

# GIMP 2.10.0 Release Candidate 1 Released

2018-03-26

by [Wilber](#)

## GIMP 2.10.0 Release Candidate 1 Wydany

2018-03-26

przez [Wilbera](#)

Nowo wydany GIMP 2.10.0- RC1 to pierwsze wydanie kandydata przed GIMP 2.10.0 wydania stabilnego. Ze 142 naprawionymi błędami i ponad 750 zatwierdzeń od wersji rozwojowej 2.9.8 od połowy grudnia, skupiono się na poprawnym dobraniu ostatnich szczegółów.

Wszystkie nowe funkcje, które dodaliśmy w tym wydaniu, mają zasadnicze znaczenie w ulepszaniu sposobu, w jaki GIMP obsługuje zasoby systemowe lub pomaga zgłaszać błędy i odzyskiwać utracone dane. Pełna lista zmian znajduje się w dziale

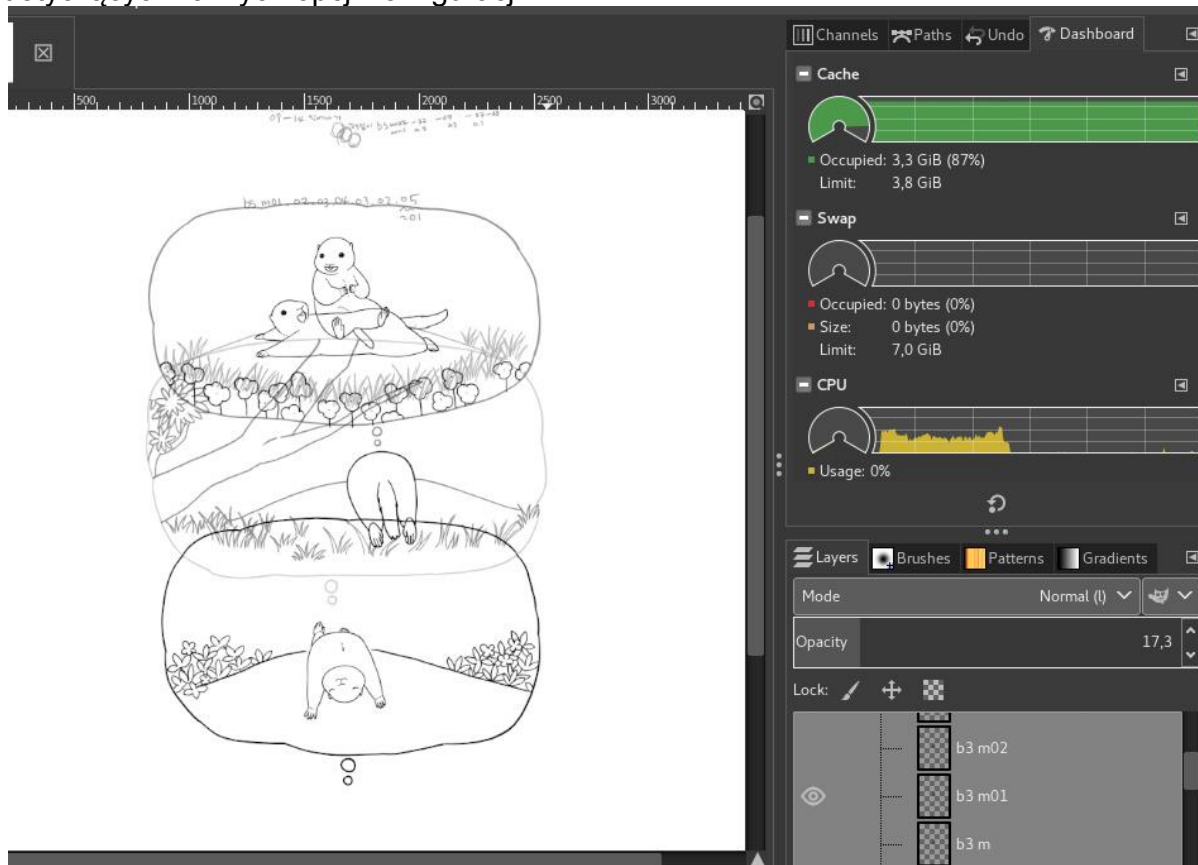
AKTUALNOŚCI <https://git.gnome.org/browse/gimp/tree/NEWS>.

(Aktualizacja): Dzięki firmie *Ell* instalator systemu Windows (64-bitowy) jest teraz dostępny na stronie Downloads Development <https://www.gimp.org/downloads/devel/>.  
<https://download.gimp.org/mirror/pub/gimp/v2.10/windows/>

## Nowe funkcje

### Dashboard dockable

Nowa stacja dokująca *Dashboard* pomaga monitorować wykorzystanie zasobów GIMP, aby wszystko było w porządku, umożliwiając podejmowanie bardziej świadomych decyzji dotyczących różnych opcji konfiguracji.



Po stronie programistów pomaga nam także w debugowaniu i profilowaniu różnych operacji lub części interfejsu, co jest ważne w ciągłym dążeniu do ulepszania GIMP i GEGL oraz wykrywania, które części są największymi wąskimi gardłami.

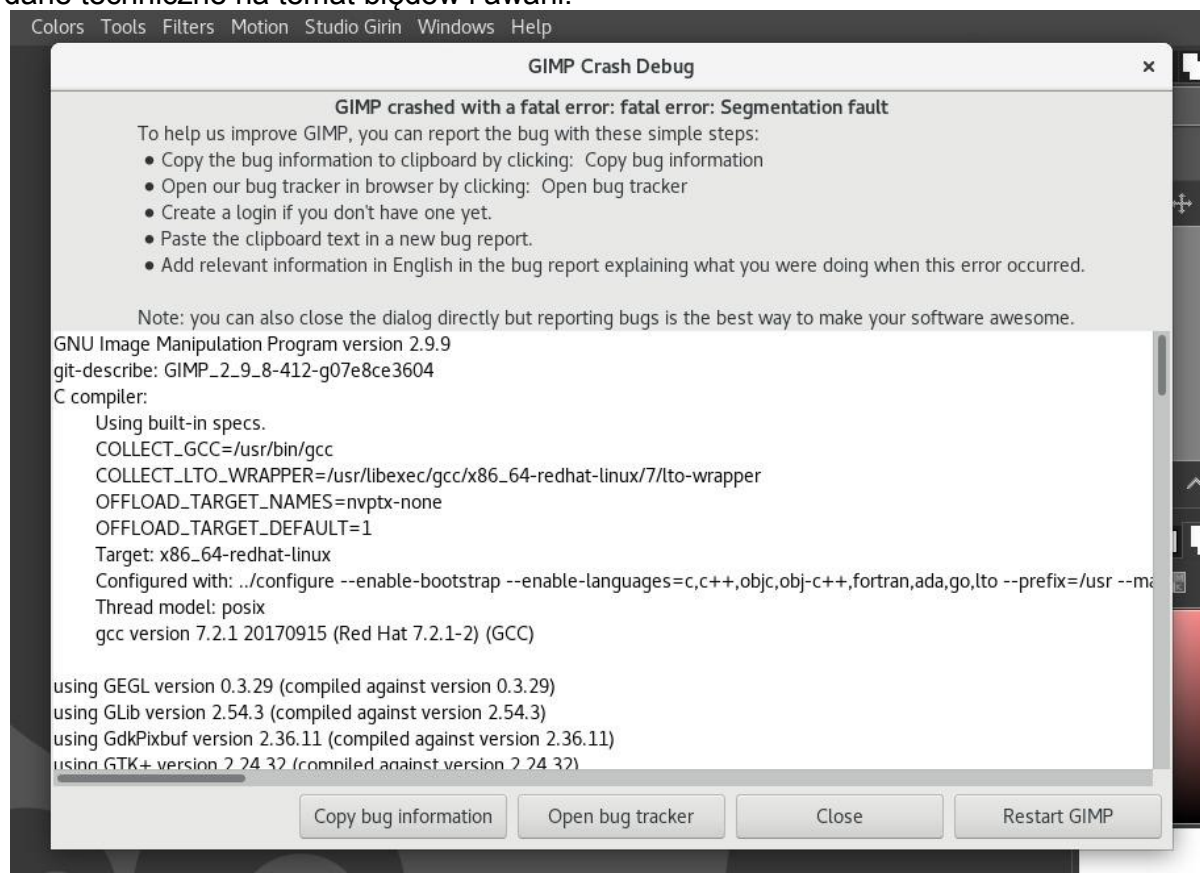
Funkcja została wniesiona przez *Elli* - jednego z najbardziej produktywnych programistów GIMP z opóźnieniem.

### Okno dialogowe debugowania

To, co konsekwentnie słyszymy od użytkowników, to fakt, że w ciągu ostatnich lat nie mieli oni błędów w GIMP. Mimo to, podobnie jak w przypadku każdego oprogramowania, nie jest ono zwolnione z błędów, a niestety czasami może nawet ulec awarii.

Zachęcamy do zgłaszania wszystkich napotkanych błędów, ale przyznajemy, że generowanie użytecznych informacji do raportu może być trudne, a niewiele możemy zrobić na temat skargi, która mówi: *"GIMP rozbił się. Nie wiem, co robiłem i nie mam dzienników"*.

Dlatego GIMP jest teraz dostarczany z wbudowanym systemem debugowania <https://girinstud.io/news/2018/02/automatic-bug-report-stack-traces-gimp/>, który zbiera dane techniczne na temat błędów i awarii.



W wersjach rozwojowych okno dialogowe zostanie podniesione na wszelkiego rodzaju błędach (nawet mniejszych). W stabilnych wydaniach będzie on podnoszony tylko podczas awarii.

Domyślne zachowanie można dostosować w *Edycja > Preferencje > Debugowanie*.

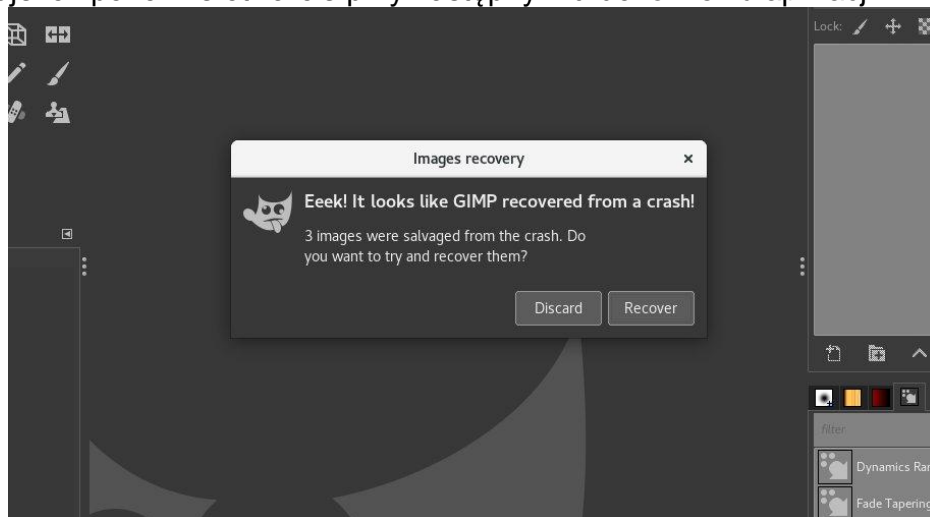
**Uwaga:** nadal spodziewane jest zapisywanie informacji kontekstowych podczas zgłaszania błędów, tj.: *Co robisz, gdy wystąpił błąd?* Jeśli to możliwe, krok po kroku procedury kopiowania są koniecznością.

Funkcja została stworzona przez *Jehan Pages* z projektu ZeMarmot

<https://film.zemarmot.net/>.

## Odzyskiwanie obrazu po awarii

Dzięki systemowi debugowania wykrywającemu awarię, można było łatwo dodać odzyskiwanie po awarii. W razie awarii program GIMP podejmie teraz próbę utworzenia kopii zapasowej wszystkich obrazów z niezapisanymi zmianami, a następnie zaproponuje ich ponowne otwarcie przy następnym uruchomieniu aplikacji.

