

令和 7年度 シラバス

授業科目	マンガベーシック		単位／時間	前期：33h 後期：66h
開講学科等	マンガ学科 1年		担当教員	安岡 貴広
授業の目的・テーマ	マンガ制作の一連の流れの理解と技術の習得を目指す。			
授業の到達目標	・画材を適切に使用することができる ・マンガ表現のテクニックを自らの力で表現することができる ・ゼロからマンガ制作をすることができる			
授業の計画	1	画材・原稿の使い方・マンガ用語の解説	26	3Pマンガ制作
	2	漫画家になる方法とマンガ業界について	27	3Pマンガ制作
	3	付けペン・トーン・ベタ・ホワイトの練習	28	3Pマンガ制作
	4	付けペン・トーン・ベタ・ホワイトの練習	29	3Pマンガ制作
	5	付けペン・トーン・ベタ・ホワイトの練習	30	
	6	カケアミ・ナワアミの練習	31	
	7	カケアミ・ナワアミの練習	32	
	8	効果線・ベタフラ・ユニフラの練習	33	
	9	効果線・ベタフラ・ユニフラの練習	34	
	10	効果線・ベタフラ・ユニフラの練習	35	
	11	2Pトレース	36	
	12	2Pトレース	37	
	13	実技・知識テスト	38	
	14	雲形定規の練習	39	
	15	雲形定規の練習	40	
	16	16通りの表情の描き分け	41	
	17	16通りの表情の描き分け	42	
	18	動きを付けた感情表現	43	
	19	動きを付けた感情表現	44	
	20	基礎画力向上クロッキー（人体）	45	
	21	基礎画力向上クロッキー（人体）	46	
	22	基礎画力向上クロッキー（手）	47	
	23	基礎画力向上クロッキー（手）	48	
	24	3Pマンガ制作	49	
	25	3Pマンガ制作	50	
授業の方法	市販のテキストやオリジナル教材を使って授業を行う。			
テキスト/参考文献	マンガのしくみ、オリジナルテキスト			
評価の方法や基準	作画技術(50%) 実技・知識テスト（50%）			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験	地元タウン情報誌で4コママンガを1年間掲載。			
実務経験の活かし方	雑誌に掲載されるときは線が縮小されることを教える。 ※雑誌掲載時の線（縮小された線）と、生原稿の線（実寸線）の違いについて			
履修上の注意事項	家庭でも知識の復習を行う			

令和 7年度 シラバス

授業科目	プロット&ネーム		単位／時間	前期：40h 後期：60h
開講学科等	マンガ学科 1年		担当教員	安岡 貴広
授業の目的・テーマ	自身のアイディアをマンガに起こせるよう、画力面を除いたマンガ制作における基礎部分の理解を深める。			
授業の到達目標	・自分のアイディアをネームに落とし込むことができる。 ・ストーリー作り、キャラクター作り、コマ割りのテクニック、構図演出の理解。 ・【前期】まんが甲子園に向けてネームを作ることができる。 ・授業課題とは別に投稿作として自主的に16P以上のネームを作成することができる。			
授業の計画	1	業界解説	26	カメラワークと絵コンテ作成
	2	業界解説	27	カメラワークと絵コンテ作成
	3	マンガ制作手順、プロットとネームの概要	28	カメラワークと絵コンテ作成
	4	マンガ制作手順、プロットとネームの概要	29	カメラワークと絵コンテ作成
	5	アイディア出しとキャラクター設定論	30	制約プロット&ネーム
	6	ストーリーの組み立て方	31	制約プロット&ネーム
	7	ストーリーの組み立て方	32	制約プロット&ネーム
	8	コマ割り・構図・演出の説明・実技課題	33	修了制作
	9	コマ割り・構図・演出の説明・実技課題	34	修了制作
	10	コマ割り・構図・演出の説明・実技課題	35	修了制作
	11	カメラアングル解説・実技課題	36	修了制作
	12	カメラアングル解説・実技課題	37	
	13	2Pマンガのネーム制作①	38	
	14	2Pマンガのネーム制作②	39	
	15	5W1Hを用いたストーリーづくり	40	
	16	5W1Hを用いたストーリーづくり	41	
	17	ジャンル別ストーリーの型考察	42	
	18	ジャンル別ストーリーの型考察	43	
	19	シチュエーション別ネーム作成	44	
	20	シチュエーション別ネーム作成	45	
	21	読者に伝わるネームづくり	46	
	22	読者に伝わるネームづくり	47	
	23	実在人物のキャラクター化（プロフ制作）	48	
	24	実在人物のキャラクター化（プロフ制作）	49	
	25	マンガ賞の攻略法	50	
授業の方法	・テキストを使用して必要な知識を習得 ・簡単な漫画の作成を通して基礎を学ぶ			
テキスト/参考文献	オリジナルテキスト、もっと魅せる・面白くする 魂に響く 漫画コマワリ教室、短編マンガの描き方、マンガキャラクター講座、ゼロからわかるマンガの作り方、テクニックでセンスを超える！ プロが教えるマンガネーム、マンガの原理			
評価の方法や基準	独創性（50％） 授業時間内の課題提出率（50％）			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験	地元タウン情報誌で4コママンガを1年間掲載。			
実務経験の活かし方	アイディアにつまった時の対処方法について教える。			
履修上の注意事項	特になし			

