IOS Native侧创建一个提供RGB数据的 FlutterTexture对象,并将该对象传入 External Texture IOS ExternalTexture 作为一个数据成员保存 ImageDownloader with CDN Optimized. 通过保存的FlutterTexture成员,可以获 取到Native 侧的CVPixelbuffer,这是一 CopyPixelBuffer VideoPlayer 个CPU和GPU共享内存的Buffer,可以 高效的转成GPU的纹理数据。 VideoRecorder Preview 这里直接获取CVPixelBufferRef的Name, Get TextureName 得到的就是一个GPU纹理,打包成 ImagePicker TextureInfo Preview 将该纹理打包到SKImage中。交给SKIA Create SKImage 渲染。