Array Moddifier

Array dient dazu ein Object auf unterschiedliche Art zu replizieren und im Raum anzuordnen.
Es gibt dabei mehrere Vorteile.

- Änderungen am Mesh entstehen erst wenn der moddifier über Apply angewendet wird, werden aber sofort angezeigt
- Positionen im Raum kömnnen vielfälltig manipuliert werden, im Bsp wird eine Distanz mit Nietenköpfen für ein Highpolymodell befüllt
- Die Methode ist sehr schnell im Vergleich zum händischen duplizieren und platzieren von Objects

Erklärung zum Bild "Array Setup"

- Fittype -> nach welche Methode werden die Obects im Raum angeordnet. Spannend ist hier auch die Option "Curve", bei der die Objects sich wie eine Perlenschnur auf eine Curve fitten lassen.
- Lenght -> Unteroption von " fit Length" gibtt die distanz an
- relative Offset-> wie viele Objects hätten zwischen dem Orginal und der ersten Wiederholung Platz
- 10 freie Plätze entlang der Z Achse
- hier kann der Offset relativ zu einem Object eingestellt werden. Nimmt man dafür einen Empty so lässt sich der Offset über Widgets steuern.

