

TimecodeMate³

RELEASE 4.1

Manuel d'utilisation de TimecodeMate3

Éditeur de timecode pour REAPER avec synchronisation
dans les deux sens avec grandMA3.

INSTALLATION • ÉDITION • SYNCHRONISATION • DÉPANNAGE

TimecodeMate3 permet de créer et de modifier du timecode dans REAPER et de le synchroniser avec grandMA3. Vous pouvez créer et modifier les timecodes, événements, séquences et cues dans les deux logiciels. Pour synchroniser vos modifications, lancez le plugin TimecodeMate3 dans grandMA3 et cliquez sur **Update**.

Enregistrez le projet REAPER et le show grandMA3 avant la première synchronisation et avant toute modification importante. La fonction Undo de REAPER ne peut pas annuler les modifications déjà appliquées dans grandMA3.

Démarrage rapide

1. Installez et activez l'extension REAPER, puis installez le plugin grandMA3 fourni dans la même archive.
2. Ouvrez le projet REAPER et le show grandMA3 avec lesquels vous souhaitez travailler. Vous pouvez créer un timecode dans REAPER ou en importer un depuis grandMA3.
3. Cliquez sur **TimecodeMate3** dans la barre d'état. Dans **About > Server**, vérifiez que le serveur est démarré. Si grandMA3 fonctionne sur un autre ordinateur, relevez l'adresse IP et le port de connexion.
4. Dans le Data Pool grandMA3 souhaité, importez le plugin dans un emplacement du Plugin Pool et exécutez `Plugin <slot>`.
5. Si le plugin demande une adresse, indiquez celle de l'ordinateur qui exécute REAPER. Pour importer un timecode existant de grandMA3, cliquez sur **+ MA timecodes** (Add from MA) dans la fenêtre Summary. Vérifiez la liste des modifications, répondez aux choix proposés, puis cliquez sur **Update**.
6. Vérifiez le rapport et le résultat sur la console. Enregistrez le projet REAPER et le show grandMA3.

La synchronisation ne se fait pas en arrière-plan : lancez le plugin lorsque vous souhaitez transmettre vos modifications.

Configuration requise et préparation

- REAPER 7.71 ou une version ultérieure est nécessaire.
- Le fonctionnement a été vérifié avec grandMA3/onPC 2.4.2.2. Installez l'extension REAPER et le plugin grandMA3 depuis la même archive.
- REAPER et grandMA3 peuvent fonctionner sur le même ordinateur ou sur le même réseau local.

Avant d'importer ou de lancer le plugin, sélectionnez dans grandMA3 le Data Pool contenant les timecodes et les séquences à utiliser. Les réglages de connexion sont décrits dans Connexion et vérification.

Installation et activation

Installer l'extension REAPER

Fermez d'abord REAPER et grandMA3/onPC.

Windows

Copiez `reaper_timecodemate3.dll` directement dans le dossier `UserPlugins` de REAPER :

Pour trouver ce dossier, choisissez **Options > Show REAPER resource path** dans REAPER, puis ouvrez **UserPlugins**. Le fichier DLL doit se trouver directement dans ce dossier, et non dans un sous-dossier.

macOS

Lancez le programme d'installation **TimecodeMate3-4.1.0-macos-installer.pkg**. Si macOS bloque son ouverture, allez dans **System Settings > Privacy & Security**, cliquez sur **Open Anyway**, puis relancez le programme d'installation.

Lancez REAPER et choisissez **Extensions > TCM3: Show UI**. Si TimecodeMate3 n'est pas encore activé, la fenêtre d'activation s'ouvre.

Activer votre licence

Ouvrez TimecodeMate3 dans REAPER. Pour l'activer, utilisez le **code License key figurant sur votre reçu Gumroad** ou le **fichier de licence .tcm3lic**, si votre licence vous a été fournie sous forme de fichier. L'activation vous donne une clé **.tcm3key** propre à votre ordinateur.

Code Gumroad

Utilisez le **License key** figurant sur votre reçu Gumroad :

PLATEFORME	PROCÉDURE
Windows	Collez le code dans Enter your Gumroad code , puis cliquez sur Activate code . La clé d'activation s'installe automatiquement.
macOS	Cliquez sur Enter Gumroad code in browser... , saisissez le code sur la page qui s'ouvre et téléchargez le fichier .tcm3key . Revenez dans TimecodeMate3, cliquez sur Install .tcm3key... et sélectionnez le fichier téléchargé.

