

Informacje o wydaniu GIMP 3.0

Wstęp

Po siedmiu latach aktywnego rozwoju z dumą ogłaszamy kolejną główną wersję GIMP – **GIMP 3.0** ! Podczas gdy pierwotnie skupialiśmy się na aktualizacji do nowszej biblioteki GUI, ta wersja jest wypełniona wieloma nowymi funkcjami, ulepszeniami i usprawnieniami użyteczności. Chociaż nie możemy omówić każdej pojedynczej zmiany z wersji 2.10, chcemy podkreślić niektóre z największych, gdy zaczniesz odkrywać tę wersję.

- [Wstęp](#)
- [Zaktualizowany interfejs użytkownika GTK3](#)
- [Efekty warstw nieniszczących](#)
- [Zarządzanie przestrzenią kolorów](#)
- [Witamy w Dialogu](#)
- [Ulepszenia użyteczności](#)
 - [Warstwy, kanały i ścieżki](#)
 - [Edycja poza płótnem](#)
 - [Interfejs użytkownika](#)
 - [Przepływ pracy i skróty](#)
- [Ulepszona obsługa formatu plików](#)
- [Lepsze wsparcie tekstowe](#)
- [Nowe logo](#)
- [Narzędzie eksperymentalne](#)
- [Aktualizacje API](#)
- [Zmiany pod maską](#)
- [Tłumaczenia](#)
- [Następne kroki na mapie drogowej](#)
- [Pobierz GIMP 3.0](#)
- [Zgłaszanie błędów](#)
- [Wspieranie i współtworzenie programu GIMP](#)

Zaktualizowany interfejs użytkownika GTK3

Jednym z głównych celów tego wydania było uaktualnienie naszej biblioteki GUI do GTK3 . Był to intensywny wysiłek, który obejmował zmianę każdego aspektu kodu naszego interfejsu użytkownika. Korzyści z tej pracy obejmują:

- Znacznie **lepsze skalowanie interfejsu użytkownika na ekranach HiDPI** , co jest częstym zmartwieniem użytkowników programu GIMP 2.10.
- Dużo **lepsze wsparcie dla wprowadzania danych za pomocą tabletu** .
- System motywów wykorzystuje teraz **CSS** , co — mamy nadzieję — pozwoli użytkownikom łatwiej tworzyć własne, niestandardowe motywy.
- GIMP 3.0 działa teraz natywnie w **systemie Wayland** (choć nadal można go uruchomić w systemie **X11**)!
- Wprowadzono wiele istotnych poprawek błędów, których nie udało się przenieść do biblioteki GTK2 , z której korzystaliśmy.

Efekty warstw nieniszczących

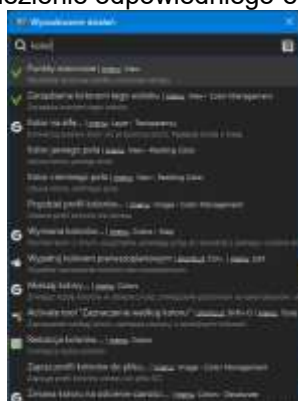
Kolejną dużą zmianą wprowadzoną w programie GIMP 3.0 są filtry nieniszczące (NDE). W programie GIMP 2.10 filtry były automatycznie scalane z warstwą, co uniemożliwiało dokonywanie dalszych edycji bez wielokrotnego cofania zmian. Teraz domyślnie filtry pozostają aktywne po zatwierdzeniu. Oznacza to, że możesz ponownie edytować większość filtrów GEG~~L~~^f w menu na dokowalnej warstwie bez konieczności cofania swojej pracy. Możesz je również włączać i wyłączać, selektywnie usuwać, a nawet scalać je wszystkie w sposób destrukcyjny. Jeśli wolisz oryginalny przepływ pracy programu GIMP 2.10, możesz wybrać opcję „Scal filtry” podczas stosowania filtra.



Krzywe Filtr nieniszczący stosowany do portretu Sofii edytowanego w programie GIMP . Zdjęcie autorstwa Sofii (CC by-sa 4.0 International)

Filtry NDE można również zapisać w XCF i ponownie załadować do dalszej edycji. Oznacza to, że jeśli ktoś wyśle Ci projekt XCF z filtrami NDE , możesz dokonać dalszych zmian w efektach obrazu i tekstu. Możesz również zapisać i załadować XCF przy użyciu filtrów innych firm, chociaż zostaną one odrzucone, jeśli nie masz zainstalowanych tych filtrów.

Filtry GEGL można teraz znaleźć bezpośrednio za pomocą /skrótów klawiaturowego wyszukiwania. Dotyczy to również filtrów innych firm, co ułatwia znalezienie odpowiedniego efektu dla Twojego projektu.



Wyszukiwanie filtrów za pomocą akcji wyszukiwania

Wreszcie operacje GEGL (infrastruktura leżąca u podstaw filtrów w GIMP) są teraz jeszcze lepiej zintegrowane z GIMP dzięki nowym metadansom umożliwiającym filtrowi rejestrowanie się w menu bez zawijania kodu w GIMP .

Jest to szczególnie przydatne dla zewnętrznych deweloperów, którzy chcą [pisać filtry](#) .

Niektórych może ucieszyć informacja, że w ostatnich wersjach programu pojawił się duchowy następca starszej funkcji *Logos GEGL* pod nazwą „ GEGL Styles”:



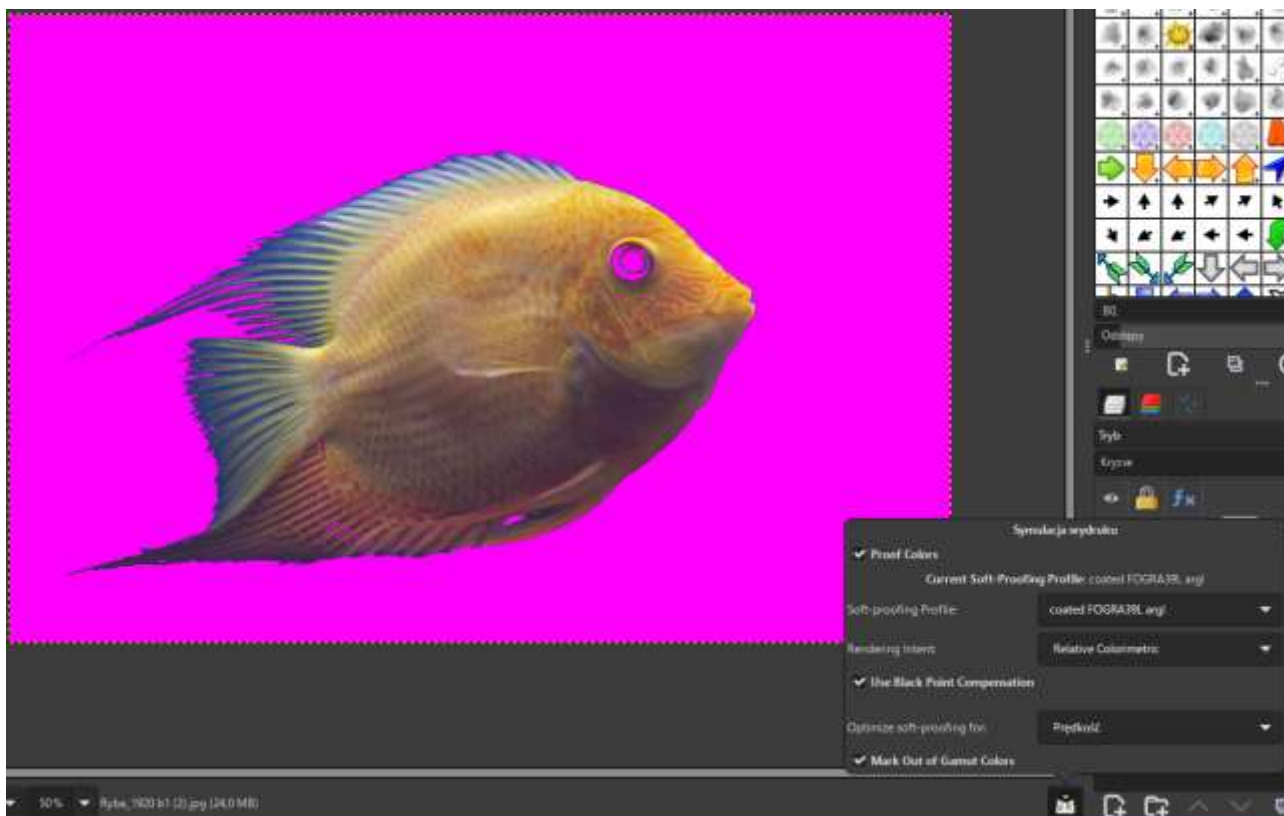
Stylizowanie tekstu za pomocą filtra stylów GEGL

