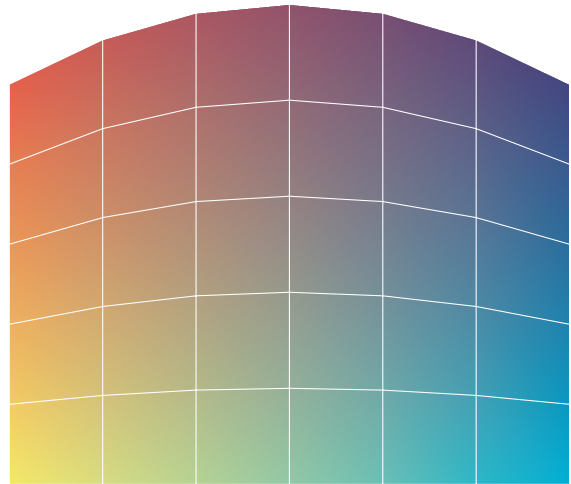


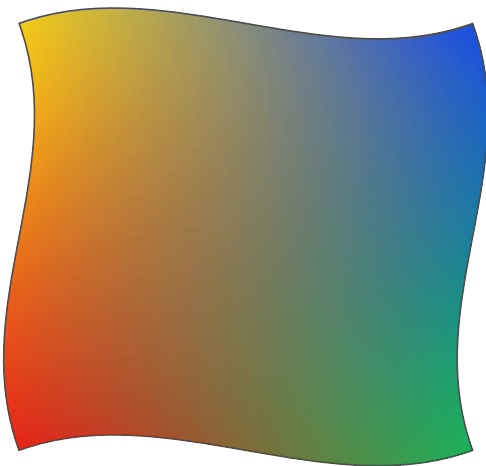
Vier soorten mesh, een kleur op elk punt



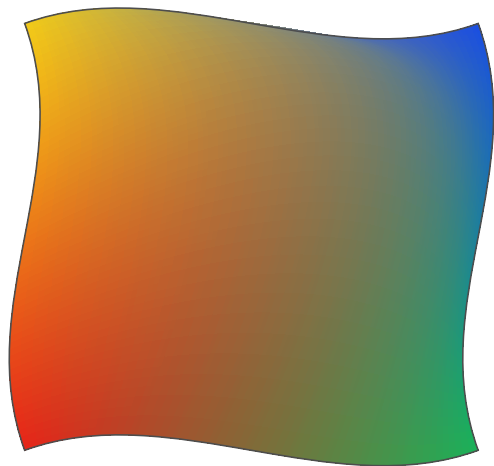
Vrije vorm: zes driehoeken, een voor een



Een rooster: rijen punten, vier inkten



Een Coons-vlak: vier gebogen zijden



Een tensorvlak: dezelfde zijden, van binnen getrokken

Elk punt hierboven heeft een plaats en een kleur, en de kleur tussen de punten wordt berekend uit de punten eromheen. De zes driehoeken linksboven noemen elk hun eigen drie hoekpunten, dus het midden dat ze delen wordt zes keer gegeven: daardoor kan een vrije mesh elke vorm aannemen, en hun randen worden over de verf getrokken zodat ze te tellen zijn. Het rooster ernaast geeft elk punt één keer, rij na rij, en het raster zegt welke punten een driehoek vormen: tweeënveertig punten maken zestig driehoeken, hier in cyaan, magenta, geel en zwart, wat een pers krijgt. De twee vlakken onderaan buigen hun vier zijden tot curven en hebben een kleur op elk van hun vier hoeken. Het Coons-vlak berekent zijn binnenkant alleen uit die zijden; het tensorvlak ernaast heeft dezelfde zijden en dezelfde hoeken, en vier extra punten binnenin trekken zijn kleuren naar rechtsboven. Alle vier vragen de leessoftware om anti-aliasing op hun kleuren.

Dezelfde vier meshes, als patronen



Vrije vorm: zes driehoeken, een voor een



Een rooster: rijen punten, vier inkten



Een Coons-vlak: vier gebogen zijden



Een tensorvlak: dezelfde zijden, van binnen getrokken

Elke mesh hierboven wordt een tweede keer aangereikt, als patroon. Een patroon wordt gelegd vanaf de eigen oorsprong van de pagina, dus een cirkel gevuld met een patroon toont het deel van de mesh dat ligt waar de cirkel ligt, en niets van de rest.