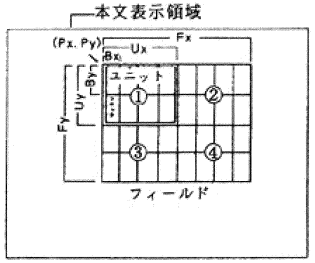
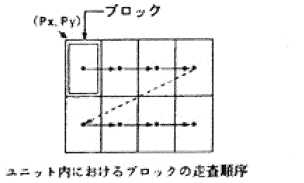
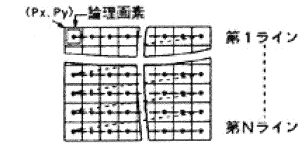
⑵　走査方向　ＳＤ＝１の場合



フィールド内におけるユニットの走査順序



ユニット内におけるブロックの走査順序



ユニット内における論理画素の走査順序

注１　①から④は、フィールド内のユニットの走査順序を示す。以下同じ。
　２　Ｎは、正の整数とする。以下同じ。

別記第６　ユニット制御の構成

ビット位置	制御事項	ビットデータ	
		1	0
ｂ１	（未定義）		
ｂ２	パターンデータの圧縮又は非圧縮	圧縮	非圧縮
ｂ３	パターンデータの有無	有	無（すべて０）
ｂ４	表示機能データの圧縮又は非圧縮	圧縮	非圧縮
ｂ５	コンシールの有無	有	無（コンシール終了）
ｂ６	フラッシングの有無	有	無（フラッシング終了）
ｂ７	背景色データの有無	有	無（透明）
ｂ８	前景色データの有無	有	無（最大輝度白）

注　パターンデータ又は各表示機能データを「無」と指定した場合は、当該ユニット内で（　）内の状態が指定されたものとする。

別記第７　圧縮型の表示機能データの構成

b8	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1
表示機能状態符号				連続長符号			
表示機能状態符号				連続長符号			
表示機能状態符号				連続長符号			
表示機能状態符号				連続長符号			
表示機能状態符号				連続長符号			
表示機能状態符号				連続長符号			

別記第８　前景色及び背景色の表示機能状態符号の構成

表示機能状態符号				前景色又は背景色	カラーマップ下位アドレス
ｂ８	ｂ７	ｂ６	ｂ５		
0	0	0	0	黒	0
0	0	0	1	最大輝度赤	1
0	0	1	0	最大輝度緑	2
0	0	1	1	最大輝度黄	3
0	1	0	0	最大輝度青	4
0	1	0	1	最大輝度マゼンタ	5
0	1	1	0	最大輝度シアン	6
0	1	1	1	最大輝度白	7
1	0	0	0	透明	8
1	0	0	1	半輝度赤	9
1	0	1	0	半輝度緑	10
1	0	1	1	半輝度黄	11
1	1	0	0	半輝度青	12
1	1	0	1	半輝度マゼンタ	13
1	1	1	0	半輝度シアン	14
1	1	1	1	半輝度白	15

注　非圧縮形の場合は、表示機能状態符号はｂ４～ｂ１に指定されることもある。

別記第９　フラッシング及びコンシールの表示機能状態符号の構成

⑴　フラッシングの構成

表示機能状態符号				フラッシング
ｂ８	ｂ７	ｂ６	ｂ５	
0	0	0	0	正相フラッシング開始
0	1	1	1	逆相フラッシング開始
1	1	1	1	フラッシング終了

⑵　コンシールの構成

表示機能状態符号				コンシール
ｂ８	ｂ７	ｂ６	ｂ５	
0	0	0	0	コンシール開始
1	1	1	1	コンシール終了