



EBook Gratis

APRENDIZAJE scenekit

Free unaffiliated eBook created from
Stack Overflow contributors.

#scenekit

Tabla de contenido

Acerca de	1
Capítulo 1: Empezando con scenekit	2
Observaciones.....	2
Versiones.....	2
Examples.....	2
Instalación o configuración.....	2
Creando un nuevo proyecto desde la plantilla de juego.....	2
Capítulo 2: Animación	5
Examples.....	5
Cargar una animación desde un archivo collada o scn.....	5
Creditos	6

Acerca de

You can share this PDF with anyone you feel could benefit from it, downloaded the latest version from: [scenokit](#)

It is an unofficial and free scenokit ebook created for educational purposes. All the content is extracted from [Stack Overflow Documentation](#), which is written by many hardworking individuals at Stack Overflow. It is neither affiliated with Stack Overflow nor official scenokit.

The content is released under Creative Commons BY-SA, and the list of contributors to each chapter are provided in the credits section at the end of this book. Images may be copyright of their respective owners unless otherwise specified. All trademarks and registered trademarks are the property of their respective company owners.

Use the content presented in this book at your own risk; it is not guaranteed to be correct nor accurate, please send your feedback and corrections to info@zzzprojects.com

Capítulo 1: Empezando con scenekit

Observaciones

Esta sección proporciona una descripción general de qué es scenekit y por qué un desarrollador puede querer usarlo.

También debe mencionar cualquier tema grande dentro de scenekit, y vincular a los temas relacionados. Dado que la Documentación para scenekit es nueva, es posible que deba crear versiones iniciales de los temas relacionados.

Versiones

iOS 8.0+

macOS 10.8+

tvOS 9.0+

watchOS 3.0+

Examples

Instalación o configuración

Instrucciones detalladas sobre cómo configurar o instalar scenekit.

Creando un nuevo proyecto desde la plantilla de juego.

Para configurar un proyecto de SceneKit predeterminado, puede utilizar la plantilla de juego.

Choose a template for your new project:

ios

watchOS

tvOS

macOS

Cross-platform

Application



Single View Application



Game



Master-Detail Application



Sticker Pack Application



iMessage Application

Framework & Library



Cocoa Touch Framework



Cocoa Touch Static Library



Metal Library

Cancel

<https://riptutorial.com/es/scenokit/topic/6870/empezando-con-scenokit>

Capítulo 2: Animación

Examples

Cargar una animación desde un archivo collada o scn.

Rápido

Función para cargar una animación desde un archivo:

```
func animationFromSceneNamed(path: String) -> CAAAnimation? {
    let scene = SCNScene(named: path)
    var animation:CAAnimation?
    scene?.rootNode.enumerateChildNodes({ child, stop in
        if let animKey = child.animationKeys.first {
            animation = child.animation(forKey: animKey)
            stop.pointee = true
        }
    })
    return animation
}
```

Aplicar animación al nodo:

```
let animation = animationFromSceneNamed("art.scnassets/animation.dae")
myNode.addAnimation(animation, forKey: "anim")
```

Lea Animación en línea: <https://riptutorial.com/es/scenekit/topic/6969/animacion>

Creditos

S. No	Capítulos	Contributors
1	Empezando con scenekit	Community , James P
2	Animación	James P