

TimecodeMate³

RELEASE 4.1

Benutzerhandbuch

Timecode-Editor für REAPER mit Synchronisierung in beide Richtungen mit grandMA3.

INSTALLATION • BEARBEITUNG • SYNCHRONISIERUNG • PROBLEMLÖSUNG

Mit TimecodeMate3 bearbeiten Sie Timecode in REAPER und synchronisieren ihn mit grandMA3. Timecodes, Events, Sequences und Cues lassen sich in beiden Programmen anlegen und bearbeiten. Um Änderungen abzugleichen, starten Sie das TimecodeMate3-Plugin in grandMA3 und klicken auf **Update**.

Speichern Sie das REAPER-Projekt und die grandMA3-Show vor der ersten Synchronisierung und vor größeren Änderungen. Undo in REAPER macht bereits übertragene Änderungen in grandMA3 nicht rückgängig.

Schnellstart

1. Installieren und aktivieren Sie die REAPER-Erweiterung. Installieren Sie anschließend das grandMA3-Plugin aus demselben Downloadpaket.
2. Öffnen Sie das gewünschte REAPER-Projekt und die grandMA3-Show. Sie können einen Timecode in REAPER erstellen oder einen vorhandenen aus grandMA3 übernehmen.
3. Klicken Sie in der Statusleiste auf **TimecodeMate3**. Prüfen Sie unter **About > Server**, ob der Server läuft. Wenn grandMA3 auf einem anderen Rechner läuft, notieren Sie die IP-Adresse und den Port für die Verbindung.
4. Importieren Sie das Plugin im gewünschten Data Pool von grandMA3 in einen Slot des Plugin Pool und führen Sie **Plugin <slot>** aus.
5. Falls das Plugin nach einer Adresse fragt, geben Sie die des REAPER-Rechners ein. Um einen vorhandenen Timecode aus grandMA3 zu übernehmen, klicken Sie in Summary auf **+ MA timecodes** (Add from MA). Prüfen Sie die Änderungen, treffen Sie die noch erforderlichen Entscheidungen und klicken Sie auf **Update**.
6. Prüfen Sie das Ergebnis im Bericht und am Pult. Speichern Sie das REAPER-Projekt und die grandMA3-Show.

Die Synchronisierung läuft nicht im Hintergrund. Starten Sie das Plugin, wenn Sie Änderungen übertragen möchten.

Voraussetzungen und Vorbereitung

- REAPER 7.71 oder neuer ist erforderlich.
- Getestet mit grandMA3/onPC 2.4.2.2. Installieren Sie die REAPER-Erweiterung und das grandMA3-Plugin aus demselben Downloadpaket.
- REAPER und grandMA3 können auf demselben Rechner oder im selben lokalen Netzwerk laufen.

Wählen Sie in grandMA3 vor dem Import oder Start des Plugins den Data Pool mit den gewünschten Timecodes und Sequences. Die Verbindungseinstellungen finden Sie unter Verbinden und Änderungen prüfen.

Installation und Aktivierung

REAPER-Erweiterung installieren

Beenden Sie zunächst REAPER und grandMA3/onPC.

Windows

Kopieren Sie `reaper_timecodemate3.dll` direkt in den REAPER-Ordner `UserPlugins` :

```
C:\Users\<your user>\AppData\Roaming\REAPER\UserPlugins
```

Den richtigen Ordner öffnen Sie in REAPER über **Options > Show REAPER resource path**. Öffnen Sie darin `UserPlugins` . Die DLL muss direkt in diesem Ordner liegen, nicht in einem weiteren Unterordner.

macOS

Starten Sie das Installationspaket `TimecodeMate3-4.1.0-macos-installer.pkg` . Falls macOS es blockiert, öffnen Sie **System Settings > Privacy & Security**, wählen **Open Anyway** und starten das Installationspaket erneut.

Starten Sie REAPER und wählen Sie **Extensions > TCM3: Show UI**. Ist TimecodeMate3 noch nicht aktiviert, erscheint das Aktivierungsfenster.

Lizenz aktivieren

Öffnen Sie TimecodeMate3 in REAPER. Zur Aktivierung verwenden Sie entweder den **License key aus Ihrem Gumroad-Kaufbeleg** oder eine **Lizenzdatei `.tcm3lic`** , wenn Sie Ihre Lizenz als Datei erhalten haben. Beide Wege liefern einen Aktivierungsschlüssel `.tcm3key` für Ihren Rechner.

Gumroad-Code

Verwenden Sie den **License key** aus Ihrem Gumroad-Kaufbeleg:

PLATTFORM	VORGEHEN
Windows	Fügen Sie den Code unter Enter your Gumroad code ein und klicken Sie auf Activate code . Der Aktivierungsschlüssel wird automatisch installiert.
macOS	Klicken Sie auf Enter Gumroad code in browser... , geben Sie den Code auf der geöffneten Seite ein und laden Sie die <code>.tcm3key</code> herunter. Kehren Sie zu TimecodeMate3 zurück, klicken Sie auf Install <code>.tcm3key...</code> und wählen Sie die heruntergeladene Datei.

