

The Developing Processes of Multimedia Hyperfiction - An Illustration of the adventures of MON-KEY.

張志宏、宋明宏

E-mail: 8407558@mail.dyu.edu.tw

ABSTRACT

隨著多媒體科技的發展，對傳統的平面媒體出版品亦產生了影響。然而製作多媒體系統的相關環境複雜難控，且尚無標準的發展模式可以遵循。儘管系統開發的生命週期模式於理論上已有很多的研究，但仍舊缺乏針對超媒體電子書系統的發展程序提出一套完整並且可實際應用的參考架構以滿足超媒體系統「多元性」、「互動性」、「親和性」的系統特性。因此本論文運用超媒體本身的特性，融合了物件導向設計方法的觀念及漩渦式生命週期模式著重互動性的特質，研擬出一套多媒體超小說系統的發展程序架構。透過這套程序架構，實際以中國古代著名的小說西遊記--火燄山一景為腳本，發展一套具有中國色彩的超小說，以驗證此套超媒體系統其發展程序架構的可行性。論文中表現的重點包括：1. 中文化介面及以古典小說為劇本的電子書；2. 超小說系統發展程序的適用性探討；3. 強調超小說互動性的特性，藉著超鏈結圖文索引以及讀者改變劇中人物屬性，進而改變小說劇情的發展。本研究中除了提出超媒體電子書系統之發展程序外，尚包含了超小說系統雛型、系統網狀鏈結模式，以及腳本的格式等參考模式，並根據本研究實例製作的經驗，提出幾點針對超媒體系統開發時所應考慮到的問題以及看法與建議以供後續研究參考。

Keywords : Hypermedia System ; Hyperfiction ; Hyper Link ; System Development Process

Table of Contents

0

REFERENCES

0