

## 第四章

### 「比箭招親」人物圓光鑿花技術示範



## 第四章 「比箭招親」人物圓光鑿花技術示範

本章以「比箭招親」人物圓光鑿花題材做為教學示範，分為兩個部分，一為構圖程序，二為實作步驟，採圖文對照方式，循序漸進逐步說明，以圖為主、文為輔，注意事項以圖片局部特寫，強調重要技巧。

### 壹、構圖程序

#### 一、確定構圖範圍

本教案於 104 年度原訂完成實例作品 105×36×12 公分人物圓光一件，所購木料尺寸為 135×36×12 公分，為保留木料之完整性，避免浪費，配合木料實際大小，調整構圖之尺寸。



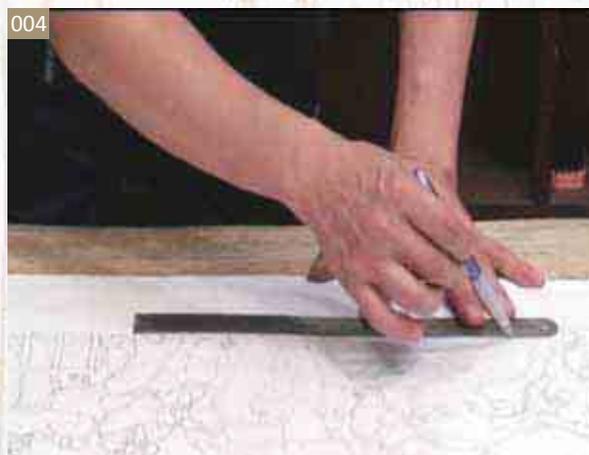
▲本教案木料係高海拔白肉樟，以木料實際尺寸 135x36x12cm，配合調整構圖。



▲將大於木料面積之描圖紙覆蓋於木料之正面，標記長寬之範圍。



▲堵頭定位：先在兩側靠近榫接位置，繪製左右對稱、寬約 10cm 兩側堵頭位置，中間位置約有 115cm 為堵仁位置。



▲地平線：在堵仁空間，上下緣約留 4.5cm 的寬度位置，畫上水平的地平線，即可將所有物件畫在地平線上範圍內，再視構圖活性需求做調整。



## 二、圖面佈局

本教案作品名稱為「比箭招親」，為傳統小木作雕刻製作，尤其在人物題材的表達意涵，即是著重於忠、孝、節、義之正面性敘述，但如何讓正面性的意義更顯見，通常就需要運用非正面性的另一方來襯托，才能突顯這正面性的一方。因此，故事中的人物，就會有心胸坦蕩，不謀心機的正派人物，做為故事的主角人物，當然也要有心胸狹隘，心機深沉的非正派人物，來相互勾纏，方能構成故事的精采轉折。



▲選擇重點角色畫入圖稿，位置確認後將姿態以鉛筆構圖，再以黑色簽字筆勾繪，並將鉛筆痕跡擦拭乾淨。



▲左至右人物構圖分別是：

01. 家將（敲鑼）
02. 劉奎璧（帶騎）
03. 家丁（打鼓）
04. 皇甫少華（男主角，帶騎）
05. 熊友鶴（皇甫少華之友）
06. 孟士元（孟麗君之父）
07. 秦布政（皇甫府媒人）
08. 劉捷（劉奎璧之父）
09. 顧宏業（劉府媒人）
10. 蘇映雪（孟府奶媽之女）
11. 孟麗君（女主角）
12. 榮蘭（孟麗君之侍女）等。



▲背景場地：以「春明樓」為兩造人馬比箭之場地。

背景內容物：松樹、柳樹、樹、花、草、石、樓閣、太湖石、遠山、祥雲、圓拱門等物件。



▲人物與背景場地結合之整體構圖，為本教案之統合圖稿。

通常背景層會穿插在故事人物與人物間的位置，即必須考慮木板的厚度，避免雕刻後作品變得空洞而失去精采度，該有二層、三層，或四層才能完整呈現出故事物件的重疊層時，絕不可省略，仍需依序拆層施做。尤其是上下周邊的物件一定要串連，讓木雕作品能夠紮實，物件的交接支撐點要牢靠。太湖石與樹、閣樓等，通常屬於較粗壯物件，是較為牢靠有力的支撐物件，可運用它與人物，相互穿插於作品中，是內外滿佈的重要物件。

「樹」的佈局置位相當重要，樹身基本採放置於最內層，樹枝向上，並向正面往前延伸至最表層，再往下延伸，並搭配樹葉的生長，樹身是紮實的內部支撐物件，樹枝樹葉則是表層的鋪面顧邊重要物件，在傳統工法稱為「鋪面、顧邊、內枝、外葉」的重要架構安排與設計，口訣上也稱：「翹犄老樹叢，枝分北字形」的最佳寫照。

