TimecodeMate3

RELEASE 5.0

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 é um **editor de timecode para o REAPER** com **sincronização nos dois sentidos com o grandMA3**. Monte timecodes, faixas, eventos, sequências e cues no REAPER ou no grandMA3 e troque as alterações com o **Update**, que você sempre inicia pelo plugin do grandMA3.

> Salve o projeto do REAPER e o show do grandMA3 antes do primeiro Update. O Undo do REAPER desfaz alterações do REAPER; ele não desfaz uma gravação já feita no console.

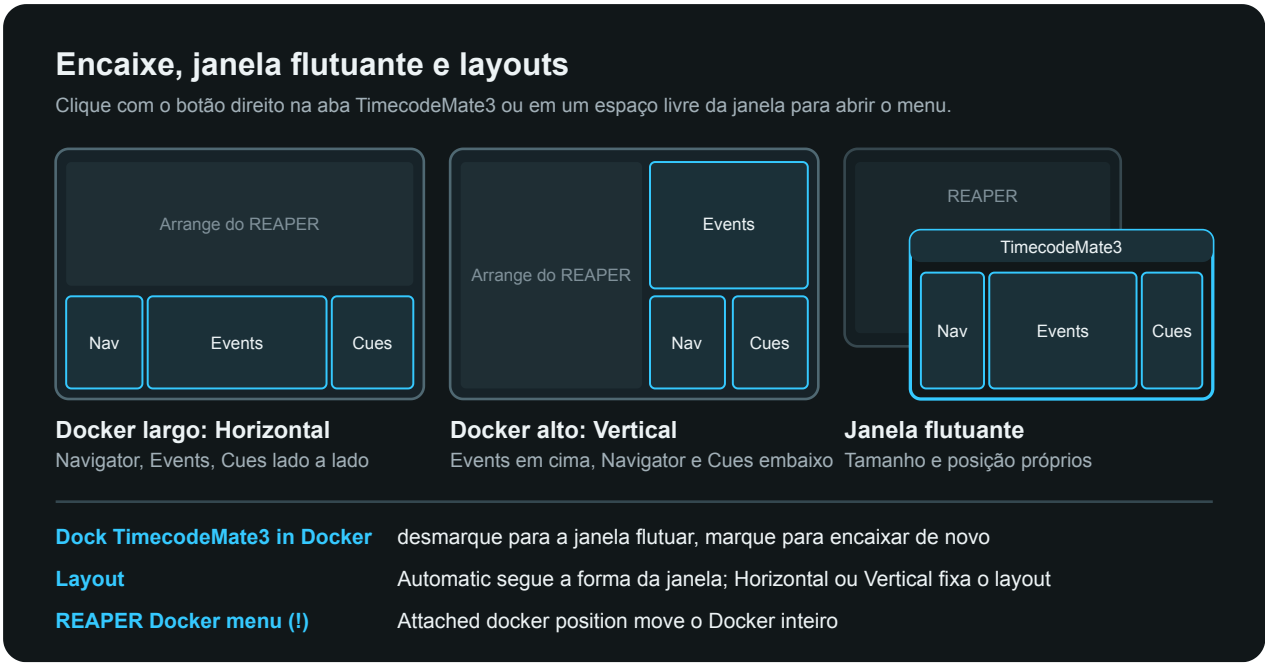
Sumário

1. Novidades da Release 5
2. Comece em cinco minutos
3. Instalação e ativação
4. A janela
5. Modelo do show
6. Edição no REAPER
7. Update com o grandMA3
8. Solução de problemas
9. Referência de comandos

Novidades da Release 5

Principais mudanças

1. **Novos layouts de janela; flutuante ou encaixada.** Clique com o botão direito na aba do TimecodeMate3 ou num espaço livre da janela para abrir o menu da janela. Desmarque **Dock TimecodeMate3 in Docker** para deixar a janela flutuante; marque para encaixá-la de novo. **Layout** pode ser Automatic (segue o formato da janela), Horizontal ou Vertical. **Show navigator**, **Show separate Cue table** e **Interface scale** ajustam a janela a telas pequenas.



2. **Q grava na posição de reprodução.** Q e **Add event** usam a posição de reprodução enquanto o REAPER toca e o cursor de edição quando está parado. Q segue a atribuição de cue da faixa selecionada.
3. **Atalhos de faixas.** Padrão no Mac / Windows:
   - selecionar a faixa 1–9: **Control+1-9** / **Ctrl+Shift+1-9**;
   - adicionar um evento direto na faixa 1–9: **Command+Control+1-9** / **Ctrl+Alt+Shift+1-9** (com o token e as configurações de cue dessa faixa);
   - selecionar todos os eventos das faixas selecionadas: **Control+A** / **Ctrl+Shift+A**.

   Navigator e Add event mostram seus atalhos reais; altere-os na Action list do REAPER.
4. **Repetir um trecho em várias faixas.** Copie eventos de várias faixas, selecione a faixa de destino e cole com Paste: a distribuição pelas faixas e os intervalos são mantidos, também em outro timecode, e as cues são resolvidas na sequência de cada faixa que as recebe.
5. **Update com o grandMA3 mais confiável.** Um projeto reaberto após uma importação não mostra mais conflitos falsos. A escolha de destinos na Summary mostra o progresso; escolher de novo o destino original desfaz a mudança. **+ MA timecodes** aceita intervalos como `1 Thru 5`; um timecode do MA sem nome chega como **Timecode X** (X é sua posição no pool). Fade/Delay ilegível é ignorado para essa cue em vez de apagar seu timing.

Também novo

- **A ativação do Gumroad no Mac funciona como no Windows:** cole o código do recibo em **Enter your Gumroad code** e escolha **Activate code**.
- **Verificação de atualizações no macOS: Settings, license and updates... > Updates**. **Download update** abre o arquivo no navegador; instale-o você mesmo.
- **Disable** oculta os eventos de uma faixa ou de um timecode no Arrange, na régua e na tabela Events. Vale só no REAPER; os dados continuam participando do Update.
- **Navigator:** clique duplo num nome ou F2 para renomear; clique duplo no ponto colorido de uma faixa para selecionar ou desmarcar seus eventos. Clique com o botão direito num cabeçalho de coluna de Events para escolher as colunas.

