バイト内における指定の順序は、上位４ビット、下位４ビットの順とする。ユニット内のブロック数が奇数の場合は、表示機能データの最後の４ビットは、「0000」とする。

表示機能状態符号の構成は、別記第８及び別記第９に示すとおりとする。

⑷　圧縮型のパターンデータは、各論理画素の「１」(前景）又は「０」（背景）の連続長を符号化した可変長データであり、その構成は別記第11に示すとおりとする。

パターンデータの符号は、モディファイドハフマン符号とし、同一の符号の論理画素の数（以下「ラン長」という。）が31以下の場合は、ターミネイト符号のみにより、ラン長が32以上の場合は、１つのメークアップ符号とターミネイト符号が示すラン長の和により表す。

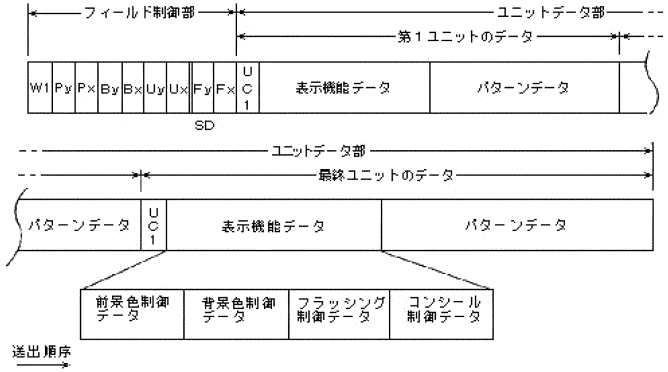
画素データの「１」の連続長（以下「１ラン」という。）及び「０」の連続長（以下「０ラン」という。）の構成は、それぞれ別記第12及び別記第13に示すとおりとする。

各ラインは、０ランから始まるものとし、ラインの左端の論理画素が「１」の場合は、長さ０の０ラン符号を配列する。

パターンデータは、データを８ビットに区切り、データの先頭から先頭バイトのｂ８からｂ１までのビット順で配列する。

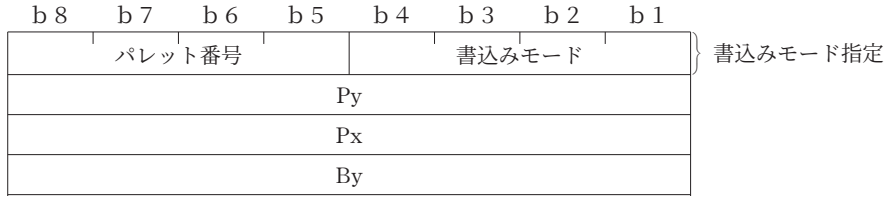
⑸　非圧縮型のパターンデータは、各論理画素の「１」(前景）又は「０」（背景）をビットの「１」又は「０」に対応させて示した可変長データであり、データの先頭から、先頭バイトのｂ８からｂ１までへのビット順に配列する。

別記第１　データユニットデータの構成



注　Ｗ１：書込みモード指定、Ｐｙ：縦方向座標、Ｐｘ：横方向座標、
Ｂｙ：縦方向ブロックサイズ、Ｂｘ：横方向ブロックサイズ、
Ｕｙ：縦方向ユニットサイズ、Ｕｘ：横方向ユニットサイズ、
ＳＤ：走査方向符号、Ｆｙ：縦方向フィールドサイズ、
Ｆｘ：横方向フィールドサイズ、ＵＣ１：ユニット制御
（別表第二十四号において同じ。）

別記第２　フィールド制御部の構成



	Bx
（未定義）	Uy
	Ux
ＳＤ	Fy
↑	Fx

（未定義）

別記第３　書込みモードの構成

ｂ４	ｂ３	ｂ２	ｂ１	書込みモード
0	0	0	0	パターンデータの「0」及び「1」の部分を書込むモード
0	1	0	0	パターンデータの「1」の部分を書込むモード*
0	1	0	1	パターンデータの「0」の部分を書込むモード*

別記第４　ブロックサイズの構成

⑴　標準密度の場合

By b8	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	サ縦イ方ズ向	Bx b8	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	サ横イ方ズ向
0	0	0	0	0	1	0	0	4/256	0	0	0	0	0	1	0	0	4/256
0	0	0	0	1	1	0	0	12/256	0	0	0	0	1	0	0	0	8/256
0	0	0	1	1	0	0	0	24/256	0	0	0	1	0	0	0	0	16/256

⑵　高密度の場合＊

By b8	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	サ縦イ方ズ向	Bx b8	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	サ横イ方ズ向
0	0	0	0	0	0	1	0	4/256	0	0	0	0	0	0	1	0	4/256
0	0	0	0	0	1	1	0	12/256	0	0	0	0	0	1	0	0	8/256
0	0	0	0	1	1	0	0	24/256	0	0	0	0	1	0	0	0	16/256

別記第５　走査方向

⑴　走査方向　ＳＤ＝０の場合