在本教案裡將圖稿分為三張繪製：

(一) 人物配置圖稿 (二) 背景配置圖稿 (三) 統合圖稿

本教案為了讓讀者更了解構圖設計內容，所以分開成三張構圖，以匠師在雕刻工作時，只要一張統合圖稿即可。統合圖稿列印三份：

第一張：貼於木板上，做為工作時使用圖稿，切割與雕刻，就依圖施作。

第二張：做為雕刻中的參考圖稿，主要是開始雕刻後，原來的貼圖稿，就會漸漸的被刻下來而不見，

沒有了貼圖稿，就必須以第二張參考圖稿為樣版對照。

第三張：則是留用存檔底稿。



▲黏貼圖稿前，先以刨刀將樟木的貼圖面刨平，再進行貼圖。使用漿糊或白膠皆可，漿糊或白膠先稍加水稀釋使用。

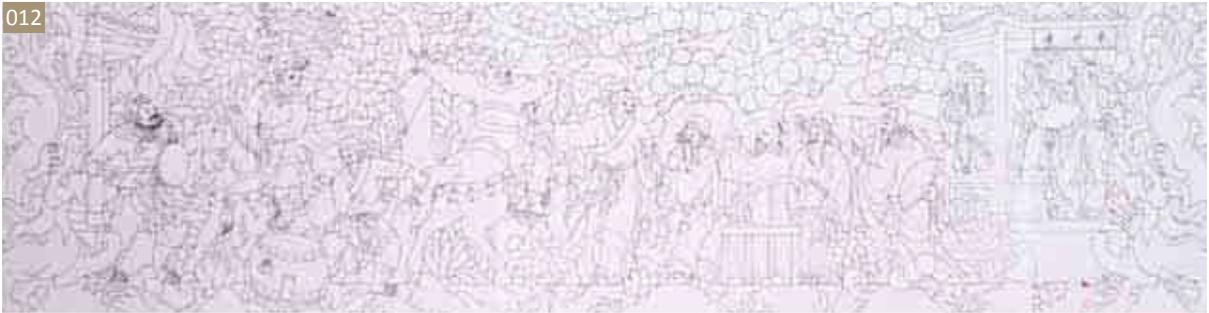


▲以毛刷沾漿糊或白膠，塗佈在樟木的貼圖面，再將影印的貼圖稿，於清水中沾溼，不要浸泡，拿起潤濕圖稿貼於已塗膠的白肉樟木上。



▲必須把圖稿內氣泡往外推出，至完全貼平才可，併接另一張貼圖稿時也相同，直至整片白肉樟木圖稿密貼平整為止。

012



▲待平貼之圖稿完全乾燥緊貼後才可繼續下一步驟。

以上於描圖紙上完成之構圖，須透過原尺寸之影印、接合，並以白膠裱黏於欲施作之白肉樟木之正面，靜置待白膠乾燥後進行下一步驟。

## 貳、鑿花實作步驟

### 一、鑽洞切割

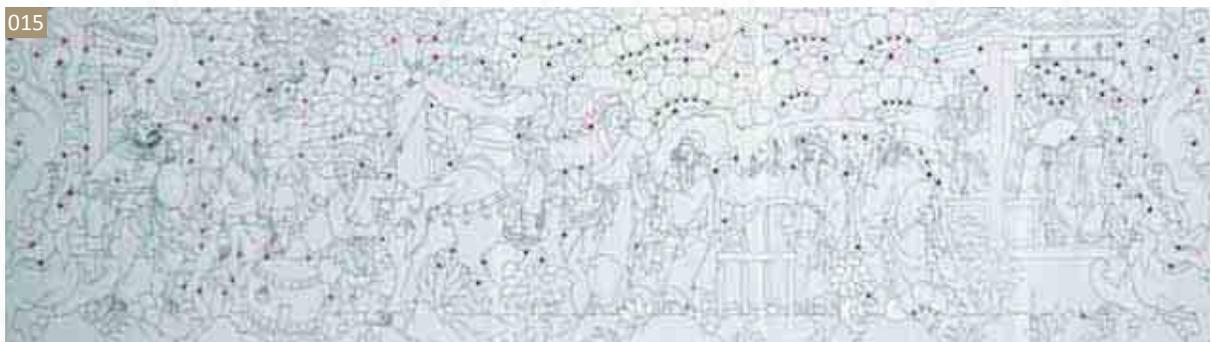
013



▲藉由電鑽工具，將欲穿透鏤空之處，進行鑽孔。



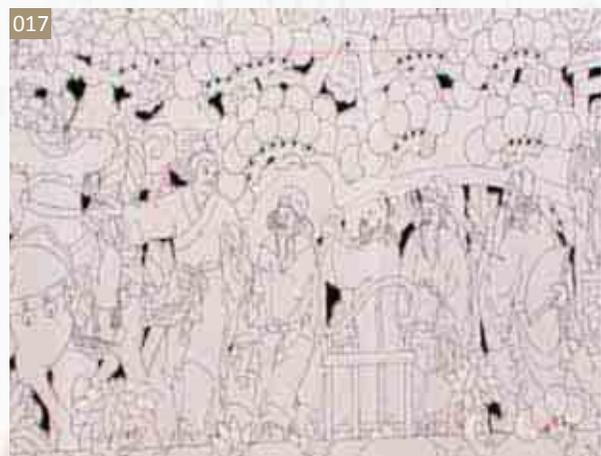
▲進行欲去除之木料鑽孔。



▲完成鑽孔之木料，洞孔平均分配於欲去除的整體範圍內。



▲鑽孔的位置就表示是要切除的部分，將線鋸的鋸條穿入，以線鋸機進行切割，將要打穿的部分先做切除。



▲切割可幫助在雕刻施作時，對人物或內容物件的定位掌握更為正確及便利。

## 二、粗胚施作



▲以鑿刀及木槌先依照圖稿垂直往下施做，從第一層表面層開始粗胚施做，雖是粗胚階段，但也不可太過籠統模糊，物件的形體也要大致清晰雕出。



▲向下雕鑿，先將圖稿設定的背景鑿開，只留下圖稿中設定的鋪面物件。

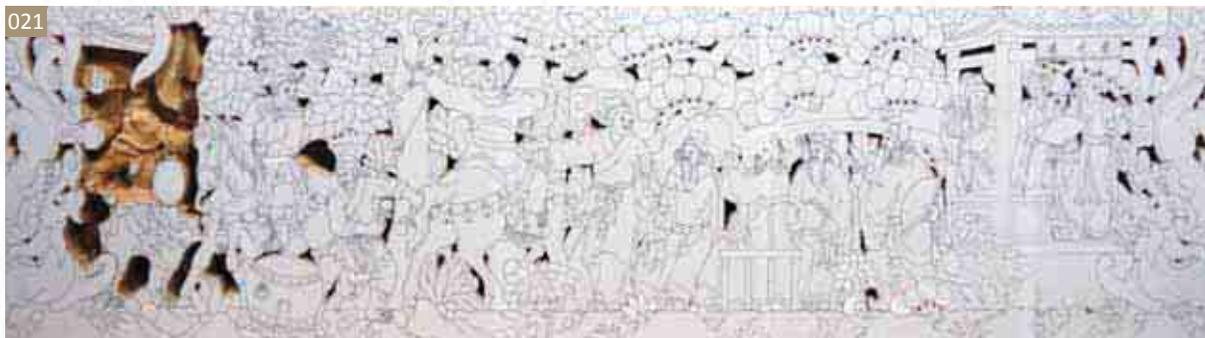


020

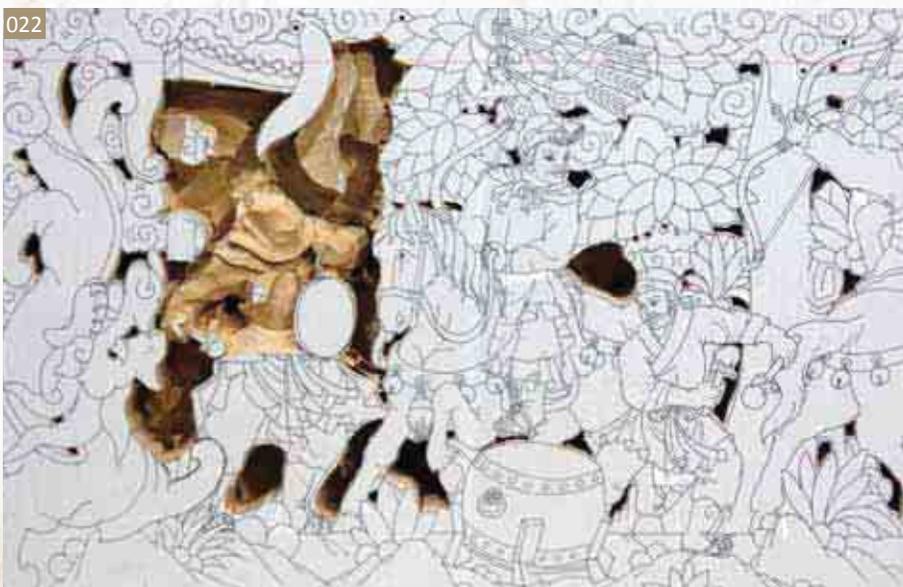


作品的木料上貼有圖稿，因此在粗胚的過程中，每一內容物件最表層都清楚留有圖稿的線條，可以容易注意到鋪面物件的雕刻範圍。

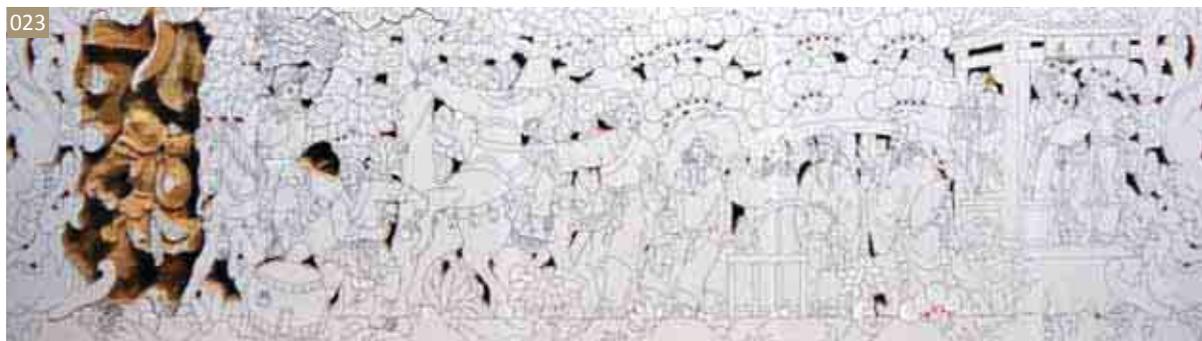
▲繼續將背景內容物件圖案以外的部分概略去掉，進行家將（敲鑼）之粗胚。



