

G10H 電気楽器；音を電気機械的手段または電子的発生器によって発生する、あるいはデ - タ蓄積装置から合成する楽器

注

このサブクラスは個々の音が演奏者の操作に従って電気振動として形成され、その振動がスピ - カ - またはそれと同等の装置により音響振動に変換される楽器を包含する。

1/00	電気楽器の細部（他の楽器にも応用できる鍵盤 G10B,G10C; 残響または反響音を発生する装置 G10K15/08）[5]	1/08	…音を組み合わせることによるもの（G10H1/14,G10H1/16 が優先；和音 G10H1/38; 音声の分析または合成 G10L）[3]
A	電子弦楽器，気鳴楽器，打楽器	1/10	…コ - ラス，セレスタまたはアンサンブル効果を得るためのもの（連続的変調 G10H1/043）[3]
B	音声変換〔例．音声入力による楽器制御，ピッチ抽出〕	A	コ - ラス効果
C	混合分配効果〔例．残響（リバ - プ）一般，G10K15/08, 音像定位〕	Z	その他のもの
Z	その他のもの〔例．通信，電源，体の動き検出〕	1/12	…複合波形をろ波することによるもの（G10H1/14,G10H1/16 が優先）[3]
1/00 101	・楽曲の全部または一部を自動的に奏するもの	1/14	…演奏中のもの（演奏中の変調 G10H1/053）[3]
A	記録シ - ト等の移送による自動演奏	1/16	…非線形素子によるもの（G10H1/14 が優先；非正弦波の基本の音の発生 G10H5/10）[3]
B	ブランジャ等によるピアノ等の自動演奏	1/18	・選択回路 [3]
C	動的記録再生装置との関連	A	キ - カプラ〔例．カウンタメロディ - ，そのための調決定〕
Z	その他のもの	B	信号通過制御〔例．ノイズ低減装置〕
1/00 102	・自動演奏デ - タの作成，記憶または取出し	Z	その他のもの〔例．鍵情報送信禁止手段，キ - スプリット表示装置〕
A	音色形成機構を含むもの	1/18 101	・鍵情報発生処理のためのもの〔例．押鍵検出，キ - アサイン〕
B	伴奏装置等との組み合わせ	1/20	・移調のためのもの [3]
Z	その他のもの	1/22	・音を抑制するためのもの；優先回路網 [3]
1/02	・音の周波数，例．アタックまたはディケイ，を制御するための手段；特殊な音楽的效果，例．ピブラ - トまたはグリサンド，を作り出すための手段	1/24	・複数のプリセット音栓を選択するためのもの [3]
1/04	・付加的変調によるもの	1/26	・一連の音を自動的に作り出すためのもの [3]
1/043	・連続的変調 [3]	1/28	・アルペジオを作り出すためのもの [3]
A	音程の連続的変調〔例．ピブラ - ト，グライド，ポルタメント，1/053〕	1/30	・2 つの音を繰り返し発音するためのもの [3]
B	音色の連続的変調	1/32	・構造上の細部 [3]
Z	その他のもの〔例．トレモロ〕	A	ペダル・レバ -
1/045	・…電気機械的手段によるもの [3]	Z	その他〔例．スピ - カ配置，電子楽器の筐体構造〕
1/047	・…音響機械的手段，例．回転スピ - カまたは音響反射板，によるもの [3]	1/34	・スイッチ装置，例．電気楽器に特有な鍵盤または機械的スイッチ（他の楽器にも応用できる鍵盤 G10B,G10C）[3]
1/053	・…演奏中のみのもの [3]	1/36	・伴奏装置 [3]
A	音色の変調	1/38	・和音 [3]
B	音程の変調	A	従音形成を特徴とするもの〔例．和音転回〕
C	操作子による変調	Z	その他のもの〔例．根音検出，和音タイプ検出〕
D	鍵盤による変調〔例．キ - タッチ，アフタタッチ，鍵盤による変調〕	1/40	・リズム（メトロノ - ム G04F5/02）[3]
Z	その他	1/42	・…音色形成回路を含むもの [3]
1/055	・…可変インピ - ダンス素子を有するスイッチによるもの [3]	1/44	・調律手段 [3]
1/057	・…エンベロ - プ形成回路によるもの [3]	1/46	・音量制御 [3]
A	鍵速度検出によりエンベロ - プ形成回路を制御するもの	3/00	音を電気機械的手段によって発生する楽器
Z	その他のもの	A	防振機構
1/06	・音の倍音構造を定めるための回路	Z	その他のもの
		3/02	・機械的断続器を用いるもの
		3/03	・記録された波形，例．回転ディスク上に記録された波形，を読み取るためのピックアップ手段を用いるもの [3]
		3/06	・光電ピックアップ手段を用いるもの
		3/08	・誘導ピックアップ手段を用いるもの
		3/09	・…テ - プまたはワイヤを用いるもの [3]

