



Material Design 3

Outline Explanation

Material Design 3 に完全対応すべきアプリ

(Google的な)
最新デザインを採用して
先進性をアピールしたい



ユーザーの好みに合わせた
見た目のアプリにしたい

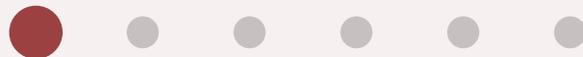


Material Design 3 に部分的に対応すべきアプリ

それ以外のアプリは、この後紹介する
新しいコンポーネントとテーマへの
切り替えだけ済ませておきましょう

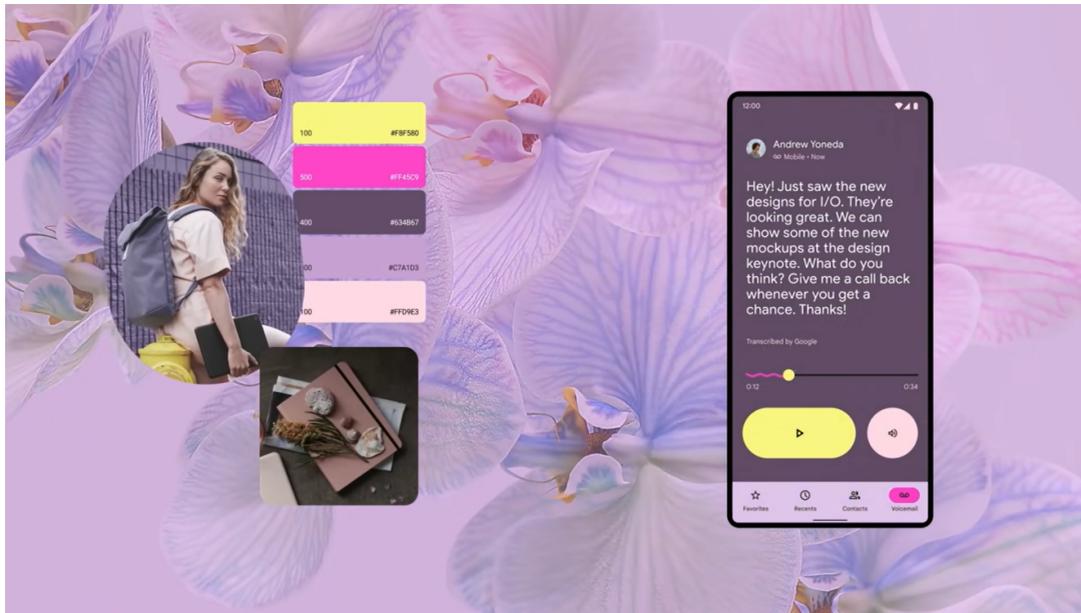


Material Design 3 とは？



Material Design 3 とは？

Material Design 3 (Material You) の発表



Google I/O 2021 で発表

当初は **Material You** と呼ばれていた

Material 3 と省略されることもある

Material Design 3 (Material You) の発表

Android 12



Android 12 以上のバージョンで対応

2021年末時点で完全に対応する端末は
Pixelシリーズのみ（順次追加予定）

☰ Material Design 3

Return to Material Design 2 →

Introducing Material You

Make personal devices feel personal with Material Design 3, Google's most expressive and adaptable design system yet. Coming first to Android 12.

