

风景园林设计要素

BASIC ELEMENTS OF LANDSCAPE
ARCHITECTURAL DESIGN

[美] 诺曼·K. 布思 著

曹礼昆 曹德鯤 译

设计精髓之作 历久弥新

最新
修订本

中文简体字版

独家授权



北京科学技术出版社

风景园林设计要素

〔美〕诺曼·K·布思 著
曹礼昆 曹德鲲 译

 北京科学技术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

风景园林设计要素 / (美) 布思著; 曹礼昆 曹德鲲译. —
北京: 北京科学技术出版社, 2015.10

书名原文: Basic elements of landscape architecture design
ISBN 978-7-5304-7416-7

I. ①风… II. ①布… ②曹… III. ①园林设计-基本知识
IV. ①TU986.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第200016号

风景园林设计要素

作 者: 诺曼·K.布思

译 者: 曹礼昆 曹德鲲

责任编辑: 王 晖

责任校对: 黄立辉

责任印制: 李 茗

封面设计: 申 彪

版式设计: 北京锋尚制版有限公司

出 版 人: 曾庆宇

出版发行: 北京科学技术出版社

社 址: 北京西直门南大街16号

邮政编码: 100035

电话传真: 0086-10-66161951 (总编室)

0086-10-66113227 (发行部) 0086-10-66161952 (发行部传真)

电子信箱: bjkj@bjkjpress.com

网 址: www.bkydw.cn

经 销: 新华书店

印 刷: 三河国新印装有限公司

开 本: 16开

字 数: 440 千

印 张: 20.5

版 次: 2015年10月第1版

印 次: 2015年10月第1次印刷

ISBN 978-7-5304-7416-7/T · 796

定 价: 49.00元



京科版图书, 版权所有, 侵权必究。

京科版图书, 印装差错, 负责退换。

再版序

此版本是专门为中国的读者准备的，适合风景园林规划设计初学者以及其他与风景园林相关的设计领域的读者阅读。有经验的设计师也会在书中找到有用的风景园林基本元素的参考，并对其有新的认识。在此，我要非常感谢北京科学技术出版社将此书呈现给在造园领域有着悠久历史和光明前景的中国读者。作为本书作者，我感到非常荣幸。

无论是工匠还是艺术家，充分熟悉自身专业所用的材料是至关重要的。比如，木匠对木材的特性具有深刻的认识，泥瓦匠是石材和材料建造的专家，风景画画家是油画或水彩颜料的大师。每个匠人都熟知他们专业中材料的固有物理属性和如何及时有效地加以利用。材料在实践应用中的限制是什么，以及如何突破材料特性的限制等等。对于一个工匠来说，也许最重要的是能够充分意识到如何使用特定的材料来实现创造性的想法。

与此相似，风景园林设计师有责任去充分了解构成风景园林的要素和材料：地形、植物、建筑、铺装、园林构筑物和水体。风景园林设计师必须对这些设计要素有深入的认知才能对场地进行有效地设计和管理。在风景园林场地设计中，这点显得尤为重要。我们每天都能在庭院、居住区小游园、广场等城市开放空间、校园、公园、公司等地方感受到室外空间的尺度。在上述各种尺度下，风景园林的组成要素可以被触摸到、看到、闻到、听到，因此它们与设计效果有直接的关系。

本书的目的在于向读者介绍运用于风景园林设计中的要素和材料，更详细地说，旨在论述风景园林构成要素的语汇、意义、共性、潜在价值、以及设计导则。全书分为地形、植物、建筑、铺装、园林构筑物和水体这几个独立章节。

书中介绍的是非常基础的风景区园林设计概念和原理。它们有的来自我生平的教育、经历、观察、旅行和阅读，有的则是我在教学实践中，通过观察学生如何学习，总结他们在专业初始阶段所犯的通病，以及梳理他们对设计意图的表达相关的内容而得出的成果。

本书可以作为进行更深入学习或者学习更多设计理论和方法的开始。希望读者能学习更多

关于设计要素的知识来补充和拓展本书概括的设计理论和方法。另外，读者也可以用自己的设计哲学和方法来补充本书的基础概念，最终使每个设计者都能形成体现自我价值和符合自身情况的个性化设计方法。

希望本书对您的学业和事业有所帮助。尽情享受本书吧。

诺曼·K.布思

就最广泛的意义而言，风景园林规划设计学是一个专门的学科。其宗旨就是使人和室外环境相互协调，并在某种程度上使二者均有所受益。

美国风景园林设计师学会给风景园林规划设计学下了这样的定义：“它是一门对土地进行设计、规划和管理艺术，它合理地安排自然和人工因素，借助科学知识和文化素养，本着对自然资源保护和管理的原则，最终创造出对人有益、使人愉快的美好环境。”长久以来，风景园林设计师们专心致力于各种与室外环境有关的各项工程中，从私家花园到上千平方公里土地的规划和管理。从全面的角度来看，风景园林设计师们有能力研究、分析和解决与室外环境有关的各类设计疑难问题。

为了能制订出大量复杂可行的设计规划，以说明千变万化的外界因素，风景园林设计师必须具备各种与设计专业有关的知识和技能，包括艺术、土木工程学、生态学、地理学、社会学、心理学、园艺学以及经营管理学。风景园林设计师还应具备电脑知识，还应有能力解决有闲阶层人员增加、而风景资源逐步减少的这一矛盾。如同过去一样，未来的风景园林设计师必须是一个受过良好教育、具有娴熟技能和多才多艺的人，他应能适应每个新设计工程中新出现的各种特殊情况。

就广义而言，风景园林规划设计过去是，将来也依然是融艺术和科学为一体的设计学科，它的基点就是将人和他们的室外活动与土地巧妙地联系在一起。尽管这一专业界限在将来会扩展到新的知识和技艺领域，但风景园林设计师在富于想象力的室外环境创造中，仍将保持传统的专业技能，这些技能微妙地处理着园地和工程委托人对生态、社会、经济及审美等方面的要求，这些要求也在观赏和情感上给人以极大的感染力。尤为重要的是，风景园林设计师的使命就是要创造出一个每日、每月、每年都于人有利、令人愉快、使人振奋的室外感受。

每一种艺术和设计学科，包括风景园林规划设计学，都具有特殊的、固有的表现手法。艺术家和设计师们正是利用这些手法来将他们的目的、思想、概念和情感转化成一个个实际形

象，以供人们欣赏和利用。例如，雕塑家借用泥土、石材、木料或钢铁作为表现手段，将现实化为艺术形象；画家则用油彩、墨水、铅笔或彩笔作为表现手段。同样，风景园林设计师也借助于两种普通的手法将想象转化为人们能接受的形象，一是用铅笔、墨水、奇妙的图标、纸张、纸板、电脑以及诸如此类的工具，将设计意图用图示或模型形式表现出来；二是利用地形、植物、建筑、铺装、构筑物，如台阶、坡道、围墙等，以及流水来建立具有三维空间的实体。第一套手法是利用具有代表性的方式来描绘设计意图，而第二套手法实际上就是设计的自身要素，换句话说，也就是风景园林规划设计的物质要素。

本书的目的是向读者介绍那些将风景园林规划变为实际形象的物质设计手段。确切地说，本书意欲向读者提供专业语言，风景园林规划设计的意义、特性、潜在用途和如何选择址，如何选择植物，如何利用建筑、地貌、路基结构以及流水。本书各独立章节分别阐述了各设计要素。第一章主要讨论地形、地貌以及规划设计起点。以下两章论述植物素材和建筑要素，这两点与地形一道构成了大多数风景园林规划设计的主要结构与空间组成部分。再下两章谈及用以装饰和美化室外空间，弥补地形、植物及建筑等不足之处的铺装材料和构筑物。第六章论述在许多景观中作为装饰和点缀形式的水体。本书最后一章把设计程序概括为一个将所有物质设计要素统一为一个环绕风景园林规划设计的构架工程。

