



Languages

English:

[Terms of Service](#) page: 2-3

[Frequently asked Questions](#) page: 4-5

Dutch:

[Terms of Service](#) page: 6-7

[Frequently asked Questions](#) page: 8-9

German:

[Terms of Service](#) page: 10-11

[Frequently Asked Questions](#) page: 12-13

French:

[Terms of Service](#) page: 14-15

[Frequently Asked Questions](#) page: 16-17

Italian:

[Terms of Service](#) page: 18-19

[Frequently Asked Questions](#) page: 20-21

Spanish:

[Terms of Service](#) page: 22-23

[Frequently Asked Questions](#) page: 24-25

Japanese:

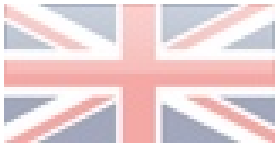
[Terms of Service](#) page: 26-27

[Frequently Asked Questions](#) page: 28-29

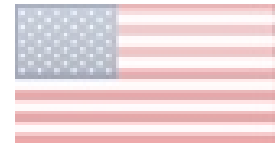
Norwegian:

[Terms of Service](#) page: 30-31

[Frequently Asked Questions](#) page: 32-33



Kamala Animations



-English- Terms of Service

Please read these Terms of Service carefully, thank you.

You will not be able to modify the name of the animation as it is locked by us. You will still be able to fully copy and transfer as normal. For gesture makers, the modify on our animations is the minimal protection we can have as animators, so if you require animations for your gestures then please speak to Sheena Kamala about custom work. However, in the eventuality that you require a different name on your creation, please contact me in order to discuss this matter. We also do not supply animations for uploading to other grids, due to the fact that the rights for the animations immediately become fully owned by the grid owner as soon as they land in that world. If you require animations for other grids, then you must purchase them as exclusive, and of course pay exclusive prices for the animations. If you do purchase the animations as exclusive, you will have the option to either receive the .bvh files via email or the full perm animations inside SecondLife*TM. We will not log into other worlds to hand over the animations.

If you purchase any Copy/Transfer animations, please note the following:

- 1) You cannot resell these animations in a poseball, except if the poseball/s are linked to one of your creations, but every animation must have their permissions changed to no copy OR no transfer. These animations are not made to be given out as freebies.
To put it into clear words, we see it as an insult for our animations to go out in freebie creations, as this devalues the work and effort that has gone into making them. This means that you may not sell items for less than 99L with our animations in, as we would consider this as not playing fair in a very competitive. If you wish to make a special offer to your customers as a release price or an incentive gift, then please contact us to discuss this matter.
- 2) You may sell these animations in the content of every creation you make, but even here you must ensure that you change the permissions of the animations to no copy OR no transfer. (gestures are not included in this category)
- 3) You are not allowed to give the animations to any other avatar, no matter whether it is your alt avatar, girlfriend or any other friends or business partner. This means that that you are the 'sole' owner of this purchase and can only use these animations as per our Terms of Purchase. NB. If you are part of a business group and wish to use these animations in all of your creations, then you are welcome to discuss this situation with me and we can hopefully find a satisfactory solution or compromise.
- 4) If you decide to sell these animations as copyable, you must not sell them at a lower cost than the amount you paid for them here.
- 5) I reserve the right to change the prices of my animations and you should, therefore, check regularly in order to adjust your creations prices accordingly, as occasionally you may be able to offer your customers a better deal.

We advise that you take the following steps immediately after purchase:

1. Rezz the box with the animation in-world
2. Right click, press edit from the pie menu - and go to the content tab in the edit field (if you do not see this... you must click on 'more >>' in the edit field)
3. Right click on one of the animations and open properties
4. Untick the permissions you wish to remove (either copy or transfer) - we recommend that you change it to 'transfer only' to avoid any mistakes in the permissions you give to your customers (and please note that if you change these permissions they will not effect your own permission of use - these will still remain full permission to you in your inventory)
5. 'X' out of your edit box and right click and 'take' the animation box back into your inventory.
6. When creating your items, check that the root prim or the last prim linked to the item is your own, as this will avoid any problems with customers contacting us and saying that we have created this item, when in fact you should be receiving this credit (although we have nothing against you recommending us for our animations:-).

(Please note that we have deliberately placed the animations in a box, rather than a poseball, so that you do not use the 'full copy transfer' balls accidentally when creating and, also, that no scripts are contained within the box - these must be self-provided, although the sale of scripts within the store is being evaluated.. so please check whether they are available or not)

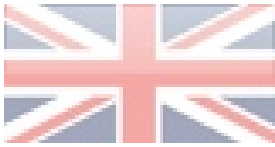
When buying COPY/TRANSFER animations from Kamala Animations, you will automatically be required to follow the guidelines set out in our Terms of Service. If we find animations owned and for sale in world (COPY/TRANSFER OR copyable) by any avatar that did not purchase them from us, they will immediately be reported to Linden Labs and placed under investigation under the US, DCMA Copyright Act >>-(see below), this includes the checking of all purchases they have made or objects they have been given in world, in order to find the avatar that they originally received the animation from.

We apologise that we must take this hard line of service use, but in order to try and stop our creations flooding the in-world of Second Life as 'freebies' for all to use and abuse as they see fit, we have done this for the protection of YOUR purchases and OUR animations and allows fair play within Second Life.

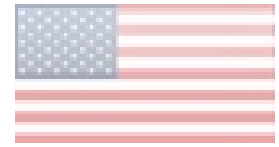
We thank you for respecting our wishes.

Sheena Kamala (16/09/2010)
Kamala Animations

>>>-The Digital Millennium Copyright Act (DMCA) is a United States copyright law that implements two 1996 treaties of the World Intellectual Property Organization (WIPO). It criminalizes production and dissemination of technology, devices, or services intended to circumvent measures (commonly known as Digital Rights Management or DRM) that control access to copyrighted works and it also criminalizes the act of circumventing an access control, whether or not there is actual infringement of copyright itself. In addition, the DMCA heightens the penalties for copyright infringement on the Internet. Passed on October 12, 1998 by a unanimous vote in the U.S. Senate and signed into law by President Bill Clinton on October 28, 1998, the DMCA amended Title 17 of the United States Code to extend the reach of copyright, while limiting the liability of the providers of on-line services for copyright infringement by their users.



Kamala Animations



-English- Frequently asked Questions

Please read this information

- 1) **Am I allowed to resell these animations?**
Yes you are, as long as you change the permissions to either copyable only or transferable only.
- 2) **Am I allowed to download animations I have purchased to my harddrive via stored inventory or eventually other 3rd party clients?**
No, you are not! The purchase of an animation, limits only you to use it (commercially or non-commercial) ONLY in the "grid" where its purchased. Every transfer to another, grid or local pc's we deem as strictly illegal! (read more ..10.11.12)
- 3) **Are the animations modifiable?**
You will not be able to modify the name of the animation as it is locked by us. You will still be able to fully copy and transfer as normal. For gesture makers, the modify on our animations is the minimal protection we can have as animators. If you would like to have the name changed on the animation, then please contact Sheena Kamala and she will happily arrange this for you.
- 4) **Can I make gestures out of your animations?**
As our animations are not modifiable, you will not be able to make gestures from our animations. We will, therefore, NOT give any refunds, if you have bought animations specifically for this purpose.
- 5) **Can we sell your animations as stand alone animations?**
No, you must sell these animations in the content of your creations, but you must ensure that you change the permissions of the animations to no copy OR no transfer. (gestures are not included in this category)
- 6) **Can I sell these animations in a poseball?**
You cannot resell these animations in a poseball, except if the poseball/s are linked to one of your creations, but every animation must have their permissions changed to no copy OR no transfer. These animations are not made to be given out as freebies.
- 7) **What if I wish to sell the animations as content of my creation as copyable?**
If you decide to sell your item copyable, then no problem, just ensure that you do not set them as transferable as well.
- 8) **Can I give the full copy transfer animations to a colleague, girl/boyfriend or business partner, as I work hand in hand or directly with them?**
You are not allowed to give the animations to any other avatar, no matter whether it is your alt avatar, girlfriend or any other friends or business partner. This means that that you are the 'sole' owner of this purchase and can only use these animations as per our Terms of Purchase. NB. If you are part of a business group and wish to use these animations in all of your creations, then you are welcome to discuss this situation with me and we can hopefully find a satisfactory solution or compromise.

9) We advise that you take the following steps immediately after purchase:

7. Rezz the box with the animation in-world
8. Right click, press edit from the pie menu - and go to the content tab in the edit field (if you do not see this... you must click on 'more >>' in the edit field)
9. Right click on one of the animations and open properties
10. Untick the permissions you wish to remove (either copy or transfer) - we recommend that you change it to 'transfer only' to avoid any mistakes in the permissions you give to your customers (and please note that if you change these permissions they will not effect your own permission of use - these will still remain full permission to you in your inventory)
11. 'X' out of your edit box and right click and 'take' the animation box back into your inventory.
When creating your items, check that the root prim or the last prim linked to the item is your own, as this will avoid any problems with customers contacting us and saying that we have created this item, when in fact you should be receiving this credit (although we have nothing against you recommending us for our animations:-).

(Please note that we have deliberately placed the animations in a box, rather than a poseball, so that you do not use the 'full copy transfer' balls accidentally when creating and, also, that no scripts are contained within the box - these must be self-provided, although the sale of scripts within the store is being evaluated.. so please check whether they are available or not)

10) What will happen if I do not follow the guidelines set within the Kamala Terms of Service.

When buying COPY/TRANSFER animations from Kamala Animations, you will automatically be required to follow the guidelines set out in our Terms of Service. If we find animations owned and for sale in world (COPY/TRANSFER OR copyable) by any avatar that did not purchase them from us, they will immediately be reported to Inworldz founders and placed under investigation under the US, DCMA Copyright Act >>-(see below), this includes the checking of all purchases they have made or objects they have been given in world, in order to find the avatar that they originally received the animation from.

11) Why are you being so strict with what we are and what we are not allowed to do with the new animations from you?

We apologise that we must take this hard line of service use, but in order to try and stop our creations flooding the in-world of Inworldz as 'freebies' for all to use and abuse as they see fit, we have done this for the protection of YOUR purchases and OUR animations and allows fair play within Inworldz.

12) What law exists supporting your copyrights on your animations?

>>-The Digital Millennium Copyright Act (DMCA) is a United States copyright law that implements two 1996 treaties of the World Intellectual Property Organization (WIPO). It criminalizes production and dissemination of technology, devices, or services intended to circumvent measures (commonly known as Digital Rights Management or DRM) that control access to copyrighted works and it also criminalizes the act of circumventing an access control, whether or not there is actual infringement of copyright itself. In addition, the DMCA heightens the penalties for copyright infringement on the Internet. Passed on October 12, 1998 by a unanimous vote in the U.S. Senate and signed into law by President Bill Clinton on October 28, 1998, the DMCA amended Title 17 of the United States Code to extend the reach of copyright, while limiting the liability of the providers of on-line services for copyright infringement by their users.



Kamala Animations

-Dutch- Terms of Service

Leest U alstublieft deze Gebruiksvoorwaarden zorgvuldig, dank U.

De naam van de animatie is door ons geblokkeerd en kan als zodanig niet veranderd worden. Wel kunt U de animatie zoals gewoonlijk volledig kopiëren en doorgeven. Voor makers van gestures is de modificatie van onze animaties het minste dat we kunnen doen om onze producten te beschermen, dus als U animaties nodig heeft voor Uw gestures, spreekt U dan alstublieft met Sheena Kamala voor maatwerk. Mocht U echter een andere naam op uw product nodig hebben, neemt U dan alstublieft contact met mij op om dit te overleggen. Wij geven ook geen animaties uit om naar andere grids te uploaden, omdat de rechten van de animatie onmiddellijk eigendom worden van de eigenaar van dat grid zodra ze in die wereld terecht komen. Indien U animaties nodig heeft voor andere grids, dan dient U deze exclusief hiervoor te kopen, en daar horen natuurlijk ook exclusieve prijzen bij. Indien U de animaties als exclusief aankoopt, dan heeft U de optie om óf de .bvh files via email te ontvangen, óf de animaties met volledige toestemmingen in SecondLife*™ te ontvangen. Wij loggen niet in in andere online werelden om U animaties te overhandigen.

Indien U Copy/ Transfer animaties koopt, weest U zich dan hiervan bewust:

- 1) U mag deze animaties niet doorverkopen in een poseball, behalve als deze poseball(s) gelinkt is aan een van Uw eigen creaties. Echter, bij alle animaties dienen dan de rechten gewijzigd te worden naar “no copy” OF “no transfer”. Deze animaties zijn niet gemaakt om als freebies weggegeven te worden.
Om het in duidelijke taal te stellen, wij zien het als een belediging om onze animaties in freebie creaties te vinden, aangezien hierdoor te tijd en moeite die wij gestoken hebben in het ontwikkelen van deze animaties, teniet gedaan wordt. Dit betekent dat U producten die onze animaties bevatten voor niet minder dan \$L99 mag verkopen, aangezien wij vinden dat dit in een concurrentie markt niet eerlijk is. Mocht U een speciale aanbieding willen opzetten voor Uw klanten, in de vorm van een release prijs of een kado ter verkoops-stimulatie, neemt U dan alstublieft contact met ons op om dit te overleggen.
- 2) U mag deze animaties verkopen als onderdeel van elke creatie, maar ook hier dient U ervoor te zorgen dat de rechten van de animatie naar “no copy” OF “no transfer” gewijzigd worden.
- 3) U mag de animaties niet aan een andere avatar doorgeven, ongeacht of dit Uw alt, vriend(in) of zakenpartner betreft. Dit betekent dat U de enige eigenaar van deze aanschaf bent, en U U deze animaties slechts mag gebruiken zoals staat aangegeven in onze Gebruiksvoorwaarden. NB.: Indien U deel uitmaakt van een zakengroep en deze animaties in al Uw creaties wenst te gebruiken, dan nodig ik U uit om Uw situatie met mij te overleggen zodat we samen tot een geschikte oplossing kunnen komen.
- 4) Indien U besluit om deze animaties als kopieerbaar te verkopen, dient U ze te verkopen tegen een prijs die niet lager is dan de prijs die U er zelf hier voor betaalt heeft.
- 5) Ik behoud mij het recht voor om de prijzen van mijn animaties te veranderen, en ik raad U daarom aan om regelmatig te controleren of de prijzen veranderd zijn zodat U Uw prijzen respectievelijk kunt veranderen. Soms zal dit ervoor zorgen dat U Uw klanten een betere prijs aan kunt bieden.