Zarządzanie przestrzenią kolorów

Dzięki lepszej integracji z bibliotekami babl i GEGL, GIMP ma teraz **bardziej rozbudowane wsparcie dla przestrzeni kolorów RGB poza sRGB**. Na przykład, jeśli załadujesz obraz z profilem kolorów AdobeRGB, ta informacja zostanie zachowana we wszystkich aspektach GIMP- a – co pozwoli Ci dokonać wszelkich potrzebnych edycji bez utraty informacji o przestrzeni kolorów. Ta aktualizacja kładzie również podwaliny pod przyszłe tryby kolorów obrazów CMYK i LAB.

Ulepszona obsługa *dowolnych przestrzeni* RGB obejmuje teraz różne okna dialogowe, takie jak dokowalne okno Kolory, okno dialogowe wyboru pierwszego planu i tła, okno informacyjne Próbniaka kolorów i inne, dzięki czemu można lepiej pokazać, w której przestrzeni wyświetlany jest kolor.

Symulacja kolorów i soft-proofing zostały również ulepszone na wiele sposobów. Wewnętrznie przenieśliśmy więcej z nich do naszej bazy biblioteki kolorów, zachowując spójność przetwarzania kolorów w całym programie GIMP. Skonsolidowaliśmy również **opcje soft-proofingu** w menu podręcznym w prawym dolnym rogu paska stanu. Jeśli profil CMYK jest już dołączony do obrazu, możesz kliknąć ikonę, aby włączyć lub wyłączyć soft-proofing. Możesz również kliknąć ikonę prawym przyciskiem myszy, aby szybko zmienić profil kolorów, zamiar renderowania, kompensację punktu czerni i inne istotne opcje.



Soft-Proofing – Symulacja wydruku, wyskakujące okienko

Witamy w Dialogu

GIMP 3.0 wyświetla teraz opcjonalny dialog powitalny na starcie. Ta funkcja zapewnia szybki dostęp do tworzenia lub ładowania nowych obrazów w celu rozpoczęcia edycji za pośrednictwem sekcji *Utwórz*.



Witamy w Dialogu

Sekcja *Personalizuj* umożliwia łatwą i szybką zmianę różnych ustawień preferencji, takich jak:

- Style ikon symboliczne, kolorowe lub starsze
- Jasna, szara i ciemna wersja motywu interfejsu użytkownika
- Korzystanie z grup narzędzi w celu skondensowania ikon w skrzynce narzędziowej
- Łączenie pasków narzędzi menu



Personalizuj opcje w oknie powitalnym

Ulepszenia użyteczności

Ta wersja zawiera wiele bardzo oczekiwanych aktualizacji do doświadczenia użytkownika GIMP . Kilka najbardziej zauważalnych to:

Warstwy, kanały i ścieżki

- Teraz można mieć **wiele zaznaczonych warstw, kanałów i ścieżek** ! Wcześniej użytkownicy musieli ręcznie klikać ikony *linków* , aby wpływać na wiele warstw. Teraz możesz używać standardowych skrótów, aby zaznaczyć wiele elementów na raz.
- **Blokady warstw** zostały przeniesione z dokowalnego nagłówka do menu podręcznego, do którego można uzyskać dostęp obok ikony widoczności każdej warstwy. Dzięki temu można łatwiej zobaczyć status blokady każdego elementu, zwłaszcza teraz, gdy można mieć wiele warstw, kanałów lub ścieżek zaznaczonych jednocześnie.
- Teraz możesz organizować warstwy za pomocą nowej funkcji **zestawów warstw** . Możesz również wyszukiwać warstwy według nazwy, co ułatwia znajdowanie warstw w dużym projekcie.
- W oknach dialogowych Nowy obraz i Nowa warstwa dodano nową opcję wypełnienia „ *Średnioszary (CIELAB)* ”.

Edycja poza płótnem

- Narzędzia do malowania mogą teraz **automatycznie rozszerzać szerokość i wysokość warstw** podczas rysowania! Możesz wybrać „ *Rozwiń warstwy* ” w opcjach narzędzia, aby umożliwić rysowanie poza bieżącymi granicami warstw.
- Można korzystać z dodatkowych funkcji, takich jak **przewodnice i automatycznie rozszerzające się warstwy**, aby pracować w przestrzeni poza płótnem!

Interfejs użytkownika

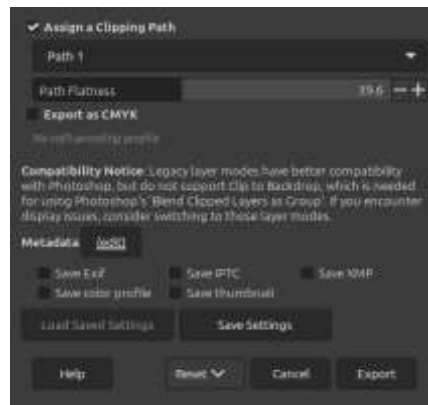
- Interfejs programu GIMP zawiera także układy językowe **od prawej do lewej** w różnych widżetach i oknach dialogowych.
- Teraz lepiej szanujemy ustawienia OS **dotyczące redukcji ruchu i animacji** w całym interfejsie. Kilka animacji i „easter eggów” nie wyświetla się już na podstawie ustawień systemu. Wprowadziliśmy te poprawki po otrzymaniu opinii od użytkowników, że te animacje mogą powodować chorobę lokomocyjną i inne problemy u niektórych osób.
- Wiele Legacy ikon zostało przekonwertowanych do formatu SVG , co pozwala na czystsze skalowanie, gdy rozmiar motywu ikony jest zwiększany. Stworzono również nowe ikony, aby lepiej odróżniać pewne akcje, takie jak wiele opcji powiększania w dokowalnym menu nawigacji.
- Pasek tytułu w systemie Windows dostosowuje się teraz do **trybu ciemnego**, jeśli używasz ciemnego wariantu motywu. Możesz również połączyć pasek tytułu z menu, aby zmniejszyć miejsce, jakie zajmuje na ekranie.
- Suwaki zakresu liczb zostały zaktualizowane, aby były większe i łatwiejsze do uchwycenia. Dzięki GTK3 , teraz używają ikon +i -zamiast bardziej niejednoznacznych ikon ^i v.
- Długotrwały błąd na macOS powodował, że tekst interfejsu użytkownika stawał się nieczytelny dla niektórych użytkowników. Zostało to naprawione dzięki aktualizacji biblioteki Pango dołączonej do GIMP 3.0!

