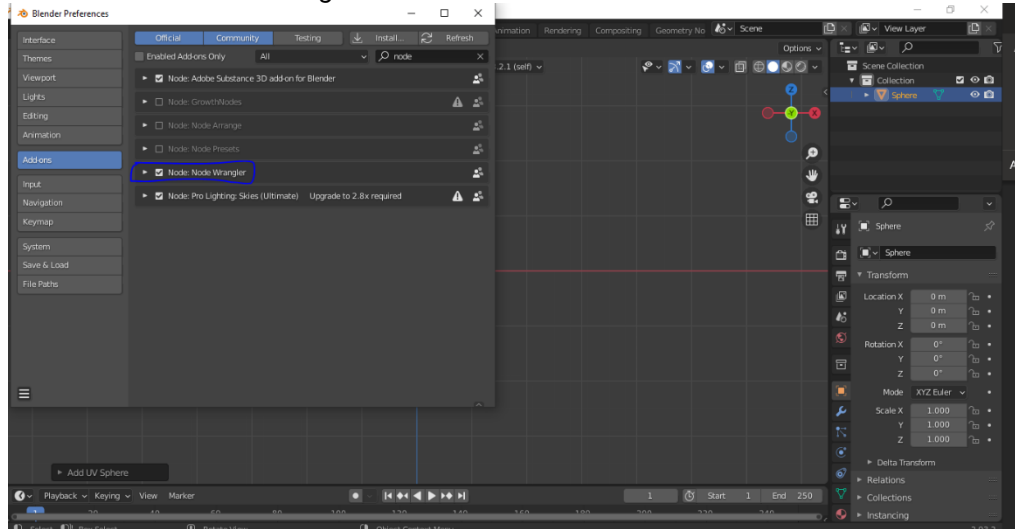


Texturas fáciles PBR descargado y aplicado

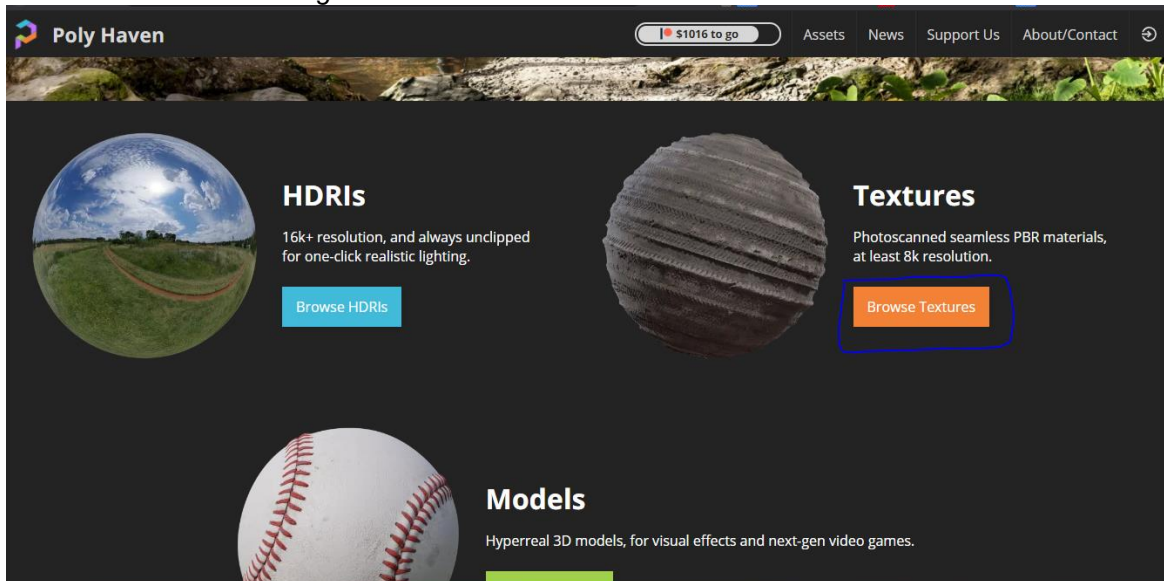
Lo primero que debemos hacer es agregar el addon node Wrangler.

Figura 1
PBR fácil con addon Wrangler



Después podemos dirigirnos a la página <https://polyhaven.com/> y descargamos algún pbr gratis

Figura 2
PBR fácil con addon Wrangler



Teniendo descargado nuestro pbr, lo utilizaremos en una esfera, la creamos en add del modo objeto y le agregamos el modificador subdivisión Surface y lo ponemos en 2, y sobre el objeto con clic derecho le damos shade smooth.

Figura 3
PBR fácil con addon Wrangler

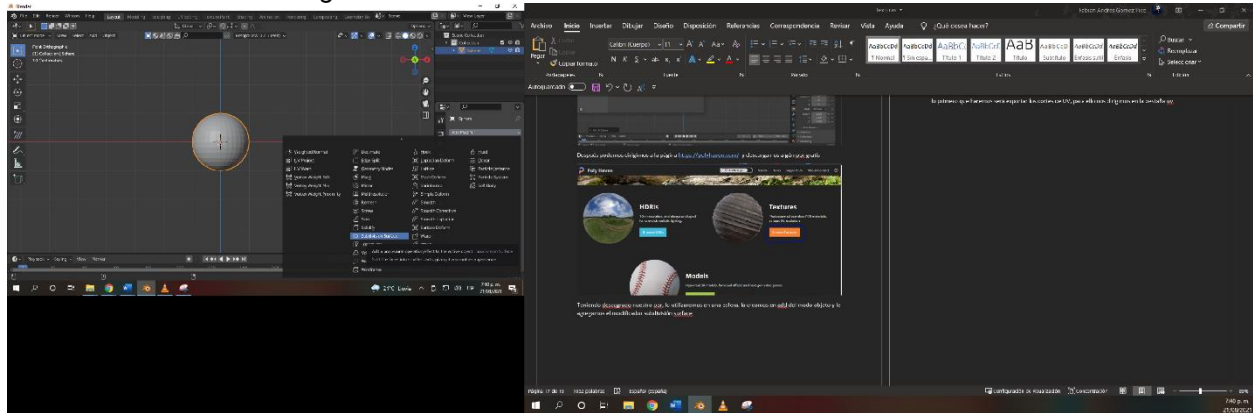
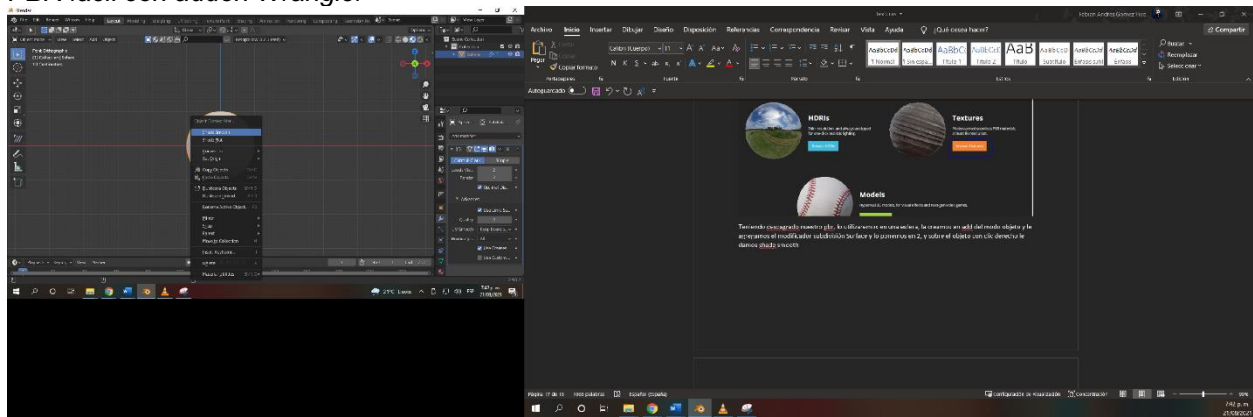
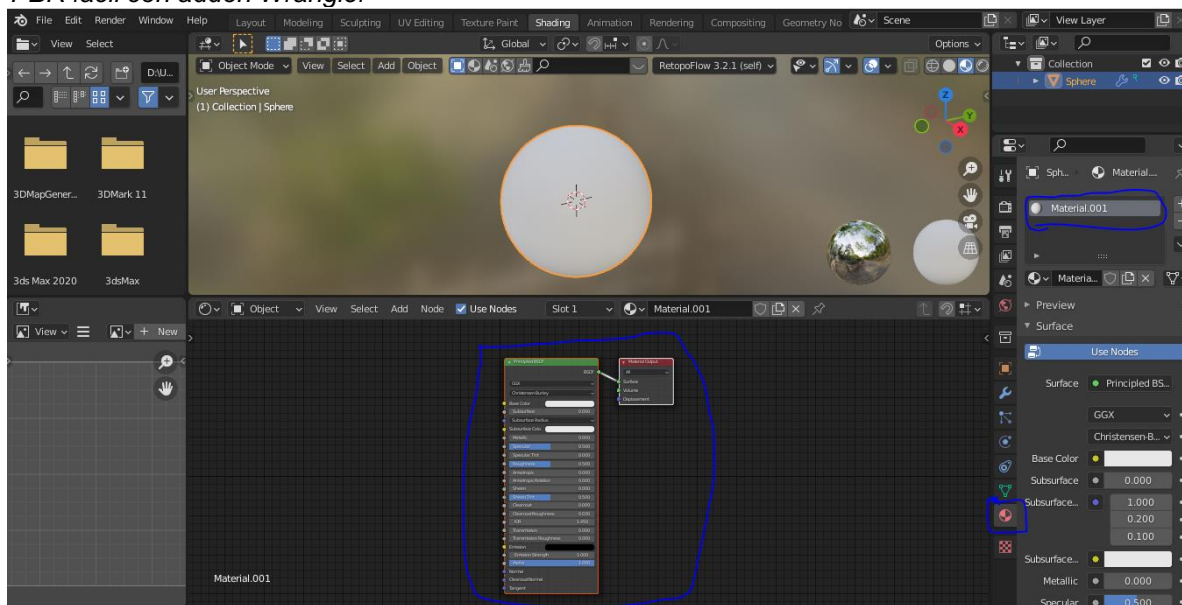


