スクリーンの平面の方程式を立てて、眼点と被写体を通る直線との交点を考えるよりも計算量が少なくてすむ方法がある。それを使う。

今、点Aの像を求めたいとする。

の座標を

の座標を

Aの像をI

と軸の正の向きとの成す角をθ*()*

とする。

三角形の相似を考えると、

が成り立つから、

また、

だから、

同様にして、