

在全世界以15种语言火爆发行，全球畅销近25万册

世界顶级摄影大师

World's Top Photographers

摄影师的视界

—— 迈克尔·弗里曼摄影构图与设计

[英] 迈克尔·弗里曼 著
张靖峻 译

THE PHOTOGRAPHER'S EYE
Composition and Design for Better Digital Photos



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

摄影师的视界

—— 迈克尔·弗里曼摄影构图与设计

[英] 迈克尔·弗里曼 著
张靖峻 译

THE PHOTOGRAPHER'S EYE
Composition and Design for Better Digital Photos

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

摄影师的视界: 迈克尔·弗里曼摄影构图与设计/
(英) 弗里曼著; 张靖峻译. —北京: 人民邮电出版社,
2009. 7
ISBN 978-7-115-19439-8

I. 摄… II. ①弗…②张… III. 摄影构图—基本知识
IV. J406

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第075422号

内 容 提 要

要创作出成功的数码摄影作品, 设计是最重要的因素。从眼前的景象中捕捉到潜在的不同凡响的画面, 然后将各种视觉元素组织成引人入胜的构图, 一直是摄影的关键技能。国际著名的摄影大师迈克尔·弗里曼在本书中与读者分享自己的宝贵经验, 系统、精辟地阐述了创作数码摄影佳作的关键技能, 讲解了数码摄影构图与设计, 向读者传授创作数码摄影优秀作品的关键技能与心得。书中阐述了传统意义上的拍摄构图, 以及应用数字图像编辑技术的新的构图方式; 指导读者如何发掘最佳拍摄地点来创造拍摄佳作的机会; 使用实际拍摄工作中的实例, 用示意图的方式详细讲解了如何及为什么能够成为好的作品。

无论是职业摄影师还是业余爱好者, 都能从本书学到摄影设计和构图的精髓, 进而掌握拍摄优秀作品的关键技能。

摄影师的视界——迈克尔·弗里曼摄影构图与设计

-
- ◆ 著 [英] 迈克尔·弗里曼
 - 译 张靖峻
 - 责任编辑 李 际
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
浙江港乾印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/12
印张: 16
字数: 360千字 2009年9月第1版
印数: 1 - 6 000册 2009年9月浙江第1次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2008-4087号
ISBN 978-7-115-19439-8/TP

定价: 88.00元

读者服务热线: (010) 67132705 印装质量热线: (010) 67129223
反盗版热线: (010) 67171154

版 权 声 明

Copyright © The Ilex Press Limited 2007

This translation of *The Photographer's Eye* first published in English in 2007 is published by arrangement with THE ILEX PRESS Limited.

本书中文简体字版由英国 THE ILEX PRESS 授权人民邮电出版社出版。未经出版者书面许可，对本书任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有，侵权必究。



前言

“……你怎样构造一幅图片？图片包含了什么？图形之间如何相互关联？空间如何布局？所有东西怎样整合在一起？”

——Paul Strand

一直以来，关于摄影作品如何产生、包含什么含义的或达观、或热情、或隐晦的论述数不胜数，通常作者都不是摄影师。当然这并不是说来自敏锐的外部观察者的观点是错误的，而且这样保持一定距离的客观观察往往带来新的、有价值的见解。罗兰·巴特（Roland Barthes）甚至坚持认为他对摄影过程的不了解（“我不可能加入‘按照摄影师的方式摄影’的那伙人”）是观察事物的一个优点（“我坚持从仅有几张照片拍摄经验的实实在在的我的观点来探究这一切，而与那些文献无关”）。

然而这本书希望以与众不同的方式来探索摄影的过程。我希望称之为内行人的观点，虽然看起来有点傲慢，因为我归纳的是包括我自己在内的摄影师在拍摄时的经验。照片拍摄的一霎那，会发生很多事情，这些往往不被事后观看照片的其他人所了解。这不会妨碍艺术评论家和历史学家给出他们的也许非常有趣的解释，但可能与摄影师当时的处境和意图没有什么关系。我在这里想谈的，是摄影师如何根据自身的意图、心情和能力来构造作品，是如何改善和分享各种组成取景器中图像的技能。

无论是数码还是其他类型的摄影，最重要的决定都是关于图像本身的：为

什么要拍摄、要拍成什么样？技术当然非常重要，但是再好的技术也是为了实现拍摄者的想法和意图。摄影师与器材之间的关系总是复杂而多变的。一方面我们迷恋最新、最炫目的器材，另一方面，至少还有一部分理性和自信的我们相信自己的天赋强于纯粹的相机。我们谨慎地选择器材，有时甚至忽视器材。

成功的摄影作品很显然需要在这对矛盾之间取得适当的平衡。然而，与技术类的书籍相反，很少有尝试综合阐述摄影构图的书。这个丰富而必要的课题，虽然没有被完全忽略，却也常常被认为过于琐碎。很多人第一次拿起相机，总是想掌握相机的操控，却忽视了想法。他们凭直觉取景、拍摄那些喜欢或不喜欢的，却没有停下来想一想为什么。有些人是天生的摄影师，能凭直觉做得很好。但是进一步了解为什么某些构图或者色彩的组合似乎比另一些更出彩，对任何摄影师都是一种提高。

依靠直觉摄影比基于专业知识的摄影更常见的一个重要原因是，拍摄实在是一个简单、快速的过程。无论拍摄前有没有、有多少想法和计划，图像都是在快门按下的一刹那就产生了。这意味着图片总是可以不经思考、随意地拍摄，而且因为可以这样，所以往往就是这样产生了。

