3D ART PORTFOLIO

RIKU OHORI
3D Environment, Props, Drawing

2023 - 2025. v.002

Update 2025.11 ©2025

00. CONTENTS

00 Details

01. 3DCG

03 SCAR-H

06 Vintage Wrench

11 Seclusion

12 Weemoed (WIP)

13 Lantern

14 Karambit

15 Sword & Scythe (Group Work)

16 Foggy Temple (WIP)

17 Tools

...

02. DRAWING

18 Dessins

03. OTHERS

20 Photo

04. PROFILE

22 Profile

初めての3DCG作品です。(後にブラッシュアップ)
実銃FN SCAR-H(Mk17)を参考に制作しました。

初めてのハードサーフェスモデリングでしたが、一つ一つのパーツの造形にこだわり、全体的なプロポーションに狂いが出ないように、様々な角度のリファレンスと比較しながら制作しています。

SCAR-H

制作時期　2023.06 ~ 2023.09　　Brushup　2025.9
制作時間　100時間

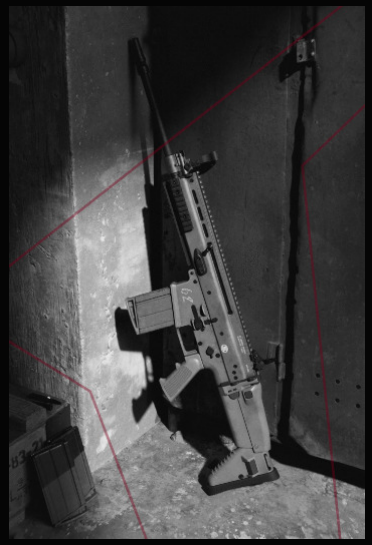
背景アセットはQuixel Megascansを使用

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。

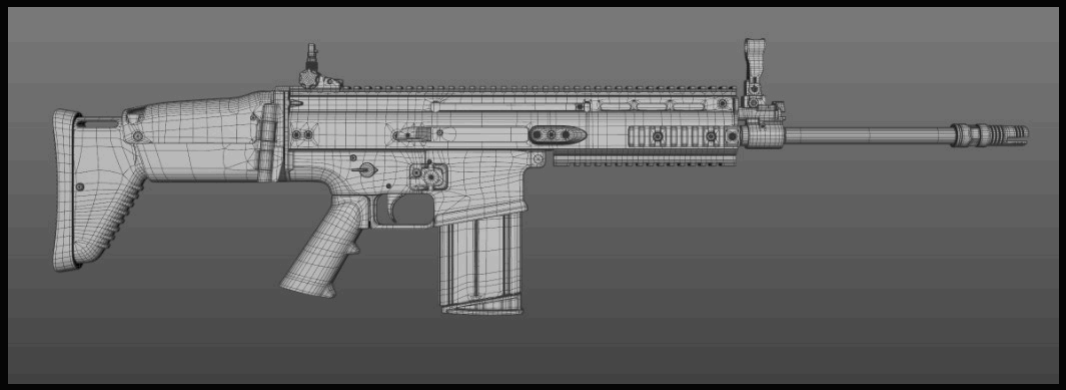
太陽光を利用し、よりコントラストが
強くかっこいい画作りに

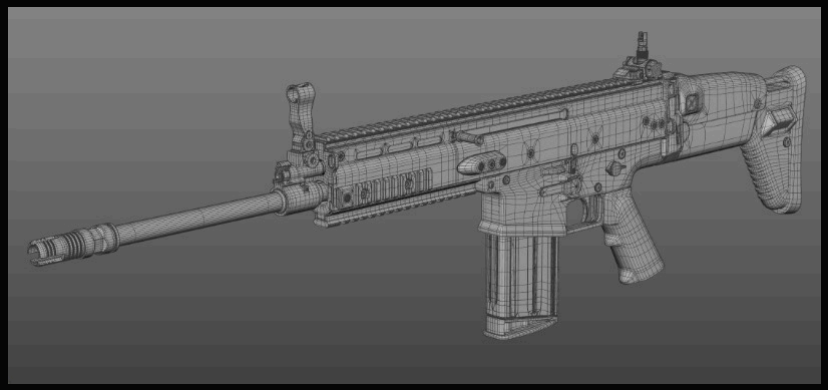


三角形をベースに安定感のある構図を意識

Modeling

実銃や内部構造がわかる動画、ゲームの3Dモデルなどを参考に制作を進めました。
それぞれのパーツの比率や面取りの幅、面の曲率を慎重に観察しながらモデリングしています。





実践的なゲームモデルを制作するため、ZBrushを用いたハイポリ・ローポリのワークフローを採用しました。テクスチャ表現の向上を目指し、材質ごとの特徴や質感を徹底的に観察し、その細部を忠実に再現することに注力しました。

