

TP6

3DIS

Interpolations et approximations

I. Cubiques de Hermite

Voir le fichier 'hermite.m' et son utilisation dans 'tp6.m'

II. Lettres cursives vectorielles

1. *Courbe de Bézier*

Voir le fichier 'bezier.m' et son utilisation dans 'tp6.m'

2. *structure de données*

Voir le fichier 'bezier2.' et son utilisation dans 'tp6.m'

J'ai utilisé plusieurs appels à

plot(X,Y);

hold on

pour superposer les courbes

3. *Alphabet cursif*

Par exemple pour M

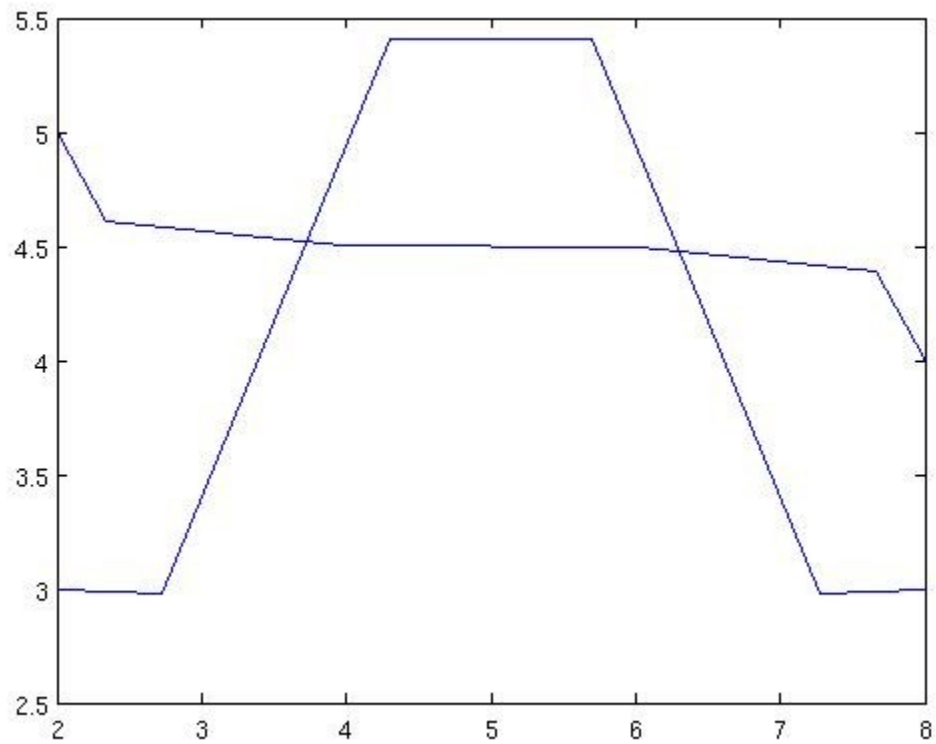
M= [0 0 0 5 5 5;

0 4 5 5 4 2;

5 5 5 10 10 10;

2 4 5 5 4 0];

Quand on augmente trop p, on obtient plus une courbe lisse mais une suite de segment.



Il faut donc prendre p assez petit, mais ça ne sert à rien de le prendre trop petit non plus à partir du moment où l'écran et l'oeil humain ont une précision finie.

Contact

Si il y a des erreurs, des remarques, des ajouts à faire, etc.

Veuillez m'en faire part à cette adresse :

wedg@hotmail.fr