

# Дизайнер — Lurkmore

**Народ требует хлеба и зрелищ!**



**Народ** требует иллюстраций к статье!

В конце концов, если бы мы хотели почитать, мы бы пошли в библиотеку.

**Ваша статья — говно, вы ничего не понимаете в «моих коллегах».**



Если вы видите это предупреждение, значит данная статья уныла **чуть менее, чем полностью**, и в неё нужно добавить интересных фактов. Кроме того, возможно, что эта статья вообще никому на йух не сдалась тут. В таком случае единственной рекомендацией будет перенос статьи в и освежение её бодрящей порцией **лулзов**.

«Клиент, со своей стороны, совершенно не обязан быть профессионалом по общению с дизайнерами. Он, как правило, австралопитек в вопросах визуальной культуры. Зато он добился результатов в своем деле, иначе у него не было бы повода идти к дизайнеру. Дизайнер, чаще всего, тоже австралопитек в вопросах визуальной культуры. Он пользуется компьютером как пишущей машинкой и считает клиента вурдалаком. »

— *Артёмий Лебедев*

**Дизайнер** — человек, занимающийся дизайном, то есть единством внешнего вида и предназначения продукта, соблюдая его эстетическую привлекательность и, если получится, функциональность. Изначально предполагается, что ценность представляет этот самый «продукт», а внешний вид всего лишь обёртка и бонус, но в насквозь **гуммунитарном фимозге** каждого дизайнера накрепко сидит мысль, что все фигня кроме дизайна, внешнего вида, имеджа, ну и, может быть, иногда **брендá**. Плевать на функциональность и вообще возможность использования — главное, чтобы костюмчик сидел. Подобной болезнью не страдают только хорошие дизайнеры, но они в меньшинстве, ибо поставить фотошопчег и накалякать<sup>[1]</sup> логотипчег для быдла куда проще, чем сделать хороший логотип.

Основное занятие — **продажа своих услуг** или **впаривание** оных, независимо от необходимости.

## Зачем нужны

Термин «дизайнер» приобрел популярность с появлением общества потребления. Связано это с тем, что торгаши заметили, что охотнее покупаются те товары, которые сделаны красивее, но, порой, не качественнее, так как разбираться во всех видах говна человек не может, то и будет, скорее покупать то, что больше понравится на вид. Барыги рубят бабки, **хомячки** покупают свое говно в красивой обертке, все счастливы! Профит очевиден.

## Дизигнеры IRL

Профессиональный дизайнер, который занесен в красную книгу, должен иметь знания архитектора, инженера, математика, химика, психолога, художника, фотографа, полиграфиста. Одним словом, должен иметь любую нормальную профессию. Реальность более прозаична: наличие установленного на домашнем ПК пиратского **фотошопа** и полученные корочки недельных курсов «Дизайн для юных дизайнеров» дают право гордо называть себя «дизайнером» (см. также **Говнофотограф**). Тем же самым занимается шатающаяся в поисках работы 20-летняя молодёжь, только что закончившая



На этом обучение профессии заканчивается

Институт культуры, равно как и престарелая дева, которая раздаёт платные советы подругам по покупке и расстановке керамических котиков. Также существуют молодые дизайнеры, выпускаемые отечественными «кузницами долбоебов» — они же институты дизайна и прочей живописи, которых от [Понаехаловска](#) до самых Кислодрищенсков — чуть более чем дохуя. Чему их учат в этих кузницах непонятно, но выходят они в большую жизнь абсолютно уверенными, что именно он/она эту самую жизнь изменят в корне, причем во всей голагтеке сразу! Уверенность и ЧСВ зашкаливает многократно и упорно стремится к бесконечности (лишь чуть менее, чем у [одминов](#)).

Среди многих, очень многих дизайнеров, обжившихся в среде офисного планктона, обширно распространены: хамство, дисграфия, дислексия, полная уверенность в своей Абсолютной Вселенской Правоте, [мания величия](#), дезориентированность в окружающем мире, бредовые расстройства мышления и поражающий воображение топографический и дверной кретинизм, а также твёрдая убежденность в значимости своей профессии для судеб человечества. Значительная часть дизайнеров страдает острой формой [рукожопия](#) и [дальтонизма](#) (sic!).

## Дизайнеры и ЧСВ

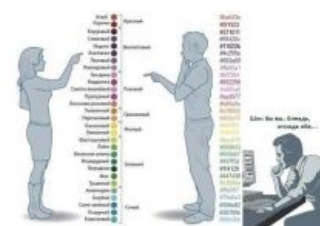
Работа дизайнера, как правило, занятие нудное, построенное исключительно на технике, что не мешает ему страдать от [гипертрофированных творческих амбиций](#) — многие дизайнеры ставят себя в один ряд с художниками (то есть теми, кто способен [насрать красиво в баночку](#) ради бабла и лулзов). И крайне обижаются на всяких там [инженеров](#), которые не оценивают идею повесить над головами публики настоящий танк на паре невидимых тросов или навязчиво требуют люков обслуживания в таком красивом и ровном надизайненном потолке. Как иллюстрация к данному тезису припоминается случай, ставший мемом в узких архитектурно-строительных кругах. В уже построенный, но не отделанный дом заказчик привёл йуную, но от этого ещё более гениальную дизайнершу. Каковая, побродив по объекту, приказала в том числе пробить здоровую дыру в [несущей стене](#), где по её мнению должен быть невозбранно размещён аквариум-ширма. На робкие возражения строителей, что стена несущая и от таких экзерсисов может запросто завалиться всё здание, был получен эпичный ответ: «Меня как дизайнера это не интересует!»