Fichier de licence (.tcm3lic)

1. Cliquez sur **Open licence file...** et sélectionnez votre fichier **.tcm3lic**.
2. Ouvrez la page d'activation sur l'ordinateur ou scannez le QR code avec votre téléphone. Téléchargez la clé **.tcm3key** destinée à cet ordinateur.
3. Installez la clé : sous Windows, choisissez **Install existing .tcm3key file...** ; sous macOS, **Install .tcm3key...**

Le code Gumroad ou le fichier **.tcm3lic** sert à activer la licence. La clé **.tcm3key** obtenue permet ensuite d'utiliser TimecodeMate3 sur votre ordinateur. Conservez des copies de la licence et de la clé dans un dossier distinct, en dehors de **UserPlugins**.

Activer sans Internet sur l'ordinateur de travail

Si l'ordinateur qui exécute REAPER n'a pas accès à Internet, affichez le QR code dans la fenêtre d'activation et scannez-le avec un téléphone connecté. Si vous avez acheté la licence sur Gumroad, saisissez son code sur la page qui s'ouvre. Téléchargez le fichier **.tcm3key**, transférez-le sur l'ordinateur qui exécute REAPER et installez-le comme indiqué ci-dessus.

Si vous ne pouvez pas utiliser le QR code, enregistrez une demande d'activation au format `.tcm3req`. Depuis un appareil connecté à Internet, envoyez ce fichier sur la page d'activation. Téléchargez la clé `.tcm3key` obtenue, transférez-la sur l'ordinateur qui exécute REAPER et installez-la dans TimecodeMate3.

Une licence permet jusqu'à deux activations sur des ordinateurs ou profils utilisateur. Chaque activation est liée à un ordinateur et à un profil précis. Si vous changez d'ordinateur, contactez l'assistance.

Installer le plugin grandMA3

L'installation nécessite le dossier `TimecodeMate3-ma3` complet, avec ses fichiers XML et Lua.

1. Copiez ce dossier dans la bibliothèque de plugins grandMA3. Le chemin habituel sous Windows est :

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

2. Dans le Data Pool sélectionné, ouvrez le **Plugin Pool**, choisissez un emplacement libre et importez `TimecodeMate3-ma3.xml` en indiquant le chemin `TimecodeMate3-ma3`.
3. Lancez le plugin avec la commande :

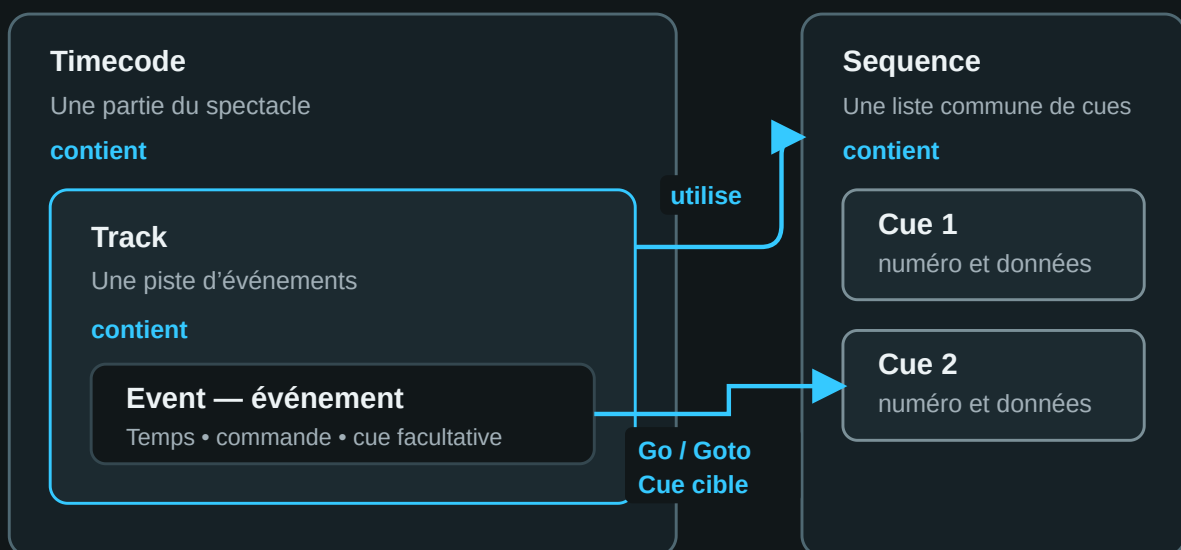
```
Plugin <slot>
```

Pour une mise à jour, remplacez d'abord le dossier, puis réimportez le XML dans le même emplacement du Plugin Pool en écrasant l'ancien contenu. Fermez la fenêtre Summary avant l'importation si elle est ouverte.

Structure du show et gestion du temps

Structure d'un show TimecodeMate3

Les cadres imbriqués indiquent le contenu ; les flèches relient les objets associés.



Seuls les événements Go et Goto peuvent cibler une cue ; les autres commandes n'en ont pas.

Les données de TimecodeMate3 sont enregistrées dans le projet REAPER, et celles de grandMA3 dans le fichier du show. Update les synchronise entre les deux logiciels. TimecodeMate3 utilise également les marqueurs et régions ordinaires de REAPER.

OBJET	RÔLE
Timecode — timecode	Un morceau, une scène ou une autre partie du spectacle. Les champs Start et End définissent ses limites dans le projet REAPER.
Track — piste	Une piste d'événements à l'intérieur d'un timecode, généralement associée à une séquence.
Sequence — séquence	Une liste commune de cues. Plusieurs pistes peuvent utiliser la même séquence.
Cue — cue	Une mémoire de la séquence avec un numéro, un nom, des temps de fondu et de délai, un follow, une commande et des notes.
Event — événement	Une commande déclenchée à un instant donné sur une piste. Elle peut cibler une cue.
Marker/Region — marqueur ou région	Un marqueur ou une région ordinaire de REAPER, qui peut être associé à un timecode.

La fenêtre comporte le Navigator à gauche, les tableaux Timecodes, Tracks, Events et Markers/Regions au centre, puis Sequences et Cues à droite. Cliquez sur une ligne pour la sélectionner. Maintenez Ctrl/Cmd pour sélectionner plusieurs lignes, ou Shift pour sélectionner une plage. Double-cliquez sur une cellule ou utilisez son champ de saisie pour la modifier. Enter valide la saisie, Escape l'annule et Tab la valide puis passe au champ suivant.

Affichage du temps

Le temps est enregistré en secondes. La fréquence d'images (FPS) détermine uniquement son affichage au format heures:minutes:secondes:images. Changer la fréquence d'images ne déplace pas les événements.

Le temps des événements peut s'afficher de deux façons :

- **Absolute** : position de l'événement dans le projet REAPER.
- **Relative** : temps écoulé depuis le début de son timecode.

Pour changer de mode, ouvrez **Event Columns**. Cochez **Display absolute time** pour afficher le temps depuis le début du projet ; décochez cette option pour l'afficher depuis le début du timecode. Cliquez sur **Apply** pour appliquer le réglage.

Par exemple, un timecode commence à **01:00:00:00** et un événement se déclenche dix secondes après son début. Le mode absolu affiche **01:00:10:00** et le mode relatif **00:00:10:00**.

Créer et modifier un timecode

Timecodes et pistes

Un nouveau projet contient déjà un timecode, une piste et une séquence. Vous pouvez commencer par les renommer. Pour ajouter un autre timecode avec une piste :

1. Dans **Timecodes** ou le Navigator, ajoutez un timecode et donnez-lui un nom explicite.

2. Renseignez **Start** et **End** pour définir son début et sa fin sur la ligne temporelle de REAPER. Ces limites doivent contenir tous les événements, marqueurs et régions prévus.
3. Sélectionnez le timecode, ouvrez **Tracks** et cliquez sur **Add track**.
4. Définissez le nom et la couleur de la piste. Choisissez sa séquence dans **Sequence** et sa commande par défaut dans **Default Token**. Si nécessaire, associez-la à une piste REAPER. Choisissez **All** pour ne pas la limiter à une seule piste REAPER.

Le paramètre **New cue #** de la piste détermine le numéro de cue des nouveaux événements. **None** laisse l'événement sans cue cible ; **Static number** utilise le numéro que vous saisissez. Les autres modes choisissent automatiquement le numéro de la cue suivante ou d'une cue à insérer entre deux cues existantes.

Cues

Dans **Cues**, sélectionnez une séquence et cliquez sur **Add Cue**. Modifiez le numéro et le nom de la cue, réglez Fade In/Out, Delay In/Out et le follow, puis ajoutez une commande ou des notes si nécessaire. Les numéros peuvent comporter une décimale, par exemple **1.5**. Pour renuméroter plusieurs cues, sélectionnez-les et cliquez sur **Renumber**.

