正好我有一个同学是做视频防抖的。他告诉我，大体思路就是：**裁剪**  
原始成像的尺寸是大于最终成片的，在拍摄的过程中，处理器处理前后两帧或者几帧的图像，用灰度或者特征，去识别画面内容的抖动。对于**短时间内剧烈的抖动**，采用平移、旋转、裁剪画面的方式，消除这种抖动。

从原理上很容易看出，这种方式的两个缺点：  
1. 因为最终结果是平移、旋转和裁剪过的图像，画质可能有下降。不过考虑到当前摄像头的像素数，这个问题不是很严重。

2. 由于是通过后处理算法实现的防抖，算法和参数会严重影响结果，而这可能并没有一个最优的解决方案。注意上面第二处加粗的地方。多短算是短时间？多大的位移算是剧烈？这些都不好说，就像白平衡，没有一个普适的自适应算法。