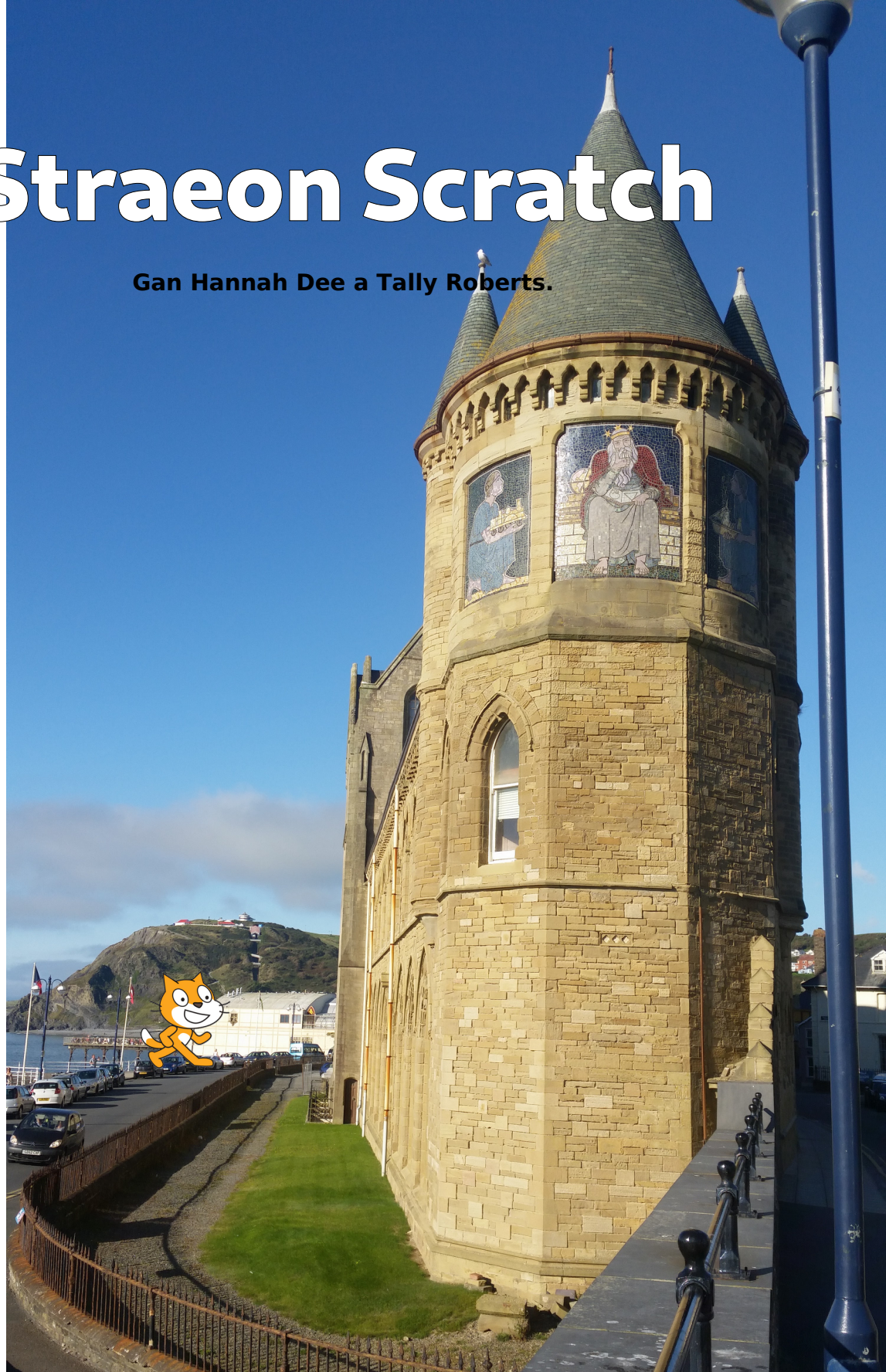


Straeon Scratch

Gan Hannah Dee a Tally Roberts.



1872 PRIFYSGOL
ABERYSTWYTH
UNIVERSITY

1872
150
2022



Cyngor Sir
CEREDIGION
County Council



Cynnwys	
Cynllunio stori.....	2
Cyflwyniad i Scratch.....	5
Dewis eich cymeriad.....	8
Gwneud i'ch cymeriad ddweud rhywbeth.....	11
Gwneud i'ch cymeriad symud.....	13
Newid y Gefnlen.....	16
Newid golygfa.....	17
Animeiddio dau neu fwy o gymeriadau ar yr un pryd.....	18
Ymddangos a diflannu.....	19
Cadw amser.....	20
Anfon negeseuon.....	20
Gwneud i'ch cymeriad droi.....	23
Gwneud i'ch cymeriad fynd yn llai a mynd yn fwy.....	24
Newid ymddangosiad eich cymeriad yn gyfan gwbl.....	26
Animeiddiadau enghreifftiol.....	28

Bwriad y llyfr gwaith hwn yw eich helpu i greu animeiddiadau yn Scratch. Mae'n cynnwys rhywfaint o wybodaeth am gynllunio stori, yna rhaglennu cymeriadau i symud a dweud pethau, gyda gwahanol gefndiroedd, amryfal gymeriadau'n rhyngweithio, a rhywfaint o raffeg. Fe'i hysgrifennwyd fel rhan o ddatliadau pen-blwydd Prifysgol Aberystwyth yn 150 ac mae'n cyd-fynd â rhai gweithdai cymunedol sy'n gweithio ar animeiddiadau am Aberystwyth: gobeithiwn y bydd yn ddefnyddiol i chi er mwyn gwneud animeiddiadau o bob math.



Cyngor Sir
CEREDIGION
County Council



Cynllunio stori

Mae dechrau, canol a diwedd i straeon. Mae iddynt hefyd gymeriadau (y bobl yn y stori), a lleoliad (lle mae'r stori'n digwydd).

Mae'r llyfr gwaith hwn yn eich helpu i benderfynu sut i drefnu eich stori a chasglu'r delweddau y bydd eu hangen arnoch i'w hanimeiddio.



Pwy yw'r cymeriadau yn eich stori? Ydyn nhw'n fodau dynol, yn anifeiliaid, robotiaid? Rhestrwch enwau eich cymeriadau yma:

1

2

3

4

5

Peidiwch â phoeni os nad oes gennych chi 5 cymeriad. Mae rhai straeon gwydych yn cynnwys dim ond un neu ddau o gymeriadau.

Nesaf, meddyliwch am leoliad eich stori. Ydi'r cyfan yn digwydd mewn un lle? Ynteu a oes gwahanol leoliadau? (Gallai ddechrau yn Aberystwyth, yna symud i roced, a gorffen ar y Lleuad).



Mae fy stori yn dechrau yn...

Yna mae'n symud i ...

Mae fy stori yn gorffen yn ...

Gan ein bod yn animeiddio'r stori (ac mae'r amser yn gyfyngedig) mae'n well dewis nifer fechan o leoliadau, hyd yn oed os yw hyn yn golygu gwneud dim ond rhan o'r stori i ddechrau. Gallwch bob amser ychwanegu mwy yn nes ymlaen.

Mae bwrdd stori yn helpu i osod eich stori mewn lluniau. Mae'n debyg i gartŵn o'r hyn sy'n digwydd yn y stori. Mae croeso i chi ddefnyddio'r templed hwn i lunio amlinelliad bras o'ch stori.



Golygfa 1	Golygfa 2	Golygfa 3

Bydd arnoch chi angen llun o bob cymeriad, a llun o'r cefndir ar gyfer pob lleoliad. Byddwch yn gwneud yr animeiddiad yn Scratch sy'n cynnwys dewis o Gorluniau. Os nad ydych chi eisiau'r un o'r rhain, gallwch naill ai ddod o hyd i ddelweddau ar y we, neu gallwch wneud llun o'ch cymeriad eich hun.

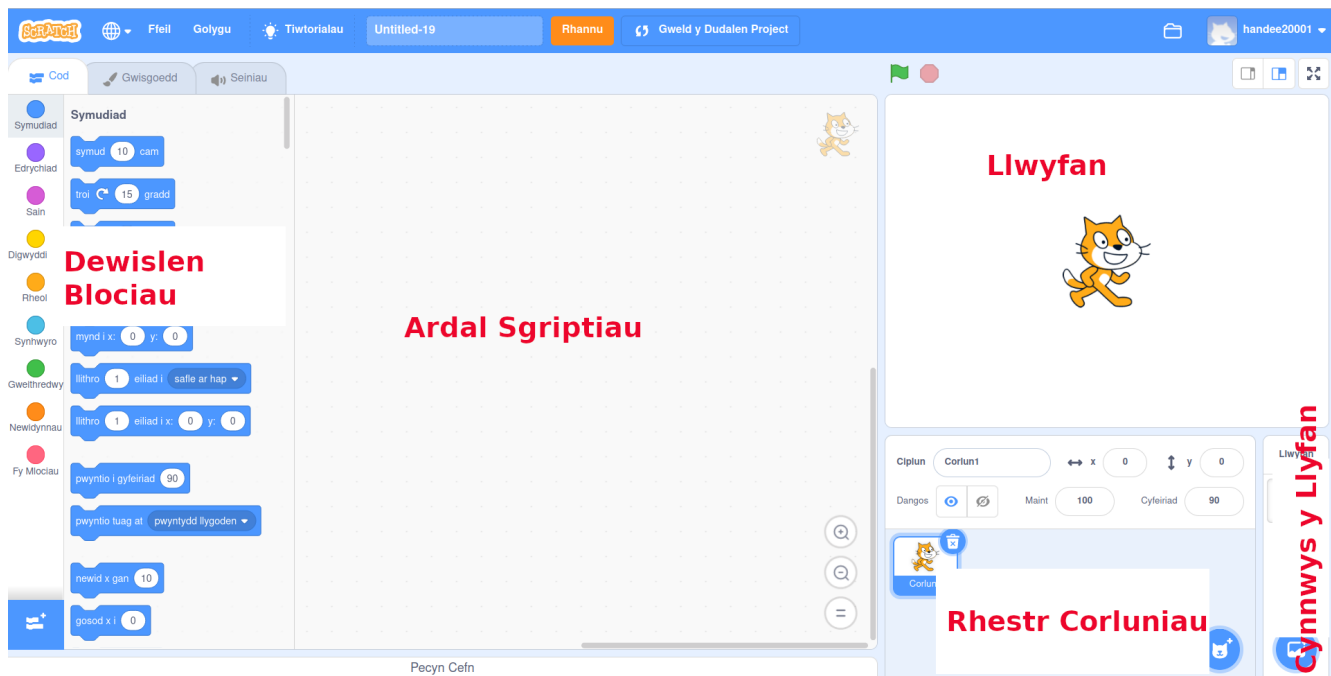
Mewn cyfrifiadureg ac mewn animeiddio rydyn ni'n galw'r delweddau (a'r synau) sy'n rhan o'n hanimeiddiad yn "Asedau". Mae'n syniad da casglu'r rhain cyn dechrau codio, er bod modd i chi barhau i ychwanegu at y casgliad o asedau mewn stori wrth fynd yn eich blaen. Mae'n hawdd newid eich meddwl hefyd ynglŷn ag ymddangosiad cymeriad, gwrthrych neu gefndir.

Cyflwyniad i Scratch

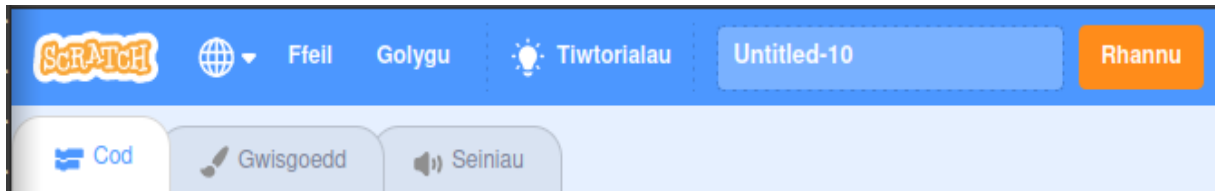
Iaith raglennu yw Scratch a gynlluniwyd i helpu pobl i ddysgu am gyfrifiaduron, animeiddio a rhaglennu. Mae'n ei gwneud yn hawdd symud delweddau o amgylch sgrin a chynnwys synau. Gallwch ei ddefnyddio ar gyfer pob math o brosiectau (gemau, celf, rhyngweithio, mathemateg), ond bydd y llyfryn hwn yn canolbwyntio ar Scratch gyfer adrodd straeon ac animeiddio.

Gallwch ddefnyddio Scratch ar borwr neu lawrlwytho'r fersiwn bwrdd gwaith. Mae fersiwn y porwr i'w weld yn <https://scratch.mit.edu>.

Isod mae delwedd o gynllun cyffredinol Scratch. Rydym wedi ychwanegu labeli ar gyfer rhannau allweddol o'r sgrin er mwyn eich helpu i ymglyfarwyddo â'r cynllun - edrychwch am y testun sydd wedi'i amlygu'n goch sy'n dangos pa bryd y defnyddir enwau'r labeli hyn



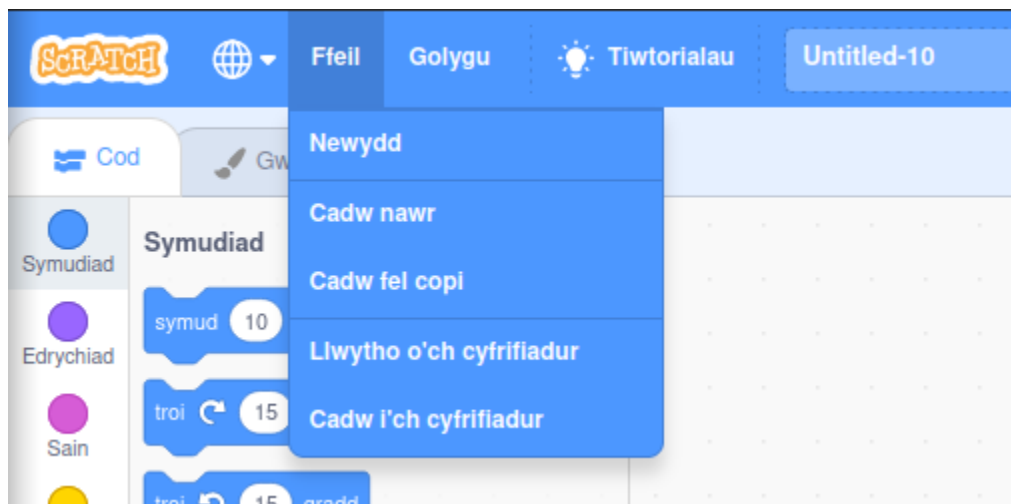
Y cam cyntaf yw creu enw ar gyfer ffeil eich animeiddiad. Gallwch wneud hyn drwy roi enw o'ch dewis yn y blwch agosaf at y botwm Rhannu. Yn y ddelwedd isod mae'n cynnwys y testun "Untitled-10" - bydd eich un chi yn dweud rhywbeth tebyg, a gallwch roi enw eich ffeil yn ei le.



Wrth i ni edrych ar res uchaf ffenestr Scratch mae'n werth inni grybwyll y ddewislen Ffeil. Mae hon yn wahanol os ydych chi'n defnyddio Scratch ar-lein neu all-lein.

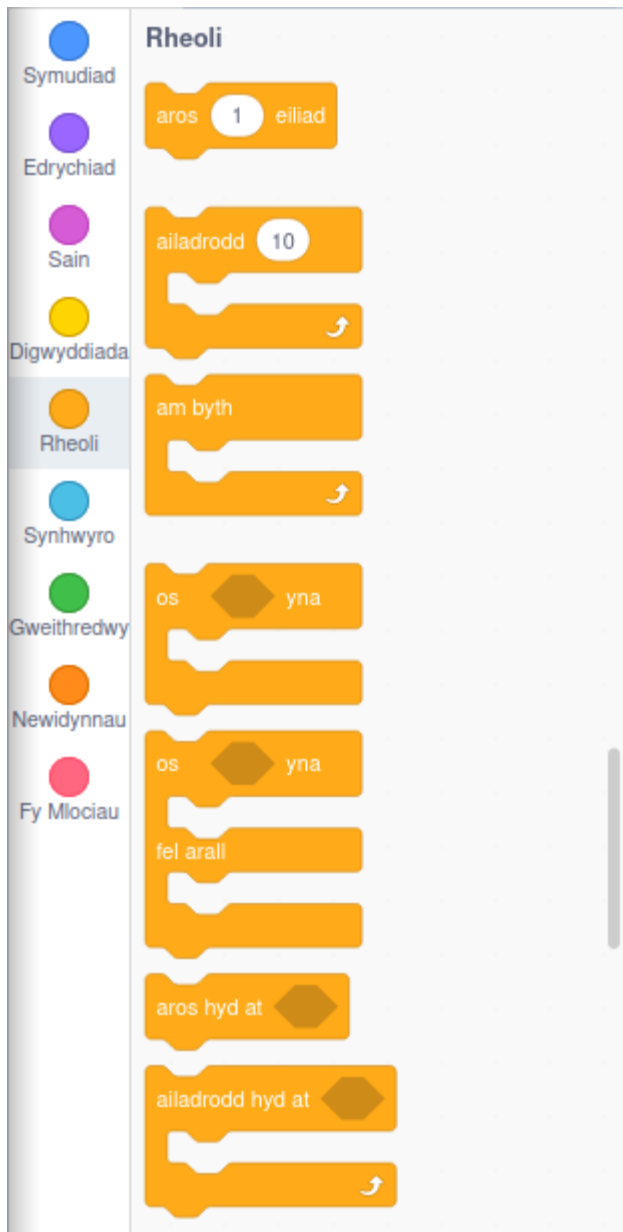
Scratch all-lein: Mae hwn yn ddarn o feddalwedd y gallwch ei lawrlwytho ac mae arno ddewislen Ffeil fel y rhan fwyaf o feddalwedd. Gallwch arbed eich animeiddiadau Scratch yn yr un ffordd ag y byddech chi'n arbed dogfen ar feddalwedd prosesu geiriau.

