Trosolwg

Mae'r Safon hon yn ymwneud â chreu effeithiau i helpu i gyflwyno neu gwblhau deunydd. Gall gynnwys:

- gwella ymddangosiad deunydd ac unioni problemau
- adeiladu lluniau drwy drin delwedd dau ddimensiwn
- creu delweddau 3D sy'n rhyngweithio gyda lluniau byw
- trin gwrthrychau neu ddelweddau i roi nodweddion gwahanol iddynt o ran symudiad, graddfa neu swmp.

Ym mhob achos mae'n golygu dehongli syniadau cleientiaid a dod o hyd i ffyrdd i'w gwireddu.

Dylai'r Safon hon fod yn berthnasol i unrhyw un sy'n gysylltiedig â chreu effeithiau.

Meini prawf perfformiad

Rhaid i chi allu:

1. nodi effeithiau gofynnol, eu diben a pharamedrau dylunio o ffynonellau dibynadwy
2. datblygu syniadau i helpu i adrodd y stori mewn ffordd weledol neu ddatrys problem weledol sy'n cydymffurfio â phenderfyniadau ffilmio a golygu sydd eisoes wedi'u gwneud
3. cytuno ar ddulliau gweithredu gyda chleientiaid ynghylch sut gall effeithiau amlygu neu wella'u deunydd mewn ffordd sy'n ystyried eu gweledigaeth a'u syniadau
4. nodi technegau i'w defnyddio a fydd yn cyflawni orau yr hyn rydych wedi'i gytuno gyda chleientiaid
5. cytuno ar yr amserlen a'r amser sydd i'w dreulio ar effeithiau gyda phobl berthnasol
6. cael deunydd sy'n addas i greu effeithiau o ffynonellau priodol
7. rhoi adborth ar ddeunydd sy'n effeithio ar lwyddiant effeithiau i bobl berthnasol
8. rhannu syniadau gyda chydweithwyr sy'n gweithio ar effeithiau cysylltiedig, graddio lliw a sain gan ddefnyddio sianeli cyfathrebu priodol
9. creu ac ymgorffori effeithiau sy'n dangos deunydd i wylwyr mewn ffordd mor wirioneddol ag y cytunwyd yn unol â gweledigaethau cleientiaid
10. gwirio bod effeithiau rydych yn eu creu yn gadael deunydd yn rhydd rhag delweddau diangen neu afluniadau
11. creu effeithiau sy'n gyson ag unrhyw gyfeiriadau go iawn neu gyfeiriadau ymchwil ac sy'n cyd-fynd ag effeithiau eraill neu luniau byw
12. gwneud penderfyniadau critigol am ansawdd gweledol yn erbyn safonau ansawdd artistig neu dechnegol cytunedig, gan atgyweirio unrhyw broblemau gweledol o fewn eich gorchwyl
13. cynnal diogelwch ar gyfer ffeiliau a deunyddiau eraill yn unol â gofynion y cwmni

Gwybodaeth a dealltwriaeth

Mae angen i chi wybod a deall:

1. ffynonellau gwybodaeth am ofynion effeithiau gan gynnwys y sgript, adolygu deunydd sy'n bodoli eisoes a gofynion cleientiaid
2. sut i gydweithio a chydweithredu gyda chleientiaid mewn sgyrsiau creadigol
3. cynhyrchu a defnyddio teclynnau paentio, tracio, graddio a chyfansoddi
4. defnyddio platiau a phlatiau glân
5. cynhyrchu a defnyddio delweddau a gynhyrchwyd gan gyfrifiadur
6. technegau ar gyfer atgyweirio, atgyffwrdd, tynnu rigiau, gwella lluniau, sefydlogi a gwelliannau eraill i ansawdd gweledol
7. gweithredu meddalwedd ar gyfer effeithiau
8. sut mae gwrthrychau'n adlewyrchu, yn gwyro ac yn amsugno golau mewn ystod o amodau
9. natur y deunydd sy'n addas ar gyfer creu effeithiau 3D a sut i roi cyngor ar ffilmio hyn
10. trin deunydd digidol i alluogi neu wella effeithiau
11. sut i gyfathrebu ar faterion technegol gyda chleientiaid nad ydynt yn fedrus yn dechnegol
12. costio ac amcangyfrif amser ar gyfer gwaith effeithiau
13. safonau gwylio presennol a safonau proffesiynol, cenedlaethol a rhyngwladol presennol o ran darparu a datganiadau o arfer gorau ar gyfer yr ystod o lwyfannau a chynnwys
14. dewis a defnydd o graffeg a thestun
15. sut i asesu ansawdd fideo yn ôl safonau artistig a thechnegol disgwyliedig
16. systemau'r cwmni ar gyfer storio, arbed copïau wrth gefn a diogelwch

Datblygwyd gan	ScreenSkills
Dyddiad cymeradwyo	31 Ion 2017
Dyddiad Adolygu Dangosol	31 Ion 2020
Dilysrwydd	Ar hyn o bryd
Statws	Gwreiddiol
Sefydliad cychwynnol	Creative Skillset
RCU gwreiddiol	SKSPP10
Galwedigaethau perthnasol	Gweithwyr proffesiynol ôl-gynhyrchu
Cyfres/Set	Ôl-gynhyrchu
Geiriau Allweddol	Ôl-gynhyrchu, Cynhyrchu, Ffilm, Theledu, Effeithiau, 2D, 3D