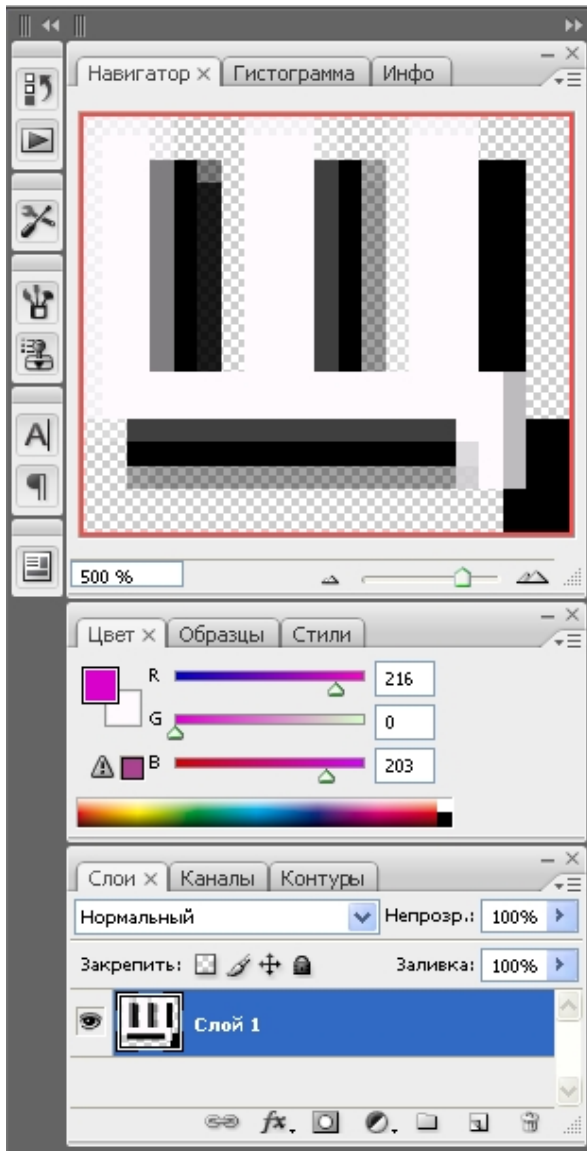
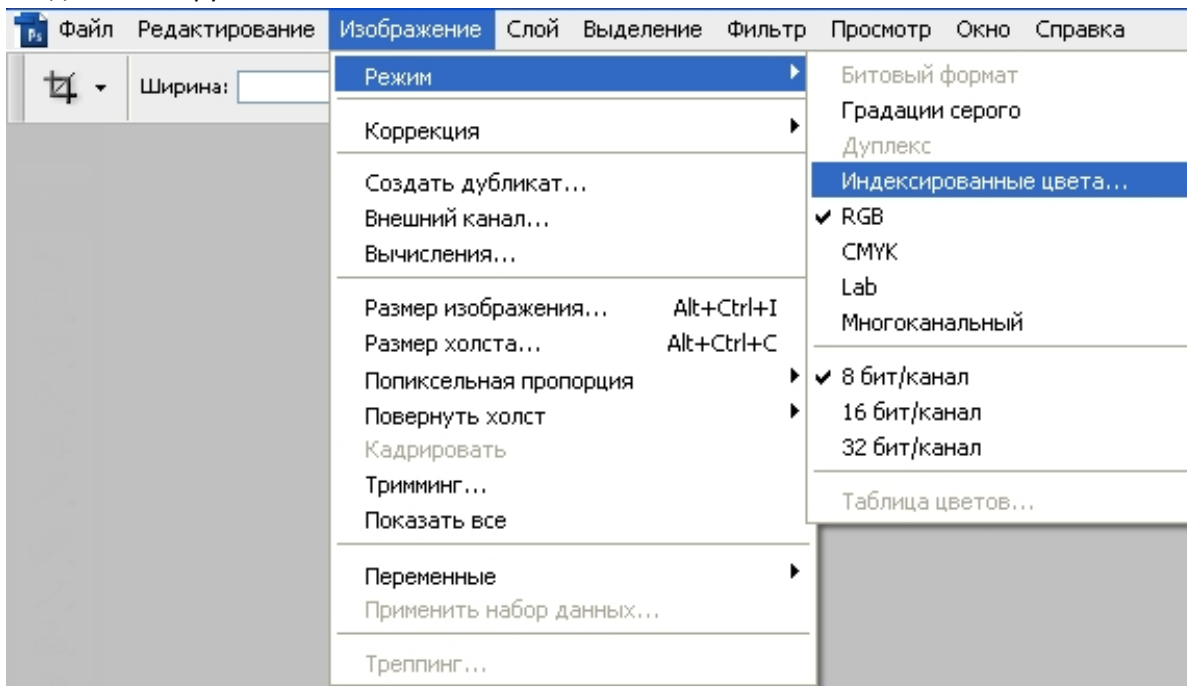


