

在「92式裝甲服」合作計劃中，筆者誠邀了製甲經驗比筆者豐富得多的Wind，負責裝甲服的開發工作。因為道具師就如《鋼練》中的練金術師們一樣，各自有不同的長處和特性。筆者認為Wind是眾多道具師中的「錯之道具師」，絕對能勝任這工作。除此，筆者也覺Wind的作風實在太低調，這樣好的技術應該讓更多人認識！筆者因此負責開發工作量比較輕巧的輔助道具（編按：當然不是，閣下是這次計劃的總統籌啊！）

## 92式強化服 夜視鏡 面罩

### 夜視鏡

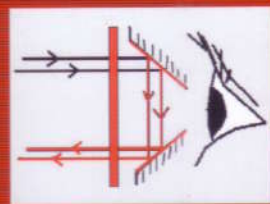
顧慮到玩家的舒適度，和《紅眼鏡》裝甲的多元性和互換性，筆者決定把紅色夜視鏡和面罩部份拆件分開製作。

夜視鏡的外型移植自漫畫，主要材料包括化妝舞會用的眼罩（購自玩具店），不同直徑的PVC膠喉（五金舖），透明膠片（包裝盒常用），紅色玻璃紙（文具店），紅色錫紙（文具店）和原子灰（五金舖）。

就如所有道具的準備工作一樣，動工前必先決定好眼罩的尺寸，畫出成品的設計圖後，才開始製作部件。鏡框部份以PVC膠喉製造，選材的原因是機械製的膠管質素十分穩定，不論弧度和厚度都十分一致，完全避免了部件左右不對稱的煩惱。



小心地撕下反光部份餘下的紙張（白色部份），依樣地切割紅色錫紙，再把錫紙貼於反光板上。原理是令錫紙反射光線，使眼鏡在不用電池的情況下，也能造出反光／發光效果。



夜視鏡的原理是收集外間光線，再加以聚合放大。其實道具的夜視鏡只需造出外形便足夠，但為增加道具的像真度，追加了反映著紅光的反光部件。

先用紙張造出蒸餾水杯般的圓錐形，插入翻轉的環形部件之中，再以原子灰填滿環形部件中的空隙，待原子灰乾透後，切去突出的紙張，造出漏斗形的反光板。

造好反光板後，依設計圖用厚卡紙切割出夜視鏡的鼻樑部份，塗上原子灰後黏著鏡框，眼鏡的鏡片則以透明膠片和紅色玻璃紙疊成，使眼鏡看起來更加血紅，各部件粘好後，整體以糊模型的手法噴上原子灰及啞黑色噴漆，再固定於舞會用的面罩上便完成。為配合裝甲服的整體外觀，眼罩上貼上了黑色人造皮革及在花樣上稍為修飾，使眼罩的外觀更合乎漫畫中的設定。



從膠喉鋸切出環狀的部件，以原子灰填滿環狀部件的空間，再鋸刀削平膠管之間的連接斜位後，便開始製作夜視鏡的精要部份——反光板。



製作／撰文／攝影  
MAX



## 面罩部份



要從漫畫圖片量度出面罩的尺寸比例，並不容易，因此要花多點時間造好R&D (Research and Development)的工作。

R&D的中文名稱是研究及開發，大部份外形複雜的道具，都先要搜集資料數據，造出試件或紙樣，再透過不斷修改才造出最後的製成品。

筆者先掃描漫畫的圖片，並打印出原尺寸大的頭像，從中得知部份部件的真實形狀及尺寸。得到以上資料後，便以泡沫乳膠板造出首件原形部件。

造出首件原形部件後，便須依照已知的尺寸，推敲出其他部份的形狀和尺寸。這是製造面罩時最困難亦最費時的部份，因為這步驟完全依賴道具師自身的經驗，不斷重複造型，試戴及修改，直至造型令人滿意為止。



為確保左右對稱，造好原形後須再分解拆散掃描入電腦，經圖像軟件編輯後用印表機印出紙樣。這便能於較硬身的膠版上造出成品；最後為配合裝甲服，亦貼上了黑色人造皮革。



## 喉管的處理

在整套「紅眼鏡」裝甲中，筆者覺得最有趣味性的就是喉管部份；紅色的眼鏡加上突出的喉管，令穿著者變得非人化，活像一副戰鬥機械。筆者選用了冷氣機的軟管作主體。連接面罩的部份用鐵線和經過改造的PVC膠喉，假如連接部份不加上PVC膠喉，面罩很容易被軟管的擰動和磨擦撐破。這設計並不是筆者所創，只是在某處觀察後覺得這設計很實用，今次湊巧地派上用場。



要保持軟管那彎曲的外形，方法就如上期「大提督佩刀」的護手一樣，以粗鐵線植入軟管內，軟管之間的連接部件，同樣以PVC膠喉製造，翻成Y字形後以原子灰固定造型及鋪上人造皮。



頸部的粗喉管先以泡沫乳膠作內框，卷成管狀後切成多段，再用雙面膠紙及專門黏合布料的膠水固定於黑色尼龍布上。記緊每段乳膠管之間須留有空位，否則便突顯不了原設定的神髓，屈曲軟管時亦會因直徑變粗而令管的柔軟度降低。



完成後嘗試把整套「紅眼鏡」的輔助道具組合和試戴一次，成功的話這套道具便正式完工。



## 後記

首先必須多謝道具師Wind參與「92式裝甲服」的製作，他的經驗和技術令這裝甲服的誕生變得順利，筆者從中也「抄考」了不少造甲的技術（笑），畢竟個人的力量是有限的，道具師們應多作合作和交流，不斷提升自身的水平，才能令香港製作的道具貼近日本的水平，有高質素的产品，在演出者背後默默耕耘的道具師們，自會得到應有的賞識和尊重。

在開發「92式裝甲服」的輔助道具時，最大的挑戰不是工序和技術上的問題，因筆者用的不是高深莫測的技術，最大的挑戰反而是考驗筆者如何管理時間；筆者在找到新工作後，已不能再像上兩期般自由地控制作息時間。上班的時間雖不算太長，但下班時不少賣材料的店都已經關門，令搜購材料變得異常困難。結果筆者花了差不多兩星期，才能集齊所須的材料。工餘時間不多，亦迫使筆者必須安排好每天的工作，每天要有足夠的睡覺時數，不能因趕工而「開夜車」；畢竟上班時打瞌睡是會被開除的。即使筆者對造道具的興趣十分狂熱，也不能因興趣而罔顧其他重要的事情。

「玩物而不喪志」正是《玩物誌》的中心思想吧。

（特別鳴謝小貓V，假如沒有她送的DC，又有更圖片會對焦不良了）