

Archivos de configuración

Sommaire

Emplacement des fichiers.

Sous Linux.

Sous Mac os.

Sous Windows.

Description des fichiers.

Fichiers du dossier Utilisateur.

Fichiers du dossier Cache.

Fichiers du dossier Temporaire.

Fichiers du dossier système.

Fichiers dans vos dossiers de photos.

Este documento también está disponible en formato PDF aquí:

- <https://darktable.fr/Fichiers-de-configuration-de-darktable-6.pdf>

configuración de darktable y referencia de archivos en ejecución

Este documento describe archivos y carpetas compatibles con la versión 4.2 de darktable. La edición anterior mencionaba el cumplimiento de la versión 3.8. No hubo cambios en los archivos de configuración para la versión 4.0, por lo que no hubo edición intermedia.

Las novedades de esta edición -adiciones o eliminaciones- están ==destacadas==. Además, las supresiones sontachado. Luego permanecen en el texto con mención de la versión eliminada.

Aparte de sus propios archivos de imagen, darktable utiliza varios archivos para trabajar: estos archivos son de varios órdenes.

- Primero distinguiremos entre los archivos que son específicos para cada usuario de darktable y los que son comunes a todos los usuarios. Estos se proporcionan sistemáticamente con cada nueva versión de darktable. Por lo tanto, cualquier cambio que realice en ellos se perderá con cada actualización. Los mencionaré como archivo de usuario o de sistema .
- A continuación, distinguiremos los archivos de configuración que rigen el funcionamiento del software, de los archivos de procesamiento que materializan todas las modificaciones que realizas en tus fotos. De hecho, darktable NUNCA modifica sus archivos de imagen. Todos sus cambios se guardan en estos archivos de procesamiento. Los mencionaré como archivo de configuración o desarrollo .
- Finalmente, se distinguirá entre archivos de tipo "texto" que sólo necesitan un editor de texto para ser consultados o modificados, y archivos de tipo "binario" que requieren de

herramientas especializadas para ser consultados o modificados. También los mencionaré como texto o binario .

Ubicación de los archivos.

Todos estos archivos se almacenan en varios lugares de su máquina. Un lugar principalmente para sus propios archivos que, por supuesto, llamaré la carpeta **Usuario** ; un segundo que contiene miniaturas de sus fotos, así como algunos datos de tiempo de ejecución de darktable que llamaré la carpeta **Cache** ; un tercero que se utilizará para instantáneas y (eliminado en 4.2) para registros de depuración que llamaré Carpeta **temporal** ; una cuarta para los archivos del sistema que llamaré la carpeta **Sistema**, por supuesto! Y finalmente todas las carpetas que contienen imágenes que hayas importado. Estas carpetas se ubican de manera diferente según el sistema que esté utilizando. Aquí están estos lugares descritos sistema por sistema. También puede configurar la ubicación de estas carpetas usted mismo utilizando las opciones de inicio de darktable.

Bajo Linux.

Observación preliminar: la variable `$HOME` contiene la ruta absoluta (desde la raíz del sistema) de la carpeta personal del usuario. Es decir, en general, `/home/<login de l'utilisateur>` . Esta variable se usa comúnmente en scripts y en modo de línea de comandos. No es de uso universal en los administradores de archivos gráficos; por ejemplo, Nautilus no lo reconoce mientras que Dolphin lo reconoce. Lo he usado en esta descripción porque es una forma bastante clara de describir esa parte de la ruta del archivo. Nota: el carácter reemplaza ventajosamente a la `~` variable de `$HOME` entrada ; además, se puede usar en todas partes.

- Carpeta de usuario: `$HOME/.config/darktable` predeterminada. Esta ubicación se puede cambiar con la opción de lanzamiento `--configdir` .
- Carpeta de caché: `$HOME/.cache/darktable` predeterminada. Esta ubicación se puede cambiar con la opción de lanzamiento `--cachedir` .
- Carpeta temporal: `/tmp` por defecto. Esta ubicación se puede cambiar con la opción de lanzamiento `--tmpdir` .
- Carpeta del sistema: `/usr/share/darktable` por defecto. Esta ubicación se puede cambiar con la opción de lanzamiento `--datadir` .

