

3D-Berechnungsmethode - Transfer (Transformation) Auto

Transfer der Materie (Rampe) bei der in Betriebnahme (Start) + +- +++Energie+++ -+ - wieder in die nächste Rampe (ende)

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-Berechnungsmethode findet auch seinen Platz mögliche Variante von einem Zylinder-Motor (Abbildung 1+2+3) Patent

->>> 3D-Berechnungsmethode Kugel (Z1) im Zylinder, nach Patent swissreg.ch 3D-Berechnungsmethoden

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 Fibonacci 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 Elemente 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

Die so gesuchten Liebenden Geseiten welche extreme zu einander stehen erzeugen Energie

heisse und kalte Luft in Bewegung erzeugen Enorme Kraftfelder wie der Blitz. Der Einsatz von Luft Druck heiss kalt ist

Motor & 3D Berechnung Methoden



Vertical toolbar with drawing tools: line, rectangle, ellipse, brush, eraser, and pattern fill.

Right-side toolbar with options: a plus sign, a checkered pattern labeled "SKIZZENEBENE", and a white pattern labeled "HINTERGRUND".