TimecodeMate3

RELEASE 5.0

Handleiding voor TimecodeMate3

Timecode-editor voor REAPER met synchronisatie in beide richtingen met grandMA3.

INSTALLATIE • BEWERKEN • SYNCHRONISEREN • PROBLEMEN OPLOSSEN

TimecodeMate3 is een **timecode-editor voor REAPER** met **synchronisatie in beide richtingen met grandMA3**. Bouw timecodes, tracks, events, sequences en cues in REAPER of in grandMA3 en wissel de wijzigingen uit met **Update**, dat u altijd start vanuit de grandMA3-plug-in.

> Sla het REAPER-project en de grandMA3-show op vóór de eerste Update. Undo in REAPER maakt REAPER-wijzigingen ongedaan; een wijziging die al naar de console is geschreven niet.

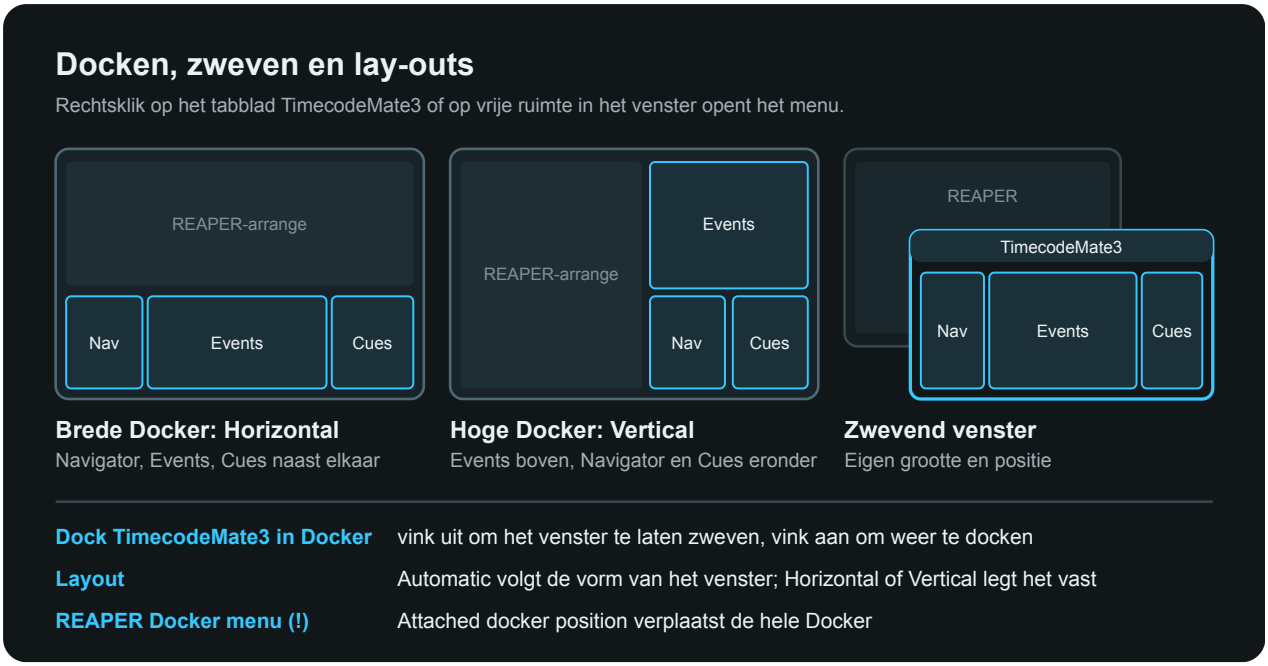
Inhoud

1. Nieuw in Release 5
2. In vijf minuten aan de slag
3. Installeren en activeren
4. Het venster
5. Showmodel
6. Bewerken in REAPER
7. Update met grandMA3
8. Problemen oplossen
9. Opdrachtenoverzicht

Nieuw in Release 5

Belangrijkste wijzigingen

1. **Nieuwe vensterindelingen; zwevend of gedockt.** Klik met rechts op het TimecodeMate3-tabblad of op lege vensterruimte voor het venstermenu. Zet **Dock TimecodeMate3 in Docker** uit om het venster te laten zweven; zet het aan om weer te docken. **Layout** is Automatic (volgt de vorm van het venster), Horizontal of Vertical. **Show navigator**, **Show separate Cue table** en **Interface scale** passen het venster aan kleine schermen aan.



2. **Q neemt op bij de afspeelpositie.** Q en **Add event** gebruiken de afspeelpositie terwijl REAPER speelt en de bewerkcursor als REAPER stilstaat. Q volgt de Cue-toewijzing van de geselecteerde Track.
3. **Track-sneltoetsen.** Standaard op Mac / Windows:
   - Track 1–9 selecteren: **Control+1-9** / **Ctrl+Shift+1-9**;
   - een Event direct op Track 1–9 toevoegen: **Command+Control+1-9** / **Ctrl+Alt+Shift+1-9** (met het token en de Cue-instellingen van die Track);
   - alle Events van de geselecteerde Tracks selecteren: **Control+A** / **Ctrl+Shift+A**.

   Navigator en Add event tonen uw werkelijke toetsen; wijzig ze in de Action list van REAPER.
4. **Een sectie op meerdere Tracks herhalen.** Kopieer Events van meerdere Tracks, selecteer de doel-Track en plak met Paste: de verdeling over de Tracks en de tussenruimtes blijven behouden, ook in een andere Timecode, en Cues worden opgezocht in de Sequence van elke ontvangende Track.
5. **Betrouwbaardere Update met grandMA3.** Een project dat na een import opnieuw wordt geopend, toont geen valse conflicten meer. Het kiezen van doelen in de Summary toont de voortgang; opnieuw het oorspronkelijke doel kiezen maakt de wijziging ongedaan. **+ MA timecodes** accepteert bereiken zoals `1 Thru 5`; een MA-Timecode zonder naam komt binnen als **Timecode X** (X is zijn poolplaats). Onleesbare Fade/Delay wordt voor die Cue overgeslagen in plaats van de timing te wissen.

Ook nieuw

- **Gumroad-activering op de Mac werkt zoals op Windows:** plak de code van het aankoopbewijs onder **Enter your Gumroad code** en kies **Activate code**.
- **Updatecontrole op macOS: Settings, license and updates... > Updates**. **Download update** opent het archief in uw browser; installeer het zelf.
- **Disable** verbergt de Events van een Track of Timecode in Arrange, op de liniaal en in de Events-tabel. Dit geldt alleen in REAPER; de gegevens doen nog steeds mee aan Update.
- **Navigator:** dubbelklik op een naam of druk op F2 om te hernoemen; dubbelklik op de kleurstip van een Track om zijn Events te selecteren of te deselecteren. Klik met rechts op een kolomkop van Events om kolommen te kiezen.

- **Static #** geeft meerdere Events één Cue; **Renumber cues** weigert dubbele nummers; een plan dat niets verandert, meldt dat.
- **Extensions > TimecodeMate3** heeft submenu's Events en Tracks. De aparte actie die Event + Cue afdwong, is verwijderd. **About** heet nu **Settings, license and updates**.

Correcties

- Geweigerde toevoegingen, reeksen en Paste leggen uit waarom en veranderen niets, ook niet aan selectie en Undo. Toevoegen vóór het begin van een Timecode verlengt die zonder Events te verschuiven; er wordt niets aangemaakt vóór projectnul of in vergrendelde of uitgeschakelde regio's.
- Undo van herhaalde Paste en van Event-bewerkingen laat Events en liniaalmarkers intact.
- Mac: in popovers getypte waarden gelden meteen; Command+A/C/V/X werken in onze velden, ook met een Russische toetsenbordindeling.
- Select all deselecteert niet meer; de kleurstip werkt ook bij herhaling.
- De positie van het zwevende venster, docken en instellingen blijven bewaard bij heropenen en in screensets. Het venster sluiten stopt het werk op de achtergrond. Statusmeldingen krijgen ruimte vóór de tellers.
- Minder verbindingstime-outs met grandMA3; REAPER op de Mac blijft op de achtergrond reageren.
- Een ontbrekende of onleesbare MA-plug-inmap wordt gemeld met pad en reden. De updatecontrole vertraagt docken of sluiten van het venster niet meer.

In vijf minuten aan de slag

1. Installeer de REAPER-extensie en de grandMA3-plug-in uit hetzelfde pakket en activeer (volgende hoofdstuk).
2. Open uw REAPER-project en uw grandMA3-show.
3. Klik in REAPER met de rechtermuisknop op het tabblad TimecodeMate3 en open **Settings, license and updates...**. Onder **Server** staat **Run server** aan en toont **Status** `Listening`. Voor een console op een andere computer noteert u het adres onder **This machine** en de **Port**.
4. Voer in grandMA3, in de Data Pool van uw show, `Plugin <slot>` uit. Voer het REAPER-adres in als daarom wordt gevraagd.
5. De **Summary** toont wat elke kant ontvangt. Om een bestaande MA-timecode naar REAPER te halen drukt u op **+ MA timecodes**. Maak de gevraagde keuzes en druk op **Update**.
6. Lees het rapport, controleer de console, sla project en show op.

Installeren en activeren

Vereisten: REAPER 7.71 of nieuwer; grandMA3 of onPC 2.5.1.0, de versie waarmee Release 5 is getest; REAPER en grandMA3 op één computer of in hetzelfde lokale netwerk.

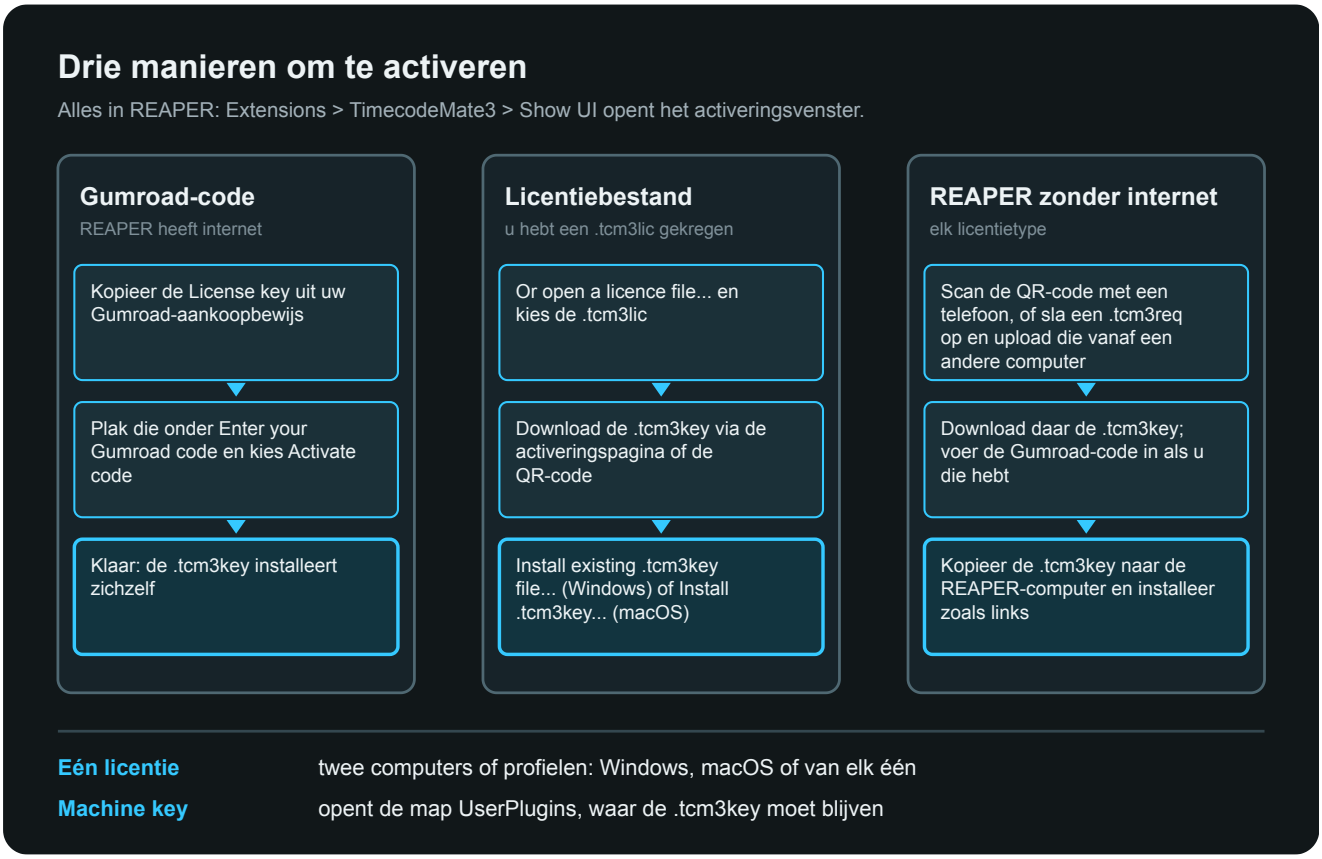
REAPER-extensie

Sluit eerst REAPER en grandMA3 af.

	WINDOWS	MACOS
Bestand	`reaper_timecodemate3.dll`	`TimecodeMate3-5.0.1-macos-installer.pkg`
Doen	Kopieer de DLL rechtstreeks naar `C:\Users\<u>\AppData\Roaming\REAPER\UserPlugins`. **Options > Show REAPER resource path** opent de bovenliggende map.	Start het installatieprogramma. Het zet `reaper_timecodemate3.dylib` in `~/Library/Application Support/REAPER/UserPlugins/` en vervangt een oudere versie.
Bij blokkade		Het pakket is niet ondertekend. **System Settings > Privacy & Security > Open Anyway**, en start het opnieuw.

Start REAPER en kies **Extensions > TimecodeMate3 > Show UI**. Als activering nodig is, opent het activeringsvenster.

Activeren



- **Gumroad-code (internet nodig):** plak de **License key** uit uw aankoopbewijs onder **Enter your Gumroad code** en kies **Activate code**. De sleutel installeert zichzelf. Een geweigerde code blijft in het veld staan om te corrigeren.
- **Licentiebestand: Or open a licence file...**, kies de `.tcm3lic`, haal de `.tcm3key` op via de activeringspagina of de QR-code, en dan **Install existing .tcm3key file...** (Windows) of **Install .tcm3key...** (macOS).

- **REAPER zonder internet:** scan de QR-code met een telefoon en voer daar de Gumroad-code in als u die hebt, of sla een `.tcm3req` op en upload die op de activeringspagina vanaf een andere computer. Breng de `.tcm3key` terug en installeer die.

Eén licentie dekt twee computers of profielen: Windows, macOS of van elk één. De sleutel hoort bij zijn computer en blijft naast de extensie in `UserPlugins`. **Settings, license and updates... > Machine key** opent die map; **Machine slot: N of 2** toont de bezette plaatsen. Een verloren sleutel komt terug door de activering voor die computer te herhalen, of via de support.

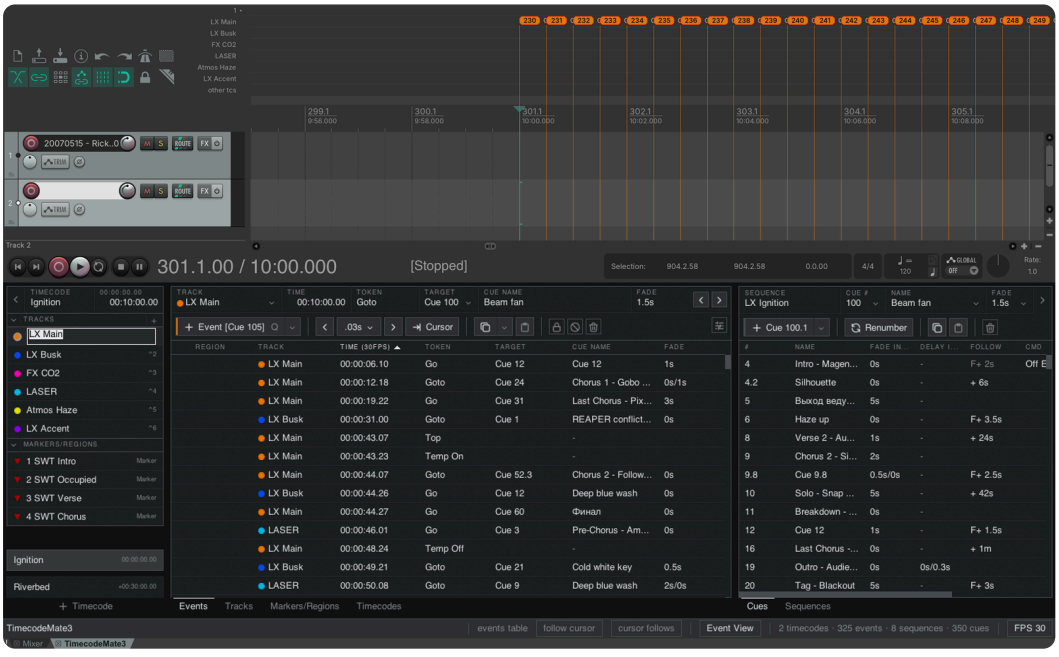
grandMA3-plug-in

1. Kopieer de volledige map `TimecodeMate3-ma3` naar de grandMA3-plug-inbibliotheek op **elke** console en onPC-computer die de show draait. Gebruikelijk Windows-pad: `C:\ProgramData\MALightingTechnology\gma3_library\datapools\plugins`
2. Open in de Data Pool van uw show een **Plugin Pool**, kies een vrije slot en importeer `TimecodeMate3-ma3.xml` met het pad `TimecodeMate3-ma3`.
3. Voer één keer uit: `Plugin <slot>`.

De show bewaart alleen een kleine loader; de code wordt bij elke run uit die map gelezen. Om bij te werken kopieert u de nieuwe map naar elke machine, sluit u een geopende Summary en importeert u opnieuw in dezelfde slot met overschrijven.

