Encoding 4×4 baselevel using Morton codes and bit flips

	12 = 00001-1-00	14 = 00001-1-10	36 = 00100-1-00	38 = 00100-1-10	44 = 00101-1-00	46 = 00101-1-10		
16 = 00010-0-00	17 = 00010-0-01 10-1-000	11-1-10000 = S1	25 = 00011-0-01 25 = 00011-0-01	88 800110-0-00	49 = 00110-0-01 45 = 00101-1-01	26 = 00111-0-00 11-1-10100 = 74	57 = 00111-0-01	
18 = 00010-0-10	28 = 00011-1-00 19 = 00011-1-00	26 = 00011-0-10 01-1-11 1000 = 0	27 = 00011-0-11 00-1-0100 = 25	54 = 00110-1-10 20 = 00110-0-10	00 = 00110-0-11 00-1-111000 = 09	58 = 00111-0-10 01-1-111100 = 88	59 = 00111-0-11	
64 = 01000-0-00	29 = 00011-1-01	11-1-11000 = 15 72 = 01001-0-00	73 = 01001-0-01	96 = 01100-0-00 = 25 = 001100-0-00	10-L-11100 = 19 97 = 01100-0-01	11-1-111100	105 = 01101-0-01	
66 = 01000-0-10	67 = 01000-0-11 00-1-100 29 = 94	74 = 01001-0-10 01-1-100 1 82	75 = 01001-0-11 00-1-0011 00-1-0011	102-100 	99 = 01100-0-11 00-1-1010	106 = 01101-0-10	107 = 01101-0-11	
80 = 01010-0-00	81 = 01010-0-01 77 = 01001-1-01	88 = 01011-0-00	89 = 01011-0-01 101 = 01100-1-01	110-0-00	113 = 01110-0-01 109 = 01101-1-01	120 = 01111-0-00	121 = 01111-0-01	
82 = 01010-0-10	92 = 01011-1-00	94 = 01011-0-10 90 = 01011-0-10	91 = 01011-0-11 91 = 01011-0-11	114 = 01110-0-10 01-1-011 114 = 01110-0-10	1124 = 011110-0-11	122 = 01111-0-10 01-1-11 111 111 111 122 = 01111-0-10	123 = 01111-0-11	
	93 = 01011-1-01	95 = 01011-1-11	117 = 01110-1-01	119 = 01110-1-11	125 = 01111-1-01	21		