

風景區規劃／設計 參考技術手冊



委託單位：台灣省交通處旅遊事業管理局
研究單位：東海大學環境暨景觀研究中心
中華民國七十七年二月



號誌設施

說明牌（參考解說設施） F1

指示牌 F2



詢問處



停車場



滑水區



殘障使用

號誌設施

號誌設施是任一風景區傳訊系統之重要部份，只因它們能有效地引導大眾了解和享受他們的遊覽。一般其主要是用來表示方向、距離、告知遊客一些有興趣的地方特徵、各種設施的地方、及一些規則，並且亦能幫助遊客如何去使用和享樂這風景區，而從中獲得一些知識。

一 設計原則

(一) 設置地點

1. 選擇在遊客易於看見且不會破壞原有環境景觀的地方，一般而言，此兩點乃是相互衝突的，但可利用設計上的技巧來達成協調。
2. 考慮所使用之解說牌的性質，一般屬永久性的則應設置於固定地點，若只是臨時性的，則應不加固定，以免用過後難以移除。
3. 若屬獨立設置的形式，則切忌置於自然資源的行為，我們可使用一些與環境景觀相近的材料，巧妙地配置在解說資源旁，則不但可達解說功能又不破壞原有之自然景觀。
4. 解說牌的分佈地點必需合理，視不同之用途來決定，如一些指標，更需注意其設置地點是否能發揮最大的功能，此外，在數量方面，過疏過密皆不宜，應視其實際需要而作決定。



男女廁



機車區



自行車區



狩獵區

(二)材料選擇

1. 塑造整風景區之風格：全風景區最好能用有類似質感的材料，若是能當地隨處可取則更理想。
2. 依使用性而擇：若是暫時性之標誌設施，則可採用較輕巧的材料。
3. 考慮使用之環境性質：若環境中有些天然因子會損壞設施時，則必需採用能抗這些因子的材料。如在潮濕區，就得採用能抗潮、耐熱、耐火、抗蟻和抗黴菌的材料。
4. 善用材料之特質：由於各種材料皆有其獨特性質，故採用時需能善加運用。
5. 同一號誌設施不宜採太多不同材料。

以下將介紹各種材料使用上之優缺點：

- ①木材：質感很好、較能與自然環境配合，但較易腐朽、受到破壞，故不易維護。通常熱帶地方的硬木，和經防腐劑處理過的木材皆是屬耐久、較便宜且可就地取材之材料。
- ②石材：堅固耐用，質感亦好。但由於搬運較困難，故取得不易，且若欲在天然石上鑿或雕文字是不易的，需有專門的技術。
- ③竹材：極易腐朽，但價格便宜，且可塑造特殊風格。
- ④混凝土：此材料很堅固不易破壞。刻



吸 煙 區



游 泳 區



電 話



救 護 站

有文字的金屬或塑膠板亦可用螺釘釘在其上，並且在關閉季節或保養期間還可移動。若把文字刻在混凝土本身上，亦同樣不易受人為的破壞。

⑤鐵片：製作取得皆方便，故常被利用，但若保養不當，則常有生鏽、表面剝落的現象，多雨地區則不適使用。

⑥不銹鋼：此類材料非常不易受損且能抵抗人為破壞，但他們造價很貴，大約是鑄鐵造價的 8 倍。

⑦鋁：此材料較輕且不易受損，雖然其價格相當高，但它們所需的保養費最少。其表皮還可披上一薄層的 PVC，目前很廣泛地被使用來作照片鑲板。

⑧塑膠：此類材料相當的便宜且很抗風、雨、日曬，但若日久處於強烈的風、雨、日曬，則容易龜裂和褪色。

二 設施種類

- 指示牌
- 說明牌（範例參考解說設施）

說 明 牌

此類設施之主要功能乃在解說景觀特徵或資訊觀念，常利用文字配合照片或圖片說明，一般又可分為區域或全區之配置解說，使遊客於參解時能提高興趣甚至獲得一些知識。



跳 望



健 行 步 道



升 火

指 示 牌

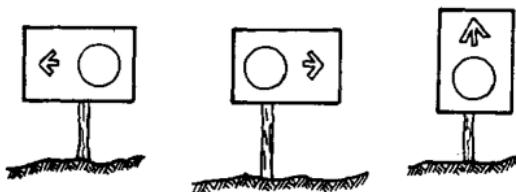
此類設施之主要功能在於指示方向，及標示所在地點等，如一些風景遊憩區，常設有地圖與路標，以告訴遊客目的地之方向與距離。

〔設計考慮要素〕

1. 由於此類設施內容大多以符號為主，故在設計時必需極易被認知，畢竟它是一種國際語言的象徵。
2. 因此類設施大多屬固定式，故選用材料時，需採可耐久、保養費低的材料。
3. 在顏色的選擇上，最好以暗色為底，鮮色為符號或字體。

