

Efeitos da área de trabalho

Mike McBride

Tradução: André Marcelo Alvarenga



Efeitos da área de trabalho

Efeitos da área de trabalho

Conteúdo

Efeitos da área de trabalho

Este módulo é usado para ativar e configurar os efeitos da área de trabalho para o Plasma.

A parte principal desta página é uma lista de todos os efeitos disponíveis agrupados por: **Acessibilidade**, **Aparência**, **Foco**, **Animação de visualização da área de trabalho**, **Ferramentas**, **Animação de troca de área de trabalho virtual**, **Gerenciamento de janelas** e **Animação de abertura/fechamento de janela**.

Use a barra de pesquisa incremental acima da lista para encontrar um determinado efeito.

Normalmente, não há nenhum motivo para os usuários alterarem isso, mas existe um botão de

configuração  para modificar a filtragem da lista e mostrar também esses efeitos.

A maneira mais simples de instalar novos efeitos é usando o suporte incorporado do KNewStuff no KWin. Clique no botão **Baixar novos efeitos de área de trabalho** para abrir uma janela com os efeitos disponíveis na Internet e instalar ou desinstalar efeitos.

NOTA

Lembre-se de que a alteração desses padrões importantes poderá danificar o seu sistema.

Assinale um efeito na lista para ativá-lo. Veja as informações sobre o Autor e a Licença, clicando

no botão de informação , no lado direito do item da lista.

Alguns efeitos possuem opções de configuração. Nesse caso, existirá um botão de configura-

ção  à esquerda do botão de informação. Clique nele para abrir a caixa de diálogo de configuração.

Para assistir um vídeo com uma prévia do efeito, clique no botão .

Alguns efeitos são mutuamente exclusivos com outros efeitos. Por exemplo, um usuário pode querer ativar o **Maximizar** ou o efeito **Lâmpada Mágica**. Se ambos forem ativados ao mesmo tempo, as animações poderão não funcionar adequadamente.

Para os efeitos em um grupo mutuamente exclusivo, a interface gráfica usa botões de opção, de forma que apenas um desses efeitos possa ser ativado.

Todos os efeitos que não são suportados pela infraestrutura de composição que estiver em uso ficarão ocultos por padrão (por exemplo, os efeitos OpenGL ao usar software de renderização).

Da mesma forma, todos os efeitos internos ou auxiliares ficam ocultos por padrão. Esses efeitos substituem a funcionalidade do núcleo-base do KWin ou oferecem interações com outros elementos do ambiente de trabalho.