



Woody in2it Configurations des profils

Introduction.....	1
1. Présentation de l'onglet Profiles	2
2. La gestion des profils	3
3. Le paramétrage des destinations	3
3.1. Mode Avid Interplay	3
3.2. Mode Avid Mediafiles + aaf	4
3.3. Mode A/V File + Metadata	4
3.4. Mode Backup	5
4. Le réglage des encodages conditionnels.....	6
4.1. Pour les formats compatibles avec les outils Avid.....	6
4.2. Pour le mode A/V File + Metadata	7
5. Les métadonnées.....	8
6. Les règles de nommage	10
6.1. Définir les lois de nommage des clips.....	10
6.2. Définir la création et la loi de nommage des sous-dossiers de destination.....	10
6.3. Créer dynamiquement une arborescence de destination	11
6.4. Créer une shotlist dans Interplay	11
7. Les notifications en fin d'ingest	12
8. La sauvegarde automatique des cartes	13

Introduction

Une fois [Woody in2it](#) installé sur le poste dédié, vous pouvez configurer les différents profils d'acquisition.

Pour chaque profil, vous pourrez ainsi définir :

- les codecs et formats d'acquisition en fonction des sources
- les dossiers de destination dans votre système de production
- les lois de nommage des médias et des dossiers de destination

Les paramètres du profil déterminent votre workflow et le process d'ingest dans l'interface de travail dite utilisateur.

1. Présentation de l'onglet Profiles

The screenshot shows the 'Profiles' configuration page in the Woody in2it software. The interface is organized into several sections, with red circles and numbers highlighting specific areas of interest:

- 1**: Profile name and status (ACTIF).
- 2**: Target mode (Avid Interplay) and format settings (Video, Redim., Audio, Pistes).
- 3**: Metadata table with columns for 'Métadonnée', 'Interplay attribut', 'Liste', 'Clip', 'Obligatoire', 'Del', and 'Order'.
- 4**: Naming and grouping options (Renommage clips, création sous-dossier Interplay, Création Interplay Shotlist).
- 5**: Notification settings (Sur succès, Sur erreur) with fields for Email, HTTP, and XSLT.
- 6**: Automatic card saving toggle (SAUVEGARDE CARTES).

- 1** Gestion et création des profils.
- 2** Choix du mode d'ingest, paramétrage des formats cible et choix des dossiers et des espaces de stockage de destination.
- 3** Création, configuration et mapping des métadonnées.
- 4** Définition des lois de nommage des clips et des dossiers de destination.
- 5** Configuration des communications http et notifications par e-mail.
- 6** Réglage des sauvegardes automatiques des cartes caméras.

2. La gestion des profils

1

- Cliquer sur le bouton **Nouveau** pour créer un nouveau profil.
- Vous pouvez le créer à partir d'une **Copie** d'un profil existant.

① Vous pouvez créer autant de profils que nécessaire.

Nommage d'un nouveau profil – ou renommage du profile sélectionné.

Le profil est désactivé sans pour autant être supprimé.

Le profil défini par défaut, sera automatiquement sélectionné dans l'interface utilisateur à chaque démarrage de l'application (en l'absence, le dernier profil utilisé s'affiche).

Puis configurer vos profils, tel que décrit dans les paragraphes suivants.

3. Le paramétrage des destinations

2

Quatre modes d'ingest vous sont proposés.

3.1. Mode Avid Interplay

Chemin du dossier de destination ISIS
Format : \\serveur\workspace\dossier

Dossier de destination Interplay
Format : dossier/sous-dossier

Format : adresseIP:port
ou chemin d'accès

Paramètres des WebServices Interplay

Si vous choisissez l'option [Edit While Ingest](#), vous pouvez régler la fréquence à la laquelle le clip se rafraîchit dans le dossier Interplay.

INTERPLAY Adresse WS 192.168.150.2:8081 Utilisateur woody Mot de passe ***** Workgroup AvidWG EWI EWI checkin rate (frames) 750

3.2. Mode [Avid Mediafiles + aaf](#)

Ce mode fonctionne sur le même principe que le mode [Avid Interplay](#) mais sans check-in dans Interplay.

