

## บรรณานุกรม

- AIR. **game visual novel คือ**. (2554). ค้นเมื่อ 18 เมษายน 2561, จาก <https://www.online-station.net/anime/view/51540>.
- กาญจนา ทองประไพ, น้ำฝน สุพร และเกตุสุรินทร์ ทนทาน. (2559). **การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “การคุมกำเนิดในวัยเรียน”**. คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- เกียรติพงษ์ อุดมธนะธีระ. (2560). **ทฤษฎีผลกระทบผีเสื้อ**. ค้นเมื่อ 18 เมษายน 2561, จาก <http://ioklogistics.blogspot.com/2017/09/butterfly-effect.html>.
- ธีระศักดิ์ อุดมสุข. (2555). **โปรแกรม Adobe Captivate**. ค้นเมื่อ 18 เมษายน 2561, จาก <http://pimmyp.exteen.com/1-adobe-captivate>.
- วันนิสา แซ่ฉั่ว, นันธิวา จันตราพรมราช และลลดา ศรีลาแสง. (2559). **การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “5 โรคยอดฮิต”**. คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน ฯ. (2559). **พื้นฐานการสร้างงานแอนิเมชัน**. ค้นเมื่อ 18 เมษายน 2561, จาก <http://kanchanapisek.or.th/kp6/sub/book/infodetail04.html>.
- สิทธิชัย ทิพย์สิงห์. (2559). **โปรแกรม Flash**. ค้นเมื่อ 18 เมษายน 2561, จาก <http://www.kroojan.com/flash/content/flash-intro.html>.