

Анализ алгоритмов удаления невидимых ребер и поверхностей

	Алгоритм Робертса	Алгоритм, использующий z-буфер	Алгоритм обратной трассировки лучей	Алгоритм Варнока
Сложность алгоритма (N — количество граней, C — количество пикселей)	$O(N^2)$	$O(CN)$	$O(CN)$	$O(CN)$
Эффективность для сцен с большим количеством объектов	Низкая	Высокая	Низкая	Средняя
Пространство работы алгоритма	Объектное пространство	Пространство изображения	Пространство изображения	Пространство изображения
Сложность реализации	Высокая	Низкая	Средняя	Средняя