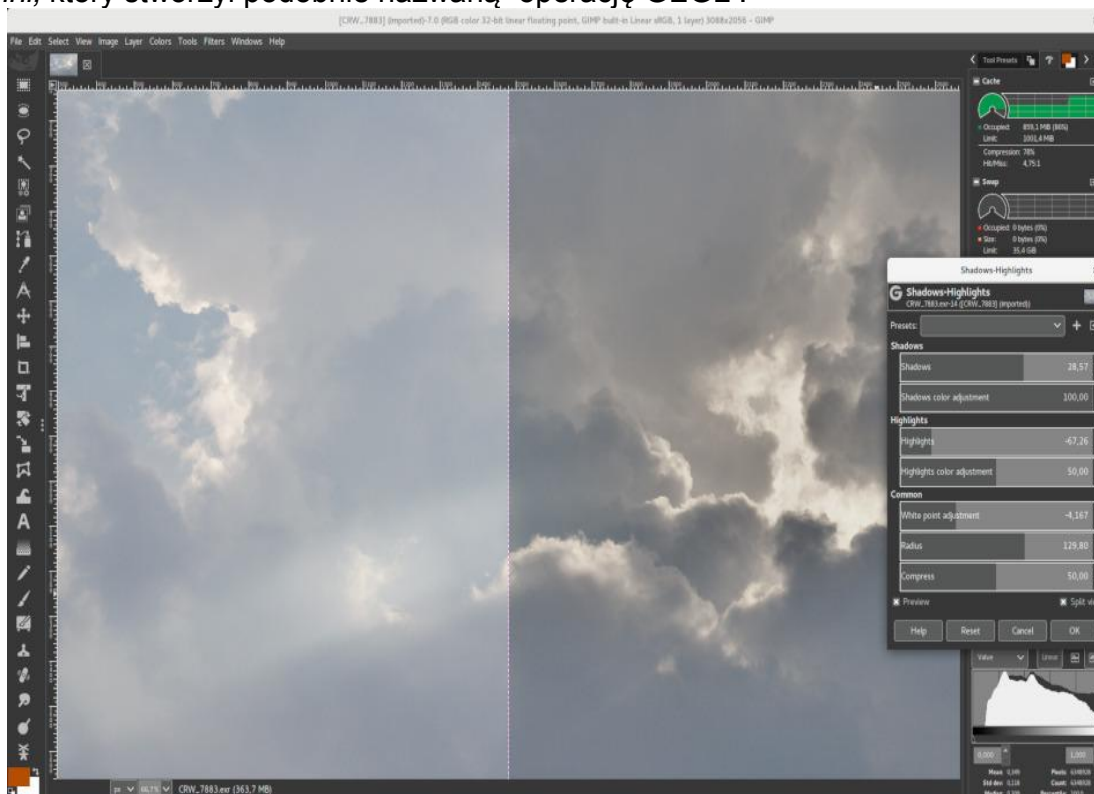


Nie jest to procedura gwarantująca 100% bezpieczeństwa, ponieważ stan programu podczas awarii jest z natury niestabilny, więc tworzenie kopii zapasowych obrazów może nie zawsze się powieść. Liczy się to, że czasem się uda, a to może uratować twoją niezapisaną pracę!

Ta funkcja została również wsparta przez projekt *ZeMarmot*.

## Shadows-Highlights

Ten nowy filtr jest teraz dostępny w GIMP w menu *kolorów* dzięki wkładowi *Thomasa Manni*, który stworzył podobnie nazwaną operację GEGL.

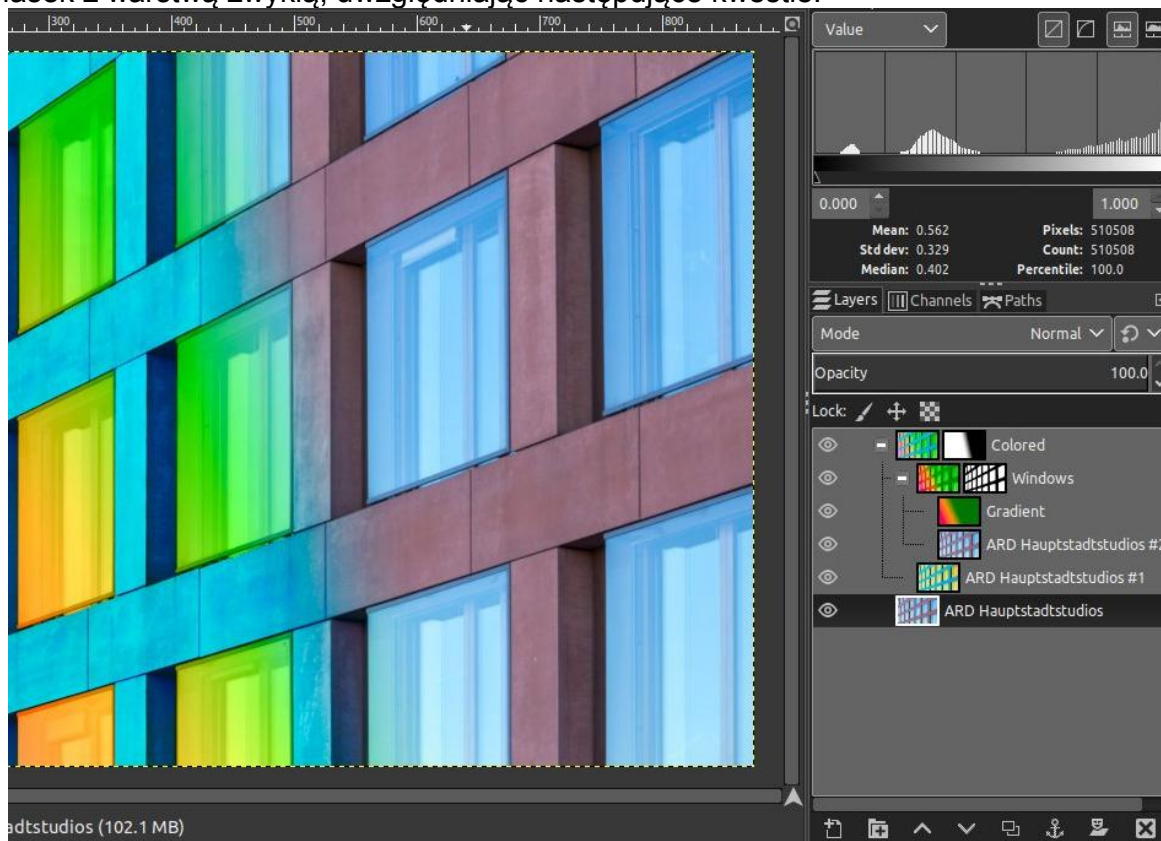


Filtr umożliwia dostosowanie cieni i światła w obrazie osobno, z kilkoma dostępnymi opcjami. Wdrożenie ściśle odpowiada jego odpowiednikowi w oprogramowaniu do zdjęć cyfrowych [darktable](#) .

## Ukończone funkcje

### Maski warstw w grupach warstw

Maski na grupach warstw są wreszcie możliwe! Ta praca, rozpoczęta wiele lat temu, została sfinalizowana przez *Ell* . Maski warstwy między warstwami działają podobnie do masek z warstwą zwykłą, uwzględniając następujące kwestie.



