PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: INTERPRETACION DE INSTRUMENTOS MUSICALES.
- Código del Programa de Formación: 531200
- Nombre del Proyecto: Fase del Proyecto: 2935216 INCENTIVAR LA PRÁCTICA MUSICAL A TRAVÉS DE PRESENTACIONES ARTÍSTICO MUSICALES PARA LA POBLACIÓN DE LA MEDIA ARTICULADA
- Actividad de Proyecto: Identificar las necesidades de las MyPimes para el desarrollo de estrategias digitales
- Competencia: integrar los componentes gráficos y audiovisuales establecidos en la estrategia digital.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: elaborar el storyboard teniendo en cuenta las características del guión de la estrategia digital.
- Duración de la Guía: 48 Horas

2. PRESENTACIÓN

Apreciado(a) aprendiz, bienvenido(a) a la guía de aprendizaje N°6 del programa de formación **Técnico en Integración de Contenidos Digitales**, esta guía le entregará una base teórica para que pueda entender el qué es el refine y la importancia que tiene para el movimiento natural de los personajes u objetos dentro de la animación. El refine se aplica después de blocking para mejorar y perfeccionar los movimientos de un punto inicial hasta un punto final, aunque el refine se hace en un software, el ojo del animador es el protagonista para aplicar curvas fluidas y consistentes.

Esta guía pretende darle nociones para que usted pueda componer el refine de los movimientos de acuerdo con los principios de la animación, aplicándolo directamente a la animación del blocking entregado anteriormente (en el primer ejercicio de la fase de producción).

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de las actividades:**
  Verificar las curvas de animación según los tiempos de ejecución del movimiento, teniendo en cuenta el audio dispuesto para el producto.

- **Ambiente Requerido:**
  Ambiente de formación especializado, multimedia, con acceso a internet y elementos básicos de audiovisuales.

- **Materiales:**
  Papel, lápiz, marcadores, borrador, reglas, resma de papel y elementos básicos de audiovisuales.

3.1 DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD