

**Міністерство освіти і науки України
Одеський національний технологічний університет
Вінницький національний технічний університет
Інститут комп'ютерної інженерії, автоматизації,
робототехніки та програмування ім.П.Н.Платонова**



ПРОГРАМА

**III ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ
НАУКОВО – ТЕХНІЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
МОЛОДИХ ВЧЕНИХ, АСПІРАНТІВ
ТА СТУДЕНТІВ**

**«КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ І МУЛЬТИМЕДІА
ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД
ДО КОМУНІКАЦІЇ - 2023»**

**28-29 вересня 2023 р.
ОДЕСА**

ПРЕЗИДІЯ ТА ОРГКОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ

ГОЛОВА ПРЕЗИДІЇ

Єгоров Б.В., Президент ОНТУ, академік НААН України, д.т.н., професор

ЧЛЕНИ ПРЕЗИДІЇ

Іванченкова Л.В., Ректор Одеського національного технологічного університету, д.е.н., професор

Поварова Н.М., проректор з наукової роботи, к.т.н., доцент

ГОЛОВА ОРГКОМІТЕТУ

Котлик С.В., директор навчально-наукового інституту комп'ютерної інженерії, автоматизації, робототехніки та програмування ОНТУ, к.т.н., доц.

ЗАСТУПНИК ГОЛОВИ ОРГКОМІТЕТУ

Сергій Шестопапов, к.т.н., доц., каф. Комп'ютерної інженерії, ОНТУ

ЧЛЕНИ ОРГКОМІТЕТУ

Олексій Извалов, регіональний координатор Global Game Jam в Східній Європі, ETI ім.Ельворті,

Сергій Артеменко, зав.каф. Комп'ютерної інженерії, ОНТУ,

Михайло Кисленко, Unity Developer, DAL'S Games,

Олександр Романюк, зав.каф. Програмного забезпечення, ВНТУ,

Ольга Чолишкіна, директор Інституту комп'ютерно-інформаційних технологій і дизайну, МАУП,

Олександр Терьошин, Unity 3d developer, BlueGoji,

Павло Івасюк, Senior Snapchat JS Developer, BeVisioned,

Петро Горват, зав.каф. Комп'ютерних систем і мереж, ДВНЗ "Ужгородський національний університет".

УДК 004.01/08

Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації - 2023 / Матеріали III Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів і студентів, Одеса, 28-29 жовтня 2023 р. - Одеса, Видавництво ОНТУ, 2023 р. – 270 с.

Збірник включає матеріали доповідей учасників конференції, які об'єднані за тематичними напрямками конференції.

Збірник буде корисним як для фахівців і працівників фірм, зайнятих в області розробки та просування комп'ютерних ігор, так і для викладачів, магістрів і студентів вищих навчальних закладів, які навчаються за напрямками і спеціальностями програмного забезпечення, комп'ютерних наук, комп'ютерної інженерії, прикладної математики та обробки інформації, буде корисним професіоналам у сферах гейміфікації, кіберспорту, стрімінгу, віртуальної реальності, доповненої реальності, штучного інтелекту, машинного навчання, геймдизайну, саунддизайну.

Результати досліджень у збірнику представляють собою своєрідний зріз сучасного стану справ в перерахованих галузях знань, який може допомогти як фахівцям, так і студентам університетів скласти загальну картину розвитку комп'ютерних ігор та мультимедіа та пов'язаних з ними питань.

Наукові праці згруповані за напрямками роботи конференції та наведені в алфавітному порядку прізвищ авторів.

Матеріали (тези доповідей) друкуються в авторській редакції. Відповідальність за якість та зміст публікацій несе автор.

Матеріали подано українською та англійською мовами.
Редактор збірника Котлик С.В.

