



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

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

作品制作の基本的流れ 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

お問い合わせ

32



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なっておりません。

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。

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。

マイページ

ログイン中:
casel_hs_01

アカウント状態
有効

メンバーシップ
casel学園

アカウントの有効期限
2022年3月31日

プロフィールを編集

ログアウト

プロフィール編集

ユーザー名 casel_hs_01

メール

パスワード

パスワードを再入力

姓

姓

電話番号

郵便番号

市区町村

都道府県

郵便番号

生年月日

会員レベル casel学園

更新

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

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

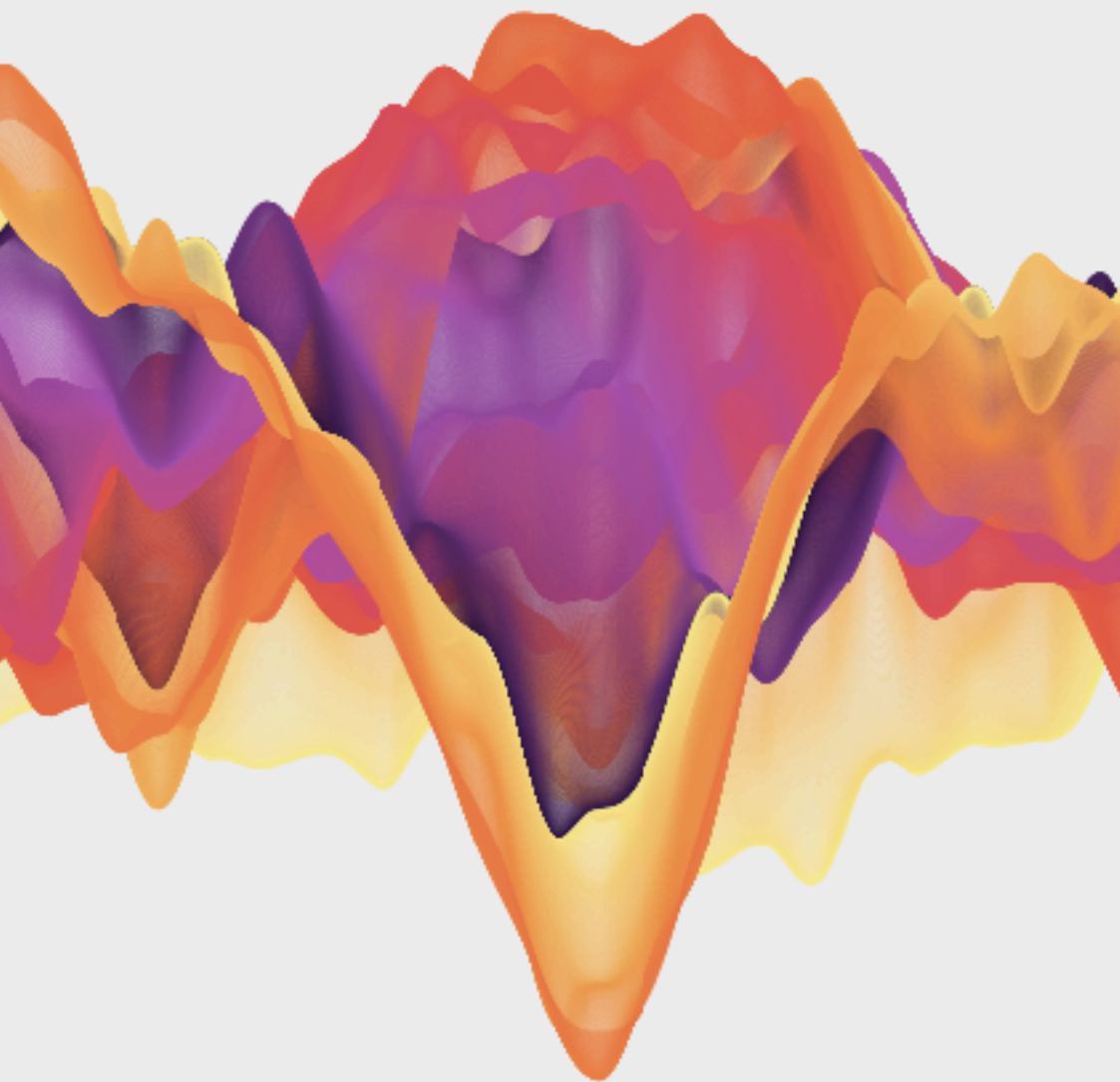
INERTIA

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

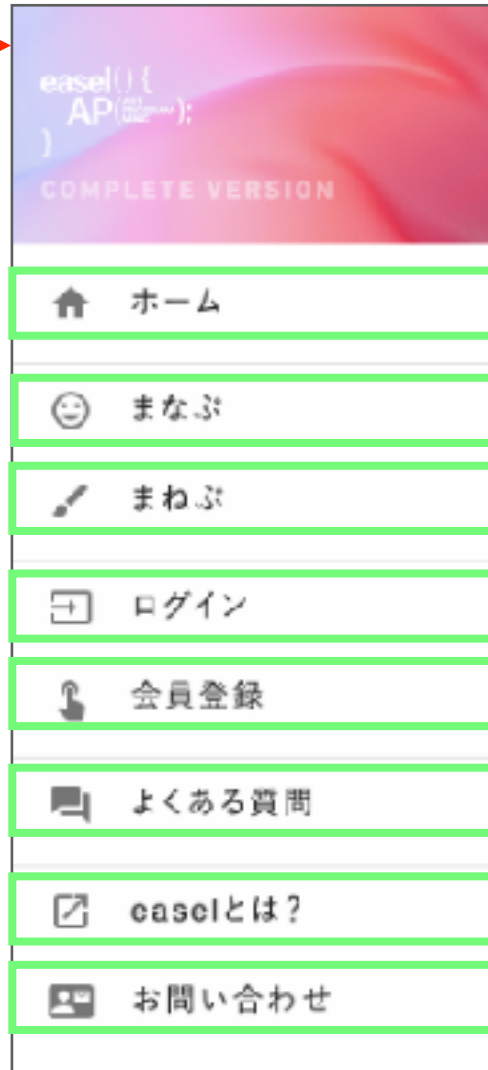
15 エディタ：ソースコードを編集

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



1	ホーム画面に遷移します	—
2	まなぶ編一覧に遷移します	P18
3	まねぶ編一覧に遷移します	P20
4	ログイン画面に遷移します	P07
5	会員登録ページに遷移します	—
6	よくある質問の紹介ページに遷移します	—
7	easelのランディングページ(外部)に遷移します	—
8	お問い合わせフォームに遷移します	P32
9	SketchBookのトップページに遷移します	P23
10	マイページ画面に遷移します	—
11	選択するとログイン中のアカウントをログアウトできます	—

