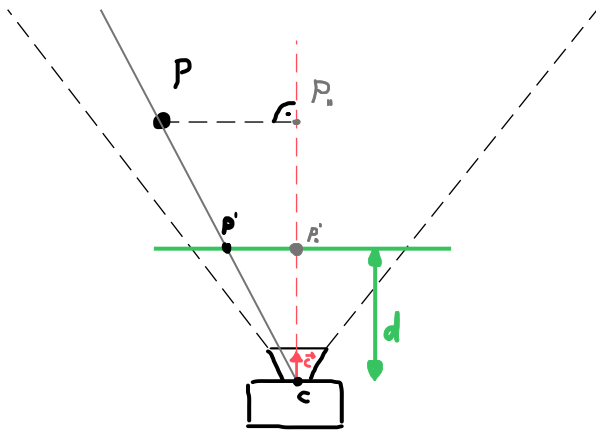


Um Perspektive zu behalten muss P um C zentrisch mit Faktor k gestreckt werden, sodass P immer auf der Viewplane der Kamera landet



$$k \cdot \vec{P} = \vec{P'}$$

$$\rightarrow k \cdot |\vec{P}| = |\vec{P'}| \quad | \text{Ähnlichkeit} |$$

$$= k \left(\frac{\overset{\text{aus Formel ableiten}}{\vec{P} \cdot \vec{c}}}{\underset{d}{|\vec{c}|}} \right) = \underbrace{|\vec{P}|}_{d}$$

$$\underline{\underline{k = \vec{P} \cdot \vec{c}}}$$