

KUTSESTANDARD

Kujundaja, tase 5

Kutsestandard on dokument, milles kirjeldatakse tööd ning töö edukaks tegemiseks vajalike oskuste, teadmiste ja hoiakute kogumit ehk kompetentsusnõudeid. Kutsestandardeid kasutatakse õppekavade koostamiseks ja kutse andmiseks.

Kutsenimetus	Eesti kvalifikatsiooniraamistiku (EKR) tase
Kujundaja, tase 5	5

Võimalikud spetsialiseerumised ja nimetused kutsetunnistusel	
Spetsialiseerumine	Nimetus kutsetunnistusel
Kujundusgraafik	Kujundusgraafik, tase 5
Liikuva graafika kujundaja	Liikuva graafika kujundaja, tase 5
Interaktiivse graafika kujundaja	Interaktiivse graafika kujundaja, tase 5
Dekoraator	Dekoraator, tase 5
Stilist	Stilist, tase 5
3D modelleerija (3D modeler)	3D modelleerija, tase 5
3D animaator (3D animator)	3D animaator, tase 5
3D tekstuurija ehk tekstuurikunstnik (Texture Artist)	3D tekstuurija, tase 5
Visuaalefektide kunstnik (VFX artist/Compositor)	Visuaalefektide kunstnik, tase 5
Tasemekujundaja ehk virtuaalkeskonna kujundaja	Virtuaalkeskonna kujundaja, tase 5
Digiskulptor ehk 3D skulptor (3D Sculptor/Digiskulptor)	Digiskulptor, tase 5
Kontseptkunstnik	Kontseptkunstnik, tase 5
Illustraator	Illustraator, tase 5

A-osa KUTSEKIRJELDUS

A.1 Töö kirjeldus Kujundaja töö sisuks on info loomingu visualiseerimine ja modelleerimine erialaste teadmiste ning oskuste abil. Kujundaja töö eesmärgiks on visuaalse keskkonna ja objektide kujundamine ning teabe esitamine esteetiliselt, korrastatud ja mõtestatud moel. Ta lähtub etteantud ülesandest ja loob eesmärgipärase lahenduse. Kujundaja lähtub oma töös erialastest teadmistest, tellijaga kooskõlastatud lähteülesandest, autorikaitse seadustest, heast tavast ning annab erialaseid oskusi, tehnoloogiaid ja töövahendeid kasutades oma panuse teabe, keskkonna ja objektide esteetiliseks, korrastatuks ja mõtestatuks kujundamiseks. Kujundaja, tase 5 töötab iseseisvalt, juhib tööprotsessi ja vajadusel valdkonnaga seotud (trüki, foto, jne) tehnilist meeskonda (projektijuht, assistent) ning teeb koostööd teiste autoritega/loovisikutega. Kogub ja analüüsib erialast informatsiooni. Tegutseb ja korraldab töid plaanipäraselt, kestlikult ja tulemuslikult. Vastutab talle antud tööülesannete täitmise eest. Tema portfoolios esitatud tööd on mitmekesised ja kvaliteetsed. Tööaeg võib olla paindlik või fikseeritud, erandkorras ööd, puhkepäevad ja pühad. Kujundusülesannetel võivad olla lühikesed tähtajad ja kaasneda tööstress. Töö rütm on muutuv (võib olla nii aeglane kui kiire). Töö sisaldab nii loomingu kui ka rutiinseid ülesandeid. Töötamine võib toimuda nii sise- kui välitingimustes. Töökeskkond võib ühe ülesande lahendamisel muutuda. Töötamine võib kohati toimuda ohtlikes oludes, nt kõrgustes (dekoraator). Töötamine võib kohati toimuda sundasendis (nt kujundusgraafik päev otsa arvuti taga, dekoraatoril erinevad
--

sundasendid). Töötamisel võib kohati kokku puutuda tervistkahjustavate (sh allergiat tekitavate) faktoritega, mis võivad olla riskiteguriks töötaja tervisele, nt kemikaalid, toksilised ained, tolm, müra, vibratsioon. Kujundaja töövahenditeks on spetsiifiline mööbel, kunsti- ja kirjatarbed, mõõtmis- ja lõikamistarbed, kinnitusvahendid ja -materjalid, foto-, filmi- ja skaneerimisvarustus, eritüübilised printer ja lõikurid, erialane tarkvara.

A.2 Tööosad

A.1 Lähteülesande analüüsimine, kujunduse eelarvestamine ja ressursside koostööstamine

A.2 Kujunduse loomine

A.3 Kujunduslahenduse koostööstamine tellija, meeskonna ja partneritega

Spetsialiseerumisega seotud tööosad

Kujundusgraafik

A.2.4 Kujundusgraafika loomine

Liikuva graafika kujundaja

A.2.5 Liikuva graafika loomine

Interaktiivse graafika kujundaja

A.2.6 Interaktiivse graafika loomine

Dekoraator

A.2.7 Dekoreerimine

Stilist

A.2.8 Stiliseerimine

3D modelleerija

A.2.9 3D modelleerimine

3D animeerija

A.2.10 3D animeerimine

3D tekstuurija ehk tekstuurikunstnik

A.2.11 Tekstuuride ja faktuuride loomine

Visuaalefektide kunstnik

A.2.12 Visuaalefektide loomine

Tasemekujundaja ehk virtuaalkeskkonna kujundaja

A.2.13 Virtuaalse keskkonna loomine

Digiskulptor ehk 3D skulptor

A.2.14 Digitaalsete miniatuuride loomine

Konseptkunstnik

A.2.15 Digitaalse keskkonna, esemete jms loomine

Illustraator

A.2.16 Illustreerimine

A.3 Kutsealane ettevalmistus

Tavapärastelt on 5. taseme kujundajal vähemalt kesk- või kutsekeskharidus, erialane töökogemus, mis on tõendatav portfoolioga ja läbitud erialane täienduskoolitus.

A.4 Enamlevinud ametinimetused

Disainer, graafiline disainer, kujundaja, küljendaja, trükieetvalmistaja, desktopper, dekadaator, stilist, arvutigraafik.

B-osa KOMPETENTUSNÕUDED

B.1 Kutse struktuur

Selle kutse taotlemisel on nõutav üldoskuste B.2 ja kohustuslike kompetentside B.3.1-B.3.3 tõendamine ning vähemalt ühe spetsialiseerumisega seotud kompetentsi B.3.4-B.3.16 tõendamine.

B.2 Kujundaja, tase 5 üldoskused

Tegevusnäitajad:

1. kasutab oma arvutit vastavalt digipädevuse enesehindamise skaala (vt lisa 1) Algtasemel kasutaja tasemele ning sobivaid erialaseid programme;
2. kasutab töös eesti keelt tasemel B2 ja ühte võõrkeelt tasemel A2 (vt lisa 2 Keelte oskustasemete kirjeldused);
3. kasutab oma töös kujunduse, tööseadusandluse, autorikaitse, töötervishoiu ja -ohutuse, keskkonnasäästlikkuse ja -ohutuse ning loomemajanduse ettevõtluse baasteadmisi;
4. hindab tööga kaasnevaid ohufaktoreid ning võtab kasutusele abinõud nende maandamiseks;
5. hoiab korras oma töökoha ja hooldab töövahendeid;
6. järgib keskkonnaohutusnõudeid;
7. täidab võetud kohustusi ja saavutab tööeesmärgid määratud aja jooksul;
8. annab ratsionaalseid hinnanguid ja analüüsib tagasisidet ning võtab vastu asjakohaseid otsuseid ja vastutab nende täitmise eest;
9. loeb regulaarselt erialast kirjandust ning on kursis uuemate meetoditega;
10. tahab, oskab ja julgeb esitada ning kaitsta argumenteeritult oma seisukohti;
11. esitab materjalid struktureeritult ja loogiliselt;
12. on avatud koostööle, osaleb meeskonnatöös, jagab teistega vajalikku ja kasulikku informatsiooni, tegutsedes parima ühise tulemuse saavutamise nimel;
13. reageerib muutustele ja kohaneb nendega;
14. talub pinget ja tuleb toime tagasilöökidega;
15. jälgib juhendeid ja protseduure;
16. on orienteeritud kliendi rahulolule;
17. järgib oma töös kõiki asjakohaseid õigusakte;
18. arvestab protsesside ja tegevuste finantsilist poolt;
19. rakendab töö käigus saadud kogemusi.

B.3 Kompetentsid

KOHUSTUSLIKUD KOMPETENTSID

B.3.1 Lähteülesande analüüsimine, kujunduse eelarvestamine ja ressursside koostööstamine	EKR tase 5
Tegevusnäitajad: 1) Analüüsib lähteülesannet ja püstib sellest tulenevalt kujundusülesande(d) ja määrab kujunduskvaliteedi nõuded lähtudes tellija eesmärgist. 2) Nõustab vajadusel tellijat tema probleemi määramisel, sellele lahenduskäigu otsimisel ja lähteülesande koostamisel. 3) Valib väljendusvahendid ja tehnoloogia, vastavalt lähteülesandele. 4) Kaardistab lähtematerjali(d) vastavalt valitud väljendusvahenditele ja tehnoloogiatele. 5) Planeerib lahenduskäigu ning sellest tulenevalt koostab ja vormistab korrektselt tegevus- ja ajakava ning eelarve vastavalt ressurssidele (tehnoloogiad, aeg, raha jms), arvestades meeskonnalt ja partneritelt saadud informatsiooniga. 6) Juhul, kui töösse on vaja kaasata meeskond, koostab meeskonnatöö eelarve ja ajakava, saades selleks informatsiooni meeskonnaliikmetelt. 7) Juhul, kui töö teostamiseks on vaja kaasata partnerid (trükikoda, filmistuudio jt), esitab partneritele lähteülesande ja saab selle põhjal partneripoolse teostuseelarve ning ajakava.	

8) Valib sobiva suhtlusstiili- ja vahendid, lähtudes ülesande iseloomust ja tellijast. 9) Küsib vajadusel tellijalt, partneritelt ja meeskonnalt tööks vajalikku lisainformatsiooni. Vajadusel vahendab informatsiooni osapoolte vahel. 10) Lepib tellijaga taasesitatavas vormis tellimuse kokku (tegevus- ja ajakava, eelarve ning kujunduskvaliteedi), lähtudes kooskõlastatud lähteülesandest. Vajadusel tutvustab tellijale tegevus- ja ajakava ning eelarvet sisuliselt, selgitades töö iseloomust tulenevaid üksikasju ja eripärasid.	
Teadmised: 1) loomemajanduse ettevõtlusalased baasteadmised; 2) suhtlemise alused ja meeskonnatöö põhimõtted; 3) kujunduse alased ja eriala spetsiifilised baasteadmised; 4) tööseadusandlus ja autorikaitse; 5) töötervishoid ja tööohutus; 6) keskkonnasäästlikkus ja -ohutus	
Hindamismeetod(id): test ja/või praktilise töö esitlemine ning vajadusel vestlus selle põhjal.	
B.3.2 Kujunduse loomine	EKR tase 5
Tegevusnäitajad: 1) Kogub kujunduse kavandamiseks vajaminevat lähtematerjali vastavalt etteantud ülesandele. 2) Teostab internetipõhise uuringu kasutajate, olemasolevate lahenduste, konkurentsiolekorra, turusituatsiooni jmt kohta vastavalt lähteülesandes püstitatule. 3) Uurib vajadusel uute materjalide, tehnoloogiate või töömeetodite rakendamise võimalusi. 4) Vajadusel teeb täiendavaid uuringuid kasutajate ja erinevate seotud osapoolte seas intervjuude ja vaatlustena. 5) Analüüsib ja süstematiseerib kogutud informatsiooni, et omada võimalikult täielikku ülevaadet olemasolevast olukorrast ning arendusvõimalustest. 6) Koostab näidiste, materjalide jm põhjal inspiratsioonikaardi vmt allikmaterjalide ülevaate. 7) Loob kogutud info, inspiratsioonikaardi ja teiste lähtematerjalide analüüsi ja sünteesi alusel uusi ideid ja visualiseerib need ideekavanditeks lähtudes kujunduse eesmärgist, professionaalsetest kogemustest ja isikupärast. 8) Analüüsib esmaseid ideekavandeid ja eskiise ning valib vastavalt lähteülesandele ja originaalsusele sobivaimad ideed edasi arendamiseks. 9) Kogub vajadusel lisamaterjale väljavalitud ideede arendamiseks vastavalt kokkulepitud lähteülesandele ja tellijalt saadud tagasisidele. 10) Loob originaalse ja kunstiliselt tervikliku kujunduskontseptsiooni. 11) Valmistab kunstiliselt tervikliku kompositsiooniga kujunduskavandi(d), mis vastab loodud kujunduskontseptsioonile, kasutades selleks sobivaimaid kunstilisi ja tehnilisi väljendusvahendeid (rütm, värvus, ornamentika, vorm, ruum, valgus, kiri, foto, illustratsioon, joonis, faktuur, tekstuur, materjalid jne) ning töömeetodid (visandamine, visualiseerimine, pildistamine, joonistamine, maketeerimine, modelleerimine, joonestamine, mõõtmine jne). 12) Analüüsib loodud kujunduskontseptsiooni ja kujunduskavandi vastavust lähteülesandes toodud nõuetele ning nende kunstilist-tehnilist tervikut (originaalsus, atraktiivsus, esteetilisus, kompositsiooniline terviklikkus, kasutajamugavus, tehniline teostatavus, ressursside kulu teostamisel jmt). 13) Arendab kujunduskontseptsiooni ning -kavandeid vastavalt analüüsi tulemusele ning tellijalt, koostööpartneritelt, loovjuhilt või meeskonnaliikmetelt tulnud tagasisidele. Vajadusel peab nõu tööandja või loovjuhiga. 14) Lahendab kujunduskontseptsiooni ja -kavandi detailitasandi kujundusküsimused vastavalt lähteülesandele ning tellijalt või loovjuhilt saadud tagasisidele. 15) Valib lahenduse esitlemiseks sobiva vormi (makett, elektrooniline esitus vm), lähtudes kujunduse keskkonnast (füüsiline või virtuaalne, välis- või siseruum, valgustingimused, erinevad meediakanalid, jms). 16) Vormistab kujunduslahenduse kasutades otstarbekohaseid töövõtteid, -vahendeid ja/või sisendseadmeid ning tarkvara ning lähtudes lähteülesandes toodud nõuetest. 17) Valib eesmärgist ja lahendusest lähtuva viimistlemisastme ja -viisi. 18) Teostab detailsed tööjoonised kasutades sobivat formaati ja mõõtkava. 19) Vormistab kujunduslahenduse tellijale ja partneritele arusaadavalt ning korrektelt. Vajadusel koostab lisaks seletuskirja. 20) Koostab spetsifikatsiooni vastavalt tellijaga kokkulepitule, valitud tehnoloogiale ja/või koostööpartneri(te)le.	
Teadmised: 1) visualiseerib ideid, kasutades selleks üldkunstilisi baasteadmisi: - staatika ja dünaamika (jooned, ruumid, pinnad, rütm ning vormid);	

