

극장판 체인소 맨: 레제편 홍보 웹사이트 프로젝트 최종 결과 보고서

작성일: 2025년 12월 19일

목차

- 프로젝트 최종 개요
- 구현 완료 기능 상세 분석
- 디자인 시스템 및 스타일 가이드
- 기술적 최적화 및 안정성
- 최종 평가 및 유지보수 가이드

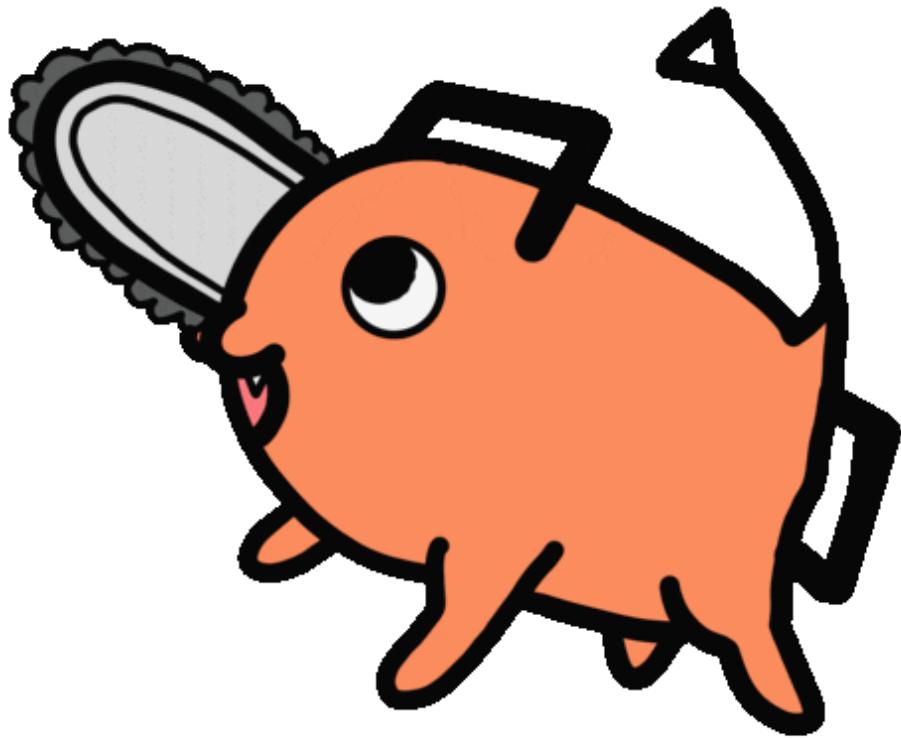
1. 프로젝트 최종 개요

1.1 목적과 최종 디자인 컨셉

본 프로젝트는 "극장판 체인소 맨: 레제편" 홍보를 위한 인터랙티브 웹사이트 구축을 목적으로 한다. "폭발 같은 여름, 소년과 소녀의 이야기"라는 핵심 문장을 기반으로, 검정 배경 위에 오렌지와 퍼플 계열의 고대비 포인트를 배치해 강렬하고 선명한 인상을 목표로 했다.

1.2 첫인상 구성 (로더 및 히어로)

초기 진입 시 로더에서 포치타 GIF가 노출되고, 이후 히어로 섹션에서 유튜브 예고편을 배경으로 자동 재생하여 "영상을 중심으로 시작되는" 구조를 만든다.



로더에서 사용되는 포치타 GIF

2. 구현 완료 기능 상세 분석

2.1 등장인물 섹션

등장인물 섹션은 수평 스크롤 리스트와 상세 모달로 구성된다.

- 카드 리스트는 마우스 위치에 따라 좌우 자동 스크롤 속도를 조절한다. 중앙 영역에서는 정지하고, 좌우 가장자리 영역에서만 이동하여 사용자가 의도적으로 탐색하도록 설계했다.
- 각 카드는 호버 시 확대 및 Y축 이동을 적용하여 클릭 가능성을 명확히 한다.
- 카드의 이미지 컨테이너를 고정 높이로 유지하고 `align-items: flex-end`를 적용해 하단 기준 정렬을 맞춘다.
- 이미지 표시에는 `object-fit: contain`을 사용하고 캐릭터별로 `transform: scale(...)` 값을 다르게 적용해 잘림 없이 화면을 채운다.

