

GIMP 3.2 RC1 : Pierwsza wersja Release Candidate dla GIMP 3.2

2025-11-17

przez zespół GIMP

Z przyjemnością prezentujemy naszą pierwszą wersję Release Candidate programu GIMP 3.2!

To [ważny krok w naszej drodze do wydania stabilnej wersji](#) GIMP 3.2 i efekt miesiący ciężkiej pracy naszych współpracowników. Czekamy na Wasze opinie w miarę zbliżania się do wydania stabilnego ! Pamiętajcie, że to wciąż wersja rozwojowa, a nie finalna: prosimy o zgłaszanie wszelkich napotkanych problemów lub awarii.

- [Nowy ekran powitalny](#)
- [Najważniejsze informacje o wydaniu](#)
 - [Aktualizacje warstwy łącza i warstwy wektorowej](#)
 - [Edytor tekstu](#)
 - [Skrót do narzędzi wymiany](#)
 - [Filtry nieniszczące](#)
 - [Ulepszenia UX / UI](#)
 - [Wtyczki](#)
 - [SVG](#)
 - [PDF](#)
 - [PVR](#)
 - [Kompresja](#)
 - [API](#)
 - [Bezpieczeństwo](#)
 - [Dodatkowe zmiany](#)
 - [Tryb ciemny w instalatorze systemu Windows](#)
- [Statystyki wydania](#)
- [Wokół Gimp'a](#)
 - [Odświeżona strona internetowa dla programistów GIMP](#)
- [Pobieranie GIMP 3.2 RC1](#)
- [Co dalej?](#)

Nowy ekran powitalny



Ekran powitalny nowej wersji Release Candidate autorstwa Marka McCaughreana – GIMP 3.2 RC1

Nasz super fajny ekran powitalny wersji 3.2 został stworzony przez astronoma [Marka McCaughreana](#) ! Zdjęcie przedstawia Mgławicę Oriona w podczerwieni, wykonaną za pomocą Kosmicznego Teleskopu Jamesa Webba. Jest to jedno z wielu jego zdjęć kosmosu, przetwarzanych w programie GIMP , co stanowi ważne narzędzie w jego procesie pracy. Podobnie jak w przypadku naszego [poprzedniego artysty, Sevenixa](#) , przeprowadzimy z nim wywiad, w którym szczegółowo opowie o procesie projektowania i motywacji, którymi się kieruje; mamy nadzieję podzielić się nim w niedalekiej przyszłości.

Najważniejsze informacje o wydaniu

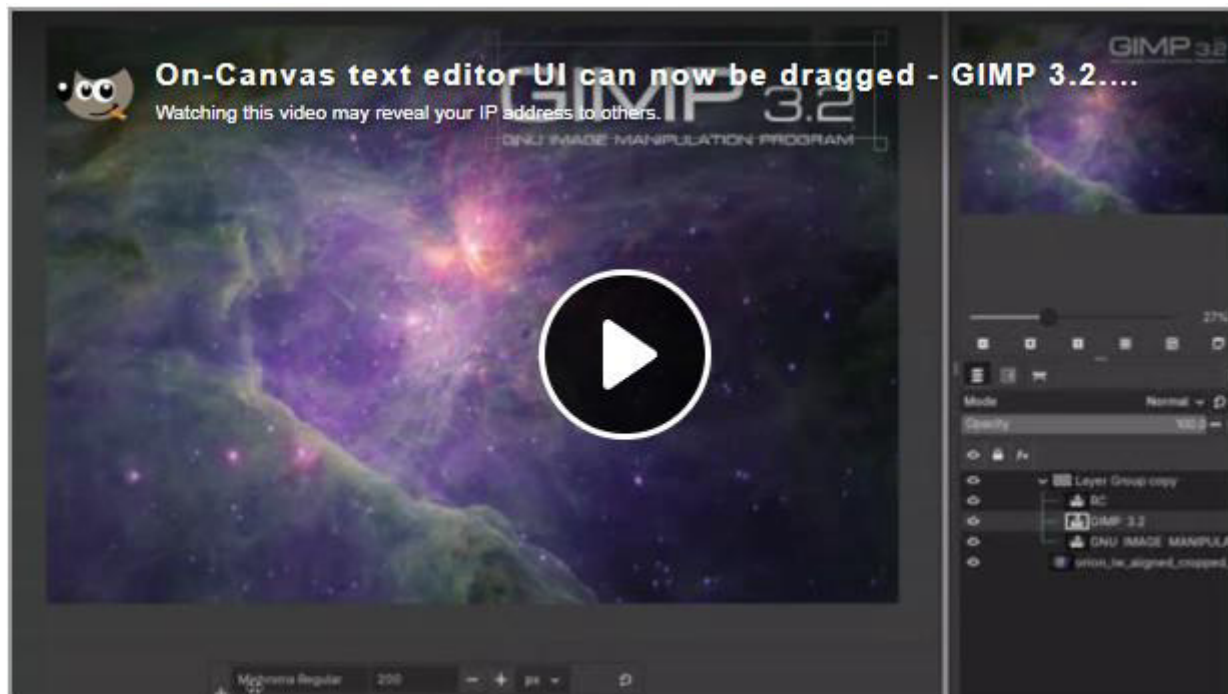
Ten wpis z aktualnościami będzie dotyczył najważniejszych aktualizacji od czasu naszej ostatniej wersji rozwojowej. Jeśli nie testowaliście jeszcze [Gimpa w wersjach 3.1.2](#) i [3.1.4](#) , zachęcamy do zapoznania się z poprzednimi wpisami, aby poznać inne nowe funkcje i poprawki. Jak zawsze, pełną listę zmian można znaleźć w sekcji [NOWOŚCI](#) w naszym repozytorium.