## Создание корректного BMP файла в Photoshop'e:

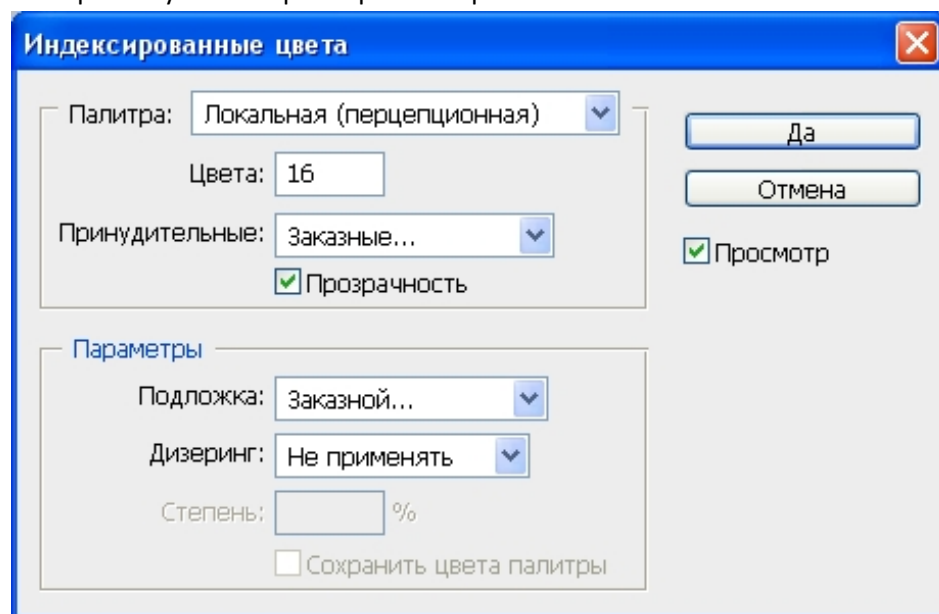
Создаём новый слой нужного размера. Копируем/рисует нужное изображение.



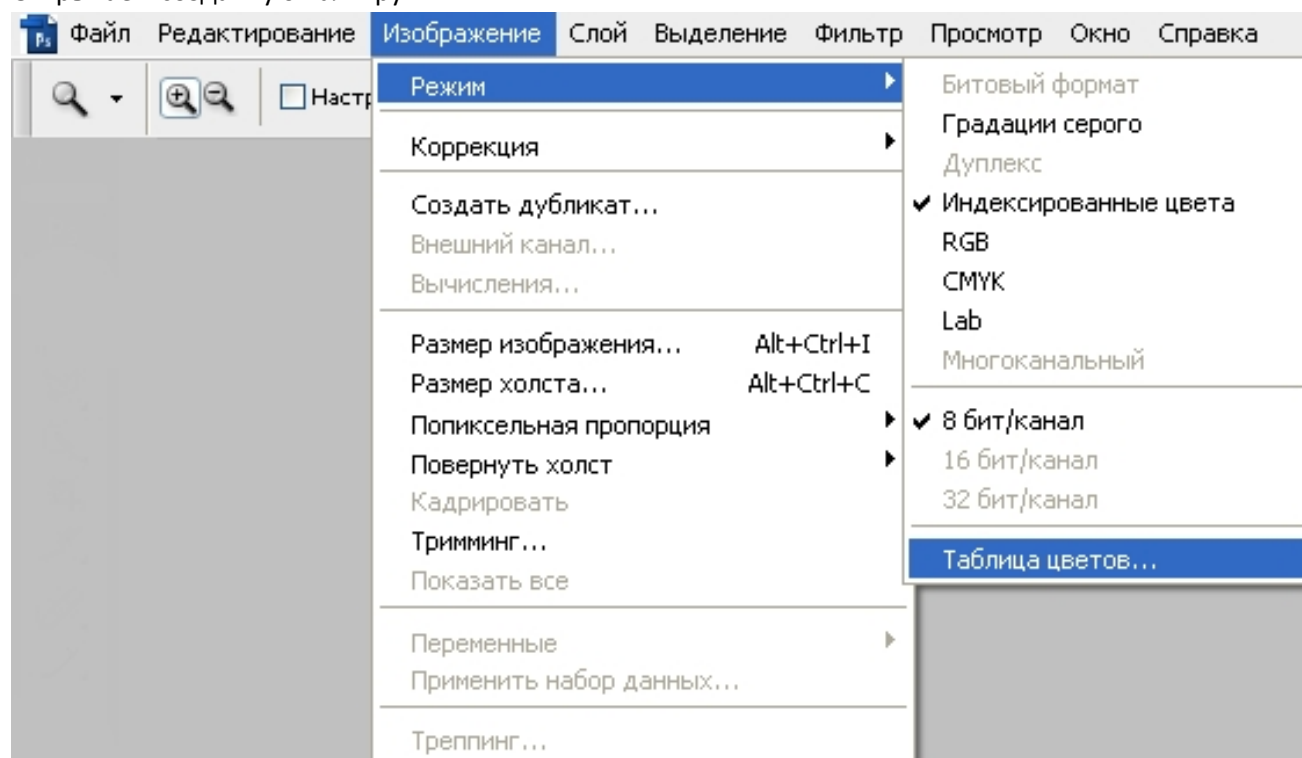
Создаём палитру:

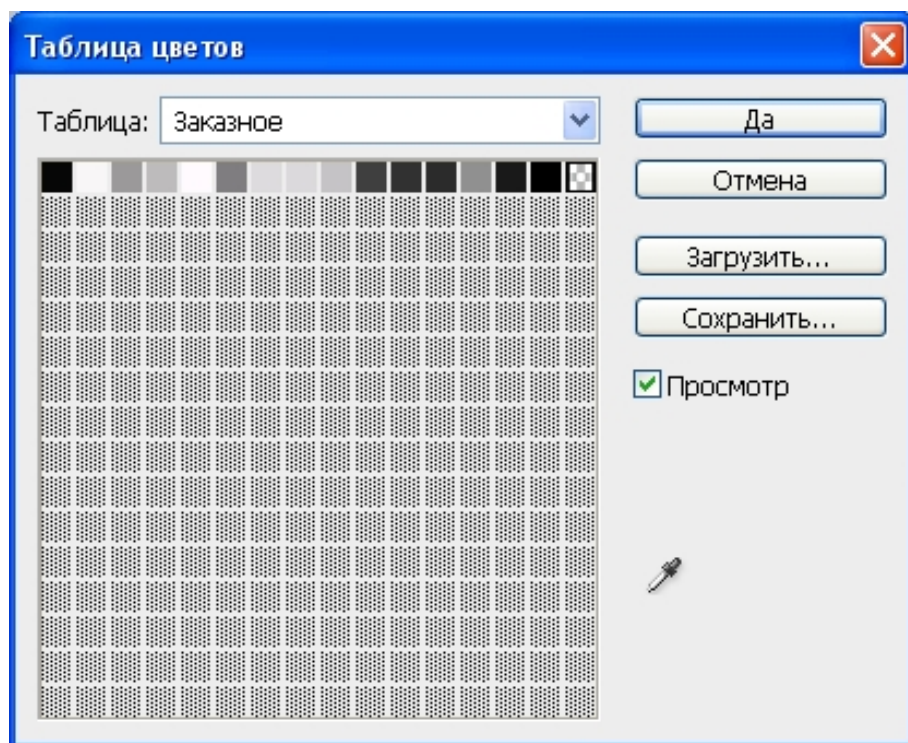


Выбираем нужные параметры палитры.

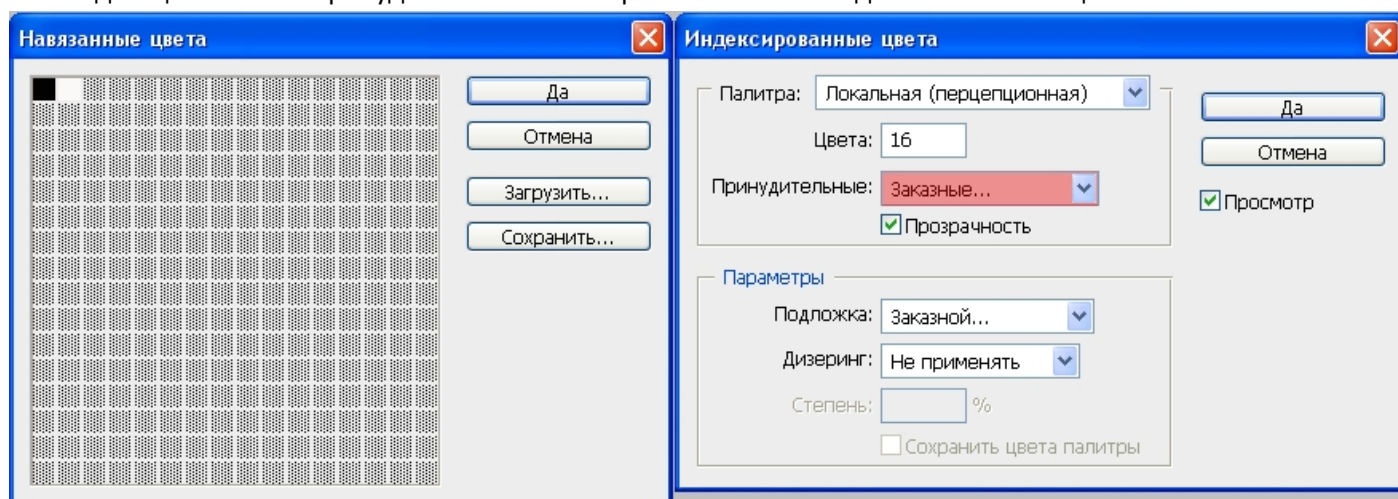


Открываем созданную палитру.



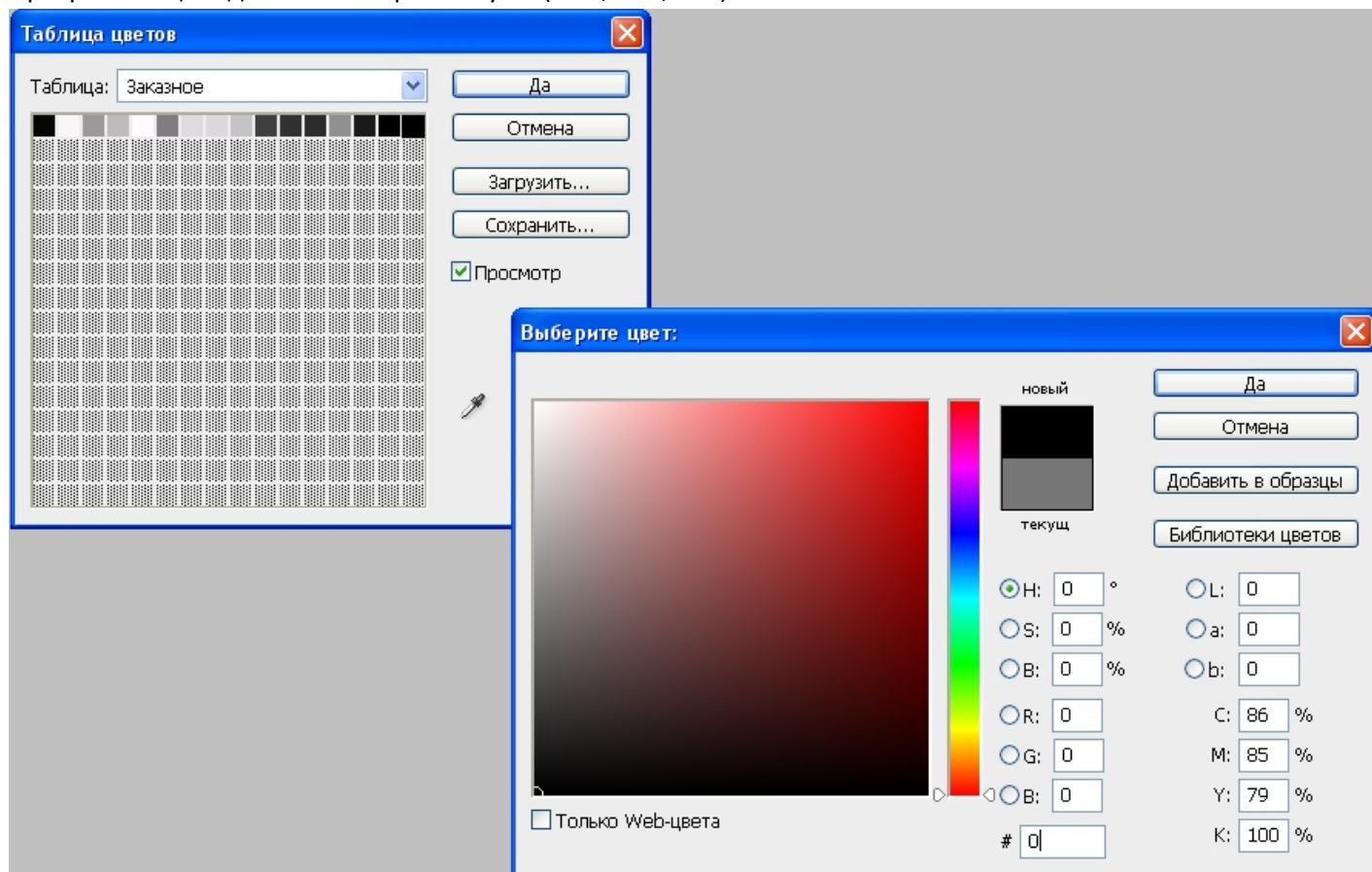


Если цветов в палитре получилось меньше 16-ти, добавьте их вручную перед созданием палитры. В выпадающем списке “принудительные” выберите “заказные” и добавьте любые цвета.



Выбранные цвета могут не использоваться в изображении, их главная задача дополнить палитру до 16-ти цветов.

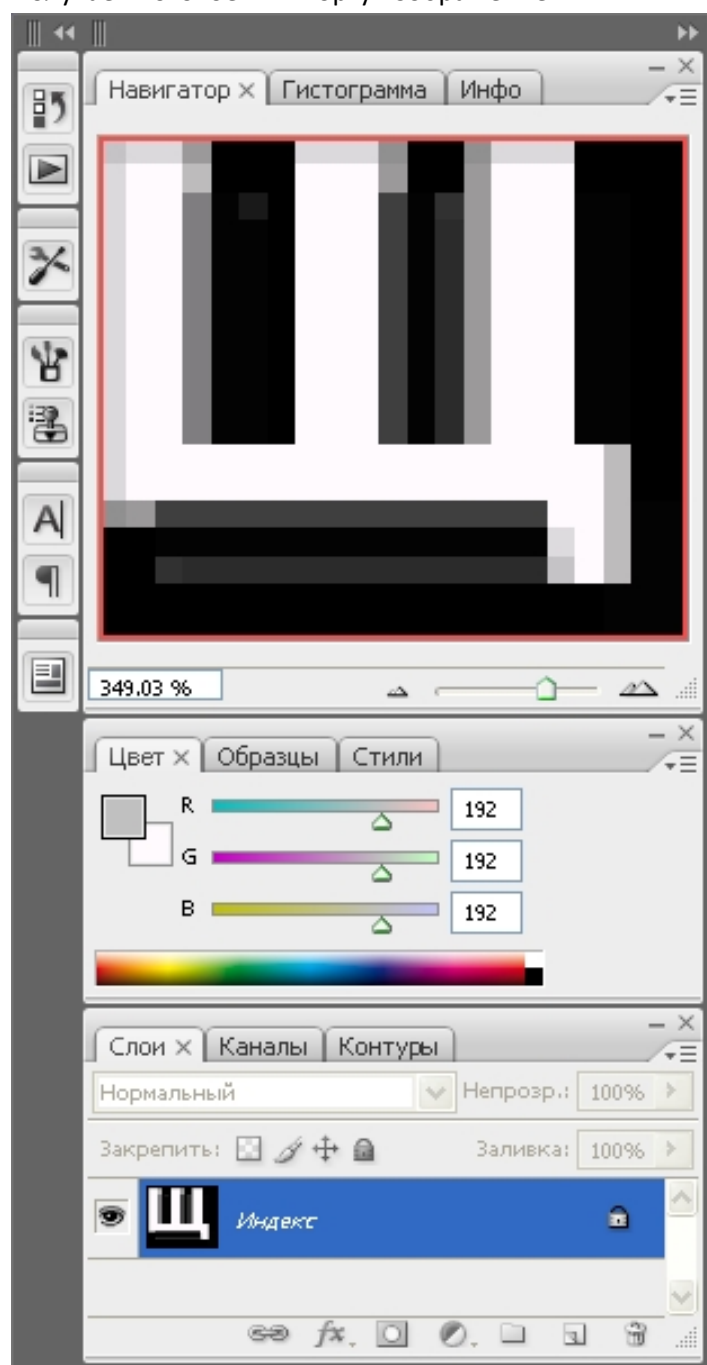
Щёлкаем по последнему цвету левой кнопкой мыши и делаем последний цвет в палитре прозрачным. Прозрачный цвет должен быть равен нулю. (R =0, G=0,B=0 )



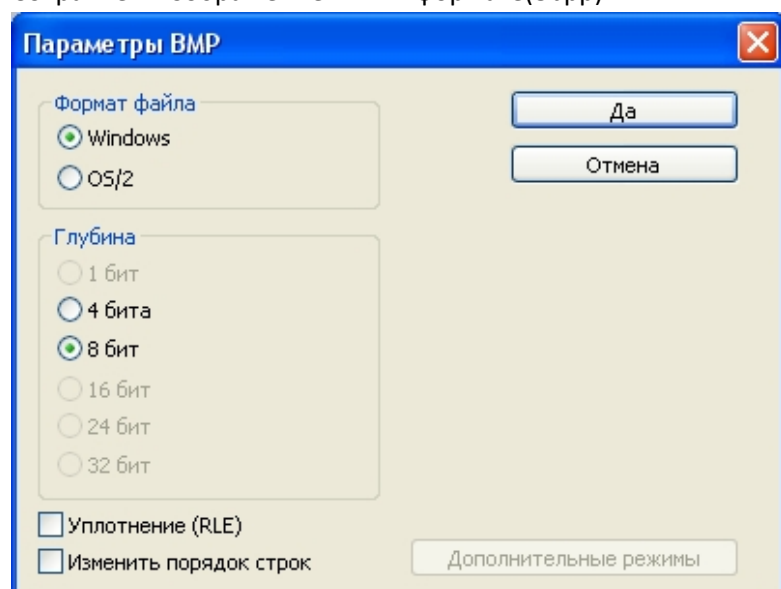
Проверьте чтобы только один цвет был равен нулю, иначе в итоге палитра может оказаться **короче и без цвета прозрачности**.

Если в палитре встречается ещё один цвет равный нулю, нужно его изменить например на R =1, G=1,B=1 .

Получаем готовое к импорту изображение.

