

TimecodeMate³

RELEASE 4.1

Manual do usuário do TimecodeMate3

Editor de timecode para REAPER com sincronização nos
dois sentidos com o grandMA3.

INSTALAÇÃO • EDIÇÃO • SINCRONIZAÇÃO • SOLUÇÃO DE PROBLEMAS

O TimecodeMate3 permite editar timecode no REAPER e sincronizá-lo com o grandMA3. Você pode criar e editar timecodes, eventos, sequências e cues nos dois programas. Para sincronizar as alterações, execute o plugin TimecodeMate3 no grandMA3 e clique em **Update**.

Salve o projeto do REAPER e o show do grandMA3 antes da primeira sincronização e de alterações grandes. O Undo do REAPER não desfaz alterações já aplicadas no grandMA3.

Primeiros passos

1. Instale e ative a extensão do REAPER. Depois, instale o plugin do grandMA3 incluído no mesmo pacote.
2. Abra o projeto do REAPER e o show do grandMA3 com os quais vai trabalhar. Você pode criar um timecode no REAPER ou importar um existente do grandMA3.
3. Na barra de status, clique em **TimecodeMate3**. Em **About > Server**, confira se o servidor está em execução. Se o grandMA3 estiver em outro computador, consulte o endereço IP e a porta para a conexão.
4. No Data Pool desejado do grandMA3, importe o plugin para um slot do Plugin Pool e execute `Plugin <slot>`.
5. Se o plugin pedir um endereço, informe o do computador com REAPER. Para importar um timecode existente do grandMA3, clique em **+ MA timecodes** (Add from MA) na janela Summary. Confira a lista de alterações, faça as escolhas solicitadas e clique em **Update**.
6. Confira o resultado no relatório e na mesa. Salve o projeto do REAPER e o show do grandMA3.

A sincronização não ocorre em segundo plano: execute o plugin quando quiser transferir as alterações.

Requisitos e preparação

- É necessário o REAPER 7.71 ou mais recente.
- O funcionamento foi verificado com grandMA3/onPC 2.4.2.2. Instale a extensão do REAPER e o plugin do grandMA3 do mesmo pacote.
- REAPER e grandMA3 podem estar no mesmo computador ou na mesma rede local.

Antes de importar ou executar o plugin, selecione no grandMA3 o Data Pool com os timecodes e as sequências desejados. Veja como configurar a conexão em Conectar e conferir as alterações.

Instalação e ativação

Instalar a extensão do REAPER

Primeiro, feche o REAPER e o grandMA3/onPC.

Windows

Copie `reaper_timecodemate3.dll` diretamente para a pasta `UserPlugins` do REAPER:

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

Para abrir essa pasta, selecione **Options > Show REAPER resource path** no REAPER e entre em **UserPlugins**. A DLL deve ficar nessa pasta, e não em uma subpasta.

macOS

Execute o instalador **TimecodeMate3-4.1.0-macos-installer.pkg**. Se o macOS bloquear sua abertura, vá a **System Settings > Privacy & Security**, clique em **Open Anyway** e execute o instalador novamente.

Abra o REAPER e selecione **Extensions > TCM3: Show UI**. Se o TimecodeMate3 ainda não estiver ativado, a janela de ativação será exibida.

Ativar a licença

Abra a janela do TimecodeMate3 no REAPER. Use o **código License key do recibo da Gumroad** ou o **arquivo de licença .tcm3lic**, caso tenha recebido a licença como arquivo. A ativação gera uma chave **.tcm3key** para o seu computador.

Código da Gumroad

Copie o **License key** do recibo da Gumroad:

PLATAFORMA	COMO ATIVAR
Windows	Cole o código em Enter your Gumroad code e clique em Activate code . A chave de ativação será instalada automaticamente.
macOS	Clique em Enter Gumroad code in browser... , digite o código na página que abrir e baixe o .tcm3key . Volte ao TimecodeMate3, clique em Install .tcm3key... e selecione o arquivo baixado.