Aktualizacje warstwy łącza i warstwy wektorowej

Dzięki Waszym opiniom dotyczącym Gimpa 3.1.4 wprowadziliśmy szereg poprawek błędów i ulepszeń w nowych warstwach linków i warstwach wektorowych. **Jehan** w szczególności skupił się na wewnętrznych aktualizacjach i ulepszeniach interfejsu użytkownika dla obu funkcji. Operacje „Rasteryzuj” i „Przywróć rasteryzację” stały się znacznie bardziej przejrzyste, umożliwiając łatwą zmianę stanu. Zmiany te dotyczą również warstw tekstowych, ponieważ one również są rodzajem warstw wektorowych. Odkryliśmy, że monitorowanie warstwy łącza nie działało w systemie Windows z powodu błędu w bibliotece GLib. **Jehan** przesłał poprawkę z odpowiednim rozwiązaniem, ale na razie mamy tymczasowe obejście problemu, aby ta funkcja działała w systemie Windows.

Edytor tekstu

Gabriele Barbero kontynuował pracę nad edytorem tekstu z projektu Google Summer of Code. W końcu zintegrowano jeden ważny aspekt – możliwość przesuwania edytora na kanwie po ekranie! Pozwala to na jego przesunięcie podczas pracy z tekstem w zbliżeniu, bez konieczności ukrywania go w opcjach narzędzia. Można również kliknąć przycisk resetowania w edytorze, aby przywrócić go do pierwotnej pozycji.



<https://peer.tube/w/64DzkCtrEw9aDr88urpAnj>

Interfejs użytkownika edytora tekstu na płótnie można teraz przeciągać — GIMP 3.2.0 RC1

Idriss Fekir kontynuował prace nad udoskonaleniem edycji tekstu. Zaktualizowali kod wewnętrzny, aby obsługiwać renderowanie tekstu nawet w bardzo dużych wymiarach.

Nowa poprawka autorstwa **Lleu Yang** umożliwia również użycie kombinacji klawiszy **Shift + Ctrl + V** w edytorze na płótnie do wklejania niesformatowanego tekstu. Jest to kontynuacja [poprzedniej aktualizacji](#) , która dodała skrót do stylów pogrubienia, kursywy i podkreślenia.

Skrót do narzędzi wymiany

Jehan przywrócił do życia jeden ze swoich starszych projektów i dodał obsługę przełączania między bieżącym narzędziem a poprzednio używanym. Domyślnie możesz nacisnąć **Shift+ X**, aby przełączać się między pędzlem a gumką podczas rysowania. Oczywiście, skrót można również zmienić za pomocą okna dialogowego [Edit-> Keyboard Shortcuts](#).

Ta nowa funkcja pozwala nam również rozwiązać często pojawiające się wątpliwości.

Wewnętrznie GIMP traktuje filtry jako narzędzia, takie jak narzędzia do obracania czy aerografii.

Oznacza to, że stosując filtr [Jasność-Kontrast](#) do obrazu, w rzeczywistości „przełączasz się” na narzędzie [Jasność-Kontrast](#).

Dzięki aktualizacji **Jehana** po zastosowaniu filtra automatycznie powracamy do poprzedniego narzędzia, co naszym zdaniem jest bardziej zgodne z oczekiwaniami użytkowników.

Filtry nieniszczące

Ciągle aktualizujemy nasz kod filtrów nieniszczących. Kilkakrotnie otrzymaliśmy prośbę o „warstwy dopasowania” – warstwy, na które można nałożyć filtr i który będzie wpływał na wszystkie warstwy poniżej.

Nie mamy tego jako oficjalnej koncepcji, ponieważ byłoby to duplikatem efektu warstwy w interfejsie graficznym, ale teraz można symulować warstwy dopasowania za pomocą grup warstw!

Ustaw pustą grupę warstw jako „Przechodzące”, a następnie zastosuj do niej filtry – ponieważ grupy Przechodzące obejmują wszystkie warstwy poniżej, z definicji jest to zasadniczo to samo, co potocznie nazywane warstwami dopasowania. Co więcej, możesz dodać maskę do grupy warstw i dostosować renderowanie tak, aby obejmowało tylko określone obszary.

Ulepszenia UX / UI

Kontynuujemy współpracę z użytkownikami i projektantami nad naszym [repozytorium UX](#), aby ulepszyć doświadczenia użytkownika w programie GIMP. Chociaż od wersji 3.1.4 wprowadzono wiele drobnych zmian, pojawiło się również kilka większych aktualizacji.

