# 多项式表示法

要生成点和点之间的光滑曲线， 条件是首位端点的位置和切线方向保持不变，即满足条件：



假设 ，将上面的条件带入方程得到：



由此得到



假设





再定义



由此得



又由于





# Bezier表示法





# 两种表示方法的转换

