

## Trosolwg

Mae'r safon hon yn ymwneud goruchwylio'r gwaith i gynhyrchu asedau i'w defnyddio mewn gemau neu brosiectau cyfryngau rhyngweithiol. Mae'n ymwneud â chynllunio'r gwaith creu asedau, cydweithio gyda chynhyrchwyr asedau i sicrhau bod yr asedau'n addas i'w defnyddio ar gyfer camau'r prosiectau yn y dyfodol a sefydlu piblinellau asedau neu systemau rheoli fersiwn.

Mae'r safon hon yn berthnasol i gemau neu gyfryngau rhyngweithiol. Gallai cyfryngau rhyngweithiol ymwneud ag unrhyw fath o gynnwys, cynnyrch neu wasanaethau cyfryngau rhyngweithiol gan gynnwys ond sydd heb ei gyfyngu i wefannau, rhaglenni, neu ymgyrchoedd marchnata ar-lein.

Gallai gemau a phrosiectau cyfryngau rhyngweithiol hefyd fod er defnydd aml-lwyfan neu aml-sianel ac ymwneud â defnyddio technoleg drochol a allai gynnwys ond sydd heb ei gyfyngu i Realiti estynedig (AR), Rhith-Wirionedd (VR) a Realiti cymysg (MR).

Mae'r safon hon ar gyfer unrhyw un sydd ynghlwm â chyfarwyddo'r gwaith creu asedau ar gyfer gemau neu brosiectau cyfryngau rhyngweithiol.

## Meini prawf perfformiad

### *Rhaid i chi allu:*

1. amlinellu ac egluro'r gofynion i gynhyrchwyr yr asedau fel eu bod yn deall y cyfyngiadau mae angen iddyn nhw gydymffurfio gyda nhw
2. cynllunio'r gwaith cynhyrchu asedau fel caiff y gofynion penodol ar gyfer y technolegau rydych chi'n eu defnyddio eu hystyried o'r cychwyn cyntaf
3. sicrhau bod yr asedau sydd wedi'u cynhyrchu'n bodloni gofynion y gemau/cyfryngau rhyngweithiol a phrosiectau eraill
4. amlinellu'r newidiadau angenrheidiol yn fanwl i'r datblygwyr asedau allu deall pan na fyddai'r asedau'n ddigonol neu pan nad ydyn nhw'n briodol i'w defnyddio mewn gemau neu gynnyrch cyfryngau rhyngweithiol
5. sicrhau bod yr asedau a'u ffeiliau ffynhonnell ar ffurfiau sy'n fodd ichi eu defnyddio'n rhwydd yn ystod camau hwyrach y prosiectau
6. cynnig dogfennau eglur ar ffurfiau priodol i bobl eraill allu integreiddio asedau eraill i'r gemau neu'r prosiectau cyfryngau rhyngweithiol yn rhwydd ac yn effeithlon
7. cyfathrebu gyda chynhyrchwyr yr asedau ac eraill sydd ynghlwm â'r cynnyrch ar adegau priodol yn ystod y broses creu asedau
8. sicrhau bod piblinell asedau neu system rheoli fersiwn priodol ar waith a bod cynhyrchwyr yr asedau'n eu deall
9. sicrhau bod yr amgylchedd gwaith ar gyfer cynhyrchwyr asedau'n bodloni'r gofynion iechyd a diogelwch