상세 모달은 선택한 캐릭터의 이미지와 설명을 좌우 2열 레이아웃으로 제공한다.

- 성우 표기는 캐릭터명 옆에 "(V. 성우명)" 형식으로 노출한다.
- 변신 가능 캐릭터는 이미지 배열 길이를 기준으로 "악마화" 버튼을 조건부 렌더링한다.
- "악마화" 버튼은 검정 배경 + 오렌지 테두리(`2px solid #f97316`) 조합으로 시각적 대비를 확보한다.

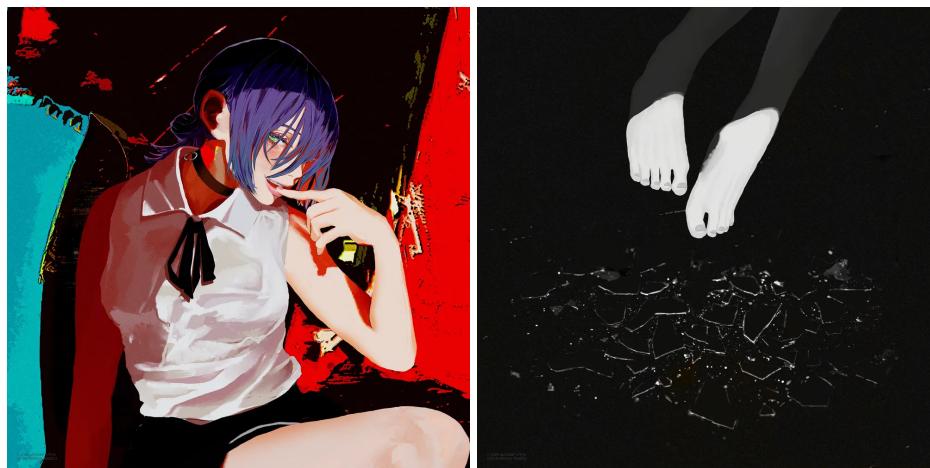


등장인물 섹션에서 사용하는 덴지 기본 이미지와 변신 이미지

2.2 OST 플레이어

OST 섹션은 유튜브 IFrame API 기반의 커스텀 플레이어이며, LP 턴테이블 메타포로 인터랙션을 구성한다.

- 유튜브 API는 `window.YT.Player`로 로딩되며, 화면에 보이지 않는 플레이어를 생성해 오디오 재생을 담당한다.
- 재생 상태에 따라 LP 원판 요소의 애니메이션 재생 여부를 전환한다. 구현은 `animationPlayState: running | paused` 방식이다.
- 재생 및 일시정지 버튼은 SVG 아이콘을 사용해 상태 전환을 명확히 하고, 트랙별 포인트 컬러를 `fill`로 적용한다.
- 진행 바는 `input[type="range"]`를 커스텀 스타일링하여 재생 비율만큼 트랙 컬러가 채워지도록 구성한다.
- 커버 이미지는 트랙 데이터의 `cover` 경로를 사용하며, 커버 클릭 시 원본 유튜브 링크로 이동한다.



OST 섹션에서 사용하는 커버 이미지

2.3 포스터 갤러리

포스터 섹션은 프로젝트에 포함된 포스터 리소스를 그리드로 배치하고, 클릭 시 라이트박스 모달로 확대하는 구조다.

- 포스터 데이터는 배열로 관리되며, 각 항목은 title과 src를 가진다.
- 그리드는 `repeat(auto-fill, minmax(250px, 1fr))`로 화면 폭에 따라 자동으로 열 개수가 변화한다.
- 라이트박스 모달은 좌우 네비게이션 버튼을 제공하고, 이미지 최대 폭을 `calc(100vw - 150px)`로 제한하여 버튼과 콘텐츠가 충돌하지 않게 한다.



포스터 섹션에서 사용되는 이미지 예시

2.4 예고편 갤러리

예고편 섹션은 유튜브 썸네일 그리드와 확대 모달로 구성된다.