Événements

1. Sélectionnez la piste sur laquelle créer l'événement.
2. Placez le curseur REAPER à l'endroit souhaité. À l'arrêt, QuickAdd ajoute l'événement à la position du curseur d'édition ; pendant la lecture, il utilise la position de lecture.
3. Cliquez sur **Add** pour créer un événement ou sur **Add Events** pour en créer plusieurs avec un intervalle et une numérotation de cues définis.
4. Renseignez le temps dans **Time**, la commande dans **Token** et, si nécessaire, la cue dans **Target**.

Pour **Go** et **Goto**, le champ **Target** peut désigner une cue. Si vous le laissez vide, la cue peut être déterminée automatiquement selon l'ordre de la séquence. Son numéro apparaît alors entre parenthèses, par exemple **(Cue 3)**. Si l'événement doit déclencher une cue précise, indiquez son numéro dans **Target**.

Le champ **Fade** permet d'utiliser le temps de fondu de la cue ou de définir un temps propre à cet événement. **Event Columns** donne accès à des champs supplémentaires : Duration, Region, Cue Delay, Cue Follow, Cue Command et Cue Notes. Pour modifier plusieurs événements à la fois, sélectionnez d'abord les lignes concernées.

Les boutons de la barre Events permettent de copier, coller et décaler des événements, de les déplacer au curseur ou sur une autre piste, de les verrouiller, de les désactiver ou de les supprimer. Le collage conserve les intervalles entre les événements sélectionnés. Supprimer un événement laisse généralement sa cue dans la séquence.

Marqueurs et régions REAPER

Créez des marqueurs et des régions directement dans REAPER ou avec les boutons **Add marker** et **Add region** de TimecodeMate3. Ouvrez **Markers/Regions** pour les gérer.

- Les filtres **markers** et **regions** limitent le tableau aux marqueurs ou aux régions.
- Sélectionnez une région et cliquez sur **Select Events Only** pour sélectionner les événements qu'elle contient.
- Sélectionnez des marqueurs ou des régions et cliquez sur **Events at markers** pour créer des événements à leur position. Sélectionnez d'abord une seule piste de destination. Si un événement existe déjà sur cette piste à cette position, aucun doublon n'est créé.

- L'option **Accept markers as Events**, dans **Event View**, permet de convertir les nouveaux marqueurs REAPER en événements. Activez-la si vous souhaitez créer des événements à partir de marqueurs.

Les événements s'affichent aussi sur la ligne temporelle sous forme de marqueurs REAPER. Déplacer ou supprimer un de ces marqueurs modifie l'événement associé. Pour cela, l'événement, sa piste et son timecode doivent être activés et déverrouillés. Sinon, TimecodeMate3 rétablit le marqueur.

Lock empêche la modification sans masquer l'objet. **Disable** masque les événements d'un timecode ou d'une piste et empêche leur modification. Le sens de synchronisation se règle séparément, dans Update.

Réglages d'affichage

Dans le menu **Event View** de la barre d'état, choisissez **Shared lane** ou **Active Timecode track lanes**. Vous pouvez aussi n'afficher que le timecode actif ou afficher tous les timecodes activés. Ces réglages ne changent que l'affichage.

Deux options de la barre d'état lient la sélection des événements au curseur REAPER :

- **follow reaper** sélectionne les événements à la position du curseur d'édition ou de lecture de REAPER, ou avant celui-ci.
- **reaper follows** déplace le curseur d'édition REAPER sur le premier événement sélectionné.

Cliquez sur **TimecodeMate3** dans la barre d'état pour régler l'échelle de l'interface ou consulter l'état du serveur, l'adresse et le port de connexion de grandMA3. Sous Windows, vous pouvez aussi y rechercher des mises à jour et ouvrir le lien de téléchargement d'une nouvelle version.

