

3D ART PORTFOLIO



RIKU OHORI

3D Environment, Props, Drawing



2023 - 2026. v.003

Update 2026.3 ©2026





Foggy Temple[WIP]

比叡山ある延暦寺のにない堂を参考に制作中です。
自然物、石垣などはアセットを使用しています。



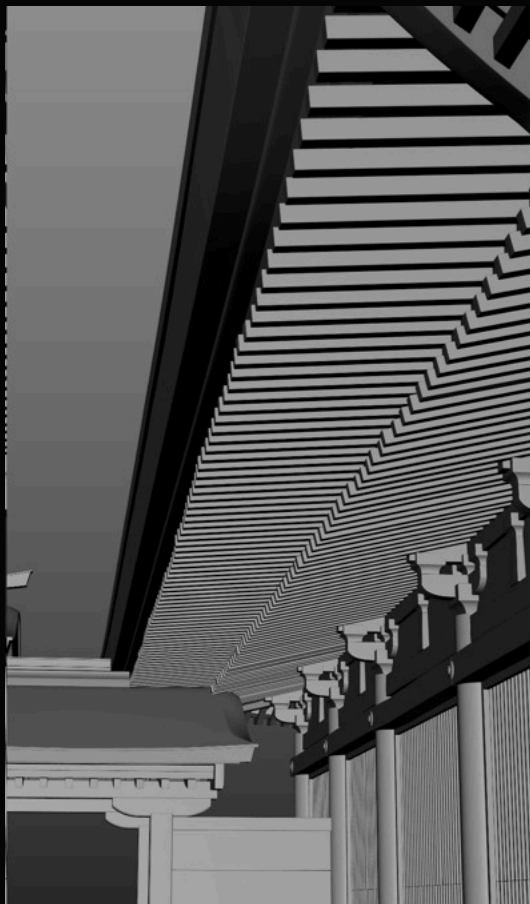
絵から雨の日の空気感を感じられるように、ライティングや
コンポジットに力を入れて制作しました。

制作時期 2025.11~

制作時間 180~時間

ゆがみ

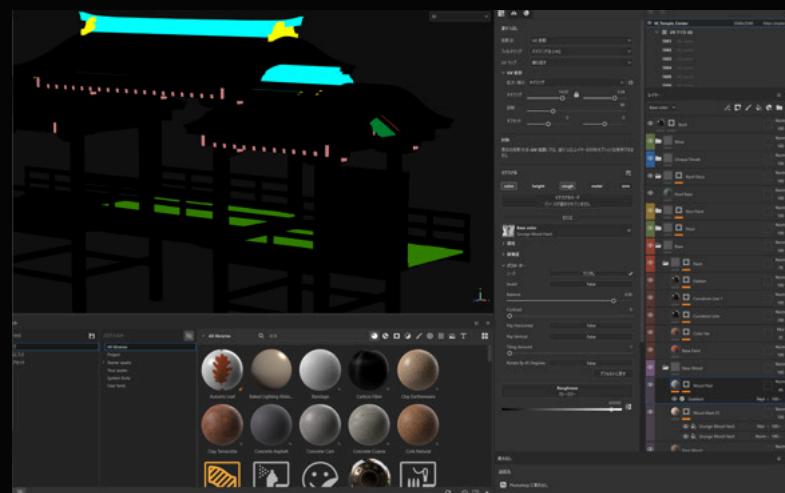
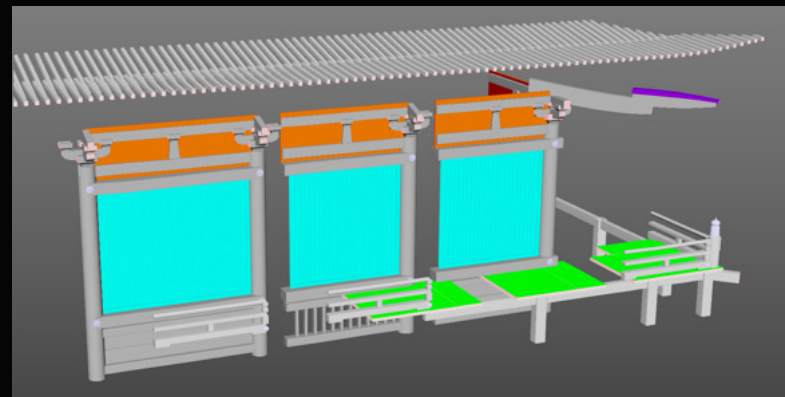
垂木等の繰り返しや直線が目立つ部分には歪みや微妙なずれを入れました。
あえて誇張して歪みを入れることで、引きの絵を見たときにCG感が減ってよりリアルになると考えています。



Modular

建物の構造上、繰り返し使える部分が多かったため一部分を簡易的にModular化してテクスチャ解像度等を効率的に確保しました。

また、材質ごとに頂点カラーを割り当てることで、Substance Painter上でのマスクの作成を効率化しています。

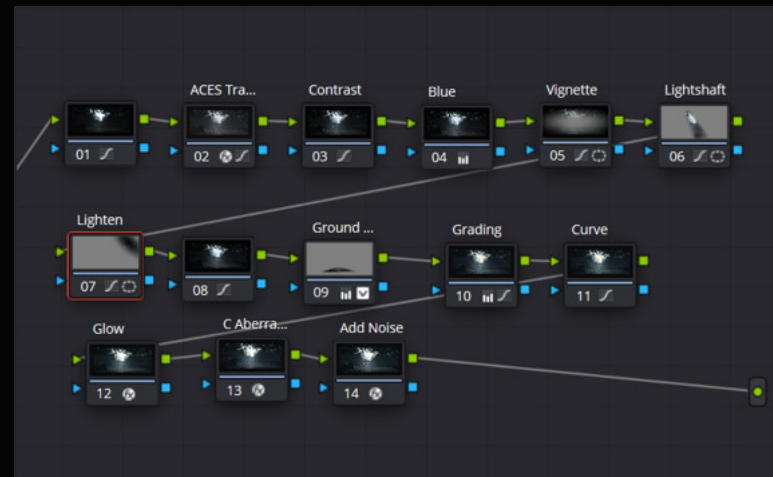


Composite & Grading

元から映像として出力する予定だったのでゲームエンジン内のPostProcessingは最低限で済ませ、Davinci Resolveでグレーディングを行いました。



簡易的ですがLightShaft等を追加することでコントラストが生まれてより魅力的に見えるようにしました。

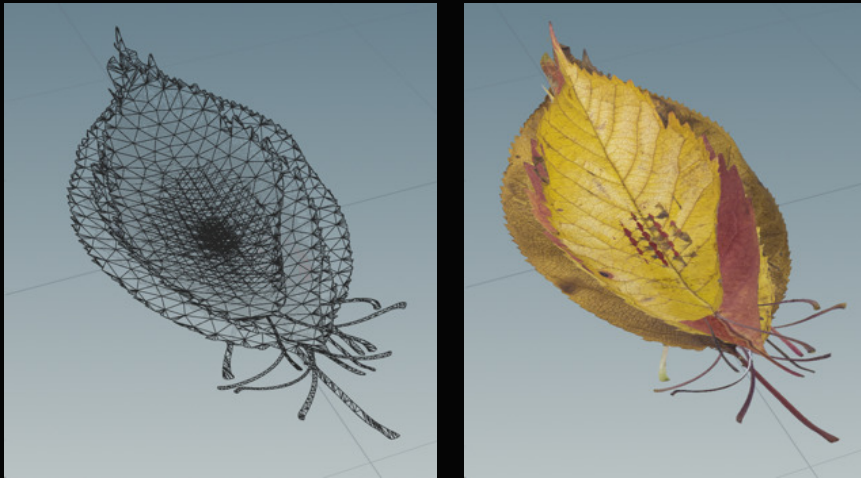


◀ 雨の日の冷たさが伝わるような寒色寄りのグレーディングにしています。

Leaves Modeling with Houdini

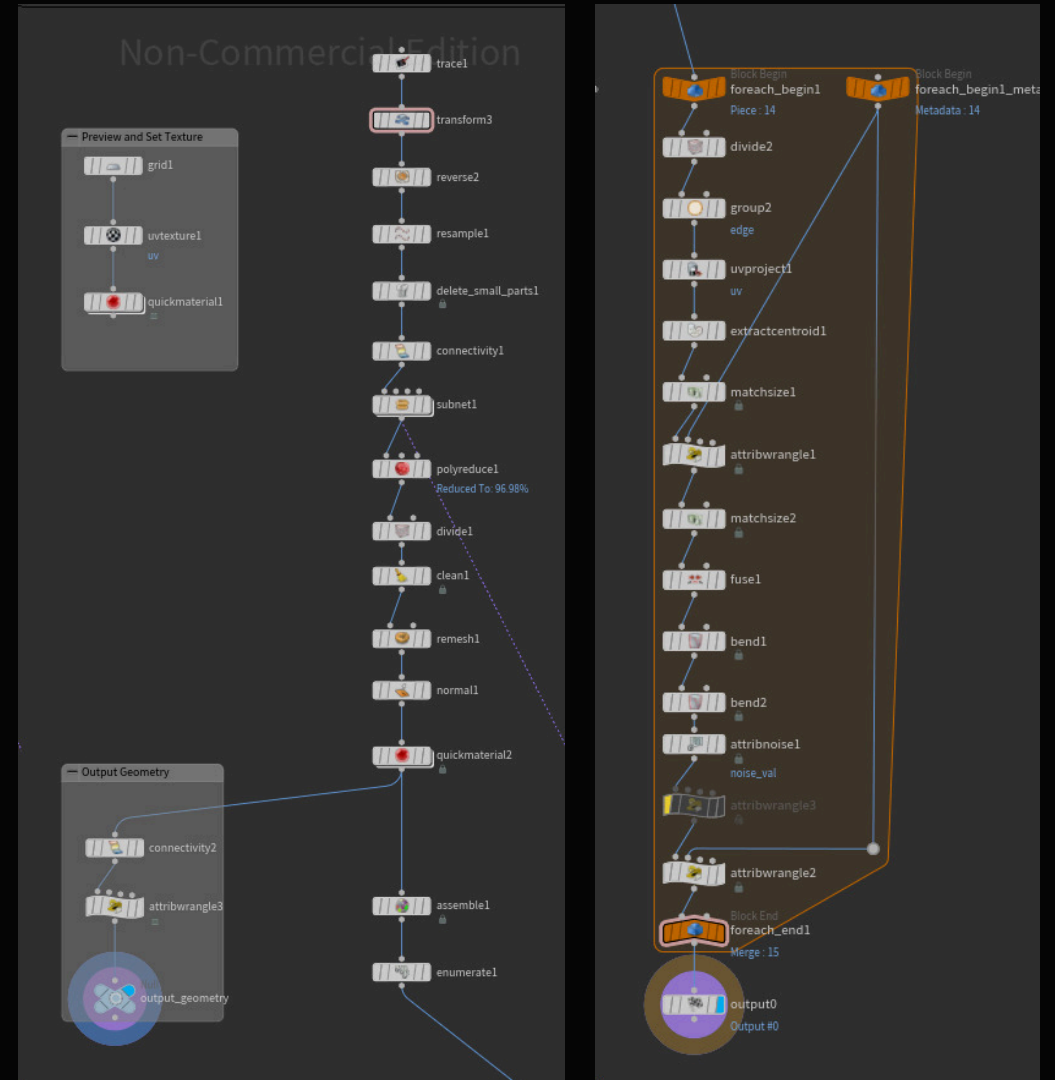
散布用の落ち葉のモデリングにはHoudiniを使用しました。

Naniteのパフォーマンス最適化のために、Opacity Mapを必要としないジオメトリを作成しました。Opacity Mapの入れ替え、少しのパラメータ調整だけで簡単に違うバージョンの落ち葉を生成できます。



Node Tree

Trace SOPを使用してベースのメッシュを作成し、細かいジオメトリ、エラージオメトリ等を取り除いた後、ForEach Loopでランダムな値のBendを適用しています。



