

## บรรณานุกรม

- กมล จิราพงษ์. 2555. การส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมไทยด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง กรณีศึกษา  
โครงการไทยแลนด์แพลเน็ต. คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม.  
การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงกับเครื่องประดับ. 2558. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2558. จาก  
<http://www.digithun.com>
- การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงกับเครื่องแต่งกาย. 2558. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2558. จาก  
<http://www.digithun.com>
- การแต่งกายของสตรีไทย. 2557. ค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2557. จาก  
<http://sutinee2530.wordpress.com/category>
- การสร้างวัตถุจำลองด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง. 2558. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2558. จาก  
<http://www.digithun.com>
- กิดานันท์ มลิทอง. 2543. เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร:  
อรุณการพิมพ์.
- ชุดไทยพระราชานิยม. 2557. ค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2557. จาก <http://www.qsds.go.th>
- เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) (ออนไลน์). 2548. เข้าถึงได้จาก :  
<http://km.ru.ac.th/computer>
- เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) กับการใช้ประโยชน์เพื่อการเรียนรู้ร่วมกัน. 2548.  
สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2558. จาก <http://www.kroobannok.com/blog/29071>
- ณัฐวิ ดิษเจริญ และคณะ. 2557. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่องโครงสร้างอะตอมและพันธะเคมี  
ด้วยเทคโนโลยีออกเมนเตดเรียลลิตี. วารสารหน่วยวิจัยวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี  
และสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้.
- ณัฐวี อุตกฤษฎ์ และนवल วงศ์วิวัฒน์ไชย. 2555. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม  
เพื่อช่วยในการสอนเรื่องตัวอักษรภาษาอังกฤษ A-Z. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระ  
จอมเกล้าพระนครเหนือ.
- บุญชุม ศรีสะอาด. 2545. การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- พื้นฐานหลักการทำงานของเทคโนโลยีเสมือนจริง. 2558. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2558. จาก  
<http://www.bu.ac.th>
- นริศรา กภาพมาตย์ และชนาพรรณ ฐูปุดชา. 2554. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีออกเมนเตดเรียล  
ลิตีสำหรับหนังสือการ์ตูน 3 มิติ เรื่อง พระมหาชนก. สารนิพนธ์วิทยาศาสตร์  
บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาควิชาคณิตศาสตร์ สถิติและคอมพิวเตอร์  
คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.

- วสันต์ เกียรติแสงทอง, พรระษพล พรหมมาศ และอนุวัตร เฉลิมสกุลกิจ. 2557. การศึกษาเทคโนโลยีออกเมนต์เตลเรียลลิตี้: กรณีศึกษาพัฒนาเกมส์ "เมมการ์ด". โครงการงานสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วัฒนา พรหมอ่อน. 2551. Virtual Reality Technology. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2559. จาก <http://www.docstoc.com/docs/28427384/Virtual-Reality-Technology>
- สมนึก ภัททิยธนี. 2549. การวัดผลการศึกษา. ภาพลัทธิ : ประสานการพิมพ์.
- Clement Mok. 1996. Designing Business: Multiple Media, Multiple Disciplines. San Jose. .CA. Adobe Press : 134-139.
- Izzurrachman Fariz. 2012. Particle effect on augmented reality for chemical bond learning. Department of Electrical Engineering Faculty of Industrial Engineering Sepuluh Nopember Institute of Technology.
- Kalawsky R. 1993. The Science of Virtual Reality and Virtual Environments Addison-Wesley. Wokingham.
- LI Fun –Chun, Et al., 2002. A virtual reality application for distance learning of Taiwan stream erosion in geosciences. Computers in Education. Proceedings. International Conference on Computers in Education.
- Preedawon Kadmateekarun and Sumitra Nuanmeesri. 2015. Development of Animation Teaching Media on the Topic of The Property of The Father. Suan Sunandha Journal of Science and Technology.