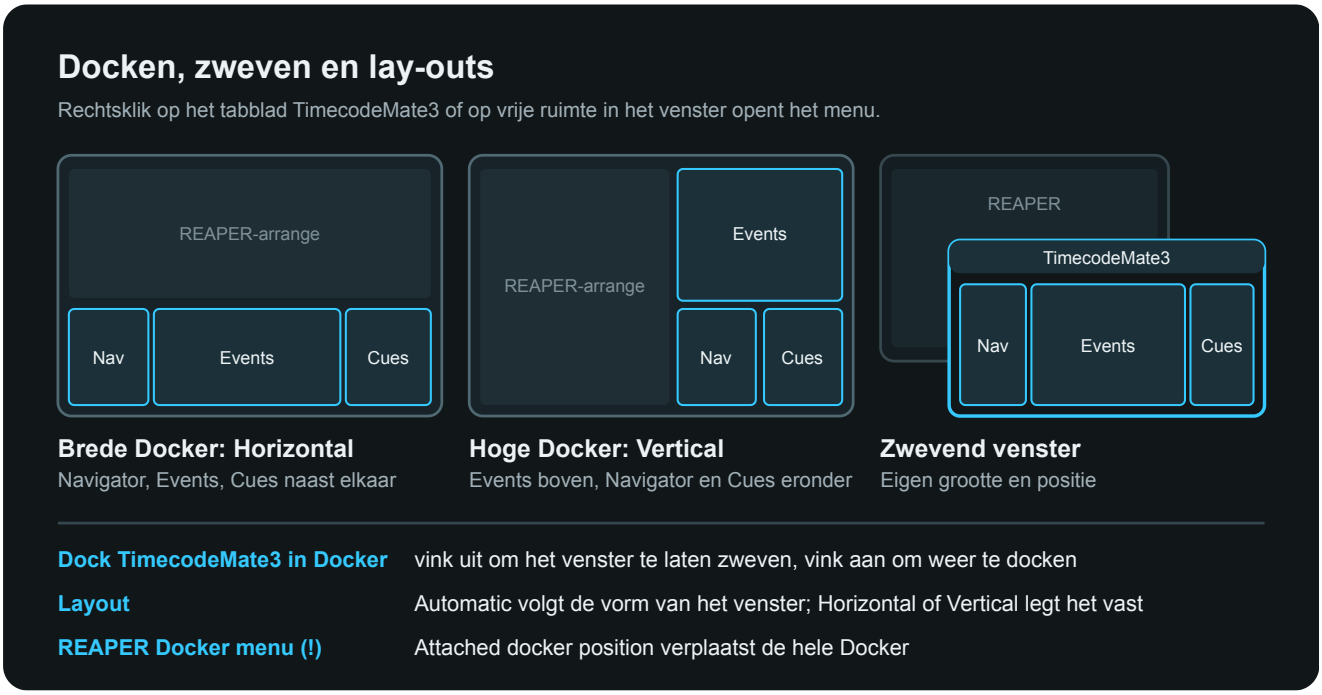
Versie controleren: Settings, license and updates... in REAPER toont **Release 5.0.1**; de System Monitor van grandMA3 toont `TCM3 TimecodeMate3 plugin loaded (build …)` wanneer de plug-in draait.

Het venster



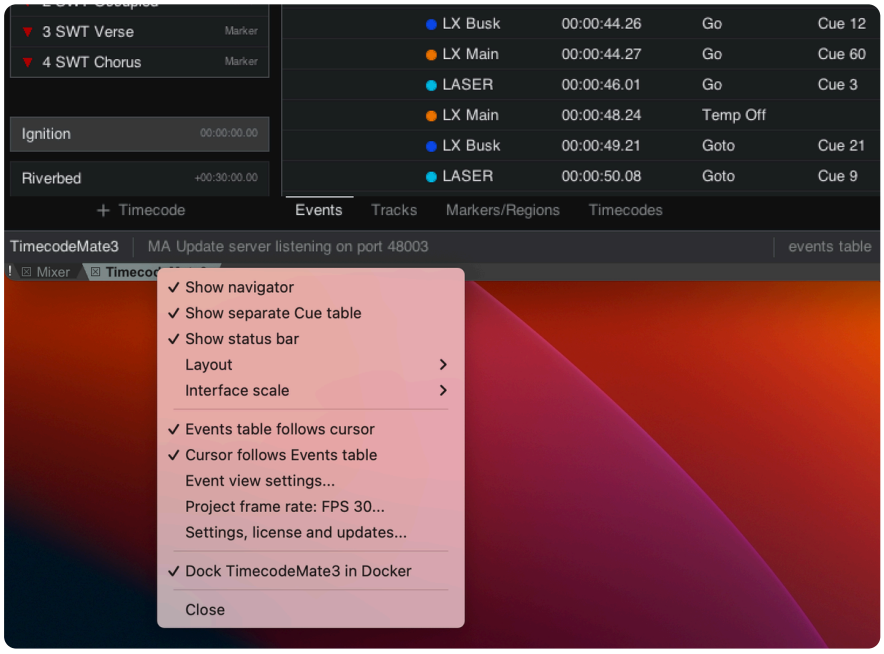
GEBIED	INHOUD
Links: **Navigator**	Timecodes, hun tracks en niet-toegewezen markers. Klikken selecteert. Dubbelklik op een naam of **F2** om te hernoemen. Dubbelklik op de kleurstip van een track om al zijn events te selecteren.
Boven: werkbalk	De geselecteerde track en event: Time, Token, Target, cuenaam, Fade en **Add** met zijn sneltoets Q.
Midden: tabellen	**Events**, **Tracks**, **Markers/Regions**, **Timecodes**.
Rechts: **Cues** en **Sequences**	De cuelijst van de geselecteerde sequence.
Onder: statusbalk	Meldingen en tellers, **Event View**, **follow cursor** en **cursor follows**, en de productnaam, die de instellingen opent.

Docken, zweven en lay-out



Een rechtermuisklik op het tabblad **TimecodeMate3**, of op vrije ruimte in het venster, opent het venstermenu:

MENU-ITEM	EFFECT
Dock TimecodeMate3 in Docker	Aangevinkt: gedockt. Vink uit om het venster te laten zweven; grootte en positie worden onthouden.
Layout	**Automatic** volgt de vorm van het venster: hoog is Vertical, breed is Horizontal. **Horizontal** of **Vertical** legt het vast. Sleep de scheidingslijnen; ze worden onthouden.
Show navigator, **Show separate Cue table**, **Show status bar**	Verbergt of toont de panelen. Verborgen Cues en Sequences worden tabbladen in het midden; met beide zijpanelen verborgen vullen de tabellen het venster.
Interface scale	Grotere of kleinere interface.
Events table follows cursor, **Cursor follows Events table**	Koppelen de tabelselectie en de REAPER-cursor.
Event view settings..., **Project frame rate: ...**	Weergaveopties voor de lanes; de framerate voor de tijdweergave.
Settings, license and updates...	Zie hieronder.



Om de **hele Docker** met alle tabbladen te verplaatsen gebruikt u het eigen Docker-menu van REAPER, het kleine **!** naast de tabbladen: **Attached docker position: left**, **right**, **top** of **bottom**. Sleep alleen ons tabblad naar een andere Docker of naar een schermrand. Gebruik op een klein scherm een linker- of rechter-Docker met de lay-out Automatic.

Lay-out kwijt? Voer **TCM3: Reset UI layout (columns, panes, scale)** uit vanuit de Actions van REAPER. Venster kwijt? **Extensions > TimecodeMate3 > Show UI**.

Settings, license and updates

Opent vanuit het venstermenu of via de productnaam in de statusbalk.

- **Release**, **Licensed to**, **Machine slot: N of 2** en **Machine key**, dat de map met uw `.tcm3key` opent.

