SoftArt是一款遵守GPLv2的开源软件渲染器，目的是在CPU上实现Direct3D 11的全部功能。目前固定管线的工作已经结束，Shading Language的编译器也在紧张开发中。

以下是目前的两个Demo的截图。

在接下来的工作中，除去核心部分的进展外，性能示例、测试用例和特性展示。我们希望通过这些用户程序的开发，暴露SoftArt的性能、稳定性、Feature上的优势和缺陷。

考虑到Roadmap和目前的人手情况，我们希望招募一些志愿开发者从事Demo的开发工作。我们以极大的热诚，欢迎您的加盟。我们可以给予您一个良好的学习锻炼的机会。考虑到主要成员均为在职，可能没有更多的时间来辅导和培训，因此我们希望你可以具备一些基本条件：

有一年左右的C++经验；

对开发和图形学有钻研的兴趣；

有一定自学能力，在较少的指引下高效的学习；

有恒心，有热情参与开源项目；

当然，如果您有一定的图形学基础，那就更好了。

我们相信，项目组成员可以打消您对项目能否有足够的实力维持下去的疑虑。

项目的主要成员及顾问，均具有6-12年的开发经验，供职于业内的顶级企业。为了让您能够快速溶于项目中，项目组会视时间情况，组织在线/线下的培训和交流活动。相信每个成员均可以在本项目的实施过程中获益匪浅，项目也会因为您的贡献而更添光彩。

如果您有这方面的意向，请致Email于 [wuye9036@gmail.com](mailto:wuye9036@gmail.com)。

请在Email注明你的：

ID：常用的ID，最好包括真实姓名

Google Account：如果没有，可以申请一个。因为我们的SVN Repository是建立在Google Code上的）

联系方式：IM（QQ,MSN,GTALK）和Email，有手机最好

自我介绍：包括擅长的技术啦，项目经验啦，闲扯也可，呵呵

希望参与的工作

其他要求：任何要求皆可

我们会在第一时间与您联系，商讨具体事宜。真诚期待您的加盟！