Les fichiers MXF sont alors déposés sur n'importe quel stockage et un fichier AAF est créé pour chaque clip. Ce fichier AAF permet d'importer facilement et instantanément le clip dans un bin de votre logiciel de montage d'Avid.

DESTINATION Avid Mediafiles Fichiers AAF

Chemin du dossier de destination des médias
Format : \\server\share\Avid MediaFiles\MXF\dossier
ou F:\dossier

Dossier de destination des fichiers AAF
Format : \\server\share\AAF_dossier
ou F:\dossier

3.3. Mode [A/V File + Metadata](#)

Ce mode permet de générer pour chaque clip un fichier audio-vidéo et un fichier de métadonnées. En fonction de vos formats cible (cf. §4), le fichier vidéo sera soit identique au clip source, soit rewrappé ou transcodé. Le format du fichier de métadonnées est librement configurable.

Ce mode permet d'alimenter tout type de système de production externe

DESTINATION Fichiers vidéo Fichiers métadonnées

Dossier de destination des fichiers vidéo
Format : \\server\share\Mediafiles_dossier
ou F:\dossier

Dossier de destination des fichiers de métadonnées
Format : \\server\share\Metadata_dossier
Ou F:\dossier

Extension xml

Vous pouvez préciser l'extension du fichier (par exemple xml, json, txt ou html) en fonction du format de fichier défini par le xsl.

Vous pouvez désigner un fichier xsl de transformation afin d'assurer la mise en forme des données xml d'origine.

Fichier XSLT

- No file
- No file
- Example_html.xsl
- Example_json.xsl
- Example_xml.xsl

Des exemples sont proposés, vous pouvez en créer vous-même en déposant un xsl dans <C:\ProgramData\Woody Technologies\Woody in2it\config\userdata>.

Par défaut **Woody in2it** crée un fichier xml contenant les données xml d'origine.

3.4. Mode Backup

Ce mode permet de faire une sauvegarde - dite "droite" - des structures vidéo reconnues par Woody in2it et qui se trouvent à la racine d'une carte caméra. La copie s'exécute vers un stockage désigné, selon une arborescence structurée.

Avec l'option **Checksum**, un hachage Sha1 est réalisé, après la sauvegarde, sur la source et la copie pour vérifier leur conformité.



Ce calcul peut-être quasiment aussi long que la copie.

Format : \\server\share\dossier
ou E:\Backups

Backup root folder CheckSum

Backup Subfolder Creation

Précisez un préfixe

- Source Date
- AV Type
- Container
- Video
- Audio
- Source Path
- Source Folder
- Source Relative Path
- First clip Date
- First clip Date Time
- Ingest Date
- Ingest Date Time
- Source Date
- AV Type
- Container
- Video
- Audio
- Source Path
- Source Folder

Pour créer l'arborescence et les sous-dossiers dans votre espace de sauvegarde, vous pouvez utiliser toutes les métadonnées liées aux fichiers sources et les données personnalisées (cf. § 5).

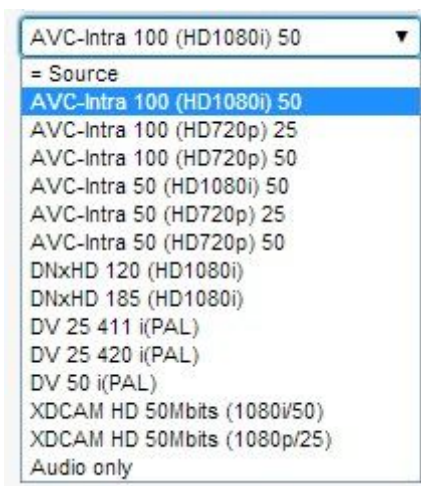
4. Le réglage des encodages conditionnels

2

4.1. Pour les formats compatibles avec les outils Avid

C'est-à-dire pour les modes [Avid Interplay](#) et [Avid Mediafiles + AAF](#).

En fonction des formats sources des clips vous pouvez définir le format de production dans lequel les clips seront encodés, si nécessaire, ou rewrappés par Woody in2it.



ⓘ Le choix "Same as source" (= Source) est disponible pour les formats supportés par Avid (Avid sources).

Voir la liste complète des codecs supportés dans les *Spécifications Techniques de Woody in2it*.

