TimecodeMate3

RELEASE 5.0

Руководство пользователя TimecodeMate3

Редактор таймкода для REAPER с двусторонней синхронизацией с grandMA3.

УСТАНОВКА • РАБОТА С ТАЙМКОДОМ • СИНХРОНИЗАЦИЯ • РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

TimecodeMate3 — **редактор таймкода для REAPER** с **двусторонней синхронизацией с grandMA3**. Собирайте таймкоды, треки, события, секвенции и кью в REAPER или в grandMA3, а затем обменивайтесь изменениями через **Update**, который всегда запускается из плагина grandMA3.

> Сохраните проект REAPER и шоу grandMA3 перед первым Update. Undo в REAPER отменяет правки в REAPER; запись в пульт он отменить не может.

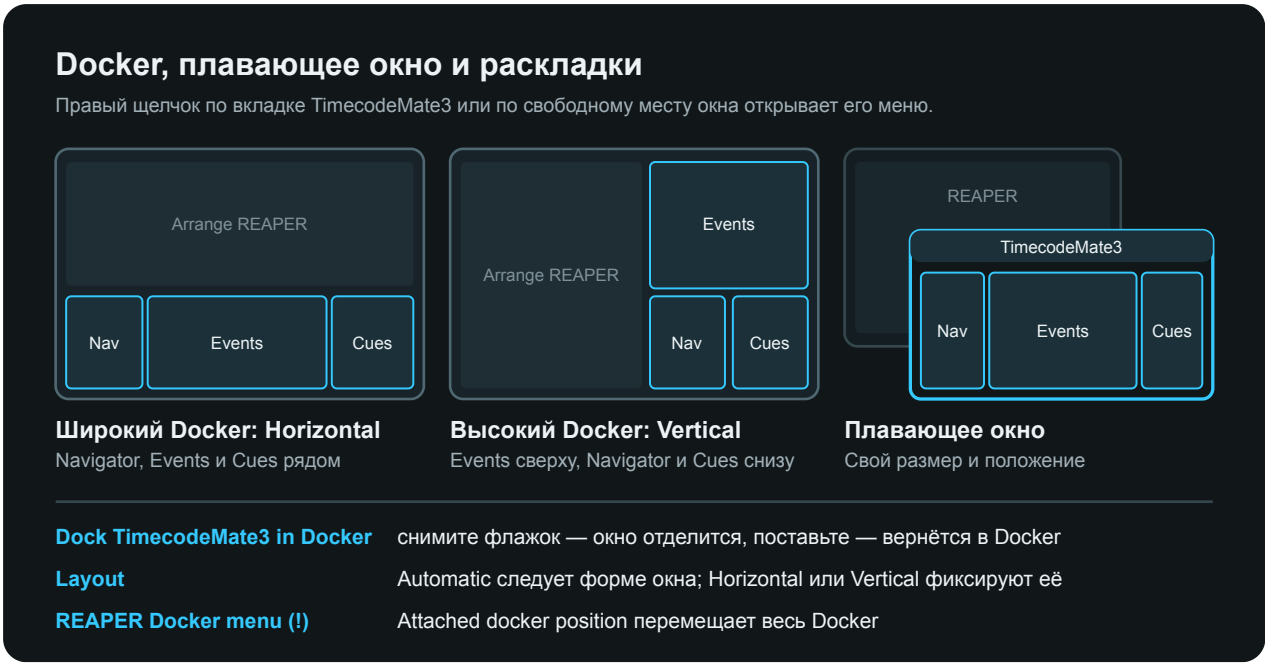
Содержание

1. Что нового в Release 5
2. Старт за пять минут
3. Установка и активация
4. Окно
5. Структура шоу
6. Работа в REAPER
7. Синхронизация с grandMA3
8. Решение проблем
9. Справочник команд

Что нового в Release 5

Главные изменения

1. **Новые раскладки окна; плавающее окно или Docker.** Щёлкните правой кнопкой по вкладке TimecodeMate3 или по свободному месту в окне, чтобы открыть меню окна. Снимите флажок **Dock TimecodeMate3 in Docker**, чтобы отделить окно; поставьте его снова, чтобы вернуть окно в Docker. **Layout** — Automatic (по форме окна), Horizontal или Vertical. **Show navigator**, **Show separate Cue table** и **Interface scale** помогают уместить окно на маленьком экране.



2. **Q записывает в позиции воспроизведения.** Q и **Add event** во время воспроизведения используют курсор воспроизведения, а при остановке — курсор редактирования. Q следует настройке кью выбранного трека.
3. **Горячие клавиши треков.** По умолчанию на Mac / Windows:
   - выбрать трек 1–9: **Control+1-9** / **Ctrl+Shift+1-9**;
   - добавить событие сразу на трек 1–9: **Command+Control+1-9** / **Ctrl+Alt+Shift+1-9** (с токеном и настройкой кью этого трека);
   - выделить все события выбранных треков: **Control+A** / **Ctrl+Shift+A**.

   Navigator и Add event показывают ваши реальные назначения; изменить их можно в Action list REAPER.
4. **Повтор фрагмента на нескольких треках.** Скопируйте события с нескольких треков, выберите трек назначения и нажмите Paste: расположение по трекам и промежутки сохраняются, в том числе в другом таймкоде, а кью подбираются в секвенции каждого принимающего трека.
5. **Более надёжный Update с grandMA3.** Проект, открытый заново после импорта, больше не показывает ложных конфликтов. При выборе целей в Summary виден ход пересчёта; повторный выбор исходной цели отменяет изменение. **+ MA timecodes** принимает диапазоны вроде `1 Thru 5`; безымянный таймкод MA приходит как **Timecode X** (X — его ячейка в пуле). Нечитаемые Fade/Delay пропускаются для этого кью, а не стирают его тайминг.

