

# BREVE HISTORIA DE LA COMÚTACIÓN GRÁFICA

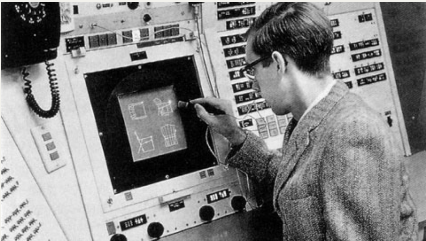


1952

OXO, primer videojuego.

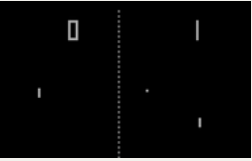
1963

Sketchpad fue uno de los primeros dispositivos de diseño asistido por ordenador.



1968

Primer sistema de realidad virtual.



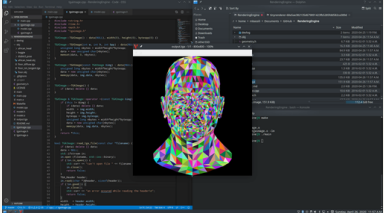
1972

Se lanzó pong uno de los primeros juegos comerciales.



1990

RenderMan un software de renderización que fue desarrollado por Pixar.



1992

Lanzamiento de OpenGL.



1994

Lanzamiento de Play Station.



1995

Surgimiento del primer dispositivo comercial de realidad virtual.

1995

Primer hardware para aceleramiento de gráficos.



1999

Lanzamiento de Final Fantasy VIII.

2001

Lanzamiento del primer xbox.

2003

Motor de gráficos Doom.

Lanzamiento de shaders y físicos en las aplicaciones.

2006

Implementación de GPU en paralelo.

# BREVE HISTORIA DE LA COMÚTACIÓN GRÁFICA

Avatar la película, fue gran éxito taquillero debido a su gran uso y manejo de los gráficos 3D que capturo a el publico.



**2011**

Procesamiento en la nube.



**2016**

Lanzamiento de Vulkan, una API de gráficos de alto rendimiento.



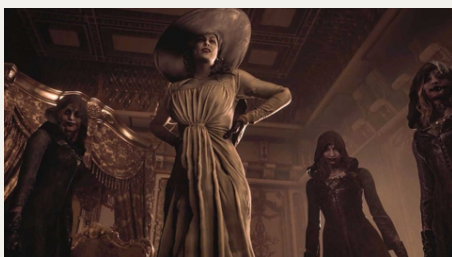
**2019**

Google Stadia, un servicio de videojuegos en la nube.

Lanzamiento de la consola de videojuegos PlayStation 5.

**2021**

Lanzamiento del videojuego Resident Evil Village de Capcom.



**2009**

Se integro el CPU y GPU

**2010**

Sale a la venta el xbox Kinect en Estados Unidos y México.



**2012**

Se anuncia Oculus Rift, un casco de realidad virtual

Lanzamiento de Pokemon Go.



**2017**

Unity es un motor genérico para la creación de videojuegos 2D y 3D enfocado hacia el desarrollo casual.



**2020**

Lanzamiento de Xbox Cloud Gaming para suscriptores de Xbox Game Pass Ultimate.



## Bibliografía:

- Ramírez, K. (s.f.). Historia y evolución de la graficación por computadora. Consultado el 22 de febrero de 2023 en <https://www.timetoast.com/timelines/historia-y-evolucion-de-la-graficacion-por-computadora-83652a00-2e1a-4eef-9c29-f5fb3bc8323d>
- Silva, D., Gonzáles, A., Angarita, J. (s.f.). Historia de la computación gráfica. Consultado el 22 de febrero de 2023 en <https://www.sutori.com/es/historia/historia-de-la-computacion-grfica--hX34jpV5VRU88U4v9cQo4nzy>
- Consulta de las fechas mediante google.