[Personalize with dynamic color](#) →

[Sign up to get release updates](#) →



ガイドライン が公開されている

<https://m3.material.io/>

Material Design の変遷

2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022

Material Design

Material Design 2

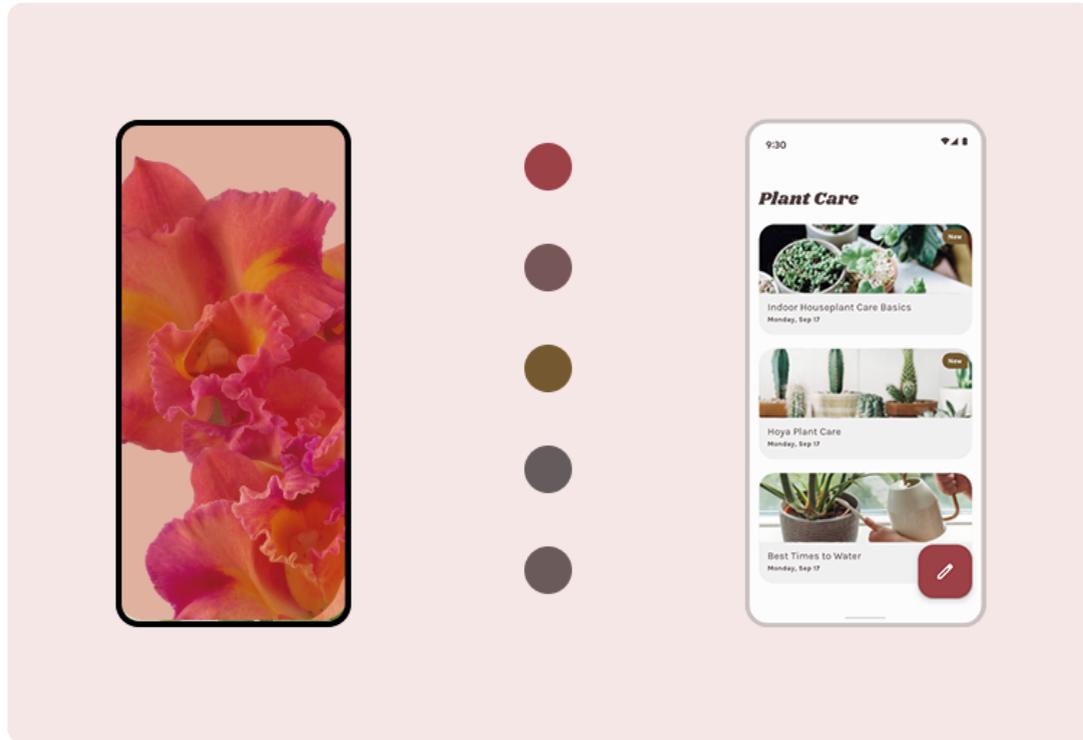
Material Design 3

2014年発表の最初の Material Design → **Material Design**

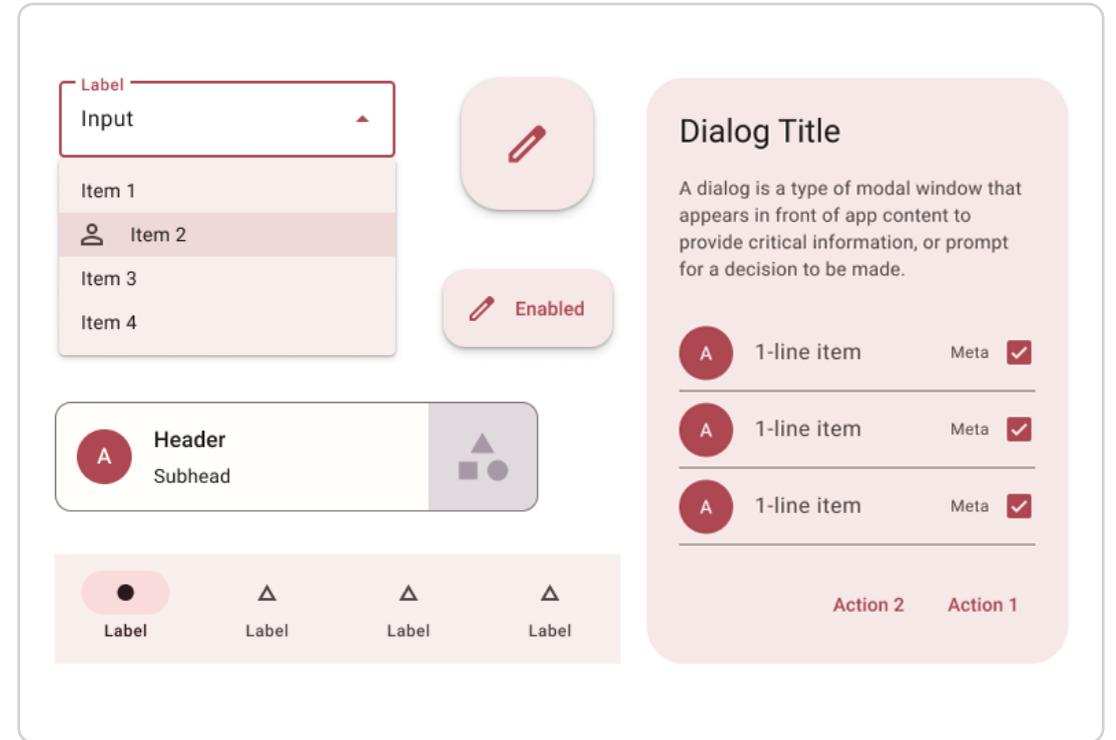
2018年アップデートの Material Design → **Material Design 2**

2021年アップデートの Material Design → **Material Design 3**

Material Design 3 で変わること

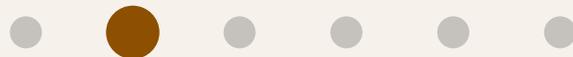


壁紙から色を抽出し、その色をベースにウィジェットやアプリの配色を動的に変化させる **Dynamic Color** を採用



コンポーネントのスタイルが刷新され、配色や形状など、多くの部分で変更が行われている

どうすれば「Material Design 3」なのか？



どうすれば「Material Design 3 対応」なのか？

Material 3 Components

Material 3 Components

新しいライブラリ

Android 7 ~



新しいテーマ

Android 7 ~



開発環境で Material Design 3 用の新しいライブラリとテーマを設定することで **Material 3 Components** を使用することができる

これが **Material Design 3** 対応となる

Material Design 3 における色の扱い



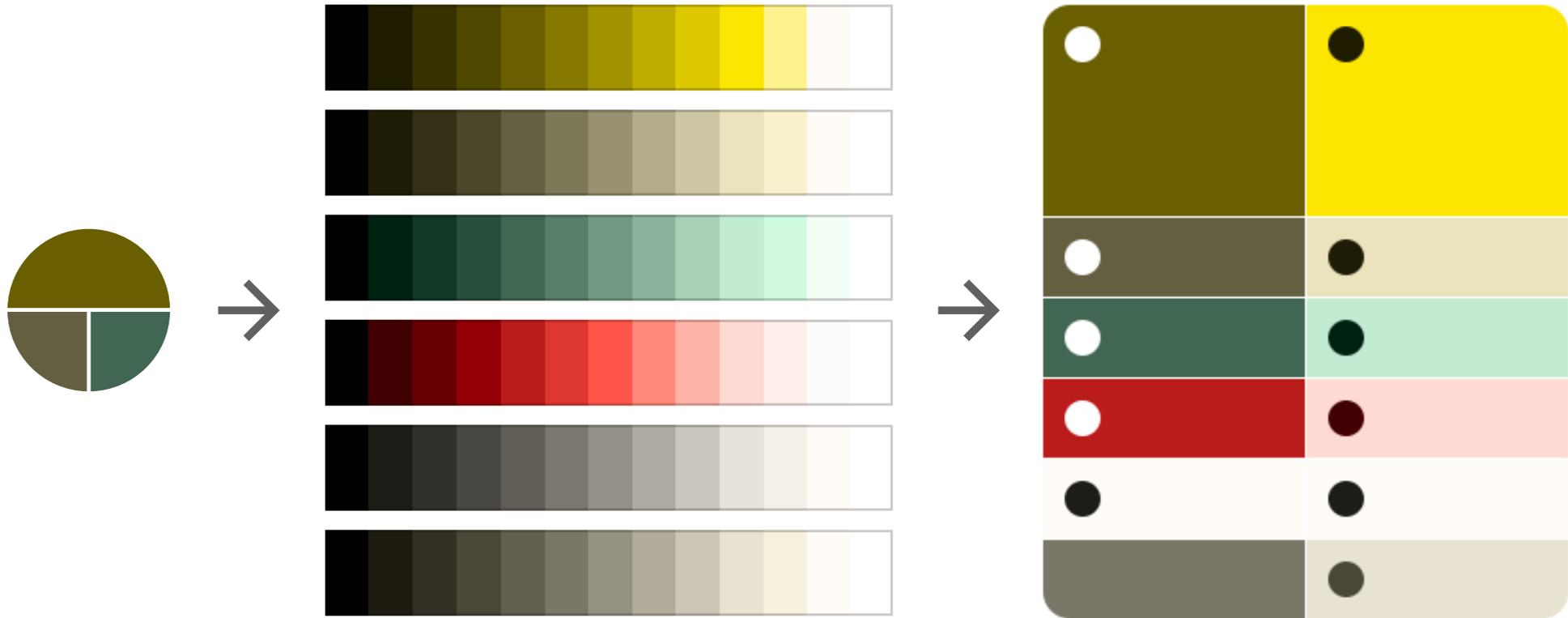
配色が決まる仕組み (Dynamic Color)



