

高等学校风景园林教材

TEXTBOOKS FOR LANDSCAPE
ARCHITECTURE

风景园林快速设计与表现

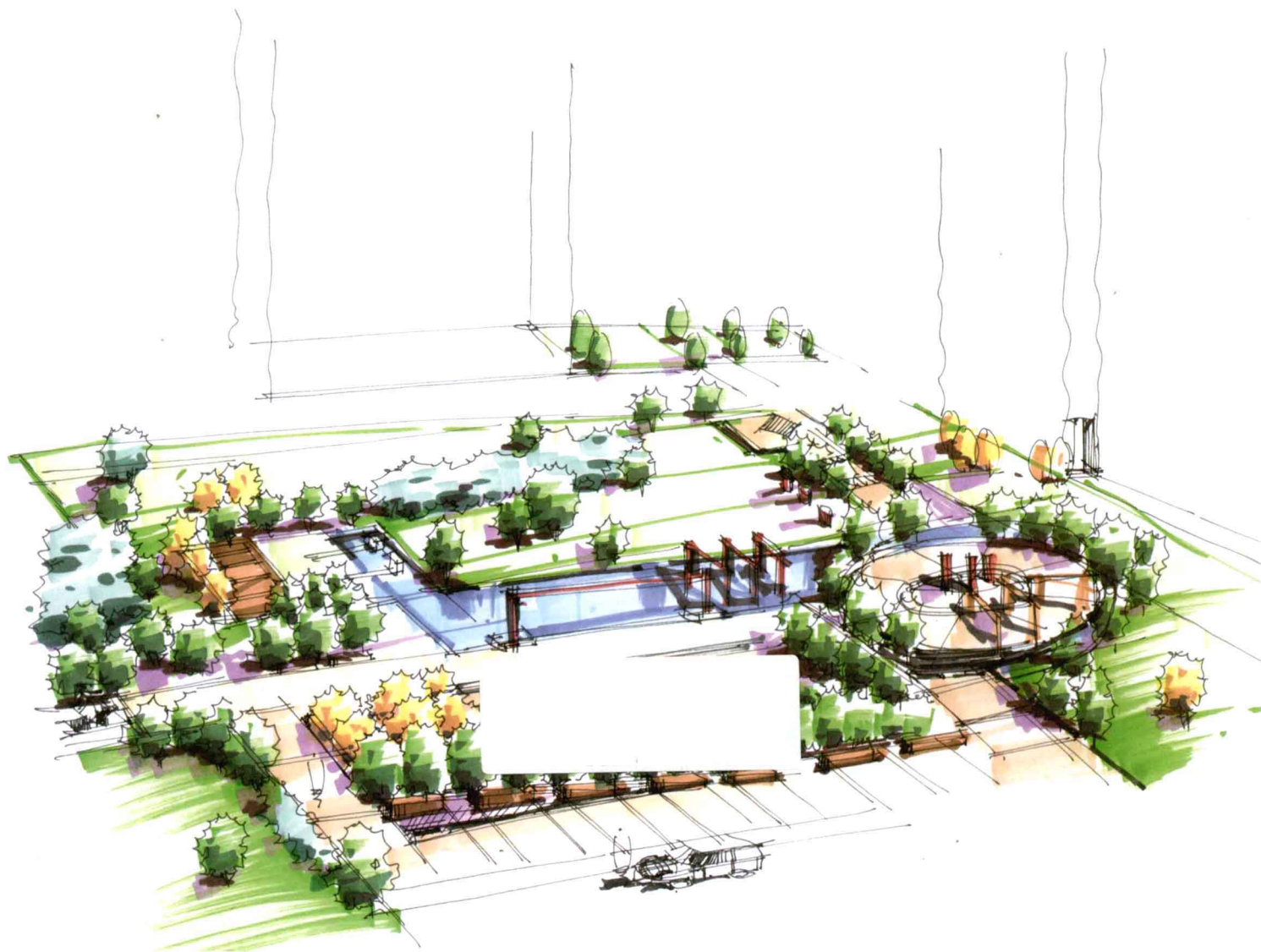
Landscape Architecture prompt design and expression

刘志成 主编

中国林业出版社

风景园林快速设计与表现

刘志成 主编



中国林业出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

风景园林快速设计与表现 / 刘志成 主编. —北京: 中国林业出版社, 2012.1

ISBN 978-7-5038-6345-5

I. ①风… II. ①刘… III. ①园林设计 IV. ①TU986.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 201568 号

本书编委会

主 编: 刘志成

编 委: 许晓明 赵 睿 刘卓君 骆 杰 毕翼飞 李子玉 周 鑫 徐思婧
毛 茜 安文娴 董 瑜 万乔希 徐 琳 杨 光 尹 庆 张 彦

封面设计: 杨 光

说明: 许晓明主要参与了全书各章的编写工作, 赵睿主要参与了第三章的部分工作, 刘卓君、杨光、董瑜、毕翼飞主要参与了第二章的部分工作, 骆杰、万乔希、徐琳、尹庆和张彦主要参与了第四章和第五章的部分工作, 李子玉、安文娴主要参与了第五章的部分工作, 周鑫、徐思婧和毛茜也都参与了第二章的部分工作。各位同学都参加了第六章的编写。

中国林业出版社·建筑与家居图书出版中心

责任编辑: 李 顺

出版咨询: (010) 83223051

出 版: 中国林业出版社 (100009 北京西城区德内大街刘海胡同 7 号)

印 刷: 恒美印务 (广州) 有限公司

发 行: 新华书店北京发行所

电 话: (010) 83224477

网 址: www.cfph.com.cn

版 次: 2012 年 1 月第 1 版

印 次: 2012 年 1 月第 1 次

开 本: 885mm × 1194mm 1/12

印 张: 20.5

字 数: 450 千字

定 价: 88.00 元

凡本书出现缺页、倒页、脱页等质量问题, 请向出版社图书营销中心调换。

版权所有 侵权必究

前言

风景园林设计是一项内容广泛而又具体入微的工作,从构思到最终完成是一个非常复杂的系统过程,其可以划分为不同的设计阶段,如:概念设计、方案设计、扩初设计、施工图设计等。仅就方案设计阶段而言,其内容也是多层次的,成果通常包括分析图、总平面图、竖向设计图、种植设计图、道路交通设计图、基础设施设计图、表现图等一系列图纸和设计说明书,从不同的角度来表达设计的内容与特征。

“快速设计”是就时间要素而定义的特殊类型,“快”是相对的时间概念,是指需要在较短时间内完成设计,一般在3小时到8小时之间。快速设计被频繁地应用于教学训练或设计考试,在实际工作中,这种高效的设计方式同样经常出现,只是称谓不同。

就设计的目标与特征而言,快速设计与常规设计并没有本质差异,只是舍弃了一些辅助内容,可以理解作为一种“精炼版”的方案设计,完成的图纸总量较少,但同样需要明确体现设计的目标、特征,表达并体现场所的功能、形式、空间构成,以及植被、地形、水体、构筑物、道路交通布局等方面的内容。由于需要在短时间内完成,要求设计者具备扎实的专业素质与设计能力。

