



토이 팀 PJ

픽사 애니 -토이 스토리 사이트

로딩 구역



페이지 입장시
Js로
프로그래스 바
퍼센트 증가 +
이미지 추가함

숫자 100까지
증가 후 메인
페이지로 자동
이동
입장시 js로
프로그래스 바
퍼센트 증가 +
이미지 추가함

메인

원본 사이트 : <https://www.pixar.com/feature-films-launch>

ToyStory1,2,3,4의 각 글자에 오버시 해당 포스터 나타나고 클릭시 각 서브페이지로 이동

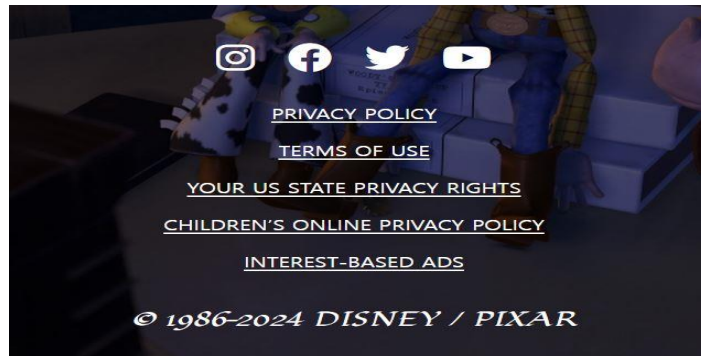


공통

상단 GNB - 로고에 마우스 오버시 Gnb메뉴 등장 , 로고 클릭시 메인페이지로 이동



하단 SNS 구역 - 각 sns 링크들 js 데이터 배열화하여 각 페이지에서 데이터 출력됨



은경 - 서브 페이지 1

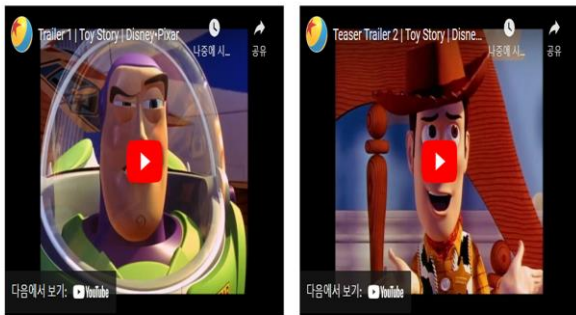


토이스토리 1편 서브페이지

메인이자 인트로 영역

메인 페이지쪽 영문구는 토이스토리의 주연 캐릭터인 버즈의 대사를 인용하였음

Trailers



Ever wonder what toys do when people aren't around?

Toy Story answers that question with a fantastic fun-filled journey,

viewed mostly through the eyes of two rival toys - Woody, the lanky, likable cowboy, and Buzz Lightyear, the fearless space ranger.

Led by Woody, Andy's toys live happily in his room until Andy's birthday brings Buzz Lightyear onto the scene.

Afraid of losing his place in Andy's heart, Woody plots against Buzz.

But when circumstances separate Buzz and Woody from their owner, the comically-mismatched duo eventually learn to put aside their differences, and they find themselves on a hilarious adventure-filled mission where the only way they can survive is to form an uneasy alliance.

