

建筑设计 陈帆 编著 要义

快题



中国电力出版社
www.cepp.com.cn

建筑设计 陈帆 编著 要义

快题



中国电力出版社
www.cepp.com.cn

本书分别从建筑设计快题的特点、经常出现的问题、怎样表现等方面来阐述如何完成一个优秀的设计快题，并结合大量范例加以说明，讲解明晰，分析透彻。适合建筑、城市规划及相关专业的师生使用，对参加硕士研究生及博士生入学考试的人员具有很强的指导作用。

图书在版编目 (CIP) 数据

建筑设计快题要义 / 陈帆编著.

—北京: 中国电力出版社, 2008

ISBN 978-7-5083-7618-9

I. 建… II. 陈… III. 建筑设计 IV. TU2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第142151号

中国电力出版社出版发行

北京三里河路6号 100044 <http://www.cepp.com.cn>

责任编辑: 罗珊珊 责任印制: 陈焊彬

北京盛通印刷股份有限公司印刷·各地新华书店经售

2008年10月第1版·第1次印刷

787mm×1092mm 1/12·10印张·135千字

定价: 42.00元

敬告读者

本书封面贴有防伪标签, 加热后中心图案消失

本书如有印装质量问题, 我社发行部负责退换

版权专有 翻印必究

本社购书热线电话 (010-88386685)

自言自语

书店架上，有关快题之书虽称不上多如牛毛，却也为数不少。择数本细细阅之，感觉均讲解明晰，分析透彻，且图文并茂。如此应能满足习读者之所需。然，仍不时有习读者曰：难觅合用之书。何故？初，不得其解。历数年教学及阅卷之沉淀，略有所思，稍有心得。窃以为尚有可补充之处，不知是否有续貂之嫌？如若此书确能助人，此余之大幸也。

目录

自言自语	
关于快题	001
关于设计	003
关于表现	026
关于范例	075

关于快题

建筑设计的快与慢是相对而言的，若以建筑设计用时的长短粗分，有长设计和短设计（或曰快速设计）之别。与之对应的建筑设计命题则可称为慢题和快题。如若细分，一般而言，建筑设计快题中要求数日内完成的为长快题，要求数小时内完成的则为短快题。通常所谓快题，多是指短快题。关于快速设计的特点，徐卫国先生的《快速建筑设计方法》以及叶荣贵先生、庄少庞先生的《快速建筑设计思维和表达》均有详细描述。

如何在有限的时间内考量一个人的建筑设计能力，目前唯一可行的方法就是通过建筑设计快题来加以判断。如同任何一门考试一样，单从建筑设计快题判断，未必能够真实地反映出一个人的建筑设计能力，只能相对准确地说明一个人对建筑设计的理解和把握。尽管如此，通过建筑设计快题依然能够看出一个人对建筑专业知识的领悟和素养，包括：解读能力、分析能力、形式感、空间感以及创造力等。

就可操作性而言，建筑设计快题恰能与应试相对应，虽然应试教育颇遭评论，但是在尚无更好的考量建筑设计能力的办法之前，建筑设计快题仍是考查建筑设计能力的有效手段。因此，了解建筑设计快题的设置特点，对掌握建筑设计快题的一般规律不无裨益。

1. 时间与规模

常见的建筑设计快题有3小时快题、6小时快题和8小时快题。所用时间不同则要求的建筑规模也有所不同，此处所说的建筑规模是指建筑面积规模，通常以数千平方米为多，鲜有超过一万平方米的，这主要是因为如果规模过大，会因绘图用时过多而挤占设计思考时间，从而影响对设计能力的考量。

2. 功能与类型

由于时间的限制，建筑设计快题的功能要求一般相对比较简单，或者较为复杂的功能经过简化处理，因此，建筑快题设计一般以小型多层建筑为主。常见的建筑快题设计类型大致有以下几类。

① 3小时快题：建筑小品及周边环境设计、大门及传达室设计、美容美发厅设计、餐饮店设计、公共厕所设计、公交车站设计、鲜花商店设计、小型邮政局设计、银行储蓄所设计、茶室设计、酒吧设计、游戏房设计、小型歌舞厅设计等。

② 6小时快题：独立式别墅设计、双叠排屋及组团设计、住宅小区会馆设计、艺术家工作室设计、建筑师事务所设计、大使官邸设计、售楼展示中心设计、汽车4S店设计、艺术画廊设计等。

③ 8小时快题：活动中心设计、文化中心设计、

会议中心设计、培训中心设计、纪念馆设计、博物馆设计、图书馆设计、展览馆设计、科技馆设计、俱乐部设计、小型旅馆设计、办公综合体设计、住宅小区总图+单体设计（比如会馆、联排屋、小高层住宅）、中小学总图+单体设计（比如办公楼、风雨操场、食堂）等。

3. 特例与应对

由于前述常规命题经常使用、多次重复，已逐渐被人熟悉和掌握，以至出现难以辨别真实的设计能力、难以判断真正的设计水准的情况。因此，在建筑设计快题设置上求新求变也不失为一种考查真实的设计能力的办法。此类建筑设计快题大致有以下几类。