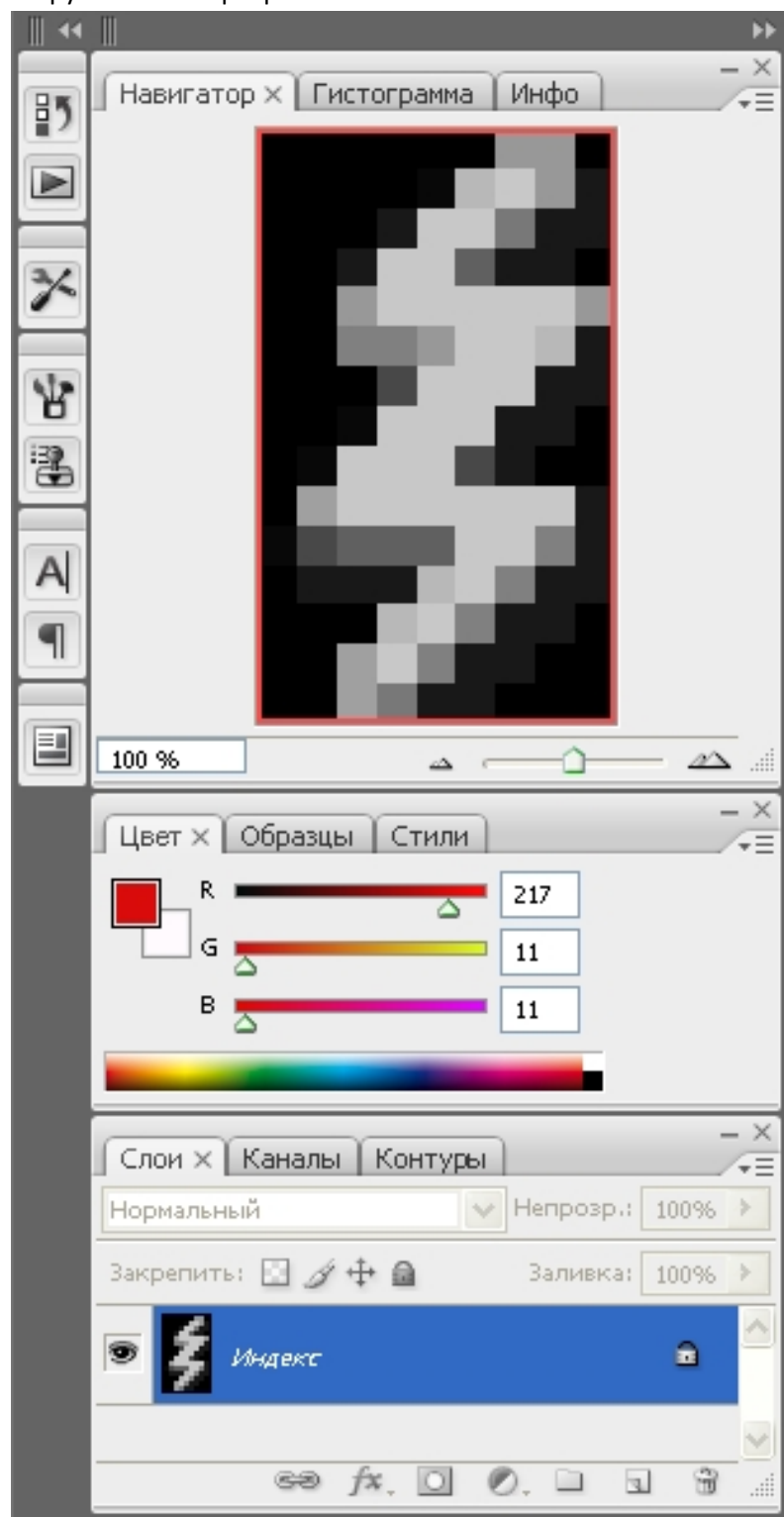


Сохраняем изображение в BMP формате(8bpp).