本书最初是一本为初始从事风景园林规划设计的专业人员，以及那些仅希望大致了解室外环境主要组成部分的意义和用途的人提供的有帮助的资料。尽管本书的重点放在风景园林规划设计上，但书中所提出的观点、概念并非仅局限于风景园林规划设计学科，其他专业学科的学生包括建筑、城市规划以及土木工程的学生，只要其专业也与室外环境及地形设计和构造有关，都会感到该书的内容同样具有教益。

数年前，该书是一套为风景园林规划设计专业学生准备的讲义和手稿。后来我感到有必要将基本的设计理论和概念用简单的文字和插图表达出来。本书正是体现了这一意图。此书编辑过程中，最感棘手的问题是如何得体地、用简单的、初学者易接受的基本术语来表达概

念，而不是使用只有经验丰富的专家才能懂的晦涩、深奥的词汇。

本书中所展现的思想和理论，对于风景园林规划设计学来说是非常重要的。就专业人员来说，大多数均属基础知识，它们是通过教学、实习、观察和阅读而积累起来的。其他的观点则是通过我本人实践、旅游，我的教学实践、观察以及在设计室内对学生的设计进行纠正的过程中逐步形成的。其中有些思想是在指导学生克服设计初始阶段易出现的通病和误解而逐渐系统化的。

各位读者，本书只能被视为肤浅的开篇。它并非是书中所涉及的各专题最完整和权威性的说法。每位读者都可行在此专题领域内提供更多的资料，以完善本书所提到的思想和理论。我断言，读者将会利用自身的职业道德和设计的基本原理来补充从书中所学到的知识，这将有助于权衡参考准则，并将其正确地运用到每一个新的设计中去。

风景园林规划设计学是一门使人激奋、令人神往的专门学科。我希望读者能通过本书，对风景园林规划设计的物质要素有较明确的理解和清醒的认识，从而使你能获得如我在研究和设计室外环境时所感受到的激情和自我满足一样。

诺曼·K.布思

1 地形

- 02 / 概要
- 19 / 地形的表现方式
- 34 / 地形的类型
- 50 / 地形的实用功能
- 67 / 小结

2 植物 材料

- 70 / 概要
- 73 / 植物的功能作用
- 74 / 植物的建造功能
- 87 / 植物的观赏特性
- 117 / 植物的美学功能
- 120 / 种植设计程序与原理
- 132 / 小结

3 建筑物

- 134 / 建筑群体和空间限制
- 148 / 建筑群体和空间类型
- 155 / 建筑群体的设计原则
- 159 / 单体建筑物的定位
- 161 / 建筑物与环境的关系
- 175 / 小结

4

铺装

179 / 铺装材料的功能作用和构图作用

190 / 地面铺装的设计原则

195 / 基本的铺装材料

219 / 小结

5

园林 构筑物

222 / 台阶

233 / 坡道

236 / 墙与栅栏

244 / 挡土墙

245 / 设计原则

248 / 墙和栅栏的材料

256 / 座椅

261 / 小结

6

水

265 / 水的一般特性

268 / 水的一般用途

270 / 水的美学观赏功能

289 / 小结

7

设计 程序

293 / 承担设计任务

294 / 研究与分析

304 / 设计

315 / 结构设计图

315 / 施工

316 / 工程的评价与养护管理

316 / 小结

地形

概要

美学特征

地形空间感

用地形控制视线

利用地形排水

利用地形创造小气候条件

地形的实用功能

地形的表现方式

等高线表示法

高程点表示法

海蓑线表示法

明暗与色彩表示法

模型表示法

计算机绘图表示法

比例法

百分比法

地形的类型

平坦地形

凸地形

山脊

凹地形

谷地

地形的实用功能

分隔空间

控制视线

地形影响导游路线和速度

改善小气候

美学功能

小结

概要

风景园林设计师通常利用种种自然设计要素来创造和安排室外空间以满足人们的需要和享受。在运用这些要素进行设计时，地形是最重要，也是最常用的因素之一。地形是所有室外活动的基础。同时也可以认为它在设计的运用中既是一个美学要素，又是一个实用要素。本章主要论述地形的重要性，地形的表现方式，地形的类型，以及地形在风景园林规划设计中的功能作用。

