



# Animeiddio natur gydag animeiddio stop-symudiad

## Hyd y gweithgaredd

Gallech weithio ar hyn dros nifer o wersi; trafod animeiddio stop-symudiad ac ysgrifennu bwrdd stori yn gyntaf, cyn symud ymlaen at ffilmio'r animeiddiad stop-symudiad.

## Lleoliad

Yn yr awyr agored ac o dan do

## Cyd-destun

Mae'r gweithgaredd hwn yn rhoi cyfle i ddysgwyr ddod yn addysgwr, gan wneud animeiddiad byr i esbonio proses naturiol neu gylch bywyd.

Diben Cyfoeth Naturiol Cymru yw mynd ati i reoli adnoddau naturiol yn gynaliadwy yn ei holl waith. Mae hyn yn golygu gofalu am aer, tir, dŵr, bywyd gwylt, planhigion a phridd i wella lles Cymru, a darparu dyfodol gwell i bawb.

## Cwricwlwm i Gymru

### Gwyddoniaeth a Thechnoleg

- **Beth sy'n bwysig** - Cyfrifiant yw sylfaen ein byd digidol.
- **Beth sy'n bwysig** - Mae'r byd o'n cwmpas yn llawn pethau byw sy'n dibynnu ar ei gilydd i oroesi.

### Celfyddydau Mynegiannol

- **Beth sy'n bwysig** - Mae archwilio'r celfyddydau mynegiannol yn hanfodol i ddatblygu sgiliau a gwybodaeth artistig ac mae'n galluogi dysgwyr i ddod yn unigolion chwilfrydig a chreadigol.
- **Beth sy'n bwysig** - Mae ymateb a myfyrio, fel artist a chynulleidfa, yn rhan sylfaenol o ddysgu yn y celfyddydau mynegiannol.
- **Beth sy'n bwysig** - Mae creu yn cyfuno sgiliau a gwybodaeth, gan ddefnyddio'r synhwyrau, ysbrydoliaeth a dychymyg.

## Fframwaith Cymhwysedd Digidol

Mae cwblhau'r gweithgaredd hwn yn rhoi cyfleoedd i fodloni llinynnau canlynol y Fframwaith Cymhwysedd Digidol.

### Rhyngweithio a chydweithio

- Cyfathrebu
- Cydweithio

### Cynhyrchu

- Cynllunio, cyrchu a chwilio
- Creu
- Gwerthuso a gwella



## Amcanion

- Bydd y dysgwyr yn cydweithio i adrodd stori gydag animeiddiad stop-symudiad trwy ddilyniannu digwyddiadau a symudiadau yn y drefn gywir, gan fynegi eu syniadau a datblygu eu sgiliau technoleg ddigidol.
- Bydd y dysgwyr yn delweddu ac yn ennill dealltwriaeth o brosesau gwyddoniaeth a chysyniadau cylch bywyd.
- Gan gymryd perchnogaeth o'u hanimeiddiad, bydd y dysgwyr yn gweithio'n annibynnol i ddatrys problemau a meddwl yn greadigol wrth iddyn nhw weithio drwy'r broses animeiddio.

## Adnoddau ac offer

- Fideo neu gamera digidol ar ffôn symudol neu dabled.
- Ap animeiddio stop-symudiad wedi'i osod ar y ddyfais ddigidol uchod – tabledi, gliniaduron a dyfeisiau symudol yw'r hawsaf i'w cludo o gwmpas. Mae enghreifftiau o apiau yn cynnwys:
  - Stop motion studio (am ddim, IOS neu android)
  - PicPac Stop Motion & Time Lapse (am ddim, android)
  - iMotion (am ddim, IOS)
  - Ap 'I can animate' (punt neu ddwy, IOS)
- Trybedd bach neu stondin i ddal y ddyfais yn sefydlog.
- Deunyddiau crefft e.e. cerdyn, siswrn, glud, paent, peniau, llinyn, pensiliau neu glai.
- Deunyddiau naturiol e.e. cerrig, dail, petalau, brigau.

## Beth i'w wneud

Eglurwch wrth eich dysgwyr eu bod yn mynd i weithio gyda'i gilydd i greu animeiddiad stop-symudiad i addysgu eraill am broses naturiol neu gylch bywyd.

Gofynnwch i'ch dysgwyr egluro beth mae'r term animeiddio stop-symudiad yn ei olygu? Trafodwch eu hatebion.

