

ImageDecoder

图片解码

- 1, 是否需要解码
 - 矢量图, PDF, SVG不需要解码
 - 动图不需要解码
- 2, 获取 图像的核心信息CGImageRef
 - 颜色空间: CGColorSpaceRef
 - 宽, 高
 - 像素
- 3, 创建没有透明 因素的bitmap
 - 当图层为不透明时, GPU会直接忽略涂层下方的绘制, 创建bitmap时, 我们选择忽略透明通道
- 4, 绘制图像, 获取 解码后的 CGImageRef
- 5, 获取解码后的图片

图片解码

图片压缩成目标大小

- 1, 定义一个大小固定的方块
- 2, 将原图按照方块的大小进行分割, 获取局部图片的 CGImageRef
- 3, 将局部CGImageRef绘制到同一个Context中
- 4, 从当前画布的context中获得总的图片

大图压缩方案