

¿Cómo Funciona la Dualidad 3D?

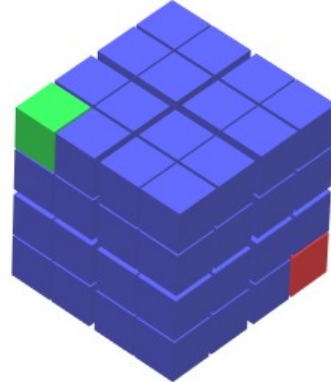
Utilizando estas 6 Variables Siempre (Izquierda x Arriba x Frente + Derecha x Abajo x Fondo)

Espacio 1x1x1 + 1x1x1



$$1 + 1 = 2 \wedge 3 = 8$$

Espacio 2x2x2 + 2x2x2



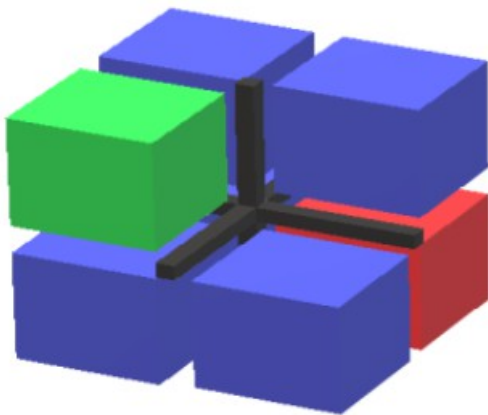
$$2 + 2 = 4 \wedge 3 = 64$$

2 Posiciones 3D \wedge 3 Líneas 2LD

+ = Cruce de 6 Direcciones 0x0x0 . 0x0x0

Siempre existen 6 Direcciones que salen desde el Cruce Adimensional 0x0x0 . 0x0x0 (Centro de las Figuras Dibujadas el Cual No Se Ve en la Imagen de Arriba se ve en la de abajo, Línea Negra)

También Existen Por las 6 Coordenadas una Región que Va en un Sentido Direccional 3D y su Negativo Que Va en Direcciones Contrarias por lo que englobamos Magnetismo (dos Polos o el Inicio y Fin) , La Gravedad (con los mismos Inicios y Fin Replicados Hacia Su Totalidad son Como Mínimo Ocho Partes que Unas Contradican a las otras) , y Posicionamiento en Partes 3D que pertenezcan a su parte no Dual , es decir 1/8 Partes de estas...



Inicio 3D + Fin 3D = Región 6LD
(La Esfera es lo Mismo)

Región 6LD = 3 Líneas de Dimensión

6 Direcciones desde la
Posición 7

(Cruce Adimensional 0)

Inicio 3D = A B C x 0 0 0

Fin 3D = 0 0 0 x Y X Z

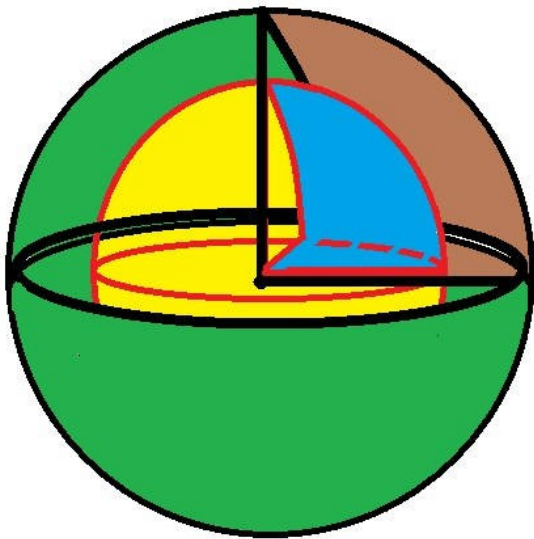
Región 6LD = A B C x Y X Z

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

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

¿Cómo Funciona la Dualidad 3D?

Las Esferas Funcionan Con las Mismas Teorías Solo que los Puntos de Espacio se Convierten en Trozos de 1/8 Parte de Esfera Cogiéndose siempre los Cruces 0 desde los que sale todo hasta en 6 direcciones.



Partes Totales en 6LD

Centro de la Esfera
0x0x0 X 0x0x0

■ 1x1x1 X 1x1x1

■ 2x2x2 X 2x2x2

Partes Seleccionadas en 6LD

■ 0x0x0 X 1x1x1 Primera 1/8 Parte de Esfera

■ 1x1x1 X 2x2x2 (Capa Exterior)

■ 0x0x0 X 2x2x2 Segunda 1/8 Parte de Esfera

Las Partes Decimales (10) Corresponden a la Totalidad de Cruces Adimensionales Que Existen en las Regiones de Espacios Descritas por Cubos Siendo Estas el Centro, sus 8 Limites de Dimensión y la Décima su Totalidad de Región Completa.

De 6 a 8, de 8 a 10 y de 10 a 12 son todo reglas de expansión volumetrica exponencial , siempre se da cuando se duplican los tamaños siendo estos ocho veces superior cuando aumentamos y ocho veces inferior cuando disminuimos.

Que se utilice el 6 también viene dado por el tiempo, el cual se divide en este numero que yo llamaría áureo, el cual también nos ofrece matemáticas angulares en sus disposiciones angulares.

