**思想心得**

在这一阶段的培训中，除了学习APP界面的规范制作，学姐还带我们做了一次软件测试，感觉还挺好玩儿的。

这段时间，学姐因为考虑到我们要做课设的问题，没有给我们安排太多的任务，我也花了一部分时间去了解UI/UX设计师，看了很多博客和设计师的网站，就是简单地游览了一些，我已经感觉到了做这个也不是一件容易的事，p图，说实话，给你两三天，谁都可以学会，但是要做UI设计师，简单的p图根本满足不了。在实验室里美工做的工作，就是给APP和网页p一p图，如果自己仅限于这个，是没办法得到提高的，实验室对美工的培养是比较有局限性的，更别说找工作那些更实际的问题，如何在这种环境下提升自己，也是一个我需要思考的问题。一个好的设计师，不仅是要对字体，布局，风格，色彩运用得炉火纯青，更要能揣摩用户的心理和行为，甚至是掌握人体大脑的一些规律和反射等，这是软实力的体现；那么在硬实力上，在实验室只要求掌握PS，这只是基础，如果说要展示一些动效和交互体验的东西，我了解到还要学习掌握AE、Axure等软件，对我来说，我对自己的规划就是自学AE，后面的时间里，在不耽误工作的情况下，我将继续学习其他自己感兴趣的美工方面的软件。

进入实验室以前，我并不知道实验室是不培养3D美工的，误打误撞就进来了，也有过一段时间会想退出，没有3D美工，没有人带我，我自己还搞个鬼哦。但在接触了交互、视觉设计方面的东西后，我觉得不管是平面、网页、还是3D美工，都是有相通的地方，运用的软件虽然有些不同，但是方法是差不多的，不管是说做游戏特效师，还是说游戏原画、角色师等，都是需要一定的审美能力，以及一些基础的排版，色彩运用能力，感觉平面和网页更像是在给3D美工打基础，而且技多不压身嘛。虽然3D美工是我的最终目标，但是不代表我会松懈对网页美工的学习，毕竟交互设计师也很难要是能做好交互，如果我能做好UI，这个职业也是很好的一个选择。

美工只是多一项技能，我真的不喜欢敲代码，代码的问题，这段时间我比较划水，之后的时间里，我会慢慢补上来，向开发的同学多学习，试着转变自己的思维，尽量让自己敲代码时不那么烦躁，说不定以后就喜欢上代码了呢哈哈哈。