约翰尼斯·伊顿（Johannes Itten），19世纪20年代德国鲍豪斯建筑学派的著名教授，在谈论艺术中的色彩时，曾经这样对学生说：“如果无知的你能够创造色彩杰作，那么无知就是你的方法。但是如果你不能用无知来创造色彩杰作，那你就应该寻求知识。”这句话适用于所有的艺术门类，包括摄影。拍摄时，你可以依赖于你的天赋，也可以依赖于你对设计原理的深入理解。对于其他视觉艺术，设计是作为一门课程来教授的。对于摄影，设计却缺乏应有的关注。我希望能够弥补一些这方面的不足。

一个较新的因素是从胶片摄影向数码摄影的快速转移。至少我认为这有可能使设计重获活力。因为从拍摄到打印，有这么多的图形工作流程现在摆在摄影师及其电脑面前，我们现在花费更多的时间来观察、处理图片，这鼓励我们更多地学习、分析图片及其质量。而且，数码后期处理所带来的对亮度、对比度和色彩进行调整的可能性，把对最终图像的控制权重新交到了摄影师手中。在黑白摄影中，这个控制权是摄影师固有的，但在彩色摄影中变得非常困难。这个控制能力将不可避免地影响构图，而后期能对图像做这么多处理，这使我们有必要更仔细地考虑图像及其创作的可能性。



目录

0 第1章 画框

- 2 画框动感
- 4 画框形状
- 10 拼接和延伸
- 12 裁剪
- 14 充满画框
- 16 位置
- 18 分割画框
- 20 地平线
- 22 框中框

24 第2章 设计基础

- 26 对比
- 30 格式塔感知
- 32 平衡
- 36 动态张力
- 38 主体与背景
- 40 节奏
- 42 图案、纹理、大量
- 44 透视与纵深
- 50 视觉重量
- 52 观看与兴趣
- 54 内容，弱与强

56 第3章 图形和摄影元素

- 58 单一点
- 62 多点
- 64 水平线
- 66 垂直线
- 68 斜线
- 72 曲线
- 74 视线
- 76 三角形
- 80 圆与矩形
- 82 向量

- 86 焦点
- 88 运动
- 90 瞬间
- 92 光学
- 98 曝光

100 第4章 用光线与色彩构图

- 102 明暗与基调
- 106 构图中的色彩
- 110 色彩关系
- 114 温和的色彩
- 118 黑与白

120 第5章 意图

- 122 传统或挑战
- 126 反应或计划
- 128 纪实或表现
- 130 简单或复杂
- 132 清晰或模糊
- 136 延迟
- 138 风格与流行

142 第6章 处理

- 144 寻找秩序
- 148 搜寻
- 152 实例研究：日本僧侣
- 154 保留节目
- 156 反应
- 158 预测
- 160 考察
- 164 返回
- 166 构造
- 170 并置
- 172 并排的照片
- 176 后期处理
- 178 句法

摄影是在一个空间语境里产生的，这个语境就是取景框。这个框也许一直到打印或者屏幕显示时都没有变化，也许会被裁剪或者扩展。但无论是什么情况，几乎永远是矩形的图像边框对框内的影像会产生强烈的影响。

然而，按事先的预期在取景器限定的框架内摄影构图和一开始就打算裁剪或扩展之间有很重要的区别。多数 35mm 胶片摄影在拍摄时都采用了紧凑的、最终的构图，有时候甚至在最终照片上刻意保留了胶片边框，以强调照片未经过手工裁剪。正方形画幅的胶片，正如我们将在第 13~17 页所看到的那样，比较难以构图，经常在后期进行裁剪。4x5 英寸和 8x10 英

寸这样的大画幅胶片足够大，经得起裁剪而且不会影响最终影像的分辨率，所以经常裁剪，特别是在商业摄影中。现在，数码摄影带来了新的变化，在全景和超大型影像中广泛使用了数码接片技术（见 18~19 页）。

在传统的按最终构图拍摄的摄影中，画幅扮演了一个重要的角色，它比绘画中的画幅重要得多。这是因为绘画是利用观察力和想象力从零开始创作，而摄影却是从实际场景和事件中进行筛选的过程。每一次摄影师举起相机，通过取景器观察时，影像在取景器中整体出现。实际上，在街头摄影这样快速、运动的拍摄中，取景器就是影像演变的舞台。把相机举在眼前，移动观察场景，此时画框边缘

就显得相当重要，一旦被摄体进入画框，就会与场景产生交流。本书的最后一章就会讨论视野与画框边缘之间的这种不停变化的交流。即使用直觉来处理，这种交流也是很复杂的。如果主体是静止的，比如风景，我们可以花足够的时间来研究和评价画框。但是对于活动主体，就不会有这么宽松的时间了。不管采用何种构图，都必须在很短的时间里做出决定。

驾驭画幅的能力来自两方面：对设计原理的理解和大量拍摄所获得的经验。这两者结合在一起，形成了摄影师观察事物的方法：用带着框架的视觉评估实际生活中的场景，并想象成潜在的影像。本书的第 1 章就来谈谈这个带着框架的视觉。

画框动感

图 像的背景是画框。对摄影来说，画框的格式在拍摄的时候就固定了，虽然你总能够在后期针对所摄照片调整画框的形状。但是，无论后期的修改有多少可能（见 58~61 页），都不可低估取景器对构图的影响。大多数相机取景器里看到的世界，是被黑暗包围的明亮矩形，所以你能强烈地感受到画框的存在。即使经验让你能够忽略取景器边框，并按照不同的格式拍摄，直觉也会让你下意识地按照拍摄时最满意的感觉来设计画面。

