



Ewolucja Grafiki Komputerowej

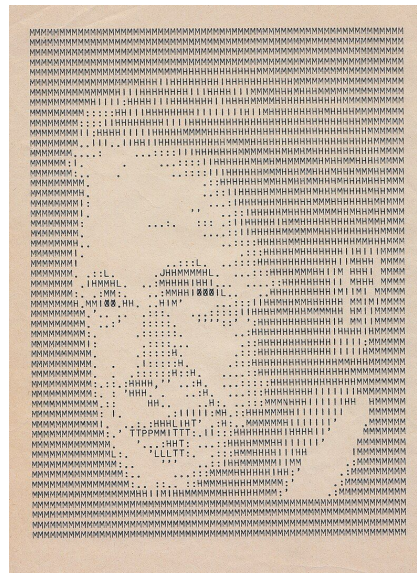
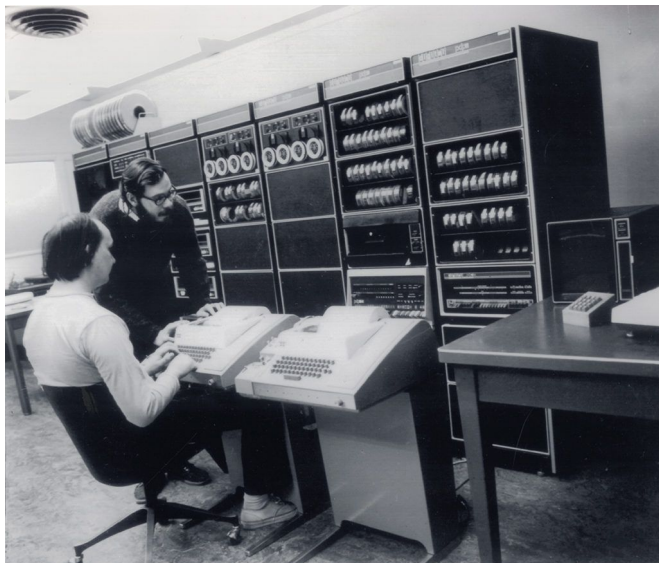
Od Początków do Nowoczesności



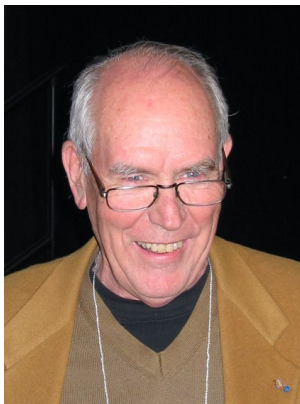
Spis treści

1. Początki
2. Era pionierów
3. Pierwsza generacja (1972-1980)
4. Era 8 bitów
5. Lata 90
6. Po roku 2000
7. Obecnie

Początki



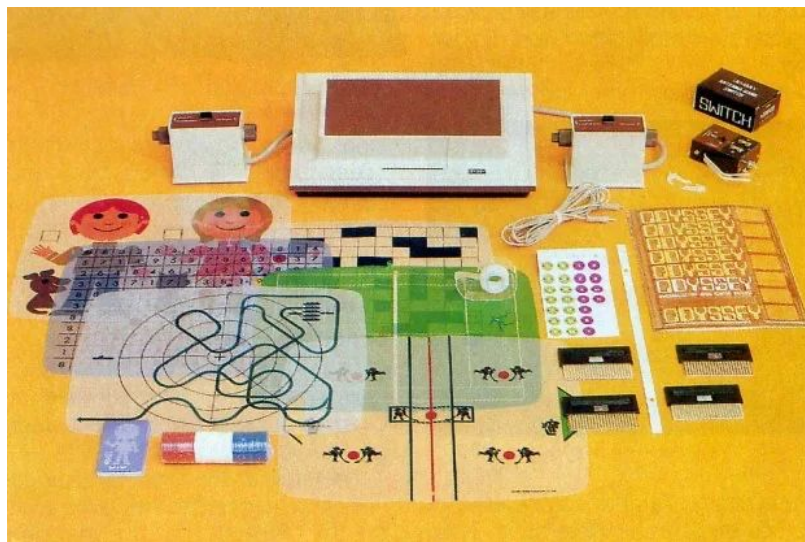
Era pionierów



Ivan Sutherland



Pierwsza generacja (1972-1980)