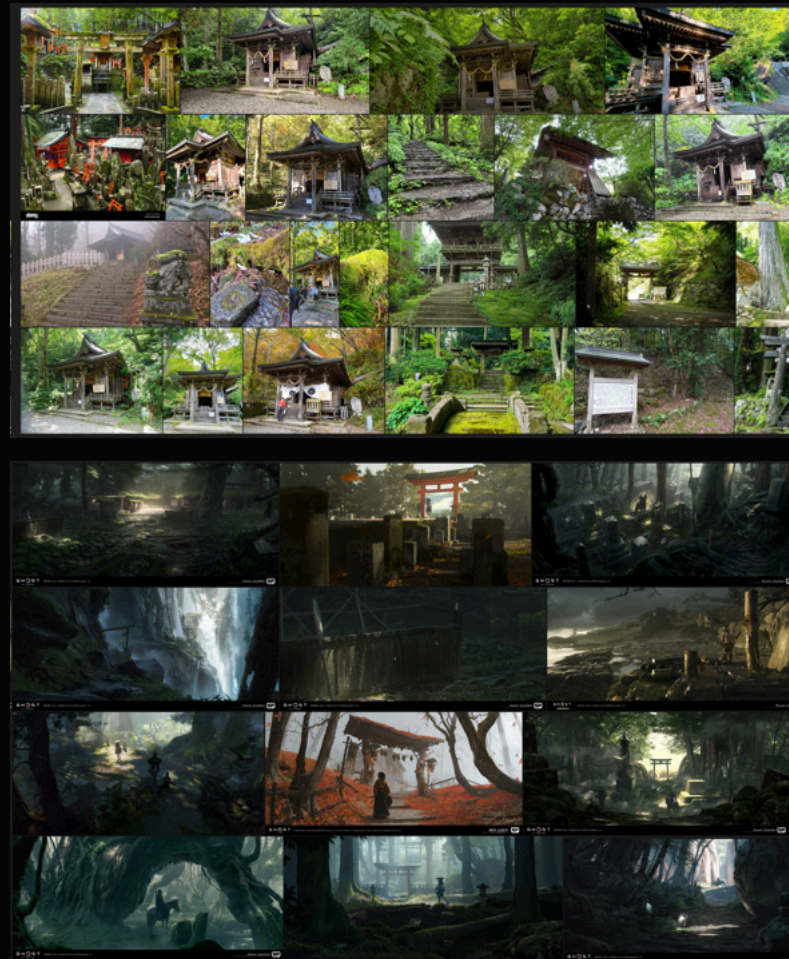
Reference

比叡山にある延暦寺ののこし堂(常行堂、法華堂)が参考元です。
主にGoogle Mapsのレビュー画像とYoutubeにある4Kの動画を参考に制作しました。



Natural objects

自然物の配置は延暦寺だけではなく、コンセプトアートや別の神社やお寺も参考にしています。



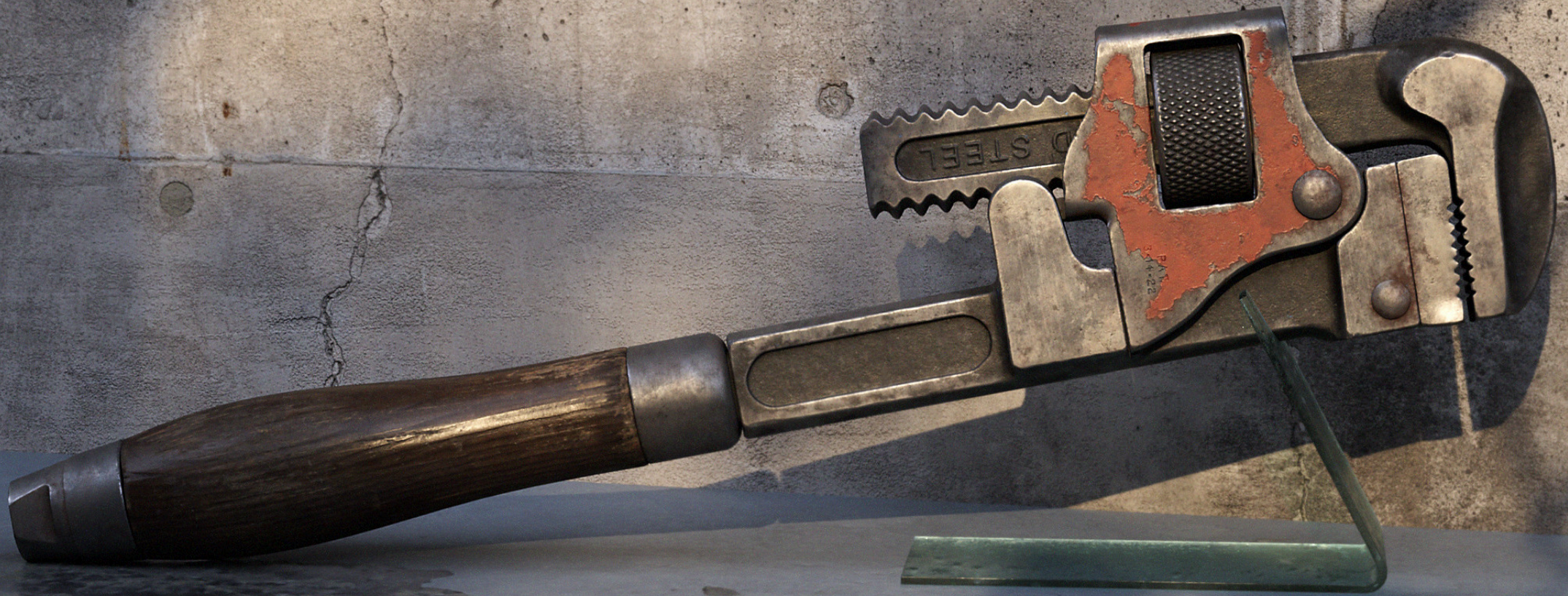


U.S.A. 10

10° FORGED STEEL

WELLS WATKINS
MADE IN U.S.A.
1880







U.S.A. 10

WINCHESTER
TRADE MARK
MADE IN U.S.A.
1022

10" FORGED STEEL

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



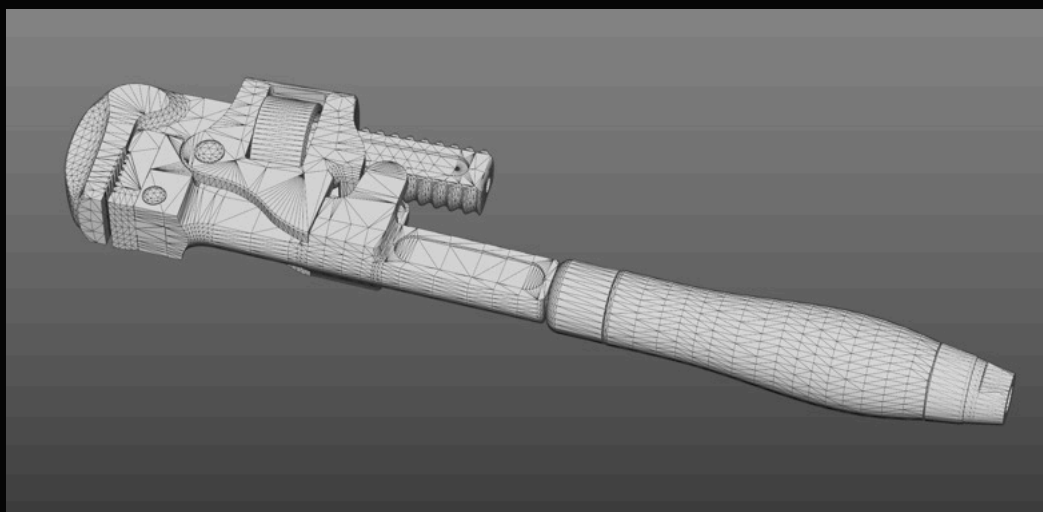
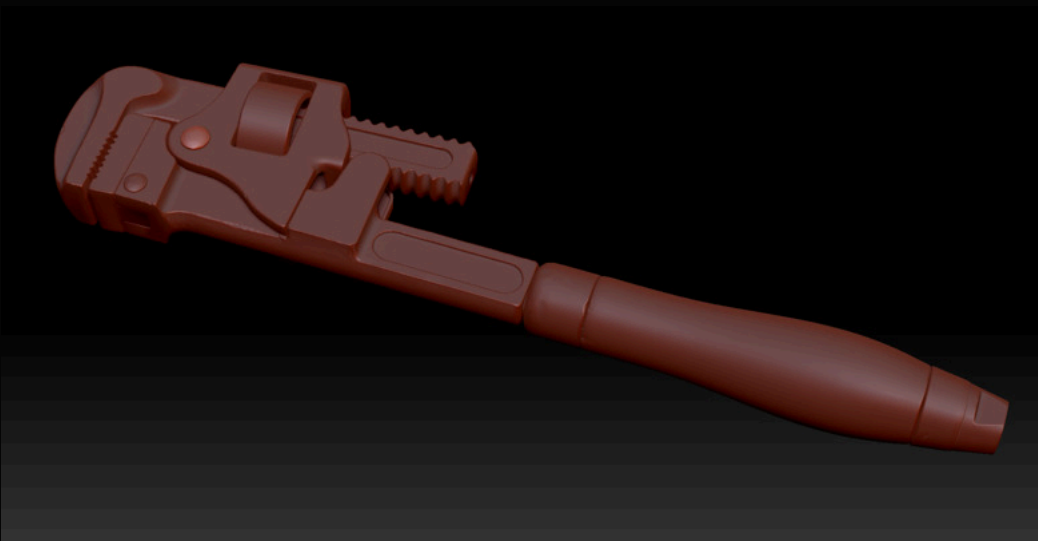
制作時期 2025.10 ~ 2025.11

