

Capa

PROJETOS SECUNDÁRIOS

Atualizado em 20 de setembro de 2026

Filipe Pablo Santos Souza

Matemática Base 12

Matemática Base 12

Percebi que os números naturais estavam incompletos quando me deparei com a falta de padrão de parâmetros astrais: o ano com **12**, o dia com **24**, a hora com **60** e os ângulos com **360**. Talvez por termos 10 dedos nas mãos, a humanidade se acostumou com essa totalidade de números, mas isso traz algumas inconsistências, por isso adicionei os 2 dígitos que julguei faltarem e os chamei de **Vau** e **Auc**.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 V Λ

1 = Um

2 = Dois

3 = Três

4 = Quatro

5 = Cinco

6 = Seis

7 = Sete

8 = Oito

9 = Nove

V = Vau

Λ = Auc

...

1V = Dezevau

1Λ = Dezauc

...

V0 = Vaunta

Λ0 = Aucenta

...

V00 = Vaucentos

Λ00 = Aucentos

...

V.000 = Vau Mil

Λ.000 = Auc Mil

...

V0.000 = Vaunta Mil

Λ0.000 = Aucenta Mil

...

V00.000 = Vaucentos Mil

Λ00.000 = Aucentos Mil

...

V.000.000 = Vau Milhões

Λ.000.000 = Auc Milhões

Arquitetura Base 12

Arquitetura Base 12

Com a **Matemática Base 12**, teríamos a totalidade dos números divisíveis por **1, 2, 4, 6 e 12** e isso impactaria radicalmente no ganho de performance e no poder de processamento dos microchips, pois nas arquiteturas atuais, há uma demanda de processamento apenas para equivaler $\frac{1}{3}$ do todo e $\frac{1}{4}$ do todo, o que daria **3,333...** e **2,5**.

Com os números naturais completos, teríamos $\frac{1}{3}$ sendo **4** e $\frac{1}{4}$ sendo **3**.

Essa nova abordagem traz benefícios como:

1. Mais de **50%** de economia de bateria
2. Mais de **50%** de processamento de CPU
3. Mais de **80%** de processamento de GPU
4. Simetria e harmonia

Computação Ternária

Computação Ternária

Notei que neste universo, a luz e a escuridão não se equivalem, pois com exceção dos buracos negros, em nenhum outro lugar a escuridão inibe a luz. Diante dessa percepção, concluí que a realidade imposta aos homens era desprovida de um extremo, que é a equivalência da escuridão diante da luz.

Olhando para a base da computação atual, temos o formato binário como padrão, mas com a constatação acima, percebi que, assim como a realidade era desprovida de um extremo, o binário atual também se mostrava incompleto. Por isso, estabeleci este padrão para uma base computacional ternária.

Vau | Zero | Auc

V0ΛV0ΛV0Λ

Essa nova abordagem traz benefícios como:

5. Mais de **35%** de economia de bateria
6. Mais de **50%** de processamento de CPU
7. Mais de **40%** de processamento de GPU
8. Simetria e harmonia

Em contrapartida, a base ternária traz uma desvantagem na margem de ruído diante da base binária.

1. Binária (2nm - 3nm) = **0V e 0,60V** (margem de ruído é de 0,30V)
2. Ternária (2nm - 3nm) = **0V e 0,30V e 0,60V** (margem de ruído é de 0,15V)

A margem de ruído ideal para um chip operar é de 0,30V.

Real Display

Real Display

Um display imersivo que usa como base a emissão de luz por meio de Mini LEDs e difusão de luz por meio de Switchable Glass, onde regiões ficam totalmente abertas para a luz passar e, conseqüentemente, seus raios. É uma tecnologia que traz imersão e realismo aos ambientes, principalmente em fontes de luz direta, como faróis, lanternas e neon.

TDPO

Three-Dimensional Pixel Object (TDPO)

Pixel convencional com profundidade de 10 bits

R = 10 bits

G = 10 bits

B = 10 bits

A = 10 bits

40 bits

Pixel tridimensional com profundidade de 10 bits

<0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0>

X = 12 bits

Y = 12 bits

Z = 12 bits

R = 10 bits

G = 10 bits

B = 10 bits

T = 10 bits

L = 4 bits (iluminação)

R = 4 bits (reflexão)

B = 4 bits (desfoque)

D = 4 bits (difusor)

C = 4 bits (classe)

96 bits

Exemplo

<tdpo>

<head>

<language=en-us>

<name=Cube>

<id=123456>

<developer=123456>

<authentication=123456>

<class=class1;class2;class3;class1,class3>

<creation=09-08-2026-08h10>

<update=09-08-2026-08h16>

<version=1.2>

</head>

<object>

<0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0><0,4096,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0><4096,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0><4096,4096,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0><0,0,4096,0,0,0,0,0,0,0,0><0,4096,4096,0,0,0,0,0,0,0,0><4096,0,4096,0,0,0,0,0,0,0,0><4096,4096,0,0,0,0,0,0,0,0>

</object>

</tdpo>