

PORTAFOLIO

Jahir Marcos Salazar

Artista 3D

Semblanza



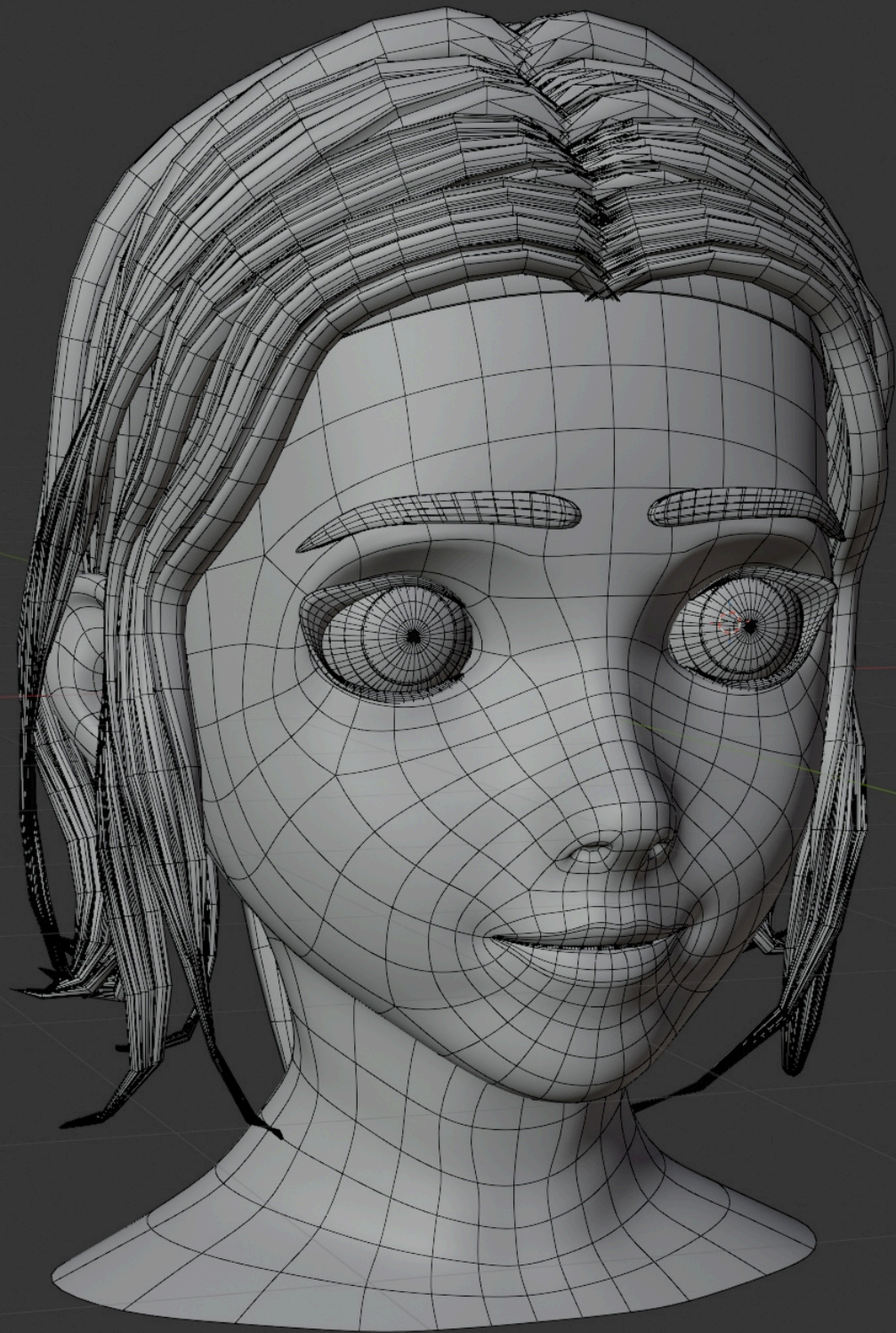
Soy Jahir Marcos Salazar, mejor conocido como Jadix, artista 3D egresado de la Licenciatura en Diseño y Arte para Videojuegos en UNIAT, campus San Luis Potosí. Mientras estudiaba la carrera, me llamó la atención el modelado 3D, y áreas como la creación de personajes, props y escenarios me atraparon completamente. El modelado, el texturizado, UV y la iluminación fueron el inicio para llegar al render final. Ver el resultado de todo el trabajo fue gratificante y reforzó mis ganas de dedicarme al Arte 3D.

