

座標指定入力_絶対座標#と相対座標@

図形の描画や移動などの時、座標値を入力する場合がありますが、例えば移動時、移動先の座標を指定したい場合と、移動する距離をX,Yで示したい場合があります。そんな時は、#と@を使い分けるということをついつい忘れてしまうものでした。

■ # は絶対、@ は相対

例えば、A3 サイズに設定したレイアウトに、左側に 20mm の余白、右・上・下側に 10mm の余白を持たせた枠を描画することを考えます。（レイアウトは用紙左下が、原点（0,0）になっていることを前提とします。）

【絶対座標で枠を描く】

RECTANG コマンド 起動後

- ・一方のコーナーを指定 : 20,10↵ を入力 → 左下頂点（20,10）
- ・もう一方のコーナーを指定 : #410,287↵ を入力 → 右上頂点（410,287）の長方形

【相対座標で枠を描く】

RECTANG コマンド 起動後

- ・一方のコーナーを指定 : 20,10↵ を入力 → 左下頂点（20,10）
- ・もう一方のコーナーを指定 : @390,277↵ を入力 → 横 390、縦 277 の長方形

もう一つの例として、左下頂点の座標が（100,100）の1辺が100の正方形を 右に 200 上に 300 移動して、左下頂点の座標が（300,400）にする場合を考えます。

【絶対座標で移動する】

MOVE コマンド 起動し、正方形を選択、基点を指示後

- ・目的点を指定 : #300,400↵ を入力 → 基点が座標（300,400）に移動

【相対座標で移動する】

MOVE コマンド 起動し、正方形を選択、基点を指示後

- ・目的点を指定 : @200,300↵ を入力 → 基点が X方向に 200、Y方向に 300 移動

※ ここで、ややこしいのは、ダイナミック入力の ON/OFF の状態によって、#、@ のどちらかが省略可能になることです。覚えるのが面倒な人は、いつも明示的に #、@ を入力することをお勧めします。

- ・ダイナミック入力 オフ : 絶対座標が規定。# が省略可
- ・ダイナミック入力 オン : 相対座標が規定。@ が省略可