- **Static #** dá a mesma cue a vários eventos; **Renumber cues** recusa números repetidos; um plano que não muda nada avisa isso.
- **Extensions > TimecodeMate3** tem os submenus Events e Tracks. A ação separada que forçava evento + cue foi removida. **About** agora se chama **Settings, license and updates**.

Correções

- Adições, séries e Paste recusados explicam o motivo e não mudam nada, inclusive seleção e Undo. Adicionar antes do início de um timecode o estende sem mover eventos; nada é criado antes do zero do projeto nem em regiões bloqueadas ou desativadas.
- O Undo de Paste repetidos e de edições de eventos mantém os eventos e os marcadores da régua.
- Mac: valores digitados nos popovers valem na hora; Command+A/C/V/X funcionam nos nossos campos, também com o layout de teclado russo.
- Select all não desmarca mais; o ponto colorido funciona ao repetir.
- A posição da janela flutuante, o encaixe e as configurações se mantêm ao reabrir e nos screensets. Fechar a janela para a atividade em segundo plano. As mensagens de status ganham espaço antes dos contadores.
- Menos tempos de conexão esgotados com o grandMA3; o REAPER no Mac continua respondendo em segundo plano.
- Uma pasta do plug-in do MA ausente ou ilegível é informada com o caminho e o motivo. A verificação de atualizações não atrasa mais encaixar ou fechar a janela.

Comece em cinco minutos

1. Instale a extensão do REAPER e o plugin do grandMA3 do mesmo pacote e ative (próxima seção).
2. Abra o seu projeto do REAPER e o seu show do grandMA3.
3. No REAPER, clique com o botão direito na aba TimecodeMate3 e abra **Settings, license and updates...**. Em **Server**, **Run server** está ligado e **Status** mostra `Listening`. Para um console em outro computador, anote o endereço em **This machine** e a **Port**.
4. No grandMA3, no Data Pool do seu show, execute `Plugin <slot>`. Informe o endereço do REAPER se for pedido.
5. A **Summary** lista o que cada lado vai receber. Para trazer um timecode MA existente para o REAPER, pressione **+ MA timecodes**. Faça as escolhas pedidas e pressione **Update**.
6. Leia o relatório, confira o console, salve o projeto e o show.

Instalação e ativação

Requisitos: REAPER 7.71 ou mais recente; grandMA3 ou onPC 2.5.1.0, a versão com que a Release 5 foi testada; REAPER e grandMA3 no mesmo computador ou na mesma rede local.

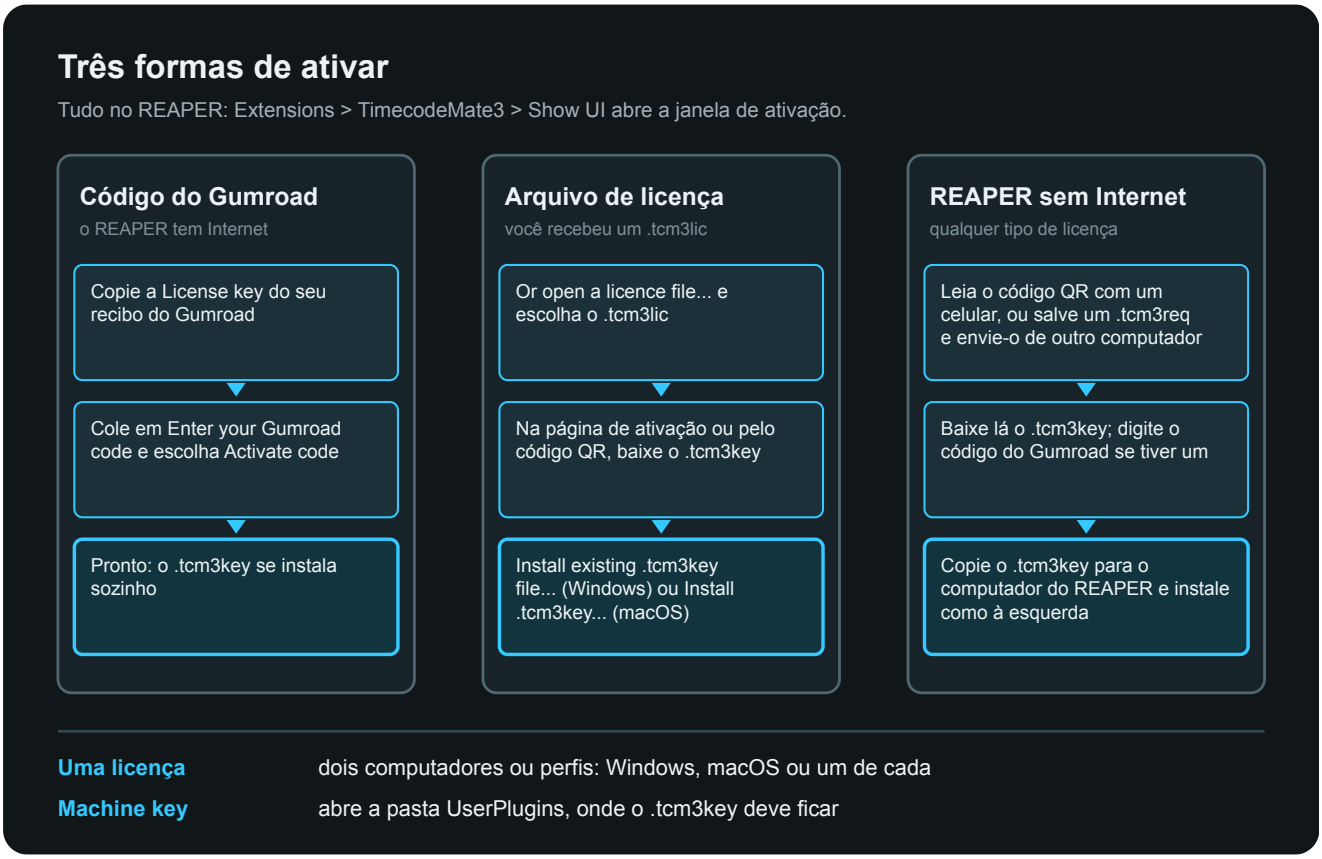
Extensão do REAPER

Feche antes o REAPER e o grandMA3.

