

3D ART PORTFOLIO



RIKU OHORI
3D Environment, Props, Drawing



2023 - 2025. v.001

Update 2025.11 ©2025

00. CONTENTS

01. 3DCG

Environment | Props

00 Details

04 Weemoed

08 SCAR-H

10 Seclusion

12 Foggy Temple (WIP)

14 Wrench (WIP)

16 Lantern

17 Karambit

18 Sword & Scythe (Group Work)



02. DRAWING

Dessin | Illustration

20 Dessins

22 Illustrations



03. OTHERS

Tool

23 Tools



制作中(11月中に完成予定)

海岸にある邸宅をイメージして制作しました。
秋の冷たい雨風と潮の匂いが感じられるよう
な、雰囲気のある空間を目指しています。建築
家・安藤忠雄氏の「住吉の長屋」にインスピ
アされ、自分なりの美しい、かっこいいと思
う要素を織り込みました。

制作に当たって、実際にプレイヤーがVRで建物
の中に入ることを想定してスケール感に細心の
注意を払っています。



Weemoed

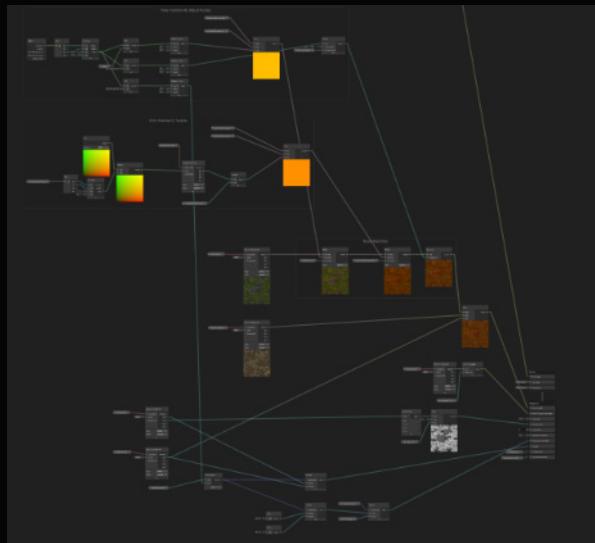


制作時期 2025.10 ~ 2025.11

制作時間 100時間

Shader

制作したShaderの詳細を記載予定



Shader Graphs/Windtree_RandomColor

Surface Options

- Surface Type: Opaque
- Render Face: Both
- Depth Write: ForceEnabled
- Depth Test: LEqual
- Alpha Clipping: ✓

Surface Inputs

- BaseColor:
- Brightness: 1
- Saturation: 1
- BaseColorTint:
- Alpha Clipping: 0.25
- AutoAlphaClipping: ✓
- MaskMap:

NormalMap

- NormalStrength: 1
- Reflectance: 0
- SpecularOcclusion: 0
- Smoothness: 0.8
- Tiling: X: 1 Y: 1

WinterTexture:

WinterMask:

WinterTreeRate: 0.39

ObjectPositionColorVariation

- BlendValue: 0
- PositionGradientColor1:
- PositionGradientColor2:
- SaturationRange: X: 1.2 Y: 1.2
- Seed: X: 1 Y: 1

LeaveColorOverlay

- LeaveColorOverlayValue: 1
- TextureGradientBalance: 0.89
- OverlayTexture:

OverlayTextureTiling: X: 1 Y: 0.5

LeaveGradientColor1:

LeaveGradientColor2:

Wind

- Speed: 0.1
- Direction: X: -2.56 Y: 0
- Bend Strength: 0.75
- Noise Scale: 4.35

