

# KRename

Le « batch renamer » libre

Une petite introduction à  
KRename



Copyright © 2004-2005 Dominik Seichter <domseichter@web.de>

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.1 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, with no Front-Cover Texts, and with no Back-Cover Texts.

## Sommaire:

1) Introduction.....	4
1.1) Qu'est ce que KRename?.....	4
1.2) Combien cela coûte t' il ?.....	4
1.3) Ou puis-je le trouver?.....	4
1.4) j'ai besoin d'aide, a qui puis-je demander?.....	4
2) Utiliser KRename.....	6
2.1) Le premier lancement.....	6
2.2) Ajouter un fichier.....	6
2.2.1) Pré visualisation des dossiers.....	7
2.2.2) Trier les fichiers.....	7
2.3) Renommer, copier ou déplacer ?.....	8
2.4) Plugins.....	9
2.5) Construire le nom du fichier.....	9
2.5.1) Construire le nom du fichier – mode débutant.....	10
2.5.2) Construire le nom du fichier mode avancé.....	11
2.5.3) Les champs disponible dans KRename.....	12
2.5.3) Fonctions avancées.....	14
2.5.3) Mis en forme avec des dates.....	15
2.6) Renommer finit.....	16
3) Exemples.....	17
3.1) Classez votre collection de photo - Mode débutant.....	17
3.2) Mettre en majuscule certains fichiers – mode débutant.....	18
3.3) Convertir des noms de fichiers en minuscule – mode avancé .....	18
3.4) renommer votre collection de mp3 – mode avancé.....	18
3.5) Remplacer les espaces avec des souligné – Mode avancé.....	18
4) Aidez nous !.....	19
5) Merci à:.....	19



## 1) Introduction

### 1.1) Qu'est ce que KRename?

KRename est un batch renamer, ou un renommeur massif comme l'appel certain, pour KDE. Un batch renamer prend une liste de fichier et les renomme tous en fonction d'expression. KRename possède de nombreuses options qui rende la fonction de renommer plus facile.

Tout d'abord il y a le puissant mode GUI 2 en fait, Un mode (appelé assistant) pour les utilisateurs de KRename débutant qui veulent effectuer des taches simples et l'autre mode (appelé mode à onglets) qui montre toute la puissance de KRename et vous permet de faire quasiment n'importe quelle opération avec les noms de fichiers. Mais c'est bien plus qu'un simple GUI. KRename supporte toutes les merveilleuses technologies de KDE, comme les KIO-slaves, qui permettent de renommer les fichiers n'importe où, qu'il s' agissent de serveurs ftp://, fish:// ou de partitions smb://), DCOP vous donne accès au facilité de réaliser des scripts avec KRename, ainsi que tout les plugins KDE. Grâce a ces plugins, KRename peut accéder a des informations telles que un interpréteur mp3/ogg ou la date de création d'une image jpeg.

Bien sur il supporte le simple fait de convertir la casse d'un nom de fichier, la numérotation et faire de simple rechercher / remplacer.

Enfin, KRename fournit une fonction annuler qui vous permettra de ne pas tout écraser lorsque vous faites des test avec krename.

### 1.2) Combien cela coûte t' il ?

KRename est un logiciel libre (comme la parole) sous licence GNU GPL. La licence GNU GPL est incluse dans le fichier COPYING livré avec KRename et peut être également lu en ligne sur <http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>.

### 1.3) Ou puis-je le trouver?

Le meilleur moyen d'obtenir KRename est Internet. Visitez notre site <http://www.krename.net> pour télécharger les sources ou les binaires de KRename . Notre site offre également une galerie d'écran, un liste complète des fonctionnalités et un forum pour le support ou vous pouvez poser vos questions. KRename est également inclus dans de nombreuses distributions. SuSE par exemple l'inclut sur son CD, ou gentoo l'a dans son portage (ex : emerge krename)

### 1.4) j'ai besoin d'aide, a qui puis-je demander?

Nous offrons différentes formes de supports, choisissez celle qui vous convient le mieux :



- Pour le support nous fournissons une mailing list. Aussi si vous utilisez KRename de manière intensive, nous vous recommandons vivement de vous abonner. Pour ce faire, rendez vous a cette adresse : <http://lists.sourceforge.net/lists/listinfo/krename-users> et ajouter votre adresse email. Après quoi vous recevrez un mail de confirmation, auquel vous aurez juste besoin de répondre. Une fois cela fait, vous êtes membre de la mailing list de KRename (trafic faible). Tout les messages envoyé a [krename-users@lists.sourceforge.net](mailto:krename-users@lists.sourceforge.net) seront envoyé aux membres. Nous essaierons de vous répondre le plus rapidement possible (normalement en mois de 8 heures). Pour les utilisateurs occasionnels, ou si vous voulez plus d'information, rejoignez la mailing list. Le trafic y est relativement faible (entre 2 et 20 mails par semaine). C'est l'option que nous recommandons a tout les utilisateurs régulier de krename!
- Si vous ne voulez pas rejoindre la mailing list, vous pouvez utiliser la même adresse pour nous envoyer des emails. Pour les demandes et les retours utilisez [krename-users@lists.sourceforge.net](mailto:krename-users@lists.sourceforge.net).
- Il exist également un forum, ou vous pouvez poster vos questions et discuter avec nous et les autres utilisateurs : <http://www.kbarcode.net/forum>
- Enfin nous avons un canal de support sur IRC. Si vous êtes habitués à IRC, connectez vous sur le serveur <irc.freenode.net> et rejoignez le canal #kbarcode pour obtenir de l'aide sur KRename.

## 2) Utiliser KRename

### 2.1) Le premier lancement



Ce dialogue apparaîtra la première fois que vous lancerez KRename, après son installation. C'est la seule question qui vous sera posée lors du premier lancement. Vous devez choisir entre l'utilisation du mode GUI pour les débutants ou le mode avancé, qui comprend de nombreuses, mais puissantes, options.

Vous pourrez ultérieurement changer le mode sélectionné dans les préférences (cliquez sur le menu *Configuration*, puis *Configurer KRename...* et passé dans l'autre mode dans la partie *Apparence*)

Cette documentation fournira une introduction pour chacun des modes.

### 2.2) Ajouter un fichier



Que vous soyez en mode débutant ou avancé, vous verrez cette page. Tout d'abord ajouter les fichiers que vous souhaitez renommer.

Soit vous pouvez utiliser le glissé/déplacé, à partir de Konqueror, ou utiliser le bouton *Ajouter..*. Dans la fenêtre suivante vous pourrez sélectionner les fichiers comme dans n'importe quel application KDE.

Une autre manière d'ajouter les fichiers dans KRename, est de sélectionner plusieurs fichiers dans KDE et d'utiliser le menu contextuel *Action -> Renommer avec KRename*. Si vous utilisez Krusader, vous pouvez utiliser KRename de la même manière puisque KRename est également inclus dans Krusader.

Vous noterez de nouvelles options en bas de cette boîte de dialogue. Elles sont intéressantes quand vous avez à choisir un ou plusieurs répertoires en les faisant glisser avec la souris. Si vous choisissez l'option *Ajouter les sous répertoires*, l'intégralité du contenu des dossiers du dossier source seront ajoutés. Si l'option *Ajouter les noms des répertoires* est sélectionnée, seulement les dossiers seront pris en compte (et non leur contenu). Cette option est intéressante si vous voulez renommer la structure du dossier.

### 2.2.1) Pré visualisation des dossiers

Cette page permet également de pré visualiser les fichiers de la liste. KRename utilise le système de pré visualisation de KDE pour générer les miniatures. Vous pouvez configurer la taille de ces miniatures dans le menu des préférences. Pré visualiser de nombreux fichiers peut prendre un certain temps, ne l'utilisez que dans le cas d'un faible nombre de fichiers. Cette pré visualisation est bien sûr très utile pour les images. Elles peuvent ainsi être classées plus facilement si vous visualisez à quoi correspond le nom du fichier.

Si KRename ou KDE ne peut générer une pré visualisation pour un type de fichier donné, l'icône par défaut pour ce mime est alors utilisée.

### 2.2.2) Trier les fichiers

Cette première page permet également de trier vos fichiers. Trier vos fichiers est important si vous voulez ajouter une numérotation. KRename offre plusieurs possibilités de tri, d'autres seront ajoutées dans le futur.

- Tri : Sans tri

Les fichiers ne sont pas triés, ils sont laissés dans l'ordre d'ajout de l'utilisateur. Vous pouvez changer l'ordre manuellement en utilisant les flèches haut/bas ou le curseur en forme de croix. Cliquez alors sur ce dernier (celui qui est entre les 2 flèches), choisissez un fichier, et sélectionnez un emplacement de destination.

- Tri : Ascendant

Les fichiers sont classés par ordre ascendant

- Tri : Descendant

L'inverse d'ascendant.

- Tri : Hasard

Tout les fichiers seront mélangés de manière aléatoire. J'utilise cette fonctionnalité quand je copie des fichiers vers mon lecteur mp3. Je mélange les fichiers, de manière à avoir la musique dans un ordre différent à chaque fois.

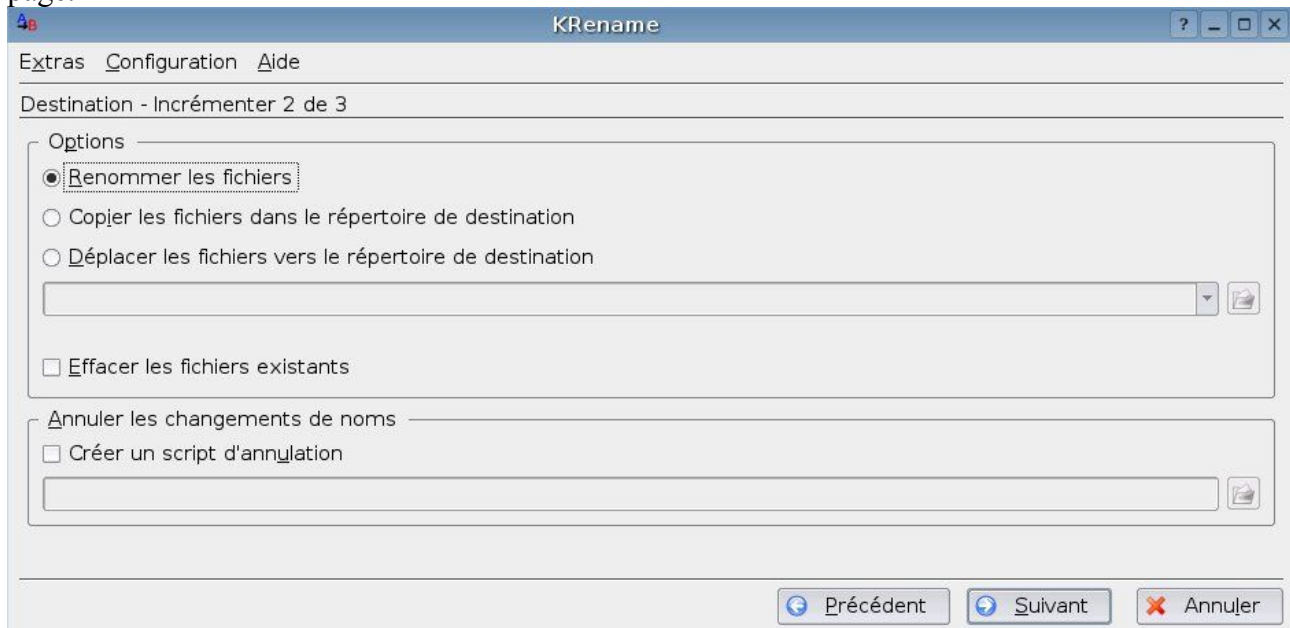
- Tri : Numérique

Les fichiers sont classés en ordre ascendant avec cette option. Si les fichiers sont identiques, et différents seulement par un nombre quelque part dans le fichier, KRename ne les classera pas de manière lexical, mais comparera les nombres dans les fichiers et mettra le nombre le plus petit en haut. On trouve souvent des fichiers nommés : *file1.jpg, file2.jpg, file10.jpg*. Si vous utilisez *Tri:Ascendant* les fichiers seront comme suit : *file1.jpg, file10.jpg, file2.jpg*. Alors qu'avec l'option numérique on aurait eu *file1.jpg, file2.jpg, file10.jpg*