Om er zeker van te zijn dat U niet vergeet de rechten te wijzigen, raden wij U ten strengste aan om deze stappen meteen na de aanschaf te ondernemen.

1. Rez de doos met de animatie in SL.
2. Klik met de rechter muisknop, kies “edit” in het menu, en open vervolgens de “content” tab (iundien deze niet zichtbaar is, klikt u dan op “more >>”).
3. Klik met de rechter muisknop op een van de animaties en open de eigenschappen (properties)
4. Klik op het vinkje dat U verwijderen wilt (copy of transfer) – wij bevelen U aan om de rechten te wijzigen naar “transfer only” om vergissingen met rechten die U aan Uw klanten geeft te voorkomen.
(En weest U er gerust van dat de wijzigingen die U hier aanbrengt geen gevolgen hebben voor Uw eigen rechten – Uw eigen kopie van de animatie blijft volledig copy/transfer in Uw inventarisatie)
5. Sluit het “edit” venster door op ‘X’ te klikken, klik met de rechter muisknop op de doos van de animatie, en verwijder deze.
6. Tot slot- Wanneer U Uw eigen produkten maakt, zorgt U er dan voor dat de hoofdprim of de prim die het laatst aan het produkt gelinkt wordt, een prim van Uzelf is. Hiermee wordt voorkomen dat klanten ons benaderen en zeggen dat wij dit produkt gemaakt hebben, terwijl U diegenen bent die hiervoor alle eer op zou moeten strijken. (Hoewel wij er natuurlijk geen bezwaar tegen hebben als U ons aanbeveelt voor onze animaties.

(Let wel dat we de animaties expres in een doos gedaan hebben, in plaats van in een poseball, zodat U niet per ongeluk de poseball(s) met volledige “copy en transfer” rechten gebruikt wanneer U Uw eigen produkten maakt. Daarnaast vindt U ook geen script in de doos- deze dienen door Uzelf aangeschaft te worden. Op dit moment zijn wij echter bezig de verkoop van scripts in de winkel te evalueren... dus gaat U alstublieft na of deze beschikbaar zijn.)

Indien U COPY/TRANSFER animaties van Kamala Animations aanschaf, dient U zich automatisch aan de voorwaarden te houden zoals deze beschreven worden in onze Gebruiksvoorwaarden. Indien wij er achter komen dat onze animaties in SL eigendom zijn van- en ter verkoop (COPY/TRANSFER or COPY)aangeboden worden door- een avatar die deze animaties niet direct van ons gekocht heeft, dan wordt deze avatar onmiddellijk aangegeven bij de SecondLife*TM ontwikkelaars en onder toezicht geplaatst van de US, DCMA Copyright Act >>- (zie hieronder). Hierbij wordt alles nagegaan dat door deze avatar gekocht of ontvangen is in SL, zodat achterhaald kan worden van welke avatar de animatie oorspronkelijk ontvangen is.

Wij verontschuldigen ons ervoor, dat wij de gebruiksvoorwaarden zo streng moeten maken. Maar wij hebben dit gedaan om ervoor te zorgen dat onze animaties niet in overvloed als “freebies” aangeboden worden , en door iedereen gebruikt en misbruikt kunnen worden in SecondLife*TM. Hiermee beschermen we zowel UW aankoop als ONZE animaties en houden we het zo eerlijk mogelijk in SecondLife*TM.

Wij danken U bij voorbaat voor het respecteren van onze wensen.

Sheena Kamala (16/09/2010)
Kamala Animations

>>-De Digital Millennium Copyright Act (DMCA) is een Amerikaanse Copyright wet die twee in 1996 opgezette verdragen van de World Intellectual Property Organization (WIPO) implementeert. Deze wet maakt het produceren en verspreiden van technologieën , apparaten , of services die er speciaal voor bestemd zijn om maatregelen die getroffen zijn om de toegang tot producten waarop een auteursrecht rust te beperken (ook wel Digital Rights Management of DRM genoemd) te omzeilen, strafbaar. Daarnaast maakt het de daad van het omzeilen van een toegangs controle system ook strafbaar, ongeacht of het auteursrecht zelf geschonden is. Bovendien verhoogt de DMCA de boetes voor het schenden van auteursrechten op het Internet. De DMCA is op October 12, 1998 unaniem goedgekeurd met een stemming in de Amerikaanse Senaat, en op October 28, 1998 door President Bill Clinton als wet ondertekend. De DMCA heeft Title 17 van de United States Code aangepast, om het bereik van het auteursrecht uit te breiden, terwijl het voor aanbieders van online services de aansprakelijkheid beperkt voor schending van het auteursrecht door hun gebruikers.



Kamala Animations

-Dutch- Frequently asked Questions

Veel gestelde vragen

- 1. Is het toegestaan deze animaties door te verkopen?**
Ja, dat is toegestaan, mits U de rechten verandert naar óf “copy only” óf “transfer only”.
- 2. Is het toegestaan om animaties die ik gekocht heb via de opgeslagen inventarisatie of uiteindelijk andere clients naar mijn harddrive te downloaden?**
Nee, dit is niet toegestaan! De aankoop van een animatie limiteert het gebruik daarvan tot alleen de oorspronkelijke koper (commercieel of niet-commercieel) en dan ALLEEN in het “grid” dat deze is aangeschaft. Overdrachten naar andere lokale computers of grids worden als volledig illegaal beschouwd! (lees meer..10. ,11. ,12.)
- 3. Kunnen deze animaties gemodificeerd worden?**
De naam van de animatie is door ons geblokkeerd en kan als zodanig niet veranderd worden. Wel kunt U de animatie zoals gewoonlijk volledig kopiëren en doorgeven. Voor makers van gestures is de modificatie van onze animaties het minste dat we kunnen doen om onze producten te beschermen. Indien U de naam van de animatie veranderd wilt zien, neemt U dan a.u.b kontakt op met Sheena Kamala; zij helpt U hier graag bij.
- 4. Kan ik met Uw animaties gestures maken?**
Aangezien onze animaties niet modificeerbaar zijn, kunt U er geen gestures mee maken. Als gevolg hiervan, zullen wij GEEN restitutie bieden voor animaties die speciaal voor het maken van gestures gekocht zijn.
- 5. Kan ik deze animaties als alleenstaande animaties verkopen?**
Nee, deze animaties dienen alleen verkocht te worden als onderdeel van Uw eigen creaties, maar U dient ervoor te zorgen dat de rechten van de animaties naar “no copy” of “no transfer” gewijzigd worden. (Gestures vallen niet onder deze kategorie)
- 6. Kan ik deze animaties verkopen als onderdeel van een poseball?**
U kunt deze animaties niet doorverkopen in een poseball, tenzij de poseball(s) gelinkt zijn met een van Uw eigen creaties. De rechten in elke animaties dienen echter gewijzigd te worden naar “no copy” OF “no transfer”. Deze animaties zijn niet gemaakt om gratis uitgedeeld te worden.
- 7. Wat doe ik indien ik de animaties als onderdeel van mijn eigen creaties als kopiëerbaar wil verkopen?**
Het is geen probleem indien U besluit Uw producten als kopiëerbaar te verkopen. Zorgt U er dan alleen wèl voor, dat de rechten van de animaties gewijzigd worden naar “no transfer”.
- 8. Kan ik de animaties met volledige copy/transfer rechten doorgeven aan een collega, vriend(in) of zakenpartner met wie ik direct samenwerk?**
Het is niet toegestaan om de animaties aan een andere avatar door te geven, ongeacht of dit Uw alt, vriend(in) of zakenpartner betreft. Dit betekent dat U de enige eigenaar van deze aanschaf bent, en U kunt deze animaties slechts gebruiken zoals staat aangegeven in onze Gebruiksvoorwaarden.NB: Indien U deel uitmaakt van een zakengroep en deze animaties in al Uw creaties te gebruiken, dan nodig ik U uit om Uw situatie met mij te overleggen zodat we samen tot een geschikte oplossing kunnen komen.

9. Hoe wijzig ik de rechten van mijn nieuwe animaties?

Om er zeker van te zijn dat U niet vergeet de rechten te wijzigen, raden wij U ten strengste aan om de deze stappen meteen na aanschaf te ondernemen.

1. Rez de doos met de animatie in SL
2. Klik met de rechter muisknop, kies "edit" in her menu en open vervolgens de "content" tab (indien deze niet zichtbaar is, klikt u dan op "more >>")
3. Klik met de rechter muisknop op een van de animaties en open de eigenschappen ("properties")
4. Klik op het vinkje dat U verwijderen wilt (copy of transfer) – wij bevelen U aan om de rechten te wijzigen naar "transfer only" om vergissingen met rechten die U aan Uw klanten geeft te voorkomen. (En weest U er gerust van dat de wijzigingen die U hier aanbrengt geen gevolgen heeft voor Uw eigen rechten – Uw eigen kopie van de animatie blijft volledig copy/transfer in Uw inventarisatie)
5. Sluit het "edit" venster door op 'X' te klikken , klik met de rechter muisknop op de doos van de animatie, en verwijder deze.
6. Tot slot- Wanneer U eigen produkten maakt, zorgt U er dan voor dat de hoofdprim of de prim die het laatst aan het product gelinkt wordt, een prim van uzelf is. Hiermee wordt voorkomen dat klanten ons benaderen en zeggen dat wij dit product gemaakt hebben, terwijl U diegene bent die hiervoor alle eer op zou moeten strijken.

(Let wel dat we de animaties expres in een doos gedaan hebben, in plaats van in een poseball, zodat U niet per ongeluk de poseballs met volledige "copy en transfer" rechten gebruikt wanneer U Uw eigen produkten maakt. Daarnaast vindt U ook geen scripts in de doos - deze dienen door Uzelf aangeschaft te worden. Op dit moment zijn wij echter bezig de verkoop van scripts in de winkel te evalueren...dus gaat U alstublieft na of deze beschikbaar zijn.)

10. Wat zijn de gevolgen als ik me niet houd aan de regels zoals deze beschreven staan in de Kamala Gebruiksvoorwaarden?

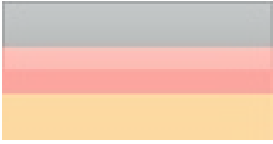
Indien U COPY/TRANSFER animaties van Kamala Animations aanschaf, dient U zich automatisch aan de voorwaarden te houden zoals deze beschreven worden in onze Gebruiksvoorwaarden. Indien wij er achter komen dat onze animaties in SL eigendom zijn van- en ter verkoop (COPY/TRANSFER or COPY)aangeboden worden door- een avatar die deze animaties niet direct van ons gekocht heeft, dan wordt deze avatar onmiddellijk aangegeven bij de SecondLife*TM ontwikkelaars en onder toezicht geplaatst van de US, DCMA Copyright Act >>- (zie hieronder). Hierbij wordt alles nagegaan dat door deze avatar gekocht of ontvangen is in SL, zodat achterhaald kan worden van welke avatar de animatie oorspronkelijk ontvangen is.

11. Waarom zijn jullie zo streng ten opzichte van wat we wel en niet mogen doen met jullie nieuwe animaties?

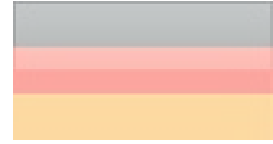
Wij verontschuldigen ons ervoor, dat wij de gebruiksvoorwaarden zo streng moeten maken. Maar wij hebben dit gedaan om ervoor te zorgen dat onze animaties niet in overvloed als "freebies" aangeboden worden , en door iedereen gebruikt en misbruikt kunnen worden in SecondLife*TM. Hiermee beschermen we zowel UW aankoop als ONZE animaties en houden we het zo eerlijk mogelijk in SecondLife*TM.

12. Bestaat er een wet waarop de Copyrights op jullie animaties berust?

>>-De Digital Millennium Copyright Act (DMCA) is een Amerikaanse Copyright wet die twee in 1996 opgezette verdragen van de World Intellectual Property Organization (WIPO)implementeert. Deze wet maakt het produceren en verspreiden van technologieën , apparaten , of services die er speciaal voor bestemd zijn om maatregelen die getroffen zijn om de toegang tot producten waarop een auteursrecht rust te beperken (ook wel Digital Rights Management of DRM genoemd) te omzeilen, strafbaar. Daarnaast maakt het de daad van het omzeilen van een toegangs controle system ook strafbaar, ongeacht of het auteursrecht zelf geschonden is. Bovendien verhoogt de DMCA de boetes voor het schenden van auteursrechten op het Internet. De DMCA is op October 12, 1998 unaniem goedgekeurd met een stemming in de Amerikaanse Senaat, en op October 28, 1998 door President Bill Clinton als wet ondertekend. De DMCA heeft Title 17 van de United States Code aangepast, om het bereik van het auteursrecht uit te breiden, terwijl het voor aanbieders van online services de aansprakelijkheid beperkt voor schending van het auteursrecht door hun gebruikers.



Kamala Animations



-Deutsch- Terms of Service

Allgemeine Geschäftsbedingungen

Bitte lies diese Nutzungsbedingungen sorgfältig durch da sie durch jedem Kauf Rechtsgültigkeit haben, vielen Dank.

