

贺敏华=风子 著

网页设计新锐全接触

WANGYE SHEJI XINRUI QUANJIECHU

- ：网页设计储备营——设计新锐行业必知
- ：网站策划攻略
- ：访谈网页设计新锐人
- ：网站大点兵——酷站评析
- ：网上写真——版主手记
- ：设计师QQ站
- ：网路前线搜索——原创网站精粹

岭南美术出版社

贺敏华=风子 著

网页设计新锐全接触

WANGYE SHEJI XINRUI QUANJIECHU

淮南美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

网页设计新锐全接触/贺敏华著. —广州: 岭南美术出版社, 2003. 1

ISBN 7-5362-2693-4

I. 网… II. 贺… III. 主页制作
IV. TP392.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 004004 号

网页设计新锐全接触

出版、总发行: 岭南美术出版社

(广州市水荫路 11 号 9、10 楼 邮编: 510075)

经 销: 全国新华书店

印 刷: 广东邮电南方彩色印务有限公司

版 次: 2003 年 1 月第一版

2003 年 1 月第一次印刷

开 本: 880mm × 1230mm 1/32 印张: 4.5

印 数: 1-3000 册

ISBN 7-5362-2693-4

定价: 35.00 元

有这样一些白天与黑夜间穿行于网络江湖的同志，
他们有着对网络事业共同的热爱与痴迷，
有着一副天生与网络没有界限的敏锐资质和后天的勤奋，
他们的工作时间常常是黑夜与白天倒置，
他们习惯了在变幻的网页里挑战自我，
他们追逐着每一次翻新的网页软件……

你可曾想知道制作和设计着网站和网页作品的幕后是怎样一个群体，是否想穿过网络的世界走近这些幕后精英的个性空间呢？

编者的话

他们结识天南地北的网友从不会让自己的网站甘于寂寞，
他们累了倦了肯定会自己找乐，
他们的身体要挺得住干活的连日鏖战，
他们的外部造型多半不修边幅却酷得不得了，
他们在乎的是自己的网页能否抓住观众的眼球，
他们最忠实的工作伙伴是形影不离的电脑和创意无限的电脑软件，
……

我们只是想在这本书里关注一下他们的样子，
他们的生活、他们的理想和追求，
于是有一个叫风子的人与这些新锐同志全面接触，
便有了书中的这些采访、手记、QQ上的聊天言语以及个人故事的讲述，
还有同志们对网页设计行业诸多信息动态的关注和探讨，
如果您感兴趣的话，就有必要了解他们，

他们的名字是：老蒋、蓝色、
阿捷、楚燕、枪枪、
第一视觉、耳朵、
小乙哥、小令狐、狗狗……

目录

第一章 网页设计储备营——设计新锐行业必知	1
第一节 设计新锐人必备武器	2
第二节 设计新锐人必知常识	12
第三节 设计行业回顾及未来展望	17
第二章 网站策划攻略	21
第一节 策划的定义	22
第二节 策划职能	23
第三节 策划流程	24
第四节 策划管理杂谈	35
附 优秀网站策划师寄语	35
第三章 访谈网页设计新锐人	37
一、走近老蒋	38
二、你好，阿捷	44
三、解读第一视觉	55
四、品味蓝色	60
五、另类小乙哥	65
第四章 网站大点兵——酷站评析	73
第五章 网上写真——版主手记	87
一、版主周涉 (Ly tous) 手记	88
二、版主何文彬 (阿华) 手记	91
三、版主董睿 (楚燕) 手记	93
四、版主枪枪手记	100
五、版主小令狐 (Tony) 手记	104
第六章 设计师QQ站	109
一、CTRLZ的设计之路	110
二、文静的设计总监耳朵	112
三、ICONCN的Numero	116
四、韩国设计师CHRIS LEE	120
五、铅笔头——Numero的合作者	123
第七章 网路前线搜索——原创网站集粹	125
后记	138

第一章

网页设计储备营

——设计新锐行业必知

第一节 设计新锐人必备武器

据说古龙小说中的英雄人物一般都有七种武器，对于现代社会每个闯荡“江湖”的人来说，如果掌握了几门过硬的功夫或是有几样厉害的武器的话，行走“江湖”那应该容易很多。当然，我们这里只是一个形象的比喻，实际上，每行每业都面临着挑战和危机，网页设计这行当的现状更是如此，你要有一定的本事才能在这个“江湖”中立足闯荡！

本章作为这本书的开篇，主要是简单介绍该行业入门必修的几个软件。如果你已经是一个“网页熟练工”，那么本章可以略过不看，直接看后面的精彩内容吧。这部分的学习内容面向的是即将进入这一行业的人，或是初入行的那些读者。

一、必备武器库 “网页制作三剑客”系列

Dreamweaver(网页制作)、Flash(动画制作)、Fireworks(Web图形图像)、还有Adobe公司的Photoshop(图像处理)、ImageReady(Web图像处理)。多年的经验告诉你，Dreamweaver+Flash+Photoshop 是最基本也是最有效率的一个工作组合

一般来说，读者都不喜欢刻板老套的教科书。所以，我们除了尽量使用较为浅显的语言，同时也不打算像一般的技法书那样重复介绍各种软件的具体菜单、面板之类的东西，而是侧重于从整体上介绍一个软件的功能，让初次接触它的读者对软件有一个大致的了解。换句话说，就是让读者知道一个软件究竟能做什么，然后去衡量该学哪几个比较合适自己的软件。

另外，我们在这里也介绍了Adobe和Macromedia的相关认证信息。有兴趣的朋友可以了解一下这两个作为全球性及其权威性被公认认证机构的有关知识。当然，也不能说有了认证就一定能够找到高薪的待遇，至少你可以了解到有关认证方面的信息和基本知识，而这也是即将走上网站设计师位置的朋友们所必须掌握的。

有了对网页设计相关软件的整体性把握，以后的学习便有了一个较好的技术基础。对初学者来说，学会一个软件的使用并不是困难的事，关键在于如何把握和运用软件技术来表达自己的设计“思想”。我们建议你多看一些优秀的网页作品，思考设计者是如

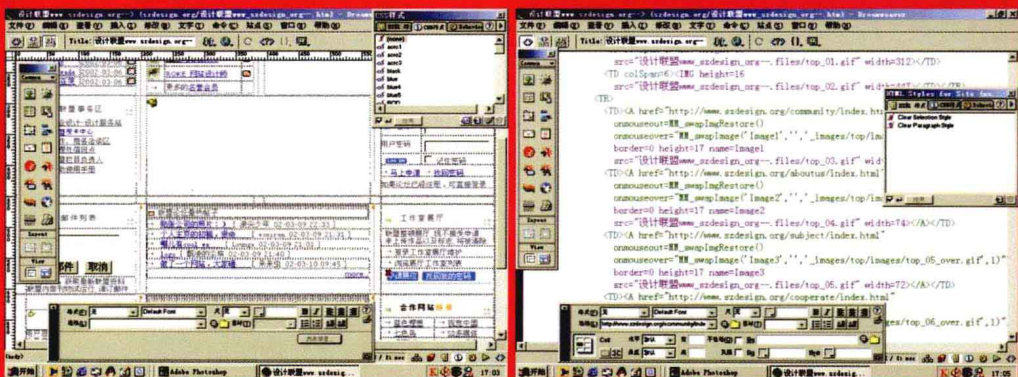
何做出来的，使用了什么软件，自己能不能动手做出来。基于此，本书后面的章节将从优秀作品着手，并介绍多位业内网页设计佼佼者，通过对他们及其个人作品创作的多角度接触和了解，引领读者一步步走向网页设计的更高层次和领域。

1. 初识Dreamweaver 4.0(正版参考价格: 4000.00 元)

首先，让我们从认识 Dreamweaver 开始吧！

Dreamweaver 是美国 MACROMEDIA 公司开发的集网页制作和管理网站于一身的网页编辑器，它也是第一套针对专业网页设计师特别需求的可视化网页开发工具，利用它你可以轻而易举地制作出跨越平台限制和浏览器限制的充满动感的网页。

Dreamweaver 能够在众多的网页编辑器中脱颖而出并非偶然，其本身具备的强大的交互性和易学性是其成功的必要条件。与其他网页编辑器相比，Dreamweaver 所产生的垃圾代码是最少的；相对而言，Frontpage 等网页编辑工具总是要产生一些不必要的垃圾代码。



