

Zamieszanie z trybem mieszania warstw "Legacy" na "Default"

<https://gitlab.gnome.org/GNOME/gimp/issues/1118>

Zmień domyślne tryby mieszania warstw z "Legacy" na "Default"

Przesłane przez Elle Stone @ellestone

[Link do oryginalnego błędu \(# 783741\)](#)

Opis

Zmień domyślne tryby mieszania warstw z "Legacy" na "Default" i dodaj opcję w Preferencjach, aby kontrolować, kiedy domyślnie używana jest "Starsza wersja".

GIMP 2.9 jest obecnie domyślnym trybem mieszania jest "Legacy":

* not just for 2.8 XCF files, but also for tifs, pngs, jpegs, openexr files and such opened from disk, even if the precision is already high bit depth or else promoted to 32f upon opening.

* also when making a "New from Visible" layer in the 2.9 XCF layer stack.

Takie zachowanie stwarza dwa problemy z użytecznością:

1. "Legacy" oznacza "mieszanie przy użyciu RGB zakodowanego przy użyciu sRGB TRC, co oznacza artefakty gamma. Więc jeśli użytkownik chce uniknąć artefaktów gamma, musi zmienić tryb mieszania z "Legacy" na "Default".
2. Tryby mieszania Legacy są ograniczone do trybów mieszania dostępnych w wersji 2.8, więc użytkownik musi przełączyć się w tryb mieszania domyślnego, aby użyć dowolnego z nowych trybów mieszania 2,9.
Dla każdego, kto chce w pełni skorzystać z liniowego mieszania i nowych trybów mieszania oferowanych przez GIMP o dużej głębi bitowej, obecne zachowanie wymaga wiele dodatkowego "klikania", aby nadal przełączać tryby mieszania Legacy to Default.

Lepsza użyteczność i płynniejszy przepływ pracy:

- "By default Domyślnie" tylko GIMP 2.8 i wcześniejsze pliki XCF, a być może 2,9 pliki XCF z 8-bitową dokładnością całkowitą, powinny domyślnie być "legace" trybami mieszania.
- " By default Domyślnie" nowe obrazy otwierane z dysku i nowych plików XCF powinny domyślnie korzystać z trybów mieszania Domyślne.
- Być może w Preferencjach może istnieć opcja, która pozwala kontrolować, czy "Legacy" lub "Default" jest "Domyślna". Ta opcja może zawierać trzy opcje:
 1. Domyślnie " Default" dla wszystkich obrazów innych niż starsze pliki XCF.
 2. Domyślnie "Legacy" dla wszystkich obrazów, w tym starszych plików XCF.
 3. Domyślnie 8-bitowe obrazy i stosy warstw "Legacy" oraz "Default" dla wszystkich obrazów o wyższej głębi kolorów.

Elle Stone@ellestone powiedziała (1 rok temu) :

Na tryby mieszania obrazu mają również wpływ to "domyślne" zachowanie domyślnych trybów "Legacy" zamiast "Default".

W związku z tym próba malowania za pomocą przestrzeni liniowych do mieszania / komponowania wymaga stałej uwagi do rozwijanego menu trybu mieszania farb. Co gorsza, niektóre narzędzia do malowania nie pozwalają na wybranie "Default", ale zamiast tego są zakodowane na stałe, aby używać "Legacy" ().

Dla osób próbujących malować za pomocą radiometrycznie poprawnego mieszania zachowanie "domyślne do Legacy" zamiast "default to Default" sprawia, że obecne GIMP 2.9.5 jest trudniejsze w użyciu niż GIMP 2.9.4:

- W wersji 2.9.4 przejście na precyzję liniową oznaczało, że wszystkie tryby mieszania warstw i farby wykorzystywały zlinearyzowany sRGB. Cóż, nie jestem pewien co do smugi i takich narzędzi. Ale przynajmniej tak było w przypadku pędzla, ołówka itp.
- W bieżącym 2.9.5 użytkownik musi monitorować narzędzia do malowania, zawsze pamiętając o wybraniu "Default" zamiast "Legacy", a nie wszystkie narzędzia do malowania oferują opcję przejścia na "Default".

Elle Stone @ellestone said:

(W odpowiedzi na Michaela Natterera do komentarza)

to tylko kwestia, które tryby warstw są używane.

Czy jest szansa, że można to zmienić, aby była to kwestia '2.9 use default' i '2.8 use legacy' zamiast aktualnego 'wykorzystania legacy, chyba że tryb mieszania nie był dostępny dla starszych plików'?

Używam GIMP-2.9 od dłuższego czasu. Obecny kod trybu mieszania 'legacy vs default' powoduje, że muszę zmienić tryb każdej warstwy z legacy to default, mimo że dla wszystkich moich starych domyślnych plików GIMP 2.9 tryb mieszania ma być domyślny, co oznacza 'prawie zawsze liniowy zamiast percepcji', czasem z takimi rzeczami jak soft light miękkie światło, wykorzystujące percepcję, ale rzadko.

'Legacy' zamiast 'default' radykalnie zmienia wyniki dodawania / odejmowania / mnożenia / dzielenia / normalne, więc żaden z moich starych plików GIMP 2.9 nie wygląda dobrze, dopóki nie odwrócę wszystkich warstw ze wersji legacy do normalnej.

Jeśli chodzi tylko o to, które tryby warstw są używane, czy oznacza to domyślny plik XCF GIMP, który dziś zapisuję, a następnie zamykam i ponownie otwieram, czy zostanie otwarty jutro przy użyciu starszych trybów mieszania? Czy istnieje 'aktualna wersja' XCF, dla której ponownie otwierane pliki XCF będą domyślnie domyślnymi trybami mieszania warstw?

Sprawdzenie, ustawienie domyślne jest używane po ponownym otwarciu właśnie zapisanego pliku XCF, więc musi istnieć przełącznik 'wersja', po którym domyślnie wszystkie pliki XCF używają domyślnych trybów mieszania warstw, tak?

Przepraszam, że tak długo się na tak małym problemem! Jeśli wszyscy inni są zadowoleni z kodu w ten sposób, to oczywiście zamknij raport o błędzie. Nie otwieram moich starych plików XCF tak często i prawdopodobnie to samo dotyczy większości ludzi.

Michael Natterer @mitch said:

Nie sądzę, że jesteśmy tutaj na tej samej stronie :)

Logika jest dość prosta:

zapisane tryby warstw będą zawsze ładowane jako dokładnie takie same
wszystkie nowo utworzone warstwy nie są legacy
chyba że wszystkie istniejące warstwy na obrazie są legacy

Tak więc jedna non-legacy warstwa zmienia domyślnie w non-legacy.
Logika nie ma pojęcia o wersjach 2,8, 2,9 lub cokolwiek innego.

Michael Natterer@mitch powiedział:

"zapisane tryby warstw będą zawsze ładowane jako dokładnie takie same".

Wszystkie dotychczasowe tryby warstw nadal istnieją i będą istniały przez całą wieczność, jeśli ich użyjesz, zostaną zapisane i załadowane jako takie.

Elle Stone@ellestone powiedziała:

(W odpowiedzi na ten komentarz Michaela Natterera)

"zapisane tryby warstw będą zawsze ładowane jako dokładnie takie same".

Nie ładują się jednak dokładnie tak samo, jak zostały zapisane, ponieważ rozwijane okno trybu mieszania nie istniało nawet po utworzeniu starszych plików. Pamiętasz starą precyzję "liniowy kontra gamma", która istniała dla 2.9.5, gdzie sposobem na liniowe mieszanie warstw było użycie liniowej precyzji?

Tak czy inaczej, podejrzewam, że jest to przypadek, w którym nie ma gwarancji wstecznej kompatybilności dla różnych wersji GIMP 2.9 - GIMP 2.9 jest wersją rozwojową GIMP, a więc nie ma zgodności wstecznej jest w porządku.

Wszystkie dotychczasowe tryby warstw nadal istnieją i będą istniały przez całą wieczność, jeśli ich użyjesz, zostaną zapisane i załadowane jako takie.

Czy mówisz o przejściu od czasu, w którym tryby mieszania "legacy" po raz pierwszy stały się dostępne w kodzie GIMP 2.9, przez co mam na myśli od czasu, od którego do kodu dodano pole trybu mieszania warstwy dropdown?

Czy pojawi się okno rozwijane "starsze czy domyślne" w wersjach 3.0, 3.2 itd.? Czy będzie to tylko wersja 2.10 GIMP?

Co oznacza kolor z trójkątem w rogu w 2.10?

Przełączyłem się na GIMP 2.10, a kolorowe okno czasami daje mi kolory, które mają inny kolor niż trójkąt w rogu. Co to znaczy?

Aby to zobaczyć, przejdź do 'Zmień kolor pierwszego planu' i kliknij pasek kolorów oznaczony **Current**. Aktualny kolor będzie teraz miał małą zakładkę trójkąta z innym kolorem, a kwadrat kolorów w Przyborniku będzie miał duży trójkąt z innym kolorem. (Mam nadzieję, że jest to jasne, jeśli nie, mogę wysłać zrzut ekranu.) Ale kolor działa jak normalny kolor, a nie dwubarwny kolor, więc nie wiem, co oznacza trójkąt.

Spojrzałem na notatki o wydaniu 2.10, ale nie mogłem nic na ten temat znaleźć. Google mi nie pomógł, głównie udzielając informacji o próbniku kolorów (kropłomierzu), a nie o kolorowym oknie dialogowym (które wydaje się nie być nazwane dialogiem kolorów).

magenta oznacza, że kolor jest 'poza gamutem'. Spróbuj sprawdzić 'Edycja> Preferencje> Zarządzanie kolorami'. Upewnij się, że pole wyboru 'Mark out of gamut colors' jest odznaczone, w przeciwnym razie spróbuj nacisnąć 'Resetuj zarządzanie kolorami'.