② メニュー画面

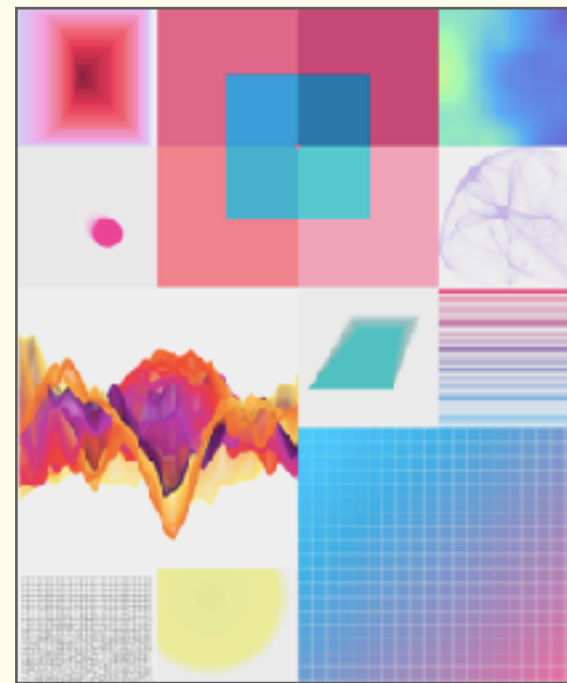
教材の概要

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。

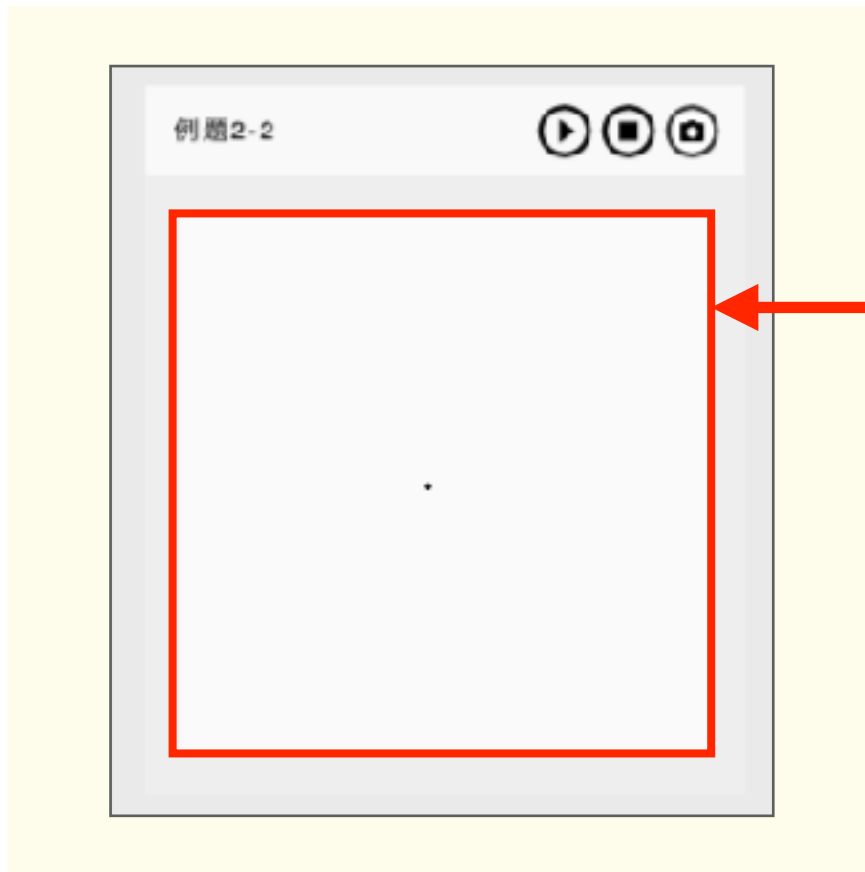


- (i) プログラムを実行
- (ii) ソースコードを編集
- (iii) 実行結果のイメージを保存

