Convertendo bitmaps para utilizar no Symbian

O Symbian OS não suporta o uso de arquivos bitmaps diretamente, para utilizá-los é necessário convertê-los para o formato multi-bitmap (.mbm). No SDK do Symbian OS é fornecido uma aplicação **(bmconv.exe)** que realiza a conversão de bitmaps em multi-bitmaps, ressaltando que como o nome já diz um único arquivo multi-bitmap pode conter vários bitmaps.

Após a conversão serão gerado dois arquivos um .mbm e outro .mbg. O arquivo .mbm irá agrupar os bitmaps convertidos enquanto que o .mbg irá conter os IDs referentes as imagens presentes no .mbm. É através dos IDs no .mbg que é possível acessar na aplicação as imagens convertidas.

Fazendo a conversão

PS: Para facilitar a conversão o aplicativo bmconv.exe será copiado para o diretório onde encontram-se os arquivos bitmaps a serem convertidos.

1. Cope o arquivo bmconv.exe (bitmap converter) que encontra-se no diretório diretório_do_sdk\Epoc32\tools\
2. Abra um prompt do ms-dos e acesse o diretório onde está o bmconv.
3. Digite: bmconv.exe /hnome-do-arquivo.mbg nome-do-arquivo.mbm [OPT]bmp_1 [OPT]bmp_2 [OPT]bmp_n

Onde:

- nome-do-arquivo.mbg - nome do arquivo .mbg que será gerado.
- nome-do-arquivo.mbm - nome do arquivo .mbm que será gerado.
- OPT - corresponde ao formato do bitmap, especificando bits per pixel e colorido/preto-e-branco. Default é preto-e-branco 2 bits.

Os arquivos .mbm e .mbg serão gerados na mesma pasta onde se encontra o bmconv.

Exemplo

```
bmconv.exe /hPersonagem_P1.mbg Personagem_P1.mbm /c24personagem_frente.bmp
/c24personagem_costas.bmp /8personagem_capa.bmp
```

- /c24personagem_frente.bmp - inclusão de um arquivo bitmap colorido de 24bits.
- /8personagem_capa.bmp - inclusão de um arquivo preto e branco de 8 bits.

(C) Copyright Nokia 2014. All rights reserved.