**РЕФЕРАТ**

Дипломный проект выполнен на 6 листах формата А1 (4 чертежа: “Диаграмма классов редактора уровня.”, “Диаграмма классов редактора сценариев.”, “Схема алгоритма создания дерева событий.”, “Схема алгоритма автоматического импорта текстур для создания анимации.”; 2 плаката: “Графический интерфейс редактора уровней”, “Графический интерфейс редактора сценариев) с пояснительной запиской объемом 78 страниц. Пояснительная записка включает в себя приложение объемом 8 страниц и список использованных источников, состоящий из 16 наименований.

Ключевые слова: ИНСТРУМЕНТАРИЙ ДЛЯ ИГРОВЫХ ПРОЕКТОВ, ИГРОВЫЕ ДВИЖКИ, АНИМАЦИЯ, РАБОТА С ГРАФИЧЕСКИМИ РЕСУРСАМИ, ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Темой дипломного проекта является проблема автоматизации процессов создания игрового контента. Целью дипломного проекта является проектирование и реализация компонентов и приложений, позволяющих сократить время интеграции графических, текстовых и аудио ресурсов в игровой проект.

Во введении обоснована актуальность разработки приложения.

В первой главе производится обзор предметной области, выполняется постановка задачи.

Вторая глава посвящена обзору технологий программирования, используемых в процессе разработки приложения.

В третьей главе описывается общая архитектура приложения. Производится обзор основных компонентов приложения.

В четвертой главе приводится технико-экономическое обоснование разработки и использования приложения.

Заключение содержит краткие выводы по дипломному проекту.