TimecodeMate3

RELEASE 5.0

Manuel d’utilisation de TimecodeMate3

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

INSTALLATION • ÉDITION • SYNCHRONISATION • DÉPANNAGE

TimecodeMate3 est un **éditeur de timecode pour REAPER** avec **synchronisation dans les deux sens avec grandMA3**. Construisez les timecodes, pistes, événements, séquences et cues dans REAPER ou dans grandMA3, puis échangez les modifications avec **Update**, que vous lancez toujours depuis le plugin grandMA3.

> Enregistrez le projet REAPER et le show grandMA3 avant le premier Update. Undo dans REAPER annule les modifications de REAPER ; il ne peut pas annuler une écriture déjà faite sur la console.

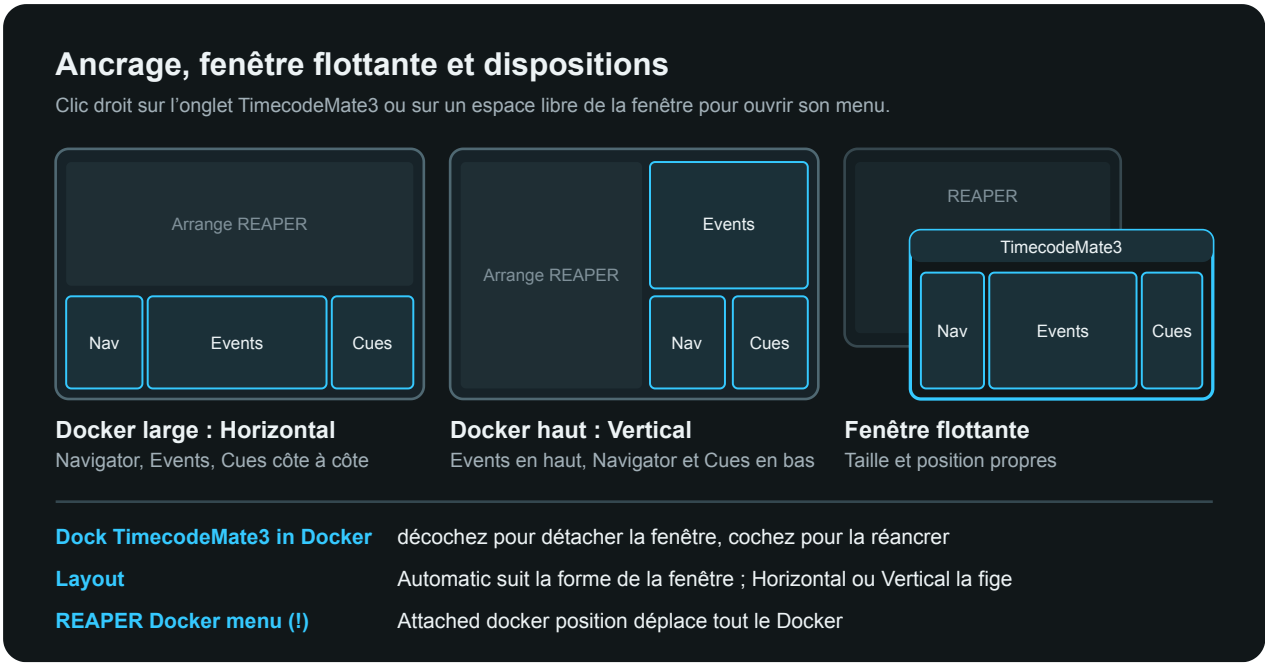
Sommaire

1. Nouveautés de la Release 5
2. Démarrer en cinq minutes
3. Installation et activation
4. La fenêtre
5. Modèle du show
6. Édition dans REAPER
7. Update avec grandMA3
8. Dépannage
9. Référence des commandes

Nouveautés de la Release 5

Principales nouveautés

1. **Nouvelles dispositions de fenêtre ; flottante ou ancrée.** Un clic droit sur l'onglet TimecodeMate3 ou sur un espace libre de la fenêtre ouvre le menu de la fenêtre. Décochez **Dock TimecodeMate3 in Docker** pour rendre la fenêtre flottante ; cochez-le pour l'ancrer de nouveau. **Layout** vaut Automatic (suit la forme de la fenêtre), Horizontal ou Vertical. **Show navigator**, **Show separate Cue table** et **Interface scale** adaptent la fenêtre aux petits écrans.



2. **Q enregistre à la position de lecture.** Q et **Add event** utilisent la position de lecture pendant la lecture et le curseur d'édition à l'arrêt. Q suit l'affectation de cue de la piste sélectionnée.
3. **Raccourcis de pistes.** Par défaut sur Mac / Windows :
   - sélectionner la piste 1–9 : **Control+1-9** / **Ctrl+Shift+1-9** ;
   - ajouter un événement directement sur la piste 1–9 : **Command+Control+1-9** / **Ctrl+Alt+Shift+1-9** (avec le token et les réglages de cue de cette piste) ;
   - sélectionner tous les événements des pistes sélectionnées : **Control+A** / **Ctrl+Shift+A**.

   Navigator et Add event affichent vos raccourcis réels ; modifiez-les dans l'Action list de REAPER.
4. **Répéter une section sur plusieurs pistes.** Copiez des événements de plusieurs pistes, sélectionnez la piste de destination et collez avec Paste : la répartition sur les pistes et les écarts sont conservés, y compris dans un autre timecode, et les cues sont résolues dans la séquence de chaque piste qui les reçoit.
5. **Update grandMA3 plus fiable.** Un projet rouvert après un import n'affiche plus de faux conflits. Le choix des cibles dans la Summary montre la progression ; choisir de nouveau la cible d'origine annule le changement. **+ MA timecodes** accepte des plages comme `1 Thru 5` ; un timecode MA sans nom arrive sous le nom **Timecode X** (X est son emplacement de pool). Un Fade/Delay illisible est ignoré pour cette cue au lieu d'effacer son timing.

Également nouveau

- **L'activation Gumroad sur Mac fonctionne comme sous Windows :** collez le code du reçu sous **Enter your Gumroad code** et choisissez **Activate code**.
- **Vérification des mises à jour sous macOS : Settings, license and updates... > Updates**. **Download update** ouvre l'archive dans votre navigateur ; installez-la vous-même.
- **Disable** masque les événements d'une piste ou d'un timecode dans l'Arrange, sur la règle et dans le tableau Events. C'est local à REAPER ; les données participent toujours à l'Update.
- **Navigator :** double-cliquez sur un nom ou appuyez sur F2 pour renommer ; double-cliquez sur la pastille de couleur d'une piste pour sélectionner ou désélectionner ses événements. Un clic droit sur un en-tête de colonne du tableau Events permet de choisir les colonnes.

