



EBook Gratuito

APPRENDIMENTO scenekit

Free unaffiliated eBook created from
Stack Overflow contributors.

#scenekit

Sommario

Di.....	1
Capitolo 1: Iniziare con scenekit.....	2
Osservazioni.....	2
Versioni.....	2
Examples.....	2
Installazione o configurazione.....	2
Creare un nuovo progetto dal modello di gioco.....	2
Capitolo 2: Animazione.....	4
Examples.....	4
Carica un'animazione da un file collada o scn.....	4
Titoli di coda.....	5

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

Capitolo 1: Iniziare con scenekit

Osservazioni

Questa sezione fornisce una panoramica su cosa è il toolkit e perché uno sviluppatore potrebbe volerlo usare.

Dovrebbe anche menzionare eventuali soggetti di grandi dimensioni all'interno di Scenekit e collegarsi agli argomenti correlati. Poiché la Documentation for scenekit è nuova, potrebbe essere necessario creare versioni iniziali di tali argomenti correlati.

Versioni

iOS 8.0+

macOS 10.8+

tvOS 9.0+

watchOS 3.0+

Examples

Installazione o configurazione

Istruzioni dettagliate su come installare o installare il kit di scenari.

Creare un nuovo progetto dal modello di gioco.

Per impostare un progetto SceneKit predefinito puoi usare il modello di gioco.

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

Capitolo 2: Animazione

Examples

Carica un'animazione da un file collada o scn

veloce

Funzione per caricare un'animazione da un file:

```
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
}
```

Applicare l'animazione al nodo:

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

Leggi Animazione online: <https://riptutorial.com/it/scenekit/topic/6969/animazione>

Titoli di coda

S. No	Capitoli	Contributors
1	Iniziare con scenekit	Community , James P
2	Animazione	James P