

나의 이력

강영민
동명대학교
게임학부



자기소개 및 응모 동기 – 소개

소개

강영민 (1970. 9. 13)

동명대학교 게임학부 교수



학력

- 2003: 이학박사/ 부산대학교 전자계산학 - 컴퓨터그래픽스
- 1999: 이학석사/ 부산대학교 전자계산학 - 컴퓨터그래픽스
- 1996: 이학사 / 부산대학교 전자계산학

주요 이력

2005-현재: 동명대학교 / 교수

2003-2005: 한국전자통신연구원 / 연구원

2002-2002: 제네바대학 미라랩 / 임시연구원



학내 주요 경력

2021-현재: 기획처장 (교무위원)

2020-2021: 연구년 파견 – 한국전자통신연구원(ETRI)

2016-2018: ACE(학부교육선도대학)사업단장 (교무위원)

2013-2015: 디지털엔터테인먼트학부장 (교무위원)

2012-2013: 산학협력단장 (교무위원)

2011-2012: 정보전산센터장

2009-2011: 신문방송국장/주간

주요 이력

걸어온 길

- 부산진구 연지동 출생
- 연포국민학교 입학 → 용계국민학교 → 연지국민학교 졸업
- 부산진중학교
- 부산진고 20기 (1987)
- 부산대학교 전자계산학과 진학 (1990)
- 군복무 (1992)
- LG전자 취업 (1996) → 퇴직 (1996)
- LG EDS 지원 탈락 / 기아정보통신 취업 → 광퇴 (1996)
- 대학원 석사 과정 진학 (1997) → 공부에 흥미를 가짐
- 대학원 박사 과정 진학 (1999)
- 스위스 제네바대학 MIRALab 파견(2002, 대한민국!)
- 한국전자통신연구원(ETRI) 입사 (2003)
- 동명대학교 게임공학과로 전직 (2005)
 - 신문방송국장 (2009)
 - 정보전산센터장 (2011)
 - 산학협력단장 (2013)
 - 디지털엔터테인먼트학부장 (2016)
 - ACE사업단장 (2017)
 - 기획처장(2021)
- 한국전자통신연구원(ETRI) 파견연구 (2020)
- 게임학부 확대 → 게임학부 두 학과 학과장

학내 경력



연구 실적 및 활동 – 주요 국제 저널 논문

국제 저널

SCI급

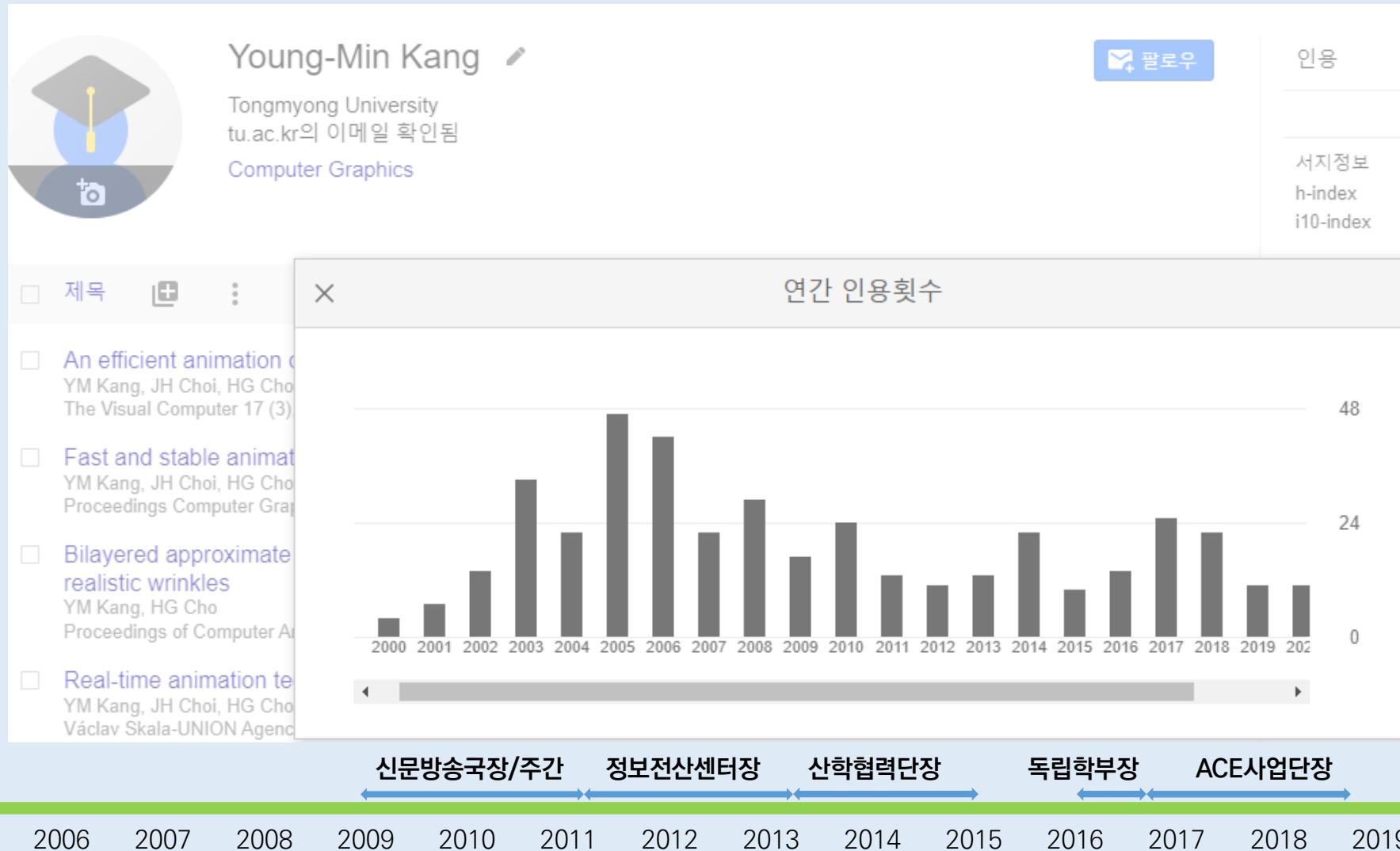
- Sung-Soo Kim, Young-Kuk Kim, Young-Min Kang. [AORM: Fast Incremental Arbitrary-Order Reachability Matrix Computation for Massive Graphs](#), IEEE Access, vol. 9, pp. 69539–69558, 2021, doi: 10.1109/ACCESS.2021.3077888.