▲進行 1. 家將（敲鑼）之粗胚。



►打粗胚的順序，依個人習慣而定，沒有一定的規範，通常會由左至右，比較順手有條理易於控制。人物雕刻著重於體形與動態，做何事？動作為何？長相如何？



▲依圖稿層次，雕鑿到最深層，至鏤空穿透，完成家將（敲鑼）之粗胚。

本章人物圓光作品「比箭招親」與第三章水族圓光作品「禮廉傳家」拆解層數不同，水族圓光可將景層拆解至七層。



▶人物圓光內容物件較粗大，層次約可在三至四層的背景層之間游移分配，施作時宜注意每層次之空間穿透關係。



▶繼續往旁延伸，向下雕鑿讓 2. 劉奎壁（帶騎）浮雕出來。



026

- ◀ 2. 劉奎璧（帶騎）浮雕出來後，繼續將背景內容物圖案以外的部分概略去掉，帶騎人物要算好位置及深淺厚度，避免在完成後，發生人物沒坐在馬背上，或人物沉入馬背裡面。



027

- ◀ 人物均勻鋪排在木板面上，口訣謂之「鋪面」，打粗胚時亦先以人物為主，其深淺度以人物的需求做考量，其餘剩的厚度，再做背景層之分配。



028

- ◀ 內容物件的粗胚，不要太模糊籠統，宜紮實確定，以利後續施作之順暢。



◀預設的第一區塊粗胚製作完成。



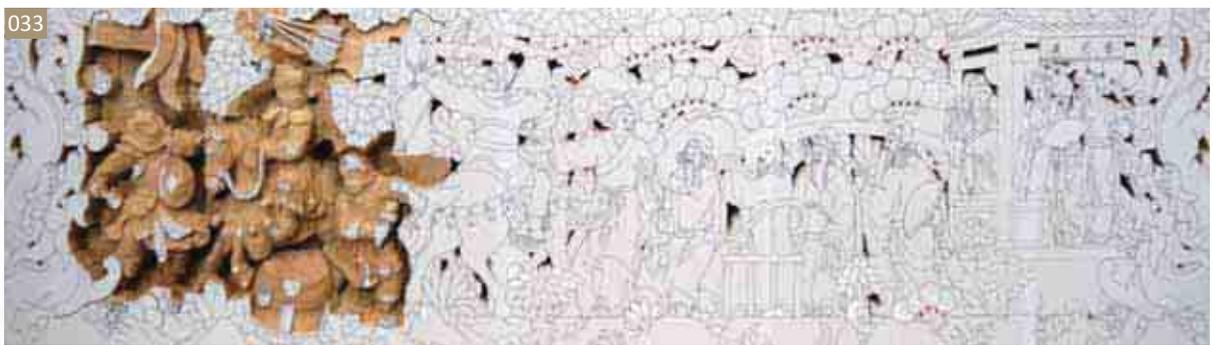
◀粗胚向右延伸3. 家丁（打鼓）之部分，人物的動態在打粗胚時就要將造型做定位。



◀圓光以鏤空雕或透雕之形式表現，與浮雕完全不同，所雕刻的物件，若以個別欣賞，每一物件皆為立體作品，不是浮雕。



◀從圖面上可看出要保留鋪面的物件，如人物或松枝葉等，都必須將二、三景層先鑿開降低，以方便鋪面個別物件的雕刻。本件作品木材厚度為12公分，鑿開背景層時可直接鑿深5公分，不會影響景層之配置。



▲由左至右的鋪面物件，順序延展完成至中間3. 家丁（打鼓）之粗胚。



▶粗胚的帶騎人物2. 劉奎璧坐騎的馬，是斜深的動態設計，馬頭與前腳的彎軸及腳蹄的位置，仍留有貼圖紙稿，表示為木板的最高點，馬坐騎的後半段則深入家丁（打鼓者）的身後，打粗胚的景層高處，並擴展至雲層與樹枝樹葉上。



◀鋪面的粗胚物件，約略定型定位後，接著貫通去除鋪面物件下的無用積材，用翹匙雕刻刀以剔地工法清理出背景層的空間，以供雕刻刀在雕鑿第二景層時有游走的空間。



▶清理鋪面人物（打鼓家丁）的背景空間，鋪面物件越紮實充分運用木料，背景空間就越寬裕，越有足夠的空間，有助背景的製作。



▲工法口訣：「鋪面、顧邊」完成延伸的第一區塊粗胚製作。



▲鋪面人物內側的空間清理，讓空間可以相互貫通，以增加運作空間，注意物件不得懸空無靠。鋪面人物的內側空間貫通，人物與佈景的距離才能拉開，景層才能分配，人物也能立體化。