	WINDOWS	MACOS
Arquivo	`reaper_timecodemate3.dll`	`TimecodeMate3-5.0.1-macos-installer.pkg`
O que fazer	Copie a DLL diretamente para `C:\Users\<você>\AppData\Roaming\REAPER\UserPlugins`. **Options > Show REAPER resource path** abre a pasta acima.	Execute o instalador. Ele coloca `reaper_timecodemate3.dylib` em `~/Library/Application Support/REAPER/UserPlugins/` e substitui uma versão anterior.
Se for bloqueado		O pacote não é assinado. **System Settings > Privacy & Security > Open Anyway** e execute de novo.

Inicie o REAPER e escolha **Extensions > TimecodeMate3 > Show UI**. Se for preciso ativar, a janela de ativação se abre.

Ativar



- **Código do Gumroad (precisa de Internet):** cole a **License key** do seu recibo em **Enter your Gumroad code** e escolha **Activate code**. A chave se instala sozinha. Um código recusado fica no campo para correção.
- **Arquivo de licença: Or open a licence file...**, escolha o `.tcm3lic`, obtenha o `.tcm3key` na página de ativação ou pelo código QR e então **Install existing .tcm3key file...** (Windows) ou **Install .tcm3key...** (macOS).
- **REAPER sem Internet:** leia o código QR com um celular e digite lá o código do Gumroad, se tiver um, ou salve um `.tcm3req` e envie-o na página de ativação a partir de outro computador. Traga o `.tcm3key` de volta e instale-o.

Uma licença cobre dois computadores ou perfis: Windows, macOS ou um de cada. A chave é própria do seu computador e fica ao lado da extensão em `UserPlugins`. **Settings, license and updates... > Machine key** abre essa pasta; **Machine slot: N of 2** mostra as vagas usadas. Uma chave perdida volta repetindo a ativação naquele computador, ou pelo suporte.

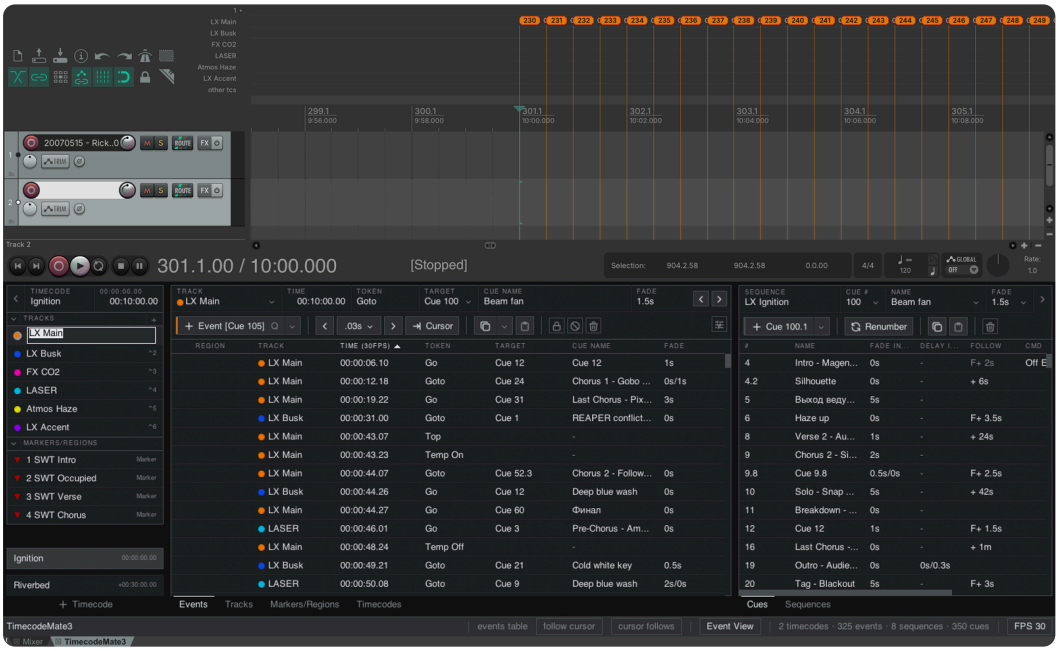
Plugin do grandMA3

1. Copie a pasta inteira `TimecodeMate3-ma3` para a biblioteca de plugins do grandMA3 em **cada** console e computador onPC que roda o show. Caminho usual no Windows: `C:\ProgramData\MALightingTechnology\gma3_library\datapools\plugins`
2. No Data Pool do seu show, abra um **Plugin Pool**, escolha um slot livre e importe `TimecodeMate3-ma3.xml` com o caminho `TimecodeMate3-ma3`.
3. Execute uma vez: `Plugin <slot>`.

O show guarda só um pequeno carregador; o código é lido dessa pasta a cada execução. Para atualizar, copie a pasta nova para todas as máquinas, feche qualquer Summary aberta e reimporte no mesmo slot sobrescrevendo.

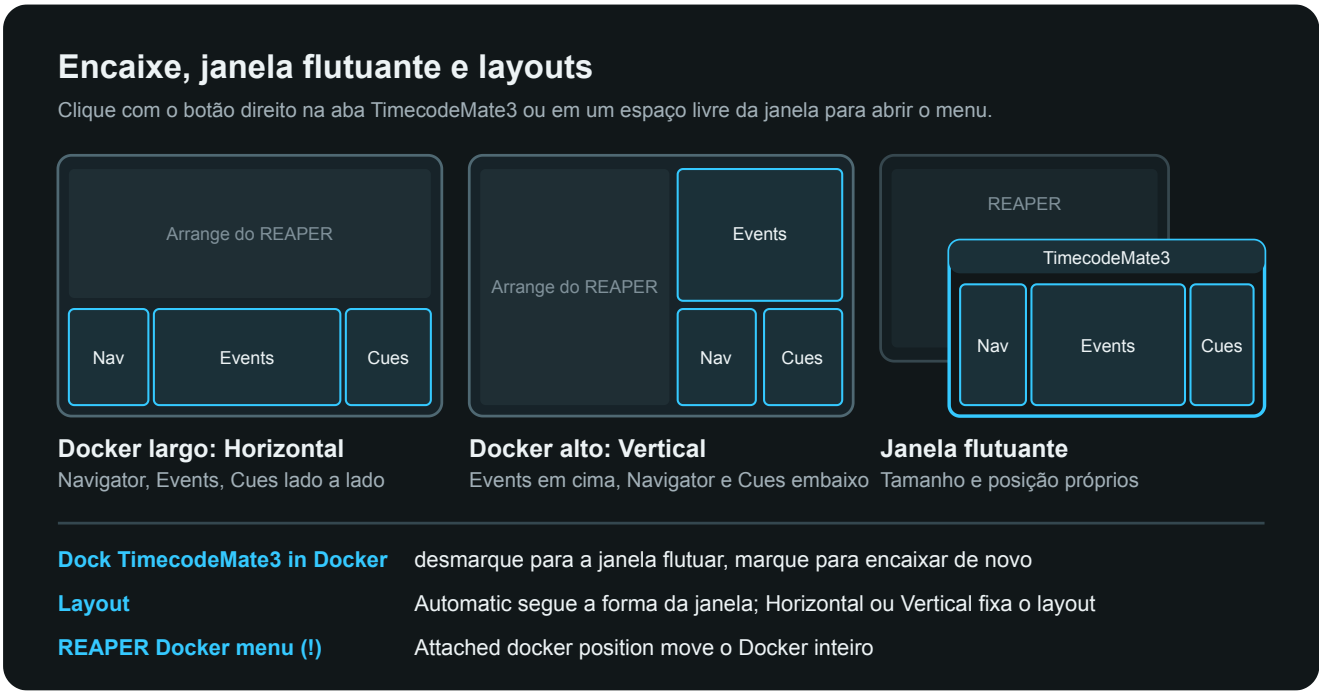
Conferir a versão: Settings, license and updates... no REAPER mostra **Release 5.0.1**; o System Monitor do grandMA3 mostra `TCM3 TimecodeMate3 plugin loaded (build …)` quando o plugin roda.