національний університет міського господарства ім. О.М. Бекетова)	
Дослідження методів розпізнавання образів у потоковому відео. Шестопалов С.В., Попова В.Р. (Одеський національний технологічний університет)	234
Еволюція бойової системи в <i>Action-Rpg</i>: від класичних механік до сучасних інновацій. Шестопалов С.В., Рогачко Є.В. (Одеський національний технологічний університет)	236
Інструменти реалізації штучного інтелекту в іграх жанру «<i>shooter</i>» з використанням системи <i>behavior ai editor</i> для ігрового рушія <i>UNITY</i>. Шестопалов С.В., Щербина Д.В. (Одеський національний технологічний університет)	238
Дослідження методів реалізації реалістичної фізики в іграх жанру «<i>Racing</i>». Шестопалов С.В., Юрченко А.К. (Одеський національний технологічний університет)	241
Розробка програмних засобів прогнозування результатів футбольних матчів на основі моделей штучного інтелекту. Перебейнос Р. Л., Кательніков Д.І. (Вінницький національний технічний університет)	242
Розділ 5. Дизайн (геймдизайн, дизайн рівнів, саунддизайн, арт)	245
Stages of creating mobile games on the example of the development of games in the horror genre. Zainuldinov A., Fedorov V., Ten S., Kim Ye.R. (Turan University, Kazakhstan)	245
Створення моделі авто та адаптація до відеогри. Болібрux Н. А. (Волинський національний університет імені Лесі Українки)	247
Складники унікальності: важливість дизайну зброї в іграх. Возняк М.А. (Волинський національний університет імені Лесі Українки)	250
Розробка зброї для ігор по всесвіту <i>Warhammer</i> у <i>Blender</i>. Галушка Ю.А. (Волинський Національний Університет імені Лесі Українки)	252
Особливості розробки тривимірних ігор. Завальнюк Є.К., Романюк О.Н., Шевчук Р.П. (Вінницький національний технічний університет, Західноукраїнський національний університет)	254
Особливості реалізації 3-Д моделей в комп'ютерних іграх. Малащук В.А. (Волинський Національний Університет імені Лесі Українки)	256
Створення оптимізація 3D моделі <i>M4a1-S</i> для комп'ютерних ігор. Манойло Н.Е. (Волинський Національний Університет імені Лесі Українки)	258
Створення реалістичного рендеру поїздки автомобіля. Назар Б.А. (Волинський Національний Університет імені Лесі Українки)	260
Сучасний стан методів та засобів розробки <i>UI/UX Web</i>-додатків. Неділько Л.В., Неділько О.В. (Луцький національний технічний університет)	263
Проблеми та перспективи вдосконалення реєстрації авторського права на комп'ютерні ігри в Україні. Нестерук В.А., Кательніков Д.І. (Вінницький національний технічний університет)	266
Геймдизайн: мистецтво інноваційної комунікації через комп'ютерні ігри та мультимедіа. Хотинський І.О. (Харківський національний університет міського господарства ім. О. М. Бекетова)	267

загальні процеси керування автомобілем у спрощеному вигляді. Що зазвичай відтворюється дуже просто і не несе великого навантаження на систему.

– Моделювання компонентів автомобіля: точне моделювання ключових компонентів автомобіля впливають на керуваність і комфорт їзди. Розробники моделюють, як підвіска реагує на нерівності, зусилля на поворотах і перенесення ваги під час прискорення та гальмування. Моделювання шин імітує деформацію шин, рівні зчеплення та знос на основі реальних даних про шини. Такі параметри, як тип шин, тиск і температура, впливають на керуваність і продуктивність. Інші ключові компоненти також можуть бути змодельовані для подальшого наближення ігри до реальності. Але такий тип реалізації потребує дуже великих ресурсів.

– Часткова симуляція: даний метод відтворює моделювання компонентів автомобіля на спрощеному рівні. Що дозволяє отримати досить реалістичні результати при простому виконанні і не дуже важких вимогах до кінцевого користувача. Даний метод дуже популярний серед розробників через простоту виконання і великі можливості налаштування поведінки автомобіля.

