

Gestion dynamique du niveau de détail de l'Intelligence Artificielle en simulation

Mots clés :

- **Directeur de thèse** : Amal El Fallah Seghrouchni
- **Co-encadrant(s)** :
- **Unité de recherche** : Laboratoire d'informatique de Paris 6
- **Ecole doctorale** : École Doctorale Informatique, Télécommunications, Électronique de Paris
- **Domaine scientifique principal**: Divers

Résumé du projet de recherche (Langue 1)

Un nombre croissant d'applications de l'industrie de la simulation (formation, jeux vidéo) requièrent la mise en scène de créatures virtuelles ou acteurs crédibles pour peupler les environnements simulés. Dans cette thèse, nous nous intéresserons à une architecture suffisamment générique pour être à même de contrôler des personnages virtuels dans des contextes d'utilisation variés avec des modèles adaptés à chaque situation. L'objectif est que l'architecture proposée permette de passer dynamiquement modèle à l'autre de manière fluide et crédible, en s'adaptant par exemple au niveau d'échelle considéré : comportement au niveau d'un individu, puis d'un groupe et d'une foule. Cette problématique, émergente dans les communautés de la simulation et du Jeu Vidéo, de l'IA à niveau de détail dynamique (Dynamic Level of Detail AI) sera au cœur de cette thèse.