

The background features several architectural drawings and diagrams scattered across a light brown, textured surface. These include a large urban plan with a grid and various building footprints, a cross-section diagram showing a zigzag profile with labels, a site plan with a prominent building and surrounding streets, and a smaller diagram with a grid and arrows. The drawings are rendered in black lines on white paper, creating a sense of depth and movement.

图解城市设计

ILLUSTRATING URBAN DESIGN

金广君 著

中国建筑工业出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

图解城市设计/金广君著. —北京: 中国建筑工业出版社, 2010.7

ISBN 978-7-112-12109-0

I.图… II.金… III.城市规划-建筑设计-图解
IV.①TU984-64

中国版本图书馆CIP数据核字 (2010) 第088782号

责任编辑: 徐 冉 王莉慧

责任设计: 李志立

责任校对: 赵 颖

图解城市设计

金广君 著

*

中国建筑工业出版社出版、发行 (北京西郊百万庄)

各地新华书店、建筑书店经销

北京嘉泰利德公司制版

北京建筑工业出版社印刷

*

开本: 787×960毫米 1/16 印张: 10¹/₄ 字数: 246千字

2010年8月第一版 2010年8月第一次印刷

定价: 36.00元

ISBN 978-7-112-12109-0

(19380)

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题, 可寄本社退换

(邮政编码 100037)

再版序

1998年，我基于针对哈尔滨工业大学本科生知识结构和教学需要形成的“城市设计概论”讲义，经过一些加工和整理，在黑龙江科学技术出版社出版了本书。

很高兴10多年后本书能够在中国建筑工业出版社再版，这要感谢出版社徐冉编辑的鼓励与帮助。感谢本书第一版所有读者的关注和厚望。

应该说明的是，近十年来我国经济的腾飞和城市建设的突飞猛进，给城市设计的理论探索与工程实践提供了许多难得的机会。这期间，国内同行对城市设计做了大量的理论研究工作与工程实践，陆续出版了许多城市设计的专著，应该说大家对城市设计的认识与体会早已今非昔比。

本书论述的是城市设计最基本的问题，对于拟初步了解城市设计的人来说，这些内容是认识和理解城市设计所必需的。为了保持原书的系统性和表述特点，没有再增加新的内容，敬请各位读者理解。

前 言

当我们翻阅近十年来城市规划和建筑学方面的学术期刊时，就会注意到这些刊物对城市设计问题的讨论占相当多的篇幅。其中，有对概念的认识，有对理论的研究，有对实践的介述，且观点和方法不尽相同。“城市设计”已经成了城市建设学科中热闹非凡的研究课题之一。

的确，城市设计与现代城市环境、城市生活的关系越来越密切了，也越来越重要了。随着人们城市意识、环境意识的增强，城市设计还会向更广泛的领域渗透。

目前，国内已经出版的多部关于城市设计的译著和论著，都是从不同的角度来讨论城市设计的，也反映出作者对城市设计问题的不同认识。本书以城市形体环境的建设过程为线索，力求把城市的设计、开发与管理联系起来，也是本人对城市设计的认识与理解。

图解是设计创作的重要方法，是最有效的设计表达和设计交流的媒介之一。图的表达内容十分丰富，并给人以思考和想象的余地，不同的人会有不同的理解。从设计角度来说，城市设计是一种创造，因此，采用图解的形式更能适合城市设计的学科和读者。

城市设计尚是一个扑朔迷离的问题，而且包含着广袤的领域。本书仅搭构了一个不尽完善的框架，许多问题尚待充实和完善。尽管如此，我已深深感到知识的匮乏和力不从心，渴望同行不吝赐教，以求在今后的研究和工作中渐趋丰富和提高。

书中个别插图是引用别人的，有些插图是借鉴他人的图改绘的，在此一并向原作者表示感谢。

目 录

第一章 城市与设计	1
1.城市.....	1
2.设计.....	8
第二章 范围与特征	15
1.范围.....	15
2.特征.....	26
第三章 缘起与理论	33
1.缘起.....	33
2.理论.....	39
第四章 元素与原则	59
1.元素.....	59
2.原则.....	88
第五章 过程与成果	99
1.过程.....	99
2.成果.....	108

