

Processus de simulation stylistique

- 1) enregistrement du jeu d'un musicien
- 2) analyse avec une représentation reliant les motifs par des règles d'enchaînement
- 3) génération basée sur cette représentation

représentation = version précédente avec un dictionnaire de motifs basé sur l'algorithme de compression de Lempel-Ziv [Assayag-Dubnov 98]

-> efficacité (construction à la volée), simplicité

-> non complet (le dictionnaire ne contient pas tous les motifs du texte)