

#

- 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](#)
- [⌘ 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 & Tileset](#)
- [Tint](#)
- [Tone](#), see [Value & Key](#)

U

V

- [Value & Key](#)
- [VGA](#)
- [Visual Arts](#)
- [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://pixelwiki.comun.se/> - **Pixel Art Historical Society**

Permanent link:

http://pixelwiki.comun.se/doku.php?id=paag:index_alphanumeric



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