

# SmartShot 活用 BOOK

## 初版

この活用 BOOK は、SmartShot を使われた方が得られたスイングデータを自ら解析して上達のヒントを得るために作成されたものです。



## 第1章 はじめに

### 1-1 SmartShot の使い方の主な注意点

最初 SmartShot をうまく使えないという方は、下記をご確認下さい。

(1) クラブに電池を入れること。それでも通信しない場合は新しい電池に変えて下さい。

電池を入れていないで動かないと慌てることもあります。「電池は入ってるよ」という方は、新しい電池と交換してみてください。

(2) グリップは手元の先端を 1 cm 程空けること。

SmartShot のドライバーは、グリップ先端から通信の電波を出しています。ここを手で覆うと電波が届かなくなる場合があります。スイングした時に通信が切れてデータ受信しない場合は、グリップ先端を 1 cm 以上空けて下さい。



図 1-1

(3) ダフリでは正しい打点位置が表示されません。

ダフリの場合ボールを打つ前に打点センサが反応してしまうので、検知エラーあるいは正しくない位置に打点が表示されることがあります。

(4) 電池ケース蓋のピンが減ってきたら交換して下さい。

蓋の 2 個のピン (写真) が減ってくると電源が不安定になり通信切断が起こりやすくなります。この場合は蓋を交換して下さい。

(蓋が無い場合は、お問い合わせ窓口までご連絡下さい。)

図 1-2

新しい  
ピン



摩耗し  
たピン



(5) 使用後は必ず電池を抜いて保管して下さい!

## 1-2 SmartShot の活用について

### (1) 複数のデータから自分の傾向を知る！

いつも同じようにスイングしているつもりでも、少し力が入ったりすると多少異なったスイングになります。一回だけのデータを見てフォームを変えたりすると余計に混乱します。一回のデータでいろいろ考えるのではなく、10回程度以上打撃して全体のデータを見て自分の傾向を把握して下さい。

### (2) SmartShot はあなたの課題を見つけるツールです！

SmartShot を使えば上達する訳ではありません。SmartShot はあなたの打点やスイングを計測して、貴方の課題を見つける道具です。

何の課題も意識せずに、練習場でいくら数多くボールを打っても上達はしません。課題に気付いて、課題意識を持って練習することが重要です。SmartShot で課題に気付いたら、それを改善する対策を考えて下さい。原因が一つだけの場合もありますが、複数の原因からスイングに問題が生じていることもあります。上級者に見てもらったり、レッスンのコーチに相談するのがいいでしょう。また、インターネット上に多くのアドバイスの記事が掲載されています。これらを参考にするのもいいでしょう。

いくつもの課題を同時に改善しようとするのもよくありません。まず取り組みたい優先的な課題の一つを選んで、それを改善していく練習をして下さい。

また、改善した効果を SmartShot で確認することができます。

(注1) 以下本文は右打ちの方を対象に説明しています。左打ちの方は右左を読み替えてお読みください。

(注2) 本文でいくつかのホームページ上の記事 (URL) を掲載していますが、一般に公開されているものをあくまで参考として記載したもので、特別に推奨するものではありません。

## 第2章 打点位置を解析する！

女子プロはヘッドスピードがそう速くないのに安定してかなりの飛距離を出します。これは打点位置がいいからです。一般に打点位置を意識している方は少ないですが、打点位置を知ることは非常に重要です。

### 2-1 使い方

打点位置はボールイメージで表示されます。位置をもっと正確に見たい場合は、画面のボールをタップすると小さいボールとなり位置が分かりやすくなります。もう一度ボールをタップすると元に戻ります。

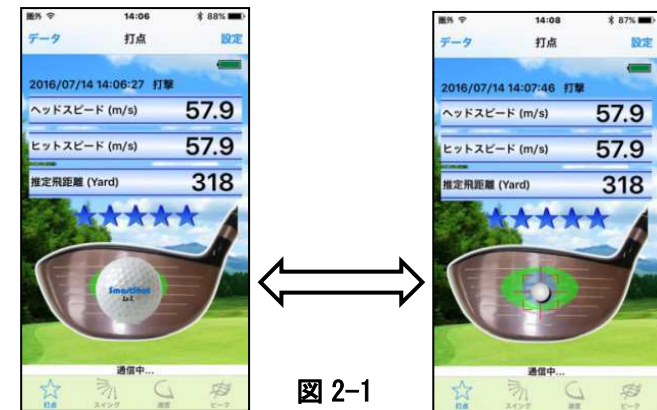


図 2-1

何回か打撃したら、データ一覧の上の

### 「全てのデータを選択」

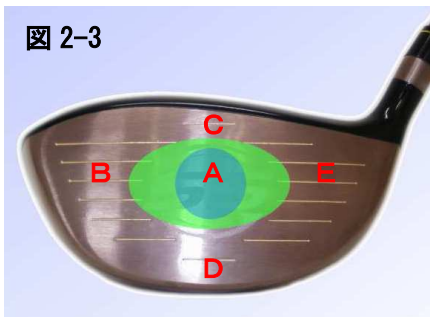
をタップして下さい。その日の打点の全ての位置が表示されます。これにより打点位置の傾向が分かります。更に画面をタップすると、領域毎の比率が表示されます。右の図では、ヒール側に当たる傾向が強いことを示しています。



図 2-2

## 2-2 打点位置と飛距離

図 2-3



打点位置で、ボールの飛び方はどのように変わのでしょうか？

左の図のエリアAは、スイートスポットと言われる中央部です。このエリアはフェースの反発率が高く、適度な角度で上がって適度な縦のスピンのかかるので飛距離

が出ます。特に青色の「芯」の部分の上部に当たると最も良く飛ぶと言われています。エリアBのトゥ側に当たると、ボールにはフック回転のスピンのかかり左に曲がります。また、エリアEのヒール側に当たると、ボールにはスライス回転のスピンのかかり右に曲がります。また、エリアCでは、所謂テンブラになり手前に落ちてしまいます。エリアDでは、軌道が低く縦のスピンのかかり過ぎて飛びません。

## 2-3 打点位置からどう考えるか？

最近のドライバークラブはスイートスポットが広がるように工夫されていますが、それでもやはり芯に当たる方が飛びます。

図 2-4 のように打点位置が全体にバラツク方は、打点位置はあまり気にせず正しいスイングの練習をして下さい。特にヘッドアップする方は打点位置がバラツキやすいので、肩の高さやテイクバックのトップ位置などに気を付けて、前傾した体の軸を中心に腰を回転していけば打点位



図 2-4

置は安定してきます。

図 2-5 のようにフェースの上 (C) に当たってテンブラになりやすい方は、ティーが高すぎる場合もありますが、ヘッドが鋭角に入り過ぎていることもあります。打撃時に左肩が下がっていないかなどもチェックしてみてください。

フェースの下 (D) に当たる方は、ティーをボール半分程度高くして試して下さい。既にある程度ティーが高い方は、構える時にヘッドを浮かすのも一つの方法です。また、ボールを上へ上げようと意識して例えば右肩が下がったりすると、逆にフェースの下にボールが当たって低い軌道になってしまう場合もあります。打撃時の両肩は構えた時と同じく地面にほぼ水平になるように注意して下さい。

ヒール側 (E) に当たる傾向の強い方はアウトサイドインの、逆にトゥ側 (B) に当たる傾向が強い方はインサイドアウトのスイングになっている可能性があるという記事 (下記) もあります。必ずしもそうとは言えませんが、参考にして上級者やコーチに見てもらって下さい。

[http://hm-golf.com/lesson/trouble\\_solve/driver\\_sweet\\_spot.htm](http://hm-golf.com/lesson/trouble_solve/driver_sweet_spot.htm)

図 2-6 のように、ほぼスイートスポット (A) にほぼ当たる方でも、打点位置を確認してティーの高さやスタンスを微妙に調整することで芯に当たる確率が増えます。



図 2-6

### 第3章 スピードを解析する！

ドライバークラブでは誰もが「より飛ばしたい」と考えます。ボールの飛距離は主に打点位置とヘッドスピードによります。一般にはスピード計で測ったヘッドスピードの大小だけを言いますが、**重要なのは効率的に加速し最高速度で打つことです。** SmartShot ではスイングの開始から打撃のタイミング及びフォローまでの速度の変化を知ることができます。

#### 3-1 使い方

スイング中の最も早いスピードをここでは「ヘッドスピード」と言い、インパクト時のスピードを「ヒットスピード」と言います。

図 3-1 の速度タブ画面で、ヘッドスピード・ヒットスピードと、トップスピードとなるタイミングが赤く表示されます。素振りでは、ヘッドスピードのみ表示されます。

更にこの画面をダブルタップすると、速度の変化曲線を見ることができます。また、比較表示により上級者の速度曲線と比較ができます。

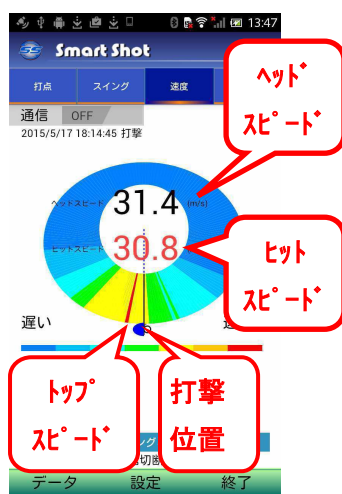


図 3-1 速度タブ画面

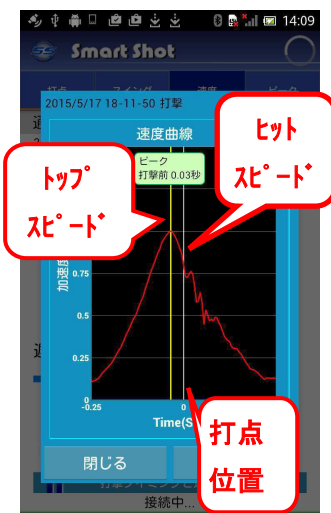


図 3-2 速度曲線

#### 3-2 スピードタブ画面の見方

図 3-3 では、ヘッドスピード (= トップスピード) に対してヒットスピードが小さくなっています。また、スイング円の真下のボール位置の手前で赤い線が表示されています。これは打つ前にトップスピードになり、**打撃時にはスピードが落ちている**ことを表しています。

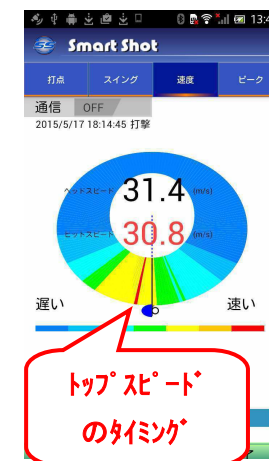


図 3-3

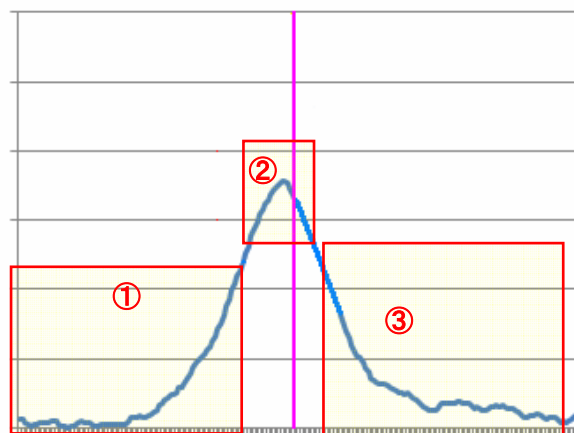
図 3-4 のように、ヘッドスピードとヒットスピードの表示が同じ値になる、即ちトップスピードで打っている状態が良いスイングです。また、打撃時はボールがフェースと暫くくっついた状態になり、この間にスイングのエネルギーがボールに移って、その後ボールが離れて飛んでいきます。従って、真下のボール位置より少し後ろでトップスピードになる赤い線が表示されるのが良いスイングです。



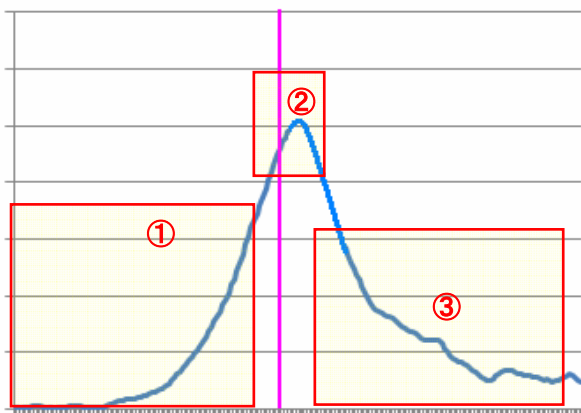
図 3-4

### 3-3 スピード曲線から何が分かるか？

次の図は、初級者とプロの速度曲線です。横軸は時間経過で、縦軸は速度の大きさです。図の中央のピンクの線は打撃ポイントです。



初心者の速度曲線



プロの速度曲線

図 3-5 初心者とプロの速度曲線比較

#### (1) スイングの加速が分かる！

図の①の部分は、テイクバックトップ位置からダウンスイングを開始してスピードが上がってきた部分です。初心者の曲線は少しガタガタしています。これに対して、プロの①の曲線はすっきり立上っています。

初心者の曲線は、いかにも加速がしづらいように感じます。グリップを強く握り過ぎていたり、テイクバックからダウンスイングにかけて力が入り過ぎると、ガタガタした曲線になり滑らかな加速が得られません。

#### (2) トップスピードの位置が分かる！

図の②は、速度のピーク位置です。初心者の速度のピーク位置は、ピンクの打撃ポイントの左にあります。これは、インパクトの前に速度が最大となり、インパクトでは速度が落ちていることを示しています。このようになる方は結構多くいます。ヘッドスピードが大きいと言っても、インパクト時に速度が落ちては大きい飛距離は得られません。

これに対して、プロの曲線はピンクの線の右、即ちインパクトの少し後でピークになっています。この時、「ヘッドスピードとヒットスピードが同じ」になります。

#### (3) フォロースイングが分かる！

図の③の部分がフォロースイングです。初心者のフォローの曲線は早く小さくなっています。これは、フォロースイングの軌道円が小さく、早くフォローが終わっていることを示しています。

一方、プロの曲線は、フォローの部分が大きく且つ長く続いています。これは、フォローで大きな円を描いて、十分長くスイングしていることを表しています。腕が伸びていて、腰と肩が十分回転し、クラブが背中に当たるまでスイングができていますからです。



図 3-6

### 3-4 スピード曲線から何を考えるか？

#### (1) 滑らかに加速する。

ダウンスイングでの曲線がギザギザしている方は、力が入っている割には滑らかに加速ができないのでスピードが出ません。グリップの握りや打つ意識が強くて全体に力が入り過ぎていないかチェックして下さい。

「グリップは軽く握手するぐらいがいい！」と言われます。また、力を込めて打つのではなく、素振りのように力の抜けた回転に意識を向ければより滑らかな加速になります。また、ダウンスイングの開始が早すぎる場合も力が入る原因になることがあります。

#### (2) トップスピードで打つ。

打つ時にスピードが落ちる方の場合、原因はいくつかあります。インサイドアウトやアウトサイドインになっていたり、重心が後ろの足に残ったり、初心者ではボールに当てに行くためにスピードが落ちる場合もあります。基本的には左の壁ができてきたらトップスピードで打てるようになってきますが、SmartShot で「インパクトでスピードが落ちている」という課題に気付いたら、その原因や練習方法については上級者やコーチにスイングをチェックしてもらって下さい。

#### (3) フォローを大きくする。

フォローイングとフィニッシュは、スイングの方向を安定させヘッドスピードを上げることに繋がります。しかし、フォローを大きくするには技術だけではなく腰を十分回転できるようになる練習が必要です。

SmartShot でフォローが小さいことが課題と感じた方は、腕や腰の使い方や動きを良くする練習方法を相談して改善に取り組んで下さい。改善の効果は、また SmartShot で確認することができます。以下の記事等でもフォローイングに関する解説があります。

<http://golf-plus.jp/articles/detail/484/>

## 第4章 3軸曲線を分析する！

### 4-1 使い方

3軸とは、図の「フェース軸」「シャフト軸」「ヒール軸」のそれぞれのスイング力を示します。



図 4-1

ピークタブをタップすると、各軸のスイング力がピークになるタイミングをそれぞれ青・赤・緑で表示します。画面をダブルタップすると、3軸の曲線が表示されます。画面下の「3軸」のボタンをタップすると、順次フェース軸・シャフト軸・ヒール軸の単独の曲線が表示されます。それぞれの単独表示画面では、比較曲線を表示することができます。

図 4-2  
ピーク画面

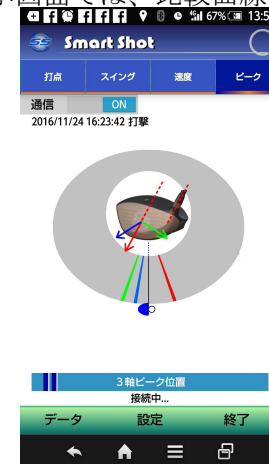
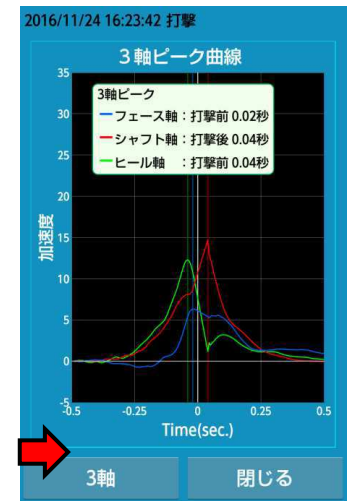


図 4-3  
3軸曲線



## 4-2 シャフト軸

### (1) シャフト軸とは？

シャフト軸は図4-4のような、クラブの回転の遠心力です。図4-5は、シャフト軸曲線のモデルパターンです。ダウンスイングを開始すると、シャフト軸曲線(赤線)は徐々に上昇します。クラブが腰の辺りから加速して、インパクトの前後でピークになります。フォロースイングではダウンスイングの時と反対に小さくなっていきます。



### (2) シャフト軸曲線はどう見るか？

良いスイングでは、スピードと同様に打撃の少し後ろのタイミングでピークになります。また、ピークの時点を中心にして前後でほぼ対称な曲線になります。

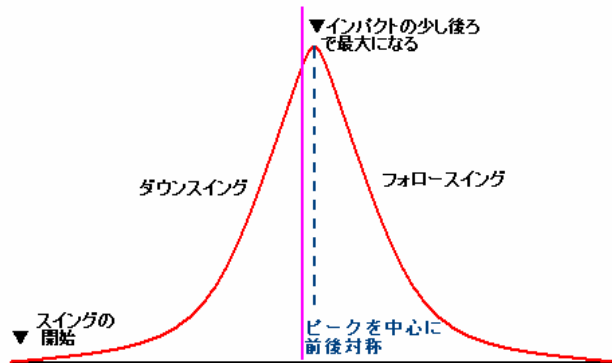


図 4-5 シャフト曲線パターン

これはダウンスイングとフォロースイングの動作が対称になっていることを示します。

シャフト軸曲線がインパクト前にピークになったりフォローで小さくなるのは、スピード曲線の場合とほぼ同じ原因です。

また、シャフト軸曲線はダウンスイングの開始と共に立ち上がってきますので、これに対してフェース軸やヒール軸の曲線がどのタイミングで立

上ってくるのかを比較してみるのに有効です。

## 4-3 フェース軸

### (1) フェース軸とは？

グリップを握っている手首の左右の回転です。

右の図は、フェース軸曲線のモデルパターンです。ダウンスイングの開始からヘッドが腰の横付近に来るまでは、フェース面がスイングの軌道面(スイングプレーン)に

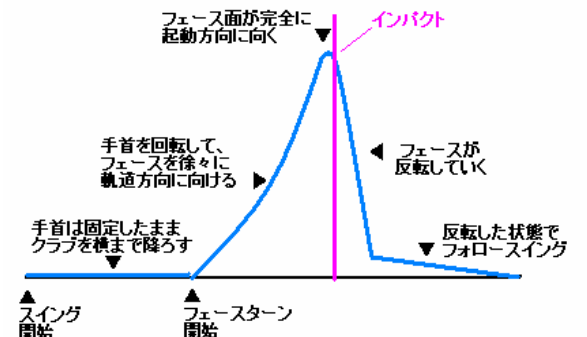


図 4-6 フェース曲線パターン

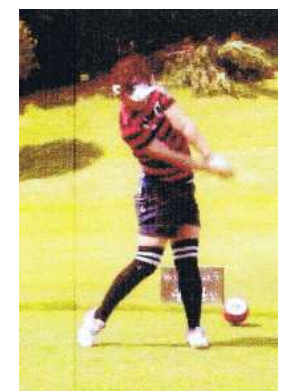
ほぼ平行になっています。この間はフェース軸曲線はほぼゼロのままです。徐々に右手が左手を追い越すように体の前に回転していくと曲線が立ってきます。インパクトの前後でフェース面がスイングの軌道と同じ方向に向くと最も大きな値になります。その後手首を反転しながらフォロースイングをします。この時もフェース面はスイングプレーンとほぼ平行になっていくので、曲線はインパクトの後から急速に小さくなります。



フェース軸はほぼゼロ



フェース軸は最大値



手首が反転して減少

図 4-7

## (2) フェース軸曲線はどう見るか？

フェースターン曲線は、打点位置が芯に近い場合（図4-8）、インパクト前後でピークになりフォローでスッと下がっていきます。しかし、ヒール側やツウ側に当たると（図4-9）シャフトが捻じれて曲線に振動が出てきます。これは手首の反しとは関係がないので、フェースターンそのものを見る場合はこの振動部分は無視して下さい。

グラフで黄色の線で示すフェースターンの「開始タイミング」はどこがいいと言うことは特にありません。手首の反し（リストターン）が弱い人と強い人で異なります。ターンの開始が遅くても、手首の反しが十分できる方は問題ありません。しかし、どうしても手首の反しが遅れて打撃してしまう方は、少し早めに右手が左手を追い越すイメージで手首を反す、即ちフェースターンの「開始タイミング」を早してみるのも有効かもしれません。「開始タイミング」は、「もう少し早くしたい」とか「遅くしたい」時の調整で見るとようになります。

肩が開いて打撃時にフェースが開く場合は、

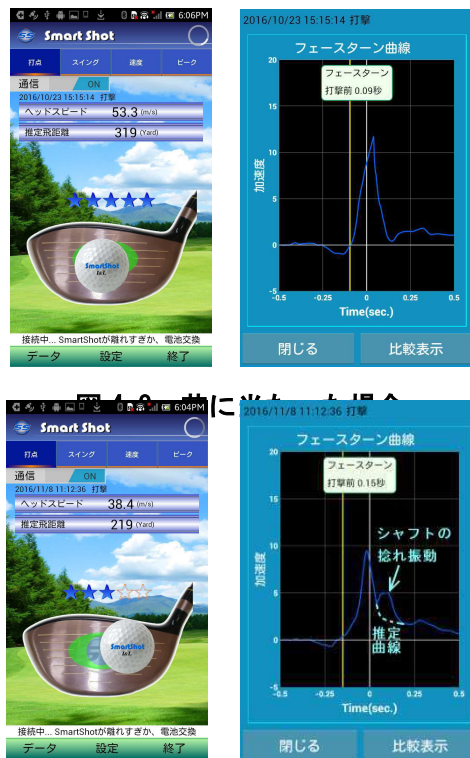


図4-9 芯から外れた場合

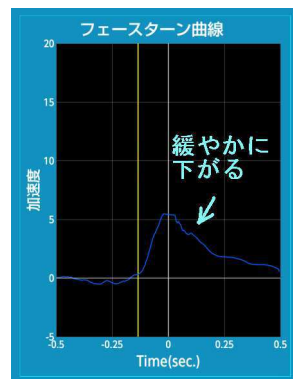


図4-10 肩が開くと

図4-10のようにピークの後が緩やかに下がる

曲線になります。これはフォローで手首の反転が遅くなるためです。このような曲線になる場合、肩や膝が開いていないかチェックしてみてください。

ダウンスイングやフォロースイングでの手首の反し（リストターン）については下記の記事などでも紹介されていますので参考にして下さい。

<http://golf-gakko.com/golf-wrist-5006>

## 4-4 ヒール軸

### (1) ヒール軸とは？

ヒール軸は手首を前後に動かす力です。

一般的には、テイクバックでクラブが腕とほぼ90度くらいになるようにします。この時の手首の曲げを「コック」と言います。手首の曲げを緩め

て前に伸ばすことを「コックを開く」と言います。図4-11は、ヒール曲線のモデルパターンです。トップからクラブがほぼ腰の横あたりになるまでは手首（コック）は維持しますが、この間はヒール軸曲線はゼロのままです。更にダウンしてクラブが右足付近で最もコックを開くイメージになり、この時ヒール軸曲線は最大になります。開いたままインパクトに入っていきます。インパクト時点ではヒール軸の値はかなり小さくなり、フォローでも小さくなります。

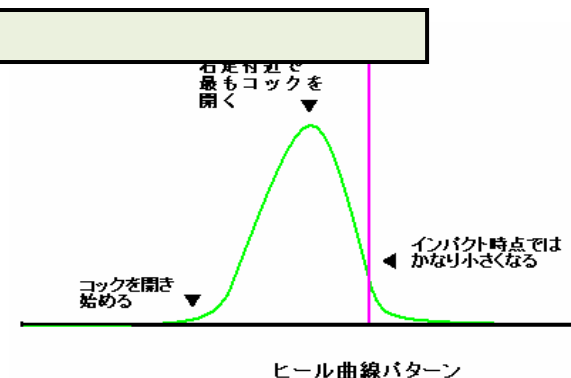


図4-11



図4-12



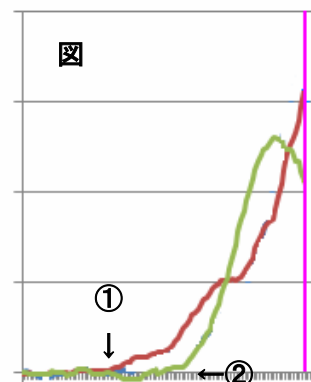
## (2) ヒール軸曲線はどう見るか？

テイクバックのトップからダウンスイングを開始すると、図 4-13 の①のようにシャフト軸曲線（赤線）が立上ってきます。スイングを始めても、コックを維持している間はヒール軸曲線（緑線、図の②）はほぼゼロの状態のままです。その後コックを開いて打撃に入っていきます。このようなスイングを「タメを作る」とか「コックを利かす」と言います。丁度金槌を打つ時の手首の動きに例えられるように、タメを利かすと強い打撃ができるようになります。

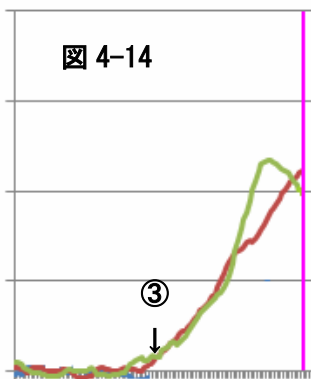
一方、図 4-14 の③のように、赤い線が立上る（＝ダウンスイングが始まる）と同時に、あるいは先に、緑の線が立上ってくる場合はスイングの開始と同時にコックを開き始めていることを示します。開くのが早過ぎです。コックを早く開いてしまうと、右肘も伸びてしまうのでアウトサイドインのスイングになりやすくなります。ダウンスイングで、腰のあたりまで手首（コック）を維持して降ろすイメージで、体の近くでスイングするように意識すると、緑の線の立ち上がりが赤い線より後になるようになります。

タメを作るスイング方法については、下記の URL など多くの記事がありますので参考にして下さい。

<http://golf-plus.jp/articles/detail/490/>



タメができている



コックを開くのが早い

図 4-14

## 第5章 事例

### 5-1 Y君の改善例

Y君はスコアが110前後でした。図 5-1 はその頃の打撃データです。打点位置①はかなりばらついていました。スピード②もヒットスピードが落ちています。シャフト軸曲線③もフォローで小さく、フェース軸④は肩が開いていたので打撃後に緩やかに減少しています。



図 5-1 ① ② ③シャフト軸 ④フェース軸

Y君は5月よりレッスンに通い始めました。レッスンでは主に次の指摘を受けてフォームの改善に努力しました。

- i) 構えの修正：「構えた時点で右肩が下がっている。直立で正面でクラブを握ってそのまま足の付け根で腰を折って構えること。」
- ii) グリップの修正：「グリップを強く握りすぎ。グリップは軽く握手するぐらい。左手3本（中指・薬指・小指）と右手2本（中指・薬指）はクラブが離れない程度に、他の指は添えるように緩く握ること。」
- iii) ヘッドアップの修正：「テイクバックが大きく右肩が上がる。左腕とクラブはほぼ90度位に保って、肩の高さを変えずに右の腰を引くようにテイクバックすること。」
- iv) ダウンスイングの修正：「インに降ろして体の近くで打つこと。」

v) 壁の意識：「インパクトは構えた時と同じ。肩や膝を開かないよう左の壁を意識すること。」

vi) フォローの修正：「左肘を引かない。左の脇を締めて左肘を折る。ヘッドの重さを感じながら腰を大きく回転、右肩は顎の下にくるように。」

他にもありましたが、上記の指導などで半年後には図 5-2 のように、

- 1) 打点位置①のバラツキが少なくなった。
- 2) ヘッドスピード②が3～4m/s大きくなり、トップスピードで打てるようになった。
- 3) フォローが大きくなりシャフト軸曲線③が改善されてきた。
- 4) 肩の開きが改善され、フェースターン④がフォローで綺麗に下がっている。(点線は推定曲線)

などが分かりました。一方、以下の課題も明確になりました。

- 1) 打点位置に未だバラツキがありスイングの安定が必要。
- 2) インパクト時の加速をもっと大きくすること。
- 3) フォローをもっと大きくスイングできること。
- 4) タメができていない(ヒール軸曲線より)。

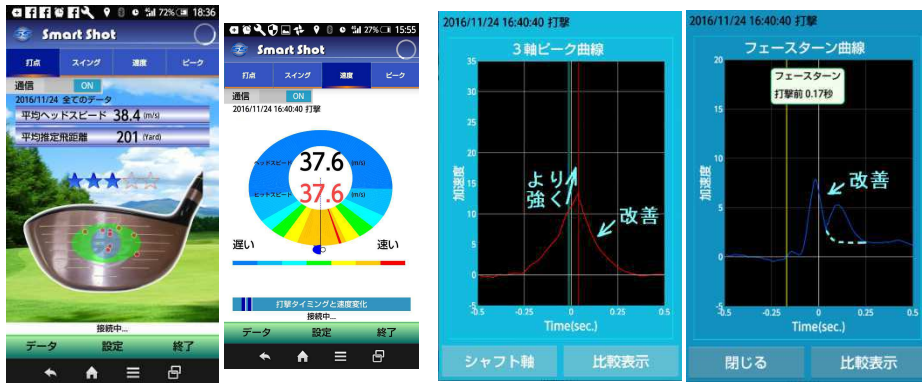


図 5-2 ① ② ③シャフト軸 ④フェース軸

### 5-2 初心者と上級者との3軸曲線比較例

図 5-3 は、初心者とプロの3軸曲線の比較です。両者の曲線には表のような差異があることが分かります。

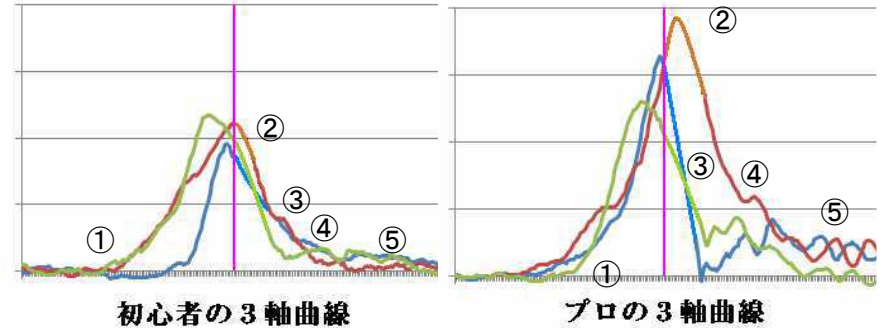


図 5-3

図の場所	注目する線	初心者	プロ
①	赤と緑	赤線が立上る前に緑の線が上がり始めている。	赤線が立上っても暫く緑の線はゼロのまま。
②	赤	赤線がインパクト開始時点でピーク。	赤線がインパクト開始時点では未だ上昇中、その少し後ろでピーク。
③	青	フォローで青線が緩やかに減少。	フォローで青線が急速に減少。
④	赤	フォローで赤線が早く小さくなる。	フォローで赤線が大きく緩やかに減少。(ほぼ対称)
⑤	フィニッシュ	なだらかに終わっている。	フィニッシュで(クラブが背に当たって)振動している。
⑥	全体	曲線がガタガタしている。各曲線がピーク前後で異なる。	曲線が滑らか。各曲線がピーク位置の前後でほぼ対称になっている。

①は、初心者のコックの開きが早いこと、上級者にはタメができていていることを示しています。

②は、上級者はインパクトの開始（ボールを置いた位置）から更に加速していることを示しています。

③は、初心者はフォローで手首の反転が十分できていないか、スイング軌道が良くないことを示しています。

④と⑤は、初心者はフォローで左肘を引くとか、腰が回転していないとか、その他の理由でフォロースイングが小さくなっていることを示します。

⑥は、初心者がいろんな所で余計な力が入っていること、また体の軸が動いている可能性があることを示します。上級者は体の動きが滑らかで、体の軸がしっかりしており、ダウンスイングとフォロースイングがほぼ同じように（逆に）回転できていることを示しています。

### 5-3 プロのデータ例

#### プロの打撃データ事例 1

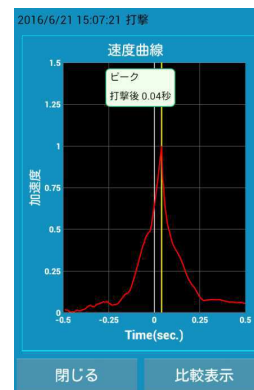
あるプロの打撃データ例を図5-4に示します。素晴らしいスイングですが、特徴的なのは、①速度曲線でインパクト開始時点（ボールの位置）から更に大きく加速していることと、②3軸画面でシャフト軸曲線（赤）のピークの前後を見るとダウンスイングよりむしろフォロースイングの方が大きいこと、③3軸画面でヒール軸曲線（緑）がインパクト後にマイナスまで下がっている（コックを逆に閉じている）ことです。