壁紙から最大4種類の **ソースカラー** が抽出され、
各ソースカラーに基づいた **キーカラー** が提示される

※ **Android 12** 以降の対応機種に限定

配色が決まる仕組み (Dynamic Color)



選択されたキーカラーから13段階の **トーン** が生成され、
ウィジェット・アプリ用の **カラースキーム** に割り当てられる

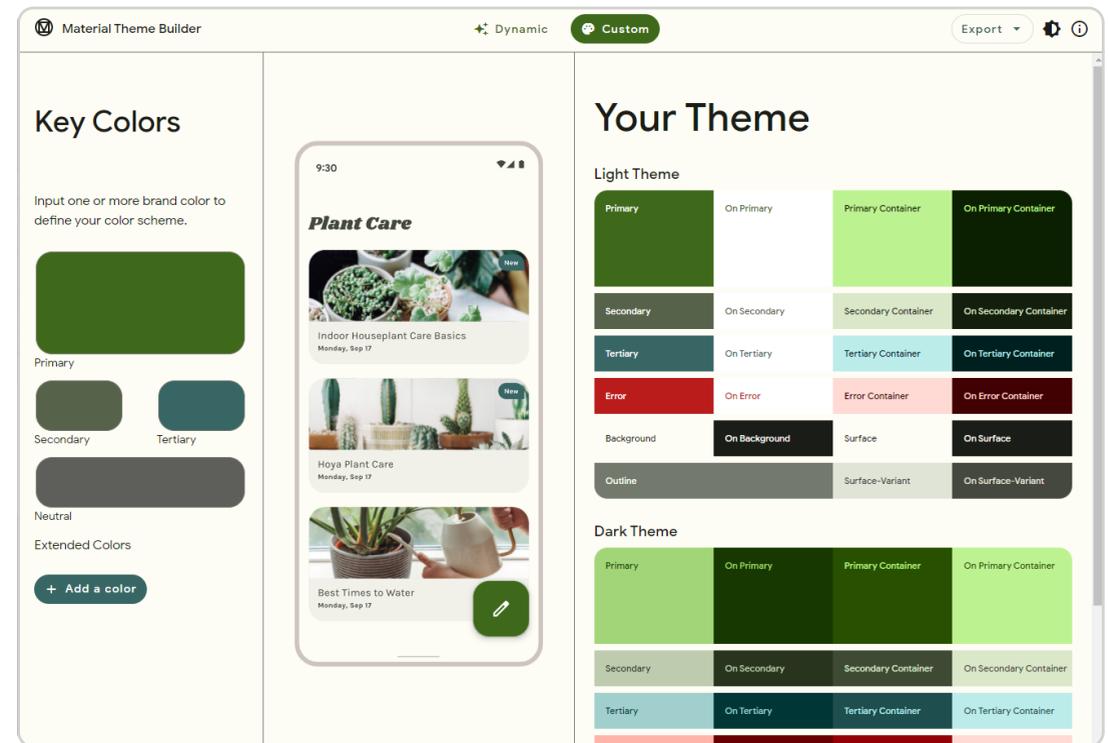
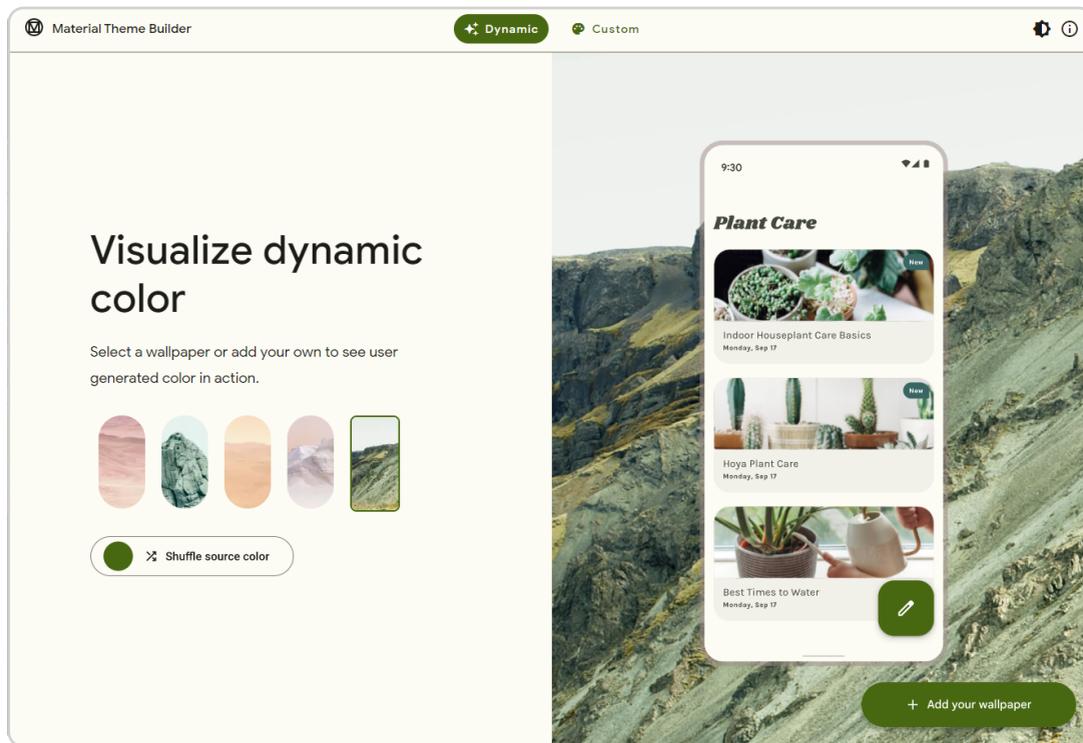
※ **Android 12** 以降の対応機種に限定

配色が決まる仕組み (Dynamic Color)



