

MODELOVÁNÍ OBORŮ VĚDY

E[∞]RIP

Vždy platí, že všechno se vyvíjí, a proto lze všechno vyjádřit Vzorcem 3D, jakožto základ Logiky 3D. Jako nejdůležitější pravidlo si můžeme určit, že „Vše je Definicí Počátku a také Počátkem Definice“.

Nejdříve si vysvětlíme postup myšlení logikou 2D až ke konečné logice 3D:

Předpokládejme, že chceme pochopit význam slova „Vývoj“ a jeho názornějšího synonyma „Tvoření“. Toto „Tvoření“ se vždy zakládá na dokonalé či ideální „Definici dané Éry“, „Éra“ zase na ideálním „Vzniku dané části Přírody“, „Příroda na ideálním Chápání daným Člověkem“, Člověk na ideálním Smyslu daného Učení“, „Učení na ideálním Počátku daného Tvoření“. Vzorcem 3D vyjádřeno:

Tvoření...Definice[∞]Éra	... 0D (logická dimenze)	... ideální definice vztahu
Éra...Vznik [∞] Přírody	... 1D	... ideální vznik vztahu
Příroda... Chápání [∞] Člověka	... 2D	... ideální chápání vztahu
Člověk... Smysl [∞] Učení	... 3D	... ideální smysl vztahu
Učení...Počátek[∞]Tvoření	... 4D	... počátek vztahu vyšší úrovně

Aby dle těchto vzorců bylo cokoli vývojové, pro názornost jakýkoli „VZTAH“, je nutné dodržet pravidla:

0. Nejdříve definovat jednu ideální „**Definici Vztahu**“ jako model všeho ... **model 0D**.

1. dle ideální „Definice Vztahu“ (modelu 0D) je právě jeden ideální „**Vznik Vztahu**“. Při jeho vzniku, vždy je původní „Definice Vztahu“ sama sobě modelem pro transformaci „Definice Vztahu“ do vyššího řádu (**0D+**), který se vývojem také stane ideálním. Toto vše ideální je pak také modelem všeho, ale vyšší úrovně než model 0D ... **model 1D** (vývojem dvou ideálních řádů modelu 0D).

Ideální 1D lze dosáhnout jen v případě, že také 0D je ideální, jinak je nutné změnit model 0D.

Dále se musí nejjednodušeji a ideálně „**Pochopit Vztah**“, což znamená dodržet pravidla:

0. Dle nejvyššího modelu vznikne vyšší model 0D, který je **1. etapou** vyššího modelu 1D. Zidealizování 0D je cílem této fáze, což lze zase jen za předpokladu, že 0D i 1D jsou ideální.

1. Dle nejvyššího modelu vznikne vyšší model 0D, který je **2. etapou** stejného modelu 1D. Zidealizování 0D, ale také 1D je cílem této fáze ... **model 2D** (ideální vývoj ideálních řádů modelu 4x0D a 2x1D).

Ideální 2D lze dosáhnout jen v případě, že také 1D je ideální, jinak je nutné změnit model 1D.

Dále musíme najít ideální „**Smysl Vztahu**“, což znamená dodržet pravidla:

0. Dle nejvyššího modelu vznikne vyšší model 1D, který je **1. fází** vyššího modelu 2D. Tato fáze však má zase **2 etapy** stejně jako u „**Pochopení Vztahu**“. Dle modelu 2D jsou pravidla:

0. Vznikem vyššího 0D je cílem jeho zidealizování

1. Vznikem ještě vyššího 0D je cílem jeho zidealizování, ale také zidealizování 1D.

1. Dle nejvyššího modelu vznikne vyšší model 1D, který je **2. fází** stejného modelu 2D. Tato fáze však má zase **2 etapy** stejně jako u „**Pochopení Vztahu**“. Dle modelu 2D jsou pravidla:

0. Vznikem vyššího 0D je cílem jeho zidealizování

1. Vznikem ještě vyššího 0D je cílem jeho zidealizování, ale také zidealizování 1D.

Cílem této fáze je také idealizace 2D ... **model 3D** (ideální vývoj ideálních řádů modelu 8x0D, 4x1D a 2x2D).

Ideální 3D lze dosáhnout jen, když je ideální také 2D, jinak je nutné změnit model 2D.