令和 7年度 シラバス

授業科目	デジタルコミック		単位／時間	前期：37h 後期：36h
開講学科等	マンガ学科 1年		担当教員	安岡 貴広
授業の目的・テーマ	『CLIPSTUDIO PAINT EX』における、デジタルマンガの基礎的な知識と操作を身に付ける。			
授業の到達目標	デジタルでマンガの基礎的な作画、処理が出来る。			
授業 の 計 画	1	授業の概要説明・デジタル作画の解説	26	comicoネーム作業
	2	各種ツール解説と原稿の印刷・スキャン方法	27	comicoネーム作業
	3	各種ツール解説と実技	28	comicoネーム作業
	4	各種ツール解説と実技	29	修了制作
	5	各種ツール解説と実技	30	修了制作
	6	各種ツール解説と実技	31	修了制作
	7	各種ツール解説と実技	32	修了制作
	8	各種ツール解説と実技	33	修了制作
	9	各種ツール解説と実技	34	修了制作
	10	各種ツール解説と実技	35	修了制作
	11	各種ツール解説と実技	36	修了制作
	12	実技テスト	37	
	13	前期振り返りテスト	38	
	14	各種ツール解説と実技	39	
	15	各種ツール解説と実技	40	
	16	各種ツール解説と実技	41	
	17	各種ツール解説と実技	42	
	18	4Pマンガ制作・イラスト制作	43	
	19	4Pマンガ制作・イラスト制作	44	
	20	4Pマンガ制作・イラスト制作	45	
	21	4Pマンガ制作・イラスト制作	46	
	22	4Pマンガ制作・イラスト制作	47	
	23	4Pマンガ制作・イラスト制作	48	
	24	comicoネーム作業	49	
	25	comicoネーム作業	50	
授業の方法	課題テキストに従って操作を覚え、専門書を参考にして理解を深める。			
テキスト/参考文献	『CLIPSTUDIO PAINT EX 公式ガイドブック』			
評価の方法や基準	操作技能（50％） 実技テスト（50％）			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験	地元タウン情報誌で4コママンガを1年間掲載。			
実務経験の活かし方	フルデジタル、アナログとデジタルとの混合の操作を学生に伝える。			
履修上の注意事項	課題、専門書、プロの作品を参考にしての予習復習。USBメモリを持参すること。			