決定したカラースキームに基づいて、
壁紙に応じた配色のアプリが出来上がる

Dynamic Color のシミュレーションツール



Google 純正のシミュレーションツールが用意されている

<https://material-foundation.github.io/material-theme-builder/>

Dynamic Color のメリットとデメリット

メリット

ユーザーが設定した壁紙からカラースキームが決まるので、ホーム画面との連続性が生まれ、一貫したユーザー体験が提供される

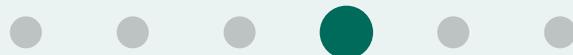
デメリット

提供側が色をコントロールしづらくなるため、色を用いたブランディングやステータスの管理が難しい

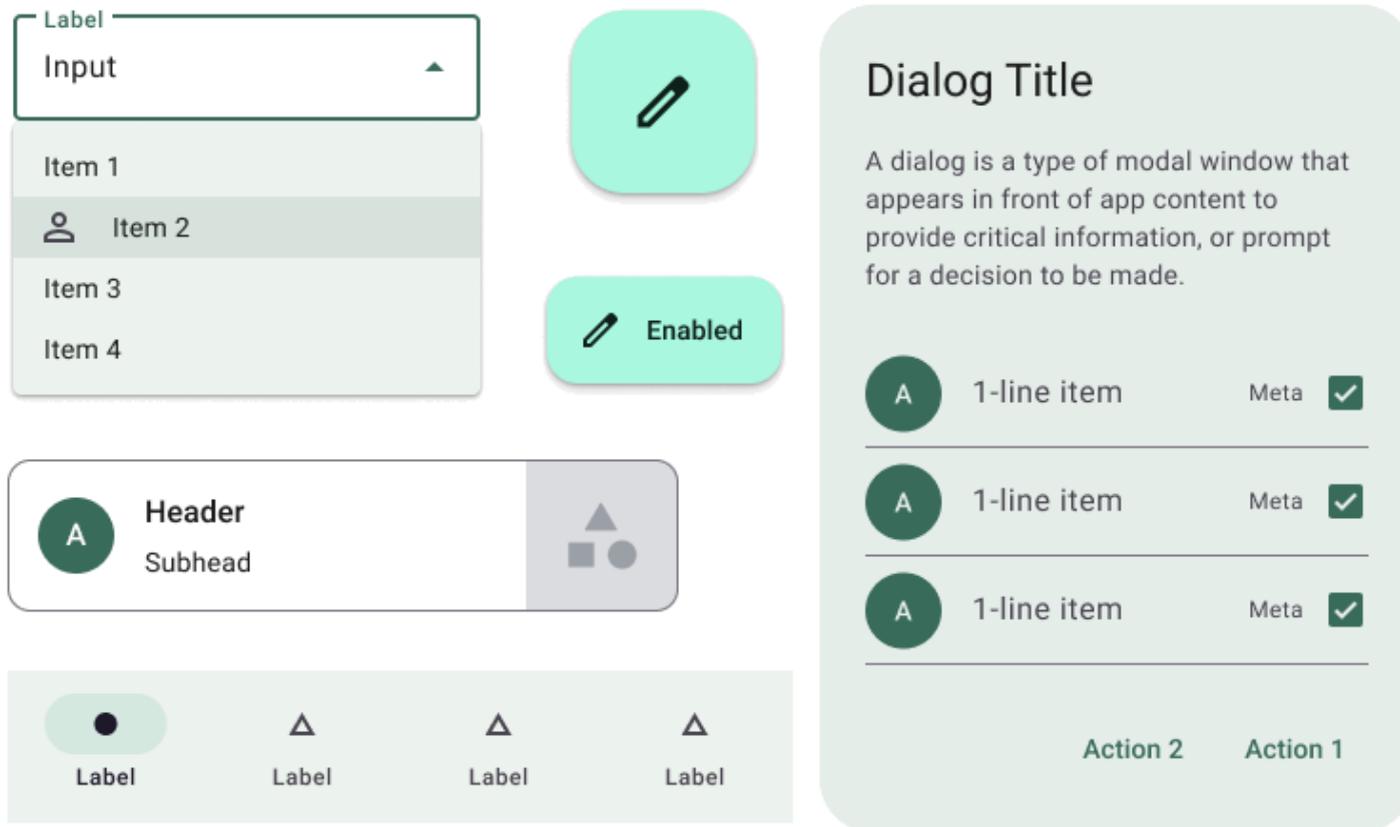
注意点

Dynamic Colorが適用されるのは Android 12 以降の対応端末のみであるため、非対応端末用に別途オリジナルのカラースキームを用意しておく必要がある

