

[]

[] Controlling KUGELZahl => NullKUGEL (nehmen & pflegen & geben) pflegen EnergieKUGEL wird generiert Reinheit und Weisheit

[] 21 schnitte mit KUGELZahl und Vier Verschachtelungen $21 + 21 + 21$, entspricht $[(21-4)+3]+[(21-4)+3]+(21-4)+3 = 3D\text{-BerchungMethode Position } 4$

[] IT Computer, die dritte das Contolling mit ZahlKUGEL01 -09 und NullKUGEL

[]

[] IT - Controlling: Quantenmechanik/Computer

[] $(16\text{Rampe}+1\text{Verdichtung}+16\text{Rampe})+1\text{komensation} +1(\text{Summe}) = 34$

[] $O(2\text{RP.}) - 3(\text{Zahl } 1) - 3(\text{Zahl } 2) - 3(\text{Zahl } 3) - 3(\text{Zahl } 4) - 3(\text{Zahl } 5) - 3(\text{Zahl } 6) - 3(\text{Zahl } 7) - 3(\text{Zahl } 8) - 3(\text{Zahl } 9) - 3(\text{Zahl } 8) - 2(\text{Zahl } 9) => 21\text{ZP.} => 2 \text{ RP. NullKugel } 3 \times 8\text{RP. } (\text{Zahl}1-8)+2\text{RP. } (\text{Zahl}9)$

[]

[] Rampe 4Ring (7Felder) Verschachtelung, 3x5 Ring zu Former RingKUGEL

[] VerdichtungsKUGEL => $((8-2=6)-1=5 \times 3=15 \text{ Kugel und der F4})$

[]

[] $(6+6)+1=13$

[]

[] _____

[] IT - Controlling: Vehikel

[] _____

[] IT - Controlling: Rampe

[] _____

[]

[]

[]

[] Abkürzungen:

[] _____

[] RP. RaumPunkte

[] ZP. ZahlenPunkte

[] KP. KontrollPunkt

[] _____

[] VI. VerschachtelungIT

[] VV. VerschachtelungVehikel

[] VR. VerschachtelungRampe (sprung)

[] VT. VerschachtelungTransformation (übergeben)

[] VT. VerschachtelungTransformer (aufhalten)

[] VF. VerschachtelungFormer

[] VR. VerschachtelungR

[] VS. VerschachtelungSumme

[]

[]

[]

[]

[] - Summe - IT / Controlling (Quanten-Computer):

[] _____

[] Die erste Position in der 3D-BerchungMethode die Kompensation

[] Die zweite Position in der 3D-BerchungMethode die Transformation

[] Die dritte Position in der 3D-BerchungMethode das Controlling (NullKUGEL)

[] Das vierte Position in der 3D-BerchungMethode ist die IT (Quanten-Computer)

[] Die fünfte Position in der 3D-BerchungMethode ist die Rampe

[] Die sechste Position in der 3D-BerchungMethode das Vehikel

[] Die siebte Position in der 3D-BerechnungsMethode die generierten den Spiegel (drei SpiegelKUGEL)

[] Die achte Position in der 3D-BerechnungsMethode Wellen ungebrochne EnergieKUGEL
(Energie in Weisheit & Liebe)

[]

