



标题\作者\刊物关键字
标题 搜索

现代景观设计学的特点及其教育

作者: [Davorin Gozvada](#) 裴丹/译 发表: 《景观设计: 专业、学科与教育》p152-161 [评论\(0\)](#) 打印
景观文章 · 景观中国 <http://paper.Landscape.cn>

摘要: 没有任何其他相关学科像景观设计学那样, 需要运用如此广泛的知识, 所以景观设计学必须保持它已经获得的优势。详细的景观设计、新空间的营造、新景观设计、对于富于特征的活生生的景观素材的使用, 以及自然环境保护、景观生态学和区域景观规划都要求创造性和科学性的结合。作为景观设计师, 最重要的能力就是, 从具体微观的细节到甚至全球性的景观过程之间, 相比建筑师、艺术家、城市规划师、生物学家、生态学家以及其他同行, 在解决相似景观问题时, 能提出更好的解决问题的办法。我们工作中的例子源于“千层饼模式”, 在最近的工作室项目中得以应用, 将很好的说明这个问题。将它和教学过程联系起来, 又可以在如何培养景观设计学生最典型最有用的基础技能上, 得到一些虽然小但重要的结论。

关键字: [景观设计学](#); [教育](#)

1. 引论

景观设计专业有着自己特殊的要求, 设计师不仅要熟悉广泛的自然科学知识, 还要有艺术创造力。景观设计专业涉及面极大, 其科学和艺术的二元性都体现得十分突出。以大地艺术家自居的设计师们进行景观艺术创作, 其目的是表达他们对事物的理解, 而非仅仅为了解决空间问题。另一方面, 来自其他相关学科的同行或一些设计师们的工作, 只能被称作是市政工程师、生态学家、计算机科学家等等的工作。他们把问题的焦点放在自然过程中, 保护自然环境却忽视了去创造一个人们需要的新的有趣的空间。这两种极端都是有问题的。他们太片面, 囿于局部而忽视了事情的核心: 作为重要基础的自然科学知识和艺术创造力的结合。

景观设计是一个责任重大又有内在规律的专业。它要求我们在一定的社会条件要求下解决空间问题。那么应该如何准确的定义工作目标——针对具有典型特征和要求的景观? 什么特殊的知识可以把景观设计与其他学科联系起来? 我们应该教学生什么基本技能从而使之专业地解决景观问题?

为了找到这三个问题的答案, 本文基于下面的前提: 过去的30年中, 在原来园林设计方法的基础上, 景观设计已经发展了不同于其他相关学科的详细的方法和技术。同时, 景观设计吸收了广泛的知识, 这是景观综合体、运动的自然和人文过程所要求的。我们的方法是确切的、清楚的、逻辑化的、易交流的, 不仅便于和相关学科交流, 还便于和公众交流。景观设计师创造新的景观需要直觉的创造力和系统的分析方法相结合。

2. 方法

2.1 什么是景观设计?

关于景观设计的系统的分析和细致正确的定义是不大可能找到的。最好的办法是比较一下不同国家、不同语言对于景观设计的不同定义。但是我们没有这些, 所以欧洲国家应该商议得出一个满意的定义。尽管ELCER (2000) 包含不少关于景观的确定的、有价值的信息, 但是几乎忽略了景观设计(根本没提到)。讲到教育这个词的时候甚至没有提到景观设计这个专业。对景观规划的定义也好不到哪儿去: “景观规划”是为满足人们需求建设新景观的研究、设计、建设的过程。它包括制订合适的规划项目, 尤其在那些被强烈改变或毁坏的地区(例如郊区、近城市区、工业区、海岸地区)。这种规划项目的目的在于根本性的重建被破坏的景观。庆幸的是, ECLAS委员会对此问题已提出异议。关于新定义的提议和对景观设计的特别介绍将推动ECLAS的发展。

接着引论里提到的两种极端情况说下去, 本文更应该找到一些关键词、术语、成果, 然后找到一个清晰的方法, 以区别景观设计与其他专业, 而不是试图澄清存在或不存在的定义。

一个景观设计师, 接受从景观规划和生态到景观设计技术的教育和训练, 可以根据我们采取的行动, 采用的尺度以及最终期待的成果, 从不同的专业分支的方面思考问题, 如表1。

