# SATORI

オーナーズマニュアル

SOFTWARE SYNTHESIZER · FOLKS Instruments ·
v1.3.0 · 2026.10

## 1 はじめに

SATORI（サトリ）は、FOLKS Instruments（株式会社FOLKS）が開発するソフトウェアシンセサイザーです。ヴィンテージアナログの手触りとモダンなサウンドデザインをひとつの筐体にまとめ、完全に独立した4つのシンセサイザー・レイヤーを重ねて音を作ります。

各レイヤーは 3VCO＋サブ＋ノイズ、マルチモードフィルター（フォルマント VOWEL を含む5タイプ）、3系統のエンベロープ、2系統のLFO、6スロットのモジュレーションマトリクス、ステップアルペジエーター、7基のエフェクトを備えた「まるごと一台のシンセ」です。それが4台、最後段のマスターエフェクトの手前で合流します。

### 動作環境

- Mac：macOS 12 以降（Apple Silicon / Intel ユニバーサルバイナリ）— AU / VST3、およびスタンドアロン
- Windows：Windows 10 / 11（64 ビット）— VST3、およびスタンドアロン

同じシリアルナンバーで、Mac でも Windows でも使えます（§18）。

### インストール

**Mac**

1. ダウンロードした zip を展開し、中の `SATORI_（バージョン）.pkg` を開きます。インストーラーは Apple の公証済みなので、そのまま開けます。
2. 画面の指示に従ってインストールします（管理者のパスワードが必要です）。
3. DAW を再起動すると、プラグインがスキャンされて SATORI が使えるようになります。

入る場所（全ユーザー共通）は次のとおりです。

| 入るもの | 場所 |
| --- | --- |
| **AU** | `/Library/Audio/Plug-Ins/Components/SATORI.component` |
| **VST3** | `/Library/Audio/Plug-Ins/VST3/SATORI.vst3` |
| **スタンドアロン** | `/Applications/SATORI.app`（「アプリケーション」フォルダ） |
| **工場プリセット（84 本）** | `/Library/Application Support/SATORI/Factory Presets/` |
| **マニュアル（PDF）** | `/Library/Application Support/SATORI/Manual/` |

インストールの最後に、インストールしたユーザーの `~/Library/Application Support/SATORI/Presets/` へ工場プリセットがコピーされます。自分で作ったプリセットは、同じ名前のものがあっても上書きされません。

### Windows

1. ダウンロードした `SATORI_（バージョン）_Windows_Setup.exe` を開きます。
2. 「Windows によって PC が保護されました」と表示されたときは、**詳細情報** を押し、発行元が **FOLKS, K.K.** になっていることを確かめてから **実行** を押します。
3. 「このアプリがデバイスに変更を加えることを許可しますか？」と表示されたら、「確認済みの発行元: FOLKS, K.K.」となっていることを確かめて **はい** を押します。
4. 画面の指示に従ってインストールします。
5. DAW を再起動すると、プラグインがスキャンされて SATORI が使えるようになります。出てこないときは、DAW でプラグインを再スキャンしてください。

入る場所（全ユーザー共通）は次のとおりです。

| 入るもの | 場所 |
| --- | --- |
| **VST3** | `C:\Program Files\Common Files\VST3\SATORI.vst3` |
| **スタンドアロン** | `C:\Program Files\FOLKS Instruments\SATORI\SATORI.exe`（スタートメニューの「SATORI」） |
| **工場プリセット（84 本）** | `C:\ProgramData\SATORI\Factory Presets\` |
| **マニュアル（PDF）** | `C:\Program Files\FOLKS Instruments\SATORI\Manual\`（スタートメニューの「SATORI マニュアル」。英語版は「SATORI Manual (English)」） |

インストールの最後に、`%APPDATA%\SATORI\Presets\` へ工場プリセットがコピーされます。自分で作ったプリセットは、同じ名前のものがあっても上書きされません。

## アンインストール

### Mac

次の 4 つを削除します。Finder の「移動」→「フォルダへ移動…」に場所を入力すると、その場所を開けます。

- `/Library/Audio/Plug-Ins/Components/SATORI.component`
- `/Library/Audio/Plug-Ins/VST3/SATORI.vst3`
- `/Applications/SATORI.app`
- `/Library/Application Support/SATORI/`

`~/Library/Application Support/SATORI/` には、自作プリセット・お気に入り・登録情報が入っています。残しておけば、入れ直したときにそのまま使えます。すべて消したいときは、このフォルダも削除してください。

### Windows

「設定」→「アプリ」→「インストールされているアプリ」（Windows 10 では「アプリと機能」）で SATORI の **アンインストール** を選び、画面の指示に従って進めます。アンインストーラーにも FOLKS, K.K. の電子署名が付いているので、確認の画面には「確認済みの発行元: FOLKS, K.K.」と表示されます。

プログラム、VST3、共有の工場プリセット、スタートメニューの項目が削除されます。`%APPDATA%\SATORI\`（自作プリセット・お気に入り・登録情報）は残るので、入れ直したときにそのまま使えます。すべて消したいときは、このフォルダも削除してください。

## 2 クイックスタート

1. **起動する** — スタンドアロンは、Mac では「アプリケーション」フォルダの SATORI.app、Windows ではスタートメニューの「SATORI」から開きます。DAW では音源（インストゥルメント）トラックに挿入します。
2. **音を出す** — 画面下の鍵盤をクリックするか、MIDIキーボードを弾きます。ヘッダー右の `Voices` 表示が増えれば発音しています。鳴らないときは §20「音が出ない」へ。
3. **プリセットを聴く** — ヘッダー中央の `LOAD` でブラウザを開くか、◀ ▶ で順送りします。
4. **いじる** — まずは中央の大きな `CHARACTER`、フィルターの `CUTOFF`、下段エフェクトの `REVERB` あたりから。ノブやスイッチの操作は `UNDO` で戻せます（対象は §5）。
5. **保存する** — `SAVE` を押し、名前とバンク（Lead、Pad など）を選んで保存します。

> NOTE
> 新しく開くと FAV の先頭（出荷時は Retry Brass。読み込める FAV が無いときは INIT）で始まります。スタンドアロン版は前回の状態を復元しないので、終了前に SAVE を（§16）。DAW のプロジェクトを開き直すと、保存した音色が戻ります。

> NOTE
> 未登録のあいだは、初めて画面を開いた時から 7 日間、全機能を試せます（§18）。右上の DEMO 表示は、登録すると刻印に変わります。

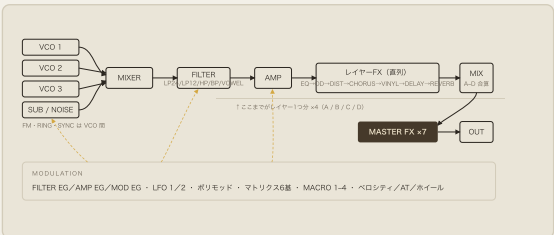
## 3 画面全景



**FIG 3–1** SATORI 全景。上から：ヘッダー／3枚のメインパネル／ボイス行とエフェクトストリップ／鍵盤

- **ヘッダー**（最上段）— プリセット、レイヤータブ A–D、グローバル設定（§5）
- **左パネル VCO + MIXER** — オシレーター3基とサブ／ノイズ（§6）
- **中央パネル MODULATION / FILTER** — FM・リングモッド・ポリモッド、CHARACTER、フィルター（§7）
- **右パネル ENVELOPE / LFO** — 3系統のEGと2系統のLFO（§8）
- **ボイス行** — 発音モード、グライド、BPM、ステップアルペジエーター（§9）
- **エフェクトストリップ** — 7基のエフェクト＋MASTER（§12・§13）
- **鍵盤・ホイール** — クリック演奏用。左はピッチベンドとモジュレーションホイール

## 4 シグナルフロー




ひとつのレイヤーの中では、3つのVCOとサブ／ノイズがミキサーで合流し、フィルター → アンプ → 7基のエフェクト直列（標準では EQ → OD → DIST → CHORUS → VINYL → DELAY → REVERB。並び順は自由に入れ替え可能）を通ります。4レイヤーの出力が合算されたあと、同じ7基からなるマスターエフェクト（§13）を通って出力されます。点線はモジュレーション——EG・LFO・マトリクスがピッチ／PW／カットオフ／アンプなどへ届きます。

# 5 ヘッダー




**FIG 5–1** ヘッダー。左から KEY / BEND / MOD / MTX / レイヤータブ / プリセット / VU / UNDO・REDO・PANIC / Voices / 外観 / TUNE・VOL

| コントロール | 範囲 | 説明 |
|---|---|---|
| KEY | −12 ～ +12 | 全体を半音単位でトランスポーズします。曲の設定なので、プリセットを替えても今の KEY のままです（プリセットには保存されず、DAW のプロジェクトに保存されます）。 |
| BEND | 1 ～ 24 | ピッチベンドホイールの可動域（半音）。初期値 2。 |
| MOD | 4種 | モジュレーションホイールの行き先 — `Vibrato`（ピッチ揺れ）／`Filter`（カットオフ）／`LFO Dep`（LFO1深さ）／`Tremolo`（音量揺れ）。 |
| MTX | – | モジュレーションマトリクス（§14）を開きます。 |
| A B C D | – | レイヤータブ。クリックで編集対象を切替（OFF のレイヤーは ON になる）、**右クリックでレイヤーのコピー&ペースト**。ON/OFF は LAYERS パネルで（§11）。 |
| ≡ | – | LAYERS ミキサーパネルを開きます（§11）。 |
| LOAD ／ ◀ ▶ | – | プリセットブラウザを開く／前後のプリセットへ移動。 |
| SAVE ／ INIT | – | 保存パネルを開く／現在の音色を初期化（誤操作防止の確認カードが出ます）。 |
| VU | – | 出力レベルメーター。振り切れる演奏は音割れします（§20）。 |

| | | |
|---|---|---|
| UNDO ／ REDO | – | 操作の取り消し／やり直し。ノブやスイッチの操作（ドラッグ 1 回が 1 ステップ）に加え、プリセットの読み込み・INIT・レイヤーのペースト・ブラウザのキャンセルもそれぞれ 1 ステップとして戻せます。ステップグリッドの編集、エフェクト順の並べ替え、プリセットの保存・削除・お気に入り・並べ替え、DAW のオートメーションによる変化は対象外です（グリッドとエフェクト順は、プリセット読み込みなどの 1 ステップに含まれる形でのみ戻ります）。 |
| PANIC | – | 全発音を強制停止します。音が止まらなくなったときに。 |
| Voices | `0 〜 64` | 現在の発音数／上限（レイヤーごとに64ボイス）。 |
| TUNE | `±100 cent` | マスターチューニング。 |
| VOL | `0 〜 100` | マスターボリューム。初期値 49。 |

### 外観（ライト／ダーク）

ヘッダー右端（Voices の右）のアイコンで、画面の明るさを切り替えます。押すたびに AUTO（Mac・Windows の外観に合わせる）→ ライト → ダークの順に替わります。選んだ外観は開いているすべての SATORI で共通で、次に開いたときも残ります（プリセットや DAW のプロジェクトには保存されません）。

> NOTE
> 外観の設定は、Mac では `~/Library/Application Support/SATORI/ui_theme.txt`、Windows では `%APPDATA%\SATORI\ui_theme.txt` に保存されます。

# 6 VCO + ミキサー




**FIG 6–1** 左パネル。VCO 1〜3 と SUB / NOISE。各行右端は波形スコープ

## ■ オシレーター（VCO 1 / 2 / 3）

3基とも同じ構成です。ON で有効化し、波形ボタンで基本波形を選びます。

| コントロール | 範囲 | 説明 |
| --- | --- | --- |
| **波形** | 5種 | `SAW` ／ `TRI` ／ `PLS`（パルス）／ `S+P`（SAW+PULSEミックス）。**SAW 選択中にもう一度 SAW+ を押すと SSAW（スーパーソー）**に切り替わる隠しポジション付き。 |
| **PW** | `0 ～ 100` | パルスウィズ。PLS／S+P 系で有効。PWM（§7）の中心値になります。 |
| **TUNE** | `±100 cent` | 微調整。VCO2 を数セント下げると王道の太さが出ます（INIT は −5.25）。 |
| **SHAPE** | `0 ～ 100` | 波形の質感を連続可変（SSAW ではデチューン幅）。 |
| **LEVEL** | `0 ～ 100` | ミキサーへの送り量。 |
| **OCT** | 6段 | フィーテージ切替 `16'` → `8'` → `4'` → `2'` → `1'` → `Lo`。Lo は 16' からさらに2オクターブ下のドローン領域です。 |
| **SYNC** | `ON/OFF` | VCO1 行のみ。**VCO2 がマスター、VCO1 がスレーブ**のオシレーターシンク。VCO1 の TUNE／OCT を動かすと倍音が変化する、あの音です。 |

## SUB / NOISE

| コントロール | 範囲 | 説明 |
| --- | --- | --- |
| SUB ON ／ LEVEL | 0 〜 100 | VCO1 の1オクターブ下を鳴らす矩形波サブオシレーター。低域の土台に。 |
| NOISE（White/Pink）／ LEVEL | 0 〜 100 | ノイズジェネレーター。White は明るく、Pink は落ち着いた質感。 |
| PIT | 0 〜 100 | ノイズのサンプル＆ホールドクロック。100 でふつうのノイズ、下げるほどビットを落としたようなザラザラした粒になります。 |
| TRK | 0 〜 100 | S&H クロックのキーフォロー量。上げると音程感のあるノイズに。 |

