

Číslo: RP 1/24S

Téma: Oprava motocyklu (karoserie, rám)

Jméno: David Beneš

Moje práce je rozdělena do dvou částí. V první části práce vás seznámím s celkovou historií Pitbike motorek a následnou historií značky Stomp.

V druhé části se podíváme na postup mé celkové práce a tou je oprava motocyklu Pitbike Stomp 50. V jednotlivých krocích si popíšeme opravu jednotlivých součástí a jeho uvedení do finálního stavu.

Obor:	23-41-M/01 Strojírenství
Název:	Oprava motocyklu (karoserie, rám)
Autor:	David Beneš
Vedoucí práce:	Miloš Rokyta
Oponent:	Ing. Jan Novák

Číslo: RP 2/24S

Téma: Vytvoření 3D modelu v programu Autodesk Inventor (Šachové figurky)

Jméno: Martin Dušek

Ve své ročníkové práci se budu věnovat vytváření 3D modelů jednotlivých šachových figurek včetně výrobního postupu a výkresové dokumentace. Toto téma jsem si vybral z prostého důvodu, a to, protože mi to s mými schopnostmi v softwaru Autodesk Inventor přišla jako vhodná práce. Jak těžké to bylo modelovat? Jak moc času to zabralo? Kolik to případně stálo? To vše jsou témata, kterými bych se chtěl ve své práci zabývat.

Obor:	23-41-M/01 Strojírenství
Název:	Vytvoření 3D modelu v programu Autodesk Inventor (Šachové figurky)
Autor:	Martin Dušek
Vedoucí práce:	Ing. David Němec, MBA
Oponent:	Ing. František Obešlo

Číslo: RP 3/24S

Téma: Model Kuše

Jméno: David Horálek

V práci se zaměřím na návrh a sestavu modelu kuše. Předvedu postupy návrhů, modelování v prostoru Inventor, konečnou výrobu a sestavu. Cílem bude vyhotovit jak model, jak jeho výrobní výkresy a postupy.

Obor:	23-41-M/01 Strojírenství
Název:	Model kuše
Autor:	David Horálek
Vedoucí práce:	Ing. František Obešlo
Oponent:	Ing. Jan Novák

Číslo: RP 4/24S

Téma: Renovace dopravního prostředku nebo jeho součásti (jízdní kolo)

Jméno: Jakub Kadleček

Svoji práci jsem rozdělil do mnoha částí, ve kterých se podíváme k danému tématu. V první části si rozeberme historii firmy Eska a uvedeme si jednotlivé příklady jaké kola vyráběla tato firma. V druhé části se podíváme na rozdělení a druhy skládacích kol. Následně se posunem k mojí práci. V jednotlivých krocích si popíšeme, jak jsem postupoval od samého začátku. Na úvod si představíme, proč jsem si vybral tuto konkrétní ročníkovou práci a následně si popíšeme celý průběh práce v jednotlivých krocích.

Obor:	23-41-M/01 Strojírenství
Název:	Renovace dopravního prostředku nebo jeho součásti (jízdní kolo)
Autor:	Jakub Kadleček
Vedoucí práce:	Miloš Rokyta
Oponent:	Ing. Jan Novák

Číslo: RP 5/24S

Téma: Výroba stojanu na motocykl

Jméno: Jan Kail

Ve své ročníkové práci se budu věnovat výrobě motostojanu pod motokrosovou motorku, práce bude obsahovat výrobní postupy spolu s výkresovou dokumentací. Tuto práci jsem si vybral z důvodu zájmu o motokros. Na co si dávat pozor při svařování v ochranné atmosféře, tomu všemu jsem se věnoval v mé práci.

Obor:	23-41-M/01 Strojírenství
Název:	Výroba stojanu na motocykl
Autor:	Jan Kail
Vedoucí práce:	Ing. David Němec, MBA
Oponent:	Miloš Rokyta

Číslo: RP 6/24S

Téma: Vytvoření 3D modelu v programu Autodesk Inventor – Stojan na turistické známky

Jméno: Michal Langr

Zadání mojí ročníkové práce je stojan na turistické známky. V této práci je cílem seznámení s historií turistických známek a samotné známky, návrh 3 řešení stojanů a alespoň jeden návrh vytisknout na 3D tiskárně PRUSA.

V práci jsem postupoval způsobem, že všechny 3 návrhy stojanů jsem vymodeloval v programu Inventor a následně jsem jeden z návrhů vybral a vytisknul na 3D tiskárně.

Obor:	23-41-M/01 Strojírenství
Název:	Vytvoření 3D modelu v programu Autodesk Inventor – Stojan na turistické známky
Autor:	Michal Langr
Vedoucí práce:	Ing. David Němec, MBA
Oponent:	Ing. Bc. Vlastimil Andrlé

Číslo: RP 7/24S

Téma: Balistická kuše

Jméno: Dominik Piskač

V této práci se zaměřuji spíše na praktickou část než teoretickou. Cílem této práce bylo zjistit, zda se dokážu postavit k většímu celku práce najednou. Toto pojednává o stavbě a vlastního návrhu balistické kuše z vlastních vědomostí. Postupoval jsem od předu kuše dozadu a postupně nabaloval součástky a díly, které jsem buď přivařil anebo smontoval šrouby, které byly zakoupeny v železářství. Tato práce mě moc peněz nestála, protože většina materiálu byla dostupná jako odpad nebo zakoupena ve sběru.