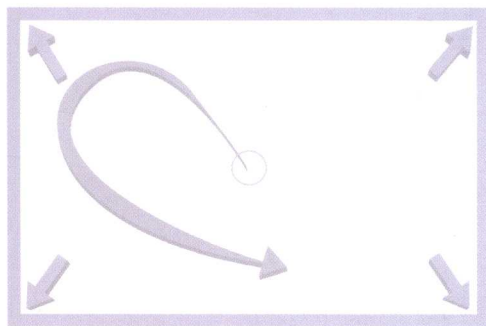
最常见的画面区域是本页上部所示的，3 : 2 比例的水平画框。这是最广泛使用的相机格式，而水平握持是最容易的方法。如图例所示，这样一个空白画框含有某些动态的影响，虽然这些影响很轻微，并且可能只在少数特别的画面中才会被注意到。更常见的情况下，摄影中线条、形状和颜色的动态占据了更大的影响。

根据被摄主体和摄影师所选的处理方式的不同，画框边界对影像的影响可以很强烈，也可以很微弱。这里所选的几个例子里，水平或者垂直的边界和角都对照片的设计产生了强烈的影响。这些例子里，有画面里的对角线，也有扮演重要角色的角度。

这些照片想要说明的是，根据摄影师的意图，画框可以与影像中的线条产生强烈的交互作用。如果你希望以更轻松随意的方式拍摄快照，画框就可能不会显得这么重要了。比较一下这两页的建筑照片与 165 页的加尔各答街头照片，后者的构图更加随意。

