

$P_p(x_p, y_p, z_p)$

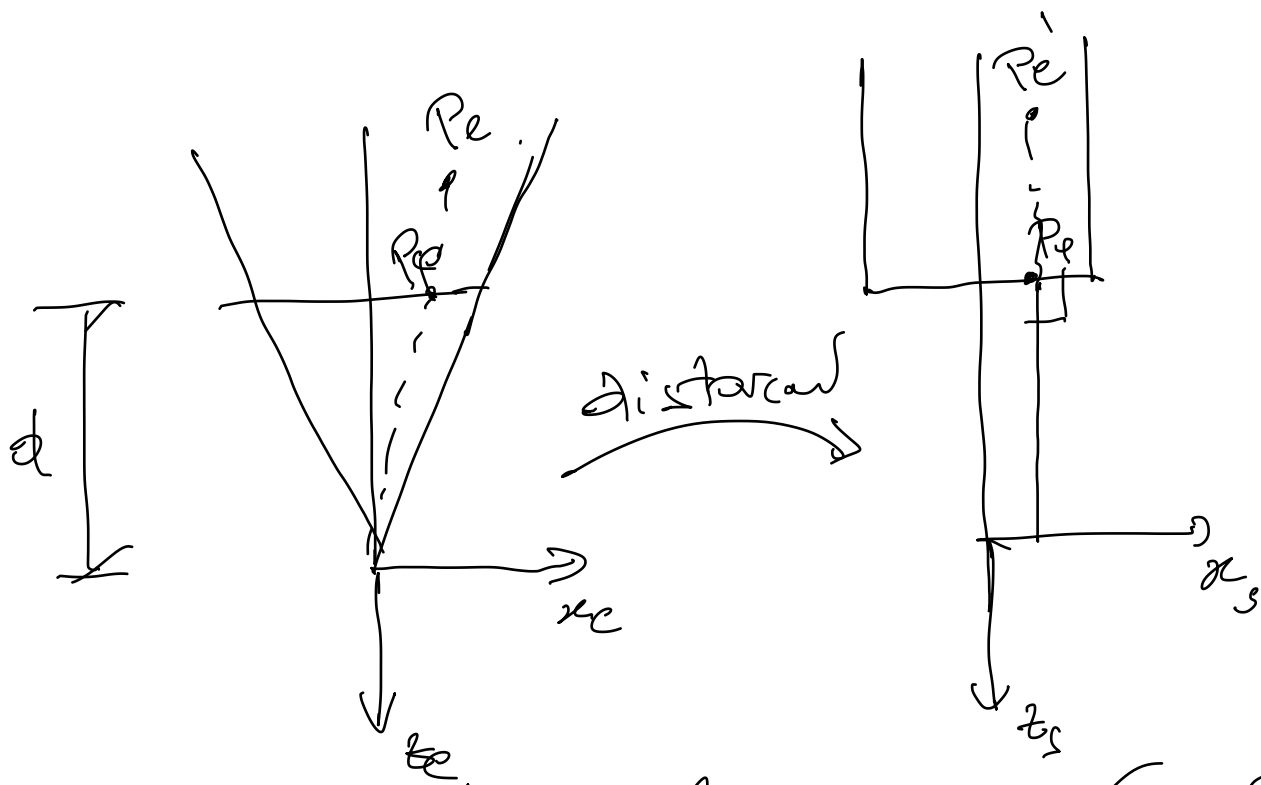
$P_e(x_e, y_e, z_e)$

$$\frac{x_p}{x_e} = \frac{z_p}{z_e}$$

$$\frac{x_p}{x_e} = \frac{-d}{z_e}$$

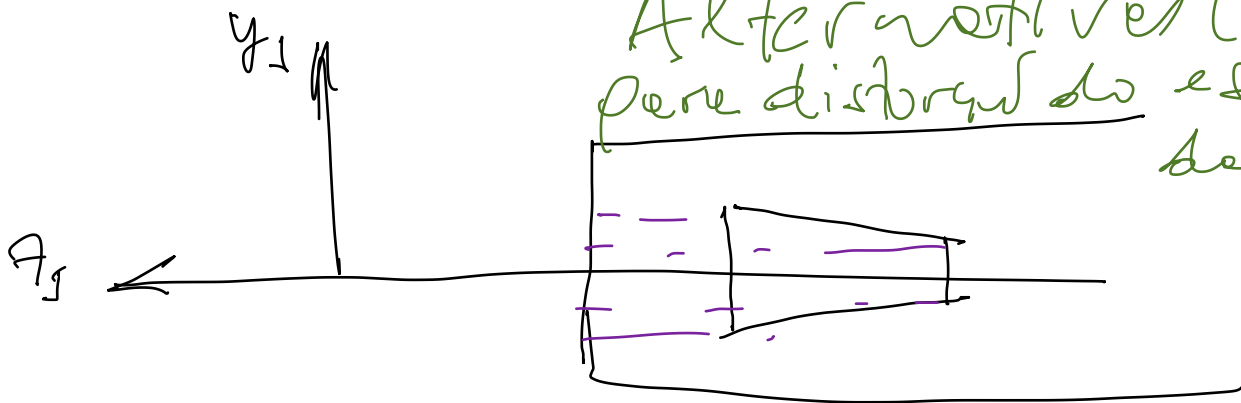
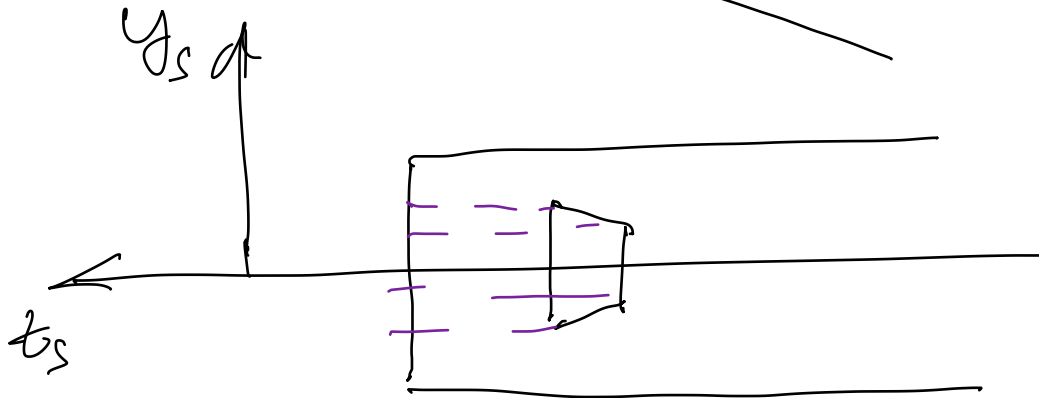
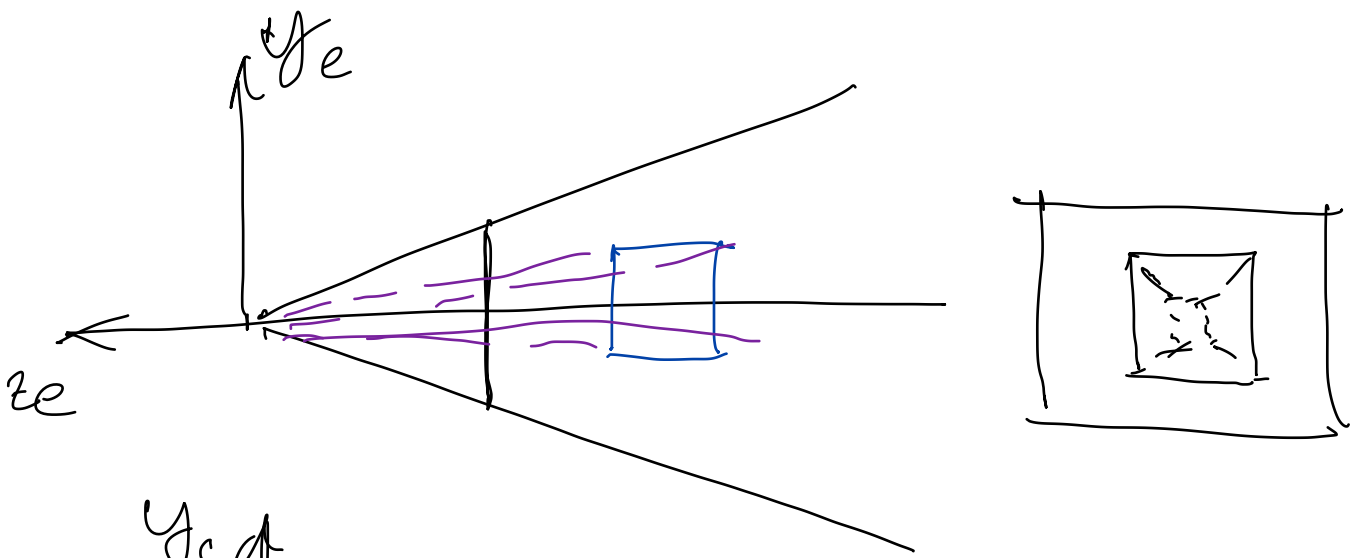
$$\boxed{\begin{aligned} x_p &= x_e \frac{-d}{z_e} \\ y_p &= y_e \frac{-d}{z_e} \end{aligned}}$$

$$\boxed{z_p = -d}$$



O resultado da projecção ortográfica no espaço desbrida da tela é o mesmo da projecção cônica no espaço do olho.

Vantagem: ainda preserva profundidade no espaço da tela.



Alternativas (várias)
para distorção do espaço
da tela

Premissas para criar o espaço
distorcido da tela:

- Paralelogramo de linhas
não precisa ser mentido
- Retas de segmentos
de uma reta também
não precisa ser mentido

- Linhas retas devem permanecer retas
- Planos devem permanecer planos
- As posições dos planos frontal (front ou near) e posterior (back ou far) em relação ao ponto da câmara são mantidas
 - ⇒ A distorção faz o problema recair na projeção ortográfica padrão.

