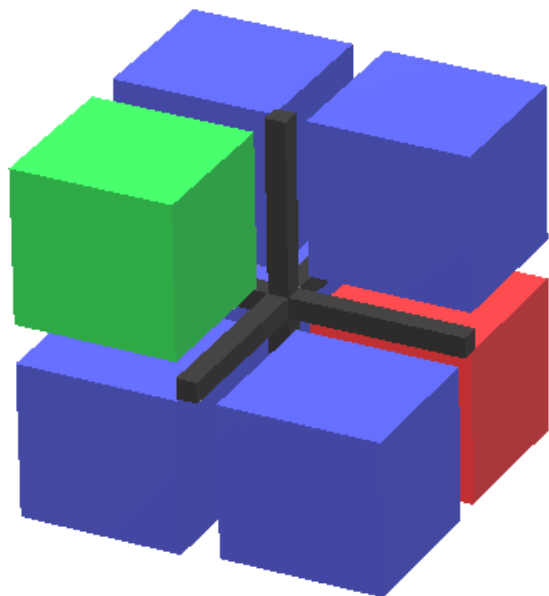


La Séptima Dimensión

Partiendo de la Base en que la vida se ve definida por Átomos alojados en una Región de Espacio concreto, hay que saber definir por proporciones esa Región de Espacio (Cubos) y sus Átomos (Esferas) y en que Para Situarme en Cualquier Punto de estas Figuras (un Cubo o Una Esfera) necesito 3 Líneas de Dimensión, por ello todo se puede definir de la siguiente manera:

Cuando Necesito Medir una Región de Espacio, la Defino con 2 coordenadas (Inicio y Fin) de Limites Direccionales, lo cual me lleva que como figura mínima, esta región es una porción de Espacio de 8 Puntos o Partes 3D, que Juntas Forman La Figura Completa, por lo que esto se expresaría de esta Manera:



$$\text{Inicio 3D} + \text{Fin 3D} = \text{Región 6LD}$$

(La Esfera es lo Mismo)

$$\text{Región 6LD} = 3 \text{ Líneas de Dimensión}$$

6 Direcciones desde la
Posición 7

(Cruce Adimensional 0)

$$\text{Inicio 3D} = A B C \times 0 0 0$$

$$\text{Fin 3D} = 0 0 0 \times Y X Z$$

$$\text{Región 6LD} = A B C \times Y X Z$$

Región 6 Limites de Dimensión desde el Cruce 7
(0 o Centro para Espacio y Figura)

$$\text{Región 6LD} = 2 \wedge 3 \text{ Líneas de Dimensión}$$

En este Caso el Cubo Verde Representa el Primer Punto 3D de Región de Espacio en 3D o 6LD (6 Limites de Dimensión). Finalizando la Región de Cubo de 2x2x2 (8 Puntos Totales) esta el Cubo o Punto 3D Rojo que Indica que allí finaliza la Región de Espacio Para La Figura Cubo Completa. La Totalidad de la Figura se expresa en ABC x YXZ ya que esta es toda la Región de Espacio Ocupada (8 Puntos o Partes 3D), y cada Punto estaría definido con los Puntos 3D llamados ABC x 000, ..., Todos Los Puntos 3D Hasta, ..., 000 x YXZ Siempre que hacemos Figuras de este Tipo definidas por puntos ocurre que se deja un 7º Cruce Adimensional que queda entre medio de todos ellos a la vez indicando las direccionalidades de los puntos de la región.

Siempre se Cumplen estas Normas:







- Existen 6 Direcciones de Posicionamiento
- Existen 6 Variables para Su Posicionamiento
- Existen 8 Puntos o Partes Mínimas en las Figuras
- Los Puntos se Miden en 3D pero la Dinámica de Presentación de Datos es con 6 Variables
- Se Utilizan 3 Puntos en Geometría de Figuras
- El 7º Cruce, sirve para situar tanto la Posición de la Región de Espacio que la Aloja la Figura.

La Séptima Dimensión

Doblar todas las dimensiones a la vez da a que la nueva figura (Cubo) sea 8 Veces la Primera, es decir, es la 8/1 Partes de la Original, y si por el contrario recortamos por la mitad todas ellas obtenemos una 8ª parte de la Inicial, es decir, tenemos la 1/8 Parte de la Primera.