## 2.3) Renommer, copier ou déplacer ?

La deuxième étape (également en mode débutant et avancé) est de choisir si les fichiers doivent être renommés, renommés et déplacés dans un autre dossier ou copiés et renommés dans un nouveau dossier. La dernière option est la plus sûre puisque vous intervenez sur des fichiers copiés. Si quelque chose ne va pas, vous n'aurez qu'à effacer la copie et essayer de nouveau avec les originaux.

Par défaut KRename, n'effacera jamais des fichiers existants, sauf si l'option est cochée dans cette page.



La dernière option que l'on trouve sur cette page, est de créer un script d'annulation. Un script d'annulation est un script bash qui effacera les opérations de renommage. Vous pouvez soit exécuter ce script en ligne de commande (en mettant `- KRename` en option pour que le script marche) ou en utilisant la rassurante interface : *Extra --> Annuler les opérations précédentes..* Soyez prudent avec cette option car elle ne permet pas d'annuler une opération sur des fichiers distants. La commande annuler qui est toujours active, permet par contre de le faire.

Si vous utilisez KRename en mode avancé, vous aurez aussi la possibilité de créer des liens symboliques vers un répertoire séparé. Créer des liens symbolique fonctionne comme une option de copie, à la seule différence que les fichiers ne sont pas copiés mais liés. Bien sûr cela fonctionne seulement si le système hébergeant ce type de liens, supporte cette opération. Cela ne fonctionnera pas sur une partition Windows.

## 2.4) Plugins

Si vous utilisez le mode débutant vous pouvez passer directement au chapitre suivant, puis que ces informations ne sont utilisées que dans le mode avancé. Ceci est volontairement exclu du mode débutant puisque cela inclut un dose de complexité supplémentaire et n'est pas nécessaire dans la majorité des tâches. Même si la page plugins n'est pas disponible dans le mode débutant, les plugins comme le MP3 fonctionnent dans ce mode .

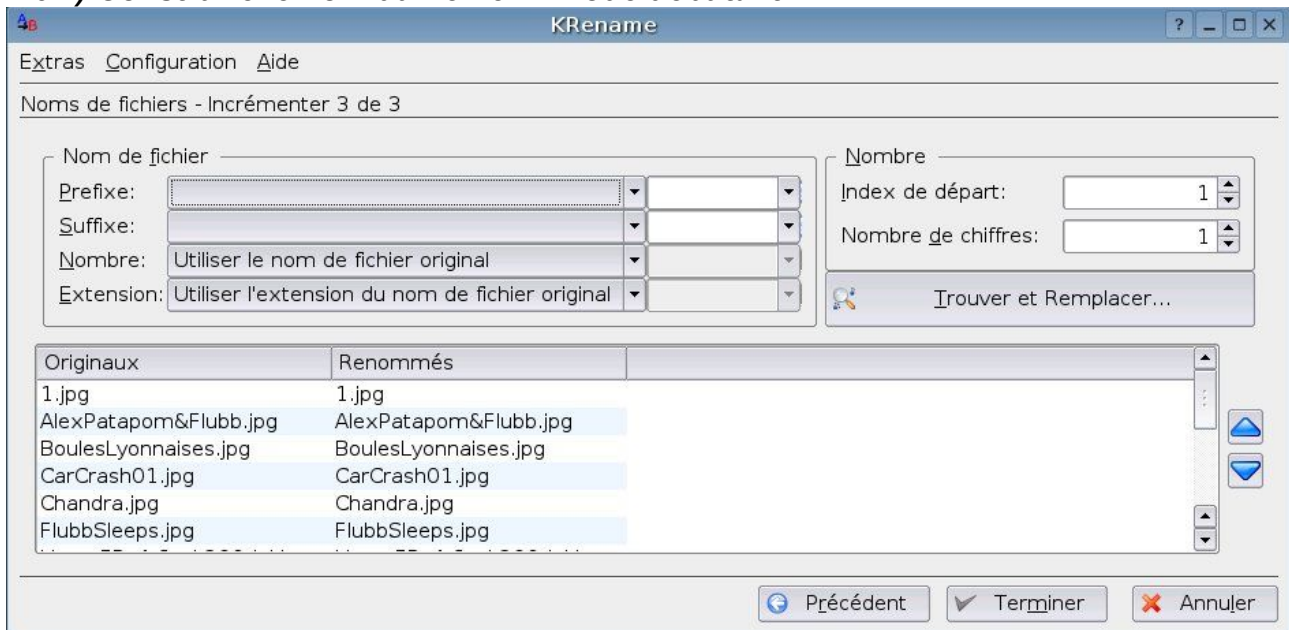
La page plugins dans le mode avancé liste tout les plugins de KRename, ce qui vous permet de changer certains paramètres. Les plugins de fichiers pour KDE sont accessibles par le menu *Fonctions....* dans la page des noms de fichiers de KRename. Les plugins de cette page permettent par exemple de changer les permissions des fichiers pendant le renommage, ou leurs dates de modification. Les plugins sont faciles à utiliser puisqu'ils fonctionnent de la même manière que des dialogues KDE.

## 2.5) Construire le nom du fichier

La dernière étape est de décider la forme de vos nouveaux fichiers. Cette étape est différente selon que vous soyez en mode avancé ou en mode débutant. Pour cette raison les deux modes seront traités séparément.

