



# Gorffennol Digidol Digital Past - 2020

## UWCHGYLCHU TREFTADAETH DDIGIDOL 3D

**Anthony Corns: Rheolwr Technoleg, [The Discovery Programme](#)**

Yn 2015, cwblhaodd y Rhaglen Ddarganfod ei chyfraniad i'r prosiect 3D-ICONS lle defnyddiwyd amrywiaeth o dechnolegau a dulliau geo-ofodol i ddogfennu'n ddigidol fwy na 200 o safleoedd archaeolegol, henebion ac adeiladweithiau hanesyddol mewn 3D. Yna cafodd y setiau data a gynhyrchwyd eu modelu a'u delweddu i'w haildefnyddio gan y cyhoedd: defnyddiwyd y platform Sketchfab ar gyfer arddangos ac Europeana ar gyfer y metadata cysylltiedig.

Ers cwblhau'r prosiect, mae'r data a grëwyd wedi cael eu haildefnyddio gan lawer o unigolion gwahanol sydd wedi llwyddo i fanteisio ar y cynnwys digidol ar draws amrywiaeth o ddisgyblaethau a diwydiannau, gan gynnwys:

**Twristiaeth** – Datblygu profiad i ymwelwyr wedi'i seilio ar Safle Treftadaeth Byd Brú na Bóinne, gan gynnwys creu taith rithwir drwy Knowth a datblygu canolfan celf fegalithig lle mae data sganio cydraniad-uchel wrth galon y dulliau cyflwyno.

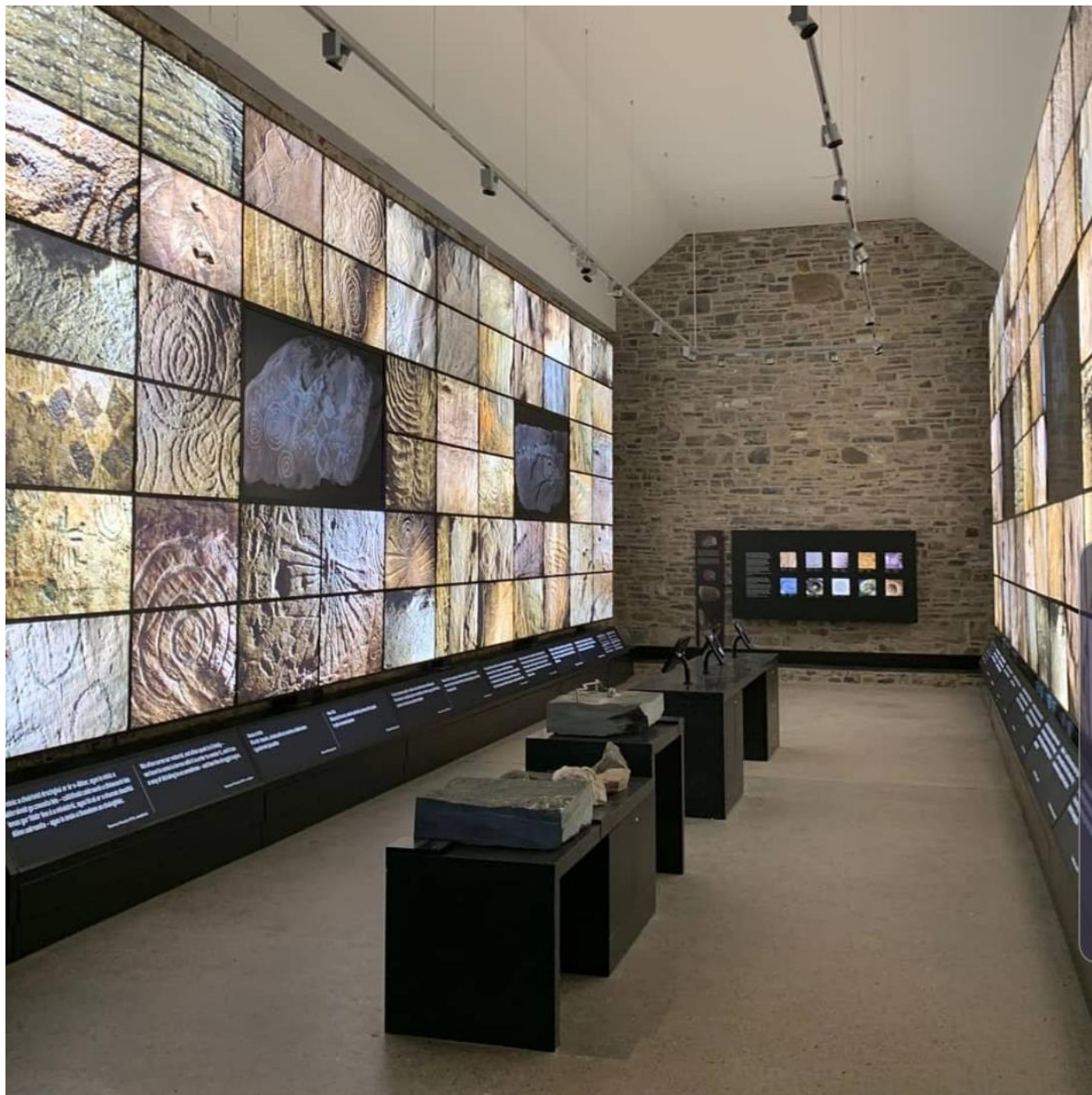
**Y Sectorau Celf a Chreadigol** – Drwy fanteisio ar fodolau data 3D gwreiddiol o wrthrychau treftadaeth ddiwylliannol mae artistiaid wedi ailddychmygu'r gwrthrychau hyn gan ddefnyddio dulliau dylunio gwahanol i greu gweithiau celf analog newydd.

**Gemau Fideo** – Mae creu a datblygu cynnwys 3D wedi'i retopologeiddio ar gyfer gwrthrychau a lleoedd treftadaeth ddiwylliannol yn galluogi'r gymuned creu gemau fideo i ddefnyddio asedau realistig "parod ar gyfer gemau" yn y cam datblygu.

**Cadwraeth** – Drwy greu replicâu digidol, gallwn reoli ein hadeiladau hanesyddol yn effeithiol drwy fonitro ac atgynhyrchu nodweddion pensaernïol.

**Y Diwydiant Ffilm/Teledu** – Mae safleoedd treftadaeth yn darparu'r cefndir i lawer o gynhyrchiadau teledu a ffilm – rhai ffantasiol a ffeithiol. Gall aildefnyddio asedau 3D o fewn eu proses gynhyrchu arwain at welliannau cyn ac ar ôl y cynhyrchiad.

Yn y cyflwyniad hwn edrychir ar y gwahanol enghreifftiau hyn o aildefnyddio'r data a thynnir sylw at werth eang data treftadaeth ddiwylliannol y tu hwnt i'w hamcan gwreiddiol.



## Bywgraffiad

Mae Anthony wedi gweithio i'r Rhaglen Ddarganfod am 20 mlynedd ac mae'n gyfrifol am reoli ymchwil technoleg gymhwysol, gan gynnwys: rheoli prosiectau, cipio data 3D ar sawl lefel (lidar awyrol, sganio daearol, sganio pellter agos, SfM), GIS ar gyfer treftadaeth ddigidol, rheoli setiau data ac archifo, metadata, a hyrwyddo a lledaenu defnyddio

[Gorffennol Digidol 2020](#): Technolegau newydd ym meysydd treftadaeth, dehongli ac estyn-allan  
12 & 13 o Chwefror 2020, Canolfan y Celfyddydau Aberystwyth, Aberystwyth

Mae'r ddogfen hon hefyd ar gael yn y Gymraeg | This document is also available in Welsh.

technoleg ym maes treftadaeth ddiwylliannol. Anthony yw rheolwr prosiectau'r Rhaglen Ddarganfod ar gyfer y prosiect CHERISH a'r prosiect ESFRI E-RIHS (European Research Infrastructure for Heritage Science).