

Dodatkowe Warunki Użytkowania Fuse

Data aktualizacji: 5 czerwca 2018 r. Zastępuje wszystkie wcześniejsze wersje.

Niniejsze „Warunki Dodatkowe” regulują korzystanie z produktu Fuse i zostają włączone przez przywołanie do Ogólnych warunków użytkowania Adobe („Warunków Ogólnych”), które można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/terms, przy czym niniejsze Warunki Dodatkowe oraz Warunki Ogólne są łącznie zwane „Warunkami”. Terminy rozpoczynające się wielkimi literami, o ile nie zostały zdefiniowane w niniejszym dokumencie, mają znaczenia zdefiniowane w Warunkach Ogólnych.

1. Definicje dodatkowe:

1.1 Termin „Dane Animacji” oznacza 1) pliki animacji w formatach BVH, FBX, OBJ lub Collada, zawierające dane, których właścicielem lub licencjobiorcą jest Adobe; a także 2) modele animacji Fuse 3D.

1.2 Termin „Zastosowanie Końcowe” oznacza zastosowanie aplikacji lub produktów pochodnych utworzonych przez Użytkownika, w których osadzone są Dane Animacji lub ich pochodne, do użytku przez Użytkownika lub klienta Użytkownika.

1.3 Termin „Postacie Użytkownika” oznacza postacie w formacie 3D, utworzone przez Użytkownika z wykorzystaniem oprogramowania osób trzecich.

2. Udzielenie licencji. Z zastrzeżeniem przestrzegania Warunków przez Użytkownika, Adobe udziela Użytkownikowi osobistej, niewyłącznej, niepodlegającej sublicencjonowaniu i niezbywalnej licencji na korzystanie z Danych Animacji do tworzenia Zastosowania Końcowego. Użytkownik może reprodukować i rozpowszechniać Dane Animacji wyłącznie w związku z Zastosowaniem Końcowym. Użytkownik może modyfikować Dane Animacji przed osadzeniem takich Danych Animacji w Zastosowaniu Końcowym. Redystrybucja, ponowne publikowanie lub komercjalizacja Danych Animacji osobno lub poza Zastosowaniem Końcowym są surowo zabronione.

3. Ograniczenia. Z wyjątkiem sytuacji wyraźnie wskazanych w paragrafie 2 (Udzielenie Licencji), Użytkownik nie może (i) modyfikować, odtwarzać kodu źródłowego, kopiować, reprodukować, ponownie publikować, przysyłać lub (ii) wynajmować, wdzierżawiać, sprzedawać, przekazywać, sublicencjonować lub w inny sposób rozpowszechniać Danych Animacji.

4. Prawa własności. Poza prawami udzielonymi w niniejszym dokumencie, Adobe zachowuje wszelkie prawa i tytuły do oraz udziały w Danych Animacji. Z wyjątkiem sytuacji wyraźnie wskazanych w paragrafie 2 (Udzielenie Licencji), Użytkownik 1) nie ma praw do modyfikowania lub tworzenia dzieł pochodnych Danych Animacji, a także 2) na podstawie niniejszego dokumentu nie udziela się żadnej licencji, praw lub udziałów w jakimkolwiek patencie, znaku towarowym, prawach autorskich, nazwie handlowej lub znaku usługowym Adobe. Użytkownik zobowiązuje się nie eksportować Danych Animacji z naruszeniem embarga ONZ lub przepisów i rozporządzeń Stanów Zjednoczonych.

5. Postacie Użytkownika. Użytkownik może wykorzystywać i modyfikować Postacie Użytkownika w związku z Usługami oraz Danymi Animacji.