Vintage Wrench

制作時期　2025.10 ~ 2025.11

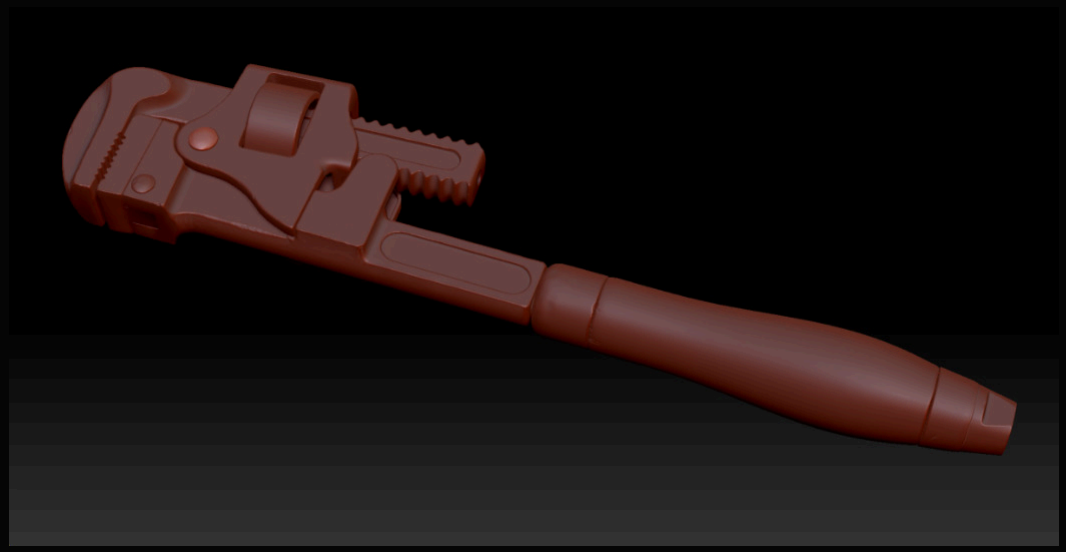
制作時間　40時間

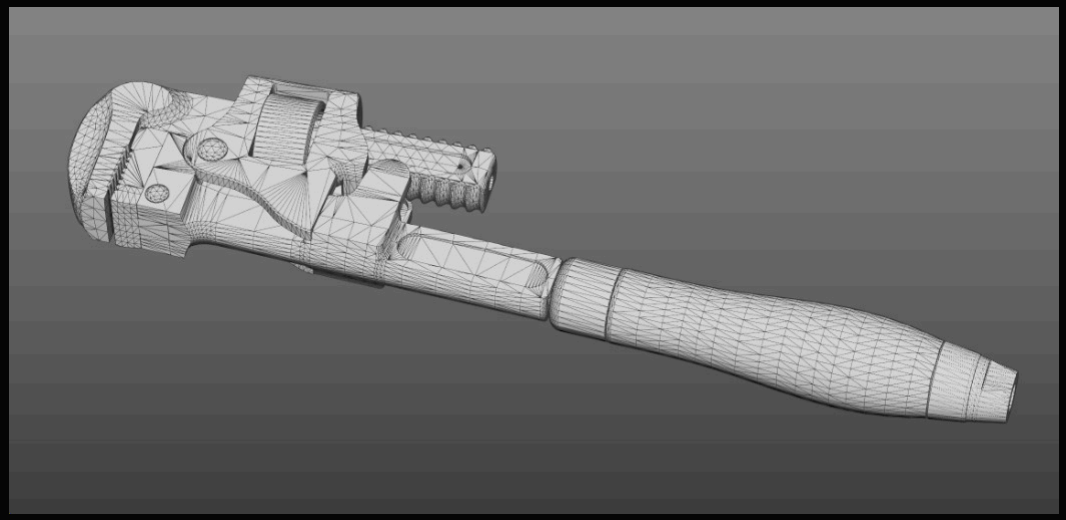
背景アセットはQuixel Megascansを使用

Vintage Wrench

Reference & Mixing

一つの写真からプロップを模写するのではなく、様々なリファレンスを参照してより魅力的、ユニークなプロップになるように汚しやサビ、塗装剥がれなどの要素を織り交ぜました。

