

<http://news.mynavi.jp/column/iphone/018/index.html>

主に3つのグラフィックフレームワークがある。

- Cocoa touch グラフィックス
- Core Graphics (Quartz)
- OpenGL

--	Cocoa	Core Graphics	OpenGL
Cocoa との親和性	高	中	低
機能	中	高	低
パフォーマンス	低	中	高

まず、iPhone アプリとのメインフレームワークである Cocoa touch との親和性だが、もちろんこれは Cocoa touch グラフィックスがいちばん高い。Core Graphics も、Cocoa の API を使って直接 Core Graphics 環境を取得することができるため、充分共存できる。これらに対して OpenGL は、Cocoa との親和性はとても低い。Cocoa の描画と OpenGL の描画は、まったく別物と考え、また同一ビューで混合して使うのも避けた方がいい。

次に機能だが、汎用的なグラフィックフレームワークの機能として考えると、Core Graphics が一番高いと言える。例えば、様々な画像フォーマットのサポート、ベクトルベースの描画、フォントのサポート、PDF のサポートなどが含まれている。一般的なアプリケーションを作るために、重要な機能ばかりだ。これと比べると、OpenGL は3次元描画はサポートしているものの、他の機能は必要最低限に抑えられている。

ここまでは OpenGL に対して辛口の評価であったが、もちろんこれらを補ってあまりある利点がある。それはパフォーマンスだ。OpenGL の描画パフォーマンスは、他の2つに比べて圧倒的に高い。ゲームのようなアプリケーションでは、これを最優先に判断すべきだろう。