

O padrão GIF

Header: 6 bytes (obrigatorio)
0-2: GIF
3-5: 87a ou 89a

Descriptor 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)

Descriptor 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 bits 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 |
|---------|--------|