Zmniejsz zamieszanie ze wskaźników koloru magenta spoza gamutu

<https://gitlab.gnome.org/GNOME/gimp/issues/2041>

Roy Curtis

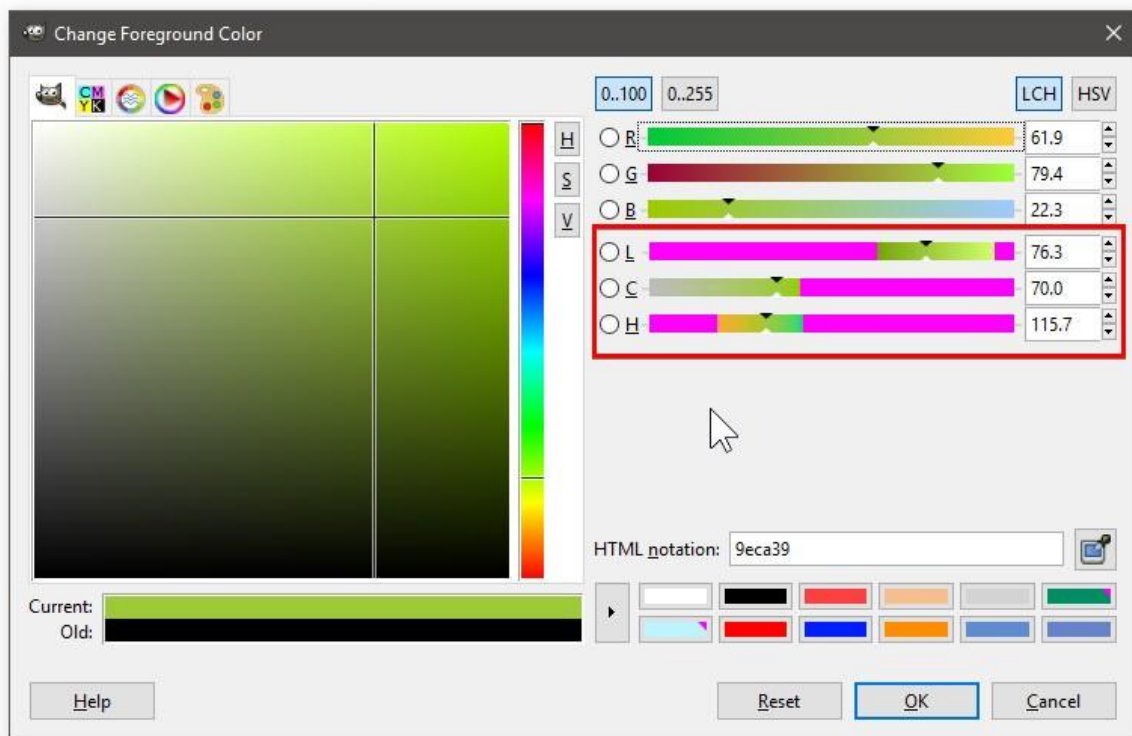
To był pierwotnie raport o błędzie o funkcji "Mark out of gamut colors". Jednak, jak wyjaśniono w komentarzach, błędnie zrozumiałem, że istnieje oddzielne oznaczanie kolorów spoza gamutu.

Opis funkcji

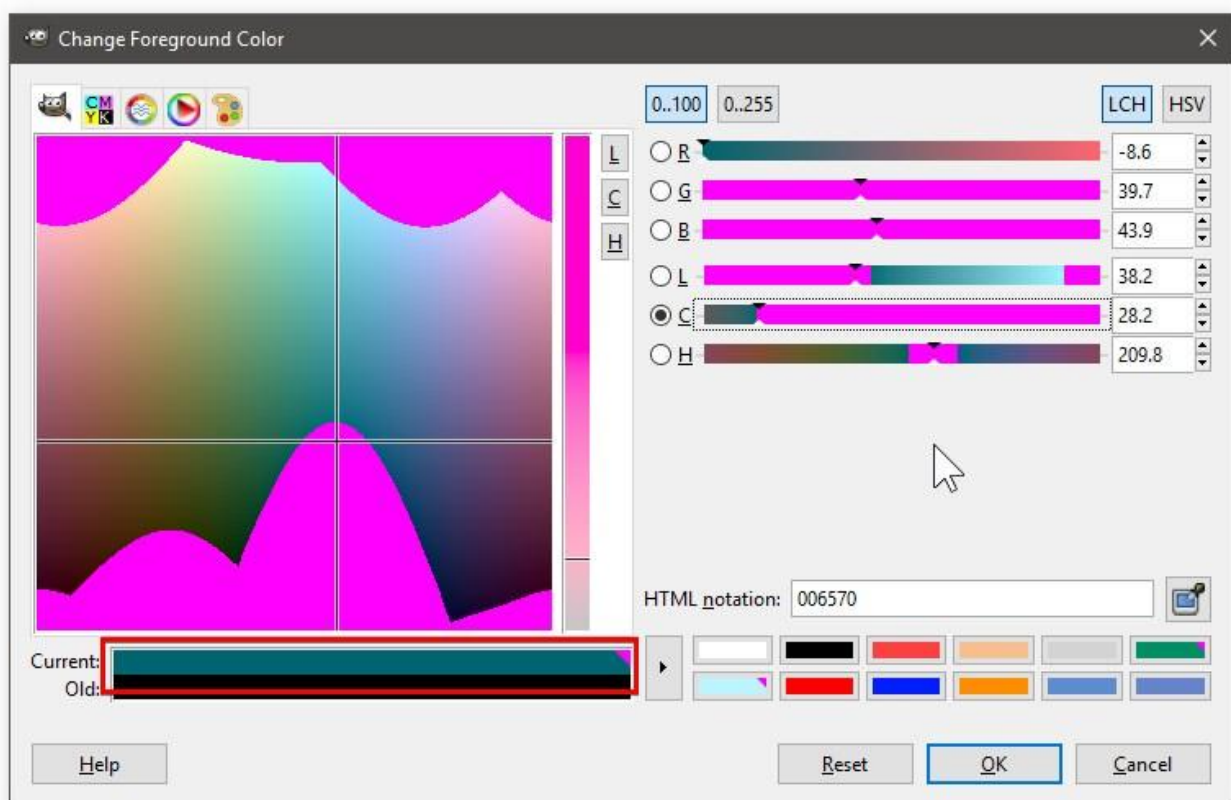
W GIMP 2.10, suwaki LCH (Lightness, Chroma, Hue) zostały wprowadzone do okna wyboru koloru. Zostały one ustawione jako domyślny widoczny zestaw suwaków nad poprzednimi (ale wciąż dostępnymi) suwakami HSV (barwa, nasycenie, wartość).

Wygląda na to, że te suwaki pozwalają wybierać kolory poza domyślną gamą sRGB. W rezultacie mogą one wykazywać takie barwy jak czysta magenta, co oznacza, że są "poza gamą".

Ponadto, po wybraniu, są one oznaczone trójkątem magenta



Ponadto, po wybraniu, są one oznaczone trójkątem magenta



Ta funkcja jest przydatna dla użytkowników zajmujących się obszarami kolorów spoza sRGB, jednak dla większości użytkowników (zwłaszcza nowych i aktualizujących użytkowników) może to powodować zamieszanie lub błędną identyfikację jako błąd (na przykład, początkowo napisałem ten post jako raport o błędzie). Nie jest od razu oczywiste, że te kolory są poza gamą aktualnego profilu kolorów.