- Początkowo GIMP miał interfejs wielookienkowy, gdzie każdy obraz był wyświetlany w osobnym oknie. Można było przeciągnąć i upuścić plik na pływający pasek narzędzi, aby otworzyć go jako nowy obraz. Tryb pojedynczego okna wprowadził pasek kart obrazów, który wyświetlał wszystkie otwarte obrazy. Teraz połączyliśmy ten pasek kart z kodem przeciągania i upuszczania, dzięki czemu można łatwo otwierać wiele obrazów, przeciągając je na pasek kart obrazów i puszczając!
- **Ondřej Michal** postawił sobie za cel zastąpienie wielu naszych gadżetów Spin Entry nowszymi urządzeniami Spin Scale.
- Możesz teraz przeciągać i upuszczać próbki kolorów z historii kolorów. Było to zamierzone, ale wcześniej nie działało, ponieważ fokus był skupiony na przyciskach historii kolorów, a nie na próbce historii kolorów.
- **Gabriele Barbero** dodatkowo udoskonalił nasz port na macOS, przywracając brakujące funkcje w menu aplikacji. Użytkownicy macOS mają teraz możliwość ukrycia Gimpa, ukrycia innych aplikacji i sprawdzenia powiązanych usług. Dodatkowo, polecenie „Quit” w macOS jest teraz powiązane z naszym kodem zamykającym, co zmniejsza ryzyko utraty niezapisanych danych przy wyjściu.
- Dokowalna Historia Dokumentu obsługuje teraz wiele zaznaczeń. Możesz zaznaczyć wiele podglądów obrazów i otworzyć je lub usunąć wszystkie jednocześnie.
- **Denis Rangelov** opracował nowy projekt naszych przycisków przełączania obrazów (widocznych na przykład w sekcji Mode narzędzi Przenoszenie i Zaznaczanie). Dzięki temu nowemu projektowi przyciski są wyraźniej grupowane wizualnie, co oznacza, że są to przyciski przełączania i że w danym momencie można wybrać tylko jeden z nich.
- Podczas wpisywania kolorów w systemie szesnastkowym w oknie dialogowym Selektora kolorów, wybrany kolor zostanie automatycznie zaktualizowany po wpisaniu prawidłowego tekstu. Eliminuje to konieczność naciskania Entera przy każdym wpisywaniu nowego koloru.

Wtyczki

Na ostatnim etapie prac nad wersją 3.2 RC1 dodaliśmy obsługę kilku nowych formatów obrazów i wprowadziliśmy aktualizacje istniejących formatów.

SVG

Dzięki dodaniu warstw wektorowych w programie GIMP możemy teraz eksportować pliki SVG jako rzeczywiste wektory. Nasz nowy eksporter umożliwia opcjonalne osadzanie warstw rastrowych w plikach PNG lub JPEG. Mamy nadzieję, że zachęci to do dalszej współpracy z [Inkscape](#), fantastycznym programem do edycji grafiki wektorowej, który gorąco polecamy!

Pamiętaj, że obecnie nasza wtyczka *do importu SVG* nadal rasteryzuje importowane wektory. Szukamy sposobów na rozwiązanie tego problemu (prawdopodobnie wymagałoby to zmiany naszej biblioteki zależności, aby obsługiwała SVG) – jeśli chcesz pomóc, [skontaktuj się z nami](#)!

PDF

Podobnie, wtyczka PDF eksportuje teraz warstwy wektorowe jako rzeczywiste wektory. Oznacza to, że warstwy te można edytować w innych programach do grafiki wektorowej. Opcja „Wypełnij kolorem tła” została rozszerzona i działa teraz na wszystkich warstwach wielowarstwowego pliku PDF, a nie tylko na pierwszej.

PVR

Dodaliśmy obsługę importowania plików tekstur PowerVR (PVR). Ten format jest najczęściej używany w grach i modach na konsolę SEGA Dreamcast.

Kompresja

Od dawna prosiliśmy o obsługę importu obrazów hgt.zip, które zostały zarejestrowane przez sondę radarową NASA Shuttle [Radar Topography Mission](#) (SRTM). Dodatkowo, obsługujemy teraz ładowanie dowolnego obsługiwane obrazu skompresowanego naszymi standardowymi algorytmami kompresji (wcześniej oficjalnie było to wykorzystywane tylko w naszych skompresowanych plikach projektu XCF).

API

- Jedną z głównych aktualizacji w Gimp 3.0 dla twórców wtyczek były automatycznie generowane interfejsy graficzne (GUI) – można łatwo utworzyć okno dialogowe z widżetami, definiując zmienne wejściowe! Jednak kilka typów danych nie zostało zaimplementowanych w pierwotnej wersji. W Gimp 3.2 dodaliśmy widżety [GimpImage](#) i . Nowe widżety wyglądają podobnie do istniejących widżetów warstw i kanałów. [GimpItem](#) [GimpProcedureDialog](#)
- Prace nad funkcją eksportu do formatu SVG wymagały dodania wielu dodatkowych publicznych poleceń API dla warstw tekstowych, wektorowych i linków. Pełną listę można znaleźć w sekcji NOWOŚCI [w sekcji API](#) lub w Przeglądarce Procedur w menu Pomoc w samym programie GIMP .

Bezpieczeństwo

Inicjatywa [Zero Day](#) regularnie weryfikuje aplikacje w celu wykrycia potencjalnych luk w zabezpieczeniach i ich zgłaszania. **Jacob Boerema** i inni współpracownicy odpowiedzieli na następujące zgłoszenia i je naprawili:

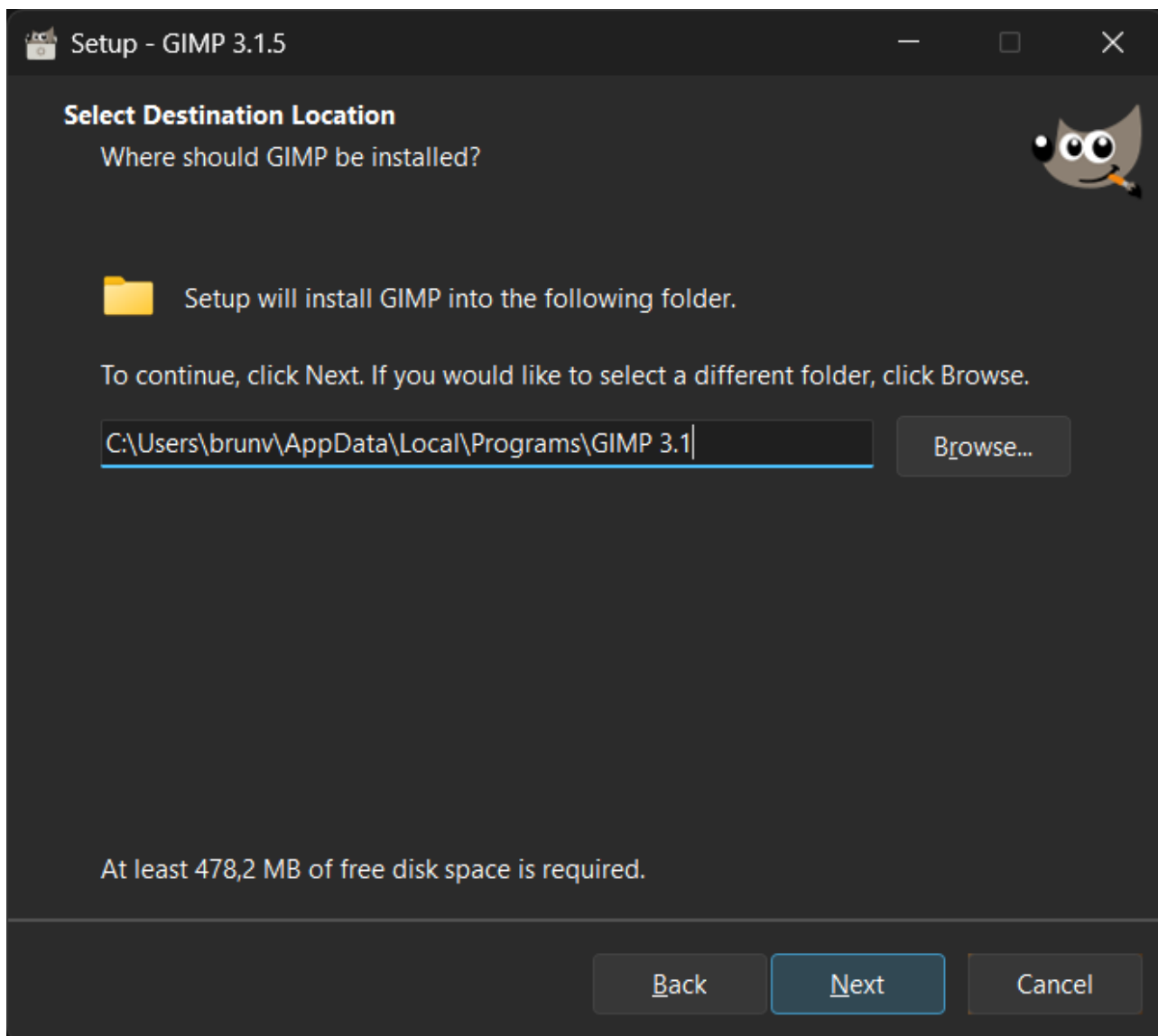
- ZDI - CAN -27684
- ZDI - CAN -27863
- ZDI - CAN -27878
- ZDI - CAN -27836
- ZDI - CAN -27823
- ZDI - CAN -28376
- ZDI - CAN -28248

Dodatkowe zmiany

- **Sabri Ünal** i **Luzpaz** przejrzyli nasz interfejs graficzny i ujednoliciли kapitalizację oraz gramatykę interfejsu użytkownika.
- **Aruius** naprawił błąd, w wyniku którego niektóre pędzle pełnokolorowe nie były prawidłowo odbijane lustrzanie, gdy ustawione były tryby symetrii.
- **Bruno Lopes** przerobił nasz kod wyjściowy konsoli w systemie Windows, aby działał tak samo jak w systemie Linux i macOS. Oznacza to, że możesz uruchomić Gimp z poziomu wiersza poleceń (CMD) lub programu PowerShell i zobaczyć tam wszystkie komunikaty wyjściowe.
- **Lukas Oberhuber** stworzył nowy format dla naszego kodu kolorów metodą „przeciągnij i upuść”. Wcześniej korzystaliśmy z niego, application/x-color gdy kod kolorów zawierał tylko sRGB. Teraz, gdy przekazujemy również informacje o przestrzeni barw, to nie wystarczy. Chociaż powodowało to widoczne problemy tylko na macOS (o ile nam wiadomo), dobrze jest używać odpowiedniego standardu dla wszystkich platform.

Tryb ciemny w instalatorze systemu Windows

Nasz instalator .exe prezentuje się teraz znakomicie w systemach Windows 10/11 z włączonym trybem ciemnym. Jest to zasługą nie tylko nowego ekranu powitalnego, który jest również używany w instalatorze, ale również pracy **Jerneja Simončiča** i **Bruno Lopesa**, którzy wspólnie z programistami Inno Setup pracowali nad Inno Setup 6.6.0.



Wersja Inno Setup, której używamy w instalatorach [3.2.0- RC1](#) i kolejnych, obsługuje natywnie automatyczny tryb ciemny. Chociaż wprowadziliśmy niewiele zmian w naszych skryptach do pakowania w Gimp, nie możemy przestać chwalić niesamowitej pracy wykonanej przez **Martijna Laana**, głównego programistę Inno Setup, w Grupach Google po otrzymaniu od nas niewielkiej informacji zwrotnej. Wystarczy uruchomić .exe i wypróbować.