制作時間 40時間



背景アセットはQuixel Megascansを使用

Vintage Wrench

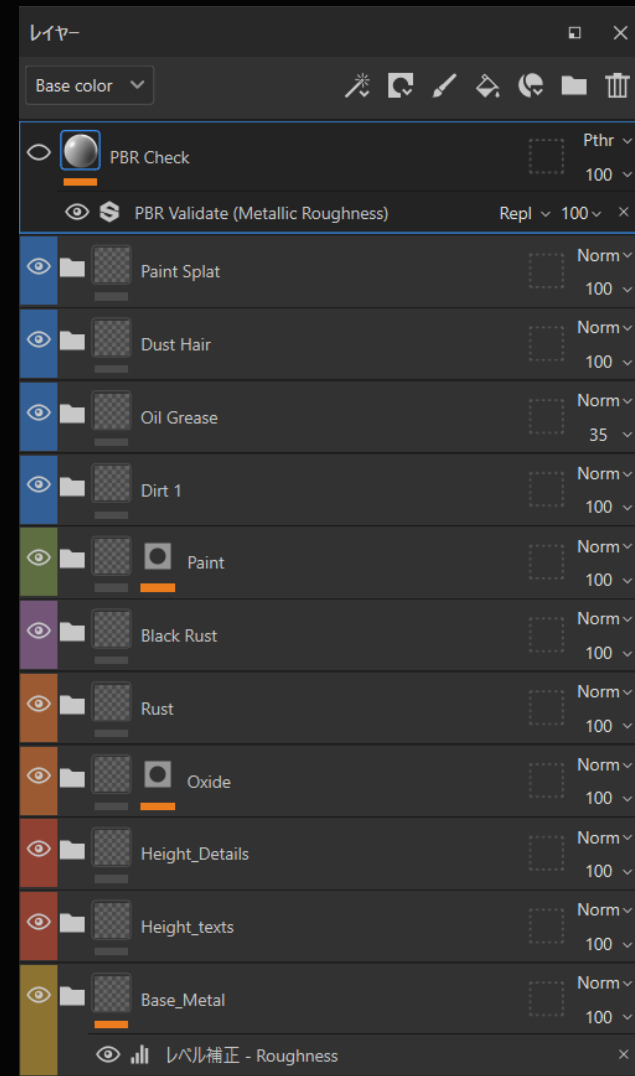


Low Model

△15528

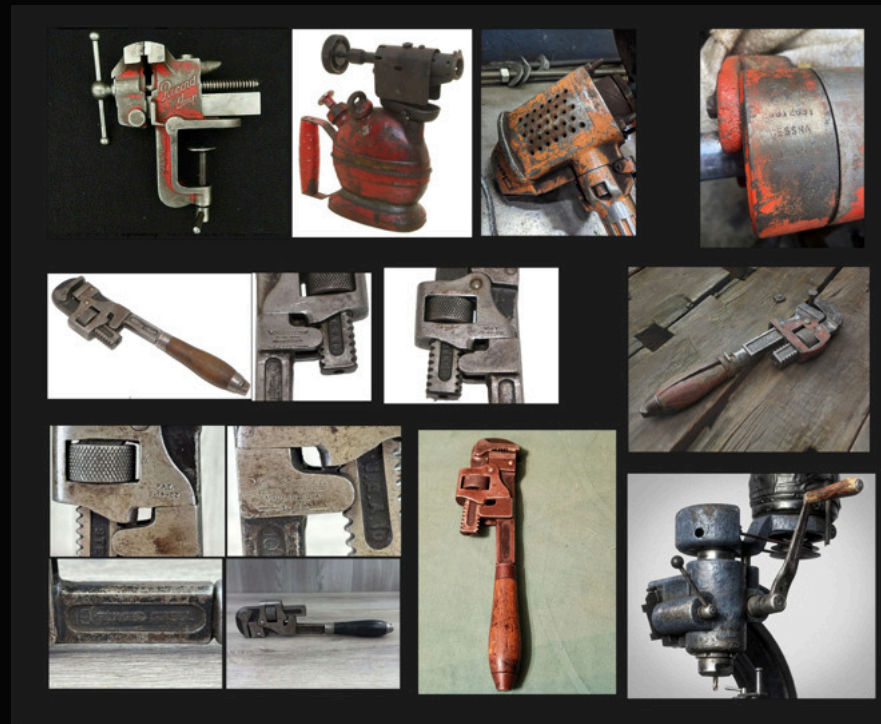
近距離のショットにも耐えられるよう、比較的多めにポリゴンを割いています。

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。



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。



Google画像検索だけでなくオークションサイト等で検索することにより、高解像度、複数のアングルのリファレンスを見つけられました。



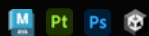


制作にあたって一部アセットを使用しています。

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、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。



49,000お気に入り、
2,600,000回訪問されました！

Details

 Visits	2,606,183
 Favorites	49,422
 Capacity	8 ⓘ
 Public Players	3
 Private Players	255
 Reports	0
 Published	Jun 07 2025
 Updated	Oct 14 2025



