

เอกสารอ้างอิง

- การ์ตูนแอนิเมชัน. 2552. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.keereerat.ac.th/animation/web/animation.htm> (5 กรกฎาคม 2552).
- การสร้างแอนิเมชัน. 2547. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www2.cs.science.cmu.ac.th/seminar/2547/vrml/history.html> (17 มิถุนายน 2552).
- กิตติ ภัคดีวัฒนกุล. มัลติมีเดียฉบับพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : บริษัท เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์ จำกัด, 2546.
- ขั้นตอนการทำ Animation. 2006. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.f0nt.com/forum/index.php/topic,4881.0.html> (20 มิถุนายน 2552).
- ขั้นตอนการทำ 3D Animation. 2551. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา www.thai3d.net (20 มิถุนายน 2552).
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน. กรุงเทพฯ : มีเดียอินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี, 2547.
- ปริญญา เทียนทอง. การพัฒนาซอฟต์แวร์เกม 3 มิติ ด้วยโคเรกเอดจ์. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2544.
- ประพัทธ์ ชัยเจริญ. “เทคนิคการผลิตสื่อการสอน.” พิมพ์ครั้งที่ 1. มหาสารคาม : วัชรินทร์การพิมพ์, 2521.
- วิสิฐ จันมา. ออกแบบภาพยนตร์ Animation ลักษณะไทย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2547.
- วีระพันธ์ จันท์หอม. (2548ก). “การออกแบบสารสนเทศ: การกำเนิดของอาชีพใหม่.” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.mediaartsdesign.org/~weeraphan/> (17 สิงหาคม 2550).
- วีระพันธ์ จันท์หอม. (2548ข). “ศิลปะการใช้สารสนเทศ.” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.mediaartsdesign.org/internal/e-learning/2004-T1-Y2-GSAM915-743/information_design.doc (17 กันยายน 2550).
- สังคมออนไลน์สำหรับคนไอที. 2551. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.successmedia.com> (8 สิงหาคม 2552).
- อธิกานต์ อุนจะนำ. พัฒนาสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเพื่อสอนทักษะการคิดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. การค้นคว้าแบบอิสระศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2549.

- Anderson, J. M. (1972, February). The impact of seven word games on the sight vocabulary retention of first grade students. *Dissertation Abstracts International*, 32(5); 4478-A.
- Animation. (2006a). [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://en.wikipedia.org/wiki/Animation> (6 September 2008).
- Animation 2.5D. 2550. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://tanosat.multiply.com/journal/item/1/Animation_2.5D (25 กรกฎาคม 2552).
- K. Cybulski and D. Valentine. (2007). "Computer Animation in Chemistry." [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.bergen.org/AAST/ComputerAnimation/App_Chemistry.html (17 April 2009).
- R.H. Day. (1999). "Human Perception." Hongkong: Toppan Printing.
- Edmon, R. O. (1977, August). The effects of perceptual motor learning games upon the reading readiness of trainable mentally retarded students. *Dissertation Abstracts International*, 36, 623-A-624-A.
- Flash Game. 2552. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://ahkong.net/light-bot-download/> (25 กรกฎาคม 2552).
- T. Hagward. (1993). "Adventure in Virtual Reality." (p.110), Indianapolis: Que Corporation.
- Human-Computer Interaction. 2006c. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://en.wikipedia.org/wiki/Human-Computer_Interaction (17 April 2008).
- Pinter, Donna Dac Kreweal. (1977, August). The Effects of an academic games on the spelling achievement of third grades. *Dissertation Abstracts International*, 38(2); 721-A-711-A.
- Perry, C., & Cambell, J. (1971. April). Vector navigation a aame for physics. *The Science Tencher*, 28(6); 53-54.
- User Interface Design. (2006). [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.usernomics.com/user-interface-design.html> (13 December 2008).
- Visual Perception. (2006c). [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://en.wikipedia.org/wiki/Visual_perception (3 March 2009).
- Vithita Animation. 2552. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.vithita.com/pangpond_main.php (22 กรกฎาคม 2552).