

Файлы формата BMP для Microsoft Windows.

1, 4, 8, 24 бит/пиксел (2, 16, 256 цветов палитры и True Color).

Возможно RLE-сжатие (применяется в .SHG-файлах при создании файлов Справки, здесь не описано).

Заголовок файла:

+0	2	Код 4D42h = Буквы 'BM' (лат.)
+2	4	Размер файла в байтах
+6	2	0
+8	2	0
+10	4	Смещение, с которого начинается само изображение

Заголовок BITMAP:

+14	4	Размер заголовка
+18	4	Ширина изображения в пикселах
+22	4	Высота изображения в пикселах
+26	2	Число плоскостей, должно быть 1
+28	2	Бит/пиксел: 1, 4, 8 или 24
+30	4	Тип сжатия
+34	4	0 или размер сжатого изображения в байтах
+38	4	Горизонтальное разрешение, пиксел/м
+42	4	Вертикальное разрешение, пиксел/м
+46	4	Количество используемых цветов
+50	4	Количество "важных" цветов
+54	4*N	Карта цветов для N цветов

Элементы карты цветов:

4 байтовых поля: B, G, R, 0

Изображение сохраняется построчно СНИЗУ-ВВЕРХ. Для хранения каждой строки выделяется кратное 4 количество байт. В незначащих байтах хранится мусор.

Каждый байт кодирует 8, 2 или 1 пиксел при цветовом разрешении соответственно 2, 16 или 256 цветов. Старшему биту или тетраде соответствует самый левый пиксел. При хранении изображения True Color каждому пикселу соответствуют три последовательные байта, хранящие составляющие цвета B, G, R.