A janela



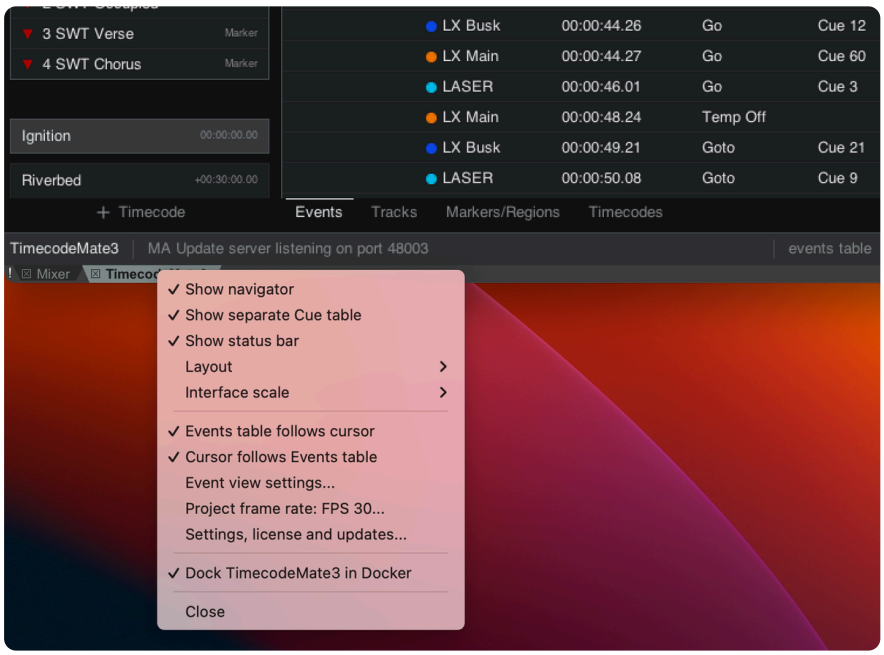
ÁREA	O QUE CONTÉM
Esquerda: **Navigator**	Os timecodes, suas faixas e os marcadores sem atribuição. Um clique seleciona. Clique duplo em um nome ou **F2** renomeia. Clique duplo no ponto colorido de uma faixa seleciona todos os seus eventos.
Em cima: faixa de ferramentas	A faixa e o evento selecionados: Time, Token, Target, nome do cue, Fade e **Add** com seu atalho Q.
Centro: tabelas	**Events**, **Tracks**, **Markers/Regions**, **Timecodes**.
Direita: **Cues** e **Sequences**	A lista de cues da sequência selecionada.
Embaixo: barra de status	Mensagens e contadores, **Event View**, **follow cursor** e **cursor follows**, e o nome do produto, que abre as configurações.

Encaixar, flutuar e layout



Um clique com o botão direito na aba **TimecodeMate3**, ou em um espaço livre da janela, abre o menu da janela:

ITEM DO MENU	EFEITO
Dock TimecodeMate3 in Docker	Marcado: encaixada. Desmarque para a janela flutuar; tamanho e posição são lembrados.
Layout	**Automatic** segue a forma da janela: alta é Vertical, larga é Horizontal. **Horizontal** ou **Vertical** fixa o layout. Arraste os divisores; eles são lembrados.
Show navigator, **Show separate Cue table**, **Show status bar**	Oculta ou mostra os painéis. Cues e Sequences ocultos viram abas do centro; com os dois painéis laterais ocultos, as tabelas ocupam a janela toda.
Interface scale	Interface maior ou menor.
Events table follows cursor, **Cursor follows Events table**	Ligam a seleção da tabela ao cursor do REAPER.
Event view settings..., **Project frame rate: ...**	Opções de exibição das linhas; a taxa de quadros usada para mostrar o tempo.
Settings, license and updates...	Veja abaixo.



Para mover **o Docker inteiro** com todas as abas, use o menu Docker do próprio REAPER, o pequeno **!** ao lado das abas: **Attached docker position: left**, **right**, **top** ou **bottom**. Arraste só a nossa aba para outro Docker ou para uma borda da tela. Em uma tela pequena, use um Docker à esquerda ou à direita com o layout Automatic.

Perdeu o layout? Execute **TCM3: Reset UI layout (columns, panes, scale)** nas Actions do REAPER. Perdeu a janela? **Extensions > TimecodeMate3 > Show UI**.

Settings, license and updates

Abre pelo menu da janela ou pelo nome do produto na barra de status.

- **Release**, **Licensed to**, **Machine slot: N of 2** e **Machine key**, que abre a pasta com o seu `.tcm3key`.

