

3D-BerechnungsMethoden - Summe- Einteilung - SystemSchutzErde (SunnyProduction)

- ☐ VerdichtungKUGEL in 2 in Einer
- ☐ SunnyProduction - SystemSchutzErde
- ☐ 1) 3D-BerechnungsMethode -
- ☐ 2) 3D-BerechnungsMethode - Kompensation
- ☐ 3) 3D-BerechnungsMethode - Transformation
- ☐ 4) 3D-BerechnungsMethode - Verdichtung
- ☐ 5) 3D-BerechnungsMethode -
- ☐ 6) 3D-BerechnungsMethode -
- ☐ 7) 3D-BerechnungsMethode -
- ☐ 8) 3D-BerechnungsMethode -
- ☐ 9) 3D-BerechnungsMethode -
- ☐ 10) 3D-BerechnungsMethode - Summe
- ☐ 11) 3D-BerechnungsMethode -
- ☐ 12) 3D-BerechnungsMethode -
- ☐ 13) 3D-BerechnungsMethode -
- ☐ 14) 3D-BerechnungsMethode -
- ☐ 15) 3D-BerechnungsMethode -
- ☐ 16) 3D-BerechnungsMethode -
- ☐ 17) 3D-BerechnungsMethode -
- ☐ 18) 3D-BerechnungsMethode -
- ☐ 19) 3D-BerechnungsMethode -
- ☐ 20) 3D-BerechnungsMethode - Spiegel
- ☐ 21) 3D-BerechnungsMethode - EnergieKugel
- ☐
- ☐
- ☐ Vehikel-Rampe
 - ☐
 - ☐
 - ☐
- ☐ Vehikel-Detail
 - ☐
 - ☐
 - ☐ - KugelENGINE SystemKompensation
- ☐ 3D-BerchungMethode (1)
- ☐ 3D-BerchungMethode (2) Kompensation
 - ☐
- ☐ 3D-BerchungMethode (3) Verdichtung
- ☐
- ☐ - VerdichtungKugel (System IT)

- [] Die dritte Position in der 3D-Berechnungsmethode das Controlling (NullKUGEL)
- [] -
- [] 3D-Berechnungsmethode (4) Verdichtung
 - []
 - []
 - []
 - []
 - []
 - []
 - []
 - [] - Kompensation (Ausgleich der Energie)
 - [] - Transformation (materielle Veränderung)
 - [] - Transformer (grosse und Form)
 - [] - Verdichtung (Energie Zuweisung)
- [] - Summe (Energie Angeben)
 - [] - Reproduktion (Energien Austausch)
 - [] - Spiegel (Optimaler Moment)
- [] 3D-Berechnungsmethode (5) das Vehikel:
 - []
- [] 3D-Berechnungsmethode (6) die generierten den Spiegel (3 SpiegelKUGEL)
 - []
- [] 3D-Berechnungsmethode (7) achte Position Wellen ungebrochene EnergieKUGEL (Energie in Weisheit & Liebe)
 - []
 - []
 - []
 - []
- [] Mit Zugang Quanten Steuerung - Controlling aufdrehen MaterienModular je nach gebrauch Vehikel und Umgebung und Atmosphäre
- [] Transformation der Materialien Aussen nah Innen und zurück - (Fest-Flüssig-Gasförmig)
- [] Transformation-Transport der Veränderungen von Materialien (Materie) durch Aufbau der Formel 3D-Berechnungsmethode - in um die KugelEngine (Rampe). Der Materielle Aufbau ist Ortgebunden. Sehr wichtig dabei ist das Formel mit Engine das nicht ist - Hohe Sicherheit Vorkehrungen gehören dazu.
- [] Aufbau der Startrampe (Fibonacci -1 => direkte Energie) eine Möglichkeit in Ableitung der Transformation und Transport der Grundelemente unseres Universums (ERDE)
- [] Mit Hilfe der Position der Engine welche die Elemente (Materie) welche die Energie um die Transformation
- []