Du wirst den Namen der Animation nicht ändern können, da er von uns geblockt wurde. Du kannst sie aber dennoch ganz normal vollständig kopieren und/oder verkaufen. Für Hersteller von Gesten sind diese Animationen NICHT geeignet. No Modify ist dies der Minimalschutz, den wir als Animationshersteller haben können der auch keine weiteren Umstände für deren Benutzer mitsich bringen. (mehr zu diesem Thema weiter unten in den Punkten 10,11,12)

Wenn Du Animationen für Deine Gesten benötigst, sprich bitte Sheena Kamala bezüglich einer Kundenmaßanfertigung an. Für den Fall, dass Du die Bezeichnung der Animation ändern lassen möchtest, setze Dich bitte mit mir in Verbindung, um diesen Fall zu besprechen. Wir bieten auch keine Animationen zum Hochladen in andere Grids an, aufgrund der Tatsache, dass die jeweiligen Gridowner automatisch volle Besitzrechte an diesen Animationen erwerben, sobald sie in deren Welt landen. Wenn Du Animationen für andere Grids benötigst, musst Du sie exklusiv erwerben und natürlich exklusive Preise für sie bezahlen. Falls Du die Animationen exklusiv erwirbst, kannst Du entweder die.bvh Dateien per E-Mail oder die Animationen mit vollen Rechten innerhalb von Second Life™ erhalten. Wir loggen uns nicht in andere Welten ein, um die Animationen direkt zu übergeben.

Beim Kauf jeglicher Copy/Transfer Animationen beachte bitte folgende Punkte:

1. Du kannst diese Animationen nicht in einem Poseball weiterverkaufen, es sei denn, der/die Poseball/Posebälle ist/sind mit einer Deiner Kreationen verlinkt. Allerdings müssen die Rechte in jeder Animation auf No Copy ODER No Transfer geändert werden. Diese Animationen sind nicht zur Weitergabe als Freebies gedacht. Deutlich gesagt, sehen wir es als eine Beleidigung an, wenn unsere Animationen in Freebie-Kreationen verwendet werden, da dies die Arbeit und den Aufwand entwertet, der in ihre Herstellung investiert wurde. Das bedeutet, dass Du Deine Items, in denen Du unsere Animationen verwendest, nicht für weniger als 99L verkaufen darfst, da wir das sonst als nicht fairen Umgang in einer sehr wettbewerbsorientierten Welt betrachten würden. Wenn Du Deinen Kunden ein besonderes Angebot als Eröffnungspreis oder Geschenk machen möchtest, nimm bitte Kontakt mit uns auf, um dies zu besprechen.
2. Du kannst diese Animationen als Teil Deiner Kreationen verkaufen, aber Du musst sicherstellen, dass die Rechte der Animationen auf No Copy ODER No Transfer geändert worden sind.
3. Du darfst die Animationen niemals an einen anderen Avatar weitergeben, ganz egal ob es sich dabei um einen Alt, Deine/n Freund/in oder andere Freunde und Geschäftspartner handelt. Das bedeutet, dass Du der „alleinige“ Eigentümer der Lizenz fuer diese Produkte bist und sie nur gemäß unseren Verkaufsbedingungen verwenden darfst. Wenn Du Teil einer Unternehmensgruppe bist und diese Animationen in all Deinen Kreationen verwenden möchtest, kannst Du diese Situation gern mit mir besprechen und wir werden hoffentlich eine zufriedenstellende Lösung oder einen Kompromiss finden.
4. Wenn Du diese Animationen als kopierbar verkaufen möchtest, darfst Du nicht zu einem niedrigeren Preis als dem verkaufen, für den wir sie selber anbieten (kopierbar).
5. Ich behalte mir das Recht vor, die Preise für meine Animationen zu ändern. Du solltest also regelmäßig meine Preise überprüfen, um Deine Preise entsprechend anzupassen – gelegentlich wirst Du Deinen Kunden ein besseres Angebot machen können.

Damit Du es nicht vergisst, empfehlen wir Dir, die folgenden Schritte direkt nach dem Kauf durchzuführen:

1. Reize die Box mit der Animation inworld
2. Rechtsklick, Bearbeiten aus dem Kuchenmenü auswählen, auf den Reiter "Inhalte" im Feld Bearbeiten gehen (wenn Du diesen Reiter nicht siehst, musst Du erst auf "mehr >>" klicken)
3. Rechtsklick auf eine der Animationen und Eigenschaften öffnen
4. Entferne die Häkchen bei den Rechten, die Du nicht weitergeben willst (entweder Copy oder Transfer) – wir empfehlen Dir, es auf "Nur Transfer" einzustellen, um Fehler bei der Rechtevergabe an Deine Kunden zu vermeiden (bitte beachte, dass dies NICHT Deine eigenen Nutzungsrechte einschränkt, wenn Du diese Rechte veränderst – sie werden immer noch voll kopier- und übertragbar in Deinem Inventar verbleiben)
5. Schließe das Bearbeiten-Fenster mit Klick auf 'X' , mache einen Rechtsklick auf die Animationsbox und nimm sie zurück in Dein Inventar
6. Schließlich - Wenn Du Deine Produkte erstellst, stelle sicher, dass der Rootprim bzw. der letzte Prim, der mit dem Objekt verbunden ist, Dein eigener Prim ist. Das wird helfen, Probleme mit Kunden zu vermeiden, die dann uns ansprechen und behaupten, wir hätten dieses Objekt erstellt, wo tatsächlich Du der Ersteller bist (wobei wir natürlich nichts dagegen haben, wenn Du unsere Animationen weiterempfehlst :-)

(Beachte bitte, dass wir die Animationen absichtlich in einer Box und nicht in einem Poseball abgelegt haben, damit Du nicht versehentlich die Bälle mit den vollen Rechten beim Erstellen Deiner Produkte verwendest. Die Box enthält außerdem keine Skripte – diese müssen selbst erstellt oder beschafft werden, wobei die Möglichkeit eines Verkaufs von entsprechenden Skripten über unseren Shop derzeit überdacht wird. Prüfe also bitte, ob die Skripte erhältlich sind oder nicht.)

Wenn Du COPY/TRANSFER-Animationen von Kamala Animations kaufst, wirst Du automatisch aufgefordert, die Richtlinien unserer Nutzungsbedingungen zu beachten. Wenn wir Animationen finden, die einem Avatar gehören oder von ihm zum Verkauf angeboten werden (COPY/TRANSFER Oder kopierbar), der sie nicht von uns erworben hat, wird dies umgehend bei Linden Lab angezeigt und gemäß dem US-amerikanischen DMCA Copyright Act >> (siehe unten) verfolgt. Dazu gehört das Überprüfen aller Einkäufe, die dieser Avatar gemacht hat oder aller Objekte, die ihm inworld gegeben worden sind, um den Avatar zu finden, von dem die Animationen ursprünglich übertragen worden sind.

Bitte entschuldige, dass wir hier so streng vorgehen, aber um zu verhindern, dass unsere Kreationen als "Freebies" das Grid von Second Life überfluten, mit denen jeder tun und lassen kann, was er will, haben wir diese strengen Richtlinien zum Schutz DEINER Einkäufe und UNSERER Animationen aufgesetzt und wollen so den fairen Umgang miteinander innerhalb von Second Life fördern.

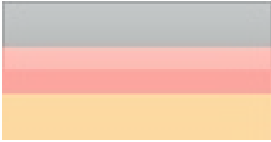
Wir danken Dir, dass Du unsere AGbs respektierst.

Sheena Kamala (16.09.2010)

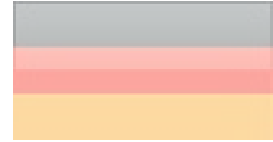
Kamala Animations

>>- Der Digital Millennium Copyright Act (DMCA) ist ein US-amerikanisches Urheberschutzgesetz, das zwei Abkommen der World Intellectual Property Organization (WIPO) aus dem Jahr 1996 vereint. Es illegalisiert die Herstellung und Verbreitung von Technologien, Geräten oder Dienstleistungen, die dazu dienen, Maßnahmen zu umgehen (das sogenannte Digital Rights Management oder DRM), die den Zugang zu urheberrechtlich geschützten Werken kontrollieren. Es illegalisiert auch den Akt der Umgehung, unabhängig davon, ob es sich um eine tatsächliche Verletzung eines Urheberrechts handelt oder nicht. Zusätzlich hat das DMCA die Strafmaße für Urheberrechtsverletzung im Internet angehoben.

Es durchlief am 12. Oktober 1995 den US Senat mit einstimmigem Ergebnis und wurde von Präsident Bill Clinton am 28. Oktober 1998 unterzeichnet. Der hinzugefügte Absatz 17 des US Codes erweiterte die Reichweite von Urheberschutz und beschränkte die Haftung der Anbieter von Online-Dienstleistungen zur Urheberrechtsverletzung durch deren User.



Kamala Animations



-Deutsch- Frequently asked Questions

Häufig gestellte Fragen

- 1. Darf ich diese Animationen weiterverkaufen?**

Ja, das darfst Du, solange Du die Rechte entweder auf nur kopierbar oder nur übertragbar beschränkst.
- 2. Darf ich Animationen, die ich gekauft habe, auf meine Festplatte herunterladen, z. B. per Stored Inventory oder dritte Anbieter?**

Nein, das ist nicht erlaubt! Der Kauf einer Animation erlaubt Dir die Benutzung (kommerziell oder nicht-kommerziell) NUR auf dem „Grid“, auf dem Du sie gekauft hast. Wir betrachten deshalb jede Übertragung auf ein anderes Grid oder einen lokalen Computer als illegal und strengstens verboten! (mehr dazu unter 10,11,12)
- 3. Kann man die Animationen modifizieren?**

Du wirst den Namen der Animation nicht ändern können, da er von uns geblockt wurde. Du kannst sie aber ganz normal vollständig kopieren und weitergeben. Bei Herstellern von Gesten ist dies der Minimalschutz, den wir als Animationshersteller haben können. Wenn Du die Bezeichnung der Animation ändern lassen möchtest, setze Dich bitte mit Sheena Kamala in Verbindung – sie wird Dich dabei gern unterstützen.
- 4. Kann ich aus Euren Animationen Gesten herstellen?**

Da unsere Animationen nicht modifizierbar sind, kannst Du daraus keine Gesten herstellen. Wir werden deshalb KEIN Geld zurückerstatten, wenn Du die Animationen zu genau diesem Zweck gekauft haben solltest.
- 5. Kann ich Eure Animationen als einzelne Animationen weiterverkaufen?**

Nein, Du musst diese Animationen als Teil Deiner Kreationen verkaufen und Du musst sicherstellen, dass die Rechte der Animationen auf No Copy ODER No Transfer geändert worden sind.
- 6. Kann ich diese Animationen in einem Poseball verkaufen?**

Du kannst diese Animationen nicht in einem Poseball weiterverkaufen, es sei denn, der/die Poseball/ Posebälle ist/sind mit einer Deiner Kreationen verlinkt. Allerdings müssen die Rechte in jeder Animation auf No Copy ODER No Transfer geändert werden. Diese Animationen sind nicht zur Weitergabe als Freebies gedacht.
- 7. Was, wenn ich die Animationen als Inhalt meiner als kopierbar eingestellten Kreation verkaufen möchte?**

Wenn Du Dein Produkt als kopierbar verkaufen möchtest, dann ist das kein Problem. Stelle nur sicher, dass es nicht auch noch als Transfer eingestellt ist.
- 8. Kann ich die Animationen mit vollen Rechten an einen Kollegen, Freund/Freundin oder Geschäftspartner weitergeben, weil wir Hand in Hand beziehungsweise direkt miteinander arbeiten?**

Du darfst die Animationen niemals an einen anderen Avatar weitergeben, ganz egal ob es sich dabei um einen Alt, Deine/n Freund/in oder andere Freunde und Geschäftspartner handelt. Das bedeutet, dass Du nicht der „alleinige“ Eigentümer dieser Produkte bist und sie nur gemäß unseren Kaufbedingungen verwenden darfst. Wenn Du Teil einer Unternehmensgruppe bist und diese Animationen in all Deinen Kreationen verwenden möchtest, kannst Du diese Situation gern mit mir besprechen und wir werden hoffentlich eine zufriedenstellende Lösung oder einen Kompromiss finden.

9. Wie ändere ich die Rechte in meinen neuen Animationen?

Wir empfehlen Dir, die folgenden Schritte direkt nach dem Kauf durchzuführen:

1. Reize die Box mit der Animation inworld
2. Rechtsklick, Bearbeiten aus dem Kuchenmenü auswählen, auf den Reiter "Inhalte" im Feld Bearbeiten gehen (wenn Du diesen Reiter nicht siehst, musst Du erst auf "mehr >>" klicken)
3. Rechtsklick auf eine der Animationen und Eigenschaften öffnen
4. Entferne die Häkchen bei den Rechten, die Du nicht weitergeben willst (entweder Copy oder Transfer) – wir empfehlen Dir, es auf "Nur Transfer" einzustellen, um Fehler bei der Rechtevergabe an Deine Kunden zu vermeiden (bitte beachte, dass dies nicht Deine eigenen Nutzungsrechte einschränkt, wenn Du diese Rechte veränderst – sie werden immer noch voll kopier- und übertragbar in Deinem Inventar verbleiben)
5. Schließe das Bearbeiten-Fenster mit Klick auf 'X' , mache einen Rechtsklick auf die Animationsbox und nimm sie zurück in Dein Inventar
6. Und schließlich: Wenn Du Deine Produkte erstellst, stelle sicher, dass der Rootprim bzw. Der letzte Prim, der mit dem Objekt verbunden ist, Dein eigener Prim ist. Das wird helfen, Probleme mit Kunden zu vermeiden, die dann uns ansprechen und behaupten, wir hätten dieses Objekt erstellt, wo tatsächlich Du der Ersteller bist.

(Beachte bitte, dass wir die Animationen absichtlich in einer Box und nicht in einem Poseball abgelegt haben, damit Du nicht versehentlich die Bälle mit den vollen Rechten beim Erstellen Deiner Produkte verwendest. Die Box enthält außerdem keine Skripte – diese müssen selbst erstellt oder beschafft werden, wobei die Möglichkeit eines Verkaufs von entsprechenden Skripten über unseren Shop derzeit geprüft wird. Prüfe also bitte, ob die Skripte erhältlich sind oder nicht.)

