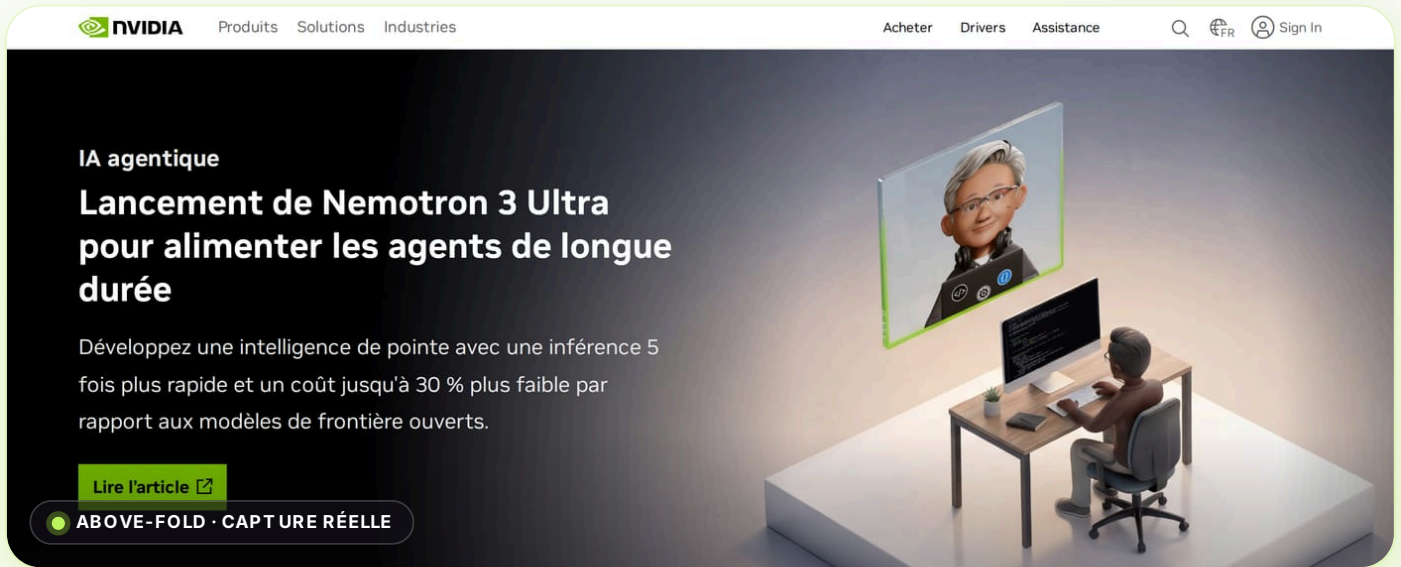


# nvidia.com mesuré, pas inventé.

Identité visuelle extraite du réel : couleurs au pixel, anatomie des composants, signatures, lois et interdits. **Chaque valeur porte sa provenance — ce qui n'a pas pu être mesuré est dit, pas inventé.**



6

couleurs  
extraites

2

composants  
disséqués

10

lois &  
interdits

2

signatures  
de marque

nvidia

## AU SOMMAIRE

Vitrine · Univers · Couleurs · Accents · Typographie · Imagerie · Anatomie · Système · Responsive · Signature · Règles · Garder-fous · Voix · Éditeur · Transparence

Moteur web · source <https://nvidia.com> · généré le 2026-06-18 · contrat v1.0

# Dans ce dossier

15 sections, dans l'ordre de lecture. Une section qui n'a pas pu être mesurée est **absente du dossier** — et donc **absente d'ici** : ce sommaire ne liste que ce qui existe (R26).