典型指示牌

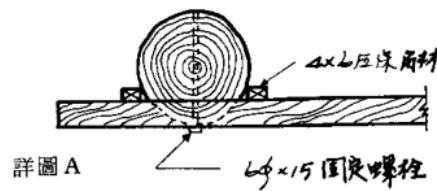
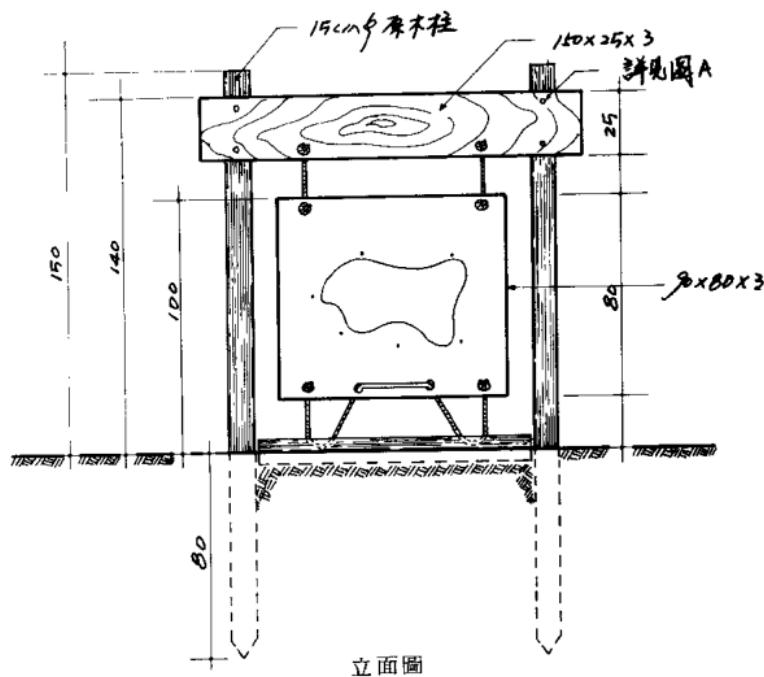
F2-1



F2-2

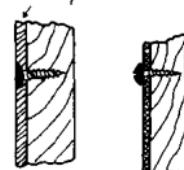
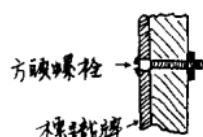
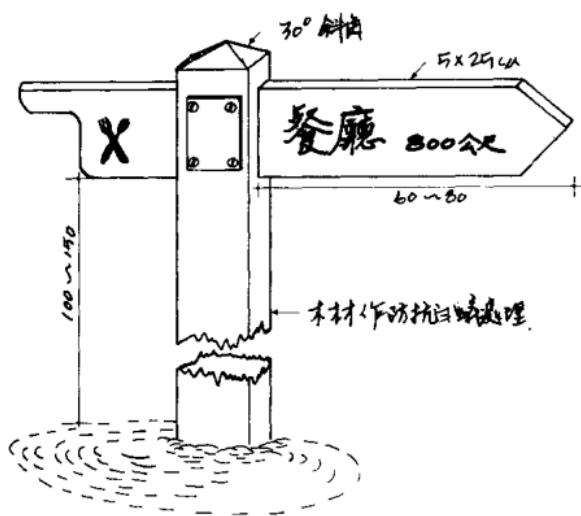
指示牌群



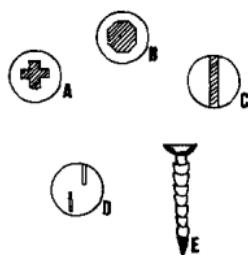


F2-4

標距方向牌



埋頭螺釘，
用來釘在木
製的解說牌
突頭螺釘，
用來釘鐵製
的解說牌



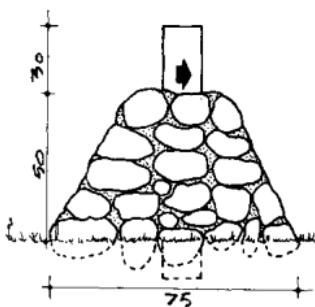
不同的螺釘頭

D：較能抗破壞的螺釘，釘入後
不會被起子解開。

E：很快栓緊的釘子

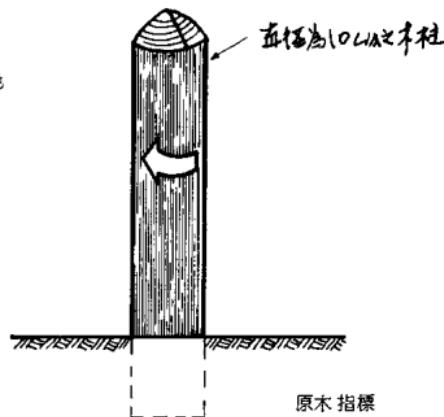
F2-5

此範例乃把水泥柱插入卵石土堆內，這種
設施可置於岩石區。



F2-6

利用就地取材的原木柱，把其頂端削為4面傾斜，然後在其柱身刻上號誌，並塗上顏色。而柱長必須離地面40cm以上，60cm以下。



F2-7

