

Warunki Dodatkowe Używania Fuse

Aktualizacja: 16 czerwca 2016 r.

Używanie Fuse przez Użytkownika podlega niniejszym Warunkom Dodatkowym, które uzupełniają i są włączone do Warunków Używania witryny Adobe.com (łącznie zwane „Warunkami”), znajdujących się pod adresem <http://www.adobe.com/pl/legal/terms.html>. Terminy rozpoczynające się wielkimi literami, o ile nie zostały zdefiniowane w niniejszym dokumencie, mają znaczenia zdefiniowane w Warunkach.

1. Definicje dodatkowe:

1.1 Termin „Dane Animacji” oznacza 1) pliki animacji w formatach BVH, FBX, OBJ lub Collada, zawierające dane będące własnością lub licencjonowane Adobe; oraz 2) modele animacji Fuse 3D.

1.2 Termin „Przeznaczenie Końcowe” oznacza zastosowanie pochodnych lub produktów utworzonych przez Użytkownika, w których wbudowane są Dane Animacji lub ich pochodne, do wykorzystywania przez Użytkownika lub klienta Użytkownika.

1.3 Termin „Postacie Użytkownika” oznacza postacie w formacie 3D utworzone przez Użytkownika z wykorzystaniem oprogramowania stron 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 Przeznaczenia Końcowego. Użytkownik może reprodukować i rozpowszechniać Dane Animacji wyłącznie w związku z Przeznaczeniem Końcowym. Użytkownik może modyfikować Dane Animacji przed osadzeniem takich Danych Animacji w Przeznaczeniu Końcowym. Redystrybucja, ponowne publikowanie lub komercjalizacja Danych Animacji osobno lub poza Przeznaczeniem Końcowym są surowo zabronione.

3. Ograniczenia.

Z wyjątkiem sytuacji wyraźnie wskazanych w artykule 2 (Udzielenie licencji), Użytkownik nie może (i) modyfikować, odtwarzać kodu źródłowego, kopiować, reprodukować, ponownie publikować, przesyłać 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 artykule 2 (Udzielenie licencji), Użytkownik 1) nie ma praw modyfikowania lub tworzenia dzieł pochodnych Danych Animacji, oraz 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. Znaki Użytkowników.

Użytkownik może używać i modyfikować Znaki Użytkowników w związku z Usługami oraz Danymi Animacji.