“地形”是“地貌”的近义词，意思是地球表面三度空间的起伏变化。简而言之，地形就是地表的外观。就风景区范围而言，地形包括如下复杂多样的类型，如山谷、高山、丘陵、草原以及平原。这些地表类型一般称为“大地形”。从园林范围来讲，地形包含土丘、台地、斜坡、平地，或因台阶和坡道所引起的水平面变化的地形。这类地形统称为“小地形”。起伏最小的地形叫“微地形”，它包括沙丘上的微弱起伏或波纹，或是道路上石头和石块的不同质地变化。总之，地形是外部环境的地表因素。

在景观中，地形有很重要的意义，因为地形直接联系着众多的环境因素和环境外貌。此外，地形也能影响某一区域的美学特征，影响空间的构成和空间感受，也影响景观、排水、小气候、土地的使用，以及影响特定园址中的功能作用。地形还对景观中其他自然设计要素的作用和重要性起支配作用。这些要素包括植物、铺地材料、水体和建筑。所以，所有设计要素和外加在景观中的其他因素都在某种程度上依赖地形，并相

联系。可以说，几乎任何设计要素都与地面相接触。因此，某一特定环境的地形变化，就意味着该地区的空间轮廓、外部形态，以及其他处于该区域中的自然要素的功能的变化。地面的形状、坡度和方位都会对依附在其上的一切因素产生影响。不过，虽然地形对其他设计要素有着直接的影响，但它尚不足以称为所有因素中最重要的因素。当然，这一切要取决于特定的场所和对重要性的看法。

由于其他设计要素必须在不同程度上与地面相接触，因而地形便成为室外环境中的基础成分。它是连接景观中所有因素和空间的主线，从而使它们一直延续到地平线的尽头或水体的边缘。在平坦的地方，地形的这一普遍作用便是统一和协调，它可以从视觉和功能方面将景观中其他成分交织在一起（图1-1）。相反，在丘陵或山区，地形的统一作用便失去了效果。因为在这些地区，山脊和高地常常将整个区域分割成各个独立的空间和用地。

地形对室外环境还有其他显著的影响。地形是构成景观任何部分的基本结构因素。它的作用如同建筑物的框架，或者说是动物的骨架。地形能系统地制定出环境的总顺序和形态。而其他因素则被看作是叠加在这构架表面的覆盖物。因此，在设计过程中的基址分析阶段，正确估价某一已知园址时，最明智的做法是首先对地形进行分析研究，尤其是该地形既不平坦，又不均匀时。基址地形的分析，能指导设计师掌握其结构和方位。同时也暗示风景园林设计师对各不同的用地、空间以及其他因素与园址地形的内在结构保持一致，如图1-2和图1-3两图所表