Также новое

- **Активация Gumroad на Mac работает как в Windows:** вставьте код из чека в поле **Enter your Gumroad code** и нажмите **Activate code**.
- **Проверка обновлений в macOS: Settings, license and updates... > Updates**. **Download update** открывает архив в браузере; установите его сами.
- **Disable** скрывает события трека или таймкода из окна Arrange, с линейки и из таблицы Events. Это действует только в REAPER; данные по-прежнему участвуют в Update.
- **Navigator:** двойной щелчок по имени или F2 — переименовать; двойной щелчок по цветной точке трека — выделить его события или снять выделение. Правый щелчок по заголовку столбца Events — выбрать столбцы.

- **Static #** назначает нескольким событиям одно кью; **Renumber cues** отказывает при повторяющихся номерах; план без изменений сообщает об этом.
- **Extensions > TimecodeMate3** содержит подменю Events и Tracks. Отдельное действие «событие + кью» удалено. **About** теперь называется **Settings, license and updates**.

Исправления

- Отклонённые добавления, серии и вставки объясняют причину и ничего не меняют, включая выделение и Undo. Добавление до начала таймкода расширяет его, не сдвигая события; ничего не создаётся до нуля проекта и в заблокированных или отключённых регионах.
- Undo повторных вставок и правок событий сохраняет события и маркеры на линейке.
- Mac: значения, введённые во всплывающих полях, применяются сразу; Command+A/C/V/X работают в наших полях, в том числе с русской раскладкой.
- Select all больше не снимает выделение; переключение по цветной точке работает при повторе.
- Положение плавающего окна, докинг и настройки сохраняются при повторном открытии и в screensets. Закрытие окна останавливает фоновую работу. Сообщениям в строке состояния отводится место раньше счётчиков.
- Меньше тайм-аутов соединения с grandMA3; REAPER на Mac остаётся отзывчивым в фоне.
- Отсутствующая или нечитаемая папка плагина MA сообщается с путём и причиной. Проверка обновлений больше не задерживает докинг и закрытие окна.

Старт за пять минут

1. Установите расширение REAPER и плагин grandMA3 из одного пакета и активируйте (следующий раздел).
2. Откройте свой проект REAPER и своё шоу grandMA3.
3. В REAPER щёлкните правой кнопкой по вкладке TimecodeMate3 и откройте **Settings, license and updates...**. В разделе **Server** включён **Run server**, а **Status** показывает `Listening`. Для пульта на другом компьютере запомните адрес под **This machine** и **Port**.
4. В grandMA3, в Data Pool вашего шоу, выполните `Plugin <slot>`. Если спросят адрес REAPER, введите его.
5. **Summary** показывает, что получит каждая сторона. Чтобы перенести готовый таймкод MA в REAPER, нажмите **+ MA timecodes**. Сделайте выборы, которые он просит, и нажмите **Update**.
6. Прочитайте отчёт, проверьте пульт, сохраните проект и шоу.

Установка и активация

Требования: REAPER 7.71 или новее; grandMA3 или onPC 2.5.1.0 — версия, с которой проверен Release 5; REAPER и grandMA3 на одном компьютере или в одной локальной сети.