# 7 モジュレーション／フィルター

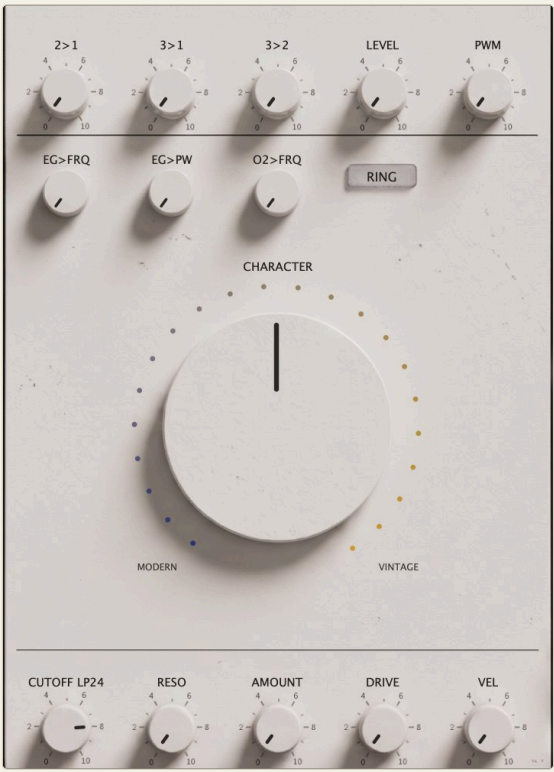



**FIG 7–1** 中央パネル。上段：FM・RING・PWM／ポリモッド。中央：CHARACTER。下段：フィルター

## ■ クロスモジュレーション

| コントロール | 説明 |
| --- | --- |
| 2>1 / 3>1 / 3>2 | オシレーター間 FM。少量で金属的な倍音、深くするとベル〜ノイジーな質感。 |
| RING + LEVEL | VCO1 × VCO2 のリングモジュレーター。ボタンで ON、LEVEL で量。 |
| PWM | パルスウィズを **LFO1** で揺らします。深さはこのノブ、速さと波形は LFO1 側で決まります。 |
| EG>FRQ / EG>PW / O2>FRQ | ポリモッド。FILTER EG → VCO1 ピッチ／FILTER EG → VCO1 PW／VCO2 → VCO1 ピッチ。ビンテージポリシンセ流の過激な変調です。 |

## CHARACTER

中央の大型ノブは SATORI の声質そのものを `MODERN` ⇔ `VINTAGE` で連続変化させます。フィルターの色付け、アナログドリフトの深さが連動して変わり、さらにマトリクスのソース（§14）としても使えます。迷ったらまずこれを回してください。

## フィルター

| コントロール | 範囲 | 説明 |
|---|---|---|
| CUTOFF | 20 Hz ～ 20 kHz | カットオフ周波数。**「CUTOFF LP24」のラベルをクリックするとタイプ選択メニュー**が開きます：`LP24` ／ `LP12` ／ `HP` ／ `BP` ／ `VOWEL` 。 |
| RESO | 0 ～ 100 | レゾナンス。VOWEL ではフォルマントの鋭さになります。 |
| AMOUNT | 0 ～ 100 | FILTER EG がカットオフを押し上げる量。最大で +10オクターブ——カットオフを閉じ切った状態からでも最高域まで開き切れます。 |
| DRIVE | 0 ～ 100 | フィルター段のサチュレーション。 |
| VEL | 0 ～ 100 | ベロシティ→カットオフ。強く弾くほど明るくなります。 |

### VOWEL フィルター




**FIG 7–2** タイプに VOWEL を選ぶとラベルが「CUTOFF VOWEL」に変わる

5番目のタイプ VOWEL は2連フォルマントによる母音フィルターです。CUTOFF ノブが母音セレクターになり、左から **ア** → **エ** → **イ** → **オ** → **ウ** へ連続モーフします。ポイントは、**モーフ位置が「変調後のカットオフ」で決まる**こと——AMOUNT を上げて FILTER EG をかければ発音のたびに母音が動いて「しゃべり」、LFO→CUTOFF

でワウ、MACRO→CUTOFF で手動トーキングになります。追加の配線は一切不要です。

# 8 エンベロープ／LFO

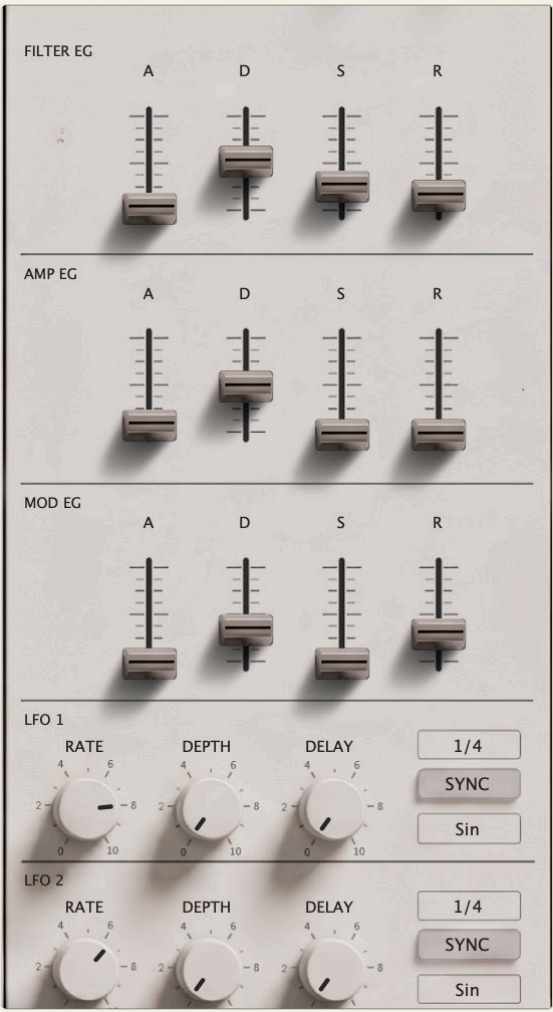



**FIG 8–1** 右パネル。FILTER / AMP / MOD の3系統 EG と LFO 1 / 2

## ■ エンベロープ（各 A / D / S / R）

- **FILTER EG** — フィルターの AMOUNT を通じてカットオフを動かします。

- **AMP EG** — 音量エンベロープ。**INIT はサスティン 0 の減衰型**です。
- **MOD EG** — 自由用途。マトリクスのソースとして好きな行き先へ。

