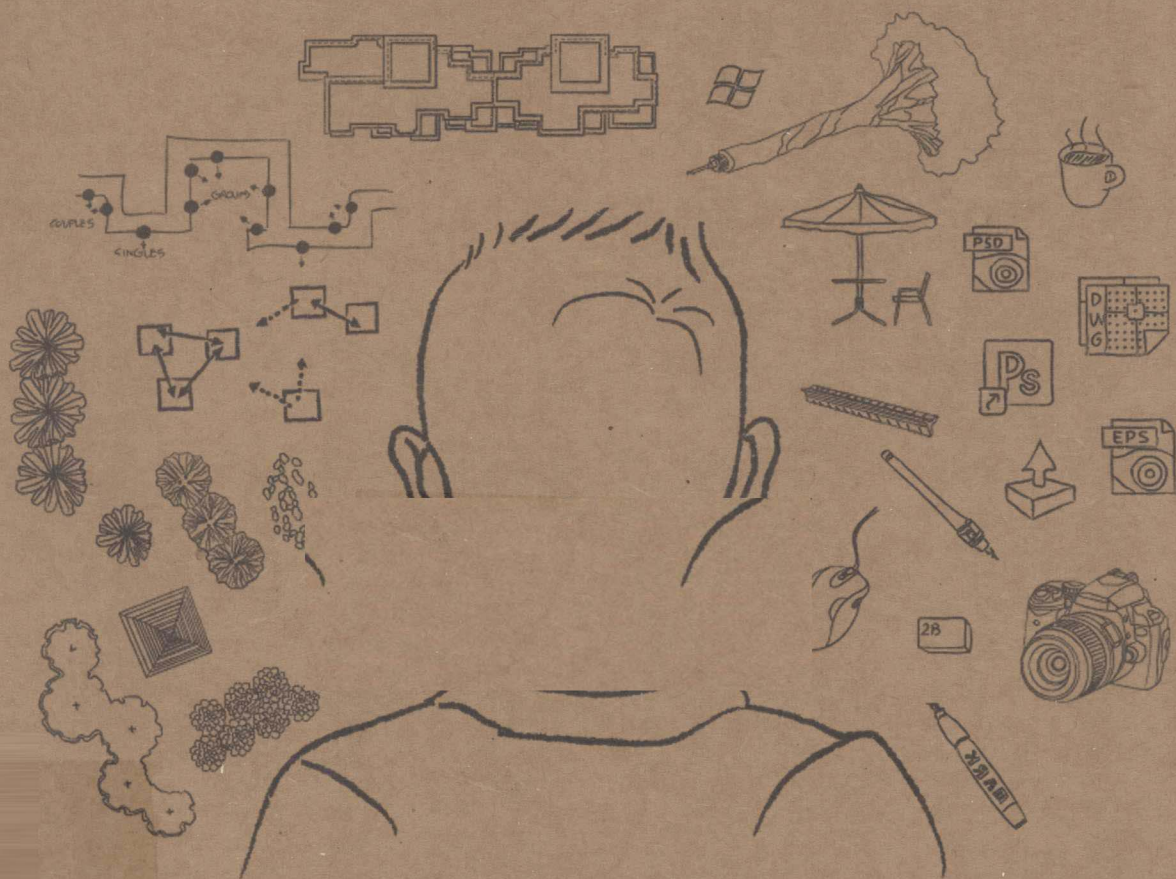


景观师成长的 A B C D

孙迪 胡宇鹏 李慧倩 等编著



景观师成长的 ABCD

编著 孙迪 胡宇鹏 李慧倩
厉杰 赵瑜 朱俐倩

本书一共分为四章,依次分别是:第一章“Are you ready?——毕业前”,主要介绍景观师职业生涯开始之初,应该具备的若干专业技能以及职业素养;第二章“Beginners——从业第一年”,主要阐述从业伊始景观师对于职业的重新认识,并介绍一些实用的可供参考的设计实例;第三章“Curious days——从业第二年”,主要探讨经过一段时间的职业洗礼之后,景观师对于若干更高层面专业问题的思考;第四章“Dare to be——从业第三年”,主要从一个已经基本成熟的景观师角度出发,结合实际经验概述团队管理的一般模式以及景观行业的现状。

