

# 3D-BerechnungsMethoden & Engine

## Gegenstand und/oder technisches Gebiet

3D-BerechnungsMethoden sind eine sehr effiziente Art für schnellere stetige Resultate. In einer 3D dimensionalen Programmierung (Matrix), wird die Engine gesteuert und angetrieben.

## Darlegung der Erfindung Stand der Technik:

Die meisten Antriebe (Engine) werden Ressourcen benötigt, um die Geschwindigkeit zu erhöhen noch mehr. Die Erfindung von mir um die Geschwindigkeit zu fördern sind 3D-BerechnungenMethoden. Wie Sie verstehen gibt unzählige Berechnungsmöglichkeiten. Die 3D-BerechnungsMethoden sind eine sehr effiziente Art um schnellere und mit stetige Resultate zu erzielen. Diese Methode ist Modular aufgebaut und den genauen Gegebenheiten der Naturgesetze unseres Universums entsprechend aufgebaut sind.

## Aufgabe:

Eine passende Variante von mir um die Geschwindigkeit zu fördern sind 3D-BerechnungenMethoden. Wie Sie verstehen gibt unzählige Berechnungsmöglichkeiten. Die 3D-BerechnungsMethoden sind eine sehr effiziente Art um schnellere und mit stetige Resultate zu erzielen. Diese Methode ist Modular aufgebaut und den genauen Gegebenheiten der Naturgesetze unseres Universums entsprechend aufgebaut.

## Nachteil:

Bei den meisten Motoren oder Energie-Quellen sind Ressourcen abhängig. Die Steuerung und das Kontrollieren von Engines, benötigt diverse unabhängig Lösungen welche von der einen zur anderen führt.

## Lösungen:

Bei den meisten Motoren oder Energie-Quellen sind Ressourcen abhängig, diese nicht.

Die Steuerung und das Kontrollieren durch 3D-BerechnungsMethoden mit den gegeben Naturkräften ist die Lösung.

## **Vorteile:**

Die 3D-Berechnungsmethoden mit der Engine, wird von den Physikalischen Gegebenheiten unseres Universum angetrieben. Die Anziehungskraft unseres Sonnensysteme ist der Antrieb für den Motor (Engine), und die Steuerung und das Controlling. Diese Technologie ist klar ein Vorteil zu den anderen Möglichkeiten.

Die erfundenen 3D-Berechnungsmethoden, welche von mir erfunden wurden sind die Grundlage für einen Ressourcen freien Antrieb. Um die Geschwindigkeit regulieren und kontrollieren dieser enormen Kräfte (Anziehungskraft der Planeten, Quanten, usw) ist eine schnelle Berechnung erforderlich.

## **Aufzählung der Figuren/Zeichnungen:**

Fig 1: ENGINE Konstruktion

Fig 2.1: 3D-Berechnungsmethoden - Universum

Fig 2.2: 3D-Berechnungsmethoden - Erde

Fig 2.3: 3D-Berechnungsmethoden - Mensch

Fig 2.4: 3D-Berechnungsmethoden - IT

Fig 2.5: 3D-Berechnungsmethoden - Controlling

Fig 2.6: 3D-Berechnungsmethoden - Engine

Fig 2.7: 3D-Berechnungsmethoden - Vehikel

Fig 2.8: 3D-Berechnungsmethoden - A nach B

## **Ausführung der Erfindung:**

### **Fig 1: ENGINE Konstruktion**

Der Kugelantrieb besteht aus einer Anordnung 7 Kugeln in Abhängigkeit zum einander. mit einem Ring mit weiteren Kugel, der zur Steuerung im Zentrum dient.

Das Zentrum in der kleinsten Kugel befindet sich die Verbindung zur 3D-Berechnungsmethode. Die Kugel hat als Schutz die erste Anordnung (2. Kugel) , in dieser sind bis zum Zentrum 7 weitere angeordnet. In der 3. Kugel befindet sich die Anordnung der 8 weiteren Kugel (Fibonacci Anordnung) sowie auch in jeder Kugel im Ring welcher die 360 Grad Engine an jede beliebige Position bringt.

## **Fig 2.1.: 3D-Berechnungsmethoden - Universum**

Aus der ersten 1 Position (Mittelpunkt) entsteht die 2 und 3 Position somit definieren 3 Punkte den Raum. Zeitgleich resultiert die Zeit-Achse aus der 1 Position (Entstehung/ Neuanfang) die Drehung des Universums mit der 5 Position. Somit ergibt sich z.B. unser Sonnen- Systems mit der 6 und der 7 die gewünschte Position.

- 1) Zentrum Universum (geteilter Mittelkern - Berechnung)
- 2) Wellenlänge (Gravitation)
- 3) Schwerkraft (Quanten)
- 4) Aufbauender Moment (Zeit)
- 5) Galaxien
- 6) Sonnensystem
- 7) Position (z.B. Erde ;)

## **Fig 2.2.: 3D-Berechnungsmethoden - Erde**

Aus der ersten 1 Position (Mittelpunkt) entsteht die 2 und 3 Position. Das Mittelkern (1. Position) und Aussen-Mantel (2. Position) der Erde. Zeitgleich resultiert die Zeit-Achse aus der 1 Position (Zeit) der Moment. Die äussern Faktoren wie Erddrehung 4 Position der Gesteinsschichten mit der 5 Position. Somit ergibt sich mit der 6 und somit der 7 die gewünschte Resultat z.B. Satellit.

- 1) Zentrum Erdmitte - (geteilter Mittelkern)
- 2) Zusammensetzung (Materie)
- 3) Energie/Quanten (Drehung)
- 4) Aufbauender Moment (Zeit)
- 5) Erdoberfläche (Gesteinsschichten)
- 6) Mond (Begleiter)
- 7) Position (Wo)

## **Fig 2.5.: 3D-Berechnungsmethoden - Controlling**

Aus der ersten 1 Position (Mittelpunkt = Alle) entsteht die 2 und 3 Position somit definieren 3 Punkte den gesamten Wert. Zeitgleich resultiert die Zeit-Achse aus der 1 Position (noch fortlaufendes Resultate) welche mit der 5 Position verlangsamt oder beschleunigt werden. auf der 6 Positionen kommen die Berechnungen zusammen, und somit auf der 7 ergeben sich am Ende die Resultate ( z.B. Zeit, Position usw).

- 7) Alle Ergebnisse (geteilter Mittelkern - Berechnung)
- 6) Wertaustausch (abgleichen)
- 5) Ein- und Ausgaben (schnell = langsam)
- 4) Aufbauender Moment (Zeit)
- 3) Gesamtes Wertesystem (Vehikel, Computer, Engine, usw.)
- 2) Alle und andere in Wertaustausch (alle 3D Berechnungen)
- 1) Position (gewünschtes Resultat)

## Fig 2.6.: 3D-Berechnungsmethoden - Vehikel

Aus der ersten 1 Position (Mittelpunkt = Universum) entsteht die 2 (Start) und 3 Position (Vehikel) somit den ieren 4 Punkte (der Moment auf dem Weg). Zeitgleich resultiert die Zeit-Achse aus der 1 Position (Mattieren Werte persönlicher BIP) die Drehung des Entwertung und Wertung mit der 5 Position. Somit ergibt sich z.B. der persönliche BIP und somit der der Länder, Nationen und Welt. mit der 6 und somit der 7 das Resultat an der gewünschte Position (Zeit).

- 1) Universum (geteilter Mittelkern - Berechnung)
- 2) Start (z.B. von der Erde)
- 3) Vehikel (Wert = Wert)
- 4) Aufbauender Moment (Zeit = Wert Ablauf)
- 5) Gesamter Wert (fortlaufendes Resultat bis Endresultat )
- 6) Vehikel und Andere in Wertaustausch (z.B. Raumschi und Planeten)
- 7) Position (z.B. neben der Venus)

### Vorteile:

Die 3D-Berechnungsmethoden mit der Engine, wird von den Physikalischen Gegebenheiten unseres Universum angetrieben. Die Anziehungskraft unseres Sonnensysteme ist der Antrieb für den Motor (Engine), und die Steuerung und das Controlling. Diese Technologie ist klar ein Vorteil zu allen anderen Möglichkeiten.

### Patentansprüche:

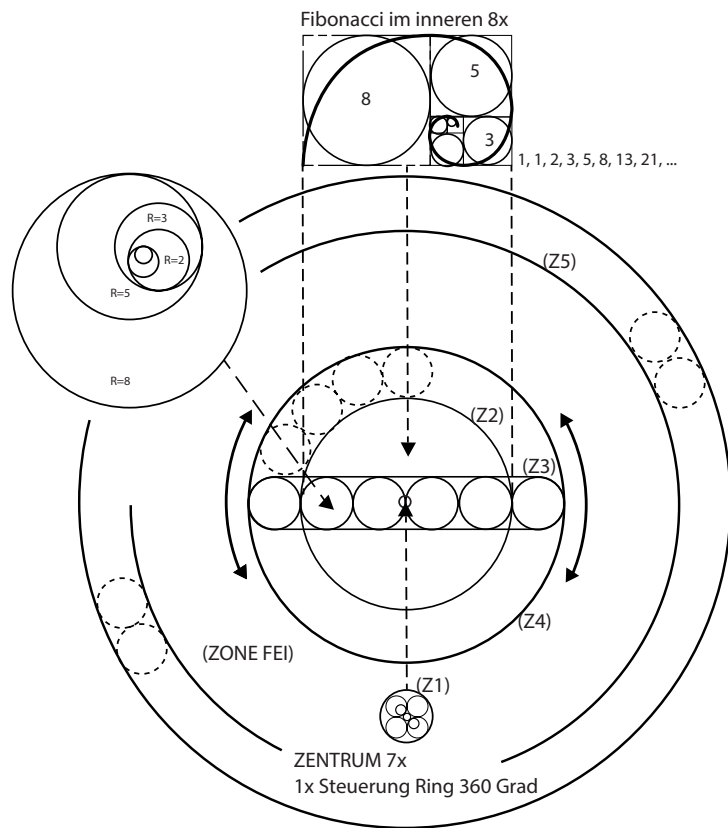
Die 3D-Berechnungsmethoden mit der Engine, wird von den Physikalischen Gegebenheiten unseres Universum angetrieben.

### Zusammenfassung:

3D BERECHNUNG MIT ENGINE ist die Zukunft, um die Ressourcen zu schonen sowie schneller Resultate, Positionen zu steuern und voranzutreiben.

# Figurenangabe:

(Fig. 1)



(Fig. 2)

