



# **DJS-TSP Project Creator**

## **Version 1.1.0**

User's Manual JA

# 目次

1. はじめに .....	5
1.1. ファイルを USB デバイスにインポートする・エクスポートする .....	5
2. 準備する .....	6
2.1. 使用できるメディア .....	6
2.2. インストール手順 .....	6
2.3. ネットワークの環境設定 .....	7
3. 各部の名称とはたらき .....	9
3.1. 全体構成 .....	9
3.2. シーンアサイン部 .....	10
プロジェクトを新規作成する .....	11
プロジェクトを開く .....	11
プロジェクトを上書き保存する .....	12
プロジェクトに名前を付けて保存する .....	12
パッケージ形式のプロジェクトをインポートする .....	12
パッケージ形式のプロジェクトをエクスポートする .....	13
シーンをアサインする .....	14
シーンをクリアする .....	14
シーンを移動する .....	14
シーンをコピーする .....	15
シーン名を変更する .....	15
3.3. サンプルアサイン部 .....	16
シーンを開く .....	17
シーンに名前を付けて保存する .....	17
パッケージ形式のシーンをインポートする .....	18

パッケージ形式のシーンをエクスポートする .....	19
トラックにサンプルをアサインする .....	19
サンプルをクリアする .....	19
サンプルを移動する .....	20
サンプルをコピーする .....	20
サンプルを試聴する .....	20
サンプルが保存されているフォルダーを開く .....	21
3.4. ステータスバー .....	22
4. 設定を変更する .....	23
4.1. Project Creator フォルダーを設定する .....	23
5. ファイル共有 .....	25
5.1. ネットワーク経由のファイル共有 .....	25
準備する機材 .....	25
接続図 25	
5.2. 接続手順 .....	26
接続手順 (DJS-TSP Project Creator) .....	26
サンプルフォルダーを設定する (DJS-TSP Project Creator) .....	27
接続手順 (DJS-1000) .....	28
サンプルフォルダーを共有する (DJS-1000) .....	28
6. その他 .....	29
6.1. 免責事項について .....	29
6.2. 商標および登録商標について .....	29
6.3. 著作権について .....	29
6.4. ソフトウェア使用許諾契約書 .....	30
6.5. サポートページのご利用について .....	31



---

---

## 1. はじめに

DJS-TSP Project Creator は、DJS-1000 および TORAIZ SP-16 で使うプロジェクトやシーンをコンピューター上で作成するためのソフトウェアです。また、DJS-TSP Project Creator で作成したプロジェクトやシーンを USB メモリーにエクスポートしたり、USB メモリー内のプロジェクトやシーンをコンピューターにインポートする事も出来ます。

---

---

### 1.1. ファイルを USB デバイスにインポートする・エクスポートする

DJS-TSP Project Creator で作成したプロジェクトやシーンを USB デバイスにエクスポートできます。USB デバイスには、サンプルを含むパッケージ形式（.tpkg および.scn）でプロジェクトやシーンをエクスポートします。USB デバイスにエクスポートしたプロジェクトやシーンは、DJS-1000 及び TORAIZ SP-16 で読み込むことができます。

また、パッケージ形式のプロジェクトやシーンをコンピューターにインポートすることもできます。これにより、DJS-1000 や TORAIZ SP-16 で作成したプロジェクトやシーンを DJS-TSP Project Creator で編集することができます。

---

---

## 2. 準備する

---

---

### 2.1. 使用できるメディア

DJS-1000 及び TORAIZ SP-16 が対応しているメディア、ファイルシステム、サンプルをお使いください。

- 対応メディア : USB デバイス (USB マスストレージクラス)
- 対応ファイルシステム : FAT、FAT32、HFS+
- 対応サンプル : サンプリング周波数 44.1kHz、ビット処理 16bit / 24bit の wav もしくは aiff ファイル

---

---

### 2.2. インストール手順

DJS-TSP Project Creator をインストール、アンインストールするには、コンピューターの管理者権限が必要です。コンピューターの管理者に設定されているユーザーでログインしてからインストールしてください。

1. お使いのコンピューターの Web ブラウザを起動し、Pioneer DJ サポートページにアクセスします。  
[pioneerdj.com/support/](http://pioneerdj.com/support/)
2. Pioneer DJ のサポートページで[DJS-1000]もしくは[TORAIZ SP-16]の[Software Download]から DJS-TSP Project Creator をダウンロードします。
3. ダウンロードしたファイルをダブルクリックして解凍します。解凍したファイルをダブルクリックするとインストーラーが起動します。

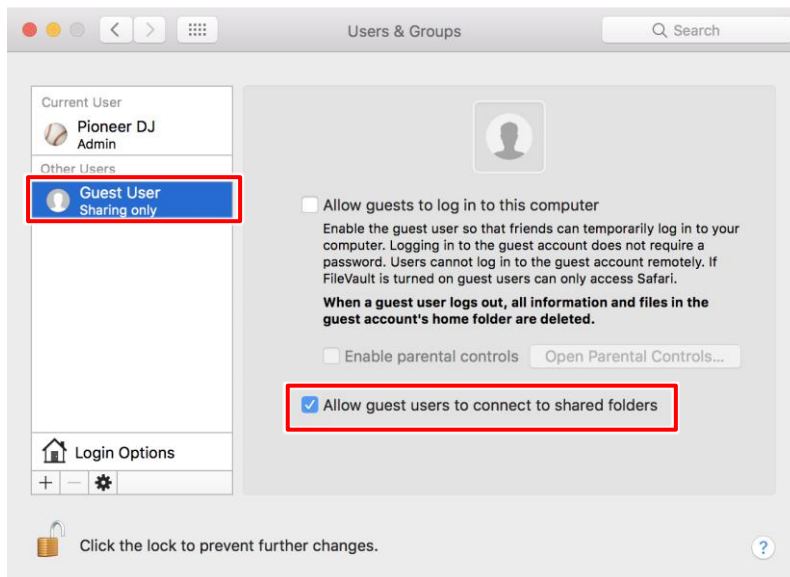
画面の指示に従って DJS-TSP Project Creator をインストールします。

## 2.3. ネットワークの環境設定

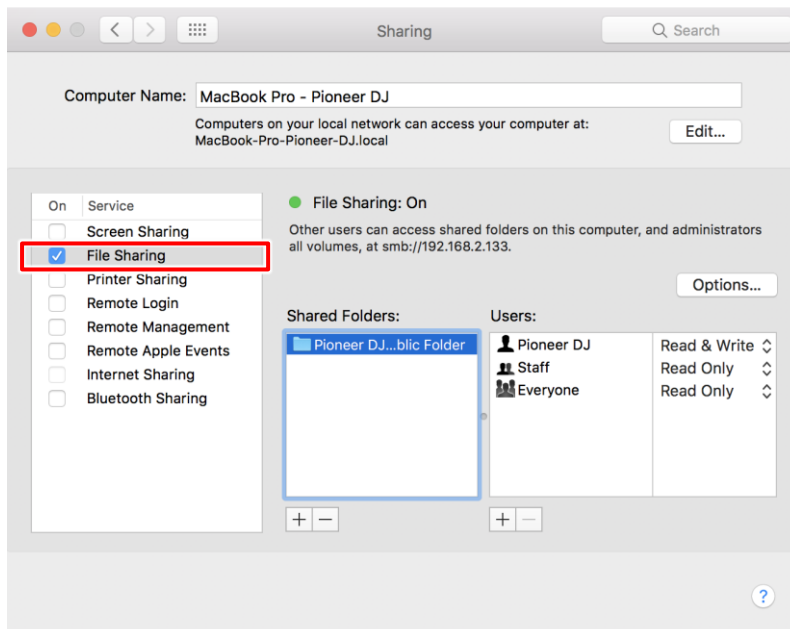
DJS-1000 とのファイル共有機能を利用する場合、以下のネットワーク設定を確認してください。