Si compila la versión más reciente de darktable usted mismo, la carpeta del sistema se encuentra en `/opt` .

La carpeta `.config` es una carpeta oculta (un `.` al principio del nombre). Para acceder a él, simplemente escriba su nombre. Estas son las formas de verlo

- En una terminal: `ls -a`
- Con las herramientas gráficas, depende de la herramienta, pero el atajo `Ctrl+h` generalmente le permite verlo.

Bajo mac os.

Observación preliminar: Mac OS y Linux comparten el mismo ancestro común, Unix. La observación preliminar sobre la variable `$HOME`, heredada de Unix, también se aplica aquí.

- Carpeta de usuario: `$HOME/.config/darktable` predeterminada. Esta ubicación se puede cambiar con la opción de lanzamiento `--configdir`.
- Carpeta de caché: `$HOME/.cache/darktable` predeterminada. Esta ubicación se puede cambiar con la opción de lanzamiento `--cachedir`.
- Carpeta temporal: `/private/var/folders/h_/<hashcode>/T` por defecto. Esta ubicación se puede cambiar con la opción de lanzamiento `--tmpdir`.
- Carpeta del sistema: `/Applications/darktable.app/Contents/Resources/share/darktable` por defecto. Esta ubicación se puede cambiar con la opción de lanzamiento `--datadir`.

La carpeta `.config` es una carpeta oculta (un `.` al principio del nombre). Para acceder a ella existen varios métodos dependiendo de si utilizas un terminal o el buscador. Varios de estos métodos se describen en este hilo.

Bajo Windows.

- Carpeta de usuario: `%LOCALAPPDATA%\darktable` predeterminada. Esta ubicación se puede cambiar con la opción de inicio `-configdir`
- Carpeta de caché: la ubicación predeterminada es (¿cambió la versión de Windows?) `%LOCALAPPDATA%\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\darktable\` También lo vi aquí (¿versión de Windows?): `%LOCALAPPDATA%\Microsoft\Windows\NetCache\darktable\` esta ubicación se puede cambiar con la opción de inicio `--cachedir`.
- Carpeta temporal: `%LOCALAPPDATA%\Temp\` por defecto. Esta ubicación se puede cambiar con la opción de lanzamiento `--tempdir`.
- Carpeta del sistema: `C:\Program Files\darktable\share\darktable\` por defecto. Esta ubicación se puede cambiar con la opción de lanzamiento `-datadir`.

La variable `%LOCALAPPDATA%` corresponde a la ruta de los archivos de configuración de las aplicaciones específicas de cada usuario. Es decir, en general, `C:\Users\<login de l'utilisateur>\AppData\Local\`.

En cuanto a Linux y Mac OS, utilicé la notación visible en una terminal. Así `"Users"` y `"Program Files"`. Estos nombres aparecerán en francés en el explorador de archivos: `"Usuarios"` y `"Programas"`. La carpeta `AppData` es una carpeta oculta. Para mostrarlo, vaya a las opciones del explorador: organizar → carpeta y opciones de búsqueda → mostrar → mostrar archivos, carpetas y unidades ocultos.

Descripción de archivos.

Archivos en la carpeta Usuario.

Aquí está la lista de archivos contenidos en esta carpeta con la descripción de su función. No necesariamente todos están presentes en su instalación, porque se crean con el tiempo y según sea necesario; a veces incluso su creación requiere intervención manual.