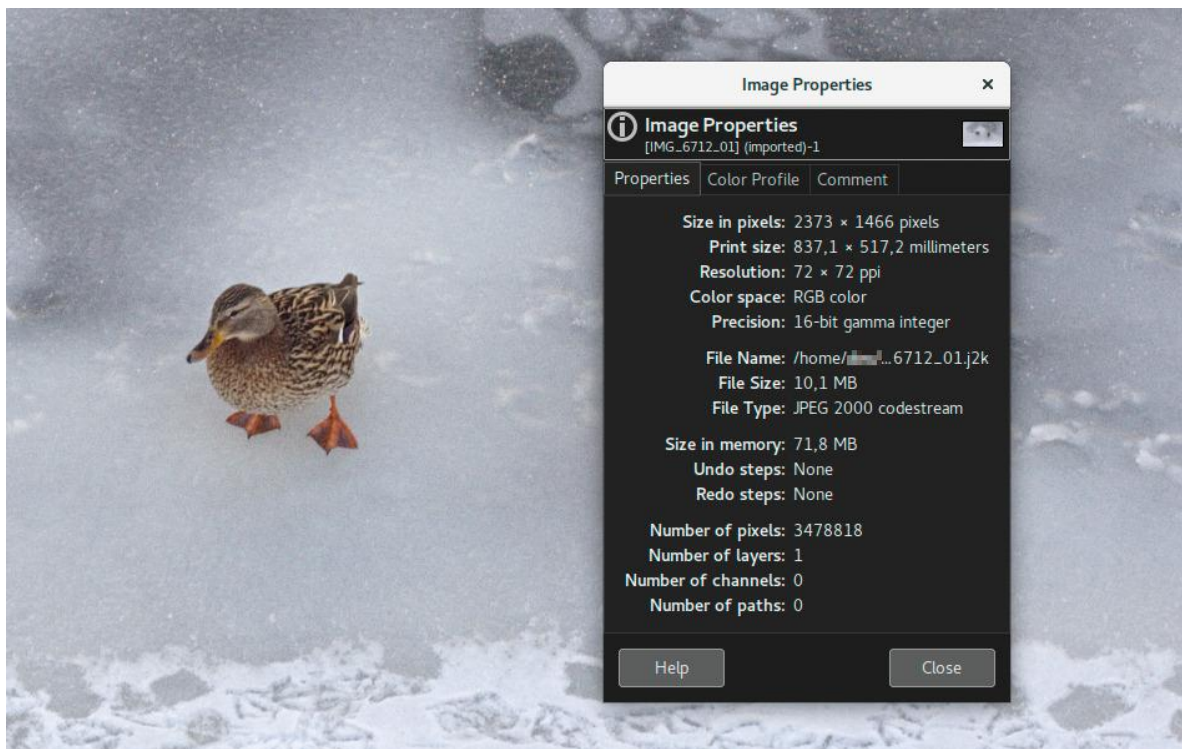
Rozmiar maski grupy jest taki sam jak rozmiar grupy (tj. Ramka ograniczająca jego dzieci) przez cały czas. Gdy zmienia się rozmiar grupy, maska jest przycinana do nowego rozmiaru - obszary maski, które wykraczają poza nowe granice, są odrzucane, a nowo dodane obszary są wypełnione kolorem czarnym (i dlatego domyślnie są przezroczyste).

### Obsługa JPEG 2000 przeniesiona do OpenJPEG

Importowanie obrazów JPEG 2000 było już obsługiwane przy użyciu biblioteki o nazwie *Jasper* . Ta biblioteka jest teraz przestarzała i powoli znika z większości dystrybucji. Właśnie dlatego przenieśliśmy się do OpenJPEG <http://www.openjpeg.org/>. Port został początkowo uruchomiony przez *Mukunda Sivaramana* . Później został ukończony przez *Darshan Kadu* w ramach programu stażów FSF i prowadzony przez *Jehan*, który go dopracował.

W szczególności teraz GIMP może poprawnie importować obrazy JPEG2000 w dowolnej głębi bitowej (ponad 32-bitów na kanał zostanie zaciśnięty do 32-bitowych i promowany będzie nie-wielokrotny 8-bitowy, na przykład 12-bitowy zakończy się jako 16 bitów na kanał w GIMP ). Obrazy YCbCr i xvYCC przestrzenie kolorów zostaną przekonwertowane na sRGB.

