

3D 傳統美食導覽－以嘉義縣民雄和大林為例

黃暉勛、林子翔、林楓順、官聖凱

南華學資訊管理系

洪銘建助理教授

chemy@mail.nhu.edu.tw

南華學資訊管理系

摘要

美食網站是一個美食分享經驗的網站，透過美食分享者分享自己的美食經驗使瀏覽者能在網路上體驗到美食特色的服務網站。網路上美食網站眾多，如何設計美食網站的專門特色，並且在眾多美食資料中能夠清楚的引導網站瀏覽者找到所想要的美食成為重要的網站規劃之一。目前台灣各大美食網站著重在於如何在美食首頁提供美食種類的多樣化呈現以及服務，瀏覽者能從首頁隨意點選網站的美食標題直接觀看美食分享內容。美食分享的內容以圖文方式介紹，但是以美食圖片的單點觀看無法有效的抓住瀏覽者的胃，而是在文章能吸引人方面著筆。

為了更進一步提升美食圖文的吸引力能使瀏覽者食指大動，本計畫將導入 3 維 (three-dimensional, 3D) 的技術在美食圖片上，目的在於利用 3D 的模擬真實性以及動態的方式呈現特性，讓瀏覽者在享受文章的生動同時能看到美食的動畫的美味。可讓美食分享者在將美食文章寫得津津有味以外，更有效的增加美食圖樣的美味使得瀏覽者有著深刻的美食體驗在美食網站上。

壹、緒論

專題組員對於美食分享有興趣，然而資訊提供為什麼選擇以網路形式分享較良好呢？以下兩項統計資料可以知道網路的普及以及美食的高需求使得我們能明確瞭解網路分享的特色。

一、網路使用率日漸增長

使用寬頻的人數的普及率比去年增加了 0.74 個百分點(今年為 67.21%)。

二、國人最愛瀏覽的部落格

當網路使用者瀏覽網站時，他們瀏覽的種類非常繁多。那麼，最吸引人的網站類型又是甚麼呢？根據波士頓線上市調網

【5】於 2009 年 6 月時針對「請問您最常瀏

覽的部落格內容是屬於？(複選最多三項)」的網路民調就結果發現眾多部落格中，美食部落格佔 15.14%受民眾喜愛，因為美食不僅僅是分享圖片呈現美食，使得瀏覽者看過介紹後可以親自前往，而且瀏覽者也可以參予討論給予意見及互動。

貳、相關文獻探討

一、美食網站簡介

我們研究的專題網站的目標以甚麼為主呢？既然以美食網站的方向進行設計，當然要找相關的網站進行了解要如何規劃一個美食網站。

(一) 美食網站的發展

台灣美食網站的發展由葉怡蘭的飲食旅遊作家於1999年創辦《Yilan 美食生活玩家》網站，是為台灣現存歷史最悠久、影響最深遠的美食網站。爾後，在發現商機的其他圈外業者紛紛競相重視美食網站此塊商機。

(二) 有名的美食網站

一個美食網站必備的功能有許多方面的提供的服務必須加入，主要必備功能有餐廳及美食店家的基本資訊、網友評價的記錄、優惠券免費下載、實用的搜尋功能、地圖功能、餐廳漂亮照片、美食分類導覽以及留言討論區【4】。

1. 餐廳的電話、地址、營業時間、公休日等基本資訊

餐廳的基本資訊除了地址以及電話必備以外，營業時間、公休日、消費價位、交通資訊(例如有無停車位)為主。
2. 網友評價記錄

評價記錄是很主觀的一個依據，儘管如此也影響到瀏覽者是否有意願要體驗該美食。
3. 優惠券免費下載

美食網站提供餐飲業者宣傳的服務而給予網站瀏覽消費者的些許回饋。

在 Mr.L 行銷手札【6】上提到餐飲服務業者在一個社區/商圈內所必須達到的餐館數量之 Critical Mass(一項物質能夠實際產生作用的最低劑量)與其它服務產業是截然不同的。
4. 實用的搜尋功能