- Semin Kang, Sung-Soo Kim, Jongho Won, Young-Min Kang. [GPU-based parallel genetic approach to large-scale travelling salesman problem](#), Journal of Supercomputing, 72(11):4399–4414, Springer, Nov., 2016.
- Young-Min Kang, Do-Hoon Lee, Hwan-Gue Cho. [Multipeak anisotropic microfacet model for iridescent surfaces](#), Multimedia Tools and Applications, 74(16):6229–6242, Springer, August 2015.
- Young-Min Kang and Chang-Sik Cho. [Photorealistic Cloth in Realtime Applications](#), Computer Animation and Virtual Worlds, DOI:10.1002/cav.1456, 2012.
- Young-Min Kang, Hwan-Gue Cho. [Real-time Animation of Complex Virtual Cloth with Physical Plausibility and Numerical Stability](#), PRESENCE – Teleoperators and Virtual Environments, 13(6): 668–680, MIT Press, Dec. 2004.
- Young-Min Kang, Jeong-Hyeon Choi, Hwan-Gue Cho, Do-Hoon Lee. [An Efficient Animation of Wrinkled Cloth with Approximate Implicit Integration](#), The Visual Computer Journal, 17(3):147–157, Springer, May 2001.
- Young-Min Kang, Hwan-Gue Cho, Ee-Taek Lee. [An Efficient Control over Human Running Animation with Extension of Planar Hopper Model](#), Journal of Visualization and Computer Animation, 10(4):215–224, John Wiley, Nov. 1999.

