

Pro skládání hudby je, podobně jako u jakékoli jiné tvůrčí činnosti, důležitá prvotní inspirace. Jednou z možností je stavět na melodiích vytvořených počítačem. Tato práce se věnuje generování skladeb pomocí stromové reprezentace jejich struktury a zásuvných modulů, které tvoří nebo upravují jednotlivé hudební motivy. Vytvořené stromy pak lze vzájemně kombinovat pomocí křížícího algoritmu založeném na hodnocení od uživatele. Skladby se tak vyvíjí na různých úrovních, jako použité nástroje či hudební motivy, rytmus a celková struktura. Vhodným nastavením parametrů generátoru a dílčích modulů pak lze docílit rozmanitých skladeb, například pro tvůrčí podnět nebo relaxaci. Součástí práce je naprogramovaná aplikace využívající tento postup ke generování hudby a uživatelská studie spokojenosti s výslednými skladbami.