



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 måder at lave og brugetoon shading, for eksempel bruger Bastiontoon shading til at skabe en følelse af at det er håndtegnet, eller Okami der blandt andet brugertoon shading til at skabe en effekt af at det er malet med vandfarver og blæk.

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

Så, hvis der findes flere former fortoon shading, hvad er de og hvordan laves de? Og Hvorfor vil man i det hele taget brugetoon shading? Hvilke kvaliteter kan forbedres med de forskellige former fortoon shading? På hvilke tekniske måder kan 3d figurer gøres ”tegneserieagtig”i spil og hvorfor kan det være ønskeligt?

## Læsevejledning

Skriv noget om fodnoter og kildereferencer!!!

Alle billeder, som indgår i en del af teksten har som minimum et nummer, f.eks. figur 1. Billeder som bruges til, at forklare noget der er skrevet i teksten indeholder ikke billede tekst, fordi de bliver bestrevet direkte i teksten.

# Indhold

1	Introduktion . . . . .	1
2	Cel shading . . . . .	1
3	Alternativ toon shading . . . . .	4
4	Hvor når kunne man ønske at bruge cel shading/cartoon shading . . . . .	5

# 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 fotorealistisk 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[1]. I artiklen [2], 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:

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. Før der kan laves en silouet skal man renderere en mesh.

Det gør man ved, at bruge en shader som tilføjer en konstant farve for hver renderet fragment og skifter hver spids af mesh'en langs normalen, med en konstant værdi som er størrelsen af silhuetten. Her bør man tillade rendering af 'Back-Faces'.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Front/back faces bruges til at beskrive polygoner

Dernæst visualisere man den samme mesh igen, men normalen sættes til 0 og den konstante farve skiftes til hvid. Dernæst skal man deaktivere skrivning til dybde buffer og aktivere visualisering af 'Front-Faces'. Dernæst kan man gå videre til farve reduktion. Det er værd at bemærke at det andet 'Draw call' ikke er nødvendigt, hvis man også benytter sig af farve reduktion. Man kan beregne hver komponent af lyse (ambient, diffuse and specular) and tilføje dem sammen. Dernæst kan man finde total værdien af clamp.<sup>2</sup>

Med denne værdi er det muligt, at få en 1D texture som indeholder et sæt af farver for cel shading. Antallet af farver på cel shading er det samme som antallet af farver på teksturen. Det skal bemærkes, at cel shading effekten kan opnås uden brug af intensitet på farve teksturen. Man kan definere base farven, for cel shading og få delmængden af den totale intensitet. Formlen for, at opnå dette ses i (1).

$$shadeIntensity = ceil(intensity * numShades) / numShades \quad (1)$$

$$finalColor = baseColor * shadeIntensity \quad (2)$$



Intensiteten kan bruges til, at ændre base farven for cel shadingen. Formlen for dette ses i (2) og resultatet ses i figur 2. Hvis den brugte mesh, er ubestemt/ansigtsløs kan man ændre farven ud fra teksturen/intensiteten.

$$finalcolor = modelTexture * shadeIntensity \quad (3)$$

**Figur 2:**

Formel og resultat kan ses ved henholdsvis (3) og figur 3. Sidst, men ikke mindst kan man bruge en blanding fra de to forrige eksempler, hvor man både bruger base farve, teksture og intensitet. Formelen ses i 4 og resultatet ses i figur 4.

$$finalcolor = baseColor * modelTexture * shadeIntensity \quad (4)$$

---

<sup>2</sup>Engelsk begreb for en matematisk operation



**Figur 3:**

### 3 Alternativ toon shading



**Figur 4:**

Den bedst kendte metode til toon shading er cel shading, men der findes flere metoder til at opnå samme eller liggende 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 større, 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[5] 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 5:** 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 bruge af kassetter til CD, havde Nintendo muligheder for at lave et Zelda spil som var langt mere fotorealistisk end før, det var med den tanke at de med annoncering af GameCube fremviste en demo [6] som ledte fans og journalister til at tro det var denne retning spillet ville følge. På trods af den langt kraftigere konsol og mere plads, følte udvikler holdet at de sad fast og da afstand til at finde på nye [6] ideer, den retning spillet havde taget føltes bare forkert. En dag valgte en af designerne at tage en tegneserieagtig [7] 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 udviklerne kunne være mere fri med art stilen, problemet med fotorealistisk, ifølge 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 længere passer i verden. En anden ting som udvikleren argumenterede for, var at man med denne teknik få art stilen til bedre at passe på tværs af plat former og cover omslag [8] billeder. Da spillet endeligt blev præsenteret for offentligheden mødtes det med en kraftig modreaktion fra fans og journalister, som mente at det var sigtet mod [8] børn. Da spillet endeligt kom ud mødtes det med positiv [9] anmelder kritik og er blandt de bedst kritiseret Zelda spil, det endte dog med at skuffe forventning for salgstal og brød aldrig igennem som med Ocarina of Time.



# Bibliografi

- [1] Tvtropes. *Cel Shading*. 2016. URL: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CelShading>.
- [2] 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>.
- [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](https://www.youtube.com/watch?v=971QTj_aDac).
- [5] Simon M. Danner & Christoph J. Winklhofer. *Catoon Rendering Style*. 2016. URL: [https://www.researchgate.net/publication/228477901\\_Cartoon\\_Style\\_Rendering](https://www.researchgate.net/publication/228477901_Cartoon_Style_Rendering).
- [6] IGN. *Zelda on Gamecube*. 2000. URL: <http://www.ign.com/articles/2000/08/24/zelda-on-gamecube>.
- [7] Nintendo Community Staff 2. *Iwata Asks: The Legend of Zelda: The Wind Waker HD*. 2012. URL: <http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/wiiu/wind-waker/0/0>.
- [8] Nintendo. *Wind Waker interview*. Unknowen. URL: [http://www.gamecubicle.com/interview-legend\\_of\\_zelda\\_wind\\_waker\\_miyamoto.htm](http://www.gamecubicle.com/interview-legend_of_zelda_wind_waker_miyamoto.htm).
- [9] IGN Staff 2. *Zelda Scores Big*. 2002. URL: <http://www.ign.com/articles/2002/12/11/zelda-scores-big>.