图书在版编目(CIP)数据

景观师成长的ABCD / 孙迪等编著.——北京:机械工业出版社,2010.12
ISBN 978-7-111-32359-4

I. ①景… II. ①孙… III. ①景观—园林设计—高等学校—教材 IV. ①TU986.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第211235号

机械工业出版社(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

策划编辑:罗筱 责任编辑:罗筱

责任印制:杨曦

北京双青印刷厂印刷

2011年1月第1版第1次印刷

184mm×230mm. 8.75印张. 200千字

标准书号:ISBN 978-7-111-32359-4

定价:49.00元



凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

电话服务

网络服务

社服务中心:(010)88361066

门户网:<http://www.cmpbook.com>

销售一部:(010)68326294

教材网:<http://www.cmpedu.com>

销售二部:(010)88379649

读者服务部:(010)68993821

封面无防伪标均为盗版

前言

十几年前，中国基本上是没有所谓“景观设计师”这一职业群体的，笔者的历届学长们也多数于毕业后改弦易辙，投身到建筑、规划等相关行业中去。十几年后的今天，“景观设计”已经成为一个炙手可热的行业；关于这一点，从全国各个高校在过去的数年间如雨后春笋般开设出来的诸如“环境艺术”、“园林设计”等学科专业即可见一斑。但本书的主旨绝非意欲承担“景观专业教科书”的重任，也无意将笔者若干年来的从业经验与心得自奉为唯一正途而现身说法——这就不得不提到本书写作的背景：一年多以前，因为一次偶然的机，得到出版社罗筱编辑的信任，受托编写一本面对广大入行不久的年轻景观师的专业书籍。在笔者看来，景观设计是一个应用性行业，其本身并无多少神秘莫测的高深学问可言；如果一定要说它有什么独具的魅力，那就是作为一个非常强调专业基础知识和从业经验积累的职业，一个景观师永远能够从每一天或每一个案例的工作中找到新的发现，从而获得对“景观设计”这四个字的最新认识与乐趣。也正是因为在这样的过程里有些意外地发现了这种乐趣，才使得笔者从一个当初在学校里对设计意兴阑珊的少年一路走到今天。借此机会，笔者愿意将这种隐秘的乐趣与所有对“景观设计”这一职业怀有敬意的人分享。

本书在写作过程中的另一大乐趣，就是能够和几位优秀的景观师同事共同编写。具体的写作分工如下：“七种武器”、“A计划的目标与成果”、“行万里路”、“朝花夕拾”、“B计划的目标与成果”、“‘噱头’、‘概念’与‘理念’”、“一场景观盛宴的诞生”、“从加法到减法——景观整体论”、“C计划的目标与成果”、“设计团队的管理与分工”以及“D计划的目标与成果”等十一节由孙迪撰写；“天生我‘材’”、“‘种树’专家”、“景观成果的视觉传达”以及“与‘狼’共舞”等四节由胡宇鹏撰写；“三把钥匙”和“键盘舞蹈”两节由李慧倩撰写；“铅笔、针管笔与马克笔”和“变形记——关于设计的修改”两节由赵瑜撰写；出于对全书行文风格的统一性考虑，孙迪最后对所有文章进行了修订与校对。另外，厉杰为全书绘制了大量生动有趣的漫画插图，朱俐倩对全书进行了专业细致的精美排版。全书所引图纸如无特别注明，均出自 www.yasdesign.cn 及其所属公司相关作品案例。

感谢俞昌斌先生对本书写作及出版的鼎力支持。

特别感谢丁恬女士在本书写作过程中所给予的支持理解，以及诸多专业的建议。

书中的观点只代表作者们的个人立场，错漏之处恐也难以完全避免，好在有言在先，既非大师巨笔如椽，也不做什么传世妄想，就权作浩繁图纸生涯的一种消遣吧。

孙迪 2010年6月于上海

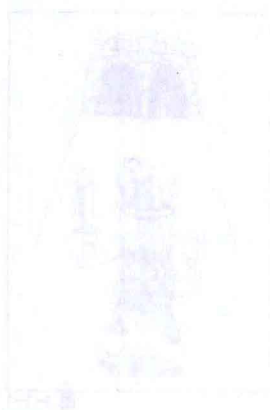
目 录

前言	III
Are you ready? —— 毕业前	01
第一节 七种武器	02
第二节 三把钥匙	07
第三节 A 计划的目标与成果	12
Beginners —— 从业第一年	19
第一节 键盘舞蹈	20
第二节 铅笔、针管笔与马克笔	28
第三节 行万里路	35
第四节 变形记——关于设计的修改	43
第五节 朝花夕拾	50
第六节 B 计划的目标与成果	58
Curious days —— 从业第二年	65
第一节 “噱头”、“概念”与“理念”	66
第二节 一场景观盛宴的诞生	73
第三节 天生我“材”	80
第四节 “种树”专家	85
第五节 从加法到减法——景观整体论	93
第六节 景观成果的视觉传达	100
第七节 C 计划的目标与成果	106
Dare to be —— 从业第三年	113
第一节 与“狼”共舞	114
第二节 设计团队的管理与分工	120
第三节 D 计划的目标与成果	128
后 记 —— 景观师的幽默与情怀	134

A

re you ready?

—— 毕业前



第一节 七种武器

一些传统的武侠小说中常常都有这样的经典情节：历经数年寒暑，徒弟终于业有小成，在即将踏上江湖的前夜，做师父的往往会最后传授几招傍身绝学或是锦囊妙计，算是临危救命的看家法宝。所谓“一入江湖岁月催”，尽管各家的心法口诀不尽相同，但是作为初涉“景观江湖”的新丁，笔者还是认为应该随身必备以下几种武器。这里借用古龙先生的小说名称以及若干情节，作一个趣味的类比。

1. 碧玉刀——坦诚热情

“江湖少年春衫薄”，当你意气风发地佩戴霜刃神兵，骑上良驹骏马，特特寻芳于景观设计行业繁茂的万花丛中之时，可曾想过，是什么能够让你迅速获得环境的接纳而容身立足？《碧玉刀》这部小说的主人公甫一离家就陷入纷繁诡谲的江湖风云之中，在形形色色的人物和事件面前，那点“三脚猫”功夫和浅薄的见识如同一张白纸毫无意义。但最终主人公依靠自己的诚实和热情以及因此结交的一班朋友的帮助，摆脱了险境，还顺带扬名立万成为名噪一时的少年英雄。“所以，我说的不是碧玉刀，而是诚实。”——故事的末尾，作者这样写道。的确，相对于一个即将走出象牙之塔的学生而言，精彩与危机并存的“景观江湖”显得太过复杂与难以辨识，“如何生存？”将是每一个人都需要面对的头等问题。如果你期冀有一天凭借你的“武学修为”最终成为一方宗主，那么对周围人的坦诚和对工作的热情绝对是助你打通“任督二脉”的法门，甚至会于不经意间带给你更多的机遇。须知一点，对于一个景观设计行业的“菜鸟”而言，过度的城府与自闭以及对工作的冷漠是非常危险甚至致命的，不论你所处的集体是何门何派，都会无一例外地产生强烈的排异反应从而将你迅速的扫地出门。