在 Dreamweaver 中，通过 css 面板，用户只需要点击几下便可以轻松地制作出 css 样式，还可以直接导出外部 css 文件。对于需要同时改变整个网站风格的用户来说，这个功能是十分贴心而实用的。

通过 Dreamweaver 的形控制面板，用户可以轻松做出各种页面动态效果。只需要在面板中选择相应的“事件”和“属性”，Dreamweaver 将自动为你写出 javascript 代码。此外，在 Dreamweaver 中对“动态翻转图像”、“页面导航条”、“影像地图”等以前需要手工输入代码的工作都实现了完全用鼠标控制。即使你对这些还不满意的话，那么你实

在没有理由拒绝 Dreamweaver 最突出的功能——“插件”功能。你可以使用插件做出现今网络上各种流行的动态效果，至于“多级导航菜单”、“无边框窗口”对它来说都是小 case。你的朋友一定会惊奇地问你：“你什么时候成为编程高手了？”这时你就可以向朋友们骄傲地炫耀一下你的作品了！

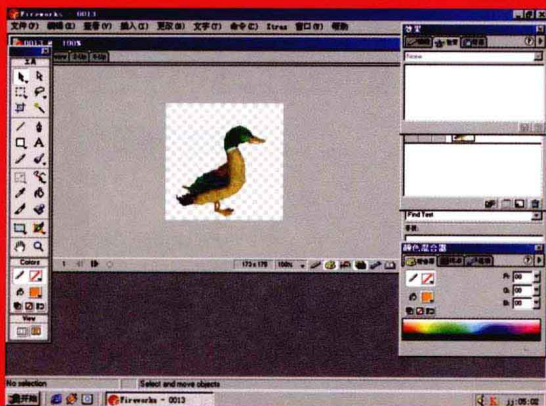
可以毫不夸张地说，现在的网站设计师有 90% 以上的人使用 Dreamweaver 制作或者管理网站，剩下 10% 的人大多数使用“记事本”等程序通过手写代码来制作网页，虽然用手写代码制作网页会更有条理，也更清楚些，但对于普通的网页设计师来说，完全没有必要去学习手写代码，等你从事网页开发设计工作一段时间以后，HTML 这种简单的“标识语言”自然而然就会了。

2. Fireworks 4.0(正版参考价格: 4000.00 元)

有了 Dreamweaver，虽然制作网页更加方便了，可是网页上的图片上哪去弄呢？记得笔者刚刚学习制作网页的时候，总是在搜索引擎上满世界找“网页素材”、“按钮大全”之类的东西，可是从来没有找到真正合心意的图片。原因很简单，每个人做网页的风格都不同，想用人家页面上的图片，又想符合自己的风格，一个字“难”。直到我用上了 Fireworks，它让我见识到原来制作 Web 图片竟然可以如此简单方便。以下便简单介绍一下 Fireworks 的几个主要特点。

Fireworks 可以说是最方便用户的软件了。Macromedia 通过用户界面可以让你自定义快捷方式，或者将你在其他软件中使用的快捷方式带进来。而且每个文件窗口的最下面都有一条迷你启动条，可以让你快速启动常用的操作面板。

Fireworks 和 Dreamweaver 比以前任何时候都能更好地一起工作。当你在 Dreamweaver 里需要修改图片时，只要点击属性面板上的 Edit 按钮就会自动启动 Fireworks 编辑，当编辑完成后，无须存盘直接按 Done 就可以完成对图片的修改。



☐ 拖放行为 (Drag-and-drop behaviors)

当你在创建翻转图和复杂交互行为的时候，只需要将发动行为的热区 / 切割拖放到发生行为的热区 / 切割上就可以了，这时候Fireworks 会弹出一个窗口询问你变化的方式。使用拖放创建的行为和使用行为面板添加的效果是一样的，但前者要方便、直观得多。

☐ 创建弹出式菜单 (Pop-up menus)

弹出式菜单可以让初次来到你网站的访问者快速了解你网站的目录架构并容易找到想找的内容，但是以前创建类似的弹出式菜单并不容易。在Fireworks 4.0 中，你可以用导向式的方法轻松地创建出这种效果，并赋予多种样式 (Style)。

☐ 选择性 JPEG 压缩 (Selective JPEG compression)

当你在压缩一张 JPEG 图片时，可以在图片的不同部分应用不同的压缩比，这样更有助于在保证图像质量的同时减少文件的尺寸。

☐ 动画控制 (Live animation controls in the workspace)

Fireworks 现在允许你直接在工作区里修改动画的启示和结束帧，并可以编辑动画的运动轨迹，就好像在Director 和Flash 中操作一样。

Fireworks 作为“网页三剑客”中的图像图形处理工具是有一定的优势的。比如它对图形的处理能力，感觉上要比Photoshop 更随意些。而且由于它与Dreamweaver 的整合性，使得两者之间的缝隙很小，也更便于两者的相互转换使用，以至于在Fireworks 中生成的图片和代码不必修改就可以直接进入Dreamweaver 使用。此外，Fireworks 在制作传统动画方面也可谓得心应手。上述优点使得Fireworks 有很大一批拥护者。然而，客观地讲，Fireworks 目前还无法与Photoshop 比肩。毕竟Photoshop 至今已经发展了六个版本，在全球范围内拥有一大批使用者。Fireworks 是一个年轻的软件，现在它所具有的一些优点已经让人们刮目相看，Fireworks 能否继续发展，并最终赶上Photoshop，还是让我们拭目以待吧。

3. Flash 5 (正版参考价格: 4900.00 元)

如果没有Flash 动画，网络将会怎样呢？Flash 在英文中的意思是“闪亮的”，所以网络上对制作Flash 动画的“大虾”称之为“闪客”。

Flash 是目前互联网上最火的动画制作利器，与传统动画制作工具相比，Flash 的制作思路是全新的。我们都知道，所谓动画，就是用影帧表现一个连续的动作。传统的动画制作方法是先制作好每一帧的画面，然后使用软件将他们连续播放出来，利用人脑的

“视觉暂留”原理，即人脑会把画面中间空缺的部分自动连接起来。而这样在制作场景较多、动作频繁的动画时，难度会相当大，而且文件尺寸很大，不适合网络播放。

Flash 最成功的一点就是引入了“关键帧”概念，所谓“关键帧”，顾名思义，就是非常重要的帧。而两个“关键帧”之间的动画帧可由Flash自动生成。举个简单的例子，我们做一个从左到右运动的球体，那么球

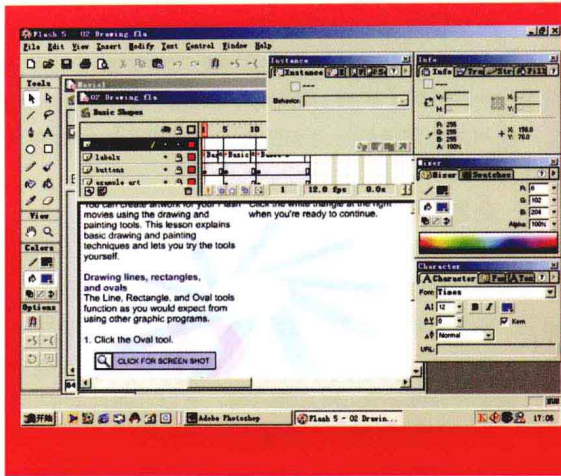
体在最左端和最右端的两个帧就是关键帧，中间的帧将由Flash自动生成。而传统的动画制作方式，所有的帧都要由用户自己制作，无形之中Flash为我们节省了很大的工作量。而且，Flash的易学性也是其突出于其他动画制作软件的优点。学习Flash上手快，入门简单，效果却很炫。一般说来，一个即使什么软件都没有使用过的“菜鸟”，只要用心学习，一个月左右的时间就可以完全上手。Flash惟一的难点也就是学到后期时候的Action Script脚本语言，需要一定的编程基础才行。即使不会Action Script，一样能够做出超炫的Flash动画。只要看看现在网络上有多少“闪客”，有多少“闪客论坛”，Flash的魅力便可见一斑。

Flash为我们提供了三种基本动画方式，即“逐帧动画”、“位移动画”、“形状动画”。所有的动画的动作都可以由这三种基本动画生成。

所谓“逐帧动画”，就是由用户分别指定每一帧画面的动画方式。这种方式较为基础，类似于传统的动画制作形式。从理论上讲，这种方法可以制作所有的动画形式。但是，这种方式做出的动画体积一般都比较比较大，不便于传送或电脑存储。

“位移动画”是制作物体移动动画的主要方法，比如人物的行走、物体的移动等，一句话，凡是移动的动画都可以由“位移动画”表现出来。此外，这种动画方式是使动画文件体积最小的方法，我们应尽量多用这种动画方式。

“形状动画”的应用也比较广泛，比如颜色渐变、物体大小渐变、透明度渐变等等。这种制作方式的缺点也是生成的动画文件较大。实际操作中，我们应该尽量避免大量使用这种动画形式。



还有必要一提的是关于Flash的声音导入功能，网上流传了那么多的Flash MTV，应该有不少人对制作Flash MTV很感兴趣吧？其实制作Flash MTV非常简单，只要把导入的声音文件单独放在一个图层里，然后控制好画面和音乐的同步，你就成功了！

4. 图像处理利器——Photoshop 6.0(正版参考价格：5000.00 元)

Photoshop 是 Adobe 公司的旗舰产品，作为新一代图像编辑软件，Adobe Photoshop 6.0 中文版提供了用户所需的许多新特性，包括改进的 Web 工作流、矢量功能和全新的使用界面。Photoshop 6.0 中文版还包括了扩展的 Web 工具箱——中文版的 Adobe ImageReady 3.0。

随着计算机图像设计的普及，图像设计需求市场的不断扩大，Photoshop 在世界上掀起了一场数码图像处理热潮，Photoshop 被广泛地应用于网络、平面、广告等设计行业。就拿网络来说，大多数网络图像都使用了 Photoshop 绘制或者使用 Photoshop 进行处理。制作一个美观的站点你可以不用 Flash，不用 Dreamweaver，但是不用 Photoshop 似乎不大可能。对于浏览者来说，一个网站对他最直接的印象来自于这个网站给他的视觉感受，而视觉效果就要靠 Photoshop 来实现了。下面我们看看目前最流行的 Photoshop 6.0 和以往版本相比有什么改进的功能：

(1) **属性工具条**：菜单栏下部多出了一个属性工具条，它的作用是什么呢？当你选择了某个工具以后，上方的属性工具条就会改变成相应的工具属性，这一点和 DreamWeaver 的属性条有相似之处，只要在这个属性栏选择和更改相应的选项就可以了，因此也免去了经常弹出来的窗口，减少了对话框占用屏幕的空间。

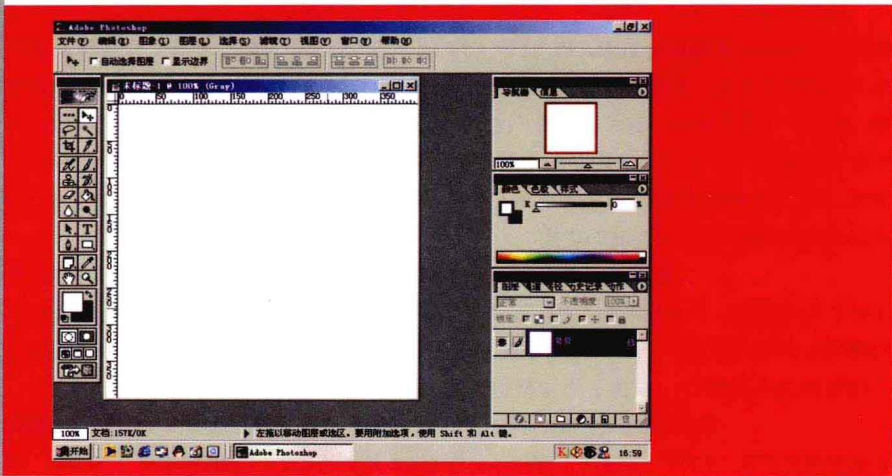
(2) **菜单条**：和以前的版本相比，Photoshop 6.0 菜单条的可选项多了不少。比如在大家都很熟悉的“File”菜单中，多出了“Manage Workflow”、“Automate”、“Jump”等选项，“Layer”和“Filter”这两个常用的菜单中也增加了许多选项，就连一向大家很少注意的“Help”菜单中也多了几个选项。这些选项并不只是提供一些使用方面的帮助，还可以将它连接到 Adobe 主页上下载一些插件，或者是制作一些透明图形等。充分利用这些新增的功能可以让你工作起来事半功倍。