Figura 4
PBR fácil con addon Wrangler



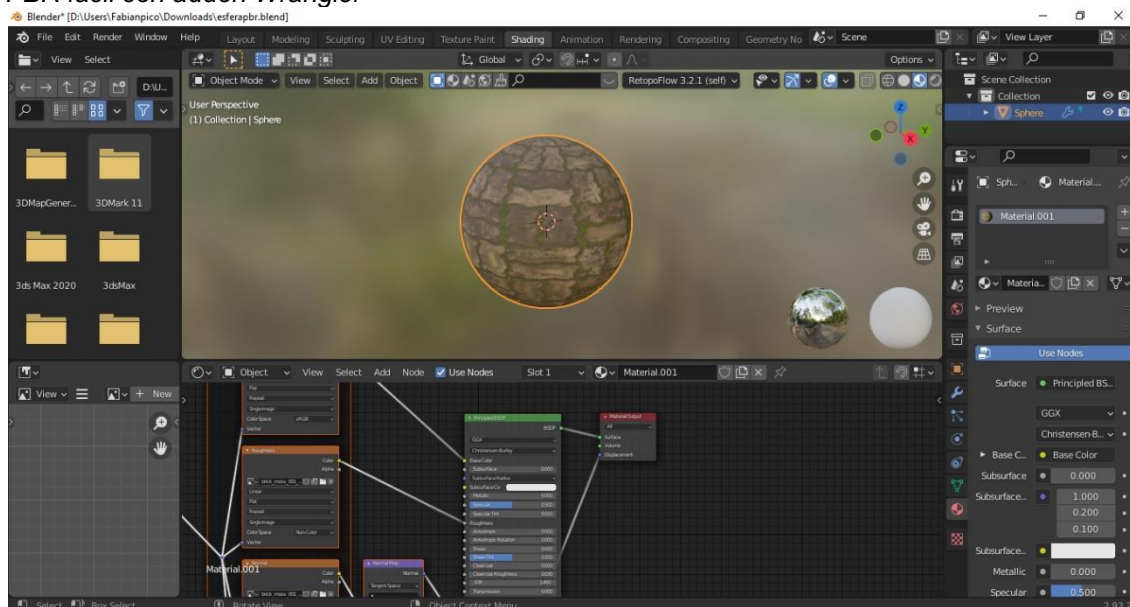
Ahora, creamos un nuevo material el cual nos generará los nodos base

