

Sommaire

Installer une carte Sound Blaster Audigy avec un kernel 2.4.x.....	1
Les sources qu'il vous faut.....	1
Kernel 2.4.4.....	1
emu10k1.....	1
Faire fonctionner le port de jeu.....	1
La compilation du kernel.....	2
Pour le son :.....	2
Pour le port de jeu :.....	2
L'installation des drivers.....	2
Installation à partir des sources.....	2
Modification de "modules.conf".....	3
C'est la fin.....	3
Copyright.....	4

Installer une carte Sound Blaster Audigy avec un kernel 2.4.x

Installer une carte Sound Blaster Audigy avec un kernel 2.4.x

Sylvain Borde

En Attendant l'emu10K2...

Ce document a pour but d'expliquer comment installer une carte SoundBlaster Audigy sur un système linux doté d'un kernel 2.4.x. C'est exactement ce que j'ai fait avec un kernel 2.4.4 et cela semble fonctionner parfaitement sur mon système. Il n'existe pas aujourd'hui de driver propre à l'Audigy, l'emu10K2 est en cours de développement, mais des drivers emu10k1 modifiés permettent de bénéficier d'une partie des fonctionnalités de la carte, c'est de ceux-ci dont il est question ici.

Ces notes sont destinées à un utilisateur sachant compiler le kernel.

Attention : En ce qui concerne l'installation du port de jeu de l'Audigy, je ne suis pas certain que cela fonctionne avec un kernel différent du 2.4.4.

Les sources qu'il vous faut

Kernel 2.4.4

Tout d'abord vous devez avoir installé les sources du kernel 2.4.4. **Attention :** Les sources doivent se trouver dans le répertoire `/usr/src/linux/` pour l'installation des drivers de la carte son, si ce n'est pas le cas créez un lien symbolique en tant que super-utilisateur de cette manière :

```
# ln -s /la/ou/se/trouvent/les/sources /usr/src/linux
```

emu10k1

Ensuite procurez vous les sources des derniers drivers emu10k1 pour Audigy sur le site :<http://sourceforge.net/projects/emu10k1>.

A ce jour, j'utilise les sources nommées: "audigy-driver-2002-02-14.tar.gz", que vous pouvez également trouver ici.

Faire fonctionner le port de jeu

Pour ceux qui ne veulent faire fonctionner que le son, cette étape ne leur est pas utile. **En ce qui concerne l'installation du port de jeu de l'Audigy, je ne suis pas sûr que cela fonctionne avec un kernel différent du 2.4.4, cela reste à tester. De plus, à partir du kernel 2.4.18, le port de jeu de l'Audigy est supporté sans avoir à modifier le module de gestion du port comme nous allons le faire.** Le fichier se trouve dans le répertoire `/usr/src/linux/drivers/char/joystick/`, ouvrez avec votre éditeur favoris le fichier "ns558.c". Vous devez trouver les lignes suivantes :

```
#ifdef CONFIG_PCI
static struct pci_device_id ns558_pci_tbl[] __devinitdata = {
{ 0x1102, 0x7002, PCI_ANY_ID, PCI_ANY_ID, 0, 0, 0 }, /* SB Live! gameport
```

Hardware-hard son-sbaudigy

```
*/
{ 0x125d, 0x1969, PCI_ANY_ID, PCI_ANY_ID, 0, 0, 4 }, /* ESS Solo 1 */
{ 0x5333, 0xca00, PCI_ANY_ID, PCI_ANY_ID, 0, 0, 4 }, /* S3 SonicVibes */
{ 0, }
};
Ajouter une ligne pour l'audigy gameport comme cela:#ifndef CONFIG_PCI
static struct pci_device_id ns558_pci_tbl[] __devinitdata = {
{ 0x1102, 0x7002, PCI_ANY_ID, PCI_ANY_ID, 0, 0, 0 }, /* SB Live! gameport
*/
{ 0x1102, 0x7003, PCI_ANY_ID, PCI_ANY_ID }, /* Audigy! Gameport */
{ 0x125d, 0x1969, PCI_ANY_ID, PCI_ANY_ID, 0, 0, 4 }, /* ESS Solo 1 */
{ 0x5333, 0xca00, PCI_ANY_ID, PCI_ANY_ID, 0, 0, 4 }, /* S3 SonicVibes */
{ 0, }
};
```

Sauvegardez le fichier "ns558.c" ainsi modifié. Vous pouvez maintenant compiler votre kernel.

La compilation du kernel

Vous devez compiler votre kernel avec les options suivantes :

Pour le son :

Dans "Loadable modules support" mettre "y" pour "Enable loadable module support" Dans "Processor type and features" mettre "n" pour "Symmetric multi-processing support" Dans "Sound" mettre "m" à "Sound card support" et à "Creative SbLive! (EMU10K1)"

Pour le port de jeu :

(seulement si vous avez modifié ns558.c) Dans "Character devices", sous "Joystick", mettre "y" à "joystick support" et "m" à "ns558 gameports" Pensez à votre joystick, si par exemple vous avez un sidewinder, mettez "m" à "Microsoft Sidewinder digital joysticks and gamepads" Maintenant c'est l'heure de la compilation alors je vais vous laisser aux joies du "make bzImage" et autres "make modules" (voir l'[../kernel/kernel.php3 article sur le kernel]). Avant la compilation, pensez à sauvegarder votre ancien noyau et ses modules, juste au cas où...

L'installation des drivers

Bon, si tout s'est bien passé jusqu'ici, ça y est presque.

Installation à partir des sources

Décompressez les sources, dans mon cas la commande sera :

```
# tar xvfz audigy-driver-2002-02-14.tar.gz
```

Allez dans le repertoire des sources des drivers Audigy, celui-ci est normalement nommé `./emu10k1-audigy/`. Tapez les commandes suivantes :

```
# make -f Makefile # make install # make tools # make install-tools
```

Modification de "modules.conf"

Maintenant il ne reste qu'à modifier le fichier "modules.conf", il se trouve généralement dans le répertoire /etc/.

Si vous voulez uniquement le son éditez "modules.conf" et ajoutez y ces lignes à la fin :

```
alias sound on
alias midi on

alias char-major-14 emu10k1
```

Si vous voulez activer le port de jeu muni un joystick vous ajouterez plutôt :

```
alias sound on
alias midi on

alias char-major-14 emu10k1
post-install emu10k1 modprobe "-k" char-major-13

alias char-major-13 ns558
pre-install ns558 modprobe "-k" joydev
post-install ns558 modprobe "-k" Xjoystick
```

Xjoystick doit-être le nom du module correspondant à votre joystick. Ainsi pour un sidewinder la dernière ligne sera :

```
post-install ns558 modprobe "-k" sidewinder
```

Cette écriture dans "modules.conf " permet d'activer la prise en charge du joystick en même temps que celle du son, ainsi dès que la carte est utilisées le port de jeu est activé.

C'est la fin...

Voilà, c'est fini maintenant on reboute avec le nouveau noyau et ça devrait fonctionner. Pour plus d'infos sur le contrôle de la carte pensez à lire la documentation fournie avec les drivers téléchargés. Il y a un fichier "README.FRANCAIS" dans le répertoire ./emu10K1-Audigy/docs/.

Cette page est issue de la documentation 'pré-wiki' de Léa a été convertie avec HTML::WikiConverter. Elle fut créée par Sylvain Borde le 14/03/2002.

Copyright

Copyright © 14/03/2002, Sylvain Borde



*Ce document est publié sous licence Creative Commons
Attribution, Partage à l'identique, Contexte non commercial 2.0 :
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>*