**Level Editor**

**Insane Level Editor**

Em conjunto com o desenvolvimento da **Insane Engine 3D**, estará sendo desenvolvido e incrementado de acordo com a necessidade, o **Insane Level Editor**.

De Fato , esta é uma das grandes evoluções no modelo de fluxo de desenvolvimento sendo adotado pela **INS3D**, pois apesar de todo o seu fluxo de desenvolvimento ser focado a Programadores, a utilização de um Level Editor é de imprescindível importância já que, como poderemos ver nos exemplos, existem muitas características envolvidas em um aplicativo Real-Time e que simplesmente não são bem atendidas por editores High-Poly, formatos de arquivos e inúmeras funcionalidades que além de serem complicadas de ser gerenciadas por Programas e Scripts, acabam tornando-se importantes para se implementar em uma ferramenta à parte, mas que esteja inserida dentro do fluxo de desenvolvimento do projeto.

Com isto pretendemos proporcionar uma comodidade maior ao programador, no que diz respeito a não necessidade de programar funcionalidades de posicionamento, edição e configuração do Mundo do Jogo, Otimização de Arquiteturas, entre outros.

Com o **Insane Level Editor** sendo utilizado durante o fluxo de desenvolvimento possibilita um ganho de tempo considerável, mas não se esqueça:

A **Insane Engine 3D** continua com o foco no desenvolvimento da Engine voltada a Programadores!

**Level Editor**

         Edição de Objetos Low-Poly através de Operações Booleanas

         Carregamento Ambiental (Sky-Box e Terreno)

         Compilador BSP Integrado

         Criação do Mundo.

         Carregamento/Salvamento de Modelos.

**Utilização**

**Teclado – W,S,A,D**

**Mouse – Movimento roda a Câmera**