

在了解了这么多关于ARKit的背景知识之后，接下来我们要进入真正的实战，使用Xcode内置的ARKit模板创建你的第一款ARKit应用。

废话少说，让我们开始动手吧~

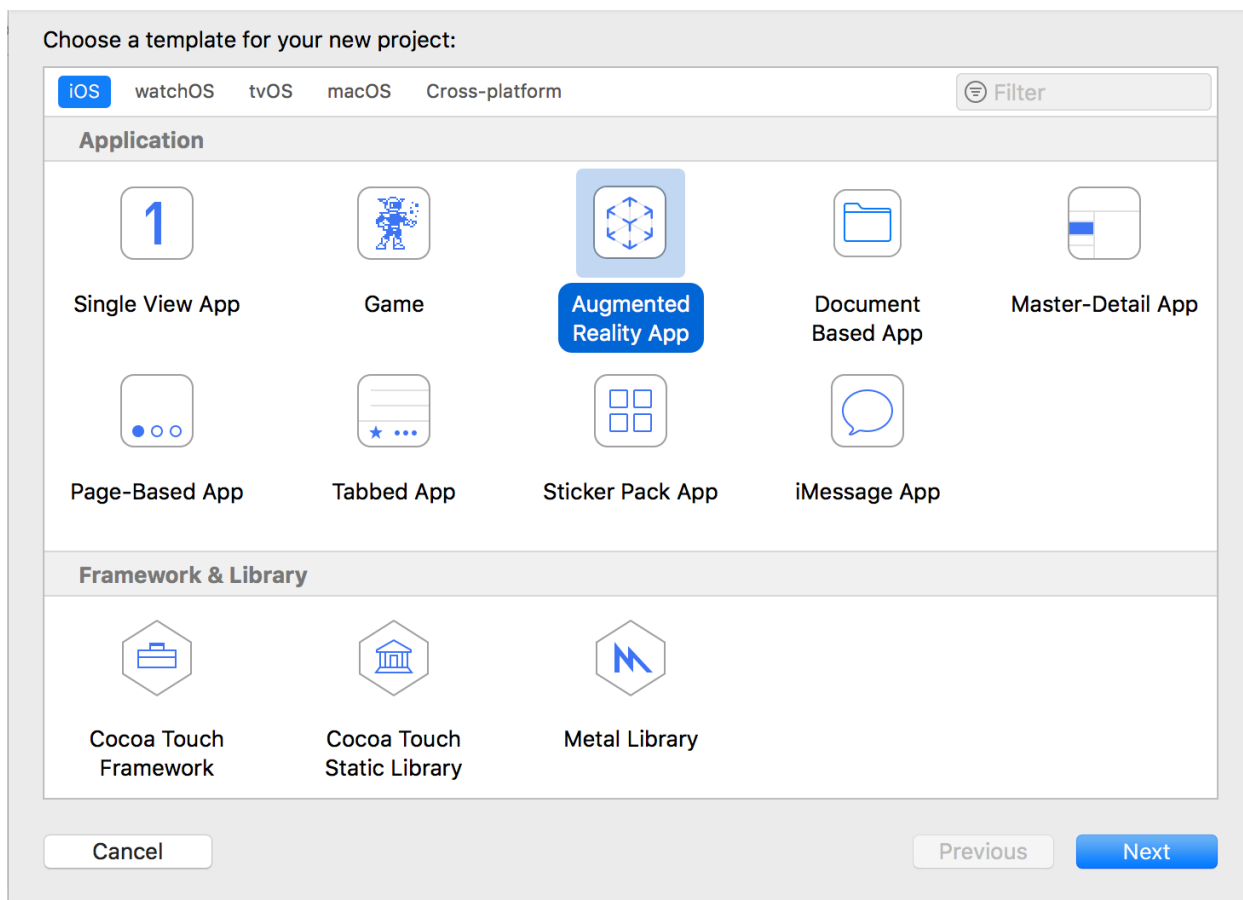
迈出第一步

Xcode中提供了几种不同的应用程序模板，通过使用模板，可以快速完成一些基础的设置工作，从而为实际的开发节省大量的时间。

创建你的第一款ARKit应用

打开Xcode，从主菜单中选择File- New- Project，或者也可以使用快捷键Command+Shift+N。

从模板中选择iOS-Application-Augmented Reality App，然后点击Next继续。



接下来需要输入项目的一些基础信息，在Product Name处输入AR Poker Dice，Language处选择Swift，Content Technology选择SceneKit，取消勾选Include Unit Tests和Include UI Tests。在Organization Name处输入自己需要的机构名称（注意用英文），同时在Organization Identifier处输入反域名形式的标识，比如这里输入的是com.icode。