Figura 5
PBR fácil con addon Wrangler



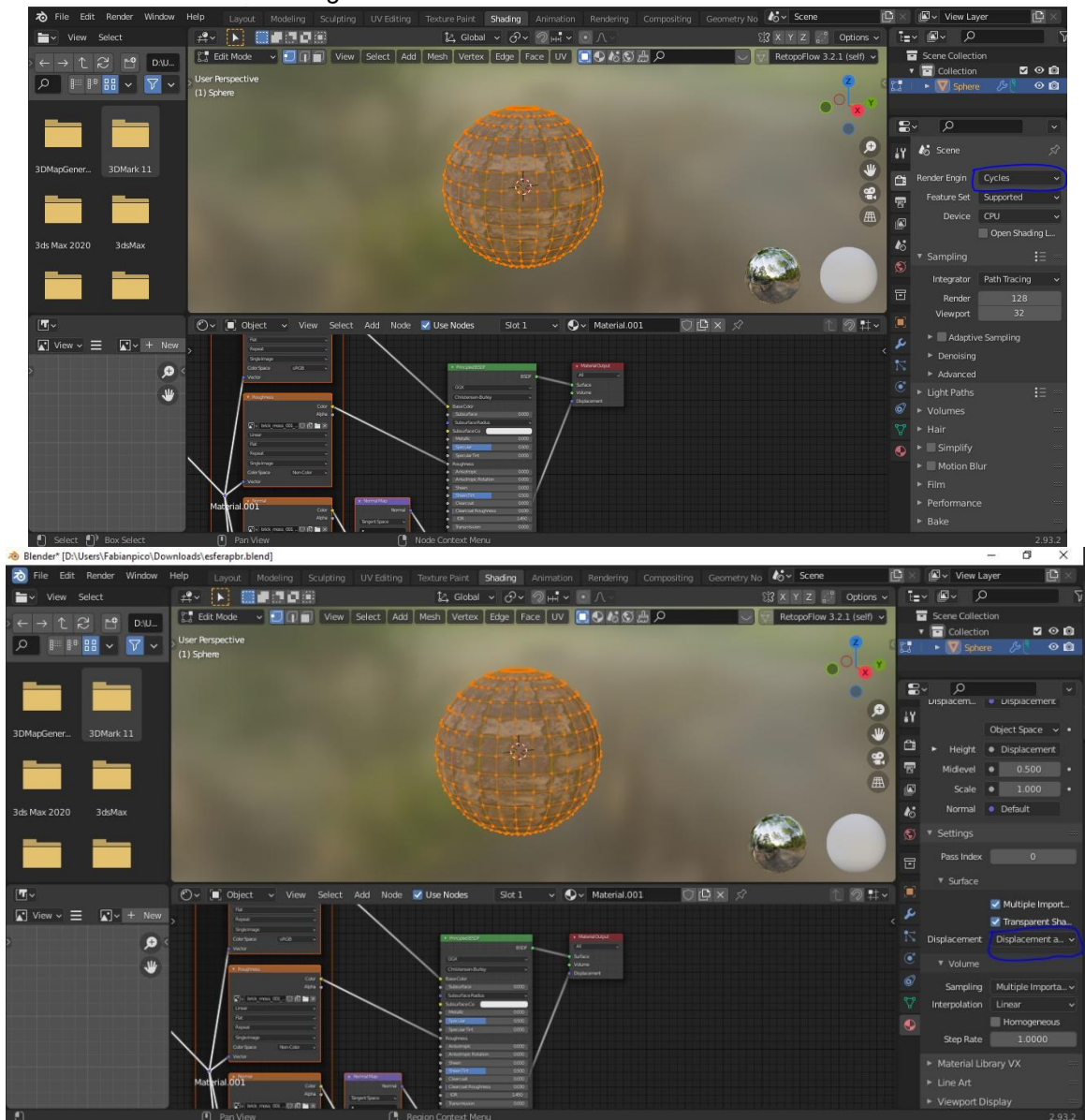
Seleccionamos el principio BSDF y presionamos shift+cntrl+t para abrir la ventana y buscar los mapas que descargamos, una vez hecho esto, nuestra textura pbr estará cargada con los nodos ligados.

