

# สารบัญ

| รายละเอียด                                                 | หน้า      |
|------------------------------------------------------------|-----------|
| คำนำ                                                       | ii – iii  |
| สารบัญ                                                     | iv        |
| บทที่ 1 สื่อดิจิทัลจากอดีตสู่ปัจจุบัน                      | 1 – 28    |
| บทที่ 2 สื่อดิจิทัลเชิงบูรณาการ                            | 29 – 50   |
| บทที่ 3 ความเป็นจริงเสริม                                  | 51 – 68   |
| บทที่ 4 ความเป็นจริงลด                                     | 69 – 78   |
| บทที่ 5 ติดตามสร้างสมองให้กับคอมพิวเตอร์                   | 79 – 96   |
| บทที่ 6 การรู้จำแบบและการวิเคราะห์ส่วนประกอบสำคัญ          | 97 – 112  |
| บทที่ 7 เทคโนโลยีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ | 113 – 126 |
| บทที่ 8 นวัตกรรมสื่อดิจิทัลในเชิงพาณิชย์                   | 127 – 142 |
| บทที่ 9 สื่อสารผ่านหลายประสาทสัมผัส                        | 143 – 156 |
| บทที่ 10 การทำให้เหมาะที่สุดสำหรับโปรแกรมค้นหา             | 157 – 168 |
| บทที่ 11 เศรษฐกิจดิจิทัลสร้างสรรค์จากสื่อดิจิทัล           | 169 – 184 |
| บทที่ 12 จรรยาบรรณในการผลิตสื่อดิจิทัล                     | 185 – 196 |
| บรรณานุกรม                                                 | 197 – 220 |
| ดัชนี                                                      | 221 – 225 |