

02

## Cores

Cores que aparecem em telas são definidas por um código hexadecimal. Ele é composto por um símbolo de "#" e mais seis caracteres distintos. Os três primeiros caracteres são referentes ao vermelho. Os dois seguintes dizem respeito ao verde e, por fim, os últimos dois ao azul. Cada uma dessas três cores tem 256 tonalidades diferentes em telas. Para alcançar todos esses tons os caracteres do código hexadecimal são utilizados. Por exemplo: o código #FF0000 diz respeito ao vermelho puro. O F significa que o máximo da cor vermelha está sendo utilizada e que não há nada de verde ou azul. A código #FFFFFF diz respeito ao branco, que está utilizando o máximo de todas as cores. A partir da mistura dessas três cores primárias, é possível atingir grande parte do espectro de cores existentes. Por isso é dado o nome de RGB às cores projetadas em telas.

É imprescindível aos designers conhecer sobre cores para transmitir diferentes sensações aos usuários. No design de interface não é diferente. As cores têm papel primordial para prender o usuário à plataforma e ajudar a entender quais caminhos existem a serem seguidos. Para isso, o designer deve entender que conceito quer transmitir no produto e pensar em uma paleta de cores condizente com o conceito.

Para criar paletas de cores é possível utilizar diversos locais, que ajudam a buscar referências. Um dos mais famosos é o [Kuler da Adobe](https://color.adobe.com/create/color-wheel/) (<https://color.adobe.com/create/color-wheel/>). Outro local interessante para descobrir referências de cores é no [Dribbble](https://dribbble.com/) (<https://dribbble.com/>). Esse site tem um tipo de pesquisa por códigos hexadecimais sobre cores que pode ser encontrado [aqui](https://dribbble.com/colors/E8EDF2) (<https://dribbble.com/colors/E8EDF2>). OBS:O E8EDF2 é a cor pesquisada, para procurar outra basta inserir o código hexadecimal desejado nesse local.