# Korespondenční úloha č. 1, předmět 7GALP

Autor: Filip Podsedník

Téma: Kubická Bézierová křivka

1. Realizoval jsem hladké spojení několika křivek, tak aby vznikla kubická bézierová křivka.(Emulace nástroje, která je implementována v MS Word)
2. Použil jsem algoritmus pro vykreslení beziérové křivky.
3. Bézierová křivka generovaná na třech bodech, počáteční a koncový bod jsem rozšířil a pro každý bod vygeneroval dvojici bodů.
4. Zdroje:
   1. Učební text počítačová Grafika- ALgoritmy a PRincípy (Alexej Kolcun) kapitola 10. dostupný v Moodle v kurze Principy a algoritmy počítačové grafiky (XGALP + 2GALP + 7GALP + GALPR).

Obrázek výsledku:

