

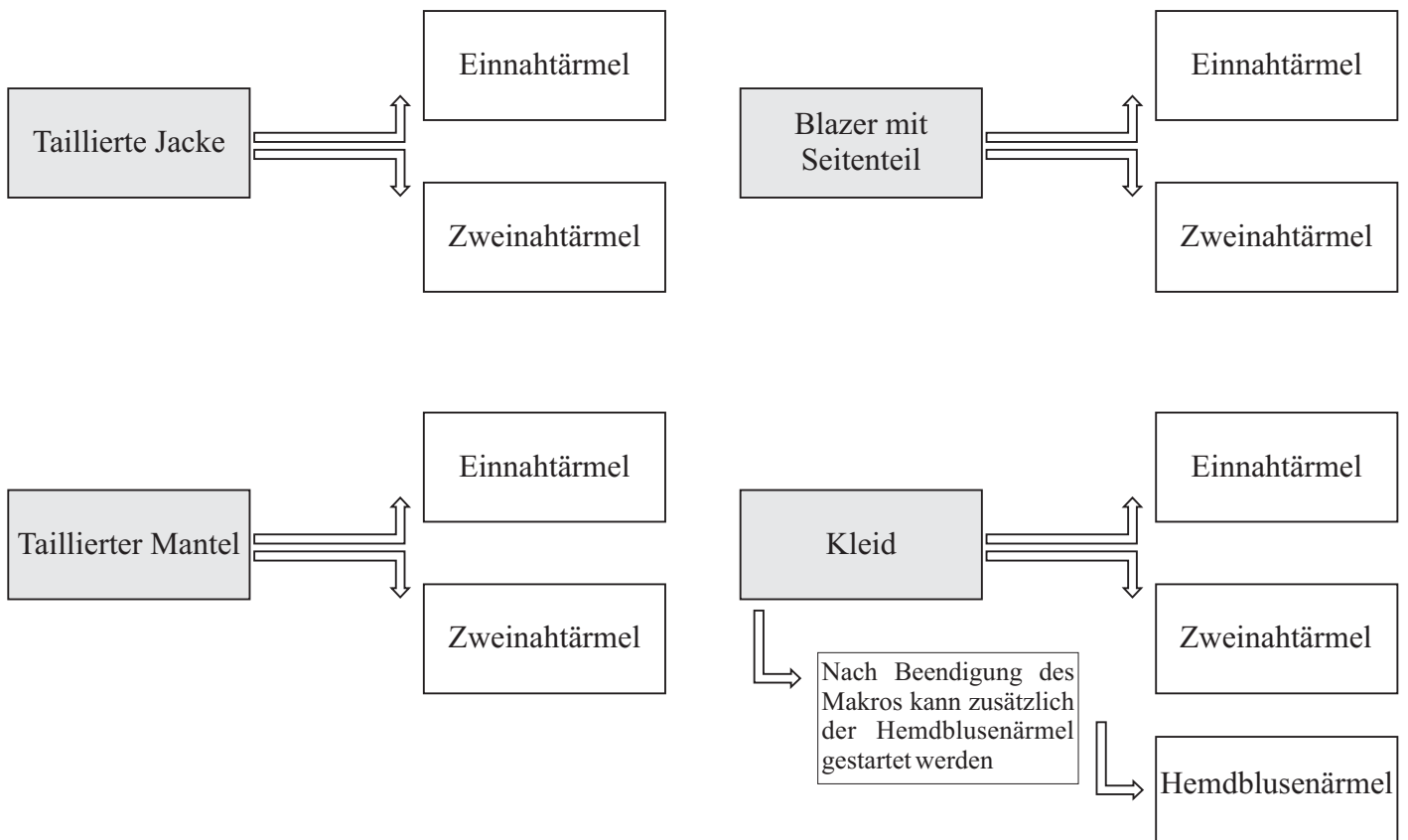


System M. Müller & Sohn – Konstruktionsmakros in cad.assyst

Die in cad.assyst eingebundenen Grundschnittkonstruktionen nach dem Schnittsystem M. Müller & Sohn werden anhand von Körpermaßen und Konstruktionsvariablen, wie z.B. Weitenzugaben und Nahtlagen konstruiert. Die Grundschnitte sind sehr flexibel gehalten und eignen sich daher sowohl für Konfektionsgrößen als auch für Maßanfertigungen. Die Editoren in cad.assyst führen den Anwender schrittweise durch die Konstruktion und sind in cad.assyst im Detail beschrieben. Der Grundschnitt kann durch die Auswahl von Konstruktionsvariablen in Pass- und Modellform variiert werden und bildet somit die Grundlage für eine vielfältige Modellgestaltung.

Die erprobten Konstruktionen nach dem Schnittsystem M. Müller & Sohn garantieren perfekte Passform aufgrund langjähriger Erfahrung. Die nachfolgenden Konstruktionszeichnungen zeigen die Grundschnittkonstruktionen nach M. Müller & Sohn in cad.assyst und geben einen Überblick über die Einstellung der Konstruktionsvariablen in den cad.assyst Editoren.

