

Reeper - C.O.F.F.E.E. Plugin für Cinema 4D

Historie Version beta v3 - 15.04.2005

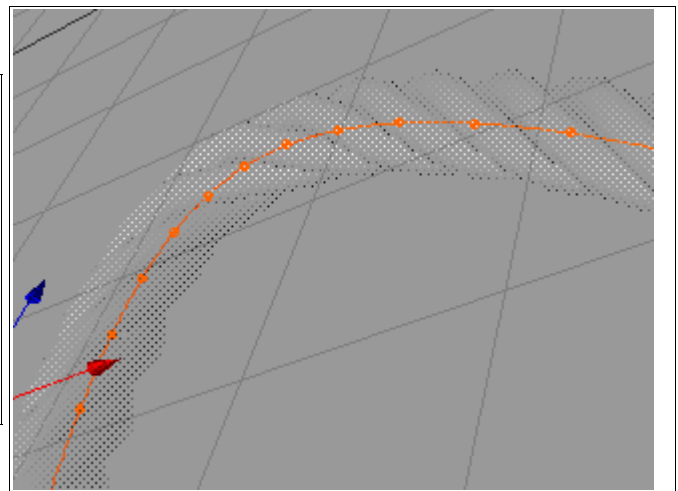
- Auswahl von Anzahl, Interpolation, Segment hinzugefügt.
- Hierarchie-Probleme gefixt.

Was ist Reeper ?

Reeper ist ein C.O.F.F.E.E. Plugin zum Erstellen von Seilen.

Man erstellt einen beliebigen Spline und Reeper konstruiert daraus ein Seil.

Reeper befindet sich in der Entwicklung, zur Zeit ist nur eine Beta-Version verfügbar.



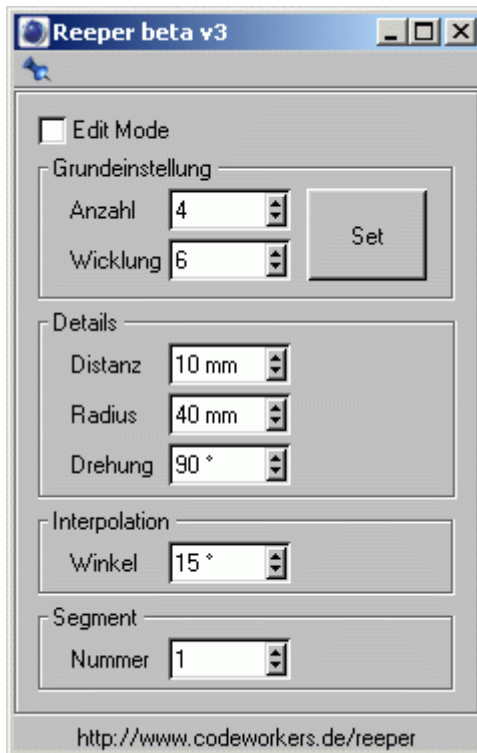
Installation

1. Download reeper.rar.
2. Entpacken in den Cinema Plugin-Ordner.
3. Fertig.

Anleitung

1. Man erstellt einen beliebigen Spline (Spline-Grundobjekte müssen konvertiert werden).
2. Typ: kubisch, Zwischenpunkte: "Angepasst", 15° ist meist optimal.
3. Der neu erstellte Spline sollte nicht geschlossen sein.
4. Spline im Objekt-Manager auswählen.
5. Im Plugin-Menue Reeper aufrufen.
6. Reeper erstellt ein Seil mit den Defaultwerten.
7. Mittels Änderung (Punkte verschieben, löschen, hinzufügen) des Ursprungs-Splines im Punktemodus kann das Seil in der Form/Länge angepasst werden.
8. Beim Beenden von Reeper, wird gefragt ob das Seil fixiert werden soll. Nachträgliche Änderungen sind dann nicht mehr per Plugin möglich.
9. Erneutes Aufrufen erzeugt ein neues Seil.

Reeper Parameter



Grundeinstellung

- **Anzahl** bestimmt die Anzahl der Stränge. Defaultwert ist 4. Minimum 2, Maximum 12.
- **Wicklung** bestimmt die Anzahl der Wicklungen um den Ursprungs-Spline. Defaultwert ist die Anzahl der Splinepunkte.
- Diese Werte werden durch klicken des "Set"-Buttons ausgeführt.

Details

- **Distanz** bestimmt den Abstand der einzelnen Stränge zum Ursprungs-Spline.
- **Radius** bestimmt den Radius der einzelnen Stränge.
- **Drehung** (-180° bis +180°) bestimmt die Drehung der einzelnen Stränge um den Ursprungs-Spline.
Positive Werte bewirken eine Drehung nach rechts, negative nach links.
Werte im Bereich 60° - 120° sind für eine Seilform interessant.
0° ordnet die Stränge paralell, 180° lässt sie sich kreuzen.

