Vector Display를 위한 Frame Buffer 설계

벡터모니터는 기본적으로 레이저가 시작한 곳으로부터 벡터방향으로 선을 그려 나가며 그리는 방식이다. Frame Buffer가 없다면 빠르게 그래픽의 변화를 표현할 수가 없다.

Frame Buffer안에 들어가야 하는 데이터의 종류는 크게 3가지이다.

1. 레이저의 시작좌표(x,y)
2. 벡터의 이동정보(방향/크기)
3. 화면의 초기화 여부(0,1)

미리 저장해 놓은 시작좌표로부터 이동정보를 그대로 따라 그림으로써 데이터를 지속적으로 변화시켜주고, 만약에 이미 그려 놓은 그림에다가 추가로 정보를 더 넣는 것이라면, 초기화 여부를 보고 덧 그릴지 판단한다.