朝陽科技大學視覺傳達設計系

碩士論文

觀光插畫地圖設計美學與創作研究
A Study on Design Aesthetics and Creation of
Sightseeing Illustration Map

指導教授:曾培育

研究生:吳慧潔

中華民國109年7月

WERSITY OF

朝陽科技大學視覺傳達設計系 Department of Visual Communication Design Chaoyang University of Technology

碩士論文

Thesis for the Degree of Master

觀光插畫地圖設計美學與創作研究
A Study on Design Aesthetics and Creation of Sightseeing Illustration Map

指導教授:曾培育(Pei-Yu Tseng)

研究生:吳慧潔 (Wai-Kit Ng)

中華民國 109 年 7 月 July, 2020

摘要

隨著旅遊業的蓬勃發展,基本上每一個旅遊景區都會搭配一個景區地圖給遊客,給遊客遊歷景點一個行程之餘又能推廣當地文化及特色,是一個必備的資訊媒介,在旅行完回到家中之後,也能形成一個紀念品的作用。

觀光插畫地圖是結合了資訊傳遞、行銷傳播及藝術性的視覺作品。有趣的插圖提升了觀看者的閱讀體驗,是現今觀光旅遊方面主流的地圖類型。目前市面上的插畫地圖的表現形式較為形式化各個地區的插畫地圖相差無幾。如何在發展出新的方向成為了重要的課題。

本研究以三個階段進行:第一階段為文獻探討,探討插畫地圖、觀光地圖設計、美學方面等相關文獻整理出觀光插畫地圖基本要素以及目前研究成果中待討論的部分;第二階段為香港插畫地圖作品風格分析,以基本要素、視覺要素、觀光功能、美學等理論建立分析模式以及設計方法;第三階段基於此設計方法以香港中環區域、大坑和天后區域、鯉魚門區域三個地方為創作對象,進行實驗創作,最後提出結論與建議。

在進行研究整理之後,本研究認為美學方面的要點為地圖藝術性的設計上提供了思考方向,多方位的項目維持了畫面的豐富程度,提升了文宣效果。可作為觀光插畫地圖設計規劃之基礎,仔細規劃製圖之流程。基本要素的完善對於地圖導向功能基本上接近於電子地圖,解決了插畫地圖中道路簡易,導向功能欠缺的問題。精簡出主要道路,畫面不會擁擠,閱讀性也未受到影響。本研究之研究成果可作為觀光插畫地圖設計之參考,建議相關議題研究可從功能美學及視覺美學兩個方面考慮。

關鍵詞: 觀光、插畫地圖、美學

Abstract

With the development of tourism, basically every tourist scenic spot will be matched with a map for tourists, Giving tourists a tour of attractions and Promote local culture and features 'Can also be a souvenir. Maps are an important source of information and Propaganda. Tour illustration maps are visual works that combine information transmission, marketing and artistry.

Interesting illustrations enhance the viewer's reading experience, Became the main tourist map type. At present, the form of illustration maps on the market is more formal. The illustration maps of various regions are almost the same. How to develop a new direction has become an important issue.

This study was conducted in three stages 'The first stage is literature review, illustration maps design and aesthetics. Organize the basic elements of the tourist illustration map and the parts to be discussed in the research results. The second stage is a style analysis of Hong Kong illustration map 'Establish analysis models and design methods based on theories of basic elements, visual elements, sightseeing functions, and aesthetics. The third stage is based on this design method, Create three areas in Hong Kong's Central, Tai Hang and Tin Hau and Lei Yue Mun District as the tourist illustration map. Finally forward conclusions and recommendations.

Keywords: sightseeing, illustration map, aesthetics

WENSITY

致謝

兩年研究所學習時間過的很快,在就讀期間提升了學術研究能力,增加設計實務上的作品和研究成果,這些都為本論文研究提供了基礎。感謝曾培育教授從論文的選題、資料的收集到論文的撰寫編排整個過程中熱心幫助對於我的研究給出了寶貴意見,在此致以最誠摯的謝意。再來感謝系上的各位老師和學校的各位行政人員為我的學習與生活提供了幫助,特別是這次疫情期間因為不能到校而產生了許多問題以及困難,感謝給予關心與協助解決。再來感謝我的家人和我的朋友,感謝他們對於我學習過程中的支持與幫助。

最後感謝各位同學在課業方面的幫助,這也讓我能順利完成論 文。研究所的畢業,開始更進一步的學習,以期希望日後能夠在推 廣藝術文化方面盡一份力。

目錄

中文摘要	I
英文摘要	II
致謝	III
目錄	IV
表目錄	V
圖目錄	VI
圖目錄 第一章 緒論	1
1.1 研究背景	
1.2 研究動機	1
1.3 研究目的	1
1.4 研究對象與範圍	2
第二章 文獻分析	3
2.1 地圖概說	3
2.1.1 定義	4
2.1.2 插畫地圖特色	5
2.1.3 插畫地圖構成要素	6
2.1.4 插畫地圖類型	6
2.1.5 小結	7
2.2 觀光插畫地圖之規劃與設計	8
2.2.1 觀光插畫地圖的功能	8
2.2.2 小結	9
2.2.3 觀光插畫地圖所具備的要素	10
2.3 觀光插畫地圖相關研究探討	10
2.3.1 插畫地圖創作研究	
2.3.2 觀光插畫地圖研究	
2.3.3 插畫地圖美學	
2.4 插畫地圖之繪製要點分析	
2.4.1 空間結構	
2.4.2 地景表現	
2.4.3 小結	
2.5 討論	
2.5.1 觀光插畫地圖的美學標準	19

UNIVERSITY

2.5.2 設計命題	24
第三章 案例分析	25
3.1 分析模式建立	25
3.1.1 分析的功能與目的	
3.1.2 分析觀點與標準	
3.1.3 插畫地圖美學	27
3.1.4 抽樣原則	
3.2 地圖風格分析	31
3.2.1 主題樂園地圖	31
3.2.2 香港島地圖	
3.2.3 局部地區地圖	54
3.3 總結	57
3.3.1 繪制方面注意事項	57
3.3.2 現況彙整	
第四章 創作理念與表現形式	61
4.1 創作理念	
4.2 美學理念說明	
4.3 資料調查整理	
4.3.1 資料分析	
4.4 創作構想	
4.4.1 創作發展紀錄	
第五章 結論與建議	
5.1 結論	
5.2 後續建議	

JERSITY

表目錄

表 2-1 插畫地圖的定義	
表 2-2 插畫地圖的特色	5
表 2-3 觀光地圖相關文獻整理	10
表 2-4 插畫地圖創作相關文獻整理	11
表 2-5 旅遊地圖相關文獻整理	11
表 3-1 觀光插畫地圖美學定義和標準	
表 3-2 主題樂園案例一	31
表 3-3 主題樂園案例二	32
表 3-4 主題樂園案例三	33
表 3-5 香港島案例一	35
表 3-6 香港島案例二	36
表 3-7 香港島案例三	37
表 3-8 香港島案例四	38
表 3-9 香港島案例五	39
表 3-10 香港島案例六	41
表 3-11 香港島案例七	42
表 3-12 香港島案例八	43
表 3-13 香港島案例九	44
表 3-14 香港島案例十	46
表 3-15 香港島案例十一	47
表 3-16 局部地區地圖案例一	49
表 3-17 局部地區地圖案例二	50
表 3-18 局部地區地圖案例三	51
表 3-19 局部地區地圖案例四	52
表 3-20 局部地區地圖案例五	53
表 3-21 局部地區地圖案例六	55
表 3-22 彙總	59
表 4-1 美學理念理論	62
表 4-2 美學理念對應	62
表 4-3 中上環資料調查	63
表 4-4 大坑、天后資料調查	67
表 4-5 鯉魚門資料調查	70

表 4-6 甲	'上壞地區創作說明	71
表 4-7 大	坑天后地區創作說明	76
表 4-8 鯉	2魚門地區創作說明	78
表 4-9 大	大坑天后插畫地圖創作發展紀錄	80
表 4-10 点	鯉魚門插畫地圖創作發展紀錄	80
表 4-11 中	中上環插畫地圖創作發展紀錄	81

圖目錄

啚	2-1 兆域圖	3
	2-2 寫實類實例	
圖	2-3 抽象類實例	7
邑	2-4 符號類實例	7
置	2-5 區域分佈圖實例	7
邑	2-6 旅遊插畫地圖實例	7
圖	2-7 平面圖	.14
圖	28 俯視圖	.14
	2-9 鳥瞰圖	
邑	2-10 散點透視圖	.15
邑	211 藝術性示意圖	.20
邑	2-12 功能性示意圖圖	.22
圖	213 示意圖	.22
圖	2-14 空間安排示意圖	.23
圖	2-15 色彩示意圖	.24
邑	3-1 主題樂園案例一	.31
邑	3-2 主題樂園案例二	.32
啚	3-3 主題樂園案例三	.33
啚	3-4 香港島案例一	.35
邑	3-5 香港島案例二	.36
圖	3-6 香港島案例三	.37
		.38
圖	3-8 香港島案例五	.39
	3-9 香港島案例六	
邑	3-10 香港島案例七	.42
邑	3-11 香港島案例八	.43
邑	3-12 香港島案例九	.44
邑	3-13 香港島案例十	.46
	3-14 香港島案例十一	
	3-15 局部地區地圖案例一	
	3-16 局部地區地圖案例二	
置	3-17 局部地區地圖案例三	.51
昌	3-18 局部地區地圖案例四	.52

JERSITY

邑	3-19 局部地區地圖案例五	.53
	3-20 局部地區地圖案例六	
	4-1 工作流程圖	
邑	4-2 大館	.65
邑	4-3 會督府	.65
邑	4-4 禮賓府	.65
圖	4-5 文武廟	.65
圖	4-6 梅夫人婦女會 4-7 茶具博物館	.66
圖	4-7 茶具博物館	.66
昌	4-8 蓮花宮	.68
昌	4-9 舞火龍	.68
昌	4-10 虎豹别墅	.68
昌	4-11 紅十字總會	.69
昌	4-12 天后廟	.69
圖	4-13 砲台	.69
邑	4-14 第七座	.71
邑	4-15 第二十五座	.71
邑	4-16 第十座	.71
邑	4-17 中上環基本要素圖	.72
邑	4-18 2 元硬幣外形	.73
邑	4-19 中銀大廈標示圖	.73
圖	4-20 舊牛奶公司倉庫標示圖	.73
邑	4-21 香港摩天輪標示圖	.74
圖	4-22 凌霄閣標示圖	.74
圖	4-23 叮叮車	.74
圖	4-24 天星小輪	.74
邑	4-25 大坑天后基本要素圖	.76
圖	4-26 舞火龍	.77
邑	4-27 鯉魚門基本要素圖	.77
圖	4-28 中式建築裝飾	.77
圖	4-29 鯉魚門基本要素圖	.77
	4-30 香港 10 元紙幣	
圖	4-31 屋內景觀	.79
圖	4-32 大坑天后鉛筆草圖	80

圖 4-33 大坑天后電腦草圖	80
圖 4-34 鯉魚門鉛筆草圖	75
圖 4-35 鯉魚門電腦草圖	80
圖 4-36 中上環鉛筆草圖	81
圖 4-37 本研究創作圖例一	82
圖 4-38 本研究創作圖例二	83
圖 4-39 本研究創作圖例三	84

JERSITY

第一章 緒論

1.1 研究背景

地圖一直我們旅遊觀光的必備工具,讓我們能在陌生的環境和 橫縱交錯的道路中尋找到方向,導覽景點同時具有文宣效果的地 圖絕對是最佳的文宣手段,由此可以看出插畫地圖擁有巨大的市 場潛力。如何設計出一個資訊完善又美觀的地圖不僅能夠提升使 用者的便利性及閱讀體驗還能帶來經濟效益是目前最主要的問 題。香港觀光主要以購物及遊樂園居多,外地人甚至本地人對古 蹟亦是只知道幾個熱門景點,人文歷史觀光沒有受到重視。插畫 地圖較傳統地圖更容易閱讀,以更生動的表現形式突出當地特 的喜愛。藉由本次地圖創作希望讓更多人了解到香港的人文方 面,根據本研究現今市場上香港的觀光插畫地圖形式較為單一, 普遍制式化美學方面的概念沒有得到體現,因此香港的觀光插畫 地圖有發展的可能性。

1.2 研究動機

目前有關香港地圖的研究很少,香港地圖裏面對於古蹟的就更少,主要以商業,街道圖為主。本研究以旅遊文宣功能插畫地圖設計為題,從插畫地圖視覺要素出發分為空間結構與地景技法兩個方面進行探討,最後結合觀光功能需求提出設計方法並進行實驗創作。

1.3 研究目的

提出觀光插畫地圖設計方法,為觀光插畫地圖設計帶來指引作用。

以下將就研究目的分為三點來進行說明:

- (一)透過文獻探討觀光功能需求和插畫地圖整理出地圖設計的 基本要素及美學標準。
- (二)籍由香港地圖樣本分析探討現今市面上香港觀光插畫地圖的現況並提出本研究的創作構想。

INVERSITY

(三) 建構觀光插畫地圖的設計方法並進行實驗創作為之後相關 研究帶來參考方向。亦可針對不同的主題創作觀光插畫地 圖,達到觀光行銷的目的。並提供香港地區行銷地圖的一 個參考。

1.4 研究對象與範圍

本研究以觀光插畫地圖為研究對象,探討美學與繪製,以香港地區的插畫地圖為樣本。並以香港人文古蹟觀光地圖為範圍。

1.5 研究方法與流程

(一) 文獻調查法

探討觀光行銷、插畫地圖、美學理論相關文獻,整理出的特色和插畫地圖的設計原則。分析相關主題研究現況,再著重於地圖的研究進行歸納分析。

(二) 風格分析法

分析觀光插畫地圖案例針對其基本要素、觀光功能、美學 方面進行研究。整理分析出現今插畫地圖設計主要表達的 元素和特點,構建出觀光插畫地圖的設計方法。

(三)創作與實驗

經過一系列收集文獻整理和地圖資訊收集之後,依據建構的 方法為基礎進行開始進行香港古蹟插畫地圖的規劃與設計,並提 出建議。

第二章 文獻探討

本章先探討插畫地圖概述、觀光插畫地圖之規劃與設計、插畫 地圖之繪製要點分析、目前研究現況四個部分,再整理分析出目 前文獻中的現象以及待討論的部分,最後提出觀光插畫地圖的美 學標準和設計命題。

