

PatchDrv v0.9
Patcht den Displaytreiber
Freeware ADD-ON zu
Neue Menüs für Windows
© 1993-1994 Roger René Kommer

Beschreibung

PatchDrv ist ein 'quick and dirty'-Tool, das die Graphiktreiber von Windows mit anderen Bitmaps ausstattet. In den Treibern für die Graphikkarten sind auch die Bildchen für die Fensterknöpfe (Systemmenü, Vollbild, zum Symbol verkleinern etc.) als Bitmaps abgespeichert. Intern werden diese Bitmaps als Ressourcen unter Nummern abgespeichert. Findet PatchDrv nun in dem Graphiktreiber eine Bitmapressource mit der Nummer 1234 und gleichzeitig einem festgelegten Verzeichnis ein Datei 1234.bmp, so wird das Bitmap mit der in der Datei 1234.bmp abgespeicherte Bitmap ersetzt.

Z.Z. sind nur Bitmaps mit zwei Stilen vorhanden: Motif1 und Motif2. Motif1 ist z.Z. nur für Bildschirmtreiber mit kleinem Systemfont verfügbar.

Installation

In dem Archiv PTCHDRV.ZIP ist sowohl das Programm, als auch vordefinierte Bitmaps abgespeichert. Wichtig ist, daß man beim Auspacken des Archives mit Winzip, Pkzip oder auch unzip darauf achtet, daß das Archiv inklusive den Unterverzeichnissen extrahiert wird. Ansonsten können die Dateien - die in unterschiedlichen Unterverzeichnissen die gleichen Dateinamen besitzen - nicht korrekt ausgepackt werden.

Gebrauch:

Falls was schief läuft:

Das wichtigste zuerst: PatchDrv verändert den installierten Graphiktreiber. Wenn da etwas schief läuft, wird Windows nicht mehr starten. Wird der Graphiktreiber zum ersten Mal modifiziert, wird von ihm eine Sicherungskopie erstellt. Die Sicherungskopie ist im \windows\system unter dem gleichen Namen wie der installierte Graphiktreiber zu finden nur wird der letzte Buchstabe durch ein '_'-Zeichen ersetzt. Benutzen Sie z.B. SUPERVGA.DRV als Graphiktreiber und sie verändern diesen mit PatchDrv, so wird die originale Datei unter SUPERVGA.DR_ gesichert. Falls Windows nicht mehr startet, löschen Sie den Modifizierten Graphiktreiber und kopieren Sie die Datei SUPERVGA.DR_ nach SUPERVGA.DRV.

Ersetzen des Buttons in dem installierten Graphiktreiber

Einfach PATCHDRV.EXE starten.

Das Programm fragt als erstes in welchem Verzeichnis die Bitmaps zu finden sind, die im dem Graphiktreiber ersetzt werden sollen. Sie können hier einen absoluten Pfad, wie z.B.

c:\nmfw\mot1

oder auch relativ zum Programmverzeichnis einen relativen Pfad angeben:

.\mot1

Danach liest das Programm alle Bitmaps in diesem Verzeichnis (c:\nmfw\mot1*.bmp) und setzt sie in dem Graphiktreiber ein.

Damit Sie die Änderungen sehen können, müssen Sie danach Windows erneut

starten.

Gestalten eigener Buttons

Sie können mit einfachen Mitteln die Knöpfe selbst gestalten, indem Sie z.B. mit Paintbrush die Bitmaps selbst zeichnen:

Erstellen sie ein Unterverzeichnis (z.B. c:\nrmfw\mybits) und kopieren Sie die Bitmaps aus dem Verzeichnis .\orgbits in das neue Verzeichnis. Die Bitmaps 19???.BMP brauchen Sie nur, wenn Ihr Graphiktreiber große Systemfonts unterstützt und Sie diese Option auch benutzen.

Nun können Sie die Bitmaps nach Ihren Wünschen gestalten.

Beachten sie aber drei Restriktionen:

Sie dürfen nicht Größe der Bitmaps ändern.

Sie dürfen nicht die Farbauflösung ändern.

Speichern Sie die Bitmaps als "Windows Bitmaps" (und nicht als OS/2-Bitmaps).

Ausblick

Zur Zeit können leider keine Icons oder Cursorformen verändert werden. Wenn aber genügend Interesse vorhanden ist, kann ich das auch noch einbauen. Oder noch besser, es findet sich jemand, der als Mitautor dies erledigen könnte ;-).

Wenn Sie eigene Bitmaps, Icons oder Cursors entworfen haben, schicken Sie sie mir zu, damit ich ggf. der Öffentlichkeit zugänglich machen kann.

© 1993-1994 Roger René Kommer
Member of the
Association of Shareware Professionals (ASP)
Mitglied der
D.S. - Deutschsprachige Shareware
Dörnbergstr. 11
D - 34119 Kassel
Voice. [++49] 0561 / 780 150
EMail: roger@architektur.uni-kassel.de
CompuServe: 100412,3624
Fido-Net: 2:2437/501.10