

# **Efeitos do Ecrã**

**Mike McBride**  
**Tradução: José Pires**



## Efeitos do Ecrã

Efeitos do Ecrã

## **Conteúdo**

## Efeitos do Ecrã

Este módulo é usado para activar e configurar os efeitos do ecrã no Plasma.

A componente principal desta página é uma lista com todos os efeitos disponíveis, agrupados por **Acessibilidade**, **Aparência**, **Foco**, **Ferramentas**, **Beleza** e **Gestão de Janelas**.


Use a barra de pesquisa incremental, por cima da janela da lista, para descobrir itens na lista.


Normalmente, não existe nenhuma razão para os utilizadores alterarem isso, mas existe um botão de configuração para modificar a filtragem da lista para mostrar também esses efeitos.


A forma mais simples de instalar novos efeitos é usando o suporte incorporado do KNewStuff no KWin. Carregue no botão **Obter Efeitos Novos** para abrir uma janela com os efeitos disponíveis na Internet e para instalar ou desinstalar efeitos.

### NOTA

Por favor, tenha em mente que a alteração dessas predefinições importantes poderá danificar o seu sistema.

Assinale um efeito na lista para o activar. Veja as informações sobre o Autor e a Licença, carregando para tal no botão de informação , no lado direito do item da lista.

Alguns efeitos têm opções de configuração; nesse caso, existe um botão de configuração à esquerda do botão de informação. Carregue nele para abrir uma janela de configuração. 

Para ver uma antevisão em vídeo de uma lista, carregue no botão .

Alguns efeitos são mutuamente exclusivos com outros efeitos. Por exemplo, um utilizador poderá querer activar as **Animações da Minimização** ou o efeito **Lâmpada Mágica**. Se os activar ao mesmo tempo, poderá ter problemas nas animações.

Para os efeitos num grupo mutuamente exclusivo, a GUI usa botões de opção exclusiva, para que só um desses efeitos possa ser activado.

Todos os efeitos que não são suportados pela infra-estrutura de composição usada de momento ficam escondidos por omissão (isto é os efeitos do OpenGL quando usa o XRender).

Da mesma forma, todos os efeitos internos ou auxiliares ficam escondidos por omissão. Existem efeitos que substituem a funcionalidade do núcleo-base do KWin ou que oferecem interações com outros elementos na consola do ecrã.