- ornament, faktuur ja tekstuur;
 - erinevad kompositsiooni võtted (sümmeetria, asümmeetria, tasakaalustatud, tasakaalustamata jms);
 - aeg (multimeedia, animatsioon jm);
 - värvus, värvuste omadused ja värvusharmonia või -kontrast;
 - kirjakaasutus;
 - vektor- või pikselgraafika;
 - värvüsteemid ja resolutsioon;
 - kujunduse teostamiseks vajalike materjalide füüsilised omadused ja füüsiline keskkond;
 - jms kunstilised ja tehnilised väljendusvahendid;
- 2) väljendusviisid: pildistamine, joonistamine, maalimine, modelleerimine jms.

B.3.3 Kujunduslahenduse kooskõlastamine tellija, meeskonna ja partneritega	EKR tase 5
Tegevusnäitajad: 1) Esitleb idee- ja kujunduskavandit meeskonnale/tellijale, kombineerides esitluses erinevaid meedialiike ja nende väljendusvahendeid ning põhjendades selgelt (suuliselt ja/või kirjalikult) oma kujundusvalikuid. 2) Analüüsib koostöös tellijaga idee- ja kujunduskavandi ning kujunduslahenduse vastavust lähteülesandele ja sobivust sihtrühmale. Kooskõlastab tellijaga taasesitatavas vormis lõplikult vormistatud ja viimistletud kujunduslahenduse. 3) Protokolli analüüsi tulemused ja kooskõlastab need tellijaga taasesitatavas vormis. 4) Kooskõlastab vajadusel tellijaga lähteülesande muutused ja nende võimaliku mõju eelarvele. 5) Kaasab partnerid vastavalt lähteülesandele ja kooskõlastatud kujunduslahendusele. 6) Püstitab meeskonnaliikmetele ülesandeid neile arusaadaval viisil. 7) Edastab õigeaegselt partnerile tellimuse ja sellele vastava kujunduslahenduse ning spetsifikatsiooni kokkulepitud viisil. 8) Tagab kujunduslahenduse ja/või teostatud töö tähtaegsuse ning vastavuse lähteülesandele ja kooskõlastatud kujundusele. Vajadusel teostab autori järelvalvet. 9) Annab teostatud töö üle vastavalt kooskõlastatud tellimuses kokku lepitud vormis (kujundusfail, makett, prototüüp vms). 10) Esitab teostatud töö eest korrektse arve vastavalt eelnevalt kooskõlastatud eelarvele ja töö käigus kokku lepitud muudatustest tulenevale lisatööle. 11) Arhiveerib loodud kujunduse vastavalt tellijaga kokku lepitud või organisatsioonis kehtivatele reeglitele.	
Teadmised: 1) loomemajanduse ettevõtluse baasteadmised; 2) suhtlemise alused; 3) kujunduse alased baasteadmised; 4) tööseadusandlus ja autorikaitse; 5) töötervishoid ja tööohutus; 6) keskkonnasäästlikus ja -ohutus	

SPETSIALISEERUMISEGA SEOTUD KOMPETENTSID

Kutse taotlemisel on nõutav vähemalt ühe spetsialiseerumisega seotud kompetentsi B.3.4 – B.3.16 tõendamine.

Kujundusgraafik	
B.3.4 Kujundusgraafika loomine	EKR tase 5
Kujundusgraafik loob tasapinnalise kujunduse kasutamiseks erinevates meedialiikides. Tegevusnäitajad: 1. Loob kujunduse kirja- või tüpograafilise osa, langetades kujundusvalikud meediumi eripärast (trükk, veeb, välireklaam vms), kujunduse eesmärgist ja tehnilistest nõudmistest lähtudes. Langetab kirja ja/või tüpograafia kasutamisel eesmärgistatud erialaseid valikuid. Loob kujunduslikult professionaalse visuaalse lahenduse. 2. Loob ja/või töötleb kujunduse vektorgraafilise osa kujunduslikest ja tehnilistest nõudmistest lähtudes, rakendades eesmärgipäraselt vektorgraafika programme ja failihaldust. Langetab eesmärgistatud erialaseid valikuid. Töötab läbimõeldult ja langetab otsused tehnilistest nõuetest lähtuvalt. 3. Loob ja/või töötleb kujunduse pikselgraafilise osa kujunduslikest ja tehnilistest nõudmistest lähtudes, rakendades eesmärgipäraselt vektorgraafika programme, resolutsiooni, pilditöötluse ja värvihalduse vahendeid ja failihaldust.	

- Langetab eesmärgistatud erialaseid valikuid. Valdab digitaalset pilditöötlust ja tarkvara professionaalsel tasemel; kasutab loovalt tarkvara võimalusi.
4. Loob kujunduse fotograafilise osa kasutades kujundusülesande teostamiseks kohase kunstilise ja tehnilise kvaliteediga fotot; vajadusel pildistades ise ja/või kasutades teiste autorite loomingut. Langetab töötades eesmärgistatud erialaseid valikuid, kasutades digitaalset pilditöötlust ja tarkvara võimalusi professionaalsel tasemel. Komponentib fotograafilise osa ja teostab tehnilise töötuse lähtuvalt kujunduse eesmärgist ja valitud väljenduskeelest.
5. Loob kujunduse illustratiivse osa, kasutades kujundusülesande eesmärgist lähtuvalt kohase kunstilise ja tehnilise kvaliteediga illustratiivset elementi. Kasutab vajadusel teiste autorite loomingut. Langetab eesmärgistatud erialaseid valikuid, arvestades trükitehniliste nõuetega. Kasutab illustreerimisel erinevaid tehnikaid ja vahendeid, kombineerides neid tarkvara võimalustega.
6. Teostab kujunduse, kasutades järgmisi erialaspetsiifilisi a) töövahendeid: joonistusvahendid, maalimisvahendid, mõõtevahendid, värvi- ja materjalide kataloogid, kunsti- ja kirjatarbed; b) arvutipprogramme: vektorgraafika tarkvara (Adobe Illustrator jms), pikselgraafika tarkvara (Adobe Photoshop jms), küljendusarkvara (nt Adobe InDesign jms); trükiettevalmistuseks vajalikku tarkvara (nt Adobe Acrobat Pro, Adobe Acrobat Distiller jms); c) tehnoloogiaid: eri formaadis ja eri materjalidele printimine, trükifailide ettevalmistus ja transport, kleeibiste käitlemine, kilelõikuri käsitlemine, lamineerimine jms; d) seadmeid: eritüübilised printer ja lõikurid (laserprinter, plotter, kilelõikur, 3D printer, kuumpress jms). Edastab ja arhiveerib failid. Planeerib tööd ja valib teostamisel tehnoloogilised lahendused kujunduse eesmärgist lähtuvalt. Kasutab loovalt erinevate töövahendite, tehnoloogiate ja seadmete ning tarkvara võimalusi.
7. Loob lihtsa animatsiooni etteantud tehniliste parameetrite alusel.
8. Kavandab ja töötab välja selgelt loetava eesmärgipärase infograafilise lahenduse. Kasutab visualiseerimisel informatsiooni loogilist ja hierarhilist esitust. Arvestab informatsiooni esitamisel erinevate sihtgruppide eripäraga.
9. Planeerib tööprotsessi kujunduse eesmärgist lähtuvalt. Loob erikujulise või eriformaadilise kujunduse/vormi, kasutab seejuures materjalide ja tehnoloogia võimalusi.
10. Planeerib tööprotsessi kujunduse teostamisel eesmärgipäraselt ja lähtub tehnilistes töös nõutud spetsiifikast, rakendades trüki- ja ristmeedia alast tehnilist spetsifikatsiooni.
11. Arvestab kujunduse ülesehitamisel erinevates meediaformaadides kasutamise eripäradega. Optimeerib digitaalset kujunduse meediaformaadi tehnilistest nõuetest lähtuvalt.

