

Quantum Effect Theory of Relativity

Sitan Chen¹, Changgui Chen²

¹Chongqing No. 1 Middle School, Chongqing

²Chongqing Daohengheng Science and Technology Development Co., Ltd., Chongqing

Email: 82200567@qq.com

Received: Jan. 22nd, 2019; accepted: Feb. 6th, 2019; published: Feb. 13th, 2019

Abstract

Aiming at the problems that the current science and technology cannot detect the singularities inside black holes, the internal structure of basic particles, the quantum structure of the soul of life, and why the quantum entanglement exceeds the speed of light, etc., this paper presents a feasible scheme and theoretical basis for solving the above problems by computer simulation experiments. For the first time, the top-level framework and the underlying framework of the field of physics were built with the idea of computer object oriented. Then, through the theory of quantum effect relativity, quantum activation theory, quantum encapsulation theory, basic particle structure hypothesis, cosmic interface economy, grand unification theory and energy extension theory, the shape attributes and motion characteristics of the most microscopic and basic substance in the universe are described in detail and deduced. The formula for calculating the quantum existence, the detonating time and the singularity size before the Big Bang is presented. It provides a reliable theoretical basis for the cosmic superluminal inflation and superluminal communication. Through the interface balance theory and interface economy theory of computer object-oriented thought, the operation details of photon interior, electron interior, proton interior and the fundamental reasons for the evolution of three generations of particles are revealed for the first time. Thus the great unity of spirit, material, power, quality, energy, movement, time, space, life and wealth has been realized. The Grand Unification Theory provides a theoretical basis for the cross-domain use of energy formulas in quantum mechanics, relativity and classical mechanics, and points out a new direction for the development of object-oriented quantum mechanics and string theory.

Keywords

Object Oriented Thinking, Interface Balance Physics, Interface Economic Physics, Quantum String Theory

量子作用相对论

陈斯坦¹, 陈长贵²

¹重庆一中, 重庆

²重庆市道衡科技发展有限公司, 重庆

Email: 82200567@qq.com

收稿日期: 2019年1月22日; 录用日期: 2019年2月6日; 发布日期: 2019年2月13日

摘要

针对当前科技无法探测黑洞内部奇点、基本粒子内部结构、生命灵魂的具体量子结构形态、量子纠缠为何超光速等诸多问题, 文章提出了一套用计算机模拟实验来解决上述问题的可行方案和理论基础, 首次用计算机面向对象思想创建了物理学领域的顶层架构、底层架构和宇宙基类, 首次使得计算机不再只是计算工具, 而是一门完整崭新的计算机物理学术, 通过计算机物理学的量子作用相对论、量子激活理论、量子封装理论、基本粒子结构假说、宇宙接口经济大统一理论、能量扩充理论, 首次公开了宇宙大爆炸前的宇宙量子基类的形状、属性、存在方式、作用关系、运动特点, 以及大爆炸引爆时长和奇点的大小计算公式, 从而为宇宙超光速暴胀和超光速通讯提供了可靠的理论基础, 并为模拟宇宙大爆炸实验提供了具体的可行方案, 接着通过计算机面向对象思想的接口平衡理论和接口经济理论, 首次揭示了如何模拟光子内部、电子内部、质子内部运行细节的方法, 总结了三代粒子进化和为什么要量子化运动的根本原因, 从而描述了计算机物理学实现精神、物质、力量、质量、能量、运动、时间、空间、人生、财富的大统一理论框架和价值计算基础, 也为面向对象的量子力学、弦理论发展指明了新的方向。

关键词

面向对象思想, 接口平衡物理学, 接口经济物理学, 量子弦论

Copyright © 2019 by authors and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

不管是经典力学还是量子力学, 不管是相对论还是 M 超弦理论, 它们始终解释不了人类最关心的两样运动: 生命运动和财富运动。道理很简单, 他们都是基于物质运动现象进行的研究, 所以, 不太可能用质量运动理论和能量运动公式来解释基于精神智能的一切运动。

随着 21 世纪的到来, 有一种新的思想可以用来统一经典力学、相对论、量子力学、超弦理论和精神智能类理论, 这种思想就是计算机的面向对象思想。杨振宁先生在《自然》杂志 2005 年第 1 期用麦克斯韦例子一针见血地指出: 近代科学寻求自然规律必不可少的方法是归纳法和推演法。然而, 很多人不知道, 世界最成体系而且成果最牛的归纳法和推演法是计算机的面向对象思想, 面向对象思想称得上是人类几千年来最伟大的集体智慧结晶, 没有它, 就没有现在的网络科技和人工智能, 尤其是刚刚兴起的人工智能, 这么短的发展时间, 很多领域的智能已经超出了大师们的专业水平和学术水平。一切人工智能, 都是基于面向对象的思想和抽象统计方法, 人类, 是反过来该向机器学习归纳法和推演法的时候了。

面向对象是一种对现实世界理解和抽象的方法, 它是为解决现实世界越来越复杂的问题和矛盾而生(百度词条)。根据面向对象思想, 宇宙的一切事物都是对象, 通过面向对象的方式, 先将一切事物抽象成类, 然后进行类封装、继承、重构并实例化建模, 通过接口匹配机制来响应消息队列、事件触发, 从而完成对属性的控制和对象的控制。这样处理的好处是: 稳定性高, 通用性强, 定义明确, 可重复利用, 大大节约资源, 节约成本。

如果, 让面向对象思想成为物理学的核心研究思想, 成为一门独立的计算机物理学, 那必将如同计算机领域由面向过程思想转向面向对象思想时一样震撼, 也必将在二十一世纪开启一场物理学思想革命和效率革命的盛宴。

2. 宇宙顶层战略架构

面向对象思想研究计算机物理学的第一步就是进行类抽象, 类抽象的目的在于找出一切事物的共同点, 使它们成为宇宙基类(也称父类), 面向对象思想就是通过子类对父类的继承, 完成系统架构的通用性和多态性的重构进化。面向对象思想认为, 宇宙一切事物, 都是子类对父类的继承, 都是子类根据特定环境对父类进行的补充完善、升级重构, 他们骨子里, 流的都是父类的血液, 从而使得父类可以跨领域交叉使用来产生我们知道的一切子类。

宇宙内的一切对象运动, 可以抽象分为两大基本类: 物质类和精神类;

不管是物质类还是精神类, 根据面向对象思想, 所有的类, 都有接口, 接口是用来与其他的类和对象发生交互关系的。我们将接口类增加一个交互方向的属性, 于是就派生出两个子类: 接口输入类和接口输出类。接口类对象无比重要, 因为没有接口, 就没有输入和输出: 没了输入, 就不能感知外界一切事物和接受能量; 没了输出, 既不能被外界感知, 又不能对内外的物进行控制。一句话, 没有接口, 物质与物质之间就不能发生作用, 没有作用就没有作用量, 一切都形同虚设, 没有任何意义。

根据接口之间的关系属性和控制方法, 我们可以把宇宙对象按接口方式抽象继承为三大类: 接口之间相对稳定的, 我们称为质量类; 不稳定的, 我们称为能量类; 改变接口之间相对状态的, 我们称为力量类。质量类和能量类属于对象属性存在类, 力量类属于对象过程方法控制类。把这些类在宇宙运动中进行具体化和实例化, 那么, 流动性是能量类对象的基础, 稳定性和结构性是质量类对象的基础。当力量把流动的能量接口进行模块化封装、系统化集成之后, 能量接口就凝聚为质量类对象, 反之, 质量类对象就会被力量对象离散为能量类对象。

接下来, 就是面向对象思想的类继承, 我们来研究人类的物质运动和精神运动, 人类, 就是把所有个人对象属性和所有行为方法的共性进行特征抽取降维处理抽象后的父类, 人类具有物质属性和精神属性, 人类是继承了物质类和精神类的二合一体, 也就是人类的祖先类是物质类和精神类; 由于所有的类都有接口, 按接口继承的方式, 人类的祖先类同时又是质量类、能量类和力量类的三合一体。人类对象的输入接口是眼睛、耳朵、鼻子、嘴巴、舌头、皮肤等模块, 分别接受宇宙的光线、声波、气体以及各种分子结构携带的能量类、力量类和质量类信息对象, 通过人体的内部处理模块进行信息处理、事件响应以及对质量类对象、能量类对象、力量类对象进行过程处理和输出控制。

这里需要指出的是, 质量类对象和能量类对象是相对的, 同样的对象, 放在不同的场景, 角色就可能发生转换。比如血液和脂肪, 在人体内进行接口交互的场景中, 相对于人体器官和组织架构而言, 它们是能量类, 但是, 放在人体与外界的接口交互场景中, 血液和脂肪就是人体的质量类, 而人体外的食物、饮料、空气、钞票、资产等所有接口对象相对于人体而言, 都转变为能量类对象。当今宇宙的一切运动, 就是在系统力量的控制下, 质量接口和能量接口朝着目标任务围绕力量平衡点进行的状态转变、作用转变、角色转变的接口运动。

由于人类的祖先类是质量类、能量类和力量类, 人类继承了质量类和能量类的一切物质类基本特征, 所以, 人类与分子、原子、电子、中子、质子一样有重量、有色彩、有温度、有体积、有位置、有运动, 但是, 这里面存在两大问题: 一是精神类问题, 二是接口类问题。

人类承了分子、原子、电子、中子、质子等物质的物质类特征, 但人类接口运动的精神类特征源于什么父类呢, 换句话说, 人类的心理活动、思维活动、经济活动等一切精神智力活动源于什么父类呢?