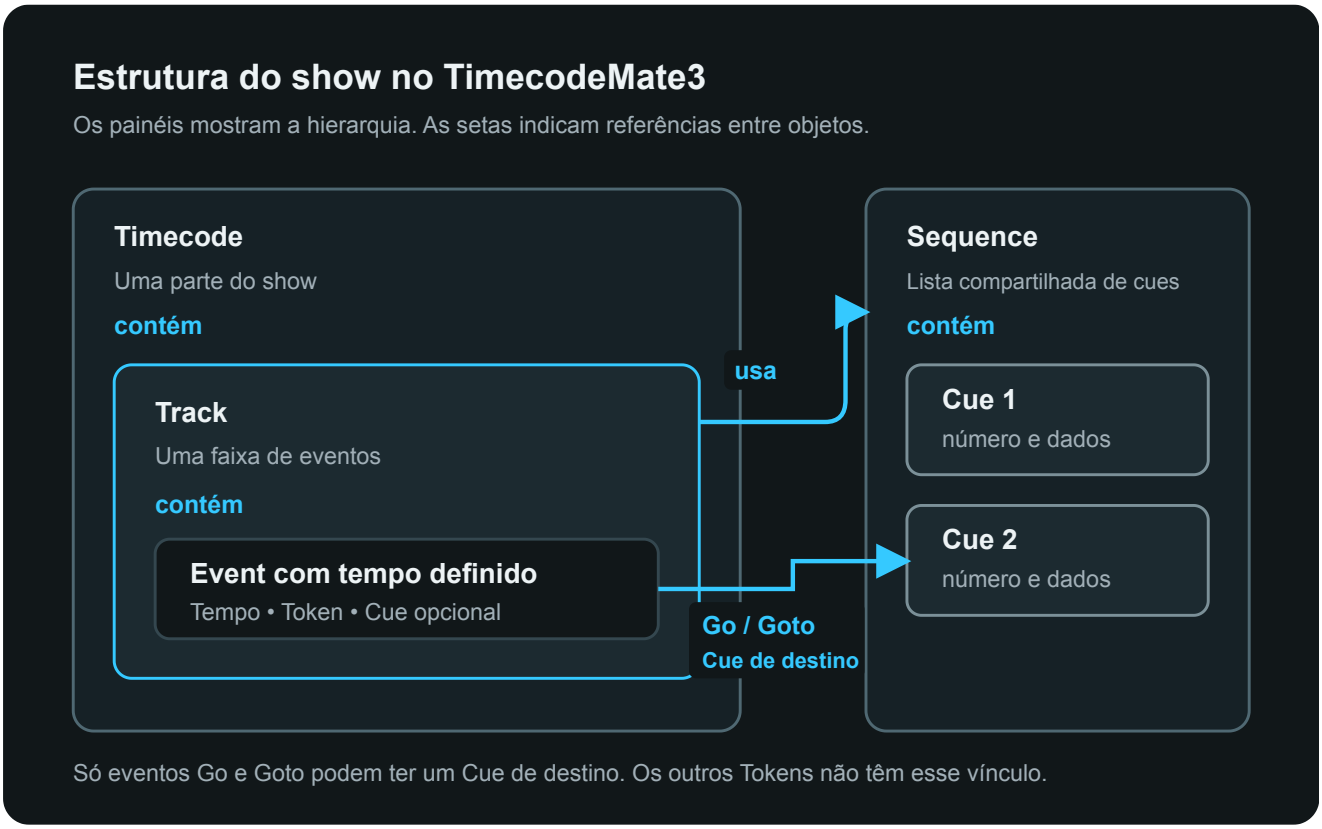
- **Updates: Check now**, **Check for updates automatically**, **Update status**. **Download update** abre o arquivo da release no navegador; instale você mesmo. O Mac 4.3.0 não verifica atualizações: obtenha a 5.0.1 no Gumroad ou pelo seu link de download.
- **Server: Run server**, **Port** com **Apply**, **Status** e os endereços IPv4 em **This machine** para um console em rede.
- **MA peer sync state** com **View peers**, e **Interface scale**.

Atalhos de teclado

AÇÃO	MACOS	WINDOWS
Criar evento no cursor	Q	Q
Criar evento na faixa 1 a 9 no cursor	Command+Control+1…9	Ctrl+Alt+Shift+1…9
Selecionar a faixa 1 a 9 do timecode ativo	Control+1…9	Ctrl+Shift+1…9
Selecionar todos os eventos das faixas selecionadas	Control+A	Ctrl+Shift+A

Essas atribuições pertencem a **Actions > Show action list** do REAPER; mude lá, e o Navigator e o **Add** mostram o que está atribuído. No Mac, Control é a tecla Control, não Command. As ações de criação usam a posição de reprodução enquanto o REAPER toca e o cursor de edição quando parado, com o token e o ajuste de cue da própria faixa. Se um evento não puder ser adicionado (faixa inexistente, bloqueada ou desativada, posição ocupada), nada muda e a barra de status diz o motivo.

Modelo do show



OBJETO	SIGNIFICADO
Timecode	Uma música, cena ou ato: um trecho do projeto do REAPER com Start e End.
Track — faixa	Uma linha de eventos dentro de um timecode, normalmente ligada a uma sequência.
Sequence — sequência	Uma lista de cues global; várias faixas podem compartilhá-la.
Cue	Número, nome, fades, delays, follow, comando, notas.
Event — evento	Um comando com tempo (Go, Goto, Top...) em uma faixa, opcionalmente apontado para um cue.
Marker/Region	Um objeto comum do REAPER; pode pertencer a um timecode.

Os dados do TimecodeMate3 vivem no projeto do REAPER, os dados do MA no show; o Update emparelha os objetos e troca as alterações. O tempo é guardado em segundos e a taxa de quadros só muda a exibição. **Event Columns > Display absolute time** alterna entre o tempo do projeto e o tempo desde o início do timecode.

Nas tabelas: clique seleciona, Ctrl/Cmd-clique acrescenta, Shift-clique seleciona um intervalo, clique duplo edita; Enter confirma, Esc cancela, Tab avança.

Edição no REAPER

Timecode e faixas

Um projeto novo já tem um timecode, uma faixa e uma sequência. Renomeie-os ou adicione os seus:

1. Em **Timecodes** ou no Navigator, adicione um timecode e defina **Start** e **End** com folga para todos os seus eventos.
2. Selecione-o, abra **Tracks**, **Add track**; defina nome, cor, **Sequence** e **Default Token**. `All` deixa a faixa disponível em todo lugar.
3. **New cue #** decide o que um evento novo recebe: `None` (sem cue), o próximo número de cue ou um intercalado, ou **Static number**.

Cues

Selecione uma sequência em **Cues**, **Add Cue**, e edite número, nome, Fade In/Out, Delay In/Out, follow, comando e notas. Os números podem ser decimais (`1.5`). **Renumber** dá números novos a um intervalo selecionado; recusa duplicados e nunca funde cues.

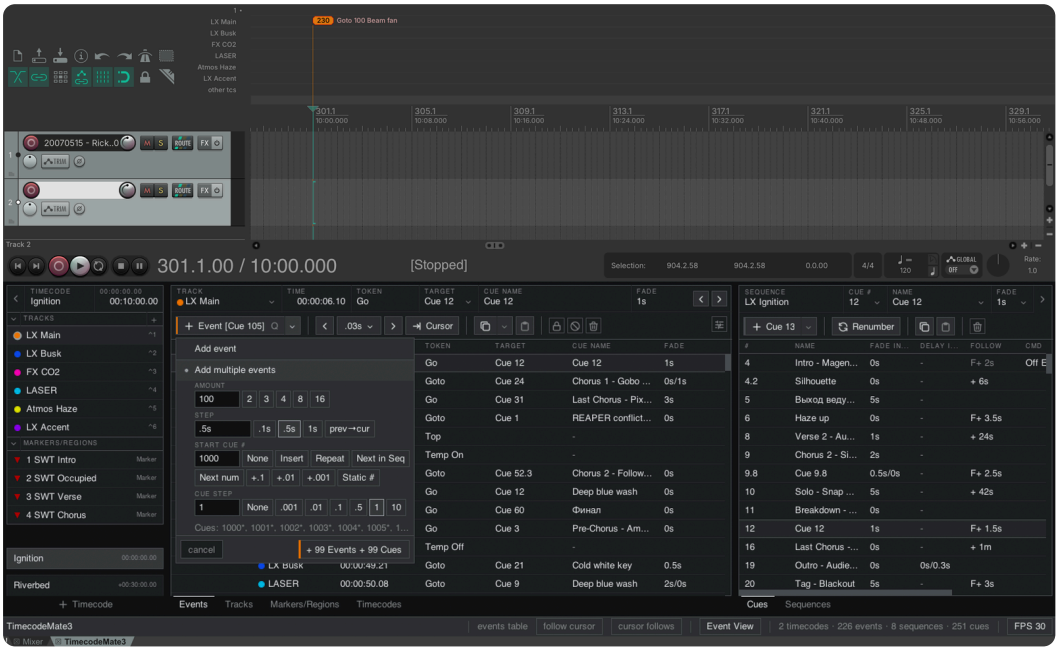
Eventos

1. Selecione a faixa.
2. Coloque o cursor de edição no tempo, ou inicie a reprodução.
3. Pressione **Q** ou **Add**. Durante a reprodução o evento cai na posição de reprodução; parado, no cursor de edição.

4. Confira **Token** e **Target**. `Go` e `Goto` podem apontar para um cue; um Target vazio segue a ordem da sequência e aparece como `(Cue 3)`.

Gravar ouvindo: inicie a reprodução e pressione **Q** em cada momento, ou **Command+Control+N** / **Ctrl+Alt+Shift+N** para soltar o evento direto na faixa N. Mantenha o foco fora dos campos de texto. Pare, confira as linhas e então Update.

Uma série regular: Add Events > Add multiple events, defina **Amount** e **Step** (`0.5s` , `250ms` , `2m` ; `prev→cur` repete o último intervalo), confira a prévia, Apply. Posições ocupadas são puladas; um Undo remove o lote inteiro.



Copy e Paste: selecione eventos de um mesmo timecode, Copy, selecione a faixa de destino, posicione o cursor, Paste. O tempo relativo é mantido; o modo Copy ancora no primeiro evento ou no cursor. Eventos de várias faixas mantêm suas linhas: a linha da faixa ativa cai na faixa selecionada e as outras tantas faixas acima ou abaixo, também em outro timecode. Paste nunca cria faixas nem sequências e não faz nada se as linhas não couberem ou se um destino estiver bloqueado ou desativado. Um Undo remove a colagem.

Vários eventos para cues: selecione-os e abra **Target**: **Assign/create cues** (número inicial e passo, ou **Static #** para dar a todos o mesmo cue), **Renumber cues** (recusa duplicados), **Reassign cues in timeline order**. A prévia avisa quando um plano não muda nada.

A faixa de ferramentas também desloca eventos, move-os para o cursor ou para outra faixa, bloqueia, desativa e apaga. **Fade** usa o tempo do cue ou um valor próprio. Clique com o botão direito no cabeçalho da tabela para as colunas opcionais: Duration, Region, Cue Delay, Cue Follow, Cue Command, Cue Notes.

Marcadores e regiões

Add marker e **Add region** criam objetos comuns do REAPER; gerencie-os em **Markers/Regions** (filtros `markers` e `regions` ; **Select Events Only** seleciona os eventos de uma região). Os marcadores de eventos na régua são editáveis: mover ou apagar um edita o evento, a menos que o evento, sua faixa ou seu timecode esteja bloqueado ou desativado; então o marcador volta.

Duas formas de transformar marcadores existentes, por exemplo de uma exportação SWT do Cubase, em eventos:

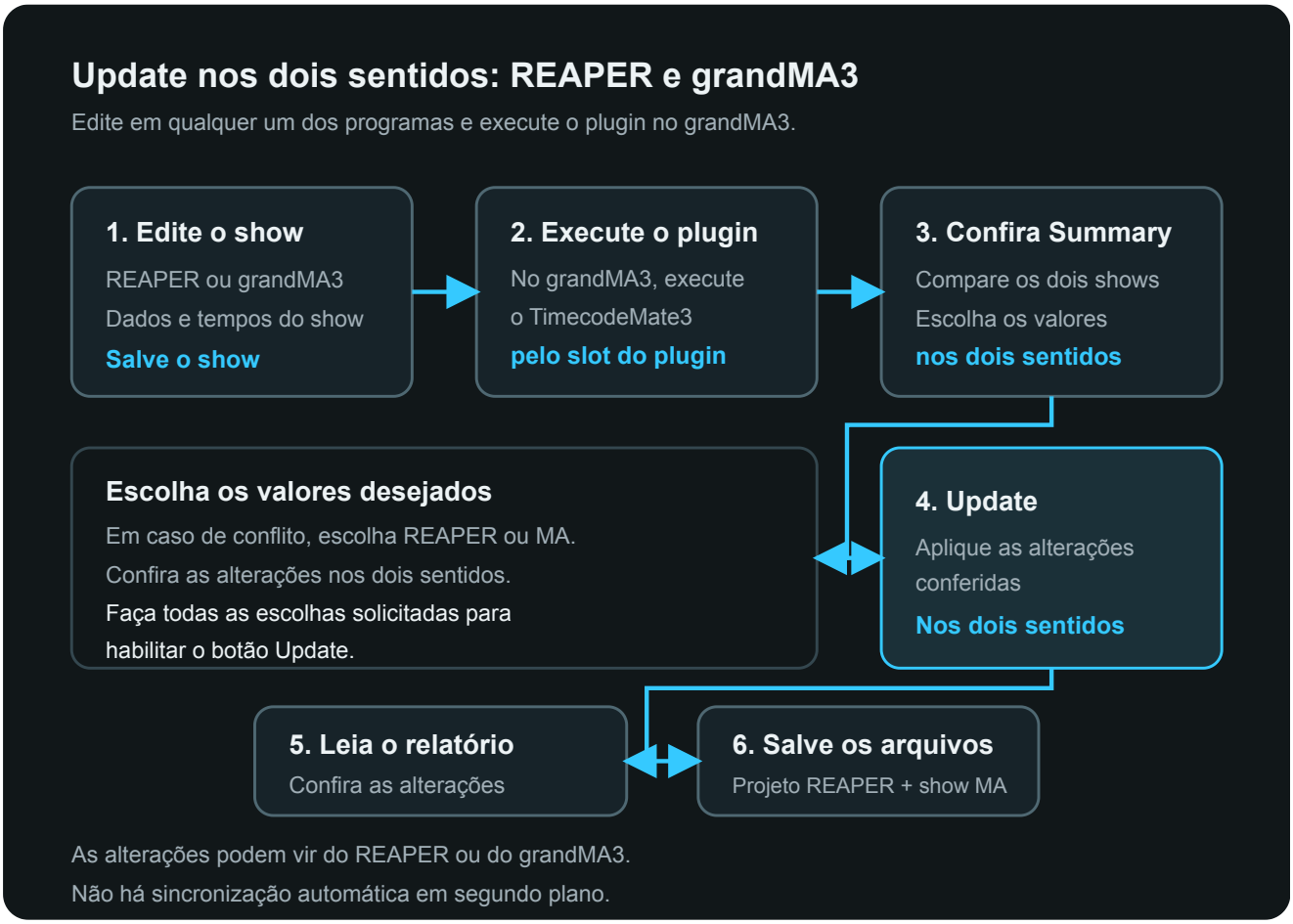
- **events at markers** (faixa de ferramentas Markers/Regions): selecione uma faixa e os marcadores. Cada marcador recebe um evento com o token e o ajuste de cue da faixa; posições ocupadas são puladas; um Undo remove o lote.
- **Accept markers as Events** (Event View settings): marcadores novos viram eventos assim que aparecem. O nome do marcador é lido assim:

PARTE DO NOME DO MARCADOR	VIRA
Número no início, `5`	Número do cue (senão o número do próprio marcador)
O resto, `Chorus`	Nome do cue
`{Lights}`	Faixa (senão a faixa selecionada)
`[text]`	Comando do cue
`2/0.5` no final	Fade 2 s, delay 0,5 s

`5 Chorus {Lights} 2/0.5` vira um evento em Lights apontado para o cue 5 "Chorus". Os eventos guardam o tempo em segundos e não seguem mudanças de andamento posteriores.

Lock bloqueia edições. **Disable** além disso oculta os eventos de uma faixa ou timecode do Arrange, da régua e da tabela; eles continuam participando do Update. Ambos ficam na faixa de ferramentas e na coluna **State**.

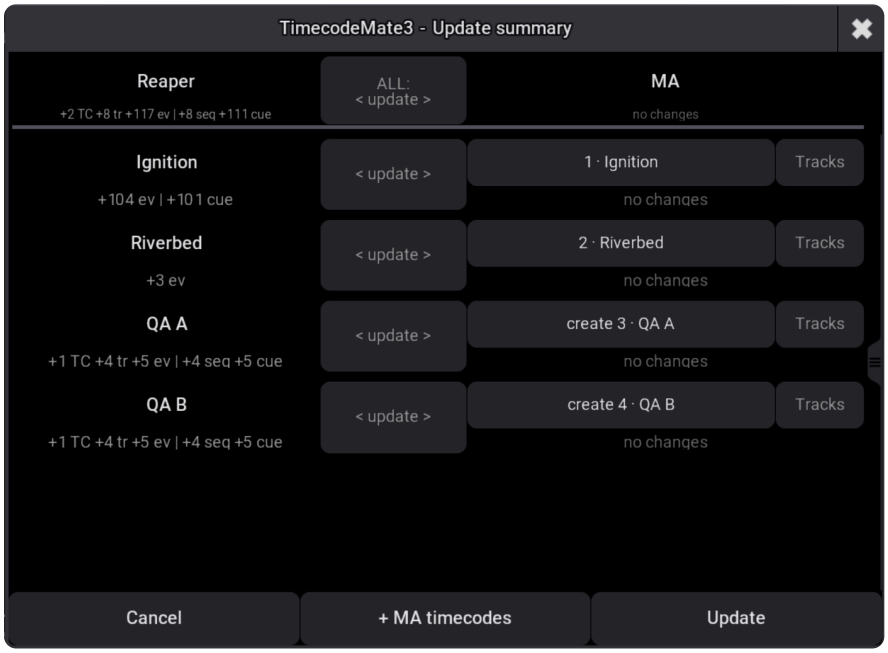
Update com o grandMA3



O Update é **nos dois sentidos**: alterações feitas no REAPER vão para o grandMA3 e alterações feitas no grandMA3 voltam, em uma só execução. Ele sempre começa pelo plugin no console, e nada é gravado antes de você pressionar **Update**.

