

2021年1月30日

勉強会第25講



概念リスト

- 身体・アニメーション
- 社会的AI
- 意思決定アルゴリズム
- 建築するAI
- メタAI
- 生態学的AI

Other visible text in the meeting includes: XH110V, iPhone, Chaoun Shu, akane_wada, Zhang Yahong, 張利明, sunny林, olshome吉橋, オオノ, YE JINGCHUH..., KAKI RI, koukou sem, 仲 ケンユ, 先炳 隆, 駿 暁, zhouzhi, MIJBC, K* 多 HOSOMI.

意思決定モデル

意思決定というものは非常に高度で複雑なプロセスです。でも、ゲームで用いるいくつかの簡易モデルが存在します。

意思決定

- ルール(規則)ベースAI (Rule-based AI)
- ステート(状態)ベースAI (State-based AI)
- ビヘイビア(振る舞い)ベースAI (Behavior-based AI)
- ゴール(目標)ベースAI (Goal-based AI)
- タスク(仕事)ベース AI (Task-based AI)
- ユーティリティ(効用)ベース AI (Utility-based AI)
- シミュレーションベース AI (Simulation-based AI)

「OO-based AI」とは、OOをAIを構築する基本単位として採用したAIということ。

©2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.