

## Practica 2 de MULTIMEDIA, Oscar Daniel De Jesús Lucio

El propósito de hacer esta práctica es el de poder analizar otro formato BMP y asegurarse de haber comprendido las partes que comprenden el headre, la metadata, para posteriores análisis, me imagino que la codificación alterara la DATA, pero no la METADATA, en general, el análisis de la METADATA es similar y da la información necesaria para poder analizar un archivo cual quiera.

Asignación "signatura" Tipo de archivo "mapa de bits"	00000000 42 4D	42 = B 4D = M
File Size	00000000 36 80 70 00	00 70 80 36 = <b>7372854</b> bytes
Reserved 4 bytes	00000000 00 00 00 00	
Data Offset	00000000 36 00 00 00	00000036 = 54 empieza archivo
size	00000000 28 00 00000010 00 00	00 00 00 28 = 40 bytes
Width	00000000 80 07 00 00 00000010 00 00 00 00	00 00 07 80 = <b>1920 pix</b>
High	00000000 00 05 00 00 00000010 00 00 00 00	00 00 05 00 = <b>1280 pix</b>
Planos	00000000 01 00 00000010 00 00	Plane = 01
Bits por pixel	00000000 18 00 00000010 00 00	18 = 24 bytes
compression	00000000 00 00 00000010 00 00 00000020 00 00	00 , sin compresión
Tamaño de imagen	00000000 70 80 00 00 00000010 00 00 00 00 00000020 00 80 70 00	00 70 80 00 = <b>7372800</b>
X pixel Per M	00000000 00 00 00 00 00000010 00 00 00 00 00000020 00 00 00 00	00 00 00 00
X pixels Per M	00000000 00 00 00 00 00000010 00 00 00 00 00000020 00 00 00 00	00 00 00 00
Colores usados	00000000 00 00 00 00 00000010 00 00 00 00 00000020 00 00 00 00 00000030 00 00 00 00	00 00 00 00 Estandar de RGB
Colores importantes	00000000 00 00 00 00 00000010 00 00 00 00 00000020 00 00 00 00 00000030 00 00 00 00	00 00 00 00