Vous avez toujours la possibilité de basculer de l'un à l'autre, pendant la procédure sans perdre aucune donnée, en utilisant la boîte de dialogue des préférences (Voir Le menu paramètres de KRename).

### 2.5.1) Construire le nom du fichier – mode débutant



La capture d'écran ci dessus montre le mode débutant de KRename. Il est divisé en deux parties.

Dans la partie supérieure vous pouvez construire et régler les noms de fichiers, et dans la partie inférieure, vous avez un aperçu en temps réel ce que vous obtiendrez lorsque vous aurez pressez le bouton *Terminer*.

Vous pouvez ajouter un préfixe ou un suffixe a chaque nom de fichier. Cela peut être un texte fixe, ou un nombre ou une date. Vous pouvez choisir d'ajouter une date ou un nombre avec le menu déroulant qui se trouve à droite du texte indiquant „suffixe“ ou „préfixe“. Si vous décidez d'ajouter un nombre, il est possible de déterminer par quel nombre on va commencer et combien de chiffre il contiendra. Si le nombre de chiffre est 2 vos nombres auront la forme suivantes : 01,02,03,04,...10,11. Si vous indiquez une valeur de 4, on obtient : 0001,0002,....

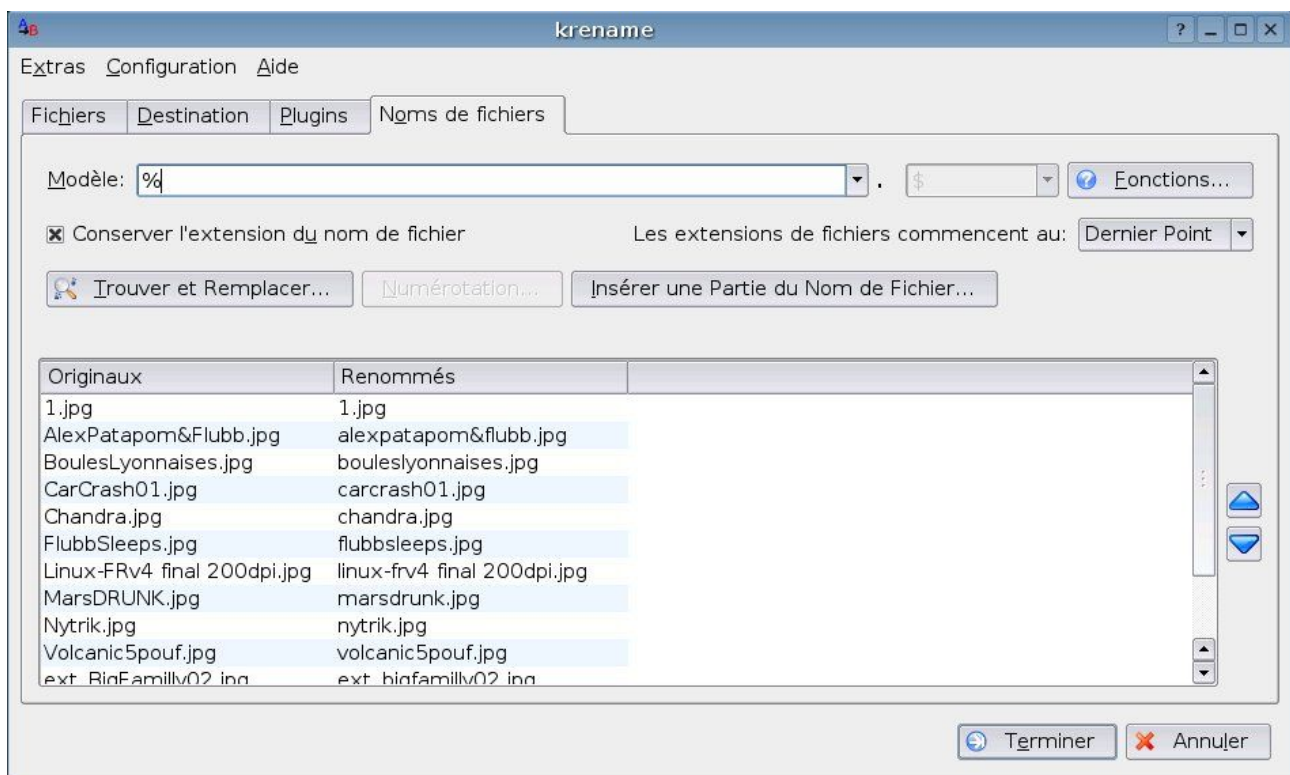
La partie importante est maintenant le nom du fichier lui même. Regardez le menu déroulant a coté du texte „Nom“. Il y a une option pour laisser tel quel (et ajouter uniquement un préfixe ou un suffixe“), de modifier la casse entre majuscule et minuscule, de mettre tout en majuscule, ou de choisir un nom de fichier personnalisé (ce qui peut être aucun nom de fichier). Dans tout les cas le préfixe et le suffixe seront ajoutés.

Les mêmes options que nous avons vu pour „Nom“ sont également disponible pour „Extension“. Dans la majorité des cas, laissé le tel quel. L'extension de fichier est ce qui vient juste après le point. Par exemple, dans le fichier „image.jpg“ l'extension est „jpg“. Ce type de données est utilisé sur certains système d'exploitation pour déterminer le type de données se trouvant dans un fichier. C'est également utile pour les humains, pour voir le type de données (jpg sera une image). Une chose importante : „Suffixe“ et „Préfixe“ ne s'ajoute pas a l'extension.

Dans le mode débutants vous pouvez utiliser les commandes KRename, qui sont utilisées dans le mode avancé pour créer un nouveau nom de fichier. En utilisant ces commandes, vous pouvez ajouter l'interpréteur de fichiers MP3 sur un nom de fichier. Ajoutez juste [mp3artist] dans le champs du nom de fichier. Ces champs sont examinés plus profondément dans la partie sur le mode avancé. Pour insérer un champ ou voir ceux qui sont disponibles, cliquez sur le point d'interrogation à droite dans la partie Setting. Une boîte de dialogue apparaîtra et listera tout les champs, vous pourrez également les insérer.

