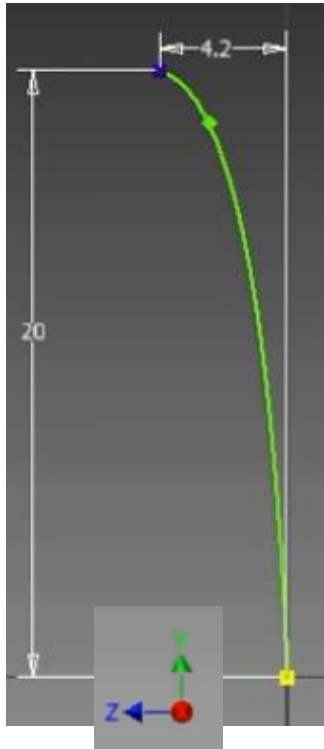


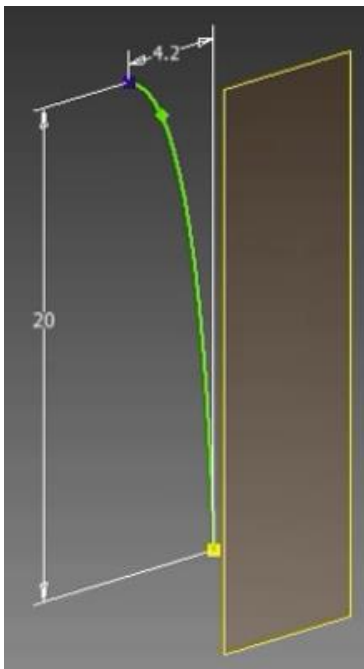
Autodesk Inventor: Turbo-Rad

Gefunden im WEB: **Turbocharger Impeller** <https://www.youtube.com/watch?v=imqjqoRMzAo>

1. Neues **Projekt**: Turborad
2. Neues **Einzelteil**
3. **Skizze** in der YZ-Ebene im Ursprung
4. **Spline** wie unten erstellen
5. Skizze **beenden**

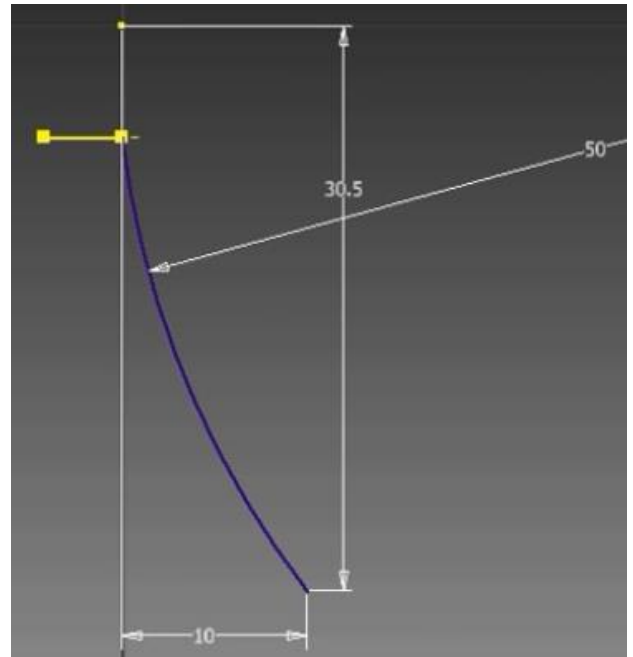


6. **Arbeitsebene** parallel zur YZ-Ebene im Abstand 6
7. **Skizze** auf die neue Ebene

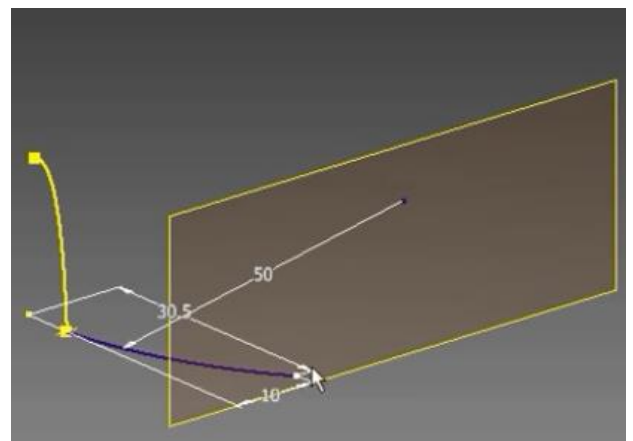


8. Auf die Skizze eine **projizierte** Kopie der ersten **Skizze**
9. Skizze beenden
10. Skizze1 und Arbeitsebene1 **ausblenden**