2. 多情环——目标明确

“我要毕业了，考研，还是不考？”，“工作还是出国？”，“去外企，国企，还是私企？”，“我还要继续作设计吗，还是……”——这一时期的你总是有很多困惑有待解答。笔者曾经作为毕业十年的校友参加过院系交流沙龙，面对眼前一张张青涩却满怀对未来憧憬的面孔，笔者想说的是：所有的路都可以走，但一定要目标明确。不要试图去分辨你所面对的众多选择孰对孰错，在你未曾作出选择并亲历自己的沿途风景之前，这道题目是没有标准答案的（见图1-1-1）。“你对景观设计有兴趣吗？”，“你希望经过这一行业数十年的历练而成为一个真正的景观设计师吗？”——这是笔者面对初出茅庐的应聘者最常问的两个问题。我们所有人正身处于一个愈发急功近利的社会，如何在最短的时间致富似乎已经成为共同的追求。所以，一个目标游移、朝三暮四

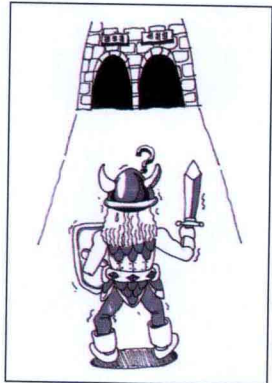


图 1-1-1

图 1-1-1 向左走还是向右走？这是个问题。
[漫画绘制：厉杰]

的人是注定难以成为真正的景观设计师的。因为这是一个需要时间与经验慢慢积淀并逐渐发生化学反应的行当，苦在此，乐也在此。想起《多情环》这部小说的主人公，在劫后余生之后，活下去的目标只有一个——报仇（他最后当然得偿所愿）。热爱并投身于景观设计当然并不会是为了什么江湖恩怨血海深仇，但是“革”景观的“命”也绝不是什么请客吃饭，虽不致掉脑袋，但知道你宝贵的职业生涯究竟要达到怎样的目标还是至关重要的。

3. 长生剑——知识体系

“天上白玉京，五楼十二城。仙人抚我顶，结发受长生。”《长生剑》



图 1-1-2

这部小说因为创造了一个儒雅洒脱、乐观仗义的少年剑客而深得笔者之心。如果说，景观设计这一行当也有所谓“道法”存在的话，那么其上下求索直到最终登顶“白玉之城”的仙境之路无疑是极为艰辛困苦的。武侠小说里常常有一种邪派高手，本领高则高矣，但因从小修习的便是旁门左道的武功，往往在武学修为接近顶峰的时候走火入魔，前功尽弃。依笔者愚见，一个成功的景观设计师，其在大学里修习的专业知识结构非常重要，从某种程度上可以说是奠定了你的内功心法是名门正派还是旁门左道（见图 1-1-2）。说得通俗一点，大学的专业教育教会你的，是怎样看待景观设计的

方式，而这一方式对你在专业领域的成就如何会产生深远的影响。要知道，景观设计绝不是有些人（甚至是业内的设计师）所理解的，无非是种种树、铺铺路、作个雕塑或者喷泉那样简单。笔者的理解：景观设计就好比下围棋，说起来，黑白两子的博弈规则相当简单，人人皆可以一学便会，但是世上真正把棋艺修炼到九段的又有几人呢？景观设计归根结底是空间序列的规划，所以景观设计师首先应该具备的便是城市规划的基础知识与理论；其次，是建筑学的基础，因为建筑学是所有工程设计学科的源起和鼻祖，不学建筑便没有空间组合的概念，那么眼中所见便无非是一树一池的零散元素，以这种思维方式作景观设计前途堪虞；再次是美学的基础，即诸如绘画表现等方面的专业技能培养，但是笔者要说的是，美学基础不是最重要的，也非成为景观设计师的充分条件，这一点也是当前很多院校专业课程设置的误区所在；最后，是对于绿化造景的认识，千万别以为“种树”这档子事跟你的景观设计没有什么关系，甚至认为“只有学林学农的学生”才搞绿化配置——这里边的学问太大，不参透它的人是难称景观设计师的（见图 1-1-3）。

图 1-1-2 正宗的景观心法厚积薄发，奠定了成功的基础。

[漫画绘制：厉杰]



图 1-1-3



图 1-1-4

图 1-1-3 美丽的风景背后，是对景观师知识体系的完苛要求。（东京滨离宫秋景）[孙迪 摄]

图 1-1-4 各类软件技能熟练的“菜鸟”设计师能够迅速成为团队不可或缺的一员。（某住宅示范区概念方案效果，由 PS 及 SU 绘制）

4. 孔雀翎——设计软件

《孔雀翎》讲述的是一个关于信心的故事，如果你随身携带一种名震江湖弹无虚发的武器，那么在危急关头不管它派不派得上用场，都会给你无形之中平添勇气与信心。所有的设计师在刚刚入行的时候，都是从最为基础的设计工作开始的，这当中自然需要熟练掌握若干设计软件的使用方法，其中主要包括 Auto CAD, Photoshop, Sketch Up（本书后文中 Auto CAD 简称 CAD, Photoshop 简称 PS, Sketch Up 简称 SU）以及 Microsoft Office，还有一些不常用到的如 Corel Draw, Acrobat Reader 等。笔者的建议是，掌握的软件多多益善，所谓“艺多不压身”，说不定什么时候团队就需要你露上那么一手，这可是你的价值获得大家认可的绝佳机会（见图 1-1-4）。