（1）规模较大功能较复杂的快题

此类快题往往在规定时间内不可能完成，出题旨在考查短时间内处理复杂问题的能力，因此，设计时如何去繁就简、突出重点；如何抓住核心问题、忽略次要问题显得尤为重要。例如交通枢纽建筑、医疗建筑中的流线组织就是设计的重点和核心。

（2）环境制约较复杂的快题

这类快题要求在较复杂的环境制约中发掘、提炼出有价值的条件并且加以充分利用，同时强调由此生成的建筑具有排他性和唯一性。

例如特殊地形条件下的建筑、城市夹缝中的建筑等。

（3）改建和扩建类快题

要求充分理解和把握建成环境的特点，特别是对已建成建筑的柱网尺寸、结构类型和空间尺度等给定条件应做到了然于胸，才能得到切实可行的方案。对于已建成建筑的外显风格也应有充分的认识，是在协调中求生存还是在对比中求生？关键在于保持建成环境的特色。

例如产业建筑遗存的LOFT改造、民国建筑遗存的扩建等。

（4）分析与模仿类快题

以给定的建筑实例或指定的建筑风格为蓝本进行设计。此类快题重在考查设计者的综合建筑知识和把握不同建筑风格特点的能力。

例如博览会中的某国家馆、私家园林式的藏书楼、安藤忠雄建筑分析并据此设计一个小型教堂等。

……

虽然建筑设计快题的题型和内容千变万化，但其目的始终是考查基本的设计能力和应变能力。以应试为目的的快速设计不同于投标、竞赛，并不要求设计一定要有个性、设计一定要出彩，但要求设计没有明显的错误或缺陷。当然，有个性且能够出彩的设计方案一般会得到鼓励、获得好评。所以，以不变应万变的办法只有一个，即打好建筑设计的基本功。

关于设计

快速建筑设计的要领在黎志涛先生和权亚玲女士的《快速建筑设计100例》一书中已有论述。事实上，建筑设计无论在时间长短、速度快慢上，还是在方式方法上，都是因人而异、丰富多样的，其基本要求大体上总是一致的，无非是功能合理、空间丰富、造型优美等。能够满足基本要求的设计即是合格的设计，在合格设计的基础上有所突破、特点突出才有可能产生好的设计。

就快题设计而言，首先应是合格的设计。快题设计的基本功是以慢题设计为基础的。冰冻三尺非一日之寒、技惊四座非一时之功，不经过长期慢题设计的训练，快题设计难有作为。慢题设计中经常出现、长期积累的问题往往会不自觉地、习惯性地集中反映在快题设计当中。任何建筑设计都不可能完美无缺，尽量避免和减少低级错误是建筑设计基本素养的一种体现，在以考量基本功为主的快题设计中愈发显得重要。

此外，建筑中存在着大量的基本元素或基本部件，这些基本元素几乎在任何建筑中都会出现，具有共通性。在进行建筑设计时，这些基本元素不断地被重复和反复使用。因此，这些基本元素是建筑设计无法回避、必须面对的，从某种意义上讲，建筑就是这些基本元素的集合体。建筑中的基本元素不仅因为建

筑功能的需要而存在，而且往往还担当着成就造型亮点、丰富空间效果的重要角色。

如果将这些基本元素加以归类整理，储存于脑、铭记在心，如同词典里的单词、信息库中的数据，在进行快题设计时，便可随时调用、方便选择，达到省时省力、事半功倍的效果。

1. 常见问题

从历年的快题练习和快题考试中，经常可以发现一些低级错误。虽然主观上这些低级错误“尽人皆知”，本应可以避免，但在时间的压力下往往无暇顾及、造成失误。因此，在平常的设计学习和练习中，应常常加以注意，养成习惯，做到少出问题和不出问题。以下是从许多快题练习中提取、归纳的常见问题。

（1）功能分区

功能分区出问题通常是因为分区依据不明确，一般在设计中总是以动与静、洁与净、主与次、公共与私密等关系来进行功能分区。具体讲，既可以水平分区（同层）也可以上下分区（分层），基本原则是避免或减少相互干扰。