A・D・R の実レンジは 0.5 ms 〜 10 s、S はレベル（0〜100）です。

### LFO 1 / 2

| コントロール | 範囲 | 説明 |
|---|---|---|
| **RATE** | `0.01 〜 50 Hz` | 速さ。BPM 同期時はノート値（下記）で指定。 |
| **DEPTH** | `0 〜 100` | 基本デプス。マトリクス経由でも変調できます（LFO1/2 DEPTH デスティネーション）。 |
| **DELAY** | `0 〜 5 s` | 発音からLFOが立ち上がるまでの時間。ビブラートの後がけに。 |
| **SYNC** | `ON/OFF` | キー同期。ONで発音のたびに位相がリセットされます（初期値 ON）。 |
| **ノート値** | `10種` | BPM 同期時の周期：`1/1 〜 1/32`（三連含む）。 |
| **波形** | `7種` | `Sin` ／ `Tri` ／ `SawUp` ／ `SawDn` ／ `Sq` ／ `S&H` ／ `Rand`。 |

> TIP
> LFO1 は PWM（§7）と MOD ホイール（LFO Dep 選択時）の供給源を兼ねます。ビブラート系は LFO2 に分けておくと取り回しが楽です。

# 9 ボイスとパフォーマンス




**FIG 9–1** ボイス行。発音モード／ユニゾン／グライド／VEL・AT／BPM／ステップアルペジエーター

| コントロール | 説明 |
| --- | --- |
| POLY ／ MONO ／ UNISON ／ P-UNI | 発音モード。`UNISON` は1音をVOICES 台（1〜16）重ねるモノ、`P-UNI` は和音の各音をユニゾン化するポリユニゾンです。 |
| VOICES ／ DETUNE ／ SPREAD | ユニゾンの台数・広がり（0〜100 cent）・ステレオ幅。 |
| GLIDE ／ TIME ／ ALL・LEG | ポルタメント。`ALL` は常時、`LEG` はレガート奏法のときだけ滑ります。TIME は 0〜2 s。 |
| VEL ／ AT | ベロシティ感度／アフタータッチの有効化。 |
| BPM ／ TAP | 内部テンポ（40〜300）。ディレイやアルペジエーターの同期基準。左の小さなラベルをクリックすると `HOST`（DAW のプロジェクトテンポに追従・アンバー表示）と `BPM`（ホストを無視して内部テンポで走る）を切り替えられます。テンポ固定のアルペジオを別テンポの曲に置く時などに。設定はプリセットに保存されます。 |

# 10 ステップアルペジエーター




**FIG 10-1** EDIT を押すと鍵盤エリアがステップグリッドに切り替わる

## ■ 基本コントロール（ボイス行右側）

| コントロール | 説明 |
|---|---|
| ON ／ EDIT | アルペジエーター有効化／ステップグリッドの表示切替。 |
| パターン | `Up` ／ `Down` ／ `U>D` ／ `D>U` ／ `Rand` ／ `Order`（弾いた順）／ `O>I`（外側から内側へ）。 |
| RATE | 14種：`1/1`・`1/2` と、`1/4`・`1/8`・`1/16`・`1/32` およびその三連（T）・付点（D）。 |
| OCT | オクターブレンジ 1〜4。 |
| LATCH | 鍵盤を離しても演奏を保持。 |

## ■ ステップグリッド

横32ステップ。**VEL** 行のバーをドラッグして各ステップのベロシティを描き、バーを一番下まで下げると休符になります。**CH** 行はそのステップで押鍵中の全音を同時に鳴らすコード指定、**TIE** 行は次のステップへ音を繋ぎます。

| コントロール | 説明 |
| --- | --- |
| CYCLE ／ RND ／ CLR | パターン長（1〜32）／ランダム生成／全消去。 |
| NOTE LEN ／ LEN RND | ノート長（ゲート）とそのランダム幅。 |
| VEL RNG ／ V BASE ／ V AMT | VEL RNG はグリッドのバーをどれだけ効かせるか（初期値100＝バー通り、0＝全ステップ V BASE の一定値）。V AMT は V MODE の起伏を上乗せする量。 |
| V MODE | 揺らぎ方：`Random`／`Crescendo`／`Decrescendo`。 |
| LATCH MODE | ラッチ中に新しい鍵を弾いたとき：`Reset`（弾き直し）／`Transpose`（移調）／`Add`（追加）。 |

# 11 レイヤー A–D




**FIG 11-1** LAYERS パネル。レイヤーごとの縦ストリップに ON／LEVEL フェーダー／PAN／WIDTH／HAAS と、FXインサート一覧が並ぶ

SATORI の画面に見えているのは、常に「選択中のレイヤー1台分」です。ヘッダーのタブで編集対象を切り替えると、3枚のパネルとエフェクトストリップの中身がまるごとそのレイヤーのものに入れ替わります。

### タブの3つの操作

- **クリック** — そのレイヤーを編集対象にします（OFFのレイヤーは起こしてから選択）。
- **選択中のタブを再クリック** — そのレイヤーの ON／OFF をトグル。LAYERS パネルを開かずにミュートできます。
- **右クリック** — `Copy Layer` ／ `Paste to Layer` メニュー。音色・エフェクト・ステップパターンまで丸ごと複製します（ペースト先の ON/OFF 状態だけは維持）。A で作った音を B に貼ってデチューンを変える、という作り方が数秒でできます。

### FXインサート一覧 — 入切と並べ替え

各ストリップの FX 欄には、そのレイヤーの7基のエフェクトが**実際に信号が通る順**で上から並びます。

- **クリック** — そのエフェクトの ON／OFF。どの層に何が掛かっているかが4本並びで一覧できます。
- **S（ソロ）** — ON の隣。押した層だけを聴きます（複数同時ソロ可）。切替は15msのランプ付きでクリックノイズは出ません。ソロ状態はセッション操作用で、プリセットや保存データには残りません。
- **上下にドラッグ** — チェーンの並べ替え。リバーブを歪みの前に置いて余韻ごと潰す、ヴィニールを最後段に置いてミックス全体をテープに通す——順番そのものが音作りになります。並び順はレイヤーごとに独立で、プリセットに保存されます。
- **ダブルクリック** — そのレイヤーを選択して、当該エフェクトの編集ページへ直行します。

### WIDTH — モノトラックの作り方

LAYERS パネルの WIDTH は、そのレイヤーの**エフェクトを通り終えた後の**ステレオ幅です。0 に絞ると、コーラスやリバーブのステレオ揺れごとモノラルに畳まれ、その上で PAN が効きます——つまり「ハードシンセをモノで1トラックに録って、卓のパンで置く」挙動そのものです。リードだけ WIDTH 0 のモノ、パッドはステレオのまま、という実際のレコーディング的なミックスが SATORI 内で完結し、設定はプリセットに保存されます。ステレオコーラスを畳むと軽いフランジ感が出ますが、それも実機のモノ録りで起きる現象です。