- **Static #** donne une même cue à plusieurs événements ; **Renumber cues** refuse les numéros en double ; un plan qui ne change rien l'indique.
- **Extensions > TimecodeMate3** contient les sous-menus Events et Tracks. L'action séparée qui forçait événement + cue est supprimée. **About** s'appelle désormais **Settings, license and updates**.

Corrections

- Les ajouts, séries et Paste refusés expliquent pourquoi et ne changent rien, ni la sélection ni l'Undo. Ajouter avant le début d'un timecode l'étend sans déplacer d'événements ; rien n'est créé avant le zéro du projet ni dans des régions verrouillées ou désactivées.
- L'Undo de Paste répétés et de modifications d'événements conserve les événements et les marqueurs de la règle.
- Mac : les valeurs saisies dans les popovers s'appliquent immédiatement ; Command+A/C/V/X fonctionnent dans nos champs, y compris avec une disposition de clavier russe.
- Select all ne désélectionne plus ; la pastille de couleur fonctionne aussi quand on la répète.
- La position de la fenêtre flottante, l'ancrage et les réglages survivent à la réouverture et aux screensets. Fermer la fenêtre arrête l'activité en arrière-plan. Les messages d'état passent avant les compteurs.
- Moins de délais de connexion dépassés avec grandMA3 ; REAPER sur Mac reste réactif en arrière-plan.
- Un dossier de plug-in MA manquant ou illisible est signalé avec son chemin et la raison. La vérification des mises à jour ne retarde plus l'ancrage ni la fermeture de la fenêtre.

Démarrer en cinq minutes

1. Installez l'extension REAPER et le plugin grandMA3 depuis le même paquet et activez (section suivante).
2. Ouvrez votre projet REAPER et votre show grandMA3.
3. Dans REAPER, faites un clic droit sur l'onglet TimecodeMate3 et ouvrez **Settings, license and updates...**. Sous **Server**, **Run server** est activé et **Status** indique `Listening`. Pour une console sur un autre ordinateur, notez l'adresse sous **This machine** et le **Port**.
4. Dans grandMA3, dans le Data Pool de votre show, exécutez `Plugin <slot>`. Saisissez l'adresse de REAPER si elle est demandée.
5. La **Summary** liste ce que chaque côté recevra. Pour ramener un timecode MA existant dans REAPER, appuyez sur **+ MA timecodes**. Faites les choix demandés, puis appuyez sur **Update**.
6. Lisez le rapport, vérifiez la console, enregistrez le projet et le show.

Installation et activation

Prérequis : REAPER 7.71 ou plus récent ; grandMA3 ou onPC 2.5.1.0, la version avec laquelle la Release 5 est testée ; REAPER et grandMA3 sur un même ordinateur ou sur le même réseau local.

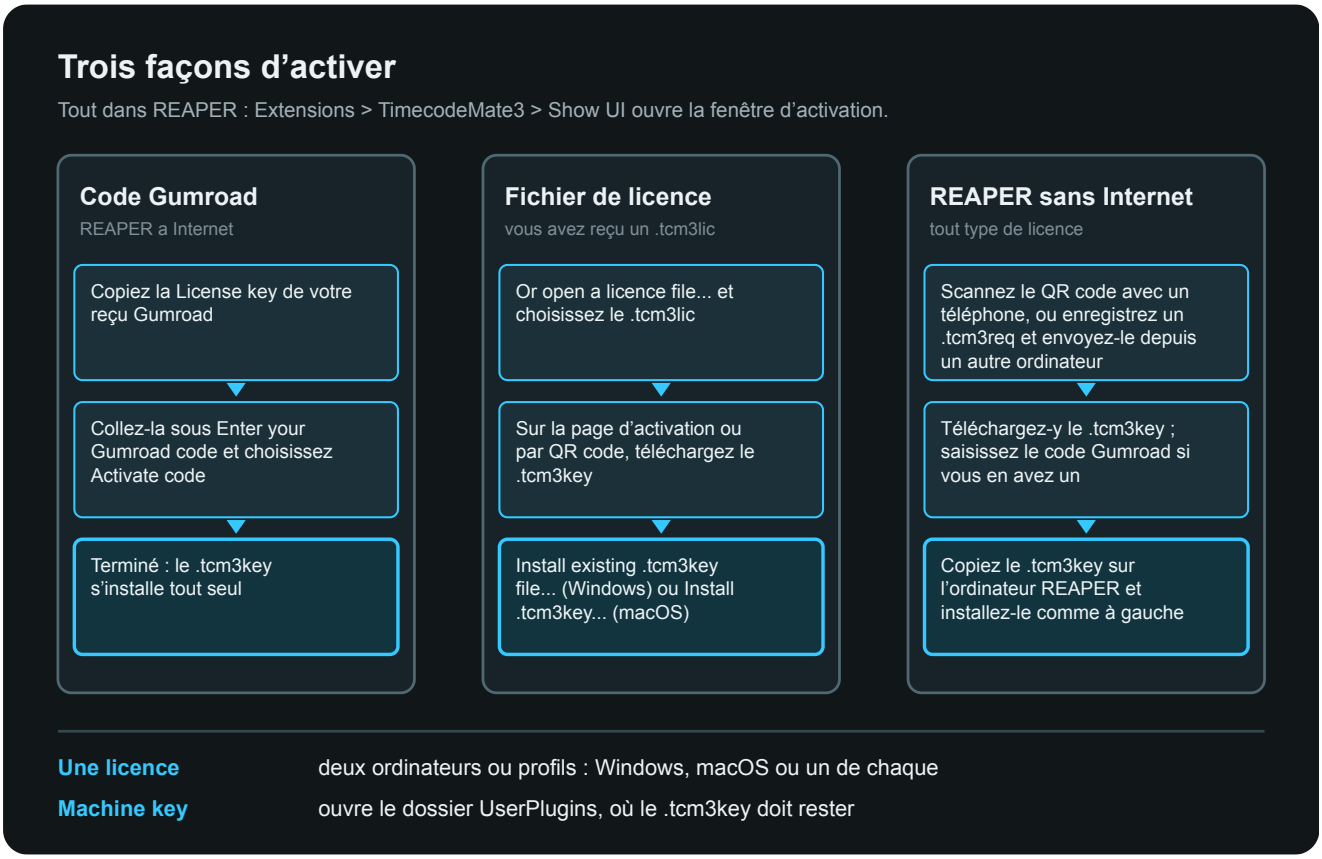
Extension REAPER

Quittez d'abord REAPER et grandMA3.

