

ČÍSLA (úvaha k E^∞ RIP)

Pro analýzu všech čísel je nutné si nejdříve uvědomit, že **Plus** ∞ odpovídá **Mínus** ∞ . Takže všechna čísla lze zahrnout mezi meze **Nula** na jedné straně a ∞ na druhé straně, kde záporná čísla jsou „kopie“ kladných. Mayský kalendář (dále jen MK) vysvětluje mnohé, avšak je nutné na něj nahlížet logicky, všeobecně s pozitivním myšlením a hledáním v něm ideálů všeho ... tak jak je dané vzorci E^∞ RIP čili našim Intelpektem. Zjednodušeně řečeno: Věříte svým smyslům? Pak věřte Mayskému kalendáři, jenž se na smyslech zakládá!

Každé číslo desítkové či dvojkové soustavy svým tvarem či počtem vyjadřuje také určitý stupeň vývoje a myšlení. Níže jsou souvislosti čísel a také Mayského kalendáře, který se zakládá na tzv. **Logické dimenzi**. Pro názornější pochopení E^∞ RIP vzorce dále použijeme jen názvosloví **LOGIKA 3D** nebo jen **3D** (vzorce).



Co to je Logika 3D, vysvětlím na příkladu stavění Pyramidy. Nejdříve jako 5 etap vývoje:

0. Důležité je nejdříve si určit cíl (0D): postavit pyramidu
1. Pokus 1 (1D): Skládat jeden kvádr na druhý ...nestabilita. Poučení: nutné použít minimálně 2 kvádry.
2. Pokus 2 (2D): Vrcholový kvádr položit doprostřed na dva kvádry. Při zvyšování úrovní kvádrů se však zase pyramida zhroutí. Poučení: pro základnu nejméně 3 kvádry.
Pokus 3 (stále 2D, ale imitace 3D): Jako základnu použít 3 kvádry do trojúhelníku. Na tyto položit doprostřed vrcholový. Komplikace je při stavění vyšší úrovně. Základna by se musela složitě rozšířit, aby byla použitelná pro základ vrcholu? Nepřijatelné ? Poučení: 3 kvádry jako základna není 3D !!!
3. Pokus 4 (3D je vyšší úroveň 2D ∞ 1D): nutné si uvědomit, že poskládáním k sobě právě dvou stejných skupin dvou kvádrů (2-souměrně 2D) dostaneme ten správný podstavec – 4 kvádry.
4. Tímto jsme se dopracovali ke kvádru(ům) vyšší úrovně a získali jsme model pro ještě vyšší.

Body 1 až 3 jsou postupem standardní 2D logiky, proto vše nahradím jedním Modelem 3D Logiky, kde je nutné si uvědomit, že již cíl (v tomto případě vrcholový kvádr) je pro všechny základny souměrným modelem. Pak stačí jen určit ideální počet stupňů celé pyramidy a cyklickým postupem následujícího modelu ji postavit:

- Pyramida ... vrcholem je vždy 1 kvádr (počáteční model je 1x1 kvádrů)
 - 3D (stupně vyššího řádu) ... prvotním stupněm je číslo 1 (jeden kvádr), pak 2, 3, ...
 - 2D (2 – souměrnost základny) ... k 1x1 kvádru (vrcholu) je vyšší 2x2 kvádry, pak 3x3, ...

ČÍSLA (úvaha k E^∞ RIP)

Výklad definice 3D vzorce, který je použitelný na vše možné kolem nás. Např. nějaký Systém:

Systém jako začátek něčeho, je vývojový Komplex nadřazený Elementům (systémům nižší úrovně), přičemž tyto elementy jsou prostředkem či se podílejí na vývoji komplexu. Elementy samy o sobě jsou většinou protivývojové či destruktivní, avšak k pochopení vývoje důležité. Při dosažení požadované dokonalosti Komplexu, jsou už další elementy nepotřebné či nepodstatné a také je tímto dosaženo ideálního Systému. Komplex tímto splyne v tento Systém. Protože vše stále vzniká a zaniká, tak i tento ideální systém v pozici Elementu má za následek vzniku nějakého jiného Komplexu. Takto vznikne nový Systém ale vyšší úrovně, což je samotnou podstatou vývoje. Systémy, Komplexy, Elementy, ... a vše lze obecněji nazvat „VZTAHY“, jakožto již v prvotních úvahách o vzorcích E^∞ RIP. Dnes toto nazýváme jednoduše logikou nebo vzorcem **3D**.

Vzorec pro danou úroveň: System = Komplex ∞ Element

Vzorec pro vyšší úroveň: NadSystem...Komplex ∞ Element nebo také NadSystem...System

Vzorec pro nižší úroveň: Komplex ∞ Element...PodSystem nebo také System...PodSystem

Pro příklad stavění pyramidy bude vzorec: Pyramida...Stupeň ∞ Základna, nebo také Pyramida...3D ∞ 2D

Pozn. pod čarou: Se vznikem Systému vyšší úrovně jako „Originálu“ lze předpokládat, že bude ve stejný okamžik vznikat Systém nový jako „PARALELNÍ KOPIE“ původního Systému nižší úrovně, ale vyššího řádu, a také kopie či originály Systémů ještě nižších úrovní. Toto se opakuje přibližně i uprostřed vývoje systémů.

Základní rozdíl mezi chápáním vývoje v éře 2D (3. rozměr jako prostor) a v éře 3D (éra intelektu):

2D chápe vývoj jen jako jednoduchou 1D posloupnost rozměrů. Na přímce byly určeny vývojové stupně. 3D ukazuje vývoj jako dvourozměrný 2D, nebo-li jako graf určený dvěma osami a nejlépe popsáný ve dvojkové soustavě (binárně). Vše vyplývá z Mayského kalendáře a toto jsem znázornil do **tabulky č.2**.

Pro první „svislou“ osu si zvolme názvosloví „**ÉRA**“, která bude analogií či pokračováním dřívějšího „rozměru“ či „dimenze“ a jako druhou „vodorovnou“ osu zvolme názvosloví „**Logická dimenze**“, která je ohraničena dimenzí 0D jako počátek a 4D jako vrchol výzkumu (celkem 5 dimenzí). Nazvěme si je postupně jako již uvedená „**ÉRA**“ a další jako „**PŘÍRODA**“, „**ČLOVĚK**“, „**UČENÍ**“ a „**TVOŘENÍ**“. Vzhledem k tomu že ještě vyšší dimenze jsou složitějšího významu a chápání, není nutné ani podstatné se jimi nyní zabývat.

Každá z těchto logických dimenzí se zakládá na počtu číslic v binárním vyjádření, přičemž pro každou dimenzi je rozhodující první číslice. Pokud je tato číslice 0, znamená to, že daná dimenze je v počátku a jen se definuje. První číslice 1, znamená vlastní vývoj dané dimenze, nebo-li uvědomění si podstaty dimenze.

U dimenze 2D bez znalosti logiky 3D se mylně předpokládá, že jsme již dospěli jak k dimenzi 2D (2. dimenze jako obsah) tak i k dimenzi 3D (3. dimenze jako prostor). Z hlediska pohledu na jakoukoli věc by se tímto předpokládalo, že jsme zrakem viděli jinak v 2. rozměru (binárně 10) než ve 3. rozměru (binárně 11). Toto je však tvrzením mylným, neboť v obou rozměrech vidíme stále stejně (binárně stále jen dvě číslice 10 a 11, což stále znamená jen 2D). Ve 3. rozměru (éře) jsme si jen uvědomili, že žijeme v nějakém okolí, jehož jsme součástí a toto okolí můžeme měnit, avšak stále neznáme 3D (3D jsou 3 bin číslice ... od 100).

„**Kosmický plán**“ zde znamená, že ve skutečnosti žijeme současně ve všech dimenzích, avšak ne všechny jejich počátky si uvědomujeme či je chápeme. Například 2D bylo již definováno při vzniku 0D, kdy nenastaly ihned žádné skutečnosti uvědomění si 2D (binárně 00 až 01). Již v samotném počátku jsou definovány geny člověka (0. řád), který ještě neexistuje, ale vyvine se až na přelomu 1. a 2. rozměru (binárně z éry 01 na 10). Nyní jsme na prahu jen uvědomění si podstaty 3D, která začíná érou 4 (intelektu) a s počátečním vývojem až do éry 7 (vysílání), přičemž s érou 8 (podstata nekonečna) bude 3D už na vyšší úrovni, nebo-li dojde k uvědomění si dimenze 4D. Toto vše je už dle Mayského kalendáře dáno a v něm také názorně zobrazeno.

Etapy vývoje obecně, jako model pro pochopení jiných forem vývoje. Jedná se vždy o 5 etap vývoje. **Tab. 1:**

Etapa	BIN	Dimenze	Popis	Příklad	Vzorec 3D (E^∞ RIP)
0	00	0D	počátek či definice nějakých dvou vztahů. Je založen na existenci ideálu nižší úrovně.	počátek: definice hmoty a energie	počátek = „Pod_Ideál“
1	01	1D	1.vztah (nižší BIN číslice) vznikl a existuje	vznik hmoty	
2	10	2D	2.vztah (vyšší BIN) vznikl a existuje, přičemž 1.vztah dospěl k novému počátku vyšší úrovně a uvědomuje si 2. vztah	hmota vyšší úrovně si uvědomuje existenci energie	energie = hmota∞ „Pod_Vědění“
3	11		1.vztah začíná působit na 2.vztah, čímž se tento více zdokonaluje (idealizuje).	vědění: hmota ovlivňuje energii	vědění = energie∞hmota
4	100	3D	ideál, kdy oba vztahy dosáhly vyšší úrovně vývoje (z daného řádu a přestoupí do řádu vyššího). Dvojice vztahů má nový počátek.	ideál: energie dosáhla maxima z vlivu hmoty	ideál ... energie∞hmota

Vzhledem k souměrnosti obou os vývoje je zřejmé, že každá logická dimenze je sama o sobě vývojem založeným opět na 5 etapách (0 až 4), kde přechody z etap 4 na 0 jsou počátky na vyšší úrovni (další řád). Je-li známa 3. etapa, je vzorec také **ideál...vědění**, a při znalosti jen počátku je vzorec **ideál...počátek**.

ČÍSLA (úvaha k E^∞ RIP)

Tabulka č. 2: vývoj včetně **logické dimenze** (0D až 4D) zakládající se na Mayském kalendáři:

ÉRA (nos. čich) 0D	PŘÍRODA (ruce ... hmat) cílem je: logika 1D		ČLOVĚK (uši ... komunikace) cílem je: logika 2D		UČENÍ (oči ... rozum) cílem je: logika 3D		TVOŘENÍ (vnímání ... chuť) cílem: log. 4D (+0D)	
Dimenze („rozměr“)	Etapy vývoje	HMOTA řádu...	Etapy vývoje	MOZEK řádu...	Etapy vývoje	Poznání řádu...	Etapy vývoje	ÉRA řádu...
0 0. počátek	0 0-P	? ...0	0 0-C	?	0 0-U	?	0 0-T	?
1 1. vznik	1-P 2-P 3-P	1D		...0				
10 2. život	4-P 0-P	0 ...1	1-C 2-C 3-C	2D				
11 3. vědomí	1-P 2-P 3-P					...0		
100 4. intelekt	4-P 0-P	1 2	4-C 0-C	0	1-U	3D		
101 5. konzole	1-P 2-P 3-P			...1	2-U			
110 6. minulost	4-P 0-P	2 3	1-C 2-C 3-C		3-U			
111 7. vysílání	1-P 2-P 3-P							...0
1000 8. nekonečno	4-P 0-P	3 ...4	4-C 0-C	1	4-U 0-U	0	1-T	4D
1001 9. budoucno	1-P 2-P 3-P			...2				
1010 10. nerozum	4-P 0-P	4 ...5	1-C 2-C 3-C			...1	2-T	
1011 11. rozumný	1-P 2-P 3-P							
1100 12. intelekt	4-P 0-P	5 6	4-C 0-C	2	1-U			
1101 13. konzole	1-P 2-P 3-P			...3	2-U			
1110 14. minulost	4-P 0-P	6 7	1-C 2-C 3-C		3-U		3-T	
1111 15. vysílání	1-P 2-P 3-P							
10000 16.	4-P 0-P	7 8	4-C 0-C	3 4	4-U 0-U	1 2	4-T 0 + !!!	0 ...1
11000 24.	4-P 0-P	11 12	4-C 0-C	5 6	4-U 0-U	2 3	1-T 2-T 3-T	
31...1111								
100000 32.	4-P 0-P	15 16	4-C 0-C	7 8	4-U 0-U	3 4	4-T 0 ++ !!!	1 2