Scratch ar y we: Yma cewch gadw, gwneud copi, llwytho o'ch cyfrifiadur neu gadw i'ch cyfrifiadur. Mae Scratch yn cadw gwaith ar-lein ar safle Scratch yn ddiodyn.



Nawr rhowch funud i edrych ar y 'blociau' yn y **Ddewislen Blociau**.

Maent wedi eu trefnu yn wahanol categorïau yn ôl lliw. Golyga hyn ei bod yn haws gweld beth sy'n digwydd.



Gallwch sgrolio i lawr drwy'r gwahanol blociau gyda'r bar sgrolio, neu gallwch glicio ar un o'r cylchoedd lliw i neidio i'r blociau sydd mewn categori penodol.

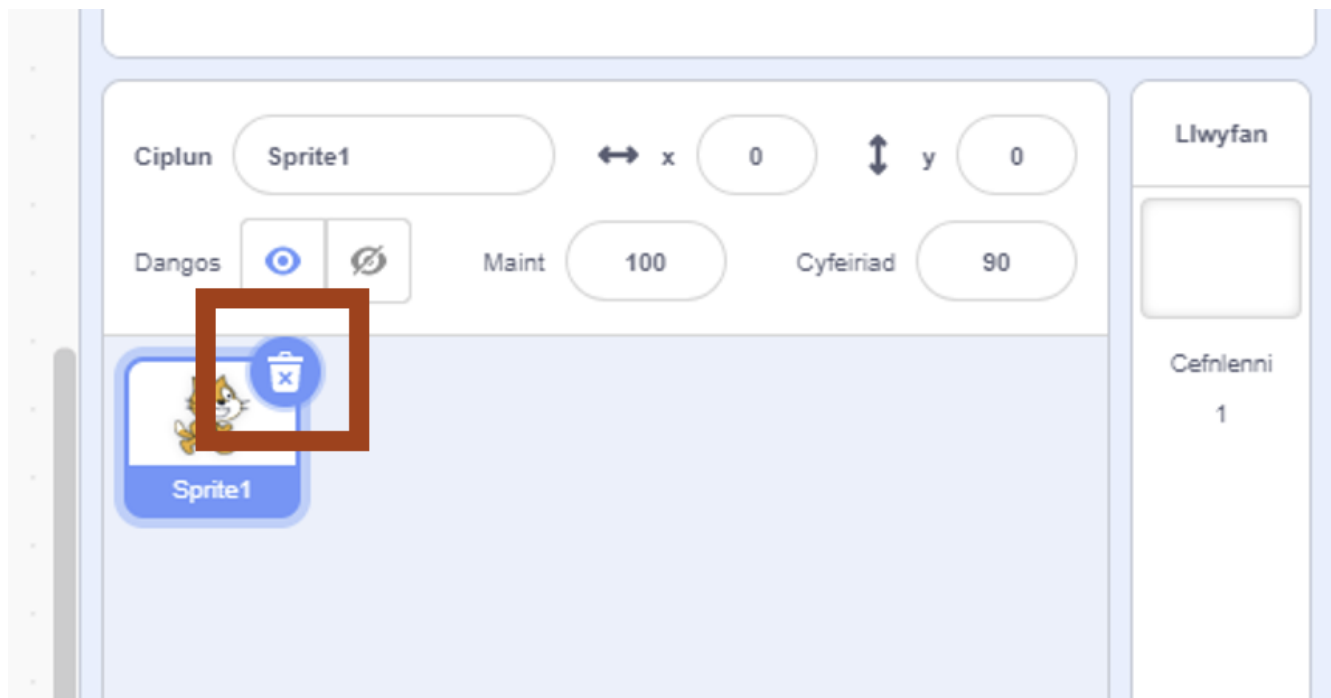
Mae'r llun ar y chwith yn dangos yr hyn y byddwch yn ei weld os byddwch chi'n neidio i'r blociau "Rheoli", sydd wedi eu lliwio'n felyn tywyll.

Dewis eich cymeriad

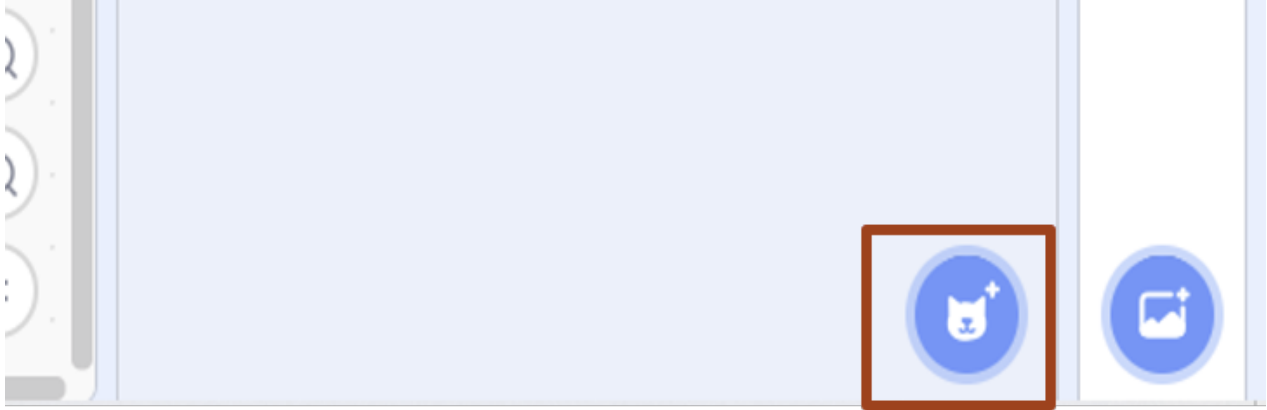
Os edrychwch chi ar eich **Llwyfan** fe welwch chi ddelwedd o gath. **Corlun** yw'r enw ar y ddelwedd. Fe welwch y ddelwedd hefyd yn y **Rhestr Corluniau**. Yn Scratch, mae pob cod a chyfarwyddyd yn gysylltiedig â Chorlun - cewch feddwl am Gorlun fel cymeriad yn eich stori.

Mae'n debyg nad ydych chi eisiau cath fel prif gymeriad, felly beth am inni newid y corlun.

Golyga hyn fod angen i ni ddileu'r gath oddi ar ein **Rhestr Corluniau** gan ddefnyddio llun y bin a ddangosir yma.

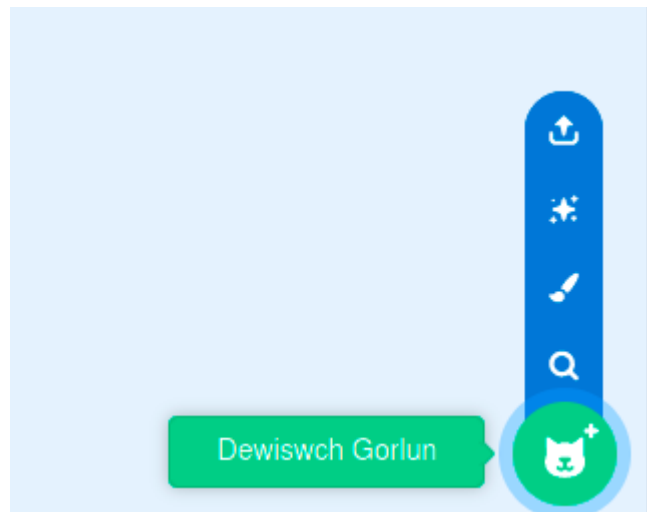


Mae ein **Llwyfan** nawr yn wag. Gallwn ychwanegu corlun newydd gyda'r eicon yn y **Rhestr Corluniau** a ddangosir isod.



Bydd hwn yn dangos dewis o wahanol gurluniau. Os ydych chi eisiau defnyddio un o'r rhain, ardderchog! Gallwch ddewis y ddelwedd a bydd yn ymddangos fel corlun.

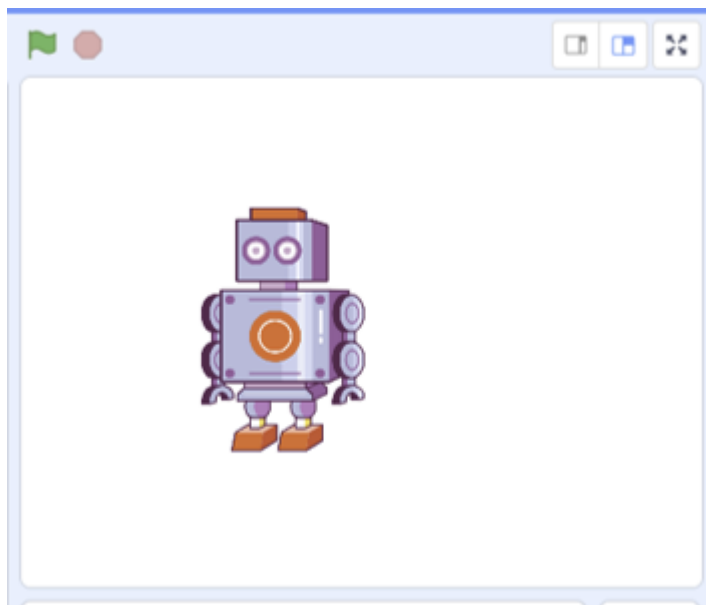
Os ydych chi eisiau llwytho eich delwedd eich hun i'w defnyddio fel corlun, hofrwch y cyrchwr dros ben eicon y gath "Corlun Newydd" a bydd dewislen yn ymddangos. Mae'r ddewislen hon yn gadael i chi wneud llun corlun gyda golygydd (y brws paent), cael corlun ar hap (y sêr) neu lwytho delwedd (y saeth a'r blwch).