Teadmised:

- 1) arvutite riist-, tarkvara ja lisaseadmete kasutamine erialaseks tööks vajalikus ulatuses;
- 2) failihaldus ja transport failivahetusprogrammide abil;
- 3) ergonoomika;
- 4) tööohutus ja -seadusandlus;
- 5) suhtlemine ja asjaajamine;
- 6) autoriõigus;
- 7) vektorgraafika-, pikselgraafika- ja küljendusprogrammid, nende kasutamiskvaliteet;
- 8) kujunduselementide kombineerimine;
- 9) kujunduse/toote sihtrühm ja kujundusstiilid;
- 10) kujunduse struktuurne ülesehitus;
- 11) kompositsioon, värvusõpetus, vormiõpetus, fotograafia, visualiseerimine;
- 12) piktogrammi loomine ja kasutamise põhimõtted;
- 13) tüpograafia ajalugu, loetavus, eritüübilised kirjastiilid, kirja kasutamise põhimõtted;
- 14) infograafika;
- 15) trüki- ja digitaalmeedia tehnoloogiad;
- 16) trükise töötsükkel;
- 17) trükitehnilised standardid ja parameetrid, nende rakendamine kujunduse teostamisel;
- 18) järeltöötuse liigid ja ettevalmistus tootmiseks;
- 19) trükiettevalmistus ja trükieelne kontroll;
- 20) värvihaldus ja värvüsteemid;
- 21) digitaalset originaali loomine, kontroll, muutmine, transport;
- 22) kujunduskvaliteet ja toomiskvaliteet.

Liikuva graafika kujundaja

B.3.5 Liikuv graafika loomine

EKR tase 5

Tegevusnäitajad:

1. Loob kujunduse kirjaosa lähtudes meediumi eripärast (nt veeb, film, tele) ja tehnilistest nõuetest, kasutades oskuslikult kirja ja/või tüpograafiat, lahenduste kujundusliku kvaliteedi saavutamiseks.
2. Loob ja/või animeerib kujunduse (nt veeb, film, tele) vektorgraafilise osa lähtudes tehnilistest nõuetest kasutades vektorgraafika programme ja vastavaid failiformaate. Kujunduse teostamisel arvestab töökvaliteeti ja teostamiskiirust.
3. Loob ja/või animeerib kujunduse pikselgraafilise osa (nt lugujoonis fotodes, fotokoomiks, stop-motion) lähtudes tehnilistest nõuetest kasutades pikselgraafika programme ja vastavaid failiformaate. Rakendab maksimaalselt kvaliteetse tulemuse saavutamiseks loovalt digitaalset pilditöötlust ja tarkvara võimalusi.
4. Loob animatsiooni jaoks fotograafilise osa kasutades teostamiseks kohase kunstilise ja tehnilise kvaliteediga fotot vajadusel pildistades ise ja/või kasutades teiste autorite loomingut. Vajadusel teeb eesmärgistatud valikuid ning kasutab loovalt fotot kujunduse osana.
5. Loob animatsiooni illustratiivse osa kasutades teostamiseks kohase kunstilise ja tehnilise kvaliteediga illustratiivset elementi vajadusel luues selle ise ja/või kasutades teiste autorite loomingut. Vajadusel teeb eesmärgistatud valikuid.
6. Teostab kujunduse filmiosale lugujoonise, montaaži ja järeltöötuse etteantud juhiste järgi programmis (nt finalcut vms). Vajadusel kirjutab ise filmiosa loo ja/või lugujoonise looma ning teostab idee.
7. Loob ja/või teostab kujunduse animatsiooniosale lugujoonise, montaaži ja järeltöötuse etteantud juhiste järgi kujundusprogrammis (finalcut, aftereffects jms). Kirjutab vajadusel animatsiooniosa loo ja/või lugujoonise looma ning teostab idee.
8. Animeerib kujunduse infograafilise osa, lähtudes eesmärgist.
9. Järeltöötleb filmi ja animatsiooni, teeb värvikorrektsiooni ja salvestab taasesitamiseks kohasesse formaati (raster- või videofailina N: rasetr: png, exr, dpx jms; video: h264, ProRes jms). Rakendab loovlahenduse teostamiseks tehnilist spetsifikatsiooni ning vajadusel süvendatud järeltöötuse tehnikaid.
10. Teostab kujunduse animatsiooni- ja/või filmiosa kasutades järgmisi erialaspetsiifilisi seadmeid:
 - a) foto- ja filmikaamera, helisalvesti, valguslaua, valguspuldi jms käsitlemine;
 - b) töövahendeid: joonistusvahendid, maalimisvahendid, mõõtevahendid, kunsti- ja kirjatjarbed;
 - c) arvutipprogramme: animatsiooni- ja montaažipprogramme (finalcut, Premiere jms).
11. Planeerib tööd arvestades tööprotsesside mahu ja järjestusega ning loob kujunduslahendusi kujunduse eesmärgi silmas pidades.
12. Kasutab loovalt erinevate töövahendite, tehnoloogiate ja seadmete võimalusi.

Teadmised:

- 1) teksti, värvi jm kujunduselementide struktuurne paigutamine.
- 2) veebi, televisiooni ja filmivaldkonna tehnilised nõuded graafikale.
- 3) liikumise modelleerimise kompositsioon ja tehnoloogia.
- 4) vektorgraafika, pikselgraafika ja animatsiooniprogrammide kasutamismeetodid.
- 5) arvutite riist-, tarkvara ja lisaseadmete kasutamine erialaseks tööks vajalikus ulatuses;
- 6) failihaldus ja transport failivahetusprogrammide abil;
- 7) ergonoomika;
- 8) tööohutus ja -seadusandlus;
- 9) suhtlemine ja asjaajamine;
- 10) autoriõigus;
- 11) vektorgraafika, pikselgraafika ja animatsiooniprogrammide kasutamismeetodid;
- 12) kujunduselementide kombineerimine;
- 13) kujunduse/toote sihtrühm ja kujundusstiilid;
- 14) kujunduse struktuurne ülesehitus;
- 15) kompositsioon, värvusõpetus, vormiõpetus, fotograafia, visualiseerimine;
- 16) piktogrammi loomise ja kasutamise põhimõtted;
- 17) tüpograafia ajalugu, loetavus, eritüübilised kirjastiilid, kirja kasutamise põhimõtted;
- 18) infograafika;
- 19) värvihaldus ja värvüsteemid;
- 20) teksti, värvi jm kujunduselementide struktuurne paigutamine.;
- 21) veebi, televisiooni ja filmivaldkonna tehnilised nõuded graafikale;
- 22) liikumise modelleerimise kompositsioon ja tehnoloogia;
- 23) digitaalse originaali loomine, kontroll, muutmine, transport;

24) kujunduskvaliteet ja toomiskvaliteet.