Animeiddiad stop-symudiad (a elwir hefyd yn animeiddiad stop-ffrâm) yw animeiddiad sy'n cael ei ddal un ffrâm ar y tro, gyda gwrthrychau corfforol yn cael eu symud yn raddol, gyda llaw, gyda llun yn cael ei dynnu bob tro y caiff y model ei symud ychydig. Pan chwaraeir y gyfres o ddelweddu yn ôl, mae'n rhoi'r argraff o wrthrychau sy'n symud ar eu pennau eu hunain.

A all eich dysgwyr roi enghreifftiau o unrhyw animeiddiadau stop-symudiad? Ymhlith yr animeiddiadau a wnaed yn broffesiynol mae Wallace and Gromit, Fantastic Mr. Fox, Pingu a Shaun the Sheep. Mae llawer o enghreifftiau amatur o animeiddiadau stop-symudiad ar YouTube. Os yw'n bosibl, dangoswch enghraifft i'ch dysgwyr o animeiddiad stop-symudiad proffesiynol ac enghraifft o fersiwn amatur. Gofynnwch i'ch dysgwyr fyfyrto ar yr animeiddiadau maen nhw wedi'u gweld a thrafod eu harsylwadau.

- Beth oedd y gwahaniaethau rhwng yr animeiddiadau stop-symudiad proffesiynol ac amatur? Fel arfer, caiff animeiddiadau stop-symudiad proffesiynol eu gwneud gyda modelau sydd wedi'u dylunio ar gyfer yr animeiddiad, wedi'u creu i edrych fel pobl neu anifeiliaid. Fodd bynnag, gellir gwneud animeiddiadau stop-symudiad gan ddefnyddio unrhyw wrthrych, gydag animeiddiadau amatur yn aml yn cynnwys lluniau wedi'u torri allan neu fodelau o bobl neu anifeiliaid.
- Pa elfennau adrodd straeon sy'n cael eu cynnwys ym mhob animeiddiad e.e. cymeriadau, naratif, isdeitlau neu droslais?
- Sut mae animeiddwyr yn defnyddio propiau, ystumiau wyneb ac iaith y corff i gyfleu teimladau neu bersonoliaeth cymeriad?



- Unwaith y bydd eich dysgwyr yn deall beth yw animeiddiad stop-symudiad ac yn deall sut maen nhw'n cael eu creu, rhannwch eich dysgwyr yn grwpiau bach. Gofynnwch i bob grŵp ddewis pwnc neu rhowch bwnc i bob grŵp ei drafod. Gallai'r pynciau i'w trafod gynnwys:
  - Sut mae hadau'n egino?
  - Cylch bywyd broga/pili pala/brithyll
  - Peillio planhigion
  - Y cylch dŵr
  - Sut mae hadau'n gwasgaru?
  - Coeden yn newid yn ystod y pedwar tymor

Unwaith y bydd eich dysgwyr wedi cytuno ar bwnc, dylen nhw ymchwilio iddo gan ddefnyddio llyfrau a gwefannau. Beth yw'r digwyddiadau allweddol sy'n digwydd fel rhan o'u proses naturiol neu gylch bywyd dewisol ac ym mha drefn y maen nhw'n digwydd? A oes allweddeiriau y mae angen eu hesbonio? Rhowch amser i'ch dysgwyr drafod eu syniadau a'u hysgrifennu i lawr ar bapur.

Anogwch eich dysgwyr i gadw pethau'n syml! Y cysyniadau symlaf yw'r hawsaf i'w hanimeiddio. Dylen nhw ganolbwyntio ar fanylion eu hanimeiddiad a chyfyngu nifer y cymeriadau/gwrthrychau i un neu ddau.