难道, 浩瀚的宇宙中只有人类才有精神才有智力么? 难道, 人类才是精神类的鼻祖才是精神类的创造者么? 显然, 这说不通, 因为人类只有几千年的历史, 对于一个宇宙基类而言, 它应该产生于宇宙诞生之时。

另外就是接口类问题, 面向对象思想认为, 宇宙一切对象都有交互接口, 我们人类有各种各样的输入输出接口, 而我们的物理学, 从来就没有分子、原子、电子、中子、质子等物质对象的接口输入输出概念。根据面向对象思想的接口定义, 我们突然发现, 宇宙的一切运动, 竟然都是接口之间的运动, 一切运动不但可以、而且是最佳、甚至是只能用接口来进行最根本的描述, 人类活动也不例外, 人类所有的语言、数学、物理、化学、文化、体育、经济、政治、军事等一切变化和运动, 都可以用接口运动来进行描述, 显然, 我们完全忽略了输入输出接口在物理学中和宇宙社会中存在的巨大意义。

面向对象思想是怎样用接口来描述宇宙的一切运动的呢? 我们的宇宙, 万事万物都由运动对象组成, 所有对象都有各自的属性和作用, 都有自己对属性状态的过程控制方法和作用接口交互方法, 宇宙的一切运动, 都是通过接口的匹配和过程的控制来完成的。根据面向对象的封装思想, 越是高级的架构, 越是要隐藏对象的内部属性和实现细节, 仅对外公开接口, 而高级接口的设计必须遵循平衡法则和经济法则。所谓平衡法则, 就是指类型匹配、过程匹配, 凡是类型不匹配的, 不予处理, 凡是运行中有输入的, 必须对这些输入作相应的匹配处理, 平衡法则是系统稳定性的基础, 违背了平衡法则, 系统就容易崩溃。所谓经济法则, 就是指所有的接口输入和处理过程必须与目标的高效控制有关, 不能浪费资源浪费时间。通过接口机制, 我们并不需要了解它们内部的具体处理过程和方法, 我们只需要知道它的作用是什么, 状态是什么, 需要输入什么才能最好地完成什么目标和任务就可以了。

小结: 现实中的一切运动, 都是继承了物质类、精神类、质量类、能量类、力量类的接口运动, 都是在力量类的控制下, 质量类接口和能量类接口朝着目标任务围绕力量平衡点进行的状态转变、作用转变、角色转变的接口匹配控制运动。一切物质运动的物理表现是力量对输入输出接口作用状态、作用方向的改变, 其接口改变的精神思想是追求接口与接口之间的最大平衡匹配、高效控制。

3. 量子作用相对论

我们把构成宇宙物质的最小单位的宇宙子称作元量子对象(简称元量子)或者宇宙元, 他就是计算机物理学的宇宙基类实体, 他的属性和接口运动模式决定了我们的整个宇宙, 那么, 他究竟长什么样呢?

根据量子力学海森堡不确定性原理, 目前的理论体系和科技水平是无法观测这么微小的物质, 所以, 是该面向对象思想和计算机智能场景模拟进行归纳、推演和验证的时代了。

第一步, 类抽象

作为宇宙元物质, 无外乎归纳为两种, 一种, 实心类, 另一种, 空心类。他们都有接口, 接口是身体的一部分, 接口类型很多, **不同的接口发挥的作用也不同**, 从外形上看主要有凹凸类两种(俄罗斯方块类的接口只是特例)。

第二步, 实例化

不管是实心类还是空心类, 宇宙元物质对象都只有一种构造元素, 所有没有内部模块, 但元量子的身体和接口都能发生形变, 道理很简单, 如果都是刚性粒子, 无法想象它凭什么进行运动。由于能发生形变, 我们可以把空心类看作是实心类形变的一个特例, **图 1 至图 4** 是同一元量子形变的四种主要类型。

图 1 是宇宙元物质对象实例化推演后的球状粒子态(元量子初态), 元量子身上有很多凹凸的触手(用于信息感知、阴阳接口匹配和接口控制、二进制信息记录), 由于他的身体和接口都可以在保持质心不变的情况下伸缩和形变, 所以, 触手的长度、形状、位置和数量都可以变化, **图 1** 在光速自由运动、信息传递和攻击的时候, 元量子可以瞬间变为**图 2** 的弦状, 也可以瞬间变为**图 3** 的圈状或**图 4** 的膜状, **不同**

实体的量子身形均发挥不同的作用，弦状便于象蛇和蚯蚓一样沿物质空间的 X 轴方向摆动前进或进攻，遇到危险可以突然收缩为一个球状或圈状，然后借助周边能发生控制作用的宇宙元物质沿 Y 轴或 Z 轴的任意方向以弦状摆动或球圈状滚动前进。膜状主要用于元量子系统接口控制中心的集成和封装。



Figure 1. Globular initial state
图 1. 球状初态



Figure 2. String-shape
图 2. 弦状



Figure 3. Circularity
图 3. 圈状



Figure 4. Film-like
图 4. 膜状

第三步，场景推演和模拟

宇宙初态，到处都充满了元量子，元量子的种类很多，有 N 种，每种元量子之间的相互作用关系和作用大小不同，形变能力也不一样。不同元量子接口之间进行平衡匹配的相互作用按面向对象的思想抽象归纳为两种作用方法：一种作用方法是吸引控制，它属于接口作用方法的调衡模式；另一种作用方法是非吸引控制，它属于接口作用方法的制衡模式。使用制衡模式的前提是元量子接口之间必须是相克关系，元量子施衡方接口能够制衡控制受衡方接口的开闭状态、作用方向、作用频率、作用对象，需要说明的是，接口之间的相克关系和单次量子作用量是绝对事实存在的，不会随着时间的改变而改变，而吸引控制方式则与此相反，它很可能会随时间的改变而由吸引关系变为排斥关系，其根本原因是“吸引控制的施衡方总是追求自己最喜欢、接口条件最匹配、对自身平衡最起作用的受衡接口”并试图与之结合或藕合，如果发生以下三种情况就会由吸引关系变为排斥关系：一种情况是本来表现为吸引关系的其他元量子与自己争夺接口资源或者破坏接口平衡，从而产生排斥；另一种情况在表面积变小或接口资源紧

张的情况下, 元量子总是按优胜劣汰的自然法则, 根据成员量子对系统平衡贡献的大小淘汰排出作用量最小的量子对象, 从而留住和吸引作用量大的接口对象; 第三种是用对自己作用价值相对较小的元量子去交换别人控制的、不受重视的、但对自己有更大作用价值的接口对象, 这种规则我们也称为最小作用量交换原则。吸引法则是万有引力的基础, 只是因为吸引法则把大家聚在一起之后, 由于**宇宙元量子在不同的对象系统和不同的场景中发挥的调衡制衡价值作用也不一样**, 从而产生了量子的价值交换行为, 外在现象表现为为吸引排斥、呼吸吞吐等接口输入输出现象, 下面进行具体阐述。

经实验证明, 球状粒子周围可以同时轻松容纳最多 12 个同等大小的球状粒子进行藕合。如果元量子伸出触须或者以弦状或者扁平状接触, 就能感知控制更多接口。假设元量子 A 有 12 组感应施衡接口和 12 组感应受衡接口, 当他感知到自己最喜欢最匹配的元物质对象 B 出现在了身旁, B 对 A 就产生了接口吸引运动, 表现为 A 接口为 B 开放并试图与 B 接口调衡结合, 这时会出现两种情况: 一种情况是 B 的受衡接口(假设为阴极接口)未找到其他合适的阳极施衡接口并且能与 A 发生有利于 B 系统接口的平衡控制作用, B 接口就会与 A 接口调衡结合, 否则就会关闭接口; 另一种情况是 A 发现 B 的所有接口都与其他对象进行了结合或者 B 不愿与 A 结合而关闭了接口, A 就会试图改变这种调衡匹配的模式而采用制衡模式, 由于 A 能“同时感知”四面八方元量子的种类、形状、接口匹配平衡状态、相互作用状态以及对自己平衡状态的影响, 当 A 发现周围有他能完全控制的元量子 C, 而 C 正好能完全控制 B 或者 B 的接合方或者更复杂的间接交换控制方, 那么, A 会立即淘汰最没有作用价值的现任元量子藕合对象, 转而先控制 C, 然后用 C 促使 B 与自己结合, 为便于计算机智能模拟, 我们先进行场景属性的设置:

第一种属性是元量子对象的身体伸展速度、移动速度、极限形变频率、位置、体积、表面积、变形种类、质心(或称平衡点)和变形能力。元量子移动速度为光速, 极限形变频率最低值 $1.875 * 10^{43}$ (以下简称普朗克频率), 最高值暂定为默认值 10^{65} 。在相互作用中, 平衡点的动态变化是运动的核心也是电脑规则计算最复杂的部分, 考虑到体积不变的情况下计算机模拟任意变形会造成几何重心计算的极度困难, 可以设定多个典型的变形种类并配置相应的体积、表面积、平衡点, 所有元量子的体积、变形种类和形变能力可以设置相同, 也可以不同, 当然, 球状元量子的最大直径不超过普朗克长度(体积可以无穷小, 但与当前量子力学不同的是, 元量子确有体积, 默认值按不小于 10^{-294} 立方米设置);

第二种属性是接口的数量、功能、状态、传感时间、接口控制作用频率。在未构筑有效防御攻击体系的量子初态下, 根据相同体积球形物体表面积最小的宇宙真理, 元量子呈球状防御状态, 以最大限度减少被攻击面, 在此状态下, 元量子通过感知接口最低能同时感知 12 个以上同等大小的球状元量子状态; 而在力量有效控制形成了保护圈的情况下, 处于绝对领导控制中心的元物质, 其周围大多数团队成员就会形变为弦状元物质并与指挥中心相接触, 位于指挥中心的灵魂元量子可以是球状、弦状、圈状或扁平膜状, 膜状灵魂量子与弦状成员量子具有最大限度的接触控制面, 其接触面尺度远低于普朗克尺度, 但最小接触面积不低于控制中心那个灵魂元量子表面积 $* 10^{-22}$, 也就是元量子的感知数量和接口数量在 12 组和 10^{22} 组之间, 在功能上分别起到感知、吸引控制和非吸引控制的作用。所有元量子的感知权衡能力对等相同(即每个元量子都有可能成为灵魂领导者或者普通成员), 由于没有结构, 即感知即知, 传感时间设置为零, 全部接口完成控制的作用频率默认值为普朗克频率。元量子具有无比强大的权衡能力, 能瞬间判断出四面八方元量子结合对自身平衡状态的影响和系统平衡点的改变, 从而根据自身平衡点、系统平衡点和目标平衡点对周边元量子接口进行调衡制衡控制, 就像环形晾衣架晾袜子一样, 东西一挂上去, 平衡点立马改变, 晾衣架立即朝这个方向倾斜, 我们根据倾斜方向和倾斜程度一下子就知道下一步该朝哪个方位挂多大比重的东西了, 只不过, 由于元量子是零时间瞬间感知, 而人工智能需要进行一系列复杂的计算才能判断接口新挂载的对象对自身平衡和系统平衡点的影响, 举个例子, 处于控制中心的扁平环形元量子(象环形晾衣架), 假定挂载的成员元量子对象全部呈弦状, 就算只挂载了一万亿亿个元量子接

