使用A\*平滑消除3D游戏中的画面抖动

目录

1. **引言**1

1.1 背景2

1.2意义3

1.3现状4

1.4其他抖动消除算法简述5

1.5 工作与创新点6

1. **相关算法**7

2.1 \*\*算法8

2.2 \*\*算法9

2.3 \*\*算法10

**三、原因与原理**11

3.1 抖动与抖动发生的原因12

3.2 抖动消除原理13

3.3 算法实现14

**四、实验与分析**15

4.1 实验结果16

4.2 结果分析17

**五、总结与展望**18