

Критерий сравнения	Алгоритм плавающего горизонта	Алгоритм Варнока	Алгоритм Робертса	Алгоритм Вейлера-Азертона	Алгоритм, использующий Z-буфер	Алгоритм трассировки лучей
Пространство работы	Пространство изображения	Пространство изображения	Пространство объектов	Пространство объектов	Пространство изображения	Пространство изображения
Алгоритмическая сложность	$n \cdot N$	$n \cdot N$	n^2	n^2	$n \cdot N$	$n \cdot N$
Использование факта когерентности	Нет	Да	Да	Да	Да	Да
Возможность вычислять интенсивность закрашки	Нет	Да	Да	Да	Да	Да
Возможность построения теней	Нет	Нет	Нет	Нет	Да	Да
Ограничения на отрисовываемые объекты	Объекты задаются только аналитически	Нет	Только выпуклые объекты	Объекты - плоские многоугольники	Нет	Нет

Критерий сравнения	Простая модель освещения	Закраска методом Гуро	Закраска методом Фонга
Использование когерентности изображения	Нет	Да	Да
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

Критерий сравнения	Каркасный тип	Поверхностный тип	Модель сплошных тел
Входные данные	Список точек, список рёбер	Список точек, список полигонов	Список тел, отношения, их связывающие
Моделирование произвольных объектов	Нет	Да	Да