令和 7年度 シラバス

授業科目	背景図法1	単位／時間	前期：22h 後期：30h
開講学科等	マンガ学科 1年	担当教員	安岡 貴広
授業の目的・テーマ	さまざまなパターンの背景作画・処理を覚えて、自分の作品に活かす。		
授業の到達目標	・自分の絵柄に沿ったタッチを見つけて真似をすることができる ・授業内での表現方法をうまく自分の作品に活かすことができる ・透視図法の概念を理解して説明ができるようになる		
授業の計画	1	背景についての解説	26 修了制作
	2	木・茂みの表現	27 修了制作
	3	木・茂みの表現	28 修了制作
	4	木・茂みの表現	29 修了制作
	5	木・茂みの表現	30 修了制作
	6	石・岩の表現	31 修了制作
	7	石・岩の表現	32
	8	石・岩の表現	33
	9	石・岩の表現	34
	10	水の表現	35
	11	水の表現	36
	12	水の表現	37
	13	水の表現	38
	14	家具・小物の作画	39
	15	家具・小物の作画	40
	16	家具・小物の作画	41
	17	家具・小物の作画	42
	18	1Pマンガトレース	43
	19	1Pマンガトレース	44
	20	1Pマンガトレース	45
	21	1点透視・2点透視・3点透視 解説	46
	22	1～3点透視模写	47
	23	1～3点透視模写	48
	24	1～3点透視模写	49
	25	1～3点透視模写	50
授業の方法	・パワーポイントによるスライド展開 ・作画のポイントを記したプリントを配布して実演、実習を行う		
テキスト/参考文献	・オリジナルテキスト ・マンガでわかる キラとマリアの背景が描きたい！自然編		
評価の方法や基準	作画技術（50％）積極性（50％）		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○
実務経験	地元タウン情報誌で4コママンガを1年間掲載。		
実務経験の活かし方	作品の雰囲気に合わせて作画・処理の仕方についてレクチャーを行う。		
履修上の注意事項	マンガベーシックで履修した技術の応用		

令和 7年度 シラバス

授業科目	デジタルイラスト基礎		単位／時間	前期 36h 後期 42h
開講学科等	マンガ学科 1年		担当教員	関 和也
授業の目的・テーマ	クリップスタジオでデジタルイラストの基礎的な知識と操作を身に付ける。			
授業の到達目標	数種類の塗り方でイラストの制作ができる。			
授業 の 計 画	1	自己紹介イラスト	26	後期総括
	2	デッサン①	27	
	3	デッサン②	28	
	4	デッサン③	29	
	5	デッサン④	30	
	6	デフォルメ	31	
	7	デフォルメ	32	
	8	光源と陰影	33	
	9	光源と陰影	34	
	10	色彩、配色	35	
	11	色彩、配色	36	
	12	前期総括	37	
	13	ライティング	38	
	14	ライティング	39	
	15	ライティング	40	
	16	構図、レイアウト	41	
	17	構図、レイアウト	42	
	18	構図、レイアウト	43	
	19	オリジナルイラスト制作	44	
	20	オリジナルイラスト制作	45	
	21	オリジナルイラスト制作	46	
	22	オリジナルイラスト制作	47	
	23	オリジナルイラスト制作	48	
	24	オリジナルイラスト制作	49	
	25	オリジナルイラスト制作	50	
授業の方法	課題テキストに従って操作を覚え、プロの作品を参考にして理解を深める。			
テキスト/参考文献	キャラ塗り上達術 決定版, イラスト、漫画のための構図の描画教室			
評価の方法や基準	作品完成度（80%） 授業態度（20%）			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験	イラストレーター			
実務経験の活かし方	プロの現場で培った知識、技術をデジタル作画を通じて学生に継承する。			
履修上の注意事項	課題、プロの作品を参考にしての予習復習。USBメモリを持参すること。			