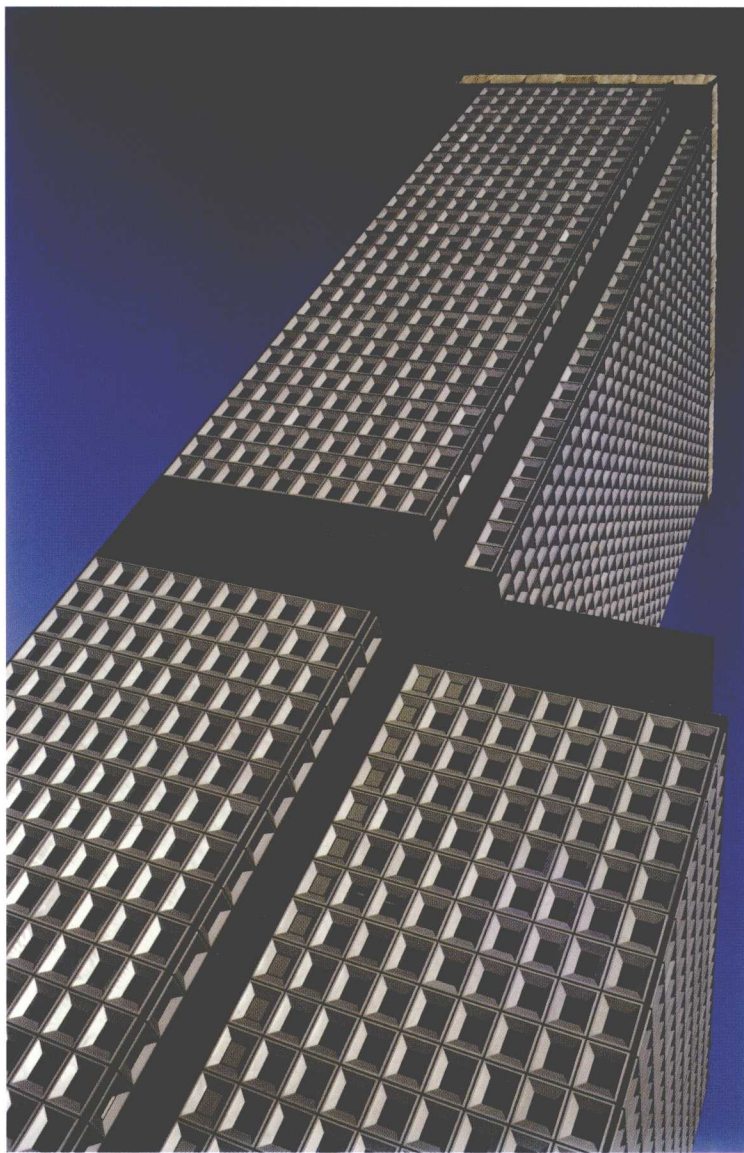
► 空白画框

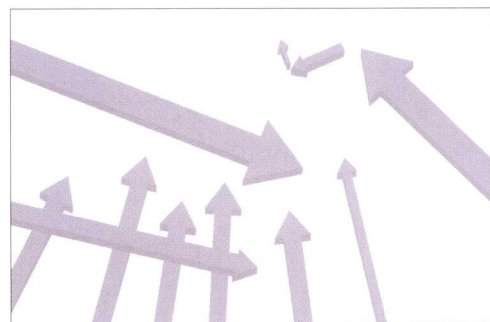
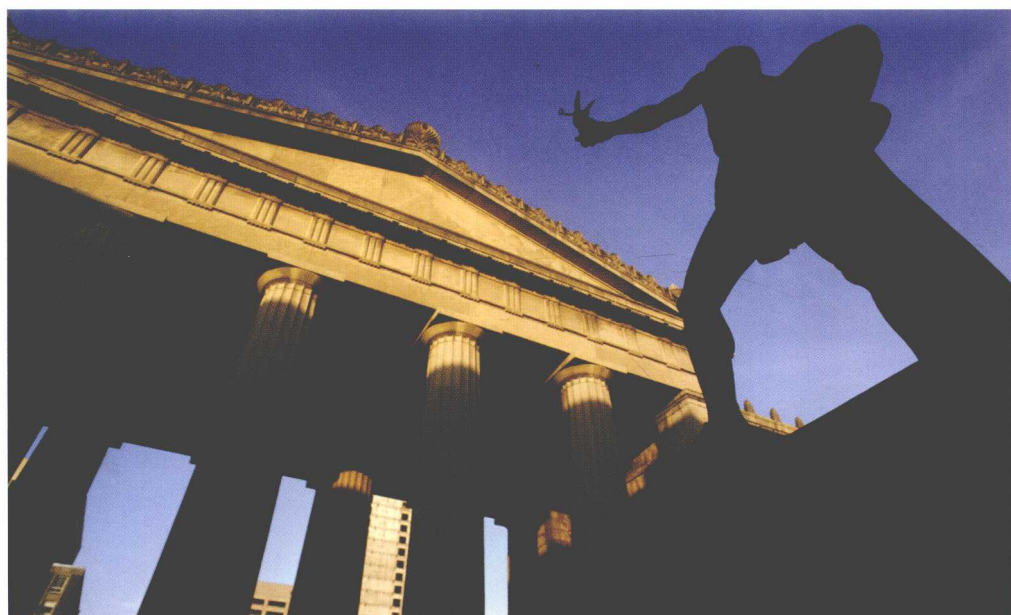
简单的矩形画框会诱导眼睛产生某些反应，这是其中的一种反应形态（当然，会有很多种可能的反应）。视线先从中心开始，然后往左上方漂移，随后往下、往右，并在某些时刻——通过余光或者跳跃视线——到达清晰的边角。如果通过相机取景器观察的话，画框四周围绕的黑色背景会进一步强调边角和边界。



► 对齐

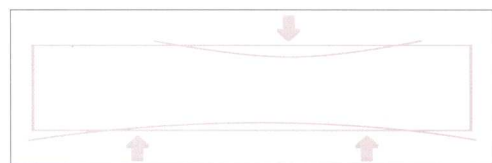
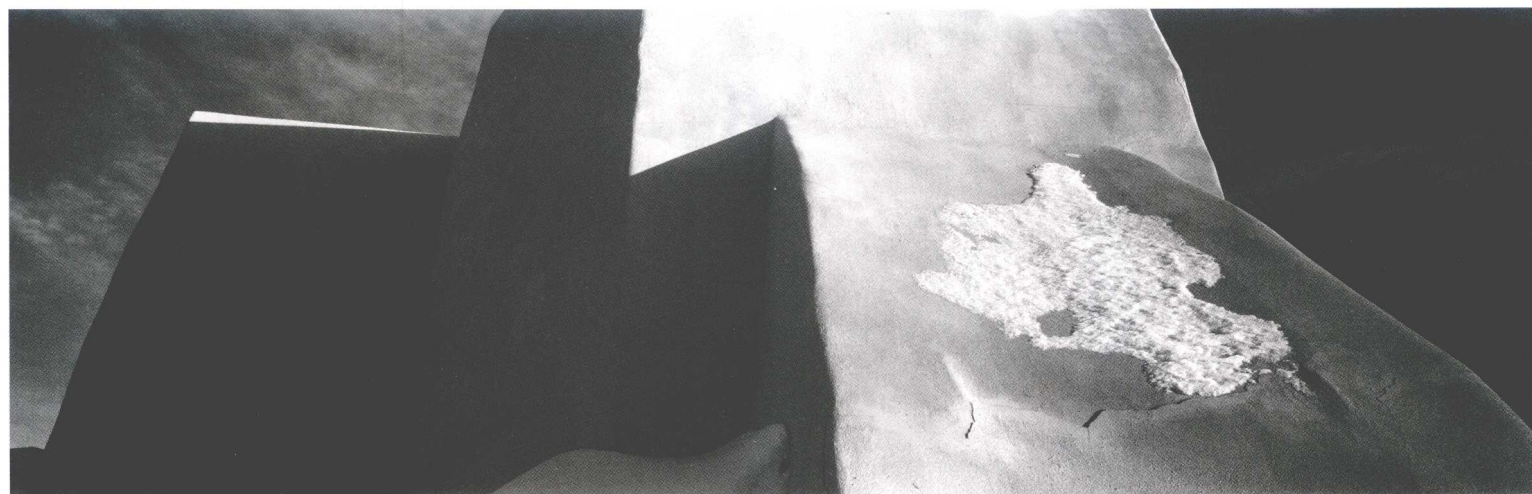
如果画面中出现明显的直线，有一种简单的处理策略：将一条或者两条直线与画框对齐。在这张办公大楼的例子中，楼顶线条与边界的对齐避免了天空角落的杂乱。这样的对齐强调了画面的几何感。





◀ ▲ 对角张力

这张广角照片的动感来自于矩形画框中多条对角线条的相互作用。虽然这些对角线具有各自独立的运动和方向，但在画面中与画框边界相对照，产生了强烈的张力。



◀ ▲ 抽象交错

这张关于新墨西哥一座土砖教堂背面的照片，采用了打破常规的全景宽画幅，以强调抽象处理效果。传统的方法是显示建筑的顶部和一直延伸到地面的拱墙。而在这里出现的，并不是教堂的原样复制，而是这些与众不同的平面几何与纹理。通过挤压画面的上下部排除了一些写实性，并迫使眼睛更关注画面的结构安排。