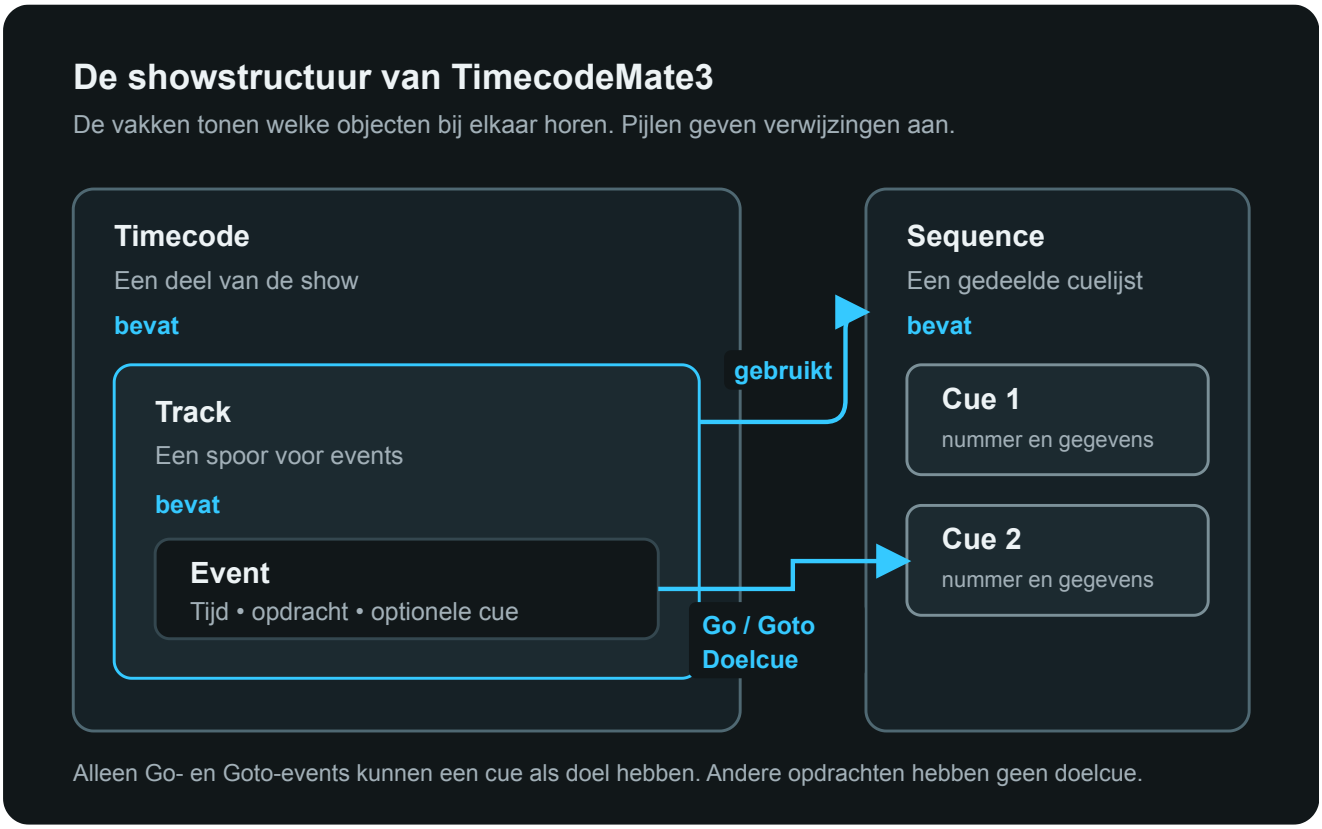
- **Updates: Check now**, **Check for updates automatically**, **Update status**. **Download update** opent het release-archief in uw browser; installeer het zelf. Mac 4.3.0 heeft geen updatecontrole: haal 5.0.1 bij Gumroad of via uw downloadlink.
- **Server: Run server**, **Port** met **Apply**, **Status**, en de IPv4-adressen onder **This machine** voor een console in het netwerk.
- **MA peer sync state** met **View peers**, en **Interface scale**.

Sneltoetsen

ACTIE	MACOS	WINDOWS
Event maken bij de cursor	Q	Q
Event maken op track 1 tot 9 bij de cursor	Command+Control+1…9	Ctrl+Alt+Shift+1…9
Track 1 tot 9 van de actieve timecode selecteren	Control+1…9	Ctrl+Shift+1…9
Alle events van de geselecteerde tracks selecteren	Control+A	Ctrl+Shift+A

Deze toewijzingen horen bij **Actions > Show action list** van REAPER; wijzig ze daar, en Navigator en **Add** tonen wat is toegewezen. Op de Mac is Control de Control-toets, niet Command. De maakacties gebruiken de afspeelpositie terwijl REAPER speelt en de bewerkcursor als REAPER stilstaat, met het token en de cue-instelling van de track. Kan een event niet worden toegevoegd (geen zo'n track, vergrendeld of uitgeschakeld, positie bezet), dan verandert er niets en zegt de statusbalk waarom.

Showmodel



OBJECT	BETEKENIS
Timecode	Een song, scène of akte: een deel van het REAPER-project met Start en End.
Track	Een eventspoor binnen een timecode, meestal gekoppeld aan één sequence.
Sequence	Een globale cuelijst; meerdere tracks kunnen er één delen.
Cue	Nummer, naam, fades, delays, follow, opdracht, notities.
Event	Een getimede opdracht (Go, Goto, Top...) op een track, optioneel gericht op een cue.
Marker/Region	Een gewoon REAPER-object; het kan bij een timecode horen.

TimecodeMate3-gegevens staan in het REAPER-project, MA-gegevens in de show; Update koppelt de objecten en wisselt wijzigingen uit. Tijd wordt in seconden opgeslagen en de framerate verandert alleen de weergave. **Event Columns > Display absolute time** schakelt tussen projecttijd en tijd vanaf het begin van de timecode.

In tabellen: klikken selecteert, Ctrl/Cmd-klik voegt toe, Shift-klik selecteert een bereik, dubbelklikken bewerkt; Enter bevestigt, Escape annuleert, Tab gaat verder.

Bewerken in REAPER

Timecode en tracks

Een nieuw project heeft al één timecode, track en sequence. Hernoem ze of voeg uw eigen toe:

1. Voeg in **Timecodes** of de Navigator een timecode toe en zet **Start** en **End** ruim genoeg voor al zijn events.
2. Selecteer hem, open **Tracks**, **Add track**; stel naam, kleur, **Sequence** en **Default Token** in. `All` maakt de track overal beschikbaar.
3. **New cue #** bepaalt wat een nieuw event krijgt: `None` (geen cue), het volgende of een tussengevoegde cuenummer, of **Static number**.

