

## 2023 한국 컴퓨터그래픽스 대상

### 이제희 (Lee, Jehee)

NCSOFT 최고연구책임자, 서울대학교 교수



한국의 컴퓨터 그래픽스는 짧은 역사에도 불구하고, 현재는 다양한 분야에서 세계적으로 리딩하는 연구 결과를 지속적으로 만들어내는 연구자 및 연구그룹이 있을 만큼 놀라운 성장을 이루었다. 한국의 컴퓨터 그래픽스가 도약의 단계를 넘어 세계를 리딩하는 수준으로 성장하는 과정에서, 이제희 교수는 꾸준히 세계적 연구성과를 성취하고 또한 활발한 학술활동을 통해서 국제적으로 한국 컴퓨터 그래픽스의 저변을 확대하고 명성을 높이는데 중추적인 역할을 하였다. 이러한 공을 인정하여 이제희 교수를 2023년 한국 컴퓨터그래픽스 대상 수상자로 선정한다.

이제희 교수는 지난 30년간 사람, 동물, 로봇의 움직임을 컴퓨터에서 사실적으로 재현하는 방법에 대해서 연구해왔고, 구체적으로 컴퓨터 애니메이션, 모션캡처, 물리 시뮬레이션, 제어문제등을 다루어 왔다. 특히 카네기멜론대학교(CMU) 박사후 연구원시절에 개발한 모션그래프(Motion Graph)는 현재 거의 모든 게임에 사용되는 기반기술로 사용되고 있다. 이러한 데이터 기반한 움직임 생성기법은 현재 수많은 인공지능기반 동작 생성모델들의 이론 및 실질적인 토대가 되고 있다. 2022년부터는 "사실적인 디지털 휴먼 제작"이라는 학계 및 업계에 존재하는 난제를 해결하기 위해서 NCSOFT의 최고연구책임자(Chief Research Officer) 역할을 맡아서, 디지털휴먼을 위한 컴퓨터 그래픽스, 컴퓨터 비전, 자연어처리와 관련된 연구 및 개발을 주도하고 있다.

이제희 교수는 연구뿐만 아니라 학술활동에 있어서도 선구적 역할을 수행하였다. 2005년부터 한국인 최초로 SIGGRAPH Technical Paper Program Committee 역할을 맡아서 수행하였고, 2022년에는 한국인 최초로 SIGGRAPH Asia Technical Paper Program Chair를 역임하여 성공적인 국제학회 개최를 이끌었다. 이외에도 ACM/EG Symposium on Computer Animation (2012), ACM SIGGRAPH conference on Motion, Interaction and Games (2018), and Pacific Graphics (2019)에서 Chair를 역임했다. 2015년부터 2018년도까지 IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics의 Associate Editor를 수행하였고, 2017년에 Best Associate Editor Award를 수상하였다. 또한 2020-2021년 한국컴퓨터그래픽스학회(KCGS) 회장을 역임하였는데, 어려운 코로나시기에서도 성공적인 학회개최를 이끌었다.

이제희 교수가 보여준 학문적 비전과 열정, 그에 대한 헌신과 성취는 한국 컴퓨터그래픽스 분야에 큰 발자취를 남겼다. 또한 현실문제를 해결하기위한 그의 새로운 도전은 후배 연구자들에게 귀감이 되고 있다. 이러한 업적에 존경을 담아 이제희 교수에게 한국 컴퓨터그래픽스 대상을 수여한다.