2.1 地圖概說

現存最早的與城市相關的專題圖是鑲於銅板上而得以保存的 "戰國中山王墓兆域圖""兆域圖"同時也是我國當前保存最早 的地圖,其數字記註、文字記載以及圖繪均較詳盡清晰,且有一定的 比例關係(~1:500) (楊宇振,2008)



圖 2-1 兆域圖

早期的都城圖或以圖碑的形式流傳,或以插圖的形式存在於志書中,作為資料記載。城內局部事物(如宮殿、衙署)比例誇大,詳細描繪,主次分明,主要描繪的內容包括城牆、城門、宮殿、建築庭院等佈局結構。圖中建築多采用形狀各異、大小不同的象形符

號直觀表現,除了圖形部分之外,會有文字標記註明各宮殿城門等建築的名稱,部分圖會寫有題記,用來記載繪圖的緣由目的及宮殿等建築的規模形制等。(夏小琳,2016)

現代觀光插畫地圖承繼了古代城市地圖對於重要事物採用了放大和詳細描繪的手法,講求秩序以及圖像化的視覺表現。加入了

更多地景的表現和趣味性的插畫進一步提升了視覺效果和地區文 化特色的表現,發展出了多樣化的媒材和觀光遊客的受眾。

2.1.1 定義

地圖是記錄地理信息的一種圖形語言形式,地圖容納和儲存了數量巨大的地理信息,而這些信息都包含著屬性信息和空間位置兩種特徵,因此,地理信息是空間信息,亦即地圖也是空間信息的載體。 (張明華,2015)

插畫地圖(Illustration Map),在中國大陸又被稱為「趣味地圖」, 一般指以較具象且容易識別的插圖,運用於地圖繪製,以增加地圖資 訊傳達的易讀性,趣味性與特色。目前各研究者對插畫地圖的定義 論述整理如下:

表 2-1 插畫地圖的定義	
宮曉雨 (2017)	趣味地圖就是把一個區域的地
臣院的(2017)	
	理信息, 通過視覺圖形表現出
	來
徐妙(2013)	趣味性地圖就是在實現地圖導
	向功能的前提條件下,突出地
	圖的形式美感, 以深思熟慮的
	設計和巧妙的創意使地圖呈現
	出回味無窮的娛樂效果的地圖
洪于婷,謝省民(2010)	插畫式地圖除了提供使用者需
	要的空間資訊,並藉由插畫表
	現地圖所在的區域特色,幫助
	使用者融入地圖欲傳達的資訊
	氛圍之中。
劉曉路,姚遠 (2015)	將地理位置,人文,建築,風
	俗等繪製出來,兼具實用性和
	趣味性,並且有一定的紀念意
	義和收藏價值

依上述文獻,研究者一致認為插畫地圖需要具備功能性,其中部分學者認為需要具備創意和美感,此外,部分學者也表示插畫地 圖需要幫助使用者融入地圖氛圍。以文創商品為導向的學者認為 插畫地圖需要有紀念性和收藏價值。

2.1.2 插畫地圖的特色

插畫地圖特色一般認為有趣味性及創意,能幫助使用者融入地圖氛圍。目前各研究者對插畫地圖的特色論述整理如下:

表 2-2 插畫地圖的特色			
吳冠聰等人	以圖形表達為主的	插畫圖形作為藝術	
(2014)		元素可有很大的發	
		揮空間	
		地圖主要也是可	
		以顯示圖形為主的	
		一種媒介。3.圖形	
		鮮明且利用色彩來	
		區分不同地域的文	
		化	
		不需要文字的圖	
		形,對於信息的傳	
		達是潛移默化的	
徐妙(2013)	對景區環境元素的	在保證地圖科學性	
	提煉	的前提下, 突出了	
		景點,增強了閱讀	
		效果	
蔡江霖 (2015)	增添其趣味性	方便旅客的時候,	
		也是很好的宣傳途	
		徑。	
徐妙 (2013)	主題元素	誇張、美化傳遞出更多	
		的信息	

從上述文獻整理可以得知,插畫地圖以將地理信息簡單化再以 簡潔易懂的方式傳遞,主要表現地區文化以景點為主要表現對

象,會在整體畫面中提高景點的辨識度。這樣的表現方式對於旅遊景點非常合適,因此插畫地圖在旅遊推廣方面使用較多。

2.1.3 插畫地圖構成要素

王開立(2006)提出插畫地圖有八個構成要素:1.地圖標題 4.地圖 吉祥物 2.地圖圖像 4.指北針 5.地圖符號 6.路徑 7.背景圖案 8.文字說明。

Kevin Lynch (1960) 針對城市印象方面提出了認知地圖的五個要素:

- 1.路徑 它們可能是街道,人行道,公交線路,運河,鐵路。對 於許多人來說,這些是他們圖像中的主要元素。人們在穿過城市 時觀察城市,沿著這些路徑,其他環境要素也被安排並聯繫在一 起。
- 2.邊緣 它們是兩個階段之間的界限,是連續性中的線性中斷: 海岸,鐵路切割,開發邊緣,牆壁。
 - 3.區域 區域是城市的中型到大型區域
- 4.節點 它們可能主要是路口,交通中斷,過路處或會合處。 路徑的融合,從一種結構轉移到另一種結構的瞬間
- 5.地標 它們通常是一個相當簡單定義的物理對象:建築物,標牌,商店或山。它們可能在城市內,也可能出於種種實際目的而代表著一個恆定的方向。

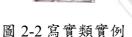
2.1.4.插畫地圖的類型

插畫在地圖的表現方式可以分為情境式、象徵性及全括式三種。情境式引導著重空間意涵的表現,在插畫人物的帶領下,讀者可以感受地方人文精神與其價值;象徵性引導則著重區域特色與機能的表達;而全括式引導則易於傳達整個描繪區域的自然人文概況與據點間的相對方位。(洪于婷 謝省民, 2010)

蔡江霖(2015)將地圖設計中的插畫形式分為了寫實類、抽象類、圖形符號類。寫實類:主要的特點是地圖上的景物或是各種建築都是人們能理解和感知的,而且視覺上效果逼真,簡單直白起到襯托的作用,方向性十分明確。抽象類:主要運用的形式是抽象的圖案,或是文字簡潔的概括出整個地圖的主要地域特徵。

圖形符號:主要運用的形式是一些特定場合的圖案和一些特殊符號。





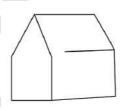


圖 2-3 抽象類實例



圖 2-4 符號類實例

可大致分為平面趣味性地圖、立體趣味性地圖和電子趣味性地圖三種。(徐妙,2013)內容類型包括自然及人文兩大類(陳俊文等,2002)。趣味地圖包含二維地圖、三維地圖及多媒體地圖三類。(官曉雨,2017)



圖 2-5 區域分佈圖實例



圖 2-6 旅遊插畫地圖實例

2.1.5 小結:

依據上述文獻整理本次研究創作的插畫地圖的構成要素為: 1. 地標圖像 2.指北針 3.地圖符號 4.路徑 5.背景圖案 6.邊緣 7.區域 8.節點

以上都屬於產生方位引導和定向的必備條件,地圖吉祥物、地 圖標題及文字說明可以根據地圖目的及主題再去抉擇,主要是為 了其他要素產生輔助作用,背景圖案即為地景表現。

2.2 觀光插畫地圖之規劃與設計

旅遊地圖是以旅遊信息為主要表示內容的專題地圖。它按照服 務對象可以分為兩種:一種是供旅遊部門工作管理使用的,主要

是反映旅游資源狀況及旅遊設施狀況;另一種是供旅遊者使用的,按其對旅遊要求的不同,內容上有一定的差異。(劉艷, 2008)

2.2.1 觀光插畫地圖的功能

李貽鴻(2018)在《觀光行銷學》中提出:

「觀光旅遊行銷」定義應是統合觀光旅遊接受國 (或地區)有關觀光資源,滿 足觀光對象市場最大需求,創造出最大的利潤,並兼顧當地社會及民眾福 祉。

目的:

- 1. 創造及誘導觀光需求的方向。
- 2. 提供觀光需求者有關觀光供應的範圍、品質、價格及種類等資料。
- 3. 整合企業群體、政府及民眾,建立國家優良整體形象。
- 4. 提高觀光客的滿足程度,並引導出合理的利潤泉源。
- 5. 建立觀光市場區隔及資源成本效率的觀念。
- 6. 重視國民福祉及社會整體利益。
- 7. 提供管理標竿作為衡量成功的行銷規劃。

金保樑 (2019)《主題展館與觀光行銷》提出了幾點觀光行銷的功能:

(一) 觀賞性和體驗性

觀光資源最大的特點是「美感體驗」,透過「觀賞」與「參與」實現旅遊者的心願,尤其許多民俗旅遊,如民族歌舞、婚喜節慶等表現出的可參與感,對異質文化地區的旅遊者深具吸引力。

(二) 壟斷性與不可遷移性

可模仿性極差,難以移植或複製,旅遊地之自然美景或 文化歷史遺產,都具有因地理上的不可移動而為當地所獨擅 與壟斷的特點

(三)永續性

觀光資料可以重複使用,參訪觀賞所帶走的只是印象與回憶,而非當地觀光資源。

(四)多樣性與未來性

「喜新厭舊」也是人類物慾之本質,展現在旅遊方面,也須「推陳出新」。人們的興趣、需要以及時尚潮流都是隨著時間的推移和社會之發展不斷在嬗變,因此為新興之人工主題樂園及樂園提供甚多之創意及製造財富的空間。

(五)效益

- 1.促進城市經濟
- 2.豐富城市文化
- 3.塑造城市形象
- 4.增添城市活力
- 5.促進國際交流

2.2.2 小結:

觀光宣傳主要功能為促進經濟、傳播文化、吸引遊客。 從中可以看出觀光插畫地圖亦能分為兩種目的,1.遊客本次旅遊體驗 2. 遊客旅遊之後的收藏及紀念。

第一種旅遊景點導覽文化傳播的目的上注重於遊客在觀光過程中的實際需求。強調地圖中的科學性與知識性,更多地去考慮遊客的經濟水平與文化水平。商業導向,本地商戶的宣傳。本地經濟的提升。

第二種在基本的旅遊景點導覽文化傳播的目的上更注重遊客心 理層面的需求。強調藝術性、文化性,更多的考慮視覺效果和當 地文化的宣導。

較早以前的相關研究基本上都為第一種目的,而近年來的研究都 多為第二種目的。可以看出觀光插畫地圖不僅是需求,構成要素 也是隨著時代而變化的。

以地圖設計而言可從以下三個方面達成:

1. 藝術性

要有美感讓人想要參與,符合大眾審美。觀光插畫地圖選題要符合時代性,迎合現今市場需求。

2. 文化性

表現出地區特色及文化宣導,借助觀光插畫地圖這個媒介表現 旅遊景點的多樣化,從而起到文化傳播以及帶動旅遊的作用。 3.紀念性

具有一定的資訊量,再重新閱讀中能喚醒記憶。具有收藏價值的產品。

2.3 觀光插畫地圖所具備的要素

觀光插畫地圖的要素主要為地理資訊、旅遊相關資訊及藝術性。目前對於此方面的探討整理如下:

T 1 1/1 1/1 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1/2 1		
表 2-3 觀光地圖相關文獻整理		
張翰文 (2019)	(一)空間探尋 (二)宣傳作	
	用 (三)文化傳播作用	
	(四)休閒娛樂	
章桂仙 (2010)	1.數學要素 2.旅遊資源要素 3.	
	旅遊設施要素 4.地理地圖要素	
	5.其他要素(自然環境特點和	
	社會、經濟、文化發展水平)	
宋振(2016)	科學性、文化性、藝術性、政	
	治性、公共性、抽象性、消費	
	性	
陳逢珍(1998)	旅遊資源、遊客個人化需求、	
	旅遊媒介(飯店、交通設施、	
	導遊等)	
楊小燕(2002)	指導性、知識性、趣味性	

依上述文獻彙整,研究者一致認為觀光地圖應具備地區文化、 科學性、導向的功能、旅遊設施。近代的研究學者提出也需要具 備藝術性,部分的研究中提出需要依目標遊客的旅遊目的及個人 水平制定地圖,亦有部分的研究提出需要具備公共性。

2.3 觀光插畫地圖相關研究探討

本節就兩岸中文「插畫地圖」「觀光地圖」相關文獻進行探討。觀光地圖在大陸文獻中亦被稱為旅遊地圖。

2.3.1 插畫地圖創作研究

丰 2 4 年 4 原 创 任 扣 明 六 虧 酌 珊			
表 2-4 插畫地圖創作相關文獻整理			
陳嘉雯 (2011)	敘事性插畫地圖設	主題意象、敘事性	
	計研究與創作	視覺元素	
1 主		9	
徐妙(2013)	按圖索驥——趣味	如何將插畫元素使	
	性地圖設計中插畫	用在地圖設計	
	表現的探索	•	
陳廷如 (2014)	插畫應用於陽觀光	手繪風格旅遊手冊	
	視覺資訊之研究與	地圖設計 視覺資訊	
	設計	傳達	
王開立 (2007)	畫地圖•說故事—	插畫表現形式與作	
	插畫地圖中的創作	品的設計內涵。	
	意涵		
約翰羅門 (2016)	插畫地圖藝術	藝術家與觀者的互	
		動	

目前插畫地圖創作研究相關文獻目前主要以插畫為主要研究對象,部分學者以表現形式為研究方向,另一部分學者以插畫意涵為研究方向。 此類研究主要為說明應用插畫於地圖設計的表現方式以及如何以插畫突出地區文化特色。