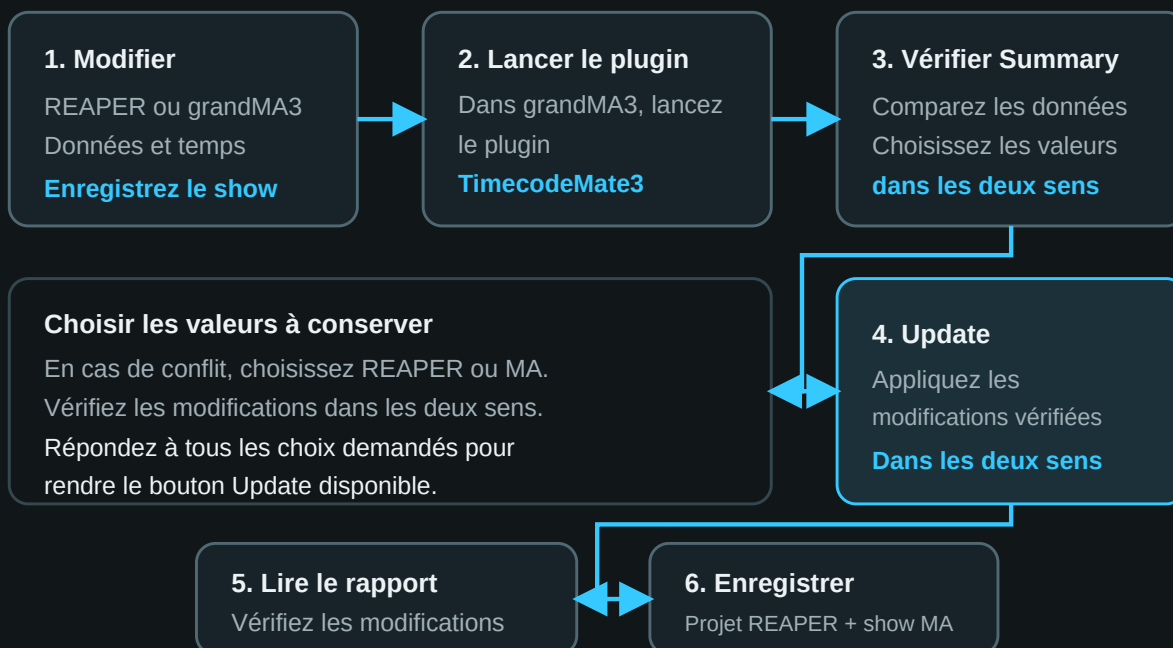
Synchronisation avec grandMA3

Update synchronise les modifications dans les deux sens. Vous pouvez modifier le timecode dans REAPER, grandMA3 ou les deux, puis transmettre toutes les modifications lors d'une même synchronisation. Pour cela, lancez le plugin TimecodeMate3 dans grandMA3.

- Commencer dans REAPER : créez le timecode, puis indiquez dans Summary où le placer dans MA.
- Commencer dans grandMA3 : cliquez sur **+ MA timecodes** (Add from MA) pour importer un timecode existant dans REAPER.
- Poursuivre les modifications : après la première synchronisation, travaillez dans le logiciel de votre choix et transmettez vos modifications avec Update.

Synchronisation : REAPER et grandMA3

Modifiez les données d'un côté ou de l'autre, puis lancez le plugin dans grandMA3.



Les modifications peuvent venir de REAPER ou de grandMA3.