Przepływ pracy i skróty

- **Kopiowanie i wklejanie teraz domyślnie tworzy nową warstwę** zamiast „pływającego zaznaczenia”, co wielu użytkowników uważało za mylące. Pływające warstwy nadal można tworzyć za pomocą opcji „*Wklej jako pływające dane*” dla tych, którzy wolą taki przepływ pracy.
- Wyniki wyszukiwania w menu pokazują teraz **lokalizację menu** dla każdej akcji. Jeśli kiedykolwiek zastanawiałeś się, gdzie znajdował się konkretny filtr lub funkcja, teraz możesz je szybko odkryć! Dodaliśmy również **przycisk pomocy** do wyszukiwania akcji, dzięki czemu łatwiej jest dowiedzieć się więcej o tym, jak korzystać z każdej funkcji.
- Dynamikę pędzla można teraz wyłączyć, zaznaczając pole wyboru „**Włącz dynamikę**” w opcjach narzędzia, zamiast szukać opcji „Dynamika wyłączona” na liście.
- Teraz możesz dostosować **akcje wykonywane za pomocą prawego lub środkowego kliknięcia** (lub dowolnego innego przycisku, z wyjątkiem głównego przycisku, który jest zarezerwowany dla narzędzi) w Edit > Preferences > Canvas Interaction > Modifiers. Na przykład, chcesz zmienić rozmiar pędzla za pomocą prawego kliknięcia zamiast wyświetlania menu? Możesz to zrobić! Chcesz wyłączyć obrót płótna, ponieważ nie używasz tej funkcji? To również możliwe! Chcesz aktywować swój ulubiony filtr na Alt+ *środkowym kliknięciu*? Nie ma problemu!
- W Wayland możesz również **mapować przyciski tabletu do różnych akcji**. Ta aktualizacja daje użytkownikom tabletów więcej opcji dostosowywania przepływu pracy i łatwego stosowania ważnych akcji bez przełączania urządzeń wejściowych.
- W menu pojawiły się 2 nowe opcje przyciągania View:
 - „*Przyciągaj do pól ograniczających*”: umożliwia przyciągnięcie na płótnie do krawędzi warstw lub do środka.
 - „*Przyciągaj do równej odległości*”: umożliwia przyciągnięcie warstwy tak, aby znajdowała się w tej samej odległości od drugiej warstwy, w jakiej druga warstwa znajduje się od trzeciej, w poziomie lub w pionie.

Ulepszona obsługa formatu plików

GIMP 3.0 oferuje obsługę wielu nowych formatów plików. Twórcy ikon mogą teraz importować i eksportować ikony macOS ICNS oraz kursory Windows CUR i ANI. Miłośnicy Amigi mogą teraz ładować obrazy z wielu formatów ILM / IFF. Nowsze formaty, takie jak QOI i JPEG XL, są teraz również obsługiwane, a obsługa importu starszych formatów, takich jak DCX, PAM i WBMP, umożliwia dostęp do zarchiwizowanych obrazów.



Nowe okno dialogowe eksportu PSD z opcjami zapisywania ścieżek przycinania, profili CMYK i metadanych. Istniejące formaty również otrzymały ważne aktualizacje. Poprawiliśmy zgodność importowania i eksportowania plików projektów PSD. Pliki JPEG i TIFF z **metadanymi specyficznymi dla programu Photoshop**, takimi jak ścieżki przycinające, linie pomocnicze i warstwy, mogą być teraz również ładowane. Twórcy gier mogą teraz importować tekstury DDS z nowoczesną kompresją BC7. GIMP obsługuje również importowanie i eksportowanie plików CMYK JPEG, TIFF, PSD i JPEG XL.

Oprócz obrazów, wiele nowych formatów palet można teraz zaimportować do programu GIMP. Obejmuje to zastrzeżone formaty, takie jak **Adobe Color Book (ACB)** i **Adobe Swatch Exchange (ASE)**, a także paletę Swatch booker o otwartym kodzie źródłowym. W wyniku inwazji na przestrzeń kolorów ulepszyliśmy również obsługę ładowania palet w modelu kolorów CIE Lab.