<macOS>

1. システム環境設定の「ユーザーとグループ」にて「ゲストユーザーに共有フォルダへの接続を許可」を有効にしてください。

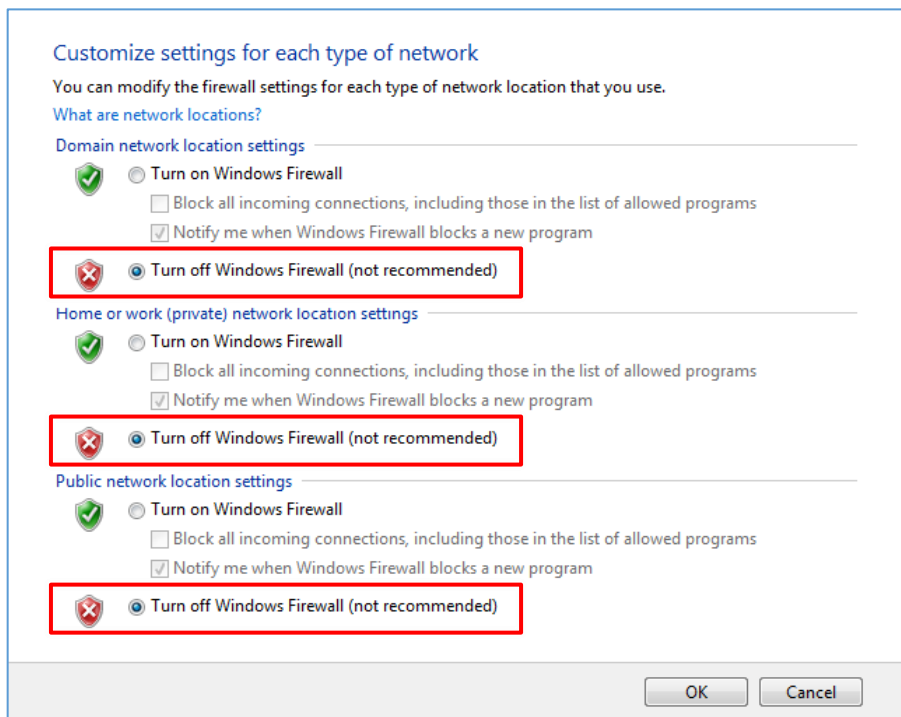


2. システム環境設定の「共有」にて「ファイル共有」を有効にしてください。



## <Windows>

1. コントロールパネルの「Windows ファイアウォール」の設定を変更する必要があります。「Windows ファイアウォールの有効化または無効化」より、「Windows ファイアウォールを無効にする」を選択してください。



ファイアウォールを無効にすると、セキュリティ上問題が発生する恐れがあります。DJS-TSP Project Creator 使用中は他のネットワークには接続しないようにしてください。また、DJS-TSP Project Creator のみにファイアウォール経由の通信を許可することもできます。詳しくは Windows ヘルプをご参照ください。

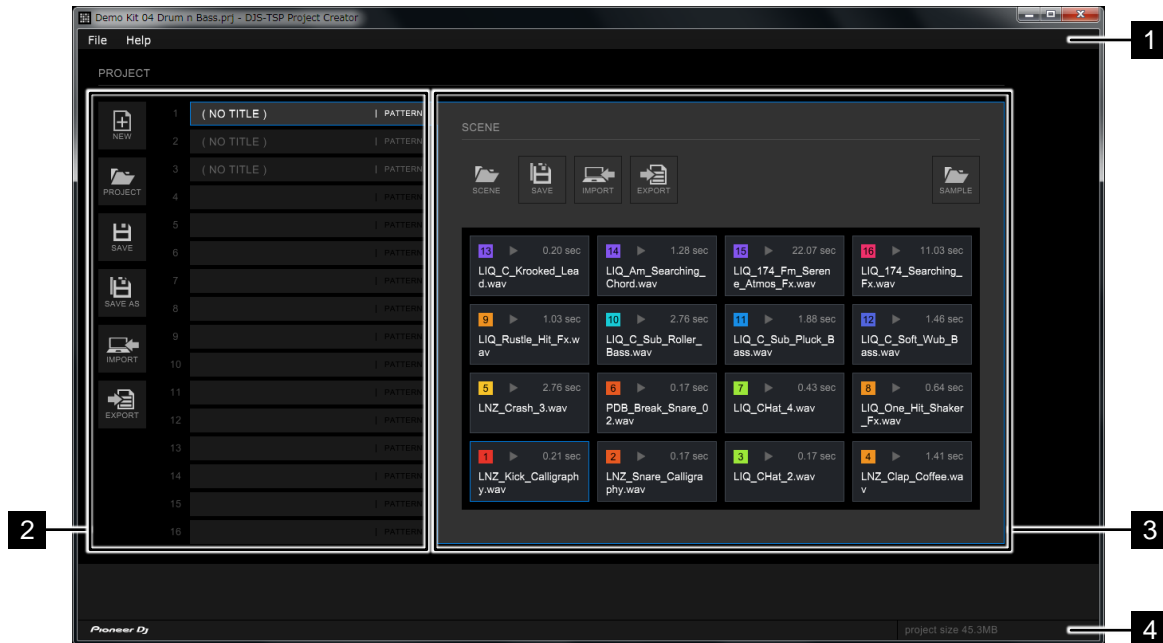


---

## 3. 各部の名称とはたらき

---

### 3.1. 全体構成



#### 1 メニューバー

メニューを表示します。

#### 2 シーンアサイン部

プロジェクトに含まれている 16 個のシーン名と状態を表示します。詳しくは「3.2. シーンアサイン部」を参照してください。

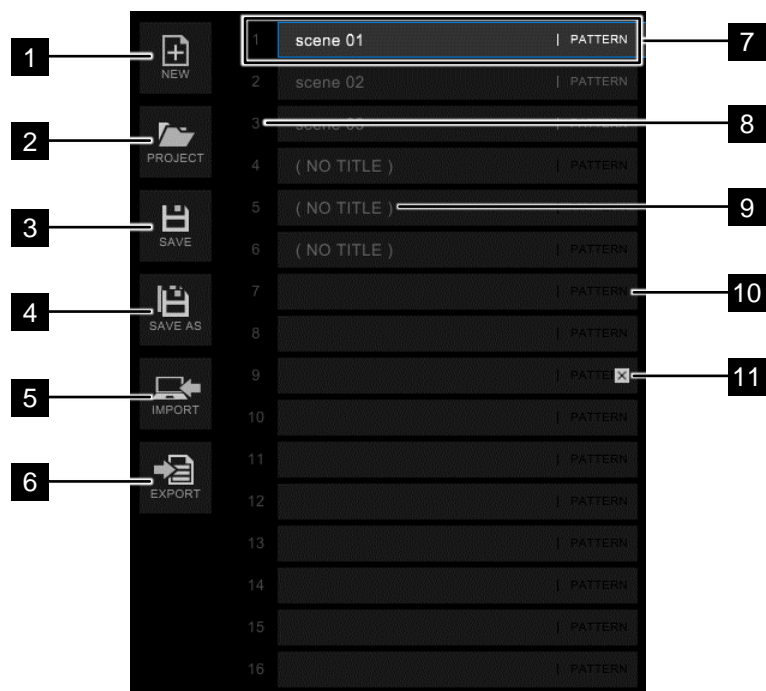
#### 3 サンプルアサイン部

選択しているシーンに含まれている 16 個のトラックにアサインされているサンプル名と状態を表示します。詳しくは「3.3. サンプルアサイン部」を参照してください。

