

Список используемых источников:

1. BigData и блокчейн – прорыв в области анализа данных. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://forklog.com/big-data-i-blokchejn-proryv-v-oblasti-analiza-dannyh/> (дата обращения 30.01.2021).
2. Blockchain и BigData– прорыв в банковской сфере. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32828410> (Дата обращения 2.02.2021).
3. BigData и блокчейн: комбо или противостояние?. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.bigdataschool.ru/blog/big-data-и-блокчейн.html> (Дата обращения 30.01.2021).
4. Большие данные и блокчейн. Нужен ли блокчейн для хранения и обработки BigData?. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dis-group.ru/company-news/articles/bolshie-dannye-i-blokchejn-nuzhen-li-blokchejn-dlya-hraneniya-i-obrabotki-big-data/> (Дата обращения 1.02.2021).
5. Новая эра BigData в закупках: конвергенция Интернета вещей, блокчейна и искусственного интеллекта. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://mv-procurement.com/obschaia-informatsiya-o-zakupkah/novaya-era-big-data-v-zakupkah-konvergentsiya-interneta-veshhej-blokchejna-i-iskusstvennogo-intellekta> (Дата обращения 2.02.2021).

АНАЛИТИЧЕСКИЙ ОБЗОР ОПРОСА STATE OF JAVASCRIPT SURVEY

Р.Р. Чикуров, студент группы 3-17В70,

научный руководитель: Чернышева Т.Ю., доцент, к.т.н.

Юргинский технологический институт (филиал) Национального исследовательского

Томского политехнического университета

652055, Кемеровская обл., г. Юрга, ул. Ленинградская, 26,

E-mail: r.chikurov@gmail.com

Аннотация: В статье рассматриваются данные полученные в результате проведения опроса State of JavaScript Survey, отображающего популярность языка JavaScript и его библиотек. Анализируется статистика осведомленности о функциях JavaScript и частоте использования их среди разработчиков.

Abstract: The article examines the data obtained as a result of the State of JavaScript Survey, which shows the popularity of the JavaScript language and its libraries. We analyze statistics on the awareness of JavaScript functions and the frequency of their use among developers.

Ключевые слова: JavaScript, опрос State of JavaScript Survey, платформа Angular, функция Arrow Functions, оператор async/await.

Keyword: JavaScript, State of JavaScript Survey, Angular platform, Arrow Functions, async/await statement.

За свою более чем 20-летнюю историю JavaScript стал многоцелевым языком и создал сложную экосистему фреймворков, библиотек и инструментов. Ежегодный опрос State of JavaScript Survey - это попытка определить последние тенденции роста или снижения популярности языка JavaScript и оценить общую удовлетворенность им.

На протяжении 4 лет разработчики JavaScript проводят опрос, чтобы дать всесторонний взгляд на платформу JavaScript. В опросе 2019 года ответы были получены от 21 717 разработчиков, более половины из которых имеют не менее пяти лет опыта написания JavaScript(рисунок 1):



Рис. 1. График опыта написания JavaScript опрошенных респондентов

Отчет выиграл от участия Амелии Ваттенбергер в качестве «приглашенного эксперта по визуализации», которая подготовила график, суммирующий изменения во времени во мнениях респондентов

Проанализировав данный опрос можно сделать вывод, что высокая популярность JavaScript обусловлена уникальной позицией в качестве самого распространённого языка для браузера, обладающего полной интеграцией с HTML/CSS.

Список используемых источников:

1. The JavaScript world [Электронный ресурс]. – режим доступа <https://2019.stateofjs.com/> (дата обращения 28.01.2021)
2. Современный учебник JavaScript [Электронный ресурс]. – режим доступа <https://learn.javascript.ru/> (дата обращения 28.01.2021)

ВОЗМОЖНОСТИ, ПРЕДОСТАВЛЯЕМЫЕ ИГРОВЫМ ДВИЖКОМ UNREAL ENGINE В КИНОПРОИЗВОДСТВЕ

*О.Т Дишкант, студент гр.3-17В70, научный руководитель: Т.Ю. Чернышева, к.т.н., доцент
Юргинский технологический институт (филиал) Национального исследовательского
Томского политехнического университета
652055, г. Юрга, Кемеровская обл., ул. Ленинградская 26. тел. 8 (384-51) 7-77-67
E-mail: tolmaches@mail.ru*

Аннотация: В киноиндустрии раз в несколько лет, появляется новая, революционная технология, позволяющая расширить возможности киноделов. Появление цветного кино, звука, хромакей (зелёный экран), технология захвата движения, резкое повышение качества компьютерной графики, новый подход к 3D в фильме «Аватар». Все эти нововведения в корне меняли процесс кинопроизводства крупных кинокомпаний. Что будет дальше, неизвестно, но один из напрашивающихся вариантов, использование игровых движков. Речь в этой статье пойдет прежде всего о «Unreal Engine 4», который использовался при съемках многих крупных блокбастеров студий «MARVEL», «Lucas Films» и других дочерних студиях «Disney».

Abstract: In the film industry, every few years, there is a new, revolutionary technology that allows you to expand the capabilities of film makers. The appearance of color cinema, sound, chromakey (green screen), motion capture technology, a sharp increase in the quality of computer graphics, a new approach to 3D in the movie "Avatar". All these innovations radically changed the process of film production of large film companies. What will happen next is unknown, but one of the obvious options is the use of game engines. This article will focus primarily on the "Unreal Engine 4", which was used in the filming of many major blockbuster studios "MARVEL", "Lucas Films" and other subsidiary studios "Disney".

Ключевые слова: Unreal Engine, движок, инструменты, ассеты, рендеринг, EPIC Games.

Keyword: Unreal Engine, engine, tools, assets, rendering, EPIC Games.

Попытаемся же разобраться почему движок Unreal Engine 4 может сыграть большую роль в обеспечении нового прорыва в киноиндустрии.

«Unreal Engine 4» (UE4) был разработан в 1998г. Компанией «EPIC Games» и первоначально использовался для создания FPS-шутеров (от первого лица), в последующих версиях происходило упрощение среды разработки движка, он становился более универсальным, что дало возможности создавать игры любых жанров для большей части игровых платформ. Он дает возможность делать игры без длительного написания кода, чему способствует встроенная система визуального программирования «BluePrint», позволяющая создавать проекты достаточно высокой сложности даже без знания языков программирования (в движке используется язык C++ и доработка, и написание дополнительного кода даже приветствуется движком)