

Zadanie 3

Proszę wziąć rozwiązanie Zadania 2 (czyli kod `spline2D.m` który „naciągał” dywan B-spline’ów w 2D na podstawie wektora współczynników) i zamiast wektora współczynników proszę żeby kod „naciągał” dywan B-spline’ów do bitmapy. Bitmapę należy otworzyć i wczytać z pliku, dopasowując spline’y do pikseli bitmapy (proszę wymyśleć jak to zrobić). Proszę przetestować to na wybranej swojej bitmapie.

Proszę porównać ten kod do kodu `bitmap_terrain.m` który wykonuje projekcje bitmapy (czyli nie tyle ustawia współczynniki na podstawie pikseli tylko rozwiązuje problem L2 projekcji

```
bitmap_terrain(129,"Terrain0.png",62,2,62,2)
```

Proszę wybrać jakąś ciekawą bitmapę reprezentującą ukształtowanie terenu i uruchomić oba skrypty (`bitmap_terrain` i swój zmodyfikowany `spline2D`) i porównać rozwiązania)

