



## DIRECTIVES D'UTILISATION DU LOGO « NVIDIA: THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED »

Utilisation du logo « NVIDIA®: The way it's meant to be played™ » (La meilleure façon de jouer)

Ce guide présente le bon usage du logo « NVIDIA: The way it's meant to be played ». Pour toute question sur ces directives relatives au logo ou à l'identité de la marque, contactez le service marketing et communication de NVIDIA à l'adresse [marcom@nvidia.com](mailto:marcom@nvidia.com).

Écrire « NVIDIA: The way it's meant to be played »

Le bon usage veut que la signature « NVIDIA: The way it's meant to be played™ » soit écrite comme suit : le nom NVIDIA doit être écrit en toutes lettres en majuscules, être suivi du signe deux-points, d'un espace, du mot « The » commençant par une majuscule puis de « way it's meant to be played » tout en minuscules. Le symbole des marques déposées doit suivre le nom « NVIDIA » et celui des marques commerciales le mot « played » à la première occurrence de ces termes ou expressions. Par exemple : NVIDIA®: The way it's meant to be played™.

Utilisation des marques commerciales

Tout utilisation du logo « The way it's meant to be played » doit être accompagnée de la mention de provenance suivante : Le logo de NVIDIA et le logo « The way it's meant to be played » sont des marques déposées ou des marques commerciales de NVIDIA Corporation.

Choix du logo en fonction du support

Sur les boîtes

- Utilisez la version encadrée du logo TWIMTBP sur le devant, le dos et les côtés. Si la taille minimale recommandée de la version encadrée ne tient pas au dos, optez pour la version horizontale.

Publicités imprimées

- Utilisez la version encadrée. Si la taille minimale recommandée de la version encadrée ne tient pas dans l'annonce, optez pour la version horizontale.

Jeux/Screenshots/Web

- Utilisez uniquement la version encadrée.

Vidéos

- Utilisez uniquement la version encadrée. Si la taille du logo doit être inférieure à la taille minimale recommandée, consacrez un minimum de trois secondes au seul logo TWIMTBP dans la vidéo.



Processus d'approbation

- L'ensemble des matériaux doivent être fournis à votre contact NVIDIA pour approbation.
- Toutes les directives peuvent être modifiées sans préavis.
- Pour toute question, contactez directement votre contact NVIDIA.



## Nuancier pour l'impression et utilisation sur le web

Le vert de NVIDIA 3D a été créé à partir de la nuance PMS (PANTONE MATCHING SYSTEM®)\* 382. Veuillez à respecter les valeurs indiquées ci-dessous pour assurer la cohérence des couleurs lors de l'impression ou de l'utilisation des logos sur le web.

	Couleur d'accompagnement (PMS)	Quadri-chromie (CMJN)	cran (RVB)	Web (Hexadécimal)
	Process Black	C: 0% M: 0% J: 0% N: 100%	R: 0 V: 0 B: 0	000000
	PMS 382	C: 32% M: 0% J: 100% N: 0%	R: 185 V: 231 B: 0	CCFF00

## Utilisation

Le logo « NVIDIA: The way it's meant to be played » peut être présenté de plusieurs façons (le format recommandé est la version encerclée) :



Version encerclée



Version horizontale  
Modèle série

## Taille minimale

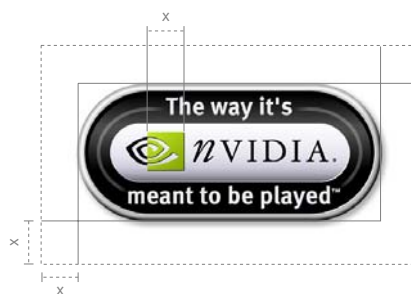
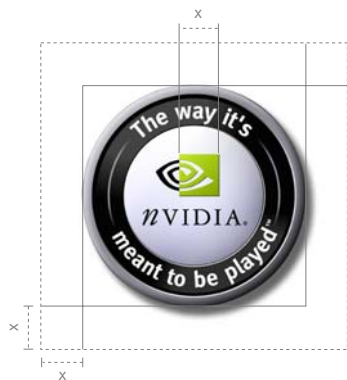
La taille minimale recommandée de la version encerclée sur tout document imprimé ou en ligne est de 3,18 cm (1,25 po.) en hauteur comme en largeur. La taille minimale recommandée de la version horizontale est de 3,18 cm (1,25 po.) de large. N'utilisez en aucun cas un logo encerclé inférieur à 1,27 cm (0,50 po.) ; ni un logo horizontal inférieur à 1,91 cm (0,75 po.).





## Espace libre

L'espace libre doit être d'au moins  $x$ ,  $x$  correspondant à la hauteur et à la largeur du symbole graphique dans le logo. Ne placez en aucun cas un(e) autre marque, logo ou logotype, ni un(e) autre graphique, texte, photographie ou illustration, dans l'espace à laisser libre autour du logo. En cas d'annonce s'étendant sur une double-page, veuillez laisser un espace d'au moins 2 po. à partir du pli.



\* PANTONE® et PANTONE MATCHING SYSTEM® sont des marques déposées de PANTONE, Inc. Les couleurs représentées sur cette page et dans l'ensemble de ce guide peuvent ne pas correspondre aux couleurs PANTONE standard. En ce qui concerne l'utilisation des couleurs PANTONE, reportez-vous aux règles qui figurent dans l'édition courante du guide des formules des couleurs PANTONE.

© 2003 NVIDIA Corporation. Tous droits réservés.