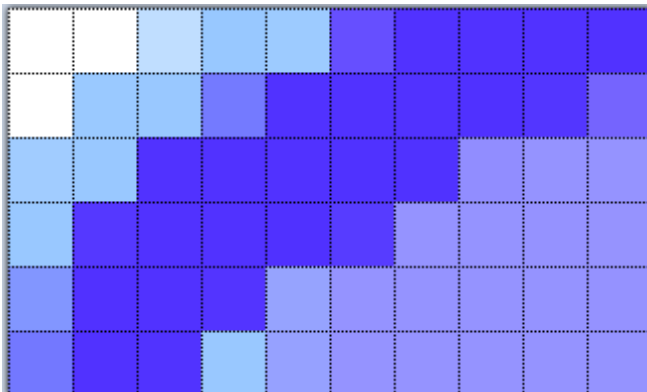


Grafikformate: BMP (16,7 Mio Farben)

Du hast bereits kennengelernt, wie eine 2-farbige Bitmap-Datei abgespeichert wird. Bei 16 und 16,7 Millionen Farben muss sich logischerweise das Verfahren leicht ändern.

Aufgabe 1:

Markiere im Bytestrom, an welcher Stelle du Informationen findest über:



- Offset der Bilddateien
- Breite und Höhe des Bildes
- Wie viel Bit pro Pixel nun benötigt werden
- Bilddaten

```
42 4D F6 00 00 00 00 00 00 00 36 00 00 00 28 00
00 00 0A 00 00 00 06 00 00 00 01 00 18 00 00 00
00 00 00 00 00 00 C4 0E 00 00 C4 0E 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 FF 78 73 FF 32 51 FF 33 51 FF
C8 99 FF A1 96 FF 93 95 FF 93 95 FF 93 95 FF 93
95 FF 93 95 95 FF FF 96 82 FF 31 51 FF 32 51 FF
34 53 FE A3 96 FF 93 95 FF 93 95 FF 93 95 FF 93
95 FF 92 95 96 FF FF C8 99 FF 38 55 FF 32 51 FF
32 51 FF 31 50 FF 3C 57 FF 93 95 FF 93 95 FF 92
95 FE 93 96 55 FF FF CC A1 FF C8 99 FF 32 51 ...
```

- Farbe 0:
- Farbe 1:
- Farbe 2:
- Farbe 3:

Weiter Informationen über das Format findest du hier:

- http://de.wikipedia.org/wiki/Windows_Bitmap
- http://www.pohlig.de/Unterricht/Inf2004/Kap27/27.3_Das_bmp_Format.htm
- <http://de.kioskea.net/contents/video/format-bmp.php3>

Aufgabe 2:

Ändere die Datei so ab, dass der Pixel in der untersten und zweituntersten Zeile ganz links rot wird.