

四川大学本科毕业论文（设计）任务书

(指导教师填写)

论文(设计)题目		用 A*平滑消除 3D 游戏中的画面抖动						
学 院		计算机学院		专 业	计算机科学与技术	年 级	2013	
题目来源		教师科研课题	纵向课题（ ）		题目类型	理论研究（ ）		注：请直接 在所属项 目括号内 打“√”
			横向课题（ ）					
		教师自拟课题（ ）		应用研究（√）				
		学生自拟课题（√）		技术开发（ ）				
论文（设计）选题目的、工作任务： 目前 3D 游戏开发中经常遇到游戏画面抖动的问题，影响游戏的玩家体验。目前对于这种情况缺乏一种具有理论证明和说明的算法，主要消除工作依赖于开发者的经验。基于这个问题的存在，需要设计一种算法来消除开发过程中遇到的画面抖动问题，并且需要论证这个算法的原理和过程。								
目前资料收集情况（含指定参考资料）： S.V. Bhikharie. 3D Gaming 穆俊. 计算机游戏设计原理以及游戏引擎的设计思想 袁俊杰,徐小良. 基于漏斗的实时 VBR 视频最短路径平滑算法 胡宇慧. 3D 游戏引擎中若干关键技术及算法的研究与分析 罗涛. 基于边缘特征的背景建模和去抖动方法								
论文（设计）完成计划（含时间进度）： 2016 年 11 月至 2017 年 1 月期间继续搜集资料，确定游戏开发过程中抖动发生的原因。 2017 年 2 月至 2017 年 4 月设计算法并且实现并用程序来验证。 2017 年 5 月完成论文的编写								
接受任务日期： 2016 年 11 月 1 日 要求完成日期： 2017 年 5 月 22 日 学生接受任务（签名）： 指 导 教 师（签名）： 学院负责人审定（签名）：								