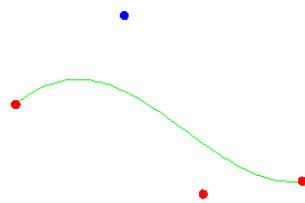
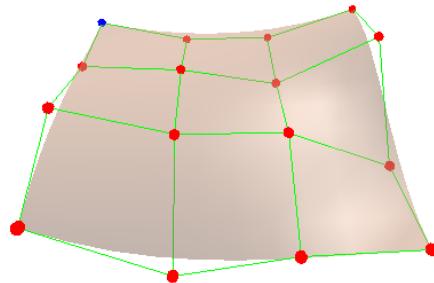


Aufgabe 3.1



Erstellen Sie ein Programm, das eine Bezierkurve zeichnet.

Aufgabe 3.2



Schreiben Sie ein Programm, das eine Bezier-Fläche darstellt. Berechnen Sie außer den Punkt-Koordinaten auch die Flächennormalen.