第六章 开发与管理	113
1.开发.....	113
2.管理.....	117
第七章 景观与空间	131
1.景观.....	131
2.空间.....	136
第八章 实例简介	145
1.美国坎布里奇市哈佛广场及周边地区开发导则.....	145
2.美国达拉斯市市政中心城市设计导则.....	152
参考文献	155

第一章 城市与设计

1. 城市

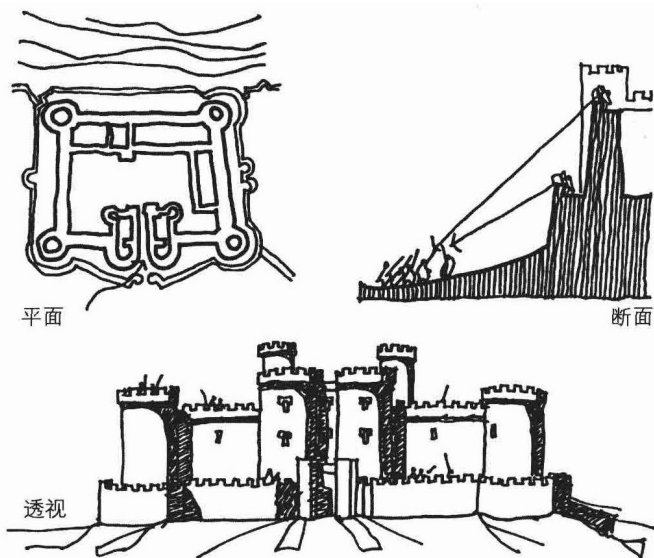
城市是人类社会文明发展到一定程度的产物，是城市化过程中出现的复杂的聚居形式，综合反映着社会的发展过程和发展水平。城市设计问题是伴随着城市而出现，又伴随着城市化的发展而深入的。所以，城市设计问题“古已有之”，可以说，有了城市建设也就有了城市设计。

吴良镛先生说过：“一部城市建设史，也可以从城市设计角度来写，即写成了一部城市设计史。”可见，城市设计虽然是一门被人们刚认识不久的新兴学科，但是它却有着悠久的历史，拥有举世瞩目的优秀历史遗产。从这一点上讲，城市设计又是一个古老的学科，只是在社会发展到一定阶段之前城市建设对它的需求不及其他学科那么迫切，人们对它的认识也需要一定的过程。

随着城市的现代化进程，城市设计问题越来越突出。因此，现代城市设计逐渐为人们所认识，并发展成为一门独立的学科，日益受到人们的普遍接受和重视。

城市设计是以城市形体环境为研究对象，以设计学科的观点和角度来研究城市的发展及其发展过程中的形体环境问题的。因此，在讨论城市设计之前，我们首先对城市作一个大概的描述。

从城市发展的角度来理解，城市是社会与经济集中的体现。这一点我们可以借助于城市的文字含义来理解。早期的“城”和“市”是两个不同的概念，表现为两个不同的环境形态。“城”是防御性的概念，是为社会的政治、军事等目的而兴建的，边界鲜明，其形态是封闭的、内向的；而“市”则是贸易、交易的概念，是生产活动、经济活动所需要的，边界模糊，其形态是开放的、外向的。这两种初始的空间形态随着社会的进步和经济的发展变得丰富和扩大，并相互渗透，界线模糊，杂陈在一种新的环境形态之中，最终形成了内容多样、结构复杂的聚居形式——城市。



