

<<游戏人工智能>>

图书基本信息

书名：<<游戏人工智能>>

13位ISBN编号：9787563514052

10位ISBN编号：7563514058

出版时间：2007-6

出版时间：北京邮电大学出版社

作者：方约翰

页数：127

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>

## <<游戏人工智能>>

### 内容概要

游戏角色的智能水平是一款游戏可玩性的决定因素之一，因而也是游戏开发中需要考虑的重要问题之一。

本书作者获加拿大多伦多大学博士学位，现任职于美国一家著名的游戏开发公司，具有深厚的理论基础与丰富的开发经验。

本书以游戏角色表现的智能行为为主线，对游戏人工智能的设计与实现进行了导论性的介绍。

书中图表丰富，并附加对关键技术的代码实现，易于理解。

本书可供高年级大学生、研究生以及广大游戏开发者参阅。

## &lt;&lt;游戏人工智能&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 概述 1.1 计算机游戏的角色 1.2 角色行为控制 1.3 游戏系统结构 1.4 人工智能 1.5 游戏人工智能 1.5.1 游戏设计 1.5.2 计算机游戏与人工智能研究第2章 行动 2.1 追捕游戏 2.2 游戏状态 2.3 仿真器 2.3.1 行动 2.3.2 动画 2.3.3 牛顿物理学 2.3.4 追捕游戏物理学 2.3.5 时间的推移 2.3.6 碰撞 2.3.7 定时步仿真 2.3.8 离散事件仿真 2.4 控制器 2.4.1 分级控制 2.4.2 分级行动 2.4.3 细节级别 2.4.4 游戏行动的相容性 2.5 可行的行动第3章 感知 3.1 渲染器 3.2 仿真感知 3.3 针对角色的感知特征 3.3.1 “我”的取值 3.3.2 其他重要角色 3.3.3 提示 3.3.4 相对值 3.4 部分可观性 3.4.1 可见性 3.4.2 模仿有噪声的传感器 3.4.3 离散化 3.5 预测器感知特征第4章 反应 4.1 反应式控制器的定义 4.2 简单的感知特征函数 4.3 反应型产生式规则 4.4 决策树 4.5 逻辑推理第5章 记忆 5.1 控制器定义 5.2 记忆感知特征 5.3 信念维护 5.3.1 弱化记忆感知特征 5.3.2 作弊 5.4 精神状态变量 5.4.1 情感 5.4.2 有限状态机 5.4.3 产生式规则 5.4.4 逻辑推理 5.5 通信 5.6 随机化控制器第6章 搜索第7章 学习附录A 选择附录B 编程参考文献索引

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>