Lizenzdatei (`.tcm3lic`)

1. Klicken Sie auf **Open licence file...** und wählen Sie Ihre `.tcm3lic` -Datei.
2. Öffnen Sie die Aktivierungsseite am Rechner oder scannen Sie den QR-Code mit dem Smartphone. Laden Sie den Schlüssel `.tcm3key` für diesen Rechner herunter.
3. Installieren Sie den Schlüssel: unter Windows mit **Install existing `.tcm3key file...`**, unter macOS mit **Install `.tcm3key...`**.

Der Gumroad-Code oder die `.tcm3lic` -Datei weist Ihre Lizenz nach. Der erhaltene Schlüssel `.tcm3key` aktiviert TimecodeMate3 auf Ihrem Rechner. Bewahren Sie Sicherungskopien von Lizenz und Schlüssel außerhalb von `UserPlugins` auf.

Aktivierung ohne Internet am Arbeitsrechner

Hat der REAPER-Rechner keinen Internetzugang, zeigen Sie im Aktivierungsfenster den QR-Code an oder aktualisieren ihn. Scannen Sie ihn mit einem Smartphone mit Internetzugang. Bei einer Gumroad-Lizenz geben Sie auf der geöffneten Seite Ihren Code ein. Laden Sie die `.tcm3key` herunter, übertragen Sie sie auf den REAPER-Rechner und installieren Sie sie wie oben beschrieben.

Falls Sie den QR-Code nicht verwenden können, speichern Sie eine Aktivierungsanfrage als `.tcm3req`. Laden Sie diese Datei auf einem Gerät mit Internetzugang auf der Aktivierungsseite hoch. Übertragen Sie die erhaltene `.tcm3key` auf den REAPER-Rechner und installieren Sie sie in TimecodeMate3.

Eine Lizenz erlaubt bis zu zwei Aktivierungen für Rechner beziehungsweise Benutzerprofile. Jeder Schlüssel gilt für den jeweiligen Rechner und das jeweilige Profil. Wenden Sie sich bei einem Rechnerwechsel an den Support.

grandMA3-Plugin installieren

Für die Installation benötigen Sie den vollständigen Ordner `TimecodeMate3-ma3`, nicht nur die XML-Datei. Die XML-Datei lädt die Lua-Dateien aus diesem Ordner.

1. Kopieren Sie den gesamten Ordner in die Plugin-Bibliothek von grandMA3. Der übliche Pfad unter Windows lautet:

```
C:\ProgramData\MALightingTechnology\gma3_library\datapools\plugins
```

2. Öffnen Sie im gewählten Data Pool einen **Plugin Pool**, wählen Sie einen freien Slot und importieren Sie `TimecodeMate3-ma3.xml` mit dem Pfad `TimecodeMate3-ma3`.
3. Starten Sie das Plugin mit diesem Befehl:

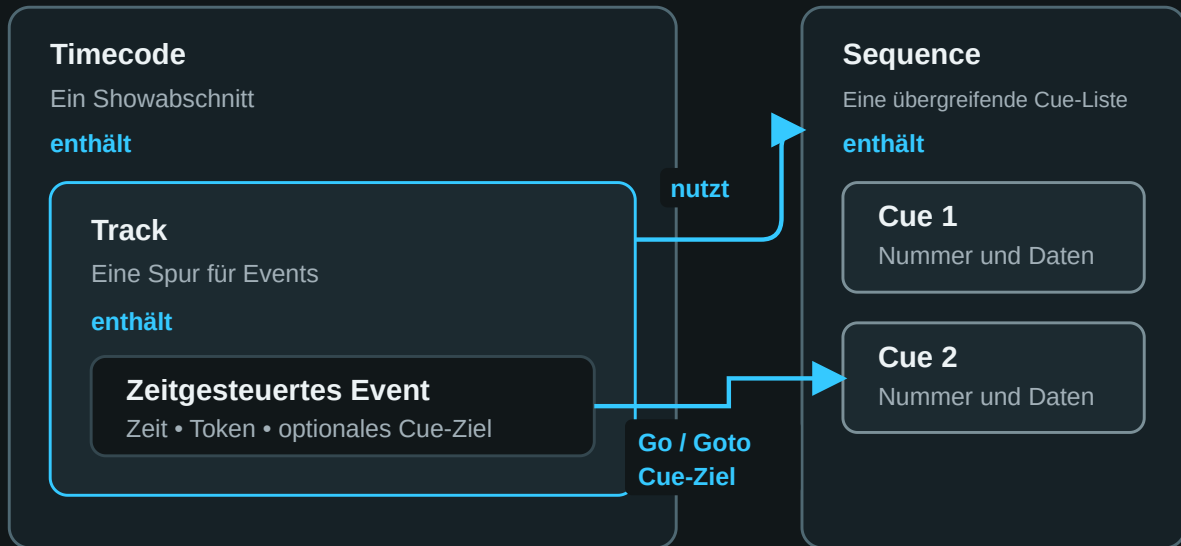
```
Plugin <slot>
```

Bei einem Update ersetzen Sie zuerst den Ordner. Importieren Sie anschließend die XML-Datei erneut in denselben Slot des Plugin Pool und überschreiben Sie dessen Inhalt. Schließen Sie ein geöffnetes Summary-Fenster vor dem Import.

Aufbau der Show und Zeitangaben

Showaufbau in TimecodeMate3

Verschachtelte Felder zeigen die Struktur. Pfeile zeigen Verweise zwischen Objekten.



Nur Go- und Goto-Events können auf einen Cue verweisen. Andere Tokens haben kein Cue-Ziel.

TimecodeMate3 speichert seine Daten im REAPER-Projekt, grandMA3 in der Showdatei. Update gleicht die Daten zwischen den zugeordneten Objekten beider Programme ab. TimecodeMate3 arbeitet außerdem mit normalen Markern und Regionen von REAPER.

OBJEKT	AUFGABE
Timecode	Ein Song, eine Szene oder ein anderer Showabschnitt. Start und End legen dessen Anfang und Ende im REAPER-Projekt fest.
Track	Eine Spur für Events innerhalb eines Timecodes, meist einer Sequence zugeordnet.
Sequence	Eine übergreifende Cue-Liste. Mehrere Tracks können dieselbe Sequence verwenden.
Cue	Ein Eintrag in einer Sequence mit Nummer, Name, Fades, Delays, Follow, Befehl und Notizen.
Event	Ein Befehl, der zu einem bestimmten Zeitpunkt auf einem Track ausgeführt wird. Er kann auf einen Cue verweisen.
Marker/Region	Ein normaler REAPER-Marker oder eine REAPER-Region. Beide lassen sich einem Timecode zuordnen.

Links im Fenster steht der Navigator, in der Mitte die Tabellen Timecodes, Tracks, Events und Markers/Regions, rechts Sequences und Cues. Klicken Sie auf eine Zeile, um sie auszuwählen. Mit Strg/Cmd wählen Sie weitere Zeilen aus, mit Umschalt einen zusammenhängenden Bereich. Doppelklicken Sie zum Bearbeiten auf eine Zelle oder verwenden Sie deren Eingabefeld. Enter übernimmt den Wert, Escape verwirft die Eingabe. Tab übernimmt den Wert und wechselt zum nächsten Feld.

Zeitanzeige

Zeitwerte werden in Sekunden gespeichert. Die Bildrate (FPS) bestimmt nur die Anzeige im Format „Stunden:Minuten:Sekunden:Frames“. Eine andere Bildrate verschiebt keine Events und verändert keine gespeicherten Zeitwerte.

Die Zeit eines Events lässt sich auf zwei Arten anzeigen:

- **Absolute:** Position des Events im REAPER-Projekt.
- **Relative:** Zeit seit Beginn des zugehörigen Timecodes.

Öffnen Sie zum Umschalten **Event Columns**. Ist **Display absolute time** aktiviert, sehen Sie die Zeit ab Projektbeginn; andernfalls die Zeit ab Timecode-Beginn. Klicken Sie auf **Apply**. Diese Einstellung ändert nur die Anzeige, nicht den Zeitpunkt des Events.

Beginnt zum Beispiel ein Timecode bei `01:00:00:00` und liegt ein Event zehn Sekunden nach seinem Anfang, erscheint es absolut als `01:00:10:00` und relativ als `00:00:10:00`.

Timecode erstellen und bearbeiten

Timecode und Tracks anlegen

Ein neues Projekt enthält bereits einen Timecode, einen Track und eine Sequence. Für den Anfang können Sie diese einfach umbenennen. So legen Sie einen weiteren Timecode mit Track an:

1. Fügen Sie in **Timecodes** oder im Navigator einen Timecode hinzu und geben Sie ihm einen eindeutigen Namen.
2. Legen Sie mit **Start** und **End** seinen Anfang und sein Ende auf der REAPER-Zeitleiste fest. Alle vorgesehenen Events, Marker und Regionen müssen in diesen Bereich passen.
3. Wählen Sie den Timecode, öffnen Sie **Tracks** und klicken Sie auf **Add track**.
4. Legen Sie Name und Farbe des Tracks fest. Wählen Sie unter **Sequence** die Sequence und unter **Default Token** den Standardbefehl. Bei Bedarf können Sie den Track einer REAPER-Spur zuordnen. Mit `All` steht er auf allen Spuren zur Verfügung.

Die Track-Einstellung **New cue #** bestimmt die Cue-Nummer für neue Events. `None` legt kein Cue-Ziel fest, **Static number** verwendet die eingegebene Nummer. Die automatischen Modi bestimmen eine Nummer für den nächsten Cue oder für einen Cue zwischen vorhandenen Einträgen.