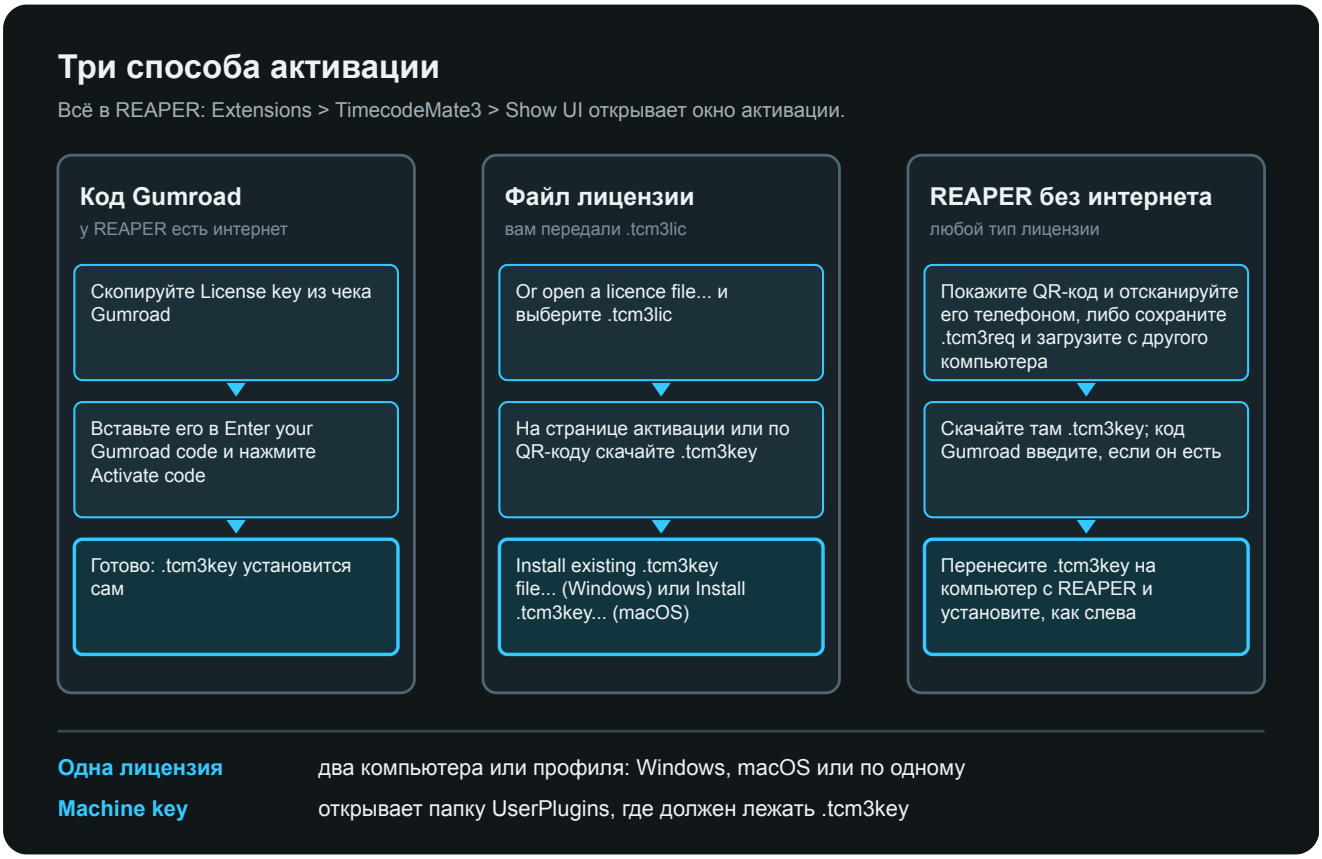
Расширение REAPER

Сначала закройте REAPER и grandMA3.

	WINDOWS	MACOS
Файл	`reaper_timecodemate3.dll`	`TimecodeMate3-5.0.1-macos-installer.pkg`
Что сделать	Скопируйте DLL прямо в `C:\Users\<you>\AppData\Roaming\REAPER\UserPlugins`. **Options > Show REAPER resource path** открывает родительскую папку.	Запустите установщик. Он кладёт `reaper_timecodemate3.dylib` в `~/Library/Application Support/REAPER/UserPlugins/` и заменяет старую версию.
Если блокируется		Пакет не подписан. **System Settings > Privacy & Security > Open Anyway**, затем запустите снова.

Запустите REAPER и выберите **Extensions > TimecodeMate3 > Show UI**. Если нужна активация, откроется окно активации.

Активация



- **Код Gumroad (нужен интернет):** вставьте **License key** из чека в поле **Enter your Gumroad code** и нажмите **Activate code**. Ключ установится сам. Отклонённый код остаётся в поле, чтобы его исправить.
- **Файл лицензии: Or open a licence file...**, выберите `.tcm3lic`, получите `.tcm3key` на странице активации или по QR-коду, затем **Install existing .tcm3key file...** (Windows) или **Install .tcm3key...** (macOS).
- **REAPER без интернета:** отсканируйте QR-код телефоном и введите там код Gumroad, если он у вас есть, либо сохраните `.tcm3req` и загрузите его на странице активации с другого компьютера. Перенесите `.tcm3key` обратно и установите.

Одна лицензия — два компьютера или профиля: Windows, macOS или по одному. Ключ привязан к своему компьютеру и лежит рядом с расширением в `UserPlugins`. **Settings, license and updates... > Machine key** открывает эту папку; **Machine slot: N of 2** показывает занятые места. Потерянный ключ возвращается повтором активации для того же компьютера или через поддержку.

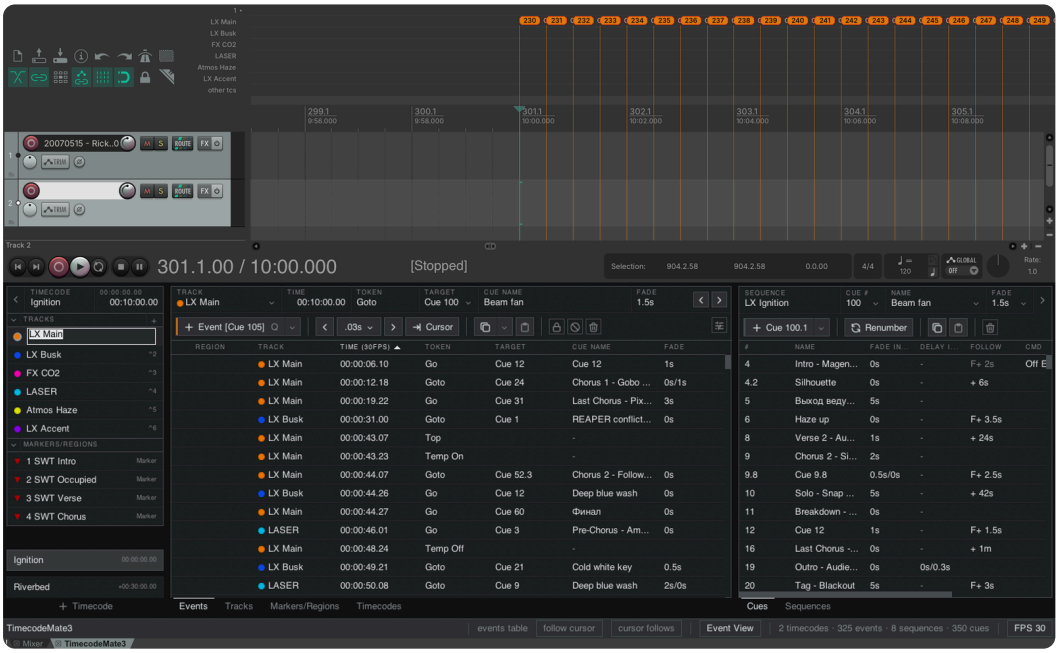
Плагин grandMA3

1. Скопируйте всю папку `TimecodeMate3-ma3` в библиотеку плагинов grandMA3 на **каждом** пульте и компьютере onPC, где идёт шоу. Обычный путь в Windows: `C:\ProgramData\MALightingTechnology\gma3_library\datapools\plugins`
2. В Data Pool вашего шоу откройте **Plugin Pool**, выберите свободный слот и импортируйте `TimecodeMate3-ma3.xml` с путём `TimecodeMate3-ma3`.
3. Запустите один раз: `Plugin <slot>`.

В шоу хранится только маленький загрузчик; код читается из этой папки при каждом запуске. Для обновления скопируйте новую папку на все машины, закройте открытое окно Summary и импортируйте в тот же слот с перезаписью.

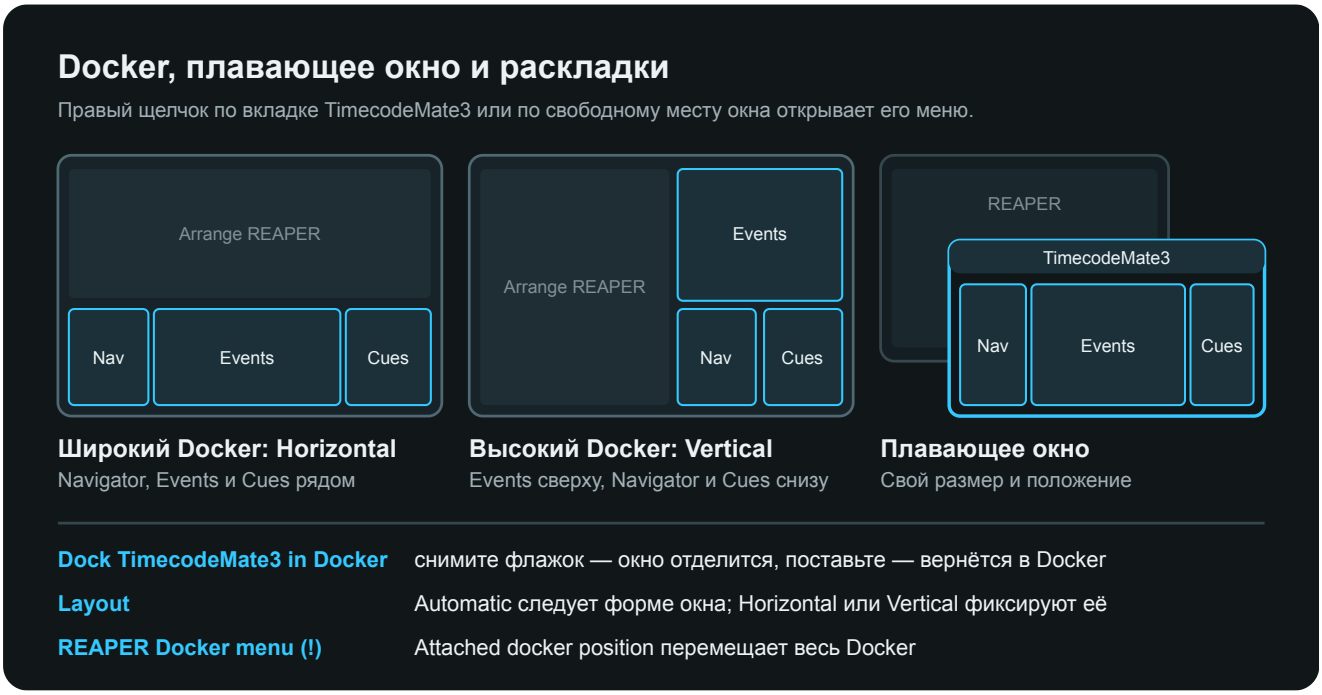
Проверка версии: Settings, license and updates... в REAPER показывает **Release 5.0.1**; System Monitor grandMA3 при запуске плагина выводит `TCM3 TimecodeMate3 plugin loaded (build …)`.

Окно



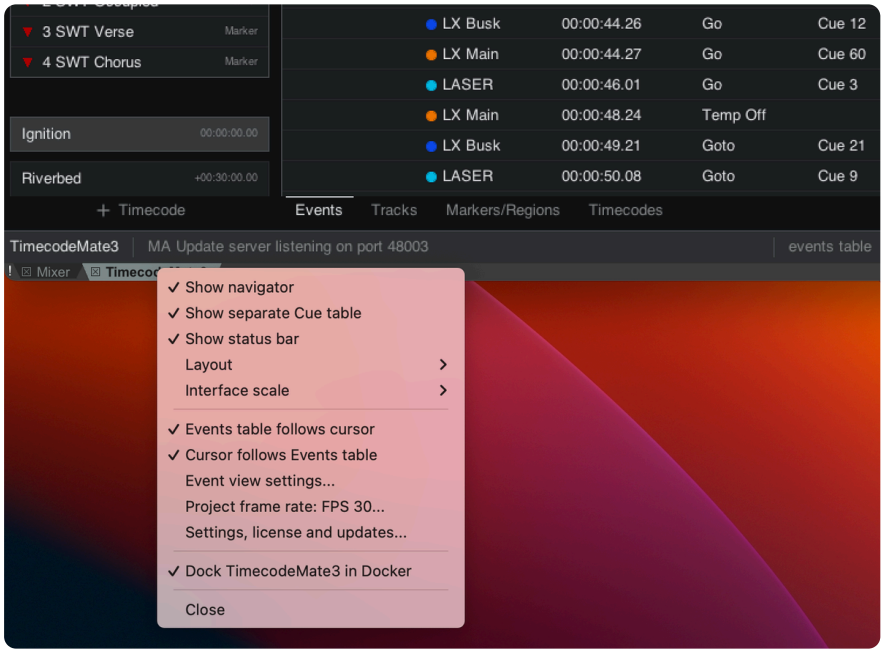
ОБЛАСТЬ	ЧТО В НЕЙ
Слева: **Navigator**	Таймкоды, их треки и неназначенные маркеры. Щелчок выбирает. Двойной щелчок по имени или **F2** переименовывает. Двойной щелчок по цветной точке трека выделяет все его события.
Сверху: лента	Выбранный трек и событие: Time, Token, Target, имя кью, Fade и кнопка **Add** с её сочетанием Q.
В центре: таблицы	**Events**, **Tracks**, **Markers/Regions**, **Timecodes**.
Справа: **Cues** и **Sequences**	Список кью выбранной секвенции.
Снизу: строка состояния	Сообщения и счётчики, **Event View**, **follow cursor** и **cursor follows**, а также имя продукта, открывающее настройки.

