

# Format d'image (PAL/NTSC)

Les jeux sur console étant généralement distribués par région (ou du moins ils l'étaient jusqu'à assez récemment), il convient de les adapter aux spécificités régionales afin de les rendre compatibles avec le marché local. Une de ces spécificités est le format de l'image.

## Formats historiques (PAL/NTSC)

Le NTSC (pour National Television System Comitee) est un standard de codage analogique pour la vidéo en couleur. Il a commencé à être vraiment utilisé pour la télévision aux États-Unis d'Amérique en 1953, puis qui s'est exporté vers d'autres pays (Canada, Japon, etc...). C'est un format d'image couleur 4:3, de résolution finale 640x480, et avec un taux de rafraîchissement de [60Hz](#).

Le PAL (Phase Alternating Line), comme son nom ne l'indique pas est également un standard de codage couleur. Il a été développé en Allemagne après le NTSC, en essayant de corriger les défauts de ce dernier (notamment les problèmes de fidélité des couleurs), et a commencé à être utilisé au début des années 1960, notamment en Europe et en Australie. Il s'agit d'un format d'image couleur 4:3, de résolution finale 768x576 et avec un taux de rafraîchissement de [50Hz](#).

On peut alors avoir jeux PAL qui sortaient sans aucune retouche, et donc qui tournent moins rapidement que leurs homologues NTSC, aussi bien au niveau de l'audio que de la vidéo. Il y a aussi des bandes noires en haut et en bas de l'écran pour combler la différence de résolution ( $576 - 480 = 96$  lignes de différence). Sonic The Hedgehog sur Mega Drive cumule absolument tous ces défauts !

<https://www.youtube.com/embed/Yi0OIParbyY>

Parfois les versions PAL sont optimisées. Les musiques se jouaient à la bonne vitesse, l'image prenait bien tout l'écran, et l'optimisation pouvait aller jusqu'à la modification de la vitesse de certains éléments du jeu pour se rapprocher au mieux de l'expérience NTSC. C'est le cas de **Super Mario World** par exemple.

<https://www.youtube.com/embed/xxvwRDF8pjQ>

# Formats modernes

Si les formats mentionnés précédemment étaient valable jusque vers le milieu des années 2000, tout ce microcosme a été chamboulé avec l'arrivée de la haute définition qui a apporté ses propres formats.

A partir de là, la différence régionale s'estompe pour laisser la part belle aux différents HD Ready, Full HD, etc.

On trouvera en vrac:

- le 720p (p pour *progressive scan*, signifiant que l'affichage de l'image se fait continuellement de haut en bas (en général) jusqu'à arriver au bout et recommencer du début) qui fait donc 1280x720 pixels
- 1080i (i pour *interlaced scan*, qui consiste à dessiner une ligne sur deux d'une image et une ligne sur deux de l'image suivant, mais en alternance, ce qui permet en jouant sur la [vitesse de rafraichissement](#) de donner l'impression d'une image complète), et qui fait donc du 1920x540 (mais 540 qui oscillent une image sur deux pour former 1080 lignes distinctes)
- 1080p, qui fait donc 1920x1080 pixels
- et plus récemment la 4K, qui fait donc 3840x2160 (en progressif)

---

Révision #1

Créé 23 décembre 2019 22:04:35 par Loos Guccreen

Mis à jour 23 décembre 2019 22:04:55 par Loos Guccreen