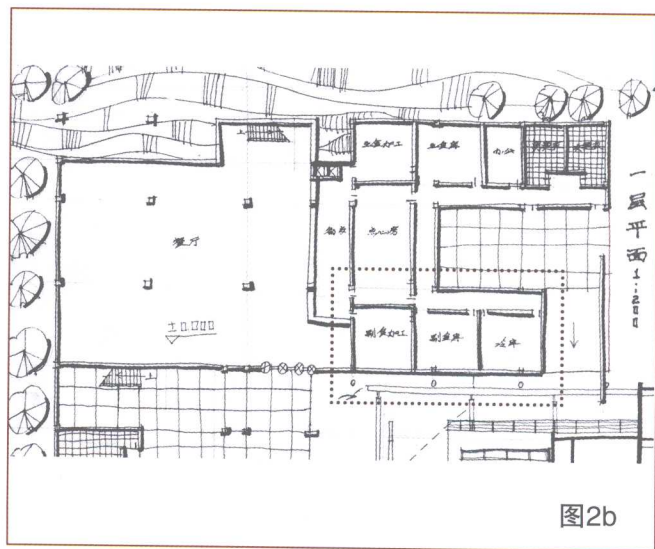
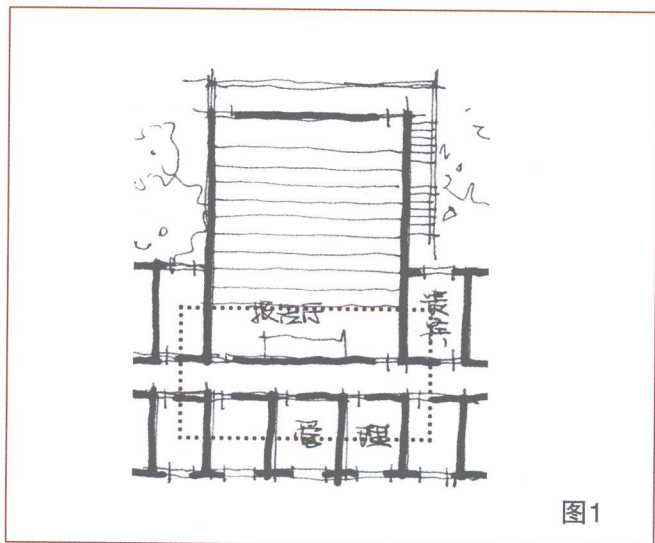
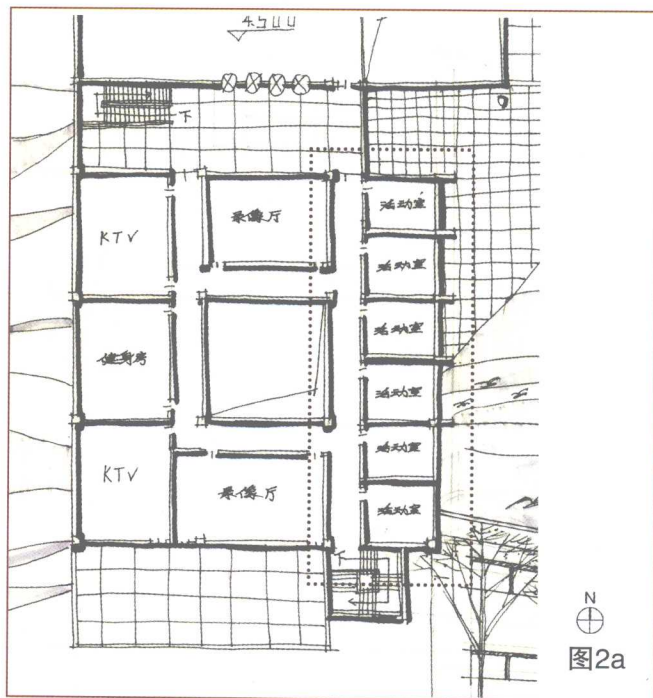
（2）交通组织

