

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:

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)

timeline

title Evolução Chave

1972 : Animação 3D

1973 : CGI em filmes

1975 : Utah Teapot

1976 : Técnicas de mapeamento