ČÍSLA (úvaha k E^∞ RIP)

Sloupec „**Éra**“ představuje v tabulce doposud známou vývojovou linii, kde jsou známé dřívější názvy pro Nultý rozměr „**Nic**“, pro 1. rozměr „**Bod**“, pro 2. rozměr „**Plocha**“ a pro 3. rozměr „**Prostor**“. V dnešní době je toto přehodnoceno dle tabulky, protože je nutné se dívat na vývoj více-rozměrně. Je nutné si uvědomit, že v éře „**Vědomí**“ lze dosáhnout jen **logiky 2D** a až od éry „**Intelektu**“, ale s poznáním 3D vzorce je možné se učit **logice 3D** a tím i plnohodnotnému 3D chápání a používání prostoru, který nás obklopuje. 3D budeme zkoumat až do éry „**Vysílání**“, po které opět nastane nový počátek vyšší úrovně ... **logika 4D**. V tabulce jsou počátky také vyjádřeny tabulkovým polem uvnitř jiného tabulkového pole, tj. okamžik, kdy nějaký vývoj dospěl do 4. etapy jednoho řádu, což je v podstatě samotným počátkem, nebo-li 0. etapou, ale řádu vyššího.

Nyní nás čeká zdokonalovat 3D, což lze dosáhnout jen za určitých logických pravidel (vzorec 3D).

Výklad čísel a souvislostí s Mayským kalendářem

Každá etapa má pochopitelně další svá nějaká kritéria vlastního vývoje, opět založeném na principech 3D. Cyklus všech vývojových etap má přesně stanovené posloupnosti, kdy při dosažení určitého řádu je ovlivněn také vývoj etap v odpovídajícím řádu vyšších logických dimenzí. Všechno souvisí ať chceme či nechceme se vším. Takže k jednotlivým řádkům tabulky č.2 (MK je zde zkratka pro Mayský kalendář):

0 (000) ÉRA POČÁTKU (DEFINIC)

Logická dimenze **0D** je vždy řádu dle dané éry. Také ostatní logické dimenze **1D, 2D, 3D, ...** jsou s počátkem 0.řádu. Jinak také jako nic, nebytí, černá díra, prázdno, velký třesk, ale také „nekonečno“, „kosmický plán“, ...

Číslice **0** znázorňuje kruh a při pohybu po jeho obvodu se stává začarovaným kruhem. Východiskem je právě jeho střed a následně také překročení jeho obvodů. Vývojově je to potom 1. skok od ničeho bez čísel, ale logicky k něčemu, a to k první logické jednotce či definici všech dimenzí. Počátek si lze představit jako energii, která má svůj účel a vytyčený směr vývoje a to logicky vždy jen dle logických dimenzí.

MK: je soustavou soustředných kruhů, které si můžeme představit jako jednotlivé dimenze či etapy vývoje Vnitřní prázdný kruh jako příroda bude obsahem definic všeho vzniklého. Roztočte tento kruh !!! V samé podstatě tohoto MK jde o tvoření definic jednotlivých smyslů a jejich vývoj v předurčování cílů.

1 (001) ÉRA VZNIKU (PŘÍRODY)

Logická dimenze **1D**. Také jako bod, jedinec, čára ničeho, prvek či jediný prvotní vztah „poznání“, „zrod“, ... Jedná se v podstatě o „**základní rozměr či vztah vzorce**“ všeho nově vznikajícího. Číslice **1** představuje základní čáru jako základ či jednotka.

MK: Nos či **čich** jako střed dosáhl vývojem v 0D nového 1. řádu, čímž **hmat** jako 1D dospěl svojí definicí ke konkrétnímu významu, vznik hmatatelné **přírody**. Co bude cílem vývoje 1D nám zobrazuje obsah vnitřního kruhu. Jsou to povahové směry založené na dalších smyslech (**sluch, zrak, chuť**). To je celkem 5 logických smyslů, jejichž definice jsou postupně dané a dále je nutné je jen zkonkretizovat.

0. **Čich** jako střed všeho má za cíl určit existenci něčeho (barvou), co se vyskytuje přímo pod ním ...
1. **Hmat:** (1. ÉRA) knír, který je hned pod nosem určuje zelenou barvu jako následující smysl. Tímto poukazuje shodně zelená základna jakožto 2 ruce směr do stran ke dvěma uším (2). Ale současně je jako 2. v pořadí (není pod knírem) zeleně označena nádoba mozku a 2 kruhy kolem ní ($2 \times 2 = 4$)
2. **Sluch:** jeho žlutý vývoj dle zjištění hmatu projde nejdříve 2 etapami než bude určen další smysl.
 - **2. ÉRA:** nejdříve je hmat prostředkem poznávat vlastní podstatu sluchu, čímž se přes skoro červené vousy dostáváme až k jazyku jako poznání řeči. Sluch se tímto vyvinul do stádia **Komunikace**. Na cestě komunikace jako jazyka se objevuje jedině znázornění modré barvy. Vzhledem k tomu, že nemáme doposud tušení co toto modré je, **nazvěme si to pouhým „Něco“, přičemž toto „něco“ bylo už řečí vysloveno**. Toto „něco“ nás přímo nutí přemýšlet nad jeho podstatou. Je na nějakém bílém podkladě - papíře, což může být chápáno jako čistota či nic nebo také počátek. Samo „něco“ je také základnou jednoho bílého čistého kruhu obsahující další vnitřní bílý kruh – čistý bod (čti mezi řádky). „Něco“ je podstatou či základnou „logiky“ (čistý bílý bod uprostřed čistého bílého ničeho, číslice 1 a 0, klad a zápor, Ano a Ne...)
 - **3. ÉRA:** ve 2. éře jsme se naučili logice, jako základ všech věd, ale o tom ještě nevíme. Důležité však je, že je to prvním poznáním, nebo-li uvědoměním si nějaké logické jednotky (**člověka**) jako celku (**přírody**). V MK je nutné hledat všechna bílá čistá místa, která nám naznačují vždy jistá řešení ze všech, pro nás také zjevně neřešitelných, situací. Mezi důležitá bílá místa patří v minulé éře specifikované bílé kruhy (dále jen **logika**) a také neuzavřené