Należy pamiętać, że to tylko kilka spośród wielu aktualizacji dotyczących obsługi formatów plików w programie GIMP 3.0.

Lepsze wsparcie tekstowe

Wewnętrzny silnik tekstowy GIMP 3.0 ma wiele świetnych ulepszeń. Czcionki są dokładniej przechowywane i wyświetlane użytkownikom; pozwala nam to **lepiej odróżniać czcionki z tej samej rodziny**, zamiast po prostu pokazywać je z innym numerem ID. Pozwala to również użytkownikom lepiej widzieć prawdziwe

pogrubienie lub kursywę czcionki, zamiast po prostu używać fałszywej wersji. Ponadto ulepszyliśmy ładowanie czcionek i wsteczną zgodność. Ponadto, jako część inwazji przestrzeni kolorów, teraz obsługujemy kolory tekstu z precyzją zmiennoprzecinkową, a nie tylko 8-bitową. Zaktualizowane narzędzie tekstowe ma teraz opcje dla **nieniszczących konturów tekstu**. Możesz określić szerokość konturu, styl i kolor lub typ wzoru bezpośrednio z opcji narzędzia. Możesz również zastosować filtry NDE, takie jak style GEGL, aby utworzyć kontury. Ponadto możesz teraz ukryć lub pokazać edytor tekstu na płótnie - powinno to pomóc podczas edycji tekstu w powiększeniu.

Nowe logo

Wilber poszedł do stylisty i zmienił wygląd!



Nową wersję zaprojektował reżyser i projektant filmowy Aryeom Han na podstawie [licencji Creative Commons Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe](#), przy pomocy całego zespołu GIMP.

Wszystkie wcześniejsze wersje Wilbera są nadal [dostępne w naszym gimp-data repozytorium](#), łącznie z wersją oryginalną stworzoną przez Tuomasa Kuosmanena (tigert).

Narzędzie eksperymentalne

GIMP 3.0 zawiera nowe eksperymentalne narzędzie do zaznaczania, **Paint Select**. To narzędzie pozwala na użycie pędzla do progresywnego zaznaczania obiektu lub obszaru na obrazie. Chociaż jest to bardzo fajna funkcja, nadal ma pewne problemy ze stabilnością. Dlatego nie jest ona domyślnie widoczna — musisz ją włączyć w sekcji *Playground* w oknie dialogowym Preferencje, aby ją przetestować. Możesz uzyskać dostęp do tej sekcji, uruchamiając GIMP 3.0 z `--show-playground` flagą.

Aktualizacje API

Ponieważ jest to wydanie głównej wersji, korzystamy z okazji, aby zaktualizować nasze publiczne API dla skryptów i wtyczek. Pozwala nam to zapewnić zewnętrznym deweloperom dostęp do nowych funkcji, takich jak **operowanie na wielu warstwach jednocześnie** i bezpośrednio **używanie filtrów GEGL**. Pozwala nam to również oczyścić i usunąć zduplikowane lub przestarzałe funkcje.

Twórcy wtyczek mogą również automatycznie tworzyć interfejs użytkownika za pomocą nowego `GimpProcedureDialog` API. Wystarczy określić parametry funkcji, a gdy utworzysz i uruchomisz okno dialogowe, opcje zostaną wygenerowane dla Ciebie. Możesz oczywiście dostosować typ widżetu tworzonego dla każdego parametru, dostosować warstwę, a nawet dodać własne niestandardowe widżety. Wszystkie opcje możesz zobaczyć na naszej [stronie referencyjnej API](#).

Obsługujemy również więcej języków do tworzenia skryptów i wtyczek dla GIMP-a. Oprócz C i TinyScheme Script-fu, możesz również uruchamiać skrypty i wtyczki napisane w Java script, Lua (choć to powiązanie zostało oznaczone jako *eksperymentalne* z powodu niestabilności) i Vala na platformach, które budują GIMP-a do obsługi tych języków. Przeszliśmy również z Python-fu GIMP -a 2.10 na **standardowy Python 3** dla 3.0. Przykłady wtyczek w każdym języku możesz zobaczyć, sprawdzając [nasze wtyczki demonstracyjne](#).