Enfin, il est possible de rechercher du texte et de l'effacer avec d'autres textes. Cela peut être fait avec ou sans les expressions régulières. Appuyez juste sur *Trouver et remplacer...*

## 2.5.2) Construire le nom du fichier mode avancé



Dans le mode avancé vous pouvez créer entièrement le nouveau nom de fichier en entrant une expression dans le champs *Modèle* . Le texte est construit par du texte entier et par certains champs. Les champs sont des commandes de KRename ou par des mots clefs qui ont une signification particulière. Toutes les commandes sont listées dans la boîte de dialogue qui apparait lorsque l'on appuie sur le bouton *Fonctions...*

Bien sur vous pouvez visualiser en temps réel les changements que vous allez appliquer à vos fichiers.

A l'inverse du mode débutant, vous pouvez dans le mode avancé, changer l'extension du fichier. Par défaut KRename utilisera l'extension du fichier fournit, mais si vous décochez *Utiliser l'extension du nom de fichier original*, vous pourrez alors construire votre extension en utilisant les champs, aussi simplement que vous le faites pour un fichier normal. Vous pouvez également avoir besoin de spécifier à partir de quel point commence l'extension. Cela est utile si vous travaillez avec des fichiers tel que *ma\_sauvegarde.tar.bz2* ou *sauv.01.02.05.zip*. Dans le premier cas, l'extension commencera au premier point (*tar.bz2* est l'extension) alors que dans le dernier cas l'extension commencera sur le dernier point, de manière à ce que *zip* soit utilisé en tant qu' extension.

Comment le modèle est-il construit ? Très facilement, Ajoutez juste un texte et quelques champs.

Par exemple « images ## » créera « images 01 » « images 02 »....., images n'est pas un champs connu de KRename aussi l'utilisera t' il en tant que texte. Par contre # représente un nombre, cela sera donc remplacer par un chiffre. Au plus vous ajoutez de # au plus vous aurez de décimale. (Voir cette partie dans le mode débutant).

### 2.5.3) Les champs disponible dans KRename

Quels champs sont disponible? Le tableau suivant va vous donner quelques réponse.

<i><b>Champs</b></i>	<i><b>Description</b></i>	<i><b>Exemple</b></i>	<i><b>Fichier source</b></i>	<i><b>Fichier destination</b></i>
\$	Insère le nom de fichier non modifié	\$	Ali_Larter.jpg	Ali_Larter.jpg
%	Change la casse du fichier	%	Ali_Larter.jpg	ali_larter.jpg
&	Mets le mot en majuscule	&	Ali_Larter.jpg	ALI_LARTER.jpg
*	Mets des majuscules sur les premières lettres.	*	beethoven's symphony.mp3	Beethoven's Symphony.mp3
[x]	Insère le caractère de la position x du fichier source dans le fichier destination	[2] file.txt	d4datafile.txt	4 file.txt
[x;y]	Insère y caractères du fichier source, en commençant à la position x.	[3;12]	06Country Roads.mp3	Country Roads.mp3
[x-y]	Insère tout les caractères du fichier sources de la position x à y vers le fichier destination.	[7-16]	summer holiday 1.jpg	holiday 1.jpg
\	Insère le nom du fichier source en enlevant les espaces blancs.	\	file .dat	file.dat
#	Insère un nombre dans le nouveau nom de fichier.	\$ ##	picture.png	picture 01.png

<i>Champs</i>	<i>Description</i>	<i>Exemple</i>	<i>Fichier source</i>	<i>Fichier destination</i>
[length]	Insère la taille du fichier source. Ce qui est intéressant ici, c'est que l'on peut soustraire des nombres à ce champs : [length-2] et l'utiliser dans des champs comme [x-y]	[7-[length]]	summer holiday 1.jpg	holiday 1.jpg
[dirname]	Insère le nom du répertoire de base dans le fichier de destination.	[dirname]_\$	Ali_Larter.jpg	pictures_Ali_Larter.jpg
[dirname.]	Insère le nom du répertoire de base du répertoire de base. Au plus vous mettez de point au plus KRename remontera l'arborescence.	[dirname.]_%	Ali_Larter.jpg	home_ali_larter.jpg
/	Crée un nouveau répertoire avec le nom à gauche et le nom de fichier à droite.	Pictures/## \$	Ali_Larter.jpg	Pictures/01 Ali_Larter.jpg (Pictures is now a directory)

Ce sont les champs de base de KRename, mais ce sont les plus importants. Une chose qu'il est importante de mentionner à propos des champs entre crochet [] est que vous pouvez les formater comme un nom de fichier. Par exemple l'opérateur &, qui convertit l'ancien nom de fichier en majuscule, convertit la chaîne trouvée dans les crochets en majuscule également. Le template « [&1] [%2-] » crée un nouveau nom de fichier avec la première lettre en majuscule et toutes les autres en minuscule. Formater des nombres fonctionne aussi, si le second caractère est un nombre comme « 3 » et que vous ajoutez [##3] vous obtiendrez le caractère formaté de la position 2 « 03 ».

En plus de champs principaux, KRename en possède qui se révèle très utile pour insérer la date ou ce genre d'information dans le nouveau nom de fichier. Vous les trouverez dans le tableau suivant. Je n'ai pas inclus d'exemple cette fois car ils sont très simple à comprendre et vous pouvez toujours faire vos tests grâce à la pré visualisation de KRename.