(3) **工具条**：新增的切割工具，可以在按下鼠标之后选择“Slice Tool”来进行切割，而“Slice Select Tool”可用来移动切割线；图形工具中除了常见的矩形、倒角矩形、圆形之外，还有规则多边形与不规则多边形工具，通过它们能够轻松地制作出一些只有矢量图形工具才有的绘图功能。需要主要说一下的是 Custom Shape Tool 定制绘图工具，该工具可以直接在图形中创建各种已定义好的形状，这些形状存储在 Photoshop 6.0 中 Presets 目录下的 Custom Shapes 下的扩展名为.csh 的文件里。在属性

列的 Shape 的下拉菜单里还会有详细的形状显示，并可以选择不同的显示方法：有文本、小图标、大图标、小列表和大列表显示等五种。

(4) 文字输入：Photoshop 6.0 取消了以文字工具输入文字时弹出的对话框，而代之以采用光标定位在图形上的直接输入方式。文字层在 Layer 调色板上的状态是中间有一个罗马体的大写“T”。

(5) 浮动面板：Photoshop 6.0 新增了一个文字编辑的浮动面板，当你在图像上写入文字的时候，可以在这个面板上的“Character”标签下定义文字的字体、大小、色彩等常用的属性，以及文字叠加、高度、宽度等一些用于制作特效文字的属性，所以在它的帮助下创建特效文件将是一件更为轻松的事情。



(6) 注释工具：Photoshop 6.0 还新推出了一组注释工具，即 Notes Tool 和 Audio Annotation 工具。Notes Tool 是一种文本注释工具。当你在图像上点击后，会弹出一个黄色的类似于不干胶贴纸一样的对话框，可以在里面输入注释。输入完毕后点击窗口左上角的关闭按钮，这时，图像上出现一个黄色的纸张图标，再次双击，会打开这个注释。Audio Annotation Tool 是一种语音注释工具。在图像上点击后，会弹出一个准备录音的提示，点击 Start 后开始录音。录音完毕后点击 Stop，这时图像上会出现一个小喇叭状的图标，双击后会播放录音。

(7) 图层：Photoshop 6.0 中层的上部新增了四个功能，即对不同对象的锁定，目的是为了为了防止在制作过程中无意中破坏此层。这四个功能从左向右依次为：① 锁定透明层，即此层中的透明区域为不可编辑区；② 锁定透明层和可编辑区，即不能对此层使用填色、

渐变、滤镜等工具；③使该层不能移动；④对该层完全锁定，不能做任何处理。层控制面板的下部也有几个新增的功能，从左向右依次为：①为层的特效，其实相当于滤镜特效，此功能 PS5.5 中已有，只是现在的界面做得更漂亮，效果也多了些；②蒙板和工具箱中的蒙板一样，使你可以准确地“抠图”，创建新的文件夹(Set)，如果你的图层很多，对不同层的修改必然很不方便。这时你就可以创建一个或多个文件夹(Set)，把你的图层分类整理一下，放入不同的文件夹中，这样以后对层修改起来就会很方便。

以上只是简单地介绍一下 Photoshop 的功能，实际上 Photoshop 之所以优秀，源自于该软件所提供的自由性和随意性，它给用户留下了丰富的想象空间。通过图层、通道、蒙板等先进的绘图工具，用户可以创作出完美的数码图像作品。如果你能够掌握 Photoshop 的精华所在，那么可以毫不夸张地说：“拥有 Photoshop，只有想不到，没有做不到！”

5. 制作Gif动画的首选——ImageReady

说起Gif动画，大家一定不会陌生。互联网上最通用的图片和动画格式就是Gif了。在没有ImageReady之前，制作Gif动画可真是够麻烦的，首先要在Photoshop中将动画中每一单独的图片导出成Gif 89的格式，再由专门的动画制作软件将它们串连起来。现在有了ImageReady，一切都变得非常简单，因为ImageReady和Photoshop的整合性，使Photoshop和ImageReady可以完全兼容，也就是说在Photoshop中制作的源文件可以直接在ImageReady中编辑或保存。同时，ImageReady提供了方便的压缩图像、切割图像、制作图像超级链接等功能，使得面对Web的图像处理可以一气呵成。Adobe推出这款软件，为网页设计师提供了最好用的网页图像编辑工具。

由于目前网络带宽的限制，图像文件的大小始终是困扰Web设计师的一个大难题。图像质量和传播速度的瓶颈形成了不可调和的矛盾。如何在限制图像合适大小的前提下保持图像的最高清晰度，在ImageReady中为此提供了强大的功能，用户可以随时检查图像的压缩大小和预览优化以后的图像，以充分保证图像的大小及清晰度。

ImageReady还可以利用optimize（优化）面板随时修改优化的设置值，同时监控优化后图像的大小，并且可以模拟互联网网速、测试文件的下载时间。因此，ImageReady可以说是目前最方便的网页图像制作软件之一。

说到优化图像方面，ImageReady可是个强中手，在制作大张的图像时，用户可以根据表现程度的需要，在不同的范围使用不同的优化值，主题部分使用较高的图像质量，在无关紧要的部分使用较低的图像质量，以节省文件占据的空间。

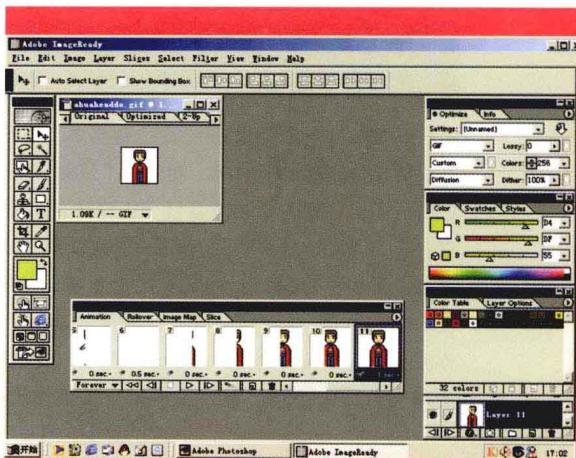
ImageReady 的切割功能也是既简单又优秀, 利用工具栏上的切割工具可以简单地切割图像, 并可以利用其中的修改切割区块工具修改切割区的大小。

使用修改切割区块工具选择要制作链接的区块, 可以在 (slice) 面板中轻松地制作超级链接。在保存文件时, 会自动产生 HTML 文档, 可以直接嵌入到网页文件中。

由于具有强大的功能, 以及与 Photoshop 强大的兼容性, 使得 ImageReady 逐渐成为制作 Web 图像的首选工具。一般来讲, 习惯使用 Photoshop 的设计人员更偏爱 ImageReady, 不大习惯用 Photoshop 的设计人员更偏爱 Fireworks。

ImageReady 制作动画的原理与 Fireworks 有所不同, 它是通过记录图层的移动和参数来制作的, 而 Fireworks 在动画制作上又与 Flash 有些相似。在这方面, 也是“仁者见仁, 智者见智”: 有人更喜欢 Fireworks 的工作方式, 毕竟 Fireworks 的动画思想和 Flash 有着比较共通的地方; 也有人因为喜爱 Photoshop 的工作方式而支持 ImageReady, 总之, 两者各有优点, 你完全可以按照个人喜好来选择。实际上对网页设计来说, 制作的软件和工具是次要的, 重要的是你的设计理念和设计思想。

OK! 基本上把需要掌握的几个大软件给介绍了一下, 如果你需要了解更详细的内容以及每个软件的不同之处, 可以根据以上的大体讲述再去找一些适合自己学习的软件技术类书籍, 等你步入了这个行业, 将会有更多需要用到的小工具, 比如看图软件、截图软件、音频软件、视频软件等等, 我们这里就不一一阐述了。



二、Macromedia 认证网页设计师

Macromedia 中国授权认证培训是由 Macromedia 公司发起的全球认证培训的组成部分, 旨在为各界人士全方位提供正规、统一的 Macromedia 产品教程和教学; 并推行 Macromedia 公司规范的认证考试, 使之成为衡量 Macromedia 系列工具软件使用水平的企业标准。

