

荒野の コトブキ飛行隊

設定資料集& モデリングガイドブック



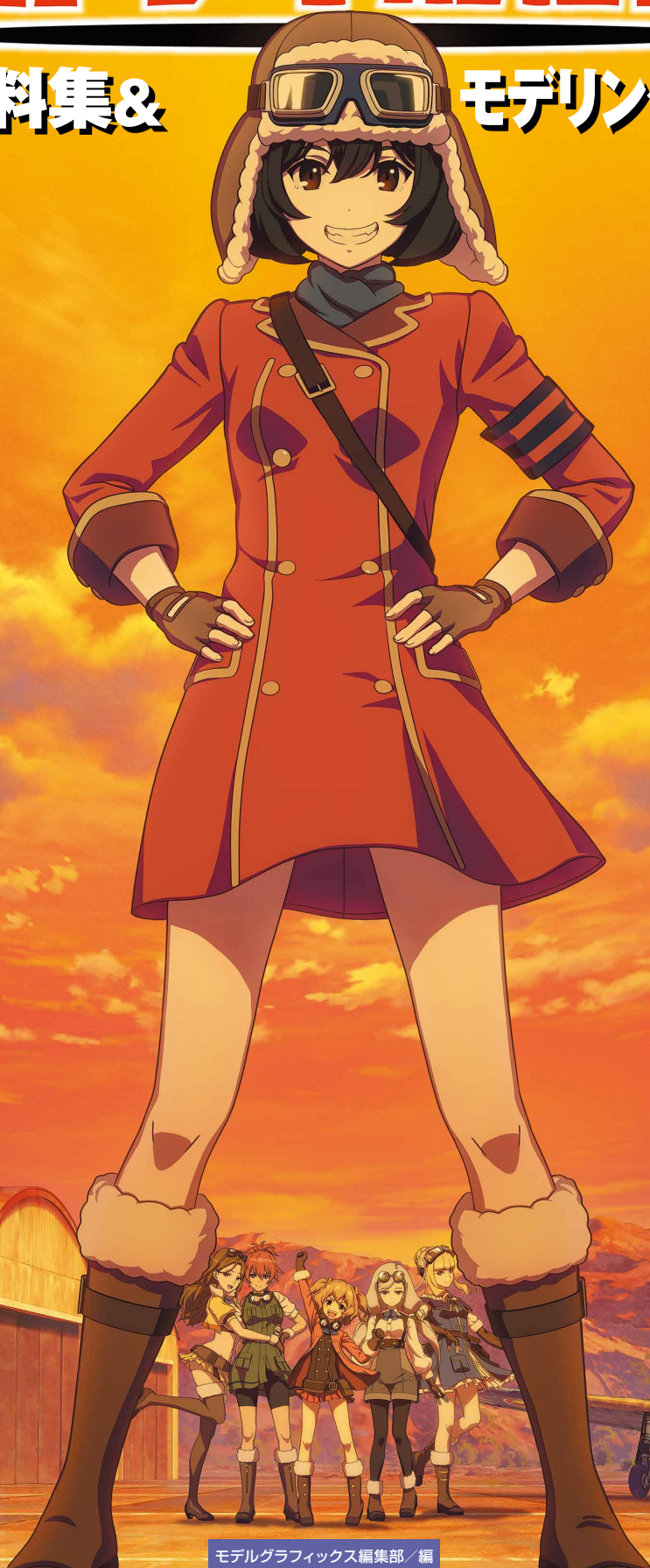
モデルグラフィックス編集部 編
大 日 本 絵 画

荒野の コトブキ飛行隊

設定資料集&

モデリングガイドブック

空戦が日常。



モデルグラフィックス編集部／編
大日本絵画

©荒野のコトブキ飛行隊製作委員会
©「荒野のコトブキ飛行隊 完全版」製作委員会
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

120～175

『荒野のコトブキ飛行隊 大空のテイクオフガールズ!』 編

キャラクター&機体設定資料集

- ハルカゼ飛行隊**
 122 ユーカ／隼三型、九七式戦闘機
 124 エリカ／隼三型
 126 アカリ／隼三型
 128 ベル／隼三型
 130 ダリア／隼三型
 132 ガーベラ／隼三型

- 怪盗団アカツキ**
 134 ロイグ／鍾馗
 135 モア／鍾馗
 136 レンジ／隼一型
 137 リガル／飛燕
 138 ベッグ／飛燕
 139 カラン／隼三型

- ゲキテツ一家**
 140 フィオ／紫電
 141 イサカ／零戦二一型
 142 レミ／零戦五二型
 143 ニコ／零戦五二型
 144 シアラ／雷電
 145 ローラ／零戦二一型

- カナリア自警団**
 146 アコ／紫電
 147 エル／紫電
 148 ヘレン／紫電
 149 リッタ／紫電
 150 ミント／紫電
 151 シノ／紫電

- ムラクモ空賊団**
 152 クロエ／雷電
 153 ミヤビ／零戦五二型
 154 ツバキ／飛燕
 155 オボロ／鍾馗
 156 ホタル／疾風
 157 ネム／紫電改
 158 サクラ／鍾馗

- 159 『荒野のコトブキ飛行隊
大空のテイクオフガールズ!』に登場する
TVシリーズのキャラクターたち
 164 『荒野のコトブキ飛行隊
大空のテイクオフガールズ!』
に登場するその他の飛行機たち

- 167 機体カードイラスト
 168 『大空のテイクオフガールズ!』
登場キャラクターピックアップ
 170 スタッフスペシャルイラスト、背景イラストギャラリー

