

Diversi modi per indicare l'aspect ratio

Esistono tre modalità con cui indicare l'aspect ratio.

- **Rapporto altezza-unità.** Utilizzata in ambito cinematografico, questa modalità consiste nel rapportare la misura dell'altezza dell'immagine all'unità. Per esempio, 1.33:1 (si legga *uno e trentatré*) indica che la larghezza dell'immagine è 1,33 volte più grande dell'altezza. Maggiore è il rapporto, più la superficie visibile sarà più larga che alta.
- **Numeri interi non divisibili tra loro.** Questa modalità è tipica dell'ambito televisivo. In tale ambito, gli aspect ratio sono essenzialmente due: il 4:3 (*quattro terzi*), formato non panoramico degli albori televisivi, e il 16:9 (*sedici noni*), formato panoramico.
- **Risoluzione.** Questa modalità si ottiene moltiplicando il numero dei pixel della base per il numero di pixel dell'altezza, per esempio 1920x1080.

Spesso questi rapporti d'aspetto sono tra loro equivalenti. Per esempio, il rapporto d'aspetto dei monitor televisivi 4:3 corrisponde all'1.33:1 dell'aspect ratio del fotogramma cinematografico standard fino agli inizi degli anni '50 del XX secolo, a quello dello standard TV PAL (768x576) e a quello dei vecchi monitor per PC VGA (640x480) e SGVA (800x600). Lo standard televisivo panoramico 16:9 può anche esprimersi in termini cinematografici con 1.78:1 ed entrambi corrispondono ai formati ad alta risoluzione indicati in pixel quali: HD Ready (1280x720), FULL HD (1920x1080), UHD (3840x2160).

Tuttavia, non sempre queste misure coincidono. Vi sono, infatti, film/video ripresi con rapporti di aspetto poco panoramici che vengono resi più orizzontali tramite l'apposizione, in fase di proiezione, di mascherini. Si pensi ai film girati in formato molto panoramico costretti a sacrificare nella trasposizione TV i lati verticali dell'immagine o a mostrare le bande nere. In questo caso, neanche i televisori 16:9 risolvono completamente il problema, nonostante siano più larghi dei monitor 4:3 (per esempio, non sono in grado di visualizzare a pieno schermo i film in CinemaScope (2.39:1).