平面

断面

透视

早期的城是防御的概念，其形态是内向的、封闭的

欧洲典型的古代城堡

就城市的形成过程而言，大体上可分为两类：一类是有规划的城市，即“自上而下”形成的城市；另一类是自由生长的城市，即“自下而上”的城市。

(1) 自上而下

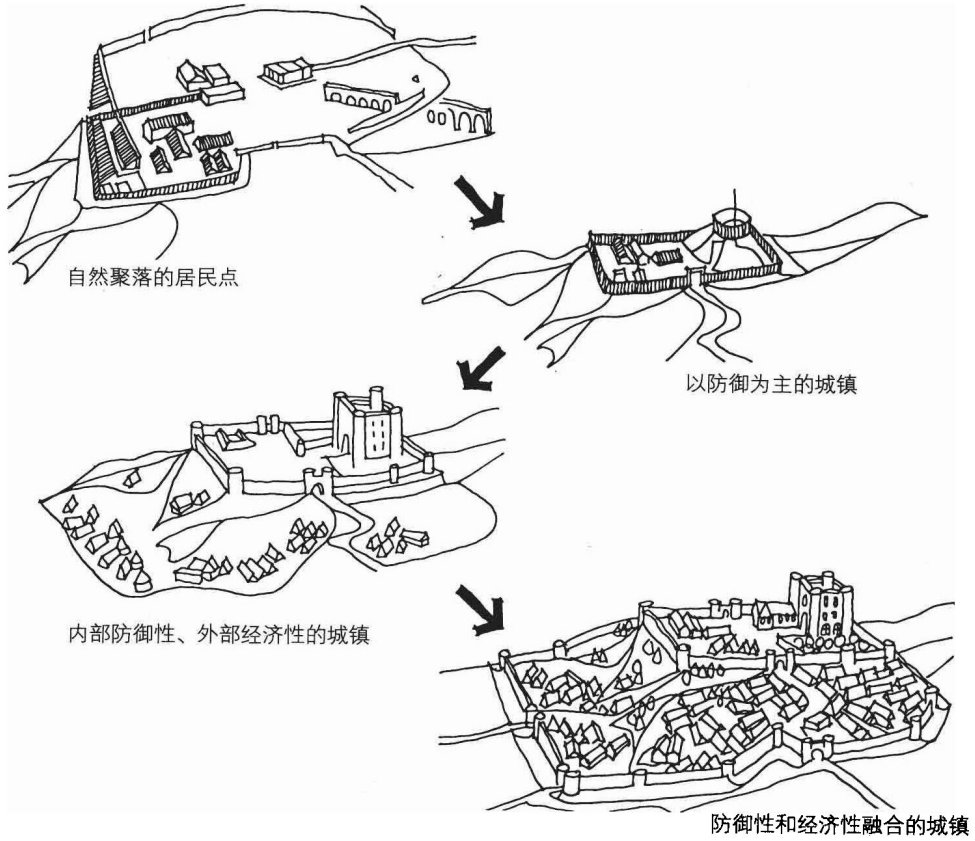
“自上而下”的城市是指主要按人的主观作用、思想观念、宗教信仰，或某一统治阶层的理想模式建设的城市。它通常以一种法定的设计准则，在严格的控制和要求之下进行建设实施。

“自上而下”的城市也被称为“人造城市”，它是一种控制机制下的建设方式，一般在集权统治的社会制度下“自上而下”形成的城市较多。

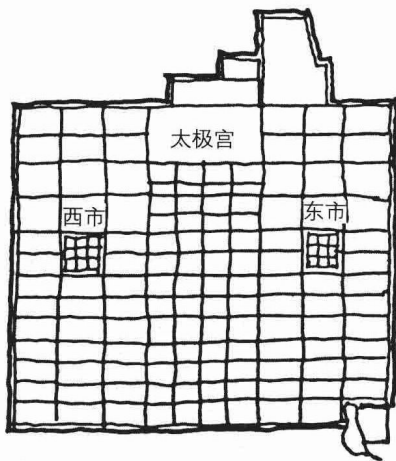
在城市形态方面，“自上而下”的城市表现着规则的用地、严谨的构图、鲜明的等级和全面的计划，几何形式很强。

在我国古代的一些城市中，特别是统治者所在的都城，一般是严格地按照“自上而下”的建设方式形成的。他们认为都城是“四方之极”、“首善之区”，所以特别重视都城建设，并立定典章，指导建设。

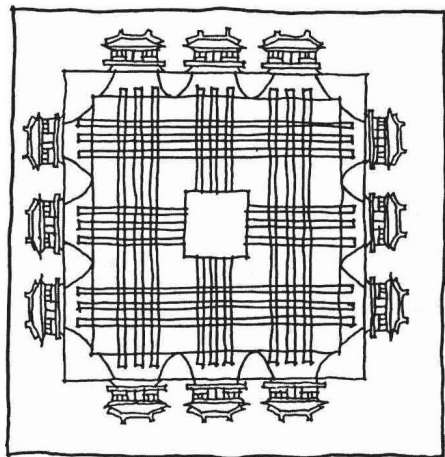
如《周礼·考工记》中记载的“匠人营国，方九里，旁三门，国中九经九纬，经涂九轨，左祖右社，面朝后市，市朝一夫”的都城建设思想，这一思想对各地诸侯的都城在规模、面积、城高、门宽、宫室及道路宽度等级上也作了严格的规定。这一“自上而下”的都城建设思想反映了统治阶级在物质和精神方面的需要，因此，为后来历代封建王朝所袭用，甚至



