|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | «Простой» алгоритм | Шум Перлина | Холмовой алгоритм | Diamond square |
| Реалистичные результаты | Нет | Да | Да | Да |
| Мало вычислительных ресурсов | Да | Да | Нет | Да |
| Разнообразность результата | Нет | Да | Нет | Да |
| Тривиальность | Да | Нет | Нет | Да |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Алгоритм плавающего горизонта | Алгоритм Робертса | Алгоритм использующий z-буфер |
| Подходит для трёхмерного ландшафта | Нет | Да | Да |
| Линейная зависимость вычислительной трудоёмкости от кол-ва объектов | – | Нет | Да |
| Безразличие к сложности сцены | Нет | Нет | Да |