

SATORI

オーナーズマニュアル

SOFTWARE SYNTHESIZER · FOLKS Instruments ·
v0.9 開発版 · 2026.09

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

- macOS 12 以降（Apple Silicon / Intel ユニバーサルバイナリ）
- プラグイン形式：AU / VST3、およびスタンドアロン

NOTE

スタンドアロン版は起動のたびに INIT 状態から立ち上がります。前回の作業を続けるときは、終了前にプリセットとして保存してください (§16)。

2 クイックスタート

1. **起動する** — SATORI.app（またはDAW上のプラグイン）を開きます。INIT 音色（ノコギリ波1基）が読み込まれています。
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。
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 **CUTOFF**、下段エフェクトの **REVERB** あたりから。すべての操作は **UNDO** で戻せます。
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。

TIP

INIT 音色のアンプEGはサスティン 0 の減衰型です。「鳴りっぱなしにならない」のは仕様なので、オルガンのように伸ばしたいときは AMP EG の S フェーダーを上げてください。

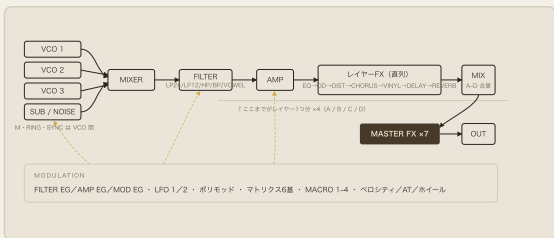
3 画面全景



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**）を通して出力されます。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

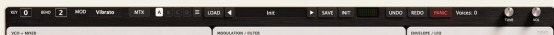


FIG 5-1 ヘッダー。左から KEY / BEND / MOD / MTX / レイヤータブ / プリセット / VU / UNDO・REDO・PANIC / Voices / TUNE・VOL

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。
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）／ LF0 Dep （LF01 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。DAW のオートメーションによる変化は対象外です。
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。

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 (SAW+PULSEミックス)。 SAW 選 中にもう一度 SAW+ を押すと SSA (スーパーソー) に切り替わる隠し 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 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 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' → L Lo は 16' からさらに2オクターブ下 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 ク。VCO1 の TUNE / OCT を動か 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／ポリモード。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せん。
DRIVE	0 ~ 100	フィルター段のサチュレーション。
VEL	0 ~ 100	ペロシティ→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

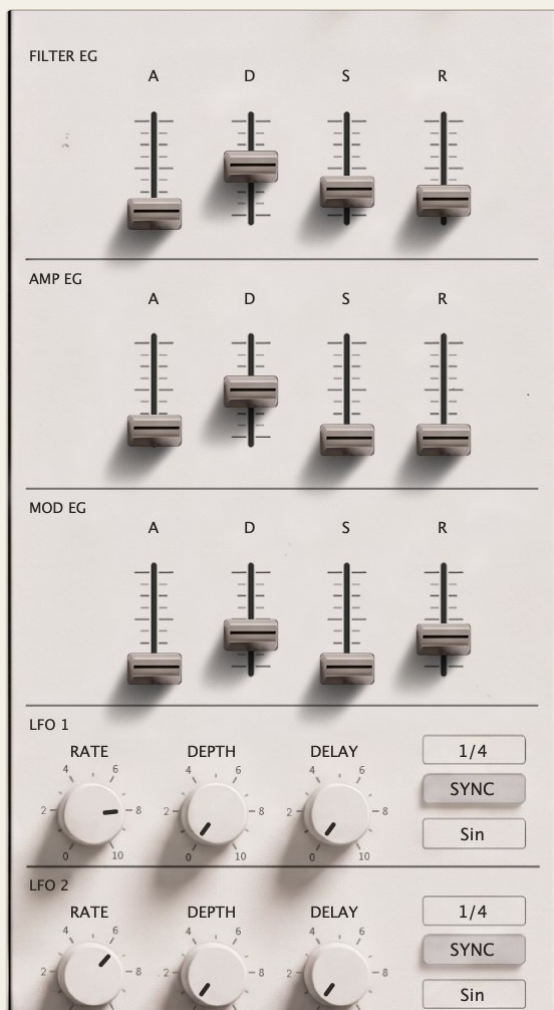


FIG 8-1 右パネル。FILTER / AMP / MOD の3系統 EG と LFO 1 / 2

■ 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 法の時だけ滑りま 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) / 0>I (外側から内側へ)。
RATE	14種： $1/1 \cdot 1/2 \cdot 1/4 \cdot 1/8 \cdot 1/16 \cdot 1/32$ と各三連 (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、バー上端の外をクリックす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 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。

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。

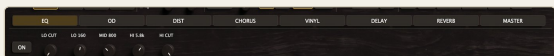


FIG 12-1 EQ — LO/HI CUT と3バンド。バンド中心周波数はゲインノブの右クリックで選択（LO: 80~320 Hz/MID: 400 Hz~3.2 kHz/HI: 3.5~12 kHz）

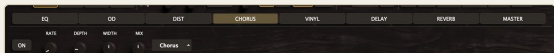


FIG 12-2 CHORUS — MODE で **Chorus/Vibrato/Phaser** の3役を切替。RATE は実 Hz 表示、WIDTH でステレオ幅

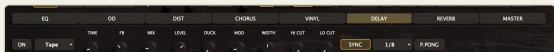


FIG 12-3 DELAY — Analog/Digital/Tape/Diffuse の4モード。SYNC でノート値（1/1~1/32）、OFF で 1~2000 ms。FB は 110% まで（発振ぎわの飽和込み）。DUCK は入力がある間ウェットを沈める



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

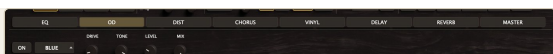


FIG 12-5 OD — MODE で **BLUE** （中域だけが歪む、クリーミーでノスタルジックな歪み）と **RED** （英国製コンソールのマイクプリを叩いたような歪み。高域を飽和させキラッと歪む）を切替

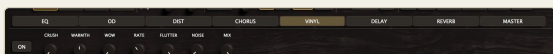


FIG 12-6 VINYL — WOW でピッチのうねり（RATE で速さ）、FLUTTER でテープ的な細かい揺れ、CRUSH/WARMTH/NOISE で経年劣化。思い切り回せば映画のワンシーンのようなよれ方になる

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	PING-PONG 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ス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 で音の位置がズレ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

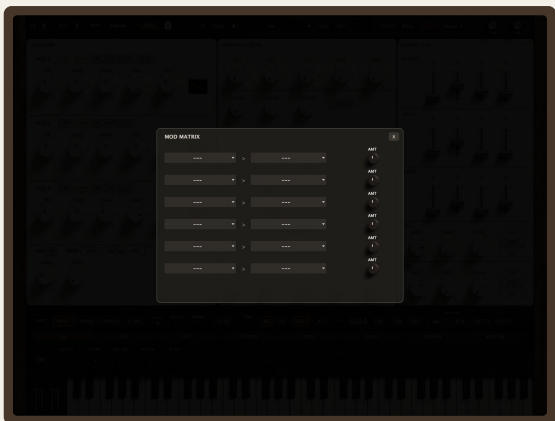


FIG 14-1 MOD MATRIX — 6スロット。左からソース、デスティネーション、AMT (±100%)

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 (16)	デスティネーション (17)
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

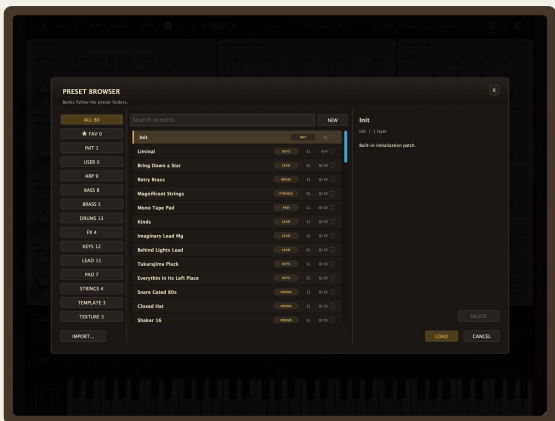


FIG 16-1 プリセットブラウザー。左がバンク、中央がリスト、右が詳細

■ ブラウザ

- **バンク** — Lead/Keys/Pad/Bass/Pluck/Bell/Brass/Strings/Chord/Arp/FX/Texture/Drums/Template/User。
- **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。

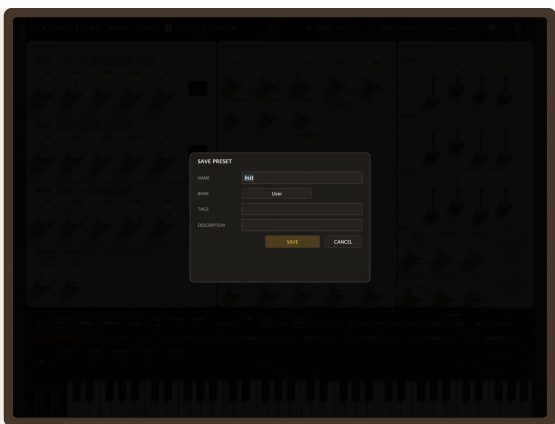


FIG 16-2 保存パネル。名前とバンクを選んで SAVE

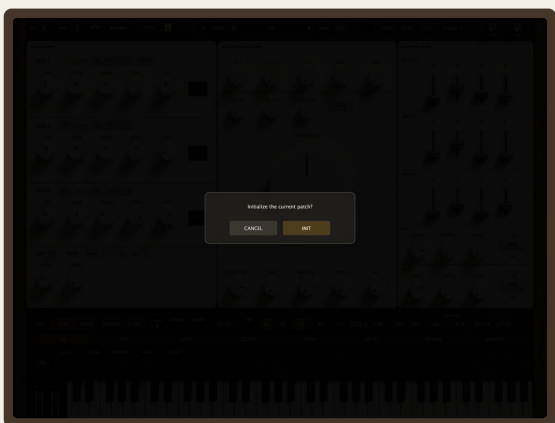


FIG 16-3 INIT の確認カード。Enter で実行、Esc で取り消し

NOTE

プリセットの実体は

~/Library/Application Support/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。

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 シャべるベース (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 LF01 → 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

最初に画面を開いた日から **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）。

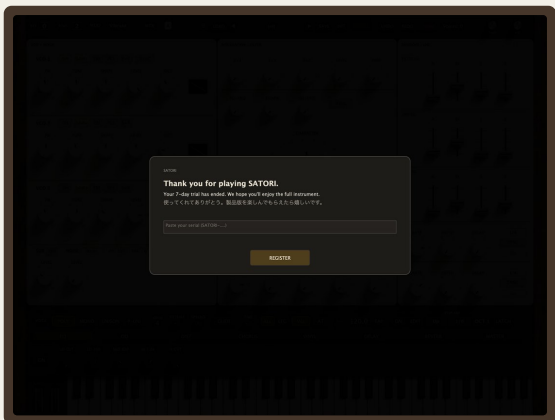


FIG 18-2 トライアル終了後の画面。ここにシリアルを貼り付けても登録できます

■ 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）。

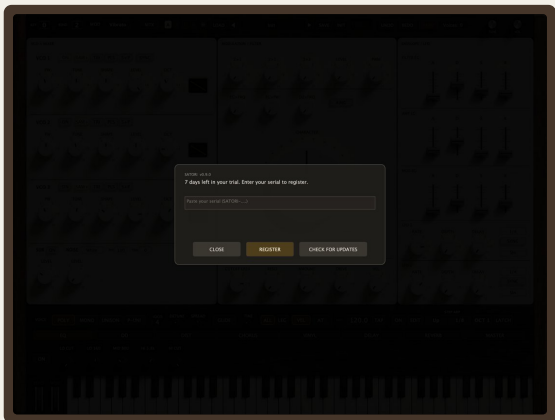


FIG 18-3 登録パネル。シリアルを貼り付けて REGISTER

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

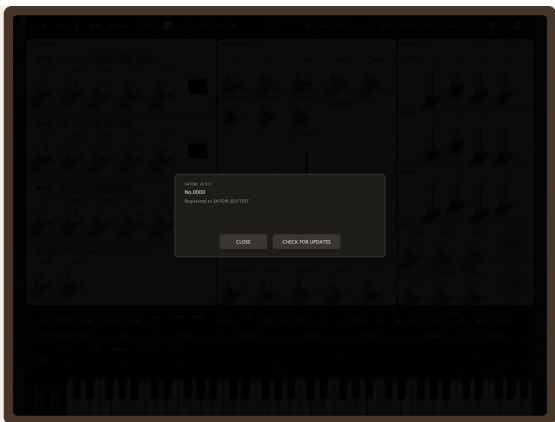


FIG 18-5 刻印をクリックすると登録情報を確認できます

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ではなく、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

~/Library/Application Support/SATORI/license.txt に保存されます。別の Mac で使うときは同じシリアルを登録するか、このファイルをコピーしてください。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	AU / VST3 / スタンドアロン (macOS 12以降、Apple Silicon / Intel)
シンセシス	4レイヤー × (3VCO + SUB + NOISE、FM/RING/SYNC/ポリモード)
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)。未登録時は初回起動から 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

- 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 の初期状態です）。
- 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。macOS のゴミ箱から

.satori ファイルを

~/Library/Application Support/SATORI/Presets/（バンク4）に戻してください。

■ DAW にプラグインが出てこない

- AU: Logic などでは再スキャンが必要な場合があります（プラグインマネージャーから）。
- VST3: `~/Library/Audio/Plug-Ins/VST3` に SATORI.vst3 があるか確認してください。

SATORI オーナーズマニュアル — v0.9 開発版（2026年8月）

© FOLKS Instruments（株式会社FOLKS）本書の画面写真はすべて実機（開発ビルド）のレンダリングです。仕様は開発中につき予告なく変更されることがあります。