

Colores en Material Designer



Alejandro Yagüe Barriga

2º DAW

9-10-2022

Índice

1. Uso de colores y paletas	3
1.1 Colores y tematica.....	3
1.2 Principios.....	4
Jerárquico	4
Legible	5
Expresivo	5
2. Creación de tema de color	6
2.1. El tema de color de Material de referencia	6
2.2. Color primario	7
2.2.1. Variantes primarias oscuras y claras.....	7
2.2.2. Distinguir elementos de la interfaz de usuario.....	8
2.3. Color secundario	9
2.3.1. Variantes secundarias oscuras y claras	9
2.4. Colores de superficie, fondo y error.....	10
2.5. Colores de tipografía e iconografía	12
2.5.1. Colores "encendidos"	12
2.6. Colores accesibles	14
2.6.1. Muestras de color	14
2.7. Colores alternativos	16
2.7.1. Temas claros y oscuros	16
2.8. Colores alternativos para temas de sección	19

COLORES EN MATERIAL DESIGNER

2.8. Tema 1	20
2.8.2. Tema 2	21
2.8.3 Tema 3	21
2.9. Colores adicionales para la visualización de datos	22
3. Herramientas para elegir colores	24
3.1. Generador de paleta de materiales.....	24
3.2. Colores de entrada	24
3.3. Variaciones de color para accesibilidad	24

1. Uso de colores y paletas

El sistema de color de Material Design lo ayuda a aplicar color a su interfaz de usuario de manera significativa. En este sistema, selecciona un color primario y secundario para representar su marca. Las variantes oscuras y claras de cada color se pueden aplicar a su interfaz de usuario de diferentes maneras.

1.1 Colores y tematica

Los temas de color están diseñados para ser armoniosos, garantizar texto accesible y distinguir elementos y superficies de la interfaz de usuario entre sí.

Las paletas de Material Design están disponibles para ayudarlo a seleccionar colores.



Ejemplo de paleta primaria y secundaria

COLORES EN MATERIAL DESIGNER

1. Color primario
2. Color secundario
3. Variantes claras y oscuras

1.2 Principios

El color indica qué elementos son interactivos, cómo se relacionan con otros elementos y su nivel de prominencia. Los elementos importantes deben destacarse más.

Jerárquico



El color indica qué elementos son interactivos, cómo se relacionan con otros elementos y su nivel de prominencia. Los elementos importantes deben destacarse más.

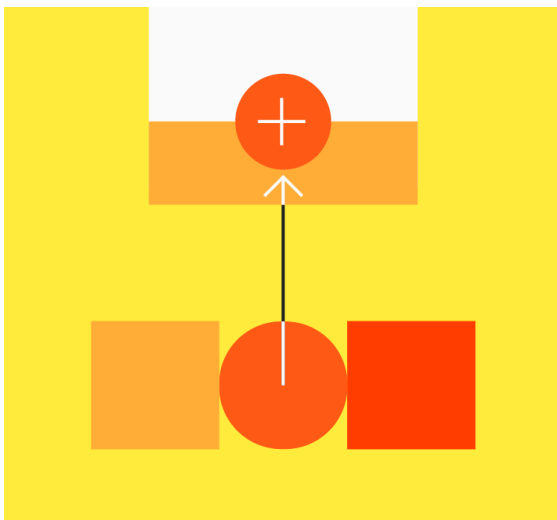
COLORES EN MATERIAL DESIGNER

Legible



El texto y los elementos importantes, como los íconos, deben cumplir con los estándares de legibilidad cuando aparecen en fondos de colores.

Expresivo



Muestre los colores de la marca en momentos memorables que refuercen el estilo de su marca.

2. Creación de tema de color

2.1. El tema de color de Material de referencia

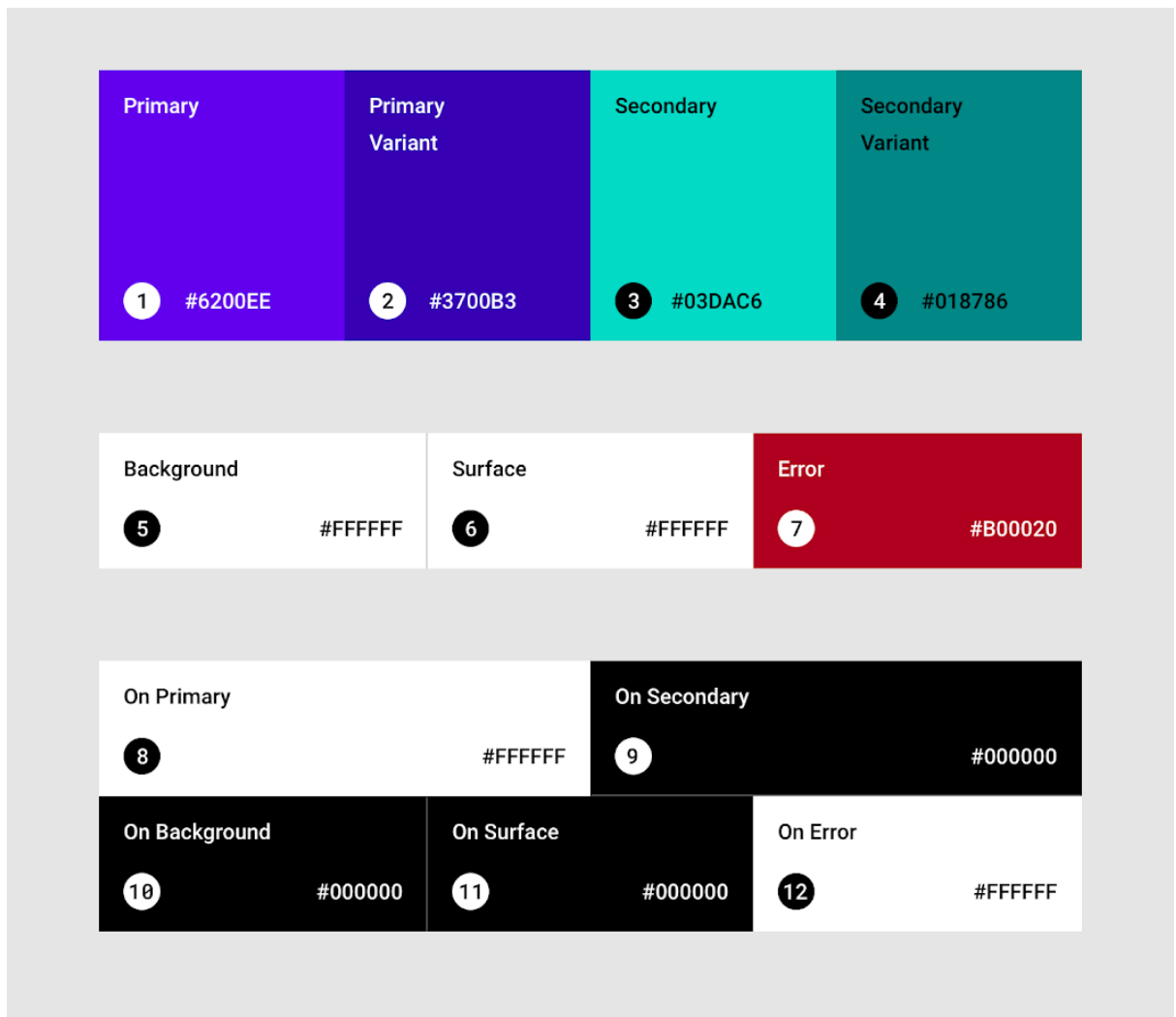
Material Design viene diseñado con un tema básico incorporado que se puede usar tal cual, directamente de la caja proverbial.

