

#

[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](#)

WGIF (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](#)

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=1554975635

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