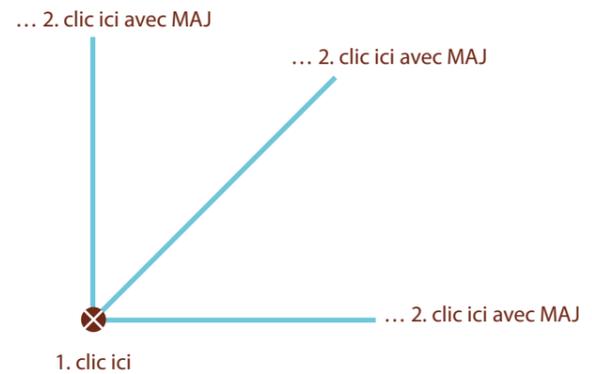


Courbes de Bézier - points d'inflexion et sommets

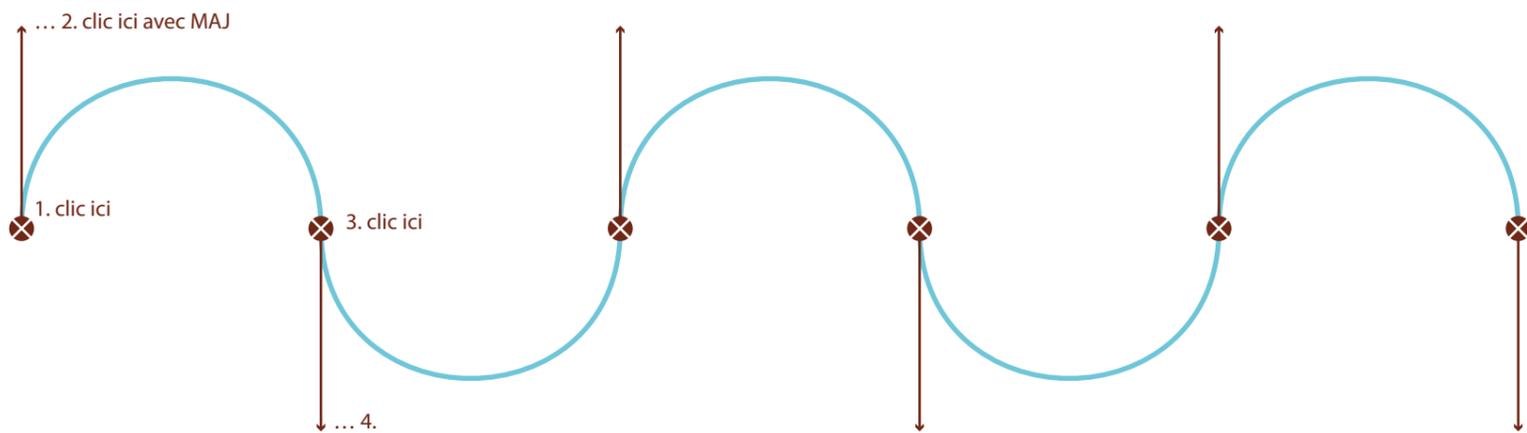
Les courbes de Bézier sont des courbes paramétriques décrites pour la première fois en 1962 par Pierre Bézier (ingénieur Arts et Métiers et Supélec à la régie Renault dans les années 1950) qui les utilisait pour concevoir des pièces d'automobiles à l'aide d'ordinateurs. Elles ont de nombreuses applications dans la synthèse d'images et le rendu de polices de caractères. Elles ont donné naissance à de nombreux autres objets mathématiques. (Wikipédia)

Un dessin vectoriel est constitué de segments et de points d'ancrage. Il existe deux sortes de points d'ancrage : les sommets et les points d'inflexion.

① Les sommets



② Les points d'inflexion : tirer des tangentes



③ Les points d'inflexion : modifier des tangentes

