

04 – Spé Front & Creative Dev – Creative Development

J'ai voulu recréer un effet que j'avais vu sur un site awwwards qui consistait à montrer / cacher une image en fonction du déplacement horizontal de la souris. J'ai jamais pris le temps de le développer et ce rattrapage en est le moment parfait, cependant pour que le site ait un effet un peu plus "wouaw" j'ai ajouté de la 3d avec Three Js. Ainsi dans deux canvas j'ai mis le même objet 3D "Wall E" avec les mêmes paramètres globaux (positions de Wall E, de la caméra et de la lumière, etc). Le seul paramètre qui change est le "material" de l'objet (et la couleur de fond du canvas), dans le premier canvas il est avec ses textures alors que dans le second il est en "wireframe" ce qui montre toutes ses arrêtes avec ses polygones transparents. Pour rendre la chose un peu plus dynamique j'ai ajouté une rotation infinie aux Wall E. Si on s'arrête là, on verra uniquement le Wall E "wireframe" car avec le CSS j'ai superposé mes deux canvas et celui qui est sémantiquement après est celui visible par l'utilisateur. Il faut maintenant créer le cœur de l'effet et pour ce faire il suffit de calculer le pourcentage dont on doit "rognier" notre second canvas pour révéler le premier canvas à l'utilisateur. Pour calculer ce pourcentage j'utilise la position X (horizontal) de ma souris sur l'écran et la largeur de l'écran. À chaque mouvement de la souris je met à jour ce pourcentage et avec la propriété "clip-path" en CSS je peux couper le second canvas tout en suivant la souris. Si l'utilisateur ne bouge pas sa souris alors l'effet part de la souris puis va vers le bord de l'écran le plus proche puis change de sens et ainsi de suite.

J'ai eu un petit souci à cause d'une erreur d'inattention, j'avais mal nommé mon canvas et donc j'avais rien qui s'affichait, sinon le projet reste assez basique et simple de compréhension.

Il est possible de l'améliorer notamment au niveau du code, tout le système qui permet de changer le clip path ne devrait pas être dans le fichier three.js, soit dans le main.js car c'est un petit projet soit dans un fichier dédié. La seconde amélioration possible est de créer une objet regroupant les paramètres qu'ont les deux canvas en commun.

Peut être que le model 3D de Wall E pourrait avoir moins de polygones pour le rendre plus léger mais cela changerait complètement le rendu avec le canvas "wireframe".

Lien Loom :

<https://www.loom.com/share/106b8618284d49a0b3bc48fb2a5ca9c0?sid=d375bf15-7603-43a8-8afb-1cefe1295f2e>