

Õppeasutus:

Graphicmania Academy / Graphicmania OÜ

Täiskasvanute koolituse majandustegevusteate number 250522

<https://academy.graphicmania.ee/>

Õppekava kinnitamise kuupäev ja number:

30.08.2026

Õppekava nimetus:

„AI Visual Creator: töö tehisnärvivõrkudega piltides, disainis, esitlustes ja videos“

Õppekeel:

Vene keel

Õppekavarühm:

0211 Audiovisuaalsed tehnikad ja meedia tootmine õppekavarühm

Õppekava koostamise alus:

Kursus keskendub kaasaegsete tehisintellekti tööriistade kasutamisele koos klassikaliste graafikaredaktoritega (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator) piltide, disaini, esitluste ja video loomiseks. Programm hõlmab tööd tehisnärvivõrkudega visuaalse sisu genereerimiseks ja töötlemiseks, tehisintellekti tööriistu disainiks, esitluste vormistamiseks ja video genereerimiseks. Põhirõhk on tööriistade praktilisel rakendamisel reaalsetes disainiülesannetes.

Üldeesmärk:

Kursuse eesmärk on arendada õppijate oskusi kasutada tehisintellekti tööriistu disainis, õpetades tehisnärvivõrkude rakendamist piltide genereerimiseks ja töötlemiseks, disainiks, esitluste ja video loomiseks disaini- ja loomeülesannete raames.

Sihtgrupp:

Kursus on mõeldud disaineritele ja algajatele, kellel on baaskogemus disainis või kujunduses ning kes soovivad omandada kaasaegseid tehisintellekti tööriistu oma töövoo kiirendamiseks ja laiendamiseks.

Õpiväljundid:

- Rakendab Adobe Photoshopi ja Adobe Illustratori tehisintellekti tööriistu piltide genereerimiseks ja töötlemiseks, genereerib vektorgraafikat Recraftis, loob disainiobjekte tehisintellekti tööriistade abil (Kittl),
- Genereerib konsistentse tegelase ja pilte tehisnärvivõrkude abil (Midjourney, Ideogram, Magnific, Leonardo AI),
- Loob ja kujundab esitlusi tehisintellekti platvormide abil (Pitch, Beautiful.ai, Gamma),
- Animeerib konsistentse tegelase ja genereerib videot tehisnärvivõrkude abil (Pika, Runway, PixVerse, Luma Labs, Vidu, Kling, Hailuo AI, Seed, Veo 3.1) ning monteerib lõpliku videoreala Adobe Premiere Pro-s.

Õppe kogumaht ja õppe ülesehitus, sh auditoorse, praktilise ja iseseisva töö osakaal:

MAHT: 105 akadeemilist tundi, millest 63 tundi on auditoorne töö ja 42 tundi iseseisev töö

KOOLITUSE KESTUS: 11 nädalat (2 kohtumist nädalas)

ÕPIKESKKOND: veebipõhine, Google Meet, salvestatud videod

ÕPPEVAHENDID: arvuti/sülearvuti minimaalsete nõuetega (õppija peab ise soetama/omama):

- Protsessor 2,1 GHz
- Muutmälu 16GB
- Kõvaketas SSD 256GB
- Videokaart (soovitavalt eraldiseisev)
- Windows 10, 11, macOS
- Monitor minimaalse värviedastusega RGB 92%

Adobe litsentseeritud tarkvara tellimus

(https://www.adobe.com/cis_ru/creativecloud/plans.html) ei sisaldu koolituse maksumuses.

Kursusel kasutatavate tehisintellekti tööriistade (Recraft, Midjourney, Ideogram, Magnific, Leonardo AI, Kittl, Pitch, Beautiful.ai, Gamma, Pika, Runway, PixVerse, Luma Labs, Vidu, Kling, Hailuo AI, Seed, Veo jt) tellimused/tasulised paketid ei sisaldu koolituse maksumuses ja on õppija enda vastutus. Osa tööriistadest on kättesaadavad tasuta/prooviversioonina, mis on praktiliste ülesannete täitmiseks piisav.

Enne litsentside vormistamist tuleb konsulteerida õpetajaga.