	WINDOWS	MACOS
Fichier	`reaper_timecodemate3.dll`	`TimecodeMate3-5.0.1-macos-installer.pkg`
À faire	Copiez la DLL directement dans `C:\Users\<vous>\AppData\Roaming\REAPER\UserPlugins`. **Options > Show REAPER resource path** ouvre le dossier parent.	Lancez l'installateur. Il place `reaper_timecodemate3.dylib` dans `~/Library/Application Support/REAPER/UserPlugins/` et remplace une version plus ancienne.
Si bloqué		Le paquet n'est pas signé. **System Settings > Privacy & Security > Open Anyway**, puis relancez-le.

Lancez REAPER et choisissez **Extensions > TimecodeMate3 > Show UI**. Si une activation est nécessaire, la fenêtre d'activation s'ouvre.

Activer



- **Code Gumroad (Internet requis) :** collez la **License key** de votre reçu sous **Enter your Gumroad code** et choisissez **Activate code**. La clé s'installe d'elle-même. Un code refusé reste dans le champ pour être corrigé.
- **Fichier de licence : Or open a licence file...**, choisissez le `.tcm3lic`, récupérez le `.tcm3key` sur la page d'activation ou par le code QR, puis **Install existing .tcm3key file...** (Windows) ou **Install .tcm3key...** (macOS).
- **REAPER sans Internet :** scannez le code QR avec un téléphone et saisissez-y le code Gumroad si vous en avez un, ou enregistrez un `.tcm3req` et envoyez-le sur la page d'activation depuis un autre ordinateur. Rapportez le `.tcm3key` et installez-le.

Une licence couvre deux ordinateurs ou profils : Windows, macOS ou un de chaque. La clé est propre à son ordinateur et reste à côté de l'extension dans `UserPlugins`. **Settings, license and updates... > Machine key** ouvre ce dossier ; **Machine slot: N of 2** indique les places utilisées. Une clé perdue revient en répétant l'activation pour cet ordinateur, ou via le support.

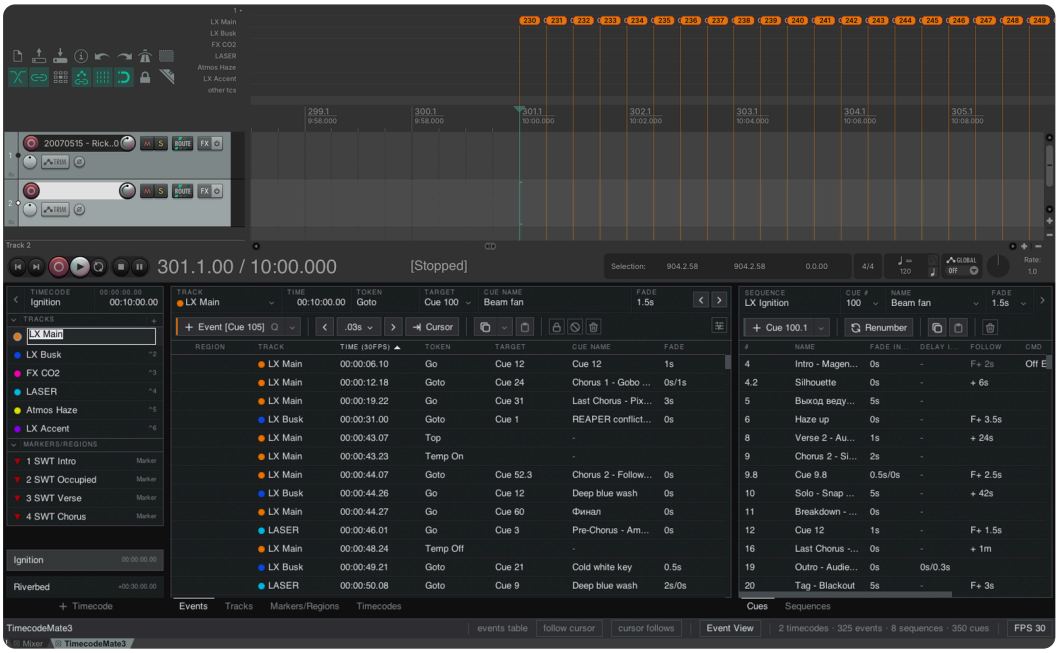
Plugin grandMA3

1. Copiez le dossier complet `TimecodeMate3-ma3` dans la bibliothèque de plugins grandMA3 sur **chaque** console et ordinateur onPC qui fait tourner le show. Chemin Windows habituel : `C:\ProgramData\MALightingTechnology\gma3_library\datapools\plugins`
2. Dans le Data Pool de votre show, ouvrez un **Plugin Pool**, choisissez un emplacement libre et importez `TimecodeMate3-ma3.xml` avec le chemin `TimecodeMate3-ma3`.
3. Exécutez-le une fois : `Plugin <slot>`.

Le show ne stocke qu'un petit chargeur ; le code est lu dans ce dossier à chaque exécution. Pour mettre à jour, copiez le nouveau dossier sur chaque machine, fermez toute Summary ouverte et réimportez dans le même emplacement en écrasant.

