

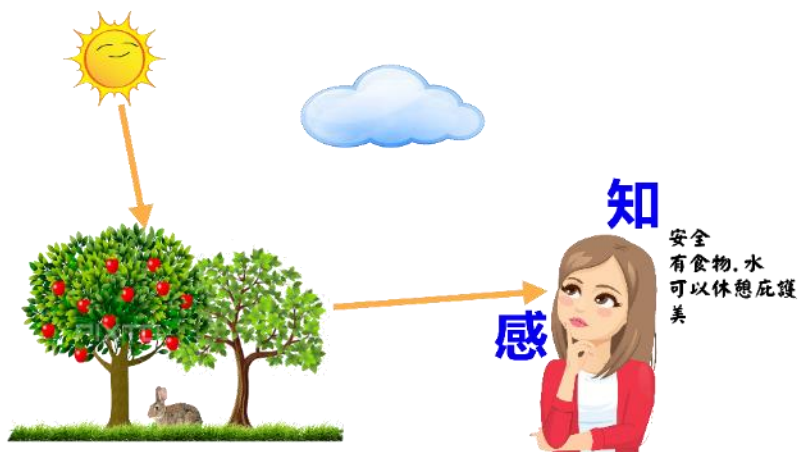
第5章 景觀感知 Perception

5.1 感知的過程

「景觀感知」類同於環境感知，我們用眼睛感知環境事物，也同時在腦中重新組構圖像，閃過許多念頭。它是甚麼？有威脅嗎？可以吃嗎？可以親近嗎？以前見過嗎？…。這些都是因為眼睛的「感」要在腦海裡重新計算組合。

「Reception接收」與「Perception感知」的區別，在於前者如同照相機底片，只是接收影像並忠實呈現；後者有經過預加工處理。人類的延伸思考，綜合過去的知識、經驗、心理因素、個人偏好。

感知=感+知。感，包含視覺、聽覺、觸覺、嗅覺、味覺等五感，進入腦中經過理解、演譯、思想，才是知覺。知覺是建立人類與其環境之間聯繫的基本機制。感知是在大腦中形成理解與重組行為。在感知情況的行為中，是通過個人解讀，而不是真實地記錄下來的。它不僅僅是一個事實性理解，而且傾向引導心中已經存在的聯想和期望“。



所謂「一朝被蛇咬，十年怕草繩」，就是被個人經驗+主觀意識所影響。但是實驗室裡的白老鼠，出生後未曾見過貓，第一次見到貓，仍然有恐懼的反應，科學家將它歸類為「本能」，保障物種在自然界的生存延續。

人類的神經系統能夠處理源源不斷的資訊。感官是大腦和外部環境之間的介面，接收刺激並將其轉化為神經衝動，傳遞給大腦。然後大腦處理這些資訊。可能即刻做出反應，也可以存儲在記憶體中以備將來使用。