#### 4 ステータスバー

開いているプロジェクトのサイズを表示します。詳しくは「3.4. ステータスバー」を参照してください。

## 3.2. シーンアサイン部



### 1 NEW ボタン

新規プロジェクトを作成します。

### 2 PROJECT ボタン

コンピューターに保存されているプロジェクト（.prj ファイル）を開きます。

### 3 SAVE ボタン

開いているプロジェクトをコンピューターに上書き保存します。

### 4 SAVE AS ボタン

開いているプロジェクトをコンピューターに名前を付けて保存します。

### 5 IMPORT ボタン

パッケージ形式のプロジェクト（.tpkg ファイル）をインポートします。

### 6 EXPORT ボタン

開いているプロジェクトをパッケージ形式にして USB デバイスにエクスポートします。

### 7 シーンボックス

シーンの各種情報を表示します。

### 8 シーン番号

シーン番号を表示します。

## 9 シーン名

シーン名を表示します。

## 10 PATTERN 表示

シーンの中にパターンが含まれている場合は明るく、含まれていない場合は暗く PATTERN の文字列が表示されます。

## 11 シーンクリアボタン

シーンの設定情報をクリアして空のシーンにします。

---

## プロジェクトを新規作成する

### 1. NEW ボタンをクリックする

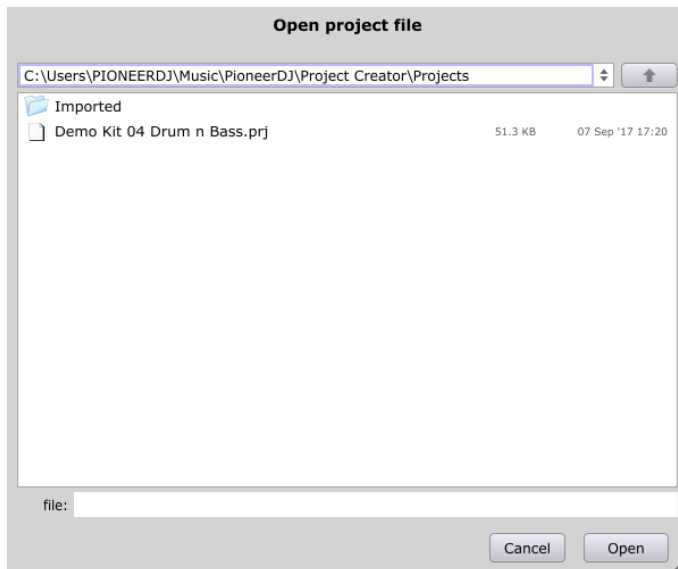
新規プロジェクトが作成されます。

- プロジェクトに変更が加えられている場合はコーションダイアログが表示されます。Yes を押すと新規プロジェクトを作成します。

---

## プロジェクトを開く

### 1. PROJECT ボタンをクリックする



Open project file ダイアログが表示されます。

### 2. prj ファイルを選んで開く

開いたプロジェクトが表示されます。

- プロジェクトに変更が加えられている場合はコーションダイアログが表示されます。Yes を押すとプロジェクトを開きます。
- Windows の Explorer または Mac の Finder から、シーンアサイン部およびサンプルアサイン部に prj ファイルをドラッグ&ドロップしてもプロジェクトを開くことができます。

---

## プロジェクトを上書き保存する

### 1. SAVE ボタンをクリックする

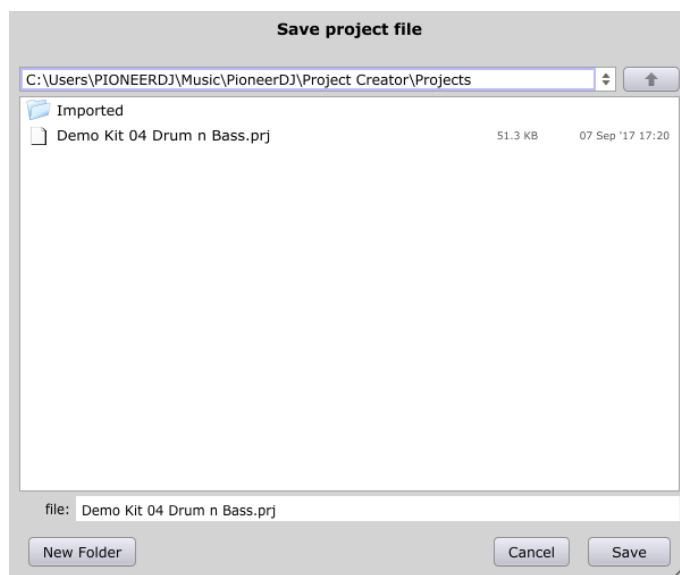
プロジェクトが上書き保存されます。

- キーボードショートカットの Ctrl+s(Windows)または Command+s(Mac)でも上書き保存が可能です。

---

## プロジェクトに名前を付けて保存する

### 1. SAVE AS ボタンをクリックする



Save project file ダイアログが表示されます。

### 2. prj ファイルを保存する場所を選び、任意のファイル名を付けて保存する

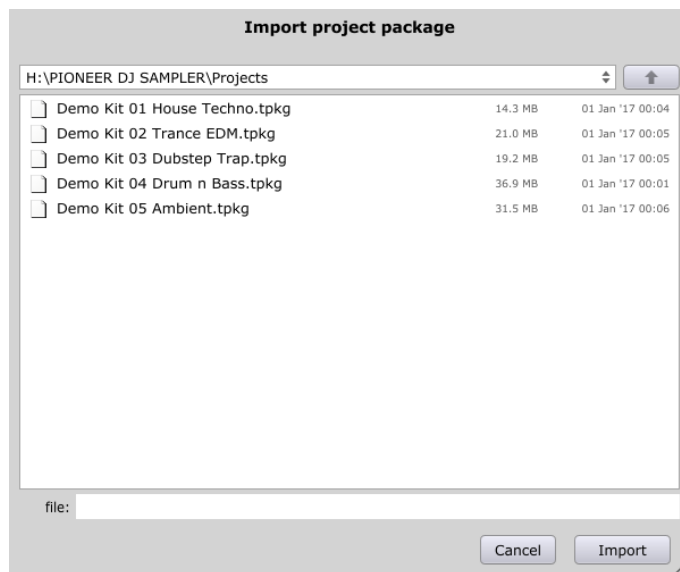
プロジェクトが名前を付けて保存されます。

- キーボードショートカットの Ctrl+shift+s(Windows)または Command+shift+s(Mac)でも名前を付けて保存が可能です。

---

## パッケージ形式のプロジェクトをインポートする

### 1. IMPORT ボタンをクリックする



Import project package ダイアログが表示されます。

## 2. tpkg ファイルを選んで開く

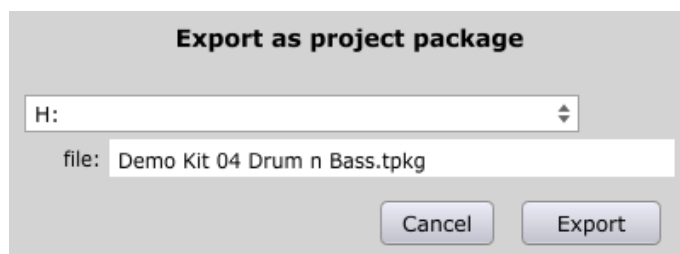
tpkg ファイルが展開され、コンピューターにインポートされます。

- 同名のプロジェクトが既に存在していた場合、上書き確認のダイアログが表示されます。
- インポートを完了した後にコーションダイアログが表示されます。Yes を選択した場合、現在開いているプロジェクトと置き換えてインポートしたプロジェクトを開きます。
- Windows の Explorer または Mac の Finder から、シーンアサイン部およびサンプルアサイン部に tpkg ファイルをドラッグ&ドロップしてもプロジェクトをインポートすることができます。

