



easel AP つかいかたガイド

2021/08

目次 1/2

① 環境準備 まず最初にすること

デバイスについて 05

推奨ブラウザについて 06

ログイン方法 07

パスワード変更 08

パスワード再発行 09

② 主な機能について できること一覧

メニュー画面 11

教材の概要 12

エディタについて 13

エディタ：プログラムを実行 14

エディタ：ソースコードを編集 15

エディタ：実行結果のイメージを保存 16

③ 教材 基本構成について

まなぶ編 学びたいコンテンツの選択 18

まなぶ編 コンテンツページの概要 19

まねぶ編 学びたいコンテンツの選択 20

まねぶ編 逆引きの学び 21

目次 2/2

④ SketchBook 利用方法

お問い合わせ

32

SketchBookでできること 23

新規作成ページ 24

作成ページのエディタ 25

作品制作の基本の流れ 26

編集一覧ページ 27

⑤ よくある質問 トラブルシューティング

ページがうまく表示されない 29

運営からのメールが届かない 30

アップロード可能なファイルについて 31



① 環境準備

まず最初にすること

05 デバイスについて

06 推奨ブラウザについて

07 ログイン方法

08 パスワード変更

09 パスワード再発行

① 環境の準備

デバイスについて

easel APはブラウザ上で動作するため、インターネット環境があればいつでもどこでも学ぶことができます。
スマートフォンに最適化されており、タブレット、PCでもご利用が可能です。
アプリのインストール等の特別な環境をご準備していただく必要はございませんので、ご安心ください。



① 環境の準備

推奨ブラウザについて

当教材を快適にご利用いただくために、下記のブラウザでの閲覧を推奨いたします。

ブラウザ名
Google Chrome 最新版
Mozilla Firefox 最新版
Apple Safari 最新版※
Microsoft Edge 最新版※

※稀に一部の機能が正常に動作しない場合があります

その他ブラウザもご使用いただけますが、全ての機能における動作確認を行っておりません。

iOS等のバージョンに関しましては、基本的に最新版にてご利用をお願いいたします。

ご使用のデバイスによっては、サポート外の可能性がございます。ご心配な方はお気軽にお問い合わせください。

注意 Internet Explorer (IE) のご使用はお控えください。

① 環境の準備

ログイン方法

メニュー画面から、「ログイン」を選択し必要な情報を記入してログインを行います。

The diagram illustrates the login process. On the left, a menu screen shows various options. The 'ログイン' (Login) option, represented by a key icon, is highlighted with a red box. A red arrow points from this box to the 'ログイン情報入力フォーム' (Login Information Input Form) on the right. This form contains fields for 'メールアドレス' (Email Address) and 'パスワード' (Password). Below these fields is a 'ログイン' (Login) button, also highlighted with a red box, with a hand icon pointing to it. A red arrow points from a text box on the right to this button. The text box states: 'ログインが完了すると、ホーム画面に遷移します。' (After login is complete, you will be transferred to the home screen). Below the login button, there is a link 'パスワードをお忘れですか？' (Forgot your password?). At the bottom of the form, the 'INERTIA' logo is displayed along with social media icons for Facebook, Twitter, and Instagram. Further down, there are links for 'プライバシーポリシー' (Privacy Policy), 'よくあるご質問' (Frequently Asked Questions), '特定商取引に基づく表記' (Designation based on Specific Commercial Transactions), 'トラブルシューティング' (Troubleshooting), and 'お問い合わせ' (Contact Us). The footer includes the copyright notice '© 2021 株式会社INERTIA All Rights Reserved.'.

ログイン情報入力フォーム

メールアドレス

パスワード

ログイン

パスワードをお忘れですか？

INERTIA

プライバシーポリシー よくあるご質問 特定商取引に基づく表記
トラブルシューティング お問い合わせ
© 2021 株式会社INERTIA All Rights Reserved.

ログインが完了すると、ホーム画面に遷移します。

注意 ボタンを連打をすると正しく遷移しない場合があります

① 環境の準備

パスワード変更

パスワードの変更は「マイページ」のプロフィール編集画面で行うことができます。

The image shows two side-by-side screenshots of a web application interface. The left screenshot, titled 'マイページ' (My Page), displays user information: 'ログイン中: easel_hs_01', 'アカウント状態: 有効', 'メンバーシップ: easel学園', and 'アカウントの有効期限: 2022年3月31日'. At the bottom, there are two buttons: 'プロフィールを編集' (Edit Profile) and 'ログアウト' (Logout). The 'プロフィールを編集' button is highlighted with a red box, and a red arrow points from it to the right screenshot. The right screenshot, titled 'プロフィール編集' (Edit Profile), shows a form with various fields. The 'パスワード' (Password) and 'パスワードを再入力' (Re-enter password) fields are highlighted with a red box. A red arrow points from this box to a callout on the right. Below the form, there is a '更新' (Update) button, which is also highlighted with a red box, and a red arrow points from it to another callout on the right. A hand cursor icon is shown clicking the '更新' button.

変更したい文字列
(半角英数字/記号)
を2箇所にご記入く
ださい。

注意 赤枠外の項目は、記入は
任意のため基本的に記載
は不要です

情報を記入したら、
「更新」ボタンを押
して変更完了です。

① 環境の準備

パスワード再発行

「ログイン」ページから、仮パスワード再発行の手続きを行うことができます。

メールアドレス

パスワード

ログイン

パスワードをお忘れですか?

INERTIA f t i o

プライバシーポリシー よくあるご質問 特定商取引に基づく表記
トラブルシューティング お問い合わせ
© 2021 株式会社INERTIA All Rights Reserved.