10. Was passiert, wenn ich mich nicht an die Richtlinien halte, die von den Kamala Nutzungsbedingungen vorgegeben wurden?

Wenn Du COPY/TRANSFER-Animationen von Kamala Animations kaufst, wirst Du automatisch aufgefordert, die Richtlinien unserer Nutzungsbedingungen zu beachten. Wenn wir Animationen finden, die einem Avatar gehören oder von ihm zum Verkauf angeboten werden (COPY/TRANSFER Oder kopierbar), der sie nicht von uns erworben hat, wird dies umgehend bei Inworldz Founders angezeigt und gemäß dem US-amerikanischen DMCA Copyright Act >> (siehe unten) verfolgt. Dazu gehört das Überprüfen aller Einkäufe, die dieser Avatar gemacht hat oder aller Objekte, die ihm inworld gegeben worden sind, um den Avatar zu finden, von dem die Animationen ursprünglich übertragen worden sind.

11. Warum seid Ihr so streng bei der Frage, was wir mit den neuen Animationen von Euch tun dürfen und nicht tun dürfen?

Bitte entschuldige, dass wir hier so streng vorgehen, aber um zu verhindern, dass unsere Kreationen als "Freebies" den Grid von Inworldz überfluten, mit denen jeder tun und lassen kann, was er will, haben wir diese strengen Richtlinien zum Schutz DEINER Einkäufe bei uns und UNSERER Animationen aufgesetzt und wollen so den fairen Umgang miteinander innerhalb von Inworldz fördern.

12. Welches Gesetz schützt Euer Urheberrecht auf Eure Animationen?

>>>-Der Digital Millennium Copyright Act (DMCA) ist ein US-amerikanisches Urheberschutzgesetz, das zwei Abkommen der World Intellectual Property Organization (WIPO) aus dem Jahr 1996 vereint. Es illegalisiert die Herstellung und Verbreitung von Technologien, Geräten oder Dienstleistungen, die dazu dienen, Maßnahmen zu umgehen (das sogenannte Digital Rights Management oder DRM), die den Zugang zu urheberrechtlich geschützten Werken kontrollieren. Es illegalisiert auch den Akt der Umgehung, unabhängig davon, ob es sich um eine tatsächliche Verletzung eines Urheberrechts handelt oder nicht. Zusätzlich hat das DMCA die Strafmaße für Urheberrechtsverletzung im Internet angehoben. Es durchlief am 12. Oktober 1998 den US Senat mit einstimmigem Ergebnis und wurde von Präsident Bill Clinton am 28. Oktober 1998 unterzeichnet. Der hinzugefügte Absatz 17 des US Codes erweiterte die Reichweite von Urheberschutz und beschränkte die Haftung der Anbieter von Online-Dienstleistungen zur Urheberrechtsverletzung durch deren User.



Kamala Animations



-French- Terms of Service

Allgemeine Geschäftsbedingungen

S'il vous plaît, veuillez lire attentivement ces Conditions Générales d'Utilisation, merci.

Vous ne pourrez pas modifier le nom de l'animation, car nous l'avons verrouillé. Vous pourrez néanmoins toujours la copier et la transférer normalement. Pour des concepteurs de gestuels, la modification sur nos animations est la protection minimale que nous pouvons avoir en tant qu'animateurs. Éventuellement, si vous avez besoin d'animations pour vos gestuels, veuillez en parler avec Sheena Kamala pour étudier la possibilité d'un travail personnalisé. Toutefois, dans l'éventualité où vous auriez besoin d'un nom différent pour votre création, veuillez me contacter afin que nous puissions en discuter. Nous ne fournissons pas non plus d'animations à télécharger vers les autres grilles, dû au fait que les droits sur les animations deviennent immédiatement et entièrement détenus par le propriétaire de la grille, dès qu'ils atteignent ce monde. Si vous avez besoin d'animations pour d'autres grilles, vous devez les acheter comme exclusives, et bien entendu payer le prix pour des animations exclusives. Si vous achetez les animations dites exclusives, vous avez la possibilité de recevoir, soit les fichiers .bvh par email, soit les animations toutes permissions dans SecondLife*TM. Nous ne nous connecterons pas dans d'autres mondes pour remettre les animations.

Si vous achetez des animations Permission Copie/Transfert, veuillez noter ce qui suit :

1. Vous ne pouvez pas revendre ces animations dans un poseball, sauf si le/les poseball(s) sont lié(s) à une de vos créations, et dans ce cas chaque animation doit avoir ses permissions changées en non-copie OU non-transfert. Ces animations ne sont pas faites pour être données comme cadeaux (freebies).
Pour l'exprimer en termes clairs, nous considérons comme une insulte que nos animations soient distribuées dans des créations gratuites, cela dévalue le travail et les efforts consacrés à leur élaboration. Cela signifie que vous ne pouvez pas vendre des objets contenant nos animations pour moins de 99 L\$, car nous considérerions cela injuste et dévalorisant dans un marché qui est très concurrentiel. Si vous souhaitez faire une offre spéciale à vos clients, comme un prix de promotion ou un cadeau d'encouragement, svp veuillez nous contacter pour en discuter.
2. Vous pouvez vendre ces animations dans le contenu de toutes les créations que vous faites, mais même comme ceci, vous devez vous assurer que vous modifiez les permissions des animations en non-copie OU non transfert. (les gestuels ne sont pas inclus dans cette catégorie)
3. Vous n'êtes pas autorisé(e) à donner les animations à n'importe quel autre avatar, même si c'est votre alt, votre petite amie ou autres amis(es) ou partenaires. Cela signifie que vous êtes l' 'unique' propriétaire de cet achat et que vous ne pouvez utiliser ces animations que conformément à nos Conditions Générales d'Achat. NB. Si vous faites partie d'un groupe d'entreprises et que vous souhaitez utiliser ces animations dans toutes vos créations, je vous invite à en discuter et, ensemble, j'espère que nous trouverons une solution ou un compromis satisfaisant.
4. Si vous décidez de vendre ces animations comme copiables, vous ne devez pas les vendre à un prix moindre que le montant que vous avez payé pour elles ici.
5. Je me réserve le droit de modifier les prix de mes animations, je vous prie donc de les vérifier régulièrement afin d'adapter vos prix de créations en conséquence, et peut-être profiter de cette occasion pour proposer une meilleure offre à vos clients.

Afin de vous assurer que vous n'oubliez pas de modifier les permissions...nous vous conseillons, immédiatement après l'achat, d'effectuer les opérations suivantes :

1. Rezzez la boîte avec l'animation dans Second Life
2. Faites un clic droit dessus, appuyez sur Modifier dans le menu - et allez dans l'onglet contenu (si vous ne le voyez pas ... vous devez cliquer sur ' plus >>' dans la fenêtre)
3. Faites un clic droit sur l'une des animations et ouvrez propriétés
4. Décochez les permissions que vous souhaitez supprimer (soit copie ou soit transfert), nous vous recommandons de changer en 'transfert seulement' pour éviter des erreurs dans les permissions que vous donnez à vos clients (veuillez noter que si vous modifiez ces permissions, cela n'affectera pas vos propres permissions d'utilisation – celles-ci resteront toujours des permissions complètes pour vous, dans votre inventaire)
5. cliquez l 'X' de votre fenêtre de modification, cliquez droit sur la boîte et 'prendre' pour la remettre dans votre inventaire.
6. Enfin – lorsque vous créez vos objets, vérifiez que le prim-racine ou le dernier prim lié à l'objet est bien à vous, cela permet d'éviter des problèmes avec les clients qui nous contactent et disent que nous avons créé cet objet, lorsqu'en fait c'est vous qui devriez avoir ce crédit (bien que nous n'ayons rien contre le fait que vous nous recommandiez pour nos animations :-).

(Veuillez noter que nous avons délibérément mis les animations dans une boîte plutôt que dans un poseball, ceci afin que vous n'utilisiez pas, accidentellement, les poseballs 'copie/ transfert' lors de votre création. Notez également, qu'aucun script n'est contenu dans la boîte – ceux-ci doivent être fournis par vous-même, bien que la vente de scripts soit envisageable au magasin... Veuillez donc vérifier svp si elles y sont ou non disponibles)

Lorsque vous achèterez des animations COPIE/TRANSFERT de Kamala Animations, il vous sera automatiquement demandé de suivre les lignes directrices énoncées dans nos Conditions Générales d'Utilisation. Si nous trouvons des animations détenues et à la vente dans Second Life (COPIE/TRANSFERT OU copiable) par un avatar qui ne les a pas achetées chez nous, il sera immédiatement signalé à Linden Labs et placé sous investigation en vertu de la Loi US sur les droits d'auteur DCMA >>>-(voir ci-dessous), cela inclut la vérification de tous les achats qu'il aura fait ou les objets qui lui auront été fournis dans Second Life, afin de trouver l'avatar dont il a reçu initialement l'animation.

Nous nous excusons d'avoir à prendre cette ligne dure pour l'utilisation du service, mais nous essayons d'arrêter que nos créations inondent Second Life comme 'freebies' que tous peuvent utiliser et abuser à leur convenance. Nous avons fait ceci pour la protection de VOS achats et de NOS animations et pour permettre un comportement plus fairplay dans Second Life.

Nous vous remercions de respecter nos souhaits.

Sheena Kamala (16/09/2010)

Kamala Animations

>>>-Le Digital Millennium Copyright Act (DMCA) est une loi américaine de protection du droit d'auteur qui implémente deux traités de 1996 de l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI). Elle criminalise la production et la diffusion de technologie, de périphériques, ou de services destinés à contourner les mesures (communément appelées Gestion des Droits Numériques ou DRM) qui contrôlent l'accès aux œuvres sous copyright et elle criminalise également l'acte de contourner un contrôle d'accès, qu'il y ait violation, effective ou non, du droit d'auteur lui-même. En outre, le DMCA accentue les sanctions pour la violation du droit d'auteur sur Internet.

Adoptée le 12 octobre 1998, par

un vote à l'unanimité par le Sénat américain et promulguée par le président Bill Clinton le 28 octobre 1998, la DMCA modifie le titre 17 du 'United States Code' pour étendre la portée du droit d'auteur, tout en limitant la responsabilité des fournisseurs de services en ligne pour violation du droit d'auteur par leurs utilisateurs.



Kamala Animations



-French- Frequently asked Questions

Foire Aux Questions

1. Ai-je le droit de revendre ces animations ?

Oui, à condition que vous modifiez les autorisations en, soit copiables seulement, soit transférables seulement.

2. Suis-je autorisé(e) à télécharger les animations que j'ai achetées, sur mon disque dur via l'inventaire stocké ou éventuellement d'autres clients de 3ème partie ?

Non, vous n'y êtes pas autorisé(e) ! L'achat d'une animation ne vous autorise à l'utiliser (commerciallement ou non) qu'UNIQUEMENT dans la "grille" où vous l'avez achetée. Tout transfert vers un autre grille ou pc local est considéré comme strictement illégal ! (en savoir plus...10.11.12)

3. Est-ce que les animations sont modifiables ?

Vous ne pourrez pas modifier le nom de l'animation, parce que nous l'avons verrouillée. Vous pourrez toujours la copier et la transférer normalement. Pour des concepteurs de gestuels, la modification sur nos animations est la protection minimale que nous pouvons avoir en tant qu'animateurs. Si vous désirez que le nom de l'animation soit changé, veuillez svp contacter Sheena Kamala et elle se fera un plaisir d'arranger cela pour vous.

4. Puis-je faire des gestuels avec vos animations ?

Nos animations ne sont pas modifiables, vous ne pourrez donc pas faire de gestuel avec nos animations. Nous ne pourrions donc PAS, par conséquent, vous rembourser si vous avez acheté des animations spécialement à cet effet.

5. Pouvons nous vendre vos animations en tant qu'animations 'autonomes' ?

Non, vous devez vendre ces animations dans le contenu de vos créations, et vous devez vous assurer que vous modifiez les autorisations des animations en non copie OU non transfert. (les gestuels ne sont pas inclus dans cette catégorie)

6. Puis-je vendre ces animations dans un poseball ?

Vous ne pouvez pas revendre ces animations dans un poseball, sauf si le/les poseball(s) sont lié(s) à une de vos créations, et dans ce cas chaque animation doit avoir ses permissions changées en non-copie OU non-transfert. Ces animations ne sont pas faites pour être données comme cadeaux (freebies).

7. Et si je souhaite vendre les animations dans le contenu de ma création comme copiable ?

Si vous décidez de vendre votre objet copiable, aucun problème, assurez-vous seulement que vous ne définissez pas les animations comme également transférables.

8. Puis-je donner des animations toutes permissions copie/transfert à un collègue, petit(e) ami(e) ou partenaire, car je travaille main dans la main ou directement avec eux ?

Vous n'êtes pas autorisé(e) à donner les animations à n'importe quel autre avatar, même si c'est votre alt, votre petit(e) ami(e) ou autres amis(es) ou partenaires. Cela signifie que vous êtes l' 'unique' propriétaire de cet achat et que vous ne pouvez utiliser ces animations que conformément à nos Conditions Générales d'Achat. NB. Si vous faites partie d'un groupe d'entreprises et que vous souhaitez utiliser ces animations dans toutes vos créations, je vous invite à en discuter et, ensemble, j'espère que nous trouverons une solution ou un compromis satisfaisant.