Paramètres d'encodage audio

FORMAT	Video	Redim.	Audio	Pistes
Avid sources				
SD	> = Source	Pad	16 bits - 48 kHz	= Source
HD	> = Source	Pad	16 bits - 48 kHz	= Source
Default audio	>		16 bits - 48 kHz	
Non-Avid sources				
SD	> DV 25 411 i(PAL)	Pad	16 bits - 48 kHz	= Source
HD	> DNxHD 185 (HD1080i)	Pad	16 bits - 48 kHz	= Source
Photo	> DNxHD 185 (HD1080i)	Pad		Durée 30 sec
Audio	> 25 fps		16 bits - 48 kHz	= Source

Dans le cas de rewrap de fichiers source dont seulement l'audio est non compatibles Avid ou différents de votre format cible, vous pouvez préciser les paramètres audio.

Indiquer la fréquence d'image par seconde même pour un fichier audio afin qu'il soit identique à celle de votre projet Avid.

Règles de redimensionnement pour les sources non 16/9.

Réglage de la durée du clip vidéo généré à partir d'une image fixe (fichiers graphiques ou photo).

💡 **Veillez à ce que les paramètres audio soient cohérents avec les formats vidéo choisis.**

ⓘ *Le traitement des fichiers images fixes (photos, graphisme) et des fichiers audio est optionnel.*

Photo	>	do not process
Audio	>	do not process

4.2. Pour le mode [A/V File + Metadata](#)

Vous pouvez pour ce mode définir les formats cible du fichier vidéo généré par [Woody in2it](#). Et configurer précisément les paramètres d'encodage pour chacun de ces formats.

FORMAT

SD Sources > No media file

HD Sources > No media file

Photo > Durée 30 sec

Redim. Stretch

Pistes = Source

Transcoding setup

Les formats dont le nom est précédé d'un tiret "-" sont testés et invariables.

- No media file
- = Source
- MXF Op1a - AVC-Intra 100 (HD1080i) 50
- MXF Op1a - AVC-Intra 100 (HD720p) 25
- MXF Op1a - AVC-Intra 100 (HD720p) 50
- MXF Op1a - AVC-Intra 50 (HD1080i) 50
- MXF Op1a - AVC-Intra 50 (HD720p) 25
- MXF Op1a - AVC-Intra 50 (HD720p) 50
- MXF Op1a - DNxHD 120 (HD1080i)
- MXF Op1a - DNxHD 185 (HD1080i)
- MXF Op1a - DV 25 411 i(PAL)
- MXF Op1a - DV 25 420 i(PAL)
- MXF Op1a - DV 50 i(PAL)
- MXF Op1a - XDCAM HD 50Mbps (1080i/50)
- MXF Op1a - XDCAM HD 50Mbps (1080p/25)
- MP4 - h264 1Mbps SD Prog. AC3
- MP4 - h264 5Mbps SD AC3
- MP4 - h264 8Mbps HD AC3

Les trois derniers peuvent être des suggestions d'encodages personnalisés. Pour les modifier ou en créer de nouvelles, le bouton [Transcoding setup](#) ouvre le dialogue ci-dessous.

Transcoding Setup

MP4 - h264 1Mbps SD Prog. ...

MP4 - h264 5Mbps SD AC3

MP4 - h264 8Mbps HD AC3

Name: MP4 - h264 1Mbps SD Prog. AC3

Container: MP4

VIDEO

Codec: h264

FPS: 25

Subsampling: 4:2:0

Display Aspect Ratio: 16:9

Width: 720

Height: 576

Interlace: Progressive

Bitrate: 1000k

AUDIO

Codec: AC3

Bitrate: 128k

Sampling depth: 16bits

Sampling rate: 32KHz

Mapping: 1 stream

CLOSE DELETE COPY NEW SAVE CANCEL

5. Les métadonnées

3

Cette zone vous permet de :