パスワードのリセット

メールアドレス

パスワードリセット

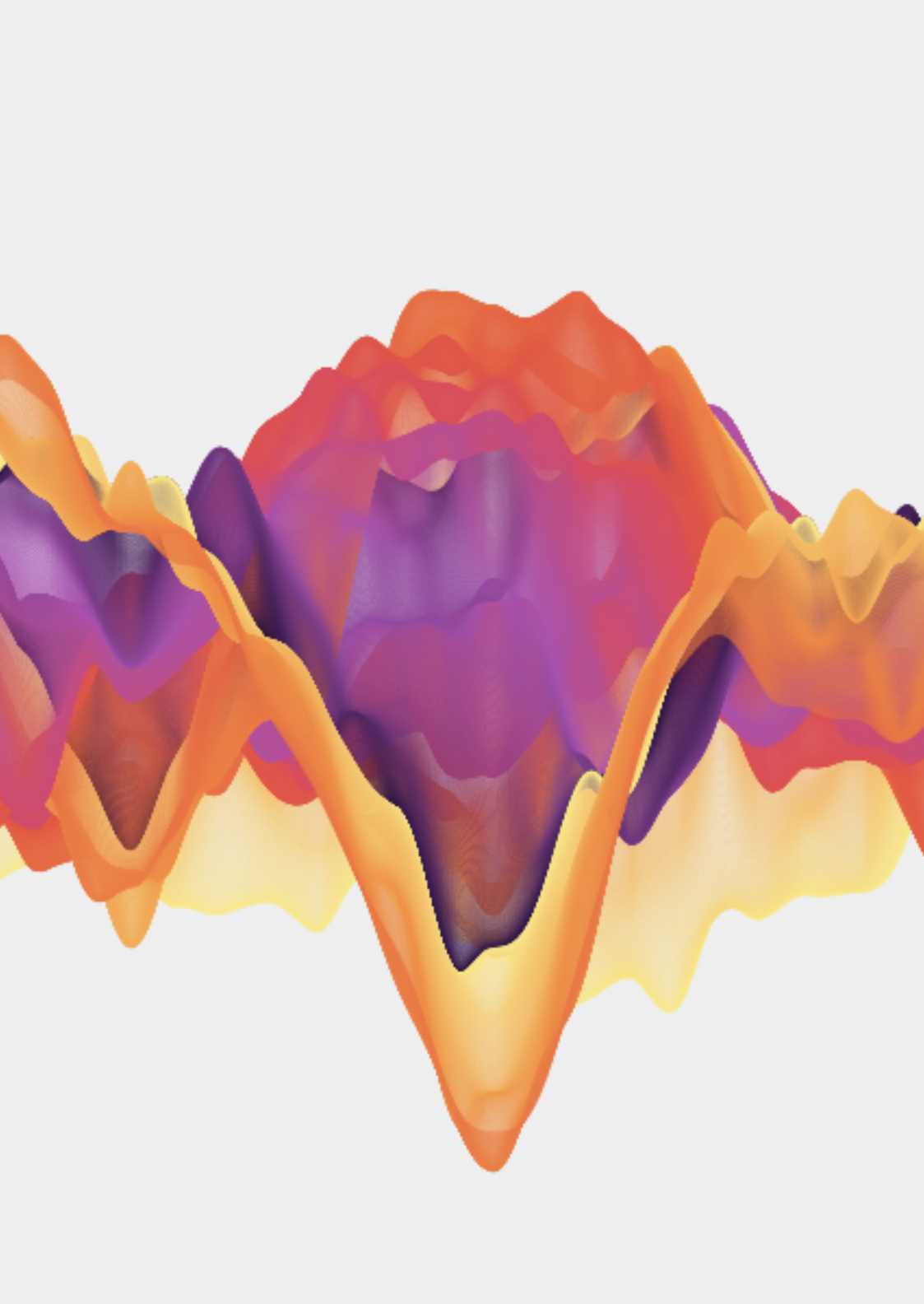
INERTIA f t i o

プライバシーポリシー よくあるご質問 特定商取引に基づく表記
トラブルシューティング お問い合わせ
© 2021 株式会社INERTIA All Rights Reserved.

easel APに登録しているメールアドレスをご記入ください。

ボタンを押すと、記載したメールアドレス宛に案内のメールが届きますのでご確認ください。

注意 [\[@easelart.io\]](#) 及び [\[@inertiaart.io\]](#) のドメインからのメールを受信できるように設定をお願いいたします。
(例：指定ドメイン受信 etc.)



