

It's Affinity Time

Autorin: Daniela Joss

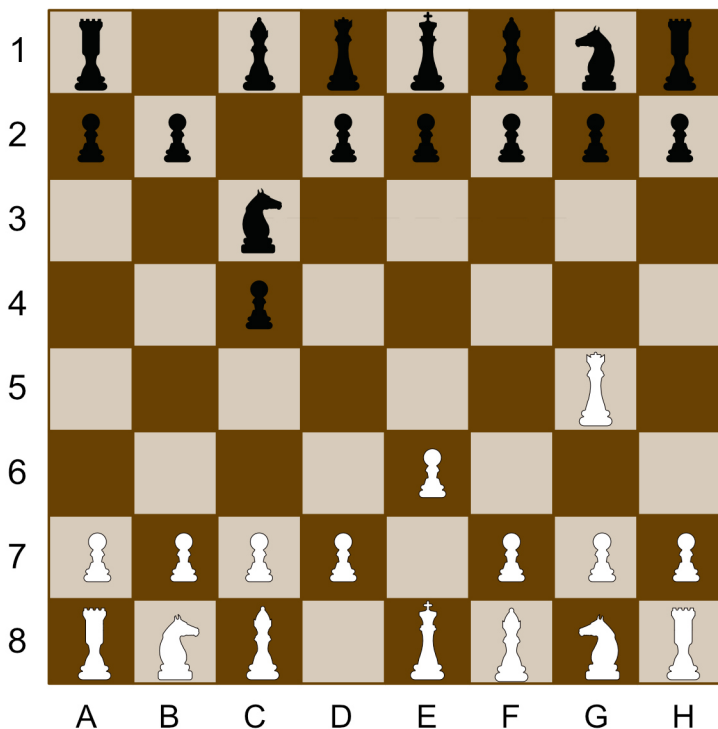
Die Anleitung stammt aus meinem Notizbuch und wurde für das Graphikprogramm Affinity Designer umgeschrieben.

X-Position + Y-Position

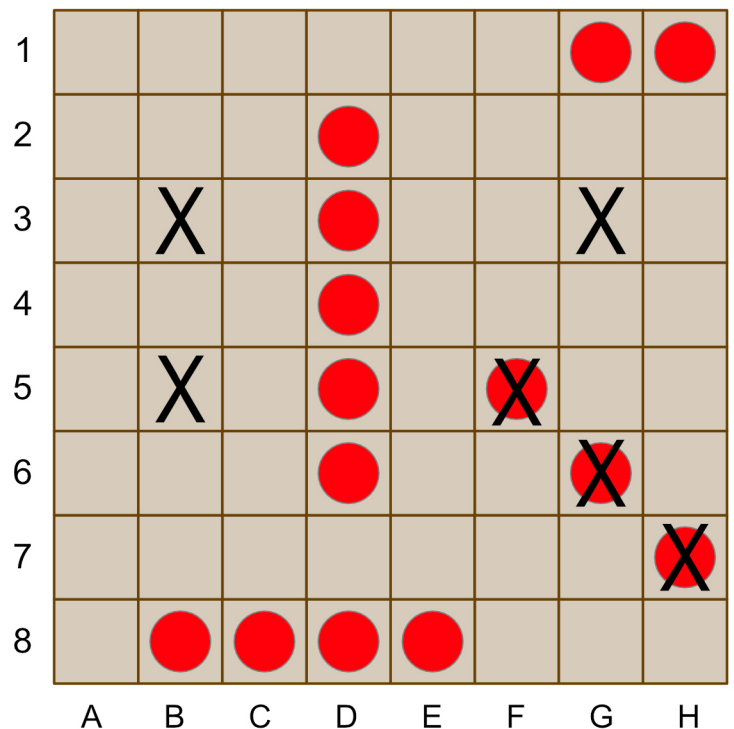
Nennt sich auch X-Achse und Y-Achse Horizontal + Vertikal
Von nichts anderem ist die Rede als vom Koordinationssystem.