快速设计并不是“简单的设计”。许多初学者常常认为仅仅将植物、地形、水体、道路广场、构筑物等要素随意地拼凑起来,形成一个“大拼盘”,即可大功告成,这种想法是完全错误的。很多同学在还没有接受基础设计训练之前,就直接进入快速设计训练,并不知道设计方案到底要考虑、解决什么问题,经常感觉无从下手、一片茫然,只能靠背图聊以应付;或者仅仅追求图面效果,对设计的目的和内容不作全面设想,更无从把握。

本书针对快速设计的特点,系统总结了快速设计与表现的内容、过程与方式,梳理、概述了风景园林设计的基础知识,并针对精选的8个快速设计试题,优选部分备考同学的快速设计方案进行展示与评析,希望读者能够深入、具体地理解和把握设计的内容、表现方式、设计深度等问题。

全书分为六章,第一章为绪论,主要介绍快速设计的意义、基本要求、练习思路及方法等内容;第二章为设计基础,概括性地阐释了快速设计必须具备的基础知识;第三章为快速设计表现,系统分析、归纳了快速表现的方法,并提供了详实的范例;第四章为快速设计要点,系统总结了快速设计中必须注意的问题;第五章为快速设计实例分析,主要针对北京林业大学近年考研真题及设计方案实例进行评析,类型多样,内容详实,供读者归纳学习;第六章为快速设计资料集,收集、整理了一些局部节点平面图和快速设计方案供读者参考。本书资料集部分收集并临摹了部分园林图书及网络上的资料,在此深表感谢。

书中所有设计试题均为北京林业大学园林学院近年来的考试真题,所有与这些试题对应的图纸均由在读研究生设计、绘制,并经过认真分类、筛选。它们也许并不“十全十美”,但扎实可靠,平易近人。

编著者

2011年6月

目 录

前言

1. 绪论 / 001

- 1.1 快速设计的意义 / 001
- 1.2 快速设计的基本要求 / 001
 - 1.2.1 掌握必要的风景园林专业知识 / 001
 - 1.2.2 具备一定的美学基础和良好的快速表现能力 / 002
- 1.3 快速设计的标准和成果要求 / 002
- 1.4 快速设计的误区及注意事项 / 002
 - 1.4.1 忽视审题, 抓题就画 / 002
 - 1.4.2 定性不准, 偏离方向 / 003
 - 1.4.3 只重表现, 不重设计 / 003
 - 1.4.4 缺乏全局意识, 因小失大 / 003
 - 1.4.5 生搬硬套, 堆砌模板 / 003
 - 1.4.6 缺乏时间计划, 缺图赶图 / 003
- 1.5 快速设计准备与练习的基本思路 / 003
 - 1.5.1 重在平时 003
 - 1.5.2 精于熟练 004
 - 1.5.3 成于速度 004

2. 设计基础 / 005

- 2.1 现状分析 / 005
- 2.2 构思与布局 / 005
 - 2.2.1 构思与目标定位 / 006
 - 2.2.2 布局 / 007
- 2.3 园林绿地类型 / 024
 - 2.3.1 公园 / 024

- 2.3.2 附属绿地 / 025

2.4 风景园林要素 / 027

- 2.4.1 地形设计 / 027
- 2.4.2 水景组织 / 029
- 2.4.3 种植设计 / 031
- 2.4.4 道路系统 / 033
- 2.4.5 场地 / 034
- 2.4.6 建筑 / 034

3. 快速设计表现 / 037

3.1 快速设计表现基础 / 037

- 3.1.1 材料与用具 / 037
- 3.1.2 线条 / 038
- 3.1.3 素描关系 / 039
- 3.1.4 色彩 / 039

3.2 分析图表现 / 039

- 3.2.1 分析图的常用符号语言 / 039
- 3.2.2 三种分析图类型: 现状分析、功能分析、景观分析 / 039
- 3.2.3 分析图绘制要点 / 042

3.3 平面图表现 / 042

- 3.3.1 平面图绘制要点 / 042
- 3.3.2 平面图表现示例 / 043

3.4 剖面图、立面图表现 / 049

3.5 效果图表现 / 052

- 3.5.1 透视 / 052
- 3.5.2 构图 / 052
- 3.5.3 效果图绘制 / 054

3.6 景观要素表现 / 058

3.6.1 植物表现 / 058

3.6.2 水面表现 / 060

3.6.3 构筑物、建筑物、铺装的表现 / 062

3.6.4 山体地形表现 / 067

3.6.5 其他配景人、车、小品 / 068

4. 快速设计要点 / 071

4.1 快速设计的一般过程与时间安排 / 071

4.2 快速设计要点 / 072

4.2.1 审题 / 072

4.2.2 现状分析 / 073

4.2.3 设计构思与布局 / 073

4.2.4 深化设计 / 075

4.2.5 方案表现 / 075

5. 实例分析 / 077

5.1 湖滨公园 / 077

5.1.1 题目要求 / 077

5.1.2 审题、解题 / 078

5.1.3 方案实例 / 080

5.2 居住区公园 / 083

5.2.1 题目要求 / 083

5.2.2 审题、解题 / 084

5.2.3 方案实例 / 085

5.3 翠湖公园 / 088

5.3.1 题目要求 / 088

5.3.2 审题、解题 / 088

5.3.3 方案实例 / 089

5.4 展览花园 / 090

5.4.1 题目要求 / 090

5.4.2 审题、解题 / 091

5.4.3 方案实例 / 092

5.5 建筑庭院环境设计 / 094

5.5.1 题目要求 / 094

5.5.2 审题、解题 / 094

5.5.3 方案实例 / 095

5.6 校园环境设计 / 097

5.6.1 题目要求 / 097

5.6.2 审题、解题 / 099

5.6.3 方案实例 / 100

5.7 居住区绿地 / 105

5.7.1 题目要求 / 105

5.7.2 审题、解题 / 106

5.7.3 方案实例 / 107

5.8 商务外环境设计 / 109

5.8.1 题目要求 / 109

5.8.2 审题、解题 / 110

5.8.3 方案实例 / 111

6. 快速设计资料集 / 113

6.1 节点资料集 / 113

6.1.1 滨水环境 / 113

6.1.2 出入口 / 117

6.1.3 广场 / 120

6.1.4 小型场地及环境 / 127

6.2 方案资料集 / 135

6.2.1 公园绿地 / 135

6.2.2 附属绿地 / 163

图纸目录 183

参考文献 193

致谢 194

1 绪 论

“快速设计”可以对应不同的设计阶段、设计深度或设计内容，如概念阶段的快速设计、方案阶段的快速设计，或植物种植的快速设计、竖向地形的快速设计等。每一种快速设计表达的内容和目的各不相同。本书的重点在于方案阶段的快速设计，最终完成的成果主要包括分析图、总平面图与表现图三类。

