

Adobe Substance 3D 에셋 추가 약관

발효일: 2022년 3월 22일. 모든 이전 버전을 대체합니다.

이 Substance 3D 에셋 추가 약관("추가 약관")은 Substance 3D 에셋 사용에 적용되며, <http://www.adobe.com/go/terms.kr>에서 확인할 수 있는 Adobe 일반 사용 약관("일반 약관")에 통합됩니다(이 추가 약관과 일반 약관은 통칭해서 "약관"이라 함). 이 추가 약관에서 정의되지 않은 대문자 용어의 의미는 일반 약관에 정의되어 있는 의미와 동일합니다. 이 추가 약관의 "서비스"는 Substance 3D 에셋을 의미합니다.

1. 정의.

- 1.1. "대형 저작물"은 수정되지 않은 Substance 3D 에셋을 통합하는 새로운 저작물을 의미합니다.
- 1.2. "수정된 작업"은 적어도 부분적으로 Substance 3D 에셋을 수정하여 만든 새로운 저작물을 의미합니다.
- 1.3. "Substance 3D Asset(s)"은 Substance 3D 에셋(재료, 모델, 조명, 아틀라스 및 데칼을 포함하되 이에 한정되지 않음)을 의미합니다. Substance 3D 에셋(또는 3D 에셋) 웹 페이지, Substance Launcher, Creative Cloud Desktop 또는 해당 에셋이 Substance 3D 에셋 또는 3D 에셋으로 명확하게 식별되는 기타 Adobe 소유 속성에서 사용할 수 있습니다.
- 1.4. "사용자"는 Substance 3D 에셋을 사용하거나 액세스할 수 있는 개인을 의미합니다.
- 1.5. "VIP"는 Adobe의 Value Incentive Plan("VIP") 구매 프로그램을 의미합니다.

2. 라이선스.

2.1 **라이선스 매트릭스.** 사이트별로 라이선스가 부여되는 Substance 3D 에셋 Unlimited를 제외하고, Substance 3D 에셋에는 사용자별로 라이선스가 부여됩니다. 사용자에게 라이선스가 부여된 Substance 3D 에셋에 대한 월별 크레딧("크레딧") 수("허용된 수")는 Adobe Substance 3D 플랜을 구매할 때 플랜 설명으로 식별됩니다. 현재 남은 크레딧을 보려면 Substance 3D 에셋 웹 사이트에 로그인해야 합니다.

플랜을 Adobe Substance 3D Collection 플랜에서 Adobe Substance 3D Texturing 플랜으로 전환하는 경우, 사용하지 않은 크레딧은 재료로 분류된 Substance 3D 에셋 다운로드로 제한됩니다.

2.2 **라이선스 부여.** 약관 및 허용된 번호를 준수하는 경우, 전 세계, 비독점, 제적한, 취소 가능, 양도 불가, 재라이선스 불가(이 추가 약관에서 명시적으로 허용하는 경우 제외)에 대한 영구 라이선스를 부여합니다.

(A) Substance 3D 에셋의 사용, 복사 및 수정

(B) 수정된 저작물 또는 대형 저작물 형태로만 Substance 3D 에셋을 기반으로 한 파생물 생성

(C) 수정된 저작물로 수정되거나 대형 저작물에 통합된 경우에만 Substance 3D 에셋 복사, 공개 표시, 공개 수행 및 배포

(D) 수정된 저작물 또는 대형 저작물에 대한 권리에 라이선스 재부여.

3. 제한 사항.

3.1. Substance 3D 에셋 사용에는 다음 라이선스 제한이 적용됩니다. 사용자 금지 사항:

(A) (1) 수정된 저작물로 수정되거나 (2) 대형 저작물에 통합되지 않은 경우, Substance 3D 에셋 복사, 공개 표시, 공개 수행, 배포 또는 라이선스 재부여하는 행위

(B) Substance 3D 에셋을 사용하여 서드파티가 독립적으로 Substance 3D 에셋을 사용, 다운로드, 추출 또는 액세스할 수 있도록 허용하는 행위

(C) 개인 또는 단체의 지적재산권 또는 기타 권리(예: Substance Source 3D Asset 저작물 제작자의 인격권 또는 자신이나 자신의 재산이 Substance 3D 에셋에 나타나는 개인 또는 단체의 권리)를 침해하는 Substance 3D 에셋과 관련하여 조치를 취하는 행위

(D) Substance 3D 에셋을 상표, 로고 또는 서비스 마크에 통합하는 행위

(E) Substance 3D 에셋을 음란한 방법, 명예를 훼손하는 방법 또는 기타 불법적인 방식으로 사용하는 행위

(F) 서버 및 연결된 네트워크 또는 Substance 3D 에셋을 포함하여 Substance 3D를 방해 또는 파괴하는 활동에 참여하는 행위

의문의 여지를 없애기 위해, Substance 3D 에셋의 미수정 독립 사본을 공개 표시, 공개 수행, 배포 또는 재라이선스할 수 없습니다.

3.2. (A) Substance 3D 에셋을 포함하지 않고 수정된 저작물 또는 대형 저작물이 원본 저작물로 인정되는 경우 및 (B) 수정된 저작물 또는 대형 저작물의 주요 가치는 Substance 3D 에셋 자체에 있지 않은 경우, Substance 3D 에셋을 수정된 저작물 또는 대형 저작물에 통합된 상태로 배포할 수 있습니다.

3.3. **AI/ML에 대한 제한.** 서비스 또는 소프트웨어(또는 서비스 또는 소프트웨어에서 수신 또는 파생된 모든 콘텐츠, 데이터, Substance 3D 에셋, 출력 또는 기타 정보)를 사용하여 직간접적으로 기타 아키텍처, 모델 또는 가중치를 포함하되 그에 한정되지 않는 머신 러닝 알고리즘 또는 인공 지능 시스템을 생성, 교육, 테스트 또는 개선하지 않으며, 서드파티가 사용하도록 생성, 교육, 테스트 또는 개선을 지시하거나 허용하지 않습니다.

4. **해지의 효과.** 구독 및 갱신 약관이 종료되면 사용하지 않은 크레딧에 대한 모든 권리는 박탈됩니다. 사용자는 위의 2항(라이선스)에서 부여된 라이선스에 따라 구독을 해지하기 전에 다운로드 및 결제한 모든 Substance 3D 에셋을 계속 사용할 수 있으며, 그렇게 사용된 Substance 3D 에셋에는 계속해서 약관이 적용됩니다. 구독이 해지된 후에는 다운로드한 Substance 3D 에셋의 가용성을 유지할 책임이 없습니다. 명확성을 위해, 3(제한)항을 위반하여 생성 또는 사용된 수정 저작물 또는 대형 저작물의 라이선스를 저작물을 배포해서는 안 됩니다.

5. **소유권.** Adobe 및 사용 허가자는 Substance 3D 에셋에 대한 모든 권리, 소유권 및 소유권을 보유하고 있습니다.

6. VIP.

6.1. **VIP 전용.** 이 6.1항은 VIP를 통해 Adobe Substance 3D Collection 플랜에 라이선스를 부여한 경우에만 적용됩니다. 크레딧은 VIP 프로그램 가이드에 설명된 바와 같이 소모품입니다. 사용하지 않은 크레딧은 매월 누적되어 발행일로부터 연속 최대 12개월 동안 이월되지만, Adobe Substance 3D Collection 플랜 구독을 소멸시키지 않고 갱신 한 경우에만 가능합니다. 두 개 이상의 지정 사용자 라이선스를 구매하는 경우, 구독 기간에 모든 비즈니스 사용자가 크레딧 수를 공유합니다. 예를 들어 매월 100크레딧이 발급되고 1년 동안 2개의 기명 사용자 라이선스를 구매한 경우, 구독 기간의 첫 달에 크레딧이 사용되지 않으면 비즈니스 사용자는 구독 기간의 두 번째 달에 다음에서 400크레딧의 공유 풀에 액세스(크레딧 100개x비즈니스 사용자 2명x2개월)할 수 있습니다. 사용하지 않은 크레딧은 처음 발급된 날로부터 12개월 후에 자동으로 만료됩니다.