Õpingute alustamise tingimused:

Eelnev kogemus disainis või kujunduses: baasoskused graafikaredaktoritega töötamisel, kompositsiooni, värvi ja tüpograafia põhimõtete mõistmine.

Juurdepääs arvutile ja internetile: koolitus toimub veebipõhiselt, eduka läbimise jaoks vajab õppija stabiilset internetiühendust tehisintellekti tööriistadega töötamiseks ja praktiliste ülesannete täitmiseks.

Õppe sisu:

Õpiväljundid	Õppe sisu / Teemad	Õppemeetodid ja -vormid	Maht akad. tundides
Auditoorne töö, praktiline töö, iseseisev töö	Moodul 1. Disain.	Loeng	Kogumaht 12 akad. tundi
Rakendab Adobe Photoshopi tehisintellekti tööriistu piltide genereerimiseks ja töötlemiseks	<u>Adobe Photoshop – tehisintellekti tööriistad</u> 1. Generative Fill ja Generative Expand 2. Neurofiltrid (retušeerimine, tausta vahetus, korrektsioon)	Loeng, praktiline ülesanne	3

Õpiväljundid	Õppe sisu / Teemad	Õppemeetodid ja -vormid	Maht akad. tundides
	3. Tehisintellekti genereerimise kombineerimine käsitsi töötlustega Praktika: piltide töötlemine ja viimistlemine tehisintellekti abil		
Kasutab Adobe Illustratori tehisintellekti funktsioone vektorgraafika loomiseks ja töötlemiseks	<u>Adobe Illustrator — tehisintellekti tööriistad</u> 1. Generative Recolor, Retype ja vektorgraafika tehisintellekti funktsioonid 2. Tekstuuride ja mustrite loomine tehisintellekti abil 3. Vektorgraafika ettevalmistamine projektides kasutamiseks Praktika: vektorelemendi loomine tehisintellekti tööriistade abil	Loeng, praktiline ülesanne	3
Genereerib vektorgraafikat ja illustratsioone Recraftis	<u>Recraft — vektorgraafika genereerimine</u> 1. Tutvumine Recrafti liidesega 2. Ikoonide, illustratsioonide, mustrite genereerimine 3. Töö stiilide ja brändivärvidega Praktika: ikoonide/illustratsioonide komplekti loomine projekti jaoks	Loeng, praktiline ülesanne	3
Loob disainiobjekte (logo, trükis) tehisintellekti abil Kittlis	<u>Kittl</u> 1. Platvormi ülevaade: logod, trükised, graafika 2. Kittli tehisintellekti tööriistad (genereerimine, mallid, efektid) Praktika: logo või trükise loomine	Loeng, praktiline ülesanne	3
Auditoorne töö, praktiline töö, iseseisev töö	Moodul 2. Pildid.	Loeng	Kogumaht 12 akad. tundi

Õpiväljundid	Õppe sisu / Teemad	Õppemeetodid ja -vormid	Maht akad. tundides
Genereerib konsistentse tegelase Midjourneys, kasutades promptimist ja viiteparameetreid	<u>Midjourney – piltide genereerimine</u> 1. Promptimise alused (tekstipäringud, parameetrid) 2. Tegelase konsistentsus: --cref/--oref (character reference, omni-reference) 3. Piltide suurendamine (upscale) ja variatsioonid <i>Praktika:</i> konsistentse tegelase loomine	Loeng, praktiline ülesanne	3
Genereerib kvaliteetse tekstikujundusega pilte Ideogramis	<u>Ideogram</u> 1. Ideogrami kasutamise alused (promptid, stiilid) 2. Teksti genereerimine piltidel (lettering, plakatid) 3. Töö variatsioonide ja režiimidega <i>Praktika:</i> tekstiga plakati/banneri loomine	Loeng, praktiline ülesanne	3
Parandab ja suurendab (upscale) pilte Magnificis	<u>Magnific</u> 1. Piltide suurendamine detailide säilitamise/lisamisega 2. Genereeritud piltide kvaliteedi parandamine 3. Detailsuse ja loovuse parameetrite seadistamine <i>Praktika:</i> projekti valmis piltide parandamine ja suurendamine	Loeng, praktiline ülesanne	3
Genereerib täpse stiiliseadistusega pilte Leonardo AI-s	<u>Leonardo AI</u> 1. Leonardo AI liidese ja mudelite ülevaade 2. Stiili, viidete ja negatiivsete promptide seadistamine 3. Töö eelseadistuste ja kohandatud mudelitega <i>Praktika:</i> ühtses stiilis pildisarja genereerimine	Loeng, praktiline ülesanne	3

