

<<游戏开发中的人工智能>>

图书基本信息

书名：<<游戏开发中的人工智能>>

13位ISBN编号：9787564105075

10位ISBN编号：7564105070

出版时间：2006

出版时间：东南大学出版社

作者：David M.Bourg,Glenn Seemann

页数：369

译者：O'Reilly Taiwan公司

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>

<<游戏开发中的人工智能>>

内容概要

你的游戏是否有角色不能任意走动?是否有角色走进障碍物?是否有非玩家角色不能按照团队运动?现在你就可以掌握高级人工智能(AI)技术以解决这些问题。

不管你是编程新手或者是个仅仅想快速学习AI的熟练游戏编程人员,你都会发现本书对于理解并应用AI到你的游戏中是非常合适的入门书籍。

本书正是为你提供游戏开发方面高级、有用的AI技术的。

如果你曾试图使用AI延长你的游戏的生命周期,让你的游戏更加具有挑战性,更重要的是让它们更加有趣,这本书就是为你准备的。

David M.Bourg(畅销书《游戏开发中的物理学》的作者)和Glenn Seemann将用非常直观、易懂的语言给你介绍一些诸如有限状态机、模糊逻辑和神经网络之类的技术,全书使用源代码(用C和C++编写)说明这些技术。

从基本的诸如追赶、躲避、基于模式的运动和聚集等游戏行为到玩家行为预测,这本书告诉你怎么应用AI给你的游戏角色提供可信的智能。

这些技术包括了适合初级AI开发者的确定性(传统的)和非确定性(较新的)AI技术的混合。

<<游戏开发中的人工智能>>

作者简介

David M.Bourg,擅长于计算机仿真领域，并开发分析工具评估，比如，气垫船效能以及海浪对船只运动的影响。

目前在新奥尔良大学造船及海洋工程学院任教。

David在游戏开发和顾问咨询上有其专业，同时，也是《游戏开发物理学》（OReilly）一书的作者。

David也在游戏会（Game Instit

<<游戏开发中的人工智能>>

书籍目录

前言第一章 游戏人工智能简介 定性与非定性AI 现有的游戏AI技术 游戏AI的未来第二章 追逐和闪躲 基本的追逐和闪躲 视线追逐 砖块环境中的视线追逐 拦截第三章 移动模式 标准算法 砖块环境中的称动模式 仿真物理环境中的移动模式第四章 群聚 基本群聚 群聚实例 避开障碍物 跟随领头者第五章 以势函数实现移动 游戏软件AI中如何使用势函数? 追逐/闪躲 避开障碍物 成群结队 关于最佳化的建议第六章 基本路径寻找及航点应用 基本的路径寻找 以面包屑寻找路径 遵循路径走 沿着墙走 航点导航第七章 A路径寻找算法 定义搜寻区域 开始搜寻 记分 搜寻死路 地形成本 影响力对应 其他信息第八章 描述式AI及描述引擎 描述机制技巧 描述对手属性 脚本的基本分析 描述对手行为 技术口语互动 描述事件 其他信息第九章 有限状态机 状态机的基本模型第十章 模糊逻辑第十一章 规划式AI第十二章 概率概论第十三章 不确定状态下的决策: 贝叶斯技术第十四章 神经网络第十五章 遗传算法附录 向量的运算索引

<<游戏开发中的人工智能>>

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>