11. **Skizze** auf die XZ-Ebene
12. Rechter Skizzenendpunkt und Mittelpunkt im Ursprung projizieren
13. 3P-**Bogen**: R 50, ab Skizzenpunkt und $s_1=30.5$, $s_2=10$ gemäss Bild unten
14. Skizze beenden

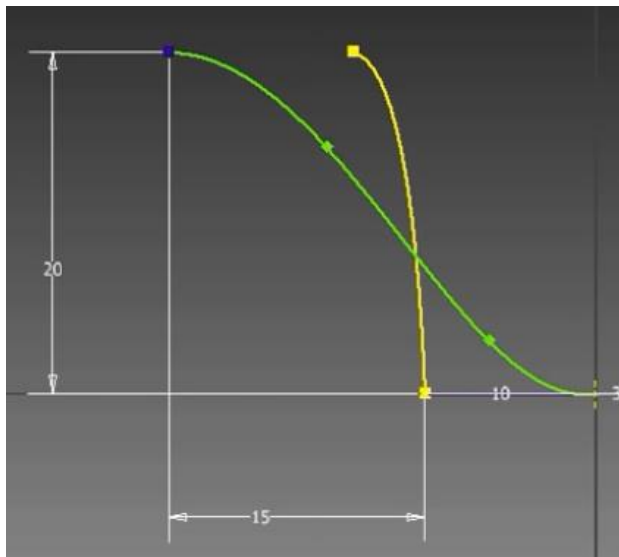


15. **Arbeitsebene** parallel zur YZ-Ebene und durch den Endpunkt des Bogens

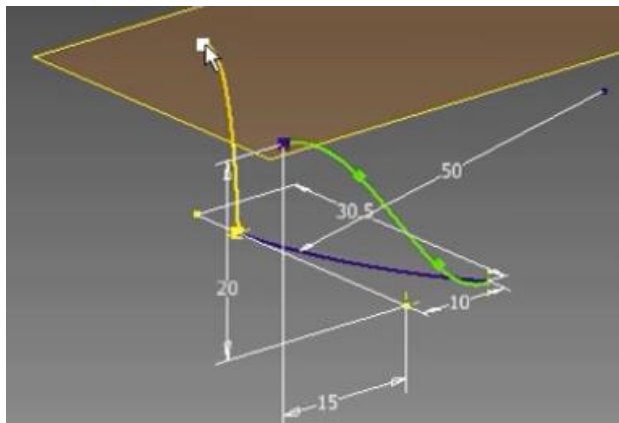


16. **Skizze** auf die Arbeitsebene
17. Arbeitsebene **ausblenden**

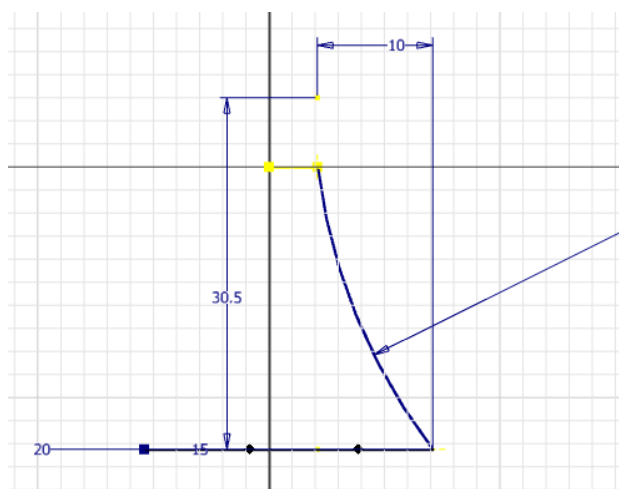
18. Mittelpunkt projizieren
19. **Spline** gemäss Bild unten mit $s_1=20$, $s_2=15$:
20. Skizze beenden