3/10	・容量ピックアップ手段を用いるもの	7/06	・振幅値が固定レ - トで読み出され、読出アドレスが所定値ずつ変化するもの、例、ピッチに従うもの [5]
3/12	・機械的共振発生器、例、弦または打撃装置、を用い、それらの音を電気機械変換器によってピックアップし、その電気信号を更に処理または増幅しそしてその後スピ - カまたはそれと同等の装置によって音へ変換するもの [3]	7/08	・音の波形の連続するサンプル点における振幅値を関数または多項式近似の計算により求めるもの [5]
3/14	・ピックアップ手段を有し機械的に駆動される振動体を用いるもの (G10H3/24 が優先) [3]	7/10	・メモリに蓄積された係数またはパラメ - タを用いるもの、例、フ - リエ係数 (G10H7/12 が優先) [5]
A	膜の振動のピックアップ	7/12	・メモリに蓄積されている 1 つ以上のパラメ - タのセットおよび 1 つ以上の先行するサンプル点について計算された振幅値を用いる再帰アルゴリズムによるもの [5]
Z	その他のもの		
3/16	・リ - ドを用いるもの [3]		
3/18	・弦を用いるもの、例、電気ギター - [3]		
A	誘導ピックアップ手段を用いるもの		
J	・楽器と誘導ピックアップとの結合		
K	・取外し可能なもの		
L	・一本の弦に対して複数のピックアップを用いるもの		
B	圧電ピックアップ手段を用いるもの		
C	・駒、弦受部材の振動の検知		
D	・長尺圧電ピックアップを用いるもの		
E	・振動伝達部材の振動の検知		
Z	その他のもの		
3/20	・音叉、ロッドまたは管を用いるもの [3]		
3/22	・ピックアップ手段を有し電気機械的に駆動される振動体を用いるもの (G10H3/24 が優先) [3]		
3/24	・帰還手段、例、音響的帰還、を組み入れるもの [3]		
3/26	・電氣的帰還を用いるもの [3]		
5/00	音を電子的発生器によって発生する楽器 (G10H7/00 が優先) [3]		
5/02	・基本の音の発生を利用するもの		
5/04	・能動素子として半導体装置をもつもの (G10H5/10,G10H5/12 が優先)		
5/06	・音を基本の音の周波数通倍または分周によって発生するもの		
5/07	・複合波形となるもの [3]		
5/08	・音をヘテロダインによって発生するもの		
5/10	・非正弦波の基本の音、例、のこぎり波、の発生を利用するもの		
5/12	・能動素子として半導体装置を用いるもの		
5/14	・周波数決定素子として電気機械的共振器、例、水晶振動子、を用いるもの [3]		
5/16	・陰極線管を用いるもの [3]		
7/00	音をデ - タ蓄積装置から合成する楽器、例、電子オルガン (楽器特有でない音響波の合成 G10K15/02,G10L) [3,5]		
7/00 608	・ある波形から別の波形への遷移を制御するための手段 (グリッサンドまたはレガ - トそれ自体 G10H1/02)		
7/02	・音の波形の連続するサンプル点における振幅値が 1 つ以上のメモリに蓄積されているもの [5]		
7/04	・振幅値が可変レ - トで読み出されるもの、例、ピッチに従うもの [5]		