

## Prezentacja nieniszczącej edycji (NDE) w programie GIMP 3.0.2-1.

07-04-2025r

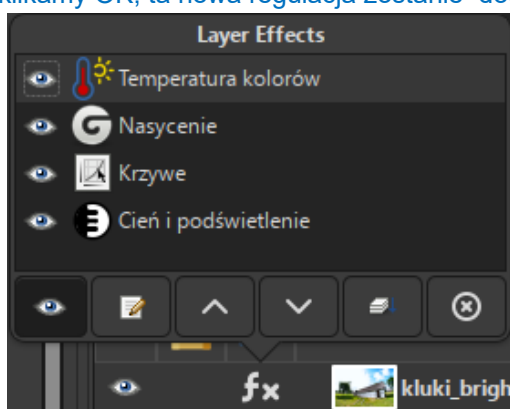
W końcu mamy, możemy teraz dodawać filtry, efekty i korekty do zdjęć w wersji 3.0. do których możemy wrócić później, w nowej sesji lub podczas bieżącej sesji i wprowadzić poprawki do dowolnego rodzaju korekt lub efektów, które dodaliśmy do naszego obrazu, jeśli w panelu warstw klikniemy ikonę **fx**, znajdziemy je. Jeśli mamy już kilka korekt wprowadzonych do zdjęcia i klikniemy na **fx**, zobaczymy dokładnie, jakie korekty mamy na warstwie obrazu.

Założmy więc, że mamy już dostosowane **Nasylenie**, (które jest filtrem GEGL stąd mała ikona G), mamy regulację za pomocą narzędzia **Krzywe** i mamy regulację **Cień i podświetlenie**.

Wszystko jest w tym małym oknie dialogowym **fx**.

Gdy chcemy dodać kolejną regulację lub filtr do istniejącego zestawu, przechodzimy np. do Kolory, gdzie znajdziemy wiele regulacji i po prostu przykładowo wybieramy **Temperatura kolorów**, mamy tutaj teraz nowe suwaki **GTK** ( Suwaki zakresu liczb zostały zaktualizowane, aby były większe i łatwiejsze do uchwycenia.

Dzięki **GTK3**, teraz używają ikon **+** i **-** zamiast bardziej niejednoznacznych ikon **^** i **v**.) oraz kiedy najedziemy na suwak zobaczymy nową ikonę myszy w kształcie **dłoni**, (nie podoba mi się to), powiedzmy, że chcemy zmienić docelową temperaturę i klikamy OK, ta nowa regulacja zostanie dodana do efektów



Oto małe menu podręczne,

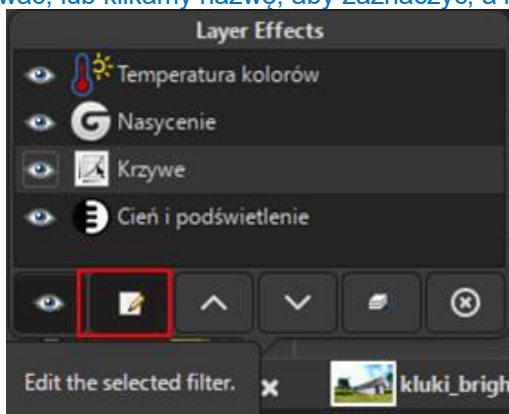
dzięki któremu możemy teraz zobaczyć tutaj **Temperaturę kolorów**.

Nowe kolejne filtry lub efekty, gdy zostaną dodane, zostaną umieszczone na górze, w kolejności układania. Możemy zmieniać kolejność układania za pomocą na dole dwóch strzałek, zmieni to nieznacznie wygląd naszego obrazu, przykładowo, jeśli kliknę na **Cień i podświetlenie** i podniosę to powyżej **Krzywe**, zobaczymy, że obraz zostanie nieznacznie dostosowany i teraz będzie wyglądał trochę inaczej.

Należy o tym pamiętać podczas pracy z NDE (niedestrukcyjną edycją) w GIMP 3.0.2-1 lub nowszej.