城市的演变过程示意图



唐长安复原想象图



根据《周礼·考工记》所记载的周王城规划构想

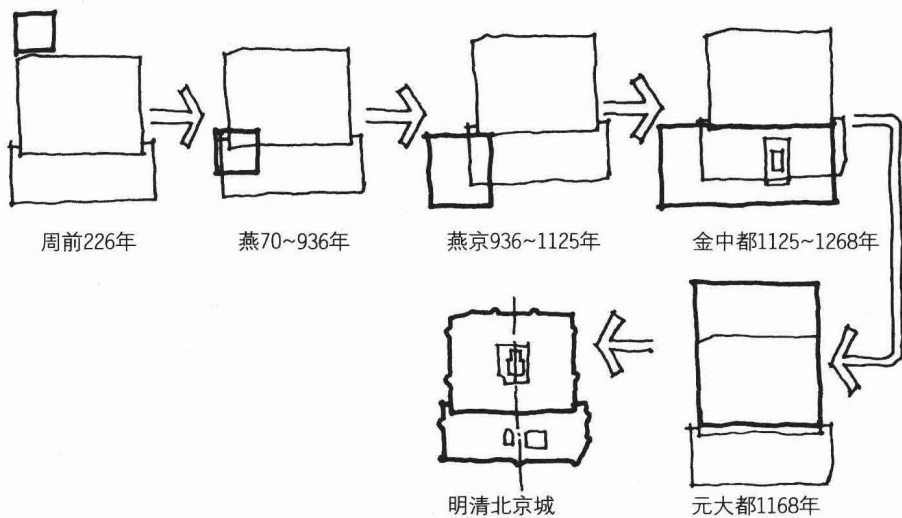
我国古代的一些地方首府在建设时也采用这一模式。

北京城的规划设计充分表达和体现了我国古代城市设计的基本精神，将城市围以城墙，使城市有明确的边界，显著的序列中轴和伦理秩序。建筑高度与色彩的控制均蕴涵着中国传统文化、伦理的空间秩序观。虽经历了多年的历史演变，但基本模式一直被保存和延续下来。

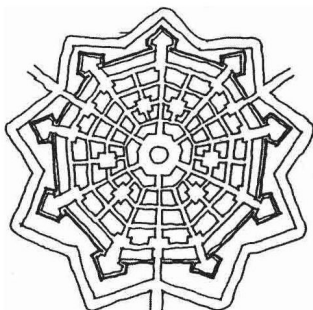
在欧洲古代的城市中，特别是古希腊、古罗马和文艺复兴时期的一些城市，“自上而下”的城市建设模式也不胜枚举。

(2) 自下而上

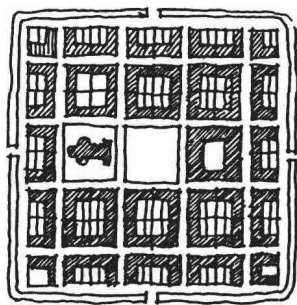
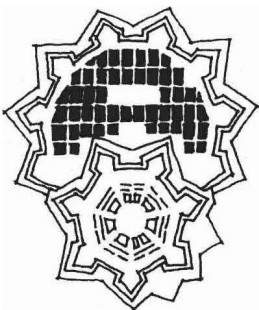
“自下而上”的城市是预先没有一个单一的目标和总体构想，主要是按自然或客观规律的作用，按发展的实际需要，多年叠合积累形成的城市，



