



## Tajima 刺繡データフォーマット (\*.dst)

ステッチアーティスト「新デザイナー版、プロ版」が outputする刺繡データ構造について説明します。

刺繡データとは針の着地点から次の位置までの動作をX, Y, Fの3バイトがワンセットになっておりそれが連続して一筆書きの要領で刺繡を構成しています。Xは±X方向の移動量、Yは±Y方向の移動量でF「ファンクション」は針の動作信号でステッチ、糸切、ジャンプ、停止があります。この針信号XYFが開始原点(0, 0)から次々と連続移動してステッチしながら刺繡を形成して最後に**00 00 F3**となり終了します。

(移動量は変換テーブル(後述)にて求められます。)

### XYFの概略説明

■ 刺繡データは1針あたり3byte (バイト) 構成になっています。
■ 刺繡データファイルは512バイト (アドレス200HEX) から00.00.**で始まります。
■ 1バイト、2バイトはX,Y,+データ部分を3バイト目はX-、Y-データを保持します。
■ 3バイト目はジャンプ、色替え、ステッチ情報信号部分です。【デコーダーテーブル参照】
■ 刺繡データの終了は必ず :HEX <b>00 00 F3</b> となります。停止 2 4 3 (&HF3)
■ ステッチ針データは全て3バイト目のBIT <b>0,1</b> が立っています。
■ ジャンプ針信号は3バイト目のBIT <b>7</b> が立っています。
■ 色替え信号は3バイト目のBIT <b>6、7</b> が立っています。



### 1 - 3バイトの復号化と解読：【刺繡データ変換テーブル】

No.:	Bit	7	6	5	4	3	2	1	0
Byte 1	y+1	y-1	y+9	y-9	x-9	x+9	x-1	x+1	
Byte 2	y+3	y-3	y+27	y-27	x-27	x+27	x-3	x+3	
Byte 3	jump	color change	y+81	y-81	x-81	x+81	set	set	

