

# Informe de Material Multimedia Utilizado en el Proyecto Arte 2D

## 1. Introducción

Este informe detalla los recursos multimedia empleados en la Fase 1 del Proyecto Arte 2D, especificando sus formatos, licencias y herramientas utilizadas para su edición y optimización.

## 2. Imágenes Utilizadas

Imagen	Tipo de Licencia	Formato Original	Fuente	Formato de Salida (Web)	Formato de Salida (Impresión)	Software de Edición
Logotipo	Creative Commons (CC BY-NC-SA)	PNG	Creado en Affinity	WebP	PNG	Affinity Designer
Personaje Principal	Propia	PNG	Creado en Affinity	WebP	PNG	Affinity Designer
Escenario	Propia	PNG	Creado en Affinity	WebP	PNG	Affinity Designer
Elementos de UI	CC0	SVG	Freepik	SVG	PNG	Affinity Designer

### 3. Audios Utilizados

Archivo	Tipo de Licencia	Formato Original	Fuente	Formato de Salida	Códec Utilizado
Música de Fondo	Creative Commons (CC BY)	MP3	Free Music Archive	OGG, MP3	Vorbis, AAC
Efectos de Sonido	CC0	WAV	Freesound	OGG, MP3	Vorbis, AAC

### 4. Vídeos Utilizados

Archivo	Tipo de Licencia	Formato Original	Fuente	Formato de Salida (Web)	Formato de Salida (HD)	Software de Edición
Tráiler del Juego	Propia	MP4	Creado en Piskel y Canva	WebM, MP4	MP4	Piskel, Canva

### 5. Herramientas Utilizadas

- **Affinity Designer:** Creación y edición de imágenes.
- **Piskel:** Animaciones en pixel art.
- **Canva:** Edición de vídeo y composición de tráiler.
- **Audacity:** Conversión y edición de audio.
- **HandBrake:** Compresión y optimización de vídeos.

### 6. Conclusión

Se han empleado diversas herramientas y formatos para garantizar la compatibilidad y optimización del contenido multimedia en la web, respetando siempre las licencias de uso correspondientes.

**Fecha:** 16 de marzo de 2025

**Autor:** [Tu Nombre]