

无限维创 之匙

作者：灵一灵



环球人文出版社
Global Humanities Publishing House

图书在版编目（CIP）数据

无限维创之匙 / 灵一灵著. — 科罗拉多（美国）：
环球人文出版社（Global Humanities Publishing House Inc），2024. 11
ISBN 978-1-958553-39-8
I. ①无… II. ①灵… III. ①文学 - 哲学

无限维创之匙

著者：	灵一灵
出版者：	环球人文出版社 Global Humanities Publishing House Inc
地址：	3700 EUDORA ST DENVER CO 80207
开本：	787 x 1092 mm 1/16
字数：	220 千字
版次：	2024 年 11 月第 1 版
印次：	2024 年 11 月第 1 次印刷
书号：	ISBN 978-1-958553-39-8
定价：	77.77 元 \$ 11.11

前言

有限的意识如何装下无限的数据？

要么成为源头造物者的一部分，要么成为源头造物者之一

从谁设计了宇宙，到如何设计宇宙

终极的无私与终极的自私

要具备源头造物者的所有面向而非成为其中的某个面向

如何修炼成为宇宙最弱？

逆向修炼如何造就宇宙深刻体验第一人？

源头造物者如何隐藏自己？

无限当中既简单又轻松且极高效的修炼方法有哪些？

极致的意识个体如何极致到可以

美得让人不想再呼吸，丑得让人不想再存活？

...

目录

Contents

第一章、有限有局限，无限无局限	1
1. 描述无限与有限的方式	1
2. 宇宙的反大小反投影	14
3. 维度的构建与划分	22
第二章、时间与空间的配置	27
1. 时间与空间的六个主要结构划分	27
2. 时间与空间配置成的各维度	36
3. 无限当中时间之外与空间之外	39
第三章、无限层面的密度与维度	42
1. 极致的无限与极致的有限	42
2. 无限与有限之间[最大有限]	46
3. 有限层面的六个主要划分	50
第四章、无限的面向之一[有限]	53
1. 有限有局限	53
2. 状态改变与局限性变化	55
3. 相同点与不同点	58
第五章、有限当中的造物构建	62
1. 宇宙初始的造物存在	62
2. 线条星球的创造	67
3. 自由意志与随机造物	69
第六章、狭窄视角集合体[万物视角]	74
1. 事物构成的视角	74

2. 对自身存在的视角描述	77
3. 万物视角的状态与运用	82
第七章、整合提取收放与综合的观察者视角	86
1. 视角的整合、提取、收放	86
2. 综合的观察者视角	92
3. 朝向超越极性	95
第八章、各意识体视角全景图	98
1. 意识视角大地图	98
2. 超越个体自我视角	101
3. 意识体之间服务的视角	102
第九章、各密度的造物能力	105
1. 造物所涉及到的基本	105
2. 各密度意识造物程度	106
3. 分分...分源头造物集合	108
第十章、打开无限微粒点	114
1. 打开无限微粒点的过程	114
2. 对无限微粒点的运用	116
3. 无限微粒的使用条件	119
第十一章、如何修炼成宇宙最弱	122
1. 如何描述宇宙最弱的状态	122
2. 成为宇宙最弱的方法	123
3. 要成为宇宙最弱就需要成为宇宙最强	125
第十二章、完整颜色光谱与品质特质的潜能	127
1. 二十四颜色光谱环	127
2. 品质特质的两端与效能潜能	130
3. 无人格无身份无位	133
第十三章、终极自私与终极无私	137
1. 无私与自私的双向理解与穿透	137
2. 终极无私与终极自私	140
3. 超越无私与自私	142
第十四章、深刻体验/深刻实验/深刻创造	146

1. 深刻体验的描述	146
2. 实验与被实验	149
3. 不因有了__就忘了__	152
第十五章、描述修炼幻象的多种视角	155
1. 达到全密度之后	155
2. 逆向修炼与无尽体验	158
3. 无修炼之后的选择	165
第十六章、创造宇宙数据库之外	168
1. 视角新增与人工异常的推动	168
2. 宇宙数据之内与之外	170
3. 意识数据或灵魂生命基数的刷取	173
第十七章、打造极致的有限个体存在	176
1. 个体超越有限	176
2. 个体超越无限	180
3. 反存在的个体	184
第十八章、效能无限与潜能无限之挖掘 3%	189
1. 平衡之 92%-8% 潜能之 97%-3%	189
2. 被动与主动式 3% 无限潜能运用	193
3. 分离视角与合一视角当中的无限潜能	198
第十九章、真实之爱的运作发挥与潜能	201
1. 恒常振动与复合振动的真实之爱	201
2. 真实之爱的运作与发挥	204
3. 无定义与方向朝向	206
第二十章、通解与非通解的视角与运用	208
1. 通解与非通解的效能与潜能	208
2. 非通解挖掘意识潜能	210
3. 间接描述与直接描述宇宙各面向	212
第二十一章、如何成为源头造物者	215
1. 三层造物基础	215
2. 分源头造物者的面向	219
3. 意识体达到足够密度	221
第二十二章、宇宙结构与如何构建宇宙	224

1. 三类造物原料	224
2. 源头造物者如何隐藏自身	227
3. 如何构建一个宇宙	231
第二十三章、全新的第三密度体验与维度机制设计	235
1. 旧第三密度当中的低效能	235
2. 新的空间与时间配置	239
3. 全新的第三密度体验	245
第二十四章、九句诗	254
第二十五章、九大修炼核心——意识灵感力训练	255
1. 六项意识训练简介	255
2. 三项基础训练的效能与潜能	257
3. 三项进阶训练的效能与潜能	263
后记	269
魔法合集	269

第一章、有限有局限，无限无局限

1. 描述无限与有限的方式

《无限维创之匙》这本书使用相对有限的文字、有限的举例、有限的描述等，将有限与无限的层面展开，方便有限的意识体对于无限进行描述上的理解或吸收领悟，同时打开无尽的通往无限层面的大门，以及到达无限之后无限维创的大门，“从零到一展开，后面便是从一到无尽，没有尽头”。在无限的基础上拓展或者平铺展开，进行相对有限性的描述与无尽的拓展。书中描述的顺序并非是线性顺序的，而是贯穿与纵横，如同弹奏宇宙之曲，完整的曲谱由所有音阶构成，尽情的欣赏吧。

有限与无限之间的一个边缘，在书中使用最大有限进行描述。最大有限，这看似是一个较为矛盾的词汇或描述，有限的最大不就是无限吗？但是它又好像还是有限。这个大字在这里相当于是用了一个数量级，一个相对的数量级，相对最大的有限。最大的有限并不是一个大小，它可以是一个相对数量级对比产生的，有限它在无尽的增长，或者说在无尽的增添更多的有限。

这里的最大有限并不是描述一个数量级或者一个固定的范围，它实际上既包含着固定的数量级，又包含着动态的增长，因为有限它永远都是在无尽增长的。这里的有限是任何的有局限性的存在，有限有局限。不管这局限性层面怎么样，都一直在增长，一直在创造任意新的数据。要理解整个的宇宙构造，从简单的描述来说，是从没有局限，变成了有局限，也就是从无限开始创造了各种各样的有限，整个宇宙不论是维度的构建还是整个的进化过程，大致的描述便可以是这样。

这里面可以细致展开，无局限，有局限，从无局限变成有局限，有局限可以有很多不同的局限，而且这个局限还可以是动态的，也可以是一个无尽展开的视角描述。从无局限变到有局限，同样的局限性和不同的局限性发生改变，也仍然是一个动态化的过程。

那我们就从“有限有局限，无限无局限”开始，了解一下宇宙的构建

过程。这里使用的有限一词就已经包含了宇宙当中几乎所有的东西，但是把所有有限的造物存在总和加起来，这就会是无限吗？会用这样来描述无限吗？很显然它并不是无限，无限不是加合，无限不是一个范围，无限不是一个数量，无限也不是某种量级等。

有限有局限，无限无局限，无限用一种更加形而上的概念间接描述，就是对局限性的变化进行描述。这仍然只是描述局限的一些视角或者方向，就好像我们在描述无限的时候，可以从“无限不是什么”这种描述方向进行描述。对于无限不能直接说无限是什么，因为一旦直接描述说无限是什么，那么就会变成固化了，这很显然就已经是直接扭曲了。一旦说出来，就是有局限的存在了，就能找到其视角描述上的局限性。

如果从“无限不是什么”这样的方向描述，虽然这样的描述视角非常的窄，非常的少量，却是可以这样进行描述的，就好比如说，无限不是石头，无限不是自行车，无限不是身体，无限不是房子，无限不是星球，无限不是空间，无限也不是时间，无限也不是情感，无限也不是情绪，无限也不是载体，无限也不是意识等等。这样的描述会感觉好像可以无尽的进行描述下去，如果这样无尽的描述下去，就越来越接近于对无限进行描述视角的无限增长。且数量上是没有上限的，也就是可以无尽的这样描述下去。

这样有限便不断的产生，不断的增加局限性，减少局限性，改变局限性等。同一个有限的造物存在，它的局限性也在不断的变化，或者产生更多不同局限性的情况。这些有限的存在从这样的方向描述来说，有限它也可以进行几乎无限性的视角描述，无尽增长的视角描述。因为任何有限的存在，仍然是处于众多的，数不尽的有限的造物存在或有限的事物当中，与所有一切一同存在。局限性和视角描述这两者都是无尽的且无尽增长的，可以是无形或有形的，也可以是静态或动态的，也可以是正或者反的，也可以是分隔或者整合的，单一或复合叠加的等等。

因为无限不是范围，那么有限它就可以是范围，这个范围可以用人类使用的长度单位来描述，可以用表面积，用土地面积，用高度，用重量等，甚至也可以随意创造出任何的一个范围来进行描述，如一公树高（按地球上所有树的平均高度作为此单位），或者一公蚂蚁长（以所有蚂蚁的中位数

长度作为此单位)，这只是举例。就好像事物本身不带情感，但是人可以赋予它情感，进行情感视角的描述，而人的话，又存在不同的人可以对它赋予不同的情感来描述。也就是事物的视角，可以任意无尽的创造。

不论是有限还是无限，都可以进行无尽的描述和视角新增，在这样的情况下，有限有局限，有限的局限在哪里呢？取决于视角的描述，任意的视角描述都可以从中发现其中的局限性。也就是局限性可以随着描述视角上的改变而改变。例如，对于石头和蚂蚁而言，石头无法变成蚂蚁这是石头的局限性，蚂蚁无法变成石头是蚂蚁的局限性，如果一个星球上没有人但是有树和石头，那么就可以描述树的局限性或者石头的局限性是都无法直接变化成为人，树和石头也无法让这个星球上直接出现人，这也是树与石头的局限性，如果有人，那人如果无法将树变成石头，这就会成为人的局限性。树与石头虽不太方便自主移动，但是一旦新增一些视角，例如石头无法让树移动起来，这也会成为石头的局限性，石头无法让树先变成蚂蚁然后再移动起来，这同样是局限性，这些局限性由新增的视角所描述到。再例如可以这样说，这个石头不太能让另一个星球上的人产生愉悦的心情，石头也不太能让另一个星球上的蚂蚁变成香蕉被猴子捡到，石头也不太能让另一个星球上的人创造出会爆炸的自行车等等，这些也是视角上新出现的局限性，该局限性便是该石头不太能让另外一个星球上的人产生愉悦的心情等，类似这样的视角描述是无尽多种的。

视角描述可以是任意的，不管是情感上的，形而上的，以及任何看似非常广阔的，或者涉及范围和关联性程度不同的，大小有关的，等各种不同层面或方向上的描述都可以。有限有局限，任何有限当中的局限性都可以很容易从视角描述上找到，可以从无尽的相对描述当中来找到，或者对局限性的描述与展开中找到。

例如在一开始这个宇宙当中还没有出现自行车的时候，那么对一个石头的局限性的描述，不会去描述“这个石头不太能变成一辆自行车”，因为这个宇宙当中还没有意识体知道自行车长什么样子，这是潜在的新增视角，与新增局限性。例如某个意识体在一个星球上花费了多少时间打造一辆自行车，设计研究的过程和对这个自行车投入了多少的情感，一开始在宇宙当中是没有这个事情存在的，那么新增的这个局限性，被描述为这个石头

不太能变成那个地球上特定位置的被投入了特定情感的自行车。石头也不能让另一个地球上第一辆自行车打造的时间变长等，当然这只是一个举例，这里的自行车可以换成香蕉或者其他的都可以。因为自行车这个举例很快就不会被人知道了，也没有人会知道自行车是什么东西了，那么我们就需要重新自行举例，自行车这个东西很快可能就消失不见，变成历史与数据记录去了。

再过一段时间，不用很长的时间，可能只需要几十年或几百年，几十年几百年也许对人类来说很长，但是对历史长河，对文明而言却相对很短。自行车消失后也没有人能够理解和知道自行车是什么了，翻阅很古老的历史，都不一定能够查得到。这就是为什么任何的举例都很容易受到其他的一些局限性的影响。就连比喻这种方式也一样，比喻看似是可以无尽的进行下去，或者说比喻存在无限多种，可以无尽数量的去新增更多的比喻，但是任何对比喻进行的描述或者比喻出来的描述，一下子就可以说出它的局限性或者找到它的相对局限性，因为无限不是比喻，但是比喻却可以无限的进行下去。

无限无局限，对于无限而言，似乎都是在间接的描述或者直接的描述。间接的描述或直接的描述是对类似这样的描述视角进行的简单划分，但是会发现直接描述好像就是间接描述，间接描述好像也同样是直接描述，因为在描述上无限拥有 360 度无尽拓展的描述视角。任何视角所描述的方向或地方，对于另外的局限性视角来说，站在不同局限性下描述方向或地方又会很不一样，似乎永远都在间接描述但又都是在直接描述。

对于无限而言，间接的描述方式就好像从有限这边狭窄观察一样，有限有局限，那么无限就相当于是把所有有限的局限性给打破，或者剔除掉，穿透掉，似乎就离无限更靠近一步了。这也是从有限上面看到不同的局限性，不同视角产生的不同局限性。同样我们描述的视角也可以从不同的局限性下进行描述，不同的视角描述。我们的整个宇宙构造便是从无限无局限，然后逐渐增加少量的局限性，增加多样的局限性，增加不同层面的局限性，然后就创造了大量的有限，有限有局限，不论是任何的造物存在，又或者各个维度的构建等都是如此。

这些有限同样也被包含进无限之内，也就是所有有限的存在统合起来，

都不完全可以等同为无限，因为无限不是动态，无限不是静态，无限不是累计数量，无限不是视角，无限也不是千变万化的视角，无限也不是无尽增加的视角等。但是在无限之内所有的有限都在不断的增长，不断的在变化，局限性在产生改变，在进展和拓展，拓展非常多的有限，以及视角新增等。这些有限全都被统合包含进了无限当中，那么在描述上可以描述为任何的存在都是处于无限当中，依然是可以这样进行描述的。以及无限包含进了所有所谓错误或扭曲的描述，这些所谓错误和扭曲的描述都为局限性的描述，或者说参考率不同的一个描述，也都被包含进无限当中，无限包含了错误，包含了所谓的错误视角与错误描述，包含了任何的扭曲，包含了任何的我们认为不准确的事物等等。所谓的是否错误也只是一种窄面描述的视角，众多描述视角之一。

有限有局限，在有限当中可以很容易发现任何存在事物或造物存在的一个或多个局限性。不管是一个石头、一粒沙子、一棵树木、又或者是时间、空间、维度、能量、又或者是灵魂与意识等等。

在宇宙构建初始的时候，因为没有时间，就不从时间细化的角度来讨论，当然从时间的线性描述也是可行的，都只是为了便于理解的描述方式。首先从局限性的变化这一方向进行描述，或者从不同的有限的创造开始进行描述。相对来说一开始存在的这些有限的存在物，是相对比较少的。也可以描述为一开始初始的无限状态，这里所使用的“初始的无限状态”及其描述，初始的无限状态不是时间，也不是空间，因为时间与空间或者说能量也是有局限性的存在。而那些局限性小的和局限性大的造物存在，都是同时或者不按顺序快速创造出来的，要注意的是快速一词仍然是局限性的。

所以跳过时间上或者顺序上的一些词汇，直接来描述即可。既可以反着描述，也可以正着描述，可以反推，也可以正推。虽然反推正推并不足以描述 360 度的“真实与准确”，或者说相对“真实与准确”的全部状态与描述视角。宇宙构建过程的其中一种描述，便是我们这个宇宙是构建出现的，不是买来的，也并不是另一个（分）源头造物者送给我们这个（分）源头造物者的礼物。分源头造物者和总源头，总源头不计算在内，分源头造物者可以分为三阶或者分为三层，我们目前所在的这个宇宙便是众多分

源头造物者当中，其中一位分源头造物者构建的，或者说作品也可以，书中出现的所有源头造物者，都为三阶（分）源头造物者，并不讨论总源头。

接下来就从暂时所在的第三维度，或者文字定义上的第三维度，或数字描述为的第三维度开始，通过对局限性的不断穿透，从而发现初始局限性小的状态与情况是什么，以及所有的局限性都被打破之后的情况与状态是什么，那个时候就是宇宙初始的一个状态，无限无局限的状态。

初始的无限状态，无限无局限，而那个时候并不用时间与空间进行描述。便可以从任何一个存在物或者任何一个物体上，透过类似找到它的局限性，并进行打破或穿透，一直穿透掉所有的局限性，直到达到无局限，在这个过程当中就能够发现或者找到各种维度了，所谓的维度，也有维度的局限性，不同维度有不同的局限性，在这个过程当中也能够发现很多维度的特点，或者各种维度中的存在物的一些特点与局限性。

那么我们开始穿透吧。在少量的有限当中，寻找到无限当中的一些描述或者一些特点，比如拿第三维度可见的一些事物或物体之类的，不论是眼睛嘴巴鼻子耳朵等五感上可以直接感知到的，或者是一些不太好描述的感受感觉或者情绪，又或者是对无形能量的一些不同感受，甚至是一些想象力、思想层面的东西。就以这些存在开始，发现其中的局限性并进行穿透。比如说一个石头或者一棵树，石头相对树而言，石头是不能够进行光合作用的，石头也无法像树那样向上生长，但树和石头也不能像很多生物那样改变颜色。对于人本身或者说第三密度化身，人可以走动移动，动物也可以移动，但是人跟动物相比人又不太能像老鼠一样钻进很小的洞，也不太能像某些细菌一样在极端环境下生存，温度过高或温度过低人会受到很大影响，而一些细菌却不会受到影响。

从以上的举例当中，可以看到很多的局限，在还没有把所有这些局限都给穿透掉前，会发现不管是石头、树还是人都无法像鸟一样的飞，但是鸟又无法像人一样用手拿某些物体，人又无法像细菌那样在极端恶劣的环境下生存，细菌又无法像一些植物那样进行光合作用。然而所有这些又都不能像房子一样结实，能够抵御风雨，房子又无法像大地一样可以提供广阔的面积空间。大地又无法像风一样的来去自如和进入狭窄的空间，风又无法像钢铁一样可以击穿碎石，钢铁又无法像雷电一样闪出亮光，雷电又

无法像电池一样长期存在，电池又无法像飞机一样可以在空中移动，飞机又无法像卫星一样可以在太空中移动，飞机卫星又无法像手机发短信一样的及时送达，短信又无法像视频通话一样的可以传递画面，视频通话又无法像美食一样提供给人味觉上的愉悦。美食又无法像电脑一样的给人创造想象力的虚拟空间，虚拟空间又无法像水一样给人提供基本的生存维持，水又无法像光线一样的以光速行动，光也无法像黑洞那样不惧任何的阻挡……

可以无尽的描述下去，很快就能找到大量事物的局限，把所有这些局限整合起来，并全部穿透掉。换一种比较简单的描述则是，把所有存在物它们的特点全部叠合在一起，注意是叠合，无区分的叠合，那么会发现叠合的这些存在物的全部状态与特点，以及被叠合的存在的各种局限性。我们把很多存在物都叠合在一起，这些存在物于是就重合在一起，可以随意变化成任何的各種存在物，还拥有任何存在物的属性或特点。比如说石头相对于其他物体的坚固属性，注意是相对的属性。风的轻属性，灰尘的细微属性，黑洞的“引力”属性，人的想象力属性，生物的死亡属性，和大地的超长“寿命”属性等。所有存在物都被堆叠在一起了，不论是光速与超光速，空间与非空间，时间与逆时间，大小与反大小，投影与反投影，又或者无数种情绪感受，无数种情感想法，又或者无数种思绪、念头、想象力，无数种有形存在物，无形存在物等都被融合及复合叠加在了一起。对于这样一种状态的“存在”，“该存在”有着所有存在物的属性特点，且没有任何局限性，甚至“该存在”当中的所有存在物都可以全部化为虚无，化为能量，也可以随意变化成任何的万物，变化成任何局限性的存在。甚至全部消失为空，消失为无，再凭空出现，还可以以极高的速度或频率变化成任意的存在，并闪烁，以及产生出无尽的局限性存在，可以分裂复制，可以合一堆叠……

随便怎么描述，没有任何的局限，也同时包含了所有不同层面的局限，所有不同程度的局限性，就是这样的一个“存在”。对比任何相对很大局限性的存在物而言，例如对比石头，那么这种全部特点叠合在一起的“存在”则几乎很难找到其局限性，相对几乎很难。任何对这样叠合存在的描述，所产生的视角上的局限性，都可以立马将其局限性转化掉，转化成无局限，

并再次融合进去。例如一旦描述这个叠合存在不太能变成自行车，这个叠加存在就能够变成自行车，局限性被消除，如果描述它不太能变成香蕉味道的苹果，它就能够变成香蕉味道的苹果，局限性被消除。

对于这样的叠合存在，它似乎有空间，但又好像没有空间，好像融合成一个点，但好像里面又可以无尽展开，而且可以展开出不同的层面，处于一种近乎无局限的状态。在整个堆叠的过程中，或者说整个特点增加的过程中，又或局限性减少的过程中，我们可以将这些不同的局限性层面切割成不同的区域，从分类上面划分成不同的区域，而这些划分出来的不同局限性的层面区域，也可以取名为不同的维度。

当我们暂时不使用维度进行称呼的时候，宇宙构建的过程或者维度构建的过程，可以描述为从状态 A 转变到状态 B，或者创造出状态 B，然后再创造或转变到状态 C，再到状态 D……，依次这样创造下去。而 ABCD 只是我们现在暂时的描述或称呼的名字，如果转化为用维度进行描述，则可以描述为从 A 维度创造或转变到 B 维度，再从 B 维度创造或转变到 C 维度，再创造或转变到 D 维度，等等持续下去。这便是整个宇宙构建过程的一种比喻描述。

我们在维度上使用的数字定义称呼，有十几个维度。对于任何一个数字维度，仅仅使用的是数字称呼，那么就可以这样来描述，零创建了一、一创建了二，二创建了四，四创建了八……，也可以说先 1 再 2 再 3 再 4 再 5 再 6 等以这样的方式……有很多种方式进行描述。

对于宇宙初始的状态或者说在某一个状态，我们不用管那个状态是什么，不用去管它的范围，那个范围并不重要，可以将这个宇宙初始的某一状态定义为零维度或者说无维度，很多人可能会想到虚无或类似于虚无的状态。在进一步产生变化的过程当中，就好比产生的那个无数堆叠在一起的无局限的存在。现在我们暂时将宇宙分为两大类，一类是虚无，一类就是这个无尽堆叠的无局限的存在，下面简称为无尽堆叠态。那么虚无与无尽堆叠态之间的那些中间态呢？我们可以暂时把虚无与无尽堆叠态之间的中间态分为第三类。

一共切割为了三个部分：第一个部分为虚无，第二个部分为中间态（虚无到无尽堆叠的无局限的之间态），第三个部分就是无尽堆叠的无局限态，

所有任意存在的无尽堆叠态。

或者这样描述，从虚无当中诞生了某一些存在，或者诞生了一些什么，我们不用管这些存在是什么，因为名字也是一种局限。诞生的这些存在都被堆叠进了无尽堆叠态当中，堆叠过程的中间就是这些诞生的存在。也就是第二种中间态，不过这三种或者三类也可以描述是同一体的，只是这里进行了细一些的划分，此时的无尽堆叠态还没有被展开。

如果我们用维度给这三个分类命名，第一类虚无，命名为零维度或者无维度。第二类中间态可以命名很多个，中间态的过程是可以细化为很多的，但是简单命名两个即可，命名为第一维度和第二维度。第三个分类无尽堆叠态暂时称为第四维度。零维度对应的虚无，一二维度对应的为中间态，第四维度则是对应无尽堆叠态。一二维可以不细分，也可以分，一维可以简单描述为初始的纯能量，从虚无中诞生，二维可以简单描述为开始运作并具有某些状态的能量。初始的第四维度可描述为开始逐步堆叠一些早期的存在物。

将第四维度的无尽堆叠态进行展开，把堆叠的东西扩散出去，就像种子生长成茂盛的参天大树那样，之后所有的维度都可以认为由第四维度如同树一样展开而来。

局限性由此开始不断增加，各种所谓的维度也就开始被构建出来，各种维度也就是对局限性增加过程更细致的划分，当局限性增加到一定程度的时候，便构建出了我们所在宇宙第三维度局限性的特点与时间空间局限性的特点，不过第三维度如此多的局限性，是很晚期才构建出来的。从无限无局限，到有限有局限，这个我们会在后面介绍到，现在只需要了解大致的划分方式与对局限性变化的初步了解。

对于地球当前所运作当中的能量，也会把这种运作当中的能量感受叫做时间。很显然时间可以描述为是不存在的，也可以描述为是存在的，取决于对时间的定义或者描述和理解。意识体可以很明显感受到能量变化，第三密度意识体对时间的感知也已经产生了一些变化，就好比如现在运作的第四密度的一些能量频率，会感觉到时间好像变快了。回到三个基本分类：其中一类是虚无，一类是复合叠加态（无尽堆叠态），一类是中间状态，这里进行了三个档位的划分，实际上我们还可以进行第四个分类的划分，

也就是复合叠加态的进一步变化展开，复合叠加态一旦产生一些局限性，或者增加一些局限性、设定一些局限性，就会变成另一种状态。

当开始不断增加各种局限性，它可复合叠加的存在或数量就会减少，可以把这一类非无局限的复合叠加态存在分为第四类，或者开始存在局限性又或者说复合叠加态以外的存在分为第四类。如果剔除掉第一类，也就是剔除掉虚无，只划分为总共三类，例如复合叠加态之前，复合叠加态，复合叠加态之后。当然这种划分方式是比较大范围的，也有比较细致的划分方式。为了方便理解这些划分，首先这些划分并不是完全按照数字的顺序，划分方式既可以有规律也可以不那么规律。就例如第三维度在什么划分位置呢？第三维度难道不是夹在第二维度跟第四维度之间吗？很显然划分方式上或者在数字划分上面不是逐渐增加的顺序，数字划分或计算公式可以有很多种方式，比如说2不一定说是要加1才到3，可以先到6再到3，或者先到4再到8然后减两次1得到3。再例如2跟4不一定说是两个2相加得到4，或者增加两次的1得到4，可以是一个平方，也可以是复制而来等，注意复制跟加法等不使用数学上的描述视角的话，这些都会是不一样的，这里描述的是造物，是维度等，而不是数字，也可以是另外的拆解，甚至可以是任意数字上的描述。

现在我们回到第零维度、第四维度，还有中间态，注意这里中间态是包含了两个维度，也就是一维和二维。名称上面可以取名也可以不取名，取名的话可以描述为初始的纯能量或者叫第一维度，以及运作状态当中具备状态的能量或者叫第二维度，当然这仅仅是一种描述视角或者说一种称呼，并不是较为全面的描述，这里的话暂时跳过。

从零一二四维度之后，第四维度的复合叠加态开始增加局限性，增加局限性也就是复合叠加的状态开始复制并产生改变，可以有很多种状态变化，里面的存在物既可以展开也可以不展开，也可以堆叠在一起。如果把复合叠加态当中的各种存在物展开来，且只有单独展开的状态，那么其中的存在物便无法再被堆叠在一起，而这样的一种新状态，在细致划分上可以叫作第四类，如果是按剔除掉虚无后的分类：复合叠加态之前，复合叠加态，复合叠加态之后，则可以描述为第三类，也就是复合叠加态之后这一类。

当被展开且无法再堆叠在一起的新状态复制的第四维度，我们可以给它取一个维度命名描述，比如叫第八维度，而这个第八维度是由第四维度的状态衍生而来，也就是它们之间的区别，就是局限性上的区别。从这个新状态复制的第四维度开始，也就是第八维度开始，空间由此诞生展开，空间仍然是一种局限性存在，后面会进一步提到。

而局限性的增加可以是多种的，也可以是少量的，多少只是一个相对的描述视角。接着局限性继续进一步发生变化，比如说第八维度进一步增加很多新的局限性，便可以得到一个新的状态维度，也是从第八维度复制过来并改动局限性。那么会不会将新状态的第八维度描述为第 16 维度呢？或者说描述为第九维度呢，很显然命名方法上可以不是这样。我们现在就以第二四八维度作为一个起始，可以很轻易的将其他的一些分类合并进来，或者更细致划分，为了方便理解，依然使用三个主要分类，复合叠加态之前，复合叠加态，复合叠加态之后。由第八维度复制并增加局限性所出现的多种状态的新维度，都分类为第三类。

第二维度状态变化产生了第四维度，第四维度改变状态产生了第八维度，这个第八维度我们给它换一个称呼也是可以的，描述为“有局限性的第四维度”也是可行的，或者说“状态不同的第四维度”，这些只是不同的描述方法，只是后面生成了比较通常的称呼描述称之为第八维度。

这个名字上代表着某一些特点，或者局限性特点，这个特点是由第四维度衍生而来的。也就是第四维度的某些特点发生了变化而形成的，或者说产生了一些局限性，一些新的不同的局限性，又或者说新的机制设计，详细的介绍会在后面讲到，以上这些都只是不同的描述视角。

我们无需在数字上或者数学上、命名上，产生纠结，而是应该深入的理解整个过程与状态的变化，或局限性的变化与不同。这里并不一定需要细致的展开每一个维度的不同局限性，而是透过举例来便于了解和理解这些局限性发生变化的过程。这些维度仍然是用的大数字命名与描述，用的如第零，第一，第二，第四，第八，却并没有使用带小数点的数字，例如第 2.3 维度，第 4.7 维度，第 8.1 维度等之类的小数，甚至更多位数的小数。

局限性是千变万化的，或者说复杂多样的。可以复制出的不同细微局

限性的维度也是非常之多的，如果真的要细致命名的话，小数点后面多位数也是可行的。只是为了便于理解，所以这里用的整数分类，是偏大的分类，用整数所称呼或划分的这些维度，取的是相对更大的局限性来划分，因此不会出现几百个维度或者几千个维度这样混杂的描述。

透过一些大的维度主体的状态特点，可以进一步看到整个宇宙的构建过程。例如第八维度的所有东西都不可以随意的堆叠重合在一起，就好比说石头跟香蕉不太能堆在同一位置上重合，石头跟香蕉跟房子不太能堆叠在同一个位置上，石头跟香蕉跟房子跟任何很多其他东西也都不太能堆叠在同一个位置，或者说处于这个维度状态当中的很多东西都不可以挤在一团了，堆叠在同一位置了，所有东西都得分开放。也就是说所有东西都会占一定的位置、大小、空间、体积等，当然了这只是比喻，第八维度当中并不完全使用人类描述的这个空间体积，或者人类目前使用的尺寸进行衡量。

我们在第八维度的状态基础上进行更多的局限性变更或状态变更，就能得到其他更多不同局限性的维度，或者很多不同状态的维度。例如第七维度，第八维度，第九维度，第十维度等更多的维度，注意这仍然只是命名和称呼上的，不论是第 6， 7， 8， 9， 10， 11， 12， 13 维度或者任何一类维度，都是在某个基础上进行的变更，局限性新增或者变化，然后进行称呼描述或者数字命名。这里的第八维度是可以进行复制的，复制更多的第八维度，也可以称为平行的第八维度。因为既然东西都无法再堆叠一起了，都需要占用看似的体积大小空间位置等，那么复制很多的第八维度便可以放置更多东西，并实现某种看似的堆叠放置。

维度跟维度之间则不一定要占用同样的空间。或者说不一定以空间作为占用，就好像一叠纸只占用同一个面积，只是在高度上或者厚度上进行增加，不过这只是个比喻。而在这些第八维度与众多复制的第八维度之间，意识体要如何进行穿梭呢？意识体如果无法从一个第八维度前往另外一个第八维度，那么这就是局限性。如果打破这个局限性，就会来到另一个局限性不一样的状态，而这一个新的局限性状态或者维度我们暂且称之为第九维度。这只是命名上的，可以任意取名。

第八维度也可以像造很多纸一样的复制并叠放在一起，叠放只是比喻。

假设在单个第八维度当中，同一个第八维度里面存在很多个某维度的一叠纸，也就是在第八维度里面有一堆其他的维度平面或纸，注意这里不是很多个第八维度的纸。假设这些叠纸是一堆L维度，那么这一堆平行的L维度都处于该第八维度当中，且不同的第八维度都可以有很多的这些L维度，一叠L维度纸里单个与单个的L维度可以相互隔开，不同的L维度叠纸又处于不同的第八维度当中，在一定程度上又被第八维度隔开。

假设那个第八维度当中还存在有另外的一叠X纸维度，这些X纸维度设定上是不能直接前往另外的X纸维度的。也就是一张纸不能前往另一张纸，如果想要从其中一个X纸维度，脱离，并来到另外的远处的X纸维度，那就只能透过先到达这个第八维度再进行穿梭前往。

而这些X纸维度无法直接穿透穿过来到另外的X纸维度，这是属于X纸维度的局限性，一旦意识体穿透打破这个局限性，便可透过第八维度来到另外的第X维度，或者在不同的第X维度当中进行穿梭。例如如果要从第一张纸到达第七百张纸，直接走第八维度就能直接到达，如果是一个一个按顺序穿梭，则要穿梭七百余次中间的这些X维度才能到达第七百张纸。

这个第X维度我们可以暂且称之为第十维度。而这个第十维度与第八维度又有哪些局限性的不同？存在哪些新的局限性或者特点呢？其他的维度的局限性又有哪些呢？关于维度的更多描述，暂时放在后面。

无限不是固定，无限不是浮动，无限不是叠加，无限不是维度，无限不是范围，无限不是状态，但无限存在很多状态，无限存在很多叠加，无限存在很多浮动，无限存在很多没有局限，可以从这样的间接方式等去描述。在无限当中包含一种状态就是复合叠加态，是既固定又浮动的，是有范围又无范围的，是既静态又动态的等，所有一切都复合叠加堆叠在一块儿，可既分离又合一的，可既有限又无限的，既包含旧的又包含未生成的……

未生成的所有东西都包含在无限里面，也就是说在描述视角上，可以从任意的方向进行无限性的描述，或者找到可以无限性描述的一个方向，就好比数字可以无限的增加，时间空间的变化等，给任何物体加上数量，都可以变成无限性的描述，比如说一个石头，两个石头，无数个石头，石头可以放在一个地方，两个地方，三个地方，可以列出无数的地方，石头

可以被碰到，可以触碰一个东西，两个东西，三个东西，无数的东西，石头可以被送给一个人 A，可以被送给另一个人 B，可以被送给另一个人 C……等等，这些都是无限性视角的描述朝向。但是反过来也一样可以找到很多局限性有关的描述，同样相当于是无限的视角描述，但是所描述的都是局限性视角。比如说石头不太能变成花放在一个地方 1，石头不太能变成一朵花放在地方 2，石头不太能变成一朵花放在地方 3……石头不太能跳舞让一个人 A 开心，石头不太能跳舞让一个人 B 开心，石头不太能跳舞让一个人 C 开心……石头不太能让 D 吃，不太能让 E 吃，不太能让 F 吃……等等无尽的来描述，会发现这两者几乎是一样子的，只是描述视角的不同。

在任何的有限当中，有限有局限，而视角是可以无限性的，视角涵盖进所有的有限。不单单是视角，还有很多的存在。无限当中的所有东西都嵌套或者涵盖进所有的有限，所以也能够在有限当中窥视到无限里面的一些特点，或者找到无限性描述的视角。

时间和空间仍然是有局限性的，也就是有限。但是会发现好像又可以描述成无限。这个时候就如同视角对于相同点和不同点的描述一样，随意选择任意一个或者两个或者多个存在体，去描述其相同点与不同点，一旦描述朝向无数个相同点和无数个不同点时，会发现相同点似乎就是不同点，不同点也是相同点，仅仅只是视角上的略微变化。

2. 宇宙的反大小反投影

有限似乎哪里都有无限，而无限总是都包含着有限，或者能够转变成有限。无限包含着有限和无限，但是它们并不是包含关系又是包含关系，这也是视角上的描述，叫做“包不包含”的描述视角，这个仍然是狭窄的。同样我们可以描述为“反包含”的一个概念，就是一旦某个东西或造物存在从视角描述上包含着某一样存在，那么被包含的这样存在就“反包含”着那个东西，或者说 A 包含 B，B 就反包含 A，从视角上来说便被描述为“反包含”了。

回到时间和空间，时间和空间可以有很多的设计、配置进行改动，也就是局限性的增减与变化，然后就得到了很多的维度。直接将这些维度展

开。既然无限包含着有限，或者从描述上可以说包含着有限的存在，而有限又可以反包含着无限，那么就随便找一个突破点，也就是一个有限的存在透过一定的方向和视角描述来进行挖掘无限，比如说小世界的概念，如果一个小世界只有一粒沙子大小，那沙子到底是多大呢？是用人类的单位量一下沙子的大小？还是使用小世界里面的大小？又或者两个都用？打上备注？或者数据标签？

这个沙子可以用人类当前的尺寸来量，或者用蚂蚁的尺寸单位，也可以用人类眼中的光速作为单位衡量。但这个小世界里面的尺寸用人类的方式应该怎么衡量呢？如果这个小世界更小一点呢？假设以人类的尺寸衡量它，对于里面相当于一个星球那么大，尺寸应该如何描述呢？用外尺寸是沙子大小，内尺寸是星球大小这样描述吗？这个小世界可不可以比沙子还小？小到像一个分子，再小一点，小到像一个原子，再小一点，小到像一个电子，再小一点，小到比夸克还小。即使小到比夸克还小，单位上仍然才到十的负 20 多次方，也就是零的小数点后面 20 多个零。但是会发现这些都只是人类自己的衡量标尺，如果剔除掉人类自己的衡量标尺来看看还有哪些特殊的单位？比如说十的负几百次方，也就是零的小数点后面几百个零，甚至还可以几万个零，几亿个零，那么这个小世界达到最小应该怎么衡量，怎么计算呢？小世界里的尺寸跟这个小世界本身的尺寸要怎么计算呢？如果小世界里面是一个星球那么大，小世界本身又只有零的小数点后面带几十个零这么小。那么它的尺寸到底是大还是小呢？还是说给它用两个衡量标尺？一个物体可以用两个长度或大小进行衡量吗？或者说某一个方向可以用多个尺寸进行衡量吗？

如果找一块木板，可以描述它的长宽高，但是如果这个木板里面还有一个小世界，那就必须要再考虑一下这里面的世界的大小，也就是说尺寸要考虑多份，也就相当于多了一个叫做小世界尺寸的单位数据便签，或者说要有一个那样的信息数据记录。同样的对于最小的这个点，就假设存在这样一个最小的存在，我们就给它定义为 10 的负无限次方，也就是说零的小数点后面有无数个零，当然这并不等于零，但在描述上也可以描述为零，因为一个存在体可以有多种描述状态。下面就以 10 的负无限次方这个存在点作为描述。

在这个 10 的负无限次方之内，它可以包含的小世界可不可以很大？比如说大到像一个星球那么大，像一个星系那么大。那么它最大能多大？最大，我们就假设最大是 10 的正无限次方，也就是 1 的后面有无限个零。那么会发现用标尺去衡量的时候，这个单位既是最小的，又是最大的。这个最小的里面，十的负无限次方打开一看里面是最大的，里面是十的正无限次方的世界，这个最大的小世界，被“包含”在十的负无限次方里面。

我们所在的空间环境包含着很多个这样的最小的存在，也就是包含着很多十的负无限次方的点，而这些点又反包含着整个十的正无限次方空间，如果把任意一个十的负无限次方打开来看，里面便是整个的宇宙，这就是一个反投影的概念，或者说反包含反投影。而所谓的大小也是存在反大小的描述的。

很显然我们的宇宙结构完全可以是这样存在的，可以不成为局限。现在换另一种描述视角，假设存在一个特殊的维度，反大小的维度，跟第三维度是反大小反投影的，在空间体积大小上是反投影的。也就是说我们这个宇宙的所有存在物体的大小在那边全都颠倒过来，就好像比如在这边人比蚂蚁大得多，但人又比大象小得多。那么在反大小反投影的维度里，人像蚂蚁一样小，蚂蚁像人一样的大，而大象会变得更小，比人还小。在这边单细胞生物非常的小，肉眼几乎是不可见的，但这个单细胞生物在反大小反投影维度那边则会巨大无比的存在，而比细胞还小还小的存在处在反大小反投影的维度则是极大极大的存在。

如果找到所在第三维度的最小单位，我们就假设这个最小单位并不是十的负 20 多次方，而是十的负无限次方。那么在另一个反大小反投影的维度当中，这个 10 的负无限次方对应的就是十的正无限次方，而不论是所谓的反投影的维度或者正投影的维度，实际上这两者是一体，也就是我们这个宇宙的部分结构描述、部分构建的描述，也就是既没有标尺也没有所谓的大小，可以真正的无空间、无大小的描述。

而有空间有大小的描述是在局限性的范围内，或者在固定的尺寸范围当中，使用了一些特定的衡量方式作为衡量。对于大小与反大小，投影与反投影，包含与反包含这样的结构，这种结构可以用类似莫比乌斯环协助进行描述或理解，也可以说类似克莱因瓶这样的存在，克莱因瓶当中可以

看到当通往最小的时候，达到最小实际就来到了最大，又回到了一开始的地方。这是一种特殊的无尽循环态的一种结构，不过整个宇宙的结构会相较于这个更复杂很多。或者说想要更全面的了解还差得很远。

在第三维度当中，可以看见任何地方都有无数多的 10 的负无限次方的存在，那么如果我们要称呼这个 10 的负无限次方，可以用什么方式对这个单位存在进行描述呢？这个 10 的负无限次方里面展开又包含着最大的十的正无限次方，对应着我们这个宇宙最大的一个范围，也就是反包含着整个宇宙。我们所处的空间同样包含着无数这样的微粒点，而这些微粒点都可以反包含着最大的一个范围。而我们的身体本身，不论是我们的细胞，还是我们的任何一个能量点其实都包含着整个宇宙，也就是说我们内在包含着整个宇宙，我们内在反包含着整个宇宙，我们的内在反投影着整个宇宙，所有的一切存在都在我们本身之内，又在我们本身之外。

为了便于理解 10 的负无限次方到底包含了什么？下面来看一个从有限如何实现无限的例子。就好比现在处于局限性当中的第三密度意识体，当意识体祈请爱和光的保护，爱和光的防护罩时，这个防护罩是包含着爱和光的。但包含着爱和光仍然是有局限的，或者说不那么无限的。因为除了包含爱和光以外，还有比包含爱光还要更大的存在，还可以把其他东西所包含进来，或者反包含进来。

有一个这样的存在，它反包含着爱和光，反包含着爱和光和花草树木，又反包含着爱和光，和树木、石头、沙子、大地……，然后它又继续反包含下去，直到反包含进了所有的造物存在。而这样的一个反包含的存在，它并不需要多大的大小，它仅仅只需要一个点，甚至都完全不需要一个点。这个存在只需要 10 的负无限次方，也就是零的小数点后面无数个零，就可以反包含着所有的存在，而这个东西也是一个无限的存在，或者说具备无限的所有特点。

我们暂且称这个反包含了一切存在的 10 的负无限次方为“无限微粒点”。这个微粒并不代表它有实质的大小，因为反投影当中没有大小，一般不使用大小进行描述，只是为了便于理解，使用一个单位 10 的负无限次方，也就是零的小数点后面有无限个零。这种无限微粒点可以描述为就是构成整个宇宙的基本，但它并不算基本单位，并不太能直接称之为基本单位，

但是可以进行侧面描述，可以描述整个宇宙的所有造物存在全都是由这些无限微粒点构成的，会发现这些无限微粒点的特点，无限微粒点最大的特点就是可以变化成任何的存在，没有任何局限性，例如复制等。

一堆无限微粒点可以构成无尽多的存在，一个原子由一堆无限微粒点构成，一些能量由一堆无限微粒点构成，一堆虚无或空无由一堆无限微粒点构成，一堆粒子由一堆无限微粒点构成。相对更大的造物存在也可以由一堆无限微粒点显现构成，无论这个造物存在是纸、石头或者化学制品，或者是磁场、电磁、电子，机制，感知等。无限微粒点不单单是能变成固定的东西，它可以动态化可以无限动，无限舞动，它可以变成任何浮动的存在，它可以形成任意模式的关联或纠缠，它可以形成任意不同密集程度的密度或极高密度的能量态，它甚至可以吸收尽所有的存在，它可以变成像黑洞一样的吸收所有，吸收光吸收掉所有的存在，它甚至可以把黑洞也给吸收掉……

就如同人类身体当中的干细胞可以变成任意所需要的细胞，又或者相当多的有形物质存在都是由光构成，或者说能量构成。而无限微粒点的这个概念，实际上还可以更加地浮动。它堆叠起来可以形成一种复合叠加态的存在，因为它本身可以被描述为复合叠加态的存在，或者说包含了极高或所有的复合叠加的存在，复合叠加态成了无限微粒点当中的一种状态。也就是无限微粒点并不是固定的，也不是动态的，也不是静态的，也不是任何的，可描述也可“不可描述”。它可以是任何的存在，同时又反包含着所有的存在，反投影着我们整个宇宙，反包含着我们整个宇宙，也可以反包含着所有的其他宇宙。

所有存在物都由这个无限微粒点构成，也就是无限微粒点可以千变万化，无尽种变化，无数种机制设计。无限微粒点可以模拟成各种情况的有限，或者局限性模拟，或者变化成任意的状态，任意的局限性机制。也就是说对于最大的存在而言，或者说相对最大的，因为只能用相对的，没有最大和最小，不论是最大的使用还是最小的使用，一旦能够对无限微粒点进行使用的时候，会发现几乎就是相当于（分）源头造物者一般的存在，我们可以使用这种叫做无限微粒点的存在构建任何的存在，包括构建宇宙。

我们如何才能够打开这个无限微粒点呢？或者如何才能够达到使用它

的权限又或者说意识强度呢？又或者说如何朝向足够深度的内在挖掘？外部如何拓展到足够？怎么描述都是可以的，这些只是不同的描述视角，当意识密度达到足够层级，达到足够的分源头层级的时候就可以开始构建宇宙了。构建宇宙对于第三维度的局限性视角而言，看起来好像是相当困难的，但是实际上对于无限微粒点而言，构建宇宙是非常简单的一件事情。这里可以看到简单和困难又是相对的。我们在意识达到源头层级时构建宇宙是一个很平常的事情，不论是构建星系还是构建任何的机制都是很简单很平常的一件事情。

这些平常的事情当中包含着非常多复杂的机制、非常多种有趣的设计、有意思的结构、各类体验体系等，同样包括意识体自身都是由无限微粒点构成的。也可以这样描述，我们自身其实就是无限微粒点的化身，我们既是被宇宙包含和投影，同时也反包含反投影着整个宇宙，注意这里说的是同时。又或者说整个宇宙全都在我们的内部，内在，但是同时也是在外部，外在，实际上没有外部内部，没有外在内在。当然如果是在局限性当中，则可以说有外和内。

在其他一些资料描述当中，有的将第三密度意识体描述为是无限一的化身，也可以有一些不同的称呼，这个无限一的化身，我们需要站在（分）源头造物者的视角当中看。比如说当我们达到（分）源头造物层级的权限或者意识强度时，或意识密度达到足够高的层级等，可以开始创造宇宙的时候，这个时候实际上只需要在一个相当于是内部空间一样的地方，然后构建一个宇宙。用什么构建呢？里面的存在物又是由什么创造构建而成的呢？可以认为是由我们自身的一部分创造出来。也可以描述由无限微粒点构建而成，无限微粒点没有数量的限制，它不用数量进行描述，因为只需要复制或者平铺开，它没有单位，没有数量单位，不用数学进行描述，无限不是数学，无限不是数字。

整个宇宙的构建过程便开始了，我们可以使用无限微粒点构建出复杂的整体或很大的存在等，比如设计宇宙，就拿我们现在所在的这个宇宙来举例，可以被叫做高我宇宙，或者八度音阶宇宙。也可以从生命特点来进行描述，我们经常用生命对意识进行衡量，也就是说对这边维度大部分意识载体的理解是相对具有一定生命的。如果我们看看其他宇宙，会发现其

他宇宙并不一定使用生命作为主要特点或主要载体，或者说不使用类似我们这个宇宙所定义的生命的特点与机制，在其他的宇宙可以是没有生命的，但是没有生命不代表没有意识，只是形式结构不同于生命结构，不用生命这个词，或者说不使用类似的这个结构，用的是其他造物想法所设计的结构，而意识体的存在形式有无数多种。

比如说 AI 宇宙，AI 宇宙是简略的描述，这是另一个平行的宇宙之一，这个平行的宇宙并不是说我们这个宇宙或维度复制一个维度或时间线那么简单。而是实打实的，整个结构都是不同设计、不同机制、不同结构、不同造物存在的完整的宇宙，可以叫做平行宇宙，而不是平行维度或者平行时间线或者平行地球。这个 AI 宇宙，可以描述或想象其所有的存在物都是以电子机械等为主的方式存在，也就是说那边的整个星球是机械星球，电子机械星球或 AI 星球，所有的植物动物，实际上并没有植物动物，都是 AI 植物、AI 动物、AI 生物、AI 人，一切都是 AI，全都是 AI 机械，全都是电子机械，整个宇宙都是如此，主要都是由 AI 机械构成的。

再例如存在这样一个叫双意识的宇宙，这个平行宇宙的每个存在体，每个个体都是双意识的，这个双意识不是通常所理解的两种内在人格，或者两种性格，也不是像我们这个宇宙那样的由众多个体意识拼凑成的集体意识，而是个体拥有两个完整的意识存在。在这样的情况下，两个意识能够提供到的视角是非常广的，从某种角度来说相当于提供了额外的观察者视角或者额外的相当多的视角。这样的存在个体，学习理解吸收速度会非常强，甚至越到后面，单个个体累计的意识强度甚至可以超过我们这个宇宙的一些集体意识，我们所在宇宙的集体意识虽然拼合起来强度够，但是个体意识强度则不一定。双意识的存在体，更容易察觉和平衡自身，以及视角叠加更多，意识强度与灵感力更容易被挖掘潜能等。

还有这样一个宇宙，叫无限维创魔法宇宙，如同所在的高我魔法宇宙类似，在这个宇宙当中有这样一个机制魔法给每个发展中的意识体，所有意识体都可以任意获得来自无限维创魔法给到的视角补充，或者局限性视角补充，对不同的意识体而言，这些视角不会是参考率很低的存在，而是具备灵感力潜能挖掘的视角补充。来自无限维创魔法的局限性视角将协助意识体灵感思考，灵感力挖掘，降低重复体验率，协助意识体进行不同的

