

Utilizando um site com HTML5 e CSS3 para disseminar a prática de animação no ambiente universitário

XIII Encontro de Experiências Estudantis

Wesley de Sousa Fernandes, Frida Vingren Olivera da Silva, Marcelo Franco Vieira

Com o intuito de disseminar e democratizar a animação como uma forma de arte válida no Brasil, foram levantadas algumas questões acerca do tema, como, o que é necessário para aproximar as pessoas do processo de animação? Quais objeções são feitas às pessoas que se interessam por esse trabalho mas que não podem exercê-lo? O que pode ser feito para que a animação se configure de maneira mais justa em nosso país? Pensando nisso desenvolveu-se um website em HTML5, CSS3 e JavaScript, ferramentas instruídas durante a orientação por meio da Bolsa de Iniciação Científica (BIA), em que são mostrados a história da animação 2D e 3D, desde os primeiros instrumentos utilizados até a alta tecnologia usada em softwares de estúdios como a Pixar, além de aulas que tratam dos fundamentos mais básicos da animação, como recriar a idéia de caminhadas, peso, antecipações, key-frames e timing, utilizando-se da bibliografia de animadores renomados como Richard Williams e de modelos de ensino on-line acerca do tema como Khan Academy. A ferramenta que será desenvolvida ajudará no fomento da criação da animação no meio acadêmico, haja vista um mercado amplo a ser ocupado. Com isso, observado que não há incentivos à propagação da animação, é urgente a fomento de atividades ligadas a esse mercado potencialmente forte, além de criar a oportunidade ao cinema independente, avivar a arte, segmento muito frágil em grande parte do Brasil.

Palavras-chave: Animação, Animação no Brasil, HTML5, CSS3.