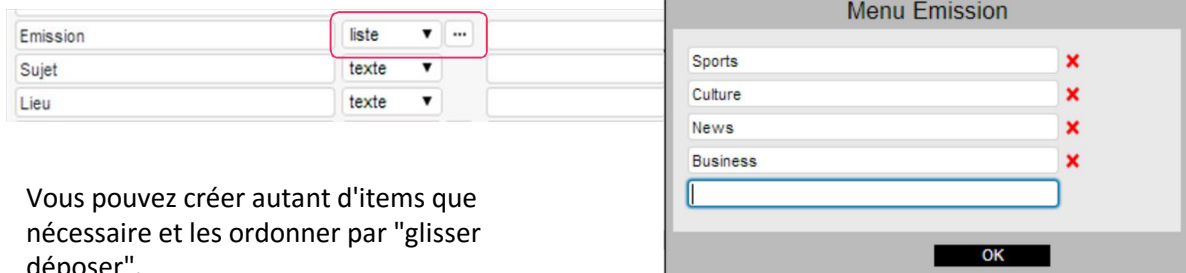
- définir quelles métadonnées issues du support de tournage vous souhaitez voir apparaître dans l'interface utilisateur et de quelle façon.
 - créer de nouveaux champs, éditables ou pas, pris en compte dans les lois de nommage.
- Renseignez un champ vierge pour créer une nouvelle colonne de métadonnées dans l'interface utilisateur.

Métadonnée	Interplay attribut	Liste		Clip		Obligatoire	Del	Order
		Afficher	Editer	Afficher	Editer			
Nouvelle métadonnée								
Emission	texte	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Magazine	statique						<input checked="" type="checkbox"/>	
Sujet	texte	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Journaliste	liste	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Lieu	texte	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Nom		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
Durée		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
Date		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
Date Heure		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
Video		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
Audio		<input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			

- Choisissez le type de donnée
- **Texte** pour une saisie libre par l'utilisateur.
 - **Statique** pour une donnée fixe utilisée dans les lois de nommage (ex Magazines) ou, en mode Avid Interplay, utilisée pour renseigner un attribut de manière systématique.

❗ Il est à noter qu'une métadonnée en mode Statique n'est pas affichable dans l'interface utilisateur.

- **Liste** pour un choix maîtrisé de l'information éditoriale.
- Cliquer sur les "trois points" ouvre une boîte de dialogue. Celle-ci vous permet de créer (ou modifier) le déroulant lié à la donnée nouvellement créée.



Vous pouvez créer autant d'items que nécessaire et les ordonner par "glisser déposer".

- **Liste externe** pour une mise à jour dynamique à partir d'un fichier csv externe. Le fichier doit être déposé dans le dossier <C:\ProgramData\Woody Technologies\Woody in2it\config\external> de manière à apparaître dans la fenêtre de sélection.

Les cases à cocher des colonnes suivantes vous permettent de définir si :

la donnée est disponible en colonne pour l'ensemble des clips listés dans l'interface utilisateurs.

la donnée s'affiche également (ou exclusivement) parmi les informations complémentaires, liées au clip chargé dans le lecteur.

Métadonnée	Interplay attribut	Liste		Clip		Obligatoire	Del	Order
		Afficher	Editer	Afficher	Editer			
Nouvelle métadonnée								
Emission	texte	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Magazine	statique	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Sujet	texte	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Journaliste	liste	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Lieu	texte	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Nom		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Durée		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Date		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Date Heure		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Video		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Audio		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Container		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Source Clipname		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Streams		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Device		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
TC Start		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Lens		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Umid		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Woody id		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Source Path		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Source Folder		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Source Relative Path		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

Pour le mode Avid Interplay. Pour chacune des données, vous pouvez préciser l'attribut Interplay cible vers lequel les données seront copiées. Si un attribut n'existe pas encore dans Interplay, Woody in2it le créera.

Ces informations pourront être affichées dans Interplay et dans le système de montage Avid.

le champ est éditable (en mode texte ou en mode déroulant) par l'utilisateur pour chacun des affichages.

Le champ est à renseigner obligatoirement pour que l'ingest soit possible.

- ① Si les données personnalisées que vous créez entrent dans les lois de nommage des clips, il est logique qu'elles soient à renseigner obligatoirement par l'utilisateur. A la sauvegarde du profil, l'application les rend obligatoires.

Le long de cette barre verticale grise, glisser-déposer les intitulés vers le haut ou vers le bas pour organiser l'ordre des colonnes dans l'interface de l'utilisateur (cf. présentation de l'interface dans le Manuel d'utilisation).