株式会社サイバーエージェント様のインターンシップにて制作いたしました。

「魅力的な木箱を作る」という課題で、スタイライズド調、ファンタジーの作風に挑戦しました。

前後の時間軸が感じられるよう、狭い範囲ですがレイアウトにこだわって制作しています。

Stylized Crate



制作時期 2026.01

制作時間 45時間



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





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。

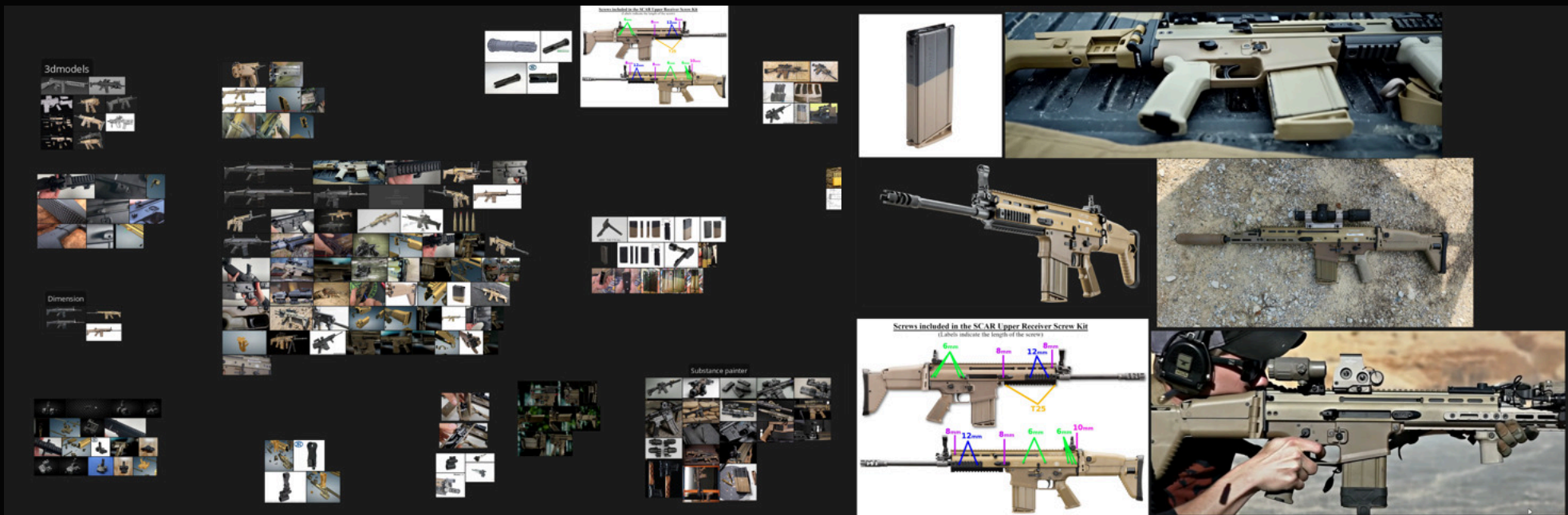
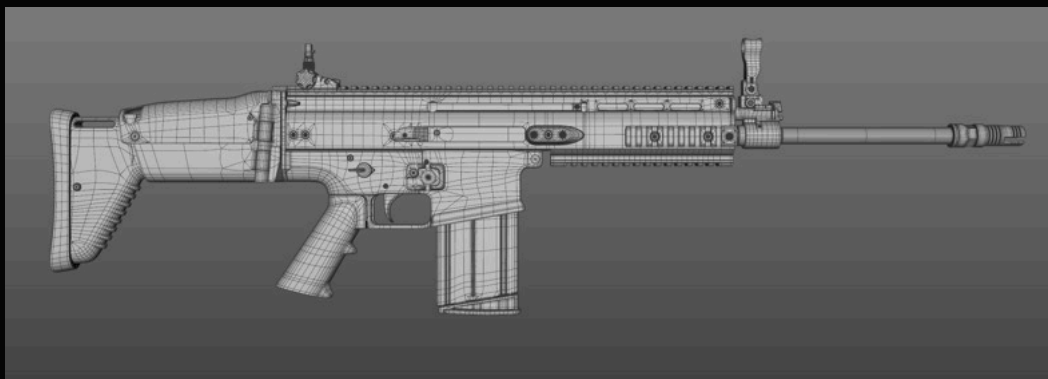
太陽光を利用し、よりコントラストが強くカッコいい画作りに

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。



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。

Old 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



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、カッコ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[WIP]



制作時期 2025.12 ~

制作時間 110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>

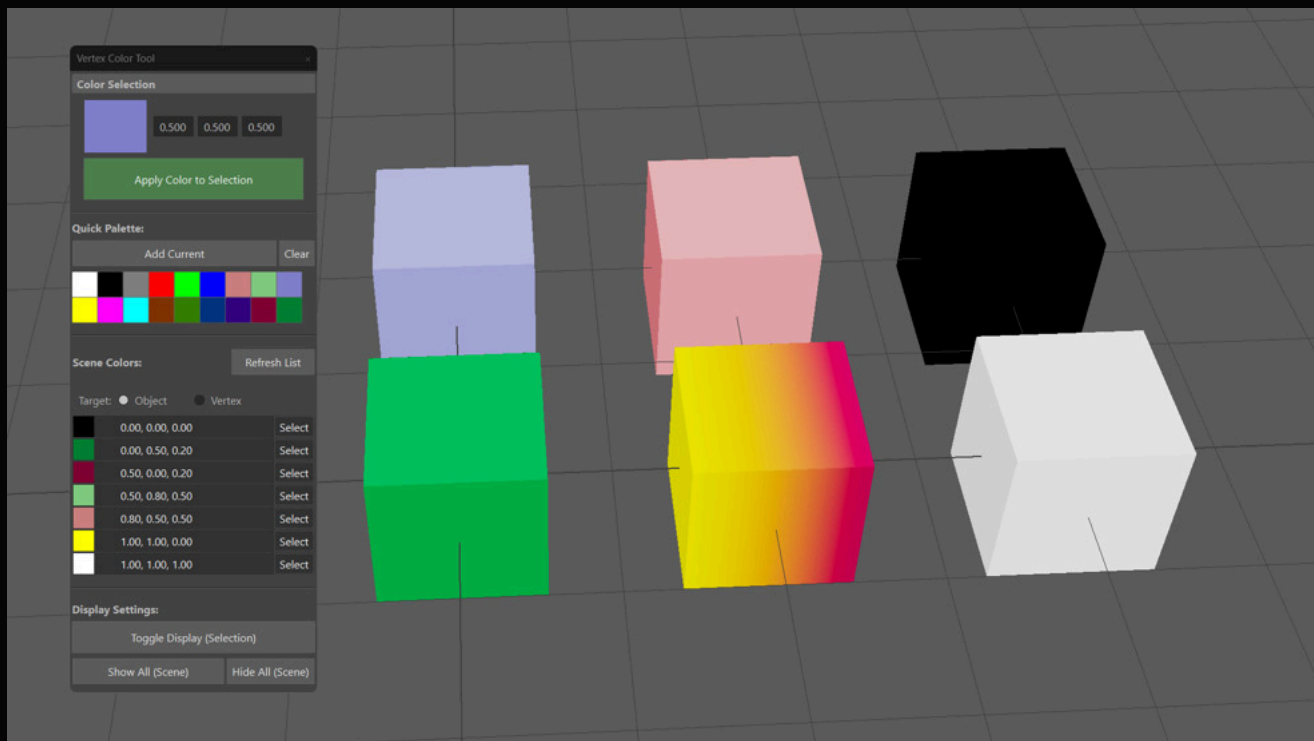
一部動作がおかしい箇所やUIのレイアウト等は自分で調整、修正しています。

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。

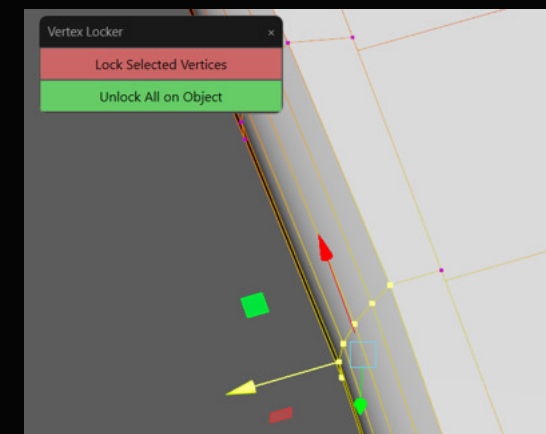
Substance 3D PainterでID Mapを使用するために制作しました。