Actualmente, trabajo como *freelancer* para la visualización de productos 3D y arte para videojuegos. Entre mis logros, destaca mi participación en el NASA Space Apps Challenge como modelador 3D, donde apoyé con el despliegue de UV e implementación de texturas en Unity.

Statement

Mi proceso comienza con la búsqueda de referencias y la creación de un *moodboard*. Aterrizo la idea combinando conceptos y usando todas las herramientas a mi alcance para encontrar la mejor dirección, incluyendo el bocetaje tradicional y la IA como aliada creativa.

Mi *software* principal es Blender, donde modelo guiándome por imágenes de referencia para asegurar las proporciones correctas. Al finalizar, realizo las UVs, buscando que los cortes queden en zonas no visibles y que todas las islas mantengan una resolución coherente. Exporto el modelo (FBX) a Substance Painter para el texturizado, apoyándome en nuevas referencias de materiales. Aplico los detalles de textura de forma estratégica. Finalmente, implemento las texturas y trabajo en la composición de la escena para crear el *rénder* final.





Props



Carapescado

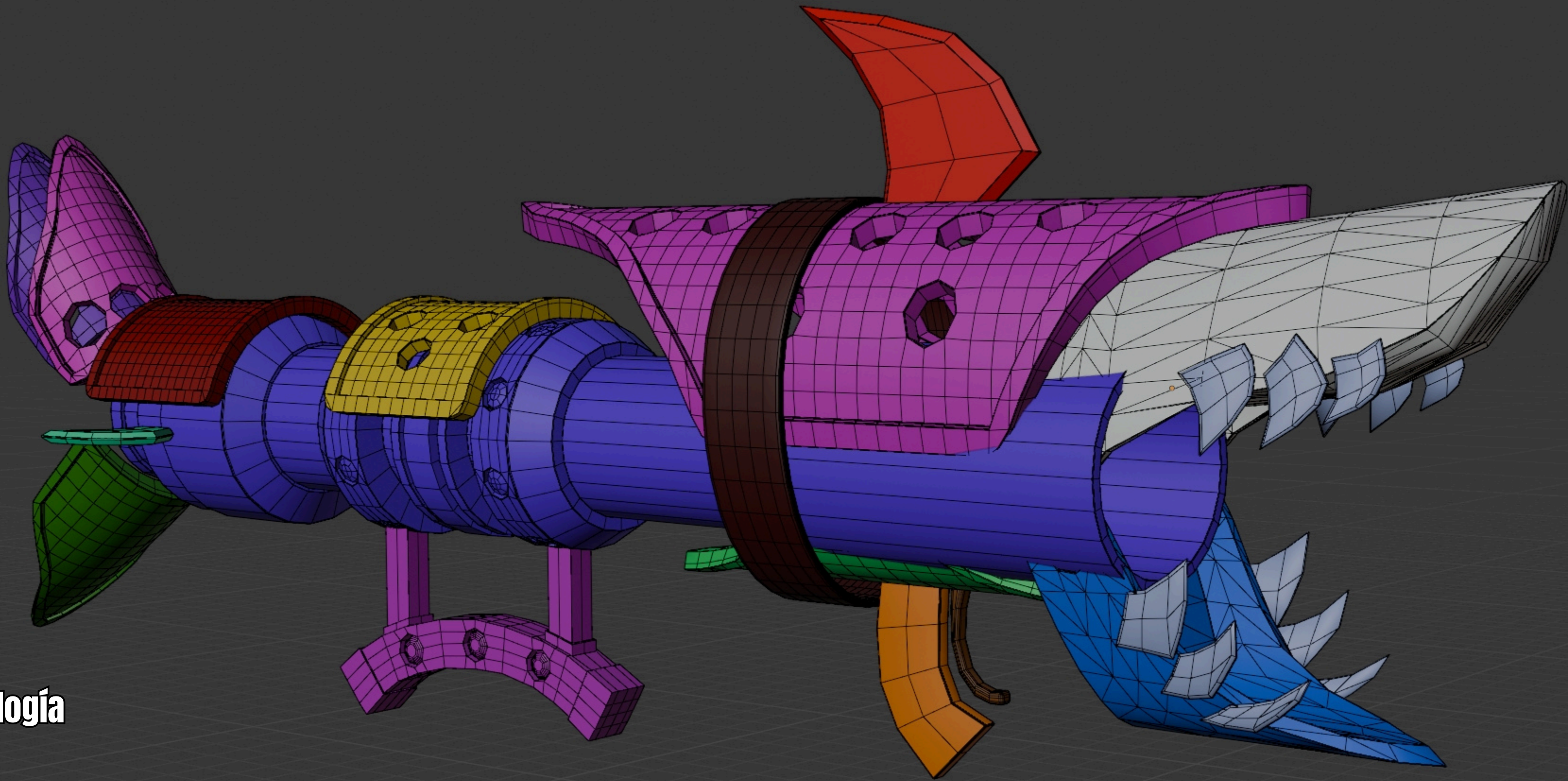
Proyecto



Ángulos