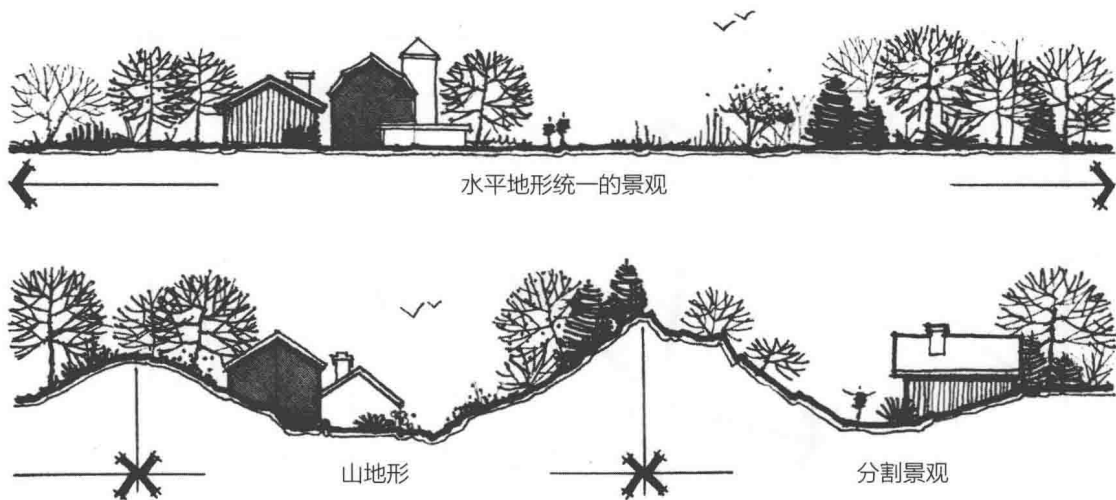
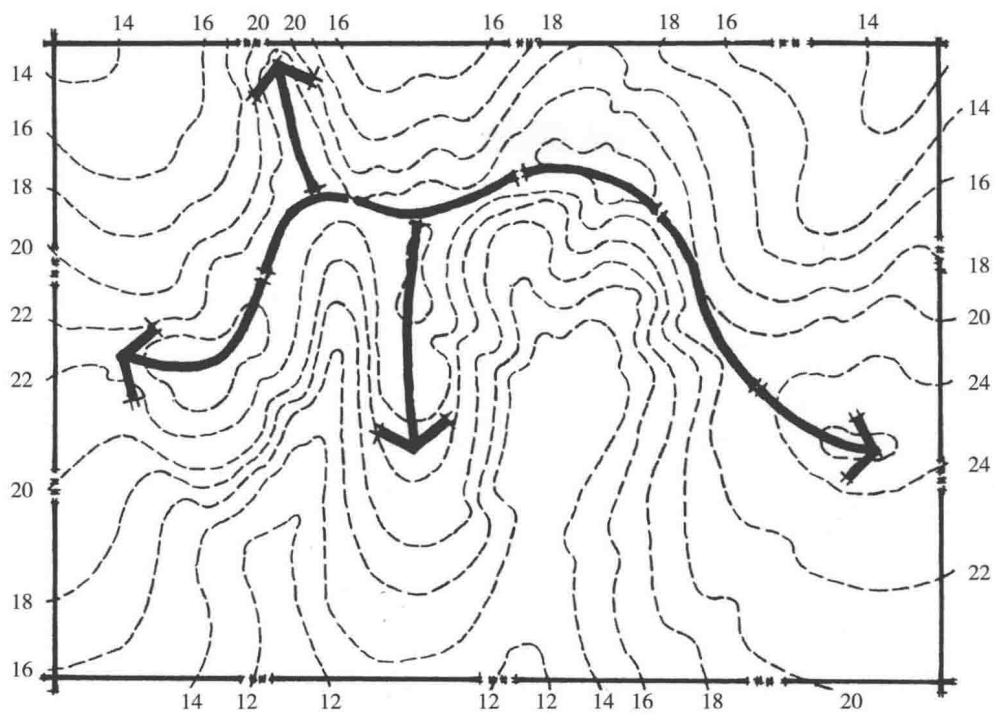