Conectar e revisar

1. Salve um backup do projeto e do show.
2. No REAPER, **Settings, license and updates > Server**: **Run server** ligado, **Status** `Listening`.
3. No grandMA3, selecione o Data Pool e execute `Plugin <slot>`. Se **REAPER endpoint** abrir, informe o endereço IP do computador do REAPER (`127.0.0.1` em um só computador) e a porta (padrão `48003`), depois **Connect**.



A **Summary** mostra o que cada lado vai receber. Ela pode pedir que você escolha um destino ou slot do pool para um timecode ou sequência novos, que escolha **REAPER** ou **MA** em um conflito, ou que ponha **do not sync** em um timecode que não deve ser tocado. **Update** fica disponível quando todas as escolhas são feitas; **Cancel** não muda nada. Leia o relatório depois. Se a conexão caiu, reconectar conclui a mesma execução.

Trazer um timecode MA para o REAPER

1. Abra o projeto do REAPER que deve recebê-lo, com o servidor escutando.
2. Execute o plugin no Data Pool que contém o timecode.
3. Na Summary, pressione **+ MA timecodes**, digite `3` , `1 Thru 5` ou `2 + 7` , depois **Continue**.
4. Revise: o timecode novo mostra **create new**; um timecode MA sem nome chega como **Timecode X**, sendo X o seu slot do pool. Faixas, eventos, sequências e cues vêm junto.
5. **Update**, confira o resultado no REAPER, salve os dois lados.

A mesma importação pela linha de comando: `Plugin 1 "add-from-ma 3"` (slot de plugin 1, timecode 3). Depois da primeira importação use o Update normal; não importe o mesmo timecode de novo.

Enviar um timecode do REAPER para o grandMA3

Monte-o no REAPER, execute o plugin, escolha os destinos MA ou slots do pool que a Summary pedir (confira um destino existente antes de vinculá-lo), **Update**. A partir daí os dois lados podem editá-lo.

Continuar editando dos dois lados

Edite no REAPER, no grandMA3 ou nos dois, e depois Update. Uma alteração feita de um lado é levada ao outro. O mesmo valor alterado de forma diferente nos dois lados é um conflito: a Summary pergunta qual manter, e **View conflicts** os lista. O controle de direção, por timecode ou para **ALL**:

ESCOLHA	RESULTADO
`< update >`	Trocar alterações nos dois sentidos.
`< update > conflicts: Reaper` ou `conflicts: MA`	Nos dois sentidos; os conflitos ficam com o valor desse lado.
`Reaper >` ou `< MA`	Esse lado é a fonte de todo valor diferente, não só dos conflitos.
`do not sync`	Deixar este timecode fora desta execução.

As exclusões são cautelosas: apagar um timecode ou sequência sincronizados no REAPER os deixa no MA; apagar um timecode sincronizado no MA o deixa no REAPER com a sincronização pausada. Exclusões de eventos e cues, sim, são transmitidas. **Reset sync state** só reconstrói um emparelhamento danificado; não é uma forma de resolver uma diferença na Summary.

Solução de problemas

PROBLEMA	O QUE FAZER
O TimecodeMate3 não aparece no menu Extensions do REAPER	REAPER 7.71 ou mais recente. Windows: a DLL fica diretamente em `UserPlugins` (**Options > Show REAPER resource path**). macOS: execute o instalador de novo e passe por **Open Anyway**. Reinicie o REAPER.
A janela de ativação volta sempre	Gumroad: cole o código do recibo e **Activate code**. Tem um `.tcm3key`? **Install existing .tcm3key file...** ou **Install .tcm3key...**. **Or open a licence file...** só com um `.tcm3lic` de verdade. Sem vaga livre: escreva ao suporte.
O grandMA3 não importa ou não executa o plugin	A pasta inteira `TimecodeMate3-ma3` precisa estar na biblioteca de plugins daquela máquina. Importe o XML com o caminho `TimecodeMate3-ma3` em um slot do Data Pool certo. O System Monitor diz o que foi carregado.
REAPER endpoint não conecta	Ligue **Run server**; **Status** precisa mostrar `Listening`. Caso contrário, confira a mensagem de erro. Se a porta estiver ocupada, defina outra **Port**, **Apply**, e use-a no console. Mesma rede local, firewall liberado, nada de `127.0.0.1` entre dois computadores. `timeout` uma vez: tente de novo; duas vezes: envie o log ao suporte. macOS 15 ou mais recente: **Privacy & Security > Local Network** precisa permitir o REAPER.
Update está desabilitado na Summary	Alguma linha ainda precisa de uma escolha: um valor, um objeto MA ou um slot do pool.
Um cue chegou, mas nenhum evento na linha do tempo	Um cue é uma entrada de lista sem tempo. Confira a faixa e os eventos do timecode MA.
O Update relata tempos ilegíveis	O Fade ou Delay desse cue é pulado, não apagado. Envie o nome do cue e o `tcm3_runs.log` ao suporte.
Um marcador de evento volta depois de mover ou apagar	Seu evento, faixa ou timecode está bloqueado ou desativado. Desbloqueie ou ative e repita.
O layout fica errado depois de redimensionar	**TCM3: Reset UI layout (columns, panes, scale)** nas Actions do REAPER.

Suporte: support@vldurnov.com com o seu sistema, as versões do REAPER e do grandMA3, os passos, a mensagem exata e uma captura da Summary ou do System Monitor. Compra: plugins.vldurnov.com/l/TimecodeMate3.

Referência de comandos

Ações do REAPER

Todas em **Extensions > TimecodeMate3**, com os submenus **Events** e **Tracks**, e na Action list como `TCM3: ...`:

AÇÃO	USO
`TCM3: Show UI`	Mostrar ou ocultar a janela.
`TCM3: Create event at cursor`	Adicionar um evento na faixa selecionada (Q por padrão).
`TCM3: Create event on Track N at cursor` (N = 1 a 9)	Adicionar um evento direto na faixa N do timecode ativo.
`TCM3: Select Track N of the active Timecode` (N = 1 a 9)	Selecionar a faixa N.
`TCM3: Select all events of the selected tracks`	Selecionar os eventos delas.
`TCM3: Delete selected events`	Apagar os eventos selecionados.
`TCM3: Convert TimecodeMate 2 markers to Events`	Ajuda de migração; faça backup antes.
`TCM3: Reset UI layout (columns, panes, scale)`	Restaurar o layout padrão.

Comandos do plugin do grandMA3

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