

5. Závěr

Hlavním výsledkem této práce je **návrh aplikace pracující na platformě softwaru AutoCAD**, která bude schopna poloautomatickým způsobem konvertovat trojrozměrný DXF výkres na prostorový virtuální model ve formátu VRML (4. kapitola). Vlastnímu návrhu předcházeli rozbor požadavků kladených na výsledný VRML model (1. kapitola) a dále podrobné studium obou formátů (2. a 3. kapitola).

Dílčím výsledkem práce je zejména **metodika tvorby DXF modelu** neboli přibližný návod, jak konstruovat model ve formátu DXF, aby se mohl stát vstupním souborem navrhované konverze (kapitola 2.4). Protože DXF model lze vytvářet v různých CAD systémech, je tento návod pouze obecný; v kapitole 2.4 a v přílohách č. 3 a 4 pak lze nalézt konkrétnější pojednání o způsobu, jak tvořit DXF model v softwaru MicroStation (v němž byl vytvořen CAD model barokního divadla).

Protože motivací k návrhu výše zmíněné konverze byla potřeba převést do VRML již dříve hotový prostorový model barokního divadla v Českém Krumlově, který byl vytvořen v softwaru MicroStation v jeho interním formátu DGN, byla nedílnou (a z hlediska pracnosti velmi podstatnou) součástí práce **úprava tohoto DGN modelu do konečného stavu**, z něhož je možný export do DXF tak, aby DXF model odpovídal zmíněné metodice. Stručný popis této (jinak čistě praktické) fáze práce lze nalézt v kapitole 2.5.