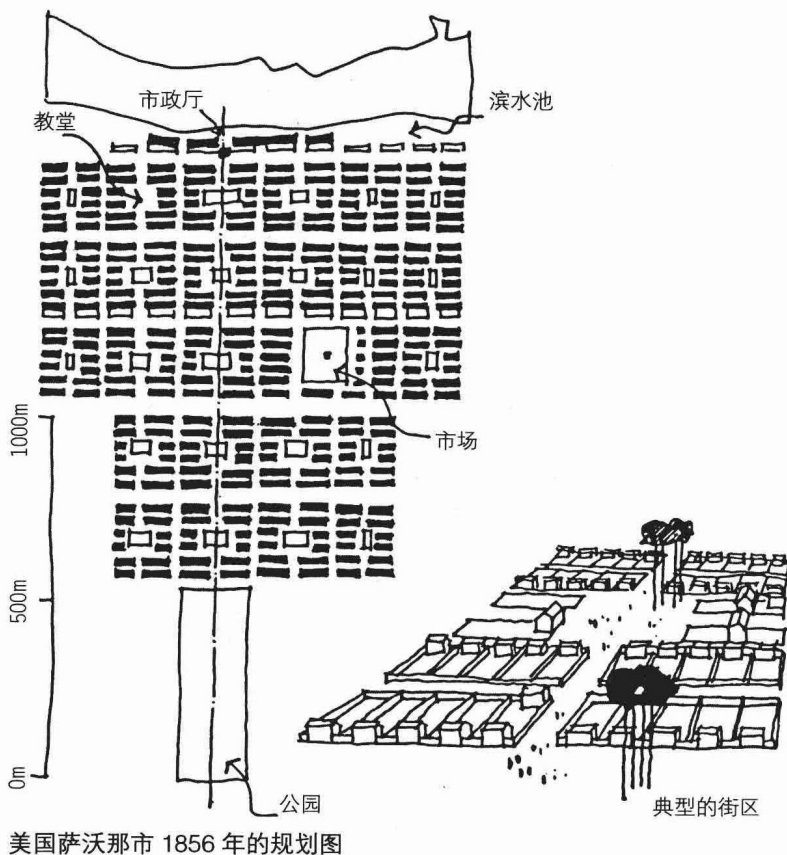
北京城市历史的发展



文艺复兴的理想城市平面



18世纪的居住社区



美国萨沃那市 1856 年的规划图

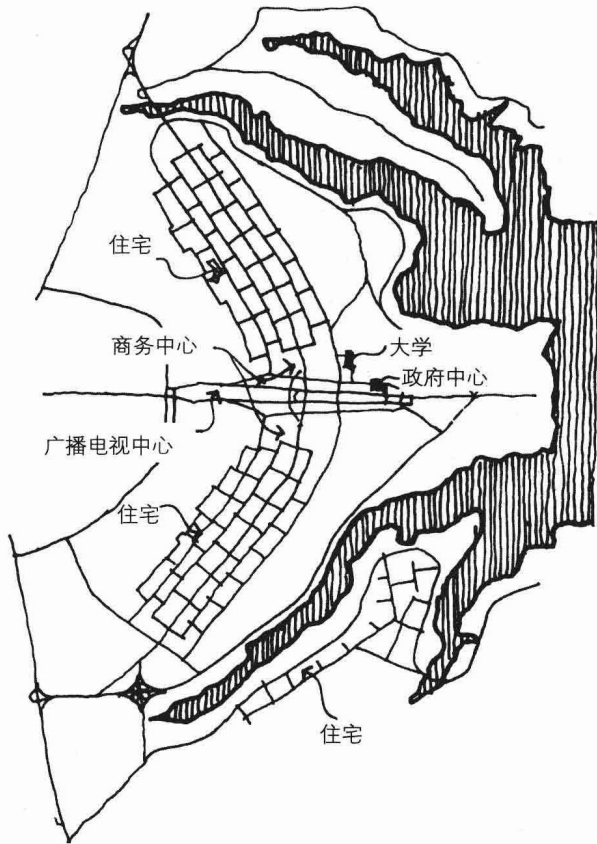
也被称为“自然城市”。其特点是在整体上没有或很少有人为影响，以发展需要、功能合理、适用经济、适合地域条件为准则，所以一般称之为“渐进的设计”。

这类城市一般以聚落为基础，从不自觉设计的自然村落发展到一定规模的城市。

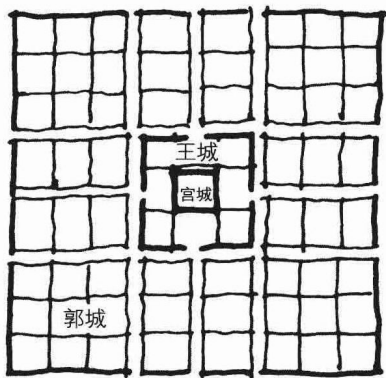
但所谓“自下而上”也不是完全的自由发展，也受一定的人为、社会、经济和历史等因素的影响，个体建筑之间遵循某种约定俗成的法则。只不过是较“自上而下”来得更灵活，更具有适应性，但是也经过了一系列的设计。