### HAAS — 左右をずらして広げる

LAYERS パネルの HAAS は、そのレイヤーの左か右の音を、最大 45 ms 遅らせます。同じ音が左右でわずかにずれて届くと、耳は音が左右に広がったように聞きます（ハース効果）。つまみは真ん中が 0 で、左に回すと L、右に回すと R が遅れ、表示は「L 12ms」「R 4.5ms」のようになります。WIDTH の後、PAN の前にかかるので、WIDTH 0 のモノのレイヤーにかけると、1 本のモノの音を左右に広げられます。設定はプリセットに保存されます。

モノラルにまとめて鳴らすと、遅れた音と元の音が重なって、音色が細くなったりこもったりすることがあります。スマホのスピーカーなどで聴かれる曲では、小さめの値から試してください。

> NOTE
> マクロ、KEY／BEND、BPM、マスターボリューム、マスターFXはレイヤー共通のグローバル設定です。それ以外——オシレーターからリバーブまで——はすべてレイヤーごとに独立しています。

## 12 エフェクト

各レイヤーは7基のエフェクトを直列で通ります。標準の並びは **EQ → OD → DIST → CHORUS → VINYL → DELAY → REVERB** ——そしてこの並びは**タブを左右にドラッグすると入れ替えられます**（タブの並び＝実際の信号順。クリックは従来どおりページ選択）。LAYERS パネルの FX 欄からも並べ替えできます（§11）。各ページ左端の ON で有効化します。周波数系のノブは実単位（Hz／kHz）、時間系は ms／秒、それ以外は 0〜100 で表示されます。

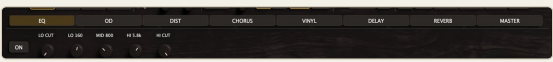



**FIG 12-1** EQ — LO/HI CUT と3バンド。バンド中心周波数はゲインノブの右クリックで選択（LO: 80〜320 Hz／MID: 400 Hz〜3.2 kHz／HI: 3.5〜12 kHz）

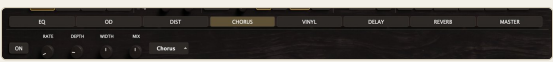



**FIG 12-2** CHORUS — MODE で **Chorus／Vibrato／Phaser** の3役を切替。RATE は実 Hz 表示、WIDTH でステレオ幅




**FIG 12-3** DELAY — Analog/Digital/Tape/Diffuse の4モード。SYNC でノート値（1/1〜1/32）、OFF で 1〜2000 ms。FB は 110% まで（発振ぎわの飽和込み）。DUCK は入力がある間ウェットを沈める




**FIG 12-4** REVERB — Hall/Room/Plate/Chamber/Spring/**Shimmer** の6モード。DECAY 0.1〜35 s。Shimmer 選択時のみ SHIM（送り量）と PITCH（+2/+1/−1 Oct）が現れる

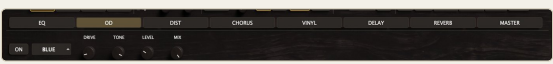



**FIG 12-5** OD — MODE で **BLUE**（中域だけが歪む、クリーミーでノスタルジックな歪み）と **RED**（英国製コンソールのマイクプリを叩いたような歪み。高域を飽和させキラッと歪む）を切替

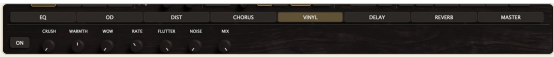



**FIG 12-6** VINYL — WOW でピッチのうねり（RATE で速さ）、FLUTTER でテープ的な細かい揺れ、CRUSH／WARMTH／NOISE で経年劣化。思い切り回せば映画のワンシーンのようなよれ方になる

| エフェクト | 主要パラメータ | ひとこと |
| --- | --- | --- |
| **EQ** | LO CUT／3バンドゲイン（±15 dB）／HI CUT | 整音用。周波数はプリセットポイント制で迷いません。 |
| **OD** | MODE（BLUE／RED）／DRIVE／TONE／LEVEL／MIX | **BLUE** は中域だけが歪む、クリーミーでノスタルジックな歪み。**RED** は英国製コンソールのマイクプリを叩いたような歪み。高域を飽和させ、キラッと歪みます。 |
| **DIST** | DRIVE／FILTER（200 Hz〜20 kHz）／LEVEL／MIX | RAT系。FILTER で歪みの明るさを決めます。 |
| **CHORUS** | MODE／RATE／DEPTH／WIDTH／MIX | Vibrato はピッチ揺れ専用の深いスイング、Phaser は4段オールパス。 |
| **VINYL** | CRUSH／WARMTH／WOW／RATE／FLUTTER／NOISE／MIX | レコードのローファイ感。CRUSH で経年劣化を一括、WARMTH で高域の丸み。WOW は偏芯したレコードのような大きなピッチのうねり（RATE で 0.2〜4 Hz）、FLUTTER はテープ的な細かいランダムな揺れと音量の揺らぎ、NOISE はサーフェスヒスの量。 |
| **DELAY** | MODE／TIME／FB／HI・LO CUT／WIDTH／DUCK | `P.PONG`（ピンポン）スイッチ、MOD で揺らぎ。 |
| **REVERB** | MODE／PREDELAY／DECAY／SIZE／HI・LO CUT／DIFF／CHAR／SAT／WIDTH／DUCK | SORA エンジン搭載。Shimmer はテールがオクターブ移動しながら再生成される特別モードです。 |

## 13 マスターエフェクト




**FIG 13-1** MASTER — 背景が暗転し、同じ位置・同じ配置で全レイヤー合算後のエフェクトを操作

ストリップ右端の MASTER（アンバー文字）を押すと、4レイヤーの合算に掛かるもう1組の7エフェクトが開きます。配置はレイヤー側と寸分違わず同じ——見た目の位置がそのまま操作の対応です。全レイヤー共通のリバーブで空間を統一したり、最後段の EQ で全体を整えたりといった「バスの仕事」はこちらで。

- 初期値はすべて OFF。既存のプリセットの音は一切変わりません。
- マスターの OD／DIST は内部で一定のレイテンシ補正（24サンプル）を持ち、ON/OFF で音の位置がずれることはありません。
- 閉じるときは右下の MASTER をもう一度、または Esc。

## 14 モジュレーションマトリクス

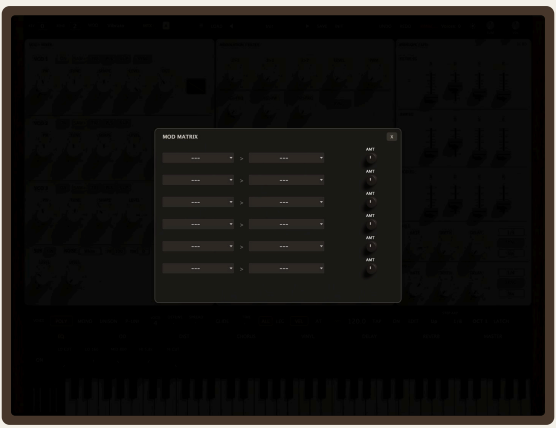



**FIG 14-1** MOD MATRIX — 6スロット。左からソース、デスティネーション、AMT（±100%）

ヘッダーの **MTX** で開きます。1スロット＝「どの信号で・どこを・どれだけ」の1行です。AMT は双方向（−100〜+100%）。

| ソース（15） | デスティネーション（16） |
|---|---|
| LFO 1／LFO 2／FILTER EG／MOD EG／VELOCITY／AFTERTOUCH／MOD WHEEL／KEY POS（鍵盤位置）／RANDOM（発音ごとの乱数）／MACRO 1–4／EXPRESSION（CC11）／CHARACTER | PITCH（全体）／VCO1–3 PITCH／VCO1–3 PW／CUTOFF／RESO／AMP／PAN／FM 2>1・3>1・3>2／LFO1 DEPTH／LFO2 DEPTH |