Cues bearbeiten

Wählen Sie in **Cues** eine Sequence und klicken Sie auf **Add Cue**. Bearbeiten Sie nach Bedarf Nummer und Name, Fade In/Out, Delay In/Out, Follow, Befehl und Notizen. Cue-Nummern dürfen Dezimalstellen enthalten, zum Beispiel `1.5`. Um mehrere Cues neu zu nummerieren, wählen Sie sie aus und klicken auf **Renumber**.

Events bearbeiten

1. Wählen Sie den Track, auf dem das Event entstehen soll.
2. Setzen Sie den REAPER-Cursor an die gewünschte Stelle. Bei gestoppter Wiedergabe verwendet QuickAdd den Edit-Cursor, während der Wiedergabe die aktuelle Wiedergabeposition.

3. Klicken Sie auf **Add**, um ein Event anzulegen, oder auf **Add Events** für mehrere Events mit festgelegtem Abstand und einer Vorgabe für die Cue-Nummerierung.
4. Legen Sie unter **Time** den Zeitpunkt, unter **Token** den Befehl und bei Bedarf unter **Target** den Cue fest.

Bei **Go** und **Goto** kann **Target** auf einen Cue verweisen. Bleibt das Feld leer, kann sich das Ziel aus der Reihenfolge der Sequence ergeben. Dieses ermittelte Ziel erscheint in Klammern, etwa **(Cue 3)**. Soll das Event immer einen bestimmten Cue auslösen, tragen Sie dessen Nummer ausdrücklich in **Target** ein.

Unter **Fade** kann das Event die Überblendzeit des Cues verwenden oder eine eigene Zeit erhalten. **Event Columns** bietet zusätzliche Felder wie Duration, Region, Cue Delay, Cue Follow, Cue Command und Cue Notes. Wählen Sie mehrere Zeilen aus, um mehrere Events gemeinsam zu bearbeiten.

Die Werkzeugleiste Events bietet Befehle zum Kopieren, Einfügen und Verschieben, zum Versetzen an den Cursor oder auf einen anderen Track sowie zum Sperren, Deaktivieren und Löschen. Beim Einfügen bleiben die Zeitabstände zwischen den ausgewählten Events erhalten. Wenn Sie ein Event löschen, bleibt der zugehörige Cue normalerweise in der Sequence.

REAPER-Marker und -Regionen bearbeiten

Erstellen Sie normale Marker und Regionen direkt in REAPER oder mit **Add marker** und **Add region** in TimecodeMate3. Öffnen Sie zum Bearbeiten **Markers/Regions**.

- Die Filter **markers** und **regions** beschränken die Tabellenansicht, ohne die REAPER-Objekte zu verändern.
- Wählen Sie eine Region und klicken Sie auf **Select Events Only**, um ihre Events auszuwählen.
- Wählen Sie Marker oder Regionen und klicken Sie auf **Events at markers**, um Events an deren Positionen anzulegen. Wählen Sie vorher genau einen Zieltrack. Gibt es dort bereits ein Event an derselben Position, wird kein zweites angelegt.
- Mit **Accept markers as Events** unter **Event View** können neu hinzukommende normale REAPER-Marker als Events übernommen werden. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie Events mithilfe von Markern anlegen möchten.

Auch Events erscheinen auf der Zeitleiste als REAPER-Marker. Verschieben oder löschen Sie einen solchen Marker, ändert sich das Event entsprechend. Dafür müssen Event, Track und Timecode aktiviert und entsperrt sein. Andernfalls stellt TimecodeMate3 den Marker wieder her.

Lock verhindert die Bearbeitung, lässt das Objekt aber sichtbar. **Disable** blendet die Events eines Timecodes oder Tracks aus und macht sie für die normale Bearbeitung unzugänglich. Die Synchronisierungsrichtung wählen Sie separat in Update.

Anzeige anpassen

Wählen Sie unter **Event View** in der Statusleiste zwischen **Shared lane** und **Active Timecode track lanes**. Hier legen Sie außerdem fest, ob nur der aktive Timecode oder alle aktivierten Timecodes angezeigt werden. Diese Einstellungen ändern ausschließlich die Darstellung.

Zwei unabhängige Schalter in der Statusleiste verbinden die Event-Auswahl mit dem REAPER-Cursor:

- **follow reaper** wählt die Events an oder vor der Position des Edit- beziehungsweise Wiedergabecursors aus.
- **reaper follows** versetzt den REAPER-Edit-Cursor zum ersten ausgewählten Event.

Klicken Sie in der Statusleiste auf **TimecodeMate3**, um die Oberfläche zu skalieren oder Serverstatus, IPv4-Adressen und Port für die Verbindung mit grandMA3 anzusehen. Unter Windows können Sie dort auch nach

Updates suchen und den Downloadlink für eine neue Version öffnen.