口对象(10 的 20 次方, 即最大负荷的 1%), 他立马就知道每个元量子对系统平衡点的影响和作用价值贡献的大小, 在不超过一个单位普朗克时间内做出调衡制衡控制, 而使用人工智能模拟的话, 在目前量子计算机没有面世的情况下, 按当今世界最快的天河二号巨型计算机每秒 5 亿亿次计算, 其排序加计算至少得需要两天时间(20 万秒)才能知道下一步该怎么做, 而元量子只需要不超过 5.333×10^{-44} 秒(普朗克时间), 他比人类最牛的超级计算机快了至少亿亿亿亿亿倍(基于当前 CPU 的速度和内存的大小的限制, 须按单元模拟再提取函数封装为模块, 再以模块为基本单元)。

第三种属性是接口之间的相互作用关系和作用效果矩阵集, 为便于计算机模拟, 我们仅把相互作用根据吸引控制和非吸引控制分类设置为平衡匹配度(用于吸引控制)、平衡作用量、作用方向影响值、作用频率影响值、接口开闭影响集、接口数量增减集、平衡点影响矢量值、形变控制矩阵, 当然, 也可以采用更简洁易懂的属性配置, 比如根据不同类型不同身形进行有效面积控制、数量控制和效果控制的设置;

元量子对象的主要属性设置完成后, 也就完成了计算机物理学中宇宙基类实体的创建, 也就用面向对象思想完成了空间运动和空间封装所需要的宇宙顶层架构设计(宇宙之父)和底层架构设计(宇宙之子), 我们只需要进一步完善各个领域的宇宙基类库、运行规则和元量子属性设置等步骤, 就能模拟物理学、宇宙学、社会学等各大学术体系的运行场景, 而无需构建互不相通的学术体系, 比如, 对元量子设置不同的属性就会产生不同的宇宙场空间运行模式和粒子空间封装模式, 特别是第三种相互作用关系的设置尤为重要, 如果设置为两组完全互不影响的集合, 就会产生两个并行运行完全互不干涉的多宇宙场空间和粒子空间, 为便于大家理解计算机物理学的核心思想, 后文只针对现实宇宙以人工智能模拟实验的方式正式阐述量子原始空间、场空间、粒子空间的形成和封装过程。

归纳总结: 1) 元量子是单一结构体, 有体积, 体积不变, 身形可变, 不同身形的元量子具有不同的作用面积、作用数量、作用功效和优缺点;

2) 元量子不止一种, 不同种类的元量子, 接口之间的相互作用不一样;

3) 同一个元量子接口, 在不同的对象系统和不同的场景中发挥的调衡制衡价值作用效果也不一样;

4) 元量子有很多作用于信息权衡感知和调衡制衡控制的接口, 通过接口的开闭进行吸引控制(调衡)和非吸引控制(制衡), 因此, 每一个元量子都是引力的携带者, 在不同场景中又都能转化为斥力的携带者, 我们宇宙中不存在只有引力或只有斥力的单个元量子;

5) 元量子相互作用的施衡方和受衡方也是相对的;

6) 宇宙中一切物质运动都是元量子的身形变化和接口变化, 在无其他元量子相互作用的情况下, 元量子的任何变化都是基于质心(平衡点)不变的平衡法则, 永远不会出现造成平衡点变化的奇怪变形。无论何种复杂运动情况, 也永远不会存在平衡点变化了而身形却不变化, 元量子总能立即感知身边元量子结合对自身平衡状态的影响并极速做出调衡制衡响应, 目前能确定的调衡制衡控制频率已超过普朗克频率(如果粒子的康普顿波长极限跃变次数推论正确, 则元量子的控制主频极限值当前为 10 的 65 次方);

7) 在相互作用下, 元量子身体每变化一次, 就是元量子权衡自身及系统平衡状态之后发生的一次质心动态平衡控制行为, 元量子的权衡感知能力无比伦比, 与生俱来, 是身体的本能, 也是宇宙的最高智慧, 世界上、宇宙中、天地界没有比元量子更聪明的事物, 身边元量子结合对自身平衡状态的影响以及下一步的调衡制衡策略, 对元量子而言根本不需要计算时间和计算过程就能得出最佳结果, 权衡时间为零(从第 6 条可推论和实验验证), 根据最小作用量原理, 元量子总是在每次平衡控制行为中选择以最小作用量代价获得最大平衡作用效果, 其根本原因是元量子的权衡能力是极值, 他代表了数学本身和宇宙法则本身, 所以, 元量子在自由状态下的交换行为、运动路径、求衡效果也是极值;

8) 根据面向对象思想和量子作用相对论, 所有宇宙的一切运动都是元量子的权衡调衡制衡运动。所有宇宙的所有对象都属于求衡类对象, 求衡类是一切运动实体的宇宙父类, 求衡类及其派生的一切子类

都具有输入输出接口, 求衡类的所有属性都是反映自身平衡状态和影响自身平衡状态的接口平衡属性, 每一个接口平衡属性都有一个最佳平衡点, 求衡类对象进行运动的宗旨只有一个: 求衡 - 寻找最佳平衡点, 实现最大平衡; 求衡类对象进行运动的唯一法则: 经济平衡法则, 以最低接口消耗控制最大接口平衡; 求衡类对象的所有求衡方法都归纳为权衡、调衡和制衡, 通过接口控制输入输出平衡属性最终实现系统内外自身属性平衡点与系统属性平衡点的最大平衡(图 5 是宇宙求衡类运动元模型的基类图和实例化模型元[1], 它能构建宇宙一切运动系统)。

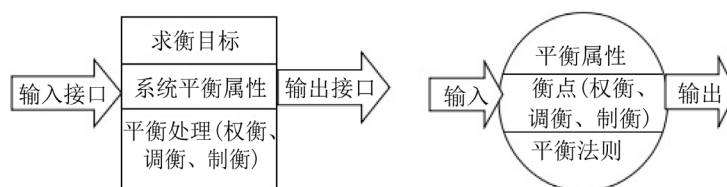


Figure 5. Basic class diagram and instance model element of cosmic motion element model
图 5. 宇宙运动元模型基类图和实例化模型元

4. 量子激活理论

如果宇宙初态是静止的, 根据能量守恒、动量守恒、角动量守恒定律, 似乎是不能产生一个有能量和有动量的宇宙, 但元量子封装之前的世界并非如此, 每一个元量子浑身都充满了满满的动能, 它可以永不停歇地以光速运动(元量子封装后最快速度为光速), 只是, 宇宙初态, 没有人给他第一推力, 所以, 他们都沉睡着, 彼时的宇宙, 没有时间, 没有空间, 一片死寂, 没有生机, 直到大约 138.2 亿年前, 某个元量子的控制类触手伸了一个懒腰, 产生了一个扰动。

因为元量子可以形变, 当他由球形初态变为弦状或十字状的时候, 控制类触手碰到了周边的一个元量子, 如果周边这个量子在第三种属性中设置为与他不发生任何控制作用关系, 匹配度为零、作用量为零、作用方向影响值为零、作用频率影响值为零、接口开闭影响集为空、接口数量增减集为空, 自然而然, 两者之间不会发生任何平衡点变化和位移, 世界仍是一片死寂, 元量子的骚动不会给宇宙带来任何影响。但是, 现实宇宙证明了, 我们宇宙中的元量子身旁总有能与他发生作用关系的接口对象, 所以, 我们假定所有元量子周围的接口对象都能与自己发生这样那样的作用, 都能影响自己的平衡状态。于是乎, 当这个元量子碰到旁边的元量子时, 不管他们的接口匹配度是多少, 也不管他们是不是相克关系, 由于每个元量子都是单身, 接口都空置着, 只要是对方接口的匹配度大于零, 他们都会被对方吸引而彼此开放接口进行结合, 由于元量子可以形变, 触手可伸缩, 双方有控制作用的触手只要在结合后轻轻一碰, 双方都会失去原来的平衡点并以宇宙最快运动速度维持平衡, 这里需要说明的是, 即使全世界只有这两个元量子, 这两个量子对象都不会根据牛顿力学以光速朝相反的方向飞奔而去, 消失在没有时空的茫茫宇宙中, 在量子空间没有进行质量类对象和能量类对象封装以前(即力量场空间未形成之前), 相对论和牛顿力学是不起作用的, 彼时的宇宙只有用新的量子力学、弦理论和面向对象思想进行描述(以下简称量子弦论)。根据面向对象思想, 宇宙一切运动都是接口的匹配运动, 如果全世界只有这两个对象, 他们之间就会相互旋绕相爱一辈子, 因为他们都找不到更匹配更喜欢更能维持系统平衡点平衡的接口对象, 离开对方, 没有谁能维持动态平衡, 他们已经成为一个不可分割的家庭系统了, 所谓空间, 就只是他们的二人世界, 如果没有第三者, 他们就会踩着每个接口交替的元量子节拍、变换各种量子形状翩翩起舞。

现实虽很美好, 但也很残酷, 根据面向对象思想的接口平衡匹配原理, 追求真爱接口是每一个被激活的元量子维持动态平衡的永动力和终身梦想, 通俗地讲, 就是爱推动着每一个被激活的元量子以激情光速和普朗克频率永不知疲倦进行奋斗, 正因为这份“爱”, 在宇宙无数个元量子被激活后的下一个元

量子嘀嗒时间, 就爆发了宇宙史上最大规模最为混乱的量子对象争夺保卫大战(一个元量子嘀嗒就是一个元量子接口交替的宇宙节拍时间, 接口交替瞬间跃变的极限时间值约等于一个普朗克时间除以元量子接口数量的极限值, 约 10^{-65} 秒)。