新しいコンポーネント



コンポーネントの主な変更点



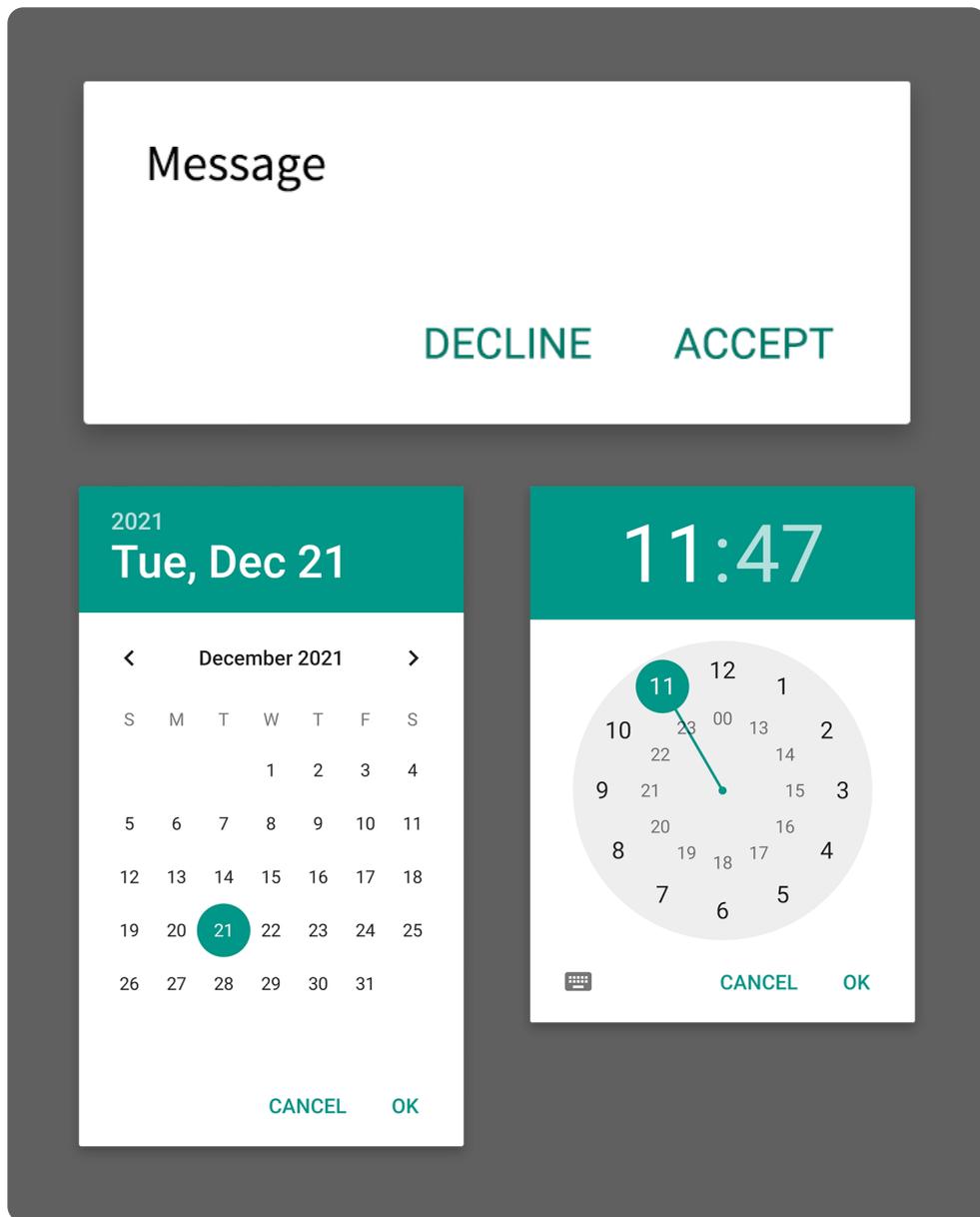
Dynamic Color の適用に合わせた配色の見直し

種類の追加

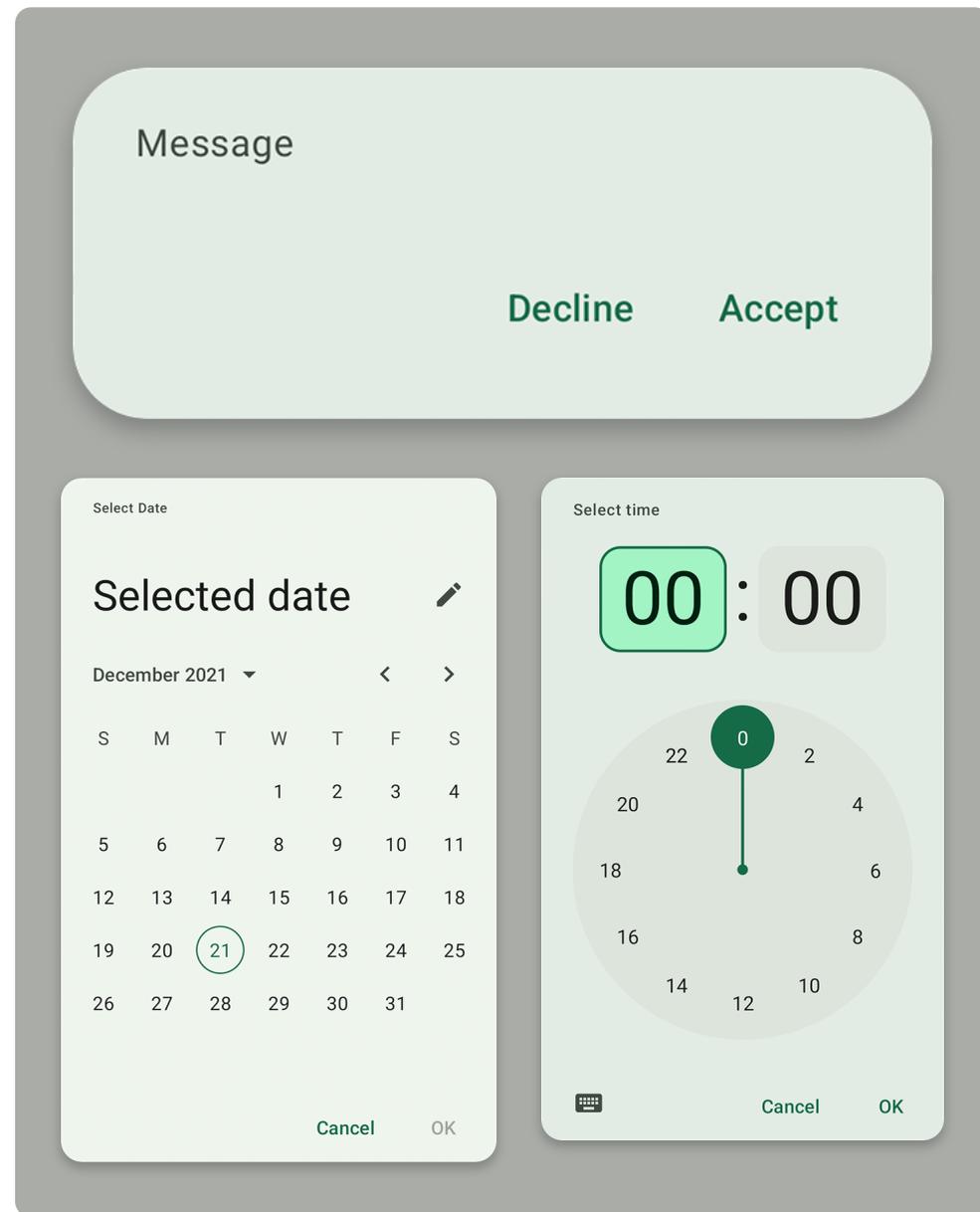
余白や形状は全体的に大きめに調整

変更されたコンポーネントの例：ダイアログ関連

Material Design 2 コンポーネント

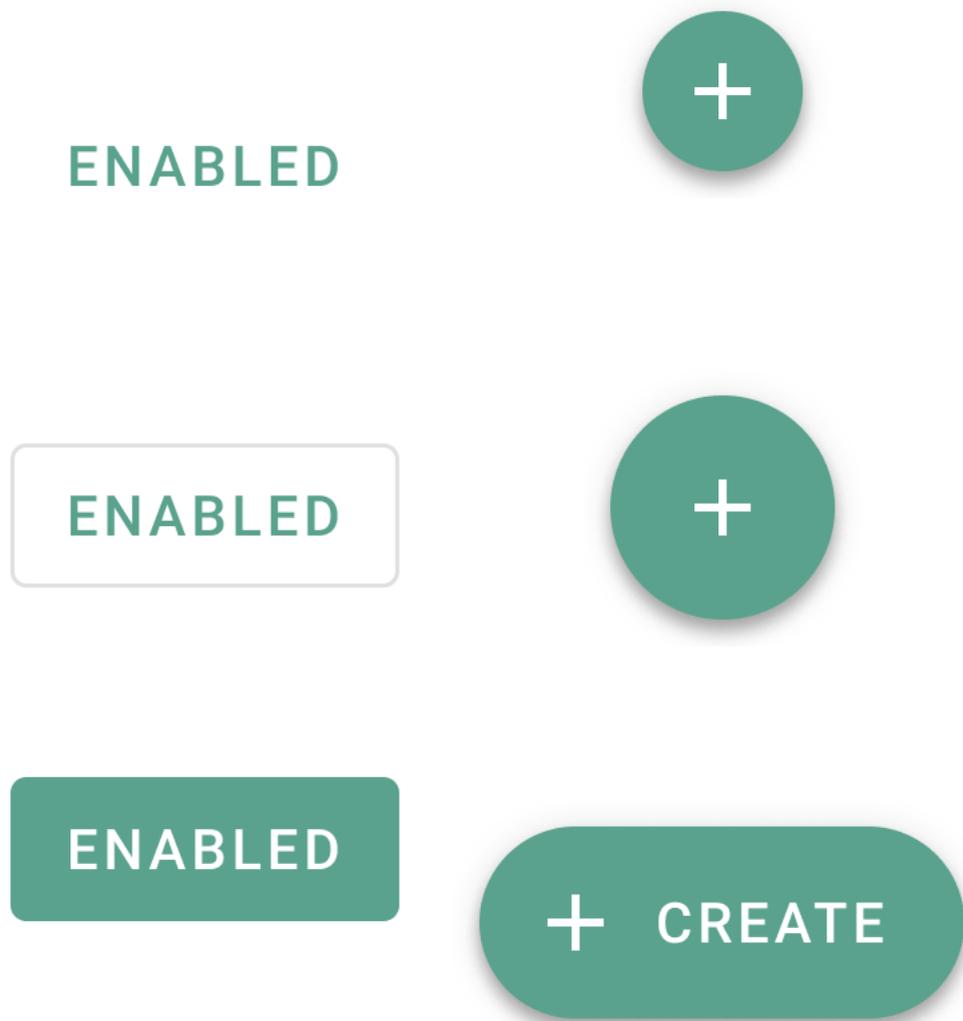


Material Design 3 コンポーネント

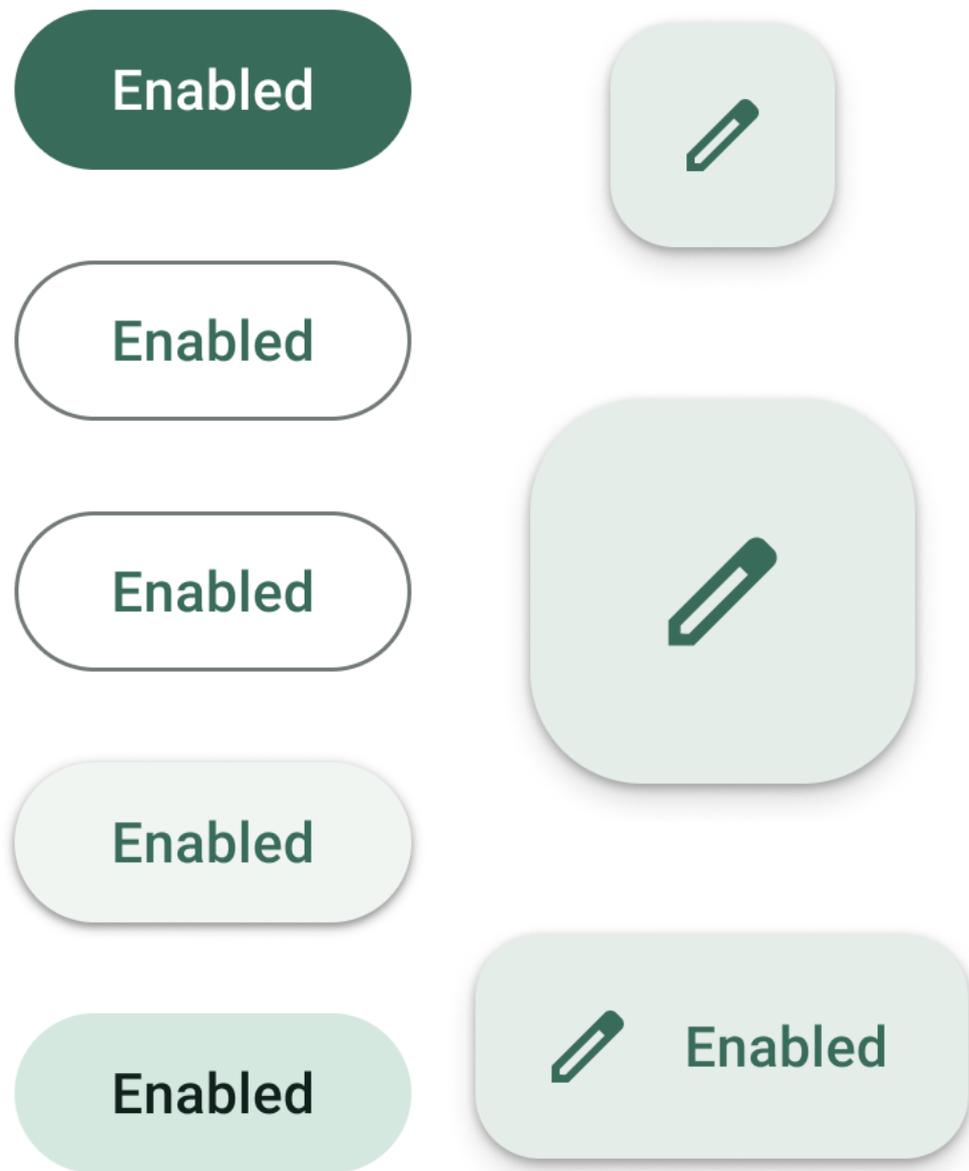


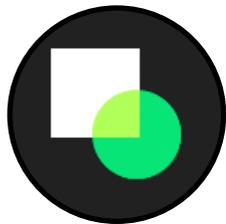
変更されたコンポーネントの例：ボタン関連

Material Design 2 コンポーネント



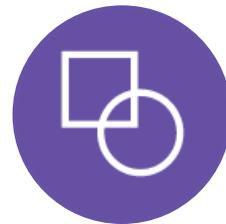
Material Design 3 コンポーネント





Material Design Components

[https://play.google.com/store/apps/
details?id=io.materialdesign.catalog](https://play.google.com/store/apps/details?id=io.materialdesign.catalog)