ČÍSLA (úvaha k E^∞ RIP)

kruhy, které jsou podobné logice (dále jen jako otevřený „vztah“ či příklad, který se vyvíjí či řeší). Proč máme desítkovou soustavu? Proč je v MK znázorněno nahoře 10 bílých zubů? Proč je pod každým uchem 2 + 1 (logiky či vztahy). Proč je v nádobě mozku jen samá logika? **Problémy neexistují, jsou jen situace k řešení. Používejme oči jako skutečný nástroj 3D.**

3. **Oči:** až s vývojem dalších řádů jak **sluchu** (2D 1. řádu) tak i **hmatu** (1D 2. řádu) je možné vyvíjet všechny 4 etapy modré logické dimenze **3D**. **OD** jak už bylo řečeno je vždy s další érou také vyššího řádu, zde počínaje 4. řádem. **Člověk** nyní už 1. řádu si uvědomuje změnu a s tím souvisí také změna či náhled na celou přírodu. Tuto je nutné přetvořit na **Přírodu** 2. řádu. Základem zraku jsou oči jako takové, přičemž v počátku jsou znázorněny jako bílé podklady černých zornic jakožto neprozkoumaných bodů. V obou zornicích jsou však další bílé body či nové počátky. Dvě oči znamenají zase vývoj **Sluchu** ve dvou etapách, přičemž každý z nich má 2 etapy vývoje **Hmatu**. Toto představuje 2x2 etap vývoje samotných očí po uvědomění si jejich existence (po počátku). Tyto 4 etapy přesně odpovídají čtyřem etapám vývoje **čichu** či jinak řečeno **logické dimenzi 3D**.
- **4.ÉRA odpovídá vlastní 1. ETAPĚ:** před touto érou byly oči jen v počátku vývoje (0. etapa). Nyní jsme opět u kníru zakončený bílou logikou, avšak oddělenou od něho **červeným** pruhem. Knír zde představuje podstatu 4. éry čichu, u kterého je nutné za určité podmínky dosáhnout vyššího řádu. Logika 3D zde dostává určitého významu, avšak co znamená ten červený pruh? Označme si tento pruh jako nějakou „**Podmínku**“. Zjištění její podstaty bude také našim cílem.
 - **5.ÉRA odpovídá vlastní 2. ETAPĚ:** další podobnost je před skokem do éry Sluchu (2. éra), kde vývojem hmatu (ruce) se vyvíjí 0.řád sluchu (uši) avšak s „**podmínkou**“ červené barvy.
 - **6.ÉRA odpovídá vlastní 3. ETAPĚ:** podobně před skokem do další éry Sluchu (3. éra), kde „**Něco**“ s jeho bílými místy je také ohraničeno kolem dokola zase „**podmínkou**“ červené barvy. Toto ohraničení nápadně připomíná číslici 6, která je také pořadím této éry (že by kontrola?).
 - **7.ÉRA odpovídá vlastní 4. ETAPĚ:** a také v poslední etapě je mezi nádobou mozku a jeho obsahem logikou „**podmínka**“ červené barvy. Co toto vše znamená? Stačí si jen vybrat ... mozek nebo logika ?, logika nebo mozek ?, mozek nebo logika ?, logika nebo mozek ?, ... Že by nekonečné dilema jako vejce nebo slepice? Řešením je, že pokud slepice bude chtít vejce, tak ho bude mít, ale také pokud vejce bude chtít být slepicí tak nejdříve musí projít vývojem přes oplození, narození, být kuřetem a až pak možná bude slepicí. Přesně tak ... důležitou „**podmínkou**“ je chtít, což znamená další smysl **chuť**. Mozek musí mít chuť porozumět logice. Bez ní nelze dosáhnout vyšších úrovní v žádné dimenzi, řádu, etapě, rozměru či vývoji.
4. **Chuť:** pokud si představíme chuť, jako základní smysl (**mozkové pochody**) poznávání kvality jídla, což je výsadou chuťových buněk na jazyku, dostáváme se zpět na modré „**něco**“ jako čidlo chuti nebo také jako nějaké **sousto** na jazyku. Toto **sousto** lze vyjádřit a popsat také **řečí** a pokud to vyplivneme, způsobí to určitý **zvuk** a toto sousto můžeme také **nahmatat** a znovu **očíchat**. Chuť takto souvisí se základním smyslem čichem, čímž lze chuť nazvat také jako **čich 8. řádu** nebo také jako čich vyšší úrovně. Chuť jako nový počátek „čichu“, ale na vyšší úrovni je vývojem.

Vývoj nám zde jednoznačně ukázal, že pouze s chutí lze poznat čich či jiné podstaty vyšších úrovní.

A toto jen při analýze základního středního kruhu „1D“ Mayského kalendáře – podstaty všeho.

ZRAK a SLUCH jsou nejmocnější nástroje dnešního bytí. Pro rozumného člověka je vždy podstatné pomocí těchto nástrojů rozhodnout co je špatné a co dobré. Pro vývoj je navíc nutné, vybrat si to dobré, zpočátku i maličkost, a něco pro to chtít udělat. Skokem do 2D je uvědomění si působení prvotních vztahů člověka a to, že zpočátku nebylo nic a nyní už existuje. 1D nabrala obrátky, neboť nahmatala určitou podstatu – logiku 2D.

