

# **Informe de recursos utilizados**

**JAIME BENITEZ ACIEN**

**ASIGNATURA DIW - 2º DAW B**

# Índice

<b>Índice</b>	<b>2</b>
<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
<b>2. Objetivos</b>	<b>4</b>
<b>3. Imágenes</b>	<b>5</b>
<b>4. Audio y video</b>	<b>8</b>
<b>5. Conclusión final</b>	<b>12</b>

# 1. Introducción

Cuando creamos cualquier tipo de proyecto y utilizamos recursos externos como imágenes, música o videos, es muy importante que estos no tengan derechos de autor (los llamados creative common) o si los tienen que se cumplan con las licencias necesarias y se den las retribuciones y reconocimientos necesarios para que no ocurran problemas de copyright.

Este proyecto ha usado diversos assets externos sin derechos de autor y en el presente documento se listaran los recursos usados así como la licencia de derechos de autor necesaria para usar dichos recursos

## 2. Objetivos

- a) Se han reconocido las implicaciones de las licencias y los derechos de autor en el uso de material multimedia.
- b) Se han identificado los formatos de imagen, audio y vídeo a utilizar.
- c) Se han analizado las herramientas disponibles para generar contenido multimedia..
- d) Se han empleado herramientas para el tratamiento digital de la imagen.
- e) Se han utilizado herramientas para manipular audio y vídeo
- f) Se han importado y exportado imágenes, audio y vídeo en diversos formatos según su finalidad..

## 3. Imágenes








Todos los assets externos de imágenes están cogidos de la misma fuente, en concreto del paquete Pixel Adventure del usuario Pixel Frog, cuya licencia es creative common como podemos ver en la siguiente imagen:



Se han editado con el programa Affinity Photo 2.

El mejor formato para imprimir las imágenes sería JPEG y para web el ideal sería PNG

A continuación listaré los assets que yo personalmente he usado de este paquete:

IMAGEN	UTILIZADO EN
	Fondo
	Sombra para el fondo de suelo
	Bloques para plataformas
	Trampa de sierra
	Cadenas
	Trampas de pinchos
	Terreno

Por otro lado, el logo y el carboncillo coleccionable han sido creados por mi, uno en PNG y el otro en SVG, así como el mapa de verano también en formato PNG



Carboncillo



Logo



Escenario

## 4. Audio y video

Todos los efectos de sonido están cogidos de la misma fuente, la librería mixkit cuya licencia es royalty-free, y los he convertido de formato WAV a MP3 y WEBM. Los audios que yo he escogido son:

- Sonido de Game Over
- Sonido de victoria
- Sonido al atravesar el portal de fin de nivel

En cuanto a la música, he escogido un tema de la librería purple planet en su categoría playful, cuya licencia es creative common pero requiere que se le atribuya un crédito para usarla



La atribución se hace de la siguiente manera:



En mi caso para mi nivel de verano he escogido el tema "Great Ideas" y de MP3 lo convertiré a WEBM para tener variedad de formatos para una mejor compatibilidad y accesibilidad.

Para el video he usado la librería pexels.com que posee videos con licencia creative common y lo he pasado de MP4 a WEBM.

El video muestra múltiples figuras geométricas siendo apartadas por unas manos, queriendo simbolizar la voluntad de Berub la goma de borrar a todas las figuras geométricas del mundo de Gemeotry



## 5. Conclusión final

Es importante cada vez que se realiza un proyecto usando recursos externos el tener en todo momento presente las licencias de dichos recursos para evitarnos problemas de copyright en el futuro.

Así mismo, saber manejar bien dichos recursos para implementarlos en nuestros proyectos es fundamental para crear webs de calidad.

En cuanto a audio y video, hay que tener muy en cuenta los formatos en los que nos llegan, ya que cada formato tiene diferentes ventajas e inconvenientes para según que plataforma, siendo los de MP3 y WEBM los más recomendados para audio en web, y los de MP4 y WEBM para video.