Raporty użytkownika

Oto raporty reddit na temat, gdzie użytkownicy zostali zdezorientowani przez nowe suwaki i wskaźniki spoza zakresu:

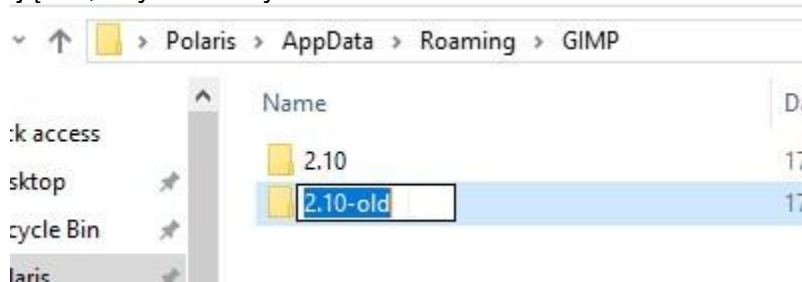
https://old.reddit.com/r/GIMP/comments/981u10/help_what_does_a_color_with_a_triangle_in_the/
https://old.reddit.com/r/GIMP/comments/902s4h/wierd_behaviour_with_the_hsv_sliders/

Przykładowy scenariusz

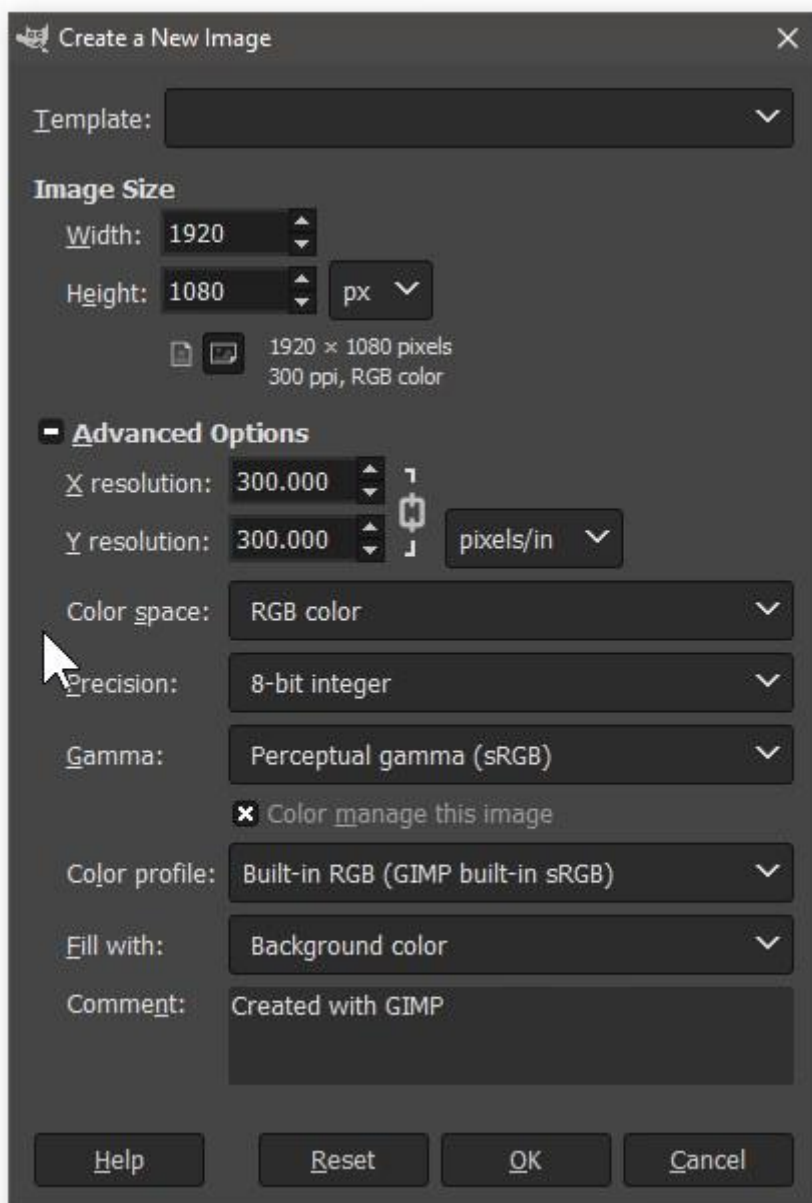
Oto film przedstawiający sposób postępowania z próbnikiem kolorów ze świeżej instalacji 2.10.4

