

LIVIOÙ AR SKEUDENN NIVEREL : APL

Gant Bibar & Belvar-

Live : -

Handelv : -

Lañvaz : GNU/GPL

APL a dalv « Arliv, Peurvec'h, Lintr » ; implijet e vez ivez ar gerioù saozneg HSV (hue, saturation, value) pe HSB (hue, saturation, brightness).

Ur reizhiad graet evit resisaat ul liv niverel eo.

Tu zo kemm teir gwerzh :

**Arliv** : ur c'horn war rodad al livioù a spis an arliv :

0° pe 360° : ruz ; 60° : melen ; 120° : gwer ; 180° : kian ; 240° : glaz ; 300° : magenta.

An talvoud a gemm etre 0 ha 360, met lakaet eo a-wechoù eus 0 da 100% ;

**Peurvec'h** : « kreñvder » al liv :

kemm a ra etre 0 ha 100 % ;

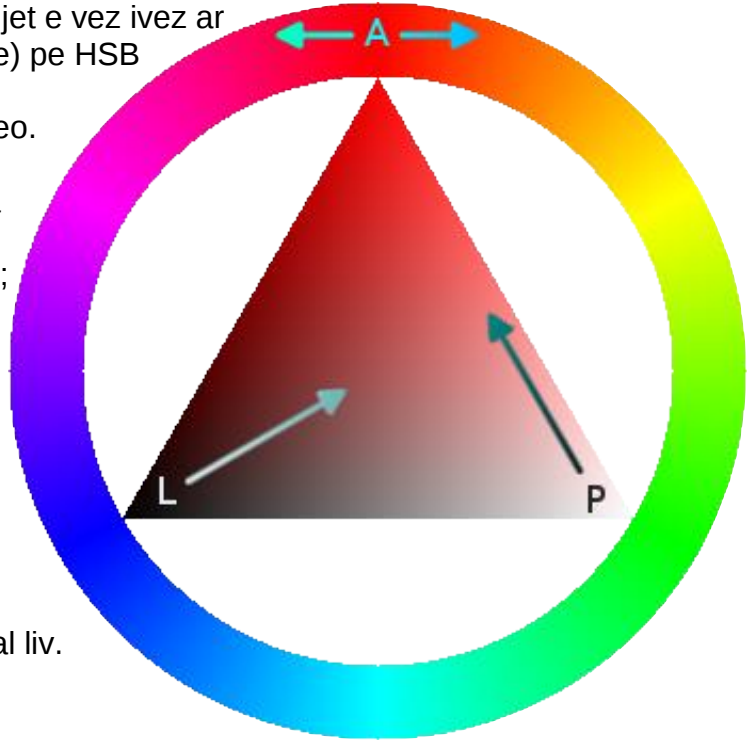
Seul izeloc'h eo ar peurvec'h, seul grisoc'h eo ar skeudenn (pe ar biksel).;

**Lintr** : « sked » al liv :

A 0 da 100% ez argemm al lintr.

Seul izeloc'h eo al lintr, seul teñvaloc'h eo al liv.

An talvoud 0 a zo ul liv du.



Skouerioù :

A 0 P 100 L 100	A 60 P 100 L 100	A 120 P 100 L 100	A 180 P 100 L 100	A 240 P 100 L 100
A 240 P10 L100	A 240 P30 L100	A 240 P50 L100	A 240 P70 L100	A 240 P90 L100
A 240 P100 L 10	A 240 P100 L 30	A 240 P100 L 50	A 240 P100 L 70	A 240 P100 L 90

RGGA ( szg RGBA) pe SMMD (szg CMYK) a zo reizhiadoù all evit resisaat livioù niverel.

**Geriaoueg :**

**arliv, g., arlivioù** : teinte, nuance (szg hue)

**lintr, g., lintrou** : luminosité, brillance (szg brightness)

**peurvec'h, g., peurvec'hioù** : saturation

**peurvec'hiañ/dibeurvec'hiañ** : saturer/désaturer