使用A\*平滑消除3D游戏中的画面抖动

作者：谭鹏

学院：计算机学院

专业：计算机科学与技术

导师：陈杰

# 目录

[目录 2](#_Toc30418)

[一、引言 3](#_Toc140)

[1.1 背景 3](#_Toc12158)

[1.2 意义 3](#_Toc9214)

[1.3 现状 3](#_Toc20839)

[1.4 其他抖动消除算法简述 3](#_Toc15260)

[1.5 工作与创新点 3](#_Toc11297)

[二、相关算法 4](#_Toc31191)

[2.1 A\*算法 4](#_Toc27860)

[2.2 \*\*算法 4](#_Toc4529)

[2.3 \*\*算法 4](#_Toc13070)

[三、原因与原理 5](#_Toc17095)

[3.1 抖动与抖动发生的原因 5](#_Toc3356)

[3.2 抖动消除原理 5](#_Toc720)

[3.3 算法实现 5](#_Toc8200)

[四、实验与分析 6](#_Toc6168)

[4.1 实验结果 6](#_Toc8370)

[4.2 结果分析 6](#_Toc21686)

[五、总结与展望 7](#_Toc11942)

# 摘要

# 一、引言

## 1.1 背景

1992年，3D realms公司发布了一部具有划时代意义的游戏——《德军司令部》。这部游戏开创了第一人称射击游戏的先河，但更重要的是，这部游戏创造性的在x轴和y轴的基础上再添加了一根z轴，正式的将游戏带入了3D的时代。现如今，3D游戏已经发展了25年了。

## 1.2 意义

## 1.3 现状

## 1.4 其他抖动消除算法简述

## 1.5 工作与创新点

# 二、相关算法

## 2.1 A\*算法

## 2.2 \*\*算法

## 2.3 \*\*算法

# 三、原因与原理

## 3.1 抖动与抖动发生的原因

## 3.2 抖动消除原理

## 3.3 算法实现

# 四、实验与分析

## 4.1 实验结果

## 4.2 结果分析

# 五、总结与展望