

#

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](#)

 [Color Scheme](#)

 [Color Space](#)

 [Commodore 64](#)

 [Composition](#)

[Construction](#)

[Contour](#)

[Contrast](#)

 [Cross Section](#)

D

[Digital Mixing Of Color](#)

[Dithering](#)

[Dither-AA](#)

 [Drawing](#)

E

 [EGA](#)

 [Elevation](#)

F

[Format](#)

 [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](#)

 [Lighting](#)

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

M

[Mode](#)

[Monochromatic Color](#)

[Motion Blur](#)

[WMSX](#)

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](#)

[WTexture](#)

[WTexture Mapping](#)

[Tile & Tilesheet](#)

[Tint](#)

Tone, see [Value & Key](#)

U

V

[Value & Key](#)

[WVGA](#)

[WVisual Arts](#)

[WVideo Game Graphics](#)

[Volume](#)

W

[Wireframing](#)

[Wide Pixel](#)

X

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

Y

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

Z

Z-Axis, the third dimension in a [WCartesian 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=1554975635

Last update: **2019/04/11 09:40**

