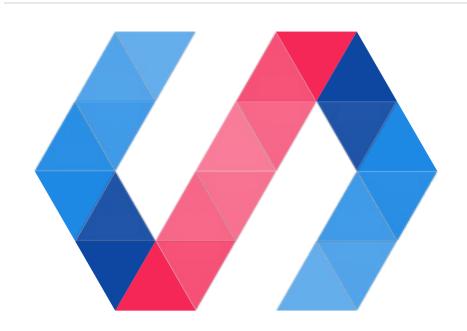
# 總結一下 Material Design 的 CSS 框架

現在這裏的界面風格要從 Google 在 I/O 2014 大會上公佈Android L 也即後來的 Lollipop 說起。他們在談論界面設計的時候公佈了他們的設計準則: Material Design (中文非官方翻譯)。當然這只是一些準則,總結並描述了之前在 Web 設計和移動端 App 界面設計方面的一些規範,並且用材料的類比來形象化的比喻這個準則。關於 Material Design 的更多中文資料可參考這裏

看到 Material Design 之後就覺得這個設計風格非常符合直覺,於是想在這邊也用上 Material Design。 但是我在 Web 前端科技樹上沒點多少技能點,所以想找找別人實現好的模板 或者框架直接套用上。在網絡上搜索數日找到了這幾個:

#### Polymer Paper Elements

#### Polymer



Google 官方提供的參考實現應該是 Polymer 中的 Paper Elements 。

由於是**官方參考實現**,這個框架的確非常忠實地實現了 Material Design 的設計,但是同時由於它基於HTML5 Web Components 構建,相關技術我還不太懂,瀏覽器兼容性和其餘 HTML 技術的兼容性也還不太完善的樣子……

並且對於我這個 Web 開發的半吊子來說,Polymer 只是提供了一組設計組建,沒有完善的 **響應式** (responsive) 佈局支持,也沒有 Navbar 這種常見的框架 組建,真的要用起來的話還 需要手工實現不少東西。於 是口水了半天之後只好放棄……以後可能真的會換用這 個,只是目前需要學 的東西太多了。

## Angular Material Design

**AngularJS** 



AngularJS 是 Google 對 Web Components 技術的 另一個 嘗試。而這額 Angular Material Design 項目 就 是基於 AngularJS 構建的Material Design 庫啦,同樣是 Google 出品所以應該算得上半個 官方實現吧。 相比於 Polymer, AngularJS 算是實用了很多,提供了基於 CSS Flexbox 的佈局。有人對這兩者的評價是, 如果說 Polymer 代表了 未來趨勢 ,那麼 AngularJS 就是 眼下可用 的 Web Components 實現了。

只不過同樣是因為它是 Components 的框架,對WebApp 的支持很豐富,大量採用 Ajax 等 JavaScript 技術,對於我這個靜態博客來說仍然稍顯高級了……非常擔心還不支持 HTML5 的瀏覽器 比如 w3m 甚至 cURL 對它的支持程度。 於是最終也沒有使用它。

#### **Materialize**

Materialize



Materialize 這是一批(自稱?)熟悉 Android 上 Material Design 的設計師們新近出爐的框架,試圖提供 一個接近 Bootstrap 的方案。 最早是在 Reddit 上看到對 它的討論的,立刻覺得這個想法不錯。

體驗一下官網的設計就可以看出,他們的動畫效果 非常接近 Polymer 的感覺,響應式設計的佈局 也還不 錯。 只是同樣體驗一下他們現在的官網就可以看出,他 們目前的 bug 還比較多,甚至一些 bug 在他們自己的主 頁上也有顯現。 雖然不想給這個新出爐的項目潑涼水, 不過看來要達到他們聲稱的接近 Bootstrap 的易用度還 任重而道遠……

### bootstrap-materialdesign + bootstrap3

這是我最終選擇的方案。這個方案將三個項目組合在了一起,分別是 bootstrap-material-design,pelican-bootstrap3 和 Bootstrap3。 Bootstrap3想必不用再介紹了,很多網站都在使用這套框架,定製性很高。 bootstrap-material-design 是在 Bootstrap3 的基礎上套用 Material Design 風格 製作的一套 CSS 庫,當然也不是很完善並且在不斷改進中,一些細節其實並不是很符合我的要求。 最後 pelican-bootstrap3 是用Bootstrap3 做的 pelican 模板。 這三個項目或多或少都有點不合我的口味,於是嘛就把 pelican-bootstrap3 fork了一套放在這裏,其中還包括我自己改過的Bootstrap3 樣式和 Material 樣式,需要的可以自取。

至於細節上我定製了哪些地方,敬請聽下回分 解……