<https://streamable.com/pae45>

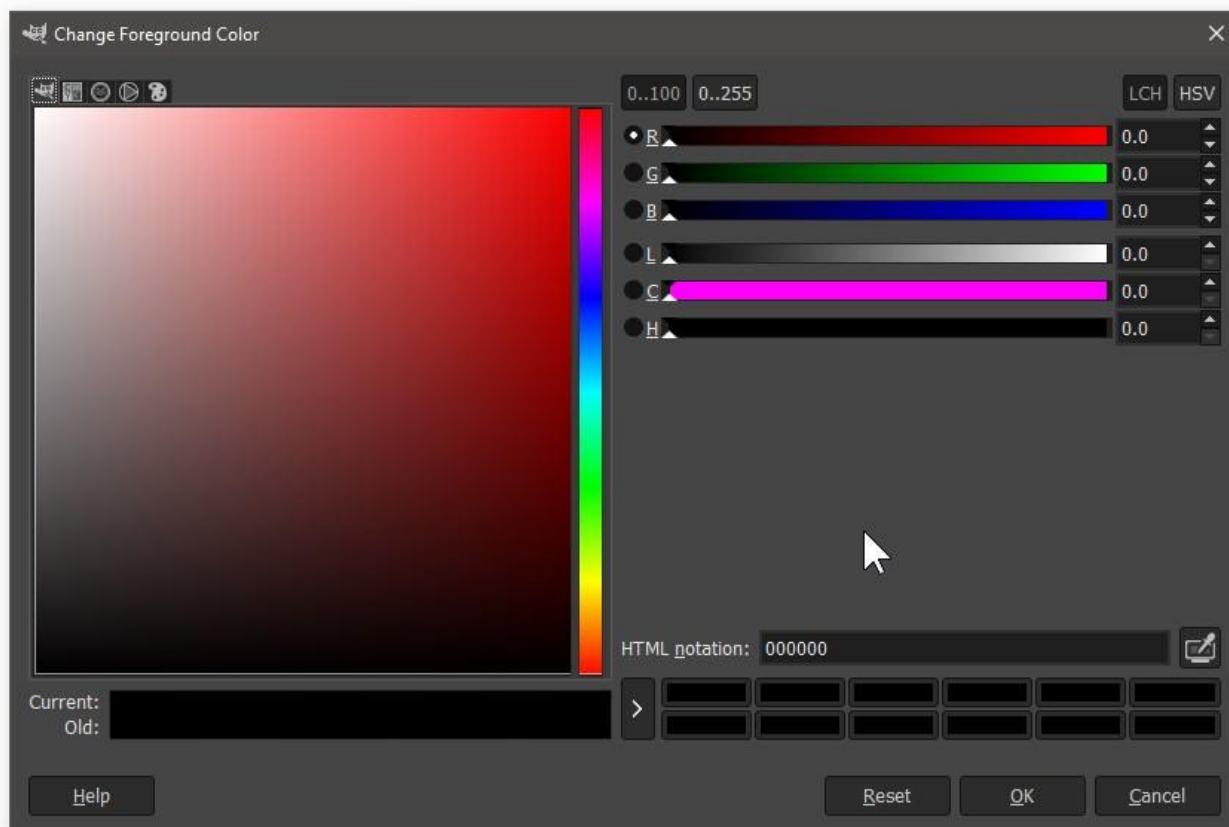
Oto kroki, które podjąłem, aby odtworzyć ten scenariusz:



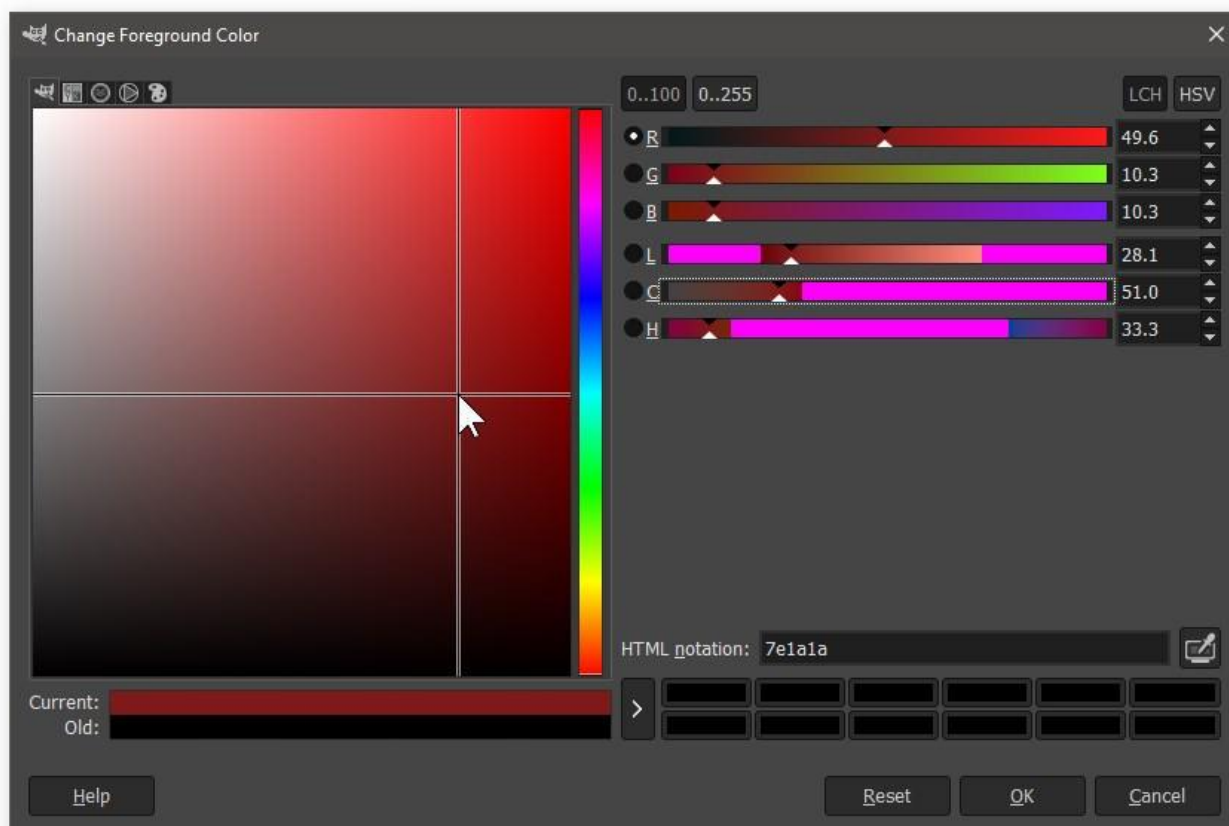
Zresetuj GIMP do wartości domyślnych, zmieniając nazwę katalogu danych użytkownika GIMP



