

Подборка интернет-ресурсов по теме корпоративного обучения разработчиков игр использованию нейросетей

1. **GDC Vault** — записи лекций и презентаций с Game Developers Conference, включая обсуждения по внедрению нейросетей в игры. Проект "Little Learning Machines" демонстрирует возможности использования ИИ в играх для разработки обучающих программ.
[GDC Vault](#)
2. **LeewayHertz** — рассматриваются примеры использования ИИ в игровой индустрии, таких как адаптивное поведение NPC, генерация контента и процедурная графика.
[LeewayHertz](#)
3. **NVIDIA Developer Blog** — описывает возможности использования нейросетей и генеративного ИИ для создания и оптимизации виртуальных персонажей, включая работу с игровыми движками.
[NVIDIA Developer](#)
4. **O'Reilly** — обсуждаются практические примеры использования ИИ и глубокого обучения в играх с TensorFlow, что может помочь разработчикам интегрировать ИИ в игровой процесс.
[O'Reilly - Bringing Gaming to Life with AI](#)
5. **Edstellar** — корпоративные курсы по обучению нейросетям (CNN) и их применению в обработке визуальных данных, полезные для разработки игр.
[Edstellar](#)
6. **BrainPod AI** — примеры использования ИИ в корпоративном обучении, таких как Walmart, которые могут быть адаптированы для обучения разработчиков игр.
[BrainPod AI](#)
7. **GitHub - AI4Animation** — репозиторий, посвященный применению глубокого обучения для управления анимацией персонажей в играх.
[GitHub - AI4Animation](#)

8. **Numalis** — описание платформы Unity Sentis, которая использует ИИ для создания игровых проектов и обучения.

[Numalis](#)

9. **Immersive Limit** — курсы по глубокому обучению с использованием игровых движков Unity и Unreal, полезные для обучения разработчиков.

[Immersive Limit](#)

10. **Google for Developers** — ресурсы для разработки и обучения нейросетей, которые могут быть интегрированы в игровые механики.

[Google Developers](#)

11. **Game Developer** — статьи о разработке игр с использованием ИИ и машинного обучения, включая адаптивные NPC и процедурную генерацию контента.

[Game Developer](#)