

3D-Berechnungsmethode & KugelENGINE - Einteilungen

Baukasten soll alle Möglichkeiten der natürlichen Umsetzung der direkten Energie fördern und die Natur zu erhalten.

21 Verschiedene verschiedene Kugel mit der 3D-Berechnungsmethode mit KugelEngine.

3D-Berechnungsmethode & Engine (1 Kugel)

3D-Berechnungsmethode & Engine mit Kompensation (1 Kugel)

3D-Berechnungsmethode & Engine mit Transformation (1 Kugel)

3D-Berechnungsmethode & Engine mit Transformer (7 Kugel)

3D-Berechnungsmethode & Engine mit Verdichtung (1 Kugel)

3D-Berechnungsmethode & Engine mit Reproduktion (1 Kugel)

3D-Berechnungsmethode & Engine mit Spiegel (7 Kugel)

1. KugelEngine - bis 7

2. Kugel Engine - bis 7

3. Kugel Engine - bis 7

4. Kugel Engine - bis 7

5. Kugel Engine - bis 7

6. KugelEngine - bis 7

7. KugelEngine - bis 7

8. Komensations - +1 KugelENGINE

9. Kompensation - +1 KugelENGINE

10. Kompensation - +1 KugelENGINE

11. Kompensation - +1 KugelENGINE

12. 11ompensation - +1 KugelENGINE

13. Kompensation - +1 KugelENGIN

14. Kompensation - +1 KugelENGINE

15. SpiegelKUGEL - TropfenKUGEL

16. SpiegelKUGEL - WellenKUGEL

17. SpiegelKUGEL - RegenKUGEL (Wolken)

18. SpiegelKUGEL - SeeKUGEL (Umkehrte AtmoKugel)

19. SpiegelKUGEL - WirbelKUGEL

20. SpiegelKUGEL - RegenbogenKUGEL

21. SpiegelKUGEL - AtmoKUGEL

22. Transformation - SonnenKUGEL

23. Transformation - SonnenKUGEL

- 24. Transformation - SonnenKUGEL
- 25. Transformation - SonnenKUGEL
- 26. Transformation - SonnenKUGEL
- 27. Transformation - SonnenKUGEL
- 28. Transformation - SonnenKUGEL

- 29. VerdichtungsKUGEL -
- 30. VerdichtungsKUGEL -
- 31. VerdichtungsKUGEL -
- 32. VerdichtungsKUGEL -
- 33. VerdichtungsKUGEL -
- 34. VerdichtungsKUGEL -
- 35. VerdichtungsKUGEL -

- 36. Transformer - QuaderKUGEL
- 37. Transformer - 5eckKUGEL
- 38. Transformer - SternenKUGEL
- 39. Transformer - RingKUGEL
- 40. Transformer - ZylinderKUGEL
- 41. Transformer - KegelKUGEL
- 42. Transformer - AtmoKUGEL

- 43. Reproduktion - 1
- 44. Reproduktion - 2
- 45. Reproduktion - 3
- 46. Reproduktion - 4
- 47. Reproduktion - 5
- 48. Reproduktion - 6
- 49. Reproduktion - 7

- 50. Spiegel - 1.1
- 51. Spiegel - 1.2
- 52. Spiegel - 1.3
- 53. Spiegel - 1.4
- 54. Spiegel - 1.5
- 55. Spiegel - 1.6
- 56. Spiegel - 1.7

- 57. Spiegel - 2.1
- 58. Spiegel - 2.2
- 59. Spiegel - 2.3

- 60. Spiegel - 2.4
- 61. Spiegel - 2.5
- 62. Spiegel - 2.6
- 63. Spiegel - 2.7

- 64. Spiegel - 3.1
- 65. Spiegel - 3.2
- 66. Spiegel - 3.3
- 67. Spiegel - 3.4
- 68. Spiegel - 3.5
- 69. Spiegel - 3.6
- 70. Spiegel - 3.7