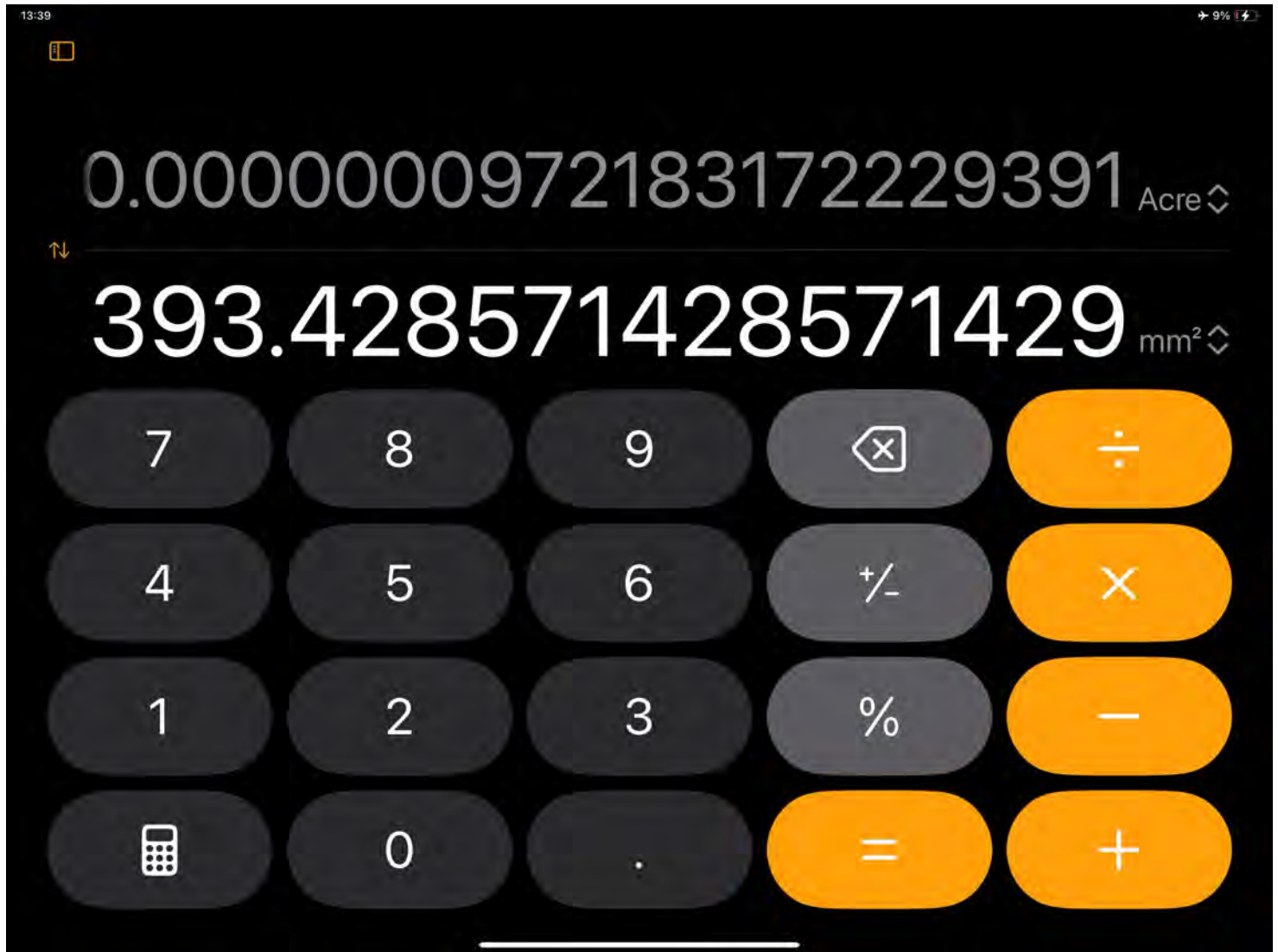
[] WICHTIG ———!!!!!!!!!

[] Die beste Zusammensetzung gehen nicht besser als diese vor Ort !!! Ist aber auch der Fall das alles betroffen ist an anderen Ortschaften.

[] Sicherheit ist wichtig >>>> Anzeigen noch wichtiger Anzeichen am wichtigsten.

[] Der Mensch nimmt und lernt im Leben zu geben ->> Liebe ->> - - + + (Energie) - - + + <<- Liebe <<- und dann zunehmen

[]





Spiegel



2'754÷7

393.428571428571429

7

8

9

AC

÷

4

5

6

+/-

×

1

2

3

%

-



0

.

=

+

 $3'969 \times 34$

134'946

7

8

9

AC

÷

4

5

6

+/-

×

1

2

3

%

-



0

.