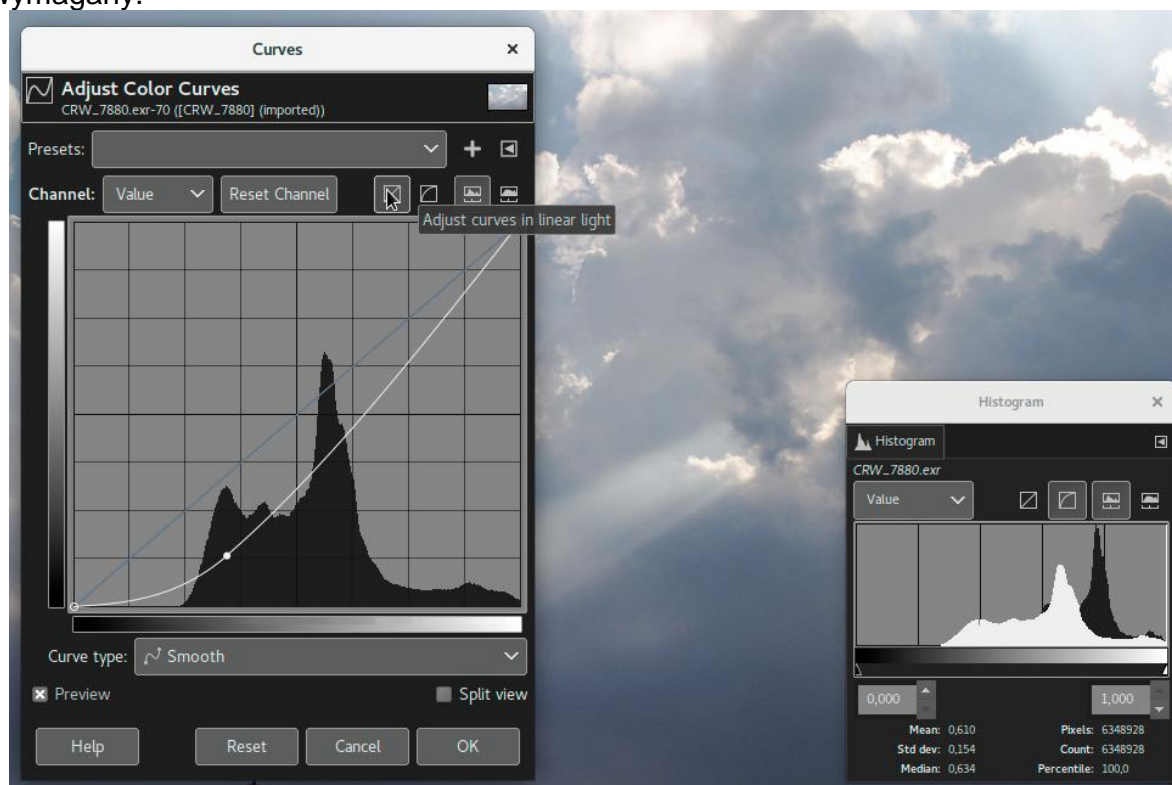




Pliki JPEG codestream są również obsługiwane. Podczas gdy przestrzeń kolorów może być wykryta dla obrazów JPEG 2000, w przypadku plików z kodowaniem powinienś poprosić o określenie przestrzeni kolorów.

### Aktualizacje Linearnego przepływu pracy

Filtry *Krzywe* i *Poziomy* zostały zaktualizowane, aby przełączać się między trybami liniowymi i percepcyjnymi (nieliniowymi), w zależności od tego, który z nich jest wymagany.



Możesz zastosować *Poziomy* w trybie percepcyjnym do obrazu liniowego lub *Krzywe* w trybie liniowym do obrazu percepcyjnego - w zależności od tego, która opcja najlepiej pasuje do wykonywanego zadania.

Ten sam przełącznik w doku *Histogram* został odpowiednio zaktualizowany.

## Zrzut ekranu i wybieranie kolorów

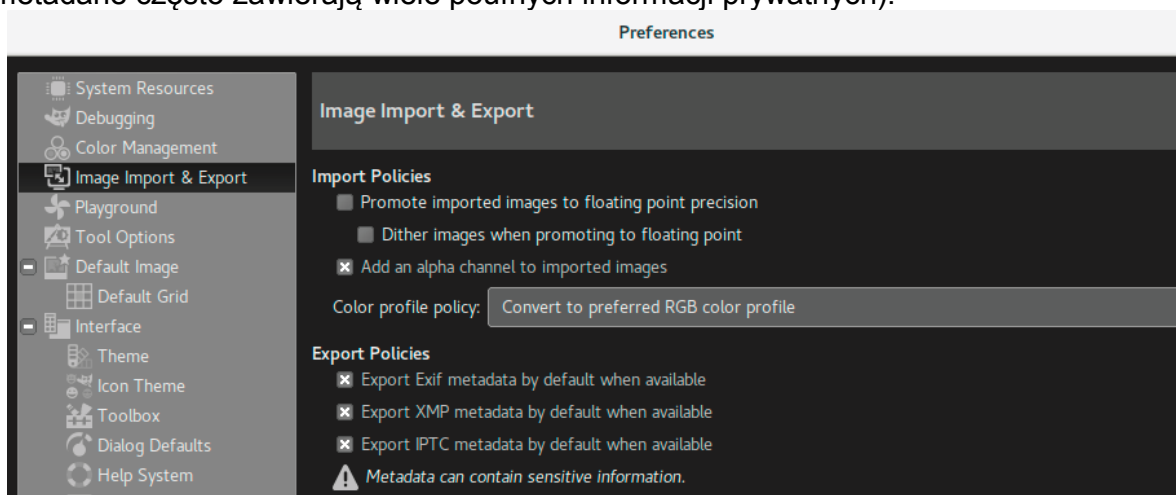
**W Linuksie** zaimplementowano zrzuty ekranu z interfejsem APIFreedesktop . To powinno stać się preferowanym API w niedalekiej przyszłości, zwłaszcza, że ma działać w aplikacjach piaskownicy. Choć na razie wciąż nie jest priorytetem, ponieważ nie ma pewnych podstawowych funkcji i nie jest zarządzany kolorami we wszystkich znanych nam implementacjach, co czyni go regresem w porównaniu do innych implementacji.