Cues

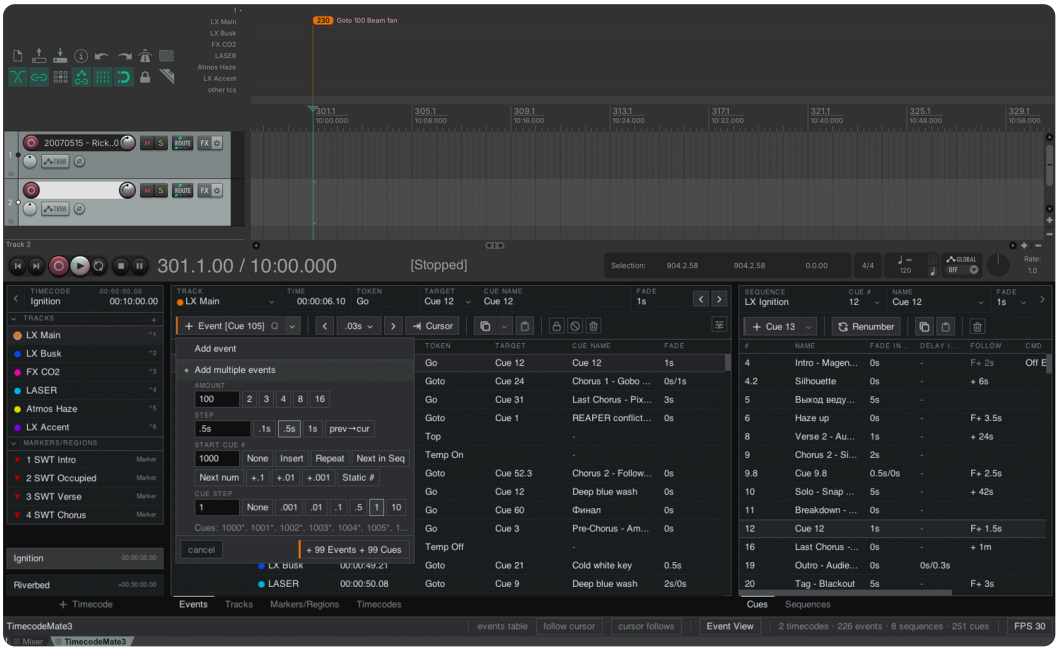
Selecteer een sequence in **Cues**, **Add Cue**, en bewerk nummer, naam, Fade In/Out, Delay In/Out, follow, opdracht en notities. Nummers mogen decimalen hebben (`1.5`). **Renumber** geeft een geselecteerd bereik nieuwe nummers; het weigert dubbele en voegt nooit cues samen.

Events

1. Selecteer de track.
2. Zet de bewerkcursor op de tijd, of start het afspelen.
3. Druk op **Q** of **Add**. Tijdens het afspelen komt het event op de afspeelpositie; stilstaand op de bewerkcursor.
4. Controleer **Token** en **Target**. `Go` en `Goto` kunnen op een cue mikken; een leeg Target volgt de volgorde van de sequence en toont `(Cue 3)` .

Opnemen tijdens het luisteren: start het afspelen en druk bij elk moment op **Q**, of op **Command+Control+N** / **Ctrl+Alt+Shift+N** om het event direct op track N te zetten. Houd de focus buiten tekstvelden. Stop, controleer de rijen, dan Update.

Een regelmatige reeks: Add Events > Add multiple events, stel **Amount** en **Step** in (`0.5s` , `250ms` , `2m` ; `prev→cur` herhaalt de laatste afstand), controleer het voorbeeld, Apply. Bezette posities worden overgeslagen; één Undo verwijdert de hele reeks.



Copy en Paste: selecteer events van één timecode, Copy, selecteer de doeltrack, zet de cursor, Paste. De relatieve timing blijft; de Copy-modus verankert bij het eerste event of bij de cursor. Events van meerdere tracks houden hun lanes: de lane van de actieve track komt op de geselecteerde track en de andere evenveel tracks erboven of eronder, ook in een andere timecode. Paste maakt nooit tracks of sequences en doet niets als de lanes niet passen of een doel vergrendeld of uitgeschakeld is. Eén Undo verwijdert het plakken.

Meerdere events naar cues: selecteer ze en open **Target**: **Assign/create cues** (startnummer en stap, of **Static #** om ze allemaal één cue te geven), **Renumber cues** (weigert dubbele), **Reassign cues in timeline order**. Het voorbeeld meldt wanneer een plan niets verandert.

De werkbalk verschuift events ook, verplaatst ze naar de cursor of naar een andere track, vergrendelt, schakelt uit en verwijdert ze. **Fade** gebruikt de cuetiming of een eigen waarde. Rechtsklik op de tabelkop voor optionele kolommen: Duration, Region, Cue Delay, Cue Follow, Cue Command, Cue Notes.

Markers en regions

Add marker en **Add region** maken gewone REAPER-objecten; beheer ze in **Markers/Regions** (filters `markers` en `regions` ; **Select Events Only** selecteert de events van een region). Eventmarkers op de liniaal zijn bewerkbaar: er een verplaatsen of verwijderen bewerkt het event, tenzij het event, zijn track of zijn timecode vergrendeld of uitgeschakeld is; dan komt de marker terug.

Twee manieren om bestaande markers, bijvoorbeeld uit een Cubase-SWT-export, in events om te zetten:

- **events at markers** (werkbalk Markers/Regions): selecteer één track en de markers. Elke marker krijgt een event met het token en de cue-instelling van de track; bezette posities worden overgeslagen; één Undo verwijdert de reeks.

