

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 закраски	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