**01** VITRINE  
La marque, en vrai

---

**02** UNIVERS  
Moodboard

---

**03** COULEURS  
Palette dominante

---

**04** ACCENTS  
Accents — passe « vives »

---

**05** TYPOGRAPHIE  
Typographie

---

**06** IMAGERIE  
Imagerie & traitement

---

**07** ANATOMIE  
Anatomie des composants

---

**08** SYSTÈME  
Espacement & élévation

---

**09** RESPONSIVE  
Responsive

---

**10** SIGNATURE  
Signatures de marque

---

**11** RÈGLES  
Lois de l'ADN — à faire

---

**12** GARDE-FOUS  
Interdits — à ne pas faire

---

## 13 VOIX Voix & ton — prouvé par le verbatim

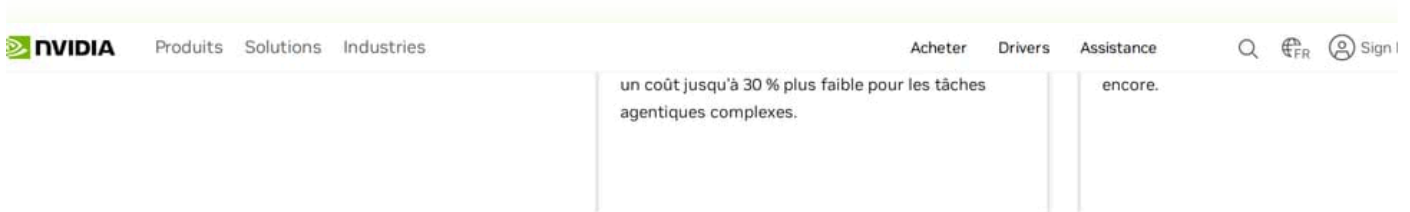
## 14 ÉDITEUR Preset éditeur

## 15 TRANSPARENCE Provenance & Known Gaps

### VITRINE

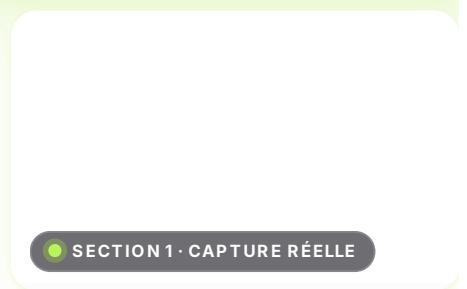
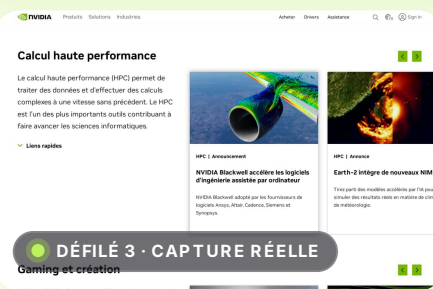
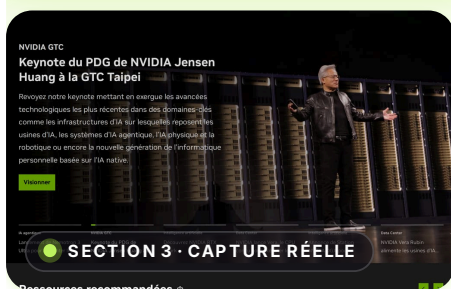
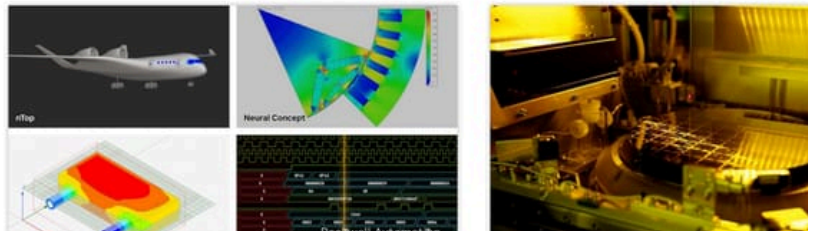
## 01 · La marque, en vrai

Pas un nuancier abstrait : les **vraies captures mesurées** du produit, composées comme matière. Chaque image est un pixel réel extrait — la preuve visible de « mesuré, pas inventé », pas une illustration inventée.