토이스토리 1편 서브페이지

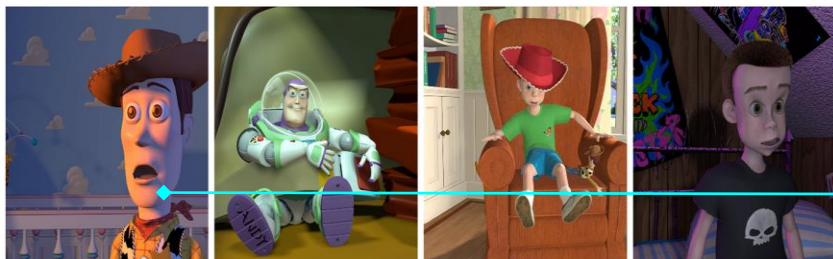
인트로 영역 - 트레일러 파트

공식 홈페이지의 링크 추가 및 원본 사이트의 인트로 텍스트를 인용하여 구성하였음

for Each문으로 데이터 정리하여

화면에 표출되도록 하였음

아래 디자인파트영역의 제작 동영상도 트레일러 파트와 동일한 형식임

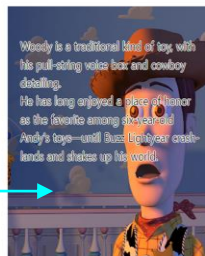


Woody

Buzz Lightyear

Andy

Sid



Woody is a traditional kind of toy, with his pull-string voice box and cowboy daddling. He has long enjoyed a place of honor as the favorite among characters of Andy's toys—until Buzz Lightyear crash-lands and shakes up his world.

Woody

Buzz Lightyear

Andy

Sid



Hamm

Mr. Potato Head

Rex

Slinky



Hamm

Mr. Potato Head

Rex

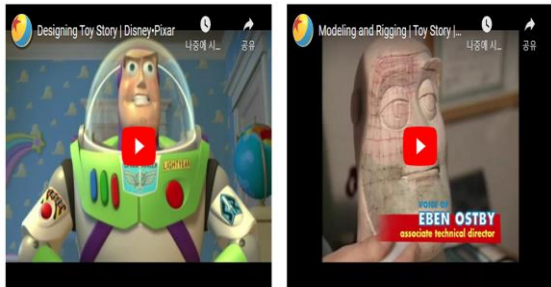
Slinky

토이스토리 1편 서브페이지

메인 영역 - 캐릭터 소개 파트

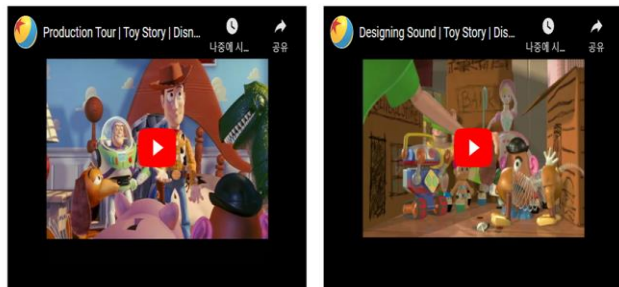
캐릭터 이름 및 캐릭터 소개, 이미지를 데이터로 수집. JS 로 데이터 정리하여 for Each문 으로 그리드 형식으로 표출되도록 구성하였음. 이미지 오버시 캐릭터 소개가 등장.

Design - Character



The filmmakers assembled the Toy Story cast from a wealth of childhood memories. But for the story to work, the two main characters needed to have their own chemistry. Early versions of Woody included a ventriloquist's dummy and an ill-tempered cowboy before he became the affable hero seen on screen. Buzz Lightyear offered a different challenge : inventing a brand-new toy that instantly felt familiar

