

TP 3 WebGL : Courbes B-splines en WebGL

Dans votre interface WebGL, qui permet d'insérer des points de contrôle et de tracer le polygone de contrôle, vous devez :

- Insérer un degré m et un vecteur de nœuds approprié.
- Tracer la courbe B-spline qui modélise ces points de contrôle.

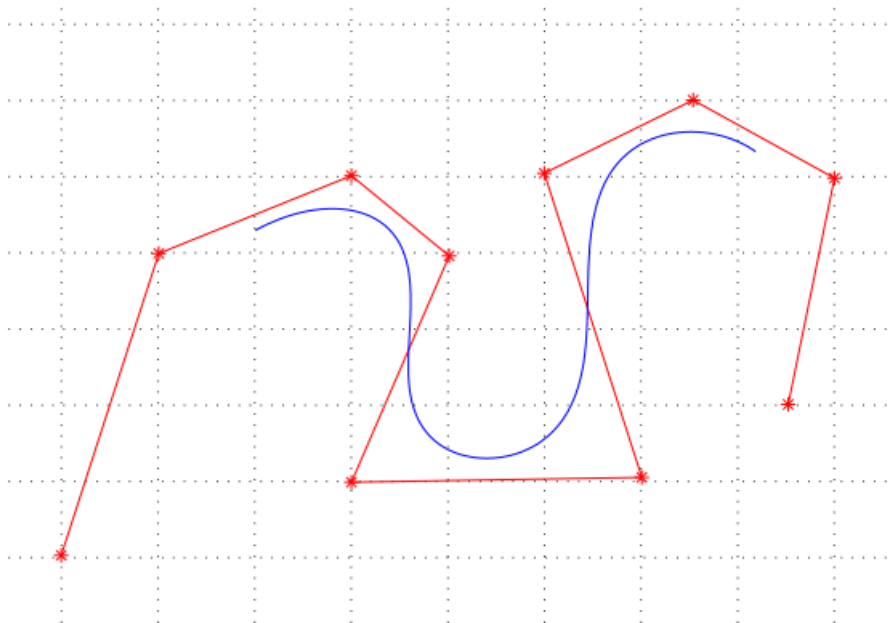
Vous pouvez choisir de l'implémenter avec :

- la définition avec les fonctions de base B-splines de degré m , qui seront aussi dessinées,

ou

- l'algorithme de De Boor et l'affichage des pas de l'algorithme.

- Pouvoir modifier les points de contrôle, le degré ou le vecteur de nœuds et afficher la nouvelle courbe B-spline.



À rendre :

- Code source bien commenté.
- Un manuel technique qui décrit la structure et le fonctionnement du code WebGL (par exemple si vous utilisez des bibliothèques particulières, lesquelles et comment elles fonctionnent ...) ainsi que vos fonctions.
- Un manuel utilisateur de votre programme.