

"Shade Your World" Shader Contest - Shader schreiben und GeForce 8800 GTX gewinnen!

Geschrieben von:

Sonntag, den 09. September 2007 um 15:34 Uhr



NVIDIA.

Der Contest wird bis zum 16. September 20:59 Uhr MEZ verlängert. GameDev.net feiert zusammen mit NVIDIA und SoftImage die Veröffentlichung des

[NVIDIA FX Composer 2](#)

, der neuen Entwicklungsumgebung zur Erstellung von Shadern, indem man dich dazu einlädt einen eigenen

[Shader](#)

(Schattierer) zu erstellen!

Die Herausforderung ist einfach: Benutze den NVIDIA FX Composer 2 um einen genialen Shader zu erstellen. Zeige uns funkelnde Szenen, schockierende Oberflächen, Materialien die nicht von dieser Welt sind oder möglicherweise so nah an der Realität das man den Unterschied nicht erkennen kann. Und wenn du schon dabei bist, versuche es so zu gestalten das es möglichst künstlerisch aussieht...

Wir suchen Kandidaten für zwei Kategorien: "Single Material" und "Full Scene". Single Material sind Shader die die Darstellung von Oberflächen auf einem Objekt innerhalb einer Szene definieren, während es sich bei Full Scene um Shader handelt die die Darstellung von allem berühren (zum Beispiel nachverarbeitende Effekte).

Die Top-3 Kandidaten in jeder Kategorie erhalten von NVidia einige schöne Preise. Der Erstplatzierte in jeder Kategorie räumt eine [GeForce 8800 GTX](#) Grafikkarte ab. Die Zweitplatzierten erhalten eine Kopie des 3D Grafikpaketes

[Softimage XSI Foundation](#)

(momentan das einzige Paket auf dem Markt das beides, HLSL und CgFX, sogar Direct3D 10 Shader in deren Sandbox Tool unterstützt). Alle Drittplatzierten bekommen eine Kopie des neuen Graphics-Voodoo Buches

GPU Gems III

. Die Topplatzierten haben ebenfalls gute Chancen es in die NVIDIA's Shader Bibliothek zu schaffen. Um es allen Kandidaten einfacher zu machen stellt NVidia einige Beispiele zur Verfügung auf denen ihr eure Shader aufbauen könnt, wenn ihr wollt.

Der "Shade Your World" Contest wurde ursprünglich schon vor einigen Wochen gestartet. Mitmachen kann jeder, der der Meinung ist mit dem NVIDIA FX Composer 2 einen

"Shade Your World" Shader Contest - Shader schreiben und GeForce 8800 GTX gewinnen!

Geschrieben von:

Sonntag, den 09. September 2007 um 15:34 Uhr

interessanten Shader erstellen zu können.

Die Hardware-Shader sind kleine Recheneinheiten in aktuellen NVidia Grafikchips. Traditionell wird zwischen zwei Typen unterschieden, den Pixel- und den Vertex-Shadern. Shader können zur Erzeugung von 3D-Effekten programmiert werden. Während Pixel-Shader die Bildpunkte verändern und auch die Pixelfarbe berechnen können, dienen Vertex-Shader geometrischen Berechnungen und dynamischen Veränderungen von Objekten. So erzeugen z.B. beide Shader kombiniert den Wassereffekt im Computerspiel Far Cry. Sie können auch zur Berechnung von Lava, Lack, Fell usw. eingesetzt werden.

Wegen Termenschwierigkeiten wurde der Shader Contest nun verlängert, so dass mehr Leute die Chance bekommen daran teilzunehmen. Weitere Informationen gibt es auf den offiziellen NVidia Seiten. Die Regeln kann man auf GameDev.net einsehen!

[thumb src="images/news/developer/Noggin.jpg" arg=";;;Noggin Demo Shader."/>Noggin[/thumb]

In dem nachfolgenden Video seht ihr ein Demo der neuen NVIDIA FX Composer 2 Software.