## Conception et Simulation

Le calcul accéléré de NVIDIA, les bibliothèques et les modèles d'IA permettent aux éditeurs de logiciels et aux fabricants industriels de développer des produits pour des simulations **FILE 2 · CAPTURE RÉELLE** et interactives à grande

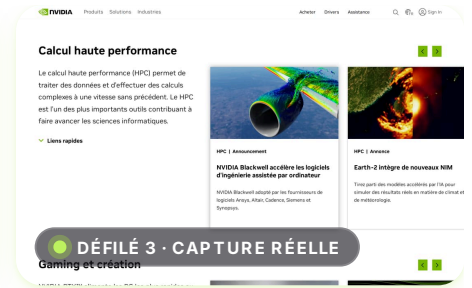
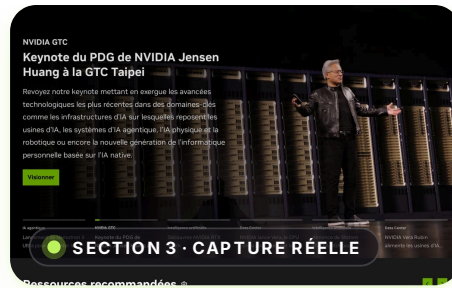
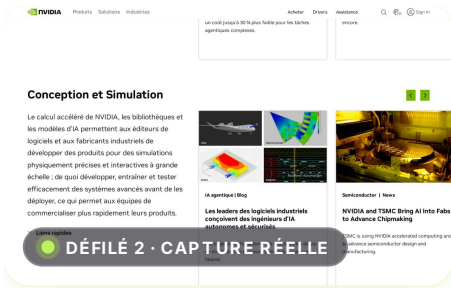


### UNIVERS

## 02 · Moodboard

Reconstitué **depuis le site** — aucune image de banque ni générée. Chaque fragment est une vraie capture mesurée ; l'atmosphère est **lue sur la palette** (luminance, amplitude d'accent), pas décrétée.





ATMOSPÈRE LUE :

clair

Luminance fond 100%

saturé

amplitude accent 185/255

DÉRIVÉ

## COULEURS

# 03 · Palette dominante

Fonds, surfaces, texte et bordures — la structure neutre de l'identité, liée à un **rôle nommé** et mesurée au pixel/DOM. Jamais un carré de couleur orphelin.

FOND	SURFACE	TEXTE	TEXTE ATTÉNUÉ	BORDURE
#ffffff	#e0e0e0	#000000	#1a1a1a	#666666

ACCENT #76b900

## HEX PAR RÔLE — TABLE DE RÉFÉRENCE


Chaque teinte de la charte, reliée à son rôle et sa provenance.

RÔLE	HEX	RGB	PROVENANCE
<input type="checkbox"/> fond	#ffffff	rgb(255, 255, 255)	MESURÉ
<input type="checkbox"/> surface	#e6e6e6	rgb(238, 238, 238)	MESURÉ
<input checked="" type="checkbox"/> texte	#000000	rgb(0, 0, 0)	MESURÉ
<input checked="" type="checkbox"/> texte atténué	#1a1a1a	rgb(26, 26, 26)	MESURÉ
<input checked="" type="checkbox"/> bordure	#666666	rgb(102, 102, 102)	MESURÉ
<input checked="" type="checkbox"/> accent	#76b900	rgb(118, 185, 0)	MESURÉ

## ACCENTS

### 04 · Accents — passe « vives »

Les couleurs saturées à faible surface, récupérées par la passe HLS et invisibles dans une moyenne naïve. **C'est la valeur ajoutée vs une palette plate.**

 ACCENT  
#76b900  
MESURÉ

## TYPOGRAPHIE

### 05 · Typographie

Familles rendues (ou fallback système *déclaré* comme déduit), échelle réelle et graisses — chaque valeur porte sa provenance.