瀏覽者在初次進入美食網站時，絕大多數會被首頁的五花八門的美食所吸引而點閱，然而此非瀏覽者真正的目的。
5. 地圖功能

地圖資訊往往是瀏覽者參考是否要前往的指標。
6. 餐廳漂亮照片

陳烜之【1】在認知心理學提到精緻的飲食亦講究食物及環境的視覺效果。

7. 美食分類導覽

餐廳及店家所在的地區、服務的美食類型、餐館或餐廳

8. 分類討論區

討論區如果是沒任何的整理及分類規劃時，討論區整體看起來就顯得非常的雜亂。

二、台灣傳統美食

(一) 台灣美食的發展

傅培梅、程安琪【2】在美味台菜說明台菜美食的發展。出自閩南源流之台菜，由於受到日本菜、客菜及粵菜的薰陶，自成一格，發展出鮮香、清淡的特性。

(二) 台灣美食的吸引力

梁良【3】在台灣那些事，那些人—梁良的文化觀察筆記提到，來台觀光客最吸引他們來台的原因是什麼？結果有高達 54%的受訪者認為是「菜餚」

三、3D(three-dimensional)簡介

(一) 3Ds MAX 軟體介紹

1. 3DMAX 能運用到的效果

國外一個有名的 3D 軟體交流學習網站“3D Studio MAX Tutorials”

【7】在網站主旨上說明 3ds Max 軟件是一家專門從事三維動畫渲染和建模軟件被使用大多在遊戲開發商，可視化設計專家，藝術家和視覺效果。

2. 3DMAX 可運用的範圍

在 3ds Max 教學·CG 學習網上【8】簡介上說明 3ds Max 的應用相當廣泛，在電影特效、遊戲製作、建築工程、教育研究、醫學模擬、工業設計等領域上，皆可看到使用 3ds Max 製作的實際案例。

(二) 導入 3D 技術到計畫的緣由

1. 3D 動畫的趨勢

在香港文匯報【9】3D 技術融入家中文章描述隨著 3D 電影《阿凡達》熱潮，無論是電影製作公司還是電影院都非常重視這股 3D 電影熱潮。

因此在此流行趨勢下，本計畫嘗試將 3D 軟體的技術融入到美食網站，使美食能與 3D 動畫達到相輔相乘的效果，使得美食變得更加美味。

參、系統功能簡介

一、美食導覽網站

美食網站分成 3 個部分，分別為熟食區、冰品區、冷飲區，以及有討論區供使用者作討論。

(一) 熟食區

熟食區擺放的資料是傳統美食中較有名的美食如臭豆腐或者油飯此類地方小吃。

(二) 冰品區

冰品區擺放的資料以剉冰及雪花冰這種為主。

(三) 冷飲區

冷飲區資料如豆花以及古早茶品為主。

肆、系統特色

一、以傳統美食為大宗

因應著我們研究的專題，美食的小吃以傳統美食為主，因此介紹的特色是以台灣地方傳統美食為其特色。

二、3D 旋轉方式瀏覽

除了文章敘述以及圖片方式呈現美食以外，以 3D 的美食進行旋轉瀏覽使使用者能全角度瀏覽此美食。

伍、研究方法（系統開發工具與技術）

一、研究架構

網站設計以及模組建模兩方面進行如下述：

(一) 整體網站

1. 網站設計

網站設計又細分成兩個部分：版面配置以及分區資料。

- (1) 版面配置：版面配置內容包括網站內的框架以及頁面顏色及內容文字。
- (2) 分區資料：分區資料包括熟食、冰品、冷飲區這 3 部分區域內的美食資料。

2. 3D 模組

3D 模組分成兩個部分進行作業：食物模組圖以及動態旋轉。

- (1) 模組圖：食物根據原來的食物圖向

進行模組建置。

- (2) 動態旋轉：模組建構完成後，再導入動態旋轉功能才能進行美食的角度旋轉。

3. 模組導入網站整合

3D 動態模組建構完成以後，將已經規畫好的美食導覽網站加入並整合。

4. 問題除錯

當網站整合以後，再來將動畫的相容性以及導入會出錯的意外狀況進行調整。

陸、系統使用對象

系統針對的對象是以瀏覽者的年齡群以及使用的瀏覽群為主。

一、瀏覽的年齡層

瀏覽的年齡層以上班族為主，因為有固定薪水並且有從事工作的人，才會積極從非上班之餘的時間使生活變美好，因此約為 24~40 歲為主的年齡層為目標的使用對象，當然年輕人以及老年人也適合使用此美食網站。