- `color` Carpeta de usuario que contiene cualquier perfil de color de entrada y/o salida. Esta carpeta no contiene directamente los perfiles. Contiene sólo dos carpetas de entrada y salida. Las carpetas `color`, `color/in` y `color/out` no se crean automáticamente durante la configuración inicial de darktable. Si necesita estas carpetas para almacenar perfiles, debe crearlas.
 - `color/in` Carpeta de usuario que contiene perfiles de color de entrada. Estos archivos de perfil están en formato ICC.
 - `color/out` Carpeta de usuario que contiene perfiles de color de salida. Estos archivos de perfil están en formato ICC.
- `darktable.css` | Usuario | Configuración | Texto |
Archivo que contiene cambios personales en la apariencia de la interfaz de darktable. Este archivo se eliminó de la versión 3.0 y se reemplazó por los archivos en el `themes`.
- `darktable.rc` | Usuario | Configuración | Texto |
Archivo que contiene datos de configuración para el propio software. La mayoría de los datos de configuración contenidos en este archivo se pueden modificar a través de las distintas pestañas de la ventana de "preferencias" de darktable. Sin embargo, hay algunos valores muy poco utilizados o "un poco demasiado sensibles" que solo se pueden manipular modificando este archivo. Darktable guarda este archivo cada vez que sale del software. Por lo tanto, cualquier personalización debe realizarse cuando darktable no está activo.
- `data.db` | Usuario | Desarrollo | binario |
Archivo que contiene la segunda parte de la Base de Datos (BdD). Contiene etiquetas, estilos, ajustes preestablecidos, geolocalización. Archivo en formato sqlite. La ubicación de este archivo se puede cambiar con la opción de ejecución `-library`. El uso de esta opción cambiará simultáneamente la ubicación de `data.db` y `library.db`.
- `data.db.lock` | Usuario | Configuración | Texto |
Archivo de bloqueo de la parte 2 de la base de datos. Se crea cuando se abre y se elimina cuando se cierra. En casos raros, darktable no puede eliminar este archivo antes de detenerse. Si permanece, se abortará el próximo lanzamiento de darktable ya que considerará que otro software ya abrió la base de datos. En este caso, eliminarlo resolverá el problema. Contiene el "Id. de proceso" del proceso que abrió la base de datos. Este archivo sigue al archivo `data.db`. Si se cambió la ubicación de `data.db` con la opción `-library`, también se cambiará la ubicación del archivo de bloqueo.
- `data.db-pre<version>` | Usuario | Desarrollo | binario |
La instalación de una nueva versión principal de darktable a veces (a menudo) requiere una modificación del esquema de la base de datos, lo que hace que la base de datos sea incompatible con la versión anterior. Antes de esta modificación, se crea automáticamente una copia de seguridad copiando el archivo `data.db`. Este archivo se puede eliminar si no se planea volver a una versión anterior. En el nombre, corresponde al número de la nueva versión de darktable que se está instalando.
- `data.db-snp<date>` | Usuario | Desarrollo | binario |
Estos archivos contienen instantáneas, de ahí la abreviatura `snp`, de la BdD. Es decir, una copia de seguridad de la BD realizada automáticamente a intervalos regulares, para poder

volver a una situación correspondiente a la fecha mencionada en el nombre del archivo. La fecha se registra en forma compacta - sin separadores - según la siguiente secuencia AAAAMMDDhhmmss. Puede ajustar la configuración de mantenimiento de db en la ventana de preferencias de darktable → pestaña de almacenamiento → sección de base de datos. Archivo en formato sqlite.