Дизайнеру невдомек, что любая вещь должна быть в первую очередь функциональна, потом удобна и уже в последнюю очередь красива. Поэтому в мире так много вещей, которые красивы внешне (опять же, лишь по мнению дизайнеров), но нифига не работают, чем вызывают проклятья и громы и молнии на голову охуевших ублюдков. А иногда хорошая ВЕЩЬ должна уместиться в кармане, быть [тяжёленькой и хватистой](#) и ею должно быть легко и изящно уебать. Или она должна быть такой, чтоб один прапорщик не мог её унести, а два — поделить. Дизайнеры цюго не розуміють.

Вовремя не удушенный быдлодизайнер (и его подвиды — оформитель интерьера, рисовальщик юзерского интерфейса и пр.) способен легко и не напрягаясь превратить в полный отстой и ублюдство любой проект. Ибо ОН ТАК ВИДИТ, а как оно будет работать и использоваться, его [не волнует](#).

Приходит Винни-Пух к Пятачку и видит на стене висит схема разделки свиной туши.

- Пятачок! Что это?
- Мой портрет.
- Че-то странный этот портрет.
- Это художник, ОН ТАК ВИДИТ!



Обыватели в видении маэстро

Зачастую люди, установившие [фотошоп](#), сделавшие пару [фотожаб](#), научившиеся применять пару стандартных фильтров и пользоваться лечащей кистью ошибочно [называют себя дизайнерами](#). Это в корне неверно. Настоящие дизайнеры зовут таких людей [говнодизайнерами](#). Диплом любой художественной школы усугубляет положение.

## Полиграфия

Такой раздел дизайна как полиграфия — работа православная, и с расово верной религией у неё много общего. Например, истинный дизайнер (православный) почитает святую Троицу: Photoshop, InDesign, Illustrator и бога своего **Adobe**. Остальные же графические редакторы и программы вёрстки являются расово неверными, как то: QuarkXpress (языческий бог, низвергнутый InDesign'ом) и CorelDRAW (аналог свидетелей Иеговы). Днём полиграфиста считается последняя пятница августа, перед сдачей в типографию.



Типичный дизайнер

[The Expert \(Русский дубляж\)](#)  
Суровые будни.

Количество нубов в полиграфическом офисном планктоне более 9000, поскольку научиться базовым техническим навыкам (то есть использованию фильтров в фотошопе, смене шрифта и заливке) может всякий, востребованность в этой отрасли велика, и даже самая мелкая быдлоконтора имеет в штате хотя бы одного дизайнера, часто чьего-нибудь сына-школьника, гламурную чикку, научившуюся писать розовеньким **Comic Sans** и скачавшую кисточку в виде сердечка, или пожилого жлоба, прочитавшего «Фотошоп для чайников». Отсюда происходит **бессмысленный и беспощадный** Русский Дизайн в стиле рекламных объявлений в рекламных газетёнках (для газеты, возможно, он и годен, но когда такой пиздец висит на билбордах и растяжках, становится страшно) с жёлтыми буквами на фиолетовом фоне и десятком разных шрифтов на квадратный сантиметр площади. Соответственно, быдлоконторы берут на должность дизайнера любого, кто может запустить фотошоп, а у быдлодизайнера в трудовой появляется соответствующая запись, благодаря которой ему открыты двери других контор, где с порога требуют **заполнить анкету** и захватывают трудовую книжку в залог — **и т. д. и т. п.**

Больше всех быдлодизайнеров ненавидят DTP- и prepress-инженеры, потому что в 99% случаев дизайнер НЕ ЗНАЕТ и не желает знать про такие спёцифические вещи, как PostScript, треппинг, оверпринт, сублимация и много других <sup>[2]</sup>. Как следствие, со словами «у нас уже всё готово» дизайнер сдает в печать **такие** макеты, что **диву даёшься**.

В принципе, если быдлодизайнер обучаем (то есть, **верхняя часть спинного мозга** не зафаерволена от входящих пакетов), то общение с DTP-специалистами может существенно повысить уровень пациента. Почему — DTP есть понимание процессов. Здесь приходит понимание, что есть вектор, где нужен растр и для чего СМΥК (особенно после цикла живительных пиздюлин от заказчика за коричневую траву и фиолетовые лица). Чуть позже — математика RGB и HSL/B, (для гурманов — Lab); сюда же — тонкости, описанные **неизвестным** коллегой в предыдущем абзаце. Это дает неплохой базис для осознания источника плохого запаха «креативов», которые встречаются в реальном мире. Соответственно, у пациента есть все шансы стать таки неплохим специалистом. Или забить и продолжить производить коричневую продукцию, если учиться влом.

## Копипаста

В художественный магазин заходит мужчина.

— Скажите пожалуйста, у вас есть ватман? — Ватман уехал на пмж в Израиль. — Ой, вы не так поняли, мне на кульман! — Кульман умер. — Нет, нет, вы не поняли, я дизайнер! — Да я уж вижу что не Иванов.

## Ну и под конец небольшой рассказ про работу полиграфов:

**Вот господин Лыгин.** Не Джек, который построил, а директор, который учредил. Случай добродушного начальства — жалко, только не работаю у них. Веселый. Гогочет как Панкратов-Чёрный в «Жестоком романсе». Осталось, разве что усы отрастить. Стрелять не знаю, а шутить любит. Сижу как-то на приладке каталога, время — 11 вечера, печатник не спешит — понимает, что клиент настырный: может и до утра... И тут, глядь, — Лыгин. Что ты делаешь, родной в своей конторе в такое время? Подходит, по-отцовски треплет по плечу:

— Ну, что, сударь, утро вечера мудренее? Га-га-га! — Да-да-да, — отвечаю. — Я — домой, пожалуй. А Вы посидите еще, посидите... И исчезает. Смешно, Аркадич, смешно.

**Вот Розова Света,** начальник производства. Авторитетна, властна, но я-то — клиент. — Конечно, успеем, — в ее взгляде чую возможность отката. А я ведь еще спросить не успел, про тираж рассказать, про заказ, про объем... Полная, ласковая Света. Начальство типографии, как родители: — Успеем, Павлуш, успеем. Я вспоминаю буренку из деревни рядом с дачей, в которую стрелял в детстве из рогатки.

Проходим по коридору.

**Вот дизайнер, небритый Миша.** Пахнет потом без пороха. «Ну, что, Мишаня! Пленочки перевыводим? Ведь ты опять черный текст на четыре краски разложил, &%#@. Да, ладно, не бойся — успеваем». Любит, когда я приезжаю — покурить можно спокойно. Ночует на работе. «Но я-то плавал — знаю: и как в офисе на стульях спать, и верстать до утра с литром кофе. Знаю, что такое увольнение за раздолбайство. Знаю, Миш! А ты не забыл про последнее, кстати?» Крепись, дорогой, ты сам выбрал prepress.

**Вот менеджер Наталья.** 35 лет. Вижу, в молодости была изящна. Может, и сунул бы. Но Наташа смотрит угрюмо. Обиженная, нахохлившаяся: мы больше с ней не работаем. Даже не здороваемся. Когда-то, немного откатив (не больше 5000), она надеялась, что можно повторно сдать разваливающийся тираж. Думала, от заказчика отмажу. «Нет, красавица!» За откатик — мадлопт по-абдуловски, но грудись добросовестно.

**Вот сидит еще одно звено между клиентом и фирмой — Оксана.** Портрет Медведева над столом, а чуть ниже — плакат с рисунком и подписью: «Медвед! Даешь свежий креатифф!»

Звонит как-то, говорит: — Пашань, Как насчет 3D? — Да легко, Ксюш! — Домик в МАХ-е перекрасить нужно. Текстуру красного кирпича в белую переделать. — Пятнадцать, — отвечаю не раздумывая: заказов и так до фига, демпинг — в топку. — Даже не знаю, Паш, дороговато как бы... Соглашается... конечно, в итоге соглашается — заказ-то горит. Еще бы я не знал! 15 мин работы — 15 тыщ деревянных — я лю&%@ю тебя, Ксюша.

**Вот новые лица менеджерской: Маринэ и Армэн.** Диаспора армян не боится кризиса и напористо бомбит московский рынок труда. Угадайте, откуда Армэн? Правильно! Через месяц как толстополая Маринэ устроилась, она поинтересовалась: — Свэта! Нам дизайнер нужжэн? У меня племянник в Москвэ — хороший парэнь. И вот, Армэнчик уже сидит за столом с монитором в 21 дюйм. Не знает ни хрена. «Photoshop» выговаривает с трудом, но любит слово «слой». Руководство надеется, что Мишка дизайнер подучит. Курьеры говорят, что у Маринэ еще два брата недавно в Москве. По ходу курьеры — ксенофобы.

**Вот начальник сборки, Ольга Бумажная,** фамилия — подстать профессии. Сухая, под пятьдесят. Большие очки, совиные мешки под глазами — видно, что пьет. Низкий голос, всегда серьезна. Когда надпись на корешке съезжает, Оля басит: «Ну, мы ж, — кто, люди подневольные, нам как скажут. Это вон, Мишка опять напортачил» (не терпит дизайнеров). Когда я сидел у них первый раз в ночь, чаю предложила.

