

采用 frame_sep 提取历史信息

由 danielnzhou(周亚楠)创建于一月 19, 2022

frame_sep

因为游戏帧数数据是一种时间序列，在时间的维度上，每一帧会有一些差别，记录了游戏在时间维度上的信息。

如果只用一帧的数据，很难储存游戏的历史信息，比如英雄的走位（虽然这个变量没有提取出来），英雄的血量是上升还是下降。

采用 frame_sep 的方法对每一帧提取短期历史数据

之前的代码会提取本帧 209 个特征

假设正样本 100 个，负样本 800 个；

则 pos_data_shape: (100, 209) , neg_data_shape: (800, 209)

默认的 frame_sep = [0, 2, 4]

现在会提取 【本帧，本帧之前2帧，本帧之前4帧的数据】

比如提取第 2333 帧的数据，则会保存 【2329, 2331, 2333】这三帧的数据

假设正样本 100 个，负样本 800 个；

则 pos_data_shape: (100, 3, 209) , neg_data_shape: (800, 3, 209)

因为添加了一个维度，所以需要修改模型；

这里设置 `sep = [0, 2, 4]` 可能会有点短，

可以采用提取之前一秒内的数据 `sep = [0, 5, 15]`

也可以多采样几帧，比如`sep = [0, 2, 5, 10, 15]`

不过这样可能有计算复杂度上的问题，也需要将模型修改成能适配变化的长度