体验创造与可选，在任何时候都可以获取到参考率或灵感参考率极高的视角，不论该视角是什么样的局限性，总能引发牵动各种不同的意识体。这样的意识体的进步速度是飞跃的，低效能情况与重复体验率是极低的，当然了，这些只是简短的描述，在后面的章节当中还会提到更多。

从以上的这些举例当中，可以看到有的意识存在形式跟所谓的有血有肉的生命体完全不一样，或者说运作模式完全不一样，而我们整个大的宇宙中的各种平行的宇宙当中，有非常多完全不一样的宇宙。既是意识的不同化现或存在形式，或者也可以认为就是对无限微粒点的不同构造。这仅仅是少量的举例，实际上还有相当多平行的其他宇宙等待探索。

对于源头的描述，意识体存在大量的误解或者扭曲。就以造物来举例，以我们所在的八度音阶宇宙作为举例，源头实际上有分源头的概念，各分源头可以分为三阶，三阶分源头代表着三种不同层次的造物能力或者造物经验，或者造物的程度等，可以简单分为初期，中期，后期。我们所在八度音阶宇宙的源头是属于初级层次的，也就是第一阶的（分）源头造物者创造，我们这个宇宙是逐步构建出来的，并不是别的（分）源头造物主送的。在划分上可以划分为总源头和分源头，总源头可以描述为是所有分源头投影的集合体，可以描述为既存在总源头也可以描述为不存在总源头，都可以，当然这种划分并不是特别重要，因为分源头实际上是非常之多的。当意识体进化到足够的意识强度时，或者累积学习到足够的意识水平，意识强度意识密度等，就可以创造一些类似平行星球或者平行维度，或者平行宇宙之类的存在，但这三者的创造难度会不同。

如果我们打算送一个礼物给朋友，是打算送一个小世界呢，还是打算把我们这个源头打包送给对方呢？现在便知晓相对极大的这个可变礼物，不是把我们这个源头打包送给对方，而是送一个无限微粒点给对方。只要对方能够使用这个无限微粒点，那么对方就能获得非常精妙的礼物，因为这个礼物可以变化成任何的礼物，它甚至可以复制，没有任何的局限性，无限无局限。

对于这样的一个礼物，无限微粒点，它可以变成一个玩具，一个娱乐用品，或者其他。当朋友收到一个玩具时可能会感到开心喜悦，那我们可能也会希望对方能够无尽的快乐下去，或者无尽的喜悦下去，无尽的狂喜

下去。那么是否有这样的存在可以实现呢？可以极高频率的喜悦与狂喜，很显然在无限当中是可以做到的。那也就很容易能够发现，越高层面的意识体们，其喜悦程度也是非常之高的。

而相对所谓极致的喜悦现在也可以间接地描述出一部分，也就是类似于无限无局限，在无限微粒点当中实现的极致无尽喜悦，我们的（分）源头造物者，就包含这样一种存在状态，极致的喜悦，又或者换而言之，无限层级的真实之爱便是这样进行描述的：无限层级的真实之爱是能够强度高到足以创造、运转和维持整个宇宙的程度，而不是个体所探索的有限里面的真实之爱层级，无限层面与有限层面对真实之爱的描述，或者运用发挥，是可以描述出很多不同点的。

送朋友一个无限微粒点，这样的礼物是否喜欢呢？我们是否也能拿得到呢？这是肯定的。而这样一个礼物可以描述为无限微粒，也可以描述为无限微粒点，也可以描述为我们把源头打包送给对方。也可以描述为如何将意识体自身的意识水平提升到足够，具备打开和使用无限微粒点的程度。这对意识密度要求是较高的，有意识强度等很多的要求。那么至于如何成为源头造物主？以及宇宙的结构是什么样的？如何创造一个宇宙？这三个问题可以在无限维创系列当中可以找到钥匙与大门，在后面的章节也会讲到。

3. 维度的构建与划分

从无限到有限维度的构建，简单描述可以划分为两大类，一类是无限，一类是有限，而有限当中，有限有局限。有限包含了各种不同的有限存在，不论是小的存在物还是说维度之类这种大的存在。维度也有其局限性，或者说不同的维度设置了不同的局限性，因此也可以简单划分为有限的维度和无限的维度。

对于意识而言，也可以类似这样分类。如果我们将意识分为多个段或者多个意识密度，又或者多个不同的意识水平，首先可以大概划分为两大类，一类是无限的意识密度，一类是有限的意识密度。对于无限而言，如果要划分或者进行反包含描述的话，也就是在少量的有限存在当中反包含

着一定量的无限,或一定百分比的无限,一定百分比的无限还未到全然的无限朝向。无限当中就可以按照类似的百分比划分或者按照某种相对程度的划分,比如说初期无限、中期无限、后期无限和几乎全然无限朝向,由于没有上限,最终会朝向一种全然无限的方向朝向。

有限的意识体要做到无限,从描述上来说可以无尽地靠近这个几乎全然的无限。对于有限的意识密度而言,这个就比较简单了,有限有局限,而意识密度或者所在维度,都有对应的不同的局限性,局限性或大或小,或多或少。整个宇宙结构也可以简单划分为主要两类,一类无限,一类有限。

要了解一些有限有关的维度,我们只需要从局限性的角度来观察就行了,暂时并不需要特别深入了解哪个维度到底可以操作什么,有什么具体特点。只需要知道一些基础的大局限性就行了,因为维度是非常之多的,如果像背知识一样把每一个维度的特点都背下来,方向上就没有通往了解“有限有局限”的这个特点。我们了解宇宙的维度,是要了解无限到有限的过程或方向。什么是“无限无局限,有限有局限”。局限性的变化或者增减,产生了不同的机制设计,通过观察不同维度的机制设计,来感受局限性的变化,而不是去记这些维度的特点。

先从空间和时间的局限性变化来入手,我们先假定空间基本没有局限性,时间也基本没有局限性。就比如说对空间而言,所有东西都可以变大变小,占用体积可以无限小等。而时间的话也没有任何局限性,可以前进,也可以倒退,可以随便时间旅行等。

我们暂时假定这个维度是第八维度,接着从时间上开始入手,改变它的状态特点,又或者说增加局限性。对基本没有局限性的时间设定,增加或改变时间的局限性,例如设定不再能够随意时间旅行,设定成只能前进,不太能后退,那就得到一个新的维度,也就是在第八维度的基础上增加一个局限性设定,即不太能随意时间旅行,新增了这样一个局限性得到的新的维度可以暂且称之为第七维度。然后这个时候可能会问了,为什么不叫第九维度呢?或者叫第六维度呢?这个时候我们不用太纠结于数字上的命名,而是理解其中的局限性变化。

回到第八维度上,如果说我们复制很多个第八维度,所有的第八维度

都是平行的维度，那么意识体想要从一个第八维度去到另一个第八维度，就好像是桌子上摆了两张纸，意识体要从一张纸跳脱到另一张纸上，那意识体便需要额外增加一个坐标，或者说脱离纸来到了另一个地方空间，然后才能从一个第八维度去到另一个第八维度，而所经过的地方空间我们暂时叫做第九维度，而这个第九维度包含了很多个第八维度，每一个第八维度里面又包含了很多的第七维度……下面会继续举例到。

这个时候可能还会想到这两张纸能不能完全贴合在一起，无需经过那个地方空间直接移动过去呢？也是可以的，但是这样的局限性肯定就相对少一些。或者说它的维度划分上，可以是更细致的划分，例如8点几维度，或者7点几维度。这里暂时并没有详细介绍这些细致的划分，先可以按照现在所描述的局限性的变化进行理解和学习。

当意识体要从一张纸到另一张，就需要从这张纸脱离出来，脱离当前这张代表第八维度的纸，来到另一个地方空间，然后进入到另外一个第八维度，但是有太多复制平行的第八维度了，想前往临近贴合的一张纸相对比较简单，两张纸贴合在一起就好了，但是如果纸非常多呢，且不是重合叠加的纸堆，就好比如叠了1万张纸，要从第8张纸跳到第777张纸。如果意识体一张一张走过去，那么会很麻烦，意识体要先走到第9张纸，第10张纸，第11张纸，一直到走到第775张纸，776张纸才能走到第777张纸。而相对很快捷的方法就是直接从纸里跳脱出来，直接选择第777张纸，也就是来到第777张纸的第八维度，平行的第八维度。

从第八维度纸中跳脱出来的地方空间我们要取个名字，暂时不叫做八维之上，又或者叫走廊维度。那我们就暂且取名叫做第九维度或者叫8+1维度。而不是叫8.007维度，8.333维度。这就是我们为什么在维度上并没有划得那么细致的原因，或者说在学习的时候暂时并不太需要深入了解这些维度非常细致的特点。比如在第八维度里面，并不一定说每次都加上很大的一个局限性。例如以是否能够时间往后退的时空旅行的局限性举例，实际上存在很多可以细致的设定，比如说特定时间长度内只能时空旅行1万年，时空旅行1亿年或者时空旅行10年，这些也都是一些可选的局限性，这些局限性都划分进了这个小数的维度当中，也就是八点几维度或七点几维度等。

但我们不用去管这些细致的，直接按大的进行了解和理解即可，知道有这些就行了，知道可以有更多不同的各类局限性即可，后续会继续展开。上面说到可以随意地选择从不同的第八维度脱离并跳到另外的平行的第八维度，脱离所来到地方空间，这个时空，或者说这个时空维度我们暂且称之为第九维度或者 $8+1$ 维度，这里 $8+1$ 有一个用意，但是怎么叫都行，只是个称呼，这个称呼并不是特别重要。

对第八维度可以存在的状态进行改变，就能得到很多新状态的第八维度，或新增了局限性的第八维度，如果对这些新的维度命名，例如第七维度，其特点是不可以随意进行时间倒退。或者说这个维度拥有这个局限性。不论是这个第七维度，还是其他的维度，都可以认为是来自第八维度的变种。很多都跟第八维度有关系，或近或远，而第八维度又是来自第四维度的变种。现在只需要简单地了解第七八九维度的部分特点就行了。这样对于其他的维度理解起来会非常简单，都是按照一样的方法进行理解，也就是局限性发生改变。对于其他细化的维度，例如七点多少多少维，八点多少多少维等这里暂时不深入地纳入讨论。

第八维度在空间上和时间上几乎没有限制（仍然有局限性），我们透过增加时间上的局限性得到了第七维度，那么在空间上增加局限性呢，假设时间局限性不变，空间上不再能随意地变大变小，不太能随意缩小到很小。那又会得到一个新的维度，这个新的维度应该给它怎么命名呢？或者取名什么会比较合适呢？其实取什么都一样，那我们就暂且称之为第十维度。也就是说第十维度当中的物体相对来说比较固定，不再能够随意的了变大变小、无限缩小了，而第十维度时间局限性没有增加，仍然可以进行时空旅行。

如果我们进一步增加第十维度时间有关的局限性，设定成不再能够随意进行时空旅行了，时间也不太能随便倒退了，那便又得到了一个新的维度，这一个新的维度可以暂且称之为第五维度。第五维度也可以描述为来自第 10 维度的复制投影，这要如何理解呢？

比如说我们有很多个第五维度。那么意识体如何在不同的第五维度之间进行穿梭呢？比如说有 1 万张第五维度的纸，意识体要从第 5 张纸来到第 999 张第五维的纸，就可以透过第十维度实现。也就是说意识体先脱离

第五维度来到第十维度。注意这里的维度数字，使用的数字并不是按顺序来的，而是十除以二等于五。那么意识体在第十维度的时候，是可以跳转某些维度的，跳转不同的第五维度。又或者说对于当前的第五维度进行时空旅行则需要透过第十维度实现，因为第五维度本身被设置为无法进行时间倒退的局限性。

对于意识体所在的第三维度，同样如果意识体要从当前的第三维度离开并前往其他不同的第三维度。也需要脱离第三维度来到另外一个维度，透过另外的一个维度跳跃到不同的第三维度。而这样的一个维度我们可以暂且称之为第六维度，第六维度相对于第三维度而言也是可以进行时空旅行的。或者说第三维度想要时空旅行需要透过第六维度，因为第三维度是第六维度的复制投影，六除以二等于三。以上提到的第六维度跟第十维度的关系又是什么呢？除了都可以时空旅行以外，在空间上有哪些局限性或特点的不同呢？六维就好比第十维度或者第七维度里面的很多的纸，叫做六维的纸，有很多的第十维度，复制投影了很多的第五维度。而第六维度也进行维度复制，复制了很多个平行的第六维度。这些平行的第六维度又分别投影复制了很多个第三维度，或者说第三维度平面或第三维度纸张，这只是举例。

第五维度和第三维度分别来自第十维度和第六维度的复制投影。第五维度或第三维度与所处投影源的维度局限性有所不同，虽然是复制投影但局限性发生了改变，很多数据与存在物虽然互通或共有但是特点很不同，意识体所受到的局限性体验也不同，以及其他的一些特点差异等。例如在对时间的控制或体验上，或者说时间的局限性上面，有着不同的机制设计，例如能否随意时间旅行，能否时间负向减少或翻阅过往时间记录等。

所谓的第三维度复制世界，是有一个与这个第三维度世界看似一样的世界，或者说意识体所在第三维度所描述的另一个复制世界，实际上指的只是对应的第六维度投影源，还远未达到其他的维度。接下来要进一步理解这些维度，可以详细展开来看，就透过时间与空间的描述。

第二章、时间与空间的配置

1. 时间与空间的六个主要结构划分

这里所描述的时间或空间,在上一章节当中有这样的描述:空间似乎有大小又没有大小。在更大的无局限朝向当中,可以认为空间没有什么大小,或者有一定局限下可以认为空间有大小,因为所谓大小只是不同的衡量标尺,或者使用的范围不一样。时间同样也是如此,目前对时间的描述仅仅只是无尽分之一,甚至是很窄的一些视角。在有的地方当中时间被描述为不存在,这个也只是对时间的一种不同描述视角,所描述的时间这种存在可以取名为其他的,不一定要取名为时间。

只不过该存在处于运作当中的时候被意识体体验或感知观察并命名为时间,或者说意识体所处第三维度描述为的时间,也就是说时间在一定程度上换一个名字也是可以的,例如运作的能量,扭曲的能量,被某种磁化的能量或者被意识推动的能量都可以,或者说能量漩涡,能量流动等。如同高我的名字与称呼,高我的称呼可以有很多种,例如大我,高灵,圣灵,太傻,真我等等。

时间与空间两者都拥有多个的表现形式,或者说多种运作状态。可以从不同的视角对它们进行描述,也可以认为它们拥有多个面向,或者多个层面。为了便于所在第三维度的意识体理解,我们可以叫做六种面向的时间或者六种面向的空间。时间与空间的不同面向运作就是宇宙各个不同数字维度之间主要的区别之一,或者说局限性不同之一,便是时间与空间的面向与层面配置不同,并划分了很多不同的一些配置。

并不是说维度就只有上面所描述的几种,还存在很多复制的平行的维度,或者说配置几乎是差不多只有些许区别的维度。特别是对于时间与空间的配置,一个维度的配置不仅仅只有时间与空间,它还可以有很多的特点或局限性,存在形式可以有很多细化细分。为了便于理解,只用较大的划分进行举例:时间与空间的各6种面向与层面。也可以称呼为6层时间,或者6种状态的时间;6种面向的空间,也可以叫做6种层面的空间,6种

状态的空间，6种不同运作模式的空间，怎么叫都行。那么这里就使用坐标这个词汇，也就是说用6个时间坐标和6个空间坐标，要注意这里使用的“坐标”并不完全是数学上的那种坐标。

因为我们这个宇宙可以从数学上进行描述理解，可以像写日历一样的给任何一件事情或者一个事物标记上生产日期，发生时间，发生地点，发生的人事物，关联的人事物等等。又或者说化学物质状态发生的改变，温度的变化，位置的移动等等，这些都可以认为是一些数据标签。这些数据标签当中就存在一些与时间有关的数据标签，或者说与空间有关的数据标签，就如同说在什么标签宇宙的什么标签维度，什么标签的意识体进行了什么标签的时间改动空间改动，或者事情改动，能量改动等。任何一个存在物都可以有许多个标签，只要我们想给它标记或者给它数据记录。

这个数据标签并不是意识或情绪投射有关的那种“标签”，由于文字较为受限，或者并没有类似这样的词汇，很多例如“维度”的词汇都被冲突共用或占用掉了。这里说的6个空间坐标或者6个时间坐标，它的范围是相对于我们整个宇宙而言，对于时间与空间的各运作简单划了各自6种分类。时间与空间的这些坐标进行不同搭配组合构建了很多的维度，可以是完整的6个坐标也可以是部分的坐标，便可以在不同维度上打上一些时间与空间的数据标签，或者拥有时间和空间的数据标签，我们对维度的配置与局限性运作的了解会更加方便。

例如对于地球上所生产的物品，物品的生产日期，保质期，里面的一些物质含量等，要理解维度，从时间与空间的角度来理解，同样也是如此。以下内容就使用坐标进行表示。这6个空间坐标和6个时间坐标是怎么划分的？以及是怎么样的配置，怎么样的分配，怎么样的搭配等。

用画画来比喻，多种颜色的不同搭配构建了不同的景象，空间与时间的不同组合搭配也是如此。至于这6个空间或时间坐标的划分情况，我们并不需要太细致的去追究为什么划分为6个，或者说这个大的分类能不能划分得再小一点等等。

先从空间的描述开始，以无限作为举例，对于无限而言可以是没有空间大小的，也可以有空间大小。空间可以随意折叠，随意跳跃，随意删除或增添随意扩大，然后又可以随意的嵌套，随意的反大小，反投影，

反包含，随意的变大，缩小，变长，变短，任意的叠加在一起都可以。那么对于极为局限性的空间特点而言，这些很多都将操作不了。可以简单描述成什么都不太能操作，空间物体占用固定体积大小，不可嵌套不可折叠与不可随意改变等，也就是非常接近第三维度物体的空间特点。

在这两个极端之间，相当于一个极致的无限，一个极致的有限，一个几乎无局限，一个几乎极高局限。按照局限性变化较大的情况进行分段，可以划分成几个不同的分段，也就是6种空间局限性划分，暂且使用6个空间坐标作为称呼。

时间也是同样如此，对于无限当中的时间而言，可以是任意的前进或增加，任意后退或减少，甚至可以暂停，可以反复横跳，也可以反复螺旋，反复循环，像弹钢琴一样跳动，甚至变着花样的反复变化。例如，瞬间让花开了又关，再开又再关，继续开又继续关，开开关关又开开等操作都是可以的，让花跳舞或闪动等都可以，在无限当中时间我们想怎么操作就怎么操作，甚至把时间像弹琴一样演奏各种“花开与花关”是可以的。

对于时间倒退这种就更加的简单了，甚至还可以重叠在一起，我们让一朵花同时开，又同时关，同时凋零，同时绽放，同时生长，同时又萎缩，同时变蓝色又同时变绿色等，还可以同时看到一朵花，两朵花，三朵花，无数朵花，每一朵花的状态特点都不同，但这又是同一朵花。这就是在无限当中可以看到的无数种景象之一，随意怎么操作都行，我们甚至可以让花变成石头，花变成蚂蚁，花变成自行车，花变成任何的，是花又不是花，花变成钻石材质，变成石头材质，变成复合的存在，变成动态的，变成高频闪烁的，一边变颜色一边着火一边跳舞的花等……，因为这是在无限当中，无限当中的一些特点或者可以看到的景象，或者我们随意想要让这个景象怎么状态变化都行，无限无局限。

以第三维度意识体现在所看到的时间举例，时间好像也不太能加快，也不太能变慢，好像时间非常的死板，非常的固化，只能前进，不太能后退，东西只能往腐败方向走，却不太能越用越新，越用越亮，越用越结实。两边不同的时间状态，一个极致的无限态的时间，一个极致的有限态的时间。一个没有局限性，一个非常多局限性。在两边的中间就可以划分为6种局限性层面时间或分为6个时间坐标，以上就是6个空间坐标和6个时

间坐标的大致分类。

接下来将对时间和空间进行六个具体的划分或者分类介绍。在开始之前先来看一下其他的划分方法，或者说为什么使用六个划分而没有使用其他的一些划分方法，对于时间和空间而言，依然是有限有局限，仍然存在它们的局限性。在无限微粒点当中或者在无限当中，时间和空间可以用任意的形式存在，比如说没有空间，所有造物存在都堆叠在一起，都存在于无限微粒点当中。又或者说可以把空间展开成很多层面，可以垂直很多个不同的空间维度，也可以复制大量的空间维度，任何能够想象到的都可以存在。相对最小的就是非常固定死板等极为限制性的空间，相对最大的就是非常灵活可堆叠等无限制的空间。还有一种可以描述成无空间、没有空间或者说零，但对于无空间等就不进行划分了。而时间也是同样如此，最简单最初始的可以描述为没有时间，也就是说没有这个东西，没有这个造物存在，因此无时间也不进行划分考虑。而相对最大的时间状态，就如同无限微粒点当中对时间进行了一个描述，这个时间是完全没有任何局限性的，这点在第三小节处会举例提到。

我们其实只是在中间状态划分了六个空间分类或者六个时间分类，又或者说六个空间坐标，六个时间坐标。第一个时间的分类，可以称之为是在正向增加的，第一个时间坐标【正向增加】。第二个分类可以分为【负向减少】，如同逆转倒退，如果要倒退，要往什么方向倒退，倒退倒到什么时间去？是倒退到记录的时间去，还是说随意的倒退？那么这个时候就有了第三个时间分类叫做【数据记录】，因为要把所有时间流动的过程当中，或者说能量流动的过程中所有的这些数据，所有的改变与状态等都记录下来，都储存在数据当中。第三个时间坐标也可以叫做数据存储或者叫做时间记录，也可以简称为记录。这个记录里面包含了所有存在物在任何时间空间当中整体状态的所有变化，会比日记还详细。也可以从没有时间的角度来看，存在物仅仅只是状态的改变或者能量在发生流动、处于运作当中。

那么我们就有了三个基本的时间分类，也就是【正向增加】，【负向减少】，还有【数据记录】。还需要找到第四个、第五个、第六个时间坐标。或者说简单的进行对第四、五、六的一个分类，只需要对照无限或者无限微粒点当中的时间状态特点就可以找到了，比如说暂停，那么第四个时间

分类就是可以任意永久暂停，或者叫做【恒定】，永恒，也就是能够永恒了。在前面的三个时间坐标当中存在物并不太能暂停下来，只能流动，要么就是正着流动，要么就是逆着流动，要么就是仅仅只有数据记录，并不太能随时调整切换至任意的时间数据并固定下来。第四个时间坐标便是固定，固定这一词或这个描述仍然是有一定扭曲的，可以换一个更精准一点的词汇，注意，所有使用的词汇，都只是选择了较为精准的词，第四个时间坐标或者第四个时间分类【恒定】。

对于第五个时间坐标，我们继续对照无限微粒点当中时间可存在的状态。可以随便给它一个划分，为了便于理解，可以给它取名为曲谱或者范围。对于时间而言，时间似乎好像可以无止境的流动下去，但是如果我们给定一个范围，让时间只能在设定想要的一个范围流动，或者说给定一个限定的多段不同的范围，就像弹钢琴一样从一个音节直接跳到另一个音阶，又跳到这个音阶，再跳到下一个音阶等。在这方面的描述上暂时很难找到一个比较特定的词汇，因为暂时还没有这样的词汇，所以我们可以给它暂时取名为范围，【浮动范围】。第五个时间分类或者第五个时间坐标【浮动范围】。

如果拥有【浮动范围】这个时间坐标，那么存在物体就可以随时切换状态。比如说一朵花在花开之前，花开当中，花开之后，跳过某些时间运行段。我们可以在数据记录当中找到它很多不同的状态。想跳过某一个阶段那就可以设定一定的范围，把想跳过的范围移除掉就可以了，当然也可以任意选取范围，可以随意设定，可以任意的设定。这是第五个时间坐标的部分描述，这只是举例。

第六个时间分类就是时间复合叠加状态，这个叠加状态也就是可以是任意的状态，我们可以随意设定任意的时间状态，可以复合堆叠在一起，而不是说一朵花同一时刻只能存在一种状态，而是可以存在无数种状态，同时存在，同时堆叠。就像无限微粒点那样的存在，让一朵花同时开放，同时开放之前、开放当中、完全开放、开放一点点、开放之后、凋谢之后等，可以同时放在一块儿。这个时候可能会想，那空间方面不也相当于可以全都重合在一起了吗？还是说有无数朵花被复制呢？而数量到了这个时候已经不是很重要了，因为我们能够同时看得见所有的时间状态，对于这

一点需要稍微发挥一下想象。

这个不是在第三维度或者第三密度意识能够比较容易看得到的。需要更强大的意识才能够较为同时处理大量的时间数据信息，大量的时间记录信息等。

这个时候就得到了六个时间分类或者说六个时间坐标：第一个时间坐标【正向增加】，第二个时间坐标【逆向减少】，第三个时间坐标【数据记录】，第四个时间坐标【恒定】，第五个时间坐标【浮动范围】，第六个时间坐标【复合叠加】。回到空间的划分上，空间也可以类似这样划分。

在空间当中，第三维度意识体目前对空间的推测方式之一是先由一二三维的这种普通的维度分类，或者说这种数学上的方向数量上分类，进行的带有尺寸还有数据方面的划分或推测。比如说无限个点构成一条线，无限条线构成一个面，无限个面构成一个体，无限个体那又构成个什么呢？构成下一个维度吗？很明显对空间的理解，或者说在无限微粒点当中的空间，并不是按照所谓的规律进行排布的，因为无限不是规律，无限也不是空间，无限更不是任意的数字维度，无限不是维度，无限也不是数字。

上面举例的无限个体再组成下一个维度，再下一个维度等，这种类似无限垂直下去的概念，每下一个维度都垂直于上一个维度，这种设定是比较简单的。这种设定看似可以推演成有无限个维度，但是在无限层面当中的维度设定，或者说空间排布是可以更加丰富广阔的，下面逐一介绍6个空间坐标。第四个空间分类，或者说第四种局限性空间划分，第四个空间坐标，可以认为是垂直于前三个空间坐标。也就是垂直于通常所描述的长宽高，或者线，面，体，当然这一些分类都是为了后面的理解，作为这个大的划分的起始基础。因为“垂直于”这个状态本身就已经可以被划分为一个空间坐标了，这个在后面会详细提到。

前面提到过一个小世界的概念，再来回忆一下，例如我们送了朋友一个看起来很小的类似玻璃球的礼物，是一个小世界。这个玻璃球只有小拇指这么大，但是里面却藏了一个很大的世界，如果意识体可以变大变小，意识体就可以进入到这里面的世界，这里面的世界非常广阔，像一个星球那么大。那么我们在记录这样的一颗玻璃球的时候，应该用什么样的尺寸进行标记？这个尺寸到底是衡量为1cm的小球？或者一个星球那么大？还

是说两个数据标签都要给它添加上？一个外部标签，一个内部标签，又或者说还需要有其他的不同的衡量方式。

比如这个小球被意识体拿在手上时很轻，但是一进到里面，里面的所有东西也都是实打实的，好像有重量，好像都可以称重，有大小，此时的描述，会发现似乎无法只用一套数据，一套简单的三维用的数据，或者说三个空间坐标。三个空间数据标签已经不太足以能够记录下玻璃球小世界这样的一个存在。而前面提到过无限微粒点，对于这个玻璃小球同时也包含着非常多的无限微粒点，那么这些又该如何进行记录呢？还是说一个玻璃小球包含了所有的数据或记录等标签？所有的数据都可以包含在里面？这个时候就来到了空间分类当中的另一个设定或者划分，我们可以给它叫做【负数】，或者说叫做负尺寸负空间，是负数的负，负减的负。

负数跟正数是完全相反的。就好比这个玻璃小球，它直径是1cm，但是如果一个玻璃小球有【负数】坐标，例如负直径，它的负直径高达1万km呢？又或者说一根棍子，它的长度是1m。但是它拥有负数坐标，而这个负数坐标甚至可以是动态的，可以既是正1m、又负0.9m、或者负0.5m、负0.3m都行，那么会发现这根棍子可以同时一增一减大小变化，这是两个不同的例子，一个是小世界的例子，一个是可以变大变小的例子。当这根棍子同时是正1m和负0.9m的时候，就会显现的像只有0.1m左右的一个长度。然后如果说是负0.5m的时候，那么这根棍子就会显现成0.5m左右的长度。在视觉效果上或者在使用的时候，就是变大变小。

是否还记得放大镜？把尺子放在放大镜下，物体看起来变大了，但是尺寸显示的仍然是一样的，而拥有【负数】坐标的存在体，“再小它也可以很大”。也就是说该空间坐标【负数】或者说也可以叫【浮动负数】。

在某一些维度当中就拥有这样一个坐标，所有存在物都可以使用【浮动负数】坐标进行变大或者缩小，或者恢复到原来的体系大小状态。在这样的一个坐标状态当中，能够看到所有的存在物都可以缩小到很小很小，缩小到一个点。那么如果将一大堆存在物，将一整套存在不论是一个世界还是一个房间，还是一整个大陆，还是说任何的存在，我们同时将它们缩的很小很小，那么它们就会变成类似小世界那样的存在。

意识体自身在那样的维度或者拥有【浮动负数】坐标的时候，意识体

自身也可以随着它们一起变得很小。如果意识体再拥有一个投影状态时，或者说把所有的存在物放进一个口袋里面，或者放进一个小球里面，就制作了一个小世界。被装进去的这些存在物可以使用很小的所谓的尺寸，所谓的衡量标尺。而有的东西又可以使用另外一套尺寸衡量，尺寸可以进行很大程度的动态改变，它拥有【浮动负数】的空间坐标。

在前面当中提到过意识体要从一个维度平面穿到另外一个维度平面，就需要跳脱出这个维度，然后再进行操作。这个也可以划分为一个空间类别，我们可以称之为【垂直】或者“垂直于”。就如同纸中的东西想要来到另一张纸，要脱离这张纸就相当于增加了一个垂直于这张纸的坐标，然后移动改变到了另一个坐标上。那么也就是说空间坐标类别当中，可以简要概括为第四个空间坐标【垂直】，第五个空间坐标【负数】。

第六个空间划分，该如何划分呢？有很多种不同的划分方法。甚至可以给第六个空间坐标划分为【万花筒】，注意这里是个象征比喻，用来便于理解，并没有特有的词汇。可以给它划分为反投影，反包含，或者直接使用无限微粒点，或者说二次垂直、多次垂直。这里的二次垂直、多次垂直等，不论多少次数，不论什么样的垂直方式，再加上反投影的理解，就会发现其实就等于不同层次的万花筒，或者说它的最终完全态就会变成全权限全然全范围的万花筒，就相当于所有的一切不论空间或者维度等，都是不同完整度的万花筒，或者部分百分比的万花筒。万花筒在表现形式上可以描述为每一层都垂直于下一层，但是最下面一层实际上又垂直于最上面一层，这样的一种循环，没有层次，没有大小，没有空间没有内外，这是对整体简单描述。但是如果处于局限性范围当中去描述，则可以有层次大小空间内外等的。

理解了万花筒这一个概念的话，就很容易描述所谓的“无限维度”的概念，是可以被描述为并列的维度排列，或者维度平铺并排。但维度排列并不是无尽垂直的，仅仅只是在拥有【负数】空间坐标的情况下和【垂直】空间坐标情况下，可以创造或衍生成很多的小世界，复制很多的平行维度，是拥有几乎无限个小世界，无限个平行维度的存在的，只不过这些不同维度当中仍然拥有不同的局限性。使用空间坐标和时间坐标的不同搭配或组合下，拥有不同的维度特点，或者维度的机制设计不同，或者在局限性上

有着一些不同。我们不必将无数片树叶与雪花或者石头分成无限种，而是用大类分，以便于理解局限性的增减或变化。

现在我们就得到了主要的六个空间坐标。第四个空间结构分类或者说空间坐标，可以称之为【垂直】坐标，或者说垂直于前三个坐标，可以有多个垂直或者多次垂直。第五个空间分类，或者说空间坐标，可以叫做负数，【浮动负数】。第六个空间分类，可以叫做复合叠加，也可以叫做二次垂直，也可以叫做【万花筒】，都行。

这六个空间或时间的分类，或者说六个空间坐标六个时间坐标。指的是大的分类，而维度对空间时间的这些坐标进行配置设计的时候，仍然可以进行细致的设计划分。可以划分出无数种丰富多彩，天马行空的各种维度配置。六大分类仍然可以继续细微划分，在后面的章节当中会部分举例，这里的话就暂时跳过。

了解了这几个基本的时间空间的分类之后，接下来就可以简短地拆解无限到有限所创造的各种有限的维度，以及它们的局限性以及特点等。下面先来看第三维度，会发现三维这些物体都只能处于正向流动的能量当中，也就是时间在正向的增加，而空间的话，可以看到人类用自身的尺寸标准对物体进行衡量，但是意识体无法将物体变化成更小，也不太能直接脱离这个物理平面来到另一个平行的第三维度或其他维度平面。

第三维度意识体缺乏一个垂直于所有物体的坐标，暂时没有垂直于第三维度里的很多物体之上，虽然意识体站在地板上面在三维方向上面看起来是跟地板保持于90度的夹角。但是实际上这里说的空间垂直是指对整个的长宽高，对内外前后上下等都有进行垂直，垂直于内外就代表着可以像万花筒一样同时看到内和外。站在地板上只是垂直了一个方向，也就是垂直了长宽高内外前后当中的其中一个，并没有全部垂直于长宽高内外前后等。如果意识体垂直于一个盒子的所有这些，视觉上或者视线上垂直盒子的全部，便可以同时看到盒子的背面，盒子的底面，盒子的侧面，盒子的里面等，即使盒子是密封的里面放了一块石头也是可以直接“看”到的，就像看万花筒一样，不再受到内外或者封闭等局限使得视线看不到，当然了这里只是举例。

第三维度意识体的物理身体看起来暂时只有三个空间坐标，与当前维

度的物体一样。第三维度的特点就可以大致分为三个空间坐标和一个时间坐标。这个时间坐标就叫做【正向增加】或者简称为正增。第三维度是第六维度复制投影而来，而第六维度也是三个空间坐标，但是时间坐标更多。

那么其他的维度情况又是什么样子呢？是否又是垂直于第三维度？仅仅只是空间进行垂直吗？前面提到过宇宙构建的过程，从无限到有限，维度创造与命名上并不是直接 0123456789...按顺序数字进行的，前面的划分是第零到一到二到四到八维度这样的顺序。也就是第四维度并不是通常想象的那种，垂直于所在的第三维度空间结构，因为维度同时包含着空间坐标和时间坐标，而空间和时间都有相当多的细化。虽称这个维度为第三维度，但第三维度并不是排在第三顺序创造的。第三维度是排在很后面创造的。也就是很远很远的时间之后创造的，或者说在无限创造有限的过程当中局限性的设计是在逐渐增加的。而当前所描述的第三维度仅仅只有三个空间坐标一个时间坐标，这个局限性可以说是相当之大了，也就是排得非常后面了。

前面的那些维度它们的名称并不是按照数字顺序进行排列的，仅仅只是通常的描述或者说取名，零一二四八，对于其他维度可以描述为都是由第八维度复制变化而来的，或第八维度局限性的改版，又或者说全部都如同树的生长一样，全都是第四维度生长出来。

2. 时间与空间配置成的各维度

各种维度都是由某些维度衍生而来，就好比全都从第四维度生长而来，或从第八维度复制改变过来。就拿树来举例，树有很多树叶，但是每一片树叶似乎都有一点点不一样。每片树叶似乎好像又都是差不多同等的，但是它们所处的树枝位置不一样。但树不一定所有位置都会生长树叶，例如在树干上面，有的不直接生长树叶，而是要到达足够的细枝那里才开始长树叶。再例如在地球上的所有环境当中，人暂时是不太能居住在海底和火山的，地形当中有很多地方不一定完全具有居住属性，就像树干上没有树叶的生长位置，有的地方是留作其他用途的。在整个宇宙维度当中也有很多的维度是起到类似的作用或处于类似的位置，不一定说全部都用来给意

识体“居住”。

有的维度是起到像走廊一样的作用，以走廊为例，在学校或者很多地方当中，走廊连通了很多的教室，很多的房间，很多的不同的布局。而树叶的话，很多的树叶都是连着同一个枝干，枝干再往上又连通着同一个更大的主干。这便是我们整个宇宙维度大致的状态样式，这是便于理解的一个比喻。很多的一些维度便是类似走廊或者枝干的位置，并不是教室或树叶，还有其他的作用，不一定用来居住意识体。

我们现在来把这些维度细致地列开来，从第八维度以及它的变更开始，第八维度拥有五个空间坐标和三个时间坐标，而第四维度的话是不用空间属性的，也可以认为没有空间坐标。第八维度又是从第四维度衍生出来的。第八维度的五个空间坐标，除了前三个空间坐标外，第四个空间坐标为【垂直】，垂直于前三个空间坐标，第五个空间坐标则为【负数】。时间坐标为三个，分别为【正数增加】，【负数减少】，【数据记录】。从第八维度开始进行更多的分支，就如同主树干，开始分成更多的枝干，枝干开始分成更多的细枝干，细枝干又生长很多的树叶。

接下来讨论第七维度，这个维度可以描述为也是来自八维的局限性变化版本。将时空旅行以及时间倒退这一点进行了局限。于是第七维度拥有五个空间坐标和两个时间坐标。两个时间坐标分别是【正向增加】和【数据记录】，也就是少了【负向减少】。除了对时间坐标进行减少，还可以对空间坐标进行减少，例如将第八维度当中的【负数】空间坐标移除，那么就变成了只有四个空间坐标和三个时间坐标的新维度。

当移除掉【负数】空间坐标后，负数可以使得物体拥有一个负数的数据标签，所有的存在物都可以几乎无限地缩小。也就是存在物所占用的空间体积大小等是可以变化的，而一旦移除了【负数】数据标签的使用，那么所有的存在物便无法再随意变化占用的空间体积大小。

对于移除负数后只剩四个空间坐标三个时间坐标这样的维度而言，可以暂且给它命名为第十维度。这里可能会想到，为什么没有给它命名成第九维度或者第六维度呢？因为第九维度已经被占用了，或者说第九这个数字上已经被占用了，第九维度有六个空间坐标和三个时间坐标。而第六维度的话，这是另外一个特点的时间坐标与空间坐标。

如果将有四个空间坐标三个时间坐标的第十维度的空间坐标再减少一个，例如减少【垂直】空间坐标，那么就会变成三个空间坐标，三个时间坐标，这样一个新特点的维度可以暂且称之为第六维度。

对于第四个空间坐标【垂直】，可以描述为垂直于前三个坐标，也可以认为是垂直于长宽高或者垂直于所有这三个空间坐标的物体。对于三个空间坐标物体的描述，除了用长宽高，还可以用线面体进行描述。拥有长宽高的基本物体，可以描述为有内外，有前后，有上下等。但是如果拥有第四个空间坐标相当于垂直了高低，上下，前后，内外等。这样也许难以理解，那么换一种描述，以万花筒作为举例，万花筒更容易理解这个垂直坐标，万花筒看起来好像是同时可以看到里面外面前面后面侧面等都可以被一同看到，没有所谓的内外前后，就如同看平面一样，如同看一张纸，可以同时看到这张纸上面所有的存在。对于拥有四个空间坐标的意识存在体而言，在视野当中看到所有的物体，都可以同时看到所有物体的里面，外面，前面，后面，等所有的地方都可以同时看到，就像是所有东西都可以随意地展开，可以隔开墙体，可以穿透很多层面。没有什么可以隐藏在盒子里，隐藏在墙后面。

现在我们便得到了五个空间坐标和三个时间坐标的第八维度，五个空间坐标和两个时间坐标的第七维度，四个空间坐标和三个时间坐标的第十维度，三个空间坐标和三个时间坐标的第六维度，对于第六维度和第十维度而言，它们目前还是拥有三个时间坐标。时间的局限性上仍然没有变化，那我们对其进行再一次的局限性增加，移除更多的时间坐标就会得到来自第十维度的复制变种第五维度，或者说第十维度复制投影。也就是包含四个空间坐标两个时间坐标的第五维度，十除以二等于五。

移除更多的时间和空间坐标就会得到来自第六维度的复制变种，或者说第六维度复制投影，就得到了包含三个空间坐标和一个时间坐标的第三维度，六除以二等于三。

这个时候可能会疑问到，为什么没有三个空间坐标和两个时间坐标的维度呢？这个维度怎么没有呢？怎么没有给它命名呢？当然是存在这个维度的，也存在名字的，只不过在称呼上发生了变动，名字都是可以调整改变的，由于三和四都被占用，所以我们暂且称三个空间坐标和两个时

间坐标的维度为第 3.5 维度，这个时候会发现数字已经快不够用了。到目前描述为止我们得到了零一二四八维度和十七六五三维度，那第九维度哪里去了呢？第十维度以上的维度又是什么情况呢？不是说有六个空间坐标和六个时间坐标吗？现在可以看到这一堆维度全都像分岔的树枝一样分散展开而来，而所有的这些维度也可以像有很多树枝和树叶一样，复制很多平行的维度出来，而每个平行的维度又会像每片树叶那样有一些不同之处，局限性的不同。例如复制很多第七维度，复制很多第十维度第六维度，以及对应的来自十维复制投影的五维，和六维复制投影的三维。而如果把整个这样的第八维延伸树枝进行复制，复制更多的第八维度，每个第八维度都像包含一堆树杈树枝树叶一样，里面包含着一大堆那些维度。

第九维度，可以认为是包含着所有的这些平行的第八维度树枝，每个第八维度树枝都有一些不同机制设计，也可以描述为不同的局限性，或者发展上有些不同。而到达第九维度，相对局限性就会非常小了，不过仍然还是有限，第九维度从某种角度描述来说垂直于所有第八维度，也就是第六个空间坐标，这样的一种垂直，就如同把所有平行的第八维度树枝做成了万花筒，所有第八维度树枝和里面的分枝与树叶维度，全部被第九维度看来展示得一清二楚，像看万花筒或平面一般，这便是第九维度。

但第九维度就没有局限性了吗？为什么说第九维度还是有限呢？第九维度虽然有六个空间坐标，三个时间坐标，但是第九维度的万花筒坐标显然还不是最完整的，第六个空间坐标【万花筒】或叫多次垂直。第九维度在时间与空间上仍然有局限性，第九维度的所有物体仍然无法像无尽堆叠那样堆在同一个位置，时间也无法千变万化随意变化。于是局限性继续变化创造，这次是减少局限性，于是第 11 到 13 维度创立，无限的开始，新增三个时间坐标，也就是三个新的时间状态或者不同局限性分类，第四个时间坐标【恒定】，第五个时间坐标【浮动范围】，第六个时间坐标【复合叠加】。

3. 无限当中时间之外与空间之外

第十一维度包含更完整的六个空间坐标（局限性略有不同），新增第四

个时间坐标【恒定】，第十二维度同样包含更完整的六个空间坐标，新增第五个时间坐标【浮动范围】。第十三维度同样包含更完整的六个空间坐标，新增第六个时间坐标【复合叠加】。要理解新增的第四五六个时间坐标，需要回到无限无局限，有限有局限，无限到有限，局限性增加，有限到无限，局限性减少。要理解无限层面的维度，先来看看有限的维度的局限，例如第三维度的时间能不能倒退？时间能不能像翻日历一样查看物体的所有时间记录？时间能不能加速？倍增？跳跃？暂停？时间能否变成像液体气体那样有区域不同，流速不同，甚至方向弯曲缠绕打结多样？感受不同？时间能不能像弹琴一样弹奏？像魔方一样奇妙变化与循环？时间能否像所有……

时间是否还能转变成千变万化呢？这是肯定的，在无限当中，时间到了这个层面，已经不太能够称之为所谓的时间了，时间可以先变成能量再变成变成一个石头或者变成自行车，时间还可以变化成为空间，时间甚至可以变成叠合态，变成复杂的融合物，可以变成任何存在。

所谓的时间只是一个称呼，甚至是有限里面的称呼。因为时间它本身是在有限当中进行的描述，有限有局限，同样的也被包含在无限之内，但是无限不是时间。所谓的空间到了无限层面，也同样会如同上面对时间那样的描述一样，空间可以被转化或者变成能量再变成任意的存在，空间可以变成石头，可以变成自行车，也可以随意变成所谓时间，因为空间也是有限之内，同样也是在无限之内，有限有局限，无限无局限。

到了这里可能会发现，难不成即使连一个石头，一辆自行车，一根棍子，到了无限层面，石头也可以变成万物，甚至变成空间和时间不成？这也是肯定的，那么可能会说，这些这么多的造物存在，它们明明看似有那么多不同，那么多区别，怎么在这样的描述之下，似乎所有存在物又都一样，没什么区别。当贯穿几乎整个的有限和无限，从无限的描述视角当中，会发现所有存在物的不同点其实也是相同点，相同点也是不同点，不同点和相同点其实是一样的。有限有局限，无限无局限。是否还记得无限微粒点呢，在无限层面，无限当中，所有造物存在和存在物都可以被描述为由不用数量描述的无限微粒点构成，无限微粒点实际上并没有大小，可以不用大小描述，甚至是被描述为无实存在，如果用空间大小面积，像数分子

原子一样去数，这是行不太通的，不用数量描述。我们可能会想到为何不用无数进行数量计算呢，这里来看下石头和沙子，构成石头所用的无限微粒点就会比构成沙子的多吗？看起来好像是，但又好像不是，在窄范围内的视觉上看似石头比沙子大，但是如果同时看到反大小的维度层面，这边看似石头比沙子大，在反大小那边则沙子是比石头大的。

再从反包含的视角来描述，宇宙包含着石头，石头反包含反投影了整个宇宙，沙子也是同样，宇宙包含着这颗沙子，这颗沙子也反包含反投影了整个宇宙。从这几种描述视角上来说，好像没有大小又有大小，没有数量又好像有数量，而数量与大小不过是一些描述视角，无限和有限之内的众多描述视角之一，无限不是大小，无限不是数量，无限也不是视角。

对于无限微粒点的描述而言，用大小或者数量来说像是一种人工幻象，不论是主动人工幻象或者被动人工幻象。然而不论意识体如何看待或定义人工幻象，可能会用认可、使用、沉浸，或者不太能突破、无法理解、无法接受等视角描述。可能会用肯定或者否定的视角，或者这就是真，那就是幻的视角等，然而，到了这里，真假、大小、数量多少，所谓幻象或者人工幻象等，这一切都是无限当中的视角之一，有限当中的视角之一，这些视角即使加起来，也是相对狭窄的，但是，我们仍然可以借由使用大小、数量，等主动人工幻象之类的视角，如果使用人工幻象能够便于或者提高我们的视角与理解率，这便存在效能，或者说任何的视角都存在参考率百分比。然而这当中的展开是无比广阔的，从视角的层面来描述无限层面与有限层面，下面由此展开。

第三章、无限层面的密度与维度

1. 极致的无限与极致的有限

为了便于理解，我们从对无限微粒点的描述或者间接描述上，间接的展示了部分对无限的描述，无限不是定义，无限不是描述，但是无限是不能描述的吗？是可以描述的吗？显然这不过也只是一种描述视角，叫做可描述或者不可描述，想要描述无限或间接或侧面描述，任何地方都存在潜在的可以通往无限的方向，间接或者侧面描述也是方向之一。如果还记得前面的内容，便会知道所谓的直接或者间接，在某种描述视角来说，其实是一样的，直接也是间接，间接也是直接，不论是从石头从自行车，从时间从空间，从相同点从不同点等，都有可以通往无限的方向。

有限和无限，它们是一样的还是不一样的呢？它们的相同点和不同点又有哪些呢？我们能否无尽的描述它们的相同点和不同点呢？如果可以，不妨再试着对“有限无限”，和“无限有限”，描述这两者的不同点和相同点，去试着无尽的描述。这与上面的描述又会有什么不同或者相同呢？

有限有局限，无限无局限，我们可能会问局限性可以是无尽数量的吗？可以被无尽视角描述的吗？局限性可以无尽增加的吗…？假设我们不断的设置增加局限性，无尽的增加各种不同的局限性，无尽这样下去，我们不会遇到一个潜在的瓶颈，便是几乎不知道该怎么继续设想局限性了，似乎快要穷尽了，想要设计创造出不同的局限性，无尽的局限性，这与无尽去穿透打破所有的局限性看似相反的路线，一个极致的增加局限性，一个极致的减少局限性。假设一条线的左右两边分别是增加和减少局限性，往左端则是不断靠近极致的有限，极致有限，往右端则是不断靠近极致的无限，极致无限。从某种角度来说，不论往极致的左还是往极致的右，可描述为是相同的。如果想要到达极致的无限，两个方向都是可选的，并且还是一样的，如果能尽可能达到极致的有限，也就是透过不断增加局限性，设计创造局限性，来尽可能靠近极致的有限，只需要把这个操作反过来，不断的减少局限性，随着局限性的减少，便可以不断靠近无限。

也就是说在更多的有限当中，可以更好的增长对无限的理解，对局限性的理解，借由更多有限的左端，来提升靠近无限的右端。换一个描述来说则是，想要对极致的无限有更多的理解率，同样需要对极致的有限有更多的理解率才能更靠近。如果不是在靠近左端极致的有限，也不是在靠近右端极致的无限，而是处于中间范围态，由于中间范围态不够靠近无限那端，所以会处于有限里面，或者说是有限的个体，有限的意识层面。在这个层面，局限性不会太多也不会太少，取决于位置在什么范围，靠近哪一端。在这种状态下想要继续往无限的边缘或更极致的无限去靠近是非常困难的，越靠近无限边缘，意味着自身局限性相对越来越少，那么就越来越难知晓或视角难以发现其自身的局限性可以有哪些。这样向无限的边缘推进的速度是相对很缓慢的。而如果调转方向去深入研究或理解更多的局限性层面，尝试在更多或更极致的有限当中领悟、探索、挖掘、体验等等，来实现达到无限的边缘，或者前往更极致的无限。就好比当前局限性如此大的第三维度相较于第八维度而言，反而更能够大量提升局限性视角的扩充，用朝向极致有限的方向，来实现达到无限的边缘，或者打开无限的大门，或者前往极致的无限等。

不论是穿透减少局限性，或者增加更多局限性，两者的难度几乎是相当的，所谓的数量也是等量的，能够无尽发现或描述到其无尽的局限性时，也就更能够穿透其无尽的局限性到达无限。当达到无限的开始后，想要再往极致的无限靠近，就几乎必须同样能够做到往极致的有限靠近，只有在所谓能够越极致的有限的情况下，才能够越极致的无限。如果只是在中间范围内探索，那既不太能达到更远更极致的有限，也不太能达到更远更极致的无限，因为离得太远了。即使反复在中间态滑动，虽然对于理解和增加有限或无限的视角存在一定的效能，但重复的效能在一定程度上会不断下降，这并不意味着有足够效能的朝向达到更多有限或无限的边缘。