立体物アーカイブ

- 171 ブラモデルガイド／
『完全版』『大空のテイクオフガールズ!』編
ブラモデル作例
 172 流星 リリコ機 仕様
(ソード 1/72改造) / 二宮茂幸
 174 九七式戦闘機 ガデン商会 仕様
(ハセガワ 1/48) / 稲井蛟一

©荒野のコトブキ飛行隊製作委員会
 ©「荒野のコトブキ飛行隊 完全版」製作委員会
 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



『荒野のコトブキ飛行隊』・『荒野のコトブキ飛行隊 完全版』編

キャラクター&機体設定資料集

- 006 キリエ／隼一型、赤とんぼ
012 エンマ／隼一型
016 ケイト・アレン／隼一型、九七式戦闘機
020 レオナ／隼一型、九七式戦闘機
024 ザラ／隼一型、一〇〇式輸送機
028 チカ／隼一型、鍾馗
- 羽衣丸クルー
- 032 マダム・ルウルウ、サネアツ、アンナ、マリア、
アディ、ベティ、シンディ、ドードー船長、
ジョニー、リリコ／羽衣丸、一〇〇式輸送機
- 036 イサオ／震電、震電改、五式戦
038 執事／キ六四
039 ヒデアキ／五式戦
- ナサリン飛行隊
- 040 フェルナンド内海、アドルフ山田、イスマエル、
ミゲル、ロドリゲス／紫電
- 042 ユーリア、ユーリア護衛隊／一〇〇式輸送機、鍾馗
044 ナオミ／零戦三二型
045 カミラ／飛燕
- ラハマの人々
- 046 町長、自警団員、オサナガ、ソウヤ、ミユリ
／雷電、九七式戦闘機、赤とんぼ
- 048 トリヘイ／隼三型
049 姐さん／彗星
050 サブジー／零戦三二型
051 タミル／零戦二一型、ジイサマ／赤とんぼ
052 ゴドロウ／零戦五二型
053 ムサコ、ヒガコ／鍾馗
054 『荒野のコトブキ飛行隊』に登場する
そのほかの飛行機たち

立体物アーカイブ

- 058 **フィギュアガイド**
062 **プラモデルガイド／TVシリーズ編**
- プラモデル作例**
- 066 **隼一型 キリエ仕様**
(モデルグラフィックス／ファインモールド 1/72) ／ヤタガラス
- 070 **隼一型 チカ仕様**
(モデルグラフィックス／ファインモールド 1/72) ／どろぼうひげ
- 072 **隼一型 レオナ仕様 (高高度迎撃仕様)**
(モデルグラフィックス／ファインモールド 1/72) ／さたまみ
- 074 **隼一型 エンマ、ケイト仕様**
(モデルグラフィックス／ファインモールド 1/72) ／二宮茂幸
- 074 **隼一型 ザラ仕様**
(モデルグラフィックス／ファインモールド 1/72) ／九兵衛
- 076 **羽衣丸**
(フルスクラッチビルド 1/700) ／二宮茂幸

美術・プロップ設定資料集

- 080 **その他設定**
082 **劇中プロップ・美術設定**

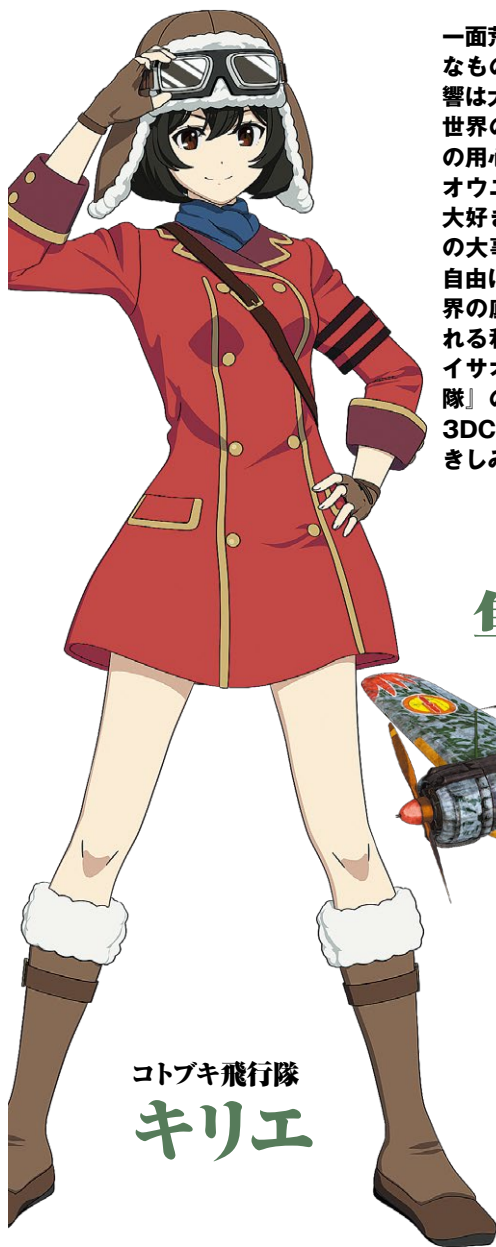
こだわりの飛行機描写アーカイブ

- 088 君にもできる? How to テイクオフ 単一型
092 空戦
『荒野のコトブキ飛行隊』を
より楽しむための空戦・飛行機Tips集

『コトブキ』 見どころアーカイブ

- 096 コトブキおじさん再集結! ミリタリー設定座談会
096 小ネタ設定集&
『荒野のコトブキ飛行隊 完全版』有澤P 一問一答
096 『荒野のコトブキ飛行隊』見どころ紹介