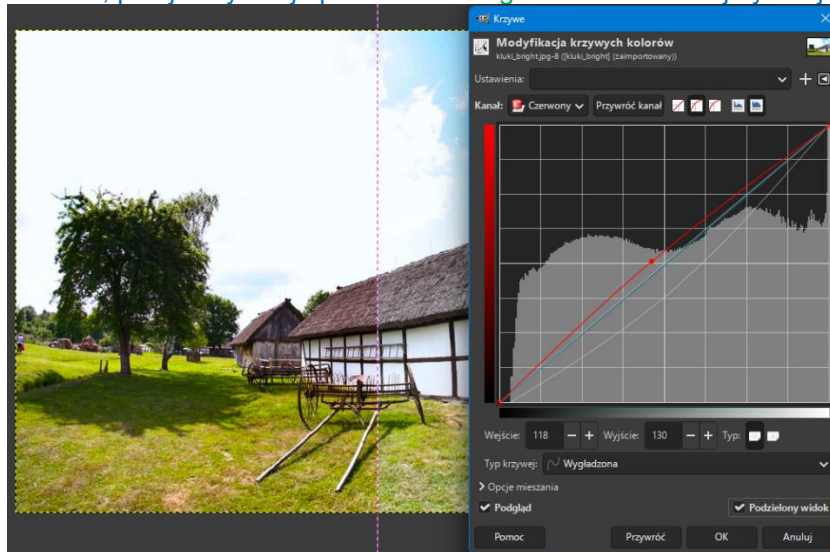
Kolejność filtrów, efektów ma znaczenie, ale możemy bawić się kolejnością, więc po prostu możemy, jeśli otrzymany efekt nam nie odpowiada, przesunąć to z powrotem do kolejności układania efektów lub kolejności warstw. Możesz również zdecydować, że coś wykonasz przed wszystkim innym, przesuwając filtr w dół stosu.

Jeśli chcemy dokonać korekty dowolnego filtru lub efektu, możemy kliknąć dwukrotnie i wyświetli się np. okno filtra, który chcemy dostosować, lub klikamy nazwę, aby zaznaczyć, a następnie przechodzimy



Myszką tutaj i zobaczymy, że jest napisane **Edytuj wybrany filtr**, gdy klikniemy przywrócimy nasze okno dialogowego **Krzywe** i zobaczymy wszystkie dostosowania, które zostały wprowadzone przed rozpoczęciem tej edycji, teraz możemy powrócić i wprowadzić tutaj korekty.

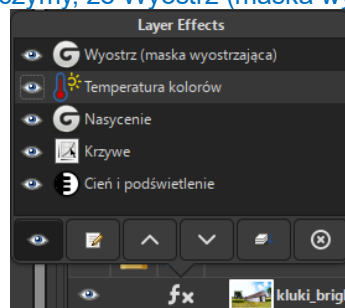
Gdy dodaję nowe efekty, to tak naprawdę wtedy gdy nie podobają się nam pewne aspekty poprzednich korekt, które wprowadzono, przejdźmy tutaj np. do **czernego** kanału i dokonajmy tutaj korekty,



po prostu zaznaczmy Podzielony podgląd, aby zobaczyć Przed i Po, zawsze możemy dostosować zakres, szerokość podglądu, faktyczny i klikam OK, gdy jestem z wyniku zadowolony to wracam do efektów. Nasza korekta krzywych zostanie zaktualizowana i zastosowana do efektu wewnątrz warstwy.

Efekty nieniszczące nie mają zastosowania tylko do korekt.

To nie są wszystkie korekty możemy dodać kolejną regulację lub filtr do istniejącego zestawu, przejdźmy np. do **Filtry => Uwydatnianie => Wyostrez** (maska wyostrezająca), to popularne wyostrezanie zdjęć i pozostawmy ilość wg. ustawień początkowych klikamy OK, założmy że to za mało zmieniamy promień na 4 i faktycznie klikamy OK, wracając teraz do **fx**, zobaczymy, że Wyostrez (maska wyostrezająca), jest dodana, możemy

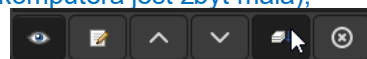


pokazać lub ukryć efekt klikając symbol oka, aby zobaczyć coś w rodzaju **Przed i Po**.

