

# 景观建筑的形式与肌理

图示导论 | FORM AND FABRIC IN LANDSCAPE ARCHITECTURE  
A Visual Introduction

凯瑟琳·蒂 / 著



大连理工大学出版社

# 景观建筑的形式与肌理

图示导论

Form and Fabric in  
Landscape Architecture  
A Visual Introduction

凯瑟琳·蒂 著 / 袁海贝贝 译

大连理工大学出版社

All Rights Reserved. Authorized translation from the English language edition published by Routledge, a member of the Taylor & Francis Group.

中文简体字版©大连理工大学出版社 2011

著作权合同登记06-2010年第405号

版权所有·侵权必究

### 图书在版编目(CIP)数据

景观建筑的形式与肌理: 图示导论/(英)蒂(Dee, C.)著;  
袁海贝贝译. —大连: 大连理工大学出版社, 2011.2

ISBN 978-7-5611-6001-5

I. ①景… II. ①蒂… ②袁… III. ①景观—建筑设计  
IV. ①TU-856

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第008428号

---

出版发行: 大连理工大学出版社

(地址: 大连市软件园路80号 邮编: 116023)

印刷: 大连金华光彩色印刷有限公司

幅面尺寸: 210mm×227mm

印 张: 14

出版时间: 2011年2月第1版

印刷时间: 2011年2月第1次印刷

责任编辑: 杨 丹 房 磊

封面设计: 王志峰

责任校对: 石雅新

---

书 号: ISBN 978-7-5611-6001-5

定 价: 48.00 元

发 行: 0411-84708842

传 真: 0411-84701466

E-mail: a\_detail@dutp.cn

URL: <http://www.dutp.cn>



# 景观建筑的形式与肌理

《景观建筑的形式与肌理》一书基于景观的应用与体验创造出一种空间形态学，从而为研究景观建筑提供了一种原创的视觉手段。本书建立了一个易于在设计中理解和构想景观的框架，并在此基础上探讨了审美、空间及体验的概念。肌理就是景观得以组合成整体的结构，而形式指的是组成肌理的各个组成元素。形式与肌理结合就是景观形态学，它对于发展视觉空间设计的思考和认知十分必要。

本书既可成为景观建筑学、建筑学与规划学专业学生的专业入门书籍，同时对那些更有经验的环境设计者来说也不失为一本富有吸引力的资料集。

凯瑟琳·蒂(Catherine Dee)是英国谢菲尔德大学景观系景观设计专业的资深讲师。

## 致谢

我要向谢菲尔德大学景观系毕业了的和正在就读的这些学生们致谢！从他们那里我学会了很多理解景观建筑的方法。

感谢Prue Chiles、Andy Clayden、Ralph Johns、Anna Jorgensen、Ruth Lockley和Claire Rishbeth，感谢他们敏锐的观察力。

特别要感谢我曾经的老师和同事Anna Beer和Owen Manning，是他们鼓励我完成了这本书，并向我提供了详细的批评和建议，为本书创作思想的发展播下了种子。

# 目 录

|                  |    |                  |    |
|------------------|----|------------------|----|
| 引言               | 1  | 空间、路径、边界、阈和焦点的组合 | 28 |
| 关于本书             | 1  | 地形、植物、建筑和水体的组合   | 30 |
| 如何使用本书           | 2  | <b>2 空间</b>      | 32 |
| <b>1 景观肌理</b>    | 5  | 定义               | 33 |
| 景观设计的背景          | 6  | 地面、“墙面”和“天空”平面   | 34 |
| 全球景观             | 7  | 设计平面与景观元素        | 35 |
| 景观的形成过程与系统       | 8  | 人们对空间的使用和体验      | 36 |
| 景观与人             | 9  | 空间的形式            | 37 |
| 地域性景观            | 10 | 原有场地形式的诠释        | 38 |
| 城镇与城市            | 11 | 几何               | 38 |
| 城市中的不同区域         | 11 | 隐喻               | 39 |
| 城市绿地和交通          | 12 | 象征               | 39 |
| 设计模型和场所的品质       | 13 | 自然形式的抽象与应用       | 40 |
| 责任               | 14 | 原型               | 41 |
| 原创               | 14 | 本土语汇             | 41 |
| 回收利用还是“一张白纸”     | 15 | 历史范例             | 41 |
| 健全与包罗万象          | 16 | 空间的围合            | 42 |
| 神秘性、易识别性、复杂性和整体性 | 17 | 围合度与穿透度          | 42 |
| 多样统一             | 18 | 空间的围合与特点         | 43 |
| 观望与隐蔽理论          | 19 | 围合与微气候           | 44 |
| 整体与组合            | 20 | 空间与边界            | 45 |
| 场所的组合设计          | 21 | 空间的尺度            | 46 |
| 组合设计——案例         | 22 | 人体尺度             | 47 |
| 空间与路径的组合         | 26 | 尺度与背景            | 47 |

|              |    |                  |     |
|--------------|----|------------------|-----|
| 从开阔到亲密       | 48 | 地面               | 75  |
| 空间的比例        | 49 | <b>水体空间</b>      | 76  |
| 令人满意的比例关系    | 49 | 湖面与水景            | 77  |
| 过于狭高和过于低矮的围合 | 50 | 水池与池塘            | 78  |
| 空间关系         | 51 | 水墙与流动的水体         | 79  |
| 空间序列         | 51 | 护城河(壕)——水体作为封闭元素 | 80  |
| 地形的空间关系      | 51 | <b>3 路径</b>      | 81  |
| 空间的对比与重复     | 52 | 定义               | 82  |
| 空间关系——案例     | 53 | 人们对路径的使用和体验      | 83  |
| <b>地形空间</b>  | 54 | 运动——景观中的移动体验     | 83  |
| 地形设计         | 54 | 交通的不同使用者、用途和模式   | 84  |
| 平整地形         | 55 | 官方路径与非官方路径       | 84  |
| 挖与填          | 56 | 序列与变异            | 85  |
| 碗形与凹陷形       | 57 | 抵达与离开            | 85  |
| 山丘和山峰        | 58 | 生态走廊             | 86  |
| 台            | 59 | 道路系统与等级          | 87  |
| 阶梯           | 60 | 路网、节点与焦点         | 87  |
| 覆土空间         | 61 | 道路空间与边界          | 88  |
| <b>植物空间</b>  | 62 | 作为空间的道路          | 89  |
| 植物的生态与环境作用   | 63 | 形式               | 90  |
| 林中空地         | 64 | 形式的来源            | 90  |
| 森林空间与规整形态森林  | 65 | 轴线与迂回            | 91  |
| 公共绿地         | 66 | 围合程度             | 92  |
| 树篱与灌木围合      | 67 | <b>地形路径</b>      | 93  |
| 绿地           | 68 | 干预程度             | 93  |
| 树叶构织空间的顶界面   | 68 | 边道               | 94  |
| <b>建筑空间</b>  | 69 | 壕                | 95  |
| 公共广场         | 70 | 脊梁路              | 96  |
| 院落           | 71 | 螺旋与之字形路径         | 97  |
| 墙体与院墙围合的花园   | 72 | 台阶路径、台阶和坡道       | 98  |
| 通透的封闭结构      | 73 | <b>植物路径</b>      | 99  |
| 顶棚           | 74 | 林荫道              | 100 |

|                   |     |               |     |
|-------------------|-----|---------------|-----|
| 林中道路              | 101 | 地形边界          | 128 |
| 绿色通道              | 102 | 马刺状边界         | 129 |
| 绿篱步道              | 103 | 堆叠式边界         | 129 |
| 草地、各种植物形成的基面和草场路径 | 104 | 护坡            | 130 |
| <b>建筑路径</b>       | 105 | 脊             | 130 |
| 街道                | 106 | 沟渠            | 130 |
| “后街”              | 107 | 台阶作为边界        | 131 |
| 路面铺设              | 108 | 悬崖与鸿沟         | 131 |
| 步道抬高              | 109 | <b>植物边界</b>   | 132 |
| 风雨廊               | 110 | “柔软”和“殖民性”的边界 | 133 |
| <b>水体路径</b>       | 111 | 森林边界          | 134 |
| 临水路径的设计           | 112 | 作为场所的林荫道      | 134 |
| 城市环境中的河流与运河       | 113 | 树篱与灌木丛边界      | 135 |
| 线性水体设计            | 114 | 杂草地边界         | 135 |
| <b>4 边界</b>       | 115 | <b>建筑边界</b>   | 136 |
| 定义                | 116 | 建筑—景观界面       | 137 |
| 人们对边界的使用和体验       | 117 | 柱廊与柱列         | 137 |
| 作为社会场所的边界         | 118 | 扶壁墙与锯齿墙       | 138 |
| 建筑—景观界面           | 119 | 可穿越的构筑物       | 138 |
| 公共、私密与半私密         | 120 | <b>水体边界</b>   | 139 |
| 生态过渡带             | 121 | 沙滩            | 140 |
| 边界的意义             | 122 | 平台、木板路和码头     | 141 |
| 天际线               | 122 | 滨海步道          | 142 |
| 边界和空间、路径、阈和焦点     | 123 | 湿地与水边地带       | 143 |
| 形式                | 124 | <b>5 焦点</b>   | 144 |
| 凸凹不平与光滑边界及其并置     | 124 | 定义            | 145 |
| 互锁交织              | 125 | 人们对焦点的使用和体验   | 146 |
| 障碍——有意与无意         | 125 | 焦点、目的地和路径     | 147 |
| 坡                 | 126 | 聚会场所          | 148 |
| 韵律、序列与重复          | 126 | 焦点与空间         | 149 |
| 边界的附属空间——壁龛       | 127 | 焦点型空间         | 149 |



|                   |     |                  |     |
|-------------------|-----|------------------|-----|
| 焦点与边界             | 149 | 建筑入口空间           | 173 |
| 公共雕塑              | 150 | 抵达、离开与休息的场所      | 173 |
| 建筑物成为焦点           | 150 | “之间”             | 174 |
| 导向性地标             | 150 | “非正式”空间          | 174 |
| 焦点的尺度             | 151 | 联系大空间之间的跨越边界的小空间 | 174 |
| 隐藏式焦点             | 151 | 窗与框              | 175 |
| 对比                | 152 | 大地与天空之间的空间       | 175 |
| 垂直形态              | 152 | <b>地形阈</b>       | 176 |
| 向心性与孤立的形式         | 153 | 地形形成的大门          | 177 |
| 怪异的形式             | 153 | 休息平台与台阶          | 178 |
| <b>地形焦点</b>       | 154 | 中空式空间            | 178 |
| 山峰、巨石以及山峦         | 155 | <b>植物阈</b>       | 179 |
| 碗形与火山口            | 156 | 绿色的阈“房间”         | 180 |
| 焦点与山脊             | 157 | 绿色大门             | 180 |
| <b>植物焦点</b>       | 158 | 窗与框              | 181 |
| 单株树木              | 159 | 树冠               | 181 |
| 群植树木              | 159 | <b>建筑阈</b>       | 182 |
| 修剪过的树木            | 160 | 建筑形成的大门空间        | 183 |
| <b>建筑焦点</b>       | 161 | 室外“房间”           | 183 |
| 建筑                | 162 | 铺地               | 183 |
| 装饰怪诞的、夸张的建筑物和历史遗迹 | 163 | 露台               | 184 |
| 岩石与立石             | 164 | <b>水体阈</b>       | 185 |
| 雕塑                | 165 | 水湾与港口            | 186 |
| <b>水体焦点</b>       | 166 | 甲板与平台            | 186 |
| 喷泉                | 167 | 休息与入口区域的水体       | 187 |
| 瀑布                | 168 | <b>7 细部</b>      | 188 |
| 喷泉、圣洗池和井          | 168 | 定义               | 189 |
| <b>6 阈</b>        | 169 | 人们对景观细部的使用与体验    | 190 |
| 定义                | 170 | 细部设计与感觉          | 191 |
| 人们对阈的使用和体验        | 171 | 表面质感、样式、色彩与光线    | 192 |
| 入口空间——室外接待室       | 172 | 样式               | 192 |
| 大门                | 172 | 质感               | 193 |

---

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 色彩                    | 194 |
| 光线                    | 195 |
| 家具                    | 196 |
| 座椅                    | 196 |
| <b>泥土与岩石细部</b>        | 197 |
| 泥土与岩石细部——视觉           | 198 |
| 泥土与岩石细部——触觉           | 199 |
| 泥土与岩石细部——听觉           | 199 |
| 泥土与岩石细部——嗅觉           | 199 |
| <b>植物细部</b>           | 200 |
| 植物细部——变化与时间           | 201 |
| 植物细部——视觉              | 201 |
| 植物细部——触觉              | 202 |
| 植物细部——听觉              | 202 |
| 植物细部——嗅觉              | 203 |
| 植物细部——味觉              | 203 |
| <b>建筑细部</b>           | 204 |
| 建筑细部——视觉              | 205 |
| 建筑细部——触觉              | 206 |
| 建筑细部——听觉              | 206 |
| 建筑细部——嗅觉              | 206 |
| <b>水体细部</b>           | 207 |
| 水体细部——视觉              | 208 |
| 水体细部——听觉              | 208 |
| 水体细部——触觉              | 209 |
| 水体细部——味觉与嗅觉           | 210 |
| <b>参考书目、拓展阅读和图例来源</b> | 211 |
| 参考书目                  | 211 |
| 拓展阅读                  | 211 |
| 图例来源                  | 212 |

# 引言

## 关于本书

景观建筑的研究范畴包括：如何组织利用那些满足人类需求和愿望的室外空间，并同时保护自然环境或促进其良性发展。为了满足各种不同人群的需求，通常需要以各种方式赋予景观以某种功能。设计师的目的是要创造出能够满足社会、环境、文化、审美以及各种实际需求的场所。

本书既可成为景观建筑学、建筑学与规划学专业学生的专业入门书籍，同时对那些更有经验的环境设计者来说也不失为一本富有吸引力的资料集。

## 设计的形态学解决方案

尽管景观是有生命的、动态的、“生物文化的”体系，它们也可以被认为是复杂的空间“结构”。本书的目的是通过对景观的物理形式进行探索并将其定义为设计素材，从而促进理性三维设计的发展。“肌理”指的是整个景观相互结合的空间结构（以及设计背景），而“形式”指的是构成这个组织的部分或元素。形式与肌理结合就是景观形态学，它对视觉空间设计的思考和认知十分有用。

本书将形态学的问题分为七个部分。第一部分是景观肌理，它将景观看作是一个有机的整体，同时界定了许多符合人们期望的景观设计要点。接下来的

五个部分用图例说明了空间、路径、边界、焦点和阈（threshold）。每个人都以其独特的方式和为了某种特殊目的在使用和经历着景观中的各种元素，如何识别与界定这些元素构成了这五部分的主要内容，因此也是设计师需要特别关注和思考的部分。最后一部分是“细部”，指的是“近距离的”、可以感知的、可以触摸的景观内容。尽管分成了七个不同的部分，本书的核心思想仍然是这些部分之间的相互联系、整体和如何组合的问题。

## 设计的经验性总结

本书对设计提供了经验性的总结，即人类对景观的经验既有助于本书概念的形成，也有助于对设计的理解，也就是说带有注释的图例不仅总结了各种景观形态，同时也包含了景观形态的经验总结，目的是要鼓励设计者将经验与设计相结合。本书中的空间与物质思想是以作者的景观建筑教学经验和亲身景观体验为基础。对景观的体验包含了生活中的许多行为，如在景观中穿越、停留、观赏、感受、触摸、谈论、饮食、寻求庇护、回忆等。这些也被许多研究人类经验与场所使用的设计理论家和作家所推崇。本书结尾的参考书目和拓展阅读部分列出了一些主要的参考文献。