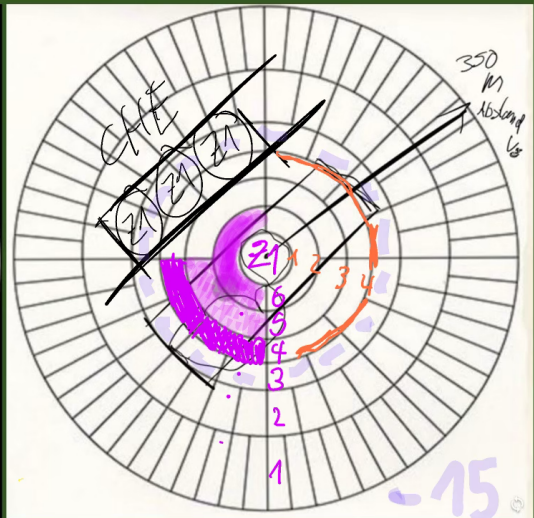
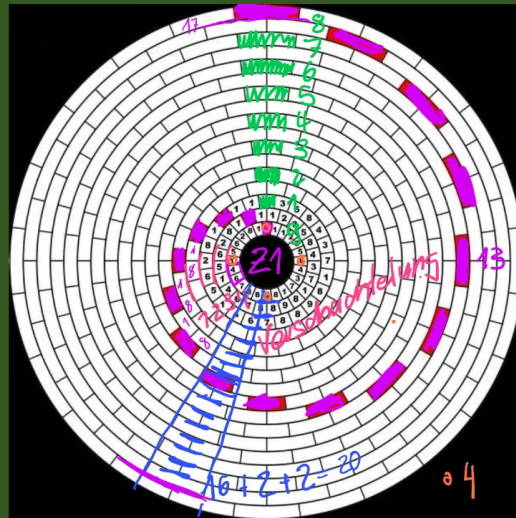
[]

[]

[]