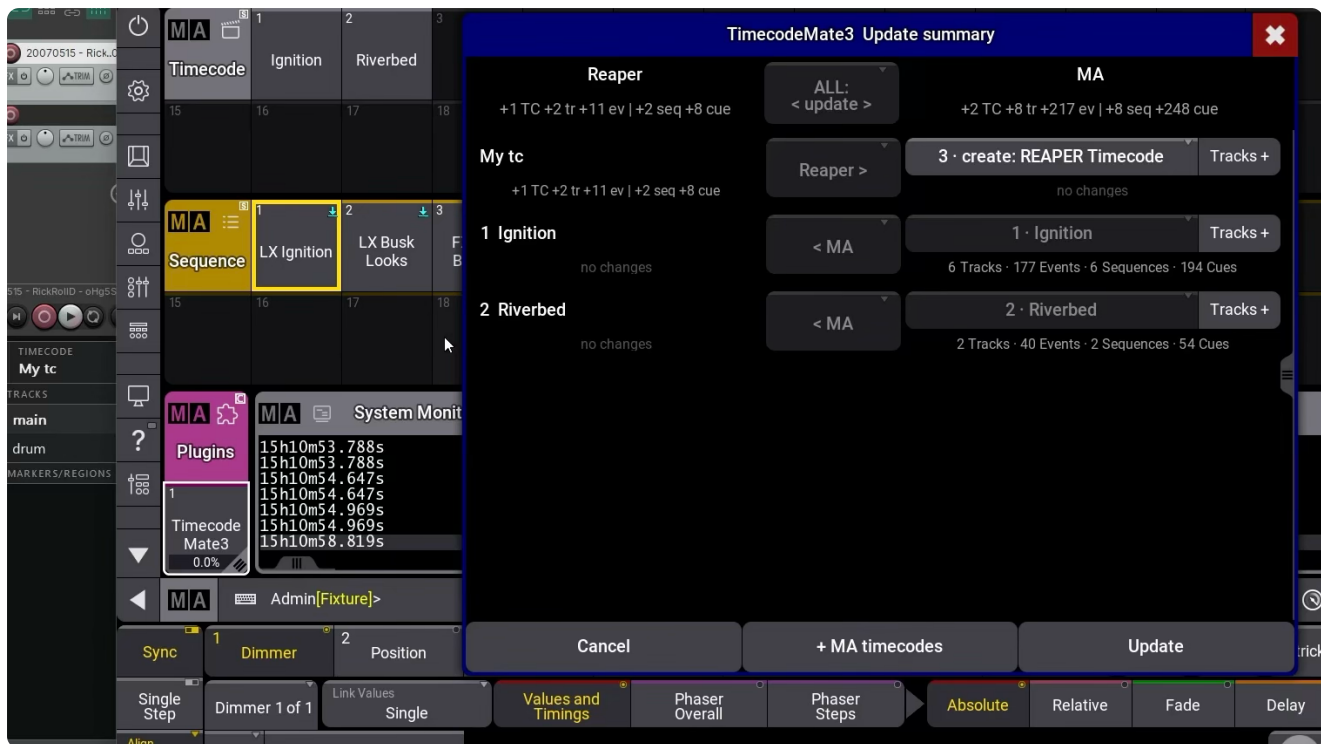
La synchronisation ne se fait pas automatiquement en arrière-plan.

Connexion et vérification

1. Enregistrez des copies de sauvegarde du projet REAPER et du show MA.
2. Ouvrez le projet REAPER souhaité et sélectionnez le Data Pool voulu dans MA.
3. Dans REAPER, ouvrez **About > Server** et vérifiez que le serveur est démarré. Si grandMA3 fonctionne sur un autre ordinateur ou une console, relevez l'adresse IPv4 et le port.
4. Lancez le plugin MA avec `Plugin <slot>`.

Le plugin tente de se connecter automatiquement. Si la fenêtre **REAPER endpoint** s'ouvre, saisissez l'adresse IP de l'ordinateur qui exécute REAPER. Si les deux logiciels tournent sur le même ordinateur, utilisez `127.0.0.1`. Indiquez le port affiché dans **About > Server** (`48003` par défaut), puis cliquez sur **Connect**.

La fenêtre Summary affiche les différences entre REAPER et grandMA3 ainsi que les modifications prévues. Le bouton **+ MA timecodes** ouvre **Add from MA**.



Selon les modifications, Summary vous propose de :

- choisir un objet MA ou un emplacement libre dans un pool pour un timecode ou une séquence qui ne participe pas encore à la synchronisation ;
- choisir **REAPER** ou **MA** en cas de conflit, lorsqu'une même valeur a été modifiée différemment dans les deux logiciels ;
- choisir **Pause sync / Do not sync** si le timecode doit rester dans les deux logiciels sans transmettre ses modifications cette fois-ci.

Répondez à tous les choix demandés pour rendre le bouton **Update** disponible. Pour quitter sans modifier les données, cliquez sur **Cancel**.

Cliquez sur **Update**, puis consultez le rapport des créations, modifications et suppressions. Si la connexion est interrompue, une reconnexion peut terminer cette synchronisation sans rouvrir Summary.

Importer un timecode grandMA3 dans REAPER

1. Ouvrez le projet REAPER qui doit recevoir le timecode. Dans **About > Server**, vérifiez que le serveur est démarré.
2. Dans grandMA3, sélectionnez le Data Pool contenant le timecode et lancez le plugin TimecodeMate3. Si une fenêtre de connexion apparaît, indiquez l'adresse de REAPER.
3. Dans Summary, cliquez sur **+ MA timecodes** pour ouvrir **Add from MA**.
4. Dans **Timecodes**, indiquez les numéros des timecodes du pool grandMA3 : **3** pour le timecode 3, **1 Thru 5** pour les timecodes 1 à 5, ou **2 + 7** pour les timecodes 2 et 7. Cliquez sur **Continue**.
5. Vérifiez la liste dans Summary. L'importation comprend les pistes et les événements du timecode, ainsi que les séquences et cues qu'ils utilisent. La liste peut aussi contenir des modifications provenant de REAPER. Si le plugin demande une valeur ou un objet MA, choisissez l'option souhaitée.
6. Cliquez sur **Update**, consultez le rapport et vérifiez le timecode importé dans TimecodeMate3. Enregistrez le projet REAPER et le show MA.