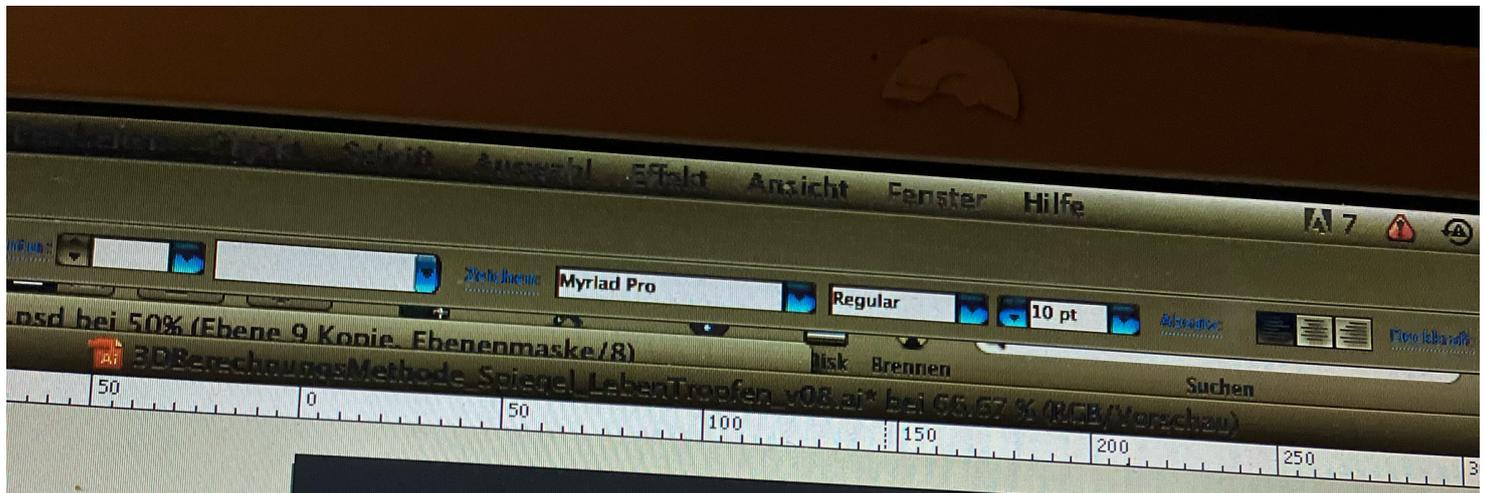
——— 8 Verschärfung $8-2+1=7$

- + 1 KugelEngine
- + 1 Umgekehrte Variante
- + 1 Kompensation
- + 1 Transformation
- + 7 Transformer
- + 7 Former
- + 1 Verdichtung
- + 1 Reproduktion
- + 1-0 Spiegel

Total Kugel = 20 generieren (-2 Kugeln und ++1 NullKugel) zur einer klugen Kugel - Energie und Weisheit uneinheitlich und Heiterkeit für die Ewigkeit

.....

[x]



3D-Berechnungsmethode

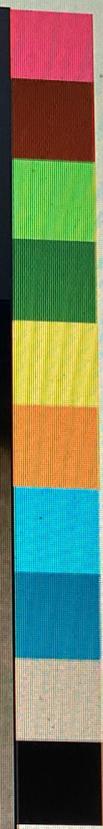
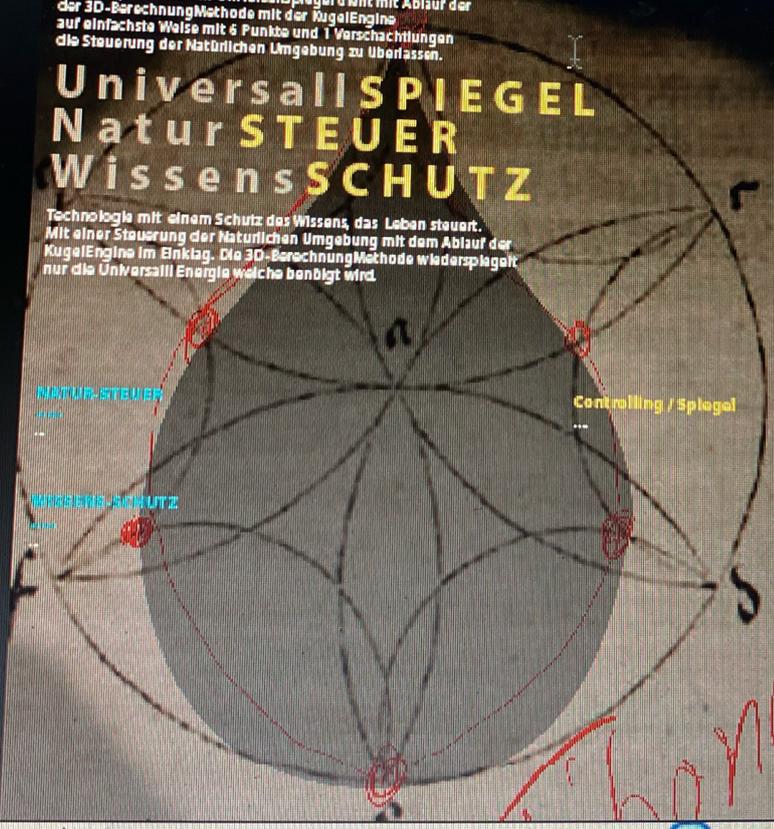
IKUGEL
ENGINE

