Encoding 2 × 4 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	40 = 00101-0-00	41 = 00101-0-01	
4 = 00000-1-00	2 = 00000-0-10 01-1-00000 □ 9	3 = 00000-0-11 00 0 0 0 0 0 0 0 0	10 = 00001-0-10 01-1-1 00001 → (0002)	11 = 00001-0-11 00-1-001 00 = 98 001 ₂) → (0, 1)	34 = 00100-0-10 01-1-00100 = 88 00100 → (00 ₂	35 = 00100-0-11 00-1-100 = 44 2, 010 ₂) → (0, 2)	42 = 00101-0-10 01-1-10100 = 94 00101 → (00 ₂ ,	43 = 00101-0-11 00-1-00001 = 2E1 011 ₂) → (0, 3)	134 = 10000-1-10
5 = 00000-1-01	16 = 00010-0-00 10 = 00010-0-00	17 = 00010-0-01 13 = 00001-1-01	11-1-10000 = SI 24 = 00011-0-00	10-1-00100 = ZE 25 = 00011-0-01	11-1-00100 = 86 48 = 00110-0-00	49 = 00110-0-01 45 = 00101-1-01	26 = 00111-0-00 11-1-11	57 = 00111-0-01 133 = 10000-1-01	135 = 10000-1-11
20 = 00010-1-00	18 = 00010-0-10 01-1-0 00010 → (01	19 = 00010-0-11 00-1-11 000 000 000 000	26 = 00011-0-10 01-1-110 00 □ 00 00011 → (01 ₂	27 = 00011-0-11 00-1-01100 ≡ 25 001 ₂) → (1, 1)	50 = 00110-0-10 01-1-0 1 + 5 00110 → (01 ₂	51 = 00110-0-11 00-1-1 100	58 = 00111-0-10 01-1-1 11 00 29 00111 → (01 ₂ , 1	59 = 00111-0-11 00-1-01001 = 841 011-0-10101-0-11	150 = 10010-1-10
21 = 00010-1-01	23 = 00010-1-11 64 = 01000-0-00	29 = 00011-1-01	11-1-1000	73 = 01001-0-01	96 = 01100-0-00	97 = 01100-0-01 = 19	104 = 01101-0-00	105 = 01101-0-01 149 = 10010-1-01	151 = 10010-1-11
	66 = 01000-0-10	67 = 01000-0-11	74 = 01001-0-10	75 = 01001-0-11	98 = 01100-0-10	99 = 01100-0-11	106 = 01101-0-10	107 = 01101-0-11	

 $01000 \rightarrow (10_2, 000_2) \rightarrow (2, 0) \qquad 01001 \rightarrow (10_2, 001_2) \rightarrow (2, 1) \qquad 01100 \rightarrow (10_2, 010_2) \rightarrow (2, 2) \qquad 01101 \rightarrow (10_2, 011_2) \rightarrow (2, 3)$