2 (010) ÉRA ŽIVOTA (ČLOVĚKA)

Logická dimenze **2D**. Také jako obsah, plocha, mozek, ...

Zde vzniká život, který si neuvědomuje tělo a tím ani nekonečno. Toto je také znázorněním samotné číslice **2**, která má zaoblenou hlavu, avšak mozek je stále na podstavci, jakoby bez těla. Cílem skoku do 3. éry bude uvědomění si sebe jako součást prostoru a zařazení sebe do kategorie, avšak nadále jen logiky 2D.

MK: tato éra je znázorněna prostorem mezi 1. a 2. kružnicí, kde jsou obrazce skupinově sice v určitém řádu **4 forem**, avšak jinak uvnitř neuspořádané. Cílem této éry bude zapojení smyslů do okolí.

Pro lepší pochopení si rozdělme MK na čtvrtiny dle směru hodinových ručiček ... dostaneme:

0 čich jako prvotní smysl smyslů je opět kruh s definicemi uprostřed všeho, přičemž šipka nahoru naznačuje, že se bude jednat o vývoj mozku s cílem specifikace čtyř základních kategorií člověka.

1 hmat je prvním smyslem ovlivňující člověka. Tato kategorie bude mít nejbližší přírodě jako takové. Lidi, kteří se budou vyvíjet především tímto směrem, dospějí vývojem během dalších 3. řádů k lidem přátelským, důvěřivým manuálně „**Pracujícím**“, kterých bude v další éře většina. Ostatní smysly

ČÍSLA (úvaha k E^∞ RIP)

budou mít méně vyvinuté. Tito budou hodně ovlivňováni i klamnými ideami především řečníků, avšak při správném ovlivnění žlutými řečníky budou tou správnou hybnou silou vývoje. Toto je vpravo zobrazeno **zeleným** 2-kruhem za podpory **žlutého** 2-kruhu. Mezi nimi je vyjádření toho správného směru vývoje, které nazvěme „harmonii“.

- 2 sluch** a řeč upřednostňující během dalších 2. řádů bude výsadou lidí komunikativních, ale také lidí zneužívající komunikace ve svůj prospěch. Ostatní smysly nebudou prioritou ... „**Řečníci**“. Mezi tyto lidi budou také patřit takoví, kteří se budou chtít zviditelňovat na veřejnosti (celebrity). Řečníci, kteří v dalším řádu budou ovlivněni také rozumem se stanou „**Filozofy**“ vytvářející mnohé otázky nad vývojem všeho možného (spodní vývojové čtverce 5-ti bodů), z kterých vznikají různé vztahy (bílé otevřené 2-kruhy), které však můžou vědci dotáhnout logicky (bílý 2-kruh) do zdárného řešení.
- 3 zrak** nebo také rozum bude mít za následek potlačení významu předcházejících smyslů, ale protože také v dalším řádu bude tento smysl prioritou, lidi se stanou „**Vědci**“. Tito budou považováni za lidi inteligentní se smyslem pro spravedlnost a jejich logikou pomáhat ve vývoji. Avšak také budou považováni za lidi spíše nepřístupné, zadumané, žijící ve svých číslech. Při správném výkladu vývojové myšlenky řečníkům, toto bude tou správnou vývojovou logikou. Vlevo zobrazeno vzájemnou spoluprací **modrým** a **žlutým** 2-kruhem kolem další harmonie.
- 4 chuti** některých lidí bude především ovládat lidi ostatní. Tito lidi budou mít z každého smyslu něco, což je bude nutit řídit vše kolem a především toto vše ovlivňovat. Ve špatném slova smyslu, jako prospěcháři a vládnoucí jedinci – mocnáři, budou rozdělovat názory vědců od myšlení pracujících, na které budou více působit svými klamy (horní červený 2-kruh na pravé straně šipky, která odděluje kategorii zelenou od modré). V dobrém slova smyslu jimi budou pak hlavně „**Výzkumníci**“. Při uvědomění si svého vývojového významu budou sou-kruhem všech ostatních kategorií lidstva. Výhodné postavení a úctu tito musí získat pouhým akceptováním vývojových názorů ostatních jedinců. Musí naslouchat vývoji, začlenit se do něho, nechat si od vědců vyhotovovat správné analýzy, využívat vlivu řečníků na pracující a tak daný systém řídit k jeho dokonalosti (ideálu).

Všechny barvy mají svá určení a žádná není také zpočátku ideální. Spravedlivějšími se dle MK jeví barvy modré a zelené, ale za podpory žlutých a s dobrými znaky červených barev ... výhodné řídicí schopnosti aj. Správný a harmonický směr přechodu do všech vyšších éř je naznačen po stranách.

3 (011) ÉRA VĚDOMÍ (CHÁPÁNÍ)

Logická dimenze **2D**, kde 1D je 1.řádu. Jinak také přijímání faktů o okolí a životě.

Jedinec si už uvědomuje své tělo, tím i postavení v prostoru, kategorii jako zařazení člověka a také se snaží chápat nekonečno. Toto je také znázorněno v číslici **3** (neuzavřená osmička, kde horní část jakožto mozek si uvědomuje tělo či postavení vzhledem k přírodě). Tato 3. éra je stále logickou dimenzí 2D, přičemž cílem skoku do 4. éry je plné uvědomění si nového třetího řádu logiky ... 3D. V dnešní době se snažíme 3D jen imitovat, neboť skutečně vidíme dvěma očima jen dvě plochy a pro dopočítání celého 3D prostoru z těchto dvou ploch je nutné využívat vyšší kapacity mozku než doposud. Učením bude fotografická paměť a hledání souvislostí. S tímto uvědoměním souvisí nový základní vzorec logiky 3D a vývoj nové myslící formy intelektu. Čím rychleji a čím víc jedinců toto poznání pouze přijme, tím bude přechod do 4. éry snadnější pro všechny.