< IT

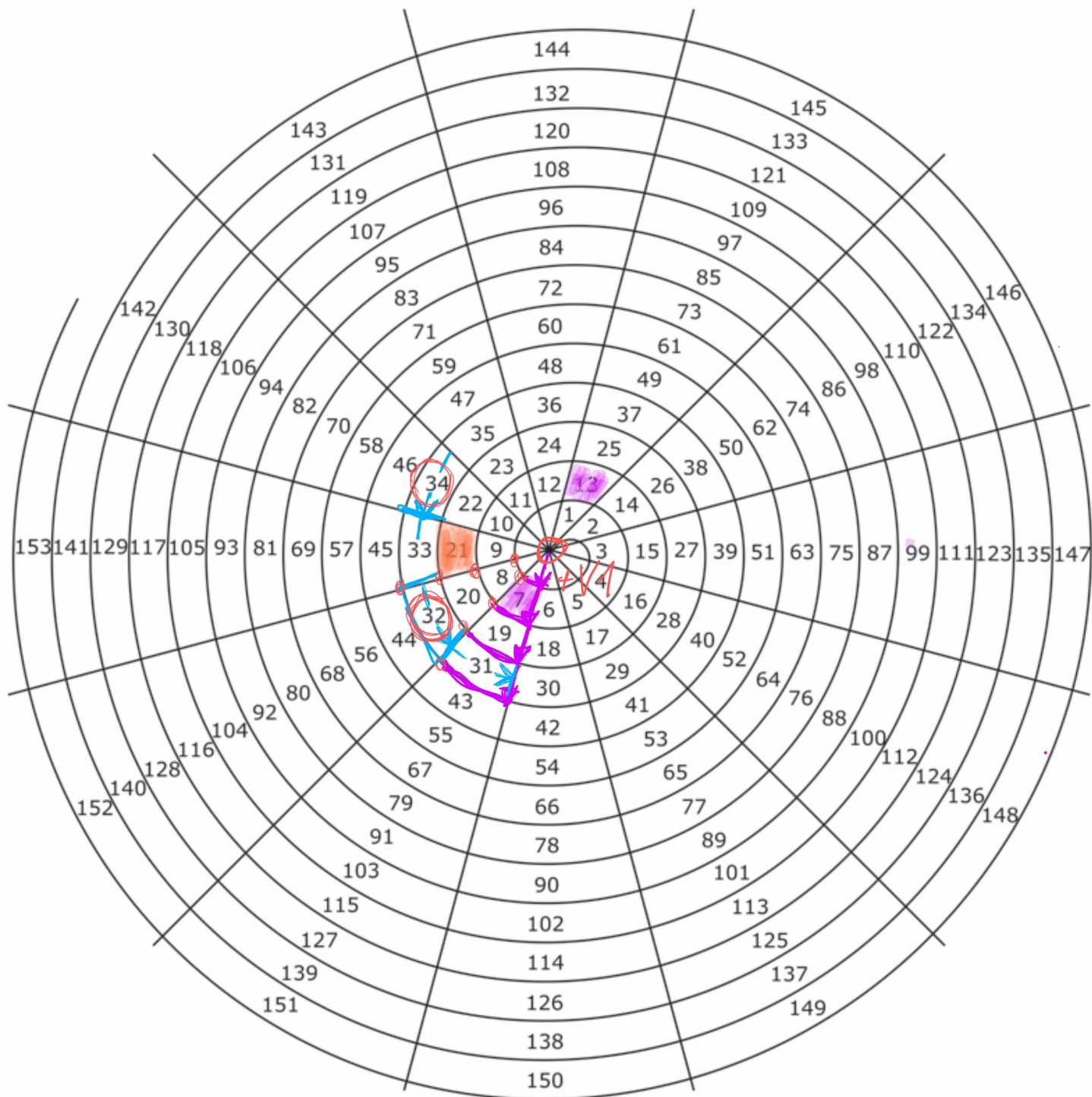


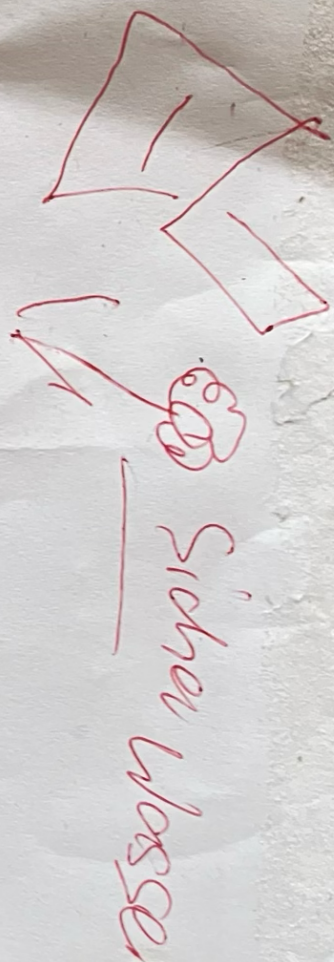
3D-Berechnungsmethode - Transformation Einteilungen

Die möglichen Verschachteln von zB. 2 zu 8 usw., sind genau zu beachten. Entsprechend der Verschachtelung-Zahl muss auch die die Formel angepasst werden (3D-Berechnungsmethode). Der Grundsatz ist immer der Gleiche weniger ist mehr. Je nach Bedarf der und deren Anwendungen.

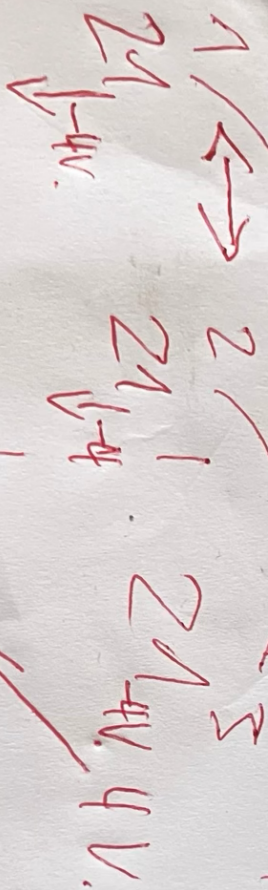


$$\begin{matrix} 16 & +1 & +1 \\ 16 & +0 & 0 \\ 32 & +1 & +1 = 34 \end{matrix}$$





Zahlen auf W W W



42 $\rightarrow +2$
computer

13 + 13 + 13

17 17 17