

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 [2006.01]
- A 電子弦楽器、気鳴楽器、打楽器
 - B 音声変換〔例、音声入力による楽器制御、ピッチ抽出〕
 - 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〔例、通信、電源、体の動き検出〕
- 1/00 101 ・楽曲の全部または一部を自動的に奏するもの
- A 記録シ - ト等の移送による自動演奏
 - B プランジヤ等によるピアノ等の自動演奏
 - C 動的記録再生装置との関連
 - Z その他のもの
- 1/00 102 ・自動演奏デ - タの作成、記憶または取出し
- A 音色形成機構を含むもの
 - B 伴奏装置等との組み合わせ
 - Z その他のもの
- 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、ビブラ - トまたはグリサンド、を作り出すための手段
- 1/04 ・付加的変調によるもの
- 1/043 ・連続的変調 [3]
- A 音程の連続的変調〔例、ビブラ - ト、グライド、ポルタメント、1/053〕
 - B 音色の連続的変調
 - Z その他のもの〔例、トレモロ〕
- 1/045 ・電気機械的手段によるもの [3]
- 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]
- 1/053 ・演奏中のみのもの [3]
- A 音色の変調
 - B 音程の変調
 - C 操作子による変調
 - 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〕
 - Z その他
- 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]
- 1/057 ・エンベロ - プ形成回路によるもの [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
 - Z その他のもの
- 1/06 ・音の倍音構造を定めるための回路
- 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）[2006.01]

- 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]
- A コ - ラス効果
 - Z その他のもの
- 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]
- 1/14 ・演奏中のもの [2006.01]
- 1/16 ・非線形素子によるもの（G10H1/14 が優先）[2006.01]
- 1/18 ・選択回路 [3]
- A キ - カプラ〔例、カウンタメロディ - 、そのための調決定〕
 - B 信号通過制御〔例、ノイズ低減装置〕
 - 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〕
- 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〕
- 1/20 ・移調のためのもの [3]
- 1/22 ・音を抑制するためのもの；優先回路網 [3]
- 1/24 ・複数のプリセット音栓を選択するためのもの [3]
- 1/26 ・一連の音を自動的に作り出すためのもの [3]
- 1/28 ・アルペジオを作り出すためのもの [3]
- 1/30 ・2つの音を繰り返し発音するためのもの [3]
- 1/32 ・構造上の細部 [3]
- A ペダル・レバ -
 - Z その他〔例、スピ - カ配置、電子楽器の筐体構造〕
- 1/34 ・スイッチ装置、例、電気楽器に特に適合する鍵盤または機械的スイッチ [2006.01]
- 1/36 ・伴奏装置 [3]
- 1/38 ・和音 [3]
- A 従音形成を特徴とするもの〔例、和音転回〕
 - Z その他のもの〔例、根音検出、和音タイプ検出〕
- 1/40 ・リズム [2006.01]
- 1/42 ・音色形成回路を含むもの [3]
- 1/44 ・調律手段 [3]
- 1/46 ・音量制御 [3]
- 3/00 音を電気機械的手段によって発生する楽器
- A 防振機構
 - 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
- 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]

3/14	<ul style="list-style-type: none"> .. 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] 	7/12	<ul style="list-style-type: none"> .. 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]
	<ul style="list-style-type: none"> A 膜の振動のピックアップ Z その他のもの 		
3/16	<ul style="list-style-type: none"> ... リ - ドを用いるもの [3] 		
3/18	<ul style="list-style-type: none"> ... 弦を用いるもの，例 . 電気ギター - [3] 		
	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> ... 音叉，ロッドまたは管を用いるもの [3] 		
3/22	<ul style="list-style-type: none"> .. 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	<ul style="list-style-type: none"> .. 帰還手段，例 . 音響的帰還，を組み入れるもの [3] 		
3/26	<ul style="list-style-type: none"> ... 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	<ul style="list-style-type: none"> ・基本の音の発生を利用するもの 		
5/04	<ul style="list-style-type: none"> .. 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	<ul style="list-style-type: none"> .. 音を基本の音の周波数逓倍または分周によって発生するもの 		
5/07	<ul style="list-style-type: none"> ... 複合波形となるもの [3] 		
5/08	<ul style="list-style-type: none"> .. 音をヘテロダインによって発生するもの 		
5/10	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> .. 能動素子として半導体装置を用いるもの 		
5/14	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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 [2006.01]		
7/00 608	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> .. 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] 		
7/06	<ul style="list-style-type: none"> .. 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] 		
7/08	<ul style="list-style-type: none"> ・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] 		
7/10	<ul style="list-style-type: none"> .. 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] 		