

# 컴퓨터그래픽스 프로젝트 개발사례

- 📍얼굴의 흉터(Scar) 회복과정 재현 기술
- 📍물리기반 렌더링(Physically-based rendering: PBR)의 이론과 개발사례: 게임 중심으로
- 📍성격별 얼굴 과장표정 재현기술
- 📍도시디자인 색채 스키밍(Color scheming)
- 📍버추얼 피규어모델크래프팅

- 참고자료: xicom lab으로 검색하면 동영상 있음