

# Deo I

# Dobro došli u Photoshop

## U OVOM DELU

Poglavlje 1  
**Upoznajte Photoshop CS3**

---

Poglavlje 2  
**Photoshop iznutra**

---

Poglavlje 3  
**Rad sa slikama**

---





# Poglavlje 1

## Upoznajte Photoshop CS3

**P**hotoshop postoji dovoljno dugo da se njegovo ime koristi i kao glagol u svakodnevnom govoru („Ova slika je očigledno fotošopovana!“). Ipak, to ne znači da svi znaju šta je zaista Photoshop i šta se pomoću njega može uraditi. Možda vi pripadate brojnoj populaciji profesionalnih grafičara, pa već godinama koristite ovaj program. Ali, sasvim je moguće i to da pripadate onoj većini koja ima opštu predstavu o Photoshopovim mogućnostima, ali malo ili nimalo iskustva s njim, pa ste odlučili da pomoću ove knjige to promenite.

Kako budete napredovali kroz knjigu, a usput saznavali i šta je novo u verziji CS3, bez obzira na vaš nivo znanja, pronaći ćete obilje novih i korisnih informacija.

Pa, šta je tačno Photoshop i čemu služi? Adobe Photoshop je program za profesionalnu obradu slika. Adobe Systems je ime kompanije koja ga pravi i prodaje, a Photoshop je ime softvera. On omogućava da pravite slike započinjući od praznog platna, ili, što je verovatnije, da modifikujete skenirane slike i digitalne fotografije. Photoshop se isporučuje u varijantama za operativni sistem Microsoft Windows ili Apple Macintosh.

Naravno, Photoshop nije tek neki tamo program za obradu slika. On je najsnažnija, najneizbežnija aplikacija za obradu slika na svetu. Uprkos jakoj konkurenciji – kada je u pitanju profesionalna obrada slika, Photoshop nije samo vodeći na tržištu, već je i jedini. Takav status je sasvim zaslužen, u šta ćete se i sami uveriti (ukoliko to već ne znate).

Toliki nedostatak konkurencije retko je dobra stvar, zato što često dovodi do stagnacije. Međutim, u slučaju Photoshopa, istorijski nesrazmerna tržišna prednost omogućila je Adobeu da stalno reinvestira u Photoshop i da ga redovno poboljšava – čak i temeljno renovira. Photoshop CS3 nije izuzetak. Štaviše, on je možda i najznačajnije poboljšanje u proteklih nekoliko godina.

Kao da se svaka nova verzija Photoshopa takmiči sa svojim prethodnicama za naklonost i ljubav zajednice posvećene digitalnoj umetnosti. U međuvremenu, ostali proizvođači nisu mogli da odvoje tolika sredstva da bi održali korak sa Adobeom. Neki proizvođači, na primer

### U OVOM POGLAVLJU

Uvod u Photoshop

Osnove obrade slika

Razlika između piksela i vektora

Nove mogućnosti Photoshopa CS3

Poboljšanja i izmene

Jasc Software, sa svojim programom Paint Shop Pro – samo u verziji za Windows – uspeali su da se održe u sedlu i da ostanu komercijalno uspešni. Međutim, takvih uspešnih primera ima malo. Iako su konkurenti tokom vremena nudili neke zanimljive, a ponekad i zadivljujuće karakteristike, zbir svega toga najčešće prilično zaostaje za Photoshopom.

Usled svega ovoga, Photoshop jaše na sopstvenom talasu dominacije na tržištu, koji sam i pokreće. On nije uvek bio najbolji program za obradu slika, a nije ni najstariji. Ali, njegov varljivo jednostavan interfejs, kombinovan s nekoliko izvanrednih osnovnih funkcija, učinio ga je hitom od trenutka kada se pojavio na tržištu. Više od decenije kasnije – zahvaljujući značajnim finansijskim injekcijama Adobea i visokokreativnim programskim rešenjima Adobeovog programerskog tima, na čelu s tvorcom Photoshopa, Thomasom Knollom – Photoshop se razvio u najpopularniji program svoje vrste.