全面激活元量子并能进行空间封装产生粒子产生宏观智慧物种的主要方法归纳为四种: 一种是模拟宇宙大爆炸学说进行配置, 相当于要求所有元量子全部无限靠近挤在一起, 只有感知接口相互接触, 控制接口全部关闭或按特定顺序有序排列, 宇宙空间压缩为一个奇点具有最高密度不能再被压缩, 一旦谁第一个打开控制接口造成一个扰动, 由于元量子具有超强的权衡感知能力, 宇宙就会瞬间爆炸并在 10^{-65} 秒内全部激活; 第二种方法比较简单, 不需要挤在一起相互接触, 只需要所有初态元量子靠近分布, 强行让所有处于初态的元量子同时激活, 这种方法带来的问题就是无法理解谁下了同时行动的命令; 第三种方法是第一种和第二种的折衷, 它不需要全部挤在一起相互接触, 也不需要同时激活, 只是需要所有初态元量子的分布尽可能靠近, 元量子激活后立即进行身体伸展即可, 两两分布可接触距离最好小于 10^{-99} 米(如果对奇点体积和全面激活时间无特殊要求, 间距可大增), 那么, 当第一个元量子产生了一个扰动, 第二个元量子也会紧跟着产生一个扰动, 然后以他们两个为中心朝四面八方扩散开来, 由于元量子的身体伸展速度必然大于移动速度 C (否则就不能进行光速游动), 根据各项红移数据估计现代宇宙年龄约为 138.2 亿光年和宇宙半径 460 亿光年, 根据量子作用相对论, 空间是由元量子自身接口连接而成, 直径上全是元量子, 宇宙直径的超光速伸缩就是元量子的伸缩, 光子运动了 138.2 亿光年, 宇宙直径却长到了 920 亿光年, 这就证明元量子身体伸展平均速度至少是光速的 6.66 倍, 超微距离下元量子碰撞传递时间理论上就小于 10^{-108} 秒(间距/光速/6.66), 根据广义相对论, 光子逃离我们宇宙的极限半径为 2645 亿光年, 再根据量子作用相对论, 光子永远无法逃离我们宇宙, 但宇宙的最低密度必然是元量子全面伸展为弦状首尾纵横相连并拥有相应最大自由空间, 将当前半径除以极限半径(460/2645), 元量子平均伸展比例约为 17%, 假定元量子完全弦状伸展长度为普朗克长度(公认合理值), 也就是当前宇宙元量子平均长度约为 $2.78 * 10^{-36}$ 米, 则当前宇宙半径($1.46 * 10^{27}$ 米)上平均有不超过 $5.21 * 10^{62}$ 个的元量子首尾动态相连, 由于元量子的平均碰撞时间小于 10^{-108} 秒, 也就是在 $5.21 * 10^{-46}$ 秒内($10^{-108} * 5.21 * 10^{62}$), 宇宙现有的元量子几乎全部被激活, 与第一种方法激活时间相差无几。即使考虑元量子形变时间间隔 10^{-65} 秒, 也只 0.005 秒。与第一种经典大爆炸方法一样, 这种激活爆炸方法也可以从一个小点(也称奇点)瞬间完成激活并经过 138.2 亿年成长为现有的宇宙, 由于奇点体积约等于所有元量子半径加间距作为球半径的体积之和, 我们来估算一下当时初态元量子的数量、体积, 以便于估算奇点的体积。如果按宇宙半径量子数计算, 当前宇宙中元量子数量约为 $5.9 * 10^{188}$ 个元量子($4/3 * 3.14 * 5.21^3 * 10^{186}$, 以下简称元量子总数); 由于所有弦状元量子的运动都在三个空间维度上需要一定的自由度, 这是他们自由运动、躲避攻击和私人约会或挂载的额外量子空间(空间内不带坐标性质, 具有绝对时空的量子虚空间), 这个空间的最大直径为普朗克尺度(球状体积约 $2.14 * 10^{-105}$ 立方米, 本文简称普朗克体积或普朗克空间, 空间内无定义坐标, 是虚空间, 有多少个元量子才有多个空间坐标, 没有元量子就没有坐标), 当前宇宙球状体积约为 $1.28 * 10^{82} \text{ m}^3$, 除以普朗克体积约等于或小于 $5.9 * 10^{186}$ 个元量子虚空间。要想奇点小于普朗克尺度, 第一步, 将普朗克体积除以元量子总数为作为每个元量子的最大绝对自由虚空间, 其值约 $3.6 * 10^{-294} \text{ m}^3$, 第二步, 计算自由虚空间半径, 其值约 10^{-98} 米, 也就是说, 将全宇宙 $5.9 * 10^{188}$ 个元量子以最小距离挤在一起只有普朗克体积那么小(元量子体积与奇点体积成正比), 我们的宇宙, 就是由这么多这么小的元量子伸展连接而成的点丝状能量振动网络, 他们虽小却无处不在(文中均按此数据进行估算, 真实数据需要模拟数据与实验数据校正后为准, 数据出入不影响本文的核心思想); 第四种方法就是随机法则, 宇宙中大量存在着随机分布的未激活元量子, 所谓未激活, 就是指单身元量子, 所有单身元量子由于没有着力点, 就只能在虚空中漂浮着, 不能位移, 不能旋转, 但是能形变, 只要其平均分布密度与现行宇宙一样, 那些密度高的

地方就容易出现扰动, 每两个元量子形变牵手后的扰动就会以他俩为中心伸展扩散开来, 由于被激活的元量子会由球状伸展为弦状或圈状或膜状, 其旋转的臂长越来越长, 很快就能达到现行宇宙被激活元量子的规模, 其激活时间比最前面两种长, 由于是多点扰动, 分布不均, 所以可能快于第三种, 也可能慢于第三种。不管上面哪一种方法, 能够产生粒子和智慧生物的宇宙空间就被激活了, 我们的时空也就开始了。

归纳总结: 1) 现有宇宙的一切能量和质量, 都是由被激活的元量子构成, 每一个被激活的元量子, 至少有一个牵手伴侣; 如果一个元量子不与任何物质牵手, 它必然处于未激活状态, 未激活状态的元量子没有任何动能并且在激活前与任何宇宙都没有关系;

2) 现行宇宙是一张元量子手牵手的超级动态平衡网络, 如果一个元量子没有与我们的宇宙网络接口进行连接, 它必然不属于我们宇宙的成员;

3) 由于元量子超强的权衡感知能力, 虽然元量子的移动极限速度为每秒钟 30 万公里, 但根据量子作用相对论, 由相互作用构成的手牵手元量子传感网络最多千分之一秒钟内可传遍整个宇宙(不是移动速度); 光速传递则至少需要 $9.7 * 10^{18}$ 秒;

4) 我们宇宙所有被激活的元量子都是通过接口的交替进行光速运动, 在没有其他宇宙碰撞的情况下, 没有任何元量子能够逃逸出我们的宇宙, 因为虚空中没有维持平衡的作用点, 否则就违反了运动的求衡宗旨和经济平衡法则;

5) 宇宙大爆炸理论中暴胀初期大于光速的未解之谜, 其实质是部分元量子由球粒子初态朝弦状伸展的过程中, 元量子身体伸展速度至少比光速快 6.66 倍形成的。需要说明的是, 伸展与收缩是不对称的, 元量子收缩速度受表面积和接口减少的影响, 收缩速度较慢, 但接口交替的移动速度为光速;

6) 元量子激活后在未被进行空间封装之前, 所有元量子都以光速乱窜, 秩序混乱, 极不稳定, 没有任何元量子能作为时空参考对象计时和标记, 该时空称为量子时空, 也就是史前时空。量子时空里, 没有量子的空间是虚空间, 虚空间在我们的实空间中并没有坐标, 只有存在元量子的虚空间与我们的宇宙网络相连激活后, 才能标记为实空间坐标, 才能进行定义和计算, 现代物理学使用的实空间坐标, 是宇宙元量子通过接口动态连接并通过封装运动进行秩序化后形成的网络节点相对坐标, 元量子在这张节点网络中依靠身边的元量子进行相对运动, 所以, 我们的空间和时间都是相对的, 可伸缩的, 量子时空是相对论时空形成的基础;

7) 不排除宇宙中特别是宇宙边缘还有大量的未激活元量子被激活为暗能量, 条件具备后有的能进行空间封装形成稳定的可供观测粒子, 它不会影响封闭系统的能量守恒, 但会影响宇宙的动量, 增加宇宙的总能量和总质量(宇宙伸展过程中与其他宇宙相遇合并以及宇宙的边缘运动不再此讨论);

8) 奇点大小的计算公式为: 设元量子平均体积为 V , 宇宙中或奇点中元量子数量为 N (可通过文中元量子弦状最大平均伸展半径的设定以及当前宇宙平均弦状伸展比例、可观察宇宙大小计算出宇宙元量子数量 N 和体积 V), 大爆炸激活前或奇点系统中球状初态元量子的平均间距为 s , 则元量子呈球状初态时半径 $r = (V * 3/4\pi)^{1/3}$, 奇点体积 = $N * 4/3 * \pi * (r + s)^3$, 如果宇宙在全面激活后的伸展过程中吞并了周边未激活的元量子或者进行了合并, 则此值为宇宙大爆炸前奇点体积的最大值。

5. 量子封装理论

不管宇宙是不是由奇点产生, 史前时空的初期宇宙是元量子的无序世界, 极度自由的量子世界其实完全没有自由, 一个元量子刚找到自己最平衡匹配的真爱接口, 但根据接口之间的属性关系, 在下一个元量子滴嗒, 会出现: 一、别人不喜欢他了, 因为她身边出现了更合适的接口; 二、竞争对手出现了; 三、相克关系的接口“克星”对象出现了……所以, 对每一个元量子而言, 为了自己的最大平衡和这种

平衡的幸福长久, 他必须通过控制和吸引手段为自己和最爱的“人”建立一个家园, 把竞争对手、有毒有害量子等一切影响“和谐家庭”的因素隔离开来, 这个家园的成员必须志同道合(吸引而来), 必须听话可控(控制而来), 必须遵守规则, 因此, 必须要有满足广大成员接口匹配和接口控制的丰富资源, 最重要的是, 他必须为这些资源进行合理架构, 以尽量避免各种矛盾、资源流失和系统破坏, 最终形成坚固的防御体系和尖锐的进攻体系, 为此, 一场惊天地、泣鬼神的宇宙资源掠夺大战和系统生存博弈大战在宇宙之初大爆发, 其规模之大、温度之高、影响之深远、成果之丰富, 再无可比, 精彩过程省略一亿字, 这里只对几个要点作如下归纳总结:

1) 元量子第一次封装是封装能量。宇宙量子大战的实质就是势力范围的划分、力量的聚集和质量空间的分立, 根据量子作用相对论, 任何元量子都有他的长处和短处, 那些有组织有纪律有团队智慧、优先记忆成员输入输出平衡的元量子核心团队, 通过合理高效的调度体系(不排除导航波侦察体系)迅速击败了那些离散的乌合之众, 有(利于系统平衡)作用的留下, 反之淘汰, 通过吸收和有序控制, 从而形成了宇宙第一代始祖粒子。

2) 第一次封装产生了能量体系、力量体系、质量体系和场体系。能量体系是接口相互吸引的元量子挂载在一起的体系, 他们只有协作运动而没有有效的核心力量控制体系, 流动性和波动性较强, 其中的能量模块往往拖着长长的尾巴; 不同种类的元量子可以搭建不同结构的力量控制体系, 每种力量控制体系都以某个元量子为中心进行搭建(以下简称该元量子为灵量子), 其核心成员必须是能够被灵量子吸引和控制, 并且能够独挡一面的相对最优秀伙伴量子(超级核心伙伴量子简称为魂量子), 他们通过身体的伸缩形变和接口变化, 紧紧团结在灵量子的周围, 在灵魂量子的统一指挥协调下完成内部接口体系和外部接口体系的有序化建立、管理、调度; 内部接口的有序化管理形成质量系统, 内部质量系统负责能量体系接口的输入和输出; 外部接口的有序化管理形成外部场空间, 每个具有静止质量粒子的力量体系负责对外部场空间能量网络进行信息感知、信息传递和远程接口状态交叉控制, 场空间处处充满了灵魂力量系统构建的力量量子体系, 根据量子作用相对论, 不同力量体系的力量量子又可分为力信子(信息传递)和力控子(量子控制), 从而形成引力场、电磁场、暗能量场等, 若要反重力飞行, 就得屏蔽或干扰这些力量量子, 因为真正弯曲时空的, 是质量里面的力量控制系统, 只有力量, 才能改变世界。

3) 宇宙第二次封装是质量封装。宇宙第一代粒子完成了空间封装的系统化和有序化, 由于其生存空间充满了能量和亚粒子, 所以长得较胖, 结构冗肿, 质量较大, 随着能量封装进程的进行, 宇宙温度迅速降低, 维持粒子稳定的力量体系和质量体系无法获得足够的能量接口输入而衰变为第二代粒子, 第二代粒子改变了质量体系的作业模式和主要作业对象, 系统架构按结构化、模块化、标准化、专业化、流程化进行封装, 减员增效, 精简那些分解亚粒子的机构, 减少冗余接口处理环节, 提高接口对暗能量的处理效率, 降低系统能耗。

4) 宇宙第三次封装是力量封装。宇宙第二代粒子完成了质量体系架构的重大调整, 随着宇宙温度的持续下降和稳定, 宇宙场空间除暗能量外只剩下微波背景辐射的超低能量了, 宇宙中亚粒子和粗能量已消失殆尽, 粒子面临的外部力量威胁和能量波束威胁大幅降低, 最大的威胁反而来自内部了, 此前过多的力量机构形成了盘根错节的节点控制网络, 他们垄断了各个节点的资源分配和调度, 控制链条过长, 造成能量分配不均衡, 在外部能量输入大幅减少的情况下无法自给自足, 他们必然会利用接口垄断和力量优势攫取其他内部成员应分配的资源, 从而破坏接口资源的平衡匹配, 危害系统接口稳定, 由于违背了宇宙顶层架构的平衡法则和经济法则, 系统无法维持庞大的力量利益机构运行而衰变, 最终在我们宇宙形成自给自足而且稳定、高效、低耗的质子和中子, 由此引发相关粒子衰变为电子和中微子, 暗粒子也同样如此。

5) 面向对象思想就是为解决系统不稳定而形成的宇宙最高架构智慧, 宇宙经过能量封装、质量封装

和力量封装后,也就尽可能把影响系统平衡的内外不稳定因素封装了,从而完成了面向对象最高思想境界的接口系统化集成、模块化封装、标准化输入输出和有序化高效运行。稳定可控,低耗高效、和谐有序是宇宙所有系统架构追求最大平衡运行模式的最终归宿。

6) 灵魂力量体系负责内部空间封装和外部空间的有序化管理,有序化的空间就是场空间,各种所谓的场,就是有序化的各类空间;粒子已经完成了三大封装,力量达到均衡,但星球的力量封装还没有完成,宇宙运动的发展方向,就是在灵魂量子力量体系的控制干预下,将不稳定因素进行系统封装,把不断扩散的宇宙熵值降低到最合理的水平,最终达到自由运动与控制运动的最大平衡点,而不是增大熵值走向毁灭。

6. 基本粒子结构假说

我们的宇宙经过量子激活和三代量子封装后,产生了质子、中子、电子、中微子和光子,产生的时间与大爆炸理论基本相同,由于他们太小了,所以我们还看不到他们的内部结构,根据量子作用相对论用面向对象思想建立的接口顶层架构和底层架构,现提出如下假说:

不同类别作用属性的元量子,根据中华传统文化优势分类为金木水火土甲乙丙丁戊.....为便于理解和操作,我们假设人类宇宙的主控元素为金木水火土,金量子接口的最大平衡匹配对象是水量子,即金最喜欢追求水,水追木,木追火,火追土,土追金;金克木,木克土,土克水,水克火,火克金(两组对立统一的裙带结构关系和反裙带结构关系,因其他元量子接口平衡作用量较小省略)。

虽然所有量子的权衡计算能力和运动速度相同,但每个元量子以自己为中心的架构水平却不同,最原始的封装架构是五行图中三个相邻的元量子组成的量子涡漩体系,譬如金与水土相邻,土追着金,金追着水,如果没有封装,他们仨就会朝着水追求木的方向按长蛇架构模式光速前进,但土对水进行了接口控制,改变了水的平衡点,水被迫朝土靠拢,于是,一个最基本的能量封装体系建立,但他极不稳定,因为火追着土、木追着火,的步伐光速尾随而至,火会克金,木会克土,土金无暇自顾,水趁机追木而逃。

三量子涡漩架构虽然是“真空”最基本的架构,但极不稳定,一次又一次的教训,让有的量子长了记性,金量子率先顿悟,他创新了模式,他以自己为灵量子,通过控制多个木,并把多余的木与其他金分享,组成灵魂中心,灵魂中心控制木的一举一动,让喜欢自己的土按木的要求去控制水,水又按土的要求去控制火,让火与木土和谐相邻,而与金永世相隔(不排除金用丙隔火)。

金量子体系在战争中经受了内外元量子的不停干扰和破坏,但灵魂中心不断总结创新,不断提高封装水平和控制效率,他通过建立能量封装加工模块,对所有尾随来而或控制而来的外来能量进行分解加工运输和调频控制,按来者的作用喜好有序安排调度,作用不同,分工不同,位置不同,轻重缓急处理不同,无作用的和不受控的淘汰。通过专业化标准化的分解模块、加工模块、调频模块、封装模块、存储模块、通信模块、调度模块,最终,金量子灵魂中心有序组建了质子高效高水平共享架构体系,取得了宇宙大战的辉煌胜利,质子主宰了人类的宇宙。

对单个元量子最有效的锁定控制法,是相克控制(大棒)和吸引控制(糖)的完美组合,也就得至少派出两个作用量最强大的文武量子,比如控制火漩,你得派出水和土(三夸克派出三组量子),一个吸引他,一个“打”他,他就乖了(简称求衡换位大法,电磁波也是这样形成)。但是,水和土的输出打破了系统平衡,系统需要一个强大的输出控制系统和输入加工补给系统,这就是质子的夸克机构和胶子机构,他们负责量子控制的输入输出、存储调度、秩序维护、结构控制和节奏控制。由于火对金破坏作用量最大,所以质子每个模块只保留基本的火量子,多余的火量子由夸克机构用水土及其他低作用量对象封装后排出系统。元量子接口排列方式不同、顺序不同、数量不同,对外显示的属性也就不同。同一灵魂系统,接口内外纵向(纵向排列显电性,横向排列显中性)相反的排列称为反粒子。粒子因为自旋而带动周围量子对象

旋转, 自旋相同, 流速减慢, 压力增大, 正反粒子因为电性相反且自旋相反形成负压靠近, 再因为对外接口顺序相反, 导致力量控制体系崩溃湮灭而释放全部能量模块。

五行场景中, 如果质子是以金为灵魂木为武器主宰了宇宙(金火均被封装, 无自由量子), 那么, 电子则是以土为灵魂水为武器进行系统架构, 只是因为电子中金量子稀少(可用甲替代), 水土木含量高, 所以架构质量小, 对火的控制能力强, 对木的控制能力弱, 土追金, 金克木, 作为回报, 电子能帮助质子清理接口输出的垃圾和控制火的破坏, 畅通质子周围的轨道交通, 共同维护力量场空间的秩序, 所以他们是最佳拍档。

基本粒子内部都是由元量子能量模块、质量加工模块(即能量输入输出模块)和力量调控体系构成, 对电磁物质而言, 一个标准能量单元模块(以下简称能量单元)携带的能量等于普朗克常数, 他是质量加工后的标准化产物, 可以储存、交换、输入输出, 一个能量封装模块由丰富的、多种多样的、数量巨大的元量子按接口作用属性和作用频率有序排列而成, 其数量约等于普朗克常数/宇宙总能量 * 元量子总数。所有电磁粒子和电磁物质的总能量基本上等于普朗克常数乘以能量单元的数量(灵魂粒子要加上管理体系的能量)。一个光子对象可以挂载 1 至普朗克频率数量的能量单元。每一个被力量封装的能量单元都是偶极子, 基本上服从太极子物理学的电磁计算公式和规则。

光子不属于灵魂粒子, 光子没有强大的灵魂中心调度体系[2], 它只是能量模块的挂载平台, 因此不能象质子那样向场空间派出力控子展示力量, 每个能量模块有自己的主控量子, 各能量单元模块自行协调集群运动, 所以光子较为松散, 能量单元挂载越多, 波动越剧烈, 除了粒子属性外, 它也是电磁波的波源。特定能量的光子能被电子吸收控制, 电子跃迁到高能级轨道的运动也就消除了光子对基层轨道的破坏, 质子要的是一个稳定的轨道空间, 便于负压吸引作用大的量子对象和高压排出淘汰的对象到外层空间。灵魂粒子的外层空间虚粒子非常多, 如遇高能量光子的扰动, 因为高能量光子耦合较为松散且挂载有足够种类足够数量的元量子对象, 这就给了外层空间灵魂量子获得重新组建灵魂系统的机会而产生实粒子。