**W systemie Windows** , *Simon Mueller* poprawiła screenshot plug-in do obsługi oprogramowania i multi-monitor wyświetla sprzętowo przyspieszone.

**W systemie MacOS** wybieranie kolorów przy użyciu przystawki Kolor jest teraz zarządzane kolorami.

## Preferencje metadanych

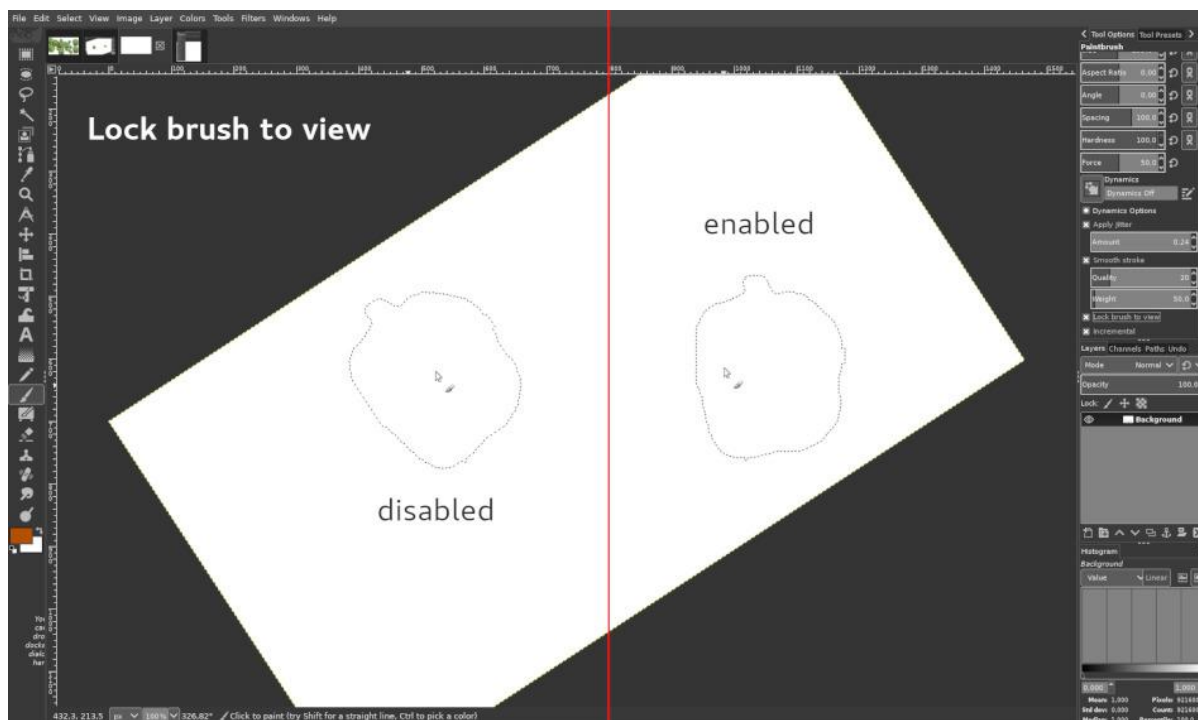
Dodano ustawienia obsługi eksportu metadanych na stronie "Import i eksport obrazów" w oknie dialogowym *Preferencje* . Domyślnie ustawienia są sprawdzane, co oznacza, że GIMP wyeksportuje wszystkie metadane, ale można je odznaczyć (ponieważ metadane często zawierają wiele poufnych informacji prywatnych).



Zauważ, że te opcje mogą być również zmienione w zależności od formatu (przycisk "Wczytaj domyślne" i "Zapisz domyślne") i oczywiście w przypadku każdego pliku podczas eksportu, tak jak w przypadku każdej innej opcji.