- keyboardrc | Usuario | Configuración | Texto |
Archivo que contiene los accesos directos, posiblemente personalizados. Todos los accesos directos se pueden cambiar a través de la pestaña "accesos directos" de la ventana de "preferencias" de darktable. Este archivo se eliminó de la versión 3.8 y se reemplazó por el archivo de acceso directo.
- keyboardrc_default | Usuario | Configuración | Texto |
Archivo que contiene valores predeterminados de acceso directo. Es el único archivo del sistema que se almacena en la carpeta del usuario. Este archivo se eliminó de la versión 3.8 y se reemplazó por el archivo shortsrc.default.
- library.db | Usuario | Desarrollo | binario |
Archivo que contiene la primera parte de la BD. Contiene todos los datos de desarrollo. Archivo en formato sqlite. La ubicación de este archivo se puede cambiar con la opción de ejecución -library. El uso de esta opción cambiará simultáneamente la ubicación de data.db y library.db.
- library.db.lock | Usuario | Configuración | Texto |
Archivo de bloqueo DB parte 1. Véase data.db.lock más arriba. Si la ubicación de library.db se cambió con la opción -library, también se cambiará la ubicación del archivo de bloqueo.
- library.db-pre<version> | Usuario | Desarrollo | binario |
La instalación de una nueva versión principal de darktable a menudo requiere modificar el esquema de la base de datos para que la base de datos sea incompatible con la versión anterior. Antes de esta modificación, se crea automáticamente una copia de seguridad copiando el archivo library.db. Este archivo se puede eliminar si no se planea volver a una versión anterior. En el nombre, <version> corresponde al número de la nueva versión de darktable que se está instalando.
- library.db-snp-<date> | Usuario | Desarrollo | binario |
Estos archivos contienen instantáneas, de ahí la abreviatura snp, de la BdD. Es decir, una copia de seguridad de la BD realizada automáticamente ya intervalos regulares, para poder volver a una situación correspondiente a la fecha mencionada en el nombre del archivo. La fecha se registra en forma compacta - sin separadores - según la siguiente secuencia AAAAMMDDhhmmss. Puede ajustar la configuración de mantenimiento de db en la ventana de preferencias de darktable → pestaña de almacenamiento → sección de base de datos. Archivo en formato sqlite.
- lua | Carpeta de usuario que contiene los scripts adicionales (escritos en lenguaje Lua), los que importó y los que pudo haber creado. Los guiones están escritos en lengua lua. Para descubrir Lua, además del sitio lua.org, tiene un capítulo en el manual de darktable, así como un manual de referencia dedicado en el sitio darktable.org. La carpeta lua no se crea automáticamente durante la configuración inicial de darktable. Si necesita esta carpeta para colocar scripts, debe crearla.
- presets.json | Usuario | Configuración | Texto |
Archivo que contiene los perfiles de ruido calculados por el usuario para realizar las

pruebas. Este archivo solo existe si lo ha copiado aquí usted mismo. Es el resultado del cálculo del perfil de ruido de una caja. Este archivo está en formato json.

- `luarc` | Usuario | Configuración | Texto |

Archivo que contiene la lista de scripts de Lua para cargar al iniciar darktable. No hay ninguna herramienta para modificar este archivo en darktable. Tienes que modificarlo tú mismo con un editor de texto, respetando la sintaxis. Debe estar escrito en el idioma Lua. Ver ejemplos en el manual de referencia de Lua disponible, así como el manual general en darktable.org

- `shortcutsrc` | Usuario | Configuración | Texto |

Archivo que contiene los accesos directos, posiblemente personalizados. Todos los accesos directos se pueden modificar a través de la pestaña "accesos directos" de la ventana de "preferencias" de darktable o mediante la ventana dedicada a la que se accede mediante el icono del teclado.

- `shortcutsrc.backup` | Usuario | Configuración | Texto |

Archivo que contiene valores de acceso directo guardados. Al modificar estos.

- `shortcutsrc.default` | Usuario | Configuración | Texto |

Archivo que contiene valores predeterminados de acceso directo. Es el único archivo del sistema que se almacena en la carpeta del usuario.

- `shortcutsrc.edit` | Usuario | Configuración | Texto |

Archivo utilizado por el cuadro de diálogo "restauración de acceso directo"

- `styles` Carpeta de usuario que contiene los archivos de estilo que ha creado. Eliminar uno de sus estilos en darktable no elimina el archivo en ese directorio. La carpeta `styles` no se crea automáticamente durante la configuración inicial de darktable. Darktable lo crea cuando crea un primer estilo en esta configuración. No es necesario soltar los estilos que importe allí.

- `<vos styles>.dtstyle` | Usuario | Desarrollo | Texto |

Los archivos en la carpeta de estilos son archivos en formato xml, pero el contenido, aunque en formato de texto, es más un BLOB (Objeto grande binario), por lo tanto, no se puede editar. Estos archivos tienen el sufijo con la extensión `".dtstyle"`.

- `themes` Carpeta de usuario que contiene archivos de configuración personalizados para la apariencia de la interfaz de darktable. Estos archivos están en formato de hoja de estilo en cascada (CSS), tal como lo describe el W3C. Sin embargo, no todas las características de CSS son compatibles con la GUI Gtk utilizada por darktable. Si necesita esta carpeta para almacenar sus propias hojas de estilo, debe crearla.