<i>Champs</i>	<i>Description</i>
[accessdate]	Dernier accès à ce fichier
[creationdate]	La date de création du fichier
[modificationdate]	La date de la dernière modification du fichier
[user]	Le propriétaire du fichier
[group]	Le groupe du fichier
[date]	La date en cours
[time]	L'heure en cours (heures-minutes-secondes)

<i>Champs</i>	<i>Description</i>
[day]	Le jour en cours
[month]	Le mois en cours
[year]	L'année en cours
[second]	La seconde en cours
[minute]	La minute en cours
[hour]	L'heure en cours

Et bien ce n'est pas tout, tout les plugins de KDE ont leurs propres champs également. Je ne les listerais pas tous ici, car il y en a trop, et qui dépendent des plugins que vous avez installés sur votre ordinateur. Regardez juste la liste des champs qui apparaissent quand vous appuyez sur le bouton *fonctions...* Tout les champs des plugins utilisent les même format. D'abord le préfixe (normalement l'extension du fichier correspondant au type de fichier) puis le nom du champs ([mp3artist] par exemple, ou [mp3title], [jpegCreationDate]).

### 2.5.3) Fonctions avancées

Après que vous ayez crée le champs du modèle, vous aimeriez trouver des fonctions de rechercher / remplacer. Par exemple remplacez tout les espaces par des souligné « \_ ». Le bouton *Trouver et remplacer* est en charge de cette tâche et plutôt rapide. Vous pouvez même utiliser des expressions régulières pour rechercher et remplacer. Ces dernières peuvent être facilement construit avec l'interface graphique de KDE : l'éditeur d'expression régulières.

De plus vous pouvez configurer le fonctionnement du compteur en appuyant sur le bouton *Numérotation...* La valeur de départ peut être configuré ainsi que la valeur d' incrémentation (qui peut être négative). La plupart du temps les valeurs par défaut suffiront. Avant de pouvoir utiliser cette boite de dialogue, vous devez ajoutez au moins un # au modèle, sinon le bouton sera désactivé.





La dernière boîte qu'il faut signaler est *Insérer une partie du nom de fichier...* Qui est visible en utilisant le bouton du même nom. La création des champs comme [1;6] implique de nombreuses et désagréables notion de compteur pour les lettres et les caractères pour trouver la position correcte. En utilisant cette boîte, vous aurez juste besoin de sélectionner la partie que vous souhaitez insérer avec la souris, il y à

également la possibilité d'inverser la sélection de manière à ne prendre que ce que vous n'avez pas sélectionné.

A présent vous devriez être capable de créer un modèle et de renommer des fichiers avec le mode avancé de KRename. Il est temps de cliquer sur *Finir* et que le « renommage » de fichier commence.

### 2.5.3) Mis en forme avec des dates.

Les champs retournant une date le font toujours avec un format par défaut dans KRename. Ce défaut devrait suffire dans la majorité des cas. Pour le peu de cas où il sera nécessaire de faire appel à un format différent, KRename a la solution. Mettez un « ; » et après ce point virgule mettez sous forme de chaîne la forme que vous souhaitez. Par exemple [date;yyy-MM-dd] donnera une date sous la forme yyy-MM-dd (2005-01-08). Mais il existe des champs pour l'heure également. Vous pouvez construire un champs [time] en utilisant le champs date comme suit [date;hh-mm]. Cela fonctionne avec les champs :[date], [accessdate], [creationdate] et [modificationdate].

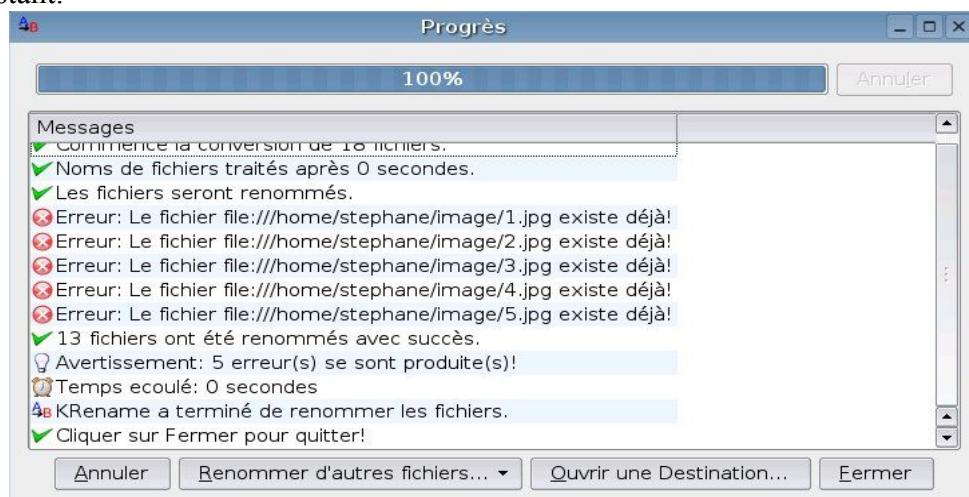
Les champs suivants sont supportés :

<i>Champs</i>	<i>Valeurs</i>
d	Le jour en tant que nombre sans le zéro devant (1-31)
dd	Le jour en tant que nombre avec le zéro devant (01-31)
ddd	La forme abrégé du jour local ('lun', 'mar',...)
dddd	Le jour local en entier (lundi, mardi...)
M	Le mois en tant que nombre sans le zéro devant (1-12)
MM	Le mois en tant que nombre avec le zéro devant (1-12)
MMM	La forme abrégé du mois local ('jan', 'fev',...)
MMMM	Le mois local en entier (janvier, février...)
yy	L'année avec deux digitaux (00-99)
yyyy	L'année avec 4 digitaux (1789 – 1984)
h	L'heure sans le zéro devant (0...23 ou 1...12 si le réglage est avec AM/PM)
hh	L'heure avec le zéro devant (00..23 ou 01..12 si le réglage est avec AM/PM)
m	La minute sans le zéro devant (0..59)
mm	La minute avec le zéro devant (00..59)

<i>Champs</i>	<i>Valeurs</i>
s	La seconde sans le zéro devant (0..59)
ss	La seconde avec le zéro devant (00..59)
z	La microseconde sans le zéro devant (0..59)
zzz	La microseconde avec le zéro devant (00..59)
AP	Utilisez le mode AM/PM. AP sera remplacé soit par AM soit par PM.
ap	Utilisez le mode AM/PM. AP sera remplacé soit par am soit par pm.