1.1 快速设计的意义

快速设计是训练思维能力、提高设计素养的必要手段。在快速设计中，设计人员需要集中精力，归纳、总结出场地的主要矛盾和特性，并在短时间内组织、安排各项内容，提出解决方案，完成设计图纸。快速设计的本质是对设计人员基本素养的训练，对于提高设计人员的思维能力和设计能力大有益处。

快速设计具有广泛的适用性。首先，快速设计是实际工作的需要。实际设计工作中，常常需要在很短的时间内完成设计方案，供业主参考，有时甚至需要现场进行设计；在设计初始阶段，也需要快速提出多件设计构思并完成一系列设计与表现图，以便于进行多种设计思路的比较和与同事进行交流。

其次，快速设计是检测设计人员设计能力和素质的有效途径。在各院校和设计单位中，快速设计普通用于检测学生和应聘者的专业素质；在职业资格评定时，也常作为考试内容之一。

因此，快速设计是训练设计思维的有效途径，也是一名成熟设计师必备的专业素养。

1.2 快速设计的基本要求

1.2.1 掌握必要的风景园林专业知识

设计者须准确掌握风景园林设计基础知识，并经过一定时间的设计训练，才能进行快速设计。我们必须建立这样一个认知：要完成一个高质量的快速设计方案，必须从“慢速设计”——即从认真而深入、循序渐进的设计训练开始。对于在校学生，快速设计训练必须建立在全面课程设计训练基础之上。课程设计是在一个较长的时间阶段内完成的设计训练，通过老师的引导对某一课题进行深入而全面的学习过程。同学们在反复思考、推敲的过程中理解设计，把握设计的内容、思路、步骤和方法，最终完成设计任务。

每一个设计都有特定的设计目标、设计内容，都有各自要解决的问题。目标的确立与园林绿地的类型密不可分，不

同的园林绿地,如公园绿地、街旁绿地、附属绿地、防护绿地等,功能定位不同,建设目标和需要解决的问题也存在差异,需要区别对待。因此设计的第一步应是明确设计项目的用地性质,确立合理的设计目标,提出需要解决的问题,把握问题的实质,寻求解决问题的思路和方法。这就要求我们在平时的学习和训练过程中,理解、掌握优秀案例的设计目标与思路,并能够将这种目标与具体的设计风格、手法相对应。盲目地死记硬背设计方案并不足取,我们需要理解其形式特征、空间构成,乃至材料选择的目的在于意义。作为一个初学者,只有通过一系列训练,掌握不同类型园林绿地的设计思路,理解设计的“要旨”,才有可能在短时间内完成快速设计任务。

除此之外,也要注重培养正确的设计思维,了解和熟悉常规手法和风景园林要素,并积累一些设计技巧。

1.2.2 具备一定的美学基础和良好的快速表现能力

风景园林设计是一门艺术,是创造美的劳动。设计人员要有一定的美学基础,具备一定的造型能力和对空间的塑造能力,平时应有意地、逐步地培养自己的美学修养。

“设计方案图”是将我们的理想或者概念展现出来的一系列图纸,其核心是图示表达。图示是一种语言,它表达了空间的结构、形式的特征和组成要素的存在方式与状态。表现图是表达设计意图的重要工具,优美的表现效果会给人以良好的印象,因而十分重要。

快速设计是以徒手表现为基础的设计过程,表现图效果的好坏自然是成败的关键因素之一。如果没有一定的表现能力,再好的设计构思和方案也无法清晰、准确地呈现。徒手表现有其自身的方法与规律,需要系统地训练方可把握。但必须明确风景园林设计不等于“画画”,我们只是通过这种特定的方式展示设计的内容与特征,最终的目的是使方案得以较全面的表达。

由于快速设计的时间有限,表现强调“快速、有效”。而通常许多同学的表现能力不适合快速设计要求,在表现上消耗过多时间,无形中缩短了设计构思的时间,导致方案设

计不理想,十分可惜。因此,平时应总结快速实用的表现方法并反复练习,这一点对于快速设计十分重要。

1.3 快速设计的标准和成果要求

快速设计成果最终反映应试者的综合专业素养,包括设计能力和表现技能两个方面。一般说来,一个优秀的快速设计成果,首先应满足设计的基本要求,包括:

- 符合设计的内容要求与设计深度要求。
- 思路清晰,重点明确,目标定位准确。
- 重视设计与场地特征的融合。
- 功能布局与空间结构合理。
- 形式塑造恰当。
- 与周围环境相呼应。
- 方案表现准确清晰。
- 符合设计规范的基本要求。

就快速设计的特点而言,在以上的基本要求中,需要特别强调的是:

- 目标明确:必须在短时间内清晰、准确理解设计要求,把握重点内容。
- 方案完整:使设计方案形成一个完整的功能、形式、空间的系统,避免随意的方案拼凑。
- 手绘表现效果突出:良好的手绘效果是设计方案质量的重要保证。

1.4 快速设计的误区及注意事项

1.4.1 忽视审题,抓题就画

快速设计都有时间限制,很多应试者担心时间不够,拿到题后随便浏览一下,就匆忙开始作图,由此导致跑题、偏题或者遗漏考点等原则性错误。因此,拿到题目后应该认真读题和审题,明确设计的内容与要点,并对整个快速设计的过程步骤有大体安排,做到心中有数。

1.4.2 定性不准, 偏离方向

在准备快速设计考试时, 很多同学容易忽略对用地性质的理解与把握, 对项目的用地性质定位不准, 如明明是绿地, 反而做成广场, 只关注硬质场地的形态和构成, 忽视植物等软质景观, 忽视绿色环境的营造, 忽视空间系统的塑造。

1.4.3 只重表现, 不重设计

快速设计是对应试者设计思维和设计素养的考察, 而不是对表现技法的检测。表现手法只是设计思维的反映, 不是快速设计考察的核心。许多应试者只注重表现技法的训练, 忽视设计素养的培养、提高, 实在是舍本逐末。

1.4.4 缺乏全局意识, 因小失大

在实际应试中, 有许多同学或陷入某一局部的细部设计中, 或拘泥于图面表现, 从而导致在某个细部浪费过多时间, 而失去对整个设计的总体把握, 最终无法全面完成整个设计任务。因此, 在快速设计过程中应该时刻保持清醒的头脑, 按部就班, 分清主次。快速设计不同于课程设计, 不必面面俱到, 其重点在于方案的构思, 要抓住设计的主要矛盾。因此, 在满足功能要求的前提下, 要理顺布局与结构, 在设计深度上有主有次, 对重要节点深入推敲, 非重点部分不必强求完美。在有限的时间内, 设计者要把主要的精力集中于设计的主要方面, 切忌陷入繁多的细部考虑。

1.4.5 生搬硬套, 堆砌模板

盲目的准备方案模式、套路, 胡乱的堆砌是快速设计中的常见问题。有些同学用简单的套用方案的方式完成快速设计, 导致设计方案无法与设计要求和场地环境特征相切合。准备一定的模式并没有错, 这也是学习、归纳和总结的过程。然而, 过分拘泥于此, 会造成设计思维的狭隘, 无法很好地应对复杂多变的设计任务和现状问题。加上设计时间有限, 很多同学不分析现状, 不顾及整体布局, 胡拼乱凑之前死记

硬背的模板、模式或局部节点, 往往造成方案呆板, 整体性差等问题。每一个方案都是针对具体的现实情况和要求, 精心设计而来, 并不一定适合其他情况, 方案设计时要具体情况具体分析。囫圇吞枣地背方案、胡拼乱凑的拼方案, 必然导致方案设计质量低下。

1.4.6 缺乏时间计划, 缺图赶图

合理安排快速设计中各个步骤的时间非常重要, 切忌缺图。不少同学由于准备快速设计经验不足, 没有时间计划, 时间往往不够用, 匆匆赶图而导致图面质量下降, 十分可惜。在平时练习时, 应注意总结出适合自己的快速设计步骤和时间分配模式。

1.5 快速设计准备与练习的基本思路

快速设计的准备过程是艰辛的, 需要长期的专业知识的积累和积极有效的思路与方法。一般包含以下三个基本过程: 重在平时, 精于熟练, 成于速度。

1.5.1 重在平时

平时的积累, 是做好快速设计的基础。“巧妇难为无米之炊”, 没有平时的积累, 快速设计时肯定无从下手, 一片茫然。平日应掌握扎实的理论基础、培养正确的设计思维、学会分析优秀的成功案例、掌握各种风景园林要素的设计要点, 有一定的课程设计练习。在此基础上, 总结一些常用的设计手法和表现手法, 并积累一些常用的基本模型和模式。

在风景园林规划与设计的学习过程中, 需要经历从临摹、记忆、模仿到创作的过程。在这一过程中, 对于成功案例的学习是十分重要的一步。这些案例通常具有一定的代表性、典型性和实践意义, 并能集中体现设计的精髓。对于这些案例进行准确而透彻的分析, 是提高设计水平的一个有效途径, 也是理解设计的一个重要阶段。这一过程应建立在掌握基本设计理论的基础之上。扎实的理论是实践的基础, 而实践是进一步深入理解理论的过程。在这个过程中, 可以针

对快速设计进行一些归纳总结，如不同绿地类型设计要点，不同场地的处理方式等。归纳和总结，是在量变基础上的质变，对设计素养提高和快速设计意义重大。

1.5.2 精于熟练

熟能生巧，熟练是完成高质量设计的基础，对于短时间的快速设计尤其是如此。许多同学由于不够熟练，不能较好地完成快速设计。熟练的基础除一定数量的训练外，还需要认真、系统的总结。对于总结的模式、模型和技巧，要尝试应用到不同要求的题目中，尝试各种变化的可能，反复练

习，直到烂熟于心、随手拈来、应用自如才行。这些不仅需要记忆，更需要深入的理解和灵活的应用。

1.5.3 成于速度

速度是完成高质量方案的保证，缺图对于快速设计评分影响较大。因此，在快速设计准备过程中，应试者一定要做相应的速度练习。速度的提高，来自正确的快速设计方法和步骤，也来自于平时的积累和总结，更在于反复的练习，同时也得益于一个良好的应试状态和清醒的头脑。

2 设计基础

风景园林设计是一项复杂的工作，范围广泛而多样，涉及多个方面与层次，比如：功能布局、空间布局、形式布局、道路交通规划、景观结构、生态格局、文化内涵与其具体的体现或展示方式、植被规划、水景组织、地形处理、设施选择与布置等。本章仅就其主要内容和常规思路做一个概述性的梳理，以期能够帮助希望提高快速设计水平与能力的读者们理清脉络，快速准确地把握设计的思路与要领。内容包括现状分析、构思与布局、园林绿地类型、各主要园林要素设计等4个方面。其中，各方面又有其多样而复杂的内容，并且不同的项目需要分析与阐述的内容也不尽相同，需要平时认真思考和训练，理解和把握各方面内容在实际设计过程中的思路与方法。

2.1 现状分析

现状分析是把握现状特点、理解场地内在结构的过程。

在设计起始阶段，我们需要快速地把握场地的特征和周边环境对其的影响，以图示化的符号语言加以表达，并分析场地内部各要素，理出头绪，为下一步的构思与布局做铺垫。作为构思草图，此时所画的现状分析图是“自说自话”式的，是设计者的一种自我交流，图面可以较潦草，但对于

每个条件都应做到具体、确定的分析。其最重要的作用是帮助我们将现状条件、特征和我们对于场地的理解“图示化”地反映出来，直观地体现在图面上。未来的方案是一种图示化的表达，它从现状条件、构思布局的图示演化而来，因此，这一过程是不可或缺的步骤，可以为设计构思打下良好的基础。

事实上，每一块场地都有其自身的特征，即在设计之前已经具备的特征，是其区别于其他场地的独特属性，甚至可以认为已经具备了某些“性格”，需要我们去寻求、掌握，为未来方案的个性寻求立足点。有些特征不符合，或不完全符合未来设计方案的需求，需要在此基础上对其进行改造，或加以完善。场地特征的形成不仅依赖于其内部现有的各种元素及其组合方式，还受到包括周边环境对其的限制和影响，需要认真理解把握、扬长避短，设计出符合场地特征的理想方案。

2.2 构思与布局

风景园林设计的构思与布局是通过系统分析场地的现状特征，明确场地的用地性质、规模、功能等具体要求，提出方案发展的目标与方向的过程。其核心工作是进行组织与策划，最终确定设计方案的具体内容与布置方式。这一过程中

的思维活动主要包括：

- (1) 梳理已知条件，掌握场地特征；
- (2) 明确设计目标，把握设计方向；
- (3) 确定功能内容，合理组织布置；
- (4) 明确场所氛围，塑造空间系统；
- (5) 提出景观发展的设想，确定总体的景观特征与结构；
- (6) 把握实际内容，完成形式构成等内容。

2.2.1 构思与目标定位

对于一个设计的入手方式，不同的人会选择不同的方式。设计构思阶段可以选择的切入点往往是多种多样的，思考的范围也是多层次的。比如，可以从用地性质与目标定位；功能要求与展开方式；立地条件与植物种植等方面进行选择……可以说，解决设计问题的方法与途径多种多样，我们要从中找出需要解决的主要问题，明确设计的发展方向，准确定位、确立目标。其具体方式与途径并没有一个固定的、死板的套路，它考验的是设计者的长期知识积累、专业素养、想象力与灵感等。

在快速设计题目中，一般来说试题已明确提出场地应满足的功能，我们需要完成的是：提出具体的设计目标和方案发展方向，即提出目标思维，在现有地块上创造性地解决矛盾和满足需求。这一阶段主要包括：