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

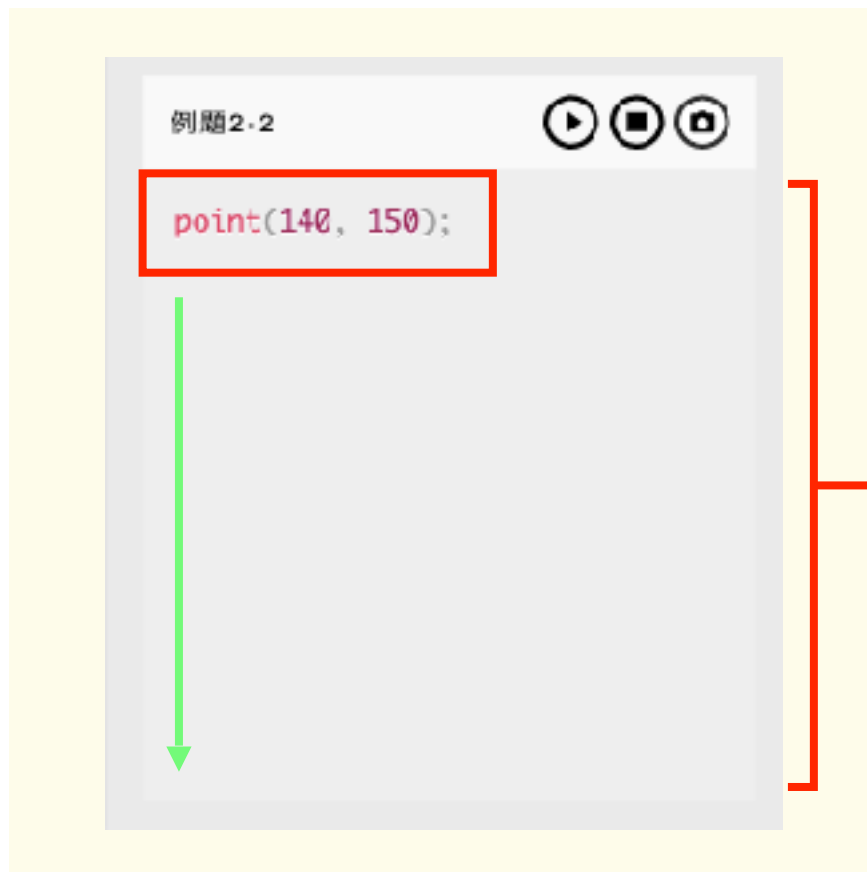
左図の例題2-2では、

「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

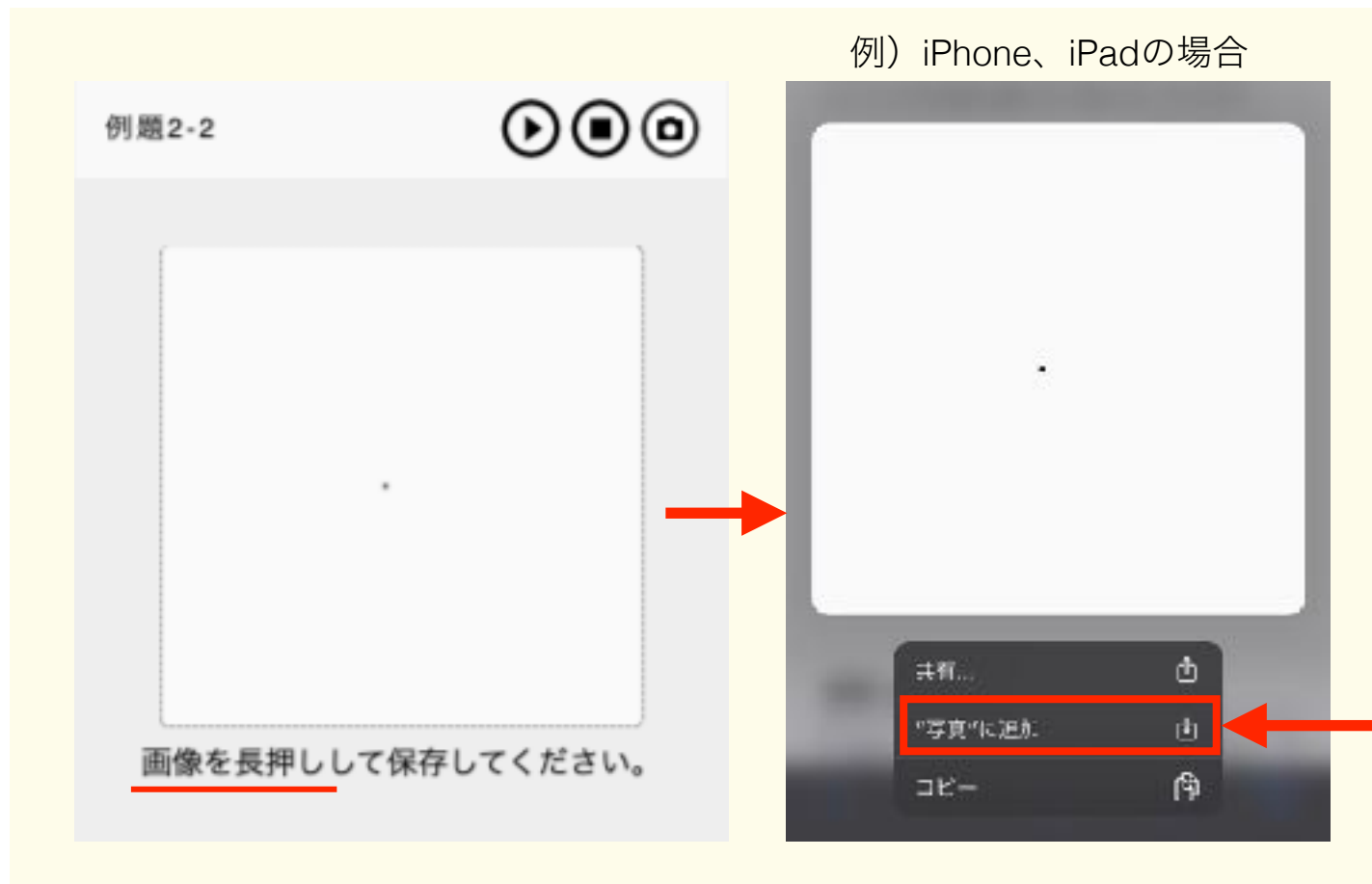
例題2-2の場合、
「中央に点を描く」プログラムである
“point(140, 150);”がソースコード部分です。