Schnittsystem M. Müller & Sohn - Übersicht der cad.assyst DOB-Grundschnitt-Makros





Ablauf der automatischen Grundchnittkonstruktion - Blazer mit Seitenteil

Editor "Körpermasse"

Im ersten Editor werden die am Körper gemessenen Hauptmaße eingegeben.

Körpermaße:

Kh, Bu, Tu, Hu, Rl, Schb

sowie die Gradiertabelle und Größe

Editor "Hilfsmasse"

Die Hilfsmaße werden aufgrund der Hauptmaße mit den entsprechenden Konstruktionsformeln nach dem System **M. Müller & Sohn** berechnet. Die Formeln gelten dabei als Richtlinien, die jedoch figurbedingt verändert werden können.

Hilfsmaße: Rh, Ht, Hs, Rb, Ad, Bb, Bt2, V12

Editoren "Modellform" & "Zugaben"

Nach Eingabe der Haupt- und Hilfsmaße werden nun die Modellform und die entsprechenden Weitenzugaben ausgewählt. Welche Konstruktionsstrecken davon beeinflusst werden, zeigt die Zeichnung.

Zugabenstrecken: Rh + Zugabe, Sb + Zugabe
Rb + Zugabe, Ad + Zugabe, Bb + Zugabe

Editor "Halsspiegel Zugabe"

Weiterhin kann die Passform durch die Zugabe zur Halsspiegelbreite verändert werden.

Zugabenstrecke: Hs + Zugabe

Editor "Schulterlage"

Bestimmt die Schrägstellung der Schulterlage.

Editor "Konstruktions Hilfe"