Los Cubos Miden Regiones de Espacio para Alojarse Esferas que utilizan las mismas Teorías en cuanto a posicionamiento por puntos donde la esfera mínima es de 8 partes 3D que utilizan geometrías de esferas con 3 Medidas como las 3 Dimensiones que Tiene. Lo que es diferente en todo esto es que alguien se ha dejado de describir los Límites de Dimensión que siempre son 2 por línea dimensional lo cual siempre se tiene que considerar que existen estos 6LD por cada Figura 3D la cual siempre parte de un 7º Cruce a-dimensional.

Los Espacios Mínimos Crecen de Manera Exponencial hacia todas las direcciones siendo esta manera la forma correcta de definición en cuanto al 3D ya que si solo lo hiciéramos crecer en 3 direcciones no crecería de modo exponencial del Mismo Modo, Todo queda como en el siguiente cuadro:

Figura Simple		Figuras Compuestas de mas de una Simple					
3D	6LD	1D	2LD	2D	4LD	3D	6LD
							
Se compone de 8 partes Tridimensionales las cuales forman la figura Punto = 1^1		Se compone de como mínimo de 2 Puntos = $2^1 = 2$		Se compone de como mínimo de 4 Puntos = $2^2 = 4$		Se compone de como mínimo de 8 Puntos = $2^3 = 8$	

Composiciones de Puntos Mínimos de las Figuras Esenciales de la Realidad.

El Cubo Mide el Espacio en Su Totalidad, y Las Esferas son los Puntos de Definición de Esas Figuras 3D que se Sitúan en los Espacios de la Totalidad.

Las demás Figuras Posibles en este Espacio no son mas que cúmulos de puntos 3D hechos de Esferas que nosotros digitalizamos con Cubos 3D por la Matemática de las computadoras.

La Digitalización del Espacio se hace en base 2 e incluso el sistema decimal es un derivado de esta teoría binaria, ya que el sistema decimal de numeración no es mas que la Definición Cuantificable del sistema Binario simplificado por mas símbolos de los que entiende la maquina, ya que se cumplen estas normas:

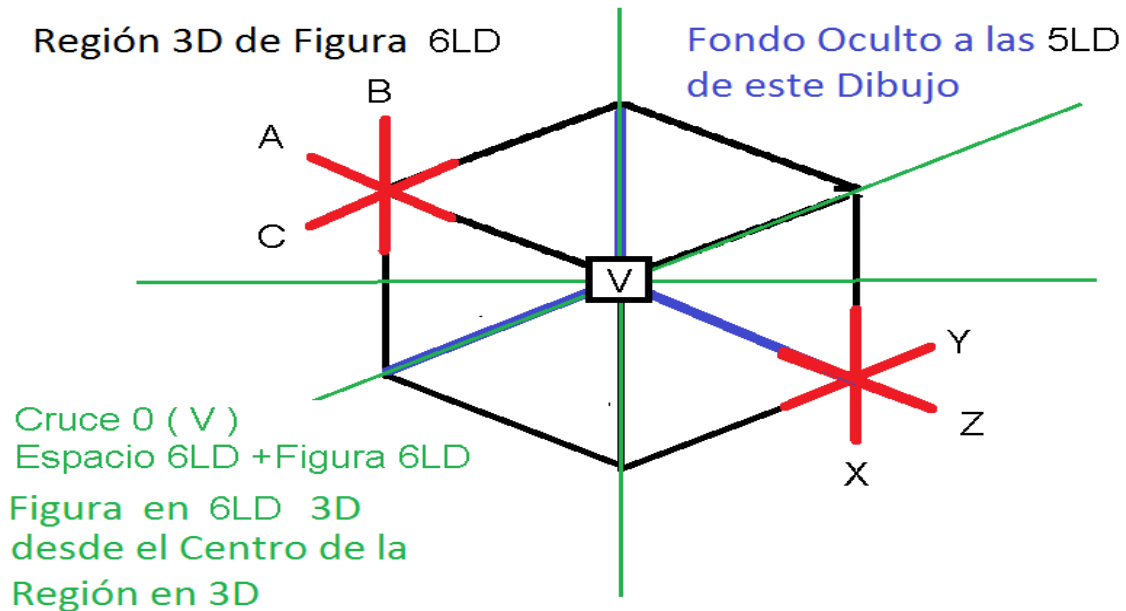
El 0 y 1 es un BIT (Lo Único que Entienden las Maquinas)

Del 2 al infinito son Secuencias de Varios BITS que Tienen Límites Físicos Reales en la Maquinas y en las formas de tratar estos números mas largos, que es lo que entiende una maquina. En el caso de el número 2 es donde empieza a usarse Cadenas de BITS, por lo que el Número se eleva al Número de BITS que requiere la secuencia siendo esta base matemática la Genérica para las computadoras y la única que entienden, el sistema decimal no es mas que una adaptación a un idioma mas resumido del que tenemos en la propia maquina ya que nuestra mente solos es capaz de tratar con numeraciones mas cortas que las que trata un ordenador y las reducimos en base a nuevos símbolos.

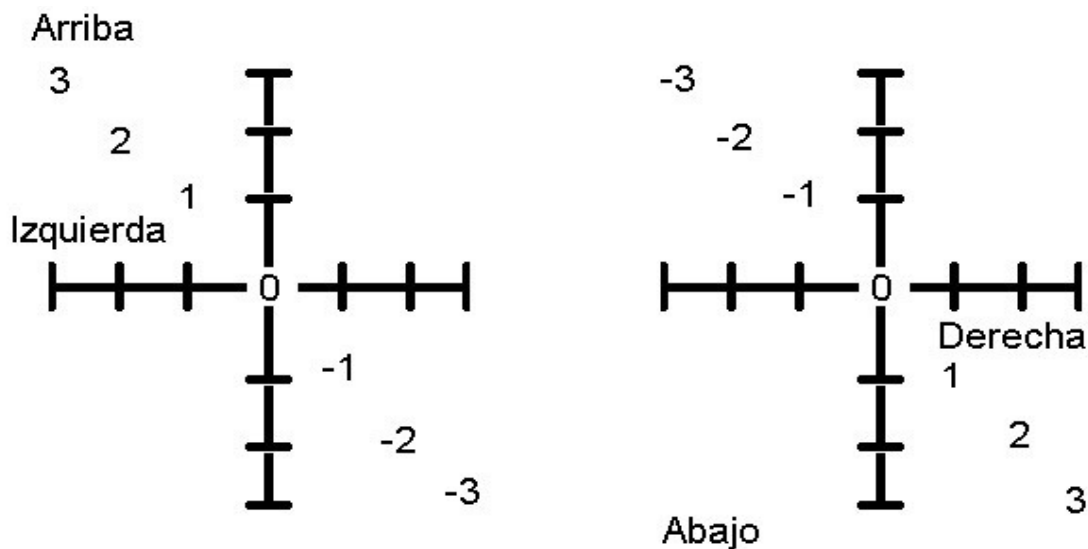
La Séptima Dimensión

El Espacio así se digitaliza por cubos siendo necesario utilizar 6 variables para definir una posición de la Región de Espacio y otras 6 variables para definir la posición de las Figuras en ese Espacio, siempre partiendo de un 7º Cruce Adimensional que situá Espacio y Figura dentro de las mismas Posiciones.

Cruces Adimensionales



Para Definir una Región de Espacio, se basa en coger 2 Objetos de Variables 3D (6 Variables) con las cuales puedes definir una región de Espacio 3D con lo que señalarías los Límites de Dimensiones de esa Región de Espacio, con lo cual conseguiríamos definir un Espacio 3D. El Siguiete Gráfico Muestra Como quedarían la Región de Espacio Seleccionada con las 2 Coordenadas de Posición y en las Direcciones que quedaría en una Pantalla 2D o 4LD:



Gracias a las dos Cruces se Pueden Posicionar Figuras en las Pantallas, pero las Posiciones de los sistemas solo funcionan con el primer grafico, cosa que el uno sin el otro no son verdaderamente útiles