A biblioteca gráfica utiliza a SDRAM a partir do endereço 0xA0000000 para armazenar dados de visualização. Na SRAM a 4 frames de vídeo de trabalho

Cada frame é 1048576 bytes (1MBytes)

O primeiro frame é que será exibido no TFT

Por padrão o frame0 é exibido no TFT, mas podemos fazer swap entre os frames.