---

## パッケージ形式のプロジェクトをエクスポートする

1. コンピューターにプロジェクトをエクスポートする USB デバイスを接続する
2. EXPORT ボタンをクリックする



Export as project package ダイアログが表示されます。

3. エクスポートする USB デバイスのドライブを選択し、ファイル名を入力してエクスポートする

USB デバイスにパッケージ形式のプロジェクトがエクスポートされます。

- コンピューターに USB デバイスが接続されていないとダイアログの Export ボタンは使えません。この時 Export ボタンは暗く表示され、クリックすることができません。
- 64 秒よりも長いサンプルを含んでいる、またはプロジェクトに含まれるサンプルの合計が 256MB よりも大きい場合はワーニングダイアログが表示され、エクスポートすることが出来ません。

---

## シーンをアサインする

### 1. アサインする scnx ファイルがある場所を開く

- Windows をお使いの時は Explorer、Mac をお使いの時は Finder を用いて、アサインしたい scnx ファイルがある場所を開きます。

### 2. scnx ファイルを任意のシーンボックスにドラッグする

シーンボックスにアサインされたシーンの名称、PATTERN の状態等が表示されます。

---

## シーンをクリアする

### 1. クリアしたいシーンのシーンボックス上にカーソルを移動する

カーソルがあるシーンボックスの右端にシーンクリアボタンが表示されます。

### 2. シーンクリアボタンをクリックする

シーンクリアに関するコーションダイアログが表示されます。

- キーボードショートカットの Ctrl+Del(Windows)または Command+Del(Mac)でもシーンのクリアが可能です。クリアされるシーンはフォーカスが当たっているシーンボックスのシーンです。

### 3. Clear ボタンをクリックする

シーンがクリアされ、当該シーンボックスが空になります。

---

## シーンを移動する

### 1. 移動したいシーンがアサインされているシーンボックス上にカーソルを移動する

### 2. 移動先へシーンボックスをドラッグ&ドロップする

ドラッグ中は移動中のシーンが薄く表示され、ドロップしたシーンボックスへシーンが移動します。

- キーボードショートカットの Ctrl+shift+x(Windows)または Command+shift+x(Mac)で切り取り、Ctrl+v(Windows)または Command+v(Mac)で貼り付けを用いてシーンを移動することも可能です。切り取り、貼り付けできるシーンはフォーカスが当たっているシーンボックスのシーンです。

---

## シーンをコピーする

1. コピーしたいシーンがアサインされているシーンボックス上にカーソルを移動する
2. コピー先へシーンボックスを Ctrl+ドラッグ&ドロップする

ドラッグ中はコピー中のシーンが薄く表示され、ドロップしたシーンボックスへシーンがコピーされます。

- キーボードショートカットの Ctrl+shift+c(Windows)または Command+shift+c(Mac)でコピー、Ctrl+v(Windows)または Command+v(Mac)で貼り付けを用いてシーンをコピーすることも可能です。コピー、貼り付けできるシーンはフォーカスが当たっているシーンボックスのシーンです。

---

## シーン名を変更する

1. 名前を変更したいシーンのシーンボックスをクリックして選択状態にする

選択状態のシーンボックスがハイライト表示されます。

2. シーン名表示部をクリックして編集状態にする

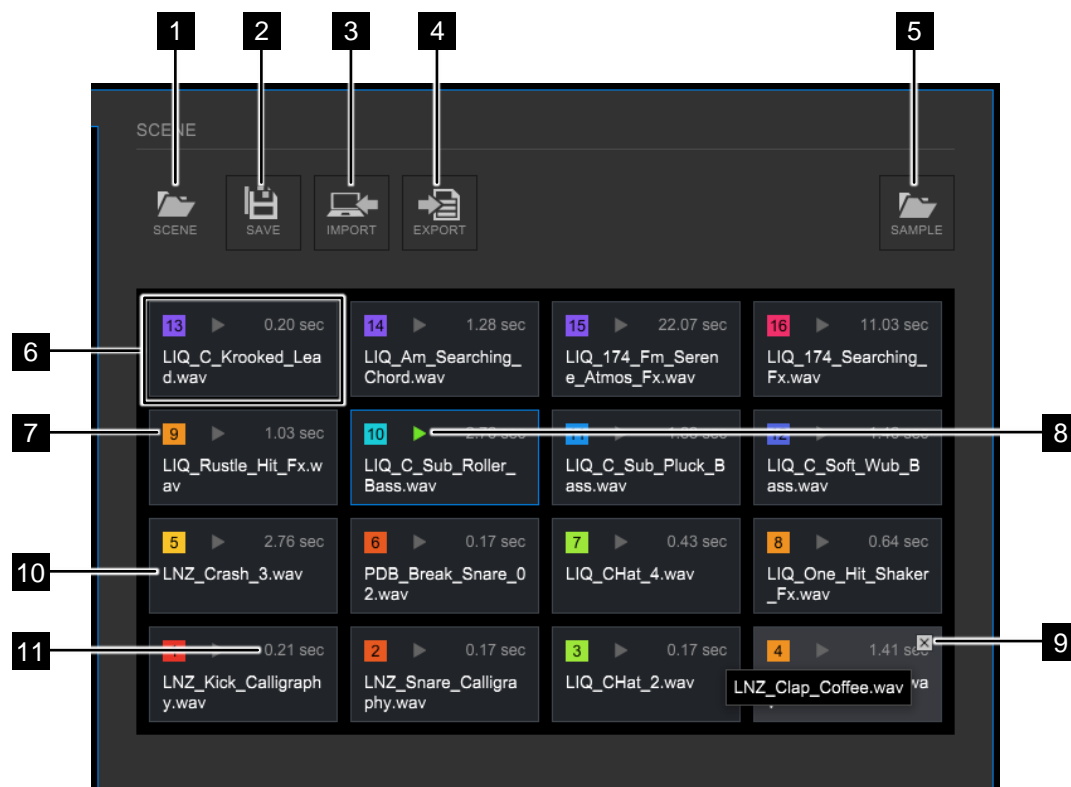
シーン名が反転表示され、カーソル位置に文字入力可能な状態になります。任意のシーン名称に編集してください。