## 设计的视觉解决方案

从视觉空间获取信息是景观设计师学习设计的主要手段，因此这也是一本图籍手册。它通过大量的草图探讨了景观设计的概念和具体尺度。书中并没有直接描述或定义设计过程，而是通过描述与结构性的图解，使景观在设计中得以诠释、理解并传达。图例的价值也是由于它们能够通过形象化的语言，使图例在景观建筑实践中仍可发挥作用（此外，还有其他的视觉媒介包括数字图像）。手写的注释为图例增加了多层含义，逐渐阐明了与图例景观形式相关联的行为与感受，目的正是为了强调经验性景观建筑的概念。

## 景观元素和形态学

“地形”或“地貌”“植物”“水体”与“建筑”这些景观元素作为基本的物质要素，用图示的方法进行了归纳和总结，设计者可以利用它们创造景观的形式和肌理。每一个形态学章节中都收录了大量的案例以探讨这些元素如何创造景观形式的问题。而在设计中，地形、植物、水体和建筑的微妙组合是至关重要的，它们在本书中被刻意分开以探索它们各自的设计潜力。

## 如何使用本书

### 基本用途

本书可以有几种不同的使用方法。它的主要用途是：

- 提供概念框架（形态学的七个部分），便于读者

在设计中理解景观的经验、使用及结构。

- 对景观设计的要点进行指导，论述如何组织与创造空间、路径、边界、阈、焦点和细部。
- 用多种方式在设计提供灵感和实例，使景观建筑师可以将地形、植物、建筑和水体这些元素运用到设计中。

## 主要内容

以下总结了形态学七个部分的意义、内容和结构。书中的每一个章节开始会有一个总的介绍以及该章节中探讨的景观形式的一系列定义。

### 景观肌理

书中的这一章以更广泛的景观和景观形成过程作为设计背景，它定义并描述了景观中被认为有吸引力的诸多品质，如力度感、神秘感和多样性，而且以大量景观设计案例和图例说明了空间、路径、边界、焦点和阈的整体组合关系以及如何与地形、植物、建筑和水体相结合来创建场所。

### 空间

“空间”这一章探讨了如何围合与界定人类活动场地的特定区域。空间被认为是组织、理解、利用并体验景观的基本手段。书中讲解了在创造空间的过程中所要考虑的设计因素。本章最后用各种实例图示说明了如何利用景观元素来创造空间。

### 路径

“路径”这一章探讨了景观中运动状态下线性空间的设计问题。本章的重点是步行空间环境。同空间一样，路径也被认为是影响景观用途和体验的基本设计形式。在界定了设计路径所要考虑的因素之后，更加细致地探讨了在创造路径时各种景观元素的设计潜力。

### 边界

本章探讨了过渡线性空间的设计问题，也就是一个空间或景观单元同其他部分相连接的位置。由于边界的整体性和社会功能，它被看作是景观中基本的结构组成部分，但是也常会在设计中被忽略。本章再一次探讨了设计中需要考虑的因素，结合如何利用各种景观元素的实例，说明边界的设计问题。

### 焦点

“焦点”指的是景观中异质的、对比性的或是孤立的形式或场所，由于它们突出的视觉地位而具有文化性、社会性、实用性以及指向性的功能。本章探讨了焦点的设计功能及其品质，并附有大量以焦点为景观元素的实例。

### 阈

“阈”是景观中一些特定的小空间或形式，像边界一样，具有过渡和组合的功能，然而阈又不像边界那样，它是聚焦性的而非线性的空间形式，它可以承载各种广泛的社会和文化用途和体验。书中列举了大量由景观要素组成的阈的案例，用以说明与这些用途相关的阈的设计要点。

