

บรรณานุกรม

ณัฐวี อุดกฤษฎ์, นวพล วงศ์วิวัฒน์ไชย. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเพื่อช่วยในการสอนเรื่องตัวอักษรภาษาอังกฤษ A-Z. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

ไพฑูรย์ ศรีฟ้า. **Educational Technology :เทคโนโลยีการศึกษา**.ค้นหา 20 เมษายน 2555, จาก <http://drpaitoon.com/>

วสันต์ เกียรติแสงทอง, พรชัยพล พรหมมาศ, อนุวัตร เฉลิมสกุลกิจ. การศึกษาเทคโนโลยีออกเมนต์เตดเรียลริตี้ กรณีศึกษาพัฒนาเกมส์ “เมกาเร่ด”. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2552

Augmented Reality Code (AR-Code). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตศาลายา, 2552

Hirokazu Kato, Mark Billingham, Ivan Poupyrev. **ARToolKit version 2.33**.Hiroshima City University, 2002.

Th.wikipedia (2554).**ทฤษฎีการเรียนรู้**. ค้นหา 18 ตุลาคม 2554, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/ทฤษฎีการเรียนรู้>

Th.wikipedia (2554).**เอกซ์เอ็มแอล**. ค้นหา 9 มิถุนายน 2554, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/XML>

wikipedia. (2011). **Augmented Reality**. Retrieved October 25, 2011, from http://en.wikipedia.org/wiki/Augmented_reality

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved