

Introdução à Computação Gráfica

A computação sempre trouxe avanços em muitas áreas devido à necessidade cada vez maior de tecnologias para diferentes fins, sejam avanços em termos de processamento, automatização de máquinas, etc.

O quesito gráfico e de interação com o usuário não foi diferente. Utilizar esta tecnologia para fins militares também motivou o surgimento da computação gráfica. Havia uma necessidade, inclusive militar, de se transformar informações textuais em visuais para uma melhor assimilação. Houve uma evolução nos dispositivos de saída visual, e isso possibilitou uma evolução na área da computação gráfica. Passamos a ter gráficos em tempo real em um terminal ao invés de informações textuais, uma visualização de dados numéricos, uma espécie do que hoje é o microscópio, e passamos a ter também monitoramento aéreo. Passamos a ter interação, onde uma caneta era utilizada para apontar selecionar e desenhar na tela de um equipamento eletrônico. Tudo isso entre outras coisas mostram as necessidades existentes e soluções encontradas, fazendo com que a computação gráfica continuasse o seu desenvolvimento.

Muito se foi feito e desenvolvido na computação gráfica ao longo dos anos, porém as necessidades não cessam, apenas mudam. Hoje se busca cada vez mais realismos em jogos e interação cada vez maior com o usuário através de smartphones, videogames e computadores pessoais. O cinema também, nem se fala, em busca de avanços cada vez maiores para trazer para o público um realismo jamais visto, com definições cada vez melhores, visualizações em 3D. Essa indústria não pára, pois sempre há algo a melhorar, seja para se ter uma definição e nitidez de imagem maior, sem ter que comprometer o dispositivo com processamento inviável, seja trazer o máximo possível a sensação de você estar no cenário onde um filme se passa. Exemplos não faltam, e a computação gráfica continua sendo utilizada desde atividades com fins militares, até entretenimento e público geral.