

#

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](#)
- [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](#)

 [Lighting](#)

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

M

[Mode](#)

[Monochromatic Color](#)

[Motion Blur](#)

 [MSX](#)

N

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

[Negative Space](#)

O

 [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 & Tilesheet](#)

[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**