② 主な機能について

できること一覧

11 メニュー画面

12 教材の概要

13 エディタについて

14 エディタ：プログラムを実行

15 エディタ：ソースコードを編集

16 エディタ：実行結果のイメージを保存

② 主な機能について

メニュー画面

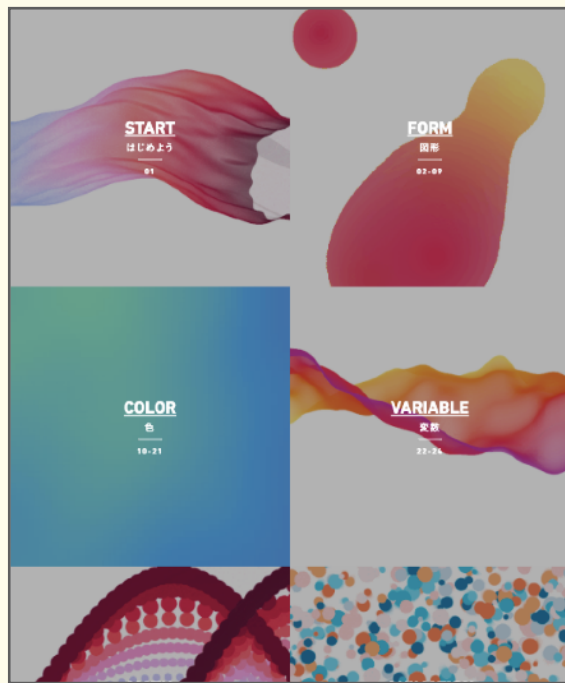
詳細ページ



② メニュー画面

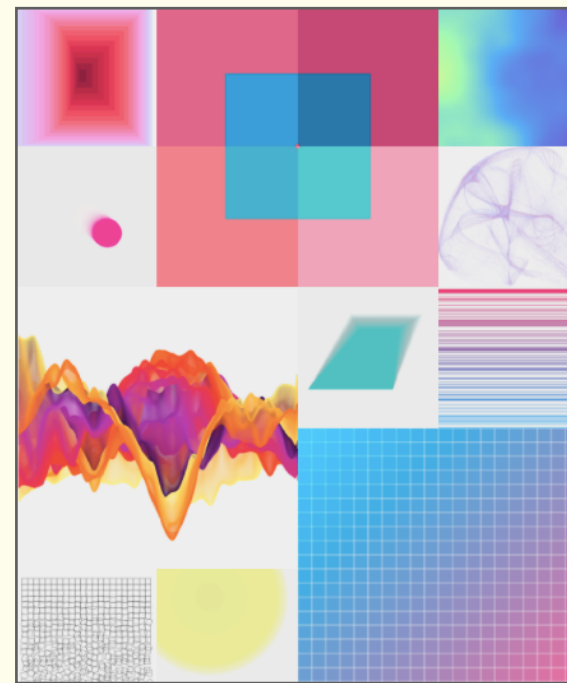
教材の概要

easel APには、2つの編があります。（所用時間：2分~10分/1コンテンツ）



まなぶ編（14章/全63コンテンツ）

#初学者向け #章立て構成 #ステップバイステップ



まねぶ編（全59コンテンツ）

#クリエイション重視 #トライアンドエラー方式

② メニュー画面

エディタについて

エディタは、「プログラムを書くこと」、そして「プログラムの実行結果の確認」ができるツールです。

easelシリーズ搭載のエディタでは、以下の3つの機能があります。

それぞれのボタンにて、各画面をワンタッチで行き来することができます。

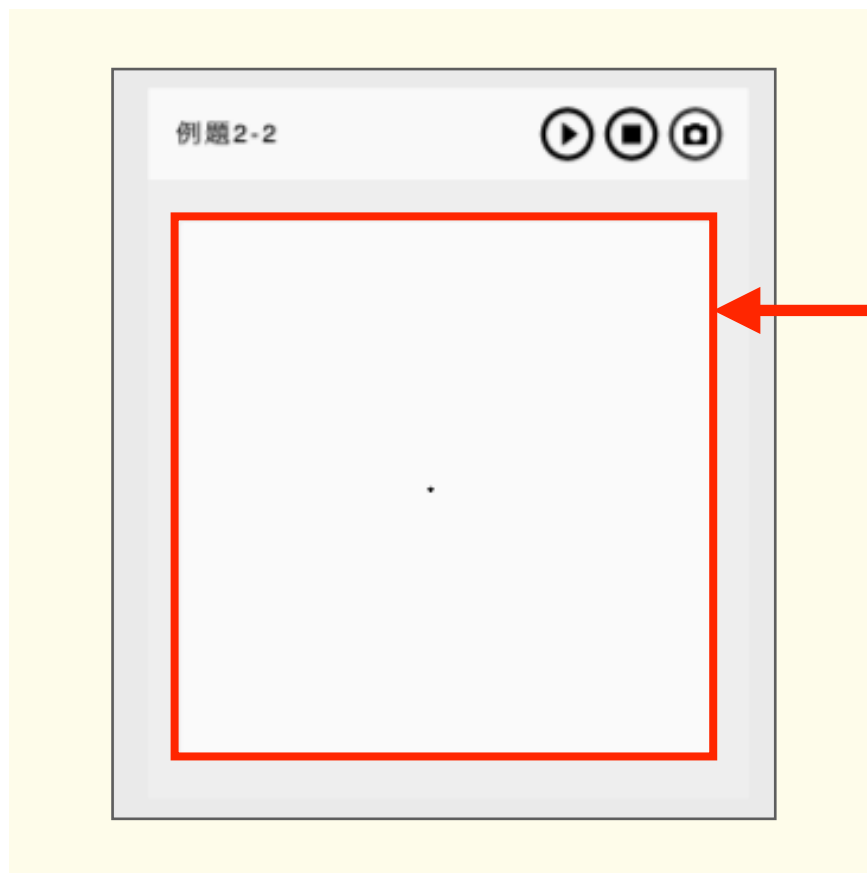


- (i) プログラムを実行
- (ii) ソースコードを編集
- (iii) 実行結果のイメージを保存

② メニュー画面

エディタ：プログラムを実行

新たにプログラムを書き加えたり、消したりして変更を加えた後、すぐに実行結果見ることができます。



プログラムを実行した結果
(イメージ) が表示される部分

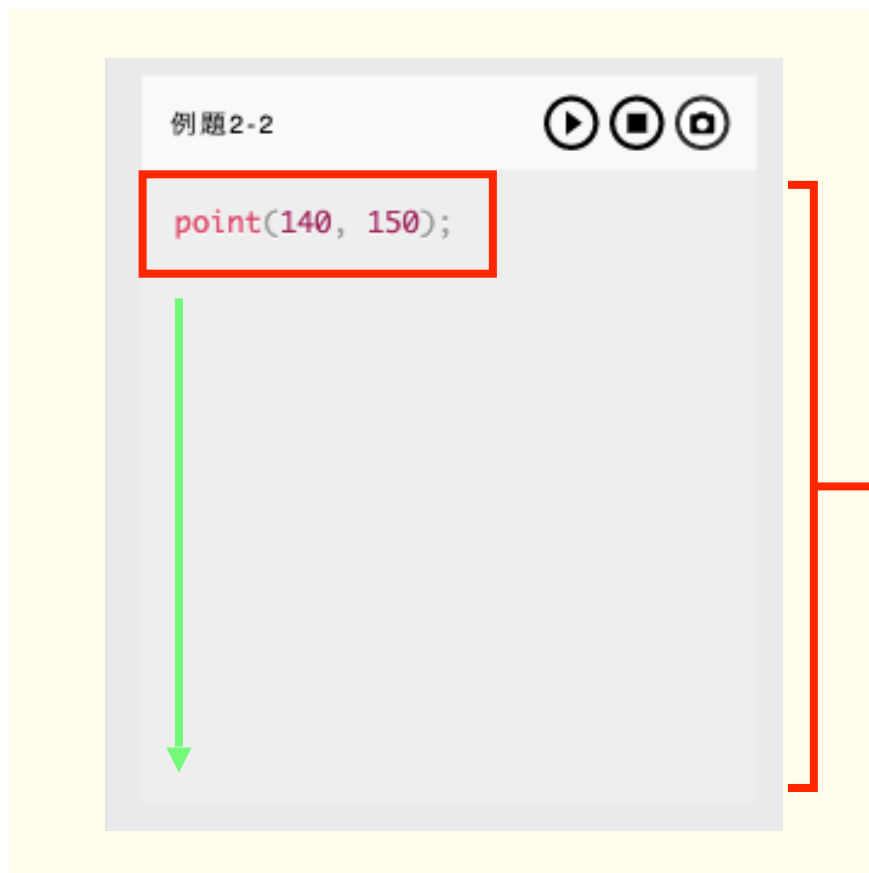
左図の例題2-2では、

「座標(140,150) に点を描く」プログラムである