René Descartes war der geniale Denker dem wir das Konzept der „kartesischen Koordinaten“ zu verdanken haben. Ein riesiges Gebiet das in viele Teile aufgesplittet ist. Da heissen die Koordinaten übrigens auch Hochwert = X und Rechtswert = Y. Die Vermessung der Erde ... Kartographie... GBS, Hochkomplexe Rechnungsvorgänge die mit genauen Ankerpunkten veranschaulicht werden. Das klingt jetzt sehr kompliziert, ist es aber nicht. Ganz einfach benannt sind diese Positionen nichts anderes als Horizontal = X und Vertikal = Y Linien oder Begrenzungen.

Beispiel:



Beim Schach werden Koordinaten in Form von Zahlen und Buchstaben verwendet, damit beide Parteien wissen wo die Spielfigur steht. So ist zum Beispiel die Weiße Dame auf G5 und der schwarze Springer auf C3. Ohne dieses System wäre eine genaue Positionsangabe nicht möglich.



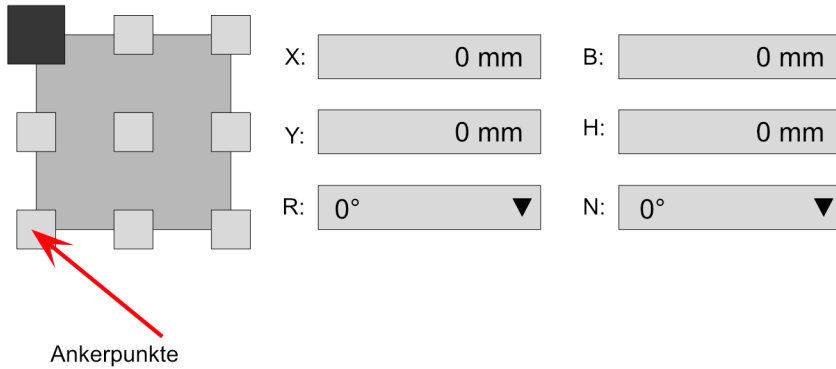
Das Spiel Schiffe versenken. Beide Parteien zeichnen im verborgenen ihre Schiffe ein. Abwechselungsweise werden nun Punkte abgefragt. Fragt der Gegner nun nach B3, G3, B5, dann gehen die Schüsse ins leere. Fragt er jedoch nach F5, G6 und H7 Dann sind das Treffer und das Schiff versenkt. Auch dieses Spiel ist nur möglich durch die Angaben der Koordinaten.

Wir bewegen uns mit Affinity mit dem Werkzeug Transformieren im zweidimensionalen Bereich. Das reicht auch völlig aus, denn wir machen keine technischen Zeichnungen die Dreidimensional sind und zusätzlich eine Z - Achse benötigen.

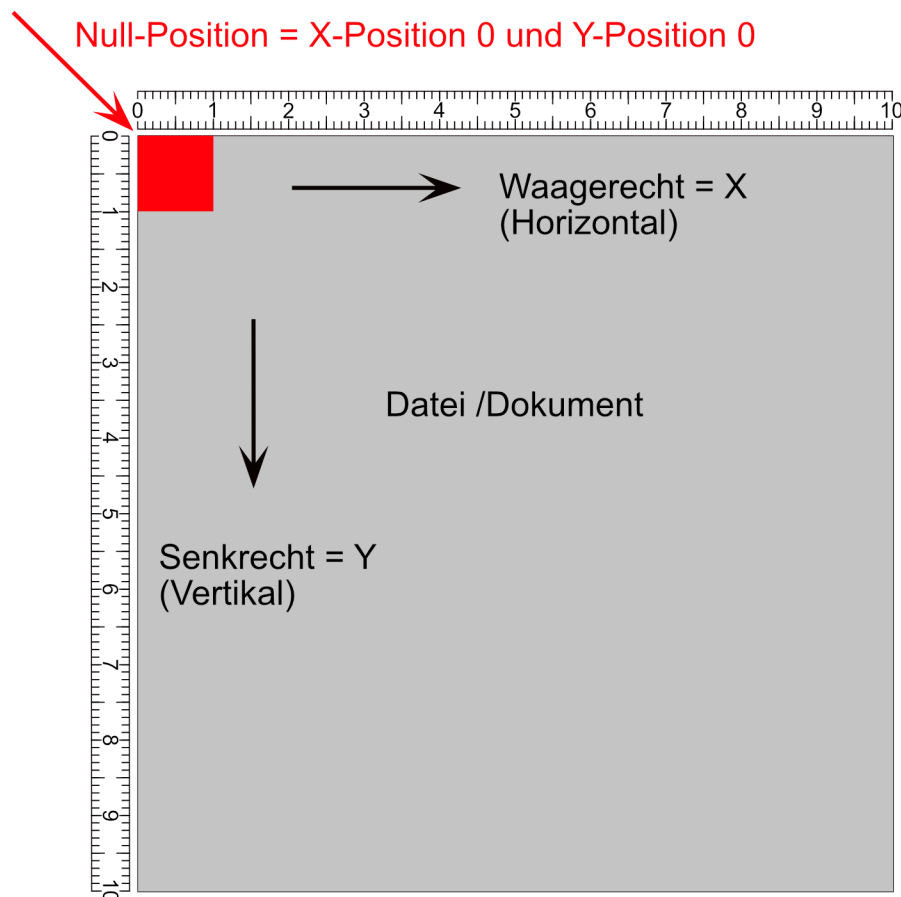
Daher bleiben wir bei Affinity und der X: Position und Y: Position.