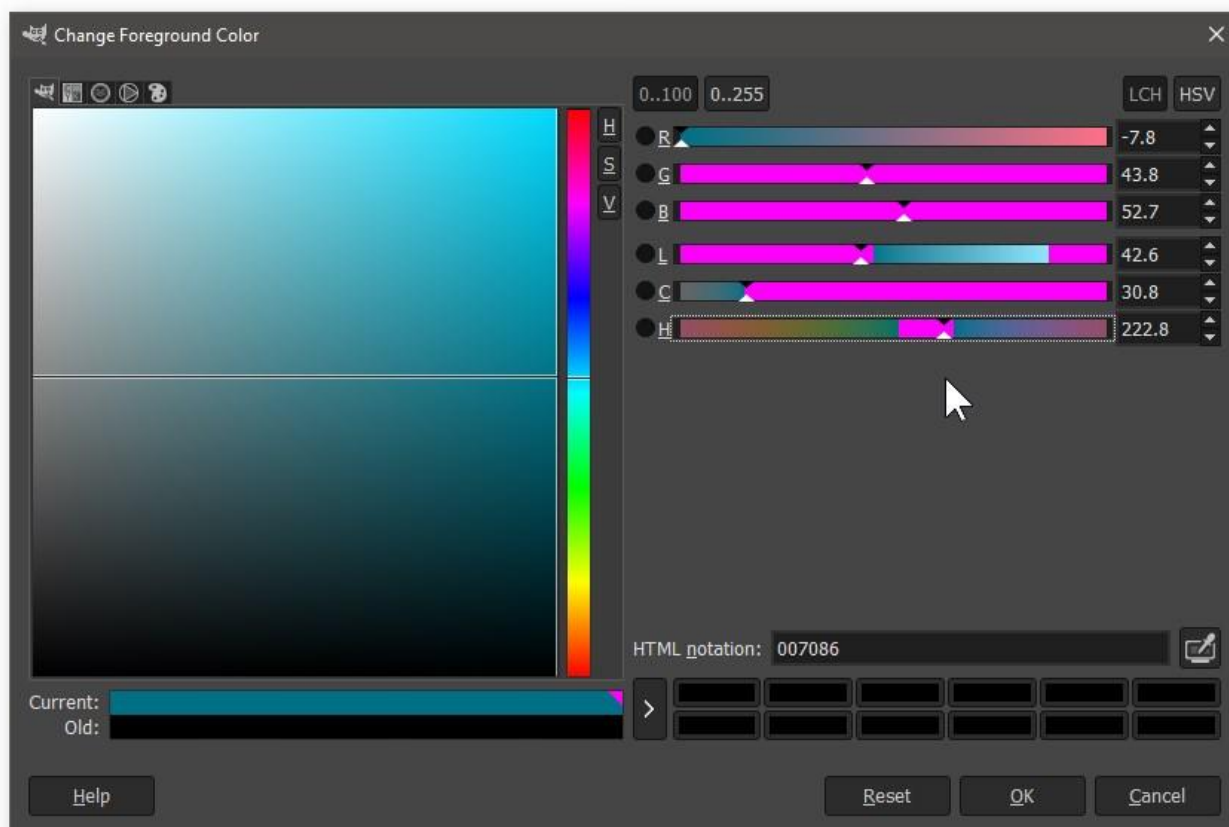
Otwórz GIMP i utwórz nowy obraz z wartościami domyślnymi



Otwórz okno dialogowe wyboru koloru. Zwróć uwagę, że suwak chroma ma barwę stałą magenta



Wybierz losowy kolor na kostce. Zwróć uwagę, że suwaki różnią się w zakresie "poza gamutem".



Za pomocą jednego z suwaków wybierz kolor w strefach magenta

Propozycje

Zobacz komentarz Elle Stone poniżej, aby uzyskać sugerowane zmiany.

[Elle Stone @ellestone](#)

W przypadku osób używających HSV, które prawdopodobnie są 99,999% osób używających GIMP w tym momencie, LCh jest mylące i bardzo nowe, bez nagromadzonego współdzielonego doświadczenia z wykorzystaniem LCh. Z pewnością to się zmieni z czasem, gdy ludzie zaczną eksperymentować z możliwościami LCh GIMP. Ale teraz fakty są faktami, a LCh domyślnie jest nowe i mylące dla wielu ludzi.

Również obecnie kolor znacznika "out of gamut" to Magenta dla LCMS soft proofing i zaznaczenie możliwych kombinacji LCh na kolorowych panelach, które wykraczają poza gamę kolorów sRGB. To bez wątpienia przyczynia się do pomylenia "out of gamut" dla soft proofing vs "out of gamut" do wybierania kolorów za pomocą LCh.

Dwie sugerowane zmiany dla GIMP-2.10 w celu poprawy tej sytuacji:

Ustaw HSV jako domyślny panel kolorów dla okien dialogowych FG/BG i Zmień kolor pierwszego planu.

Zmień znaczniki "out of gamut" dla kolorowych paneli LCh z Magenta na stałe czarne, pozostawiając domyślny kolor dla soft proofingu, który ma być purpurowy.

Miejmy też nadzieję, że można dodać kilka dodatkowych opcji Preferencji, aby użytkownicy mogli wybrać LCh jako domyślną dla kolorowych paneli, jeśli chcieli, i być może także mogliby zmienić kolor wskaźnika "poza gamą" dla kolorowych paneli z czarny na inny kolor.

Roy Curtis

Ach, więc to inny wskaźnik "poza gamą". Mam cię; dziękuję za wyjaśnienie!

Domyślałem się, że to nie jest błąd per se ... czy powinienem przepisać oryginalny post pod kątem żądania funkcji?

Myślę, że to także dobre sugestie.

[Elle Stone @ellestone Developer](#)

[@RoyCurtis](#) - tak, myślę, że zmiana tytułu i edycja oryginalnego posta byłaby dobra - dzięki!