Interaktiivse graafika kujundaja

B.3.6 Interaktiivse graafika loomine

EKR tase 5

Tegevusnäitajad:

1. Loob kujunduse (analoog- või digitaal-) prototüübi, testib seda fookusgrupiga, analüüsib testi tulemusi ning viib kujundusse sisse vajalikud täiendused. Põhjalikumalt teostatud prototüüpide loomine ning süvendatud kasutajatesti läbiviimine
2. Loob kujunduse (nt veeb, mobiilirakendus, mäng jms) kirjaosa lähtudes meediumi eripärast ja tehnilistest nõuetest, kasutades kirja ja/või tüpograafia võimalusi kõrge kujundusliku kvaliteedi saavutamiseks.
3. Loob kujunduse (nt veeb, mobiilirakendus, mäng) vektorgraafilise osa lähtudes tehnilistest nõuetest kasutades programmeerimist ja vektorgraafika programme ja vastavaid failiformaate. Arvestab töö teostamisel teostamiskiirusega ja töö kvaliteediga.
4. Loob ja/või töötleb kujunduse (nt veeb, mobiilirakendus, mäng jms) pikselgraafilise osa (nt ikoonid, kasutajaliidese elemendid jms) lähtudes tehnilistest nõuetest kasutades pikselgraafika programme, vastavaid failiformaate ja standardeid. Kasutab loovalt digitaalset pilditöötlust ja tarkvara võimalusi kvaliteetse tulemuse saavutamiseks.
5. Loob kujunduse (nt veeb, mobiilirakendus, mäng jms) fotograafilise osa kasutades kujundusülesande teostamiseks kohase kunstilise ja tehnilise kvaliteediga fotot vajadusel pildistades ise ja/või kasutades teiste autorite loomingut. Kasutab loovalt fotot kujunduse osana tehes eesmärgistatud valikuid.
6. Loob kujunduse (nt veeb, mobiilirakendus, mäng jms) illustratiivse osa kasutades teostamiseks kohase kunstilise ja tehnilise kvaliteediga illustratiivset elementi vajadusel luues selle ise ja/või kasutades teiste autorite loomingut ning teeb eesmärgistatud valikuid.
7. Loob ja/või teostab kujunduse interaktiivse animatsiooniosa etteantud juhiste järgi vastavas erialatarkvaras või kasutades programmeerimist. Vajadusel kirjutab animatsiooniosa loo, loob lugujoonise ja teostab selle.
8. Kujundab interaktiivse infograafilise osa lähtudes algandmetest ja juhistest kasutades programmeerimist. Töötab iseseisvalt välja selgelt loetava infograafilise lahenduse, lähtudes kujunduse eesmärgist.
9. Viib kujunduse veebi, mobiilirakendusse jms vastavalt tehnilistele nõuetele ja standarditele.
10. Teostab kujunduse interaktiivse osa kasutades järgmisi erialaspetsiifilisi tehnoloogiaid:
 - a) kujunduse analoogprototüüpimise vahendid: joonistusvahendid, maalimisvahendid, mõõtevahendid, kunsti- ja kirjatärbed;
 - b) kujunduse digitaalprototüüpimise tarkvara;
 - c) vektorgraafika ja pikselgraafika tarkvara;
 - d) veebi ja mobiilseadmete arendustarkvara.
11. Planeerib tööd ja loob kujunduslahendusi kujunduse eesmärki arvestades ning kasutab loovalt erinevate töövahendite, tehnoloogiate ja seadmete võimalusi.

Teadmised:

- 1) teksti, värvi jm kujunduselementide struktuurne paigutamine;
- 2) veebi ja kasutajaliidese tehnilised nõuded graafikale;
- 3) liikumise modelleerimise kompositsioon ja tehnoloogi;
- 4) vektorgraafika, pikselgraafika ja animatsiooniprogrammide kasutamiskvaliteet.

Dekoraator

B.3.7 Dekoreerimine

EKR tase 5

Tegevusnäitajad:

1. Kujundab iseseisvalt visuaalselt tervikliku ruumi vastavalt lähteülesandele:
 - a) Müügikeskkondades - vaateaknad, kaubanduspinnad, messiboksid jne;
 - b) Sündmustel - kontserdid, pulmad, matused, tähtpäevad, festivalid jne;
 - c) Visuaalses meedias - teater, film, foto, televisioon, video jne;
 - d) Kultuuriasutustes - muuseumid, haridusasutused, näitused jne;
2. Kasutab ruumi loomisel vastavalt lähteülesandele:
 - a) tehnoloogiaid (suuremõduliste kleebiste käitlemine, kilelõikuri käsitsemine, efektvärvimine, multimeedia kasutamine, efektvälgustamine, lavatehnika kasutamine, butafoortechnika kasutamine jne);

- b) töövahendeid: joonistusvahendid, maalimisvahendid, mõõtevahendid, viimistlusmaterjalid (värv, lakk, puiduõli, liim), klambripüstol, kilelõikur, akutrell, tikksaag, kuumaliimipüstol, kuumaõhupüstol jms;
- d) seadmeid: projektor, (lava)valgustid, 3d printer jne;
- e) arvutiprogramme: vektortarkvara (nt Adobe Illustrator, Corel Draw), pikseltarkvara (nt Adobe Photoshop, Gimp), 3d tarkvara (nt Google SketchUp), monteerimistarkvara (nt Adobe Premiere, Windows Movie Maker) jne;
3. Visualiseerib kujundusidee tasapinnaliste kavandite ja/või kolmemõõtmelise või virtuaalse maketina vastavalt lähteülesandele.
4. Teisendab vajadusel objekte erinevatesse mõõtkavadesse.
5. Järgib erialaseid ohutustehnika nõudeid (raskuste tõstmine, riputamine, töö ohtlike materjalidega, terariistade kasutamine jne), lähtudes kehtestatud tööohutusnõuetest.
6. Käitleb, ladustab ja/või utiliseerib dekoratsiooni keskkonnatingimusi arvestades.