Die Darstellung ist im Grunde genauso wie beim Schach oder Schiffe versenken. Die Datei wird virtuell mit einem Raster überzogen das sich je nach gewählter Masseinheit mit Pixel, Punkten, Millimeter usw. berechnen lässt.

Transformieren



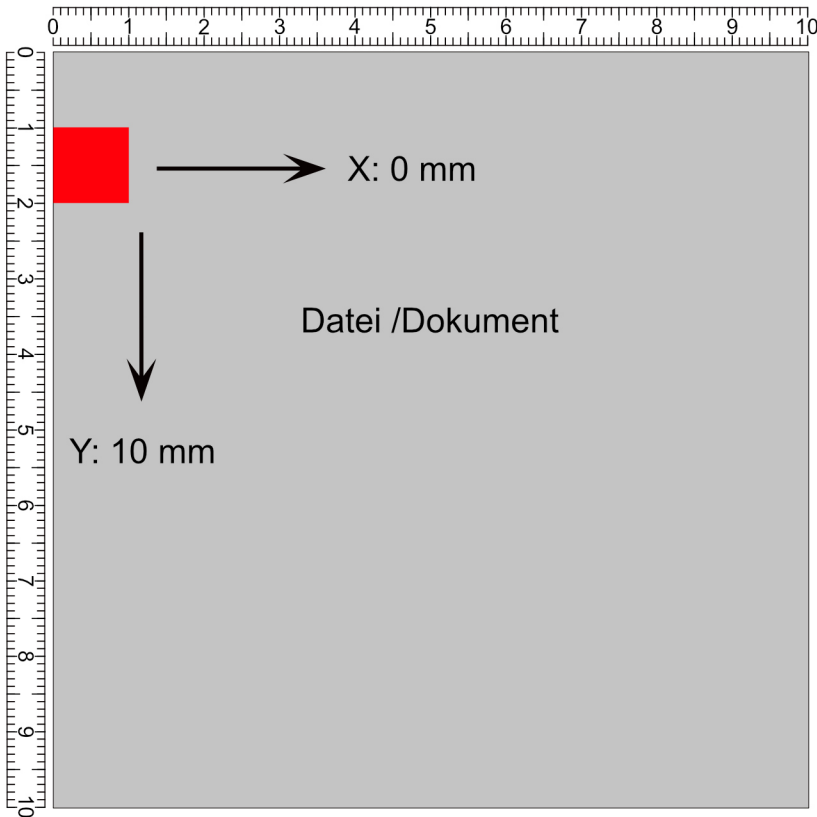
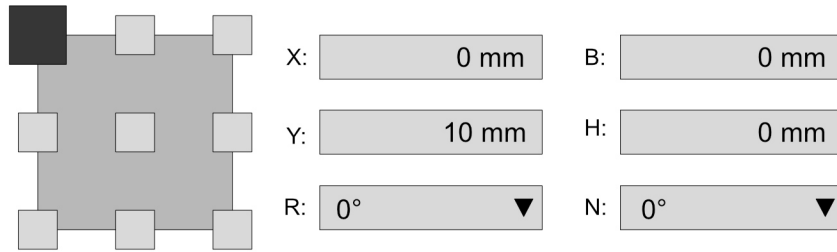
Die Grundeinstellung bei Transformieren ist Null. Der linke obere Ankerpunkt ist aktiv. Dies ist für unsere Vorhaben der Null Punkt Das linke obere Eck in der Datei.