2.3.2 觀光插畫地圖研究

表 2-5 旅遊地圖相關文獻整理			
吳冠聰,楊智翔,	旅遊插畫地圖的信	信息秩序、圖形、	
郝瑶瑶,朱秋等	息視覺設計	閱讀習慣、大眾化	
(2014)			
洪于婷 ,謝省民	插畫式地圖的圖名	圖名的聯想 地方	
(2010)	及角色之視覺表現	特色	
	分析一以鄉鎮觀光		
	地圖爲例		

吳冠聰 (2014)	旅遊插畫地圖風格	插畫風格 城市文化
	與城市定位-以惠州	
	旅遊插畫地圖為例	
劉豔 (2008)	關於旅遊地圖設計	實用性、藝術性,
1 主	的探討	全方位服務旅遊者
白友兵 (2012)	關於旅遊地圖設計	實用性、科學性、
	思想理念探討	藝術性
王富強 (2013)	城市旅遊知識地圖	個性化、知識化、
	設計與實現	服務化
王建航 (2013)	淺談城市旅遊地圖	商品性、流動性、
	的設計與創新	指導性、收藏性
宋振(2016)	旅遊地圖設計中的	旅遊地圖文化性和
	藝術性與文化性反	藝術性
	思	

目前觀光插畫地圖研究都以地區文化特色為主要研究對象,部 分學者以視覺表現為研究方向。另一部分學者以閱讀體驗為研究 方向。此類研究以旅遊觀光為目的,探討如何滿足旅客對插畫地 圖的閱讀需求以及視覺效果上如何表現地方特色。

2.3.3 插畫地圖美學

目前並沒有以插畫地圖美學為主題探討的文獻,因此將節選探討插畫地圖的文獻中與美學相關的部分。

(吳冠聰,楊智翔,郝瑤瑤,朱秋 2014)於「旅遊插畫地圖的信息視覺設計」提到秩序是插畫地圖美學最重要的部分,相關內容如下:

「作品藝術風格獨特,特色風景和人物結合獨到,但是直接鋪排和拼貼的 視覺表達方式讓讀者無法很快地抓住其主要傳達的目標,也不清楚其表達 的內容,只能當初作一幅普通的插畫作品欣賞。由此可見,地圖的信息秩 序是重要的,而視覺設計對於其秩序的維護則更為需要關注。」

(王開立,2007)提到技術性及功能性為必須具備的,相關內容如下:

INERSITY

「得在事前花費相當長的時間,仔細地了解該地圖的製作目的、閱讀對 象、訴求重點等等相關因素」

(約翰羅門,2016)於《插畫地圖藝術》提及需要有功能性及創 新性,相關內容如下:

「平面地圖的繪製有一套嚴格的規範,所有的設計都必須遵守基本規則,帶來豐富的資訊量與便利性。任何人在觀看一幅繪製出色、又是自己熟悉地域的插畫地圖時,都會對那個地方產生全新的看法。」

相關學者一致認為藝術性和功能性以及技術性為插畫地圖應具備的美學。部分學者認為創新性和個人風格也屬於插畫地圖的美學。從中來看美學方面可分為兩個面向, 形式:畫面結構,技法,色彩組合, 個人:創新思維,個人情感和特色。

小結:

目前觀光插畫地圖相關研究內容的呈現方面相關技巧,本研究 引導性設計方法,構建一個整體的方向。旅遊地圖方面為內容設 計方面和中心思想的探討。對於文宣功能方面較少提及。在現有 的基礎上增加這方面的內容。

2.4 插書地圖之繪製要點分析

本研究認為插畫地圖視覺要素可從空間結構、地景表現兩個方面進行分析。

2.4.1 空間結構

王開立(2006)於《畫地圖說故事》中提到地圖的空間表現法 其中有平面圖,俯視圖,鳥瞰圖,散點透視及投影法。

平面圖

「它所呈現的物體通常沒 有厚度與深度,而且無論地圖的範圍有多大,畫面上通常不會出現消失點,也不會有透視的現象發生。」



圖 2-7 平面圖

俯視圖

「可以比較清楚的觀察到空間的景深以及略具立體感的物體 。之前提到 的俯視圖所描述的視角與地表呈 90 度角,它是模擬我們從遙遠的距離朝 向正下方觀望,所看到的景物和衛星空照圖相似,以比例來說,較為接近 真實的地理空間」



圖 2.-8 俯視圖

鳥瞰圖

「 鳥瞰圖的視角較為傾斜,觀察的位置也較低,看到的景物比較具有立 體感 , 而且比較能夠感覺到景深 , 更接近人們對於真實空間的感受。 」

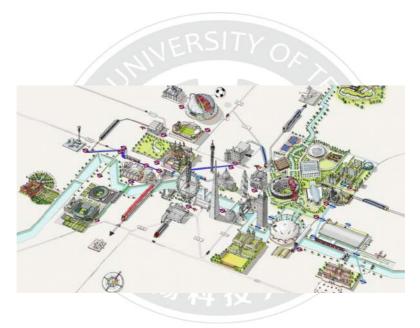


圖 2-9 鳥瞰圖

散點透視

「在一張繪畫作品之中,同時使用了兩個以上的視角,來表現不同事物的特徵與樣貌。 這種手法,是為了解決許多不能在統一的視角下 完整呈現的空間主題,讓真實世界在平面化的過程之後,變得合理化。」

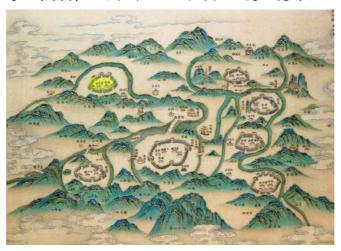


圖 2-10 散點透視圖

投影法

「水平投影」(Parallel Projection) 乃是假設觀察者距離物體無窮遠,觀察者的眼睛與物 體上每個點之連線是相互平行的。這種投影法 主要可以區分成兩種··「垂直投影」(Vertical Projection)與「斜投影」 (Oblique Projection)。」

俯視圖與鳥瞰圖同屬俯視視角,因此俯視視角為最能表現真實 空間感的視角。本研究創作地圖比例尺較大,因此不會使用投影

法。建築屬於體積大、多面性物體需要多個視角才能表現出實際的樣貌因此採用多點透視法比較合適。

地圖定向就是確定地圖上圖形的地理方向,我國地形圖都是"北方定向",特殊情況可以採用"斜方位定向"等。(張明華, 2015)

在一般的地圖當中,指北針是不可或缺的基本要素。以地理學角度而言,人們在地圖上將指北針箭頭所指的方向定義為正北方, 這是普遍通用的做法(王開立,2006)

歐陽鍾玲(1983)

心理認知距離:此種距離與心理認知有關,很難加以度量或標準化。一個我們較熟的地方,或較熟的路線,會使我們覺得它的距離較近。反之,一個從未聽說,或較陌生的地方,既使相距不遠,我們也會覺得它非常遙遠。

實用距離:人們在於表示一地至另一地的距離概念時,常以所花費的時間、費用、能源(量)等能直接接觸的經驗為指標來量度,此稱為實用的距離。

實際距離:通常自然距離是指實際長度而言,如果要以此種方式表達正確的距離概念,則需要經過訓練才行。而此種方式要經常使用來幫助我們對於事實的敘述及各種地理現象的了解

「所謂的「知覺」到的距離是間接的、依靠深度線索(depth cues) 來判斷的,其中主要的類型有 2 類:絕對距離(absolute distance)的知覺和相對距離 (relative distance)的知覺。」 (莊佩伊,2005)

空間位置:圖形或物件本身和其他物件的相對位置,能知道這個圖形是否反了或旋轉了。對於理解上下左右前後重要。

空間關係:類似上述,但更多判斷距離的概念。對動作精準與調重要。

深度知覺:對於在空間中行動(像是下樓梯)重要 地形定向感:腦中要有一個認知地圖,包含目的地訊息、行進中 會看到什麼、空間訊息等等,例如下課去廁所不會迷路。 (吳孟潔,2019)

地圖距離主要為實際距離與實用距離,插畫地圖由於會對景物 進行放大、強調的作用,因此採實用距離的較多。距離的知覺對 於位置的識別有直接的影響,方位、前後關係和深度都是屬於空 間結構。

2.4.2 地景表現

王開立 (2019)

「地景」(Landscapes)一詞有時也稱作「景觀」,多半與自然景觀產生「聯想,舉凡大自然中隨著時間的刻鑿下,所形成的地理樣貌均屬於自然地景,像是河川、山巒、叢林、高原或深谷等均屬之。但是當地景冠上「文」「化」一詞時,「人」的因素就會自動產生連結,人為與自然的結合便造就了「文化地景」(Cultural Landscapes)的形成。

李光中(2009)

文化地景類別

- 1.由人類刻意設計和創造的地景包括出於美學原因建造的園林和公園地景
- 2.有機演化的地景
- 3.殘遺(或化石)地景
- 4.持續性地景

聯想的文化地景 這類地景 以和自然因素、強烈的宗教、藝術或文化相聯繫為特徵,而不是以文化物證為特徵。

(一).目標物

插畫式導覽地圖的設計者總會根據主題實際的需要,在畫面上刻意地去強調某些景點或設施。圖像的運用對於地圖閱讀是很有幫助的,透過圖像的造形,可以讓我們更容易去想像這些地點的模樣與特色,同時也增加地圖的裝飾性與趣味性。(王開立,2006)

(二)背景

植被定義

植被是指地表植被覆蓋的總稱,又分為天然與人工植被兩類。天 然植被主要是森林、草地及 各種幼林、灌木林、竹林、草本植物 等;,主要有各種農作物、人工林地、果園、水田、旱地等。(張 明華,2015)

(三) 地形定義

第一類 土地之凹凸,如山地,台地,丘陵 第二為地表之水系,如河,海,湖沼 第三為自然產物及人工物,如植物,耕地,都市,道路,其他營 造物及境界線等(張明華,2015)

2.4.3 小結:

根據對於觀光插畫地圖文獻資料彙整和分析,從中可以得出插畫地圖除了藝術性之外也注重於導向性,其特色在於可以幫助旅客快速了解景點信息。景點圖像,以具象容易識別為佳,表現地區文化為輔。路徑,要能看出轉折點,要能區分方位。地形,表現出地區的邊緣和區塊之間的分界線。文化,凸顯出地區獨特的自然、人文景觀作為宣傳元素。風格類型方面,情境式、象徵性及全括式三種,表現方式有寫實類、抽象類、圖形符號類。本研究觀光目的需達到觀光資源體現、創造及誘導觀光需求的方向、提升顧客滿足度三個方面。

1.真實完整的景觀

全括式表現整體性的自然與人文觀光資源,以寫實形式繪製景點表現觀光資源之特色及方向的指導性。

探討地景相關的文獻提出具象地標符合真實映像,立面地標符合 一般人眼高所見的地標典型印象。地形方面為第三類自然產物及人工物,如植物,耕地,都市,道路,其他營造物及境界線。

2.文化宣導

文化特色的表現讓遊客感受到未知領域的獨特性,對於該地區 的文化特色起到推廣的作用,從而建立地區形象。

3. 顧客的滿意

完善的旅遊線路、明確的導向功能、美觀的外型令遊客在本次的旅途中得到滿足。

4.增加觀光需求

美學的表現提升該地圖的吸引力,從而產生想進一步了解的意 圖。

2.5 討論

2.5.1 美學定義

依前述插畫地圖美學相關理論總結出觀光插畫地圖美學需具備 藝術性、功能性、技術性、創新性。筆者將依這四個方面對於觀 光插畫地圖之美學進行探討。

陳根(2017)在《視覺美學》中美學與人的關係裡提出「美學能夠傳達功能及可用性的理念」「色彩能影響人們的本能反應;情感能夠左右人們的選擇,因為情感來自人們對產品或服務無意識的反射」「在設計中,美學關係著如何處理造型、色彩、印刷等設計的關鍵因素,以便吸引消費者的情感關注,並打動他們。」

美學的定義可總結為能夠傳達功能及可用性的理念,透過視覺 符號與消費者產生情感共鳴。

2.5.2 觀光插畫地圖美學

1.藝術性

「藝術美的形像是藝術家依據自己的審美理想來精心選擇、提煉、加工而成的,它比現實美的形象更集中、更典型。」「因此,藝術美的形象內容和形式統一的反映,是藝術家的心靈創造的,因而能使這觀念性內容和形式相互滲透、通體融貫,達到高度和諧的統一。」(陳根,2017)

在地圖設計中除了既定的基本要素以外其他的位置安排及組合都需要創作者自己考量及安排,因此創作者的美學意識及審美水

平對於地圖的美學起到了決定性的作用。藝術性是作者自身審美到形式的一種體現。

以觀光插畫地圖創作而言,作者進行創作之前來說首先要對這個地區的地理、人文、民俗等相關資料進行了解,整理出該地區的地方特質、文化特色和本次地圖創作的意義將這些情感意象組合起來形成該地區的風格。向觀看者傳遞該地區在作者心中的意象,透過畫面上圖像觀看者調動出自己生活的經驗,與作者產生一定程度上的心靈共鳴。如圖 2.6-1 這是一個美國的地圖除了景點圖像之外畫面中許多印地安人物形象的插圖側面反映了歷史以及民族大和諧的意象。整體畫面顏色鮮麗、圖案有趣能夠感受到一種愉悅的氣氛,情感特徵主要是要讓觀看者融入地圖的氣氛之中。與文字與相片相比,插畫地圖情感的表現是抽象的。將更多的情感轉換成地圖上的符號,直觀地向觀看者傳遞信息。如圖 2-11 圖中繪有當地代表性農產品、地標、動植物等插圖,明確的圖像更容易讓觀看者感受到當地特色。創作者對於繪制技法及學論的掌握程度決定了觀光插畫地圖所表現的視覺效果。



圖 2-11 藝術性示意圖

1. 功能性

「在日常生活及產品操作中,知覺來自感覺的信息綜合處理後,對產品及 其操作做出整體的理解、判斷或形成經驗。人的審美感受,總要以知覺的形 式反映客觀事物」(陳根,2017)