3. Enter を押す

編集が確定され、反転状態が解除されます。

- シーン名称表示部以外をクリックしても編集が確定されます。

### 3.3. サンプルアサイン部



#### 1 SCENE ボタン

コンピューターに保存されているシーン（.scnx ファイル）を開きます。

#### 2 SAVE ボタン

表示しているシーンをコンピューターに名前を付けて保存します。

#### 3 IMPORT ボタン

パッケージ形式のシーン（.scn ファイル）をインポートします。

#### 4 EXPORT ボタン

表示しているシーンをパッケージ形式にして USB デバイスにエクスポートします。

#### 5 SAMPLE ボタン

インポートしたサンプルの格納先フォルダーを explorer または finder で開きます。格納先フォルダーは Settings で設定します。

#### 6 トラックボックス

トラックの各種情報を表示します。

#### 7 トラック番号

トラック番号を表示します。背景色は設定されているトラックカラーで表示します。



## 8 プレビューインジケーター

サンプルをプレビューしている時の状態を表示します。

## 9 サンプルクリアボタン

トラックにアサインされているサンプルをアンロードします。

## 10 サンプル名

サンプル名を表示します。

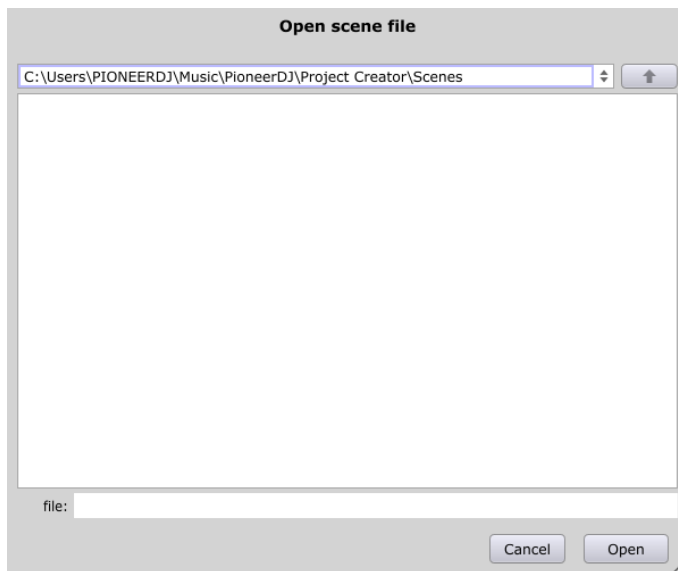
## 11 サンプル時間

サンプル時間を表示します。

---

## シーンを開く

### 1. SCENE ボタンをクリックする



Open scene file ダイアログが表示されます。

### 2. scnX ファイルを選んで開く

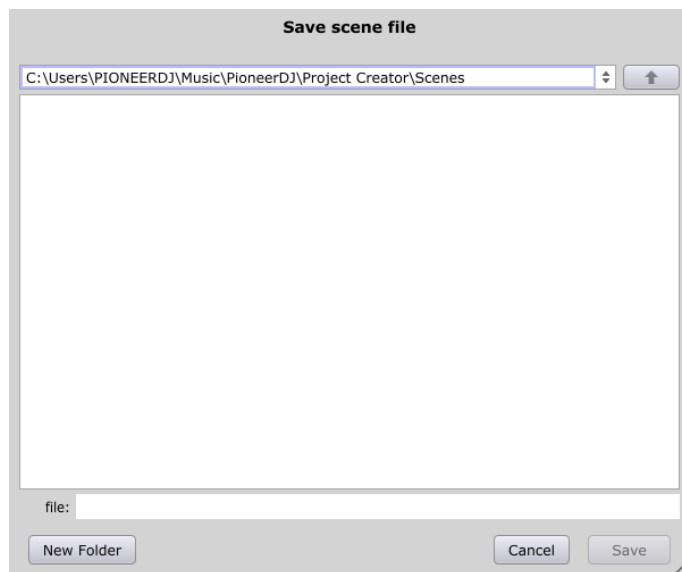
開いたシーンが表示されます。

- Windows の Explorer または Mac の Finder から、サンプルアサイン部に scnX ファイルをドラッグ & ドロップしてもシーンを開くことができます。

---

## シーンに名前を付けて保存する

### 1. SAVE ボタンをクリックする



Save scene file ダイアログが表示されます。

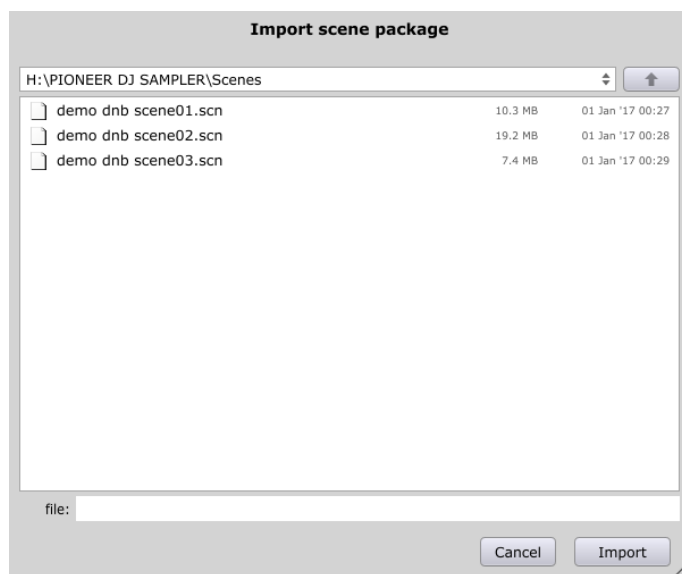
2. scn ファイルを保存する場所を選び、任意のファイル名を付けて保存する

シーンが名前を付けて保存されます。

---

## パッケージ形式のシーンをインポートする

1. IMPORT ボタンをクリックする



Import scene package ダイアログが表示されます。

2. scn ファイルを選んで開く

scn ファイルが展開され、コンピューターにインポートされます。

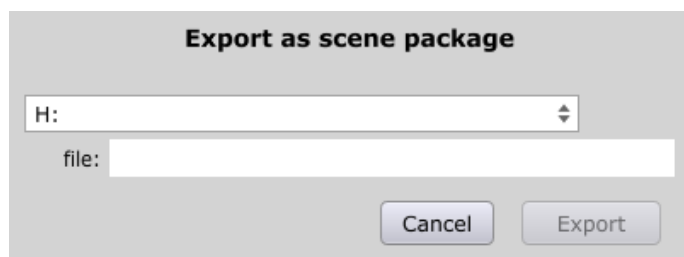
- 同名のシーンが既に存在していた場合、上書き確認のダイアログが表示されます。

- インポートを完了した後にコーションダイアログが表示されます。Yes を選択した場合、現在開いているシーンと置き換えてインポートしたシーンを開きます。
- Windows の Explorer または Mac の Finder から、サンプルアサイン部に scn ファイルをドラッグ&ドロップしてもシーンをインポートすることができます。

---

## パッケージ形式のシーンをエクスポートする

1. コンピューターにシーンをエクスポートする USB デバイスを接続する
2. EXPORT ボタンをクリックする



Export as scene package ダイアログが表示されます。

3. エクスポートする USB デバイスのドライブを選択し、ファイル名を入力してエクスポートする

USB デバイスにパッケージ形式のシーンがエクスポートされます。

- コンピューターに USB デバイスが接続されていないとダイアログの Export ボタンは使えません。この時 Export ボタンは暗く表示され、クリックすることができません。
- 64 秒よりも長いサンプルを含んでいる場合はワーニングダイアログが表示され、エクスポートすることが出来ません。

---

## トラックにサンプルをアサインする

1. アサインするサンプルがある場所を開く

- Windows をお使いの時は Explorer、Mac をお使いの時は Finder を用いて、アサインしたいサンプルがある場所を開きます。

2. サンプルを任意のトラックボックスにドラッグする

トラックにアサインされたサンプルの名称、サンプル時間、トラックカラー等が表示されます。

---

## サンプルをクリアする

1. クリアしたいサンプルのトラックボックス上にカーソルを移動する

カーソルがあるトラックボックスの右上端にサンプルクリアボタンが表示されます。

## 2. サンプルクリアボタンをクリックする

サンプルがクリアされ、当該トラックボックスが空になります。

- キーボードショートカットの Del でもサンプルのクリアが可能です。クリアされるサンプルはフォーカスが当たっているトラックボックスのサンプルです。

---

## サンプルを移動する

1. 移動したいサンプルがアサインされているトラックボックス上にカーソルを移動する
2. 移動先へトラックボックスをドラッグ&ドロップする

ドラッグ中は移動中のサンプルが薄く表示され、ドロップしたトラックボックスへサンプルが移動します。

- キーボードショートカットの Ctrl+x(Windows)または Command+x(Mac)で切り取り、Ctrl+v(Windows)または Command+v(Mac)で貼り付けを用いてサンプルを移動することも可能です。切り取り、貼り付けできるサンプルはフォーカスが当たっているトラックボックスのサンプルです。

