

參考文獻

中文部分

- Ahim Tan 譯 (2005)。〈還是電影〉,「數位時代的影音美學---數位。電影。實驗研討會」專文。台灣,台北。(原文 Yann Beauvais. [2005]. A closer look at "A Retro of the First Digital Decade III-IV"---Special programs from Light Cone, curated by Yann Beauvais.)
- 王逢振譯 (1998)。〈後期高達爾電影中的高科技合成〉,王逢振編《快感:文化與政治》,頁 367-398。北京:中國社會科學出版社。(原書 Fredric Jameson[1988]. Pleasure: A Political Issue. Minneapolis: University of Minnesota Press.)
- 何怡整理 (2002)。〈電影理論成爲古典,數位媒體攻佔卡位〉,《電影欣賞 111》,頁 83-85。台北:國家電影資料館。
- 何怡整理 (2002)。〈艾蜜莉的法國性〉,《電影欣賞 110》,頁 17-21。台北:國家電影資料館。
- 李士勛、徐小青譯 (2003)。《班雅明作品選---單行道、柏林童年》。台北:允晨文化。(原書 Walter Benjamin. Einbahnstrabe & Berliner kindheit um neunzehnhundert.)
- 李順興 (2001)。〈超文本的蒙太奇讀法與資料庫形式〉,「第二屆《文山評論》會議」論文。取自 <http://benz.nchu.edu.tw/~sslee/papers/hyp-montage.htm>。
- 李順興 (2002)。〈文學遊戲--再現與模擬的形式融合〉,《傳統中國文學電子報》,第一四三期。取自 <http://www.literature.idv.tw/news/n-143.htm>。
- 李道明 (2005)。〈互動性電影敘事〉,《戲劇學刊》,第一期,頁 121-133。台北:國立台北藝術大學戲劇學院。
- 林希展、盧諭緯(2006年10月13日)。〈15分鐘搞懂 Web 2.0〉,《數位時代專刊》,頁 24。
- 吳新發譯 (1994)。《文學理論導讀》。台北:書林。(原書 Terry Eagleton[1983]. Literary Theory: An Introduction. Blackwell Publishing.)
- 施威銘研究室 (2005)。《FLASH8 躍動的網頁》。台北:旗標。
- 施威銘研究室 (2005)。《Dreamweaver8 魔法書》。台北:旗標。
- 施威銘研究室譯 (2006)。《FLASH8 跟 macromedia 學 ActionScript》。台北:旗標。(原書 Jobe Makar、Danny Patterson. [2006]. Macromedia Flash8 ActionScript: Training from the Source. Pearson Education Inc.)
- 胡品清譯 (2003)。《巴黎的憂鬱》。台北:志文出版社。(原書 Charles Baudelaire. Le Spleen de paris.)
- 徐金鳳譯 (2001)。《德魯茲:游牧民》。石家庄:河北教育出版社。(原書篠原資明(2000)。德魯茲:游牧民)
- 陳清僑等譯 (1996)。〈電影中的魔幻現實主義〉,張緒東編《晚期資本主義的文化邏輯---詹明信批評理論文集》,頁 361-397。香港:牛津大學出版社。(原

- 書 Fredric Jameson[1991]. Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism. Durham : Duke University Press, 1991.)
- 陳儒修、郭又龍譯(2002)。《電影理論解讀》。台北：遠流。(原書 Robert Stam. [2000]. Film Theory: An Introduction. Blackwell Publishers Inc.)
- 陳靜文譯(2000)。〈互動性的策略〉。(原文 Dieter Daniels. [2000]. “Strategic of Interactivity.” In Rudolf Frieling and Dieter Daniels, Media Art Interaction, Springer-Verlag: Vienna and New York, 2000, pp. 170-198.) 取自 http://72.14.203.104/search?q=cache:1xOaMtxwsegJ:navigator.digiarts.org.tw/lounge/pdf/dieter-daniels-ch.pdf+%E4%BA%92%E5%8B%95%E6%80%A7&hl=zh-TW&gl=tw&ct=clnk&cd=15&lr=lang_zh-TW
- 葉思義譯(2005)。《遊戲大師談數位互動劇本創作》。台北：碁峯。(原書 Chris Crawford. [2005]. Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders.)
- 葉謹睿(2003)。《數位時代@藝術語言》。台北：典藏。
- 張志鑫(2003)。《寬頻網路時代企業之競爭優勢探討》。政大經營管理碩士學程學位論文。
- 張定綺譯(2001)。《誤讀》。台北：皇冠。(原書 Umberto Eco.[1992].Diario Minimo.R.C.S.libri S.p.A)
- 張順教、陳建良譯(2002)。《數位資本》。台北：商周。(原書 Don Tapscott, David Ticoll & Alex Lowy.[2000] Digital Capital : Harnessing the power of business webs. Harvard Business School Press.)
- 鄧恩浩、林秉舒、李易修(2005)。《Flash8 達人秀---ActionScript 創作大集合》。台北：上奇。
- 鄭巧玉譯(2006)。《Flash 8@work 專案實作》。台北：上奇。(原書 Phillip Kerman. [2006]. Macromedia Flash8@work:Projects and Techniques to get job done. Pearson Education Inc.)
- 藍美貞、高仁君譯(2001)。《企業e化八原型》。台北：藍鯨。(原書 Peter Weill, Michael R. Vitale.[2001] Place to Space : Migrating to eBusiness Models. Harvard Business School Press.)
- 龔卓軍、王靜慧譯(2003)。《空間詩學》。台北：張老師文化。(原書 Gaston Bachelard. [1957]. LA POÉTIQUE DE L' ESPACE. Presses Universitaires de France.)
- 《數位內容》(2004年4月)。台北：典藏。
- 《哈佛商業評論中文版》(2004年4月)。(Bhaskar Chakravorti 談『創新』網路化新規則)。
- 《北京晚報》(2005年12月14日)。〈全新表達方式遊戲電影 Machinima〉, 取自 <http://scitech.people.com.cn/BIG5/53752/3943395.html>

英文部分

Bukatman, S. (2002) . Online Comics and the Reframing of the Moving Image; The New

- Media Book, edited by Dan Harris. British Film Institute.
- Jenkins, H. (1999) . The Work of Theory in the Age of Digital Transformation, from <http://www.braintrustdv.com/essays/work-of-theory.html>.
- Kinder, M. (2002) . Narrative Equivocations between Movies and Games; The New Media Book, edited by Dan Harris; British Film Institute.
- Manovich, L. (2001) .The Language of New Media; The MIT Press.
- Manovich, L. (2002) .Old Media as New Media: Cinema; The New Media Book, edited by Dan Harris; British Film Institute.
- Makhmalbaf, S. (2004) . The Digital Revolution And The Future Cinema; Film theory : critical concepts in media and culture studies, edited by Philip Simpson, Andrew Utterson, and K.J.Shepherdson; London, New York: Routledge.
- Monaco, J. (2000) . How to read a Film. New York, Oxford, Oxford University Press.
- McQuire, S. (2004).Video Theory. Seminar at the Centre for Contemporary Photography in Melbourne, Australia, from <http://www.braintrustdv.com/essays/video-theory.html>.
- Persson, P. (2005) .A Comparative Study of Digital and Cinematic Space with Special Focus on Navigational Issues; <http://film-server.film.su.se/Perhome/index.html>.
- Rombes, N. (2005). Self-Theorizing Media,
from <http://www.braintrustdv.com/essays/self-theo.html>
- Watson, G. (2006) . Webcam Motion Detection: Using the BitmapData API in Flash 8.
from http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/webcam_motion.html
- Zavattini, C. (2004) . Some Ideas on the Cinema ; Film theory : critical concepts in media and culture studies / edited by Philip Simpson , Andrew Utterson , and K.J.Shepherdson ; London , New York , Routledge.