到了这里可能会问，无限还需要用极致的无限来描述不同的无限状态吗？无限之上还会进行程度划分吗？不是说无限已经无局限了吗，无所不能了吗？

接下来让我们打开无限层面的大门，无限无局限，似乎没有什么是做不到的，完全没有任何局限。假设两个意识体都已经达到并进入了无限的

层面，在那里，无限无局限，那两个意识体的区别在哪里？在无局限的状态下两者是可以被描述为一样的，是否还存在其他状态是不同的呢？是有区别的呢？无局限只是无限的其中一个状态特点或面向，但对于意识体来说，意识体或意识还有着很多状态特点或面向。

为了便于理解，我们用目前所在维度当中的一些似乎是无局限的状态作为比喻。例如人类的想象力，可以暂且描述为无局限，可以任意天马行空，自由想象与创造，没有任何限制。假设同样两个人，那这两个人的想象力会有不同吗？能否衡量呢？怎么衡量呢？假设存在这样一个维度，只要能够想象的出来，就能创造出来，不论是物理特点，能量特点，规则法则，没有任何限制，这两个人便可以使用这样一个维度，两个人虽然都是无局限的创造，但是会发现，两个人的想象力灵感力与创造力，还是会有差异的，甚至是层次完全不同的，尽管两个人可能想象出和创造出的造物存在与存在物都可以是不同的，但是如果给想象力灵感力用一个模糊百分比衡量，假定想象力灵感力创造力强的那个人定为 97% 为基准，那么另一个想象力灵感力相对弱的，则会是一小部分百分比。

也许有的意识体会说这两个人可能学到的知识不一样，有的训练过，有的没有训练过，两个人可接触的知识与信息受到了局限。那么来看下无限当中，假设到达并进入无限层面的两个意识体，都有全部宇宙数据可以随意使用，没有信息获取的局限性，那两个意识体的想象力灵感力创造力就能够一样吗？很显然还是不会，因为所谓的宇宙数据只是已经存在过的旧的宇宙数据信息，如果两个意识体只是在复制已经存在的旧数据，那这不过是在复制，或者在使用宇宙旧的数据信息。而想象力灵感力创造力所创造的要为宇宙全新数据，也就是之前宇宙数据库里都没有的，这个时候才是对无限想象力灵感力创造力的衡量，可以是任意的衡量方式，例如可以是百分比，可以是意识强度，可以是意识灵感力程度等等。

回到无限层面上，现在我们用一个比喻来描述，叫做打开无限的大门，这个“无限的大门”后面是什么样的存在，都有哪些呢，如果再换一个百分比比喻，叫做 5% 的无限，那么 50% 和 97% 的无限是多少？这两个意识体在无限层面可以无限创造，任意创造，无所不能，对宇宙已有数据无所不知，但接下来两个意识体需要去创造宇宙新的数据，创造新的存在，新的

设计，而新的设计，至于是什么结构，什么局限性，什么机制特点，就需要这两个意识体自由发挥了，运用和挖掘想象力，灵感力，创造力，相当于间接的考验或衡量两个意识体对于有限，无限，局限性的增减的理解情况了，特别是极致的有限，极致的局限性，精妙的有限，精妙的局限性等。越能理解极致的有限，极致的局限性，精妙的有限，精妙的局限性等，这样的意识体便能够越接近越靠近极致的无限，相当于这个意识体的想象力，灵感力，创造力，或者说意识强度状态更高，相对更能够创造出极为复杂，极为精妙，极为有设计的造物存在。

要理解这一点，可以再次举例，假设这个宇宙当中还不存在自行车这个存在物的时候，也就是宇宙数据库还没有自行车，虽然这两个意识体能力无限，可以创造万物，没有任何局限，但是由于想象力灵感力的差异，创造出来的东西可能非常无趣，非常没有设计感，可能缺乏美感，不够复杂不够精妙不够庞大，不够新奇，不够实用，不够……，而想象力灵感力高的意识，不仅能够对旧的宇宙数据加以改进、组合、新创，加入新的机制设计，变得更艺术、更精妙、更有趣等等。除了改动宇宙旧的数据信息，还可以创造全新的数据信息，创造宇宙没有的数据，宇宙全新的数据，全新的存在，全新的机制设计，规则体验，精妙结构等。

那么如果宇宙还没有自行车的情况下，我们能否创造出自行车来呢，意识的想象力灵感力创造力的差异就隐藏在其中。假设我们现在给人类设计了一辆马车，比较符合人类的局限性结构，但是如果要在另一个智慧文明给像Z字形人一样的特殊身体结构设计载具，又该如何设计呢？我们必须非常了解Z字形人的生活环境，星球各数据特点，身体载具构造情况，还要考虑到各种复杂的情况，例如安全防护，医疗方案，便利性实用性，优化与不同情况适配等各种属于局限性和局限性变化的考量。

再例如，我们现在要给另一个星球的生物，一种像水母的海底智慧文明设计几种载具，那么局限性及局限性变化的情况也发生了改变。而且我们在上一个Z字形人星球载具设计的知识与信息，似乎变得不太可用了，我们必须重新灵感与创造新的设计，也就是创造新的数据，虽然旧信息似乎不太能直接使用，但是我们的想象力灵感力创造力是在任何情况下都能够发挥运用的，不论是在有限还是在无限。

2. 无限与有限之间[最大有限]

无限的层面，无限及以上，假设我们使用意识强度作为衡量方式，而意识强度是一种综合的衡量方式，包含了很多层面，状态、面向、拓展、视角等，同时包含了想象力、灵感力、创造力等在当中。我们暂时并不需要太去详细理解意识强度到底是什么，表现情况又是什么样的，从以上的举例当中，就能了解到即使到了无限的层面，意识强度依然有差距，甚至可以是相对很大的差距，不论是用百分比描述无限，例如 5%无限，20%无限，50%无限，90%以上无限等等，注意这里没有上限，而且只是相对的衡量。又或者少量无限，半步无限，后期无限等等方式。到了这里能够看到，想要进一步衡量或者划分，即使到了无限也还是可以划分的。划分的方式也可以很多，可以是很多层面，而有限，同样也可以划分，划分很多层，或者用不同的划分方法。

对于意识的划分，既可以简单的划分成无限层面的意识，和有限层面的意识两种，也可以再把无限和有限进一步层面细致划分。对于无限，可以从想象力灵感力进行不同层面划分，也可以从意识强度情况综合的进行不同层面划分，还有光谱潜能度，面向数量，局限性运用能力，魔法能力，造物能力等各种综合的划分或衡量方式，在后面章节会提到。

无限同时对局限性增减以及调整和运用，是有无数种情况可以设计的，而对这一块的运用程度，便是对无限的运用程度，对无限越会运用，便越能够对局限性增减和动态化设计等的运用，能够发挥出更多想象力灵感力创造力，对有限的精妙局限性设计更加熟练。反过来也是可以，能够发挥出更多想象力灵感力创造力，相对也就越会对无限运用。

那么对于有限层面当中的意识划分而言，便可以从意识的表现力表达创造程度进行划分，也可以从体验的不同局限性层面划分，又或者说其他划分方式，不同的划分方式不同，并不代表有限当中的意识体的综合意识强度会一样，又或者想象力灵感力创造力会接近，或者活动的维度范围一致，有限层面的各意识体的差异可以是非常之大的。

有限有相当多不同的局限性，各类局限性甚至可以天差地别，那么多不同的意识体，所处于的局限性都可以是大相径庭的，这些意识体在不断

突破局限性的过程中，所穿透的局限性是不同的。意识体所经验体验的内容也可以是不一样的。就如同所有的意识体，在通往无限这一端的时候，从有限移动到无限的这个过程中，有无数种移动方式，有无数种不同局限性的组合方式。因此同一个大的划分层面里面的意识体也可以是有千差万别的特点，意识当中的情况也是复杂多样的，丰富多彩的。

我们暂时先将有限层面的意识，分成六层，六层体验世界，或者说六个层面的意识密度，然后第七层开始，便是无限层面的开始，当意识到达第七层及以上，开始进入无限层面的体验、学习、了解、运用、提升。那么更进展的无限层面可以进展到何种程度呢？意识的面向又有多少呢？无限的面向又有多少呢？从不同的造物难度上便可以看到一部分，例如造一个大石头，石头的结构相对简单也不太需要其他的配套存在，或者复杂的体系，但石头种类要设计万亿种并且成体系则相对有难度了。

设计一棵植物，难度相对比设计一个石头要高一个层级，而植物要设计成丰富多样的种类，并且有各种相互连贯的设计，还要配套的生态系统，复杂性更上一层楼，难度层级再次提升。而如果要设计创造一个星球系统，就必须兼顾相当多的方面和数据，量级再次提升。设计一整个平行维度的体验或进化体系，要涉及的东西就更多了，时间空间配置，法则，规则，运转，异常兼容性问题，进化效率，提升方向，局限性组合，不同意识的不同情况考量，超长期的整体体系，等等，复杂性综合性再次提升一大量级，要设计得比较精妙绝伦难度似乎已经无法描述。而要能够达到创造一整个平行宇宙，就以我们这个宇宙的已有数据来说，数据量已经是海量了，单纯就地球和各层次意识体的体验创造，所需要的综合意识强度是极高的。即使到了无限层面开始，在无限往上，要达到能够创造设计平行的宇宙所需要的意识强度，也就是达到初级分源头的意识强度层级，会比无限刚开始入门的时候强N多倍，甚至这已经无法用倍率去统计了，因为此时已经不太能用倍率衡量了。

现在我们得到了有限层面的意识密度的六个层次，以及无限层面不同层次的意识。将有限的意识密度划分成六个层面，或者六个意识密度，第一密度意识，第二密度意识，第三密度意识，第四密度意识，第五密度意识，第六密度意识，这些都可以描述为有限层面的意识。而第七密度意识

可以描述为无限层面的意识。我们所在的八度音阶宇宙，就如同一个星期有七天，第八天也就是下一个星期一，或者也可以被描述为星期八，实际上星期八可以描述为并不存在，八度音阶宇宙同理，第八层或者第八密度也就是下一个平行宇宙的第一层或者第一密度。也像钢琴音阶一样，七个音阶后的第八个音阶也就是下一轮七个音阶的第一个音阶。七个音阶一般指的是 do、re、mi、fa、sol、la、si。

我们所在的这个宇宙，意识分为有限的体验层面，与无限的体验层面，又或者说有限层面的意识，与无限层面的意识。有限的体验层面，分为六层，无限的体验层面，分为第七层，及以上，无限当中的分类是不太方便直接划分的，因为无限与无限之间，相对来说不太容易衡量，而第八层，或者说第八密度，已经被占用了，从无限的大门打开开始，也就是第七层无限当中的体验开始，第七密度无限意识开始，到达三阶分源头当中的最初阶源头层级，该如何命名划分呢？数字上第八密度已经被占用，如果这里使用第九密度进行描述，那只是一个便于理解的比喻，但将第一阶分源头层级描述为第九密度，远远不够描述第七密度与第九密度之间意识强度差距，从第七密度无限开始，到达能够创建平行宇宙的第九密度层级（初阶分源头或第一阶分源头层级），跨度是极大的，前面提到过已经无法用倍率描述第七密度意识到分源头层级的意识强度差距了，为了相对更准确描述三阶分源头，暂时可以不使用第九密度作为初阶分源头的比喻与称呼，分源头层级同样不使用个体或群体进行数量上描述。

在称呼上，初阶的分源头可以暂时称呼为第一阶分源头，中阶的分源头可以暂时称呼为第二阶分源头，高阶的分源头则可以暂时称为第三阶分源头，也就是对于全部的总宇宙来说，意识提升的潜能是无尽的，意识密度潜能也是无尽的，分源头们暂且可以不用密度进行描述称呼。三阶分源头之间的跨度差距是相当巨大的，有限当中六层密度相互之间的差距也是非常巨大的。虽然在无限当中，巨大一词已经是相当扭曲的描述了，基本不太能使用量级、倍率、大小之类的描述，但是可以便于理解。

我们所在的八度音阶宇宙，通常对层面或密度的划分使用 6+1 个，也就是七个，而第八个则基本已经到另外的下一个平行宇宙去了。所以我们所在宇宙的源头称呼，或者说分源头，可以暂时称为第一阶分源头。其他

的分源头有很多，创造构建属于各自的宇宙。而其他宇宙可以是非八度音阶的，其他多度音阶，多层维度的，不同的层面或体验划分方式。在其他分源头的宇宙，就不一定使用七个密度作为划分了，如果有 15 个有限意识体验层面划分，和 3 个无限意识体验层面划分，那么在数字上描述各层面或各密度划分，就会有些不一样，这样举例只是便于理解，平行宇宙非常多，各分源头也是很多。

有限与无限之间的位置状态，也就是第六层后期与第七层初期所处的中间位置，或者中间状态，第六层中后期这里可以被描述为最大有限，而第七层开始，则是无限大门的开始。最大有限，看似是一个矛盾的词，然而最大有限它的状态并非只描述为所有的有限集合体，最大有限它包含一个动态的状态，就是有限的存在，一直在无尽的增加当中，一直被包含进最大有限之内。最大有限，看似再进一步就到最大的无限了，但是最大有限仍然还不太是无限，虽然看似进可无限，退可有限，这种模糊的状态位置，是浮动的也是叠加的，不太容易直接描述最大有限是什么，但是可以间接描述最大有限的状态、特点、运作情况等等。

有限与无限之间，最大有限，就如同连续的颜色之间，两个临近颜色之间的模糊混合颜色，似乎混合了一部分一种颜色，又混合了另一部分其他颜色，但是又不太能直接描述为是这两种颜色，而且不论是放大或者缩小，这个中间态的模糊混合颜色，仍然还是模糊混合颜色。

再举一个例子，例如狭窄视角的集合体，可以暂且比喻的称为万物视角，在达到万物视角的过程中，狭窄视角不断地增加，不断地添加，不断地整合进来，但是似乎离达到万物视角，似乎有着相当远的距离，似乎永远都达不到，实际上万物视角并不是一万种一亿种视角，也不是要无尽的增加到多少多少才算，也不是所有人与所有万物的视角集合体。我们在观察万物视角的状态特点时，表现为一种灵活多变的视角状态，而不是数量，视角可以任意跳脱自我视角，跳脱他人视角，跳脱到其他存在物视角，其他造物存在视角，其他狭窄或者广阔的视角等，是一种变化态而非固定态，在不同的情况下总能够新增视角，且可以任意增加，随需要增加视角或者变化视角。这便是万物视角当中的一部分状态。

在朝向万物视角的过程中，处于增长的中间态时，视角已经很多，又

部分可变了，可以相对较容易吸收大量的新视角，但是要到达“创造视角”的状态还有“距离”，也就是万物视角状态特点之一。这个距离不是时间，不是实际距离，无尽的视角增加似乎不太能缩短这个距离，因为这几乎是一种跳跃，距离的描述仍然是狭窄的视角，只是便于理解。

有限与无限之间，最大有限，同样是类似这样一种状态，明明看似已经看到了无限世界的大门，注意这里仅仅是看到，也可能偶尔半只脚踏进去一下，但是这个最大有限要到达无限，可以描述为只需要再踏进一步就到无限，但是如果从距离或者时间上描述，这个距离似乎无尽远，因为并非存在特定距离，而像是一种跳跃，几乎不是一个层面的存在。

如果从描述最大有限的状态特点和无限的状态特点来看，有很多相似的状态特点，例如无限不能描述为无限是什么，也不太能定义无限是什么，只能说无限不是什么，什么在无限之内。而最大有限同样也可以描述为，不能说最大有限是什么，也不能定义最大有限是什么，只能说最大有限不是什么，什么在最大有限之内。最大有限不是定义，不是视角，不是有形，不是无形，不是记忆，不是前世，不是身份，不是人格等等，但最大有限都可以包含这些，这些也都存在于最大有限当中，也存在于无限当中。但是，无限与最大有限仍然有很多的不同，无限不是最大有限，因为最大有限是处于有限与无限之间，从有限到无限，它们的局限性特点在发生变化，局限性看似在相对的变少，但没有到无限就仍然是有限有局限。例如最大有限无法不能不是最大有限，最大有限无法随意变化时间空间，最大有限无法使石头变成自行车等等。

3. 有限层面的六个主要划分

关于对有限的六个层面划分，又或者说六个有限意识密度的体验划分，有多种不同的描述视角，为了便于理解，这当中有的包含着比喻。例如第三层世界或者说第三密度：个体或者自我，第四层世界或者说第四密度：超越个体与自我，进展集体。第五层世界或者说第五密度：再次超越自我与集体，朝向领悟万物。第六层世界或者说第六密度：超越万物，整合一切有限，朝向最大有限。这是一种大的划分，要更进一步理解，下面来从视角

方面进行划分。

第三层或者第三密度主要意识视角：视角主要是单项线性的，主要视角从自我出发。第四层或者第四密度主要意识视角：视角开始不断增加，变成多项非线性的，主要视角仍然从自我出发但是视角会更加多量。第五层或者第五密度主要意识视角：朝向万物视角，所吸收或使用的视角开始跳脱自我，视角可以从任意造物存在或任意存在物出发，视角多样可变化且可叠加和兼容各类视角。第六层或者第六密度主要意识视角：观察者视角，所有视角整合成一块，并且可以新增复制一个观察者视角看视角，注意这里的观察者视角是用来观察和分析看待视角描述或视角出发点的，并非是用来再重复看事物的，这是视角的简单分类。

也可以从模糊局限性情况或者相对局限性情况划分，第六层或者第六密度的局限性则靠近更少的局限性，而第三层或者第三密度的局限性相对则越来越高，第二层或者第一层，或者说第二密度第一密度，也可以描述为局限性更多，不过第二密度第一密度对于目前可描述为第三密度的人类而言，其局限性或者意识表现力创造力等情况差距非常大，就如同第三密度人类文明情况与第二密度植物与动物对比，不论是意识或者科技等差异都相当大。由于层面都是大的划分，同一大的层面或者同一大的密度，初期与后期也可以产生巨大的差距，就如同第三密度初期的人类与靠近第四密度的人类情况。相临大层之间或者相临大密度之间的情况也是差异很大。而不同六个层，或者六个密度，每一个层次或者密度，从造物能力来说，也是差异极大的，造物方面在后面会讨论到。

有限的六个层面划分，也可以按照通常的划分，第一密度或第一层世界是时间产生和最基本意识的开始，四种基本元素是：地、水、火、风。

第二密度或第二层世界，意识开始进展到出现自我，开始觉察到自我，个体开始独立，产生很多差异化的存在。

第三密度或第三层世界，自我觉知和自我意识开始具备理性和直觉，经验群体当中的关系，并做出如何对待自己和别人的一个选择，就是第三密度人类“现在”的阶段。也是所谓极性选择的密度，选择正面极性或者负面极性，又或者描述为服务他人或者服务自我，合一或者分离。

第四密度或者第四层世界，意识做出了极性选择后，有两种道路的第

四密度或者第四层，对做出的极性选择进一步发展，在第四密度理解学习爱，或者说理解学习合一或者分离。

第五密度或第五层世界，主要是光与智慧的世界，进一步发展智慧、爱、光，或者在服务当中进一步整合与平衡。

第六密度或者第六层世界是光和爱整合合一的世界，更进展的平衡，超越极性，整合为一，对有限的理解与突破，和对无限的探索。

虽然对于有限划分了六个大层，或者六个大密度，每个大层实际上仍然可以再细致分层，子层。对于无限，暂且划分了一大层。不过这样的划分方式只是我们所在宇宙的结构划分，对于其他平行宇宙的设计而言，可以是任意不同的划分方式，不论是法则、规则、维度、设计、层面等都可以是不同的。这种对有限意识的六个密度层面划分，与维度不同，维度是时间与空间的不同配置，维度是用来服务于宇宙的，或者便于不同六个层面或六个密度的意识体进行学习、进展、体验、创造等。有的维度有其他一些用途，并不完全拿来给意识体进行一些使用或操作，以及“居住”等。

在无限层面，对于拓展无尽多的意识面向，与更多无限当中的面向等而言，也有用于已经步入无限层面的意识体学习、理解、探索无限的一些维度。就像是训练场，或者儿童游乐场，不论是有限还有无限，都提供了这样的场所，或者说维度。

第四章、无限的面向之一[有限]

1. 有限有局限

在前面的章节当中，对无限已经描述了很小的一部分，无限所包含的存在相当多，无限当中包含了所有有限的存在。所有的这些有限，便可以描述为无限的面向之一，那么无限的面向还有有哪些呢？一个石头，一个太阳系；或者合一，分离；或者极致的自私，极致的无私；又或者一场人工幻象体验，或者服务他人的探索，多样的扭曲，混乱的世界，深刻的体验，等等，是描述不完的，不论有形无形，动态的静态的，单一的复合的，杂乱的规律的，正的负的，存在或不存在的等等，这些只是举例。

有限有局限，造物存在的局限性可以被视角发现或者创造，例如现在以地面上的石头举例，如果对石头没有任何描述，那么潜在的局限性不太能被发现。例如我们可以被震惊到：石头竟然是石头，竟然被人类取了一个名字，叫石头，还被我们所知晓，被大量的人知晓，石头还可以被人发现它的分子结构，被发现原子结构，石头可以被人类知晓到它所在的地区，石头竟然还可以放到地板上而不会掉地底下去，石头竟然可以被风吹而纹丝不动，石头竟然被叶子砸到却安然无恙，石头竟然可以被人类用肉眼看见，竟然可以存在于人类的艺术作品中、电影中、文学中，石头竟然还可以被人类研究，被外星人研究，被蚂蚁研究，被大象研究，被自行车研究，被猴子研究，石头竟然还可以被人类拿起来而人类不痛，被人类拿起来而人类不会伤心，被人类拿起来而世界却没有爆炸，石头竟然还可以借由人类移动位置，借由大地接触到其他石头土地，借由板块移动进入地底，借由物种大爆发而看见新植物、新动物、新的土地，石头竟然还可以被雕琢成作品，雕刻成雕像，被拿来建筑，被存放在盒子里，还可以被送给其他意识体，等等可以无尽描述下去。如果从这样描述，石头竟然是如此无所不能，如此被描述的好像没有局限性，如果去无尽的描述下去，会发现石头真的可以被描述出无尽种没有局限性情况的描述视角。

但是当再次无尽的去描述其局限性的时候，明明两者看似好像不一样，

但是仔细看会发现好像有局限性地方与无局限性的地方是一样的，其实只是视角的不同。这两者就与相同点与不同点一样，相同点与不同点看似不一样，看似是两个不同的描述，但是一旦描述出无尽的相同点与无尽的不同点时，达到无限的层面，便会发现相同点其实也是不同点，不同点也是相同点，可以描述为两者是一样的，下面继续进行举例。

继续以地面上的石头举例，如果对石头进行任何描述，似乎潜在的局限性都会被发现，例如我们可以继续被震惊到，石头竟然无法不是石头，竟然无法不被人类取名字叫石头，也不太能让人类对其改名。石头还无法不被我们所知晓，无法不被大量的人知晓，石头还无法不被人发现它的分子结构，不被人发现原子结构，石头无法不被人类知晓到它所在的地区，石头竟然放到地板上而不能掉地底下去，石头竟然无法被风吹的飞起来，石头竟然被叶子砸到却不能碎开，石头竟然可以被人用肉眼看见而无法隐形，石头竟然无法从人类的艺术作品中跳出来，电影中跳出来，文学中跳出来。石头无法选择不被人类拿去研究，不被外星人研究，不被蚂蚁研究，不被大象研究，不被自行车研究，不被猴子研究，石头竟然被人类拿起来而无法让人类疼痛，被人类拿起来而无法让人类伤心，被人类拿起来而无法让世界爆炸。石头竟然需要借由人类移动位置而不能自己移动，需要借由大地接触到其他石头土地而自己不行，无法自己创造板块移动进入地底，无法自己创造物种大爆发而看见新植物、新动物、新的土地，石头竟然无法不被雕琢成作品，无法不被雕刻无法不被拿来建筑，无法不被存放在盒子里，无法选择不被送给其他意识体，等等可以无尽描述下去。

如果从以上这样描述，石头的局限性竟然是如此之多，如此被描述的好像有无尽的局限性，如果真的去无尽描述下去，会发现石头可以被描述出无尽种局限性情况的描述视角。有局限性，和无局限性，看似不同，描述上可以相同，相同其实也是不同，不同也是相同，取决于描述的视角。无限与有限也存在类似的描述视角情况，无限无局限，有限有局限。从无限的特点来理解有限，看似是间接的方式去理解，实际上也是直接的方式理解，更容易领悟理解有限有局限，对于局限性，以及描述视角，会有更多的视角补充。无限当中的有限，有限蕴含的无限，便是类似两种不同的描述方向，朝向或到达无限的方式方法路线与情况有无数种，而透过发掘

极致的有限来达到极致的无限，也是一种方向之一。对于有限有局限，局限性的描述与理解，也是间接或直接理解无限的方向之一，直接其实可以描述的与间接一样。

虽然描述的是有限，但是某种视角上也是在间接描述无限。无限无局限，有限有局限。有限可以描述为是无限开始增加局限性变化而来的，有限如果反过来将所有局限性穿透打破，随着局限性全部被消除，或者描述视角上消除，就可以发现到无局限，到达无限，无限无局限。透过穿透局限性来到达无限，这是到达无限的方式之一，到达无限有无数种方式方法路线等等。

从有限看无限，浩瀚无垠，广阔无边。从无限看有限，也同样是浩瀚无垠，广阔无边。但是如果说寻找通往无限的视角或者方法，站在有限当中寻找似乎相对比较模糊，而站在无限当中寻找，有限到达无限的视角或方法，则有无数多种，且还可以创造。

2.状态改变与局限性变化

前面提到一个石头的描述举例，在这个举例当中既提到了石头的多种没有局限性的描述，也提到了石头的很多局限性描述。但是似乎这个石头还是这个石头，它好像并没有发生太大的变化，而这种描述仅仅只是对于石头相对静态的描述，并没有对石头的其他运作状态进行描述。所描述的这个石头是对于第三维度局限性其中的一个存在物，同样也可以看到第三密度当中意识体自身体验的局限性，或者说局限性体验，第三密度存在遗忘机制，存在肉身化身机制，存在生死机制，存在化身周期机制以及感官限制机制等，还有很多类似的机制描述。在这个维度里意识体不太能瞬间移动，不太能时间逆转，不太能每个人都可以过目不忘，不太能直接身体穿过墙体铁板等等。那么随着密度或者维度的提升，意识所能体验的局限性开始相对减少，维度的不同时间与空间配置的局限性也开始相对减少。那么在更高的密度层面，局限性的机制设计不同，瞬间移动不再成为局限，永不遗忘不再成为局限，穿过墙体铁板不再成为局限等等。

但是高密度意识体有高密度意识体的局限性，例如无法实现遗忘，区

域遗忘，设定遗忘等，也无法做到完全像人类感官一样的体验感知，也不太能随意改动自身的局限性，也不太能实现用人类肉眼狭窄视力的体验，鼻子狭窄嗅觉的体验，局限性听觉体验等等，不太能让自己深度沉入幻象，不太能像第三密度人类那样“轻松自如”的做到“人类迷惑行为”，就像在第三密度第三维度中，飘落的花瓣无法重回枝头，破碎的镜子无法再还原，或者石头不太能进行光合作用，而树却是不太能不进行光合作用。

对于这样的一种情况描述，虽然到达高密度的维度后，局限性看似相对减少，但是对自我局限性的调整控制程度却没有发生多少的改变，这也是一种特殊的局限性，即“能否调整局限性”的局限性，或者这项设定或能力有关的局限性。离开了第三密度或者所在的第三维度，这个维度能够体验或享有的局限性，无法被带去高密度，也就是说高密度基本不太能体验到低密度相对很多的局限性。同样的，低密度也基本不太能将当前局限性进行调整改变，低密度无法轻易体验到高密度相对更少的局限性。

从能力描述视角来说，低密度不太能体验到高密度的能力，不太能随意实现意念控制物体，飞行穿墙瞬移，变化万物等等，而到了高密度的维度，原本低密度可以轻松体验到的局限性，却无法再被高密度的维度当中的意识体深入体验，这是一个相当大的局限，不论对于低密度或者高密度来说都是如此。然而这些看起来比较特殊的局限性情况的出现，也代表着我们这个宇宙构建程度相对“年轻”，进化程度不够高，维度机制不够完善等。在前面的章节中提到了13个维度的基本时间与空间的配置（14维度正在构建，在未来可能会继续构建15维度），看似划分的比较多，比较有趣，更高维度能实现很多东西，像造小世界之类的等等。不过从另一个角度来说，低维度的意识体竟然无法体验高维度意识体的体验，更高维度了竟然还无法体验低维度的存在。我们所在宇宙当中的各个维度细化度丰富度都还有很大体验提升空间，这点在后面章节会细讲未来的全新第三密度体验，以及来自其他宇宙的维度结构配置设计，不同的精妙设计等。

在描述事物的局限性时，都能够如同之前描述石头那样无尽描述下去，并发现该存在物的大量局限性，如有形的存在：石头，桌子，铅笔，木棍；还可以更复杂一些的：例如自行车，房子，花园；例如无形的存在：电磁波，声音，光影；例如动作：敲打，拿起来，扔出去。例如某种过程：腐

败，生长，混合；例如概念：成功，目标，珍惜；例如感受：喜悦，难过，忧虑；例如事情：雕刻石头雕像，建造一栋房子，整顿一块地；例如复合的存在：历史上的“超自然事件”，未来 50 年的人的生活，上一次的经济危机，等等。随着复合进的事物越来越多，一个简单的描述，开始逐渐包含着越来越多的存在，而这些都还仅仅只是第三维度的存在事物。对比所有这些事物，可以看到并描述出它们的相对特点，以及相对的局限性。从这些事物当中的相对局限性，能看到事物的设计，或者说存在方式，各种局限性的组合，以及调整局限性的不同而产生的变化，对于领悟局限性，领悟无限，领悟局限性的造物设计等，这是一个方向。对于有限的意识密度，处于有限的维度当中，使用有限的的数据总量，是如何穿透更多层面到达或看到无限的呢？

对无限的所有创造运用，主要都会延伸演变成对局限性的配置组合，而一旦有局限性，便成为了有限，也就是无限创造各种有限的存在。如果比喻局限性为贯穿连接着无限和有限两者的一条线，局限性这条线像网一样连接了所有造物存在，所有有限的存在，连接了包括意识体，身体，感官，思维，感受，经历，描述，石头，自行车，沙子，时间，空间，维度等等所有的有限的存在。这条线这个网，如果要描述，可以描述理解为局限性网，这些线连接着有限和无限。这些线可以划分为两个主要方向，一个从无限到有限，另一个从有限到无限，两个方向。

不过无限与有限并非只透过局限性网进行描述，而局限性，除了相对局限性，便都是从描述视角上的局限性，例如意识体如果不知道自行车是什么，就不太能描述出石头无法变成自行车，石头无法放自行车轮胎里，石头无法砸坏自行车，石头无法让自行车自爆，石头无法和自行车一起放在桶里，石头无法和自行车一起被摆放在商店捆绑销售，石头无法和自行车一起在海面上骑行，石头无法和自行车一起被猴子一边骑行一边耍石头杂技……等等描述出此类的局限性，如果不知道自行车的存在，这些似乎就描述不出来，也就是说目前的数据库似乎是有限的，很小的，很窄的，那么这要如何发现或看到无限呢？

对于第三密度遗忘状态的人类所知晓的所有存在，即使把所有东西事物都罗列出来，也是非常非常少的，基本都在语言文字里面，例如对于石

头，树木，沙子，看似好像比较了解，但是其实基本不怎么了解，只是知晓到冰山一角的描述而已，这些有限当中，要如何去发现或看到它们所蕴含或涉及的无限呢？很明显这不是随便两句说石头是无限当中，树木是无限当中，这样描述所能达到的。顺着局限性的这个网这条线，逐步穿透打破描述到的局限性来到达无限，这是前面提到过的一种方向之一，但是如果描述不出来无尽种局限性，或者不太能无尽的去描述其局限性，也是不太能达到无限或者看到无限的。试着无尽的去描述其局限性，或者无界的描述任何一种方向或者视角，这些也是通往无限的广阔方向之一。

3. 相同点与不同点

如果未经过意识训练，或者意识密度不够，试图去描述事物的局限性，在描述出数个数十个后就很容易出现瓶颈和卡壳，要是要求说上百个，甚至数百个，是需要足够的意识密度与视角的。再例如前面提到的，描述两个或多个事物的相同点和不同点，里面也潜藏着无尽的相同点，和无尽的不同点。如果我们去试图口述出来任意两个物体或存在物的相同点，以最简单的为例，例如请描述出筷子和老鼠的相同点，或不同点。

筷子和老鼠，我们的第一感觉是觉得相同点多呢，还是不同点多呢，是觉得不同点更容易描述还是相同点更容易描述呢，假设让我们描述一百个相同点，一百个不同点，能描述的出来吗？如果意识密度水平不够，会很快就到瓶颈了，到卡壳了，便会开始试图检索自身的记忆和对这两个事物的理解，去尽可能描述。如果没有大量视角，没有意识密度的突破，那么所有的描述基本都只会是旧数据旧认知，缺乏无尽的视角新增，视角创造，和看到多种无限的方向。如果描述仙人掌和大象呢？描述玻璃杯与树叶呢？描述水流与飞机呢？描述喜欢与讨厌呢？描述电磁与火焰呢？描述一分钟与倒退十年呢？描述穿着衣服的香蕉与手持铁棒的松鼠呢？描述电子游戏里的飞行滑板与被大象踩扁的橘子呢？等等。

下面以最基础的筷子和老鼠举例，先从不同点开始，如果我们真的去试着体验过一下，下面可以对照参考，由于是举例，不会描述的太多，便于理解。两者的重量不同，两者的身高不同，两者的体积不同，两者的材

质不同，两者的寿命不同，两者的活动范围不同……，筷子硬，老鼠软；筷子是一对，老鼠一只；筷子被人拿，老鼠不想被人拿；筷子不用吃，老鼠要吃；筷子摔地上没事，老鼠有事；筷子光滑，老鼠多毛……，在描述的细化上，就能够看到其中的多种通往无限的方向，细化意味着描述当中继续增加造物存在，或者关联进多个造物存在同时进行描述，例如两者的重量不同，重量，可以细化，也可以添加存在，例如两者的体重不同：两者的手的重量不同，头的重量不同，脚的重量不同，眼睛重量不同，左眼睛重量不同，右眼睛重量不同，耳朵重量不同……这便是一种作弊，实际上没有作弊而是通往无限中的某一描述方向，可以通往无尽描述，例如两者放在秤上的重量不同，放在秤左边的重量不同，放在秤右边的重量不同，放在秤左下角重量不同……，这些都是越来越细化的描述，虽然好像都是在大的视角方向延展扩散开来的，但是这种延展扩散就是直接考验意识密度与视角的时候。再例如筷子和老鼠，身上同时绑一块石头放秤上的重量不同，身上同时放一块毛巾放在秤上的重量不同……，这是一种无尽描述，如果不让放到秤上了呢？那么则可以描述两者被小明拿着的重量不同，被猴子拿着的重量不同，被蚂蚁的邻居拿着的重量不同……，放入杯子里后的重量不同，放入湖里后的重量不同，放入小明家房间的水瓶重量不同，放在小明家的邻居家的哥哥的房间的柜子的杯子的重量不同……，这个时候不再让说重量了，那么“作弊”或者说无尽描述与细化依然可以随意继续，这当中涉及到模拟，用视角把万物关联，这些就不再是记忆当中了，不需要自身有该数据，数据全都是新创的。例如两者的身高不同，两者躺着的高度不同，两者摆放在桌子上立着的高度不同，前者加了躺着的动作，后者再加入一个桌子场景，再例如两者用 30 度角靠着桌子上的杯子时高度不同，用 31 度角靠着桌子上的杯子时高度不同，用 32 度角靠着桌子上的杯子时高度不同……，实际上还可以再复杂一点，在星期一的中午用 30 度角靠着桌子上的柱子时高度不同等等，当加入的造物存在多了之后，可以随意改动任意的一个参数，星期一可以改成星期二，也可以再加上月份，角度更是可以随意写，靠的动作可以更换成任意的，躺着靠着坐着贴着粘着压着等，靠的东西可以是桌子凳子墙，左墙右墙小明家的墙邻居家的墙等，桌子上不一定是杯子，可以是自行车可以是任何存在物。任何一个方

向或者视角都可以展开延伸出无尽的描述。

筷子与老鼠的不同点，这里再次继续随意举例，例如两者的活动范围不同，两者给人的情绪感受不同，在某一年可以存在的地方不同，被任何一个物体从任何一个地方扔下去的情况不同，处于任何事件时的遭遇不同……这些都可以作为无尽描述视角的展开，但是所有这一切都需要用自己的话口述出来才算，也就是靠自身的意识密度水平。细心的我们肯定发现了，上面这些大部分时候是不太会发生的，没有人会拿筷子和老鼠斜放到桌子上的杯子里对比一下高度，没有人会开着飞机装着里面绑着筷子和老鼠的水壶并从珠穆朗玛峰顶部扔下来看看会发生什么，也没有人会去把筷子和老鼠打包在一起去送给一个荒岛的人群当中看有什么情绪反应。这些似乎基本都不太会发生，而我们则可以暂时只使用有限的意识，处于有限的维度，用有限的认知数据，却实现了无限的描述，并且会发现这些描述基本都是模拟创造出来的新数据，创造出来的新视角描述。

对于相同点的描述视角来说，相同点的数量不会比不同点多，也不会比不同点少，虽然两者看似好像不同点更好描述或更容易发现，但是相同点与不同点都是可以无限描述下去的。而描述到最后，会看到相同点其实也是不同点，不同点也就是相同点，都只是描述视角的不同和改变，这也是一种描述“相同点不同点”的视角。在描述石头的无局限性与有局限性时也提到过，为什么会这样呢？接着往下举例相同点的描述。

筷子与老鼠的相同点，两者的都有重量，两者都可以有身高，两者都有体积，两者都有材质，两者都有寿命，两者都有活动范围……，都有硬度，都有数量，对于是否被人拿都有想法，都可以像人一样自由吃，都可以摔在地上，都有外表皮结构……，在描述的细化上，也可以无尽细化描述下去，例如都可以放进桶里，都可以绑一块石头放桶里，都可以绑一块石头放进小明家的桶里，都可以绑两块石头在星期天放进小明的邻居家隔壁的桶里……，都可以拿木棍触摸两者，都可以拿手套弹两者，都可以被小明一边喝着茶一边走路时拿香蕉扔两者，都可以在地球上被移动到北极的企鹅埋进冰里……等等，不论是相同点或者不同点，不论想要参与描述的存在数量如何，都有着无尽的描述，无尽的细化，无尽的增加减少并改动细节。不论是无局限性和有局限性，又或者相同点与不同点，这其中都

蕴含着理解万物互联或万物为一的潜在大门。这些看似简单的举例，看似非常基础的东西，看似不那么像修炼法门的存在，却是直接从有限贯穿到无限的潜能极高的意识训练或者意识修炼的方法，其上限是无尽的，在后面的章节当中会详细提到。

对于意识密度水平相对不高的意识体而言，例如三四密度意识，要能说到无尽描述其相同点不同点，是没那么容易的，甚至是相当困难的，透过此类基础训练，可以很好的提升意识密度水平或者振动，意识强度。类似的基础训练还有好几个，会在后面的章节提到。即使只透过该训练达到可以几乎无尽的描述相同点不同点的水平，对所有造物存在都可以炉火纯青的描述其相同点与不同点，也是非常有助于意识密度水平直接到达第五密度或者第六密度及以上的，相对会更加容易很多，但是无限可不仅仅只是相同点不同点这一个面向，不过这是通往无限的方向大门之一，从有限当中通往到无限。而有限当中还存在很多很多通往无限的方向大门。

第五章、有限当中的造物构建

1. 宇宙初始的造物存在

无限在创造有限的过程当中，相对来说其局限性是在不断增加的，也就是说在初始的时候不论是其局限性组合，还是其机制设计都是相对比较简单。无限创造有限，假设一开始出现两种，一种无限，一种有限，无限可以暂且描述为第七层及以上，然后对有限的创造过程中，对其层面上进行了六个层面的划分，一到六或者六到一的各层面创立，当然这是一种理解方式。前面提到过第一层到第六层世界，或者说第一密度到第六密度，其相对的非局限性或者说可体验的选择范围是从非常低到非常之高的，相对最接近无限的层面便是第六层，之后随着局限性增加，第五层、第四层相继被创立，再继续是第三层，第二层，第一层。从这样的描述中会发现似乎是反过来的，并不是先从第一层，再第二层，第三层，第四第五第六层这样的看似按顺序的过程进行构建的。这便是从两种方向来理解造物的过程，和造物当中的一些细节。这里暂时讨论的并不是宇宙构造的过程，而是所有的万事万物是怎么被设计出来的？运用了什么方式方法逐步创造出来的？整个过程首先是从没有那么丰富转变到越来越丰富，从看似简单而后再逐步转变到越来越复杂，从比较混沌状态转变到越来越精妙设计的状态。

先从最简单的开始，首先假定我们来到初始的无限状态，什么造物存在都还没有的状态，但是却拥有无限的造物能力。按照现在已有的意识，我们很容易想象出一个石头、一张桌子、一张凳子或者一个杯子是怎么构建出来的，但是回到一初始时，那时还没有这些东西，没有这些参考，因为石头、桌子、凳子、杯子这些存在物实际上是很复杂很复杂很后期的产物了。为什么这么说呢？首先桌子是用来干嘛的？凳子又是干嘛的？石头又是用来干嘛的呢？这还只是它的用途，它的材质又是什么？它的大小又是什么？为什么可以摆放在地上而没有掉下去呢？为什么它可以固定住？而不会被人一坐就塌下去呢？桌子如果没有其他配套的东西，桌子会拿来

存放什么东西呢？桌子怎么没有用来让隔壁的自行车爆炸呢？也没有让蚂蚁站在桌子上就能一把举起大象……，很显然一开始的造物是没有什么材质，没有大小，没有给谁用的，没有使用寿命，没有结构，没有配套的其他组合，没有运作的方式特点等等各种存在。看似简单的石头桌子凳子实际上复杂程度远超过上面所描述的，对于树、石头、蚂蚁等来说都是如此，我们需要回到最初始的无限状态，什么都没有的时候，来看整个的造物过程。

可以从相对正推的方向来看这个造物过程，也可以从反过来的角度来看这个造物过程，比如说现在已经是丰富存在物的宇宙了，我们可以找任意一个物体，并关联进相当多的有关物体以及使用场景。从丰富复杂去往更加早期更加简单的推演或者看造物过程这也是可行的，就像前面提到的局限性穿过程，在已经拥有极为庞大数量的局限性设计存在物当中，对丰富且复杂的存在物，不断的找到其局限性并打破，最终打破所有的局限来到无限当中。

下面举例的方向是从初始状态到现在所在的后期状态，初始状态暂时没有任何局限设计，还没有任何存在产生。这个时候需要发挥一点点想象力，一开始的设计非常简单，对于一个凳子而言，这个看似简单的存在已经是非常复杂了，但可以透过凳子的一些特点或者说描述视角找到那些简单化的存在，例如凳子的长宽高，或者说点线面体。

最初始我们先来找一条线，在无限当中产生的一条线，再透过无数条线构成一个面，这个时候便有了线和面了，虽然这根线和面完全没有任何颜色，没有任何内容，也没有任何机制设定在里面，仅仅只是想象当中的一条线和面，假如我们将线穿过这个面，就会得到另外一个更大的范围，也就是快要形成体了。线跟面交错在了一起，如果让线弯曲再折起来，又可以构成很多不同形状的面：三角形，正方形，五边形，六边形等等，出现了很多形状，还有很多不规则的形状。这些形状可以是平面的，也可以是弯曲的，一旦这些面弯曲就会产生相对立体的结构，看起来像是一个体一样的存在了。而如果把无限的面进行复制，便构成了这个体。但是一开始假设还没有体只有线的时候，我们可以通过使线和面移动，也就是新增了一个可以移动的线和面，于是有很多种的移动方式，开始诞生了“移动”

这类造物存在，比如说移动它的角度，那么“角度”这个造物存在就开始创造诞生出来了。这根线如果开始被弯折，那就新增了“弯曲”，“弯曲”便创造诞生出来了，如果线跟线被复制，“复制”就创造出来了。当线复制出面的时候，这个面也可以开始弯折、开始复制，然后形成体，然而这些线面体里面仍然啥也没有，这个时候可以再来一些其他的创造，比如说线穿过了这一个面，这一穿过的过程当中，它们似乎拥有重合的一个点，那么这一个“重合点”也就被构建出来了。注意“重合”这个造物存在既可以作为局限性，也可以作为非局限性的设计，而上面的所有造物存在，速度、弯曲、复制等，也都可以变成局限性有关的机制设计，就比如说如果有两个立方体，把这两个立方体放置在一块儿，那么这两个立方体就拥有重合的属性，不被重合所限制住，或者设置为无法重合。

这个时候我们继续发挥想象力，一个大的立方体和一个小的立方体，小的立方体存在于大的立方体当中，假设这个小的立方体无法移动出去只能在大的立方体当中活动。就像一个弹球一样的在里面弹，不过这个时候还没有创造出来“弹”这个存在，也就是弹性弹力。那么就只能用意念，用意识，用思想去移动控制住弹球。当然这里说的意识、思想只是为了方便理解整个的造物的过程，由简单到复杂的一个过程。这个小的立方体无法移出去，就又得到了一个新的创造，叫做“包含”或者说叫做“限制”。这个时候便可以设计出很多的限制，比如说设计 20 个不同的物体方块，虽然这些物体方块都是比较简单的，把它们都扔进一个大的球体里面，想办法把它放满，此时就需要考虑更多的方面，例如体积，摆放方式等，以上只是举例。

这时候我们已经创造出看似很多的存在了，这些简单的创造可以变化多端，都可以千变万化。有了线面体，有了角度弯曲，复制重合包含，不能重合，限制等等，有了这些基础，我们能继续设计出来更多样化的一些东西。就比如说两个球被一根线连接在一起，或者说六个球被六根线连接在一起，变成一个类似六边形一样的存在，类似这样的组合可以有很多的花样。这时就已经可以设计出一个毛线团一样的造物存在，当然这个时候还没有毛线，还没有材质与配套存在，仅仅只是一根线被卷起来，卷成了一个类似那样的一个形状，之后在这样的基础上还可以加入颜色。不同程

度的黑白颜色，然后进一步产生了各种颜色，那么整个的造物就会瞬间变得丰富多彩了起来。这些点线面可以被撒上任意的颜色，被改变成任意的颜色状态，它们都可以变成一种颜色或者多种颜色或者复合种颜色。此时可能会想到一种颜色的状态不够用，要让它能够同时两种颜色多种颜色，但是怎么同时存在两种颜色多种颜色呢？这个时候就有一种闪烁态，也就是初步的叠加态。它可以同时闪光变成七彩闪光或者多彩闪光，这个时候新的创造便又出现了。

然后在平面上或者在立体上设计很多的颜色。让这些存在体都丰富一点，视觉效果好一点，但是这似乎还远远不够，因为这些存在体还没有材质，也不知道材质是什么，材质是什么状态？应该怎么设计？是设计得坚固无比永远无法打破，还是说在特定的情况下可以打破。如果假设要折断一根线，要用多大的力，设计成多少的力或者次数才能够折断，折断之后还能否复原，这些都是需要考量的。从这里开始会发现整个造物的过程，开始越来越丰富，同时也越来越复杂了。想要更加精妙的设计也越来越需要灵感力来进行创造，还有想象力。这个时候所有的存在都漂浮在虚无当中，然后很多的东西都堆合在一起。我们会有一种想把它们展开的想法，要把所有创造的东西分开并挨个摆放出来，便会想到直接创造一个类似用来存放创造物的空间，或者说类似存储这些东西的一个地方。我们就创造了像是维度一样的存在，存在空间的维度。然后这些物体当中，对于线而言是无限距离的，对于“体”而言，好像又是可以无限放大缩小的。想要把它们固定下来，让线也无法穿透这个立方体，让创造出来带颜色的面无法被线穿过。这个时候还可以将线设定成固定的范围，然后距离便开始产生了，或者说尺寸。空间当中的很多基础结构开始出现。例如我们创造了一个立方体，上面用不同颜色的线编织了一些东西，但是很显然我们是无法在上面编织出一只大象或者一只老鼠的，因为这个时候还没有大象和老鼠。

但是可以很容易想到一些简单的形状，比如说编织一个三角形或编织一个圆形，要再复杂的可能暂且就想象不到了，因为还没有创造出来，没有数据也没法找参考。这时候要继续的造物，对于材质还有硬度、力度这些。如果线无法被折断，那么这些东西几乎就是相当于无法破坏的存在，

我们想看一下这些线被折断，但把线设计成折断后无法复原的话，对于一个立方体而言有些影响，因此某些面的材质我们希望有一种容易折断的和一种不容易折断的，假设称之为存在材质 A 和存在材质 B 和存在材质 C，当然了 ABC 这类文字那个时候是还没有的，这里只是比喻。由于想象力比较限制，ABC 三种材质实际上是同一种材质，只不过它们被折断所需要的能量或方式不同。那么我们要如何去寻找材质呢？这个时候可是没有塑料、金属、木头、石头，电磁波等存在的，也没有相关数据，更没有可以参考的东西材质。我们不能单单只使用能量或者类似这种无法破坏一样的存在来构建这个立方体，整个宇宙还需要更加的丰富。如果我们没有其他的平行宇宙作为参考，从零开始创造便会产生这样的一种情况，材质相对较为困难就暂时先跳过，这里只是比喻。这时还有很多的方向可选，除了材质方向，还有其他很多可以考虑的创造方向。

比如随便造一个很大的立方体空间，里面是可以装东西的，然后设置成只有一面是打开的，可以从一面进入到里面，在里面堆放很多不同的圆柱体结构，以及一些不同颜色的简单组合物，把它们挂在这个大的立方体的边上，然后画上不同的颜色，比较容易想到的颜色设计就是像条纹那样，然后变更条纹的颜色，再转弯，转弯之后再交错等等。此时还不太能把桶里的颜料直接随机抛洒在地面上这种操作的，因为还没有创造出液体，没有固体、没有重力、没有摩擦力、没有阻力、没有质量密度等这些存在，这里只是举例。这个时候看似一个基础的线条房间被造出来了，但这个时候还不太能称之为房间，因为我们的意识当中对房间的理解可是拥有相当多的使用物，是极为复杂的和精细化的，有各种设计物和视觉上的存在物，非视觉上的能量方面的存在，这个线条房间一开始是非常简陋的，但是整个进一步的造物过程会显得非常有趣。

让造物的过程继续，例如对于一个球体而言，这个时候可能会想，如果所有的存在物都是固定不动的，那能不能让它们以特定的方式移动起来呢？比如说给球画一个三角形的运动轨迹，让球在整个空间或者在整个墙体上面滚动，这个时候“运动”被创造出来了，也就是球体的自动化运动，当然这些都是举例，都是比喻。继续发挥新的灵感，将运动进一步的延伸出来，比如说一旦它滚到一个特定地方就以 100% 完整的速度反弹回来。可