9. Comment modifier les permissions sur mes nouvelles animations ?

Afin de vous assurer que vous n'oubliez pas de modifier les permissions...nous vous conseillons, immédiatement après l'achat, d'effectuer les opérations suivantes :

1. Rezzez la boîte avec l'animation dans Second Life
2. Faites un clic droit dessus, appuyez sur Modifier dans le menu - et allez dans l'onglet contenu (si vous ne le voyez pas ... vous devez cliquer sur ' plus >>' dans la fenêtre)
3. Faites un clic droit sur l'une des animations et ouvrez propriétés
4. Décochez les permissions que vous souhaitez supprimer (soit copie ou soit transfert), nous vous recommandons de les changer en 'transfert seulement' pour éviter des erreurs dans les permissions que vous donnez à vos clients (veuillez noter que si vous modifiez ces permissions, cela n'affectera pas vos propres permissions d'utilisation – celles-ci resteront toujours copiables et revendables pour vous, dans votre inventaire)
5. cliquez l 'X' de votre fenêtre de modification, cliquez droit sur la boîte et 'prendre' pour la remettre dans votre inventaire.
6. Enfin – lorsque vous créez vos objets, vérifiez que le prim-racine ou le dernier prim lié à l'objet est bien à vous, cela permet d'éviter des problèmes avec les clients qui nous contactent et disent que nous avons créé cet objet, lorsqu'en fait c'est vous qui devriez avoir ce crédit (bien que nous n'ayons rien contre le fait que vous nous recommandiez pour nos animations :-).

(Veuillez noter que nous avons délibérément mis les animations dans une boîte plutôt que dans un poseball, ceci afin que vous n'utilisiez pas, accidentellement, les poseballs 'copie/ transfert' lors de votre création. Notez également, qu'aucun script n'est contenu dans la boîte – ceux-ci doivent être fournis par vous-même, bien que la vente de scripts soit envisageable au magasin... Veuillez donc vérifier svp si elles y sont ou non disponibles)

10. Que se passera-t-il si je ne suis pas les réglementations définies dans les Conditions Générales de Service de Kamala ?

Lorsque vous achèterez des animations COPIE/TRANSFERT de Kamala Animations, il vous sera automatiquement demandé de suivre les lignes directrices énoncées dans nos Conditions Générales de Service. Si nous trouvons des animations détenues et à la vente dans Second Life (COPIE/TRANSFERT OU copiable) par un avatar qui ne les a pas achetées chez nous, il sera immédiatement signalé aux fondateurs de Second Life*TM et placé sous investigation en vertu de la Loi US sur les droits d'auteur DCMA >>>-(voir ci-dessous), cela inclus la vérification de tous les achats qu'il aura fait ou les objets qui lui auront été fournis dans Second Life, afin de trouver l'avatar dont il a reçu initialement l'animation.

11. Pourquoi êtes vous aussi stricte avec ce que nous sommes ou ne sommes pas autorisé(e)s à faire avec vos nouvelles animations ?

Nous nous excusons d'avoir à prendre cette ligne dure pour l'utilisation du service, mais nous essayons d'arrêter que nos créations inondent Second Life comme 'freebies' que tous peuvent utiliser et abuser à leur convenance. Nous avons fait ceci pour la protection de VOS achats et de NOS animations et pour permettre un comportement plus fairplay dans Second Life*TM.

12. Quelles sont les lois existantes qui protègent vos droits d'auteur sur vos animations ?

>>>-Le Digital Millennium Copyright Act (DMCA) est une loi américaine de protection du droit d'auteur qui implémente deux traités de 1996 de l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI). Elle criminalise la production et la diffusion de technologie, de périphériques, ou de services destinés à contourner les mesures (communément appelées Gestion des Droits Numériques ou DRM) qui contrôlent l'accès aux œuvres sous copyright et elle criminalise également l'acte de contourner un contrôle d'accès, qu'il y ait violation, effective ou non, du droit d'auteur lui-même. En outre, le DMCA accentue les sanctions pour la violation du droit d'auteur sur Internet. Adopté le 12 octobre 1998, par un vote à l'unanimité par le Sénat américain et promulgué par le président Bill Clinton le 28 octobre 1998, le DMCA modifie le titre 17 du 'United States Code' pour étendre la portée du droit d'auteur, tout en limitant la responsabilité des fournisseurs de services en ligne pour violation du droit d'auteur par leurs utilisateurs.



Kamala Animations



-Italian- Terms of Service

Condizioni di Servizio

Siete pregati di leggere attentamente le condizioni di servizio, grazie.

Non è possibile modificare il nome dell'animazione perchè è stato bloccato da noi. È possibile copiare e trasferire normalmente. Per i creatori di gestures, il modify sulle nostre animazioni è la minima protezione che abbiamo come animatori, quindi se volete animazioni per le vostre gestures contattate Sheena Kamala per lavori personalizzati. Comunque, nel caso esigiate un nome diverso per la vostra creazione, contattatemi per discuterne insieme. Noi non supportiamo animazioni da introdurre in altre grid, in quanto i diritti per quelle animazioni diventerebbero di proprietà del proprietario di quella grid una volta utilizzati. Se volete animazioni per altre grid, è possibile l'acquisto di tipo esclusivo, che richiede di conseguenza un pagamento esclusivo per le suddette animazioni. Se si comprano animazioni esclusive, si ha l'opzione di ricevere i file .bvh via email o le animazioni full perm in SecondLife*TM. Noi non operiamo direttamente in altri mondi virtuali.

Nel caso di acquisto di animazioni Copy/Transfer, leggere il testo seguente:

1. Non si possono rivendere le animazioni in una poseball, eccetto se la poseball è linkata ad una nostra creazione, ma ogni animazione deve avere i permessi cambiati in No Copy o No Transfer. Queste animazioni non possono essere concesse come freebie. Per essere chiari, noi riterremo un insulto la concessione delle nostre animazioni come freebie, in quanto svalorizza il nostro lavoro e l'impegno posto nel crearle. Questo implica che oggetti con nostre animazioni non possono essere vendute per meno di 99L, in quanto consisterebbe di concorrenza sleale in un mercato molto competitivo. Se desiderate proporre un'offerta speciale ai vostri clienti come un prezzo di favore o di incentive, contattateci per parlarne
2. Si possono rivendere le nostre animazioni nel contenuto di ogni vostra creazione, ma anche in questo caso i permessi devono essere cambiati in No copy o No transfer (gestures non incluse in questa categoria)
3. Non è permesso dare le animazioni ad altri avatar, siano essi alt, partner, amici o soci. Voi siete i soli proprietari di questo articolo e potete usarlo solo secondo i nostri termini di servizio. NB. Se siete parte di un comitato di affair e volete usare le animazioni in tutte le vostre creazioni, allora potete discutere questa situazione con noi e cercheremo di trovare un compromesso.
4. Se volete vendere le animazioni come copiabili, non possono essere vendute ad un costo inferiore a quello del vostro acquisto.
5. Io mi riservo il diritto di cambiare il prezzo delle mie animazioni, e siete tenuti a controllarlo periodicamente per cambiare il prezzo delle vostre creazioni di conseguenza, in quanto potreste trovarvi nella situazione di offrire ai vostri clienti un affare migliore.

Per assicurare che non dimentichiate di cambiare I permessi, raccomandiamo che effettuate I seguenti passi subito dopo l'acquisto:

1. Rezzate la box con la animazione in-world
2. Click destro, premete edit sul menu – e andate alla content tab nel campo edit (se non lo trovate, cliccate su 'more' nel campo edit)
3. Click destro su una animazione e aprite le proprietà.
4. Deselezionate I permessi da rimuovere (copy o transfer). È meglio cambiare a 'transfer only' per evitare sbagli nei permessi da dare ai clienti (e tenete conto che il cambiamento dei permessi sarà valido solo per i vostri clienti, ma la vostra copia non cambierà in nulla)
5. Uscite dalla vostra edit box, click destro e prendete la animazione nel vostro inventario.
6. In ultimo – Quando create I vostri articoli, assicuratevi che il prim iniziale o l'ultimo sia vostro, così da evitare problemi con I vostri clienti che potrebbero contattarci credendoci I creatori dell'oggetto, che in realtà sarete voi (anche se non ci dispiace essere citati come I creatori delle animazioni:-)

(notare che abbiamo messo le animazioni in una box piuttosto che una poseball, così che non usiate le poseball 'full copy transfer' per sbaglio quando create e anche che nessuno script sia contenuto nella box- questi devono essere autoprodotti, anche se stiamo valutando la vendita di script nel negozio..quindi se volete venite a dare un'occhiata)

Quando comprate animazioni COPY/TRANSFER da Kamala Animations, dovrete automaticamente seguire le linee guida dei nostri termini di servizio. Se troviamo animazioni possedute o in vendita (COPY/TRANSFER o copiabili) da un avatar che non le ha comprate da noi, il tutto sarà riportato a Linden Lab e sarà avviata una investigazione come prevede lo US, DCMA Copyright Act >>- (guarda in basso), ciò include il controllo delle transazioni effettuate e scambio di oggetti inworld, per risalire all'avatar originario che ha ceduto la animazione. Ci spiace dover adottare una linea così dura, ma lo facciamo per proteggere le nostre creazioni altrimenti immesse nel mercato freebie di Second Life per essere abusate ed usate. Facendo ciò proteggiamo il TUO acquisto e NOI stessi e le animazioni garantendo un mercato sicuro nell'ambito di Second Life. Vi ringraziamo per la comprensione.

Sheena Kamala (16/09/2010)

Kamala Animations

>>-The Digital Millennium Copyright Act (DMCA) è una legge sul copyright degli Stati Uniti che implementa due trattati del 1996 della World Intellectual Property Organization (WIPO). Esso criminalizza la produzione e la disseminazione di tecnologia, strumenti o servizi intesi alla circoscrizione dei mezzi (comunemente conosciuti come Digital Rights Management o DRM) che controllano l'accesso ad opere coperte da copyright e inoltre criminalizza l'atto di circoscrizione del controllo di accesso, a prescindere dalla infrazione di copyright. Inoltre il DMCA applica le penalità per la violazione di copyright in Internet. Approvato il 12 Ottobre 1998 con voto unanime nel Senato USA e firmato come legge dal Presidente Bill Clinton il 28 Ottobre 1998, il DMCA copre il Titolo 17 dello United States Code ed estende la definizione di copyright, mentre delimita la responsabilità degli internet provider nel caso di violazione del copyright da parte degli utenti.



Kamala Animations



-Italian- Frequently asked Questions

Domande frequenti

1. Posso rivendere le animazioni?

Si, puoi, se cambi I permessi in 'solo copiabile' o 'solo trasferibile'.

2. Posso scaricare le animazioni che ho comprato nel mio disco fisso attraverso client di terze parti?

No! L'acquisto della animazione, limita il suo uso commerciale e non, solo nella 'grid' in cui è acquistato. Ogni tentativo di trasferimento ad un'altra grid o pc locale è illegale! (ulteriori info ..10.11.12)

3. Le animazioni sono modificabili?

Non è possibile modificare il nome dell'animazione perchè è stato bloccato da noi. È possibile copiare e trasferire normalmente. Per i creatori di gestures, il modify sulle nostre animazioni è la minima protezione che abbiamo come animatori, quindi se volete cambiare il nome delle animazioni, contattate Sheena Kamala per lavori personalizzati.

4. Posso creare gestures dalle vostre animazioni?

Le nostre animazioni non sono modificabili, quindi non si possono creare gestures con esse. Quindi non è possibile alcun rimborso se le avete comprate specificatamente per questo scopo.

5. Posso vendere le vostre animazioni come 'stand alone'?

No, le animazioni devono essere vendute nel contenuto delle vostre creazioni, facendo in modo di cambiare I permessi delle animazioni a no copy o no transfer (gestures non sono incluse in questa categoria)

6. Posso vendere queste animazioni in una poseball?

No, eccetto se la poseball è linkata ad una delle tue creazioni, ma le animazioni devono avere i permessi cambiati in no copy O no transfer. Queste animazioni non possono diventare freebie.

7. E se volessi venderle come contenuto copiabile della mia creazione?

Se vendi il tuo articolo come copiabile, allora non c'è problema, fai solo in modo di non settarlo anche come transfer.

8. Posso dare le animazioni full copy transfer ad un collega, partner o chiunque lavori a stretto contatto con me?

Non puoi dare le animazioni a nessuno, neanche al tuo alt, fidanzato/a, amico o partner. Voi siete i soli proprietari di questo articolo e potete usarlo solo secondo i nostri termini di servizio. NB. Se siete parte di un comitato di affair e volete usare le animazioni in tutte le vostre creazioni, allora potete discutere questa situazione con noi e cercheremo di trovare un compromesso.

9. Come cambio I permessi alle mie nuove animazioni?

Per assicurare che non dimentichiate di cambiare I permessi, raccomandiamo che effettuiate I seguenti passi subito dopo l'acquisto:

1. Rezzate la box con la animazione in-world
2. Click destro, premete edit sul menu – e andate alla content tab nel campo edit (se non lo trovate, cliccate su 'more' nel campo edit)
3. Click destro su una animazione e aprite le proprietà.
4. Deselezionate I permessi da rimuovere (copy o transfer). È meglio cambiare a 'transfer only' per evitare sbagli nei permessi da dare ai clienti (e tenete conto che il cambiamento dei permessi sarà valido solo per i vostri clienti, ma la vostra copia non cambierà in nulla)
5. Uscite dalla vostra edit box, click destro e prendete la animazione nel vostro inventario.
6. In ultimo – Quando create I vostri articoli, assicuratevi che il prim iniziale o l'ultimo sia vostro, così da evitare problemi con I vostri clienti che potrebbero contattarci credendoci I creatori dell'oggetto, che in realtà sarete voi (anche se non ci dispiace essere citati come I creatori delle animazioni:-)

(notare che abbiamo messo le animazioni in una box piuttosto che una poseball, così che non usiate le poseball 'full copy transfer' per sbaglio quando create e anche che nessuno script sia contenuto nella box-questi devono essere autoprodotti, anche se stiamo valutando la vendita di script nel negozio..quindi se volete venite a dare un'occhiata)

10. Che succede se non seguo le linee guida dei termini di servizio Kamala Terms of Service?

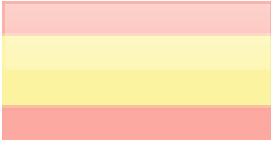
Quando comprate animazioni COPY/TRANSFER da Kamala Animations, dovrete automaticamente seguire le linee guida dei nostri termini di servizio. Se troviamo animazioni possedute o in vendita (COPY/TRANSFER o copiabili) da un avatar che non le ha comprate da noi, il tutto sarà riportato a Linden Lab e sarà avviata una investigazione come prevede lo US, DCMA Copyright Act >>- (guarda in basso), ciò include il controllo delle transazioni effettuate e scambio di oggetti inworld, per risalire all'avatar originario che ha ceduto la animazione.