**Вот опытный сборщик Мино,** давно обрусевший джигит. Курит прямо над тиражными листами, не боится, — профи. «Что, опять этот х-х-хизайнер?» — хмурит он кустистые восточные брови, — «Сказал вэдь, корешок — 5 мм!» Миша его боится. Тихо слушает и бежит переделывать. Странно, почему авторитетный Мино не начальник сборки?

**Входим в печатный цех.**

**Вот печатник Игорян.** Молодой, всего пару раз с ним на приладке сидел. Борода клочкастая, юношеская, характер #&@%ганский. Всем клиентам хитро подмигивает, когда рядом нет руководства. В ночь никогда не выходит — опыта маловато. Запороть еще ничего не успел — два месяца за станком. Все впереди.

**Вот матерый печатник Гена — старый полкан.** Было дело, сижу — каталог печатаем. Возмущаюсь: — Красненького, пожалуйста, добавь! — По норме делаю. — Ген, ну ведь зелень одна! — Делаю, как положено. — Старик, добавь немного! — Ретушировать надо лучше! Стою рядом — обтекаю. Гена демонстрирует маленькую власть на клочке своего печатного пролетарского царства — самоутверждается. «Я ж тебя, тварь, знаю, опытный ты мой. Все отлажено идеально. Просто сделай процент чуть выше совковой нормы». — Ну-ка, Ген, покажи, какой процент кладешь? — Да я, не собираюсь раком стоять над каждой картинкой, — отвечает старый. Перезваниваем начальству, Гена рассказывает про рака второй раз — ему не впервой. Света Розова кладет трубку. «Через монтажницу поправим, — оправдывается она, беседа со мной минуто спустя».

**Вот усатый Олег. Печатник-оптимист.** Я — на очередной приладке каталога, полного орденов и монеток. Мы знакомимся. — Прикинь, еб\*нуть! 500 кг печатных форм пи\*данули тут! — сразу переходит на ты Олег. Он, не откладывая хочет наладить доверительный контакт с заказчиком, как бармен, у которого все клиенты — кореша. Не выйдет, дядя! Все равно нагну, коли схалтуришь. Чай Олег пьет из кружки не менее оптимистичной, чем хозяин. На ней крупная надпись: «Кротоотпугиватель. Эффективно защитит ваш сад от мышей, крыс, землероек».

**Вот монтажница Маша.** Она издалека, судя по украинско-молдавскому акценту. Кудахтающий, пронзительный голос, который часто встречается у подобных типажей. Маша говорит Олегу: «Я хочу домой, я хочу протянуть ноги!». Но протянуть их она хочет только потому, что не знает глагола «вытянуть». Маша устала. От ее дешевых туфель и короткой безвкусной стрижки тошнит. Волшебница из Гомеля! Формы шустрее ляпай, да реже чай дуй, дай Бог, и прописку наколдуйешь.

**Вот я,** третьи сутки дежурю на очередной приладке каталога. Приладка — для кого не понятно — это процедура попадания в цвет. Сижу, генерю историйки. Изредка утверждаю листы, когда сеньор печатник соблаговолит услышать меня и сделать как должно. А если не попадает, говорю: «Господин Гена, Олежек, Игорь, мистер, уважаемый царь, император, повелитель, Ваше Величество, Превосходительство — ну, добавь ты, падла, чуть выше нормы красного. Мне доп\*зды твой принцип, старый как печатный станок. Ты видишь, картинка зеленая. Включи мадженту вместе с мозгами!»

**Вот выход, а рядом охранник.** Думаете, клиент (по совместительству дизайнер) больше всех в типографии ненавидит печатников? Бу-га-га! Не угадали! Вот он! — силовая структура. Я три дня живу у них, три дня предъявляю паспорт — зафиксируй, мол, мои данные еще раз — коли спокойнее. И когда на четвертый, приезжаю с доверенностью, забыв в этой чертовой суете чертов паспорт, эта белобрысая рожа заявляет: «Я Вам тираж не отдам». Бляха-муха! — Ну журнал посещений посмотри! — Не знаю! — Лыгину позвони, Розовой, ты же видел, я



договаривался вчера. — Меня не предупредили. Звонит. Лыгин не доступен, Розова не берет. Через час выставка, у меня времени час сорок минут (от Ленинградского проспекта с учетом пробок до Гостиного двора). А этот красавец не отдает тираж. Слава Богу, 15 минут — Розова ответила. Вывод: если работать без выходных по 12 часов на должности охранника, есть риск заболеть долбо\*бством.

**Вот троллейбус**, который везет меня домой. Листы откатали, я сделал свое дело. Позвонил директору, предупредил, — тираж встретят. Сажу в троллейбусе, он как обычно гремит по Ленинградскому. Я пью Red Devil и смотрю вперед. Хочется так ехать и ехать, хоть до Селигера. Как меня задрал этот дизайн, который за семь лет только и принес мне кашель от типографской пыли, да жалкий окладик. Как же неохота больше смотреть сны про обрезы обложек и вылеты жизни. Но вот голос объявляет: «Метро Сокол», я выхожу. Селигер отменяется, потому что нужны деньги, потому что сегодня нужно ехать домой, а завтра нужно работать. Жизнь — пробный оттиск, и совмещение красок трудная штука.

