

# **PERSPEKTIVNÍ TEORIE INFORMATICKÁ 2026**

**Bohumír Tichánek**

[www.tichanek.cz](http://www.tichanek.cz)

## Zásady

Galilei: Věztež, teologové, že chcete dělat teologické učení z pouček týkajících se pohybu a klidu Slunce a Země, vystavujete se nebezpečí, že jednou časem snad odsoudíte jako kacíře toho, kdo bude tvrdit, že Země nehybně stojí a že se Slunce hýbe. Po čase, pravím, až zdravým rozumem a nezbytně vám bude prokázáno, že se Země točí a Slunce nehybně stojí.

Laplace: tento klasik nebeské mechaniky, který se nevzdával naděje, že jednou bude možno popsat všechny pohyby světelných korpuskulí v jistých silových polích a že mechanika tak obejme svět i mikrosvět...

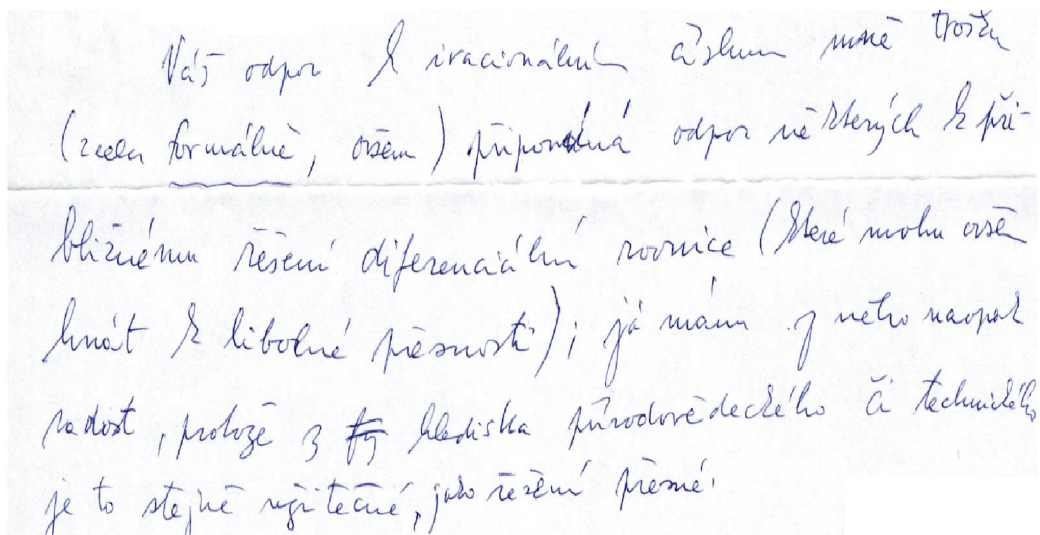
William Thomson (Kelvin) ...nejsem nikdy spokojen sám se sebou, dokud nemohu udělat mechanický model problému. Jestliže mohu mechanický model vytvořit, mohu věc pochopit. Pokud nemohu propracovat mech. model celého problému, nemohu mu porozumět...

Lord Kelvin: Když to, o čem mluvíte, můžete změřit a vyjádřit čísly, pak o tom něco víte. Když však nemůžete - pak jsou vaše znalosti neužitečné a neuspokojivé.

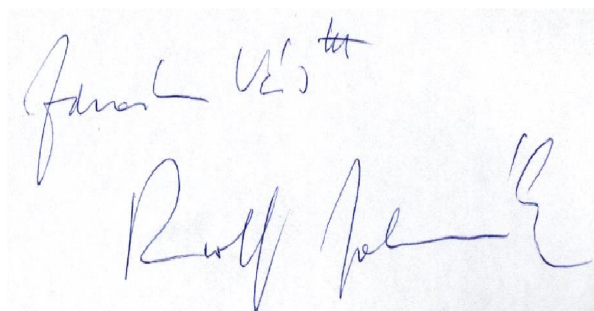
Július Krempaský: Velké objevy ve fyzice jsou proto velké, že redukuje počet postulátů potřebných na popis světa na nejmenší počet. To je při hledání nových poznatků nejvlastnější fce vědy. Potřebujeme postulovat objektivní existenci hmoty a jejího pohybu.

Elefter Andronikašvili: "Věda, to je právě to, co je vyloučeno. To, co vyloučeno není, je jenom vědeckotechnický pokrok."

Úryvek z dopisu dřívějšího předsedy AV ČR:



Váš odpor k iracionálnímu ašlun máne trošku  
(zeleu formalně, osém) připomíná odpor některých k při-  
bližnému řešení diferenciální rovnice (které mohou ovšem  
lhnout k libovolné přesnosti); já mám z netro naopak  
radost, protože z fyz. hlediska přirovnání ašlun a technické  
je to stejně nepřesné, jako řešení přímé.



Jaroslav Věš<sup>ttt</sup>  
Rudolf Peřina

## OBSAH

- Úvod – perspektivní teorie
- 1. Vznik čtyřrozměrné krychle
  - 1.1. Dvojměrný svět
  - 1.2. Známý vzhled 4D krychle
  - 1.3. Najít podstatu 4D krychle
  - 1.4. Konstrukce krychle
  - 1.5. Konstrukce 4D krychle
  - 1.6. Kde je ten 4D prostor?
- 2. Rozvinutý tvar 2D, 3D a 4D
- 3. Ke 4D
  - 3.1. Výpočet úhlopříčky Pythagorovou větou
- 4. Šestirozměrný prostor – 6D
  - 4.1. Prostor 6D promítaný na plochu 2D
- 5. Diskrétní zrak v 2D, 3D a 4D prostoru
  - 5.1. Zrakové vjemy člověka
  - 5.2. Zrakové vjemy 4D tvora
  - 5.3. Vidění ve 2D světě
  - 5.4. Vidění v našem 3D světě
  - 5.5. Vidění ve 4D světě
  - 5.6. Jiný návrh tvarového zkruslení
- 6. Podložit smyslové vnímání
  - 6.1. Pojmy
  - 6.2. Pythagorova věta
  - 6.3. Smyslové představy
    - 6.3.1. Pro Euklidův prostor
    - 6.3.2. Pro perspektivní prostor
  - 6.4. Zhodnocení
- 7. Teorie inforatická
  - 7.1. Speciální teorie relativity
- 8. Technické řešení STR
- 9. Souměrný diagram zobrazí rovnocennost času a délky
- 10. Prostory – bodový a perspektivní
- 11. Zdroj – generátor pulsů
- 12. Čas. Současnost, přítomnost
  - 12.1. Nelineární časový průběh
  - 12.2. Tři druhy času
- 13. Uplatnění času
  - 13.1. Podstata času
- 14. Mion
- 15. Kruhový pohyb
- 16. Shrnutí

## Úvod – teorie inforatická

Od 90. let jsem hledal, jakým způsobem lze vyrobit Vesmír. Skutečnost teismu jsem zjistil již v předchozím desetiletí.

Vnímám jsem nesrozumitelnost stvoření nezničitelné hmoty – jestliže předtím žádná nebyla. A v jakém prostoru? Kde ten se vezme?

Koncem 20. století už nám byla snadno pochopitelná možnost světa, který je předstíraný virtuální realitou. Začal jsem převádět několik známých fyzikálních výpočtů do smyslového vyjádření užitím obrázků – mechanických modelů.

~

Váhal jsem nad podivným stavem našeho poznání, kdy konečná vzdálenost dvou bodů je někdy vyjádřitelná číslem, a jindy ne. Nalézt konečnou velikost, například Ludolfova čísla nebo odmocniny ze dvou, je nemožné. V 16. století Simon Stevin zasáhl do vývoje matematiky, když takové výrazy označil za čísla iracionální.

Jeich zavedení pomohlo vývoji matematiky. Největší z vědců vytvořili nauku, která přibližuje nejspíš výsledky na libovolný počet desetinných míst. Technika prokázala důležitost zvolených postupů. Dostali jsme se do mořských hlubin i na Měsíc. Důkladně využíváme něco spekter elektromagnetických vln, a tak dál.

Úspěšně užíváme lineární Euklidův prostor. Avšak náš popis Vesmíru s iracionalitami zůstává **jen přibližný**. Vesmír máme za matematicky nepřesný, což se obvykle nezdůrazňuje.

~

Jinou možností, jak popsat Vesmír, je **bodový - diskrétní prostor**, podobný šachovnici. Všechny fyzikální veličiny tam mají konečnou velikost. Popisují hmotu v úplné přesnosti diskrétního prostoru. A především, údaje z tohoto bodového prostoru lze přepočítat do našeho vnímání, **do perspektivního** zrakového prostoru. Perspektiva nemá iracionality.

Také informatika přešla od analogového k číslicovému zpracování dat. Digitalizace předepisuje bodům vždy určité velikosti, což je výhodné pro přesné nakládání s daty. Narozdíl od dávno používaného záznamu zvuku, kdy magnetofonový pásek byl po délce zmagnetovaný rádoby spojitě.

~

Je mi nepředstavitelné zpracování geometrických vícerozměrných prostorů a to ve spojitěm Euklidově prostoru. Řešitelné však je řadit oddělené sousedící 3D prostory a to v souladu s rovnicemi. Všechny objekty řeším **diskrétně** - objem skládám z rovinných vrstev, rovinu z úseček, úsečku z bodů. Na to navazuje další odlišné zpracování prostorových objektů, viz IV..

Zvolený přístup nepotřebuje diskutabilní definici bodu Euklidova prostoru - bod, jako nekonečně malý objekt. Kdežto v diskrétním prostoru inforatický bod obsadí nachystanou posici.

- Bod je informací 1 bitu o zaplnění posice diskrétního prostoru. Bod se v posici buďto nachází nebo nenachází.
- Posice bodového prostoru je paměťovým místem 1 bitu.

~

Navazuje přepočítání z diskrétního (bodového) do perspektivního zrakového prostoru.

~

## **Přírodní vědy opomíjejí jednu z výchozích podmínek: svět vytvořený uměle.**

Naši existenci ve virtuální realitě – zdánlivé skutečnosti. Fyzika má na to, aby vysvětlila, jak pracuje Vesmír. Co je čas. A není k tomu potřeba relativistických změn délek.

V Newtonově fyzice byl čas nezávislý; tím zůstával nezkoumatelný. Kdežto nověji známe závislost prudkosti ubíhání času na rychlosti pohybu hmoty. Dřevní speciální teorie relativity dovoluje čas snáze vysvětlit.

Dosavadní představa spojitého časoprostoru neukázala příčinu zpomalování času při pohybu, ani neposkytla jeho fyzikální definici.

Je v silách fyziky **vysvětlit umělé vytvoření Vesmíru**. Dbá-li věda materialismu, pak ignoruje tento směr. Zřejmě stále vzpomíná na brzdu náboženství. Zde v krátké knize používám fyzikálně-technické metody k popisu **umělého sestrojení, a i neustálého provozování Vesmíru** skrytou Vyšší civilizací.

Změna názoru, na náš světový životní prostor, může vést ke změně našich přístupů k provozování světa. Nabízím **definici času a příčinu zpomalování času při pohybu**, v inforatické teorii relativity a odmítnutí matematických nepřesností – iracionalit v perspektivní teorii.

Naše smyslové zážitky vystihují mechanickými modely (obrázky, grafy), odvozenými ze zavedených početních postupů. Tento zpětný převod fyzikálních souvislostí do geometrie našich zrakových a sluchových zážitků ukazuje Vesmír – **zkonstruovaný, připomínající elektroniku**.

*"Neomezujme Vesmír tak, aby odpovídal hranicím naší představivosti!*

*Rozšiřujme naše vědění, aby co nejlépe pokrývalo obraz Vesmíru."*

Francis Bacon (1561 – 1626)

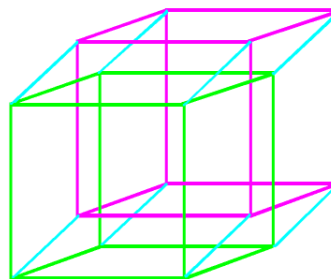
### **1. Vznik čtyřrozměrné krychle**

V různých oborech poznání, nejen ve fyzice, se pracuje s pojmy vícerozměrných prostorů. Známé obrázky jen ukazují osm povrchových krychlí čtyřrozměrné (4D = 4 dimenze) krychle – drátěný model (*obr. 1*). Kdežto zde bodové obrázky pomáhají posoudit, jak 4D prostor účinkuje. Postup je přístupný našim smyslům a tím přibližuje 4D konstrukce - matematicky obtížně srozumitelné.

*Obr. 1. Čtyřrozměrná krychle - drátěná\*)*

*\*) Průmět 4D krychle je zjednodušený. Popíšu příklad 3D krychle, kterou pozorujeme v různém otočení. Buďto z ní uvidíme jen čtverec nárysu, anebo několik jiných obrazců, které patří až čtyřem jejím stěnám. Avšak neuvidíme současně čtverec nárysu a k tomu několik bočních stěn v zešikmení.*

*Z důvodu snadného nakreslení je obvyklé zobrazovat krychli nepřesně. Stejně tak zde u 4D krychle. Zjednodušeně ukazuje nezkosenou čtvercovou přední stěnu s dalšími obrazci.*

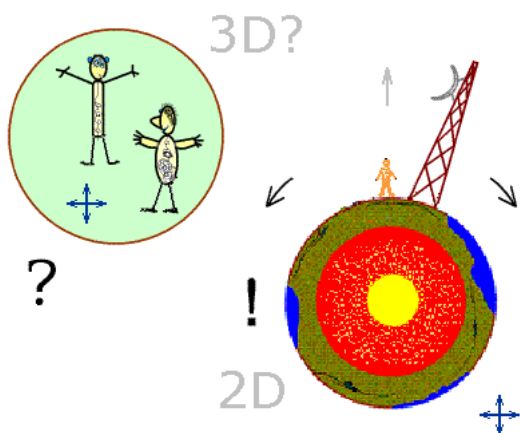


#### **1.1. Dvojměrný svět**

Běžně literatura uvažuje 2D tvora, který žije na zeměploše (*obr. 2. vlevo*).

Raději vložíím plošného člověka do prostředí, které odvozují z trojrozměrného světa (*obr. 2. vpravo*). Na pravém 2D kruhu postavy provozují podobné činnosti jako my na Zemi. Mohou vrtat do hloubky. Létat do svého vesmíru. Stačí jim k tomu dva rozměry.

My z 3D vidíme dovnitř 2D objektů jejich světa. Například do jejich těla nebo do zeměkruhu. Z obrázku na papíře umíme vygumovat předmět, nakreslený tam v ohrádce. Aniž bychom ji porušili.

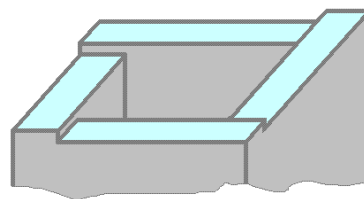


Podobně uvažujeme, že hypotetický 4D tvor vidí dovnitř našich 3D těl, případně dokáže vyjmout předmět z uzavřené krabice.

Zobrazit vyšší rozměr v méněrozměrném prostředí je ošemetné, např. ukázat 3D objekt zde na 2D ploše.

*Obr. 2. Stínový tvor v 2D světech*

Věž má navrchu schody (*obr. 3*). Všechny příslušné hrany stěn jsem kreslil vzájemně rovnoběžné. Přesto zobrazená situace není uskutečnitelná ve 3D prostředí našeho světa. Předložený obrázek neposlouží jako plánec k postavení věže. Vždyť schody na obrázku stále stoupají.



*Obr. 3. Toto není 3D věž*

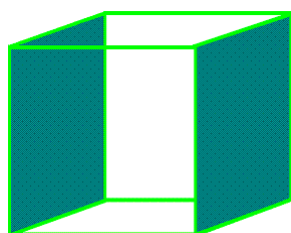
## 1.2. Známý vzhled 4D krychle

Zobrazení čtyřrozměrné (4D) krychle na 2D ploše bylo připraveno v 19. století (*obr. 1*). Stručně:

- vznik čtverce – z konců dvou rovnoběžných úseček vychází třetí a čtvrtá úsečka, jsou stejných délek a napojují se vždy v pravých úhlech.
- krychle vznikne, propojí-li se čtyřmi kolmicemi čtyři vrcholy dvou rovnoběžných čtverců. Krychle má 8 hran shodné délky.
- čtyřrozměrná krychle vznikne ze dvou 3D krychlí, vhodně navzájem vzdálených. Všechny příslušné rohy obou krychlí jsou propojeny úsečkami - hranami 4D krychle.

Jenže podobná vysvětlení nás nechávají být pouhými uživateli prostoru, aniž by nás přiblížilo poznatku, jak se vyrábí fyzikální prostor, jaká je asi jeho podstata.

Například si zakládáme na tom, že krychli dělá šest čtverců, vytvoří její 2D povrch (*obr. 4.*).



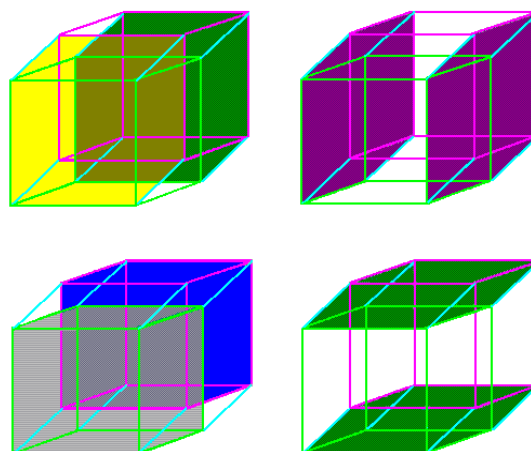
*Obr. 4. Tři dvojice rovnoběžných čtverců tvoří 2D povrch krychle*

Pak 4D krychli dělá 8 krychlí. Pro snadné sledování je 4D krychle nakreslená čtyřikrát (obr. 5). K obrázku (4) jsem psal: dvojice rovnoběžných čtverců, pak (obr. 5) ukazuje rovnoběžné krychle. Tyto objekty se ukazují zdeformované.

Skutečné krychle ve 4D krychli by se vzájemně nelišily, pouze promítnutím na plochu se jejich pravoúhlý tvar zkreslí.

Podobně se zkreslí krychle, zobrazené na ploše, jejíž povrchové čtverce se mění v kosodélníky.

Považuji za méně důležité, že čtyřrozměrnou krychli dělá 8 krychlí - tvoří její trojrozměrný povrch. Kdežto zde sleduji hlubší podstatu konstrukce 4D krychle.



Obr. 5. Rozdělení 4D krychle na 4 barevné dvojice protějšších krychlí

### 1.3. Najít podstatu 4D krychle

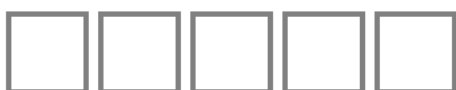
Obrázek s vyznačenými hranami - drátěný model - nesdělil to hlavní (obr. 1):

Kde je ten 4D prostor, jakým způsobem se nějaká dutina 4D krychle využívá?

Ve starověku dosáhl učenec úspěchu v matematice, když rozdělil těleso na vrstvy. Zde podobně čtyřrozměrnou krychli vytvořím v diskrétním prostoru. Skládání prostoru z bodů srozumitelněji navodí 4D podmínky než jeho spojitě provedení.

Při hledání stavby vesmírného prostoru se inspiroji technikou. Popis stavby vícerozměrných prostorů může přispět k jejich budoucímu využití počítačovou virtuální realitou.

### 1.4. Konstrukce krychle

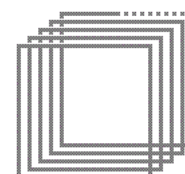


Konstrukci hmotného 3D tělesa lze vyjadřovat jiným způsobem, než je šikmý pohled. Těleso členit do vrstev (obr. 6), jež jsou umístěny na plochu bez zkreslení šikmým pohledem.

Obr. 6. Plošné vrstvy

V tomto provedení ji můžu představit i 2D tvorovi. Jenže mu tím nevysvětlím, jak se krychle používá - například jako místnost.

Kdežto naskládání čtverců za sebou je bližší skutečnosti; takhle lépe připomínají krychli (obr. 7). Ovšem 2D tvor namítne, že plochy takto skládat přes sebe v žádném případě nejde. Jejich překrytí není možné. On přece zná svůj plochý svět. Tak jako ani my, ve svém světě, nevstrčíme objemová tělesa vzájemně do sebe, skoro do jednoho místa, ve prospěch 4D prostoru.



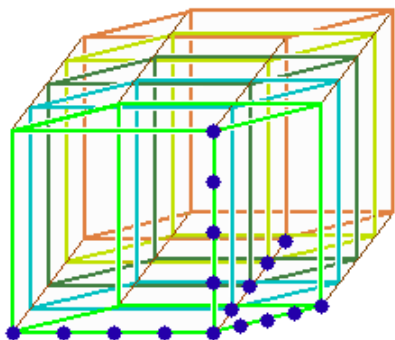
Obr. 7. Složení 3D tělesa z vrstev

### 1.5. Konstrukce 4D krychle

Stínový tvor nechtěl věřit, že plochy můžou sousedit ve 3. směru a tím poskládat 3D těleso.

Z toho nám vyplývá obdobné poučení. Složení 4D krychle, z více objemů, sděluje matematika. Zde z krychlí, které se vzájemně prostupují - to podle našeho prvotního hodnocení (obr. 8).

Ve skutečnosti - sousedící objemy, které tvoří čtyřrozměrnou krychli, jsou rozmístěny ve 4. směru, nám nezavedeném. Objemy jsou v něm vždy nepatrně posunuté. Krychle se neprostupují, tvoří jedinou čtyřkrychli. Podobně i vrstvy čtverců, tvořící krychli, měly každá svou samostatnou 2D existenci ve 3. směru.



Čtvrtý rozměr nevnímáme, nelze však vyloučit, že až bude někomu ve vědomí sestrojen rastr 4D prostoru, bude potom možné... kdo ví, co. Zatím sice nevkládáme do vnímajícího vědomí představu nějakého prostoru; zkouším promýšlet organizaci takového nadprostoru.

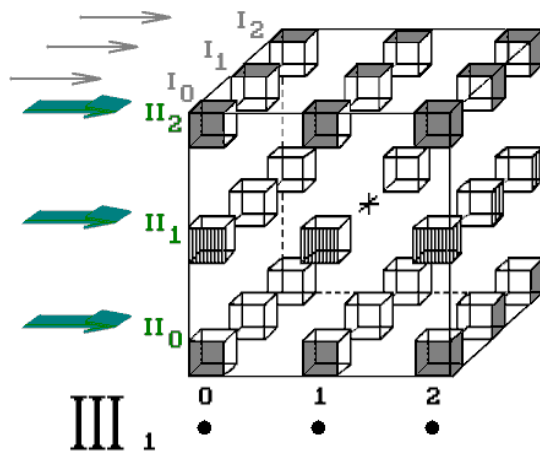
Obr. 8. Pět bodových krychlí tvoří 4D krychli

Diskrétní krychli dělím do několika vodorovných vrstev (obr. 9); zavádím 2D prostory  $II_0$ ,  $II_1$  a  $II_2$ . Každá vrstva je složená z 1D prostorů  $I_0$ ,  $I_1$  a  $I_2$ , jež obsahují číslované posice 0, 1 a 2. Posice hmotný bod buď obsahuje nebo ne, tuto informaci 1 bitu.

Zde krychle má v sobě dutinu, která pojme jediný bod. Dutina má souřadnici  $[III_1/II_1/I_1/1]$ .

Zde čtyřrozměrná krychle, v diskretním provedení, je složená ze tří krychlí (obr. 10). To proto, že její hranu tvoří 3 body a podobně jednu krychli tvoří 3 vrstvy čtverců.

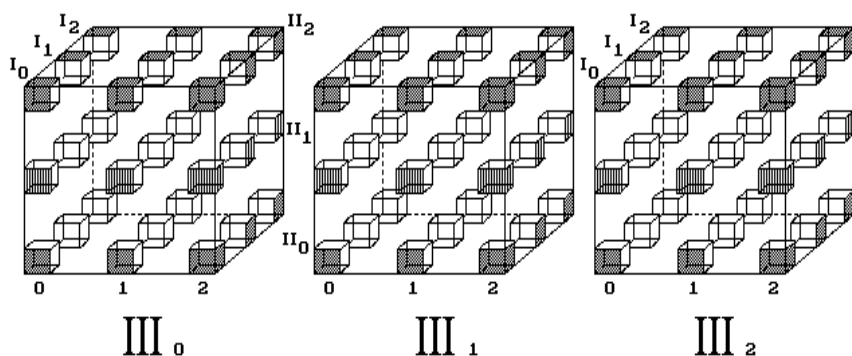
Bude-li mít čtverec stranu o 10 bodech, pak příslušná bodová čtyřkrychle bude složená z deseti 3D krychlí.



Obr. 9. Značení posic diskretního prostoru

Diskrétní prostor 4D poskytuje bodu příležitost, vybírat směr přeskočku nejen do 3,

ale do 4 směrů (obr. 11). Takže středový bod  $[III_1, II_1, I_1, 1]$  má ne 6, ale 8 posic sousedních:

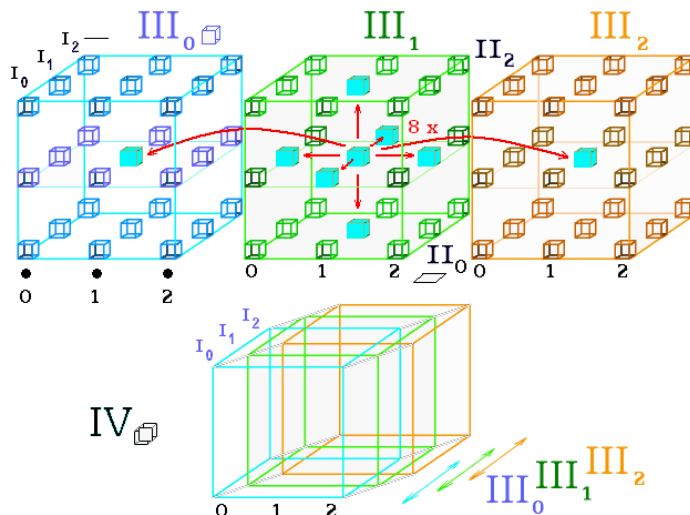


Obr. 10. 4D krychle o hraně délky 2 kroků (to značí 3 posice)

1. vlevo – vpravo,
2. vpřed – vzad,
3. nahoru – dolů,
4. do sousedního objemu III<sub>0</sub> – do sousedního objemu III<sub>2</sub>. A v nich do stejné posice, ze které sám vyšel v objemu III<sub>1</sub>.

Do každé z osmi sousedních posic je vždy stejná vzdálenost - 1 krok. Šikmé kroky nejsou zavedené.

Právě bodový prostor zavádí jednoznačně určené směry, kdežto ve spojitém prostoru by jejich upřesňování nikdy neskončilo.



Obr. 11. Diskrétní 4D krychle.  
Dole – drátěný model

### 1.6. Kde je ten 4D prostor?

Jakým způsobem se v 4D prostoru nějaká dutina využívá? Na otázku odpovídá mechanický model - obrázek bodové 4D krychle (obr. 11). Prostor ve 4D krychli umožňuje pohyb v mnoha sousedních objemových vrstvách. Když my přecházíme z pokoje do pokoje velkého bytu, pak vykonáme mnoho kroků, než dojdeme k dalším dveřím. Ale 4D krychle umožňuje přecházet sousedními pokoji tak, že jediným krokem jsme hned v tom sousedním. A je to mimořádně krátký krok.

Trojrozměrná moucha se nachází ve 4D prostředí. Letí v jedné z mnoha 3D místností. Při pohybu si vybírá jeden ze čtyř směrů - 1. nahoru, 2. vlevo, 3. dopředu nebo i 4. směr, do sousedního pokoje, do té samé posice, jakou měla v předchozím pokoji. Kroky mají nepatrnou délku. Potom ve spojitém perspektivním prostoru vzniká výsledný dojem, že pohyby nemusí být pravouhlé. Kdežto skrytou skutečnost zachovává diskrétní databáze.

Případně může být moucha čtyřrozměrná. To značí, že její 4D tělo je sestavené z mnoha objemů, kterými obsazuje mnoho sousedních bodových 3D prostorů. Podobně, jako se skládá 3D objekt z mnoha sousedních diskrétních ploch.

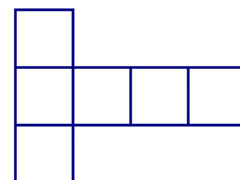
Diskrétní prostor má oporu v zavedené Planckově délce  $1,61624 \cdot 10^{-35}$  m. Ta ať určuje vzdálenost mezi dvěma sousedními posicemi bodového prostoru. Racionální přepočítání do našeho spojitého vnímání, vybaveného ideálně oblými kružnicemi, bude uveden v dalším.

Diskrétní prostor řeší konstrukci prostorů o různých rozměrech.

## 2. Rozvinutý tvar 2D, 3D a 4D

### 2.1. Rozvinutí krychle

Rozvinutým tvarem krychle lépe posoudíme její povrch - šest čtverců (obr. 12).



## 2.2. Rozvinutí čtverce

Jak by asi zíral na rozvinutý čtverec stínový tvor, ve svém 2D prostoru? Jeho vidění je jen jednorozměrné. Ze čtverce vidí například jeho stranu, tedy úsečku.

Mohl by rozvinout všechny čtyři strany čtverce v úsečky na přímce (obr. 13).

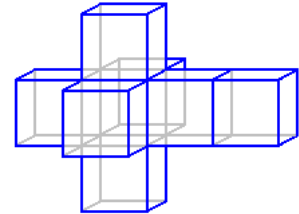


Obr. 13. Rozvinutý čtverec

## 2.3. Rozvinutí 4D krychle

Se znalostí, že 4D krychle se skládá z osmi povrchových krychlí, lze navrhnout její rozvinutý tvar. Obrázek není složitý.

- 2D čtverec se rozvine do 1D prostoru v úsečky. Jeho strany sousedí svými krajními body (obr. 13).
- 3D krychle se rozvine do 2D prostoru ve čtverce. Její stěny sousedí svými hranami, tedy stranami čtverců (obr. 12).
- 4D krychle se rozvine do 3D prostoru v krychle. Její stěny, což jsou krychle, sousedí svými 2D stěnami, stěnami krychlí (obr. 14).



Obr. 14. 4D krychle rozvinutá do tří pravoúhlých směrů

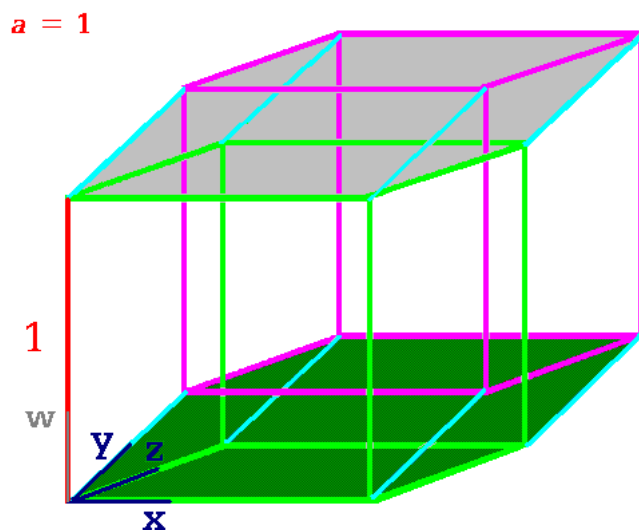
## 3. Ke 4D prostoru

Pochopení hmotné sestavy Vesmíru napomůže k přijetí morálních zásad, jež jsou nám zavedené. Vždyť i podzemní krasová jeskyně, v přírodě, se liší od podzemního betonového krytu. Promyšlenou stavbu řídil stavbyvedoucí, kdežto vznikající jeskyně byla ponechaná sama sobě.

Čtyři směry v promítnuté 4D krychli (obr. 15).

**x, y, z** ... souřadnicové osy 3D prostoru

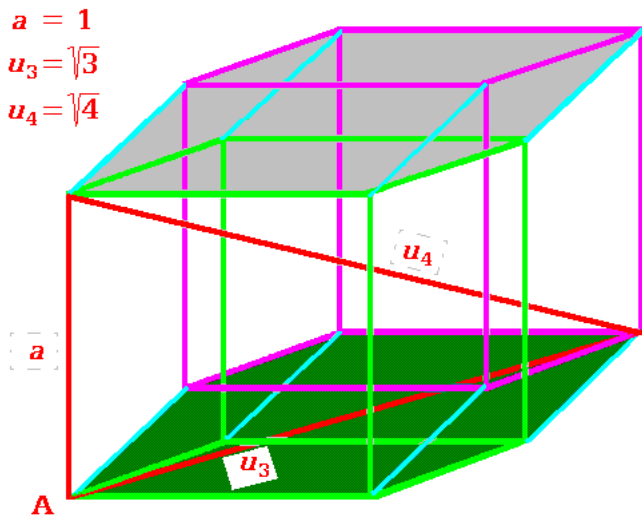
**w** ... čtvrtá pravoúhlá souřadnicová osa



Obr. 15. Jednotková 4D krychle - známý průmět na plochu v Euklidově prostoru. Jedna z osmi povrchových krychlí je vybarvená zeleně. Čtvrtý směr ve 4D prostoru vystihuje hrana 4D krychle, osa *w*

### 3.1. Výpočet úhlopříčky Pythagorovou větou

Promítnutí 4D krychle do roviny pomůže výpočtu délky její úhlopříčky (obr. 16).



$a$  ... hrana 4D krychle  
 $n$  ... počet rozměrů prostoru  
 $u_2$  ... délka úhlopříčky čtverce  
 $u_3$  ... - " - krychle  
 $u_4$  ... - " - 4D krychle

Pythagorova věta:

$$a^2 + u_3^2 = u_4^2$$

$$1^2 + (\sqrt{3})^2 = u_4^2$$

$$u_4^2 = 4$$

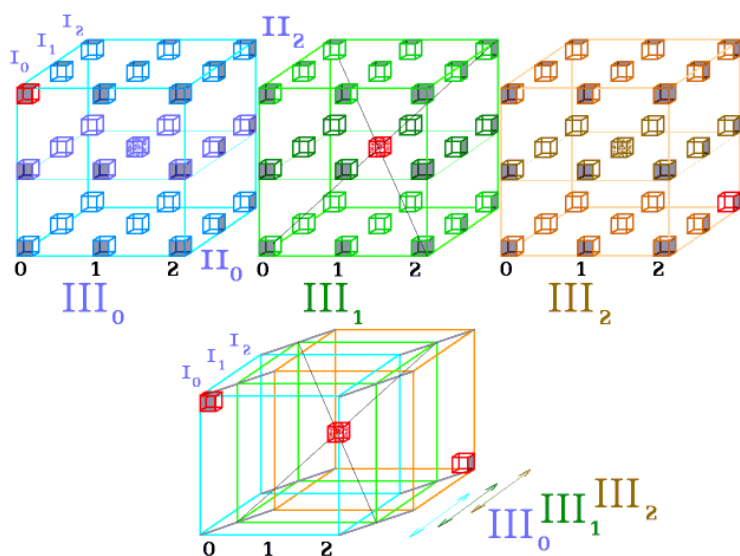
$$u_4 = 2$$

Obr. 16. Výpočet délky úhlopříčky ve 4D krychli, Pythagorova věta

Svět nám není daný rovnicemi, nýbrž smyslovými představami. Smyslové vjemy, jež předkládají náš svět, vyčísľuje matematika. Následně vracím matematické postupy zpět, do obrázků - modelů. A jimi ověřuji, jak vlastně svět funguje, jaký je jeho model. Vždyť Vesmír je sám sobě mechanickým modelem.

Najít výpočetní zákony, pro velikost elektrického proudu, bylo snazší, než popsat jeho hmotnou podstatu! Nám to současně platí pro celou sestavu Vesmíru. Jaký je mechanický model například fotonu?

Čtyřrozměrná krychle má osm 4D úhlopříček (obr. 17). Vycházejí ze všech osmi rohů krajní krychle, končí naproti.



Obr. 17. Úhlopříčka bodové 4D krychle, jedna z osmi

#### 4. Šestirozměrný prostor - 6D

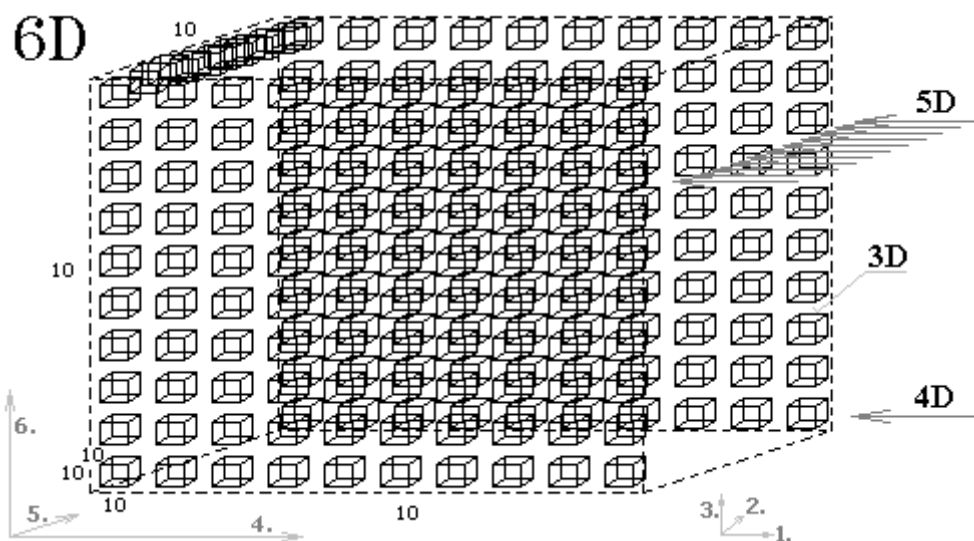
##### 4.1. Prostor 6D promítaný na plochu 2D

V šestirozměrném prostoru má posice 12 sousedních posic, do kterékoliv se bod dostává jedním krokem. Vládne v něm 6 vzájemně pravoúhlých směrů (obr. 18).

Řada 3D prostorů (to je 4D prostor) je nakreslená bez jejich vzájemných průniků objemů. Většina 3D krychlí - jen k domyšlení, nejsou zakresleny.

Také u sousedních 4D prostorů (tedy řady krychlí) nesledují jejich průniky. Krychle uspořádané do čtverce vytvoří 5D. A rovněž čtverce 5D prostorů se vzájemně nepronikají. Odlehčeně nakresleno. Nakonec naskládané vzájemně na sobě vytvářejí 6D krychli.

Směry rozměrů 1. se 4. a také 3. s 6. jsou v obrázku shodné. Hrana krychle *a* má 10 bodů.



Obr. 18. Prostor 6D

## 5. Diskrétní zrak v 2D, 3D a 4D prostoru

Zrak je potřebným smyslem, který orientuje tvora v prostoru. K růstu intelektu sice bývá důležitější sluch; vždyť hluchý člověk obtížně komunikuje s druhými lidmi, takže získává méně myšlenek. Ovšem zvládat denní život beze zraku je obtížné.

Naše vědomí vytváří z okolního trojrozměrného světa jen dvojrozměrný obraz okolí, s využitím dvou očí vzniká pocit 3D prostoru. Dozvídáme se o jasu a barvě - vidíme rozmístění objektů. Údaje bývají dynamické, sledujeme změny těchto veličin.

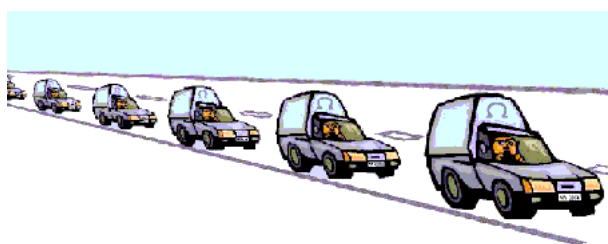
Zde zkusím zobrazit, jakým způsobem může působit zrak v jiných prostorech. A to až ve čtyřrozměrném (4D) prostoru, pro nějakého tamního 4D tvora.

### 5.1. Zrakové vjemy člověka

Zrak nám předkládá okolí ve dvou rozměrech, navíc podrobený perspektivě. Ta je našemu pobytu ve světě prospěšná -

zrak obvykle ukazuje známé předměty a tehdy jejich relativní velikost napoví, jak jsou vzdálené, jak mohou být nebezpečné. Navíc při pohybu hlavy se blízké předměty ve vjemu pohybují víc než vzdálené.

I proto jednooký člověk může úspěšně řídit auto (obr. 19).



Obr. 19. Prospěšná perspektiva

Každé ze dvou očí je umístěné v jiném místě prostoru. I zaostřením očí na předmět člověk upřesní vzdálenost předmětu, jehož povrch pozoruje. Vjem postavení očních svalů napomáhá tomuto vzniku pocitu hloubky 3D prostoru.

Navíc - když se přivádí dvěma pozorovatelským očím dva obrazy, pořizované vzájemně vzdálenými zakřivenými kukátkami, pak údajně je obraz ještě plastičtější než obvykle.

## 5.2. Zrakové vjemy 4D tvora

Ve zrakovém vnímání 4D tvorů by byla 4D krychle podobně deformovaná, jako když my lidé pozorujeme 3D krychli, různě natočenou. My i oni sledujeme povrchy těles, ale pro ně by byl povrchem celý objem 3D tělesa. Zírají všechny posice; současně vnitřek a vnějšek 3D krychle.

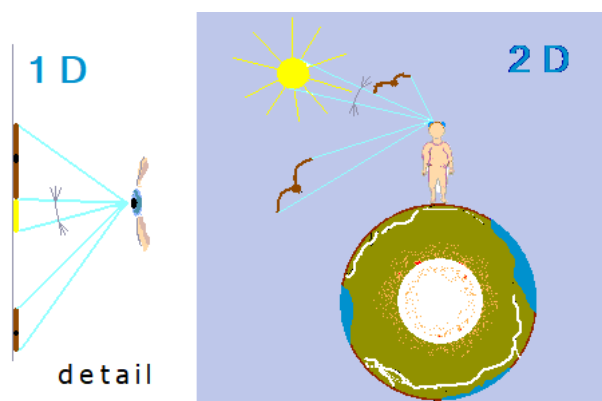
My vnímáme celou 2D plochu čtverce, například přední stěnu krychle a to je zase 2D stínovému tvorovi neuvěřitelné; ten by ze čtverce vnímal jen stranu. Nahoru, vysoko nad čtverec, by se vznést nemohl.

Jindy na krychli vidíme povrchové čtverce, deformované natočením i perspektivou. Sledujeme stlačené dva nebo tři a to podle nastavení krychle vůči pozorovateli.

Čtyřrozměrný tvor může mít 4D krychli před sebou natočenou tak, že ji svým vidí jako 3D krychli. Nikoliv jako pouhý čtverec, podle našeho vidění. Svým 3D zrakem proniká do objemu jen první ze 3D krychlí. Pokud se mu však 4D krychle natočí šikmo, pak vnímá částečně i vnitřek dalších krychlí, všechny jsou deformované.

## 5.3. Vidění ve 2D světě

Vymyšlený stínový 2D tvor má svůj zeměkruh (*obr. 20*). Stojí na něm, nad ním létají stínoví ptáci a září jeho 2D slunce. Oči má umístěné na obvodě hlavy, protože světlo plochého světa by do očí nedošlo - až dovnitř jeho obličeje.



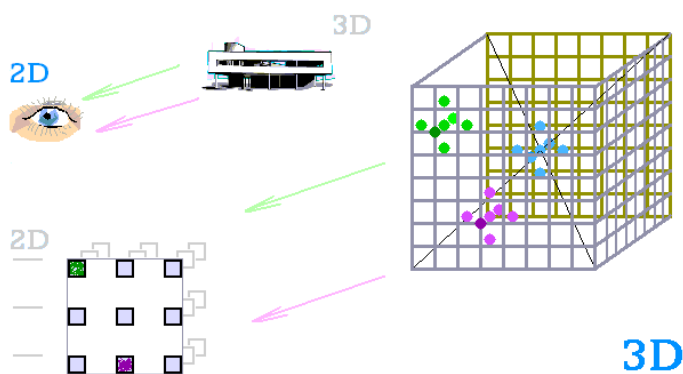
Stínovo vidění není dvojrozměrné. Vidí jen 1D obrys přivrácené strany 2D objektu. Délku objektů mu určuje zorný úhel.

Do hloubky objektů jeho zrak nevniká; neuvidí obsah slunečního kruhu.

*Obr. 20. Vidění ve 2D světě*

## 5.4. Vidění v našem 3D světě

Objekt (3D) a sítnice oka (2D) jsou nakreslené jako spojité a i bodové (*obr. 21*). Z 3D objektu se na sítnici promítne jen jeho povrch. Zelenou a fialovou kaňku oko uvidí, kdežto modrá zůstává skrytá uvnitř 3D tělesa. Objekt září jen paprsky dvou barev.



*Obr. 21. Vidění ve 3D světě*

## 5.5. Vidění ve 4D světě

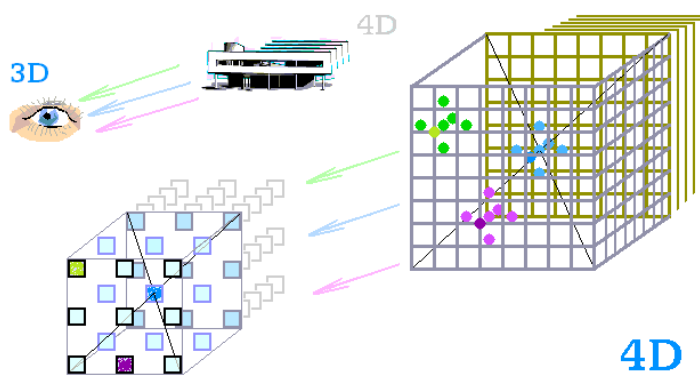
Hermann Helmholtz určil, že tvor 4D prostředí by viděl dovnitř našich 3D objektů. Podobně zde hrubě znázorňuji princip oka 4D tvora.

Čtyřrozměrný objekt je složený ze sousedních 3D částí ve vrstvách samostatných objemů (*obr. 22*). Vidění tvora ve 4D prostoru by bylo trojrozměrné. Sítnice jeho oka by fungovala v objemové stavbě, nikoliv jen plošně. Vnímá by nejen skvrnu zelenou a fialovou, ale i vnitřní – modrou.

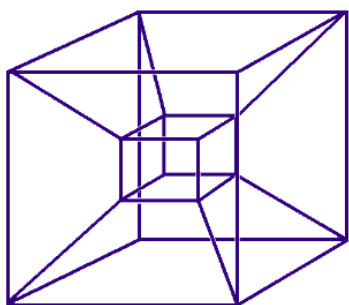
## 5.6. Jiný návrh tvarového zkreslení

Nabízejí se taková zobrazení 4D krychle, která ukazují okrajové krychle v rozdílné velikosti (*obr. 23*). Jedna je vevnitř druhé, to snad jen jedna z nich je okrajová? Jak asi takový model 4D krychle zdůvodnit?

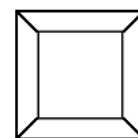
Nabízí se hledat vysvětlení ve vlivu perspektivy - proto ať je vzdálenější krychle zmenšená. Takové vysvětlení odvozují z pohledu na drátěnou krychli, jež je zkosená perspektivou (*obr. 24*).



Obr. 22. Vidění ve 4D světě



Obr. 23. Krajiní krychle vevnitř 4D krychle



Obr. 24. Krychle v perspektivě (drátěná)

## 6. Podložit smyslové vnímání

### 6.1. Pojmy

Hmotu vysvětlují jako infromatickou záležitost. Pokud by z Vesmíru zmizelo poslední vnímající vědomí, jež ovládá svou hmotu, pak by Vesmír zanikl. Neměl by ho kdo vnímat. Představu hmoty skládají infromatické body, jež jsou přemísťovány v posicích.

Převod bodů z diskrétní sítě (jako šachovnice) do Euklidova prostoru není možný; výpočty jej neobhájí.

Informace o fyzikální hmotě zrak získává po přepočtu bodů do perspektivního stlačení. Přitom každému inmatickému bodu se dodrží jeho vzdálenost od počátku a obě souřadnice.

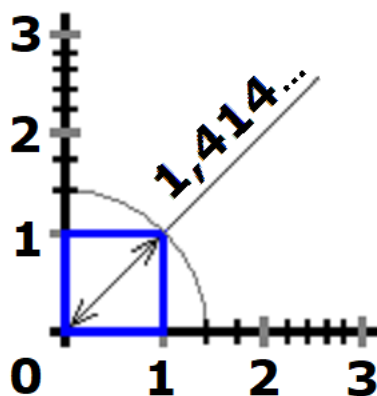
Tato slučitelnost prostorů diskretního s perspektivním nabízí řešení: chod Vesmíru se odehrává v diskretním prostředí a z něho každý tvor dostává, do svého vědomí, informace o umístění hmoty. Přepočítané ve prospěch zrakového i sluchového vnímání. Samozřejmě doprovázené dalšími smyslovými vjemy, které dávají menší množství informací oproti zraku.

## 6.2. Pythagorova věta

Dokud posuzuji Euklidův prostor bez poznání Pythagorovy věty, pak vždy dovedu každým dvěma bodům určit - zavést jejich racionální vzdálenost  $a$ . Čtverci zvolit jednotkovou délku strany anebo úhlopříčky.

Teprve přepočtem z 2D plochy do 1D délky, Pythagorovým výpočtem, zjišťuji iracionální velikost (obr. 25). Ve čtverci vychází vždy jen jedna z obou délek racionální. Buď je racionální strana a iracionální je úhlopříčka nebo naopak. Druhou délku nelze vypočítat, ačkoliv postup je srozumitelný. Matematika neobhájí její skutečnost úhlopříčky, ač ona existuje!

Obr. 25. Neexistuje výsledek výpočtu  $u$ , délky úhlopříčky,  $a^2 + a^2 = u^2$



## 6.3. Smyslové představy

### 6.3.1. Pro Euklidův prostor

Toliko naše představa, odvozená ze smyslových zážitků, předpokládá lineární spojité rozložení hmoty. Příčinou má být, že při chůzi každý náš další krok odměřuje stejnou délku chodníku. Jenže tím se ještě neproказuje lineární prostor, vždyť bezvýsledný výpočet jej našemu světu znevažuje, odmítá. Předložím odlišný výklad k lidskému krokování.

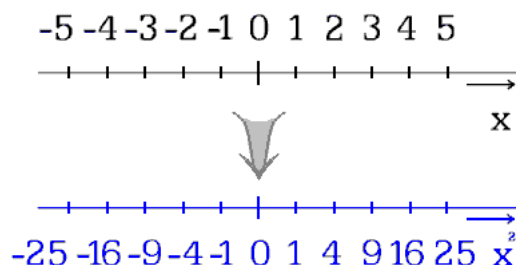
### 6.3.2. Pro perspektivní prostor

Také zrakové zážitky, v perspektivním prostoru, prokazují každý další chodcův první krok stejně dlouhý. Člověk sám sobě neunikne; vždy znovu udělá jen první krok. Nikdy neděláme ten druhý, jenž - sledovaný v perspektivním vidění - by byl kratší. Přesto žijeme s iluzí lineárního Euklidova prostoru. Matematice málo důvěřujeme.

Vnímané zážitky vysvětlují připravované nadřazenou Informatikou. Do vědomí jsou člověku promítané už hotové. Žádný to odraz z okolní hmoty.

Převod znázorňuje umocnění souřadnic lineárního prostoru na druhou (obr. 26).

Obr. 26. Souřadnice 1D perspektivního prostoru  $x^2$  odvozené z celých čísel Euklidova prostoru



#### 6.4. Zhodnocení

Hmat nás informuje o veličině síly, o hmotnosti, o teplotě a dalších. Zrakové vnímání zase pomáhá vytvořit geometrii - k té se však vyslovuje i hmat. Následně v geometrii **nedoceňujeme rozpor mezi hmatovými a zrakovými vjemy**. Zrak ukazuje okolí stlačené perspektivou, kdežto obdobná perspektiva hmatová se nevyskytne. Jdeme-li kroky jediné délky, pak se tím posunujeme vždy o stejný úsek.

Která z těchto dvou informací je výstižnější, bližší hledané skutečnosti?

Perspektivní nebo lineární? Přece **nežijeme ve dvou rozdílných geometriích**

**naráz**. Lidstvo vychází zásadně z názoru daného hmatem - například přesunováním dolních končetin. Okolní svět chápeme jako lineární, rovnoměrný.

Nabízí se odmítnout veškeré prostory, které obsahují iracionality - bezvýsledné výpočty, tedy Euklidův prostor i ty zakřivené. Když naproti je nabídka vnímaného perspektivního prostoru. Ten je původní nespekulativní informací o světě, i když poškozovaný nedokonalým lidským organismem. Vždyť zodpovědně hodnotit například technický stav rozhlasové vysílání je nutné dle signálu vysílače, nikoliv přijímače. A je podložený prostorem bodovým.

**Podstatou fyzikálního světového prostoru je bodový prostor (věta 1)**

**Rozložení světového prostoru tvorům sděluje jeho perspektivní spojitě provedení (věta 2)**

#### 7. Teorii informatická

*Vždycky, když čtu nějakou učebnici, která je málo srozumitelná, a takových je dost ve všech vědních oborech, je mi jasno, že autor je především proto nesrozumitelný, protože sám věci mnoho nerozumí a většinu svých argumentů opisuje nebo chová v paměti jako axiomy."*

*Sladké jho - Karel Makoň (1912-1993)*

##### 7.1. Speciální teorie relativity

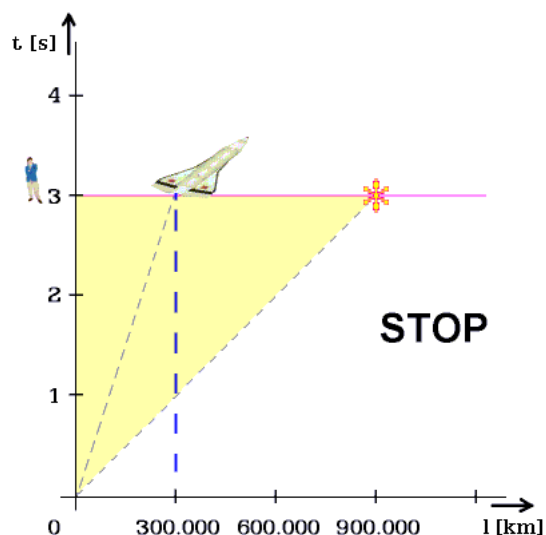
Speciální teorie relativity se týká jen některých soustav. Těch, které nejsou poháněné k větší rychlosti, ani nejsou brzděné. Jejich pohybové souvislosti se uvažují snadněji než u akcelerujících soustav. Brzdění lze vysvětlit například odhazováním závaží směrem dopředu, tedy ve směru pohybu. Soustavou ať je kosmický koráb nebo i oběžnice.

Speciální teorie relativity (STR) zavedla zpomalování času, jež při pohybu postihuje naprosto vše. Jak hodiny, tak stárnutí hmoty a chod organismu tvora. Jejím základům postačuje středoškolská matematika. Objektům počítá změny času, hmotnosti, ba i délky okolí nebo objektu a to podle rychlosti jeho pohybu. Změny času jsou mi základem, dle kterého hledám funkci časoprostoru. Byly již dávno prokázány mimořádně přesným měřením v letadle, nebo snadněji při rychlosti 8 km/s na oběžné dráze, ve srovnání se Zemí.

Hermann Minkowski zvýraznil propojenost času a pohybu; založil pojem časoprostoru (*obr. 8*). Nejrychlejší pohyb fotonu ukazuje šikmá čára, a dovolené menší rychlosti se vyskytují ve žluté ploše. Obrázek neukazuje zpomalování času při pohybu.

Speciální teorie relativity však neobsahuje diagram, který by ukázal rovnocennost času a délky, kterou Einsteinova nauka vyhlásila.

*Obr. 27. Minkowského graf. Hvězdolet urazil 300.000 km za tři pozemské sekundy*



## 8. Technické řešení STR

Vycházím ze skutečnosti Stvořitelské civilizace. Vyrobita hmotu a vše ostatní pro náš Vesmír. Jakým ale způsobem ji mohla stvořit, když žádnou neměla? Vychází mi, že Vesmír je podložený právě našimi vjemy. Za nimi není hmota. To uvažoval už dávný Ernst Mach – máme zážitky hmoty, ale co je za nimi, nevíme. V začátku 20. století však nebyla virtuální realita uskutečňovaná, takže správně váhal, hlouběji nepostupoval.

Takovému světu odpovídají i zázraky. Cestovatelé Z+H kdysi popsali, jak dav diváků sledoval jogína, který slepici uřízl hlavu. Chodila jakoby nic, a pak jí hlavu zpět nasadil. Pánové fotografovali a po vyvolání snímků viděli, že slepici hlava nechyběla v žádné chvíli. Dnes by elektronická kamera totéž ukazovala v každé chvíli, tu zhypnotizovat nejde.

Skutečnost řeším podle našich číslicových počítačů. Vesmír ať podkládá generátor pulsů a rozložení hmoty se zaznamenává v bodech. Jakoby šachovnice bodových údajů. Vnímáme sice spojitě veličiny – smyslové zážitky, ale zcela přesně vycházejí přepočty z rozlišených bodů do našeho vnímání. Žádné body nekonečně malé, jak uvažuje hypotéza Euklidova prostoru.

Používám postup zdůvodňující změny času při pohybu, což vysvětluje i změnu hmotnosti - zdánlivou. Kdežto změny délek objektů nebo okolí naprosto nežádá.

## 9. Souměrný diagram zobrazí rovnocennost času a délky

Minkowský svým grafickým časoprostorem před sto lety vysvětloval omezenou rychlost pohybu, asi 300.000 km/s. Zavedl vynášení času na svislou osu. Avšak podstata vytvořeného časoprostoru nebyla přiblížena.

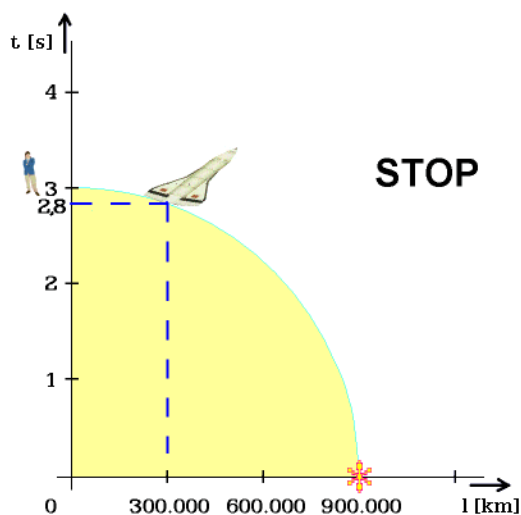
K zobrazení rovnocennosti času a prostoru, jež STR zmiňuje, navrhuji souměrný graf. Na svislé ose vynáší čas tělesa a na vodorovné pohyb prostorem (*obr. 28*). Svým provedením vede k dalšímu vyjasňování souvislostí původní STR.

Čtvrtkružnice určuje vzájemnou závislost času a délky. Stále ji hmotnému objektu určuje, protože ten se vždy nachází na jejím obvodě. Minkowského graf neměl výhodu souměrného grafu - neumožnil odečet zpomaleného času. Nýbrž svislá osa ukazovala pozemský čas.

Nejrychleji plyne čas postavě, jež se prostorem nepřesunuje - umístěna na svislé ose. Naopak nejpomalejší, zastavený čas, přísluší fotonu - částici světla. Rozkmitané „cosi“ letí prostorem největší známou rychlostí. Fyzika běžně nepopisuje sestavu fotonu, jeho mechanický model. Zde ho nahrazuji představou pouhého bodu.

Když na Zemi uplynul čas 3 sekundy, uletěl hvězdolet dráhu 300.000 km (obr. 30). Jeho vlastní čas graf ukazuje jen 2,8 sekundy. Měření času u stojící postavy a v hvězdoletu dává odlišné údaje. V něm jsou děje pomalejší. Foton přitom uletěl vzdálenost 900.000 km.

Vodorovná osa prokazuje na svislé ose, že čas fotonu nenabíhá. Také tento obrázek vychází z rychlosti pohybu těles, jež je omezená rychlostí světla.



Obr. 28. Vlastní (zpomalený) čas objektů lze najít

na svislé ose souměrného obrázku

## 10. Prostory – bodový a perspektivní

Proč kružnice stále roste?

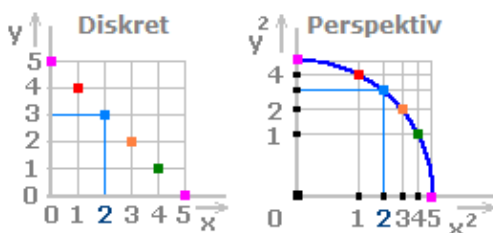
Vesmír určuje nárůst času a spojuje ho s pohybem prostorem. Obě veličiny jsou podřízené růstu časoprostorové kružnice. Dosud fyzika neurčuje příčinu této propojenosti – časoprostorovou kružnici nepoužívá. Vždyť pouhé zvedání vodorovné polopřímky Minkowského obrázku je samozřejmé – čas stále běží.

Příčinu zvětšování kružnice hledám v neznámé veličině, jejíž přírůstky stále poskytuje hmotě jakýsi skrytý Zdroj. Dovoluje buď nárůst času nebo pohyb.

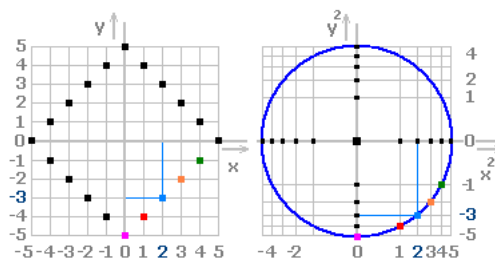
Popsané názory vyplývají z Einsteinovy teorie relativity. S přínosem Minkowského a s mnoha odbornými diskusemi dalších desetiletí. Její souvislosti nejsou cestujícímu průkazné například za letu letadla, v rychlosti 900 km/h. Naše hodinky, při nevelké rychlosti, nepodlehnu měřitelné změně.

Odmítám hypotézu Euklidova prostoru – vždyť nedokáže vypočítat ani úhlopříčku čtverce. Je velmi propracovaná, jenže jeho matematizace odmítá takovou geometrii světa.

Následně se vracím do smyslového zážitku zrakového a sluchového. Jsou určené perspektivou, jejich geometrie nemá rovnoměrný, lineární průběh.



Obr. 29 Převod čtvrtkružnice



Obr. 30 Převod kružnice bodové v perspektivní

Kdysi v 19. století napsal Lobačevskij – opatrně:

„Závislost sil na vzdálenosti lze zjistit experimenty, ale závislost geometrických vztahů na vzdálenosti lze jen předpokládat.“

Nikolaj Ivanovič Lobačevskij

Průběh perspektivy zavedu užitím kvadratického cejchování os:  $x^2, y^2$ .

A co důležitého, tato perspektiva je slučitelná s bodovým prostorem. Tamnímu bodu souřadnice zůstávají i po přenesení do perspektivy i se stejnou vzdáleností od počátku. Bodový prostor dovoluje měření vzdáleností jen svislými nebo vodorovnými kroky. Modrý bod [2, 3] má v obou prostorech vzdálenost od počátku 5 (obr. 29). Obrázek prokazuje slučitelnost souměrného diagramu s bodovým. V dalším posuzuji Vesmír v podložení bodovou konstrukcí.

## 11. Zdroj – generátor pulsů

K přiblížení fyzikální podstaty času jsem zavedl bodovou databázi pro veškerou látku Vesmíru. Body se v posicích posunují. Tento pohyb je řízený. Například konstantní rychlost světla vyžaduje pulsy, které budou body posunovat rovnoměrně z jedné posice do soudní. Pulsy ať dodává Zdroj.

Hypotetický taktovací Zdroj opakuje své pulsy, a tím stále znovu nabízí přesun bodů. V jednom pulsu bod neuskuteční víc pohybů; vykoná buďto jediný nebo žádný přeskok z posice do sousední posice. Úhlopříčný pohyb bodů mezi dvěma posicemi není zaveden. Pokud bod přeskakuje v každém dalším pulsu Zdroje, pak letí rychlostí světla.

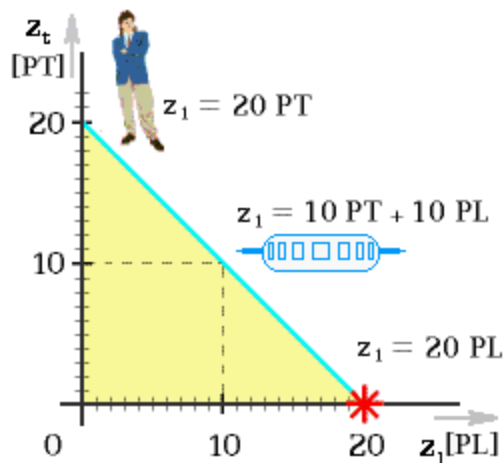
Důležitého postupu užil Max Planck v začátku dvacátého století. Jeho výpočet prokázal, že světlo je vyzařované po kouscích, a nikoliv souvisle. Pak výpočty přibližně určily nejkratší délky prostorové a časové v našem světě:  $1,61624 \cdot 10^{-35}$  metru a  $5,39121 \cdot 10^{-44}$  sekundy. Sleduji svět, složený z bodů, do jejichž mezer již nevnikneme. Bodový prostor, v němž body hmoty se nacházejí jakoby na políčkách šachovnice. Uvažovaný prostor je nespojitý, takže například čas, jenž sledujeme na svislé ose, popisují tvořený pulsy. A pohyb se vyjádří přesunem bodů vodorovným směrem. Jenže pulsy jsou jediného druhu, jediné podstaty, pak jaká je možnost jejich rozdělení na čas a pohyb?

Využití pulsů nejprve jediné; na pohyb geometrickým prostorem. Tehdy bude informace, o obsazení posice, pulsy posunovaná ve vodorovném směru souměrného obrázku. To se děje v geometrickém 1D prostoru dvojrozměrného časoprostoru.

Uvažuji Zdroj pulsů, jehož vlastnosti nejsou nijak přiblíženy. K jeho předpokládané existenci vede snaha právě takto navázat na STR.

Vyberu 20 pulsů z těch, jež uskutečňuje potenciální - skrytý vesmírný Zdroj (obr. 31).

- Postava je nevyužila nijak, její čas pokračoval nejrychleji.
- Hvězdolet využil  $z_1 = 20$  pulsů napůl, pro pohyb 10 PL.
- Foton přeskákal do vzdálenosti 20 PL. Odedávna se učíme poznatku STR, že foton nemá čas.
- Žlutá plocha zahrnuje činnost, jež se odehrála v minulosti.



Obr. 31. Děje v bodovém prostoru

PL - puls využitý na přeskok do sousední posice  
PT - puls nijak nevyužitý - základ času  
z - počet zdrojových pulsů PE

Posice je obsazena informatickým bodem, tedy bodem jakoby hmoty. Zdroj dodává stále další pulsy obrovským tempem. Jakým množstvím bodů je tvořen elektron, foton a další částice, zde nesledují. Předpokládám, že mechanická sestava částic, z bodů, může být nalezena.

Nevyužitá pulsy ať zde nemají fyzikální význam, ať hmotu neovlivňují.

## 12. Čas. Současnost, přítomnost

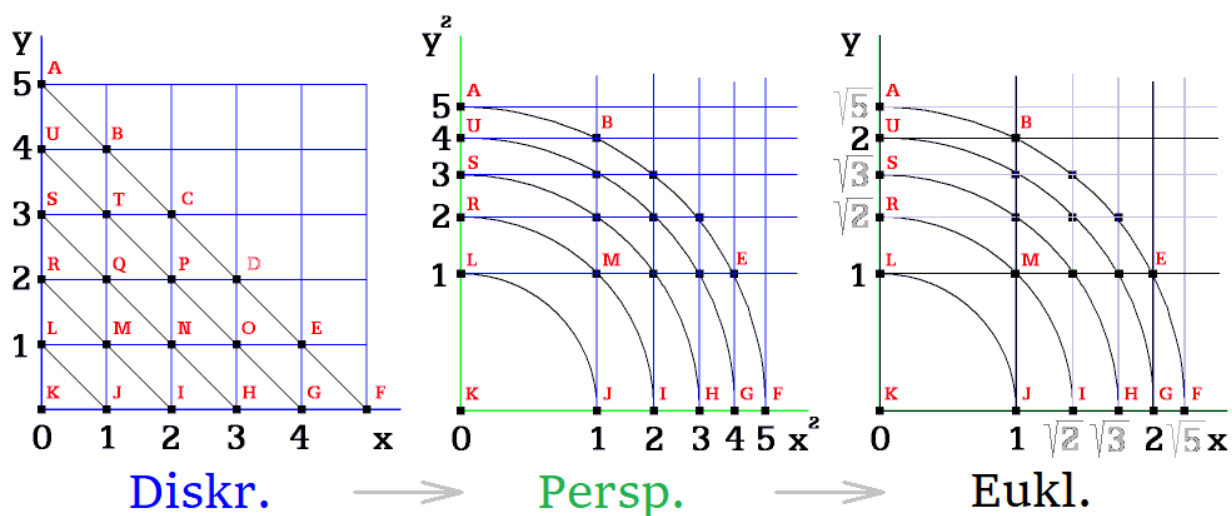
### 12.1. Nelineární časový průběh

Ručka hodin přeskakuje ciferník po 1 sekundě, nabízí lineární čas. A přece lze hledat podobnost s opakovaným prvním krokem při chůzi. Věříme v lineární Euklidův prostor, ačkoliv matematika nabízí – **perspektivní prostor s racionálními výpočty** (podle Occama je lepší, protože snižuje počet zavedených druhů čísel). Nabízí se nám informatický svět, zdánlivá skutečnost, do něhož jsou vestavěné morální zákony.

Vždyť jsme stále v přítomnosti, podobně s kapitolou 6.3.2. Je nepodložené, když vyvozujeme z neustále stejných **prvních úseků** názor na stále další stejné úseky. Vždyť jsme stále v přítomnosti, další lineární průběh jsme si vymysleli! Ve prospěch dalšího posouzení časoprostoru zavádím nelineární, perspektivní průběh času.

### 12.2. Tři druhy času

Rozlišuji čas: bodový, perspektivní a lineární.



Obr. 32. Body v prostorech bodovém, perspektivním a Euklidově

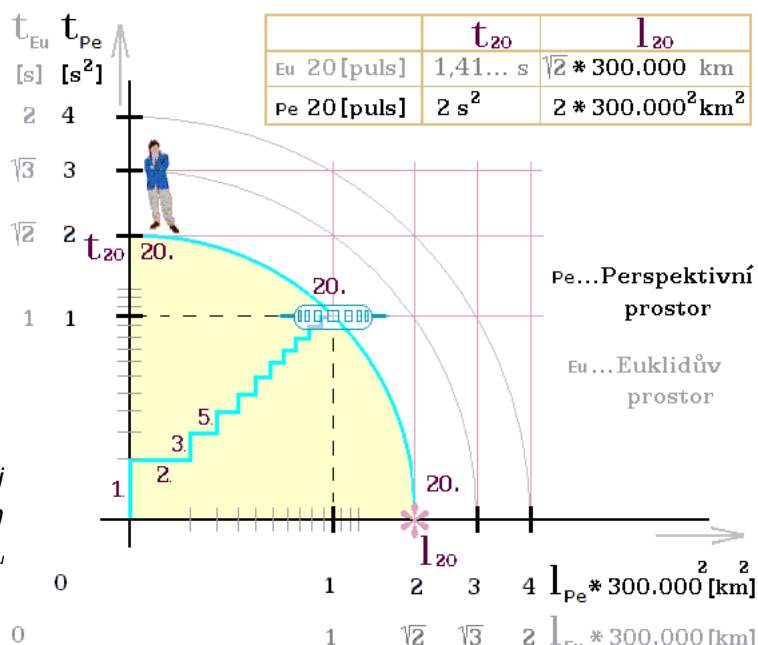
Lineární čas nabízejí ručky hodin, když je vidíme poskakovat po ciferníku. Stálost času určil Newton, kdežto ve STR bývá lineární čas zpomalený. Jednotkou jsou oběma sekundy.

Bodový čas [PT] je tvořen součtem počtu pulsů, které bod nevyužije k přeskoku do sousední posice. Tedy jsou to hodnoty na svislé ose.

Perspektivní čas přebírám z bodového, protože velikost perspektivního času  $t^2$  [ $s^2$ ] je stejná jako velikost bodového času [PT] (viz kap. 4.). Tvor ji však vnímá stlačenou kvadratickým přepočtem. Jednotkami jsou sekundy na druhou.

Dosavadní představa lineárního času, kterou nadále budeme procházet denním životem, se přepočte ze skutečnosti – z perspektivního času. Vyžaduje odmocnit každou hodnotu perspektivního času (obr. 33).

Obr. 33 Přepočet mezi perspektivním  $t_{Pe}$  a lineárním euklidovským časem  $t_{Eu}$



### 13. Uplatnění času

#### 13.1. Podstata času

**Nelineární čas je podmíněn převodem časoprostoru diskrétního [PT] do perspektivního [ $s^2$ ]. (věta 3)**

**Lineární čas newtonovský či relativistický [s] - je odmocnina z počtu pulsů [PT =  $s^2$ ], které hmota nevyužila k pohybu. (věta 4)**

**Diskrétnímu času PT nacházím jediný význam; předstih jednoho děje před jiným. My počítáme děje ve hmotě, jak probíhají v čase. Kdežto probírání diskrétního základu nabízí, že pohyb neprobíhá v čase. (věta 5)**

#### 13.2. Přítomnost

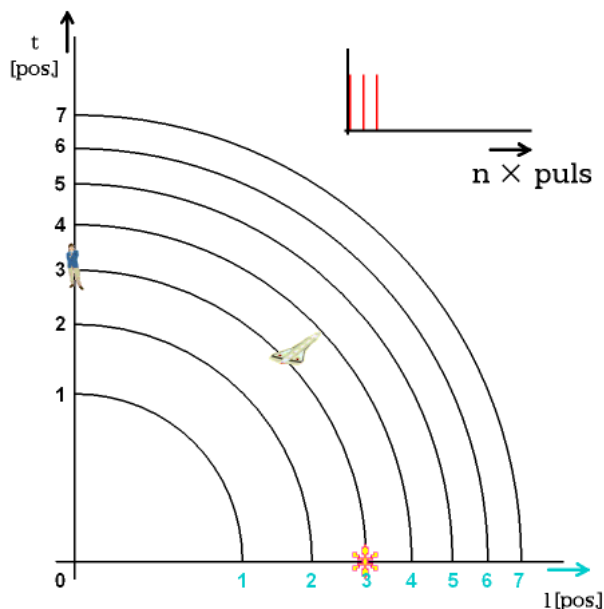
Stále žijeme v přítomnosti, podobně jako je základ geometrického prostoru na místě, kde jsme (obr. 34). Na něm každý máme střed, střed svého Vesmíru. Ať je Vesmír jakkoliv velký, nám je představovaný jako perspektivní, zmenšující se do všech směrů. Pozor na naše další lidské výmysly – spekulace.

Skutečnost přítomnosti nabízí nejdelší časový úsek, jenž jí odpovídá na svislé časové ose.

**Časovou přítomnost zdůvodňuje nejdelší trvání toho úseku perspektivního časoprostoru, jenž vychází z počátku souřadnic. (věta 6)**

#### 13.3. Současnost

STR odmítla pojem současnosti, což zdůvodnila omezenou rychlostí světla, která nedovolí na rozdílných místech vnímat tentýž děj. Zde pulsní Zdroj určuje jinak. Současnost ve spjitém časoprostoru je určena čtvrtkružnicemi (obr. 34). Patří všem objektům, které na ní leží. Posunované do další police společným Zdrojovým pulsem PE. Je v ní člověk na Zemi, stejně tak jako kosmonaut v podsvětelné rychlosti; aktuálně může být v PL – kdy jeho tělo nepracuje, jen se přesunuje.



Obr. 34 Pohyb perspektivním prostorem, podložený Zdrojem

### Současnost všech objektů zavedeného časoprostoru podmiňuje jeho rostoucí kružnice (věta 7)

#### 14. Mion

Mion vzniká vysoko v ovzduší Země. Jeho životnost před rozpadem je krátká. Této životnosti [s] mionu by odpovídal dolet jen 600 metrů, a pak se má vlivem vzduchu rozpadnout na elektron a neutrino. Avšak ve skutečnosti letí mnoho kilometrů a i dopadne na povrch Země.

Informatický výklad. Mion střídá svou existenci v pulsech pohybových PL a časových PT:

- PL - mion přeskočí do sousední posice a tehdy se nemění rozložení mnoha bodů, jimiž je tvořen - nestárne. Nezměněný se blíží k povrchu Země.
- PT - Mion zastaví přibližování Zemi. Kdyby měl vnitřní hodiny, jen v těchto PT by mu nabíhal čas, měnil by se. V určitém počtu pulsů Zdroje PE má méně PT, než patří mionu na Zemi.

Mionu, který je na Zemi, se všechny PE mění na PT a tím jsou k dispozici na změny PL, tedy na rozpad mionu. Dají mionu kratší život.

#### 15. Kruhový pohyb

Informatické vysvětlení, ohledně točení objektu, nemění rozložení jeho bodů - nedojde k drcení vnitřku, jak zjišťovala STR podle svého názoru na změny délek.

- Okrajová hmota, ve větší obvodové rychlosti, promění dodávané PE na málo PT a mnoho pohybových PL - pro krouživý pohyb. Proto stárne pomaleji než vnitřní hmota.
- Vevnitř, při menší rychlosti, vznikne mnoho PT a málo PL. Časové pulsy PT - v okamžicích bez rotace - jsou tak k využití například ke korozi, která si je mění na PL.

## 16. Shrnutí

Svět (aktuálně vnímané zážitky) získáváme do vědomí skrz Informatiku. V souvislosti s tím je umožněn **současný výskyt mnoha vesmírů, jež si vzájemně nepřekáží**. Jiné bytosti by mohly dostávat zážitky jiného vesmíru.

V těchto jednoduchých mechanických modelech gravitace nezakřivuje časoprostor, nýbrž zakřivuje trasu tělesa v rastru časoprostoru.

Nenacházím nějakou výpočetní výhodu perspektivy s diskrétním prostorem. Popisují promyšlené sestavení a chod Vesmíru.

Nepředstavuji si vznik Vesmíru zázrakem. Nýbrž vše vysvětluji logickými postupy – počty. Jak by mohla být vytvořená hmota, když by Stvořitelská civilizace žádnou dosud neměla? Zázrakem? Ty chápu až ve vytvořeném prostoru s hmotou a časem, bod za bodem.

Nabízím jen nejjednodušší návrhy, které motivují Speciální teorii relativity. Tato práce může ponoukat k hlubšímu vysvětlování fyzikálních otázek, založených na mechanických modelech.

Vesmír připodobňuji technickému výrobku.

Autor: Bohumír Tichánek

ver. 5.4.2026

[bohumir@tichanek.cz](mailto:bohumir@tichanek.cz)

[www.tichanek.cz](http://www.tichanek.cz)

Možnost příspěvku:

2500706041/2010 ... fio.cz

Ing. Tichánek, Bohumír

IBAN: CZ23 2010 0000 0025 0070 6041

BIC: FIOBCZPPXXX

Adresa: Fio banka, a.s., 110 00 Praha