▲預設區塊的粗胚雕鑿串連後，整體外觀粗胚完成3個，符合工法規範的鋪面、顧邊、鏤空均勻、內枝外葉，串接牢靠。



▲往右延伸，鋪面人物皇甫少華（帶騎）的粗胚，射箭動作部分之施做，周邊景深部分可鑿深5~6公分，不會影響佈景的配置。

樹上掛著銅錢，三箭齊中銅錢的靶心，樹旁的壓縮雲層，都形成鋪面顧邊的重要物件，在木雕背景中所引用的樹並沒有特定的樹種，只有擇所喜好雕刻的樹型即可，通常以松樹、柳樹、芭蕉或葉子稍大的樹都可以做為構圖，也可視結構之需求與方便性。



◀地面土石層的石塊、花草也一併施做。帶騎人物（皇甫少華）與帶騎人物（劉奎璧）的動態設計完全不同。



▲劉奎璧的馬頭朝左外、馬尾朝右內，皇甫少華則為反向之安排。



▲皇甫少華的帶騎設計是馬尾朝左外、馬頭朝左內，馬的前半身向右打斜深入另一站立人物熊友鶴的背後。



◀這種安排，在架構上稱為「出入蕊」的設計，人物有出有進的設計，可增加構圖的豐富性。

帶騎人物必須注意人物與馬匹的高低位置，人物坐在馬背上的恰好到位。

繼續往旁延伸站立人物熊友鶴（皇甫少華好友）的粗胚，熊友鶴的動態彷彿在替幾位觀看比箭的長者進行解說。

(請參考教學影片 - 出入蕊)



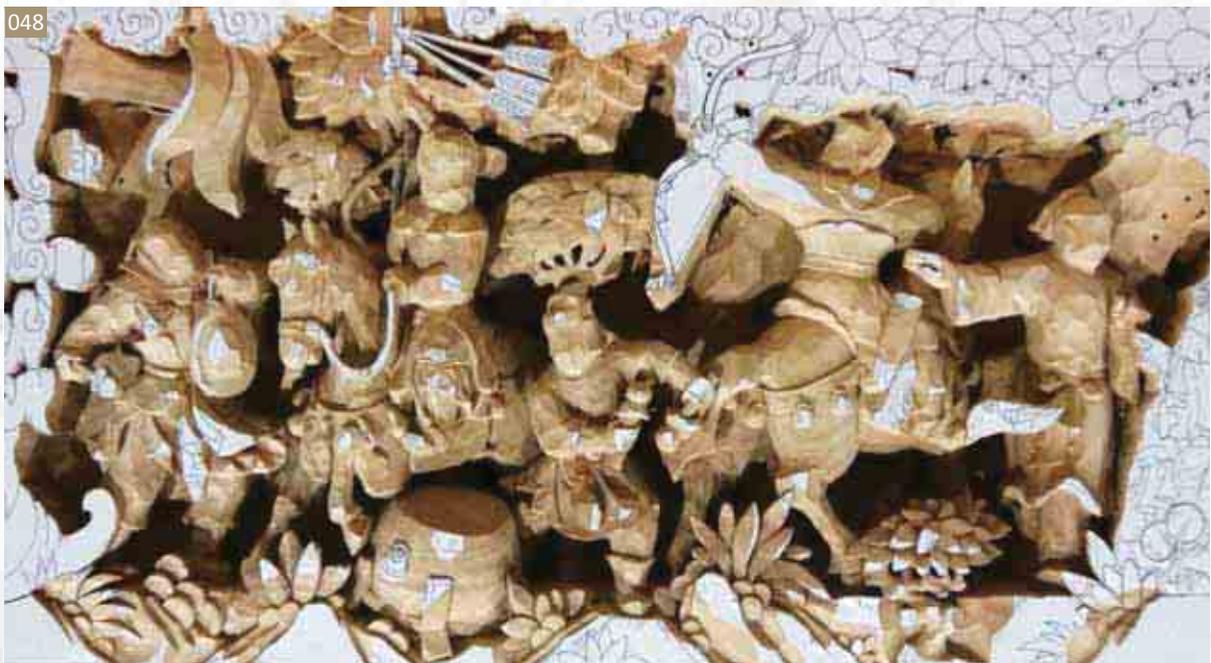
▲完成預設的5. 熊友鶴（皇甫少華好友）粗胚製作。



▲熊友鶴的背後與景層之間必須貫通，清出景層空間，方便在配置佈景時有足夠的施作空間。地面的土石、花草也一併粗胚施做，花草內側與馬腳間的空間也一併鑿開貫通。



▲清理景層空間，翹匙鑿刀是必要的工具，翹匙刀包括平口翹匙、圓口翹匙、單彎曲翹匙、之字形翹匙等。每種形式的翹匙刀也要有大小不同尺寸，可視物件製作之需求善加使用。



▲整體外觀粗胚完成5個人物，注重工法規範的鋪面、顧邊、鏤空均勻、內枝外葉，串接牢靠。



◀背景層次以剔地工法施作，以區分層次效果。  
可運用「翹疍老樹欖、枝分北字形」口訣，樹枝分左右走向，樹葉的生長來鋪排成鋪面與顧邊兼具的重要內容物。

(請參考教學影片 - 駝背松北字枝)



◀松樹在木雕作品中是常客，也是很好的題材，細緻與結構兼具，鏤空後也能有上下層次的松枝葉穿梭滿佈。



◀松樹內側的二層空間剔地貫通，松樹枝葉即成為獨立且立體的物件，注意可以鏤空、貫穿，但不可懸空，左右一定要有依靠。



◀以翹匙刀清理內層空間，清理鋪面人物、松枝葉下的層次空間，讓鋪面物件與背景留有空距，人物與松枝葉可成為立體人物與立體松枝葉。相同的方式再往下鑿出第三層、第四層的背景。  
空間清理很耗時，但不能急，避免因性急不慎挑斷周邊物件。  
帶騎人物皇甫紹華持弓射箭的輪廓已成形，人物粗胚向右擴展到坐姿人物孟士元的位置，上下景可一併施做。



▲繼續往旁延伸，向下雕鑿 6. 孟士元（兵部侍郎孟麗君之父）粗胚。



▶在圖稿中連續並排坐姿的幾位人物，在雕刻施作時不能依照圖稿跟著並排，必須讓人物有前有後，有的作為鋪面人物，有的做重疊的第二層人物，才能拉開景深，讓作品有滿佈的效果。



▲完成 6. 孟士元部分之粗胚後，向下雕鑿 8. 劉捷（劉奎璧的父親）粗胚，並降至內層的重疊人物，讓人物的排列有前有後，增加空間感。



◀繼續以 7. 秦布政（皇甫府的媒人）為施作內容，秦布政是側面坐姿的人物設計，主要在增加人物坐姿的多面向表現與活潑性。



▶秦布政之「布政」是官銜，清代的布政主管民政稅賦，明代布政使是由元代行中書省演化而來（二品官階）。人物秦布政的座椅鏤空穿透，讓人物與座椅立體感突顯出來，秦布政的內側二層空間須貫通才會有前後景深的透視效果。