圖5-1 感覺和資訊被我們的大腦接收，通過情感和記憶過濾，並加工重組。

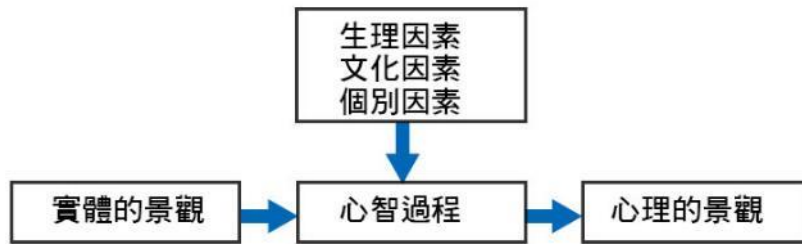


圖5-2 景觀感知過程

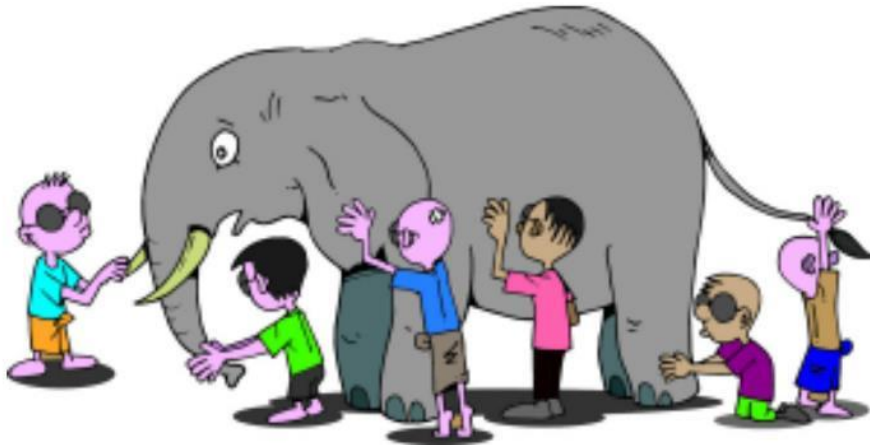


圖5-3 景觀感知的例子

「瞎子摸象」是人們熟知的一個故事與概念，人類眼睛能擁有87%的感知能力，觸覺僅占很小的部分。僅以觸覺去感知大象的樣貌，必需更多的時間，否則不夠完整。

環境心理學是研究人類對視覺景觀的反應的領先學科，三個核心假設：

- (1) 人們感知景觀的方式受物理景觀屬性的影響但不受其決定，
- (2) 資訊接收和處理的複雜過程在實體和心理景觀之間起到仲介作用，
- (3) 各種因素可以對這一心理過程產生影響，包含生物因素、文化因素和個體因素。

在景觀資源評估研究中，往往基於對景觀物理特徵(如地形、土地覆蓋等)的評估，並由專家完成。另一方面，公眾或用戶的偏好通常被忽略。因為視覺景觀感知涉及心理物理和認知維度的理解，不易量化或歸納。

雖然我們通過許多感官(看、聽、嗅和感覺)接收空間資訊，但視覺被認為是最有價值的感官。人類87%的感官輸入是通過視覺輸入的。景觀評估是確定景觀質量的工具，為景觀的可持續管理提供系統的分析 and 分類。在這種背景下，景觀感知的標準主要是風景美或風景偏好。

景觀是審美對象。景觀美學沒有一個普遍接受的理論。某些學者將景觀美學歸諸于生物學原理說：“山水之美，源於避難與遠景的辯證法”。另一方面，

“審美愉悅源于有助於文化認同和穩定的景觀”。作為自然過程或人為干預的產物，還受到社會宗教信仰的影響，自然和文化景觀涉及內在(客觀)和藝術(主觀)審美價值。

景觀被主體感知、體驗和評估的方式-是由多個科學學科研究的。景觀的心理反應部分是天生的。比如，我們對半開放景觀以及有植被和水的景觀有著先天的偏好。但是在文化層面還是個人層面，都在對景觀的心理反應中發揮著作用。學習會影響對景觀的感知。哪些因素最重要，取決於情境。對於熟悉的場景，文化和個人因素會導致賦予景觀以意義。

有些人認為，具有野性自然形象的人認為只有人類未觸及的自然才是“真實”的自然；他們認為為人類目的開發自然是不對的，認為沒有人類使用痕跡的粗糙自然是最美的。

也有另一群人認為，對自然有功能性印象的人認為自然也受到人與自然的高度影響，認為將自然用於人類目的是正確的，認為人類所安排的自然是最美的。

5.2 視覺感知三大因素

(1) 生物因素

“生物因素”表示在我們的基因構成中由進化決定和固定的先天傾向。環境心理學中適應性方法的擁護者認為，某些景觀偏好是天生的，是對生物進化過程中出現的物理景觀特性的反應，因為這些反應增強了生存。要欣賞這種方法，對情緒的作用有一點瞭解是至關重要的。一般來說，偏好是情緒的表現：我們傾向於喜歡物體或情境會引起積極情緒(例如幸福)，並且傾向於不喜歡引起消極情緒(例如恐懼)的物體和情況。

一般情緒研究表明情緒的許多方面是與生俱來的。天生的方面包括一些情緒上的身體反應，例如心跳加快或在恐懼的情況下凍結的傾向。這些反應有利於生物體的生存，因為它們在處理基本生命任務方面具有適應性價值。

凍結的趨勢降低了被凍結的可能性 被捕食者發現(捕食者通常會對運動做出反應)，並且心跳加快使身體為飛行反應做好準備(。研究還表明，某些刺激會自動導致情緒反應，而無需涉及任何先前的學習。情緒系統已經進化為一種為生存服務的適應性系統，包括對某些物件和情況的自動反應。

(2) 文化因素

雖然景觀感知和欣賞歸根結底是個體的心理現象，但文化對個體心靈的影響很大，因此可以解釋對景觀的某些體驗傾向。

在中國人傳統的文化概念認為，表達人與自然和平共處的自然被認為是美麗的。

在中世紀的歐洲，醫藥與生產技術不發達，不推崇自然美。當時的人們認

為：大自然是人類的敵人，大自然就像一根亂線，滋生瘟疫、雜草和害蟲，海洋被視為魔鬼的混沌領域，被上帝拋棄，被海怪居住，被混沌和死亡統治。在文藝復興之後，歐洲人才經由技術創新來掌握自然。對原始自然的恐懼慢慢消退。也由於繪畫材料昂貴，只有教會與貴族、富商才有足夠的金錢聘請畫家作畫，繪畫藝術也大多以宗教或肖像畫為主題。文藝復興時期，重新推崇古羅馬和希臘古典主義的美學，追求美與秩序、對稱、比例和平衡。理性主義與浪漫主義相互影響了當時視繪的美學概念，直到19世紀才有了崇尚自然美的印象派畫風興起。

在東亞則有為全不同的文化經驗，自古代的詩經至唐宋都有大量描述自然景觀的文學作品，繪畫藝術更是很多自然山水、花草鳥蝶、揮灑潑墨的創作。江南園林講求將自然景觀濃縮、豐富到花園之中；日本造園卻講求簡約，追求自然美的精神意境。其他文明對自然景觀美的認知也各有不同，表現在他們在建築、繪畫藝術的形式上。受到當地文化影響，當地居民都可能形成了一種特殊的看待周圍景觀的方式。

我們日常生活中很熟悉的鳳凰、麒麟、石獅子，西方人卻很困惑或沒見過。尤其石獅子的形象與北非、西亞、歐洲人認知的獅子差異不是一般的大。

(3) 個人主觀因素

個人先前經歷或人格特徵差異導致的心理傾向。以前的經歷，尤其是以前經歷中反復出現的模式，會在人腦中留下痕跡，而人腦本質上是高度可塑性的(可以改變的)。在心理學上，這些痕跡可以稱為心理概念：持久的基本心理結構，能夠在個人生活中發揮區分和推理的作用，影響各種心理運作，甚至多離了現實的理性思考。

當我們在鄉村駕車旅遊，經過一個古鎮與一個新鎮，會想去造訪那一個？大多數人當然想去古鎮，那裡有老樹、小橋、流水、人家，有許多故事，符合我們心目中幽靜、桃花源圖像。全然不會去理性思考，新鎮有不擔心淹水的排水系統、新穎設施完善的公寓與公共設施。

當我們看見一棟唐式(或日式)木屋，不自覺的就想親近它。它與周遭的樹林、池塘、草地協調，符合我們心目中舒適圖像。全然不會去理性思考，木屋容易受潮，不好裝空調，不好打掃，很多蟲蟻蛇鼠都喜歡住進去。