Arquivo de licença (.tcm3lic)

1. Clique em **Open licence file...** e selecione o arquivo **.tcm3lic**.
2. Abra a página de ativação no computador ou escaneie o QR code com o celular. Baixe a chave **.tcm3key** para esse computador.
3. Instale a chave: no Windows, selecione **Install existing .tcm3key file...**; no macOS, **Install .tcm3key...**

O código da Gumroad ou o arquivo **.tcm3lic** serve para ativar a licença. O **.tcm3key** gerado permite usar o TimecodeMate3 no seu computador. Guarde cópias da licença e da chave em uma pasta separada, fora de **UserPlugins**.

Ativar sem internet no computador de trabalho

Se o computador com REAPER não tiver internet, abra o QR code na janela de ativação e escaneie-o com um celular conectado à internet. Se comprou a licença na Gumroad, digite o código na página que abrir. Baixe o **.tcm3key**, transfira-o para o computador com REAPER e instale-o conforme descrito acima.

Se não conseguir usar o QR code, salve a solicitação de ativação em um arquivo **.tcm3req**. Em um dispositivo com internet, envie esse arquivo pela página de ativação. Baixe o **.tcm3key** gerado, transfira-o para o computador com REAPER e instale-o no TimecodeMate3.

A licença pode ser usada em dois computadores ou em dois perfis de usuário. Cada ativação fica vinculada ao computador e ao perfil. Se trocar de computador, entre em contato com o suporte.

Instalar o plugin do grandMA3

A instalação precisa de toda a pasta `TimecodeMate3-ma3`, incluindo os arquivos além do XML.

1. Copie a pasta inteira para a biblioteca de plugins do grandMA3. O caminho habitual no Windows é:

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

2. No Data Pool selecionado, abra o **Plugin Pool**, escolha um slot livre e importe `TimecodeMate3-ma3.xml`, informando o caminho `TimecodeMate3-ma3`.
3. Execute o plugin com o comando:

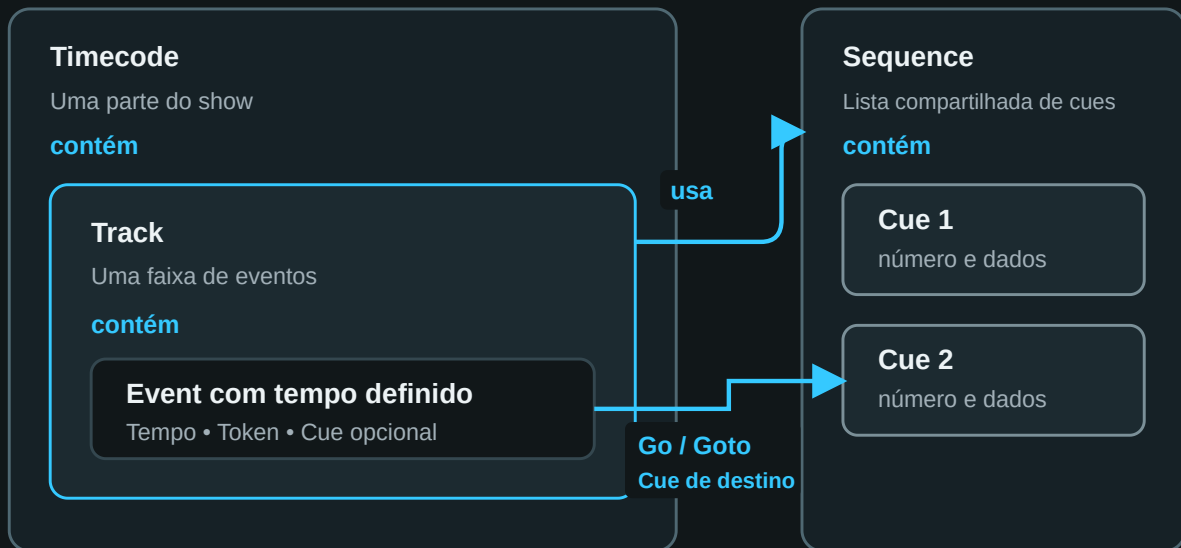
```
Plugin <slot>
```

Ao atualizar, primeiro substitua a pasta. Depois, importe o XML novamente no mesmo slot do Plugin Pool, sobrescrevendo o anterior. Se a janela Summary estiver aberta, feche-a antes da importação.