## Principi obrade slika

Kao i svaki *program za obradu slika* (engl. *image editor*), Photoshop omogućuje da izmenite fotografije i druge skenirane slike. Sliku možete da retuširate, primenite specijalne efekte na nju, premeštate elemente s jedne fotografije na drugu, ubacujete tekst i logotipove, podešavate boje i izoštravate detalje – da pomenemo samo nekoliko mogućnosti. Photoshop takođe obezbeđuje sve što vam treba da biste napravili sliku započinjući od praznog lista. Ove alatke su potpuno kompatibilne s crtačim tablama osetljivim na pritisak, pa ne obrađujete samo slike koje možete uspešno da nacrtate mišem.

## Poređenje rasterskih i vektorskih slika

Grafički programi spadaju u jednu od dve široke kategorije: *programi za slikanje* (engl. *painting programs*) i programi za crtanje (engl. *drawing programs*). Ovi termini su sasvim u redu, ali je bolje da grafičke programe razlikujete po tome kakve slike prave: rasterske ili vektorske.

### Rasterske slike

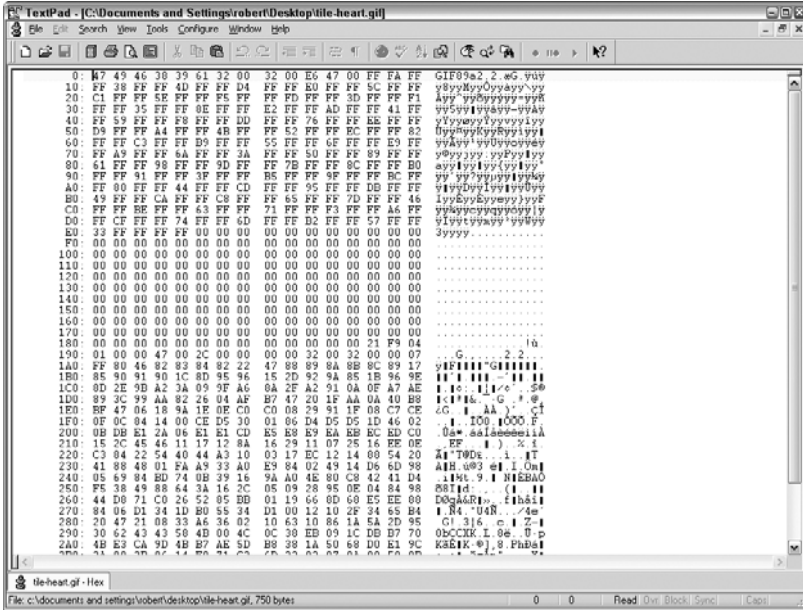
Program za izradu rasterskih slika pravi sliku na ekranu tako što vrednosti boja preslikava (mapira) u pravougaonu mrežu piksela (engl. *pixels*; termin je nastao od reči *picture elements* – elementi slike). Mreža piksela predstavljena je u računaru pomoću bitova, pa otuda i termin bit mapa ili mapa bitova (engl. *bit map*). Programski kôd slike sadrži mapu svih bitova kojima su opisani pojedinačni pikseli – sleva nadesno i od vrha do dna.

Na primer, JPEG, GIF i PNG datoteke spadaju u kategoriju rasterskih (bitmapiranih) grafičkih datoteka. Ako neku od takvih datoteka prevučete u neki editor teksta koji može da prikaže heksadecimalni kôd, steći ćete uvid u to kako izgleda mapa bitova (slika 1.1).

Rasterske slike sadrže fiksni broj piksela, pa njihov izgled zavisi od rezolucije. To znači sledeće: kada povećate sliku, ona se „pikselizuje“ – lep način da se kaže kako postaje sva nazubljena. Primer je dat na slici 1.2.

