



TH9958 GRAPHIC1 timing chart

8x8のブロックで処理するため、出力には水平 8画素 を単位として処理する。
 水平 8画素組の最初の画素 (左端) を出力するためには、pattern name table, color table, pattern generator table の3カ所から 1byte ずつ読み出した後でなければならない。
 一方、残りの 7画素は、同じ情報を使うため、それら 3byte を覚えていれば処理できる。

(1) pattern name table のアドレス決定
 VRAM address の 17bit は、それぞれ次の値になる。
 $ADR[16:10] = R\#2 [6:0]$
 $ADR[9:5] = SCR_Y[7:3]$
 $ADR[4:0] = SCR_X[9:5]$
 読み出した値を pat とする。

(2) color table のアドレス決定
 $ADR[16:14] = R\#10 [2:0]$
 $ADR[13:6] = R\#3 [7:0]$
 $ADR[5] = 0$
 $ADR[4:0] = pat [7:3]$

(3) pattern generator table のアドレス決定
 $ADR[16:11] = R\#4 [5:0]$
 $ADR[10:3] = pat [7:0]$
 $ADR[2:0] = SCR_Y[2:0]$