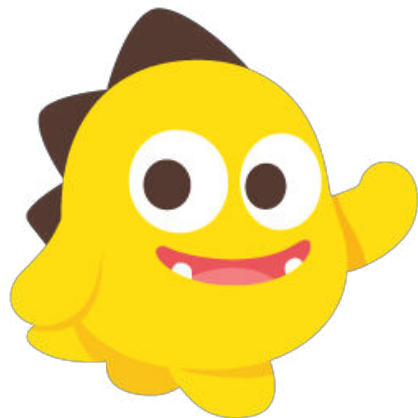


회사 소개 홈페이지



장보라

웹표준기반 스마트UI/UX 디자인 콘텐츠 제작_A

라인컴퓨터아트학원

목차

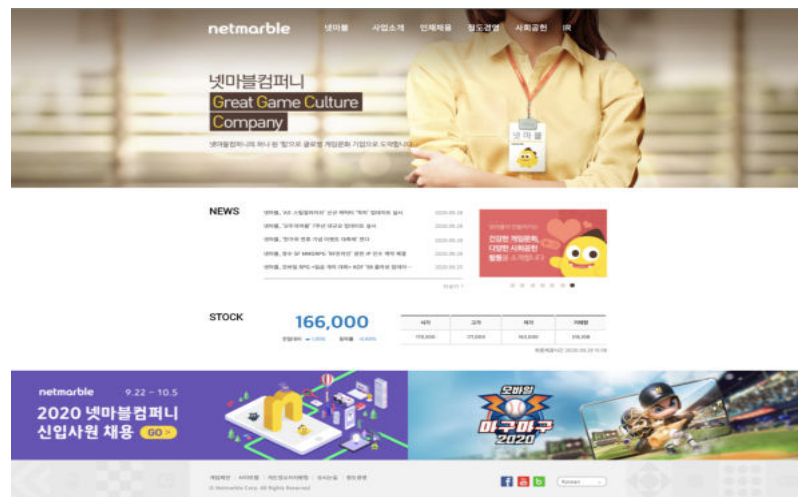
1. 회사 선정 (2 ~ 3)
2. 스케치 (4 ~ 6)
3. 사용 색상 / 폰트 (7 ~ 8)
3. HTML (9 ~ 12)
4. JavaScript / JQuery (13 ~ 15)
5. 총평 (16 ~ 17)



회사 선정



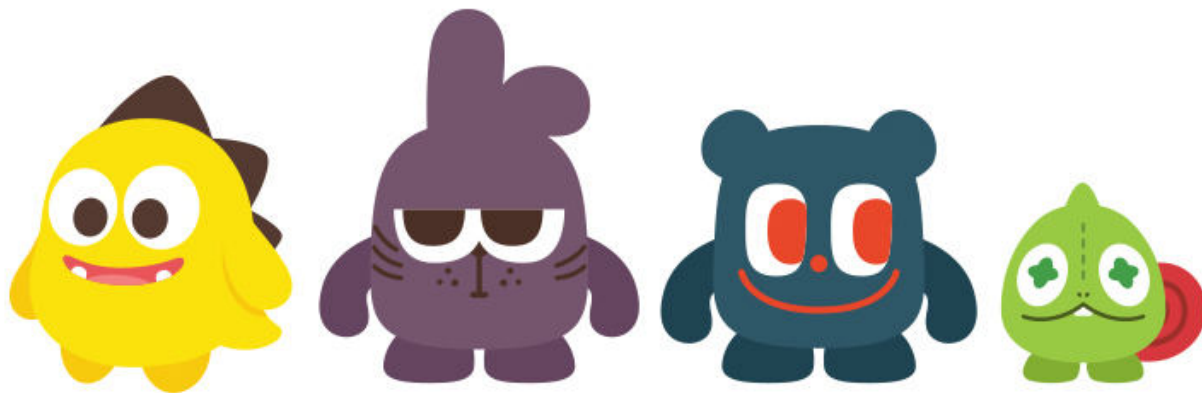
회사 선정



사전 조사 과정에서 다양한 회사들의 홈페이지를 접한 후 본래의 홈페이지보다 세련된 페이지를 만들고 싶다는 생각이 들었다. 그 기준을 잡고 회사를 찾아보니 넷마블이 눈에 들어왔다.

현재의 넷마블 페이지도 나쁘지 않지만 좀 더 최신 디자인에 가까운 홈페이지로 재구성해보고 싶어져서 넷마블로 회사를 선정하게 되었다.