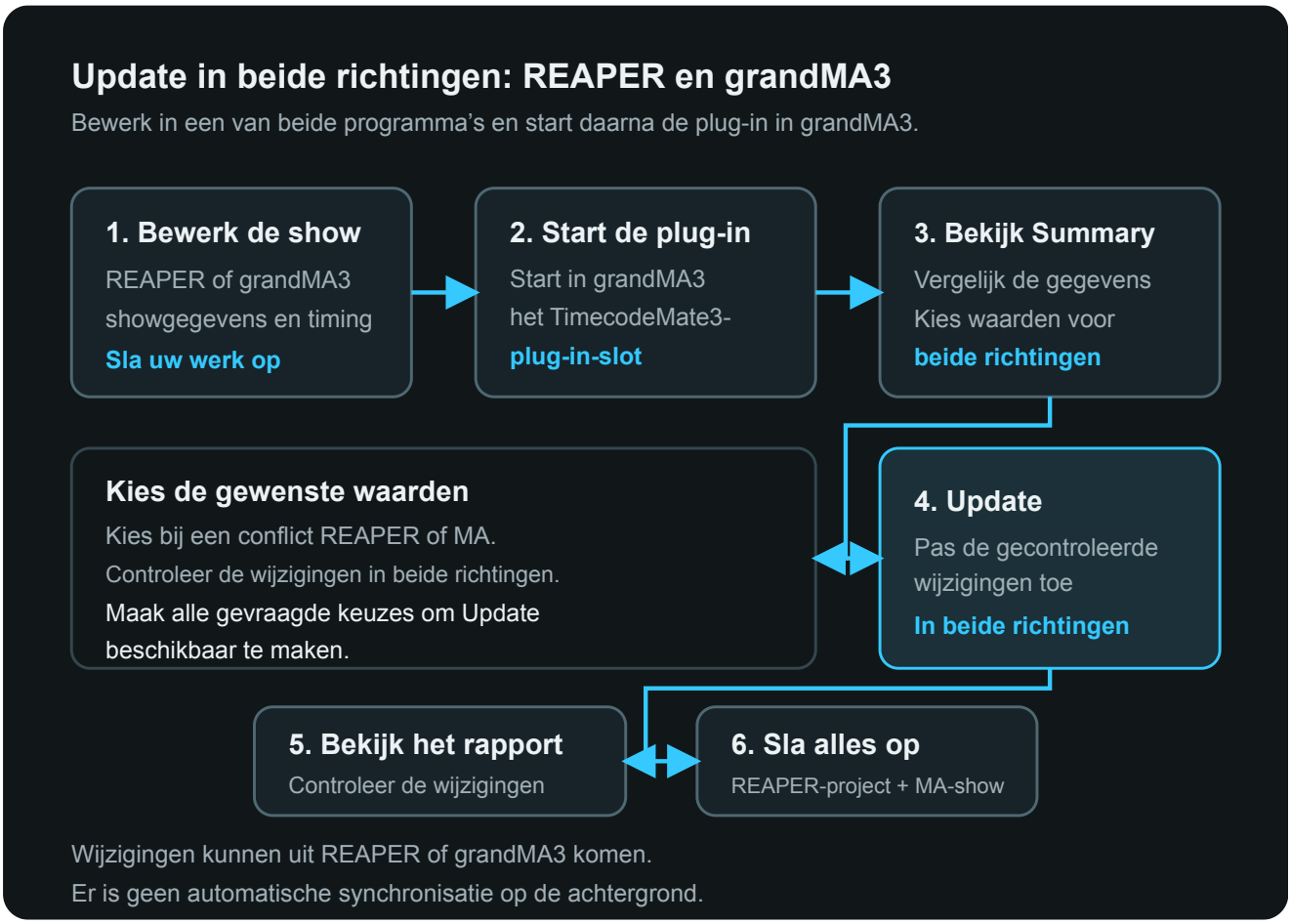
- **Accept markers as Events** (Event View settings): nieuwe markers worden events zodra ze verschijnen. De markernaam wordt zo gelezen:

DEEL VAN DE MARKERNAAM	WORDT
Getal vooraan, `5`	Cuenummer (anders het eigen nummer van de marker)
De rest, `Chorus`	Cuenaam
`{Lights}`	Track (anders de geselecteerde track)
`[text]`	Cue-opdracht
`2/0.5` achteraan	Fade 2 s, delay 0,5 s

`5 Chorus {Lights} 2/0.5` wordt een event op Lights gericht op cue 5 "Chorus". Events houden hun tijd in seconden en volgen latere tempowijzigingen niet.

Lock blokkeert bewerkingen. **Disable** verbergt bovendien de events van een track of timecode uit Arrange, de liniaal en de tabel; ze doen nog wel mee aan Update. Beide staan in de werkbalk en in de kolom **State**.

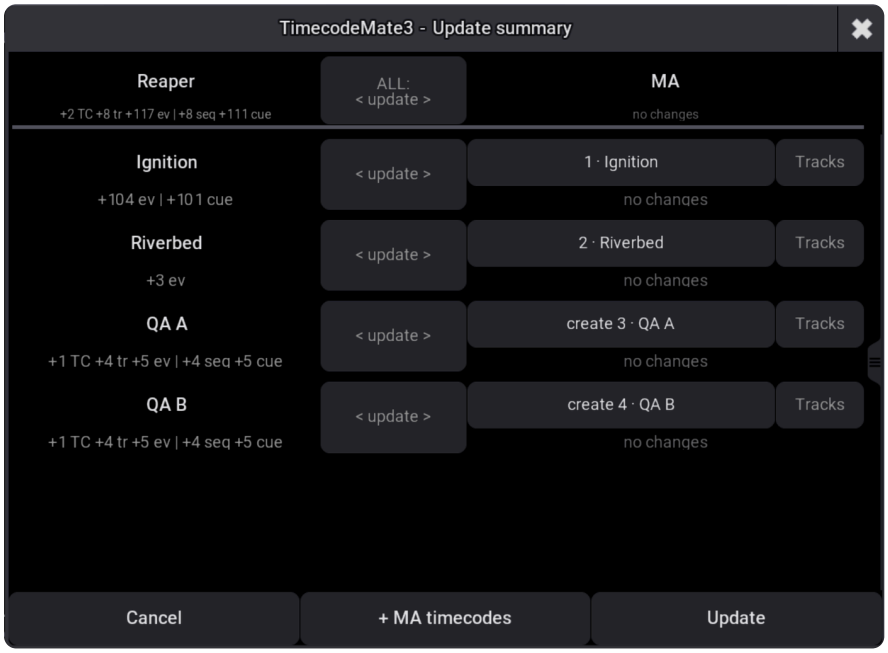
Update met grandMA3



Update werkt **in beide richtingen**: wijzigingen uit REAPER gaan naar grandMA3 en wijzigingen uit grandMA3 komen terug, in één run. Het start altijd vanuit de plug-in op de console, en er wordt niets geschreven voordat u op **Update** drukt.

Verbinden en controleren

1. Maak een back-up van project en show.
2. In REAPER, **Settings, license and updates > Server**: **Run server** aan, **Status** `Listening`.
3. Selecteer in grandMA3 de Data Pool en voer `Plugin <slot>` uit. Als **REAPER endpoint** opent, voert u het IP-adres van de REAPER-computer in (`127.0.0.1` op één computer) en de poort (standaard `48003`), dan **Connect**.