---

## サンプルをコピーする

1. コピーしたいサンプルがアサインされているトラックボックス上にカーソルを移動する
2. コピー先へトラックボックスを Ctrl+ドラッグ&ドロップする

ドラッグ中はコピー中のサンプルが薄く表示され、ドロップしたトラックボックスへサンプルがコピーされます。

- キーボードショートカットの Ctrl+c(Windows)または Command+c(Mac)でコピー、Ctrl+v(Windows)または Command+v(Mac)で貼り付けを用いてサンプルをコピーすることも可能です。コピー、貼り付けできるサンプルはフォーカスが当たっているトラックボックスのサンプルです。

---

## サンプルを試聴する

1. 試聴したいサンプルがアサインされているトラックボックス上にカーソルを移動する
2. トラックボックスをダブルクリックする

サンプルが再生されます。再生中はプレビューインジケーターが緑色に点灯します。再度トラックボックスをダブルクリックすると停止します。

- キーボードショートカットの Space でサンプルの再生・停止が可能です。
- 複数のトラックを同時に試聴することはできません。

---

## サンプルが保存されているフォルダーを開く

### 1. SAMPLE ボタンをクリックする

Setting で設定された Project Creator フォルダー配下の Imported Samples フォルダーが Explorer (Windows) または Finder (Mac) で開かれます。

### 3.4. ステータスバー



#### 1 プロジェクトサイズ

プロジェクトに含まれる全てのサンプルを合計した容量を表示します。

---

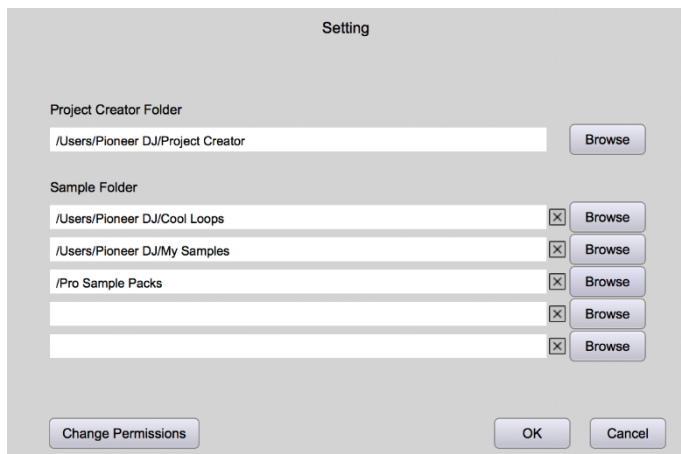
## 4. 設定を変更する

---

### 4.1. Project Creator フォルダーを設定する

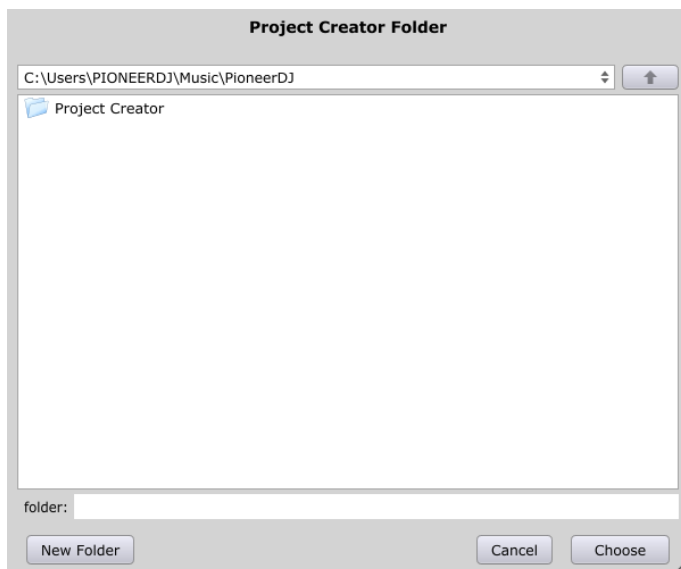
DJS-TSP Project Creator で使用する各種ファイルを格納する Project Creator フォルダーの場所を設定します。

1. アプリケーションメニューの「File」→「Setting」をクリックする



Setting ダイアログが開きます。設定されているフォルダーまでのフルパスが Project Creator Folder 欄に表示されます。

2. BROWSE ボタンをクリックする



Project Creator Folder ダイアログが表示されます。

3. Project Creator フォルダーを配置するフォルダーを選択する

- 新規フォルダーを作成する場合は「New Folder」ボタンを押して New Folder ダイアログを表示します。フォルダー名を入力して「Create Folder」ボタンを押してください。
- フォルダーの初期設定は「C:¥Users¥(username)¥Music¥PioneerDJ」です。

4. 「Choose」を押して設定を反映する



---

## 5. ファイル共有

---

### 5.1. ネットワーク経由のファイル共有

DJS-TSP Project Creator と DJS-1000 をネットワーク接続し、DJS-TSP Project Creator で管理しているプロジェクトの共有を行うことができます。また、ユーザーの指定したフォルダー内のサンプルの共有を行うことができます。

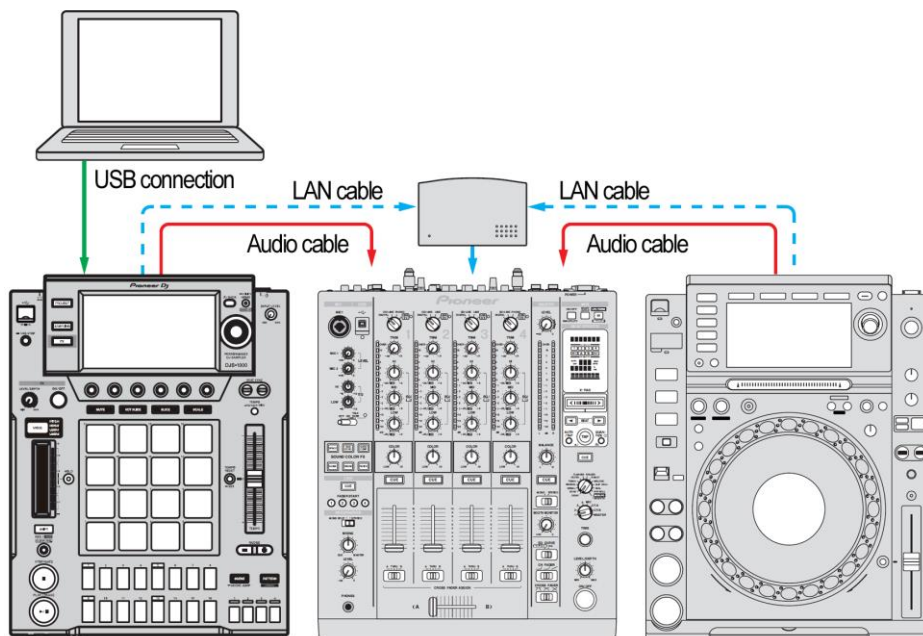
---

#### 準備する機材

- ・ DJS-1000 Version 1.10 以降
  - ・ DJS-TSP Project Creator Version 1.1.0 以降がインストールされたコンピューター
  - ・ LAN ケーブル及びスイッチングハブ(他の機材を接続する場合)
  - ・ USB ケーブル
  - ・ 音声ケーブル
- 

#### 接続図

ファイル共有を利用する場合、コンピューターと DJS-1000(背面 USB-B 端子)を USB ケーブルで下図のように接続します。また、複数の機器を利用する場合、LAN ケーブルで下図のように接続します。