コトブキ飛行隊
キリエ

一面荒野が広がる世界、“イジツ”——。ある日、世界の底が抜け、色々なものが降ってきた。中でも“ユーハング”がもたらしたものの影響は大きく、とりわけ飛行機が存在によって人々の生活は激変。以降、世界の潮流は空へと移っていった。時は流れ——、空には商船とその用心棒、荒くれ者の空賊など、さまざまな人々が飛び交っていた。オウニ商会の雇われ用心棒“コトブキ飛行隊”は、空を飛ぶことが大好きな、女の子だけのスゴ腕パイロット集団。彼女たちはお客様の大事な積み荷を守るため、今日も隼とともに大空を翔けてゆく。自由に飛ぶことが好きなキリエたちコトブキ飛行隊はやがて“穴”（世界の底が抜けた、の正体である空間の穴）をめぐり、そこから得られる利益を独占し、すべてを自らの管理化に起きたいブユウ商事のイサオ率いる陣営と対立する……というのが『荒野のコトブキ飛行隊』のストーリーだ。コトブキ飛行隊を中心とする群像劇、そして3DCGをフル活用し、ときに風に乗る、ときに風を切り裂き震え、きしみながら飛ぶ飛行機の描写にも注目のアニメである。

隼一型 (キリエ機)



STAFF

監督・音響監督：水島努／シリーズ構成：横手美智子／メインキャラクター原案：左／キャラクターデザイン：菅井翔／ミリタリー監修：二宮茂幸／ミリタリー設定：中野哲也、菊地秀行、時浜次郎／設定協力：白土晴一／副監督：神戸洋行／3D監督：江川久志／総作画監督：中村統子／作画監督：上野翔太／美術監督：小倉一男／音楽：浜口史郎／音響効果：小山恭正／サウンドミキサー：山口貴之／制作：デジタル・フロンティア／アニメーション制作：GEMBA



監督・水島努氏×シリーズ構成・横手美智子氏

異世界「イジツ」を飛ぶ飛行機と 美少女用心棒たちの物語

ミリタリー監修 二宮茂幸氏 インタビュー

※本インタビューは『月刊モデルグラフィックス』
'19年3月号に掲載されたものです

『荒野のコトブキ飛行隊』でミリタリー監修を務めるのは、『月刊モデルグラフィックス』で長く活躍するモデラー、二宮氏。「ミリタリー監修」のお仕事内容、そして本作のこだわりについて聞いた。

「ガールズ&パンツァー 劇場版」のミリタリー監修に呼ばれたときに、水島努監督から「レシプロ機しか飛ぶことができない世界って、どういう理屈だったら成立し得ると思う？」という相談を受けたのが、この作品に関わるいちばん最初のきっかけだったかと思う。4年ぐらゐ前でしょうか。そのときはこのコトブキ飛行隊の具体的な話は何も聞かなくて、「監修はいったい何をたくらんでいるんだろうな」となんて思ったのですが（笑）。それ以降も監修で監督に会うたびにその話をし、わたしも技術レベル的な都合だと燃料の都合だとかいろいろな案を出したんですがどれも決定打にはならず、あるときその相談にこの作品で設定のお仕事をされている白土晴一さんが加わって、もってダイナミックな案を提示していただいたんです。それでコトブキ飛行隊の世界設定の概要が決まっていたんですね。

「荒野のコトブキ飛行隊」という作品を作ることに、まず「飛行機が飛ぶ」とはいったいどういうことなのかを理解するために、水島監督と3DCG制作のチーフの方とわたしで岡山に行って、アクロバット飛行チームの「ウイスキーバー」に、体験搭乗をさせていただくことになりました。水島監督とチーフの方はアクロバットに搭乗させてもらって、実際にぐるぐる回してもらったりもしていたんですが、水島監督は3回も乗ってのに降りてきててもケロっとしていたのはすごいなと思いました。そのときはわたしは随伴のセスナに乗って動画撮影をしたんですが、ずーっとファインダーを覗いてたこともあってゲロゲロに酔っちゃって……。ウイスキーバーの南海浩さんには「特殊飛行アドバイザー」という肩書きでいまも多くの場面でこの作品に協力してもらっていて、たとえば「このシーンってどういうことですか？」っていう質問をすると「こうです」って、実際に

に飛んで録画した動画をたくさん送ってくれたりするんです。機外からの映像だけじゃなく、コクピット内からの映像も送ってくれたりするんです。すごくありがたいですね。ほかにも内海さんからは各種飛行についての意見や見解をもらったり、航空機に関する技術や理論を改めて基礎から教えてもらったりしています。

実際にアニメの制作がはじまると、3DCG制作班の方々が作ってきたCGモデルのチェックや動画の確認を行なっていくのですが……制作初期のころのものはわたし個人としては満足できるものではありませんでした。CG制作の方々が飛行機のことをわかっているのか？というのがあるんですが、どこまでのクオリティを要求できるものなのか、わたし自身もわからなかったんです。過去、多くのアニメで飛行機が描かれてきましたが、実際の飛行機が飛んでいるのかのように描かれた作品はじつはほとんどありません。飛行機描写をウリにしている作品でもそうです。旋回するときに多少動翼が動く描写はあるけども、たいていはフラットターンになっちゃってます。交戦するにしてもヘッドオン。だからわたし自身もアニメに登場する飛行機というのはそういうものだし、そういうレベルでの監修作業をするのだと思ひ込んでいました。ところが水島監督は飛行機のことをすごくよく勉強して、「飛行機ってこうは飛ぶじゃないよ」と。飛行機の描写に関しては過去に例がないまったく新しいアニメ作品を作ろうとしていたんです。

そこからはいろいろなかことが大きく変わりました。3DCGを制作する方々に飛行機が飛び回る屈、3軸の説明から各種動翼の役割、飛行姿勢等々、航空機に関することをイチからすべて教