◀圓光木雕即綜合了圓雕、浮雕、陰雕與線雕於一身的鏤空雕，屬高難度技法，在有限的木材厚度中做出三度空間作品。



▲完成 8 位人物之粗胚。

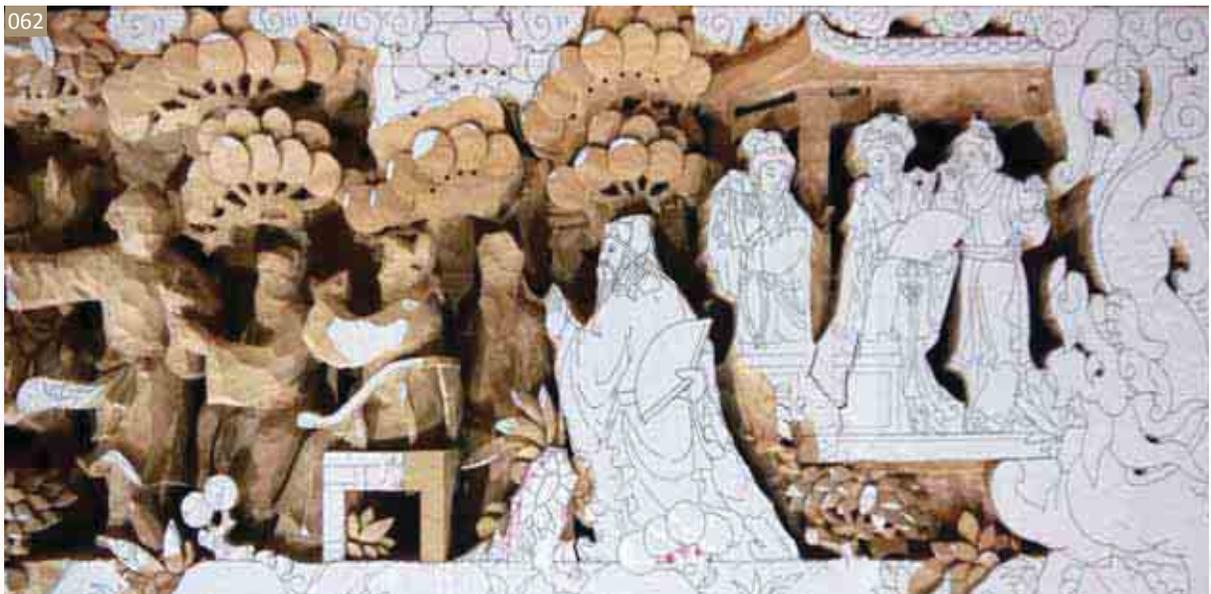


◀三度空間又稱為三維空間，「左右景寬」為一度空間，一度空間加上「景高」為二度空間，二度空間加上前後「景深」為三度空間。鏤空雕刻的穿透，必須含括前後穿透與上下穿透，上下穿透是指頂端與地面土層，不含左右的堵頭。松樹枝與葉是做鋪面的最佳選擇，藉由枝與葉的通透，又可拆解成第二景層。

打粗胚向右延伸至小閣樓（春明樓），粗胚人物仍有 9. 顧宏業（劉府媒人）及春明樓的三位女士，分別是 10. 蘇映雪（孟府奶媽之女）、11. 孟麗君（女主角）、12. 榮蘭（孟麗君之侍女），這四位人物都屬鋪面人物，人物周邊的背景層，都先予以刻鑿降低，並儘量貫通人物背後的景層空間。



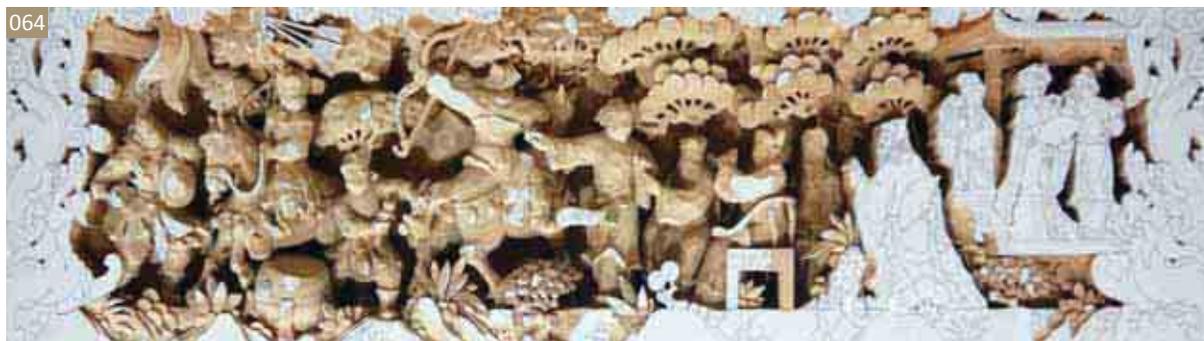
▲閣樓的空間皆須以剔地工法，加以清理貫通。



▲粗胚延展至春明樓的平台地板面，前方的鋪面小樹都一併打粗胚。



▲鋪面的松枝葉必須明朗化，松枝與松葉間的枝幹須上下穿透，穿透之後再從枝葉的兩側向下鑿開，清理出鋪面內側的空間，並左右貫通加大空間，讓松枝葉立體化，通透的空間幾乎是整片木雕作品由左至右的全部貫通，剔地工法的施作也幾乎全程運用。



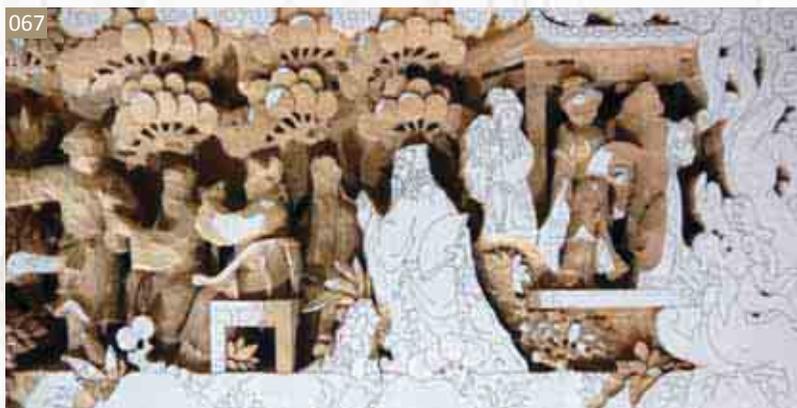
▲松葉延伸至木材的最頂端，利用松枝葉做成顧邊的設計安排。



◀進行人物 11. 孟麗君（女主角）粗胚，女性人物動作不宜太大，歌仔戲中有一口訣：小旦眼睛牽電線，是指眼神表情，動作柔和優雅。  
前輩匠師對人物雕刻有一口訣：文官像銅鐘、武官有骨氣、小姐像柳枝、三花有巧氣。又俗語：臭漢麟魏，烏龜唐乞丐宋的口訣等，來形容歷代人物中的刻劃。