Statystyki wydania

Od wersji [GIMP 3.1.4](#) w głównym repozytorium GIMP :

- 78 raportów zamknięto jako NAPRAWIONE .
- Połączono 80 wniosków o scalenie.
- Wysłano 645 commitów.
- Zaktualizowano 17 tłumaczeń: baskijski, brazylijski portugalski, chiński (Chiny), duński, holenderski, gruziński, węgierski, włoski, kabylski, litewski, norweski (nynorsk), rumuński, rosyjski, słoweński, tajski, turecki i ukraiński.

42 osoby wprowadziły zmiany lub poprawki do kodu źródłowego GIMP 3.2.0 RC1 (kolejność jest ustalana na podstawie liczby zatwierdzonych zmian; niektóre osoby są podzielone na kilka grup):

- 18 programistów do kodu podstawowego: Jehan, Alx Sa, Gabriele Barbero, Bruno Lopes, Jacob Boerema, Idriss Fekir, Sabri Ünal, luzpaz, Øyvind Kolås, Cheesequake, Estecka, Gabriele, James Addison, Lukas Oberhuber, Ondřej Míchal, aruius, cheesequake, megakite.
- 11 programistów zajmujących się wtyczkami lub modułami: Alx Sa, Jehan, Ondřej Míchal, Sabri Ünal, Jacob Boerema, Anders Jonsson, Bruno Lopes, Dr. David Alan Gilbert, Gabriele Barbero, Lukas Oberhuber, lillolollo.
- 23 tłumacze: Martin, luming zh, Kolbjørn Stuestøl, Marco Ciampa, Ekaterine Papava, Sabri Ünal, Yuri Chornoivan, Nathan Follens, Alan Mortensen, DiGro, Emin Tufan Çetin, Luming Zh, Aleksandr Prokudin, Asier Saratsua Garmendia, Aurimas Černius, Balázs Úr, Cristian Secară, Aefgh Threenine,

Alevtina Karashokova, Anders Jonsson, Athmane MOKRAOUI , Balázs Meskó, Juliano de Souza Camargo.

- 3 projektantów motywów: Alx Sa, Ondřej Míchal, luzpaz.
- 6 autorów zajmujących się kompilacją, pakowaniem lub CI : Bruno Lopes, Jehan, Alx Sa, Øyvind Kolås, Rico Tzschichholz, luzpaz.
- 6 autorów zajmujących się innymi rodzajami zasobów: Jehan, Bruno Lopes, Gabriele Barbero, Sabri Ünal, luzpaz, megakite.
- Podmoduł gimp-data ma 6 zatwierdzeń od 1 współautora: Jehana.
- 2 autorów obrazu: Jehan, Bruno Lopes.
- Grafikę powitalną serii 3.2 wykonał Mark McCaughrean na licencji Creative Commons By- SA 2.0.

Wkład w inne repozytoria w GIMPverse (kolejność ustalana jest na podstawie liczby zatwierdzeń):

- Nasz system śledzenia UX odnotował 13 zgłoszeń zamkniętych jako NAPRAWIONE .
- [ctx](#) miał 32 zatwierdzenia od wydania 3.0.6 przez 1 autorów: Øyvinda Kolåsa.
- Wersja gimp-macos-build (skrypty pakowania macOS) otrzymała 16 zatwierdzeń od 1 współautora: Lukasa Oberhubera.
- Wersja flatpak miała 21 zatwierdzeń od 1 współautora (i botów CI): Bruno Lopesa.
- Nasza główna strona internetowa (ta, którą właśnie czytasz) odnotowała 159 zatwierdzeń od 7 współpracowników: Bruno Lopes, Jehan, Alx Sa, Guillaume Turri, Jacob Kauffmann, Petr Vorel, gturri.
- Na naszej [stronie dla programistów](#) pojawiło się 190 zatwierdzeń od 3 współpracowników: Bruno Lopesa, Jehana i Andersa Jonssona.
- Nasza [dokumentacja 3.0](#) zawiera 251 zatwierdzeń wprowadzonych przez 14 współautorów: Sabri Ünal, Jacob Boerema, Marco Ciampa, Alevtina Karashokova, Matthew Leach, Nathan Follens, Anders Jonsson, Andre Klapper, Bruno Lopes, Richard Gitschlag, Dick Grokamp, Kristjan ESPERANTO , Kristjan SCHMIDT , jtux270.

Nie zapomnijmy podziękować wszystkim, którzy pomagają nam w triaży w Gitlabie, zgłaszając błędy i omawiając z nami możliwe ulepszenia. Nasza społeczność jest również głęboko wdzięczna internetowym wojownikom, którzy zarządzają naszymi [kanałami dyskusyjnymi](#) i kontami w mediach społecznościowych, takimi jak Ville Pätši, Liam Quin, Michael Schumacher i Sevenix!

Uwaga: biorąc pod uwagę liczbę części w programie GIMP i jego okolicach oraz sposób, w jaki generujemy statystyki za pomocą gitskryptów, w statystykach mogą pojawić się błędy. Prosimy o informację, jeśli pominęliśmy lub błędnie zaklasyfikowaliśmy niektórych autorów lub ich wkład.

