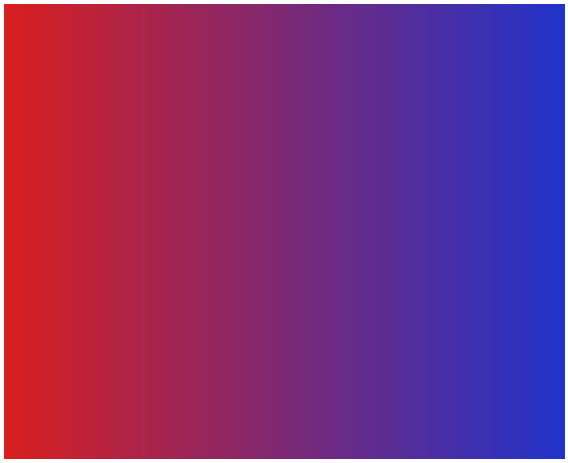
Degradés, e uma cor lida de uma função



Axial, duas cores



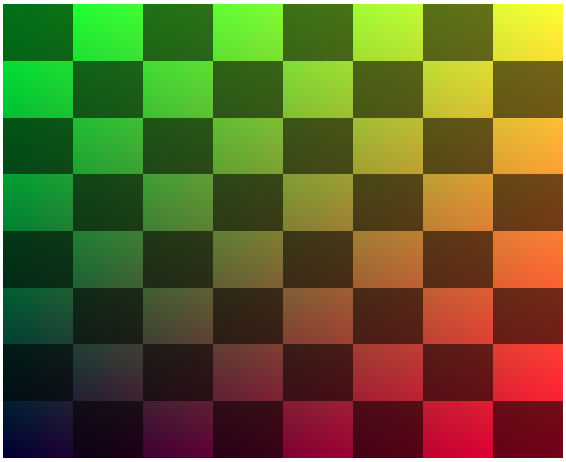
Axial, na diagonal



Radial, exterior prolongado



Axial, três pontos de cor



Baseado em função: um tabuleiro de xadrez em x e y ao mesmo tempo, com suavização pedida



Radial, preso à sua caixa

Os mesmos degradés, nas tintas que uma gráfica põe



Axial, quatro tintas: 4 números por ponto



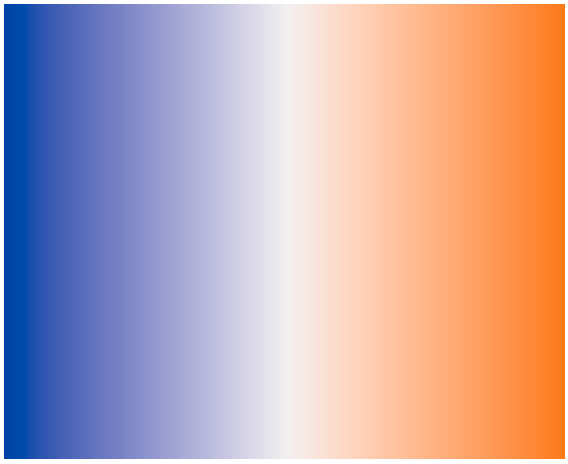
Radial, quatro tintas, exterior prolongado



Uma tinta própria: 1 número por ponto



Duas tintas juntas: 2 números por ponto



L*a*b*, três cores: 3 números por ponto