

# Breve Historia del Estado del Arte de la Gráfica por Computadora

El desarrollo en los Gráficos por computadora ha mutado a través de los años y está jugando un papel muy importante inclusive en otras áreas como la ingeniería industrial, ingeniería de productos, aeronáutica, automovilística, entre otros. Hoy en día prácticamente en cada rubro se utilizan de una u otra forma los Gráficos por Computadora para resolver problemas.

Si bien existen miles de algoritmos y técnicas, hay algunas que siguen vigentes hoy en día. A continuación se listan algunas de ellas, las cuales siguen siendo objeto de investigación por parte de los especialistas en Gráficos por Computadora de la última década.

- **Antialiasing** - es el proceso de contrarrestar el efecto que causa que señales continuas distintas se tornen indistinguibles cuando se muestran digitalmente.
- **Shader** - es cualquier unidad escrita en un lenguaje de sombreado que puede compilar independientemente. Se usan para crear transformaciones y efectos especiales, como iluminación, fuego o niebla.
- **Texture mapping** - es un método para añadir detalle, textura de superficie o color a una imagen generada por computadora en 3D.
- **Bump mapping** - es una técnica para simular bultos, hendiduras e imperfecciones en la superficie de un objeto.
- **Radiosity** - son varias técnicas para calcular la iluminación global en una escena tridimensional.
- **Renderización** - es el proceso de generar una imagen desde un modelo.

## Cronología de eventos importantes a partir de los 90's

- 1991 - se inventaron los Hand-held en HP
- 1992 - OpenGL se convirtió en un estándar de APIs gráficas
- 1993 - Se creó Mosaic, el primer navegador con interfaz gráfica
- 1995 - Se popularizan las tarjetas gráficas 3Dfx de NVIDIA
- 1996 - Intel crea el AGP, el puerto para solucionar los cuellos de botella que se creaban con el puerto PCI