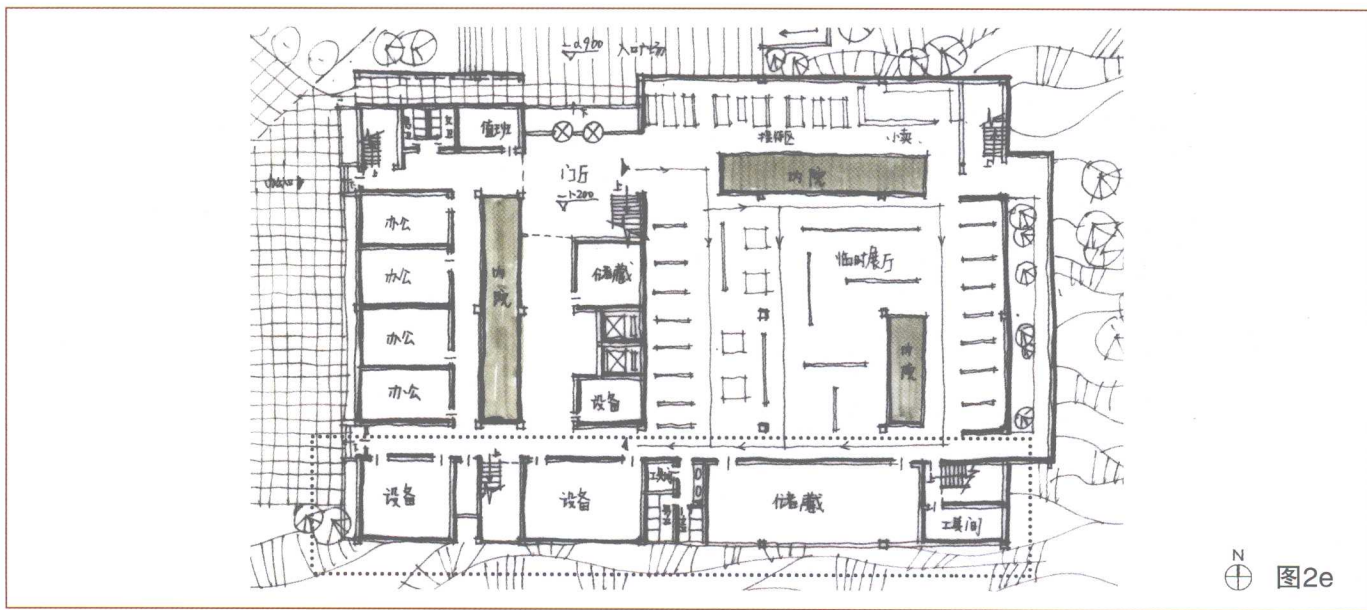
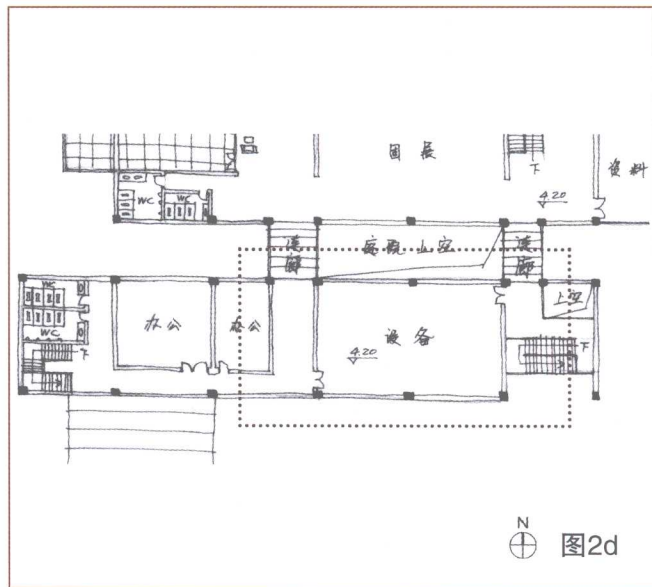
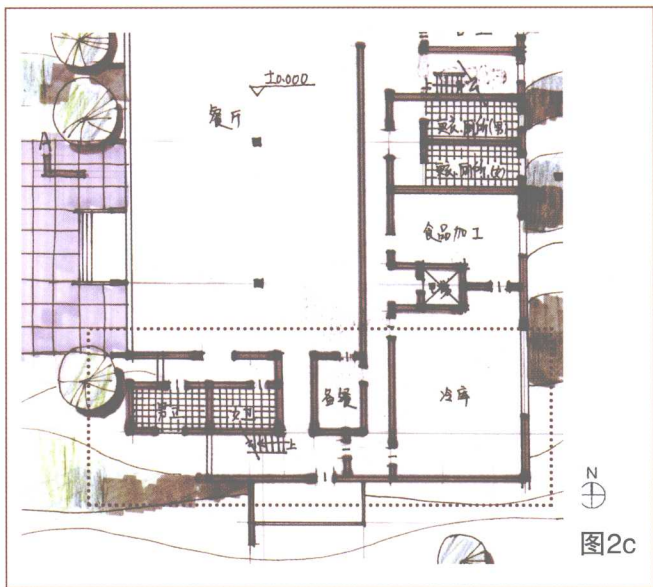
交通组织的基本原则是流线清晰、便捷通畅。快题设计中常见的问题是交通空间尺度不当，特别是在

出入口、流线交叉转折、人流集散等结点部位，应放大空间尺度，形成门厅和过厅（图1）。

（3）朝向

对于主要空间或人员经常使用、停留时间较长的空间，一般要面朝南向，或面朝主要的景观方向。楼梯间、卫生间等辅助空间尽量不要占据好的朝向。厨房、锅炉房等可能造成污染的空间应布置在下风向（图2）。