えながら作っていくことになりました。いちばんの基礎的なことではない、飛行機はなんでもワ

ンテンポおくれで反応する”んです。たとえば第1話の発進の場面でも、初期の映像ではキリエがスロットルを開けると、まるで自動車のように瞬間的に走りはじめちゃっていたんです。でも実際はそうじゃなく、プロペラが空気をつかんで徐々に力が加わっていった感じ

と加減していく。飛行機ってそういうものです。操縦桿を動かして、翼が空気を押し上げて機体

に動きが出るまでにはわずかながらの反発のズレがある。そういうことをこまかく指示してや

ってもらいました。3DCGをやっている方は理

系の方が多いのか、どうしても作品に反映してく

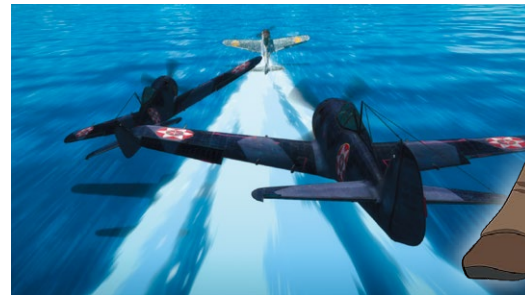
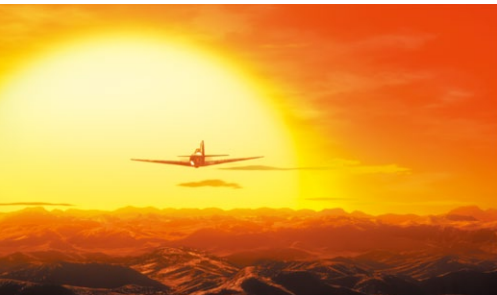
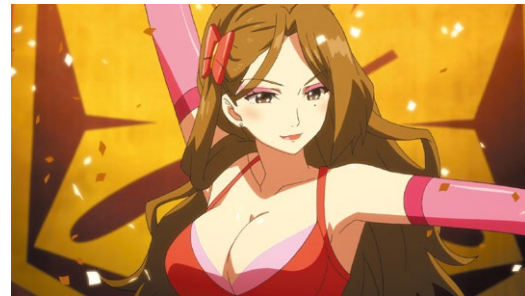
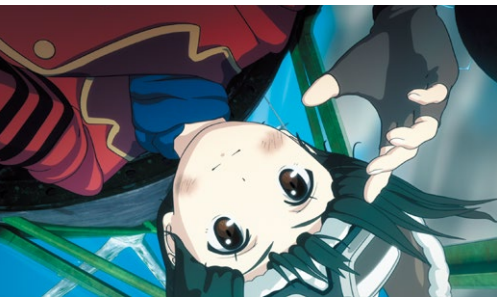
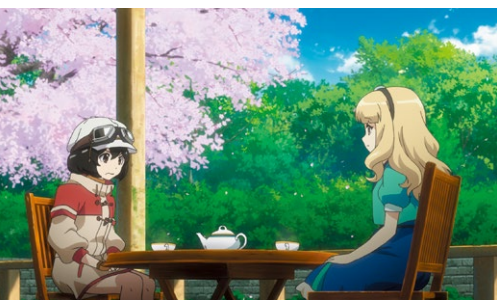
れたのではありません。

わたし自身はというと、飛行機のことをわか

っていても、アニメのことがわからないのです

ぶん苦勞しました。「こうしてもらいたい」と

いうことがあっても、現場の方にどういう言葉



で説明したらいいのかさっぱりわからなかったんです。でもそこは水島監督の指示を見てマネしながら少しずつ覚えていきました。

ガルパンでアニメーションにおける3DCGの進化を見させていただいてるところから判断すると、いまこの時点でこれだけのレベルの3DCGをTVアニメで動かすのって、とんでもない挑戦でもあると思うんです。最初のガルパンのTV放送から6年ですか。6年前だったから、ちがいないこの作品はできなかったと思います。それが以降のコンピュータの進化であつたり、アニメ業界における3DCGの人的リソースだったり、ようやくその水準がクリアできて挑戦に打って出ることができたんでしょうね。

そんな大変さを感じてはいるけども、第1話は半年間、各カット10テイクぐらい修正作業をくり返したりしましたね。CG制作班の方々は本当に大変だったと思います……いまも制作は続いているんで過去形じゃないんですけどね。

3DCGスタッフのなかに飛行機好きの方がどうもいるようで、最近、指示してないのにもう人がいるんですよ。監督一発OKどころか、「これどうやって作ったの?」って逆に聞きたくなるようなシーンが上がつてきたりもしているんです。監督の意思が現場の隅々まで行き渡ると、ガルパンのときもそうでしたが勝手にクオリティを上げていっちゃう人が現れるんですよええ!笑

余談にはなりますが、TAMASHIONの「Z」用に約1/1スケールの単一型を秋葉原に展示していただいたことがあるんですが、製作してくれた「デザインコ」のスタッフさんのなかにも飛行機好きの人がいて、この人も「勝手にクオリティを上げていっちゃう人」でしたね。当初はその予定がなかったのに二重になった星形エンジンを再現してくれたり、機体表面の約1万個のリベットは最初アタマが半球状になった押しピンをぶすぶす刺して再現していく予定だったのに、「筆は枕頭鉾の機体だからそれじゃダメだ」と小さな円盤を買ってきて貼り付けてくれたり。その方はずいぶんと古くからの本誌読者さんだそうで、ほくの作った1/144 Z plus D型の作例も知ってくれていましたよ。