“point(140, 150);” の実行結果が表示されています。

② メニュー画面

エディタ：ソースコードを編集

ソースコードは、プログラミング言語で書かれた文字列であり、イメージがどのような命令（プログラム）を元に行われているのかを表します。



ソースコードが表示される範囲

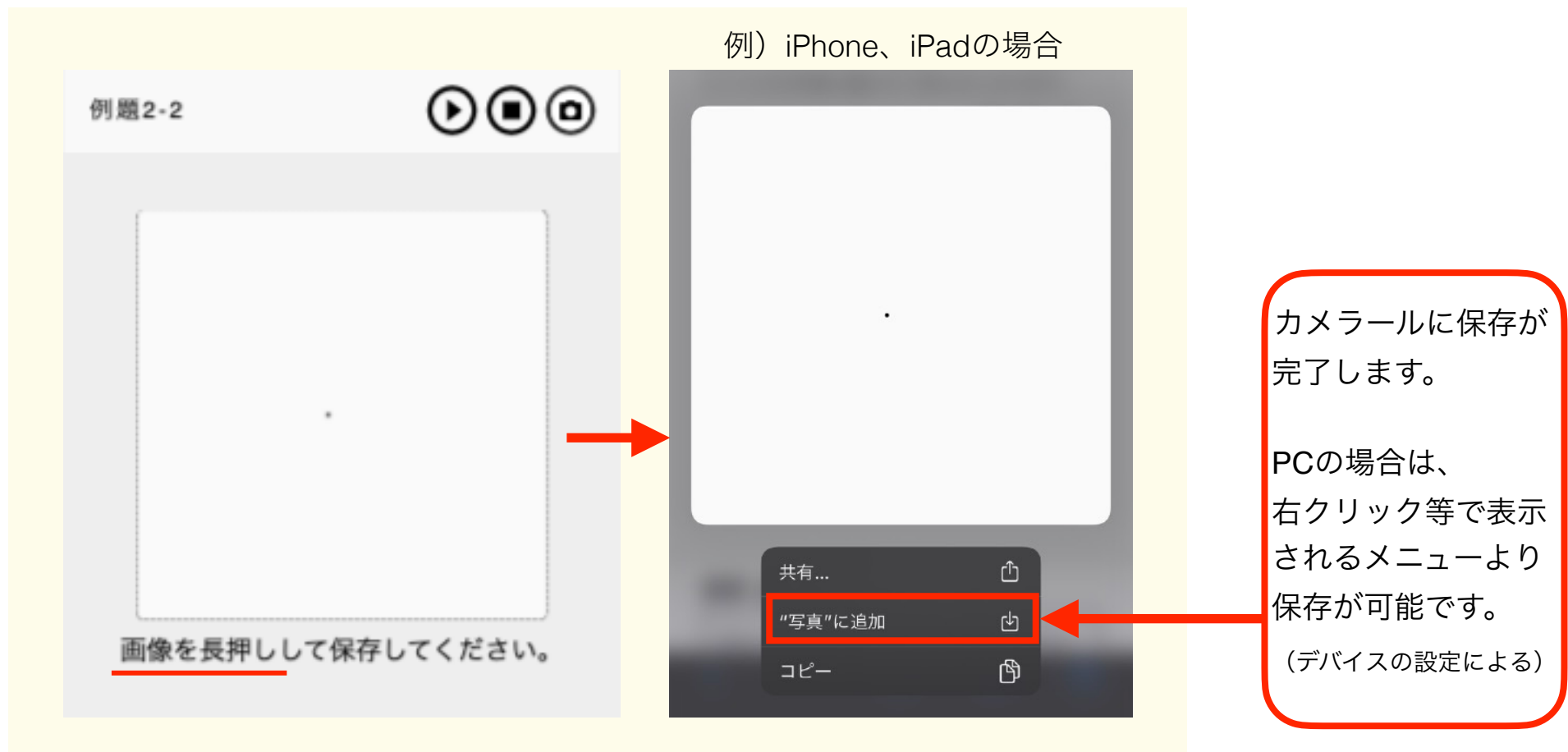
例題2-2の場合、
「中央に点を描く」プログラムである
“point(140, 150);”がソースコード部分です。

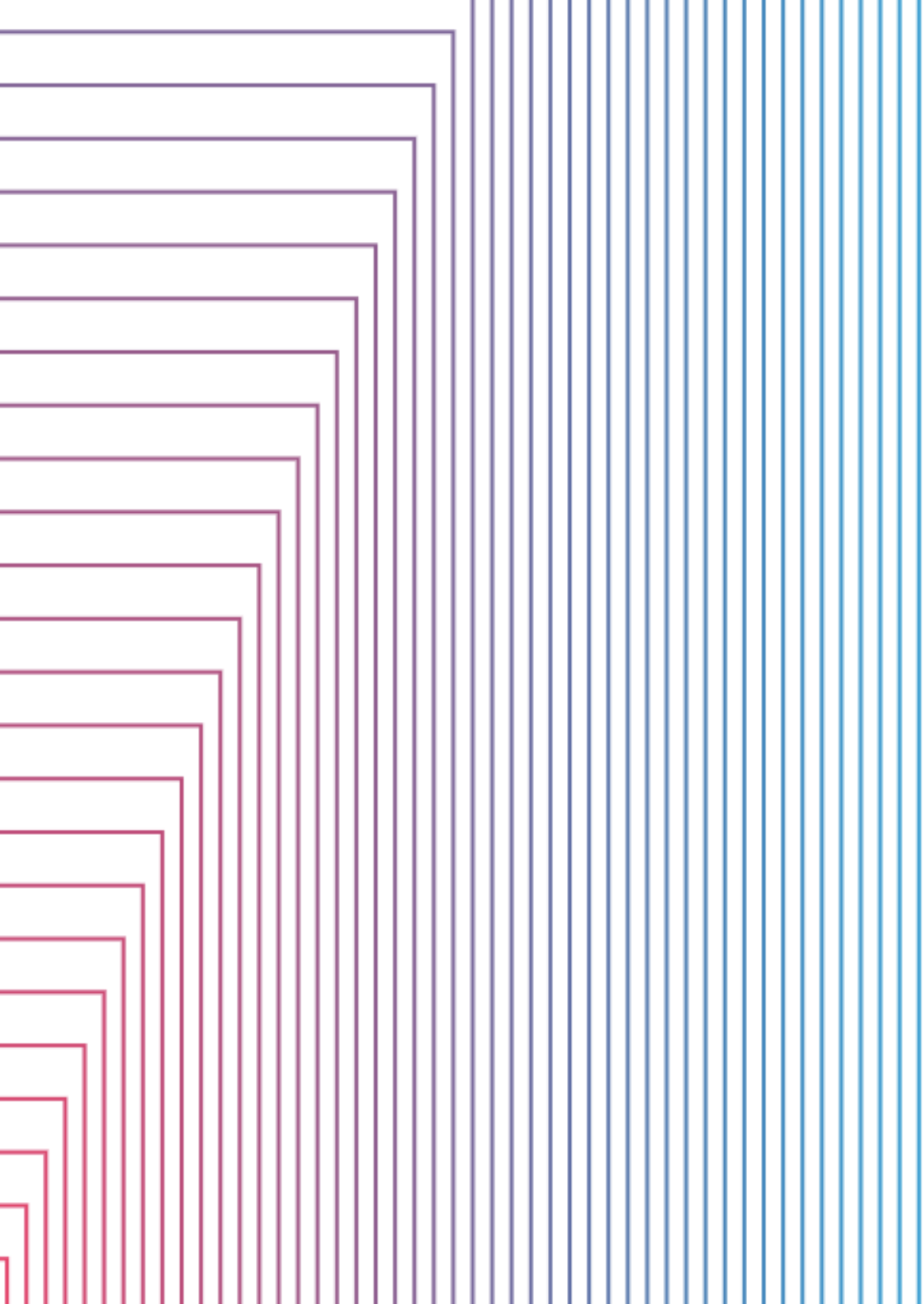
プログラムを書き加えるに連れて、ソースコードは
下に伸びていきます。

② メニュー画面

エディタ：実行結果のイメージを保存

保存画面では、表示されているキャプチャーされた静止画を保存することができます。





③ 教材

基本構成について

18 まなぶ編 学びたいコンテンツの選択

19 まなぶ編 コンテンツページの概要

20 まねぶ編 学びたいコンテンツの選択

21 まねぶ編 逆引きの学び

③ 教材

まなぶ編 学びたいコンテンツの選択

はじめてプログラミングを学ぶ人には、「START はじめよう 01」から順に学習することをオススメしています。
プログラミング経験者であれば、気になる章から学ぶことももちろん可能です。

The diagram illustrates the navigation process from the main menu to a specific lesson page. It consists of three main components: a main menu, a detailed lesson list, and a callout box.

