

## Korespondenční úkol č. 3, předmět 7GALP

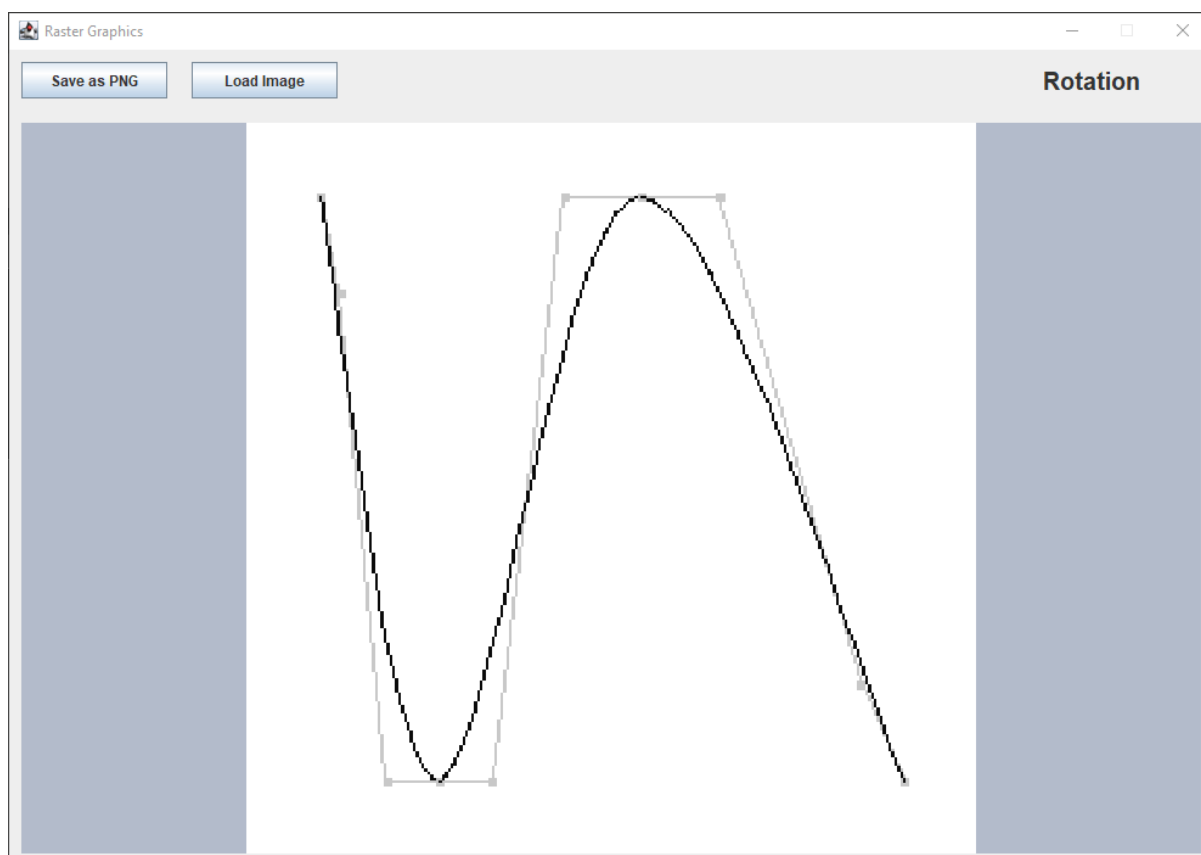
Autor: Martin Šimara

Téma: Splajn založený na kubické Bézierově křivce

Použité metody: bresenham, kubická Bézierova křivka

Výsledky:

Pro zobrazení používám framework poskytnutý na moodle (Raster Graphic Framework). Pro vykreslení je použit algoritmus Bresenham (bez anti-aliasingu). Bézierova křivka je počítána dle vzorců ve skriptech (viz zdroje).



Použité zdroje

[1] Kolcun, A.: Počítačová grafika – algoritmy a principy