當我們觀看梯田，水映天光，稻秧翠綠，田壟曲折有序，符合景觀上的形式美，而且越陡越曲折越美。全然不會去想到該地區就是生活環境艱困，才不得已在陡峭曲折的山坡面上耕種，辛苦的上下坡勞作，灌溉、收穫都要看老天爺臉色。

我們平常看到家鼠、蝙蝠、蟑螂、蛇、蜜蜂，就是排斥，很髒、危險，趕緊驅離。看到松鼠、蝴蝶、鳥(烏鴉除外)就想親近，對於屋樑上裝飾的蝙蝠圖案卻不排斥，屋樑上燕子築巢(其實視覺上也很髒亂)也不驅離。因為我們眼睛看進去的跟心裡所拼湊的景觀不一像。這些就是景觀認知或景觀感知。「認知」有比較

理性的含義，「感知」有些不理性的感情用事。

「場所感」-被理解為人們賦予特定場所的意義的總集合，是一個總體概念，包括個人賦予場所的所有意義。地方意義的概念是一個廣義的概念，強調一個人與一個地方相關的任何形式。以自己「成見」的審美價值、歸屬感、情感依戀、經驗，去判斷其他的生活環境、景觀、審美價值。

在人文地理學中，對人們賦予地方意義的研究通常被稱為地方感的概念。地方感也是個人主觀因素之一。人們對特定地點的概念可能會與個人記憶與心理概念結合。人們可能只是在別處時想著這個地方，或者在看到與特定地方的屬性相似的其他地方時，地方感可能在體驗中發揮作用，即使人們沒有意識到這種關聯。

5.3 景觀評估的四大學派

在景觀感知研究領域，有大量的理論，方法和應用可用。有價值的概述由 Daniel 和 Vining(1983)，Zube 等提出。

1950以後，景觀評估逐漸被當作科學研究，最常被提及的有四大學派。包含專家學派(expert paradigm)，心理物理學派(psychophysical paradigm)，認知學派(cognitive paradigm)或稱心理學派，和經驗學派(experiential paradigm)或稱現象學派。

(1) 專家學派

專家方法：由專家和訓練有素的觀察者(景觀、地理、旅遊專業)對視覺景觀進行評估，其特點是啟發式方法和使用視覺管理系統等。

專家學派強調形體、線條、色彩和質地4個基本元素在決定風景品質時的重要性，以"豐富性"、"奇特性"等形式美原則作為風景品質評估的指標，也有的以生態學原則為評估依據。參與風景評估的是少數專家，他們在藝術、生態學及資源科學方面都有較高的素養。因為上述基本元素容易定性化、定量化，爭議較少，許多國家公園、風景區森林、土地管理行政部門，比較多採用專家法進行風景評估。

專家學派景觀評估方法的優點是其實用性，並已經在景觀規劃和管理中發揮了很大作用。其缺點是對它的依據的可靠性和評估方法的靈敏性、有效性存在疑義，而且景觀品質與基本元素(線、形、色、質)和多樣性、特異性等之間也沒有顯著的相關性。

(2) 心理物理學派

心理物理學派則把"風景-審美"的關係看作是"刺激-反應"的關係，主張以群

體的普遍審美趣味作為衡量風景品質的標準，通過心理物理學方法制定一個反應"風景-美景度"關係的量表，然後將這一量表同風景要素之間建立定量化的關係模型——風景品質估測模型。心理物理學方法在小範圍森林風景的評估研究中應用較廣，尋找與景觀或景觀屬性相關的人類意義，其特徵是繪製景觀經驗。

心理物理學派主張：測量公眾對景觀的審美態度，得到一個反映景觀價值的測量，然後將該測量結果與各景觀成分之間建立起數學關係。比如以20張風景圖片，邀請20位元當地一般居民評分(SBE法)，或者以同一組風景圖片量測20位元受測者的評分標準(審美態度測量法)。可以針對不同天候、不同景觀元素、不同人為改變的情境進行測量。

心理物理學方法在森林風景評估中用得最為成熟，也用於城市綠地的景觀評估，他們發現在城市綠地中，樹木大而少比樹木小而生多具有更高的景觀價值。心理物理學派的景觀評估方法嚴格，可靠性也最好。該方法可將審美態度測量同景觀成分的定量分析結合起來，並採用數學模型預測表達，方法靈敏度高，並可檢驗。其缺點是同一景觀模型只適用於相似的景觀，而且強調公眾的一般審美水準，因而忽略了評估者的個性差異以及文化背景、生活經驗等對審美的影響。

(3) 認知學派

認知學派把風景作為人的認識空間和生活空間來理解，主張以進化論的思想為依據，從人的生存需要和功能需要出發來評估景觀/生活環境。

還有些學者認為景觀偏好是“古老而深遠的”，並開發了偏好矩陣來解釋我們對哪些景觀有先天偏好。優化獲取周圍景觀知識可能性的條件。獲得景觀知識取決於四個因素：連貫性、易讀性、複雜性和神秘性。比如河流的曲折、深遠等能加強神秘性。還發現森林景觀中，屏障、視距、空間限定性、可及性及林中光線等5個因素決定著景觀的神秘性。

我們更喜歡在所有四個因素上得分較高的景觀。連貫性和易讀性有助於理解場景。足夠的複雜性會讓景觀變得有趣，而神秘感則會讓人期待有更多關於景觀主題的知識。這四個因素本身並不是生物因素，而是感性因素，它們為獲得生存所需的知識提供了最佳機會。因此，這一理論中的生物邏輯因素是這樣一種主張，即喜歡那些有助於獲得知識的景觀可以訓練認知系統，從而有助於生存。在大多數研究中，連貫性和神秘性是景觀偏好的重要預測因數，而複雜性和易讀性僅在一項研究中顯著。

認知學派的優點在於從抽象的定性概念出發(有組織的複雜性、基面質地的均勻性、景深、神秘性等)來整體把握景觀，但需要的是將抽象的定性概念與具體的景觀聯繫起來，取得實用價值。

比如認知學派將其景觀審美理論模型發展成為反映具體地形地貌特徵的模型。可探索性：地形坡度與相對地勢，地貌自然性與形狀、色彩、材質的和諧性。可理解性：空間多樣性與地勢對比，地形高度對比，內部景觀的豐富性。

(4) 經驗學派

經驗學派認為景觀審美受到社會文化的影響，生活在一種文化中的個人，會接觸到源源不斷的公眾表達，這可能會影響他對公眾表達所闡述的物件的想法。例如，西方文化中的所有個人都通過公開表達自然的運作方式來社會化，形成某種自然觀，以及人們在自然環境中有什麼樣的經歷(例如，梭羅湖濱散記等文學作品)。

比如中國人熟悉詩經、唐宋詩詞等文學作品，很容易將景觀美與文學描述的意境結合起來看待。日本人熟悉他們的萬葉集、奧之細道等詩歌、文學作品，推崇樸素、簡約、四季變化的美學概念。其他印度、伊朗、阿拉伯、東南亞、中南美洲等各個國家的人們也受到其文化、民俗、信仰、地理環境的影響，對於審美價值各有不同。

經驗學派關注較大區域的審美特徵與地表景色。或從自然地理學分析地形、地貌、土壤、水體、植物和動物等所構成的現象。或藉助景觀生態學的概念，分析生態系統組成，探討重複出現的空間異質性區域。經驗學派大量將藝術審美的經驗應用到景觀審美中來，其特點是靈敏性較高，缺點是缺少對景觀本身品質的考察和研究。

5.4 感知心理學的相關理論

(1) 訊息處理理論 (Information processing theory)

訊息處理理論認為，人類會處理他們接收到的資訊，而不僅僅是對刺激做出反應。這種觀點認為心智跟電腦一樣，會負責分析來自環境的資訊。根據心理發展的標準訊息處理模型，心智的機制包括：獲取訊息的注意力機制、主動操縱訊息的工作記憶、被動保持訊息以留到將來使用的長期記憶。

人類記憶可以分為三個子部分：感覺記憶、短期記憶和長期記憶。

感覺記憶負責保存我們透過感官接收到的資訊。例如，如果我們聽到鳥鳴就會知道它是一隻鳥，這是因為這些資訊被保存在我們的感官記憶中。

短期記憶只保留我們在短時間內需要的資訊，大約持續30秒，比如記住一個需要撥打的電話號碼。

長期記憶是從我們一出生就儲存在那裡的記憶。擁有無限量的空間。例如，當我們回想起我們年輕時發生的事件時，就會使用長期記憶。

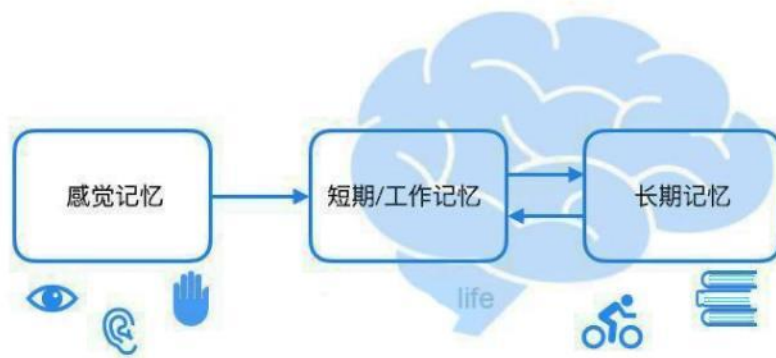


圖5-4 視覺感受與短期長期記憶的關係

訊息處理理論的基本形式是將人腦比作電腦或基本處理器大腦類似電腦，以序列的方式工作。這個序列的順序是「接收輸入、處理訊息、傳送輸出」。

資訊透過感官獲取，然後透過短期記憶，接著再將資訊編碼到負責資訊儲存的長期記憶中。可在必要時提取這些資訊。

訊息處理的方法是基於一些假設，包括可用的環境資訊是由一系列的加工系統來處理（如注意力、知覺、短期記憶），這些加工系統以有條理的方式改造或改變資訊，研究目標是為了確定認知表現的基礎和結構，以及類似電腦的人類訊息處理。

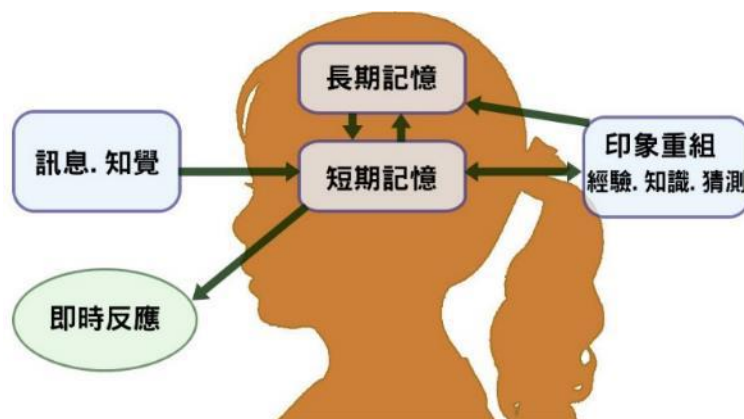


圖5-5 訊息處理與反應的關係

同樣的，我們觀察景觀，直接反應：那裡很安全、有食物、可庇護；思考重組後的反應：那裡很美、我在哪裡見過、決定我的後續作為。

(1) 喚醒理論(arousal theory):

有些學者從心理學角度來解釋，認為情感是生物體與刺激相互作用的導體，喚起(arousal)能夠透過交感神經系統的啟動來做客觀的測量，也能夠通過自我報告進行主觀的評估。喚醒理論描述了人類和其他脊椎動物中樞神經系統的一般啟動程度。其特色功能包括：警覺性和反應意願等。

喚醒理論認為，人總是處於喚醒狀態，並且維持著生理啟動的最佳水準(不高也不低)。而對喚醒水準的偏好，則是決定個體行為的一個因素。刺激的強弱影響著喚醒水準的高低。一般個體不喜歡過高或過低水準的刺激，偏好中等強度的刺激，因為它能引起最佳喚醒水準。

人在感覺剝奪狀態下(視覺、聽覺、嗅覺、觸覺)，或者身處於單調的情景中的時候，會變得煩躁和渴望刺激。正如人們在安靜的環境中長期工作後，會想唱歌或放音樂。

當人處在有強光、強雜訊等強烈刺激的環境中時，又會儘量降低自己的喚醒水準。正如在嘈雜的工作環境中長期工作後，人們會想要在相對安靜的地方放鬆一會兒。

在長期的考察中發現，當個體空間縮小時，人會感到不便或困難時，就會產生攻擊行為。喚醒的偏好水準是個體行為的決定因素，當我們的喚醒程度過高和過低時，表現均可能會較不理想；如喚醒程度過高時，可能會出現情感障礙，如焦慮等情況。

人在審美活動中獲得的愉悅是由這樣兩種“喚醒”引起的：一種是“漸進性”喚醒，即審美情感的緊張度是隨著感知和接受的過程而逐步增加的，最後到達度的臨界點產生愉悅體驗。另一種是所謂“亢奮性”喚醒，就是情感受到突發的衝擊迅速上升到達頂點，然後在“喚醒”下退時獲得一種解除緊張的落差式愉悅感。

英國行為主義心理學家貝裡尼認為，人對新奇的刺激的感覺，是隨著刺激的重複出現和歷時的長短而展開的，刺激重複得越多，時間越長，感知表像的新奇性就會逐漸降低。也因此，人們偏好新奇特殊特徵的景觀，對於生活環境周邊常見的低緩山丘、池塘、綠地，吸引力較低。

(2) 前景避難所理論 Prospect-Refuge Theory

「我們喜歡什麼樣的景觀？為什麼我們會喜歡？」這是長久以來，許多學者專家不斷探討的議題，有許多學者提出生物性觀點的進化論基礎之審美/偏好模式，當中強調著人類對自然環境的知覺是隱藏著生物性與生俱來的本能判斷，包括求生存、探索欲望、安全感的獲得等。Appleton 于 1975 年依據進化論的審美觀點以「能夠看而不被看見」這樣的概念為基礎，提出了眺望-藏匿理論，可說是第一個在環境審美的建議上引用進化論的觀點。簡單的說，當中所指的眺望意指有一個全面且廣大的景觀視野，而藏匿則表示環境中可以提供隱匿的場所。

眺望-藏匿理論可用來解釋環境的實質屬性與人們對屬性反應間關係之生態模式，主張人類從環境中獲得與貯存某種程度之資訊，且確信當為了保證存活之需求時，能快速並有效地取回資訊。因此提出人類有一個與生俱有對場所之偏好，所偏好的場所是其所提供之資訊能增進他們眺望（開放的視野）與藏匿（能不被看到以免發生潛在危險）的機會，所以人們偏好能保護與眺望周遭情況的環境。

境。

「看到外面而不被看到」來縮減同樣以進化論為基礎的審美觀的棲地理論的概念範圍。眺望一指該環境中提供了可以未受阻撓地看的機會；藏匿一指該環境提供了可以藏匿的機會。該理論假設的是：因為能夠看到而不被看的能力是在滿足這些需求的中間階段，一個環境能夠確定其達到這些而成為一個更具即刻性的審美滿足的來源。眺望與藏匿的看似簡單，但是涵蓋了複雜的概念，可區分為直接（眼前所見，環境中具有直接的開闊與直接的遮蔽之實質特性）以及間接（具象徵式的暗示）等類別，觀看者也會產生心理的情感訊息，如危險、安全、喜歡、不喜歡等。

(3) 眼動追蹤理論(Eye Tracking)