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。



カメラールに保存が完了します。

PCの場合は、右クリック等で表示されるメニューより保存が可能です。

(デバイスの設定による)



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 image shows a two-step process for selecting content. On the left, a grid of chapter cards is displayed. A red box highlights the 'FORM' card, and a hand cursor points to it. Red callouts point to the chapter name 'START はじめよう 01' and the section number '02-09'. On the right, a detailed table of contents for the 'FORM' chapter is shown. A red box highlights the '02- 点を置く' section, and a hand cursor points to it. A red callout indicates that the selected section's content page will be displayed.

章の名前

節のナンバー

選択すると、節（例：02-09）の詳細ページが表示されます。

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。

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

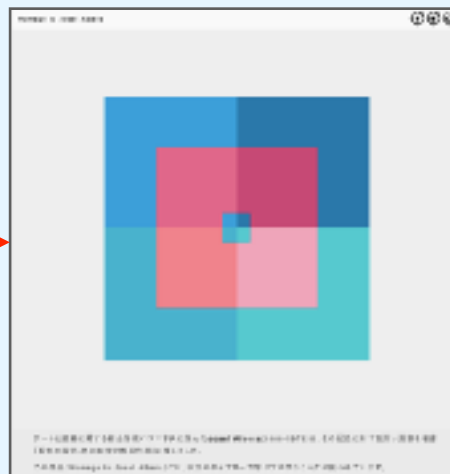
「キレイ」「作ってみたい」と思わせるような多彩で美しい作品サンプルを用意しています。
自由に作品サンプルを選んで、どのようなプログラムで作品が描かれているかを見てみましょう。