Wokół Gimp'a

Odświeżona strona internetowa dla programistów GIMP

Jak już wspomnieliśmy w [poprzednim artykule o stronie GIMP Developer](#), została ona całkowicie przebudowana, wykorzystując nowoczesne technologie internetowe, dzięki czemu jest łatwiejsza w utrzymaniu (i ładniejsza). Jednak ze względu na ogromną ilość treści do migracji i ograniczone zasoby ludzkie, proces ten trwał dłużej niż oczekiwano.

Teraz, na koniec, dzięki **Bruno Lopesowi** , który pracował nad sprawdzeniem i aktualizacją kilkudziesięciu stron witryny dla programistów (a ostatnio wprowadził też zmiany dotyczące interfejsu użytkownika) , wierzymy, że nawigacja po witrynie stanie się łatwiejsza.

The screenshot shows the GIMP Developer website. The header includes the site name 'GIMP Developer' and navigation links for 'Core Development', 'Resource Development', 'GIMP Developer Conferences', 'FAQ', and 'About'. A search bar is also present. The left sidebar contains a list of links under 'Core Development', with 'Submit your first patch' highlighted. The main content area is titled 'Submit your first patch' and contains instructions on how to report bugs and contribute code. It mentions that instructions also apply to repositories hosted by the GIMP project. Below this, there are sections for 'Set up your developer environment' and 'Finding what to fix or implement'. The right sidebar, titled 'On this page', lists links to various sections like 'Set up your developer environment', 'Finding what to fix or implement', 'Checkout the source', 'Modifying the source', 'Finalizing your changes', 'Contributing upstream', 'Using GitLab merge request workflow', and 'Upload a patch in a bug report'. At the bottom, there is a footer with a 'Light' theme indicator.

Ten nowy motyw, o nazwie „Hextra”, pozwala nam na dodanie paska wyszukiwania i bardzo pożądanego menu nawigacyjnego. Dodaje również link [Edit this page on GitLab](#) → do każdej strony, dzięki czemu możesz bardziej bezpośrednio zgłaszać poprawki.

Zauważysz, że trochę przypomina [główną stronę internetową programu GIMP](#), ponieważ zmodyfikowaliśmy ją tak, aby odpowiadała identyfikacji wizualnej zaprojektowanej przez Pata Davida, wykorzystując tę samą paletę kolorów i czcionki.

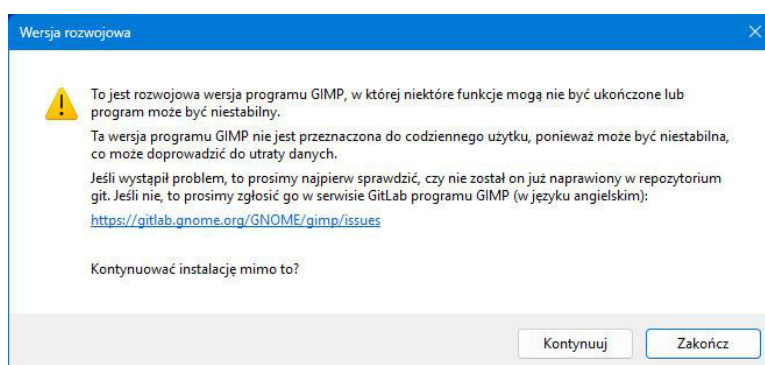
Pobieranie GIMP 3.2 RC1

Wszystkie nasze oficjalne kompilacje znajdziesz na [oficjalnej stronie GIMP-a](#) (gimp.org) :

- Obrazy aplikacji Linux dla x86 i ARM (64-bit)
- Linux Flatpaks dla x86 i ARM (64-bit)
- Linux Snaps dla x86 i ARM (64-bit)
- Uniwersalny instalator systemu Windows dla systemów x86 (32- i 64-bitowych) i ARM (64-bitowych)
- Sklep Microsoft dla systemów x86 i ARM (64-bit)
- Pakiety macOS DMG dla sprzętu Intel/x86 i Apple/ ARM (64-bit)

Oczywiste jest, że pojawią się również inne pakiety tworzone przez osoby trzecie (pakiety dystrybucji Linuksa lub * BSD itd.).

Nie ma wersji rozwojowej podręcznika, ale możesz nadal korzystać z istniejącej dokumentacji [programu GIMP 3.0](#).



Zawsze przed instalacją nowej wersji, na wszelki wypadek zmieniam nazwę istniejącej dodając **A**

Uwagi :

