



Hyeong-Seok Ko

#502, Building 133, ASRI

Phone: 880-1780

Email: ko@graphics.snu.ac.kr

Education

Ph.D. Computer Graphics, University of Pennsylvania, 1994

M.S. Computer Science, Seoul National University, 1987

B.S. Computer Science, Seoul National University, 1985

Chair of International Conferences

Conference Chair of SIGGRAPH ASIA 2010

Program Chair of Pacific Graphics 2004

Program Chair of Computer Animation and Social Agents 2003

Program Chair of Computer Animation 2001

Program Chair of International Workshop on Human Modeling and Animation

President of Korea Computer Graphics Society (2012~2013)

Editor of International Journals

Editor of IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics (2008~)

Elsevier Graphical Models (2005~)

Guest Editor of the Special Issues of International Journals

Guest editor of the Special Issue of Pacific Graphics 2004, in Graphical Models, Volume 68, Issue 5, September 2006.

Guest editor of the Special Issue of Pacific Graphics 2004, in Computer Graphics Forum, Volume 24, Issue 2, pp. 173-202, June 2005.

Guest editor of the Special Issue of the Computer Animation 2001, in the Journal of Visualization and Computer Animation, Volume 13, Number 2, pp96-145, May 2002.

Guest editor of the Special Issue of the International Workshop on Human Modeling and Animation, in Graphical Models, Volume 63, Issue 2, pp. 65-134, March 2001. Editorial on pp. 65.

Invited Speeches

Computer Animation and Social Agents (2007)

Sony Imageworks (2004)

Disney Feature Animation (2004)

Rhythm & Hue (2004)

Industrial Light + Magic (2004)

Research

Graphics & Media Lab은 디지털 클로딩과 미용, 물리 기반 시뮬레이션, GPU 기반 실시간 렌더링 등을 연구한다. 연구실이 특히 집중하고 있는 주제들로는: (1) 상호적인 의복 제작, (2) 물리 기반 의복 시뮬레이션, (3) GPU 기반 직물 렌더링, (4) 사진으로부터 사람 얼굴과 머리카락 창조, (5) 인체 창조, (6) 키넥트 기반 아바타 컨트롤, (7) 물리 기반 자연 현상 시뮬레이션이 있다.

아래의 센터, 기관, 회사, 국제 대회, 국제 학회는 Graphics & Media Lab의 연구를 바탕으로 설립되었다.

<http://digitalclothing.org>
<http://DCInstitute.org>
<http://www.physan.net>
<http://www.digitalfashionaward.org>
<http://www.digitalfashionsociety.org>



Recommended Prerequisites

- Linear Algebra
- Numerical Analysis
- Computer Graphics
- Basic Knowledge on OpenGL
- Basic Knowledge on graphics pipeline

Q&A

Q. 학부 과정 중 수학 과목을 많이 듣지 않았는데 추천 선수 과목에 선형대수학과 수치해석학 등의 수학이 있습니다. 수학을 잘 못해도 그래픽스 연구를 할 수 있나요?

A. 수학 지식이 있으면 그래픽스를 배우는 것이 조금 더 수월하겠지만, 그래픽스에 필요한 수학과 친숙해지는 데에는 수학 지식이 많지 않아도 큰 어려움은 없을 것입니다.

Q. 그래픽스 프로그래밍과 OpenGL을 사용해본 경험이 없지만 gml에서 연구하고 싶습니다. 괜찮을까요?

A. 프로그래밍 경험 (C, C++, Java 등)이 있으면 OpenGL과 그래픽스 프로그램을 배우는데 문제 없을 것 입니다.

Q. 전기 정보 공학부의 개설 교과목 중 많은 수가 하드웨어 관련 과목인데 저는 소프트웨어 관련 과목을 많이 듣고 싶습니다.

A. 컴퓨터 공학 대학원 개설 과목을 수강하여도 전기 정보 공학 대학원 이수 요건으로 인정이 됩니다.

Cloth Simulation & Digital Fashion

Physically based modeling of buckling, hysteresis and anisotropy



Fluid Simulation

Physically based technique for simulating complex multiphase fluids