SCAR-H

M AIA Pt Ps

制作時期 2023.06 ~ 2023.09 Brushup 2025.9

制作時間 100時間





1年前期時点の作品

Brushup

レイアウト、ライティングの練習を兼ねて作品のブラッシュアップをしました。



太陽光を利用し、よりコントラストが
強くかっこいい画作りに



三角形をベースに安定感のある構図を意識





制作にあたって一部アセットを使用しています。

自分が好きな世界観、空気感を取り入れたワールドをVRChatで制作・公開しました。

元々は個人のホームワールドとして制作したものでしたが、公開後、SNSやVRChat内などで多くの方にご紹介いただき、想定を大きく超える反響をいただきました。

皆様からの訪問やお気に入りが、制作者として大きな励みになっています。

Seclusion



制作時期 2025.05 ~ 2025.06

制作時間 80時間

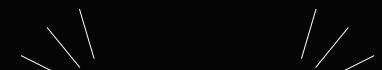


Lighting

Lightingの詳細を記載予定

Layout

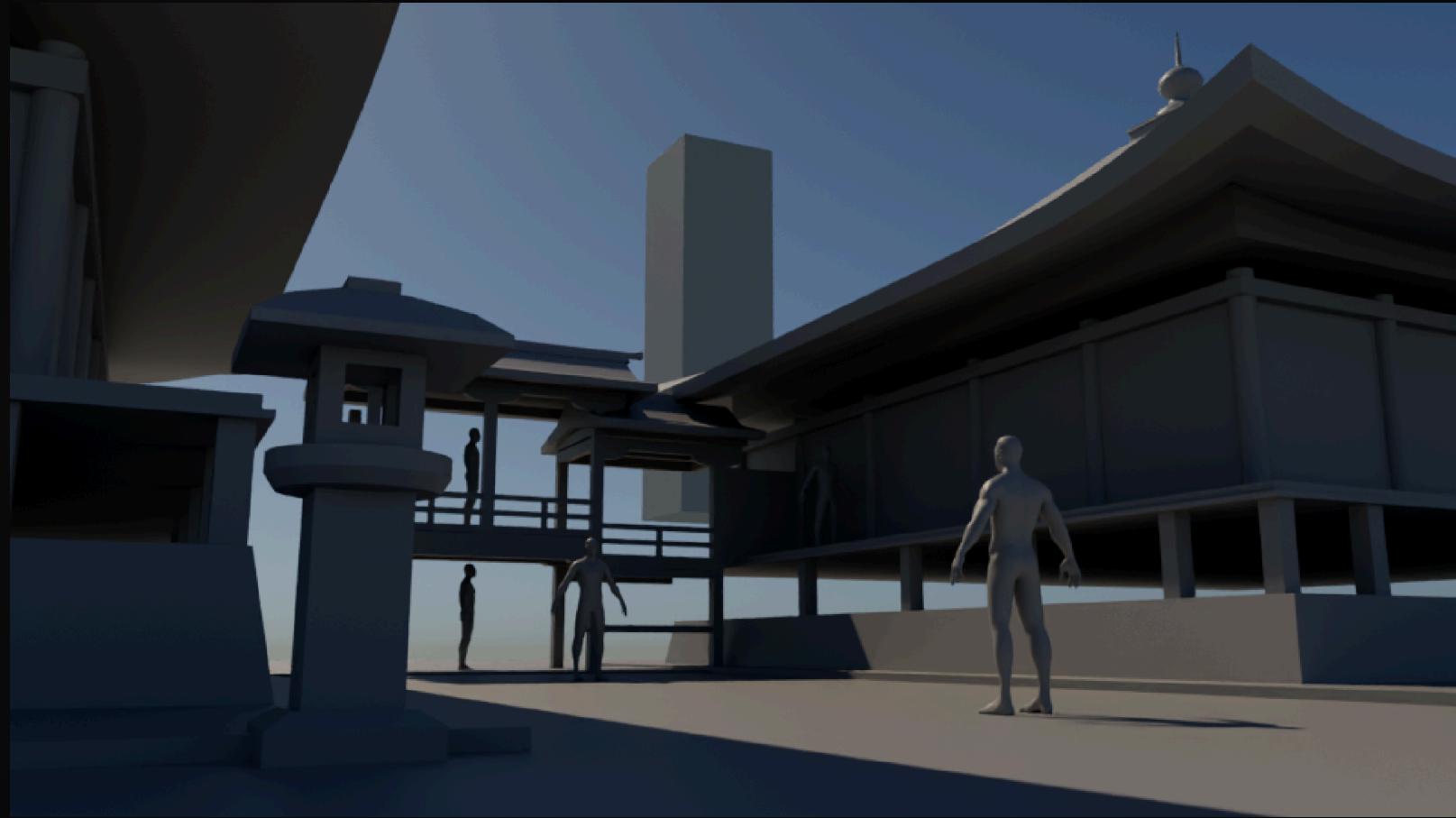
Layoutの詳細を記載予定



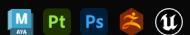
30000お気に入り、
1,000,000回訪問されました！

Details		
	Visits	1,407,485
	Favorites	34,744
	Capacity	8 <small>i</small>
	Public Players	2
	Private Players	210
	Reports	0
	Published	Jun 07 2025
	Updated	Oct 14 2025

比叡山にある延暦寺を参考にUE5を使用した背景を制作中です。



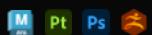
Temple(WIP)