## Gwybodaeth a dealltwriaeth

### *Mae angen i chi wybod a deall:*

1. gofynion, paramedrau a chyfyngiadau'r prosiectau gan gynnwys y ffordd caiff asedau eu defnyddio yn y prosiectau
2. galluedd, cyfleoedd a chyfyngiadau'r technolegau a'r dulliau sydd ar gael gan gynnwys cymhwyster animeiddiad amser real
3. y gwahaniaeth rhwng creu asedau ar gyfer cyfryngau traddodiadol a'u creu ar gyfer technoleg drochol a sut gallai dwyn i ystyriaeth anghenion technoleg drochol o'r cychwyn cyntaf leihau problemau yn nes ymlaen yn y broses
4. y gwahaniaethau gofynnol ar gyfer datblygu prototeipiau neu'r cynnyrch terfynol
5. y safonau, yr arferion a'r canllawiau perthnasol gan gynnwys y rheiny sy'n ymwneud â chyfforddusrwydd y defnyddiwr, ansawdd y profiad ac iechyd a diogelwch y cynhyrchwyr
6. effaith amrywioldeb, cynhwysiant, hygyrchedd, moeseg, deallusrwydd emosiynol a seicoleg ymddygiad ar brosiectau
7. lefel dealltwriaeth pob cynhyrchydd asedau rydych yn cydweithio gyda nhw am y dechnoleg rydych yn ymdrin â hi a sut i gynnig adborth iddyn nhw mewn ffordd diplomataidd
8. llwyfan(nau) caledwedd a meddalwedd targed, y ffurfiau ffeiliau y gallan nhw ymdrin â nhw, ac unrhyw gyfyngiadau technegol ynghlwm â nhw
9. y technolegau, gwasanaethau, ieithoedd, cyfarpar a'r ymarfer gorau cyfredol sy'n berthnasol i ddatblygiad yr allbynnau
10. y gofynion a'r disgwyliadau eraill sydd ynghlwm â'r cynnyrch a sut i baratoi asedau fel bod modd eu defnyddio
11. y ffurfiau y gellir trosi'r asedau a'u ffeiliau ffynhonnell iddyn nhw ar gyfer gwahanol dechnolegau a phryd mae hynny'n briodol
12. y dogfennau a'r nodiadau cymeradwy y mae'n bosib y bydd eu hangen i gyd-fynd gyda'r asedau a sut i'w paratoi
13. effaith eglurdeb delweddau a dyfnder lliw, ynghyd a chyfraddau samplo sain neu fideo a dyfnder did ar faint y ffeil a'r cyfraddau trosglwyddo data
14. unrhyw arferion enwi, safonau, canllawiau neu fanylebau y mae gofyn ichi gydymffurfio gyda nhw ac unrhyw systemau rheoli fersiwn neu biblinellau asedau y mae angen ichi eu rhoi ar waith
- 15.

SKSIM15

Cyfarwyddo cynhyrchu asedau ar gyfer gemau a phrosiectau cyfryngau  
rhyngweithiol



---

y gofynion iechyd a diogelwch yn ymwneud â'r gweithle er mwyn creu asedau

<b>Datblygwyd gan</b>	ScreenSkills
<b>Dyddiad cymeradwyo</b>	30 Maw 2021
<b>Dyddiad Adolygu Dangosol</b>	30 Maw 2026
<b>Dilysrwydd</b>	Ar hyn o bryd
<b>Statws</b>	Gwreiddiol
<b>Sefydliad cychwynnol</b>	ScreenSkills
<b>RCU gwreiddiol</b>	SKSIMT6
<b>Galwedigaethau perthnasol</b>	Y Cyfryngau a Chyhoeddi, Y Celfyddydau, Technegydd AR/VR (Realiti Estynedig / Rhithwirionedd), Technegydd Effeithiau Gweledol, Gweithwyr Proffesiynol Animeiddio, Y Cyfryngau a chyfathrebu, Crefftau, y celfyddydau creadigol a dylunio, Gweithwyr Proffesiynol Gemau, Gweithwyr Proffesiynol Cyfryngau Rhyngweithiol
<b>Cyfes/Set</b>	Gemau a Chyfryngau Rhyngweithiol
<b>Geiriau Allweddol</b>	cyfryngau rhyngweithiol; gemau; chwarae gemau; gwefannau, rhaglenni; marchnata ar-lein; AR/VR; 360; technoleg drochol; realiti cymysg; realiti estynedig; defnyddiwr terfynol; aml-lwyfan; aml-sianel; uniongyrchol, ased;cynhyrchu; cynhyrchwyr asedau;