11. Perché ci sono tante forzate limitazioni riguardo a ciò che è o non è permesso fare con le animazioni?

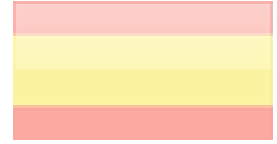
Ci spiace dover adottare una linea così dura, ma lo facciamo per proteggere le nostre creazioni altrimenti immesse nel mercato freebie di Second Life per essere abusate ed usate. Facendo ciò proteggiamo il TUO acquisto e NOI stessi e le animazioni garantendo un mercato sicuro nell'ambito di Second Life.

12. Quali leggi esistono a tutela del vostro copyright sulle animazioni?

>>-The Digital Millennium Copyright Act (DMCA) è una legge sul copyright degli Stati Uniti che implementa due trattati del 1996 della World Intellectual Property Organization (WIPO). Esso criminalizza la produzione e la disseminazione di tecnologia, strumenti o servizi intesi alla circoscrizione dei mezzi (comunemente conosciuti come Digital Rights Management o DRM) che controllano l'accesso ad opere coperte da copyright e inoltre criminalizza l'atto di circoscrizione del controllo di accesso, a prescindere dalla infrazione di copyright. Inoltre il DMCA applica le penalità per la violazione di copyright in Internet. Approvato il 12 Ottobre 1998 con voto unanime nel Senato USA e firmato come legge dal Presidente Bill Clinton il 28 Ottobre 1998, il DMCA copre il Titolo 17 dello United States Code ed estende la definizione di copyright, mentre delimita la responsabilità degli internet provider nel caso di violazione del copyright da parte degli utenti.



Kamala Animations



-Spanish- Terms of Service

Términos de Servicio

Por favor, lea estos Términos de Servicio cuidadosamente. Gracias.

Usted no podrá modificar el nombre de la animación, dado que está bloqueado por nosotros. Usted aún podrá copiar totalmente y transferir normalmente. Para creadores de gestos (gestures), la modificación de nuestras animaciones es la mínima protección que tenemos como animadores. Por lo tanto, si usted requiere animaciones para sus gestos (gestures) entonces, por favor, hable con Sheena Kamala acerca de trabajos personalizados. Sin embargo, en la eventualidad de que usted requiera un nombre diferente en su creación, por favor, contácteme para poder discutir el asunto. Nosotros tampoco suministramos animaciones para ser subirlas a otra red, dado el hecho de que los derechos para las animaciones inmediatamente se convierten en propiedad exclusiva del dueño de esa red, tan pronto entran en ese mundo. Si usted requiere animaciones para otras redes, entonces debe comprarlas como exclusivas y, por supuesto, pagar precios exclusivos para las animaciones. Si usted adquiere las animaciones como exclusivas, tendrá la opción ya sea de recibir el archivo .bvh a través de email o la animación con todos los permisos dentro de Second Life*™. No haremos log in en otros mundos para entregar animaciones.

Si usted compra cualquier animación Copiar/Transferir, por favor, tome nota de lo siguiente:

1. Usted no puede revender estas animaciones en una bola de pose (poseball), excepto si la misma está unida a una de sus creaciones, pero cada animación debe tener sus permisos cambiados a no copiar O no transferir. Estas animaciones no están hechas para ser dadas como “freebies”. Para ponerlo en palabras claras, vemos como un insulto el que nuestras animaciones salgan en creaciones “freebie”, puesto que esto devalúa el trabajo y esfuerzo que fue puesto en hacerlas. Esto significa que usted no puede vender artículos con nuestras animaciones por menos de 99L, pues consideraríamos esto no jugar limpio en un mercado muy competitivo. Si usted desea hacer una oferta especial a sus clientes a precio de lanzamiento o regalo de incentivo, entonces contáctenos para discutir el asunto.
2. Usted puede vender estas animaciones en el contenido de cada creación que haga, pero aún así usted debe asegurarse de cambiar los permisos de las animaciones a no copiar O no transferir. (gestos (gestures) no están incluidos en esta categoría)
3. Usted no puede dar estas animaciones a cualquier otro avatar, no importa si es su avatar alterno, pareja o cualquier otro amigo o socio de negocios. Esto significa que usted es el ‘único’ dueño de esta compra y que sólo puede utilizar estas animaciones según nuestros Términos de Compra. NB. Si usted es parte de un grupo de negocios y desea utilizar estas animaciones en todas sus creaciones, entonces le invitamos a discutir la situación conmigo y esperamos encontrar una solución satisfactoria o compromiso.
4. Si usted decide vender estas animaciones como copiables, no puede venderlas a un costo más bajo que la cantidad que usted pagó por ellas aquí.
5. Me reservo el derecho de cambiar los precios de mis animaciones y usted debe, por lo tanto, cotejar regularmente para poder hacer el ajuste correspondiente a los precios de sus creaciones, pues en ocasiones podría ofrecer a sus clientes un mejor negocio.

Para poder asegurar que usted no olvide cambiar los permisos.

le recomendamos que siga los siguientes pasos inmediatamente luego de la compra:

1. Haga clic a la caja de animaciones en SL
2. Haga un clic derecho, presione Editar (Edit) del menú – y vaya a la pestaña de Contenido (Content) en el campo de Editar (si no ve esto... debes hacer clic en “más>>” (“more >>”) en el campo de editar)
3. Haga un clic derecho en una de las animaciones y abra las propiedades (properties)
4. Quite la marca de cotejo de los permisos que desea remover (ya sea copiar o transferir) – recomendamos que lo cambie a “sólo transferible” para evitar cualquier error en los permisos que dé a sus clientes (y, por favor, note que si cambia estos permisos, esto no afectará sus propios permisos de uso – estos permanecerán en su inventario copiables y transferibles)
5. Cierre su ventana de “Editar” en la 'X', haga un clic derecho y elimine (delete) la caja de animaciones.
6. Finalmente – Al crear sus artículos, coteje que el prim original o el último prim unido al artículo es suyo, puesto que esto evitará cualquier problema con clientes contactándonos a nosotros diciendo que hemos sido nosotros quienes creamos ese artículo, cuando el hecho es que es usted quien debe recibir el crédito (aunque no tenemos nada en contra de que nos recomiende por nuestras animaciones :-))

(Por favor, note que hemos colocado deliberadamente las animaciones en una caja, en lugar de una bola de pose (poseball), de manera que no utilice accidentalmente la copia con todos los permisos cuando esté creando y, además, que no hayan scripts dentro de la caja - estos deben ser auto-provistos, aunque la venta de scripts en la tienda está siendo evaluado... así que, por favor, verifique si están disponibles o no)

Al comprar animaciones COPIAR/TRANSFERIR de Kamala Animations, automáticamente se requiere que sigas las directrices establecidas en nuestras Condiciones de Servicio. Si nos encontramos con animaciones a la venta con permisos de COPIABLE/TRANSFERIBLE o copiable, propiedad de un avatar que no las compró de nosotros, estos serán reportados inmediatamente a los fundadores de Second Life*™ y puestos bajo investigación bajo la ley de Derechos de Autor DCMA de US (US, DCMA Copyright Act) >>-(ver abajo), esto incluye el cotejo de todas las compras que hayan hecho u objetos que les hayan sido dados dentro de SL, a fin de encontrar el avatar de quien recibieron la animación originalmente.

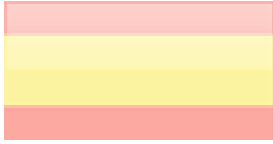
Nos disculpamos por tener que tomar esta firme línea de servicio de uso, pero para tratar y evitar que nuestras creaciones inunden el mundo de Second Life como “freebies” para todos usar y abusar según les parezca, hemos hecho esto para la protección de TU compra y TUS animaciones, y permite un juego limpio dentro de Second Life.

Le agradecemos por respetar nuestros deseos.

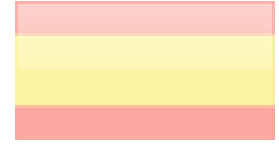
Sheena Kamala (16/09/2010)

Kamala Animations

>>- La Digital Millennium Copyright Act (DMCA) es una ley de derechos de autor de los Estados Unidos que implementa dos tratados de 1996 de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). Se tipifica como delito la producción y difusión de tecnología, dispositivos o servicios destinados a eludir las medidas (comúnmente conocido como Digital Rights Management o DRM) que controlan el acceso a las obras con derechos de autor y también tipifica como delito el acto de eludir un control de acceso, si existe o no es real infracción del derecho de autor en sí. Además, la DMCA aumenta las sanciones por infracción de derechos de autor en Internet. Aprobada el 12 de octubre de 1998 por un voto unánime en el Senado de los EE.UU. y promulgada por el presidente Bill Clinton el 28 de octubre de 1998, la DMCA modificación del Título 17 del Código de los Estados Unidos para ampliar el alcance del derecho de autor, al tiempo que limita la responsabilidad de los proveedores de servicios en línea en caso de infracción de derechos de autor por sus usuarios.



Kamala Animations



-Spanish- Frequently asked Questions

Preguntas frecuentes

1. ¿Se me permite revender estas animaciones?

Sí, siempre y cuando cambies los permisos a copiar solamente o transferir solamente.

2. ¿Se me permite descargar animaciones que he comprado a mi disco duro a través de inventario almacenado o eventualmente clientes de terceros?

¡No! La compra de una animación te limita a utilizarla (comercial o no comercial) SOLAMENTE en la red (“grid”) donde fue comprada. ¡Cada transferencia a otra red o PC local es considerada como estrictamente ilegal! (lea más .. 10.11.12)

3. ¿Son modificables las animaciones?

No podrás modificar el nombre de las animaciones, puesto que es bloqueado por nosotros. Sí podrás copiar completamente y transferir normalmente. Para los creadores de gestos (gestures), la modificación en nuestras animaciones es la mínima protección que tenemos como animadores. Si usted desea que se le cambie el nombre a la animación, entonces, por favor comuníquese con Sheena Kamala y con gusto ella hará esto para ti.

4. ¿Puedo hacer gestos (gestures) usando sus animaciones?

Dado que nuestras animaciones son no modificables, no podrás hacer gestos (gestures) de nuestras animaciones. Nosotros, por lo tanto, NO haremos ningún reembolso si haz comprado las animaciones específicamente con ese propósito.

5. ¿Podemos vender sus animaciones independientes?

No, debes vender estas animaciones en el contenido de tus creaciones, pero debes asegurarte de cambiar los permisos de las animaciones a no copiar O no transferir. (gestos no están incluidos en esta categoría)

6. ¿Puedo vender estas animaciones en una bola de poses (poseball)?

No puedes revender estas animaciones en bola/s de pose/s (poseball/s), con la excepción de que esté atada a una de tus creaciones, pero cada animación debe tener sus permisos cambiados a no copiar O no transferir. Estas animaciones no están hechas para ser dadas como “freebies”.

7. ¿Qué tal si deseo vender las animaciones como contenido de mi creación como copiable?

Si decides vender tu artículo como copiable, entonces no hay problema, sólo asegúrate de que no las marques transferibles también.

8. ¿Puedo darle las animaciones copiables y transferibles a un colega, pareja, socio, pues trabajo mano a mano o directamente con ellos?

No está permitido dar las animaciones a otro avatar, no importa si es tu avatar alt, novia o cualquier otro amigo o socio. Esto significa que eres el ‘único’ propietario de esta compra y sólo puedes usar estas animaciones según nuestros Términos de Compra. NB. Si eres parte de un grupo de negocio y deseas utilizar estas animaciones en todas tus creaciones, entonces te invitamos a discutir esta situación conmigo y esperamos poder encontrar una solución satisfactoria o arreglo.

9. ¿Cómo cambio los permisos en mis nuevas animaciones?

Para asegurar que no olvides cambiar los permisos, recomendamos que sigas los siguientes pasos inmediatamente después de la compra:

1. Haz clic en la caja de animaciones en SL
2. Haz un clic derecho, presiona Editar (Edit) del menú – y ve a la pestaña de Contenido (Content) en el campo de Editar (si no ves esto... debes hacer clic en “más>>” (“more >>”) en el campo de editar)
3. Haz un clic derecho en una de las animaciones y abre las propiedades (properties)
4. Quita la marca de cotejo de los permisos que deseas remover (ya sea copiar o transferir) – recomendamos que lo cambies a “sólo transferible” para evitar cualquier error en los permisos que des a tus clientes (y, por favor, nota que si cambias estos permisos, esto no afectará tus propios permisos de uso – estos permanecerán en tu inventario copiables y transferibles)
5. Cierra tu ventana de “Editar” en la 'X', haz un clic derecho y elimina (delete) la caja de animaciones.
6. Finalmente – Al crear tus artículos, coteja que el prim original o el último prim unido al artículo es tuyo, puesto que esto evitará cualquier problemas con clientes contactándonos a nosotros diciendo que hemos sido nosotros quienes creamos ese artículo, cuando el hecho es que eres tú quien debe recibir el crédito (aunque no tenemos nada en contra de que nos recomiendes por nuestras animaciones :-))

(Por favor, nota que hemos colocado deliberadamente las animaciones en una caja, en lugar de una bola de pose (poseball), de manera que no utilices accidentalmente la copia con todos los permisos cuando estés creando y, además, que no hayan scripts dentro de la caja - estos deben ser auto-provistos, aunque la venta de scripts en la tienda está siendo evaluado... así que, por favor, verifica si están disponibles o no)

10. ¿Qué ocurriría si no sigo las directrices establecidas en las Condiciones de Servicio de Kamala?