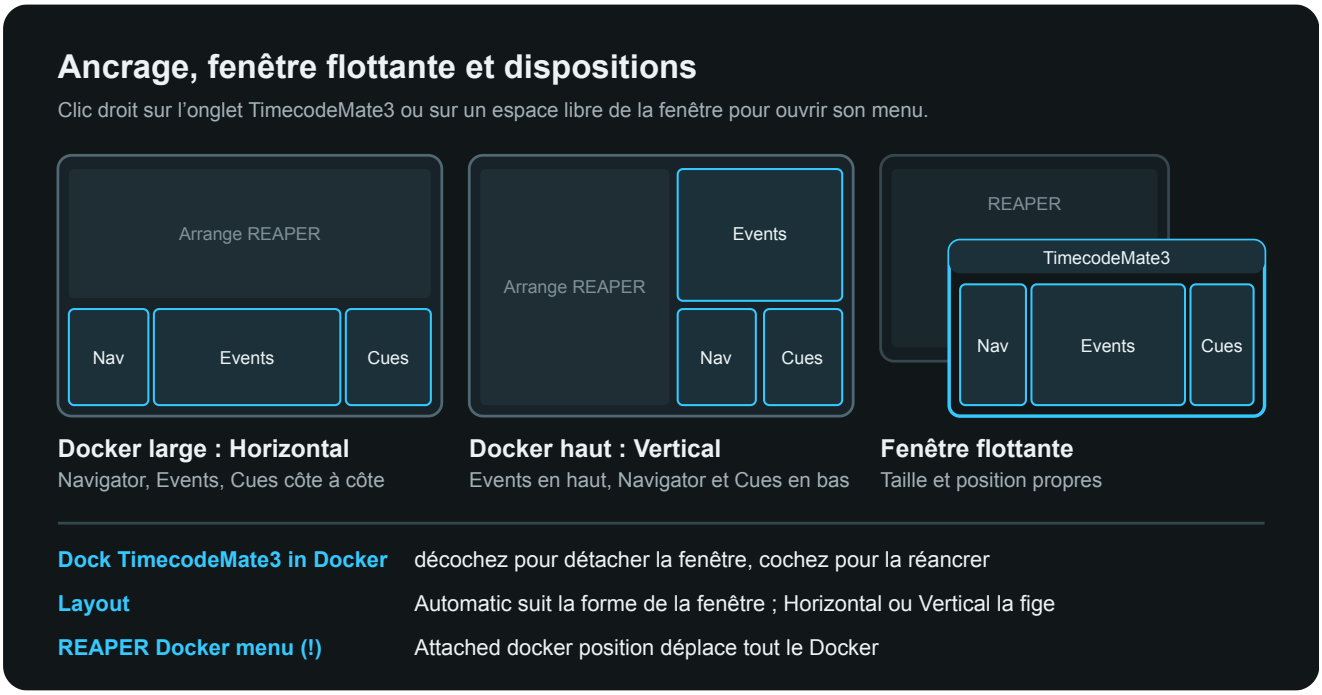
Vérifier la version : Settings, license and updates... dans REAPER indique **Release 5.0.1** ; le System Monitor de grandMA3 affiche `TCM3 TimecodeMate3 plugin loaded (build …)` quand le plugin s'exécute.

La fenêtre



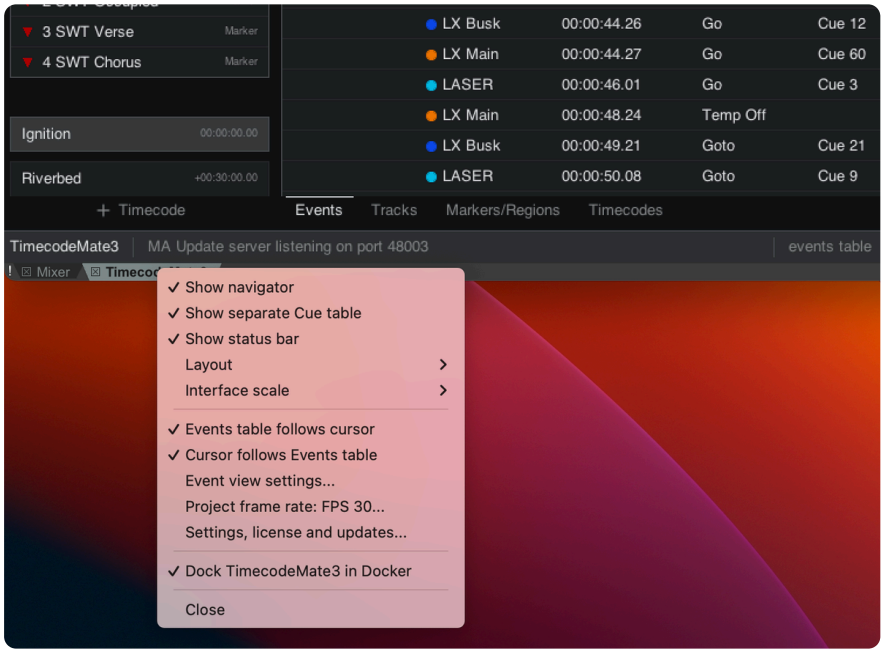
ZONE	CONTENU
À gauche : **Navigator**	Les timecodes, leurs pistes et les marqueurs non attribués. Un clic sélectionne. Double-clic sur un nom ou **F2** pour renommer. Double-clic sur le point de couleur d'une piste pour sélectionner tous ses événements.
En haut : bandeau	La piste et l'événement sélectionnés : Time, Token, Target, nom du cue, Fade, et **Add** avec son raccourci Q.
Au centre : tableaux	**Events**, **Tracks**, **Markers/Regions**, **Timecodes**.
À droite : **Cues** et **Sequences**	La liste de cues de la séquence sélectionnée.
En bas : barre d'état	Messages et compteurs, **Event View**, **follow cursor** et **cursor follows**, et le nom du produit, qui ouvre les réglages.

Ancrer, détacher et disposition



Un clic droit sur l'onglet **TimecodeMate3**, ou sur un espace libre de la fenêtre, ouvre le menu de la fenêtre :

ÉLÉMENT DU MENU	EFFET
Dock TimecodeMate3 in Docker	Coché : ancrée. Décochez pour détacher la fenêtre ; taille et position sont mémorisées.
Layout	**Automatic** suit la forme de la fenêtre : haute = Vertical, large = Horizontal. **Horizontal** ou **Vertical** la fige. Faites glisser les séparateurs ; ils sont mémorisés.
Show navigator, **Show separate Cue table**, **Show status bar**	Masque ou affiche les volets. Cues et Sequences masqués deviennent des onglets au centre ; les deux volets latéraux masqués, les tableaux remplissent la fenêtre.
Interface scale	Interface plus grande ou plus petite.
Events table follows cursor, **Cursor follows Events table**	Lient la sélection du tableau et le curseur de REAPER.
Event view settings..., **Project frame rate: ...**	Options d'affichage des lignes ; la cadence utilisée pour afficher le temps.
Settings, license and updates...	Voir plus bas.



Pour déplacer **tout le Docker** avec tous ses onglets, utilisez le menu Docker de REAPER, le petit **!** à côté des onglets : **Attached docker position: left**, **right**, **top** ou **bottom**. Faites glisser notre onglet seul vers un autre Docker ou vers un bord de l'écran. Sur un petit écran, utilisez un Docker à gauche ou à droite avec la disposition Automatic.

Disposition perdue ? Exécutez **TCM3: Reset UI layout (columns, panes, scale)** depuis les Actions de REAPER. Fenêtre perdue ? **Extensions > TimecodeMate3 > Show UI**.

Settings, license and updates

S'ouvre depuis le menu de la fenêtre ou depuis le nom du produit dans la barre d'état.