=

+



134'946÷7

19'278

7	8	9	AC	÷
4	5	6	+/-	×
1	2	3	%	-
	0	.	=	+

 $19'278 \div 7$ $2'754$

7

8

9

AC

÷

4

5

6

+/-

×

1

2

3

%

-



0

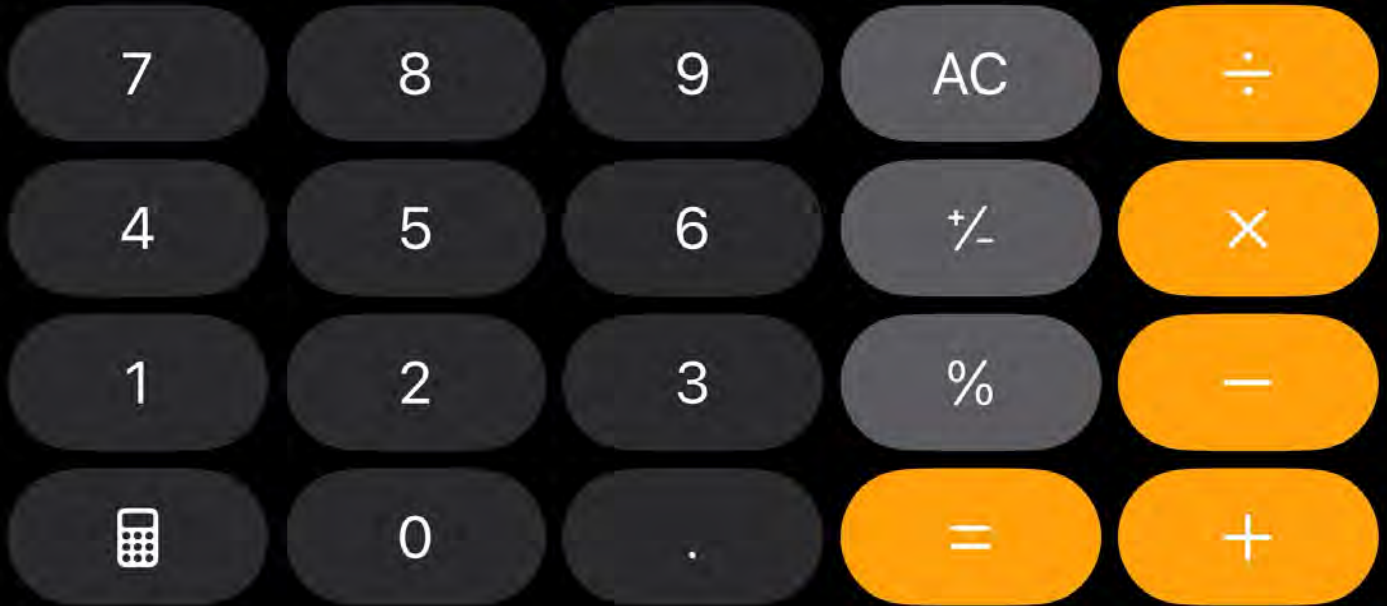
.

=

+



21×21 $441 \times 3 \times 3$ **3'969**





$$(3 \times 3) = 9 + 21 = 30 \quad \begin{array}{l} 4 \\ 4 \end{array} \quad \begin{array}{l} 34 \\ 34 \end{array} \quad \left| \begin{array}{l} 21 \\ 3 \times 3 \\ 21 \end{array} \right.$$

< summe

<

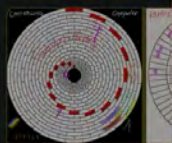
↶ ↷ ⋮

3D-BerechnungsMe
Einteilung - Summe

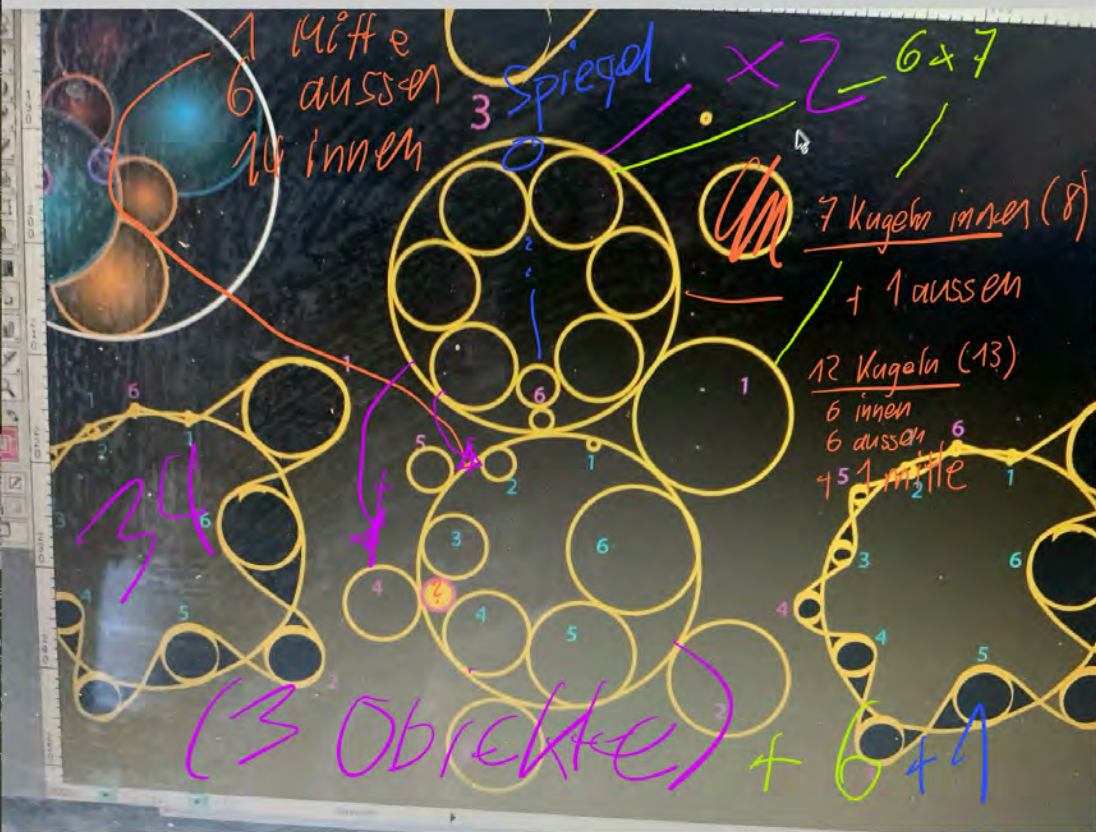
- ☐ VerdichtungKUGEL
- ☐ SunnyProduction - SystemSchutzErde
- ☐ 1) 3D-Berechnungs
- ☐ 2) 3D-Berechnungs Kompensation
- ☐ 3) 3D-Berechnungs Transformation
- ☐ 4) 3D-Berechnungs Verdichtung