Estrutura do show e referências de tempo

Estrutura do show no TimecodeMate3

Os painéis mostram a hierarquia. As setas indicam referências entre objetos.



Só eventos Go e Goto podem ter um Cue de destino. Os outros Tokens não têm esse vínculo.

Os dados do TimecodeMate3 ficam salvos no projeto do REAPER, e os dados do grandMA3, no arquivo do show. O Update sincroniza esses dados entre os programas. O TimecodeMate3 também trabalha com os marcadores e as regiões nativos do REAPER.

OBJETO	FUNÇÃO
Timecode	Uma música, cena ou outra parte do show. Os campos Start e End definem seu início e fim no projeto do REAPER.
Track — faixa	Uma faixa de eventos dentro de um timecode. Geralmente vinculada a uma sequência.
Sequence — sequência	Uma lista compartilhada de cues. Várias faixas podem usar a mesma sequência.
Cue	Um cue da sequência: número, nome, fades, atrasos, follow, comando e notas.
Event — evento	Um comando executado em um instante definido em uma faixa. Pode estar vinculado a um cue.
Marker/Region — marcador ou região	Um marcador ou uma região nativos do REAPER. Pode ser vinculado a um timecode.

O Navigator fica à esquerda da janela; as tabelas Timecodes, Tracks, Events e Markers/Regions, no centro; e Sequences e Cues, à direita. Clique em uma linha para selecioná-la. Segure Ctrl/Cmd para selecionar várias linhas ou Shift para selecionar um intervalo. Para editar, dê um duplo clique na célula ou use o campo de entrada. Enter confirma o valor, Escape cancela a edição e Tab confirma o valor e avança para o próximo campo.

Exibição do tempo

O tempo é armazenado em segundos. A taxa de quadros (FPS) afeta apenas sua exibição no formato horas:minutos:segundos:quadros. Alterar o FPS não desloca os eventos.

O tempo dos eventos pode ser exibido de duas formas:

- **Absolute:** posição do evento no projeto do REAPER.
- **Relative:** tempo decorrido desde o início do timecode.

Para alternar entre os modos, abra **Event Columns**. Com **Display absolute time** marcado, o tempo é contado a partir do início do projeto; desmarcado, a partir do início do timecode. Clique em **Apply** para aplicar a configuração.

Por exemplo, se o timecode começa em **01:00:00:00** e o evento ocorre dez segundos depois, o modo absoluto mostra **01:00:10:00** e o relativo mostra **00:00:10:00**.

Criar e editar o timecode

Criar um timecode e uma faixa

Um projeto novo já contém um timecode, uma faixa e uma sequência. Para começar, basta renomeá-los. Para adicionar outro timecode com uma faixa:

1. Em **Timecodes** ou no Navigator, adicione um timecode e dê a ele um nome claro.
2. Use **Start** e **End** para definir o início e o fim do timecode na linha do tempo do REAPER. Todos os eventos, marcadores e regiões necessários devem caber nesse intervalo.
3. Selecione o timecode, abra **Tracks** e clique em **Add track**.

4. Defina o nome e a cor da faixa. Escolha a sequência em **Sequence** e o comando padrão em **Default Token**. Se necessário, vincule a faixa a uma pista do REAPER. Selecione **All** para não limitá-la a uma única pista.

O parâmetro **New cue #** da faixa define o número do cue para novos eventos. **None** deixa o evento sem vínculo com um cue; **Static number** usa o número informado. Nos outros modos, o número é escolhido automaticamente para o próximo cue ou para inserir um cue entre os existentes.

Editar cues

Em **Cues**, selecione uma sequência e clique em **Add Cue**. Se necessário, altere o número e o nome do cue, ajuste Fade In/Out, Delay In/Out e follow, e adicione um comando ou notas. Você pode usar números fracionários, como **1.5**. Para renumerar vários cues, selecione-os e clique em **Renumber**.