Практичне використання симуляторів гоночних ігор має досить широкий спектр.

Висновки. Ігри жанру «Racing» з реалістичною фізикою є дуже популярними на даний момент і складають дуже велику частину активної ігрової бази.

Крім того, з підвищенням якості ігор симуляторів підвищується їх цінність як симуляторів водіння, що сприяє їх використанню не тільки як ігор а й інструментів для навчання водіння і інструментів для тестування та проектування дорожнього покриття [3].

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Sports + ESports convergence: Convergence: The rise of sim racing [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://asiaportstech.com/portfolio/sim-racing/> (дата звернення: 14.09.2023).
2. Car physics modelling [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.assetto corsa.net/forum/index.php?threads/assetto-corsa-modelling-the-cars-physics.36412/> (дата звернення: 14.09.2023).
3. 14th Conference on Transport Engineering: 6th – 8th July 2021 Assessing sim racing software for low-cost driving simulator to road geometric research Santiago Higuera de Frutosa María Castro b. [Електронний ресурс] – Режим доступу: www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2352146521008358 (дата звернення: 14.09.2023).

УДК 796.332.063:(004.8:004.67)

РОЗРОБКА ПРОГРАМНИХ ЗАСОБІВ ПРОГНОЗУВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ФУТБОЛЬНИХ МАТЧІВ НА ОСНОВІ МОДЕЛЕЙ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

ПЕРЕБЕЙНОС Р. Л., КАТЄЛЬНИКОВ Д.І.
(fuzzy2dik@gmail.com)

Вінницький національний технічний університет

Розробка методів і програмних засобів прогнозування результатів футбольних матчів на основі моделей штучного інтелекту спрямована на підвищення точності прогнозів та оптимізацію аналітичних процесів. Використання машинного навчання, нейронних мереж та глибокого навчання дозволяє аналізувати великі набори даних та виявляти складні шаблони. Дані передові технології допомагають приймати більш обґрунтовані рішення у сфері спортивних ставок та менеджменту команд.

Вступ

В сучасному світі спортивних ставок та аналітики, точність прогнозування результатів футбольних матчів є важливим фактором, що впливає на прийняття рішень у сфері ставок та

менеджменту команд[1]. Традиційні методи прогнозування, такі як експертні оцінки та статистичні аналізи, не завжди забезпечують достатню точність для успішних рішень. Тому розробка нових методів та програмних засобів, заснованих на моделях штучного інтелекту (AI), стає актуальною проблемою.

Результати досліджень

Огляд сучасних методів прогнозування результатів футбольних матчів показує, що традиційні методи прогнозування результатів футбольних матчів зазвичай базуються на експертних оцінках, статистичних аналізах та суб'єктивному досвіді. Хоча такі методи можуть мати певний рівень успішності, вони не завжди є точними або об'єктивними. Штучний інтелект може вирішити ці проблеми, використовуючи великі набори даних та передові алгоритми для покращення точності прогнозів[2].

Моделі штучного інтелекту, такі як машинне навчання (ML) та нейронні мережі (NN), можуть допомогти у прогнозуванні результатів футбольних матчів. ML-моделі можуть аналізувати великі набори даних з минулих матчів, враховуючи такі фактори, як форма команд, головні показники гравців, результати минулих матчів та домашні/виїзні статистики. Нейронні мережі можуть використовуватись для побудови складних моделей, що враховують взаємозв'язки між різними факторами, що впливають на результати матчів. Глибоке навчання (Deep Learning) може використовувати багатопланові нейронні мережі для виявлення складних шаблонів даних, що можуть виявитися корисними для прогнозування[3].