Mae pob gwneuthurwr ffilm yn cynllunio ei ffilmiau cyn iddo ddechrau ffilmio felly mae'n bwysig bod dysgwyr yn cynllunio eu hanimeiddiad stop-symudiad cyn iddyn nhw ei ddechrau. Gan weithio yn eu grŵp, dylai dysgwyr gynllunio eu hanimeiddiad drwy greu bwrdd stori, sef cynrychiolaeth weledol o sut y bydd stori'n digwydd, fesul golygfa. Dylai bwrdd stori gynnwys cyfres gronolegol o ddelweddau a nodiadau cysylltiedig ar y canlynol:

- Pa bropiau y gallai fod angen i ddysgwyr eu gwneud, paentio neu luniadu
- Capsiwn mewn geiriau yn esbonio beth sy'n digwydd
- Gwybodaeth am onglau camera
- Gwybodaeth am symudiad y cymeriadau/gwrthrychau ym mhob ffrâm

Dylai pob ffrâm yn y bwrdd stori grynhoi'r hyn sy'n digwydd yn un olygfa o'r stori. Nid yw ansawdd y darluniau mewn byrddau stori yn bwysig iawn, ond mae sicrhau bod y bwrdd stori yn esbonio beth sy'n digwydd a beth sydd angen i'r gynulleidfa ei wybod yn bwysig.

Gellir cyflawni hyn drwy:

- Ddefnyddio ap bwrdd stori
- Creu templed yn Word/Google Docs
- Canfod a mewnosod lluniau o'r rhyngwrdd sy'n crynhoi'r gwahanol gamau yn yr animeiddiad ar eu bwrdd stori
- Creu templed o betryalau ar ddarn o bapur a braslunio lluniau o'r stori

Fel arall, os nad yw eich dysgwyr yn ddysgwyr gweledol ond y byddai'n well ganddyn nhw gael bwrdd stori ysgrifenedig, gallen nhw greu bwrdd stori ysgrifenedig drwy:

- Creu a llenwi tabl yn Word/Google Docs
- Llenwi taenlen
- Creu siart llif sy'n esbonio camau unigol y broses mewn trefn ddilyniannol

Pwysleiswch i'ch dysgwyr eu bod yn gwneud animeiddiad stop-symudiad byr, syml ac nid ffilm hir. Dylai 6-12 ffrâm fod yn ddigon i'w bwrdd stori, os yw'n rhy hir efallai na fyddan nhw'n ei orffen neu'n colli diddordeb.



Unwaith y byddan nhw wedi cwblhau eu bwrdd stori dylai pob grŵp eu cyflwyno i'r dosbarth neu i grŵp arall. Bydd adborth adeiladol yn helpu i sicrhau bod eu bwrdd stori yn cwmpasu popeth, yn helpu i sicrhau nad ydyn nhw'n gorgymhlethu pethau ac yn gallu eu helpu i feddwl am bethau mewn ffordd wahanol. Unwaith y byddan nhw wedi gwneud unrhyw ddiwygiadau i'w bwrdd stori, maen nhw'n barod i roi eu syniadau ar waith a dechrau cynhyrchu!

I rannu'r llwyth, gofynnwch i'ch dysgwyr ddyrannu tasgau i aelodau'r grŵp.

## Pethau i ddysgwyr eu hystyried cyn dechrau ffilmio:

- Y set - bydd angen i'r dysgwyr ddylunio a chreu'r cefndir ar gyfer eu hanimeiddiad ar arwyneb gwastad y gellir ei adael heb ei symud. Efallai y bydd rhai grwpiau'n dewis peidio â chael cefndir, ond dylen nhw ddefnyddio cefndir plaen ar gyfer eu hanimeiddiad fel cynfas y tu ôl i'w cymeriadau a'u gwrthrychau. Bydd unrhyw beth sy'n tynnu sylw'r gwyliwr oddi wrth yr hyn sy'n cael ei animeiddio yn gweithio yn erbyn yr animeiddiad. Yn ddelfrydol bydd eu set yn agos at ffenest. Golau naturiol fydd yn darparu'r ansawdd gorau ar gyfer y fideo.
- Cast a phropiau - boed yn wenynd wedi'i thorri allan a'i gosod ar ffon neu eitem bob dydd wedi'i haddasu, bydd angen i ddysgwyr ddod o hyd i bropiau a chymeriadau ar gyfer eu hanimeiddiad y gellir eu symud yn hawdd ac sy'n gallu sefyll ar eu pennau eu hunain.
- Y sgript - os yw eu hanimeiddiad yn cynnwys troslais neu siarad, bydd angen i'r grŵp drefnu awduron i ysgrifennu'r sgript ar gyfer y gwahanol gymeriadau.
- Amser ar gyfer ymarfer - caniatewch amser i bob grŵp dreialu ac arbrofi gyda'u propiau a'u hoffer. Beth sy'n gweithio, beth sydd ddim? A oes angen rhoi sylw ychwanegol i rai o'r propiau? Ar ba ongl ddylai'r camera fod i gael y siot orau?

Mae angen i ddysgwyr fod yn glir iawn ynglŷn â'r hyn maen nhw'n mynd i'w wneud cyn dechrau'r animeiddiad. Mae ymarfer ymlaen llaw, i nodi a mynd i'r afael ag unrhyw broblemau, yn syniad da.

- Amser i ymglyfarwyddo â'r ap - rhowch amser i bob grŵp ymglyfarwyddo â'r ap stop-symudiad ac ymchwilio i'w ymarferoldeb.

## Pethau i ddysgwyr eu hystyried wrth ffilmio:

- Lleoli propiau a chymeriadau - sicrhewch fod y plant yn symud y gwrthrychau mewn ffordd a fydd yn rhoi ymdeimlad o symudiad wrth wyllo dilyniant gorffenedig yr animeiddiad. Mae pob ffrâm yn cael ei thynnu fel tynnu llun, yna mae'r ap stop-symudiad yn rhoi'r fframiau llonydd at ei gilydd i greu animeiddiad syml. Yn dibynnu ar y rhaglen, mae angen tua phum ffrâm ar gyfer un eiliad o animeiddiad. Er mwyn creu fideo llyfn, dim ond ychydig bach iawn y dylid symud gwrthrychau rhwng pob ffrâm. Gellir cyflawni hyn yn gyflym drwy neilltuo un dysgwr i osod a thynnu'r lluniau, tra bod un arall yn symud y propiau ychydig bach bob tro. Drwy beidio â dal unrhyw ddwylo ar ffilm, bydd yn ymddangos fel bod y cymeriadau neu'r gwrthrychau'n symud o'u gwirfodd pan fydd y ffilm yn cael ei gwyllo'n ôl.
- Peidiwch â symud y camera - bydd defnyddio camera sydd wedi'i osod ar drybedd yn sicrhau nad yw'r camera'n symud wrth i ddysgwyr saethu eu ffilm a bydd yn helpu i leihau gwallau o ran dilyniant.
- Tynnwch ddigon o luniau - yna gellir defnyddio'r camera ar ffôn clyfar neu dabled ochr yn ochr ag ap stop-symudiad i animeiddio'r stori. Sicrhewch fod gan ddysgwyr ddigon o le ar eu dyfais cyn iddyn nhw ddechrau tynnu lluniau. Y mwyaf o luniau mae pob grŵp yn eu tynnu yn dangos symudiadau bach yn eu propiau a'u cymeriadau, y mwyaf esmwyth fydd eu ffilm. Os yw'r animeiddiad yn mynd i gynnwys troslais, yn dibynnu ar yr ap sy'n cael ei ddefnyddio, bydd angen o leiaf 80 - 100 ffrâm i sicrhau bod digon o amser.



- Gwirio wrth iddyn nhw fynd - anogwch eich dysgwyr i wyllo rhagolwg o'u hanimeiddiad wrth iddyn nhw fynd: fel hyn, os ydyn nhw'n gwneud camgymeriad, gallan nhw leihau'r symudiad rhwng fframiau cyn iddyn nhw fynd yn rhy bell i ddechrau eto.
- Mae ffilmio stop-symudiad yn cymryd llawer o amser, dylai dysgwyr gymryd tro i ddefnyddio'r offer a chylchdroi cyfrifoldebau.

## Pethau i ddysgwyr eu hystyried ar ôl ffilmio:

- Troslais - unwaith y bydd yr animeiddiad wedi'i gwblhau, os oes angen llais neu naratif gall dysgwr ymgymryd â rôl yr artist troslaisio, a darllen a recordio'r sgript o fewn yr ap stop-symudiad i egluro beth sy'n digwydd.
- Golygu - unwaith y bydd eich dysgwyr yn hapus bod ganddyn nhw ddigon o luniau, bydd yr ap yn rhoi'r fframiau llonydd at ei gilydd i greu animeiddiad syml.
- Rhannu eu hanimeiddiad - gall pob grŵp ddangos yr animeiddiad gorffenedig i'r grwpiau eraill ac asesu'r cynnwys a'r cynhyrchiad.
- Gwerthuso - gofynnwch i'ch dysgwyr adolygu a gwerthuso eu hanimeiddiad gorffenedig. Ydyn nhw'n gallu meddwl am ffyrdd o wneud eu hanimeiddiad yn well? A oes unrhyw beth y bydden nhw'n ei wneud yn wahanol y tro nesaf? Pa adborth adeiladol y gallan nhw ei roi ar animeiddiad grŵp arall? Os yw'n bosibl, rhowch amser iddyn nhw wella eu hanimeiddiad yn seiliedig ar eu myfyrdodau ac unrhyw adborth maen nhw'n ei gael.

## Cwestiynau allweddol posibl

- Beth fydd yn digwydd yn eich animeiddiad?
- Beth yw'r camau allweddol yn eich animeiddiad?
- Sut y byddwch chi'n esbonio'r broses?
- Beth fyddwch chi'n ei ddweud yn y troslais?
- Sut y byddwch chi'n gwneud y symudiadau i esbonio'r cylch bywyd neu'r broses?

## Addasu ar gyfer gwahanol anghenion/galluoedd

### Llai abl

- Rhowch rywfaint o wybodaeth gefndirol i ddysgwyr am y cylch bywyd neu'r broses cyn iddyn nhw ddechrau fel y gallan nhw strwythuro'r animeiddiad o amgylch hyn a chyfyngu ar nifer y fframiau.
- Dechreuwch gyda gweithgaredd didoli i roi gwahanol rannau'r broses yn y drefn gywir; yna gall dysgwyr ddefnyddio hyn fel strwythur yr animeiddiad.
- Addysgwyr i gyfeirio pob grŵp neu sgaffaldio'r gweithgaredd.

### Mwy abl

- Gall dysgwyr gynnwys rhai geiriau ysgrifenedig o fewn yr animeiddiad i dynnu sylw at y nodweddion allweddol.
- Gallen nhw ddarparu golygfeydd ychwanegol i grynhoi sut mae'r broses/cylch bywyd hwn yn cyd-fynd â chyd-destun y byd naturiol ehangach.
- Gellir annog dysgwyr i animeiddio proses fwy cymhleth neu gynnwys manylion am sut neu pam mae'r broses yn digwydd.



## Gweithgaredd dilynol/estyniad

- Cydlynwch y grŵp ehangach i wneud cyfres o animeiddiadau y gellir eu cysylltu â'i gilydd ac yna rhowch y gwaith o'u cysylltu i greu cyfres i'r dysgwyr mwy galluog. Er enghraifft, pe bai un grŵp yn edrych ar beillio, gallai un arall edrych ar ffrwythloni planhigion, grŵp arall yn trafod gwasgariad hadau a grŵp arall yn edrych ar egino a thwf planhigion. Byddai hyn yn dangos cylch oes cyfan planhigyn o'u cysylltu â'i gilydd. Gellid defnyddio hyn wedyn fel cymorth addysgu i grwpiau iau.
- Gellid defnyddio camera mewn amrywiaeth o wahanol ffyrdd o gofnodi ac ymchwilio i arferion ac ymddygiad gwahanol blanhigion ac anifeiliaid, a sut maen nhw a'u hamgylchedd yn newid dros y tymhorau.

Mae gan y rhan fwyaf o dabledi, neu ffonau symudol amrywiaeth o wahanol opsiynau i:

- recordio dilyniant treigl amser o flodyn yn agor neu'r llanw'n dod i mewn.
- creu fideo symudiad araf o wenylen neu bryf yn symud.
- galluogi ffotograffiaeth pwynt sefydlog i ddangos sut mae amgylchedd yn newid dros amser.
- Gosod camera bywyd gwyllt ar dir eich lleoliad neu mewn coetir neu warchodfa natur leol i ddarganfod pa fywyd gwyllt sy'n ymweld.

## Chwilio am ragor o adnoddau dysgu, gwybodaeth, neu ddata?

Cysylltwch ag: [addysg@cyfoethnaturiolcymru.gov.uk](mailto:addysg@cyfoethnaturiolcymru.gov.uk) os gwelwch yn dda, neu ewch i <https://cyfoethnaturiol.cymru/dysgu>

Am fformatau gwahanol; print bras, neu ieithoedd gwahanol, cysylltwch ag:

[ymholiadau@cyfoethnaturiolcymru.gov.uk](mailto:ymholiadau@cyfoethnaturiolcymru.gov.uk)

0300 065 3000