

**题目:** Techniques for Generative Melodies Inspired by Music Cognition

**作者:** Andrew R. Brown, Toby Gifford, and Robert Davidson

**领域:** 旋律生成

**核心:** 基于音乐认知模型的旋律生成算法技术

**实现方法:**

**一、接近原则**

作为旋律倾向的音调接近度可以通过随机游走（生成音乐中常用的过程）进行建模。

**二、范围约束理论**

范围约束的一种简单方法是通过剪切来确定边界限制。硬边界倾向于在边界附近陷入价值观，但是使得听起来不自然的段落。一个变体是使用“镜像”边界，将值超出边界的值“跳过”到它们的过冲程度（Xenakis 1992），这有点减轻边界限制。提出了一个范围约束技术，通过增加一个趋向于平均值的趋势来进行操作。不是使用先前的音高作为随机游走中的下一步的出发点，而是在上一步与中间的范围之间选择一个平均值。这种技术创造出一种随着离平均值的距离而增加的“弹性带”力

**三、度量语境敏感度(没看懂)**