Der Ablauf der natürlichen Steuerung mit dem Aufbau der KugelEngine ist die Abfolge von Klein gross von Herr FIBONACCI. Eine neue Abfolge der ... einen Tropfen zu generieren um diesen Naturnähe wünsch z.B. eine KugelEngine mit der 3D-Berechnungsmethode die Steuerung der Natur zu übernehmen.

UNIVERSALL - SPIEGEL
Fibonacci-Tropfen
Die Kompensation mit UniversalSpiegel dient mit Ablauf der 3D-Berechnungsmethode mit der KugelEngine auf einfachste Weise mit 6 Punkten und 1 Verschachtelungen die Steuerung der natürlichen Umgebung zu übernehmen.

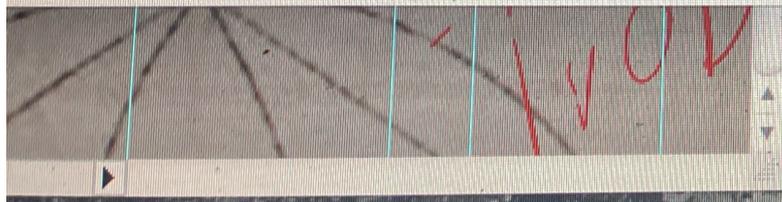
UniversallSPIEGEL NaturSTEUER WissensSCHUTZ

