

# 作例のポイント

## Case Study Points



「HTML&CSS コーディング・プラクティスブック 3」の作例をコーディングする上でのポイントや使用するテクニックなどについてまとめましたので、参考にしてください。

• • • • •

### 総括

今回作成するページは、全体としてはシンプルな中央揃えのレイアウトで、個々のパートの作成においても複雑なテクニックは必要としません。ただし、細かな工夫や、ダークモード対応のための調整や配慮が必要になるため、レベルは「3」としています。

### ダークモード対応の作業量

ダークモード対応は白を黒にすれば出来上がるようなイメージがありますが、実際に設定を始めると想像以上に手間がかかります。レスポンシブのモバイル版とPC版に加えて、ダークモード版を作成することになるため、作業量が少なくとも1.5倍になる印象です。

### 変数を使った色の管理

ダークモードに効率よく対応するため、色の値は変数で管理する形にします。ただし、その都度変数を追加していくと煩雑になっていくため、あらかじめライトモードとダークモードで使用する色の値を抽出し、どのような変数で管理するかを決めた上で作業を進めていきます。

ライトモード	ダークモード
#444444	█ #E8E8E8
#FFFFFF	█ #E8E8E8
#FFFFFF	█ #231802
#FFFFFF(60%)	█ #231802(70%)
#FFF7D2	█ #372A0A
#F26A74	█ #FFA5A5

### フィルタによる画像の色の調整

画像の色の調整にはCSSのフィルタ(Filter)を利用します。ただし、フィルタは適用先のテキストを含む要素全体に影響するため、画像だけに影響する形で適用しなければなりません。



## オンライン化によるSVG画像の色の調整

SVG 画像はオンライン化することで色の値を CSS の変数で管理し、他のテキストと同じようにモードに応じて色が変わるように設定します。



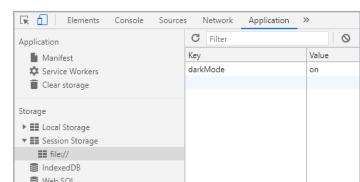
## JavaScriptを利用したスイッチの作成

ライトモードとダークモードはスイッチで切り替えることができるよう設定します。切り替えの処理は JavaScript で、IE でも動作する形で記述します。



## sessionStorageの利用

スイッチで操作したモードの設定は sessionStorage に保持し、ページをリロードしたり、ページを増やしたりしても同じ設定で表示されるようにします。



## ボーダー画像を使った飾り罫の作成

ヘッダーの飾り罫は CSS のボーダー画像 (border-image) を使って表示します。



## 縦のライン

パーティクルをつなぐ縦のラインは position で重ねたくなるところですが、余白の調整も兼ねてパーティクルごとの疑似要素で表示する形にします。

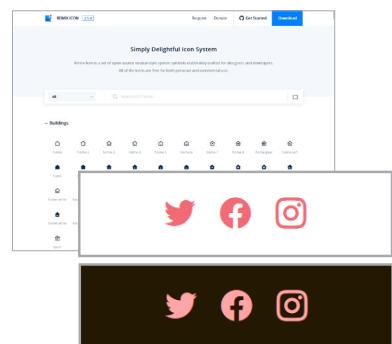
## 2カラム・3カラムレイアウトの切り替え

写真一覧は Flexbox でレイアウトし、レスポンシブで2カラムと3カラムのレイアウトを切り替えます。そのため、写真の間隔を調整する余白の入れ方には工夫が必要になります。



## アイコンフォントの利用

SNS メニューのアイコンの表示にはアイコンフォントを利用して、モードに応じて簡単に色を変えることができるようになります。アイコンフォントは登録なしで手軽に利用できる Remix Icon を使います。



## デザインカンプに従ったアニメーションの設定

今回のデザインカンプにはアニメーションの設定も施されています。モード切り替え時の transition やロード時のフェードインの animation は、カンプに従って設定します。