### 细部

“细部”涉及景观的“近距离”“触觉”或是“迅速拉近”情况下的体验和设计要点，这一章主要探讨了包括作为设计要素的土地与岩石、植物、建筑和水体的感官潜力。

## 图例与图解

本书中的图例与文字同样重要，并非简单的补充性图例。这些图例描绘了一些现实和虚拟的场景，并用图解的方式再现了一些艺术家们的作品。有些图例讲解了写作过程中产生的一些想法，还有一些是在绘

制插图的过程中衍生的文字说明。很重要的一点就是这些图例可以有多种使用方法，并能够使设计者从这些图例中获得他们所希望获得的信息。这些图例主要（但不是唯一）的研究对象是“西方”气候温和的城市景观。书中用图例展现了具有个人价值和重要意义的场所，同时激发读者在阅图的同时提出质疑与假设，这个过程中，不可避免地会与图面的原意相左，以便抛砖引玉、激发灵感。

## 本书结构

本书既可以线性阅读也可以非线性浏览，既可以深入到某一章进行探讨，也可以作为一个概念性的整体框架进行研究。



# 1 景观肌理

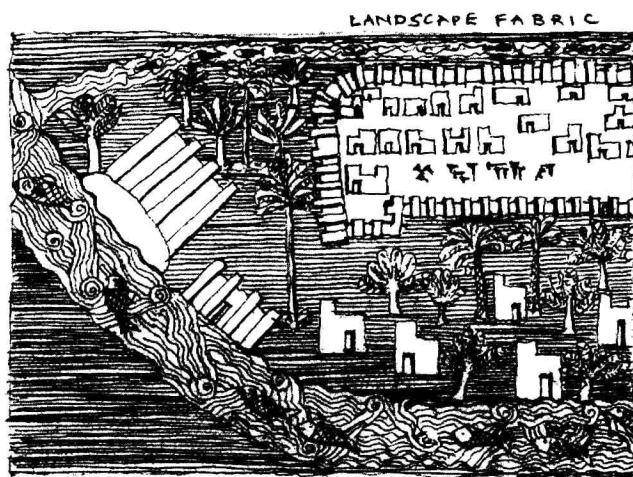
“景观肌理”这个词用来表达各种不同尺度下整体与组合的景观。采用“肌理”这个词是因为它暗示了由部分组合成整体之间的相互关联性，各个组成部分都有其自身产生的过程。它也暗示了关联性和稳固性，而这两者通常会被认为是景观设计的必要特征。

本书“肌理”这一部分主要有两个目的。首先，旨在介绍更加宽广的物理、环境和社会背景，另外，也为专业景观建筑师的设计实践提供资料。

第二部分探索了“设计尺度”下每一独立场所的肌理，目的是将场所设计中被大家认可的景观品质梳理清晰，同时用图例的方式说明空间、路径、边界、焦点和阈是如何组织形成景观的“肌理”。此外，对多个“完整”场所的图解分析更加强调了地形、植物、建筑和水体的整体性设计的重要性。