「美作為客觀物質的社會存在,它是可感的、具體的、形象的。美的形象, 一方面在於它的內容的社會功利性,即有用、有利、有益於社會生活實踐,是 對實踐的肯定,是一種價值;一方面在於它的質料和形式的合規律性,如對稱、 均衡、比例、和諧等.二者統一構成完整的形象。」(陳根,2017)

依前述所言,美學中以包括了功能性和有利於生活實踐的價值。社會環境及生活經驗造就了我們一些恆定的審美標準,也就是畫面的協調,秩序,比例。依地圖設計而言,動線的節奏感,畫面的平衡感,圖像的大小及色調的安排使所有部件維持一種秩序美,讓觀看者看起來是和諧的,容易接受甚至喜歡的,這便是觀光插畫地圖需要滿足的功能性的美學。畫面中呈現的指引線引導觀看者視線形成動線,例如對角線,觀看者的視線會從畫面的一端平行移動,而快速地對於整個地形進行瀏覽。如曲線,觀看者的視線隨著線條不斷改變方向,隨著流動的動態對於每個景點的位置進行瀏覽。

如圖 2-13 整體建築物大小一致,整體不會過於擁擠有一定的空白位置與圖 2-14 相比能夠明顯感受到 2-13 更符合一般的審美標準,視覺觀感更好。雖然每個人對於「美」的審美標準有所不一,但是存在著大部分的人都能感受到美感。美感是順著時代的流行所變化的,在創新的同時滿足現代消費者的心理需求是必要的。而透過這些表現方式作者想要表現出什麼樣的目的以及滿足怎樣的觀光需求,這是一幅觀光地圖最核心的要素。在開始創作就要先確立好主題,無法讓觀看者感受到作品的重心就會失去對於觀看者的吸引力。如圖 2-11 通過圖中大量食物的圖像,可以看出這是個美食推廣性質的觀光地圖。主題特徵就是對於該地區標誌性的體現。



圖 2-12 功能性示意圖



圖 2-13 示意圖

3.技術性

「在審美中,知覺經常充分停留在對象本身上面,讓對象本身的現實感性 型態獲得充分的注意和觀察,讓對象的形體外貌、形式結構、色彩線條獲得 充分的揭示和暴露」「我們在對象的感性形態中就不是被動地、簡單地只感 到某種物質材料,如聲音,形體、色彩,而是通過它們,也許可以說是間接地看到 了更多的東西,感到更多的意義和價值」(陳根,2017)

本研究主要研究方向為觀光插畫地圖的設計,製作工藝、材質不在討論範圍之內。因此筆者就繪製技法方面進行技術美之探討。透過地形、植被的紋理,不需要親臨現場透過圖面的視覺效果就能感受到樹叢的多寡,粗糙或是平滑,透過自身的生活經驗產生畫面的聯想,例如粗糙質感的椰子樹,自然就想到陽光海灘的南國風光。而畫面中的質感是被創造的輔以媒材和技法提升物體本身的精緻度從而對觀看者產生想要走近去看看的心理影響。

如圖 2-14 對於植被和水系都有紋理方面的線條繪製,圖 2.6-2 對於土地、植被、水系採用了明暗色彩去體現肌理感。主要是對 於作品的地景表現和建築質感方面進行探討。

「它具有時空雙重性質:既需要一定的空間來容納集合的文字,又需要一定的時間使讀者循著空間中排列的文字進入藝術作品所創造的藝術世界」(鄭曉華,2008)

透過插畫地圖空間結構的安排,觀看者會依據所安排的動線進入到這個空間。有秩序的空間安排才能更好地帶領觀看者了解景點的距離、方位、大小等要素。透過這些安排使觀看者停留在畫面的空間中更長的時間,從而達到傳遞文化訊息以及吸引觀看者的目的。如圖 2-12 整體採用了俯視視角,建築採用了多點透視能夠看清楚地形也能看清楚景物。有近景、有遠景畫面更有層次,能夠感受到距離。創作者需考慮整體畫面安排,景點與插畫之間需存在秩序性。

色彩組合

色彩本身就帶有視覺上美感的體驗,如何搭配色彩讓觀看者在第一眼就能獲得來自畫面的悸動感,因此色彩組合也屬於技術性的一環。如圖 2-15 整體選用高明度的色彩做組合,更能體現歡樂的氣氛。觀光旅遊本身就是一件休閒娛樂的事情,因此活潑的色彩組合更能符合消費者的心境。背景色與地形色形成對比更能形成視線集中的效果。此外不同的色彩區分更能凸顯出目標物以起到增加導向性的目的。



圖 2-14 空間安排示意圖



圖 2-15 色彩示意圖

4.創新性

從文獻整理中金保樑 (2019)《主題展館與觀光行銷》說明的觀光插畫地圖的功能中,「創造及誘導觀光需求的方向」「多樣性與未來性」「對異質文化地區的旅遊者深具吸引力」這幾點與觀光插畫地圖相關學者提出的觀光插畫地圖應具備創新性相吻合。

「一切審美活動總需要有所發現,有所增添,才能產生新鮮的愉快的感受,所以它經常總是既熟悉又不熟悉的,也就是再造性想像與創造性想像的結合和統一。」(陳根,2017)

從美學角度來說創新性應符合目標人群的需求和審美,利用美學以新的視覺效果引響觀看者產生未有過的思考和感受,插畫的形式,涵蓋著創作者經驗、創新思維、美學的理念等,常見的景物透過創作者的美學提升了本身美的層次。將景點的美的型態快速的傳遞給觀看者,從而達到前往該地區觀光的目的。

2.5.2 設計命題

通過文獻整理,本研究得出觀光插畫地圖可從視覺要素、美學及 觀光功能需求三個方面進行分析。 目前在「觀光插畫地圖」相關 研究中並沒有一個詳細的設計方法,對於美學方面缺乏重視,普 遍為單一層面探討。

1.美學標準提出

本研究以美學為題於 2.3.3 「觀光插畫地圖美學」談到目前並沒有以觀光插畫地圖美學為主題的研究,然而在地圖設計中美學是

不可缺少的一部分,因此本研究中美學標準的提出能夠為觀光插 畫地圖設計帶來價值。

2.觀光需求、插畫地圖、美學理論與實作結合

本研究中 2.3.2「主題性插畫地圖相關研究」發現目前期刊、學 位論文觀光插畫地圖相關文獻都以單一地區為研究對象,因此無 法驗證是否能通用。美學相關理論少有提及,在創作也是注重於 觀光需求部分。透過實際的創作能夠更好的應證理論的可行性, 觀光需求、插畫地圖、美學理論與實作之間的結合仍有待建立。

本研究在此提出三點設計命題,詳細說明如下:

- 1. 美學理論在觀光插畫地圖中的表現 在案例分析中針對美學中的藝術性、功能性、技術性、創新性 進行檢視,理論與實際案例結合建構設計方法中美學的部分。
- 如何以圖像達到觀光功能需求 藉由分析觀光插畫地圖視覺元素總結其優缺點,提出最合適的 表現方式並在後續創作中加以應證。
- 3. 功能性與藝術性如何更好的結合 總結出比較偏重基本要素、偏重美學、偏重功能需求的地圖案 例的功能性。選擇最適合本次研究創作的形式應用於後續創作

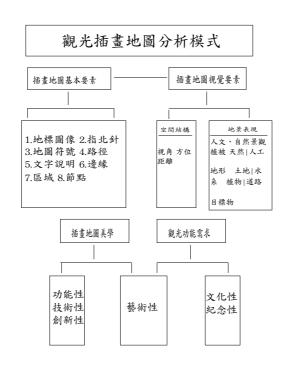
第三章 案例分析

3.1 分析模式建立

3.1.1 分析的功能與目的

從文獻得出的理論運用以實際案例檢測可行性。對於現今香港的觀光插畫地圖的現況進行分析,總結目前的優缺點以及本研究的創新點,整合觀光插畫地圖必備要素為後續創作提供設計方法。

3.1.2 分析觀點與標準



1. 插畫地圖基本要素

路徑:街道,人行道,公交線路,運河,鐵路

邊緣:海岸、牆壁、鐵路

區域:城市的中型到大型區域

節點 :它們可能主要是路口,交通中斷,過路處或會合處

地標 : 它們通常是一個相當簡單定義的物理對象: 建築物,招牌,商店或山。它們可能在城市內,也可能出於種種實際目的而代表著一個恆定的方向。

地圖符號:日常公共設施標示

指北針:地圖上的方位

文字說明:對於地圖閱讀產生輔助作用

2.插畫地圖視覺要素

空間結構:

整體結構及動線是否安排合理、正確,空間結構的安排能否達 到指導方向的作用。

方位:北方定向、斜方位定向

距離:實用距離、實際距離,絕對距離 相對距離

視角:平面圖、俯視圖

透視:單點、多點

地景表現:

畫面的層級關係是否安排合理、正確

人造地景、自然地景、文化地景

植被:草地、植物 地貌:山、河、海

地標:

具象表現、抽象表現,造型

3.1.3.插畫地圖美學

對於觀光插畫地圖美學定義和標準說明如下:

3-1 觀光	3-1 觀光插畫地圖美學定義和標準					
創新	1.已知信息 2.未知信息小部分 3.未知信息 3-4 成					
功能	1.沒有具備功能 2 有導向功能 3.有宣傳功能 4.有導向宣傳功能					
技術	1.平面繪圖 2.有簡單明暗關係 3.有明暗關係及紋理					
紀念	1.明顯地標 2.明顯地區和地標					
文化	1.明顯城市特色 2.明顯地區特色					



藝術	1.情感:人文生活及環境表現
	2.形式:完整建築外型
	3.主題:有足夠的素材表現功能性

1.功能美學

創新性:

「一切審美活動總需要有所發現,有所增添,才能產生新鮮的愉快的感受,所以它經常總是既熟悉又不熟悉的,也就是再造性想像與創造性想像的結合和統一。」(陳根,2017)

從上述理論美學標準的創新性可定義為在大眾已知的信息的基礎上,通過你的地圖能夠對這個地區獲得新的資訊以及產生新的印象。

功能性:

「美作為客觀物質的社會存在,它是可感的、具體的、形象的。美的形象, 一方面在於它的內容的社會功利性,即有用、有利、有益於社會生活實踐, 是對實踐的肯定,是一種價值;一方面在於它的質料和形式的合規律性,如 對稱、均衡、比例、和諧等,二者統一構成完整的形象。」(陳根, 2017)

在遵守地圖應有的基本要素和功能性以上再增加自己的創意, 不可單憑個人喜好去繪製。具備這個地區地理資訊及文化特色等 信息,能夠讓觀看者簡單、快速的閱讀獲得所需的資訊。.功能性 為具有實用價值、合規律的性的秩序美的體現。

紀念性:

「參訪觀賞所帶走的只是印象與回憶,而非當地觀光資源。」「可模仿性極差,難以移植或複製,旅遊地之自然美景或文化歷史遺產,都具有因地理上的不可移動而為當地所獨擅與壟斷的特點。」(金保樑,2019)

參訪後可帶走的回憶,獨特的自然景觀與文化特色。

文化性:

「尤其許多民俗旅遊,如民族歌舞、婚喜節慶等表現出的可參與感,對 異質文化地區的旅遊者深具吸引力。」「喜新厭舊」也是人類物慾之本 質,展現在旅遊方面,也須「推陳出新」。(金保樑,2019)

未知地區的人文生活等地方特色對於旅行者具有吸引力,傳統的文化現代化的詮釋,符合現代審美。

2.視覺美學

藝術性:

「藝術美的形像是藝術家依據自己的審美理想來精心選擇、提煉、加工 而成 的,它比現實美的形象更集中、更典型。」「因此,藝術美的形象內 容和形式統一的反映,是藝術家的心靈創造的,因而能使這觀念性內容和形 式相互滲透、通體融貫,達到高度和諧的統一。」(陳根,2017)

藝術性的標準可定義為比實際更美化的外形和地區特色和諧統一的視覺表現。

形式:

「藝術家的愛憎的表達,是透過一定的形象塑造的,婉轉而自然地呈現在讀者眼前」(鄭曉華,2008)

完整的表現出建物的形象能夠簡單直接地了解到建物的外部輪 廓,突出該建物的特色在觀看者心中形成記憶點。

技術性:

「在審美中,知覺經常充分停留在對象本身上面,讓對象本身的現實感 性型態獲得充分的注意和觀察,讓對象的形體外貌、形式結構、色彩線條 獲得充分的揭示和暴露」(陳根,2017)

在前述的美學探討中相關學者有提到「作品藝術風格獨特」『特 色風景和人物結合獨到』「繪制出色」等詞句,從中可以看出技 術性可以從繪制技法、作品風格以及整體畫面的平衡來評價。技 術性為表現出物體的質感多層面的引起感知,透過地圖上視覺符 號感受到該地區的吸引力。

INERSITY

3.1.4 抽樣原則

選取了在 Google 上能找到的香港插畫地圖分為了主題樂園插畫 地圖、香港島插畫地圖、香港局部地區插畫地圖。

主題樂園插畫地圖:香港迪士尼樂園、香港海洋公園、香港濕地公園三個主題樂園的導覽地圖

香港島插畫地圖為:以整個香港為對象的插畫地圖,都為網絡圖庫的資料。

局部地區:主要都為插畫家的作品。

案例一:Angryangry,《藝行@香港 2018》 香港駐台灣經貿辦。 繪製區域為九龍東

案例二: carmen ng 繪製區域為葵青區

案例三:飛天豬「遊藝中環互動展」香港旅遊發展局。繪製區域

為中環。

案例四:繪制區域為九龍 案例五:繪制區域為九龍 案例六:繪制區域為中環

藉由美學、觀光功能需求、空間結構與地景技法四個方面來分析作者的設計思路及呈現方式。分析目前香港插畫地圖的現況,從而在後續創作中改善目前存在的問題。最後統整兩個類型的案例分析結果建構出觀光插畫地圖設計方法