5. 离别钩——坚韧隐忍

大学里流行这样一句话——“没有补考和恋爱过就不算读过大学。”这话的权威性如何暂且不论，至少对于设计师这一行业而言，“没有跳过槽就难称设计生涯完整”的论调一直为大多数人所接受。以笔者多年来从事设计师团队建设的经验而言，这种流动可以分为两种：一种是出于自身的内在动因的，有目的有计划的流动；另一种是受迫于外部环境造成的影响，类似“越狱”一样的流动。常常会听到有过工作经历的应聘者发出这样那样的牢骚，诸如原来工作环境不好啦，同事相处不融洽啦，公司经营管理有问题啦，薪酬分配不公啦等。这里边固然有客观环境的因素，但不能否认的是，相当多的“跳槽者”自身也有这样那样的缺陷和问

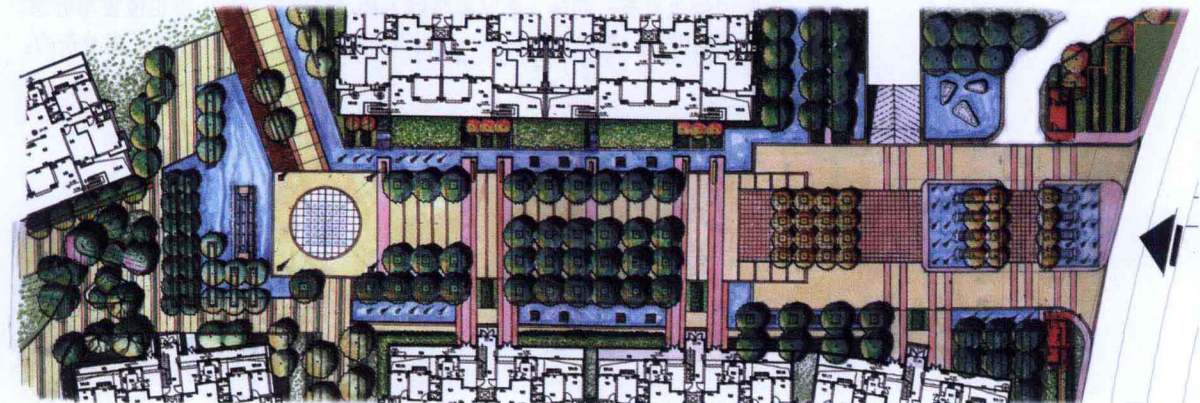
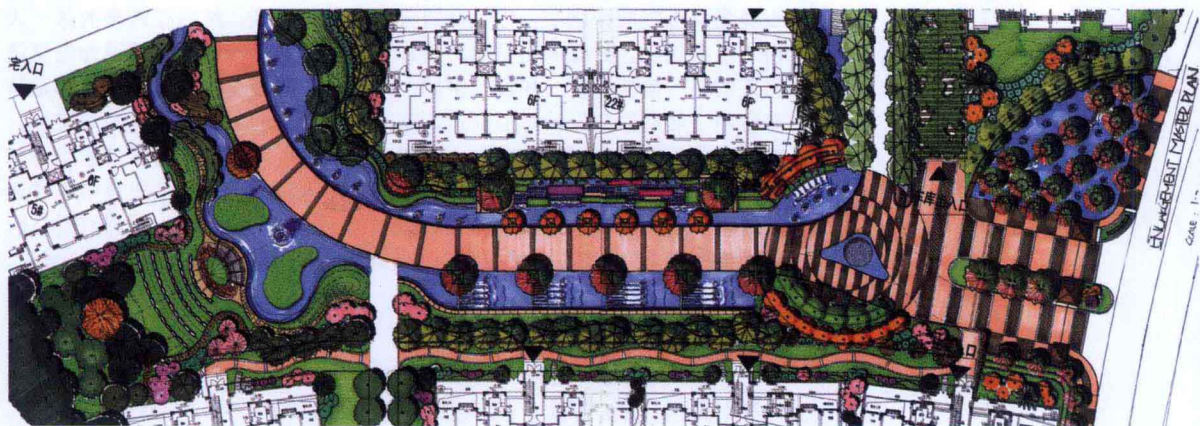


图 1-1-6



图 1-1-5

题，选择迁徙当然可能会海阔天空，但是选择固守与等待或许需要更大的韧性（见图 1-1-5）。比利怀德的经典电影《热情似火》的结尾创造了一句名垂影史的台词——当男扮女装的主角对一直苦苦追求他的亿万富豪道明自己的真实身份时，那富豪恍若无闻地来了一句：“没有人是完美的！”——绝倒之余想说的是，对于设计师而言，没有哪一个环境是完美的，只有那些走过隐忍岁月并最终有所成就的设计师才能领会其中真味。

6. 霸王枪——沟通表达

每一个设计师都曾幻想过这样的场景：在一个重要项目的汇报会议上，领导与专家济济一堂，而介绍设计方案的你神情自若的滔滔不绝，完毕，会场里出现片刻的宁静，然后便是全体如同政协会议一样山呼海啸般的掌声……打住！现实中出现这种情况的几率约等于你每星期都能在路上捡到百元大钞。实际的情形往往是，大家在象征性的客套一下之后，便会进行激烈的唇枪舌剑，形成若干修改调整的意见（有时也会发生将你数十天的