Design - Background



토이스토리 1편 서브페이지

메인 영역 - 디자인 파트 - 캐릭터 소개

디자인 파트는 캐릭터 / 배경 이미지 제작 과정 영상, 컨셉 이미지로 구분화

영상 파트는 틀이 동일하여 제목, 영상 링크, 내용 (설명없으면 빈값으로) 데이터 정리화하여 작업하였음

for Each문으로 데이터 정리하여 화면에 표출 되도록 하였음

위의 인트로 파트 동영상 파트와 동일한 형식

Character Concept Design



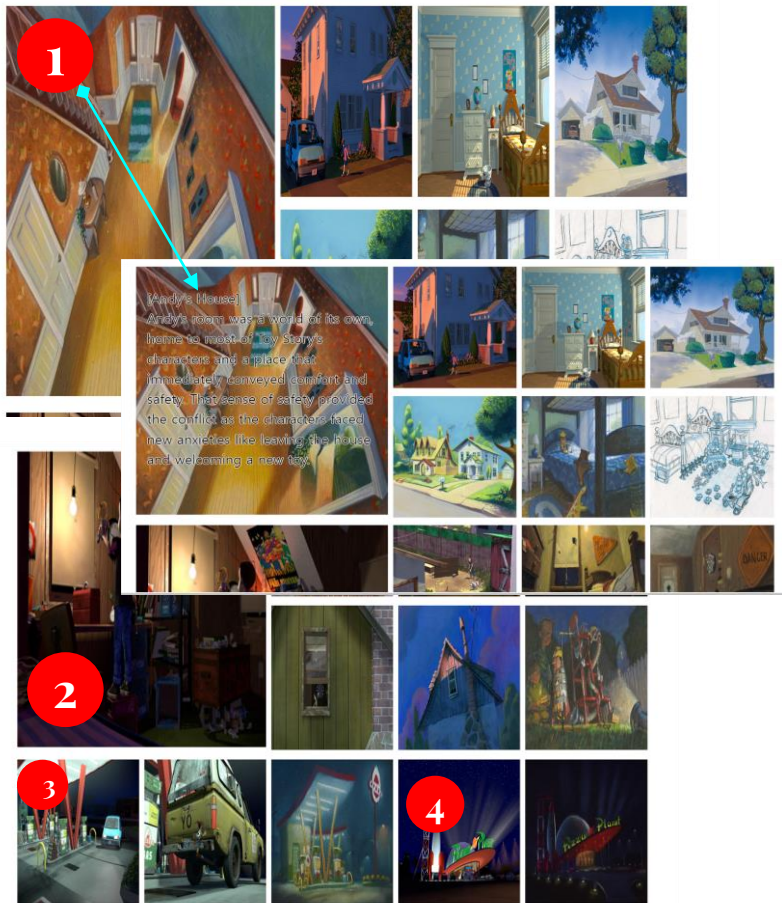
토이스토리 1편 서브페이지

메인 영역 - 디자인 파트 - 캐릭터 컨셉 소개

슬라이드 드래그 기능 함수를 활용하여 18장의 컨셉 이미지를 편하게 볼 수 있도록
작업하였음

for문으로 18장 이미지를 수집하고 for
Each문으로 슬라이드 함수 JS 제작함

Background Concept Design



토이스토리 1편 서브페이지

메인 영역 - 디자인 파트 - 배경 컨셉 소개

배경 이미지 20장을 for 문으로 수집하고 그리드 형식으로 표출되도록 구성하였음.

캐릭터 소개 파트와 동일한 형식이지만 1, 8, 15, 18번째 이미지만 텍스트만 나오도록 해당 이미지 4개에 first, second, third, fourth 클래스를 별도로 지정함.

텍스트 표출은 for Each문으로 표출되도록 하였으며 이미지 오버시 텍스트 나오도록 CSS 로 작업하였음.

윤철 - 서브페이지2

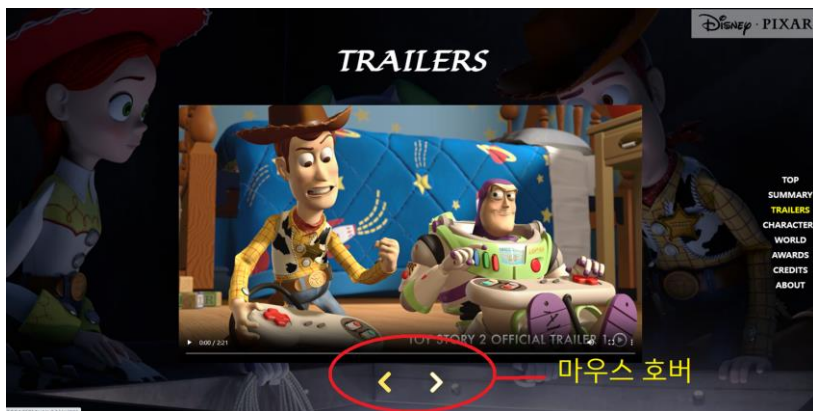


1. 홈페이지의 우측에 **메뉴바** 구현
 - 각 영역들을 **offsetTop** 값을 사용해 메뉴 버튼과 연결
 - 메뉴버튼에 **클래스 on**을 사용하여 해당 영역의 위치 확인
 - 클릭시 해당페이지 이동 가능

