

各部停車

日本大学櫻丘高等学校 部活動紹介

ただいま



# コンピュータ部

(NOコンピュータ部)

前の部活

活動方針



活動目標



活動内容



大会と実績



魅力



部員数



活動場所

最後に一言



分

皆さん、ご入学おめでとうございます！

ここからはコンピュータ部の部活動紹介です

CM  
01

# ～活動方針～

動画班

ゲーム班

新たな班

ロボット班

ピタゴラ班

ロボット班、ピタゴラ班、ゲーム班、動画班に分かれて活動します。  
それぞれの班の目標を目指しつつ、自由に活動します。  
所属する班の活動だけでなく、他の班の手伝いもします。  
また、新たな班を作ることもできます。



# ～活動目標～

コン部

ロボット班

日本大学附属校で開催されるロボットコンテストでの受賞を目指し、ロボットを制作します。

ピタゴラ班

文化祭に向けて、ピタゴラスイッチを作り披露します。

動画班

自分オリジナルの動画、部活動紹介の動画を作ります。

ゲーム班

文化祭に向けて、ゲームを作り遊んでもらいます。



# ～活動内容～

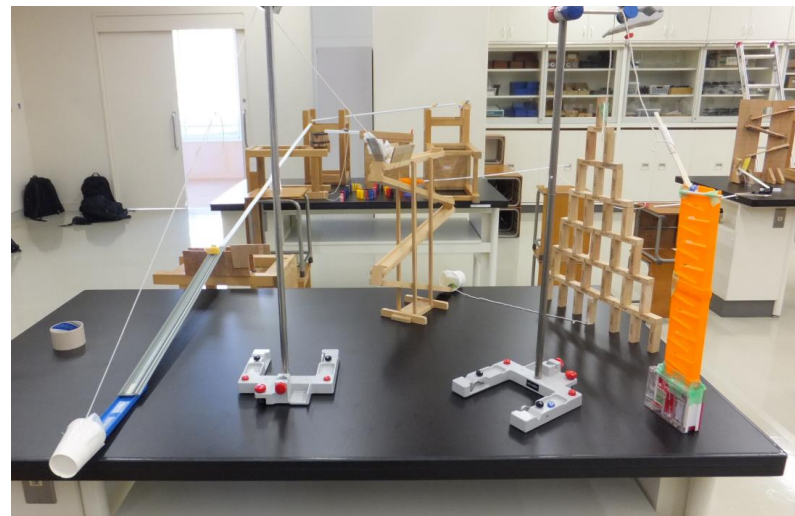
## ① ロボットを製作し動かす班



ロボット製作には専用ソフト「Fusion360」を使います。  
動かす際は専用ソフト「Heart to Heart」を使います。  
ロボットのモーションデータの作り方を知らずとも、  
自分の好きな”動き”を作りましょう。

また、ロボットコンテストに向けて、ロボットの設計を  
担当する人は3Dソフトでパーツを作り、自分たちだけの  
ロボットを作りましょう。

## ② ピタゴラススイッチを作る班



ドミノやレールなど様々なものを使い、ピタゴラ装置を  
つくります。作り方に指定は無いので、どのようなもの  
ができるかは想像力次第です。ピタゴラの見本が掲載さ  
れている本もあるので安心してください。  
年に一度の文化祭での発表が主な活動なので、そこに向  
けて頑張っています。



# ～活動内容～

## ③ゲームを作る班



アクションやシューティングを作る「アクションエディタ4」、RPGを作る「RPGツール」の二種類のソフトを使いゲームを作ります。作ったゲームは文化祭で発表します。  
アイデア次第ではどんなゲームでも作れるので、自分だけのユニークなゲームを作れます。

## ④動画を作る班



基本的にはaviutlというソフトを使い動画を作成します。カメラ制御という機能を使って3Dの中で素材を動かすことも可能です。

自由度が高く素材次第では簡単なアニメーションやMVのようなもの、MMDなど自分の作りたいものを自由に作ることができます。



# ～大会について・実績～

## ～大会について～

日本大学理工学部精密機械工学科主催で毎年行われる**中学・高校交流ロボットコンテスト**に参加します。令和元年度は11月3日（日）に本校体育館で行われ15の高校・中学チームが設計から行った思い思いのロボットで競技を行いました。平成31年度から始まった**AI競技**も確実に進歩しており、日ごろの成果を見せ合いました。

## ～近年の成績～

- ・第13回(2019年)ロボットコンテスト 審査員特別賞 受賞
- ・第12回(2018年)ロボットコンテスト AI競技 第2位 受賞



# ～コンピュータ部の魅力～

- いい雰囲気ですとても楽しく活動できる
- 先輩後輩関係なく気楽に話せる
- 活動日が少ないため勉強や習い事との両立がしやすい
- 「つくる」がメインのため”それ”が**成功した時の達成感が凄い！**



# ～部員数・活動場所～

学年	男子部員数	女子部員数	部員数合計
1年生	10名	0名	10名
2年生	10名	2名	12名
3年生	5名	1名	6名
合計	25名	3名	28名

月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日	土曜日	日曜日
物理・科学 実験室 (5F)	なし	物理・科学 実験室 (5F)	なし	なし	なし	なし





# ～最後に一言～

ロボットのモーション難しそう…

3Dソフトなんてさっぱりわからん

ピタゴラスイッチは絶対成功しない

**トニカク難しそうだ**

と最初は思うかもしれませんが、私たち所属部員が丁寧に優しく教えます！！興味がある方はぜひお越しください！  
～ありがとうございました～

楽しい、「日櫻ライフ」を！！