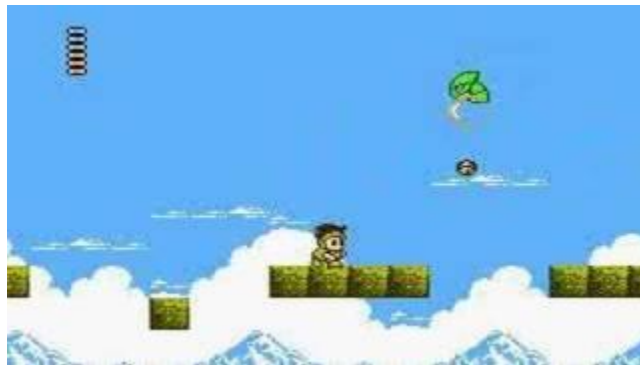


Magnavox Odyssey z akcesoriami

Era 8 bitów - Atari i Intellivision



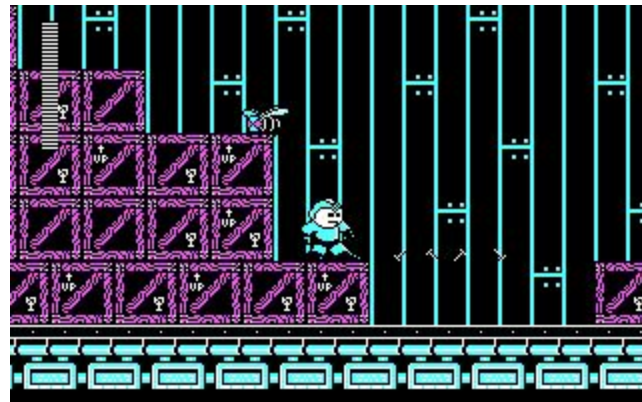
Era 8 bitów - NES i SEGA Master



Mody do gier NES-owych



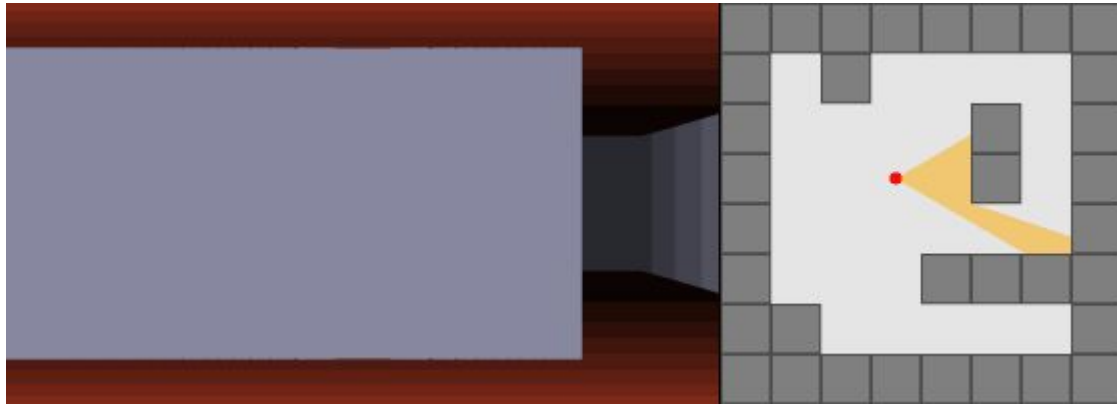
Komputery w latach 80



Lata 90



Ray casting



Przełom lat 90 i 2000



Po roku 2000



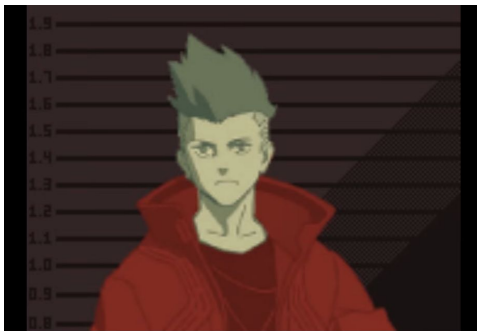
RTX



Obecne trendy - Realizm



Pixel-Art



Papers, Please



Lisa: The Painful



Alex Jones: NWO Wars

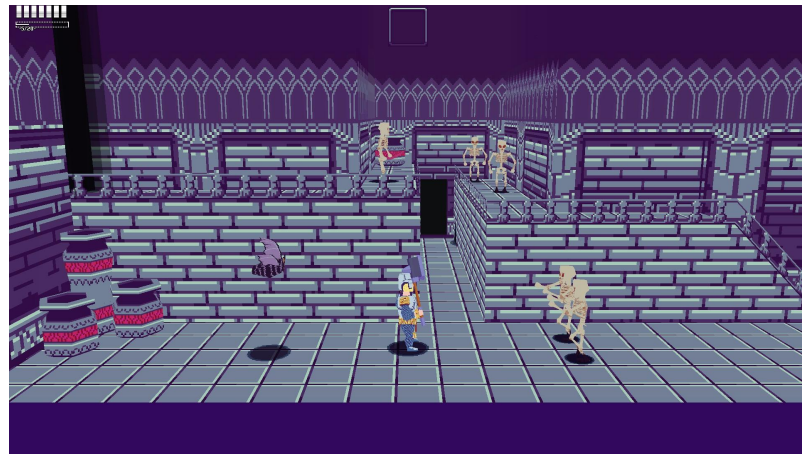


Holstin

Low-Poly



Rewind or Die



Diorama Dungeoncrawl

Ręcznie rysowane



DR LIVESEY ROM AND DEATH EDITION



Skinny & Franko: Fists of Violence



Machinarium

Moc Modyfikacji



Dziękuję za uwagę

Grzegorz Zielony 41292

Zródło

- <https://computerhistory.org/blog/chms-top-10-blogs-of-the-decade/>,
- https://pl.wikipedia.org/wiki/Ray_casting
- <https://cdaction.pl/publicystyka/piec-gier-ktore-nie-mialy-prawa-dzialac-na-game-boyu>
- <https://cdaction.pl/publicystyka/piec-gier-ktore-nie-mialy-prawa-dzialac-na-pegasusie>
- <https://cdaction.pl/publicystyka/osiem-gier-ktore-nie-mialy-prawa-dzialac-na-playstation>