Docker, плавающее окно и раскладка



Щёлкните правой кнопкой по вкладке **TimecodeMate3** или по свободному месту в окне — откроется меню окна:

ПУНКТ МЕНЮ	ДЕЙСТВИЕ
Dock TimecodeMate3 in Docker	Флажок стоит: окно в Docker. Снимите его, чтобы отделить окно; размер и положение запоминаются.
Layout	**Automatic** следует форме окна: высокое — Vertical, широкое — Horizontal. **Horizontal** или **Vertical** фиксируют раскладку. Разделители перетаскиваются и запоминаются.
Show navigator, **Show separate Cue table**, **Show status bar**	Скрыть или показать панели. Скрытые Cues и Sequences становятся вкладками в центре; когда скрыты обе боковые панели, таблицы занимают всё окно.
Interface scale	Крупнее или мельче интерфейс.
Events table follows cursor, **Cursor follows Events table**	Связывают выделение в таблице и курсор REAPER.
Event view settings..., **Project frame rate: ...**	Настройки отображения дорожек; частота кадров для показа времени.
Settings, license and updates...	См. ниже.



Чтобы переместить **весь Docker** со всеми вкладками, используйте меню Docker самого REAPER — маленький **!** рядом с вкладками: **Attached docker position: left**, **right**, **top** или **bottom**. Одну нашу вкладку перетащите в другой Docker или к краю экрана. На маленьком экране используйте левый или правый Docker с раскладкой Automatic.

Сбилась раскладка? Выполните **TCM3: Reset UI layout (columns, panes, scale)** из Actions REAPER. Пропало окно? **Extensions > TimecodeMate3 > Show UI**.

Settings, license and updates

Открывается из меню окна или по имени продукта в строке состояния.

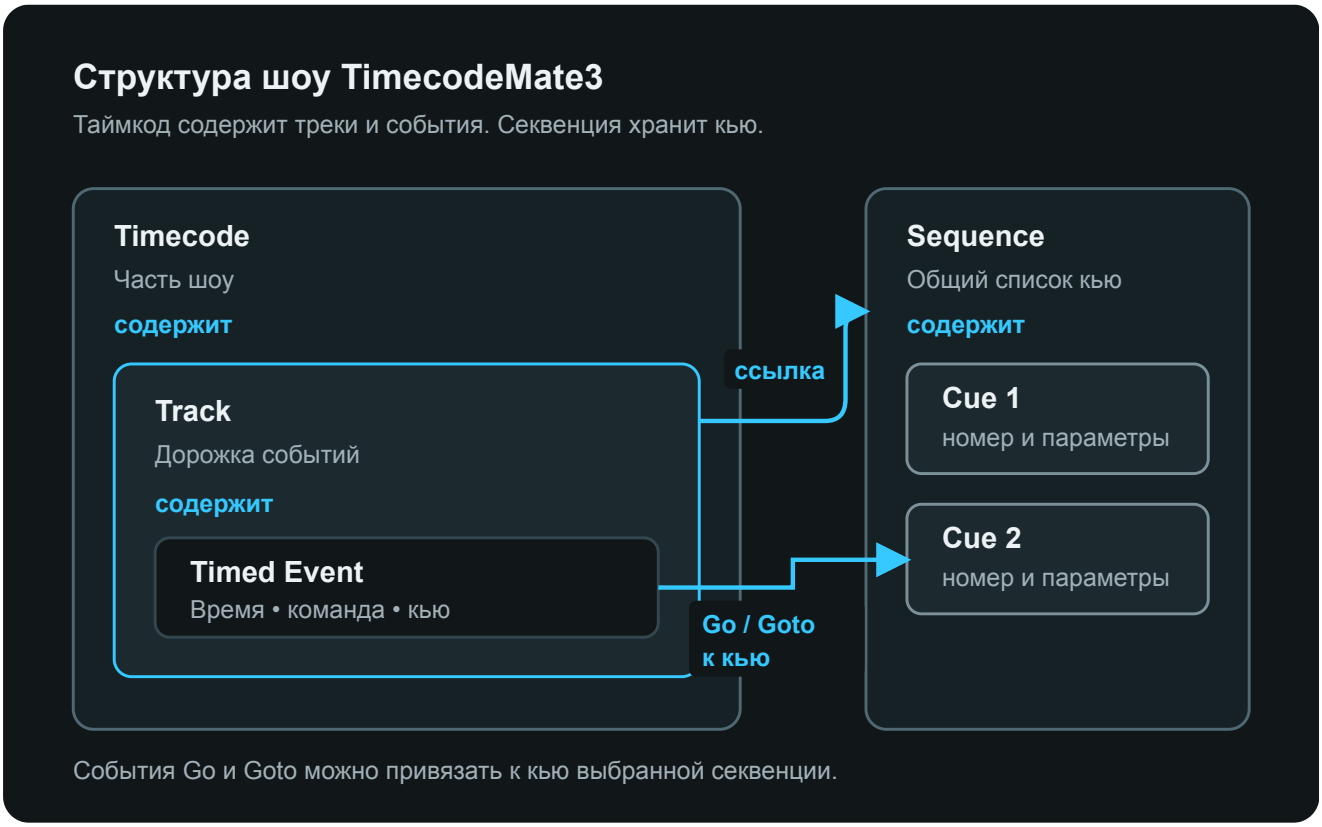
- **Release**, **Licensed to**, **Machine slot: N of 2** и **Machine key** — открывает папку с вашим `.tcm3key`.
- **Updates: Check now**, **Check for updates automatically**, **Update status**. **Download update** открывает архив релиза в браузере; установите его сами. Mac 4.3.0 не умеет проверять обновления: возьмите 5.0.1 на Gumroad или по своей ссылке.
- **Server: Run server**, **Port** с кнопкой **Apply**, **Status** и IPv4-адреса под **This machine** для пульта в сети.
- **MA peer sync state** с кнопкой **View peers** и **Interface scale**.

