

<<人工智能游戏编程真言>>

图书基本信息

书名：<<人工智能游戏编程真言>>

13位ISBN编号：9787302092315

10位ISBN编号：7302092311

出版时间：2005-1-1

出版时间：清华大学出版社

作者：Steve Rabin

页数：479

字数：693000

译者：吴飞,庄越挺

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<人工智能游戏编程真言>>

### 内容概要

人工智能开发是一个程序员能够承担的最有挑战性的任务之一，而这本独一无二的论文集提供给程序员应对这个挑战的非常急需的信息。

本书汇集了与智能游戏开发有关的人工智能内容，借助这些内容，程序开发人员能够开发出角色。

本书分为11章，分别是：通用智能，实用技术和专用系统，A\*路径搜索，路径搜索与运动，战术问题和智能的群体运动，通用智能游戏架构，决策体系结构，FPS、RIS和RPC游戏中的智能，竞赛与运动智能，脚本语言，学习理论。

由于本书是智能游戏专家（高手）亲自编写的，因此读者可以使用本书作为路线图，了解在智能游戏方面什么已经被成功使用，什么在将来具有很大潜力。

智能游戏专家深入研究了有关智能游戏中编程方面的问题，为读者提供了深邃的观点和技术，这些可以很方便地应用在读者自己开发的游戏程序中，本书介绍的虚拟工具箱包括解决一般性人工智能问题的工具，也包括读者可能遇到的一些特定问题的解决思路。

无论是经验丰富的智能游戏专家，还是准备进入游戏业界的人士，本书都是必备资源。

## <<人工智能游戏编程真言>>

### 作者简介

Steve Rabin供职于美国任天堂（Nintendo）公司，具有十多年工业级视频游戏开发经验。他已经为三个游戏撰写了AI部分，同时是《游戏编程精粹1，2》撰稿者。他在游戏开发者大会上阐述过他的AI方法和理论。他在华盛顿大学获得了计算机工程学学位，研究方向为机器人！

## <<人工智能游戏编程真言>>

### 书籍目录

第1章 通用智能 1.1 智能游戏的变革 1.2 智能的幻觉 1.3 解决正确的问题 1.4 实战中的12个诀窍第2章 实用技术和专用系统 2.1 创建人工智能调试工具包 2.2 通用触发器系统 2.3 基于数据驱动体系结构的动画选择 2.4 基于优先级和分类动画的真实角色行为 2.5 有状态机图形化开发工具 2.6 响应曲线的应用 2.7 用于三维场景地形的简单有效的视线算法 2.8 一个开放源码的模糊逻辑库第3章 A\*路径搜索 3.1 A\*路径搜索基础 3.2 通用A\*路径搜索 3.3 设计路径搜索的体系结构 3.4 如何实现闪电般快速的A\* 3.5 A\*路径生成的实用优化技术第4章 路径搜索与运动 4.1 简单低耗的路径搜索 4.2 开放式地形导航的预处理解法 4.3 建立接近最优的导航网络 4.4 导航点间的真实转向 4.5 门、升降机、壁架及各种障碍特的导航 4.6 另一种群聚方法：简化集群技术第5章 战术问题和智能的群体运动 5.1 利用导航点的战略战术推理 5.2 考虑战略部署：向敌人出击 5.3 分队战术：团队AI和自发行动 5.4 分队战术：有计划地行动 5.5 采用指挥等级的战术的团队人工智能 5.6 编队第6章 通用智能游戏架构 6.1 设计游戏中的人工智能 .....第7章 决策体系结构第8章 FPS、RTS和RPG游戏中的智能第9章 竞赛与运动智能第10章 脚本语言第11章 学习理论

<<人工智能游戏编程真言>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>