

#

5 P's and 5 C's

## A

[Achromatic Color](#)

[Aliasing & Antialiasing](#)

[W Amiga](#)

[Animation](#)

[Area](#)

[Aspect Ratio](#)

[Attribute Cells](#)

[Attribute Clash](#)

## B

[Banding](#)

[Bitmap & Bitdepth](#)

[Blur](#)

[Brightness, Lightness & Value](#)

## C

[Cabinet Projection](#)

[Cavalier Projection](#)

[W Camera Obscura](#)

[W Cartesian Coordinate System](#)

[W CGA](#)

[Cluster](#)

[Color](#)

[W Color\\_balance](#)

[Color Cycling](#)

W [Color Depth](#)

W [Color Model - HSL/HSV\(HSB\)](#)

W [Color Model - RGB](#)

[Color Gradient/Ramp/Shift](#)

W [Color Scheme](#)

W [Color Space](#)

W [Commodore 64](#)

W [Composition](#)

[Construction](#)

[Contour](#)

[Contrast](#)

W [Cross Section](#)

## **D**

[Digital Mixing Of Color](#)

[Dithering](#)

[Dither-AA](#)

W [Drawing](#)

## **E**

W [EGA](#)

W [Elevation](#)

## **F**

[Format](#)

W [Foreshortening](#)

## G

[Gesture](#)

[Gradient](#)

[Graphic Mode](#)

 [Graphical Projection](#)

 [GIF \(Graphics Interchange Format\)](#)

## H

 [History Of Pixel Art by Cure](#)

 [Hue](#)

[Hue Shift](#)

## I

[Image](#)

[Indexed Image/Color](#)

[Index Painting](#)

[Isometric Projection](#)

## J

[JPG, JPEG](#)

## K

[Key](#)

## L

[Layer](#)

[Lossy&Lossless Compression](#)

[Limitations \(see Restrictions\)](#)

[Line](#)

[W Lighting](#)

[W Lightness \(aka Value, aka Tone\)](#)

## **M**

[Mode](#)

[Monochromatic Color](#)

[Motion Blur](#)

[W MSX](#)

## **N**

[W NES \(Nintendo Entertainment System\)](#)

[Negative Space](#)

## **O**

[W Oblique Projection](#)

[Oekaki](#)

[W Orthographic Projection](#)

[Outline](#)

## **P**

[W PNG \(Portable Network Graphics\)](#)

[Palette](#)

[Palette Effect](#)

[Palette Structure](#)

[Palette Swap](#)

[Palette Swap - Color Cycling](#)

[Painting With Pixels](#)

[Parallel Projection](#)

W [Perspective \(graphical\)](#)

[Perspective Projection](#)

W [Perception](#)

W [Picture Plane](#)

[Pillow Shading](#)

W [Pixel](#), an element in a digital raster image

W [Plan \(drawing\)](#)

[Projection \(Graphical\)](#)

## Q

## R

W [Raster](#)

[\(Aspect\) Ratio](#)

[Ramp](#)

[Resolution](#)

[Restrictions](#)

[Rendering](#)

## S

[Saturation](#)

[Selout](#)

[Set](#)

[Sequence](#)

[Shade](#)

[Shading](#)

[Shape](#)

[Shape Bluffing](#)

[Sketch](#)

[W Sprite \(computer graphics\)](#)

[Style](#)

[W SVGA](#)

## **T**

[Tall Pixel](#)

[W Texture](#)

[W Texture Mapping](#)

[Tile & Tileset](#)

[Tint](#)

Tone, see [Value & Key](#)

## **U**

## **V**

[Value & Key](#)

[W VGA](#)

[W Visual Arts](#)

[W Video Game Graphics](#)

[Volume](#)

## **W**

[Wireframing](#)

[Wide Pixel](#)

## **X**

X-Axis, the first dimension in a [W Cartesian Coordinate System](#)

## Y

Y-Axis, the second dimension in a [W Cartesian Coordinate System](#)

## Z

Z-Axis, the third dimension in a [W Cartesian Coordinate System](#)

[W ZX Spectrum](#)

From:

<http://10.0.1.90/> - **Pixel Art Historical Society**

Permanent link:

[http://10.0.1.90/doku.php?id=paag:index\\_alphanumeric&rev=1554634622](http://10.0.1.90/doku.php?id=paag:index_alphanumeric&rev=1554634622)

Last update: **2019/04/07 10:57**

