



ERHVERVSAKADEMI DANIA

Titel

J. Pedersen, M.Tatar og M. Klevin

Indledning

Toon shading eller også kendt som cel shading er en form for shader man kan bruge til at give en tegnefilms effekt. Der findes flere forskellige måde at lave og bruge toon shading, for eksempel bruger Bastion toon shading til at skabe en følelse af at det er håndtegnet, eller Okami der blandt andet bruger toon shading til at skabe en effekt af at det er tegnet med blæk.

Så, hvis der findes flere former for toon shading, hvad er de og hvordan laves de? Og Hvorfor vil man i det hele taget bruge toon shading? Hvilke kvaliteter kan forbedres med de forskellige former for toon shading?

På hvilke tekniske måder kan 3d figurer gøres "tegneserieagtig" i spil og hvorfor kan det være ønskeligt?

Indhold

1	Introduktion	1
2	Cel shading	1
3	Alternativ toon shading	2
4	Hvor når kunne man ønske at bruge cel shading/cartoon shading	2

1 Introduktion

Cel shading er en stilart af computer rendering, hvor man erstatter shadens skråning med flade farver og skygger. Med andre ord prøver man med cel shading af få det til at se ud som om grafikken ligner tegneserie grafik eller håndtegninger. Cel shading er en ikke fotorealistic rendering som betyder, at grafikken med vilje bliver lavet med tegneserie eller den håndtegnede effekt, hvorved det bliver forskelligt fra fotografier eller fysiske objekter.

Cel shading blev første gang brugt i spil i 2000, da Sega udgav Smilebit's Jet Set Radio [5]. I artiklen [1], hvor Jonathan Kinkley med-direktør på Chicago Video Game Art Gallery, forklarer om cel shading i spil, beskrives 'The Legend Of Zelda: The Wind Waker', som værende det mest kendte spil hvor der er brugt cel shading, men samtidig et af de mindst populære Zelda spil.

En måde at opnå cel shading effekten på er, at opstege figurer med sorte streger. Eksempel på brugen af sorte streger kan ses i afsnit 2 'Cel shading', billede 1.

2 Cel shading

Som beskrevet i afsnit 1 'Introduktion' opnås Cel shading ved f.eks. at optegne karaktere med sorte streger, et eksempel kan ses på figur 1, hvor den samme karakter er repræsenteret to gange. Henholdsvis med og uden brug af cel shading. Selv om karakterne er fra samme spil og derfor er lige gamle, virker karakteren til højre væsentlige nyere og meget pænere end karakteren til venstre.



Figur 1: Sammenligning af figur fra Jet Set Radio, hvor man tydeligt kan se de sorte streger på karakteren til højre

Cel shading kan ikke kun opnås ved, at tegne på computeren. Man kan nemlig gøre det gennem programmering, i f.eks. OpenGL. Koden vil ikke blive vist og vil ikke blive forklaret, men den bagved liggende proces vil. Hjemmesiden Sunandblackcat [3] har en beskrivelse af cel shading, samt en gennemgang af kode, som kan bruges til shading, beskrivelse af processen laves med udgangspunkt af denne gennemgang.

3 Alternativ toon shading

Den bedst kendte metode til toon shading er cel shading, men der findes flere metoder til at opnå samme eller lidende effekt.

Man kan selvfølgelig tegne sin tekstur så den ligner tegneserie stilen, men lad os se bort fra det og kigge på de mere tekniske metoder. En alternativ metode kan lade sig gøre med et 'clone-push' princip,[4] det er en metode hvor man laver en kopi af ens modeller gør dem helt sorte og en smule stører, derefter ligger man den sorte kopi bag de gældende modeller, når computeren skal render modellerne får de et sort omrids som er typisk for tegneserie stilen.

NPR (non-photorealistic) teknikker kan også bruges til at opnå tegneserie stilen. I Simon M. Danner og Christoph J. Winklhofers rapport[6] beskriver Danner meget dybdegående toon rendering, Danner og Winklhofer skriver blandt andet om en NPR teknik som giver billeder en vandfarve effekt, som minder om kinesisk og japansk tegneserie stil. Denne NPR teknik form er brugt og fremstår tydeligt i video spil Okami:



Figur 2: fremvisning af vandfarve brug i okami

4 Hvor når kunne man ønske at bruge cel shading/cartoon shading

Hvorvidt toon shading er godt eller skidt er en meget subjektiv holdning og er i sidste end op til den enkelte, vi vil her se på to titler The Legend of Zelda: The Wind Waker og Bordelands som anvendte toon shading, hvorfor den beslutning blev taget og hvordan det blev modtaget. Med udgivelsen af en ny konsol og et skift fra at brug af kassetter til CD, havde Nintendo mulighede for at lave et Zelda spil som var lang mere fotorealistisk spil en før, det var med den tanke at de med annoncering af gamecube fremviste en demo[2] som ledte fans og journalister til at tro det

var denne retning spillet ville følge. På tros af den lang kraftigere konsol og mere ladeplads, følte udvikler holdet at de sad fast og da af stand at til at finde på nye[2] ideer, den retning spillet havde tage føltes bare forkert. En dag valgte en af designerne at tage en tegneserieagtig link med ind på kontoret, dette fangede hele holdets opmærksomhed og det blev besluttet at spillet skulle gøre brug af cel shading. Denne beslutning betød også at udvikler holde kunne være mere fri med art stilen, problemet med fotorealistisk, i følge udvikleren egne mening, er at når man vil gøre spilleren opmærksom på noget i verden, være den en sti eller en del af et puslespil, så skal man få det til at stå ud, nogle gange så meget at det ikke længer passer i verden. En anden ting som udvikleren argumenterede for, var at man med denne teknik få art stillen til bedre at passe på tværs af plat formere og cover omslag billider . Da spillet endeligt blev præsenteret for offentligheden mødets det med en kraftig modreaktion fra fans og journalister, som mente at det var sigte mod børn. Da spillet endeligt kom ud mødets det med positiv anmelder kritik og er blandt de bedst kritiseret Zelda spil, det endt dog med at skuffe forventning for salgs tal og brød aldrig igennem som med Ocarina of Time.

Bibliografi

- [1] Jonathan Kinkley. *The 'flat' 3-D look: A breif history of cel shading in video games*. 2016. URL: <http://www.avclub.com/article/flat-3-d-look-brief-history-cel-shading-video-game-212807>.
- [2] IGN Staff. *Zelda on Gamecube*. 2000. URL: <http://www.ign.com/articles/2000/08/24/zelda-on-gamecube>.
- [3] SunandBlackCat. *Non-photorealistic Rendering - Cel shading*. 2016. URL: <http://sunandblackcat.com/tipFullView.php?l=eng&topicid=15>.
- [4] The 3D Tutor. *3ds Max Tutorial - EASY Cell Shaded Black Outline Effect*. 2016. URL: https://www.youtube.com/watch?v=971QTj_aDac.
- [5] Tvtropes. *Cel Shading*. 2016. URL: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CelShading>.
- [6] Simon M. Danner & Christoph J. Winklhofer. *Catoon Rendering Style*. 2016. URL: https://www.researchgate.net/publication/228477901_Cartoon_Style_Rendering.