**Task1. 使用OpenGL画点和画线功能，实现贝塞尔曲线生成算法。**

**说明：仅能使用OpenGL的画点和画线功能，不能直接调用其贝塞尔曲线生成功能。**

1. **自行设置3个控制点，利用de Casteljau生成贝塞尔曲线。要求生成曲线形成过程的动画。**

**已完成，见附带对应程序**

1. **在上述基础上，分别增加控制点数为4、5、6、7、8，并生成相应的曲线形成动画。**

**已完成，见附带对应程序**

1. **自行完善功能，例如提供控制点的选取或移动功能；**

**已完成，见附带对应程序**

**Task2. 使用OpenGL画点、画线和画面功能，实现贝塞尔曲线生成算法。**

**说明：仅能使用OpenGL的画点、画线和画面功能，不能直接调用其贝塞尔曲线生成功能。**

1. **自行设置3\*3个控制点，利用de Casteljau生成贝塞尔曲面。要求生成曲面形成过程的动画。**
2. **在上述基础上，分别增加控制点数为4\*4、5\*5并生成相应的曲面形成动画。**
3. **自行完善功能，例如提供控制点的选取或移动功能；改善生成图形美观程度。**

**直接生成最终程序——交互式4\*4曲面生成动画，可以用鼠标拖动相应控制点改变贝塞尔曲面形状，具体效果可见程序**