

# Reeper - C.O.F.F.E.E. Plugin for Cinema 4D (Traducción al español por MRGIZBO)

[Reeper-Documentation as .pdf](#) - 270 KB

## *Historia*

**Versión beta v3.1** - 14.09.2005

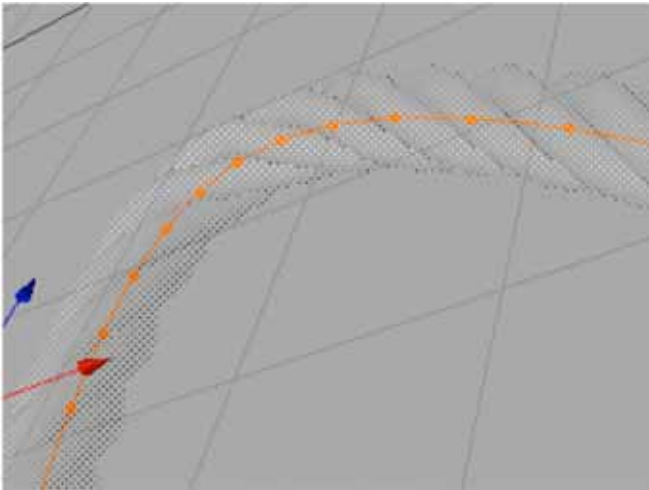
- Fijado el problema de recalculado de materiales.

**Versión beta v3** - 15.04.2005

- Añadidas selecciones: cantidad, interpolación, segmento.
- Problemas de jerarquía solventados.

## *¿Qué es Reeper?*

Reeper es un plug-in C.O.F.F.E.E. diseñado para crear cuerdas. Selecciona una spline y Reeper creará una cuerda a lo largo de ella. Reeper está en fase de desarrollo y la versión disponible es una beta.



## ***Instalación***

1. Descarga Reeper - Beta

[PC - Reeper.rar 11 KB](#)

[MAC- Reeper.sit 11 KB](#)

2. Descomprime el archivo y cópialo a la carpeta plug-ins del directorio donde se encuentre instalado Cinema 4D

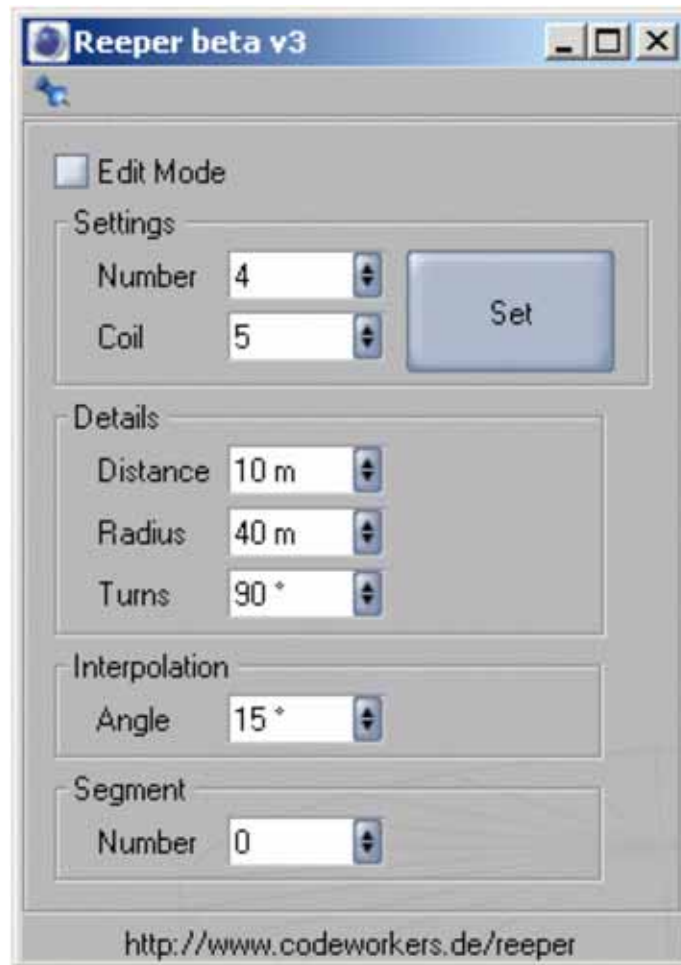
3. Listo para usar.