(4) 采光和通风

除了人员停留时间很短或很少使用的空间，如储藏室，原则上所有空间都应有自然采光和通风设施，即便是楼梯间、卫生间也不应完全封闭，成为所谓的“黑房间”（图3）。

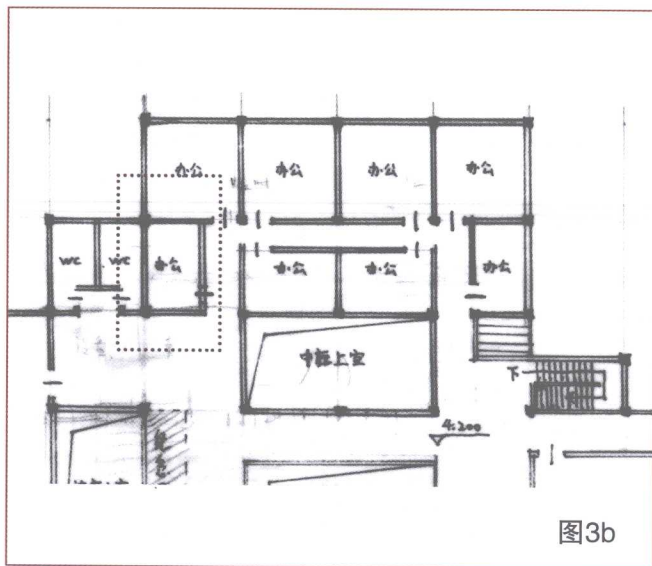


图3b

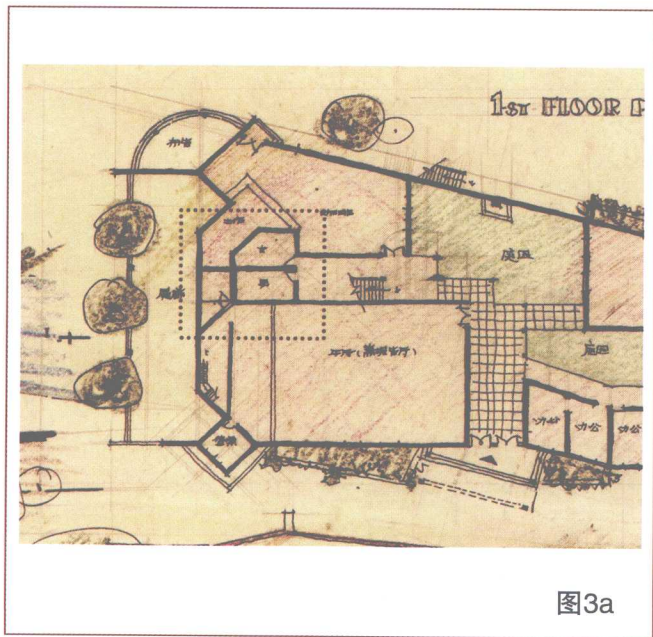


图3a

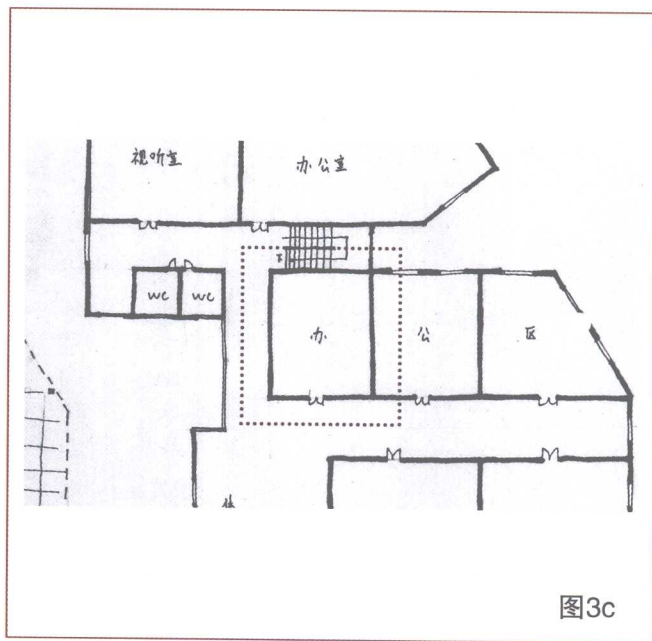


图3c

(5) 高差与缓冲

快题设计中最常见的问题之一是室内外不分或室内外没有高差。一般情况下，室内与室外、干空间与湿空间（有用水点）之间应有高差（图4）。此外，高差之间的踏步在门开启范围内宜有足够的缓冲平台（图5）。