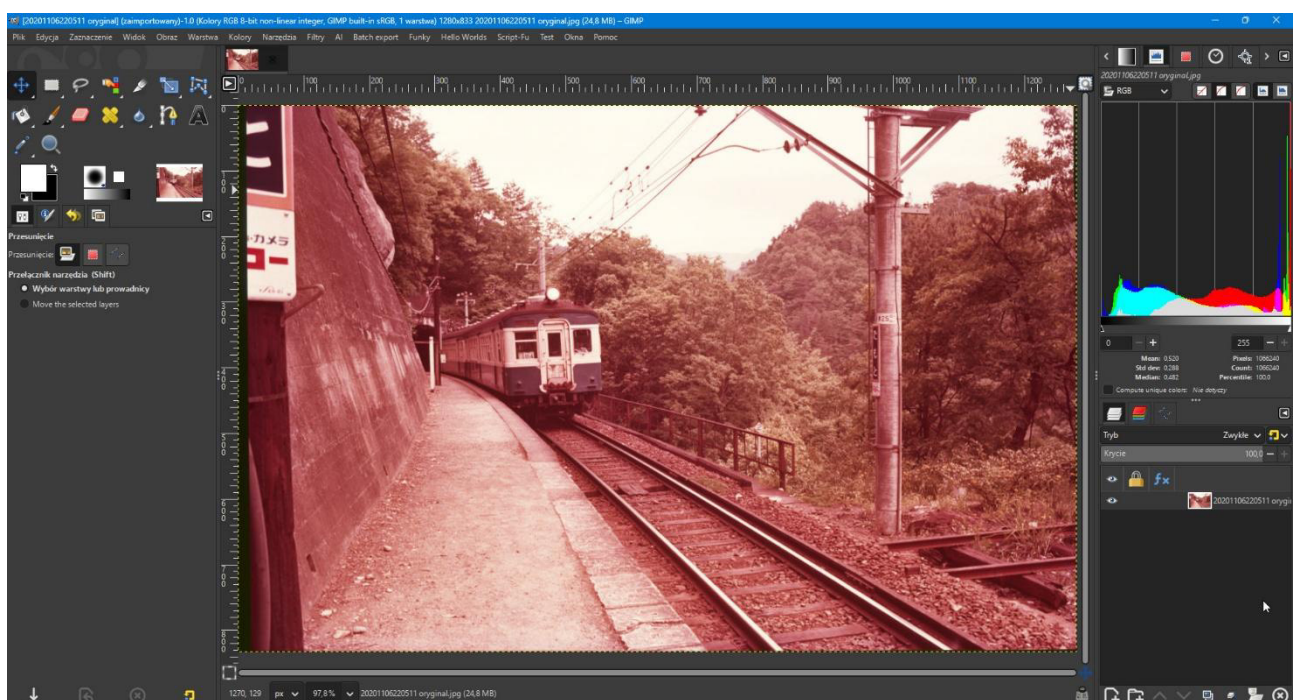
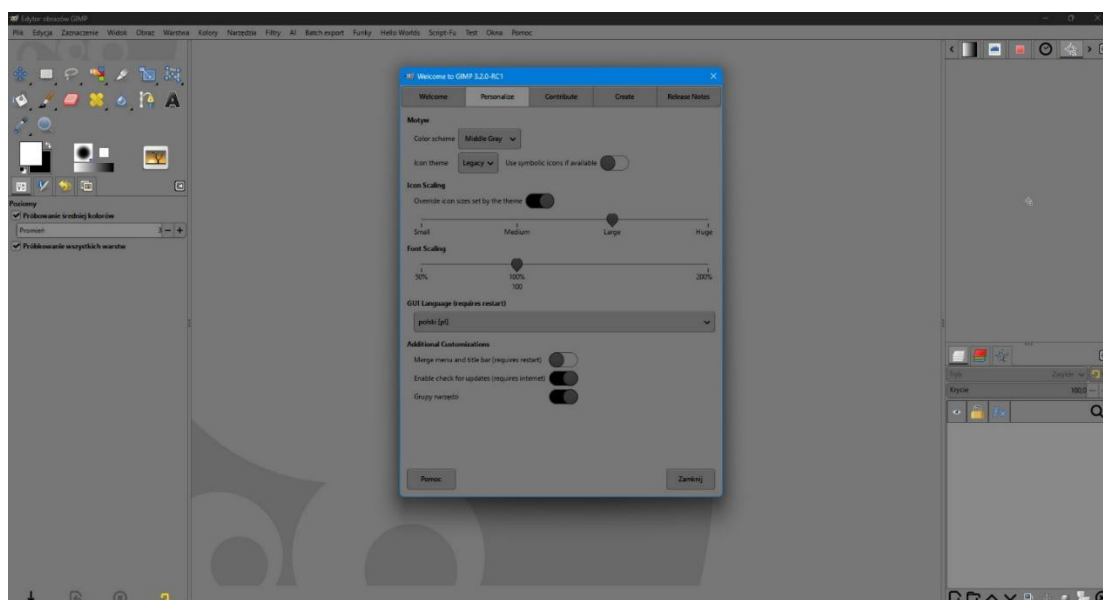
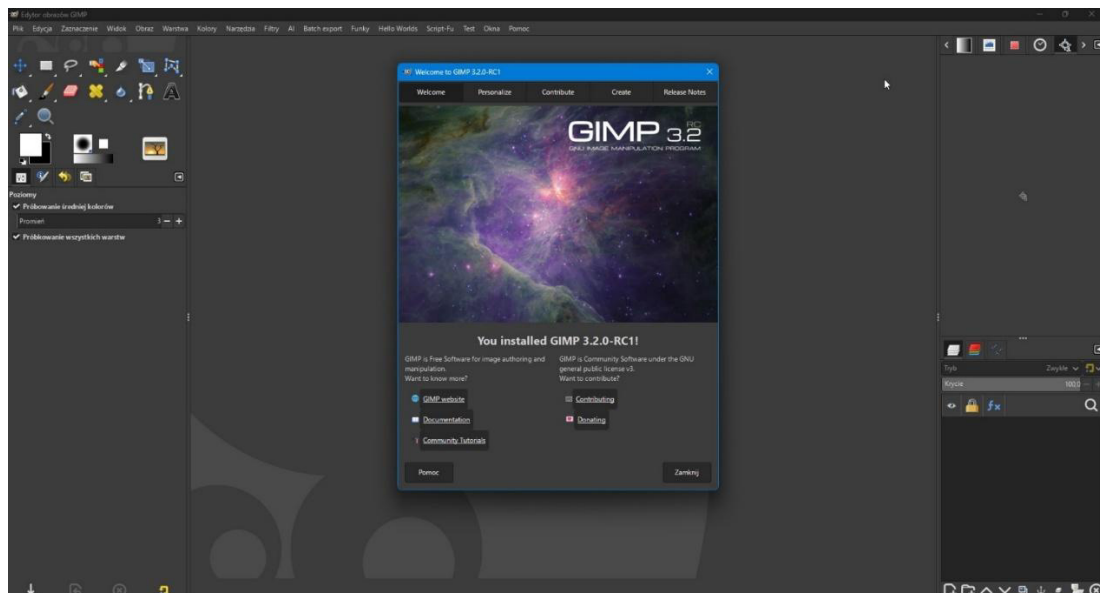
- Wydanie aplikacji do sklepu Microsoft Store może się opóźnić, ponieważ czekamy na zakończenie procesu certyfikacji.
- Pakiety macOS powinny zostać wkrótce przesłane.