Editar eventos

1. Selecione a faixa na qual deseja criar o evento.
2. Posicione o cursor do REAPER. Com a reprodução parada, o QuickAdd adiciona o evento na posição do cursor de edição; durante a reprodução, usa a posição atual de reprodução.
3. Clique em **Add** para criar um evento ou em **Add Events** para criar vários, com intervalo e numeração de cues definidos.
4. Defina o tempo em **Time**, o comando em **Token** e, se necessário, o cue em **Target**.

Para **Go** e **Goto**, você pode indicar um cue em **Target**. Se deixar o campo vazio, o cue pode ser determinado automaticamente pela ordem na sequência. Seu número aparece entre parênteses, por exemplo, **(Cue 3)**. Se o evento precisar acionar um cue específico, informe seu número em **Target**.

Em **Fade**, mantenha o tempo de transição do cue ou defina um tempo próprio para o evento. **Event Columns** oferece outros campos: Duration, Region, Cue Delay, Cue Follow, Cue Command e Cue Notes. Para alterar vários eventos de uma vez, selecione as linhas desejadas primeiro.

Os botões da barra Events permitem copiar, colar, deslocar eventos, movê-los até o cursor ou para outra faixa, bloquear, desativar e excluir. Ao colar, os intervalos entre os eventos selecionados são preservados. Excluir um evento geralmente mantém o cue vinculado na sequência.

Marcadores e regiões nativos do REAPER

Crie marcadores e regiões diretamente no REAPER ou pelos botões **Add marker** e **Add region** do TimecodeMate3. Abra **Markers/Regions** para trabalhar com eles.

- Os filtros **markers** e **regions** mostram apenas marcadores ou apenas regiões na tabela.
- Selecione uma região e clique em **Select Events Only** para selecionar os eventos dentro dela.
- Selecione marcadores ou regiões e clique em **Events at markers** para criar eventos nessas posições. Antes disso, selecione uma faixa. Se já houver um evento nessa posição na faixa, outro não será adicionado.
- A opção **Accept markers as Events**, em **Event View**, transforma novos marcadores do REAPER em eventos. Ative-a para criar eventos por meio de marcadores.

Os eventos também aparecem na linha do tempo como marcadores do REAPER. Mover ou excluir um desses marcadores altera o evento. Para isso, o evento, sua faixa e seu timecode precisam estar ativados e desbloqueados. Caso contrário, o TimecodeMate3 restaura o marcador.

Lock bloqueia a edição sem ocultar o objeto. **Disable** oculta os eventos do timecode ou da faixa e impede sua edição. A direção da sincronização é configurada separadamente, no Update.

Ajustar a visualização

No menu **Event View** da barra de status, escolha **Shared lane** ou **Active Timecode track lanes**. Nesse menu, você também pode mostrar apenas o timecode ativo ou todos os timecodes ativados. Essas opções afetam apenas a visualização.

Dois controles na barra de status vinculam a seleção de eventos ao cursor do REAPER:

- **follow reaper** — a seleção acompanha o cursor do REAPER, selecionando eventos na posição dele ou antes dela.
- **reaper follows** — o cursor de edição do REAPER vai para o primeiro evento selecionado.

Clique em **TimecodeMate3** na barra de status para ajustar a escala da interface ou consultar o estado do servidor, o endereço e a porta de conexão do grandMA3. No Windows, também é possível verificar atualizações e abrir o link para baixar uma nova versão.