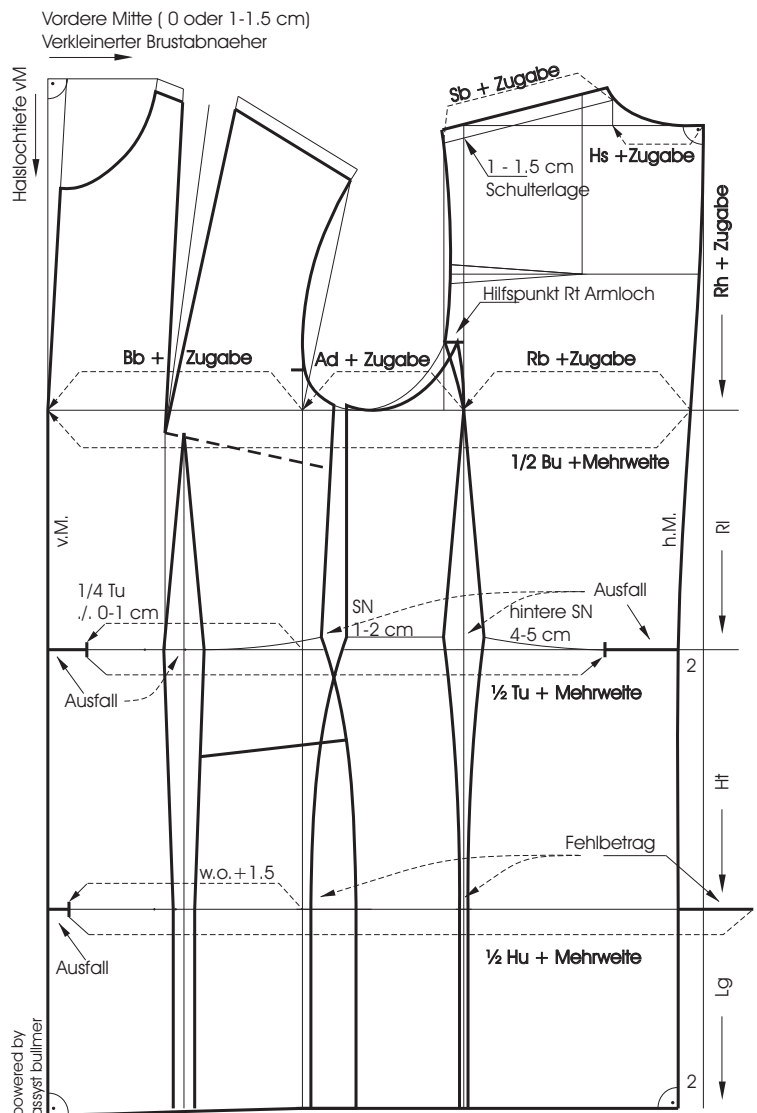
Konstruktionshilfslinien für das Rückenarmloch und die vordere Halslochtiefe.

Editor "Vordere Mitte"

Die vordere Mitte kann zur Reduzierung des Brustabnäherausfalles schräg gestellt werden.

Editoren "Ausfallbeträge"

Die Tiefe der Abnäher, die Taillierung der Seitennähte, sowie die Mehrweite an der Taille und Hüfte können in diesen Editoren verändert werden.



Die Schnittzeichnung zeigt den Blazergrundschnitt mit den beeinflussbaren Konstruktionspunkten.



Ablauf der automatischen Grundchnittkonstruktion - Blazer mit Seitenteil

Editor "Ruecken Oeffnung"

Nach der Aufstellung des Grundchnittes liegen Vorder-, Seiten- und Rückenteil als einzelne Teile auf der Arbeitsfläche. Der Abnäher im Rückenarmloch wird je nach gewünschter Armlochauflockerung ganz oder teilweise zur Schulternaht verlegt.

Das Rückenteil kann an der hinteren Mitte und über den Schulterblättern figur- und modellbedingt geöffnet werden.

Beachten Sie bei diesem Makroablauf:

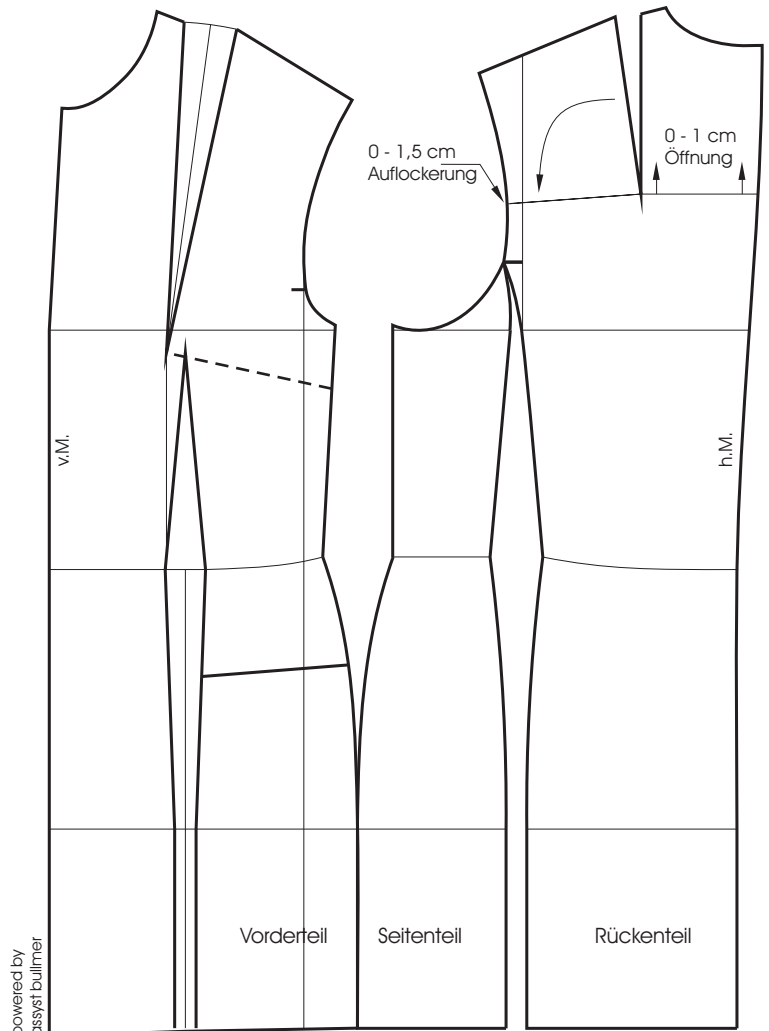
Nach Ende des Makroablaufs erfolgt ein Stopp. Sie können nun nach Bedarf die Armlöcher modifizieren oder mit <F7> das Makro weiterlaufen lassen.

Spätere Modifikationen sind möglich, aber sehr aufwändig!

Beachten Sie bitte unbedingt die Informationen in der Statuszeile, dort ist zu sehen, wann Sie etwas modifizieren können und wann Sie fortfahren dürfen.

Alle relevanten Maße werden neben dem Grundchnitt dargestellt.

Wir empfehlen Ihnen am Ende der Rumpfkonstruktion mit einem der beiden Makros "**MMS-Blazer-Aermel**" oder "**MMS-Blazer-2Nahtaermel**" fortzufahren, dadurch ersparen Sie sich ein Anwählen von Elementen. Sie können aber auch selbstverständlich das Makro beenden und die Ärmel zu einem späteren Zeitpunkt erstellen.



Die Schnittzeichnung zeigt den Blazergrundchnitt mit den beeinflussbaren Konstruktionspunkten.

Wichtige Information zu allen Makroabläufen:

- <F6> beendet das Makro
- <F7> Makro wird nach einem Stopp wieder gestartet
- Die Teile dürfen auf keinen Fall verschoben werden
- Zoomen innerhalb eines Makroablaufs möglich
- Makros nur auf leeren Arbeitsflächen starten
- Vermeiden Sie auf jeden Fall doppelte Teilennamen
- Beachten Sie Meldungen in der Statuszeile
- Falsche Eingaben oder falsch gewählte Elemente können Sie nicht korrigieren, Stoppen Sie das Makro mit <F6> und starten es erneut



Ablauf der automatischen Grundschnittkonstruktion - Blazerärmel

Hinweise zum Makroablauf Blazerärmel:

Wenn Sie direkt am Ende der Rumpfkonstruktion mit dem Makro für den Ärmel fortfahren, ersparen Sie sich einige Arbeitsschritte, bei denen ein Anwählen von Elementen erforderlich ist. Sie können aber auch selbstverständlich den Ärmel nachträglich zu der Rumpfkonstruktion hinzufügen. Die folgende Vorgehensweise gilt für alle Ärmel und muss bei Aufruf des Makros "MMS-Blazer-Aermel" oder "MMS-Blazer-2Nahtaermel" durchgeführt werden.