Õpiväljundid	Õppe sisu / Teemad	Õppemeetodid ja -vormid	Maht akad. tundides
Auditoorne töö, praktiline töö, iseseisev töö	Moodul 3. Esitlus.	Loeng	Kogumaht 9 akad. tundi
Koostab meeskonnaesitluse malli järgi Pitchis	<u>Pitch</u> 1. Meeskonnatöö esitlusega, mallid 2. Analüütika ja ühine juurdepääs <i>Praktika:</i> esitluse koostamine malli järgi	Loeng, praktiline ülesanne	3
Kujundab esitluse automaatse disainiga Beautiful.ai-s	<u>Beautiful.ai</u> 1. Slaidide automaatne kujundamine 2. Nutikad mallid ja kohanduv disain <i>Praktika:</i> automaatkujundusega esitluse loomine	Loeng, praktiline ülesanne	3
Genereerib esitlusi ja dokumente tekstist Gammas	<u>Gamma</u> 1. Esitluste, dokumentide, sihtlehtede tehisintellekti genereerimine tekstist 2. Stiili ja struktuuri seadistamine <i>Praktika:</i> esitluse/dokumendi loomine prompti abil	Loeng, praktiline ülesanne	3
Auditoorne töö, praktiline töö, iseseisev töö	Moodul 4. Video.	Loeng	Kogumaht 30 akad. tundi
Genereerib videot tekstist ja piltidest Pikas	<u>Pika</u> 1. Video genereerimine tekstist ja piltidest 2. Genereeritud video redigeerimine ja viimistlemine <i>Praktika:</i> konsistentse tegelase (Moodulist 2) animeerimine — lühike videoklipp	Loeng, praktiline ülesanne	3

Õpiväljundid	Õppe sisu / Teemad	Õppemeetodid ja -vormid	Maht akad. tundides
Kasutab Runwayd video genereerimiseks ja redigeerimiseks	<u>Runway</u> 1. Video genereerimise/redigeerimise tööriistade ülevaade 2. Töö tekstiga, pildiga ja videoga allikana <i>Praktika:</i> konsistentse tegelase animeerimine — videoklipi loomine ja monteerimine	Loeng, praktiline ülesanne	3
Loob erinevate stiilide ja efektidega videoid PixVerse'is	<u>PixVerse</u> 1. Platvormi ja genereerimisstiilide ülevaade 2. Esimese/viimase kaadri kontroll (kuni 7 võtmekaadrit) 3. Video genereerimine pildist ja tekstist <i>Praktika:</i> konsistentse tegelase animeerimine efektide ja kaadrikontrolliga	Loeng, praktiline ülesanne	3
Genereerib videot ja 3D-d tekstist ja fotodest Luma Labsis (Dream Machine)	<u>Luma Labs (Dream Machine)</u> 1. Dream Machine'i ülevaade: võimalused ja piirangud 2. Video genereerimine tekstist ja fotodest 3. 3D-genereerimise alused <i>Praktika:</i> konsistentse tegelase animeerimine projekti fotost	Loeng, praktiline ülesanne	3
Genereerib kõrge detailsusega videot Vidus	<u>Vidu</u> 1. Vidu liides ja seaded 2. Kiire genereerimine ja konsistentsus pikkades videotest 3. Töö viidete ja stiilidega <i>Praktika:</i> konsistentse tegelase animeerimine — detailirohke videoklipp	Loeng, praktiline ülesanne	3
Genereerib realistliku	<u>Kling</u> 1. Klingi ülevaade: realistlik füüsika ja liikumine	Loeng, praktiline ülesanne	3