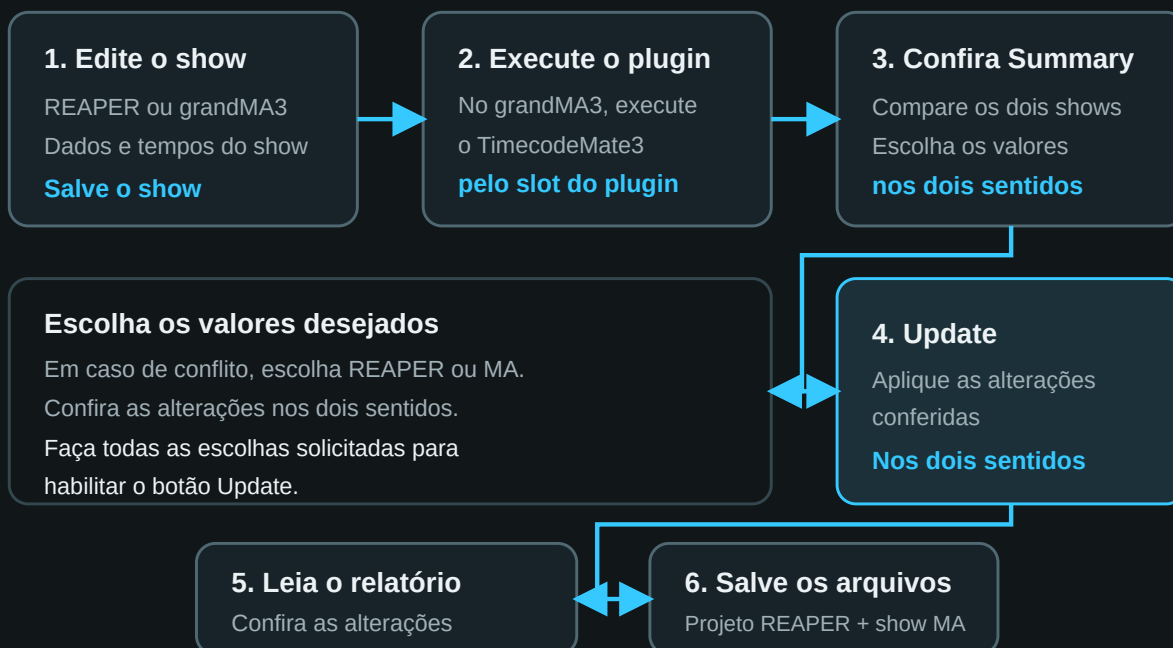
Sincronizar com o grandMA3

O Update sincroniza alterações nos dois sentidos. Você pode editar o timecode no REAPER, no grandMA3 ou nos dois programas e transferir todas as alterações em uma sincronização. Para isso, execute o plugin TimecodeMate3 no grandMA3.

- Começar no REAPER: crie o timecode e indique no Summary onde ele deve aparecer no MA.
- Começar no grandMA3: clique em **+ MA timecodes** (Add from MA) para importar um timecode existente para o REAPER.
- Continuar a edição: após a primeira sincronização, edite em qualquer um dos programas e transfira as alterações pelo Update.

Update nos dois sentidos: REAPER e grandMA3

Edite em qualquer um dos programas e execute o plugin no grandMA3.



As alterações podem vir do REAPER ou do grandMA3.