显然, 一个受到良好教育的景观设计师必须掌握各种不同的知识。我们所使用的基本的方法, 一方面是很强的图解表达能力、艺术直觉和创造力, 另一方面是科学、系统的分析思考。下面将给出一个典型的例子, 介绍从相关学科而来直接用于景观设计的方法。所选例子和所用术语均属个人性的, 可以延伸或修改。

专题 Topic



分类 Class

- 景观综述 学科教育 理论研究
- 设计实践 人物/事务所 作品赏析
- 景观生态 园林绿化 园林文化
- 景观工程 城市研究 保护与更新
- 人文地理 随笔杂谈 演讲实录
- 城市规划 建筑设计 景观艺术
- 设计史 风水研究 旅游规划
- 城市设计 技术应用 水景观

本周热点 Hot

- 俞孔坚: 继承和发扬必须从批判开始——关于中国园林国粹问题
- 平和中的张力——南京徐庄软件园中心景区景观设计
- 浅谈景观(设计)的价值取向
- 王向荣: 园林的发展应该是为今天的人设计
- 关于中国园林艺术传承与发展的一些看法
- 章俊华: 不要刻意追求传承
- 何昉: 风景园林要走出原来的传统认识
- 包满珠: 园林要走生态化的道路
- 强健: 厦门青年风景师园是园林界有史以来的一个“T型台”
- 李树华: 论风景园林的科学性与科学研究

期刊导航 Magazine

- 城市环境设计 中国园林 景观设计
- 风景园林 国际新景观
- 国际城市规划 规划师 城市规划
- 建筑学报 新建筑 城市建筑

文章统计 Stat

文章总数: 2262
 文章浏览: 7966113
 网友评论: 2260
 文章下载: 2200

特别说明 Explain

由于目前国内不同专业背景的人士对 Landscape Architecture 的中文译名存在差异, 所以就导致相关文章中会出现诸如景观设计(学)、景观建筑(学)、风景园林等不同叫法。此处特别提示, 以免读者混淆, 不做争论!

景观设计的基本表达方式和建筑一样，是绘画。过去园林艺术和建筑是平行发展的；建筑师、园林师和后来的景观设计师们利用绘画以表达园林的未来面貌。图解展示和绘画在景观设计中的运用发展到一个很高的水平。规划设计看起来像一幅画，而且常常由当时的著名画家为新花园做插图。景观绘画因此先于园林艺术和景观设计发展了起来，所以现在从美术意义上的景观绘画中开始探索富于创造力的途径就很重要。要比较绘画和景观设计绘图的区别，首先要了解一下绘画的过程。画家画画的时候，保持在一个相对私密的状态，绘画的过程对观众来说并不重要，惟一重要的是画本身。因此，艺术家往往不遗余力的解释他的灵感，他的思考。美术学院的教育过程对于理解景观绘画来说很有趣。当仅仅临摹教师的作品是不够的，教师就要构建他们的艺术理论框架，增加新的教育手段。艺术表现的方法、直觉、灵感和创造力都是非常个人的东西，本质上来讲是无法教的，教师只能着力介绍艺术创作的过程，教会画家如何培养创造力。也就是画家、艺术家使用材料的技术、透视法、几何学，但是创造力仍然是每个艺术家自身的问题。

景观设计师像画家画画一样进行绘图吗？有些人足以画出很漂亮的风光画，但是对于现实世界——景观的描述和展示不是我们的任务。景观设计中的绘画是为了表现分析过程的特征。景观是我们工作的目标，景观绘画是为了理解景观并且客观地展现。并不牵扯表现方式、感情、情绪（像艺术家一样），重要的是景观的结构和特征。不是一种自然主义的方法而是有所偏重的分析模式。在景观绘画中，各种景观被分离开来，景观元素被清楚地分类。这与建筑绘画是很相似的，建筑绘画由各种建筑元素、建筑标准图示和为了便于从实地考察回到工作室工作的附加说明组成，然后阐释现状以利用现状进行设计创造（图1）。

图1 在上图中，画图教学的过程中，用到景观元素的分析提取，读出物体或景观的现存形式、形状、肌理等，并且在以后创造性的设计中被用到：上图是由卢布尔亚那大学Alojzija Drasler教授为一年级“景观素描”课程设计的绘画教学方法的例子