Niestety, te ulepszenia psują kompatybilność z wtyczkami i skryptami GIMP 2.10, więc niektóre z Twoich ulubionych wtyczek mogą jeszcze nie działać. Ponieważ API jest teraz stabilne dla wszystkich wydań GIMP 3.x, mamy nadzieję, że programiści zaczną poważnie przenosić swoje wtyczki i skrypty (niektóre popularne dodatki, takie jak Resynthesizer i G' MIC, już to zrobiły)! Na naszej nowej stronie dla programistów zaczęliśmy [tworzyć samouczki](#), aby ułatwić ten proces przenoszenia – możesz podzielić się nimi z programistami swoich ulubionych skryptów.

Zmiany pod maską

W trakcie rozwoju GIMP 3.0 wykonano wiele prac, aby ulepszyć nasze procesy kompilacji. Dużą zmianą było przejście z auto tools na **Meson** do kompilacji. Spowodowało to znaczne przyspieszenie kompilacji GIMP, umożliwiając szybsze testowanie i rozwój.

Ulepszyliśmy również wielowątkowość i bezpieczeństwo wątków w kilku kluczowych obszarach. Zmiany są najbardziej zauważalne w kodzie XCF, który spowodował znacznie szybsze zapisywanie, oraz w kodzie malowania, który poprawił wydajność i stabilność.

Nasze publiczne API dla wtyczek opiera się teraz na GObject-Introspection infrastrukturze, co oznacza, że faktycznie można używać większej liczby języków niż wymienione powyżej (w sekcji „[Aktualizacje API](#)”) (choć nie wszystkie powiązania zostały przetestowane, a niektóre są dość niestabilne).

Wykonano już najpotrzebniejsze prace, aby implementacja OpenCL była bardziej niezawodna, choć domyślnie ta funkcja jest wyłączona od wersji [GIMP 2.10.22](#). Mamy nadzieję, że wkrótce będziemy mogli

opracować wersje eksperymentalne na potrzeby szerszych testów, aby w końcu przywrócić akcelerację sprzętową.

Tłumaczenia

Spośród 85 języków, w których dostępny jest program GIMP, zaktualizowano 48 tłumaczeń: asturyjski, baskijski, białoruski, brazylijski portugalski, brytyjski angielski, bułgarski, kataloński, kataloński, centralno kurdyjski, chiński (Chiny), chiński (Tajwan), czeski, duński, holenderski, esperanto, fiński, francuski, galicyjski, gruziński, niemiecki, grecki, hebrajski, węgierski, islandzki, indonezyjski, włoski, japoński, kabylski, kazachski, koreański, łotewski, litewski, malajski, norweski (nynorsk), perski, polski, portugalski, rumuński, rosyjski, serbski, serbski (łaciński), słowacki, słoweński, hiszpański, szwedzki, turecki, ukraiński, wietnamski.

