

Historia e importancia de las tarjetas graficas:

En 1999, NVIDIA popularizó el término "GPU" como un acrónimo de unidad de procesamiento de gráficos, aunque el término se había utilizado durante al menos una década antes de comercializar la GeForce 256. Sin embargo, la GPU se inventó años antes de que NVIDIA lanzara su propiedad NV1 y, más tarde, la tarjeta de video para gobernarlos a todos.

1980: Antes de que existiera la tarjeta gráfica que conocemos hoy, había poco más que una tarjeta de video. IBM fabricó e introdujo el Adaptador de pantalla monocromo (MDA) en 1981. La tarjeta MDA tenía un solo modo de texto monocromo para permitir la visualización de texto y símbolos de alta resolución en 80 x 25 caracteres, lo cual fue útil para dibujar formularios.. Sin embargo, la MDA no admitía gráficos de ningún tipo. Esto, se relaciona estrechamente con el tema de los monitores, que hemos visto en la clase, ya que los primeros monitores existentes, eran de igual manera, monocromáticos. Un año después, Hercules Computer Technology presentó la tarjeta gráfica Hercules (HGC), que integró el estándar de visualización MDA de solo texto de IBM con un modo de gráficos de mapa de bits. En 1983, Intel presentó la placa multimódulo del controlador de gráficos de video iSBX 275, que era capaz de mostrar hasta ocho colores únicos con una resolución de 256 x 256.

Justo después del lanzamiento de las tarjetas de video MDA, IBM creó la primera tarjeta gráfica con pantalla a todo color. La tarjeta de gráficos en color (CGC) se diseñó con 16 kB de memoria de video, dos modos de texto y la capacidad de conectarse a un monitor CRT de accionamiento directo. Poco después, IBM inventó el Adaptador de gráficos mejorado (EGA) que podría producir una pantalla de 16 colores simultáneos con una resolución de pantalla de 640 x 350 píxeles. Lo dicho anteriormente, también lo vimos en clases, el monitor CRT, que funcionan con rayos catódicos, y los diferentes tipos de adaptadores, en este caso el EGA. Solo tres años después, el estándar EGA quedó obsoleto por el Adaptador de gráficos de video (VGA) de IBM. VGA admite todos los puntos de dirección direccionable (APA) y modos de texto alfanumérico. VGA también se conoce como Video Graphics Array como resultado de su diseño de chip único. Los fabricantes de clones no tardaron mucho en comenzar a producir sus propias versiones de VGA.

Eso fue el inicio de las tarjetas gráficas, luego siguieron evolucionando y con ellos los adaptadores y la capacidad de estas, hasta llegar a las que tenemos hoy en día, que son capaces de procesar imágenes realistas, y que requieren de gran capacidad de procesamiento.

Las tarjetas graficas forman una parte importante en la historia, y el desarrollo de la computación como la conocemos hoy en día, sin mencionar que muchos casos, son un componente modular, ósea que se puede reemplazar y cambiar si se requiere.