图 1-1



基址的安排将跟随中央山脊线排列

图 1-2

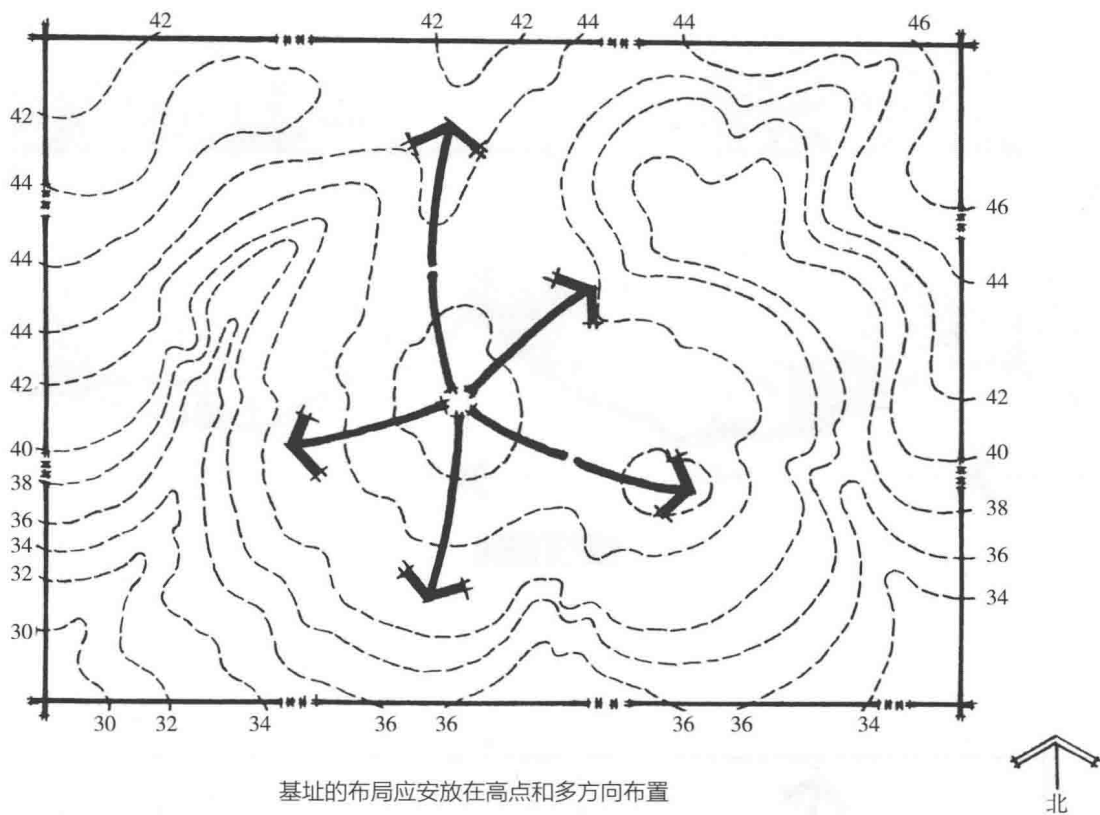


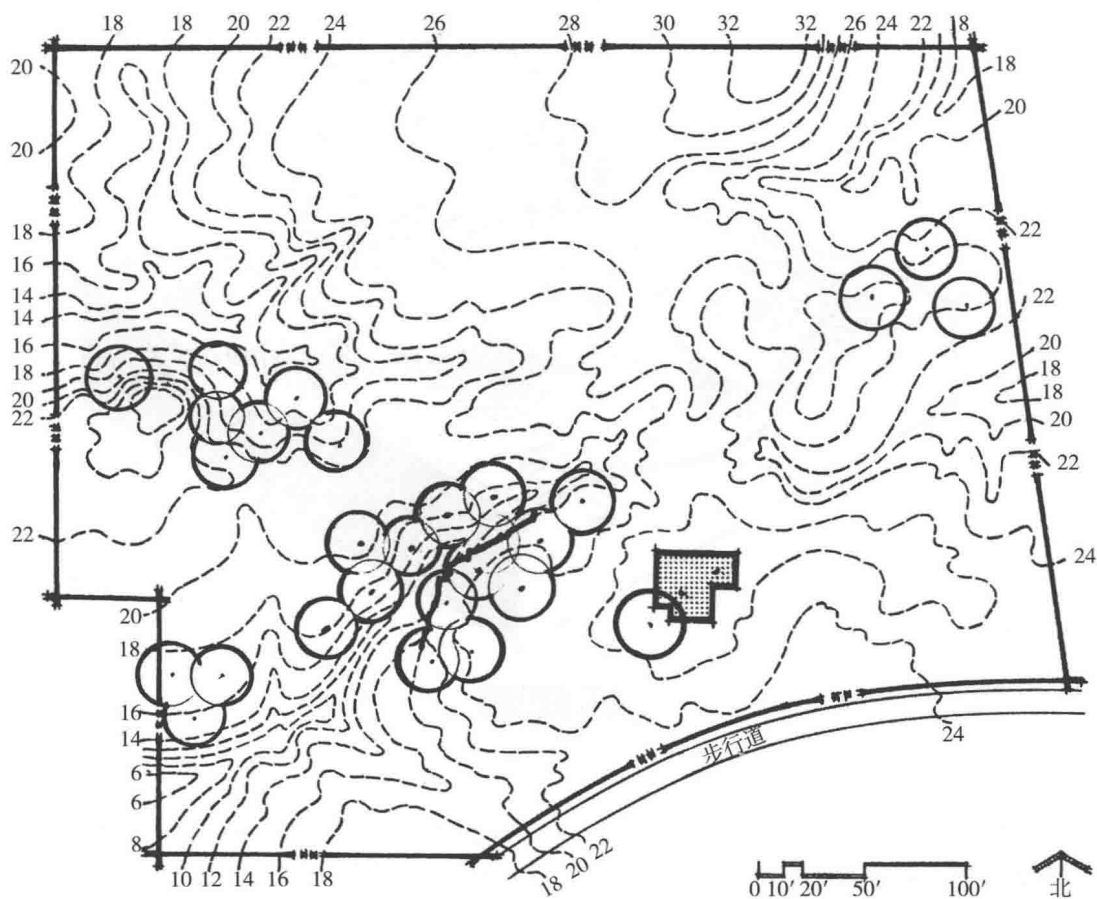
图 1-3

示的地形的面积大小都相同，形状都相似，但图1-2所表示的地形结构，表明其设计要素应以线型排列布局，以顺应脊地的走向；而图1-3表明该地形只容许各要素放射性和多向性布局。有经验的设计师完全能熟练地“读懂”一园址或一区域的地形图，并能理解那一地区对设计或布局的意义。

另外，地形还可作为其他设计因素布局和使用功能布局的基础或场所，它是所有室外空间和用地的基础。这也就是为什么常称地面为“基础平面”（base plane）的缘故。正因为如此，设计程序中首要任务之一，通常是要绘制“基础图”（base sheet）或园

址的地形图。如图1-4所示，这种原地形图通常绘有等高线、地界线、原有构筑物、道路及现存的植物。原始地形图可通过现场勘测、地图测绘或航测等方式绘制而成。

有了原地形图，设计师方能将其作为进行规划设计的基础。所有的设计思想和方案，都可以在覆盖于原地形图上的透明纸上进行研究推敲和绘制。在该过程中的第一步，是在原地形图上大致画出用地的功能分区图，如图1-5所示。在此基础上，设计师才好研究各用途之间的相互关系，以及它们与原有地形的关系。这种功能分区布局图是很重要的，因为它的布局会影响室外环境的