首先，明确用地性质。用地性质是决定设计方案的目标、发展方向和特色的基础因素。

其次，设计者需要根据场地特征、功能要求、地域文化等方面内容，对现有地块提出创造性设想。

一般来说，一个好的方案应综合考虑生态、功能、审美三方面的要求，三者相互作用，构成一个整体。

生态是展开设计的基础，任何设计都必须考虑场地与环境之间联系，如何与自然相互作用、相互协调，对环境的影响最小等。建设具有良好生态环境的户外场所是本行业毋庸置疑、无可取代，也无法回避的责任与义务，每一个方案都必须考虑该项目的建设对生态环境的影响与作用，并将其作为方案进一步发展（满足功能与审美需求）的基础，场地

内的一切活动安排都有利于，或者起码不破坏区域的生态环境。有时，生态主题会成为方案发展的核心和重点，成为设计中最重要方向，如对于以污染、废弃地块的改造利用为题的地块，则需要将生态修复作为首选的设计目标。

功能是设计展开的前提，每一个项目都包含具体的功能需求，没有使用价值的场所是不存在的。在构思阶段需要明确项目的主要功能作用，并确定其发展规模、展开方式、环境特征等方面的内容。每一项功能内容都具有一些常规性解决方式与途径，需要通过平时的训练加以理解和掌握。同时，每一个项目，每一块场地都具有自己的个性，相同的功能内容在具体的某个项目中，又具有个性化展开和发展的可能。如果我们能够把握其个性化特征，并找到一条合理的，乃至完美的、组织途径，无疑是最终完成一个理想的方案的重要基础。对于有特定使用功能的场地，需要考虑相应的设施、人性化的尺度、便捷的交通等具体内容。

审美建立在理想的生态环境和完善的使用功能基础上，是一个更为“高级”的内容，也是必须要考虑的因素。这是一个非常复杂的话题，在此只能简单概述。虽然当今的设计并非总是将审美作为第一要务，而且，对于完美花园或公园的评价标准也与过去有很大差异，但审美需求终究是一个无法回避的话题。只要有人的存在，就必将产生审美需求。作为设计师，我们需要满足使用者对于环境的审美需求，而非我们自己的需求。这种具体的审美需求与地域特征、场地个性、环境特征密切相关。对于环境审美而言，视觉因素占有很大比重，大部分美好的愿望与设想将通过具体的实体形式体现和表达。所以，在众多的审美因素当中，方案的形式风格是一个十分重要的方面，是方案的总体特征与定位的集中体现，更多的与观念相对应，与理念、概念相协调。因此，方案的形式风格适应场地个性、适应环境特征、适应使用人群的特征与需求，就成为建设“美好”环境的坚实基础。形式趣味，或者称为局部特征，即具体的形式操作手段或手法，是形成优美环境的另一个重要环节。通过完美的比例、恰当的尺度、舒适的材质、多样的肌理等具体的处理手法，形成理想的艺术效果，以创造生动的表现形式，引起人

的精神共鸣。形式趣味的形成依赖于具体的局部处理方式,孕育于统一与变化的矛盾冲突之中。对于这种趣味变化的把握依赖于平时的训练与积累,系统性学习和对形式构成等相关理论与方法的理解是掌握这些手法的基础。选择恰当的要素体现设计目的同样十分重要,每一种要素都有其自身的特点,丰富的地形、开阔的水体、葱郁的植物、典雅的建筑、曲折的小桥、错落的山石、绚丽的灯光……每一种元素都可以给带来美的享受。作为设计师不仅要知道它们是美的,更需要把握它们之间的异同,以便于恰当准确的加以利用。

上述三个方面是设计过程中需要考虑的最基本内容,它们不是孤立存在的,而是相互融合,并且相互转化的。良好的生态环境通常具有优美的景致,同时也是一项重要的功能;完善的功能设施也可以给人带来审美体验;而审美本身未尝不是一项重要的功能。我们应该以上面三方面为出发点,展开设计、权衡利弊、强化目标,进一步明确设计发展的主要方向。对于不同的项目,上述三个方面的侧重点可能不同,因场地而异、因具体要求而异,也可能因人而异。

经过以上的思考,我们形成了一些粗略的方向性思路,明确了设计的目标,但其包含范围仍比较宽泛,有待进行进一步深入、细化。下一步首先需要完成的工作就是布局——将上述设想逐一分类、分层次、有序地安排到场地当中。

2.2.2 布局

布局是界定总体关系和结构的过程,包括确定不同类型的功能组团之间的位置及相互关系、不同类型的空间组团之间的位置及相互关系、不同类型的交通系统之间的位置及相互关系,以及功能、形式、交通、景观等要素之间的协调与关联。这些内容需要在平时的训练过程中认真细致地推敲,提出完整的设想,并通过具体设计方案加以落实、体现。

在快速设计题目中,布局是设计者在现状分析和方案构思的基础上,系统安排、组织各方面具体内容的思维活动。其中各要素之间又相互交叉,需要我们将设计思维同步展开,并统一全面地对待它们,决不能把它们独立分开看待。

对于某一个具体方案而言,这些内容并非同等重要。尤

其是对于快速设计,不一定需要面面俱到,我们在完成过程中必须强调重点。就布局而言,功能布局、空间构成、形式组织和景观结构是设计或规划的基本内容,必须得到良好的体现,其他方面则视具体情况而定,有时需要得到突出和强调。

下面我们从功能布局、空间构成、景观结构以及形式组织四个方面来说明:

(1) 功能布局

在综合考虑用地特征和功能特征之后,我们还需要进一步将选定的功能内容安排到具体的区域位置之上。当场地与环境没有特别的倾向时,我们通常选择从功能布局入手。功能常常是设计任务书中提出的明确要求,必须得到保障,应成为设计展开的基础和立足点。尤其在快速设计中,在短时间内从功能布局入手往往最容易把握。

一个公园往往具有多样的功能,才可以开展多种活动。这些活动多样复杂,需要统一组织、安排,使它们不至于相互干扰,并便于使用和管理。一个具体的场所,或用于康体健身、或用于儿童嬉戏、或满足安静休息需求,或展示某类物品、纪念某个人物和事件……总之,目标是明确、清晰的,我们需要做的就是如何把各种不同的使用需求分类,并使各种类型的活动对应于各种具体的位置,将它们合理地安排在给定的场地之中。常规的做法是将相同类型的活动安排在一个相对集中的区域内,将公园用地划分为不同的功能区。这一过程称为功能分区,最终形成一张“功能分区图”。

根据公园的内容特点与需要,可以有不同的分区方式。可以按活动内容进行功能分区,如:文化活动区、娱乐活动区、康体活动区、公园管理区等;还可以按照不同的服务对象进行分区,如分为:儿童活动区、青少年活动区、中老年人活动区等。功能分区的主要内容包括三个方面:活动设施的安排、区域规模与范围的确定以及交通组织。恰当的设施选择、合理的区域划分和便捷的交通组织是评价功能布局的基本标准。不同的绿地类型,分区也不尽相同。