### Ну и ещё один в рифму:

Это — гламурная супер-визитка,

Которую сбацал дизайнер Никитка.

А это — препрессчик осатаневший, Который меняет шрифтик слетевший В макете гламурной супер-визитки, Которую сбацал дизайнер Никитка.

А это — принт-менеджер дремлет в кровати, Который сегодня забыл о приладке Этой гламурной супер-визитки, Которую сбацал дизайнер Никитка.

А это — печатник с душой Ван Гога, Который добавил мадженты немного В эту гламурную супер-визитку, Которую сбацал дизайнер Никитка.

А это вот — резчик, Рустам-бюль-Оглы, Который не любит прямые углы, Который порежет супер-визитку, Которую сбацал дизайнер Никитка.

А это — директор, в своём деле — ас, Вручает клиенту важнейший заказ — Нашу гламурную супер-визитку, Которую сбацал дизайнер Никитка.

А это — заказчик, в сознании едва, Поскольку заказ был — плакаты А2, А не гламурная супер-визитка, Которую сбацал дизайнер Никитка.

## Дизайнерь интерьера

«Architects are too straight to be clothing designers and too gay to be engineers. »

— *Anonymous*

См. также: [евроремонт](#)

Как правило, дизайном интерьера в лучшем случае, занимаются архитекторы по образованию, но особо алчущие «быстрых денег», ведь дизайн интерьера — работа относительно инженерного проектирования непыльная, быстрая, без согласований и смежников (не всегда), а правила и нормы — как договорились с заказчиком. Ибо нет таких правил, по которым нормируется установка статуэток, модного креслица и цвет обоев. Деньги приходят быстрее, а проекты со временем можно просто тиражировать и впаривать по приемлемой цене, если речь о жилых помещениях, которые сутью своей все одинаковые параллелепипеды. Жилье — вообще золотая жила для дизайнера.

Под шумок строительства «дизайнеры» проникают в строящееся здание до сдачи его в эксплуатацию. Стоит только построить коробку, вставить окна и двери, как они тут как тут, и от кирпичного здания остаётся один скелет. Квартиры сверху трещат, голые хозяйки проваливаются на нижний этаж. Если бы авторы здания успели сдать его в эксплуатацию до нашествия «дизайнеров», то на допросе у следователя потом проще отбиться, ибо есть хоть какое-то алиби. Справедливый следователь выяснит, что случившееся не соответствует проектной документации. Не будут же вызывать дух Иофана, если рухнет его «Дом на Набережной» из-за того, что в нем завелся шашель.

Не пустить «дизайнеров» в здание до сдачи его в эксплуатацию не представляется возможным. В каждой из квартир заводится персональный «дизайнер». То есть они не размножаются половым путем, а как-то сразу **внезапно** материализуются во всех квартирах. Итак, на повестке дня «гамлетовский вопрос»: как направить безумие «дизайнеров» в законодательное русло или хотя бы заставить их работать «по понятиям»? Это, как правило, не удается. **Когда произойдет авария**, «дизайнеры» бросятся врассыпную, и авторам проекта придется отбиваться от следователя.

Вывод — если все же в здании побывали «дизайнеры», работающие не «по понятиям», то не принимайте

объект в эксплуатацию, может быть придется поступиться авторскими правами.

Джентльменский набор злоключений, впариваемый «дизайнером» лоху-заказчику, примерно таков:

- Крайне необходимо выломать капитальную продольную стену, а лучше все капитальные стены сразу, и желательно, чтобы такая квартира находилась между 3 и 5 этажом в девятиэтажном доме. Самый лучший случай — между первым этажом и фундаментом [пиндхауса](#).
- Если не все капитальные стены ломать, то лучше сломать капитальную стену в местах прохождения вентиляционных каналов (*а потом из-за этих тупых гондонов Анону выебывают мозг «отчего не работает общедомовая вентиляция»*).
- Проемы расширить вдвое. (*О да, ведь мы в них уже не умещаемся!*)
- Удобно в несущей бетонной колонне 510x510 сделать нишу для телефона в стиле «ретро». Особенно хорошо сочетается с неоновой подсветкой и плазменными панелями!
- Туалет перенесём в другое место, лучше над жилой комнатой соседа по стояку (*лучше сразу на балкон*).
- Висячие сады с рептилиями (непонятно, почему рептилии? Это [модно!](#))
- Многокубовые аквариумы и небольшие бассейны. С рептилиями, конечно. И подсветкой!
- Межкомнатную перегородку выполнить в полтора землечёна кирпича.
- Приподнять отметку пола на полметра и положить мраморные плиты. Можно всунуть ещё систему «тёплый пол». Тогда есть возможность поднять пол ещё на 50 мм!
- Демонтировать вентиляционный кирпичный короб в отдельно взятой квартире.