在城市形态方面，“自下而上”的城市表现着灵活的用地、自由的构图、有机联系和随机应变。

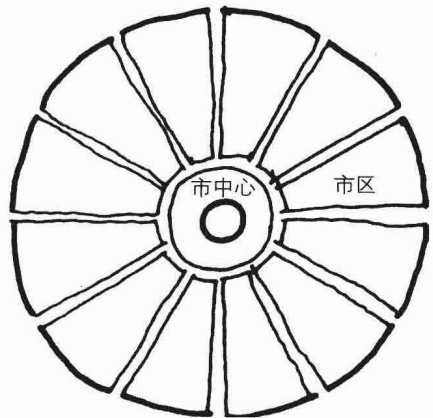
虽然城市大体上有这两大分类，但大多数城市是两者兼有之，不是能够完全分得开的。特别是我国一些近现代新兴城市，由聚落式的村屯



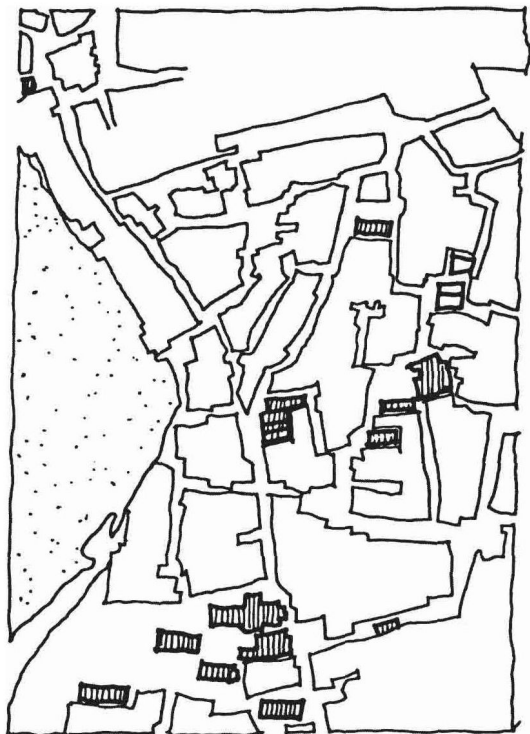
巴西新首都巴西利亚城市总平面图



典型的中国城市形制
两种不同形制的“自上而下”的城市



典型的欧洲城市形制



希腊迈克诺恩村平面图  教堂  水面

“自下而上”逐渐发展，经过了一定历史阶段的发展和演变，形成了自身的体系和秩序。以后，这类城市的发展、规划与设计是以其固有的体系和秩序为前提，再发挥人为的作用，使之成为布局合理、功能齐全的现代城市。这类城市一般是“自上而下”和“自下而上”两者兼容并蓄，是符合特定条件下城市发展需要的。

无论如何，城市离不开设计。“自上而下”的城市在设计上的控制较严格，必须遵循特定的法则和模式；而“自下而上”的城市在设计上就显得灵活、自由，因地制宜和随机应变。

城市设计就是基于这样的假设，城市环境是能够被设计的，特别是现代城市尤其需要设计。无论哪类城市，只要经过良好的设计和再设计，其环境就具有“适居性”，反之不然。可见城市需要设计，也能够被设计。随着城市的发展，社会的进步，城市已经越来越离不开设计。城市设计学科也因此必然将得到发展和完善，因此，这门学科有着无限的生命力。