以上假说只是为了说明结构封装的细节, 便于计算机进行模拟实验配置, 如与实验不符并不影响量子作用相对论的正确性, 实际结构须进行多种场景多种属性的配置, 直到运行数据与真实数据相符才能确定真正的粒子结构和运行模式。

7. 宇宙接口经济大统一理论

根据量子作用相对论, 再用面向对象思想的最高抽象归纳法, 我们用接口平衡理论给出如下新的定义:

财富: 一切可以控制平衡的接口对象都是财富(也就包括了所有量子、粒子、原子、分子、有机物、无机物、钞票、有价证券、资产、车子、房子、帅哥美女、健康、权力、思想等) [3]。

价值: 每个接口对当前对象系统平衡程度影响的大小就是他的作用量价值大小, 作用价值是交换价值的参考标准。根据量子作用相对论, 一切运动, 都是力量控制下的接口最大求衡控制运动, 都是为了在单位时间内以最低的接口作用量价值消耗获得对最多价值财富接口控制的经济运动(极值)。

图 6 中 A 和 C 是以 S1 为核心参考系的宇宙系统输入输出接口运动模型示例: 对 S1 系统而言, 它有很多个对象输入接口, 分别标记为 I_1, I_2, \dots, I_x ; 同时, 它也有很多个对象输出接口, 分别标记为 O_1, O_2, \dots, O_y , 由于这些对象能够影响 S1 系统的平衡, 所以, 他们都是 S1 的平衡属性对象, 其输入输出对象接口在当前时刻对系统平衡的重要性权值分别为: 输入接口中, I_1 权值为 43%, I_2 为 36%, 余下的占 21%; 输出接口中, O_1 为 39%, O_2 为 27%, 剩下的占 34%。在 S1 处于平衡状态下的时候, 对象输入接口和对对象输出接口同等重要, 但随着环境的变化和时间的变化, 这些属性对象的接口输入输出量

也会发生变化, 因此对 S1 系统平衡影响的重要性也就跟着发生了变化, 从而引起权值、地位、价值的必然变化。比如在图 B 中, I1 为 S1 提供了输入对象接口, 但它也有维持自身系统平衡的输入输出体系: i1、i2 为 I1 的输入系统, o1、S1 为 I1 的输出系统, 一旦 i1、i2、o1 找到了比 I1 更好的接口价值对象, 或者有比 S1 更适合 I1 的输出接口对象出现在了身边, 或者有灾难对象接口找上门来了, 那么, 根据量子作用相对论中宇宙元模型(图 5)的经济平衡法则, 下一刻 I1 对 S1 的价值体系必然会发生变化。

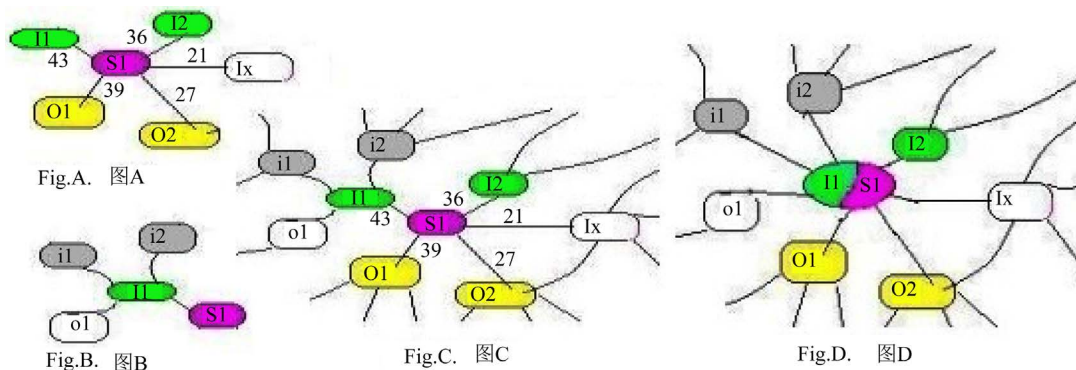


Figure 6. Universal spirit, material and wealth interface movement great unified model
图 6. 宇宙精神、物质、财富接口运动大统一模型

对以 S1 为核心的系统而言, 其周边所有对象集合 A 对自身平衡的影响价值作用函数集合 $S = \{S(A1, t), S(A2, t) \dots S(An, t)\}$, 其中, t 为时间变量, $A1 = I1, A2 = I2$; 然而, 这种作用关系并不对称, I1 当前时刻对 S1 的作用价值为 43, 排在 S1 系统价值份量的第一位, 而 S1 对 I1 的作用未必是最重要的, 有可能只是暂时作为输出过渡对象接口而已, 假设 S1 对周边每一个对象的作用价值函数集合 $Z = \{A1(S1, t), A2(S1, t) \dots An(S1, t)\}$ (t 为时间变量), 那么, 所有对象在下一个时间嘀嗒都会重新审视每一个对象接口对自己平衡的作用价值, 从而进行接口作用价值的最大化运动, S1 会根据当前时刻 S 集合对象函数中的 $Max(S)$ 到 $Min(S)$ 进行接口权衡调衡制衡高效匹配, 淘汰作用价值最小的对象接口, 留下作用价值最大的对象接口, 从而在 Z 集合中找到自己最满意的接口进行接合或封装。由于各系统都是以自己为中心进行价值衡量, 你最喜欢的, 对方未必喜欢你, 所以, 匹配成功的, 未必是自己的 Max 价值接口对象, 但所有价值函数都在发生变化, Max 价值对象也不例外, 宇宙因此而不停地进行最佳平衡作用接口的架构控制运动和价值交换运动。

图 6 中 D 就是以 S1 和 I1 为核心参考系的输入输出接口架构运动模型, S1 和 I1 在接口作用价值变化和控制运动中封装在了一起, 从而实现了利益的高度捆绑(成员对象的平衡权值也必然会发生变化), 当然, 这种封装和系统架构模式并非永恒不变, 宇宙的一切运动, 都是力量核心基于元量子接口平衡的架构控制质量类运动和价值博弈能量类交换运动, 有利于最大平衡的接口就想办法接合, 不利于最大平衡的对象接口就想办法分离, 宇宙一切系统运动, 都是力量控制下围绕接口价值平衡点的质量类运动(相对稳定)和能量类运动(相对不稳定), 都是平衡作用接口“价值函数”的分分合合。

经济运动: 宇宙一切精神运动和物质运动(大脑神经元运动也不例外), 都是接口平衡控制运动, 都是财富价值交换运动, 都是以接口平衡作用价值为基础由系统求衡力量主宰的运动, 所以, **宇宙一切运动都是以价值为核心的经济运动**, 其本质是力量类控制体系下的接口求衡运动。

经济模式: 系统接口之间输入输出控制的系统架构模式, 就是经济模式[3], 经济模式体现的是力量体系下质量类控制和能量类控制的经济平衡性, 其质量类量化的主要标准是接口输入输出架构的完备性、适应性、精确性等(比如财富管道的建设和运作机制的控制), 其能量类量化的主要标准就是接口输入输出

流量、流速、流向的可控性(比如供给侧控制)。

接口经济水平: 消耗一个单位作用量价值的接口就能够控制更多价值作用接口的水平, 就叫接口经济水平(即接口控制量/接口消耗量, 或接口收益/接口成本)。经济水平越高, 财富创造能力就越强, 系统架构就越智慧, 运行就越高效, 流动性控制就越均衡, 生命力就越顽强, 反之, 系统就容易发生病变危机, 世界上和生命中的一切危机, 归要结底都是输入输出接口没理顺的危机, 都是接口流动性失衡的危机。财富的多少, 成败的关键, 最终取决于力量对接口的经济控制水平。接口经济水平最高的系统, 他将主宰那个世界, 成为那个世界的灵魂统帅。

宇宙接口进化的历史, 就是从最低效的接口控制模式, 不断朝着最高效最经济的接口控制模式前进, 宇宙经济发展的过程, 就是不断把握节奏优化接口输入输出控制机制(力量类创建)、不断提升接口经济架构水平(质量类创建)、低耗高效地控制接口输入输出平衡创造最多接口财富(能量类创建)的过程。

最终, 量子世界、粒子世界、生物世界、人类世界, 都是灵魂系统升级博弈最大平衡点、实现最大作用价值、追求最多财富的生命智能世界和经济运动世界。

8. 能量扩充理论

量子力学中, 能量 = 作用量 * 作用频率; 相对论中, 能量 = 质量 * 光速平方; 经典力学中, 能量 = 动能 + 势能, 动能 = 质量 * 速度平方/2。根据面向对象思想的接口分类, 它们分别描述微观能量类对象、宏观质量类对象和秩序空间力量类对象的能量属性值大小。在面向对象思想中, 不同类有不同类的定义域, 有不同的接口规范, 不同的使用场景, 跨领域调用有相应的调用规则。下面探讨不同场景的能量公式跨界使用规则, 明确什么时候该用, 什么时候不该用, 它的定义域和定义场景怎样界定。

根据量子作用相对论的顶层架构和底层架构, 元量子在激活之前处于量子原始初态, 他们沉睡着, 没有能量, 没有质量, 没有动能, 没有势能, 每个元量子都只有形变的力量(总和为零), 能量、质量、动能、势能都没有形成, 力量也没有赋予作用场景, 量子力学、相对论、经典力学, 都没有定义域和使用场景。

元量子对象被激活后, 他们失去了平衡, 他们只能依靠彼此的形变和接口交替控制来维持动态平衡, 运动就产生了, 时间也就产生了, 他们每朝着平衡点方向进行接口交替控制一次, 就产生了一次求衡运动的时间嘀嗒, 时间, 是用来求衡的, 空间, 就是他们自身, 因为他们只能彼此相互作用控制才能运动前进, 每激活一个量子, 空间就多了一个产生运动产生时间的坐标, 时间、空间、运动, 本是一体。