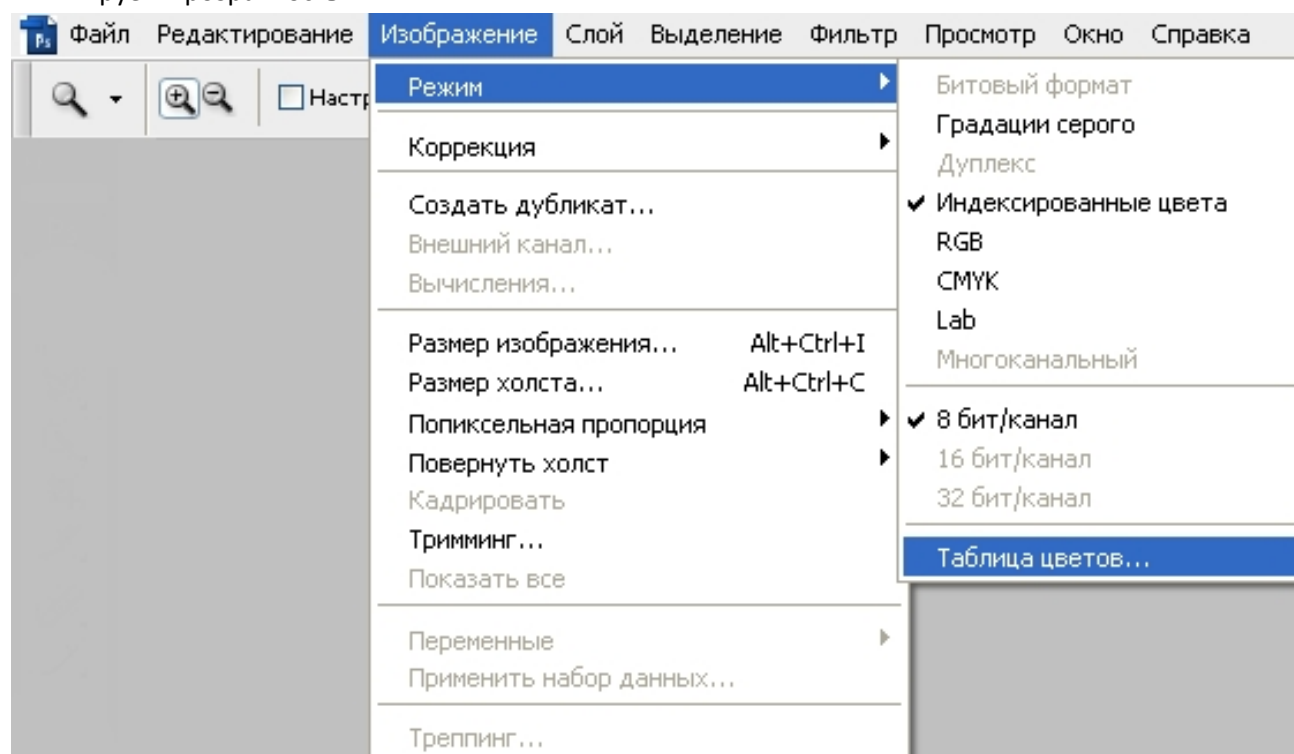


## Редактирование BMP файла в Photoshop'е:

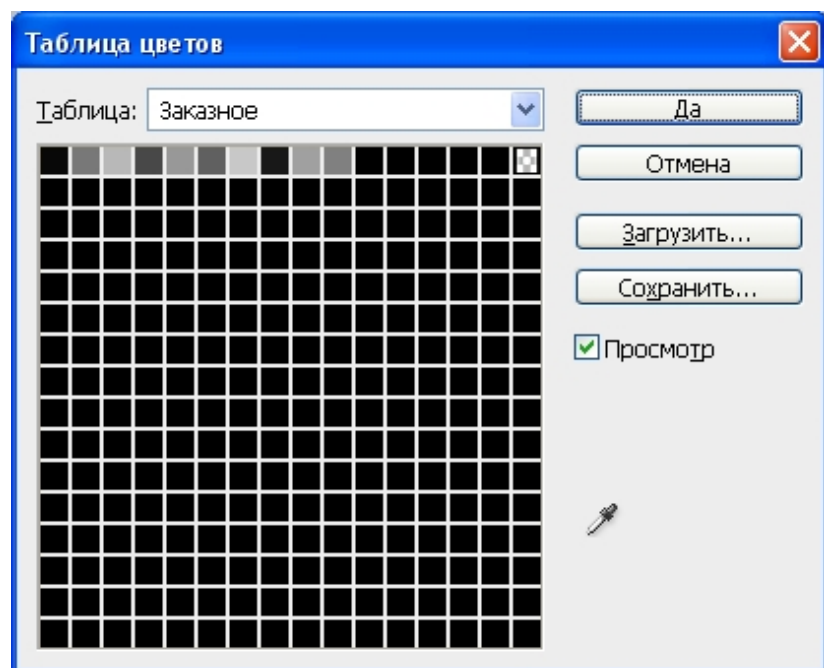
Загружаем экспортированный элемент.



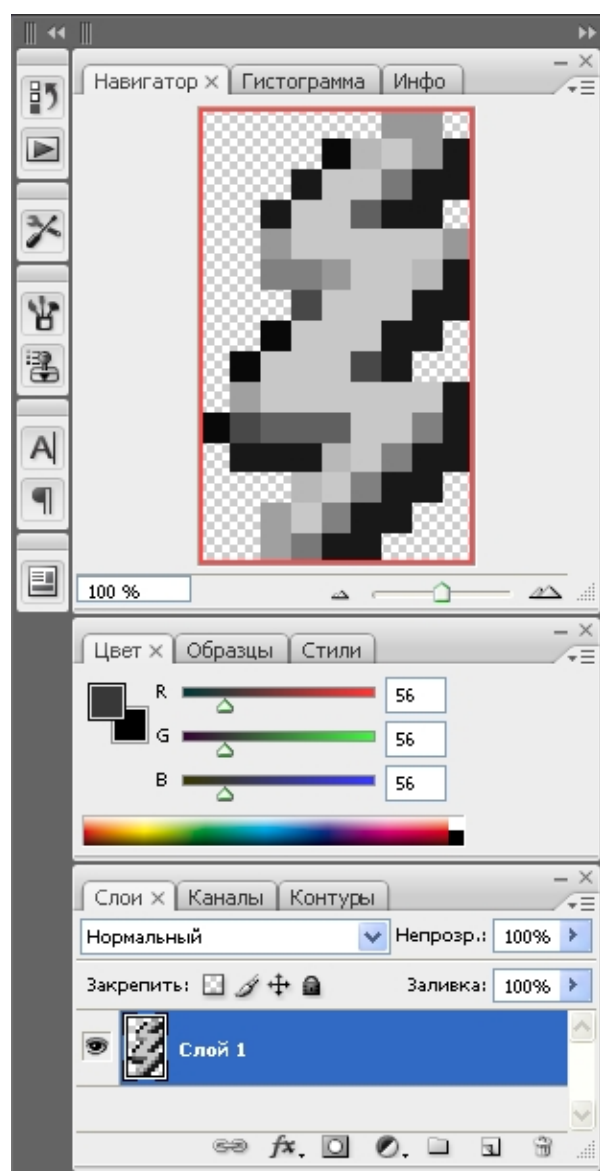
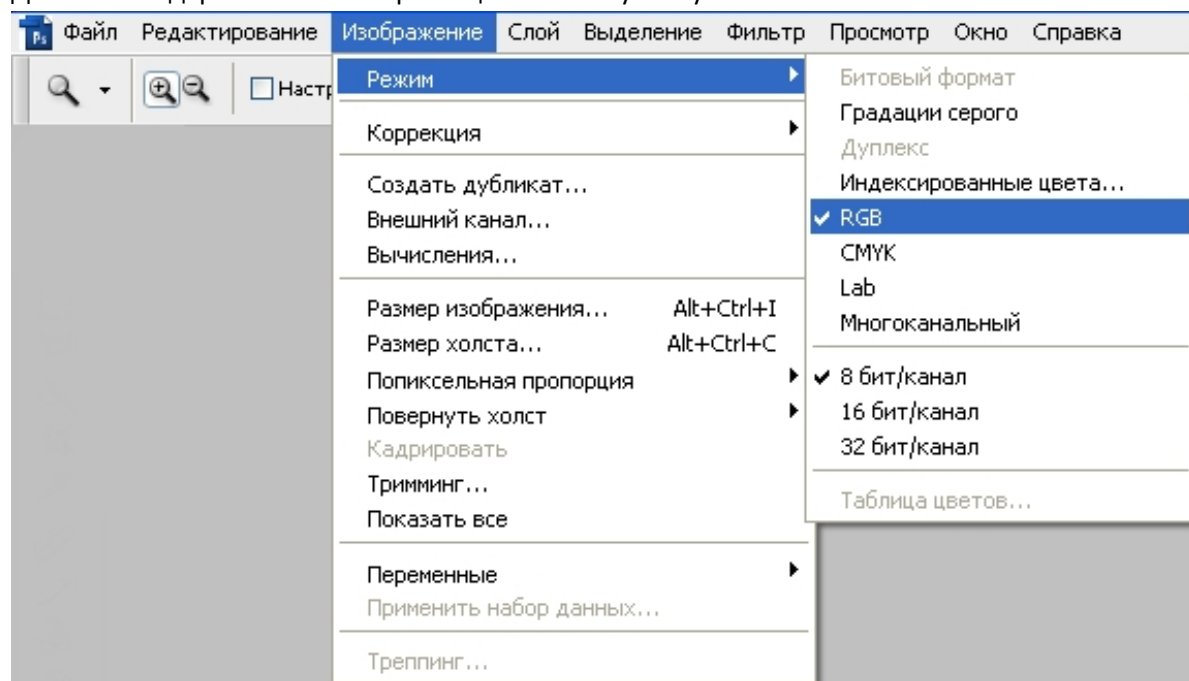
Активируем прозрачность.