### Vektorske slike

Program za izradu vektorskih slika pravi sliku pomoću matematičkih izraza. Umesto da bitove podataka preslikava u odgovarajuće piksele, ovaj tip programa opisuje geometrijske elemente (tačke, linije, krive i poligone) koji se moraju konstruisati da bi se prikazala slika. Na primer, ako se na vektorskoj slici nalazi krug, u datoteci je zapisan njegov poluprečnik, položaj centra i – ukoliko je potrebno – boje linije ili popune.



Slika 1.1: Kôd GIF datoteke je mapa bitova koji čine rastersku sliku.

Slika kontinualnih tonova (fotografija)

Ista slika, uveličana na 500%



Slika 1.2: U originalnoj veličini, JPEG slika na levoj strani sasvim je oštra i jasna. Kada se poveća na 500% (desno), slika postaje nazubljena, tj. vide se pikseli.

Izgled vektorskih slika ne zavisi od rezolucije. Ako povećate sliku, program samo redefiniše matematički definisane objekte. U slučaju našeg kruga, umesto da povećava piksele, program samo promeni vrednost prečnika i gotovo! Dobili ste veći krug koji je isto tako oštar i jasan kao prethodni. Primer je prikazan na slici 1.3.

Vektorska slika



Ista slika, uveličana na 500%



**Slika 1.3:** Slika nacrtana u Adobe Illustratoru pa otvorena u Photoshopu CS3, uvek izgleda podjednako dobro, bez obzira na uveličanje.

Dok su programi za slikanje oduvek bili prvenstveno namenjeni radu sa rasterskim slikama, a programi za crtanje vektorskim, Photoshop sasvim lepo premošćuje taj jaz tako što nudi mnoge od najboljih karakteristika i jednih i drugih. Pored velikih mogućnosti za obradu slika i za slikanje nalik na klasično, Photoshop omogućava da fotografijama dodajete tekst i druge vektorske oblike. Pomenute karakteristike možda ne zamenjuju potpuno ulogu programa za crtanje (mada se u Photoshop stalno dodaju mnoge vektorske alatke iz Adobeovog programa za crtanje – Illustratora), ali čine Photoshop još fleksibilnijim i dinamičnijim okruženjem za izradu slika.

**NAPOMENA** Imajte na umu sledeće: čak i kada radite s vektorima, sve što vidite na ekranu rasterizovano je – zato što su monitori (većinom) rasterski izlazni uređaji. Za razliku od toga, prednosti vektorskih slika najbolje se uočavaju na štampanom materijalu. Zato mnogi koji se bave štampom hvale aplikacije kao što je Adobe Illustrator (program za rad s vektorskim slikama), dok dizajneri aplikacija namenjenih Webu (tj. gledanju na monitoru) vatreno podržavaju Photoshop.

## Vrline i mane slikanja

Kao što i očekujete, programi za slikanje i programi za crtanje imaju svoje vrline i slabosti. Jedna od jačih strana programa za slikanje jeste to što oni nude izuzetno jednostavan pristup

pravljenju slika. Na primer, iako su mnoge od Photoshopovih mogućnosti složene – ponekad i ekstremno – njegove osnovne alatke za slikanje upotrebljavaju se jednostavno poput olovke. Naizmenično crtate i brišete sve dok ne dobijete željeni efekat, baš kao što ste radili od detinjstva s papirom i olovkom.

Pored jednostavnog korišćenja, svaka Photoshopova osnovna alatka za slikanje – uključujući četkice, olovke i gumice – potpuno je prilagodljiva korisnikovim potrebama. To izgleda kao da imate pristup beskonačnom izboru olovaka, bojica, pastela, vazdušnih četkica, vodenih boja itd., koje se mogu i obrisati. Čak je i gumica prilagodljiva, tako da možete brisati na stotine načina. Zahvaljujući tome što su jednostavne i što se lako koriste, ove alatke su zabavne, pa ćete zateći sebe kako pravite grafičke radove koje niste imali vremena ili strpljenja da uradite ručno. Naravno, ako vam je i dalje lakše da crtate olovkom na papiru (ili bilo kojim drugim slikarskim medijumom), tako dobijen crtež ili sliku uvek možete da skenirate u Photoshopu i da je zatim obradite pomoću Photoshopovih alatki; pri tom je možete enormno uveličati da biste fino podesili detalje – nešto što nikako ne biste mogli da uradite tako precizno kada biste ostali u svetu klasičnog, ručnog crtanja.