## ***Uso de Reeper***

1. Crea una spline nueva o selecciona una creada anteriormente. Las splines primitivas tienen que hacerse editables.
2. Te recomendamos estos valores para la spline. Tipo: cúbica Puntos intermedios: adaptable 15°
3. Recuerda que la spline NO tiene que ser de tipo cerrada.
4. Elige Reeper en el menú de Plugins.
5. Reeper creará una cuerda con los valores por defecto.
6. Modificando los puntos de la spline de origen la forma y longitud de la cuerda pueden ser ajustadas.
7. Una vez estés conforme con todos los ajustes Reeper te preguntará (en alemán) si deseas aceptar la cuerda. Recuerda que una vez confirmado no podrás realizar cambios en la misma.
8. Llamando de nuevo al plugin se generará una nueva cuerda.

[Video Divx 1.2 MB](#) de la Version beta v2.

## Parametros de Reeper



### Ajustes

- **Number:** Determina el número de hebras. el valor por defecto es 4. El máximo es 12.
- **Coil:** Indica el número de espirales alrededor de la spline de origen. El valor por defecto es el número de puntos de la spline.
- Para ajustar estos parámetros, cambia el valor y pulsa el botón "Set".

### Detalles



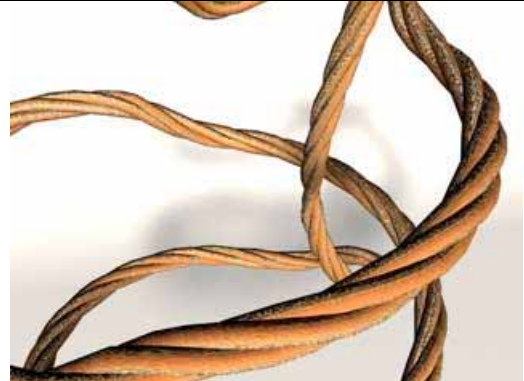
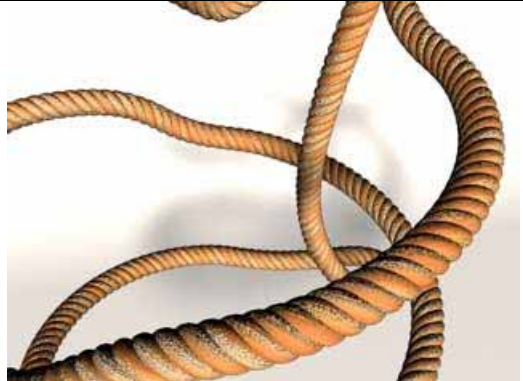


- **Distance:** Determina la separación de las hebras de la cuerda con la spline de origen.
- **Radius:** Especifica el radio de cada hebra.
- **Turns:** (-180° a +180°) Determina el giro de cada hebra individual alrededor de la spline original. Valores positivos giran la cuerda a la derecha; negativos a la izquierda.
- Valores entre 60° - 120° son interesantes para cuerdas gruesas. Values within the range 60° - 120° are interesting for a rope form. 0° produce hebras paralelas. 180° significa cruzado.

