

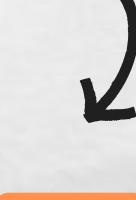
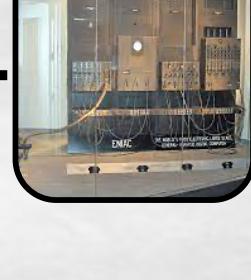
LINEA DEL TIEMPO

Computación Gráfica

RAYOS DE TUBOS CATÓDICOS

Se logra la generación de rayos de tubos catódicos en un sistema electrónico.

1946



1950

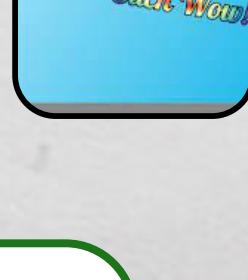
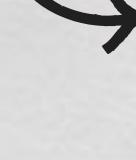
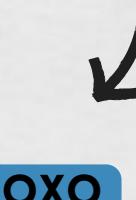
ENIAC

Se crea la primera computadora de uso general

SKETCHPAD

Ivan Sutherland crea Sketchpad, el primer sistema de diseño gráfico interactivo.

1952



1963

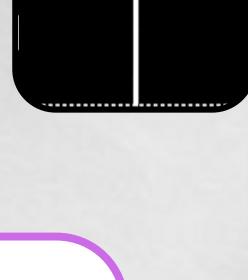
OXO

Se desarrollan dos juegos pioneros en la historia de los videojuegos, OXO y Spacewar.

PONG

Silicon Graphics se asocia con Atari para producir juegos de video como Pong.

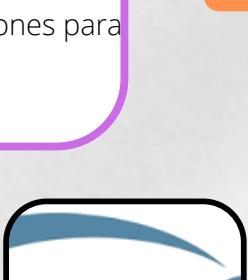
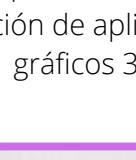
1968



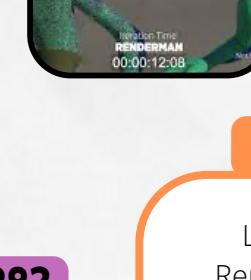
1972

1ER SISTEMA DE REALIDAD VIRTUAL

Se desarrolla el primer sistema de realidad virtual en la historia.



1990



RENDERMAN

LucasFilm desarrolla RenderMan, un software utilizado para crear gráficos 3D en películas y videojuegos.