Esto incluye colores predeterminados para:

- Colores primarios y secundarios
- Variantes de colores primarios y secundarios.
- Colores de interfaz de usuario adicionales, como colores para fondos, superficies, errores, tipografía e iconografía.

Todos estos colores se pueden personalizar para su aplicación.

COLORES EN MATERIAL DESIGNER



2.2. Color primario

Un **COLOR PRIMARIO** es el color que se muestra con mayor frecuencia en las pantallas y los componentes de su aplicación.

2.2.1. Variantes primarias oscuras y claras

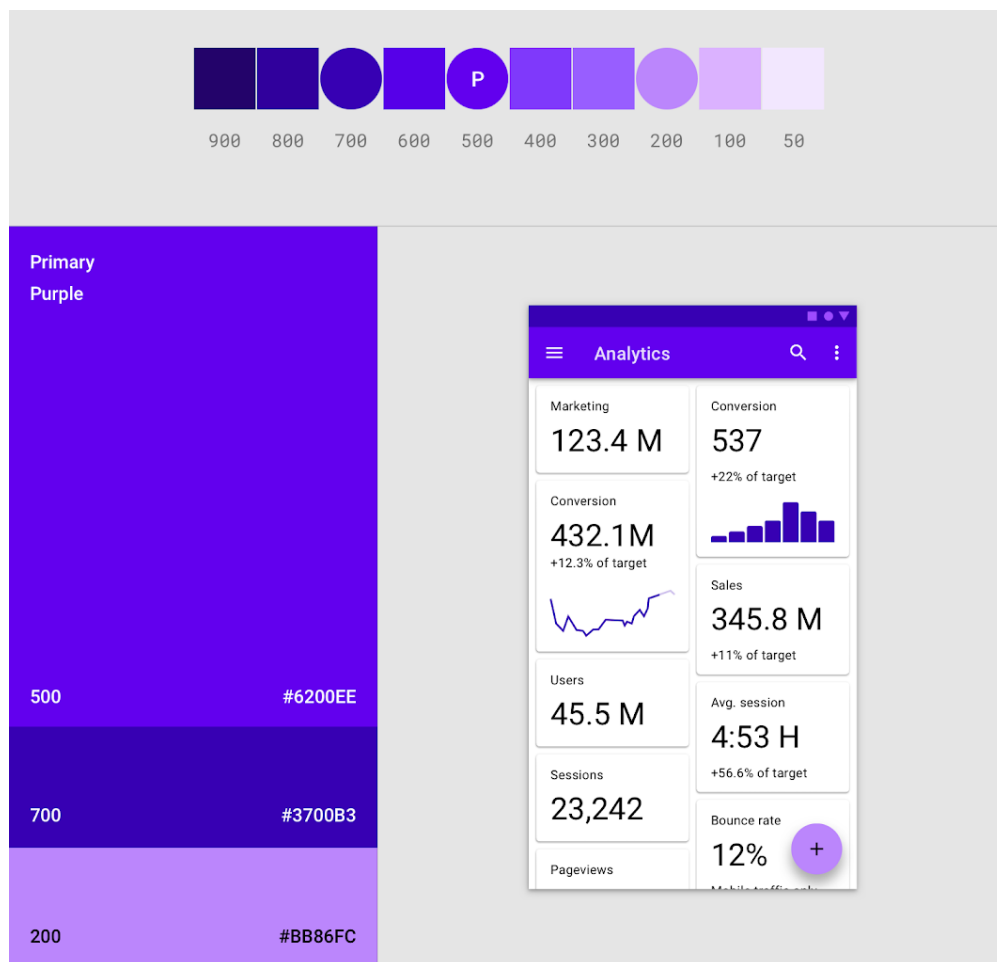
Su color primario se puede usar para crear un tema de color para su aplicación, incluidas las variantes de colores primarios oscuros y claros.

COLORES EN MATERIAL DESIGNER

2.2.2. Distinguir elementos de la interfaz de usuario

Para crear contraste entre los elementos de la interfaz de usuario, como una barra de aplicaciones superior desde una barra del sistema, puede usar variantes claras u oscuras de sus colores primarios. También puede usarlos para distinguir elementos dentro de un componente, como el icono de un botón de acción flotante de su contenedor circular.

Una barra de aplicaciones superior utiliza variantes de colores primarios claros y oscuros para distinguirla de una barra de sistema.



Esta interfaz de usuario utiliza un color primario y dos variantes primarias.

2.3. Color secundario

Un **COLOR SECUNDARIO** proporciona más formas de acentuar y distinguir su producto. Tener un color secundario es opcional y debe aplicarse con moderación para acentuar partes seleccionadas de su interfaz de usuario.