[Roy Curtis @RoyCurtis](#) zmienił tytuł z **"Mark out of gamut colors" not being obeyed when disabled to Reduce confusion from magenta out-of-gamut color indicators** **"Mark out of gamut colors" nie jest przestrzegany, gdy jest wyłączony, na zredukować zamieszanie z kolorowych wskaźników magenta poza kolorami**

[Brien Dieterle](#)

GPick already uses "stripes" for -

GPick już używa "pasków" do tego celu, a ja otrzymałem informację zwrotną od Twittera, kiedy opublikowałem interfejs suwaka CIECAM, nad którym pracuję. Używanie określonego jednolitego koloru jest problematyczne, gdy wybierasz kolory podobne do tych. A więc wszystko, co nie jest kolorem, naprawdę; paski, szachownica, kropki, prawdopodobnie działałyby lepiej.

Przydatne może być również automatyczne "mapowanie gamy" koloru wybranego przez użytkownika z "strefy pasków", tak aby był prawidłowym, nieujemnym kolorem dla ich roboczej przestrzeni kolorów. Przypuszczam, że pole wyboru do włączania / wyłączania zapewniłoby największą elastyczność.

[Elle Stone @ellestone](#)

Paski to naprawdę świetny pomysł! GIMP używa już pasków w wielu kolorach, aby wskazać nie tylko "poza gamą", ale także "w którym kanale". Jeśli więc na narzędziach do zbierania kolorów mogą znajdować się te same paski, może to spowodować, że interpretacja pasków "poza gamutem" dla kolorów obrazu będzie zgodna z ich interpretacją pasków "poza gamą" dla narzędzi do zbierania kolorów.

Jako opcja wybrana przez użytkownika (a nie coś, co dzieje się po prostu, niezależnie od tego, czy użytkownik ją wybierze, czy nie), mapowanie gamy kolorów poza gamutem w narzędziach do wybierania kolorów wydaje się być bardzo przydatne. Byłoby to jednak oddzielne zagadnienie związane ze zmianą wskaźników poza gamem, aby były bardziej oczywiste, do czego służą.

Najlepszymi opcjami do omówienia mapowania gamut dla narzędzi do wybierania kolorów są albo utworzenie oddzielnego wydania, albo otwarcie tematu na liście dyskusyjnej gimp-gui:

<https://mail.gnome.org/mailman/listinfo/gimp-gui-list>.

[Stefan Schindler](#)

To zdecydowanie musi zostać zmienione, właśnie miałem zgłosić błąd, który powoduje, że próbnik kolorów jest zepsuty.

Jest to podstawowa zasada ucieczki od wartości mieszczącej się w normalnym zakresie wartości, ale ma inne znaczenie. Nie możesz umieścić magenty w próbniku kolorów i oczekiwać, że użytkownik w magiczny sposób wie, że w rzeczywistości nie ma to być magenta, ale pewna wartość "poza zasięgiem"

@lillolollo

Dlatego proszę o usunięcie etykiety "feature" i nadanie jej etykiety "błędu". Opis błędu:

Kroki prowadzące do odtworzenia: wybierz obszar purpurowy w próbniku kolorów.

Oczekiwane zachowanie: pobranie koloru magenta.

Rzeczywiste zachowanie: wybór koloru magenta jest ignorowany, zamiast tego inne slajdy zmieniają kolor na purpurowy.

Rozwiązanie: Dodaj tekst objaśniający do widoku LCh, aby wyjaśnić, co oznacza kolor magenta.

Dobrym pomysłem byłoby również zastąpienie karmazynowej wzorem szachownicy lub pasków.

<https://gitlab.gnome.org/GNOME/gimp/issues/2358>

[Michael Natterer @mitch](#) changed title from **Color Picker dialog acts strangely** to **Color selector spinbuttons in 0..100 mode need more precision** · [4 weeks ago](#)

