

Zusätzliche Nutzungsbedingungen für Fuse

Letzte Überarbeitung: 16. Juni 2016.

Ihre Nutzung der von Fuse unterliegt diesen Zusatzbedingungen, welche die unter <http://www.adobe.com/de/legal/terms.html> veröffentlichten NUTZUNGSBEDINGUNGEN („Nutzungsbedingungen“) von Adobe.com (zusammenfassend als „allgemeine Geschäftsbedingungen“ bezeichnet) ergänzen und durch Bezugnahme in diese aufgenommen werden. Die in Großbuchstaben geschriebenen Begriffe, die hierin nicht definiert sind, haben dieselbe Bedeutung wie in den allgemeinen Geschäftsbedingungen angegeben.

1. Zusätzliche Definitionen:

1.1 Die Bezeichnung **ANIMATIONS DATEN** („**Animationsdaten**“) wird verwendet für 1) Animationsdateien in den Formaten BVH, FBX, OBJ oder Collada, die Daten enthalten, die Eigentum von Adobe sind oder von Adobe unter Lizenz genutzt werden; und 2) Fuse 3D-Animationsmodelle.

1.2 Die Bezeichnung **ENDNUTZUNG** („**Endnutzung**“) wird verwendet für von Ihnen erstellte abgeleitete Anwendungen oder Produkte, in denen die Animationsdaten oder Ableitungen daraus eingebettet sind und die zur Nutzung durch Sie oder Ihre Kunden vorgesehen sind.

1.3 Die Bezeichnung **BENUTZERERSTELLTE FIGUREN** („**benutzererstellte Figuren**“) bezieht sich auf 3D-Figuren, die von Ihnen erstellt wurden oder von Ihnen mit Software anderer Anbieter bereitgestellt wurden.

2. Lizenzerteilung.

Vorbehaltlich der Einhaltung der allgemeinen Geschäftsbedingungen Ihrerseits erteilt Ihnen Adobe eine personenbezogene, nicht exklusive, nicht unterlizenzierbare und nicht übertragbare Lizenz zur Verwendung der Animationsdaten zum Zweck der Endnutzung. Sie dürfen Animationsdaten nur dann reproduzieren und verbreiten, wenn eine Endnutzung vorliegt. Sie dürfen vor dem Einbetten von Animationsdaten in die Endnutzung Änderungen an den Animationsdaten vornehmen. Es ist streng untersagt, Animationsdaten weiterzuverbreiten, wieder zu veröffentlichen oder kommerziell zu nutzen, wenn dabei der Definitionsumfang der Endnutzung überschritten wird.

3. Einschränkungen.

Außer wie unter Abschnitt 2 (Lizenzerteilung) ausdrücklich gestattet sind Sie nicht dazu befugt, (i) die Animationsdaten abzuändern, zurückzuentwickeln, zu kopieren, zu reproduzieren, neu zu veröffentlichen, hochzuladen oder (ii) zu vermieten, zu verleihen, zu verkaufen, unterzulizenzieren oder anderweitig zu verbreiten.

4. Eigentumsrechte.

Abgesehen von den in diesem Dokument eingeräumten Rechten behält Adobe alle Rechte, Eigentumsrechte und Ansprüche an den Animationsdaten. Außer wie in Abschnitt 2 (Lizenzerteilung) ausdrücklich gestattet 1) sind Sie nicht dazu berechtigt, an den Animationsdaten Änderungen vorzunehmen oder davon abgeleitete Werke zu erstellen; und 2) wird hiermit keine Lizenz, keine Berechtigung und kein Anspruch auf Patente, Marken, Copyrights, Handelsnamen oder Dienstleistungsmarken erteilt. Sie verpflichten sich, bei Ausfuhr der Animationsdaten ins Ausland gegen keine UN-Embargos oder US-amerikanischen Gesetze und Vorschriften zu verstoßen.

5. Benutzererstellte Figuren.

Sie dürfen in Verbindung mit den Diensten und den Animationsdaten benutzererstellte Figuren verwenden und abändern.