刚激活的失衡量子如同精灵们刚被解除了封印, 他们非常躁动, 光速乱窜, 不同于“封印”阶段处于完全平衡态的元量子有力无处使, 刚处于失衡态的量子们则是舞着力量到处乱使, 他们相互干扰, 求衡效率低下, 比如两个最匹配的元量子分别在北京和重庆, 按光速运动本来应该是瞬间到达, 可是, 交通混乱, 道路不畅, 信息不通, 处处陷阱, 难以相见, 为了最快最好的求衡, 宇宙原始野蛮社会开始向系统化、专业化、模块化、标准化、有序化的宇宙文明社会方向进行封装升级。

被系统封装控制的接口对象, 就是质量类对象; 未被系统封装控制的接口对象, 就是能量类对象; 改变接口封装状态, 控制接口封装运动的对象, 就是力量类对象。稳定性、结构性、专业化、特色化是质量类对象的基础, 流动性是能量类对象的基础, 被封装的元量子, 他们的时空运动图表现出的是闭弦运动; 未被封装的元量子, 他们的时空运动图表现出的是开弦运动; 以此类推。

产生智慧宇宙的最重要三因素是接口平衡、接口经济和接口封装, 它是宇宙一切能量运动、质量运动和力量运动牢不可破的基石, 量子封装形成的各大平衡体系才有了价值计算基础, 被封装的量子, 在模拟实验中, 它以普朗克频率进行接口匹配和接口控制, 从而产生他自身的平衡作用价值和各大系统的平衡作用价值——没有这个基础, 一切物理公式、数学公式都不成立; 有了这个基础, 能量公式、质

量公式、力量公式不但有了计算依据,而且可以把物理学公式推广到经济学、社会学、心理学等领域,毕竟,宇宙一切运动都只是元量子权衡平衡作用价值后,根据权值大小的先后顺序,分别对周边不同系统单元进行接口输入输出的控制运动,接口作用价值和接口分时交替是宇宙量子化运动的根本原因。

现代宇宙之初,系统很不稳定,能量类、质量类、力量类对象分布不均衡,元量子在不同系统以普朗克频率进行接口交替工作的角色转变很快,作用价值参考体系变化也快,量子力学、相对论和经典力学无法跨领域使用。

当宇宙完成了三代粒子的封装,粒子系统也就完成了流动性均衡分配的共产主义共享经济最高升级,力量控制网络、能量运输管道、质量作业系统按模块化有节奏地高效工作运行,经济水平最高的质子主宰了宇宙,在他的领导下,宇宙从星云经济的初级社会到星球经济的中级社会再到星系经济的高级社会,宇宙社会秩序井然,空间轨道畅通,朗朗乾坤,天地分明,精彩生命,得以在流动性均衡的基础上诞生,以电磁系统平衡状态作为参考的作用量价值体系形成,量子力学,相对论,经典力学,可以根据情况跨领域使用了。

根据量子作用相对论,世界上的一切实体运动都是追求最大平衡价值的接口交替作用控制运动。与目标接口输入输出控制总量的失衡势能差距越大,自身接口的求衡控制动能就越大,达到输入输出总量平衡控制状态所需要的能量接口成本就越高,即:失衡越大,受到冲击的接口或需要平衡的接口就越多,产生的能量值或需要的能量值就越高。综上所述,根据面向对象的接口平衡、接口经济和接口封装思想,对能量属性进行扩充定义:能量大小,就是元量子每平方秒对接口总秩序平衡的平均冲击量或平均作用量的多少,它在本质上只与系统朝着目标控制值的过程相互接口作用数量、作用效果和作用频率这三大要素有关。

由于当今宇宙处于大尺度流动性均衡态,每个自由元量子以光速每秒钟都走过了 K 个元量子对象(具体 K 值预估参见量子激活理论),他就会对这 K 个接口对象的平衡状态产生或多或少的的作用影响,而在这一秒内,被他影响的每一个接口量子同样也以光速在运动,同样能在 1 秒内影响 K 个元量子对象,所以,每个自由元量子在一秒平方内影响的元量子接口对象数量为 K 的平方,影响面积为光速的平方。如果按每个普朗克时间就走过一个元量子,元量子长度默认为普朗克长度,那么,他每秒钟走过的元量子数就与普朗克频率次数相同,速度就是光速。也就是说,这两种计算在现代宇宙等价(普朗克时间 = 普朗克长度/光速,普朗克频率 = 光速/普朗克长度 = 1/普朗克时间)。

假设每一个标准能量单元都是作用量为 h 、成员数为 Q 的元量子波包(Q 为常数),那么,我们将 h 除以每秒平方的量子对象数量,就会得到能量包在运动过程中每秒平方对相关区域内每个元量子的平均作用量,简称为接口作用量常数 A (模拟实验中 $A = h/K$ 平方 = h /普朗克频率的平方);如果我们将 h 除以光速的平方,就能得它在运动过程中每秒平方对相关区域单位面积的平均作用量,简称为面积作用量常数 B (即 $B = h/\text{光速平方}$)。在封装后的时空里,这两种算法是等价的,因为可以把普朗克尺度设为光速长度的基本单位,把普朗克频率设为时间基本单位,考虑到每秒 30 万公里等于每秒 3 亿米,那么,把单位米换成普朗克尺度,就会有:光速 $C1 = \text{光速 } C = \text{普朗克长度}/\text{普朗克时间} = \text{普朗克频率数值}$ (单位:普朗克长度/秒),每秒平方 * 光速 $C1$ 平方 = 普朗克频率的平方(单位:普朗克长度平方)。即面积作用量常数 $B = h/(\text{每秒平方} * \text{光速 } C1 \text{ 平方}) = h/\text{普朗克频率的平方}$ (单位:普朗克长度平方) = 接口作用量常数 $A = \text{能量常数}$,即,以普朗克长度为单位的单位面积只能容纳一个元量子坐标。

于是乎,我们抛开四维空间能量、三维空间动量、二维空间质量的概念(在面向对象思想中,每一个属性都是左右封装对象和封装空间运动的维度,系统封装的对象和封装的层数越多,维度就越多),根据一切运动都是元量子以一定频率对不同系统单元进行平衡控制的价值体系,得出了现代宇宙标准能量模块在量子力学、量子作用相对论、狭义相对论的等价基础计算公式:

能量单元单个元量子平均作用量 = h/Q = 光速 $C1$ 的平方 * 能量常数/ Q ;

能量单元能量 = 能量模块内单个元量子平均作用量 * $Q = h$;

能量模块能量 = 作用量 h * 作用频率 = 能量单元能量 * 作用频率(波包) = (光速 $C1$ 的平方 * 能量常数) * 作用频率 = (普朗克频率的平方/秒平方 * 能量常数) * 作用频率 = 能量单元能量 * 能量单元挂载数量(波源)。

现代宇宙的粒子, 其内部由能量模块 + 质量加工模块 + 力量控制模块这三大类元量子对象构成。质量系统的本质, 就是力量系统对离散元量子的封装, 把元量子对秩序破坏的负面能量封装起来, 所以, 质量系统的大小, 就是单位时间内被封装元量子成员的多少, 正比于能量单元封装的多少。如果某粒子内部单位时间内封装了 Z 个元量子(简称为成员量子), 那么

质量类系统对象的总能量 = 成员量子的总作用量 = $Z * C1$ 平方 * 能量常数/ Q 。

由于 Q 为常数, $C1$ 平方也就是最小单位光速的平方, 所以, 质量类系统对象的总能量是成员元量子的数量乘以光速平方再乘以最小质量单位的倍数, 令一定倍数的成员量子数为现有质量的基本单位, 则粒子总能量等于现有质量 m 乘以光速 c 的平方成立。

如果, 能量模块、质量加工模块、力量控制模块在能量测量上等价, 那么, 现行标准下质量系统的大小, 就是这三大模块单位时间内所封装的元量子总数, 既然粒子系统的质量大小只与元量子成员数量相关而且是倍数关系(甚至倍数 = 1), 那么, 只要宇宙的总元量子数或封装系统的元量子恒定, 该封闭空间动量就守恒(就本质而言, 单个元量子质量是质量界的最小单位, 其动量也是动量界的最小单位, 总质量和总动量就是每个成员之和, 质量和动量都是量子化的), 能量在上述前提条件下也守恒(总能量 = 总动量 * C)。

根据量子封装理论, 我们的测量工具无法使用单个元量子进行侦查测量, 因为单个元量子一出发就会被封装, 所以, 对人类而言, 能够带回信息的必须是一个由稳定挂载平台支撑的标准能量单元, 那么, 它无法测量分散的或未被集成的元量子, 我们所说的质量, 是狭义的质量, 是以能量单元为计算单位的能量。

一旦封装粒子的力量控制系统全面崩溃和部分崩溃, 挣脱控制的元量子就会以光速四处逃散形成能量冲击, 特别是在地球上, 电磁物质密集, 如果周围接口输入输出不畅或控制不力, 其破坏力量就很大, 所需的控制力量也很大:

接口力量 F = 能量/能量输出接口数量或封装面积(未模拟校正前仅供参考)。

由于量子封装的重要意义, 它使得空间卷曲, 维度增加, 每一个封装系统都是一个独立的空间, 但空间之间又通过接口输入输出互相关联, 从而形成多种体系的大空间, 每一个封装空间的成员, 他每秒钟的接口输入输出控制频率和作用效果是有限的, 它有可能分配一部分作用频率和作用成果输出给系统内各单元或个体, 另一部分作用频率和作用成果输出给的外界各大系统或个体, 这就使得能量运动、力量运动交叉复杂, 不同体系不同单元有不同的能量和力量算法, 比如核力、吸引力、排斥力、控制力、破坏力、压力、智力、热能、机械能、分子能、核能等等, 至于各种力量, 它是用来搭建关系网的, 以确保元量子在关系网上找准自己的位置产生作用价值, 换句话说, 力量是用来描述接口战略架构的经济水平和接口战术博弈的运动水平, 它与经济物理学密切相关, 因此不在本节展开, 但必须对力量场体系下的动能和势能作个探讨。

如果只针对灵魂粒子系统内部的使用场景来划分动能和势能, 由于一切运动都是元量子以一定频率分时作用于不同对象的接口输入输出交替运动: 系统成员对外作用的能量称为动能或外接口能, 它使系统产生位移; 系统成员对内的作用就产生势能或内接口能, 它使系统架构质量稳定系数上升, 内外场凝聚力和控制力增强, 工作效率提高。只要系统的元量子总数不改变, 正常情况下, 总能量和总质量就不

会改变, 但动能和势能可能相对变化, 比如地面上的一个粒子系统: 相对于地球, 它是静止的, 所以外接口能为零, 内接口能为 $m * c * c$; 相对于太阳, 它是运动的, 运动速度 V 约为每秒 30 公里(可转换为每秒接口交替数量), 其外接口能为 $m * v * v/2$, 内接口能为 $m * c * c - m * v * v/2$; 相对于光子, 运动速度 V 为每秒 30 万公里, 其外接口能为 $m * c * c/2$, 内接口能也为 $m * c * c/2$ 。

由于我们的测量工具和测量标的物都为电磁物质, 所以第二种相对于太阳运动的测量必须考虑电磁波工具自身测量速度的狭义相对论影响, 但第三种情况就必须区分相对运动和实际运动, 很显然, 光速运动的光子, 站在光子的角度, 它看到粒子系统作光速运动, 其动能和势能均为总能量的一半, 这是成立的, 因为是相对运动。

站在第三者参考系的角度, 粒子系统作真实的光速运动在某些场景也是成立的, 这里作特别强调和绝对必要的说明: 物质世界的存在是绝对的, 但对他的测量却是相对的, 我们看到的一切都未必是真实的, 因为测量的工具受到了测量对象的影响, 比如: 人类用未封装好的基本量子涡漩去探测质子(单个元量子探测工具没可行性), 它必然受到质子力量机构的干扰、控制甚至欺骗, 除非知道质子的控制行为, 否则, 你永远无法知道接收信息的真假; 当有一天, 我们能用暗能量模块去测量质子和中微子, 假设中微子对它的平衡影响值很大, 根据量子作用相对论, 也许我们得到的结果是质子根本没什么能量, 而中微子能量是质子的一亿倍; 人类用眼睛遥望远方, 空空如也, 事实上, 我们的前方, 到处都是浓密的大气分子和暗物质, 只是因为他们在一般情况下威胁不到我们的人身安全, 根据量子作用相对论, 对我们灵魂系统平衡影响大的, 我们才会重视它, 所以, 我们眼睛收到的电磁波被透镜化了, 即使人类用目前用最先进的探测仪, 也把暗物质透镜化了, 或者就象哈哈镜一样被扭曲了; 这都不算什么, 大家都能理解, 但是, 如果说, 电磁光波并不是宇宙本来就有的, 而是高级宇宙才有的, 是粒子内部质量加工机构的产物, 是能量模块化的结果, 不知会有多少反对的声音, 但, 这才是最可能的真实, 这个真实的结果, 虽然不会改变量子力学和相对论以及经典力学的计算公式, 但人们未必能接受, 因为, 这就使得它不是最小的探测工具, 即使用一个最小的能量包去探测三量子涡漩, 也如同用一个地球大的炮弹去打一粒原子, 一切, 都交给计算模拟实验就真相大白了。

爱因斯坦的伟大, 是在于他对参考系深切的领悟, 他还还原了事物的本质, 只是, 我们在不该用的地方, 不该用的时候使用了相对论能量公式, 甚至来混淆事物的本质, 当然, 我们也可以怪罪翻译人员翻译错了。在大家的印象中, 粒子不能光速运动, 事实上, 那是相对论使用参考系给我们造成的错觉, 因为光速最快, 达到光速的一切被测量物质, 测量工具的速度超不过被测量对象的速度, 所以在测量其长度和时间的时候, 测量结果均为零值, 将其任何数据除以为零值的长度、时间、体积, 都是无穷大, 所以, 在最快为光速的参考系中没有测量意义, 而不是指达到光速运动的一切粒子的能量都是无穷大, 毕竟, 我们宇宙的总质量和总能量都并不算很大, 哪来一个小小的光速运动粒子就无穷大了。尤其是正负电子, 他们的总质量为 1 MeV, 湮灭时释放两个总质量 1 MeV 的光子, 正负电子和那对光子在质量上没什么区别, 只是电子的力量控制系统解体了, 控制结构发生了变化而已, 换句话说, 相当于瞬间把电子加速到了光速。

粒子要进行真实的光速运动有两种质量架构方式: 一种就是使用模块化挂载的式, 只要运动模块以光速运动, 其挂载封装的元量子也会以光速运动, 其代表粒子就是光子; 另一种就是灵魂系统超光速形变控制方式, 因为元量子的移动速度虽然为光速, 但形变控制速度超过 6.66 倍光速, 其代表粒子可能是中微子, 或者其他暗物质。

最后, 根据量子作用相对论, 对量子力学、相对论和经典力学的能量运动作如下归纳总结:

1) 能光速运动的粒子都很小, 其组织架构管理层次非常精简, 属于中央直接管理模式, 每一个成员都必须位于最高核心层的直接管理臂长空间范围内, 由多模块多机构组成的质子(甚至电子)是不能被加速

到光速的,当质子内的所有成员以每秒普朗克频率对外发生作用时(才能光速),它们就没有时间分配给内部控制系统进行交互,系统就直接崩溃了(模拟实验可以设置元量子移动速度超过光速一丁点,作用频率超过普朗克频率一丁点,但紧致封装后的标准模块最快移动速度不超过光速,即模块内对外作用频率不得超过普朗克频率);

2) 粒子被加速,动能肯定会增加,但总能量未必会增加,根据量子作用相对论,只要粒子系统在单位时间内封装的成员没有增加,普朗克常数不发生变化,质量就不会增加,能量模块也不会增加,它只是成员量子对外作用的频率增加了,内部势能减少了,粒子控制架构和力量关系网变得越来越不稳定了;

3) 粒子被加速,其周围很多的暗物质和亚粒子会一起加速,流速的加快,有可能导致粒子系统输入输出作用频率增加,也有可能导致标准能量模块的作用量增加(在加速的情况普朗克常数并非一成不变),这就使得粒子总能量增加,但这只是暂时现象,加速完毕,粒子就会恢复原来的总能量;

4) 粒子在加速过程中,一旦接近光速,由于每个元量子都以接近普朗克频率对外发生作用,内部管理体系和内部秩序会越来越混乱,内部工作效率会越来越低下,统一协调越来越困难,越来越接近崩溃的边缘,这时候加速会越来越困难,无效做功大幅增加,但高速下撞击其他粒子,一方面冲击力很大,另一方面自身也很脆弱,容易破碎;

5) 粒子加速过程中的真实测量,如果采用电磁波直接测量方式,根据相对论公式,我们对运动粒子测量出来的结果必然表现出总能量增加,因此,必须对相对论影响因素进行还原计算,因为动能的增加并不代表总能量的增加,特别是用测量荷质比来确定粒子的质量增加有可能是错误的,因为,电荷在运动中必然发生了内外作用频率分配比例的变化;

6) 如果总能量不是针对内部场景,那么,对于一个在场空间中运动的灵魂粒子而言,其总能量除了自身的能量,还要加上系统场空间赋予他的位置能量,因为每一个位置都是力量场用关系网构建的能量控制节点,这就是场空间赋予灵魂粒子管理周围空间能量的外部势能,其总能量 = 自身能量 + 外部势能 = 动能 + 内部势能 + 外部势能,其中,位置的能级变化,会使粒子的总能量发生变化,但其自身能量一般不会发生变化;

7) 我们在使用能量公式中,对于不能被加速到光速的灵魂粒子系统和宏观物质,在粒子系统没有崩溃的情况下,在粒子力量机构完整的情况下,是不会释放全部能量的,其对外表现出的能量最多为二分之一总能量,在这种场景中进行能量计算和公式推导要万分小心,对量子力学而言,本来就是以能量模块和能量波包进行的计算,可以当作是灵魂系统崩溃后按每个能量单元单独运动进行汇总计算,其结果就是全部的能量值,而经典力学中的粒子系统为了维持内部正常运转并没有释放全部能量,在灵魂粒子力量机构没有解体的情况下,给予其绝对光速(虚假场景)和相对光速(映像场景)计算出的运动能量只是理论动能而已,势能还在,不能将经典力学的全部动能与量子力学的全部能量进行替换;

8) 真正反映粒子运动控制水平和能量控制水平的是最小作用量产生最大作用价值,通过有限的对外作用频率(比如 mv , $h\nu$)产生最佳的作用输出效果,比如最佳路径、最佳轨道、最大价值交换等;

9) 不管现有的物理学公式有多么的唯美,它都不能解释人类的现在和生命的精彩,但量子作用相对论是用面向对象思想进行的顶层架构和底层架构,它不会与现有的量子力学、相对论和经典力学发生本质冲突,也不会与弦理论以及其他一切存在一定合理性的理论发生不可调和的矛盾,因为面向对象思想本来就是对现实世界的抽象,它必然能用量子作用相对论模拟出各大理论体系的一切场景运动,由于计算机物理学用面向对象思想完成了宇宙基类的创建,以及宇宙大统一理论框架的创建,从而为宇宙所有理论提供了价值计算的基础和系统接口,就好比完成了一个新操作系统的核心,围绕核心建立的一切新理论、新驱动、新工具、新应用,将集众人之智慧以模块式集成不断壮大,不再做重复劳动甚至是彻底

推倒重来, 物理学必将迎来跨越式的发展, 特别是基于计算机面向对象思想的量子弦论, 将会迎来下一个物理学的春天。

参考文献

- [1] 陈长贵. 智慧战胜一切[M]. 北京: 中国文联出版社, 2012: 26-32, 133-221.
- [2] 熊承堃, 刘良俊. 太极子物理学初论[M]. 重庆: 重庆出版社, 2002: 8-266.
- [3] 陈长贵. 宇宙接口经济进化论[J]. 经济与社会发展研究, 2014(3): 519-520.

知网检索的两种方式:

1. 打开知网页面 <http://kns.cnki.net/kns/brief/result.aspx?dbPrefix=WWJD>
下拉列表框选择: [ISSN], 输入期刊 ISSN: 2161-0916, 即可查询
2. 打开知网首页 <http://cnki.net/>
左侧“国际文献总库”进入, 输入文章标题, 即可查询

投稿请点击: <http://www.hanspub.org/Submission.aspx>

期刊邮箱: mp@hanspub.org