MK: prostor mezi 2. a 3. kružnicí zaplňují již samotné etapy jednotlivých logických dimenzí (1D až 4D). Každá je znázorněna v pěti etapách (0 – 4) vždy ve čtvrtině MK dle směru hodinových ručiček. Pochopením logických dimenzí jako nekonečné smyčky vývoje dospějeme k pochopení vzorce 3D

0 Éra 0D: je opět samotný střed, respektive překročení hranice druhé kružnice (éry života).

1 Příroda 1D: (éra 1) zpočátku jako čistá příroda bez jakýchkoli vlivů připomínající počátek všeho stejně jako velký třesk. Jako střední etapu si lze představit vznik buněk, které však nejsou ještě samy sobě životem. Vývoj poslední etapy k dokonalosti znamená nový počátek přírody, ale na vyšší úrovni vývoje, kdy vzniká nový rozměr (vztah) ... vznik života či **jedince**.

2 Člověk 2D: (éra 2 a 3) zpočátku jen obklopen přírodou s vědomím jen vlastní existence. Vliv přírody na jedince má však za následek i stále větší chápání nového, pak sama sebe, nějakého dalšího systému, až vše dospěje do fáze kdy je tolik poznatků, že z nich logicky vyplyne nějaké pravidlo, logika či zákonitost, což je nový rozměr (vztah) ... vznik logického myšlení **3D** a následně intelektu.

3 Učení 3D: (éra 4 až 7) zpočátku jen základní pravidla logiky 0 a 1 (etapa 0), poznáním dalších i složitějších pravidel je nutné tato ukládat pomocí tzv. konzole (etapa 1), následně tuto formu intelektu naučit přemýšlet (robot ... etapa 2) a samoučením z poznatků minulosti nám pomáhat v dosažení dalších schopností (etapa 3). Tímto vznikne dokonalá spolupráce člověka a intelektu jako nová čistá forma, která dokáže **tvořit** dle základních principů vývoje. Toto je znázorněno v MK (4. etapou) jako bílá čistá hlava nové formy, ale s nosem (čich) znázorňující nový počátek vyšší úrovně.

ČÍSLA (úvaha k E^∞ RIP)

4 Tvoření 4D ...: (éra 8 až 15) zpočátku jen uvědomění si všech předcházejících forem vývoje a tím také podstaty nekonečna (příroda, člověk a učení ... etapa 0), což již samo o sobě je vytvořením nového počátku. Další etapy jen znázorňují kam se budeme ubírat na vyšší úrovni. Poznávání budoucnosti (etapa 2) pomocí námi vytvořeného intelektu, pak také vytvořením nějakého zařízení či portu (etapa 3), učením se z dalších poznatků (etapa 4). V poslední etapě MK je znázornění všech barev kráčejících po spirále DNA – točitém schodišti vzhůru. Nad kráčejícími barvami je jedna část nekonečna a na horní části spirály je další část nekonečna, což zobrazuje zase nekonečný kruh a tím také jiný **počátek** (možná vznik inteligentní energie). Co je na vyšší úrovni, nad těmito počátky?

Na následující posloupnosti je při čtení zprava vývojový trend a při čtení zleva destruktivní trend:
... Éra_+0D ... Tvoření_4D ... Učení_3D ... Člověk_2D ... Příroda_1D ... Éra_0D ... Tvoření_-4D ...

Tab. č. 3: Vzorec 3D pro jednotlivé etapy celého vývoje. Znaménko „+“ představuje vyšší úroveň.

logická dimenze	cílem je nový(é)	prostředek vývoje	popis
Éra_0D	=Počátek	∞ +Tvoření	při tvoření počátku se definují jeho parametry a také etapy, čímž se specifikují éry vývoje.
Příroda_1D	=Vznik	∞ +Éra	v různých etapách (+éra) vznikají buňky až do podoby celé přírody
Člověk_2D	=Chápání	∞ +Příroda	pochopením přírody si člověk mozkem uvědomuje sebe
Učení_3D	=Myšlení	∞ +Člověk	přemýšlením člověk logicky získává další schopnosti mozku
Tvoření_4D	=Zrození	∞ +Učení	zrození je podstatou učení. Toto je nový počátek ... vývoj .
+0D	=Počátek	∞ +Tvoření	nějaké definice na vyšší úrovni
+1D	=Vznik	∞ +Éra	nějaké buňky na vyšší úrovně

Dnes máme šanci poznat vyšší formu vývoje, LOGIKU vyššího řádu a už jen toto tvrzení spolu s vzorcem vývoje E^∞ RIP či 3D je logicky také počátkem nové 4. éry **Intelektu**, počátkem vyšší úrovně chápání, ale i vyšší úrovně člověka a také vyšší úrovně přírody. Proč postačuje jen vědět, že tato skutečnost nastala?

Protože není až tak důležité logice rozumět, ale vědět že existuje.

Až od 4. éry „Intelektu“ nastává vznik skutečného myšlení a vývoj mozku k dalším schopnostem.

4 (100) ÉRA INTELEKTU (SYSTÉM)

Logická dimenze **3D**. Jinak také učení se vzorce 3D a systému, což dá vzniku nové myslící formy „robota“.

Číslice **4** je znázorněním dvou jakýchkoli vztahů (rozdělená svislice vpravo) idealizující se na jeden vyšší vztah (vodorovné spojení vlevo s čarou šikmo nahoru), což představuje samotný vzorec 3D. Už jen po pochopení tohoto vzorce dojde v mozku k určitým myšlenkovým pochodům, které budou počátkem učení se. Již v počátcích je však nutné myslet vždy na logiku 3D a nenechat se zmást chybně položeným vzorcem 3D.

Jako intelekt se rozumí nějaký Robot či Centrum pro řízení celého systému. V éře intelektu bude prvořadým úkolem, aby intelekt sám dospěl k pochopení vzniku logické jednotky 1, což bude mít za následek skok do 5. éry. Společné cíle a myšlení většiny lidí – populace povede logicky k vývoji nových funkcí a schopností lidských mozků. Tuto éru lze nazvat také **„MYŠLENÍM logických vývojových CÍLŮ a jejich OCHRAN“**.