画框形状

取景器画框（和 LCD 屏幕）的形状对所拍摄影像的形式有巨大的影响。尽管可以在拍摄后进行裁剪，但拍摄时也会有一种强烈的直觉压力促使摄影师紧贴画框边界构图。实际上，摄影师往往需要很多年的经验才能学会忽视影像中那些无用的部分，有些摄影师甚至从来无法习惯这样做。

与其他视觉艺术不同，大多数摄影作品都按照少数几种规定的格式（纵横比）构图。数码摄影之前，最常见的格式是 3 : 2，那是 35mm 相机的标准，尺寸是 36 × 24mm。但是现在胶片的物理宽度不再受限制，大多数中低端的相机采用了更窄更“自然”的 4 : 3 格式，以便更好地适应打印纸和显示器。到底哪一种纵横比更让人感觉舒适和自然是另一个研究课题，但是基本上现在的趋势是水平方向越来越长（因为宽屏显示器和电视机的大量普及），而垂直方向则相对变短。

3 : 2 画幅

这是传统的 35mm 画幅，很自然地也用在了数码单反相机上，从而成为某种区分专业摄影师、严肃的摄影爱好者和其他普通人的标志。采用这个比例是

历史的偶然，没有任何美学上的必然原因。实际上，更为“自然”的比例应该是更窄一些，就像大多数图片的显示方法那样——油画画布、电脑显示器、照片打印纸、书籍与杂志等。部分历史原因是，长久以来人们一直认为 35mm 胶片面积太小，难以高质量地放大，而长一点的形状能提供更多的胶片面积。不管怎样，35mm 的流行证明了我们的构图直觉是多么容易适应。

这个格式拍摄的照片绝大多数是水平构图。造成这个状况的原因有三个：第一个原因纯粹是人体工程学方面的，很难设计出一台眼平取景的相机，垂直拍摄与水平一样容易，很少有厂家做这个尝试。单反相机是按照水平拍摄设计的，把它们竖起来使用会感觉很不舒服，多数摄影师倾向于避免这么做。第二个原因更为根本，我们的双眼视觉意味着我们水平地观看。没有一个画框能像人类视觉那样，仅关注局部细节，并快速扫描整个场景，而不是一次把整个画面完全看清楚。我们的自然视场是一个边界模糊的水平椭圆，标准的水平胶片画框是一个合理的近似。最后一个原因是 3 : 2 比例对于肖像构图来说，往往让人感觉有点太长了。

最终结果是，水平画框是自然、寻常的，它会影响影像的构图，但不会那么持久和显著。它是水平的，从而适合大多数的风景和常规的视角。画框的水平特点也很自然地鼓励画面元素的水平安排。把图像安排在画框的稍低处也显得更自然——这会提高稳定感——但是在特定的照片中，也会有很多其他的影响。把主体或者地平线安排在画面的稍高处会产生略为俯视、低头感觉，稍带一些否定的意味。

另一方面，对于自然垂直的主体，2 : 3 画框的高度是一个优势，而人物站立肖像是最常见的垂直主体。这是一个巧合，因为在其他多数情况下，2:3 的比例很少完全满足要求。

▼ 人类视觉

我们看世界的自然视觉是双眼和水平的，所以一个水平的图片看起来会很自然。视觉的边缘很模糊，因为我们的眼睛只能清晰聚焦于一个很小的角度，而周围的影像就会逐渐模糊。然而这不是传统的模糊，因为余光能够看到边缘。视觉的界限，这里用灰色表示，通常也不会被察觉，它们被忽略了。

纵横比

这是图像或者显示器的宽高比例。为了统一起见，我们在这里假定宽度总是大于高度，除非指的是垂直图像。所以，一个标准的单反画幅是 3 : 2，垂直构图时就是 2 : 3。





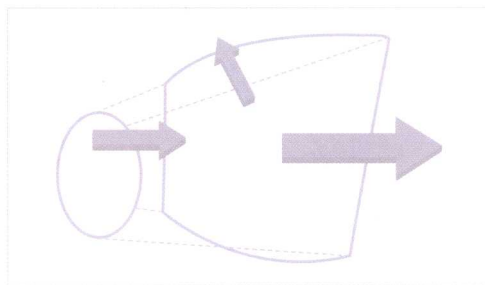
▲ 全景

对于大多数远距离风景视角来说，地平线与水平画框的一致方向使得这个画幅非常自然。这是游客来到牛津的布伦海姆宫殿及周围田野时所看到的第一眼风景，在建造之初就被命名为“英格兰最佳风景”。对于这样一幅风景，宽度是很重要的，但是高度却不是那么重要。