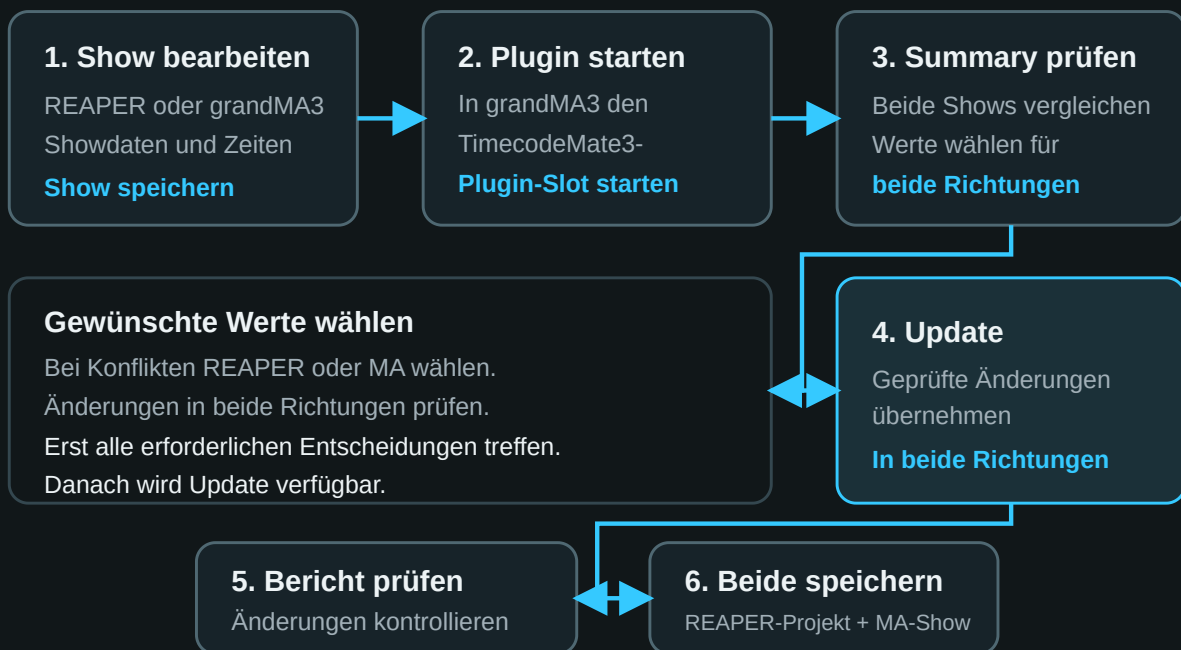
Mit grandMA3 synchronisieren

Update gleicht Änderungen in beide Richtungen ab. Sie können Timecode in REAPER, in grandMA3 oder in beiden Programmen bearbeiten und alle Änderungen in einem Durchgang übertragen. Starten Sie dafür das TimecodeMate3-Plugin in grandMA3.

- In REAPER beginnen: Erstellen Sie einen Timecode und wählen Sie in Summary, wo er in MA angelegt werden soll.
- In grandMA3 beginnen: Übernehmen Sie mit **+ MA timecodes** (Add from MA) einen vorhandenen Timecode in REAPER.
- Weiterarbeiten: Bearbeiten Sie nach der ersten Synchronisierung die Daten in einem beliebigen der beiden Programme und übertragen Sie die Änderungen mit Update.

Update in beide Richtungen: REAPER und grandMA3

Bearbeiten Sie die Daten in einem der Programme. Starten Sie dann das Plugin in grandMA3.



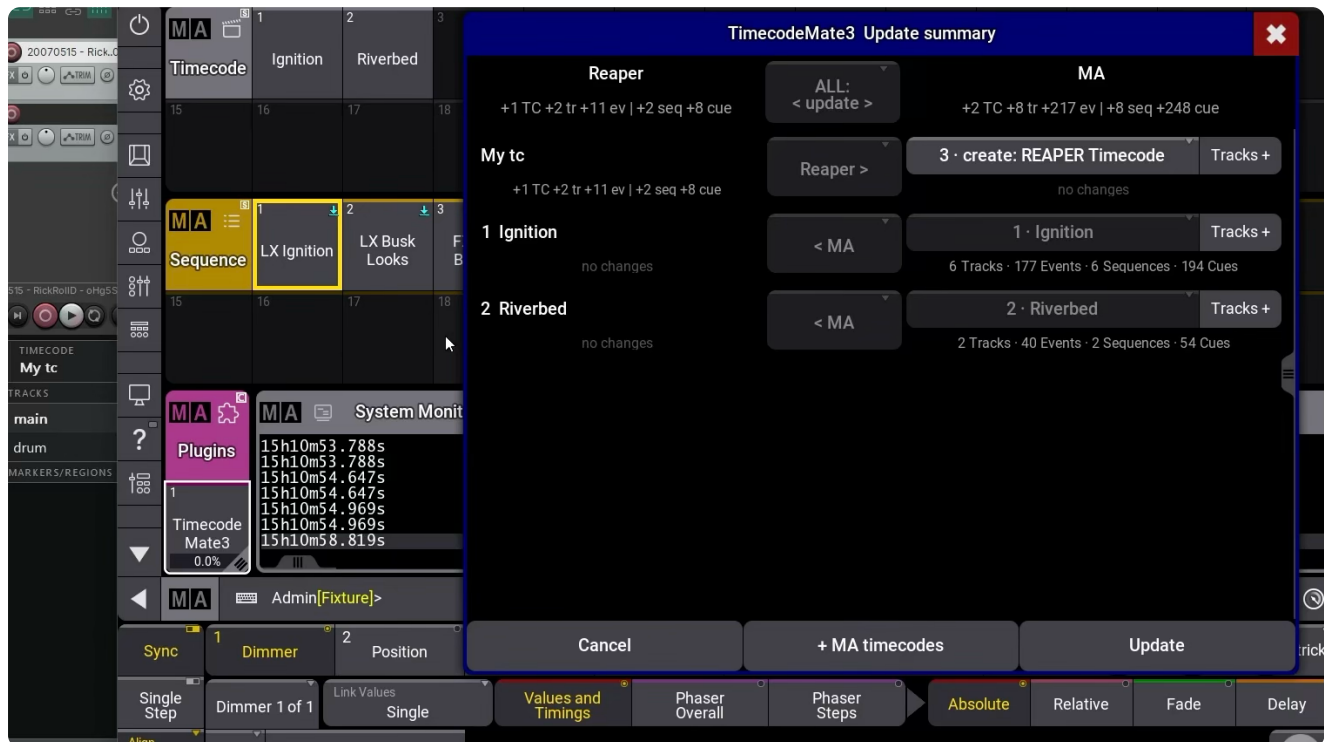
Änderungen können aus REAPER oder grandMA3 stammen.
Es gibt keinen automatischen Abgleich im Hintergrund.