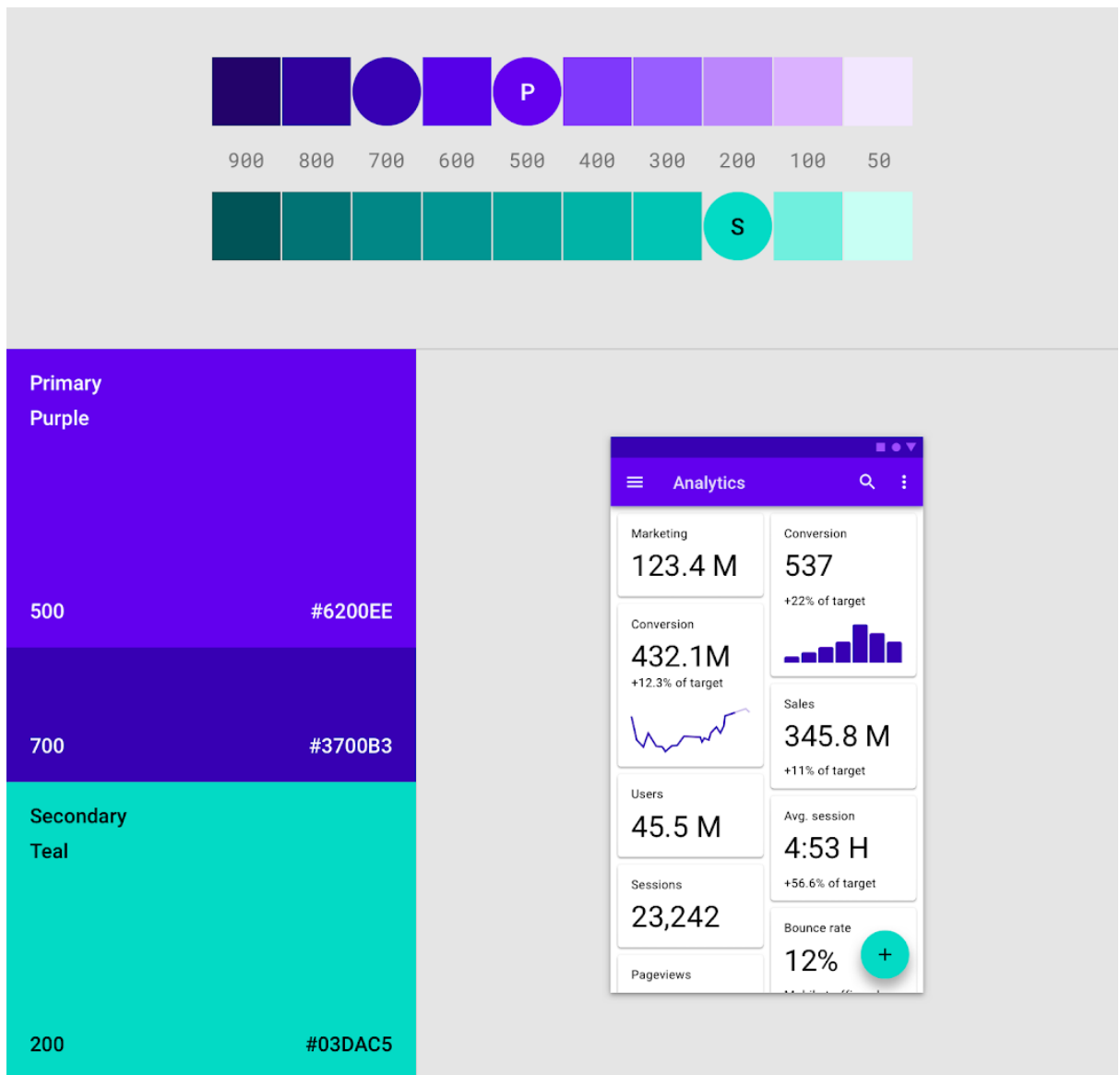
Si no tiene un color secundario, su color primario también se puede usar para acentuar elementos.

- Los colores secundarios son mejores para:
- Botones de acción flotantes
- Controles de selección, como controles deslizantes e interruptores
- Resaltar texto seleccionado
- Barras de progreso
- Enlaces y titulares

2.3.1. Variantes secundarias oscuras y claras

Al igual que el color primario, su color secundario puede tener variantes claras y oscuras. Un tema de color puede usar su color primario, color secundario y variantes claras y oscuras de cada color.

COLORES EN MATERIAL DESIGNER



Esta interfaz de usuario utiliza un tema de color con un color principal, una variante principal y un color secundario.

2.4. Colores de superficie, fondo y error

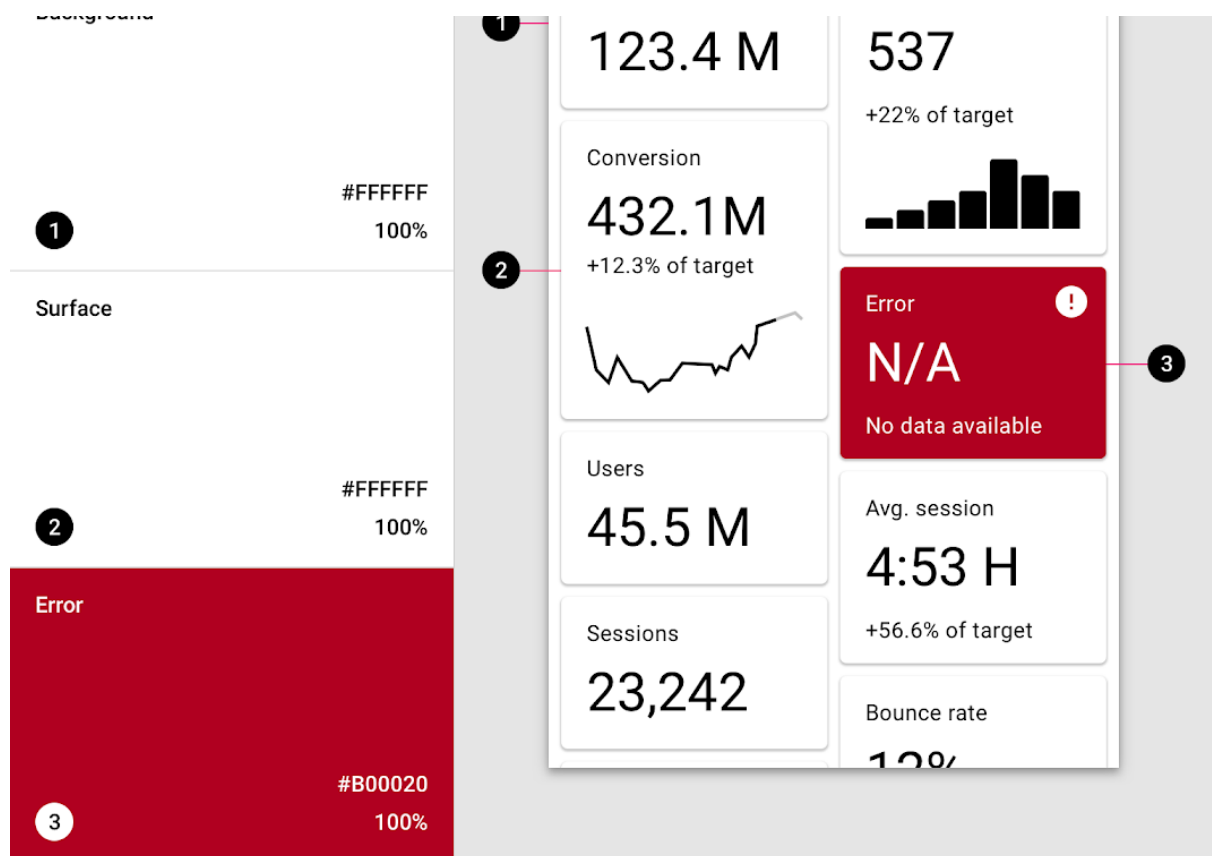
Los colores de superficie, fondo y error normalmente no representan la marca:

COLORES EN MATERIAL DESIGNER

LOS COLORES de superficie afectan a las superficies de los componentes, como tarjetas, hojas y menús.

El **COLOR DE FONDO** aparece detrás del contenido desplazable. El fondo de referencia y el color de la superficie son #FFFFFF.

EL COLOR DE ERROR indica errores en los componentes, como texto no válido en un campo de texto. El color de error de línea base es #B00020.



Una interfaz de usuario que muestra los colores de línea base para el fondo, la superficie y el color de error:

1. Color de fondo de línea base: #FFFFFF
 2. Color de superficie de línea base: #FFFFFF
 3. Color de error de línea base: #B00020
-

2.5. Colores de tipografía e iconografía

2.5.1. Colores "encendidos"

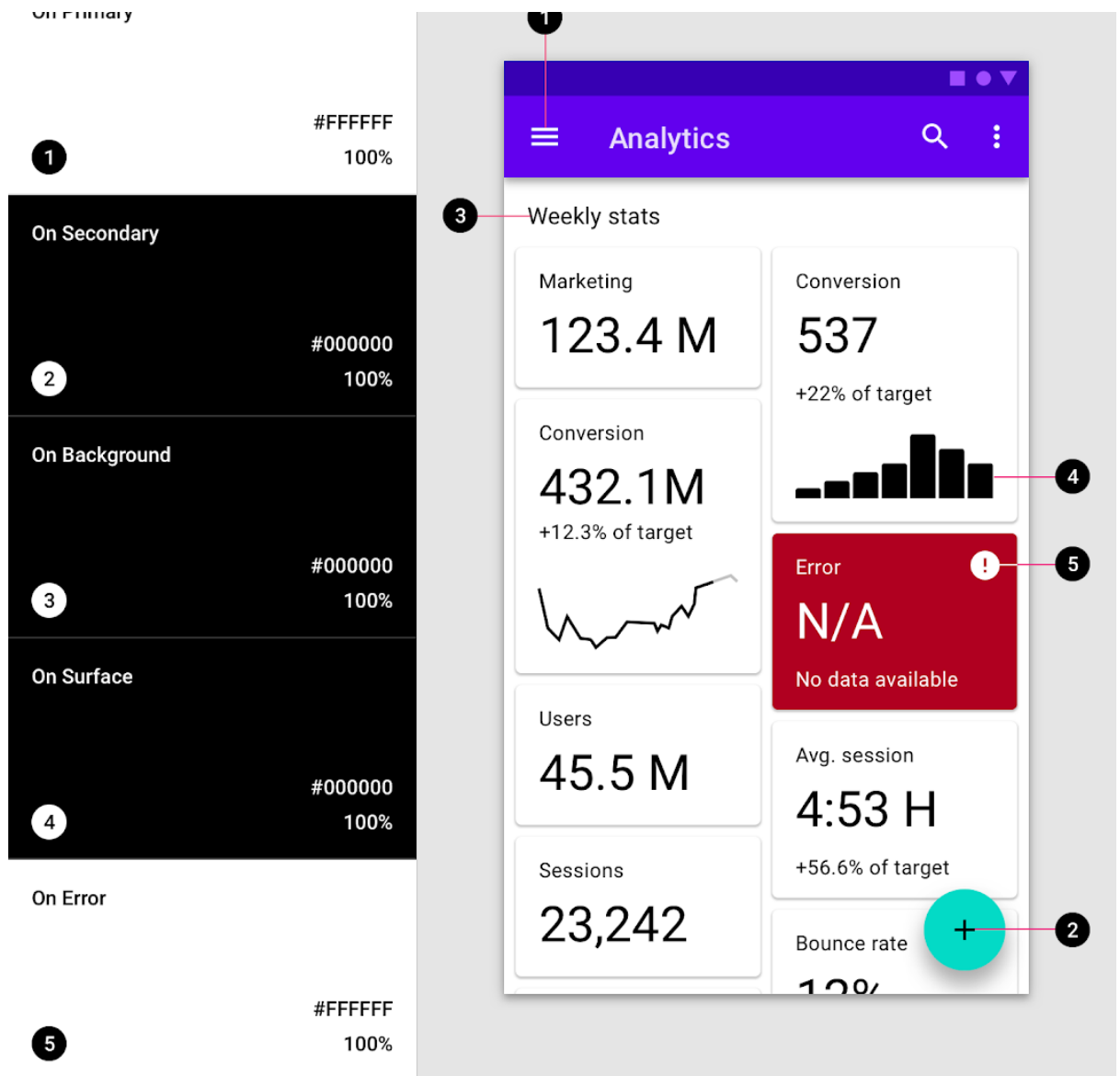
Las superficies de la aplicación usan colores de categorías específicas en su paleta de colores, como un color primario. Siempre que aparezcan elementos, como texto o íconos, frente a esas superficies, esos elementos deben usar colores diseñados para ser claros y legibles contra los colores detrás de ellos.

Esta categoría de colores se denomina colores "sobre", en referencia al hecho de que colorean elementos que aparecen "sobre" superficies que utilizan los siguientes colores: un color primario, un color secundario, un color de superficie, un color de fondo o un color de error. Cuando un color aparece "encima" de un color primario, se denomina "en color primario". Se etiquetan utilizando la categoría de color original (como el color primario) con el prefijo "on".

Los colores "activados" se aplican principalmente al texto, la iconografía y los trazos. A veces, se aplican a las superficies.

Los valores predeterminados para los colores "encendidos" son #FFFFFF y #000000.