3.2 地圖風格分析

3.2.1 主題樂園類型

香港迪士尼目前有七個園區,其中「探險世界」園區是世界最大的,從圖中可以看出大面積繪制了樹林、湖泊等景觀,弱化了常見的遊樂設施的印象。表現除了機動遊戲以外的遊樂項目,能夠讓遊客了解到迪士尼內存在著大量園林等景觀。對於熟知的景點如城堡採用了剪影象徵式的表現形式,對於其他大眾熟悉度的景點採用了寫實式的繪制方式,創新性較佳具備較多的未知信息能夠為遊客帶來新的資訊。



強調具	天然 人工	人文 自然	土地水系	紫色	電腦繪圖
<mark>象</mark>		A 3 1	植物 道路		

在這個案例中我們處於遊樂園這一個場景,這個地圖設計整體畫面構圖均等,整體搭配符合大眾審美。有成功營造出遊樂園的氣氛,色彩搭配明亮活潑能夠讓觀看者產生一定程度的情感共鳴。強調了中心區域一般而言中心區域容易找到,整體基本要素都有達到地理信息完善具有導向的功能性。繪制精細景點與景觀都具有層次變化,繪畫風格寫實式景點外型特徵都有完整呈現,香港的城市印象在該幅地圖中沒有體現,有少量插畫帶出迪士尼的元素,主題性不足。從功能性來說導向功能性強、文化宣傳功能性較弱,紀念性與文化性都為普通。

表 3-3 主題樂園案例二



圖 3-2 主題樂園案例二

基本要素						
地標圖像	指北針	地圖符號	.路徑	文字說明	邊緣	
		_	_	區域	節點	
	空間結					
視角	透視	距離	方位			
俯視	多點	實際距離	無			

地景表現

目標物	植被	景觀	地形	背景色調	媒材
強調具	天然 人工	人文 自然	土地 水系	藍色	電腦繪圖
象			植物 道路	101	

在這個案例中我們處於俯視視角,繽紛的色彩,寫實的遊樂設施等形象特質,引發感知產生愉悅感。從圖中可以看出整個園區的兩個部分分別的景點以及纜車搭乘地點,每個景點都有標示以及說明。整體基本要素都有達到地理信息完善具有導向的功能性,遊樂設施為整個地圖的內容沒能表現海洋公園優於其他樂園具有多種動物的特色宣傳性有所欠缺,功能性較弱,地圖中資訊量充足,能夠為遊客帶來除了基本方位以外的信息,創新性佳。繪制精細景點與景觀都具有層次變化,繪畫風格寫實式景點外型特徵都有完整呈現,整體畫面平衡感良好。

表 3-4 主題樂園案例三



圖 3-3 主題樂園案例三

基本要素						
地標圖像	指北針	地圖符號	.路徑	文字說明	邊緣	
				區域	節點	
					-	
空間結構						
視角	透視	距離	方位			

俯視	單點	相對距離	斜方位定				
		761	向				
	地景表現						
目標物	植被	景觀	地形	背景色調	媒材		
強調 具	天然 人工	人文 自然	土地 水系	藍色	電腦繪圖		
象			植物 道路				

這個案例以一般大眾審美來看,屬於簡單導向的類型。單一的色彩組合和象徵性圖像不能直接對觀看者產生影響。以濕地保護區為主要景觀,對於代表性鳥類動物以插圖的形式體現。從整體畫面藝術性來看明顯遜色於其他兩個案例,畫面趨向平面,植被安排生硬,繪制精緻度不足。景點採用象徵式的形式居多,主要強調了大眾已知信息,對於其他特色景區缺少描繪,創新性較弱。景點位置採實用距離,缺少真實性,雖然基本要素齊全但是對於導向仍有一定障礙,導向功能性普通,宣傳功能性較弱。

小結:

整體空間部件多,畫面滿。基本要素都有達到,能夠形成確實導向功能。美學方面創新性有所欠缺,案例一中景區圖像以及背景圖案都有體現出迪士尼的相關元素,案例二及案例三對於景區特色方面表現較少。三個案例對於香港的文化性沒有體現,難以看出是什麼地方的主題樂園。在地景表現方面都有表現出植被,地形方面大部分都有出土地和水系的質感。三個案例都有大面積的植被表現且表現形式不一,較案例一及案例二而言,案例三植被單顆樹木與地形之間存在突兀感。

3.2.2 香港島地圖

表 3-5 香港島案例一 Download from Dreamstime.com 圖 3-4 香港島案例一 基本要素 地標圖像 指北針 地圖符號 .路徑 文字說明 邊緣 節點 區域 空間結構 視角 透視 距離 方位 平面 單點 相對距離 相對 地景表現 目標物 植被 景觀 地形 背景色調 媒材 土地|水系 強調具 天然 人工 人文|自然 藍色 電腦繪圖 象 植物|道路

INERSITY

該地圖以整個香港地區具有代表性的景點為對象,對於大致的方位簡單的說明。畫面構成豐富度不足,對於背景與地景繪制精緻度不足,色彩明亮度高,景點安排較密集,能夠產生鮮明強烈的感受。缺乏路徑導向功能性不足,具有明顯的標題和代表性的景點,紀念性高,宣傳功能性佳。對於地區特色活動等人文表現較少,文化性普通。



基本要素						
地標圖像	指北針	地圖符號	.路徑	文字說明	邊緣	
				區域	節點	
					-	
	空間結構					
視角	透視	距離	方位			
俯視	單點	相對距離	相對			
	地景表現					
目標物	植被	景觀	地形	背景色調	媒材	

Ī	強調具	天然 人工	人文 自然	土地 水系	藍色	電腦繪圖
	<mark>象</mark>			植物 道路		

該地圖景點與背景的比例不夠平衡,主次不夠分明。標出了少量的景點,畫面部件較少,只有簡單地形和景點,繪制精緻度不足。路徑簡易導向功能性不足,具有明顯的標題和代表性的景點,紀念性高,宣傳功能性佳。對於地區特色活動等人文表現較少,文化性普通。資訊量充足,對於景點有說明,能夠為遊客提供引導資訊創新性佳。

表 3-7 香港島案例三 | The state of t

基本要素							
地標圖像	指北針	地圖符號	.路徑	文字說明	邊緣		
					•		
				區域	節點		
	美學				觀光功能需求		
創新性	功能性	技術性		紀念性	文化性		
空間結構							

視角	透視	距離	方位
平面	多點	相對距離	相對

地景表現						
目標物	植被	景觀	地形	背景色調	媒材	
強調 具	天然 人工	人文 自然	土地 水系	綠色	電腦繪圖	
象		罗廖和	植物 道路	•		

整體色調相近,視覺效果和諧統一,缺少差異性略顯單調。有簡單的地景表現,繪制精緻度普通。路徑簡易導向功能性不足,具有明顯的標題和代表性的景點,紀念性高,宣傳功能性佳。對於地區特色活動等人文表現較少,文化性普通。資訊量偏少創新性較弱。



	基本要素								
地標圖像	指北針	地圖符號	.路徑	文字說明	邊緣				
_				區域	節點				
	美學觀光功能需求								
創新性	功能性	技術性		紀念性 文化	化性				

	N. O.		7/2	E	
	空間結	6			
視角	透視	距離	方位	7 5	
平面	多點	相對距離	相對	10	
		地	景表現	s//	
目標物	植被	景觀	地形	背景色調	媒材
強調 <mark>具</mark>	天然 人工	人文 自然	土地水系	藍色	手繪
象			植物 道路		

該案例以手繪形式繪製較電腦繪圖而言色彩偏淡,景點偏小,整 體視覺效果較差,景點繪制精緻度較好。沒有路徑導向功能性不 足,具有明顯的標題和代表性的景點,紀念性高,宣傳功能性 佳。有少量地區特色活動等人文表現,文化性良好。資訊量偏少 創新性較弱。

表 3-9 香港島案例五



圖 3-8 香港島案例五

地標圖像	指北針	地圖符號	.路徑	文字說明		邊緣
	$A \leq A$					
				區域		節點
	美學				 上功能需	求
創新性	功能性	技術性		紀念性	文化性	
		B. 1	994	3. - /		
		FA NO I	世长,	75		
	空間結	構	ł IV			
視角	透視	距離	方位			
平面	多點	相對距離	相對			

	地景表現								
目標物	植被	景觀	地形	背景色調	媒材				
強調 <mark>具</mark>	天然 人工	人文 自然	土地 水系	白色	電腦繪圖				
象			植物 道路						

視覺重心偏移,色彩較少,景點不夠突出,整體視覺效果較差, 繪制精緻度不足影響了宣傳效果。沒有路徑導向功能性不足,具有 明顯的標題和代表性的景點,紀念性高。沒有地區特色活動等人文 表現,文化性較弱。資訊量較少創新性較弱。

表 3-10 香港島案例六



圖 3-9 香港島案例六

基本要素								
地標圖像	指北針	地圖符號	.路徑	文字說明		;	邊緣	
				區域			節點	
	美學			觀光	匕功怠	毛需求	Ę	
創新性	功能性	技術性		紀念性	文化	七性		
	空間結							
視角	透視	距離	方位					
平面	多點	相對距離	相對					
		地景	表現	I				
目標物	植被	景觀	地形	背景色調		媒材	ł	
強調具	天然 人工	人文 自然	土地水系	藍色		電船	為繪圖	
象			植物 道路					

該案例形成了由遠到近的視角,比例適當。弧形線條較多與黃色 調的色彩相搭配,給人的感受是柔和、明朗的印象。地景表現較 少,景點繪制精緻度普通。路徑簡易導向功能性不足 具有明顯的標

題和代表性的景點,紀念性高,色彩組合良好,宣傳功能性佳。沒 有地區特色活動等人文表現較少,文化性普通。資訊量偏少創新性 較弱。



		基	本要素			
地標圖像	指北針	地圖符號	.路徑	文字說明	1	邊緣
				區域		節點
	美學			觀え	七功能 需	求
創新性	功能性	技術性		紀念性	文化性	
				•		
	空間結	 構	<u> </u>		1	<u> </u>
視角	透視	距離	方位			
平面	多點	相對距離	相對			
		地景	 表現			

目標物	植被	景觀	地形	背景色調	媒材
強調具	天然 人工	人文 自然	土地 水系	綠色	電腦繪圖
象			植物 道路	0	

景物大小大部分是等比例,線條圓潤,給人柔和、可愛的感覺。 有簡單的地景表現,但是型態過於單一。建物表現清晰有細節刻畫 及明暗對比,整體繪制精緻度普通。沒有路徑只有方位導向功能性 不足,具有明顯的標題和代表性的景點,紀念性高,色彩組合良 好,宣傳功能性佳。沒有地區特色活動等人文表現,文化性普通。 資訊量偏少創新性較弱。

表 3-12 香港島案例八



圖 3-11 香港島案例八

基本要素									
地標圖像	指北針	地圖符號	.路徑	文字說明	月	邊緣			
				區域		節點			
	美學			觀光功能需求					
創新性	功能性	技術性		紀念性	文化性				
				_	_				
	空間結構	 構							

視角	透視	距離	方位	\ C\	
平面	多點	相對距離	相對	一美	
				0	
		地景	表現		
目標物	植被	景觀	地形	背景色調	媒材
強調具	天然 人工	人文自然	土地水系	白色	電腦繪圖
象		8. 1	植物 道路	s. /	

畫面以幾何圖形與線條組成整體風格現代流行。色彩組合是對比色但差異感較弱,能起到強調作用的同時不會破壞整體畫面的風格。地景型態過於單一,明暗差異度不清晰,看不出界線,繪制精緻度普通。沒有路徑只有方位導向功能性不足,具有明顯的標題和代表性的景點,紀念性高。宣傳功能性佳。沒有地區特色活動等人文表現,文化性普通。資訊量偏少創新性較弱。



	基本要素								
地標圖像	指北針	地圖符號	.路徑	文字說明	邊緣				
				區域	節點				

	美學		V/	觀光功能	
創新性	功能性	技術性		紀念性 文化	七性
	\geq				
	空間結	構		101	
視角	透視	距離	方位		
平面	多點	無	無	s. /	
		罗厚取	技术		
		地景	表現		
目標物	植被	景觀	地形	背景色調	媒材
強調 <mark>具</mark>	天然 人工	人文 自然	土地 水系	灰色	電腦繪圖
<mark>象</mark>			植物 道路		

插畫大小不太符合一般構圖形式,位置缺少節奏感,產生了不適應的感受。以插畫的形式表現各區特色活動,繪制精細,對於地圖的繪製就僅有簡單的線條。宣傳功能性佳,文化性和紀念性都有很好的表現。有文字標識及說明提升了資訊量,地圖中內容較少,創新性普通。



表 3-14 香港島案例十

目標物

強調具

象

植被

天然|人工



圖 3-13 香港島案例九

	基本要素							
地標圖像	指北針	地圖符號	.路徑	文字說明	月	3	邊緣	
				區域		ĺ	節點	
	美學			觀光		毛需求	-	
創新性	功能性	技術性		紀念性	文化	七性		
•								
	空間結							
視角	透視	距離	方位					
平面	多點	相對距離	相對					

畫面排列由上至下,由大至小,形成了符合一般審美的排列順序。對於建物和地景的刻畫線條比較簡單,色彩都為平塗,勝在結構、位置安排上較好,視覺效果上比較有新意,繪制精緻度普通。 沒有路徑只有方位導向功能性不足,具有明顯的標題和代表性的景

