

## 0.1 [KDM] Personnaliser les images de KDM

KDE Display Manager (KDM) est le nom de l'un des petits programmes que vous utilisez, si vous démarrez directement en mode graphique. Ils vous permettent soit de passer d'un utilisateur à un autre, en indiquant le login et le mot de passe soit de passer d'un environnement à un autre. Il en existe plusieurs, les plus courants étant : KDM celui qui fait l'objet de ce tuto, GDM pour Gnome Desktop Manager et bien-sûr XDM pour X Desktop manganger. Dans cet article, je vais indiquer comme utiliser des icônes personnalisées avec KDM. Si vous utilisez une Mandriva, vous n'avez probablement pas besoin de ceci, car les icônes que j'utilise proviennent d'une Mandriva 9.1. Cet article est surtout destiné aux utilisateurs de Slackware et Debian, dont les distributions utilisent les icônes natives de KDM, assez laides faut se l'avouer (tout est relatif).

### 0.1.1 1. Pré-requis :

- Avoir installé KDM et donc une partie de KDE
- Avoir configuré votre système avec comme display manager : KDM
- Récupérer le set d'icônes suivant<sup>1</sup>

### 0.1.2 2. Installation des icônes :

Petite mise au point : je vais régulièrement utiliser la variable d'environnement \$KDE-  
DIR, qui contient le préfix d'installation de KDE. Cette variable peut ne pas être renseignée  
chez vous. Tapez simplement, ce qui suit et regardez l'affichage :

```
kernel@slackware :~$ which konqueror
/opt/kde/bin/konqueror
kernel@slackware :~$
```

Ceci signifie que mon \$KDEDIR est /opt/kde, si la commande avait renvoyé /usr/bin/konqueror,  
mon \$KDEDIR aurait été /usr. Dans la suite, remplacez \$KDEDIR par ce qui convient.  
KDM est capable d'afficher la plus part des formats d'icônes habituels : png, gif et bmp.  
Je fournis plus haut, un set d'icônes prises sur une Mandriva 9.1 que vous pouvez installer  
comme suite :

```
# cd /tmp/
# tar -xzf /où_est/kdm-mdk-icônes.tar.gz
# cd kdm-mdk-icônes/
# cp /* $KDEDIR/share/apps/kdm/pics/users/
```

Pour les amateurs et utilisateurs de Windows XP, vous pouvez également utiliser ses  
icônes au format .bmp, que vous pourrez installer par :

```
# cd /mnt/winxp/Documents\ and\ Settings\All\ Users\Application\ Data/
# cd Microsoft\User\ Account\ Pictures\Default\ Pictures/
# cp /*.bmp $KDEDIR/share/apps/kdm/pics/users/
```

Je suppose implicitement que Windows XP soit monté dans /mnt/winxp. Faites attention  
aux / et \. Le / est le séparateur de répertoire, alors que \ est une convention qui permet de  
signaler un espace, en effet le répertoire des icônes de windows XP est en réalité (depuis

<sup>1</sup><http://file.trustonme.net/data/kdm-mdk-icônes.tar.gz>

windows) : **C : \Documents and Settings\All Users\Application Data\Microsoft\User Account Pictures\Default Pictures\**. Notez que comme dit plus haut, KDM accepte n'importe quelle image de dimension 52x52 au format png par exemple. Si vous avez une photo numérisée de vous, c'est le moment de l'utiliser, en la plaçant dans \$KDEDIR/share/apps/kdm/pics/users/

### **0.1.3 3. Assigner les icônes :**

Comme la plus part des applications KDE, KDM est paramétrable depuis le centre de configuration de KDE. Pour cela allez dans : Administration système -> Gestionnaire de connexion, puis basculez en mode super utilisateur. Là, ça se passe dans l'onglet utilisateur. Je ne décris pas les différentes fonctionnalités du logiciel, sachez simplement que vous avez l'opportunité d'influer sur l'apparition d'un utilisateur dans la fenêtre de KDM, au boot. Pour changer l'icône d'un utilisateur il suffit de le sélectionner, puis de cliquer sur son image actuelle, là choisissez parmi celles qui vous sont proposées, celle qui vous convient. N'oubliez pas de valider, au prochain démarrage de X ou en changeant de session, vous pourrez vérifier que l'image associée à votre pseudo a été modifiée.