二、使用的瀏覽群

會積極的尋找網站的使用者多半是以尋找美食部落格以及美食網占居多，因此針對的瀏覽群也是以這兩者為目標居多。

柒、系統使用環境

一、使用軟體

(一) Microsoft FrontPage 2003

研究專題使用 FrontPage 2003 來建置規劃網站，因為此軟體的 html 語言簡單易懂，因此非常好上手。

(二) Autodesk 3ds MAX

使用 3ds MAX 來把美食 3D 化，並且使用動態的方式呈現。

(三) Adobe Photo Shop (修改 3D 美食圖前置入的 Skin 專用)

Photo Shop 此軟體是拿來在建構 3D 模組的外觀以前，將美食的外觀圖進行修改才能套入模組。

二、建議瀏覽環境

- (一) 桌上型電腦以及筆電均可。
- (二) CPU 需求約 AMD Athlon64 X2 4200+以上

- (三) RAM 記憶體大小建議 2GB 以上
- (四) VGA 顯示卡基本上不要太差，約 NVIDIA GT9400 以上即可

能和店家合作並授權讓店家管理電家專門頁面，網站的豐富性也許能更好。

捌、研究結論及未來發展

研究出來的結果比當時規畫的落差總有些失落感，就結論而言，我們努力以及沒努力的地方將列下項。

一、有達成的地方

1. 網站的分類

網站有確實如之前規畫的分類仔細，熟食冰品及冷飲都有確實的擺放好資料。

2. 3D 模組的呈現

3D 的美食有完整的呈現出圖的外觀以及旋轉瀏覽。

二、未達成的地方

1. 會員的分類

本來規劃上是以非會員只能瀏覽網站部分資訊，以及會員能發言意見和參予投票及檢舉，甚至能和店家合作使店家也能有專門的會員制度進行網站的管理。

2. 3D 模組的精細度

因為對於軟體的熟悉度不夠，失真程度無法使瀏覽者信服，而也沒達到色香味俱全的程度。

3. 討論區的建置

因為小組成員負責網站建置的部分出現了瓶頸，因此討論區部分並未建置出來。

4. 導覽網站必備的

導覽網站必須要有的地圖我們並未建構出來，將來能發展的是使用現有廣泛的服務如 Google 提供的導覽地圖讓使用者可以更加了解店家位置。

三、未來發展

本專題之研究還有許多發展的空間可以發展，如上述未達到的地方以外，資料庫如果建置出來，對於網站的整體規劃應該會比預期來得更好。因此網站能有更好的改變在資料庫的建置完成有大的影響。

與店家合作方面，4 人小組稍嫌不足，加上我們也沒有此特質能夠招攬許多店家能協同合作發展此專題之研究，因此如果

參考文獻

一、書面

- 【1】 陳烜之／五南圖書出版股份有限公司著，「認知心理學」，2007。
- 【2】 傅培梅，程安琪著，「美味台菜:古早味+現代風=復古名菜(流行美食系列 08)」，旗林文化，2008。
- 【3】 梁良著，「台灣的那些事，那些人：梁良的文化觀察筆記」，秀威資訊，2010。

二、網站

- 【4】 愛評網 歷史投票區投票。
http://www.ipeen.com.tw/vote/voterresult_overtime.php?id=20
- 【5】 Pollster 波仕特線上市調。
<http://www.pollster.com.tw/report/302/index.htm>
- 【6】 Mr. 行銷手札。
<http://diohu.pixnet.net/blog/post/2451187>
- 【7】 3DStudioMAXTutorialized.
<http://www.tutorialized.com/tutorials/3DS-MAX/1>
- 【8】 3ds Max 教學·CG 數位學習網。
<http://www.cg.com.tw/3dsmax/index.asp>
- 【9】 3D 技術 融入家中 香港文匯報。
<http://trans.wenweipo.com/b5/paper.wenweipo.com/2010/01/16/701001160003.htm>