## Sélectionnez vos centres d'intérêt

Spécimen mesuré — **NVIDIA-EMEA** · 36px · poids 700 **MESURÉ** — aperçu en fonte système (le NOM, la taille et la graisse restent mesurés)

Aa

Display — Font Awesome 6 Sharp **MESURÉ** — aperçu en fonte système ; la police de marque n'est pas rendue ici (le NOM reste mesuré)

# Aa Bb Cc 0123

Body — NVIDIA-EMEA **MESURÉ** — aperçu en fonte système ; la police de marque n'est pas rendue ici (le NOM reste mesuré)

## ÉCHELLE TYPOGRAPHIQUE

PALIER	TAILLE	APERÇU
sm	15px	Ag
base	16px	Ag
lg	20px	Ag
xL	24px	Ag
2xL	28px	Ag
3xL	36px	Ag
4xL	48px	Ag

## GRAISSES

RÔLE	VALEUR	APERÇU
normal	400	Portez ce vieux whisky au juge blond
bold	700	Portez ce vieux whisky au juge blond

## FACES RÉELLEMENT CHARGÉES

### NVIDIA-NALA

axe variable 100 1000 · woff2

### NVIDIA-EMEA

axe variable 100 1000 · woff2

### NVIDIA-RU

axe variable 100 1000 · woff2

### NVIDIA-APAC

axe variable 100 1000 · woff2

### NVIDIA-CN

axe variable 100 1000 · woff2

### NVIDIA

axe variable 100 1000 · woff2

### Heebo

axe variable 100 1000 · woff2

### Font Awesome 6 Brands

poids 400

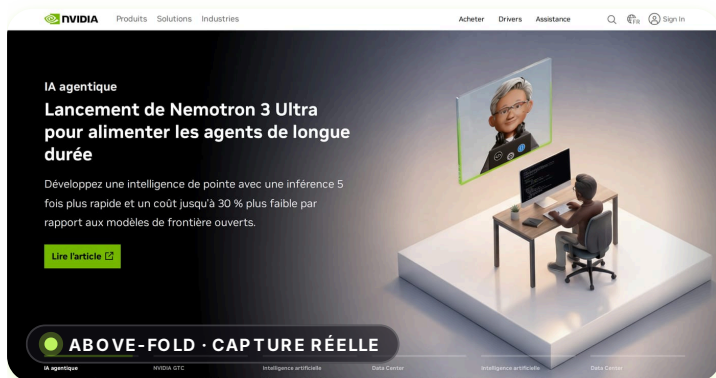
Poids réseau des fontes : 2254 Ko **MESURÉ** — mesuré au chargement, pas estimé.

## IMAGERIE

# 06 · Imagerie & traitement

Comment la marque traite l'image — ratio, format, comptage **mesurés** sur les vraies images. On

documente le traitement OBSERVÉ ; aucune direction photographique n'est prescrite (non extractible).



MESURE	VALEUR
Ratio image héros	3.32:1 (2560×770)
Images dans la page	91
Formats	JPG ×48 · OTHER ×31 · PNG ×12
Orientations	paysage 59 · portrait 0 · carré 31
Provenance	MESURÉ

Imagerie à dominante photographique **DÉRIVÉ** — déduit du profil mesuré. Sur une marque où ni illustration ni photo ne domine, ce verdict est **omis**, pas forcé.

Ce qu'on ne peut **pas** prescrire : le style, la lumière ou le sujet pour de *nouvelles* images (direction photographique) ne sont pas extractibles d'une page — non documentés plutôt qu'inventés (R26).

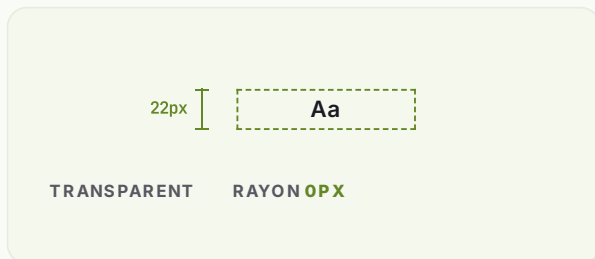
## ANATOMIE

# 07 · Anatomie des composants

Chaque composant est mesuré sur une instance réelle ( `getComputedStyle` ), puis **reconstruit à sa taille mesurée et coté comme un plan technique** : l'élément est rendu à sa hauteur mesurée exacte (la cote la marque d'un « ≈ » si le rendu a dû être borné pour rester lisible).