COLORES EN MATERIAL DESIGNER



Una interfaz de usuario muestra los colores de línea de base para el texto y la iconografía:

1. Línea de base en color primario #FFFFFF
2. Línea de base en color secundario #000000

3. Línea de base en color de fondo #B00020
 4. Línea de base en color de superficie #B00020
 5. Línea de base en color de error # B00020
-

2.6. Colores accesibles

Para garantizar un fondo accesible detrás del texto claro u oscuro, su fondo puede usar variantes claras u oscuras de sus colores primarios y secundarios.

Alternativamente, estos colores se pueden usar para la tipografía que aparece frente a fondos claros y oscuros.

2.6.1. Muestras de color

Una **MUESTRA** es una muestra de un color elegido de una gama de colores similares.

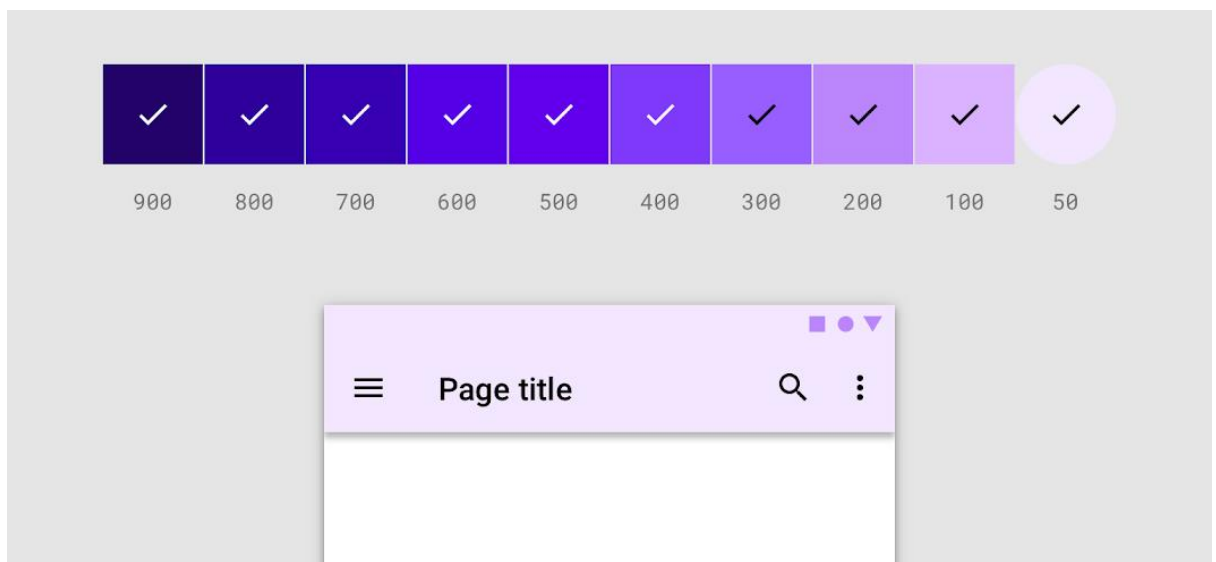
Las marcas de verificación indican si un color de texto es legible delante de un fondo:

- Una **MARCA DE VERIFICACIÓN BLANCA** indica cuándo el texto blanco es legible sobre un color de fondo
- Una **MARCA DE VERIFICACIÓN NEGRA** indica cuándo el texto negro es legible sobre un color de fondo

COLORES EN MATERIAL DESIGNER



Las aplicaciones que usan texto en blanco deben tener fondos que sean accesibles contra el texto en blanco. Estas marcas de verificación blancas indican cuándo se puede acceder al texto blanco contra varias muestras de color de fondo. La muestra de 400 colores se aplica a esta interfaz de usuario.



Las aplicaciones que usan texto en negro deben tener fondos que sean accesibles contra negro. Estas marcas de verificación negras indican cuándo

se puede acceder al texto negro contra varias muestras de color de fondo. La muestra de 50 colores se aplica a esta interfaz de usuario.

2.7. Colores alternativos

El sistema de color de Material Design admite **COLORES ALTERNATIVOS**, que son colores que se utilizan como alternativas a los colores primarios y secundarios de su marca (constituyen colores adicionales para su tema). Se pueden usar colores alternativos para distinguir diferentes secciones de una interfaz de usuario.

Los colores alternativos son mejores para:

- Apps con temas claros y oscuros
- Aplicaciones con diferentes temas en diferentes secciones.
- Aplicaciones que forman parte de un conjunto de productos

Los colores alternativos deben usarse con precaución, ya que pueden ser difíciles de implementar de forma coherente con los temas de color existentes.

2.7.1. Temas claros y oscuros

Algunas aplicaciones tienen temas claros y oscuros. Para mantener la visibilidad de los elementos y la legibilidad del texto, puede adaptar los diferentes esquemas de color para temas claros y oscuros.



