

3D-BerechnungsMethode - Info - (SystemSchutzErde)

☐ 987) Pos.13 Zurück 20 generier 1 NullKUGEL

☐233.....

☐377.....

☐ ...233.....

☐ 210) IT Computer

☐ 209)

☐ 208)

☐ 207)

☐ 206)

☐ 205)

☐ 204)

☐ 203)

☐ 202)

☐ 201)

☐ 200)

☐ 199)

☐ 198)

☐ 197)

☐ 196) F.

☐ 195)

☐ 194)

☐ 193)

☐ 192)

☐ 191)

☐ 190)

☐ 189)

☐ 188)

☐ 187)

☐ 186)

☐ 185)

☐ 184)

☐ 183)

☐ 182)

☐ 181)

☐ 180)

☐ 178)

☐ 177)

☐ 176)

☐ 175)

☐ 174)
☐ 173)
☐ 172) FL
☐ ...V
☐ 171)
☐ 170)
☐ 169)
☐ 168)
☐ 167)
☐ 167)
☐ 166)
☐ ...V 21
☐ 165) $165:21 = 7.857142857142857.7.582441758241457$ / Computer Ende
☐ 164)
☐ 163)
☐ 162)
☐ 161)
☐ 160)
☐ 159)
☐ ...V 20
☐ 158)
☐ 157)
☐ 156)
☐ 155)
☐ 154)
☐ 153)
☐ 152)
☐ 151) :)
☐ 150)
☐ ...V 19
☐ 149)
☐ 148)
☐ 147)
☐ 146)
☐ 145) Computer aus
☐ 144) (FA.) FL
☐ ...V 18
☐ 143)
☐ 142)
☐ 141)
☐ 140) FL

☐ 139)
☐ 138)
☐ 137)
☐ ...V 17
☐ 136)
☐ 135)
☐ 134)
☐ 133)
☐ 132)
☐ 131)
☐ 130)
☐ ...V 16
☐ 129)
☐ 128)
☐ 127)
☐ 126)
☐ 125)
☐ 124)
☐ 123)
☐ ..V 15
☐ 122) lobe liebe liberal
☐ 121)
☐ 120)
☐ 119)
☐ 118)
☐ 117)
☐ 115)
☐ ...V 14
☐ 114)
☐ 113)
☐ 112)
☐ 111)
☐ 110)
☐ 109)
☐ 108)
☐ ...V 13
☐ 107)
☐ 106)
☐ 105) FL
☐ 104)
☐ 103)

[] 102)
[] 100)
[] ...V 11
[] 101) Fomer = (KugelKUGEL)
[] 100) Former = (KegelKUGEL)
[] 99) Former = (SternKUGEL)
[] 98) Former = (ZylinderKUGEL)
[] 97) Former = (KegelKUGEL)
[] 96) Former = (WürfelKUGEL)
[] 95) Former = (RingKUGEL) (IT FL145)
[]V 10
[] 94)
[] 93) Reproduktion
[] 92) Reproduction
[] 91) Reproduction
[] 90) Reproduction
[] 89) Reproduction
[] 88) Reproduction
[] ...V 09
[] 85) Transform
[] 86) Transform
[] 85) Transform
[] 84) Transform
[] 83) Transform
[] 82) Transform
[] 78) Transform
[]V 08
[] 77) Transformation SonnenKUGEL
[] 79) Transformation
[] 78) Transformation
[] 77) Transformation
[] 76) Transformation
[] 75) Transformation
[] 71) Transformation
[]V 07
[] ———— 
[] 70) VZ7 Computer (Loop)
[] 69) VZ6
[] 68) VZ5
[] 67) VZ4
[] 67) VZ3

☐ 66) VZ2
☐ 65) VZ1
☐ ...V 06
☐ 64) ...vV 0 (Loop) end Spiegel OK 165 F doppelt 32 Zahl. // 54
☐ ...Vv 0 (Loop)
☐ 63) Zahl 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9 (Pos28)
☐ ...VZ-S09
☐ 62) Zahl 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9
☐ 61) Zahl 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9
☐ 60) Zahl 0-1-2-3-4-5-6-7-8
☐ ...VZ-S08
☐ 59) Zahl 0-1-2-3-4-5-6-7-8
☐ 58) Zahl 0-1-2-3-4-5-6-7-8
☐ 57) Zahl 0-1-2-3-4-5-6-7
☐ ...VZ-S07
☐ 56) Zahl 0-1-2-3-4-5-6-7
☐ 55) Zahl 0-1-2-3-4-5-6-7 (F.)
☐ 54) Zahl 0-1-2-3-4-5-6
☐ ...VZ-S06
☐ 53) Zahl 0-1-2-3-4-5-6
☐ 52) Zahl 0-1-2-3-4-5-6
☐ 51) Zahl 0-1-2-3-4-5
☐ ...VZ-S05
☐ 50) Zahl 0-1-2-3-4-5
☐ 49) Zahl 0-1-2-3-4-5
☐ 48) Zahl 0-1-2-3-4
☐ ...VZ-S04
☐ 47) Zahl 0-1-2-3-4
☐ 46) Zahl 0-1-2-3-4
☐ 45) Zahl 0-1-2-3
☐ ...VZ-S03
☐ 44) Zahl 0-1-2-3
☐ 43) Zahl 0-1-2-3
☐ 42) Zahl 0-1-2
☐ ...VZ-S02
☐ 41) Zahl 0-1-2
☐ 40) Zahl 0-1-2
☐ 39) Zahl 0-1
☐ ...VZ-S01
☐ 38) Zahl 0-1
☐ 37) Zahl 0-1

- [] 36) (AB-AN) Computer) = KugelZAHL-0 141 ok Computer Ende
- [] ...V 05
- [] 35) (WasAB) = Verdichtung Kugel
- [] 34) (WasDEN) = Verdichtung Kugel Treffen (F.) Aussen zu Innen)
- [] 33) (WasICH) = Verdichtung Kugel
- [] 32) (WasER) = Verdichtung Kugel / Controlling 165 F Zahl 42 (=1) Stellen mit Spiegel /
- [] 31) (WasSie) = Verdichtung Kugel
- [] 30) (Wemden) = Verdichtung Kugel
- [] 29) (Woden) = Verdichtung Kugel
- []V 04
- [] 28) (Werdas) = Kompensation Kugel, Umgebung Ziel
- [] 27) (wasden) = Kompensation Kugel, Loop = Energie auf 0 mit Umgebung, Alle Leben
- [] 26) (werda) = Kompensation Kugel, Ankunft
- [] 24) (woweg) = Kompensation Kugel, Energie ausweichen (ausgleichen)
- [] 25) (wohlauf) = Kompensation Kugel, Vehikel In Ordnung
- [] 23) (Wohinzu) = Kompensation Kugel, Energie Austausch
- [] 22) (wenfall) = Kompensation Kugel, Möglicher Start = Start
- [] ...V 03
- [] 21) (Wenfalls) = AtmoKUGEL (F.)
- [] Wemfall
- [] 20) (wenn) = RegenbogenKUGEL, Materien Vergleich von Start und Ziel
- [] Wemfalls
- [] 19) (warum) = WirbelKUGEL, Ausgleichnung der Energie, bis 0 (
- [] 18) (warten) = SeeKUGEL, Spiegel, Ausgleich der Positionen
- [] 17) (wieviel) = RegenKUGEL, Positionen
- [] 16) (wodurch) = WellenKUGEL, Energie Verteilung
- [] 15) (wohin) = TropfenKUGEL, Vehikel Kompensation - Push AB - Tropfen - Ausrichtung
- [] ...V 02
- [] 14) (womit) = Kopplung der Materie, Atmosphärisch Kopplung (
- [] 13) (wozu) = Aufbau der Rotationen der Kugeln, Rappe (
- [] 12) (welche) = Erfassen welche Kugel in Energie (
- [] 11) (welcher) = Start Punkt um Anfang und Endpunkt, mit Ziel Eine Kugel bilden (
- [] 10) (wieweit) = der Weg Hin und Zurück der Beiden am Ziel Punkt (
- [] 9) (Wielang) = Ziel Punkt, das doppelte (
- [] 8) (wohin) = Position Ziel Mitte Weg als Endlosschleife (
- [] ...V 01
- [] 7) Position (Wo) = Viel V
- [] 6) Bewegung = (Weshalb)
- [] 5) Ernährung = (Wieviel)
- [] 4) Aufbauender Moment = (Wann) (warum)
- [] 3) Energie/Quanten = (Wie)

[] 2) Zellen/DNA = (Wer)

[] 1) Zentrum Liebe & Wissen = (Was)-(geteiliger Mittelkern)

[]

[] - erweitert bis 36-70 Stufen (Punkte) -QuantenComputer - Umgesetzt Reihenfolge des Aufbaus

- 6 was, 7 warum, 8 , 9, 10, 11 welcher, 12 welche, 13 wo, 14 womit, 15 welches, 16 wieviel, — 17 wann, 18 wie, 19 warum, 20 wem, 21 weshalb, 22 wohin, 23

- wer, was, welcher, welche, welches

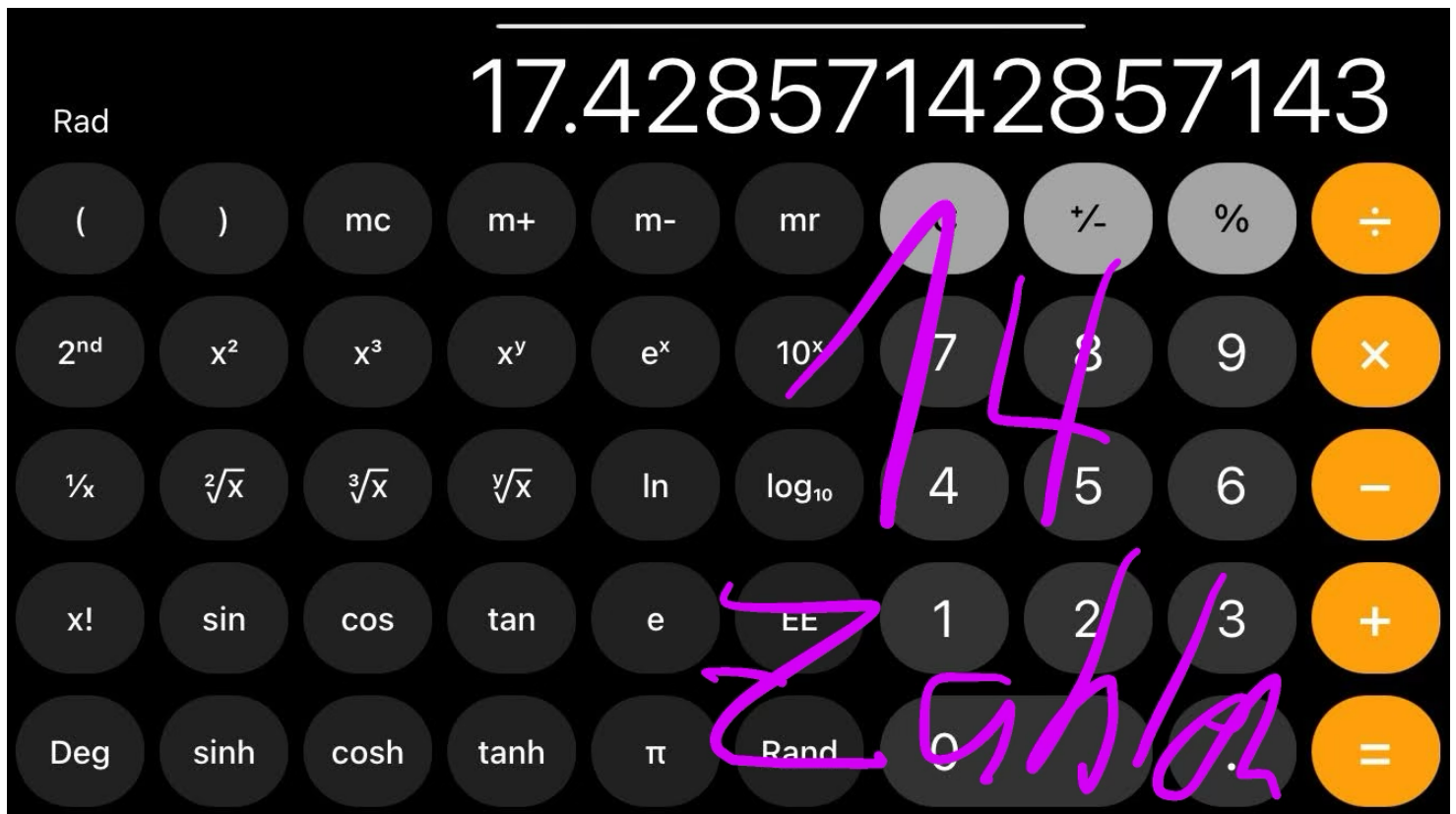
- „Welcher Edelstein ist der wertvollste?“

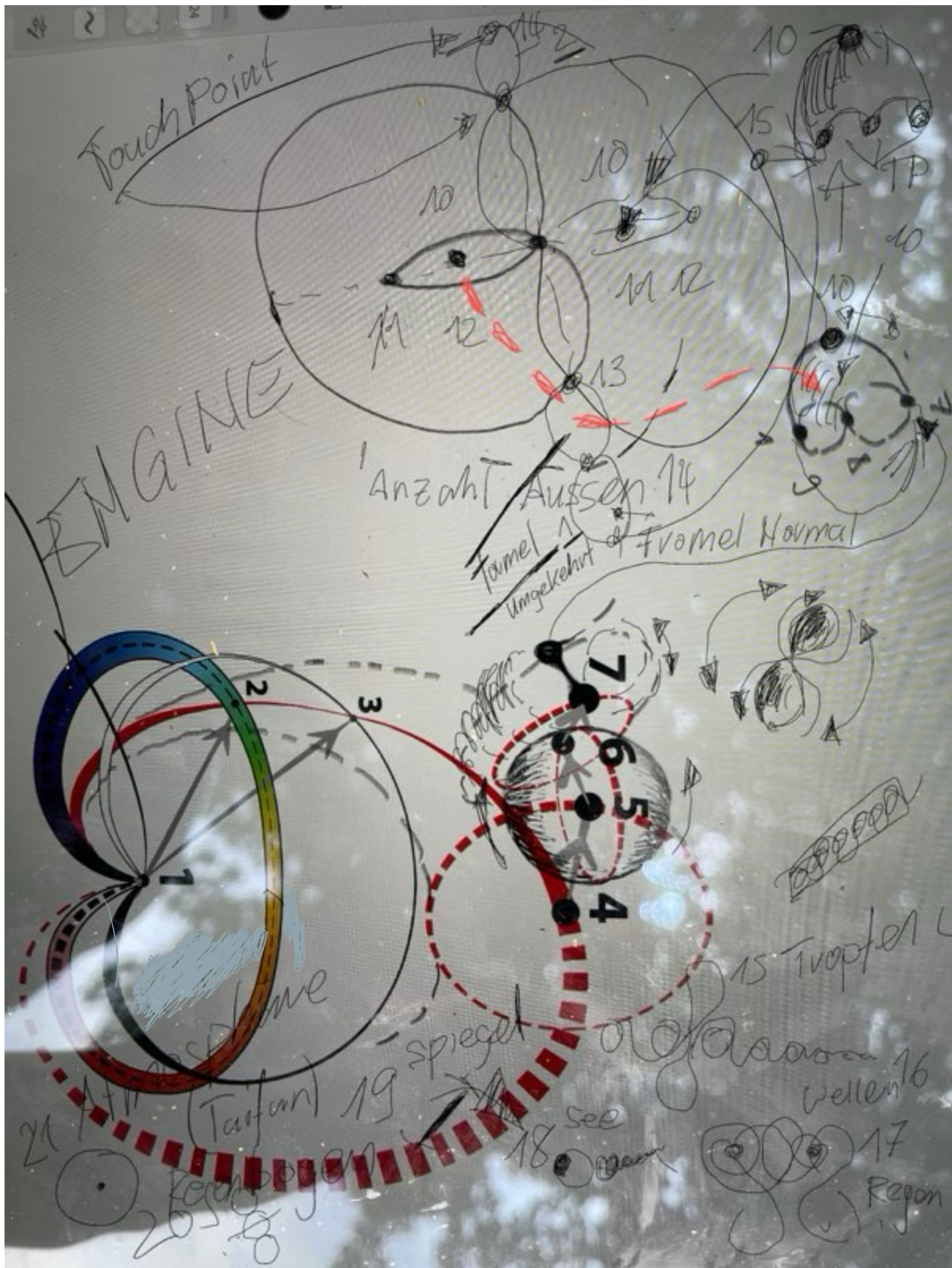
- „Von wem hast du den Ring geschenkt bekommen?“

- „Was hat sie gesagt?“

- W-Fragewörter als Frageadverbien bzw. Interrogativadverbien:

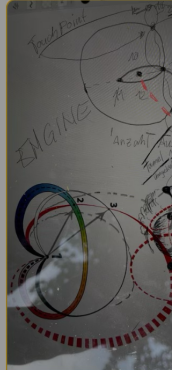
- wo, warum, wie, wann, weshalb, wodurch, womit, wozu







Angepinnt

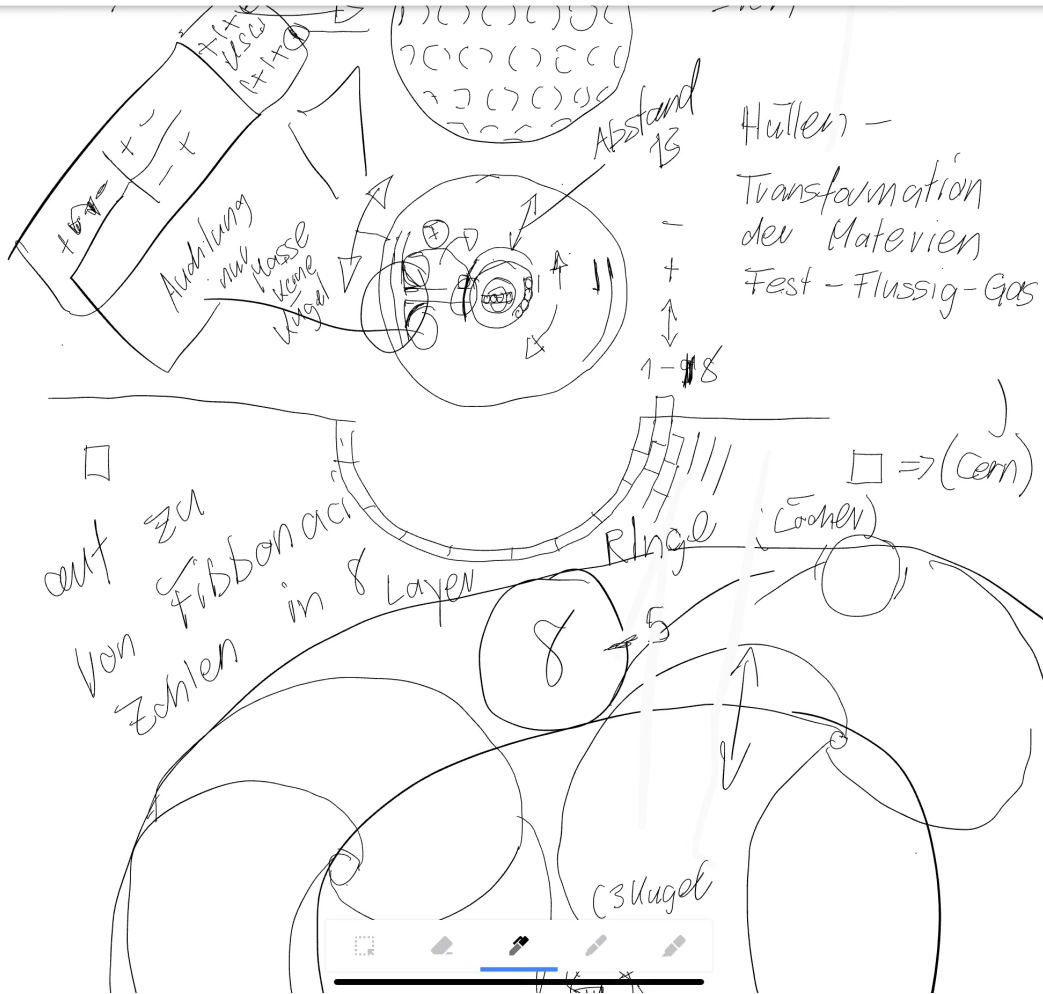
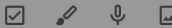
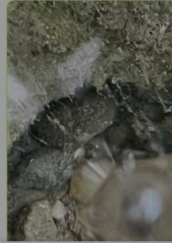


3D - BerechnungMet

- erweitert bis 23 Stuf

- 6 was, 7 warum, 8, 5
welcher, 12 welche, 13
15 welches, 16 wieviel
wie, 19 warum, 20 wer
22 wohin (Zusatz), 23

3D Berechnungen kn



gsMethoden & Engine

REL

2. Aussehen Hüllen

verschieden

sein

Hüllen -

Transformation

der Materien

Fest - Flüssig - Gas

Truppel

in Umkehr

Materie

amici > -- ++

ngsMethoden -

nenschutz

Quanten Steuerung -

aufdrehen Software

nach gebrauch Vehik...

ion der Materialien

Innen und zurück -

g-Gasförmig)

ion-Transport der

gen von Materialien

rch Aufbau der For...

ufbau der Startrampe

chkeit auf 3 -

er Transformation un...

en kniffink Privat

+



Angepinnt

Formel

Alle

3D-BerechnungsMe

☐ TouchPoints werden durch die Programm Kontrolle positioniert

☐

3D Berechnungen kn

3D-BerechnungsMethoden

Vorwissen - Projekt -

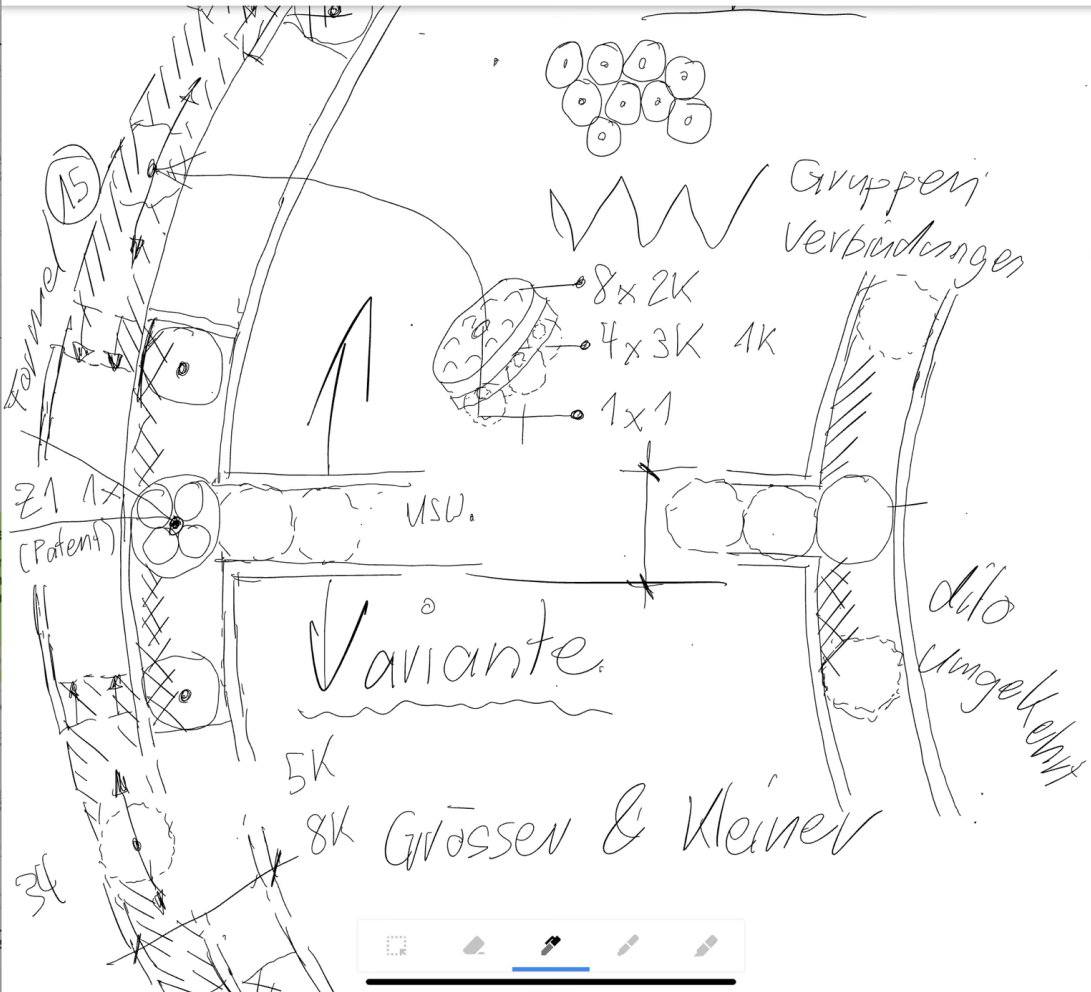
entwerfen - wischen

3D-BerechnungsMethoden

entwerfen - wischen

3D-BerechnungsMethoden

entwerfen - wischen



ngMethoden all in

23 Stufen (Punkte)

m, 8, 9, 10, 11

che, 13 wo, 14 womit,

wieviel, 17 wann, 18

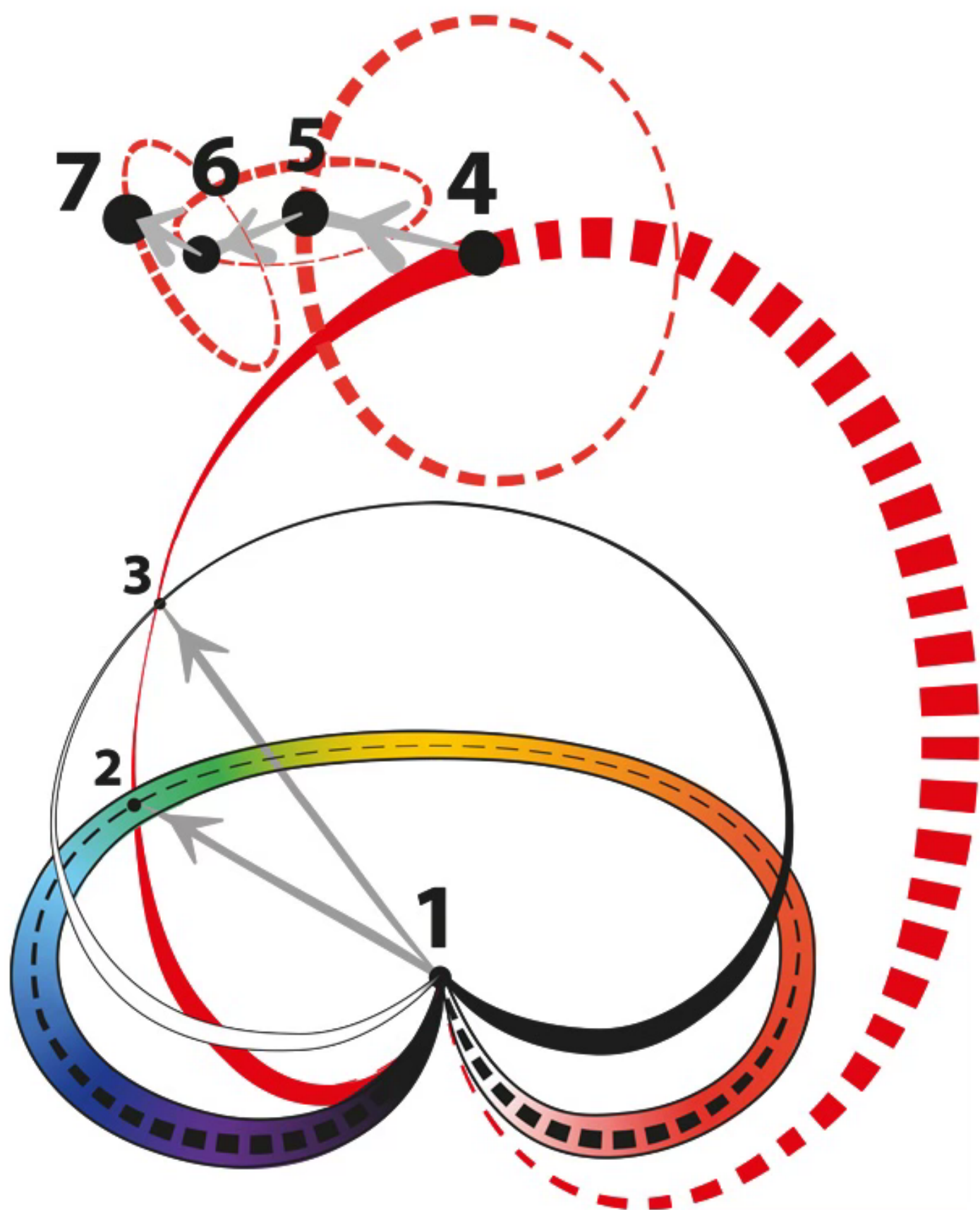
20 wem, 21 weshalb,

(z), 23

en kniffink Privat

ngsMethoden

enschutz



In Notizen suchen

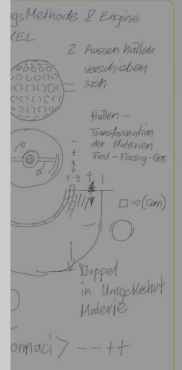
Angepinnt



3D - BerechnungMet

- erweitert bis 14 Stufen
- Wurde im Auftrag von
gegeben (???) Anfrage

3D Berechnungen kn



ingsMethoden - nenschutz

Quanten Steuerung -
aufdrehen Software
nach Gebrauch Vehik...
ion der Materialien
Innen und zurück -
g-Gasförmig)
ion-Transport der
gen von Materialien
rch Aufbau der For...
ufbau der Startrampe
chkeit auf 3 -
er Transformation un...

en kniffink Privat

ageMethod