

參考文獻：

- Selnow, G. W. (1988), Using Interactive Computer to Communicate Scientific Information. American Behavioral Scientist. 32 (2), pp. 124-135.
- Bellows and Mcdougall (2000), Science is fiction : the films of Jean Painleve, Brigitte Berg BRICO Press, pp.159
- Martin B. (民 91), 果蠅-閃亮的生命科學研究先驅, 陳雅茜 譯, 天下文化, 台北
- Michio Kaku(民 87), NEXT-20 years ans after, 陳婷/徐中緒 譯, 大塊文化, 台北
- Steve J. / Borin V. L.(民 85), 遺傳學 GENETICS, 胡舜元 譯, 立緒文化出版, 台北
- William H. C. (民 89), 大腦如何思考, 黃敏偉 / 陳雅茜 譯, 天下文化, 台北
- Nicholas N. (民 85), Being Digital, 齊若蘭 譯, 天下文化, 150 頁, 台北
- Francois J.(民 89), 蒼蠅、老鼠、人, 賴慧芸 譯, 究竟出版社, 台北, pp 64-p65
- Susan A. G.(民 87), 大腦小宇宙, 陳慧雯 譯, 天下文化, 台北
- Nicholas W.(民 91), 基因 GENETICS, 趙沛林 譯, 知書房出版社, 台北
- James D. W.(民 92), 基因、女孩、華生 雙螺旋二部曲, 杜默譯, 時報出版, 台北
- 國防醫學系 編譯,(民 90), 彩色圖說遺傳學, 合記圖書出版社 發行, 台北
- Robert P. (民 86), DNA 的語言, 楊玉齡 譯, 天下文化, 台北
- Edward O. W. (民 90), 知識大融通 CONSILIENCE, 梁錦鑒 譯, 天下文化, 台北
- 自然生態攝影學會, (民 91), 自然生態攝影, 自然生態攝影學會, 台北
- 潘建宏 (民 93), 自然開麥拉, 秋雨文化, 台北
- 黃仁竑/游寶達(民 85), “遠距教學與虛擬實境”, 資訊與教育雜誌, 50 期, 25 頁。
- 戴建耘/何敏煌(民 83), “歡迎進入虛擬實境的世界”, 資訊與電腦, 第 172 期, 49 頁
- 吳大猷 (民 72), “科學與人文”, 思與言雜誌, 第 20 卷第 5 期, 25-26 頁
- 羅伊·阿斯科特(Roy A.)(2004), “新媒體藝術”, 取自
http://arts.tom.com/zhuanti/1112_08/
- 視界網 (2002), “余小蕙採訪羅伊·阿斯科特”, 取自,
<http://www.ccqtv.com.cn/20020212/4197.shtml>

田穎拓 (2002)， “新媒體藝術設計” ，取自

http://www.dolcn.com/data/cns_1/article_31/dialogue_313/ddig_3134/2002-12/1039527741.html

湯壽根 莊似旭(2003)， “21 世紀科普創作的新理念” ，取自

http://210.72.10.8/webpage/zgkpyj/kpcz/data/web_412.html

Eduardo K.(2000)， "GFP Bunny" ，取自

<http://www.ekac.org/gfpbunny.html#gfpbunnyanchor>

湯壽根(2003)， “也談 “真正意義的科普經典” ” ，取自

http://210.72.10.8/webpage/zgkpyj/kpcz/data/web_405.html

李賢輝(1999)， 國立台灣大學網路教學課程， 取自

http://ceiba.cc.ntu.edu.tw/th6_500/