В период начала подвалаосвоения и евроремонтов в одном здании, построенном до революции, арендаторы без проекта и без разрешения ЖЭО расширили проемы в подвале. В результате этого два трупа и старушка, скончавшаяся уже в больнице. То есть три трупа не пытались повесить на проектировщиков. Однако, проектировщики не избежали приводов на допрос.

Тем не менее, проблема «свиной ноги» всвязи с увеличившимися объемами реконструкции стоит сейчас еще острее. Остается ждать только новых мертвецов или кто-нибудь сильно залетит на «бабки». А что «дизайнер» — «дизайнер» слиняет.

(с)Prokurat (старший) <http://www.konstr.narod.ru/noga.htm>

Справедливости ради стоит особо отметить, что все вышеописанное применимо больше к интерьеру жилища, где, якобы, все можно и за это тебе ничего не будет (в крайнем случае пошлют нахуй и не заплатят). А придумать слом несущей стены без усиления конструкции — это уже удел совсем одаренных. Ведь правило 5% в какой-то мере применимо и к дизайнерам тоже, люди же. Не все десигнеры гонят холяву, да и схолявить не получится на объектах общественного назначения, например. В этом случае провал работы дизайнера влечет за собой экономические убытки и потерю репутации, а значит спрашивать будут строже. Если новый модный ресторан будет похож на заводскую столовую украшенную для свадьбы, а офис крупной фирмы на салон по продаже лепнины и декора — справедливо пошлют подальше. Одно из основных отличий тру-интерьерщика — это умение разработать и довести до производства индивидуальные предметы интерьера и мебель. Особо трушные умеют это сделать своими руками.

## Саунд-дизайнер

Также стоит упомянуть о резком увеличении в последнее время численности так называемых саунд-дизайнеров. Изначально термин был введен в кинематографе, поэтому там и прижился. А позже перекочевал в компьютерные и видеоигры.

[River sound recording](#)

Саунд-дизайн, такой блять саунд-дизайн

Суть мема заключается в особенностях характера работы. Зачастую процесс по созданию звуковых эффектов может получаться крайне интересным не только для самих дизайнеров, но и для людей, наблюдающих за этим со стороны и даже не сведующих о тонкостях профессии. Для примера можно почитать рассказы о создании эффектов для первых Звездных войн. Звуки лазерных мечей и [дыхание Дарта Вейдера](#) — одни из самых узнаваемых в мире.

Само определение саунд-дизайна в массовом понимании, а в этой стране особенно, только появляется. Но местные умельцы быстро просекли, что на этом можно сделать денег, так как народ любит всё новое и необычное. В сети появились over 9000 якобы профессиональных студий предлагающих услуги саунд-дизайна. Каждый уважающий себя говно-звуко-дизайнер, считает пренебрежительным выложить ролик, где он с умным видом демонстрирует якобы придуманный им лично способ получить оригинальный звук. Раздавливание мякоти фруктов для имитации разрывающейся плоти, махание палкой перед микрофоном словно удары в Кунг-Фу, разминание мешка крахмала в руках для имитации шагов по снегу и т. д. Но только забывает упомянуть о том, что все эти способы уже давно известны, описаны и даже каталогизированы в алфавитном порядке на профессиональных ресурсах, доступ к которым может получить любой желающий. Народ же ведётся, воспринимая это как новаторский креатив и соглашается платить за это бабло, заинтересованный процессом создания, зачастую даже не обращая внимания на само качество производимых при этом звуков.

Некоторые говно-дизайнеры настолько увлекаются, что начинают проявлять свой креатив совсем не там, где это требуется. К примеру, имитируют грохот грома или журчание ручья подручными средствами,

когда в сети есть тонны профессионально записанных и, главное, бесплатных образцов. Обязательно мотивируя это тем, что лично созданный звук грохочущей кастрюли намного лучше каскадных громовых раскатов и вообще, это и есть **тру**-творчество. И крайне обижаются, когда их посылают нахуй люди, более-менее разбирающиеся в данной области.

В целом же, перечисленные выше примеры в этой стране пока ещё не так часты. По той простой причине, что большая часть всех тех, кто вращается в упомянутой сфере в повседневной работе используют исключительно те звуки, которые успевают накачать на трекерах. Идея взять микрофон в руки и попытаться записать что-нибудь самому, в голове у данного типа работников как правило не возникает. Заказчику же даже в голову не приходит мысль поинтересоваться, откуда у звуковика, работающего за копейки, в личной библиотеке имеются такие эксклюзивные записи, как рёв проносающегося в 10 метрах болида Формулы 1, автоматные очереди М-16 или утреннее пение райских птиц в амазонских джунглях. В итоге, уровень творящегося пиздеца, а это, к слову, не только мелкие говно-конторки, но и крупные компании, которые у всех на слуху, не поддаётся какому-либо разумному объяснению.