Das Makro benötigt für die Erstellung des Grundschnittes die Maße der Armlochhöhe und des Armlochumfanges, daher müssen Sie die einzelnen Konturelemente des Armloches anwählen.

Übersicht des Makroablaufs:

Elemente anwählen:

A – B – C – Texte in der Statuszeile: Wählen Sie die Vorderteil- (A), Seitenteil- (B) und Rückenteil- (C) Armlochelemente im Uhrzeigersinn an. Sammeln Sie die Elemente pro Teil mit der rechten Maustaste, das letzte Element mit der linken Maustaste.

Wenn Sie das Ärmelmakro nach der Beendigung des Rumpfmakros starten, sind folgende Arbeitsschritte zusätzlich erforderlich.

- D** Vorderteil Brustbreitenlinie nahe der Seitennaht mit rechter Maustaste anwählen.
- E** Rückenteil Brustbreitenlinie nahe der Seitennaht mit linker Maustaste anwählen.
- F** Armvortrittslinie im Vorderteil mit rechter Maustaste anwählen.
- G** Rückenbreitenlinie nahe Schulter mit linker Maustaste anwählen.
- H** Seitenteil Brustbreitenlinie nahe Rückenteilungsnah mit linker Maustaste anwählen.

Werte eingeben:

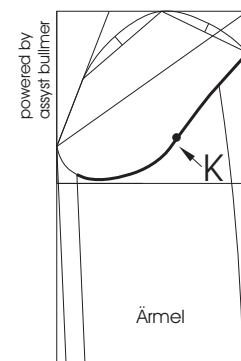
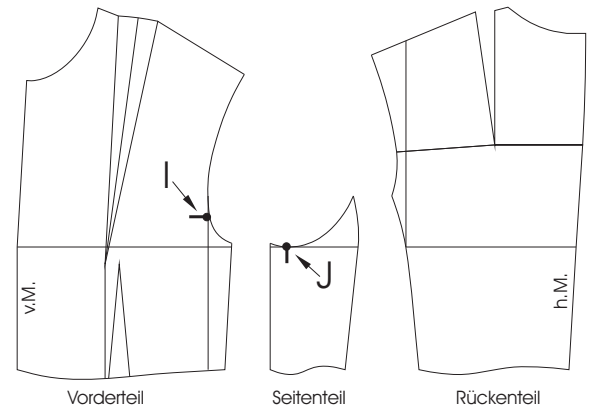
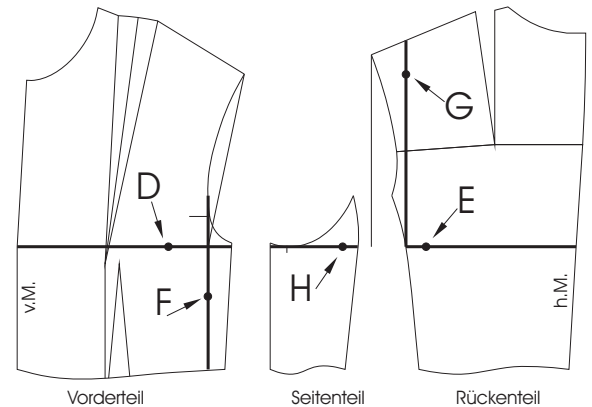
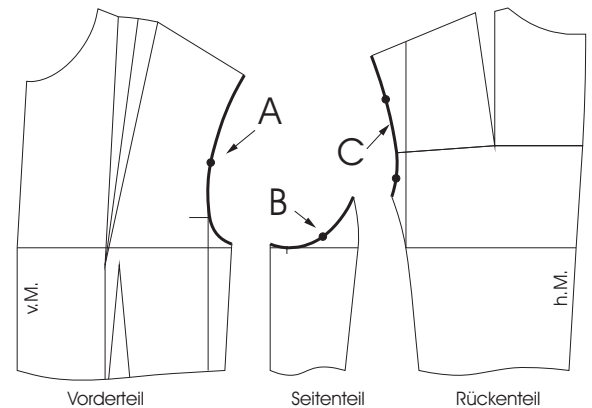
Sie erhalten die Möglichkeit in mehreren Editoren die Konstruktion zu beeinflussen.

Elemente anwählen:

- I** Vorderteil Armloch exakt auf dem Ae Punkt anwählen. Armloch leuchtet.
- J** Seitenteil Armloch exakt am tiefsten Punkt anwählen. Armloch leuchtet.
- K** Unterärmel Armlochnaht modifizieren.

ACHTUNG!

Wenn das Armloch des Teiles aus mehreren Konturelementen besteht, sammeln Sie im Uhrzeigersinn des Teiles die Elemente mit der rechten Maustaste, das letzte Konturelement des Armloches wählen Sie mit der linken Maustaste. Falls nur ein Armlochelement am Teil vorliegt, wählen Sie dies nur mit der linken Maustaste.



Ablauf der automatischen Grundchnittkonstruktion - Blazerärmel

Editor "Mass-Satz Aermel"

Geben Sie die Ärmelmaße ein:
Ärmellänge **Alg** und Ärmel-
saumweite **Asw**.

Dann wählen Sie die passende
Ärmelform:

- No.1** Normale Kugel
- No.2** Flache Kugel
- No.3** Hohe Kugel

Editoren "Kugelhoehe" und "Ärmelbreite / Einhaltweite"

Nachdem Sie die Ärmelform
vorgewählt haben, können Sie
die **Kugelhöhe**, **Ärmelbreite**
und **Einhaltweite** verändern
und anpassen.

Editor "Ärmelmitte"

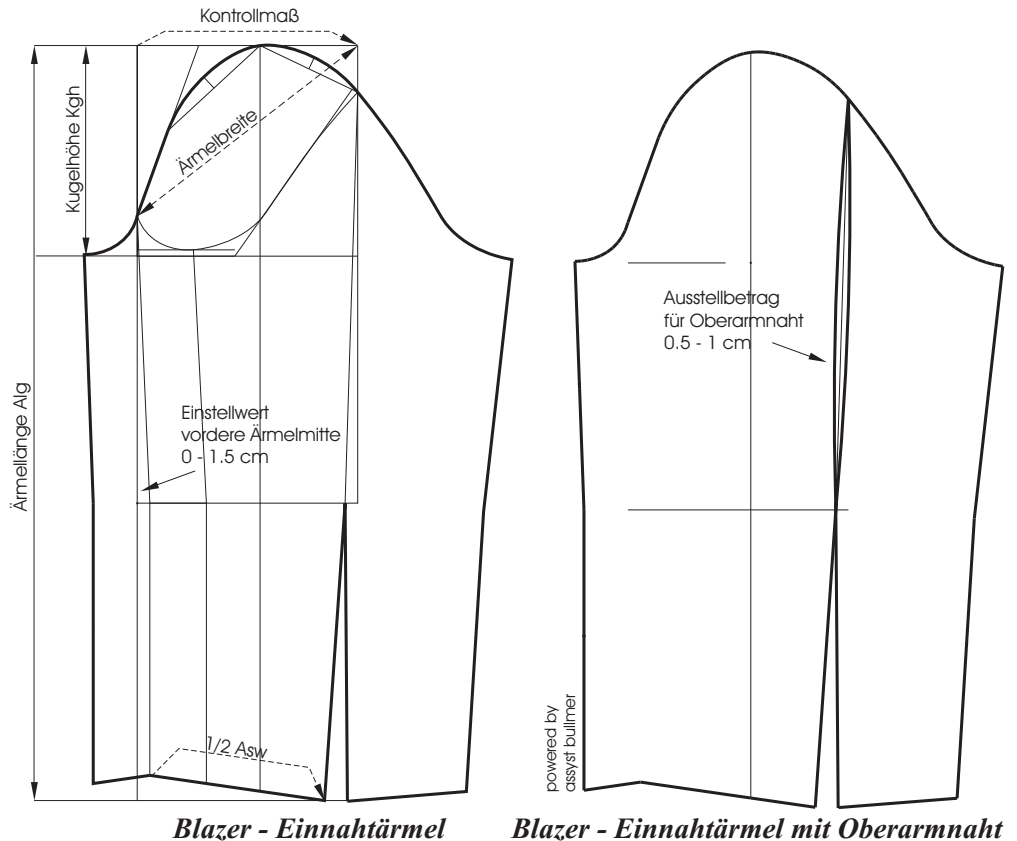
Einstellung der vorderen Ärmel-
mitte für den Einnahärmel fest-
legen.