景观绘画比建筑绘画更具分析性。主要是因为我们试图利用景观结构从初步绘画中深入得到新的设计，这其中关系到很多科学道理。我们可以通过强调地质——构造标记来表示、归纳地质方面的信息。我们还可以表示地形特征：边界、廊道、线路、山峰、峡谷、水池、堤岸等各种特征元素可以清晰的表示在景观绘画中。土壤信息可以用横截面或者透明的土壤图层叠加上去。植被是绘画中另一组较大的元素。绘画中的创造性不像分析性那么重要，后者对于通过绘画了解尽可能多的景观信息有着很重要的作用（图2）。

图2 学生野外实习绘画很清楚简洁地展现了景观及其构成——地形和植被。附加地点和其他空间特点的说明（来自学校存档）

2.3 设计过程

建筑设计方法比景观设计早，在景观设计的领域，景观设计师与建筑设计师的工作方法很相似。在Rowe（1992）的以“设计思维”为文章目的的论文中，理论性地详细阐述了建筑设计的过程。Rowe（1992）用非常典型的建筑学方法，解释了建筑师和设计师如何操作和设计。他的理论有三个特征。第一是试图解释设计的过程、程序或思考方法，就像他称为“设计思维”的。这些方面与景观设计师比，大体是一样的。第二是拿不同项目举例说明使用的建筑绘画。设计理念成形以及转移到纸上的方法，对所有设计师来说是相同的。这是实际设计思考的过程，只不过用设计师手中的铅笔表现出来。灵感的浮现，必须用客观的绘画来捕捉，比如草图、表格、平面设计、横断面、透视图等。在设计过程最初，绘画是非常个人化的，后来随着标准的绘图元素的使用，建筑绘画变的越来越具有可读性。这也是Robbins（1994）主张的，他通过采访调查、现实项目以及世界著名建筑师如Silvetti、Piano、Rogers、Moneo等的绘画来说明他的想法。建筑设计师的首要分析步骤并不是系统的分析工作而实际是创造性的找寻设计理念。接着通过更多详细具体的绘图来表示建设项目的技术要求。建筑师的工作成果是一个关于如何建造某建筑的详细技术设计，这与很多景观设计项目是一致的（图3）。

图3 建筑画的两个例子：初期创造性的图表和最终详细工程图。左图是Foster 展示的Stansted机场基本设计理念的草图，右图是这个机场的详细技术图。（Robbins, 1994, pp.90 and 98）

Rowe（1992）系统地说明了建筑和很难解说的城市设计的设计过程。其实是建筑师使用的各种技巧的集合。还有很多建筑形式和构图例子。在文章的第三部分，他解释了建筑位置的种种相互关系以及其中的含义。Rowe工作的主要部分是他用建筑师及其工作去解释设计过程的建筑理论。他书中对于本论文最重要的部分是，他提到模型的概念，谈及Steinitz1990年的工作。之所以重要，是因为它使我们从建筑领域转移到空间和景观设计，从创造性的部分转移到系统性、分析性的设计过程。空间建模使我们思维转换到景观设计，成为现代景观设计的

核心。

第一个简单的空间建模是由Manning做的，后来又由McHarg（1969）精细制作。分析抽取景观信息从而提取主题数据层的做法是一个创新，不仅仅作为分析过程的一部分，而且是将新层叠合从而得到新的景观的一个创造性的阶段。用手绘图纸并层层合并、叠加仍然是创造性的工作，正如图4所显示的，它表明了景观的一种科学特征。

图4 McHarg的开创性工作建立的模型，上部分，复杂的景观综合体，下部分，详细分析的各个数据层（McHarg, 1969, pp. 60 and 36）

简单的多层数据的建模，需要更加复杂精细的计算机模型，在哈佛由Steinitz和他的同事们开发出来。这对于景观设计来说是非常重要的，因为这种“千层饼模式”已经成为所有景观分析的基础。现在看来，叠加方法是不言而喻的，但在McHarg（1969）的那个时候，的确是对景观设计的一个创新。在这点上，从园林艺术真正明确的发展到现代景观设计和创造性设计，也完全是靠科学分析的途径。在景观设计中发展出的新的分支——景观规划，新的框架和多专业之间的景观设计师工作需要遵循的基础已经确定。这个分析过程不但是解决一切景观规划问题的第一阶段，也常常在景观设计中是与创造性工作平行的一个阶段。同时进行这两个步骤成为现代景观设计的一个特点。设计过程的步骤成为：理解和明确解决问题的目标；对景观的分析阐述；现状景观评价以及提议的改变措施可能带来的影响（通过了解未来土地利用）；创造性设计和新景观的提出。