2. **스크롤 이벤트**를 적용하여, 각 영역의 위치를 연결함. 작은 스크롤 동작에도 다음 영역으로 한 번에 갈 수 있게 구현함

3. **갤러리 컨셉**의 구성으로 디자인성 및 손쉬운 사용성을 구현함

로고를 클릭하면 해당 페이지의 티저 이미지가 상단에서 내려오는 **애니메이션** 효과를 추가



트레일러 영역을 슬라이드 형식으로 구현하기 위하여 **appendChild**와 **insertBefore** 및 **left** 값을 이용함

하단 버튼 마우스 호버시 **클래스on** 적용

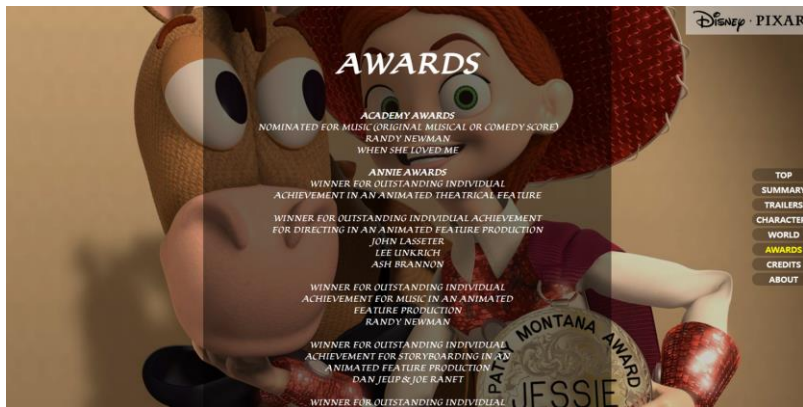


배열과 객체로 **forEach** 를 사용해 해당하는 정보를 좌측의 메뉴 리스트와 연결시킴

해당 메뉴를 누르면 정보가 **display** 되게 구현 -> 한 번에 하나의 정보를 볼 수 있어, 조금 더 정보에 집중 가능

각 메뉴에 해당하는 이미지들은 **grid 레이아웃**으로 깔끔하게 정돈하여 화면에 표시

각 이미지를 클릭하면 **클릭이벤트**를 이용한 **모달 팝업창**이 생성되고 뒷배경은 어두워짐으로 이미지 감상 가능



1. 흘러가는 정보를 **overflow: auto** 을 사용하여 엔딩크레딧 느낌으로 표현
 2. **element.scrollTop** , **element.scrollHeight** , **element.clientHeight** 으로 스크롤의 위치상태값에 따라 영역이동 제한
 - 마우스가 설명박스 안에 위치할 때 내부스크롤 위치값이 5% 이상 95% 미만시 다른페이지 이동 불가
 - 마우스가 설명박스 밖에 위치할 때 영역 이동 가능 및 메뉴바를 이용해 이동 가능
- 버그1 위 3번의 상태값이 중간에 걸린 상태로 다른 페이지 이동시 모든 기능 막힘
- 해결방안: 영역 이동시 **설명박스의 스크롤 상태값을 초기화**
- 버그2 극단적인 스크롤시 페이지가 중간에 걸림
- 해결방안: **setTimeout** 과 **부드러운스크롤** 기능으로 해결

각 영역은 동일한 레이아웃을 공유하며, 데이터는 공통 함수를 사용하여 일관성 있게 관리 할 수 있음.

