

O padrão GIF

Header: 6 bytes (obrigatorio)

0-2: GIF

3-5: 87a ou 89a

Descritor de tela logica: 7 bytes (obrigatorio)

0-1: largura da imagem em pixels (max=65536)

2-3: altura da imagem (max=idem)

4 bit 0: indicador de tabela cores global (0=nao, 1=sim)

bits 1-3: numero de bits por cor - 1(111=7 aqui significa 8 bits/cor)

bit 4: 1=tabela global classificada, 0=nao

bits 5-7: tamanho da tabela (2^esta valor+1) entradas

5: indice da cor de background

6: razao da altura [entre 1:4 e 4:1 = (valor+15)/64]

Se tiver tabela global de cores, vem a seguir (tamanho entre 6 e 768 b)

Descritor de imagem: tamanho 10 bytes (obrigatorio ao menos 1)

identificador 2C

byte 0: 2C

1-2: deslocamento lateral desta imagem

3-4: deslocamento vertical ...

5-6: largura desta imagem

7-8: altura desta imagem

byte 9 - bit 0: 0=nao ha tabela local de cores; 1=sim

bit 1: 1=imagem entrelacada, 0=nao

bit 2: 1=tabela local ordenada, 0=nao

3-4: reservado

5-7: tamanho da tabela local de cores

Dados: primeiro byte: numero inicial de bis usados pelo LZW

Demais: sub-blocos de dados. Cada um comeca por byte de tamanho e termina por 00.

Outros Blocos

21F9 = bloco de controle

21FE = bloco de comentario

2101 = bloco de texto plano

21FF = bloco de aplicacao

3B = terminador de fluxo

21F9 - Bloco de controle:

byte 0: tamanho

byte 1-bits 0-2: reservado (zeros)

bits 3-5: metodo de substituicao (0=nada, 1=nao ha substituicao;

2=area retornada a cor de background, 3=voltar ao que havia antes;

4 a 7:uso futuro)

bit 6: 1=aguardar acao do operador, 0=nao aguardar

bit 7: 0=nao ha cor transparente 1=ha cor

byte 2-3: retardo em centesimos de segundo

byte 4: cor transparente (quando ha)

byte 5: 00 (terminador)



Para você fazer

Examine o arquivo GIF gimage01.gif

Localize os blocos de controle e responda: 4 primeiros números do vetor de retardos:

--	--	--	--

O tamanho da sub-imagem número 1 é

largura	altura
---------	--------

O tamanho da sub-imagem número 2 é

largura	altura
---------	--------



- 1 - /