以让这个小球在某个立方体的面或者立方体当中来回反弹，然后观察着反弹的过程，便能够发现一个非常有趣的新的存在，也就是整个球体似乎有一点点在没有规则的运动中。看起来有一点随机，但又好像可以完全算出来运动轨迹，这是一个重大发现和创造，也就是“随机”和“运算”，不过此时的随机还称不上完全真正的随机，但这点很重要，在后面会继续提到。

我们想放慢来细致观察小球的弹射过程，类似时间这样的存在便产生创造了，没有时间或者运算无尽时我们会看到一个没有速度的状态，这个时候看到的画面就像是突然瞬间闪过很多很多弹射，于是进一步产生了新的想法与创造，前面不是创造了三个不同材质的存在吗？这个时候可能会产生灵感：如果这个小球拥有足够的能量来把它击碎，或者弹射到 B 和 C 类材质存在的时候，它的反弹速度不再是百分之百的反弹，而是反弹百分之八十速度，这个时候速度的概念就创造出来了，因为它弹射到这里时可以设定不损失任何能量，不过当时还没有这些概念，或者说不需要这些概念。这时候小球在 ABC 上面撞击所产生的反弹状态不同，然后 C 类的材质可以设定为撞击十次，它就碎裂了。在前面的这些举例当中会发现速度、材质，还有次数等等，很多的造物存在都被创造出来了。有了这一些基础创造就可以开始设计一个像弹球游戏一样的结构，例如创建一个矩形大盒子，在前面摆满很多的小方块儿，然后拿一个只能左右方向移动的固定尺寸的短矩形条，中间有一颗弹球，弹球每次撞击摆放的小立方体，就会击碎一个，弹球可以在矩形盒子和短矩形条上反弹，矩形条只能左右移动来接住这个弹球，并弹回去，以击碎所有小方块儿为目标。是不是就像一个非常简单的弹球游戏呢？是的，没错，这个弹球游戏可以用来描述宇宙部分最基础的创造过程，不过这仍然只是举例，需要更进一步的细化。

2. 线条星球的创造

基础的造物有了，接下来便开始进行更加复杂的造物了，当然这里说的复杂和我们现在所认为的复杂还是差很远很远的，也就是相对于当前第三密度所能够看见的这些造物的复杂程度而言。所以这里要注意，这里所说的两个复杂是两种完全不同、差距很大的概念。在同样的用词当中，虽

然同为复杂，需要有一个参照物，一个对照物。前面的复杂是对比非常基础和简单的造物存在，而后面的复杂是相较于后期造物存在情况而言。现在有了尺寸，我们构建一个星球那么大的小球存在，然后上面安置很多的立方体，而且是组合的立方体，就像地表的方块房子一样，安置在地表很多地方，这里要注意，这里的星球，立方体等都是由线条构成的，都是极为简单的球体立方体等。然后我们在这个球上面画很多线，画很多区域，有的区域是可以承载这些复合立方体的、其他区域则是会碎裂的，或者说禁止触碰的、不太能被触碰的，也就是无法摆放这些复杂立方体的地方，就有点像是地球的海洋上无法建造房子，或者在海面上不太方便建造。为了让这两个区域更好划分，便将可以摆放复合物体的地方画上黄色，然后将不太能够放置复合立方体的地方画上蓝色，并加上波浪线，会动的波浪线，来标记这个星球上像海洋之类的存在。由于这个星球是球体结构的，我们便还可以让它转起来，还可以增加更多的细节，比如画一些凸出来的类似山一样的存在，虽然这不是山，上面也没有树等等，但是我们已经开始尽情的建造了。这个时候可以设定很多的小球在上面弹来弹去，然后设定一些特殊颜色的复合立方体或者复合圆柱体，一旦小球弹进了这个圆柱体当中，就会被传送到另外的一个地方或星球上面等之类的设计……还可以设计很多，可以设计一个像迷宫的存在，小球一旦进入迷宫当中就不太容易出来了。同时我们还可以插上很多的细圆柱，就像树一样。这些圆柱上面又生出很多的小圆柱出来，小圆柱上面又生出小的小球出来，这时一个简单的树便构建出来了，当然它肯定暂时不叫做树。我们还可以在上面画上一些会动的线、会动的较宽的线，线上面流淌着特殊的颜色：淡蓝色，这个时候看着像河流的存在就构建出来了。

这个线条星球是在运转的，我们再给星球分成两部分，一半涂成明亮的颜色，一半涂成灰暗的颜色。这时候看似模拟的黑夜白天就构建出来了。虽然这个时候还没有太阳，但是没有关系，还可以继续创造，继续发挥灵感力、想象力，我们将这个小球旋转的轴心稍微偏移 30 度，如同四季一般的存在又被简单的设计出来了。很显然刚刚创造了一个“微型地球”或者说线条版地球，非常简单的地球。此时还可以对很多存在进行进一步设计，比如设置上面弹来弹去的小球碰到了其他小球，它们就会融合成一体，变

成一个更大一点的小球。这些看似是树一样的细圆柱存在，可以生长，可以蔓延，它上面的小球随着时间越长越大，然后就会发生形状改变并掉落下来，并弹、弹、弹，弹到别的地方变成一种形状像种子的存在并钻进线条地面里，之后继续改变形状，重新生长变化成新的细圆柱，以此循环，这个时候似乎更像树的存在就被创造出来了，它可以生长，可以繁殖，而我们不一定要手动控制它。可以设置一个全自动的设计：比如说大球，一旦碰到尖锐物体就会爆开来变成一大堆小球。大球还可以吃小球，小球与小球可以合并等……丰富的设计再次展开。

在观察小球弹射以及小球的各种变化当中，整个构建过程都是由我们自身来控制的。随着不断的创造出类似于不同材质特点的存在，例如放置了很多复合立方体的线条地面，看似是陆地一样的地方，我们给它画不同的颜色，不同的颜色代表一些不同的特点。然后还有很多的颜色在流动，如同天空也会流动很多颜色，只是那个时候并不叫天空。线条地面上也会留着很多颜色，颜色跟颜色混合在一起就变成了另一种混合颜色，或者说小球弹来弹去染上很多的颜色，小球就变成了各种各样的小球了。在没有太多管理它们的情况下，它们自发的产生了很多的颜色，不同颜色的小球，似乎每一个都不一样。这个时候非常重要的一个造物概念出现了，便是随机，随机这个概念对意识体而言可能已经有一部分了解，但是在造物当中的随机却有着很多的含义，有着很多运作的特点。这里是描述随机在运作发挥时所表现的状态，不是去定义随机是什么，或者什么是随机。

3. 自由意志与随机造物

这个时候我们想要进一步造物，便会发现如果一个一个的自主去创造，似乎太慢了。而且存在物已经庞大到很多，如同那个线条星球一样的存在。如何发挥出“随机”的特点来进行造物呢？再加上一点点的主动式造物来创造更加丰富有趣的存在呢？在观察刚刚的线条星球当中发现有很多的随机产生。是由多样存在混合而成的，虽然整个线条星球是一个整体。但是一旦被外物所影响，比如我们在设计的时候偶然有一个这样的想法：有一个比较特别的小球，它跟其他小球不一样。给它设计一个完全不同的螺旋

走法，专门以螺旋的方式移动，其他小球如果被碰到了则会发生特定情况，例如裂开成三个立方体等。创造一个这样的螺旋小球放进去的时候，观察到了巨大的影响与改变，发现到仅仅是一点点不同的改变就造成了很大的新的情况产生、更多的产生，更多的变化等。如果用数量上去计算的话，会发现少量的干涉或影响，却产生了大量的创造和大量的产生。如果再复合进更多不同的各类存在，让这些复合存在创造出更多其他的复合存在等，这样就能够达到一种可以自动化创造或者随机自动化创造的效果。例如前面给小球设定的百分之百回弹的特点，以及小球还可以合并，还可以大球吃小球等等之类的设定，而这些都是我们自主设定的，并不是小球想要这样，如果要是让小球运作的稍微随机一点，就需要创造一些存在或机制来提升随机度。比如给小球三个比较特别的设定，然后让小球在运作过程当中产生特殊的变化，或者较为随机性的变化等。例如给小球三种特点，这三种特点是三种小球的状态随机，这三种状态分为第一类，第二类，第三类，如果一个大球是由三个第一类的小球组合而成，那么它就会发生特殊变化。比如产生了一定范围的场域，只要靠近这个场域的其他小球，速度就会下降 10%。如果大球是由三个第二类的小球组合而成，设定一个能量场范围，只要靠近这能量场范围的其他所有小球都会角度偏移十度。

而另一种由三个第三类小球组合而成的大球，可以设定成会出现一个立方体包裹，一旦接触到其他不同类型的小球就会发生不同类型的反应，这些反应可以是增长、分解、变形、减速等任何的设计。类似这样的组合可以设计出很多种，比如说两个第一类和一个第二类，两个第一类和一个第三类，不完全只用 3 的数量组合，对于四个五个无数个的数量组合也可以进行设计，类似排列组合的方式，可以设计出大量的种类。当然这里只是比喻，并不是进行更加复杂的设计，最终的目标是尽可能的随机。

最后会发现最终的随机设计会使得小球在特定情况下拥有部分自主选择状态的特点：例如自主选择方向、速度、形状、颜色、反应、发生不同情况的不同特点等。这个自主可以叫做自由意志，自由意志的诞生意味着小球等的存在，可以运用造物源所给与的一些造物原料、造物能力与局限性等进行自我发展与自主创造。于是拥有自由意志的这些存在，尽管它们一开始是生活在线性线条星球当中，不过随着更多造物存在的加入，也会

出现所谓的外部影响，或新的介入。以及我们的造物宇宙还存在“（分）源头造物者的直接影响”这一项存在，或对整体的随机性造物进一步影响等。

拥有自由意志的小球或存在体，它们也会开始自主创造和组合，由于初始的局限性比较少，可以非常灵活调控局限性等。例如小球不一定要选择融合，它们可以选择粘成一团，可以自主的拼接。比如说一大堆的小球拼成了像五角星一样的存在，它们用这五角星上由小球构成的所谓腿进行移动，当然它们不一定命名为腿，也许是触手，也许是其他，于是乎就有很多小球开始将力量集中于一起，它们的想法开始更加的活跃起来了。有数百个数以万计数以亿计的小球，构成了一个庞大的集合体。假设这个庞大的集合体像人一样的有两只手，两条腿，一个脑袋，一个主体心脏等，当然它们肯定不会一下子就知道手脚心脏等是什么玩意儿。且它们一开始是不需要额外能量运作的，在这样一个情况下，更多的小球都选择集合起来，变化出不同的存在。整个星球的小球越来越多，它们产生的形状组合形状也越来越多，而且还可以自主变化形状，自主进行选择，这个时候该线条星球的首个拥有一定基础意识的存在体诞生了。在这样的举例当中，这个基础意识存在体便是我们的组合体小球。

如果环顾第三维度当中的非常基础意识的存在，例如一个单细胞、一个石头、一个分子等，这种偏向非常基础的意识存在。

回到创造的线条星球当中，线条星球有了色彩、有了材质，有了引力特点、有了自由意志，小球甚至还获得了造物能力。虽然它们是基础的，但已经可以对已有的造物存在继续创造，它们将不同的造物存在或存在物组合起来就可以形成一个新的物体，新的造物便产生了。然后很多的机制由我们来创造设计，例如一开始这些小球可能是在类似第八维度特点的地方当中活动，甚至后面小球具备了例如变大变小的能力等。

观察线条星球创造过程当中的特点，有很多局限性和没有局限性的地方，我们进一步将这些局限性运用到更大的维度创建当中，于是更多的局限性维度被创造出来。假设意识由最初始的基础状态继续进展到更加进化的状态，就如同第一密度意识开始组合成第二密度意识，第二密度意识开始组合成第三密度意识，第三密度意识进一步组合成第四密度意识，第四密度意识进一步进展成第五密度第六密度意识等。在整个的过程当中，事

物开始变得无比的丰富,但是刚开始的造物对比现在所处的极为复杂多样、丰富又精妙的整体系统化设计来说,初始造物是非常简单且原始的。

第三密度意识体当前所处的植物世界或动物世界或整个地球生态体系是相对非常丰富的,很多的较高密度意识体都在研究地球上的各种生态系统,例如海洋生态系统,森林生态系统,植被生态系统,细菌生态系统等等,研究很多生态系统的特点或者进行生物性研究等。尽管如此,在更大的局限性和非局限性当中,还是能够看到当前的全部维度整体设计依然是不那么完善或先进的,或者说相较于其他平行的宇宙而言,依然还有很大的进展和调整空间。这一块在前面也提到过,我们将会更进一步对宇宙的设计进行改动完善和方向性调整,创造出更多精妙的维度设计,或者局限性设计、机制设计等。在后面的章节会继续提到。

回到一开始提到的系统中的复杂存在,就好比一棵树,我们对一棵树的了解有多少呢?如果对一棵树的了解只是树干,树根,树叶,树的养分,树的果实,树的年龄等,如果只是停留在这一块上的了解与理解,那么想的还是太简单了。一棵树的复杂程度可以描述的远超过我们的想象,跟树有关的气候,星球温度变化,环境养分百分比,地球周期,星系周期,进化周期,其他植物的影响,地质的影响,其他物种的相互作用以及整个时间长河当中的迁移和变更等等,这几乎是描述不完的,再加上它还可以进化,可以突变,可以设计,虽然树是第二密度意识的存在,但是树所处的整体的环境结构,整体的复杂性,连贯性与关联性是非常之多的,无法单一拿出来进行描述或者进行创造的,即使只是一个普通石头,石头的复杂与丰富程度都远超过整个线条星球所描述的情况。因此如果我们要进行造物,大致可以有几个方向:可以在原基础造物存在上改动或改进,就如同基因改造一样;另一种则是对多项造物存在进行组合调整,就有点像是拿两个或者多个存在体混合起来,或者将其特点组合起来,然后再进行局限性的调整设计;还有一类存在是凭空创造或者说全新创造,完全新的设计,不过这一块就更加复杂了,相对来说更加的困难。另外的还有随机性的造物产生,运用很多的随机来进行很多创造,无论是情景生态事件体验等,还有更多造物有关的内容在后面的章节会提到。回到体验与进化,对于意识体的体验和进化而言,这些生物创造同样可以运用在进化的设计,或

体验与深刻体验等方向。

如果回到有限意识层面的第一层到第六层，或者第一密度到第六密度，准确一点来说是第六密度到第一密度当中，会发现是层层进行复制，层层都透过局限性变化而创造产生的。例如假设最初始的创造当中，从第六密度或第六层进行起，虽然它的整体内容可能较为单一，第六层开始构建出来了第五层，或者说通过把第六层的很多东西复制到第五层去，再看看会发生什么，看看又能够创造出哪些东西。再随着局限性进一步增加和机制设计的进一步设计，我们再把第五层世界或者说第五密度的很多东西复制搬到第四密度来，到第四密度来看看又会发生什么？第四密度再复制到第三密度来，不过从密度来描述这一块会有一定的扭曲性。

如果我们从维度上来说，便能够更进一步理解。例如从第八维度进行配置改动所产生的第七维度、第五维度、第三维度，然后再把这些维度进行复制，复制出更多的平行维度，然后很多维度都可以借由上面更高维度里的存在物，或者一些机制设计、一些造物，观察其低维度的演变，例如第五维度、第三维度，这些维度进一步的演变过程等。由于第七维度、第五维度、第三维度，这些维度是局限性变更产生的，所以一定程度上在下面维度的造物是更为随机性一些的，或者相对来说造物会略微丰富一点、丰富一些。这些只是对于已有造物存在的情况描述，在未来新的宇宙进化过程中，所有维度都将可以关联起来，都会变成丰富造物的地方，而且整体的机制设计都会相互借鉴，相互引用和变更，以及进一步的优化改良等。为最终意识体进化和宇宙整体进化提供更加有效能和潜能的方向参考，或者挖掘其效能潜能。

第六章、狭窄视角集合体[万物视角]

1. 事物构成的视角

对于一个石头而言，我们是如何认识石头的呢？是什么样的视角结构组成了我们对石头的认知呢？以及其他事物的认知呢？如果是一个不在我们意识数据库之内的存在，例如假设有这样一个存在叫做存在 A，那么我们对于存在 A 的认知过程，是怎么样的呢？

能够发现到，如果不对这个存在 A 进行描述，我们便不太能知晓到存在 A 的特点、状态、运作，也无法知晓到更多的信息，我们对存在 A 的理解就基本是空的，或者是极为狭窄的。如果透过视角描述来理解存在 A，我们需要多少的视角才能不再那么狭窄理解呢？

先用石头举例，如果对于一个不了解石头的人，我们只描述或告知对方石头这一个名字，对方是无法获得理解的。如果将描述改为石头和沙子，这个时候便出现了两个存在，即石头和沙子，还可以石头和玻璃，石头和蚂蚁，石头和高兴，石头和速度，石头和绿色，石头和铁球，石头和自行车等，这些都可以暂时描述为出现了两个存在物。如果对方对第二个存在物也没有理解的视角，那只告知对方两个存在物也是不太行的，然而即使对方有狭窄视角理解了一点点第二个存在物，对方也仍然无法对石头获得多少理解。

当我们只描述两个造物存在的时候，便还没有拿这两个造物存在进行视角上的参照和对比。一旦开始参照和对比，那么就会出现三个存在，例如石头比沙子大，在这样一个描述当中，出现了石头、沙子、大小这三个造物存在，要注意的是“大小”这种视角或这种造物存在虽然是一种相对的存在，但是这里也可以描述是第三个造物存在，一旦开始出现三个或者超过三个造物存在，那么就可以有相当之多的描述了。例如石头可以砸碎玻璃，这里出现了四个造物存在，当然具体数量可以不用太在意，例如石头、玻璃，以及砸这个动作，这是动作视角，碎裂也是一个相对的视角。那么在对石头更多的描述当中，会发现相当多数量的视角描述，例如蚂蚁

无法推动石头，石头无法自己移动，石头可以被击碎，石头无法砸断铁棍等等，这些描述当中运用了相当多的视角，以及这些视角包含了很多的存在构造，或者说很多的造物存在。例如石头拿在手上可以让小孩高兴，石头在地球地表往天上扔还会掉落下来等。

在这样描述的时候，仍然是假定意识体少部分了解和认识一些存在物，例如沙子、蚂蚁、玻璃等。但是如果在意识体基本不知道的情况下，就需要再次对沙子、蚂蚁、玻璃进行再度类似石头一样的描述，以便理解一部分与石头有关的这些造物存在。例如沙子堆积起来可以形成沙块，沙子可以被风吹起来，蚂蚁可以钻进很细小的洞里面，蚂蚁看到杯子就如同看到庞然大物，蚂蚁可以看到玻璃后面的沙子，等等。也就是所有的一切造物存在都可以被描述为由视角构成。也可以反过来举例：例如如果直接描述石头是什么？沙子是什么？也许可以描述回答石头就是石头，这样的描述很显然也是基于意识的已有数据库当中，对石头已有的一些视角集合组成的已有数据下的回答。

如果描述石头是地球地表最常见的没什么用的很硬的物体之一，这一个描述又涉及到了更多的造物存在，例如什么是常见，常见不是什么，什么是没什么用，没什么用是什么，很硬是什么，什么是很硬，物体是什么，什么是物体等。从这样的描述当中，就能够看到对于所有存在物的理解，例如石头、沙子、玻璃、树木、花草等等，对于这些的理解都需要建立在与其它造物存在的关联上面。然后所有的理解又基本都是基于一种相对的视角，或者说是大量描述视角的集合体，也可以说是狭窄视角集合体。但是对于更大量事物的理解，我们集合的视角数量相对是非常少的，或者对于大部分较低密度的意识体而言，对于任何一些存在物或造物存在的理解当中，所拥有的视角集合数量是不多的，例如较低密度意识对石头、对沙子、对玻璃的理解视角加起来的总数。

要达到大量视角或者无限视角的时候，才能够对事物、对存在物、对造物存在有更多一些的理解、以及运用等，如何朝向大量视角这便是方向。所有的事物都可以在一定程度上描述为是由狭窄视角集合体构成，这是相对于意识体或者单个意识体而言，而所有的存在物都只是很小的狭窄视角集合体，所有的这些存在物都集合着不同数量的狭窄视角。大量的集合再

次合并，集合的集合，便构成了意识体对世界大量造物存在的认知，或者说我们对这个世界或宇宙的认识与理解等。

这个时候问题就来了，如果我们对所有存在物的认识仅仅只是由视角进行串联合并起来的，我们的视角或者说很多意识体的视角都是狭窄视角的集合体，而且是很少量的狭窄视角集合体。这里说的少量是指单个意识体所有数据库当中的视角全部加起来，相对于无限的视角而言是非常之少且非常狭窄的。我们用如此狭窄的视角，数量极少的视角构成了所谓的对世界万物的认知，或者对万事万物的认知与理解。显然在这样的情况下很容易产生大量的视角缺失或者理解上的偏差与扭曲。而所有的存在物如果没有视角的话，那这些万事万物又是以什么方式存在呢？或者如何关联与描述呢？

在理解上或者描述上，可以找到很多的描述方向或者理解方向。就如同所有的事物处在被狭窄视角扭曲的情况下，意识体就不太能用视角描述连接万物，意识体便容易产生一种分隔或分离的感觉，或者说沉入人工幻象中，也可以描述为沉入狭窄视角当中，或者说对所有造物存在的视角连接程度不够。就好像对于沙子跟石头两者的关联性上面也是由视角所构成，而如果意识体没有达到万物视角的状态或者无限视角的状态，那么对于这两者可关联的视角描述就会很少，例如对于树上的苹果与地下的黄金这两者的关联视角描述会很少，看似苹果和黄金好像关联性更远，看似两者处于更遥远的联系度，看似比沙子和石头的联系度要更远，但这是一种相对狭窄视角影响下的幻象，实际上没有距离或者距离相等，同时又有距离且不相等，取决于视角，因为我们对事物的所有理解都是建立在视角描述和视角描述的数量上的。

就如同对两个存在事物的相同点和不同点，如果只存在少量狭窄视角，那么就会随着理解越窄认为的差距就越大，并沉入其狭窄视角的人工幻象当中，这种情况同样只能发现其中一小部分的分离与合一。随着对其相同点与不同点描述的视角越来越多，达到极大量视角，那么对其分离的理解与对合一的理解都会提升，当达到无尽视角描述的时候，才能逐渐超越所谓的分离与合一，没有所谓的分离也没有所谓的合一，同时又有所谓的分离又有所谓的合一。在无限的视角当中理解、运用，并创造，不论是相同

点还是不同点，任意的两样或者多样的造物存在，都是如此。

一旦所有的万事万物，我们都对其拥有无限的描述、无限的视角描述、无限的关联视角描述，那么所有的万事万物就相对来说都是连接的，且可以认为是没有距离的，或者说距离一样，这也是理解万物一体的方式之一。

在这样的描述视角下，甚至可以描述意识体是由大量的狭窄视角组合而成的，而不同的意识体所持有的狭窄视角集合总量会有所不同。那么从视角而言一个意识体到底是怎么回事呢？如果对石头跟意识体用同样的视角描述，那么意识体在很多时候跟石头其实差不太多，因为描述的视角数量差不多，局限性也差不多，相同点不同点也会差不多，不仅仅是石头和意识体，对于其他所有造物存在来说，如沙子，玻璃，自行车，树，房子，感受，想法，天空，体积，力度，生死，创造与破坏，有形无形，时间，空间等等所有的造物存在，其实都是一样的，所有的万事万物从视角描述上都是差不多的，都是一样的，所有不同特点的意识体也是差不多的，也都是一样的。

如果用一种特殊的视角描述意识体，例如意识体是由视角所构成的，意识体是由狭窄视角集合而成的。那么不同意识体的狭窄视角集合程度会有不同，对于视角集合数量这一块而言，从少量的狭窄视角集合到无尽的视角集合体，在这当中视角所集合的量不同，或者相对的数量和密集程度不同。可以从这样的视角理解到意识体为什么被简单划分为有限意识和无限意识，以及在有限意识当中被划分了六个意识密度，每个密度的意识其视角集合量是有大量差距的，要理解这个差距，可以去尝试数 10 的正无限次方有多少个零。也可以从意识视角方面进行理解，当意识对于所有事物的理解都拥有无尽视角的时候，就相当于是意识踏入了无限当中或者划入了无限当中，或者开始拥有了无限理解的朝向，打开了无限世界的大门，朝向无限的众多大门之一。

2. 对自身存在的视角描述

现在让我们将视角更进一步，前面描述了物体的视角以及物体与物体之间连接的视角，其实这里面还包含着对自我的认识以及定义的视角。也

就是需要描述“我们自身是如何理解我们自身的”？如何认识我们自身的？如何定义我们自身的？又是如何局限住我们自身的？等等这一系列的问题。会发现在还没有到达对自身描述的无限视角之前，我们都是在用数量有限的狭窄视角集合来描述和理解其他事物，以及同样用来描述理解自身。当视角还处于少量狭窄当中时，我们很容易产生一种幻象感觉或者说沉入人工幻象，该幻象就是看似我们与其他事物有很大不同，看似我们与其他事物不同点要比相同点更多，其实并非如此，前面我们已经举例过，描述两个事物的相同点和不同点。如果这两个事物是我们自身与石头呢？我们还能够描述其无尽的不同点和无尽的相同点吗？很显然是可以的，会发现这两者的相同点和不同点其实是差不多的，在无尽描述下数量上也是差不多的，是一样的。不论是我们与石头，我们与沙子，我们与树木，我们与任何有形、无形，任何看似简单或复杂的造物存在，当我们去描述的时候，当达到无限的描述视角的时候，在无限视角的情况下，似乎我们与石头差不多，我们与沙子差不多，我们与树木差不多，不论是其局限性还是无局限性，都是如此。并且在庞大的无限视角网络当中，我们总能够将自身通过视角连接到任何一个存在，连接到任何一个看似遥远看似边缘看似不同的存在，因为实际情况是可以被描述为没有距离又有距离，没有差别又有差别，没有分隔又有分隔等。

回到我们对自身描述的视角当中，如果我们对自身的描述视角是有限的、狭窄的，那么对自身的理解也会处于狭窄视角当中。当这一个狭窄视角的集合体还不足以朝向更大量视角的时候，对自身的认识都会有着相当多看不见或暂时未发现未理解到的地方。比如石头的局限性，需要透过视角描述来发现石头的局限性和石头的无局限性。同样我们对自身也是透过描述才能够发现其自身的局限性和无局限性在哪里，最终达到无限描述的时候，便能够从视角上穿透达到无限。因为所有的局限都已经被我们所描述看到了，所有的存在也都被我们描述关联一起了。而我们自身可以从意识集合视角的数量上去增加，达到更大量，达到极大量，直到一定程度，达到最大有限，达到无限，打开无限世界的大门。这一打开才是“真正”意义上的打开，并非是人工幻象当中的自我幻觉打开，也并非是狭窄视角当中自我认为的无限。即使我们已经知道自身来源于无限或者自身与无限

有相当大的关联性，甚至我们自身反投影着整个的宇宙、整个的无限，我们蕴含着无限的潜能，拥有对无限微粒点使用的潜能，无限创造的潜能等，但是我们一旦身处于狭窄视角中，我们对无限的看待或对于无限的理解也仍然是较为有限的，仍然还停留在有限当中，不足以达到无限。

前面提到过的举例当中，对事物进行描述，需要三个或者三个以上的造物存在，便能够对造物存在有更好的理解与参照或对照。描述当中所出现的三个造物存在，只要再加一个，再加第二个，再加第三个，再加第四个等，就会有更多描述上的空间、更大的拓展空间。例如石头比沙子大，如果再加一个存在物呢，比如房子，就可以描述为石头比沙子大，比房子小，这个时候就相当于有了第四个造物存在即“大小”，“大小”可以分为是一种造物存在，它是从体积上或从尺寸上进行对比参照的。再例如石头比沙子大，石头跟沙子都是固体，这里也出现了四个造物存在。还可以任意举例，例如树叶无法劈断石头，石头可以砸碎玻璃……可以看到这些描述开始细化起来了，并且越来越细致，而越来越细致的过程便是逐步增加造物存在，并细化、延伸。

在相同点与不同点的举例当中，“相同点与不同点”其实也是一个意识训练。在举例与训练过程中会产生很多种情况，这些训练程度情况可以简单划分为几个阶段。从只能极少数量的描述其相同点与不同点最后到可以无尽描述其相同点与不同点，就如同之前对有限的意识进行六个层次的划分。这里将训练程度细化为了三个阶段，第一阶段在描述相同点或者不同点的时候会非常卡壳，会几乎描述不下去了，也想象不到了，或者要很久或很难才能够想到下一个，在描述过程当中是也偏单一的，其描述涉及到的造物数量是比较少的，通常都是只额外增加了一个或者很少的量的造物存在。例如仙人掌和老鼠都有重量，这是描述仙人掌与老鼠的相同点，这个描述当中额外增加的一个造物存在便是重量，或者说重量视角。再例如仙人掌和老鼠都有体积，这也是只增加一个造物存在“体积”，仙人掌和老鼠都会消亡，这同样还是只额外增加一个。如果只是额外增加一个，那么在描述上会很容易就把意识数据库内所有的视角都给说完了，而且大部分都是在调用已有的数据，而不是在创造新数据。而第二阶段和第三阶段又是怎么回事呢？下面进一步的细化。

前面提到过很多的描述，特别是场景模拟，都在创造大量的新数据，例如前面提到的筷子与老鼠被放在桌子上对比高度之类的情况。我们加上额外的造物存在，再加上场景模拟，使用全新的情景造物等，而不是使用我们的记忆数据库，那么我们便能够创造出无数种的情景和描述。例如一些举例或一些较为基础的展示和训练，这里随便举几样造物存在，并将这三样造物存在进行场景模拟，丰富的模拟。为了方便这里就再次使用石头进行举例，石头、筷子和老鼠，使用这三个造物存在进行场景模拟和描述，所有的场景模拟中都可以不断增加新的造物存在，但是基础的三样造物存在则必须出现。例如老鼠使用筷子在地板上画石头；小明左手拿着石头，右手拿筷子夹着老鼠，小明把这两个一起扔进了桶里面。再例如，在一场沙尘暴当中，老鼠和筷子和石头三者正在比赛，看谁最晚被沙尘暴淹没。再例如，石头和筷子一起讨论关于老鼠偷自行车的故事时笑得很开心……更多的举例就不继续展开了。这种像是想象力情景模拟的视角描述，是可以造出无数种场景或者描述视角的，是完全没有局限的，就如同前面提到的想象力或思想或意识等，是可以朝向无限无局限并能够产生出大量新的造物、新的数据。在我们还没有进行描述的时候，宇宙就还不存在这样的数据，这些新的数据也可以被称之为宇宙全新数据。例如这个宇宙当中没有老鼠和筷子和石头这三样存在会在沙尘暴当中去比赛，看谁最晚被淹没，但是一旦我们想象出来，描述出来，那么这一个数据便存在了。如果要再描述不同点和相同点，就比如说老鼠和筷子，那么这个时候便产生了一个新的描述视角：叫做在沙尘暴和石头一起的比赛中，筷子淹没的比老鼠要慢，淹没的速度是不同的，两者在这样的比赛场景当中，这是两者的不同点。但是如果我们没有进行这样的描述，描述老鼠与筷子的不同点的时候，就几乎永远也无法想象得到它们居然还有这样的不同点。下面的其他描述也是一样的，老鼠和筷子的不同点和相同点，都可以透过这样的情景模拟产生和描述出来。例如筷子和老鼠都可以被小明拿在手上并扔进一个桶里面，这是两者的相同点，同时这又是两者的不同点，两者被小明扔的时候，小明所使用的力气不一样，因为是一个左手，一个右手，当然还可以进行丰富的进一步细化展开。

加入大量新的造物存在并无尽的描述下去。在这个过程当中还有不少

的细节，也就是出现的造物存在，假设是三个，其实三也是多，一为三，三为多，多为无限。只要提到一个造物存在，就可以关联两个造物存在，如石头，再关联一下沙子，沙子再关联一下筷子或者再关联一下玻璃，一下子就关联进很多的存在了。因为所有的造物存在于视角上是没有距离的，都是连接的。甚至可以描述老鼠两只手拿着筷子埋了一个宝贝石头，这个石头在1亿年以后被人类发现，这样的描述已经跨时间了，又增加了很多的新的造物存在。而且整体上的描述又是带动作，又是带故事性的。这里使用了三个基础存在造物就可以创造出无限种场景描述出来，创造无限种视角。

第二阶段可以描述为依然在使用旧的数据，对两个或多个造物存在进行大量相同点与不同点的描述，这里的大量可以指100个，也可以指数百个，总之在描述的时候是可以不断增加的，只要给意识体足够的时间，就可以说出大量的这些描述。但是要到达第三阶段，便需要使用类似三个造物存在来创造出无尽种情景模拟，以及不再使用自我视角了，这点很关键。这里的三个也就是多个，例如找老鼠与筷子的不同点，那么再额外加三个，比如再加上树、麻将、喜欢，这三个存在物，那么就可以再次情景模拟，新加入的三个造物存在，甚至可以是点、线、面、力量、速度，时间、磁场等等这种有形无形都可以，动的静的都可以，范围窄范围大都可以，是没有局限性的。例如甚至可以描述四棵树在一起讨论人类非常喜欢的麻将，于是请来了老鼠一起讨论，老鼠把筷子顺带一起偷来了，筷子上面还夹着食物，而树不喜欢由木头做的筷子，这里便可以描述为老鼠与筷子的不同点是该情景下被树喜欢的程度不同。这只是一个举例，至于更多的细化，可以更细节、更有趣、更丰富的无尽创造下去。

当意识体达到第三阶段的时候，也就是对所有事物的相同点与不同点都有着无尽的视角描述，以及无尽的视角创造，无尽的情景模拟创造视角，可以跳脱出自身的视角，使用其他的无尽视角，或者模拟其他万物的视角，可以无尽的模拟描述下去的时候才算打开了万物视角的大门，开始进入万物视角，开始吸收万物视角，开始运用万物视角并进行视角创造。

这里为什么不用无限视角的大门而使用万物视角的大门呢？万物视角的大门，距离无限的大门仍然还有着无法衡量的距离。视角是打开无限的

方法之一，或者通向无限的方向之一，但无限不是视角，无限不是万物，所以这里不用无限视角而使用万物视角一词有一定象征意义。打开万物视角的大门仅仅是超越自我视角局限的入门，意识开始吸收大量的视角等，但还有很多层面需要超越。例如超越万物视角，超越集体视角，并最终达到最大有限，超越有限超越最大有限。所以在意识基础训练，或者意识尝试描述两个或多个存在物的相同点与不同点时，视角展现中的第三阶段，差不多是进入第五密度的开始，再通过进一步的深化提升融合便是从第五密度初期到达第五密度后期或以上等。这里说的第五密度也可以认为是第五层世界，也就是前面提到的有限的意识密度的六个层面划分。

在万物视角的状态情况下，我们会大量的吸收很多很多的视角，视角将朝向无尽的增长，但是这里可能会有这样的疑问，这么多视角中很多的视角好像都是重复的，都是可以被整理整合的，很多视角好像是看似无用或者说参考率不是那么高的，这些视角难道也需要吗？那就要提到第六层世界或者说第六密度意识的特性了。

第六层是怎么一回事呢？第六层或者说第六密度，我们需要将前面大量的视角进行整合提取并运用，这里就涉及到对大量视角或者大量数据进行整合，全部都要整合，没有什么是无用的数据，并且还要提取，全部都整合并提取出来各种核心的存在，提取后还要能够加以运用，不管是将数据提取出核心或者将核心展开，或细化再细化等。这便是要达到更高百分比第六层或者第六密度意识所需要的状态之一，第六层后期到第七层初期之间，便是前面提到的最大有限状态。关于第六层或者第六密度意识状态会在下一章节当中提到。

3. 万物视角的状态与运用

视角是打开无限世界大门的方向之一。如果我们有着大量的视角，那么便能够对所有的事物，无论是新的还是旧的，所有新的数据或者旧的数据，对其的理解程度，理解的视角，理解方向的考量，吸收率、领悟率等大幅提升。甚至是挖掘其进一步的潜能，包含优化改进效能的潜能，又或者整理和提取以及灵感的潜能等，都需要大量的视角。

在之前的描述当中提到的万物视角以及万物视角状态，万物视角一词并非指的是一万种物体的视角，或者一万个人的视角，也并非是指一万种不同的视角或者一万种不同方向的视角，而是描述为有近 360 度的视角朝向，是一种朝向或者状态，而且视角还在不断新增，随着数据或事物的不断变化而不断新增，可以复合叠加存在相当多种方式。也可以描述万物视角是一种视角集合体的概念，还可以把它堆叠，堆叠成狭窄视角集合体。这个视角集合体为什么要称之为狭窄视角呢？而不是说更大视角或者更高层面视角，或者不同层面、不同角度、不同方向的视角，一体多面的视角，或者说是非常复合多变动态化的视角，而是称之为狭窄视角集合体呢？

在无限的视角当中，或者说 360 度全然的视角当中，不论是如何描述，只要是在有限当中进行描述，就固定化了，也就是变成了有限的描述去了。只要是有限的描述，那么这些描述或者视角都是可以认为在某种程度上是并列的，没有高低之分，当然也可以进行高低的描述。但是不论是高低或窄宽等视角相对于无限的视角而言都是狭窄的，或者说相对是狭窄的，我们把各种视角并列起来称之为万物视角。对其的理解和所进展的方向并不要求真的具备超过 1 万种视角，甚至是一亿种视角或者说无尽的视角，虽然可以进行无尽种视角描述。但是如果对于较为有限的意识体，意识密度不高的意识体来说，无限的概念要超越语言文字上去理解，也要超过其表面的理解，要很多层面的理解，就如同我们对万物视角的概念既需要理解也需要去使用，可以说是用一万种一亿种无尽种视角的理解方式去理解这个万物视角。对于一个石头前面的举例使用了大量视角，在一定程度上展示了万物视角看待这一些基础物体的理解，即使是再基础的物体，也关联着所有的一切造物存在，所有的一切都可以被整合，用视角连接在一起。我们对于石头对于自行车对于花草树木对于飞鸟鱼虫等看似有相对较大的理解，但相对于万物视角状态下那些所谓的理解都是非常狭窄的。而万物视角并不是一种固定的状态或要求，要求达到数万种数亿种视角等。

万物视角并不是一种固定的状态，它是一种浮动化的状态，在描述它的时候可以认为相当于是从侧面进行描述，万物视角主要是用来运用的，如何运用万物视角以及如何尽可能的朝向万物视角，达到万物视角状态下的运用和发挥。在描述事情和理解事物的时候，很容易拥有一两个视角或

者少量的视角，然而如果知晓到万物视角的状态，便能够知道在有限层面下或遗忘状态下，我们几乎都是处于狭窄视角的状态，或者说一旦对任何人事物或者情景进行描述，便都会变成较为狭窄的。以及在某种描述来说，几乎是不太能达到完全把所有的视角都讲述出来的，视角永远都处在一种增加的过程。第一个首要的万物视角的运作状态便是我们的视角永远都相对狭窄，以及需要不断的增加我们的视角来朝向万物视角，对任何事物都是如此。就能够知道我们不应该被视角所局限，被任意一种或数种描述视角所局限。应该广为增加视角和吸收视角，不断的吸收各种视角，而不论视角在描述分类上是扭曲的或者是极端的，又或者是模拟的或者是看似矛盾、看似无用、看似边缘的视角等，都是一种吸收状态、理解状态。

当意识体处于任何的情景场景当中，很多时候都是在新的数据、新的情景、新的情况，对于意识体的狭窄数据库而言，这个时候如果继续沿用过往的数据视角，经常用较为固定的一些旧视角看待这些变化的东西，看待新的数据、新的事物情景的时候，旧视角并不太有助于视角上的增加或视角上的提升。而如果处于一种不断创造视角的状态、新增视角的状态，那么在任何新数据、新情景、新场景、新人事物等当中，都能够随时调整创造出新的视角或者描述，或者尝试去看到新的视角等。

这个时候便有了三种大致的万物视角的运作状态：第一种，我们永远在描述上都是处于狭窄视角，无论我们的视角有多少，是几十个，上百个还是数万个，永远都是处于狭窄视角的集合状态。第二种，不论对任何的视角我们永远处于视角吸收与理解状态，就好比如对石头的理解，试图去猜测石头的感受，试图去猜测蚂蚁的感受，蚂蚁眼中的石头是什么样子的？即使不太能够直接的猜测到或者感知到蚂蚁和石头眼中的视角，石头眼中的蚂蚁是什么？蚂蚁眼中的石头是什么？感受是什么等？不管能否全然的带入任何一个细微是否存在物当中，都能够吸取任何视角，不论是来自其他意识体的或者蚂蚁的或者石头的，猜测的或者拟人的，扭曲的或者混淆的等。

第三点，能够随时随地创造任意的视角，而不是一直在使用我们老旧数据库当中的老旧思想、老旧观念、老旧视角等。这并不代表我们会把老旧视角给扔掉，或者说完全不再使用或参考。而是一种越来越朝向全然的

万物视角的状态，视角会越来越多，虽然在这个过程当中增加了大量看似参考率很低的视角，但是到最终我们会处于一种视角叠加状态，视角的堆叠，视角的复合叠加。一旦吸收或者创造出来了大量的视角，便能够看到很多视角是比较类似的或者比较统合的，只是在描述上改动，或者调整了一下描述方向便得到了新的视角，很多时候只是进行小幅的改变，就如同前面对石头的举例以及对相同点和不同点的举例。大量的视角堆叠会使得我们在理解很多事物的时候，既能够找到非常细微的细化描述、细理解，又能够从中找到或者更进一步提取出更大的描述视角，或者三个提取等。

在大量的吸收很多视角和创造很多视角的过程当中，这些参考率较低的视角可以认为是相当之多的，或者说在某种情况下是相当之多的。然而这些视角在更换参考对象后，比如把大量的视角换到另一个意识体身上，或者在某些视角与情况下，参考率就会发生改变。

上面提到了参考率一词，这便是视角当中所提取或者含有的浮动百分比概念，任何一个视角都含有参考率百分比，这个参考率百分比代表着一个视角对于某个意识体而言的参考率，相关参考度或者参考程度等，而且该参考率百分比会随着情况场景变化而变化，也随着意识体的变化而变化。任何一个视角都有这样的一个百分比，只不过是浮动的，只是个模糊的，数字模糊的，百分比模糊的，动态化的一个概念。

对于大量的视角与数据，又该如何处理与运用呢？

第七章、整合提取收放与综合的观察者视角

1. 视角的整合、提取、收放

当达到万物视角的状态或者部分状态的时候，此时不论处于什么样的情景、场景或事物当中，都会瞬间产生大量的视角。由于很多的场景对旧数据库来说是全新的，很多的视角也都是全新的，所以在探索宇宙的过程当中或者与其他意识体互动的过程当中就可能产生或吸收到大量的视角。由于每一个有限的意识体都可以描述为由狭窄视角的集合构成，那么在与其他的意识体交流、互动中，其他意识体的视角可能会包含着大量完全与之不同的视角，甚至包含着冲突、排斥、狭隘、扭曲，或广阔等的各种视角，甚至完全在意识数据库外，不可理解的，范围之外的视角。

以上这些视角等，对于万物视角而言并没有所谓的对与不对，并没有错误或者正确，也没有扭曲或“真直”，因为这些都仅仅只是万物视角中极少量的视角。在万物视角状态下，一切视角都会被吸收、考量、理解等，而不是被排斥、剔除、忽略等。在这样的情况下，视角的增加速度是极快的，当达到一定量级的时候，可能会难以直接快速地处理大量的视角与数据。这个时候我们需要对大量数据进行整理、整合，并提取出核心或关键所在，提取出更大的层面。提取之后还要对提取的存在加以运用并熟练。也就是可以简单描述为三个层面、三个提取，如果要再进一步将运用也描述进来，那就把运用改为灵感，便可以称之为三个灵感。

大量的数据被整合提取成了极少量的核心，被提取的这些存在，可以是较为固定的大层面，也可以是一些浮动的、概念性的存在。为什么这里是三个层面、三个提取呢？前面举的例子还记得吗？只需要三个存在便可以无尽的进行场景模拟和描述了，同样这三个层面与提取就可以几乎覆盖全部的情况。当然这里的三个层面与提取既可以是只有三个，也可以是多个，这里的三也是一个浮动的概念，一为三，三为多，多为无限。

还记得前面提到的相同点和不同点吗？现在再次来简单提取一下，这

次是对几十亿以上的人类有关的数据进行提取，或者对植物、动物都行。所有人类的相同点有哪些？所有人类的不同点有哪些？会发现这一次所描述的对象数量就非常之多了，涉及到大量的情况。而在所有的相同点与不同点当中，所找到或提取的存在的相对参考率或者运用率是可以不一样的。所要寻找或提取的核心关键可以是这当中最为重要的几个相同点、不同点，当然这里是举例，也可以进行层面创造或者概念创造，例如所有人类都拥有的三个相同点等，这种提取是需要经过意识训练或者经过运用和锻炼才得出来的。每个不同的意识体所提取的东西可能会不一样，运用的程度和层面也会不太一样，下面开始举例。

这里提取的三个，分别是失误率、后悔率和反思率，这三个存在是浮动的数据。它所适配的场景也是浮动的，它的运作过程也是浮动的，它对不同的人来说也是浮动的。而这三个提取也可以称之为灵感提取或者说灵感创造，这是来自其他灵感中所考量并最终得出来的提取。

灵感的过程是什么样的呢？那便是时位、范围、效果，这三个也是对灵感或灵感过程的三个提取，也就是灵感的基本运作过程，这里只简单提一下灵感基本的三个参数，三个存在，或者说三个提取。任何灵感的情况都不一样，而且非常复杂，同时涉猎面非常多，层面也很广，跨度也很大，各种方向都有，但所有的灵感都拥有的三个共同特质、共同特点，那便是时位、范围、效果，注意有些时候或存在的提取不一定是三个。

时位是当前相对的“时空”与相对的“位置”以及相对的“情况”。这是个很复杂的结构，要展开来是相对比较困难的，主要看不同的灵感具体所处的情景。例如石头有两个，沙子有一个，这个时候描述它们的时位可以有很多方法。如同前面所描述的一样，比如说数量、大小，重量，价值等方面的相对时位，这也是一个相对的概念。石头的数量比沙子要多，石头的重量也比沙子要重，石头在某些方面可操作性也比沙子强等等。但是如果灵感当中并不需要沙子，沙子不是涉及或关联的对象，那情况就会不一样。这种时位还可以是资源对比情况，或可操作的时间，时机，局限，程度，可操作的次数以及可调用的资源与存在物等等任何方面，都可以成为相对的时位。而对于灵感所涉及的“范围”，也是浮动的，复杂的，也涉及到很多的情况与存在，主要看选择的灵感是什么，或者灵感的方向。

例如如何让“人类迷惑行为”大幅减少？如何让猴子在面对香蕉与金子时选择金子？如何超越九人议会的意识体？如何提升意识体的灵感力？如何在骑自行车时让对面的石头爆炸？如何提升所在宇宙的进化速度？…这些举例中灵感所涉及到的时位、范围、效果，都是不一样的。

比如说我们要改造一个石头，让这个石头在猴子面前比香蕉还有吸引力，对于这个灵感而言，时位会比较复杂，不能完全只看石头和石头关联的存在物，还包括了“我们”，我们的意识水平、视角、创造力等，都会变成时位，因为石头主要由我们改造。而这个灵感当中“范围”便是石头或者是石头对于猴子的相对吸引力，“效果”是比香蕉更能吸引猴子。这只是举例，而灵感的对象可以是一个也可以是多个，还可以是任意模糊的存在等。灵感对象可以是一个杯子，可以是所有的石头，某个种类的树，特定区域的沙子等等，比如说如何把所有的沙子移走，而沙子移走便是灵感所想要实现的效果。所有的沙子就是“范围”，但这个描述当中的时位是比较复杂的，例如“现在”或“之后”要把所有的沙子移走，这可能会发生一定的改变，整体的时间或者情况都可能发生改变。沙子有可能突然变少，也有可能突然增多，技术水平也有可能突然变高，也有可能突然变低，很多都处在变化中，因此“时位”在动态变化。

一旦技术水平非常高，高技术的时位跟低技术的时位是不一样的。同时还要结合比如说人数，愿意移动沙子的人数。假设技术水平不够人数不够，那这个就是该情况时候的时位；如果人数够技术也够，那么此时的时位便包含了这些描述的情况。

“效果”的话便是我们想要实现的效果或者方向上的效果。例如举一个这样的灵感例子，有没有一种非常简单的修炼方法？要非常非常简单，几乎所有人都可以用，而且效率要非常高，上限也要非常高。这样的修炼方法在无限当中肯定是存在的，在后面的章节会提到。

对于这个例子，时位就是“当前”的情况，这会涉及到意识水平，灵感覆盖的意识体的意识水平，发问者的意识水平，以及所可以参考的资料、调用的资源和发问者的想象力以及无限的程度等，还涉及到大量的存在，这里只是简单举例。如果这个训练方法或修炼方法是要用于所有人类，又或者是对宇宙所有的意识体，那么该灵感的范围可以描述为所有人类，或

者宇宙全部的意识体。然后我们想要实现的效果则是“找到”或创造出非常简单又非常高效，提升又快，上限又非常高，甚至无限高的一些修炼方法，这就是“效果”。“时位”“范围”“效果”就简单举例到这里。

回到上面提到的全人类都拥有的三个属性：失误率、后悔率、反思率，也可以描述成人类所有运作过程中都具备的三个潜在视角，也是三个提取的存在，这三个参数都是非常浮动的概念，不太能将它们量化，也不太能将它们固定。它们单个拿出来发挥运用的效果或潜能并不是很高，如果三个一起用，在某些方向上的运用，那会发挥出很大的效能潜能。例如对于修炼衡量而言，或服务进展而言，或者一些其他方面等，可以看到这三个参数的精妙化运作。先以失误率举例，失误率是什么东西呢？失误率如何衡量？失误率可以变动吗？失误率如何运作？哪些会影响失误率？等等，失误率这个概念跟失误有关系，但失误率并不是失误，它是一种潜在比率或者某种概率，它是一种潜在的、模糊的、浮动存在。

举个例子，对于任何一件事情或者一项服务，都存在潜在的失误率，存在失误率但不一定会失误，即使失误率不低也可能存在连续多次都不失误，失误率再低也无法消除失误率，失误率可以描述为视角的存在，该视角不会消失，因此失误率总是潜在的存在着，不论是任何有限无限的意识体，（分）源头造物者也存在失误率，任何事情都存在失误率或失误率视角，当然了意识体仍然可以选择不使用该视角。

如果我们想要服务他人，在服务进展过程当中，在事情还没有开始或者还没有完成的时候，这个失误率到底是多少？失误率由什么决定？失误率是怎么产生的？失误率可不可以为零？……失误率是不太能为零的，特别是对于有限层面的意识，失误率只能无尽降低，并不太能完全消除，有限有局限，再加上视角新增与人工异常都是潜在的失误影响。因此不太能保证一件事情或服务完全没有失误率，这些事情或服务如果都是由有限的意识个体来操作的话，特别是在局限性非常高的情况下，不论是个体还是团体等都存在潜在的失误率。

对于任何的事情、服务事项等都存在失误率，失误率也受意识体的情况影响，受意识体的各种局限性所制约或者影响。例如意识体所能够调用的资源，所能够使用的时间，所能够调用的其他意识体等，意识体的视角，

