## 章 gadget 2. blogger 圖片需一張一張上傳 很麻煩,但好處是非常穩定。 3. Django 架站,維護,更新都 花時間。pythonanywhere只能 拉,所以需要所有更改都要先 A. 動 畫 製 作 美觀性 上傳或推至 github, 然後再從 1. 美觀化?(加光線追蹤) 1. ABF 項目的美術設計相當花 pythonanywhere 去 github 拉 檔 -GUI 使用者介面部分-問語 案。這也花時間。 a. OpenGL animation 關閉後要 2. 設計需要靈感,需要反覆構 4. 將 A 或 B 的內容製作成網站 手動重啟一個新個 interpreter, 的圖片或動畫影片很花時間 圖,需要時間發酵 因為 glut 的關係,怎麼改進? 3. warowl, immortalHD 都會遇 還要上傳至 vimeo, 通常都要 b. GUI 使用者自訂參數 passing 到這問題 等很久。OpenGL 的動畫製作是 in paras 還沒完成 存一張張 png 再用 ffmpeg 存成 -月標mp4,在上傳至 vimeo,需要時 a. spinning cube 換成白色加上 **BCDF** С **ABDF** B. 技術手冊 1. 教學文件【軟體操作說明,程 更改對應的影響 式函式說明書需要一直更新編輯 很花時間】 1. 每一個項目的更改都會影響 2. 有保持一個程式演進進程文 相關項目,影響會傳播,傳播後 E. 擴充性 字紀錄,一段時間就要撰寫紀錄 可能要與原更動項目來回好幾 1. 準確度, A法與compedra 也相當搞剛。 次才會達到最佳的情況,很花時 3. 文件的 3D 圖形製作花時間 上的 eiss 陀螺模擬比較 CDF 文件中圖形位置擺放花時間 2. 陀螺環不會停止旋轉的原因 2. 很多解決問題的步驟值得記 **ABCDF** 3. 加 Unity3D 遊戲物件轉動模 (MSword 比 LaTeX 更花時間!) 錄下來並做成網頁放上網站,也 擬演示、第一人稱飛機遊戲滑鼠 4. 實體書 DIY 製作, 一旦有更 很花時間。 新,要重作實體書,至今六七 控制器演示。(皆為 C 法的應用) 3. 已經很多影響傳播做成 本,需非常多列印,列印至少 一 鑑 完 成 按 鍵 , 如 E->B,A-上千張紙,編輯社影印社不會 >B,demo 舉例。不過還有很多 告訴你的秘辛。做出一本書的 還沒有。 繁瑣度。更新-> 校稿-> 重新列 印, 反覆發生。 ABDEF ABCF D. 推廣 1. 以 B 的內容來製作翻轉教學 C. 檔案備份與管理 影片,拍影片編輯影片要花九倍 時間 1. git 學習很花時間 2. 下鄉教學的機會找不太到? 2. 檔案規劃思考與整理花時間 職訓? 青輔? 台南市內處處碰壁 3. 文宣,廣告(又要列印) 若有回饋,則要來回修正上面許 多相關項目 (如藍哥回饋三法比 較圖, irslab kuku 提浮點數誤差 累積,此兩項目已完成。) 徴 夥 伴 1. 徵有興趣一起完成此套教材

的夥伴

F. 網站建立

1. blogger 無讓讀者瀏覽相關文