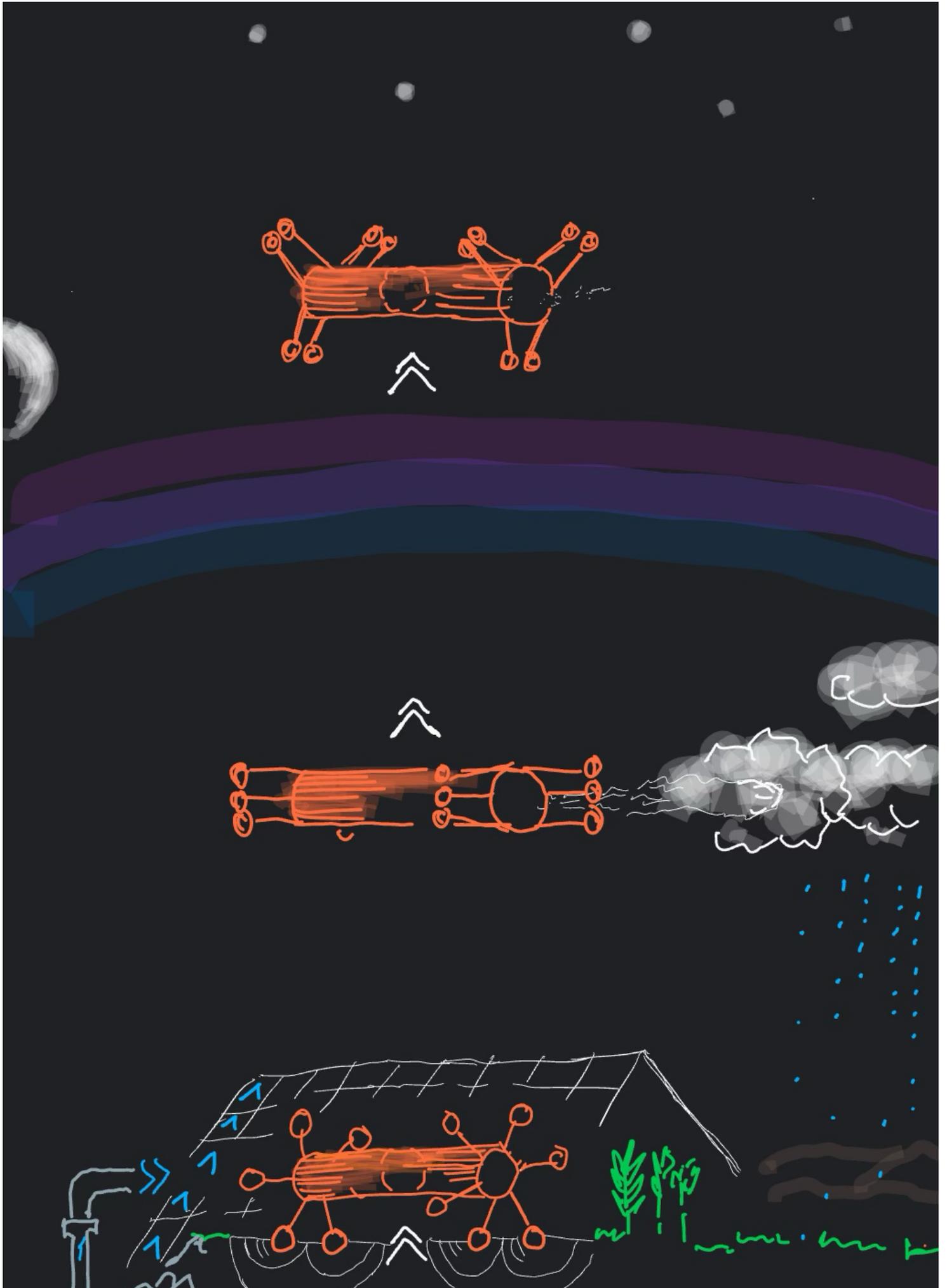
Technologie mit einem Schutz des Wissens, das Leben steuert. Mit einer Steuerung der natürlichen Umgebung mit dem Ablauf der KugelEngine im Einklang. Die 3D-Berechnungsmethode widerspiegelt nur die Universal Energie welche benötigt wird.

