

Informe de recursos utilizados.

Paula Flor García.
2º DAW B - DIW.

Índice.

1. Introducción.	3
2. Assets.	4
3. Audio y video.	7
4. Conclusión	8

1. Introducción.

A la hora de realizar un proyecto tenemos que tener en cuenta las licencias de las imágenes, assets, videos, sonidos... que añadimos a este.

Estas licencias se pueden dividir en dos grandes grupos:

- Las que no tienen derechos de autor, conocidas como Creative Common.
- Las que sí tienen, que al utilizarlas se tienen que dar las retribuciones correspondiente al creador/a para así no tener problemas con el copyright.

A lo largo de este documento se comentarán los diversos assets, sonidos, videos utilizados, así como los sitios web para hacer las conversiones pertinentes y los programas utilizados.


2.Assets.

Para los assets he utilizado el paquete de Pixel Adventure. Este paquete tiene una licencia pública.



Puedes visitar el paquete [aquí](#).

A continuación, se muestra en una tabla los assets utilizados:

Imagen	Se ha utilizado para
	Realizar vayas y para plataformas.
	Trampa que cae para aplastar al personaje.
	Trampa de sierra.
	Ventilador.
	Sombra para el terreno que se encuentra en el fondo.
	Trampas de fuego.
 *	Trampas de pinchos y para los carámbanos.
 *	Terreno
	Bloque de hielo.
 *	Bloque de plataforma.
	Cuerda para la trampa de sierra

Los assets que tienen un * al lado, es porque han sido modificados para que tenga más sentido el escenario de invierno. Imágenes de los assets ya modificados:



-> Terreno



-> Carámbanos.





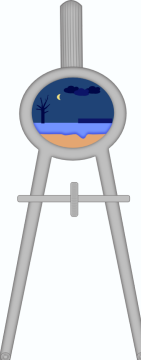
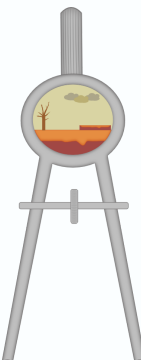

->Bloque de plataforma.

Para el fondo he optado por un fondo simple de color azul oscuro y le he añadido elementos creados por mí, como arboles, nubes, estrellas y luna.




También han sido creados por mí la goma malvada (Berub) y los portales para viajar a los distintas estaciones, los portales son compases que contiene la preview de las estaciones.

	Berub
---	-------

	Compás Verano
	Compás Invierno.
	Compás Otoño
	Escenario

3.Audio y video.

Los sonidos de efecto y música se han escogido a través de [mixkit](#) y [envato](#) con licencia royalty-free. Los sonidos elegidos han sido:

- Sonido para cuando se recoja un coleccionable.
- Sonido para cuando caiga el bloque trampa .
- Sonido de viento.

Algunos sonidos tenían un formato .wav , estos han sido convertidos al formato .mp3 y webm.

Para la música del escenario de invierno he optado por the magic tree que está en formato mp3 y ha sido escogido en [purple planet](#).

Para el video he elegido donde aparece un triángulo, que puede aparecer mientras se está cargando el siguiente escenario (triangulo_carga en el repositorio)

El video se ha escogido en [pixabay](#) y tiene un formato de mp4, se ha convertido al formato webm.

4. Conclusión

Si realizamos un proyecto tenemos que tener en cuenta las licencias de los recursos externos que utilicemos, como, los videos, imágenes, audio...

También tenemos que tener en cuenta los formatos de estos recursos, para audio los formatos más recomendados son MP3 y WEBM, para video, los formatos MP4 y WEBM.