Compose Material Catalog

[https://play.google.com/store/apps/
details?id=androidx.compose.materi
al.catalog](https://play.google.com/store/apps/details?id=androidx.compose.material.catalog)

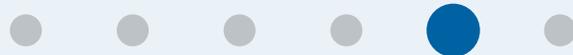


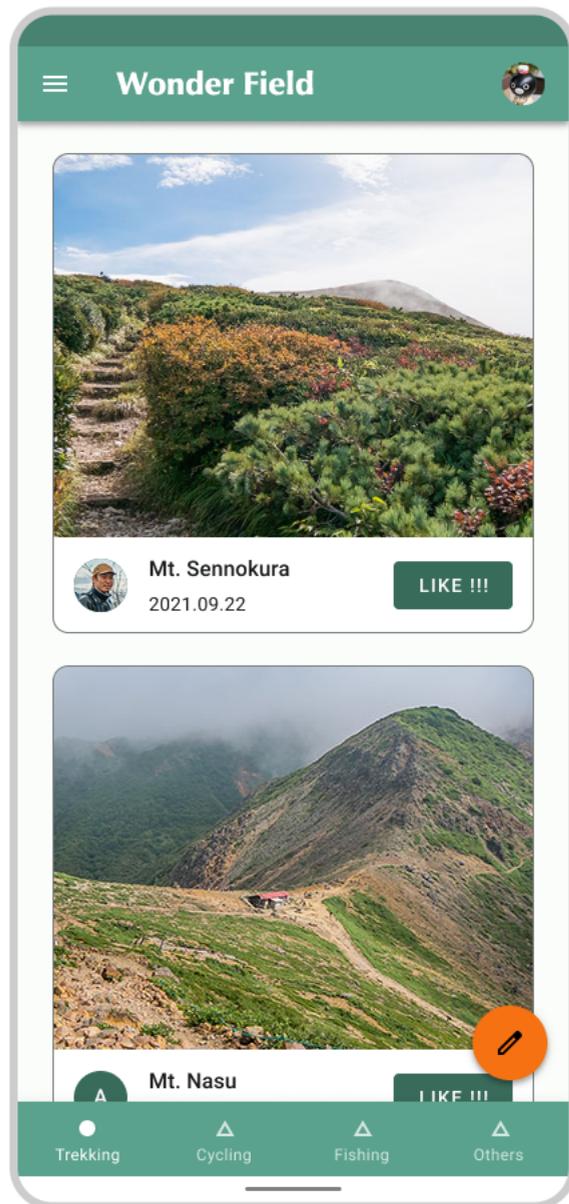
Android 標準UI見本

[https://play.google.com/store/apps/
details?id=jp.co.phenomena.android
2015.androiddefaultuiac](https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.phenomena.android.2015.androiddefaultuiac)