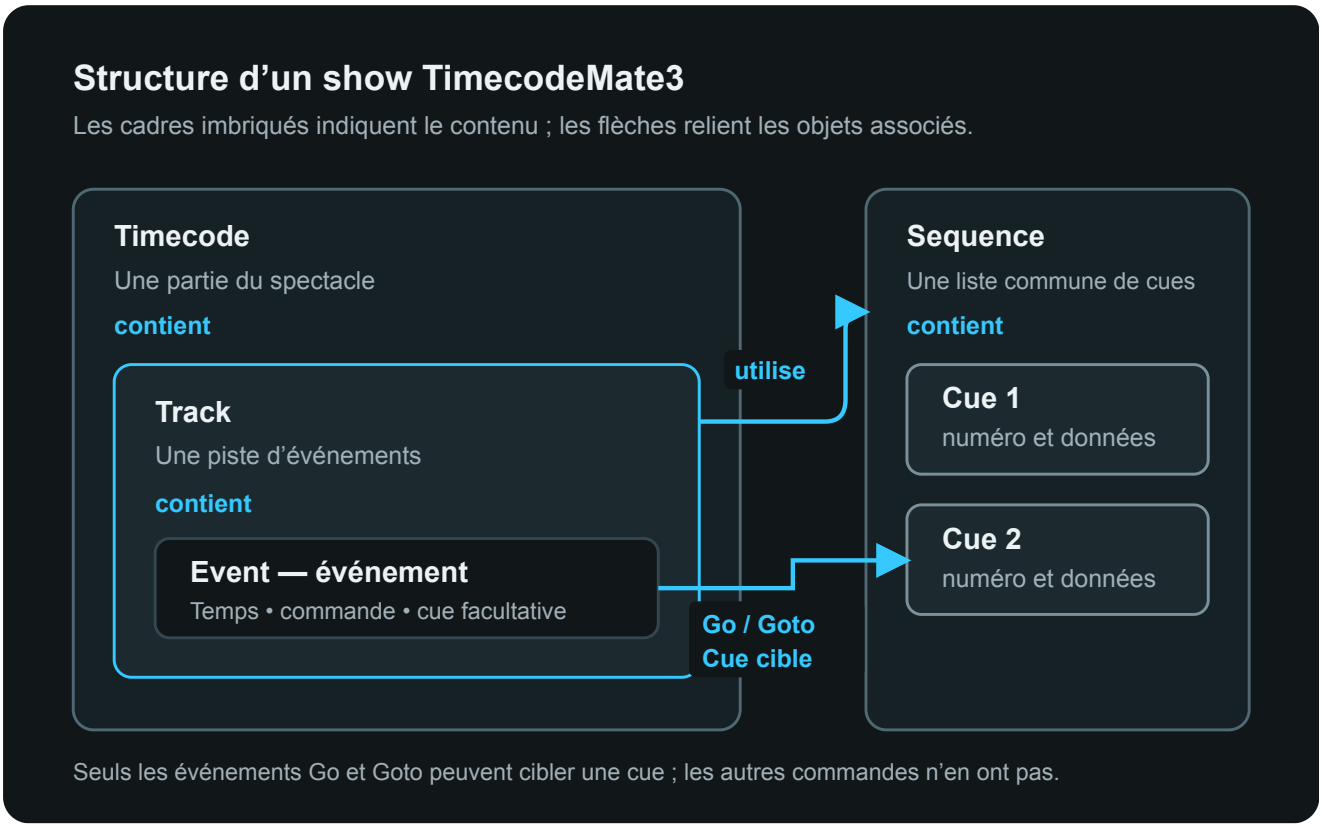
- **Release**, **Licensed to**, **Machine slot: N of 2** et **Machine key**, qui ouvre le dossier contenant votre `.tcm3key`.
- **Updates : Check now**, **Check for updates automatically**, **Update status**. **Download update** ouvre l'archive de la release dans votre navigateur ; installez-la vous-même. Mac 4.3.0 n'a pas de vérification des mises à jour : récupérez 5.0.1 sur Gumroad ou via votre lien de téléchargement.
- **Server : Run server**, **Port** avec **Apply**, **Status**, et les adresses IPv4 sous **This machine** pour une console en réseau.
- **MA peer sync state** avec **View peers**, et **Interface scale**.

Raccourcis clavier

ACTION	MACOS	WINDOWS
Créer un événement au curseur	Q	Q
Créer un événement sur la piste 1 à 9 au curseur	Command+Control+1…9	Ctrl+Alt+Shift+1…9
Sélectionner la piste 1 à 9 du timecode actif	Control+1…9	Ctrl+Shift+1…9
Sélectionner tous les événements des pistes sélectionnées	Control+A	Ctrl+Shift+A

Ces affectations appartiennent à **Actions > Show action list** de REAPER ; changez-les là, et Navigator et **Add** montrent ce qui est affecté. Sur Mac, Control est la touche Control, pas Command. Les actions de création utilisent la position de lecture pendant la lecture et le curseur d'édition à l'arrêt, avec le token et le réglage de cue de la piste. Si un événement ne peut pas être ajouté (pas de telle piste, verrouillée ou désactivée, position occupée), rien ne change et la barre d'état en donne la raison.

Modèle du show



OBJET	SIGNIFICATION
Timecode	Une chanson, une scène ou un acte : une section du projet REAPER avec Start et End.
Track — piste	Une ligne d’événements dans un timecode, en général liée à une séquence.
Sequence — séquence	Une liste de cues globale ; plusieurs pistes peuvent la partager.
Cue	Numéro, nom, fades, delays, follow, commande, notes.
Event — événement	Une commande datée (Go, Goto, Top...) sur une piste, éventuellement dirigée vers un cue.
Marker/Region	Un objet REAPER ordinaire ; il peut appartenir à un timecode.

Les données TimecodeMate3 vivent dans le projet REAPER, les données MA dans le show ; Update apparie les objets et échange les modifications. Le temps est stocké en secondes et la cadence ne change que l’affichage. **Event Columns > Display absolute time** bascule entre le temps du projet et le temps depuis le début du timecode.

Dans les tableaux : un clic sélectionne, Ctrl/Cmd-clic ajoute, Maj-clic sélectionne une plage, un double-clic édite ; Entrée valide, Échap annule, Tab passe à la suite.

Édition dans REAPER

Timecode et pistes

Un nouveau projet contient déjà un timecode, une piste et une séquence. Renommez-les ou ajoutez les vôtres :

1. Dans **Timecodes** ou le Navigator, ajoutez un timecode et réglez **Start** et **End** assez larges pour tous ses événements.
2. Sélectionnez-le, ouvrez **Tracks**, **Add track** ; réglez nom, couleur, **Sequence** et **Default Token**. `All` rend la piste disponible partout.
3. **New cue #** décide ce que reçoit un nouvel événement : `None` (pas de cue), le numéro de cue suivant ou intercalé, ou **Static number**.