令和 7年度 シラバス

授業科目		デジタルペイント基礎		単位／時間	前期 48h 後期 46h
開講学科等		マンガ学科 1年		担当教員	大崎 ななみ
授業の目的・テーマ		クリスタでの様々なキャラクターの塗り方を覚え、対応できるようにする。			
授業の到達目標		クリスタのツールを覚え、様々なキャラクターの塗り方を覚える(アニメ塗り、ブラシ塗り、厚塗り、水彩塗り等)			
授 業 の 計 画	1	自己紹介イラストを描いてみる(＋簡単な面談) 4/11(金)	26		
	2	ソフトの機能を知る(クリスタのツールについて)		←DP基礎	
	3	ソフトの機能を知る(レイヤーの描画モードについて)	28		
	4	キャラへの光／光源と陰影(環境と雰囲気)エフェクト	29		
	5	デジタル機能を活用	30		
	6	様々なキャラクターの塗り方	31		
	7	前期課題①アニメ塗りをしてみよう(次回提出可)	32		
	8	前期課題②キャラクターデザインをしてみよう(前期5体)	33		
	9	前期課題③キャラデザ5体→三面図	34		
	10	前回の課題続き	35		
	11	前回の課題続き	36		
	12	前期課題①②③ ㄹ切7/10(木)	37		
	13	後期課題①ブラシ塗りをしてみよう	38		
	14	後期課題②キャラデザ(5体)		後期時間数に応じて追加変更案↓	
	15	↑前期と男女比率等反対にして描くこと	1	きらめく瞳の描き方(様々な瞳の塗り方)	
	16	後期課題③キャラデザ三面図(5体)	2	漫画の表紙絵を描いてみる	
	17	後期課題進める	3	元線画から自分の塗り方で塗ってみる	
	18	後期課題①ブラシ塗り		※ブラシ塗り×(指定通りに塗れなかった人他)	
	19	後期課題②③進める 追加課題ある人は進める		↑追加のペイント課題	
	20	後期課題②③進める	45		
	21	後期課題②③進める	46		
	22	後期課題②③進める	47	前期課題再提出 ㄹ切7/17(木)	
	23	後期課題②③進める	48	後期課題再提出 ㄹ切12/18(木)	
	24	後期課題②③進める	49		
	25	後期課題①②③ ㄹ切12/11(木)	50		
授業の方法		市販のテキスト教材と自作の課題を使用			
テキスト/参考文献		キャラ塗り上達術決定版／CLIP STUDIO PAINTの「良ワザ」辞典第3版[PRO／EX対応]／色塗りチュートリアル立体感のあるキャラを描こう／きらめく瞳の描き方			
評価の方法や基準		課題提出率 (50%) 技術習得度 (50%)			
実務経験のある教員による授業科目の場合、 右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					○
実務経験		在学中KADOKAWAさんにて1年半程連載。その後四万十市漫画倶楽部にてデジタルイラスト講師と市内の小学校にて小学生に漫画やイラストの描き方を指導			
実務経験の活かし方		連載中に学んだイラストの塗り方や、その後そのことを活かして指導した経験をそのまま活かしたい。また、現場で通用する人材を育てれるようにする			
履修上の注意事項		特になし。			

令和 7年度 シラバス

授業科目		色彩演習	単位／時間	前期 22h 後期 18h
開講学科等		マンガ学科 1年	担当教員	山崎 道
授業の目的・テーマ		色彩に関する基本的な理論や体系的な知識を身につけ、カラーカード・絵具（画材）を使用する実習を行い、色彩の基本的な事柄を習得する。		
授業の到達目標		色の特性を理解して目的に合った「生かして使う・正しく使う」ことを展開する。 A・F・T色彩検定3級を取得する。A・F・T色彩検定＝2025. 11. 9（日）		
授業 の 計 画	1	pccsカラーカード資料制作；トーン表	26	
	2	色のはたらき・光と色・色の分類	27	
	3	色の表示：pccs色相①	28	
	4	色の表示：pccs色相②	29	
	5	色の表示：pccsトーン	30	
	6	色彩調和①テキスト：カラーカード演習	31	
	7	色彩調和②テキスト：カラーカード演習	32	
	8	色彩調和③テキスト：カラーカード演習	33	
	9	配色イメージ①	34	
	10	配色イメージ②	35	
	11	前期復習：学期末試験/ファイリングチェック	36	
	12	aft色彩検定対策① 色の表示：pccs ①	37	
	13	aft色彩検定対策② 色の表示：pccs ②	38	
	14	aft色彩検定対策③ 色彩調和	39	
	15	aft色彩検定対策④ 色彩心理	40	
	16	aft色彩検定対策⑤ 光と色	41	
	17	aft色彩検定対策⑥ ファッション・インテリア	42	
	18	カラーイメージ①	43	
	19	カラーイメージ②	44	
	20	学年末ファイリングチェック	45	
	21		46	
	22		47	
	23		48	
	24		49	
	25		50	
授業の方法		講義・実習		
テキスト/参考文献		aft色彩検定公式テキスト3級編/過去問題集2024年度全般・配色カード199a		
評価の方法や基準		課題提出率（60％） 授業態度（40％）		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験		建築設計事務所カラーコーディネーター担当 パブリックアート設置(高知医療センター) アーティスト活動（個展・グループ展・高知新聞カット連載 など）		
実務経験の活かし方		色彩を通して展開してきた内容を現在の社会状況を感じながら展開していく。		
履修上の注意事項		色彩は、生活のすべてにわたって大切な関わりを持っているので、日頃から身の回りのもの・ことに興味を持ち、表現力を身につける。資料・実習を保管すること。		