## Zablokuj pędzel, aby wyświetlić

GIMP wreszcie daje ci wybór, czy chcesz, aby pędzel był zablokowany do pewnego poziomu powiększenia i kąta obrotu płótna.



Ta opcja jest dostępna dla wszystkich narzędzi do malowania, które używają pędzla, z wyjątkiem narzędzia MyPaint Brush.

## Brakujące ikony

8 nowych ikon zostało dodane przez *Alexandre Prokoudine*, *Aryeom Han* (reżyser *ZeMarmot*) i *Ell*.

Różne uszlachetnianie GUI

Zrobiono wiele ostatnich szczegółów, takich jak zmiana nazwy trybów kompozycyjnych na bardziej opisowe, skrócone etykiety kanałów kolorów za pomocą ich konwencjonalnych 1- lub 2-literowych skrótów, modeli kolorów uporządkowanych w kolorowym doku i wiele więcej!

## Tłumaczenia

Zaczął się zamarzanie smyczków, a GIMP otrzymał aktualizacje od: baskijskiego, brazylijskiego, portugalskiego, katalońskiego, chińskiego (Tajwan), duńskiego, esperanto, francuskiego, niemieckiego, greckiego, węgierskiego, islandzkiego, włoskiego, japońskiego, łotewskiego, polskiego, rosyjskiego, serbskiego, słoweńskiego, Hiszpański, szwedzki, turecki.

Instalator Windows jest teraz również zlokalizowany z gettext.

## Zmiany GEGL

Biblioteka Gegl <http://gegl.org/> obecnie wykorzystywana przez GIMP dla wszystkich przetwarzania obrazu otrzymał także liczne nowości.

Co najważniejsze, wszystkie skalowania do wyświetlania odbywa się teraz na danych liniowych. W ten sposób powstają bardziej dokładne miniaturki z miniaturami i bardziej poprawne wyniki obliczeń mipmap. GIMP 2.10.0- RC1 nie używa jeszcze mipmap, ale będzie dalej w dół.

Wykonano więcej prac, aby poprawić wydajność GEGL w wielu częściach kodu źródłowego. Udoskonalone funkcje pobierania i ustawiania danych pikseli doprowadziły do zwiększenia wydajności wielu operacji GEGL (w szczególności rozmycia Gaussa), a

w przypadku niektórych wyświetlaczy o krytycznym znaczeniu wydajności wydajność powinna poprawić się 2-3 razy od wydania w grudniu 2017 r. .  
Obecnie w warsztacie jest 5 nowych operacji. Pośród nich, *powiększanie* i *malowanie* są częścią nowej eksperymentalnej struktury do obrazowania autorstwa Øyvinda Kolåsa , *transformacja domeny* przez Felipe Einsfelda Kersting jest filtrem wygładzającym zachowującym krawędź, a *przekształcenie rekursywne* jest efektem działania słynnego Drosta [https://en.wikipedia.org/wiki/Droste\\_effect](https://en.wikipedia.org/wiki/Droste_effect) przez Ell .

## Pomagamy GIMP

Przypominamy, że GIMP to darmowe oprogramowanie. Dlatego pierwszym sposobem, aby pomóc, jest wnieść swój czas. Możesz zgłaszać błędy i wysyłać poprawki, niezależnie od tego, czy są to łatki, ikony, pędzle, dokumentacja, samouczki, tłumaczenia itp.

Na przykład w tym wydaniu około 15% zmian zostało wprowadzonych przez stałych współpracowników.

Możesz również wesprzeć tutoriale lub nowości na naszej stronie, jak to wyjaśnił Pat David w swoim wykładzie. *Dlaczego zespół GIMP oczywiście Cię nienawidzi*

<https://www.youtube.com/watch?v=AemoQzCFHpc>.

Pat David jest jednym z ważnych współpracowników GIMP po stronie społeczności ( w 2015 r. Stworzył także naszą obecną stronę internetową ).

Na koniec, przypominamy, że możesz wnieść wkład finansowy na kilka sposobów. Można oddać do samego projektu , czy można wspierać deweloperów trzon zespołu, którzy pozyskują środki indywidualnie, w szczególności Øyvind Kolås za pracę nad GEGL , GIMP silniku graficznym, a *ZeMarmot projekt* ( Aryeom & Jehan ) za ich pracę na GIMP samego ( około 35% tej publikacji pochodzi z ich projektu).

## Co dalej

Jest to ostatni odcinek przed ostatecznym wydaniem GIMP 2.10.0. Zanim go podsumujemy, planujemy jeszcze kilka zmian. Na przykład, *Americo Gobbo* pracuje (z niewielką pomocą *ZeMarmot* ) nad ulepszeniem naszego domyślnego zestawu pędzli. Jego praca będzie dostępna w innym wydaniu kandydata (jeśli zrobimy inną) lub w ostatecznej wersji.

Obecnie mamy **12 błędów blokujących** od wydania ostatecznej wersji. Dołożymy wszelkich starań, aby było to szybkie!