

Color System 구축하기

#til/dev/design

컬러시스템을 만들때, 3가지 주요 용도에 걸친 컬러를 지정하는 것이 좋다.

1. UI 컬러
 - 인터페이스의 핵심요소(버튼, 텍스트 및 인풋)
2. 시맨틱 컬러
 - 의미를 지닌 컬러
 - 성공, 경고, 위험 등의 특정 생상이 고유한 색이나 브랜드보다 중요한 경우에 사용할 수 있는 컬러
3. 레이아웃 컬러
 - 컨테이너, 보더, 카드 규칙, 사이드바와 같은 페이지 레이아웃에 사용되는 팔레트의 핵심요소
4. 메인컬러 정의(브랜드 컬러와도 동일한 의미로 쓰일 수 있을 듯)
 - Primary Color: 앱화면과 구성요소에 가장 많이 표시되는 색

팁

1. 색상에 이름을 지정하라: 커뮤니케이션에 도움된다.

```
san-mariano = #3D70B2  
or  
green = #129dBd  
blue = #8230DB
```

2. 기능에 색상을 매핑하라: 테마 혹은 색상 팔레트를 변경해야 하는 경우 색상을 더욱 쉽게 관리할 수 있다.

```
brand-primary = faded-jade(#407F7F)  
brand-secondary = seance
```

3. 음영(Shade)과 색조(Tint)의 개수

light, normal, dark 등과같이 제한된 색상 단계를 지정하는 방법도 있고, 0에서 100 사이로 넓게 제공할 수도 있겠다. gray-100, gray-60, gray-40 등과 같다.

디자인 시스템 구축하기 2부 : 컬러

The color system

참고하면 좋은 가이드

1. Split in half
 - 각 색상별 tints, shades 분포가 대칭되도록 구성하라.
2. include enough color
 - 시맨틱 UI 및 브랜드 컬러를 커버할 수 있게끔 충분히 컬러셋을 추가하라.
ex) information, success, caution, danger
 - 다양한 버튼 타입과 상태를 커버할 수 있게끔 컬러셋을 추가하라.
types: primary | secondary | subtle
states: default | hover | active | disabled | focused

The light and the dark side: creating a UI colour system in 3 steps