◀▲ 标准的3:2画幅

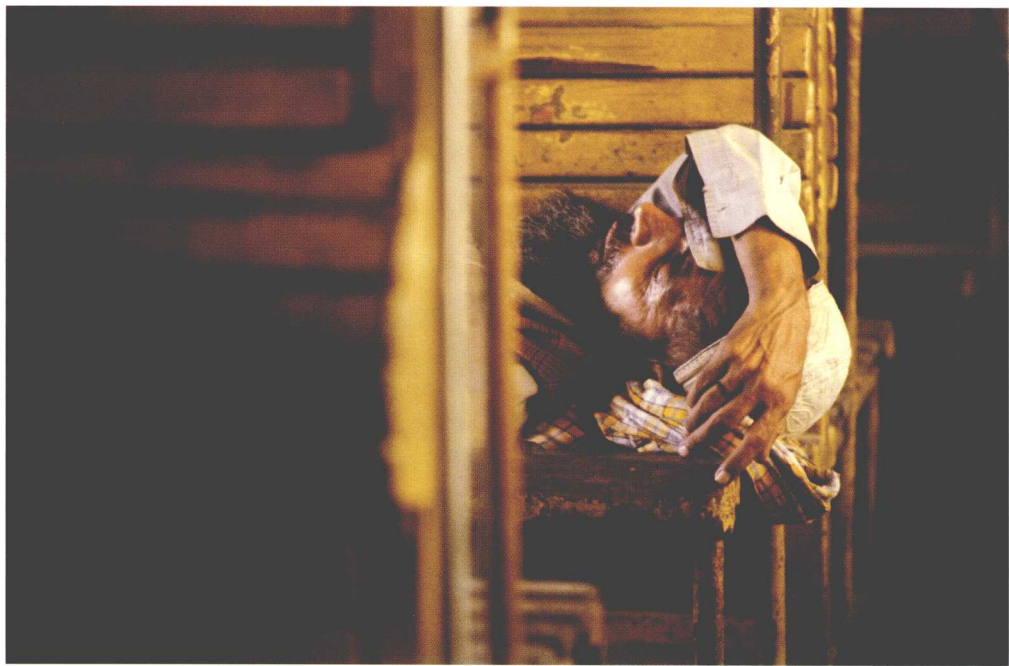
与消费相机和大多数显示屏的4:3画幅相比，增加的长度让这一比例非常有趣，总有一种水平延伸的感觉。在这张伦敦城的市长巡游活动照片里，基本的结构基于左边前景的士兵和后面华丽马车之间的平衡，并且有一个清晰的从左往右的指向和明显的深度感。



4 : 3 和相似画幅

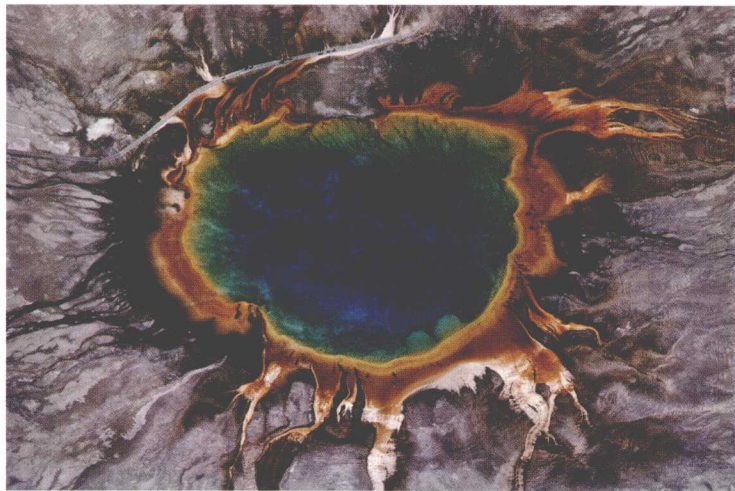
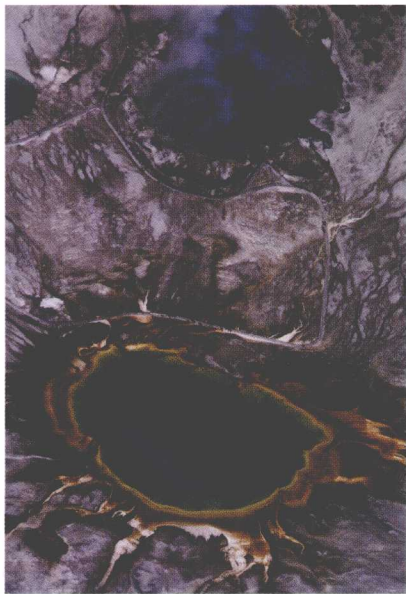
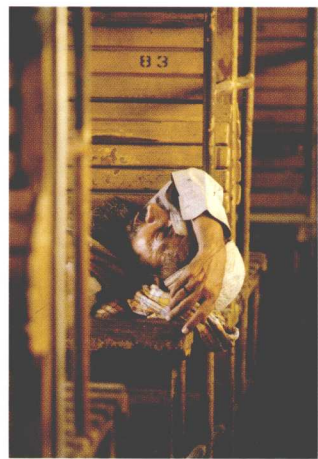
我们再次提及数码摄影和屏幕展示。传统上,这些“胖”画框是最“自然”的影像画幅。换句话说,它们最不刺激眼睛,眼睛最适应。在有很多大画幅胶片可供选择的年代,我们有5×4英寸、10×8英寸、14×11英寸和8½×6½英寸可供选择。现在的选择范围小多了,但是无论胶片、数码后背还是低端数码相机,它们的比例都是差不多的。

从构图角度来说,画框的动态对影像的影响较小,因为与3:2相比,没有一个方向是特别突出的。同时,高与宽不同也很重要,它能帮助眼睛观察画面,理解画面是水平还是垂直的。比较一下这个画幅与方画幅,后者常常受困于缺乏方向。正如稍后所说的,这些比例对于大多数垂直构图的影像非常舒服。



