

## บรรณานุกรม

- จินตนา ไบกาซูยี. (2534). การเขียนสื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- จิรนนท์ คันธี. (2548). การพัฒนาหนังสือการ์ตูน 3 มิติ ประกอบเสียง สำหรับนักเรียนในระดับอนุบาล. ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2552). Information Management. สืบค้นจาก <http://infowalailak.blogspot.com/2009/01/addie-model.html>
- ณัฐชา กิรติกำจร. (2561). การพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเพื่อการสื่อสารองค์กรสำหรับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. กองประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ณัฐพงศ์ พลสยาม และ สุพจน์ สุทาธรรม. (2559). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่องฮาร์ดแวร์ด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality. วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม, 3(2). สาขาวิชามัลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- เที้ยวแบบกรู. (2559). บ้านสวนนอก หมู่บ้านท่องเที่ยวใหม่ บุรีรัมย์. สืบค้นจาก [http://me-story.com/%E0%B8%9A%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%99%E0%B8%A7%E0%B8%99%E0%B8%99%E0%B8%AD%E0%B8%81/?fbclid=IwAR1fLLY0eUMy7VhTwSPV1rvqorCL\\_bAyX4V-ni15qiT0ASlhJ9zChGkJ-Q](http://me-story.com/%E0%B8%9A%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%99%E0%B8%A7%E0%B8%99%E0%B8%99%E0%B8%AD%E0%B8%81/?fbclid=IwAR1fLLY0eUMy7VhTwSPV1rvqorCL_bAyX4V-ni15qiT0ASlhJ9zChGkJ-Q)
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). Multimedia ฉบับพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : ไทยเจริญการพิมพ์.
- ทวีศักดิ์ ไชยมาโย. (2537). การค้นคว้าการพัฒนาการเรียนการสอน. วารสารมติครู. ม.ป.ท. : ม.ป.ท.
- ธงชัย วิไลวิทย์. (2552). ADDIE Model. สืบค้นจาก <http://student.nu.ac.th/comed/webboard/answer.asp?questID=6>.
- ธัญพร วณิชฤทธา. (2550). การจัดการความรู้ในชุมชน : กรณีศึกษาด้านการจัดการท่องเที่ยวเชิงนิเวศโดยชุมชนมีส่วนร่วม จังหวัดสมุทรสงคราม. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นิติศักดิ์ เจริญรูป. (2560). การประยุกต์ใช้ความเป็นจริงเสริมเพื่อนำเสนอข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว: กรณีศึกษาวัดพระแก้ว จังหวัดเชียงราย. คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา.
- บริพันธ์ บริเวธานันท์. (2559). Augmented Reality เมื่อโลกความจริงผนวกเข้ากับโลกเสมือน. สืบค้นจาก [http://www.Ebooks.in.th/download/30348/Augmented\\_Reality](http://www.Ebooks.in.th/download/30348/Augmented_Reality).
- บุญเลิศ อรุณพิบูรณ์. (2552). Flashcs.pdf, FLASH. สืบค้นจาก [http://www.Stks.or.th/web/Index2.php?option=com\\_docman&task=doc\\_View&gid=98&Itemid=31](http://www.Stks.or.th/web/Index2.php?option=com_docman&task=doc_View&gid=98&Itemid=31).
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาสน

### บรรณานุกรม (ต่อ)

- ปิยะมาศ แก้วเจริญ และวริศรา ชีรธัญปิยศุกร. (2559). การพัฒนาเทคโนโลยีเสมือนจริงในสื่อแผ่นพับ เรื่อง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานครบุรี, 5(1). สาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษาและคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานครบุรี
- พิมพ์ระวี โรจน์รุ่งสัจด์. (2553). การท่องเที่ยวชุมชน. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรีนติ้งเฮ้าส์.
- ยุพิน พิพิธกุล และอรพรรณ ดันบรรจง. (2531). สื่อการเรียนการสอนคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วาทีตย์ สมุทรศร คชากฤษ เหลี่ยมไธสง และสฤติพงษ์ เอื้ออารีมิตร. (2558). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารชุมชนวิจัย, 12(2). สาขาวิชาสื่ออนิเมต คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- ศวิตา ทองสง. (2557). การเรียนการสอนผ่านเว็บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ สงขลา : มหาวิทยาลัยทักษิณ
- ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2534). การ์ตูนศาสตร์ และศิลป์แห่งจินตนาการ, เอกสารเพื่อการพัฒนาหนังสือ อันดับ 3 การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.
- ศุขมา แสนปากดี. (2557). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในบอร์ดประชาสัมพันธ์ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การประชุมวิชาการมหาสารคามวิจัย ครั้งที่ 10. น.257-264. สาขาวิศวกรรมไฟฟ้าและคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสกลนคร
- สยามรัฐ. (2562). บ้านสวนนอก ชุมชนคุณธรรมมาต้นแบบ วิถีเขมรอีสานใต้. สืบค้นจาก <https://siamrath.co.th/n/37201>
- สังเขต นาคไพจิตร. (2530). การ์ตูน. มหาสารคาม : ปริดาการพิมพ์.
- สุทธิกานต์ บ่อจักรพันธ์ จิรายุ หอมทรัพย์สิน ทศพร มะลาหอม และ พิศณุ ชัยจิตวณิชกุล. (2559). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม. วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม, 3(2). สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี และคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- สุพรรณพงศ์ วงษ์ศรีเพ็ง และ ญัฐวี อุตกฤษฎ์. (2555). การประยุกต์ใช้เทคนิคความจริงเสริมเพื่อใช้ในการสอน เรื่องพยัญชนะภาษาไทย. ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- อัศวิน โอภาดา. (2555). Flash CS6 Animation&Interaction. กรุงเทพฯ: เน็ตดีไซน์พับลิชชิง Adobe Animate CC. สืบค้นจาก <http://www.AnimatiOn africa.org/>

### บรรณานุกรม (ต่อ)

- อำนาจ ชิตทอง. (2555). **เทคนิคความเป็นจริงเสริมเพื่อผลิตสื่อการสอน สำหรับโครงสร้าง  
ต้นไม้ (Ethesis)**. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Glassappsource. "VUZIX SMART  
GLASSES". สืบค้นจาก <http://www.glassappsource.com/vuzix>.
- Jiri, K. & Pavla, S. (2016). Using Augmented Reality as a Medium for Teaching  
History and Tourism. **Procedia - Social and Behavioral Sciences**. Volume 174,  
12 February 2015, Pages 926–931.
- Jung, T., Chung, N. & Leue, M. (2015). The Determinants of Recommendations  
to Use Augmented Reality Technologies - The Case of a Korean Theme Park,  
**Tourism Management**. Vol. 49, pp. 75-86.
- MJ Anderson. (2015). **"Augmented or Virtual? How do you like your reality?"**.  
สืบค้นจาก [http://smartideasblog.trekk.com/augmented-or-virtual-how-do-you-like  
e-yourreality](http://smartideasblog.trekk.com/augmented-or-virtual-how-do-you-like-e-yourreality).
- MTHAI. (2561). **ท่องเที่ยวแบบชุมชน สัมผัสชีวิตถิ่นคนทอผ้า แบบฉบับ บ้านสนวนนอก**. สืบค้น  
จาก <https://travel.mthai.com/region/northeast/190802.html>
- Murat, A., Gokce, A., & Huseyin, M.P. (2016). Augmented reality in science laboratories:  
The effects of augmented reality on university students' laboratory skills and  
attitudes toward science laboratories. **Computers in Human Behavior Volume  
57**, April 2016, Pages 334–342"
- Philip, L. (2015). **ARToolKit: Coordinate Systems**. สืบค้นจาก [https://www.hitl.washing  
ton.edu/artoolkit/documentation/cs.htm](https://www.hitl.washington.edu/artoolkit/documentation/cs.htm).
- Rabia, M.Y.(2016). Educational magic toys developed with augmented reality  
technology for early childhood education. **Computers in Human Behavior**.  
Volume 54, January 2016, Pages 240–248.