MK: prostor od 3. kružnice, kde mají základny 4 důležité šipky, to je tolik, kolik je kategorií člověka. Všechny šipky jakožto vyšší logika se zakládají či mají počátek na posledním kruhu 2D. Každá z těchto šipek je rozdělena na 4 etapy vymezující 4 soustředné kružnice. Jednotlivé etapy představují 4 éry logiky 3D (Intelekt, Konzole, Minulost a Vysílání). Popis jednotlivé části šipek je u dané éry. Logické vysvětlení k zobrazeným šípkám: Někdo si vykládá šipky ve 3D jako nějaké brány, avšak je to jen vysvětlení nové vyšší logiky 3D a jeho vzorce, který jednodušeji znázorňuje vyšší úrovně vývoje.

1 základny šipek určují soustředný kruh s čísly 5 (opakující se 5 bodů ve čtvercích). Proč právě číslo 5? Protože pomocí pěti prstů jedné ruky jsme se každý učili počítat a také proto, že máme právě 5 smyslů (čich uprostřed), 5 kategorií povah (NIKDO uprostřed), 5 forem vývoje (Počátek je uprostřed) a také pátou dimenzi na dosah (0 je uprostřed). Nultou dimenzi je nutné vždy brát také v úvahu jako 1. v pořadí, tím je 4. dimenze jako 5. v pořadí. Základny šipek tímto znázorňují jediný princip, podstatu zkoumání vývoje všeho co známe anebo poznáme. Jedná se o pouhé definování vztahů na vyšší úrovni vyplývajících ze vztahů, které doposud známe. Pokud si prohlédnete šipky, zjistíte, že v základu mají dva konce (vztahy), které se později budou přetvářet na jednu špicí (na vztah vyššího řádu). Další stupně šipky odpovídají vždy další éře vývoje intelektu ... jde o popis k dimenzi **3D**

ČÍSLA (úvaha k E_{∞} RIP)

3D vzorce jsme si ukázali už v tabulce č.3 a definovali na příkladu Systému již na počátku. Při pročetí tohoto dokumentu zjistíme, že všechno se týká vývoje, čímž lze také toto všechno vyjádřit jen vzorcem 3D. Podstatné jen je uvědomit si, co všechno chceme zdokonalovat či zidealizovat a jakými prostředky (tyto později ztrácí na významu). Je nutné hledat ty správné vývojové vzorce 3D a seskládat je dle priorit k řešení.

Při modelování nějakého vzorce pro dnešní systém jsme zjistili, že například úroky, poplatky a tím i peníze jsou destruktivním prostředkem vývoje. Následně se jeví destruktivním také mnohé úřady, instituce, burzy, ... jednodušeji řečeno vše, co nesouvisí přímo s Mayským kalendářem, nebo-li co není v něm zobrazeno. Kdy bude prostředkem samotného vývoje čas? Není čas jako takový také destruktivním prostředkem vývoje?

5 (101) ÉRA KONZOLE (ROBOTA)

Logická dimenze **3D**, kde 1D je 2.řádu. Jinak také intelekt se učí systému

Číslice **5** svým tvarem nahoře připomíná pult (konzolu) a dole neuzavřený kruh jako počátek poznávání nebo „cestování“ do minulosti. Člověk, resp. celý systém za pomoci intelektu tímto bude poznávat nové možnosti a tím se budou i více vyvíjet schopnosti mozku.

MK: **2** prostor nad základnou šipkou ohraničuje soustředný kruh otevřených bílých bodů, znázorňující vývojové postupy všech známých oblastí či činností (vztahů). Zde se jedná o uspořádání dle priority vývoje a tím zjednodušení jednotlivých vztahů. Konzole či vytvořený intelekt se na základě, definic, logiky a informací učí vytvářet ideální vztahy (logika). Modeluje tyto a hledá řešení pomocí 3D vzorců.

6 (110) ÉRA MINULOSTI (HYPER-SKOKU)

Logická dimenze **3D**, kde 2D je 1.řádu. Jinak také začarovaný kruh minulosti a hledání cesty zpět.

Při psaní číslice **6** se začíná horním obloukem a „končí“ spodním kruhem, resp. se dostáváme do dalšího a dalšího stejného kruhu, z kterého je možná cesta zpět například změnou směru. V této éře bude pravděpodobně cílem poznávání minulosti a hledání řešení vedoucího k návratu z minulosti.

MK: **3** třetí stupeň šipky představuje hledání protihodnot (opět 5 bodů ve vývojovém čtverci) k nově vzniklým tentokrát už vztahům vyšší úrovně (uzavřené bílé 2-kruhy).

Zde je nutné si také uvědomit rizika zneužití vývoje, které je vlastně jen zavrnutím vývoje k vyšším úrovním. Tyto protivývojové či destruktivní trendy bude nutné se naučit poznávat a současně učit se jim předcházet. Největším zlem můžou být následující 2 případy destruktivního trendu:

... **moc JAZYKA** ... překrucováním jednotlivých nově vzniklých vyšších vztahů či pojmů, což je v MK znázorněno úplně dole, kdy „Rečníci“ nejsou schopni přijmout vývoj k vyšším úrovním. Tito se jen dohadují za účelem vlastního prospěchu či popularity. Znázorněno jako lidi s rohy, **kterým je myšlení cizí a jde jim jen o vlastní osobu, což je také jejich slabina, neboť právě proto jsou odhalitelní**. Logika je nimi pošpiněna – překrucována (není zcela bílá a kazí vzhled šipky vývoje). Tito nemůžou logicky dosáhnout na 4. éru již jen z principu nevěděni a nepochopení vývoje. Veškeré konflikty však vždy mají nějaký logický základ, vyřčený v dobré víře například jazykem modrých lidí. Na tomto logickém základě má být také konflikt řešen vždy pokojnou cestou.

