

<http://iphone-dev.g.hatena.ne.jp/grimleaper/20090221>

<http://d.hatena.ne.jp/mswar/20090221/1235238034>

OS 3.0 以降

imageNamed でもちゃんとメモリ管理してくれるみたい。

OS 2.21 以前

キャッシュについて

■ -init や +image 系

ほかのクラスと同じように、retainCount が 0 になると解放される。

■ +imageName:

パスを Key として、イメージをキャッシュする。

同じ画像を何度も使うときには最適。

■ 問題

問題は、ビューアーやゲームで何度も違う画像を読み込む場合。+imageName: だと、どんどんキャッシュが溜まっていて、いつかはメモリが足りなくなり落ちます。僕が適当に試してみた結果、10M 位を超えると落ちる感じでしょうか。この辺は環境によるかもしれませんが。

■ 対策

基本的には init 系で画像を作り、何度も使い回す場合は imageNamed: で読み込む

サンプル

■ initWithContentsOfFile:

```
NSString *aImagePath = [[NSBundle mainBundle] pathForResource:@"gazou" ofType:@"png"];
UIImage *aImage = [[UIImage alloc] initWithContentsOfFile:aImagePath];
aImageView.image = aImage;
[aImage release];
```

■ imageWithContentsOfFile:

```
NSString *aImagePath = [[NSBundle mainBundle] pathForResource:@"gazou" ofType:@"png"];
aImageView.image = [UIImage imageWithContentsOfFile:aImagePath];
```

■ imageNamed:

```
aImageView.image = [UIImage imageNamed:@"gazou.png"];
```

その他

これ以外にも imageNamed とそれ以外では違いがある。それは UIImageView に画像を貼付けたときに顕著なのだけれど、最初の一回目でも、imageName で画像を読み込んだ方が早い。1M くらいの画像ファイルを用意して、それをスクロールに従って順に表示するようにした場合、imageName とそれ以外では UI のもたつき具合が全く違う。理由は不明。imageAtPath: でも同じように高速で動くので、init 系とは全く違う何かがあるのかもしれない。