Verbinden und Änderungen prüfen

1. Speichern Sie Sicherungskopien des REAPER-Projekts und der MA-Show.
2. Öffnen Sie das gewünschte REAPER-Projekt und wählen Sie den passenden Data Pool in MA.
3. Prüfen Sie in REAPER unter **About > Server**, ob der Server läuft. Wenn grandMA3 auf einem anderen Rechner oder einem Pult läuft, notieren Sie die IP-Adresse und den Port für die Verbindung.
4. Starten Sie das MA-Plugin mit **Plugin <slot>**.

Das Plugin versucht, die Verbindung automatisch herzustellen. Erscheint das Fenster **REAPER endpoint**, geben Sie die IP-Adresse des REAPER-Rechners ein. Laufen beide Programme auf demselben Rechner, verwenden Sie **127.0.0.1**. Übernehmen Sie den Port aus **About > Server** (Standard: **48003**) und klicken Sie auf **Connect**.

Summary zeigt die Unterschiede zwischen REAPER und grandMA3 sowie die vorgesehenen Änderungen. **+ MA timecodes** öffnet **Add from MA**.



Je nach Änderungen müssen Sie in Summary:

- ein MA-Objekt oder einen freien Pool-Slot für einen neuen oder noch nicht zugeordneten Timecode beziehungsweise eine Sequence wählen;
- bei einem Konflikt **REAPER** oder **MA** wählen, wenn derselbe Wert in beiden Programmen unterschiedlich geändert wurde;
- **Pause sync / Do not sync** wählen, wenn ein Timecode in beiden Programmen bleiben soll, seine Änderungen diesmal aber nicht übertragen werden sollen.

Treffen Sie alle erforderlichen Entscheidungen. Danach wird **Update** verfügbar. Mit **Cancel** beenden Sie den Vorgang, ohne die Daten in REAPER oder MA zu ändern.

Klicken Sie auf **Update** und prüfen Sie im Bericht, was angelegt, geändert oder gelöscht wurde. Nach einem Verbindungsabbruch kann eine erneute Verbindung den begonnenen Abgleich abschließen, ohne Summary noch einmal zu öffnen.

Vorhandenen grandMA3-Timecode in REAPER übernehmen

1. Öffnen Sie das REAPER-Projekt, in das der Timecode übernommen werden soll. Prüfen Sie unter **About > Server**, ob der Server läuft.
2. Wählen Sie in grandMA3 den Data Pool mit dem Timecode und starten Sie das TimecodeMate3-Plugin. Geben Sie die REAPER-Adresse ein, falls das Verbindungsfenster erscheint.
3. Klicken Sie in Summary auf **+ MA timecodes**, um **Add from MA** zu öffnen.

4. Geben Sie unter **Timecodes** die Nummern aus dem grandMA3-Timecode-Pool ein: **3** für Timecode 3, **1 Thru 5** für Timecodes 1 bis 5 oder **2 + 7** für Timecodes 2 und 7. Klicken Sie auf **Continue**.
5. Prüfen Sie die aktualisierte Liste in Summary. Mit dem Timecode werden seine Tracks und Events sowie die zugehörigen Sequences und Cues übernommen. Die Liste kann auch Änderungen aus REAPER enthalten. Treffen Sie alle noch erforderlichen Entscheidungen zu Werten oder MA-Objekten.
6. Klicken Sie auf **Update**, prüfen Sie den Bericht und kontrollieren Sie den importierten Timecode in TimecodeMate3. Speichern Sie das REAPER-Projekt und die MA-Show.