Pošto se programi za slikanje oslanjaju na piksele, oni su idealni za elektronske fotografije. Bilo da je skenirana ili snimljena digitalnim fotoaparatom, elektronska fotografija se sastoji od više hiljada ili čak desetina miliona obojenih piksela. Program za crtanje, kao što je Illustrator, možda omogućuje da uvezete takvu fotografiju i da primenite veoma jednostavnu obradu, ali tek Photoshop omogućava potpunu kontrolu svakog pojedinačnog piksela, celih skupova piksela ili nezavisnih elemenata slike sastavljenih od piksela. Ako na brzinu prelistate ovu knjigu, videćete da se fotografija može pretvoriti u bilo šta, a mogućnosti za manipulisanje slikama praktično su neograničene.

Nedostatak slika i elektronskih fotografija jeste to što im ne možete proizvoljno menjati veličinu. Pošto bitmapirane slike sadrže određen broj piksela, *rezolucija* slike – broj piksela po inču, centimetru ili nekoj drugoj mernoj jedinici dužine – menja se prema veličini u kojoj se slika štampa. Odštampajte sliku u malom formatu i pikseli će postati sićušni, što povećava rezoluciju slike. Jednako kao milioni ćelija u vašem telu, sićušni pikseli postaju suviše mali da bi se videli, pa se stapaju u jedinstvenu celinu, kao što je prikazano na prvom primeru sa slike 1-2. Odštampajte sliku u velikom formatu i pikseli će rasti, što smanjuje rezoluciju. Veliki pikseli izgledaju kao ćelije posmatrane kroz mikroskop; u trenutku kada možete da raspoznate pojedinačne ćelije, slika se raspada u sastavne delove, što prikazuje drugi primer sa iste slike. Kao rezultat dobijate nazubljene ivice i grube prelaze. Ovaj problem se može rešiti samo ako se poveća broj piksela na slici, što značajno povećava datoteku.

**REFERENCA** Imajte na umu da je ovo samo osnovno objašnjenje rada sa slikama. Da biste dobili potpun opis, koji obuhvata i tehnike za maksimalno povećanje kvaliteta slike, pogledajte poglavlje 3.

## **Mane i vrline crtanja**

Proces izrade vektorskih crteža bolje je nazvati konstruisanje. Zašto? Zato što vi zaista gradite svaku liniju i svaki oblik tačku po tačku, a zatim ih slažete jedne na druge da biste dobili konačnu sliku. Svaki od tih objekata može da se obrađuje nezavisno – što je jedna od glavnih prednosti objektno orijentisanog pristupa – ali vam još uvek preostaje suočavanje sa zadatkom da izgradite crtež deo po deo.

Pošto program za crtanje definiše linije, oblike i tekst kao matematičke jednačine, ti objekti se automatski prilagođavaju punoj rezoluciji izlaznog uređaja, bilo da je to laserski štampač ili uređaj za osvetljavanje filma. Program za crtanje šalje na štampač matematičke formule, a štampač ih prenosi na papir ili film. Drugim rečima, štampač prevodi jednačine iz programa za crtanje u piksele na štampaču. Vaš štampač nudi mnogo više piksela nego vaš ekran – laserski štampač sa 600 dpi (tačaka po inču), na primer, ima rezoluciju od 600 piksela po inču (tačke odgovaraju pikselima), dok se na većini ekrana prikazuje najviše 150 piksela po inču. Odstampan crtež izgleda glatko i oštro, bez obzira na veličinu u kojoj se štampa.

Druga prednost crteža je to što oni zauzimaju relativno malo prostora na disku. Veličina datoteke s prečezom zavisi od broja i složenosti objekata na crtežu. Veličina datoteke nema skoro nikakve veze s veličinom odštampane slike, što je baš suprotno prirodni bitmapiranih slika. Minijaturni crtež parka sa stotinama listova i latica zauzima nekoliko puta veći prostor nego crtež veličine plakata na kome se nalaze tri pravougaonika.

