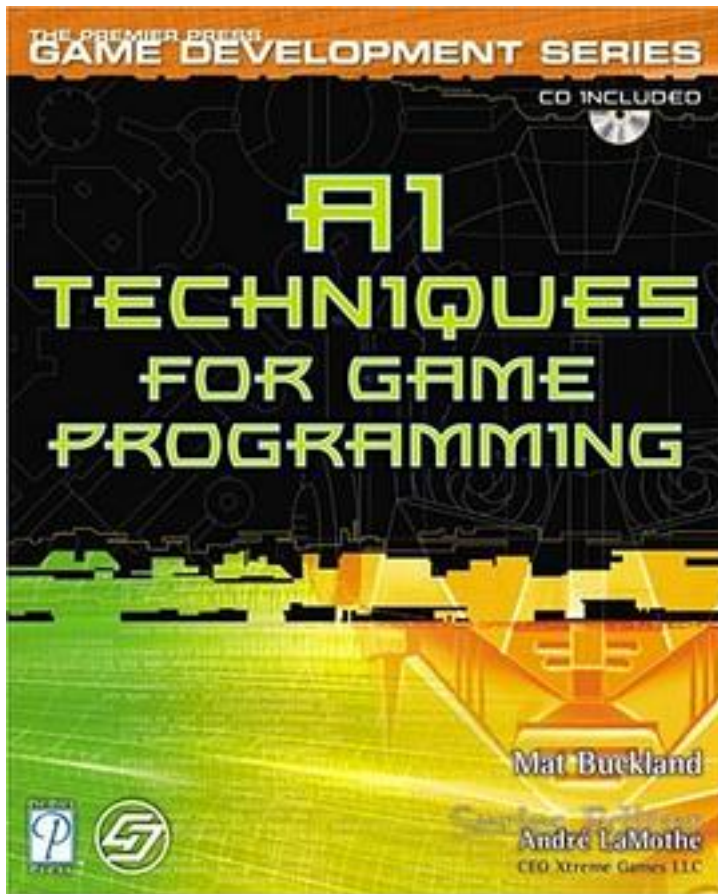


AI Techniques for Game Programming (The Premier Press Game Development Series)



[AI Techniques for Game Programming \(The Premier Press Game Development Series\) 下载链接1](#)

著者:Mat Buckland

出版者:Course Technology PTR

出版时间:2002

装帧:Paperback

isbn:9781931841085

"AI Techniques for Game Programming" takes the difficult topics of genetic algorithms and neural networks and explains them in plain English. Gone are the tortuous

mathematic equations and abstract examples to be found in other books. Each chapter takes you through the theory a step at a time, explaining clearly how you can incorporate each technique into your own games. After a whirlwind tour of Windows programming, you will learn how to use genetic algorithms for optimization, path-finding, and evolving control sequences for your game agents. Coverage of neural network basics quickly advances to evolving neural motion controllers for your game agents and applying neural networks to obstacle avoidance and map exploration. Backpropagation and pattern recognition is also explained. By the time you're done, you'll know how to train a network to recognize mouse gestures and how to use state-of-the-art techniques for creating neural networks with dynamic topologies.

作者介绍:

目录:

[AI Techniques for Game Programming \(The Premier Press Game Development Series\) 下载链接1](#)

标签

游戏开发

编程

ai

计算机

英文版

算法

放下

人工智能/机器学习

评论

英语渣可以看懂系列。。。前面windows编程讲的挺好的，很简洁，适合入门。书中代码更重视可读性，也比较适合c++入门。

[AI Techniques for Game Programming \(The Premier Press Game Development Series\) 下载链接1](#)

书评

就像作者说的那样，市场上那么多人工智能的书，充斥着繁琐的数学证明和大段大段的文字，却唯独缺如何去实现一个哪怕是最基本的人工智能程序的简单而直观又好玩的例子，一个对于有兴趣于此的人弥足珍贵的起步，而这一切的一切，在这本书里变成了现实... 之前有人评价...

GA 和 ANN
的实践之作。作者很狡猾，知道初学者少耐心，谁去管那枯燥的数学概念，便秉承 DIY 的指导思想，步步为营，每章都实作一个可赏玩的 Demo，让你逐步进入状态。不过仔细阅读源码后，就会发现他的代码大有规整和优化的余地（质量参差），也许作者只是想聚焦问题并快速...

《游戏编程中的人工智能技术》是人工智能游戏编程的一本指南性读物，介绍在游戏开发中怎样应用遗传算法和人工神经网络来创建电脑游戏中所需要的人工智能。书中包含了许多实用例子，所有例子的完整源码和可执行程序都能在随书附带的光盘上找到。光盘中还有不少其他方面的游戏开...

感觉人工智能的书基本都是理论方面的介绍，泛泛而谈。这本书可以真正的感受到什么是遗传算法，什么是神经网络等等你以前经常在理论中看到听到的“高级”名词。可以大大加深对计算机人工智能的理解。并且书中都是以游戏的例子进行讲解，在学习的同时又不失实用性。

将遗传算法和神经网络讲的浅显易懂，当入门是非常不错的，看了遗传算法的的相关章节，做了个优化PID的实验，效果不错。当然，入门的书就别想它讲的多深入了。

[AI Techniques for Game Programming \(The Premier Press Game Development Series\) 下载链接1](#)