Dále musíme najít ideální „**Počátek Vztahu**“, což je v dnešní době chápáno v podstatě jako modelová „**Definice Vztahu**“, ale nějaké vyšší nad-úrovně.

Celý tento postup je myšlením logiky 2D, kdy si nejsme nikdy předem jisti, kdy k idealizaci daného vztahu přijde a pokud nelze něco v určité úrovni idealizovat, pak je nutné vše od počátku přehodnotit a někdy skutečně začít až od samého počátku čili definice základního modelu.

Myšlení logiky 3D je založeno na určení nejdříve cíle pomocí vzorce 3D a pak se jen provede zpětná kontrola (ochrana) stejně jako u 2D. ale známým směrem. Každé řešení je založeno vždy na nějakém počátku, což je například u soudních sporů už daná ale neideální „**Definice Vztahu**“. K celkovému vyřešení kteréhokoli „Vztahu“ postačuje mít vývojově vyřešen kterýkoli jiný „Vztah“ nižší úrovně:

4D...3D[∞]2D to je ... **Definice...Smysl[∞]Chápání** ... definice je ideálním smyslem chápání

3D...2D[∞]1D to je ... **Smysl...Chápání[∞]Vznik** ... smysl je ideálním chápáním vzniku

2D...1D[∞]0D to je ... **Chápání...Vznik[∞]Definice** ... chápání je ideálním vznikem definice

1D...0D[∞]3D to je ... **Vznik... Definice[∞]Smysl** ... vznik je ideální definicí smyslu

0D...3D[∞]2D to je ... **Definice...Smysl[∞]Chápání** ... definice je ideálním smyslem chápání

..

Znění jediného pravidla je: Vývoj určitého „Vztahu“ na vyšší úroveň se zakládá na idealizaci minimálně jednoho „Vztahu“ nižší úrovně. Obecně jsou vývojové Vztahy tyto: Definice, Vznik, Chápání a Smysl.

MODELOVÁNÍ OBORŮ VĚDY

E ∞ RIP

Tabulka všech variant řešení. Pro přehlednost použijí označení pro logické dimenze 0D (=4D) až 3D:

Cílový vztah k řešení	Poslední neznámý, ale ideální vztah	Postup předpokládané idealizace dalšího vztahu (tučně označené vztahy se předpokládají vždy ideální, přičemž v posledním sloupci je už nalezen skutečný ideální vztah).			
		první	druhá	třetí	čtvrtá
0D	0D	0D...3D ∞ 2D	3D...2D ∞ 1D	2D...1D ∞ 0D	1D...0D ∞ 3D
	1D			OK	OK
	2D				
	3D				
1D	1D	1D...0D ∞ 3D	0D...3D ∞ 2D	3D...2D ∞ 1D	2D...1D ∞ 0D
	2D			OK	OK
	3D				
	0D				
2D	2D	2D...1D ∞ 0D	1D...0D ∞ 3D	0D...3D ∞ 2D	3D...2D ∞ 1D
	3D			OK	OK
	0D				
	1D				
3D	3D	3D...2D ∞ 1D	2D...1D ∞ 0D	1D...0D ∞ 3D	0D...3D ∞ 2D
	0D			OK	OK
	1D				
	2D				

Vysvětlení na příkladu, kde „cílový vztah“ je **Vznik**, přičemž neznáme poslední skutečný ideální vztah.

