TD/TP : courbes paramétriques

# Exercice 1 :

* Faire une fonction qui trace une courbe cubique d’Hermite :
  + rajouter au programme du TP précédent, une fonction pour tracer avec OpenGL une courbe définit par un ensemble de point : *void* DrawCurve(*Point*[] TabPointsOfCurve, *long* nbPoints) ;
  + signature de la nouvelle fonction : *Point*[] HermiteCubicCurve(*Point* P0, *Point* P1, *Vector* V0, *Vector* V0, *long* nbU) ;
  + tester votre fonction avec les points P0(0,0) et P1 (2,0) et les vecteur V0(1,1) et V1(1,-1).

# Exercice 2 :

* Faire une fonction qui trace une courbe de Béziers par les polynômes de Bernstein :
  + signature : *Point*[] BezierCurveByBernstein(*Point*[] TabControlPoint, *long* nbControlPoint, *long* nbU) ;
  + utiliser la fonction de l’exercice précédent pour tracer le polygone des points de contrôle et la courbe de Bézier correspondante ;
  + tester plusieurs séries de points de contrôle pour voir les différentes courbes qui en résulte. Vous pouvez utiliser les événements clavier pour modifier les points durant l’exécution du programme.

# Exercice 3 :

* Faireune fonction qui trace une courbe de Béziers par l’algorithme de Casteljau
  + signature : *Point*[] BezierCurveByCasteljau(*Point*[] TabControlPoint, *long* nbControlPoint, *long* nbU) ;
  + tester votre fonction en affichant les étapes intermédiaires de la construction des points. **(A RENDRE au plus tard le 23/02/2014 car noté)**