

Computação Gráfica:

Uma Jornada Visual



Principais marcos e revoluções

Anos 1950–1960: Os Primórdios

Sementes da Revolução Gráfica

- 🖥️ **1950:** MIT Whirlwind I (1º display gráfico CRT)
- 🎮 **1961:** *Spacewar!* (1º jogo gráfico vetorial)
- 🖋️ **1963:** **Sketchpad** (Ivan Sutherland - interfaces gráficas)
- ⚙️ Algoritmos-chave:

- Bresenham (linhas)
- Sutherland-Hodgman (recorte)

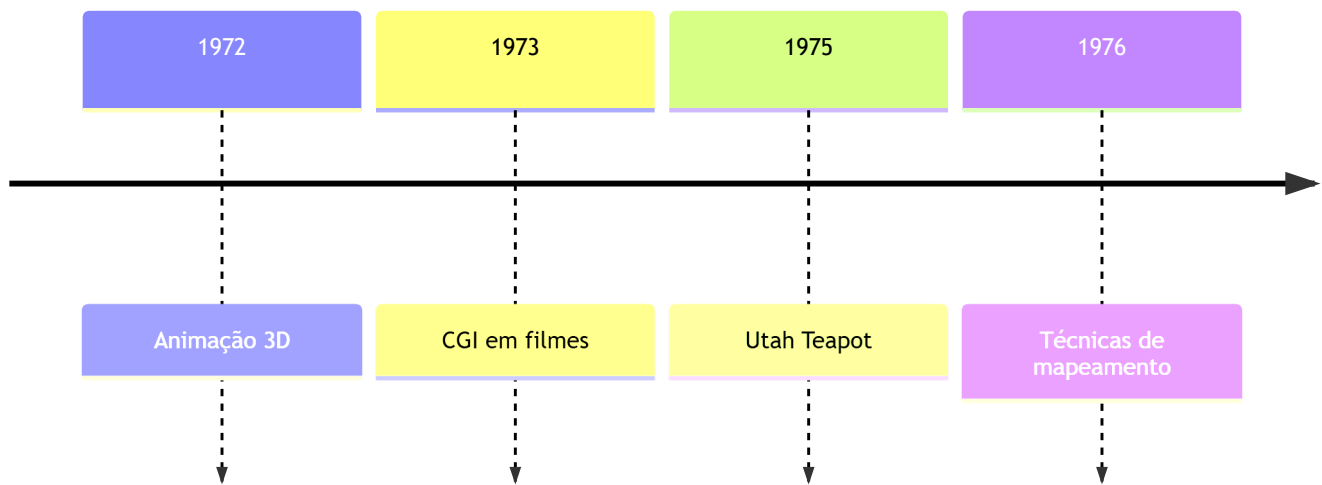
 bg right:40%

Anos 1970: Consolidação

Nascimento da Disciplina

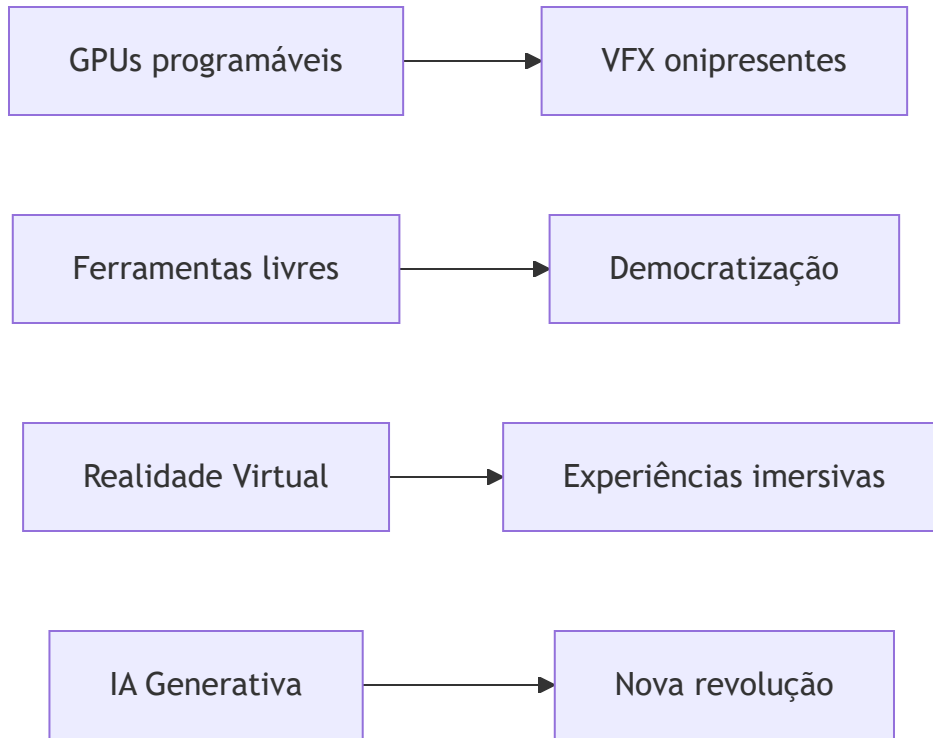
- 🖐️ **1972:** 1ª animação 3D de uma mão (Ed Catmull)
- 🎬 **1973:** *Westworld* (1º uso de CGI em cinema)
- 🍵 **1975:** **Utah Teapot** (modelo 3D icônico)
- 🌐 **1976:** *Bump mapping* (James Blinn)

Evolução Chave



Anos 2000+: Hiper-realismo

Democratização e Novas Fronteiras



- 🚀 Ray tracing em tempo real
- 🛠️ Blender, Unreal Engine, Unity
- 🎮 VR/AR e metaverso
- 🤖 Midjourney, DALL-E, Stable Diffusion

Conclusão

De Linhas à Realidade Imersiva

Evolução chave:

Impacto da Computação Gráfica

