

Нобелевские лауреаты в области информатики

ВЫПОЛНИЛ РАБОТУ:

ТРИНЕЕВ ИГОРЬ 10А

УЧИТЕЛЬ:

САВЧЕНКО ЕВГЕНИЙ ВАЛЕРЬЕВИЧ

Леонард Эдлман

Леонард Эдлман – ученый теоретик, занимающийся биологии в Университете Южной Калифорнии, США. пожалуй, используемой и проверенной на данный момент является алгоритм RSA, названный так по начальным буквам для шифрования цифровых подписей. Однако это не первый исследователь, кто смог использовать в качестве комбинаторную задачу. Какая из этих работ более важна для человечества, рассудит время.



атики и молекулярной биологии. Изобретателем самой, пожалуй, используемой и проверенной на данный момент является алгоритм RSA, названный так по начальным буквам для шифрования цифровых подписей. Однако это не первый исследователь, кто смог использовать в качестве комбинаторную задачу.

Алан Джей Перлис

Алан Джей Перлис — американский учёный в области компьютерных технологий, известен своими работами в области языков программирования и как первый лауреат премии Тьюринга (аналог нобелевской премии) Алан Перлис родился в Питсбурге (Пенсильвания) 1 апреля 1922 года в еврейской семье. В 1943 году он получил степень бакалавра химии в технологическом институте Карнеги (сейчас университет Карнеги — Меллон). Во время Второй мировой войны Алан Перлис служил в рядах армии США, где заинтересовался математикой. Позже получил степени магистра (1949) и математики в MIT. Его докторская диссертация была озаглавлена «Об интегральных уравнениях и их решениях методами итераций и аналитического продолжения»

В 1952 году принимал участие в проекте Whirlwind. Он присоединился к преподавательскому составу университета Пердью и позже перешёл в институт Карнеги в 1956 году. Преподавал на кафедре математики, потом стал первой главой кафедры информатики. Был избран президентом ассоциации вычислительной техники в 1962 году.

Алан Перлис был награждён премией Тьюринга в 1966 году, согласно цитате, «за его влияние в области передовых методов программирования и создание компиляторов». Имеется в виду его работа в группе, разработавшей язык программирования Алгол.



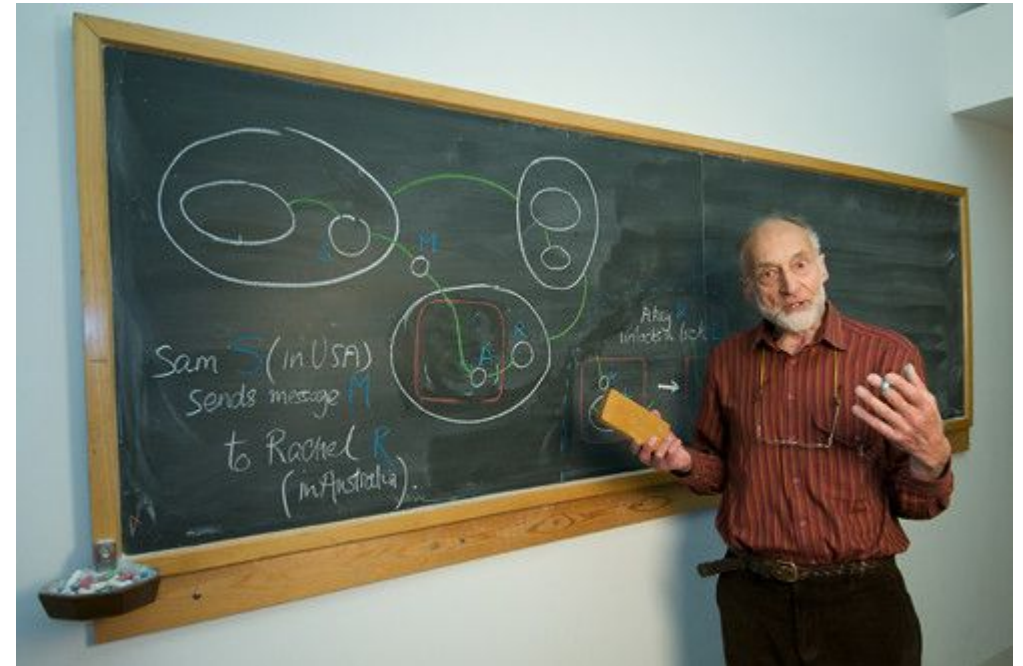
Робин Милнер

Робин Милнер — английский учёный в области теории вычислительных систем.

Член Лондонского королевского общества (1988), иностранный член Французской академии наук (2005), Национальной инженерной академии США (2008).