ミリタリー監修というのはフィクションである作品に本物らしさを加味させて厚みを出すための作業にすぎないんですよ。作っているのはあくまでもエンターテインメント作品であつて、戦史研究をやっているわけじゃないんです。「本物はこうじゃない」「あそこが違」というところまで勝負をするつもりはありません。実物と違うことをわかっていてもそのままにしている箇所もあるし、あえて現実と違う表現をしているところもたくさんあるわけですよ。

むしろ「本物らしさ」を加味するために呼ばれているんで、出されてきたものに対して、「OK」「ダメ」「こうしたらよくなる」とか判断したりしている意見があったりするんですが、つたつたか、水島監督からあるシーンの案を相談されて、それがいくらかでも航空機の常識的に荒唐無稽すぎるものだったんで「絶対無理!ありえない!ダメ!」って拒否したんです。

以降、水島監督に会うたびにそのシーンの帰結について議論をして、私もその案を出したわけですが、水島監督は「じゃあこつとこつこの案だったらどうがいい?」とやってくるわけですよ。「その2択だったら……こつかなあ?」なんてやりながら1カ月後ぐらいにようやくそのシーンの落としどころが決まりました。ですが、「あれ? この方法って……水島監督が最初に提示した荒唐無稽な案そのものではないか?」と。水島監督は策士ですね。まんまと誘導されちゃいました。

飛行機に詳しい人はアニメーションを見て、紫電にしろ鍾馗にしろ「この機体だったらもっとこうやって戦ったほうがいいのでは?」とか考えると思います。でも機体……の特徴を活かした戦い方をすべきかどうかというのはTVアニメ作品ではじつは相当に悩ましい問題で、そういう戦い方はしたい上下方向の展開になるんですよ。いまのTV画面が極端な横長だということもあつて縦方向の展開を描くのが難しかったり……縦方向に展開していく機体をカメラで追っていくとなると、画面のなかで機体が小さくなってっちゃうんですよ。空戦の迫力が削がれていっちゃいます。しかも実際の機体の動きを考えるとそれはわかると思いますが、縦方向への動きというのは時間もかかるんでP29参照。テンポも悪くなっちゃう。第1話ではインメルマンターンを描きましたね、まったくやらないわけじゃないんですけどもね。

そういえばずいぶん「なんで軍なの?」なんて雲戦じゃないの?という質問を受けました。が、わたし自身の答えは水島監督から聞いたことありません。もちろん軍がかつこい戦闘機だからというが大前提なんですよ。で、ガルパンの主人公戦車がIV号だったあたりで、水島ファンにとっては「すよね」というものだとは思ってすよね。集つてすよね。過渡期の戦闘機で、とくに一型なんかはほとんど手作りのような代物だったそう。ある機体の部品が、他の個体には取り付けることができなかったとかいうこともあつたそうですが、そういうようなエピソードを水島監督が気に入ったとか……あは軍の一型は特徴的な2翅ベラだからじゃないですかね? 個人的にはそう思います。

キリエ



KYLIE

CV: 鈴代 紗弓

正確な操縦技術と空間把握能力に長けていて、機体の性能をきっちりと引き出すことができるパイロット。ただ頭に血が上りやすい性格で、戦闘では先走った行動をとっては、あとでレオナに怒られている