Vous pouvez aussi indiquer le timecode grandMA3 dans la commande de lancement du plugin. Par exemple, si TimecodeMate3 se trouve dans **Plugin slot 1**, cette commande sélectionne **Timecode 3** pour l'importer dans REAPER :

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

Le premier nombre est le **numéro d'emplacement dans le Plugin Pool**. Le nombre qui suit `add-from-ma` est le **numéro du timecode dans le Timecode Pool**. Summary s'ouvre avant la synchronisation pour vous permettre de vérifier les modifications.

Après la première importation, modifiez le timecode dans l'un ou l'autre des logiciels et utilisez Update normalement. **Add from MA** sert à ajouter un autre timecode MA qui ne participe pas encore à la synchronisation. Il n'est pas nécessaire de réimporter le même timecode après chaque modification.

Envoyer un nouveau timecode REAPER vers grandMA3

1. Créez le timecode, les pistes, les événements et les cues dans REAPER.
2. Lancez le plugin grandMA3 et connectez-le à ce projet REAPER.
3. Dans Summary, choisissez où enregistrer le timecode et les séquences dans grandMA3 : dans des emplacements libres des pools ou dans des objets existants. Vérifiez que les objets sélectionnés sont bien ceux souhaités.
4. Vérifiez les modifications proposées et cliquez sur **Update**. Contrôlez le résultat dans grandMA3, puis enregistrez le projet REAPER et le show grandMA3.

Vous pouvez ensuite modifier les données dans REAPER comme dans grandMA3.

Synchroniser les modifications suivantes

Une fois les modifications terminées, lancez **Update**. Les modifications de REAPER sont transmises à grandMA3, et celles de grandMA3 à REAPER. Si une même valeur a été modifiée différemment des deux côtés, choisissez dans Summary celle à conserver.

Par exemple, vous déplacez un événement dans REAPER et renommez une cue dans grandMA3. Une seule synchronisation met à jour le temps de l'événement et le nom de la cue. En revanche, si vous donnez deux noms différents à la même cue, Summary vous demande lequel conserver.

Dans Summary, vous pouvez choisir comment synchroniser les données :

CHOIX	RÉSULTAT
< update >	Transmettre les modifications dans les deux sens.
< update > conflicts: Reaper	Transmettre les modifications dans les deux sens ; en cas de conflit, conserver la valeur de REAPER.
< update > conflicts: MA	Transmettre les modifications dans les deux sens ; en cas de conflit, conserver la valeur de MA.
Reaper >	Pour les données sélectionnées, reprendre toutes les valeurs différentes depuis REAPER, même sans conflit.
< MA	Pour les données sélectionnées, reprendre toutes les valeurs différentes depuis MA, même sans conflit.
do not sync	Conserver le timecode dans les deux logiciels sans transmettre ses modifications.

Cliquez sur **View conflicts** pour examiner chaque conflit. Choisir REAPER ou MA pour les conflits conserve les autres modifications des deux logiciels. Les modes **Reaper >** et **< MA** reprennent toutes les valeurs différentes du logiciel désigné. Vérifiez le résultat dans Summary avant de cliquer sur Update.

Association et suppression des objets

Lors de la première synchronisation, TimecodeMate3 mémorise les correspondances entre les timecodes et séquences de REAPER et les objets grandMA3. Ces associations sont visibles dans Summary. Un nom identique ne signifie pas que les objets sont associés.

La suppression des timecodes et séquences fonctionne ainsi :

- Supprimer un timecode ou une séquence synchronisés dans REAPER conserve l'objet correspondant dans MA.
- Supprimer un timecode synchronisé dans MA conserve le timecode REAPER ; sa synchronisation est mise en pause.

Pour supprimer entièrement un timecode ou une séquence, effectuez une sauvegarde, puis supprimez l'objet séparément dans chaque logiciel.

Reset sync state réinitialise les associations entre REAPER et grandMA3 sans supprimer les données du show. Utilisez cette commande uniquement si les associations sont endommagées ou si vous souhaitez les redéfinir. Il n'est pas nécessaire de les réinitialiser pour choisir des valeurs dans Summary.