Przełączniki wyboru koloru w trybie 0..100 wymagają większej precyzji

Wersja GIMP: 2.10.6

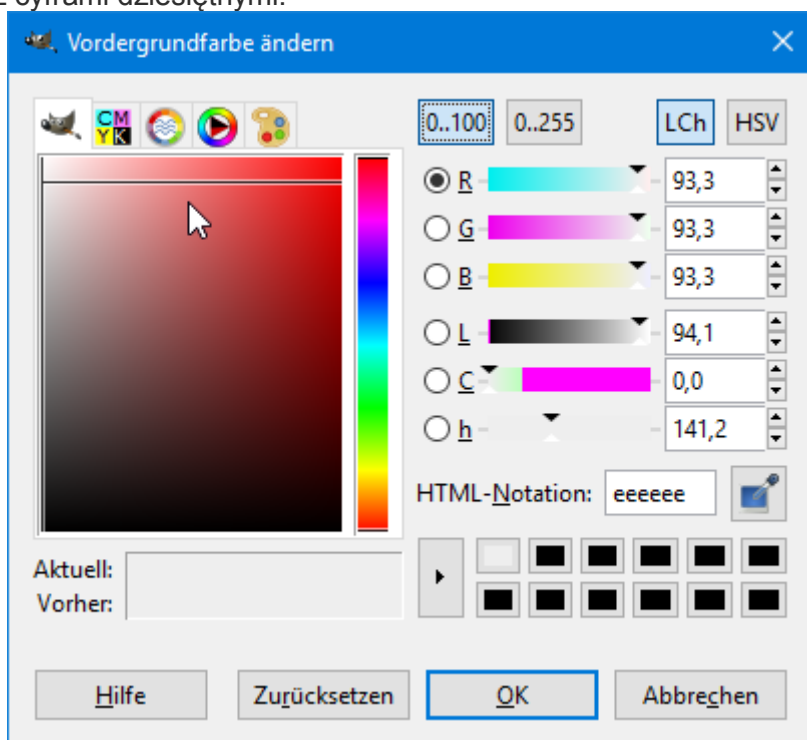
System operacyjny: Windows 10

Pakiet: <https://www.gimp.org/downloads/>

Opis błędu

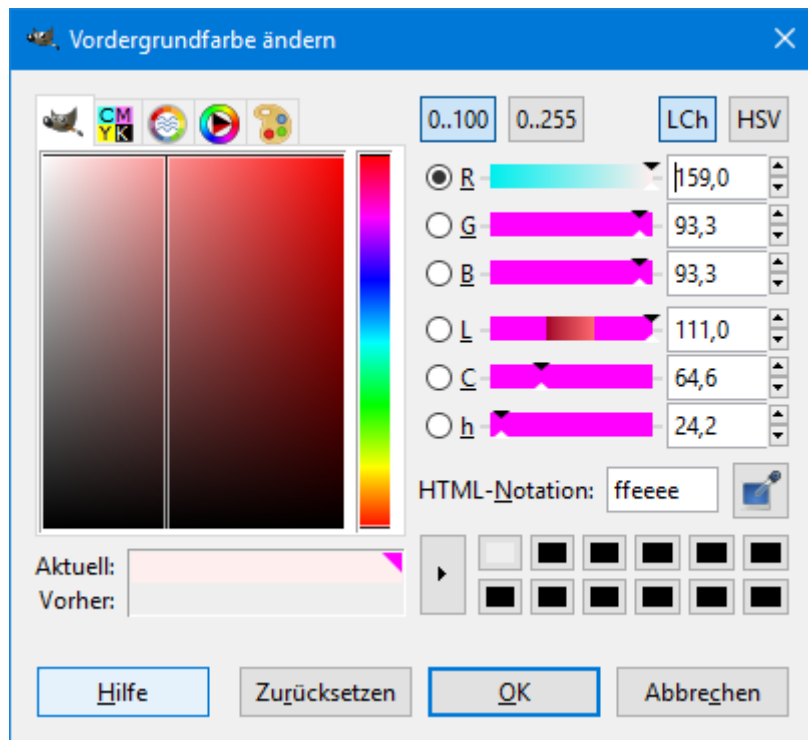
Kiedy tworzę nowy obraz RGB z 32-bitową głębią kolorów, spodziewam się, że będę mógł używać wszystkich $(2^{32})^3$ kolorów.

Aby to przetestować, otworzyłem okno dialogowe wyboru koloru i byłem zachwycony widząc wartości kolorów z cyframi dziesiętnymi:



Kiedy próbowałem wprowadzić 93 333 do składowika koloru R, przyjęto tylko pierwszą cyfrę ułamkową, uzyskując 93,3 zamiast oczekiwanych 93 3333.

Aby rozszerzyć zakres kolorów, kliknąłem w pole komponentu koloru R i nacisnąłem w górę. To pozwoliło mi zmienić wartość R na 500, prowadząc do zabawnych animacji w innych składowikach kolorystycznych. To wyglądało bardziej jak wypadek niż czysta intencja.



Intuicyjnie wartość powinna być ograniczona do zakresu 0..100, jak wskazują dwa przyciski 0..100 i 0..255.

Ponieważ nigdy wcześniej nie widziałem próbnika kolorów z cyframi dziesiętnymi, stworzyłem obraz RGB z głębią kolorów 8, aby sprawdzić, czy selektor kolorów ma tam również miejsca dziesiętne. I rzeczywiście tak było. Czy ma sens wybieranie koloru z większą precyzją niż piksele obrazu? Oczywiście, może to coś zmienić, ale może również doprowadzić do zamieszania.

[Elle Stone @ellestone · 1 month ago](#)

Zdolność do wybierania wartości kanałów spoza zakresu od 0 do 100 jest projektowana.

Obszary w kolorze magenty - które według mnie rozumiesz jako "zabawne animacje" - są również zgodne z projektem, aby pokazać, że wybrałeś kolor, który ma wartość kanału, który jest poza zakresem od 0 do 100.

Żadne z tych błędów nie jest błędem, ale raczej kwestią edukacji użytkowników (nie jest to właściwe miejsce dla edukacji użytkowników - wypróbuj [discuss.pixls.us](#) lub jedną z list dyskusyjnych GIMP). Chociaż kolor domyślny w kolorze magenta nie jest prawdopodobnie najlepszym wyborem, dla którego patrz # 2041

<https://gitlab.gnome.org/GNOME/gimp/issues/2041> (powyżej)

Pozostałe podniesione tematy to "ile miejsc po przecinku" i "czy dostępna precyzja będzie taka sama, jak precyzja obrazu". Istnieje już możliwość wyświetlenia 0-255 w oknie dialogowym wyboru koloru. Myślę, że istnieje otwarty raport o błędzie o 16-bitowych odczytach całkowitych, ale nie mogę go znaleźć.

Wydaje mi się, że to, co zasugerowałeś / zapytałeś o odczyty próbnika kolorów, jest obecnie zbyt amorficzne, aby faktycznie być prośbą o ulepszenie. Być może mógłbyś pójść na GIMP IRC lub opublikować listę programistów GIMP, aby omówić możliwe zmiany lub ulepszenia w odczytach próbnych kolorów?

Być może ten raport o błędzie powinien zostać zamknięty, a nie błąd, chyba że zostanie przekształcony w bardziej jednoznaczną prośbę o ulepszenie - jedno żądanie na zgłoszenie błędu, proszę!

[Michael Natterer @mitch · 4 tygodnie temu](#)

Problem polega na tym, że po prostu nie ma wystarczającej liczby cyfr dziesiętnych w GUI, aby ustawić wszystkie możliwe wartości, tak jak może być w nawet 16-bitowych obrazach.

https://gitlab.gnome.org/GNOME/gimp/issues?label_name=1.+Feature Tutaj zgłaszane błędy