스케치



넷마블 게임즈 연구

넷마블에 대해서 설명
넷마블에 대해서 설명
넷마블에 대해서 설명
넷마블에 대해서 설명

넷마블에 대해서 설명
넷마블에 대해서 설명
넷마블에 대해서 설명
넷마블에 대해서 설명

관련 이미지

서브 제목

넷마블에 대해서 설명
넷마블에 대해서 설명
넷마블에 대해서 설명
넷마블에 대해서 설명

서브 제목

넷마블에 대해서 설명
넷마블에 대해서 설명
넷마블에 대해서 설명
넷마블에 대해서 설명

스케치

게임 이미지

계열 이미지

계열 이미지

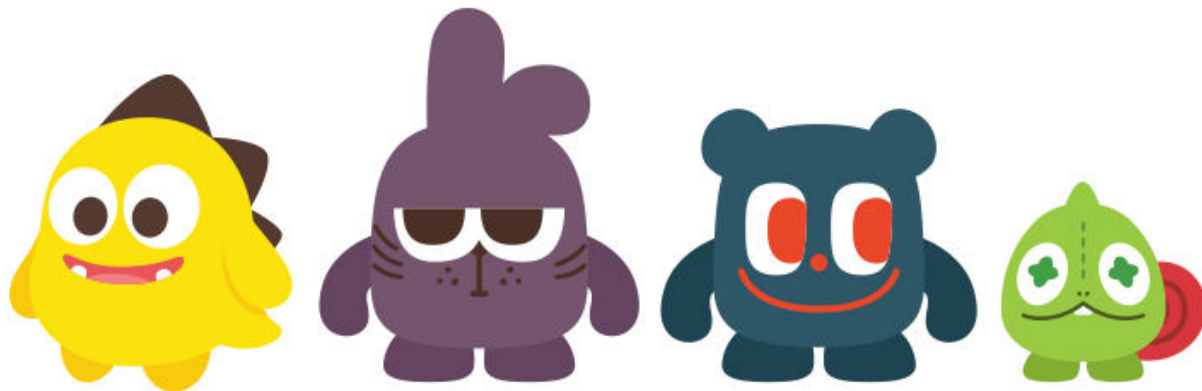
그외

고령

스케치



사용 색상 / 폰트



사용 색상 / 폰트

Noto Sans KR

Designed by Google



orange = rgb (255, 165, 0)



rgb (50, 50, 50)



rgb (186, 5, 5)

주로 사용된 색상은 orange 색상과
글씨에 적용된 rgb (50, 50, 50) 색상,
메뉴의 타이틀에 적용된 rgb (186, 5, 5) 색상이다.

처음 생각한 넷마블의 색은 노란색이 떠올랐다. 하지만 노란색을
그대로 사용할 수 없으니 그보다 조금 어둡게 느껴지는 오렌지색을
사용하였다.

그리고 메뉴 타이틀로 사용한 색은 강조를 하기 위해 강렬한 붉은
색상을 사용하였는데 눈의 피로감을 위하여 명도를 낮추어 사용하였다.

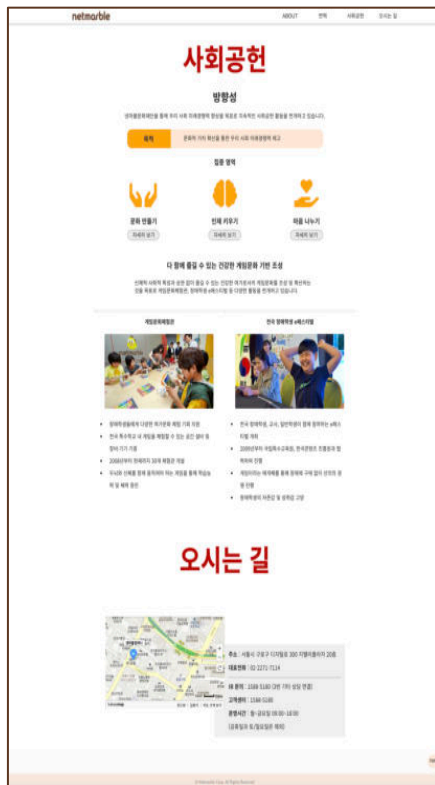
사용된 폰트는 Noto Sans KR이다.

깔끔한 글씨체로 회사를 소개하는 페이지에 적합한 폰트라고 생각되어
페이지 전체에 사용하였다.

HTML



HTML



<header>태그에는 <nav>태그로 상단 고정 메뉴와 메인 이미지, 메인 문구를 넣었다.

