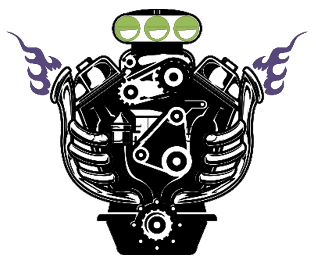
****

**Configuração**

**Item de Configuração INS3D**

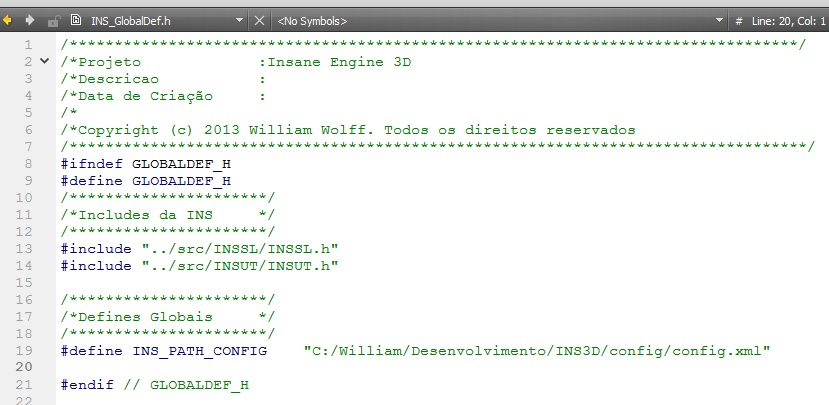
Neste item do Launcher será possível configurar todos os parâmetros iniciais do sistema e informações necessárias para o correto funcionamento do sistema.

Atualmente existem apenas duas informações configuradas, O path no qual os fontes foram instalados, e o path onde encontra-se o Diretório world (Que contém todos os assets lidos pela Engine).

Com isto Durante toda a programação C++ interna nos projetos podem utilizar o componente IUT de gerenciamento de paths para poder referenciar nomes de arquivos, carregamento de texturas e modelos e etc..

É de extrema importância que na primeira execução da Insane Engine 3D , o Path do arquivo de configuração seja apropriadamente alterado para refletir o local onde foi instalado em sua máquina, já que é através dele que a INS3D irá procurar/alterar o arquivo config.xml contendo estes parâmetros.

Para alterar path do arquivo de configuração alterar o arquivo INS\_GlobalDef.h com o path de sua máquina:

****