## 2.6) Renommer finit

Après que tout cela fait, vous obtiendrez une boîte de dialogue similaire a celle du dessous (sans les messages d'erreur j'espère). Il vous montre quels erreurs sont survenu (si il y en a eu) et combien de fichiers ont été renommer sans problème. Dans ce cas j'ai eu des erreurs car les fichiers que j'ai essayé de renommer ce qui aurait écrasé d'autres fichiers car KRename, par défaut, n'écrase pas les fichiers existant.



Vous pouvez immédiatement annuler l'opération en appuyant sur le bouton *Annuler* , Cela fonctionne même sur des fichiers distants (à l'inverse de la fonction annuler du script Shell). Mais dès que vous quitterez ce dialogue, KRename se fermera et l'opération d'annuler sera perdu. Cette fonction ne sera pas active si vous avez décidé de copier les fichiers vers un nouveau dossier ou si vous avez crée des liens symbolique(mode avancé seulement), puisque annuler est aussi facile qu'effacer tout les fichiers.

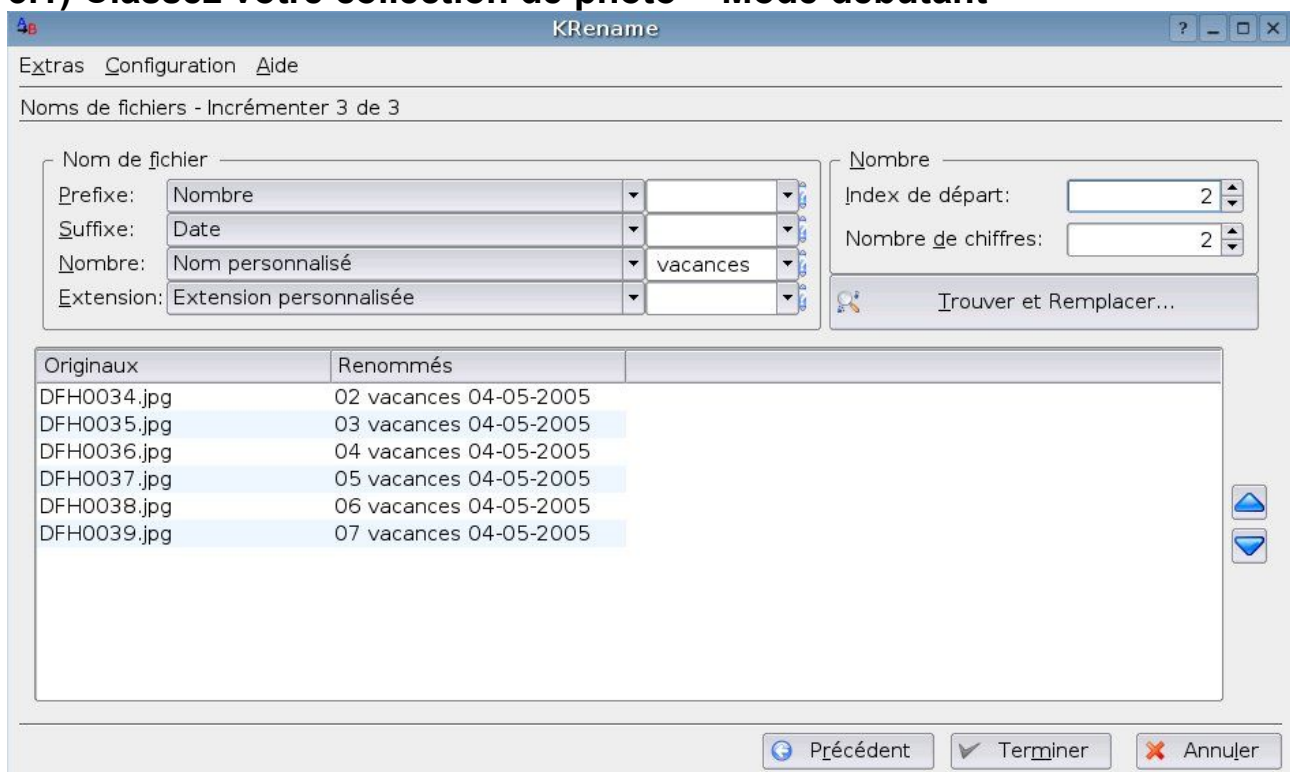
*Renommer d'autres fichiers...* Vous permettra de renommer tout les fichiers à nouveau ou seulement ceux qui ont (ou n'ont pas) été impacté. Il est également possible de recommencer de zéro.

*Ouvrir une destination....* permet d'ouvrir le dossier de destination dans Konqueror de manière a visualiser le résultat dans un gestionnaire de fichier.

### 3) Exemples

Ce chapitre contient des exemples pour des utilisation spécifique de KRename, comme renommer des mp3 fraîchement, légalement télé chargés ou renommer une collection de photo. Vous pouvez essayer ces exemples chez vous, ils vous aideront a mieux comprendre KRename. Le nom du chapitre indique si il s'agit d'une fonction pour débutant ou pour le mode avancé, ou pour les deux. La description est seulement pour la construction du nom de fichier. Je pense qu'ajouter le fichier dans KRename est assez simple pour que je n'y revienne pas ici.

#### 3.1) Classez votre collection de photo - Mode débutant



Si vous copiez vos photos de votre appareil photos, elles ont souvent des noms comme DFH0034.jpg. Peut être vous souhaiteriez leurs donner un nom plus lisible, et cela avec KRename. Nous voulons que le fichier soit formaté comme suit « NOMBRE vacances DATEDUJOUR.jpg » Ou le nombre et DATEDUJOUR seront remplacer. La capture d'écran vous montre comment régler ces différentes options.