図 5-4

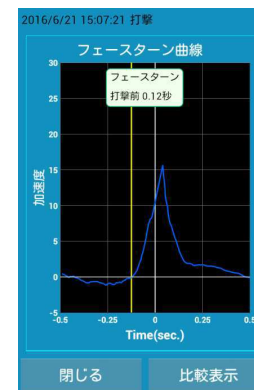
(a)  
トップ  
画面



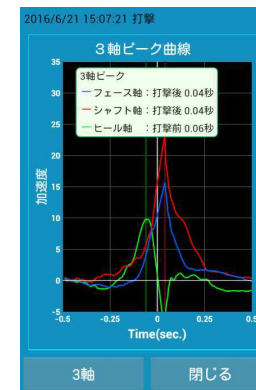
(b)  
速度画面



(c) 速度曲線



(d) フェース軸曲線



(e) 3軸曲線

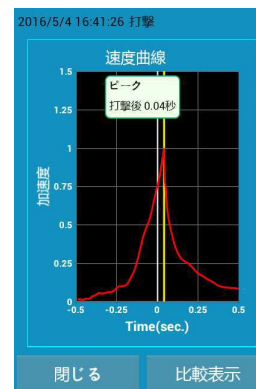
#### プロの打撃データ事例 2

図 5-5

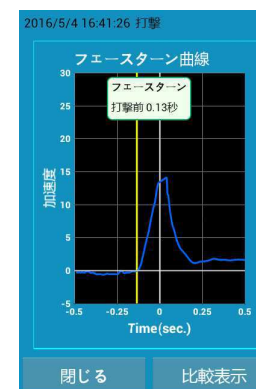
(a)  
トップ  
画面



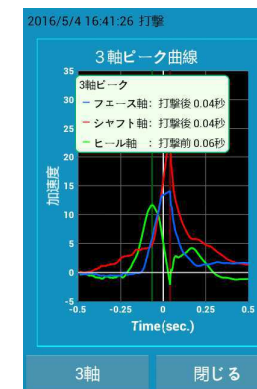
(b)  
速度画面



(c) 速度曲線



(d) フェース軸曲線



(e) 3軸曲線

図 5-5 は、別のプロの打撃データ事例です。見て分かるように、微妙な差異はあるものの、上級者である両者の曲線はほぼ同じです。即ち、基本的には上級者はほぼ同じスイングをしていることが分かります。

貴方の SmartShot スイングデータが事例 1・2 のような曲線に近づいてくれば、貴方のスイングはもう上級者レベルです。

## 第 6 章 便利機能—GPS を使う！

### GPS で打撃した場所（ホール）が分かる！

SmartShot の好評な便利機能の一つを紹介します。スマホの GPS 機能を「ON」にしておけば、打撃データを保存する時に自動的に位置データも保存します。これを使えば、保存しているデータがどの場所で打ったかが分かります。例えば、コースを回りながら SmartShot を使ってどのホールで打ったかが

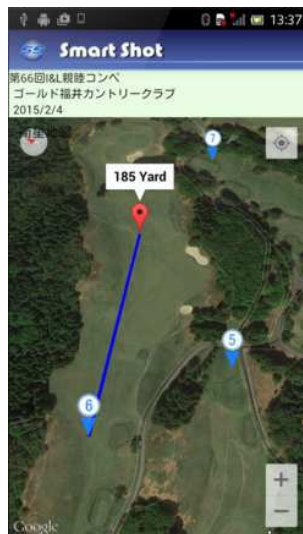


図 6-2

分かります。

スマホの地図表示は通常いくつか選択できますが、

衛星画像に切替えて見て下さい。

図 6-1 は、打撃位置を表示したものです。打った位置だけでなく、前に池やバンカーがあったか、ドッグレッグしていたかなどの状況も分かります。また、ティーショットした後、ボール落下地点まで行ってスマホの画面にタッチすると、図 6-2 のように、ティーショットから実際に何ヤード飛んだかが表示されます。

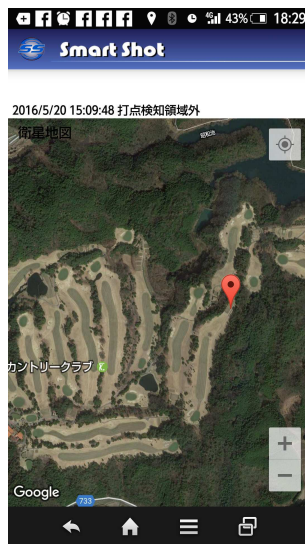


図 6-1

[お勧めURL]

<http://ameblo.jp/mikitee-1226/>

女子インストラクター「まつしま」さんのブログ。ハーフ 120 からインストラクターになった実体験の中から効果のあった練習方法などをワンポイントでアドバイスしている。

<おわりに>

最後までご購読ありがとうございました。この「SmartShot 活用 BOOK」は、これまでの多くの方々のデータを解析して取り纏めたものです。今後更にデータが集まれば、もっと分かることが出てくると考えています。それらについては、また次の版で紹介いたします。皆様にはホームページ上で公開していきますので、またご購読いただければ幸いです。

\*本資料の著作権は、「株式会社 I & L」に帰属します。

2017 年 1 月 (株) I & L

## SmartShot 活用 BOOK

2017 年 2 月 1 日 初版

発行所

株式会社 I&L

〒532-0011 大阪府大阪市淀川区西中島 6 丁目 3 番 32 号

第 2 新大阪ビル 710 号

TEL: 06-6829-6273 / FAX: 06-6829-6275

©Copy right I&L Co., Ltd.

URL: <http://www.iandl.jp/SmartShot>