### Badges / pills

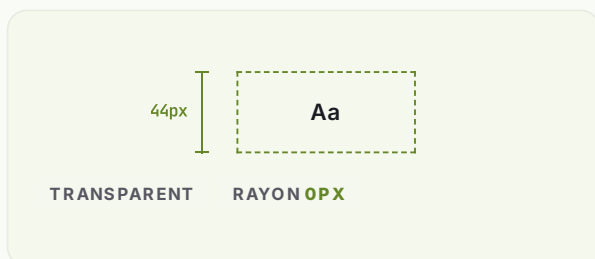
MESURÉ



RADIUS	0px
PADDING	2px 0px 0px
HAUTEUR	22px
TEXTE	rgb(153, 153, 153)
POLICE	16px / 400
sélecteur réel	<code>.page-footer__social__label</code>

### Liens

MESURÉ



RADIUS	0px
PADDING	0px
HAUTEUR	44px
TEXTE	rgb(255, 255, 255)
POLICE	16px / 400
sélecteur réel	<code>.brand-link</code>

## SYSTÈME

# 08 · Espacement & élévation

Les fondations invisibles qu'une charte générique oublie : le rythme d'espacement et les paliers d'ombre, mesurés au pixel/DOM et rendus comme un système — pas une liste de valeurs.

### ÉCHELLE D'ESPACEMENT

Le rythme mesuré de la marque — chaque palier proportionnel à sa valeur réelle, avec sa provenance.

xxs		2px	MESURÉ
xs		4px	MESURÉ
sm		8px	MESURÉ
md		12px	MESURÉ
base		16px	MESURÉ
lg		24px	MESURÉ
xl		32px	MESURÉ
2xl		48px	MESURÉ
3xl		64px	MESURÉ

### ÉLÉVATION — OMBRES MESURÉES

Les niveaux d'ombre réellement extraits, **rendus tels quels** (le `box-shadow` mesuré est appliqué).



## RESPONSIVE

# 09 · Responsive

L'adaptation de la marque aux largeurs d'écran — les points de rupture mesurés dans les `@media` du CSS auteur.

### POINTS DE RUPTURE

Les largeurs où la mise en page bascule, mesurées dans les `@media` du CSS auteur.



MESURÉ 9 principaux sur 15 breakpoints mesurés

## SIGNATURE

# 10 · Signatures de marque

Les effets qui font « cette marque-là » et pas une autre — verre givré, ombres tintées, animations.

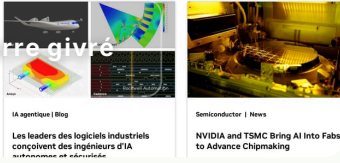
Chaque signature cite le **CSS réel** prêt à coller et l'endroit où elle a été observée.

## Verre givré MESURÉ

Surfaces translucides à flou d'arrière-plan.

### Conception et Simulation

Le calcul accéléré de NVIDIA, les bibliothèques et les modèles d'IA permettent aux éditeurs de logiciels et aux fabricants industriels de développer des produits pour des simulations physiquement précises et interactives à grande échelle : de quoi développer, entraîner et tester efficacement des systèmes avancés avant de les déployer, ce qui permet aux équipes de commercialiser plus rapidement leurs produits.



### CSS MESURÉ

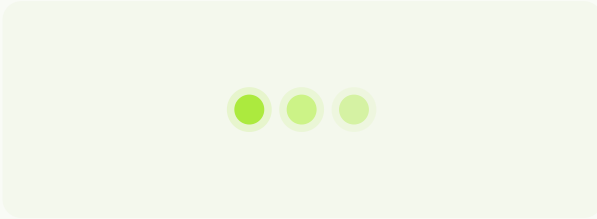
```
backdrop-filter: blur(3px)
```

### OBSERVÉ SUR

#modalPopup

## Animations CSS MESURÉ

23 séquences @keyframes, verre dépoli (1 couche), animations pilotées au scroll.