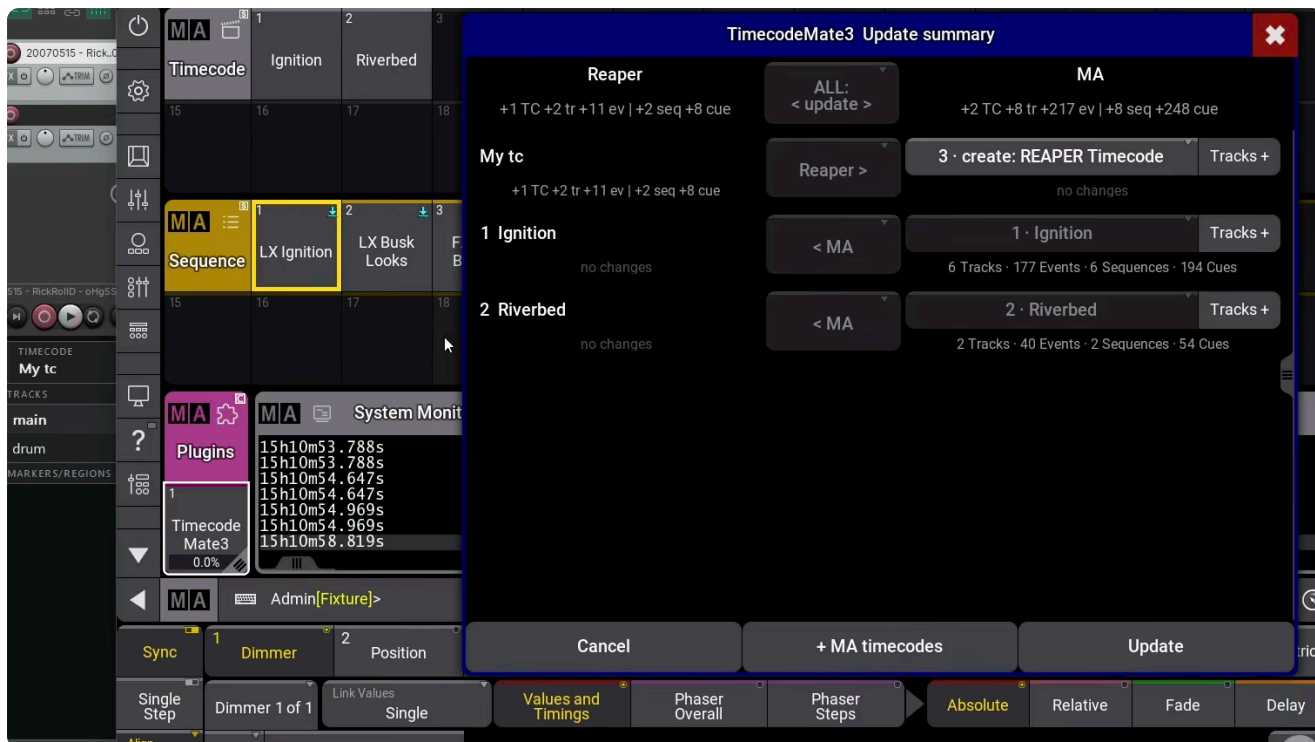
Não há sincronização automática em segundo plano.

Conectar e conferir as alterações

1. Salve cópias de segurança do projeto do REAPER e do show do MA.
2. Abra o projeto desejado no REAPER e selecione o Data Pool desejado no MA.
3. No REAPER, abra **About > Server** e confira se o servidor está em execução. Se o grandMA3 estiver em outro computador ou em uma mesa, consulte o endereço IP e a porta para a conexão.
4. Execute o plugin do MA com `Plugin <slot>`.

O plugin tentará se conectar automaticamente. Se a janela **REAPER endpoint** aparecer, informe o endereço IP do computador com REAPER. Se os dois programas estiverem no mesmo computador, use `127.0.0.1`. Informe a porta exibida em **About > Server** (o padrão é `48003`) e clique em **Connect**.

A janela Summary mostra as diferenças entre REAPER e grandMA3 e as alterações que serão aplicadas na sincronização. O botão **+ MA timecodes** abre **Add from MA**.



Dependendo das alterações, o Summary pedirá que você:

- indique um objeto do MA ou uma posição livre no pool para um timecode ou uma sequência que ainda não participe da sincronização;
- escolha **REAPER** ou **MA** para um conflito, quando o mesmo valor tiver sido alterado de formas diferentes nos dois programas;
- escolha **Pause sync / Do not sync** para manter o timecode nos dois programas sem transferir suas alterações desta vez.

Faça as escolhas necessárias em todas as linhas pendentes. Depois disso, o botão **Update** ficará disponível. Para sair sem alterar os dados, clique em **Cancel**.

Clique em **Update** e confira no relatório o que foi criado, alterado e excluído. Se a conexão cair, o programa poderá concluir essa sincronização ao se reconectar, sem abrir o Summary novamente.

Importar um timecode existente do grandMA3 para o REAPER

1. Abra o projeto do REAPER que receberá o timecode. Em **About > Server**, confira se o servidor está em execução.
2. No grandMA3, selecione o Data Pool que contém o timecode e execute o plugin TimecodeMate3. Se a janela de conexão aparecer, informe o endereço do REAPER.
3. No Summary, clique em **+ MA timecodes** para abrir **Add from MA**.
4. Em **Timecodes**, informe os números dos timecodes no pool do grandMA3: **3** para o timecode 3, **1 Thru 5** para os timecodes de 1 a 5, ou **2 + 7** para os timecodes 2 e 7. Clique em **Continue**.
5. Confira a lista no Summary. A importação inclui as faixas, os eventos e as sequências e cues vinculados ao timecode. A lista também pode conter alterações do REAPER. Se o plugin pedir a escolha de um valor ou objeto do MA, selecione a opção desejada.
6. Clique em **Update**, leia o relatório e confira o timecode importado no TimecodeMate3. Salve o projeto do REAPER e o show do MA.