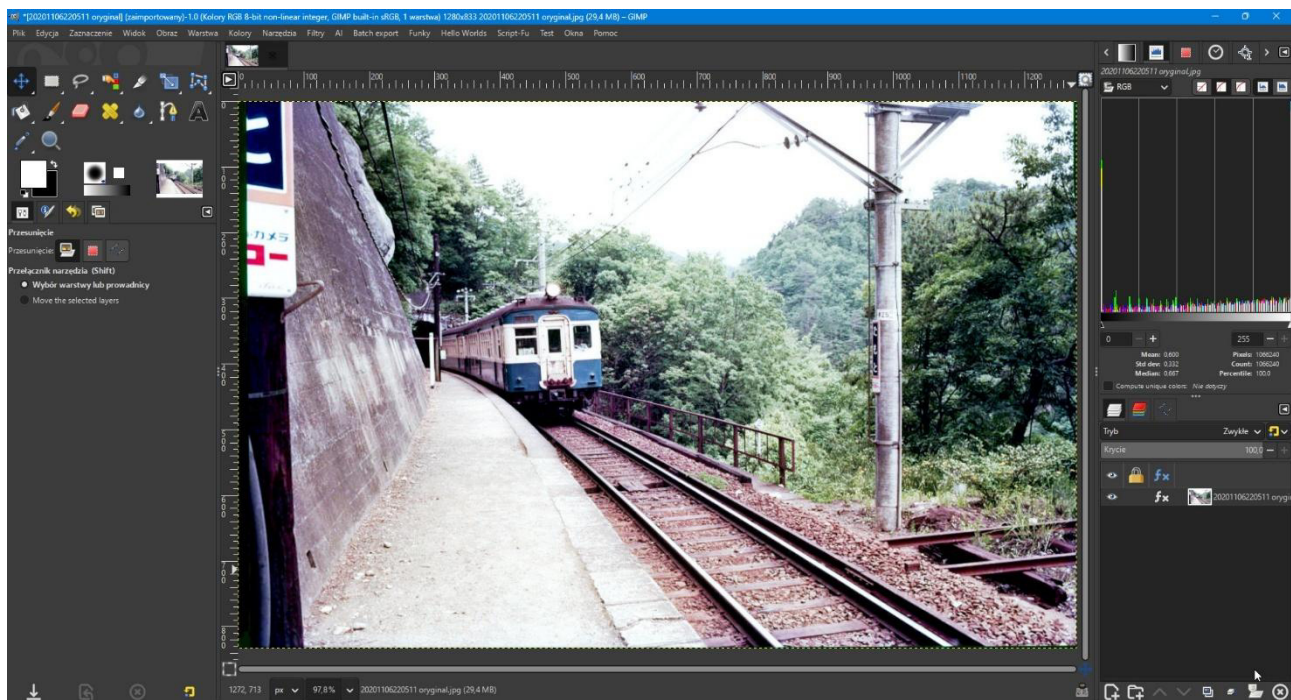
Co dalej?

Wspominaliśmy o [naszej polityce przyspieszonego wydania](#), wydając Gimpa 3.0.0. Cóż, nie jestem pewien, czy wiele osób rzeczywiście myślało, że uda nam się dotrzymać harmonogramu! A jednak, zaledwie 8 miesięcy po premierze Gimpa 3.0.0, publikujemy już naszą pierwszą wersję Release Candidate 3.2.0! Oczywiście, wciąż nie wydaliśmy jeszcze wersji 3.2.0 Gimpa. Ale ta wersja RC to nasz kamień milowy w zamrożeniu funkcji (i napisów, dając tym samym czas tłumaczom na pracę! Świetna robota, nawiasem mówiąc! 🥳), więc teraz skupiamy się na naprawianiu błędów i ewentualnych drobnych usprawnieniach UX (bardziej w kontekście wycinania papieru niż czegokolwiek sugerującego poważne zmiany w interfejsie użytkownika).

To również oznacza, że z niecierpliwością czekamy na Wasze [zgłoszenia](#)! Jeśli jest jeszcze czas, abyście mogli wyrazić swoją opinię i poinformować nas o wszelkich problemach, które mogliśmy przeoczyć, zanim opublikujemy kolejną stabilną wersję pomniejszą, to właśnie teraz!

Nie zapomnij, że możesz [przekazać darowiznę](#) i [osobiście wesprzeć twórców Gimpa](#), aby odwdziżyć się i przyspieszyć rozwój Gimpa. Zaangażowanie społeczności pomaga projektowi rosnąć w siłę!





[Wersję PL przygotował:](#)
Zbigniew Małach (lat 91)
Zbyma72age