

BEIZER

```
#include<graphics.h>

#include<math.h>

int x[4],y[4];

void bezier(int x[4],int y[4])

{

int gd=DETECT,gm,i;


double t,xt,yt;

initgraph(&gd,&gm,"C://TURBOC3//BGI ");

for(t=0.0;t<1.0;t+=0.0005)

{

xt=pow((1.0-t),3)*x[0]+3*t*pow((1.0-t),2)*x[1]+3*pow(t,2)*(1.0-t)*x[2]+pow(t,3)*x[3];

yt=pow((1.0-t),3)*y[0]+3*t*pow((1.0-t),2)*y[1]+3*pow(t,2)*(1.0-t)*y[2]+pow(t,3)*y[3];

putpixel(xt,yt,4);

delay(5);

}

for(i=0;i<4;i++)

{

putpixel(x[i],y[i],5);

circle(x[i],y[i],2);

delay(2);

}

getch();

closegraph();
```

```
}  
  
int main()  
{  
    int i,x[4],y[4];  
    printf("Enter the four control points : ");  
    for(i=0;i<4;i++)  
    {  
        scanf("%d %d",&x[i],&y[i]);  
    }  
    bezier(x,y);  
}
```