Możemy to zrobić z dowolnym z tych filtrów, więc zobaczymy, jak to wygląda bez krzywych i oczywiście możemy kliknąć dwukrotnie na to, jeśli chcemy to edytować i powiedzmy, że dostosowujemy i gdy wygląda lepiej, klikamy OK i teraz nasz efekt jest zaktualizowany. Jeśli chcemy więc pokazać lub ukryć wszystkie filtry, możemy kliknąć ikonę oka przy warstwie, otrzymując widok obrazu **Przed i Po**, wydaje się, że w GIMP 3.0 zajmuje to sekundę, ale teraz filtry są ponownie włączone.

Na forach pojawiały się prośby aby istniała opcja zachowania destrukcyjnego przepływu pracy obok nieniszczących filtrów.

A więc jeśli chcemy, aby z jakiegoś powodu efekty stały się destrukcyjne, możemy je wszystkie scalić na obrazie, (np. gdy wydajność naszego komputera jest zbyt mała),



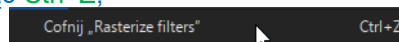
możemy kliknąć przycisk **Połączenie wszystkich aktywnych filtrów w dół**.

Spowoduje to scalenie wszystkiego bezpośrednio na obrazie i teraz zobaczymy, że ikona efektów **fx**

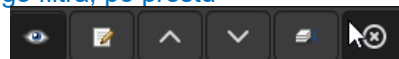


zniknie,

ale w tym momencie, możemy kliknąć **Ctrl+Z**,



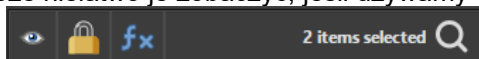
aby wrócić i znowu kliknąć ikonę efektów **fx**, teraz znowu jeszcze raz możemy również usunąć swój efekt za pomocą ikony usuwania zaznaczonego filtra, po prostu



klikamy przycisk **x**,

a dowolny filtr, który został zaznaczony, zniknie, i ponownie jeśli kliknę **Ctrl+Z**, mogę go dodać.

Gdy warstwy są podświetlone, może niełatwo je zobaczyć, jeśli używamy czarnego motywu.



Liczba wybranych warstw jest wyświetlana na górze doku warstw, obok ikony lupy. Elementy menu, które nie mają zastosowania, są wyszarzone.

### Inna metoda - Zastosowania filtrów destrukcyjnie.

Domyślnie większość filtrów (GEGL) w programie GIMP 3.0.2-1 jest stosowana teraz nieniszcząco, co oznacza że można je później edytować ponownie w menu dokowanej warstwy. [ale np. filtry, nie mające okna dialogowego, nie mają takiego wyboru. Jednym z pomysłów byłoby stworzenie oddzielnej wersji opartej na GUI tych filtrów (jak dialog, który pozwala wybrać, jaki typ np. Invert zastosować), aby ludzie mogli wybrać wersję destrukcyjną lub nieniszczącą w zależności od swoich potrzeb. Nadal wymaga to jednak więcej projektowania i testowania.]

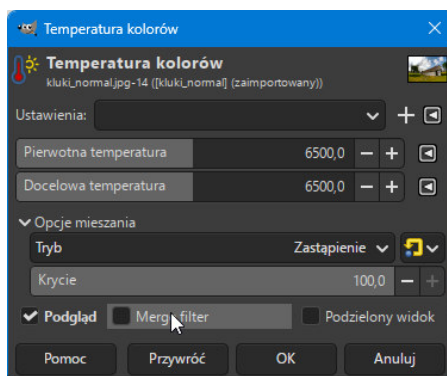
To, czy filtr zostanie zastosowany natychmiast, czy dodany do stosu, ustawia się za pomocą pola wyboru „Merge Filters” w oknie dialogowym.

Czyli istnieje również możliwość wybrać opcję Merge Filters z menu filtrów nieniszczących (NDE). Ta opcja znajduje się na dole ustawień danego filtra NDE i umożliwi scalanie natychmiast po ich zastosowaniu.

