© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

BootSplash képernyő Uhu-Linuxon!

Hozzunk létre UHU linux alá is csinos háttérképeket a bootoláshoz!

A megfelelő anyag birtokában, minimális gyakorlattal ez mindössze 15 perc szöszmötölés után elkészül. Ennyit pedig messze megér a végeredmény. A probléma megoldásához több dologra is szükség van. Egy rendszermag forráskódra, egy rendszermag foltra, ami ezt a funkciót hozzáadja a fordítható rendszermaghoz, egy bootsplash-készítő segédprogramra, egy témára, és körülbelül 15-20 perc szabadidőre. Az UHU-Linux esetében a rendszermag forráskódja könnyen telepíthető az `apt-get install kernel-source` parancsal. Ez letölti, és telepíti a kernel-header csomagot is. Ha ez megvan, akkor a szerszámosláda többi elemére van már csak szükségünk. A ➲ http://www.bootsplash.org kifejezetten ezzel foglalkozik. Sőt, pár témát is találunk itt, és teljes leírásokat. Lássunk munkához! Az említett oldalról töltsük le a ***kernel stuff*** menüpont alól a megfelelő kernel foltot. Látható, hogy a 2.6.x, és a 2.4.22-höz vannak itt javítások. A verziószámok ne zavarjanak meg senkit, a 2.4.22-es tökéletesen működik az UHU 2.4.24-7-es kernelével. Ha letöltöttük a megfelelő ***bz2*** fájlt, akkor csomagoljuk is ki. Ha ezzel is megvagyunk, akkor semmi más teendőnk nincsen, mint feljavítani a telepített rendszermag forráskódját. Konzolban jelentkezzünk be rendszergazdaként a `su`-val. Lépjünk be a rendszermag forráskódjának a mappájába, a `cd /usr/src/linux` parancsal. Ha itt vagyunk, végezzük el a forrás foltozázását:

```
patch -p1 < /eleresiút/bootsplash-3.0.7-2.4.20-
➥vanilla.diff
```

Ha hiba nélkül lefutott a parancs, akkor a jövőben fordított kernel már képes lesz megjeleníteni a bootsplash képernyőt. Indítsuk el hát a rendszermag konfigurációs programját a `make menuconfig` utasítással. Keressük meg a ***Console drivers ->Frame-Buffer support*** részt, és engedélyezzük a ***VESA-VGA graphics console*** pontot. Ezután engedélyezzük a ***Use splash screen instead of boot logo*** pontot is. Ezzel meg is volnánk. Figyelem! A kernel ekkor még az alapbeállításokat tartalmazza. Érdemes átnézni, hogy még mire van szükségünk a fordítás elött. És mivel a kernel, és a modulok verziója egyezik, elhagyható a `make_modules`, és a `make modules_install` parancs. Elég csak a ***bzImage***-et fordítani. Ha készen vagyunk, akkor bátran fordítsuk le az új kernelt, a `make bzImage` parancsal. A fordítás után a kész ***bzImage***-t célszerű átnevezni a tesztek erejéig, mondjuk ***bzImage1***-re, és úgy bemásolni a ***/boot*** konyvtárban található eredeti ***bzImage*** mellé. Célszerű, ha lemásoljuk a ***/boot/grub/menu.1st*** fájlban az indító bejegyzést, és az új bejegyzésben hívjuk meg a ***bzImage1***-et. Ezáltal gyakorlatilag 2 üzemképes kernellel rendelkezünk, és hiba esetén nem válik használhatatlanná a gépünk. Ezután még két dologra van szükség. Egy témára, és egy programra, amely a kernel számára „ehető" formába hozza a képeket. Ehhez töltsük le a ***bootsplash-3.0.7.tar.bz2*** fájlt, és tömörítsük ki. A kapott forráskód könyvtárába belépeve adjuk ki a `make`, és a `make install` parancsokat. Ezzel lefordítjuk a programot, és telepítjük. Győződjünk meg róla, hogy telepdett a ***/usr/sbin*** könyvtárba. Ezután töltsünk le egy nekünk tetsző témát. A letöltött ***bz2*** fájl kitömörítés után azonnal haszálható. A kicsomagolt téma fájljai közül mindössze 3 dologra van szükség. A ***bootsplash-1024x768.jpg***, a ***silent-1024x768.jpg*** és a ***bootsplash-1024x768.cfg*** fájlokra. Most Midnight Commander-rel menjünk rá a ***.cfg*** fájlra, F4-el nyissuk meg, és a fájlban a két képnek adjuk meg a pontos elérési útját. (***/usr/share/splash/...jpg***) Amikor ez is megvan, akkor már csak létre kell hozni a megfelelő állományt, amit látni fogunk a boot folyamat során. Ehhez adjuk ki a következő parancsot.

```
/sbin/splash -s -f /usr/share/splash/bootsplash-
➥1024x768.cfg > /boot/initrd.splash
```

Ha gond nélkül lefut, akkor létrejött egy a ***/boot*** mappában, az eredeti ***initrd*** mellett, egy ***initrd.splash*** fájl. Ez az, amire szükségünk van. Módosítsuk a ***/boot/grub/menu.1st*** fájlt ismét. Ezuttal azonban az új kernel (***bzImage1***) bejegyzését véglegesítjük. Utasítsuk, hogy a képernyőt kapcsolja a megfelelő felbontású VESA módba. Ezt a `vga=791` utasítással tehetjük meg. Ha a ***silent*** képet választjuk, akkor a teljes boot során egy képet mutat, míg ***verbose*** módban a kódsorok a kép elött futnak. Az ***initrd***-re utaló sort javítsuk át úgy, hogy az ***initrd.splash***-ra mutasson. Az egész tehát ilyen lesz:

```
   title UHU-Linux+splash
   kernel (hd0,1(/boot/bzImage1
root=/dev/ide/host0/bus0/lun0/part2 vga=791
➥splash=silent
   initrd (hd0,1)/boot/initrd.splash"
```

Ezután dőljünk hátra, és indítsuk újra a gépet. Ha mindent jól csináltunk, már gyönyörködhetünk is a képben.

Dancsok „strogg" Zoltán