

#

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**

[x 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:  
<https://pixelwiki.comun.se/> - **Pixel Art Historical Society**

Permanent link:  
[https://pixelwiki.comun.se/doku.php?id=paag:index\\_alphanumeric&rev=1554634622](https://pixelwiki.comun.se/doku.php?id=paag:index_alphanumeric&rev=1554634622)

Last update: **2019/04/07 10:57**

