

博士论文

一个基于情感的自主非玩家角色模型

黄向阳, 尹怡欣, 曾广平, 涂序彦

(北京科技大学信息工程学院, 北京 100083)

收稿日期 修回日期 网络版发布日期 2006-9-25 接受日期

摘要 提出了一个新颖的基于情感的非玩家角色模型, 此类非玩家角色有人造躯体, 生活在虚拟的游戏场景中, 并且具有自主行为。模型将情感系统、注意聚焦、意图以及表现系统集成在一起。模拟了人类的遗忘和情绪波动特性, 以期使得游戏中的非玩家角色更接近于玩家角色或者真实玩家。为了表达情感和认知固有的不确定性, 模型中用到了模糊表达。系统采用Model-View-Controller(MVC)的设计模式来实现, 该模式把人工智能从游戏引擎中独立出来, 采用接口和组件的思想来实现人工智能。

关键词 [游戏人工智能](#) [情感](#) [模糊有限自动机](#) [人-机交互](#)

分类号 [TP18](#)

DOI:

通讯作者:

作者个人主页: [黄向阳](#); [尹怡欣](#); [曾广平](#); [涂序彦](#)

扩展功能

本文信息

▶ [Supporting info](#)

▶ [PDF\(132KB\)](#)

▶ [\[HTML全文\]\(0KB\)](#)

▶ [参考文献\[PDF\]](#)

▶ [参考文献](#)

服务与反馈

▶ [把本文推荐给朋友](#)

▶ [加入我的书架](#)

▶ [加入引用管理器](#)

▶ [引用本文](#)

▶ [Email Alert](#)

▶ [文章反馈](#)

▶ [浏览反馈信息](#)

相关信息

▶ [本刊中 包含“游戏人工智能”的相关文章](#)

▶ [本文作者相关文章](#)

▶ [黄向阳, 尹怡欣, 曾广平, 涂序彦](#)