ABOUT, 연혁, 사회공헌, 오시는 길 등의 메뉴를 4개의 <section>태그로 나누어서 내용을 기입하였다.

각 <section>에는 해당 메뉴에 해당하는 내용을 <article>태그를 통해 기입하였다.

HTML

ABOUT

소개

사명/상장

주요 실적

넷마블컴퍼니는

최고의 온라인 게임 퍼블리셔 넷마블과
우수한 개발력을 보유한 게임 개발 스튜디오들이
하나되어 글로벌 게임 컴퍼니로 도약합니다.

ABOUT

넷마블은 우수한 게임을 직접 개발하고
PC/모바일 게임 퍼블리싱 사업을 운영하는
글로벌 게임 컴퍼니입니다.

게임 개발

2004 제1회 우수 게임 소프티웨어
시상 부문에 2회 수상할 수 있는 최
고의 자질을 갖추고 있습니다.

퍼블리싱

2004 제1회 우수 게임 소프티웨어
시상 부문에 2회 수상할 수 있는 최
고의 자질을 갖추고 있습니다.

글로벌 사업

2004 제1회 우수 게임 소프티웨어
시상 부문에 2회 수상할 수 있는 최
고의 자질을 갖추고 있습니다.

GAMES

비전

Create Game
Culture Company

미션

We entertain the world
with fun games.

연혁

넷마블은 재미있는 게임으로
전 세계 사람들에게 즐거움을 선사하며
글로벌 게임 모토를 이끌어 나갑니다.

연도	주요 실적
2019	12. 넷마블, 2019 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 11. 넷마블, 2019 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 10. 넷마블, 2019 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 09. 넷마블, 2019 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 08. 넷마블, 2019 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 07. 넷마블, 2019 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 06. 넷마블, 2019 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 05. 넷마블, 2019 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 04. 넷마블, 2019 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 03. 넷마블, 2019 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 02. 넷마블, 2019 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 01. 넷마블, 2019 대한민국 게임대상 4회 수상 수상
2018	12. 넷마블, 2018 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 11. 넷마블, 2018 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 10. 넷마블, 2018 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 09. 넷마블, 2018 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 08. 넷마블, 2018 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 07. 넷마블, 2018 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 06. 넷마블, 2018 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 05. 넷마블, 2018 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 04. 넷마블, 2018 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 03. 넷마블, 2018 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 02. 넷마블, 2018 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 01. 넷마블, 2018 대한민국 게임대상 4회 수상 수상
2017	12. 넷마블, 2017 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 11. 넷마블, 2017 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 10. 넷마블, 2017 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 09. 넷마블, 2017 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 08. 넷마블, 2017 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 07. 넷마블, 2017 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 06. 넷마블, 2017 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 05. 넷마블, 2017 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 04. 넷마블, 2017 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 03. 넷마블, 2017 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 02. 넷마블, 2017 대한민국 게임대상 4회 수상 수상 01. 넷마블, 2017 대한민국 게임대상 4회 수상 수상

HTML

「요
」와

넷마블은 재미있는 게임으로 전세계 사람들에게 즐거움을 선사하여 글로벌 게임리더를 이끌어 나갑니다.

2019	2018	2017
12	12	12
신원정보관리법, 「신원정보관리법 개정법률 제149호」	신원정보관리법, 「신원정보관리법 개정법률 제149호」	신원정보관리법, 「신원정보관리법 개정법률 제149호」
11	99	11
부동산 2019 대한민국 부동산 시장 추진	대한민국 부동산 시장 2019 추진	2017 대한민국 부동산 시장 2017 추진
10	05	06
신원정보 관리정보시스템, 「신원정보 관리정보시스템 운영지침」	신원정보 관리정보시스템, 「신원정보 관리정보시스템 운영지침」	신원정보 관리정보시스템, 「신원정보 관리정보시스템 운영지침」
03	03	05
신원정보관리법, 개인정보 보호, 「신원 정보관리법」	신원정보관리법, 개인정보 보호, 「신 원정보관리법」	신원정보관리법, 개인정보 보호, 「신 원정보관리법」
01	01	02
신원정보관리법, 「신원정보관리법」	신원정보관리법, 「신원정보관리법」	신원정보관리법, 「신원정보관리법」

사회악

음향성

[illegible]

10. 10. 10. 10.