he neighborhood that Carlv

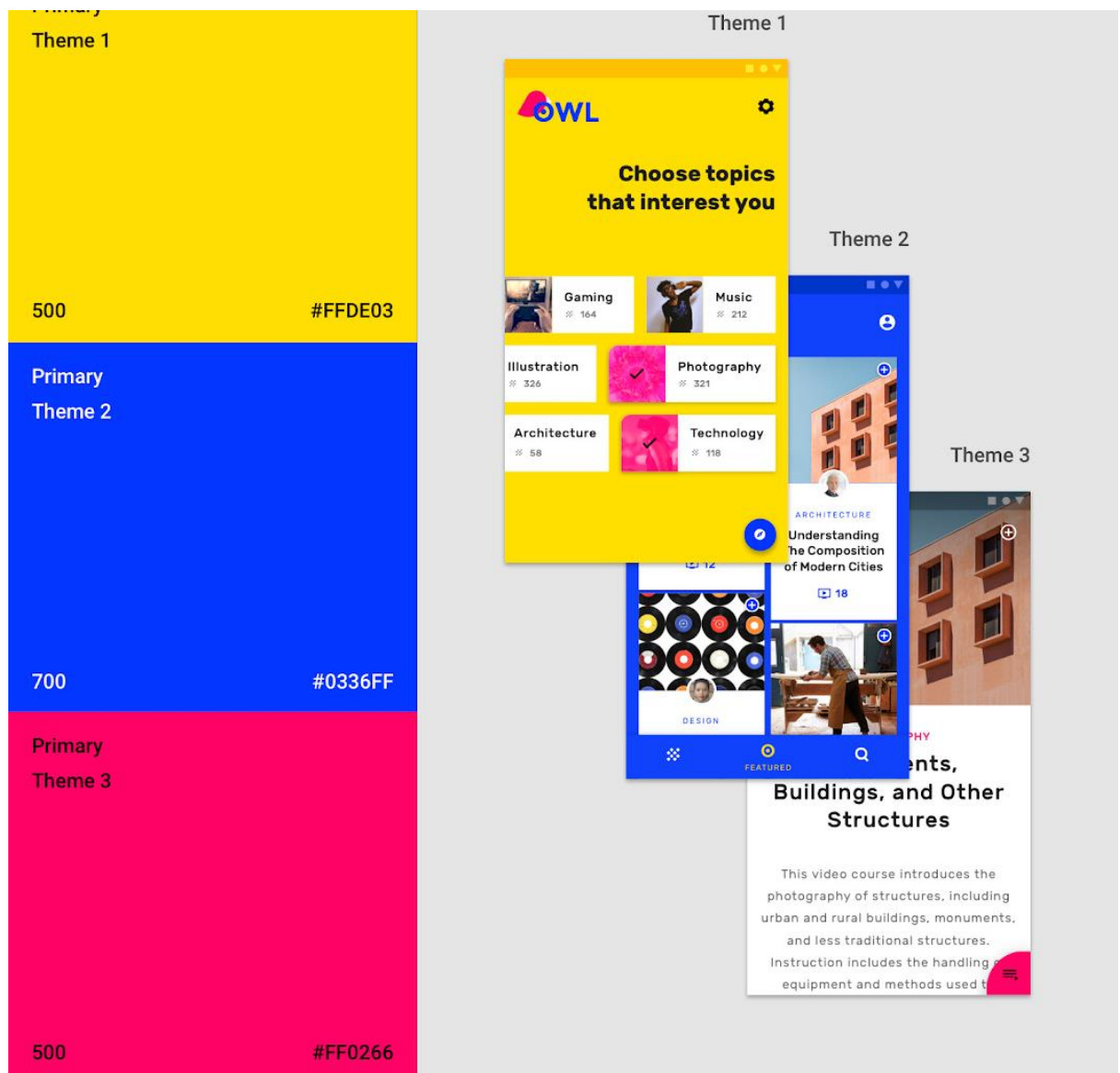
Una aplicación de noticias en un tema ligero utiliza un esquema primario y secundario.



La misma aplicación de noticias en el tema oscuro usa un esquema de color diferente para mantener la legibilidad.

2.8. Colores alternativos para temas de sección

Se pueden usar colores alternativos para crear temas en diferentes partes de una aplicación.

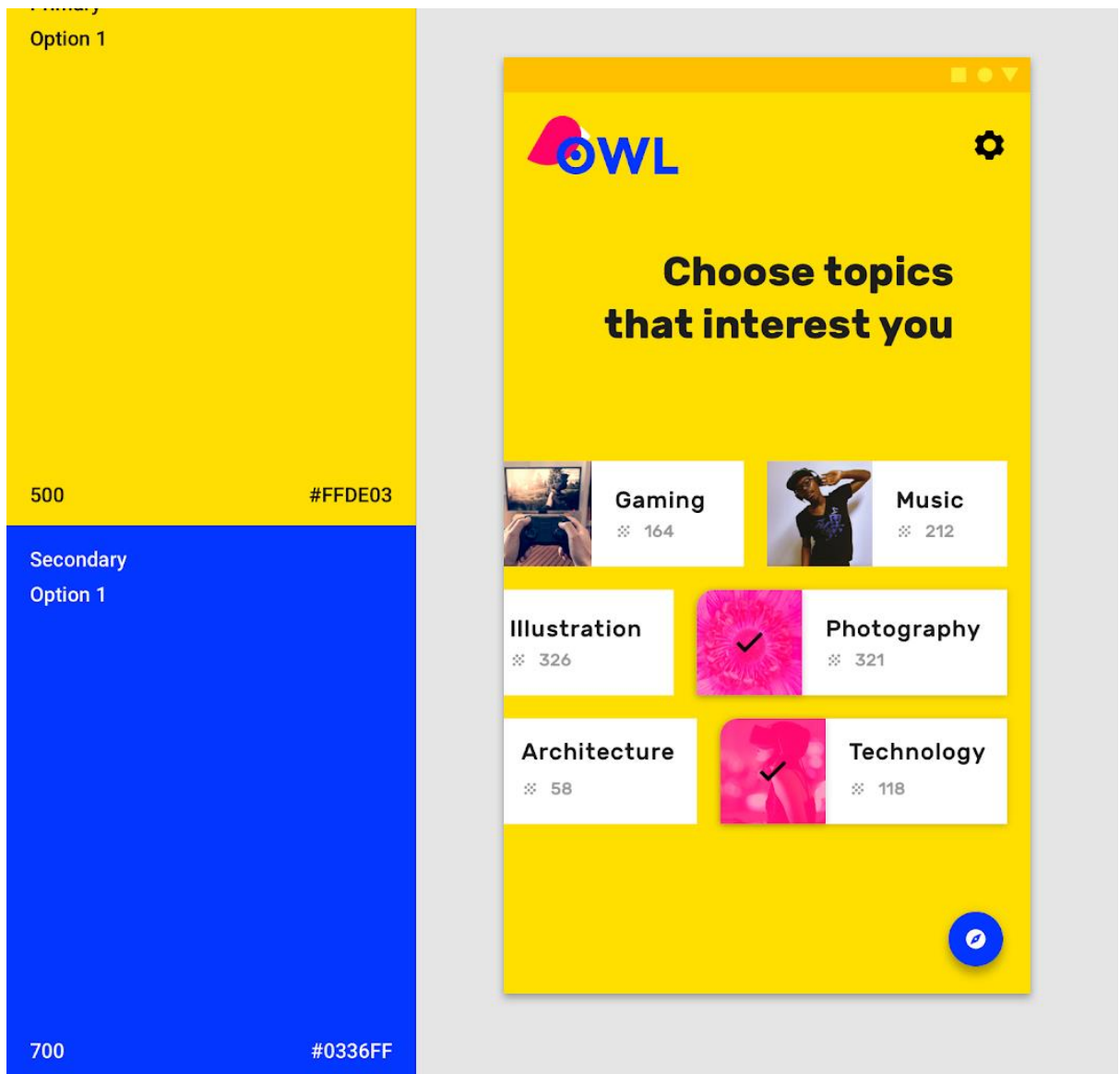


COLORES EN MATERIAL DESIGNER

Esta aplicación tiene tres colores primarios. Se utilizan temas distintos en diferentes partes de la aplicación, lo que permite a los usuarios ubicarse mejor dentro de ella.