下面是某小型庭院设计过程(方案)。如图,是由图书馆、会议室、管理中心等建筑围合的公共场地。根据人们的需要和场地条件进行划分,并赋予不同职能,以图示化的方

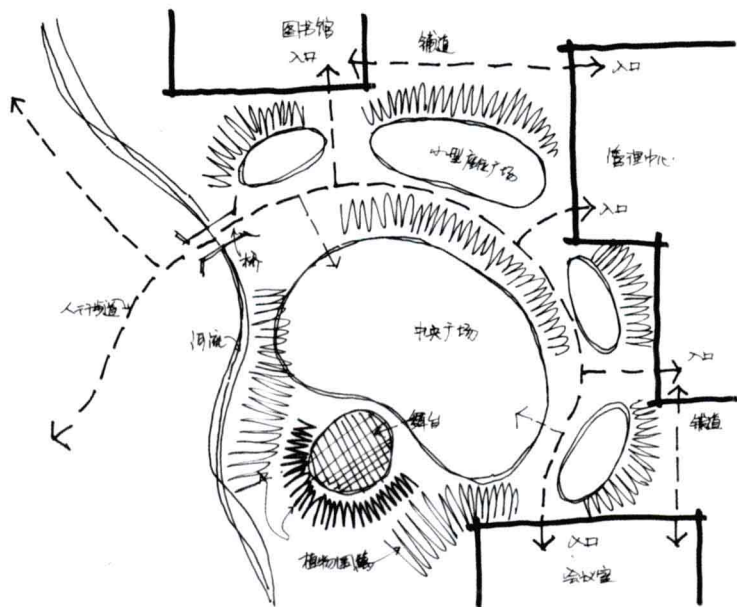


图 2-1 某庭院设计之功能分区图

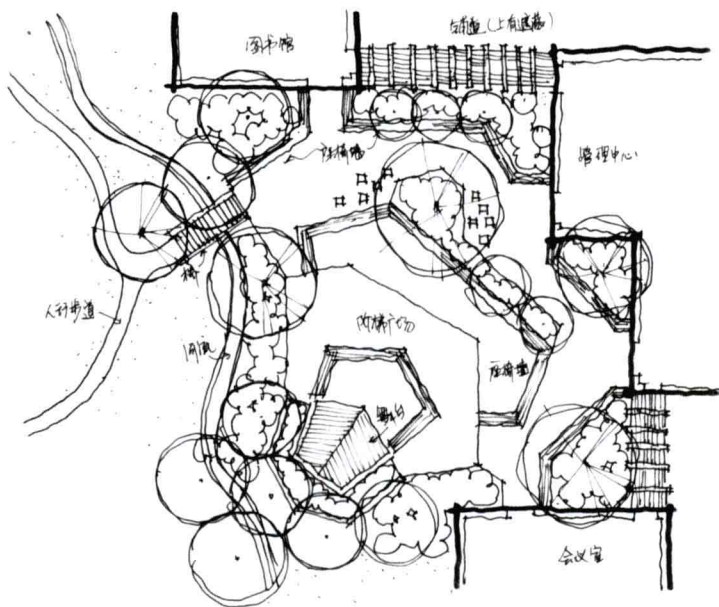


图 2-2 某庭院设计方案

式表达功能布局，为设计中的各种构想提出最基本的依据与框架，成为进一步深化设计的基础。

该方案的设计以功能分区图为依据逐步展开。在完成功能分区后，进一步明确不同功能场所的空间范围，确定绿地、场地、交通等内容形式特征。然后，依照人们喜好及生活需求在场地内选择、布置功能设施和景观构成元素（如植物、构筑物、台地、花架、花坛等）。即该方案以功能为出发点进行规划，将一些美学原理运用到空间规划组织的过程中，最终整合出一片功能与景观兼顾的户外空间。

（2）空间构成

空间是可以被感知的，与人的活动和感受密不可分。¹设计者需要将场地布置成多个不同的空间单元以满足不同的功能要求，让使用者易于把握，为其活动的展开提供便捷场所，并组织这些空间单元使之井然有序。因此空间构成常常对公园的功能价值具有决定性影响，成为公园设计前期必然要考虑和谋划的重要内容。

任何一个多样变化的场所都可分解为不同的空间单元，这些单元的相互关系建立了一个系统，整个空间系统应有恰

当的逻辑秩序。快速设计是在短时间内表达个人设计构想的手段，空间塑造作为设计的基础，在概念性规划阶段就必须加以考虑。我们进行设计时应当根据设计场地大小、设计要求深度的不同，从空间单元的塑造和空间系统的组织两个方面塑造场所的特征。

● 空间单元

空间单元是空间组合的基本单位，每一个空间单元由界面围合、限定而成，界面是围合空间单元的基本要素。对于空间单元的认知与处理包括：空间界面，空间形态，空间尺度与开合等方面的内容。

a. 空间界面

在空间的塑造过程中，我们实际上是在对空间界面进行各种处理与操作，而最终我们关注的是被围起的虚空的部分——空间。起围合作用的界面只是我们创造空间的手段和工具，我们通过塑造界面来塑造我们需要的空间。界面的虚实、形式、尺度、色彩等属性影响着空间的属性。按界面所处的位置，可以把界面分为3种：①顶界面；②侧界面；③底界面（如图2-3）。

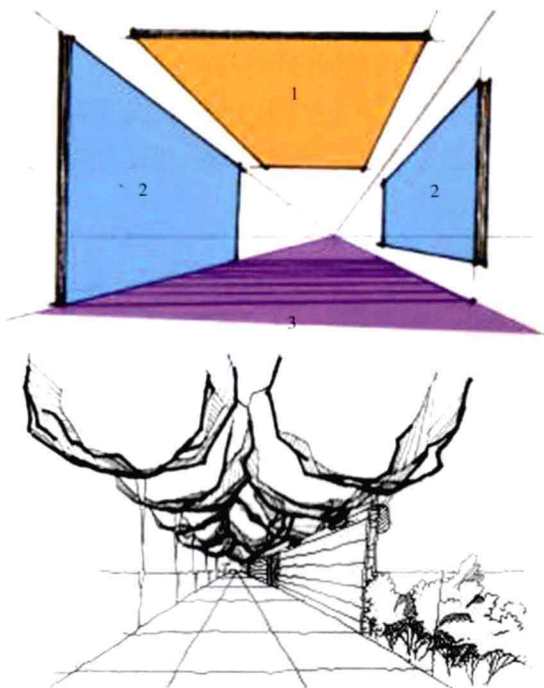


图 2-3 空间界面

在户外环境中,顶界面一般是乔木的树冠或建、构筑物的顶棚,当然,天空可以被看做自然存在的顶界面。我们通常在底界面、侧界面及天空间创造景观。底界面形式趋于多样化,这不仅表现在材质和质感上,还可以结合地形而产生变化。同时,底界面(区域)的同一性对于界定空间非常重要。侧界面也可称为空间边界,具有限定视觉空间和围合空间的作用,是风景园林设计中最重要界定空间的要素。界面的形式有很多,可以是坚硬的地面或者松软的草地,可以是密实的墙体或者是疏松的林带……不同的界面可以塑造不同特色的空间。植物、地形和构筑物是快速设计中塑造空间界面的主要手段。

b. 空间形态

空间的形态塑造是设计的重要内容之一。空间形态的塑造依赖于围合空间的界面,界面的形状、材质、肌理、尺度决定空间单元的特征,在空间布局时应当注意不同空间形态的结合,避免单调或结构散乱。

c. 空间尺度及开合

就空间单元而言,空间尺度及空间开合是非常重要的两个方面。空间尺度指空间单元三维量度上的大小。空间开合即空间单元的围合程度。两者具有很强的相关性,故一起讨论。

空间按界面围合的封闭程度,可以分为闭锁空间、开敞空间和半开敞空间3种不同的类型。通常大尺度的空间给人开敞的感觉,小尺度空间则显得较封闭、静谧,不同的场所需要封闭程度不同的空间。在面积较大绿地中,一般要创造封闭度多样的空间,以满足不同类型活动。

