

## m a r t y n

**TOMASZ MARTYN**

Tomasz Martyn urodził się 30 listopada 1971 roku. W 1990 roku rozpoczął studia informatyki na Wydziale Elektrycznym Politechniki Poznańskiej. Po ukończeniu studiów w 1995 roku został przyjęty na Studium Doktoranckie na Politechnice Warszawskiej. W 1999 roku obronił z wyróżnieniem doktorat. W tym samym roku rozpoczął pracę w Zakładzie Grafiki Komputerowej Instytutu Informatyki Politechniki Warszawskiej, gdzie pracuje do dziś.

Od początku swojej działalności naukowej Tomasz Martyn zajmuje się problemami z zakresu geometrii fraktalnej i grafiki komputerowej, w szczególności algorytmami rozwiązywania problemów geometrycznych dotyczących zbiorów fraktalnych oraz wizualizacji tych zbiorów.

Opublikował na ten temat kilkanaście artykułów, które zostały przedstawione w uznanych czasopismach oraz na międzynarodowych konferencjach.

Tomasz Martyn jest również autorem lub współautorem czterech monografii z dziedziny geometrii fraktalnej.

Recenzował wiele artykułów dla renomowanych czasopism międzynarodowych (m.in.: „Fractals”, „Journal of Mathematical Imaging



and Vision”, „Computers and Mathematics with Applications”, „Applied Mathematical Modelling”, „International Journal of Computer Mathematics”) oraz był członkiem komitetów redakcyjnych kilku konferencji.

Był promotorem wielu prac inżynierskich i magisterskich.

Tomasz Martyn jest autorem dwóch wydań „Fraktale — podstawy matematyczne i zastosowania” oraz „Programowanie gier komputerowych”, które prowadził w latach 2000–2011 na Politechnice Warszawskiej.

Jest członkiem organizacji Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE).

**Słowa kluczowe**

- fraktale
- grafika komputerowa
- gry komputerowe