기타 (Scopus 등)

- Young-Min Kang, Sung-Soo Kim, Gyeong-Tae Nam. [GPU-based object identification in large-scale images for real-time radar signal analysis](#), Int'l Journal of New Computer Architecture and their Applications, 6(4):140–149, SDIWC, Dec., 2016.
- Sang-Min Song, Young-Min Kang, Kang-Hyuk Lee, Soo-Yol Ok. [GPU-driven Parallel Processing for Realtime Creation of Tree Animation](#), International Journal of Software Engineering and Its Applications, 8(6):183–194, June 2014.
- Sang-Min Song, Young-Min Kang, Soo-Youl Ok. [An Efficient and Stable Water Surface Animation for Interactive Applications](#), Communications in Computer and Information Science, vol. 346. pp. 483–490, Springer, 2012.
- Semin Kang, Soo-Youl Ok, Young-Min Kang [Automatic Music Generation and Machine Learning Based Evaluation](#), Communications in Computer and Information Science, vol. 346. pp. 436–443, Springer, 2012.
- Sang-Min Song, Young-Min Kang, Eung-Joo Lee, Soo-Youl Ok. [Tree Animation Based on Hierarchical Shape Matching](#), Communications in Computer and Information Science, vol. 346. pp. 475–482, Springer, 2012.
- Young-Min Kang, Hwan-Gue Cho and Sung-Soo Kim. [Plausible and Realtime Rendering of Scratched Metal by Deforming MDF of Normal Mapped Anisotropic Surface](#), Journal of WSCG, 19(3):101–110, ISSN 1213-6972, 2011.
- Young-Min Kang [Realtime Rendering of Realistic Fabric with Alteration of Deformed Anisotropy](#), R. Boulic, Y. Chrysantou, and T. Komura eds, LNCS 6459, pp.301–312, Springer-Verlag, 2010.

연구 실적 및 활동 – 주요 국제 저널 논문

구글 학술검색 – 인용정보


신문방송국장/주간
정보전산센터장
산학협력단장
독립학부장
ACE사업단장
연구년
기획처장
2005
2006
2007
2008
2009
2010
2011
2012
2013
2014
2015
2016
2017
2018
2019
2020
2021
2022
2023

연구 실적 및 활동 – 주요 국제 저널 논문

Researchgate

Overall publications stats

216.9 Research Interest Score <small>+0.5 last week</small>	15,743 Reads ⓘ <small>+91 last week</small>	334 Citations <small>+1 last week</small>	3 Recommendations <small>→ --</small>	0 Mentions <small>→ --</small>
---	---	---	---	--------------------------------------

Research Interest Score: **216.9 +0.50**

Score breakdown

- 74.00% Citations
- 0.35% Recommendations
- 15.56% Full-text reads
- 10.10% Other reads

[View details](#)

Compared to all ResearchGate members

Your Research Interest Score is **higher than 78% of ResearchGate members.**

Compared by date of first publication

Your Research Interest Score is higher than 49% of ResearchGate members who first published in 1997.