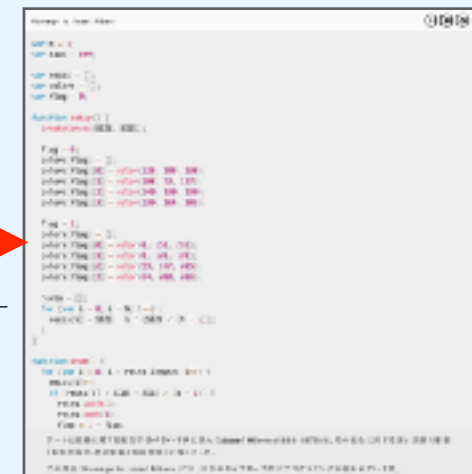
詳細ページでは、作品についての簡単な解説とエディターが表示されます。

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。



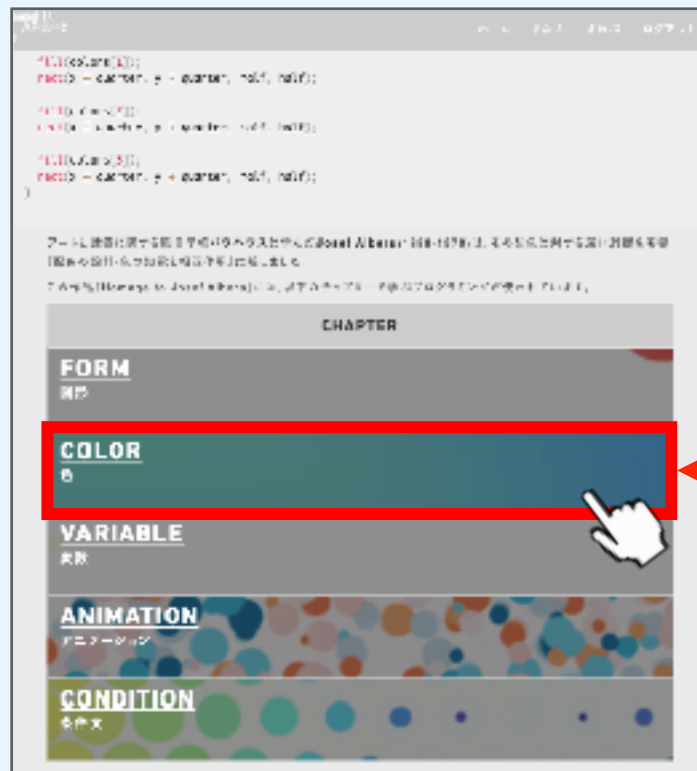
↔
トライアンドエラー



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。

The image shows the SketchBook app interface. On the left is a menu with options: ホーム (Home), まなぶ (Learn), まねぶ (Imitate), SketchBook (highlighted with a red box), マイページ (My Page), ログアウト (Logout), よくある質問 (FAQ), ease!とは? (What is ease!), and お問い合わせ (Contact Us). An arrow points from the 'SketchBook' menu item to the main app screen. The main screen has a header 'SketchBook' and two large buttons: '作品を新規作成' (Create new work) and '作品を編集' (Edit work). Below these are social media icons and copyright information.


①作品を新規作成
作品を制作することができます。制作した作品は、“下書き保存”または、“公開”をして、分類することができます。

②作品を編集
制作した作品を編集することができます。一覧ページでは、制作した作品が全て表示されます。“下書き保存”をした作品、“公開”した作品にそれぞれソートして容易に検索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 page. On the left is a large empty editor area with a green border and the text '1 シーンを入力してください'. On the right is a sidebar with several sections: 'メディア' (Media) with a 'ファイルを選択' (Select File) button; 'タイトル' (Title) with a text input field containing '作品のタイトルを入力'; 'アイキャッチ画像' (Thumbnail Image) with a 'ファイルを選択' (Select File) button; a '下書き保存' (Save Draft) button; and a '公開' (Publish) button. Six numbered callouts (1-6) point to these elements: 1 points to the editor area, 2 to the Media file selection button, 3 to the Title input field, 4 to the Thumbnail image selection button, 5 to the Save Draft button, and 6 to the Publish button.

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	JPEG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。

