

Augmented Reality (AR)

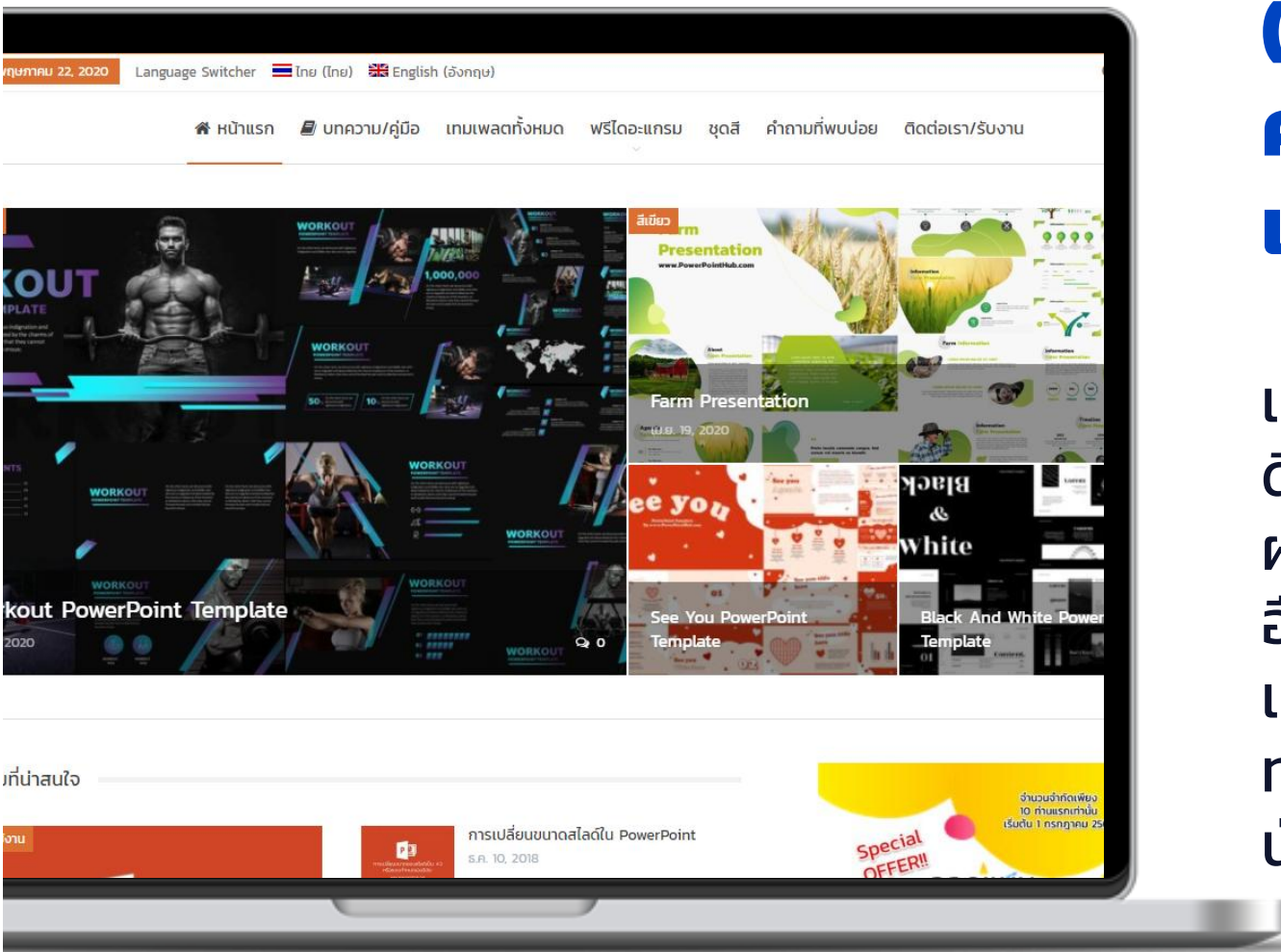
**การผสานโลกแห่งความ
จริงกับข้อมูลเสมือนกับ
การเรียนรู้เชิงรุก**



พศ.ดร.ศิลปิชัย พูลคล้าย

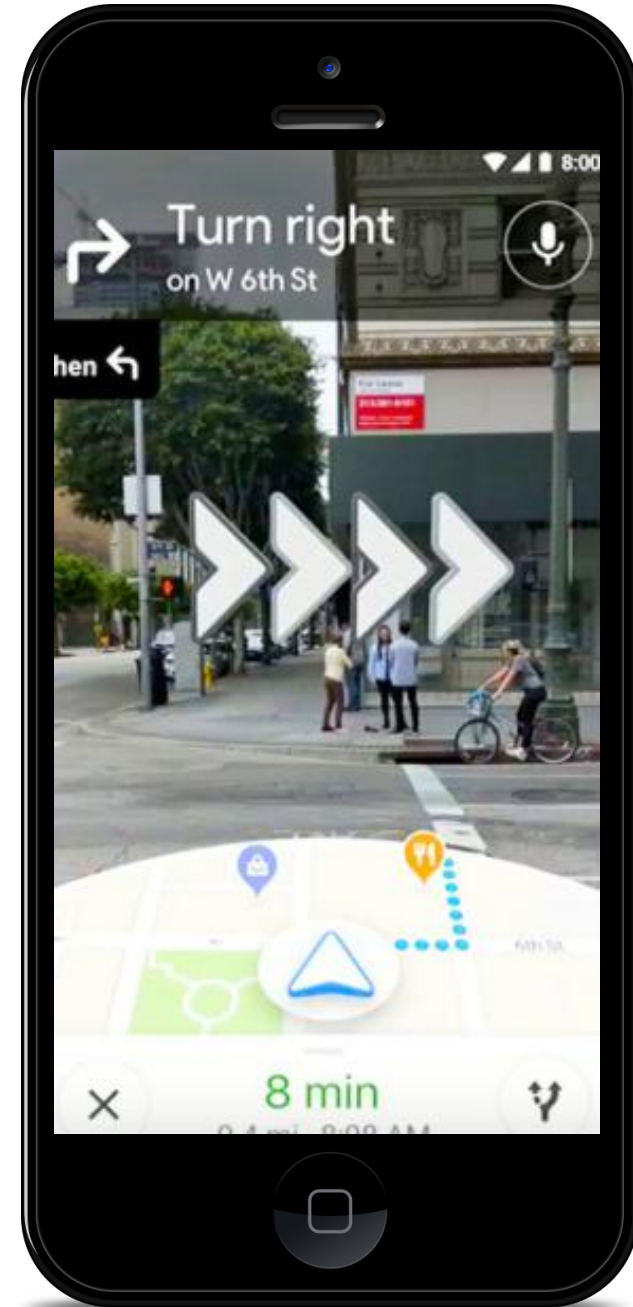
Augmented Reality (AR): การผสานโลกแห่ง ความจริงกับข้อมูล เสมือน

Augmented Reality หรือ AR เป็นเทคโนโลยีที่เพิ่มองค์ประกอบดิจิทัลลงบนภาพจากโลกจริงที่เราเห็นผ่านหน้าจอสมาร์ทโฟนหรืออุปกรณ์อื่นๆ โดยองค์ประกอบดิจิทัลจะถูกฝังเข้าไปในภาพจากโลกจริงอย่างราบรื่น ทำให้ผู้ใช้สามารถมองเห็นข้อมูลเสริมนั้นควบคู่ไปกับสิ่งแวดล้อมจริง



ตัวอย่างการใช้งาน AR

1. **การนำทาง:** แอปพลิเคชันแผนที่บนสมาร์ตโฟนสามารถซ้อนทับเส้นทางและข้อมูลบนภาพจริงจากกล้องของโทรศัพท์ ช่วยให้ผู้ใช้มองเห็นทิศทางการเดินทางได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น
2. **การศึกษา:** นักเรียนสามารถใช้แอปพลิเคชัน AR เพื่อดูโมเดลสามมิติของร่างกายมนุษย์หรือระบบสุริยะ และหมุนดูจากมุมมองต่างๆ เพื่อเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น
3. **การค้าปลีก:** ลูกค้าสามารถทดลองใส่เสื้อผ้าหรือแว่นตาผ่านแอปเสมือนก่อนตัดสินใจซื้อ หรือดูโซฟารุ่นใหม่ในบ้านของตนเองด้วยเทคโนโลยี AR
4. **วิศวกรรมและการผลิต:** วิศวกรสามารถซ้อนแบบจำลองเครื่องจักรเข้ากับพื้นที่จริง เพื่อวางแผนการจัดวางอุปกรณ์หรือคาดการณ์ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้ล่วงหน้า.



AR กับการศึกษา: เครื่องมือการเรียนรู้รูปแบบใหม่

ทำให้บทเรียนมีชีวิตชีวา

AR ช่วยให้นักเรียนสามารถมองเห็นและโต้ตอบกับวัตถุสามมิติบนโต๊ะเรียนหรือในห้องเรียน ทำให้บทเรียนน่าสนใจและเข้าใจได้ง่ายขึ้น

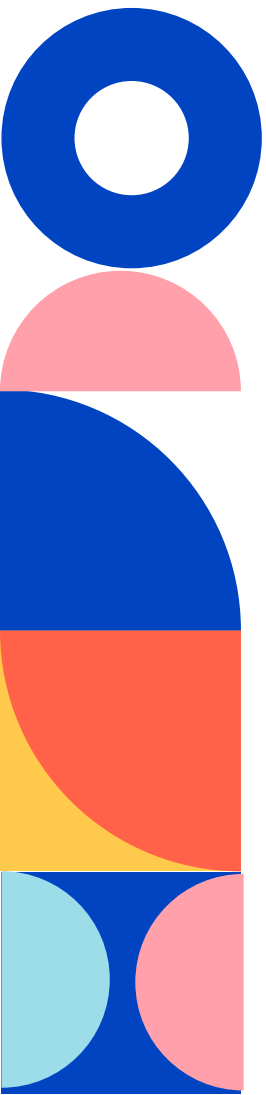


การเรียนรู้แบบมัลติมีเดีย

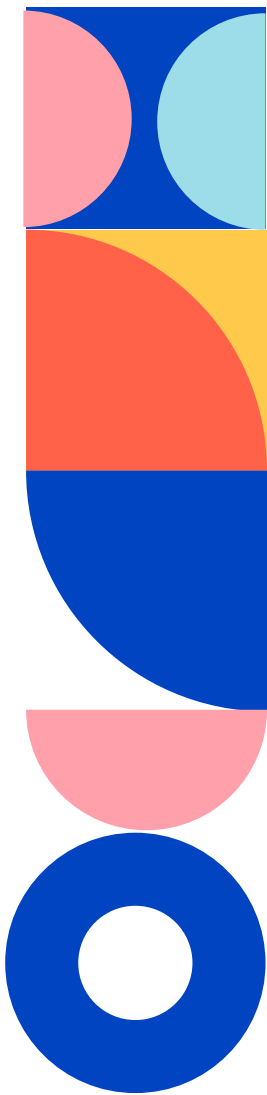
นักเรียนสามารถดูข้อมูลเสริมวิดีโอ และเนื้อหาดิจิทัลเพิ่มเติมควบคู่กับบทเรียนในห้องเรียนผ่าน **AR**

การเรียนรู้แบบร่วมมือ

เทคโนโลยี **AR** ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยนักเรียนหลายคนสามารถมองเห็นวัตถุ **AR** เดียวกัน แบ่งปัน และหารือเนื้อหาการเรียนรู้ร่วมกัน



กิจกรรม ขออยู่ด้วยคน

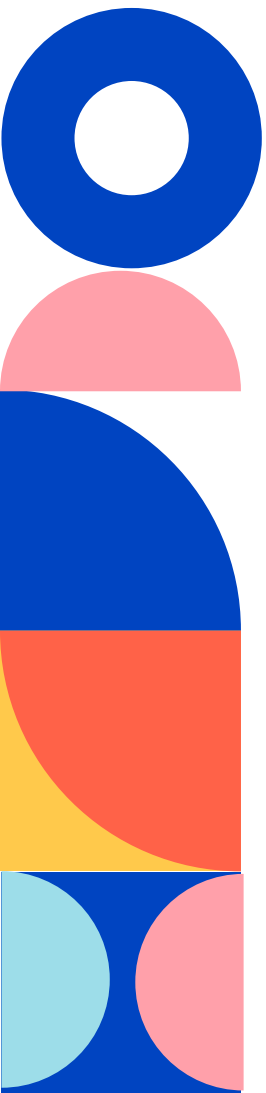


Quiver - 3D



สแกน QR Code เพื่อ
ดาวน์โหลด

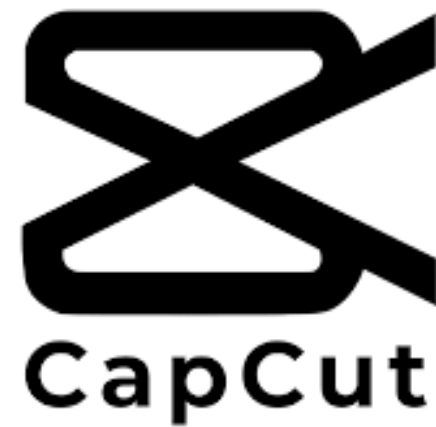




กิจกรรม สวัสดีครับ สวัสดีค่ะ



CapCut



HALO - AR



