此函数负责渲染并呈现一帧图像，协调 GPU 和 CPU 的执行顺序，确保渲染操作正确同步。其核心在于通过 ​信号量（Semaphore）​ 和 ​栅栏（Fence）​ 管理资源访问顺序，防止数据竞争