■汎用キャラクターイラスト

■パーソナルマーク



■2D設定画／表情集

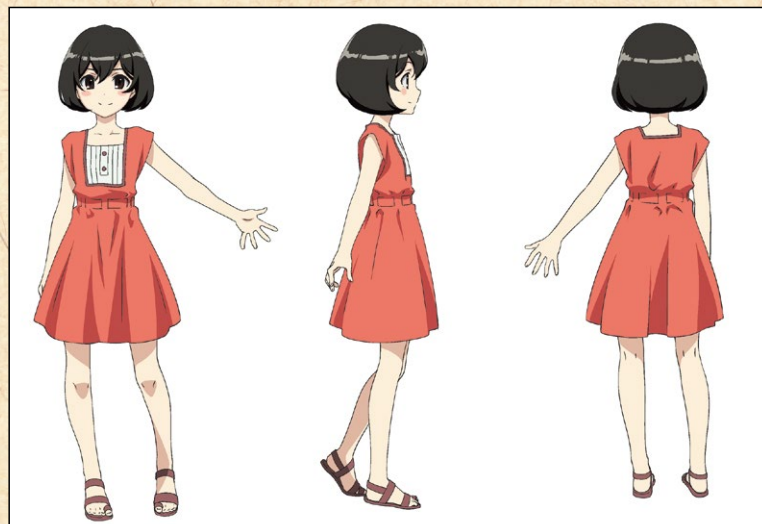


帽子あり

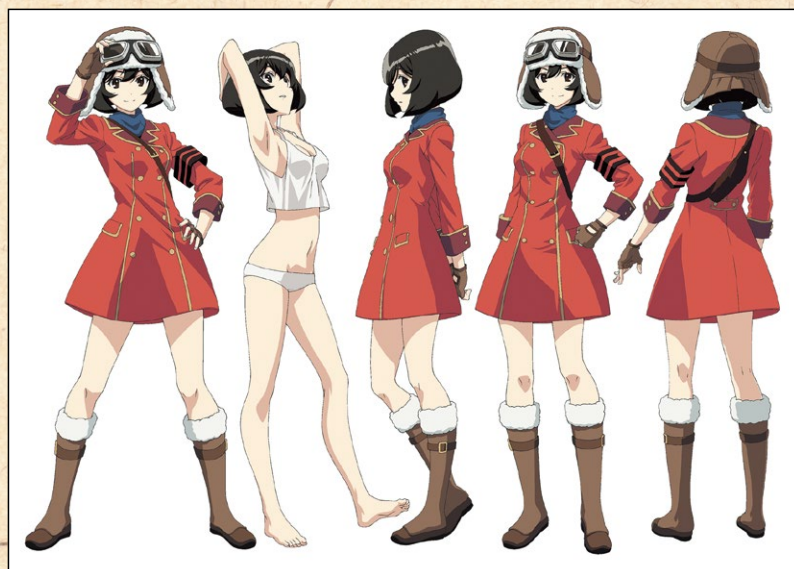
帽子なし



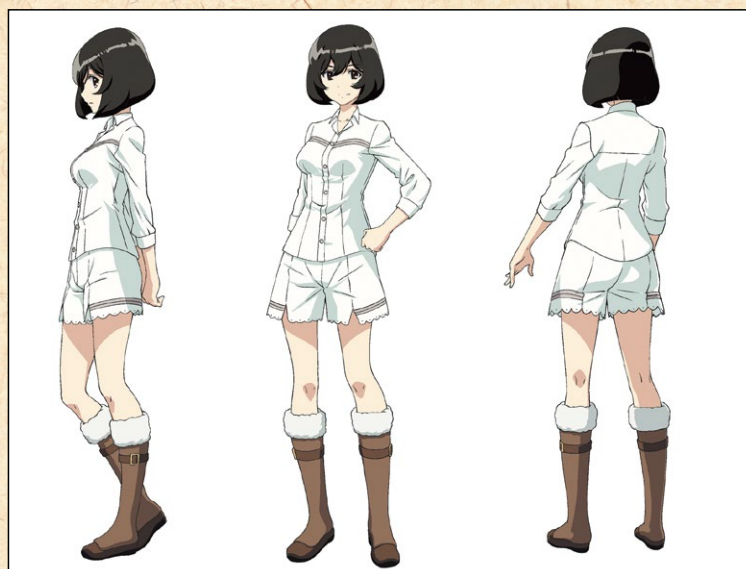
■2D設定画／幼少期



■2D設定画



■2D設定画／インナー



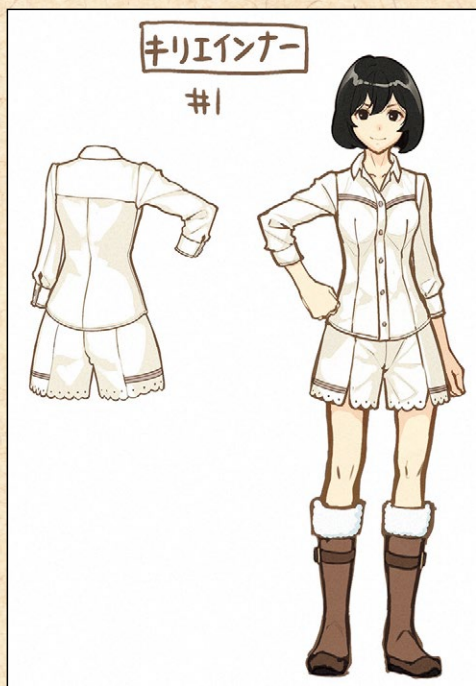
■2D設定画／表情集 幼少期



