

V. 資料

1. 推薦図書

本委員会では、新卒のプログラマ並びにグラフィックデザイナーを目指す学生に向けて、推薦図書リストを以下に記載しました。

ただし、下記リストのほかにも、新卒のプログラマ並びにグラフィックデザイナーの参考となる本は多数ありますので、あくまで一例としてご覧いただき、ご自身のスキル習得状況にも応じて、参考にしてください。

また新卒プログラマ向け推薦図書は対象者（入門者、中級者など）に応じて分類しており、新卒グラフィックデザイナー向け推薦図書はカテゴリ別に分類しております。

1-1. 新卒プログラマ向け推薦図書

	書名	著者名	出版社名	出版年月	ISBN	主な対象者	紹介理由(何がわかるようになるのか? など)
入門者用（初心者）							
1	新C言語入門 シニア編	林 晴比古	ソフトバンク クリエイティブ	2004年2月	9784-797325621	入門者	C言語の言語仕様についてわかり易く書かれています また、言い回しも正確に書かれています
2	定本 Cプログラマ のためのアルゴリズム とデータ構造	近藤 嘉雪	ソフトバンク クリエイティブ	1998年3月	978-4797304954	入門者	初歩的なアルゴリズムの書籍は情報処理技術者試験をベースに作成されており、理論に頼ったものが多いです。この書籍では図やコードを交え体系的に記しており、実際にどこで使えばよいかイメージしやすくできています
3	ゲーム開発のための 数学・物理学入門	DANNY KODICEK (著)、 山下恵美子 (訳)	ソフトバンク クリエイティブ	2005年5月	978-4797329070	入門者	ゲームに関する初歩的な数学・物理を紹介しています プログラムから入りプログラムに数学を取り入れる手法ではなく、数学の授業で習う形式での数式から入り、それがゲームのどの部分で使われるのかといった順序で記されています よって今回の趣旨に合致していると思います
4	ライト、ついでですか -問題発見の人間学	ドナルド・C・ ゴース (翻訳)、 G.M. ワインバーグ (著, 翻訳)、 木村 泉 (著)	共立出版	1987年10月	978-4320023680	入門者	技術書ではありません 問題発見はプログラムにとっても非常に重要です 問題発見に関する書籍は様々なものが出版されていますので、その時入手しやすいものを選んで構いませんが、この本は読みやすいので気軽によんでみるのもいいでしょう
5	気づく力 (PRESIDENT BOOKS)	畑村 洋太郎 ほか	プレジデント社	2005年8月	978-4833450119	入門者	技術書ではありません 気づいて、考えて、実行することは当然プログラマにとっても重要です 参考程度に読んでみて損はないでしょう
6	CODE コードから見た コンピュータのからくり	Charles Petzold (著)、 永山 操 (翻訳)	日経BP ソフト プレス	2003年4月	978-4891003388	入門者	平易なスイッチからはじめて、コンピュータの動作原理をわかりやすく説明してくれる本です
7	Lepton 先生の「ネット ワーク技術」勉強会	Lepton	翔泳社	2004年12月	978-4798107684	入門者	ネットワークにおける基本的な事項を会話形式でわかりやすく説明してくれている入門書です

	書名	著者名	出版社名	出版年月	ISBN	主な対象者	紹介理由(何がわかるようになるのか?など)
中級者以上							
8	実例で学ぶゲームAIプログラミング	Mat Buckland(著)、松田 晃一(翻訳)	オライリー・ジャパン	2007年9月	978-4873113395	中級者	この書籍は初歩的なAIの実装とそれに必要な数学の知識が得られます。AIの実装を通して数学やデータ構造の使い方を学ぶことで、ゲームならではのポイントが見えてくるでしょう。
9	新C++言語入門 シニア編(上) 基本機能	林 晴比古	ソフトバンククリエイティブ	2001年5月	978-4797316605	中級者	C++言語の入門書。はじめに学習するプログラミング言語がC++言語という人にお勧めです。ただし、すでにC言語を習得されている場合は、本書の下巻から学習してもよいでしょう。
10	新C++言語入門 シニア編(下) クラス機能	林 晴比古	ソフトバンククリエイティブ	2001年5月	978-4797316612	中級者以上(C言語を一定以上理解)	C++言語の中でももっとも重要となってくるクラスについて、その基本と継承などが詳しく書かれています。そのほかにもSTLについても詳しく書かれており、参考になります。
11	シューティングゲームアルゴリズムマニュアル	松浦 健一郎	ソフトバンククリエイティブ	2004年6月	978-4797327311	中級者	画面を覆いつくす弾幕、ドット単位を見極める極限のすり抜け、多彩な攻撃など、シューティングゲームを自らの手で作りだしたい人に向いています。アルゴリズムとソースコードも記述されているので、活用したい部分が見つかりやすいでしょう。
12	アクションゲームアルゴリズムマニュアル	松浦 健一郎、司 ゆき	ソフトバンククリエイティブ	2007年5月	978-4797338959	中級者	初歩的な入門書ではないが、アクションゲームの基本的な動作やテクニックを活用することができる。多くのシーンを想定しているため、実際にゲームを作る際の参考になります。
13	Effective C++ 原著第3版	Scott Meyers(著)、小林 健一郎(翻訳)	ピアソン・エデュケーション	2006年4月	978-4894714519	中級者	C++プログラマにとって一般的で重要なテクニックが紹介されています。
14	ライティングソリッドコード-バグのないプログラミングを目指して(マイクロソフトプレスシリーズ)	スティーブ マグワイア(著)、関本 健太郎【訳】	アスキー	1995年3月	978-4756103642	中級者	本書のすべてはいかにバグのないプログラムを実現するかに向けて書かれています。入手が難しくなっているようですから、姉妹書の「コードコンプリート」を読んでみるのもいいでしょう。
15	マスタリング TCP/IP 入門編	竹下 隆史、村山 公保、荒井 透、荻田 幸雄	オーム社	2002年2月	978-4274064531	中級者	OSI参照モデルの解説、現在一般的に使用されている通信プロトコルの解説など。TCP/IPの入門書として非常に優れた一冊です。ネットワークプログラミングをはじめる前にぜひ読んでおいてください。
上級者用							
16	C++の設計と進化	Bjarne Stroustrup(著) Επισημη(監修)、岩谷宏(訳)	ソフトバンククリエイティブ	2005年1月	978-4797328547	上級者	C++がなぜそのように作られているのかを理解することができます。
17	コンピュータの構成と設計 ハードウェアとソフトウェアのインタフェース第3版(上)	デイビッド・A. パターソン、ジョン・L. ヘネシー(著)、成田 光彰(翻訳)	日経BP社	1999年5月	978-4822280567	上級者	ハードウェアとソフトウェアの相互関係について詳しく述べられています。
18	コンピュータの構成と設計 ハードウェアとソフトウェアのインタフェース第3版(下)	ジョン・L. ヘネシー、デイビッド・A. パターソン(著)、成田 光彰(翻訳)	日経BP社	1999年5月	978-4822280574	上級者	

	書名	著者名	出版社名	出版年月	ISBN	主な対象者	紹介理由(何がわかるようになるのか?など)
19	新訂版 More Effective C++	スコット メイヤーズ(著)、 安村 通晃、 伊賀 聡一郎、 飯田 朱美、 永田 周一(翻訳)	ピアソンエデュ ケーション	2007年6月	978-4894714762	上級者 (C++ を一 定以上理 解)	C++プログラマにとって重要なテク ニクが紹介されています
20	Effective STL を効 果的に使いこなす 50の鉄則	スコット メイヤーズ (著)、 細谷 昭(翻訳)	ピアソンエデュ ケーション	2002年1月	978-4894714106	上級者	STL を使う際にはよい参考書にな るでしょう
21	オブジェクト指向に おける再利用のため のデザインパターン	エリック ガンマ、 ラルフ ジョンソン、 リチャード ヘルム、 ジョン プリンディース(著)、 本位田 真一、 吉田 和樹(翻訳)	ソフトバンクク リエイティブ	1999年10月	978-4797311129	上級者	デザインパターン関連はしっかり コーディング技術を習得した後に 読んだ方がいいでしょう 再利用の しやすい効果的なカタログになっ ています
22	増補改訂版 Java 言 語で学ぶデザインパ ターン入門	結城浩	ソフトバンクク リエイティブ	2004年6月	978-4797327038	上級者	
23	達人プログラマー システム開発の職人 から名匠への道	アンドリュー ハント、 デビッドトーマス(著)、 村上 雅章(翻訳)	ピアソンエデュ ケーション	2000年11月	978-4894712744	上級者	決して真っ先に読むべき本ではあ りません しっかりコーディング技 術を習得した後に読めば、新しい方 向性が見いだせるかもしれません また、この本は読む人の指向性によ り、あう人とあわない人がいるでし ょう この本の方向性がすべてでは ないことに注意してください

1-2. 新卒グラフィックデザイナー向け推薦図書

	書名	著者名	出版社名	出版年月	ISBN	主な対象者	紹介理由(何がわかるようになるのか?など)
デッサン							
1	スーパー鉛筆デッサン はじめるなら基本の 一歩徹底ガイド	絵画技法研究会	グラフィック社	2005年11月	978-4766116540	入門者 より	鉛筆デッサンの入門書です
2	人体のデッサン技法	ジャック・ハム、 島田照代	嶋田出版	1987年7月	978-4767985039	入門者 より	人物デッサンの入門書です
3	基本はかんたん人物画	視覚デザイン研究所編	視覚デザイン研 究所	2004年11月	978-4881081815	入門者 より	人物デッサンの入門書です
4	はじめてみよう水彩 スケッチ	視覚デザイン研究所編 (作例) 岩澤一郎	視覚デザイン研 究所	2004年9月	978-4881081808	入門者 より	手軽に日常的に描くことを学ぶ本 です
色彩							
5	色の本棚	視覚デザイン研究所編	視覚デザイン研 究所	1991年1月	978-4915009846	入門者	わかりやすく色彩のルールを理解 できます
6	カラーデザインのため の色彩学	槇 究	オーム社	2006年9月	978-4274202896	入門者 より	デザインのプロセスと色彩学の知 識を対応させた本です
7	色彩の基礎-芸術と 科学	川添泰宏	美術出版社	1996年2月	978-4568520187	入門者 より	グラフィックデザインの造形の基 礎教育の本です
8	色彩論	ヨハネス・イッテン	美術出版社	1971年1月	978-4568520040	色彩理論 の原典と いえる内 容全対象	グラフィックデザインの造形の基 礎教育の本です
デザイン							
9	Graphic design— 視覚伝達デザイン基礎	新島実	武蔵野美術大学 出版局	2004年5月	978-4901631372	入門者	グラフィックデザインの造形の基 礎教育の本です
10	造形基礎	長沢秀之 (監修)	武蔵野美術大学 出版局	2004年1月	978-4901631006	入門者	造形全般についての基礎教育の本 です
11	芸術・デザインの平面構成 芸術・デザインの立体構成 芸術・デザインの色彩構成 芸術・デザインの光の構成 (基礎造形シリーズ)	朝倉直巳	六耀社	1984年1月 1993年1月 1996年1月 1990年4月	978-4897370347 978-4897371696 978-4897372297 978-4897370989	入門者～ 研究者	基礎造形とデザインに共通する原 理とその応用を示した研究書 「芸術・デザインの色彩構成」以外 は入手しにくくなっています
12	ベーシックデザインシリ ーズ (レイアウト/フォーマッ ト/カラー/イメージ)	ギャヴィンアンブロ ーズ、 ポールハリス	グラフィック社	2006年2月 ～ 2007年1月	978-4766115727 978-4766115710 978-4766115734 978-4766115741	中級者～ グラフィ ックデザ イナ	グラフィックデザインの基本概念 や主要なテーマに対し実例をもっ て解説しています
13	エンターテインメン トの未来/in the future...	スコット・ロバートソン	株式会社ボーン デジタル	2007年7月	978-4862460448	エンター テインメ ントデザ イナを志 望する美 術系学生	コンセプトデザイナーに向けの本で す
14	デザインの現場	(雑誌)	美術出版社	隔月刊		グラフィッ クデザイ ナ	毎回テーマをもって幅広くデザイ ンの実例を紹介しています
アニメーション/モーション							
15	アニメーターズ・サ バイバルキット	リチャードウィリア ムズ(著)、 郷司陽子(翻訳)	グラフィック社	2004年6月	978-4766114225	アニメータ	セルアニメを元にした技法の解説 をしています
16	キャラに命を吹き込 もう!アニメ作画の しくみ	尾澤直志	ワークスコーポ レーション	2004年9月	978-4948759633	入門者(特 にモーシ ョンデザ イナ希 望者)	モーションデザイナー希望者は必読 です

	書名	著者名	出版社名	出版年月	ISBN	主な対象者	紹介理由(何がわかるようになるのか?など)
17	アニメ作画のしくみ <2>動物篇	尾澤直志	ワークスコーポ レーション	2006年11 月	978-4862670021	入門者(特 にモーショ ンデザイナー 希望者)	モーシヨ ンデザイナー 希望者は必 読です
映像制作							
18	映像編集の秘訣	編集日本映画、テレビ 編集協会	玄光社	1999年3月	978-4768300992	入門者(特 にモーショ ンデザイナー 希望者)	モーシヨ ンデザイナー、映像制作者は 必読です
19	映像編集の秘訣2	編集日本映画、テレビ 編集協会	玄光社	2004年7月	978-4768301968	入門者(特 にモーショ ンデザイナー 希望者)	モーシヨ ンデザイナー、映像制作者は 必読です
CG (コンピュータグラフィックス)							
20	CG&映像しくみ事典 —映像クリエイター のためのグラフィッ クバイブル完全カラ ー図解	CGWORLD、スマートイ メージ	ワークスコーポ レーション	2003年12 月	978-4948759510	入門者	モーシヨ ンデザイナー、カットシー ンデザイナーは必読です
21	ハンディ版 [digital] LIGHTING & RENDERING	JeremyBirn	ボーンデジタル	2006年8月	978-4862460127	中級者(半 年以上3D CGを作成 した方)	3DCG希望者は必読です
22	ゲームCG教科書 —キャラクタ・背景編—	杉原由美子、 城間英樹、 高橋ゴウ	ボーンデジタル	2004年6月	978-4939007767	3DCG入門者	基礎的な部分の開設が多い書籍長 く使えます
23	入門CGデザイン		CG-ARTS協会	2006年11 月	978-4903474120	入門者	CGの基本的な仕組みの入門書です 初歩的な知識として必要です
24	GameGraphicsDesignド ット絵キャラの描き方	瑞穂わか、 中村竜彦	ソフトバンクク リエイティブ	2008年2月	978-4797334074	入門者	2Dデザイナー希望者は必読です
25	CGWORLD	(雑誌)	ワークスコーポ レーション	月刊		3DCG デザイナー	CG・映像クリエイターのための総合 雑誌です