- `<vos thèmes>.css` | Usuario | Configuración | Texto |

Archivo(s) CSS. El naming es gratuito, pero se recomienda utilizar un nombre de archivo diferente de los archivos de estilo proporcionados por defecto (ver más abajo la carpeta de temas en el párrafo 'Archivos de la carpeta S'). Si completa o modifica uno de estos archivos, no lo copie por completo. Cree su archivo, inícielo con una declaración de importación como se describe en el estándar CSS, luego simplemente agregue sus cambios.

- `user.css` | Usuario | Configuración | Texto |

archivo CSS. Este archivo contiene las personalizaciones de la hoja de estilo que realiza desde la ventana de preferencias de darktable → pestaña general → opción "cambiar tema a través de los ajustes de CSS a continuación" y el cuadro de entrada justo debajo.

- **watermarks** Carpeta de usuario que contiene archivos de marca de agua. Estos archivos deben estar en formato SVG. Se pueden crear con cualquier herramienta capaz de producir este tipo de formato de archivo. La carpeta `watermarks` no se crea automáticamente durante la configuración inicial de darktable. Si necesita esta carpeta para colocar archivos de marca de agua, debe crearla.

Entre estos archivos, dos archivos constituyen la BdD; lo que en otros lugares se llama el catálogo. Estos dos archivos en formato sqlite son:

- `library.db` : que contiene todos los datos de desarrollo. De hecho, todo lo que se encuentra en el `.xmp` individual.
- `data.db` : que contiene todo lo demás, etiquetas, estilos, ajustes preestablecidos, geolocalización.

La división de la base de datos en dos se realizó para poder regenerarla a partir de los archivos XMP sin perder las palabras clave, los estilos y los ajustes preestablecidos. Como puede ver, la mayoría de estos archivos contienen datos exclusivos para usted. Y aunque la mayoría de ellos se pueden restaurar fácilmente, sin duda es más fácil tener una copia de seguridad. Por lo tanto, hacer una copia de seguridad de toda la carpeta no es una mala idea. Sobre todo porque estos archivos representan solo un volumen muy pequeño de información. Lo esencial en volumen son los dos archivos de la BdD.

Al leer lo anterior, puede imaginar que se puede realizar un restablecimiento parcial o completo de la configuración eliminando algunos o todos los archivos de usuario. Sin embargo, tenga cuidado, porque existe un vínculo entre cierta información contenida en la base de datos y las miniaturas almacenadas en la carpeta `Caché` (consulte el párrafo a continuación). Si elimina la base de datos, también deberá restablecer la caché de miniaturas.

Archivos de la carpeta de caché.

Aquí está la lista de carpetas y subcarpetas de la carpeta de caché, así como la descripción de los archivos que contienen

- `cached_kernels_for_<référence de votre carte graphique>` Carpeta que contiene las versiones compiladas sobre la marcha por darktable de los núcleos openCL (ver en la sección Sistema a continuación, la carpeta `kernels`). Si tiene varias tarjetas gráficas, tendrá varias carpetas de este tipo, una por tarjeta gráfica.
- `mipmaps-<mipmaps Id>.d` Carpeta que contiene el caché de miniaturas utilizadas en la mesa de luz y en los banners. El `Id` de mipmaps es un código hash calculado durante la inicialización de una instancia de darktable. Esta carpeta en sí contiene varias subcarpetas denominadas de `0` a `8`. Durante un primer uso, solo se crean las carpetas `0`, `1` y `2`. Las otras carpetas se crearán a pedido y de forma transparente por darktable o explícitamente al usar la herramienta `darktable-generate-cache`. Cada carpeta corresponde a un tamaño de miniatura; desde el tamaño más pequeño de la carpeta `0` hasta el más grande de la carpeta `8`. Los tamaños de las miniaturas son 110, 225 y 450 píxeles en el lado más largo para las carpetas `0` y `1` `2`.

Las miniaturas en sí son archivos JPEG que se nombran por número de foto. Este número se crea durante la importación, de forma completamente automática y designa de forma única la foto en

la base de datos de darktable. Es visible en el módulo de información de la imagen, en la línea "número".

Atención ! Si restablece la base de datos de darktable, también deberá restablecer el caché de miniaturas, porque como se dijo anteriormente, estos se nombran con el número de la foto. Después de reiniciar la base de datos, estará seguro de que los números de las miniaturas antiguas ya no se corresponderán con los números de las nuevas fotos importadas. ¡La pantalla de la mesa de luz será muy extraña!