Marusic（1986）用了一个图表（见图5）来表示这种景观设计过程的特点，就像设计师的直觉创造和确切的运算法则之间的互动，是启发式的方法和系统分析方法的结合。他对设计程序的解释包括用各种数据解释空间信息、空间现状的评价，所有这些都是建模过程中完成的（Marusic, 1999, p. 61）。

说到景观设计中的建模，必须回到文章前面提到的Steinitz（1990）的工作。经过20多年使用各种模型，Steinitz（1990）于80年代末提出了一个“景观设计师及其他设计专业教育的可应用理论框架”（Steinitz, 1990），目的是为了说明设计师应当遵循的景观设计过程的主要阶段（不一定确切的像Steinitz所介绍的一样，而指系统方法）。这个图表比1970年代的要精细的多，并且结合了设计过程的所有程序，如图6所示。

图5 景观规划师——专家进行空间分析，从空间信息的传送开始，接着进行评价，模拟未来发展，最后得到土地利用图

图6 Steinitz的框架由6个模块组成。每个模块包涵解答左边问题的不同方法。结果用地图、图表等等，可以多样化。这个框架的灵活性、弹性很重要。每一步都可以重复，这个过程可以运行若干次直到找到最后的结论。

（图表来自Steinitz的景观规划原理与方法课程的教科书（未出版），但是在一些场合已经发表或者经修改发表）

Steinitz是从实践中发展出这个框架，并且运用在教学中。为了测试这个图表，卢布尔亚那大学景观设计课程中的高年级同学基于Steinitz模型进行景观设计。结果如人所愿，学生一旦理解这个图表，他们可以发展自己的系统方法、实现他们自己的模型，而不是硬生生的套进Steinitz的模型。当然他们觉得用Steinitz的模型去解释他们的项目很得心应手（图7）。

加拿大大学景观研究的中心，在多伦多大学，在Steinitz的启发下，进行了更深入的研究。Wright（1993）重画了Steinitz的图表，形成他个人的、特定版本的框架。Wright（1993），Kesik（1996）and Hoinkes（2000）为发展“文献、已获得信息和本领域的知识传递的技术”提出了一个知识绘图（knowledge mapping）的概念。Kesik（1996）继续深入地为此工作，Hoinkes（2000）则研究图表在景观设计中的应用，调查图表最常用的图形元素和关键词。他用他的研究成果做了一个制作复杂图表——三维图表的程序。这项工作和这个网站目前仍在建设中。加拿大把这个网站对所有人都开放，可以上传自己的研究结果，可以参加知识绘图的对话。在寻找合适的模型的同时，从心理学、人工智能以及计算机科学等领域会对之产生很大的影响。不过，最终的结果还是从图表而来。这明显的说明，对景观设计来说，图表的图形化表示是最好的。我们的工作过程以及完成最终成果，都需要用图表、图画和尽可能少的文字，仅仅需要关键词。我们试图学着展示我们的想法，以获得尽可能好的设计，而不是去了解人们理解了什么。通常我们需要学习一些相关专业的技能，比如图形设计、建筑、视觉艺术、计算机设计、造型原理等，但我们总是将这些技能变得适合本专业使用，这些知识的综合形成了景观设计的跨学科特点。如图8。

图7 Steinitz的框架用来解释学生们所做的各种景观设计项目的步骤。一个图表完全可以说明学校做的一个城市小花园项目的模型。资料来源：景观设计工作室Landscape Design Studio—studio works, 1998/1999

图8 knowledge mapping网站上展示的学生作品。

2.4 两重性的图解表达

前面提到的景观设计的两重性——科学性和创造性——用图解方法以及最后的结果——最后成图来表示。各种各样的图表在我们的日常工作中经常用以表示项目的不同阶段，是表达设计过程的最好工具。图表也用来和设计团队的成员、客户讨论问题，并且可以保存下来作为最终成果的一部分。在景观规划中，比如一些有特色的模型，常常比最终成果更重要。景观规划师们建立复杂的空间仿真模型，模型的结果可以随着不同的变动因素而变化。或者说，输入模型的参数以及它们之间的联系比最后的统计地图更重要。设计过程很清楚的，模型参数和它们之间的关系可以随时控制改变、修改、改换、更新；这样的过程可以随意重复，得到简单清晰的结论。这种“玻璃盒子”模型需要精心设计，模型的状态和表示景观规划特点的结果要展示出来。