Macromedia 中国授权认证培训认证证书是 Macromedia 公司全球认证的权威证书, 授

予每一位参加培训并通过考试、认证的 Macromedia 产品专业人士及其产品爱好者。Macromedia 产品技术认证是 Macromedia 公司在软件产品技术应用方面的企业标准，意味着拥有专业的 Macromedia 产品技术认证，将得到社会的广泛承认。获得证书的人士可以享受 Macromedia 公司给予的特殊待遇，并授予其可在个人宣传资料中使用该证书和 Macromedia 认证标识，并在 Macromedia 及相关网页上公布其个人资料。

三、Adobe 认证信息

Adobe 培训与认证项目旨在帮助 Adobe 的客户改进和提高他们使用 Adobe 产品的技能。该项目是衡量软件操作技能的公认行业标准，它满足了两类产品专家的需求，即 Adobe 认证专家 (Adobe Certified Expert) 和 Adobe 认证培训中心 (Adobe Certified Training Provider)。

Adobe 认证培训中心 (ACTP) 就 Adobe 的主要应用软件提供最优质的培训。欲知 Adobe 中国教育培训项目详情请访问 www.adobeedu.com.cn，从中查看列表便可以找到适合你的学习方案。

除了以上介绍的这些软件以及相关培训的一些情况，还有许多需要自己去深入了解和钻研的具体细节，包括在学习过程中可能遭遇的各种问题和困难，本书在这里只是起个引导作用。对设计来讲，软件只是个工具，只是一个实现你的创造力和想像力的助手，很多知名的设计师也就是掌握了一两个软件，也能创作出优秀的作品，所以希望大家不要拘泥于对软件的单一学习中，在掌握了基础软件技术的同时更应为丰富自己的创意而努力。

在这本书出版的时候，Dreamweaver、Fireworks、Flash 都已经出了 MX 了，可见，软件更新的速度非常快，功能也在不断地强大，我们要创作出优秀的作品，不仅需要靠这些先进的软件来实现，更需要你的脑袋里有着丰富而创新的设计和理念。

接下来，让我们进入“设计新锐人必知常识”吧，我们去了解一下你需要掌握的一些东西，这可对你有好处哦。Let's go!

第二节 设计新锐人必知常识

各位读者请注意！本书编写的主旨并不是为了教你如何开始建立网站、如何手把手地教你学做网页等之类的单纯技法讲解和辅导，而是要让你从了解这个行业里的各种动态、信息和变化入手，从而来确定你对将来目标的定位和选择。所谓“知己知彼”，在未踏入这个新锐行业领地之前，对这行业的条件、要求、现有的发展状况及其未来发展方向有一个全面的接触和了解，那么入行后你的专业定位将会更加明确，对新锐行业的所知也不会显得那么无力和苍白。

OK！那 we 开始吧。

一、进入网页设计行业你需要具备哪些条件？（如果说技术是你应具备的“硬件”条件的话，那么艺术与设计的细胞、心理素质等就是你需要的“软件”条件了。赶快根据下面的条件给你自己来个全面素质评估吧！）

第一，技术

首先要掌握这行业的基本技术和要领，你至少应该了解网页编辑工具和设计工具的使用，以及将会用到的具体软件，并能熟练使用它们。上一节说到的必备武器，可以返回去仔细看看，当然，个人习惯不同，用的软件也不同。我们这里只起抛砖引玉的作用。

第二，艺术细胞

现在的网站设计和多媒体设计行业越来越看重设计师的艺术修养和创意天分，如果你还是想靠懂得几个软件走这行的话，那难免会有点不稳当，在市场激烈竞争的现在，提高自己的艺术修养和设计的感受是作为这行从业者当务之急的事情。

第三，心理素质

在越来越为激烈的市场竞争条件下，网页设计师们也同样需要给自己奠定一个良好的心理素质，即敢于面对现实与竞争的压力，在全面提高自我竞争能力的同时也应对所从事的工作抱有乐观的心态。自网络泡沫的产生到现在，网络业遭受了最沉重的打击，毋庸置疑，网页设计这个新秀行业自然也同样变得十分不景气：网络公司的裁员不断，为节约开支成本而降薪等。面对业界的低迷，网页设计师的社会地位也明显下降，这些