2.8. Tema 1

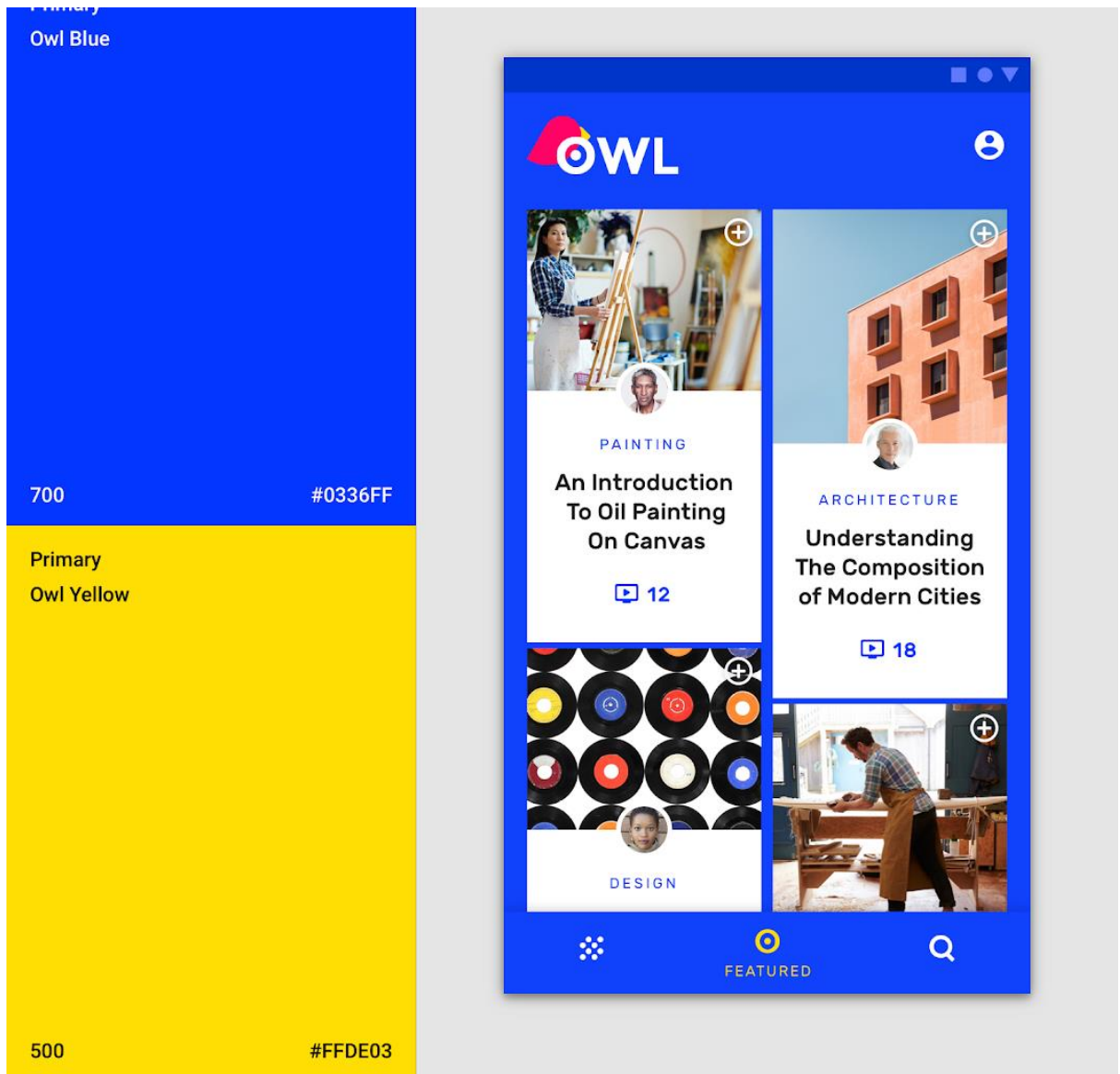
El amarillo se usa como color principal para áreas como la incorporación y la elección de contenido de interés.