Main Menu: A grid of four large, colorful tiles. The top-left tile is labeled "START はじめよう 01" and is highlighted with a red circle. A red arrow points from this tile to the "FORM 図形 02-09" tile. A red box highlights the "FORM 図形 02-09" tile. A red arrow points from this tile to the detailed lesson list.

Lesson List: A vertical list of lessons. The first lesson, "02- 点を書く", is highlighted with a red box. A red arrow points from this lesson to the detailed lesson page.

Callout Box: A white box with a red border containing the text: "ワンポイントアドバイス！ 必ずしも全てを暗記する必要はありません。 わからない部分は一旦お休みして、他のパートから取り組んでみるのもいいでしょう。"

Annotations: Two red callout boxes on the left side of the main menu. The first, labeled "章の名前", points to the "START" text. The second, labeled "節のナンバー", points to the "01" text.

Navigation Flow: A red arrow points from the "START" tile to the "FORM 図形 02-09" tile. Another red arrow points from the "FORM 図形 02-09" tile to the detailed lesson list. A third red arrow points from the "02- 点を書く" lesson to the detailed lesson page.

Detailed Lesson Page: A page titled "FORM 図形" showing a list of lessons. The first lesson, "02- 点を書く", is highlighted with a red box. A red arrow points from this lesson to the detailed lesson page.

Selection Callout: A red callout box on the right side of the detailed lesson page contains the text: "選択した節のコンテンツページが表示されます。"

③ 教材

まなぶ編 コンテンツページの概要

コンテンツページは基本的に上から順に読み進めていきます。

ページ上部に目次があり、以下のような項目があります。＊項目が少ない、タイトルだけのコンテンツも有り



〔基本〕
基礎となる知識や概念を知る

〔例題〕
プログラムの書き方をまなぶ

〔演習〕
プログラムを書く実践練習

〔まとめ〕
学習したポイントの復習

〔コラム〕
初学者のためのポイントアドバイス

1 周のみならず、
不安な部分は何周
もして、まなぶこと
をおすすめします。

③ 教材

まねぶ編 学びたいコンテンツの選択

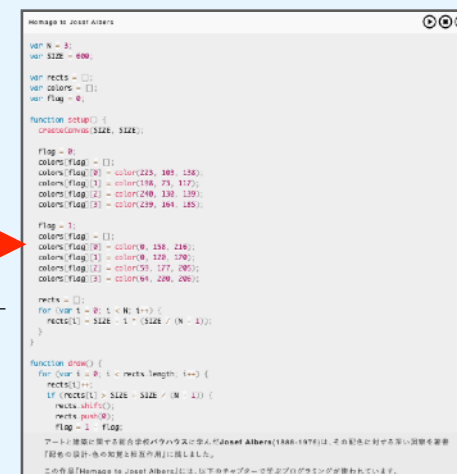
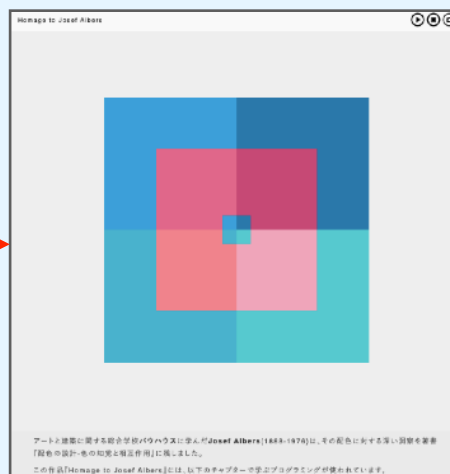
「キレイ」「作ってみたい」と思わせるような多彩で美しい作品サンプルを用意しています。
自由に作品サンプルを選んで、どのようなプログラムで作品が描かれているかを見てみましょう。



