

宇宙运行的基本原理

黄峰峰

(冷水江市第六中学, 湖北 娄底 417500)

摘要: 力的起源是碰撞, 中心力法则是所有星系、天体、物质团运转的基本形式, 引力和斥力是物质力的结构的基本作用方式。宇宙的规律是物质的质量和速度通过碰撞产生变化形成的。化学反应是物质结构不稳定相互碰撞形成的。

关键词: 力的起源碰撞; 引力; 斥力; 力的结构; 中心力法则

宇宙由物质、空间、时间组成。没有物质的空间是无穷无尽的, 我们常用的空间是相对物质存在的, 用来衡量物质的距离、体积、形状, 而人为制定的一个参考量, 时间是用来衡量物质运动快慢的相对量, 时空的变化就是物质的变化。宇宙固有空间只有三维, 多维空间是参照物的空间不在同一坐标轴上而引发的多维空间。物质和相对运动本就存在, 物质的最基本属性是质量变化和速度变化, 所有法则都是在质量和速度上发生变化产生的, 变化的唯一途径就是碰撞。碰撞是所有力产生的原因, 并且只有碰撞才能产生力。现在的宇宙经过了无数的天体碰撞才形成。

宇宙中有各种各样大小不一的物质发生着无数的碰撞, 形成了各式各样力的结构和力的作用。太阳系中心辐射出的主要是光子, 能量更大的银河系中心辐射出的是什么? 黑洞中心辐射出的又是什么? 宇宙中心辐射出的又是什么? 能量越大碰撞的物质越容易分裂变得更小更快, 以最小的单位携带最大的能量存在。未从发现的物质是不是还有很多? 听说黑洞中心连光子都被吸进去, 是不是辐射出的物质速度太快粒子太小, 现有技术根本探知不到, 连进入的光子都给分解了或是没有反弹呢? 看上去就像什么都被吸进去了一样。宇宙中有密密麻麻大小不一的粒子碰撞传递能量, 形成物质力的结构和力的作用。电子靠近原子核, 有从原子核辐射出的物质碰撞形成的是斥力, 有了斥力物质之间才会有空隙, 如果物质之间没有高能微粒碰撞, 那么物质累积在一起是没有空隙的。电子远离原子核会受到周围微粒向原子核中心形成的压力, 引力是物质向中心碰撞形成的压力。各种大小不一的粒子会在各种物质中进进出出, 相互碰撞传递能量。原子核和电子受微粒碰撞形成的结构就是物质力的结构, 物质各种各样力的结构都是碰撞维护着状态。天体的旋转和电子绕原子核运动的原理是一样的, 太阳系是一团物质, 这些物质运动碰撞会形成一个层层累积指向太阳中心的压力, 越向中心压力就越大, 压力就是引力。离中心越近太阳光辐射越强, 斥力也就越大。物质团都有自己的中心, 原子核中心、地球中心、太阳中心、银河系中心、黑洞中心、宇宙中心等,

在各自的范围内都会形成这种中心力法则。当压力与斥力相等时, 就围绕中心物质旋转。恒星时间过长会坍塌, 是长时间的辐射能量, 质量慢慢减少, 辐射的粒子慢慢减弱, 斥力也就慢慢降低, 围绕它运行的物质因为斥力的减少会慢慢靠近, 最后碰撞在一起, 恒星质量增加。星球中那么多的电子高速的做无规则运动, 速度一直这么快, 这是为什么呢? 那么大数量的电子能量从哪来的呢? 是不是有着无数比电子更小更快的粒子碰撞电子给它提供动能, 同时也时刻改变它的运动方向, 变得运动无规则。这样解释正好符合总个宇宙的运转规律。

暗物质、光子等微能量粒子传递能量发生无数的碰撞的同时, 维护了大颗粒物质组合的力的结构和存在形式。比如电子和原子的力组合, 原子键, 分子键等, 物质的各种反应和变化可以说是力的结构的断裂与组合。各类物质都有各自的组合方式来维持力的结构的稳定, 不同的物质组合的力的结构稳定程度不一样, 太阳上能量大原子核结构不稳定, 发生核反应, 而地球上主要是分子结构不稳定, 发生化学反应。力的结构稳定程度不一样的物质混在一起就会发生碰撞产生力的做用, 形成化学反应, 重新组合稳定的力的结构。分子种类太多, 相互组合发生的化学反应种类太多。吸热反应是重组后的物质扩散太快, 导致一定范围内物质碰撞次数下降、碰撞力度下降而降温。放热反应是重组后的物质很难扩散, 在一定范围内碰撞次数和力度增加而升温。

同样的原子组合成分子是单质, 不同的原子组合成分子是化合物。固体物质流动性低, 分子反应不频繁, 组合比较简单。气体物质分子距离太大, 易分解, 很难稳定。液体流动性高, 反应频繁, 有一定的稳定性。水可以溶解大量的游离态物质, 游离态会有很频繁的化学反应。海水数量大, 深度高, 水压由高到低。不同的压力下, 分子间距不一样, 组合的分子键力的结构不一样, 高水压会把各种各样溶于水的物质压在一起, 形成高分子物质。经过长久的反应, 形成各式各样功能的有机物。多种多样的功能和多种多样的反应结合可以形成生命。

参考文献:

- [1] 庄夫恒. 宇宙运行中的生命原理 [J]. 科技与企业, 2012(011): 277, 279.
- [2] 章洛汗. 从哲学上讨论宇宙的运行本质 [J]. 科技视界 2017 (18): 121.