#### iOS UI 渲染管线

iOS 中的渲染管线，流程如下：

布局计算->绘制->打包渲染事务->render server 开始渲染->vsync 信号显示帧缓冲区内容

上述链条中，哪些属于 CPU 任务，哪些属于GPU 任务？

细碎知识点比较多：

UIView 的响应链机制

uiview 的布局机制，包括 layoutsubview、setneedlayout 、layoutifneed

uiview 的绘制，是 CPU 还是 GPU？包括 drawrect，setneedsdisplay、displayifneed

布局计算autolayout

离屏渲染

视图滚动的时候的卡顿问题