



Clutter

Librería, bindings y tecnologías relacionadas

Alfredo Beaumont
TOOLKOM

Akademy-es'10
08 de Mayo de 2010



- 1 Introducción a Clutter
- 2 Bindings y extensiones
- 3 Contexto



- 1 Introducción a Clutter
- 2 Bindings y extensiones
- 3 Contexto



- 1 **Introducción a Clutter**
 - Conceptos básicos



- Librería Gráfica
 - OpenGL y OpenGL ES
 - GPU: COGL
 - 2D con manipulación 3D
 - Soporte de scripting JSON
 - Framework de animación
 - Basado en GObject, integración tecnologías relacionadas
 - En C, múltiples bindings
 - Multiplataforma



Nociones básicas



- Escenario (stage)
- Actores (actor)
- Líneas de tiempo (timeline)
- Efectos (alpha)
- Comportamientos (behaviour)
- Animaciones (animation)



- Texto (editable)
- Imagen/Textura
- Cairo
 - Podemos dibujar en texturas
- Gstreamer (clutter-gst)
 - Video en las texturas
 - Audio
- Sistema de objetos (GObject). Extensible
 - clutter-webkit
 - clutter-mozembed



Timeline, alpha, behavior



- Timeline
 - Sistema de temporización avanzado
 - Tiempo, bucles
 - Callbacks (inicio, final, durante, por frame)
 - Score: agrupación de timelines
- Alpha
 - funciones de transición
 - duración de tiempo
 - lineal, senoidal, etc.
- Behaviour
 - Transiciones
 - Timeline, Alpha, inicio, fin
- Animation: Timeline+Alpha+Behaviour



Ejemplo 1



Scripting JSON



- Permite definir un escenario, sin programar
- Ejemplo 2



- 1 Introducción a Clutter
- 2 Bindings y extensiones
- 3 Contexto



Ejemplo 3



- clutter-gtk
 - Permite integrar aplicaciones GTK+ en clutter
- clutter-qt
- Ngtk
- Mx



- 1 Introducción a Clutter
- 2 Bindings y extensiones
- 3 Contexto**



- Historia
 - OpenedHand
 - Intel
 - Moblin
 - Maemo
 - Meego
- Tecnologías relacionadas
 - Qt Quick



¿ Preguntas ?

Alfredo Beaumont

alfredo.beaumont@gmail.org

alfredo.beaumont@jabber.org

[abeaumont @ freenode/identica](#)

<http://alfredobeumont.org>