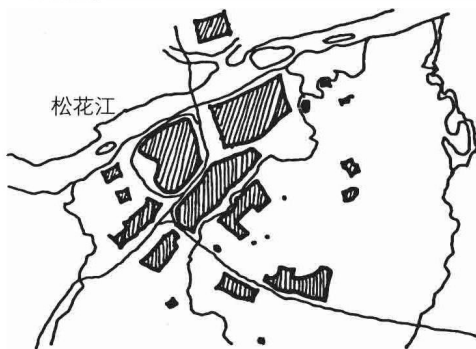
1899年



1906年



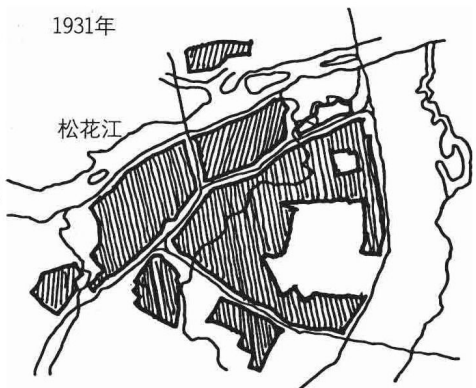
1910年



1931年



1938年



1946年

哈尔滨市城市历史发展

2. 设计

设计是从人类设计技能的本质出发探讨设计活动规律的科学。目前，“设计”一词被广泛地应用到各个领域，覆盖的范围非常广泛。正如美国工

业设计家雷蒙德·罗维所述“从唇膏到机车”或今天的“从钢笔尖到宇宙联络船”的广大领域。

(1) 设计的分类

按设计的目的分，设计可分为：a. 通过视觉以传递人们各种信息为目的的传达设计；b. 以实用功能为主体的产品设计，即以机械化批量生产为基础或运用高科技设计出使用者个别物质与精神需求的多品种、小批量、差异化的高附加值的设计，这类设计通常被称为狭义的工业设计；c. 以构成人类生活环境为目的的形体环境设计。任何设计均应具有在艺术、创意与技能方面的共性，需要艺术与技术的结合。

(2) 设计过程

概括地讲，一般的设计过程有以下几个步骤：

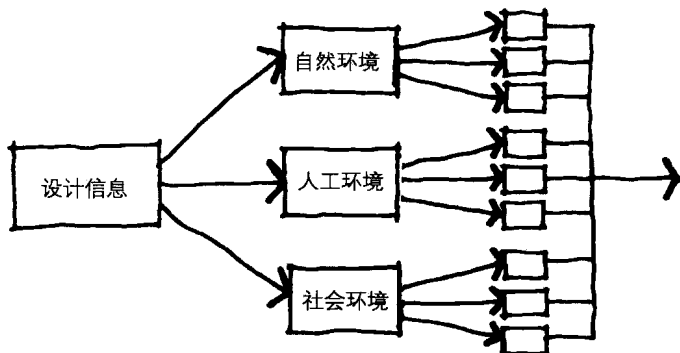
①问题的提出 进行设计活动就是要解决存在的问题。设计者首先能够提出问题、发现问题，对问题的构成进行分析和把握，把问题分解，然后按其范畴进行分类，寻求解决问题的办法。

②目标的建立 在确定设计目标阶段，必须制作要素相关表，这些要素包括人的要素、技术要素和环境要素。研究各要素之间的关系，建立出明确、具体的设计目标。

目标建立以后，设计者应该围绕设计目标进行整体构想，这是一个艰苦的创造过程。要产生创造性的构想，需要设计者有一定的素质，如吸收力（观察和注意）、保持力（记忆和联想）、推进力（分析和判断）。

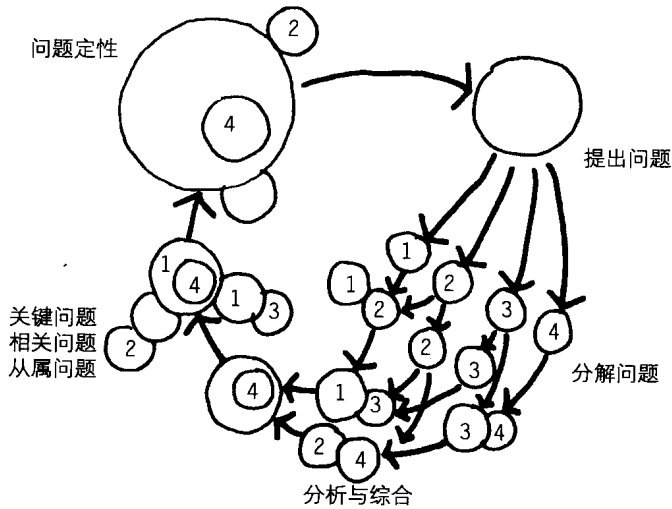
③分析与综合 所谓分析，即是阐明设计问题的要点，在要解决的问题中明确各种因素的层次，寻求各种因素之间的关系和可能的组合，以构成一个新的体系。