Dépannage

TimecodeMate3 n'apparaît pas dans REAPER

- Vérifiez que REAPER 7.71 ou une version ultérieure est installé.
- Sous Windows, choisissez **Options > Show REAPER resource path** et vérifiez que **reaper_timecodemate3.dll** se trouve directement dans **UserPlugins**.
- Sous macOS, relancez le programme d'installation fourni dans l'archive. Si le système le bloque, autorisez son ouverture dans les réglages de sécurité.

- Redémarrez REAPER et choisissez **Extensions > TCM3: Show UI**.

La fenêtre d'activation réapparaît

- Pour un achat Gumroad, utilisez le License key du reçu et suivez la procédure de votre système ci-dessus. Sous macOS, installez ensuite le fichier `.tcm3key` téléchargé.
- Si vous avez déjà une clé d'activation, cliquez sur **Install existing .tcm3key file...** sous Windows ou **Install .tcm3key...** sous macOS, puis sélectionnez le fichier délivré pour cet ordinateur.
- **Open licence file...** sert aux licences fournies sous forme de fichier `.tcm3lic`. Pour un achat Gumroad, utilisez le code du reçu.
- Si les deux activations sont utilisées et que vous devez passer à un nouvel ordinateur, écrivez à support@vldurnov.com.

grandMA3 ne peut pas importer ou lancer le plugin

- Vérifiez que le dossier `TimecodeMate3-ma3` complet, y compris les fichiers XML et Lua, se trouve dans la bibliothèque de plugins MA.
- Importez `TimecodeMate3-ma3.xml` avec le chemin `TimecodeMate3-ma3` dans un emplacement du Plugin Pool du Data Pool souhaité.
- Pour une mise à jour, copiez le dossier de la nouvelle archive et réimportez le XML dans le même emplacement en écrasant l'ancien contenu.
- Ouvrez le System Monitor de grandMA3 pour vérifier quel plugin a été chargé.

grandMA3 ne se connecte pas à REAPER

- Vérifiez que le serveur TimecodeMate3 est démarré dans **TimecodeMate3 > About > Server**.
- Vérifiez l'adresse et le port. L'adresse `127.0.0.1` ne permet pas de joindre un autre ordinateur.
- Vérifiez que les ordinateurs sont sur le même réseau local et que le pare-feu autorise la connexion.
- En cas de message d'incompatibilité, installez l'extension REAPER et le plugin grandMA3 depuis la même archive.

Le bouton Update est indisponible

Certaines lignes de Summary demandent encore de choisir une valeur, un objet MA ou un emplacement de pool. Répondez à ces choix pour rendre **Update** disponible.

Un marqueur d'événement revient après déplacement ou suppression

L'événement, sa piste ou son timecode est verrouillé ou désactivé. Déverrouillez ou activez l'objet concerné, recommencez la modification et enregistrez le projet REAPER.

Besoin d'aide pour l'achat ou l'activation ?

Achetez TimecodeMate3 sur plugins.vldurnov.com/TimecodeMate3. Pour toute question sur l'achat ou l'activation, écrivez à support@vldurnov.com.

Référence des commandes

Actions de l'extension REAPER

Ces actions sont disponibles dans le menu Extensions et la liste Actions de REAPER :

ACTION	FONCTION
TCM3: Show UI	Ouvrir la fenêtre TimecodeMate3.
TCM3: Create event at cursor	Créer un événement sur la piste sélectionnée à la position du curseur.
TCM3: Create event and new cue at cursor	Créer un événement et une nouvelle cue à la position du curseur.
TCM3: Delete selected events	Supprimer les événements sélectionnés.
TCM3: Convert TimecodeMate 2 markers to Events	Convertir les marqueurs TimecodeMate2 en événements. Effectuez d'abord une sauvegarde et vérifiez le résultat avant Update.
TCM3: Reset UI layout (columns, panes, scale)	Rétablir la disposition des colonnes et panneaux ainsi que l'échelle de l'interface par défaut.

Commandes du plugin grandMA3

Remplacez `<slot>` par le numéro d'emplacement du Plugin Pool contenant TimecodeMate3.

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

La première commande lance la synchronisation habituelle. La commande `add-from-ma` sélectionne les timecodes grandMA3 indiqués pour l'importation et ouvre Summary. La commande `reset` ouvre **Reset sync state**, qui permet de réinitialiser les associations entre les deux logiciels.