

日本工業大学LCセンター特集展示(11/20(月)～12/26(火))

「ゲームを作ろう！」

	資料情報	資料ID	請求記号	推薦者
1	人工知能の作り方：「おもしろい」ゲームAIはいかにして動くのか / 三宅陽一郎著. -- 技術評論社, 2017.	160026316	007.1/Mi 76	大橋先生
2	実例で学ぶゲームAIプログラミング / Mat Buckland著 ; 松田晃一訳. -- オライリー・ジャパン, 2007.	070027743	007.64/B 82	大橋先生
3	ゲームのアルゴリズム：思考ルーチンと物理シミュレーション / 橋口ゆうすけ著. -- 改訂版. -- ソフトバンククリエイティブ, 2010.	150009223	007.64/H 37	大橋先生
4	言語ゲームと社会理論：ヴィトゲンシュタイン・ハート・ルーマン / 橋爪大三郎/著. -- 勁草書房.	950096768	301.6/H 38	大橋先生
5	経済学のためのゲーム理論入門 / ロバート・ギボンズ [著] ; 福岡正夫, 須田伸一訳. -- 創文社, 1995.	140010190	331.19/G 42	大橋先生
6	ゲーム理論による社会科学の統合 / ハーバート・ギンタス著 ; 成田悠輔, 小川一仁, 川越敏司, 佐々木俊一郎訳. -- NTT出版, 2011. -- (叢書「制度を考える」).	140010166	331.19/G 46	大橋先生
7	ゲーム理論の世界 / 鈴木光男著. -- 勁草書房, 1999.	140010182	331.19/Su 96	大橋先生
8	ゲーミング・シミュレーション作法 / カシ・スタイン・グリーンブラット/著 ; 新井潔,兼田敏之/訳. -- 共立出版.	940029085	361.98/G 82	大橋先生
9	現代ゲーム全史：文明の遊戯史観から / 中川大地著. -- 早川書房, 2016.	160021234	798.5/N 32	大橋先生
10	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. -- 第2版. -- SBクリエイティブ, 2015.	150014074	798/G 84	大橋先生
11	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. -- 秀和システム, 2008.	080040975	798/H 69	大橋先生
12	Unityで神になる本。：Unityでゼロから学ぶ、オリジナルゲーム制作。 / 廣鉄夫著. -- オーム社, 2015.	150014843	798/H 71	大橋先生
13	Game programming patterns：ソフトウェア開発の問題解決メニュー / Robert Nystrom著 ; 阿部和也, 上西昌弘訳. -- インプレス, 2015. -- (Impress top gear).	160001095	798/N 99	大橋先生
14	12歳からはじめるゼロからのC言語ゲームプログラミング教室 / 大槻有一郎著. -- ラトルズ, 2016.	160002440	798/O 89	大橋先生
15	ルールズ・オブ・プレイ：ゲームデザインの基礎 / ケイティ・サレン, エリック・ジマーマン著 ; 山本貴光訳 ; 上, 下. -- ソフトバンククリエイティブ, 2011.(下)	140004466	798/Sa 53/2	大橋先生
16	ゲームプランナーの新しい教科書：基礎からわかるアプリ・ゲームの発想と仕掛け / STUDIO SHIN著. -- 翔泳社, 2015.	150018133	798/St 9	大橋先生
17	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. -- SBクリエイティブ, 2014.	170021984	798/W 46	大橋先生
18	14歳からはじめるC言語わくわくゲームプログラミング教室：:Windows 7/8/8.1対応/ 大槻有一郎著 ; Visual Studio 2013編. -- ラトルズ, 2014.	170022024	798/O 89	大橋先生
19	ハイパーワールド：共感しあう自閉症アバターたち / 池上英子著. -- NTT出版, 2017.	170022057	493.76/I 33	大橋先生

日本工業大学LCセンター特集展示(11/20(月)～12/26(火))
「ゲームを作ろう！」

	資料情報	資料ID	請求記号	推薦者
20	Board game guide 500 / 田中誠著. -- スモール出版, 2013.	170022032	798/Ta 84	大橋先生
21	ゲーミングシミュレーション / 新井潔 [ほか] 著. -- 日科技連出版社, 1998. -- (シリーズ・社会科学のフロンティア ; 8).	170021976	301/G 33	大橋先生
22	DirectX 11 3Dプログラミング / I/O編集部編集 改訂版	170022040	007.6/D 78	大橋先生
23	ゲームのデザイン：盤上の魔力 / INAXギャラリー名古屋企画委員会企画	注文中		大橋先生
24	遠藤雅伸のゲームデザイン講義実況中継 / モバイル&ゲームスタジオ著	注文中		大橋先生
25	ゲームの今：ゲーム業界を見通す18のキーワード = A definitive guide to video game business, culture and technology in Japan / 徳岡正肇編著. -- SBクリエイティブ, 2015.	150006633	589.7/To 42	大橋先生 山地先生
26	Unityではじめるおもしろプログラミング入門 / 藤森将昭著. -- リックテレコム, 2017.	170007033	798/F 62	大橋先生 山地先生
27	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. -- ボーンデジタル, 2015.	150016046	007.64/Mi 39	山地先生
28	UnityによるVRアプリケーション開発：作りながら学ぶバーチャルリアリティ入門 / Jonathan Linowes著；高橋憲一 [ほか] 訳. -- オライリー・ジャパン, 2016.	160019667	548/L 64	山地先生
29	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 訳. -- オライリー・ジャパン, 2017.	170018642	798/L 26	山地先生
30	デザイナー、エンジニアのためのUX・画面インタフェースデザイン入門 / 山岡俊樹編著；前川正実著；平田一郎著；安井鯨太著. -- 日刊工業新聞社, 2013.	130019094	007.6/D 69	電子情報メディア 工学専攻院生
31	UIデザインの心理学：わかりやすさ・使いやすさの法則 / Jeff Johnson著；武舎広幸, 武舎るみ訳. -- インプレス, 2015.	150006039	007.6/J 66	電子情報メディア 工学専攻院生
32	ゲーム開発者のためのAI入門 / David M. Bourg, Glenn Seemann著；株式会社クイープ訳. -- オライリー・ジャパン, 2005.	140019506	007.64/B 65	電子情報メディア 工学専攻院生
33	入門Webゲーム開発 / Evan Burchard著；永井勝則訳. -- オライリー・ジャパン, 2014.	140019498	007.64/B 91	電子情報メディア 工学専攻院生
34	人狼知能で学ぶAIプログラミング：欺瞞・推理・会話で不完全情報ゲームを戦う人工知能の作り方 / 狩野芳伸 [ほか] 著. -- マイナビ出版, 2017.	170019061	007.64/J 52	電子情報メディア 工学専攻院生
35	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. -- オライリー・ジャパン, 2011.	140020769	007.64/Mi 72	電子情報メディア 工学専攻院生
36	これならわかる!C言語入門講座 / 水口克也著. -- 第2版. -- 秀和システム, 2016.	160023560	007.64/Mi 94	電子情報メディア 工学専攻院生
37	なるほど!プログラミング：動かしながら学ぶ、コンピュータの仕組みとプログラミングの基本 / 森巧尚著. -- SBクリエイティブ, 2017.	170017982	007.64/Mo 45	電子情報メディア 工学専攻院生
38	WiiRemoteプログラミング / 白井暁彦 [ほか] 共著. -- オーム社, 2009.	090019019	007.64/W 72	電子情報メディア 工学専攻院生

日本工業大学LCセンター特集展示(11/20(月)～12/26(火))
「ゲームを作ろう！」

	資料情報	資料ID	請求記号	推薦者
39	超明快Webユーザビリティ：ユーザーに「考えさせない」デザインの法則 / スティーブ・クルーグ著；福田篤人訳. -- ビー・エヌ・エヌ新社, 2016.	160016960	547.48/Kr 8	電子情報メディア工学専攻院生
40	初めてのAndroid / Ed Burnette著；長尾高弘訳. -- 第4版. -- オライリー・ジャパン, 2016.	160002424	694.6/B 93	電子情報メディア工学専攻院生
41	スマートにプログラミングAndroid / 堀切堤著；入門編. -- 第4版. -- リックテレコム, 2015.	150008209	694.6/H 89	電子情報メディア工学専攻院生
42	作ればわかる!Androidプログラミング：10の実践サンプルで学ぶAndroidアプリ開発入門 / 金宏和實著. -- 第3版. -- 翔泳社, 2015. -- (Smart Mobile Developer).	150018075	694.6/Ka 52	電子情報メディア工学専攻院生
43	デザインがグッと良くなる定番フリーフォント1600セレクション / インプレスPC編集部編. -- インプレスジャパン, 2013. -- (ijデジタルbook；フォント).	170018626	727.8/I 57	電子情報メディア工学専攻院生
44	ゲームの作り方：Unityで覚える遊びのアルゴリズム / 加藤政樹著. -- 改訂版. -- SBクリエイティブ, 2016.	160015913	798/Ka 86	電子情報メディア工学専攻院生
45	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. -- SBクリエイティブ, 2014.	160022802	798/Ka 92	電子情報メディア工学専攻院生
46	アクションゲームアルゴリズムマニアックス / 松浦健一郎著；司ゆき著. -- ソフトバンククリエイティブ, 2007.	070010855	798/Ma89	電子情報メディア工学専攻院生
47	ゲームシナリオのためのミステリ事典：知っておきたいトリック・セオリー・お約束110 / 森瀬線監修：ミステリ事典編集委員会著. -- ソフトバンククリエイティブ, 2012. -- (NEXT CREATOR).	120004155	798/Mi 55	電子情報メディア工学専攻院生
48	ルービック・キューブと数学パズル / 島内剛一著. -- 日本評論社, 2008. -- (数学ひろば).	080025018	798/Sh 43	電子情報メディア工学専攻院生
49	つくりながら覚えるスマホゲームプログラミング：Android & iOS両対応 / 掌田津耶乃著；m7kenjiイラスト. -- エムディエヌコーポレーション, 2016.	170013759	798/Sh 95	電子情報メディア工学専攻院生
50	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. -- 翔泳社, 2015. -- (SMART GAME DEVELOPER).	150018109	798/To 69	電子情報メディア工学専攻院生
51	ゲームシナリオの書き方：基礎から学ぶキャラクター・構成・テキストの秘訣 / 佐々木智広著. -- ソフトバンククリエイティブ, 2006.	170022487	798/Sa 75	LCセンター
52	ゲームシナリオのためのファンタジー事典：知っておきたい歴史・文化・お約束110 / 山北篤著. -- ソフトバンククリエイティブ, 2010. -- (Next creator).	170022479	798/Y 28	LCセンター
53	VRコンテンツ開発ガイド2017 = VR content development guide 2017 / 西川善司 [ほか] 著. -- エムディエヌコーポレーション, 2017.	170022453	548/V 95	LCセンター
54	Unityの寺子屋：定番スマホゲーム開発入門 / いたのくまぼう監修・著；大槻有一郎著. -- エムディエヌコーポレーション, 2017.	170022446	798/O 89	LCセンター
55	ゲーム制作現場の新戦略：企画と運営のノウハウ / 多根清史, 大河原浩一, primary inc.,共著. -- エムディエヌコーポレーション, 2017.	170021687	589.7/Ta 86	LCセンター