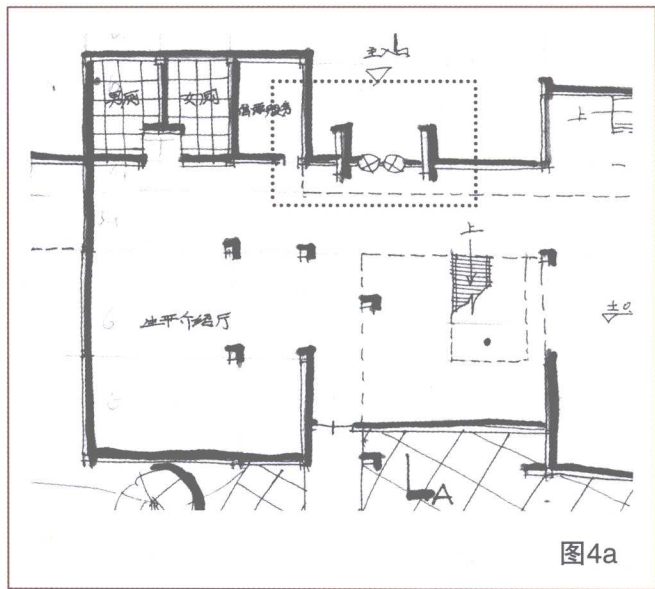


图4a

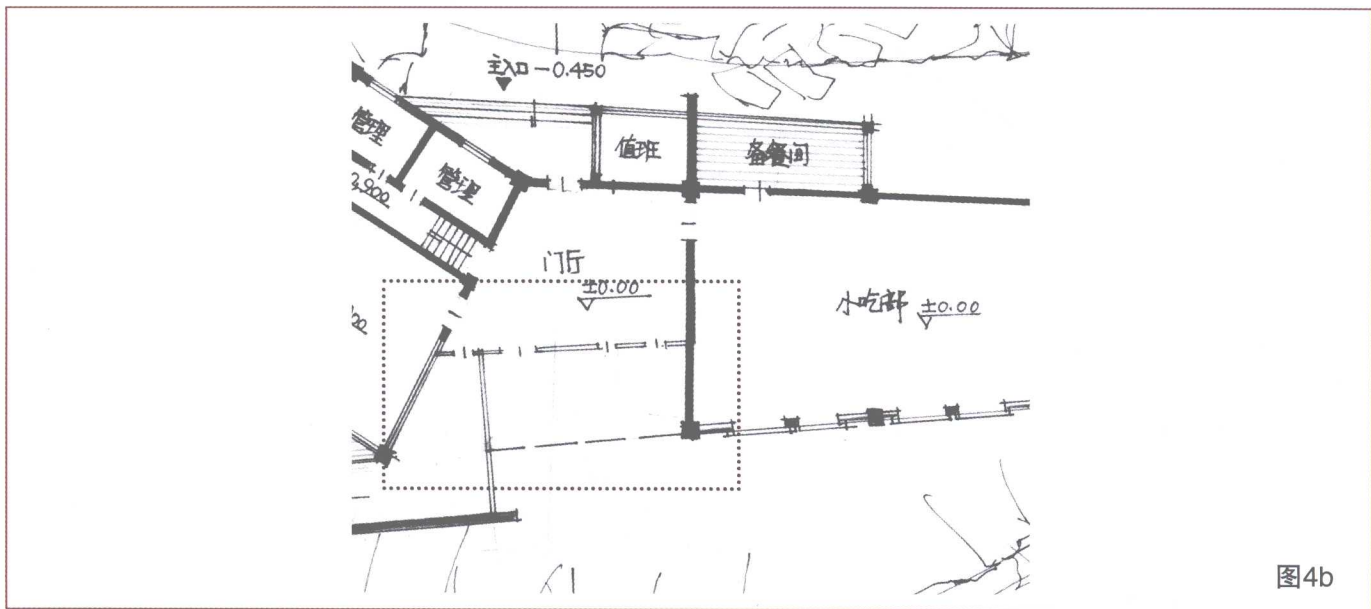


图4b

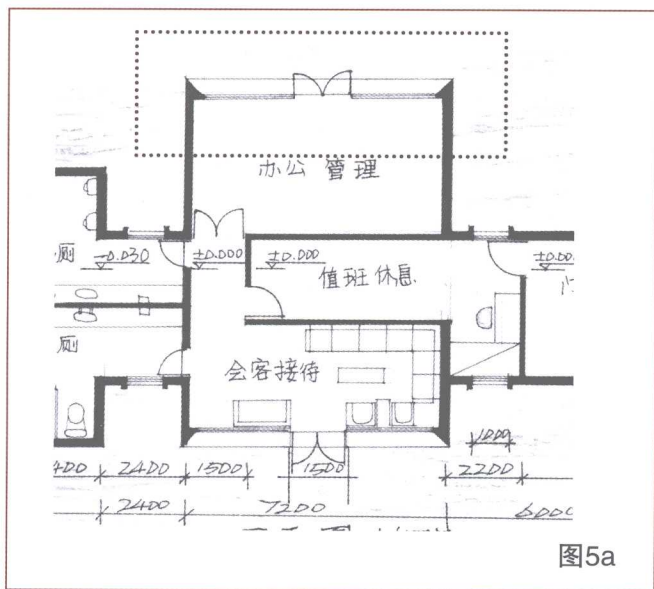


图5a

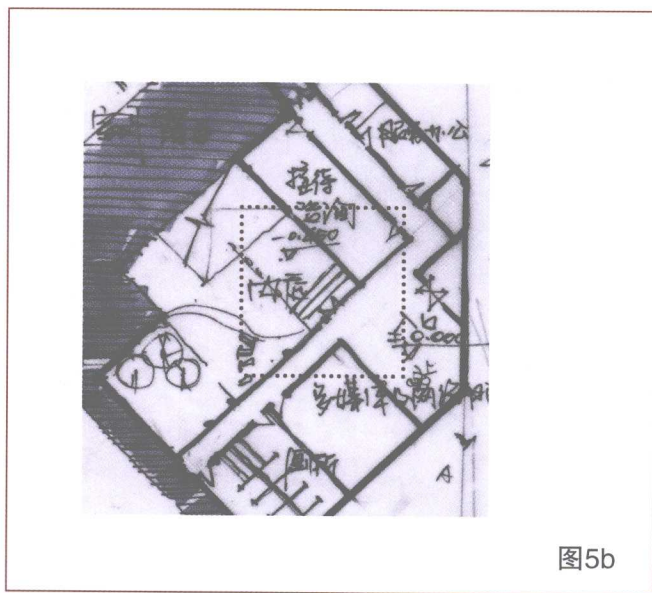


图5b

(6) 开间与进深

开间与进深在平面尺度上之比过大，会使空间显得狭长，特别是小空间，当比例大于1:2时，容易造成采光通风不良（图6）。

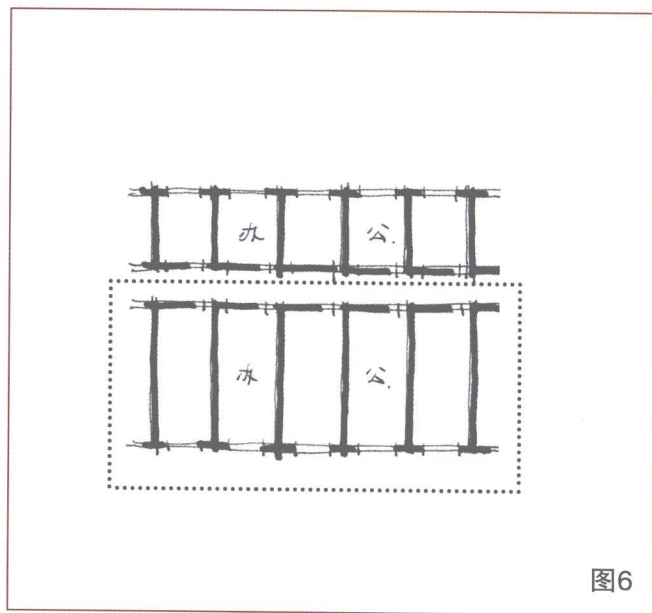


图6

(7) 走廊

内走廊、通道等狭长空间在端头宜设采光通风外窗，否则会使空间显得黑暗压抑、局促逼仄（图7）。

(8) 楼梯

