

## **A história da Computação Gráfica**

Assistindo o vídeo, várias partes me chamaram a atenção.

Uma delas, foi no começo do surgimento da computação gráfica e o seu 'boom' inicial: pós segunda guerra mundial.

O investimento na área só veio para fins militares (radares, dispositivos aéreos bélicos, painéis de foguetes, entre outros) não sabendo do poder e das infinitas possibilidades da computação gráfica para diversas áreas da ciência e da educação, por exemplo.

Outra parte que me chamou atenção foi o impulso dos video-games juntamente com a computação gráfica. Como sou um grande fã de games desde criança, não posso deixar de pontuar a importância dos jogos para impulsionar o crescimento da computação gráfica em diversas áreas.

Por último, fiquei surpreso ao ver o avanço da computação gráfica no cinema comparado com os dias de hoje: filmes como Star Wars, lançado na década de 70, tiveram um avanço incrível nos efeitos visuais ao longo desses anos, mostrando como a computação gráfica pode evoluir e chegar a níveis incríveis em vários aspectos - não só científicos, mas também culturais.

Concluimos que essa área da computação tem uma finalidade infinita de possibilidades e crescimento, tendo um futuro promissor também com a área de realidade aumentada - na minha opinião, o próximo e atual grande passo da computação.

Vemos que a Computação Gráfica se faz presente no nosso cotidiano em quase tudo: ao acordar, pegamos o celular e nos deparamos com uma interface navegável, por exemplo, mostrando sua importância e eficácia desde os primórdios da sua criação e projeção.