

Organisation d'un fichier BMP

Organisation d'un fichier bitmap

Pour le format bitmap classique, dit 24 bits, le fichier correspondant porte l'extension « .bmp » et est organisé en deux parties :

- l'en-tête
- les données relatives à l'image

Offset# (n° de ligne)	Taille	Valeur
0x0000	2 octets	le nombre magique correspondant à l'utilisation du fichier BMP <ul style="list-style-type: none"> ● BM - Windows 3.1x, 95, NT, etc. ● BA - OS/2 <i>Bitmap Array</i> ● CI - OS/2 Icône Couleur (<i>Color Icon</i>) ● CP - OS/2 Pointeur Couleur (<i>Color Pointer</i>) ● IC - OS/2 Icône (<i>Icon</i>) ● PT - OS/2 Pointeur (<i>Pointer</i>)
0x0002	4 octets	la taille du fichier BMP en octets
0x0006	4 octets	réservé pour l'identifiant de l'application qui a créé le fichier
0x000A	4 octets	l' <i>offset</i> (l'adresse de départ) du contenu du BMP

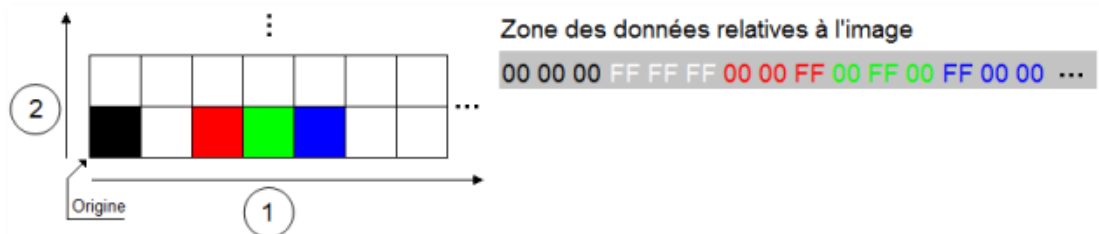
Organisation de l'en-tête d'un fichier bitmap

Données relatives à l'image

Contrairement à la plupart des formats d'images, **les pixels de l'image sont codés en partant de la ligne inférieure de l'image.**

Chaque ligne est codée de gauche à droite, chaque pixel étant codé par un entier 24 bits (RVB).

Les trois octets codent successivement les niveaux de bleu, vert et rouge.



Exemple d'image et zone correspondante du fichier bitmap

Complément

Structure Fichier bmp - En tête

Dans l'en-tête d'un fichier « bmp » sont aussi présentes les informations suivantes avec, entre parenthèses, les adresses correspondantes (en hexadécimal) :

- Largeur en pixels : (12h)
- Hauteur en pixels : (16h)
- Nombre de bits/pixel : 1Ch
- Taille de l'image (contenu bmp) en octets : 22h

Exemple

Image de 8 x 8 pixels

- 12h : 08
- 16h : 08
- 1C : $18_{(16)} = 24_{(10)}$ soit 3 octets par pixel
- 22h : $C0_{(16)} = 192_{(10)} = 8 \times 8 \times 3$