令和 7年度 シラバス

授業科目	ドローイング		単位／時間	前期 24h 後期 26h
開講学科等	マンガ学科 1年		担当教員	川崎 敬子
授業の目的・テーマ	クロッキー、デッサン、イラスト制作			
授業の到達目標	短時間でモノの形がとれる、時間内に完成させる			
授業 の 計 画	1	自己紹介・道具説明・はがきサイズイラスト	26	
	2	クロッキー・デッサン球体	27	
	3	クロッキー・デッサン立方体	28	
	4	クロッキー・デッサン手	29	
	5	クロッキー・デッサン植物	30	
	6	クロッキー・デッサン人物	31	
	7	クロッキー・デッサン人物	32	
	8	クロッキー・デッサン人物	33	
	9	クロッキー・デッサン人物	34	
	10	クロッキー・デッサン靴	35	
	11	クロッキー・デッサン靴	36	
	12	クロッキー・色鉛筆	37	
	13	人物似顔絵	38	
	14	クロッキー・画材研究	39	
	15	クロッキー・画材研究	40	
	16	クロッキー・本の表紙イラスト	41	
	17	クロッキー・本の表紙イラスト	42	
	18	クロッキー・本の表紙イラスト	43	
	19	クロッキー・本の表紙イラスト	44	
	20	屋外スケッチ	45	
	21	クロッキー・スケッチを元にイラスト	46	
	22	クロッキー・スケッチを元にイラスト	47	
	23	クロッキー・スケッチを元にイラスト	48	
	24	クロッキー・スケッチを元にイラスト	49	
	25	クロッキー・スケッチを元にイラスト	50	
授業の方法	教室後ろ、別教室でクロッキー・各机で作業			
テキスト/参考文献	オリジナルテキスト等			
評価の方法や基準	課題（50％） 準備・授業態度（50％）			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験	高知市広報紙のイラスト制作35年等			
実務経験の活かし方	社会性と、デッサンからのイラスト制作			
履修上の注意事項	学生が交代でクロッキーモデルを務める			