Al comprar animaciones COPIABLES/TRANSFERIBLES de Kamala Animations, automáticamente se requiere que sigas las directrices establecidas en nuestras Condiciones de Servicio. Si nos encontramos con animaciones a la venta con permisos de COPIABLE/TRANSFERIBLE o copiable, propiedad de un avatar que no las compró de nosotros, estos serán reportados inmediatamente a los fundadores de Second Life*™ y puestos bajo investigación bajo la ley de Derechos de Autor DCMA de US (US, DCMA Copyright Act) >>-(ver abajo), esto incluye el cotejo de todas las compras que hayan hecho u objetos que les hayan sido dados dentro de SL, a fin de encontrar el avatar de quien recibieron la animación originalmente.

11. ¿Por qué están siendo tan estrictos con lo que se nos permite y no se nos permite hacer con las nuevas animaciones de ustedes?

Nos disculpamos por tener que tomar esta firme línea de servicio de uso, pero para tratar y evitar que nuestras creaciones inunden el mundo de Second Life*™ como “freebies” para todos usar y abusar según les parezca, hemos hecho esto para la protección de TU compra y TUS animaciones, y permite un juego limpio dentro de Second Life*™.

12. ¿Qué ley existe apoyando sus derechos de autor en sus animaciones?

>>-La Digital Millennium Copyright Act (DMCA) es una ley de derechos de autor de los Estados Unidos que implementa dos tratados de 1996 de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). Se tipifica como delito la producción y difusión de tecnología, dispositivos o servicios destinados a eludir las medidas (comúnmente conocido como Digital Rights Management o DRM) que controlan el acceso a las obras con derechos de autor y también tipifica como delito el acto de eludir un control de acceso, si existe o no es real infracción del derecho de autor en sí. Además, la DMCA aumenta las sanciones por infracción de derechos de autor en Internet. Aprobada el 12 de octubre de 1998 por un voto unánime en el Senado de los EE.UU. y promulgada por el presidente Bill Clinton el 28 de octubre de 1998, la DMCA modificación del Título 17 del Código de los Estados Unidos para ampliar el alcance del derecho de autor, al tiempo que limita la responsabilidad de los proveedores de servicios en línea en caso de infracción de derechos de autor por sus usuarios.

Kamala Animations

-Japanese- Terms of Service

下記のサービス規約

下記のサービス規約 (Terms of Service) を良くお読みください。

アニメーションの名前は私たちがロツクしているため変更することはできませんが、普通にコピーや譲渡は可能です。ジエスチャーを作る者にとっては、アニメーションの変更はアニメーターとしての私たちに与えられた最低限の防御策です。そのため、もしあなたがジエスチャーにアニメーションを必要とするのであれば、Sheena Kamala までカスタムワークについて相談してください。しかしながら、あなたの製作物に異なる名前を付けなければならない場合には、その件について私と話し合えるようご連絡ください。また、私たちは他のグリッドへのアップロード用としてはアニメーションを提供していません。これは、アニメーションがその世界 (グリッド) に入るや否や、すぐにそのグリッドの所有者にすべての権利が渡ってしまうためです。他のグリッドでアニメーションが必要な際には、そのアニメーションを独占権利品として購入し、勿論、独占権利用の代金をお支払ってください。アニメーションを独占権利品として購入しない場合には、メールで.bvh ファイルを受け取るか、もしくはセカンドライフ内でフルパーミツションのアニメーションを受け取るという2つのオプションがあります。私たちが他のグリッドにログインしてアニメーションをお渡しすることはありません。

コピー / 譲渡可のアニメーションを購入した場合には、次の点にご注意ください。

1. これらのアニメーションをポーズボールに入れて再販することはできませんが、もしそのポーズボールが、あなた自身が作製した物にリンクされている場合はその限りではありません。しかしながら、すべてのアニメーションはコピー不可、もしくは譲渡不可にパーミツションを変更する必要があります。なぜなら、これらアニメーションは無料の品物として配布されるために作ったものではないからです。もう少し分かりやすく説明すると、私たちは自分たちの作ったアニメーションが無料品として提供されることを侮辱であると考えています。それは製作時の作業や努力を低く評価することにほかならないからです。ですから、私たちのアニメーションの入った商品を LS99 よりも低い金額で売ることは、このとても競争の激しいなかでは不公平なことだと思うので、絶対にやめてください。もし、商品の新発売記念や奨励ギフトとして特別な価格で提供したい場合には、私たちにご連絡ください。その件について話し合しましょう。
2. あなたの製作物すべてにこれらアニメーションを入れて販売しても良いですが、その場合でも、アニメーションのパーミツションをコピー不可、もしくは譲渡不可に変更しなければなりません。(ジエスチャーはこのカテゴリーには含まれません。)
3. アニメーションを他のアバターにあげることは、相手が自分の別アバターであろうが、ガールフレンドや友だちであろうが、またビジネスパートナーであろうが、一切許されません。つまり、あなたはこの購入物の「唯一の」所有者であり、これらアニメーションを購入条件 (Terms of Purchase) 通りにのみ使用が許可されています。注意: あなたが何かしらのビジネスグループに属していて、これらのアニメーションを自分の製作物のすべてにおいて使用したいと考えている場合には、是非、その件について話し合いをしましょう。納得のいく解決策や妥協案を見つけれればと思います。
4. あなたがこれらのアニメーションをコピー可として売ると決めた場合には、自分の購入価格よりも低い金額で売ってはなりません。

5. 私はアニメーションの価格を変更する権利を留保します。それを定期的にチェックし、その価格変更に従ってあなた自身の製作物の価格を調整することをお勧めします。時にはお客様によりお得な価格を提供できるかもしれません。

パーミツションの変更を絶対に忘れないようにするために、購入後すぐに次の手段を講じるようお勧めします。

1. SI内でアニメーションの入ったボックスを rezz する。
2. 右クリックをし、パイメニューから編集を選ぶ。そして編集フィールドのコンテンツ (content) のタブを開く。(もしこれが見えない場合には編集フィールドの「more」をクリックする。)
3. アニメーションの上で右クリックをし、プロパティを開く。
4. 許可しないパーミツション (コピーまたは譲渡) のチェックを外す。お客様に許可するパーミツションを間違えないように「譲渡のみ可」に変更することをお勧めします。(注意: このパーミツションの変更を行なっても、あなた自身が使用する際のパーミツションには影響しません。あなたの持ち物内ではフルパーミツションのままです。)
5. X をクリックして編集ボックスを閉じ、アニメーションボックスの上で右クリックし「take」を選んでボックスを自分の持ち物に取り込みます。
6. 最後に、自分のアイテムを作製する際には、そのアイテムにリンクされている元のプリムまたは最後のプリムが自分自身の所有物であることを確認してください。そうすることで、実際はお客様からの連絡があなたにいくべきところを、私たちに連絡が来て、「これを作ったのはあなたでしょうか?」と言ってくる問題を防ぐことができます。(もちろん、あなたがこれらのアニメーションについて私たちを紹介してくれることに何ら反論はありません!)

(アニメーションはボーズボール内ではなく、意図的にボックスに入れてあることにご注意ください。これは、何かアイテムを作製する際に「コピーも譲渡も可」のボールを誤って使用することを避けるためです。また、ボックス内にはスクリプトは梱包されていませんが、これはご自身で用意していただきたいからです。店舗内で販売されているスクリプトも評価されていますので、利用可能かどうか確認してください。)

コピー/譲渡可のアニメーションを Kamala Animations から購入すると、自動的にサービス規約 (Terms of Service) に述べられたガイドラインへの順守が求められます。万が一、私たちから直接購入していないアバターにより、「コピー/譲渡可」または「コピー可」のアニメーションが SL 内で所有販売されているのを私たちが発見した場合には、すぐにリンデンラボに報告、米国デジタルミレニアム著作権法 (下記参照) に基づき調査が行なわれます。この調査では、そのアバターがアニメーションを元々誰から入手したのかを見つけ出すため、SL 内で購入した物、もらった物すべての調査がなされます。

サービス利用に関してこのように強硬路線であることをお詫びします。しかしながら、自分たちの製作物が、セカンドライフ内において誰でも使える上に乱用される「無料品」として出回ることを阻止するために、「あなたの」購入物と「私たちの」アニメーションの保護と、セカンドライフでの公平なプレイを目的にこうしたことを行なっています。

私たちの願いを尊重していただきありがとうございます。

Sheena Kamala (2010年2月8日)

デジタルミレニアム著作権法 (DMCA) とは、1996年に締結された世界知的所有権機関 (WIPO) の2つの条約を施行する米国の著作権法。著作権のある作品へのアクセス制限をする手段 (通称「デジタル著作権管理 (DRM)」) の解除を意図とした、技術、機器、装置、サービスの製作および普及を刑事罰の対象とする法律である。また、著作権そのものの侵害が実際にあるかどうかに関わらず、アクセス制限を解除しようとする行為も刑事罰の対象としている。さらに DMCA はインターネット上での著作権侵害に対して罰則を強化している。1998年10月12日に満場一致で米国の上院を通過し、1998年10月28日にビル・クリントン大統領は法案を成立させ、DMCA は、合衆国法律集第17編が改正され、著作権の範囲を拡大し、ユーザーによる著作権侵害について、オンラインサービスの提供者の損害賠償責任を制限している。

ションを自分の制作物のすべてにおいて使用したいと考えている場合には、是非、その件について話し合いをしましょう。納得のいく解決策や妥協案を見つけられればと思います。

9. 私が新たに購入したアニメーションのパーミツションはどのように変えるのでしょうか？

1. SL内でアニメーションの入ったボックスを rezz する。
2. \u2149 右クリックし、バイメニューから「編集」を選択。そして編集フィールドからコンテンツ (content) のタブを開く。(もしこれが見つからない場合には、編集フィールドで「more >>」をクリック。)
3. \u12450 アニメーションを選び右クリックし、プロパティを開く。
4. \u-30159 許可しないパーミツション (コピーまたは譲渡) のチェックを外す。お客様に間違っ たパーミツションを与えてしまうミスを避けるために、「譲渡のみ可」に変更することをお勧めします。(注意: パーミツションを変更しても、あなた自身が使用する際には何ら影響は出 ません。あなたのアニメーションはコピー可□販売可□持ち物内□残り□)
5. \u-200 Xをクリックして編集の窓を閉じ、アニメーションのボックスを消去 (delete) してくだ さい。
6. \u26368 最後に、ご自身でアイテムを制作する際には、そのアイテムにリンクされているルー トプリムまたは最後のプリムが自分の所有物であることを確認してください。私たちにコンタ クトを取ってくるお客様の中に、実際はあなたの作ったアイテムでありながら、アイテムの制 作者を私たちだと言ってくる方がいらつしやるので、そうしたトラブルを避けるためです。 (もつとも、私たちのアニメーションの宣伝で私たちを紹介して下さるのには何の反論もあ りません!)

(私たちは意図的に、ポーズボールではなくボックスにアニメーションを入れてあります。これは、あ なたが何か制作をする際に「コピー□譲渡可□持ち物内□残り□」を誤って使 しまわないようにするためです。また、ボックス内にはスクリプトが梱包されていませんが、ご自分 で用意してください。店舗内のスクリプトの販売も評価されていますので、利用可能\u12363 かどうか は確認をお願いします。)

10. Kamala のサービス規約 (Terms of Service) に記載されているガイドラインに従わ ない場合にはどうなりますか？

Kamala Animations でコピー可□譲渡可□持ち物内□残り□を購入す

ると、自動的にサービス規約に記載されているガイドラインへの遵守が求められます。私たち から直接購入していないアバターにより、「コピー可□譲渡可□持ち物内□残り□」のアニメーションが SL内で所有□販売可□持ち物内□残り□を発見

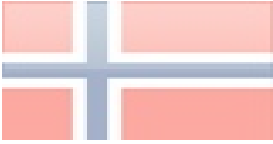
した場合には、すぐにセカンドライフに報告、米国デジタルミレニアム著作権法 (下記参照) に基づき調査が行なわれます。この調査では、アニメーションの元々の入手先を見つけ出すた め、そのアバターが SL内で購入した物、もらった物すべての調査がなされます。

11. あなたから買ったアニメーションについて、してはいけないこと、してもいいこと がとても厳しいようですが、それは何故なのでしょう？

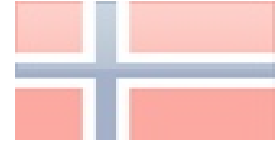
サービス利用に関してこのような強硬路線を取ることをお詫びいたします。しかしなが ら、自分たちの制作物が、セカンドライフ内において誰でも使え、乱用される「無料品」 として出回ることを阻止し、「あなたの」購入物と「私たちの」アニメーションの保護 と、セカンドライフでのフェアプレーを目的にこうしたことを行なっています。

12. あなたのアニメーションの著作権を守る法律にはどのようなものがありますか？

デジタルミレニアム著作権法 (DMCA) とは、1996年に締結された世界知的所有権機関 (WIPO) の2つの 条約を施行する米国の著作権法であり、著作権のある作品へのアクセス制限をする手段 (通称「デジタル著 作権管理 (DRM)」) の解除を意図とした、技術、機器□装置□持ち物内□残り□の制作および普及 を刑事罰の対象とする法律です。また、著作権そのものの侵害が実際にあるかどうかに関わらず、アクセス 制限を解除しようとする行為も刑事罰の対象としています。さらにインターネット上での著作権侵害に対し ても DMCA は罰則を強化しています。1998年10月12日に満場一致で米国の上院を通過し、1998年10月 28日にビル□クリントン□大統領□署名□なされたDMCAは、合衆国法律集第17編が改正され、 著作権の範囲を拡大し、ユーザーによる著作権侵害について、オンラインサービスの提供者の損害賠償責任 を制限しています。



Kamala Animations



-Norwegian- Terms of Service

Vilkår for Bruk

Vennligst les disse vilkårene nøye, takk.