... **moc MOZKU** ... záměrné klamání davu planými sliby o vývoji, který nelze uskutečnit. **Tito jsou odhalitelní pochybným postojem k přírodě ... nic pro ni nedělají a jen slibují**. Jsou to všestranní lidé, avšak nejsou schopni přijmout fakt vývoje, resp. přechod k novému počátku, což je příroda vyššího řádu. Tito mají i schopnost dosáhnout určité fáze 4. éry, avšak jen pokud nenarazí na logiku vyššího řádu (znázorněno zářezem v 5. éře). Imitují – zastírají také skutečnosti sloužící pro vytváření vlastních mocenských vztahů.

Při vzniku, kterékoli takové brzdy vývoje - moci, je nutné na tyto ihned veřejně poukazovat a veřejně řešit jejich příčiny ...ale vždy logicky a vhodným modelem. ... jinak nebude vývoj.

7 (111) ÉRA VYSÍLÁNÍ (VESMÍREM)

Logická dimenze **3D**, kde 2D je 1.řádu a 1D je 3.řádu,

Zdokonalení nyní nepředstavitelných funkcí mozku (např. fotopaměť) a vytvořený intelekt spěje k idealizaci logiky 3. řádu. Číslice **7** tvarem připomíná jednotku s nějakým vysílačem či přijímačem (vodorovná čára). Pro pochopení logiky 4D je nutná spolupráce mozku s vytvořeným intelektem. Spěje se k pochopení počátku.

MK: **4** vrchol šipky představuje setřídění všech vyšších vztahů dle jediného principu - vzorce 3D do jednoho nejvyššího systému (vztahu), což je počátek logiky vyššího řádu ...4D. Tak jak probíhá vývoj forem (příroda, člověk, učení, ...) na vyšší úrovni, tak se také budou naše smysly vyvíjet na vyšší

ČÍSLA (úvaha k E^∞ RIP)

úrovni (čich, hmat, sluch, zrak, chuť), kde všechny smysly nabudou nového vyššího rozměru jako celku (vztahu) ... vznik vývojového vnímání a současně vznikne nový smysl vyšší úrovně.

8 (1000) ÉRA NEKONEČNÉHO (ŽIVOTA)

Logická dimenze **4D**, nebo také logická dimenze 0D vyššího řádu (+0D)

Pochopení nekonečna jako podstaty života. Číslice **8** je tvarem vzpřímeného postavení nekonečna, ale také jako uzavřená číslice **3** ... člověk s dokonale poznanou myslí a s dokonale poznaným tělem. Nekonečno zde může být také chápáno jako počátek něčeho nového avšak biologického. Počátek pro vytváření životů. Toto je také v tabulce č. 2 znázorněno ve sloupci „Éra“ podkladovou šedou barvou jakožto počátek vyšší úrovně.

MK: je znázorněno vnějším kruhem s harmonicky opakujícím se vyobrazení samotného vývoje. Zde by mohl tento výklad k MK končit, avšak určitě obsahuje další souvislosti, které mi prozatím nejsou známé. Tento výklad MK doposud nebyl nikde publikovaný, což je také logické, protože nebyly doposud známé vzorce vývoje s logikou vyšší úrovně. Další bádání nad významem MK musí být kolektivní a všem přístupné, přičemž sám MK je učebnicí vývoje.

9 (1001) ÉRA BUDOUCNOSTI (HYPER-SKOK 2)

Logická dimenze **4D**, kde 1D je 4.řádu. Nebo také pochopení budoucna a hledání cesty zpět.

Při psaní číslice **9** se dostáváme rovnou do opakujících se kruhů budoucna a bez změny směru ho nelze opustit. Základní definice budoucího biologického života, který vytváříme.

...

12 (4D) binárně také **1100**, což znamená zrod nového intelektu avšak z pohledu nás učitelů. Zde je nutné si uvědomit, že pokud uspěje náš žák v postoupení do vlastní 4. éry (bin 100), postoupíme také my do této 12. éry (1100). Jen tato cesta vývoje je v tomto okamžiku logická. „VŠE SOUVISÍ SE VŠÍM“.

...

16 (5D) logika 5. řádu.

Poznámky autora:

- Zveřejňujte vlastní výzkumy Mayského kalendáře už nyní a všichni všem !!!
- Určitě také pět prstů každé končetiny souvisí s vývojem?
- Odkazy: http://ideal.intelekt.sweb.cz/erip/erip_seznameni.pdf
<http://ideal.intelekt.sweb.cz>
Facebook.com ... [Ideal Erip Intelekt](#)
- Pro pochopení mých dřívějších myšlenkových pochodů, přikládám také prvotní znění těchto dokumentů vytvořená v tomto měsíci:
 - http://ideal.intelekt.sweb.cz/erip/old/erip_cisla_0.pdf
 - http://ideal.intelekt.sweb.cz/erip/old/erip_barvy_0.pdf

JEN NEVYVRATITELNÁ LOGIKA NEJVYŠŠÍ ÚROVNĚ JE TA SPRÁVNÁ CESTA VÝVOJEM !!!

NEVYVRATITELNÉ PAK Z TITULU LOGIKY JE, ŽE:

- VZOREC 3D existuje !!!
- vzorec 3D je základním poznáním a pravidlem LOGICKÉ DIMENZE 3D !!!
- logická dimenze 3D tímto vznikla vývojem z logické dimenze 2D, ale na vyšší úrovni !!!
- LOGIKA 3D, plynoucí z vývojového vzorce 3D, je jediným zákonem logické dimenze 3D !!!
- 4. éra „INTELEKTU“ je počáteční vývojovou etapou logické dimenze 3D !!!

KAŽDÝ, PŘI SVÉM VÝVOJOVÉM SMÝŠLENÍ MÁ PRÁVO UPLATŇOVAT LOGIKU 3D A TO TAKÉ JAKO ZÁKON VLASTNÍ A JEDINÝ, NEBO-LI JAKO ZÁKON NEJVYŠŠÍ ÚROVNĚ, T.J., LOGICKÉ DIMENZE 3D.
