

Při tvorbě map představuje velký problém umístování mapových značek tak, aby výsledná mapa vypadala dobře. V této práci se zabýváme automatizací tohoto procesu pomocí evolučního algoritmu. Vstupem algoritmu jsou požadavky na značky (rozcestníky, zříceniny, jména ulic, ...), které mají být rozmístěny na mapě, výstupem popis jejich umístění. Naším hlavním cílem je možnost vytvářet vizuálně hezké papírové mapy – zejména čitelné a přehledné. Na rozdíl od jiných prací se zabýváme popisky všech typů symbolů (nejen bodových) i umístováním symbolů samotných. Dokázali jsme navrhnout evoluční algoritmus, který generuje přijatelné mapy a skýtá prostor pro další vylepšování získaných výsledků.