楼梯的长度取决于层高，休息平台宽度不得小于梯段宽度，连续步数不应超过18级，快题设计时应加以注意（图8）。

(9) 电梯

相邻电梯不应呈直角布置，电梯出入口应局部放大形成缓冲空间，即所谓的电梯厅（图9）。

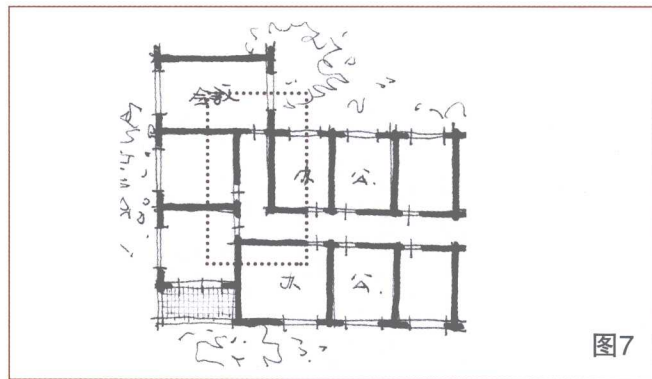


图7

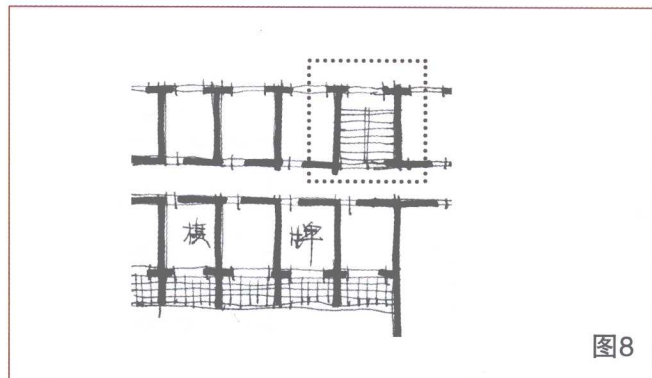


图8

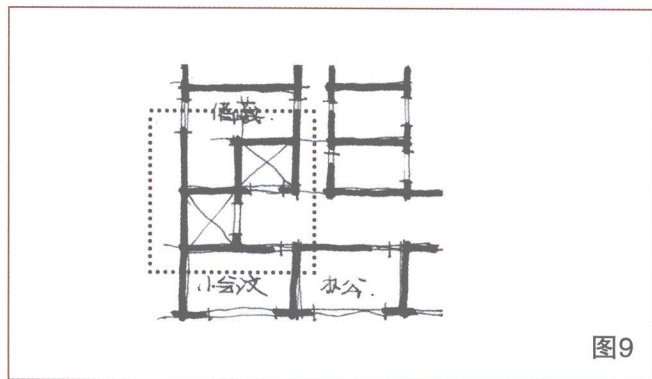


图9

(10) 规范

各类建筑均有相应的设计规范，最基本最常用的规范是《民用建筑设计通则》和《建筑设计防火规范》，其中的许多规定应成为设计常识体现在设计中。比如疏散门应向疏散方向开启（图10）；一个防火分区（一般为2500m²）至少应有两部疏散楼梯。当然，多设楼梯虽然有利疏散和方便交通，但梯均服务面积的降低却表明设计不够合理，即楼梯并非多多益善（图11）。