Робин Милнер родился в Плимуте в семье военного. С 1947 года учился в колледже Итон, затем с 1952 служил два года в армии до звания второго лейтенанта. Затем Милнер поступил в Королевский колледж Кембриджа, который окончил в 1957 году. После окончания колледжа он год работал школьным учителем математики, затем три года программистом в компании Ferranti.

Милнер наконец попал в институт, работая сначала в Лондонском городском университете, затем в университете Суонси и Стэнфордском университете, а с 1973 года в Эдинбургском университете. Там он стал одним из основателей лаборатории Laboratory for Foundations of Computer Science. В 1995 году Милнер вернулся в Кэмбридж, где и возглавил факультет информатики. В 1999 году он ушёл на пенсию. Женат, имеет двух детей.



Мартин Эдвард Хеллман

Мартин Эдвард Хеллман - американский криптограф. Получил известность благодаря разработке первой асимметричной криптосистемы в соавторстве с Уитфилдом Диффи и Ральфом Мерклем (1976). Один из активных сторонников либерализации в сфере криптографии. Хеллман долгое время являлся участником конференции компьютерной конфиденциальности, в последнее время работает над анализом рисков ядерной угрозы.



Мартин Хеллман родился 2 октября 1945 года в штате Нью-Йорк, окончил Высшую Школу Науки Бронкса. Получил степень бакалавра в Нью-Йоркском Университете в 1966 году, степень магистра в Стэнфордском университете в 1967 году, все по электротехнике. С 1968 по 1969 работал в Уотсоновском исследовательском центре IBM, где он встретился с Хорстом Фейстелем. С 1969 по 1971 был доцентом в Массачусетском Технологическом институте. В 1971 вернулся в Стенфорд в качестве профессора, где занимался исследованиями до 1996 года, став Почётным Профессором.



Пэт Ханрахан и Эдвин Кэтмелл

Пэт Ханрахан— американский учёный в области теории вычислительных систем. Профессор Стэнфордского университета, руководитель кафедры по компьютерной графике, специализирующийся на алгоритмах рендеринга и других приложений для графических процессоров. Лауреат премии Тьюринга за 2019 год.

Ханрахан вырос в городе Грин-Бей штата Висконсин. В 1977 году закончил Висконсинский университет в Мадисоне, получив степень бакалавра по специальности ядерная инженерия. Ханрахан остался в альма матер и продолжил академическую карьеру. В 1985 году он защитил диссертацию по биофизике. Одним из первых студентов Ханрахана стала Донна Кокс. В 1980-е годы работал в Нью-Йоркском технологическом институте, а также в Digital Equipment Corporation.

Пэт Ханрахан был трижды награждён премией Оскар за технический вклад в развитие компьютерной графики. Дважды награждён премиями SIGGRAPH

В 2020 году вместе с Эдом Кэтмеллом Ханрахан разделил премию Тьюринга за вклад в развитие компьютерной графики и влияние на кино-индустрию.



Эдвин Кэтмелл - президент DisneyToon Studios (2007—2018), Pixar и Walt Disney Animation Studios. Отмечен многочисленными наградами за выдающиеся достижения в области компьютерной графики.

Эдвин Кэтмелл родился в городе Паркерсберг, Западная Виргиния. Семья принадлежала к среднему классу. Отец Кэтмелла был первым в семье, закончившим колледж.

Кэтмелл любил рисовать и рано увлёкся анимацией. В старших классах школы он прочитал книгу Престона Блэра «Анимация» (1948), смастерил анимационный стенд с подсветкой, с помощью которого создавал свои первые примитивные мультфильмы. Однако к окончанию школы Кэтмелл понял, что недостаточно талантлив, чтобы стать художником-аниматором, и решил заняться наукой.

После окончания учёбы Кэтмелл некоторое время работал в компании Boeing и в Нью-Йоркском институте. Однако осенью 1970 года вернулся в университет и поступил в аспирантуру.

Во время учёбы в аспирантуре под влиянием Айвена Сазерленда увлёкся интерактивной компьютерной графикой и решил соединить своё увлечение наукой и анимацией, чтобы создать компьютерный анимационный фильм .

В 1972 году Эд Кэтмелл создал свой первый анимационный фильм — оцифрованную модель своей левой руки. Премьера фильма «Рука» состоялась в 1973 году на конференции по компьютерным наукам. Фрагменты «Руки» позже вошли в фильм «Мир будущего» (1976) — первый фильм с использованием 3D компьютерной графики. С декабря 2011 года копия «Руки» хранится в Библиотеке Конгресса США.



