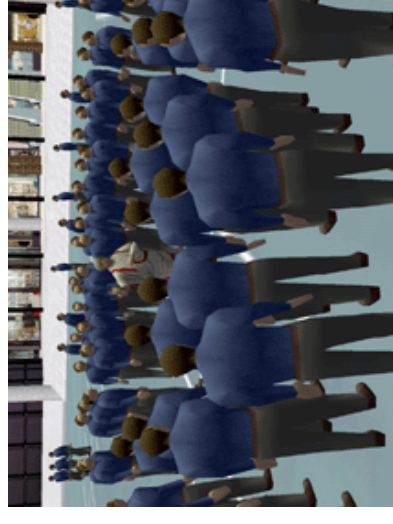


Šestý sobotní miniseminář na téma umělé bytosti a virtuální lidé

se koná: 11.11. od 15.30 h.

v budově Matematicko-fyzikální fakulty
na Malostranském náměstí 25
v posluchárně S4
(konec cca v 18.30 h.)¹



Program:

15:30 Ondřej Sýkora
Osadníci z Katanu – AI pro on-line hru

16:30 **Real-time Autonomous Crowds of Virtual Humans**
prof. Daniel Thalmann
Virtual Reality Lab, Swiss Federal Institute of Technology



EPFL (c)

¹ Program se ještě může změnit. Podrobné informace o přednáškách jsou na: <http://ksvi.mff.cuni.cz/~brom/seminar.html>.
Přednášky budou možná přenášeny po Internetu, sledujte: <http://prenosy.cesnet.cz/>. Akce je podpořena grantem GA UK 351/2006/A-INF/MFF a projektem „IT pro výuku společenských věd“.

Anotace:

prof. Daniel Thalmann
Real-time Autonomous Crowds of Virtual Humans

For many years, this was a challenge to produce realistic virtual crowds for special effects in movies. Now, there is a new challenge: the production of real-time autonomous Virtual Crowds. Real-time crowds are necessary for games, VR systems for training and simulation and crowds in Augmented Reality applications. Autonomy is the only way to create believable crowds reacting to events in real-time. But, this requires to solve many problems: flexible animation of individuals, behavioural animation, real-time rendering, level of details, interface.

Ondřej Sýkora
Osadníci z Katanu – AI pro on-line hru

Při vývoji umělé inteligence pro on-line hraní je nutné pracovat s jinými předpoklady, než při vývoji klasických her. Výpočetní prostředky, které jsou pro jednoho herního agenta k dispozici, jsou obvykle velmi omezené a tomu je nutné přizpůsobit použité algoritmy. Desková hra Osadníci z Katanu je hra, ve které hraje významnou roli správa zdrojů, jejich plánování a směňování. Během prezentace si ukážeme, jak je možné i s omezenými výpočetními prostředky vytvořit pro tuto hru počítačového oponenta, který je schopný nabídnout dostatečnou výzvu i zkušenějším hráčům.