## Видеодизайнер/Бродкаст/Аниматор/Motion Designer

Особо элитарный слой среди дизайнеров, ибо помимо знания фотешопов, как правило, владеют еще парой-тройкой приложений от Adobe (типа After Effects, Premiere Pro), не считают зазорным знать векторные редакторы, ибо в связке Ae+Ai можно делать весьма годную 2d анимацию и мультипликацию. Ну и получают такие товарищи в среднем больше своих «обычных» коллег-дизайнеров. Вообще, любой работающий в этой сфере для обычного быдла подобен божеству, ибо нет ничего прекраснее, стоя на кассе в магазине/в гостях за ужином перед теликом мимоходом ткнуть в проходящий рекламный ролик со словами: «О, а это кстати, я делал на прошлой неделе...» Даже если ролик говно, даже если он просрал все сроки и вовремя не сдал в эфир, работает в оперативном отделе муниципального ТВ города Задрюпинска и ничем кроме Сони Вегаса не владеет, он бог для местного быдла, так-то.

[Broadcast Design // News package // Armenia TV // 2012 // HD](#)

Красиво, да. Но нужно ли?

В общем, всё бы ничего, но в последние годы в связи с общедоступностью интернета и образовательных ресурсов в эту сферу активно набегает школота с хенд-мейд видео про расчленёнку, молнии, бластеры и прочие спецэффекты, потому что все хотят дома снять Гарри Поттера, но не умеют. В узких кругах подобные эксперименты окрестили как ЭГП — Эффект Гарри Поттера. Вообще, в тех же узких кругах детей, выкладывающих свои «киношедевры с ЭГП» в просторы интернетов или, упаси боже, в эти самые узкие круги, безбожно троллят, а затем выпиливают.

Broadcast design — видеоряд из десятка примитивов и пары строчек текста, в пьяном вальсе собирающиеся из случайного хаоса элементы в некий **замысел автора**. Главное чтобы всё блестело, карамельно цветосочилось и мельтешило перед глазами покемонным стробоскопом. Изготавливается за сотню у.е. начинающим фрилансером после пары видеоуроков АЕ, либо солидной конторой с мировым именем, но уже за десятикратную сумму. Поскольку телеканалы заставляют заказывать целые пакеты подобных фантиков — можно понять какую **программу** стоит изучать для безбедного будущего. Дизайнеры подобного направления очень любят **заимствовать** идеи, чуть изменив цвет, траектории и шрифт — **100%** графики на ТВ сделаны из одинакового сырья и похожи как косплей-лесбиянки. Более того — для трудоустройства **не требуется даже образование**, что объясняет качество продукта.

## Левел/гейм-дизайнер

«Чтобы начать работать гейм-дизайнером, достаточно не путать мышку с клавиатурой и иметь представление о принципах работы персонального компьютера. Не нужно обладать какими-то особенными навыками. »

— *Отечественной игровой индустрии нужен именно ты - "Гейм-дизайнер: профессия, которой нигде не учат"*

Неотъемлемая часть геймдева. Первый занимается расстановкой красных бочек™, аптек, патронов, мест под подстройку зиккуратов и прочих вещей по игровой карте, при этом всё это должно работать безглючно и так, чтобы игрок при прохождении игры не **застрять намертво в стене/полу/потолке**. Второй занимается общим сеттингом и видом игры. В зависимости от жанра, работа может быть как **расово верной**, так и **безблагодатной**.

В древние времена, когда машины только-только позволили крутить не только монстров и кровищу, игроделы приглашали для проектирования уровней обычных архитекторов. **Зажимаясь до предела в возможности персоналки**, те рисовали колонны, барельефы, альпийские горки, викторианские статуи и прочие

декоративные элементы. Объявление архитектора в титрах игры добавляло понта перед конкурентами, а на Е3 позволяло найти деньгодателя пожирней.

Привлечение профессионалов сказывалось на продажах игры... никак. Современные игрокмпании завели привычку зазывать задротов со всего света на курсы «Игростоеение. Левел дизайн. Модмейкинг». Самые достойные таки будут трудиться над любимой игрой. А если не будут — можно зайти на фан-сайт любого другого проекта и взять оттуда проекты уровней, оружия, монстров, а то и целые паки таких вещей. Ну и перебежку и слив информации конкурентам никто не отменял. Для самых ленивых — брать готовые планы местности, например, с GoogleEarth и чертежи-модели реальных зданий (как [памятников архитектуры](#), так и [хрущёвок](#)).

## Алсо

Слово design в английском языке означает не только и не столько оформительскую «красивую» работу, сколько проектирование (и отнюдь не только всякой компоновки-эргономики). В частности, самая грубая декомпозиция процесса разработки ПО включает три этапа: analysis (анализ) — design (проектирование) — programming (программирование). Соответственно, люди, занимающиеся 2-м этапом, там (а часто и [здесь](#)) называются дизайнерами, хотя с сермяжно русской точки зрения являются махровыми гетеросексуальными инжеене(г)рами.

