

企画展示  
2022.06.30-09.30

# ゲームデキソウ

書名	著者名	請求記号
1 作曲の科学：美しい音楽を生み出す「理論」と「法則」	フランソワ・デュボワ著；木村彩訳	401/D93
2 HTML5ゲーム開発の極意：プラットフォームに依存しない“楽しい”アプリを作るには	Jacob Seidelin著；長尾高弘訳	547.48/Se17
3 人工知能の作り方：「おもしろい」ゲームAIはいかにして動かすのか	三宅陽一郎著	548.13/Mi76
4 UIデザインの心理学：わかりやすさ・使いやすさの法則	ジェフ ジョンソン著；武舎広幸, 武舎るみ訳	548.2/J64
5 UI graphics：成功事例と思想から学ぶ、これからのインターフェイスデザインとUX	安藤剛 [ほか] 執筆；庄野祐輔 [ほか] 編集；藤田夏海翻訳	548.2/U56
6 UXデザインの教科書	安藤昌也著	548.96/A47
7 Blender 3Dキャラクターメイキング・テクニク	Benjamin著	548.96/B35
8 ゲーム学の新時代：遊戯の原理AIの野生拡張するリアリティ	中沢新一, 中川大地編著；遠藤雅伸[ほか]著	548.96/G33
9 UIデザイン必携	原田秀司	548.96/H32
10 UIデザインの教科書：マルチデバイス時代のインターフェース設計	原田秀司著	548.96/H32
11 入門Blender 2.9：ゼロから始める3D制作：ver.2.8/2.9対応	伊丹シゲユキ著	548.96/I88
12 実写合成のためのBlender 3DCG制作ワークフロー	Taka Tachibana監修；荒船泰廣[ほか]著	548.96/J54
13 Unity実践技術大全	菊田剛, 桑原公一郎, 只野顕二著	548.96/Ki29
14 ゲームデザイン脳：榊田省治の発想とワザ	榊田省治著	548.96/Ma66
15 ファミコンの驚くべき発想力：限界を突破する技術に学べ	松浦健一郎, 司ゆき著	548.96/Ma89
16 Unityによる3Dゲーム開発入門：iPhone/Android/Webで実践ゲームプログラミング	宮川義之, 武藤太輔著	548.96/Mi72
17 ゲームAI技術入門：広大な人工知能の世界を体系的に学ぶ	三宅陽一郎著	548.96/Mi76
18 クラウドゲームをつくる技術：マルチプレイゲーム開発の新戦力	中嶋謙互著	548.96/N34
19 OpenGLで作るAndroid SDKゲームプログラミング	中島安彦, 横江宗太, バンカク筆	548.96/N42
20 たのしいLive2Dの入門教室	乃樹坂くしお著	548.96/N93
21 CG&ゲームを仕事にする。：必要なスキル、ワークフロー、つくる楽しさ	尾形美幸著	548.96/O23
22 無料で始めるBlender CGアニメーションテクニク：3DCGの構造と動かし方がしっかりわかる	大澤龍一著	548.96/O74
23 実践ゲームUIデザイン：コンセプトの策定から実装のコツまで	太田垣沙也子著	548.96/O81
24 ITエンジニアのためのプロジェクトマネジメント入門	澤部直太, 西山聡, 飯尾淳共著	548.96/Sa93
25 新ゲームデザイン：TVゲーム制作のための発想法	田尻智著	548.96/Ta26



企画展示  
2022.06.30-09.30

# ゲームデキソウ

	書名	著者名	請求記号
26	UXライティングの教科書：ユーザーの心をひきつけるマイクロコピーの書き方	キネレット・イフラ著；郷司陽子訳	548.96/Y71
27	ゲーム作りのはじめかた：Unityで覚える企画からレベルデザインまで	あすなこうじ著	548.964/A93
28	実例で学ぶゲームAIプログラミング	Mat Buckland著；松田晃一訳	548.964/B82
29	入門Webゲーム開発	Evan Burchard著；永井勝則訳	548.964/B91
30	勇者と冒険するゲームプログラミングの世界：enchant.js+JavaScriptで行こう!	布留川英一著	548.964/F93
31	ゲームエンジン・アーキテクチャ	ジェイソン・グレゴリー著；大貫宏美, 田中幸訳	548.964/G84
32	スクリプト言語による効率的ゲーム開発：C/C++へのLua組み込み実践	浜中誠著	548.964/H25
33	ゲームエンジニア養成読本：ゲーム開発者の仕事の全体像、最新開発手法と必修の最適化&デバッグ	長谷川勇, 佐藤達磨, 南野真太郎著	548.964/H36
34	スタートアップ・個人で作れるスマホ向けUnityソーシャルゲーム開発ガイド	平野裕作著	548.964/H66
35	ゲームプログラマになる前に覚えておきたい技術	平山尚著	548.964/H69
36	ゲームアルゴリズムまるごと図鑑：7大ゲームの作り方を完全マスター!	廣瀬豪著	548.964/H72
37	Pythonでつくるゲーム開発入門講座	廣瀬豪著	548.964/H72
38	uGUIではじめるUnity UIデザインの教科書：Unity 5対応	岩井雅幸著	548.964/I93
39	作って学べるUnity本格入門：Unity 2021対応版	賀好昭仁著	548.964/Ka27
40	実例で学ぶゲーム開発に使える数学・物理学入門	加藤潔著	548.964/Ka86
41	オンラインゲームのしくみ：Unityで覚えるネットワークプログラミング	河田匡稔著	548.964/Ka92
42	入門ゲームプログラミング	チャールズ・ケリー著；ぶれす訳	548.964/Ke33
43	Unity5の教科書：2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座：はじめてでも安心!	北村愛実著	548.964/Ki68
44	Unityの教科書：Unity2022完全対応版：2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座：はじめてでも安心!	北村愛実著	548.964/Ki68
45	UnityによるARゲーム開発：作りながら学ぶオーグメンテッドリアリティ入門	Micheal Lanham著；高橋憲一 [ほか] 訳	548.964/L26
46	ゲームコーディング・コンプリート：一流になるためのゲームプログラミング	マイク・マクシャフリー著；手島孝人監修；山下恵美子 [ほか] 訳	548.964/Ma24
47	ゲームプログラミングC++	Sanjay Madhav著；古川邦夫訳	548.964/Ma25
48	ゲームプログラミングのための行動AI数学	Dave Mark著；中本浩翻訳	548.964/Ma52
49	Pythonでつくるゲームプログラミング入門：あのゲームのアルゴリズムはこうつくられている!	松浦健一郎, 司ゆき著	548.964/Ma86
50	ゲームアルゴリズムコレクションfor iOS	松浦健一郎, 司ゆき著	548.964/Ma86



企画展示  
2022.06.30-09.30

# ゲームデキソウ

	書名	著者名	請求記号
51	アクションゲームアルゴリズムマニアックス	松浦健一郎, 司ゆき著	548.964/Ma89
52	弾幕：最強のシューティングゲームを作る!	松浦健一郎, 司ゆき著	548.964/Ma89
53	Unreal Engine 4で極めるゲーム開発：サンプルデータと動画で学ぶUE4ゲーム制作プロジェクト	湊和久著	548.964/Mi39
54	自分で作ってみんなで遊べる!プログラミング：マインクラフトでゲームを作ろう!	水島滉大著.	548.964/Mi96
55	ほんきで学ぶUnityゲーム開発入門	夏木雅規著	548.964/N58
56	Unityゲームプログラミング超入門：動画×解説でかんたん理解!	大角茂之, 大角美緒著.	548.964/O79
57	見てわかるUnity Visual Scripting超入門：2021対応	掌田津耶乃著.	548.964/Sh95
58	ゲーム開発のための数学・物理学入門：C++/Objective-C実例コード付	ウェンディ・スターラー著；山下恵美子訳	548.964/St1
59	Unity5オンラインゲーム開発講座：クラウドエンジンによるマルチプレイ&課金対応ゲームの作り方	鳥山明純著	548.964/To69
60	Unityゲームプログラミング・バイブル：ゲームの開発現場で即実践できるスキルが身につく	吉谷幹人 [ほか] 著.	548.964/U75
61	Unityゲームプログラミング・バイブル：ゲームの開発現場で即実践できるスキルが身につく	森哲哉 [ほか] 著.	548.964/U75
62	UnityではじめるC#：知識ゼロからはじめるアプリ開発入門 基礎編	リブロワークス著, いたのくまほろ監修	548.964/U75
63	現場ですぐに使える!Unity 2020逆引き大全303の極意	薬師寺国安著.	548.964/Y16
64	HTML5 & JavaScript本格ゲームプログラミング：ライブラリ自作からはじめるブラウザゲーム開発	柳井政和著	548.964/Y54
65	Unity5 3D/2Dゲーム開発実践入門：作りながら覚えるスマートフォンゲーム制作	吉谷幹人著	548.964/Y94
66	AndroidゲームプログラミングA to Z：ゲーム制作者をみざそう!	マリオ・ザックナー著；クイーブ訳	548.964/Z2
67	iPhone/iPadゲーム開発ガイド：Objective-Cで作る2D/3Dゲーム	Paul Zirkle, Joe Hogue著；武舎広幸, 阿部和也, 武舎のみ訳	548.964/Z4
68	デジタルゲームの教科書：知っておくべきゲーム業界最新トレンド	デジタルゲームの教科書制作委員会著	589/D54
69	日本デジタルゲーム産業史	小山友介著	589/Ko97
70	デジタルゲームの技術：開発キーパーソンが語るゲーム産業の未来	松井悠著	589/Ma77
71	世界ゲーム革命	NHK取材班編著	589/N69
72	ゲームクリエイターが知るべき97のこと	吉岡直人編	589/Y92/2
73	世界観の作り方：アイデア出しからデザインまでわかりやすいコンセプトアート入門	有里著.	726/Y99
74	すべての人に知っておいてほしいグラフィックデザインの基本原則	大里浩二監修	727/Su11
75	まるわかり! Eスポーツ・ビジネス	日経MOOK	728/Ma58



企画展示  
2022.06.30-09.30

# ゲームデキソウ

	書名	著者名	請求記号
76	コミュニティ・ジェネレーション：「初音ミク」とユーザー生成コンテンツがつなぐネットワーク	片野浩一, 石田実著	763.9/Ka82
77	GarageBandではじめる楽器演奏・曲作り超入門：iPhone/iPad対応	松尾公也著	763.9/Ma85
78	作りながら覚える3日で作曲入門	monaca:factory(10日P) 著	763.9/Mo31
79	画づくりのための光の授業：CG、アニメ、映像、イラスト創作に欠かせない、光の仕組みと使い方	リチャード・ヨット著；瀧下代訳	778/Y94
80	「おもしろい」のゲームデザイン：楽しいゲームを作る理論	Raph Koster著；酒井皇治訳	798.5/Ko98
81	ゲームメカニクス大全：ボードゲームに学ぶ「おもしろさ」の仕掛け	Geoffrey Engelstein, Isaac Shalev著；小野卓也訳	798/E61
82	eスポーツの法律問題Q&A：プレイヤー契約から大会運営・ビジネスまで	eスポーツ問題研究会編	798/E75
83	eスポーツマーケティング：若者市場をつかむ最強メディアを使いこなせ	日経クロストrend編	798/E75
84	eスポーツ産業論 = E-sports industrial theory.	青山学院大学総合研究所研究ユニット「五輪eスポ」編	798/E75
85	eスポーツのすべてがわかる本：プロゲーマー、業界のしくみからお金の話まで	黒川文雄著	798/Ku74
86	おもしろいゲームシナリオの作り方：41の人気ゲームに学ぶ企画構成テクニック	Josiah Lebowitz, Chris Klug著；佐藤理絵子訳	798/L49
87	eスポーツビジネス：eスポーツ×ビジネスの現場からお伝えします!	中野龍三著	798/N39
88	プロのeスポーツプレイヤーになる!	河出書房新社編集部編	798/P97
89	「タッチパネル」のゲームデザイン：アプリやゲームをおもしろくするテクニック	Scott Rogers著；佐藤理絵子訳	798/R62
90	「レベルアップ」のゲームデザイン：実戦で使えるゲーム作りのテクニック	Scott Rogers著；塩川洋介監訳；佐藤理絵子訳	798/R62
91	1億3000万人のためのeスポーツ入門	但木一真編著	798/Ta16
92	世界一のプロゲーマーがやっている努力2.0	ときど著	798/To31
93	勝ち続ける意志カ：世界一プロ・ゲーマーの「仕事術」	梅原大吾著	798/U66
94	なぜ人はゲームにハマるのか：開発現場から得た「ゲーム性」の本質	渡辺修司, 中村彰憲著	798/W46
95	だれでも書けるシナリオ教室	岸川真著	901.2/Ki57
96	キャラクター小説の作り方	大塚英志著	901.3/O88