制作時期 2025.10 ~

制作時間 時間

Vintage Wrench

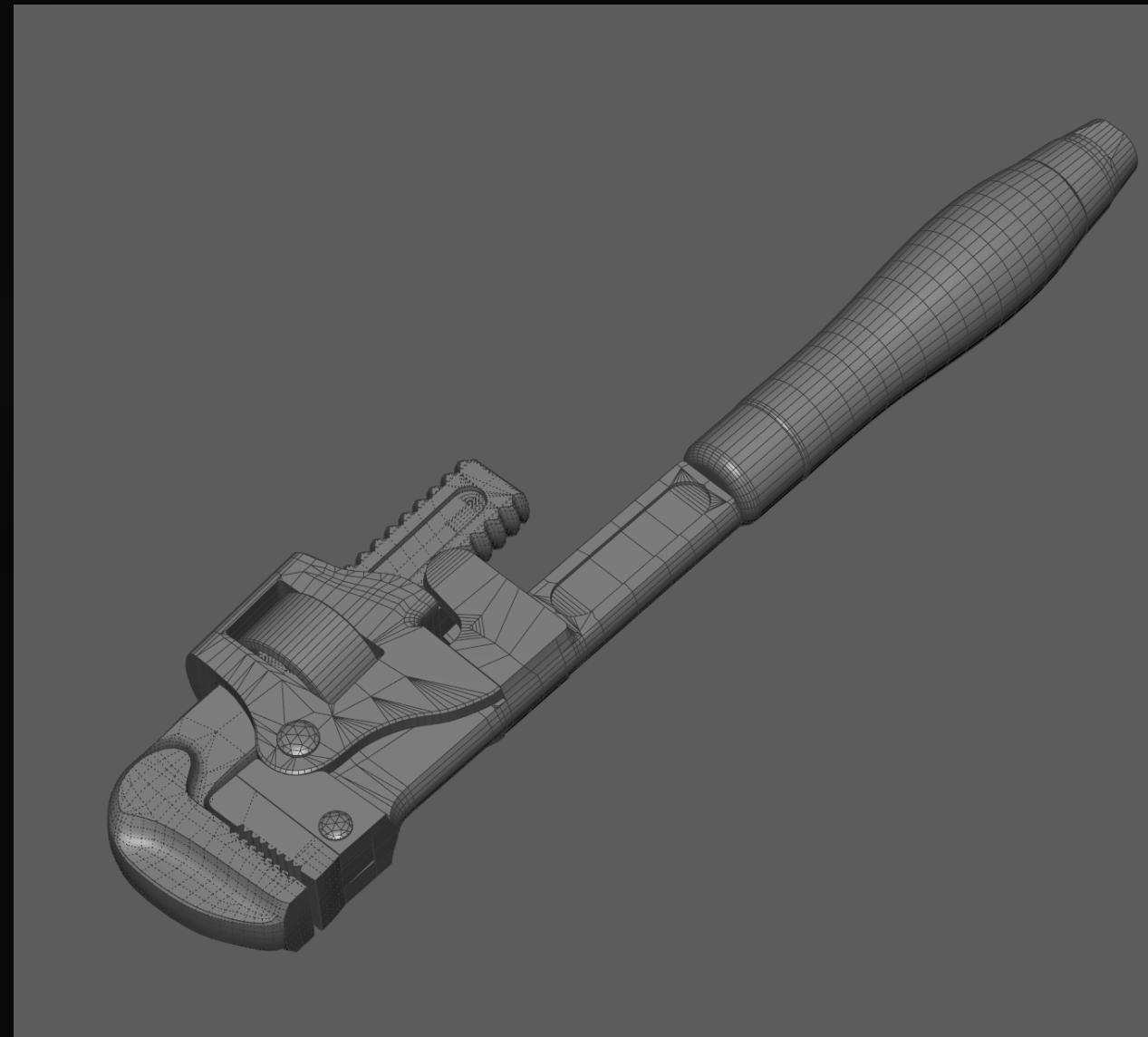


制作時期 2025.10 ~ 2025.11

制作時間 25時間

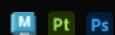
制作中(11月中に完成予定)

ダミーテキスト



モデリング、テクスチャリングの
スキル向上を目的に制作しまし
た。

Karambit



制作時期 2025.04

制作時間 15時間