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

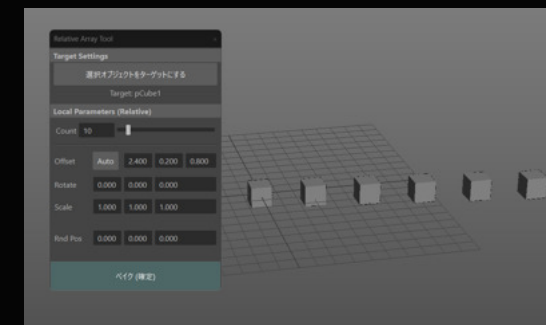
選択した頂点をロックするシンプルなスクリプトです。
ソフト選択を頻繁に使用する機会があり、動いてほしくない頂点のロック、解除のプロセスを効率化するため作成しました。



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。

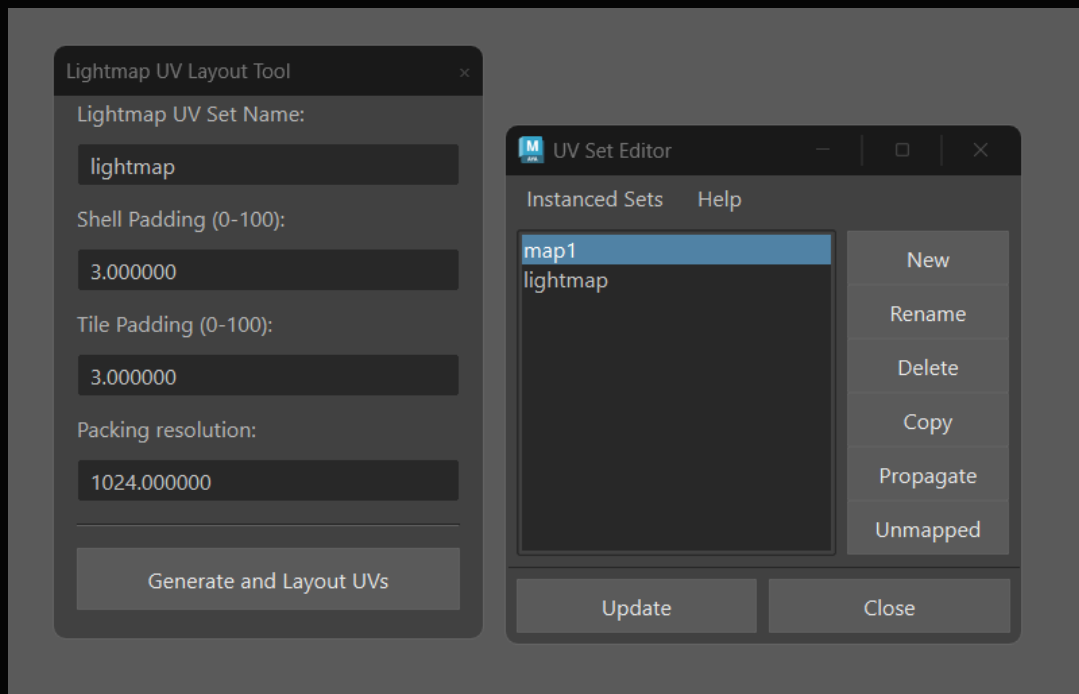
Link: <https://github.com/Rixiz/maya-stuff>

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。

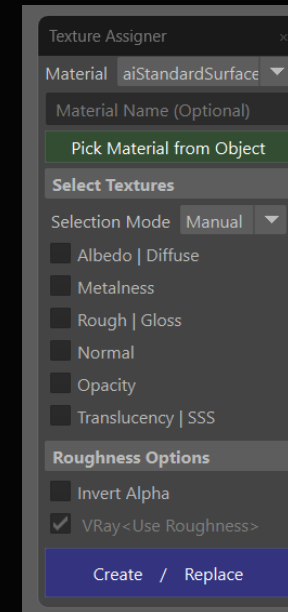
Unityでライトマップ用に自動作成されたUVだと一部綺麗に焼けない箇所やアーティファクトが目立つ部分が出てくるため、あらかじめテクスチャ用に展開されたUV Mapをライトベイク用に転用することがあり、その作業を効率化するために作成しました。



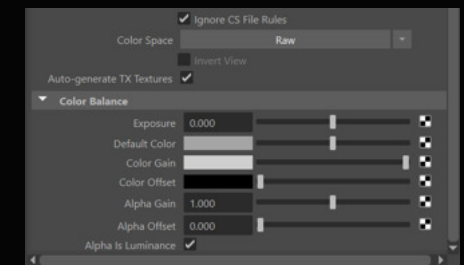
Texture Assigner

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。

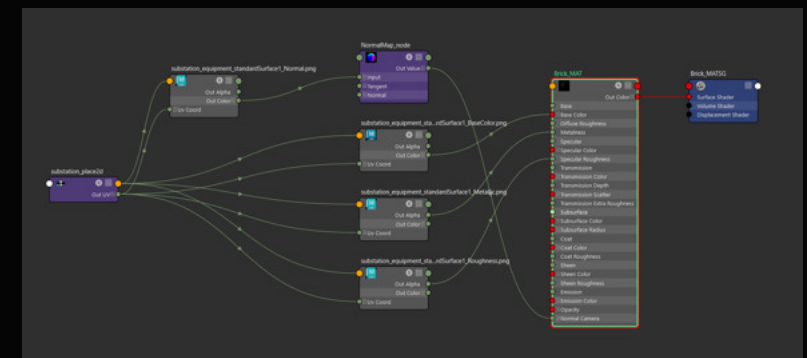
テストレンダリングをする時や、大量のプロップにテクスチャを割り当てる際に、非常に作業を効率化できるため今でも重宝しています。