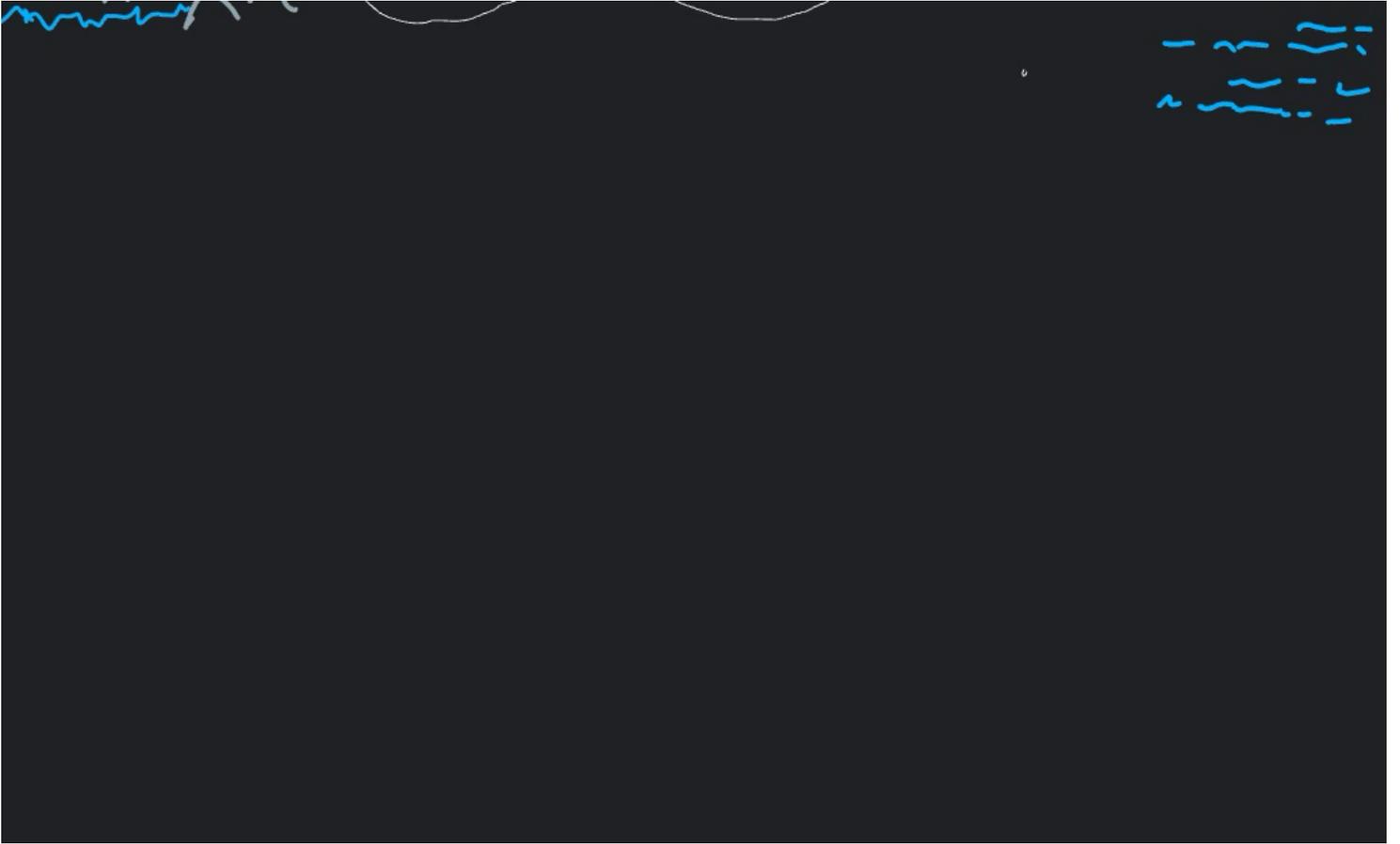


Handwritten signature: Fibonacci

Text









Safari

4 Tabs

Privat

Lesezeichen

Leseliste

Verlauf

Mit dir geteilt



AA

Nicht sicher — kniffink.ch

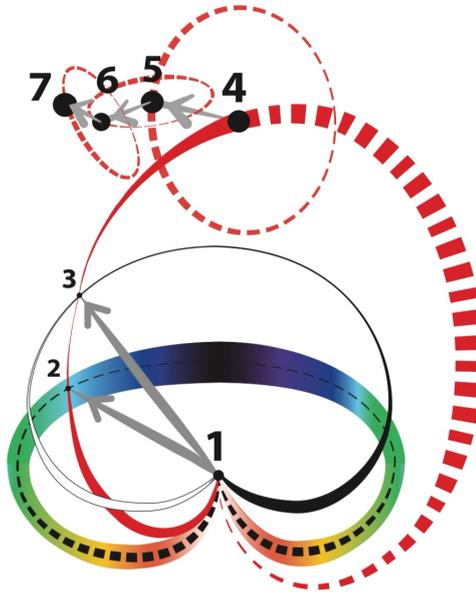


3D BERECHNUNGSMETHODEN - kniffink - SEE HAER KNOW -

kniffink.ch/3dberechnungsmethoden/download/3DBerechnungsMethode_E...

1 von 1

3D Berechnung mit Engine



Ablauf:

Aus der ersten 1 Position (Mittelpunkt) entsteht die 2 und 3 Position somit definieren 3 Punkte den Engerie. Zeitgleich resultiert die Zeit-Achse aus der 1 Position (auf & abbauen) der Drehungen der Bestandteile mit der 5 Position. Somit ergibt sich z.B. unser ENGINEN mit der 6 und somit der 7 die gewünschte Position des VEHIKEL.

- 1) Zentrum ENGINE (geteilter Mittelkern - Berechnung)
- 2) Wellenlänge (Gravitation)
- 3) Schwerkraft (Quanten)
- 4) Aufbauder Moment (Zeit)
- 5) Bestandteile (Engine)
- 6) VEHIKEL
- 7) Position (z.B. Erde ;)

Aufbau der Engine:

Eine passende Variante von mir um die Geschwindigkeit zu fördern. Wie Sie verstehen gibt unzählige. Die Fabunacci-Formel kann Ihnen dazu evetuell helfen.