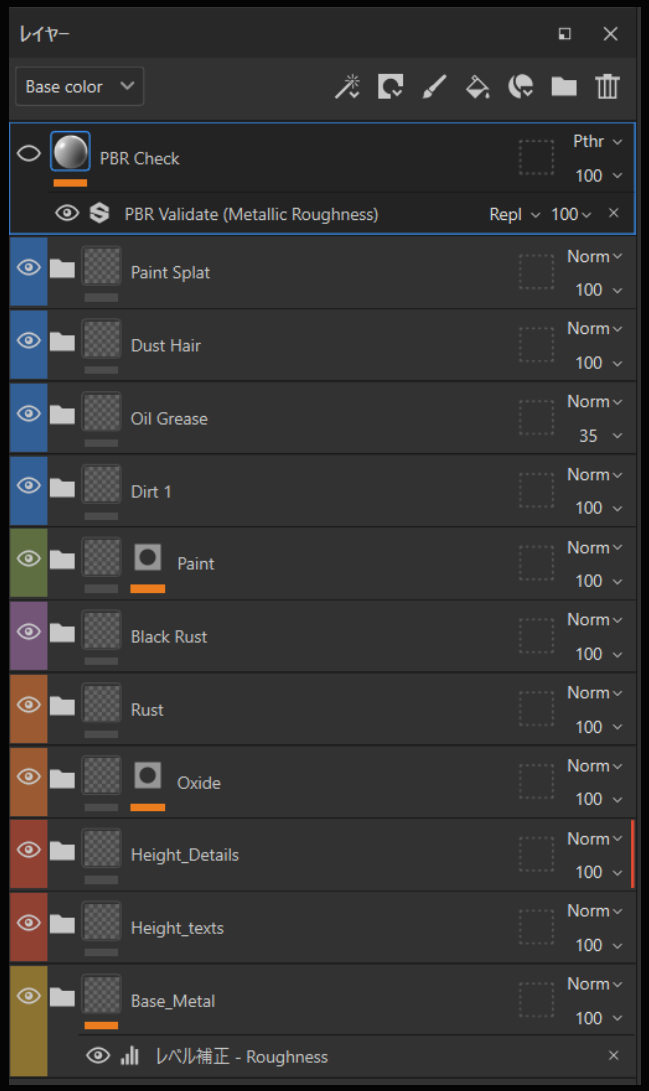




Low Model
△15528

近距離のショットにも耐えられるよう、比較的多めにポリゴンを割いています。

多くの材質が混ざったり重なっているため、レイヤー管理にも気をつけて制作しています。



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。

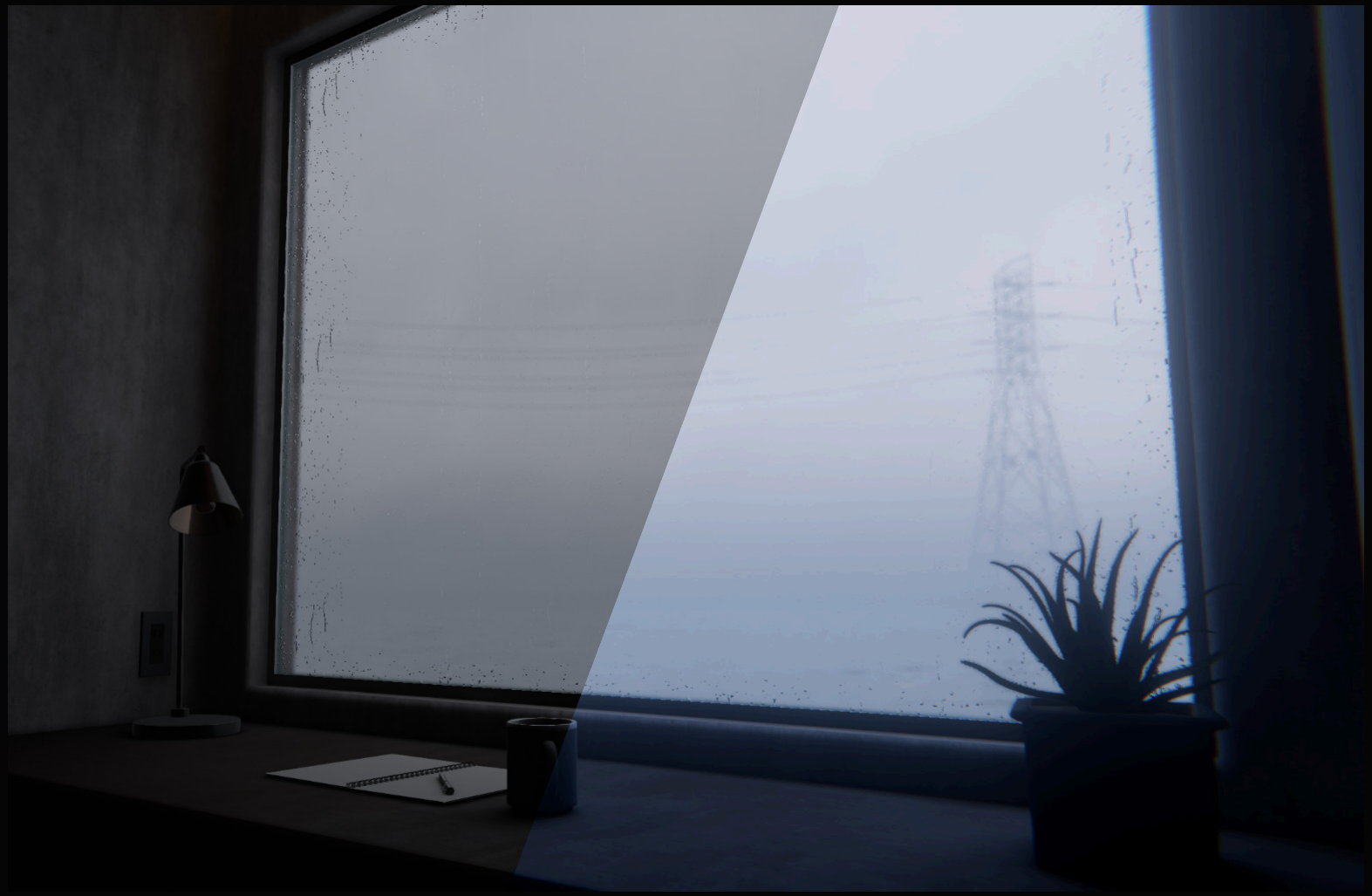
元々は個人のホームワールドとして制作したものでしたが、公開後、SNSやVRChat内などで多くの方にご紹介いただき、 想定を大きく超える反響をいただきました。
皆様からの訪問やお気に入りが、制作者として大きな励みになっています。

Seclusion

制作時期　2025.4~2025.6
制作時間　90時間

PostProcessing

思い描く世界観を再現するため、ポストプロセスにこだわりました。全体を青基調の冷たい空気感で統一しつつ、ベッドルームには暖色の照明を用いてコントラストを演出。冷たさの中に温かみを感じられる空間にしました。



37000お気に入り、
1,600,000回訪問されました！

Details

Visits	1,658,853
Favorites	37,812
Capacity	8
Public Players	4
Private Players	257
Reports	0
Published	Jun 07 2025
Updated	Oct 14 2025

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」にインスパイアされ、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(制作中)

制作時期　2025.10 ~
制作時間　110時間

Photoshopを使いPBRテクスチャを作成する課題で制作しました。色々なCG作品を参照し、どうすればリアルに見えるのか自分なりに考え、テクスチャリングの基礎を一から学びました。

