

#

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](#)

[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 & 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=1554975716

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