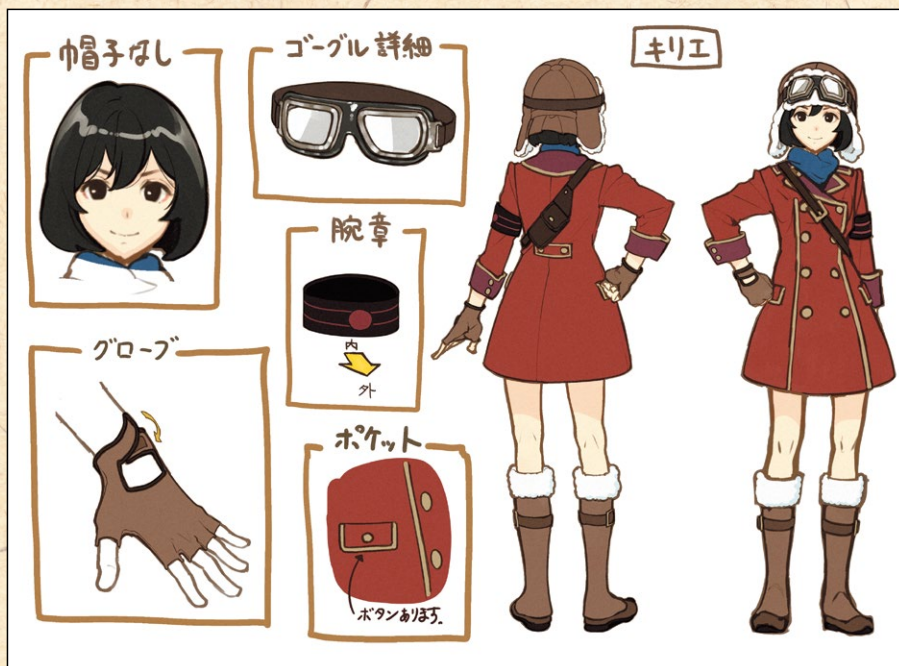
■SDイラスト



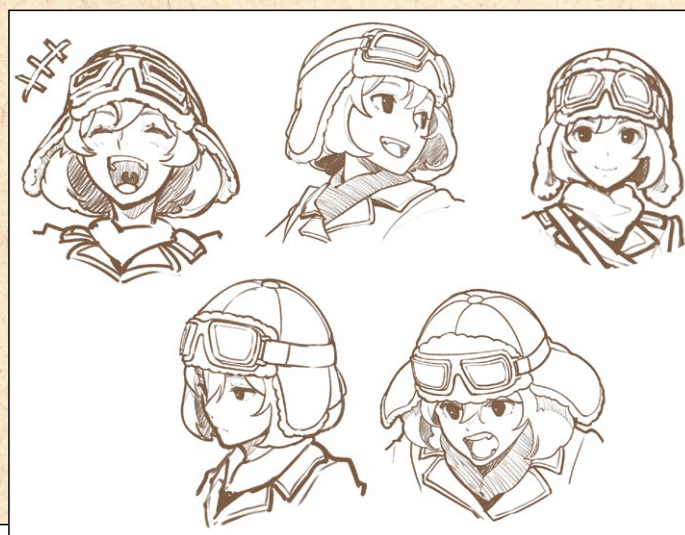
■原案／インナー



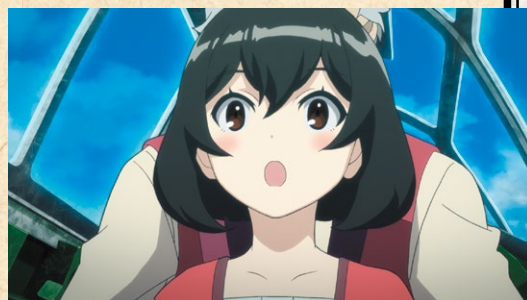
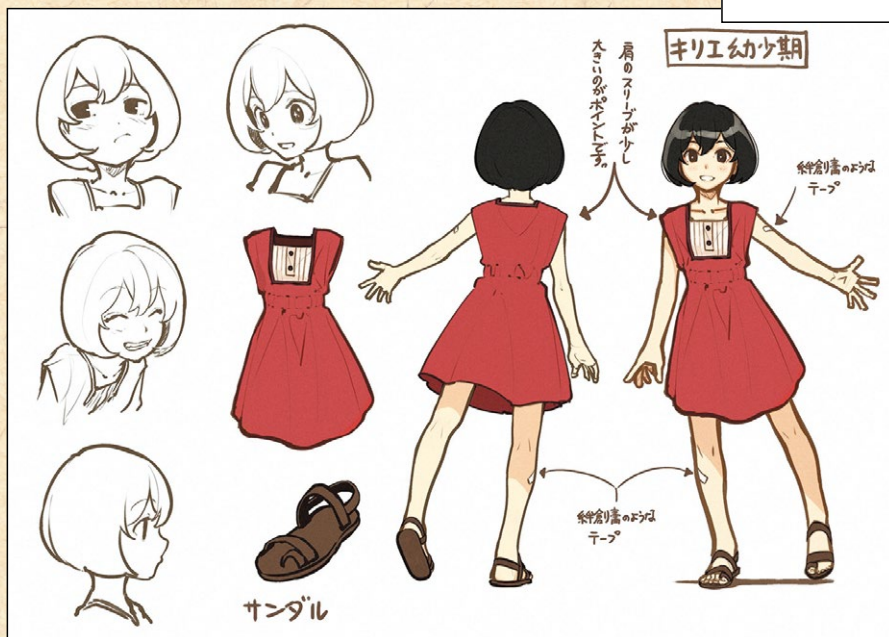
■原案



■原案／表情集



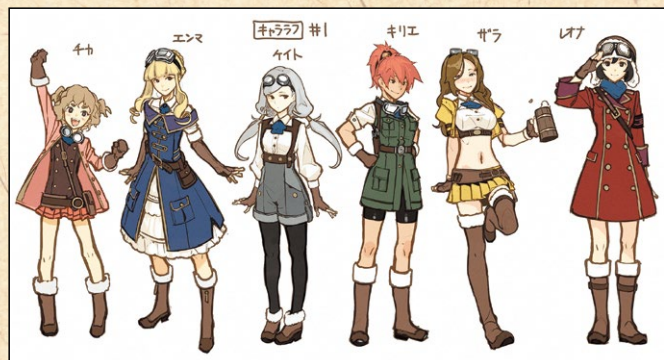
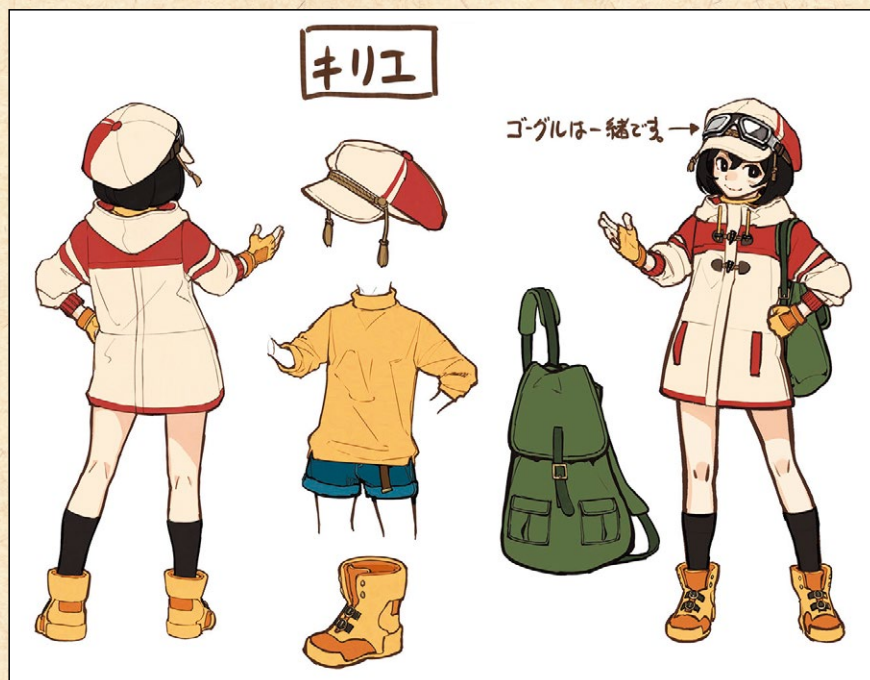
■原案／幼少期



