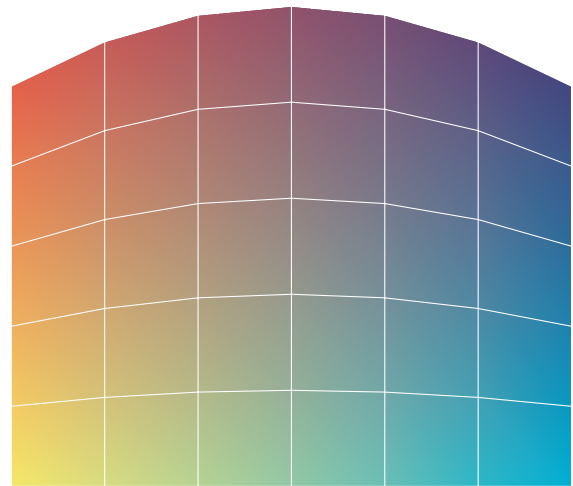
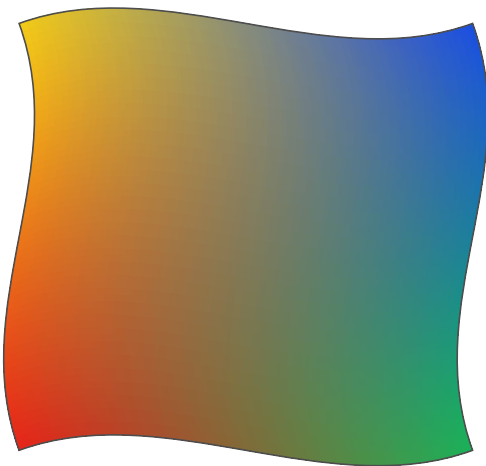


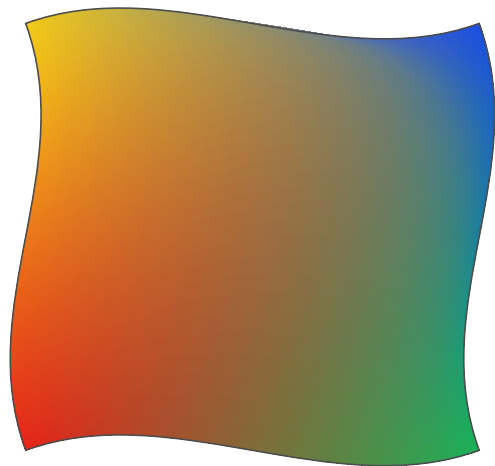
Vier Arten von Netz, eine Farbe an jedem Punkt



Frei geformt: sechs Dreiecke, eines nach dem anderen **Das Gitter**: Reihen von Punkten, vier Farben



Ein Coons-Patch: vier gekrümmte Seiten



Ein Tensor-Patch: dieselben Seiten, innen gezogen

Jeder Punkt oben trägt einen Ort und eine Farbe, und die Farbe zwischen den Punkten wird aus den Punkten ringsum berechnet. Die sechs Dreiecke oben links nennen jeweils ihre eigenen drei Ecken, also wird die Mitte, die sie teilen, sechsmal angegeben: Das erlaubt einem frei geformten Netz jede beliebige Form, und ihre Kanten sind über die Farbe gezogen, damit man sie zählen kann. Das Gitter daneben gibt jeden Punkt einmal an, Reihe für Reihe, und das Raster sagt, welche Punkte ein Dreieck bilden: Zweiundvierzig Punkte ergeben sechzig Dreiecke, hier in Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz, also dem, was eine Druckmaschine erhält. Die beiden Patches unten biegen ihre vier Seiten zu Kurven und tragen an jeder ihrer vier Ecken eine Farbe. Der Coons-Patch berechnet sein Inneres allein aus diesen Seiten; der Tensorprodukt-Patch daneben hat dieselben Seiten und Ecken, und vier weitere Punkte in seinem Inneren ziehen seine Farben nach rechts oben. Alle vier bitten die Lesesoftware, ihre Farbe gegen Treppeneffekte zu glätten.

Dieselben vier Netze, als Muster



Frei geformt: sechs Dreiecke, eines nach dem anderen
Hier ein Gitter: Reihen von Punkten, vier Farben



Ein Coons-Patch: vier gekrümmte Seiten

Ein Tensor-Patch: dieselben Seiten, innen gezogen

Jedes Netz oben wird ein zweites Mal übergeben, als Muster. Ein Muster wird vom Ursprung der Seite aus gelegt, also zeigt ein damit gefüllter Kreis den Teil des Netzes, der dort liegt, wo der Kreis ist, und nichts vom Rest.