

Création d'un matériau coloré



Onglet **Material** (cliquer sur + **New** pour créer un **nouveau** matériau)

Base color

Couleur du matériau

Roughness

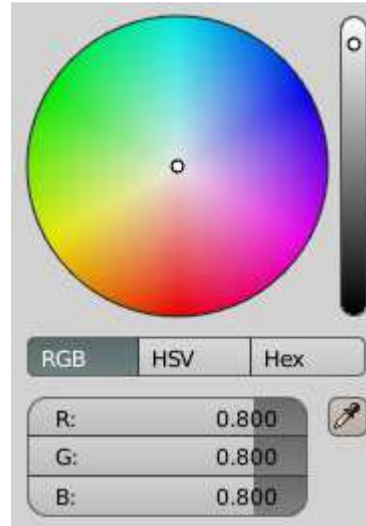
Gestion de la rugosité (mat / brillant)

Gestion des couleurs

Rayon = **intensité** →

Pourtour = **tonalité** →

référence (RGB) de la couleur →



← barre = **luminosité**

← type de référence

← pipette