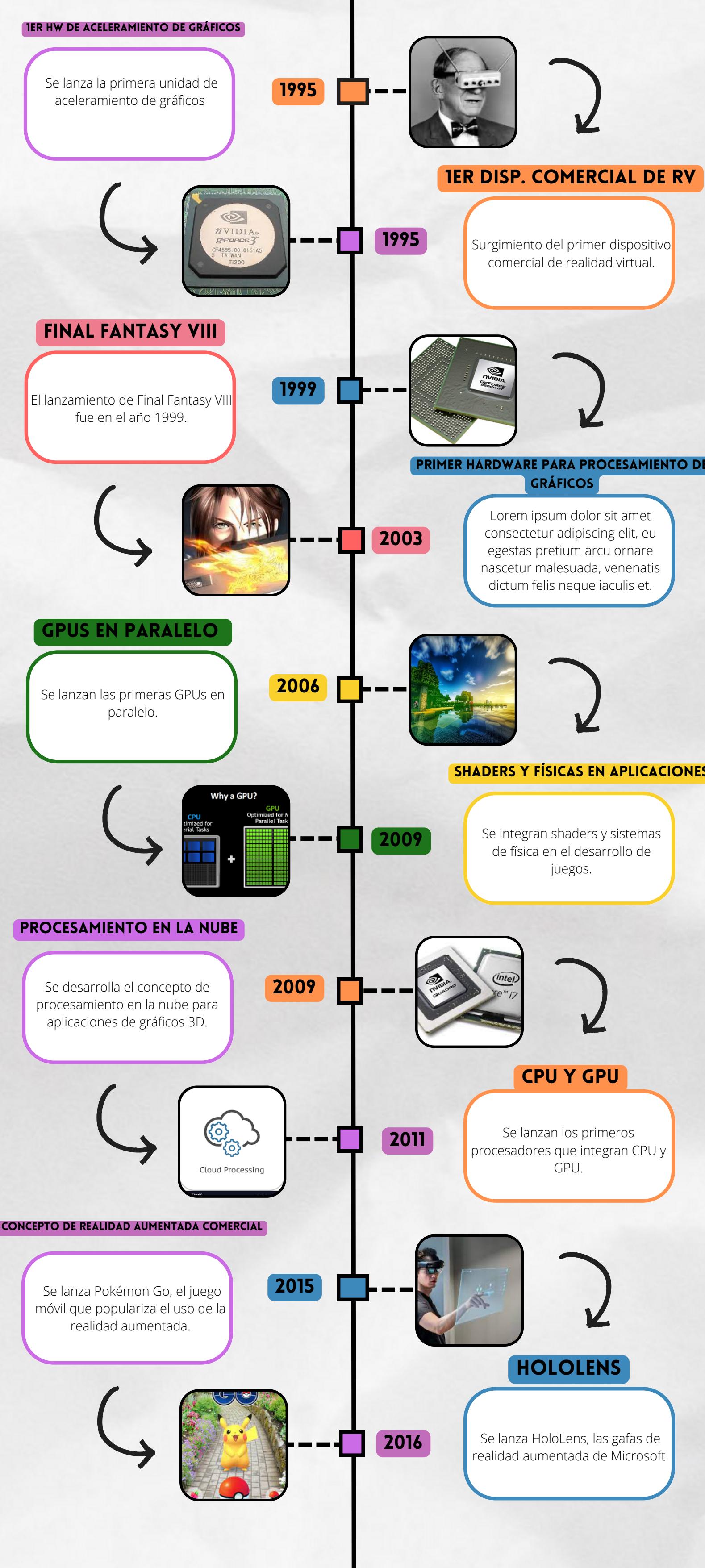


1992



TOYSTORY Y PLAYSTATION

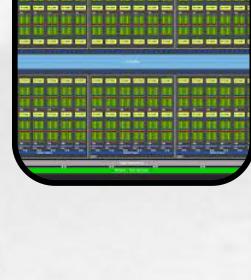
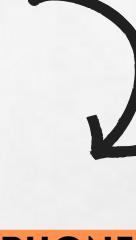
Toy Story se estrena como la primera película completamente animada por computadora. También se lanza la consola PlayStation.



TURING ARCH

NVIDIA presenta la arquitectura de GPU Turing, diseñada específicamente para el procesamiento de gráficos en tiempo real.

2017



2018

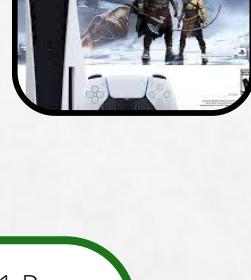
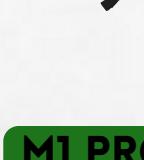
IPHONE X

Se lanza el iPhone X, el primer teléfono móvil de Apple que incluye una pantalla OLED con tecnología HDR.

PS5

Se lanza la consola de videojuegos PlayStation 5, que incluye la GPU personalizada AMD RDNA 2.

2019



2020

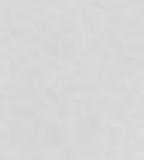
GAUGAN

El equipo de investigación de NVIDIA presenta GauGAN, una herramienta de inteligencia artificial que puede convertir bocetos en paisajes realistas.

M1 PRO

Apple presenta el chip M1 Pro, que incluye una GPU con hasta 32 núcleos y puede manejar fácilmente tareas de gráficos intensivos en la MacBook Pro.

2021



2022

NVIDIA GEFORCE RTX

Se lanzan las tarjetas gráficas NVIDIA GeForce RTX serie 30, con arquitectura Ampere y soporte para trazado de rayos en tiempo real.

REFERENCIAS

- Poulter, S. (2012). A brief history of computer displays. TechRadar. <https://www.techradar.com/news/world-of-tech/a-brief-history-of-computer-displays-1077505>. Consultado el 22 de febrero del 2023
- D., Green, C. S., Han, D. H., Renshaw, P. F., & Merzenich, M. M. (2009). Brains on video games. *Nature Reviews Neuroscience*, 10(12), 763-768. <https://doi.org/10.1038/nrn2741>. Consultado el 22 de febrero del 2023
- I. E. (1963). Sketchpad: A man-machine graphical communication system. *AFIPS Conference Proceedings*, 23, 329-346. Consultado el 22 de febrero del 2023
- G. (1982). Silicon Graphics. Inc. *Datamation*, 28(3), 101-104. Consultado el 22 de febrero del 2023
- SIGGRAPH. (n.d.). History of SIGGRAPH. <https://www.siggraph.org/>. Consultado el 22 de febrero del 2023
- Pixar. (n.d.). The history of RenderMan. <https://renderman.pixar.com/stories>. Consultado el 22 de febrero del 2023
- Kilgard, M. J. (1996). OpenGL programming for the X Window System. Addison-Wesley Professional. <https://www.opengl.org/>
- Smith, T. (2015). The making of Pixar's Toy Story. Ars Technica. <https://arstechnica.com/gaming/>. Consultado el 22 de febrero del 2023
- R., & Kilgard, M. J. (2003). The Cg Tutorial: The Definitive Guide to Programmable Real-Time Graphics. Addison-Wesley Professional. <https://developer.nvidia.com/cg-toolkit>. Consultado el 22 de febrero del 2023
- AMD Accelerates Heterogeneous Computing with ATI Stream SDK 2.0. <https://www.amd.com/en-us/>. Consultado el 22 de febrero del 2023
- Amazon Elastic Compute Cloud (EC2). <https://aws.amazon.com/ec2/>. Consultado el 22 de febrero del 2023
- Microsoft. (2015). Introducing Microsoft HoloLens. <https://www.microsoft.com/en-us/hololens>. Consultado el 22 de febrero del 2023
- Pokémon Go: Niantic, Inc. (2016). Pokémon Go. <https://www.pokemongo.com/en-us/>
- iPhone X: Apple. (2017). iPhone X. <https://www.apple.com/iphone-x/>
- NVIDIA. (2018). Turing Architecture Whitepaper. <https://www.nvidia.com/>. Consultado el 22 de febrero del 2023
- NVIDIA Research: GauGAN. <https://www.nvidia.com/en-us/>. Consultado el 22 de febrero del 2023
- Sony. (2020). PlayStation 5. <https://www.playstation.com/en-us/ps5/>. Consultado el 22 de febrero del 2023
- NVIDIA GeForce RTX serie 30: NVIDIA. (2021). GeForce RTX 30 Series GPUs. <https://www.nvidia.com/en-us/geforce>. Consultado el 22 de febrero del 2023
- Apple. (2022). MacBook Pro. <https://www.apple.com/macbook-pro/>. Consultado el 22 de febrero del 2023