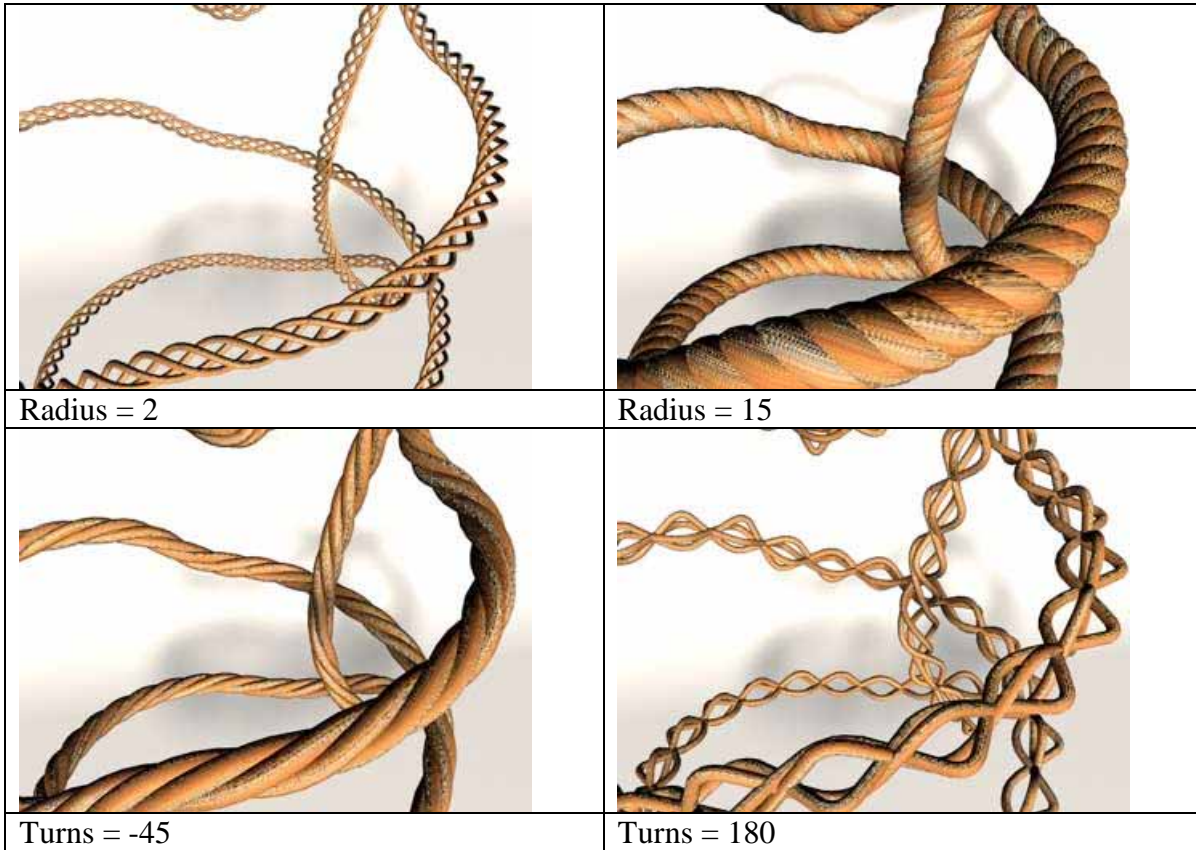
## Interpolación

- **Angle:** Determina el ángulo de interpolación. El valor por defecto es 15°. Mínimo 0° y máximo 90°.

## Segmento

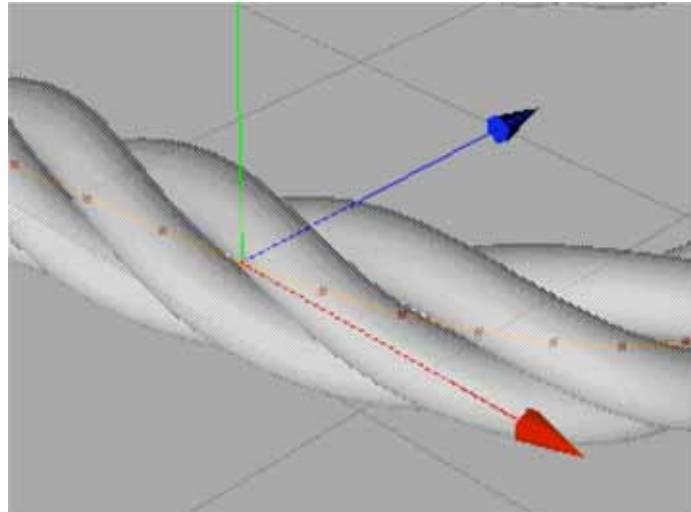
- **Number:** Determina el número de segmentos deseados para splines con distintos segmentos.

Ejemplos de los diferentes parámetros	
	
Number = 2	Number = 12
	
Coil = 100	Coil = 500
	
Distance = 2	Distance = 8



### ***Modo "edit" de Reaper***

Es un modo especial en que la cuerda se hace transparente con la intención de poder trabajar con la spline original. Puedes añadir, eliminar o modificar los puntos en el modo de puntos de cinema 4D. Los cambios tienen efecto inmediatamente.



### **Nota:**

- Reeper intenta crear cuerdas con el menor número de polígonos posibles.
- Ten cuidado con los valores de Number, Coil e Interpolation según sea la longitud de tu cuerda. Valores exageradamente altos pueden provocar problemas de memoria y hacer que Cinema 4D se cierre repentinamente. Te recomendamos que guarde tu escena antes de probar con estos valores.



### **Limitaciones y fallos conocidos**

- Reeper ha sido probado con éxito en las versiones 8.X y superior. La versión 6 CE no soporta Reeper.
- Atención: La opción de deshacer/Rehacer funciona de forma incorrecta y puede causar errores.
- Algunas formas especiales de spline pueden provocar que los ejes se giren.

### **Descarga**

La versión beta de Reeper está disponible de forma gratuita.

Descarga. Reeper - Beta

Reeper.rar 11 KB

or Reeper.sit 11 KB

### **A divertirse...**

vrom - v.roemer@codeworkers.de - <http://www.codeworkers.de>