Un nodo es un módulo dentro de cualquier editor de nodos (Shader Editor, Texture Node Editor, Geometry Node Editor) en el que Blender nos provee distintas opciones y variables para crear sistemas que, al conectar varios de ellos, modifiquen directamente la apariencia del modelado que estemos trabajando.

El nodo Principled BSDF se encuentra en el Shader Editor para la creación de materiales y es el que nos permite editar la combinación controlada entre difusión, metalizado, dispersión de subsuperficie (de luz) y transmisión para dar distintos tipos de materiales base y acabados. Además, para complementar las superficies, también hay parámetros para fijar luz especular, diferentes tipos de brillo de superficie e incluso efecto de barniz o lacado.

Amplía tus conocimientos en la documentación oficial. [Ingresa aquí.](https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/shader_nodes/shader/principled.html)

Este nodo nos deja combinar distintas capas o campos variables en un solo lugar de forma ordenada y sencilla. Está basado en el modelo original de Disney, conocido como el PBR Shader, haciéndolo compatible con otros software.

Los valores variables en Blender se manejan generalmente del 0 al 1, siendo el cero el valor mínimo y uno el valor máximo de aplicación del parámetro. El nodo principled BSDF utiliza esta escala, aunque permite ingresar valores mayores.

