

一份简单的介绍文档

结构

- 主体: index.html
- /js: 一些js文件
 - menu.js: 主要包括了目录滚动相关的js代码, 和一些点击交互的代码
 - carousel.js: 轮播图相关代码
 - parallax-move.js: Parallax相关代码
- /css: 一些css文件
 - body.css: 除了轮播图部分的样式
 - section.css: 轮播图部分样式
- /font: 用到的字体
- /img: 一些图片资源

设计初衷

作为快乐舟厨一直感觉舟的主页非常的nice, 然后就尽力糊了一下。

在几个按钮的交互动画上较原版做了一些无意义调整, 其他尽力还原了。

实现了什么

0. 菜单、页码和滚动分屏
 - 支持右侧菜单点击跳转、鼠标滚轮切换, 具体变动会在菜单栏和底部的页码上体现
1. 首页
 - 在三个数字标签上糊了一点小动画
2. 情报
 - 轮播图 (然而是假的轮播图)
 - 列表的指针悬停动画
 - 按钮的指针悬停动画 (迷幻改动版本)
3. 设定
 - 列表的指针悬停动画
4. 档案
 - 两个按钮的悬停交互
 - “节事回顾”中的 Parallax Hover (不知道能不能算视差)

怎么实现的

总的来说手糊三件套。图片上由于角本身都是一张张图分开的，所以，完全没在切图。

菜单、页码和滚动分屏

- 滚动分屏
监听了页面的鼠标滚轮事件（但 chrome 的向上滚动始终有点崩），通过调整 #bottom 元素的 top 值进行实现。加了 transition-duration 让切换过程看起来不那么迷幻。
- 菜单
主要通过 js 往 classList 里塞/拿走 'active' 控制 CSS 样式
- 页码
也是通过调整 top 值实现的，不显示的部分直接 overflow: hidden 裁掉了

首页

- 汉字logo是图片，RHODES ISLAND是svg
- ARKNIGHTS 的 3*3 方阵是用三个
糊的
 - 三个数字标签
用 ::after 伪类糊了横线，用 js 往 classList 里塞/拿走 'active' 控制 CSS 样式，然后加了 transition-duration 实现渐变。

情报

- 虚假的轮播图
完全没有交互呢！因为当时是用CSS动画硬糊的。主要通过改变 left 值实现（让相邻进度使用相同的left值实现暂停）。
下面的每个 label 共享了同一个 keyframe，然后使用 animation-delay 调整了出现顺序。
（然而轮播图是往返运动，label 是从 1 - 5 循环，于是只要播了一次就开始崩坏了）
- 列表的指针悬停动画
'Read More+' 打在了 标签里，刚开始 width:0，hover 时设成某一定值，然后来点过渡。
分割线通过对 ::after 伪类进行渐变填充实现
- 按钮动画
箭头展开通过 ::after 伪类实现，hover 时将不透明度置为 1，然后 rotate。
两边竖线的渐显动画是先用 ::before 和 ::after 搞两条和背景同色的线把框挡住，然后hover的时候 scale(0,0)

设定

- 列表的指针悬停动画
 - 文字都打在了 span 里，hover 的时候把空心字的span设为 1，然后调整实心字的 right 值
 - 为了看起来不太别捏，hover 的时候给实心字加了 text-shadow

档案

- `hover` 和 `click` 的交互设在了两个大块上
- 两个界面的切换就是用 `opacity` 和 `visibility` 实现的
- 左右切换：监听 `click` 后对应的 `activeIndex`，用 `transition-delay` 糊一下先后顺序
- `Parallax Hover`

原理在这里：<https://juejin.cn/post/7126369893930237989>

为了让自己不那么痛苦（也为了还原），这里只有 `#media-layer-front`（前）和 `#media-layer-view`（后）两层

旋转：这边封装了一个 `calcValue` 函数以通过鼠标相对于页面左上角位置线性折算 `X/Y` 轴旋转角度

`Parallax`：通过不同的 `translate3d` 模拟近大远小（就是让 `front` 多晃动一点）

无了