Для розробки програмних засобів, які використовують AI-моделі для прогнозування результатів футбольних матчів, потрібно створити набір інструментів для обробки та аналізу даних, тренування моделей та перевірки їх точності. Такі інструменти можуть включати:

- збірник даних: інструмент для збору даних з різних джерел, таких як статистика матчів, інформація про гравців та команди, історія матчів тощо;
- передобробка даних: інструмент для очищення, трансформації та структурування даних у формат, який може бути використаний для тренування AI-моделей;
- модуль тренування: інструмент для тренування AI-моделей на підготовлених даних, включаючи визначення параметрів моделі, оптимізацію та валідацію;
- модуль оцінки: інструмент для перевірки точності AI-моделей на тестових даних, включаючи визначення метрик успішності та порівняння з традиційними методами прогнозування.

Розроблені AI-моделі та програмні засоби можуть бути використані для підтримки прийняття рішень у спортивних ставках та менеджменті команд. У сфері спортивних ставок AI-моделі можуть допомогти визначити найбільш ймовірні результати матчів, що дозволить ставкарям робити більш обґрунтовані та прибуткові ставки. Це може включати прогнозування результату матчу, кількості забитих голів, імовірності нічиєї та інших показників, що мають відношення до ставок[4].

У менеджменті команд AI-моделі можуть допомогти тренерам та аналітикам краще розуміти сильні та слабкі сторони команди, виявляти шаблони в ігровій стратегії суперників та розробляти тактики для підготовки до майбутніх матчів. Це може включати аналіз форми команди, визначення ключових гравців, оцінка ефективності тактики та розробка нових стратегій[5].

Висновок

Розробка методів та програмних засобів прогнозування результатів футбольних матчів на основі моделей штучного інтелекту може значно покращити точність прогнозів та оптимізувати аналітичні процеси. Це може сприяти успішному прийняттю рішень у сфері спортивних ставок та менеджменту команд, що в свою чергу може підвищити ефективність роботи команд та збільшити прибутки від ставок.

У майбутньому можливий розвиток нових AI-моделей та алгоритмів, що можуть ще більше покращити точність прогнозів результатів футбольних матчів. Це може включати використання нових технік машинного навчання, нейронних мереж та глибокого навчання, а також адаптація цих методів до інших видів спорту та аналітичних задач. Крім того, можливе розширення

програмних засобів та інструментів для забезпечення більш широкого використання AI-моделей у різних сферах спортивної аналітики та ставок.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Hvattum, L., Arntzen, H. Using ELO ratings for match result prediction in association football. *International Journal of Forecasting*, 26(3), 2010, P. 460-470.
2. Constantinou, A. C., Fenton, N. E. Profiting from an Inefficient Association Football Gambling Market: Prediction, Risk and Uncertainty using Bayesian Networks. *Knowledge-Based Systems*, 50, 2013. P. 60-86.
3. Goddard, J., Asimakopoulos, I. Forecasting football results and the efficiency of fixed-odds betting. *Journal of Forecasting*, 23(1), 2004. P. 51-66.
4. Leitner, C., Zeileis, A., Hornik, K. Forecasting sports tournaments by ratings of (prob)abilities: A comparison for the EURO 2008. *International Journal of Forecasting*, 26(3), 2010. P. 471-481.
5. Tsiliki, G., Tzoumakas, C. Machine Learning in Soccer: A Systematic Review. *Applied Artificial Intelligence*, 31(9-10), 2017. P. 745-768.

**III Всеукраїнська науково-технічна конференція
молодих вчених, аспірантів та студентів**

**«КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ТА МУЛЬТИМЕДІА ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ
ПІДХІД ДО КОМУНІКАЦІЇ»**

Одеса

28-29 вересня 2023 р.

Збірник включає доповіді учасників конференції. Тези доповідей публікуються у вигляді, в якому вони були подані авторами.

Відповідальність за зміст і форму подачі матеріалу несуть автори статей.

Редакційна колегія: Котлик С.В., Шестопапов С.В.,
Корнієнко Ю.К.

Комп'ютерний набір і верстка: Соколова О.П.

Відповідальний за випуск: Котлик С.В.