

3D-Berechnungsmethoden - Aufbau 21

- 3 Punkte bestimmen den Raum in Bewegung bis 7 die 3D-Berechnungsmethode mit KugelEngine
- 21 Positionen von Kugel bis Kugel (Tropfen Wellen Regen See Spiegel Regenbogen Atmosphäre usw)
- Grafische Darstellung unten (in Arbeit...)

- 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 (Zusatz), 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:

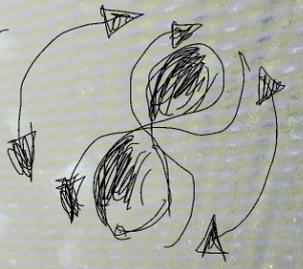
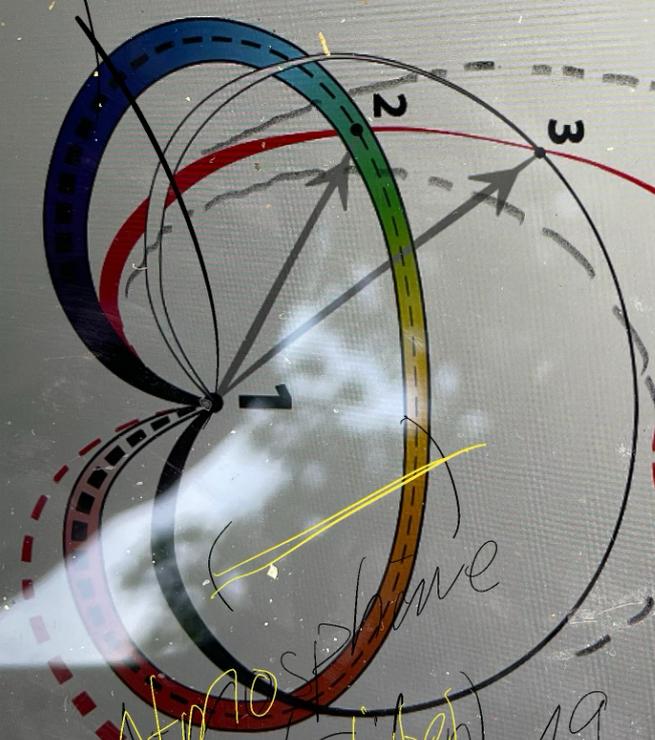
wo, warum, wie, wann, weshalb, wodurch, womit, wozu

Touch Point

ENGINE

Anzahl Aussen 14

Fornel umgekehrt & Fornel Normal



15 Tropfen

Wellen 16

17 Region

21 Atm
 20 Regenbogen
 19 (Wirbel)