影响空间封闭感的因素有很多,主要有:界面的围合程度、界面高度、观察者与空间界面之间的距离等因素。其中边界的围合程度在很大程度上影响着空间的开合,当边界慢慢打开时,空间与周围环境建立了联系。

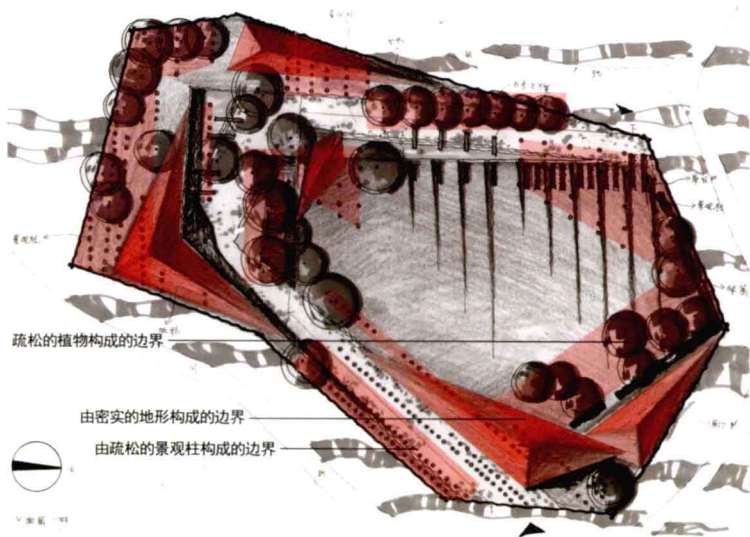


图 2-5 快速设计中常见空间塑造方式

● 空间系统

对于区域范围较大、内容多样的场所,单纯靠对环境元素的认知是无法清晰地描述环境的总体特点的。任何一个功能多样的场所都要求有不同的空间单元,这些空间单元及其之间的相互关系构成空间系统。空间系统,即不同空间单元共同构成的一个相互关联的整体,是设计中需要把握的重点。

a. 相邻接空间的相互关系

相邻接的两个空间之间的基本关系类型主要有：包含关系、穿插关系、邻接式空间关系、以公共空间连接的空间关系4种。²

包含关系：在一个大空间中包含一个或多个独立存在的小空间。可以在尺度、形式、位置、朝向、开合等方面使大空间与小空间、不同小空间之间趋同或趋异，以塑造有趣的空

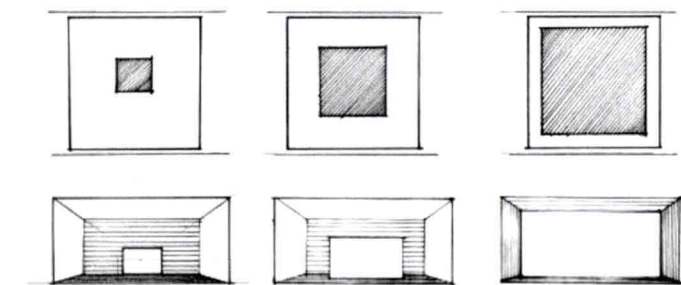


图 2-6 包含关系模式^二

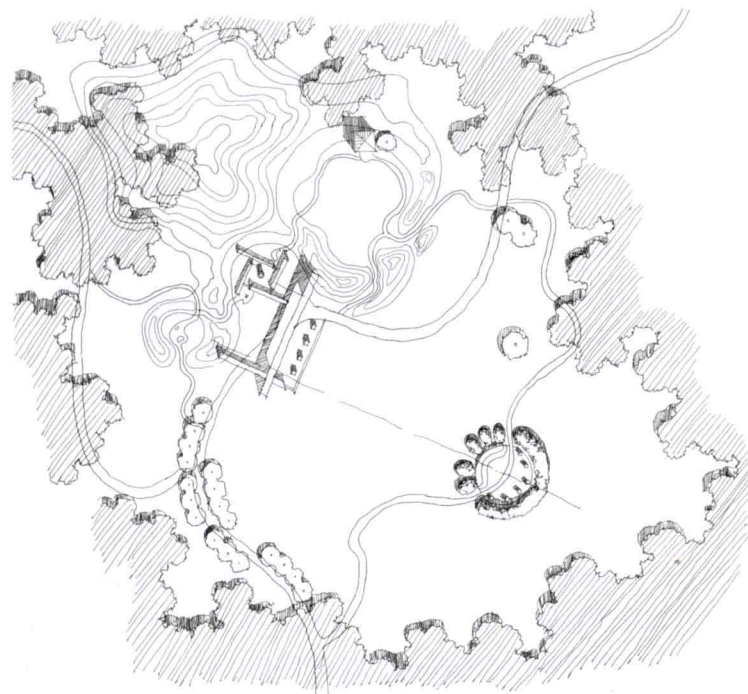


图 2-7 包含关系示例

穿插关系：两个不同的空间单元相互重叠而形成一个公共的空间地带，但两空间仍保持各自作为独立空间所具有的界限及完整性。²两个主空间的交叉处是处理的重点，应考虑其材质、高差、植物、细节等的自然过渡连接。