6.2. **무제한 에셋 EDU 전용.** 이 6.2항은 VIP를 통해 Substance 3D - 무제한 에셋 EDU 플랜("오퍼링")에 라이선스를 부여한 경우에만 적용됩니다. 본 오퍼링에 따라 라이선스가 부여된 Substance 3D 에셋에 대해서만 2.2항의

본문(변경되지 않은 하위 섹션 (A)~(D) 제외)에 포함된 Substance 3D 에셋에 대한 라이선스는 다음과 같이 대체됩니다. **“라이선스 부여.** 귀하가 약관 및 허용된 번호를 준수한다는 전제 하에, 그리고 다른 목적이 아닌 오로지 EDU 사용자 활동과 관련하여 당사는 귀하에게 전 세계적으로 비독점적, 제한적, 해지 가능, 양도 불가, 서브라이선싱 불가(본 추가 약관에 의해 허용되는 경우를 제외), 영구적(귀하가 구독 종료 및 유예 기간을 포함한 갱신 기간 이전에 제작한 Substance 3D 에셋의 특정 용도에 한함) 라이선스를 다음 항목에 부여합니다.” 승인된 EDU 사용자 활동에는 예를 들어 학교의 학생 교과 과정 및 교직원 연구와 관련된 활동이 포함됩니다. 상기 라이선스는 EDU 사용자의 정의를 충족하는 경우에만 EDU 사용자에게 적용되며, 귀하는 유예 기간이 종료될 때까지 EDU 사용자의 정의를 더 이상 충족하지 못하는 개인에 대한 오퍼링 액세스 권한이 취소되도록 보장해야 합니다. 본 오퍼링에 따라 라이선스가 부여된 Substance 3D 에셋에 한해, 4항은 다음과 같이 대체됩니다. “구독 및 갱신 기간이 종료되면 귀하에게는 이러한 만료 또는 종료 전에 다운로드 및 결제가 완료된 모든 Substance 3D 에셋을 사용할 수 있는 30일간의 유예 기간(“**유예 기간**”)이 주어지며, 이 기간 중 사용되는 모든 Substance 3D 에셋은 약관의 적용을 받습니다. 만료 또는 해지되기 전에 귀하가 다운로드하고 결제하였지만 유예 기간이 끝나기 전에 사용하지 않은 Substance 3D 에셋은 라이선스가 부여된 것으로 간주되지 않습니다. 유예 기간 동안에는 Substance 3D 에셋을 다운로드할 수 없습니다. 유예 기간 동안 허용된 경우를 제외하고, 귀하는 구독 및 갱신 기간이 만료되거나 해지된 후 처음으로 또는 새로운 상황에서 (예컨대 새로운 대형 저작물 또는 수정된 저작물에) Substance 3D 에셋을 사용할 수 없습니다. 유예 기간이 종료된 직후 사용하지 않은 모든 Substance 3D 에셋은 삭제해야 합니다. 구독 및 갱신 기간이 만료 또는 해지된 후 당사는 귀하의 Substance 3D 에셋에 대한 가용성을 유지할 책임이 없습니다. 3항을 위반하여 생성 또는 사용된 수정 저작물 또는 대형 저작물에 라이선스를 재부여하거나 배포해서는 안 됩니다.” 여기서 사용된 바와 같이 (1) “**학생**” 및 “**학교**”는 K-12 및 고등 교육기관 추가 약관에 명시된 의미를 가지며 (2) “**EDU 사용자**”는 K-12 및 고등 교육기관 추가 약관에 정의된 “사용자”와 동일한 의미를 가집니다.