Następne kroki na mapie drogowej

Rozwój GIMP 3.0 był długą podróżą zarówno dla deweloperów, jak i społeczności. Chcemy przyspieszyć ten proces. W przyszłości będziemy wprowadzać nowe funkcje tylko podczas mniejszych wydań (takich jak GIMP 3.2), a wydania 3.0.x będą zarezerwowane na poprawki błędów (jak to było do czasu serii GIMP 2.8; seria 2.10 była [wyjątkiem](#), gdy dodawaliśmy funkcje nawet w mikro wydaniach punktowych). Zamierzamy jednak również, aby drobne wydania były znacznie częstsze. Zamiast kolejnego 6-letniego harmonogramu rozwoju dla GIMP 3.2, planujemy wydać go w ciągu roku od wydania 3.0. W rezultacie będzie zawierał mniej funkcji, ale te funkcje będą dostępne dla użytkowników znacznie szybciej. W naszym planie działania po 3.0 skonfigurowaliśmy już [kilka „grup funkcji” – każda z nich może stać się nową wersją](#) GIMP 3.x. Kilka funkcji ma już opracowany początkowy kod i zostało opublikowanych do przeglądu, i nie możemy się doczekać, aby omówić je bardziej szczegółowo w przyszłych postach z wiadomościami! Podczas opracowywania wersji 3.0 rozpoczęliśmy również pracę nad społecznościową grupą UX Design. Wdrożyliśmy już kilka sugestii opartych na opiniach użytkowników, a teraz, gdy wersja 3.0 została wydana, nie możemy się doczekać rozszerzenia zakresu tych wysiłków. Wiemy, że wiele osób ma zdecydowane zdanie na temat interfejsu użytkownika programu GIMP i chcemy podejmować dobre, dobrze uzasadnione decyzje dotyczące ulepszeń UX w przyszłości. Zachęcamy do dzielenia się swoimi opiniami w dyskusji, aby uzyskać informacje od szerszego grona użytkowników!

Pobierz GIMP 3.0

Możesz pobrać GIMP 3.0 z naszej [strony Pobieranie](#). Mamy kilka nowych pakietów oprócz naszych opcji flatpak dla Windows, macOS i Linux. W przypadku Windows możesz również pobrać GIMP ze sklepu Microsoft Store. Umożliwi to automatyczne aktualizacje za każdym razem, gdy wydamy nową wersję. W przypadku Linuxa mamy teraz AppImage, jeśli wolisz to od flatpak.

Zgłaszanie błędów

Jesteśmy bardzo wdzięczni wszystkim, którzy przejrzyli wersje rozwojowe GIMP 3.0 i zgłosili błędy, problemy i regresje na przestrzeni lat. Dzięki temu udało nam się naprawić wiele błędów w GIMP! Jesteśmy jednak świadomi, że wiele osób będzie miało okazję po raz pierwszy korzystać z GIMP 3.0, ponieważ jest to wersja stabilna, i spodziewamy się, że znajdziecie pewne błędy, które nam umknęły. Prosimy o zgłaszanie wszelkich napotkanych problemów do [naszego systemu śledzenia błędów](#) – dzięki temu wiemy, że istnieje problem, dzięki czemu możemy go naprawić. Zapraszamy również do przesyłania próśb o nowe funkcje lub ulepszenia w przyszłych wersjach!

Wspieranie i współtworzenie programu GIMP

GIMP jest projektem społecznościowym i opiera się na wsparciu użytkowników takich jak Ty, aby nadal się rozwijać. Istnieje wiele sposobów, aby wziąć udział!

- Jeśli jesteś programistą, chętnie [przyjmujemy więcej materiałów do pisania kodu](#). Niektóre zgłoszenia oznaczyliśmy nawet jako „Nowicjusze”, aby ułatwić Ci zapoznanie się z bazą kodu.
- Jak wspomniano wcześniej, zależy nam również na [opiniach projektantów](#), które pomogą nam tworzyć lepsze doświadczenia użytkowników.
- Inne sposoby bezpośredniej pomocy w rozwoju programu GIMP obejmują aktualizację tłumaczeń (skontaktuj się bezpośrednio z koordynatorem zespołu w [Twoim języku](#)), [pisanie dokumentacji użytkownika](#) i [tworzenie nowych samouczków](#), aby pomóc ludziom w korzystaniu z programu GIMP.
- Możesz również [dokonać darowizny](#), aby wesprzeć obecnych członków zespołu.

Praca nad samym GIMP-em nie jest oczywiście jedynym sposobem uczestnictwa. Zawsze cieszymy się, gdy ludzie dzielą się tym, jak używają GIMP-a do tworzenia artystycznych, naukowych, a nawet po prostu zabawnych obrazów!

Przygotował:

Zbigniew Małach
Zbyma72age