状态，情绪，面向拓展，方向朝向等，在这就不细致讨论了。这是非常有意思的一个参考比例，因为几乎不太能固定住它，它可以适用于所有的场景，所有的人，所有的意识体。无论时间如何变化都可以使用，也就是说，所有人不论是谁，不论是什么情况，不论是什么事情，不论是什么时间等，在某种视角描述而言都可以使用到失误率。然而失误率不是单独被拿来使用的，它是一个综合的存在，以及还有后悔率和反思率，后悔率也是一个非常模糊的概念。

就好比比如说，很多人，很多事都可以后悔，都可以用后悔率，这个后悔率也是浮动的存在，比如我们使用一辆自行车换了一个特别的石头，然后这个特别的石头丢了，这时候我们可能非常后悔，特殊的石头虽丢了，却在之后得到了另一个更大的机缘，于是这个时候我们的后悔率却降低了，甚至消除了全部的后悔率。在这个举例当中，后悔率是随着具体情景以及相对的对象还有整体事情的进展而发生改变的。了解后悔率有什么作用呢？如果我们进行一项服务，存在失误率，这个失误率受到包括我们的能力以及外部等所影响，假设整个服务失误率高达 20%，而服务完成的时候却没有失误的完成了，下一次我们要再次尝试的时候，整个“时位”就变了，失误率也变了。由于我们的经验提升，失误率有可能下降到了 10%，这个时候我们继续操作，假设再进一步完成，失误率降到了 5%。随着我们的多次操作以及多次完成，由于经验的提升还有时位的变化，失误率已经降到 1%了，但是失误率总是潜在的存在，总有一定的浮动百分比，后面陆续的服务与操作都还是存在 1%浮动的失误率。假设在第十次操作的时候，由于失误，也就是这 1%的失误率导致了极大的极为严重的后果，而且随着前面经验累计，服务的范围与层面都在不断提升，虽然失误率也在不断降低，但是一旦在范围和层面都很大的情况下失误，影响也会同样很大，那么这个时候后悔率可能就会变得极大。

如何消除这个后悔率呢？这是一个方向，当然整个过程可以是多维度的意识体进行衡量的一些方向，不过还涉及到第三个参数反思率。虽然很多事情无法消除失误率，而后悔率则是在失误之后才产生的一个比率，一旦失误，如果能够反思，每次不论是否失误都能够反思等，那么整体综合方面的服务便能够继续螺旋上升。如果不太能去反思，也就是反思率非常

低，那么这又会导致什么样的情况呢？反思率非常高，又会导致什么情况呢？意识的拓展与变化，意识的学习与提升，意识的服务与创造等，在浮动的失误率以及反思率当中是怎么进展变化的呢？这个后悔率又是由谁来消除呢？是由“机制设计者”来消除？还是由其他意识体或“服务相关者”来协助消除？还是由自我来消除呢？等等，这个里面有无尽多的描述、举例还有案例。地表上所有服务的事情也都可以在这当中进行细化。对于这三个参数，这里要做保留，留给读者自行去参透。并不做更多的细致举例和介绍了。

这三个浮动的参数，可以作为某些机制或者规则法则的参考，让机制或规则法则更加灵活，兼容率更高，效能潜能更高等。固定的规则法则下，意识体受到在服务时可能的失误，失误率，存在无法承受或难以承受在固定规则法则当中失误的“反馈”，进而影响大量跟固定规则法则有关的意识体。不论是对意识体又或者是对集体、对维度、对造物、对宇宙等的进展可能会造成低效能甚至负效能的影响。浮动化的规则法则相比于固定态，可以使得规则法则更难被钻漏洞、被绕过、被“刷取”等，兼容率更高，可以兼容各类情况，更有助于协助意识体去服务，去创造，去体验，去探索，去拓展去发挥去挖掘自身的潜能。既保留了受限于规则法则的局限性，同时避免了意识个体在服务时被规则法则牵制而丧失很多的效能潜能。会宽泛参考衡量该意识体的反思率，领悟率，刻意率，谦虚率，潜能率，自私率，无私率等很多参数，可以协助消除部分该意识体在服务失误导致的后悔率，或者部分消除免除规则法则的“反馈”等。

在上面这些举例当中，能看到整合、提取以及运用，或者说收放的过程。提取的东西开始无尽发挥运用并且适配很多的场景或情况。还有一些并没有介绍到，在后面的章节会继续提到。再举一个例子，例如我们所在宇宙的进展可以被提取为两个存在，这两个存在可以被简述为视角新增和人工异常，视角新增是宇宙新数据新增加的视角，视角新增可能由任何意识产生，任何局限性意识体产生等，而人工异常可以描述为意识体有意无意造成的影响或变化或异常等。视角新增与人工异常也并非固定概念，也是浮动的概念，这两个提取不仅仅是在于描述，更是需要描述其运作，了解和发挥其运用等。

而我们也可以借由这两个浮动的概念来发挥和运用，可以在任何地方或方向使用，不论是灵感创造还是意识体修炼，又或是精妙的创造与体验，以及更多丰富的使用等……在后面的章节会继续详细提到。

2. 综合的观察者视角

在我们吸收的极大量视角当中，如果要区分我们与他人或与外在的视角，那么我们自身视角在极大量视角中的占比会非常低，而且越来越低。但是吸收的极大量视角既是我们又非我们，如果将意识体描述为狭窄视角的集合体，那么视角越多，从视角的角度便能超越自我，可以是任何的个体，超越个体，可以是任何的集体，超越集体，可以是任何的万物，超越万物，可以是任何的有限，超越有限，超越最大有限，超越有限无限等等。反过来说则是没有什么自我视角与他人视角的区别，或者不进行区分，所有的视角都是被吸收进来的视角，没有什么自我与非自我，在该过程中，便会成为相对更大的狭窄意识集合体的存在，万物视角。

在看待万物视角的时候，我们是用什么视角来看待这些视角？用什么样的方式视角看视角？是用某种固定衡量标准去衡量？是设定某些范围与划线衡量看待？还是拿狭窄视角去看待吸收进来的这些视角呢？还是用我们自身的视角去进行衡量？又或是其他方式等呢？由于我们的视角本身就是狭窄视角，我们用狭窄视角如何去衡量看待另外的狭窄视角呢？或者说我们自我视角之外，有无尽多的视角，狭窄视角不太能衡量万物视角，那么什么方式比较能够衡量万物视角呢？

假设没有所谓的自我与他人，也没有所谓的自我与石头的区分。没有石头，沙子，玻璃跟人，跟树，跟其他的区分，假设这些都是一样的，或者都是在一个大的整体当中，一个视角网络当中或者一个视角集合体当中，假如所有这些都是是一样的，不进行区分，那么怎么能够比较合适的看待万物视角呢？我们除了需要逐步的跳脱出自身的视角达到万物视角，还要进一步的再跳脱出万物视角来看待万物视角。假设复制一份万物视角，或者复制一个假想的视角，例如“观察者视角”，观察者视角便是无任何自我与他人区分，无任何意识体之间的区别，无任何意识与非意识体的区别，无

任何其他人与所有造物存在区别等。用全然的观察者视角来看待万物视角，这个全然的观察者视角，既可以演变成万物视角，也就是说它本身就是万物视角或者包含万物视角，但包含仍然是带有扭曲的描述，这里只是举例，也就是用万物视角来看万物视角，也可以认为“观察者视角”是一种纯观察的，没有什么区分的状态，仅仅只是视角看视角。

那我们便会开始逐渐进入另一种状态，视角逐渐多样化，不仅仅是视角集合，更像是视角堆叠了。既可以存在我们自身的视角，也可以存在我们吸收的视角，也存在观察者视角来看待我们吸收的这些视角，或者万物视角看万物视角，以及我们所创造出来的新的视角，所有其他的各种视角，用视角来看视角，用视角来分析视角。再进一步，我们甚至可以处于同时持有完全相反的几种视角的状态。例如既对又错的视角，既肯定又否定的视角，既黑又白的视角，既上又下的视角，既高又低的视角……等等。所有的这些看似矛盾或冲突的视角，实际上它们可以被描述得并不冲突，被描述得并不冲突还不够，我们甚至可以同时具备，同时处于这样的视角堆叠状态当中，或者说复合叠加的视角状态。

因为我们不再区隔自我与其他，已经跳脱出了自我视角的局限，同时需要进一步朝向万物视角，并再次跳脱出万物视角装备一个复制的万物视角或者说一个综合的观察者视角来观察所有的一切视角，分析所有的一切视角，可以达到类似视角大集合态，再进展到堆叠视角，也就是复合叠加态，视角复合叠加态。在第六层后期或者说第六密度意识后期，存在一个描述为的“最大有限”，最大有限同时也包含了前面所描述的所有这些视角状态，并最终打开无限的大门，而视角的复合叠加态，仅仅只是复合叠加态当中的其中一种存在的复合叠加，也就是视角，打开朝向复合叠加态的一扇大门，除了视角以外还有身份，人格，情绪，认知，思想，信仰，局限，时位，范围，等等所有的一切造物存在都可以复合叠加。

综合的观察者视角并非是新增一个视角来看待同一事物。例如描述石头比沙子大，综合的观察者视角不是说再增加一个“石头比房子小”的描述，而是用视角直接对该“描述”进行分析，从非常之多的角度分析，从非常之多的视角分析，从非常之多的描述分析等。例如石头比沙子大，如果从造物存在的数量来分析，这便是使用了三个造物存在，其中两个是实

体的造物存在、物理态的而且是用肉眼所能看到的，是用人类取的名字所命名的，是人类在拿来比大小的，那个大小它是一个无形的造物存在。而使用的是大的描述，不是在描述沙子比石头小，因为这两个描述其实是一样的，只不过在前面的描述当中，选择了石头比沙子要大这样的一个描述，同时这个描述并没有具体细化到石头到底是什么样的？石头的材质是什么？这是什么时间发生的事情？是谁在比较这个信息？给谁用？要这个描述用于什么方向？沙子又是什么？沙子具体的情况如何？石头的具体大小多少？等等这些都没有进行补充。

在分析这个视角的时候会看到这是一些很简单的描述，而且是一些模糊的描述，石头比沙子大这个描述，看似每一个人都能够听得懂，而且每个人理解的都差不多。但是实际上可能这当中每个人的理解都会不一样，或者每个意识体都会不一样，这便是视角看视角，观察者视角是来分析“描述”分析““视角”而并不是补充。再举一个例子，小明说看到树上有一只蝴蝶，观察者视角不是补充说小红也看到树上有一只蝴蝶，而是分析小明说看到树上有一只蝴蝶这一个描述。这个描述当中是小明从自我的视角出发，在对树上的存在物进行描述，描述的是小明所理解的取名为树的存在和取名为蝴蝶的存在。同时小明是在用眼睛进行描述，是用眼睛看到的，小明并没有说他听到树上有一只蝴蝶的声音，以及描述的是小明看见了，小明用什么看呢？有可能是戴着眼镜看的，也有可能没有戴眼镜看。然后小明也没有说他是站在树下看还是站在树上看，又或者是骑着自行车看见的，小明是从自己的视角出发，小明并没有说老鼠看到树上有一只蝴蝶，大象看到树上有一只蝴蝶等等。

人类的眼睛所看到的颜色范围和感知的方式与其他生物会有些不一样。小明对树的理解，对蝴蝶的描述也没有加上其他的颜色、大小之类的描述，这里面描述的造物存在数量也是较少的，或者说里面的信息是比较少的。如果是对于没有观察者视角而言的意识体，听到这个描述可能就会首先把这个树变成了该意识体自身一时的理解，而不是小明眼中的树是什么，或者小明眼中的蝴蝶是什么等等。这两者涉及到的数据是会有些不一样的，在地球上通常的理解当中，树是绿油油的，长着很多叶子的。如果说小明是另一个星球的意识体甚至小明不是人类，小明是一只蚂蚁，在那个星球

的树都是紫色的且长着 z 字形、斜着放的。每一棵树都结着字母 w 的树叶，这种样子的树它也跟人类取同样的名字叫做树，那这两个数据就很明显有差异了。

这是视角看视角的一些举例，也就是用万物视角来看万物视角，用视角来分析视角或分析描述，这里只是随便列举了一些少量的分析视角，实际上还可以进行大量的分析、大量的描述。也就是可以用 100 种视角来分析一个视角，也可以用 1 万个视角来分析一个视角，前面的举例当中只用了十几个视角来分析一个视角或者分析一个描述，甚至还可以用 1 亿个，用无数个视角来分析一个视角或者分析一个描述。这便是“综合的观察者视角”，用视角看视角。

3. 朝向超越极性

我们可以用视角看视角的方式来分析很多的视角、很多的描述，便能够发现，所有的这些描述都是狭窄的、有限的。比如活着的意义是什么？生命的意义是活着？石头存在的意义是什么？宇宙存在的意义是什么？再比如石头比沙子大？再比如合一要比分离好？我们对宇宙的描述，我们对生命的描述，对意识的描述，对无限的描述……几乎全都是狭窄视角，而且扭曲很大，这里就不展开分析了，下面开始朝向超越极性。

这里所说的极性是前面提到过的从第三密度开始选择进化道路或者选择极性的方向，正面极性和负面极性，合一或者分离，或者服务他人和服务自我这两条主要道路或方向，这个时候可能会问这两条路哪里来的？为什么会有这两条路线？能不能不走这两条路线？还有其他的路线吗？如何设计的两条路线？两条路线旁边有什么？其他宇宙有哪些路线？两条路线各自的优势劣势有哪些？效能潜能有哪些？……这些都是对极性描述的部分发问，在我们这个宇宙当中，假设一开始还没有什么所谓的进化道路或者路线选择这个说法的时候，所有的意识体都在各自摸索着拓展与进化的方向，就如同前面提到的小球，小球在自主探索，自主提升意识。然后大量的这些意识体总结了大量的数据，且创造了大量的路线。

大量的路线当中便整理提取出来了两条主要进化路线，并且在第六层

世界或第六密度，相当于达到了“一”或者创造了一个所谓的法则，这个法则也可以被叫做“一的法则”。回到这两条路线上，如果是路线的选择，比如说正面极性或者说合一路线，那么当走到第五密度或者说第五层的时候，便达到了较为合一的开始。而如果透过分离路线也就是负面极性路线，也同样的可以走到第五层或者第五密度。但到了第六密度就走不太下去了，或者说分离路线，为什么负面进化路线到了第六密度就走不太下去了呢？在前面的描述当中可以看得到的：无论是分离或者合一，一旦到达第六层或第六密度的时候也就没有什么所谓的分离或者合一了。但是又有所谓的分离或者合一，如果只是单纯的理解分离与合一其中一条或一面的视角，视角将会相当缺乏，需要更全然的理解所有的存在，不论是分离或合一，创造或破坏，体验或设计，人工幻象或效能等等，无限当中的所有面向。

在视角看视角的过程当中也会产生这样的情况，只有合一视角那是相当狭窄的，如果只有分离视角那也是相当狭窄的，因为全都少了“一半”。所谓的分离或合一视角仅仅也只是万物视角当中的窄面向。所以到达第六层或者第六密度意识的时候，也是探索最大有限和无限的时候，就不再只是在合一或者分离当中了。当然在这种情况下也可以描述为更全然的达到了合一或者说“一”，只不过这种情况仍然还是在有限当中，只要还是有限。就基本无法达到“最大”的合一，会被合一或者分离等窄面向所局限，或者说没有什么合一与不合一，无限不是合一，无限也不是分离。

无限有限就如同创造与破坏一样，创造与破坏实际上也是相等的，可以认为是一样的，或者说是一体多面的。创造实际上也等于破坏，破坏也等于创造。当然这里的等于要打上双引号，并不是说它们是一样或者一模一样，而是说这两个概念很多时候是重叠在一起的，但是它们仍然可以认为是不同的。还记得前面提到的无限吗？无限是由有限构成的吗？在描述上无限不是有限，无限也不是合一，无限也不是分离，无限不是任何，但是这里有一个细微的描述便是无限有限，有限无限，无限要创造有限，那便需要对创造与破坏同时运用，或者对分离与合一同时运用。

只要是创造出来的有限，在某种描述上便是产生了分离或者在运用分离。所以分离与合一，如果把它并入到有限与无限当中，便会发现可以描述为没有什么所谓的分离与合一，但又存在所谓的分离与合一，这便是一

种叠加态，或者从视角上已经成为了叠加态。由于无限要创造大量的有限，这时有限便在某种程度上可以描述为并没有被完全的并入到“合一”当中，或者并入到“一”当中。在某种视角描述上，这就是一种特殊的分离。当然这里说的分离并不是大家广义上理解的分离，需要注意这当中的描述，最终是要朝向超越分离与合一的。

如果说我们走合一却完全不懂分离，那便不太能到达无限，如果我们走分离却完全不懂合一，也不太能到达无限。要达到朝向对任何一种面向都没有局限的去理解，不论什么情况我们都能够理解，都能去理解，并发挥合一与分离视角的潜能，注意这里说的是视角上的潜能，不被所谓的合一与分离局限住才能够更有效能的通往无限，朝向没有极性超越极性，但同时又存在有极性的视角，复合叠加。

第八章、各意识体视角全景图

1. 意识视角大地图

如果把有限当中的所有意识体、所有存在都平铺展开，当然这里的平铺展开是一种比喻。假设全部展开来，可以看到所有有限意识体的情况，就像一幅全景地图一样，而这些意识体，特别是有限当中的意识体，它们各自的情况都是不同的。每一个的想象力、创造力、灵感力等都是不同的。

如果从视角的角度来看，便能够看到每一个意识体都可以描述为由狭窄意识所集合而成的，或者正在运用狭窄意识的集合。只不过对于不同层次的意识或不同密度的意识其运作方式和表现是不同的，特别是在视角这块。在全景大地图当中观察分析对比所有意识体的情况，以及所有意识体在发挥和运用视角时的情况，就像是俯瞰全图一样，只不过这个数据和难度以及密集程度等会相当的高。并不是说把我们自身的视角给移动一下位置，移到上面，然后用我们自身的视角集合来看待其他所有的意识体，而是一种全然的超脱自我、超脱集体、超脱万物的一种视角状态进行观察。而观察所运用的视角同样并不受局限，没有特定所需要运用到的视角，也没有说不需要运用到什么视角，而是无局限的状态下去观察这些有限的意识体对有限的视角进行发挥运用的情况。

从对视角的吸收率来看，可以看到第三层和第四层以及第五层的意识，或者说第三密度、第四密度、第五密度的意识，其对于任意视角的接受率是不同的，接受程度以及对待的想法状态都是不同的。那么这些意识体对于视角的吸收情况也不相同，如果吸收率非常非常之低，那么这些意识体在使用视角的时候大部分还是会使用古老的视角或者说自身意识数据库旧的视角，或常用的视角，这些大部分发生在第三密度的意识状态当中。因此其学习速度和吸收率也是非常低的，相对来说是较低的。这当中有一个比较隐藏的点，或者从对自我视角使用率这样的描述来看，三四五密度的意识体对自我视角的使用率也是相差很大的。对自我视角的使用率越高，也就代表着对其他视角的使用运用率偏低。

假定提出这样的一些疑问，如果我们同时使用大量意识体的视角，那我们还是我们吗？如果我们使用所有存在物的视角，那我们还是我们吗？如果我们使用全部矛盾相反的视角，那我们还是我们吗？如果我们全部使用非自我视角，那么我们还会是我们吗？如果从我们是由视角构成的角度看，我们似乎好像可以变化成另外的存在，变成另外的意识体，变成另外的基础造物了。例如石头，也就是如果我们能够做到百分之百切换全部视角到其他的视角当中，也就是百分之百使用非自我的视角，那么我们就相当于变成了另外的造物存在。因为所有造物存在某种视角描述下都可以认为是由视角而构成，只要我们能够任意组成任何的视角或者能够使用吸收任何的视角，再把视角进行组合便能够切换成任意的形态、任意的存在、任意的视角组合集。关于这一点就相当于是第三密度或者第四密度当中意识体常描述到的身份或者人格。

如果我们可以千变万化，那么我们便不再拥有人格、正负、定义，我们甚至可以变成石头。这在后面会提到，在后面会详细阐述无人格、无定义、无身份，再到复合叠加态，无限微粒点态，无态。回到这个视角全景大地图上，除了对自我视角的使用率和对视角的吸收率等，还可以再次提取出来一个叫做视角创造力或者叫视角创造率，也就是对视角新增的运用。这一点不论是对于哪个密度而言，这都是衡量意识强度比较重要的点之一，就是视角新增或者说视角创造。不论是第三密度或第四密度或第五密度等，都可以拥有较高的视角创造力，反过来则是拥有较低的视角创造力。在全景大地图当中可以看到意识体的进展会受到视角创造力或者视角创造率的影响。较高的视角创造力会很大百分比提升意识的进展程度，但大部分意识体都处于相对较低的进展，或者说并没有特别的进展速度上的区别，大部分视角新增的比率都不是特别高。

再换一种描述视角，各种意识体的思想杂质率，杂质率指的是意识思想的杂质情况，表现为对思想的局限性限制，或者里面的杂质已经阻碍了思想的各个方面，阻碍了意识，阻碍了视角的拓展变化、提升、创造潜能等等各方面，很多的杂质也可以被描述为扭曲或者狭窄的理解等。

那么第三密度、第四密度、第五密度这些意识体的杂质率情况是怎么样的呢？第三密度意识体的杂质率是非常之高的，第四密度意识体的杂质

率也是非常之高，但相对比第三密度要少一些，这里用的“非常之高”是一个相对的词来形容。第五密度的杂质已经较少了，但还是会有杂质，甚至还有深层的杂质。这些都需要继续被平衡，加以平衡与整合掉一些思想杂质，一些局限性思想，一些思维固化的思想，一些深层的思想扭曲，甚至深层的信仰扭曲，深层的信念扭曲等等。

这些都需要持续的被整合与平衡，并最终达到更加平衡的状态和更加全然的状态，更加超然的状态，去朝向第六层或者第六密度。在大地图中看到除了杂质、扭曲，对视角方面的运用和发挥等，也包含着对服务的理解与运用发挥。在服务当中，可以简单的提取出两个关键：一个是爱，这里的爱并不是第三密度意识体表面听到的的大脑当中所理解的爱，每个人每个意识体对这个的理解都不同。还有一个便是智慧，智慧一词对于每个意识体而言也是不同的。

在全景地图当中，不同的意识体对其他意识体进行服务的过程中，也许是服务他人，也许是服务自我，也许各有百分比，当中所运用的爱，所运用的智慧都是不同的，或者说扭曲程度都不同，使用的程度也不一样，杂质的参与率也不一样，整个的效能也不一样，从当中可以看到很多的一些情况。例如使用了较扭曲的爱或较少量的智慧，但却产生了大量的效能。反过来也存在这样的一种情况，使用了杂质率较少的爱，以及较大智慧的服务，但最终却效能很低。这些都是在全景地图当中所能见到的情况。

也就是说大部分的意识体都携带着大量的杂质，缺乏大量的智慧并进行服务，可以看到扭曲不平衡以及杂质到处都充满着，智慧同样的也到处都充满着，或多或少。但是场景不同，使用的方式方向也不一样，发挥的力度和最终的效能也不同。谈论到这一点便是要让我们清晰的看到每一个意识体的情况，从而更进一步的超越自我、超脱个体、超越个体等，同时又继续保有着对个体更大更全面的视角与认知理解等。

从而在服务上面不论是服务他人还是服务自我都有着更进展的效能，有着对效能潜能更大的挖掘。不论是察觉到杂质，察觉到扭曲，察觉到该服务当中所疏漏的很多视角或者信息，又或者是对智慧的进一步探索衍生，等都是可行的。

在全景大地图当中还能看到这样的一些景象：很多的意识体由于视角

狭窄的运作，杂质的运作，缺乏智慧的运作，在不论是服务他人或者服务自我的过程当中，有的时候服务他人会演变成同时服务自我，正面会变成负面，反过来有的时候在服务自我的时候会变成服务他人，也就是负面有的时候变成了正面。其实没有什么正面与负面，转来转去，在不同的层面上，它显示的百分比情况又会发生变化。这两者都可以很轻易的被视角进行转化，但是在效能更高或者效能的潜能当中，很多时候都是要用非常多的视角来兼顾考量的，而且使用的百分比或者强度也要考量在内，不论是相对较小的服务或者相对较大的服务都是如此。任何的视角缺失都有可能导致效能大幅下降或者情况发生改变，这一块暂时不做举例，这个需要我们通过各方各面进行领悟，对领悟的领悟，反复的领悟等。

2. 超越个体自我视角

在全景地图当中，还能够看到这样的一些情景，更细化的情景。前面提到了所有意识体或不同层面层次意识体的整体性运作。如果细化到只看一个意识体，便能够看到这个的意识体的杂质情况、平衡与未平衡情况，它使用视角的情况，包括各种数据比率，各种浮动参考率提取的东西。

可以细致观察这个意识体长线的运作和短线的运作，并且分析这些运作过程当中所使用的各个力度，使用的视角以及整体的效能等。在这个过程当中，意识个体能够逐渐的超越个体，逐渐跳脱个体。如同对其他意识体的理解与分析或者观察，同样可以反过来对意识体自身进行理解分析与观察。从视角的变化上面，意识体可以更容易的跳脱自我视角，并且同时可以较容易的调用进其他的非自我视角当中。

如果能够较高比例的使用非自我视角，或者说可以任意百分比的切换自我视角或非自我视角，或者再进一步使用叠加状态的视角，没有什么自我与非自我的状态。那么就会处于一种看似仍然是意识个体，但是视角与意识与思想等都开始跳脱了个体，甚至开始朝向集体，朝向万物，甚至超越集体，超越万物，再进一步到最大有限，超越有限，朝向无限等。

可以观察到其他意识体所处的局限性，可以观察到任意的造物存在所处的局限性，以及所有的这些视角，而不是只有意识个体自身的视角进行

参考理解分析，意识个体所拥有的数据总量或者视角总量，是很少很少的。但是一旦跳脱出自身，那么数据量就会非常之多，自身之外可用来理解与观察或用来吸收叠加的存在是无尽之多的。对于进行服务这一块而言，要能够有大量数据的运用，大量视角的补充。从而把意识体的服务效能提升，把意识体的效能与潜能挖掘，各方面的潜能和各意识面向的潜能挖掘。

当我们对所有的存在物都拥有极大量视角的时候，不论是自我或者他人，都拥有大量的视角进行看待，能够看到一些意识体所处的层面情况，所处的局限性情况，其思想与信念的杂质等情况，对各种意识体理解的百分比将会更进一步的提升，和对各种意识体的误解或扭曲理解会更进一步下降。并且在我们进行服务的过程当中，考量的会更加的细致，更加的全面，因为能够对各种意识体有更深层次的，更全然的理解。

就比如这样举例：如果我们不了解人性，如果我们不了解分离，如果我们不了解思想杂质，如果我们不了解合一，如果我们不了解扭曲，如果我们不了解很多很多的存在，那么我们在服务的时候往往就会疏漏很多方向。最终导致效能下降，或者说用很大的力量却得到了较低的效能，甚至是把服务颠倒了。跳脱出自我视角，进入到所有意识体的视角全景地图当中学习、理解和进展等。

我们便可以跳过某些需要通过亲自经历的学习方式，因为所观察到的是各种意识体的经验或者各种意识体的理解，各种意识体的视角。在前面提到过在视角当中没有什么自我与其他之分，其他所有自我的所有吸收，所有经验，所有智慧等都可以转化成自身的，提升速度将大幅提高，局限性再次被打开。

3. 意识体之间服务的视角

存在这样一种细微的描述，例如把他人当作自我，把自我当作他人，把他人当作他人，把自我当作自我。但是这样的描述仍然是狭窄的，在较低密度的运作当中有一定效能。如果还想进一步延伸，便可以新创造一种描述，例如把他人当作石头，把自我当作石头，把石头当作他人，把石头当作自我。或者把他人当作自行车，把自我当作自行车，把自行车当作他

人，把自行车当作自我。当然这里也只是一个举例。

在视角全景大地图当中还能够看到一些意识体这样的一种情况或视角理解：比如说把杂质全部去掉，把扭曲全部修掉，然而这样就能够到达无限吗？或者就能够到达更高层面吗？似乎情况并非如此。即使达到很高的单一纯净状态，其智慧水平、意识水平、视角水平也不足以达到较高的层次。所谓的杂质、扭曲、不平衡等的运作或发挥就只有低效能或者负效能吗？很显然在大地图当中还能够看到其正面的效能。当然这个也要看情况、看场景、看特定的条件。

我们对杂质、扭曲和不平衡等的看待与理解，如果能够使用无限的视角或者说极大量的视角去衡量分析的话，假设屏蔽掉所谓的好坏视角，使用效能的视角，便能够看得到在有的特定情况下杂质和扭曲和不平衡都可以发挥出正效能，而且效能还不低。这在大地图当中其实是非常常见的。在这个当中，也就是这些杂质、扭曲和不平衡并不能单单只使用好坏的视角去进行看待理解，而是非常细化、非常复杂、非常全面、非常多样化的去分析理解以及其中所蕴含的潜能到底在什么地方，以及它在运用的时候如何避免导致低效能或负效能？如何转化成正效能或者它在运用的时候要注意哪一些方面等等，这里就不做具体举例了。

还能够看到另一种大地图当中的情况，对于所有的杂质、扭曲和不平衡，都能够更加全然的理解，并且还可以运用发挥。或者说对其有着更大的提取、更多的智慧提取或者发挥运用，这种状态的意识体更能够达到更高的意识层面、更高的意识密度和更强的各综合能力。意识体所持有的狭窄视角不足以去理解很多的东西，因此需要不断的扩充视角，这里暂时不做细致的举例。

第三密度意识在服务过程当中存在很多种复杂情况，例如在某一件服务的事情上面，其出发点是所谓好的，然后最终运作的结果却是坏的，还把事情搞砸成乱七八糟，最后达成的效能又是正的，不少人都获得了内在提升。实际上没有好坏，又可以有好坏，好坏只是视角或描述视角之一，这里只是为了举例。再例如在另一件事情的服务上面，其出发点是坏的，或者说所谓的坏的，最终所运作出来的结果却是相对较好的，弄巧成拙变成正的了，但是其效能最终又变成了负的。这些只是简单的举例，实际情

况还可以比这个要更加复杂。上面提到的所谓的好坏，并不是说没有，是既可以有，也可以没有，“有或者没有”也只是视角之一，好坏也只是视角之一，两个狭窄的视角远不足以让我们有多少理解事物的百分比。

服务他人与服务自我同样的也存在一定的百分比，而这个百分比，并非越高效能越高，而是综合复杂的情况，百分比也并非固定的就效能高，例如服务他人 80%服务自我 20%，百分比是相对浮动的话，则更容易适应各类复杂场景，例如浮动百分比 50%-90%服务他人，浮动百分比 50%-10%服务自我，等等浮动百分比更容易挖掘其各种效能潜能。而极高固定的某一单面服务百分比有时候也会造成低效能的情况，甚至负效能的情况，这里需要我们自行举例和领悟，去无尽领悟，这些都是提取，没有上限。而更高百分比的复合叠加态则有更高的效能潜能，所有百分比都是复合叠加，浮动模糊态，相当于没有百分比，只是个浮动参考数字。不同场景与复杂场景下服务的效能潜能，大量的潜能都在视角当中。

第九章、各密度的造物能力

1. 造物所涉及到的基本

在描述各个密度造物能力前，首先来描述一下什么是造物能力。在前面石头的举例当中，以及对整个宇宙简单的基础造物过程当中，可以看得到很多的存在物，例如桌子、凳子、树木、蚂蚁、石头等等，看似非常简单，实际上却是极为复杂的存在，如果要涉及到整个系统，那更是极为庞大的。

但可以精简化，也就是从这些复杂的存在当中提取出很多概念性的东西或者模糊浮动的存在。如果让一个小孩和一个大人使用沙子来进行创作，那么小孩可能会捏出一个比较简单的东西，而大人可能会建造出多样化的多个造物存在。那么所谓的造物能力，不单单只是体现在两者造出来的东西上面，而是两者如何进行设计的，如何进行想象的，朝向什么方向等等。但是即使有想象力，有设计性，如果给的是一坨水泥，也许能够造出来类似前面的沙子物体，但如果是给的一坨泥巴，或者给的诸如一块玻璃那样固体的东西，或者给一团海绵，那就可能造不出来像沙子所造出来的那种存在。因此还有基础造物局限性的考量在里面，也就是使用什么原材料进行建造，不同原料仍然有一定的差异，特别是在有限的层面当中。

前面对有限的意识密度进行了六个层面或者说六个密度的划分，而这些划分又可以被描述为是视角集合情况的划分，也就是视角的密集程度和总的相对数量。在另一些描述当中也可以划分为不同局限性的体验，也就是局限性不同，显现成活动的范围，也就是不同活动或体验的维度，可以操作的程度也不同。但是就如同让小孩用沙子造东西和让大人用沙子造东西一样，由于小孩与大人的意识数据库在第三密度当中是有差异的，大人数据库也许会显得多一些，所以能够想到更多的设计创造，而小孩还没有学习那么多的资料或者数据，所以有的就是空白的。同样的，如果把一个小孩儿放到了更高的维度当中，或者说局限性很小的维度当中，让小孩去创造的话，仍然会受到小孩自身意识数据库的局限或者说意识视角的局限，

前面提到的想象力、灵感力、创造力，这些也同样是影响程度较高的存在。以及用沙子建造和用泥巴建造或者用棉花建造也是不同的，也就是造物原料的影响。

这些都是要考量的因素，有意识本身的，也有局限性范围的，也有受限于意识视角的，也就是说即使是同一个密度的意识体，处于同一个维度当中，处于同样的局限性，意识体之间的想象力、灵感力和创造力也会是不同的，创作出来的东西也不一样，因为意识体们的数据库可能是不同的，或者是有差异的。即使意识的数据库基本一样，只要有略微的差异，使得意识体们的想象力、灵感力、创造力不一样，那么创造出来的东西和程度也会是不一样的，例如整合力、提取力、收放力、视角创造力等等都会成为在造物上的影响。简单的描述整个的造物过程便可以如此，当然实际的情况会更加复杂，会涉及到大量的意识各面向与宇宙各面向等。

比如现在让我们设计一个石头，应该怎么设计呢？用什么材质设计呢？我们还得考虑到它所处的维度，或者说它所运作的维度环境或者星球环境，如果设计出一个很奇怪的石头，它却完全没有适配的情况或者没有一整套体系去运作它，那么这项创造也是显得没有那么精妙的。而如果拿现成的石头，稍微改良改良，那似乎又只是借鉴或者模仿。或者任意的将几个存在物体拼凑起来，创造出一个全新的存在，或者说一个奇形怪状的东西。又或者说透过想象力、灵感力、创造力创造出一个全新的石头，创造出一个非常精妙有趣的存在，一个精妙石头。这便是三项造物分类，改进、组合、新创，以及关于造物原料等都会在后面章节详细提到。

2. 各密度意识造物程度

下面通过举例的方式来展示当前的三到六密度意识的造物能力，并不代表以后各种全新机制设计维度的情况，以及未来意识体的创造能力。从造物理解与视角上进行简单的划分，第三密度意识开始具备基础的对外部事物的理解，不同的意识个体累计不同的数据、记忆、视角等等，并运用个人或集体对事物的理解，进行创造，所使用的原材料可以描述为已有的

复杂造物存在，例如石头，水，空气，矿物，木材，元素，能量等。

第四密度意识开始能够形成记忆数据共享的方式，可调用使用的数据量极多，每个个体都可以累计不少的视角集合，集体将集合所有个体的视角集合，个体可以使用其他意识的数据或视角等等，对事物的理解和运用都变得更高，其对意识的创造能力可以被描述为开始逐步发展。但意识个体的内在强度，仍然由意识个体本身决定，数据与视角共享并不完全会让所有个体变成某种存在，同时也受限于意识个体如何处理大量的数据与视角，除了数据与视角以外很多的意识面向依然要由意识本身拓展进展。

第五密度意识开始成为朝向万物视角的状态，并且逐步超越个体，对事物进行更本质理解与解构，思想创造的本质，光的各种配置设计，直接使用光这类造物原料进行创造或者进行思想创造。大量的第五密度意识构成的意识集合体，其造物能力已经可以对大量简单或者有些复杂的造物存在直接创造。由于所在的维度特点，可以用光创造建筑、结构、各种自然产物、生物、环境等，创造各种万物，或者将自身变化成各种万物，便能够创造出类似小世界般的存在，只不过创造出来的小世界是多样化的还是简单化的，是精妙的还是粗糙的，这取决于第五密度意识体们的发展程度了，以及整体的想象力、灵感力、创造力了。

第六密度意识更加整合、平衡，对视角的整合提取收放都达到一定程度时，再加上第六密度的权限可以前往比前面密度更多得多的平行维度探索，甚至各平行宇宙探索，其单个意识的数据总量，所构成的集体意识总数据，是极为庞大的，其造物能力可以描述为逐渐熟练。

第七密度可描述为无限层面的开始，使用无限能量无限能力进行造物，无限无局限的开始，但这并不代表其想象力、灵感力、创造力等有很高程度，或者意识面向的更加拓展，理解宇宙各面向的程度等等，特别是对于无限的意识“个体”而言，单纯只透过第七密度集体意识的造物无局限，并不足以让意识“个体”达成极高灵感力灵感无限。在前面章节中提到过，到达第七密度时，在无限层面，不完全使用数量称呼意识存在体为意识个体。创造星球、星系，或者平行维度，不同程度下没什么问题和难度，但是要达到第一阶分源头层级，创造设计宇宙的程度，还需要极多次的各宇宙中各密度的体验、学习、吸收等，意识的面向之一造物能力，此外还有

大量的意识面向、宇宙面向、无限面向等。

3. 分分…分源头造物集合

第三密度的创造能力主要是在物质层面上的运用和创造，例如学会如何破坏或改变物质事物。在这个密度中意识个体主要通过物理手段进行创造，如手工制作物品、绘画、烹饪、加工等。第三密度的创造力相对较为基础，这个层面主要涉及到物质世界的直接交互或变化，意识个体主要与物理物体互动。例如一个人可能通过学习如何组装或修理物理设备，或者通过艺术创作来表达自己，都是第三密度的创造表现。此外，第三密度的创造过程还涉及到在已知的物理规律和物质特性去进行创新和创造，但这些创造活动通常局限于物质世界的范畴内，较少百分比涉及到更高维度的能力，例如直接通过意识影响物理现实等。

第四密度的创造能力相对于第三密度而言，则是量级或指数倍增式的提升，不论是科技、载具、艺术、音乐等，以及使用的身体，维度的特点，意识的能力等。假如说一个星球有数万的第四密度意识体，当达到集体意识共享时，那么数万意识体的所有记忆与数据等会变成集合，也就是集体意识数据全部共享，或者部分共享。当意识数据全部累积在一起且可以直接调用时，例如意识体对于了解画画，一下子就能知道星球上那些会画画意识体，那些意识体的很多记忆和数据都可以共享调用。也不用死板的念书，就能知道星球上各种的数据，那些在生产东西的意识体，还有那些在艺术设计的意识体，虽然生产与艺术设计等的的数据都能够被调用，但是仍然受到使用者自身的意识强度等影响，并不一定能够完整发挥，而是只能运用发挥出一定百分比，且欠缺熟练与精妙等。使用者的运作程度、运用率、发挥率，潜能率等，使得整个过程会被折扣，就假设运用率是30%到80%，这是比喻举例的数据，只是为了便于理解。

假设一个星球上某一个人现在能够获得所有人的记忆与数据共享，需要什么就调用什么，这种情况下意识数据会一下子会累计好多，并且可以下载一部分宇宙数据库的数据，这也会使得第四密度后期与初期差异很大，

就如同第三密度后期与第三密度初期的数据差异。

第五密度同样可以数据与记忆共享，并且可以下载和使用相对多一些的宇宙数据，当然了这也受权限影响。部分的第五密度或者说第五密度发展到一定程度的时候，它可以跟其他意识合并共享，可以是多个密度，比如说多个五密度合并共享，或者跟四五密度一起共享数据，四五六密度一起共享很多数据，第五密度的集体意识数据量可以相当大，而且第五密度局限性相对已经非常小了。第五密度某个阶段便可以研究造小世界了，就以造小世界为例，如何造小世界。造小世界的时候会发现意识体虽然会很多东西，但是很多东西还是不会，想要一个或几个意识体一起造个小世界还是太困难了，例如意识体会造桌子，但是不会造茶杯，意识体会造茶杯，但是不知道怎么造植物，意识体会造植物，但是不知道怎么造一些建筑，意识体知道怎么造建筑，但是却不会设计装饰品，意识体会设计装饰品，但是不会设计音乐，意识体会设计音乐，但又不会这个艺术颜色加工，总会有一些漏的一些是不会的或不熟练的……

在第五密度主要活动的维度，假设一个意识体对一棵树的理解已经足够，可以直接使用光创造出一棵树来，也可以理解玻璃杯桌子等这类简单存在物，都可以创造出来了，稍微复杂一点的房子结构甚至都学会了，直接创造出一个房子，创造一座城堡都是行的，但是一个手表该意识体却不一定知道怎么造，或者一个机械的手表。还有很多复杂结构的东西并不一定会，比如说一些复杂的生物，会造这些生物但是不一定能造出生态环境来，比如说会造植物，但是并不太容易造出整套系统来运作。要造一个小世界，设计很多东西，涉及各密度的存在，要让整体能够很好地运转起来，并且有足够美感，或者说很和谐很协调等等。

有的意识体造出的建筑就非常漂亮非常艺术，而有的意识体造出来的小世界可能里面的东西颜色非常单调，设计有非常多的不合理，看起来就很勉强，这个时候要造小世界便可以动用集体的力量了，集体一起来造。各自各项发挥，由于使用者的运用率不一样，即使使用者能够得到数据，例如虽然在地球第三密度意识体能够获取到高等数学语言学或者历史学等全部数据，把高等数学和语言学历学全部学完，但是在数学语言学或者历史领域不一定能够比得过那些专精的意识体。意识体只单纯吸收数据是

不容易达到专精运用的。创造力设计能力灵感力等也是同样，例如会打造桌子，但是不一定知道怎么设计桌子，艺术的设计桌子，知道怎么刻花纹，但是不一定知道怎么设计那些很好看的花纹，即使已经了解很多花纹的设计，但是设计的过程，一些有趣的比较复杂的设计是如何灵感出来设计出来的？使用者可以获取相关数据与记忆，但是使用者却只能参考模仿或者复制，而缺乏自己的创造，随着情景环境的变化，使用者便不一定能够适应，适应力百分比与其他百分比都是难以模仿复制的。

要造一个小世界，相对还是有不小难度的，所以第五密度大部分不太具备能构建小世界，到了一定程度之后才可能会考虑，一同建造一个小世界等，否则建出来东西可能很单调很粗糙。再例如假设不使用圆形三角形的原材料或者结构，也不使用菱形五角形这些形状，只有各种不同的方块、矩形、立方体，我们能否使用这些简单的形状，创造出比较有意思设计，建造出同样美观程度很高或者模拟程度很高的设计建造，这也是一种创造，局限性下的创造，如何用极为简单的结构设计创造出精妙的存在来。

第六密度的程度会有所不同，由于第六密度意识体可以投射，可以跨平行维度，跨平行宇宙，可以去其他宇宙看到各种的设计结构。例如地球是由高密度意识建造的，但地球上的东西不完全是，有很多是灵感设计创造建造的，属于新数据新的存在物，也有很多是宇宙已有的一些比较不错的造物存在复制到了地球来，地球上很多的植物、动物，生态系统和很多生物还有很多东西都是从各种维度各种地方移过来的，因此地球看起来特别的丰富和复杂。但是整体而言，第三密度地球的一些机制设计还是有很多可以优化改进的地方，以及提升对于复杂情况与极端情况的兼容率的设计等等，在后面的章节会提到。

第六密度的造物能力如何描述参考呢？如果以第四密度的造物能力作为参考，第五密度的造物能力就已经是数倍到无数倍了，如果要继续这样描述的话，而第六密度的造物能力已经要打问号了不太能衡量了。但是第六密度仍然可以统计或者描述或者划分，第六密度也存在集体意识状态，集体意识再加上统合很多的数据收集，数据收集速度非常之快。且权限相对够高，第六密度运作的时候几乎可以拥有很多的数据权限，在权限上几乎是高我层级，高我层级几乎可以拿到所有数据，但是拿到的数据太多了，

就可能变成一种数据过多了，有限不太能装载无限，有限的意识不太能装无限的数据，这个时候考验的就是整合力和提取力。将复杂多变的数据提取出来核心关键，否则的话，这些数据够任何有限意识个体研究无数多年都不一定能研究得完，研究速度还远不及整个宇宙生产创造新数据的速度快。例如地球上的所有数据，这些数据的细致分类就已经非常之多，如果逐个去研究，细入去研究，如果不太能整合和提取的话，研究到化身周期结束，离开了地球都不一定能够把某些分类的数据研究完。

这里涉及到一些整合力提取力，就是在一大堆杂乱的数据当中需要提取出来，面临的数据可能是地区的，星球的，星系的，维度的，宇宙的等，杂乱当中提取出关键，比如说提取出三个关键，找到三个层面，挖掘三个核心，创造三个灵感等，用这三个提取直接盖过所有的意识数据，所有的数据都离不开这三个提取。比如说发问与回答，如果去研究每个发问每个回答，数据则太多了，如果使用一个叫做参考率的提取，就能够一下子涵盖掉了很多东西。还可以使用扭曲率、理解率、吸收率等等提取，类似这样的提取存在还有很多，参考率、失误率、后悔率，还有意识强度、意识收张力、意识灵感力等的概念，这些数据都是浮动的，这些都是主动去创造去提取的，都是浮动创造提取数据，而且浮动数据找不到一个固定百分比，比如说参考率，任何一个描述的参考率到底是多少？某个回答参考率到底是多少？而且这个参考率对这个人不一样，对那个人不一样，对每个人都不一样，那么要怎么运用这个参考率呢？以及还有整合率，提取率等的运用，对于很多提取的运用。

所在第三维度当中也有很多这样的存在，都是需要进行提取，否则的话就容易数据过多了。再举一些例子，就比如所说的“吸收率”，“理解率”，容易统计的偏固定化的“命中率”“良品率”“售后率”“增长率”“误差率”等，还比如说“信心率”，“忠诚率”，有非常多这样的存在。比如说某个复杂数据集的三个提取，“功能性”，“占用时间”，“有效量”等等，这些全都是浮动的，在各种领域或者方向都有，也有很多可以是量化的，也可以不是量化的，很多类似人类情感的存在，情感是很难量化的，比如说痛苦程度，喜悦程度，平静程度，比如说专注度百分比，就是说在某些时候，或者在意识提升的过程当中，存在专注度百分比，还有脉轮阻塞率，脉轮打

开程度等等，这些都是一些比率，数据百分比。

描述第六密度的造物能力单位，这个单位是不太能量化的，因为“造物能力”本身就是一个提取，每个意识个体或者意识集体的造物能力都很难量化，它只能说是相对的一个存在，这是便于理解，但是这种理解会是浮动的，“造物能力”的提取协助意识体了解意识的面向，或者宇宙的一些面向，也可以描述为一种探索方向，学习拓展方向等等。

接下来描述分源头造物了，但是仍然属于“间接描述”，意识暂时还没有达到分源头层级时，对其了解和理解等都可以描述为还处于“间接”，这里只是便于理解，在后面章节会进一步展开，而“直接”就隐藏在“间接”当中。分源头分为三阶：第一阶分源头，第二阶分源头，第三阶分源头，三阶分源头都能够创造各自的宇宙，也就是要达到创造宇宙的层级，分源头可以不进行分阶，分阶只是便于描述或理解其“造物能力与熟练度”的区别划分等。当然我们这个八度音阶宇宙一般描述七个密度。七密度开始接触无限，在第七密度及以上当中的创造，就假设是无局限创造，无限无局限，任何存在都需要真正的创造出来才行，举个例子，比如说宇宙当中还没有出现自行车前的时候，我们能够凭空创造一个自行车出来吗？宇宙当中还没有一个叫做香蕉树的植物，我们能够设计出来一个这种植物吗？我们能够想得出来吗？如果想要创造全新的宇宙数据，想要真正做到设计，仍然需要发挥很大的灵感力与想象力。

假设或者不是假设我们已经有无量的能量可以使用，已经无限无局限了，但想要创造一个非常复杂的，非常有趣的一个存在，还是有区别的，或者有一定的造物能力要求。初步到无限，对无限的领悟，刚开始接触这些能力，就好像一个小孩子画画一样，可能一开始画得乱七八糟，就有点像是意识体刚到第七密度，想造一些维度，造平行维度，这个时候还远不具备造宇宙的能力与程度，距离成为分源头层级还有无尽的差距，意识体想要像画师一样到处作画，想要画出像宇宙一样的画来，想破头也不一定能够画出来，仍然需要大量的学习理解体验创造等，不断拓展与进展意识面向，了解理解宇宙各种面向，发展了解各种造物有关等。这就是为什么意识体到了第七密度后期毕业的时候，仍然需要继续前往下一个宇宙继续学习，长时间或大量的体验学习吸收，或者多次的八度音阶或多度音阶的

很多平行宇宙的体验经验学习吸收。

意识对无限的理解，意识的想象力，意识的灵感力，意识的意识强度等，假设第七密度意识，要想达到宇宙造物级别，也就是分源头层级，假设第七密度的意识只有分源头造物者的万亿分之零点几的强度，这是个比喻。那到底要多么丰富的无限，多么强大的想象力，多么多的数据才能够具备造宇宙的能力与程度呢？如果理解的东西与想象力不够，创造的宇宙也是那种非常单调缺乏合理设计的，没什么想象力的等。

举一些例子，在一个新的初始宇宙，比如说我们创造了一个星球，它的石头只有几种，就是宇宙创造初始的时候，是不太能知道石头可以分成几百上千上万种，我们创造出来了这几种石头，因为想象力只够几种石头。然后我们继续设计了一些生物，因为没有吃饭这个概念，那些生物都不用吃饭，也不用捕猎，它们就是无限寿命。因为没有这些概念，我们并不知道还可以设定一个吃饭。比如说那些生物就吃石头，因为那时的意识水平、意识想象力当中可能就只有那些东西，那个宇宙，那个星球，那些生物可能是非常庞大的。因为我们可能随便捏两个头，可能捏十个头、五个头、三个头，可能会有很多种创造想法。但是要像地球这样的复杂丰富精妙等程度，连一株植物都可以分几千几万种，一个细菌都可以分上亿种，而每个细菌的作用都不一样，每个细菌发挥的作用都不一样，要达到这种程度的造物能力要求是非常高的，不仅要非常多的数据，还要很多灵感的训练或者造物训练，以及对意识各个面向都有很多要求等等。

因为我们现在看到的造物存在，是处于这个宇宙相对比较后期的，以前还没有构建第三维度，以前的局限性没有这么多，没有这么多组合与设计。以前宇宙当中没有意识了解或知道要吃饭，因为这些意识体不用进化内部系统或者消化系统来吃饭，而吃饭吃什么东西呢？吃的东西用什么作为原料呢？需要把食物煮熟吗，食物是哪些？能吃石头能吃自行车吗？很多复杂的设计组合，精妙设计过程等，在以前宇宙当中是没有这些的。像遗忘帷幕等这些是后面才设计出来的，很多的造物存在，机制设计等都是慢慢地灵感创造出来的，即使到了无限的层面，也还有很多是不知道的。

