



INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL



UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA EN INGENIERIA
Y TECNOLOGIAS AVANZADAS - IPN

MATERIA

Multimedia

PROFESOR

Noé Sierra Romero

ALUMNO

Pelcastre Gaitan Emiliano

TEMA

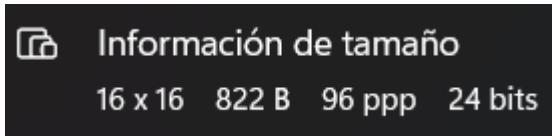
Formato BMP

Grupo: 3TM2

00000000	42	4D	36	03	00	00	00	00	00	00	36	00	00	00
Header														
Signature														
FileSize														
reserved														
DataOffset														

Signature: 42 4D en ascii es 66 y 77 que son B y M

FileSize: Los siguientes 4 bytes son 36030000, pero el MSB es el ultimo de la cadena, por lo que de manera normal sería 00000336, que en hexadecimal es 822, si se ve la información del archivo se puede ver que el tamaño si es de 822



Reserved: Como son reservados los siguientes 4 bytes si son 00

Data Offset: 00000036, en decimal 34

InfoHeader	40 bytes
Size	4 bytes
Width	4 bytes
Height	4 bytes
Planes	2 bytes
	2 bytes
Compression	4 bytes
ImageSize	4 bytes
XpixelsPerM	4 bytes
YpixelsPerM	4 bytes
Colors Used	4 bytes
Important Colors	4 bytes

00000000	42 4D 36 03 00 00 00 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00
00000010	00 00 10 00 00 00 10 00 00 00 01 00 18 00 00 00
00000020	00 00 00 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000030	00 00 00 00 00 00 FF

Los siguientes 40 bytes corresponden al header

Size: 00000028 = 40, lo cual corresponden a los 40 bytes que corresponden del header

Width y Height: 00000010 = 16, ambos indicando el tamaño de 16 pixeles

Planes: 00000001 = 1, el cual indica el numero de Planes, que por el formato debe ser 1

Bits per Pixel: 0018 = 24, usado para guardar la información de la paleta de entrada, también indica de manera indirecta el número de colores posibles, en este caso son 24 bit RGB, con un número de colores de 16 millones

Compression: 00000000, indica el tipo de compresión en este caso 0 lo cual indica que no está comprimido

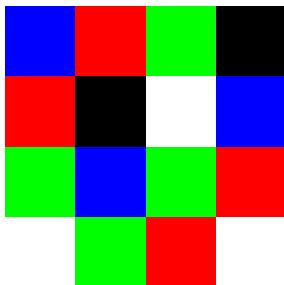
ImageSize: 00000300 = 768

XpixelsPerM: 00000000

YpixelsPerM: 00000000

Colors used: 00000000

Import colors: 00000000, en 0 es todos



00000000	42 4D 36 03 00 00 00 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00
00000010	00 00 10 00 00 00 00 10 00 00 00 01 00 18 00 00 00 00
00000020	00 00 00 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000030	00 00 00 00 00 00 FF
00000040	FF FF 00 FF 00 00 00
00000050	FF 00 00 FF 00 00 FF 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF
00000060	FF

De izquierda a derecha es por color FF FF FF, el cual indica blanco, como es 16x16 cada cuadro tiene 4x4, por lo que se repiten 4 veces el pixel del color, después del último FF FF FF, empieza 00 FF 00, el que indica verde, de igual forma el siguiente color es 00 00 FF, que en verdad es FF 00 00, lo cual es rojo, y luego hay otro patron de cuatro FF FF FF, esto se repite otras 3 veces que es la línea inferior de colores

000000F0	FF FF FF FF FF FF 00 FF 00 00 FF 00 00 00 FF 00 00
00000100	FF 00 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 00 00 FF 00 FF
00000110	00 00 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 00 00 FF 00 00 00 FF
00000120	00 00 FF 00 00 FF 00 FF 00 00 FF 00 00 00 FF 00 00

La segunda línea empieza con 00FF00 (verde), FF0000 -> 0000FF (azul), 00FF00 (verde), 0000FF->FF0000(rojo)

De esta manera se puede ver que los bits concuerdan con la información mostrada en el pdf