图 1-1-5 压在身上的几座大山是对志存高远的景观师韧性的最大磨炼。

[漫画绘制：厉杰]

图 1-1-6 经过多次的沟通之后往往会产生截然不同的两种方案。（无锡某楼盘主入口前后两稿景观平面）

心血全盘否定的惨剧)，你领命回去继续挑灯夜战，然后在未来的某一天再次坐在这里，如此周而复始。设计行业常说的一句话是：好设计是交流出来的——信哉斯言！在设计伊始，你与甲方初步交流，了解甲方的定位与意图，然后你与设计总监交流，确定方案的方向与结构，与同事交流，确保细节设计的亮点与合理，再与甲方交流……可以说，对设计的沟通与表达是贯穿始终的，而一个设计师也正是在这种潜移默化的过程中逐步走向成熟（见图1-1-6）。不管个性内向与否，该沟通表达时就应该侃侃而谈，这才是使一个“菜鸟”最终成长为“侠之大者”的必备武器——“霸王枪”。

7. 拳头——低位心态

当你手无寸铁的时候，能够克敌制胜的便只有一双肉拳了。天将降大任于斯人也，必先苦其心志，劳其筋骨，饿其体肤。所以，关于这一点笔者要说的也只有一句话：面对即将踏入的“景观江湖”，摆正位置与心态，从最基层做起，要知道，每个一飞冲天的腾跃都是经过深深的下蹲准备的。

第二节 三把钥匙

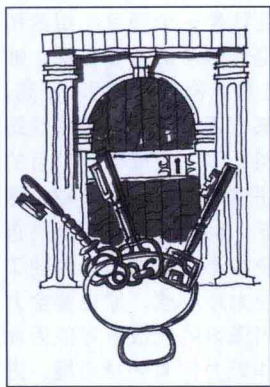


图 1-2-1

曾经有一部经典的美国动画电影,叫做《圣诞夜惊魂》,故事的主人公“南瓜王子”从他所在的万圣节小镇逃离出来,在小镇的出口处,面对通往外面的各种不同世界的大门,陷入了长久的困惑。是的,对于每一个刚刚走出象牙塔的学生,获得进入公司实习的机会,就如同有机会面对一扇通往未知世界的大门,无论门后躲藏着的是“圣诞节”还是“复活节”,你首先要做的,是争取进入的权利。借用这部电影的童话寓言,笔者想赠予仍然踟躅在门口不得其法而入的新秀们三把钥匙(见图1-2-1)。

1. 酒店钥匙——服务精神

举凡去过我们的近邻日本的人,都会有如下的类似体会:你在商场里购物,除了确实堪称琳琅满目的商品之外,给人印象十分深刻的,就是邻人冠绝全球的服务精神。即使是在那些高高在上的顶级奢侈品店内,你也能享受到店员童叟无欺、贫贱不移的贴心服务,他们既殷勤又彬彬有礼地保持合适的距离,即使你最终没有一掷千金,仍然会满面堆笑(而且绝对区别于国内同行们种类不一的假笑),一路指引你走出店门。直到街道转角,如果你回首张望,还能够看到他们在店门口对你行注目礼,并且深深鞠躬。

感喟之余,常常想到也被称之为“服务行业”的景观设计这一行当,关于服务精神这一点,几乎所有的从业者都已经达成了一致,但是养成这种职业观念的第一课,却往往是在职业生涯之初的实习期间。在这一时期,你的服务对象当然不

会是业主,没有人会疯狂到让一个初出茅庐的“菜鸟”直接给业主打电话;也不会是老板,因为在他的眼中你只不过是一个随时可能消失的青涩面孔,甚至名字都懒得记起——而是你周围的同事们。你可以用如下方法将同事们暂时分成两类,分别是: A, 各种级别的设计师, B, 各种需要的设计师(见图1-2-2)。



图 1-2-2

图 1-2-1 要想顺利地进入职场,需要掌握诸多法门。[漫画绘制: 厉杰]

图 1-2-2 设计师的图纸归根结底是为业主所提供的一种服务,新人能够认识到这一点往往也需要很长的时间。(兰州某住宅)