▲接續人物 12. 榮蘭（孟麗君之侍女）粗胚，榮蘭身分是婢女，所以在服飾上可以稍微簡單施作。



▶雕鑿鋪面人物 9. 顧宏業（劉府的媒人）粗胚，顧宏業人物是出入蕊的設計，背對的站姿，腳踏大三七步，一把摺扇反置背後。



▲由於是粗胚，尚看不出顧宏業的不悅表情，但可從動作姿態上來表現其不愉快的心情。

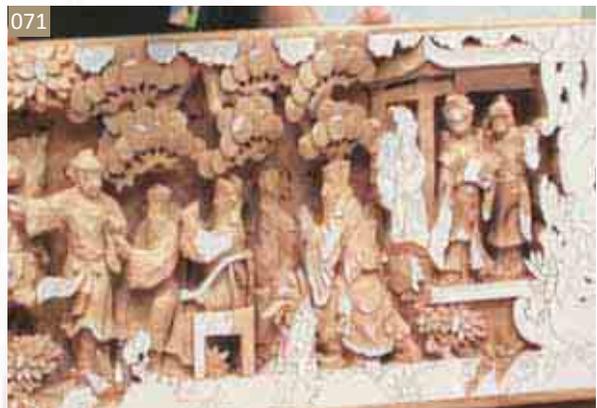


▲顧宏業反面站像，衣服的轉折採傳統的「三褶二返」慣用方法製作，衣著穿至膝蓋下，仍有褲子及靴子露出，靴子周邊必須向內深入鏤空並左右穿透，讓人物的景深能立體化。

(請參考教學影片 - 三褶二返)



▲人物的裡層空間要掏空出來，以協助雕刻刀有游走的空間，人物內側左右貫通後，再鑿第二或第三景層，如此累進，作品才有透視與三維立體效果。



▲雕鑿鋪面人物 10. 蘇映雪粗胚，待正面的基本粗胚都告一段落後，鏤空就必須往頂端穿鑿，頂端的鏤空必須考慮計算及背景空間的相接壤位置，鏤空最好也能平均配置，顧邊切記要保留完整。



▲進行邊框之鏤空穿透粗胚。



▲計算頂端的鏤空位置，與正面景層空間的銜接要流暢。



◀顧邊要完整，不可失柴。



◀進行深層背景與中層背景層之雕刻細修，從第二景層以下的雕鑿，已經沒有貼面圖稿，必須參照第二份的參考圖。可在已剔地較平整的景層上，用筆再勾勒出背景的線條做為鑿景層之參考。



◀清理內側背景空間，方便景層的粗胚施做，空間的清理，要注意上層已完成的粗胚物件不要懸空，物件與物件之間要互相依靠。



▲完成堵仁人物之粗胚。



▲完成正面主題所有人物之粗胚。



▲接著必須將雕刻延伸至底部，通常底部物件多以石塊、花、草等，進行背景之雕鑿。



▲背景閣樓深雕，涼亭的柱、椅、欄杆一應俱全，比箭招親的作品中，右邊是春明樓、左邊是涼亭，涼亭屬遠景的設計，涼亭內柱子層次須分明，有屋瓦的製作，顧邊以雲朵和柳樹來補足。



▲深雕背景層第二、三層的粗胚施作，須進行背景之層次分配，先達到鋪面需求後，再分配背景。  
鏤空雕的層次，以鋪面雕鑿深淺度的需求為優先考量，鋪面物件包含人物、花、草、樹枝、葉等。



▲舉例說明：鋪面人物其深度可能達木材（厚 12 公分）的一半 6 公分之多，剩餘 6 公分再分配背景層，可達二至三層。再如鋪面的松枝葉其深度約有 4 公分，其餘木材約有 8 公分厚度，可分配的景層就有增多增厚的彈性運用。



▲粗胚是由上而下的打鑿，二層以下包含三、四層背景都可同時打鑿，越深的景層物件約略淺薄雕鑿示意即可。  
背景物件，例如樹身、石塊、花草、雲朵、圍牆等，基本設計在圖稿中已安排確定，施作時變動不大，但深淺度是以實際施做的現況做決定。



▲背景層的物件粗胚大致都打鑿後，其餘就可打鑿通透到木材的背面，此時才會有明顯的穿透鑿孔。  
傳統木雕是一種壓縮式作品，壓縮的設計中，也展現出三維的透視效果。



▲一度的空間壓縮，在比箭招親構圖中，共有十二位人物，加上左右閣樓，可看出內容物件的擁擠，在傳統木雕中「擁擠」是結構的有利條件，讓每一物件都能牢靠。

在層次安排上，秦布政是鋪面層，劉捷是重疊的內層人物，劉捷後有石塊、花草，之後有圍牆做背襯底，若細修則以相反方向施作，先做襯底的圍牆，再做石塊、花草的細修與線刻，接著製作劉捷的細修與線刻，最後才進行秦布政的修飾。

086



◀二度空間的壓縮，在作品中的人物似乎都是並排在同一地面的土石層上，這就是壓縮手法，中央部分是人物活動的部分，下有地面層，頂層有樹、雲層與閣樓屋頂。  
二度空間的壓縮，上下同樣造成「擁擠」的現象，有利於結構的承受力需求。

087



◀三度空間的壓縮，把前與後的景深壓縮到12公分的木材厚度裡，重疊的景層又要層次分明，壓縮景層的「擁擠」設計，同樣是結構的必要考量。  
進行鑿穿邊框之鏤空，位置需與背景空間恰到交接點，鏤空處才能順暢。

088



◀半結構性的傳統木雕是需要壓縮來設計構件，有壓縮才有結構的形成，是一般木雕品沒有的考量點。



▲由於鏤空雕刻的壓縮需求，內容物的「擁擠」，讓所有空間變得很小，小空間、多景層的製作時，雕刻刀的使用就相當重要，能完成這種困難的雕刻刀，只有鐵柄雕刻刀才能靈活應用。



▲背景層的粗胚或細修，都少不了翹匙刀的使用，翹匙刀的形式也很多樣：平口翹匙刀、圓口翹匙刀、斜口翹匙刀、內外鋼翹匙刀與單彎曲翹匙刀等，各型式不同大小刀口的翹匙刀數支。背景的層次分離，剔地工法是基本技法，翹匙刀是剔地的必備利器。