Du vil ikke kunne endre navnet på animasjonen som den er låst av oss. Du vil fortsatt kunne fullt kopiere og overføre som vanlig. For gest beslutningstakere, den endrer på vår animasjoner er minimal beskyttelse vi kan ha som aktivitetsledere, så hvis du trenger animasjoner for dine bevegelser så kan du snakke med Sheena Kamala om tilpasset arbeid. Men i den situasjon at du trenger et annet navn på skapelse din, kan du kontakte meg for å diskutere saken. Vi har også ikke leverer animasjoner for opplasting til andre nett, på grunn av at rettighetene for animasjonene umiddelbart bli heleid av den netteier så snart de land i den verden. Hvis du trenger animasjoner for andre nett, så må du kjøpe dem som exclusive, og selvfølgelig betale eksklusive prisene for animasjoner. Hvis du kjøper animasjoner som exclusive, vil du ha muligheten til å enten få. BVH filer via e-post eller full perm animasjonene i SecondLife * TM. Vi vil ikke logge inn i andre verdener å overlevere animasjoner.

Hvis du kjøper noen Kopier / Transfer animasjoner, må du være oppmerksom på følgende:

- 1.** Du kan ikke videreselge disse animasjoner i en poseball, unntatt hvis poseball / s er knyttet til en av dine kreasjoner, men hver animasjon må ha tillatelsene endret til ingen kopi eller ingen overføring. Disse animasjonene er ikke laget for å bli gitt ut som freebies. For å si det i klare ord, ser vi det som en fornærmelse for vår animasjoner å gå ut i freebie kreasjoner, da dette devaluerer arbeid og innsats som har gått på å gjøre dem. Dette betyr at du ikke kan selge varer for mindre enn 99L med våre animasjoner i, som vi ville kunne vurdere dette som ikke spiller par i en svært konkurransedyktig. Hvis du ønsker å lage et spesielt tilbud til kundene som en utgivelse pris eller et insentiv gave, så kan du kontakte oss for å diskutere denne saken.
- 2.** Du kan selge disse animasjoner i innholdet av hver skapelse du gjør, men selv her må du sørge for at du endrer tillatelsene av animasjoner til ingen kopiere eller ingen overføring. (Gester er ikke inkludert i denne kategorien)
- 3.** Du har ikke tillatelse til å gi animasjoner til en annen avatar, uansett om det er ditt alt avatar, kjæresten eller andre venner eller forretningspartner. Dette betyr at at du er den "eneste" eier av dette kjøpet, og kan bare bruke disse animasjoner som per vår Salgs-og leveringsbetingelser. NB. Hvis du er en del av et konsern og ønsker å bruke disse animasjoner i alle dine skapninger, så du er velkommen til å diskutere denne situasjonen med meg og vi kan forhåpentligvis finne en tilfredsstillende løsning eller kompromiss.
- 4.** Hvis du bestemmer deg for å selge disse animasjoner som kopierbart, må du ikke selge dem til en lavere kostnad enn det beløpet du betalte for dem her.
- 5.** Jeg forbeholder meg retten til å endre prisene på mine animasjoner og du bør derfor sjekke jevnlig for å justere prisene tilsvarende kreasjoner, som noen ganger kan være i stand til å tilby dine kunder et bedre tilbud.

For å sikre at du ikke glemmer å endre tillatelser .. anbefaler vi at du tar følgende umiddelbart etter kjøpet:

1. Rezz boksen med animasjon i verden
2. Høyreklikk, trykker du redigere fra pie menyen - og gå til innholdet kategorien i tekstfeltet (hvis du ikke ser dette ... du må klikke på 'mer>> "i tekstfeltet)
3. Høyreklikk på en av animasjoner og åpne egenskaper
4. Rotete tillatelsene du ønsker å fjerne (enten kopiere eller overføre) - vi anbefaler at du endrer den til "overføre bare" for å unngå feil i tillatelsene du gir dine kunder (og vær oppmerksom på at hvis du endrer disse tillatelsene vil de ikke effekten din egen tillatelse for bruk - disse vil fortsatt være full tillatelse til deg i din beholdning)
5. "X" ut av redigeringsboksen, og høyreklikk og "ta" den animasjonen boksen tilbake i inventaret ditt.
6. Endelig - Når du oppretter elementer, sjekk at rot prim eller den siste prim knyttet til varen er din egen, da dette vil unngå eventuelle problemer med kunder kontakter oss og sier at vi har skapt dette elementet, når det faktisk bør du være mottar denne kreditten (selv om vi har noe mot deg anbefale oss for våre animasjoner :-).

(Vær oppmerksom på at vi har bevisst lagt animasjonene i en boks, heller enn en poseball, slik at du ikke bruker "full kopi transfer" baller uhell når du oppretter og, også, at ingen skript er innenfor boksen - disse må skal selv gitt, selv om salget av skript i butikken er til vurdering .. så sjekk om de er tilgjengelige eller ikke)

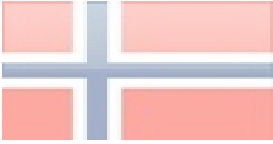
Ved kjøp av COPY / TRANSFER animasjoner fra Kamala Animasjoner, vil du automatisk bli pålagt å følge de retningslinjer som er angitt i vilkårene for bruk. Hvis vi finner animasjoner eid og for salg i verden (COPY / overføring eller kopierbart) av enhver avatar som ikke kjøper dem fra oss, vil de straks bli rapportert til Linden Labs og satt under etterforskning under den amerikanske, DCMA Copyright Act>> - (se nedenfor), omfatter dette kontroll av alle kjøpene de har gjort eller objekter de har fått i verden, for å finne avatar som de opprinnelig fikk animasjon fra.

Vi aplogise at vi må ta denne harde linjen i tjeneste bruk, men for å prøve og stoppe våre kreasjoner flom i-verden Second Life som 'freebies' for alle å bruke, og overgrep som de ønsker, har vi gjort dette for beskyttelse av DIN kjøp og VÅR animasjoner og lar fair play i Second Life.

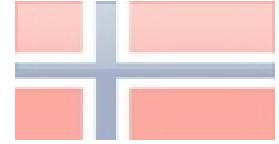
Vi takker deg for å respektere våre ønsker.

Sheena Kamala (16/09/2010)

>>-The Digital Millennium Copyright Act (DMCA) er en amerikansk lov om opphavsrett som implementerer to 1996 traktater av World Intellectual Property Organization (WIPO). Den kriminaliserer produksjon og spredning av teknologi, utstyr eller tjenester beregnet på å omgå tiltak (vanligvis kjent som Digital Rights Management, eller DRM) som kontrollerer tilgangen til opphavsrettsbeskyttet materiale, og også forbyr loven for å omgå en tilgangskontroll, uansett om det er faktiske krenkelse av opphavsretten seg selv. I tillegg øker DMCA straffen for brudd på opphavsretten på internett. Bestått 12. oktober 1998 av en enstemmig i det amerikanske Senatet og undertegnet i lov av president Bill Clinton 28. oktober 1998, endret DMCA Title 17 i United States Code å utvide rekkevidden av opphavsretten, mens begrenser ansvar tilbydere av online-tjenester for brudd på opphavsrettigheter hos sine brukere.



Kamala Animations



-Norwegian- Frequently asked Questions

Vanlige spørsmål

1. Har jeg lov til å videreselge disse animasjoner?

Ja du er, så lenge du endre tilgangene til enten kopierbart bare eller overførbare bare.

2. Har jeg lov til å laste ned animasjoner jeg har kjøpt til harddrive min via lagret inventar eller eventuelt andre 3dje parts klienter?

Nei, det er du ikke! Kjøp av en animasjon, grenser bare du å bruke den (kommersielt eller ikke-kommersielle) KUN i "grid" hvor det kjøpes. Hver overføring til en annen, er rutenett eller lokale pc vi anser som strengt ulovlig! (Les mer .. 10.11.12)

3. Er animasjoner modifiserbare?

Du vil ikke kunne endre navnet på animasjonen som den er låst av oss. Du vil fortsatt kunne fullt kopiere og overføre som vanlig. For gest beslutningstakere, den endrer på vår animasjoner er minimal beskyttelse vi kan ha som animatorer. Hvis du ønsker å ha navnet endret animasjonen, kan du kontakte Sheena Kamala og hun vil gjerne ordne det for deg.

4. Kan jeg gjøre gester ut av animasjoner?

Som våre animasjoner er ikke modifiserbare, vil du ikke kunne gjøre bevegelser fra våre animasjoner. Vi vil derfor ikke gi noen refusjon, dersom du har kjøpt animasjoner spesielt for dette formålet.

5. Kan vi selge dine animasjoner som frittstående animasjoner?

Nei, du må selge disse animasjoner i innholdet av dine kreasjoner, men du må sørge for at du endrer tillatelsene av animasjoner til ingen kopiere eller ingen overføring. (Gester er ikke inkludert i denne kategorien)

6. Kan jeg selge disse animasjoner i en poseball?

Du kan ikke videreselge disse animasjoner i en poseball, unntatt hvis poseball / s er knyttet til en av dine kreasjoner, men hver animasjon må ha tillatelsene endret til ingen kopi eller ingen overføring. Disse animasjonene er ikke laget for å bli gitt ut som gratis varer.

7. Hva om jeg ønsker å selge animasjoner som innholdet i min skapelse som kopierbart?

Hvis du velger å selge varen kopierbart, så ikke noe problem, bare at du ikke angi dem som omsettelige også.

8. Kan jeg gi den full kopi overføringen animasjoner til en kollega, jente/ kjæreste eller forretningspartner, som jeg jobber hånd i hånd, eller direkte med dem?

Du har ikke lov til å gi animasjoner til en annen avatar, uansett om det er ditt alt avatar, kjæresten eller andre venner eller forretningspartner. Dette betyr at at du er den "eneste" eier av dette kjøpet, og kan bare bruke disse animasjoner som per vår Salgs-og leveringsbetingelser. NB. Hvis du er en del av et konsern og ønsker å bruke disse animasjoner i alle dine skapninger, så du er velkommen til å diskutere denne situasjonen med meg og vi kan forhåpentligvis finne en tilfredsstillende løsning eller kompromiss.

9. Hvordan endrer jeg rettigheter på min nye animasjoner?

For å sikre at du ikke glemmer å endre tillatelser .. anbefaler vi at du tar følgende umiddelbart etter kjøpet:

1. Rezz boksen med animasjon i verden
2. Høyreklikk, trykker du redigere fra pie menyen - og gå til innholdet kategorien i tekstfeltet (hvis du ikke ser dette ... du må klikke på 'mer>>' i tekstfeltet)
3. Høyreklikk på en av animasjoner og åpne egenskaper
4. Rotete tillatelsene du ønsker å fjerne (enten kopiere eller overføre) - vi anbefaler at du endrer den til "overføre bare" for å unngå feil i tillatelsene du gir dine kunder (og vær oppmerksom på at hvis du endrer disse tillatelsene vil de ikke effekten din egen tillatelse for bruk - disse vil fortsatt være kopierbart og resellable til deg i din beholdning)
5. "X" ut av redigeringsboksen, og høyreklikk og "slett" animasjonen boksen.
6. Endelig - Når du oppretter elementer, sjekk at rot prim eller den siste prim knyttet til varen er din egen, da dette vil unngå eventuelle problemer med kunder kontakter oss og sier at vi har skapt dette elementet, når det faktisk bør du være mottar denne kreditten (selv om vi har noe mot deg anbefale oss for våre animasjoner :-)

(Vær oppmerksom på at vi har bevisst lagt animasjonene i en boks, heller enn en poseball, slik at du ikke bruker "full kopi transfer" baller uhell når du oppretter og, også, at ingen skript er innenfor boksen - disse må skal selv gitt, selv om salget av skript i butikken er til vurdering .. så sjekk om de er tilgjengelige eller ikke)

10. Hva vil skje hvis jeg ikke følger retningslinjene som er fastsatt i Kamala vilkårene for bruk?

Ved kjøp av COPY / TRANSFER animasjoner fra Kamala Animasjoner, vil du automatisk bli pålagt å følge de retningslinjer som er angitt i vilkårene for bruk. Hvis vi finner animasjoner eid og for salg i verden (COPY / overføring eller kopierbart) av enhver avatar som ikke kjøper dem fra oss, vil de straks bli rapportert til Inworldz gründere og satt under etterforskning under den amerikanske, DCMA Copyright Act>> - (se nedenfor), omfatter dette kontroll av alle kjøpene de har gjort eller objekter de har fått i verden, for å finne avatar som de opprinnelig fikk animasjon fra.

11. Hvorfor er du så streng med hva vi er og hva vi ikke får lov til å gjøre med den nye animasjoner fra deg?

Vi beklager at vi må ta denne harde linjen i tjeneste bruk, men for å prøve og stoppe våre kreasjoner flom i-verden Inworldz som 'freebies' for alle å bruke, og overgrep som de ønsker, har vi gjort dette for beskyttelse av DIN kjøp og VÅR animasjoner og lar rettfærdig innen Inworldz.

12. Hvilken lov eksisterer støtter opphavsretten din på animasjoner?

>>-The Digital Millennium Copyright Act (DMCA) er en amerikansk lov om opphavsrett som implementerer to 1996 traktater av World Intellectual Property Organization (WIPO). Den kriminaliserer produksjon og spredning av teknologi, utstyr eller tjenester beregnet på å omgå tiltak (vanligvis kjent som Digital Rights Management, eller DRM) som kontrollerer tilgangen til opphavsrettsbeskyttet materiale, og også forbyr loven for å omgå en tilgangskontroll, uansett om det er faktiske krenkelse av opphavsretten seg selv. I tillegg øker DMCA straffen for brudd på opphavsretten på internett. Bestått 12. oktober 1998 av en enstemmig i det amerikanske Senatet og undertegnet i lov av president Bill Clinton 28. oktober 1998, endret DMCA Title 17 i United States Code å utvide rekkevidden av opphavsretten, mens begrenser ansvar tilbydere av online-tjenester for brudd på opphavsrettigheter hos sine brukere.