

บรรณานุกรม

- กิตติ ภูริทัต. การพัฒนาเกมสามมิติบนคอมพิวเตอร์โดยใช้วิธีเอเจาย. การค้นคว้าแบบอิสระวิทยาศา-
ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา วิศวกรรมซอฟต์แวร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่,
2552.
- ถนอมพร (ต้นพิพัฒน์) เลาหจรัสแสง. **Designing e-Learning : หลักการออกแบบและการสร้างเว็บไซต์
เพื่อการเรียนการสอน**, 2545.
- พินดา ต้นศิริ. โลกเสมือนผสานโลกจริง **Augmented Reality**. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2552.
- พิสุทธิ เอกอำนาจ. **ตัวงูปีกแข็ง แมลงลึกลับ กับเทคนิคการเพาะเลี้ยง**. บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์
พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน), 2551.
- รังสิต ศรีวิรัมย์. การวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุด้วยยูเอ็มแอล. เชียงใหม่, 2550.
- วสันต์ เกียรติแสงทอง, พรชัยพล พรหมมาศ, อนุวัตร เฉลิมสกุลกิจ. การศึกษาเทคโนโลยีออกเมนต์
เตดเรียลลิตี กรณีศึกษาพัฒนาเกม "เมมการ์ด". มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2552.
- วิลาวณิชย์ พรพัชรพงศ์. เทคโนโลยีความจริงเสริม ความเป็นมาและการใช้ประโยชน์.
มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2547.
- Augmented Reality, AR: Concept and Applications**. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2547.
- Augmented Reality Code**. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตน โกสินทร์ วิทยาเขตศาลายา,
2552.
- Gregory Baratoff, Alexander Neubeck, Holger Regenbrecht. **Interactive Multi-Marker
Calibration for Augmented Reality Applications**. DaimlerChrysler Research &
Technology Virtual and Augmented Environments P.O. Box 2360, 89013 Ulm,
Germany, 2002.
- E. Woods, P. Mason, M. Billinghurst. **MagicMouse: an Inexpensive 6-Degree-of-Freedom
Mouse**. Proceedings of Graphite 2003, Feb 11th-13th, Melbourne, 2003.
- Hirokazu Kato, Mark Billinghurst, Ivan Poupyrev. **ARToolKit version 2.33**. Hiroshima City
University, 2002.
- Raphael Grasset, Julian Looser, Mark Billinghurst. **OSGARToolKit: Tangible + Transitional
3D Collaborative Mixed Reality Framework**. Hit Lab NZ, University of Canterbury,
Private Bag 4800, Christchurch, New Zealand, 2005.