另外，考虑到景观的连续性和不断变化的特点，我们的模型必须包涵一定的“时间相关变化”。模型不是用动画展示空间变化，而是通过改变参数，得到新的空间状态。例如：假设某种植物在未来会增长，可以增加数目和地域。模型改变，并且展示新的成果图。尽管决策者们不喜欢这么复杂的模型，他们也要考虑不同的选择以作出最好的解决方案。如果问题没有充分的展示，只有一个选择的话容易让人误解。设计过程的最后结果——多个可选择的土地利用方案将被展示，并且在社会各界（当地社区、市政当局等）进行商议，将产生一个最终结果，得到在相应的政治和社会条件下最合适的选择，而不是在于景观设计专业人员的喜好。因此，景观设计者的工作是复杂综合的，但是为了便于理解和清楚的展示，常常借助于各种图表和图画。这种设计成果的形式在教学过程中也是非常有用的。如果客户（比如一个议会代表）可以理解模型和最终结果（各种形式的），那么对于景观设计专业的学生来说也会是很简单的（图9）。

图9 “持续的城市景观分析”图表展示了10个时期的同样地方的城市景观。通过地图叠加可以看到空间变化的情况

过程图表表示了我们在景观设计中使用的合适的方法，而由于他们的动态性，又可以展示变化着的景观自然过程。景观是活着的，这是需要景观设计师理解和细心维护的概念。自然过程需要在我们最终的图画、地图、规划中展示。哪怕是一个种植规划，比如包括时间变化的植物生长过程，尽管只是作为植被状况最终展示的一个阶段。最终的地图将展示我们的目标物——植物的最佳大小和健康状况。景观设计师了解植物的特性，从而使之与其他目标物保持在合适的距离。还要考虑植物的侵略性，比如在一种花卉中培植合适的植物种类。植物生长随季节变化，在种植规划中处理这个问题是一个重要的挑战。维护的方便性也要考虑。比如种植图显示的整齐的形式，在若干季后，将需要严格的维护。所有上述这些，对于景观设计师来说是很普通的，通常不看作特殊的成果。对符合我们想法的园艺师和景观公司来说也是这样。我们都是考虑到绿色空间发展的自然过程的特征。另一方面，建筑师在得到最终成果的时候不需要考虑时间变化的影响。建筑计划实现需要时间，但是当建筑落成，就无法改变。当然，是指在建筑材料的寿命内，但是建筑的维护工作远没有景观中的项目那么频繁和重要。植物种植以后，往往只有2~5年的时间可供人们欣赏景观，而多于20年的时间树才会完全长成（图10和图11）。

图10 学生报纸上招贴了一个表示景观设计技术的招贴画。目的是为了告诉新生这个专业的特点。有趣的是学生们强调了专业的创造性而不是系统分析性。他们展示了从设计项目的不同阶段，最初的景观素描（草图），设计思想的发展以及最后的成果（同时有三维展示）（Casopis, 2000）

图11 一个森林墓地的设计对于解释什么是景观设计是一个最好的例子。这个原70cm×100cm大的图，展示了不仅用于景观分析阶段同时也用于创造性设计过程的景观分层的方法。等高线、植被、交通布置、概念图和最终结果都富于创造性的展示出来，然而在这创造力背后有4年的知识积累。坡度要仔细的度量以为墓穴选择合适的地点，土壤也要分析，植被的现状要评价，等等。资料来源：开放空间设计工作室Open Space Design

Studio.studio works

3. 结论

景观设计学的一个优点就是可以从比其他任何学科更广阔的视野范围来解决问题。因此，景观设计师需要掌握不同的工作方法和技巧。简单地说，我们需要通过景观设计分析得到最佳设计结果的创造性，并且可以用合适的图解手段展示设计方案。要在教学过程中囊括这些需要掌握的要素，学校科目必须把创造性与自然科学灵活地结合起来。不需要有专门的方法去教设计。好的专业设计，必须与其他相关专业，与公众及当政者交流。因此，专业项目必须包括图表和清晰的图解，景观设计专业的学生可以借鉴以找到他们自己的方法。加上丰富的自然科学的知识，比如土壤学、植物学、生态学和其他相关学科，学生们就有能力解决复杂的空间问题。