Cues

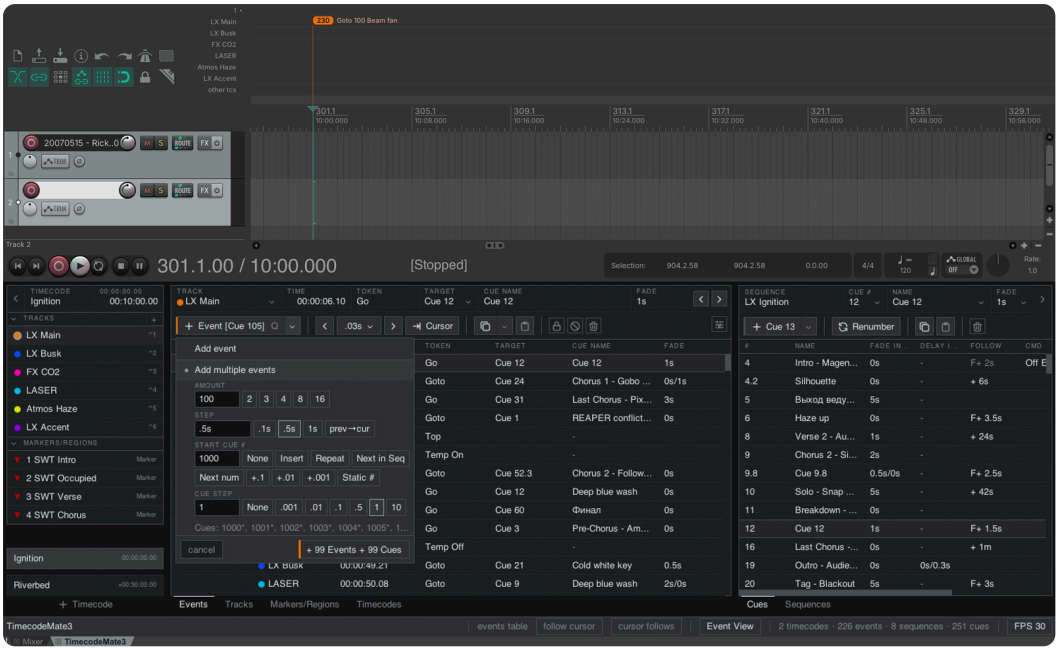
Sélectionnez une séquence dans **Cues**, **Add Cue**, puis modifiez numéro, nom, Fade In/Out, Delay In/Out, follow, commande et notes. Les numéros peuvent être décimaux (`1.5`). **Renumber** donne de nouveaux numéros à une plage sélectionnée ; il refuse les doublons et ne fusionne jamais de cues.

Événements

1. Sélectionnez la piste.
2. Placez le curseur d'édition sur le temps voulu, ou lancez la lecture.
3. Appuyez sur **Q** ou **Add**. Pendant la lecture, l'événement se place à la position de lecture ; à l'arrêt, au curseur d'édition.
4. Vérifiez **Token** et **Target**. `Go` et `Goto` peuvent viser un cue ; un Target vide suit l'ordre de la séquence et s'affiche `(Cue 3)` .

Enregistrer à l'écoute : lancez la lecture et appuyez sur **Q** à chaque moment, ou **Command+Control+N** / **Ctrl+Alt+Shift+N** pour poser l'événement directement sur la piste N. Gardez le focus hors des champs de texte. Arrêtez, vérifiez les lignes, puis Update.

Une série régulière : Add Events > Add multiple events, réglez **Amount** et **Step** (`0.5s` , `250ms` , `2m` ; `prev→cur` répète le dernier intervalle), vérifiez l'aperçu, Apply. Les positions occupées sont sautées ; un Undo retire tout le lot.



Copy et Paste : sélectionnez des événements d'un même timecode, Copy, sélectionnez la piste de destination, placez le curseur, Paste. Les temps relatifs sont conservés ; le mode Copy ancre au premier événement ou au curseur. Les événements venant de plusieurs pistes gardent leurs lignes : la ligne de la piste active arrive sur la piste sélectionnée et les autres autant de pistes au-dessus ou en dessous, y compris dans un autre timecode. Paste ne crée jamais de pistes ni de séquences et ne fait rien si les lignes ne rentrent pas ou si une cible est verrouillée ou désactivée. Un Undo retire le collage.

Plusieurs événements vers des cues : sélectionnez-les et ouvrez **Target** : **Assign/create cues** (numéro de départ et pas, ou **Static #** pour leur donner à tous le même cue), **Renumber cues** (refuse les doublons), **Reassign cues in timeline order**. L'aperçu indique quand un plan ne change rien.

Le bandeau décale aussi les événements, les déplace au curseur ou vers une autre piste, les verrouille, les désactive et les supprime. **Fade** utilise le temps du cue ou une valeur propre. Un clic droit sur l'en-tête du tableau donne les colonnes optionnelles : Duration, Region, Cue Delay, Cue Follow, Cue Command, Cue Notes.

Marqueurs et régions

Add marker et **Add region** créent des objets REAPER ordinaires ; gérez-les dans **Markers/Regions** (filtres `markers` et `regions` ; **Select Events Only** sélectionne les événements d'une région). Les marqueurs d'événements sur la règle sont modifiables : en déplacer ou en supprimer un modifie l'événement, sauf si l'événement, sa piste ou son timecode est verrouillé ou désactivé ; le marqueur revient alors.

Deux façons de transformer des marqueurs existants, par exemple issus d'un export SWT de Cubase, en événements :