Compared by research area

Your Research Interest Score is **higher than 82% of researchers** with work related to:

- Computer Graphics

Young-Min Kang ⓘ Edit
Ph.D · Professor (Full) at Tongmyong University
South Korea | Website
Current activity

Research Interest Score 216.9
Citations 334
h-index 10
Citations over time

Profile Research (46) Stats Following Saved list [Add research](#)

[View your latest weekly report >](#)

Overall publications stats

216.9 Research Interest Score <small>+0.5 last week</small>	15,743 Reads ⓘ <small>+91 last week</small>	334 Citations <small>+1 last week</small>	3 Recommendations <small>→ --</small>	0 Mentions <small>→ --</small>
---	---	---	---	--------------------------------------

Compared by research area

Your Research Interest Score is **higher than 84% of researchers** with work related to:

- Artificial Intelligence

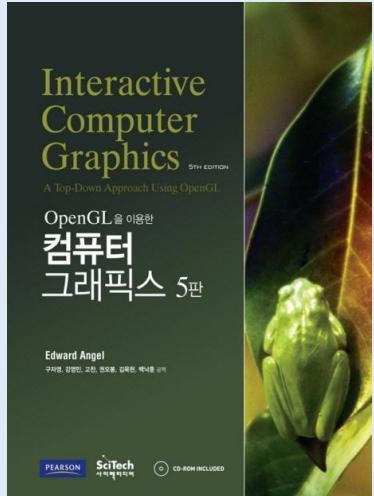
Compared by research area

Your Research Interest Score is **higher than 86% of researchers** with work related to:

- Computer Engineering

연구 실적 및 활동 – 저서

컴퓨터 그래픽스



OpenGL을 이용한 컴퓨터 그래픽스 5판, 구자영, 강영민, 고찬, 권오봉, 김욱현, 백낙훈 譯 (E. Angel 著).
사이텍미디어, 2009. 1. (ISBN 978-89-5550-181-0) (절판)



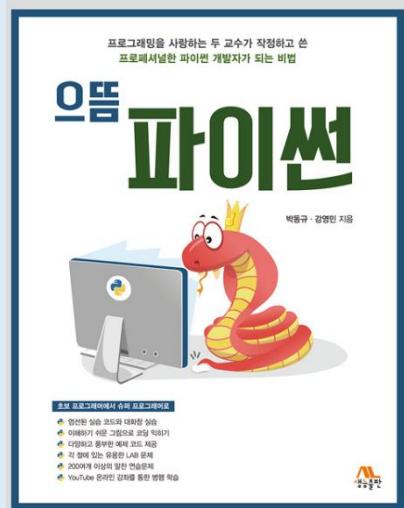
게임 개발자를 위한 수학과 OpenGL 프로그래밍, 강영민. GS인터비전, 2015.5. 20.

강영민 저 | GS인터비전 | 2015년 05월 20일

첫번째 구매리뷰를 남겨주세요. | 판매지수 24 ? 베스트 → 게임 top100 7주

연구 실적 및 활동 – 저서

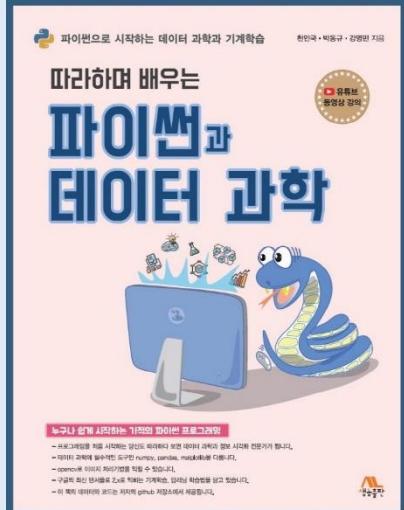
파이썬과 머신러닝(인공지능)



으뜸 파이썬, 박동규, 강영민. 생능출판사 (2020.2.17) - 세종도서 학술부문 선정 (1판 4쇄, 2판)

박동규, 강영민 저 | 생능출판사 | 2020년 02월 17일

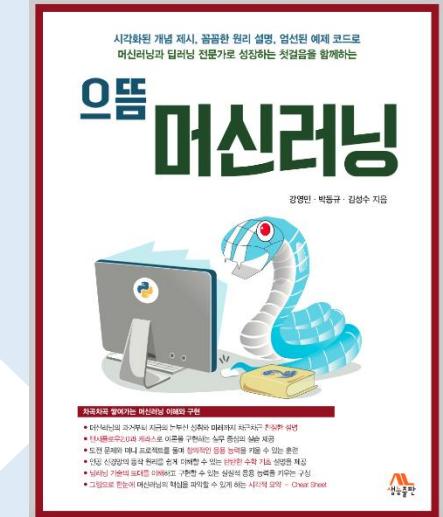
 10.0 회원리뷰(3건) | 판매지수 3,210 ? 베스트 IT 모바일 top100 5주



파이썬과 데이터 과학, 천인국, 박동규, 강영민, 생능출판사 (2020.12.28) (1판 4쇄, 2판)

천인국, 박동규, 강영민 저 | 생능출판사 | 2020년 12월 28일

 10.0 회원리뷰(1건) | 판매지수 4,710 베스트 ➔ IT 모바일 top20 1주



으뜸 데이터 분석과 머신러닝, 박동규, 강영민, 생능출판사 (2021.12.10)

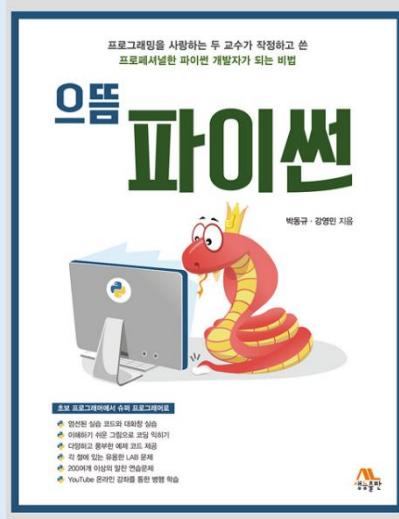
발행처: 강영민 저 | 생활출판사 | 2021년 12월 10일

첫번째 구매리뷰를 남겨주세요. | 판매지수 1,599 ? 베스트 OS/데이터베이스 top100 8주



연구 실적 및 활동 – 저서

파이썬과 머신러닝(인공지능)



