

Structure d'un fichier Bitmap (.bmp)

Pré-requis: Dans le fichier les données sont stockées poids faible en premier.

B (Byte) = Entier sur 1 octet, W (Word) = Entier sur 2 octets, DW (DoubleWord) = Entier sur 4 octets, Array = Tableau.

	Data	Address	Size	Format	Remarque	Description
File Header (14 Octets)	FileType	0	2	W	0x4D42 par défaut ("MB")	Identification du format
	FileSize	2	4	DW		Taille du fichier
	Reserved	6	4	DW	0 par défaut	Réservé (inutilisé)
	BitmapOffset	10	4	DW		Offset de l'image (Start Address)

Bitmap Header (40 Octets)	HeaderSize	14	4	DW	40 par défaut	Taille de l'entête en octets
	BitmapWidth	18	4	DW		Largeur en pixels de l'image
	BitmapHeight	22	4	DW		Hauteur en pixels de l'image
	PlanesCount	26	2	W	1 par défaut	Nombre de plans utilisés
	BitsPerPixel	28	2	W	1, 4, 8, ou 24 bits	Nombre de bits utilisés par pixel
	Compression	30	4	DW	0 = pas de compression 1 = RLE 8bits 2 = RLE 4bits 3 = bitfield enc.	Méthode de compression
	BitmapSize	34	4	DW		Taille de l'image en octets
	HorizResolution	38	4	DW		Résolution horiz. en pixels par mètre
	VertResolution	42	4	DW		Résolution vert. en pixels par mètre
	ColorsUsed	46	4	DW	0 = palette entière	Nombre de couleurs utilisées
	ColorsImportant	50	4	DW		Nombre de couleurs importantes

Bitmap Palette	PaletteColors()	54	Variable	DW Array	Les couleurs sont rangées les unes à la suite des autres au format RGB sur 4 Octets (DW). La quantité de couleur varie en fonction du nombre de bit par pixel (bpp).	Couleurs de la palette		
					bpp		Couleurs	Taille
					1		2	8
					4		16	64
					8		256	1024
					24		0	0

Bitmap Data	BitmapDatas()	BitmapOffset	Variable	B Array	<p>Les données sont rangées les unes à la suite des autres au format défini par BitsPerPixel. Le sens de rangement se fait du bas gauche vers le haut droit de l'image. Le nombre d'octet par ligne doit être un multiple de 4.</p>	Données de l'image
--------------------	---------------	--------------	----------	------------	---	--------------------