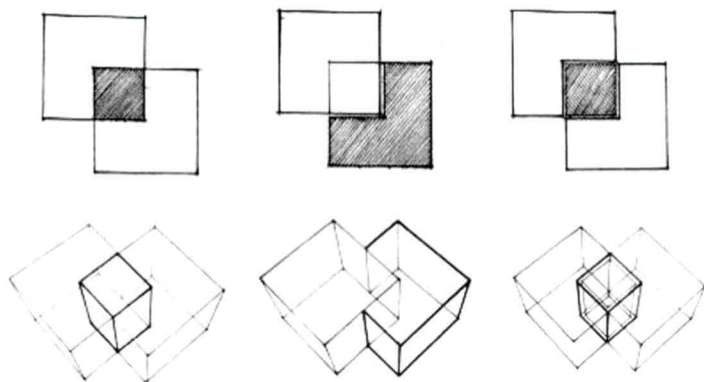


图 2-8 穿插关系模式^二

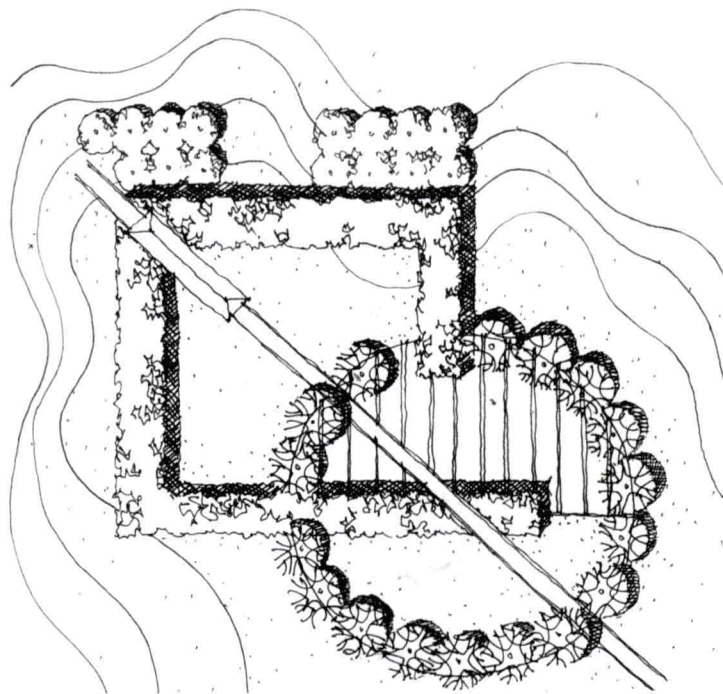


图 2-9 穿插关系示例

邻接式空间关系：最常见的空间关系，即两个独立存在的相邻的空间单元。相邻空间之间的视觉及空间的连续程度，取决于既将它们分隔，又将它们联系在一起的面的特点，²空间转换的特点与趣味也由这个面的特点决定。

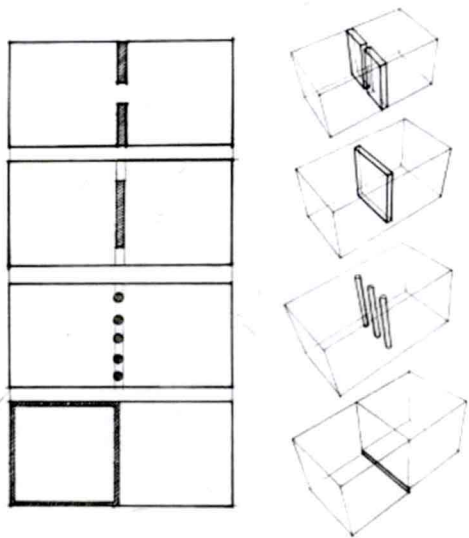


图 2-10 邻接式空间关系模式^二

以公共空间连接的空间关系：由第三个空间来过渡并联系两个或多个空间。过渡空间为周围的空间序列增加了一种体验类型，起到过渡、连接、衬托的作用。以公共空间作为过渡空间来连接和组织周围空间的方法在风景园林设计中是最常见、最普遍的空间处理方式之一。

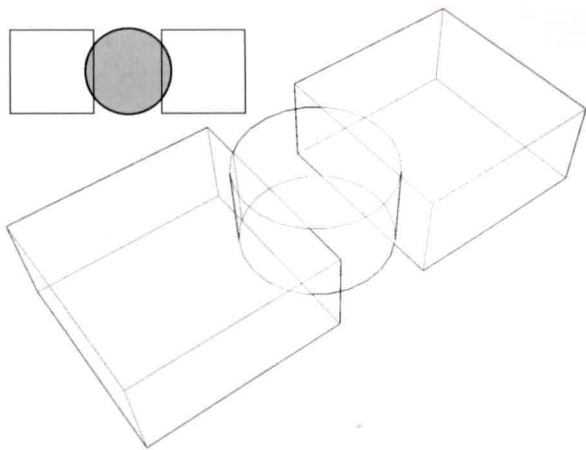


图 2-12 以公共空间连接的空间关系模式^二

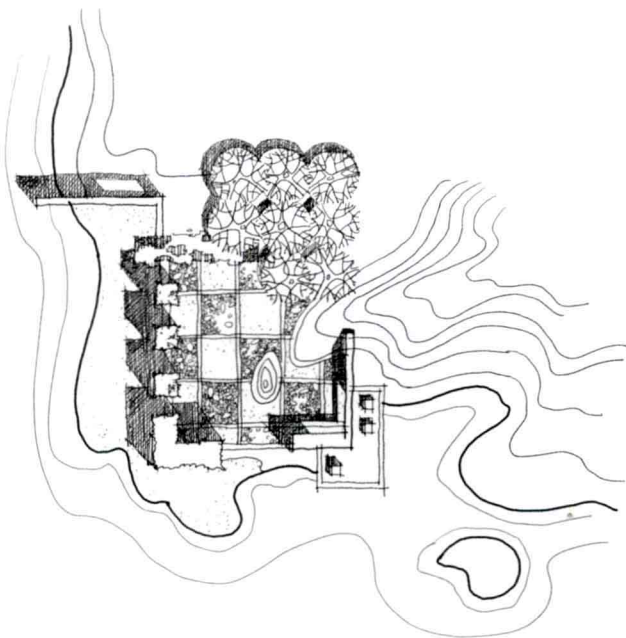


图 2-11 邻接式空间关系示例

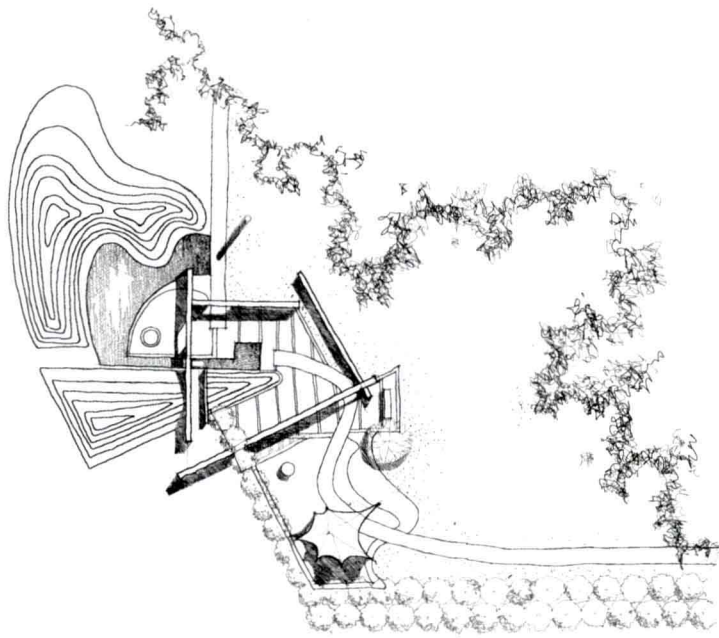


图 2-13 以公共空间连接的空间关系示例