Historia del Computo Gráfico y relacionados

Alumno: Alfonso Murrieta Villegas

Profesor: Ing. Jose Roque

Inicia el desarrollo de uno Hayden Landis, Ken de los sets de realidad Nvidia introduce a Pascal McGaugh e Hilmar Koch Facebook virtual más importante como hardware totalmente recibieron un premio de la compra a comercialmente conocido dedicado a aplicaciones de Academia Científica y Oculus Rift por como Oculus Rift, Inteligencia Artificial Técnica por su trabajo en el 2 mil millones desarrollado en ese mediante GPUs renderizado de oclusión de dólares entonces por Oculus VR ambiental. 2012 2014 2016 2010 2013 2015 2009 2011 Nvidia lanza a PhysX Microsoft saca a la venta como un nuevo La familia Tegra de Nvidia Direct3D 12 se presenta al software Kinect como sensores de dedicada principalmente a público como una API de movimientos dedicados a cpus y gpus integradas en especializado en la mayor viabilidad respecto mobiles lanza su siguiente su consola de videojuegos replicación de física a sus antecesoras Xbox 360 generación de objetos dentro de videojuegos

Nvidia lanza su nueva generación y arquitectura de gráficos denominada Turing

2018

Nvidia compra ARM por 40.000 millones de dólares

2020

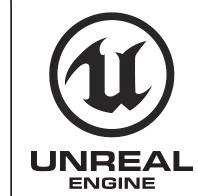
2017



AMD empieza un nuevo comienzo con su serie de CPUs denominada "Ryzen" destacados principalmente por la optimización de sus gráficas integradas y por potenciar económicamente a la empresa.

2019

Epic games obtiene más del 30% de sus ganancias totales mediante 2 principales productos, Unreal Engine y Fornite Battle Royale



Referencias

- Recuperado el 28 de septiembre de 2020, de https://channel9.msdn.com/Blogs/DirectX-Developer-Blog/DirectX-Evolving-Microsoft-s-Graphics-Platform
- Recuperado el 28 de septiembre de 2020, de https://www.profesionalreview.com/amd/
- Recuperado el 28 de septiembre de 2020, de https://www.oculus.com/rift/
- Recuperado el 28 de septiembre de 2020, de https://www.nvidia.com/en-us/about-nvidia/ corporate-timeline/
- Recuperado el 28 de septiembre de 2020, de https://developer.microsoft.com/en-us/ windows/kinect/
- Recuperado el 28 de septiembre de 2020, de https://www.sciencedaily.com/news/ computers_math/computer_graphics/