### ■ 定番の3行

- `MOD EG → PITCH ＋数%` — アタックの「ピュン」というピッチドロップ。
- `RANDOM → CUTOFF 10%前後` — 発音ごとの音色の揺らぎ。ビンテージの空気感。

- `MACRO 1 → CUTOFF` — DAW のオートメーション1本でフィルターを演奏（§15）。

## 15 マクロ 1–4

MACRO 1〜4 は**DAW から直接オートメーションできるグローバルつまみ**です（画面上にノブはありません）。DAW のプラグインパラメーター一覧で `Macro 1` 〜 `Macro 4` を探してアサインしてください。マトリクスのソースとして全レイヤーに同時に届くので、「Macro 1 で全レイヤーのカットオフとリバーブ量が一緒に開く」といったモーフィング操作を1本のフェーダーに集約できます。

# 16 プリセット

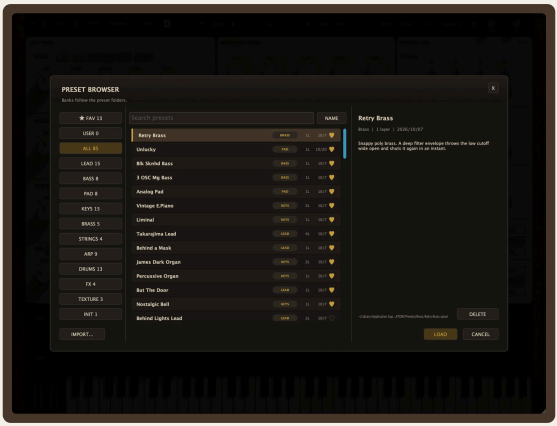



**FIG 16-1** プリセットブラウザ。左がバンク、中央がリスト、右が詳細

## ■ ブラウザ

- **バンク** — 左のタブ。★FAV／USER／ALL／LEAD／BASS／PAD／KEYS／BRASS／STRINGS／ARP／DRUMS／FX／TEXTURE／INIT。
- **お気に入り（♥）** — 行の右端の ♥ で登録。FAV タブと ALL の先頭に並び、ヘッダーの ◀ ▶ もこの順で進みます。プラグインを挿した直後は FAV の 1 本目が鳴ります。
- **ドラッグで並べ替え** — FAV の行、各バンクの行、バンクのタブを上下にドラッグして順番を変えられます（ALL と INIT、検索中、NEW ソート中は除く）。
- **検索** — 上部の検索欄で絞り込み。Enter で読み込み、Esc で閉じます。
- **DELETE** — 詳細ペインの DELETE を**2回押す**と削除（1回目で `DELETE?` に変化、2.5秒で解除）。ファイルはゴミ箱に移動するので復元できます。

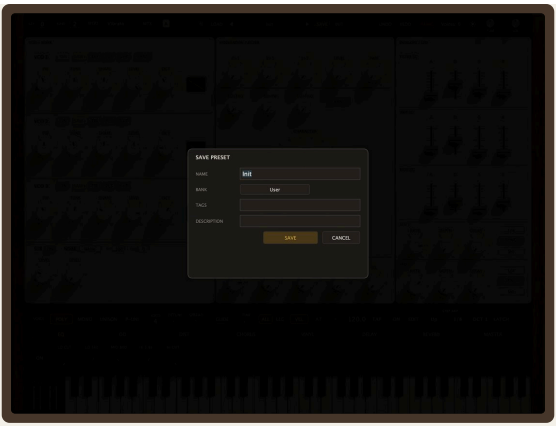



**FIG 16–2** 保存パネル。名前とバンクを選んで SAVE

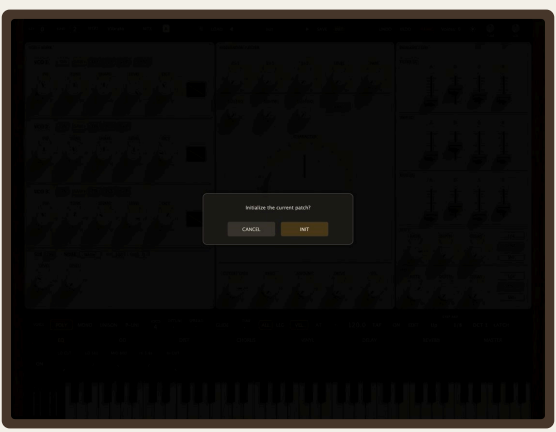



**FIG 16–3** INIT の確認カード。Enter で実行、Esc で取り消し

> NOTE
>
> プリセットの実体は、Mac では `~/Library/Application Support/SATORI/Presets/`、Windows では `%APPDATA%\SATORI\Presets\` 以下の .satori ファイルです（フォルダごとバックアップできます）。インストーラーが入れる工場プリセットの原本は、Mac では `/Library/Application Support/SATORI/Factory Presets/`、Windows では `C:\ProgramData\SATORI\Factory Presets\` にもあり、ユーザー側に同名のファイルが無いときはそこから読み込まれます。

## 17 音作りレシピ

### ① 王道シンセブラス・リード

80s の、あの「ブオーン」。単旋律のフックに。

1. INIT から VCO2 を ON、両方 SAW、VCO2 の TUNE を –7 前後に。
2. FILTER: CUTOFF 40 / RESO 15 / AMOUNT 55、FILTER EG は A 20 / D 60 / S 40。
3. AMP EG の S を 80 に上げ、R 30。
4. OD を ON（DRIVE 20）で艶を、CHORUS 薄がけで幅を。

### ② シマーパッド

天に昇るオクターブ上のテール。

1. SAW 2基をデチューン、AMP EG A 60 / S 100 / R 70。
2. REVERB ON → MODE を Shimmer、DECAY 8s、MIX 45。
3. SHIM 60、PITCH +1 Oct。きらめきが強すぎたら HI CUT を 8k 前後へ。
4. もう1レイヤーに同じ音を貼って（タブ右クリック→Copy/Paste）片方を +12 半音、LEVEL 控えめに。