Горячие клавиши

ДЕЙСТВИЕ	MACOS	WINDOWS
Создать событие в позиции курсора	Q	Q
Создать событие на треке 1–9 в позиции курсора	Command+Control+1…9	Ctrl+Alt+Shift+1…9
Выбрать трек 1–9 активного таймкода	Control+1…9	Ctrl+Shift+1…9
Выделить все события выбранных треков	Control+A	Ctrl+Shift+A

Назначениями владеет **Actions > Show action list** в REAPER; меняйте их там, а Navigator и **Add** показывают, что назначено. На Mac Control — это клавиша Control, а не Command. Действия создания используют позицию воспроизведения, пока REAPER играет, и курсор редактирования при остановке, с токеном и настройкой кью самого трека. Если событие добавить нельзя (нет такого трека, он заблокирован или отключён, позиция занята), ничего не меняется, а строка состояния сообщает причину.

Структура шоу



ОБЪЕКТ	ЗНАЧЕНИЕ
Timecode — таймкод	Песня, сцена или акт: участок проекта REAPER со Start и End.
Track — трек	Дорожка событий внутри таймкода, обычно привязанная к одной секвенции.
Sequence — секвенция	Общий список кью; одну секвенцию могут использовать несколько треков.
Cue — кью	Номер, название, фейды, задержки, follow, команда, заметки.
Event — событие	Команда в заданное время (Go, Goto, Top...) на треке, при необходимости нацеленная на кью.
Marker/Region — маркер или регион	Обычный объект REAPER; может относиться к таймкоду.

Данные TimecodeMate3 живут в проекте REAPER, данные MA — в шоу; Update связывает объекты и обменивается изменениями. Время хранится в секундах, частота кадров меняет только отображение. **Event Columns > Display absolute time** переключает между временем проекта и временем от начала таймкода.

В таблицах: щелчок выделяет, Ctrl/Cmd-щелчок добавляет, Shift-щелчок выделяет диапазон, двойной щелчок редактирует; Enter сохраняет, Escape отменяет, Tab переходит дальше.

Работа в REAPER

Таймкод и треки

В новом проекте уже есть таймкод, трек и секвенция. Переименуйте их или добавьте свои:

1. В **Timecodes** или в Navigator добавьте таймкод и задайте **Start** и **End** с запасом под все его события.
2. Выберите его, откройте **Tracks**, **Add track**; задайте имя, цвет, **Sequence** и **Default Token**. `All` делает трек доступным везде.
3. **New cue #** определяет, что получит новое событие: `None` (без кью), следующий или вставляемый номер кью либо **Static number**.

Кью

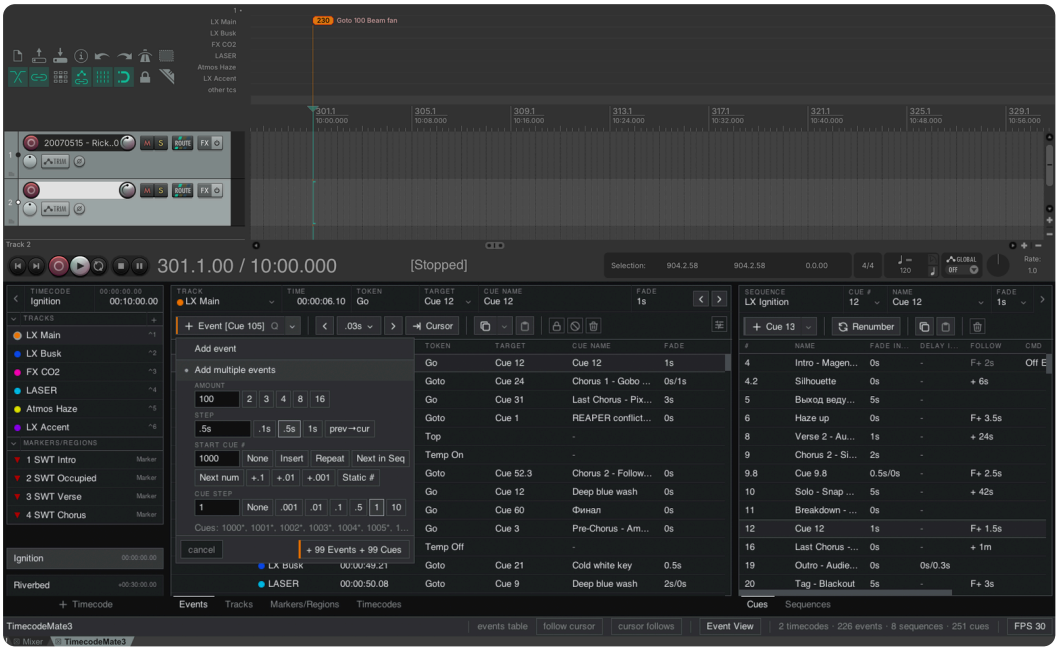
Выберите секвенцию в **Cues**, **Add Cue**, затем правьте номер, название, Fade In/Out, Delay In/Out, follow, команду и заметки. Номера могут быть дробными (`1.5`). **Renumber** даёт выделенному диапазону новые номера; отказывает при дублях и никогда не объединяет кью.

События

1. Выберите трек.
2. Поставьте курсор редактирования на нужное время или запустите воспроизведение.
3. Нажмите **Q** или **Add**. Во время воспроизведения событие ложится в позицию воспроизведения; при остановке — на курсор редактирования.
4. Проверьте **Token** и **Target**. `Go` и `Goto` могут быть нацелены на кью; пустой Target следует порядку секвенции и показывается как `(Cue 3)` .

Запись на слух: запустите воспроизведение и нажимайте **Q** в нужные моменты либо **Command+Control+N** / **Ctrl+Alt+Shift+N**, чтобы положить событие сразу на трек N. Держите фокус вне текстовых полей. Остановитесь, проверьте строки, затем Update.