## Kada da upotrebite Photoshop

Zahvaljujući svojim specifičnim alatima i metodama, programi za slikanje i programi za crtanje namenjeni su za različite zadatke. Photoshop i ostali programi za slikanje najpogodniji su za pravljenje i obradu sledećih vrsta radova:

- skeniranih fotografija, uključujući fotografske kolaže i ornamente sačinjene od skeniranih slika;
- slika snimljenih bilo kojim tipom digitalnog fotoaparata;
- pojedinačnih sličica uzetih s video trake ili s filma;
- realističnih slika koje su zasnovane na igri između svetlih, srednjih i tamnih tonova;
- radova u impresionističkom stilu i drugih slika napravljenih isključivo iz ličnih ili estetskih razloga;
- logotipova i drugih natpisa s mekim ivicama, refleksijama ili blagim senkama;
- specijalnih efekata za čiju je izradu potrebno korišćenje filtara i boja a koje ne možete da postignete u programu za crtanje.

## Kada da upotrebite program za crtanje

Verovatno je bolje koristiti Illustrator ili neki drugi program za crtanje, pri izradi stilizovanih radova, kao što su sledeći:

- arhitektonski planovi, tehnički crteži proizvoda i drugi precizni linijski crteži;
- poslovna grafika, kao što su grafikoni, tabele i dijagrami koji pokazuju podatke ili prikazuju kako stvari rade;
- tradicionalni logotipovi i efekti s tekстом za koje su potrebne jasne, čiste, superglatke ivice;
- prospekti, leci i drugi jednostranični dokumenti u kojima su izmešane slike, logotipovi i tekst standardne veličine (kao što je ovaj koji sada čitate).

Ako vas ozbiljno zanima računarska grafika, treba da imate najmanje jedan program za slikanje i jedan za crtanje. To vam omogućava da slike pravite i obrađujete u programu koji je najbolje prilagođen slikama datog tipa, te da napravljene elemente mešate i kombinujete u



odgovarajućem programu ukoliko radite na projektima u kojima je, na primer, potrebno imati i fotografije i jasne linijske crteže. Zbog jednostavnosti, možda će vam odgovarati da imate i Photoshop i Illustrator, kako biste iskoristili to što ovi programi imaju zajedničke elemente – slične menije, komande, dugmad i prečice s tastature. Ključno je da imate alatke koje zadovoljavaju vaše potrebe i rade na očekivan način. Naravno, kao što ćete kasnije saznati, Photoshopova prednost je i to što se može prilagoditi korisnikovom načinu rada. To ga čini visokoeфикаsnom alatkom za svakoga.

## Šta je novo u Photoshopu CS3

Ako ste koristili Photoshop CS2 ili CS, odmah ćete zapaziti neke velike promene u verziji CS3. Značajno je izmenjen izgled kutije sa alatkama i paleta (tj. okvira sa alatkama i parametrima na radnoj površini), te način na koji palete reaguju na korisnikove aktivnosti i na alatke koje upotrebljava. Znači, Photoshop je u verziji CS3 promenio izgled i interakciju s korisnikom, i to ćete odmah primetiti.

S druge strane, brojne promene i poboljšanja nećete odmah uočiti. Nećete ih zapaziti sve dok ne počnete da koristite određenu alatku ili dok ne pokrenete određenu komandu iz menija ili s tastature. Mnoge nećete pronaći nedeljama – zavisno od toga koje elemente i funkcije programa obično koristite kada radite u Photoshopu. Postoje i poboljšanja koja nikada nećete sami otkriti zato što se ona odnose na Photoshopove mogućnosti koje nikada ne koristite.