■『荒野のコトブキ飛行隊 完全版』 2D設定画、表情集／少女期のキリエ

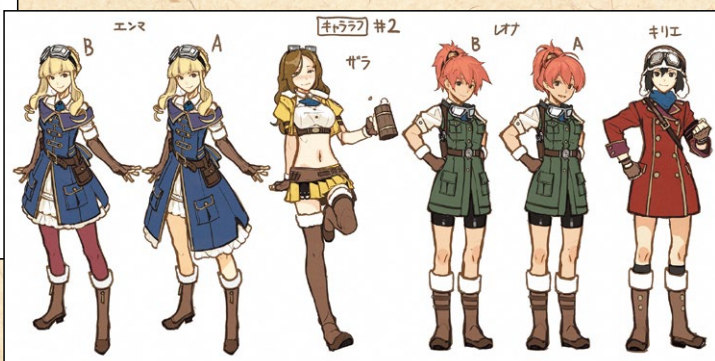


■『荒野のコトブキ飛行隊 完全版』 原案／少女期のキリエ



コトブキ飛行隊の最初期案では、それぞれのキャラクターデザインは大きく変わらないものの「キリエ」が現在のレオナで、「レオナ」がキリエと設定されていた。よく見ると赤いコートの「レオナ」は現在のキリエよりもすこし大人っぽい。エンマも丈の長いワンピースドレスを着ている

コトブキ飛行隊 初期案



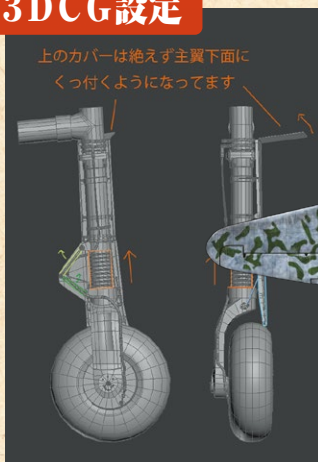
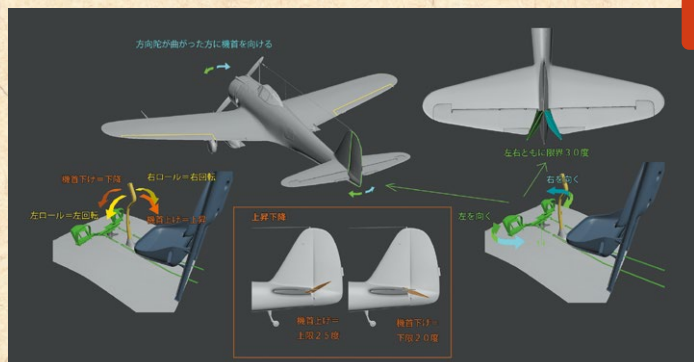
隼一型

一式戦闘機一型

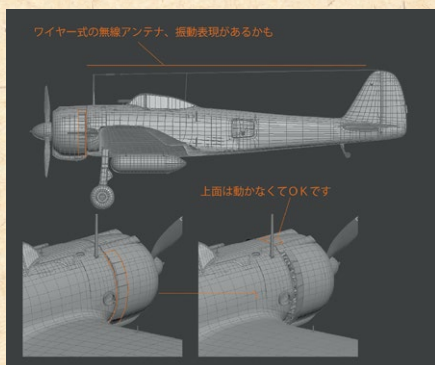
キリエ仕様



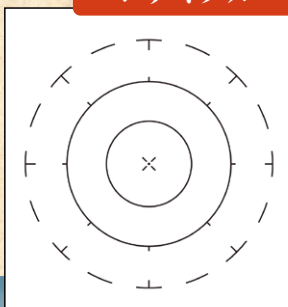
3DCG設定



ダメージモデル



レティクル



▲隼一型の3DCGモデル一例。登場する飛行機たちは、形を再現するだけでなく、機体各部がどう動くかに至るまで考え尽くされている



▶TVシリーズ第6話で、ナオミの零戦三二型に撃墜されてしまったキリエの隼一型。エンジン部の損傷と、オイルが飛び散った様子を3DCGによるダメージモデルで再現し、劇中映像に反映している



■キリエ仕様



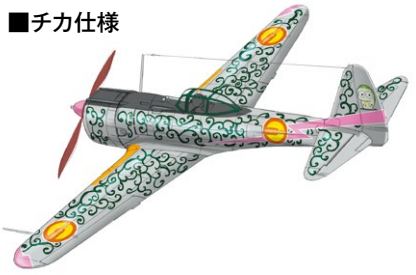
コトブキ飛行隊 機体ペイント初期案

現在の設定の原型となった、コトブキ飛行隊の初期ペイント案。コトブキ飛行隊のマークや、それぞれのパーソナルマークの入り方が現在と少しずつ違っている。チカの機体にはいくつかある案のなかでイナズマのようなデザイン案が採用されたようだ

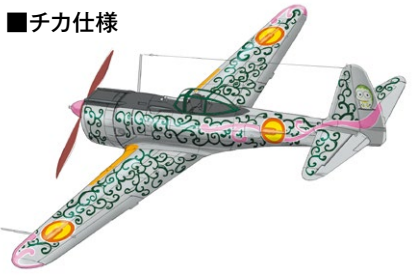
■エンマ仕様



■チカ仕様



■チカ仕様



■ケイト仕様



■ガラ仕様



■レオナ仕様



赤とんぼ
九五式一型練習機
トンボ便仕様



RA-Ky
TΓMBΓ

■翼の文字

■とんぼ便マーク





9784499233248

ISBN978-4-499-23324-8 C0076 ¥3200E

定価 (本体3,200円+税)



1920076032004