COLORES EN MATERIAL DESIGNER

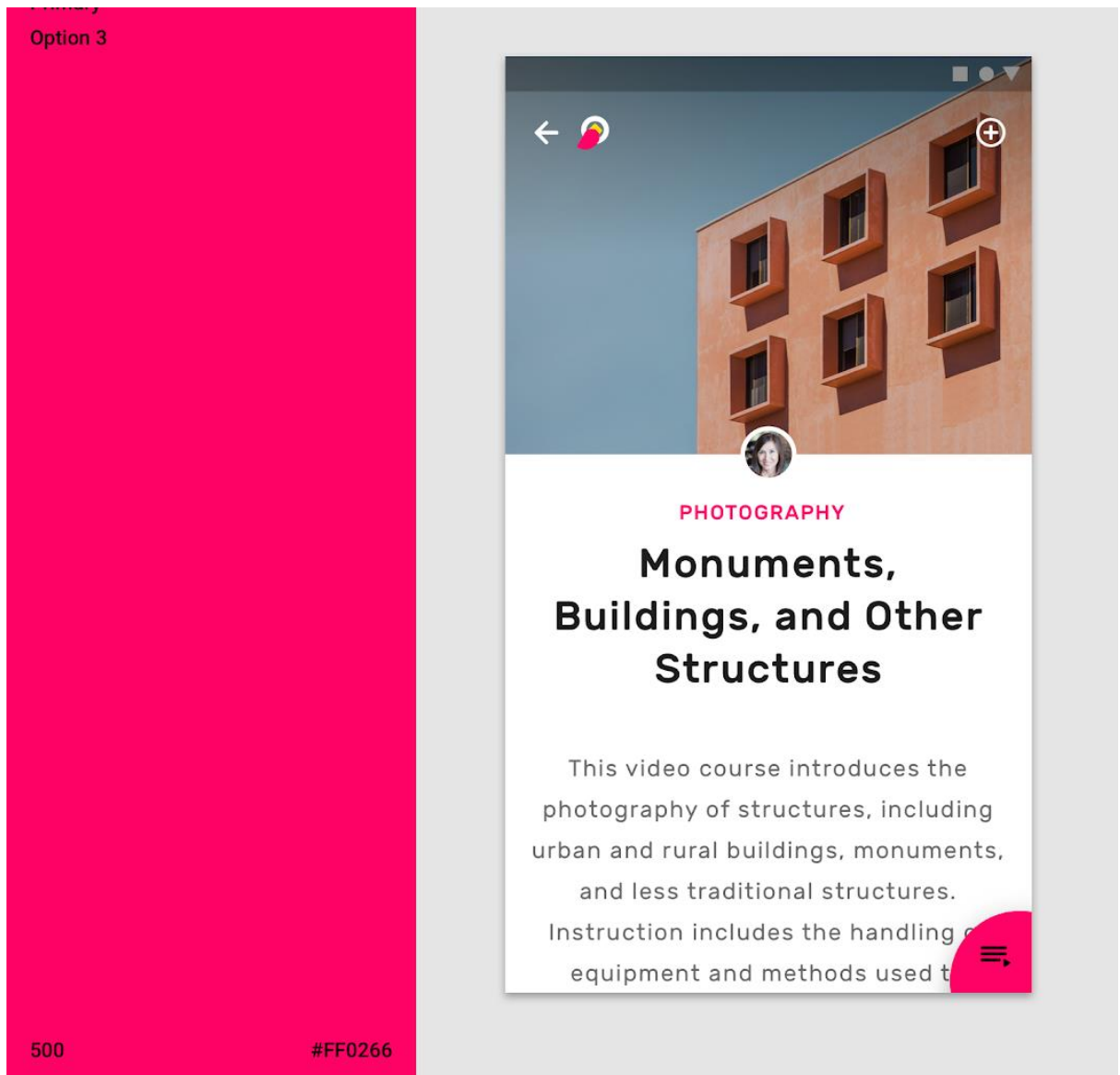
2.8.2. Tema 2

El azul se usa como color principal para las áreas de la aplicación que se relacionan con la cuenta personal del usuario, como los cursos seleccionados.



2.8.3 Tema 3

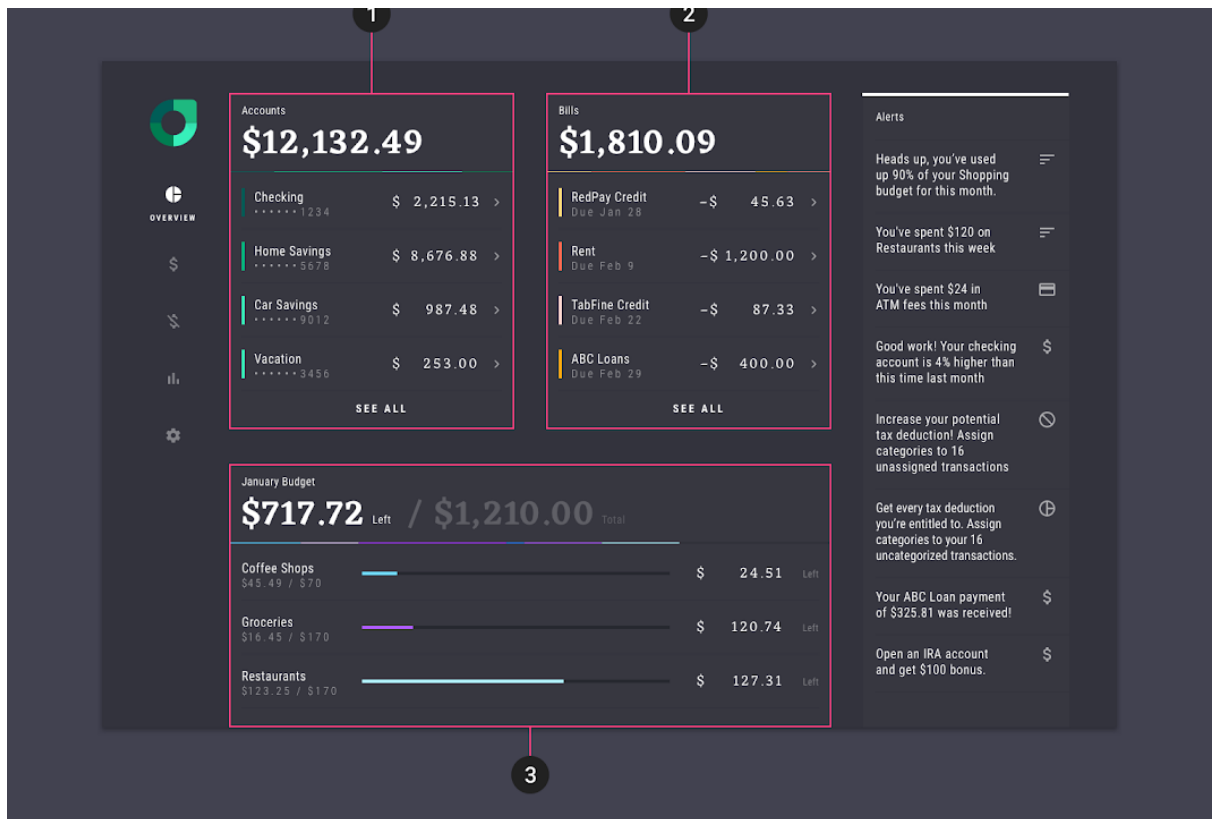
El rosa se utiliza como color primario para los cursos.



2.9. Colores adicionales para la visualización de datos

Las aplicaciones pueden usar colores adicionales para transmitir categorías que están fuera de su tema de color principal. Todavía son parte de su paleta de colores completa.

COLORES EN MATERIAL DESIGNER



Esta aplicación tiene un tema de color con cinco colores adicionales, que utiliza cuando se muestran varias visualizaciones de datos en la misma página.

1. La sección de Cuentas usa verde
2. La sección de Facturas usa naranja y amarillo
3. La sección de Presupuesto usa púrpura y azul(reducido al 50%)

3. Herramientas para elegir colores

3.1. Generador de paleta de materiales

El generador de paletas de materiales se puede usar para generar una paleta para cualquier color que ingrese. El tono, el croma y la luminosidad se ajustan mediante un algoritmo que crea paletas que son utilizables y estéticamente agradables.

3.2. Colores de entrada

Las paletas de colores se pueden generar en función del color de entrada primario y si la paleta deseada debe ser análoga, complementaria o triádica en relación con el color primario.

Alternativamente, la herramienta puede generar paletas expandidas, basadas en cualquier color primario y secundario.

3.3. Variaciones de color para accesibilidad

Estas paletas brindan formas adicionales de usar sus colores primarios y secundarios. Incluyen opciones más claras y más oscuras para separar superficies y proporcionar colores que cumplen con los estándares de accesibilidad.