6. Les règles de nommage

4

Cette section vous permet de définir sur le même principe :

- La loi de nommage des clips
- La loi de nommage des sous dossiers de destination
- La loi de nommage de la shotlist (en Mode Avid Interplay)

6.1. Définir les lois de nommage des clips

Un préfixe, suffixe et des séparateurs de votre choix (cf. Note page suivante)

Les flèches permettent de changer la place des données dans le nom.

Après une nouvelle métadonnée, une ligne supplémentaire de champs (séparateur + donnée) apparaît.

Un nombre de digits ajouté à chaque clip de façon incrémentielle.

Vous pouvez utiliser, dans le nom des clips, autant de métadonnées que vous le souhaitez.

Elles sont à sélectionner grâce au déroulant qui propose également les données que vous aurez créées (cf. § 5).

6.2. Définir la création et la loi de nommage des sous-dossiers de destination

Les lois de nommage des sous-dossiers de destination se définissent de la même façon que celle des clips.

6.3. Créer dynamiquement une arborescence de destination

Pour les modes [Avid Interplay](#) et [A/V File + Metadata](#), la loi de nommage des dossiers vous permet de développer une arborescence à partir du dossier de destination spécifié dans la partie [Destination](#).

→ Entrer comme séparateur un / au niveau où vous souhaitez créer un sous dossier.

Dans cet exemple, l'arborescence sera Incoming Media/Magazine

> Titre de l'émission

> Nom du sujet

> Date de tournage - Lieu

Sujet – Date – Journaliste-001

Sujet – Date – Journaliste-002

6.4. Créer une shotlist dans Interplay

Le mode [Avid Interplay](#) propose l'option [Création Interplay Shotlist](#). Woody in2it crée à chaque ingest et automatiquement, dans le dossier de destination Interplay, une shotlist c'est-à-dire un bout à bout des clips compris dans l'ingest.

Le nommage de la shotlist se fait selon les mêmes principes, décrits ci-dessus, que pour les clips ou les dossiers de destination.

ⓘ *Dans les lois de nommage des shotlists, utiliser des métadonnées qui peuvent être variables par clip telles que durée, date heure, source path, etc. risque d'empêcher la création de la shotlist.*

Par ailleurs, des images de sources différentes ou avec des framerates différents peuvent également empêcher la création de la shotlist.

💡 **Les caractères / \ : * ? " < > | % & ne peuvent-êtr utilisés comme séparateurs dans les lois de nommage des clips, des dossiers de destination (et des shotlists).**

A l'exception du / pour la création des sous dossiers (modes Avid Interplay et A/V File + Metadata).

7. Les notifications en fin d'ingest

5

A l'issue du traitement de chaque clip et en fonction du résultat (succès ou erreur), vous pouvez définir l'envoi

- d'un e-mail de notification vers un ou plusieurs destinataires
- d'une requête http vers un serveur externe

Notifications

Sur succès

Email
Adresses :

HTTP
Methode : URL : En-têtes :
Authentification : Utilisateur : Mot de passe :
Fichier XSLT :

Sur erreur

Email
Adresses :

HTTP
Methode : URL : En-têtes :
Authentification : Utilisateur : Mot de passe :
Fichier XSLT :

Concernant les requêtes http, peuvent être spécifiées :

- la Méthode
- l'Authentification

Methode :

Authentification :

- le fichier xsl utilisé pour générer le contenu de la requête envoyée.

Fichier XSLT :

Si aucun fichier xsl n'est spécifié, le fichier de métadatas xml créé par défaut sera transmis.

8. La sauvegarde automatique des cartes

6

A la fin de l'ingest, cette option déclenche la sauvegarde automatique des cartes caméra vers un emplacement de stockage désigné.

Sauvegarde automatique des cartes

SAUVEGARDE CARTES

Dossier racine :

Format : E:\Backups
Ou \\server\share\folder

Enfin, pour valider votre configuration

→ Cliquer sur le bouton [Save](#)

- ① *Si vous créez ou supprimez un profil pendant un ingest en cours, la liste déroulante des profils dans l'interface utilisateur sera mise à jour à la fin de l'ingest.*

...

support.woody-technologies.com