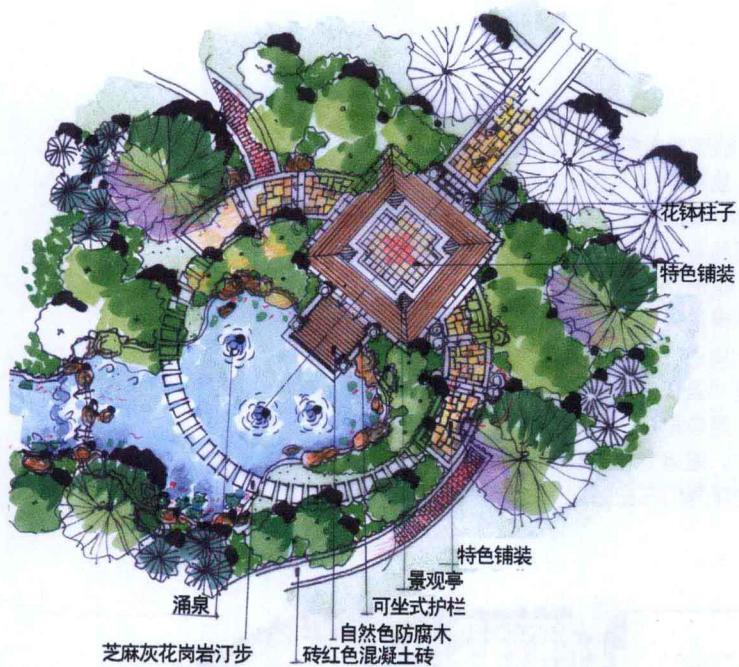


图 1-2-3

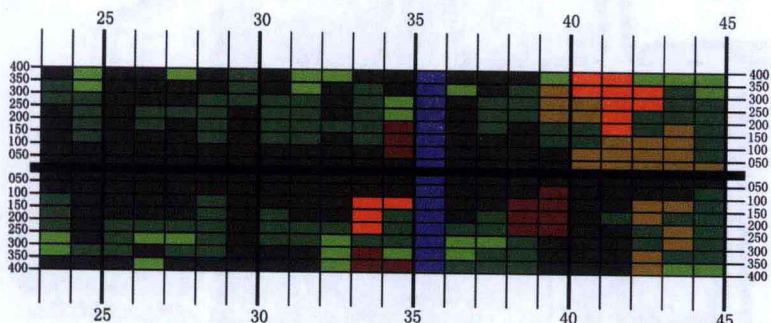


图 1-2-4

设计师团队里存在着等级的高低：“主创设计师”能力突出，经验丰富，往往是一个项目小组的领导者，也是你服务的首要目标。他交给你的工作大部分复杂程度不高，比如收集某方面的资料，做会议纪要或描手绘草图，完成部分项目的前期分析研究表（见图 1-2-3，图 1-2-4）等；也可能有一部分是自己从未涉及或不在能力范围内的工作，但即使力所不逮，你也要全力以赴，否则谨慎的他很有可能因此对你的工作能力抱有怀疑态度，进而对工作成果的水准期冀寥寥。唯一比否定你的专业能力更糟的，恐怕就是他否定了你的态度——老板往往是通过你所在设计小组的领导者来间接了解你的哦！Attitude is all（态度决定一切），放在这里是绝对的真理。团队内的“助理设计师”往往与你年龄相近，正处于专业能力迅速提高的成长阶段，你们之间应该有更多的话题，选择成为他们的朋友，加强相互之间的交流，绝对有助于你迅速地融入团队。

团队中的设计师在工作过程中存在着各种各样的需要，要想及时了解并奉献你的热情，那就要学会眼观六路耳听八方了。譬如，平时

要关注公司正在运作项目的进展概况，在查阅资料的同时看到与其他项目有关的内容就可以及时主动地提供给该项目小组；在空闲时主动询问别人有什么需要帮忙的，然后尽力而为地提供帮助——即使只是一些微不足道的小事，也足以对你能否叩开团队的大门产生影响。需要特别强调的是，为身边的人提供服务切忌过分殷勤，谦恭到端茶送水的地步只会让人心理产生戒备，进而让你和整个团队渐行渐远。

所以，所谓的酒店钥匙，就是指一种职业上的服务意识——不要问团队能够为你做些什么，而是时刻考虑自己能够为团队和身边的伙伴做些什么。

2. 书房钥匙——专业素养

武侠小说里的书房总是机关重重暗藏密道，扭动地上的花瓶、掀开墙上的画卷，不经意间往往就可以打开通往神秘之地的门户——作为景观设计师，我们要寻找的这把书房钥匙就是专业素养。

当然我们不是武林世界里的天纵奇才，没法指望一本秘籍就能让我们一

图 1-2-3 绘制设计师草图的正稿能够让人收获良多。（呼和浩特市某住宅节点）

图 1-2-4 协助他人完成设计前期的分析数据表，是新人的众多任务之一。（某国家高速公路沿线景观资源分布图，横轴代表公里数，纵轴代表公路主线两侧以 50m 为单位距离内的用地类型分布）