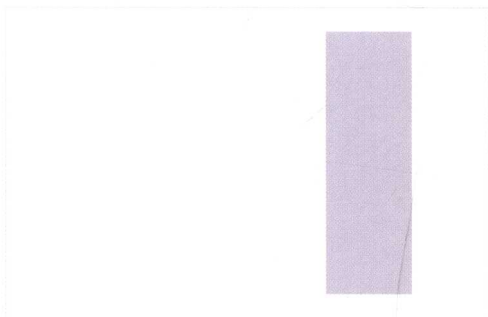
▶ 切换方向

这两张照片中,男子在 Khyber 火车上睡觉。垂直画面中,男子的头位于画面略下方,水平画面中则偏向某一方,这形成了一种自然的平衡。



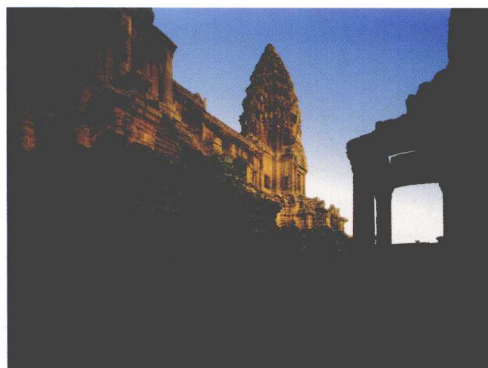
< 切换方向2

从空中向下看,黄石国家公园的多色调大棱镜温泉很自然地充满了一个水平画框。然而,有时候我们也需要在满顶上使用垂直画面。切换到垂直画框就需要将主体放在画面下部,并用另一个元素(另一个温泉)来填补上部的空缺。



▲ 水平画框里的垂直主体

虽然这种形式并不太适合站立人像和高大建筑这样的垂直主体，摄影师也往往会习惯性地这么拍摄。这里有一个处理技巧：把主体偏离中心，就像这张照片那样。这使得眼睛水平移动，穿越画框。



▲ 非强调 (Uninsistent) 画框

4 : 3、5 : 4 和类似的“胖”画幅不如 3 : 2 或者全景画幅那样支配了构图，它们通常在拍摄时有更大的灵活性。实际上，这张柬埔寨吴哥的水平照片曾经在两边裁减后用在一本书的封面。

垂直拍摄

正如前文解释的，人们对于竖直拍摄有一种轻微的、天然的抵触，即使打印介质实际上鼓励这种拍摄方向，因为杂志和书籍的格式都是垂直的（因为这个原因，专业摄影师通常会根据客户的需求在拍摄水平照片的同时也拍摄垂直画面）。水平视觉强化了眼睛左右扫描的倾向，而相对抵触上下扫描。

对于一个不算长的主体，大多数人倾向于

将它放在画框中央偏下的地方。画幅越长，主体相应地越低。单一主体的自然倾向是将焦点往下压，而把垂直画框的上面部分留空。这个倾向的一个原因是，和水平画框的情况一样，人们会假定画面的底部是一个基础：支撑其他物体的水平面。在 3:4 的比例中，这个很自然。但是对于单反相机的 2:3 比例来说，就有点长了，经常使得画面的上部无法充分利用。



▲ 画面底部

眼睛对上下扫描有自然的抵触，而画框的底边象征了基础，这些都很明显地影响垂直构图。主体常被安排在中心以下的地方，越高的画幅越明显，就像这幅曼谷河的小船照片那样（小船移动的方向暗示了往低处的安排）



▲ 站立肖像

站立的人物肖像是适合于垂直构图的几类主体之一，其他的包括高大建筑、树木、植物、瓶子、酒杯、门道和拱廊等。

► 没有偏心的图案

装饰图案和其他无定形的布局很适合方画幅，因为画框没有强调任何方向。这样就不会对影像产生干扰。



方形

所有的摄影画幅都是不同长宽比的矩形，除了一种：正方形。只有少数几部胶片相机使用这种不寻常的画幅，说它不寻常因为很少有照片适合方型构图。总体上说，这是最难于驾驭的画幅，而且对于方画框来说最常用的设计策略是设法避开它强制性的完全平衡。

我们应该更细致地分析一下为什么多数主体不适合方型的布局。这在一定程度上与主体的轴向有关。很少有紧凑

得无法对齐的形状，大多数东西都有某个方向比另一个方向更长些，人们很自然地将图像的主轴与矩形画框的长边对齐。这样，多数宽阔的风景被拍摄为水平照片，多数站立的肖像被拍摄为垂直照片。

然而，正方形绝对没有偏心，它的边长是完美的1:1，它的影像是非常精确和稳定的空间分割。这引出了方形比例冷酷不自然的第二个原因：它使得画面在形式上很刻板。拍摄方画框图片的

时候，很难逃脱几何感，而对称的边和角总让人想到画面中心点（the eye of the center）。

精确的对称图像偶尔也很有趣，它给大多数照片不精确的设计带来了一丝变化。然后，这样的图片很快就会变得很乏味而多余。一直使用方画幅相机的摄影师常常会给画面设想一个垂直或者水平的方向，并在后期裁剪画面。实际上，这意味着拍摄时在取景器里松散地构图，在画面的两边或上下保留一些空间。

细分正方形

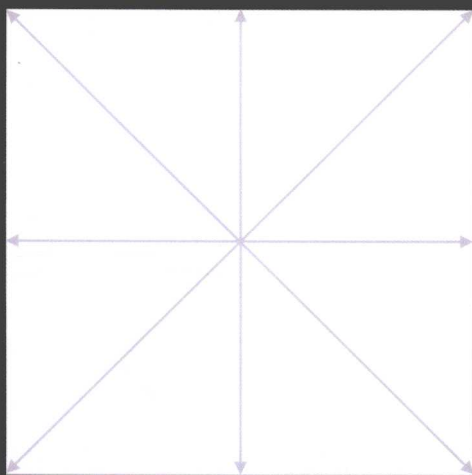
等比例的正方形画框可以进一步对称地细分，如这些实例所示。水平和垂直的直线强化了方形的稳定性，对角线则更为动态。