地景表現

景觀

人文|自然

地形

土地|水系

植物|道路

媒材

電腦繪圖

背景色調

粉色

點,紀念性高。宣傳功能性佳。沒有地區特色活動等人文表現,文化性普通。

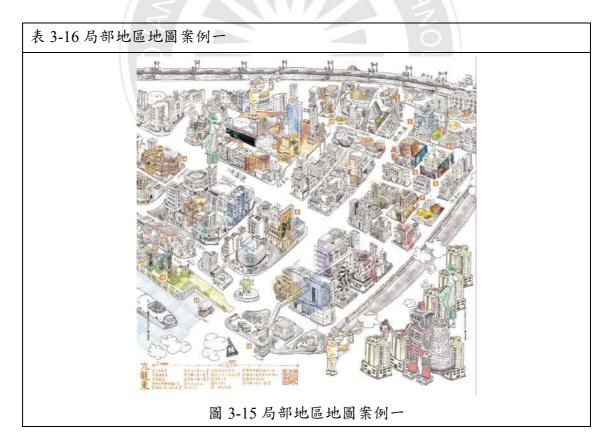


		基	本要素				
地標圖像	指北針	地圖符號	.路徑	文字說母	月		邊緣
				區域			節點
	観え		三需 え	Ę.			
創新性	功能性	技術性		紀念性	文化	1性	
	空間結	 構					
視角	透視	距離	方位				
平面	多點	相對距離	無				
	1	· 地景	 表現	l			
目標物	植被	景觀	地形	背景色調		媒材	才
強調 <mark>具</mark> 象	天然 人工	人文 自然	土地 水系	綠色		電用	酱繪 圖

整體畫面對稱和諧形成了整齊劃一的美感,色彩較單一,缺少一種感染力。地理資訊抽象,沒有導向功能,資訊量偏少創新性較弱。 景點繪製簡單、色彩單一缺少辨識性,繪製精緻度普通。具有明顯的標題和代表性的景點,紀念性高,文化性普通。

小結:該類型地圖在基本要素缺失較多,只能起到大致方位導向的功能。美學方面大部分都比較符合一般審美。色彩組合為三個類型中明亮度最高,能夠起到讓觀看者融入氣氛的作用。空間結構方面重複性高,畫面趨向平面,大部分只有地標圖像、邊緣和區域。 創新思維較少,地區表現單一。尋路以及宣傳的功能性都有所欠缺。大部分有一定的紀念性,但未能表現出明顯的文化特色,單靠景點圖像略顯單薄。主要以形式與主題表現加上電腦繪製整體印象生硬、機械缺少人情味。

3.2.3 局部地區地圖



	基本要素							
地標圖像	指北針	地圖符號	.路徑	文字說明	邊緣			
				區域	節點			
	空間結	構						
視角	透視	距離	方位					
俯視	多點	相對距離	相對					

地景表現							
目標物	植被	景觀	地形	背景色調	媒材		
強調 <mark>具</mark>	天然 人工	人文 自然	土地 水系	白色	手繪		
象	象 植物 道路						

建築與背景的對比,白色是畫面中的主要色調使得整體又是和諧的。該地圖以局部九龍東地區為範圍,建物樓層、窗戶、樓頂物件

詳盡,體現了街區景物的層級關係,繪製精緻度佳。街道清晰附有 文字說明,以插畫的形式表現出了地區特色文化性佳,缺少明顯的 地區標識紀念性較弱。



	基本要素							
地標圖像	標圖像 指北針 地圖符號 .路徑		1 · · ·	文字說明		邊緣		
				區域		節點		
	美學				觀光功能需求			
創新性	功能性	技術性		紀念性	文化性			
		•						
	空間結	- 構			•			
視角	透視	距離	方位					
俯視	多點	相對距離	相對					

地景表現					
目標物	植被	景觀	地形	背景色調	媒材

強調 <mark>具</mark>	天然 人工	人文 自然	土地 水系	白色	手繪
象			植物 <mark>道路</mark>	13	

該地圖繪製區域為葵青區,建物繪製較簡單,地景表現精細有層次,色彩組合佳對於整體視覺效果起到了決定性的作用,繪製精緻度良好。地區文化特色清晰明顯,紀念性及文化性強。有地理資訊及文化特色資訊,創新性佳,道路較小且沒有標示導向功能性較弱。

表 3-18 局部地區地圖案例三



圖 3-17 局部地區地圖案例三

		基	本要素				
地標圖像	指北針	地圖符號	.路徑	文字說明			邊緣
				區域			節點
	美學			觀光功能需求			
創新性	功能性	技術性		紀念性	文化	上性	
	空間結	<u> </u> 					
	工用码	1円	T				
視角	透視	距離	方位				

俯視	多點	相對距離	相對
	// < /		

	地景表現						
目標物	植被	景觀	地形	背景色調	媒材		
強調具	天然 人工	人文 自然	土地 水系		電腦繪圖		
象		B. 19	植物 道路	3.			

該地圖繪製區域為中環區部分地區,色彩和部件較多,然而空間 安排均勻,建築大小統一,使得畫面不會雜亂。地區特色明顯,居 民生活插圖強調了文化特色,宣傳功能性強。地理信息較抽象,周 邊景物清晰,導向功能性較弱,有一定程度的資訊量,創新性佳。

表 3-19 局部地區地圖案例四



圖 3-18 局部地區地圖案例四

	基本要素							
地標圖像	指北針	地圖符號	.路徑	文字說明	邊緣			
				區域	節點			

	美學		VZ.	觀分	台 功能需求
創新性	功能性	技術性		紀念性	文化性
	\sim				
	空間結	構		10	
視角	透視	距離	方位		
平面	平面	相對距離	相對	3.	
		學是	11古大		

地景表現					
目標物	植被	景觀	地形	背景色調	媒材
強調 具	天然 人工	人文 自然	土地 水系	灰色	電腦繪圖
象			植物 道路		

複雜醒目的形式,讓人留下深刻印象,簡單幾何的圖案產生更多的想像空間。該地圖繪製區域為旺角地區,資訊量較少,創新性較低,整體風格抽象,有一定程度的宣傳效果。建物繪製寥寥幾筆,以密集的形式體現了該地區的特色,藝術性表現強烈,文化性與紀念性較弱。

表 3-20 局部地區地圖案例五



圖 3-19 局部地區地圖案例五

	//	基	基本要素	V.C.		
地標圖像	指北針	地圖符號	.路徑	文字說明]	邊緣
•	HAOY			區域		節點
	美學			觀力	光功能需求	_ Ķ
創新性	功能性	技術性	1994	紀念性	文化性	
		學學科	过技术			
	空間結	 構			1	
視角	透視	距離	方位			
俯視	多點	相對距離	相對			

地景表現						
目標物	植被	景觀	地形	背景色調	媒材	
強調 具	天然 人工	人文 自然	土地 水系	黄色	電腦繪圖	
<mark>象</mark>			植物 <mark>道路</mark>			

畫面居中,分為兩個部分插畫與背景樓兩個層次,視覺感受豐富。該地圖為九龍地區,建物樓層、街道清晰,有簡單的地景表現繪製精緻度較好,有少量地區特色表現,文化性與紀念性普通。有公共交通及路名標示導向功能性佳,資訊量較多創新性佳。



ெ	2 20	D 4	711 1	- 11	ெ	the 1	-1 \
回	3-20	向台	>地區	巨地	回	系化	列六

		基	本要素				
地標圖像	指北針	地圖符號	.路徑	文字說明			邊緣
				區域			節點
	美學			觀光功能需求			
創新性	功能性	技術性		紀念性	文化	七性	
				_			
空間結構							
視角	透視	距離	方位				
俯視	多點	相對距離	相對				

		地景	表現		
目標物	植被	景觀	地形	背景色調	媒材
強調 具	天然 人工	人文 自然	土地 水系	白色	手繪
象			植物 道路		

該地圖繪製區域為中環地區,建物清晰,個人風格強烈,繪製精緻 度較好,繪製視角為平面缺少真實性,有少量標示導向功能性較 弱,地區特色及文化特色在圖中較少,文化性和紀念性較弱。

小結:局部地區作者除案例五外都為插畫家、藝術家。整體美學方面的表現都較其他兩個類型優越。同樣的存在基本要素缺失的問題,由於局部地區都為市區在植被、地形方面表現較少。案例三以居民生活的插圖表現出了地區特色,其他案例中主要都以建築表現為主具有一定紀念性,但是對於觀光功能需求有所欠缺,缺少吸引力。

3.3 總結

3.3.1 繪制方面注意事項

基本要素:指北針、背景圖案、地圖符號這三項在本次案例中都有所欠缺,可視為按需求調整項目。從而得出基本要素中地標圖像、路徑、邊緣、區域、節點為必備元素。

達到基本要素導向功能佳,達到美學要素吸引力佳,達到觀光功能需求地區特色佳。地景表現達到視覺滿足度佳。避免過小的景點圖像,以導向為目的地圖需滿足基本要素,以文化宣傳為目的需滿足功能需求。

美學方面:從美學類型的插畫地圖可以看出無論是手繪還是電腦繪圖,畫面中景物安排大部分都非常密集,線條與紋理也有很多細緻的表現。畫面內容豐富能夠表現出更好的藝術性,搭配明亮的色彩組合和紋理質感表現能夠起到產生吸引力的視覺效果。立體的地形和多層次的空間結構更有效的還原畫面的真實感。從以上幾點可以對比到目前的香港插畫地圖美學的部分整體而言景點安排比較鬆散,畫面上存在大面積的留白,除了建築之外其他的景觀的表現較少。文化性沒有得到體現,缺少能代表地區的特色。

從空間結構而言大部分案例都採用了俯視表現地形,俯視視角能夠清楚表現整體的空間結構。插畫地圖並不講求精確,實用距離能夠放大景點。多點透視能夠更完整的表現景點,藝術性及技術性也較單點透視更好。總體而言空間結構主要為表現完整地形及突出景觀為目的。

地景技法方面都採用了具象的形式繪製景物與前述理論得出的寫實式能夠表現真實映像一致,真實的空間表現能夠達到指導性以及一定程度上表現體驗性。具有植被、地形表現更能表現出優秀的觀光資源,單一的建築表現缺乏吸引力。

觀光功能:以紀念性來說明顯的地標就能起到這個功能,文化性 需要配以插圖去表現,建築與色彩較為單薄。

基本要素應具備:

- 1. 地標圖像、路徑、邊緣、區域、節點
- 2. 整體地區圖像
- 3. 地形視角多樣

美學方面應具備

- 1.質感的描繪
- 2.植被景觀連續性
- 3.豐富的畫面內容

觀光功能方面:

- 1.明顯的地區性
- 2.文化特色插畫圖像

觀光插畫地圖應避免:

- 1. 地標圖像不容易辨認
- 2.缺少邊緣及區域
- 3. 背景空白面積過多
- 4.色彩單一

3.3.2 現況彙整

針對本次研究中所有案例優缺點進行彙整如下:

\\	表 3-22 彙總		o /
	主題樂園	香港	局部地區
基本要素	兩例缺少指北針	缺少大部分	缺少大部分
美學	創新性不足	創新性和技術性	創新性和技術性
		不足,功能性沒	不錯,缺少功能
		有達到	性
觀光功能	文化性有所欠	有紀念性 缺少	文化性和紀念性
	缺,紀念性不夠	文化性	都有欠缺
	突出		
藝術性	缺少情感表現	缺少情感表現	缺少情感表現
地景表現	包含所以地景要	缺少水系 植物	缺少土地 水系
	素整體畫面豐富	土地 道路	植物

香港目前的觀光插畫地圖最主要的問題是大部分都近似。相似點主要以下幾點:

(一) 背景色調大多採用藍色與綠色去表現海島地區

VERSITY

- (二) 平面或者俯視視角,突出表現景點
- (三)沒有具體道路

插畫家的地圖中整體美學及創新性都較市場上好,也具有一定的導向功能但仍存在視角與景物表現近似的問題。

根據分析整理,歸納出幾個結論:

- (一) 美學是體現插畫地圖的文宣功能的基礎
- (二)對於觀光插畫地圖美學表現的評價有一定的標準
- (三)「空間結構、地景表現」是維持插畫地圖美學的關鍵要素

本研究在後續創作中將以地區歷史建築觀光地圖為對象,兼具 文化性和地區特色。將會增加地景方面的繪製。遠距離的視角能 夠表現完整的地形,近距離的視角能夠表現清楚的景物。本研究 將結合這兩方面的優點,採用俯視視角的地形,近距離多點透視 的景物表現。增加道路名稱提升導向功能,繪制地區特色活動插 圖提升畫面藝術性以及觀光吸引力。注重提升空間結構(多視 角、多場面)地景表現(樹木、樹叢多種質感的表現)呈現出畫 面豐富、具有層次感、能夠反覆觀看的觀光插畫地圖。

第四章 創作理念與表現形式

4.1 創作理念

香港島是香港的政治和經濟中心亦是訪港旅客的必到之處,將古蹟繪製成觀光插畫地圖能夠吸引觀光客不僅只在香港 購物、飲食亦能感受香港中西結合的文化與其歷史背景故事。本次地圖設計更趨向於文創商品,除了基本的導覽功能之外還具有當地文化特色,達到推廣行銷的目的。亦希望提升本地人士對當地文化的認識,對自己居住的地方更有認同感。

1.選址原則

以香港島的法定古蹟為對象,挑選了中西區、東區、南區三個 位置中具有代表性、景點與景點之間距離較近的三組建築群。

2.創作流程

選取了中環、大坑和天后、西灣山三個地區的景點集中區域為對象。對於所繪製的地區進行實地考察,對於相關古蹟的歷史背景、演變進行資料收集。以建築風格、特色活動、歷史文物三個方面歸納整理出其特色,以此作為設計發想的靈感來源。

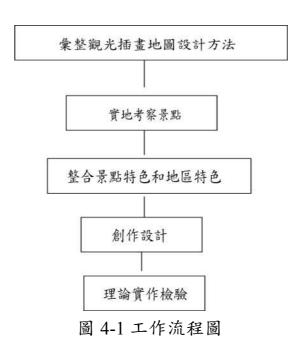


表 4-1 🦂	美學理念理論
創新	美學標準的創新性可定義為在大眾已知的信息中對這個地
	區產生新的印象。
功能	功能性可定義為需要有地圖基本功能,具備這個地區地理
	資訊及文化特色等信息,能夠讓觀看者簡單、快速的閱
	讀。
技術	技術從中可以看出技術性可以從繪制技法、作品風格以及
	整體畫面的平衡來評價。
紀念	紀念性要能夠體現城市印象以及明顯的地區特色
文化	表現出未知地區的人文生活等地方特色
藝術	表現出創作者對於該地區自然環境、人文的個人方面的表
	達。