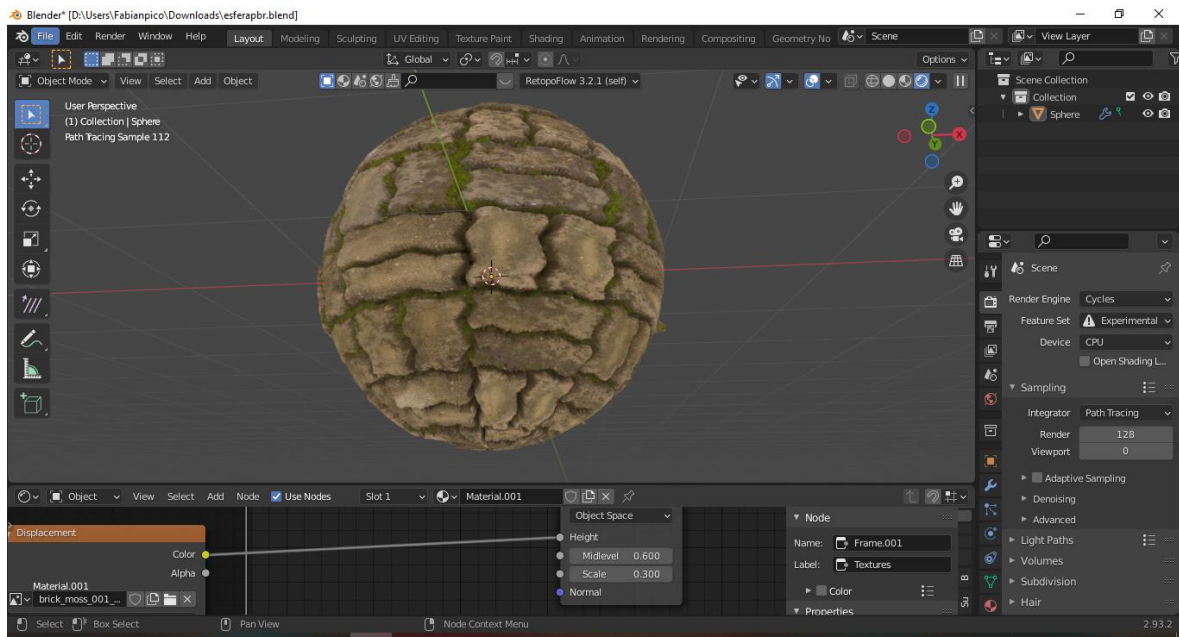
Figura 6
PBR fácil con addon Wrangler



Si no ves el mapa de desplazamiento en la vista de render, cambia el render engine a cycles y asegúrate que el material no esté en solo bump, sino en displacement y bump.

Figura 7
PBR fácil con addon Wrangler





Al variar los valores en el displacement map, podemos observar más o menos extrusión de las partes de la textura del objeto.

Figura 8
PBR fácil con addon Wrangler

