

## #

### 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](#)

[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

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=1554975681](https://pixelwiki.comun.se/doku.php?id=paag:index_alphanumeric&rev=1554975681)

Last update: **2019/04/11 09:41**