Серия с равным шагом: Add Events > Add multiple events, задайте **Amount** и **Step** (`0.5s` , `250ms` , `2m` ; `prev→cur` повторяет последний промежуток), проверьте предпросмотр, Apply. Занятые позиции пропускаются; один Undo убирает всю серию.



Копирование и вставка: выделите события одного таймкода, Copy, выберите трек назначения, поставьте курсор, Paste. Относительное время сохраняется; режим Copy привязывает к первому событию или к курсору. События с нескольких треков сохраняют расположение: дорожка активного трека ложится на выбранный трек, остальные — на столько же треков выше или ниже, в том числе в другом таймкоде. Paste никогда не создаёт треки и секвенции и ничего не делает, если дорожки не помещаются или цель заблокирована либо отключена. Один Undo убирает вставку.

Несколько событий на кью: выделите их и откройте **Target**: **Assign/create cues** (начальный номер и шаг либо **Static #**, чтобы дать всем одно кью), **Renumber cues** (отказывает при дублях), **Reassign cues in timeline order**. Предпросмотр сообщает, когда план ничего не меняет.

Лента также сдвигает события, переносит их к курсору или на другой трек, блокирует, отключает и удаляет. **Fade** использует тайминг кью или собственное значение. Правый щелчок по заголовку таблицы открывает дополнительные столбцы: Duration, Region, Cue Delay, Cue Follow, Cue Command, Cue Notes.

Маркеры и регионы

Add marker и **Add region** создают обычные объекты REAPER; управляйте ими в **Markers/Regions** (фильтры `markers` и `regions` ; **Select Events Only** выделяет события региона). Маркеры событий на линейке редактируемы: перемещение или удаление маркера правит событие, если только событие, его трек или таймкод не заблокированы или отключены — тогда маркер возвращается.

Два способа превратить существующие маркеры, например из экспорта SWT Cubase, в события:

- **events at markers** (лента Markers/Regions): выберите один трек и маркеры. Каждый маркер получает событие с токеном и настройкой кью этого трека; занятые позиции пропускаются; один Undo убирает всю серию.

- **Accept markers as Events** (настройки Event View): новые маркеры становятся событиями по мере появления. Имя маркера читается так:

ЧАСТЬ ИМЕНИ МАРКЕРА	СТАНОВИТСЯ
Число в начале, `5`	Номер кью (иначе — собственный номер маркера)
Остальное, `Chorus`	Название кью
`{Lights}`	Трек (иначе — выбранный трек)
`[text]`	Команда кью
`2/0.5` в конце	Фейд 2 с, задержка 0,5 с

`5 Chorus {Lights} 2/0.5` становится событием на треке Lights, нацеленным на кью 5 «Chorus». События хранят время в секундах и не следуют за последующими изменениями темпа.

Lock запрещает правки. **Disable** дополнительно скрывает события трека или таймкода из Arrange, с линейки и из таблицы; в Update они по-прежнему участвуют. Оба — на ленте и в столбце **State**.

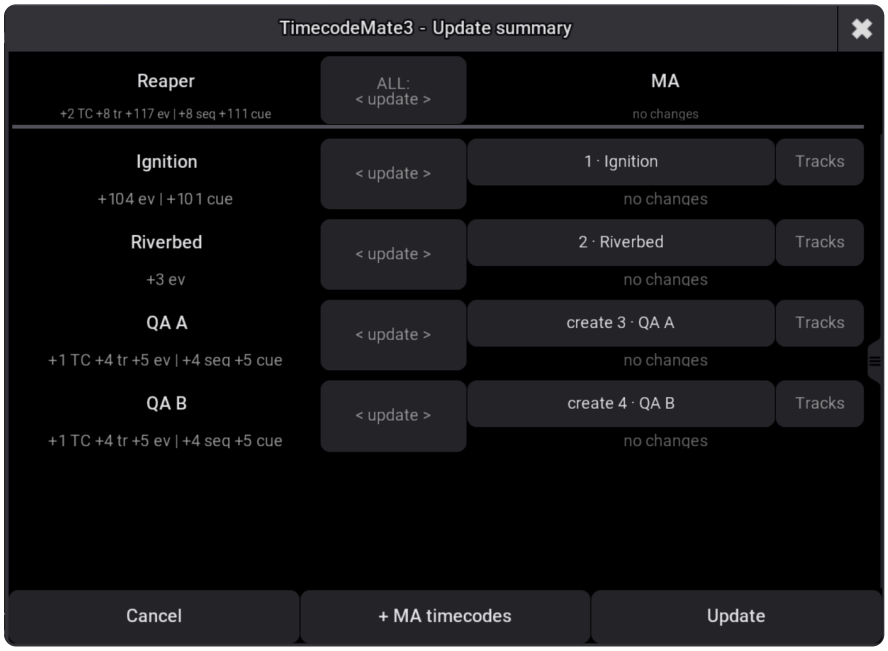
Синхронизация с grandMA3



Update **двусторонний**: правки из REAPER уходят в grandMA3, правки из grandMA3 возвращаются — за один запуск. Он всегда начинается из плагина на пульте, и ничего не записывается, пока вы не нажмёте **Update**.

Подключение и проверка

1. Сохраните резервную копию проекта и шоу.
2. В REAPER, **Settings, license and updates > Server**: **Run server** включён, **Status** — `Listening`.
3. В grandMA3 выберите Data Pool и выполните `Plugin <slot>`. Если откроется **REAPER endpoint**, введите IP-адрес компьютера с REAPER (`127.0.0.1` на одном компьютере) и порт (по умолчанию `48003`), затем **Connect**.



Summary показывает, что получит каждая сторона. Он может попросить выбрать цель или ячейку пула для нового таймкода или секвенции, выбрать **REAPER** или **MA** при конфликте либо поставить **do not sync** таймкоду, который трогать не нужно. **Update** становится доступен, когда все выборы сделаны; **Cancel** ничего не меняет. После этого прочитайте отчёт. Если соединение прервалось, повторное подключение завершает тот же запуск.