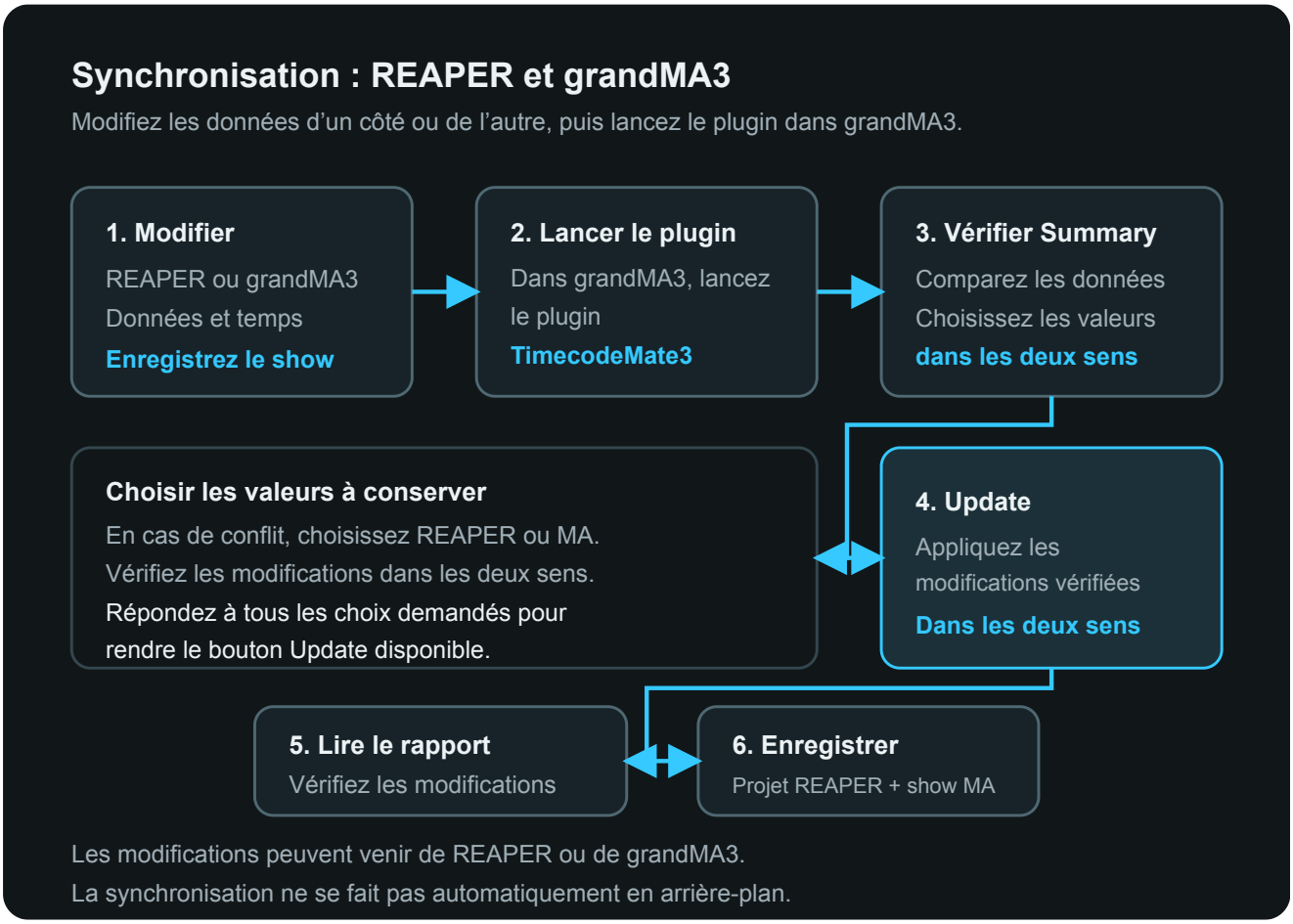
- **events at markers** (bandeau Markers/Regions) : sélectionnez une piste et les marqueurs. Chaque marqueur reçoit un événement avec le token et le réglage de cue de la piste ; les positions occupées sont sautées ; un Undo retire le lot.
- **Accept markers as Events** (Event View settings) : les nouveaux marqueurs deviennent des événements dès qu'ils apparaissent. Le nom du marqueur est lu ainsi :

PARTIE DU NOM DU MARQUEUR	DEVIENT
Nombre en tête, `5`	Numéro de cue (sinon le numéro du marqueur)
Le reste, `Chorus`	Nom du cue
`{Lights}`	Piste (sinon la piste sélectionnée)
`[text]`	Commande du cue
`2/0.5` en fin	Fade 2 s, delay 0,5 s

`5 Chorus {Lights} 2/0.5` devient un événement sur Lights visant le cue 5 « Chorus ». Les événements gardent leur temps en secondes et ne suivent pas les changements de tempo ultérieurs.

Lock bloque les modifications. **Disable** masque en plus les événements d'une piste ou d'un timecode de l'Arrange, de la règle et du tableau ; ils participent toujours à l'Update. Les deux sont dans le bandeau et dans la colonne **State**.

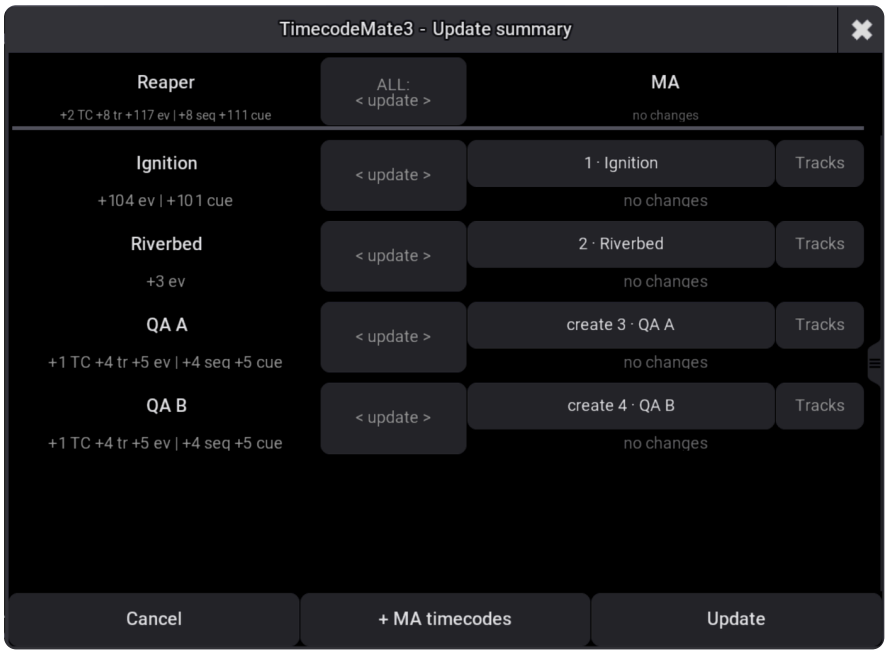
Update avec grandMA3



Update est **bidirectionnel** : les modifications faites dans REAPER vont vers grandMA3 et celles faites dans grandMA3 reviennent, en un seul passage. Il part toujours du plugin sur la console, et rien n'est écrit avant que vous appuyiez sur **Update**.

Connecter et vérifier

1. Enregistrez une sauvegarde du projet et du show.
2. Dans REAPER, **Settings, license and updates > Server** : **Run server** activé, **Status** `Listening`.
3. Dans grandMA3, sélectionnez le Data Pool et exécutez `Plugin <slot>`. Si **REAPER endpoint** s'ouvre, saisissez l'adresse IP de l'ordinateur REAPER (`127.0.0.1` sur un seul ordinateur) et le port (par défaut `48003`), puis **Connect**.