Você também pode indicar o timecode do grandMA3 no comando que executa o plugin. Por exemplo, se o TimecodeMate3 estiver no **Plugin slot 1**, este comando seleciona o **Timecode 3** para importar para o REAPER:

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

O primeiro número é o **slot do plugin no Plugin Pool**. O número após `add-from-ma` é o **número do timecode no Timecode Pool**. O Summary abre antes da sincronização.

Após a primeira importação, edite o timecode em qualquer um dos programas e use o Update normalmente. **Add from MA** serve para adicionar outro timecode do MA que ainda não participe da sincronização. Não é preciso importar novamente um timecode após cada alteração.

Enviar um novo timecode do REAPER para o grandMA3

1. Crie o timecode, as faixas, os eventos e os cues no REAPER.
2. Execute o plugin do grandMA3 e conecte-o a esse projeto do REAPER.
3. No Summary, escolha onde gravar o timecode e as sequências no grandMA3: em posições livres dos pools ou em objetos existentes. Confira se os objetos selecionados são os desejados.
4. Confira a lista de alterações e clique em **Update**. Verifique o resultado no grandMA3 e salve o projeto do REAPER e o show do grandMA3.

A partir daí, você pode editar os dados tanto no REAPER quanto no grandMA3.

Sincronizar as próximas alterações

Quando terminar de editar, execute o **Update**. As alterações do REAPER serão transferidas para o grandMA3, e as do grandMA3, para o REAPER. Se o mesmo valor foi alterado de formas diferentes nos dois programas, escolha no Summary qual manter.

Por exemplo, você moveu um evento no REAPER e renomeou um cue no grandMA3. Uma única sincronização atualiza tanto o tempo do evento quanto o nome do cue. Mas, se você deu nomes diferentes ao mesmo cue nos dois programas, o Summary pedirá que escolha um dos nomes.

No Summary, você pode escolher como sincronizar os dados:

OPÇÃO	RESULTADO
<code>< update ></code>	Transfere alterações nos dois sentidos.
<code>< update > conflicts: Reaper</code>	Transfere alterações nos dois sentidos; em caso de conflito, mantém o valor do REAPER.
<code>< update > conflicts: MA</code>	Transfere alterações nos dois sentidos; em caso de conflito, mantém o valor do MA.
<code>Reaper ></code>	Usa todos os valores divergentes do REAPER para os dados selecionados, mesmo quando não há conflito.
<code>< MA</code>	Usa todos os valores divergentes do MA para os dados selecionados, mesmo quando não há conflito.
<code>do not sync</code>	Mantém o timecode nos dois programas sem transferir suas alterações.

Clique em **View conflicts** para ver cada conflito separadamente. Escolher REAPER ou MA para os conflitos preserva as demais alterações dos dois programas. Os modos **Reaper >** e **< MA** usam todos os valores divergentes do programa escolhido. Confira o resultado no Summary antes de clicar em Update.

Vínculos entre objetos e exclusão

Na primeira sincronização, o TimecodeMate3 registra quais objetos do grandMA3 correspondem aos timecodes e às sequências do REAPER. Esses vínculos aparecem no Summary. Ter o mesmo nome não significa que dois objetos estejam vinculados.

A exclusão de timecodes e sequências funciona assim:

- Se você excluir um timecode ou uma sequência sincronizados no REAPER, a cópia no MA será mantida.
- Se você excluir um timecode sincronizado no MA, o timecode no REAPER será mantido e sua sincronização ficará pausada.

Para excluir completamente um timecode ou uma sequência, salve uma cópia de segurança e exclua o objeto em cada programa separadamente.

Reset sync state redefine os vínculos entre REAPER e grandMA3 sem excluir os dados do show. Use esse comando apenas se os vínculos estiverem incorretos ou se quiser configurá-los novamente. Não é necessário redefinir os vínculos para escolher valores no Summary.