제작 편리성 , 관리 편의성 , 시각적 통일성



재운 서브페이지 3 - 시놉시스



가운데 로고는 마우스 **hover**
시 **rotate 15deg**

모바일 버전에서는 미디어 쿼리를 이용하여 시놉시스 부분 생략

서브페이지 3 - 캐릭터 소개

for문을 이용해 데이터 수집

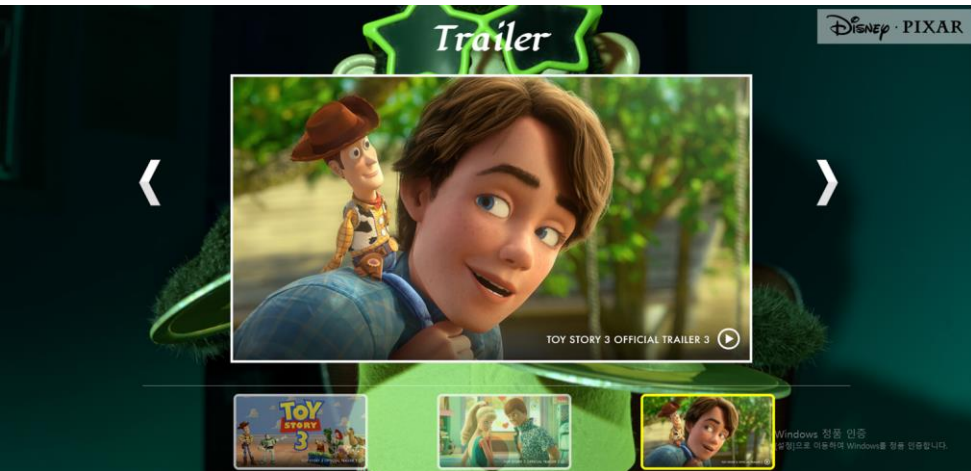


좌측 캐릭터 이미지 버튼(블릿) 클릭시 해당 캐릭터에 대한 이미지와 설명에 “on” 클래스가 추가 되어 출력되는 페이드 형식의 슬라이드 배너를 **forEach**문을 이용해 구현

해당 슬라이드는 자동으로 넘어가지 않고 좌측의 캐릭터 버튼(블릿)으로만 사용가능

서브페이지 3 - 트레일러 영상

자동으로 클래스 “on”을 5초마다 추가, 제거가 되는 슬라이드 배너 **forEach**문을 이용하여 구현



방향버튼과 하단의 이미지 클릭을 통해 수동으로 슬라이드를 넘길 수 있다.

인터벌 지우기 함수를 이용하여 버튼 클릭 후 3초간 아무 작동도 안하면 다시 인터벌 호출하여 5초마다 슬라이드 변경

모바일 버전에서는 슬라이드 기능 비활성화 후 **fle**

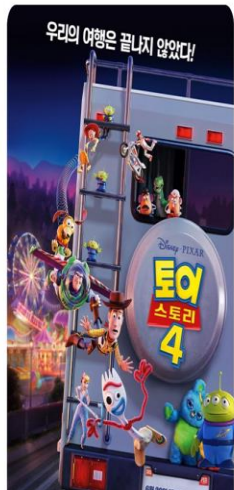
```
flex-direction:
column;
```


도연 - 서브페이지4

POSTER



POSTER



마우스
포인터
이미지



TOP버튼 애
니메이션 구
현

1. 페이지 내 마우스 포인터 로고 이미지 적용하여 따라다니기
-> **js onmouse 이벤트 이용**
2. 상단영역 유튜브 동영상 삽입
3. 로고 밑 이미지들 자동으로 흘러가기 (마우스 오버시 일시 정지 후 마우스 리브시 다시 이미지 이동) -> **js 재귀함수 이용**
4. 포스터 영역 원형 이미지에 마우스 오버시 원형 이미지 사라지고 포스터3개 이미지 나타나기 -> **클래스 on 이용**
5. 캐릭터 소개 영역 **데이터 배열화**하여 출력 + 각 이미지에 **오버시 애니메이션 적용**
6. 화면 오른쪽 하단영역 top버튼 구성 -> **애니메이션 구현**