

#

5 P's and 5 C's

A

- [Achromatic Color](#)
- [Aliasing & Antialiasing](#)
- [⌘ Amiga](#)
- [Animation](#)
- [Area](#)
- [Aspect Ratio](#)
- [Attribute Cells](#)
- [Attribute Clash](#)

B

- [Banding](#)
- [Bitmap & Bitdepth](#)
- [Blur](#)
- [Brightness, Lightness & Value](#)

C

- [Cabinet Projection](#)
- [Cavalier Projection](#)
- [⌘ Camera Obscura](#)
- [⌘ Cartesian Coordinate System](#)
- [⌘ CGA](#)
- [Cluster](#)
- [Color](#)
- [⌘ Color_balance](#)
- [Color Cycling](#)
- [⌘ Color Depth](#)
- [⌘ Color Model - HSL/HSV\(HSB\)](#)
- [⌘ 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](#)
- [⌘ MSX](#)

N

- [⌘ NES \(Nintendo Entertainment System\)](#)
- [Negative Space](#)

O

- [⌘ Oblique Projection](#)
- [Oekaki](#)
- [⌘ Orthographic Projection](#)
- [Outline](#)

P

- [⌘ PNG \(Portable Network Graphics\)](#)
- [Palette](#)
- [Palette Effect](#)
- [Palette Structure](#)
- [Palette Swap](#)
- [Palette Swap - Color Cycling](#)
- [Painting With Pixels](#)
- [Parallel Projection](#)
- [⌘ Perspective \(graphical\)](#)
- [Perspective Projection](#)
- [⌘ Perception](#)
- [⌘ Picture Plane](#)

- [Pillow Shading](#)
- [Pixel](#), an element in a digital raster image
- [Plan \(drawing\)](#)
- [Projection \(Graphical\)](#)

Q

R

- [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 & Tilesheet](#)
- [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:
<https://pixelwiki.comun.se/> - Pixel Art Historical Society

Permanent link:
https://pixelwiki.comun.se/doku.php?id=paag:index_alphanumeric&rev=1554975951

Last update: **2019/04/11 09:45**