Sie können den MA-Timecode bereits im Startbefehl auswählen. Befindet sich TimecodeMate3 zum Beispiel in **Plugin slot 1**, wählt dieser Befehl **Timecode 3** für den Import nach REAPER aus:

```
Plugin 1 "add-from-ma 3"
```

Die erste Zahl ist die **Slot-Nummer im Plugin Pool**. Die Zahl nach **add-from-ma** ist die **Nummer im Timecode Pool**. Vor dem Übertragen erscheint Summary zur Prüfung.

Nach dem ersten Import bearbeiten Sie den Timecode in einem beliebigen der beiden Programme und verwenden das normale Update. **Add from MA** benötigen Sie für weitere MA-Timecodes, die noch nicht am Abgleich teilnehmen. Ein bereits importierter Timecode muss nach Änderungen nicht erneut importiert werden.

Neuen REAPER-Timecode an grandMA3 senden

1. Erstellen Sie den Timecode mit Tracks, Events und Cues in REAPER.
2. Starten Sie das grandMA3-Plugin und verbinden Sie es mit diesem REAPER-Projekt.
3. Wählen Sie in Summary die Ziele für den Timecode und die Sequences in grandMA3: freie Pool-Slots oder vorhandene Objekte. Prüfen Sie besonders bei vorhandenen Objekten, ob Sie die richtigen Ziele gewählt haben.
4. Prüfen Sie die Änderungen und klicken Sie auf **Update**. Kontrollieren Sie das Ergebnis in grandMA3 und speichern Sie das REAPER-Projekt und die grandMA3-Show.

Danach können Sie dieselben Daten in REAPER und grandMA3 bearbeiten.

Weitere Änderungen synchronisieren

Starten Sie nach der Bearbeitung **Update**. Änderungen aus REAPER werden nach grandMA3 übertragen, Änderungen aus grandMA3 nach REAPER. Wurde derselbe Wert in beiden Programmen unterschiedlich geändert, wählen Sie in Summary den Wert, der erhalten bleiben soll.

Verschieben Sie zum Beispiel ein Event in REAPER und benennen Sie einen Cue in grandMA3 um, können beide Änderungen in einem Durchgang übertragen werden. Geben Sie demselben Cue in beiden Programmen unterschiedliche Namen, müssen Sie in Summary einen davon auswählen.

In Summary legen Sie fest, wie die Daten abgeglichen werden:

AUSWAHL	ERGEBNIS
< update >	Änderungen in beide Richtungen übertragen.
< update > conflicts: Reaper	Änderungen in beide Richtungen übertragen; bei Konflikten den REAPER-Wert verwenden.
< update > conflicts: MA	Änderungen in beide Richtungen übertragen; bei Konflikten den MA-Wert verwenden.
Reaper >	Für die ausgewählten Daten alle abweichenden Werte aus REAPER übernehmen, auch ohne Konflikt.
< MA	Für die ausgewählten Daten alle abweichenden Werte aus MA übernehmen, auch ohne Konflikt.
do not sync	Den Timecode in beiden Programmen behalten, ohne seine Änderungen zu übertragen.

Mit **View conflicts** prüfen Sie Konflikte einzeln. Die Wahl von REAPER oder MA für Konflikte verwirft keine anderen, konfliktfreien Änderungen aus den beiden Programmen. **Reaper >** und **< MA** übernehmen dagegen alle abweichenden Werte aus dem gewählten Programm. Prüfen Sie das Ergebnis in Summary, bevor Sie Update ausführen.

Zuordnungen und Löschen

Bei der ersten Synchronisierung merkt sich TimecodeMate3, welche Timecodes und Sequences in REAPER zu welchen grandMA3-Objekten gehören. Diese Zuordnungen sind in Summary sichtbar. Gleiche Namen allein bedeuten noch keine Zuordnung.

Für das Löschen von Timecodes und Sequences gilt:

- Löschen Sie einen synchronisierten Timecode oder eine Sequence in REAPER, bleibt das entsprechende MA-Objekt erhalten.
- Löschen Sie einen synchronisierten MA-Timecode, bleibt der REAPER-Timecode erhalten; seine Synchronisierung wird pausiert.

Um einen Timecode oder eine Sequence vollständig zu entfernen, erstellen Sie zuerst eine Sicherungskopie und löschen das Objekt dann in jedem Programm separat.

Reset sync state setzt die Zuordnungen zwischen REAPER und grandMA3 zurück, ohne Showdaten zu löschen. Verwenden Sie den Befehl nur, wenn Zuordnungen beschädigt sind oder Sie diese neu einrichten möchten. Für die Wahl von Werten in Summary ist kein Zurücksetzen nötig.

