



Autors: **Labi** Raksta ID= **25**

GIF header

GIF(graphics intercahnge format), kā mēs visi zinām ir attēls. GIF atšķirībā no, piemēram, JPEG var saturēt kustīgus attēlus t.i. animāciju vai arī varbūt nekustīgs attēls. Ja atveram attēlu jebkurā teksta redaktorā, tad parādās visādi ķeburi un liekas ka tur iekšā nav nekā saprotama, bet, protams, ka tā tas nav un GIF attēls tāpat kā citu attēlu formātu vai programmu kods ir labi strukturēts. Tātad apskatīsim, kāda informācija slēpjas GIF header jeb "galviņā" pirmajos 13 baitos. Parametrus netulkoju no angļu valodas(jo nav talanta labi tulkot:D).

0-3 bytes "GIF"

3-6 bytes "87a" or "89a"

6-8 bytes <Logical Screen Width>

8-10 bytes <Logical Screen Height>

10-11 bytes bit 0: Global Color Table Flag (GCTF)

bit 1..3: Color Resolution

bit 4: Sort Flag to Global Color Table

bit 5..7: Size of Global Color Table: $2^{(1+n)}$

11 byte <Background Color Index>

12 byte <Pixel Aspect Ratio>

13 byte <Global Color Table(0..255 x 3 bytes) if GCTF is one>

<Blocks>

<Trailer> (0x3b)

Kur to izmanto? - lai dažādās programmēšanas valodās noteiktu GIF attēla parametrus un varētu ar tiem manipulēt. Kā jau teicu GIF var būt gan dinamisks, gan kustīgs attēls, atkarībā no attēla konfigurācijas varbūt 3 dažādas GIF struktūras:

1) GIF87a:

GIF Header

Image Block

Trailer

2) GIF89a:

GIF Header

Graphic Control Extension

Image Block

Trailer

3) GIF Animation

GIF Header



Application Extension

[

Graphic Control Extension

Image Block

]*

Trailer

Līdzīga ir arī JPEG un PNG attēlu struktūra, izņemot to ka šiem formātiem nevar būt animācija.

Uzrakstīts:16:58 25-07-10