

Homework 3

- 請參考 5.9.15 例題，讀取一 BMP 格式圖檔，經過簡單變化顏色，存為另一 BMP 圖案
- e.g.



Homework 3 BMP 格式

- 附件是一簡單格式 BMP 圖檔，檔案前頭 54 Bytes 記錄此檔格式為不用調色盤、不壓縮的 24 bits 全彩 BMP 圖。
 - 扣除前面 54 Bytes 之後，接著每 3 Bytes(24 bits) 一組，儲存 1 pixel 的顏色 -- 1st byte: 藍, 2nd: 綠, 3rd: 紅
- 上例是將 1st byte 改為 FF, 使全圖偏藍，同學作業可自行發揮，最好不要一樣
- (options) BMP圖檔格式可以自帶色盤(檔頭長度會超過54 bytes)、可用8,16,24,32位元儲存顏色...等變化，其他細節可上網查詢。願意挑戰自我的同學，程式可設計成讀取檔頭細節，判斷後續資料格式，決定如何讀取與改變。
 -

Homework 3

- 上傳至 `e3new.nctu.edu.tw` 的檔案，請依下列規則命名
 - `hw3-學號.py`, e.g. `hw2-9911001.py`