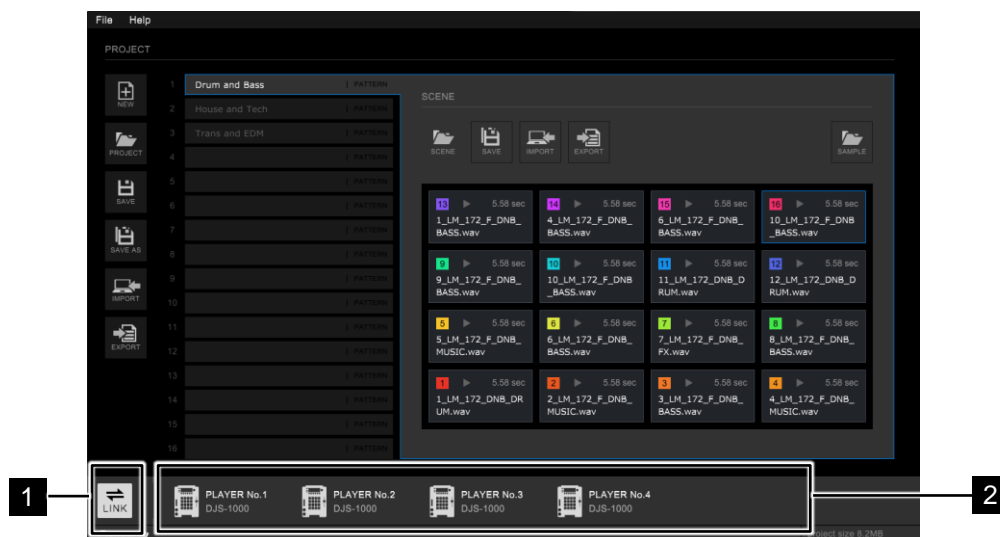


コンピューターと DJS-1000 を接続する。

## 5.2. 接続手順

### 接続手順 (DJS-TSP Project Creator)

DJS-TSP Project Creator の画面下部より、ファイル共有機能を利用します。

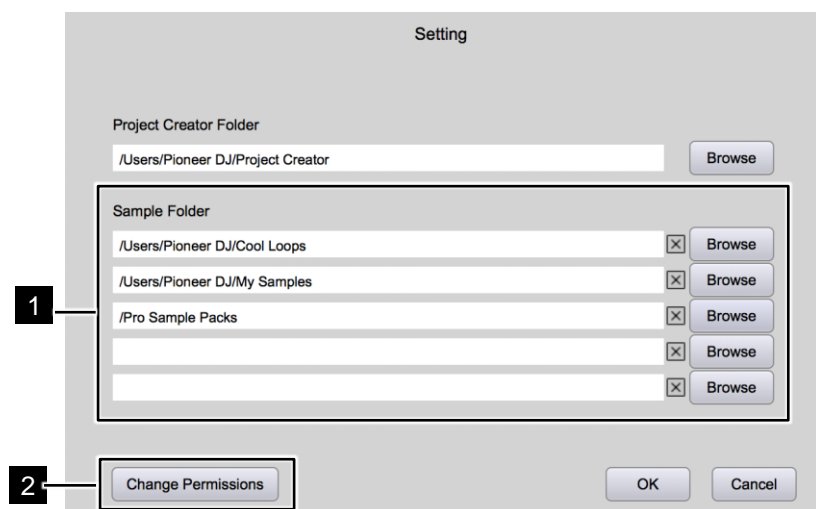


1 LINK ボタンにて、ファイル共有を開始・終了します。

2 PLAYER インジゲーターに、接続されている PLAYER の接続情報が表示されます。

## サンプルフォルダーを設定する (DJS-TSP Project Creator)

ネットワークで共有するサンプルファイルを格納するサンプルフォルダーの場所を 5 つまで設定できます。  
(接続中は設定変更できません。)



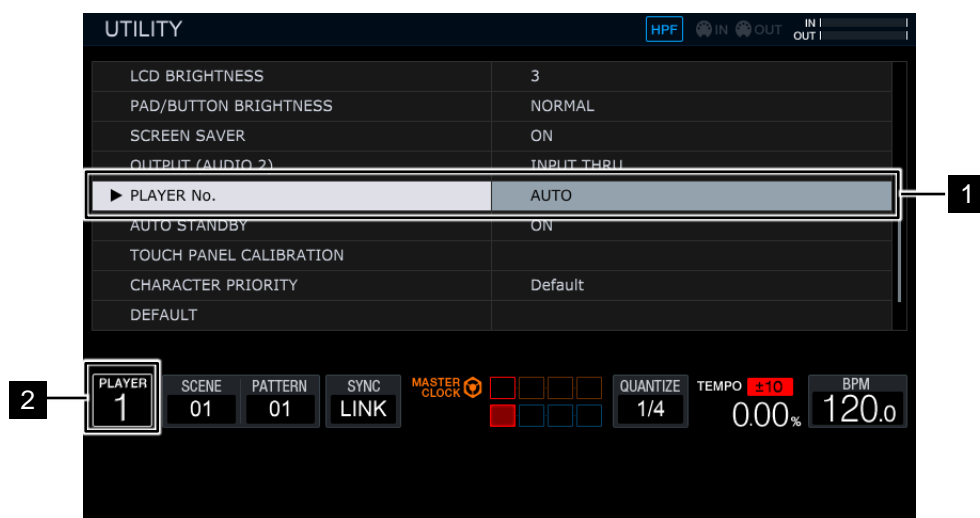
**1** 設定されているフォルダーまでのフルパスが Sample Folder 欄に表示されます。

1. アプリケーションメニューの「File」→「Setting」を選択し、Setting ダイアログを開きます。
2. Sample Folder 欄の「Browse」ボタンをクリックすると、Sample Folder ダイアログが表示され、フォルダーを選択することが出来ます。
3. Sample Folder 欄の「X」ボタンをクリックすると、設定されているフォルダーをクリアします。

<macOS>

**2** DJS-1000 に「Permission Denied」と表示されファイル共有できない場合、「Change Permissions」ボタン押すことにより、ファイルの Permission を修正しファイル共有ができるようになります。

## 接続手順 (DJS-1000)

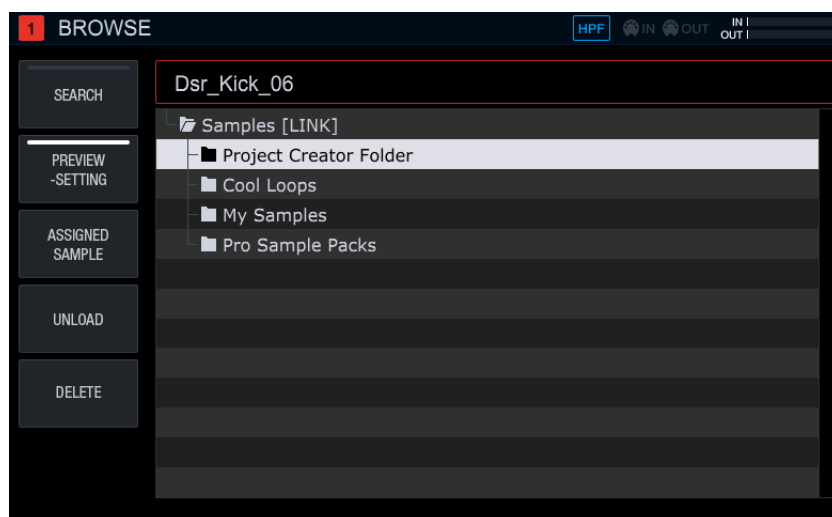


1 UTILITY 画面で、Player No.を「AUTO」に設定します。(出荷時設定)

2 ネットワークに接続すると、PLAYER 番号インジゲーターが点灯します。

## サンプルフォルダーを共有する (DJS-1000)

ネットワーク接続されたコンピュータのプロジェクト及びサンプルを、DJS-1000 で利用することができます。利用できる場合、各機能の画面に「LINK」として表示されます。