Любопытные факты — иногда в российской практике дизайнера интерьера может повстречаться загадочное словосочетание «дизайн-проект». В то время как существуют вполне официальные и понятные «эскизные предложения», «эскизный проект», «рабочая документация» словосочетание «дизайн-проект» может обозначать все что угодно из этого, как по отдельности, так и одновременно. Также распространено толкование «дизайн» = «design» = «картинка», и «нарисовать дизайн» на самом деле означает «нарисовать картинку» или ВНЕЗАПНО — «сделать красиво». Чтобы сберечь нервишки и избежать срача при сдаче работы дизайнеру, **дик**о рекомендуется до их начала детально обговорить объем работ с заказчиком. Да и заказчику на локациях «[эта страна](#)» желательно предварительно выяснить что понимает дизайнер под выражением «рисую дизайн» дабы не получить вместо полноценного проекта сплошные «[веселые картинки](#)».

Вообще, без всякого словоблудия некогда (иногда и сейчас) профессия «дизайнер» именовалась именно теми словами, которые отражают суть деятельности тру-дизайнера в зависимости от вида: «художник-конструктор» (дизайнер промышленных форм), «художник-оформитель» (дизайнер графики), «художник по костюму» (дизайнер одежды).

## Примечания

- <sup>↑</sup> О том факте, что логотип должен быть **векторным**, определенный процент таких «дизайнеров» напрочь забывает. За что очень горячо любимы шёлкотрафаретчиками например, и/или изготовителями клише например.
- <sup>↑</sup> Hint: для того, чтобы моск дизайнера подвис окончательно и бесповоротно задайте ему простой вопрос: как задать overprint black объекту/тексту в программе Adobe Photoshop. 99,99% современных дизайнеров младше 30 лет про такое даже не догадываются. ex-DTP-инженер гарантирует это.

## См. также

- [Быдлодизайнер](#)
- [Программист](#)
- [Фотобанк](#)
- [Артемий Лебедев](#)
- [Фригеровщина](#)

## Ссылки



[Levelord](#), просто [хороший](#) человек игроиндустрии

[Levelord](#), просто [хороший](#) человек игроиндустрии



Изнутри

Изнутри



Откуда в играх берутся кубические кривоногие ублюдки, если на игровых скетчах всё няшно и карамельно?

Откуда в играх берутся кубические кривоногие ублюдки, если на игровых скетчах всё няшно и карамельно?





- **Православные ответы на вопросы**
- Главный расово верный форум
- 🇷🇺 **Дизайнерское сообщество ru\_des**
- **10 заповедей говнодизайнера**
- ❗ **Группа «Профессия Дизайнер — Удел слабоумных неудачников»**
- ❗ **Группа «Десигн»**
- Примеры говнодизайна
- Есть чем похвастаться
- Современный автомобильный дизайн — мода или холодный расчёт бизнеса?



### Типажи

Attention whore DJ IM-быдло Internet White Knight Straight Edge Автомобилист Автостоп  
 Анархист Аудиофил Байкер Барабанщик Барыга Басист Белый человек Бздун Битард  
 Британские учёные Быдло Футбольный хулиган Быдло-кун Бюджетники Ванильная пизда  
 Вахтовый метод Веганы Велосипедист Венишко-тян Вокалист Гик Гитараст Говнарь  
 Гой Гот Дауншифтинг Девственник День ВДВ Диванные войска Диггеры Дизайнер  
 Еврейские расовые жида Женщина за рулем Журнализд Избранный Инженер  
 Интеллектуал Интеллигент Казуал Кармодрочер Кацапы Кемпер Клаббер  
 Козёл отпущения Копираст Красноглазика Красномордый Ксенопатриотизм Ламер  
 Линуксоид Литературный негр Маленький сынок Маньяк Мариобой Массовщик  
 Милиция Милиция/Юниты Модератор Моралфажество Мужской шовинизм Наркоман  
 Народные фрики Настоящий индеец Настоящий мужик Нерд Нигилизм Нигра  
 Новый русский Нохча Нуб Обезьяна с гранатой Обьебос Оверклокер Овуляшка Отаку  
 Охрана Пикапер Пикейные жилеты Пирсинг Поколение снежинок Политрук  
 Попрошайки Психолог Психонавт ПСПП Радиолюбитель Раптор Растаманы Реднек  
 Резуноид Реконструкторы Риветхэд Ролевики



Ваш дизайн — говно! Вы ничего не понимаете в дизайне.

3DS MAX By design Comic Sans GIMP Impact Lorem ipsum Wingdings Ё Ёбанный стыд  
 Быдлодизайнер Вон из профессии Говно Горизонт завален Дизайнер Китайский шрифт  
 Артемий Лебедев Мараточка Работать за еду Рома Воронежский Скримикс Гриша Сорокин  
 Съешь ещё этих мягких французских булок Так верстают только мудаки Типографика  
 Фотобанк Фотошоп Фригеровщина Хромакей Шрифты — говно