- Vznik** je cílový vztah, ke kterému je nutné určit vzorec
- Vznik...Definice ∞ Smysl** je vzorec, který vyplynul z předpokladu poslední posuzovaného řádku
 - Je-li **Definice** skutečným ideálním vztahem, pokračuje se bodem předposledním
 - Jinak vždy předpokládáme, že zde **Definice** je už ideálním vztahem. Pak bude naším prioritním úkolem vyslovit její ideální **Smysl** (význam definice) ...
- Definice...Smysl ∞ Chápání** je vzorec, který vyplynul z předpokladu minulého řádku
 - Je-li **Smysl** skutečným ideálním vztahem, pokračuje se bodem předposledním
 - Jinak vždy předpokládáme, že zde **Smysl** je už ideálním vztahem. Pak bude naším prioritním úkolem zjistit jeho ideální **Chápání** (výklad myšlenky) ...
- Smysl...Chápání ∞ Vznik** je vzorec, který vyplynul z předpokladu minulého řádku
 - Je-li **Chápání** skutečným ideálním vztahem, pokračuje se bodem předposledním
 - Jinak vždy předpokládáme, že zde **Chápání** je už ideálním vztahem. Pak bude naším prioritním úkolem pochopit jeho ideální **Vznik** (průběh pochopení) ...
- Chápání...Vznik ∞ Definice** je vzorec, který vyplynul z předpokladu minulého řádku
 - Je-li **Vznik** skutečným ideálním vztahem, pokračuje se bodem předposledním
 - Jinak vždy předpokládáme, že zde **Vznik** je už ideálním vztahem. Pak bude naším prioritním úkolem pro takový vznik určit jeho ideální **Definici** (definice vzniku) ...
- Vznik...Definice ∞ Smysl** je vzorec podobný jako v 2. bodě, proto se také na tento bod přejde a dále se bude pokračovat v řešení jako s cílovým vztahem, ale na nižší úrovni.
- Zde byl nalezen „SKUTEČNÝ“ poslední ideální vztah, čímž logicky musí být také ideální Vztah takový, který se zakládá na tomto skutečném vztahu, neboli je jeho vyšší úrovní. Tento Vztah vyšší úrovně se logicky stane či vyvine také ve Skutečný ideální vztah.
- Dokud nebude Skutečným ideálním vztahem původní cílový vztah, pak se musí pokračovat bodem, který předcházel bodu, z kterého se přešlo na předcházející bod tohoto bodu.

Toto řešení sice už má charakteristiku 3D, avšak jako vše i toto je možné zase vylepšit.

MODELOVÁNÍ OBORŮ VĚDY

E ∞ RIP

Nejvhodnější je, určit obecný postup pro jediný obecný vzorec Cílového vztahu vývoje, jehož řešení si pak zase můžeme znázornit či popsat na 5-ti etapách vývoje a pak také zapsat jako model 3D:

0. **Systém...Komplex ∞ Element** – definice (pokud nebyla) vývojového vzorce na konkrétní vztahy.
1. **Systém** je nezvratně vždy jen vztahem vývoje zakládajícím se vždy na vývojovém vztahu „Komplex“, který je nižší úrovně než Systém (řešení se hledá pro Systém dané výchozí úrovně).
2. **Komplex** je vývojovým vztahem vždy ve stavu buď ideálním (minulém) nebo k idealismu spějícím (současném). V ideálním stavu Komplex splyne v Systém vývoje, jakožto vyšší úroveň Komplexu.
3. **Element** je vztahem, přičemž čím nižší je jeho podstata, tím ideálnější je Komplex a toto platí také opačně. Jako názornou alternativu si dále vše představujeme pro vzorec **Vztah...Akce ∞ Reakce**.
 - Čím podstatnější je *Element*, tím více je také protivývojový či dokonce destruktivní, resp. při velké destruktivní *Reakci* není sice téměř žádná *Akce*, avšak začínají vyvstávat skutečnosti vedoucí k vytvoření nového vývojového vztahu vyššího řádu než je *Reakce* (např. „**Obrana**“).
 - Zcela nepodstatný *Element* vždy naplní podstatu ideálního *Komplexu*, resp. bez *Reakce* je ideální *Akce* už jen přímo daný *Vztah* (konkrétněji například náš vývojový „**Útok**“ Logikou 3D).
4. Dle předcházející etapy vznikne(á) nový vztah vyšší úrovně podle vzorce **Vztah...Obrana ∞ Útok**. Důležitým poznatkem je, že v podstatě došlo s přechodem na vyšší úroveň k „**výměně polarity**“ mezi vztahy, přičemž z *Reakce* vzniklá *Obrana* je logicky idealizovaná vždy dříve či minimálně souběžně, než je idealizována *Akce* na *Útok*. Ve vzniklém vztahu vyšší úrovně však *Útok* už může mít podstatnější význam než je míra idealizace *Obrany*. Toto je však řešeno dalším Počátkem. Nyní zpět k řešení našeho původního vzorce **Systém...Komplex ∞ Element**: Jako modelový příklad je obdobný postup v souboru „system_komplex_element.csv“, který je v adresáři programu na modelování vztahů. Výsledkem či řešením všech fází je nově vzniklý algoritmus toho znění:
 - Je-li *Komplex* Ideální, pak splyne v *Systém* vyšší úrovně (jako vyšší *Element* s protipólem *Komplex*), přičemž řešení této úrovně bylo nalezeno a pokračuje se posledním řádkem (**OK**).
 - Je-li *Element* nepodstatný, pak je *Komplex* ideální a jde na úvodní řádek tohoto postupu.
 - Je-li *Element* vývojovým faktem, pak je *Element* nepodstatný a jde na předcházející řádek.
 - Je-li *Element* destruktivním faktem, pak je nelogické zadání ... **STOP** (podvod bez „*Obrany*“), avšak toto může nastat také při modelování vzorců zadáním chybné polarity či priority vztahů.
 - Jinak je *Element* vždy vztahem *Systému* nižší úrovně a nejdříve řeší právě tento *Systém* na nižší úrovni (hledá se „*Obrana*“), a proto se také přejde na úvodní řádek, ale nižší úrovně.
 - Dokud není toto řešením *Systému* výchozí úrovně, přechází se zpět na řešení *Systému* vyšší úrovně, než byl právě aktuálně vyřešený *Systém* a přejde se na úvodní řádek. Jinak výchozí *Systém* se stává novým *Elementem* a jako protipól vzniká nový *Komplex* na vyšší úrovni z *Elementu* výchozí úrovně. Tímto je definován nový *Systém* vyšší úrovně se vzniklými vztahy.