▲以剔地工法分離背景層次以剔地工法鑿開景層空間，空間清理不需要剔的很平整，空間內貫通即可，正可利用高低不平的空間讓背景的製作也各有高低，才不會在同一平整點上。



▲背景層可採半剝半修的方式進行，半剝修的方式有幾個刀法特性及優缺點：1. 加快施作速度 2. 較省力氣 3. 刀法較俐落 4. 稜角線清晰明朗 5. 細膩度稍差，但若是背景的石塊、石山，則是不错的刀法，也可半剝半修之後再稍做細修。



▲依圖稿架構施做人物6.7.8.9等坐姿人物的背景層，由於人物較為密集，人物重疊之後空間更為狹小，所以背景的施做困難度較高，將人物下方的景層空間清理出來，人物才會拆離背景，成為立體物件。



▲運用半剝半修的方式，施做景層層次，顧及鋪面的需求，人物上方的松枝葉就必須垂低，讓垂低的松枝葉填充，補足人物頭頂上方的空間，避免「失柴」。



▶以半剝修方式施做背景，必須使背景也具備中程與遠程背景，清晰明白、層次分明。



▶完成整件木雕的粗胚打鑿及人物背景鏤空作業。

### 三、細修施作



▲進行整體細修的工作階段，傳統木雕的細修必須由深層背景先行施做，層層由下往上施做，鋪面層則留待最後再施做。



▲進行 1. 家將人物的細修作業，衣著需有三褶二返之傳統工法做基礎。



▲進行人物細修前，背景要先細修，細修後可同時施做線刻的修飾，通常線刻都在完成前的最後一道工序。  
注意：若把線刻都留到最後再施做，那在狹小的空間中工作，做遠景的線刻時容易因卡刀，而傷及中層景的周邊，因此可採分區塊完成細修，也可同時把線刻工作完成。

人物 2. 劉奎璧的「臉部」雕刻，在故事中劉奎璧是一位反派角色，在「開臉」製作時，就會把臉型表情設計為心機沉重、缺少溫雅的感覺。帶騎的人與馬姿態，前半身屬鋪面設計，後半邊則深入打鼓家丁的背後，與皇甫少華正好形成一對比動態對照，劉奎璧的穿著，屬武生扮相，右手持弓、左手握馬韁繩，背部的深層景層都細修完成，線刻也一併完成。



◀圖 100

鋪面人物細修：

鋪面人物 1: 敲鑼家將的衣著服飾已大致完成，需注意衣衫、衣帶的轉折流暢度，家將細修後的動態造型，動作帶動衣飾的飄動，互有呼應。

鋪面人物 2: 劉奎璧的帶騎回首姿態，馬轡的鈴鐺裝飾，盡量表達清楚，為了保持鋪面人物的完整，背景都得優先製作。

◀圖 101

鋪面人物 3: 打鼓家將的細修大致完成，背景細修後線刻也一併完成。



▲帶騎人物 2. 劉奎璧的細修，必須注意到馬與人物的搭配，位置的高低必須準確定位，避免有人物 坐到馬背上，或人物身體沉入馬背內的現象。



▲背景春明樓旁的彎拱橋細修後，同時將線刻一併雕飾，主要目的在避免卡刀現象碰壞周邊已細修好的物件。深層的石塊與花草配景也於細修完成後，一併雕飾線紋。



▲背景深層的松枝葉，在細修後同時施做線刻，深層松葉位在閣樓柱的後方，施作的困難度極高，這松葉必須用平口刀來製作。



▲背景的雲層細修後也同樣完成線刻製作，這可以減少作品在工作中自我損傷。



◀圖 106  
進行人物之細修，人物背後的景層細修後，同樣完成線刻工作。皇甫少華呈 45 度背向轉身射箭，在構圖上是「出入蕊」的設計，與人物構圖所稱「出入騎」的意義相同。



▶圖 107  
坐姿人物 6. 孟士元 7. 秦布政的細修，人物孟士元的坐姿呈 45 度斜側面，秦布政則呈 90 度側坐，二人的角度不同，有部分重疊，因此孟士元的座椅有被遮住，秦布政的座椅可完全露出，人物的製作也較為完整。



坐姿人物的背景層已逐步完成，再擴及鋪面層的製作。座椅的人物雕刻、椅子與人物之間，椅子的扶手皆要穿透鏤空，使物件有立體化效果。



▲圖 108

人物的細修通常會將臉部保留到最後，因為臉部分是人物雕刻的重點，注重細膩表情，同時也接近鋪面位置，所以最後才做「開臉」的動作。

背景的細修擴充至鋪面層的製作：人物 9. 顧宏業的大三七步及側身姿態，在動作上表現可較為誇張，從肢體語言中表達顧宏業的不悅舉動，背景的細修與線刻一併完成，服飾的轉折以傳統三褶二返的方式製作。

▶圖 109

帶騎人物 4. 皇甫少華「開臉」製作：側臉射箭的專注表情，身著武扮相、手持弓，箭剛射出，專注看著箭靶，連帶座騎馬匹也回頭看的相呼應設計。

皇甫少華的武生帽盔細修，背景層通透清理乾淨及細修完成。

▶圖 110

站立人物 5. 熊友鶴「開臉」雕刻，開臉後人物即顯得生動；細膩的頭髮、衣服邊飾花紋留待最後再修飾，先進行熊友鶴的頭形修飾，讓頭身比例恰當。

▶圖 111

空間的壓縮設計，物件必須相互牢靠，樹葉與雲層交疊，以顧全結構需求，為物件良好的串接運用。

▶圖 112

不同樹的葉子作串接，也是相互牢靠的方式，樹葉下的懸空，要避免過於單薄，在樹葉的厚度上，把樹葉周邊的稜角線打薄，稜角線的內側背面，則保留厚度，從側面看不出來，但實際上已同時兼顧結構需求。