Lantern

M

Ps

制作時期 2023.11

制作時間 20時間





蒲田校とのグループ制作に参加し、ゲームで使用される武器を制作しました。
PinterestやArtstationで様々な武器を参照し、自分なりに要素を組み立ててデザインしました。

Game Weapons



制作時期 2024.05

制作時間 30時間

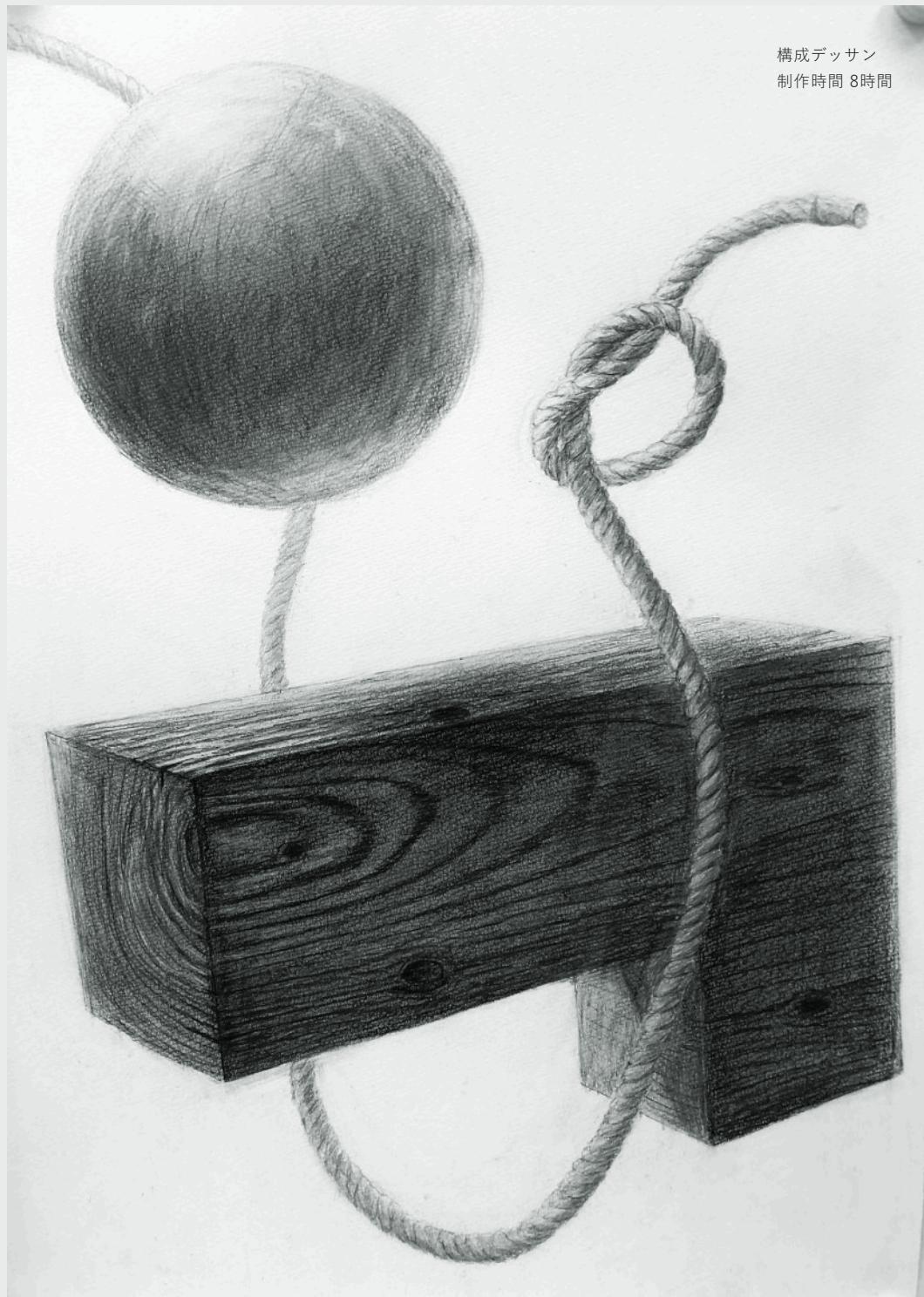
この画像はUnityでセットアップを行い、liltoonを使用してレンダリングを行っています