Choose options for your new project:

Product Name:

Team:

Organization Name:

Organization Identifier:

Bundle Identifier:

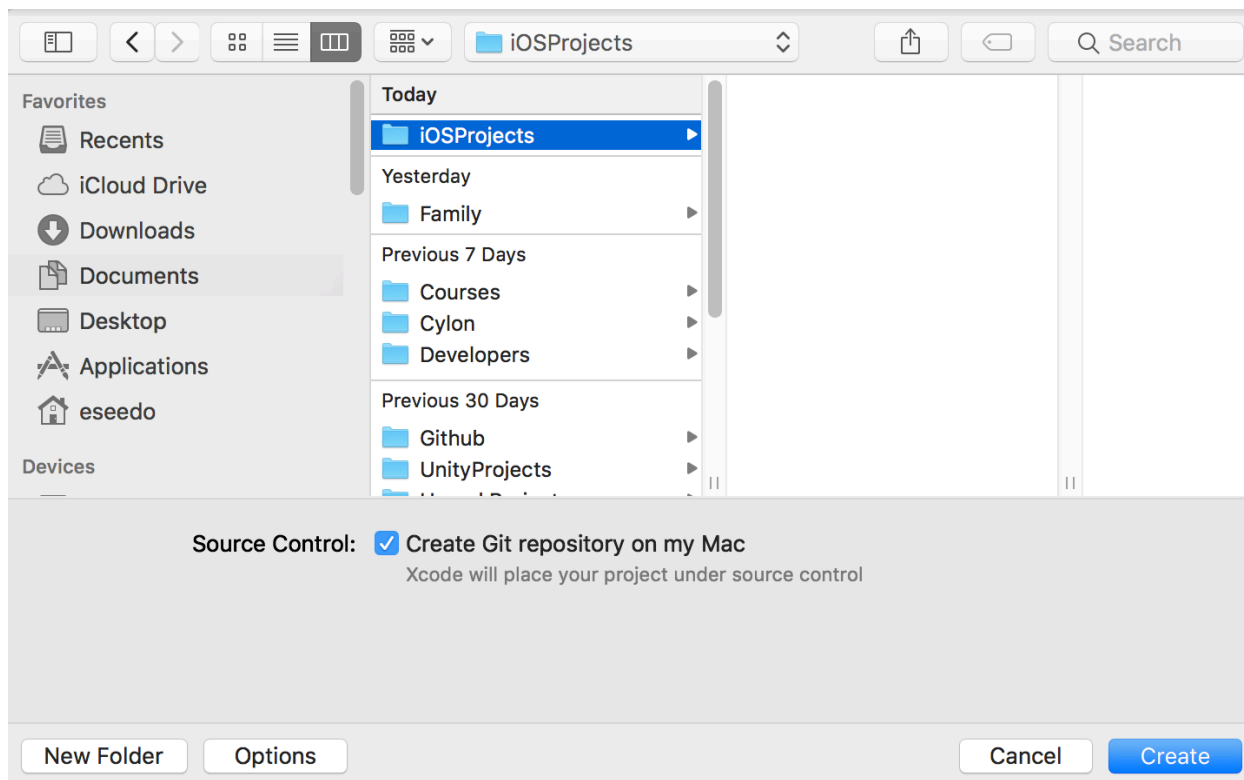
Language:

Content Technology:

☐ Include Unit Tests

☐ Include UI Tests

在输入完以上信息后，选择一个合适的地方存放项目，点击Create即可。



此时Xcode将自动帮我们创建第一个AR项目。

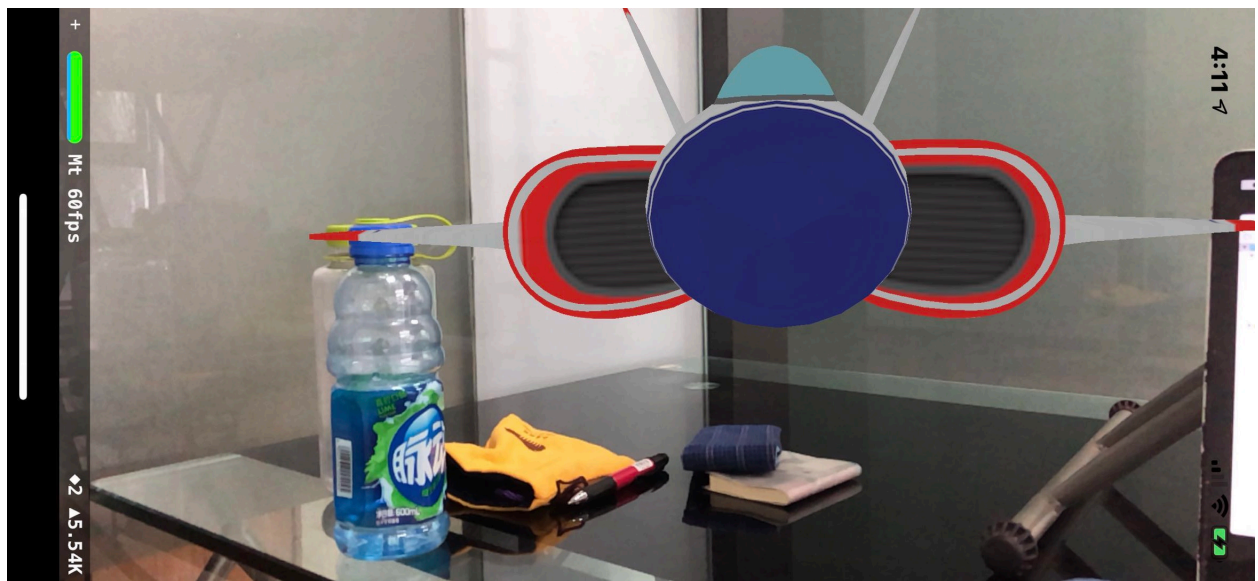
### 编译运行ARKit应用

现在我们已经借助模板的力量创建了自己的第一个ARKit应用，接下来可以试试看它的效果了~遗憾的是，对于ARKit应用来说，我们无法使用Xcode simulator来进行模拟。因此，要想测试ARKit应用的唯一方式就是使用真正的iOS设备。

在之前的内容中，我们曾经提到过ARKit所支持的设备，这里不妨再复习下：

- iPhone 6s and 6s Plus
- iPhone 7 and 7 Plus
- iPhone SE
- iPad Pro (9.7, 10.5 or 12.9)-第1代和第2代
- iPad (2017,2018)
- iPhone 8 and 8 Plus
- iPhone X

找到你手边可以支持ARKit的设备，然后连接到Mac电脑上。从工具栏中选择合适的输出设备，点击Play按钮开始测试运行项目，或者简单的使用快捷键Command+R.一切顺利的话，很快你会看到在桌子上出现了一艘飞船。当然，至于这艘飞船出现在哪种场景中，完全取决于手机摄像头所捕捉到的场景画面。



注意：首次运行应用的时候，它会请求对相机的访问权限，这也是所有AR应用所必须获取的权限。

好了，现在你可以从椅子上站起来了。将摄像头对准一片巨大的开放空间，然后来回走动，直到看到那艘巨大无朋的宇宙飞船。你可以尝试从不同的角度来观察飞船，注意到飞船将始终停留在真实世界的某个位置，这就是ARKit的魔力！

当你启动应用的时候，ARKit会使用设备的当前空间位置作为它的世界锚点。然后它会加载SceneKit场景，并把场景放入增强现实的空间中。这也是让AR快速开始工作的简单粗暴的方法。

好了，接下来先不要再管这艘飞船，我们要做的事情还有很多。