

## บรรณานุกรม

- ณัฐพล การมี. (2549). *การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับการบริหารจัดการโครงการสถาปัตยกรรม และการก่อสร้าง*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง, สาขาวิชาสถาปัตยกรรม.
- ตรัยสรณ์ สมนารักษ์. (2551). *การออกแบบและจัดการสภาพแวดล้อมแบบพอเพียงสำหรับการพัฒนาชุมชนหมู่บ้านจัดสรรเพื่อลดการใช้ทรัพยากรอย่างสูญเปล่าอันเกิดจากภาวะบ้านว่าง*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง, สาขาวิชาสถาปัตยกรรม.
- พิภพ รอดภัย. (2529). *บ้านจัดสรรในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล*. กรุงเทพฯ: ศูนย์วิชาการที่อยู่อาศัยและการตั้งถิ่นฐานมนุษย์ การเคหะแห่งชาติ.
- ศตคุณ โฆษะวินทะ. (2549). *การพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบเชิงสถาปัตยกรรม บนฐานความเป็นไปได้ทางการเงิน สำหรับโครงการเคหะชุมชน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง, สาขาวิชาสถาปัตยกรรม.
- อวยชัย วุฒิโฆสิต. (2546). *การปฏิบัติวิชาชีพสถาปัตยกรรม*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัศวิน พิชญโยธิน. (2543). *เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา PV 512 Cost of Construction for Valuation หัวข้อความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการประเมินราคาวิธีต้นทุน, การวิเคราะห์ต้นทุน High rise Building, ต้นนี้ราคาก่อสร้าง, ระบบอาคาร*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- Autodesk Inc. (2009). 3ds max [Computer software] California: Autodesk Inc.

Bentley, I., Alcock, A., Murrain, P., McGlynn, S., & Smith, G. (1985). *Responsive environments. A manual for designers*. London: Architectural Press.

Carroll, J. M. (2003). *HCI models, theories and frameworks: Toward a multidisciplinary science*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.

Fischer, J., Flohr, D., & StraBer, W. (2008). Selective Stylization for Visually Tangible AR. In B. Mohler and R. van Liere (Ed.), *EGVE Symposium 2008*. Retrieved September 20, 2008, from <http://www18.a2hosting.com/~fischeja/publications/fischer2008-egve.pdf>

Google Inc. (2009). Google SketchUP [Computer software] California: Google Inc.

Howard, S. (1995). User Interface Design and HCI Identifying the Training Needs of Practitioners. *SIGCHI Bulletin*, 27(3), 17-22.

Ishii, H. & Ullmer, B. (1997). Tangible Bits: Towards Seamless Interfaces between People, Bits and Atoms. *Proceeding of CHI'97*. Retrieved September 19, 2008, from <http://web.media.mit.edu/~anjchang/ti01/ishii-chi97-tangbits.pdf>

Ishii, H. (2008). Tangible Bits: Beyond Pixels. *Proceedings of the Second International Conference on Tangible and Embedded Interaction (TEI'08)*. Retrieved September 28, 2008, from <http://tmg-orchard.media.mit.edu:8020/SuperContainer/RawData/Papers/349-Tangible%20Bits-%20Beyond%20Pixels/Published/PDF>

- John, B. (2003). Information Processing and Skilled Behavior. In Carroll, J.M. (Ed.), *HCI models, theories and frameworks: Toward a multidisciplinary science*. (57). San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.
- Kaltenbrunner, M., & Bencina, R. (2007). reactIVision: A Computer-Vision Framework for Table- Based Tangible Interaction. *TEI2007*, Retrieved September 22, 2008, from [http://mtg.upf.es/reactable/pdfs/reactivision\\_tei2007.pdf](http://mtg.upf.es/reactable/pdfs/reactivision_tei2007.pdf)
- Kato, H. Billingham, M. Poupyrev, I. Imamoto, K., & Tachibana, K. (2000). Virtual Object Manipulation on a Table-Top AR Environment. *IEEE and ACM International Symposium on Augmented Reality*, (pp. 111-119). Technical University of Munich:
- Kim, M.J., & Maher, M.L. (2006). *Comparison of designer using a tangible user interface and a graphic user interface and the impact on spatial cognition*. Retrieved September 20, 2008, from [http://web.arch.usyd.edu.au/~mary/Pubs/2005pdf/HBiD2005\\_Kim\\_Maher.pdf](http://web.arch.usyd.edu.au/~mary/Pubs/2005pdf/HBiD2005_Kim_Maher.pdf)
- Lang, J. (2005). *Urban Design: A Typology Of Procedures And Products*. Gt. Britain: Architectural Press.
- McLeish, T. (2003). *A Platform for Consumer Driven Participative Design of Open (Source) Buildings*. Master Of Science in Media Technology, Massachusetts Institute of Technology, Media Lab.
- Piper, B., Ratti, R., & Ishii, H. (2002). Illuminating Clay: A Tangible Interface with potential GRASS applications. *Proceedings of the Open source GIS – GRASS users conference 2002*. Retrieved September 23, 2008, from [http://tangible.media.mit.edu/content/papers/pdf/Clay\\_Trento.pdf](http://tangible.media.mit.edu/content/papers/pdf/Clay_Trento.pdf)

Reas, C., & Fry, B. (2007). *Processing: a programming handbook for visual designers and artists*. Cambridge: MIT Press.

Shneiderman, B. (1983). *Direct manipulation: A step beyond programming languages*. Retrieved September 20, 2008, from [http://ieeexplore.ieee.org/xpl/freeabs\\_all.jsp?arnumber=1654471](http://ieeexplore.ieee.org/xpl/freeabs_all.jsp?arnumber=1654471)

Underkoffler, J., & Ishii, H. (1999). Urp: A Luminous-Tangible Workbench for Urban Planning and Design. *Proceedings of CHI '97*, Retrieved September 20, 2008, from [http://tangible.media.mit.edu/papers/Urp\\_CHI99.php](http://tangible.media.mit.edu/papers/Urp_CHI99.php)

Ullmer, B., & Ishii, H. (1997). The metaDESK: Models and Prototypes for Tangible User Interfaces. *Proceedings of UI '97*, Retrieved September 20, 2008, from [http://tangible.media.mit.edu/content/papers/pdf/metaDESK\\_UIST97.pdf](http://tangible.media.mit.edu/content/papers/pdf/metaDESK_UIST97.pdf)

\_\_\_\_\_. (2001). Emerging Frameworks for Tangible User Interface (pp 579-601). In John M. Carroll (Ed.), *Human-Computer Interaction in the New Millenium*. Addison-Wesley.