Topología





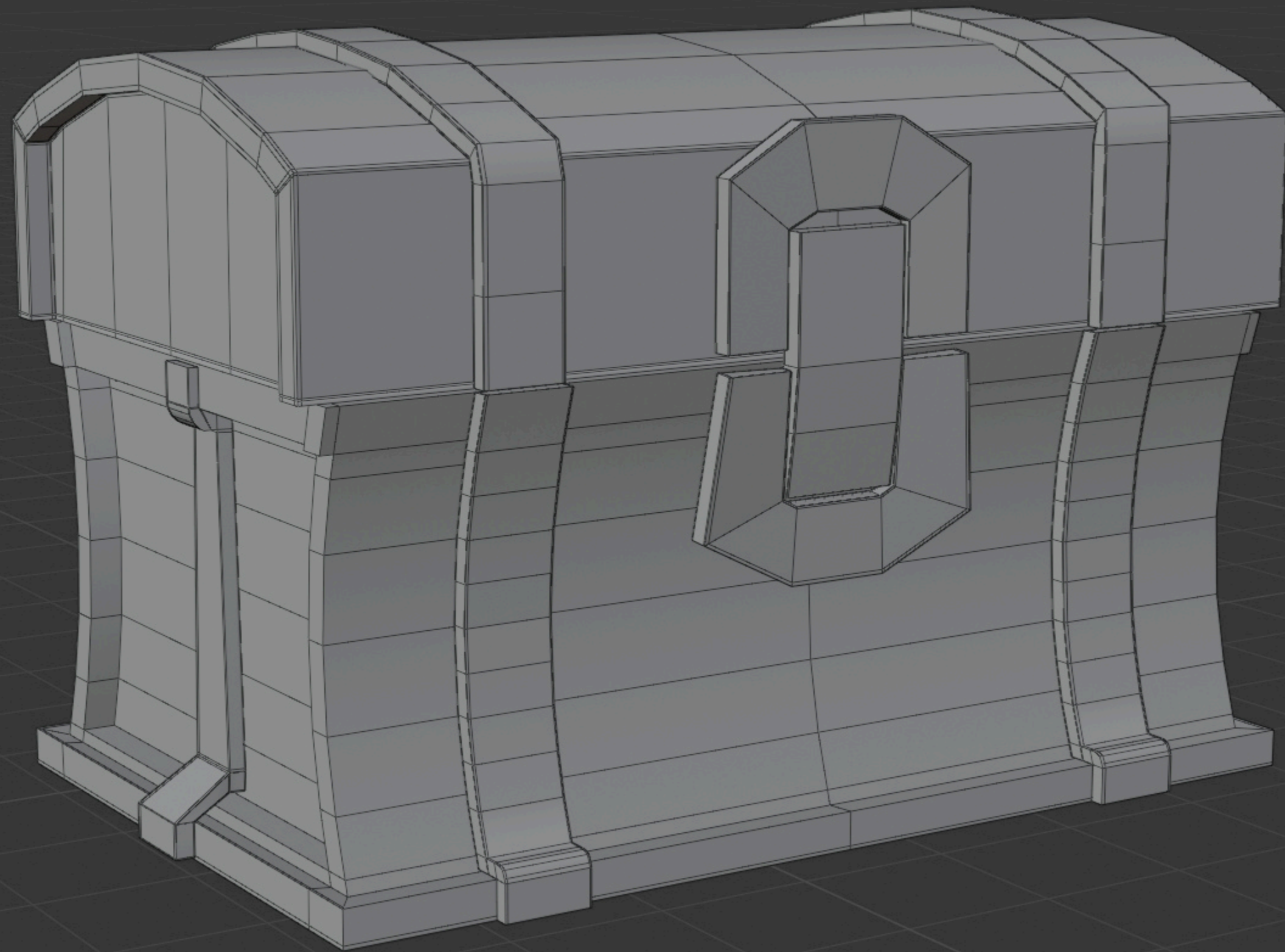
Cofre
Proyecto



Pt

Sg





Low Poly





High poly





Barril oxidado

Proyecto

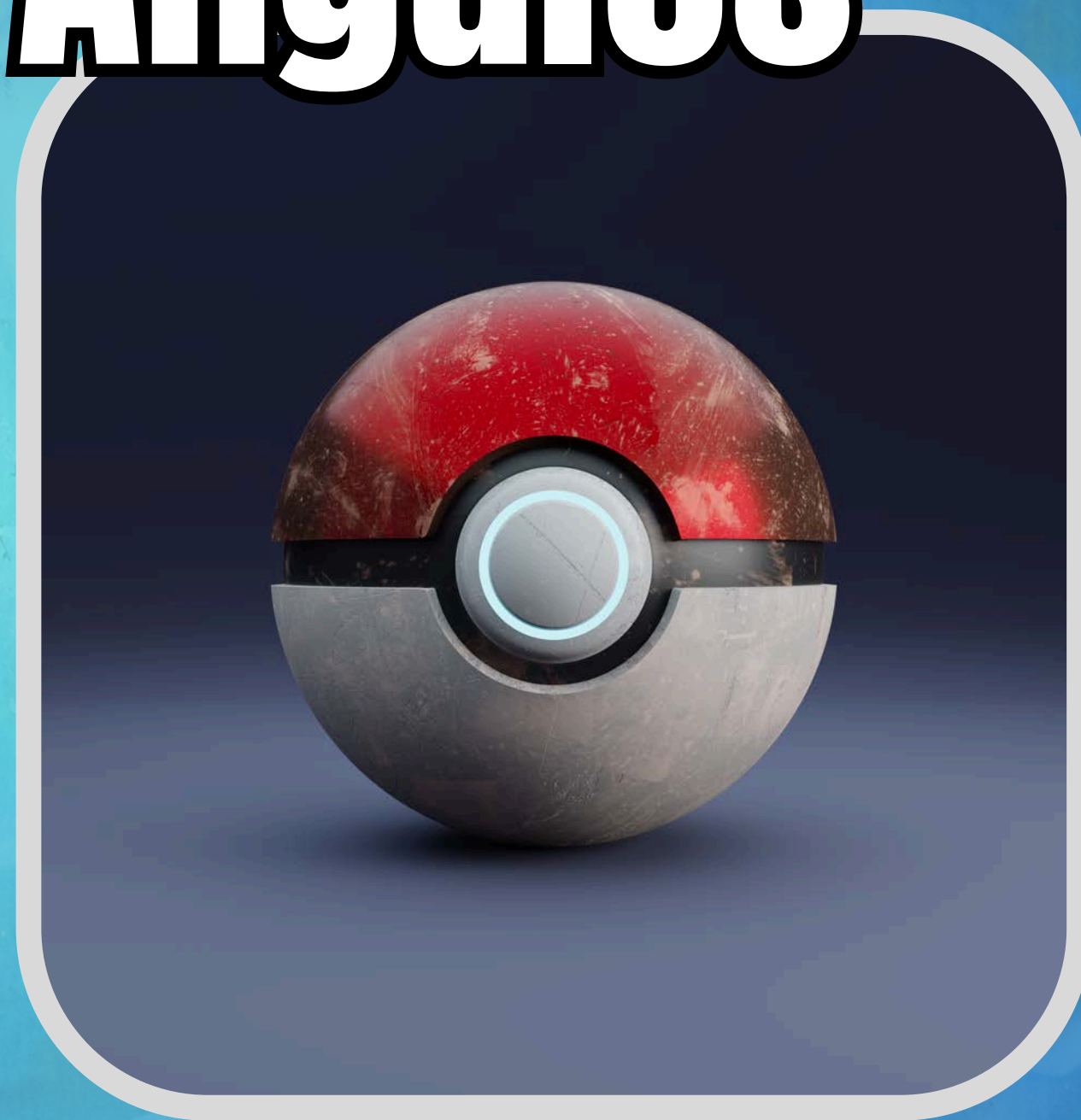




Poké Ball
Proyecto



Ángulos





Buró
Modelado y texturizado



Ángulos





Sillón

Modelado y texturizado



Ángulos



Personajes



Cabeza Cartoon
Modelado y texturizado





Zelda
Proyecto



Ángulos





Topología

Jahir Marcos Salazar
jahirmarcos3d@gmail.com

 **[linkedin.com/in/jahirmarcos](https://www.linkedin.com/in/jahirmarcos)**

 **[behance.net/jahirmarcos](https://www.behance.net/jahirmarcos)**