Õpiväljundid	Õppe sisu / Teemad	Õppemeetodid ja -vormid	Maht akad. tundides
liikumisfüüsikaga videot Klingis	2. Genereerimisparameetrite seadistamine 3. Võrdlus teiste videogeneraatoritega Praktika: konsistentse tegelase animeerimine, rõhuasetusega realistlikul liikumisel		
Genereerib realistliku liikumisega videot Hailuo AI-s	<u>Hailuo AI (MiniMax)</u> 1. Hailuo AI platvormi ülevaade: kinematograafiline realism 2. Kaamera režissööri kontroll (lähivõtted, panoraamid, travelling) 3. Kestuse ja stiili seadistamine Praktika: konsistentse tegelase animeerimine kinematograafilise kaameraliikumisega	Loeng, praktiline ülesanne	3
Kasutab multimodaalset platvormi Seed (Seedance)	<u>Seed (Seedance)</u> 1. Seedi (ByteDance) võimaluste ülevaade: liider võrdlustestides 2. Natiivne heli ja mitmekeelsed dialoogid 3. Multimodaalne genereerimine (tekst/pilt/video) Praktika: konsistentse tegelase animeerimine hääle ja dialoogiga	Loeng, praktiline ülesanne	3
Genereerib videot Veo 3.1 või mõne teise mudeli abil, kasutades kaamerakontrolli ja tegelaste konsistentsust	<u>Veo 3.1</u> 1. Veo 3.1 ülevaade: natiivne heli, liider kvaliteedi võrdlustestides 2. Kaamerakontroll, stseeni pikendamine (scene extension) 3. Tegelase konsistentsus viitepiltide järgi Praktika: konsistentse tegelase animeerimine hääle ja kaamerakontrolliga	Loeng, praktiline ülesanne	3

Õpiväljundid	Õppe sisu / Teemad	Õppemeetodid ja -vormid	Maht akad. tundides
Monteerib ja koostab lõpliku videoreala Adobe Premiere Pro-s, kasutades selle tehisintellekti funktsioone	<u>Adobe Premiere Pro – monteerimine ja tehisintellekti tööriistad</u> 1. Monteerimise alused: ajaskaala, lõikamine, liitmine, üleminekud 2. Tehisintellekti funktsioonid: Generative Extend, automaatne transkriptsioon ja subtiitrid, Auto Reframe 3. Erinevate tehisintellekti tööriistadega genereeritud klippide kokkupanek üheks videoreaks <i>Praktika:</i> konsistentse tegelasega lõpliku videoklipi monteerimine kogu mooduli materjalidest	Loeng, praktiline ülesanne	3
<u>Kursuse eduka lõpetamise tunnistuse saamiseks tuleb sooritada vähemalt 70% praktilistest ülesannetest (15/21-st).</u>			

Hindamine:

Koolituse lõpetamise eeltingimuseks on osalemine vähemalt 70% auditoorsetest tundidest. Hindamine toimub iga mooduli lõpus praktiliste ülesannete demonstreerimise/esitamise vormis vastavalt konkreetsetele kriteeriumitele (vt tabel allpool). Tunnistuse saamiseks tuleb sooritada vähemalt 70% kursuse praktilistest ülesannetest (15/21-st).

Hindamismeetod	Hindamiskriteerium
Praktilise ülesande demonstreerimine Mooduli 1. Disain lõpus	Moodul 1. - Töötleb pilti Adobe Photoshopi tehisintellekti tööriistade abil (Generative Fill/Expand, neurofiltrid) - Loob ja seadistab vektorgraafikat Adobe Illustratori tehisintellekti funktsioonide abil - Genereerib vektorgraafikat ja illustratsioone Recraftis, arvestades stiili ja brändivärve - Loob disainiobjekti (logo või trükis) Kittli tehisintellekti tööriistade abil
Praktilise ülesande demonstreerimine Mooduli 2. Pildid lõpus	Moodul 2. - Genereerib konsistentse tegelase Midjourneys, kasutades --cref/--oref