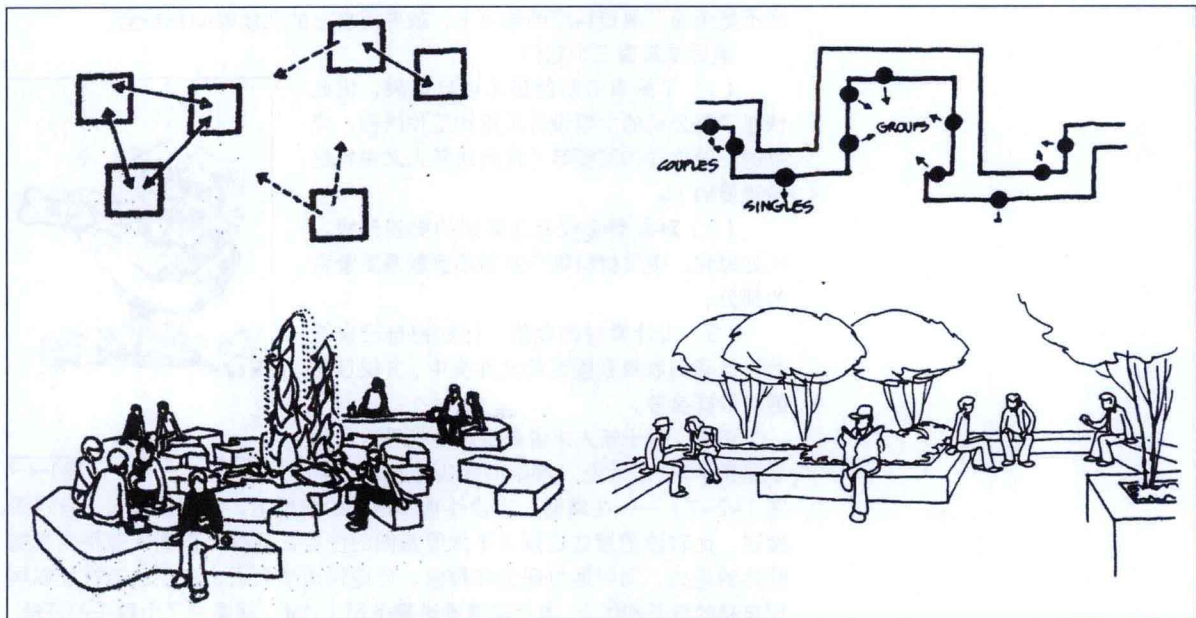


图 1-2-6

夜间打通“任督二脉”，所以想迅速提升自身的专业素养还需要在周围的“业界前辈”身上打主意。很多事务所里通过以“老”带“新”建立起来的师徒关系网络就是很好的方式：新人初来乍到首先就是要认“师父”（或者被“师父”们认领），这样一来自然减少了提问的心理负担，因为师父教授徒弟可是天经地义的；也不用担心问的问题过于低级遭到白眼和耻笑，因为在师父眼里新人本就是什么都不会的“菜鸟”（师父们也有虚荣心的哦！）。“菜鸟”拜师也有门道，要学会寻找和自己“属性”相同的人，才能将自己的潜力发挥到最大——就像《火影忍者》里的“漩涡名人”，拜了和自己同属“风”性又一样性格开朗的师父“自来也”后，才将自己的潜能发挥到极致。所以，要在最短的时间内观察和了解周围同事，从中寻找和你有“师徒相”的那个人，然后诚心拜师，虚心学习。笔者建议在投师学艺过程中要给自己制定一个规矩，就是每1~2小时要向师父提问或汇报工作情况，唯有解决了当下的问题或得到了师父的认可才能继续下一步工作，因为真正的学有所得往往不是通过简单的埋头工作，而是蕴藏在每次的提问和交流之中（见图1-2-5）。

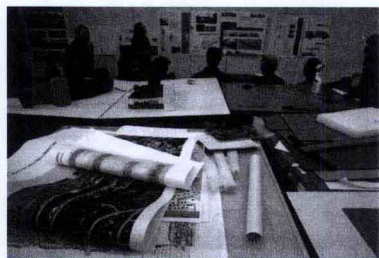


图 1-2-5

新人刚加入集体时通常都会被指派类似收集资料这样的工作，可千万不要小看这种貌似很无聊且没有什么技术含量的工作，这正是景观设计师修炼深厚内功的“入门心法”。所谓厚积而薄发，只要你足够用心积累，半年后就会发现它的重要性并从中获益无穷。那么，如何看这些设计资料呢？既然是“心法”当然就会有口诀：

首先是熟稔三种资料：图书资料，了解事务所图书的种类与分布，方便资料的快速查找；电子资料，学习事务所集中整理的项目成果电子资料；网络资料，了解基本的设计类资料的网络查询途径。

其次是采用两种方式：带着项目看，就是按照某一项目的具体设计要求寻找类似资料。比如在做户外休闲场所设计时找有关坐憩行为空间研究的资料（见图1-2-6），这样就比较容易记得住；业余时间看，在前一种方

图 1-2-5 设计师之间的讨论和交流是新人成长的必修课。

图 1-2-6 不同的人群对坐憩设施的形状有着迥异的心理需求。（出自《大众行为与公园设计》）

式不能全面了解资料库的情况下，就要用自己的业余时间来补全。

最后是掌握三个窍门：

(1) 了解事务所的历年项目成果，借此快速了解公司的主要设计风格和工作流程，成果的一般内容和深度等（这点对新人来说也是最重要的）。

(2) 对原有学校专业知识的更新升级，比如绿化、硬质材料等与实际项目联系更紧密的部分。

(3) 设计素材的收集，比如把自己喜欢的设计实例收集到固定的文件夹中，方便日后随时取样参考。

还有，对于新人来说最重要的就是软件的掌握和学习。俗话说：“难啃的骨头好磨牙”（见图 1-2-7）——在掌握一定软件基本知识的前提下，可以挑战一下自己没做过、比较没把握或是别人不太愿意做的任务，这样不但能快速提高掌握软件的能力，同时通过研究和摸索，还能快速学到适合自己的新技能以展现自身的特长和优点。当年笔者刚进事务所工作时，就遇到了个棘手的任务：用 SU 建一个形态复杂的雕塑模型（见图 1-2-8）。对于一般只会停留在拉体块，贴材质，贴组件这样初级水平的毕业生来讲，复杂程度可想而知，这就需要更深入一步去研究软件。通过网上查找资料，请教师父，笔者学到了很多软件的新用法，譬如模型交错、地形工具和插件……在不断摸索、实践后总算吃掉了这根“难啃的骨头”。正是这根“难啃的骨头”使笔者迅速地熟练掌握了 SU，成为团队内不可或缺的建模能力突出的一员。



图 1-2-7



图 1-2-8

图 1-2-7 磨炼让人成长。[漫画绘制：厉杰]

图 1-2-8 几乎将 Sketch Up 所有功能都玩转一遍才能实现的复杂模型。（某楼盘入口雕塑设计）

3. 魔力钥匙——行为方式

笔者所在的事务所每当有新人进入时，同事们总是会开玩笑地说，看此人面相就知道这人能否最终留用。其实这把看不见的叩开事务所大门的“魔力钥匙”就是我们常说的面相、气质以及行为方式，它如果符合你所在集体的氛围，就会有助于你与集体发生化学反应，进而促进整个团队对你的认可程度。那么，一个新人怎样才能拥有这把“魔力钥匙”呢？