Probleme lösen

TimecodeMate3 erscheint nicht in REAPER

- Prüfen Sie, ob REAPER 7.71 oder neuer installiert ist.
- Öffnen Sie unter Windows **Options > Show REAPER resource path** und prüfen Sie, ob **reaper_timecodemate3.dll** direkt in **UserPlugins** liegt.
- Starten Sie unter macOS das mitgelieferte Installationspaket erneut. Falls macOS es blockiert, erlauben Sie den Start in den Sicherheitseinstellungen.

- Starten Sie REAPER neu und wählen Sie **Extensions > TCM3: Show UI**.

Das Aktivierungsfenster erscheint immer wieder

- Verwenden Sie bei einem Gumroad-Kauf den License key aus dem Kaufbeleg und folgen Sie der Anleitung für Ihr Betriebssystem. Installieren Sie unter macOS anschließend die heruntergeladene `.tcm3key`.
- Haben Sie bereits einen Aktivierungsschlüssel, klicken Sie unter Windows auf **Install existing .tcm3key file...**, unter macOS auf **Install .tcm3key...**. Wählen Sie die für diesen Rechner ausgestellte Datei.
- **Open licence file...** ist für Lizenzen als `.tcm3lic`-Datei vorgesehen. Verwenden Sie bei einem Gumroad-Kauf den Code aus dem Kaufbeleg.
- Sind beide Aktivierungen belegt und Sie möchten die Lizenz auf einen neuen Rechner übertragen, schreiben Sie an support@vldurnov.com.

grandMA3 kann das Plugin nicht importieren oder starten

- Prüfen Sie, ob der vollständige Ordner `TimecodeMate3-ma3` einschließlich XML- und Lua-Dateien in der MA-Plugin-Bibliothek liegt.
- Importieren Sie `TimecodeMate3-ma3.xml` mit dem Pfad `TimecodeMate3-ma3` in einen Slot des Plugin Pool im gewünschten Data Pool.
- Kopieren Sie bei einem Update den Ordner aus dem neuen Paket und importieren Sie die XML-Datei mit Überschreiben erneut in denselben Slot.
- Prüfen Sie im System Monitor von grandMA3, welches Plugin geladen wurde.

grandMA3 verbindet sich nicht mit REAPER

- Prüfen Sie unter **TimecodeMate3 > About > Server**, ob der Server läuft.
- Prüfen Sie Adresse und Port. Für einen anderen Rechner ist `127.0.0.1` nicht geeignet.
- Beide Rechner müssen im selben lokalen Netzwerk sein und die Firewall muss die Verbindung zulassen.
- Erscheint eine Meldung zur Versionskompatibilität, installieren Sie die REAPER-Erweiterung und das grandMA3-Plugin aus demselben Downloadpaket.

Update ist nicht verfügbar

In Summary fehlen noch Entscheidungen zu Werten, MA-Objekten oder Pool-Slots. Treffen Sie alle erforderlichen Entscheidungen, damit **Update** verfügbar wird.

Ein Event-Marker kehrt nach dem Verschieben oder Löschen zurück

Das Event, sein Track oder sein Timecode ist gesperrt oder deaktiviert. Entsperren oder aktivieren Sie das betreffende Objekt, wiederholen Sie die Änderung und speichern Sie das REAPER-Projekt.

Hilfe beim Kauf oder bei der Aktivierung

TimecodeMate3 ist unter plugins.vldurnov.com/TimecodeMate3 erhältlich. Bei Fragen zum Kauf oder zur Aktivierung schreiben Sie an support@vldurnov.com.

Befehlsübersicht

Aktionen der REAPER-Erweiterung

Diese Aktionen finden Sie im Menü Extensions und in der Actions-Liste von REAPER:

AKTION	FUNKTION
TCM3: Show UI	Das TimecodeMate3-Fenster öffnen.
TCM3: Create event at cursor	Auf dem ausgewählten Track ein Event an der Cursorposition erstellen.
TCM3: Create event and new cue at cursor	Ein Event und einen neuen Cue an der Cursorposition erstellen.
TCM3: Delete selected events	Ausgewählte Events löschen.
TCM3: Convert TimecodeMate 2 markers to Events	TimecodeMate2-Marker in Events umwandeln. Erstellen Sie vorher eine Sicherungskopie und prüfen Sie das Ergebnis vor Update.
TCM3: Reset UI layout (columns, panes, scale)	Spalten, Fensterbereiche und Skalierung auf die ursprüngliche Anordnung zurücksetzen.

Befehle des grandMA3-Plugins

Ersetzen Sie `<slot>` durch die Nummer des Plugin-Pool-Slots mit TimecodeMate3.

```
Plugin <slot>  
Plugin <slot> "add-from-ma 1 Thru 5"  
Plugin <slot> "reset"
```

Der erste Befehl startet die normale Synchronisierung. Mit `add-from-ma` wählen Sie die angegebenen grandMA3-Timecodes für den Import und öffnen Summary. Mit `reset` öffnen Sie **Reset sync state**, um die Zuordnungen zwischen den Programmen zurückzusetzen.