表 4-2	表 4-2 美學理念對應		
創新	在寫字樓與商業中心之中的文化建物,以古蹟為對象屬於		
	較冷門的觀光行程,景點除大館以外其他都較少人知道。		
	能夠為遊客帶來新的觀光行程以及一定量的資訊		
功能	表現出完整的地形,精簡密集複雜的道路,兼具導向和文		
	宣功能。完整的地形和邊緣,主要道路的標識以及指北針		
	起到導向的作用。景點以插圖的形式表現主要建築以及附		
	近景觀起到文宣的功能。		
技術	表現建物的層次以具象的方式繪製,植物質感的表現,多		
	元的繪製方式,有規律對於景點大小進行安排。		
紀念	中西方文化合併以標示性建築物,起到地區紀念性,增加		
	一些代表香港元素的標示或是特色商品提升地域性		
文化	緊湊的樓與樓之間,現代化的城市氛圍。特色活動人文生		
	活的體現,增加畫面的趣味性和資訊量。		
藝術	在冷調的高樓大廈之中營造些許溫暖的人文氛圍。表現地		
	區特色之餘營造出活潑的氣氛,相比傳統的地圖更活潑的		
	表現。		

WERSITY

以觀者視角表現繪製建築外型,完整表現出的地圖功能性,對於文化宣傳、導向等目的等體現。地景表現和周邊 景觀增加導向性

4.3 資料調查整理

	表 4-3 中上環資料調查
文	大館
字	建築群內包括三項法定古蹟—前中區警署、中央裁判司
資	署和域多利監獄。建築風格:園區保留了維多利亞式古
料	典紅磚建築與希臘文藝復興式建築為主體。特色典故:
	在檢閱廣場旁的一棵芒果樹:「誰吃過這棵樹的芒果都
	會升官」的城市傳說。
	會督府
	這棟建築物先後是聖保羅書院的所在地、歷任維多利亞
	教區主教的住所、教區所在地、以及其後的香港聖公會
	教省辦事處 。會督府樓高三層,採用仿都鐸式(Tudor
	style) 建造,以花崗石建築。
	禮賓府
	曾經是25位香港總督的官邸。禮賓府在建成之初,附
	近尚未建有高樓大廈,在裡頭可以一覽維多利亞港的景
	致。目前,禮賓府是現任香港行政長官的官邸,不時會
	舉行慈善籌款活動、音樂會和接待外賓;而禮賓府的花
	園,每年都會定期開放供公眾參觀。新古典主義建築風
	格,以花崗石為門框的車道門廊是禮賓府的一大建築特
	色。日軍佔領香港期間,把禮賓府用作司令部,並委派
	日本工程師藤村清一,在原來的英式喬治亞時代建築
	中年一年一年1787年7月

上,加建了一座高塔樓,又同時在屋頂加上日式瓦片。

上環荷李活道文武廟

梅夫人婦女會

由前香港總督梅含理爵士的夫人成立,於一九七四年易 名為 "The Helena May",為途經香港或短暫留港的單 身職業婦女提供住宿,同時為會員舉辦教育及社交活 動。:梅夫人婦女會主樓屬愛德華古典復興建築風格, 並糅合了藝術學院式、巴羅克及風格主義的建築特色。 入口門廊上方的弓形圓拱山牆以花形紋飾點綴,山牆由 兩條具新古典風格的圓柱支撐著。

茶具博物館

原為舊三軍司令官邸的文物館,是香港現存歷史最悠久的西式建築。大樓於 1984 年改建為茶具文物館,展出歷代茶具及茶藝相關文物,並於 1995 年增建了新翼 — 羅桂祥茶藝館。屬希臘古典復興式風格,設計簡潔,具英國殖民地色彩。特色典故:由於外觀優雅,又鄰近紅棉路婚姻登記處,大樓也是不少新人拍婚紗照的熱點。



影像 資料 圖 4-2 大館 圖 4-3 會督府 圖 4-4 禮賓府 圖 4-5 文武廟





圖 4-6 梅夫人婦女會



圖 4-7 茶具博物館

表 4-4 大坑、天后資料調查

文字資料

銅鑼灣天后廟

天后廟是兩進式建築,兩側建有偏殿,正殿供奉天后、包公和財神。廟宇的屋脊裝飾華麗,前進是以雙龍戲珠為題的脊飾,兩端飾有博古和鰲魚,後進則有石灣陶塑瓦脊,脊上的人物陶塑是以中國傳統戲曲場景為題。廟內裝飾和對聯所採用的剪瓷工藝,在香港甚為罕見

香港紅卍字總會

紅卍字會產生於道院,是道院的社會福利組織。「 大樓採用當時流行之「中國文藝復興」(或稱「折衷主義」)風 格建成,建築方法及外貌多採用西法,而內堂擺設裝飾,則以中式 為主。樓高三層,頂樓有一小亭,顏曰「南光」

虎豹别墅

別墅糅合中西建築特色,室內懸掛多幅富有緬甸佛教色彩的 浮雕畫,從中可見胡氏的信仰。依山而建的萬金油花園免費 對外開放,園內布滿假山樹木,觸目皆是佛教和民間故事為 主題的雕塑

依山而建紅牆綠瓦的宮殿式房屋,中國園林建築帶有很強的 南洋色彩

蓮花宮

本廟的前半部建於平台之上及以石柱支撐,廟的後半部則座落於巨石上,惟現時該巨石為外牆所擋,僅可於廟內見到部份。此廟可歸類為兩進式建築,但兩進之間不設天井,前殿建築呈半八角形寶塔狀,及設重檐攢尖屋頂,正面的小陽台設有西洋風格的欄杆。廟門設於左右兩側,與其他廟宇在中央設置廟門不同。

WERSITY

舞火龍

每年中秋節前後的舞火龍乃區內的年度盛事,火龍必在廟內 點睛、拜神。插滿香枝的火龍在龍珠、天門及雲燈等引領 下,穿梭大坑浣紗街及區內的大街小巷,街頭兩旁更掛滿彩 燈及有鑼鼓表演助慶。這項承傳百年的傳統習俗,已於 2011 年被列為第三批國家級非物質文化遺產

1994

影像 資料



圖 4-8 蓮花宮



圖 4-9 舞火龍



圖 4-10 虎豹別墅





圖 4-11 紅十字總會



圖 4-12 天后廟

表 4-5 鯉魚門資料調查

文字資料

西灣炮台

全長約3公里,全為水泥路,來回約1-2小時。山上除有炮台遺跡外,亦有數位電視訊號轉發站。山上景色優美,可眺望杏花邨、將軍澳、藍田及九龍灣。

舊鯉魚門軍營第七座

第七座為殖民地民間風格建築,三面是寬闊的遊廊,地台升高,中央加蓋撐高式屋頂。外部建築特色包括線條簡潔的托斯卡納方柱,用作支撐遊廊上蓋。正門門口上有扇形拱和券心石。

舊鯉魚門軍營第十座

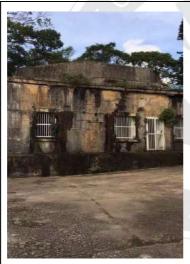
第十座可說是軍營中最典雅優美的建築物,是簡約古典風格建築的罕有佳作。這幢長方形三層建築的正立面和背立面都是拱形柱廊,托斯卡納式方柱承托着扇形拱,中層和頂層的遊廊裝有古典甕形扶欄。

舊鯉魚門軍營第二十五座

第二十五座曾是軍官食堂,第二十五座的建築採用簡約古典 風格,外形優美,樓高兩層,三面是裝有扶欄的開揚柱廊。 東立面大致保存舊貌。牆、柱均用磚砌,然後髹漆。遊廊由 方磚柱支撐,柱基和柱頭線條簡潔。上層遊廊裝有典型的古 典甕形扶欄,但地下遊廊的扶欄款式不同。



影像 資料



科技

圖 4-13 砲台



圖 4-14 第七座



圖 4-15 第二十五座



圖 4-16 第十座

WERSITY

4.4 創作構想

本次設計目的為改善目前觀光插畫地圖的導向功能並沒有受到 重視,大部分都沒有地景表現的問題以及人文生活方面的地區特 色的補充。

希望能夠傳遞出香港人文生活、文化特色,從本地人視角來看的除了商業化的一面,也有休閒愜意的一面。畫面中的地景、植被佔了比較大部分,自然生態的綠色安靜、舒適的形象傳遞給觀看者,讓他們能夠感受到歷史文化的傳承特色以及休閒愜意的感受。

表 4-	6 中上環地區創作說明
基本要素	文字說明 CENTRAL-SHEUNG WAN
1,10	
地	表現了中環海濱,香港公園及樓宇周邊植物
景	
文	標註出了大路的名稱,主要目標物的名稱以及區域名稱
字	
說	
明	
指	選用了香港 2 元硬幣的多邊形外形和香港區花紫荊花為指北
北	針的設計。
針	



_	
	圖 4-18 2 元硬幣外形
11.	
地	標示了地鐵站
圖	1994
符	場科技大
號	
創	除了地標附近建築,增加了代表性容易識別的地標提升方向
新	性
功	完整的地形和邊緣,主要道路的標識起到導向的作用。視角
能	較遠對於整個地區 起到文宣的功能。
技	表現建物的層次以具象的方式繪製,植物質感的表現,多元
術	的繪製方式,有規律對於景點大小進行安排。
紀	中銀
念	中銀大廈是中國銀行香港的總部,設計者為美籍華裔建築師
	貝聿銘,中銀大廈外型為稜柱狀,大廈設計是仿照竹樹不斷
	向上生長,象徵著力量、生機、茁壯和銳意進取的精神。
	圖 4-19 中銀大廈標示圖
	舊牛奶公司倉庫
	舊牛奶公司倉庫建於 1892 年,樓高三層,曾幾度改建,現
	為紅磚及白色灰泥批盪的愛德華式風格建築,並納入為香港
	的法定古蹟。
	圖 4-20 舊牛奶公司倉庫標示圖



香港摩天輪

是一座高60米的巨型摩天輪,位於中環海濱長廊。



圖 4-21 香港摩天輪標示圖

凌霄閣

凌霄閣由英國建築師特里·法拉爾(Terry Farrell)設計,設計概念融合碗與拱手示禮為山頂纜車的終點站。



圖 4-22 凌霄閣標示圖

文化

叮叮車



圖 4-23 叮叮車

中環行人天橋網絡

位於香港島中西區的大型行人天橋網絡設施;部分路段靠近 維多利亞港,可飽覽維港景色。

中環半山扶手電梯

全世界最長的扶手電梯。

天星小輪



圖 4-24 天星小輪

藝術

從多個視角補足整體外形特徵,如大館由多個建築組成為建築群,需要俯視視角才能體現整體,而代表性的建築需以仰視才能看清楚其細節,因此著重表現了其入口處的維多利亞風格白色建築及代表性紅磚舊警察總部建築。西式建築著重表現圓柱、拱門、窗戶等代表性細節,整體建築風格體現。中式建築突出表現了屋頂瓦片,表現出廟宇特色。表現出香



	港中上環寫字樓的冷調色彩和擁擠感和海濱長廊區域的休閒
	區域風格。
美	整體色調相近,形成和諧統一的視覺效果,局部使用了對
學	比色營造部分差異性,背景線條柔和和植被相搭配給人舒適
	的印象,弱化了建築幾何生硬的形象,給遊客除了商業性亦
	適合休閒旅遊的新的感受。

表 4-7 大坑天后地區創作說明



基	區域 TAY HANG-TIN HAU
本	
要	
素	
	文字說明
	X T 100, 91
	邊緣
	TO MALE
	節點
	路徑
	地標圖像
	指北針
	圖 4-25 大坑天后基本要素圖
地	表現了渣甸山、寶馬山,虎豹別墅的花園
景	
文	標註出了大路的名稱,主要目標物的名稱以及區域名稱
字	
說	
明	
指	香港本地蝴蝶藍點紫斑蝶
北	
針	
地	停車場
圖	
符	
號	



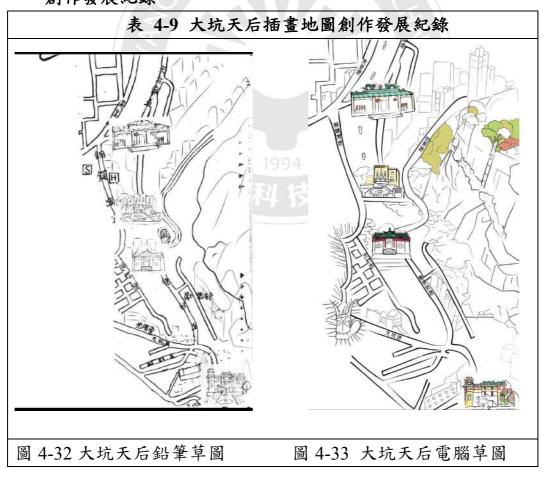
創	在銅鑼灣附近的古蹟景點,購物之餘能前往的觀光
新	
功	完整的地形和邊緣,主要道路的標識起到導向的作用。由山
能	下往半山的空間結構。
技	表現建物的層次以具象的方式繪製,植物質感的表現,居民
術	區生活環境的刻畫與高樓大廈形成對比。
紀	主要都為宗教建築,傳統廟宇-天后廟、蓮花宮,道院紅卍
念	字會,南洋建築-虎豹別墅。表現出地方信仰和傳統祭祀活
	動,帶出民眾習俗和生活,表現出香港中西融合,宗教多元
	的地方特色。
文	舞火龍
化	
	圖 4-26 舞火龍 圖 4-27 舞火龍圖樣
藝	以中式建築為主,細緻刻畫屋頂雕塑及裝飾紋樣突出繁複
術	富麗的風格,建築色彩濃重,灰牆綠瓦的香港廟宇特色。蓮
	花宮正面的西式欄杆小陽台與寶塔形的特色,香港中西結合
	的建築風格,居民樓與高樓大廈在同一畫面中,表現該區域
	在鄰近商區的地區特點。
	圖 4-28 中式建築裝飾
美	畫面由上至下排列,形成弧線韻律。安排均勻,和諧且具
學	有差異性,重心靠右景觀較具吸引力。凸顯適合休閒旅遊的
	目的性。柔和的色彩,色調較暖,體現居民區的人文特色。





