Computação Gráfica:

```
meight= 450" viewBox="0 0 800
radient x1="100%" y1="0%" x2="0%"
  stop-color="#06101F" offset=
   stop-color="#1D304B" offset=
rGradient>
="800" height="450" rx="8" fill="
ia-control">
■"96" height="96" viewBox="
inearGradient x1="87.565%" y1=
 <stop stop-color="#FFF" stop-opacity=</pre>
 <stop stop-color="#FFF" offset</pre>
ilter x="-500%" y="-500%" width
 <feOffset dy="16" in="5</pre>
 <feGaussianBlur stdDeviation*</pre>
 <feColorMatrix values=
       c:11-rule="e
```

Uma Jornada Visual

Principais marcos e revoluções

Anos 1950-1960: Os Primórdios

Sementes da Revolução Gráfica

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

Anos 1970: Consolidação

Nascimento da Disciplina

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

```
timeline
title Evolução Chave
1972 : Animação 3D
1973 : CGI em filmes
1975 : Utah Teapot
Breve Histo 976 da Técnicas de mapeamento
```