リアルなだけでなくプロップ単体でもストーリーを感じ、魅力的な作品になるようにライティングや色調補正も工夫して制作しました。

Lantern

制作時期　2023.11
制作時間　20時間

Counter Strikeのカランビットナイフを参考に
制作しました。
比較的綺麗なプロップをリアルに見せるため、
面に小さな色の変化を加えたり、ユニークな傷
を入れる等、いろいろな工夫をしました。

Karambit

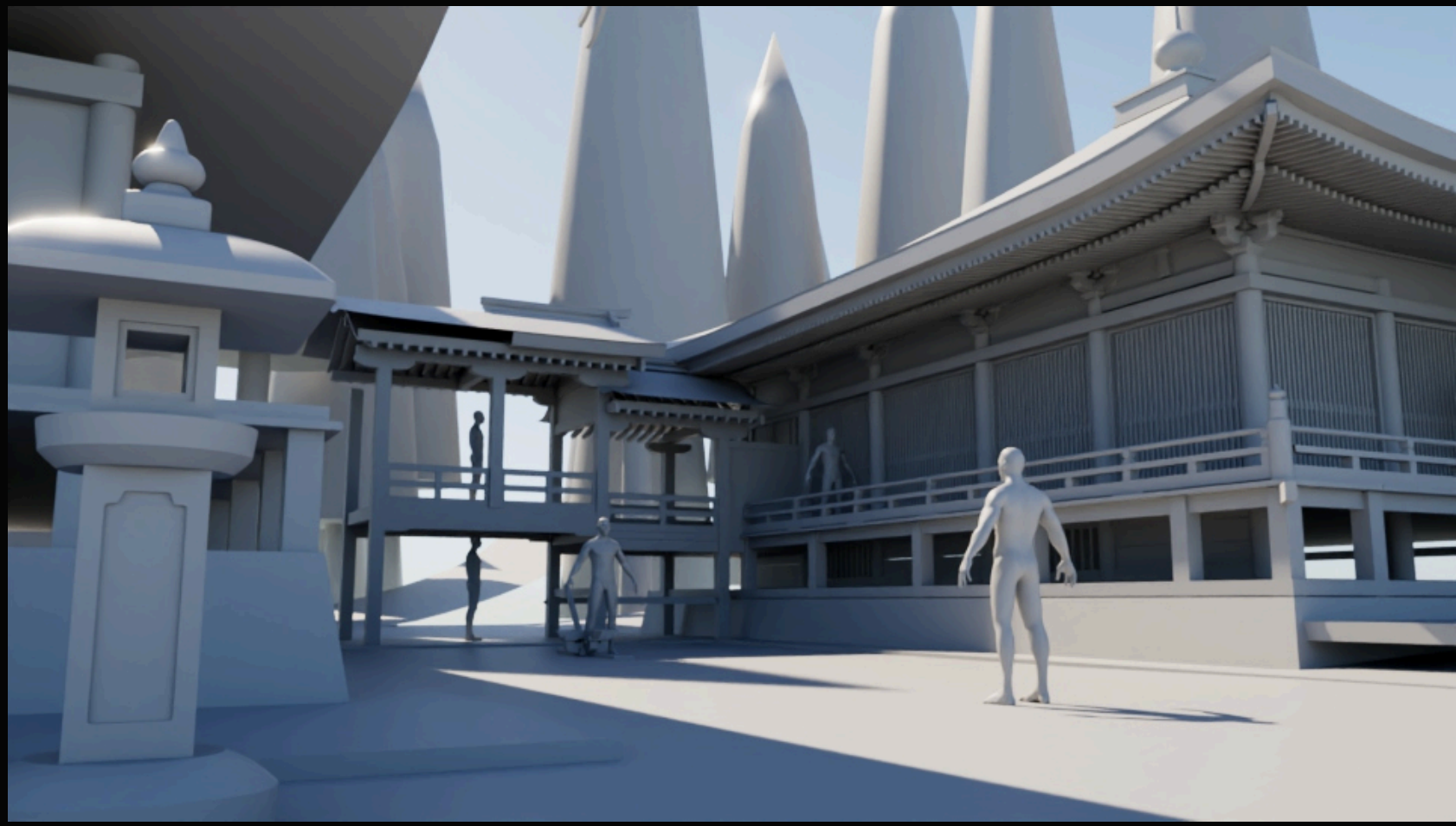
制作時期　2025.8
制作時間　20時間

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で収集したリファレンスを基に、要素を独自に再構築してデザインしました。制作において最も重視したのは、キャラクターの設定画や世界観との整合性です。装備した際のシルエットや質感が作品全体に馴染むよう調整しました。

Game Weapons

制作時期　2024.5
制作時間　40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しています



比叡山ある延暦寺を参考に制作中です。

Foggy Temple
(制作中)