### CSS MESURÉ

```
23 @keyframes
```

## RÈGLES

# 11 · Lois de l'ADN — à faire

Les règles à appliquer pour rester fidèle à la marque. **Mesurées d'abord** (avec leur preuve chiffrée), puis complétées par ce qui n'est que déduit — la séparation est explicite, jamais mélangée.

## MESURÉ SUR LE RENDU — PREUVE À L'APPUI

**COLOR** Fond de page : blanc pur (#ffffff)

MESURÉ

```
elements.body.styles.backgroundColor = rgba(0, 0, 0, 0)
```

```
tokens.colors.background.primary = rgb(255, 255, 255)
```

**COLOR** Accent principal : Brand Green (#76b900)

MESURÉ

```
tokens.colors.accent.primary = rgb(118, 185, 0)
```

Police principale : NVIDIA-EMEA — elle porte la personnalité de la marque

MESURÉ

## DÉDUIT DE LA PROSE — NON MESURÉ

Cohérent avec les mesures, mais non chiffré — marqué **déduit** en toute transparence.

Élévation via l'échelle d'ombres mesurée — accordées à la palette de marque

DÉDUIT

Hauteur de navigation : 45px

DÉDUIT

Échelle d'espacement : 4px–32px

DÉDUIT

## GARDE-FOUS

# 12 · Interdits — à ne pas faire

Le pendant inverse des lois : les substitutions qui cassent l'identité. Quand la raison est mesurée (ex. luminance), elle est citée ; sinon le garde-fou est marqué déduit.

## À ÉVITER

1. Ne pas remplacer la police par une générique — la police sur-mesure porte la marque DÉDUIT

2. Ne pas inventer de nouvelles ombres (n'utiliser que les niveaux extraits) — seulement les niveaux d'ombre extraits

DÉDUIT

3. Ne pas ajouter d'accents saturés supplémentaires — palette volontairement maîtrisée

DÉDUIT

4. Ne pas masquer la nav au scroll sans animation explicite — ce design garde la nav présente

DÉDUIT

## VOIX

# 13 · Voix & ton — prouvé par le verbatim

Le registre verbal n'est pas pixel-mesurable, mais il se **prouve** : voici les vraies phrases de la marque (titre, sous-titre, navigation), citées **verbatim**. Le ton en est déduit, jamais décrété.

**NVIDIA - Leader du calcul informatique et de l'intelligence artificielle**

NAVIGATION · MESURÉ

**Skip to main content**

NAVIGATION · MESURÉ

**Acheter**

NAVIGATION · MESURÉ

**Drivers**

NAVIGATION · MESURÉ

**Assistance**

NAVIGATION · MESURÉ

**Sign In**

NAVIGATION · MESURÉ

## 14 · Preset éditeur

Format chargé tel quel par l'éditeur PrismD (live-repaint). 6 variables superficielles — c'est tout ce que l'aperçu pilote ; le reste de la charte vit dans les sections mesurées ci-dessus.

VARIABLE	VALEUR	APERÇU
accent	#76b900	
page (fond)	#ffffff	
txt	#000000	
surface	#eeeeee	
radius	0px	
font	NVIDIA-EMEA	

### APERÇU LIVE — CHROME REPEINT

#### APERÇU

## Titre d'exemple

Corps de texte dans la police, les couleurs et le rayon réellement mesurés de la marque.

Action

Badge

Composé à partir des 6 variables ci-contre — exactement ce que pilote le live-repaint de l'éditeur.