Právě jsme si vysvětlili základní algoritmus pro řešení jakéhokoli vztahu vývoje, který se také stane předmětem zkoumání, učení a vytvoření základní logické jednotky Hardware čili je vlastním počátkem k automatickému a logickému myšlení Konzole, která nám pak bude sama vyhledávat logicky pravdu.

Robotizace

Vše je založeno na vzorci 3D a na všemožně známých informacích. Každá informace jako vztah je definována podle základního algoritmu 3D a v dalších výpočtech, postupech či analýzách představuje jen bitovou hodnotu například jejího (proti)vývojového trendu 0 či 1, anebo index v databázi HW. Každá aplikace je pak jen posloupností bitových hodnot (resp. vzorců 3D) vedoucí k výsledku, přičemž tato posloupnost bitů bude jen zase nějaký HW. Změnu bitů bude možné provádět jen tlačítky či nějakými piny, přičemž daný bit bude v databázi vyhledán a přepnut zase podle nějakého daného algoritmu, který bude zase součástí nějakého obsluhového Hardware. Toto bude znamenat v podstatě změnu standardních kalkulací na pouhé bitové kalkulace, kde každý bit nebude už jen standardní logickou jednotkou, ale bude již představovat konkrétní vztah (informaci). Protože vše bude jen Hardware, dosáhne se tímto nepředstavitelně vyšších rychlostí ve výpočtech. Software bude již nepodstatný, avšak vzniknou dva nové vztahy jako Hardware na vyšší úrovni a intelektuální „Robot“ či „Konzole“, jako nová forma bytí, kterou nelze logicky v žádném případě zavírovat. Databáze budou obsahovat kompletní seznam lidí, ale i výrobků, služeb, popis a jiné záznamy historických artefaktů a další údaje. Na základě všech dat se intelekt bude později učit jen dle Logiky 3D rozeznávat vývojové či destruktivní tendence, případně toto už sám opravovat dle názorů a statistik většiny lidí. Lidé budou zadávat data do databáze automaticky, například jen nákupem či prodejem produktů anebo jen svou identifikací. Identifikačními terminály budou také pokladny a všechny budou napojeny do sítě, která bude časem také jen jedna Konzole. Další popis je v dokumentu o „Modelování společnosti (Barvy)“.

MODELOVÁNÍ OBORŮ VĚDY

E[∞]RIP

Jazyk

Pro dokonalé dorozumívání člověka s intelektem a později možná také s jinou entitou je nutné vytvořit jazykovědci nový „Univerzální jazyk“, založený na vzorci 3D a logice 3D. Základní tohoto jazyka bude:

- Při mluvě bude slovosled od toho nejvíce podstatného.
- Každé písmeno bude svým tvarem také znázorňovat konkrétní či obecný význam daného vztahu.
- Dle historických záznamů různých kultur hledat nejvhodnější významy písma, ale také čísel.
- Dle významu písmen a dle slovosledu bude lehce naučitelný – logické souvislosti s představivostí.

