

总结一下 Material Design 的 CSS 框架



现在这里的界面风格要从 Google 在 I/O 2014 大会上公布 Android L 也即后来的 Lollipop 说起。他们在谈论界面设计的时候公布了他们的设计准则：Material Design (中文非官方翻译)。当然这只是一些准则，总结并描述了之前在 Web 设计和移动端 App 界面设计方面的一些规范，并且用材料的类比来形象化的比喻这个准则。关于 Material Design 的更多中文资料可 [参考这里](#)

看到 Material Design 之后就觉得这个设计风格非常符合直觉，于是想在这边也用上 Material Design。但是我在 Web 前端科技树上没点多少技能点，所以想找找别人实现好的模板 或者框架直接套用上。在网络上搜索数日找到了这几个：

Polymer Paper Elements

Polymer



Google 官方提供的参考实现应该是 Polymer 中的 Paper Elements。

由于是 **官方参考实现**，这个框架的确非常忠实地实现了 Material Design 的设计，但是同时 由于它基于 HTML5 Web Components 构建，相关技术我还不太懂，浏览器兼容性和其余 HTML 技术的兼容性也还不太完善的样子……

并且对于我这个 Web 开发的半吊子来说，Polymer 只是提供了一组设计组建，没有完善的 **响应式** (responsive) 布局支持，也没有 Navbar 这种常见的框架组建，真的要用起来的话还需要手工实现不少东西。于是口水了半天之后只好放弃……以后可能真的会换用这个，只是目前需要学 的东西太多了。

Angular Material Design

AngularJS



AngularJS 是 Google 对 Web Components 技术的另一个尝试。而这额 Angular Material Design 项目就是基于 AngularJS 构建的 Material Design 库啦，同样是 Google 出品所以应该算得上半个 官方实现吧。相比于 Polymer, AngularJS 算是实用了很多，提供了基于 CSS Flexbox 的布局。有人对这两者的评价是，如果说 Polymer 代表了 **未来趋势**，那么 AngularJS 就是 **眼下可用** 的 Web Components 实现了。

只不过同样是因为它是 Components 的框架，对 WebApp 的支持很丰富，大量采用 Ajax 等 JavaScript 技术，对于我这个静态博客来说仍然稍显高级了……非常担心还不支持 HTML5 的浏览器 比如 w3m 甚至 cURL 对它的支持程度。于是最终也没有使用它。

Materialize

Materialize



Materialize 这是一批(自称?)熟悉 Android 上 Material Design 的设计师们新近出炉的框架，试图提供一个接近 Bootstrap 的方案。最早是在 Reddit 上看到对

它的讨论的，立刻觉得这个想法不错。

体验一下官网的设计就可以看出，他们的动画效果非常接近 Polymer 的感觉，响应式设计的布局 也还不错。只是同样体验一下他们现在的官网就可以看出，他们目前的 bug 还比较多，甚至一些 bug 在他们自己的主页上也有显现。虽然不想给这个新出炉的项目泼凉水，不过看来要达到他们声称的接近 Bootstrap 的易用度还任重而道远……

bootstrap-material-design + bootstrap3

这是我最终选择的方案。这个方案将三个项目组合在了一起，分别是 [bootstrap-material-design](#)，[pelican-bootstrap3](#) 和 [Bootstrap 3](#)。Bootstrap 3 想必不用再介绍了，很多网站都在使用这套框架，定制性很高。[bootstrap-material-design](#) 是在 Bootstrap 3 的基础上套用 Material Design 风格制作的一套 CSS 库，当然也不是很完善并且在不断改进中，一些细节其实并不是很符合我的要求。最后 [pelican-bootstrap3](#) 是用 Bootstrap 3 做的 pelican 模板。这三个项目或多或少都有点不合我的口味，于是嘛就把 [pelican-bootstrap3](#) fork 了一套放在 [这里](#)，其中还包括我自己改过的 [Bootstrap3 样式](#) 和 [Material 样式](#)，需要的可以自取。

至于细节上我定制了哪些地方，敬请听下回分解……