



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA DE  
INGENIERÍA Y TECNOLOGÍAS AVANZADAS



**CARRERA: INGENIERÍA TELEMÁTICA**

**UNIDAD DE APRENDIZAJE: MULTIMEDIA**

**ACTIVIDAD: 2**

**ALUMNO:**

- GARNICA GONZALEZ CHRISTOPHER ALDAIR
- 2023640373

**DOCENTE: NOE SIERRA ROMERO**

**FECHA: 09/02/25**

**GRUPO: 3TM2**

## Análisis del Header del archivo **volcan.bmp**

Basado en la estructura estándar de un BMP y los datos que se ven en tu captura de

- **¿Qué es el Header?:** Son los primeros 54 bytes del archivo que contienen las instrucciones.
- **¿Cuándo invertir?:** Siempre que el dato ocupe más de un byte (como el tamaño, el ancho o el alto), porque el archivo está en formato **Little-Endian**.
- **Propiedades clave de **volcan.bmp** halladas:**
  - **Tipo:** BMP.
  - **Tamaño:** 7,372,854 bytes.
  - **Dimensiones:** 1920 x 1080 píxeles.
  - **Calidad:** 24 bits (Color verdadero).

## 2. RESUTADOS.

00000000 42 4D 36 80 70 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00 BMGCp+...6...()

Offset (Posición)	Fragmento de Datos (Hex)	Propiedad	¿Se debe invertir?	Explicación
0000h - 0001h	42 4D	Signature	No	Son los caracteres ASCII para "BM". Identifican que el archivo es un Bitmap.
0002h - 0005h	36 80 70 00	FileSize	Sí	Se invierte a 00 70 80 36. Representa el tamaño total del archivo en bytes.
0006h - 0009h	00 00 00 00	Reserved	No afecta	Son campos reservados que deben ser 0.
000Ah - 000Dh	36 00 00 00	DataOffset	Sí	Se invierte a 00 00 00 36. Indica dónde empieza la data real de la imagen.