Gallwch uwchlwytho'r rhan fwyaf o fathau o ffeiliau delwedd fel corlun. Fodd bynnag, os oes cefndir i'ch delwedd mae'n haws ac yn

well tynnu'r cefndir hwnnw gyda phhecyn delweddau (fel Paint, neu Gimp) nag ei lwytho i Scratch a cheisio ei dacluso yn y fan honno.

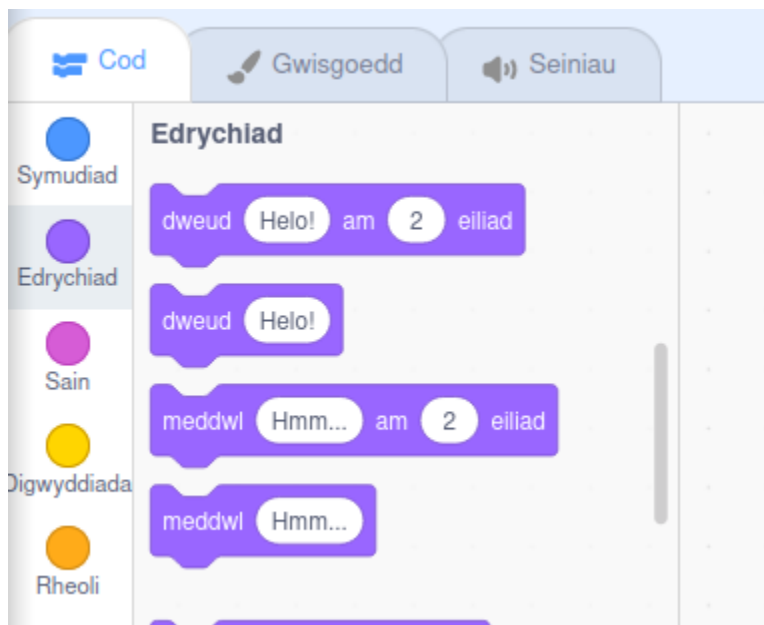
Dylai eich **Llwyfan** bellach edrych fel hyn:



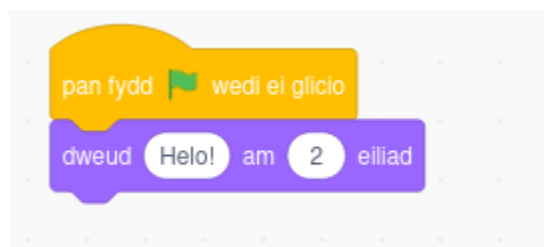
ond yn dangos eich delwedd chi yn hytrach na'r robot.

Gwneud i'ch cymeriad ddweud rhywbeth

Er mwyn gwneud i'ch cymeriad ddweud rhywbeth, rydym ni'n defnyddio blociau o'r adran "Edrychiad". Mae'r rhain yn flociau piws. Llusgwch un o'r rhain (er enghraifft y bloc "Dweud Helo am 2 Eiliad") o'r **Rhestr Blociau** i'r **Ardal Sgriptiau**.



Drwy symud blociau i'r **Ardal Sgriptiau** rydym ni'n dweud wrth Scratch beth hoffem ni i'n corluniau ei wneud. Rhaid gwneud mwy na dim ond gosod y blociau yno, serch hyn, rhaid i chi hefyd roi gwybod i

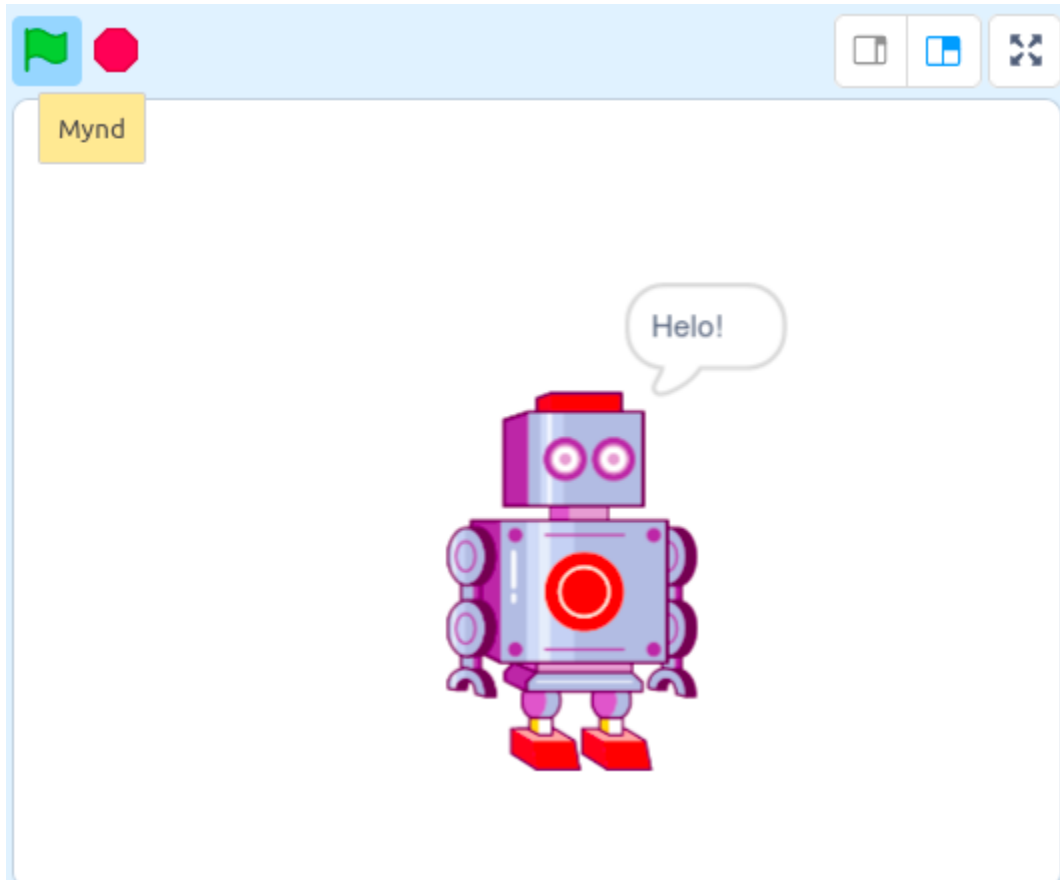


Scratch *pa bryd* yr hoffech chi iddo wneud pethau. Fe wnawn ni hyn drwy lusgo rhywbeth o'r categori "Digwyddiadau" melyn.

"Pan fydd y fflag werdd wedi ei glicio" yw'r bloc rydym ni'n ei ddefnyddio fel arfer i gychwyn rhaglen scratch, felly llusgwch y bloc hwnnw nes ei fod yn clicio i'r lle uwch ben y bloc "Dweud helo!" piws .

Ar y **Llwyfan** y byddwch chi'n profi eich rhaglen. Wrth ysgrifennu rhaglen, mae'n syniad da ei phrofi ar ôl pob newid i'r **sgript**. Isod mae delwedd o'r **Llwyfan**.

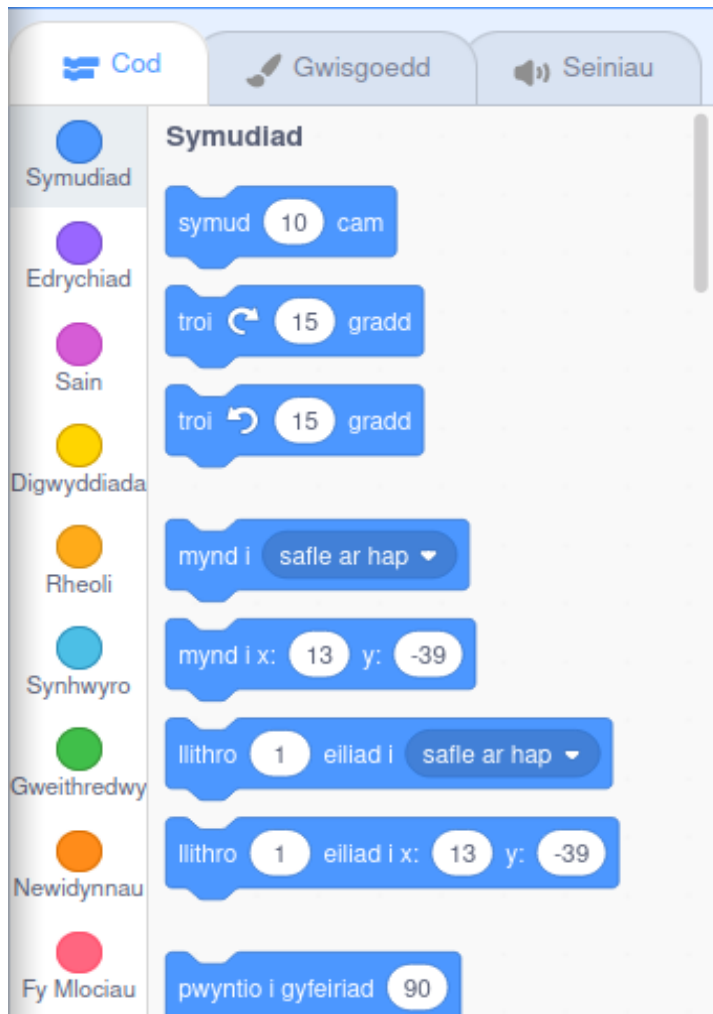
Gyda'r fflag werdd ar dop y sgwâr ar y chwith y mae dechrau ein rhaglen. Rhowch gynnig ar glicio'r fflag nawr, a dylai eich corlun ddweud "Helo!"



Ceisiwch newid y bloc "dweud helo" i bloc "meddwl helo". Beth yw'r gwahaniaeth?

Gwneud i'ch cymeriad symud

Nawr mae'n amser gwneud i'n cymeriad symud. Mae blociau symudiad Scratch yn las ac yn ymddangos ar frig y **Rhestr Blociau**.



Dewch o hyd i bloc 'mynd i x: y:' yn y **Rhestr Blociau**, fel y dangosir yn y ddelwedd ar y chwith. Nawr cliciwch a llusgwch y bloc i'r **Ardal Sgriptiau**.

Dylai fod yn bosib i chi ei lusgo rhwng y ddau floc sydd yno'n barod, fel ei fod yn eistedd oddi tan y bloc "pan fydd fflag werdd wedi ei glicio" ac uwch ben y bloc "Dweud Helo!"

Rhowch gynnig ar glicio'r fflag werdd er mwyn gweld beth sy'n digwydd. Os nad oes dim yn digwydd, ceisiwch newid y rhifau ger yr x: a'r y: - gallwch deipio rhifau newydd

Arbrofwch er mwyn gweld pa werthoedd i x ac y sy'n gweithio orau i chi.

Beth yw effaith rhifau minws? Beth yw'r x mwyaf y gallwch ei ddefnyddio sy'n golygu bod eich **Corlun** ar y **Llwyfan** o hyd?

Fel rydych chi wedi gweld o bosib, os yw'r corlun yn lleoliad x, y yn barod, ni fydd yn symud. Efallai eich bod chi wedi canfod hefyd bod rhifau minws x ar gyfer symud i ochr chwith y **Llwyfan**, a bod rhifau minws y ar gyfer symud i hanner isaf y **Llwyfan**.



Nawr ychwanegwch bloc newydd i'ch sgript. Llusgwch bloc "llithro 1 eiliad i x: y:" i'r **Ardal Sgriptiau**. Gosodwch y bloc uwch ben neu o dan y bloc "dweud Helo" - eich penderfyniad chi. Newidiwch werthoedd x ac y i bethau sy'n gwneud synnwyr i chi, a daliwch ati i brofi (daliwch i glicio'r fflag werdd er mwyn gweld sut mae'n gweithio).

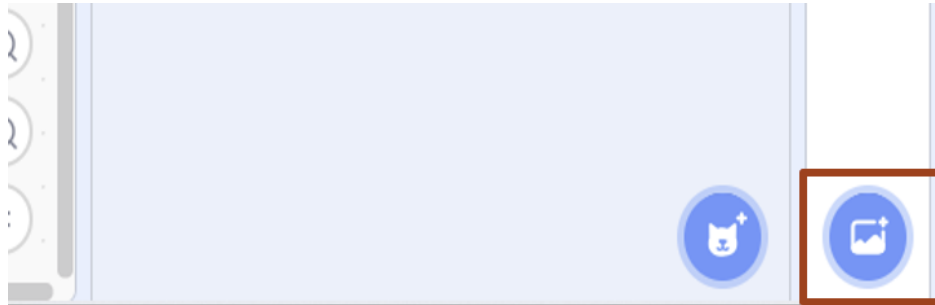


Dylai eich blociau edrych yn debyg i hyn, a phan fyddwch chi'n clicio'r fflag werdd, dylai eich corlun symud a dweud rhywbeth.

Nawr mae gennym ni ddechrau stori wedi'i hanimeiddio.

Newid y Gefnlen

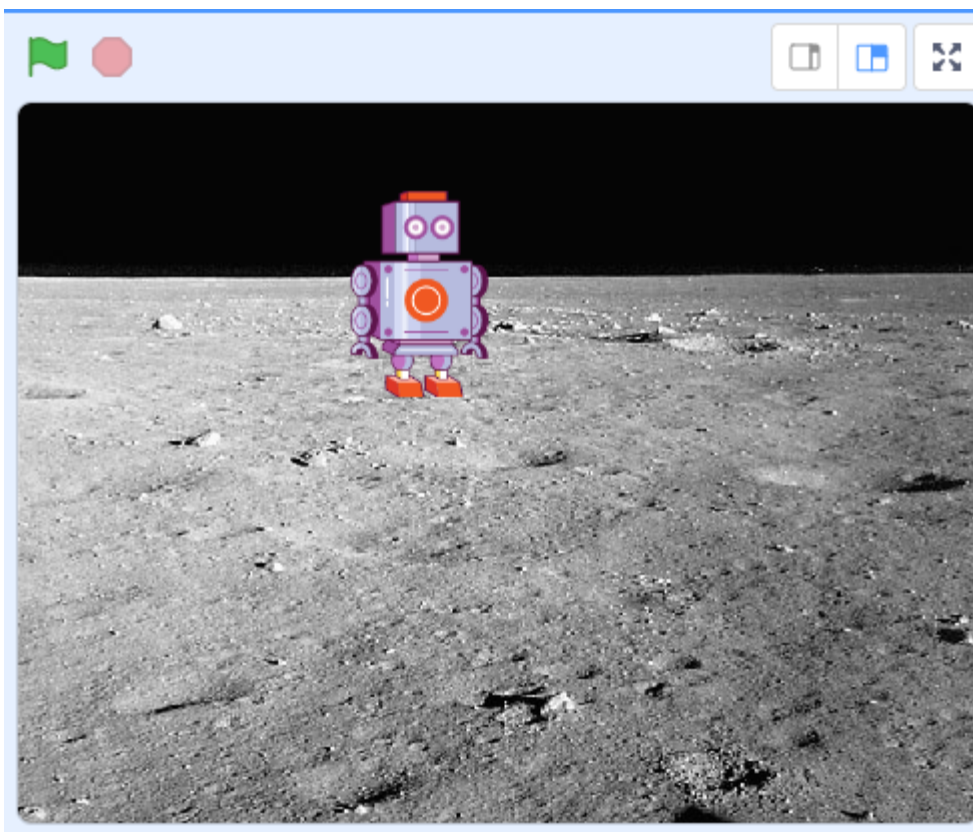
Nawr rydym ni angen cefndir ar gyfer eich stori. Rydym ni'n gwneud hyn mewn ffordd debyg iawn i'r ffordd yr ychwanegir corlun newydd. Mae eicon ychwanegu Cefnlen ar waelod y **Cynnwys Llwyfan**.



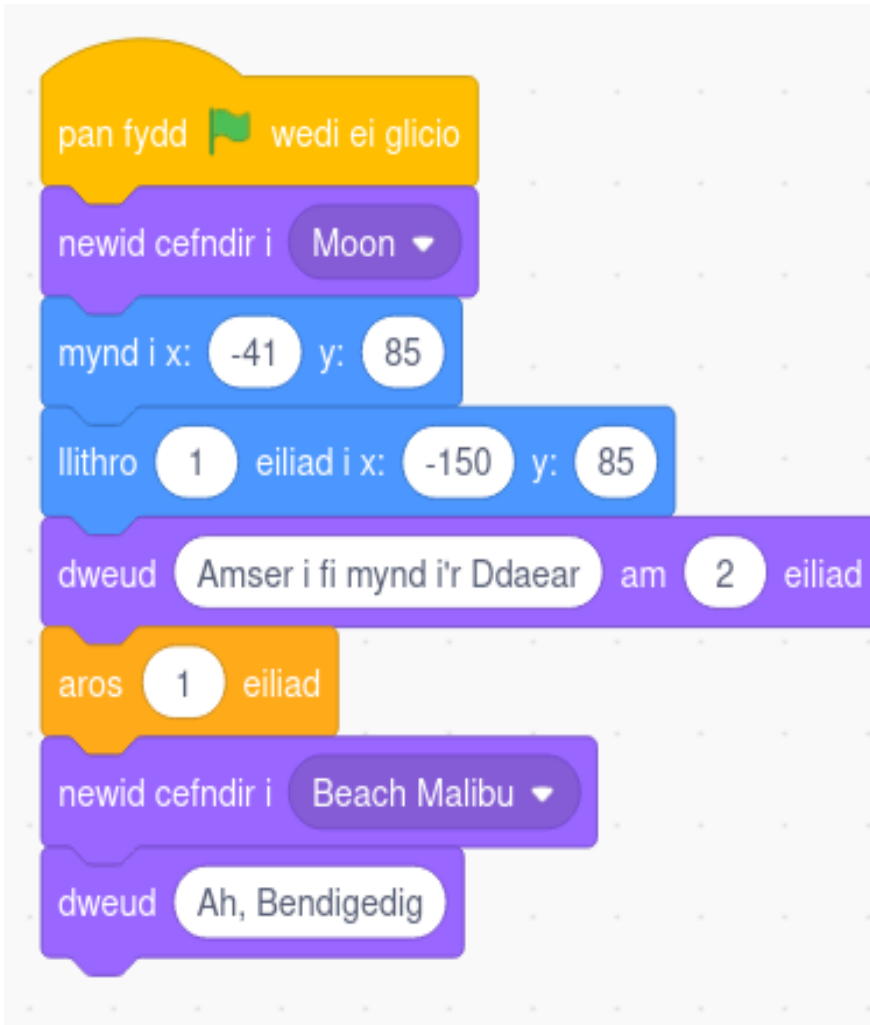
Gweler y ddelwedd isod.

Dewiswch Gefnlen sy'n gweithio ar gyfer eich stori chi. Yn yr enghraifft hon, rydym ni wedi dewis delwedd wyneb y lleuad o'r rhestr. Os hoffech chi ychwanegu eich Cefnlen eich hun, yr un yw'r dull â'r drefn ag a ddefnyddiwyd i ychwanegu eich corlun eich hun.

Dylai eich **Llwyfan** bellach edrych yn debyg i hyn:



Newid golygfa



Rydym ni wedi gweld gyda'r Symudiad y bydd Scratch yn cofio'r peth olaf a wnaethpwyd - felly os byddwch chi'n symud corlun neu'n newid Cefnlen, o'r fan honno y byddwch chi'n cychwyn y tro nesaf y byddwch yn clicio'r fflag werdd. Dyna pam ei bod yn bwysig cychwyn gyda bloc "newid cefndir i" ar yr un pryd ag y byddwch yn pennu lleoliad eich corluniau.

Mae'r sgrïpt animeiddio a ddangosir yma yn gwneud hyn - mae'n

gosod y gefnlen, yn symud y corlun, ac yna'n bwrw ymlaen â'r animeiddiad.

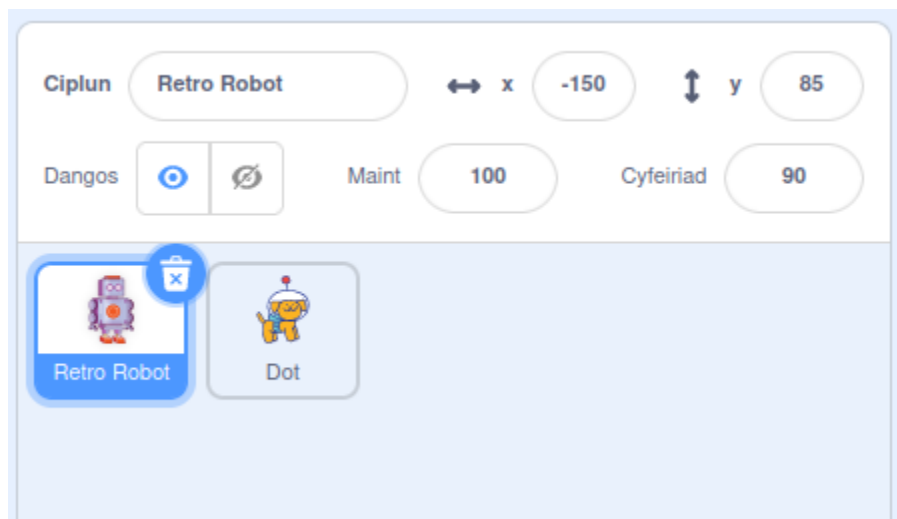
Os mai dim ond un cymeriad sydd gennych chi, mae hyn yn wych ac yn ddigon i adeiladu stori lle mae'r cymeriad hwnnw'n symud o gwmpas ac yn archwilio. Fodd bynnag, mae gan y rhan fwyaf o straeon fwy nag un cymeriad, ac rydym ni eisiau i'r cymeriadau hyn siarad gyda'i gilydd.

Animeiddio dau neu fwy o gymeriadau ar yr un pryd

Mae gan bob Corlun ei set ei hun o sgriptiau. Gallwch ychwanegu llawer o wahanol gorkuniau (cymeriadau) i'ch animeiddiad ac ychwanegu sgriptiau gwahanol ar gyfer pob un. Gallech feddwl am y stori fel drama, gyda phob Corlun yn cofio ei linellau a'i gyfarwyddiadau llwyfan ei hun.

Mae hyn yn golygu y bydd gan bob corlun ei **ardal sgriptiau** ei hun. Felly os oes gennych chi ddau gorkun bydd gennych chi ddwy set hollol wahanol o gyfarwyddiadau. Cewch newid rhwng y rhain gyda'r **rhestr corluniau** - os byddwch yn ychwanegu mwy o gorkuniau, byddant i gyd yn ymddangos yn y rhestr corluniau a gallwch ddewis un trwy glicio arno. Mae hyn yn rhoi border glas i'r corlun gweithredol, ac mae'r eicon bin "dileu corlun" yn ymddangos.

Mae'r llun isod yn dangos rhestr corluniau sy'n cynnwys dau gorkun ("Dot" a "Retro Robot") gyda "Retro Robot" wedi'i ddewis.



Un peth i'w gofio yw bod unrhyw newid yn y cefndir yn digwydd i'r olygfa, felly rydym yn cynghori cael un **prif** gymeriad sydd yno drwy'r amser (neu'r rhan fwyaf o'r amser) a rhoi'r holl flociau cod newid golygfa yn **ardal sgriptiau** y Corlun hwnnw. Nid oes rhaid i chi wneud hyn, ond mae'n ei gwneud yn haws dod o hyd i unrhyw wallau.

Os byddwch chi'n rhoi gweithred i bob corlun ei wneud “pan fydd y fflag werdd wedi ei glicio” yna rydych chi'n gwybod y bydd pob un o'ch corluniau yn cychwyn ar yr un pryd.

Ymddangos a diflannu



Efallai y byddwch chi eisiau i gorkluniau penodol ymddangos neu ddiflannu mewn golygfa. Gallwch wneud hyn gyda blociau dangos a chuddio. Gall hyn fod yn ddefnyddiol ar gyfer corlun rydych chi am iddo ymddangos yn nes ymlaen mewn animeiddiad, neu gall fod yn ddefnyddiol ar gyfer corluniau sydd wedi gwneud eu gweithredoedd ac nad oes iddynt ran bellach yn y stori.

Mae'r blociau a ddangosir yma yn cuddio corlun pan fydd y fflag werdd yn cael ei chlicio, sy'n golygu bod y corlun yn dechrau yn anweledig.

Os oes gennych chi gorklun sy'n dechrau'n weladwy ac yna'n cuddio, efallai y bydd angen i chi ddechrau eich sgript gyda bloc “dangos” gan y bydd Scratch yn cofio sut roedd y corlun yn gorffen y sgript. Os byddwch chi'n gweld bod eich corluniau'n diflannu a ddim yn ailymddangos, mae hyn yn rhywbeth i gofio edrych arno.

Cadw amser



Un ffordd o wneud i gornluniau weithio'n dda gyda'i gilydd yw eu cael i gadw amser. Os ydych chi'n gwybod bod golygfa'n para nifer penodol o eiliadau, gallwch wneud i unrhyw gornluniau sydd mewn golygfeydd diweddarach ymddangos ar ôl gohirio'r nifer cywir o eiliadau.

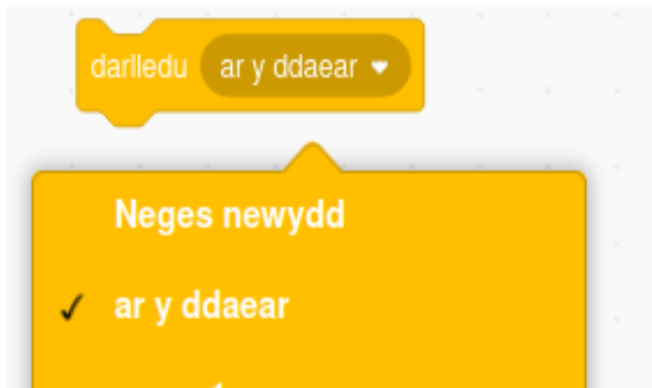
Mae hyn yn gweithio'n dda os gallwch chi gynllunio'ch animeiddiad yn ofalus, a chyfrifo amser gweithredoedd. Fodd bynnag, mae ffyrdd eraill o gydlynu corluniau.

Anfon negeseuon

Mae'n bosib mai ffordd haws o wneud i gornluniau weithio'n dda gyda'i gilydd yw cael un corlun i wneud rhai pethau (dweud pethau, symud o gwmpas) ac yna **darlledu** neges y gall y corluniau eraill wrando amdani. Gellir meddwl am hyn yn debyg i wrando am giw mewn drama.

Mae enghraifft o hyn i'w weld ar y dudalen nesaf. Mae Retro Robot yn cychwyn yr animeiddiad cyfan ar y lleuad, yn symud ychydig, ac yn dweud "Amser i mi fynd i'r Ddaear!". Yna mae'r cefndir yn newid i draeth, mae robot Retro yn dweud "Dyna welliant" ac mae Dot y Ci Gofod yn ymddangos ac yn neidio i fyny ac i lawr.

Y ffordd y gwnawn hyn yw bod y cod ar gyfer Retro Robot yn anfon neges pan fydd y cefndir yn newid, ac mae'r cod ar gyfer Dot y Ci Gofod yn gwrando am y neges honno.



I ddarlledu neges, ewch i'r blociau Digwyddiadau a dewis bloc "darlledu". Mae ynddo gwymplen lle gallwch ddewis rhwng negeseuon parod, neu gallwch ddewis creu Neges newydd.

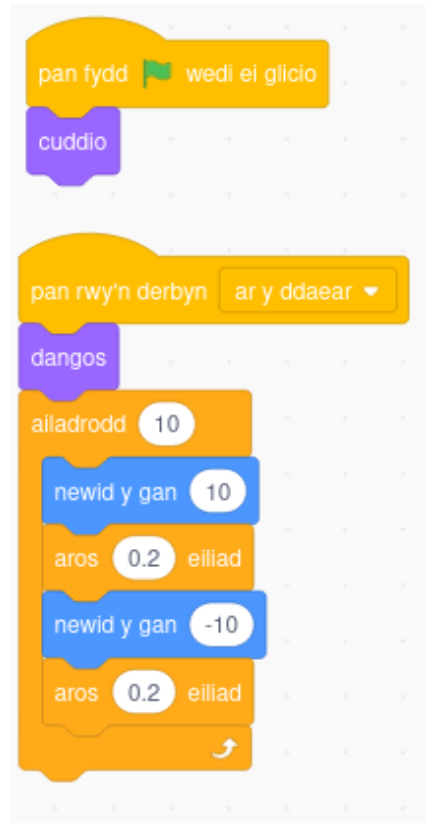
Dyma'r cod ar gyfer dau gorlun, gyda'r negeseuon yn cael eu trosglwyddo gan Retro Robot i Dot y Ci gofod.

Blocciau sgript Retro Robot



```
pan fydd [wedi ei glicio]
newid cefndir i [Moon]
mynd i x: [-41] y: [85]
llithro [1] eiliad i x: [-150] y: [85]
dweud [Amser i fi mynd i'r Ddaear] am [2] eiliad
aros [1] eiliad
newid cefndir i [Beach Malibu]
darlledu [ar y ddaear] ac aros
dweud [Ah, Bendigedig]
```

Blocciau sgript Dot y Ci Gofod



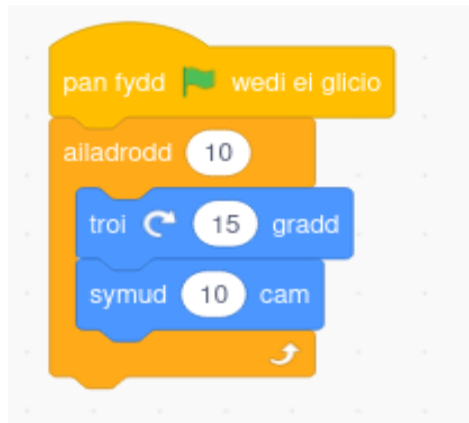
```
pan fydd [wedi ei glicio]
cuddio
pan rwy'n derbyn [ar y ddaear]
dangos
alladrodd [10]
newid y gan [10]
aros [0.2] eiliad
newid y gan [-10]
aros [0.2] eiliad
```

Gwneud i'ch cymeriad droi

Erbyn hyn mae gennych chi gefnlenni sy'n newid, cymeriadau'n symud, yn dweud pethau ac yn rhyngweithio, gallwn nawr edrych ar rywfaint o syniadau mwy blaengar ar gyfer symud o gwmpas a newid ymddangosiad.

Mae pob Corlun yn cofio ei leoliad, a pha gyfeiriad mae'n ei wynebu. Golyga hyn y gallwch ddweud wrth gorluniau am "symud 10 cam" ymlaen, a "troi 15 gradd", a gorchmynion eraill er mwyn symud. Wnaethom ni ddim cychwyn gyda'r rhain gan y gallant fod braidd yn ddryslyd.

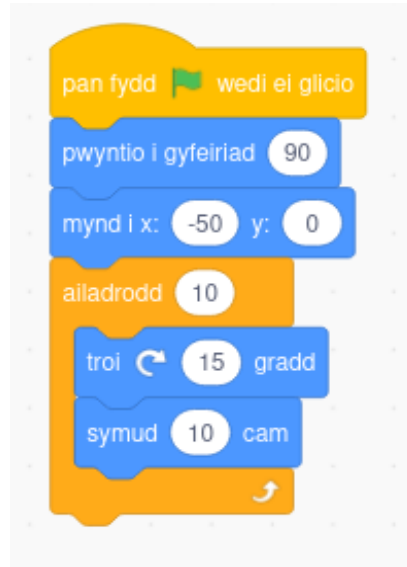
Ychwanegwch gorlun, a rhowch gynnig ar set o flociau fel hyn:



Pan fyddwch yn clicio ar y fflag werdd i brofi'r cod hwn fe welwch y Corlun yn troi o gwmpas. Fodd bynnag, y tro nesaf y byddwch yn clicio ar y fflag werdd, bydd y Corlun yn dechrau o le bynnag y cyrhaeddodd ar ddiwedd y set o flociau. Arbrowfch gyda rhifau gwahanol yn y ddolen "Ailadrodd 10", y troi, a'r camau.

Gan fod Scratch yn cofio cyfeiriad a lleoliad Corluniau bob tro y mae'n rhedeg, gall fod yn anodd gwneud i bethau gael eu hailadrodd. Mae hyn yn iawn ar gyfer rhai rhaglenni ond nid ar gyfer animeiddiadau nac adrodd straeon - pan fyddwch chi'n creu animeiddiad, yn gyffredinol mae angen iddo ddechrau yn yr un lle bob tro.

Gelwir hyn yn **ymgychwyniad** mewn cyfrifiadura a gwnawn hyn drwy nodi'n benodol lle rydym ni eisiau i bethau ddechrau - rydym yn nodi lleoliad neu werth cychwynol ar gyfer pethau fel nad ydym yn cofio hen werthoedd yn ddamweiniol a dechrau yn y lle anghywir.



Ceisiwch ychwanegu rhai blociau ymgychwyn i'ch prawf - dywedwch wrth y corlun lle rydych chi eisiau dechrau gyda bloc "mynd i x: y:" ac i ba gyfeiriad rydych chi eisiau iddo fod yn edrych gyda bloc "Pwyntio i gyfeiriad".

Gwneud i'ch cymeriad fynd yn llai a mynd yn fwy

Gallwch wneud i'ch cymeriad fynd yn llai a mynd yn fwy mewn ffordd debyg, ond mae'n rhaid i chi feddwl am ymgychwyn yn yr un modd hefyd.

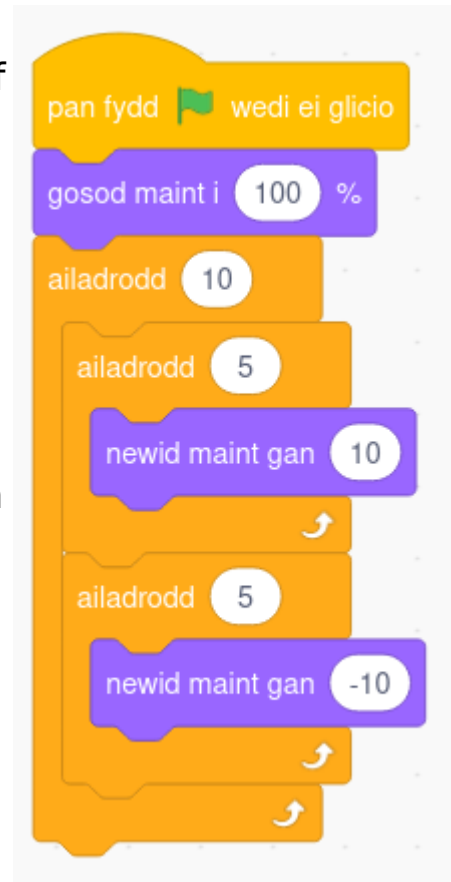
Daw newid maint eich cymeriad o dan gategori "Edrychiad". Rhowch gynnig ar y set hon o flociau a gweld beth yw'r effaith:



Mae pobl yn aml yn newid meintiau mewn animeiddiadau er mwyn rhoi'r argraff bod cymeriad yn symud yn bellach i ffwrdd neu'n dod yn agosach. (Mae pethau'n mynd yn llai pan fyddant yn mynd ymhellach i ffwrdd, ac yn fwy pan fyddant yn dod yn agosach)

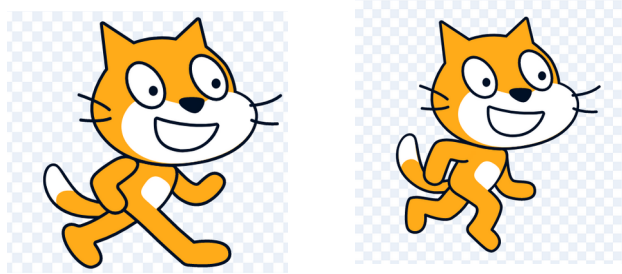
Rydym ni wedi defnyddio rhywfaint o ddolenni ailadrodd yn yr adrannau diwethaf er mwyn newid pethau dro ar ôl tro. Er mwyn dod â'r adran hon ar newid maint eich Corluniau i ben, rhowch gynnig ar y ddolen nythol hon sy'n ailadrodd, lle mae'r corlun yn mynd yn llai (newid maint gyda rhif negyddol) ac yn fwy (newid maint gyda rhif positif).

Gallai hyn gael effaith ryfedd ar Gorlun sy'n cynrychioli cymeriad, ond os oes gennych chi gorlun sy'n cynrychioli tân sy'n symud, neu wrthrych arall cefndirol sy'n newid, gall y mathau hyn o ddolenni fod yn ddefnyddiol iawn.



Newid ymddangosiad eich cymeriad yn gyfan gwbl

Yn aml mae gan y corluniau sydd wedi'u cynnwys yn Scratch wahanol wisgoedd y gellir eu defnyddio i newid eu hymddangosiad. Gall gwisgoedd olygu'r un creadur mewn ystum gwahanol, neu greadur perthynol. Er enghraifft, dyma'r gwisgoedd gwahanol ar gyfer corlun y Gath:



Fe welwch mai'r un cymeriad sydd yma, ond bod yr ystum ychydig yn wahanol.

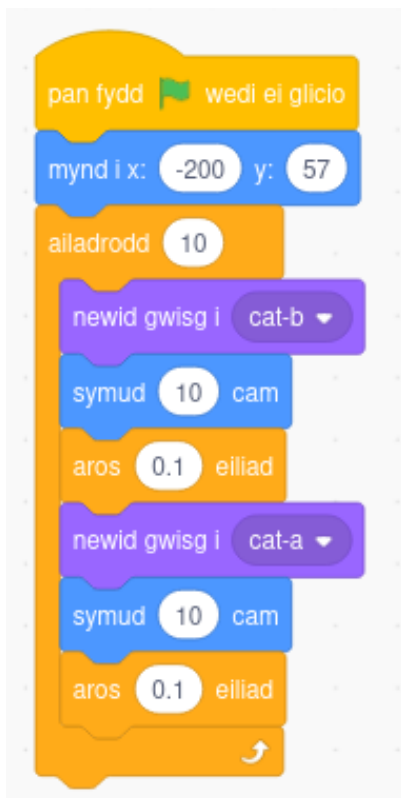
Mae bloc yn y categori edrychiad sy'n gadael i chi symud rhwng gwisgoedd: bydd y gwymplen yn y bloc "newid gwisg i:" yn newid fel

ei fod yn cyfateb i'r gwisgoedd sydd ar gael ar gyfer y corlun presennol.

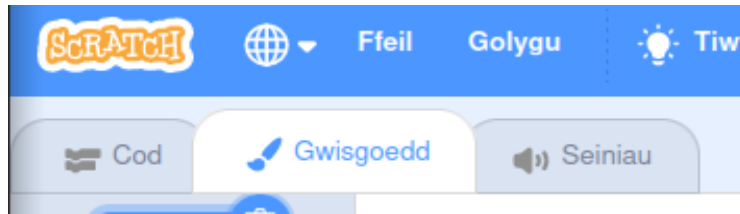
Mae'r set o flociau a ddangosir ar y chwith yn animeiddio ein cath yn cerdded (wel, mae pawen y gath yn symud).

Efallai eich bod wedi sylwi bod tabiau i'w gweld ar frig tudalen Scratch. Hyd yn hyn rydym wedi bod yn defnyddio'r tab Cod i symud pethau o gwmpas a newid Cefnlenni gyda blociau.

Mae'r tab "Gwisgoedd" yn gadael i chi ychwanegu mwy o wisgoedd i Gorlun, golygu Corluniau, a chreu eich corluniau eich hun. Yn aml mae gan y corluniau sy'n dod gyda Scratch amryfal wisgoedd. Hyd yn hyn rydym wedi bod

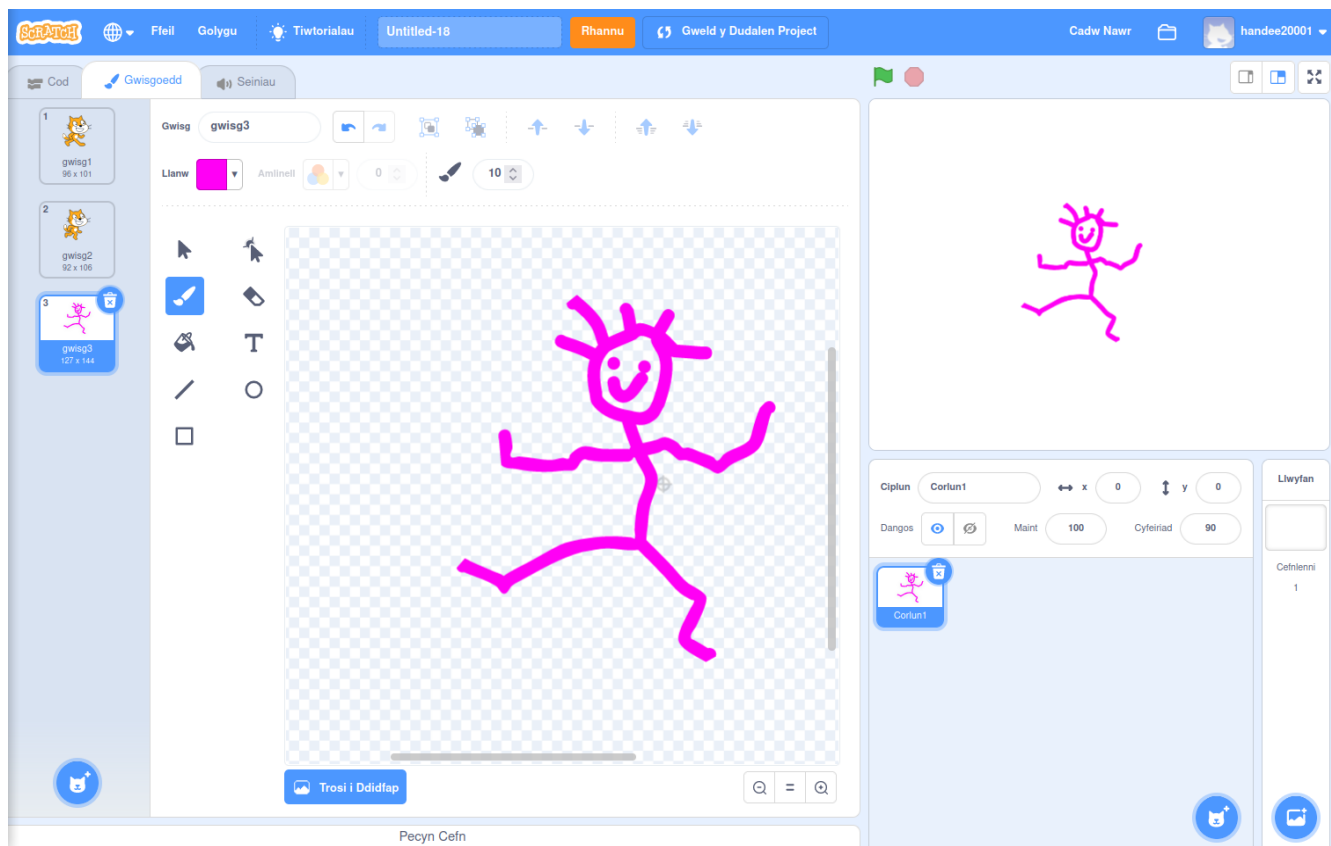


yn meddwl am bob corlun fel delwedd, ond mewn gwirionedd, gall fod yn gasgliad o ddelweddau.



Cliciwch ar “Gwisgoedd” nawr i weld y gosodiadau.

Ar ochr chwith y ffenestr mae rhestr o holl wisgoedd y Corlun presennol. Os ydych chi eisiau gwneud mân newidiadau i wisg, gallwch ddyblygu'r gwisgoedd presennol trwy glicio botwm dde y llygoden a dewis “dyblygu”, yna defnyddio golygydd Scratch i wneud mân newidiadau.



Animeiddiadau enghreifftiol

Yn olaf, os hoffech chi weld rhai enghreifftiau o animeiddiadau byr sy'n defnyddio'r technegau yn y llyfr hwn mae gennym ni rai i'w dangos i chi.

- <https://scratch.mit.edu/projects/747885291> Cath yn chwilio am ddeinosor
- <https://scratch.mit.edu/projects/727210103/> Draig newynog yn rhoi Llyfrgell Tref Aberystwyth ar dân
- <https://scratch.mit.edu/projects/739605624/> Robot unig yn mynd i'r traeth i chwilio am ei gi.

Ar gyfer unrhyw un o'r rhain gallwch glicio “Gweld tu mewn” i weld y blociau a'r ffordd y maen nhw'n ffitio gyda'i gilydd.