眼動追蹤是指通過測量眼睛的注視點的位置實現對眼球運動的追蹤。在視覺心理有很多相關的探討。俄國心理學家雅布斯Yarbus曾經提出相關的論點(1967)：

「所有的記錄..都表明眼動的特徵幾乎是完全獨立的。只要列印在平面或是接近平面的材質上，頂多只會輕微的受到該材質的影響」。觀察圖形時，眼動的週期「不只是在圖形上看到了什麼，更包括觀察者遭遇問題時，期望在圖形上找出更多資訊的情境」。

「眼動的記錄顯示，觀察者通常將注意力集中在圖形上的特定元素...眼睛的移動反映了人們的思考過程；因此，側錄觀察者的眼睛移動，可以一個程度的瞭解觀察者在想什麼。記錄是什麼東西吸引了觀察者的注意是很容易的事（因此，也能知道觀察者在想什麼），記錄其順序、頻率也非常容易。

「觀察者的注意力經常望向一些不重要的事物，但對觀察者本身而言可能很重要。觀察者在某些情境下經常將注意力放在一些不尋常的元素上，比如不熟悉時、不完全理解時...」。

「...當觀察者改變注視的點時，觀察者仍會不斷的來回注視。觀察者的知覺並不會用在第二個注視的元素上，而會反復思索對觀察者而言最動要的元素」。

5.5 視覺元素的心理感知

景觀的元素、組合可以從顏色、形式、線條、紋理，構成視覺特徵的幾個方面來探討。

(1) 顏色

- 色彩是經由光線在眼睛上產生的效果，是由各種物體反射而來的光線頻譜所產生的視覺感知的結果。
- 各種色彩有各自不同的心理體驗，深綠色的色調給人一種力量、沉

重、沉默、和平的感覺。

- 暗色調給人一種物體和感知者之間距離更短的感覺。
- 深色占主導地位的地方看起來比實際要小。
- 深綠色色調因其視覺上的沉重感，容易構成視覺的主導元素。
- 明亮的綠葉在空間中再現了一個通風、廣闊的風景，給這個場所帶來歡樂和興奮。在給人一種遠離感知者的感覺。

(2) 形式 Form

- 它是一般塊狀排列的有限平面表達。物體的正式表達可以在界限內被感知，線條通過顏色和紋理變得明顯。
- 形式可以定義為地貌、水體或植物群的一般圖形或物體外部輪廓。
- 山嶽上尖下寬的型態給人安定、屏障、難以跨越的心理感受；河谷的帶狀空間，給人拘束、包覆、通道的想像；植物的型態象徵可庇護躲藏、有食物、有動物的聯想。

(3) 線條

- 線條、邊緣表示形狀和形式。線條隨處可見。所有天然和人造材料構成了線條的來源。
- 直線上有運動、方向和表達能力。線條可以根據連續性和移動性有不同的形狀；點與點的連接，它們可以是垂直的、水準的、傾斜的，並分為不同的類型。
- 線條可以提出開放或封閉的圖形。線條的形狀和彼此的連接會留下不同的印象(運動、停滯、深度等)。
- 曲折自由的線條，給人流暢、迷人、放鬆；它們喚起自然的感覺。
- 水平線條給人一種靜止、穩定和放鬆的感覺。
- 垂直線的線條聯想到自信、高效的和強調的。

(4) 紋理 Texture

- 任何物體表面的光滑程度稱為該物體的紋理。表面光滑的物理剛度被定義為柔軟或紋理精細，粗糙的表面被定義為堅硬或粗糙的紋理。
- 在景觀中，紋理取決於觀察者與目標之間的距離。由不同紋理組成的地貌或植被，似乎顯得更有趣、更生動；紋理的多樣性給人一種複雜感和更多的流動性效應。
- 質地柔軟的物體會產生鎮靜、放鬆和放鬆的效果。粗糙紋理的物體具有令人耳目一新、令人振奮和卓越的特性。