静物デッサン
制作時間 8時間



構成デッサン
制作時間 8時間

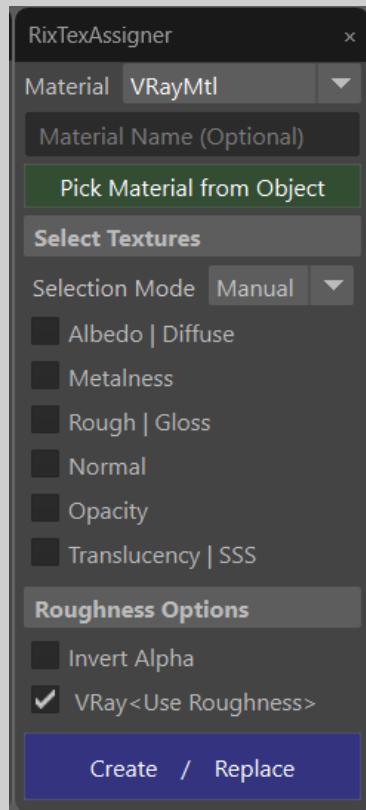




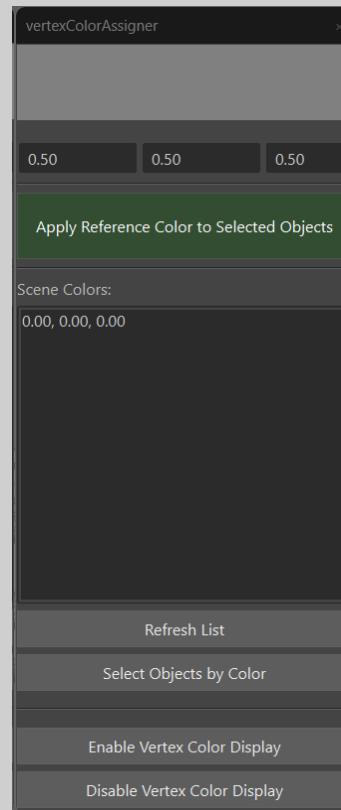
Tools

ChatGPTやGeminiを使用して制作したスクリプト等をまとめています。

HyperShadeでテクスチャを割り当てる作業が非効率的だと感じ、オリジナルのテクスチャ割り当てツールを制作しました。
テストレンダリングをする時や、大量のプロップにテクスチャを割り当てる際に、非常に作業を効率化できるため今でも重宝しています。



オブジェクトごとに頂点カラーを割り当て、取得等ができます。
Substance 3D PainterでID Mapを使用するために制作しました。
UVごとにマスクを制作するワークフローと比べ、効率化、非破壊化できるため制作のスピード、柔軟性が向上しました。



シンプルですが選択した頂点をロックするスクリプトです。
ソフト選択を頻繁に使用する機会があり、その際動いてほしくない頂点をロックする必要があるって、そのプロセスを効率化するため制作しました。

