

ASIAGRAPH 2023 In Gifu CG Art Gallery 関連図書展示リスト

展示期間：12月19日（火）～12月24日（日）

会場：岐阜県図書館 2階 企画展示室II

ASIAGRAPH 2023 In Gifu CG Art Galleryの開催にあわせて、3DCG・アニメーション等に関する資料を展示します。

■3DCGについて

No.	書名	著者名	出版社名	出版年	所蔵場所	所蔵場所	資料コード
1	3DCGの数理と応用	三谷 純／編, 高山 健志 [ほか]／共著	コロナ社	2023.7	007.6	ス 一般1階	8135523166
2	プロジェクトマッピングの教科書	田中 健司／著	シーアンドアール 研究所	2017.5	746.8	タ 一般1階	8134794001
3	Direct3D 12ゲームグラフィックス実践ガイド	Pocol／著	技術評論社	2021.1	798.5	ポ 一般1階	8135353997
4	MAYAキャラクタークリエーション	JAHIRUL AMIN [ほか] ／著	ボーンデジタル	2016.4	007.6	ア P C 1階	8134672831
5	やわらか3DCG教室Blender	akiki／著	ビー・エヌ・エヌ 新社	2019.1	007.6	ア P C 1階	8135033512
6	世界一わかりやすいMayaはじめてのモデリングの教科書	入江 泰輔／著	技術評論社	2020.5	007.6	イ P C 1階	8135196456
7	ていねいに学ぶBlenderモデリング入門	ウワン／著	マイナビ出版	2022.11	007.6	ウ P C 1階	8135465670
8	初心者のためのメタセコイア4クイックリファレンス	大河原 浩一／著	ビー・エヌ・エヌ 新社	2015.5	007.6	オ P C 1階	8134582019
9	Mayaリギング	Tina O'Hailey／著, スタ ジオリス／訳	ボーンデジタル	2019.3	007.6	オ P C 1階	8135193768
10	Autodesk Mayaトレーニングブック	イマジカルデジタルスケープハウス・エン タテインメント部 著	ボーンデジタル	2018.1	007.6	オ P C 1階	8135066765
11	入門Blender	伊丹 シゲユキ／著	秀和システム	2023.1	007.6	カ P C 1階	8135477125
12	3D服飾モデリングテクニックMarvelous Designer入門	CgCostumes／著	秀和システム	2021.12	007.6	シ P C 1階	8135370871
13	実践!ハイエンド3D	アニマロイドモデリング の鬼／著	エムディエヌコー ポレーション	2015.3	007.6	ジ P C 1階	8134554640
14	Unityの教科書		SBクリエイティブ	2023.8	798.5	キ P C 1階	8135539649
15	これからはじめるプロジェクトマッピング	藤川 佑介／著	マイナビ	2014.6	746.8	フ P C 1階	8134479887
16	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	秀和システム	2021.2	798.5	ヤ P C 1階	8135277859

■アニメーションについて

No.	書名	著者名	出版社名	出版年	所蔵場所	所蔵場所	資料コード
17	アニメーション用語事典	日本動画協会人材育成委員 会／監修・著	立東舎, リットー ミュージック(発売)	2019.2	778.7	ア 一般1階	8135036541
18	創作アニメーション入門	山村 浩二／著	六耀社	2017.5	778.7	ヤ 一般1階	8134798495
19	After Effects初級テクニックブック 第2版	石坂 アツシ／共著, 笠原 淳 子／共著	ビー・エヌ・エヌ新 社	2018.3	007.6	イ P C 1階	8134905666
20	魅せるAfter Effectsテキストアニメーション	moograph／著	玄光社	2022.11	007.6	モ P C 1階	8135465572
21	動画配信のためのゼロから分かるAfter Effects	八木 重和／著	秀和システム	2022.1	746.7	ヤ P C 1階	8135448419
22	Newtype presentsアニメ業界就職ガイド	Newtype編集部／編	KADOKAWA	2020.3	778.7	ニ ティーン	8135174600
23	アニメ業界で働く	小杉 真紀／著, 山田 幸彦/ 著, 吉田 真奈／著	ぺりかん社	2021.11	778.7	ア ティーン	8135366636

■3DCG技術を用いたアニメーションについて

No.	書名	著者名	出版社名	出版年	所蔵場所	所蔵場所	資料コード
24	3DCGアニメーション入門	荻野 哲哉／著	ボーンデジタル	2020.1	007.6	オ P C 1階	8135231466
25	スタジオジブリ絵コンテ全集 22巻		スタジオジブリ	2021.1	778.7	ス 22 9書庫	8135274481

■ゲーム、その他メディアコンテンツについて

No.	書名	著者名	出版社名	出版年	所蔵場所	所蔵場所	資料コード
26	サービスVRの挑戦	廣瀬 通孝／編	東京大学出版会	2023.6	673.9	サ 一般1階	8135529974
27	CLIP STUDIO PAINTの「良ワザ」事典	レミック／著	SBクリエイティブ	2021.4	726.5	ク 一般1階	8135297145
28	コンテンツクリエーション 改訂版	三上 浩司 [ほか]／共著	コロナ社	2023.3	778.7	コ 一般1階	8135492631
29	ゲームシナリオ入門	北岡 雄一郎／著	技術評論社	2021.9	798.5	キ 一般1階	8135342984
30	現代ゲーム全史	中川 大地／著	早川書房	2016.8	798.5	ナ 一般1階	8134697278
31	プロフェッショナルゲームプランナー	藤井 厚志／著	技術評論社	2023.8	798.5	フ 一般1階	8135535210
32	ビデオゲームの美学	松永 伸司／著	慶應義塾大学出版 会	2018.1	798.5	マ 一般1階	8134995117
33	メタバースワールド作成入門	vins／著	翔泳社	2023.1	547.4	ビ P C 1階	8135477161
34	プロが教える!CLIP STUDIO PAINT PROの教科書 増補改訂版	isuZu／著	技術評論社	2022.11	726.5	ウ P C 1階	8135457730

35	ゲーム業界で働く	小杉 真紀／著, 山田 幸彦／著	ぺりかん社	2020.6	589.7	コ	ティーン	8135199940
----	----------	------------------	-------	--------	-------	---	------	------------

■【電子書籍】3DCGについて

No.	書名	著者名	出版社名	出版年	所蔵場所	所蔵場所	資料コード
36	縫うコンピュータグラフィックス	五十嵐 悠紀／著	オーム社	2021.5	007.6	イ	電子書籍 8230021511
37	作りながら楽しく覚えるBlender	大河原 浩一／著	ラトルズ	2020.1	007.6	オ	電子書籍 8230037324
38	HLSL シェーダーの魔導書	清原 隆行／著	翔泳社	2021.6	007.6	キ	電子書籍 8230041167
39	ゲーム制作者になるための3Dグラフィックス技術 改訂3版	西川 善司／著	インプレス	2019.12	798.5	二	電子書籍 8230033540

「電子書籍サービス」について

岐阜県図書館では、学術書・専門書を中心とした「KinoDen」の電子書籍を提供しています。

ビジネス支援や地場産業に関する分野を中心に、健康・医療や法律分野の書籍を読むことができます。

お手持ちのパソコン、タブレット、スマートフォンから、24時間いつでもどこでも電子書籍を楽しむことができますので、ぜひご活用ください。

▶ 岐阜県図書館
電子書籍サービス