### ③ しゃべるベース（VOWEL）

トーキングモジュレーターのようなワブル。

1. VCO1 SAW を 16'、SUB ON。フィルタータイプを VOWEL に。
2. CUTOFF 30（ア〜エの間）、RESO 60。
3. MTX で `LFO1 → CUTOFF +40%`、LFO1 を BPM 同期 1/8 の Tri に。
4. OD 薄がけ。LFO を MACRO 1 → LFO1 DEPTH で操れば手元ワブラーに。

### ④ ローファイ・キーズ

擦り切れたレコードの上のエレピ風。

1. TRI 主体で AMP EG A 5 / D 800 / S 30 / R 400。CUTOFF 35。
2. VINYL ON：CRUSH 40 / NOISE 8 / FLUTTER 60。
3. DELAY を Tape・1/4T・FB 35・MIX 15、REVERB Room を MIX 25。

### ⑤ スーパーソー・スタック

トランス〜モダンポップの壁。

1. VCO1 の SAW+ をもう一度押して SSAW に。SHAPE でデチューン幅を 60 前後。
2. P-UNI、VOICES 4、DETUNE 25、SPREAD 80。
3. EQ で LO CUT を 120 Hz まで入れて低域を整理、REVERB Plate を薄く。
4. 和音で白玉を弾くと Voices 表示が跳ね上がります。VU が振り切れたら LAYERS でレベルを下げて。

## 18 登録とデモ版

SATORI はデモ版と製品版が**同じソフトウェア**です。ダウンロードしたままの状態がデモ版で、シリアルナンバーを登録すると製品版になります。

### ■ 7日間のトライアル

初めて画面を開いた時から **7日間** は、プリセットの保存も含めて製品版とまったく同じように使えます。制限はありません。期限が近づくと（残り3日以下）、ENVELOPE / LFO パネル右上の表示が `DEMO · 3 DAYS LEFT` のように残り日数を示します。

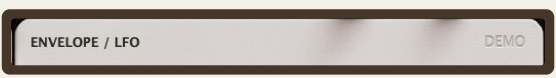



FIG 18–1 未登録のあいだ、ENVELOPE / LFO パネル右上に DEMO と表示されます

7日が過ぎると音が止まり、画面にメッセージが表示されます。この画面はシリアルを登録するまで閉じられませんが、DAW のプロジェクトはそのまま保存・復元できます（登録すると音も戻ります）。

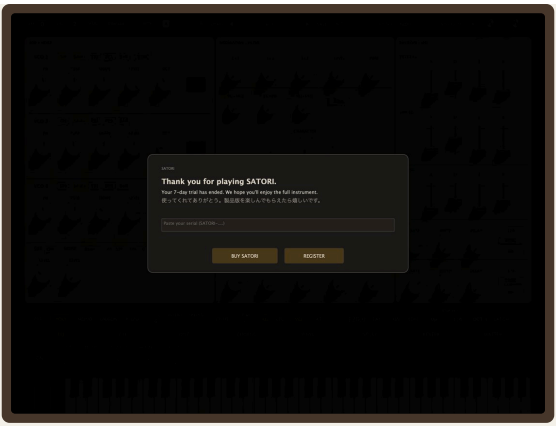



**FIG 18–2** トライアル終了後の画面。ここにシリアルを貼り付けても登録できます。シリアルをまだお持ちでなければ、BUY SATORI から購入ページを開けます

## ■ 登録する

1. 購入時に届いたシリアル（`SATORI-` で始まる文字列）を末尾まで全てコピーします。
2. ENVELOPE / LFO パネル右上の **DEMO** をクリックして登録パネルを開きます（トライアル終了後はメッセージ画面の入力欄を使います）。
3. 入力欄に貼り付けて **REGISTER**（または Enter）。

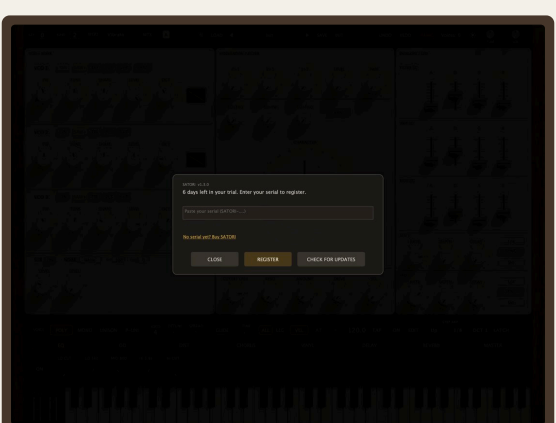



**FIG 18–3** 登録パネル。シリアルを貼り付けて REGISTER。シリアルがまだなら、その下のリンクから購入ページを開けます

登録が済むと、その場で製品版になり、DEMO の位置にあなたのシリアルナンバーが刻印されます。再起動は不要です。

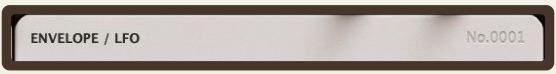



**FIG 18–4** 登録後の刻印。番号は 1 本ずつ異なります

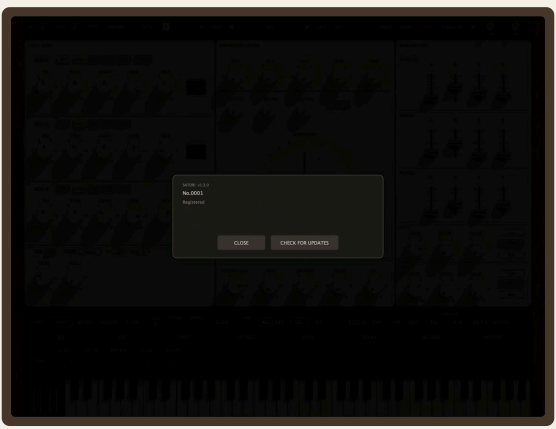



**FIG 18–5** 刻印をクリックすると登録情報を確認できます

**更新の確認**: 同じカードの CHECK FOR UPDATES を押すと、その時だけ当社サイトに最新バージョンを問い合わせます。新しい版があれば案内が表示され、ボタンが OPEN WEBSITE に変わります。押すとブラウザでダウンロードページが開きます（プラグイン内で自動更新はしません）。SATORI が自分から通信することはなく、この問い合わせにもシリアルや個人情報は含まれません。

NOTE

登録情報は、Mac では `~/Library/Application Support/SATORI/license.txt`、Windows では `%APPDATA%\SATORI\license.txt` に保存されます。別のパソコンで使うときは、同じシリアルを登録してください（Mac でも Windows でも同じシリアルが使えます。同じ OS 同士なら、このファイルのコピーでも構いません）。インターネット接続や認証サーバーは不要で、期限もありません。

**登録できないとき**

シリアルは 1 文字でも欠けると無効です。メール本文から末尾まで（改行をまたいでいても）すべて選択してコピーしてください。大文字・小文字とハイフンの有無は問いません。