Перенести таймкод MA в REAPER

1. Откройте проект REAPER, который должен его получить; сервер слушает.
2. Запустите плагин в Data Pool, где лежит таймкод.
3. В Summary нажмите **+ MA timecodes**, введите `3`, `1 Thru 5` или `2 + 7`, затем **Continue**.
4. Проверьте: новый таймкод показан как **create new**; безымянный таймкод MA приходит как **Timecode X**, где X — его ячейка в пуле. Треки, события, секвенции и кью идут вместе с ним.
5. **Update**, проверьте результат в REAPER, сохраните обе стороны.

То же из командной строки: `Plugin 1 "add-from-ma 3"` (слот плагина 1, таймкод 3). После первого импорта используйте обычный Update; повторно тот же таймкод не импортируйте.

Отправить таймкод REAPER в grandMA3

Соберите его в REAPER, запустите плагин, выберите цели MA или ячейки пула, которые просит Summary (проверьте существующую цель, прежде чем связывать с ней), **Update**. Дальше его могут править обе стороны.

Продолжать правки с обеих сторон

Правьте в REAPER, в grandMA3 или в обеих программах, затем Update. Изменение, сделанное с одной стороны, переносится на другую. Одно значение, изменённое по-разному с обеих сторон, — конфликт: Summary спрашивает, какое оставить, а **View conflicts** их перечисляет. Переключатель направления, для таймкода или для **ALL**:

ВЫБОР	РЕЗУЛЬТАТ
`< update >`	Обменяться изменениями в обе стороны.
`< update > conflicts: Reaper` или `conflicts: MA`	В обе стороны; конфликты берут значение этой стороны.
`Reaper >` или `< MA`	Эта сторона — источник всех отличающихся значений, не только конфликтов.
`do not sync`	Не трогать этот таймкод в этом запуске.

Удаление осторожное: удаление синхронизированного таймкода или секвенции в REAPER оставляет их в MA; удаление синхронизированного таймкода в MA оставляет его в REAPER с приостановленной синхронизацией. Удаления событий и кью передаются. **Reset sync state** лишь восстанавливает повреждённые связи; это не способ решить различие в Summary.

Решение проблем

ПРОБЛЕМА	ЧТО СДЕЛАТЬ
TimecodeMate3 нет в меню Extensions REAPER	REAPER 7.71 или новее. Windows: DLL лежит прямо в `UserPlugins` (**Options > Show REAPER resource path**). macOS: запустите установщик снова и пройдите **Open Anyway**. Перезапустите REAPER.
Окно активации появляется снова и снова	Gumroad: вставьте код из чека и **Activate code**. Есть `.tcm3key`? **Install existing .tcm3key file...** или **Install .tcm3key...**. **Or open a licence file...** — только с настоящим `.tcm3lic`. Нет свободного места: напишите в поддержку.
grandMA3 не импортирует или не запускает плагин	Вся папка `TimecodeMate3-ma3` должна лежать в библиотеке плагинов этой машины. Импортируйте XML с путём `TimecodeMate3-ma3` в слот нужного Data Pool. System Monitor называет, что было загружено.
REAPER endpoint не подключается	Включите **Run server**; **Status** должен показывать `Listening`. Если нет, проверьте сообщение об ошибке. Если порт занят, задайте другой **Port**, **Apply**, укажите его на пульте. Одна локальная сеть, открытый брандмауэр, никакого `127.0.0.1` между разными компьютерами. `timeout` один раз: повторите; дважды: отправьте журнал запуска в поддержку. macOS 15 и новее: **Privacy & Security > Local Network** должен разрешать REAPER.
Update в Summary недоступен	В какой-то строке ещё нужен выбор: значение, объект MA или ячейка пула.
Кью пришло, а события на таймлайне нет	Кью — запись в списке без времени. Проверьте трек и события таймкода MA.
Update сообщает о нечитаемом тайминге	Fade или Delay этого кью пропущены, а не стёрты. Отправьте имя кью и `tcm3_runs.log` в поддержку.
Маркер события прыгает назад после перемещения или удаления	Его событие, трек или таймкод заблокированы или отключены. Разблокируйте или включите и повторите.
Раскладка сбилась после изменения размера	**TCM3: Reset UI layout (columns, panes, scale)** в Actions REAPER.

Поддержка: support@vldurnov.com — укажите ОС, версии REAPER и grandMA3, шаги, точный текст сообщения и приложите скриншот Summary или System Monitor. Купить: plugins.vldurnov.com/l/TimecodeMate3.

Справочник команд

Действия REAPER

Все — в **Extensions > TimecodeMate3** с подменю **Events** и **Tracks** и в Action list как `TCM3: ...`:

ДЕЙСТВИЕ	НАЗНАЧЕНИЕ
`TCM3: Show UI`	Показать или скрыть окно.
`TCM3: Create event at cursor`	Добавить событие на выбранном треке (по умолчанию Q).
`TCM3: Create event on Track N at cursor` (N = 1–9)	Добавить событие сразу на трек N активного таймкода.
`TCM3: Select Track N of the active Timecode` (N = 1–9)	Выбрать трек N.
`TCM3: Select all events of the selected tracks`	Выделить их события.
`TCM3: Delete selected events`	Удалить выделенные события.
`TCM3: Convert TimecodeMate 2 markers to Events`	Помощник миграции; сначала резервная копия.
`TCM3: Reset UI layout (columns, panes, scale)`	Вернуть раскладку по умолчанию.

Команды плагина grandMA3

```
Plugin <slot>                          Update
Plugin <slot> "add-from-ma 1 Thru 5"   Update с добавлением этих таймкодов MA
Plugin <slot> "reset"                  Reset sync state
```