

Shader documentatie

Keuze

Voor mijn shader wou ik een Cartoon shader maken. Na wat onderzoek te hebben gedaan en een stijl te hebben gepakt als referentie heb ik besloten de stijl van Zelda Breath of the Wild aan te houden.



Onderzoek

Om tot deze shader te komen heb ik uiteindelijk verder onderzoek gedaan naar hoe ik deze shader kan schrijven. Ik heb uiteindelijk voor Cell Shading gekozen. Op deze manier kon ik deze shader op de beste manier simuleren. Om daarbij nog een outline om objecten heen te tekenen zorgde dit voor similariteit tussen deze shader.

Shader documentatie – Sergi van Ravenswaay - 3017869

Resultaten

De volgende bronnen heb ik hiervoor gebruikt en na onderzoek en tutorials hebben gevolgd kwam ik op de volgende resultaten uit.

<https://www.youtube.com/watch?v=wfHFVNltfzg>

<https://www.youtube.com/watch?v=IQZrvNtsG0E>

Code

In de code die ik heb geschreven zie je de acties die ik heb gedaan om tot deze shader te komen. Ook zie je hoe deze twee technieken gecombineerd samenwerken.

Er staan op dit moment twee shaders in. Eentje met outline en eentje zonder outline. Dit om de gebouwen die in de scene staan zo fijn mogelijk te laten overkomen.

Conclusie:

Op zich ben ik wel tevreden over het resultaat. Vanwege het gebrek aan tijd heb ik het niet meer eigen kunnen laten voelen, maar door de scene wat warmere kleuren te hebben geven komt de shader i.c.m. met de outline aardig in de buurt.

Bronnen:

https://www.gamasutra.com/blogs/DavidLeon/20150702/247602/NextGen_Cel_Shading_in_Unity_5.php

<https://github.com/Shrimpey/Outlined-Diffuse-Shader-Fixed/blob/master/RegularOutline.shader>

<https://gist.github.com/steventroughtonsmith/8340286>