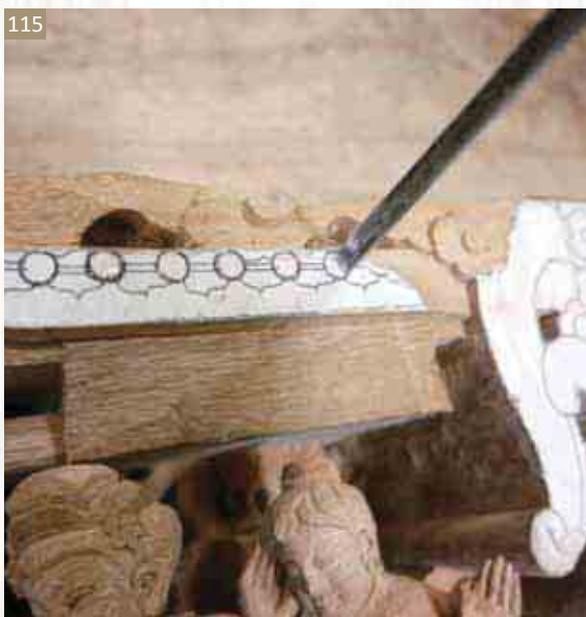




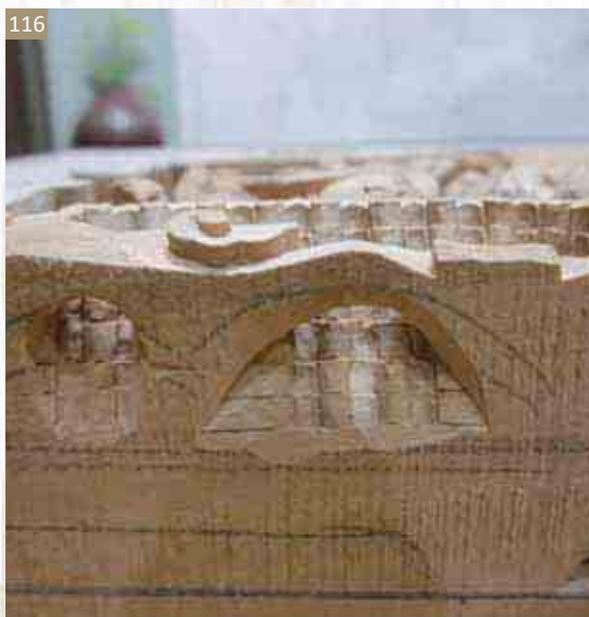
▲仕女人物的雕刻，動態注重柔和，傳統仕女的站姿姿態，有幾個重點：稍呈S形曲線、頭微歪、略俯、上下身段略有扭轉、一手稍大彎曲、一手小彎曲，舒袖不露腕，一上一下、一前一後，雙足互有前後，做碎步狀，線條優美，曲線有節奏感，嫵媚婀娜之態。



▲坐姿人物 10. 劉捷：劉捷是劉奎璧之父，國丈之銜、身著官服、頭戴官帽。官人的造形飽滿穩重，在本作品中，劉捷也是反派角色、心機沉重的人物，為表現其反派，只能以臉部表情來呈現，劉捷「開臉」時要注意表現出不悅的表情。



▲春明樓（閣樓）的屋瓦細修，屋瓦的雕刻有一定規矩，與建築上屋瓦的鋪設是完全相同，屋頂上的瓦有分仰瓦（笑瓦）與俯瓦（哭瓦）、筒瓦、瓦當與滴水。仰瓦與俯瓦合稱仰合瓦，為房子中分線上的屋瓦，一定是笑瓦，在依順序接筒瓦、笑瓦、筒瓦、笑瓦往兩旁排序。



▲屋簷的接面處用笑瓦的排面接滴水，用筒瓦的排面接瓦當，滴水與瓦當的下方則是封簷板。所以在雕刻屋瓦時也要比照建築的規矩。春明樓的屋頂是斜的正面排水構圖，在作品上斜屋頂無法兼具顧邊的要求，所以需將樹枝葉、雲朵或其他物件延伸至屋頂上做顧邊的填空運用。



▲堵頭正面通常以浮雕方式處理，內部不做鏤空處理，目的是保護強固的榫頭。

螭虎的打胚，以浮雕製作，螭虎也稱為螭龍，是龍的變身，也有老師傳述螭虎演化自「守宮」（壁虎）的聯想而來。

◀左上：圖 117

進行閣樓之細修：垂珠、滴水、封簷板的細膩製作，正面向前排水的屋瓦，其屋頂需穿透上端的顧邊物件，向內、向上斜度深入至木材內側，並通透至頂端，成為第二、第三景層向外通透鏤空的延伸。

屋瓦雕刻可採用半打胚、半細修的方式進行製作，可加快雕刻進度也輕鬆省力。

◀左中：圖 118

在屋頂上，無論是何種瓦片的方式雕刻，都要整齊排列；滴水與封簷板的深轉角處，可用斜口刀清理木屑。

比箭招親作品之堵頭以螭虎為設計，堵頭即是堵仁兩側的收邊位置，堵頭外側即是串接榫頭。

◀左下：圖 120

底部的顧邊區塊，土石層與花草必須延伸至底部，整件作品在架設後，底部是外露的，因此底部的雕刻要比照正面的方式處理。

地面的土石層往下延伸至最底端，土石層必須鏤空穿透，穿透的位置必須在正面人物層次空間位置做通透，不可隨意鏤空，避免傷害到正面人物，尤其在重疊人物的位置，只能打凹不能鏤空，打凹是底部通透的延續，鏤空也可能會損及重疊人物與物件。

仕女人物的細修 10. 蘇映雪 11. 孟麗君 12. 榮蘭等三位，著重人物體態之外，衣服的轉折與披帶的靈活飄逸，更增添人物的生動氣質，蘇映雪與孟麗君的「開臉」表情除了歡喜，也帶有嬌羞，是劇情發展的重點。



▲媒人顧宏業的「開臉」表情更是不悅與憤怒，摺扇擺背後，腳踏三七步，做出完全氣憤的樣態，完成 8. 劉捷 9. 顧宏業 10. 蘇映雪 11. 孟麗君 12. 榮蘭局部區塊雕鑿。



▲底端的土石層、石塊與花草的配置都比照圖稿正面地上的花草延伸，正面土石花草與底部土石花草都要串接順暢。



▲完成 6. 孟士元 7. 秦布政兩位人物的「開臉」，喜悅的眼神與表情，秦布政拱手恭賀狀。



▲5. 熊友鶴之細修與線刻完成後，頭髮線刻及服飾上的花邊，更顯人物之細膩動態造型。



▲男主角 4. 皇甫少華的帶騎英姿，後半邊屬鋪面設計，前半身則深入在另一人物的後方，增加人物的多動態表現，細膩的衣著花飾，則留待最後再完成。



▲人物 3. 打鼓家丁「開臉」後，打鼓動態更添活潑感，可看出背景的穿鑿鏤空，前後人、馬重疊的豐富性。家丁的鼓，也是鋪面物件，在壓縮的空間後，位置在馬的腹部下方，若是拉開前後景深，就不會與馬匹靠在一起，成為壓縮空間中重要結構的一環。



▲上：圖 127

1. 家將之鬚鬃細部線刻完成後動態造型，五官清晰、髮鬚細膩、體態威武。
2. 劉奎璧的線刻修飾，含括到馬匹的馬鞍、馬轡線飾雕刻，完成後的動態造型，姿態相當威武。



▶右：圖 128

完成 11. 孟麗君 12. 榮蘭及背景「春明樓」鑿花細修，女主角孟麗君之摺扇在古代是文人常不離手的物品，其功用不是煽涼，摺扇的揮動是肢體語言的表現，扇面上的書法繪畫也代表文人的學術與藝術涵養。婢女榮蘭在服飾上宜簡樸，以區別主僕身分。

(請參考教學影片 - 臉部製作)



▲「比箭招親」人物鑿花教案實例作品完成圖。