Archivos en la carpeta Temporal.

Aquí está la descripción de los archivos que puede contener.

- ~~== dt_snapshot_<número>.png == | Usuario | Desarrollo | binario |~~
PNG, que contiene el estado de una foto en desarrollo y se usa para ver instantáneas en el cuarto oscuro. El número se utiliza para diferenciar entre diferentes instantáneas. No coincide con la pila de historial. De forma predeterminada, comienza en tres y disminuye a cero. Por lo tanto, no es posible tener más de cuatro instantáneas simultáneamente. Si creas un quinto, el más antiguo se perderá. Cuando sale de darktable, estos archivos no se eliminan; permanecen en la carpeta temporal. A diferencia de la carpeta de caché de miniaturas (ver arriba en la descripción de la carpeta temporal), que se compone del nombre de mipmaps y un código hash, no hay nada en los nombres de archivo de instantáneas para asociar uno de estos archivos a una instancia de darktable. Por lo tanto, existe un riesgo de conflicto. Estos archivos ya no se producen a partir de la versión 4.2. Las instantáneas solo se guardan en la memoria.
- ~~darktable_bt_<número>.txt | Usuario | Desarrollo | Texto |~~
Archivo de depuración. Este archivo puede ser producido por darktable en caso de falla. Puede ser útil para los desarrolladores identificar la parte del código que causa el bloqueo. En este caso, sin embargo, será necesario reproducir el bloqueo con una versión compilada de darktable para que los "símbolos" se incluyan en este archivo. El número es variable cada vez que se inicia darktable (probablemente el número de proceso, pero no pude verificarlo porque no tengo fallas ;-)).

Archivos en la carpeta del sistema.

Aquí está la lista de archivos en esta carpeta con la descripción de su contenido.

- ~~darktable.bash | Sistema | Configuración | Texto |~~
Archivo de lanzamiento de Darktable. [para completar !]
- ~~darktable.css | Sistema | Configuración | Texto |~~
archivo de configuración de aspecto de interfaz darktable. Este archivo se eliminó de la versión 3.0 y se reemplazó por un archivo equivalente en el themes .
- ~~darktable.rc | Sistema | Configuración | Texto |~~
Archivo que contiene datos de configuración para el propio software. Este es el archivo predeterminado que se copia al iniciar una nueva instancia de darktable por primera vez.
- ~~gdb_commands | Sistema | Configuración | Texto |~~
Archivo que contiene algunos comandos utilizados al iniciar darktable a través del comando

gdb con fines de depuración.

- kernels | Sistema | Configuración | Texto |
Carpeta que contiene los códigos de soporte OpenCL de los módulos correspondientes. Estos archivos están en formato de lenguaje "c".
- latex Carpeta que contiene un archivo de configuración utilizado al exportar como una "plantilla de libro LaTeX" (lenguaje LaTeX)
- lua Carpeta que contiene un archivo utilizado para depurar secuencias de comandos Lua (lenguaje Lua)
- luarc | Sistema | Configuración | Texto |
Archivo Lua inicial.
- noiseprofiles.json | Sistema | Configuración | Texto |
Archivo que contiene todos los perfiles de ruido conocidos por darktable Archivo en formato json.
- pixmaps Carpeta que contiene iconos utilizados internamente por darktable.
- pswp Carpeta que contiene los archivos necesarios para exportar como una "galería web". Véase también archivo style .
- rawspeed Carpeta que contiene los archivos de configuración de Rawspeed. Rawspeed es la biblioteca subyacente de darktable que decodifica archivos sin procesar. Esta carpeta contiene dos archivos:
 - cameras.xml | Sistema | Desarrollo | Texto |
Este archivo XML describe todas las cajas compatibles con rawspeed y, por lo tanto, con darktable. Contiene su propia DTD. Cada entrada describe todas las características del sensor del gabinete.
 - showcameras.xml | Sistema | Desarrollo | Texto |
Este segundo archivo es la hoja de estilo necesaria para imprimir el archivo camera.xml, si lo hay,
- style Carpeta que contiene las hojas de estilo (css), así como algunos archivos jpeg, gif e ico, necesarios para exportar como "galería web". Véase también archivo pswp .
- themes Carpeta que contiene los archivos de configuración del aspecto de la interfaz de darktable. Estos archivos están en formato de hoja de estilo en cascada (CSS), tal como lo describe el W3C. Sin embargo, no todas las características de CSS son compatibles con la GUI Gtk utilizada por darktable. Esta carpeta contiene los siguientes archivos. Todos están clasificados
| Sistema | Configuración | Texto |
 - darktable.css Hoja de estilo original de darktable.
 - darktable-elegant-dark.css Nueva hoja de estilo oscura.
 - darktable-elegant-darker.css Nueva hoja de estilo más oscura.
 - darktable-elegant-grey.css Nueva hoja de estilo clara.
 - darktable-icons.css Nueva hoja de estilo oscuro con iconos.

