

參考文獻

1. 金希修，「南韓 2003 年遊戲市場規模達新台幣 1,200 億元」，資策會 Find 網站 <http://www.find.org.tw/find/home.aspx>，資策會，五月，2004。
2. 黃韻竹，「全球數位遊戲市場發展趨勢（上）」，ITIS 產業資訊服務網 <http://www.itis.org.tw/index.jsp>，資策會 MIC，三月，2005。
3. 黃韻竹，「全球數位遊戲市場發展趨勢（下）」，ITIS 產業資訊服務網 <http://www.itis.org.tw/index.jsp>，資策會 MIC，三月，2005。
4. 「2004年~2008年亞太地區無線遊戲市場研究分析報告」，IDC，四月，2004。
5. 王英裕，「手機多媒體化機會背景說明」，ITIS 產業資訊服務網 <http://www.itis.org.tw/index.jsp>，資策會 MIC，十二月，2003。
6. 王英裕，「多樣化發展帶動整合型手機成長」，ITIS 產業資訊服務網 <http://www.itis.org.tw/index.jsp>，資策會 MIC，五月，2006。
7. 陳怡伶，「全球手機用戶數邁向 20 億大關 金磚四國各分天下」，資策會 Find 網站 <http://www.find.org.tw/find/home.aspx>，資策會，九月，2005。
8. 林子勝，黃韻竹，「2005-2006 台灣電腦遊戲市場前瞻（上）」，ITIS 產業資訊服務網 <http://www.itis.org.tw/index.jsp>，資策會，十一月，2005。
9. 林子勝，黃韻竹，「2005-2006 台灣電腦遊戲市場前瞻（下）」，ITIS 產業資訊服務網 <http://www.itis.org.tw/index.jsp>，資策會，十一月，2005。
10. 卓勇君，「3D 角色扮演遊戲編輯系統的設計與製作」，國立交通大學碩士論文，民國 92 年。
11. 曾華瑩，「網路連線角色扮演遊戲產生器的設計與實作」，國立交通大學碩士論文，民國 94 年。
12. Jim Adams, "Programming Role Playing GAMES with DirextX", Traditional Chinese edition copyright 2003 by DrMaster Press Co., Ltd.
13. Mason McCuskey, "Special Effects Game Programming with DirectX", Traditional Chinese edition copyright 2002 by DrMaster Press Co., Ltd.
14. Chihiro SAKAMOTO, "Role Playing Game Programming", Traditional Chinese edition copyright 2002 by DrMaster Press Co., Ltd.
15. Ismodel, PC 遊戲編程，<http://www.vchelp.net>，8 月，2002。
16. 葉展，《電子遊戲軟體》，遊戲理論研究，中國遊戲開發網.CN，9 月，2001。
17. 新藝術遊戲學苑，http://www.bone.idv.tw/Non_Travel/MyGames/NuartCourse/
18. 郭靜怡、陳蕙瑛、王玲華、彭詩晴、陳姿薰，「線上遊戲專業能力與人才培育之研究」，國立彰化師範大學商業教育學系遊戲專題，民國 92 年。
19. 林美純、郭靜怡、王玲華、陳蕙瑛、彭詩晴、陳姿薰，「線上遊戲企劃專業能力與人才培育之需求」，國立彰化師範大學商業教育學系遊戲專題，民國 93 年。
20. Chorng-Shiuh Koong, "A Component-based Visual Scenario Construction Environment for Non-Programming Users to Create Interactive Electronic Books", PHD Thesis,

N.C.T.U. Taiwan, October, 2000.

21. Kang Zhang, Da-Qian Zhang, Yi Deng, “A Visual Approach to XML Document Design and Transformation”, Proceedings IEEE Symposia, 2001.
22. Kang Zhang, Da-Qian Zhang, Jiannong Cao, “Design, Construction, and Application of a Generic Visual Language Generation Environment”, IEEE TRANSACTIONS ON SOFTWARE ENGINEERING, APRIL 2001.
23. Sherif M. Yacoub, Hengyi Xue, Hany H. Ammar, “Automating the Development of Pattern-Oriented Designs for Application Specific Software Systems”, Proceedings IEEE Symposia, 2000.
24. OpenGL 網站，<http://www.khronos.org/>
25. “Mobile 3D Graphics API Technical Specification”, Java Community Process (JCP)JSR-184 Expert Group，2005-06-22。
26. MicroSoft MSDN 網站，<http://msdn.microsoft.com>
27. Andrew Davison, “Killer Game Programming in Java”, O'REILLY, May, 2005。
28. “Wavefront OBJ File Format Summary”, FileFormat.info Web Site, <http://www.fileformat.info> .
29. “Alias/WaveFront Material (.mtl) File Format”, FileFormat.info Web Site, <http://www.fileformat.info>.
30. 王森, 「Java 手機程式設計入門」, 知成數位科技, 八月, 2001。
31. Michael Morrison, 「手機遊戲程式設計」, 上奇科技, 2005。

