

Trosolwg

Mae'r safon hon yn ymwneud â phennu gwedd (gloywder, adlewyrchedd, garwder ac ati) asedau a gynhyrchir gan gyfrifiadur (CG). Mae hyn yn cynnwys sut maen nhw'n rhyngweithio gyda'u hamgylchedd.

Wrth weithio gyda chynhyrchu Rhithwir (VP), mae'n hanfodol gwybod sut caiff yr asedau hyn eu defnyddio ar y gweill a beth ydy'r nod terfynol – megis ar gyfer defnydd amser real ar wal cyfaint LED neu wedi'i rendro ymlaen llaw.

Mae'r safon hon yn arbennig ar gyfer y rheiny sydd ynghlwm â datblygu gwedd.

Meini prawf perfformiad

Rhaid i chi allu:

1. dadansoddi briffiau, sgriptiau, cyfeirnodau gweledol a pharmedrau technegol a chynhyrchu i bennu'r arddull gweledol gofynnol
2. awgrymu gweddau ymarferol wrth weithio gyda briff bras neu phan nad oes briff ar gael
3. cysylltu gyda'r rheiny sy'n gyfrifol dros yr arddull gweledol er mwyn sicrhau bod y wedd yn bodloni'r gofynion
4. creu priodweddau'r deunyddiau ar gyfer cymeriadau, celfi neu amgylcheddau sy'n cydymffurfio â'r arddull weledol ofynnol
5. creu ymarferion sy'n gwirio fod datblygiad gwedd yn bodloni'r gofynion
6. nodi a gweithredu unrhyw newidiadau angenrheidiol i wella'r wedd
7. diffinio pa mor safonol neu hyblyg y mae angen i'r wedd fod
8. gwirio a chadarnhau bod y wedd yn cynnal cysondeb gyda gwedd rhannau eraill y cynhyrchiad
9. gwirio a chadarnhau bod y wedd sy'n cael ei datblygu mor effeithlon â phosibl o ran rendr
10. dylunio piblinellau i sicrhau bod y wedd wedi'i rhoi ar waith yn gywir i wahanol sefyllfaoedd mewn gwahanol saethiadau
11. cysylltu gyda'r rheiny sy'n gyfrifol am weithredu'r wedd i nodi unrhyw broblemau
12. adnabod a datrys problemau sy'n codi wrth i chi neu eraill weithredu'r wedd

Gwybodaeth a dealltwriaeth

Mae angen i chi wybod a deall:

1. sut i adnabod y thema dylunio sefydledig ar gyfer golygfa neu brosiect
2. rôl yr adran gelf, yr artist cysyniad neu'r dylunydd cynhyrchu o ran pennu'r arddull gweledol
3. pryd mae'n briodol i ddefnyddio prif saethiadau a byrddau tro wrth ddatblygu gwedd a sut i'w defnyddio
4. rhannau eraill y cynhyrchiad y mae'n rhaid i'r wedd gydymffurfio â nhw gan gynnwys fersiynau set ac asedau presennol
5. ffiseg mudiant a gwrthiant
6. priodweddau arwyneb y deunyddiau, y gwahanol fathau o weadau, goleuadau ac effeithiau eraill gellir eu rhoi ar waith gyda gwrthrychau ac amgylcheddau 3D
7. effeithiau safleoedd camera, onglau, mathau o lensys a goleuadau mewn perthynas â gwrthrychau ac amgylcheddau
8. damcaniaeth a phwysigrwydd lliw, goleuadau a sinematograffi
9. diben cysgodwyr a sut gân nhw eu datblygu
10. sut gellir defnyddio goleuadau neu gysgodwyr i safoni gweddau
11. sut i fanteisio i'r eithaf ar feddalwedd safon diwydiant
12. rôl modelwyr, artistiaid gwedd ac eraill ar gyfer gweithredu'r wedd
13. deall sut caiff yr asedau eu defnyddio
14. sut i adnabod a datrys problemau a phryd i uwchgyfeirio problem sydd y tu hwnt i'ch cyfrifoldeb chi

Esblygu gwedd asedau a gynhrychir gan gyfrifiadur

Datblygwyd gan	ScreenSkills
Fersiwn rhif	3
Dyddiad cymeradwyo	31 Maw 2024
Dyddiad Adolygu Dangosol	31 Maw 2027
Dilysrwydd	Ar hyn o bryd
Statws	Gwreiddiol
Sefydliad cychwynnol	Screenskills
RCU gwreiddiol	SKSVFX4
Galwedigaethau perthnasol	Cyfarwyddwr Technegol Effeithiau Gweledol, Artist Effeithiau Gweledol, Artist Iau Effeithiau Gweledol, Cynhyrhydd Effeithiau Gweledol, Goruchwyliwr Effeithiau Gweledol, Goruchwyliwr Cynorthwyol Effeithiau Gweledol, Cyfarwyddwr Technegol Cynorthwyol Effeithiau Gweledol
Cyfres/Set	Effeithiau Gweledol
Geiriau Allweddol	esblygu; gwedd; arddull gweledol; cynhrychir gan gyfrifiadur; gofynion y cynhrychiad; cynhrychiad rhithiol; cynhrychiad; cysgodwyr; asedau; Effeithiau Gweledol; effeithiau gweledol;