

## Termini di utilizzo aggiuntivi di Fuse

Aggiornato il 16 giugno 2016.

L'uso di Fuse è soggetto ai presenti termini aggiuntivi, che integrano e sono incorporati ai Termini di utilizzo di Adobe.com (indicati collettivamente come i "Termini") consultabili sul sito <http://www.adobe.com/it/legal/terms.html>. I termini contraddistinti dall'iniziale maiuscola non specificati qui hanno il medesimo significato di quelli riportati nei Termini.

### 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 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.

Subordinatamente ai Termini, 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, effettuare operazioni di reverse engineering, copiare, riprodurre, ripubblicare, caricare o (ii) noleggiare, affittare, vendere, trasmettere, concedere a terzi o distribuire 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 o 2) alcuna licenza, diritto o interesse in qualsiasi brevetto di Adobe, marchio, copyright, denominazione commerciale o marchio di servizio ivi illustrati. 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.