<<AI游戏引擎程序设计>>

图书基本信息

书名: <<AI游戏引擎程序设计>>

13位ISBN编号:9787302163121

10位ISBN编号:730216312X

出版时间:2007-11

出版时间:清华大学出版社

作者:施瓦布

页数:458

译者:林龙信,张波涛

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

<<AI游戏引擎程序设计>>

内容概要

AI(Artificial Intelligencc,人工智能)在游戏中是一个崭新的概念,如今得到了普遍的关注和重视

人们期望与具有更高智能水平的AI对手对抗,这促进了游戏AI技术的发展。

特别是近来,已经出现了栱人类玩家的游戏风格和反应的AI对手,为游戏问题提供创造性解决方案的AI对手,甚至还出现了具有人类心情和情感的AI对手。

本书为游戏开发人员创建现代游戏的AI引擎提供了工具和必要的指导。

带领读者从理论入实际的游戏开发,并给出可用的代码框架,详细说明技术的襀方法。

另外,该书综合阐述了不同技术的使用范围,并囊括了普遍存在的瓶颈、设计上应该考虑的问题以及 优化策略。

所有这些内容对游戏AI引擎开发人员都是必不可少的参考资料。

<<AI游戏引擎程序设计>>

作者简介

Brian Schwab具备十几年的游戏程序设计经验,在Angel Studios公司和DreamWorks公司拥有游戏和AI程序设计的关键职位。

现在他是索尼娱乐公司的资深AI程序员。

<<AI游戏引擎程序设计>>

书籍目录

基本定义与概念1.1什么是智能1.2什么是游戏AI1.3什么不是游戏AI1.4该定义与 部分 概述第1章 人工智能理论定义的区别1.5可应用的大脑科学与心理学理论1.6小结第2章 AI引擎的基本组成与设 计2.1决策与推理2.2输入处理机与感知2.3导航2.4综合考虑2.5小结第3章 Alsteroids: AI试验平台第 分 游戏类型第4章 角色扮演类游戏第5章 冒险类游戏第6章 即时策略游戏第7章 第一人称/第三 人称射击游戏第8章 产台游戏第9章 射击类游戏第10章 运动类游戏第11章 赛车游戏第12章 经 典策略游戏第13章 格斗类游戏第14章 著名的混杂游戏类型第 部分 基本的AI引擎技术第15章 模糊状态机第17章 基于消息的系统第18章 脚本系统第19章 有限状态机第16章 基于位置的信息 系统第20章 遗传算法第21章 神经网络第22章 其他技术备忘录第 部分 AI实战游戏开发第23章 分层式AI设计第24章 AI开发中普遍关心的问题第25章 调试第26章 总结与展望附录 有 关CD-ROM的说明

<<AI游戏引擎程序设计>>

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