

[Skip to content](#)

# MeshLoopColor(bpy\_struct)

base class — [bpy\\_struct](#)

**class** `bpy.types.MeshLoopColor(bpy_struct)`

Vertex loop colors in a Mesh

**color**

Color in sRGB color space

**TYPE:**

float array of 4 items in [0, 1], default (0.0, 0.0, 0.0, 0.0)

**classmethod** `bl_rna_get_subclass(id, default=None)`

**PARAMETERS:**

**id** (*str*) – The RNA type identifier.

**RETURNS:**

The RNA type or default when not found.

**RETURN TYPE:**

[bpy.types.Struct](#) subclass

**classmethod** `bl_rna_get_subclass_py(id, default=None)`

**PARAMETERS:**

**id** (*str*) – The RNA type identifier.

**RETURNS:**

The class or default when not found.

**RETURN TYPE:**

type

## Inherited Properties

- [bpy\\_struct.id\\_data](#)

## Inherited Functions

- [bpy\\_struct.as\\_pointer](#)
- [bpy\\_struct.driver\\_add](#)
- [bpy\\_struct.driver\\_remove](#)
- [bpy\\_struct.get](#)
- [bpy\\_struct.id\\_properties\\_clear](#)
- [bpy\\_struct.id\\_properties\\_ensure](#)
- [bpy\\_struct.id\\_properties\\_ui](#)
- [bpy\\_struct.is\\_property\\_hidden](#)
- [bpy\\_struct.is\\_property\\_overridable\\_library](#)
- [bpy\\_struct.is\\_property\\_readonly](#)
- [bpy\\_struct.is\\_property\\_set](#)
- [bpy\\_struct.items](#)
- [bpy\\_struct.keyframe\\_delete](#)
- [bpy\\_struct.keyframe\\_insert](#)
- [bpy\\_struct.keys](#)
- [bpy\\_struct.path\\_from\\_id](#)
- [bpy\\_struct.path\\_resolve](#)
- [bpy\\_struct.pop](#)
- [bpy\\_struct.property\\_overridable\\_library\\_set](#)
- [bpy\\_struct.property\\_unset](#)
- [bpy\\_struct.type\\_recast](#)
- [bpy\\_struct.values](#)

# References

- [MeshLoopColorLayer.data](#)

[Previous](#)  
[MeshLoop\(bpy\\_struct\)](#)  
[Report issue on this page](#)

Copyright © Blender Authors  
Made with [Furo](#)

[Next](#)  
[MeshLoopColorLayer\(bpy\\_struct\)](#)