To je takođe lepa osobina Photoshopa. Toliko je obiman da ga možete koristiti, voleti i biti zaista produktivni, a da pri tom nikada ne upotrebljavate neke njegove delove. Kao da živite u ogromnoj zemlji ili regiji: sve stvari koje su vam potrebne verovatno su vam negde u blizini kuće, pa možda nikada nećete morati da zbog nečega odlutate daleko. Naravno, oni skloniji avanturama stalno će isprobavati nepoznate elemente koji im ne trebaju u svakodnevnom radu, a mi se nadamo da će ova knjiga podstaći takav pionirski duh.

Da biste stekli uvid u obimnost izmena i poboljšanja u Photoshopu CS3, u ovom odeljku dajemo listu nekih od njih. Navedeno je i poglavlje u kome se obrađuje data izmena (mada se neke od njih pominju i u više poglavlja), zajedno s kratkim opisom nove/poboljšane funkcije i objašnjenjem kako ćete je iskoristiti. Ne zaboravite pri tom da promena ima mnogo – i velikih i malih (biva da je ono što je za nekoga malo, za drugog veliko, i obrnuto) – tako da ova lista nije potpuna.

- **Nov izgled palete sa alatkama (poglavlje 2):** Paleta sa alatkama se sada može prikazati u obliku jedne kolone, ili s dve kolone – kao dosad. Same alatke izgledaju isto, a i grupisane su na isti način kao ranije, pa se nećete mučiti da pronađete gde su. U jednostubačnoj paleti lakše se pristupa alatkama pomoću miša. Manje je verovatno da ćete izabrati susednu alatku ako su susedi samo iznad i ispod potrebne alatke, a ne i pored nje.
- **Na paleti nema dugmeta ImageReady (poglavlja 19 i 20):** ImageReady je nestao. Ajde, ajde, obrišite te suze i nastavite da čitate. Aplikacije nema, ali su sve njene funkcije tu, ugrađene u sam Photoshop. Mnoge alatke za animaciju prešle su iz programa ImageReady u Photoshop i u prethodne dve verzije, a sada je asimilacija potpuna. Od nove palete Timeline (verzije palete Animation – o obe će biti reči kasnije), do okvira za dijalog Save for Web, sve što ste radili u programu ImageReady možete raditi i u Photoshopu.