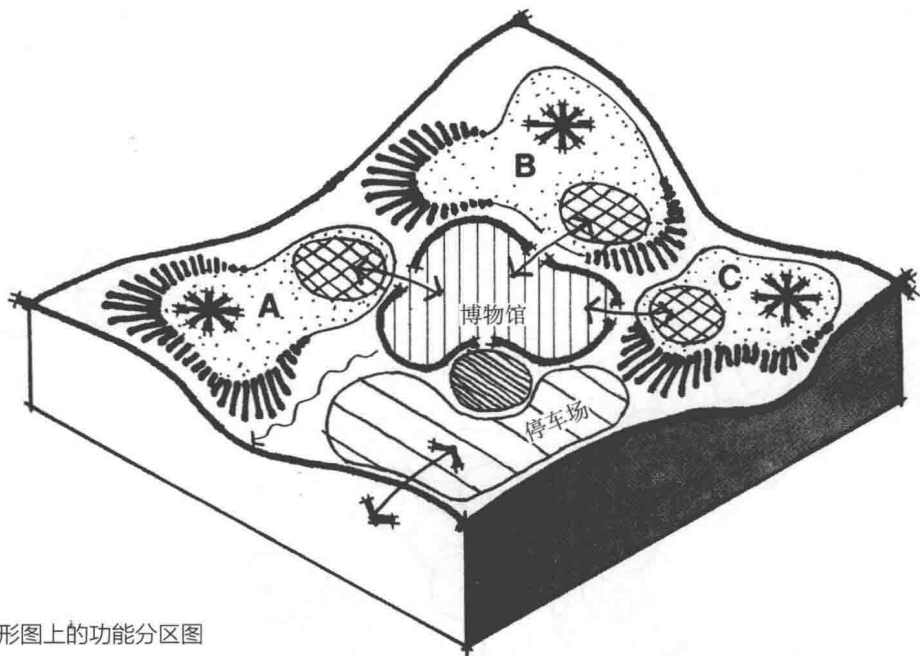


原地形图的例子

图 1-4

序列、比例尺度、特征或主题，以及环境质量。一张结构合理，布局完美的平面图，可以为其他设计要素，包括垂直面和顶平面的统一奠定基础。另一方面，不好的平面布局会给整个环境带来许多问题，而这些问题在以后的设计阶段，即使使用巧妙的设计也难以弥补。不过，在此还应指出，尽管平面布局图关系重大，但风景园林设计师的注意力也不能完全被限制在这上面，而应考虑到设计的三维空间，以及实际的感觉效果如何。

对于风景园林职业来说，地形的含义被其职业的名称进一步突出强调了。风景园林一词的含义在《韦伯大学字典》中是这样描述的：“地球的表面以及它所有的自然资源。”从以上特殊定义可以清楚地看到，陆地和土壤它们的三维形式都是风景园林概念的固有性质。从定义而言，“地形”和“风景园林”一词互为联系。如果说“建筑学”的定义为“建造房屋的科学或艺术”的话，那么也就有理由将“风景园林”解释为在地



在原地形图上的功能分区图

图 1-5

球表面和使用地表进行营造的艺术或科学。

由此看来，风景园林设计师独特而显著的特点之一，就是具有灵敏地利用地形和熟练地使用地形的能力。虽然其他一些职业也与地形的各个方面有关联，但没有一个能像风景园林设计师那样具有透彻的知识和技能去使用地形。此外，风景园林业还意味着为公众的使用和享受而改变和管理地球表面。

如前所述，地形对其他涉及室外空间的布置和设计的一系列因素将产生影响。因此，以下各个段落将对此进行较深入的探讨。

美学特征 地形对任何规模景观的韵律和美学特征有着直接的影响。崇山峻岭、丘陵、河谷、平原以及草原都是些形态各异的地形，都有着自身独特、极易识别的特征。图1-6、图1-7和图1-8展示了由于地形的差

异而产生的不同景观特征。一个国家中各地区的特点主要由占主导地位的地形所决定。例如，美国的大多数地区常根据其地形特征而得以识别（图1-9）：东部沿海（沿海平原、丘陵和山谷）、阿巴拉契亚地区（山岳）、中西部地区（平原和大草原）、落基山脉地区（山岳）以及西部沿海地区（山岳、山谷和沿海悬崖）。虽然上述各地区也同样受其他因素的区分，如气候、植被以及文化，但地形却始终是最明显的视觉特征之一。

此外，根据其占主导地位的地形类型来看，上述的每一个较大的地区性地形还可以进一步被划分为更小的、具有鲜明特征的地形区域。例如，美国东南部地区常被描述为包括三种明显地形的区域：大平原、山麓以

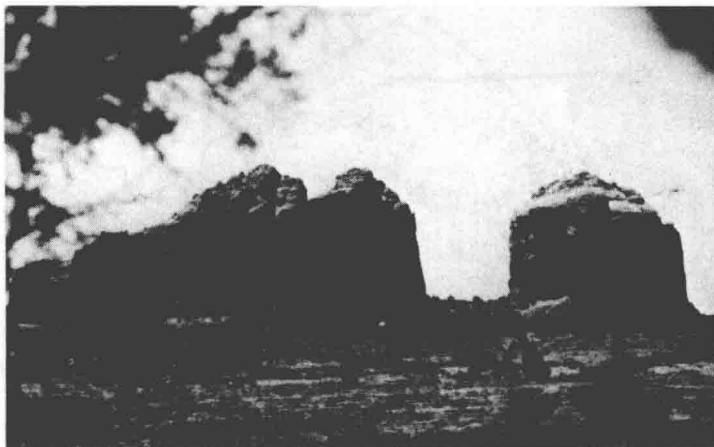


图 1-6



图 1-7



图 1-8