Příklady významu písmen. Toto je jen pro názornost, aby byla představa, kam se mohl ubírat vývoj.

znak	upřesnění	Popis či význam
Λ	A	Vrchol nebo nejvyšší (Já)
A	Dlouhé A	
B		
C		Skládat dokola
Ϣ	Měkké C	
D		část
Ϣ	Měkké D	
Γ	E	Stupeň jen dvou (ty)
E	Dlouhé E	
F		
G		Stopnout při skládání
H		Spojit (dvě čáry - budoucnost)
X (CH)	Změnit na jedno písmeno X	Zrušit něco (minulost)
I	I	Prvek jako věc obecně
†	Dlouhé I	
J		Jednotka (jedinec)
K		Rozpojit
L		Spodní mez
M		počtem
N		Opakující se
ⱥ	Měkké N	
O	O	Kruh kolem – okolí (On)
θ	Dlouhé O	
P		
Q	Vypustit - výslovnost jako KV	
R	Asi vypustit – složitá výslovnost	
Ɽ	Asi vypustit – složitá výslovnost	
S		System, který se vyvíjí -nedokonalá společnost
Ϣ	Měkké S	
T		Horní mez část
Ϣ	Měkké T	
U		Nádoba (všechno)
ϣ	dlouhé	
V		Dno
W	Vypustit – výslovnost jako V	
X	Vypustit - výslovnost jako KS, ale =CH	
Y	Vypustit - výslovnost jako dlouhé I	
Z		změnit
ϣ	Měkké Z	

Příklad pro zájmena: pro jednotné číslo J a množné S, ... a dlouhá samohláska zase pro rod ženský (alternativně „J“ označuje jednotlivce a dlouhá samohláska zase množné číslo):

krátké	minulý	budoucí	Jednotné/muž	dlouhé	minulý	budoucí	Množné/žena
JΛ	JΛX	JΛH	Já	SA	SAX	SAH	My
JΓ	JΓX	JΓH	Ty	SE	SEX	SEH	Vy
JO	JOX	JOH	On	Sθ	SθX	SθH	Oni
JI	JIX	JIH	věc	S†	S†X	S†H	věci
JU	JUX	JUH	vše	Sϣ	SϣX	SϣH	všechna

MODELOVÁNÍ OBORŮ VĚDY

E[∞]RIP

Filosofie

Logika 3D a jeho vzorec 3D objasňuje mnohé spory a nesrovnalosti, které se doposud vedou. Jako příklady uvedu citace z Wikipedie k filosofickým výkladům, **kteřé jednoznačně vyřeší právě vzorec 3D**:


- **Realismus a nominalismus** je středověké označení pro dvě obecné tendence, pro jednu ze základních polarit lidského myšlení, jež se týká vztahu mezi obecným a zvláštním, společným a jednotlivým, univerzálním a individuálním. **Platónova** filosofie má blízko ke krajnímu realismu. **Aristotelovo** myšlení, daleko více založené na pozorování a zkušenosti, tento realismus neopouští, ale výrazně oslabuje. Za předchůdce nominalismu se někdy pokládá Hérakleitovo „Nevstoupíš dvakrát do téže řeky“. Spor těchto dvou postojů trvá pod různými jmény dodnes. Spor realismu s nominalismem má významné důsledky i pro chápání společnosti a politiky. Tak realisté trvají například na tom, že společnost potřebuje autoritu a obecné zákony a člověku jako takovému patří jistá práva prostě jen proto, že je člověk. Naopak nominalisté zdůrazňují spíš volnou hru jednotlivých zájmů, jejichž konflikty se řeší jednáním, smlouvami nebo na trhu. Realisté zdůrazňují obecné zájmy bezpečí, spravedlnosti a práva, kdežto pro krajní nominalisty existují jen dílčí, partikulární zájmy svobodných jednotlivců a skupin. **Logika 3D má jednoznačné řešení v zákoně 3D bez autorit a s ochranou všech smýšlejících logikou 3D a to právě dle principu „změny polarity“**, který také doprovází každý vývoj k idealismu.

