

# Δ ALU RESONANCE — GLB & VISUAL GALLERY (v1)

Kuratiertes Verzeichnis und Ausstellungstexte für die aktuelle 3D-Serie.

---

## 1) Quick-Links (Assets)

### GLB 3D-Modelle

- **Origin Torus:** [shadow\\_light\\_resonance\\_torus.glb](#)
- **Banded Torus:** [shadow\\_light\\_resonance\\_torus\\_banded.glb](#)
- **Banded · Gold:** [shadow\\_light\\_resonance\\_torus\\_banded\\_gold.glb](#)
- **Banded · Indigo · Elliptic:** [shadow\\_light\\_resonance\\_torus\\_banded\\_indigo\\_elliptic.glb](#)

### Viewer & Previews

- **HTML Viewer (Orbit Controls):** [shadow\\_light\\_torus\\_viewer.html](#)
- **Preview PNG:** [shadow\\_light\\_resonance\\_torus\\_preview.png](#)
- **Spin GIF:** [shadow\\_light\\_resonance\\_torus\\_spin.gif](#)

### Blueprints / Karten

- **Resonance Map:** [shadow\\_light\\_resonance\\_map.png](#)
- **Möbius Übergang (2D):** [mobius\\_field\\_visual\\_aesthetic.png](#)
- **Triptych Deck:** [codex\\_dark\\_mode.png](#)
- **Film-Frames (001-006):** [frame\\_001.png – frame\\_006.png](#)

**Hinweis:** Alle Links verweisen direkt auf die im Arbeitslauf erzeugten Dateien. Für GitHub solltest du die Dateien ins Repo `NEXAH-CODEX/visuals/ALU_FIELD/` pushen und die Pfade in dieser Galerie aktualisieren.

---

## 2) Ausstellung – Struktur & Kuration

### I. ORIGIN — Shadow-Light Resonance Torus

**Datei:** `shadow_light_resonance_torus.glb`

**Caption (DE):** Grundform der Feldresonanz; Schatten-/Licht-Dualität als geschlossener Fluss.

**Caption (EN):** Base field resonance; shadow-light dual flow in a closed loop.

---

### II. MODULATION — Banded Torus

**Datei:** `shadow_light_resonance_torus_banded.glb`

**Caption (DE):** Bänder als Frequenzkanäle ( $\Delta\varphi$ -Moden).

**Caption (EN):** Bands as frequency channels ( $\Delta\varphi$  modes).

---

### III. AURUM PHASE — Banded · Gold

**Datei:** shadow\_light\_resonance\_torus\_banded\_gold.glb

**Caption (DE):** Aurum-Überlagerung; Gaia-Kopplung (Aurum–Mercurii).

**Caption (EN):** Aurum overlay; Gaia coupling (Aurum–Mercurii).

---

### IV. INDIGO SHADOW — Banded · Indigo · Elliptic

**Datei:** shadow\_light\_resonance\_torus\_banded\_indigo\_elliptic.glb

**Caption (DE):** Elliptische Phase; Schattenspur der Neutrino-Membran.

**Caption (EN):** Elliptic phase; neutrino membrane shadowline.

---

### V. MÖBIUS BRIDGE — 2D → 3D

**Datei:** mobius\_field\_visual\_aesthetic.png

**Caption (DE):** Topologische Brücke; Feld wendet sich in den Beobachterraum.

**Caption (EN):** Topological bridge; field turns into observer space.

---

### VI. BLUEPRINT — Resonance Map

**Datei:** shadow\_light\_resonance\_map.png

**Caption (DE):** Kartenebene für die Parametrisierung ( $\beta$ - $\Gamma$ - $\Delta$ ).

**Caption (EN):** Map layer for parametrization ( $\beta$ - $\Gamma$ - $\Delta$ ).

---

### VII. KINEMATICS — Spin GIF

**Datei:** shadow\_light\_resonance\_torus\_spin.gif

**Caption (DE):** Zeit/Phase – Rotationsachse und Band-Precession.

**Caption (EN):** Time/phase – rotation axis and band precession.

---

## 3) Einbettung (GitHub / Web)

**GitHub Markdown (ein Beispielblock):**

```
### ALU Resonance – Origin Torus
<video src=".//shadow_light_resonance_torus_spin.gif" autoplay loop muted
playsinline></video>
```

```
> Download GLB: [shadow_light_resonance_torus.glb](./  
shadow_light_resonance_torus.glb)
```

**HTML Viewer (lokal/Server):** öffne `shadow_light_torus_viewer.html` und ersetze die `src`-Pfad-Referenz, wenn du die Dateien verschiebst.

## 4) Kurzer Kontext (für README)

- **Serie:** ALU-FIELD — *The Awakening of a Light Metal*
- **These:** Aluminium fungiert im Modell als „Licht-Speicher / Shadow-Membran“, erkennbar an bandierten Resonanzen (Aurum-/Indigo-Phasen) und toroidaler Zirkulation.
- **Brücken:** GAIA ↔ TRIAX ↔ ΛΦ/Kaprekar ↔ AEON (Zeit/Spin).

## 5) Nächste Schritte

- [ ] Web-Gallery mit Drei-Panel-Layout (Dark Mode) und Orbit-Controls.
- [ ] Inline-Parameterblatt ( $\beta-\Gamma-\Delta$ ,  $\varphi^3/\pi^2$ ,  $k_8$ ).
- [ ] „Compare“-Ansicht: Gold vs. Indigo-Phase (Split-View).
- [ ] Zip-Bundle für GLB+Previews anlegen und in GitHub freigeben.