De **Summary** toont wat elke kant ontvangt. Ze kan u vragen een doel of poolslot te kiezen voor een nieuwe timecode of sequence, **REAPER** of **MA** te kiezen bij een conflict, of **do not sync** te zetten op een timecode die ongemoeid moet blijven. **Update** wordt beschikbaar zodra alle keuzes zijn gemaakt; **Cancel** verandert niets. Lees daarna het rapport. Viel de verbinding weg, dan maakt opnieuw verbinden dezelfde run af.

Een MA-timecode naar REAPER halen

1. Open het REAPER-project dat hem moet ontvangen, met de server luisterend.
2. Voer de plug-in uit in de Data Pool die de timecode bevat.
3. Druk in de Summary op **+ MA timecodes**, voer `3`, `1 Thru 5` of `2 + 7` in, dan **Continue**.
4. Controleer: de nieuwe timecode toont **create new**; een naamloze MA-timecode komt binnen als **Timecode X**, met X zijn poolslot. Tracks, events, sequences en cues komen mee.
5. **Update**, controleer het resultaat in REAPER, sla beide kanten op.

Dezelfde import vanaf de opdrachtregel: `Plugin 1 "add-from-ma 3"` (plug-inslot 1, timecode 3). Gebruik na de eerste import de gewone Update; importeer dezelfde timecode niet opnieuw.

Een REAPER-timecode naar grandMA3 sturen

Bouw hem in REAPER, voer de plug-in uit, kies de MA-doelen of poolslots waarom de Summary vraagt (controleer een bestaand doel voordat u eraan koppelt), **Update**. Daarna kunnen beide kanten hem bewerken.

Aan beide kanten verder bewerken

Bewerk in REAPER, in grandMA3 of in beide, en dan Update. Een wijziging aan de ene kant wordt naar de andere overgebracht. Dezelfde waarde aan beide kanten anders gewijzigd is een conflict: de Summary vraagt welke te houden, en **View conflicts** somt ze op. De richtingkeuze, per timecode of voor **ALL**:

KEUZE	RESULTAAT
`< update >`	Wijzigingen in beide richtingen uitwisselen.
`< update > conflicts: Reaper` of `conflicts: MA`	Beide richtingen; conflicten nemen de waarde van die kant.
`Reaper >` of `< MA`	Die kant is de bron voor elke afwijkende waarde, niet alleen voor conflicten.
`do not sync`	Deze timecode buiten deze run laten.

Verwijderen is behoudend: een gesynchroniseerde timecode of sequence die u in REAPER verwijdert blijft in MA; een gesynchroniseerde timecode die u in MA verwijdert blijft in REAPER met gepauzeerde synchronisatie. Verwijderde events en cues gaan wél mee. **Reset sync state** herstelt alleen beschadigde koppelingen; het is geen manier om een verschil in de Summary op te lossen.

Problemen oplossen

PROBLEEM	DOE DIT
TimecodeMate3 ontbreekt in het menu Extensions van REAPER	REAPER 7.71 of nieuwer. Windows: de DLL staat rechtstreeks in `UserPlugins` (**Options > Show REAPER resource path**). macOS: start het installatieprogramma opnieuw en doorloop **Open Anyway**. Herstart REAPER.
Het activeringsvenster blijft verschijnen	Gumroad: plak de code uit het aankoopbewijs en **Activate code**. Hebt u een `.tcm3key`? **Install existing .tcm3key file...** of **Install .tcm3key...**. **Or open a licence file...** alleen met een echte `.tcm3lic`. Geen vrije plaats: schrijf de support.
grandMA3 kan de plug-in niet importeren of uitvoeren	De volledige map `TimecodeMate3-ma3` moet in de plug-inbibliotheek van die machine staan. Importeer de XML met het pad `TimecodeMate3-ma3` in een slot van de juiste Data Pool. De System Monitor noemt wat is geladen.
REAPER endpoint maakt geen verbinding	Zet **Run server** aan; **Status** moet `Listening` tonen. Zo niet, controleer de foutmelding. Als de poort bezet is, stel een andere **Port** in, **Apply**, en gebruik die op de console. Zelfde lokale netwerk, firewall open, geen `127.0.0.1` tussen twee computers. `timeout` één keer: probeer opnieuw; twee keer: stuur het logbestand naar de support. macOS 15 of nieuwer: **Privacy & Security > Local Network** moet REAPER toestaan.
Update is uitgegrijsd in de Summary	Een rij heeft nog een keuze nodig: een waarde, een MA-object of een poolslot.
Een cue kwam aan, maar geen event op de tijdlijn	Een cue is een lijstitem zonder tijd. Controleer de track en events van de MA-timecode.
Update meldt onleesbare timing	De Fade of Delay van die cue wordt overgeslagen, niet gewist. Stuur de cuenaam en `tcm3_runs.log` naar de support.
Een eventmarker springt terug na verplaatsen of verwijderen	Zijn event, track of timecode is vergrendeld of uitgeschakeld. Ontgrendel of schakel in en probeer opnieuw.
De lay-out klopt niet na het vergroten of verkleinen	**TCM3: Reset UI layout (columns, panes, scale)** in de Actions van REAPER.

Support: support@vldurnov.com met uw besturingssysteem, de versies van REAPER en grandMA3, de stappen, de exacte melding en een schermafbeelding van de Summary of de System Monitor. Kopen: plugins.vldurnov.com/l/TimecodeMate3.

Opdrachtenoverzicht

REAPER-acties

Alle onder **Extensions > TimecodeMate3**, met de submenu's **Events** en **Tracks**, en in de Action list als `TCM3: ...`:

ACTIE	GEBRUIK
`TCM3: Show UI`	Venster tonen of verbergen.
`TCM3: Create event at cursor`	Een event toevoegen op de geselecteerde track (standaard Q).
`TCM3: Create event on Track N at cursor` (N = 1 tot 9)	Een event direct toevoegen op track N van de actieve timecode.
`TCM3: Select Track N of the active Timecode` (N = 1 tot 9)	Track N selecteren.
`TCM3: Select all events of the selected tracks`	Hun events selecteren.
`TCM3: Delete selected events`	De geselecteerde events verwijderen.
`TCM3: Convert TimecodeMate 2 markers to Events`	Migratiehulp; maak eerst een back-up.
`TCM3: Reset UI layout (columns, panes, scale)`	De standaardlay-out herstellen.

Opdrachten van de grandMA3-plug-in

```
Plugin <slot>                          Update
Plugin <slot> "add-from-ma 1 Thru 5"   Update met deze MA-timecodes erbij
Plugin <slot> "reset"                  Reset sync state
```