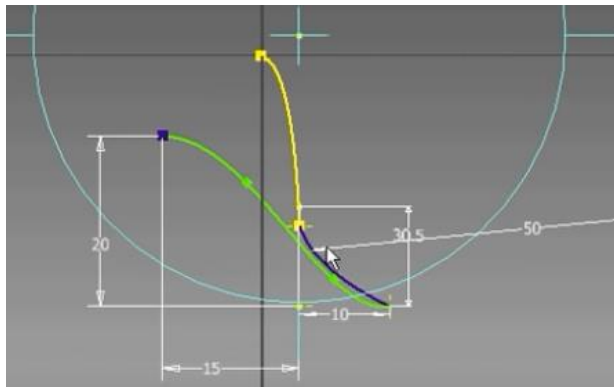
21. **Ebene** parallel zur XZ-Ebene durch das obere Ende des ersten Splines (hier gelb)
22. Darauf eine **Skizze**



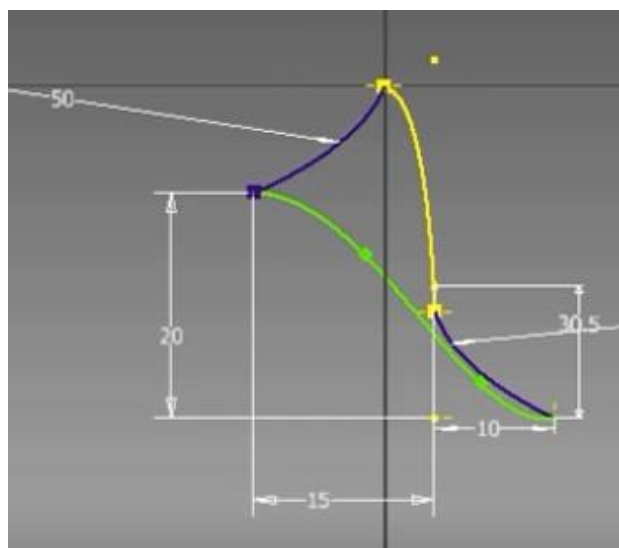
23. Arbeitsebenen3 **ausblenden**
24. Ausrichten gemäss Bild unten:



25. **Ansicht** mit **F4** und unterem Quadrantenstrich leicht nach oben verdrehen, so dass die Ansicht wie unten zu sehen ist wird

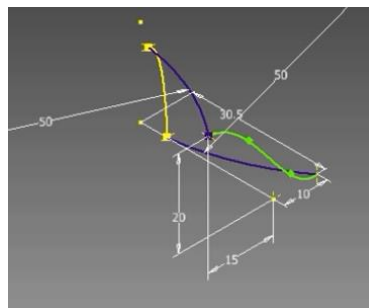


26. **Projizieren** der oberen **Enden** der beiden Spline
27. 3P-**Bogen** mir R 50 durch die beiden Endpunkte der Splines

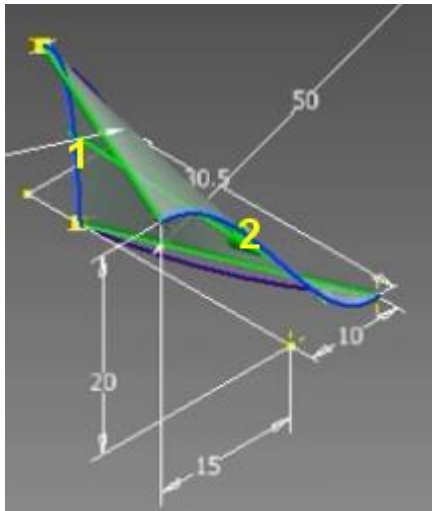


28. Skizze **beenden**

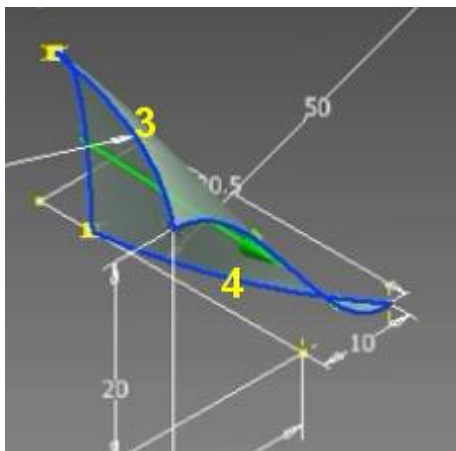
29. Neue **Ansicht** Würfecke oben links
30. Diese Ansicht zur **Start**-Ansicht machen