Hindamismeetod	Hindamiskriteerium
	- Genereerib kvaliteetse tekstikujundusega pilte Ideogramis - Parandab ja suurendab (upscale) pilte Magnificis - Genereerib täpse stiiliseadistusega pilte Leonardo AI-s
Praktilise ülesande demonstreerimine Mooduli 3. Esitlused lõpus	Moodul 3. - Koostab meeskonnaesitluse malli järgi Pitchis - Kujundab esitluse automaatse disainiga Beautiful.ai-s - Genereerib esitluse või dokumendi tekstist Gammias
Praktilise ülesande demonstreerimine Mooduli 4. Video lõpus	Moodul 4. - Genereerib videot tekstist ja piltidest Pika - Kasutab Runwayd video genereerimiseks ja redigeerimiseks - Loob erinevate stiilide ja efektidega videoid PixVerse'is - Genereerib videot ja 3D-d tekstist ja fotodest Luma Labs - Genereerib kõrge detailsusega videot Vidu - Genereerib realistliku liikumisfüüsikaga videot Kling - Genereerib realistliku liikumisega videot Hailuo AI-s - Kasutab multimodaalset platvormi Seed (Seedance) natiivse heliga - Genereerib videot Veo 3.1 abil, kasutades kaamerakontrolli ja tegelase konsistentsust - Monteerib lõpliku videoreala Adobe Premiere Pro-s, kasutades selle tehisintellekti funktsioone
Graafiliste, esitlus- ja videoprojektide loomine tehisintellekti tööriistade abil	Loob tulemuse vastavalt antud praktilisele ülesandele õigesti valitud tehisintellekti tööriistast.
	Kursuse eduka lõpetamise tunnistuse saamiseks peab sooritatud praktilistest ülesannetest (vähemalt 15/21-st) vastama järgmistele kriteeriumidele: 1. Loetavus ja tulemuse mugavus 2. Vastavus tehnilisele ülesandele/tingimustele 3. Elementide hierarhia 4. Kompositsioonireeglite järgimine 5. Efektide ja elementide mõõdukas kasutamine 6. Kasutatud stiilide ja tööriistade asjakohasus 7. Värviharmonia

Õpikeskkonna kirjeldus:

Loeng kestab kolm akadeemilist tundi ja jaguneb teoreetiliseks ja praktiliseks osaks. Iseseisev töö jääb õppija enda vastutusele.

Veebipõhised loengud Google Meetis, salvestatud videoloengud, praktiliste ülesannete juhendvideote vaatamine.

Õppematerjalide loetelu:

Digitaalsed materjalid:

Teooria:

- Esitlused (PDF)
- Artiklid

Praktika:

- Interaktiivsed testid ja miniülesanded loengu ajal
- Simulatsioonid

Videomaterjalid:

- Salvestatud loenguvideod

Teooria:

- Selgitavad ekraanisalvestused
- Teemakohased visualiseeringud

Praktika:

- Ülesannete analüüs videos

Õpingute lõpetamise tingimused ja väljastatavad dokumendid:

TUNNISTUS: kui on saavutatud õpiväljundid, mis on koolituse lõpetamise aluseks — vähemalt 70% praktilistest ülesannetest igas moodulis on sooritatud vastavalt hindamiskriteeriumidele.

TÕEND: kui õpiväljundeid ei saavutatud, kuid õppija osales õppetöös. Tõend väljastatakse vastavalt kontakttundide arvule, milles õppija osales, kuid mitte juhul, kui õppija osales vähem kui pooltel auditoorsetel tundidel. Tõendi saamiseks on vajalik kirjalik avaldus.

Koolitajate kvalifikatsioon:

Emil Guseinov — graafilise disaini, veebidisaini ja turunduse professionaal. Tugevaim külg — bränding. Omab täiskasvanute koolitaja mikrokvalifikatsiooni. Läbis edukalt koolituse (180 akad. tundi) Vestifexis täiskasvanute koolitamiseks Eestis ning sooritas riikliku eksami täiskasvanute koolitaja 6. tasemele (2026. aasta).

Graafiline disainer üle 20-aastase kogemusega. Visuaalse kommunikatsiooni loomise professionaal. Brändiagentuuri Graphicmania asutaja. Portfoolios üle 100 töö Eesti ettevõtetega.

Spetsialist töötamaks stock-platvormidel, näiteks Envato Marketplace. Töömalle kasutatakse üle maailma, enam kui 33 riigis.

Mitmeaastane tõendatud kogemus visuaalse kommunikatsiooni loomisel.