制作時期　2025.10~
制作時間　時間

Tools

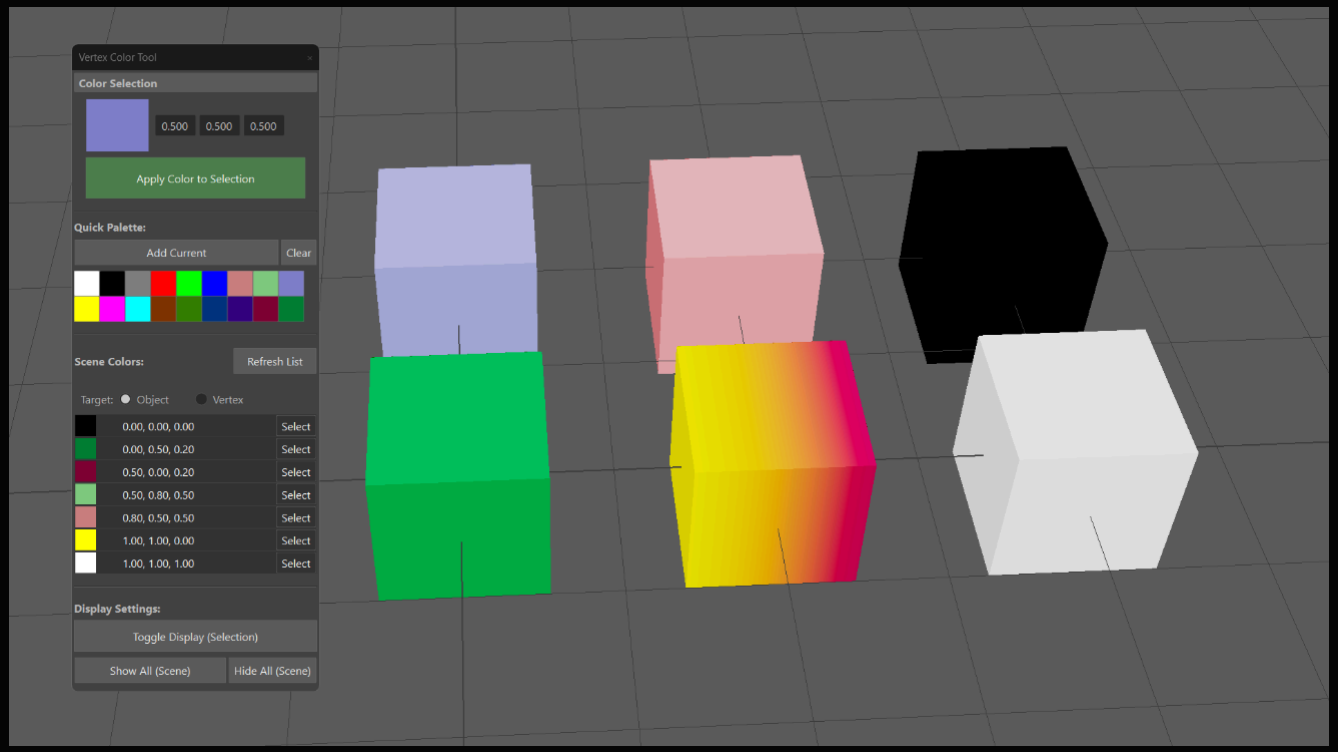
ChatGPTやGeminiを使用して制作したスクリプト一覧です。

Link: https://github.com/Rixiz/maya-stuff

一部動作がおかしい箇所やUIのレイアウト等は自分で調整、修正しています。

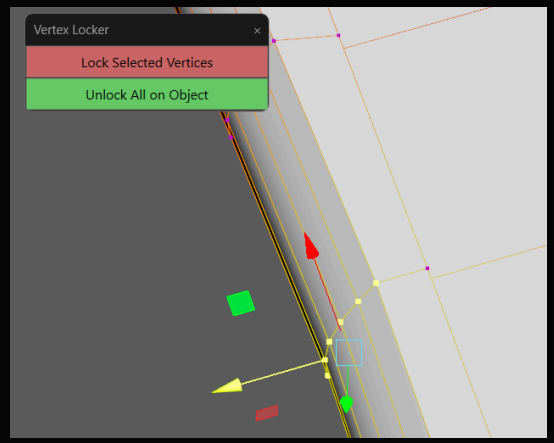
Vertex Color Manager

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と柔軟性が向上しました。



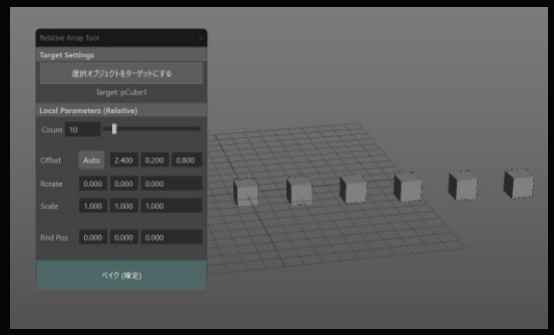
Vertex Locker

選択した頂点をロックするシンプルなスクリプトです。
ソフト選択を頻繁に使用する機会があり、動いてほしくない頂点のロック、解除のプロセスを効率化するため作成しました。



Array Tool

BlenderのArrayモディファイアのようにリアルタイムでパラメーターが反映される配列ツールです。
Duplicate Specialと比較し、リアルタイムで配置が反映されるので、直感的に配置を調整できます。