- 그리드 항목 클릭 시 선택된 영상이 상태로 저장되고, 모달에서 유튜브 임베드가 재생된다.
- 모달 내 좌우 화살표 버튼을 고정 위치에 배치하되, 영상 영역은 `maxWidth: calc(90vw - 150px)`로 제한하여 화살표 클릭 안전 영역을 확보한다.
- 모달 내부 컨테이너는 `aspect-ratio: 16 / 9`로 비율을 고정해 레이아웃 점프를 방지한다.

2.5 네비게이션 (하단 Dock UI)

하단 Dock은 마우스 위치와 각 아이템 중심점의 거리를 기반으로 크기를 보간한다.

- `framer-motion`의 `useMotionValue`와 `useTransform`으로 거리 기반 값을 만들고, `useSpring`으로 부드러운 확대 및 축소를 구현한다.
- Dock 컨테이너 자체도 호버 시 높이가 커지도록 설계하여 사용자가 조작 중임을 명확히 한다.
- 클릭 시 `scrollIntoView({ behavior: 'smooth' })`로 해당 섹션으로 이동한다.

3. 디자인 시스템 및 스타일 가이드

3.1 컬러

컬러 시스템은 검정 배경을 기반으로 오렌지 포인트와 퍼플 보조색을 함께 사용한다.

- 배경: #000000, #0a0a0a
- 오렌지 포인트: #f97316 (버튼, 테두리, 강조 텍스트)
- 퍼플 계열: #c4b5fd, #a78bfa (본문 및 보조 강조)

특히 재생 버튼과 같은 핵심 CTA는 검정 배경에 오렌지 테두리를 사용해 어두운 배경에서도 즉시 인지되도록 했다.

3.2 폰트 및 두께

타이포그래피는 나눔고딕 기반의 한글 가독성과 굵기 레이어링을 중심으로 구성했다.

- 본문: 나눔고딕 400 중심
 - 제목: 700 이상으로 단계적 강조
 - 숫자 및 타이머 표기: 필요한 구간에서 700 이상 적용하여 시인성 확보
-

4. 기술적 최적화 및 안정성

4.1 커서 추적 안정화

커서 팔로워는 `translate3d(x, y, 0)`로 위치를 갱신하여 하드웨어 가속을 유도하고 잔상 및 딜레이 체감을 줄였다.

4.2 레이아웃 안정성

- 캐릭터 리스트는 Flexbox 하단 정렬로 카드별 높이가 달라도 이를 라인이 흐트러지지 않도록 구성했다.
- 이미지 잘림 방지를 위해 투명 배경 리소스에 `object-fit: contain`을 사용하고, 컨테이너에 여유 높이와 `overflow: hidden`을 적용했다.
- 모달 레이아웃은 최대 폭을 제한하여 좌우 네비게이션 버튼과 충돌하지 않게 했다.

4.3 로딩 및 리소스

- 이미지에는 `loading="lazy"`를 적용해 초기 렌더 부담을 줄였다.
 - 섹션 컴포넌트는 `lazy` 및 `Suspense`로 분할 로딩하여 최초 진입 시 대기 시간을 줄이는 구조다.
-

5. 최종 평가 및 유지보수 가이드

5.1 확장성 평가

데이터 배열 기반 설계로 확장성이 높다.

- 등장인물: `CHARACTERS` 배열에 항목 추가 시 카드 및 모달이 자동 확장된다.
- OST: `OST_DATA`에 트랙을 추가하면 LP 플레이어 구성이 동일한 패턴으로 확장된다.
- 포스터: `POSTERS` 배열 추가로 갤러리 그리드와 라이트박스 네비게이션이 자동 확장된다.

5.2 유지보수 가이드

- 이미지 경로는 `public/assets/images` 하위에서 관리하고, 컴포넌트는 `import.meta.env.BASE_URL`을 통해 배포 경로 차이를 흡수한다.

- 신규 캐릭터 추가 시 권장 순서: 이미지 추가, **CHARACTERS**에 id 및 이미지 배열 추가, 필요한 경우 개별 **scale** 규칙 보정.
 - 신규 포스터 추가 시 권장 순서: 파일을 **public/assets/images/posters**에 추가, **POSTERS** 배열에 title 과 src 추가.
-