Ángulos:

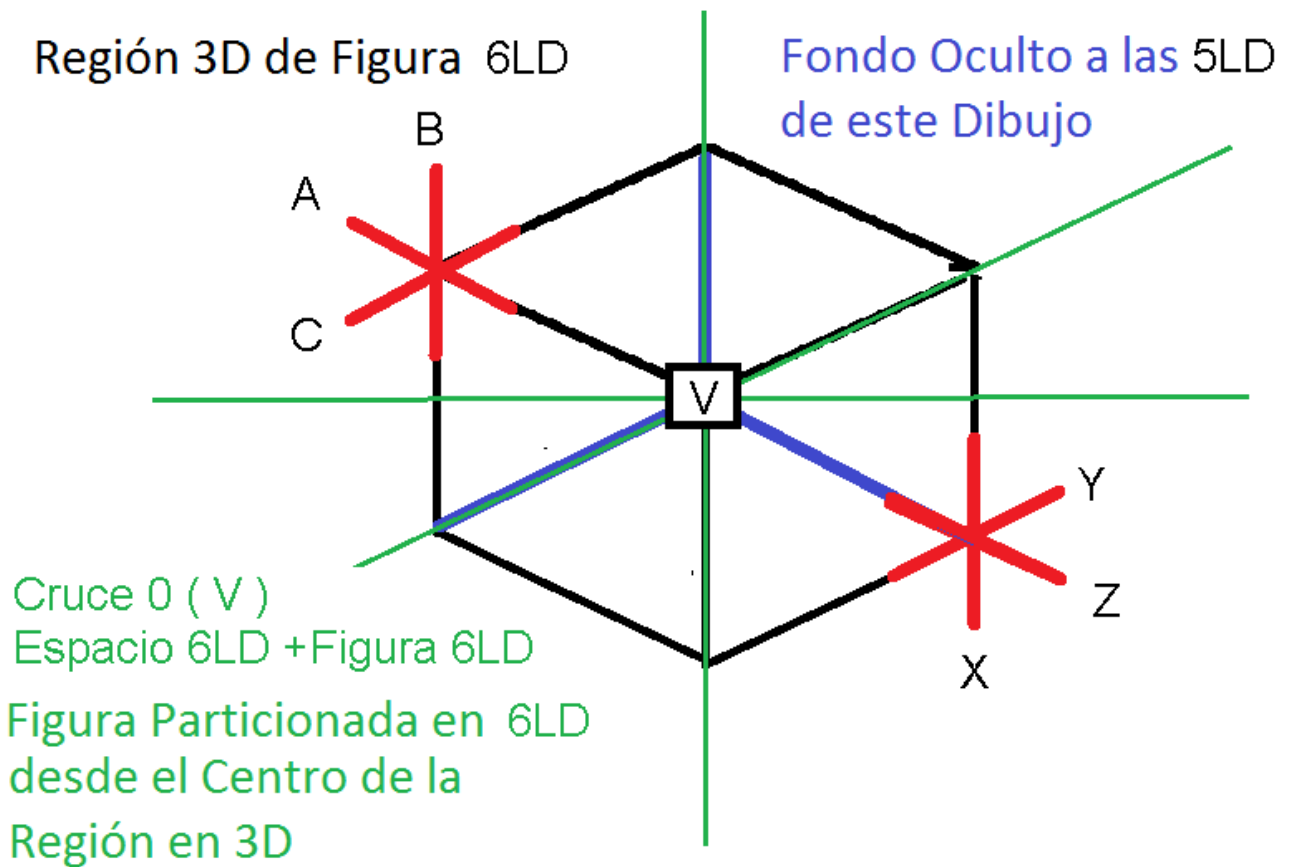
6 = vistas para ver su totalidad

6 x 6 = 36 (Total de un Cubo o Esfera en Ángulos 2D Desde un Cruce 0)

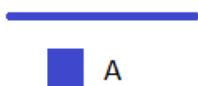
36 x 36 = 1296 (Total de Ángulos 3D Desde un Cruce 0)

¿Cómo Funciona la Dualidad 3D?

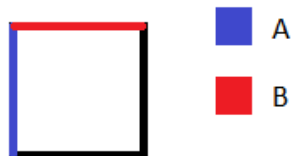
Cruces Adimensionales



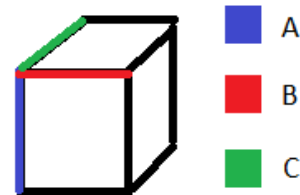
1 Dimensión



2 Dimensiones



3 Dimensiones



Todo encajaría mejor si hablásemos de 2 , 4 y 6 Limites de Dimensión

1D.- Una línea une 2 Puntos , Si no el Punto 0 no existiría.

Los 6 Limites de Dimensión, Encajan Con las 6 Direcciones Mínimas del Espacio Tiempo (Gravedad , Magnetismo , Etc...) Con Estos 6 Limites de Dimensión Pueden existir un Mínimo de 8 Puntos 3D Dirigiendote hacia todas las direcciones (6) desde un 7º Punto , el Cruce 0.

¿ Por que es así ? Por el Punto 0

