**РЕФЕРАТ**

Дипломный проект выполнен на 6 листах формата А1 (3 чертежа: “Диаграмма классов.”, “Схема алгоритма добавления точки замера скважины.”, “Схема алгоритма предотвращения столкновений скважин при планировании и выполнении буровых работ.”; 3 плаката: “Графический интерфейс приложения. Экспериментальная обработка данных бурения.”, “Графический интерфейс приложения. Графические модели скважин.”, “Графический интерфейс приложения. Формирование отчётов.”) с пояснительной запиской объемом 102 страницы. Пояснительная записка включает в себя приложение объемом 17 страниц и список использованных источников, состоящий из 13 наименований.

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

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.