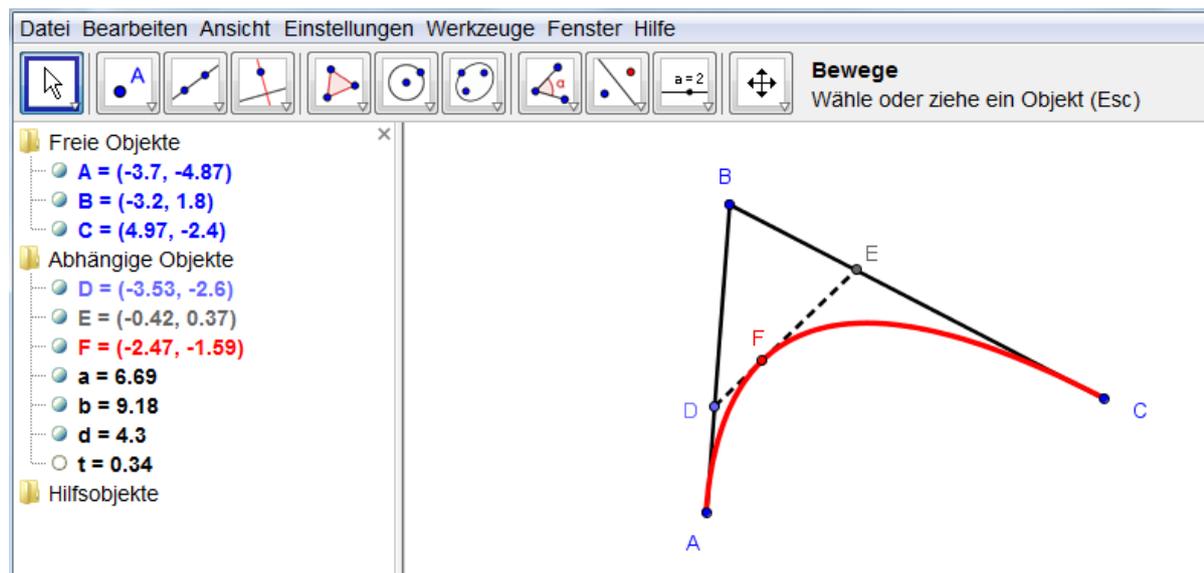


## Seite 92, Aufgabe Bezierkurve – Bezierkurve

Die Bezierkurve ist in der numerischen Mathematik eine parametrisch modellierte Kurve, die ein wichtiges Werkzeug für Vektorgrafiken darstellt. In der Computergrafik sind Bézierkurven wegen ihrer geometrischen Eleganz und mathematischen Leichtigkeit beliebt. Eine Bézierkurve am Bildschirm besteht, vereinfacht ausgedrückt, statt aus vielen bunten Pixeln aus einer relativ einfachen Formel. Sie wurde Anfang der 1960er Jahre unabhängig voneinander von Pierre Bézier bei Renault und Paul de Casteljau bei Citroën für Computer-Aided Design (computerunterstützte Konstruktion) entwickelt. Man kann diese Kurven mittels Geogebra nachzeichnen und konstruieren:

Quadratische Bezierkurve:



# Seite 92, Aufgabe Bezierkurve – Bezierkurve

Kubische Bezierkurve:

