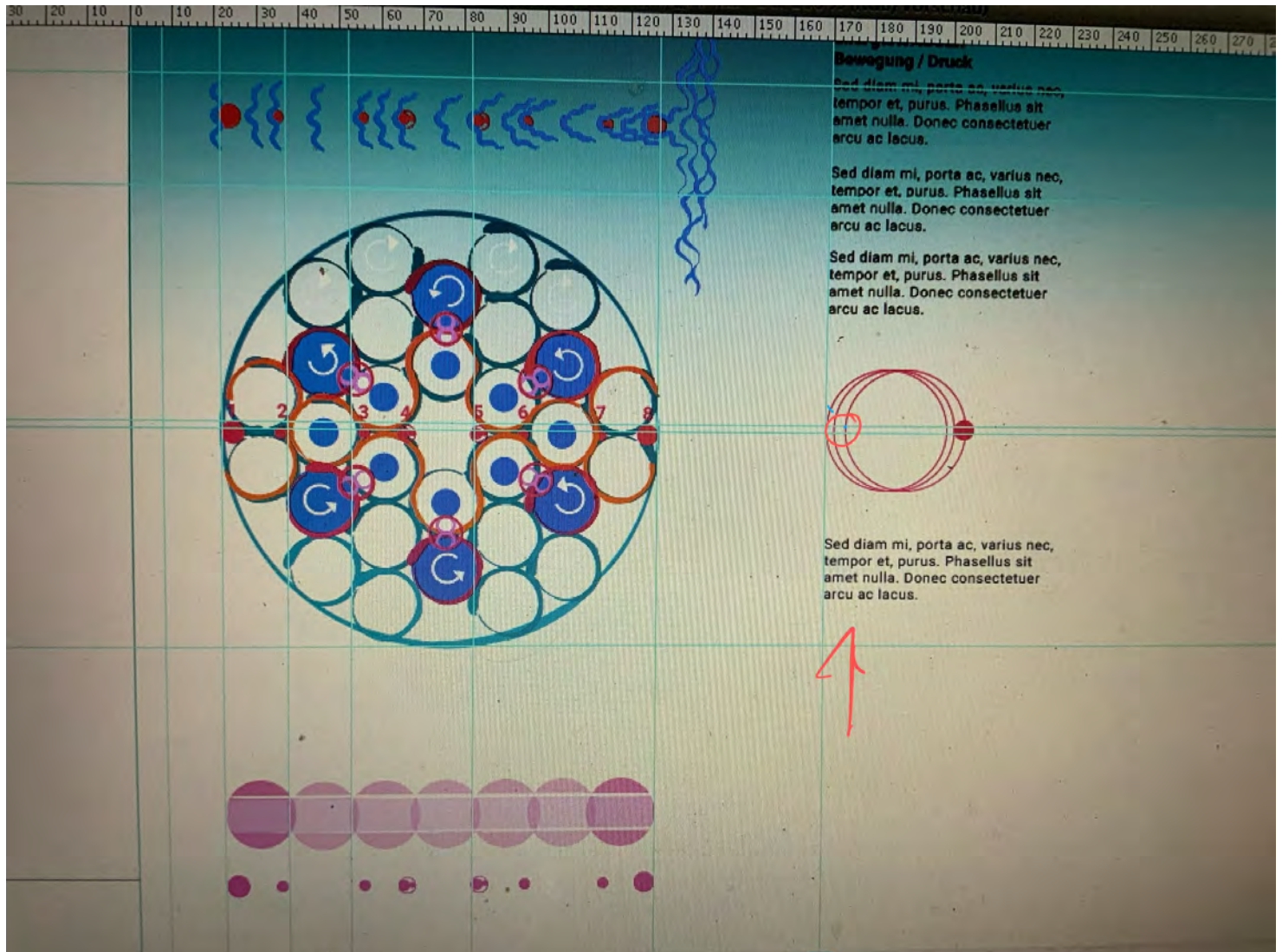
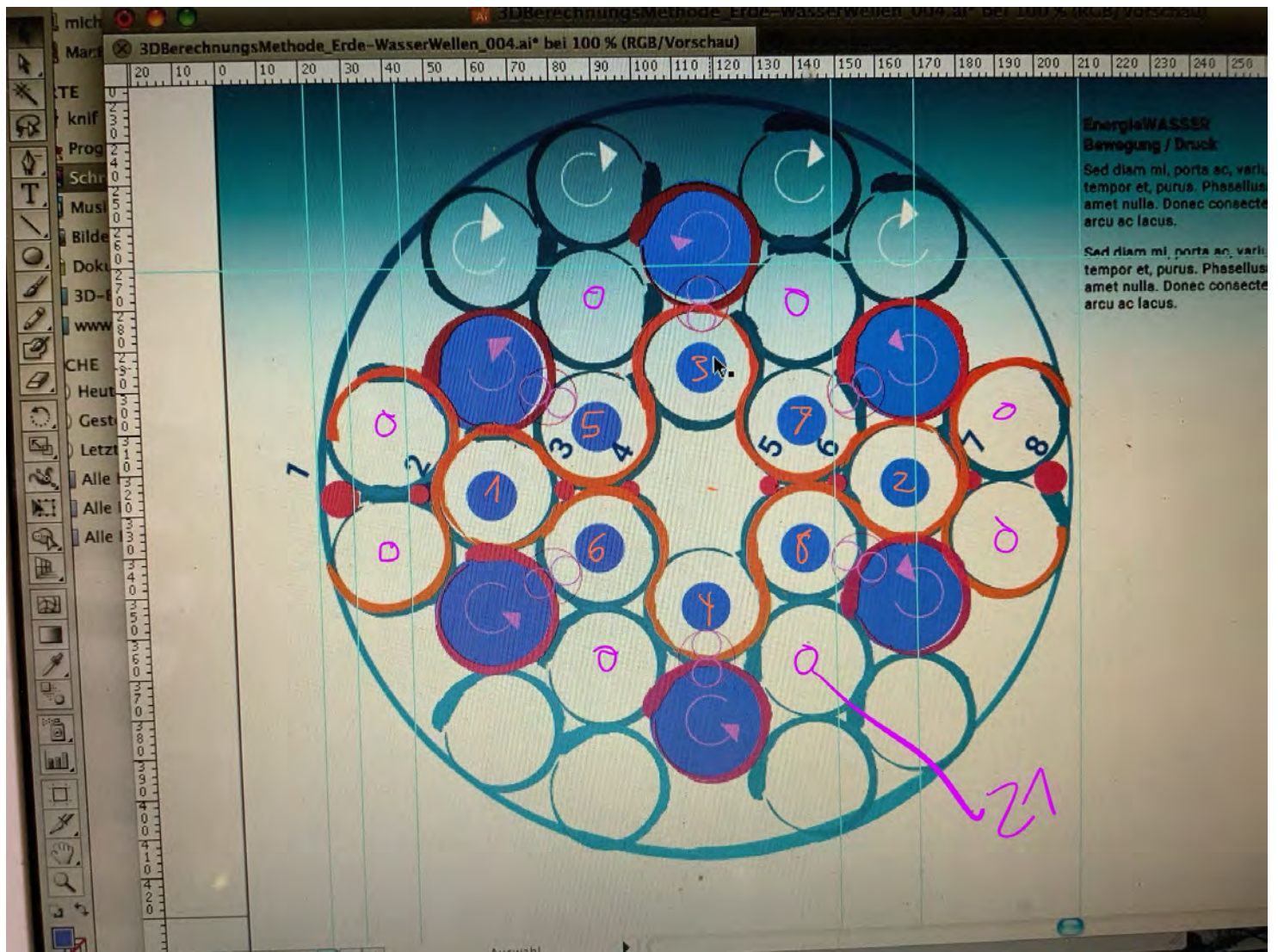
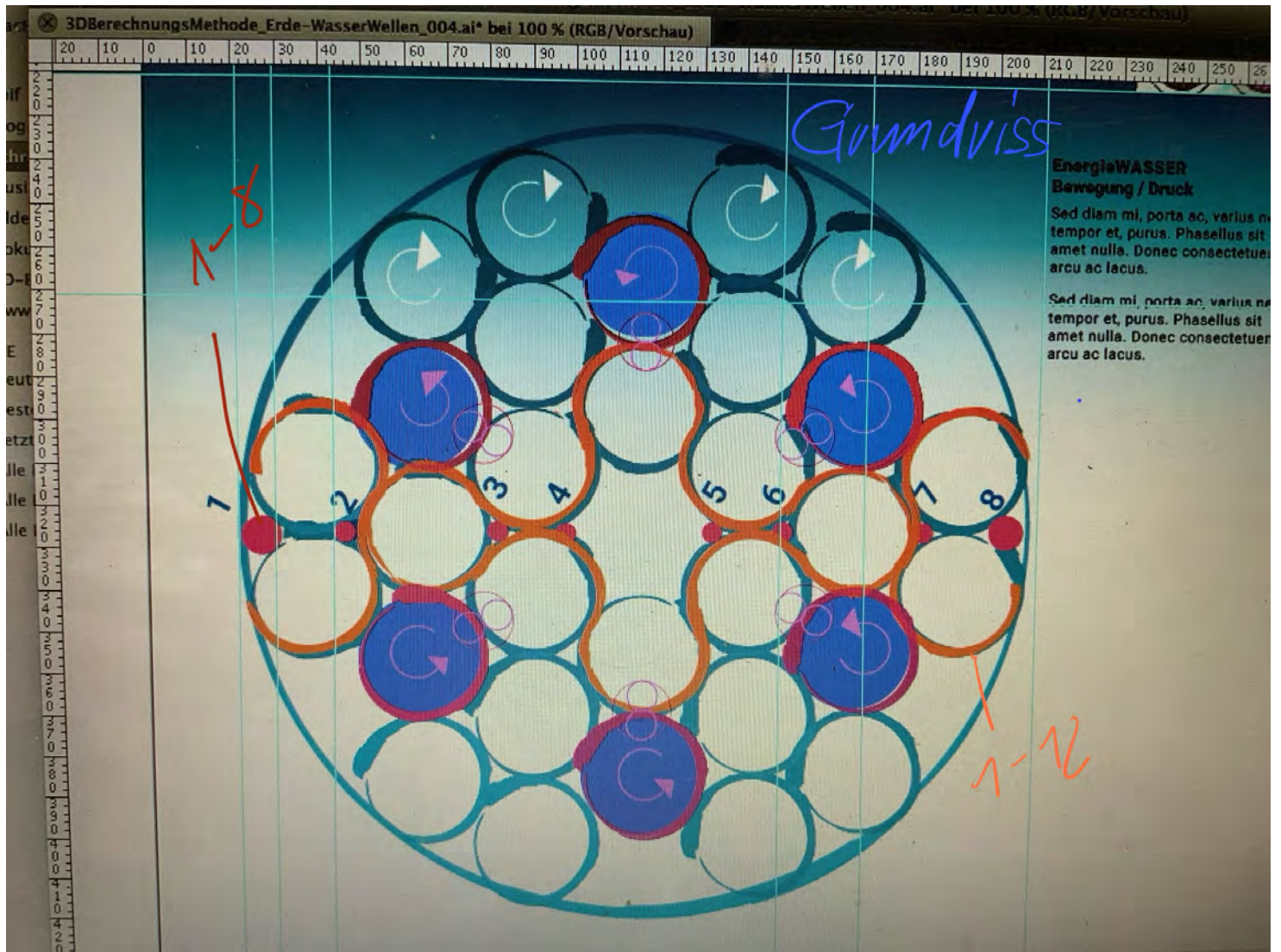


3D-Berechnungsmethoden - WasserKühlung (Projekt)

[] Sauerstoff Wirbel - SeeKUGEL - WirbelKUGEL









D-Berechnungsmethode

KUGEL
ENGINE

WASSERKÜHLUNG

Wolken WASSER Flach WASSER Strand WASSER

WOLKENWASSER

Die Energie der Wellen für den
Schatten des Wassers für
die Kühlung der Küsten und Strände.

FLACHWASSER

Strand mit Sand Sicher
Wellen.

STRANDWASSER

Energie des Wasser tragen ohne
Beklagen.

- KugelEngine
- KugelEngine (2x)
- TropfenKUGEL
- WellenKugel
- WellenBRECHER
- Konstruktion

Ein Meer von Tropfen zur Wolke
geben vor nehmen ist leben.

Das Gewonnene mit der Natur,
bekehren nicht belehren.

In Liebe Wolken Regen als
Energie begreifen und
verurteilen.

