

عنوان مقاله:

CALN: چارچوب نظری علوم استفاده شده در تولید رویه ای محتوا

محل انتشار:

ششمین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای، فرصت‌ها و چالش‌ها (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 16

نویسندگان:

محمدرضا حجت الاسلامی - کارشناسی ارشد نرم افزار دانشگاه اصفهان

محمد مهدی رضاپور - مدیر گروه علوم و فناوری های نوین پژوهشگاه فضای مجازی

خلاصه مقاله:

بازی های رایانه ای بخش عمده ای از سرگرمی جوانان را تشکیل می دهند و بازیکنان همواره به دنبال بازی های با کیفیت هستند. ساخت بازی های رایانه ای دارای پیچیدگی های مختلفی بوده و رقابت شرکت ها برای ایجاد محصول با کیفیت باعث افزایش پیچیدگی در تولید بازی ها شده است. این پیچیدگی در تولید بازی که عمده ی آن مربوط به ساخت محتوای بازی است، هزینه های تولید آن را افزایش داده و به چالشی بزرگ برای شرکت های بازی ساز تبدیل شده است. یکی از راه های مورد توجه محققان صنعت بازی های رایانه ای برای غلبه بر افزایش هزینه های تولید بازی، استفاده از روش های ماشینی و خودکار تولید محتوا است. این روش های خودکار تولید محتوا، تولید روی های محتوا (PCG) نامیده می شوند. در PCG روش های متنوعی وجود دارد که با کمک علوم و فنون مختلف، محتوا را تولید می کنند. آشنایی محققان با این علوم به ایجاد روش های خلاقانه تر و مقرون به صرفه تر تولید محتوا کمک می کند. همچنین آشنایی محققان سایر حوزه ها با کاربرد حوزه تحقیقاتی خود در PCG آنها را به تحقیق در این بخش تشویق می کند. در این مقاله ما یک چارچوب نظری برای علوم استفاده شده در PCG با نام CALN ارائه می دهیم. در این چارچوب علوم مختلف که در PCG مورد استفاده قرار گرفته اند، تشریح شده و دسته بندی می شوند. همچنین نمونه هایی از روش های رویه ای ایجاد شده با هر علم مورد بررسی قرار گرفته و نمونه هایی از کارهای انجام شده با آنها معرفی می شوند.

کلمات کلیدی:

تولید رویه ای محتوا، بازی های رایانه ای، CALN

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1167201>

