

Juez	Juez Roble			Juez Unicornio			Juez Mapache			
Criterio	Logro Qué tan bien sale lo que deseaba hacer.	Perspectiva Un único punto de fuga, tamaños, iluminación, reflejo, etc.	Técnica Lo del AA y jaggies que siempre comentan y no sé qué son.	Logro Qué tan bien sale lo que deseaba hacer.	Perspectiva Un único punto de fuga, tamaños, iluminación, reflejo, etc.	Técnica Lo del AA y jaggies que siempre comentan y no sé qué son.	Logro Qué tan bien sale lo que deseaba hacer.	Perspectiva Un único punto de fuga, tamaños, iluminación, reflejo, etc.	Técnica Lo del AA y jaggies que siempre comentan y no sé qué son.	Total
Puntaje total	3	4	3	3	4	3	3	4	3	30
C.	1	1,5	1,5	0,5	1,5	1	2	3	2	14
C.	<i>Es un concepto raro y no muy claro, no se logra entender que es lo que querías transmitir, sé que usaste solo 3 colores, pero lo siento vacío y sin mucho remarcable, faltan muchos detalles, solo te diste el tiempo de detallar bien el árbol, pero eso desentona con lo demás.</i>			<i>Aunque está dentro de la categoría, considero que el trabajo carece bastante en calidad, aún para haber usado tres colores, pues el concepto es demasiado básico. Tanto la perspectiva como los efectos son nulos, o en su defecto, muy básicos; no se le sacó todo el potencial posible del cual se disponía y la verdad deja mucho que desear. En cuanto a la técnica, lo único recuperable es el antialiasing y dithering presentes en el árbol que obviando el mal posicionamiento de las sombras, están bien realizados.</i>			<i>A pesar de poseer sólo 3 colores en su paleta, es muy completo. El dithering y el AA son realmente buenos. Lo que sí difiere un poco es que el suelo no tiene AA, rompiendo un poco el estilo. La perspectiva es simple, pero bien lograda. Bien hecho.</i>			-
Pollorón	3	3,5	3	3	3,5	2,5	2	3	1,5	25
Pollorón	<i>Me gusta muchísimo la escena, la siento como una conversación amena y cotidiana, el unico fallo que le veo, es el cielo, no tiene tanto detalle como el resto de la escena, y eso me desentona un poco, aún así, la ejecución del resto es muy buena.</i>			<i>El concepto es realmente encantador, cuenta una pequeña historia dentro de este universo personal ya creado con anterioridad. El escenario luce limpio y con buenas formas; aunque la perspectiva es un tanto confusa en los edificios del fondo por la pendiente de la carretera, pero no por está mal. En la técnica hay que reconocer que la paleta escogida va muy acorde al estilo; aunque algo que objetar sería el hecho de que en algunas zonas el dithering luce un poco excesivo y por ende, innecesario ya que le resta calidad al sprite. En general está realmente bien.</i>			<i>Muy bien. Pudieron pulirse muchas cosas, entre ellas el horizonte, el árbol y, principalmente, el edificio de la derecha. El dithering llega a ser excesivo. La perspectiva del edificio izquierdo al horizonte es muy extraña y no coincide con el punto de fuga aplicado. El sombreado de algunas cosas también difieren. Buen trabajo.</i>			-
Yveltal	3	4	2,5	2,5	4	3	3	4	3	29
Yveltal	<i>Puede ser un concepto cliché, si, pero la ejecución es excelente, la paleta usada concuerda muy bien con el escenario, aunque veo unos cuantos fallos en el las montañas de la derecha, y también un poco en los árboles, las sombras se ven como si estuviesen cortadas algunas.</i>			<i>Presenta un concepto muy bien planteado, aunque quizá un tanto cliché en cuanto a escenarios naturales se refiere, quizá fuese sido buena idea integrar algo que lo hiciera destacar aún más, por ejemplo el lago a pesar de lucir muy bien, pudo ser mucho más que solo un reflejo. Por otra parte, no hay nada que objetar en cuanto a perspectiva e iluminación, está realizado de forma magistral. Por último, en técnica tanto la paleta como formas están perfectamente ejecutadas, quizá un par de jaggies pero nada que rompa la armonía visual, gran trabajo.</i>			<i>Esta escena tiene una calidad fascinante. La ejecución está muy bien lograda sin necesidad de las infinitamente mencionadas dithering y AA. El reflejo está también bien ejecutado, logrando esa sensación acuosa. Muy bien hecho.</i>			-