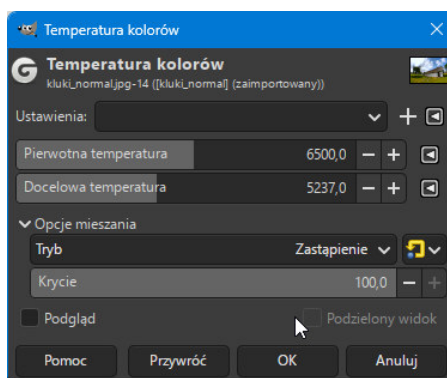
Gdy pole jest zaznaczone, filtr jest zastosowany natychmiast po OK. To pole jest wyświetlane tylko wtedy, gdy uruchamiamy filtr ze zwykłych menu.

Jeśli edytujesz filtr w stosie filtrów, jest on domyślnie uważany za „niepołączony”.

Jeśli zastosujesz filtr natychmiast, zostanie on zastosowany przed filtrami w stosie.



Ale jeśli taki filtr zastosujemy nie zaznaczając opcji Merge Filters i klikniemy **fx**, a następnie przechodzimy do *Edytuj wybrany filtr*,



to w otwartym oknie danego filtra nie zobaczymy już opcji Merge Filters.

Zaimplementowano również przechowywanie wersji filtrów NDE w plikach XCF i ponownie załadować do dalszej edycji. Oznacza to, że jeśli ktoś wyśle Nam projekt XCF z filtrami NDE, możemy dokonać dalszych zmian w efektach obrazu i tekstu.

Możemy 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 / skrótu klawiaturowego wyszukiwania.

Dotyczy to również filtrów innych firm, co ułatwia znalezienie odpowiedniego efektu dla Naszego projektu.

Należy pamiętać, że opcji Merge Filters, nie można stosować w grupach warstw – w takich przypadkach opcja Merge Filters (scalania filtrów) nie jest dostępna.

### Dlaczego warto scalić filtry

- W przypadku dużych obrazów może być konieczne scalanie filtrów w celu zaoszczędzenia pamięci.
- Możesz chcieć scalić filtry, ponieważ przeglądanie każdej warstwy po kolei i scalanie wszystkich filtrów jest uciążliwe.
- Przy zbyt dużej ilości nakładanych filtrów NDE, część informacji może zostać utracona.

**Uwaga:** ikony GEGL po lewej stronie menu filtrów, zniknęły?

To wytyczne projektowe GTK3, które w wersji 3 odradzają umieszczanie ikon w menu.

Więc biblioteka GTK domyślnie ich nie pokazuje, ale dziwnie zachowuje dla nich miejsce po lewej stronie okna dialogowego.

**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.

Wiele filtrów oferuje teraz **podgląd na płótnie w czasie rzeczywistym**, co pozwala zobaczyć efekt Naszych zmian bezpośrednio na obrazie przed ich zastosowaniem. Znacznie przyspiesza to proces edycji i zmniejsza liczbę prób i błędów.

Style tekstu są trochę ukryte, a mianowicie **Filtry => Ogólne => Text Styling...**

### Dlaczego ten przepływ pracy jest lepszy niż poprzedni przepływ pracy.

Poprzednio gdy dodaliśmy jakąś korektę do obrazu, została ona scalona z obrazem, aby powrócić, musieliśmy albo kliknąć **Ctrl+Z**, albo w zasadzie zacząć od nowa, *nie można było zmienić kolejności filtrów, kolejność była taka w jakiej je zastosowaliśmy.*

Teraz przepływ pracy jest lepszy, ponieważ możemy po prostu wejść i wprowadzić drobne poprawki w dowolnym momencie, a to naprawdę pozwala na wybieranie kolejności w edycjach i wprowadzanie bardziej zniuansowanych edycji, jest to ogromna funkcja, na którą wszyscy długo czekali.

Jednak są chwile, gdy destrukcyjny przepływ pracy działa lepiej. Opcja obu jest pomocnym dodatkiem do GIMP 3.0.