所谓综合，即是整理设计的必要条件，制定设计要点，对照设计目标

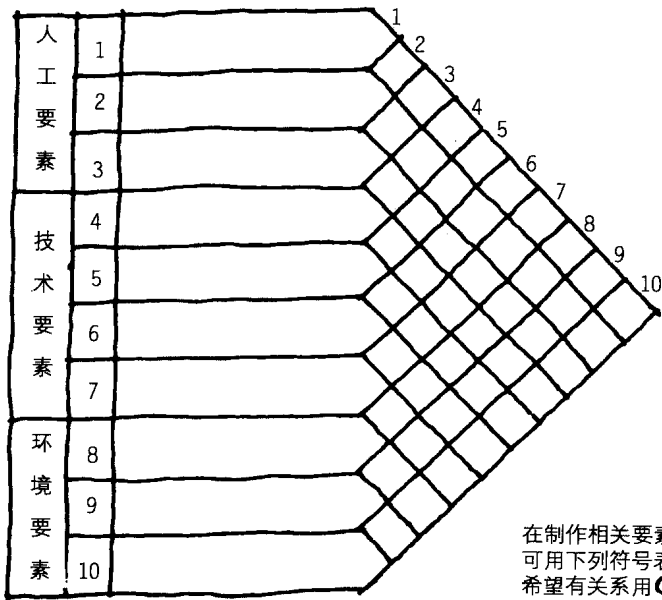


设计信息搜集与分解

和要点，对分析得出的可能性方案进行思考。将要解决的设计问题与可能性方案相结合，探求解决问题的新线索，提出新的设计轮廓，并作好下一阶段的设计构想。

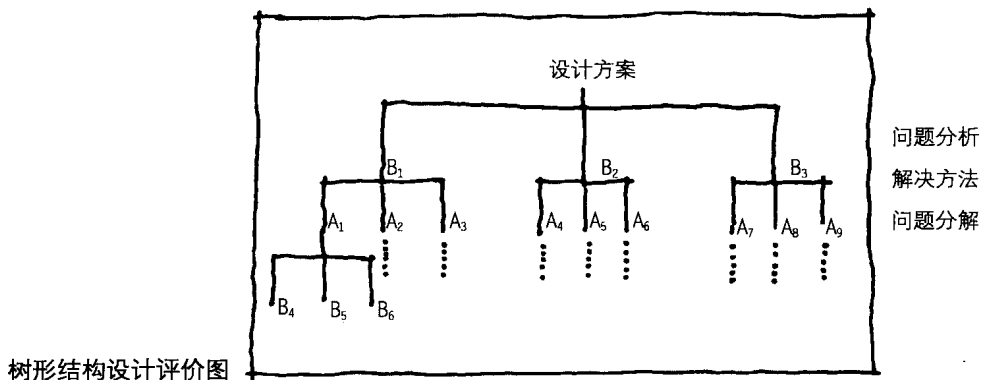


提出问题及定性过程



在制作相关要素表时，各要素之间的关系可用下列符号表示：关系最重要用◎表示；希望有关系用○表示；没有关系用●表示。

主要素
主要素下的次要素
相关要素表



④设计的评价 通过设计评价把设计问题收敛到给定的限制之内，并从众多的设计方案中找出最佳的设计方案。

从“问题的提出、目标的建立、分析与综合到设计评价”是解决设计问题的重要步骤，也是按时间先后依次安排设计计划的科学方法，这一方法称为设计的程序。然而，以上几个步骤并非单一直线型的，实际上，随着设计工作的深入，每一个步骤作出的决策总是随新信息的获得不断地被修正，所以设计过程是一个决策——反馈——决策的循环过程。

(3) 形体环境设计

形体环境 (Physical Environment) 是指大地空间中各种物质元素的组合所形成的可视环境。城市形体环境指城市范围内的可视环境，其建设大体上由三个部分组成：设计、管理和开发。其中所涉及的设计问题十分广泛，大多属上述设计分类的第三种。按城市建设的层次来划分，其中的设计学科可被分为城市规划设计、城市设计、建筑设计、景观建筑设计、室内设计 and 家具设计等。这些设计学科是相互依赖、相互影响、循序渐进、有机联系的学科体系，在城市建设中共同发挥作用，成为城市建设的“龙头”学科。