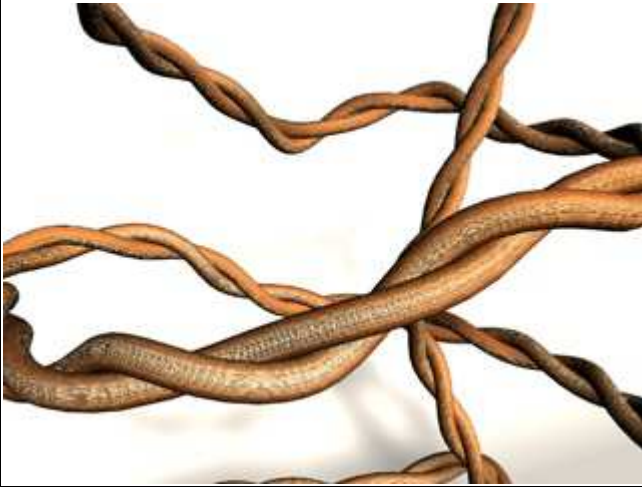
Interpolation

- **Winkel** bestimmt den Interpolationswinkel. Defaultwert ist 15°. Minimum 0°, Maximum 90°.

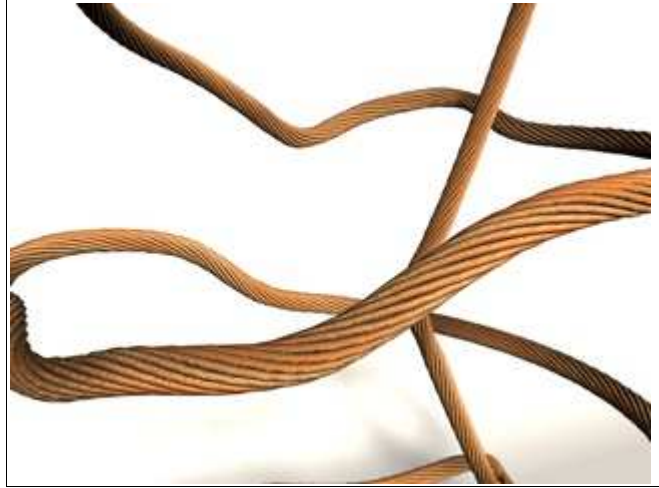
Segment

- **Nummer** bestimmt bei Splines mit mehreren Segmenten, das gewünschte Segment.

