## Encoding $3 \times 3$ baselevel using Morton codes and bit flips

		0 = 00000-0-00	1 = 00000-0-01	8 = 00001-0-00	9 = 00001-0-01	32 = 00100-0-00	33 = 00100-0-01	
		2 = 00000-0-10	3 = 00000-0-11	10 = 00001-0-10	11 = 00001-0-11	34 = 00100-0-10	35 = 00100-0-11	
4 = 00000-1-00	6 = 00000-1-10		12 = 00001-1-00	14 = 00001-1-10	36 = 00100-1-00	38 = 00100-1-10	44 = 00101-1-00	46 = 00101-1-10
5 = 00000-1-01	7 = 00000-1-11	16 = 00010-0-00	17 = 00010-0-01	24 = 00011-0-00	10-1-00100 = 25 = 00011-0-01	11-1-100 = 68 48 = 00110-0-00	49 = 00110-0-01 54 = 00101-1-01	47 = 00101-1-11
		18 = 00010-0-10	19 = 00010-0-11	26 = 00011-0-10	27 = 00011-0-11	50 = 00110-0-10	51 = 00110-0-11	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
20 = 00010-1-00	22 = 00010-1-10		28 = 00011-1-00	30 = 00011-1-10	52 = 00110-1-00	54 = 00110-1-10	60 = 00111-1-00	62 = 00111-1-10
21 = 00010-1-01	23 = 00010-1-11	64 = 01000-0-00	29 = 00001-1-01	11-1-1-1000 00 = 1E 72 = 01001-0-00	73 = 01001-0-01	96 = 01100-0-00 	97 = 01100-0-01	63 = 00111-1-11
		66 = 01000-0-10	67 = 01000-0-11	74 = 01001-0-10	75 = 01001, 0-11	98 = 01100-0-10	99 = 01100-0-11	
68 = 01000-1-00	70 = 01000-1-10		76 = 01001-1-00	78 = 01001-1-10	100 = 01100-1-00	102 = 01100-1-10	108 = 01101-1-00	110 = 01101-1-10
69 = 01000-1-01	71 = 01000-1-11	80 = 01010-0-00	81 = 01010-0-01 77 = 01001-1-01	88 = 01001-0-00	89 = 01011-0-01 101 = 01100-1-01	112 = 01110-0-00	113 = 01110-0-01 100 = 01101-1-01	111 = 01101-1-11
		82 = 01010-0-10	83 = 01010-0-01	90 = 01011-0-10	91 = 01011-0-11	114 = 01110-0-10	115 = 01110-0-01	
		02 - 01010-0-10		90 = 01011-0-10	. e.e.e.e.e.e.e.e.e.e.e.e.e.e.e.e.e.e.e	114 — 01110-0-10		