

#

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

[W Graphical Projection](#)

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

H

[History Of Pixel Art by Cure](#)

[W 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](#)

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

[Style](#)

[SVGA](#)

T

[Tall Pixel](#)

[Texture](#)

[Texture Mapping](#)

[Tile & Tileset](#)

[Tint](#)

[Tone, see Value & Key](#)

U

V

[Value & Key](#)

[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=1554975716

Last update: **2019/04/11 09:41**