

Condizioni d'uso aggiuntive di Fuse

Aggiornato al 5 giugno 2018. Sostituisce tutte le versioni precedenti.

Le presenti Condizioni aggiuntive regolano l'utilizzo di Fuse e sono incorporate come riferimento nelle Condizioni d'uso generali di Adobe ("Condizioni generali") consultabili all'indirizzo www.adobe.com/go/terms (queste Condizioni aggiuntive e le Condizioni generali sono indicate collettivamente come "Condizioni"). I termini contraddistinti dall'iniziale maiuscola non definiti in questa sede hanno il medesimo significato di quelli riportati nelle Condizioni generali.

1. Definizioni aggiuntive:

1.1 Dati di animazione indicano 1) i file di animazione nei formati BVH, FBX, OBJ o Collada contenenti dati di proprietà di o autorizzati da Adobe; e 2) i modelli di animazione 3D Fuse.

1.2 Utilizzo finale indica l'applicazione o il prodotto realizzati dall'Utente a cui sono collegati i Dati di animazione, o ciò che ne deriva, per l'utilizzo da parte dell'Utente o del suo cliente.

1.3 Personaggi dell'Utente indica i personaggi 3D creati o forniti dall'Utente tramite l'utilizzo del software di terze parti.

2. Concessione di licenza. Salvo il rispetto delle Condizioni da parte dell'Utente, Adobe concede all'utente una licenza personale, non esclusiva, non cedibile a terzi e non trasferibile per utilizzare i Dati di animazione volti a creare un Utilizzo finale. L'Utente ha la possibilità di riprodurre e distribuire i Dati di animazione solo in relazione con l'Utilizzo finale. È possibile modificare i Dati di animazione prima di integrarli all'interno dell'Utilizzo finale. È vietata qualsiasi forma di distribuzione, ripubblicazione o commercializzazione dei Dati di animazione non collegati con/al di fuori dell'Utilizzo finale.

3. Limitazioni. Salvo quanto espressamente concesso nella sezione 2 (Concessione di licenza), non è possibile (i) modificare, decodificare, copiare, riprodurre, ripubblicare, caricare o (ii) noleggiare, affittare, vendere, trasmettere, concedere a terzi o distribuire altrimenti i Dati di animazione.

4. Diritti di proprietà. Oltre ai diritti concessi nel presente documento, Adobe conserva ogni diritto, titolo e interesse relativo ai Dati di animazione. Salvo quanto espressamente concesso nella sezione 2 (Concessione di licenza), l'Utente non possiede 1) alcun diritto di modificare o realizzare opere che derivino dai Dati di animazione né 2) alcuna licenza, diritto o interesse in qualsiasi brevetto, marchio, copyright, denominazione commerciale o marchio di servizio di Adobe. L'Utente accetta di non esportare Dati di animazione che violino le norme, le leggi degli Stati Uniti o gli embarghi ONU.

5. Personaggi dell'Utente. È possibile utilizzare e modificare i Personaggi dell'Utente in relazione ai Servizi e ai Dati di animazione.