Màquina	*Arquitectura*	*Estratègia*	*Model*	*EPA*	*Shading*	*Antialiasing*	*Paral.lelisme*	*Velocitat*
Farrell	Host+Workstation	Op's costoses -> HOST Op's senzilles->Workst.	Voxels	BTF	Rang colorejat	3x3 promig	No	10-15 frames/seg
ANALYZE	Workstation	Sincronisme de processos	Voxels	Ray-cast	Promig o min-max	No	No	27 frames/seg
MIPG	PC	Cost baix i resolució acceptable	Voxels	BTF	Distance, contextual gradient i Phong	Super-sampling doble resolució	No	1-3 mins/imatge
Pixar/Vicom	Host+4 SIMD en array	Memòria en tres nivells de jerarquia	Voxels	BTF	—	Super-sampling i filtre a baix pas	SIMD en array	mins/imatge
Pixel Planes	Multiprocessador	Repartició de tasques	Qualsevol	Z-Buffer	Gouraud i Phong	4x4 promig	MIMD	1-10 frames/seg
Stardent Stellar GS	Processadors vectorials	Memòria compartida	Voxels	—	—	—	Pipeline MIMD SIMD en array	15 frames/seg
ATT Pixel Machine	FIFO entre processadors	—	—	Ray-cast	Integració	Coherència del volum	Pipeline SIMD i MIMD	—

Taula 7.1. Comparació d'arquitectures de propòsit general.