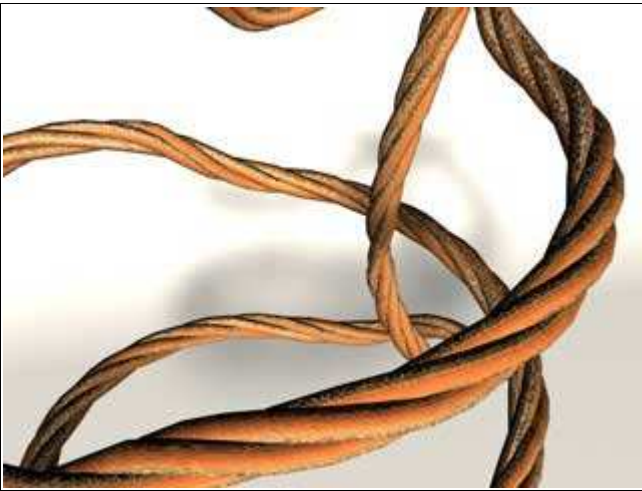
Wirkung von verschiedenen Parametern



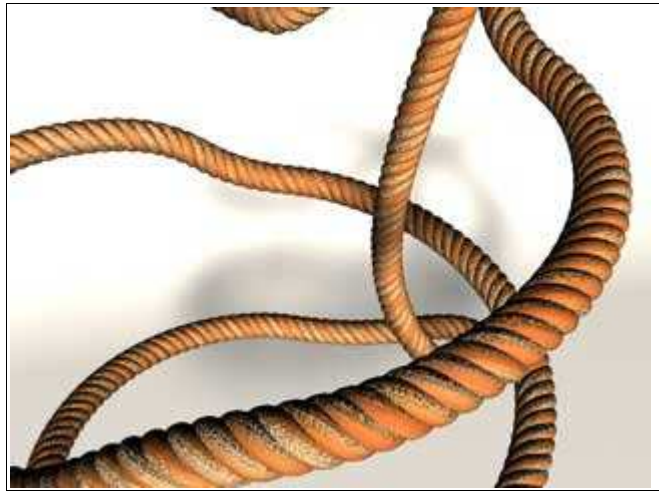
Anzahl 2



Anzahl 12



Wicklung 100



Wicklung 500



Distanz 2 mm



Distanz 8 mm



Radius 2 mm



Radius 15 mm



Drehung -45°

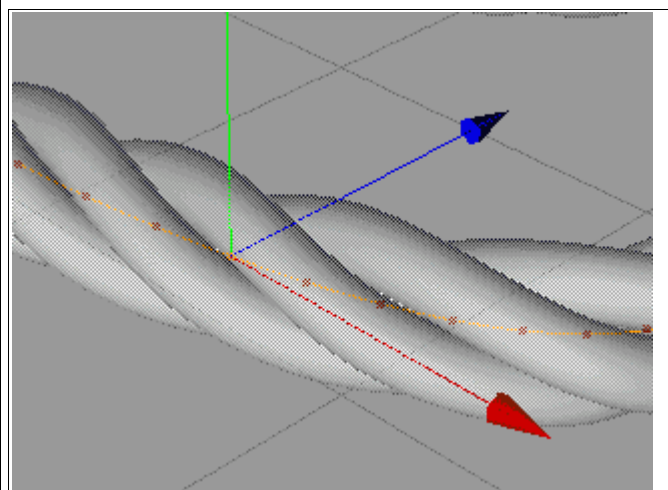
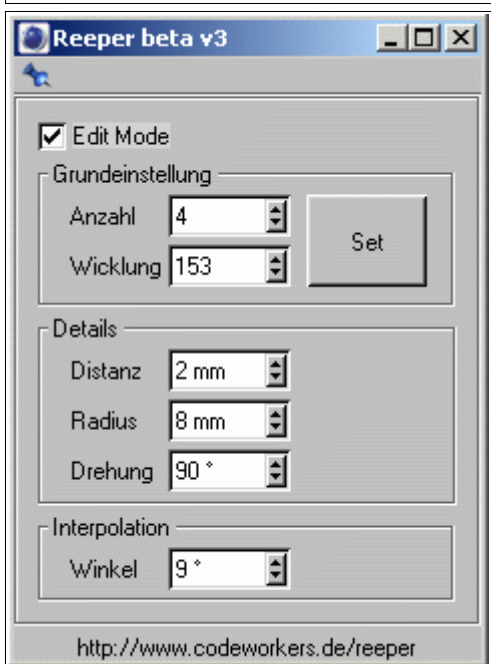


Drehung 180°

Reeper Edit Mode.

- Der "**Edit Mode**" fügt dem Seil Transparenz hinzu, um den Ursprungs-Spline besser bearbeiten zu können.
- Änderung (Punkte verschieben, löschen, hinzufügen) werden im Punktemodus ausgeführt.
- Änderungen werden unmittelbar übernommen.

Edit Mode

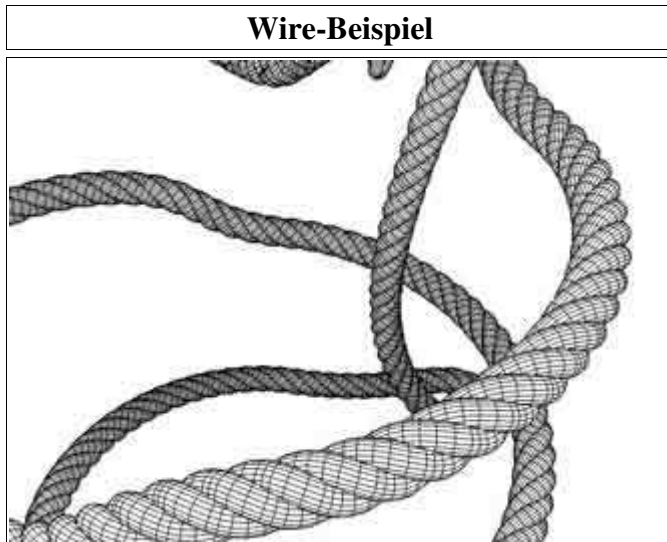


Hinweis:

Reeper versucht Seile möglichst Polygonsparend zu erstellen, trotzdem sollte man es nicht übertreiben. Je nach Seillänge sollte man insbesondere mit den Parametern: **Anzahl, Wicklung und Interpolation** behutsam umgehen.

Übertriebene Werte führen unweigerlich zu Arbeitsspeicherproblemen und können Cinema zum Absturz bringen.

Vor Experimenten ist vorheriges Speichern der Szene angeraten ;-)



Einschränkungen/Todos/Known Bugs

Reeper befindet sich in der Entwicklung, z.Zt. sind folgende Einschränkungen/Bugs bekannt:

1. Reeper wurde in Cinema ab Version 8 erfolgreich getestet. Version 6 CE versagt :-((.
2. **Vorsicht:** Undo/Redo funktioniert nicht korrekt, bzw. kann zu Fehlern führen.
3. "Dreher" in der Wicklung bei speziellen Splineformen. (Flipping Axis)

Download

Reeper ist in der Beta-Version frei verfügbar
Die Anwendung geschieht auf eigenes Risiko. ;-)

Viel Spass...

vrom - <http://www.codeworkers.de>