Tools

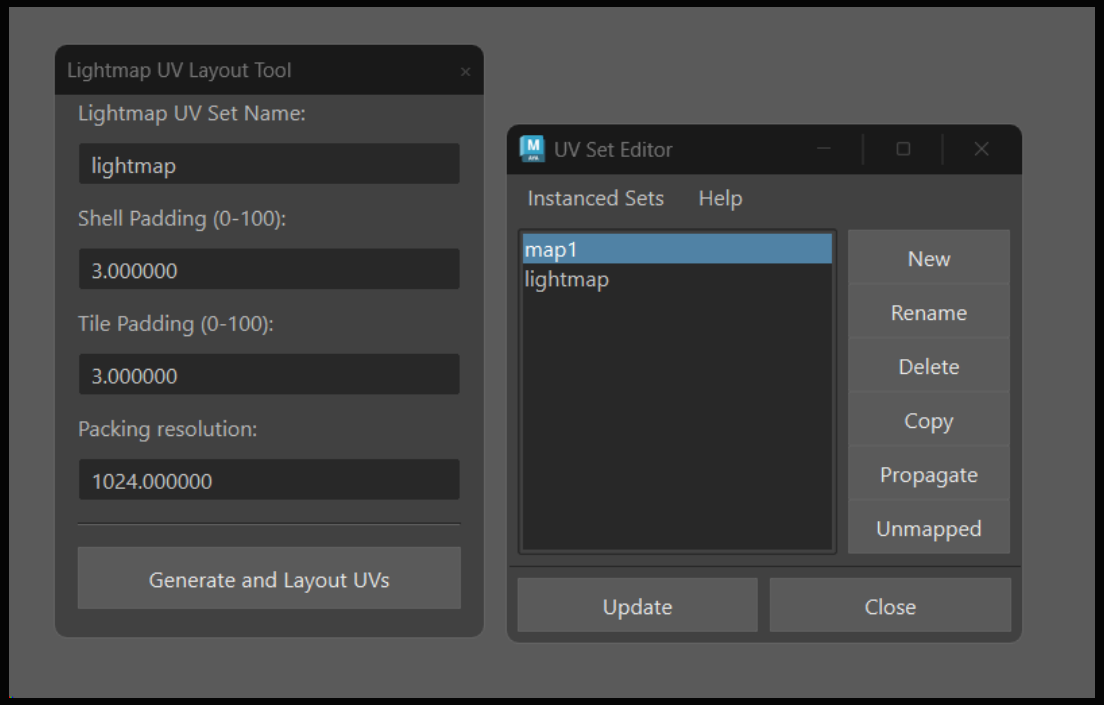
ChatGPTやGeminiを使用して制作したスクリプト一覧です。

Link: https://github.com/Rixiz/maya-stuff

一部動作がおかしい箇所やUIのレイアウト等は自分で調整、修正しています。

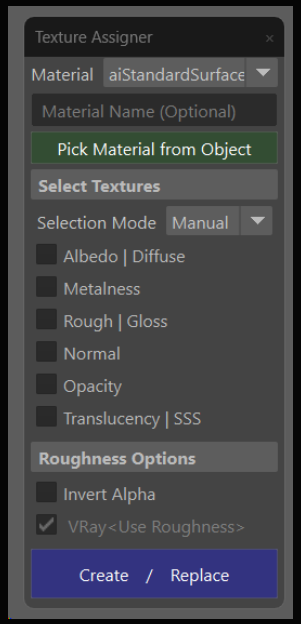
Lightmap UV Layout Tool

Unityでライトベイクを行うときに使用するUV MapをUV Channel0 (map1)から複製し、自動でレイアウトを行うツールです。
Unityでライトマップ用に自動作成されたUVだと一部綺麗に焼けない箇所やアーティファクトが目立つ部分が出てくるため、あらかじめテクスチャ用に展開されたUV Mapをライトベイク用に転用することがあり、その作業を効率化するために作成しました。

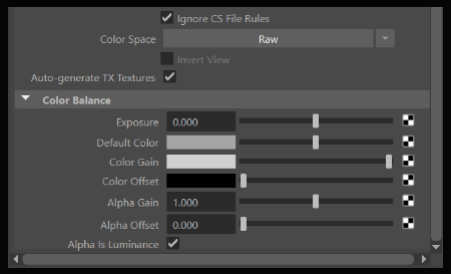


Texture Assigner

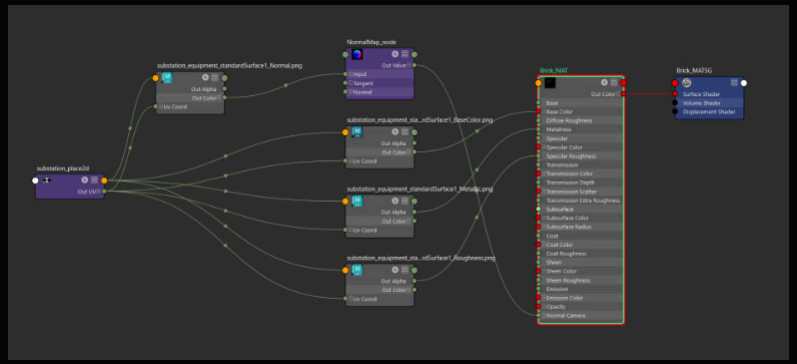
HyperShadeでテクスチャを割り当てる作業が非効率的だと感じ、オリジナルのテクスチャ割り当てツールを作成しました。
テストレンダリングをする時や、大量のプロップにテクスチャを割り当てる際に、非常に作業を効率化できるため今でも重宝しています。