Teadmised:

- 1) stiiliajalugu;
- 2) materjaliõpetus;
- 3) interjööri ja eksterjööri joonistamise põhimõtted;
- 4) maalitehnikad;
- 5) valgustamistehnikate põhimõtted;
- 6) tööriistade kasutuspõhimõtteid;
- 7) erialase kompositsiooni põhimõtted;
- 8) erialase värviteooria põhimõtted;
- 9) stiliseerimise võtted; fototöötluse alused;
- 10) vektorgraafika programmide tööpõhimõtted;
- 11) maketiõpetus;

Stilist

B.3.8 Stiliseerimine

EKR tase 5

Tegevusnäitajad:

1. Kujundab visuaalselt tervikliku isikustilistika, vastavalt lähteülesandele:
 - a) Erasikule;
 - b) Müügikeskkondades - vaateakna mannekeenide, müüjate, esitlejate stilistika jne;
 - c) Sündmustel - õhtujuhid, esinejad, koorid, muusikud, tantsijad jne;
 - d) Visuaalses meedias ja reklaamitööstuses - näitlejad, modellid, saatejuhid jne;
 - e) Kultuuriasutustes - personal, mannekeenid, isikuga seonduvad väljapanekud jne;
2. Loob visuaalselt tervikliku isikustilistika, vastavalt lähteülesandele, kasutades:
 - a) erialaspetsiifilisi allikmaterjale (videod, moeajakirjad, filmid jne) ja erialaseid ajalooteadmisi (stiilide ajalugu, moeajalugu, teadmised ajastute olustikust jne);
 - b) tehnoloogiaid (grimmi- ja juuksuritöö alased baasoskused; löike konstrueerimise baasoskus jne);
 - c) visualiseerimise tehnikaid: visand, fotomontaaž, kostüümikavand, sobivad arvutiprogrammid jne;
 - d) töövahendeid: joonistusvahendid, maalimisvahendid, mõõtevahendid, jumestusvahendeid, mannekeeni, aksessuaarid, kostüümid, parukad, juuksuri töövahendid jne;
 - e) tööriistu: õmblustarvikud, juuksuri ja grimmeerija töövahendid, triikraud jne;
 - f) seadmeid: kaamera, robotmannekeen, valgustid jne;
 - g) arvutiprogramme: pikseltarkvara (Adobe Photoshop, Gimp), 3d tarkvara (Google SketchUp) jne;
3. Käitleb keskkonnatingimusi arvestades kostüüme, jalanõusid, aksessuaare jne, mida oma töös kasutab.
4. Nõustab tellijat stilistilistes küsimustes, lähtudes isiku omapärast, iseloomust, olukorrast, ressurssidest jm.

Teadmised:

- 1) nõustamispsühholoogia;
- 2) etikett;
- 3) moe- ja stiiliajalugu;
- 4) materjaliõpetus;
- 5) valgustamistehnikate põhimõtted;
- 6) tööriistade kasutuspõhimõtteid;
- 7) erialase kompositsiooni põhimõtted;
- 8) erialase värviteooria põhimõtted;

- 9) stiliseerimise võtted;
- 10) fototöötamise alused;
- 11) vektorgraafika programmide tööpõhimõtted.

3D modelleerija (3D modeler)

B.3.9 3D modelleerimine

EKR tase 5

Tegevusnäitajad:

1. Loob modelleerimisprogrammide abil 3D objekte, arvestades nende funktsioone ja tehnilisi piiranguid.
2. Kasutab 3D objektide ja ruumide loomiseks (kujutava ja analüütilise) geomeetria töövahendeid.
3. Visandab, liigutab ja muudab 3D objekte ruumis vastavalt lähteülesandele.
4. Visualiseerib realistlikke 3D objekte-stseene ning teeb ülesandest lähtuva järeltöötamise.
5. Loob 3D keskkonnas valgustuse, objektide tekstuurid, faktuurid, materjalid, kannab enda loodud mudelitele realistliku tekstuuri fotodelt, vajadusel ise pildistades või valides fotosid pildiarhiividest. Eelarendab mustandtekstuuri ja kasutab tekstuuri maalimise põhilisi töövõtteid.
6. Tekitab lihtsamaid realistlike simulatsioone madala tihedusega 3D objektide loomisel.
7. Vaatleb ja analüüsib objekte ja keskkondi natuuris, et luua neist ökonoomsed 3D mudelid ja kasutab modelleerimiseks õigeid töövõtteid, tekstuurib erinevate objektide mudeleid.
8. Arvestab modelleerimisel inimeste ja loomade põhilisi anatoomilisi iseärasusi, võttes arvesse kahejalgsed ja neljalalgsete erinevate liikumisviiside olemust.
9. Töötab loomingulises ja vajadusel rahvusvahelises meeskonnas, kasutades suhtluses erialast inglise keelt.

Teadmised:

- 1) üldkunsti baasoskused (joonistamine, maalimine, kompositsioon, arhitektuur, vormiõpetus, värvus- ja valgusõpetus, kujutav geomeetria, stiiliõpetus, kunstiajalugu, kirjaõpetus jne);
- 2) 3D modelleerimise tarkvara;
- 3) topoloogia loomise ja retopologiseerimise põhimõtted;
- 4) tekstuurilaotuse loomise põhimõtted;
- 5) laotuspõhise ja projektsioonitekstuuri loomise põhimõtted;
- 6) valgustamise ja materjalide omadused;
- 7) renderdusmootorid.

3D animaator (3D animator)

B.3.10 3D animeerimine

EKR tase 5

Tegevusnäitajad:

1. Valmistab ette, planeerib ja töötab läbi animeerimisloogu efektiivseks orgaaniliseks animeerimiseks arvestades 3D objektide animeerimise piiranguid.
2. Annab võtmekaadrite ajastuse abil edasi animatsiooni sisu ja iseloomu.
3. Animeerib realistlikult inimese keerukusega mudeli.
4. Rakendab erinevates multimeediaprogrammides graafikuredaktoriga töötamise aluseid/oskust
5. Valib tööle sobiva kujunduse ja formaadi kasutades tööverisooni vahearendusi.
6. Kujutab animeerides erinevate kehade liikumist gravitatsiooniväljas (kukkuvad, pörkavad ja visatud objektid) valides stseeni suurusega sobiva dünaamikaga animatsiooni.
7. Loob endale sobiva failide nimetamise süsteemi ja haldab seda.
8. Töötab loomingulises ja vajadusel rahvusvahelises meeskonnas, kasutades suhtluses erialast inglise keelt.

Teadmised:

- 1) üldkunsti baasoskused (joonistamine, maalimine, kompositsioon, arhitektuur, vormiõpetus, värvus- ja valgusõpetus, kujutav geomeetria, stiiliõpetus, kunstiajalugu, kirjaõpetus jne);
- 2) 3D modelleerimisoskus vastava tarkvara abil;
- 3) 3D animeerimisoskus vastava tarkvara abil;
- 4) algetadmised (arvuti) mängumootoritest;
- 5) arvutite riist-, tarkvara ja lisaseadmete kasutamine erialaseks tööks vajalikus ulatuses;
- 6) kujunduse/toote sihtrühm ja kujundusstiilid;
- 7) digitaalse originaali loomine, kontroll, muutmine, transport;

8) kujunduskvaliteet ja toomiskvaliteet;

3D tekstuurija ehk tekstuurikunstnik (Texture Artist)

B.3.11 Tekstuuride ja faktuuride loomine

EKR tase 5

Tegevusnäitajad:

1. Modelleerib ja tekstureerib 3D objekte, taustu ja keskkondi kasutades traditsioonilise kunsti oskusi: joonistamine, maalimine, fotograafia, valguse-ja värvusõpetus, kujutav geomeetria jne.
2. Kasutab iseenda või meeskonnaliikmete loodud 3D mudelite visandeid, viimistleb need 3D- ja fototöötlusprogrammide abil.
3. Loob 3D projekti visuaalse stiili kasutades stiliseerimist või realistlikke kujutamise võtteid.
4. Imitteerib realistlikke objekte kasutades selleks realistlikku kujutamiseksust. Vaatleb, analüüsib ja kujutab esemeid ja keskkondi natuurist lähtuvalt.
5. Loob 3D keskkonnas valgustuse, objektide tekstuurid, faktuurid, materjalid, kannab enda loodud mudelitele realistliku tekstuuri fotodelt, vajadusel ise pildistades või valides fotosid pildiarhiividest.
6. Töötab loomingulises ja vajadusel rahvusvahelises meeskonnas, kasutades suhtluses erialast inglise keelt.
7. Tekstuurib 3D objekte laotuspõhiste ning projektsioontekstuurimise meetoditega.
8. Loob erinevaid pinnaparametreid (toon, faktuur, peegeldavus jms) kirjeldavaid tekstuure vastavalt projekti vajadustele.