Solução de problemas

O TimecodeMate3 não aparece no REAPER

- Confira se o REAPER instalado é a versão 7.71 ou mais recente.
- No Windows, selecione **Options > Show REAPER resource path** e confira se **reaper_timecodemate3.dll** está diretamente em **UserPlugins**.
- No macOS, execute novamente o instalador do pacote. Se o sistema bloquear sua abertura, autorize-a nas configurações de segurança.
- Reinicie o REAPER e selecione **Extensions > TCM3: Show UI**.

A janela de ativação continua aparecendo

- Se comprou a licença na Gumroad, use o License key do recibo e siga as instruções acima para o seu sistema. No macOS, instale depois o **.tcm3key** baixado.
- Se já tem uma chave de ativação, clique em **Install existing .tcm3key file...** no Windows ou em **Install .tcm3key...** no macOS. Selecione o arquivo emitido para esse computador.
- **Open licence file...** serve para uma licença recebida como arquivo **.tcm3lic**. Para uma compra na Gumroad, use o código do recibo.
- Se as duas ativações estiverem em uso e você precisar transferir a licença para outro computador, escreva para support@vldurnov.com.

O grandMA3 não importa ou não executa o plugin

- Confira se toda a pasta **TimecodeMate3-ma3**, incluindo os arquivos XML e Lua, está na biblioteca de plugins do MA.

- Importe `TimecodeMate3-ma3.xml` , informando o caminho `TimecodeMate3-ma3` , para um slot do Plugin Pool no Data Pool desejado.
- Ao atualizar, copie a pasta do novo pacote e importe o XML novamente, sobrescrevendo o mesmo slot.
- Abra o System Monitor do grandMA3 e confira qual plugin foi carregado.

O grandMA3 não se conecta ao REAPER

- Confira se o servidor do TimecodeMate3 está em execução em **TimecodeMate3 > About > Server**.
- Verifique o endereço e a porta. O endereço `127.0.0.1` não serve para outro computador.
- Confira se os computadores estão na mesma rede local e se o firewall permite a conexão.
- Se aparecer uma mensagem de incompatibilidade, instale a extensão do REAPER e o plugin do grandMA3 do mesmo pacote.

O botão Update está indisponível

Ainda há linhas no Summary que exigem a escolha de um valor, um objeto do MA ou uma posição no pool. Faça essas escolhas para habilitar o botão **Update**.

Um marcador de evento reaparece após ser movido ou excluído

O evento, sua faixa ou seu timecode está bloqueado ou desativado. Desbloqueie ou ative o objeto, repita a alteração e salve o projeto do REAPER.

Precisa de ajuda com a compra ou a ativação?

Compre o TimecodeMate3 em plugins.vldurnov.com/TimecodeMate3. Para dúvidas sobre compra ou ativação, escreva para support@vldurnov.com.

Referência de comandos

Ações da extensão do REAPER

Estas ações estão disponíveis no menu Extensions e na lista Actions do REAPER:

AÇÃO	FUNÇÃO
TCM3: Show UI	Abre a janela do TimecodeMate3.
TCM3: Create event at cursor	Cria um evento na faixa selecionada, na posição do cursor.
TCM3: Create event and new cue at cursor	Cria um evento e um novo cue na posição do cursor.
TCM3: Delete selected events	Exclui os eventos selecionados.
TCM3: Convert TimecodeMate 2 markers to Events	Converte os marcadores do TimecodeMate2 em eventos. Faça uma cópia de segurança antes e confira o resultado antes de usar Update.
TCM3: Reset UI layout (columns, panes, scale)	Restaura a disposição padrão de colunas e painéis, além da escala da interface.

Comandos do plugin do grandMA3

Substitua `<slot>` pelo número do slot do Plugin Pool que contém o TimecodeMate3.

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

O primeiro comando inicia a sincronização normal. O comando com `add-from-ma` seleciona os timecodes indicados do grandMA3 para importação e abre o Summary. O comando com `reset` abre **Reset sync state**, que redefine os vínculos entre os programas.