從前時方知 謝公處 舊時 早已 不聞 以謝公處 現已



문화인물기



인제 키우기



나누기
모기

다 함께 즐길 수 있는 건강한 게임문화 기반 조성

位基座之應是與此等之非輕金屬結合。此等之非輕金屬可與此種非輕金屬之合金。此種非輕金屬可與此種非輕金屬合金。此種非輕金屬可與此種非輕金屬合金。

有別於其他雜誌



한국 경제학회 40대 학회상 수상



- [illegible]

이
세
금



주소: 서울시 구로구 디지털로 300 차병원빌딩지 20층

電話查詢：02-2271-7114

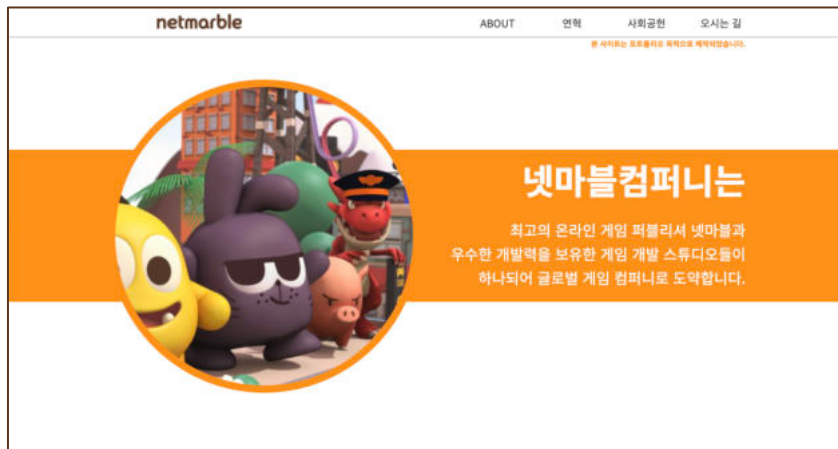
IR 분해: 1589, 5180 (3번 거울 상등 연결)
고압분해: 1504, 5180

운영시간 : 월~금요일 09:00~18:00

JavaScript / JQuery



JavaScript



```
let topImgPosition = -100;
let marginPointer = 0;

function moveImg(){
    let topImg = document.getElementById("topImage");

    if(marginPointer == 0){
        topImg.style.backgroundColor = --topImgPosition + "px";
        if(topImgPosition < (-1250)){
            marginPointer = 1;
        }
    }else{
        topImg.style.backgroundColor = ++topImgPosition + "px";
        if(topImgPosition > (-220)){
            marginPointer = 0;
        }
    }
}

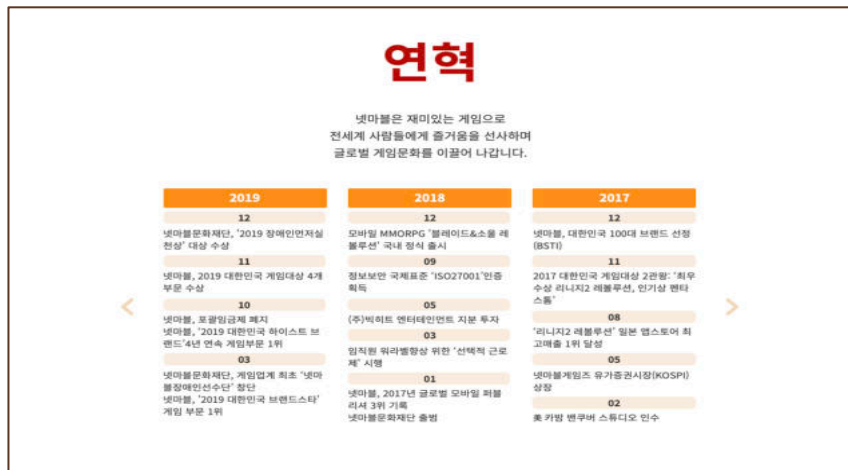
setInterval('moveImg()', 40);
```

메인 이미지를 원 속의 그림이 좌우로 움직이게 표현하였다.

div태그로 원을 만들어 준 후 css로 background-image로 배경 이미지를 지정해준다.
그렇게 지정해 준 이미지를 JavaScript를 통해 background-position-x의 값을 조정하기 위한 변수를 선언해 준 후 그 값이
점점 -가 되게 하여 이미지가 오른쪽으로 움직이는 듯한 효과를 준다.

이 작업을 setInterval을 통해 계속 반복시켜준다. 작업이 반복되면서 특정 값에 도달하면 지정해둔 포인터를 통해 다시 값을
증가시켜 이번에는 왼쪽으로 이동하는 것처럼 보이게 한다.