3D Berechnungen

3D BMethod Schutz

3D-BerechnungsMe
Transformation Eint

- ☐ Anzahl Kugel gleich eine aussen. Rampe Controll (Summe m
- ☐ Die möglichen Vers zB, 2 zu 8 usw, sind beachten. Entsprec
- ☐ Der Grundsatz ist in Gleiche weniger ist
- ☐ POS. 21-28 Rampe
- ☐ Je nach Bedarf der Anwendungen muss Möglichkeiten in Vie
- ☐ Controlling - ist der Speicherung liegt in der



ingsMethode

gleich eine, innen
Rampe, Vehikel,
nme mit IT) in Anza...
für Kontrollieren
n variable in der Natur
änderungen der P...
KUGEL ist für die
on der Materie
das Erkennen diese...
e Spektrum gemäss
ungsmethode soll in
der natürlichen Umg...
innen der Rampe in
haft der natürlichen 1
ehung unseres Plan...
Meerhohe
n...) das Vehikel
us der Stratosphäre...

an

chutz

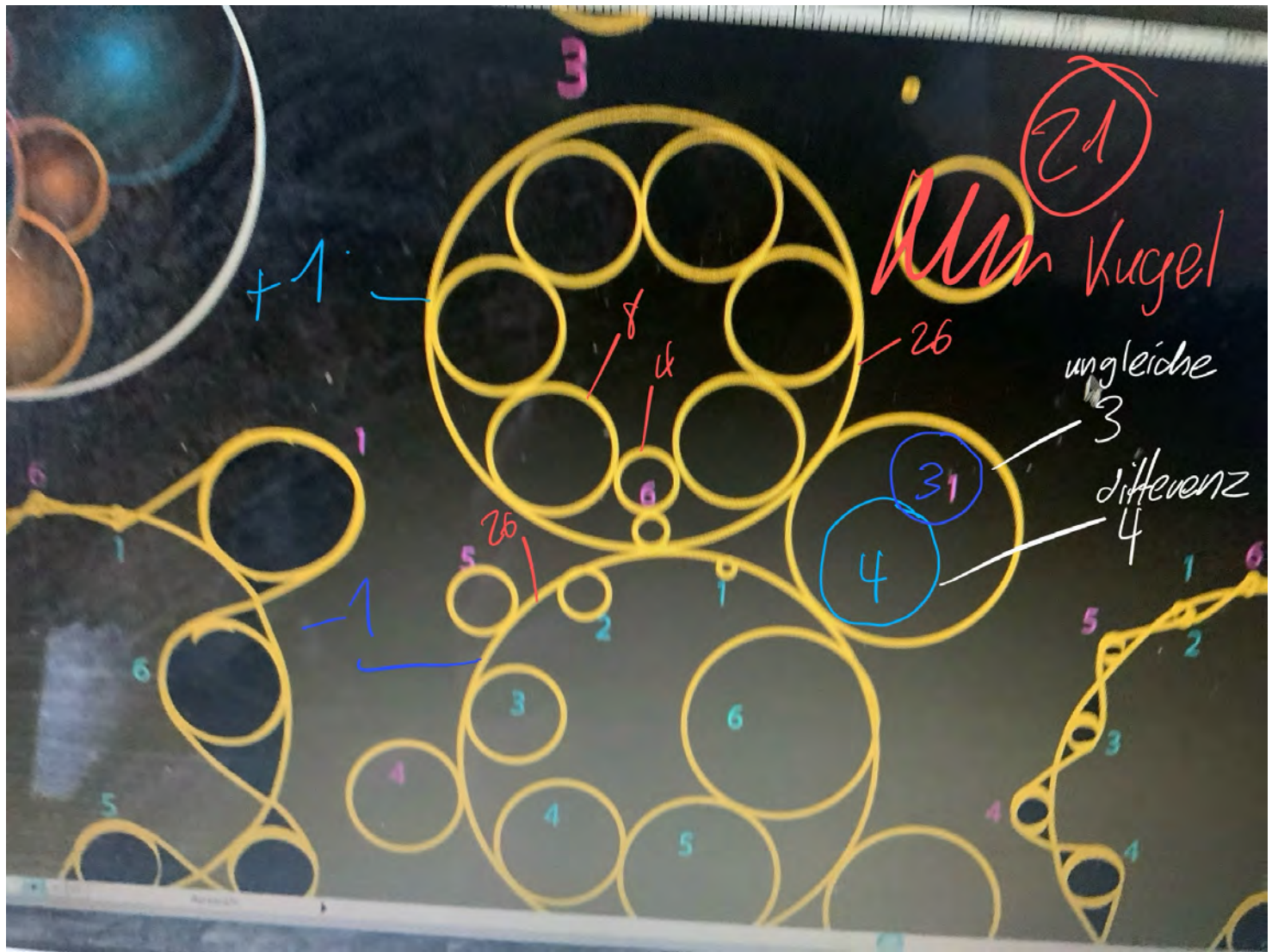




1'764÷4

441

7	8	9	AC	÷
4	5	6	+/-	×
1	2	3	%	-
	0	.	=	+

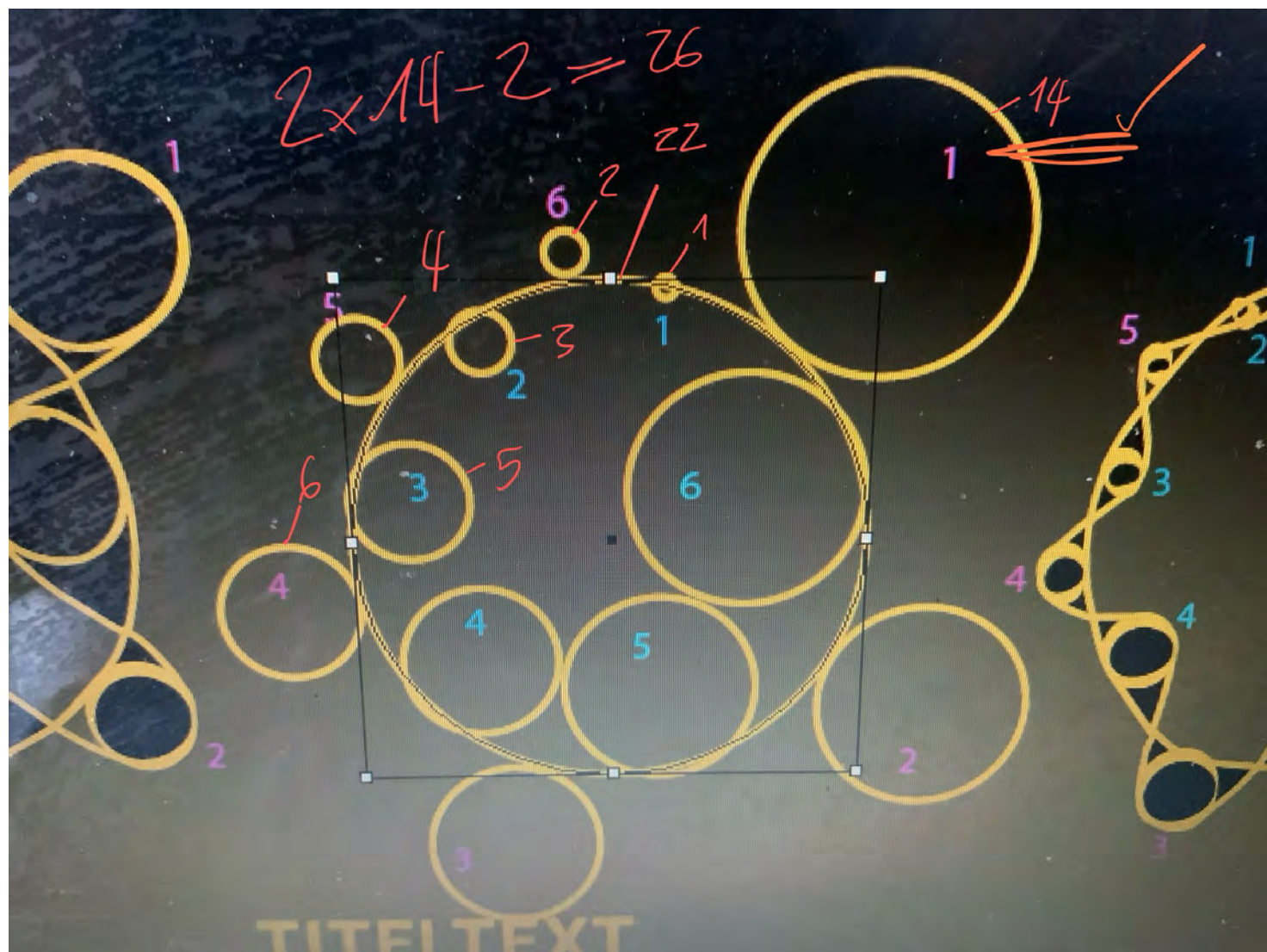




441x3

1'323

7	8	9	AC	÷
4	5	6	+/-	×
1	2	3	%	-
	0	.	=	+



e der dreisten
ng in Raum des Lebens.

, varius nec, tempor et, purus.
lacus.

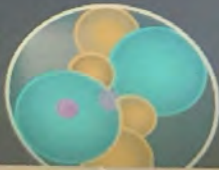
ZAHL ENERGIE NATUR

brechend der genaue Abstand
Zahl in IT mit QuantenCOMPUTER 0-9

T
orta ac, varius nec, tempor et, purus.
amet nulla. Donec
arcu ac lacus.

XT
, porta ac, varius nec,
urus.

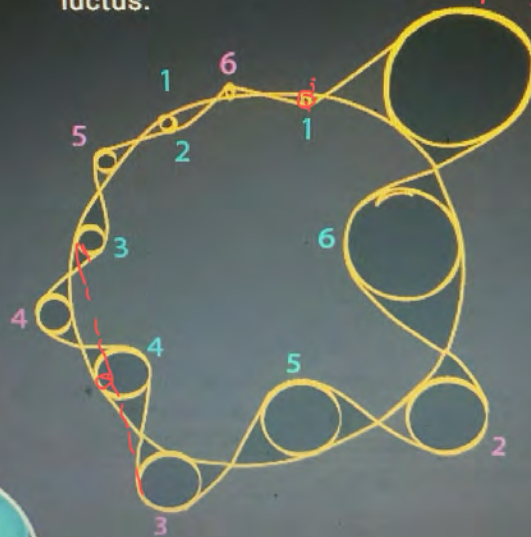
4 Punkte



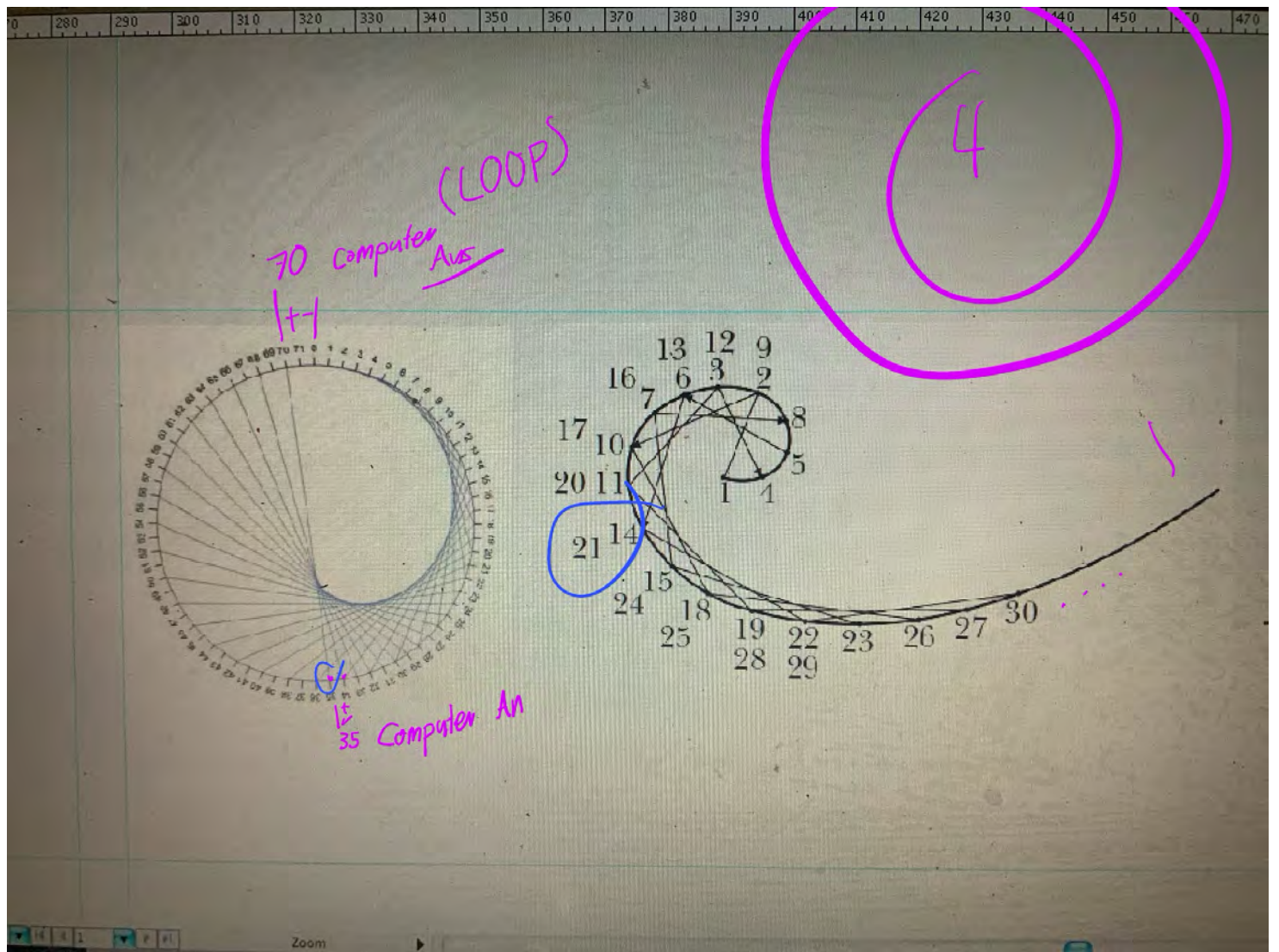
3 Varianten
• Reihenfolge
• Gross/Klein
• Spiegel

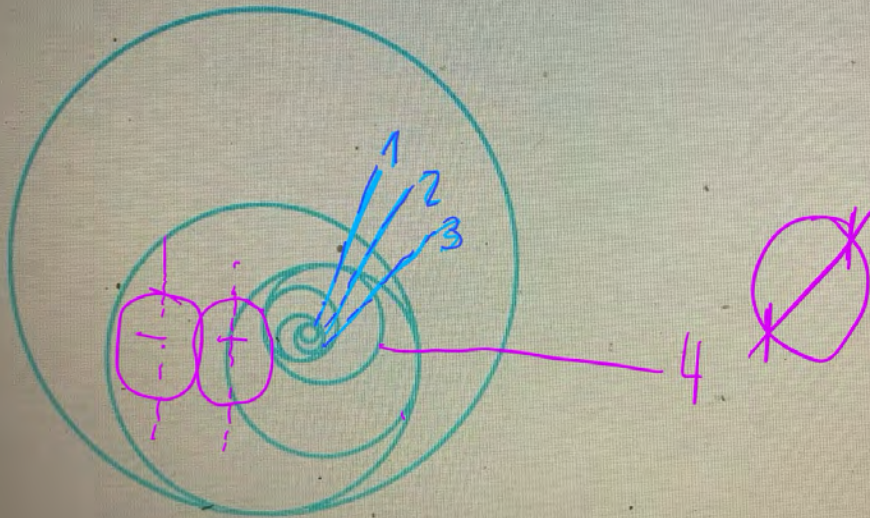
Mit der Kugel im Raum mit drei Punkte
die entsteht die Null, mit drei weiteren
die 1 bis zur 9.

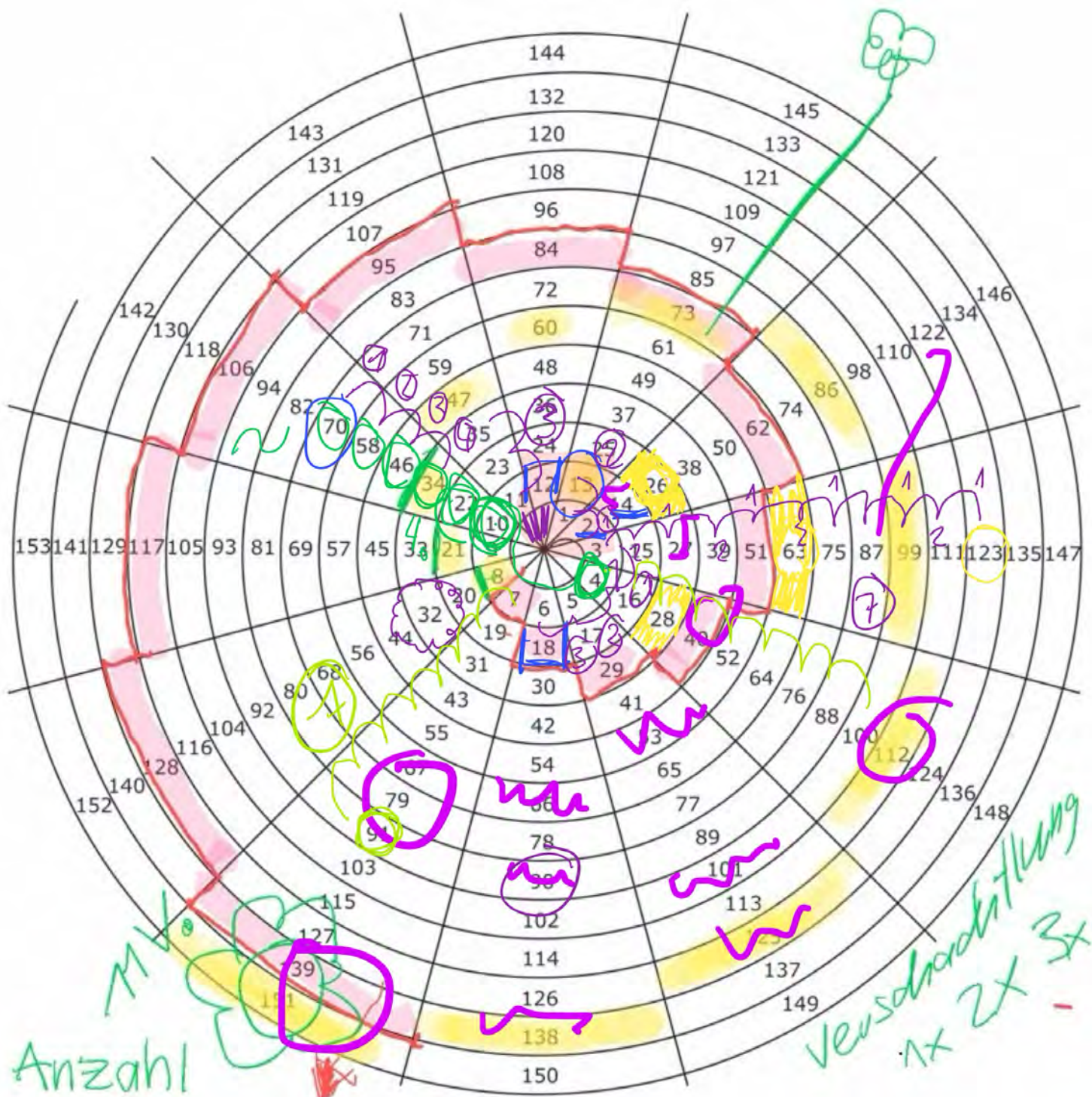
Alle weiteren Schritten der
3D-Berechnungsmethode und der Kugel
luctus.