1. 方形画框强烈地暗示了中心点和等边长，所以非常容易采用辐射状构图。辐射线和其他完全对称的主体与全平衡的正方形很般配，它们的精确度完全互补，当然这里精确的对齐很关键。

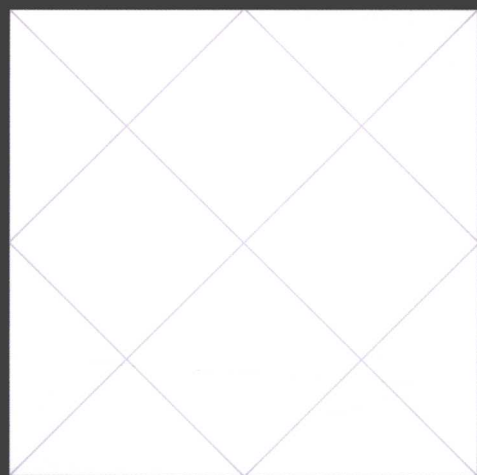
2. 正方形和圆有很精确的对应关系，将一个同心圆安排在另一个圆中间能强化焦点感和向中心的集中。

3. 用垂直和水平的直线来细分很自然，其效果则是极端的静止。

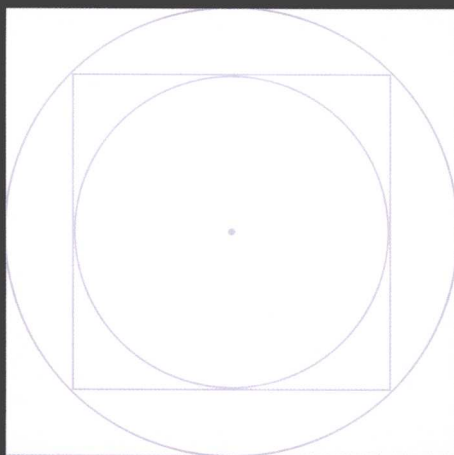
4. 更为动态，但依然居中布局的细分方法是使用对角线和菱形。



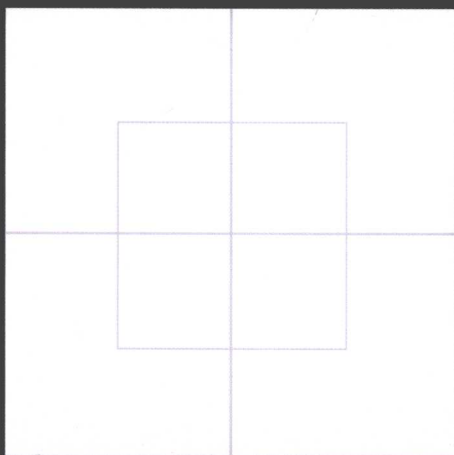
1



4



2



3

拼接和延伸

数码相机拼接软件已经成为制作更大、更宽影像的常用工具。实际上它们的作用有两种，一种是用更长的焦距、重叠的画框来拍摄一个场景，以获得更高的分辨率和更大的输出影像——就像用大画幅拍摄那样。然而从本书的视角来说，我们的兴趣在于改变最终影像的形状。这通常是全景图片，因为宽幅的水平影像非常受欢迎，原因我们很快就会讨论到。但是正如这里的例子所示，拼接的形状是完全自由的。常常被忽视的是拼接对于拍摄过程的影响，因为这要求对最终的影像有一个明确的预见。拍摄时无法预览，这是摄影碰到的新问题——人们必须想象最终影像和画框是什么样的。这给拼接延伸后的影像带来了不可预见性和新鲜感。

全景照片在摄影中的地位很特殊。虽然超过 2:1 的长宽比似乎很极端，但是对于风景和某些场景来说其实非常合适。要理解为什么会这样，我们需要再次来看看人类视觉的原理。我们通过扫描来观察，而不是在某一个凝固的瞬间看到一个单一完整的场景。眼睛的关注焦点在视野内移动，通常很快，由大脑把信息拼接起来。所有标准的摄影画幅以及大多数油画画幅，都是在一次快速扫描序列中能关注的区域。通常观看图片的过程是在一次持续的扫视中尽可能多地看，然后再回来仔细观察吸引人的细节。一幅全景图片让眼睛一次只能看到影像的一部分，这并不是什么缺陷，因为这正是我们观看实际场景的方式。除了给画面带来一些现实主义元素之外，这也放缓了观看的过程，并至少在理论

上拉伸了探究画面的兴趣。这一切的前提是，照片要放得足够大，并且在足够近的距离内观察。

全景照片的优点——吸引观众，一部分画面只用余光观察——在宽银幕电影院里很常见。像全息电影（Cinerama）和 IMAX 这样的特殊投影系统就是基于让影像围绕观众这样的现实效果。静止的全景影像也有类似的效果。

画框也可以在后期处理时用其他方法进行扩展（通过弯曲、变形和其他几何软件工具，甚至通过克隆）。有些影像可以在一个或者多个方向上扩展——例如向上扩展天空、将影室静物的背景拉宽。杂志版面经常需要这样处理图片，但这样的处理会产生一些问题，就是最终的图像并不是你所见到的原样。