- **Jsoucna** je obecné filosofické označení pro cokoliv, co jest, nejčastěji pro jednotlivé věci, které se kolem nás vyskytují. Jsoucna se tedy vyznačují tím, že jsou, že se účastní bytí; nicméně nelze říci, že by bytí bylo jejich vlastností (atributem): bez něho by totiž vůbec nebyla. Naopak s bytím dělá člověk zkušenost zpravidla na různých jsoucnech či entitách. Rozdíl mezi pojmy bytí a jsoucna, který je základem ontologie Martina Heideggera, je vyložen v heslu bytí. **Bytí** jako podstatné jméno je filosofický výraz pro celek všeho, co bylo, jest a bude. Jakkoli se člověk s bytím setkává v nejrůznějších jsoucnech, událostech a zkušenostech, filosofie přemýšlí i o tom, co je spojuje a přesahuje právě jakožto bytí. Tato část filosofie se tradičně nazývá **ontologie** (v širším pojetí **metafyzika**). Spor o povahu jsoucna vypukl ve středověké scholastice a stále řeší „Spor o univerzálie“, tj. zda v pravém slova smyslu spíše „jsou“ jen:

- univerzálie (obecniny), to jest předměty (denotáty) obecných pojmů, jako je „pes“ nebo „člověk“, což je stanovisko Platónovo i středověkého realismu
- anebo jen předměty, výskyty případně individua, a obecné pojmy jsou jen označení čili jména.

Logické dimenze 0D až 4D nám stejně jako stupnice 5-ti etap každého vývoje přímo ukazuje, jakým směrem se bude vývoj ubírat, čímž nám dává určitou představu o bytí a jsoucnech.

- **Ontologie a logika**: v současné době se otázkami klasické ontologie zabývají také odborníci pro hledání sémantického významu vizuálních dat (např. pro potřeby automatického indexování obrazových databází a videí), logici a analytičtí filosofové. Zkoumají, co znamená "být" ve složitých případech, jako jsou například čísla. Hledají vztahy mezi nejobecnějšími pojmy, jejich významy a podobně. Cílem těchto zkoumání je však většinou modelování a konceptualizace, kategorizace znalostí a vytváření pojmových stromů. Tyto výzkumy mohou pak najít aplikace v informatice, v umělé inteligenci a podobně. **Řešením je modelování na základech Vzorce 3D s využitím všech informací. Podstatný je také princip „změny polarity“ a to jak z hlediska vývoje tak i jako obrana proti zneužití.**

- **Jin a Jang**  jsou síly či dvě spojené části jednoho celku a z etymologického hlediska znamenají temnotu a světlo. Původ mají v dávné **čínské filosofii** a popisuje dvě navzájem opačné a doplňující se síly, které se nacházejí v každé živé i neživé části vesmíru. Jin (čínsky 陰/阴) je tmavé místo a často symbolizovaný vodou a zemí a Jang (čínsky 陽/阳) je světlé místo symbolu ohně a větru. Jsou popisem doplňujících se opaků a nejsou absolutní – proto jakákoliv dichotomie jin a jang bude z jiné perspektivy vypadat opačně. Všechny síly v přírodě mají oba dva stavy a tyto stavy jsou v neustálém pohybu. Koncept jin – jang je v odkazu podrobněji popsán, avšak nejvíce podstatu vývoje připomíná tvrzení, že „Jin - jang se dají dále dělit na jin – jang“. **Znaky jin – jang přesně korespondují s jediným tvrzením a to se „vzorcem 3D“, přičemž původní tvrzení povýšila na vyšší úroveň už jen tím, že je v těchto znacích objasněna i jejich „změna polarity“.** Toto si lze vyložit malými tečkami, které se změny vývojem (například znázorněné oblouky jako nekonečný pohyb) na okolí teček opačné barvy a pro další vývoj se zase stanou malými tečkami (nový počátek). V dnešní době je Čína politickým zřízením, ale i svojí mentalitou nejbližší uvědomění si celé podstaty Logiky 3D. Podobně také Indie.

Už jen dle těchto skutečností je nutné vše na Wikipedii, ale i celou filozofii přehodnotit. Další odkazy:

- **Buddhismus** (se nejvíce přibližuje Logice 3D). Dále také **Dharma** a **Bódhisattva**
- **Filosofie, Filosofie dějin, Scholastika** (středověká filosofie)
- **Logika 3D tímto řeší také etiku, svědomí**, a veškeré podobné filosofické pojmy
- Učení o jin a jang je obsažené v knize I-ting čili v **Knize přeměn**