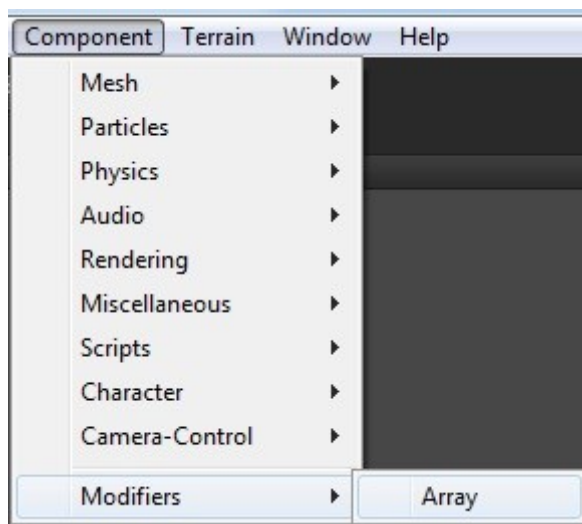
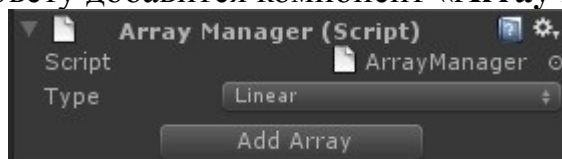


## ArrayModifier

Для добавления модификатора выберите объект на который хотите применить модификатор, далее в основном меню выберите **Component** → **Modifiers** → **Array**.



После этого к объекту добавится компонент «**Array Manager**».



В поле «**Type**» выберите тип массива. (Linear, Curve, Object или Circle). И нажмите кнопку «**Add Array**».

### Linear

Массив по прямой.

«**Count**» - количество объектов в массиве.

«**Use Local Axis**» - использовать локальную систему координат (только для позиции).

«**Constant Set**»

➤ «**Constant Offset**»

➤ «**Offset**» - смещение в массиве в единицах Unity.

➤ «**Constant Rotation**»

➤ «**Rotation**» - поворот в мировых координатах.

➤ «**Constant Scale**»

➤ «**Scale**» - масштабирование относительно мировых координат

## «Relative Set»

### ➤ «Relative Offset»

- «Relative Object» - единица измерения для смещения
- «Offset» - относительное смещение в массиве, за единицу взят объект

### ➤ «Relative Rotation»

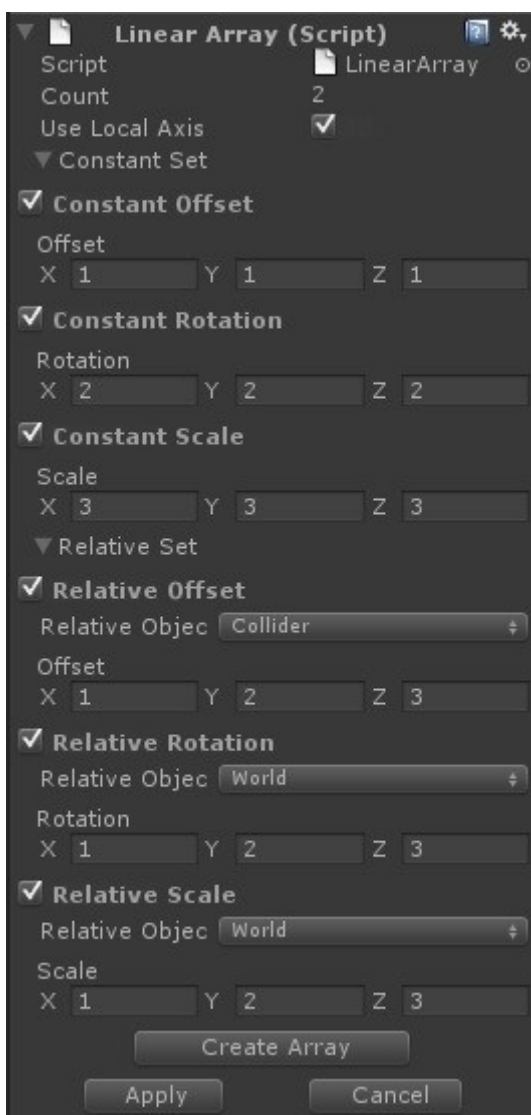
- «Relative Object» - относительно чего учитывается вращение
- «Rotation» - вращение в локальных координатах

### ➤ «Relative Scale»

- «Relative Object» - относительно чего учитывается масштабирование
- «Scale» - масштабирование с учётом размеров объекта

«Create Array» - создать/пересчитать массив

«Apply» - применить модификатор



«Cancel» - отменить

## **Object**

«Object» - объект, трансформация которого используется для создания массива

«Count» - размер массива

«Allow Original» - учитывать оригинальный объект при создании массива

«Use Offset» - использовать смещение

«Use Rotation» - использовать вращение

«Use Scale» - использовать масштабирование

## **Circle**

«Count» - размер массива

«Radius» - радиус окружности

«Direction Radius» - направление радиуса (от объекта к центру окружности)

«Axis Rotation» - ось, вокруг которой строится окружность

«Allow Original» - учитывать оригинальный объект при создании массива

«Use Rotation» - использовать вращение