D'abord nous devons ajouter le nombre en mode débutant, c'est pourquoi nous ajoutons « Nombre » au préfixe, et « date » au suffixe. Dans « nom personnalisé » nous ajoutons « vacances ». Puis il est intéressant de mettre le « nombre » avec deux digitaux de manière à avoir « 01 » au lieu de « 1 » ce qui sera plus lisible si vous avez plus de deux images. Dans le mode avancé vous auriez utilisé « ## » vacances [date] » en tant que modèle pour arriver au même résultat.

### 3.2) Mettre en majuscule certains fichiers – mode débutant.

Facile : réglez juste le nom précédent sur « Majuscule » et voilà. Mais quid si vous souhaitez ne pas le faire sur les deux premiers caractères ? Vous devez régler le nom personnalisé et passer en mode avancé. Et dans ce cas utiliser [\*2-[length]] pour ne pas tenir compte des deux premiers caractères et mettre en majuscule le reste

### 3.3) Convertir des noms de fichiers en minuscule – mode avancé

Vous avez de nombreux fichiers qui viennent d'un environnement Windows et ils sont tous en majuscule? C'est moche non? Et bien c'est une tâche enfantine pour KRename. Réglé tout simplement le modèle du nom de fichier avec %. Mais ça n'est pas tout, si vous jetez un coup d'oeil dans la pré visualisation, vous verrez que l'extension est toujours en majuscule. Nous pouvons résoudre ce problème, décochez *Conserver l'extension du nom de fichier* et rajouter un % dans le champs pour les extensions (maintenant active). C'est tout appuyez juste sur *Finir*.

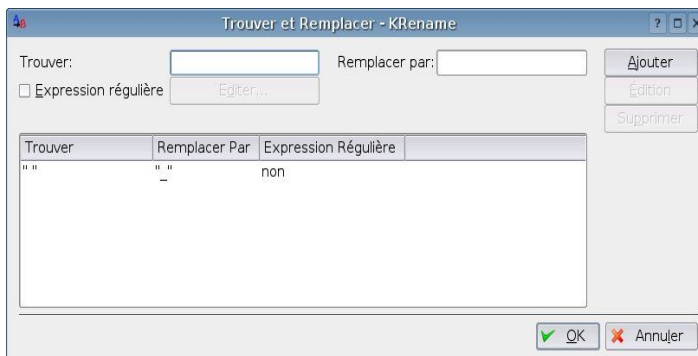
### 3.4) renommer votre collection de mp3 – mode avancé

Nous voulons que nos mp3 (ou ogg) aient la forme suivante : NOMBRE INTERPRETE-TITRE, et que chaque album ait son propre dossier sous la forme INTERPRETE ALBUM. Nous nous entendons que vos MP3 aient les bons marqueurs. Le modèle que nous utilisons est relativement simple, car le plugin MP3-info fournit tout ce dont nous avons besoin.

Si le plugin MP3-info est manquant il vous faut installer le paquet KDE Multimédia. Quelques distribution (Redhat particulièrement) ont enlevé le support pour le Mp3 aussi devrez vous compiler KDE Multimédia en partant des sources ou obtenir le paquet à partir d'un autre endroit.

Le modèle ressemble à ça : "[\*mp3Artist] - [\*mp3Album]/[##mp3Tracknumber] [\*mp3Artist] - [\*mp3Title]" - Pour être sûr que tout soit mis en forme correctement j'ai ajouté \* devant tout les champs représentant un texte et 2 # pour que les nombres aient la forme "02". le / crée un répertoire pour chaque nouvel artiste et album. Donc nous avons deux parties ici, la première avant le slash permet de créer le répertoire et d'y placer les fichiers dedans. La deuxième est le nom de fichier renommé.

### 3.5) Remplacer les espaces avec des souligné – Mode avancé



Le modèle pour cette opération est très simple. Nous utilisons juste le vieux nom de fichier, ou le modèle est \$. Maintenant nous avons besoin de la fonction Trouver et remplacer. Ouvrez cette fonction et ajouter dans le champs trouver un espace et dans le champs remplacer ajouter un souligné (\_). Puis appuyer sur Ajouter et OK. Dans la pré visualisation vous devriez voir maintenant tout les espaces remplacé par des soulignés.

## 4) Aidez nous !

KRename est un projet open-source entièrement crée par des volontaires. Aussi nous aurons toujours besoin de votre aide. Cela ne signifie pas que vous ayez besoin d'être un magicien de Linux ou un expert en informatique. Vous pouvez nous aidez en :

- Relevant les bugs que vous avez trouvé .
- Envoyez vos demande d'amélioration pour KRename .
- Nous montrer comment et pourquoi vous utilisez KRename .
- Écrire et/ou améliorer de la documentation existante.
- Traduire KRename dans votre langage de manière a aidez les gens qui ne maîtrise pas bien l'anglais.
- Traduire la documentation de KRename dans votre langue.
- Crée des RPM pour votre distribution de manière a rendre KRename plus simple a installer (la plupart des gens ne compile pas les sources)
- Passez le mot sur KRename (et l'open source en général)
- Vous pouvez faire des dons par l'intermédiaire du compte PayPal de Dominik (le programmeur) si vous êtes satisfait de KRename.

## 5) Merci à:

KRename est réalisé et crée par :

**Programmeur:** Dominik Seichter <domseichter@web.de>

**Chef de projet :** Stefan Onken <stonki@stonki.de>

Merci a tout les traducteurs et aux créateurs de paquets et à tout ceux qui ont contribué à KRename. Sans ordre particulier :

Renè Gass, Steven P. Ulrick, Jose Rodriguez, Michael v. Ostheim, Nicolas Benoit, Arpad Biro, Mark Volkert, Daniele Medri, Michael Zugaro, UTUMI Hiroshi, Trevor Semeniuk, Groult Richard, Michael Elvers, Andreas Pour, Per Ovind Karlsen, Elrondo, Ilya Ivkov, Krzysztof Pawlak