Editor "Ausstellbetrag"

Geben Sie den Wert der Über-
schneidung für die Ärmelnaht-
linien an der hinteren Ärmel-
mitte ein (Oberarmnaht für Ein-
nahärmel).

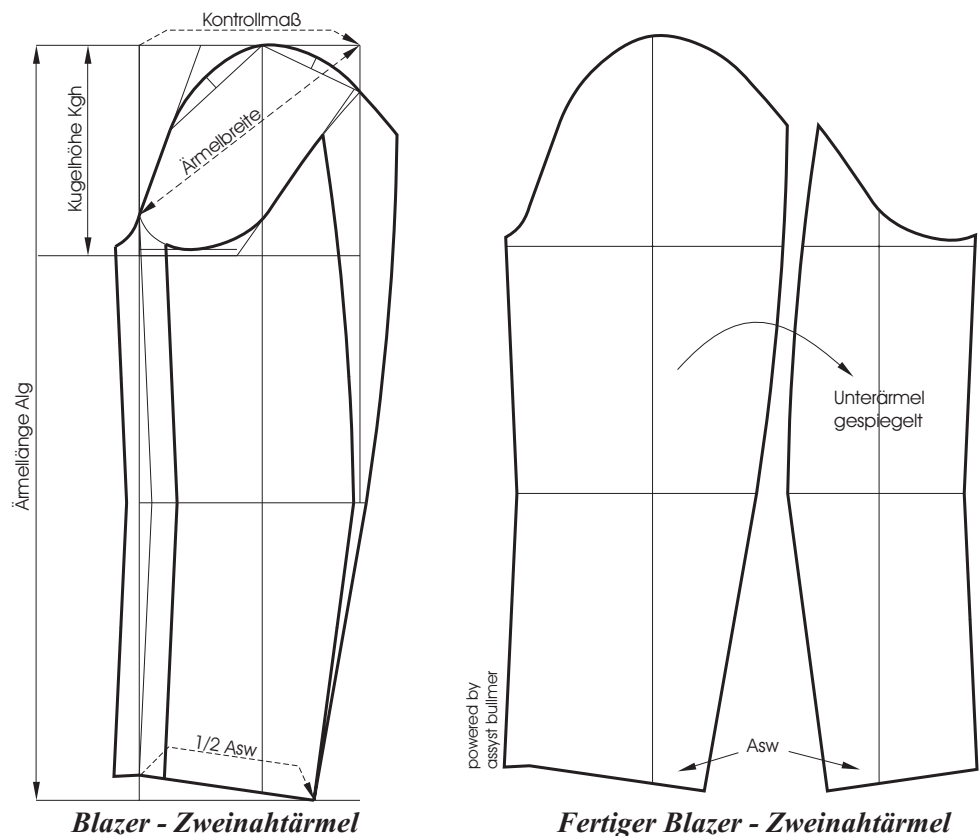
Anmerkung:

Nach Aufstellung des Grund-
schnittes liegen die Ärmel-
schnittteile als einzelne Teile,
inkl. Abnähereschablone beim
Einnahärmel, auf der Arbeits-
fläche.



Blazer - Einnahärmel

Blazer - Einnahärmel mit Oberarmnaht



Blazer - Zweinahärmel

Fertiger Blazer - Zweinahärmel