同様に、以下の機能をネットワーク経由で利用することができます。

PROJECT	Open, Save, Render Audio
SAMPLE	Load, Preview

---

---

## 6. その他

---

---

### 6.1. 免責事項について

お客様が本アプリケーションを使用するにあたっての合法性や道徳性、動作の確実性などについて当社としては責任を負いかねますのであらかじめご了承ください。お客様がお使いになっているコンピューターおよび本アプリケーションの動作環境、他のソフトウェアとの組み合わせによっては、本アプリケーションの動作に不具合が発生することがあります。

万一、お客様が本アプリケーションを使用して登録した情報が消失してしまうことがあっても、当社としては責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。お客様が登録した内容は、別にメモを取るなどして保管してくださるようお願いいたします。

---

---

### 6.2. 商標および登録商標について

- Pioneer DJ はパイオニア株式会社の商標であり、ライセンスに基づき使用されています。
- DJS-TSP Project Creator は、Pioneer DJ 株式会社の登録商標または商標です。
- Microsoft、Windows は、米国 Microsoft Corporation の、米国およびその他の国における登録商標または商標です。
- Apple、Finder、iTunes、Macintosh、および Mac OS、OS X、iOS は、米国および他の国々で登録された Apple Inc.の商標です。
- App Store は Apple Inc.のサービスマークです。

その他記載されている会社名および製品名等は、各社の登録商標または商標です。

---

---

### 6.3. 著作権について

本アプリケーションでは、著作権保護の対象となる音楽コンテンツの再生や複製が制限されています。

- 音楽コンテンツに著作権保護のための暗号データなどが埋め込まれているときは、プログラムが正しく動作できないことがあります。
- 音楽コンテンツに著作権保護のための暗号データなどが埋め込まれていることを検知したときは、再生や読み込みなどの処理を中止することがあります。

お客様が録音したものは、個人として楽しむなどの他は、著作権法上、権利者に無断で使用できません。

- CD などから録音される音楽は、各国の著作権法ならびに国際条約で保護されています。また、録音した者自身が、それを合法的に使用する上でのすべての責任を負います。

- インターネットなどからダウンロードされる音楽を取り扱う際は、ダウンロードした者自身が、ダウンロードサイトとの契約に則ってそれを使用する上でのすべての責任を負います。

---

## 6.4. ソフトウェア使用許諾契約書

このソフトウェア使用許諾契約書(以下「本契約」といいます)は、お客様と Pioneer DJ 株式会社(以下「当社」といいます)との間における、音源管理用アプリケーション(以下「本アプリケーション」といいます)の使用に関する事項を定めるものです。本アプリケーションをインストールし、あるいはご利用になるにあたっては、必ず以下の条項をよくお読み下さい。お客様が本アプリケーションをご利用になった場合は、本契約に同意されたものとします。もし本契約に同意されない場合には、本アプリケーションのインストール及びご利用をおやめ下さい。

### 使用許諾

本契約の内容に従うことを条件として、お客様は、本アプリケーションを一台のパーソナル・コンピュータ又は携帯端末にインストールして使用することができます。

### 制限事項

お客様は、本アプリケーションの複製物を作成しあるいは配布し、またはネットワークを通じあるいは一台のコンピュータから別のコンピュータに送信してはなりません。また、お客様は、本アプリケーションの改変、販売、貸与、譲渡、転売、本アプリケーションの二次的著作物の頒布又は作成等を行うことはできず、さらに、逆コンパイル、リバース・エンジニアリング、逆アセンブルし、その他、人間の覚知可能な形態に変更することもできません。

### 著作権等

本アプリケーションに関する著作権その他一切の知的財産権は、当社あるいはその関連会社に帰属します。本アプリケーションは、著作権法及び国際条約の規定により保護されています。

### 保証及び技術サポートの否認

本アプリケーション及びそれに付随する一切の資料等は、あくまで「現状のまま」提供されます。当社は、お客様や第三者に対して、これらの商品性、特定目的への適合性、他人の権利を侵害しないこと、その他一切の事項について保証せず、また、これらに対する技術サポートを行うこと等も保証しません。なお、国や地域によっては強行法規によってかかる保証の否認が認められないことがありますので、その場合には、かかる保証の否認は適用されないことがあります。また、お客様の権利は、国や地域によっても異なり得ます。

### 責任制限

当社、その他本アプリケーションの供給者は、お客様が本アプリケーション及びこれに付随する一切の資料を使用したこと又は使用できなかったことから生じる一切の損害(利益の逸失、ビジネスの中断、情報の消失、毀損などによる損害を含みますが、これらに限定されません)に関しては、たとえ当社が、そのような損害が

生じる可能性を知らされていた場合であったとしても、一切責任を負いません。国や地域によっては強行法規によって付随的又は間接損害に対する責任の制限が認められないことがありますので、その場合には、かかる責任制限は適用されないことがあります。なお、いかなる場合においても、本アプリケーションに関する当社またはその子会社の責任は、お客様が当社またはその子会社に対して支払った金額を超えないものとします。かかる保証の否認や責任制限は、お客様と当社との間の取り決めにおける基本的な要素です。

#### **輸出規制法令の遵守**

お客様は、アメリカ合衆国の法令及び本アプリケーションを取得された国の法令が認めている場合を除き、本アプリケーションを使用または輸出もしくは再輸出することはできません。また、本アプリケーションを、次のいずれの者に対しても、輸出または再輸出することはできません。

(a) アメリカ合衆国の通商禁止国

(b) アメリカ合衆国財務省の禁止顧客リスト(Specially Designated Nationals List)上の一切の者、及びアメリカ合衆国商務省の禁止顧客リスト(Denied Person's List or Entity List) 上の一切の者

お客様は、本アプリケーションを使用することにより、上記(a)に該当する国に居住しておらず、また、上記(b)のリストに掲載されていないことを 表明および保証するものとします。また、お客様は、本アプリケーションをアメリカ合衆国の法令にて禁止されるいかなる目的（核兵器、ミサイル、学兵器、または細菌兵器を含みますが、これに限定されません）にも使用しないことに同意されたものとします。

#### **準拠法**

本契約は、日本国の法令に準拠し、これに基づいて解釈されるものとします。本契約は、本アプリケーションの使用について、お客様と当社の取り決めのすべてを記載するものであり、本件に関する従前のあらゆる合意（それが口頭でなされたか文書によりなされたかを問いません）に優先して適用されます。本契約に関連して紛争が生じた場合は、東京地方裁判所を第一審の専属管轄裁判所とします。

---

---

## **6.5. サポートページのご利用について**

DJS-TSP Project Creator の操作方法や技術的な質問をお問い合わせいただく前に、DJS-TSP Project Creator のオンラインマニュアルをお読みいただくとともに Pioneer DJ のグローバルサイトに掲載されております FAQ をご確認ください。

<Pioneer DJ のグローバルサイト>

[pioneerdj.com/support/](http://pioneerdj.com/support/)

- Pioneer DJ では、以下の使用目的のためにお客様の個人情報を収集させていただいております。
  1. お買い上げいただいた商品のアフターサービスをご提供させていただくため
  2. 商品に関する重要な情報やイベント情報を電子メールでお客様にお知らせするため
  3. お客様よりアンケートを収集させていただき、調査結果を商品企画に反映するため

- お客様から収集する個人情報は当社が定める個人情報保護方針に則って厳重に管理いたします。
- 当社の個人情報保護方針は Pioneer DJ のグローバルサイトでご覧いただけます。
- DJS-TSP Project Creator についてのお問い合わせの際には、お客様のコンピューターの機種名およびスペックの詳細（CPU・メモリー搭載量・接続している周辺機器など）・オペレーティングシステムのバージョン・具体的な不具合の症状を必ずご連絡ください。
- サポートページからアップデートプログラムをダウンロードできます。是非ともこのアップデートを行っていただき、常に最新バージョンをお使いいただきますようお願い申し上げます。