La **Summary** montre ce que chaque côté recevra. Elle peut vous demander de choisir une cible ou un emplacement de pool pour un nouveau timecode ou une nouvelle séquence, de choisir **REAPER** ou **MA** pour un conflit, ou de mettre **do not sync** sur un timecode à ne pas toucher. **Update** devient disponible une fois tous les choix faits ; **Cancel** ne change rien. Lisez ensuite le rapport. Si la connexion a été coupée, la reconnexion termine le même passage.

Ramener un timecode MA dans REAPER

1. Ouvrez le projet REAPER qui doit le recevoir, le serveur à l'écoute.
2. Exécutez le plugin dans le Data Pool qui contient le timecode.
3. Dans la Summary, appuyez sur **+ MA timecodes**, saisissez `3`, `1 Thru 5` ou `2 + 7`, puis **Continue**.
4. Vérifiez : le nouveau timecode affiche **create new** ; un timecode MA sans nom arrive comme **Timecode X**, X étant son emplacement de pool. Pistes, événements, séquences et cues l'accompagnent.
5. **Update**, vérifiez le résultat dans REAPER, enregistrez les deux côtés.

Le même import en ligne de commande : `Plugin 1 "add-from-ma 3"` (emplacement de plugin 1, timecode 3). Après le premier import, utilisez l'Update normal ; ne réimportez pas le même timecode.

Envoyer un timecode REAPER vers grandMA3

Construisez-le dans REAPER, exécutez le plugin, choisissez les cibles MA ou emplacements de pool demandés par la Summary (vérifiez une cible existante avant de la lier), **Update**. Ensuite, les deux côtés peuvent le modifier.

Continuer à éditer des deux côtés

Éditez dans REAPER, dans grandMA3 ou dans les deux, puis Update. Une modification faite d'un côté est reportée de l'autre. La même valeur modifiée différemment des deux côtés est un conflit : la Summary demande laquelle garder, et **View conflicts** les liste. Le sélecteur de direction, par timecode ou pour **ALL** :

CHOIX	RÉSULTAT
`< update >`	Échanger les modifications dans les deux sens.
`< update > conflicts: Reaper` ou `conflicts: MA`	Les deux sens ; les conflits prennent la valeur de ce côté.
`Reaper >` ou `< MA`	Ce côté est la source de toute valeur différente, pas seulement des conflits.
`do not sync`	Laisser ce timecode hors de ce passage.

Les suppressions sont prudentes : supprimer un timecode ou une séquence synchronisés dans REAPER les laisse dans MA ; supprimer un timecode synchronisé dans MA le laisse dans REAPER avec sa synchronisation en pause. Les suppressions d'événements et de cues, elles, sont transmises. **Reset sync state** ne fait que reconstruire un appariement endommagé ; ce n'est pas un moyen de régler une différence dans la Summary.

Dépannage

PROBLÈME	À FAIRE
TimecodeMate3 est absent du menu Extensions de REAPER	REAPER 7.71 ou plus récent. Windows : la DLL est directement dans `UserPlugins` (**Options > Show REAPER resource path**). macOS : relancez l'installateur et passez **Open Anyway**. Redémarrez REAPER.
La fenêtre d'activation revient sans cesse	Gumroad : collez le code du reçu et **Activate code**. Vous avez un `.tcm3key` ? **Install existing .tcm3key file...** ou **Install .tcm3key...**. **Or open a licence file...** seulement avec un vrai `.tcm3lic`. Pas de place libre : écrivez au support.
grandMA3 ne peut pas importer ou exécuter le plugin	Le dossier complet `TimecodeMate3-ma3` doit être dans la bibliothèque de plugins de cette machine. Importez le XML avec le chemin `TimecodeMate3-ma3` dans un emplacement du bon Data Pool. Le System Monitor nomme ce qui a été chargé.
REAPER endpoint ne se connecte pas	Activez **Run server** ; **Status** doit indiquer `Listening`. Sinon, vérifiez le message d'erreur. Si le port est occupé, réglez un autre **Port**, **Apply**, et utilisez-le sur la console. Même réseau local, pare-feu ouvert, pas de `127.0.0.1` entre deux ordinateurs. `timeout` une fois : réessayez ; deux fois : envoyez le journal au support. macOS 15 ou plus récent : **Privacy & Security > Local Network** doit autoriser REAPER.
Update est grisé dans la Summary	Une ligne attend encore un choix : une valeur, un objet MA ou un emplacement de pool.
Un cue est arrivé mais aucun événement sur la timeline	Un cue est une entrée de liste sans temps. Vérifiez la piste et les événements du timecode MA.
Update signale des temps illisibles	Le Fade ou le Delay de ce cue est ignoré, pas effacé. Envoyez le nom du cue et `tcm3_runs.log` au support.
Un marqueur d'événement revient après un déplacement ou une suppression	Son événement, sa piste ou son timecode est verrouillé ou désactivé. Déverrouillez ou activez, puis recommencez.
La disposition est fausse après un redimensionnement	**TCM3: Reset UI layout (columns, panes, scale)** dans les Actions de REAPER.

Support : support@vldurnov.com avec votre système, les versions de REAPER et grandMA3, les étapes, le message exact et une capture de la Summary ou du System Monitor. Achat : plugins.vldurnov.com/l/TimecodeMate3.

Référence des commandes

Actions REAPER

Toutes sous **Extensions > TimecodeMate3**, avec les sous-menus **Events** et **Tracks**, et dans l'Action list sous `TCM3: ...` :

ACTION	USAGE
`TCM3: Show UI`	Afficher ou masquer la fenêtre.
`TCM3: Create event at cursor`	Ajouter un événement sur la piste sélectionnée (Q par défaut).
`TCM3: Create event on Track N at cursor` (N = 1 à 9)	Ajouter un événement directement sur la piste N du timecode actif.
`TCM3: Select Track N of the active Timecode` (N = 1 à 9)	Sélectionner la piste N.
`TCM3: Select all events of the selected tracks`	Sélectionner leurs événements.
`TCM3: Delete selected events`	Supprimer les événements sélectionnés.
`TCM3: Convert TimecodeMate 2 markers to Events`	Aide à la migration ; sauvegardez d'abord.
`TCM3: Reset UI layout (columns, panes, scale)`	Restaurer la disposition par défaut.

Commandes du plugin grandMA3

```
Plugin <slot>                          Update
Plugin <slot> "add-from-ma 1 Thru 5"   Update avec ces timecodes MA ajoutés
Plugin <slot> "reset"                  Reset sync state
```