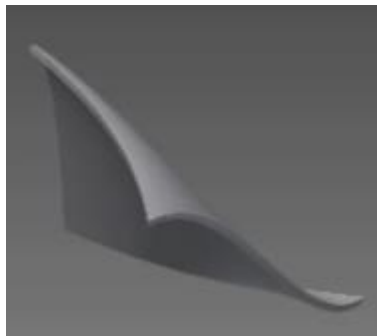
31. **Erhebung** mit 1 und 2



und Verlaufsführung mit 3 und 4, OK



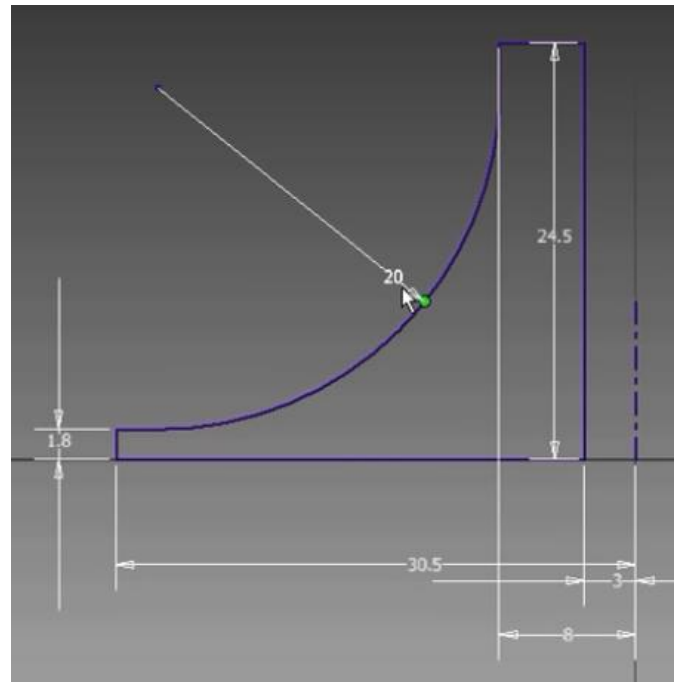
32. **Verdickung/ Versatz** mit Abstand 0.65 auf beide Seiten



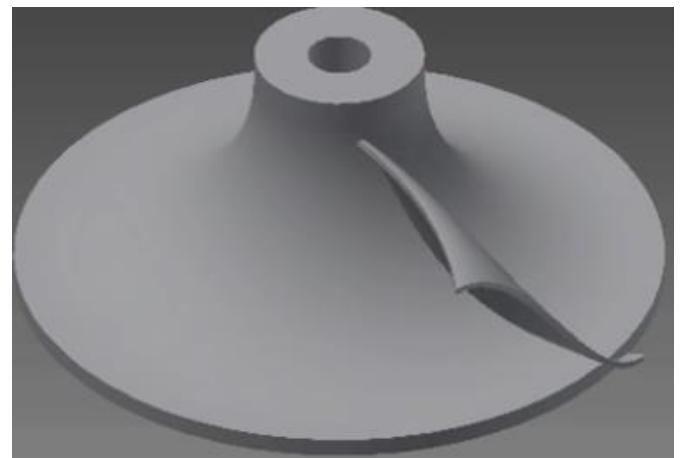
33. **Erhabene Fläche ausblenden**

34. **Skizze** in die YZ-Ebene

35. Skizze erstellen gemäss Bild unten



36. **Drehen**



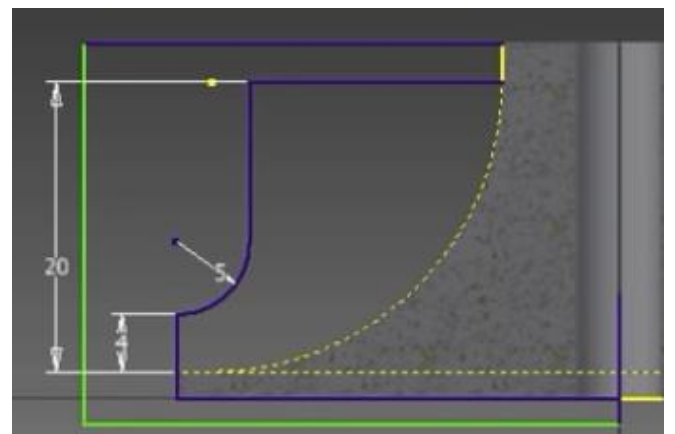
37. Flügel zurechtstutzen mit der folgenden Kontur:

38. **Skizze** auf die YZ-Ebene

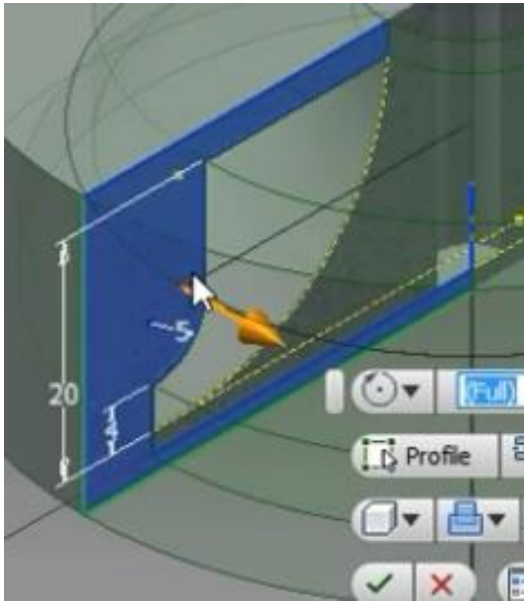
39. evt. Schaufel nach hinten drehen

40. Grafik aufschneiden [F7]

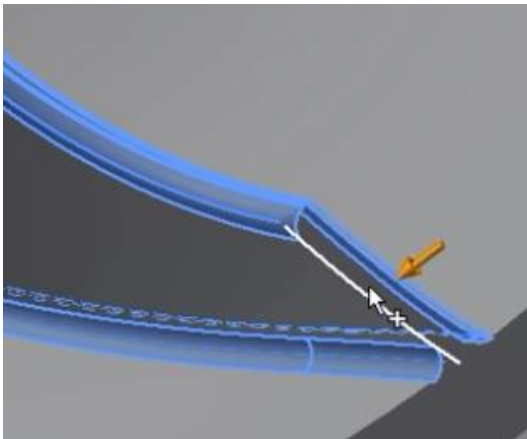
41. Geometrie erstellen gemäss Bild unten



42. **Drehen** (blaue Fläche) als Differenz



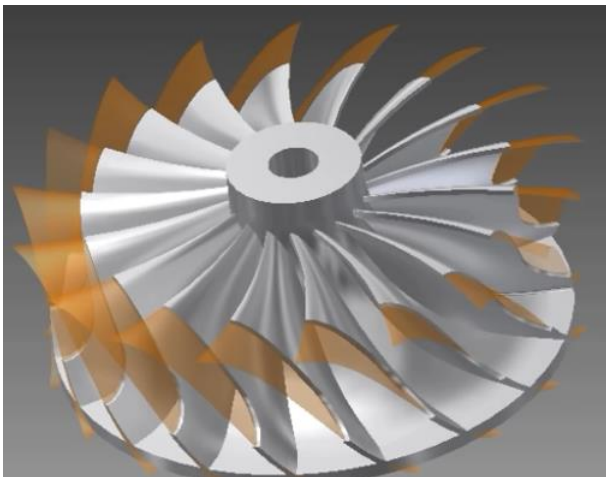
43. Schaufel **abrunden** mit $R\ 0.3$



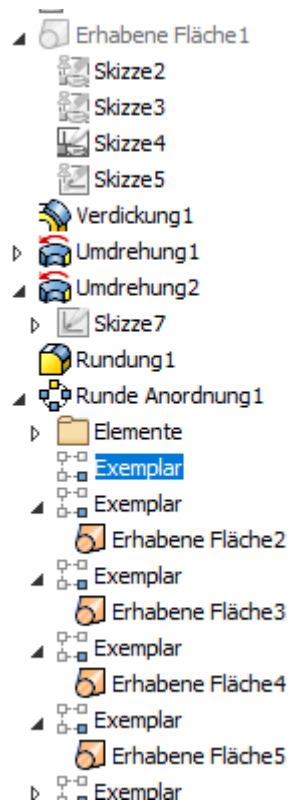
44. **Farbe:** Aluminium poliert

Ab hier vereinfachte Version:

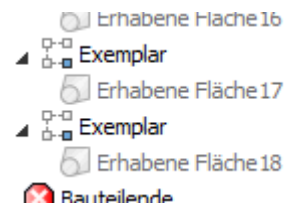
45. Im Objektbrowser ab **Erhabene Fläche1** bis Rundung1 alle Elemente wählen und um Zentrum **drehen: 18x, 360°**



46. Im Browser Runde Anordnung1 öffnen und alle 18 **erhabene Fläche** ausblenden



47. Ergebnis



48. Am Zylinderteil oben und unten **Kantenbruch** 0.5

49. Fertig