JQuery



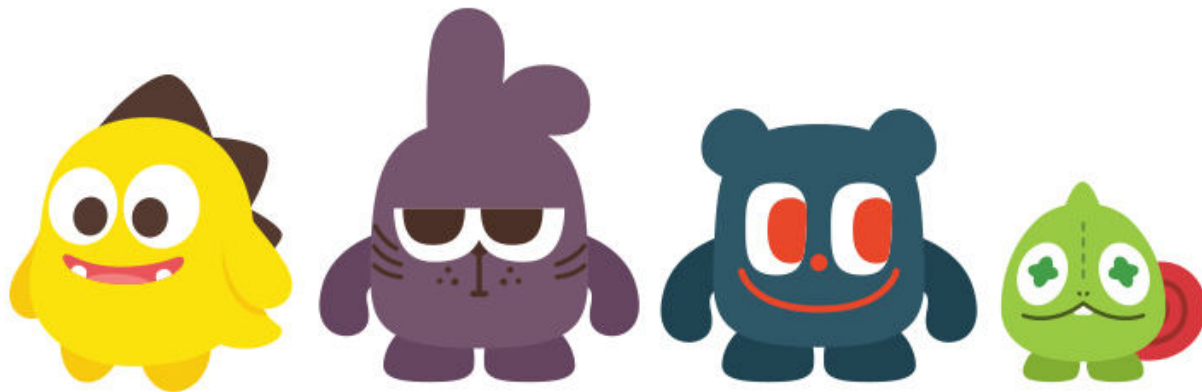
```
let i = 0;
$('#rightBtn').click(function(){
    if(i < 4){
        i++;
        $('#totalHistory').css("margin-left",((-370)*i)+"px");
        $('#totalHistory').css("transition","0.4s linear");
    }
});
$('#leftBtn').click(function(){
    if(i > 0){
        i--;
        $('#totalHistory').css("margin-left",((-370)*i)+"px");
        $('#totalHistory').css("transition","0.4s linear");
    }
});
```

연도별 연혁을 가로로 긴 표처럼 표시하여 좌우 버튼을 누를 때 해당 년도의 연혁을 확인할 수 있도록 기능을 구현하였다.

오른쪽 버튼을 누르면 연혁을 나타내고 있는 태그의 마진을 -370에 버튼을 누른 횟수만큼 곱해준다. 이때 표를 한 칸씩 넘긴다고 하였을 때 오른쪽으로 4번 이상 넘기면 공백이 뜨기 때문에 if문을 사용하여 i가 4보다 작을 때에만 margin-left를 줄 수 있도록 한다. 그리고 transition을 지정해주어 보다 자연스럽게 다음 연혁을 노출시킨다.

왼쪽 버튼의 경우 이미 오른쪽으로 넘겨졌을 때에만 동작하도록 i가 0보다 클 때만 동작하도록 지정해준다. 이때 버튼이 눌리면 i의 값이 바로 증가해야 하기 때문에 제일 상단에 i를 증가시켜 준 후 코드를 기술한다.

총평



총평

통상적인 회사 홈페이지를 만드는 작업이었던 만큼 지금까지 했던 작업들과는 달리 만드는 사람의 개성이나 취향이 들어가는 것이 아닌 일반적이고 무난한 홈페이지 디자인을 해야했다. 그래서 다양한 회사들의 홈페이지를 참고하여 구상을 해갔는데 선생님께서 별도의 서브 페이지가 있는 것이 아닌 하나의 페이지에 내용이 전부 들어가는 원 페이지로 작업을 하라고 하셨다.

지금까지는 마음대로 페이지 구성을 짚는데 정보가 정돈되어 나열된 하나의 홈페이지를 만드는 것이 솔직히 조금 헛갈렸다. 어쨌게든 홈페이지를 만들어서 선생님께 보여드렸더니 그 전보다 홈페이지의 구성을 더 구체적으로 봐주셨다. 그렇게 제대로 마무리를 하지 못한 채로 연휴가 시작되었고 연휴 때에는 혼자서 작업을 할 수 밖에 없으니 선생님의 피드백에 너무 의존했다는 것을 깨달았다.

선생님께 피드백을 받으면서 많은 것들을 배울 수 있었지만 스스로도 좀 더 알아가려는 자세가 필요하다는 생각이 들었다. 그래서 앞으로는 다양한 홈페이지를 접하고, 그 페이지를 분석하는 등 다양한 노력을 할 예정이다.

감사합니다.