- **Promenjene palete (poglavlje 2):** Palete su otprilike iste kao u verziji CS2, ali se promenila njihova veza s radnim prostorom. Palete su pričvršćene za desnu ivicu radnog prostora, kao deo statičkog doka, i mogu se sažimati i širiti pojedinačno ili u grupama; treća mogućnost je da raširite dok tako da se sve palete i njihove grupe prikažu istovremeno. Ipak, svaku paletu možete odvojiti od doka i postaviti bilo gde na ekranu, pa nemojte misliti da alatke ne možete nositi sa sobom dok radite. Možete takođe povući jednu ili dve palete koje vam trebaju a sažeti sve ostale kako biste dobili više prostora za rad na slici. Zapazite i jezičke na levoj strani doka za palete (kada su palete u podrazumevanom rasporedu, sa samo jednom vidljivom kolonom paleta). Jezičke pritiskate da biste prikazali različite palete i grupe paleta, što je još jedan način da prikazete određenu paletu kada vam bude potrebna.
- **Meni Analysis (poglavlje 3):** Sada možete stvarno da upravljate načinom merenja – možete meriti vizuelno, pomoću prikazanih lenjira, ili koristiti merne funkcije ugrađene u sliku na kojoj radite. U meniju Analysis podešavate mernu skalu, postavljate tačke na slici, merite elemente na slici, prilagođavate lenjire i alatke za brojanje, i postavljate merne oznake. Za slike na kojima je rastojanje između tačke A i tačke B važno, i kada morate sami da odredite gde su tačke A i B, ova novina je veoma korisna.
- **Paleta Animation/Timeline (poglavlje 19):** Mogućnosti pravljenja animacija i filmova pomoću alatke koje će neke od vas podsetiti na program Macromedia Flash (Adobe i Macromedia su sada isto), smeštene su na novu paletu Timeline, koja je deo palete Animation. Paletu Timeline koristite za mnoge stvari koje ste ranije radili u programu ImageReady, a u Photoshopu CS2 na paleti Animation, koja se i pojavila u toj verziji softvera. Pored izrade animacija i filmova, paletu Timeline možete koristiti za gledanje video-zapisa kadar po kadar; poboljšanom alatom Clone (opisanom u sledećem pasusu), elemente jednog kadra video-zapisa možete klonirati (kopirati) u drugi.
- **Paleta Clone Source (poglavlje 7):** Možete definisati do pet izvornih uzoraka za kloniranje s jedne ili više slika, postaviti ih na ovu novu paletu i tu ih birati pri radu sa alatom Clone Stamp. Na paleti je moguće podesiti pomeraje, horizontalnu i vertikalnu razmeru, uglove, preklapanje i neprovidnost svakog uzorka za kloniranje.
- **Alatka za merenje (poglavlje 3):** Koristeći ovu alatku zajedno s novom komandom Measurement Scale, mernu skalu ćete podesiti tako što ćete povlačiti po slici. Svako rastojanje na slici možete izmeriti povlačeći alatku, a izmerena vrednost će se prikazati na paleti Info. Merenja obavljena pomoću ove alatke (i komande Measurement Scale) čuvaju se na paleti Measurement Log, koja je takođe nova.
- **Paleta Measurement Log (poglavlje 3):** Na ovoj paleti čuvaju se svi rezultati merenja obavljenih novom alatom za merenje. Pomoću nje možete pratiti merenja, izmerene vrednosti s jedne slike koristiti na drugoj, izabrati sva sačuvana merenja ili ih obrisati.
- **Pametni filtri (poglavlje 10):** Ako ste neki sloj na slici pretvorili u pametan objekat (ili ako ste otvorili sliku kao pametan objekat), filtri se primenjuju kao pametni filtri. Kako su oni to pametni? Kada ih primenite, pojavljuju se na paleti Layers, gde ih možete uključivati, isključivati ili potpuno ukloniti. Na taj način filtriranje postaje fleksibilnije nego ikad, zato što filtre možete primeniti, a kasnije poništiti njihovu primenu – pri čemu ne morate koristiti paletu History ili komandu Undo kako biste se oslobodili dejstva filtra.

- **Bolja podrška za video (poglavlje 19):** Photoshop CS3 podržava nove formate i omogućava da uvozite i izvozite nizove slika i kadrove. Možete iskoristiti i proširene izvozne mogućnosti programa QuickTime, koje obuhvataju i izvoz u format Flash Video (FLV). Paleta Timeline sada podržava i slojevite video-zapise, a možete ih obrađivati u režimima Grayscale, RGB, CMYK i Lab, pri 16 ili 32/bitnoj dubini boja.

U ovoj listi navedene su samo neke od velikih promena koje ćete naći u verziji CS3 – ima još dosta manjih izmena, a mnoge se odnose na postojeće alatke. Na primer, poboljšan je okvir za dijalog Brightness/Contrast, a i alatke za izbor, tako što im je dodata opcija Refine Edge koja omogućava da očistite ivice selekcije. U novoj verziji okvira za dijalog Save for Web (koji se sada zove Save for Web and Devices), podržana je i izrada grafike za upotrebu na ručnim uređajima. Naravno, izmenjen je i poboljšan prikazivač slika Bridge.

## Sažetak

Photoshop CS3 je važna nadgradnja, sačinjena od značajnih promena interfejsa i nekoliko velikih izmena i poboljšanja u celom programu. Svrha ovog poglavlja je da vas upozna sa onim što treba da očekujete od verzije CS3, i da saznate gde ćete pronaći detaljnije opise novih mogućnosti programa. Spremni ste da krenete napred i da se usredsredite, poglavlje po poglavlje, na istraživanje Photoshopa CS3 – starih Photoshopovih funkcionalnosti koje su oduvek bile tu ali su vama možda nepoznate, i novih i/ili izmenjenih mogućnosti koje će svima biti nove. Vidimo se u poglavlju 2!