※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 int N = 3;
2 int SIZE = 300;
3
4 int rects = 10;
5 int colors = 1;
6 int flag = 0;
7
8
9 Unexpected identifier
10
11 function setup() {
12   createCanvas(SIZE, SIZE);
13
14   flag = 0;
15   colors[flag] = [];
16   colors[flag][0] = color(223, 193, 138);
17   colors[flag][1] = color(198, 73, 117);
18   colors[flag][2] = color(249, 130, 135);
19   colors[flag][3] = color(209, 164, 165);
20
21   flag = 1;
22   colors[flag] = [];
23   colors[flag][0] = color(0, 168, 216);
24   colors[flag][1] = color(0, 120, 170);
25   colors[flag][2] = color(50, 177, 205);
26   colors[flag][3] = color(64, 200, 208);
27
28   rects = [];
29   for (var i = 0; i < N; i++) {
30     rect[i] = SIZE - i * (SIZE / (N - 1));
31   }
32
33   function draw() {
34     for (var i = 0; i < rects.length; i++) {
35       rect[i].x = SIZE + SIZE / 10 - 100;
36     }
37   }
38 }
```

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	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

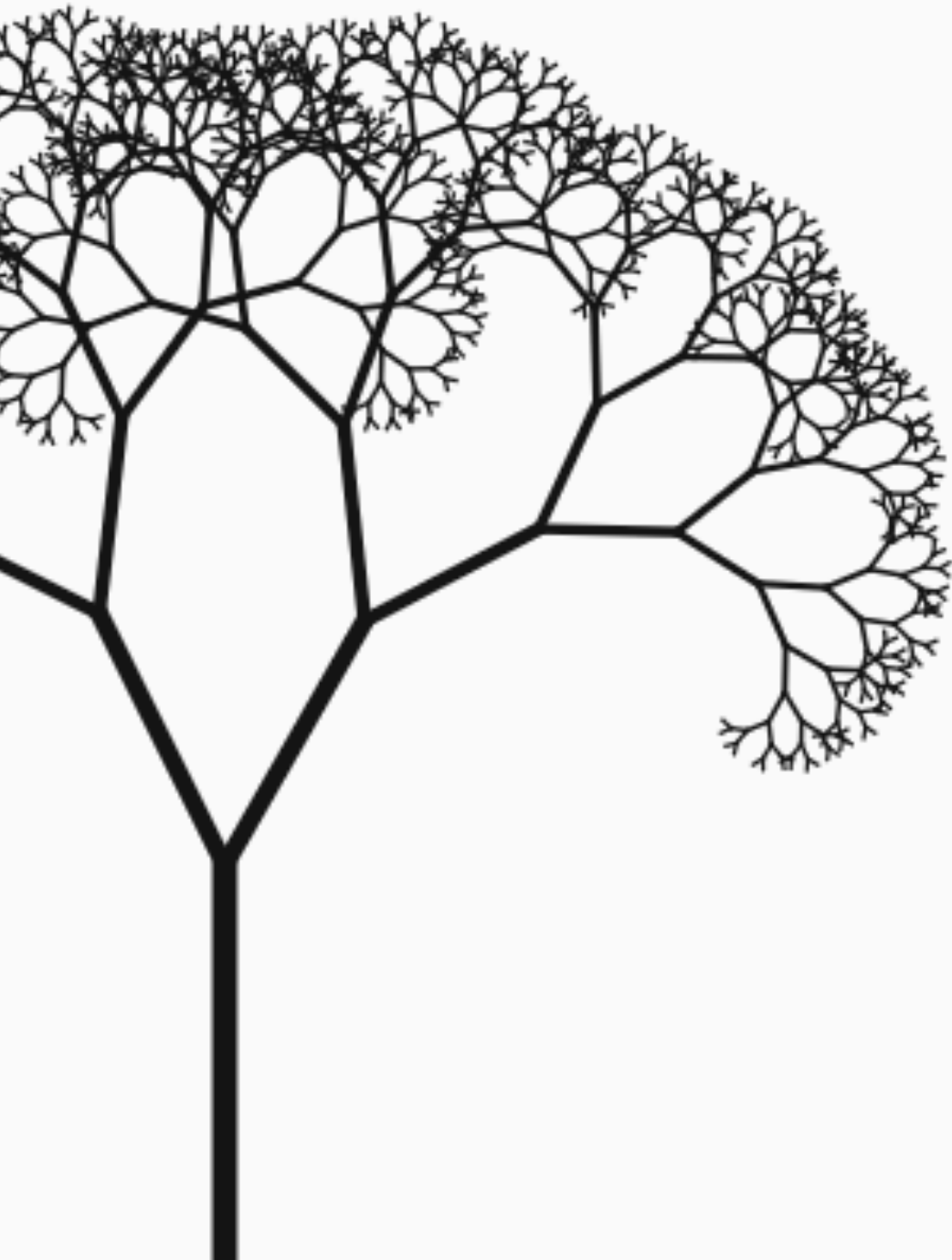
編集一覧ページ

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 'Edit Overview' page in SketchBook. At the top, there are tabs for 'All', 'Published', 'Drafts', and 'Trash'. Below this is a list of works, each with a thumbnail, title, and status. A green box highlights the entire list area. A trash icon is highlighted on the 'Dance of Life' entry. At the bottom, there are buttons for 'Batch Edit', 'Apply', and '17 items selected'. Below that are buttons for 'New Work' and 'Edit Work'.

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るので、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);  
}
```