

Conditions complémentaires d'utilisation de Fuse

Mise à jour : le 5 juin 2018. Remplace toutes les versions antérieures.

Ces conditions supplémentaires régissent votre utilisation de Fuse et sont incluses pour référence dans les Conditions générales d'utilisation d'Adobe (« les Conditions générales ») disponibles à l'adresse www.adobe.com/go/terms (ces conditions supplémentaires et les conditions générales sont collectivement appelées « les **Conditions** »). Les termes commençant par une majuscule et non définis ont la signification donnée dans les définitions des Conditions générales.

1. Définitions supplémentaires :

1.1 Le terme « Données d'animation » désigne 1) les fichiers d'animation aux formats BVH, FBX, OBJ ou Collada contenant des données détenues par ou octroyées sous licence à Adobe ; et 2) les modèles d'animation en 3D de Fuse.

1.2 Le terme « Utilisation finale » désigne l'application ou le produit dérivé créé par vous et dans lequel les Données d'animation ou des dérivés de celles-ci sont intégrés afin que vos clients et vous-même puissiez les utiliser.

1.3 Le terme « Personnages des utilisateurs » désigne les personnages en 3D créés par vous, ou fournis par vous, grâce à un logiciel de tiers.

2. Octroi de licence. Sous réserve que vous respectiez les Conditions, Adobe vous accorde une licence personnelle, non exclusive, non apte aux sous-licences et non transférable afin d'utiliser les Données d'animation pour créer une Utilisation finale. Vous ne pouvez reproduire et distribuer les Données d'animation que dans le contexte de l'Utilisation finale. Vous pouvez modifier les Données d'animation avant de les intégrer dans l'Utilisation finale. La redistribution, la republication ou la commercialisation des Données d'animation sont strictement interdites si elles interviennent indépendamment ou en dehors de l'Utilisation finale.

3. Restrictions. À l'exception de ce qui est expressément accordé dans l'Article 2 (Octroi de licence), vous ne pouvez pas (i) modifier, effectuer d'ingénierie inverse, copier, reproduire, republier, mettre en ligne ou (ii) louer, vendre, transmettre, fournir en sous-licence ou distribuer d'une quelconque autre manière les Données d'animation.

4. Droits de propriété. En dehors des droits accordés par les présentes, Adobe conserve tous les droits, titres et intérêts relatifs aux Données d'animation. À l'exception de ce qui est expressément accordé dans l'Article 2 (Octroi de licence), 1) vous n'avez pas le droit de modifier ou de produire des œuvres dérivées des Données d'animation et 2) aucune licence, aucun droit ou intérêt dans tout brevet, marque déposée, droit d'auteur, nom commercial ou marque de service d'Adobe ne sont accordés par les présentes. Vous acceptez de ne pas exporter les Données d'animation en violation des embargos des Nations unies ou des lois et réglementations des États-Unis.

5. Personnages des utilisateurs. Vous pouvez utiliser et modifier les Personnages des utilisateurs dans le cadre des Services et des Données d'animation.