BUSAN.com

부산일보

2022.11.11(금) 21.1°C 부산 미세먼지 보통 / 초미세먼지 보통

국제신문

부산말사전 죽어도 자이언츠 사회 정치 경제 해양수산 문화 주말엔 스포츠

가장 많이 본 뉴스 2022.11.11 (3)

f t h s - g +

강영민 동명대 교수 '으뜸 파이썬' 세종 우수 도서 선정

입력: 2020-08-21 15:00:16

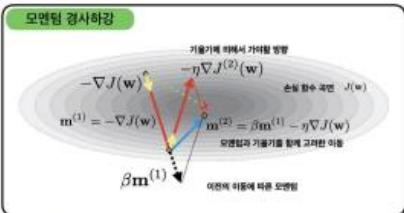
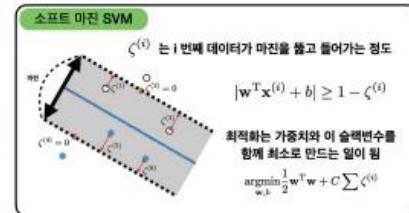
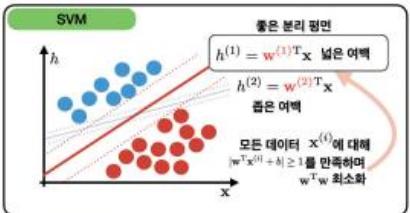
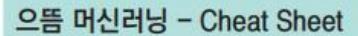
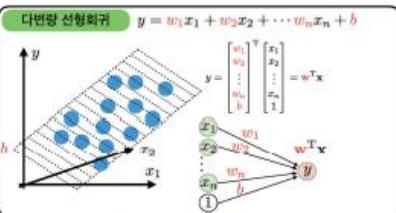
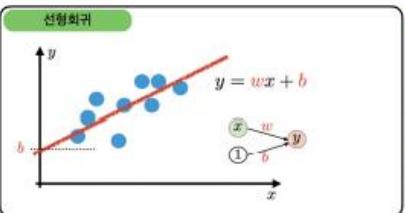
정순형 선임기자 junsh@busan.com

소프트웨어 혁신 시대에 가장 각광받는 프로그래밍 언어

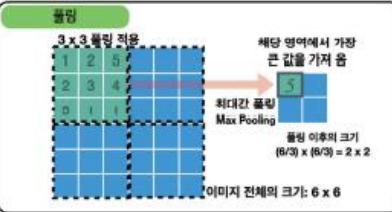
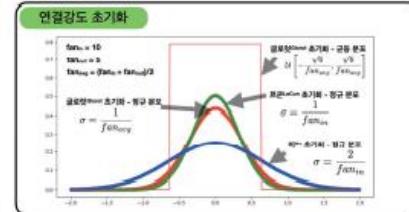
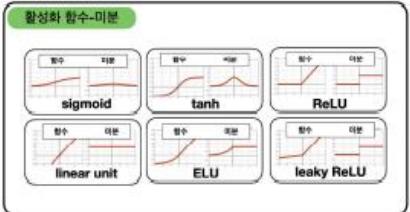
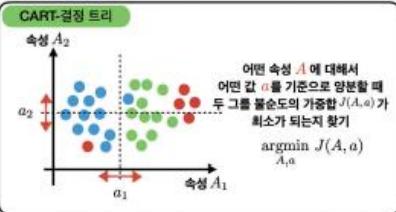
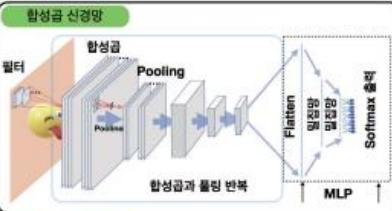
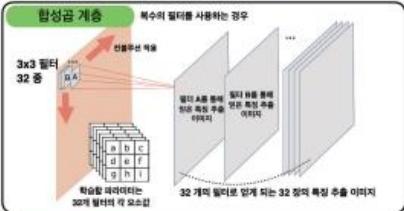
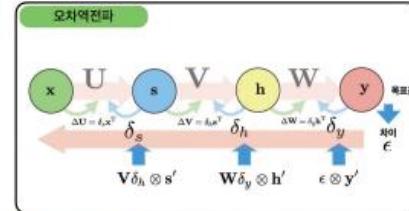
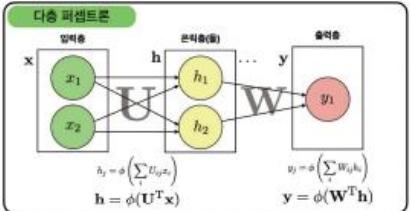
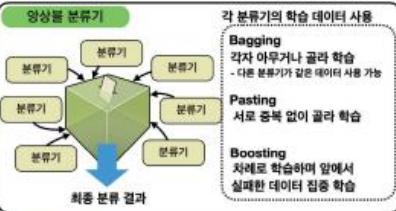
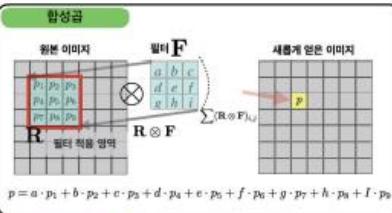
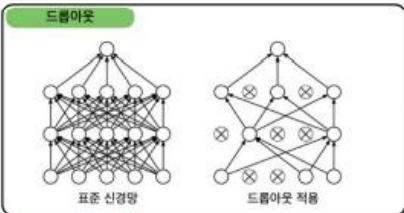
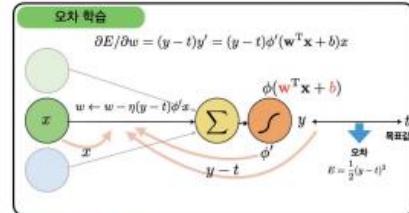
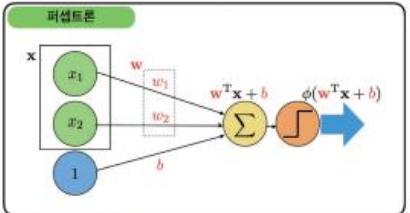
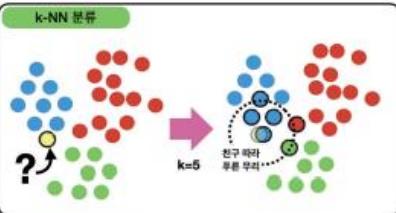
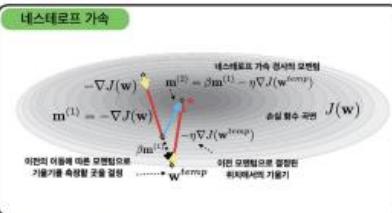
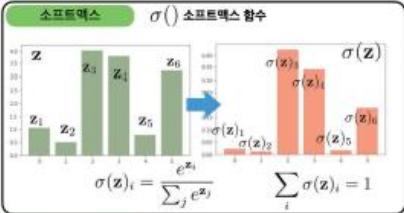
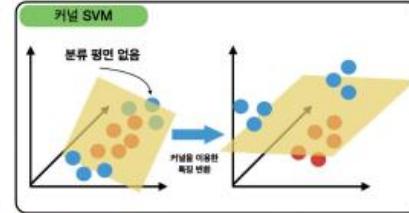
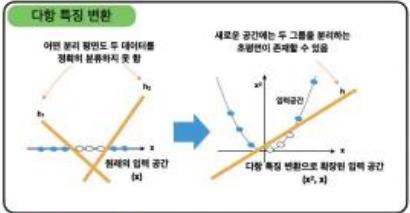
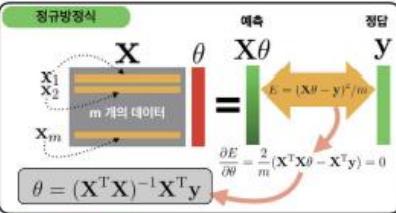
인쇄
주소 복사
스크랩