Obor:	23-41-M/01 Strojírenství
Název:	Balistická kuše
Autor:	Dominik Piskač
Vedoucí práce:	Ing. František Obešlo
Oponent:	Ing. Jan Novák

Číslo: RP 8/24S

Téma: Vytvoření 3D modelu v programu Autodesk Inventor – meč Žihadlo

Jméno: Martin Sosnovec

Cílem ročníkové práce bylo vymodelovat 3D model a následný tisk meče Žihadlo z literárního díla Pán prstenů. V Práci naleznete jak postup výroby, tak i teorii o tom co je to vlastně meč nebo jak funguje 3D tiskárna.

Obor:	23-41-M/01 Strojírenství
Název:	Vytvoření 3D modelu v programu Autodesk Inventor – meč Žihadlo
Autor:	Martin Sosnovec
Vedoucí práce:	Ing. David Němec, MBA
Oponent:	Ing. Bc. Vlastimil Andrlé

Číslo: RP 9/24S

Téma: Robotický pavouk

Jméno: Roman Suk

Cílem této práce bylo vytvořit konstrukci robotického pavouka. V průběhu práce probíhal výpočet a výběr materiálu. Práce se dále zabývá stavbou CNC stroje, svařováním hliníku a skládáním pavouka samotného.

Obor:	23-41-M/01 Strojírenství
Název:	Robotický pavouk
Autor:	Roman Suk
Vedoucí práce:	Ing. František Obešlo
Oponent:	Ing. Jan Novák

Číslo: RP 10/24S

Téma: Vytvoření 3D modelu v programu Autodesk Inventor (LEGO figurky)

Jméno: Dominik Šolta

Tato ročníková práce je zaměřena na tvorbu 3D modelu LEGO figurky. V této práci je popsána historie lega, historie lego figurek, historie 3D tisku, informace o programu INVENTOR, informace o 3D tiskárně PRUSA a nakonec samotný postup práce výroby modelu a tisku.

Obor:	23-41-M/01 Strojírenství
Název:	Vytvoření 3D modelu v programu Autodesk Inventor (LEGO figurky)
Autor:	Dominik Šolta
Vedoucí práce:	Ing. David Němec, MBA
Oponent:	Ing. Bc. Vlastimil Andrlé

Číslo: RP 11/24S

Téma: Renovace dopravního prostředku nebo jeho součástí (generální oprava motoru Simson)

Jméno: Matěj Šváb

Má ročníková práce (generální oprava motoru Simson S 51) bude dílčí částí renovace celého motocyklu Simson S 51 Elektronik, kterou bych si chtěl zvolit jako téma mé dlouhodobé maturitní práce. Rozsah generální opravy motoru zvolím na základě posouzení stavu jednotlivých konstrukčních celků a součástí motoru po jejich demontáži, jelikož nebylo možné vyzkoušet motor v praxi. Na úvod něco málo o značce motocyklu a dále vás seznámím technickými daty motoru. Následně popíši jednotlivé kroky při opravě motoru. Závěrem porovnáím stav motoru před a po generální opravě.

Obor:	23-41-M/01 Strojírenství
Název:	Renovace dopravního prostředku nebo jeho součástí (generální oprava motoru Simson)
Autor:	Matěj Šváb
Vedoucí práce:	Miloš Rokyta
Oponent:	Ing. Jan Novák

Číslo: RP 12/24S

Téma: Vytvoření 3D modelu v programu Autodesk Inventor (skelet animatronika z videohry)

Jméno: Filip Veselý

Zadání mé ročníkové práce je Vytvoření 3D modelu endoskeletu animatronika z videohry Five night's at Freddy's. Endoskeleton bude z 1. hry, ale bude pasovat do animatronika z jiného dílu. V této práci je cíl seznámit se s historií jak samotného modelu, tak hry samotné. Také návrh a vytvoření modelu a samotný hmatatelný model vytvořený na 3D tiskárně Ender 3 V.2.

Inspiroval jsem se z modelu ze samotné videohry a můj model je tvořen z 15 samostatných modelů. Všechny modely jsou vymodelované v programu Inventor.

Obor:	23-41-M/01 Strojírenství
Název:	Vytvoření 3D modelu v programu Autodesk Inventor (skelet animatronika z videohry)
Autor:	Filip Veselý

Vedoucí práce:	Ing. David Němec, MBA
Oponent:	Ing. Bc. Vlastimil Andrlé

Číslo: RP 13/24S

Téma: HX25 Grenade Pistol – 3D model

Jméno: Jan Zahálka

Přestavení 3D modelu HX25-G.P. ze hry Killing floor 2.. Model zbraně je upraven, aby nebyl použit jako střelná zbraň. Bude tam přestavena funkční sestava vyklápění hlavně a její tři druhy hlavně, první druh je ocelová hlaveň s plastovými vyklápěči a další dva druhy jsou plastový hlavně s plastovými vyklápěči. U plastových hlavně bude i ukázáno místo pro náboj. Vše se tisklo dvakrát, jak pro ocelovou hlaveň, tak i pro plastovou.

Obor:	23-41-M/01 Strojírenství
Název:	HX25 Grenade Pistol – 3D model
Autor:	Jan Zahálka
Vedoucí práce:	Ing. František Obešlo
Oponent:	Ing. Bc. Vlastimil Andrlé