Es ideal que como aprendiz y futuro técnico interiorice el concepto para que a la hora de llevarlo a la práctica, le sea más sencillo la aplicación del mismo. El refine o también conocido como pulido o polish, es exactamente la acción o la aplicación mediante un software determinado, que le permite a los movimientos de los personajes u objetos una mayor naturalidad. Aunque es el computador y el programa especializado, son los encargados de dar movimiento a las poses creadas en el blocking, son el ojo y el concepto del animador, los encargados de pulir. El computador y el software al ser máquinas, solo interpretan que los movimientos de un punto hasta otro deben ser intermediados por fases marcadas, pero en los movimientos reales y usados por los seres vivos, naturalmente no ocurren de esa manera, se hacen de forma fluida.

Se podría entender entonces que un ordenador y el software hacen movimientos en el orden: inicio - intermedio - final, mientras que al aplicar el refine, el animador adapta curvas de movimiento que correspondan a los movimientos naturales del cuerpo humano o de algún ser vivo u objeto. El refine en un resumen práctico, es la interpretación de las poses para que los trayectos, aceleraciones y frenadas se perciban naturales, atractivas, fluidas y consistentes.

Querido(a) aprendiz para realizar el refine a la animación del blocking, entregado en el primer ejercicio de la fase de producción en su proceso de formación como técnico en Integración de Contenidos Digitales, puede visualizar este video, sí es necesario en compañía de su instructor, en el cual el animador hace el proceso d refine, explicando cómo se deben corregir las diferentes curvas de animación para que el movimiento sea fluido y constante teniendo en cuenta la narrativa: **https://www.youtube.com/watch?v=M7LpPRcDQHc**

- **En este enlace puedes revisar la corrección de las curvas de animación en un software 3d como maya https://www.youtube.com/watch?v=nHwBNVBInIg.**

- **En este enlace puedes revisar la corrección de las curvas de animación en un software 2d como after effects https://www.youtube.com/watch?v=eEhKsuAV_Vc**

- **En este enlace puedes revisar la corrección de las curvas de animación en un software 3d como Blender https://www.youtube.com/watch?v=VhU0emyDl2E**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN