



情報の授業、プログラミングの実習にお勧めの

教科書・教材カタログ

情報演習 ワークブック

ステップバイステップ方式で、確実な学習成果をあげる



情報演習①ステップ30	タイピング練習ワークブック	B5判/112頁/本体800円+税 ISBN978-4-87783-819-5
情報演習②ステップ30	Word 2010 ワークブック	B5判/128頁/本体800円+税 ISBN978-4-87783-825-6
情報演習③ステップ30	Word 2013ワークブック	B5判/128頁/本体800円+税 ISBN978-4-87783-828-7
情報演習④ステップ30	Excel 2010 ワークブック	B5判/128頁/本体800円+税 ISBN978-4-87783-826-3
情報演習④ステップ30	Excel 2013ワークブック	B5判/128頁/本体800円+税 ISBN978-4-87783-829-4
情報演習⑤ステップ30	PowerPoint 2010 ワークブック	B5判/128頁/本体800円+税 ISBN978-4-87783-827-0
情報演習⑤ステップ30	PowerPoint 2013ワークブック	B5判/128頁/本体800円+税 ISBN978-4-87783-830-0

情報演習⑭ステップ30	HTML5 & CSS3ワークブック	B5判/224頁/本体900円+税 ISBN978-4-87783-821-8
情報演習④ステップ30	HTML ワークブック	B5判/192頁/本体800円+税 ISBN978-4-87783-816-4
情報演習⑤ステップ30	JavaScript ワークブック	B5判/208頁/本体800円+税 ISBN978-4-87783-818-8
情報演習⑬ステップ30	(新) JavaScript ワークブック	B5判/208頁/本体800円+税 ISBN978-4-87783-817-1
情報演習⑥ステップ30	C言語ワークブック	B5判/128頁/本体800円+税 ISBN978-4-87783-820-1
情報演習⑦ステップ30	C++ ワークブック	B5判/140頁/本体800円+税 ISBN978-4-87783-822-5
情報演習⑧ステップ30	Java ワークブック	B5判/144頁/本体800円+税 ISBN978-4-87783-824-9

30ステップで学ぶワークブック

ステップごとに演習問題が付いているので、学習の達成度を確認できます

著者 ■ 豊沢 聡(元徳山大学福祉情報学部 教授)
■ 黒木啓之(東京都立工業高等専門学校 電子情報工学科講師) ■ 田原淳一郎(元東京都立工業高等専門学校電気工学科 講師、現海洋技術研究開発プログラム研究員) ■ 小林弘幸(東京都立工業高等専門学校 電気工学科 准教授) ■ 相澤裕介(名古屋大学大学院 工学研究科 機械情報システム工学専攻 修了)

パソコン入門書

Windowsの基礎知識とOfficeソフトの簡単な使い方を学ぶ

パソコンはじめの一步 [Windows 10版 Office 2016対応]

相澤 裕介 著/B5判/440頁/フルカラー/ISBN978-4-87783-397-8/本体1,800円+税

パソコンはじめの一步 [Windows 8版 Office 2013対応]

相澤 裕介 著/B5判/536頁/フルカラー/ISBN978-4-87783-306-0/本体1,800円+税

パソコンはじめの一步 [Windows 7版 Office 2010対応]

相澤 裕介 著/B5判/528頁/フルカラー/ISBN978-4-87783-250-6/本体1,800円+税



すぐにホームページを作ることができる



初心者でも今すぐ使える! Wixでホームページ制作

神戸 洋平/柳澤 輝/平川 亮二
湯浅 桃太郎 共著
B5判/264頁/フルカラー
ISBN978-4-87783-382-4/本体2,200円+税

- 第1章 基本操作
- 第2章 サイトの管理
- 第3章 もっとWix APP
- 第4章 モバイルサイトの編集
- 第5章 アップグレード
- 第6章 ドメインとメール

初心者でも今すぐ使える! Jimdoでホームページ制作

相澤 裕介 著/B5判/216頁/フルカラー
ISBN978-4-87783-339-8/本体2,000円+税

- Chapter 1 Jimdoでホームページを作成しよう!
- Chapter 2 ホームページの基本構成を作成!
- Chapter 3 Jimdoでページを作成する!
- Chapter 4 ページを盛り上げるコンテンツ
- Chapter 5 ホームページのスタイルと設定
- Chapter 6 Jimdo Proについて

Web制作を基礎から学ぶ



情報演習⑭ステップ30 HTML5 & CSS3 ワークブック

B5判/224頁/本体900円+税
ISBN978-4-87783-821-8



情報演習⑬ステップ30 (新)JavaScript ワークブック

B5判/208頁/本体800円+税
ISBN978-4-87783-817-1



より実践的なWebデザインのために



Bootstrapファーストガイド

相澤 裕介 著/B5判/320頁
ISBN978-4-87783-360-2/本体2,800円+税



- 第1章 Bootstrapの特長と導入
- 第2章 Bootstrapを利用したページレイアウト
- 第3章 コンテンツの書式指定
- 第4章 ナビゲーションの作成
- 第5章 JavaScriptを利用したコンテンツ
- 第6章 Bootstrapのカスタマイズ
- 付録 Bootstrap簡易リファレンス



Sassファーストガイド

相澤 裕介 著/B5判/256頁
ISBN978-4-87783-386-2/本体2,600円+税



- 第1章 Sassの特長と導入
- 第2章 Sassの基本的な記述方法
- 第3章 スタイルの継承とインポート
- 第4章 プログラミング的な処理
- 第5章 Compassの活用



レスポンスWebデザイン

相澤 裕介 著/B5変型/232頁/ISBN978-4-87783-359-6/本体2,400円+税



SVGファーストガイド

相澤 裕介 著/B5変型/352頁/ISBN978-4-87783-349-7/本体3,400円+税



次世代クラウドベース 3DCAD Fusion360操作ガイド ベーシック編

三谷大暁/別所智広/坂元浩二 共著
B5判/232頁/フルカラー
ISBN978-4-87783-383-1/本体2,600円+税

- 第1章 画面操作について学ぼう
- 第2章 ネコのクッキー型を作ろう
- 第3章 3Dプリンターの出力について学ぼう
- 第4章 データの管理方法を学ぼう
- 第5章 スケッチについて学ぼう
- 第6章 コップを作ろう
- 第7章 ワイングラスを作ろう
- 第8章 コップに取っ手を付けよう
- 第9章 簡単なスマートフォンスタンドを作ろう
- 第10章 恐竜のドアストッパーを作ろう

コンピュータ言語「はじめの一步」シリーズ

C言語はじめの一步 第2版

豊沢 聡 著 / B5変型 / 306頁
ISBN978-4-87783-334-3 / 本体2,400円+税



各章末に
演習問題
付き



Perlはじめの一步

豊沢 聡 著 / B5変型 / 208頁 / ISBN978-4-87783-075-5 / 本体2,000円+税



Javaはじめの一步 Windows 8/7 対応 (Windows 10 対応)

池田 成樹 著 / B5変型 / 216頁 / ISBN978-4-87783-344-2 / 本体2,000円+税



UNIXはじめの一步 第2版

池田 成樹 著 / B5変型 / 200頁 / ISBN978-4-87783-366-4 / 本体2,000円+税



LATEX はじめの一步 Windows 8/7 対応 (Windows 10 対応)

土屋 勝 著 / B5変型 / 240頁 / ISBN978-4-87783-311-4 / 本体2,600円+税



- 第1章 Cコンパイラのインストール
- 第2章 Cコンパイラを試そう
- 第3章 ハングマン
- 第4章 C言語の枠組みとメッセージの表示
- 第5章 中の数字が変化するメッセージを表示する
- 第6章 中の文字が変化するメッセージを表示する
- 第7章 文字列を操作する
- 第8章 当たり文字の判定
- 第9章 プレーヤーの入力
- 第10章 入力ミスへの対処
- 第11章 当たり判定
- 第12章 ファイルを読む
- 第13章 辞書ファイルを分解する
- 第14章 単語をでたらめに選ぶ
- 第15章 まとめ

やさしい例題とわかりやすい解説で楽しく学習



実務に使えるサンプルで学ぶ Excel VBA

井上 豊 著 / B5変型 / 240頁
ISBN978-4-87783-282-7 / 本体2,600円+税



- 第1章 VBAとは？
- 第2章 マクロの作成
- 第3章 マクロ例題
- 第4章 調査書作成
- 付録 サンプルマクロ集

事務処理の必須アイテムとしてのエクセルの重要性がますます高まっていくなかで、VBAによるマクロを組み込んだエクセルこそ、情報スキルを高めていくために必須です。初心者に分かりやすい、「使えるVBA」を目指した1冊です。



クイズでマスター C言語

日向 俊二 著 / A5判 / 208頁
ISBN978-4-87783-352-7 / 本体1,600円+税



クイズ形式でプログラム課題を解いてゆく本です。初心者が躓く点を的確にフォローした解説で、C言語を楽しく学習します。



Small Basicでlet'sプログラミング

日向 俊二 著 / B5変型 / 272頁
ISBN978-4-87783-281-0 / 本体2,600円+税

Small Basic はわずかなプログラムコードでも結果が「見える」プログラムになるので、プログラム作成（プログラミング）の初心者にはうってつけの学習環境といえます。



ゲーム作りで学ぶ JavaFX & Java 8プログラミング

楽しみながら最新のJavaをマスター
日向 俊二 著 / B5変型 / 208頁
ISBN978-4-87783-388-6 / 本体価格 2,000円



- 第1章 基本のキ
- 第2章 キータイプゲーム
- 第3章 スロットマシン
- 第4章 ボードゲーム
- 第5章 アクションゲーム
- 第6章 シューティングゲーム
- 第7章 ネットワーク対戦ゲーム

やさしいアセンブラ入門



日向俊二 著
B5変型 / 256頁
ISBN978-4-87783-211-7
本体2,500円+税

やさしいSQL入門 Windows 10/8/7対応

手塚 忠則 著 / B5変型 / 240頁 / ISBN978-4-87783-379-4 / 本体2,300円+税



- 第1章 データベース基礎 ●第2章 リレーショナル (関係)・データベース
- 第3章 リレーショナル・データベースとSQL ●第4章 SQL基礎知識 ●第5章 SQL学習アプリケーションの使い方 ●第6章 SQL実践演習 ~その1~ データベースの作成 ●第7章 SQL実践演習 ~その2~ データ検索 ●第8章 SQL実践演習 ~その3~ データ挿入と更新・削除/トランザクション ●第9章 その他のSQL

「SQLトレーナー」を利用して「実践問題」と「練習問題」を実行

やさしいJava入門 第3版



池田成樹 著
B5変型 / 336頁
ISBN978-4-87783-394-7
本体2,400円+税

やさしいPython入門

日向俊二 著 / B5変型 / 208頁 / ISBN978-4-87783-290-2 / 本体2,200円+税



- 第1章 はじめてのPython ●第2章 変数と演算 ●第3章 リスト
- 第4章 関数 ●第5章 制御構文 ●第6章 ファイル ●第7章 クラス
- 第8章 GUIアプリケーション ●第9章 さまざまなモジュール
- 第10章 その他の話題

やさしいFORTRAN入門

日向俊二 著 / B5変型 / 280頁
ISBN978-4-87783-204-9 / 本体2,800円+税



やさしいPascal入門

土屋勝 著
B5変型 / 200頁
ISBN978-4-87783-270-4
本体2,400円+税



Rで学ぶ

プログラミングの基礎の基礎

舟尾 暢男 著 / B5変型 / 244頁
ISBN978-4-87783-292-6 / 本体2,800円+税



ゲーム作りで学ぶJavaFX & Java 8プログラミング

日向俊二 著 / B5変型 / 208頁 / ISBN978-4-87783-388-6 / 本体2,000円+税



改訂版 やさしいEmacs-Lisp講座

広瀬 雄二 著 / B5変型 / 292頁 / ISBN978-4-87783-271-1 / 本体2,800円+税

C言語学習書

1日1課、10日間でC言語を学びます。学習のレベルに合わせた3冊

C言語10課

田中 和明 (九州工業大学 教授) 著 / B5変型

入門編

232頁 / 2色刷 / 本体2,200円+税 / ISBN978-4-87783-161-5

ポイント編

196頁 / 2色刷 / 本体2,000円+税 / ISBN978-4-87783-162-2

データ構造とアルゴリズム編

288頁 / 2色刷 / 本体2,500円+税 / ISBN978-4-87783-163-9



ご採用教育機関 (敬称略、順不同)

- ・公文国際学園高等部
- ・大阪府立大手前高等学校
- ・枚方なぎさ高校
- ・羽黒高等学校
- ・那珂川町立福岡女子商業高等学校
- ・愛知県立三谷水産高等学校
- ・SKK情報ビジネス専門学校
- ・駿台電子情報専門学校
- ・ヒューマンアカデミー大宮校
- ・愛知県立三谷水産高等学校
- ・相生看護
- ・中央工学校
- ・大塚情報処理専門学校
- ・TAC立川校
- ・中央学園専門
- ・メックコンピュータ学院
- ・デジタルアーツ仙台
- ・水戸電子専門学校
- ・豊田高専・東京工業大学
- ・東農大オホーツク
- ・長崎国際大学
- ・東京農工大生協
- ・熊本大学
- ・首都大
- ・金沢大工
- ・豊橋創造大学
- ・名古屋工業大
- ・高知大学
- ・北海道工業大学
- ・静岡大学生協
- ・福井工業大学
- ・愛知大学
- ・大阪商業大学
- ・一橋大学 ほか

ゲーム制作&プログラミング

簡単なゲーム制作をとおしてプログラミングを学ぶ



スクラッチ2.0 アイデアブック

石原 正雄 著/B5変型
フルカラー/192頁
ISBN978-4-87783-340-4
本体2,400円+税



- 第1章 はじめにあなたが小学生、中学生なら
- 第2章 スクラッチワールドへようこそ「使う人」から「作る人」へ変わろう!
- 第3章 スクラッチ超簡単入門スクラッチプログラムの基本
- 第4章 スクラッチはいろいろできるスクリプトに音をつけてみよう
- 第5章 シューティングゲームを作る基本アイデア
- 第6章 ロールプレイングゲームも作れるゲームのアイデアをまとめる
- 第7章 スクラッチでコンピューターミュージックサンプルプロジェクトを見る
- 第8章 ピコボードでスクラッチをあやつるスライダーを使う
- 第9章 自分の作品を世界に公開しよう

スクラッチではじめるプログラミング

石原 正雄 著/B5変型/フルカラー/264頁/ISBN978-4-87783-348-0/本体3,200円+税



マルチメディア

3D CG制作・ブラウザで動く電子楽器アプリの作成



Blender 2.7 ガイド&3DCG基本作品制作

海川 メノウ 著/B5判
フルカラー/536頁
ISBN978-4-87783-358-9
本体4,800円+税



- 第1部 機能解説 ●第1章 Blenderのスタート ●第2章 画面操作 ●第3章 各種設定 ●第4章 データ管理 ●第5章 オブジェクトの操作 ●第6章 基本的なモデリング ●第7章 コンストリント ●第8章 モディファイア ●第9章 光源、背景 ●第10章 オブジェクトの材質 ●第11章 ペイント編集 ●第12章 アニメーション ●第13章 動画編集 ●第14章 音声 ●第15章 物理シミュレーション ●第16章 ノード編集 ●第17章 Cyclesを使用したレンダリング ●第18章 ゲームエンジン ●第19章 Python
- 第2部 作品制作 ●第20章 初級 雪だるまのあるシーン/第21章 初級 アニメーションを作成する ●第22章 初級 テーブル ●第23章 初級 サマーベッド ●第24章 初級 パラソル ●第25章 中級 階層構造の建物パーツ ●第26章 中級 ヤシの木 ●第27章 上級 ホールケーキ ●第28章 上級 シマウマのめいぐるみ ●第29章 最終章 プールサイド



Blender 2.7 マスターブック スカルプト&シミュレーション編

藤堂 十 著/B5判
フルカラー/472頁
ISBN978-4-87783-362-6
本体4,800円+税



- 第1章 バージョン2.74までの主な変更
- 第2章 スカルプトをマスターする
- 第3章 リトボロジーをマスターする
- 第4章 テクスチャペイントをマスターする
- 第5章 ヘア機能をマスターする
- 第6章 パーティクルをマスターする
- 第7章 煙シミュレーションをマスターする
- 第8章 剛体シミュレーションをマスターする
- 第9章 ソフトボディシミュレーションをマスターする
- 第10章 クロスシミュレーションをマスターする
- 第11章 流体シミュレーションをマスターする
- 第12章 群れのシミュレーションをマスターする
- 第13章 ダイナミックペイントをマスターする

Blender 2.6 マスターブック

藤堂 十 著/B5判/フルカラー/736頁/ISBN978-4-87783-318-3/本体6,800円+税



オーディオデータプロセッシング

遠藤 理平、竹中 恭介、藤原 脩 共著/B5変型/392頁/ISBN978-4-87783-375-6/本体3,800円+税



映像処理 / 制作

いろいろなグラフィックスプログラミング・物理シミュレーション



p5.jsプログラミングガイド

松田 晃一、由谷 哲夫、椎野 綾菜 共著
/B5変型/488頁/
ISBN978-4-87783-381-7
本体3,800円+税



- 第1章 p5.jsって何?
- 第2章 p5.jsとJavaScript入門
- 第3章 2次元グラフィックス
- 第4章 マウスとキーボードを扱う
- 第5章 スマートフォンで使う
- 第6章 UI部品
- 第7章 画像を扱う
- 第8章 動画を扱う
- 第9章 オブジェクト
- 第10章 サウンドを扱う
- 第11章 DOMを扱う
- 第12章 音声合成、認識
- 第13章 2Dゲームを作る

HTML5による物理シミュレーション

遠藤 理平 著/B5変型/392頁/ISBN978-4-87783-303-9/本体3,800円+税



HTML5による物理シミュレーション 拡散・波動編

遠藤 理平 著/B5変型/456頁/ISBN978-4-87783-312-1/本体4,200円+税



HTML5+JavaScriptによる画像・動画画像処理入門

松田 晃一 著/B5変型/344頁/ISBN978-4-87783-321-3/本体3,400円+税



統計処理

統計処理を基礎から学ぶ



Rで学ぶプログラミングの基礎の基礎

舟尾 暢男 著/B5変型/244頁
ISBN978-4-87783-292-6
本体2,800円+税



- 第1章 RとRStudioのインストール
- 第2章 Rの基礎
- 第3章 変数とベクトル
- 第4章 種々のベクトル
- 第5章 関数の作成
- 第6章 条件分岐
- 第7章 くり返し
- 第8章 複雑なくり返し
- 第9章 グラフ作成の概要
- 第10章 問題集
- 第11章 簡単なゲームの作成
- 付録 練習問題の解答

やさしいR入門

赤間 世紀 著/B5変型/232頁
ISBN978-4-87783-269-8
本体2,600円+税



改訂版 統計解析ソフト「SAS」

高浪 洋平、舟尾 暢男 共著/B5判/600頁
ISBN978-4-87783-503-3
本体6,800円+税



情報科学

コンピュータ・プログラミング言語の変遷を学ぶ

プログラミング言語 温故知新

土屋 勝 著/B5変型/224頁
ISBN978-4-87783-328-2
本体3,200円+税

- 第1章 Fortran
- 第2章 Lisp
- 第3章 COBOL
- 第4章 ALGOL
- 第5章 Pascal
- 第6章 Prolog
- 第7章 Smalltalk



コンピュータサイエンス入門

日向 俊二 著/B5変型/347頁/
ISBN978-4-87783-122-6/本体3,000円+税
章末に演習問題あり

- 第1章 コンピュータの歴史
- 第2章 コンピュータシステムの基礎
- 第3章 数とデータ表現
- 第4章 アルゴリズム
- 第5章 プログラミング言語
- 第6章 ソフトウェア
- 第7章 データ構造
- 第8章 ファイルとデータベース
- 第9章 通信とネットワーク
- 第10章 ソフトウェアエンジニアリング
- 第11章 AIとニューロコンピュータ
- 第12章 コンピュータと社会



計算機科学

計算機の基礎理論から応用プログラミング

工学系の論理数学入門

田中 和明 著/A5判/108頁
ISBN978-4-87783-159-2
本体1,400円+税

- 第1章 集合
- 第2章 論理
- 第3章 ブール代数
- 第4章 論理関数
- 第5章 論理関数の作成
- 第6章 ブール代数
- 第7章 複雑な論理関数の作成
- 第8章 命題論理
- 第9章 述語論理
- 第10章 Prolog
- 第11章 論理回路



高速化プログラミング入門

北山 洋幸 著/B5変型/368頁/ISBN978-4-87783-387-9/本体3,800円+税



64ビットアセンブラ入門

北山 洋幸 著/B5変型/256頁/ISBN978-4-87783-361-9/本体3,200円+税



構造化並列プログラミング

マイケル・マックール、アーク・D・ロビソン、ジェームス・レインダース 共著
菅原 清文、エクセルソフト株式会社 (共訳)
B5変型/520頁/ISBN978-4-87783-305-3/本体6,000円+税



組み込み

組み込みOSの基本を学ぶ

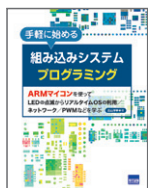


12ステップで作る組み込みOS自作入門

坂井 弘亮 著/B5変型/544頁
ISBN978-4-87783-239-1
本体4,200円+税

- 第1部 ブート・ローダーの作成
 - 1stステップ 開発環境の作成
 - 2ndステップ シリアル通信
 - 3rdステップ 静的変数の読み書き
 - 4thステップ シリアル経由でファイルを送受信する
 - 5thステップ ELFフォーマットの展開
 - 6thステップ もう一度、Hello World
- 第2部 OSの作成
 - 7thステップ 割り込み処理を実装する
 - 8thステップ スレッドを実装する
 - 9thステップ 優先度スケジューリング
 - 10thステップ OSのメモリ管理
 - 11thステップ タスク間通信を実装する
 - 12thステップ 外部割り込みを実装する

本書で扱った開発用のキットを書籍とセットにして販売します。



手軽に始める組み込みシステムプログラミング

北山 洋幸 著/B5変型/256頁
ISBN978-4-87783-377-0
本体3,400円+税

他にも好評既刊書が多数ございます。
書籍の詳細につきましては小社ホームページをご覧ください

➡ <http://www.cutt.co.jp/>

お問い合わせ ▶ sales@cutt.co.jp



株式会社カッターシステム

〒169-0073 東京都新宿区百人町4-9-7 新宿ユーエストビル8F Tel: 03-5348-3850 Fax: 03-5348-3851