Teadmised:

- 1) üldkunsti baasoskused (joonistamine, maalimine, kompositsioon, arhitektuur, vormiõpetus, värvus- ja valgusõpetus, kujutav geomeetria, stiiliõpetus, kunstiajalugu, kirjaõpetus jne);
- 2) 3D modelleerimisoskus vastava tarkvara abil;
- 3) 3D tekstuurimisoskus vastava tarkvara abil;
- 4) digitaalne maalimine vastavate kujundusprogrammide abil;
- 5) algtadmised (arvuti) mängumootoritest;
- 6) arvutite riist-, tarkvara ja lisaseadmete kasutamine erialaseks tööks vajalikus ulatuses;
- 7) kujunduse/toote sihtrühm ja kujundusstiilid;
- 8) digitaalse originaali loomine, kontroll, muutmine, transport;
- 9) kujunduskvaliteet ja toomiskvaliteet;
- 10) laotuspõhise tekstuurimise tehnikad, iseärasused ja töövahendid;
- 11) projektsioontekstuurimise tehnikad, iseärasused ja töövahendid;
- 12) tekstuurilaotuse loomise tehnikad ja iseärasused;
- 13) baasteadmised laotusevaba tekstuurimise tehnoloogiast (tahu- ja tipupõhised meetodid, pTex) ja töövahenditest;
- 14) rasterfailide formaadid ja salvestustehnoloogiad;
- 15) värvusruumid ja värvihaldus.

Visuaalefektide kunstnik (VFX artist/Compositor)

B.3.12 Visuaalefektide loomine

EKR tase 5

Tegevusnäitajad:

1. Loob üksi või loomingulise meeskonna liikmena 2D ja 3D tarkvara abil digitaalseid elemente.
2. Panustab/osaleb meeskonna loomingulise protsessi erinevates etappides: idee genereerimine, visandamine, objektide loomine, loominguline tagasisidestamine.
3. Loob 3D tarkvara abil enda või teise autori kahemõõtmelisest kujutisest, referentsfotodest või joonistest kolmemõõtmelise mudeli arvestades meeskonnakaaslaste ettepanekuid, kriitikat ja lahendusi.
4. Loob kolmemõõtmelisi miniatuure pöörates tähelepanu detailidele, kasutades korrektset mõõtkava ja lõppeesmärgile vastavat detailsusastet.
5. Töö käigus kasutab teadmisi traditsioonilisest modelleerimisest.
6. Loob referentsfotode ning digimaali tööriistadega objektide mudelitele tekstuure: referentsfotode pildistamise põhitõed, fotode puhastamine, kombineerimine, erinevate tekstuuritüüpide genereerimine algmaterjalist.
7. Loob objektidele realistlikud materjalid ja valgustuse ning määrab komposiidiks vajalikud renderduskäigud.
8. Kombineerib filmitud/pildistatud tausta ning renderdatud elemendid ühtseks realistlikuks komposiidiks.

9. Töötav loomingulises ja rahvusvahelises meeskonnas, kasutades suhtluses erialast inglise keelt.

Teadmised:

- 1) üldkunsti baasoskused (joonistamine, maalimine, kompositsioon, arhitektuur, vormiõpetus, värvusõpetus, kujutatav geomeetria, stiiliõpetus, kunstiajalugu, kirjaõpetus jne);
- 2) erialane inglise keel;
- 3) baasteadmised filmitootmisest, -tehnikast ja formaatidest;
- 4) 3D modelleerimisoskus vastava tarkvara abil;
- 5) vektor- ja rastergraafika põhitõed;
- 6) tekstuuride genereerimise põhitõed ja baasteadmised tekstuurimise ja komposiitimise projektsioonitööriistadest;
- 7) realistlike materjalide loomine, teadmised spetsiifilistest abimaterjalide tüüpidest (shadowcatchers jms);
- 8) renderdusmootorite eripärad, renderduskäikude sisu ja spetsiifika;
- 9) baasteadmised 2D ja 3D trackimise põhimõtetest ja meetoditest;
- 10) 2d ja 3D komposiitimise baasteadmised, elementide usutava kombineerimise põhitõed.

Tasemekujundaja ehk virtuaalkeskonna kujundaja

B.3.13 Virtuaalse keskkonna loomine

EKR tase 5

Tegevusnäitajad:

- 1) Loob 2D ja 3D tarkvara abil, enda või meeskonna kavanditele ja ülesandepüstitusele tuginedes digitaalse keskkonna jaoks vajaliku maastiku ja taimkatte; paigutab keskkonda elemendid (arhitektuur, rekvisiidid jms), loob ruumitingimused (ilmastik, valgustus ja valguskaardid).
- 2) Teostab esialgsete dünaamiliste elementide toimivuse.
- 3) Kavandab ja paneb paika emotsionaalsed detailid – helid, animatsioonid, valgusefektid.
- 4) Optimeerib loodud lahenduse erinevate seadmete jaoks.
- 5) Valmistab mängukeskkonna ette programmeerimistöödeks.

Teadmised:

- 1) üldkunsti baasoskused (joonistamine, maalimine, kompositsioon, arhitektuur, vormiõpetus, värvusõpetus, kujutatav geomeetria, stiiliõpetus, kunstiajalugu, kirjaõpetus jne);
- 2) baasteadmised 3D modelleerimisest, tekstuurimisest ja animeerimisest;
- 3) optimaalse mudeli ja tekstuuri baasteadmised;
- 4) modulaarse modelleerimise baasteadmised ja kasutamisoskus;
- 5) baasteadmised mängupsühholoogiast;
- 6) reaalaajas renderdamise baasteadmised ja oskused;
- 7) baasteadmised virtuaalkeskonna reaalaajas valgustamisest;
- 8) baasteadmised materjalide loomisest ja valgustamisest virtuaalkeskonnas;
- 9) baasteadmised mootorisisesest animatsioonist;
- 10) mängutaseme optimeerimise põhitõed.

Digiskulptor ehk 3D skulptor (3D Sculptor/Digiskulptor)

B.3.14 Digitaalsete miniatuuride loomine

EKR tase 5

Tegevusnäitajad:

1. Loob üksi või loomingulise meeskonna liikmena 3D tarkvara abil digitaalseid miniatuure.
2. Panustab/osaleb meeskonna loomingulise protsessi erinevates etappides: idee genereerimine, visandamine, karakterite või teemade loomine, loominguline tagasisidestamine.
3. Loob 3D tarkvara abil enda või teise autori kahemõõtmelisest kujutisest kolmemõõtmelise miniatuure arvestades meeskonnakaaslaste ettepanekuid, kriitikat ja lahendusi.
4. Loob kolmemõõtmelisi miniatuure pöörates tähelepanu detailidele ja kasutades korrektset mõõtkava.
5. Töö käigus kasutab teadmisi traditsioonilisest modelleerimisest.
6. Töö käigus kasutab teadmisi materjalide töötlemise tehnoloogiast (metallist, vaigu ja plasttoodete tootmise meetodid).
7. Valmistab digitaalse skulptuuri ette prototüüpimiseks ja kohandab selle tehniliselt korrektselt vastavalt eesmärgile.
8. Töötav loomingulises ja rahvusvahelises meeskonnas, kasutades suhtluses erialast inglise keelt.

Teadmised:

- 1) üldkunsti baasoskused (joonistamine, maalimine, kompositsioon, arhitektuur, vormiõpetus, värvus- ja valgusõpetus, kujutav geomeetria, stiiliõpetus, kunstiajalugu, kirjaõpetus jne);
- 2) 3D modelleerimisoskus vastava tarkvara abil.
- 3) traditsiooniline modelleerimisoskus;
- 4) materjalide töötlemise tehnoloogia baasteadmised;
- 5) algteadmised 3D printerite ja 3D freeside töötamise põhimõtetest;
- 6) arvutite riist-, tarkvara ja lisaseadmete kasutamine erialaseks tööks vajalikus ulatuses;
- 7) digitaalse originaali loomine, kontroll, muutmine, transport;
- 8) kujunduskvaliteet ja toomiskvaliteet.

Kontseptkunstnik

B.3.15 Digitaalse keskkonna, esemete jms loomine

EKR tase 5

Tegevusnäitajad:

- 1) Loob üksi või loomingulise meeskonna liikmena 3D tarkvara abil digitaalseid keskkondi, esemeid, karaktereid jms kaustades traditsioonilise kunsti algteadmisi ja isikupärast käekirja (joonistamine, maalimine, värvus- ja valgusõpetus, perspektiiviõpetus, vormiõpetus jne).
- 2) Panustab/osaleb meeskonna loomingulise protsessi erinevates etappides: idee genereerimine, visandamine, karakterite või teemade loomine, loominguline tagasisidestamine.
- 3) On isikupärase käekirjaga, kuid vajadusel kasutab ja jälgendab erinevaid stiile.
- 4) Kasutab oma töös 2D ja 3D tarkvara.
- 5) Töötab loomingulises ja rahvusvahelises meeskonnas, kasutades suhtluses erialast inglise keelt.

Teadmised:

- 1) üldkunsti baasoskused (joonistamine, maalimine, kompositsioon, arhitektuur, vormiõpetus, värvus- ja valgusõpetus, kujutav geomeetria, stiiliõpetus, kunstiajalugu, kirjaõpetus jne);
- 2) 3D modelleerimisoskus vastava tarkvara abil;
- 3) 3D tekstuurimisoskus vastava tarkvara abil;
- 4) digitaalne maalimine vastavate kujundusprogrammide abil;
- 5) illustratsioonide loomise oskus;
- 6) arvutite riist-, tarkvara ja lisaseadmete kasutamine erialaseks tööks vajalikus ulatuses;
- 7) digitaalse originaali loomine, kontroll, muutmine, transport;
- 8) kujunduskvaliteet ja toomiskvaliteet.

Illustraator

B.3.16 Illustreerimine

EKR tase 5

Tegevusnäitajad:

1. Illustratsioonide loomisel arvestab etteantud nõudmisi (makett, mõõdud jne) ja terviklikkust (ajaleht, raamat, töövihik, veebikeskkond jne), paigutades illustratsioonid sellest lähtuvalt.
2. Määratleb illustratsioonide stiili ja struktuuri analüüsides etteantud teksti, pildi ja teksti kooskõla, tehes koostööd teksti autoriga ja raamatu väljaandjaga.
3. Valib illustratsiooni stiili sihtgrupist lähtuvalt, kombineerides ja visualiseerides erinevatest valdkondadest (käsikiri, stsenaarium, režii, storyboard jm.) pärinevat informatsiooni.
4. Kasutab erinevaid joonistusvõtteid, illustratsiooni tehnikaid ühendades illustratsiooni loomisel joonistuse, maali, erinevate sügavtrükitehnika ja arvutiprogrammide võimalusi.
5. Kujutab detailitäpselt, proportsionaalselt, vajadusel realistlikult erinevaid elusolendeid, esemeid, materjale, faktuure lähtudes tellimusest.
6. Kasutab illustratsiooni loomisel isikupärast originaalset käekirja, toetudes oma tööst saadud kogemustele.
7. Valib originaalillustratsioonile sobivaima digitaliseerimismooduse lähtudes tellija soovist ning erinevate trükimeedia liikide poolt esitatavatest nõudmistest digitaalsetele originaalidele (vajadusel konsulteerib trükikoja esindajaga).
8. Annab tellijale korrektse faili või infokandja.

Teadmised:

- 1) detailitäpne ja realistlik joonistamine;
- 2) erinevad joonistusvõtteid ja -tehnikad;
- 3) erinevad maalitehnikad;

- 4) arvutite riist-, tarkvara ja lisaseadmete kasutamine erialaseks tööks vajalikus ulatuses;
- 5) failihaldus ja transport failivahetusprogrammide abil;
- 6) vektorgraafika-, pikselgraafika- ja küljendusprogrammid, nende kasutamissoodused;
- 7) kujunduselementide kombineerimine;
- 8) kujunduse/toote sihtrühm ja kujundusstiilid;
- 9) kujunduse struktuurne ülesehitus;
- 10) kompositsioon, värvusõpetus, vormiõpetus, visualiseerimine;
- 11) tüpograafia ajalugu, loetavus, eritüübilised kirjastiilid, kirja kasutamise põhimõtted;
- 12) trüki- ja digitaalmeedia tehnoloogiad;
- 13) digitaalse originaali loomine, kontroll, muutmine, transport;
- 14) kujunduskvaliteet ja tootmiskvaliteet.

C-osa ÜLDTEAVE JA LISAD

C.1 Teave kutsestandardi koostamise ja kinnitamise kohta ning viide ametite klassifikaatorile	
1. Kutsestandardi tähis kutseregistris	19-03112021-2.8/3k
2. Kutsestandardi koostajad	Markko Karu, Brand Manual OÜ Kadi Kreis, Tartu Kunstikool Katrin Kull, OÜ Dreamers Ruth-Helene Melioranski, Meliorad OÜ Madis Nurms, Tartu Kunstikool Peeter Parker, Pärnu Saksa Tehnoloogiakool Anu Moosel, SA Innove Janika Nõmmela Semjonov, Tartu Kunstikool Maila Juns-Veldre, Kuressaare Ametikool
3. Kutsestandardi kinnitaja	Kultuuri Kutsenõukogu
4. Kutsenõukogu otsuse number	23
5. Kutsenõukogu otsuse kuupäev	03.11.2021
6. Kutsestandard kehtib kuni	19.06.2023
7. Kutsestandardi versiooni number	3
8. Viide Ametite Klassifikaatorile (ISCO 08)	2166 Kujundajad ja multimeediadisainerid
9. Viide Euroopa kvalifikatsiooniraamistikule (EQF)	5
C.2 Kutsenimetus võõrkeeles	
Inglise keeles	Designer, EstQF Level 5
Soome keeles	suunnittelija
Vene keeles	дизайнер
C.3 Lisad	
Lisa 1 Keelte oskustasemete kirjeldused	
Lisa 2 Digipädevuste enesehindamise skaala	
Lisa 3 Mõisted	