首先，就是要学会念“魔法咒语”——“起绰号”，一个亲切好记的昵称在进入一个新的集体时是很重要的。一般的叫法“小X”或者“X工”容易叫混也不够有趣，其实大可以把自己学生时代的绰号沿用或者索性根据自身特点重新取一个，在自我介绍时加一句“您可以叫我XXX”往往会迅速拉近彼此的距离。但绰号的选择切忌不要过分怪异，而且要兼顾事务所里的等级和辈分，绰号叫“X仔”、“阿X”当然不错，但是管一个新人叫“老X”就不太好，因为老板和前辈称呼你时就要“滴汗”了。除了冲自己“下手”给自己取绰号，还可以“积极”地为伙伴“改造”称呼，活跃气氛之余，也方便你记住你的同事们，但是也要以“基本积极向上”为原则。

其次，是要学会穿“魔法斗篷”（见图1-2-9）——就是设计师的穿着仪表。不要认为设计师就可以不拘小节，其实自身外表的形象设计同样是个人品味和生活、工作态度的重要体现。工作场所不同于学校，更不同于业余生活，而设计行业又具有不同于其他行业的明显特征，怎样拿捏穿着仪表上的度，是新人快速融入集体不可或缺的环节。以笔者的经验，不能像学生时代那样穿的太稚嫩，T恤衫加运动裤配双肩书包，任谁见了都知道你是个什么都不会且还没做好工作准备的新人，并很可能因此把你拒之门外；也不能像业余生活时穿的太过随意，女生要是穿低胸、吊带，一定会给人留下很不好的第一印象，男生要是穿背心甚至“光膀子”，则一定会吓坏同事们。设计师应该穿出自己的风格，也就是有“设计感”，偶尔穿着正式西装革履当然是可以的，但是天天穿得如此严肃就不配设计师这个行业了，刻板的着装会影响你天马行空的设计灵感，更会破坏你的职业气质。所以，寻找适合景观师工作的着装，也是每个新人“入世”之前必修的功课。

总之一句话：作为景观设计行业的新人，要想在短暂的时间内融入集体并找到自己的位置，一定需要三把钥匙——那就是诚恳的服务精神、扎实的专业素养和积极的行为方式。



图 1-2-9

图 1-2-9 要迅速融入团队，新人就要努力成为会念“咒语”穿“斗篷”的魔法师。
[漫画绘制：厉杰]

第三节 A 计划的目标与成果

古语云：法乎其上得其中，法乎其中得其下。所以，做一件事情的标准是不能够定得过低的。这里所列举的阶段性目标与成果，并不意味着处在该阶段的设计师一定要达到的水准，只是在本书的框架体系之内，给出一些可资参考对照乃至努力达到的专业素养程度。需要特别说明的是，这种标准也仅仅是一家之言，笔者对按图索骥导致头破血流的后果不负任何连带责任。

当然，为了避免把这一部分写成只剩下枯燥数据（事实上也是没有办法数量化的）的“验血报告”，笔者借鉴类似网络游戏的主人公装备升级的概念，采用一种比较有趣的类比方法来加以叙述。

1. 养成目标

一个人要想在景观世界的腥风血雨中谋生存求发展，并最终成为万人景仰的“侠之大者”，那么在初涉江湖之前，各项生命与战斗技能指标大抵应该达到以下水准：

（1）生命值——★：本阶段的生命值基本上可以用“气若游丝”来形容，任何一个选择的失误都有可能使尚未开始的职业生涯蒙上阴影甚至半途夭折。笔者一直认为，一个景观设计师职业生涯的前一两年是至关重要的，就如同设计类专业教育的决定性时期是本科阶段而非研究生阶段一样，你的专业能力发展迅速与否，很大程度上取决于你的第一份工作能够给予你的收获怎样。笔者在这里旗帜鲜明的提出两个观点：一是作为职业生涯的第一份工作，应该选择作乙方而非甲方，也就是到设计岗位上去磨炼积累而非直接从事事务性的工作；二是作为景观设计师应该到专业性和独立性都比较强的景观事务所去。这样才能迅速的提升生命能量，摆脱奄奄一息的尴尬境地。

（2）体力值——★★★★★：作设计师的十有八九发誓下辈子不再干这个职业，干这行容易短寿，想“今年二十，明年十八”就趁早换个职业去。这个行当的忙碌与辛苦是每个圈内人都知道的，一个优秀方案的诞生，也许是用许多人许多个不眠之夜换来的。所以，能够熬夜干革命，应该算是设计师，尤其是初入行的设计师必须具备的素质。

（3）速度值——★★★：一个规律性的事实是，一个事务所里面最优秀的设计师往往是加班时间最少的人之一；与之相对应的另一个衍生规律是，一个设计师在职业生涯的任何阶段的工作效率基本不变，也就是说，迅速解决问题的好习惯是从一开始就养成的。一个设计师从来都被要求是一个“快枪手”，对于距离掌握核心设计技能还很遥远的“菜鸟”，不仅要在工作之初处处“笨鸟”先飞，还必须要“笨鸟”快飞。

（4）内力——★★：具备基本的专业基础，但是各家各派的心法口诀可谓大相径庭。相对来讲，在设计领域具有较深厚底蕴与传统的门派修习得来的内功更为扎实，也更加能够对今后的设计内力持续快速增长提供绵长的支持。简单概括，“根正苗红”的景观内家心法应该由城市规划基础知识、建筑学（史）基础知识以及园林学基础知识构成，它们鼎足而立，保证了构建其上的知识与经验体系的稳定。