◀ 自動選択、手動選択の切り替えも可能です。

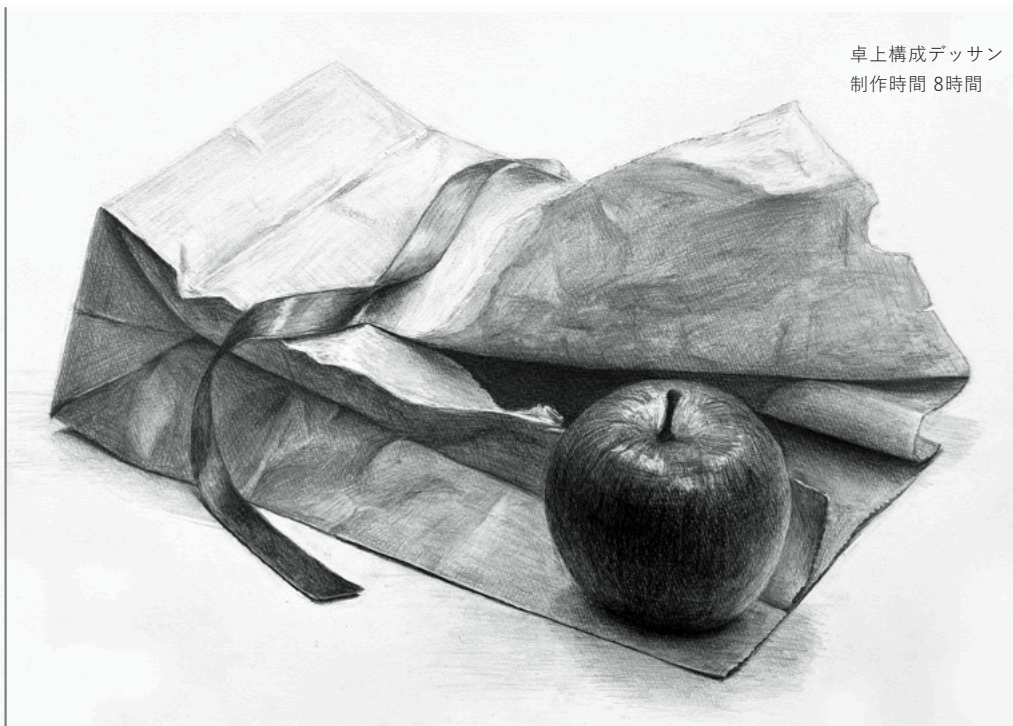


それぞれのテクスチャのタイプ (BaseColorやRoughness)に応じてFileノードのプロパティ設定も自動で行います。





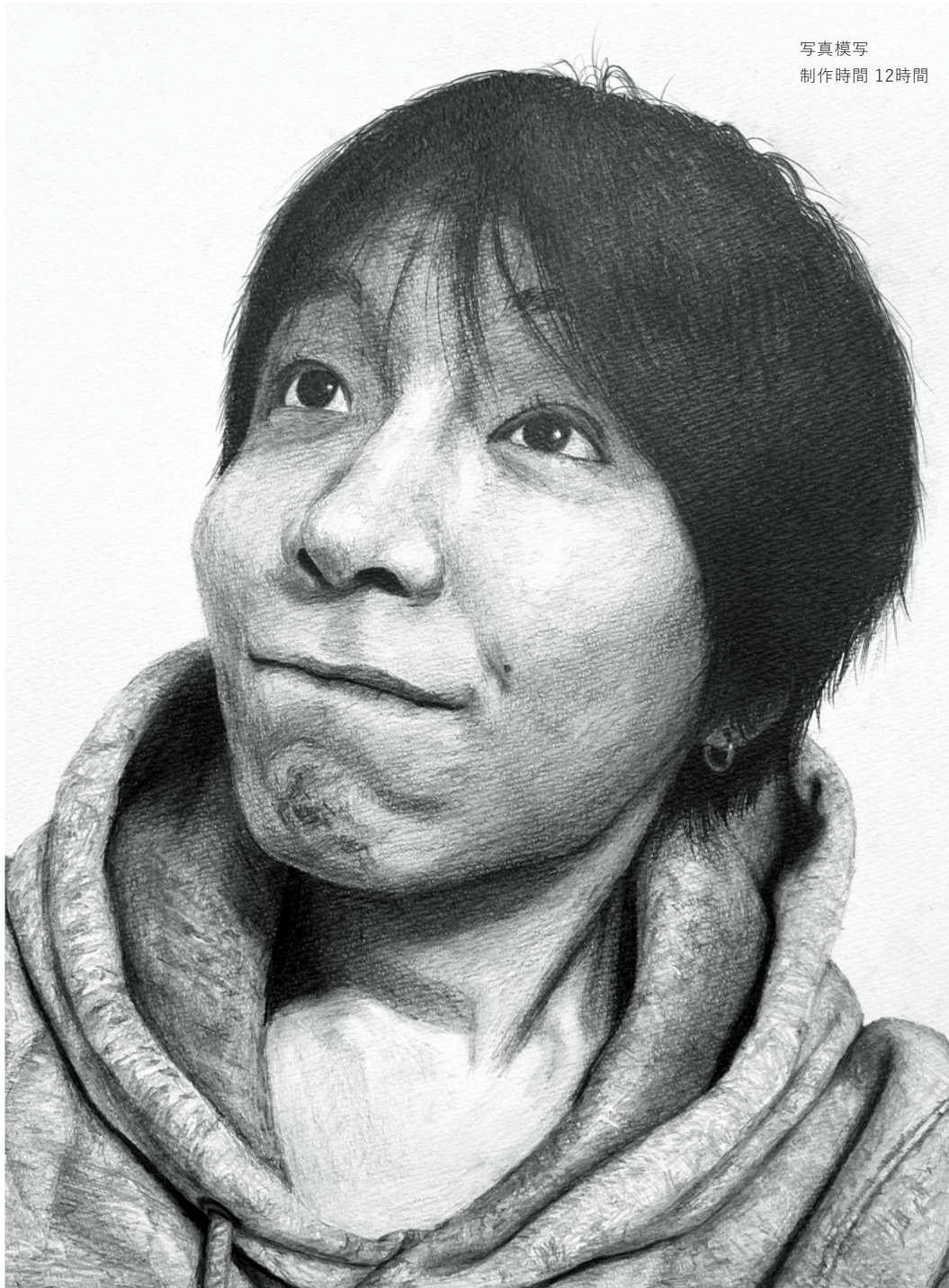
静物デッサン
制作時間 8時間



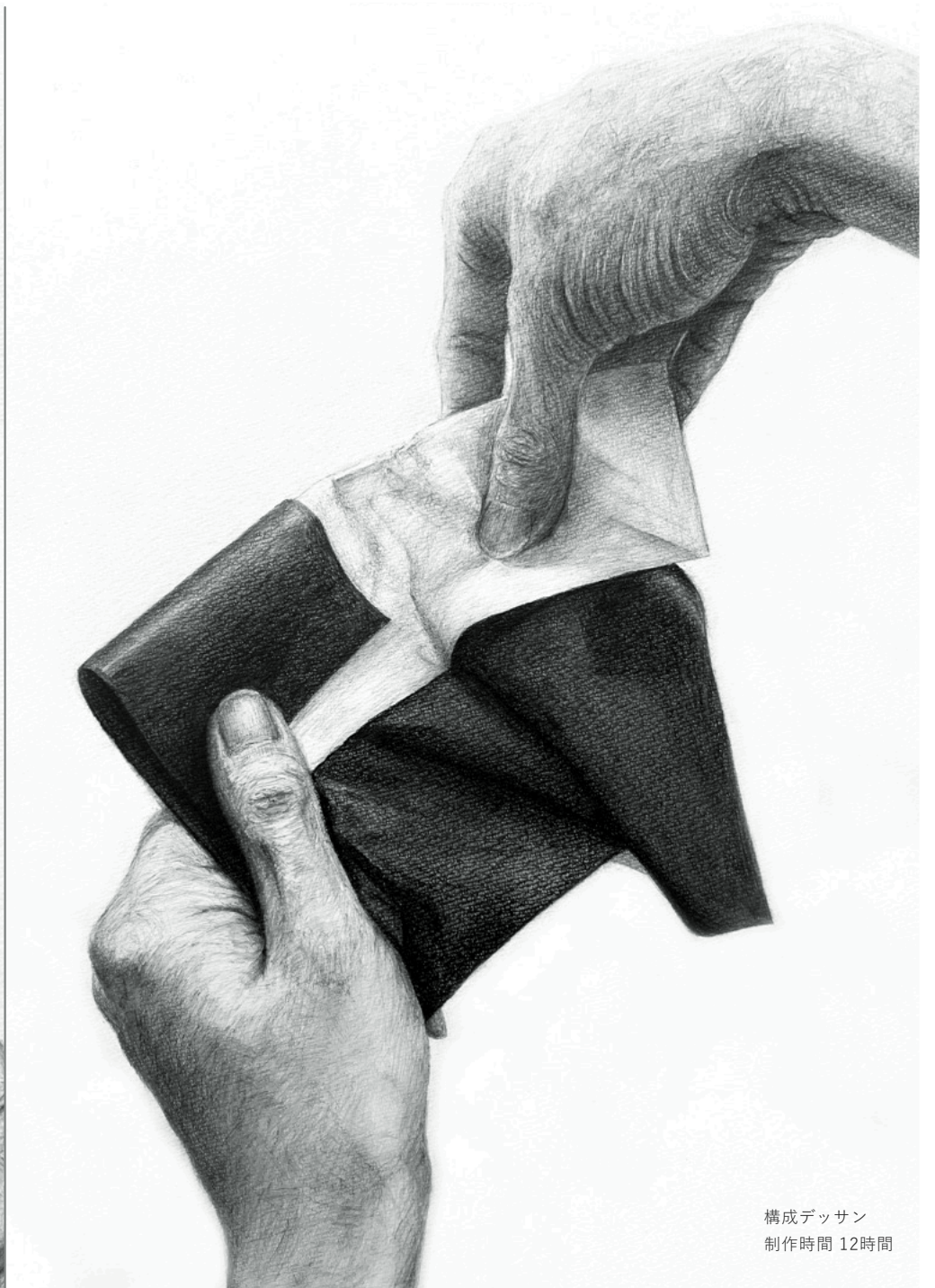
卓上構成デッサン
制作時間 8時間



卓上構成デッサン
制作時間 8時間

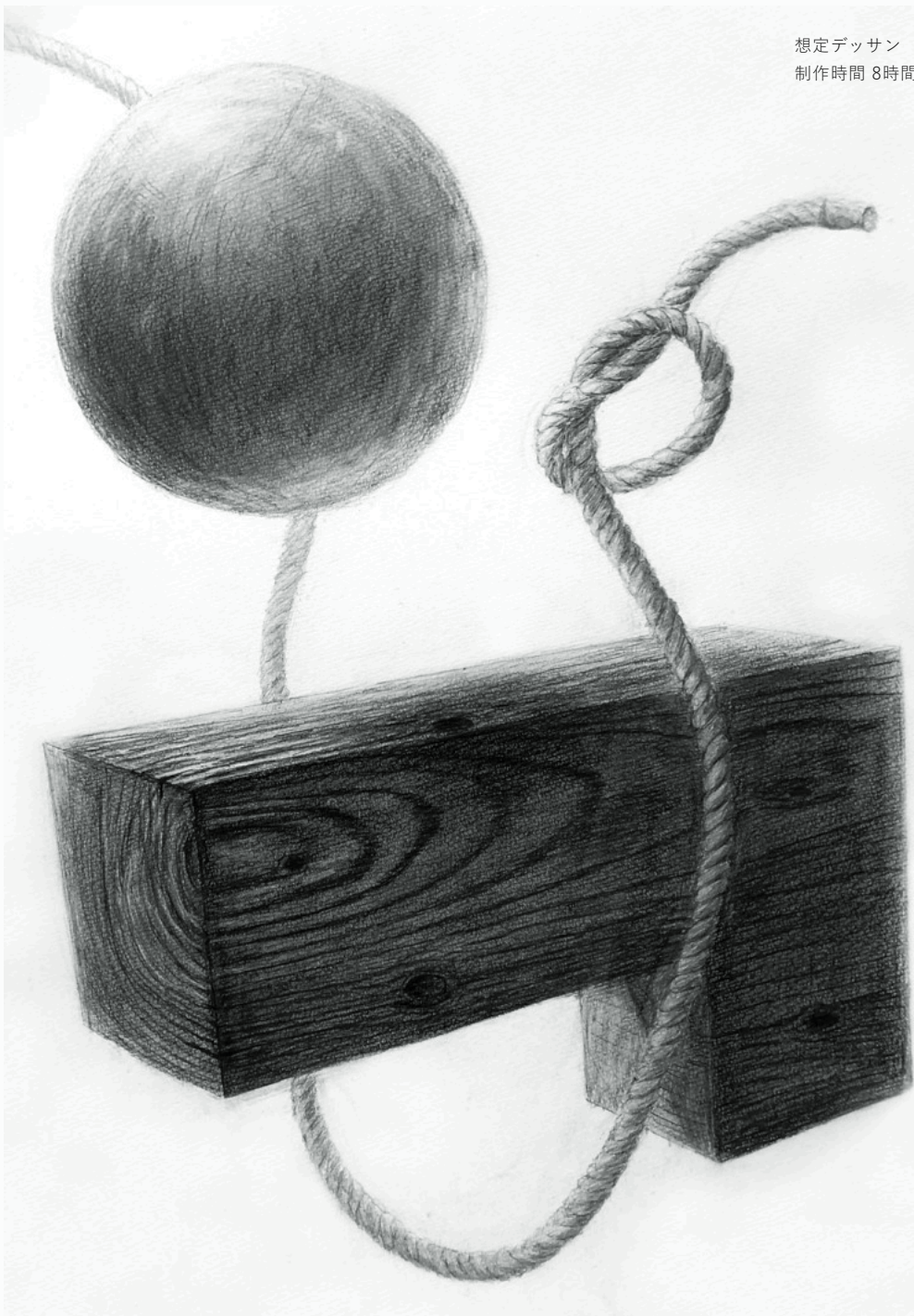


写真模写
制作時間 12時間



構成デッサン
制作時間 12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

