

Критерий сравнения	Простая модель освещения	Закраска методом Гуро	Закраска методом Фонга
На чём основан	Вычисление итоговой интенсивности по формуле, учитывающей фоновую, рассеянную и зеркальную составляющие	Вычисление нормалей к каждой из граней трёхмерной модели, затем по этим значениям по выбранной модели отражения вычисляется освещённость каждой вершины и полученное значение билинейно интерполируется для каждого пикселя сканирующей строки	Принцип такой же, как в методе Гуро, однако интерполируются нормали, а не интенсивность
Скорость работы	1	2	3
Характеристика получаемого изображения	Объекты выглядят нереалистично, происходит разбиение на полигоны, то есть отсутствует сглаживание	Более реалистичное изображение, чем при использовании простой модели, однако появляется эффект полос Маха, контуры изображения - многоугольники, на некоторых участках поверхность может выглядеть плоской	Самый реалистичный результат из трёх рассматриваемых методов, лучшая локальная аппроксимация кривизны поверхности, более правдоподобные зеркальные блики