## 19 仕様

| 項目 | 内容 |
| --- | --- |
| **形式** | Mac：AU / VST3 / スタンドアロン（macOS 12 以降、Apple Silicon / Intel）<br>Windows：VST3 / スタンドアロン（Windows 10 / 11、64 ビット） |
| **シンセシス** | 4レイヤー ×（3VCO ＋ SUB ＋ NOISE、FM／RING／SYNC／ポリモッド） |
| **ポリフォニー** | レイヤーごとに最大 64 ボイス |
| **フィルター** | LP24 / LP12 / HP / BP / VOWEL（2連フォルマント）＋ DRIVE |
| **モジュレーション** | EG×3（ADSR）、LFO×2（7波形・BPM同期・キー同期）、6スロットマトリクス、MACRO×4 |
| **エフェクト** | レイヤーごとに EQ / OD(BLUE・RED の2モード) / DIST / CHORUS(3モード) / VINYL(WOW・FLUTTER) / DELAY / REVERB(6モード) ＋ 同構成のマスターFX |
| **アルペジエーター** | 7パターン・14レート・32ステップグリッド（ベロシティ／タイ／コード）・3ラッチモード |
| **レイテンシ** | 24 サンプル（44.1／48 kHz）、16 サンプル（88.2 kHz 以上）。OD/DIST の位相補正分で、設定によらず一定 |
| **MIDI** | ベロシティ、アフタータッチ、ピッチベンド（±1〜24半音）、モジュレーション（4モード）、エクスプレッション CC11、サステインペダル |
| **登録** | シリアルナンバーによるオフライン認証（サーバー不要・期限なし）。未登録時は初めて画面を開いた時から 7 日間のフル機能トライアル、以降は登録まで音が出ない |

## 20 トラブルシューティング

### ■ 音が出ず、「Thank you for playing SATORI.」の画面が出る

7日間のトライアルが終了した状態です。18 登録とデモ版 の手順でシリアルを登録すると、その場で音が戻ります。

### ■ 音が出ない

まず画面下の鍵盤をクリックしてみてください。それで鳴るなら MIDI の経路、鳴らないなら音の出口かシンセ側の設定です。

**スタンドアロンの場合**

- ウィンドウ左上の Options → Audio/MIDI Settings… を開き、**Output** に使いたい出力（内蔵スピーカーやオーディオインターフェイス）が選ばれているか、パソコン本体の音量がゼロになっていないかを確認します。Windows では **Audio device type** を **Windows Audio** にすると、ほとんどの環境で鳴ります。オーディオインターフェイスに ASIO のドライバーがあれば、**ASIO** を選ぶと遅延を小さくできます。
- 同じ画面の **Active MIDI inputs** で、MIDI キーボードにチェックが入っているか確認します。通常は接続すると自動で有効になります。

**DAW の場合**

- SATORI を挿したトラックが選択され、録音待機（またはモニター）になっているか。DAW の他のトラックが鳴るなら出力は生きています。
- トラックの MIDI 入力が接続したキーボード（または All）になっているか。

**SATORI 側の設定**

- 音が出ず「Thank you for playing SATORI.」の画面が出ていれば、トライアル終了です（上記）。
- ヘッダーの `VOL` と LAYERS パネルの LEVEL が下がりきっていないか。
- 選択中のレイヤーが OFF になっていないか（タブの点灯を確認）。
- VCO の `ON` が全て消えていないか。
- AMP EG のサスティンが 0 で、ディケイが短い設定になっていないか（INIT 直後の状態です）。
- それでも鳴らないときは `PANIC` → 再演奏を。

### 連続して弾くとバリバリと歪む

ヘッダーの VU が振り切れていれば出力のクリップです。リリースの長い音色で弾き続けると発音が積み重なって合算レベルが上がります。**LAYERS パネルで各レイヤーの LEVEL を下げる**か、VOL を下げてください。単発ではきれいなのに連打で歪む場合は、ほぼこれが原因です。

### プリセットを消してしまった

DELETE はゴミ箱移動です。`.satori` ファイルを、Mac ではゴミ箱から `~/Library/Application Support/SATORI/Presets/（バンク名）/` に、Windows ではごみ箱から `%APPDATA%\SATORI\Presets\（バンク名）\` に戻してください。工場プリセットは、ユーザー側の複製を消しても原本（Mac は `/Library/Application Support/SATORI/Factory Presets/`、Windows は `C:\ProgramData\SATORI\Factory Presets\`）から再び表示されます。

### DAW にプラグインが出てこない

- インストーラーは全ユーザー共通の場所に入れます。Mac は AU が `/Library/Audio/Plug-Ins/Components/SATORI.component`、VST3 が `/Library/Audio/Plug-Ins/VST3/SATORI.vst3`、Windows は VST3 が `C:\Program Files\Common Files\VST3\SATORI.vst3` にあるか確認してください。Windows では、DAW の VST3 の検索場所にこのフォルダが含まれているかも確かめてください。
- DAW を再起動するとスキャンされます。Logic Pro などで出てこない場合はプラグインマネージャーから再スキャンしてください。

### Windows で「Windows によって PC が保護されました」と出る

SATORI のインストーラーには FOLKS, K.K. の電子署名が付いています。新しく公開されたソフトには、Microsoft の SmartScreen がしばらくこの表示を出すことがあります。詳細情報 を押して発行元が **FOLKS, K.K.** になっていることを確かめてから、実行 を押してください。続いて出る「このアプリがデバイスに変更を加えることを許可しますか？」の画面にも、「確認済みの発行元: FOLKS, K.K.」と表示されます。

### それでも解決しないとき

OS、DAW、SATORI のバージョンと、起きたことを添えて、support@folks-instruments.com までお問い合わせください。SATORI のバージョンは、ENVELOPE / LFO パネル右上の DEMO（登録後は刻印）をクリックして出るカードに表示されます。

SATORI オーナーズマニュアル — v1.3.0（2026年10月）
© FOLKS Instruments（株式会社FOLKS）本書の画面写真はすべて実機のレンダリングです。仕様は予告なく変更されることがあります。

VST は Steinberg Media Technologies GmbH の登録商標です。ASIO は Steinberg Media Technologies GmbH のヨーロッパおよびその他の国における登録商標です。Audio Units は Apple Inc. の商標です。Windows は Microsoft Corporation の商標です。RAT は Pro Co Sound の商標です。そのほかの製品名・DAW 名も各社の商標で、対応や音の傾向を説明するためにだけ挙げています（提携関係はありません）。
オープンソース部品の著作権表示と使用許諾は、THIRD_PARTY_NOTICES.txt（Mac はインストーラーのフォルダと `/Library/Application Support/SATORI/`、Windows は `C:\Program Files\FOLKS Instruments\SATORI\`）に載せています。