令和 7年度 シラバス

授業科目		ビジネスPC		単位／時間	前期 18h 後期 26h
開講学科等		マンガ学科 1年		担当教員	吉井 多絵
授業の目的・テーマ		ビジネスの場で求められるWord、Excel、PowerPointの操作、ビジネスメールについて学ぶ。パソコンの便利な使い方とともに基本的なビジネスマナーについても学ぶ。			
授業の到達目標		ビジネスの場でパソコンをツールとして使いこなせるようになる。			
授業 の 計 画	1	ガイダンス	26	【Excel】関数②、グラフ機能①	
	2	PC基礎知識、基本操作	27	【Excel】グラフ機能②	
	3	【Windows】効率的な文字入力	28	【Excel】グラフ機能②	
	4	【Windows】便利な機能	29	【Excel】データベース機能	
	5	【ビジネスメール】メール確認	30	【Excel】データベース機能	
	6	【ビジネスメール】マナーとルール	31	【Excel】複数シートの操作、印刷	
	7	【ビジネスメール】初級	32	【Excel】複数シートの操作、印刷	
	8	【ビジネスメール】初級	33	【PowerPoint】基本操作	
	9	【ビジネスメール】応用	34	【PP】プレゼンテーション作成	
	10	【ビジネスメール】応用	35	【PP】プレゼンテーション作成	
	11	【Word】ビジネス文書作成	36	【PowerPoint】スライドショー機能	
	12	【Word】ビジネス文書作成	37	【差込印刷】DMレターと宛名ラベル	
	13	【Word】ビジネス文書作成 一線と表-	38	【差込印刷】DMレターと宛名ラベル	
	14	【Word】ビジネス文書作成 一線と表-	39	【差込印刷】年賀状、DM用はがき	
	15	【Word】PDF変換とメール添付	40	【差込印刷】年賀状、DM用はがき	
	16	【Word】PDF変換とメール添付	41	インターネット知識	
	17	【Word】画像加工とパンフレット作成①	42	インターネット知識	
	18	【Word】画像加工とパンフレット作成①	43	復習と課題	
	19	【Word】画像加工とパンフレット作成②	44	復習と課題	
	20	【Word】画像加工とパンフレット作成②	45		
	21	【Excel】基本操作	46		
	22	【Excel】基本操作	47		
	23	【Excel】数式、関数①、表作成	48		
	24	【Excel】数式、関数①、表作成	49		
	25	【Excel】関数②、グラフ機能①	50		
授業の方法		パソコンを使用した実習			
テキスト/参考文献		よくわかるWord2024、よくわかるExcel2024（FOM出版）			
評価の方法や基準		出席率（50％） 課題提出率（25％） 授業態度（25％）			
実務経験のある教員による授業科目の場合、 右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					○
実務経験		パソコン教室、職業訓練校、専門学校、一般企業、官公庁、医療機関等にてパソコン講師。			
実務経験の活かし方		様々な業種や多分野での講師経験を活かし、実社会で求められるスキルをレクチャーします。			
履修上の注意事項		データ保存用USB、筆記用具、授業用メールアドレス			

令和 7年度 シラバス

授業科目	アニメ講座		単位／時間	前期 34h
開講学科等	マンガ学科 1年		担当教員	株式会社スタジオエイトカラーズ
授業の目的・テーマ	高知県が取り組むアニメーション産業の創出のため、スタジオエイトカラーズを通じてアニメーションの仕事に対する興味・関心を持つ。			
授業の到達目標	アニメーション制作の仕事内容について理解する。 講座を通じてアニメーション制作のイメージを持ち、取り組みについて知識を深める。 アニメーターの役割と重要性について、求められる知識や技術について理解する。 機材を使用してキャラクターを描き、実際にキャラクターを動かす技術を体験する。 講座を振り返り、アニメーションの仕事に対する気づきを述べることができる。			
授業の計画	1	スタジオエイトカラーズ会社紹介・社員紹介	26	
	2	オリジナルキャラクター作成	27	
	3	オリジナルキャラクター表（表情）作成	28	
	4	オリジナルキャラクター設定（デザイン）作成	29	
	5	オリジナルキャラクター設定（カラーモデル）作成	30	
	6	オリジナルキャラクターのお披露目（表情集）	31	
	7	クリスタEXアニメーション機能説明	32	
	8	テンプレート設定（目パチ・ロパク）中割り・色付	33	
	9	テンプレート設定（目パチ・ロパク）中割り・色付	34	
	10	テンプレートにオリジナルキャラをはめ込む	35	
	11	テンプレートにオリジナルキャラをはめ込む	36	
	12	テンプレートにオリジナルキャラをはめ込む	37	
	13	テンプレートにオリジナルキャラをはめ込む	38	
	14	テンプレートにオリジナルキャラをはめ込む	39	
	15	背景講座	40	
	16	背景設定	41	
	17	撮影説明	42	
	18	撮影操作	43	
	19	発表（グループ結成）評価	44	
	20	振り返り（感想など）、アンケート記載	45	
	21		46	
	22		47	
	23		48	
	24		49	
	25		50	
授業の方法	講義、視聴、演習			
テキスト/参考文献	基本的にはなし。ただし当日提供の場合あり。			
評価の方法や基準	課題提出率（50％） 授業態度（50％）			
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○
実務経験	現役アニメスタッフ			
実務経験の活かし方	会社で身につけた知識・技術を提供する。			
履修上の注意事項	特記事項なし/講義にてその都度。			