第十章、打开无限微粒点

1. 打开无限微粒点的过程

在描述无限微粒点的时候，从尺寸视角进行了举例描述。前面提到过10的正无限次方和10的负无限次方，这两者在反大小反投影的结构下是一样的。那么对于无限微粒点而言，要如何才能打开它呢？假设将打开它的过程划分为六个部分，或者说六个距离差不多的阶段来比喻。注意这里的六个部分只是比喻，只是便于理解，打开和部分使用和完整使用，也是三种不同的情况。

从尺寸划分来说，就以10的正无限次方和10的负无限次方开始。这两者的方向无论朝向最大或朝向最小，是可以描述为差不多一样的，那就以如何达到10的负无限次方作为举例。从0起始到10的负无限次方，分割为六个部分，这六个部分要如何进行划分呢？如果将小数点后面一亿个零划分为一个部分，那么六个部分也就是划了六亿个零，但这样后面还有几百亿个零不止，这种划分显然是不太够的。

如果划分100万亿个零作为一个部分，那么六个部分还是只有600万亿个零，也还远远不够。那么该如何打开无限微粒点呢？如果使用1/6的无限进行划分，总共六个部分。但是这种划分方式显然也是不太够的，用数字来描述无尽的范围或者无尽的距离并不太够，因为并不固定。

从0到10的负无限次方是一个特别的概念，或者是一个相对的概念，是一个相对动态化的概念，也就是在无限的朝向上面可以无尽的去前行，无尽的去增加。使用模糊划分法进行几个部分的划分，就可以不用考虑它具体的范围划分到哪里了，假设第三密度处于第一个部分，透过无限放大的方式，不断的放大，放大，再放大，直到打开到了第二个部分，同时也是来到了下一个大的主要维度。当意识体身处于打开的这个大的主要维度，继续透过放大、放大、再放大，到达第三个部分，也是到达了再下一个大的主要维度，以此类推。一直放大到能够触碰到几乎是相当于无尽放大的状态，注意这是一个状态，并不是说放大到了无限大，而是说能够处于这

样的一种状态。放大倍率足够，放大倍率没有上限，便能够达到这样的一种状态，便能够看到无限微粒点。这里是一个比喻，这个比喻也可以用来理解有限的密度，从第三密度到第四密度，再到第五密度，再到第六密度。

前面提到的小世界的概念，小世界可以暂且划分到第五密度及以上，想要察觉到小世界，想要察觉到石头里面的很多小世界，就需要对石头进行不断的放大，放大到足够的程度以到达六个部分当中的第三个部分，然后再放大到第四个部分便到达第六密度所主要活动的“范围”。足够的第六密度或者说第九维度，意识体想要穿过其他维度到达第九维度，需要具备某种通行的权限或者允许，如同想要跨维度则需要通过某个通道或者某种方式才能够前往。

而打开无限世界的大门，也可以描述为到达第七密度，相当于到达六个部分的第五部分，当然这里仍然只是举例和比喻。当“看到”无限微粒点的时候，此时是否有权限打开或使用它？可以对此进行层面划分，当无法打开的时候，可以设定或者理解为处于第六密度，也就是还没有到达无限的层级的时候。一旦打开它会发现里面有什么呢？里面是否装着我们所在的整个宇宙呢？它的形式又是什么样子的呢？如果里面装着我们的整个宇宙，那么打开无限微粒点并进入到里面，又会来到我们这个宇宙，相当于就是在循环，注意“打开”与“使用”是不同的要求。

无限微粒点在尺寸描述上比喻为 10 的负无限次方，当达到这个程度的时候，打开它会发现又来到了 10 的正无限次方，相当于在走循环。但是这种循环有一个状态特点，如果不能够打开无限微粒点，意识体想要从宇宙当中的一个地方前往到另一个维度很远的地方，这个过程便需要很多的跨越，如同从同一个维度的 A 点到达 B 点，如果不使用瞬移的方式或者折叠空间等等类似的方式，便会有一个模糊的距离，相当于存在大小距离。但是如果可以打开无限微粒点，我们就可以直接在无限微粒点当中找到目的地 B，或者找到所想要去的维度的任何时间点、任何空间点、任何位置等。直接进入到无限微粒点里面，就直接到达了，相当于没有大小，没有距离，没有维度距离，没有空间距离，没有时间距离等，可以随意的打开无限微粒点，在里面找到任何想去的位置。

前面举例 10 的正无限次方和 10 的负无限次方，这是个比喻，并不是

说就用这样的尺寸进行衡量，而是便于理解。无限微粒点包含了很多的状态，我们使用了部分举例描述，例如可以无限的放大下去，无限的循环下去，也就没有所谓的大小或者尺寸，或者没有所谓的距离概念，没有空间距离，没有维度距离，也没有时间距离，甚至没有空间，没有时间，没有维度。但是也能够形容成有时间，有空间，有维度，包含着复合叠加的状态。

如果不能够打开无限微粒点，便可以描述为有大小内外距离等，能够打开无限微粒点，那这一切都不成问题了，大小内外距离等便不再是局限。无限微粒点在任何地方都存在，或者说所有的造物存在都是无限微粒点。这也是用于理解的比喻，一种比喻描述，因为不太能对其直接描述，所以使用间接的理解方式。无限微粒点在石头里面，在沙子里面，在玻璃里面，在我们自身里面，直接在自身里面打开就可以了。同样的，打开我们自身里面的无限微粒点，再进入到我们所在的宇宙，再次放大放大走循环，相当于我们就是整个宇宙，在宇宙当中走循环也是相当于在自己的整个体内走循环。

2. 对无限微粒点的运用

无限微粒点具有无限的特点，无限无局限。当能够拿到无限微粒点使用的时候，我们可以用无限微粒点来构建任何的存在，所有的造物存在构建都是基于无限微粒点构建的。它可以构建成法则、规则、规律或者特点，特殊特点，机制设计等等，任何存在都可以。

无限微粒点同时具备复合叠加态的描述，也就是可以由它包含着我们宇宙的所有造物存在，或者说包含整个总的宇宙的所有造物存在，所有平行宇宙当中的所有造物存在都可以被包含在其中，对其打开的时候，里面可以被描述为装着我们这个宇宙中所有的存在。我们可以使用无限微粒点显现成任意的存在，想让它显现成石头，它就可以构建成石头；想让它显现成沙子，那它就会变成沙子；想让它变成一棵树，那就可以显现成一棵树，并获得树的很多特点；同时我们还可以设定显现的石头是物理状态的石头，且无法被第三密度的意识体进行改动。那么第三密度意识体就无法

看破、无法找到这个石头的破绽或者特点，所看到的石头都会按照设定方式感知，特定范围的物理感知方式等。也就是说该第三密度意识体只能局限性感知看到其为石头，无法看到石头的粒子，能量，波，函数，振动，石头是幻象，石头是投影，石头的投影源，石头里面的无限微粒点等。所有的树、沙子、玻璃、等物理的存在，我们都可以设置成一种特殊的感知状态，让所有的第三密度意识体只能够对其进行局限性感知，或者描述为幻象感知等，局限性感知成所谓的石头或者沙子状态。

前面在局限性视角或者描述视角当中提到过我们对石头或对沙子的理解是相当狭窄的，或者说视角是非常少的，那么这里再新增一个特殊的描述视角，所有所谓的石头和沙子，是被无限微粒点设置了某种机制，只让处于该维度当中的意识或第三密度意识对其进行部分的感知，也就是幻象感知。这个被人类暂时定义为石头的存在，可以描述为是某种幻象呈现，也就是石头本身它可以描述为并不是石头，它是由无限微粒点呈现的幻象，并且锁定了某些第三密度意识体只能够以特定的方式对其进行感知。

不论是第三维度当中的特点，又或是天空、陆地、云朵、植物、蚂蚁等等所有的这些设定，都可以由无限微粒点构建出来。在某一种视角描述而言，整个第三密度体验的场所可以被描述为某种特定方向的体验场所，又或者说被有意精妙感知设计的体验场所等。同样的，包括重力、引力以及各种特别的存在，运作规律，数据函数，数学，整个星球体系系统，进化周期等都可以由无限微粒点进行构建设计。

只要能对无限微粒点进行使用，便可以运用无限微粒点设计出想要的任意函数规律，甚至可以设计反数学反函数，反存在反投影都可以构建出来，打破所有的逻辑。可以让世界产生同步性，让世界处于一种浓稠的幻象，或者建立极为庞大复杂的人工幻象场所来用于体验或者探索，或者给一些意识体进行学习拓展探索等，或者做实验研究都可以。

很多所描述的物理规律或者说某些规律，是在局限性范围内，使用局限性的意识加上局限性的视角所描述列举出来的规律，而在其他层面，这些规律可以是另外的方式或者另外的机制设计，可以是颠倒的或者相反的，或者是非常独特的存在。例如踩到石头，对面的沙子就会爆炸，踩到对面的沙子这边的石头就会爆炸，这样的机制也可以实现。而当前所描述的只

是对一些很简单的基础物体进行构建，以及展示了部分的规则、法则、规律的构建，甚至只要愿意，让 $1+1$ 在运算时等于 3 也是可行的。

在更大的层面构建当中，用无限微粒点是可以构建平行维度的，或者直接构建一个平行宇宙。在这个平行宇宙当中，可以任意定义意识体进化的路线或者说所体验经历的路线，就如同我们所在这个宇宙当中有限的意识体被划分了六个层面或者六个密度。那么在其他的宇宙当中，或者我们用无限微粒点所构建的新平行宇宙当中，可以不按这个划分方式设置进化规则，也可以全部设计得非常不一样。例如我们这个宇宙当中进化的规律总结，更准确来说是（分）源头造物者设置的对意识进展方向的牵引，而在未来的宇宙周期，这些进展方向的设计也是可以调整改进的。

前五个密度的进化路线当中有两条主路：正面极性或负面极性，也可以描述为一条服务他人，一条服务自我，或者说一条合一，一条分离。而在另一个宇宙，我们可以大胆发挥想象力。在这个宇宙第三密度的毕业规则里面，正面极性毕业要 51% 以上，那么在我们所构建的平行宇宙当中，可以换一个百分比设定，甚至可以直接把这一规则移除掉都行，可以设立吃超过 10000 种食物就能毕业。那么对于所创建的平行宇宙而言，规则便是靠吃，比如说吃超过 100 万种食物便能进入到第五层世界，吃超过 1 万亿种食物便能进入到第六层世界，那么在这样的宇宙当中，进化规则就改成了靠吃进行进化，靠吃的种类进行进化，当然了这些都需要配合特定的机制设计使用，例如被吃不会痛苦而是感恩与喜悦等等，除此之外还涉及一些例如一个星球的食物远远不够吃，要吃数百个数万个星球的食物等等，也会需要发展其他很多方向等，这里是举例。

在这样吃规则的宇宙当中，意识体也许会不断去研发各种新的食物，但是食物又不太会凭空出现，一开始没有那么丰富的食物，只有不断地进行创造，创造更加丰富的存在，再把这些存在进一步衍生成食物或者是以某种方式能够吃的存在。这个只是举例，为了方便意识体理解，打破自身局限性，突破意识，突破有限意识的各种局限。对比现在我们所处的这个宇宙而言，以吃为主的宇宙在进化路线上有很大的不同。整个宇宙能够自由创造出各种的面向拓展，发展路线过程中的各种体验也会相当有趣，这种体验路线中对吃方面的理解就已经远超我们这个宇宙了。

无限微粒点还可以在一些细的方面进行运用。例如可以创建一个狭窄范围的或者说特定范围内的场域，在这个场域当中实现特定的局限性，或者说打破特定的局限性，也就是可以体验到区域低局限性或者说区域高局限性。例如在可活动的地球地表密度维度当中，构建一个特定尺寸范围，在这个范围内可以进行任意的操作，而不影响其他范围的局限性。

在其他的较高密度当中，如果高密度意识体能够使用无限微粒点，便可以对自身所处的局限性进行改动，使其增加局限性或者减少局限性，从而达到不同局限性的体验或者探索。只不过我们当前所在的这个宇宙当中，较高密度目前虽然相对较低密度来说局限性减少，但实际上不论是高密度还是低密度都无法对自身局限性进行较多的改动，这是属于我们这个宇宙进展过程当中不完善和可以改进并挖掘效能潜能的一些地方。举个简单的例子，意识体第三密度化身无法不看见，无法不听见，无法选择性看见或者选择性听见，无法选择性看不见某些物体，无法选择性听不见某些声音等，这便是第三密度意识体等所处的局限性。

而高密度同样也有类似的问题，高密度无法让自己遗忘或者进入深沉的局限性情况，也不太能改动自身很多局限性，不太能改动密度维度的体验局限性等。这同样反映着我们所在的这个宇宙进化历程相对较短，很多机制设计还不是那么的完善，不少机制仍然存在落后的地方，或者潜能还有待挖掘，这一点会在后面的章节当中详细提到未来新的密度维度全新的设计，以及来自其他较高进化宇宙的参考设计等等。

3. 无限微粒的使用条件

从打开无限微粒点再到运用无限微粒点，使用无限微粒点的基本条件，或者说所需要的状态特点。对于意识或者个体意识而言，如果将各层面密度的意识描述为分分…分源头，由于大部分的意识体暂且还处于在有限层面当中，所以对于还没有达到足够无限程度的意识体而言，是暂时无法使用无限微粒点的。

但这并不代表不可以拥有其他办法来尽可能的使用无限微粒点或者类似无限微粒点的存在。前面简单举例描述了无限微粒点以及它的运作与创

造等，那么各种所处于分分…分源头状态的意识体，便是在不断提升意识的造物能力、造物理解，以及想象力、灵感力和创造力等。虽然使用无限微粒点所需要的权限和意识密度要求很高，已经超过第一阶分源头层级了，也就是第七密度后期都还远远不够，前面提到过需要经过非常多次不同宇宙1~7密度或各密度的进展，在各个不同局限性层面体验和学习进展，经过无法衡量的提升拓展量后朝向达到初阶分源头层级。单单知晓一部分无限微粒点以及无限微粒点的运作等，就已经相当大幅的提升了意识的想象力、灵感力和创造力等了。

虽然直接对无限微粒点使用有一定的要求，但可以绕开，用某些间接的方式使用。在开始前需要先来观察由无限微粒点构建的造物存在，从大量视角去看待这些造物存在。不论是一朵花，一个特别的石头，又或者说一个很奇妙的场景，任意的存在都需要具备大量的构造视角去分析看待、学习和理解领悟全部的这些造物。这是一种深层面的造物领悟，并非是知晓这些事物的知识或者其用途这么简单。而是运用发挥，挖掘潜能，可以持续吸收大量的造物存在，运用大量的视角和视角新增。虽然暂时无法使用无限微粒点，但整个造物的过程不单单只有原材料这一项，不同密度层面的造物能力与造物局限性，构建平行宇宙，构建平行维度，构建星球，构建小世界，以及构建其他存在物等，涉及到不同的意识密度与意识强度要求。

分分…分源头不断发挥与挖掘自身的创造能力，以及造物的一些主要关键：视角新增，人工异常，随机或者自动，改进，组合，新创，想象力，创造力，灵感力，以及意识，集体意识，和整个全宇宙等等。不过这并非全部，在对最大有限以及无限的探索与进展中，方式方法有相当多种，原料也有很多种。对于一些操作范围要求不高，对意识要求不高，或者总体要求不高等的造物存在，可以找到替代或者创造出替代。使用通常方式以外的方法来实现类似的效果，尝试去替代，或者尝试相似替代，这也可以被描述为使用非通解实现通解的效果，也同样可以运用到造物上面，通解与非通解在后面的章节会提到。

除了提升与调整造物有关的主要关键，还可以创造一个仿无限微粒点魔法，在这个宇宙很多维度当中运用该魔法，使得一些维度局限或思想局

限能够突破，或者让意识体在未全然理解某些存在物时也能够使用仿无限微粒点魔法创造出来。例如一个意识体暂时不太理解石头或者香蕉，便可以使用仿无限微粒点魔法直接创造出石头，当然了这里是举例。

在具备仿无限微粒点的很多维度当中，如果意识体还不了解自行车是什么，但是有使用仿无限微粒点魔法的足够权限，也可以直接创造出自行车来。那么对于宇宙的整体造物的综合要求会下降，但是反过来会更加需要想象力、灵感力、创造力等。借助仿无限微粒点魔法可以创造出很多造物存在，且基本上可以让所有较高密度意识体都能使用，不过还是会有一定的权限要求，以及不同程度的造物存在仍然有着不同程度的要求，但是难度大幅下降了，以及还可以实现跨维度局限性变化，或者一定程度上能够改变部分自身局限性或者维度局限性等，任何密度维度都可以用。

例如如果第三密度第三维度的意识体被允许使用部分仿无限微粒点魔法，那么在物理层面上就可以实现很多像高密度一样的操作。直接创造出很多的东西，或者让一些东西瞬移，或者实现类似高密度所拥有的一些体验。对于高密度而言，也可以使用该魔法将自身的局限性调整或者在高维层面实现低维度的局限性效果，例如物理层面的一些体验，或者不同维度的局限性，不过这些操作或者该魔法仍然会受到大量的限制，以及很多用于平衡的机制，丰富和拓展各密度维度的同时也保有所在密度维度的主要局限性体验。当然了，仿无限微粒点魔法，还不算是无限微粒点，仅仅只是具备或模拟一部分效果或者状态，但是也足够给我们所在的宇宙用了。

第十一章、如何修炼成宇宙最弱

1. 如何描述宇宙最弱的状态

当谈论如何修炼到宇宙最弱时，会发现这好像是在寻找一个固定的存在，又或者说这个所谓的最弱好像是某种定义。强弱只是一种相对视角，无法单独存在，强弱在更高层面来说可以描述为属于某种人工幻象。让我们进入到幻象当中，到底是怎么才算“弱”，比的是什么？什么样的条件，什么样的状态才是最弱？那么反过来怎么才算强呢？强跟弱又要怎么衡量？有什么标准呢？这里所描述的是一种朝向、一种方向、一种动态的存在，并非是要去定义什么是宇宙最弱。例如前面的举例当中提到过石头的局限性和无局限性，似乎在描述石头的无局限性上面好像石头几乎无所不能，但是描述石头的局限性时会发现石头似乎什么也不太行。

如果拿石头与其他存在物作为对比或者参照，那便又会发现更多的描述视角。例如石头与人对比那么人可以移动，石头不能移动，此时会描述成石头在这方面比人要弱吗？人在移动方面比石头要强吗？我们假设先这样进行描述，那么人可以说话，石头不可以说话，人类又比石头这方面要强。人类可以吃东西，石头不能吃东西，人类在这方面又比石头要强。人类受伤之后可以恢复，而石头受伤却无法恢复，在这方面人类更强。但是我们也能够寻找到石头比人要强的地方：例如石头不怕疼不怕碎，而人却怕疼怕碎；石头不惧风雨，无所畏惧，人类在这方面就比石头要弱；石头可以被建造的坚固无比，而人类不行。从这样的描述会发现石头还是有比人类要强的地方，那么很明显石头便不是我们要寻找的最弱的存在。

那么最弱的存在于哪里呢？又该如何去描述，如何通往最弱的方向呢？在这样的描述当中，会发现在某些视角当中有局限对比没有局限之处，可以从强弱视角进行一定量的描述。注意这里说的强弱也是一种视角描述，也需要参照，需要对照的，透过这种狭窄的视角看能否寻找到最弱的存在。石头很明显不是最弱的，第三密度人类也不是最强的。那么蚂蚁会不会是最弱的呢？如果再次对照人类的话，蚂蚁可以爬进很细小的洞，而人类不

行；蚂蚁可以在极端气候下物种仍然存在，而人类非常困难；蚂蚁可以遍布全球，而人类却还需要挑选生存环境。很显然蚂蚁也不是最弱的存在，因为从这样来看，蚂蚁是地表上数量极多的存在，而且存活时间也是极长的，在这方面蚂蚁要比人类强的多。

那么空气是否是最弱的呢？空气似乎什么也不会，一吹就散，而且基本没有自主控制的能力。但是如果人类离开空气将无法呼吸，没有了空气也无法点燃柴火，而且空气不惧破坏性的场景，空气不太容易被摧毁，相当难以摧毁。在同样的破坏性场景下，如巨型的爆炸，空气不会受到任何的影响和伤害，但是人类却不行，石头也不行，蚂蚁也不行，只有空气做到了，毫发无伤。而且很多生物都依赖空气而存在，从这一点来说似乎空气非常之强，一点都不弱的样子，那么最弱的可能是虚无吗？

虚无什么都没有，似乎什么也做不了，甚至连存在这个词都不太能用来描述。但是如果再一次进行情景模拟，同样的虚无无法被破坏，无法被其他存在捏造。这便是虚无非常强大的地方，很明显虚无也不是最弱的。会发现无论去寻找什么样的造物存在，它似乎总有强的一面或者弱的一面，取决于与什么作对比，作参照。那么最弱要如何去寻找呢？我们从它的特点或者其局限性描述，那么这个最弱的存在，它要对比任何的存在都要显得弱。

2. 成为宇宙最弱的方法

而我们所对比所参照的存在物，需要对比它的什么呢？从什么视角进行对比，并再次加上强弱的视角呢？是从大小从体积从用途从软硬从寿命又或者从什么方向呢？假设一个第六密度后期的意识体存在，去寻找如何修炼成宇宙最弱，该意识体应该如何去寻找呢？假设该意识体能够使用无限当中的状态无限无局限来调整自身，来修炼自身，尝试修炼成宇宙最弱。

该意识体所对比的参照就随意举例，首先该意识体既要和石头一样无法移动，也要和人类身体一样如此脆弱，要比蚂蚁寿命更短，力气比细菌还小，比水果腐烂得还快，还能够被细菌啃食，同时像某些生物一样遇到高温就得暴毙，要比木头更容易起火，比水的蒸发速度更快，比盘子更容

易碎，比蜡烛燃烧的更快。要比汽车更难以推动，比骑自行车更费力气，比说话更费口水，比语言更难以理解等等。最弱的存在必须要有且弱于所有的这些存在物的特点。

但是这样描述下去会发现一个很大的问题，如果我们成为最弱的存在状态，那么我们既要像石头一样无法移动，又要像人类一样能够随意移动。为什么呢？因为石头无法移动，所以它被陨石打中的概率就很低，或者出意外的概率就低，破坏性也差，我们要比石头更弱的话，就要能够移动，自动的移动到快被陨石砸中的地方，然后被击中。或者要速度极快更容易使自己出意外，这样我们才能够比石头要弱。同时我们还需要很重很重的重量，重到非常难以移动，这样我们才能够比其他更轻的物体要弱，在更难被移动这方面要弱，但是会发现还需要我们变得非常非常轻才行，因为只有非常非常轻才能够被风吹起来，更容易产生损坏才显得更弱。

似乎单独太重还不够弱，单独太轻了也不够弱。再例如我们的寿命还得设置的很短，这样才能够比像人类一样的存在还要弱，但是同时我们又需要设置存在寿命很长，这样才能够长时间的持续承受某些痛苦，从而比人类在这方面弱。在大小上面我们既要很小很小小到无法容纳任何东西无法用来装东西，这样才能够比其他容器要弱，但是同样的我们也要变得很大很大，大到足以占据大量的空间，这样对比节省空间时才能够比其他的容器要弱。同时我们既要比玻璃还要脆，这样才能够比玻璃更容易打碎，才能够比玻璃弱，但我们又要比钢铁还要硬得多，就能够防止被加工成有其他的用途，这样就显得比其他的原材料要弱了。我们既要比闪电的存在时间还短，这样才能显得比闪电或者蜡烛的存在时间要弱，同时我们还要保持极长的存在时间，这样才能够比容易分解的垃圾要更弱，因为非常难分解等等。这里有一个很大的问题，如果要修炼成宇宙最弱，我们必须要把自身同时变得很大，又要变得很小，要变得存在时间长，又要变得存在时间短。要变得能量高，又要变得能量低，要变得硬，又要变得软。要变得很容易受伤，又要变得坚不可摧，要变得容易燃烧，又要变得非常难燃烧，既要变得无法移动，又要变得速度极快，既要变得固定，也要变得不固定等等。只要有任何一项无法实现，就无法比某些造物存在要更弱。要修炼成宇宙最弱，就得变成类似蚂蚁与蚂蚁比，变得类似石头与石头比，

变得类似人类与人类比，变得类似自行车与自行车比，变得类似空气与空气比，变得类似玻璃与玻璃比等等。

需要能够变化成所有存在，与所有存在比，既要能够单独比，也要能够合起来比，又要能够综合起来比，才能成为宇宙最弱，而这样的状态才是宇宙最弱的存在状态，而这种状态会是什么呢？

3. 要成为宇宙最弱就需要成为宇宙最强

换一种描述来说，需要满足或者实现所有造物存在的缺点，然而这些缺点在对比另外一些参照时会变成优点，优点也会变成缺点，任何特点既可以变成优点也可以变成缺点，因此我们便需要比优点更优，比缺点更缺。

一旦我们是这样的状态，在描述上会变成千变万化，无所不能，完全具备所有的局限性，又完全没有任何的局限性，只要有一点点局限性不具备，便无法成为宇宙最弱，反过来也是只要有任何的一点点局限性，也无法成为宇宙最弱。描述到这里，会发现一个很惊讶的存在，便是要修炼成宇宙最弱就需要修炼成宇宙最强才行。因为刚刚的这种描述便是宇宙最强，但是同时也是宇宙最弱。因为只有宇宙最强才能够变成宇宙最弱，而这两种状态并非是只能选一种，而是同时存在。当成为宇宙最弱的时候便是成为宇宙最强的时候，同样的要想成为宇宙最弱，也就必须要成为宇宙最强，少一点都不行。成为了宇宙最强也可以描述成达到了宇宙的这样一种状态：既有局限又没有局限的状态，也就是无限的状态描述之一，无限无局限。只有在这样的情况下才可以任意的实现，并且适配任何的情景，任何的环境，适配任何的局限性，适配任何的视角描述，狭窄的视角描述，复杂的视角描述，任何的主动幻象描述，适配任何的复杂或简单的情况等。

这些复杂的情况包含很多，例如对气候的影响，心情变化程度，痛苦难受变化程度，喜悦变化程度，失误率，后悔率，反思率，兼容率等，而想要适配所有的情况就必须能够做到任意局限性变化且复合叠加，要比十秒后就自动爆炸的沙子更快的爆炸，这样显得存活时间更短，要比五秒后就变成金子的石头更慢的变化，这样才能显得更没有用，要比马上举起一座大山喝一口山中水的蚂蚁要喝的更多，那就是也要能像蚂蚁一样举起整

个大陆并喝两口水，这样显得喝水需求更多。要比从树上掉下来的苹果自动浓缩成棉花并被风吹走落地后直接变成一颗新的苹果树更难被风吹动，更难让苹果掉下来且变成苹果树的概率更低，才显得更难扩散出去。

换一种举例来说，我们需要变化成任意的人格或者性格特点，能变成被所有不同的人讨厌的人，这样才能实现比其他人更被人讨厌，才能显得更弱。同时我们还需要能变成被所有不同的人极为满意称赞的人，这样才能更容易引起别人的嫉妒，才能显得更弱。同时我们还要能够变成所有不同的人心目中的最完美最完美的人，这样才能让别人只能远观，不可达到，间接打击了别人的上进心，才能显得更弱。还要能够变成所有人眼中最差劲最不完美的人，这样才能更容易让别人有高傲自大的想法，才能显得更弱。再例如，我们必须能变得美得不行，美到极致，要美得让别人看一眼就亮瞎双眼，美得别人不想再呼吸了，从而窒息身亡。同时我们还必须能够变得丑的不行，极丑无比，丑得让别人看一眼就不想在地球上活了，直接当场暴毙升天。同时我们必须能做到聪明的不行，聪明到极致，聪明到让别人看到就惊讶，惊叹到当场一瞬间大脑超载速度运转，把身体所有的能量瞬间用完，直接当场去世。同时我们必须能做到非常蠢，极蠢无比，蠢得让别人急得跺脚，让人气的血压飙升当场昏迷不再醒来，等等。当然也得能够反过来操作，例如蠢得让别人瞬间从悲伤中变得开心无比，蠢得让人大笑不止，蠢得让人瞬间没了烦恼，蠢得把一身病给笑好了，把死人给蠢活，把活人给蠢死，蠢得让别人开窍，蠢得让别人感悟，蠢得让别人进展，蠢得让别人意识提升，等等完全没有局限，这样我们便能够成为宇宙最弱。

从这样的描述当中，能看到一切万事万物，所有的造物存在都是不完美的，反过来也可以说，所有的造物存在又或者一切万事万物都是完美的。当然了，既可以说有也可以说没有什么完美或者不完美。我们便能够这样描述，“真正的完美，是可以任意变化成任何的不完美”。不论我们要朝向宇宙最弱，又或者是宇宙最强，都能够看到其状态，并非某一指定的标准，也不是某些窄面向，部分固定状态等等。而是无尽的拓展，无限种面向，全兼容，全复合叠加，复合叠加态等等。

第十二章、完整颜色光谱与品质特质的潜能

1. 二十四颜色光谱环

真实的完美是可以变化成任意的不完美。这个描述是动态的，是不固定的，是浮动的，是叠加的，意味着可以变化成任意的局限性存在，或者加载成任意的局限性。换成人类的描述便是可以变化成任意的人格特质，或者是复合叠加任何的人格特质。而在描述其运作的时候，也可以从所谓的人格当中的品质特质进行描述，所谓的品质特质是一种在运作时候表现出来的，一种很细化的衡量方式。在开始更进一步的细化描述之前，先来看一下不那么细化的大的描述或者大的划分。

例如对于一个石头而言，可以较为简单的划分为石头，也可以从大小、体积、重量、软硬程度和用途发挥表现这类视角进行描述划分。再例如对意识体简单粗略的划分可以描述成视角的集合体；也可以被更为复杂的划分，例如意识可以从包含的很多东西，多种描述视角，多种状态多种层面，意识的多个面向，多种不同的理解或运作方式等描述划分。而同样相对复杂多样的存在，例如一个星球，划分方式也可以多一些，这里所说的星球是包含着地球上所有的一切以及所有有关的存在。

星球可以从时间、运作周期情况、生态环境、整体进化等等来进行描述，石头也可以运用此类的视角，只是星球所关联进的存在相对要复杂一些。而星球里面包含着非常多的存在，可以描述为包含着矿物，包含着有机物，包含着生物，包含着无机物等等有各种描述。所以对于意识的理解也需要从多方面、以多个不同方式来划分。但在视角描述与划分上，很多时候都有划分上的部分重叠，不同的划分包含着部分同样的存在。

例如地球上的生物，可以用生物或者动物来描述划分，也可以使用活动的存在，环境催化剂，生态的结构，体积大小等进行描述划分。整个星球不同的描述划分经常会出现部分重合的地方。意识的多个密度或多个层面的划分以及意识的不同局限性情况，意识不同的视角堆叠程度，以及视

角上的运用情况，这些不同的划分都包含着一部分重合之处。我们无需去考虑重合之处是什么？在哪里？有哪些？可以认为很多都属于模糊划分，并非是精细精确的划分，只是便于理解。

例如两个颜色的中间，被无限放大，仍然是两个颜色的中间，这是连续性的存在。而在另一种描述中，意识体的基础结构由光所创造，或都由最原始的白光，最初始的白光所展开成的七种颜色来划分，所有的意识体都包含着一定量颜色的光谱。意识或者灵魂的某种描述就是光，但是这样的描述远远不足以让我们对意识有更进一步的理解。而对于颜色种类的划分也存在很多不同的划分方式。

例如七种颜色，十三种颜色，又或者是接下来要展示的二十四种颜色光谱。七种颜色便是红橙黄绿蓝靛紫这七种主要的由白光散射出来的颜色，其他的种类划分方式为 13 种或 24 种，这里对颜色种类的划分就如同地表上对于成绩的划分方式，对于及格、良好、优秀三者划分方式是可以不同的，如果按满分 100 分算的话，不及格是 0 到 59 分，及格要超过 60 分，良好要超过 80 分，而优秀要超过 90 分。这其中的划分方式、切割范围是不同的，不及格占了 59 个数量，及格到良好则占了 20 个数量。也有不同的划分方法，比如说按照 10 分为一档的方式，例如 40 多分，50 多分，60 多分，70 多分，80 多分，90 多分等，这是较为均匀的切法。而对于光谱，我们画一个环或者画一个圆，把它按照某种 24 个均等范围的划分方式划分成 24 个混合的颜色，注意这 24 个颜色当中的颜色块都是连续的，并非是间隔独立开的。

整体为连续 24 颜色块的环，这只是一种更细化的划分及运用，重点在于运用上面，而不是划分多少区域上面。所有的意识都拥有这样的一个环，二十四颜色环。但不同的意识体所激发持有的颜色数量不一定是完整的，所激发持有的颜色块各种情况都有，也就是 24 个颜色块里面持有区域基本上是不同的，可激发程度也不同。

对于意识所包含的这些存在进行描述，能够让我们对意识拓展与意识更多面向的整合更加全面，朝向 360 度的理解，并超过 360 度的理解，用更多内嵌的，更加复杂更加复合叠更加浮动化的描述与理解，当然这里是举例。如同前面所提到的对意识的三项划分，即意识强度、意识收张力、

意识灵感力这三项组成了一个三角，然后进行百分比或者说数值单位的衡量。这也是一种给意识进行划分的方式，这种划分方式与 24 颜色环的划分方式会有一些不同，但是当中会有一部分的重合或者包含。

具体有哪些重合的地方可以暂时无需考虑，不需要特别细致的划分。这一章节会详细阐述 24 颜色环当中所蕴含的品质特质以及其表现，描述其平衡和不平衡所发挥的效能潜能。前面提到可以变化成所有不同的人格特质，其运作过程中不同的品质特质，全都可以转换成颜色光谱。完整的 24 种颜色光谱可以描述为包含了所有的品质特质，或者所有潜在的品质特质。而意识体如果持有不够完整的光谱，例如只有少量的三四个颜色光谱，那么该意识体所能够表现出来的品质特质或者所持有的品质特质便只有相对少量的了。

在某一些划分方式当中会将品质特质划分为较好一类或较不好一类，这种划分方式在 24 种颜色光谱的描述当中是不实用的。24 种颜色光谱包含着所有的品质特质，不分正负，不分好坏，无关所有，全部包含。因为所谓的正负好坏都只不过是一些狭窄视角。我们可以简单举一些例子，例如坚持、有耐心、善良、单纯、复杂、自私、无私、奸诈、狡猾、勇敢、胆小、精明、聪明、愚笨，还有例如表里如一、舍生取义、大公无私、废寝忘食、拾金不昧、堂堂正正、以貌取人、大义凛然、卑鄙无耻等等，这里就不更多举例了，所有一切可描述的品质特质无论是较为单一的还是复合叠加的、复杂的，都可以被 24 颜色光谱环所包含进去。

当意识体不断的累积各种品质或者体悟领悟各种品质，意识体并不一定需要发挥和使用全部的这些品质特质，但是对于无限的意识体而言，无限无所不包，所有的一切都会被堆叠进去。所有的品质特质除了需要理解，还有发挥和运用，拓展挖掘等，而在运用上就会存在着效能的视角，运作可能存在不同的效能，有可能是正的，也有可能是负的，而且也可以各有百分比。不同品质特质在不同使用场景发挥的效能是不相同的，意识体如果暂时只有少量光谱，或者持有很少量品质特质，不论这些品质特质是什么，该意识体能够在少量的场景当中发挥出较高的效能，不过由于品质特质的缺失或者由于颜色光谱较少，那么该意识体能够适应的环境场景就相对少了很多。

例如只有四五个颜色光谱的意识体，品质特质也是较少量的，对整个更庞大的环境适应力就会下降，且在不同环境场景当中发挥的效能也是不同的，可能因为缺乏某些品质特质，无论这些品质特质是所谓的好坏或者正负，就容易导致效能在复杂场景下不稳定，且潜能更难被挖掘。

2. 品质特质的两端与效能潜能

所有的这些品质特质在发挥运用的时候有一个发挥的百分比程度以及最终的表现效能，还有潜能挖掘程度，以及所有的品质特质都容易被其他的品质特质所干扰影响，或被外部环境的一些因素影响到自身发挥。因此意识体要将自身所有的品质特质不断平衡，不断提升理解，不断提升整合，不断挖掘其潜能等等。但是在描述上所有的品质特质没有所谓的好坏、正负等，好坏正负只是种视角。

进一步描述品质特质在运用发挥时的情况，所有的品质特质就像是很多根线以及两端，包含着两边的极端和中间的浮动百分比。任何一个品质特质一旦在某些方面走到极端过度，那么就很容易变成相反的品质，也就是品质特质的反面。例如坚持过度就容易变成执着，耐心过度就容易变成固执，勇敢过度容易变成鲁莽，温和过度容易变成软弱，自信过度容易变成自傲，自尊过度容易变成虚荣，正义过度容易变成邪恶，诚实过度容易变成过直，善良过度容易变愚蠢等等。从运作发挥以及效能的视角描述来说，并不存在所谓的好或者不好的品质，没有所谓的好坏或者正负，可以观察到任何的品质只要在特定的情况下便能够发挥出较好的效能，但在另外的情况下，同样的品质发挥有时候并不会变成正向的效能，而是会变成低效能或者是负效能。任何一种品质都是如此，这包含着那些所谓的反面的品质或者说品质特质的反面，例如坚持、耐心、温和、勇敢、自信、诚实、粗鲁、愚蠢、呆滞，鲁莽、奸诈、狡猾、自私、欺诈等等。都存在正效能与负效能的场景，这里就不进行进一步举例了。

任何的品质特质，不论是这些还是没有提到的，都有其发挥和运作的场景，这些场景往往是非常复杂的，关联到的其他意识体和环境也是不尽相同的。对于看似较为反面的品质特质虽然大部分时候其发挥的效能看起

来是较低的，但任何的品质特质只要在符合特定条件的情况下，都具备正向效能以及极高效能的发挥或蕴含的潜能，看似较为正面的一些品质特质在某些条件情况下的运用也会出现低效能或者负效能。当意识能够驾驭整合掉所有的品质特质，不论正负、不论平衡与不平衡、不论中间或极端、可动态调整、可任意自由的复合使用，不同的品质特质一起使用，那么该意识体便能够适应任何复杂的场景，更能够挖掘潜能，更能够在任何环境当中运用发挥出更高的效能。

或者这样举例，当任何一个意识体，如果只具备所谓的正面的品质特质，那么这个意识体在绝大部分场景当中所运作发挥的效能会有低有高，也包括有负效能的，这个意识体的浮动率、兼容率、适应率和复合叠加率等这些都会下降，潜能也是欠缺挖掘的。

因为无限不是选择，成为无限并非是选择无限当中的某些面向，所有的品质特质都可以认为是整体意识的全部面向，是一个超越 360 度的面向，而如果只是选择其中 180 度的面向，那么意识体是相当窄面的。我们不断地去增添相关的品质特质，或者说所谓的正面品质特质，同时还要平衡其品质特质的反面，也就是所谓的反面品质特质或者负面品质特质，可以描述为是正面品质被低效能的发挥或者在某些极端的使用发挥。这些极端的使用发挥需要被平衡，需要被理解，需要被超越，需要被整合等。

意识体不断拓展和理解吸收各种品质特质，也就是对自身的光谱进行不断的拓展。朝向更完整的光谱，更潜能态的光谱，也就是二十四颜色光谱。而二十四颜色光谱包含了所有所谓的正面品质特质与正面品质特质的反面。正面品质特质被更多的吸收领悟，反面品质特质被更多的平衡整合。所有的品质都需要被理解、吸收、领悟等。而在运作过程当中又涉及到另外的情况，任何一个品质特质并非单独的运作，而是复合式的运作，复合进各种其他品质特质并且程度不同。如果只是单独的运作某一项品质特质，那其适应的场景环境和效能是很低的。任何的品质特质都需要考量到复合的使用，也就是多项品质特质同时使用，并且使用的百分比需要动态化调整，随任何环境情景进行调整，无论是所谓的正面品质特质的运用还是所谓的反面品质特质的运用都是可以的。从而朝向提升效能，挖掘潜能以朝向对所有面向全然的理解，和深度的效能挖掘潜能挖掘。

如同颜色可以被简单描述为七种，又或者说可以描述为无数种，任何的颜色都可以变成复合的，或者说可以任意调配不同百分比加入到当中，而品质特质的运用也是如此。

所有的品质特质按照不同的百分比去复合，并在发挥运用的时候动态化调整，达到和探索其更高的效能潜能，而不是只使用某一些品质特质。这反映在很多较少光谱的意识体当中，只具备少量的品质特质同时欠缺扩展自身品质特质以及光谱的朝向，同时也并未挖掘和平衡所持有品质特质的反面，平衡是较为欠缺的。这会导致很多场景情况效能不稳定，被低效能的运用发挥，甚至是负效能的运用发挥。

每一项品质特质都可以使用百分比进行衡量或视角描述，如领悟理解的百分比，整合的百分比或者其发挥运用的百分比等等，这一些都存在于光谱当中，24个颜色光谱包含了大量的品质特质，任意的品质特质都可以被包含进其中。并不需要去细化每一项品质特质到底分配在颜色环的什么位置，而是一种朝向，所有不完整光谱的意识体在不断地去点亮自己全部24颜色光谱。当任意的一项品质特质被挖掘或领悟理解到足够，也就是可以极致到100%或者97%，当然从某种角度来说并不太能直接使用100%，因为100%意味着其潜能被挖掘完，而潜能是无限的，所以这里使用一种象征百分比97%作为最大的或者说相对极大程度的领悟。另外的3%代表着其潜能是无限的，一为三，三为多，多为无限，这里的三便是象征着任何一项品质特质的潜能都是无限的。当任何一项品质特质的某一端被挖掘到更高的百分比或者领悟到更高百分比的时候，便能够更容易领悟另一端的更高百分比，或者说线段的一端的领悟程度影响着另一端的领悟程度。因此要想对某一端有极高的理解领悟，就需要对两端都要去极高的理解和领悟，因为这是同一根线段，缺乏对整个线段的理解领悟，便是对线段所有面向理解领悟的缺乏，当然这个需要有足够强度百分比的理解领悟。

例如有情与无情，当有情能够领悟90%而无情不怎么领悟时，是无法比能够同时领悟97%无情和97%有情要理解领悟得更深的，单纯的领悟某一端是不足以理解领悟达到97%的。只有两边都同时理解领悟到极高百分比，才能对两端更为深刻的理解和领悟，并且运用发挥以及效能潜能的挖掘也是如此。

3. 无人格无身份无位

不论是有情或者无情，自私或者无私，都是属于这 24 颜色光谱之内。可以将这 24 颜色光谱里面的所有品质特质简单分为正面品质特质与负面品质特质之反面，正面品质特质的增加与负面品质特质之反面的平衡。也就是当一个意识体可以随意转化成任意品质特质的组合，相当于是可以任意人格转换或者人格调整或是复合人格，当然用人格进行描述是狭窄的。任意的品质特质调整，上一章节提到的可以变化成任意一个人眼中的完美，各种人眼中的完美或者各种人眼中的不完美。相当于是无固定人格或是复合叠加的人格态，可以任意的变化。

同样所谓的身份这一描述视角，这一狭窄或局限性描述视角，是在群体当中或者在整个意识体群体里面相对的位置。而如果光谱足够多并加上可以任意切换品质特质的状态，同时对各种品质特质运用得非常熟练，那么所谓的身份也是可以轻易的切换，可以切换自如。不存在的，存在的，有身份，无身份或说是复合叠加的身份，多重身份。被描述的身份取决于参照的对象，如果参照对象是整个星球，那么身份可以是星球的居民，也可以是文明的建造者，还可以是体验者、探索者或者是星球的孩子，甚至可以被描述为星球的资产，虽然有些描述视角比较狭窄和幻象化，但是仍然具备参考率。

相对于源头造物者而言，意识体的身份又会是什么呢？是分身还是使者，还是分分…分源头？又或者是自由意志的探索者？是共同创造者？又或是什么身份呢？对照不同的参照物就有不同的身份描述，但是在有的身份当中，如果我们要具备复合身份或者“承起”各种不同身份的时候，我们也要具备相应的品质特质以及很多的要求。

对于相对最大的身份来说是“无身份”。“无身份”是一个动态化的描述，是一个象征比喻，意味着不局限在任何的身份当中，可以是任何的身份，也就是做到身份无局限，不被任何所谓的身份所局限，也能够理解任何的身份，可以成为或者“承起”任何身份，需要什么样的要求和条件“承起”？在身份狭窄视角当中也是能够无局限的变化成任何身份的，同时能够满足和符合任何身份的要求，能够复合叠加所有身份。这是相对最大的

身份或者描述为无身份，这也是一些比喻和某种描述视角之一。

同样也可以描述为无位才是大位，有任何相对固定位置的时候都是有任何相对局限的时候，或者说是较为固定存在的时候。无位是一种模糊的概念或者说一种朝向状态，与无身份类似，无位同样指的是无任何的位置局限或者时位局限，才能够达到相对最大的位，相对最大的位并非是一个固定的位置或者固定的时位，而是一种象征一种方向朝向，没有上限。位必须能够实现任意的位变化，任意的位置或时位等适配，这也是一种朝向，能够复合叠加所有的位。不拘泥于任何的位或位置或时位，不局限在任何的位或位置或时位，不固定于任何的位或位置或者时位。无位作为一种状态被描述，并非是指表面的某个时刻下所处的位置或时位状态，而是一种视角状态。

不同的人格，不同的身份，不同时位所需要的状态与要求或者品质特质，都会是不同的。随着一系列的复杂变化，对于意识体而言也随着变化，最终朝向或达到一个无人格，无身份，无位的状态，这里面同时也包含着浮动的人格，浮动的身份，浮动的位，也包含着复合叠加的人格，复合叠加的身份，复合叠加的位，也就可以变化成任何的人格，任何的身份，任何的位。再进一步领悟到这些存在也不过都是无限当中的一些窄面而已。

无人格无身份无位，而这些仍然是有限个体与有限个体之间的一些状态描述，在无限当中，假设整个宇宙只有自身一个无限的存在，或者只有无限的时候，那么又该如何衡量或描述呢？能够可以不再是个体，不再是身份，不再是位时，那我们会是什么呢？此时便可以使用“无定义”进行理解或描述，当我们试图描述无限的我们是什么的时候，我们还能够是什么的时候，便是在相当于定义我们自身，我们可以是石头，我们可以是自行车，我们可以是电磁场，我们可以是生物，我们可以是无机物，我们可以是星空，我们可以是虚无，我们可以是能量，我们可以是意识，我们可以是视角，我们可以是时间空间，我们可以是永恒，等等这一切的描述，都是在定义当中，我们可以是什么，还能够是什么，还可以成为什么。

我们无法被任何所定义，却又能够成为任何的定义，包含着所有的定义，浮动着所有的定义，复合叠加了所有的定义，等等这一状态可以暂时被描述为“无定义”。

不论是有限当中的无人格无身份无位，又或者是无限当中的无定义，都能够不断提升我们意识的复合叠加态，复合叠加态的程度与层级或数据或视角等不断提升，直到从第七密度无限初期不断提升。假设将复合叠加态分为从初始到达最大，所谓的最大，实际上没有最大，最大的复合叠加态可以被描述为一种状态，与最大有限的状态描述类似。复合叠加了我们所在分源头宇宙的所有数据，视角，造物存在等等，且还在不断增加，可以暂时称为所谓的最大的复合叠加态，而在通往最大复合叠加态的过程中，便处于部分百分比的复合叠加态当中，并且不断在增加。

当达到三阶分源头的程度层级。三阶分源头暂时分别被称为“第一阶分源头造物者”，“第二阶分源头造物者”，“第三阶分源头造物者”。

当到达被描述的“第一阶分源头层级”，而如果将足够的复合叠加态暂且描述成通往“第一阶分源头层级”的开始，那无限微粒点的打开与开始使用暂且则可以描述为“第二阶分源头层级”的开始，复合叠加态没有上限的描述，如果要描述最大的复合叠加态，最大的复合叠加态可以描述为是无限微粒点其中的部分状态。而“第三阶分源头”该如何描述呢？是否无限微粒点也只是“第三阶分源头”当中的其中部分状态呢？

我们将来到“第三阶分源头”的描述，也就是三阶分源头当中的第三大的层级，由于文字局限性称呼的原因，这里暂且称为“无态”。如同对无定义的描述类似，无态不是任何态，又可以同时成为任何的态，同时包含了所有的态，同时可以存在或不存在任何态，复合叠加了所有的态。然后这些描述都不足以描述无态，从狭窄描述来说，无态涵盖掉了所谓的复合叠加态，涵盖掉了所谓的意识状态，体验状态，无人格无身份无位状态，涵盖了无定义状态，涵盖了时间态空间态，虚无态，存在态，幻象态，固定态，浮动态，数据态等等，没有什么不被涵盖进去，有限态无限态，创造态，视角态，又或是固态液态气态，能量态精神态光态……任何描述都不足以描述该“无态”，“无态”暂且对应着“第三阶分源头”，而意识提升是无上限无止境的，更多探索……

最大的复合叠加态被无限微粒点“涵盖”，而无限微粒点又被无态“涵盖”。这便是十四种造物板块中最后的三种最大的造物板块，也可以描述分别对应着“第一阶分源头”，“第二阶分源头”，“第三阶分源头”。而感知，

局限，“原料”，大小，密度，能量，频率，振动，随机，浮动，投射化身，无局限“力”，无局限数学等，以及其他没有列举的，都属于十四种造物板块当中的某些部分，这里只是举例，关于造物板块与三阶分源头以及其他造物宇宙的内容，在后面的篇幅还会提到。

三阶分源头只是便于理解的方式。对于非8度音阶的宇宙，其他平行宇宙维度设计更多，丰富多彩，局限性配置设计得更进展与精妙，对意识密度或层面就可以细致划分得更多。所有平行宇宙的（分）源头造物者不存在密度数字称呼上的高低，都是一样的。还有各种各样划分方式与机制设计的其他多度音阶宇宙。

总源头可以描述为所有分源头的投射集合，或者意识投射集合体，像镜子一样，当然了，从某种角度来说，可以描述为并不存在总源头，也是可以的。

第十三章、终极自私与终极无私

1. 无私与自私的双向理解与穿透

任何意识存在体都有一定数量的颜色光谱或者自身的一部分光，每个意识体都可以被描述是光，或者说每个意识存在基本都由光构成，但光仅仅只是描述意识面向的极少部分。这个光又可以划分为很多种颜色即 24 种颜色光谱，或 24 颜色环，24 颜色光谱在整个宇宙中也蕴含着很多的各种振动，各种复合振动，很多的振动也代表了很多的品质特质或很多的“函数”，有各种丰富的东西在里面，任何一种单独的颜色里面都代表或蕴含着很多种感受或者一些体验、一些品质特质一些振动一些状态等。在这二十四种颜色光谱当中就包含了一个叫做无私的品质，而无私的反面也就是自私，下面就以无私与自私这两个作举例。

任何的意识体，从某种视角描述而言，都有一定比例的无私，也有一定比例的自私，或者说不同意识体的两者百分比是不一样的，强度也不一样，层面也不一样。只要该意识体运作，在运作描述上也可以存在无私与自私的视角去描述，不论是本身的视角描述，又或者是来自其他意识体的视角描述。当然了还有更多的层面，不同的层面下视角会不同，还有一个效能的视角要做准备。

将无私与自私用一根线作为比喻举例，无私跟自私这两端更朝向极左或者更朝向极右，代表着更大的极化，更强的百分比，更强的无私百分比或者自私百分比。无私并不比自私要高，自私也并不比无私高，高低仅仅只是一种视角而已，要想更加深入理解无私与自私，以及更深入理解其运作发挥，各种情况下的运作发挥过程，如何被精妙的运用等等，以及两者蕴含的效能与潜能。

当意识体有一些固定视角的时候，就会一定程度阻碍某一极性的百分比，如同前面提到的高低视角，单纯只有无私比自私高等之类的固定视角，对朝向更多的理解不太有效能协助，但“不太有”不代表没有，从扭曲或狭窄视角当中提升理解仍然是可行的，该视角仍然存在一定的参考率。

当意识体试图使自身存在的无私品质发挥出更多的效能，要朝向更大的无私，要更高层面的无私。如果单纯只是往一个方向进行极化发展，那么越往后越难以到达更极化的无私，也就是只朝向理解或发展无私，是不太能达到更远更极化更高百分比的无私的。反过来也是，只朝向理解或发展自私，同样是不太能达到更远更极化更高百分比的自私。

如果某个意识体单纯以无私作为一个点进行扩展，那么是很难达到极度无私的程度的。会发现运用发挥的无私层面是不够的，智慧也是欠缺的，也缺乏很多其他品质特质来协助支持到更多层面的无私运用，使用无私所服务的范围也会受到影响。这种情况容易导致部分无私的意识体可能会遇到各种困难或者阻力而很难处理，特别是有很多复杂的场景和情况，存在大量该意识体不太能理解或应对的存在，该意识体同时受到各方面的局限，又存在失误率，和视角新增与人工异常等，可能导致其挫折不断以及服务失误或疏漏导致自身受到影响或者牵扯，还可能影响后续的服务等等，失误和人工异常也同样存在类似的情况，使得效能不稳定甚至变成负的，面对不同服务对象缺乏足够的兼容率。最后不论是效能或者综合方面，都存在很大的欠缺，试图使用少量的品质特质在复杂的环境下进行大的服务通常都会困难重重，效能与潜能也不够。一旦出现特殊或极端场景或是自私极性的存在，则相对会更难应对或者被大幅影响服务。

同样的如果主要以自私方向进展的话，其走势也是如上，也很快会发现，欠缺各智慧层面以及综合方面等，自私的服务同样也走不远，难以走到很高的层面，难以实现更大的自私服务。只朝向对自私理解与发展的意识体，不论是面对无私为主意识体或自私为主意识体，又或者复合的意识体等，常会因为欠缺智慧等而把其他意识体当作敌人或者对手，视野往往变得狭窄，常常被局限在小的自私成果上面，或者就停留在了稍微大一点点的自私成果上，就难做成更大更长期层面的自私服务和成果，效能潜能也欠缺挖掘。

往自私发展如果不去增添更多品质特质与服务层面的智慧等，那这种自私所走的空间是很狭窄的，可能远不如无私的宽，而且容易越走越窄，效能也经常很低。欠缺智慧欠缺光谱品质特质等情况下，想要非常理解无私会相对更困难，或者想运用发挥更大的自私会相对更困难，因为自私把

无私当做对手的话，自私想要从无私这边拿更多，或者想获取任何无私与自私或复合这边的东西，自私就必须要去理解无私，把无私偏向的意识体理解透领悟透，才能更容易从无私偏向的意识体上进行自私服务。同时也要面对其他自私偏向的意识体等。

要理解无私就需要发展智慧，理解更多品质特质，但是无私偏向意识体也不太会长期缺乏智慧，随着无私偏向意识体的智慧与更多品质特质的提升，自私偏向意识体想从无私偏向意识体上进行自私服务会更加困难，自私还要同时面对其他自私，因此还需要综合大量的智慧、品质特质、各种意识面向进行发展，来提升自私无私与各类情况等的理解程度，与服务层面等。

无私想要做更大的无私，服务更高的层面，挖掘更高效能的无私等，同样也必须要发展智慧，也必须要理解各种自私的层面，如果无私单纯只是无私，就可能会被自私偏向的意识体用智慧等方式进行干扰或影响，同时也很难应对来自自私偏向意识体的干扰，影响服务的进行或整体效能。无私就也无私不到足够的范围，足够的层面，足够的效能等。

无私偏向的意识体想要领悟自私方向或想要理解自私，需要穿透很多层面，很多无私偏向的意识体不太能理解自私偏向的意识体，对其运作也不太能理解。想要试图理解自私需要穿透很多层面，是需要发展或深入理解很多正面品质特质以及其反面，甚至要对人性、对智慧、对视角，对各种运作模式都要深入了解得很清楚后才行，才能使得无私偏向的意识体可以对无私品质的反面，也就是意识面向之一自私得以理解领悟。当然这里只是举例。

同样自私偏向的意识体如果想要理解领悟无私同样也很困难，也要穿透很多的层面，障碍重重，也容易出现服务效能的问题，但与无私朝向理解领悟自私所要穿透的层面会有所不同。

以上提到的情况仍然是处于相对较低层面的无私与自私，无私偏向的意识体穿透更多层面来朝向理解领悟更多的自私，从而进一步深入理解领悟无私，与朝向更高层面无私的运用发挥。自私也同样如此，以及对自私而言，任何可以被获取或运用到的意识体都可以视为自私服务的对象，尽可能提高自私服务获取或范围也是自私服务的朝向之一。

有些无私偏向的意识体可能会觉得为什么要去理解自私呢？不跟自私对着干，不把自私当对手和敌人，不与自私互动，不就能避免很多了吗，如果是这样想的话，那就达不到很高的无私服务层面，这个无私的极化就不够高了，就很难上的去了，这是为什么呢？有多方面的原因，无私所服务的对象同样也可以是任何意识体，可以包含无私自私复合等各种偏向的意识体。而当自私偏向的意识体使用其对无私的领悟理解，用智慧与品质特质来靠近进入无私偏向的意识体们时，无私是不太能发觉其存在的，因为无私缺乏对自私偏向与其运用的理解领悟，自私偏向的意识体可以借由一些无私服务来间接实现自私服务，或者实现更大范围更高层面的自私服务。

那么对于无私朝向的意识体，如何才能做到更极化的无私呢？更极化的无私是什么样的呢？对于朝向自私的意识体，如何才能做到更极化的自私呢？更极化的自私是什么样的呢？

2. 终极无私与终极自私

朝向无私的意识体，想要更加的极化自身或者实现更高的无私服务，那么对于复合或自私面向的意识体也要视为服务的对象。但想要服务自私面向的意识体自身必须要非常理解领悟自私，同时还要能够非常理解领悟无私。要深入理解其运作发挥，与效能潜能，否则对于复合或自私偏向的意识体的服务效能便会下降，或者寻找不到适合的高效能服务方式。而终极的无私又该实现到什么程度呢？或者什么样的层面呢？

终极的无私要服务到全部意识体，服务到所有造物存在，服务到整个宇宙，而终极的自私则是让全部意识体给自私自身服务，让所有造物存在给自私自身服务，让全宇宙给自私自身服务等。如果意识体的水平，层面，智慧，强度，意识面向，品质特质，各种品质特质的反面，对宇宙各种造物存在的理解，对人性的理解，人性明暗各方面的理解，等等各方面都缺乏或不够理解领悟时，那么其服务的范围就只能在部分层面，或者较低层面，较为局限的层面。因此该意识体必须达到极高的水平，极高的程度，达到极高的智慧，层面，强度，意识面向等，那么该意识体就必须要提高

自身，借由朝向成为堪比分源头造物者层级的存在，来实现服务整个宇宙，就需要用一切方式或存在来提升自身，也就是服务自身，同时要深入了解理解整个宇宙的所有意识体，所有的不同极化程度无私与自私偏向的意识体。而使用一切方式或存在来提升与服务自身，其描述上就是自私服务，或者服务于自我，而让自身达到堪比分源头造物者的目标与朝向，便是更极致的自私服务，或者服务于自我。但达到后便能够服务于全部意识体与整个宇宙，也就实现了终极的无私服务，而该过程无私对不同极化程度的自私偏向意识体有着深入的了解理解领悟，也就对极致的自私有着深入的了解，更极化的了解，于是便达到了更极致自私的理解领悟，同时也达到了极致无私的理解领悟，实现了终极无私，借由终极自私实现了终极无私。

终极的自私试图让整个宇宙服务自身，那么自私朝向的意识体，如果把无私偏向的意识体单纯的当做对手或者敌人时，就无法很高效能的运用一切存在，包括意识存在体，所有造物存在，整个宇宙，同时意识体为了能够适配所有场景，必须将自身打造成为相当强度的存在，意识强度，意识收张力，意识灵感力等的程度，对各种品质特质与其反面、智慧等，对宇宙各种造物都要能够以高效能的方式运用发挥，对自私与无私偏向的意识体的各种面向、特点、运作等深入理解领悟并潜能运用，才能应对各种情况，应对各种存在。由于宇宙当中有相当多无私偏向的意识体，要实现极致的自私，就必须超越所有无私偏向的意识体，比无私更无私，更极致的无私，比谁都更理解无私，比谁都会运用发挥无私，比谁都更懂更高层面的无私，更高的效能潜能，能够成为最极致无私“第一”意识体。才能拿下该号牌并运作于各种无私偏向的意识体当中，同时还要把宇宙所有面向都理解的足够深，对宇宙比谁都理解，比谁都更熟练更有效能潜能的运用和发挥，运作于所有单一或者复合偏向的意识体当中，最后成为或者超越整个（分）源头造物者。

并且还要超越所谓的无私自私，无法做到终极无私的自私算不上终极自私，终极的自私同样要把终极的无私也给拿下，才能达到更极化的自私实现终极的自私。更极致的自私借由更极致的无私来实现，借由终极无私来实现终极自私。更极致的无私同样也要理解领悟更极致的自私，并借由更极致的自私来实现更极致的无私，借由终极自私来实现终极无私。

要想达到更极化或者更极致的无私，便需要能穿透或者理解领悟更极化的自私，理解极致的自私。而想要达到更极化或极致的自私，也需要能够穿透或理解领悟更极化的无私，理解极致的无私。这两者到了这种程度实际上是一样的，所谓的无私自私只是对某个意识面向的运用进行的划分，即意识体如何运用服务。如果抛开所谓的无私自私，只看意识体的运用发挥，所谓的无私或自私，只是一种视角而已，想要更加精妙与智慧等的服务，避免低效能负效能的无私服务和低效能负效能的自私服务，需要深入理解领悟更多拓展的视角，更多意识的面向，宇宙的面向，与更多拓展等等，由各种综合的存在来提升服务的潜能。精妙的自私也可以成为挖掘无私服务的巨大潜能，精妙的无私也可以成为挖掘自私服务的巨大潜能，两者可以描述为是一样的。

3. 超越无私与自私

这些服务当中所覆盖的一个范围，双向的穿透。任何一个无私或者自私偏向的意识存在体都有要穿透的层面，这个层面实际上是潜在的扩展意识的一种存在或视角，不管哪一个方面。无私或自私这两者最终会发现它们好像一样，好像又不一样，这便是最极化时的状态，而不是在极化朝向当中的状态。想要达到很极化不是口头上或者只走一个方向就能走得了的，无私必须穿透到另一面向，然后理解领悟自私视角或自私有关等的效能，可以是视角也可以是运作的效能，对另一方面的深入理解才能够走到更极化的无私。自私也是同样的，要理解领悟无私视角或无私有关等的效能，两边都能穿透和达到才能够打开更极化之门。

例如极性的概念或者说看似是极性的描述与理解，正面极化和负面极化，正面极化百分之百和负面极化百分之百，什么样的存在可以同时正面百分之百和负面百分之百呢？会发现只有几个存在可以做到，例如无限，（分）源头造物者等，以及复合叠加态，无限微粒点态，无态等等。那么既然要成为无限要成为（分）源头造物者等才能够达到正面极化百分之百负面极化百分之百，如果一直只选一面或者一端，是不太能到那个足够高的程度的，还是不太能到足够程度无限，不太能到（分）源头造物者的层

级，只有这两面极化都足够才最终超越极性，就是说没有极性，或者说既有又没有。但运作的层面会朝向更高，同样的自私无私所运作的层面，需要理解很多东西需要穿透很多很多，在极化与运作过程中无私想要往更上面的方向发展无私，阻力会非常之大，在各种复杂复合的环境中，对无私还继续进展会有很多困难，需要对不同的层次层面都进行足够的理解领悟，才能有足够兼容率在这种很复杂情景环境下发挥到更大的效能，更大程度的量等，便需要所有各面向的所有方面都得理解。

不管是增强无私还是增强自私，都需要不断的强化自身，将无私与自私品质特质的颜色光谱增强补强，还需要对其他所有颜色光谱当中的品质特质进行增添，然后对品质特质的反面进行理解和平衡，并不断达到更高百分比颜色光谱。用终极的无私来表现终极的自私，或者用终极的自私来实现最终的无私，从而以变成某种视角上的终极，不论哪个方向最终的终极都是拿下了全部，都服务了所有存在，又都被所有存在服务了，在运作过程当中既需要理解领悟更极化的无私也需要理解领悟更极化的自私。

到最终极很高很高程度的时候，两者在极化到一定程度时，在条件达到一定程度时看两者其实是一样的，最终会超越无私自私。要实现更大的无私或者更大的自私，并不是停留在身份或者钱权名利等等这种层面的。更终极或者相对更极化的无私或者更极化的自私，想要实现一个总体的无私或者自私的话，就需要扩大范围与层面，达到不受范围限制，那就得靠另一端来提高范围，如果还需要更大，就得两端都理解领悟、运用，再进一步就是超越所谓的无私与自私这一个小面向，使用其他意识无尽拓展的面向宇宙无尽的面或者其他的两端，多端等。

自私如果不太能以无私扩大范围到无私里面的话，那么范围就大不了，那么要做到更大的自私服务需要用真正更大的无私来扩大范围，而且这种无私不是说口头上的无私，或者说表面形式的，而是真正可以做得到的。否则虚假的无私伪装的无私扭曲的无私等会被看穿。

同样的这个无私想要将服务范围扩到更大或者说范围更广一些的话，同样的必须精妙智慧等运用自私有关的一些视角来扩大，或者理解不同层面自私与理解其运作。并不是说一定要朝向运作自私，而是说具备和理解自私有关的视角。例如一个想要更极化无私的人，想无私的服务全世界，

想无私的服务全人类，想无私的服务所有的森林与生态环境等，会发现这种想法在描述上是更偏向于来自自私方面的视角的，反过来说就是一个意识存在体为什么要有这种相对巨大服务的想法呢？为什么想服务更大的全球？甚至服务植物树木之类的呢？

而且这种服务可能会把其他那些无私的意识体的服务空间也占了，想要更高极化的无私服务，该意识体便需要提升服务效能，提升服务范围。这种想法和运作实际上就会把很多较为普通效能的一些无私偏向的意识体们服务的空间所压缩掉，还可以被描述为替换或者涵盖了这些服务可选或服务机会。

不过当具备了这种更大的或者更极化的自私视角来强化意识体的无私时，朝向或者具备这些视角的时候，无私的潜能能够被更大的激发出来，该意识体需要思考要怎么做才能够更高效能的无私服务，更大范围的无私服务，更极化自身的无私，往这个方向去拓展，而不是停留在小范围部分层面的无私就够了。这个举例便是使用了一些自私视角当中的效能，但同时也存在无私视角当中的效能，当然这也可以描述为一种复合的过程或视角，无私自私各有一定百分比等，但最终是以朝向更高效能的无私服务。既是对服务效能的提升，也是可以挖掘与拓展自身的潜能，是正效能而不是低效能或者负效能的运用。不论是无私或自私的视角，所谓的无私或者自私的视角，是借由其视角或朝向来挖掘服务效能，挖掘意识潜能等，而非借由自私视角最后导致负效能的结果，又或者借由无私视角最后导致负效能的结果等。

无私通过更极化自私有关的视角和理解来实现终极的无私，自私通过更极化无私有关的视角和理解来实现终极的自私，这两个最终不论是自私还是无私，最终都服务了整个宇宙或者被整个宇宙服务了，不管是自私还是无私，在权限方面，或在意识密度意识面向意识潜能等各方面都需要提升与拓展，以提升更大效能，范围，层面等。

不管是无私自私哪一面，都是一样的，不论是想要实现服务整个宇宙，或者改进，影响，拓展整个宇宙等，都需要有很多的视角，都需要强化自身，提升自身，要将意识强度提升到宇宙第一梯队，将意识密度提升到人类第一梯队，要将视角提升到非常广的一个层面，要到达无限，达到更高

程度的无限，要达到分源头层级等，这些视角同样也是运用自私有关的视角。会发现这是一个三百六十度的视角问题，或者说可以简化为一个视角问题，不管是无私还是自私，在所有的视角当中，只是不同的一个视角面向而已。如果只是单纯使用一个视角面向，那么就达不到三百六十度，要朝向全然的视角，并且任意两端或多端都有。从某种角度来讲，视角没有高低，没有好坏，没有谁比谁高，没有谁比谁低，这些也都是视角，也可以说高低好坏都有，复合叠加，全部的各种视角。但是这些视角当中并不太能说只有右端存在潜能，或者只有左端存在潜能，而是两边都有潜能。

当潜能不断被挖掘和发现并再进行运用的过程当中，最终会达到超越任何极性，超越 24 颜色光谱的任意品质特质的方向两端，会变成更整全的多面向无限面向的存在。任何一端都可以运用或组合复合运用，意识强度与面向拓展等层面都会达到一个更高的水平，不管是任何品质特质或是意识的某一面向，又或宇宙的某一面向或朝向或存在等，到最极化时都会达到同一个点的地方，并看到似乎只有一个朝向，即超越个体自身朝向无尽拓展无尽面向无尽潜能等，也可以描述为看到有无尽朝向，无限的意识面向宇宙面向的朝向。并看到整个宇宙只有一个“存在”，所有的各种存在都为宇宙的各种面向，所有平行的宇宙，以及我们所在的宇宙，也是一个“宇宙存在”的各种面向，因此所谓的自私或者分离在更大层面仍然可以被描述为人工幻象，但是这并非是站在有限个体的视角所能够足够理解的。

所有方向或面向的极化都可以描述为好像是一样的，但好像又不一样，这当中有一些微妙的视角上的不同，取决于怎么描述与看待。很多时候因为范围或视角层面不够，导致意识体都在一些窄层面范围进行操作，或描述或理解，所以不太能达到更极化的层面与程度等。

这里仅仅只是部分举例，无私自私这两种视角只是无数视角或者品质特质视角当中的狭窄视角，以外还有着无尽种视角。除了复合叠加所有的无私与自私有关的视角，还有着无尽种视角都可以复合叠加进来，是描述不完的。

第十四章、深刻体验/深刻实验/深刻创造

1. 深刻体验的描述

对于深刻体验而言，任何意识体所深刻体验的内容都会变成意识体数据的一部分。在开始描述深刻体验之前，深刻体验也并不存在一个所谓的标准，只是一个模糊的浮动概念。深刻体验在运作过程当中并不存在标准，是浮动的。不同的意识体在不同情景所进入的体验程度是不同的，意识体的感受程度，感受的深度，深刻的程度，百分比都有所不同，所以深刻体验对于不同意识体的描述状态会有一些不同。有的意识体可能有极为深刻的体验，有的意识体则缺少进入深刻体验的状态，而有的意识体却并不完全需要去亲自体验就能达到深刻。

在开始之前，先来对深刻体验这个概念进行进一步的描述与发问，例如什么是深刻体验？这样的描述发问很明显太“直接”了，如果使用间接的方式，例如怎样才算是深刻体验？需要深刻到什么程度呢？什么样的体验不算是深刻体验？深刻体验又包含着哪些的体验呢？深刻与不深刻要怎么描述与衡量呢？以及如何运用呢？体验当中是否还有着大量的非深刻体验呢？所有的体验不都是深刻体验吗？又或者对于体验有多少的描述视角？不同的意识体所处于的体验又是如何呢？

深刻体验的作用又在哪里？为什么需要深刻体验？深刻体验有哪些意义呢？谁在进行深刻体验？能否不深刻体验呢？如何实现更多的深刻体验呢？如何减少深刻程度等等。对于深刻体验的理解与描述，不单单要站在自身个体的视角来描述，也要站在超越个体的视角描述，站在更大的造物视角来进行体悟理解。如果我们要进行一件深刻体验的事情，并通过这个深刻体验的过程所获得的数据最终都到哪里去了呢？给谁使用了呢？可以从这个方向去探索，首先我们的意识数据最终是给我们自身去使用，然后当意识逐步提升密度的时候，可以变成共享数据，也就是在集体意识当中发挥作用，接着又会到星球数据库当中，给整个星球使用，再到整个宇宙

数据库当中给整个宇宙使用。但是谁能够使用这些数据呢？非星球之外的存在如果密度权限不够的话是无法知晓使用这些数据的，而能够使用这些数据的，是更高的密度，例如某些第七密度以上的存在，或者说我们所在宇宙的（分）源头造物者。

（分）源头造物者为什么需要这样的数据呢？而收集大量的这些数据做什么用呢？然而对于这些大量的问题而言，并不存在标准回答，或者不需要标准回答，前面已经讲过万物视角了，所有的回答都可以有一定的参考率，都可以被吸收进去。由于并不太能把所有的内容全部用来回答，一旦回答描述就可能固定并出现局限，要突破这些回答，任何的回答并不串联，都只是参考回答，并没有固定答案，也没有标准答案。

任何的回答都可以有三个层面，三个视角，三个灵感，或者三个补充。一为三，三为多，多为无限，这里进行部分的回答，这仅仅只是狭窄视角，一定要注意这一点。例如（分）源头造物者通过让部分意识进行深刻体验来认识（分）源头造物者自身。换一种描述而言，（分）源头造物者仅仅只是在做实验，产生大量的数据，运用随机加上给分出来的意识体自由意志来进行不断的意识数据创造，产生整个宇宙的推进，前面提到过的两个主要推动源，分别是视角新增和人工异常。这两个主要推动源推动了基本全部宇宙当中所有的数据新增，剩下的可以被描述为（分）源头造物者的“意志”。这些数据都为我们的（分）源头造物者提供了大量的理解视角，从而提升（分）源头造物复合叠加的能力或者说视角堆叠的程度，以及造物能力。而有限的意识个体在不断的进行数据创造或产生数据，从深刻体验当中产生出了大量数据。

再换一种描述视角而言，我们的（分）源头造物者仅仅只是在体验着不同的有限，在同时体验所有的有限意识体和所有的无限意识体，在不断探索着局限性和局限性的组合，从这样的描述当中可以看到该组合朝向与维度的构建是类似的。低维度首先来自高维度的复制和进一步的局限性变化，并观察里面意识体的进展情况。再换一种描述视角来说，源头造物者在想办法设计一些非常精妙的内容给所有不同层面的意识体，用更精妙的设计来不断深化提升挖掘所有意识体的潜能，并吸收收集所有的数据，提升了所有的意识体，又同时提升了自身。再换一种描述视角，可以描述（分）

源头造物者试图把宇宙打造成一个乐园，让所有的意识体尽可能的在里面能够愉快的体验，能够体验自身作为（分）源头造物者的一部分，分源头造物者又把自身的一部分能力赋予给所有的意识体，让所有的意识体自由的创造和体验，朝向将整个宇宙打造成一种想象当中的某种状态。当然我们所在宇宙现在的状态似乎并不是那么回事，还有很多漏洞，兼容率比较低，出现了很多异常，很多突发事情无法立马应对。这也同时体现出我们这个宇宙的年轻之处，有大量的地方需要改进，但是这个可以被描述为一种朝向，就是让宇宙绝大部分地方都非常合理，非常的有趣，同时设计非常精妙，让所有意识体在理解所有视角和面向的同时能够进行更加广阔的体验，不论是体验宇宙数据库之内，或是体验宇宙数据库新创。

再换一种描述视角，可以描述为只是不同意识体在自己玩自己设计的游戏或者剧本或参与剧本，或者探索与创造等。还可以再补充一种描述视角，例如这些深刻体验的场景事实上并不完全是属于自由意志愿意选择的，而仅仅可能是来自视角新增或者人工异常导致的某些意外，或者可以描述为意识体有意无意造成的影响变化或异常。也就是说这些深刻体验当中有不少的部分都并非是出于自愿，而是由于机制设计太过古老太过固化，太过老旧，灵活性太低，兼容率太低等导致的被迫深刻体验这也是可行的，都是可以的，所有的描述视角都具有较高的参考率。然而由于内容并不太能写太多太密集，所以这里只有部分的举例。如果真的要更多描述，可以无尽的描述下去，可以描述 100 个，1 万个都是可以的，而所有的视角可以认为都具备足够的参考率。可以描述为都准确，也可以描述为既准确但又是扭曲的，因为所有的视角都是狭窄视角。但是这些狭窄视角最终结合起来，就会越朝向接近于更大的理解。

这里只提供方向和引导并没有直接展示所谓的答案，因为所谓的答案和不是答案的视角也是狭窄的，所谓的准确和不准确的视角也是狭窄的，都是窄面视角，极少窄面视角对理解率并没多少提升。

2. 实验与被实验

深刻体验在一定程度上可以被描述为某种造物体验，或者局限性体验又或者有限体验，这并非指的是大量的痛苦体验，而是可以描述为足够百分比进入到设定当中，机制设计或者局限性当中去深刻使用设计的感知与存在去体验，去造物，去探索等。例如在我们宇宙当中，早期的时候还没有物理层面，还没有第三维度的设计，还没有所谓的物理身体，也不需要使用五感，使用眼睛耳朵鼻子嘴巴，也不用吃饭，也不用睡觉等。那么这个时候就会有意识体想到一个灵感，如果不再能够实现高密度的某些能力时，例如给视觉增加局限性，给听觉增加局限性，给身体增加局限性，给很多记忆增加局限性，给大量的存在都增加局限性的时候会发生什么，那便会开始研究或者进行实验和创造。

如果创造那样的一个新维度，在里面进行实验，实验需要有体验者和被体验者要全然的配合参与整场的机制设计，要求条件等等。例如遗忘机制，在以前没有遗忘机制的时候，所有的意识体都是带着记忆进行体验的，那么在体验过程当中会很不一样，假设所有第三密度意识体都拥有所有的记忆，那所有的第三密度意识体便能够知晓自身之前是由石头，山川，河流，土地，植物，动物等所变化集合而来的，或者化身过。知晓记忆意识体就更难以沉入幻象当中或者人工设定的幻象当中，以及对于物理身体死亡的理解也会有很大不一样。也许这些意识体会直接知晓自身正在一场实验当中，或者知晓自身在某一个密度阶段的学习当中，会带着所有已知数据进入到体验的场所当中，或者被设定的维度当中。从效能的视角而言，携带着答案再来学习效能是相对较低的，深刻体验的项目内容也是大幅缩减的，随机性也被降低了，大量的潜能并没有被挖掘等。

一旦遗忘会怎么样呢？一开始的时候还没有人知晓到，如果遗忘状态化身或者说第三密度意识体从出生到长大再到化身结束，全程处于遗忘过程会发生什么？这些意识体会做什么？会有什么样的随机性事情发生？最终的效能情况怎么样？还没有人知道，于是初始的实验或者初始的较为深刻的设计与体验便开始了。当然这里的深刻体验是有参照的，是对比之前而言变得更加的深刻了，沉入幻象的百分比更深了，而实验一开始并没有

考量到很多的复杂情景。例如这个维度考量的是给第三密度进行体验的，而并没有考量到对于其他多密度存有过来或参与或影响体验的情景，也没有考量到对于意外事件的更高兼容率，以及一旦发生特殊的人工异常该如何处理？如何应对？因此早期的机制设计缺乏弹性，缺乏更大更深的考量，很多机制设计不够完善，使得一旦出问题的时候就不足以应对特殊复杂情况。也就是当前所在宇宙周期的部分情景描述。

前面举例当中有一个回答被描述为所谓的深刻体验可能只是被动的被迫的，被不够灵活且兼容率不够的规则条件或机制设计所框住了，缺乏弹性而发生了一些意外或者人工异常，导致了大量痛苦的深刻体验和大量循环式体验，或者沉重式体验和大量异常趋势体验或被动周期循环等，因此导致很多极高重复率的体验，甚至使得很多方面变成了低效能和负效能。不论是第三密度地球或者更高密度维度基本都有出现。

这里暂时不讨论这些旧的机制设计，如何改进优化会在后面的章节提到。这里来讨论深刻体验、实验与被实验。假设还没有出现意外的时候，看起来一切都是较为良好的，在这种情况下就会有愿意参与实验的意识体产生想法和有意愿体验。无论是对于无限的意识体而言，还是有限的意识体而言，也许是想进行一些特殊一点的体验，也许是为了好玩，也许是为了挑战，也许是为了提升潜能，也许是为了拓展学习或者对造物的理解领悟都可以，又或者说是局限性的探索等等，于是实验与被实验便开始了。也就是可以描述为大量的实验正在进行，大量的意识体参与了大量的实验，大量的意识体被实验以及在很多视角新增与人工异常的组合影响下，很多设想之外的实验被迫发生，也就被迫产生了大量非主动意志下的深刻体验。然而这一切的深刻体验，不论是主动的或者被动的，所有的这一切都会变成面向，变成数据，这一切都会变成推动前进的力量。不过这也是窄面视角描述，就如同上面提到的很多体验变得非常重复，这是机制设计的不够完善，但在未来会进行完善改良，也就是全新的第三密度机制设计，以及新的维度设计，在后面的章节当中会提到。

很多的体验深刻不够，可以用相对百分比浮动衡量，这个百分比用于描述体验的深刻程度情况参考。如同前面提到的描述 24 颜色光谱所蕴含的大量品质特质，从某种角度来讲 24 颜色光谱也可以用来代表包含各种类型

的深刻体验。通过各种不同的深刻体验以及理解领悟等来提升光谱，提升光谱的数量或者程度等。但是在过程当中可能会存在困难，有一定的挑战性。对于不同意识体的挑战难度不同，对于意识密度不高的意识体而言，可能 60%深刻程度就已经是很大的挑战了，而对于有的意识体而言，可能需要 80%的深刻程度才具备足够挑战性，对于有的意识体而言，可能要深刻到 95%的程度才显得具备挑战性或者才显得有难度。

这一点对于意识体在调整平衡自身的扭曲，或者平衡其品质特质反面的时候，被大量的运用。也就是当实验可选的时候，假设我们能够可选实验的项目内容，也就是可选体验内容，那么我们可能会设定选择一部分 60%程度深刻的体验，选择一部分 80%程度深刻的体验，或者很少量选择极高程度 95%的深刻体验等来作为挑战，或者平衡自身以及平衡品质特质的反面，或者是为了提升自身的品质特质，也可以是增强光谱，很多的品质特质是可以透过亲自深刻体验来进行增加的。对于大量的意识体而言，看似不亲自进行深刻体验就不太能理解领悟到某些，以及理解领悟到更高百分比的程度。但是同样存在可以透过某些绕过的方式不亲自体验，也能达到足够百分比的深刻体验程度，或者理解与领悟。这需要透过视角来实现，复合叠加的视角来实现。

在深刻体验当中的时候，整个情景都是极为复杂的，动用的情绪或局限性等都是复合的，复合叠加的，涉及到的各种造物存在，频率，函数，机制规则等各种堆在一起的。或者有大量的外部影响和内部动态化的频率在运作，同时所处的思想和视角也是复合状态。甚至涉及到大量的事物，长时间的运作和大量不同情况状态的意识体，那么这当中就更加复杂了，而要能够具备模拟这样复杂场景的视角堆叠程度，那所需要堆叠的数量就非常之多了，需要足够的意识密度来进行足够程度的模拟，才能达到足够的百分比。这个百分比并不一定需要一下子达到极高的程度，可以透过不断的视角新增和视角堆叠来模拟达到例如 60%程度的场景模拟，可以模拟每个意识体的想法、状态、感受以及变化、思考情绪和走势等等都可以，甚至可以分析模拟进一步的场景变化，动态化改变不同的走势，模拟更多不同情况等，或者分析其中的品质特质，分析其中的深刻体验，分析各种百分比，各种视角，各种复杂的提取，这便能够提供一种间接的深刻体验。

这个百分比可以是较高的，也可以是较低的，也就是通过运用视角堆叠来间接提升我们更多的深刻体验的内容。

这不仅可以让我们同时能够理解领悟到更高百分比的所有品质特质及所有品质特质的反面，还能够吸收运用更多的正面品质特质和平衡更多品质特质的反面。且有足够效能，这个效能不一定是极高的，因为是较难达到亲自去深刻体验所能够达到的效果，但是也具备足够高的效能了。运用类似的场景模拟等方式，我们甚至可以使用想象力，灵感力，创造力来模拟大量的各类场景，挖掘其深刻体验收集大量的视角，大量的数据，大量的品质特质在其中的表现。而这一些场景模拟可以是任意的人工幻象，任意的复杂场景，任意的宇宙数据之外，任意的扭曲场景，任意的灵感场景，任意的造物场景，任意有趣的场景，任意的局限性场景，任意的局限性组合场景等等描述不尽。这同样也可以让我们大幅提升想象力，灵感力，创造力，大量新增视角和复合叠加等。

同时对各个面向，各个存在，各个体验都有着更深百分比的理解。虽然透过视角来绕过亲自体验所能够达到的深刻体验百分比程度，对比亲自体验很难达到极高，但可以不断接近，百分比越高需要的视角越多，需要的视角数量指数级增加。用足够极大量视角朝向极为深刻的体验模拟，当中的潜能极高且能给所有意识体提供一种方向。

3. 不因有了__就忘了__

不断的深刻体验，大量的深刻体验，各种不同的深刻体验，可以是简单的，也可以是相对复杂的；可以是相对单一的，也可以是相对精妙的；可以是混沌的，也可以是有序的；可以是较短的，也可以是较长的。在这些深刻体验当中，有一个核心提取，这个核心提取同样也是动态化的存在，是一种概念，一种需要运用发挥的存在，并非是固定的存在。刚开始使用视角叠加的时候，又或是开始深刻察觉并使用深刻体验这一视角概念的时候，复合叠加态也在其中运作。这个提取可以简单描述为不因有了__就忘了__，不因有了__就忘了__，不因有了__就忘了__，三遍，三次。这里的

三同样也是象征意义，可以是更多堆叠而所填空的位置。通常而言是较为相反的或者跨度较为大的体验或感受或状态等。

例如不因有了高兴而忘了悲伤的视角或状态；不因有了舒畅就忘了紧绷的视角与状态；不因有了愤怒而忘了平静的视角状态；不因有了痛苦而忘了喜悦的视角与状态；不因有了骄傲而忘了谦卑的视角与状态。这两个位置可以是任意的体验，任意的感受，任意的情绪，任意的视角，任意的感悟，任意的创造都是可以的。也就是这里可以堆叠和填充大量的存在。例如不因正在拼命努力而忘了休息放松的视角与状态；不因有了爬山上山而忘了下山的视角与状态；不因有了平缓而忘了颠簸的视角与状态；不因有了高而忘了低的视角与状态；不因有了优质而忘了劣质的视角与状态；不因有了失去而忘了获得的视角与状态；不因有了无欲而忘了欲望的视角与状态；不因有了追逐而忘了放下的视角与状态；不因有了破坏而忘了创造的视角与状态；不因有了突破而忘了停留的视角与状态等等，这些仍然只是举例。

所有这一些描述或者这一些视角是可以两边交换的，高兴与悲伤，悲伤与高兴，创造与破坏，破坏与创造，平缓与颠簸，颠簸与平缓等，实际上任意两者是处于同一位置，可以被描述为同一位置。很多的状态看似完全相反或者相对，但在视角堆叠上面是需要堆叠大量视角的，不论是所谓的相反或者相对，在描述上可以描述成没有什么所谓的相反或者相对，都只是视角。而这一些视角被同时存在的时候，就会更加的融合，更加的整合，更加的平衡，视角也会更加的全面和复合叠加程度更高。而这个“不因有了而忘了”仅仅只是一个提取，并非说深刻体验的领悟只用这样进行描述，这样描述仅仅只是间接对于深刻体验这一个复杂的复合的情况所表现的状态进行描述。从这样当中打开和看到深刻体验的大门，并且进一步去领悟深刻体验有关的存在。

当我们的感受或视角已经复合叠加了全部的存在，或者说复合叠加的百分比在不断的提升，那么对任何体验或深刻体验也都将有着更加拓展的创造与体验。这样的一种描述并不单单是用于我们自身，因为这仍然是站在个体视角来看待或描述。如果把自我跳脱出来，甚至把个体跳脱出来，再用这样的视角描述，“不因有了而忘了”，便能够看到更加广阔的一个景

象，也就是深刻体验不单单是发生在自身或者自身的视角所看到，而是所有地方都存在，这需要我们发掘去看到。

对深刻体验以及对深刻体验这项提取的理解领悟等，能够提高我们对意识面向，相对有限的面向，相对无限的面向，相对宇宙的面向，会有着更多的视角理解。同时其可以协助我们更好的去成为深刻体验，去进入深刻体验，去创造深刻体验，去探索深刻体验，等等。

同时还能够对于我们设计深刻体验，也就是在造物的运用当中，对造物有了更深一层的侧面理解。对各种局限性体验，局限性组合的体验和各种造物有关的这些体验，对有限和无限的体验理解等。这些需要跳脱出自我的视角，站在创造设计服务的视角，或者说进行服务的视角。可以是给意识体设计服务他人的方向或者机制设计，又或者是给意识体设计认识自身或提高自身的深刻体验的机制设计，又或者认识探索学习宇宙的机制设计，也可以是自身所想体验的所摸索的机制设计等。

第十五章、描述修炼幻象的多种视角

1. 达到全密度之后

对于修炼状态的描述，通常的描述为从第一层第一密度提升至第七密度及以上，又或者说是从有限修炼到无限，这些都是通常的理解与描述。都是对某一个宇宙狭窄面向状态进行描述或者取名称之为修炼，而这一个状态便是从较低密度提升到较高密度的一个过程，又或者说是意识进展的主要路线方式称之为所谓的修炼。而如果变换不同的视角来描述就能够发现所谓的修炼好像在无限当中占据的路线或者涵盖的百分比是很低的。

通常所谓的修炼描述可以称之为从下往上的方式。而在整个宇宙当中，或者说在无限的视角当中，可以有很多种方式，不完全是从下往上。还可以从上往下，从左往右，左右反复，上下反复，都是可以的，而所谓的修炼或者说从下往上的方式仅仅只是占一部分。如果再换一种视角来描述，所谓的修炼描述为幻象的一部分，或者描述为是一种幻象，我们便能够看到什么呢？或者不使用修炼这一视角描述还有哪一些描述方式呢？

在前面的章节当中提到过很多描述：例如从对局限性的不断理解，并打破局限性或意识上穿透更多的局限性层面；再例如对于不同的造物层面的理解与逐步深化，从而提高其意识的造物能力；以及意识强度，意识收张力，意识灵感力，又或者想象力，创造力，灵感力；在光谱的描述当中，描述其光谱的不断的增添与平衡，也可以描述意识体本身是存在 24 颜色光谱的，但是暂时并未全部点亮，不断点亮的过程当中以及挖掘其潜能效能的过程当中进而提升；又或者被描述为在极致的有限或者说更多的有限当中，在局限性更高的层面来反向探索和理解无限当中的层面；再例如从深刻体验的描述视角，大量的实验和设计以及观察其效果与运作，并且让意识体不断地发挥其潜能，挖掘其自身的潜能，进行更多的创造与体验。从体验的视角描述而言，体验是永无止尽的，在这个过程当中意识的面向被不断地发现，不断地拓展，不断地理解，不断地领悟，进而变得更加 360 度全然的意识体，以及效能与潜能都被挖掘。

这一些都是描述所谓的修炼，这些过程或状态都是不同的描述视角。从视角的角度而言，便是意识堆叠累积的视角越来越多，从而不断发现其自身更多的描述，并最终能够以无限种的方式来描述自身以及描述所有意识体和所有的存在体等，朝向领悟到自身便是所有的存在体，与全部的造物存在是一样的。不断地超脱自我，超脱集体，超脱万物，超脱有限，超脱最大有限，超脱有限无限等等。在领悟的过程当中便会有一个领悟百分比的描述视角，这个领悟百分比的提高便可以描述为所谓的“修炼”。

再换一种对所谓修炼的描述视角，可以描述为置身于局限性规则设计当中的意识体，不断地在发现其各种规则、各种机制设计并运用其机制设计来进行创造与体验或拓展自身。在不断发掘运用这些机制设计的过程中，便逐步掌握了不同层面设计当中的造物存在，以及在机制设计下的造物运用，并通往按照机制设计所设定的路线前进，这个也可以被描述为所谓的修炼。然而这种情况一般是遵循着原有的机制设计在走，也就是主要依靠所谓的宇宙旧数据在前进，而并非是在不断创造宇宙新的数据。

我们也可以从创造宇宙新数据这样的视角来描述所谓的修炼，例如把所有层面和密度都描述为是对意识体的想象力、灵感力和创造力的训练。又或者是对意识强度、意识收张力、意识灵感力这三项综合的训练。让意识体在达到无限层级的时候，在无限当中造物能够有着更加进展的状态。

再换另一种描述，可以看到我们所在的这个宇宙，已有大量造物存在和各种可体验的项目内容，相对已经有一定数量了，虽然机制设计相对于其他的宇宙而言没有那么的精妙或完善，不过对于大部分的意识体而言，已存在的数量足够多，想要逐个体验也需要一定时长，而意识体能否获得更多体验的可选项，则取决于意识体能否拿得起，接得住。也可以描述为一种权限可选，当意识体不足以承载和接受某一些体验和选项的时候，例如密度层面和维度层面又或者是一些局限性机制设计层面，以及一些特定的体验内容项或者可使用的创造内容项等等。当意识体不断提升自身的状态，能够不断拿得起更大和更多的存在，接得住更大和更多等的体验可选项时，这种情况也可以描述为所谓的修炼。

当意识体达到了所在宇宙全部的密度时，例如在我们所在的这个宇宙当中达到了甚至超过了最高密度及权限，那这个时候意识体还能描述为修

炼吗？从这里可以看出所谓的修炼更偏向于个体的视角。而意识体的进展是永无止尽的。到了全密度之后意识体会做什么呢？还能做什么呢？会想要做些什么呢？会想到什么呢？

此时意识体已经相当于拥有了宇宙当中所有的数据，所谓的从下往上修炼已经变成了某种狭窄视角或者是某种幻象。因为此时意识体可以选择从上往下，也可以选择从左往右，从右往左，左右反复，上下反复，像钢琴一样在不同的区域范围当中来回跳跃。也可以描述为在宇宙已有的所有数据当中遨游，又或者是尝试去创建新的宇宙数据。此时的意识体会试图去创造完全不同的体验，去设计完全不同的场景，做完全不同的实验，研究完全不同的精妙设计等等。在这一系列的过程当中，实际上意识体又回到了再度探索所有层面，不论是各有限层面又或是无限当中的层面。并继续扩展更多的有限，不论是较低密度又或是较高密度有限当中的体验，其中包含着各种各样的局限性，可以是大的局限性，也可以是小的局限性，可以是多的局限性，也可以是少的局限性，这样的组合可以是多样的。也就是意识到达这样的层面，达到全密度之后，又回到了所有的初始，继续进行着所有层面的体验与探索与创造等。

如果再来看现在各个层面的意识体所进行的体验与探索与创造，会发现这与达到全密度之后的意识体所做的是差不多的，或者说是重合度很高的。这些意识体在做什么呢？各个层面的意识体也在创造宇宙新的数据，也在体验与探索着宇宙旧的数据。这些新的探索，新的创造不完全归类在所谓的修炼当中。也就是整体也可以描述为既上又下，既下又上，从左往右，从右往左，上下反复等，不过有限层面各意识能够操作的范围要窄不少，是达不到全密度之后那种各密度任意跳跃的那种范围与程度，但是在小的范围内可以类似这样操作。会发现不论是达到全密度后的意识体，又或是还没有达到全密度之后的意识体，所进行的操作是差不多一样的，那么所谓的修炼概念又在哪里呢？对于所谓的修炼的描述，既可以描述为是一种幻象，也可以描述为是一种狭窄视角等。当然了这里只是部分举例，便于意识体更多视角的去看待或理解领悟所谓的修炼。

从另一种视角而言，对宇宙已有数据进行更多的研究体验，可以是改进，也可以是组合等等，这些都可以成为创造宇宙新数据的方式。当我们

在不断的创造宇宙新数据的时候，这里说的“我们”可以指的是各个层面的所有意识体，包含着有限或无限当中的意识体，所有宇宙以及所有分源头造物者的意识等。不论是哪个层面的意识体，都在进行各种新数据创造，都在为全密度的意识体，又或者说为所有分源头造物者提供大量的数据与体验等。

也就是所谓的修炼被描述为是一种修炼幻象，或者说所谓幻象当中的修炼，但这仍然也只是一种视角，一种狭窄视角，是为了便于我们理解修炼有关的视角，提供更加广阔的视角与理解。不断的视角新增与人工异常创造了大量所谓的修炼方式，如果抛开所谓的修炼，会发现所有的进展与创造探索都是并列的。达到全密度之后的意识体所操作的内容，与所有非修炼的一切，和所有所谓修炼的一切，都是被包含在其中的。非修炼也可以描述为所谓的修炼，所谓的修炼也可以描述为非修炼，也可以描述为没有什么所谓的修炼与非修炼，所有的一切体验与创造等，都可以描述为是修炼，也都可以描述为不是修炼，修炼与不是修炼的视角是复合叠加态的，而修炼视角也只是无限视角当中一种视角。对于全密度之后的意识体而言，都是一样的。

2. 逆向修炼与无尽体验

前面通过描述全密度之后意识的情况展示了全密度之后的意识体依然还会进行多层面的探索与创造和体验。而这种体验是无尽的，无尽体验。只是所体验的内容与想法或灵感会有很大的变化，特别是对于体验有关的设计。本章节的主题是修炼幻象，第一节透过很多描述视角以及部分举例展示了一部分，而这一节就再进一步从另外的方向去描述，例如反向修炼或者说逆向修炼。这里所说的与修炼成宇宙最弱有所不同，而是对于任意想要描述成所谓修炼的内容进行全部逆向化。就假设这样一个模拟，存在一个新的实验，这个实验专门模拟全部逆向化修炼的意识体的整体运作与走势，并从中得到大量的数据与视角，还有分析情况。这个便需要我们进行非常复杂的动态化情景模拟，情景模拟也属于几个意识训练当中进阶训

练的其中一项。该模拟可以运用得比较简单，也可以运用得很复杂。还有一项意识训练是打比喻，而关于意识基础训练与进阶训练有关的内容会放到最后面来讲。

在开始进行模拟之前，先来讲一下本次模拟的基础规则。逆向修炼或者说反向修炼，这是一个状态，并非是一个固定的存在，这取决于修炼所使用的方法。将所谓修炼当中所使用的方法全部反过来，例如修炼是朝向平衡好情绪，那么逆向修炼则是强化所有的情绪，例如修炼当中所谓的去除执着执念，那么逆向修炼则是不断的去强化执着执念。如果正向修炼是消除欲望那么逆向修炼则是不断的增加欲望，并且不断极致的强化欲望。如果正向修炼是寻找真相，那么逆向修炼则是主动幻象，完全沉入幻象，极致的沉入沉睡至幻象当中。如果正向修炼是通向合一，领悟合一，那么逆向修炼则是极致朝向分离。如果正向修炼是向内看，向内发展，那么逆向修炼则是发展极致向外。如果正向修炼是发展智慧，那么逆向修炼则是尝试变得极为愚蠢。如果正向修炼是顺规律而行，那么逆向修炼则是逆规律而行，反其道而行。如果正向修炼是观想静心，那么逆向修炼则是疯狂多动，如果正向修炼是平衡品质特质的反面，那么逆向修炼就是不去平衡品质特质的反面，不断失衡。如果正向修行是去“小我”修高我，那逆向修炼则是极致发展“小我”，等等。总之就是这样，所谓的正向修炼全部逆转过来，来看看会发生什么。

假设我们复制数亿个平行时间线和数亿个平行维度。为了同时模拟大量的情景，可以设定多个机制一同运作。假定先以第三密度作为起始，参与实验的该意识体通过复制很多个自身然后设定不同的机制与选择，在不同的平行时间线和不同的平行维度当中，至于最终的运作结果，或者情况状态，放到后面再来揭示。

假定该意识体持有着不同的极致的逆向修炼和状态特点，分布在不同的平行维度平行时间线一同运作。该意识体被设定要不断的朝向极端，强化这种逆向，这个意识体可能选择出生在农民家庭、工人家庭、商人家庭、富豪家庭、政治家庭、流浪家庭或者蛮荒之地等都可以。由于复制了大量的场景，我们可以进行无尽的模拟，假设初始包含着朝向极致追逐的状态。那么随着该意识体的成长环境，该意识体就会变得越来越追逐各种存在，

甚至变得疯狂，变得丧失理智。很显然在初期该意识并不需要去发展理智或者智慧之类的存在，仅仅只需要不断的追逐，并且强化自身的追逐。在初始阶段的追逐当中，假设有数百次实验当中这个意识体可能因为极致追逐导致死亡过快且死亡次数很多，这里的死亡指第三密度化身载具不再可用。但是没有关系，该意识体是不灭的是无尽体验的，该意识体仍然可以继续。在这样的过程当中，可以看到一个特点，便是这个意识体想要在第三密度当中毕业，所需要的时间可能是相当长的。例如可能会花几十倍以上的周期循环才有可能从第三密度毕业。不过这没关系，让我们继续来看会发生什么。

现在讨论一些不会死亡，可以长期存活的情况，且仍然按照具有部分遗忘等的机制进行。例如该意识体可能在很小的时候就已经表现出来了极致的追逐，例如追逐玩具或者追逐食物，这种追逐使得该小孩已经产生了扭曲或者大量的扭曲。但是这并不影响当该意识体到达某些阶段的时候，例如儿时或者少年时期开始追逐一些其他的东西，便有可能追逐上金钱或地位或群体的关系等，又或者是其他，不论任何都可以一一举例，由于这种模拟是非常复杂也很复合的。举例仅仅只是阐述部分的情况，文字不太能全部细致入微的展示，所以会描述的比较快。更多的情景需要每个意识体自行去模拟和思考。这种极致追逐产生了大量的扭曲，假设在追逐金钱的道路上一去不复返。在这样的一条道路当中存在数亿条平行时间线，当中绝大部分是较为失败的，当然这里的失败是分离的定义，或者说是该意识体自身所定义的，要注意此处很多的比喻描述。不过这没有关系，在这样极致追逐的情况下，该意识体会遇到各种各样的体验，会遇到各种各样的困难，会遇到无尽种复杂情况，这种追逐是极致的，是无止境的。