Ставим стрелку мыши на последний(шестнадцатый) цвет, зажимаем кнопку “ALT” и щёлкаем левой кнопкой мыши.



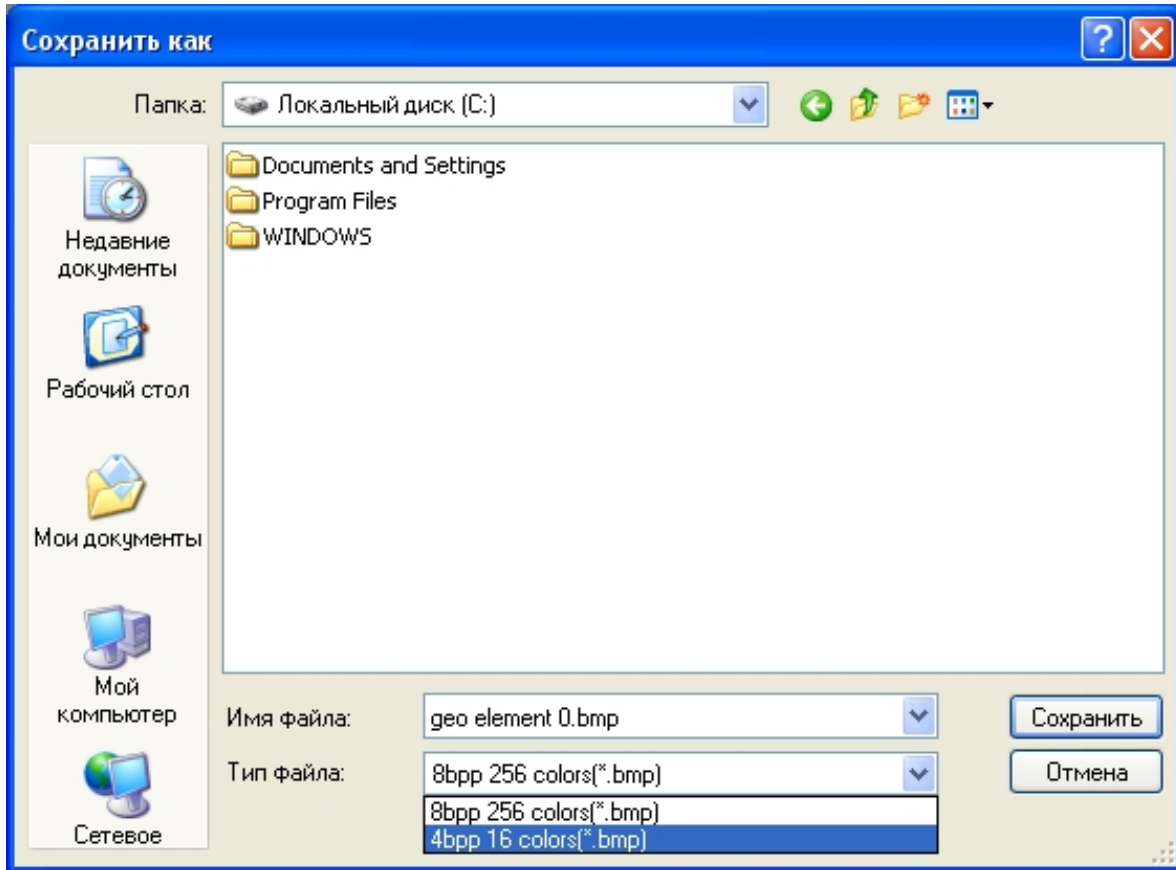
Делаем стандартный слой. Перемещаем галочку на пункт RGB.





### Информация:

Если вы не собираетесь менять размер элемента и палитру то экспортировать из GEO файла лучше в формате 4bpp 16 цветов.



8bpp 256 цветов автоматически пересчитывает палитру после редактирования.

В примере использовался Photoshop CS3 Version 10.0.