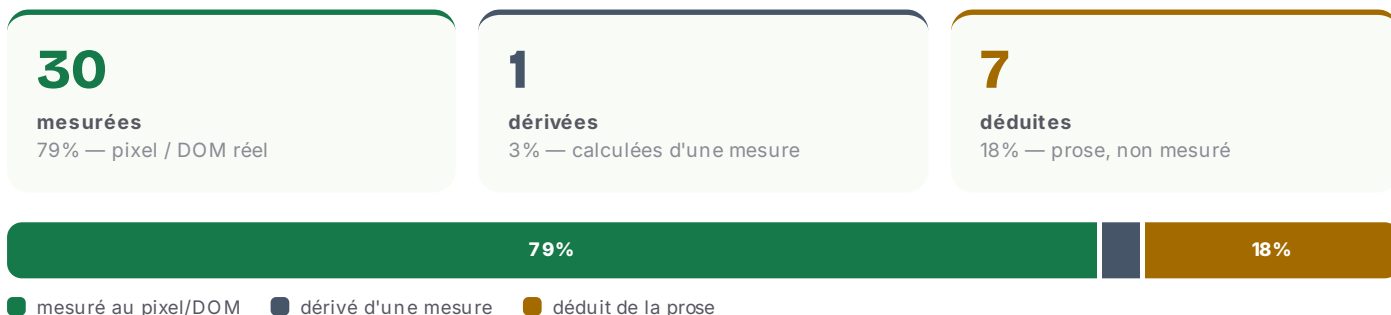
**Pourquoi seulement 6 ?** Le live-repaint de l'éditeur ne pilote que ces vars. Les signatures, gradients et keyframes (sections précédentes) ne sont pas repeints en aperçu — d'où leur documentation séparée plutôt que leur dilution dans le preset.

# 15 · Provenance & Known Gaps

Ce que la charte mesure — et ce qu'elle ne peut **pas** capturer. Une section absente est omise, jamais devinée. **L'honnêteté est le différenciateur (R26).**

## BILAN DE PROVENANCE

Sur **38** valeurs documentées dans ce dossier — la part réellement mesurée, dérivée, ou honnêtement déduite. C'est le différenciateur, chiffré.



## CE QUI N'A PAS PU ÊTRE MESURÉ

Aucun composant à fond accent observé dans la capture — l'accent vit dans le texte/les liens, pas en aplat de CTA.

Aucun delta hover/focus mesuré sur les composants observés — états d'interaction omis (l'extraction n'a pas capté de changement visible sur la 1<sup>re</sup> instance).

Système de logo (zone de protection, tailles minimales, variantes) — non extractible d'une page : non documenté plutôt qu'inventé.

Applications de marque (réseaux sociaux, print, carte de visite, slide) — la marque ne les expose pas sur son site : non générées (ce serait une invention, pas une mesure).

Iconographie comme SYSTÈME — seul le nombre de fichiers SVG est mesurable (logos/pictos/illustrations confondus) ; la famille d'icônes n'est pas identifiable, donc non reconstituée.

Direction photographique (style/lumière/sujet pour de NOUVELLES images) — non extractible : on documente le traitement OBSERVÉ, on ne prescrit pas.

Grille de colonnes — les largeurs de cellules mesurées ne se réagrègent pas en un nombre de colonnes fiable : aucun overlay de grille n'est affiché plutôt qu'une grille devinée.

Le live-repaint éditeur ne pilote que ~6 vars superficielles (accent/page/txt/surface/radius/font) — les gradients/keyframes/signatures de marque ne sont pas repeints en aperçu.

## LÉGENDE PROVENANCE

**MESURÉ** mesuré au pixel / DOM réel **DÉRIVÉ** calculé d'une valeur mesurée **DÉDUIT** déduit (prose, non mesuré)

**Note sur l'habillage de ce dossier.** La couleur du chrome (cover, liserés, ombres tintées) est **dérivée de l'accent mesuré** de la marque — avec un plancher de saturation minimal pour garder l'habillage lisible. Sur une marque très neutre/grise, le chrome peut donc paraître un peu plus coloré que la mesure brute. Les valeurs affichées (hex, dimensions, dims composants) restent, elles, strictement mesurées.

Chaque valeur de ce dossier porte l'un de ces trois badges. C'est la promesse : **mesuré, pas inventé.**