主要的问题在于如何顺应专业面向很多专门分支的发展，而又在同时使之成为一个整体以适应景观设计的普通教育？学校一旦将专业专门化，会使学科发展狭窄，丧失景观设计的核心。一些项目转为用空间、区域规划、生态和自然保护的方法，另一方面，一些项目则依照建筑项目的方法，只在工作室做设计。一些项目运用高超熟练的技巧设计景观的美感，学生作出很优秀的大地艺术，却不能称之为景观设计，因为创造者并不了解空间及周围发生的过程。

也许有人会问专业分开的景观设计，可以与我们面对的要解决的问题相适应。这也是我们专业成长发展的路子。我个人的意见是，在过去30多年明确起来的景观设计的中心，应该保持一致而在这个基础上加上各种专业专门的知识。

这可以通过景观设计教育的适当建构来实现。将来需要讨论的问题主要有：

- (1) 常识性知识——相关学科（自然科学和艺术）和景观设计的基本方法，在大学本科阶段教学；
- (2) 景观规划设计方法的教学，在大学本科末，延伸到研究生或硕士初期；
- (3) 硕士期间需要联系实际的项目实践，在实习老师的指导下学习；
- (4) 在取得景观设计硕士学位（普通）后，景观设计师在他专业领域进行2年的专门化学习（与医学院校的教育模式和后期医师的专门培养相似）。

参考文献

- 1 Casopis. K A. 2000 Vol. 1. ELASA Slovenia BF. Ljubljana. European Landscape Convention and Explanatory Report: T. LAND (2000) 6. Council of Europe, Document by the Secretary General established by the General Directorate Education, Culture, Sport and Youth, and Environment. July Strasbourg, 2000
- 2 Gazvoda. D. Persistent Urban Landscapes, A Case Study Ljubljana, Slovenia (Doctoral thesis). Harvard University GSD. Cambridge, 1996
- 3 Hoinkes. R. Visualizing Design Processes: Structures for Representation. Communication and Computation. Website: <http://www.clr.toronto.edu/PEOPLE/RODNEY/thesis1e.html>, 2000
- 4 Kesik. T. Knowledge Mapping. Website: <http://www.ryerson.ca/bsc/kmapmain.html>, 1996
- 5 Marulic. J. Podatkovne osnove za nacrtovanje odprtega prostora. In: Baze podatkov in njih metode uporabe za urejanje prostora. ZDVS. ZGS. Maribor, 1986
- 6 Marulic. J. Okoljevarstvene presoje v okviru prostorskega nacrtovanja na ravni obine. zvezek: Modeli v prostorskem nacrtovanju. BF. Ljubljana, 1999
- 7 McHarg I. L. Design With Nature. NHP. New York, 1969
- 8 Robbins E. Why Architects Draw. MIT Press. Cambridge, 1994
- 9 Rowe P. Design Thinking. MIT Press, Cambridge, 1992
- 10 Steinitz C. Framework for theory applicable to the education of landscape architects (and other environmental design professionals). Landscape J, 1990, 9 (2) :136~143
- 11 Wright R M. An Approach to Knowledge Acquisition, Transfer and Application in Landscape Architecture. Website: <http://www.clr.toronto.edu/PAPERS/kmap.html>, 1993

作者单位

Davorin Gozvada, 斯洛文尼亚卢布尔亚那大学

有奖上传

浏览:6081 评论:0 上传:[cbsky](#) 时间:2007-4-6 编辑:[cbsky](#)

【声明】 本文不代表景观中国网站的立场和观点。转载时请注明文章来源，如本文已正式发表请注明原始出处。

相关文章 所有相关文章

【景观设计学(27)】

- 现代景观规划设计诠释——由西蒙兹的《景观设计学》谈起 [评](#) 2002-6-26
- 还土地和景观以完整的意义：再论“景观设计学”之于“风景园林” [评](#) 2004-6-11
- 景观设计学教程 [评](#) 2005-10-21
- 关于景观设计学教育的思考——对当前教育方法和目的的一些评论 2005-11-4
- 让大地生命延续——从顺德市马岗规划案例透视新农村建设规划的景观设计学新视角 2006-5-17

上一篇：[互通式立交的景观设计](#)

下一篇：[走向综合性的景观设计学科教育——重温Hideo Sasaki的一篇旧文](#)

读者评论 所有评论

还没有评论，欢迎您参与评论！

【×CLOSE】 【↑TOP】