저술의 특징 – 원리의 핵심을 전달하는 시각 자료

으뜸 머신러닝 - Cheat Sheet



Scatter plot illustrating Standardization (표준화) and Normalization (정규화) for three data classes (Blue, Orange, Green). The axes range from -2 to 2. The plot shows the effect of standardizing data (centered around zero) versus normalizing data (scaled to unit variance).



연구 실적 및 활동 – 언론 활동

지면 블로그 강영민의 게임 이야기- 부산일보

2011.8~2013.3



연구 실적 및 활동 – 언론 활동

지면 블로그 강영민의 게임 이야기- 부산일보

2011.8~2013.3

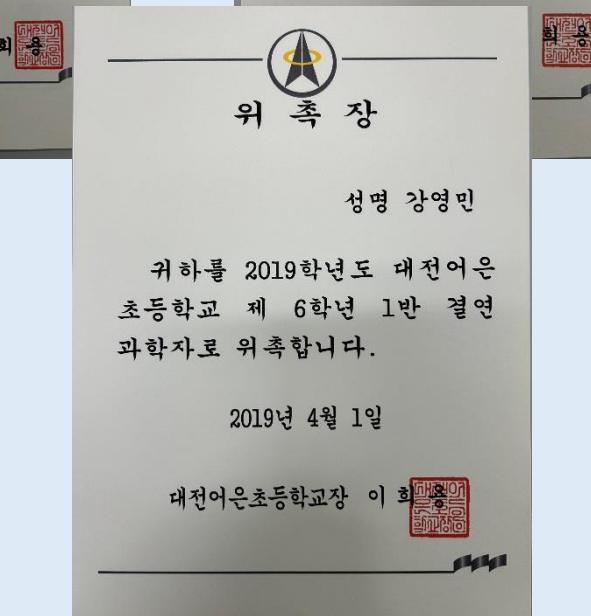
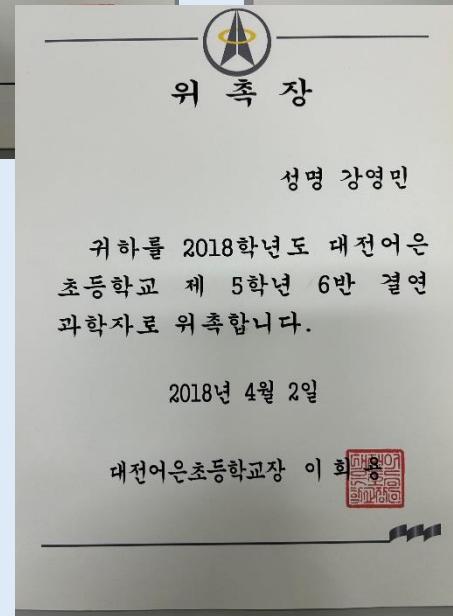
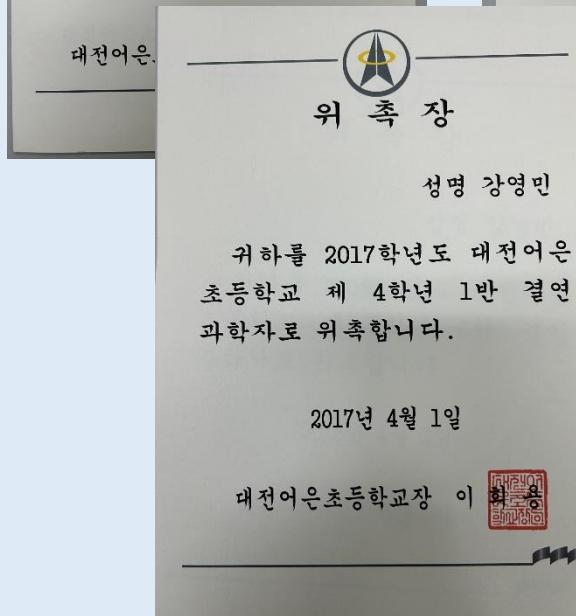
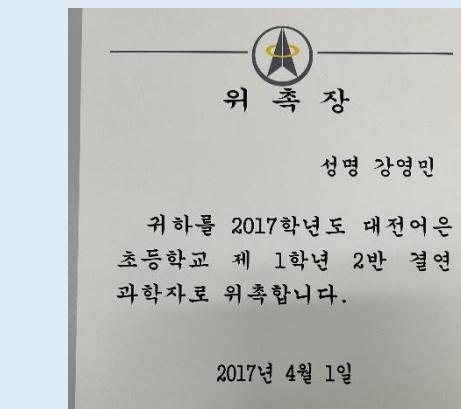
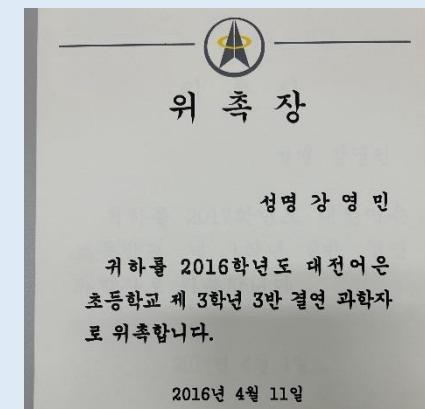
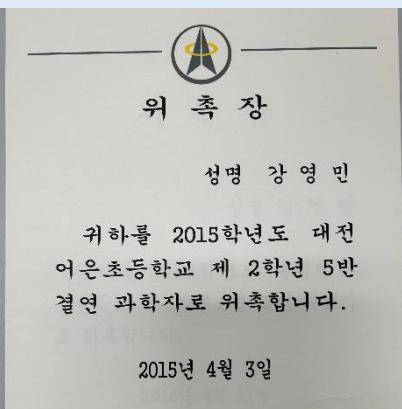
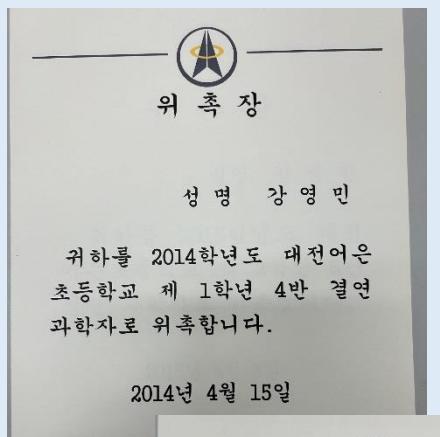
연구 실적 및 활동 – 언론 활동

시론 - 부산일보

2015.7~2016.12

연구 실적 및 활동 – 어린이 과학 수업

어온초등학교 결연과학자



컴퓨터가 스스로 공부를 좀 하면 좋겠다

- 기계학습 - 인공지능
- 방법 2 - 반성을 하자
 - 일상 해마다 얼마나 틀렸는지 선생님께 물어볼까, 틀린 것을 고치려고 노력한다 - 계속해서 공부하여 선생님께 물어보고 틀린 것을 고친다