## 景观设计的背景

景观肌理



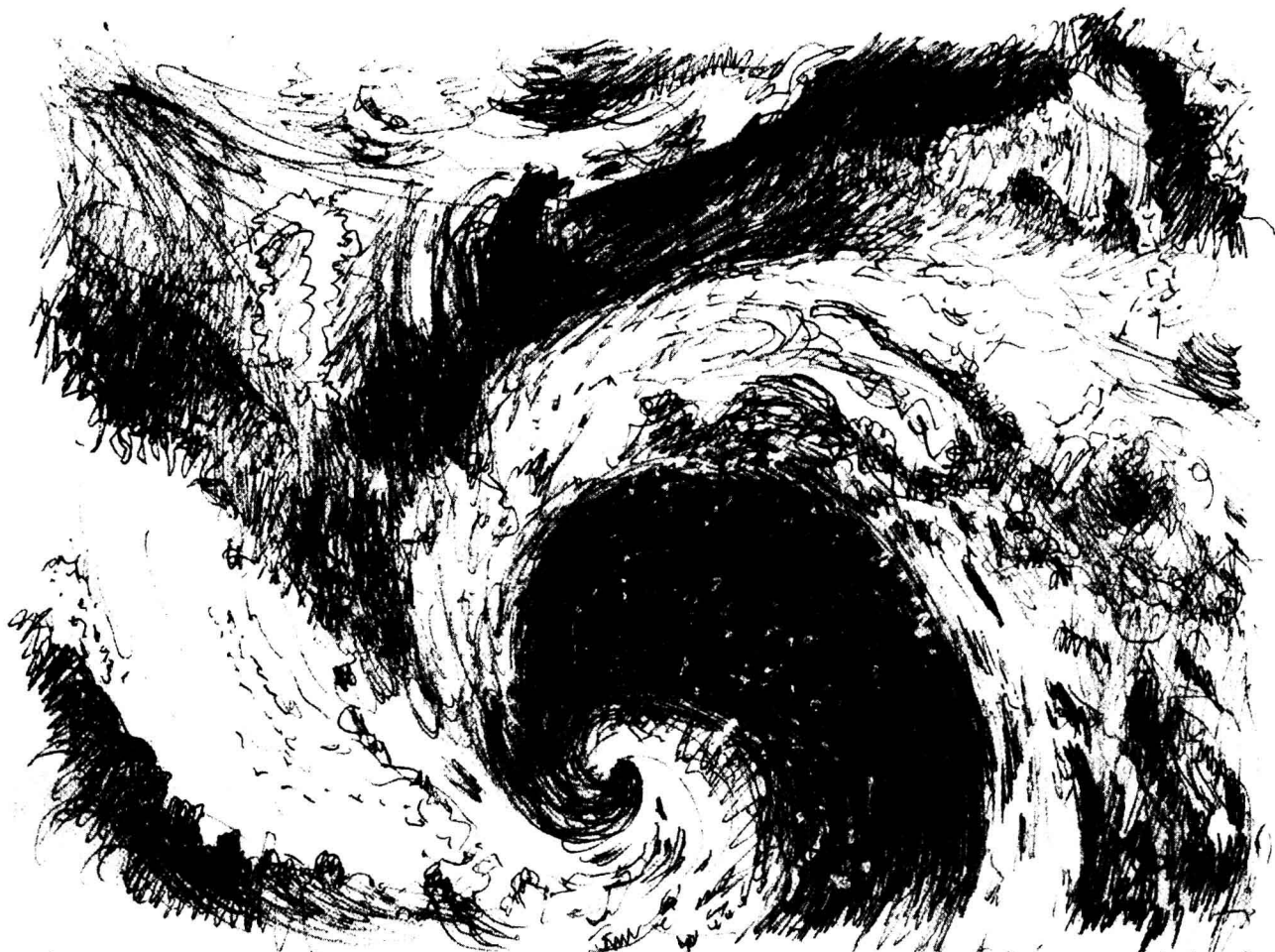
DRAWING OF A BAS-RELIEF OF AN ANCIENT MESOPOTAMIAN SETTLEMENT  
IMAGE SHOWS INTERACTION OF NATURAL LANDSCAPE, BUILDINGS/SETTLEMENT AND AGRICULTURE; CULTURE AND NATURE.

古美索不达米亚人的浅浮雕绘画

画面展现了自然景观、建筑物/居民与农业以及文化与自然的相互交织

以下几页总结了景观建筑的一些重要背景，包括物理背景，如设计的自然环境背景，以及社会和文化背景。





ABSTRACT DRAWING FROM REMOTELY SENSED PHOTOGRAPH OF WEATHER SYSTEM OVER GREENLAND

根据格陵兰岛天气系统的遥感照片绘制的抽象画

## 全球景观

地域景观的设计永远应该放在全球环境的背景之下考虑。这一点对于可持续发展以及保护自然场所、系统和资源尤为重要。景观是支撑生命的自然体系的一部分。设计的优劣可以优化或损毁这个体系。设计

中的不同选择会影响全球的景观。例如，通过设计或使用当地的建材来减少运输，可以改善微气候，从而达到节约能源的目的。生物多样性也可以因为设计不同而得到改善或是遭到破坏。