

The Structure of BMP

BMP 的結構主要有四個部分：

1. BITMAPFILEHEADER：標示此檔為 BMP 格式

bfType：'BM'

bfSize：BMP 檔的大小

bfReserved1：保留欄位

bfReserved2：保留欄位

bfOffBits：資料偏移位置

2. BITMAPINFOHEADER：關於 BMP 檔的相關資訊，包含 width, height 等等

biSize：本結構所需大小

biWidth：影像寬度

biHeight：影像高度

biPlanes：設為 1

biBitCount：每個像素所需的 byte

biCompression：是否壓縮

biSizeImage：影像的大小

biXPelsPerMeter：水平解析度

biYPelsPerMeter：垂直解析度

biClrUsed：彩色盤數

biClrImportant 重要顏色數

3. RGBQUAD：像素表格式。

rgbBlue：藍色像素值

rgbGreen：綠色像素值

rgbRed：紅色像素值

rgbReserved：保留(設為 0)

4. DATA：像素資料(通常由左下開始，假如高度為負值，則由上往下)

The Structure of GIF

GIF 主要有四個部分：

1. 全域資訊表(struct GIFGLOBAL)
(長度固定，13Bytes，一張 GIF 只有一個全域資訊表)
2. 調色盤資訊(struct VGA_PAL)
3. 局部資訊表(struct GIFLOCAL)
(長度固定，10Bytes，每個影像各自有一個局部資訊表)
4. 像素資訊(BYTE)
5. 結束標記(CHAR)

常用的 GIF 影像檔案區塊：

1. Header
2. Logical Screen Descriptor
3. Global Color Table
4. Image Descriptor
5. Local Color Table
6. Table Based Image Data
7. Graphic Control Extension
8. Plain Text Extension
9. Comment Extension
10. Application Extension
11. Trailer