

# Combustion

Este efeito é criado com ajuda de um objeto Helper chamado GIZMO. Para criar este objeto vá até o painel de controle selecione **Create**, depois **helper** e procure **atmospheric apparatus**.

Escolha uma dos 3 objetos, vá em uma das viewports e defina o tamanho do objeto.

Este tamanho será decisivo para o efeito da atmosfera.

Acabando esta etapa vá em **Enverimont** e selecione **ADD** e escolha **Combustion**.

Tecla **H** e selecione o **Gizmo Object**. Feito isto configure os parâmetros da combustão.

Selecionando a opção **Explosion** o MAX simula uma explosão. Para que uma explosão tenha efeito exato é importante que ela não tenha menos de 100 quadro de animação.