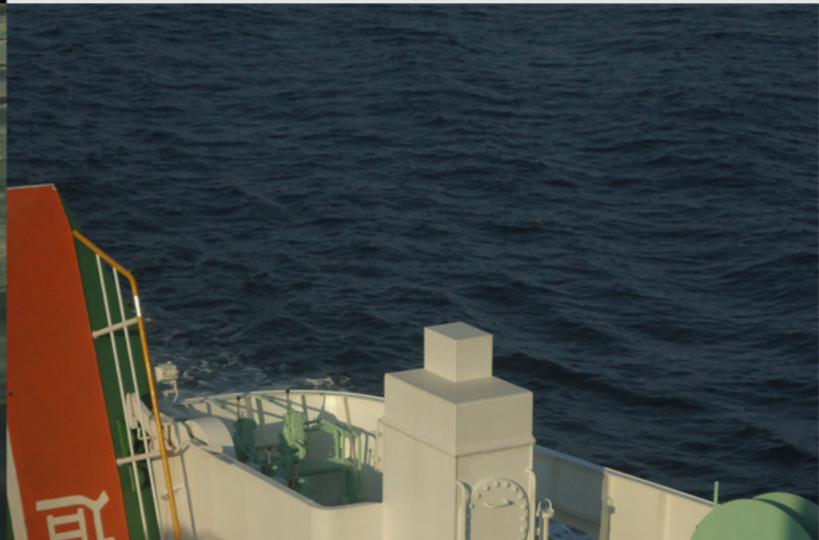




Location | Shanghai

2025.05







Location | Hachioji

2026.01





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

raki8cg@gmail.com

VIVIVIT

<https://vivivit.com/rixiz>

WebPortfolio

<https://portfolio.rixiz.net>

光や雰囲気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



SUB SKILLS



