

บรรณานุกรม

- กรรณิกา แซ่มประเสริฐ. (2557). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาการงานอาชีพ เรื่อง การใช้พลังงานไฟฟ้าอย่างประหยัด กลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- คุณาสิน อัครพันธ์นิมิต และคณะ. (2558). การพัฒนาภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง ขบวนการ รัศมีโลก. ปทุมธานี : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ชฎิล เกษมสันต์. (2551). Flash คืออะไร. สืบค้นเมื่อ 12 กรกฎาคม 2560, จาก <http://www.dpu.ac.th/techno/page.php?id=2910>
- ปิยกุล เลาว์ลย์ศิริ. (2532). ภาพยนตร์แอนิเมชัน. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พงษ์พิพัฒน์ สายทอง. (2558). แอนิเมชัน 2 มิติ หนึ่งประมอทัย เรื่อง สังข์ศิลป์ชัย. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- รัตนา พรหมภาพ. (2550). ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรของ ภาควิชา การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วิจิตร เจริญภักตร์. (2543). ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมตะวันตก. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2553). ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร : มิตรสัมพันธ์กราฟิก.
- สัณชัย สุวังบุตร และคณะ. (2558). ประวัติศาสตร์สากล ม.4 – ม. 6. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : ไทयर่มเกล้า.
- สุปรีชา สอนสาระ. (2554). ความหมายของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน. สืบค้นเมื่อ 12 กรกฎาคม 2560, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/442153>
- สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี. (2550). พื้นฐานการสร้างงานเคลื่อนไหว 2 มิติ. กรุงเทพมหานคร : จูปีตัส.
- อมีนา ฉายสุวรรณและชุมพล จันทร์ฉลอง. (2559). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องพี่น้องออมเงิน. ปทุมธานี : มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

บรรณานุกรม (ต่อ)

- อรรถัย สุทธิจักษ์และกชพรรณ ย้งมี. (2558). การพัฒนาเกม 2 มิติ สำหรับฝึกทักษะการแยกสี
ขนาด และรูปทรงเรขาคณิตของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับกลาง.
มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ไอทีจีเนียส เอ็นจิเนียริ่ง. (2557). Photoshop คืออะไร. สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2560,
จาก <https://www.itgenius.co.th/article/.html>