詳細ページでは、作品についての簡単な解説とエディターが表示されます。

プログラムのパラメータの値を変えて、実行結果から視覚的にプログラムを理解し、身体経験として学ぶことができます。

自分流にアレンジをしたり、プログラムを引用したり、プログラミング学習において重要な「真似る」学びをアートを切り口に楽しみながら行うことができます。

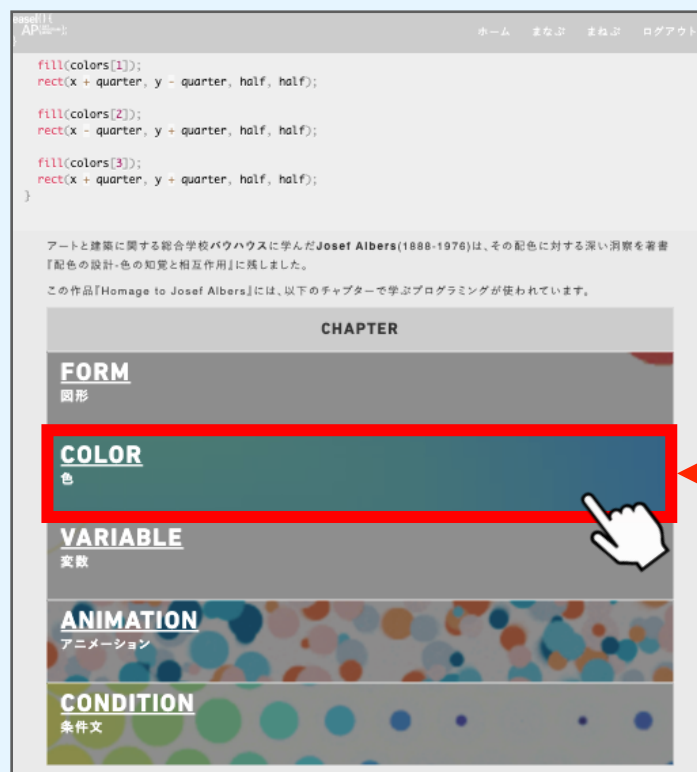


トライアンドエラー

③ 教材

まねぶ編 逆引きの学び

まねぶ編で学ぶことのできるプログラムの中で、使用されているプログラムが一目でわかります。
復習しながら学ぶことが可能です。

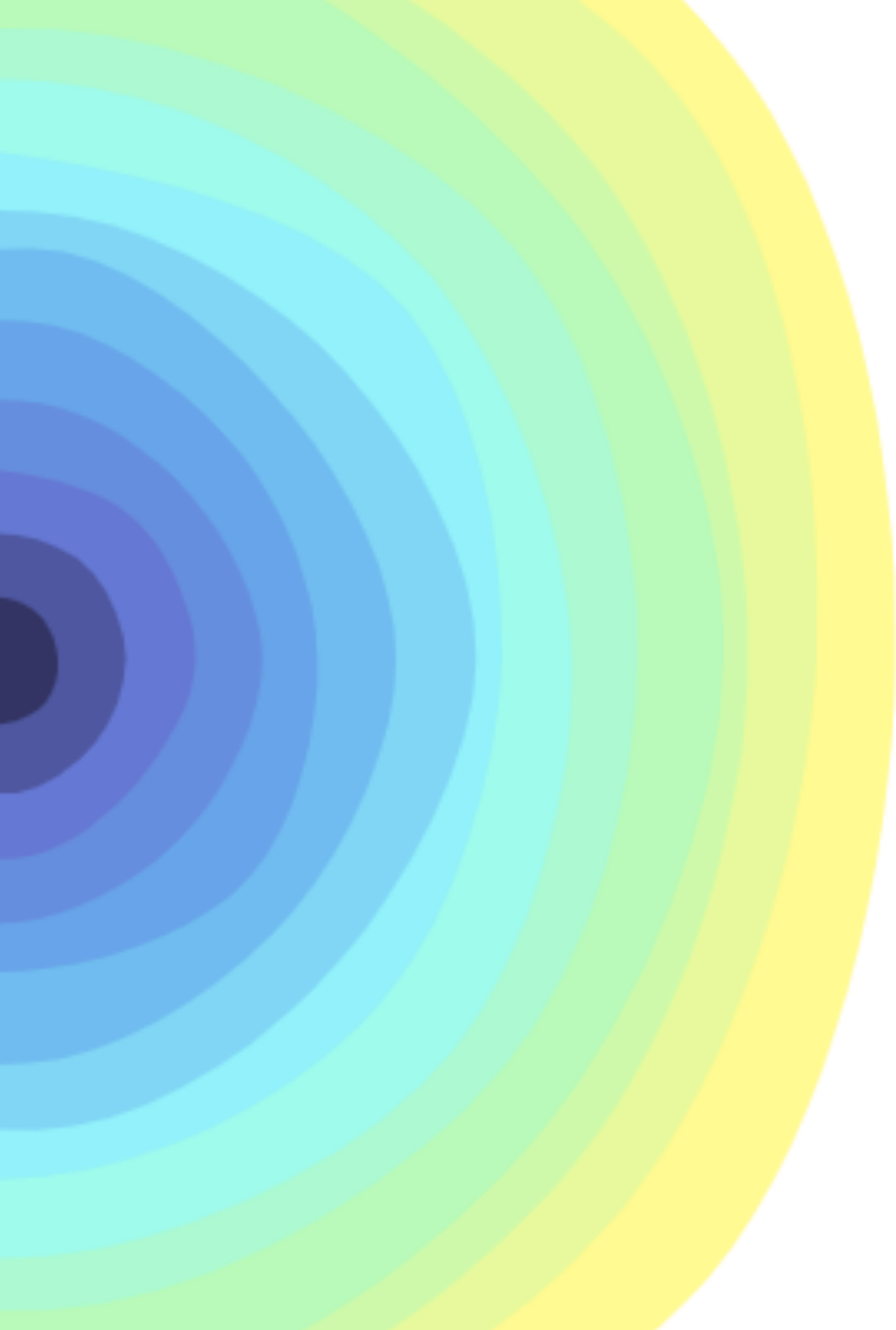


まねぶ編から学び始めた人は、
気になる表現から知識や表出方法を
身につけることができます。

選択すると、
まねぶ編の対象ページ
に遷移します。



アートワークは
人気イラストレーターの長場雄さん



④ SketchBook

利用方法

23 SketchBookでできること

24 新規作成ページ

25 作成ページのエディタ

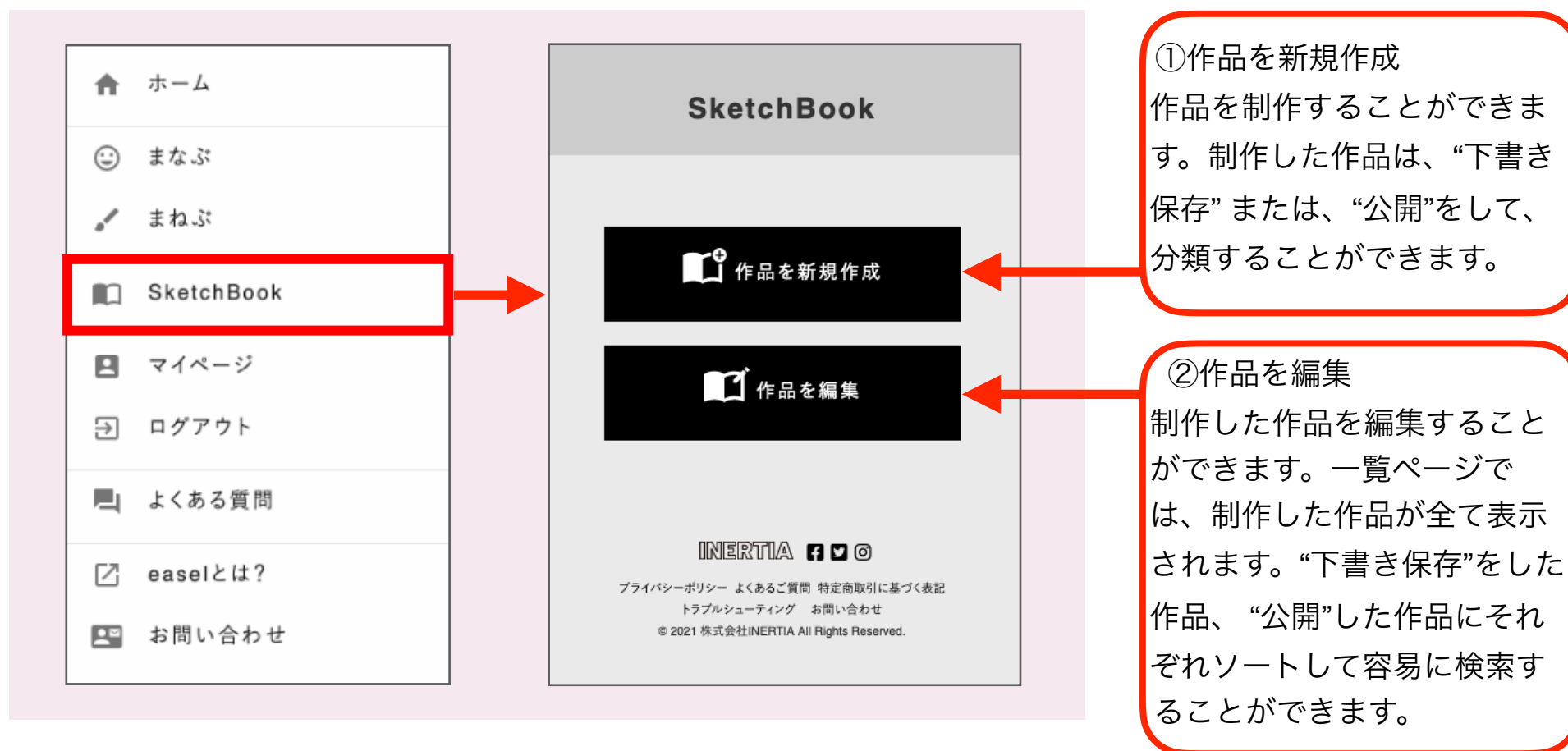
26 作品制作の基本の流れ

27 編集一覧ページ

④ SketchBook

SketchBookでできること

名前のとおり、SketchBookはまるで絵を描くのと同じように自由に作品をプログラムで描き、また制作した作品を保存していくことができる機能です。作品はいつでも編集することができます。



