

3D-BerechnungMethode - Transfer (Transformation)- AutoVariante

[] Transfer von einem Start bis zum Stop

[]

[] Die Material welches in mit Schutz und der KugelEngien in Bewegung ist soll bei vor Start bis Ende und dem zum gleichen Ausgangspunkt kommen und dem Leben aller dienen können.

[] Dieser QuantenSchutz für die 3D-BerechnungMethode findet auch seinen Platz mögliche Variante von einem Zylinder-Motor (Abbildung 1+2+3) Patent

[] ->>> 3D-BerechnungMethode Kugel (Z1) im Zylinder, nach Patent swissreg.ch 3D-BerechnungMetoden

[] Rampe (Kolbenringe) Druck auf Z2

[] (+ + Pumpe - - - - = _Elektronen-Nebel_)

[]

[] Erklärung:

[] Die Hierarchie der Elemente welche man für diesen Engine und den Schutz am besten einsetzt ist und soll der Natur entsprechen.

[] Die Ringe haben abwechselte rechtwinklig die Formel von Fobboncci anzuhalten.

[] Diese Ringe dienen zur Abfederung der Temperaturen, Druck und Materialverschleiss.

[] Die Formel dazu 3D-Berechnungs-Methode als Software (Struktureller Aufbau - Architektur) siehe Abbildung ist soweit angepasst, alle diese einzelnen ansteuert, kontrolliert ab Start bis zum Ende_(15)_

[] Das ganze Ablauf ist eine beteiligter Material und Energie Wechsel, der Schutz welche in um die KugelEngine dient bis in den Quantenbereich.

[] Das Zusammenspiel der Elemte welche zu einander in Wechsel Wirkung stehen, soll sich nicht nur ergänzen sondern mit einander Harmonische Energie erzeugen. Beispiele finden sie in der Natur:

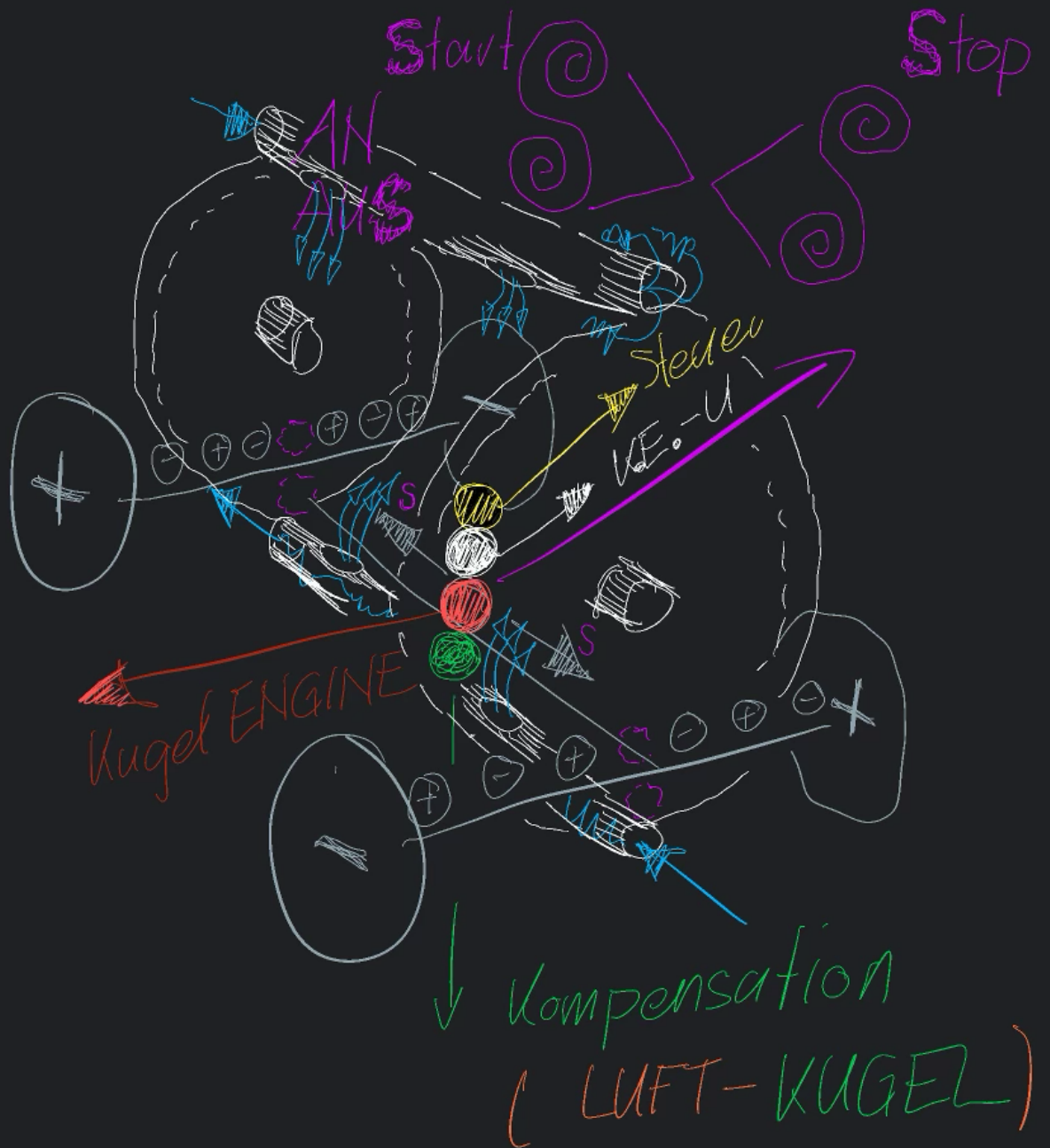
[] Luft: kalt - heiss

[] Wasser: Salz

[x] Die so gesuchten Liebenden Geseiten welche extreme zu einder stehen erzeugen Energie

[x]

[x] heisse und kalte Luft in Bewegung erzeugen Enorme Kraftfelder wie der Biltz. Der Einsatz von Luft Druck heiss kalt ist



VE-U

KUGEL-ENGINE

AUFBAU MATERIAL
MATE

MA = MAN

FRAU

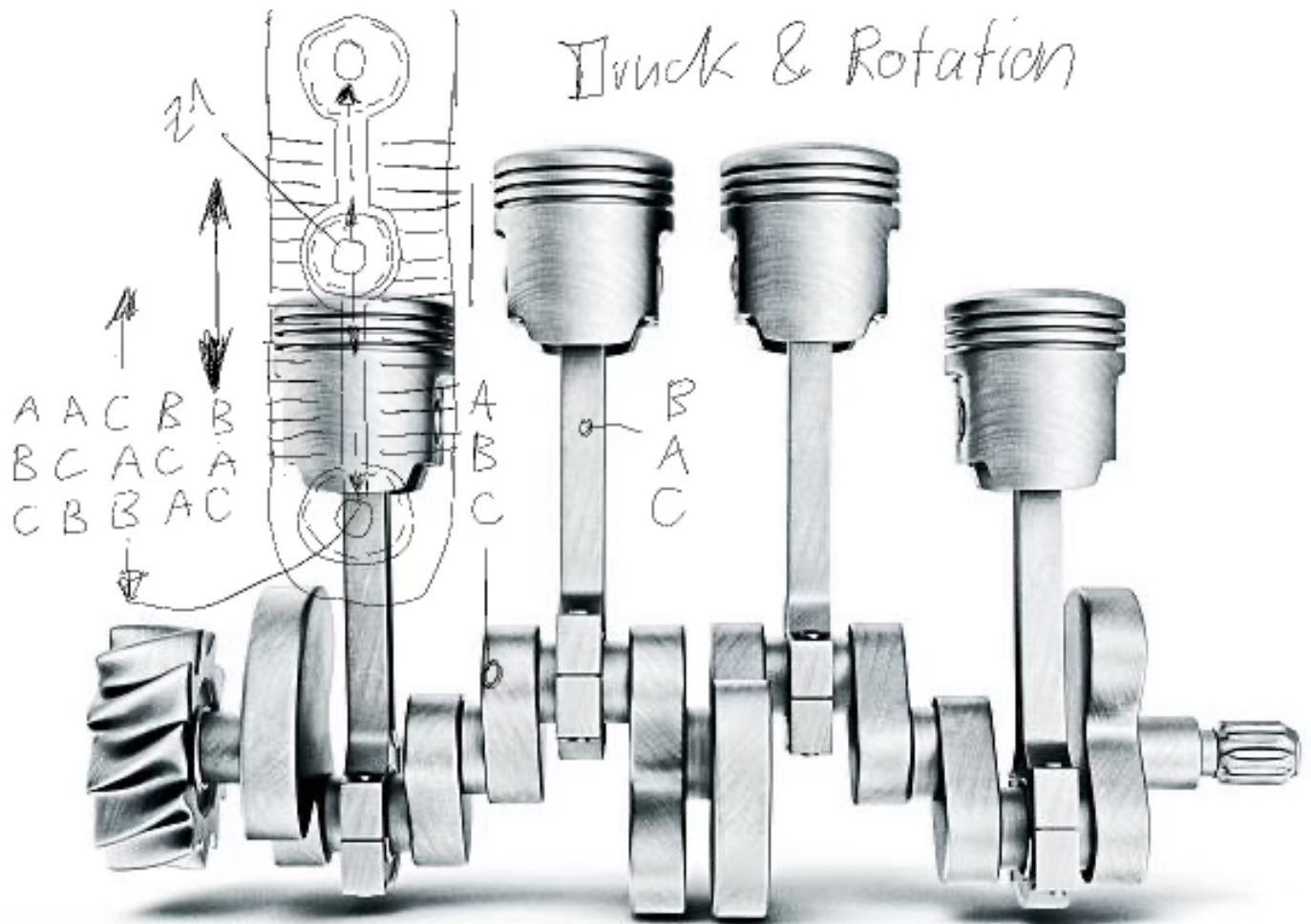
LUFT ^{Wolke} DRUCK

MOVE

Wolke



Track & Rotation



Motor & 3D Berechnung Methoden