컴퓨터가 스스로 공부를 좀 하면 좋겠다

- 방법 3 - 두 가지를 함께

똑똑한 컴퓨터

- 공부를 해서 스스로 사물을 구분할 수 있음

연구 실적 및 활동 – 공로패 / 감사패

다양한 역량 인정



교육부 자율개선대학 선정 공로 – 총장



슈퍼컴퓨팅 활성화 공헌 – KISTI 원장

연구 실적 및 활동 – 공로패 / 감사패

다양한 역량 인정



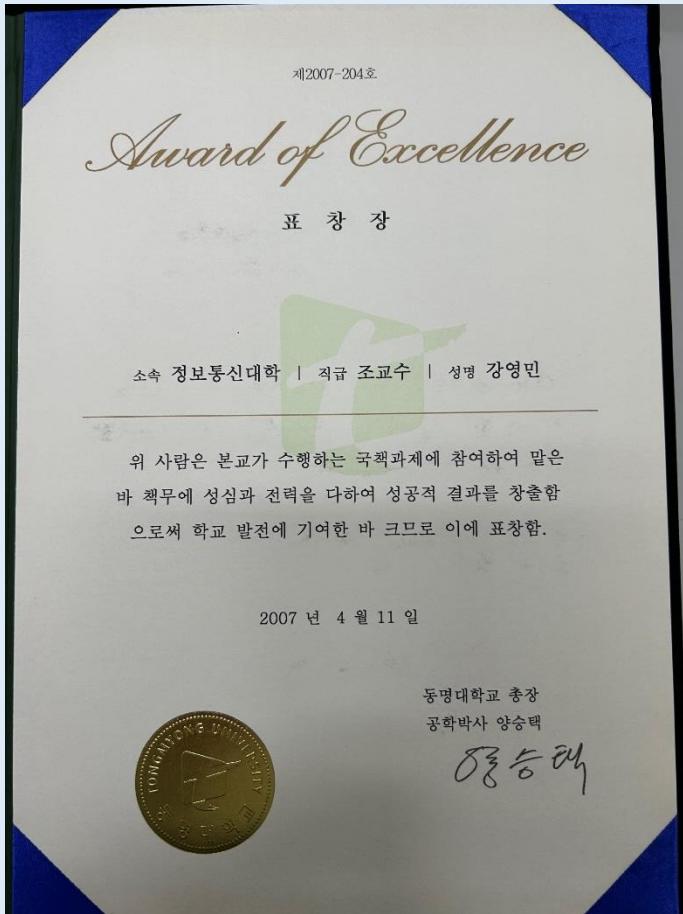
기획처 업무 – 총장 감사패



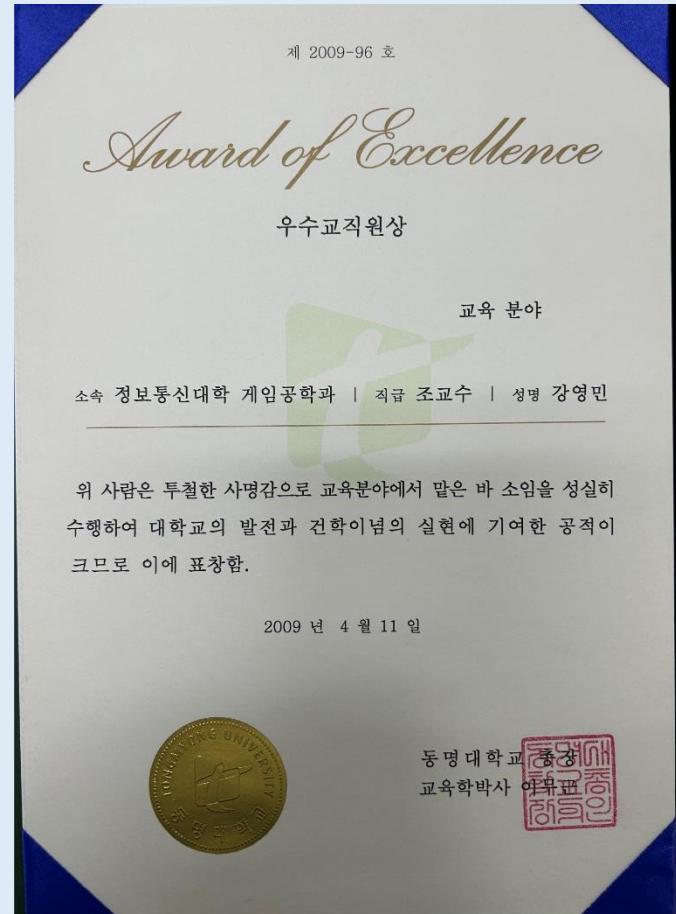
기획처 업무 – 직원 감사패

연구 실적 및 활동 – 교내 수상 – 총장상

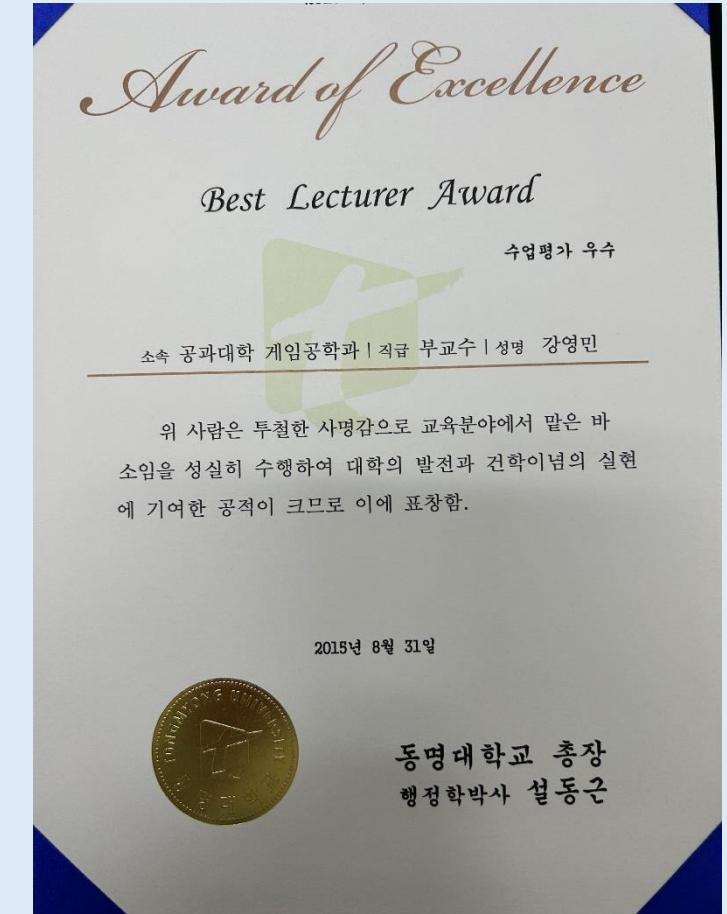
교육, 연구, 봉사 업적 인정



국책사업 수행 우수 교원



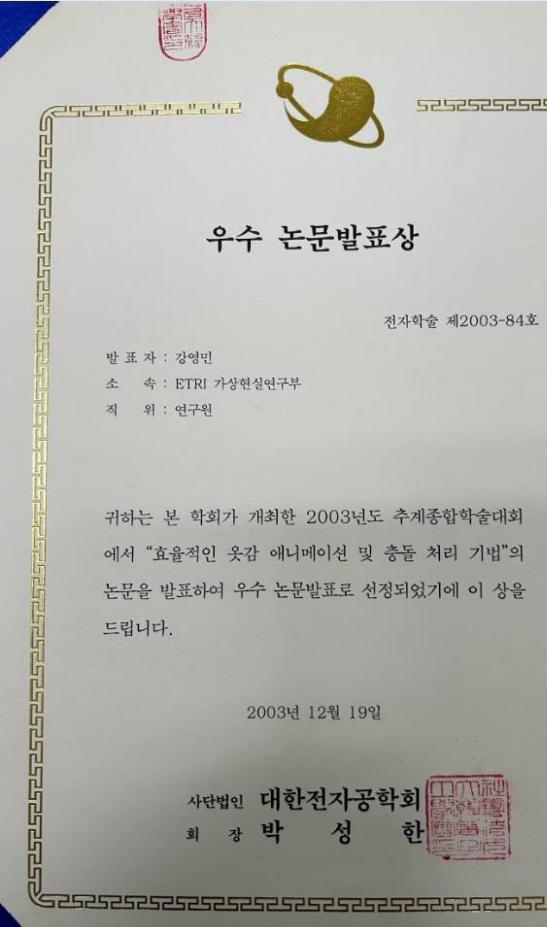
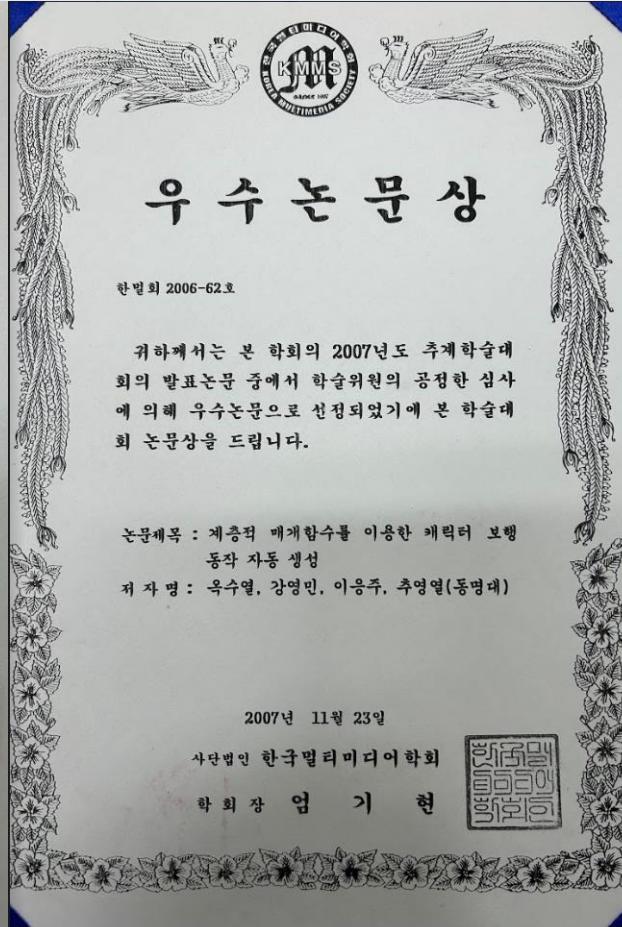
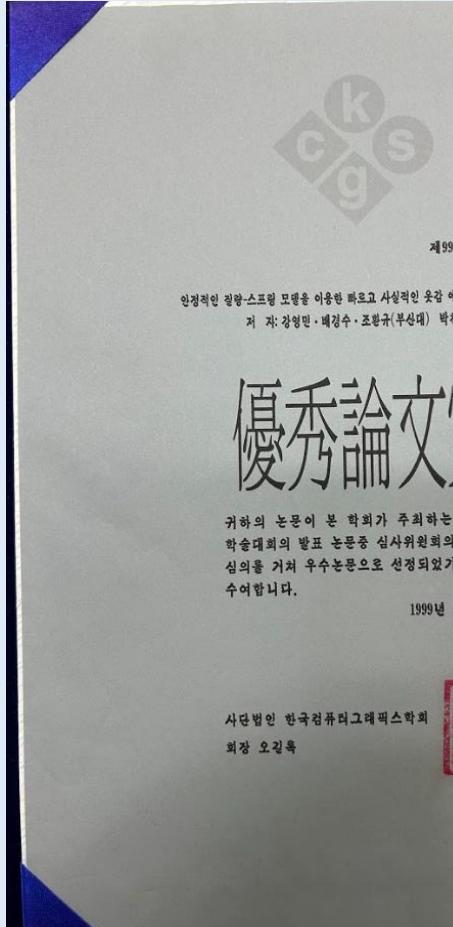
교육분야 우수 교원



Best Lecturer

연구 실적 및 활동 – 우수 논문

우수한 연구 역량 인정



한국그래픽스학회

한국멀티미디어학회

대한전자공학회

한국게임학회

연구 실적 및 활동 – 어학 역량

Geneva 대학 MIRALab



“저는 강영민 씨가 스위스 제네바 대학 MIRALab에서 2022년 1월부터 2022년 7월까지 실시간 옷감 프로젝트에 협업하기 위해 근무하였음을 확인합니다. 그는 효율적으로 업무를 수행했으며, 우리는 그의 협력에 감사 드립니다.“

나디아 마니나-탈만 교수



연구 실적 및 활동 – 어학 역량

Geneva 대학 MIRALab



Nadia Magnenat Thalmann

PhD Quantum Physics, UniGE · Research Director MIRALab at University of Geneva
Switzerland

Director MIRALab, Universite de Geneve

Research Interest Score 11,140

Citations 22,987

h-index 76

[Citations over time](#)

Profile Research (1353) Stats

Compared to all ResearchGate members

Nadia's Research Interest Score is higher than 99% of ResearchGate members.

Stats overview

11,140

Research Interest Score

250,446

Reads ⓘ

22,987

Citations

96

Recommendations