Dostęp do okna dialogowego Warstw można uzyskać za pomocą kliknięcia **PPM** na warstwie.

### Blokady warstw

Różne blokady warstw zostały przeniesione z paska narzędzi nad widokiem drzewa warstw do wierszy warstw. Kliknij tam, gdzie powinna być widoczna ikona blokady i wybierz potrzebne opcje.



Klikamy tutaj – pojawiają się możliwości.



Np. zastosowano **Blokada pikseli**, ponowne kliknięcie ikony wyłącza blokadę.

### Jak zablokować warstwę w GIMP?

1. Zaznaczyć warstwę na panelu
2. W polu kliknąć przycisk "Blokada pikseli"

### Jak odblokować warstwę w GIMP?

1. Kliknąć puste pole wyboru w kolumnie blokady warstw
2. Kliknąć ikonę z wciśniętym klawiszem Shift, aby blokować lub odblokowywać naprzemiennie wszystkie inne warstwy tego samego poziomu
3. Kliknąć ikonę z wciśniętym klawiszem Alt, aby blokować lub odblokowywać naprzemiennie wszystkie inne wybrane warstwy tego samego poziomu

### Co się dzieje po zablokowaniu warstwy?

Na zablokowanej warstwie nie można malować obszaru, na którym są piksele obrazu.

Czym różni się ukrycie warstwy od jej zablokowania?

Ukrycie warstwy sprawia, że jej zawartość nie jest widoczna, a zablokowanie warstwy uniemożliwia edytowanie jej zawartości.

### Teraz coś innego, również bardzo ważnego i pożądanego:

GIMP 2.10 nie można zaznaczyć wielu warstw jednocześnie, gdy chcemy przenieść wiele warstw? GIMP 2.10 został zaprojektowany z myślą, że można wybrać tylko jeden element na raz.

W GIMP 3.0 rozwiązano ten problem i wprowadzono funkcję wyboru wielu warstw i rozpoznawania wielu warstw w całym programie.

Teraz w programie GIMP 3.0.2-1 użytkownicy mogą wybierać warstwy pojedynczo, klikając warstwy z wciśniętym klawiszem **Ctrl** lub z **Shift**, aby wybrać wiele warstw w [panelu Warstwy](#), a następnie przenieść, usunąć lub dodać efekty do tych warstw.

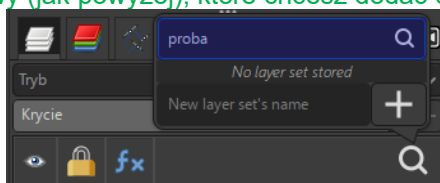
Można też zaznaczyć wiele warstw, klikając poza wybraną warstwą z **Shift** i przeciągając kursorem myszki.

W GIMP 3.0.2-1 wdrożono również, coś, co nazywa się „Zestawy warstw”.

Zestawy warstw to sposób na oznaczanie lub etykietowanie wielu wybranych warstw, a następnie jednoczesne zaznaczanie wszystkich tych oznaczonych warstw w dowolnym momencie przepływu pracy. Jest to trochę jak grupy warstw, ale bez konieczności umieszczania wszystkich powiązanych warstw razem w rzeczywistym folderze grupy w [panelu Warstwy](#).

Funkcja jest przydatna, ponieważ może pomóc szybko znaleźć i zaznaczyć wszystkie warstwy w zestawie.

Aby użyć tej funkcji, wybierz warstwy (jak powyżej), które chcesz dodać do Zestawu warstw, a następnie



kliknij ikonę lupy.

Wpisz nazwę nowego zestawu warstw w polu tekstowym, a następnie kliknij ikonę **+**.

Zestaw warstw zostanie zapisany, a następnym razem, gdy będziemy musieli wybrać warstwy z zestawu warstw, możemy kliknąć ikonę lupy i kliknąć zapisany zestaw warstw.

Ctrl+Shift+N => nowa warstwa

### Opracowanie:

**Zbigniew Małach**

**Zbyma72age** (lat 91)