地圖	<u>#</u>
符號	
創	從度假村到附近景點炮台,度假村內設施
新	
功	完整的地形和邊緣,主要道路的標識起到導向的作用。目標
能	物前後左右建物以同一視角描繪。
技	表現建物的層次以具象的方式繪製,多種類植物描繪及安排
術	表現度假村氛圍。
紀	康文署
念	鯉魚門雕塑
文化	軍營活化,完整保留整體建築。環境優美,重溫歷史
藝	不同於市區環境擁擠感,滿眼青翠,環境清幽,突出表現植
術	物蔥蔥鬱鬱的層次感,色彩明暗層次營造有陽光的好天氣。
	建築風格色彩一致,突出體現不同建築結構特徵,建築附近
	景觀體現。
	圖 4-31 屋內景觀
美	這個作品的位置位於山上,景點順序是逐漸向上的位置,
學	由近到遠,景點由大到小形成節奏感,符合實際行走路線和
	視覺感受。畫面中以明顯的明暗色彩差異,表現了陽光照射
	在草叢的形象,建築的投影等方面,帶出空闊、戶外、運
	動、景色宜人等特質。

一、創作發展紀錄











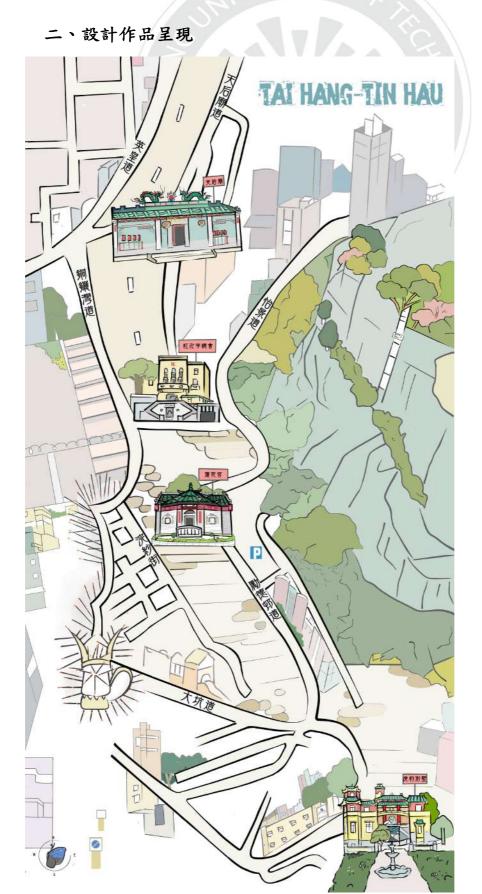


圖 4-37 本研究創作圖例一

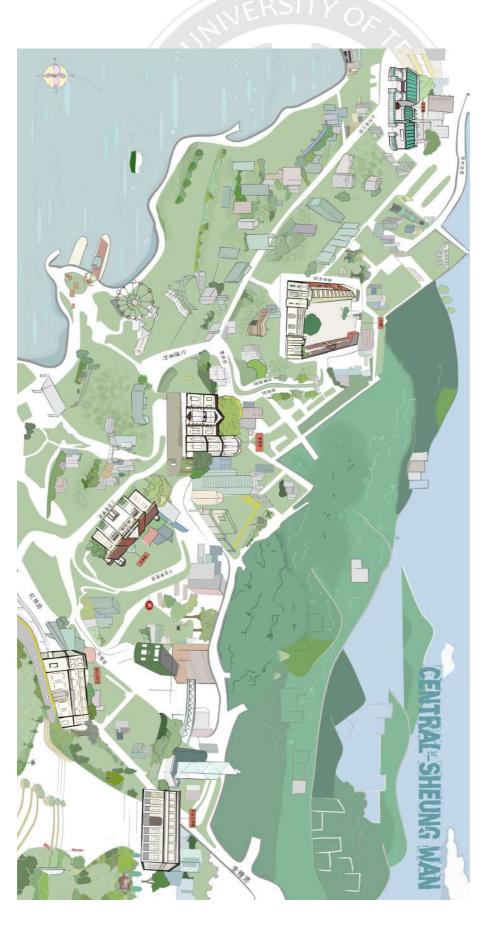


圖 4-38 本研究創作圖例二

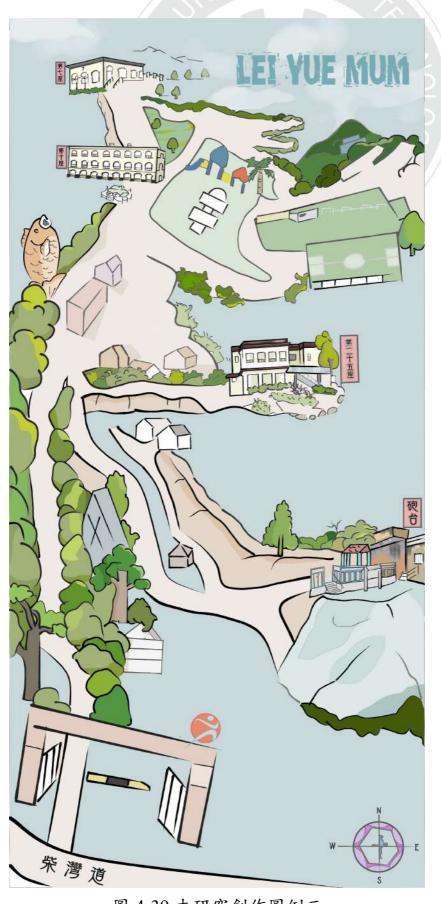


圖 4-39 本研究創作圖例三

第五章 結論與建議

5.1 結論

本創作對於整體地形和道路有全面的描繪,多點視角讓目標建築外形特徵更加清晰,仰視視角更符合眼睛可見範圍。畫面較目前香港局部地區觀光插畫地圖更有層次和節奏感。人物、機器人等角色讓畫面活潑有趣,地景植被等表現豐富畫面,起到插畫地圖特色效果同時增加地區吸引力。增強了目標建築與周邊建築的差異性,減少了較遠距離的建築,畫面較清晰更容易看出目標建築位置。有更多人文生活傳統文化方面的體現,更有深度,突顯文化底蘊。從創作心得上有以下兩個結論:

(一)基本要素

基本要素的完善對於地圖導向功能基本上接近於電子地圖, 解決了插畫地圖中道路簡易,導向功能欠缺的問題。精簡出主 要道路,畫面不會擁擠,閱讀性也未受到影響。

(二)觀光插畫地圖美學

美學方面的要點為地圖藝術性的設計上提供了思考方向,多方位的項目維持了畫面的豐富程度,提升了文宣效果。可作為觀光插畫地圖設計規劃之基礎,仔細規劃製圖之流程。文化性與紀念性引導了人文生活,地方文化特色的體現,為該觀光插畫地圖提供了收藏價值,增添了商品性。

空間結構和地景表現對於閱讀體驗起到了關鍵作用,空間結構對於整體視線及動線起到帶領作用,整體地區規劃及安排影響了第一眼的視覺效果。豐富的地景表現更能體現環境特色。俯視的地形能體現邊緣、節點等基本要素。插畫地圖是一件實用的藝術作品,功能性和藝術性都需要具備。觀光插畫地圖雖然特性之一為簡單易讀,但作為地圖而言圖面仍需要地圖信息的補充,地景表現方面作為圖面輔助裝飾,對於整體視覺效果和功能性起到了重要作用。在掌握了美學方面的條件下,觀光插畫地圖的設計水平亦能獲得提升。

本研究主要探討觀光插畫地圖設計美學並以香港三個地區為對 象進行實驗創作。在規劃與創作中以基本要素提升了觀光插畫地 圖的導向功能,豐富的地景表現了香港地區的多樣性和人文生 活,提升了整體的藝術性及紀念價值。在空間結構上採用了較現 有香港插畫地圖更近的視角和多點透視的形式,更貼合遊客實際 視線。建築結構、裝飾細緻度與常見觀光插畫地圖做出區隔,將 觀光插畫地圖設計美學帶出一個新的方向。

5.2 後續建議

從美學方面來看觀看觀光插畫地圖的研究層面可分為功能美學和視覺美學。本研究以不同風格、不同大小的地區進行了實際創作應證理論的可行性,為後續觀光插畫地圖帶來新的設計方向。 在有限的時間並未能研究全面。在實際使用上仍有待補足,希望 後續有相關研究者能進一步就此議題進行探討。本研究建議探討 之方向如下:

(1) 不同年齡段觀光插畫地圖設計美學需求。

觀光插畫地圖設計美學仍存在許多變化空間,建議後續研究可進行實驗進行不同年齡段調查,不同年齡段普遍認同視覺美學和不同的差異。

- (2)人文景觀與自然景觀觀光插畫地圖設計差異。
- 不同景觀對於觀光插畫地圖設計的影響,單一的景觀旅客會產生不同設計需求,可調查不同類型景觀的設計美學。
- (3) 地區歷史故事、人文背景觀光插畫地圖中的表現方式。

参考文獻

學位論文

- (1) 宋振,2016, "旅遊地圖設計中的藝術性與文化性反思", 上海師範大學碩士論文
- (2)徐妙,2013,"按圖索驥——趣味性地圖設計中插畫表現的探索",南京藝術學院藝術設計碩士論文。
- (3)徐少煒,2012,"插畫在城市旅遊中引導優勢及應用研究", 浙江理工大學美術學碩士論文。
- (4) 羅光志,2003,"地圖視覺設計之應用研究-以中國古代地圖 與現代遊樂區地圖為例",雲林科技大學視覺傳達設計系碩 士論文。
- (5) 宦曉雨,2017,"淺析趣味地圖中的信息圖形化",合肥工業 大學。
- (6) 莊佩伊、余麗群、元沙君等,2005,"「大小恆常性實驗」 心理實驗法實驗報告",高雄醫學大學心理學系。
- (7) 陳嘉雯,2012,"敘事性插畫地圖創作研究",朝陽科技大學。
- (8) 陳廷如,2015, "插畫應用於陽朔觀光視覺資訊之研究設計 ",中原大學。

學術期刊論文

- (1) 王開立,2019,"台灣城市文化地景再現-《劍潭幻影勝景》 插畫地圖之創作歷程",設計學年刊。pp.135-166
- (2) 王富強,2013,"城市旅遊知識地圖設 計與實現",測繪與空間地理信息,第五期,pp.5-8。
- (3) 王建航,蔡麗萍,2013,"淺談城市旅遊地圖的設計與創新 ",測繪與空間地理信息,第六期,pp.227-228.231
- (4) 白友兵,2012,"關於旅遊地圖設計思想理念探討",測繪 與空間地理信息,11期,pp.184-185+187
- (5) 李曉飛,2015,"視覺心理學在室內設計中的應用"。大舞台,第4期,pp.60-61

- (6) 吳冠聰,楊智翔,郝瑤瑤,朱秋等,2014,"旅遊插畫地圖的信息視覺設計",視覺傳達,pp.89。
- (7) 周穎,2015, "論插畫旅游產品的優勢與獨特性研究",明日 風尚,2016年10期。
- (8) 洪于婷,謝省民,2010,"插畫式地圖的圖名及角色之視覺表現分析一以鄉鎮觀光地圖為例",設計理論與實務國際研討會,2010期,pp.157-164。
- (9) 章桂仙,王為和,劉連喜,2010,"淺析旅游地圖的編制", 現代測繪,33期,pp.285
- (10) 陳俊文,遊萬來,2002,"地圖學中的視覺傳達設計",計研究,第二期,pp.117-128。
- (11) 陳逢珍,1998,"試論旅遊地圖的特點和基本功能",地圖,第三期,pp.12-15
- (12) 遊萬來,陳俊文,李佩衿,2006, "尋路地圖視角和地標 形式的使用性研究",設計學報,第11卷第1期,pp.85-99
- (13) 童約信,1999,"臺灣主題地圖之現況分析與評價",中華 民國地圖學會會刊,第10期,pp.59-68。
- (14)楊宇振,2008,"圖像內外古代城市地圖初探",城市規劃 學刊,第2期,pp.83-92。
- (15) 蔡江霖,2015,"簡談分析插畫藝術在地方旅遊中的運用 ",旅遊縱覽,行業版,第一期。
- (16) 夏小琳, 葉妍君, 皮龍風, 2016, "中國近代城市地圖發展歷程的分析與思考", 地圖信息科學學報, 第18期, pp.77-87。
- (17) 劉艷,2008,"關於旅遊地圖設計的探討",測繪與空間地理信息,第三期,pp.183-184
- (18) 楊小燕 "讓旅遊地圖更好地滿足旅遊者的需求",中國測 續,2002,pp.26-28
- (19) 張翰文,2019, "基于"虛實"聯動模式的旅游 APP 產品設計",包裝工程,第十六期,pp.181-186
- (20)歐陽鍾玲,1983,"學童空間概念發展",國立臺灣師範大學地理學研究報告第九期。

INERSITY

書籍:

- (1) 王開立,2006,《畫地圖·說故事—插畫地圖中的創作意 涵》,國立台灣藝術教育館。
- (2)約翰羅門,2016,《插畫地圖藝術》,楓書坊。
- (3) 張明華 潘傳姣, 2015, 《地圖學》, 西南交通大學出版 社。
- (4) 李貽鴻,2018,《觀光行銷學》,五南圖書出版社。
- (5) 陳根,2017,《視覺美學:眼球時代的美學聖經》,電子工業出版社。
- (5) 鄭曉華,2008,《藝術概論》五南圖書出版社。
- (6) Kevin Lynch, 1960, 《城市印象》 遠流。

教案:

- (1) 金保樑, 2019, "主題展館與觀光行銷"。 https://www.chiayi.gov.tw/Default.aspx
- (2) 吳孟潔, 2019, "視知覺/主題背景知覺"。 https://otandpsy.wordpress.com/2020/01/29/教案分享: 視知覺-主題背景知覺/