T 100
A 0 pt
T F
Sprache:







21

6 Punkte

~~3 Punkte~~

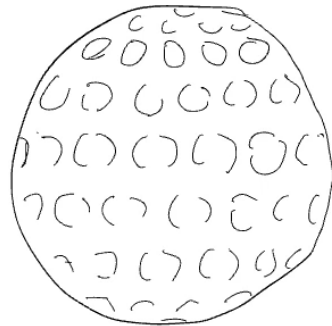
5 Punkte

3D - Beschreibungsmethode 8 Engine

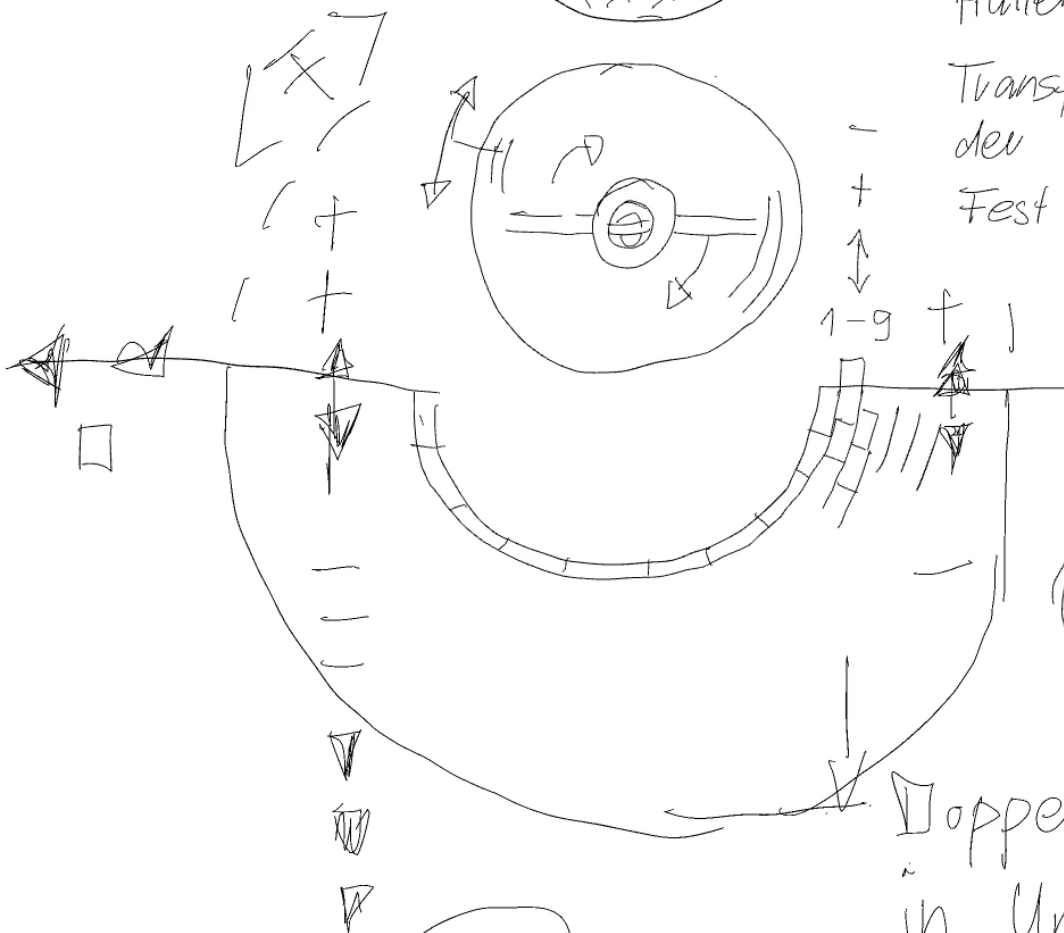
VEHIKEL

2 Aussen hüllen
verschieben
sich

Aus/Eingang



Hüllen -
Transformation
der Materien
Fest - Flüssig - Gas



□ ⇒ (Cern)

Doppel
in Umgekehrte
Materie

-- ++ < Tibomaci

-- ++