④ SketchBook

新規作成ページ

作成ページでは、プログラムを書いて保存することはもちろん、
画像や音声ファイルをプログラムに埋め込むなど、表現の幅を広げて作品制作をすることができます。

The screenshot shows the 'SketchBook' interface for creating a new work. It includes a large text area on the left, a media upload section, a title field, an image upload section, and buttons for saving and publishing. Numbered callouts (1-7) point to specific features:

1	空のエディターです。 自由にプログラムを書くことができるスペースです。
2	JEPGやmp3などのファイル※をアップロードし、プログラム内で読み込むためのURLを作成します。
3	作品のタイトルをつけることができます。記入されたタイトル名は、編集一覧ページにて表示されます。
4	編集一覧ページに表示されるアイキャッチ画像をアップロードし設定することができます。
5	未完成の作品は下書きファイルとして保存することができます。
6	作品を公開（保存）します。
7	基本的に登録されているグループ（学校名）を選択して保存/公開する必要があります。

※アップロード可能なファイルの形式については、本マニュアルP31をご覧ください。

④ SketchBook

作成ページのエディタ

エラーを検出しアイコン（コンパイラマーク）でエラー箇所を表示します。

プログラムを書く上で便利な行数表示されるため、トライアンドエラーがしやすいです。

行数が表示されます。

エラー箇所にマークが表示されます。

マークに触れるとエラーメッセージが表示されます。

プレビューボタンです。

カーソルがある行数はハイライト表示されます。

```
SketchBook
1  ar N = 3;
2  ar SIZE = 300;
3
4  ar rects = [];
5  ar colors = [];
6  ar flag = 0;
7  Unexpected identifier
8  uncton setup() {
9    createCanvas(SIZE, SIZE);
10
11    flag = 0;
12    colors[flag] = [];
13    colors[flag][0] = color(223, 103, 138);
14    colors[flag][1] = color(198, 73, 117);
15    colors[flag][2] = color(240, 130, 139);
16    colors[flag][3] = color(239, 164, 185);
17
18    flag = 1;
19    colors[flag] = [];
20    colors[flag][0] = color(0, 158, 216);
21    colors[flag][1] = color(0, 120, 170);
22    colors[flag][2] = color(59, 177, 205);
23    colors[flag][3] = color(64, 200, 206);
24
25    rects = [];
26    for (var i = 0; i < N; i++) {
27      rects[i] = SIZE - i * (SIZE / (N - 1));
28    }
29
30
31    uncton draw() {
32      for (var i = 0; i < rects.length; i++) {
33        rects[i]++;
34        if (rects[i] > SIZE + SIZE / (N - 1)) {
```

ワンポイントアドバイス！

SketchBookに保存できる作品の数に制限はありません。

沢山手を動かして試してみることが重要です。

④ SketchBook

作品制作の基本の流れ

作成ページでの「制作」～「公開（保存）」までの基本の流れは以下のとおりです。

1	SketchBookの一覧ページで、「作品を新規作成」ボタンを選択して作成ページを開きます。
2	一からプログラムを書いたり、サンプルのソースコードをコピーアンドペーストをして編集して、自由に作品を制作してみましょう。
3	読み込みたい画像/音声ファイルがある場合、「ファイルを選択」ボタンを選択してファイルをアップロードします。 発行されたURLをコピーして、まなぶ編のプログラムを参考にしながら自分の書いたプログラムに埋め込みます。
4	エディタ右上にある「プレビュー」ボタンにて、作品イメージを確認します。 さらに編集が必要な場合は、プレビューを閉じ変更後再度確認を繰り返します。
5	作品が完成したら、プレビュー画面でスクリーンショットを撮って、アイキャッチ画像の「ファイルを選択」ボタンを選択して画像をアップロードし設定します。
6	アクセスのチェック項目にて、自分が所属するグループ（学校）名を選択します。
7	最後に、ページ下部にある「下書き保存」又は「公開」ボタンを選択してSketchBookへの保存は完了です。

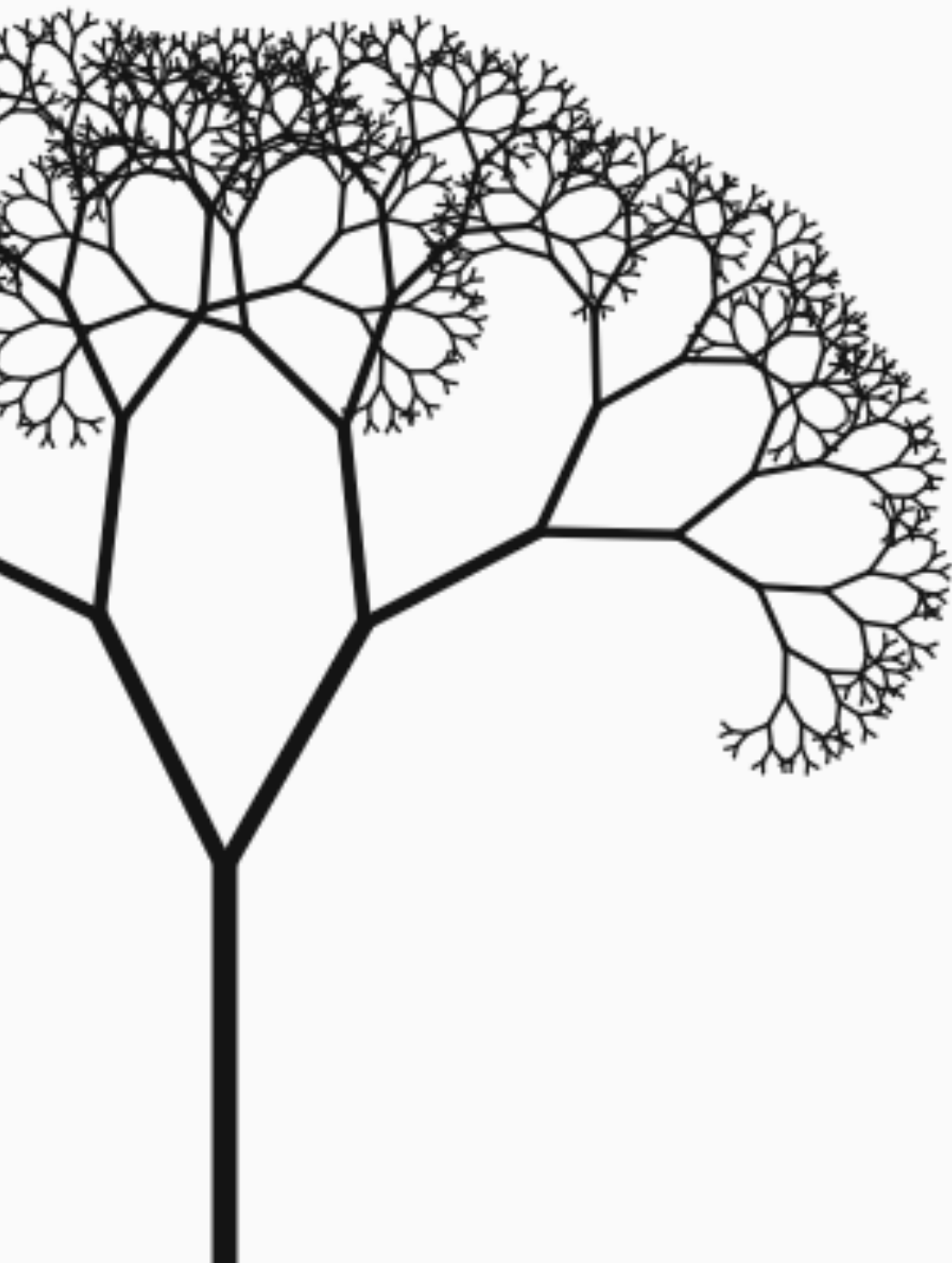
④ SketchBook

編集一覧ページ

下書き保存・公開された作品は編集一覧ページにて管理することができます。
アイキャッチ画像を設定して、あなただけの特別なアートブックを彩りましょう。

The screenshot shows the 'SketchBook' interface with a list of works. The list includes columns for selection, thumbnail, title, and last updated date. Works listed include 'untitled', 'gradation', 'Game of Life', 'faint', 'tutorial', 'veil', and 'balls'. A trash icon is visible next to 'Game of Life'. At the bottom, there are buttons for '一括操作' (Batch Operation) and '適用' (Apply), and a footer with 'SketchBook' and '作品を新規作成' (Create new work) / '作品を編集' (Edit work) buttons.

1	所有(全ての作品)、公開済み作品、下書き作品、そしてゴミ箱に移した作品のカテゴリにソートできます。
2	選択するとページ内全ての作品を一括選択することができます。
3	不要な作品ファイルをゴミ箱に移動することができます。
4	制作した作品が更新された順に表示される部分です。アイキャッチ画像を設定すると作品の判別が簡単です。
5	次のページ、又は一番最後のページに飛ぶことができます。
6	選択している作品について、一括でステータスを編集、又ゴミ箱へ移動させることができます。
7	新規作成ページと編集一覧ページにそれぞれ遷移します。



⑤ よくある質問

トラブルシューティング

29 ページがうまく表示されない

30 運営からのメールが届かない

31 アップロード可能なファイルについて

32 お問い合わせ

⑤ トラブルシューティング

ページがうまく表示されない

以下のいずれかの手順で改善する場合があります。

- ・ ページを再読み込みする
- ・ 使用ブラウザの新規タブでeasel APを再度開く
- ・ 使用ブラウザのキャッシュをクリアする
- ・ 使用ブラウザの拡張機能をオフにする
- ・ 別ブラウザでeasel APを開く
- ・ 使用デバイスを再起動する

⑤ トラブルシューティング

運営からのメールが届かない

以下のいずれかの原因の可能性がありますので、各種設定をお願いいたします。

[セキュリティ設定等により受信拒否設定がされている場合]

以下のドメインからのメールを受信できるよう、指定ドメイン受信許可の設定をお願いいたします。

受信許可の設定方法についてはご利用のメーラーの運営会社やキャリア会社のホームページ等でご確認ください。

受信許可ドメイン： @easelart.io 及び @inertiaart.io

[迷惑メールフォルダに振り分けられている場合]

迷惑メールフォルダをご確認いただき、上記同様に指定ドメインの受信許可設定をお願いいたします。

⑤ トラブルシューティング

アップロード可能なファイルについて

SketchBook機能でアップロード可能なファイルサイズ/形式は以下のとおりです。

[ファイルサイズの上限]

一度にアップロードできるファイルサイズの上限は**100MB**です。

[ファイルの形式]

- ・ 画像：**jpg、gif、png**
- ・ 音声：**mp3、mp4a、ogg、wav**
- ・ 映像：映像のアップロードは推奨しておりません。

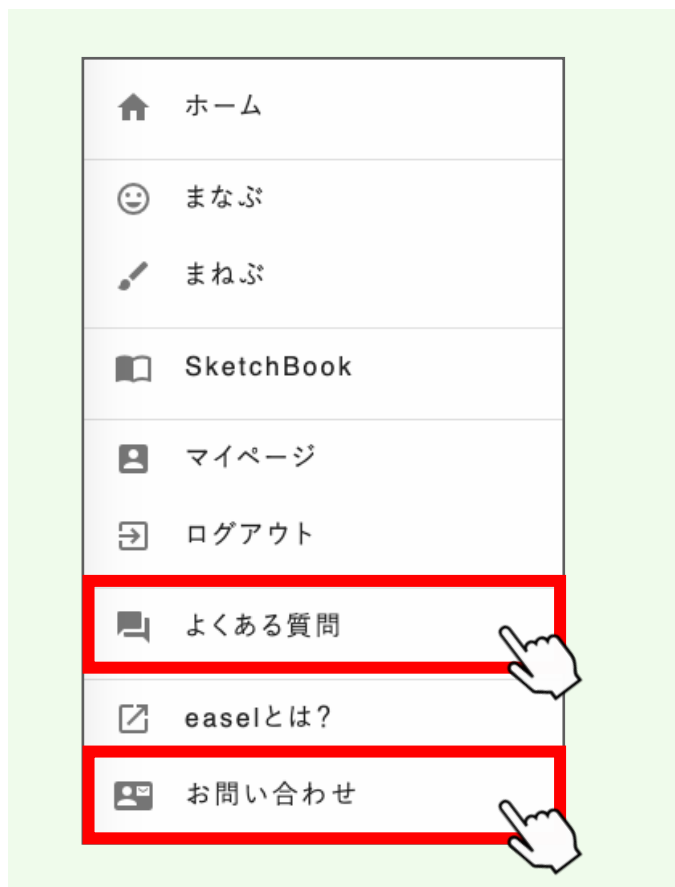
〈注意〉

easel AP以外のサイトやサービスにあげたファイルの読み込みを行うことはできませんので、ご注意ください。

⑤ トラブルシューティング

お問い合わせ

その他、ご不明点等ございましたら大変お手数をおかけしますがeasel AP内の「よくある質問」をご確認いただき
それでも解決しない場合は「お問い合わせフォーム」又は、下記メールアドレス宛に必要な項目を記載してご連絡ください。



```
easel() {  
  AP(ART  
    PROGRAM-  
    MING);  
}
```