Bei den Spielen ist es ein vordefiniertes Feld das mit den Koordinaten angegeben wird. Bei Masseinheiten wie mm, cm, Pixel, Punkt, Inch wird angegeben wo das Objekt waagrecht steht und wo es senkrecht steht. Das sind bei Affinity die X-Position und die Y-Position beim Tool Transformieren. Diese Angaben sind nicht auf vorbestimmte Felder fixiert sondern können sehr genau und unabhängig eingestellt werden.

Beispiele

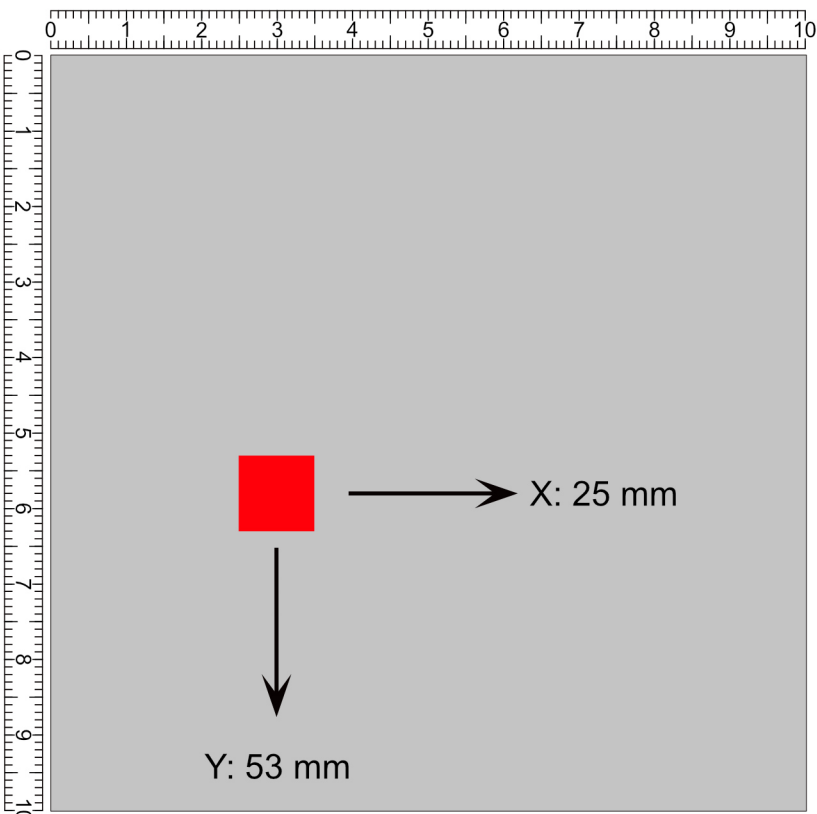
Transformieren



Ein Rechteck aufziehen 10 x 10 mm,
auf Null-Position bringen.

Waagrecht will ich nichts verschieben,
das rote „Klötzchen“ soll brav an der
linken Seite kleben bleiben, also bleibt
die X-Position bei Null.

Damit sich das „Klötzchen“ senkrecht
10 mm nach unten verschiebt, ist die
Y-Position 10 mm



Nun soll das „Klötzchen“ auf beiden
Ebenen verschoben werden.

X-Position 25 mm
Y-Position 53 mm

Das Resultat, wo das „Klötzchen“ mit
diesen Werten zu stehen kommt, ist in
der Graphik links zu sehen.

So lassen sich Objekte sehr genau
platzieren.

Mit etwas Übung sind die beiden Werte
X- und Y-Position Gold wert und
erleichtern das genaue Arbeiten
ungemein.