

บรรณานุกรม

- กิติมา เพชรทรัพย์. (2558). ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก
http://www4.srp.ac.th/~kitima/lesson/animation/Unit1_Multimedia/standard/m02.html
 [เข้าถึงข้อมูล 6 มกราคม 2559].
- กิติมา เพชรทรัพย์. (2558). องค์ประกอบของมัลติมีเดีย. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก
http://www4.srp.ac.th/~kitima/lesson/animation/Unit1_Multimedia/standard/m03.html
 [เข้าถึงข้อมูล 6 มกราคม 2559].
- จิรายุทธ ประเสริฐศรี,คชาภกฤษ เหลี่ยม ไซสง. (2557). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่
 ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก
http://www.kmutt.ac.th/jif/public_html/article_detail.php?ArticleID=155344
 [เข้าถึงข้อมูล 20 มกราคม 2559]
- ชนากร สุขงาม. (2558). โปรแกรม Adobe Flash. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก
<http://kaongii.blogspot.com/>
 [เข้าถึงข้อมูล 22 มกราคม 2559]
- สุกัลยา นิลกระษา. (2558). ตรรกศาสตร์ โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เพื่อ
 ส่งเสริมการนำตนเอง. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก
http://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_Doi=10.14457/KMUTT.the.2014.80
 [เข้าถึงข้อมูล 20 มกราคม 2559]
- Pornchai Buapuan. (2557). Sony Vegas คืออะไร. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก
<http://muy541122540.blogspot.com/>
 [เข้าถึงข้อมูล 3 กุมภาพันธ์ 2559]
- _____. (2558). ประวัติของสื่อมัลติมีเดีย. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก
<http://chaweewan.multiply.com/journal/item/21/21>
 [เข้าถึงข้อมูล 4 มกราคม 2559].