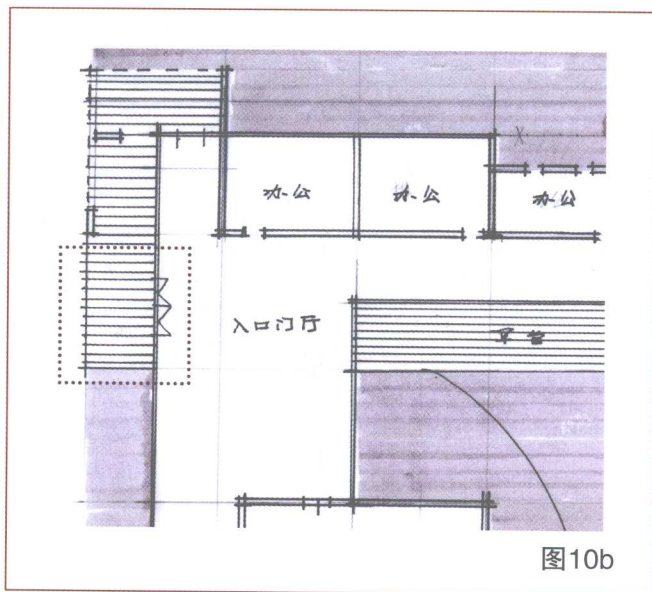


图10b

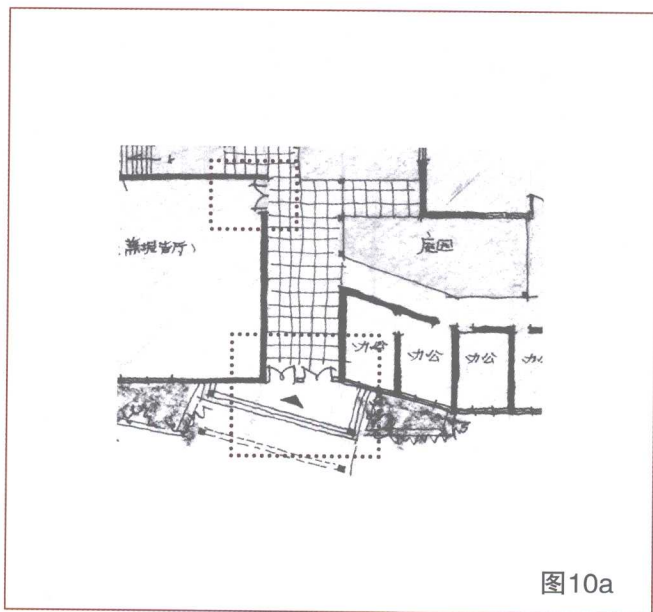


图10a

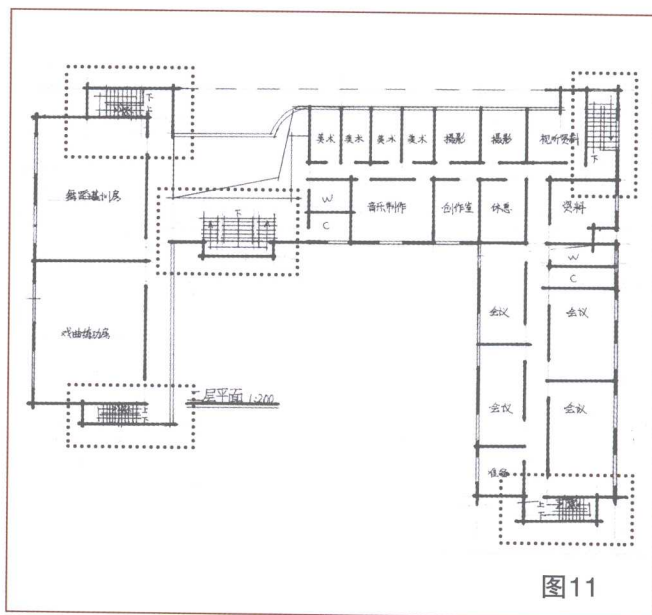


图11

2. 元素归类

每个人都可以按照自己的喜好进行元素归类，目的在于方便学习、掌握规律。通过目标明确、条理清晰地梳理知识，有助于提高快题设计能力、节约快题设计时间。把建筑中基本元素当作语言中的词汇，日积月累，建筑语汇自然就会丰富起来，设计作品的表现力也会越来越强。

(1) 入口

入口是进入建筑物的前导空间，其引导性和可识别性往往通过踏步、坡道、进入方向等被凸显和强调出来（图12）。

(2) 门厅

门厅是对建筑物产生第一印象的重要部位，也是设计的重点部位。丰富的空间效果常常可以由门厅直接展现出来（图13）。

(3) 雨篷

除遮雨功能外，雨篷还具有加强引导、可识别性和丰富造型的作用（图14）。

(4) 楼梯

楼梯实际上是非常重要的造型元素和空间活跃元素，具备很好的可塑性、具有丰富的形体类型和极强的表现力。设计好楼梯是一项重要的基本功（图15）。

(5) 阳台

阳台同楼梯一样具有极强的表现力，尤其是用来塑造光影效果、增强虚实变化、丰富立面层次，其作用会更加显著（图16）。