- darktable-icons-dark.css Nueva hoja de estilo oscuro con iconos.
- darktable-icons-darker.css Nueva hoja de estilo más oscura con iconos.
- darktable-icons-grey.css Nueva hoja de estilo clara con iconos.
- tools Carpeta que contiene algunos programas de utilidad de administración de darktable. Actualmente estos son scripts de bash. Aquí está la lista:
 - common.sh
 - extract_wb_from_images.sh
 - purge_from_cache.sh
 - purge_non_existing_images.sh
 - purge_unused_tags.sh Atención ! Estos scripts están disponibles en la versión de Windows, pero no se pueden utilizar tal cual. Estos son scripts en lenguaje bash que requieren el intérprete bash, no disponible de forma nativa en Windows.
- watermarks Carpeta que contiene los pocos archivos de marca de agua disponibles de forma predeterminada con darktable. Estos archivos están en formato SVG (sobre una base xml). Aquí está la lista. Todos están clasificados
 - | Sistema | Desarrollo | Texto |
 - darktable.svg
 - hasselblad.svg
 - promo.svg
 - simple-text.svg Puede copiar estos archivos a su propia carpeta de configuración para usarlos como base y crear sus propias marcas de agua.
- == wb_presets.json == | Sistema | Configuración | Texto |
 Archivo que contiene todos los ajustes preestablecidos de balance de blancos de cámaras conocidas por darktable Archivo en formato json.

Es posible que haya notado que no mencioné los archivos de caracterización de lentes. Hay varias razones para esto:

- Estos archivos no pertenecen a darktable. Dependen de una biblioteca de terceros: Lensfun.
- Como pertenecen a Lensfun, los proporciona esta librería; no por mesa oscura.
- darktable usa varias versiones diferentes de Lensfun, dependiendo de las distribuciones y/o paquetes.
- La ubicación de los archivos depende de la versión de Lensfun y de cómo se actualizan estos archivos; a veces también distribución.
- El encabezado del archivo Lensfun cambia ligeramente según la versión.

En definitiva, todo esto hace muchas variables y probablemente haría falta un documento tan voluminoso como este para hacer un inventario exhaustivo de todas las hipótesis. Este tema ya se ha tratado ampliamente en el foro darktable.fr, sin que se puedan establecer algunas reglas simples. Así que, por ahora, no estoy hablando de eso.

Archivos en sus carpetas de fotos.

| Usuario | Desarrollo | Texto |

Además de todos estos archivos de configuración o ejecución, darktable produce archivos XMP

que están asociados con cada archivo de imagen que ha importado a darktable. Estos archivos se nombran agregando la extensión ".xmp" al nombre completo de sus archivos de imagen (nombre + extensión). Estos archivos contienen todos los datos necesarios para poder reproducir el procesamiento de sus imágenes, incluso si ha eliminado todos los archivos que he enumerado anteriormente. Mientras tenga estos archivos, no ha perdido nada. Estos archivos están en formato XMP (sobre una base xml). El estándar XMP ahora es un estándar ISO con el número ISO-16684-1:2012

Ahí tienes, espero no haberlo olvidado. Por favor, hágamelo saber de cualquier error u omisión!

Jean-Pierre Verrue (contacto en jpverrue punto fr)