

## 參考文獻

### 論文著作

- 丁士芳，「電視布袋戲霹靂狂刀之性別論述分析」，淡江大學，碩士論文，民國八十九年。
- 王安祈，戲裡乾坤大一平劇世界，漢光文化，台北，民國八十七年。
- 王其鈞，古往今來道民居，大地地理，台北，民國八十九年。
- 王泓斌，「互動超媒體設計應用於虛擬資訊空間之研究」，國立成功大學工業設計研究所，碩士論文，民國九十一年。
- 片山和俊，茂木計一郎，稻次敏郎，中國民居研究，汪平，井上聰譯，台北，南天書局，民國八十五年。
- 布萊恩·希伯理(Brian Sibley)著，魔戒電影誕生密史，朱學恆譯，台北，奇幻基地，民國九十一年。
- 江武昌，臺灣布袋戲的認識與欣賞，臺灣藝術教育館，台北，民國八十四年。
- ，懸絲牽動萬般情/台灣的傀儡戲，台原，台北，民國八十九年。
- 李天祿口述，曾郁雯撰錄，戲夢人生—李天祿回憶錄，台北，遠流，民國八十年。
- 沈平山，中國掌中藝術布袋戲，台北，沈平山，民國七十五年。
- 呂振東，「電腦動畫於中國山水畫之運用」，國立交通大學應用藝術研究所，碩士論文，民國八十九年。
- 何從，「3D 數位影像在科幻情境設計繪畫應用之研究」，台灣師範大學設計研究所，碩士論文，民國九十一年。
- 佐藤誠(Makoto Sato)，「The Development of SPIDAR Systems」，虛擬實境科技藝術國際學術研討會論文集，pp. 21-28, 中原大學，台灣，May, 2002。
- 林世皇，「以 3D 擬真人物手法重新詮釋中國古代人物造形設計之研究」，台灣師範大學設計研究所，碩士論文，民國九十一年。
- 吳安苓，「網際網路虛擬教室中學習情境之設計研究以楊英風數位美術館為例」，國立交通大學應用藝術研究所，碩士論文，民國九十一年。
- 吳鼎武·瓦歷斯，電腦空間與人文論文集，台北，田園城市文化事業有限公司，民國八十八年。



Cyber 著，Maya f/x 魔鬼特效設計，鄭哲薰譯，台北，美工科技，民國八十九年。

Negroponte, Nicholas 著，數位革命/011011100101110111...的奧妙，齊若蘭譯，台北，天下文化，民國八十七年。

Daniela Bertol, David Forell, Design Digital Space : An Architect's Guide to Virtual Reality, New York, Wiley, 1997.

Margaret Wertheim, The Pearly Gate of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet, New York, W. W. Norton, 1999.

Greg Bryant, et al. Glove Talk For \$100, 1993 Virtual Reality Conference, Research Triangle Park, California State University, North Carolina, United State, June 17, 1993.

Seahak Kim, et al. Personal VR system for rehabilitation to hand movement, International Conference on Artificial Reality and Telexistence, University of Tokyo, Japan, December, 21-23, 1998



#### 影視資料

Peter Jackson (Director)(2001)New Line Cinema , [The Lord of The Rings — Special Extended Edition—The Fellowship of the Ring] , (得利影視股份有限公司·台北縣三重市重新路五段 609 巷 10 號 5 樓之 2)。

朱銘，尋溯大師系列—推開太極撼人間，時周多媒體。

武松打虎，白蛇傳，虎頭師，孫悟空大戰紅孩兒，西田舍布袋戲基金會，臺北市北投區大業路 260 號 5 樓。

侯孝賢，民國八十二年，戲夢人生，年代影視事業，台北市八德路一段 46 號 7 樓。

## 網 頁

<http://www.essentialreality.com> , Essential Reality

<http://www.5dt.com/index.html> , Fifth Dimension Technologies

<http://www.kaipirinha.com/index.html> , Kaipirinha 3D Animation and Tools

<http://www.massivesoftware.com/index.html> , Massive Animation Software

<http://www.stevengiesler.com/> , The Portfolio of Steven Giesler

<http://www.cortinadigital.com/> , The Cortina Digital

[http://sklab-www.pi.titech.ac.jp/frame\\_index-j.html](http://sklab-www.pi.titech.ac.jp/frame_index-j.html) , Spidar

<http://www.spacemouse.com/products/Class.htm> , Spacemouse

<http://www.tekken-official.jp/> , Tekken Official

<http://www.unrealengine.com> , Unreal Engine

<http://www.gamer.com.tw/> , 巴哈姆特電玩資訊站

<http://seden.e-lib.nctu.edu.tw> , 西田社布袋戲基金會

[http://140.113.39.172/collection/palm\\_drama/in.html](http://140.113.39.172/collection/palm_drama/in.html) , 掌中乾坤布袋戲數位博物館

<http://www.axis3d.com.tw> , 愛迪斯科技

<http://www.pcexpert.com.tw> , 點子科技有限公司

<http://www.ship.org.tw/vr/index.asp> , 台灣船舶網

<http://www.21imagetech.com> , 台灣夢工廠科技公司

## 附錄 — 專家經歷簡介

### 黃心健

---

#### ● 教育

博班 1993-現在, 伊利諾理工學院設計系, 芝加哥

碩士 1992-1993, 伊利諾理工學院設計系, 芝加哥

學士 1989-1992, 巴沙狄那藝術中心學院工業設計系(Art Center College of Design, Pasadena), 洛杉磯

學士 1984-1988, 國立台灣大學機械系, 台北

#### ● 個人網站—『故事巢』

6, 2002 故事巢工作室, 台北

<http://www.storynest.com/splash.htm>

#### ● 設計師及創始人

12, 2002 巨礎設計 Moshi-Design Co.

#### ● 藝術總監

7, 1999- 5,2001 美國新力電腦娛樂公司產品研發部 (Sony Computer Entertainment America), 洛杉磯

#### ● 網站設計

8, 1999 雷光夏夏星球網站, 台北

#### ● 藝術總監

5, 1997- 4, 1999 Sega 產品研發部 (Product Development Division, Sega), 舊金山

#### ● 研究員

8, 1996-4, 1997 特殊產品開發部, Interval 研究公司 (Advanced Product Development, Interval Research Inc), 舊金山

#### ● 網站設計

5, 1996 Here, Laurie Anderson with Hsin-Chien Huang, 紐約

<http://www.stedelijk.nl/capricorn/anderson/index.html>

#### ● 領導藝術家

5, 1995-8, 1996 Sega 互動研發部 (Sega Interactive Development Division), 洛杉磯

#### ● 總設計師

1994-1995 CD ROM "Puppet Motel", Laurie Anderson with Hsin-Chien Huang, 紐約

#### ● 展覽

7, 2005, The Specimen of Memory, 記憶的標本個展, 鳳甲美術館, 台北

1, 2003- 2, 2003 Living in Mirage, 家住海市蜃樓個展, 壠新藝術空間, 桃園

8, 2002- 9, 2002 數位山水個展-世界你好(Hello World), 智邦藝術空間, 新竹

5, 1996 Here, Laurie Anderson with Hsin-Chien Huang, Stedelijk 美術館, 荷蘭

1994, Grand Prize / 1995 年新聲音新視界國際互動媒體獎

紐約時間之夢 (Dream of Time, Multimedia software)



## 王傳宏

---

- 教育

電腦碩士 1988, Pratt Institute, 紐約

- 經歷

精英電腦研發部、TYAN Computer、朱邦復研究室、士通資訊

- 研發軟體

易經占卜系統、手寫辨識、中英文大字庫、中文自然語言理解系統、3D 人像製作系統、全文檢  
索系統、中文校對系統、字詞義檢索資料庫、演員行為及表情程控系統

- 現任

台灣夢工場科技公司副總

故宮新探、台灣一樂園、絲路傳奇、科學萬花筒等影視節目製作人



## 陳坤淼

---

- 現任

財團法人國家實驗研究院籌備處國家高速網路與計算中心資訊與系統組負責人

<http://www.nchc.gov.tw>