◀ 自動選択、手動選択の切り替えも可能です。

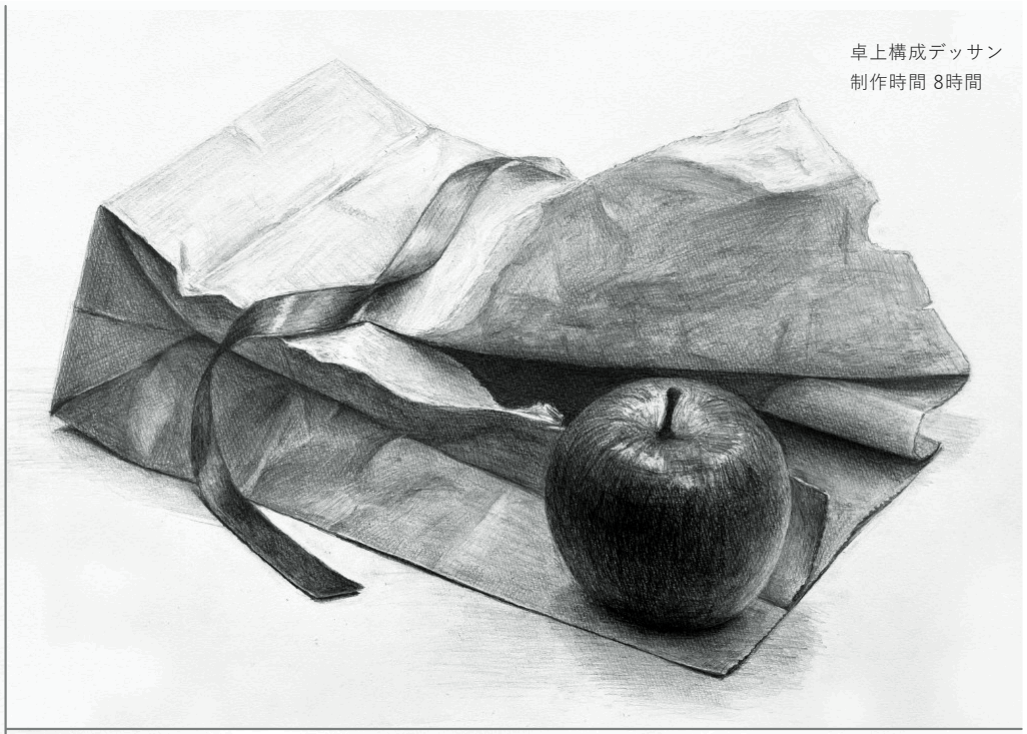


それぞれのテクスチャのタイプ（BaseColorやRoughness)に応じてFileノードのプロパティ設定も自動で行います。

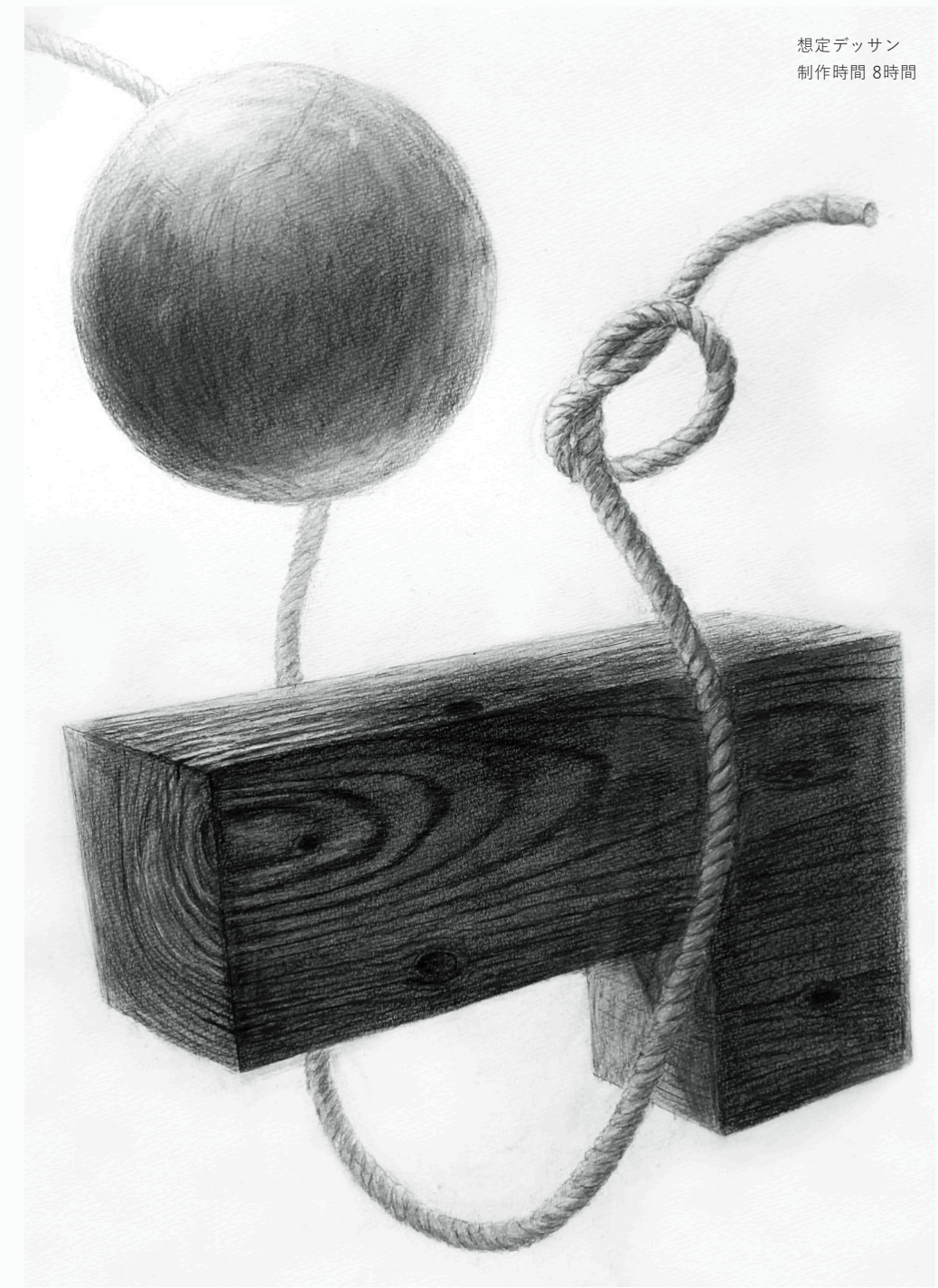


静物デッサン
制作時間 8時間

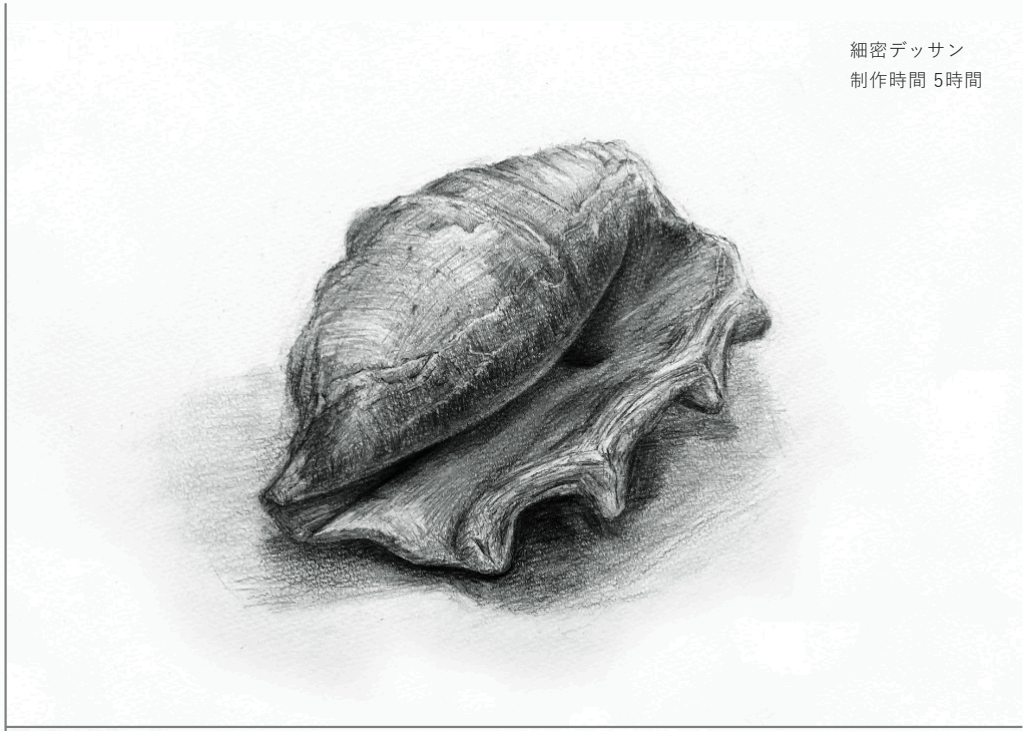
卓上構成デッサン
制作時間 8時間



卓上構成デッサン
制作時間 8時間



想定デッサン
制作時間 8時間

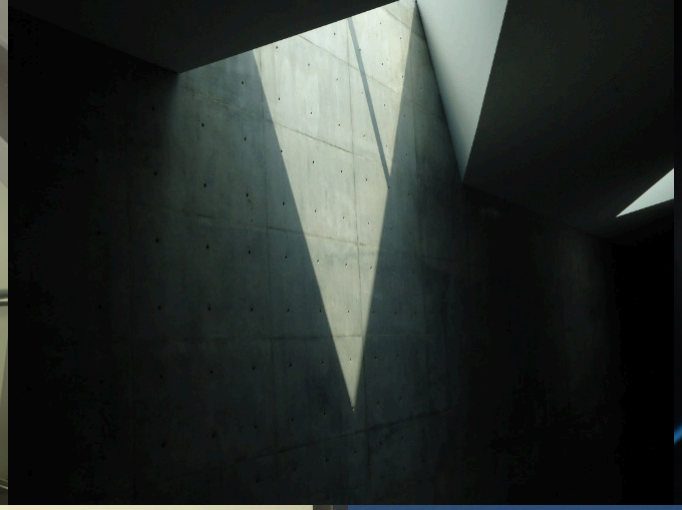
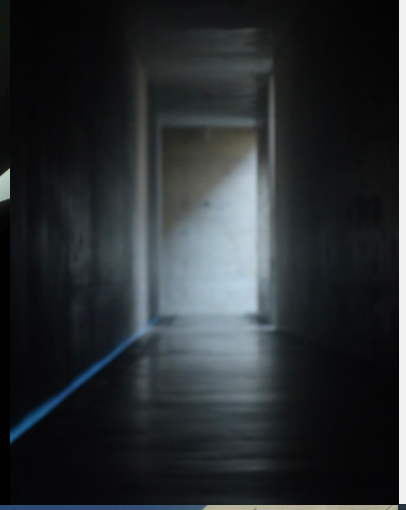


細密デッサン
制作時間 5時間

静物デッサン
制作時間 8時間

Location | Shanghai

2025.05

Location | Naoshima

2025.08

RIKU OHORI

大堀 陸

2004年8月1生まれ
日本工学院八王子専門学校 CG映像科
2027年3月卒業見込み

g023g1508@g.neec.ac.jp

VIVIVIT
https://vivivit.com/rixiz

WebPortfolio
https://portfolio.rixiz.net

光や雰囲気が印象的な作品が好きです。

趣味はゲーム(FPS、Action、IndieGame、etc...)｜デザインやアート、映像作品などの鑑賞、情報収集｜VRChatでワールド制作等々...

得意、好きなことはライティング・雰囲気作り。
より魅力的な画を作るためにコンポジションやレイアウトも試行錯誤・練習中です。

MAIN SKILLS

M AYA　A ARN　Pt　Ps

SUB SKILLS

Ds　Ae

Thanks for watching!