

## <<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 Intelligenc , 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 , 已经出现了棋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 , 详细说明技术的禳方法。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

第 部分 概述第1章 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 Asteroids : AI试验平台第 部分 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/第三人称射击游戏第8章 平台游戏第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 有限状态机第16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 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>