「Material Design 3 対応」 するべき？





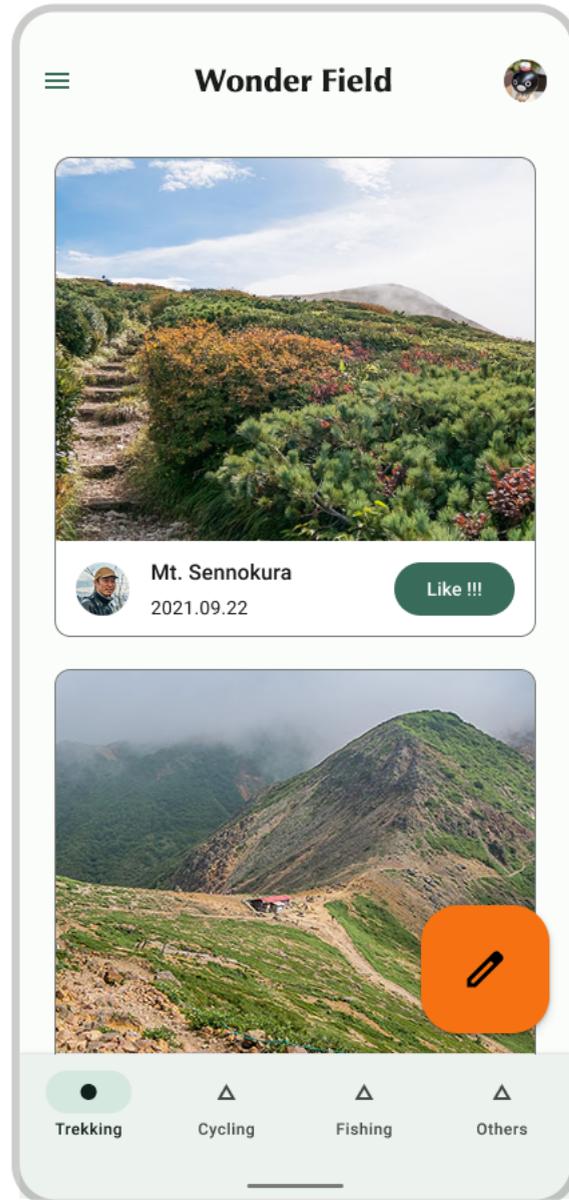
Material Design 2 のまま変えない

メリット

- ・ 提供側が色をコントロールでき、色によるブランディングを継続できる

デメリット

- ・ 徐々に古臭く見えてくる恐れがある
- ・ Googleからのサポートが手薄になる



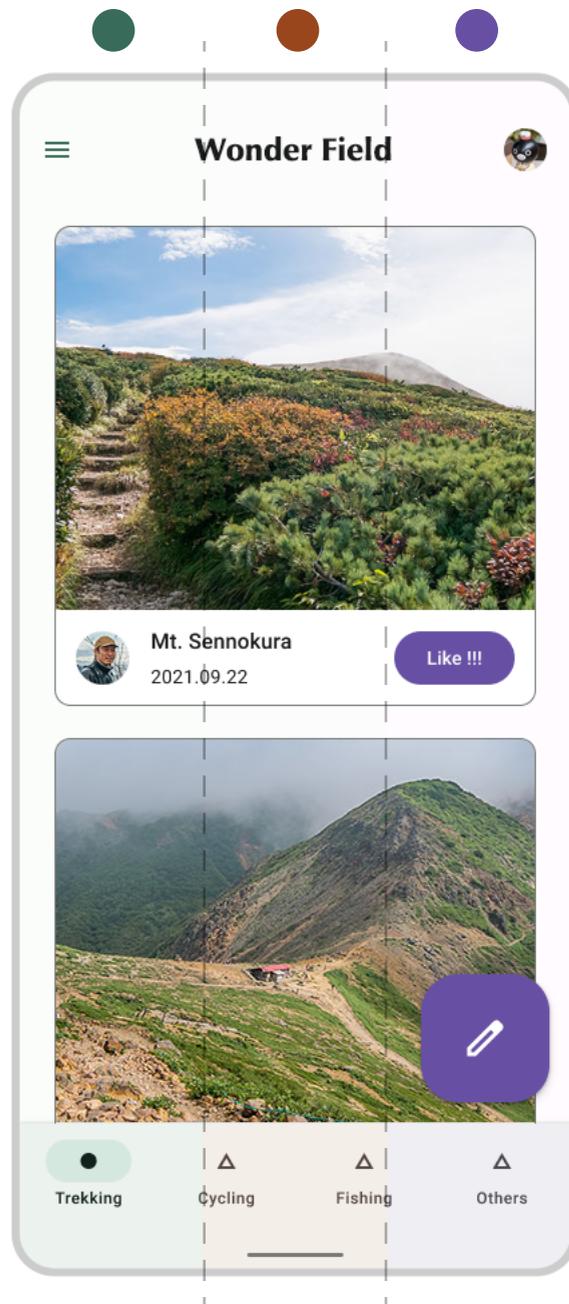
コンポーネントのみアップデートし、 Dynamic Color は適用しない

メリット

- ・ 提供側が色をコントロールでき、色によるブランディングを継続できる

メリット

- ・ 色以外は最新のデザインに追従するため、ある程度新しい印象を持たせることができる



コンポーネントをアップデートし、 Dynamic Color も適用する

メリット

- ・ 完全に最新のデザインに追従するため、新しい印象を持たせることが出来る

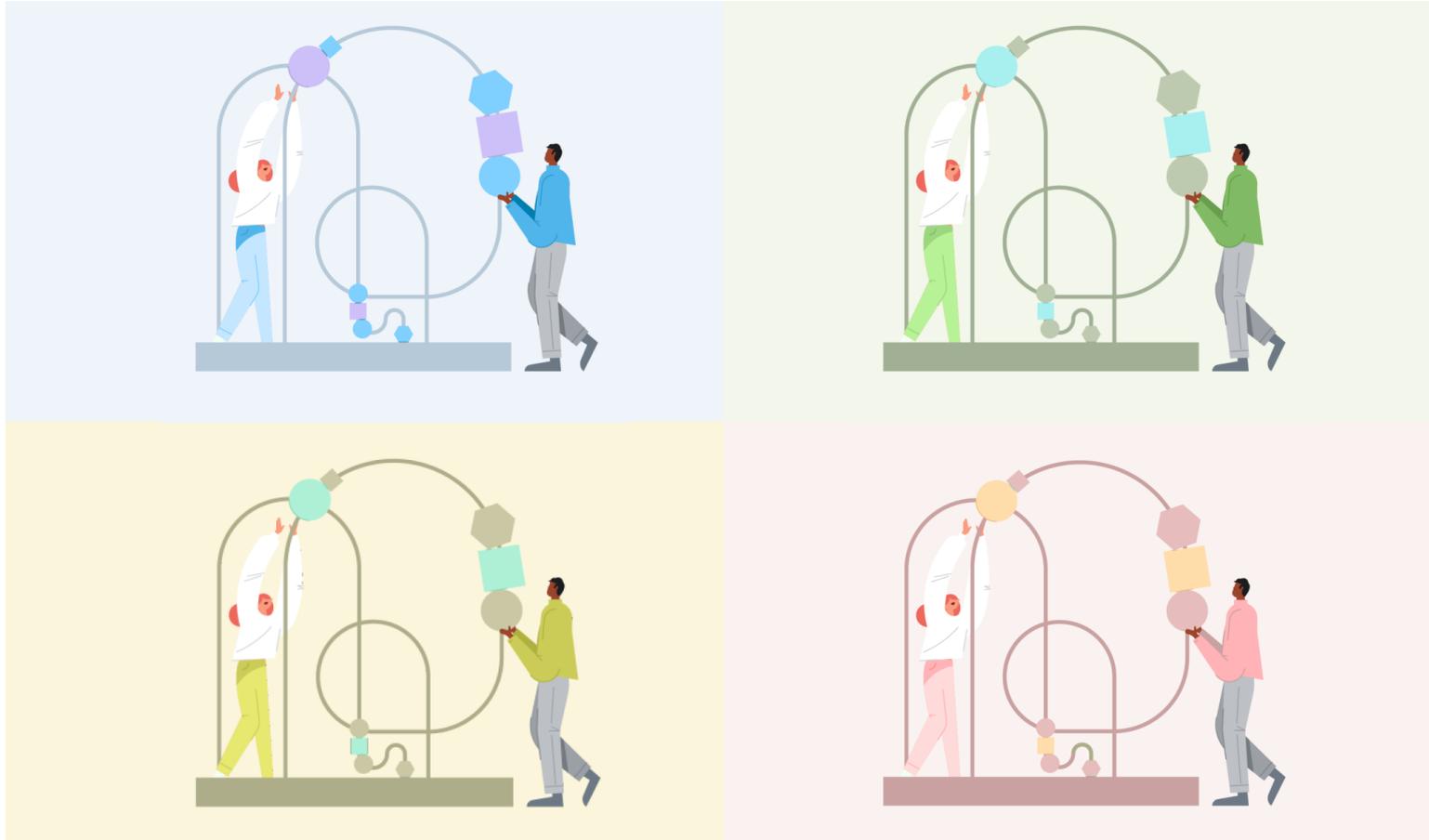
デメリット

- ・ 提供側が色をコントロールしづらくなり、色によるブランディングが難しくなる

補足



イラストの Dynamic Color 対応



ガイドラインでは **イラストにもDynamic Colorの適用** を推奨している

SVGであれば対応可能 だが、作成難度は大きく上がりそう…