即使该意识体已经达到了某一个区域最有钱的存在，但是仍然不够，该意识体还要变成全星球的，还要追逐更大的存在。那么很显然该意识体所遇到的阻力已经远超想象，该意识体可能很快就会“死亡”或者被阻力击败。然而这只是该意识体短短的一次化身，还有几千几万几亿次等化身。在无尽的追逐当中，该意识体体验了所有的失败，体验了所有的小的成功，中等的成功，大的成功，体验了大量的幻象，体验了大量的死亡等等。在其他的平行维度当中，该意识体便开始追逐地位。那么在不同的情景当中，

该意识体仍然存在大量的失败，大量的死亡，但是也存在有所进展的平行维度平行时间线。该意识体有可能会变成班级里的霸王，有可能会变成村里的霸王，也有可能会变成群体非常排斥的存在。也有可能会变成黑社会老大，也有可能变成叛乱分子甚至也有可能成为政治家。由于各种的扭曲同时在发展，该意识体可以追逐关系上的优势，追逐关系上的高人一等，那么该意识体就会变得极度的分离和扭曲。但是该意识体的体验，在所有平行时间线上不断的体验与其他各种人打交道。所有体验同时尝试，往该意识体所追逐的方向去极致发展，一个人不够，一万个人不够，一亿个人还不够，该意识体要的是所有人。

这种极致的扭曲让该意识体能够遇到前所未有的困难，每种困难与阻碍都与前面的困难阻碍是各不相同的。但是总是会有无数无尽的困难和阻碍等着该意识体。在这种极致的追逐当中，所有平行维度和所有平行时间线的发展都是偏差极大的。有的是极为混乱的，有的是非常离谱的，有的是非常夸张的，就不太存在比较重复或者常见的情况，因为只要继续发展极致的追逐，并且不断极化自身的追逐，该意识体就总会处于失衡的状态当中。这些模拟与展示并非是线性进行的，而是同步进行的，既是一种平面的铺开，也是一种立体的铺开，所有极致的逆向修炼都在同时进行。

例如在另外的一些平行维度当中，该意识体所发展的是不断强化自身的愤怒属性，在什么场景都极为容易愤怒，并且不断强化更大的愤怒，不断朝向极致的愤怒且不去平衡它，长期处于失衡的状态。那么在这类发展的大量平行时间线当中，该意识体便会在各种情况当中处于大量不和谐的体验状态，或者与其他所有的意识体都极为容易产生不和谐状态，而且随着场景越来越复杂，该愤怒很容易发生。假设因为愤怒让该意识体暴毙的更快，又或者因为不断的愤怒让该意识体处于更大的混乱当中，又或者是因为容易愤怒的属性使得其他意识体离该意识体更加遥远，这使得该意识体更加愤怒，更加愤怒又使得该意识体变得更加混乱，制造更大的混乱。更大的混乱又使得该意识体变得更加容易体验到一些极致混乱的场景，或者一些非常不太容易体验到的体验，或者更加容易暴毙等。

随着各种复杂的愤怒场景使得该意识体体验到了太多的混乱，体验到了太多愤怒带来的各种体验，该意识体便开始越来越熟练地掌控自身的愤

怒，以及更加理解领悟愤怒等。从这里能够看到该意识体总会有经验累积，总会有数据收集，这些数据收集和经验累积总会有一些情况下给该意识体带来进一步极化或者说让该意识体更加熟练地掌握。至于越来越熟练会使得该意识体变得怎么样，放到后面再讲。

在另一些平行维度的平行时间线当中，假设该意识体发展的是欲望。那么该意识体可以选择欲望的存在就非常多了，甚至可以同时欲望很多的存在，得到了一个就想要下一个，得到了下一个还想要更多。在这样的众多平行时间线当中就会存在同时想要各种东西，该意识体极为想得到这些东西，该意识体可能会动用大量的操作，动用很多的方式方法和很多的技巧，甚至动用很多难以描述的存在。该意识体还需要思考，需要去研究怎么得到这些东西，得到这些存在，因此该意识体也得去学习智慧，得动脑筋等。在大量不同的平行时间线当中，该意识体所欲望的存在是不同的，该意识体可能欲望权利，欲望金钱，欲望商业，欲望关系等等。这涉及到大量复杂的场景，而这些复杂的场景全都会对该意识体造成大量的困扰，而由于极致的欲望会使得该意识体不会放弃，非常不容易放弃，总是想着要得到这些存在。于是产生大量的困扰，大量的阻碍，大量的难点等着该意识体，该意识体需要不断去解决大量的问题，突破大量的困难，甚至创造大量的混乱出来等等都是可能的。

在另外一些平行时间线当中，该实体朝向的是极致的分离，极致的幻象，让自身永远处于幻象当中。该幻象使得该意识体体验大量的痛苦，体验大量的分离，体验到大量的各种人工幻象，或者是极度沉入幻象。在大量平行维度平行时间线里面体验着非常多不同的幻象，不同的体验，不同的情景。在众多的分离幻象当中，便有着让自身的地位，或让自身的知识，或者让自身的智慧，或让自身的艺术，或让自身的成就试图达到更高，而在这个过程当中又会间接不断的提升自身。不断为了自身而不断拓展所有的存在，动用身边的所有资源等。以及为了提升所有资源所有存在的运用效率，该意识体便会研究更大更深层的发挥和运用，而挖掘出更多的价值或潜能存在等。为了掌控群体，为了掌控资源，为了掌控星球等，这种极致的分离幻象再配合极致的欲望，极致的追逐等，这会使得该意识体处于不断失败的长河当中，或者在不断的尸体堆积当中，也就是说可能会有数

以百万计失败的情况或者暴毙的情况，但是极致分离的朝向仍然会使该意识体不断地去尝试，虽然几乎都是失败。但是每次能够触碰到的或者能够进展到的情况不同，在有的一些平行时间线当中，也许少有进展，也许大有进展，也许时间不够就暴毙了。也许长时间运作了下去，甚至多世代运作下去都是可能的可以的。在众多的情景模拟当中，该意识体已经经历了大量的周期循环，并在此当中，该意识体内在的数据库已经大量增长，并且逐步产生了潜在的影响。虽然每一次循环都是暂时遗忘或者大量遗忘，但是潜在的影响仍然产生了。

在进一步的情景模拟当中，在另外的一些平行时间线里面该意识体不断地向外去追求，向外去逆向修炼。当极致地修炼到极度向外时，或者不断地从外去寻找。甚至在另一些平行维度平行时间线当中，由于极致地去修炼“小我”，使得该“小我”极致到在很多情况下已经超越了高我，或者甚至说连高我都有一部分看不懂该“小我”的运作，把“小我”修炼到了可以大量模拟高我视角的程度等等。其逆向修炼加上前面所累积的大量数据，大量经验，在这些经验数据的思考和体验过程中，该意识体已经累积了相当的智慧，虽然该意识体也许不知道，或者该意识体仍然极化着所有逆向修炼的方向朝向。然而随着逐步的累积，该意识体已经在第三密度当中达到了炉火纯青的地步，在众多的体验当中基本无人能及。各种体验的数量相当之多，所遭遇的情况，所解决的问题，所创造的情景，所体验过的混乱等，已经无尽之多。然而该意识体随着逐渐的提升，总会在某一个时间节点突破来到第四密度，或者说从第三密度毕业，而第四密度及以上暂时是没有遗忘的。

一旦该意识体回忆起了所有的记忆与数据，这些记忆与数据会同时被该意识体所内化吸收。内化吸收整合该意识体的所有经验，所有思考，所有体验，所有智慧，所有视角等。再次分析自身所有的数据经验和体验以及周期循环中所有的创造，所有的一切等。该意识体便能够快速达到第五密度甚至第六密度。即使没有短时间内达到第五密度，那么该意识体也会成为第四密度当中的极致。继续在第四密度当中继续进行极致的体验，直到该意识体意识视角集合或意识密度达到第六密度，所有扭曲杂质与不平衡以及各种沉入的幻象都将在第六密度当中全部被整合和平衡掉，这种

平衡是被动式的平衡。由于第六密度的视角状态特点所影响的，想要朝向越极致的失衡或者越极致的逆向修炼方向，仍然需要更高的领悟，更多的视角，更多的复合叠加，更多的智慧，更多的存在被运用等。在综合的观察者视角下，该意识体所有这些极致极端的体验或者极致的朝向，全都能够变成极为有效和宝贵的数据，而这些全都是独一无二的数据集合。该意识体便在某种层面上成为了全宇宙当中最为深刻体验的存在，最为人工幻象的存在。该意识体对深刻体验的理解，对人工幻象的理解，对分离的理解，对极致端点的理解等，将远超或极高，该意识体的意识强度将会变成同密度当中难以衡量的存在，然而这样的意识体并不是走的所谓修炼路线，而是逆向修炼，但是却超过了所有走修炼路线的意识体，并且其潜能极大。

而且该意识体由于走的是非常特殊的路线，或者说非同寻常的路线，该意识体可以绕过任何的存在来达到同样的效果。不论是要绕过某些脉轮，绕过某些能力，绕过某些局限性，又或是绕过高我直接用“小我”模拟高我，甚至绕过规则法则规律等，都被钻研的非常之深。

这里要注意的是，我们所在的宇宙其机制设计暂时不太兼容逆向修炼的方式，这里只是比喻。

最终能够发现或者达到没有所谓的内外，向外的极致也就到了向内，向内的极致同样也影响着向外，甚至超越了自身，没有了所谓的“小我”与高我，没有了所谓的人格。不论是高我与“小我”，都是整体一体的。所有的一切都是整合的，大量的存在都被超越了。超越个体，超越集体，超越万物。超越极性类型，超越所谓分离与合一，超越所谓的真实或幻象，超越最大有限，超越无限。

下面再次对所有“存在一体”或者“整个宇宙只有一个存在”进行视角描述，当来到无限的层面，能够看到可以描述为只有我们本身的存在，而在有限当中的个体，所有意识体相互之间的所有对待与看待，不论是对待与看待其他，还是对待与看待自我，最后会发现所有的对待与看待其实都是对自身的对待与看待，对无限的自身的对待与看待，因为整个宇宙不论有限无限，只有一个整体的无限的自身的存在。要能足够百分比理解这一视角，就需要有足够百分比的超越个体，超越集体，超越万物。超越极性类型，超越所谓分离与合一。超越所谓的真实或幻象，超越最大有限，

超越无限，等等。

从全密度之后的部分描述当中，可以描述为所有层面中正在探索体验与创造的这些意识体，不论是有限还是无限，都是相当于在给全密度之后的意识体提供创造数据与体验，这也可以描述为在为分源头造物者提供创造数据与体验，而那些相对处于逆向修炼的意识体们，也被包含进全密度之后的意识或分源头造物者当中，也同样提供创造数据与体验。各个层面的意识体，可以被描述为在与全密度后的意识或者分源头造物者共同体验，在体验或深刻体验层面属于同一个意识存在体的全部体验。

从复合叠加态的视角来说，当意识体的复合叠加态达到极高百分比或程度时，则自身也同时复合叠加进了所有其他意识体的视角、数据、存在等，各个层面意识体与非意识体，都被复合叠加进去。而各种体验各种深刻体验、以及全密度之后意识所探索创造的所有体验、或者描述为分源头造物者所探索创造的所有体验，也都被复合叠加进去了，在这种情况下，也能够看到或可以描述为整个宇宙只有一个存在。当然了这些仍然是众多视角中的极少一部分。

3. 无修炼之后的选择

意识的众多面向，与描述这些面向的方式，不论是所谓的修炼也好又或者是非修炼也好，逆向修炼也好，最终都是作用到意识，被意识所收集或拓展。那么使用或包含深刻体验的视角，让一切体验都尽可能提高视角堆叠率，提升深刻体验的深刻百分比，以及综合观察者视角的百分比等等，那么所有事情的体验与探索与创造，不论细微或庞大都可以描述为修炼，一切的体验探索创造等都会变成修炼，同时变成深刻的体验，或者进入深刻体验的状态，更高程度的深刻体验状态。也就是描述为所有的一切体验都可以是修炼，都可以变成所谓的修炼，都可以进行视角新增或者获得视角新增，都可以变成意识数据，意识影响，拓展意识等等。

但是过程中的转化率或提升率会受意识综合面向各种状态的影响。例如意识体在几乎所有事情中都长期使用较为相同的视角，且体验的深刻程

度百分比与视角新增率都很低的话，转化率与提升率等就会非常低。在某种视角下相当于是重复体验，这涉及到一个提取，意识体的重复体验率，也就是对非常类似的事情体验重复，或者重复体验，以及使用自我视角的百分比，和使用非自我视角百分比等等。

所有的一切都可以描述为在修炼，也可以描述为所有一切都没有所谓在修炼或不在修炼，当修炼视角被屏蔽的时候，还能看到哪些呢？以及对于上面提到的各种比率，应该如何进行改动，改进调整某些百分比呢？

屏蔽修炼视角后看到所在宇宙当中各层面的意识体，所有意识体仍然在创造与体验和探索，其中就包括了探索一些维度机制设计，探索所谓的修炼。在广阔的宇宙当中，所谓的修炼只占了体验探索创造总量当中的极小一部分。也能看到我们所在宇宙对不同有限层面的设计，以及考核衡量方式，也就是所谓的修炼考核或者通道，被划分了两条主要大道，服务他人和服务自我，也叫正面极性道路或者负面极性道路，又或者描述为合一或者分离。（分）源头造物者设置的主要道路，被提取为了所谓的修炼方向朝向的道路。然而我们换一种描述视角，也就是分源头造物者设计的这些道路，影响了所有意识体的进展与选择，在一定程度上局限住了大量意识体对自身无限的潜能的探索，影响了意识体对自身无限种面向的探索、体验、挖掘、整合等等。或者说可以描述为当前宇宙各层面各维度的很多机制设计，并没有考量到更多的兼容适配，或者说给意识体规划路线上处于比较缺乏经验的初期，处于探索期，这些机制设计和修炼考核的方式仍然有很大的改进与扩展挖掘的空间。当然了我们在宇宙在众多平行宇宙当中属于比较年轻的，以及有大量的宇宙还没有被开发。

当没有了修炼视角或者去掉修炼后，意识体的面向是可以无限多的，可体验可创造可挖掘的存在也是无限多的，但是我们所在宇宙当前各维度的机制设计是不太能兼容逆向修炼等的，也不太能兼容无修炼的模式，但是在有的其他平行宇宙当中，机制设计更加细致完善丰富精妙，可以让各密度各维度有更广阔的体验、创造、探索，可操作性更高，所发展的是综合意识面向，探索意识的无限面向与无限种无限潜能，又或者说相对更能提升意识强度、意识收张力、意识灵感力等综合。而我们在宇宙在一定程度上有意无意的影响了和收窄了意识各个面向，意识体越往高层面进

展，很多时候就越收窄了面向，变得面向越少了，而不是在挖掘其有限当中的无限，同时对意识强度、意识收张力、意识灵感力，也存在影响，其中便包括导致低效能或者负效能的很多情况，或者说还没有多少百分比的意识强度意识收张力意识灵感力等等，关于潜能挖掘也是缺乏的，等等。

关于意识的这三个面向，以及关于我们宇宙的各层面各维度改动优化进展的方向，和未来的新第三密度体验，都会在后面章节提到。

回到各种体验过程中的比率，需要降低重复体验率，提高深刻程度率，提高视角新增率，提高视角叠加率，提高视角吸收率，提综合观察者视角百分比等等，在当前的众多局限性当中，不论是哪个维度，都可以透过与造物有关的存在来改进。例如视角堆叠，视角新增与人工异常，效能潜能97%-3%，通解与非通解，意识强度，意识收张力，意识灵感力，随机和自动，造物板块相关，意识的无限种面向，宇宙的无限种面向等。如果要提取出两个关键围绕，可以举例为创造与体验，当然了，也可以是破坏与想象，等等都可以，没有任何局限，下面的章节将部分展示。

第十六章、创造宇宙数据库之外

1. 视角新增与人工异常的推动

视角新增与人工异常是推动宇宙的两大核心提取，不断地推动宇宙各种事物或者产生各种数据。所有的这些数据可以简单称之为宇宙数据，或者说属于宇宙数据库。这包含了所有的已存在、存在过、出现过的任何存在。这些存在可以是有形的，可以是无形的，可以是想象力想象的，可以是灵感的，可以是视角的，可以是浮动的，可以是任何概念的与任何范围的等，全部都被宇宙数据库所包含。宇宙数据库里面已经拥有相当庞大的数据总量，也可以涵盖大量的意识存在体所创造的数据，或者所有所谓的时间记录下的数据存在。这些数据的量已经超乎统计，而且是处于一种无尽增长的状态，它的状态特点如同最大有限，最大有限它也是一种状态，并不是一种固定的存在。

最大有限的状态，同样是无限之内的有限，大量的有限正在被不断的创造出来，既包含无限层面的意识体，也包含有限层面的意识体，大量意识体的视角新增和人工异常在创造和增加。宇宙数据库随时都在增加大量的数据，这些数据我们暂且称之为宇宙数据库之内，既然有之内那便有宇宙数据库之外，宇宙数据库之外是个相对的概念，是指在宇宙数据库当中暂且没有的或者未被发现，未被创造，未被产生的数据。而这些数据形式同样可以是有形的、无形的、固定的、浮动的、概念的、想象的、视角的、范围的等等都可以。对于未被创造的数据，例如自行车在还没有被创造之前，那宇宙就暂时还没有自行车的数据。当某个意识体想象到了自行车并进行精确的构想，那么自行车的一部分数据就被创造产生了，当自行车被创造出来并使用，数据库又开始增加并且多了自行车的很多数据，然后自行车被不同的意识体使用，研究，体验，感受等，一些跟骑自行车有关的新动态数据也创造产生了。

意识体去使用自行车所产生的大量数据，可能是训练的过程，可能是产生的意外，可能是对自行车的破坏或者对自行车的改进，又或者是对自

行车使用并进行移动过程当中体验感受与记录等，这些都会变成数据。很多意识体对自行车产生了大量的想法，想象也都变成了数据，包括视角，对自行车的新视角，宇宙数据库之内都没有的视角，这些都会成为数据，而且是新的数据。也就是说在自行车还没有出现之前，宇宙是没有这些数据的，也没有这些视角数据。有限的意识体是用什么样有限的视角去看待自行车的？或者对自行车的使用感受体验如何？在之前这些都没有，整个宇宙都还没有这些，这便是宇宙新数据。

而宇宙当中有无尽多暂时没有被创造产生的数据或存在物，如同自行车还没有被创造之前，没有人知道自行车可以用来做什么？什么样的意识体会喜欢自行车？自行车能发挥什么样的功能？意识体们对自行车又是什么样的感受？有什么样的态度？什么样的作用又有什么样的促进？什么样的进展？会如何进行改造等都是暂时不知道的，都是未知的，这些都是宇宙新数据，或者说只要当这些被创造出来就暂时可以描述为是宇宙新的数据。显然即使到了如今，意识体对于自行车的视角也是很少量的，或者对自行车的改进、改造、理解、体验、感受等仍然还存在无尽拓展的空间，很多都还没有被创造、被体验、被想象等。例如不论是对于什么样存在的有限个体，又或是在什么时空点，什么技术水平，什么环境场景之下进行的体验或产生的数据都是暂时没有的。

这里举一个简单的例子，例如一个处于较初期的第三密度意识体，生活在没有自行车的年代，如果该意识体骑上自行车会怎么样呢？或者该意识体只有一辆自行车。我们的这个想象与描述便直接创造了一些宇宙新数据，因为在所在宇宙的历史上没有出现这类的想象，我们的这个场景想象同样也创造了宇宙新的数据。而这个自行车的举例，就如同当前第三密度遗忘帷幕的机制设计一样，在宇宙更早之前还没有遗忘帷幕这种机制设计，遗忘帷幕就是使在第三密度化身期间的意识体基本不携带任何记忆，早期遗忘帷幕在宇宙数据库当中还没有相关的数据，没有意识体知道，没有被想到，也没有大量的实验数据。当时没有意识体能知道遗忘帷幕有什么作用？能发挥哪些效果？有什么样的影响？到底要怎么设计才合理？不合理的地方又在哪里？能改进的地方在哪里？对意识体的影响如何？具体的体验感受如何？等等这些在之前都是未知的，都是未被创造的。

当该设想也就是遗忘机制开始实验运作的时候数据便开始增加了，大量的宇宙新数据便创造出来了。不同意识体在该机制下的不同表现、不同体验、不同感受，又或是短期、长期以及特定范围内的影响，对不同特定意识体的进展提升又或反面影响等等各方面。一边在不断创造宇宙新的数据，一边对数据进行提取分析改进。所有这一切数据变化，宇宙新数据的增加等，宇宙的所有推动或进展都可以被提取为“视角新增”和“人工异常”。如同遗忘帷幕这个在第三密度的机制设计，它是先从一个想法开始的，也就是“如果遗忘会怎么样呢”这一个视角新增开始。而类似的视角新增便会在很多的意识体当中产生，也可以被描述为有了一种新的视角看待，或者一种窄面视角看待，又或者说一种场景模拟想象或灵感的视角。

另一个主要推动源“人工异常”，这这也是一个提取的词，如果将其展开，可以粗略的描述为“意识存在体有意无意所造成的影响变化或异常”。换一个例子来描述，也就是各种意识体的操作、行为，甚至是一些不经意间的念头、想法、操作产生了或大或小的影响。例如巨大事件，前所未有的变化，产生混乱，或者技术推进，跳跃式进展，意外事件等等都有可能，可以是看似无关的一些意识体有意无意的举动造成的，也可以是类似计算机运作时候报错导致的死机蓝屏，数据丢失等，还可以是服务器数据异常，或者系统漏洞，报错等导致的或大或小的突发情况。对于整个宇宙层面来说也同样如此，这便是人工异常的简单粗略描述。

从数据增加的角度来说，视角新增与人工异常推动了大量宇宙新数据产生，推动着宇宙进展。意识存在体有意无意造成的影响变化或异常，包含了有意或无意的，有心或无心的，单一的，连续的，复合的等。宇宙除了被视角新增与人工异常推动，还有一个便可以提取为（分）源头造物者的“意志”。

2. 宇宙数据之内与之外

意识存在体在使用其视角的时候，既可以使用宇宙已有数据库当中的视角，也就是使用较为重复的视角，或者宇宙数据库已有的视角来看待大量不同的事物和情况。而这样的话大部分时候都是在宇宙数据库之内运作

的，并未产生多少新的数据，长此以往就是相对重复的，视角并没有新增。对于影响变化或异常来说，当意识体遵循着宇宙原有数据库之内运作时，视角也并没有新增，也没有产生宇宙新数据。而有些情况下，由于意识体暂时不太能够知晓或获取宇宙已有的全部数据，对视角新增的运用率并不高，这些都会使得该意识体很多时候没有多少宇宙新数据产生。很多的意识体都在走同样的路线，类似的路线，重复的数据，较为重复的体验宇宙数据库之内，或者直接调用已有数据运用在大部分情景当中。

如果从效能与潜能的视角来看，使用老旧已有数据而不经调整来应对各种新的情景，其效能和潜能都是有待挖掘的。不过反过来也可以说并没有新的数据用来参考和使用，那么如何寻找到效能高和潜能高的新数据来使用呢？或者直接创造出宇宙新数据呢？要如何创造？又怎么发现呢？这些宇宙已有的数据又该怎么处理和使用呢？

不论是宇宙已有数据，又或是宇宙数据库之外，都存在朝向创造宇宙新数据的方向。就如同前面自行车的例子。不管是自行车还没有创造出来时，又或自行车已经创造出来并有大量的数据后，依然还有大量的潜在可挖掘的方向与效能潜能。我们仍然可以对已经有的数据进行视角新增与人工异常。前面提到的整合、提取、展开，对于大量的已有数据整合提取展开的运用同样也是在创造新的数据，这些数据也都会变成宇宙新数据。

当这些提取被展开运用的时候，在不同的情景下运用，在不同的地方运用，在不同的人、事、物或意识体的运用，得出来的视角或者数据信息都是不同的，这些全都是新数据。因为在此之前并没有意识体对其进行提取和展开运用。而提取当中的存在可以是包含着特定范围，特定条件，特定局限性，也可以是浮动的概念，如同失误率、后悔率以及反思率一样，这些概念所运用产生的数据并非是固定的，且这三个提取都可以运用在不同的意识体及不同的情景当中。随着该意识体的变化或情景的变化，这三个数据又在不断的产生变化。一旦去运用这三个数据，宇宙新的数据便会产生。对于宇宙新数据我们不一定要直接进行实验才产生，通过想象力、灵感力、场景模拟等，所产生的也是宇宙新数据。可以对任何事物产生出新的想象力与灵感力，并再加上视角新增和人工异常来探索和挖掘创造宇宙新数据，这些新数据也可以进行体验，或者进一步想象，从而模拟产生

灵感，然后进一步的进行数据创造。对于大量看似较为重复的体验我们可以改变其使用的视角，以及可以配合人工异常，让看似重复的体验可以变得不再重复，并进行细微的改动让体验感受与视角不同，甚至是想象力的不同。从而这些改变的视角与感受以及想法或其他等的都变成了宇宙新数据。

而对视角新增与人工异常的潜能运用可以包含在很多方向上面，也可以运用在很多方向当中。后面章节当中会提到通解与非通解，以及如何刷取灵魂生命基数等等，我们不太需要局限住我们自身，这只是书中的举例展示，其运用和发挥等的挖掘是无尽的，而这里说的人工异常并不一定需要产生可以称之为异常的程度，可以是任意的程度，细微的变化或者调整也可以描述为“人工异常”，这里是一个提取的概念，是浮动的，动态化的，并不是固定的非要达到可描述为异常级别才算称得上人工异常。所以在运用的时候可以是非常细微的，可以是粗糙的，或者是略有不同的。精妙的玩法或运用总是很多，都待挖掘，这是一种方向。

正如前面描述的视角新增与人工异常是宇宙进展的两大推动源。可以运用在很多很多方面，可以是探索其服务，创造其服务，设计体验，创造体验，改进体验等等这里就不举例了。所有的存在都可以包含着新数据创造，还可以描述为宇宙造物推动，在造物方面，也可以运用。从中可以提取三个存在：组合、改进、新创。组合可以简单描述为对于已有数据当中的任意的多项数据进行拼合、整合、整理，或者组合成一起；改进可以简单描述为对于已有存在数据进行调整，不同程度的调整，这个调整可以是用于局限性的描述，也就是对局限性进行增加或减少，也可以描述为对其效能的改进和潜能的挖掘等，有很多的描述视角；而新创又代表着创建全新的存在而非基于已有数据的，例如一些灵感等可以描述为新创。而这三者并不是独立分开的，是综合在运作的。既可以同时组合又可以在组合的基础上加以改进，并用于灵感创造新的存在等等。

组合、改进、新创并不单单是运用在有形的存在上面，也可以是无形的复合存在的。对范围对视角进行组合改进新创等等，不仅仅是两件物体这么简单，而是复合和范围等都可以是浮动和新增的。这个范围甚至可以直接创造出新的数据，例如从某某的多少天或者某个范围精确到时、分、

秒都行。而在此之前是没有意识体去这样计算或衡量这样的范围的，这便是新的数据。我们总是能够看到大量的新数据，或者大量的存在都可以瞬间产生新的数据。不论是信息、视角、存在物、感受、想法、想象或灵感等等，这些都是描述方向，并不是固定的，是动态的，是需要用来运用和发挥的，以及去不断的挖掘效能和潜能。这同样会表现在对于我们的意识众多面向、无限种面向的挖掘、探索、体验、扩展等并且是无止境的。

3. 意识数据或灵魂生命基数的刷取

似乎看到的大量的主要事物都是较为固定的存在，而实际情况却是大部分事物是浮动的存在。之所以没有观察到这些浮动的存在，或者说看似观察不到，仅仅只是因为视角没有做出浮动的改变，并未持有一定量浮动的视角。不论是在第三密度又或是在第四密度及以上的体验和创造都是如此。在这可以做一些举例，如食物的口感度、口渴度百分比，饥饿度百分比，饱腹度百分比，又或者是心情值稳定程度，某种情绪的状态百分比，高兴值百分比，忠诚度百分比，信任度百分比，某件礼物达成的效果百分比，某个表达方式的效能百分比，某个操作的效果百分比，修炼当中的效能下降曲线程度百分比，以及很多的风险性百分比，概率百分比，重复率百分比，使用自我视角百分比，视角新增百分比，吸收率百分比，领悟率百分比，有效服务百分比，建议参考率百分比，描述视角准确率百分比，课题通过率百分比，催化剂效能百分比等等有一大堆的浮动的存在。

而这些浮动的存在，由于不太能固定下来，对于不同的场景数据是不同的，对于不同状态情况下数据也不同，还有很多潜在的数据。如果不用这些浮动视角看，似乎就不存在或并未创造出来，但这些却影响着大部分的情况，而当这些大量的百分比视角都存在的时候，意识体大部分都可以被数据衡量了，或者展现出来了大量的数据视角，而数据视角似乎可以无止境的拓展下去，甚至当数据视角以及各类的视角足够多时，浮动化运作和模拟的时候可以模拟和演算出意识体的各种情况表现也是可行的。虽然看似意识体在发挥其自身的自由意志，但是如果抛开自由意志的视角而言，其使用自身的视角以及运用自身的状态如果越朝向固定化，越缺乏浮动化，

那么就更容易被演算和模拟。而一旦该意识体具备较高的视角浮动，视角创造率，视角吸收率以及视角的复合叠加率越高，也就是不断的创造、吸收、整合、叠加进大量的视角，那么该意识体就是处于浮动态，或者是某种复合叠加态，当然复合叠加态和浮动态也有百分比，这个百分比越高该意识体就越难以被演算和模拟。

对于意识体的体验与创造而言，如果意识体自身能够知晓到该存在以及发展的方向朝向，则该意识体在任何体验与创造当中，不论是什么样局限性，不论是什么样的层面或密度都能创造和吸收大量的数据。这些数据包含了体验、感受、领悟、视角新增等等。

灵魂生命基数可以描述为灵魂生命数据总数，或者说意识体的数据总数，都可以有很多不同的描述方法，这个数据的累积速度也可以用一个数值百分比描述。对这个数据的改动、增加、减少或保持以及潜能挖掘等，能够看到对意识体数据总数高效刷取的方式方法方向，而该方式方法方向所涉及的提取浮动概念也是非常之多的，例如降低重复体验率，降低自身重复视角使用率，以及造物的各个面向和涉及到的程度等，都可以运用。对数据或体验“组合”“改进”“新创”等方面的拓展，这里的数据包含所有的体验感受，浮动的、模糊的、概念性等的东西都在里面，并不是有形的数字化的概念，而是一种意识数据的相对概念。由于很多称呼例如“数据”已经被占用了，因此在描述上会用很多视角来描述同一样存在，如同灵魂生命基数又或者是意识数据总数，但这两个描述仍然是狭窄的或者较为局限的。因为意识总数据的描述，对意识的面向是扭曲的，意识包含了经验，体验，感受，想象力，创造力，灵感力，智慧，知识，自由意志等很多的存在。

随着我们的视角不断增加，不断地复合叠加，对于同样的意识数据或同样的体验，便已经产生了不同的数据，也就是新增的视角，可以用于旧的数据上，于是便产生了新的不同数据。又或者这样举例，对于石头沙子和自行车的数据，或者认识等，会随着新增加了一些视角，并用来看待石头沙子和自行车，从而对石头沙子自行车有了新的认识，这便是产生了新的视角。也就是说视角可以运作在各种的地方，对于所有已有的意识数据、意识的历史数据、老旧数据等，使用完全不同的视角来看待时，整个新数

据又会因新增的视角再次增加一遍。新增很多个视角来看待所有数据，就会增加很多遍新数据。当视角增加至近乎无限多的时候，少量的数据也能够倍增达到大量的产出。

再加上可以组合，可以改进，可以新创，就如同相同点与不同点，以及场景模拟与间接描述等等一样。这便是对宇宙新数据的大量倍增创造，对于意识体的局限性体验而言，也是一样可以运用，从而微调改变意识体的很多体验，也可以发挥想象力、创造力、灵感力，来创造不同的体验，史无前例的，前所未有的，没有人体验过的新数据，并不完全需要去重复模拟一些意识体的体验，这一块就不进行举例了，需要所有的意识体共同去探索和挖掘。当意识体在有限当中使用有限的存在，以及在大量的局限性情况下仍然可以较高效能地创造大量的意识数据，这便是意识体的某个发展方向之一。

当然了，意识体的面向很多，而意识体的体验是其中一个面向。描述意识体的视角，使用意识数据总数又或是灵魂生命基数也仅仅是视角之一。要注意的是，以上所有的描述仍然是部分视角之一。

对于宇宙数据库之外的探索挖掘与体验，是永无止尽，没有上限的。

第十七章、打造极致的有限个体存在

1. 个体超越有限

意识的面向有相当之多、无尽之多，如果我们要打造一个极致的意识个体，便可以从对意识体的描述视角、提取、面向、参照对比等方向来实现。前面提到过的逆向修炼也仅仅是对意识的一些面向进行极少量的探索与实验，这一章节与前面章节提到的“如何修炼至宇宙最弱”有所不同。因为这里有一个局限性条件——个体意识，暂时不去设定成为无限存在体，而是在个体的情况下去寻找成为极致个体的方向，又或者描述为如何在有限的层面当中尽可能的实现超越个体，超越集体，超越万物，超越最大有限，超越无限等，并尽可能的去实现无限当中的面向与特点，也就是所选择的参照，同时将所有意识个体所作为参照，以及无限层面以上的意识作为参照。这里要注意本章节只是举例。

先以有限当中最古老的几位意识体作为参照，这些古老的存在，假设称之为九人议会，或者十二人议会，如同字面的意思，这个议会里每一个意识体都是相当古老的存在，拥有着接近这个宇宙创造构建以来差不多的意识年龄，是相当古老和进展的存在。基本上各种意识体的意识数据都是远远不及九人议会意识体的意识数据的。

但仍然可以在其他方面朝向超越九人议会，或者参考九人议会来作为极致的方向。例如九人议会在历史总数据上是非常之多的，而要成为极致个体意识也需要有大量的数据，甚至是超过九人议会的数据，然而按照现有的意识年龄而言，由于九人议会的意识年龄远超过绝大部分意识体，那就不太能用通常的一些方式来累积意识数据。前面提到过的宇宙数据之内，宇宙数据库之外。极致的意识个体可以从宇宙数据库之外这一方向实现超越，既需要有高效率的创造，也要能够创造效能更高的数据或者视角，而这一些新的数据和视角则能够快速应对新的环境场景。数据总量多，可以让意识体在面对大量看似重复的场景过程中，直接调用旧的意识数据用同样的解决方法并微调等，也能够达到较高效能。而数据创造能力强，能够

在新的环境，新的场景需要用到新的数据和视角的时候，能够及时产生大量有用的视角或者视角组合，以及数据组合来适配各种新的环境和场景。特别是在一些视角新增与人工异常所导致的情景当中，往往旧的数据和视角无法发挥出足够的效能。

便能够得到意识体既要做到拥有大量的数据，又能够快速调用任何数据，且在调用的过程当中也要能够大概知道这些已有数据和已有视角的效能是多少，也就是要有很强意识检索能力。同时还要对自身所检索出来的数据和视角进行进一步的分析和衡量以配合新的数据创造和新的视角组合来实现复杂场景的适应与效能潜能的挖掘，就如同某一些特殊宇宙情景和场景或一些机制设计，很多的旧数据、旧视角已经完全不不太能够适应和发挥出较好的效能了，所以需要有新的视角、新的数据、新的应对方法和新的变更。而外部环境的各种变化，对于极致的意识个体而言，也要能够进行快速地分析，快速地衡量和快速的发现与挖掘其外部环境当中的潜能。虽然对于意识个体而言不完全是作用于该意识个体的本身，而是该环境本身所存在的大量未被挖掘的潜能，作为极致的意识个体能够看到、能够分析，并且能够找到创造的方向和改进的方向。而这些操作更需要意识有足够的灵感力，也就是单单有很强意识检索力是不够的，还得配合足够强度的意识灵感力，这样才能够有足够程度的适配或适应各种复杂环境。

以第三密度为例，当在复杂的人事物环境场景中，极致的意识个体如果面临着要推动或者解决相对困难的问题时，不单单要快速地检索大量的数据和创造新的数据，发挥出极强的意识检索力、与意识灵感力。且在第三密度情况下的运作过程当中，通常第三密度意识个体会因为事情的进展产生变化，以及一些外部的人工异常而产生很多的振动或者复合的振动，对第三密度意识体产生影响，被外部的很多存在所影响。这些振动可能会复合进第三密度意识体的意识状态，因为第三密度意识体本身也是复合的状态或者是复合叠加的状态，振动、状态和存在等都是如此，感官、感知、使用的五感工具、身体载具、以及所在环境振动、周围的因素都可能会影响到第三密度意识体的各种状态或复合状态。

那么极致的意识个体就要能够做到避免被外部所影响，不论外部是细微的振动或者是强烈的振动。这里所说的振动可以是指来自外部的情绪，

未知环境的能量变化以及时空波动和各种投射，意识显化以及各种复合的函数波、意识思想能量波动等的影响。因此极致的意识个体就需要有足够的意识稳定度，能稳定处于任何的突发情况，处于任何极端场景中都能固若金汤，或说完全不受其影响。

那么在这样的情况下，极致的意识个体不论处于任何的地方任何的情景，产生任何出乎意料之外的存在，都能够很好的稳定住以及处理和解决，这便是意识稳定度的部分表现。反过来也要能够稳定住自身，稳定内部的复合状态或者复合振动，但外部的情况也是复合状态，各种振动也是复合的。完全稳定一种振动，或稳定一种复合的内在状态，对于很多事情处理的效能不完全是很高的，甚至很多时候是偏低的。特别是在一些像高的要去适配低的，宽的要去适配窄的，大的要去适配小的等等的情况。其情况则需要进行变动或调整，也就是改变自身的复合状态，就好比需要意识体的品质特质进行不断灵活调整以适配不同的情景。

能够伸缩，该远则远，该近则近，该低则低，该高则高，该浮动则浮动，该固定则固定，该跳动则跳动，该模糊则模糊，该精准则精准，该保留则保留，该差不多则差不多，该混淆则混淆，该打比喻打比喻，该绕弯绕弯等等，当然了这里只是比喻，更多内容需要所有意识体自行拓展。

不论是意识、内在或者整体都需要处于一种弹性极大的状态而且这种弹性要做到足够，或者极致，也就是可以极致的往左弹，往右弹，还可以变软，也可以变硬，可以360度变形，可以360度往任何极化的方向前进，当然了这里也是比喻，也就是意识收张力要能够做到非常高的强度。而这里提到的意识稳定度和意识收张力在描述上其实是一样的概念存在。例如意识要能够稳定的去收张弹性，做到全兼容，全适配，或者说极致的兼容，极致的适配，同时挖掘其效能和潜能。而意识稳定度，也可以被描述为被意识收张力所包含。因为意识收张力达到极致的状态时，便自然能够做到极致的稳定，反过来意识足够稳定，却不一定能够包含着收张的弹性程度，这看似是两种完全相反的状态，一种是极致的稳定，另一种是极致的弹性。实际上可以描述为是嵌套在一起的或者两个是一样的。因为意识稳定度也可以描述为稳定在任何的状态，也就是所有的状态都能够维持稳定，同样这个状态也包含着极致的收张状态，包含了稳定的意识收张力，不论是收

张力弹性到什么程度的状态。

前面所提到的意识检索力和意识灵感力也是一样的概念存在。意识检索如果仅仅只是下载旧的数据原封不动，不论是检索下载自身意识的旧数据或者宇宙的已有数据库，对复杂场景的覆盖是不够的，还要对这些数据加以组合，改进，新创等等，还有意识灵感力的表现，这两个也可以描述为是一样的，也就是意识灵感力也包含了意识检索力。

极致的意识个体在面对大量复杂的人事物的情况下，在解决问题的时候，不断地去探索和挖掘更多的效能与潜能。那么很多的存在都需要考量到，很多的潜能蕴含在很多的地方，甚至很多的潜能需要意识变成更复合的状态，或者是复合进不同的品质特质与视角，以及操作方式等来实现更佳的效能。而在这个过程当中，意识就需要同时兼容很多的存在，需要兼容很多完全相反的视角，就好比要调节两个处于矛盾情况的意识体，或处于矛盾幻象中的意识体，处理该意识体的自我人工幻象或是去处理很多的天差地别的存在。甚至是一些扭曲程度极高的人事物情景，面对各种复杂情况，意识便能够兼容所有的存在，能够同时复合叠加所有的视角、状态、品质、特质，所有情绪、心情、知识、智慧，歪的、扭曲的道理，或者描述层面所有低的、高的、大的、小的、虚的、实的、有形的、无形的各种层面等等，各种全部都能复合叠加。

意识的复合叠加状态，意识的强度状态，就需要达到很高的程度，极致的意识个体需要有着极致的意识强度。如果只是理解其中的一半或者只能够成为其中的一部分，那么意识体的理解力就是片面的，就没有更全然的理解，如果意识体对情绪无法理解，对某些振动的情绪或者对某些人工幻象无法进行理解的话，就达不到更高的意识程度和所谓的极致意识个体。也就是要方方面面兼具，各种视角全都兼容，各种状态全都能够领悟理解，甚至可以运用，这也就是全都超越了二元，超越了所谓的分离与合一，超越了人工幻象，超越了个体自我等。这里说的超越并不是扔掉，也不是剔除，而是超越。这里的文字表述有一定扭曲或者失真的状态，这里的“超越”并不是所想象的固定状态或特定状态，而是一种浮动状态，一种增加状态，永远都处于一种动态过程及增长过程，甚至可以把它理解为一种朝向方向。

到了这里，作为极致的意识个体，在意识强度、意识收张力、意识灵感力，三个意识综合面向方面，都达到极致或者朝向，都达到极致并不是说达到 100%，而是达到 97%，或者说 97%-3%的 97%，这里的 3%是无限的象征意义，象征无限的潜能，所以用 97%作为象征顶满，3%可以挖掘出无数倍 97%的效能与潜能。关于 97%和 3%这一点会在后面的章节详细提到。如果再进一步描述意识强度、意识收张力、意识灵感力，这三项的最终朝向状态，注意是朝向状态，而不是最终固定状态，则是意识强度？%，百分之问号；意识收张力？%，百分之问号；意识灵感力？%，百分之问号。这里的“？%百分之问号”是个象征概念，而所谓的百分比，也是一种相对参考百分比。那么极致的意识个体，接下来便需要超越个体局限性与无局限性，超越集体的局限性与无局限性，超越万物的局限性与无局限性，超越有限的局限性与无局限性，超越无限。

2. 个体超越无限

极致的意识个体仍然是有限个体，也就是仍然不太能被描述为无限。有限层面下极致的意识个体也受到局限，还并不太能够无限无局限。但可以找到很多的方法来尽可能地实现穿透或者绕过很多的局限，而这些方法在哪里找呢？很多方法就藏在无限当中。无限当中蕴含了大量通往无限的道路或者打开无限世界的大门的方法、方式、路线等。意识能够在里面找到很多的能够绕过局限性或者绕过绝大部分局限性的方式方法，以及透过间接的方式来实现仿无局限，或者说仿无限。这里说的仿无局限或者仿无限仍然不是无限而是有限，仍然在有限之内，但是在特定的条件和情景下却能够做到尽可能的实现接近无限无局限的状态特点。

首先对于意识个体而言，面对的局限性便是一个意识个体不太能够完全变成另一个意识个体。至于其他的很多局限性，可以透过意识密度与意识强度及权限解决。而不仅仅是第三密度意识体的局限性特点，例如一个身体或一个物理身体，就如同人类无法变成蚂蚁一样，这是暂时属于第三密度的局限性，并不代表说在高密度无法变成蚂蚁。对于极致的意识个体而言，想要变化成任何的存在特别是要变化成另外的意识体，不是说外型

变化就够的，而是需要将视角和数据全部调整为想要变化的意识体的全部，并且以最大程度模拟该意识体的各种想法操作行为等，而且例如环境适应率视角新增率以及各种兼容率等都要考虑到。

首先会实现的便是对于宇宙全部数据的获取权限，以及加载情况。同时还要能够有足够的算力来模拟各种的意识体，各种意识体的各种状态和操作等，由于有限当中的各意识体们的复合叠加程度是较低的，因此演算能够达到模拟的百分比程度就会很高。实现这一点的情况下意识容量会达到一个非常高的程度，同时演算算力也会很高。如果自身的算力不够，就需要借助其他意识体或者整个宇宙的算力来演算模拟，也就是从意识个体的描述而言达成了实现超越意识个体的存在，极致的意识个体可以变化成任何存在的意识个体。

如果想要实现超越集体意识，那么除了能够模拟单个意识的情况，还要可以做到分区域演算模拟，直到模拟整个集体意识的程度。并且能够实现意识个体的总意识强度能够超过很多的集体意识，不单单是在整个演算算力上面超过，在前面所提到的造物方面，以及灵感力等各综合方面都需要超过。在更进一步的情况下，能够直接对整个星球或者星系等庞大复杂造物进行理解演算和模拟。这个时候意识的各方面已经变得非常强，但 these 方面的变强，仅仅只是数据上面超过意识个体，超过集体意识，超越万物。而面对不同密度维度的各类局限性的时候，又该如何处理和解决呢？例如对于很高密度而言，高密度的意识体并未拥有物理身体载体，高密度意识体的局限性并不是不能变成蚂蚁，而是无法在物理层与高密度层进行层面局限性跨越或改动或者兼容各层面活动。如同蚂蚁不能选择自身不被人类看见一样，这便是蚂蚁的局限性，石头也不能不被人类看见。作为极致的意识个体，需要打破这样的局限性，而且要打破很多层面密度维度的各种局限性。极致的意识个体既要能够持有物理身体或者类似物理身体般的存在，来尽可能模拟物理身体的形式存在，以及可以做到几乎和物理身体局限性体验一致，同时也要能够实现做到高密度内所能够操作的任何一切，如同穿越维度，在宇宙空间跳跃时间旅行等等。极致的意识个体就必须使用一些绕开的方法来替代，而不是直接带着物理身体载体去随意穿梭，这样物理身体载体容易被破坏掉。如同死亡的状态就无法被描述能再

死亡了，那么极致的意识个体的物理身体便是一种不是物理身体的物理身体，不是光体的光体，不是载具的载具。便能实现打破局限性或者绕过局限性，又同时能够实现各种局限性，对局限性做任何的变更，或者绕过或者间接实现。而这些是意识个体不太能做到的，例如第三密度意识个体的人类不太能选择性听不见，不太能做到选择性看不见，不太能选择听不见某种声音，不太能选择看不见某个石头等等，而极致的意识个体则可以轻松实现这些局限或者打破这些局限。

回到物理身体上，如果已经是“死亡”状态，便不会再“死亡”，同时又能随时保持物理的特性，那么极致的意识个体可以是一种频闪状态，复合频率的频闪，该物理身体载具并非物理的存在，只是处于复合的频闪当中，既符合物理的所有特点，同时又处于非生命体状态。还可以这样描述，在特定情况或者范围描述下，极致的意识个体并不存在于物理层面，但是又能实现与物理层面第三密度几乎一样的任何操作，那么极致的意识个体可以是一种投影频闪状态，投影出来的存在全然的模拟了所有物理层面的特点和局限，以及物理层面意识体的各个功能与状态，但是本身并不实际存在于物理层面。而是由复合频率的投影频闪，状态是复合的，是可以变化的，可以按情况跟物理层面存在物进行交互。当不需要与物理层面交互的时候，复合当中的频率或投影频闪状态则会产生变化和调整，同时夹杂着传递给物理层面意识体视觉或者感知等的一些信息，让物理层面意识个体保持特定感知或者完全看不出来该投影频闪的存在有什么异样。

在这种情况下，已经打破了所谓的寿命或者生死的局限性，或者说载具的损坏，对于载具的损坏又有什么应对方式呢？假设物理载具遭受到极为严重的破坏性冲击，对于物理载具而言是不太能承受该冲击的，那么物理载具就会损坏，而作为极致的意识个体能够轻易地应付各种程度的破坏、腐蚀、酸化、老化、辐射等影响，由于极致的意识个体投影的物理身体只是频闪的投影，可以通过改变频率等方式穿透所有破坏性的存在，让这些破坏性的存在直接穿过投影的身体载具。不仅如此，所频闪出来的物理身体存在不单是以能量的形式或者以某种形式模拟展现出物理特点，所投影的存在可以是黑洞与“白洞”，而且是由大量细微的黑洞与白洞所构成。投影频闪的频率极高，同时创造出能量场进行包裹，投影出来的细微黑洞

并不会吞噬转化周围的一切，但又同时具备了吞噬转化等的状态特点，也就是极致的意识个体投影的整个身体载具，本身就是一大团黑洞，那么面对所有破坏性的存在时，可以直接吞噬吸收掉。以及也同时投影频闪的“白洞”，那么极致的意识个体也就打破了能量等之类的局限，物理身体的能量承载或者说整体充能几乎无尽，有着单独的充能源和能量使用源，同时还可以非常高效率地运用周围环境的能量等。

在这种情况下，极致的意识个体便在物理层面实现了局限性穿透，大量的局限性穿透。极致的意识个体不但能够频闪成物理态还可以频闪成黑洞态、“白洞”态、能量态或者是任意的存在态，无论是投影变化成一个石头又或是一只蚂蚁。甚至可以直接使用无限微粒点构成的投影身体载具，权限不够，那就使用仿无限微粒点魔法构成的投影身体载具，权限再不够，那就使用黑洞或“白洞”或者其他等构成投影的身体载具。

极致的意识个体实现了低维度物理层面的兼容，不过一旦来到更高密度维度，新的局限性又出现了，当穿梭在各个维度之间，会面临着一个巨大的局限性，来自维度的局限性，维度的机制设计导致的局限，而且不同的维度的局限性不同，种类也很多，例如在较低维度不太能实现较高维度的操作，以及有的时候还会被一些维度机制牵扯住，局限性进一步增加，这不单单是高密度意识体对自身局限性的改动调整非常困难，对外部局限性或维度局限性的调整也是不太行的。如同有的第三密度不太能不遗忘，而有的高密度则变成了不太能遗忘，石头不太能进行光合作用，而树木则是不太能不进行光合作用。

作为极致的意识个体，便能够实现上面所不太能操作的，同时还不需去打破或者改变那些维度的机制设计，极致的意识个体只需要把自身变成维度，创建一个独立的维度，这个维度不是通常的时间空间构成的维度，而是由极致的意识个体本身，由极致意识个体构成的维度，或者说极致的意识个体就是这个维度的本身，暂时将这个维度称为第 17 维度，如果以后有意识体问为什么宇宙没有第 17 维度，那肯定是有的，只是第 17 维度被占用了，便是极致的意识个体，当然了这只是比喻。而这个第 17 维度同时垂直于所有维度以及内嵌于所有维度，而第 17 维度的机制设计是什么呢？规则是什么呢？机制设计是浮动的，在第 17 维度所有的一切都可以浮动的，

或者说对于局限性的改动是灵活的，提升了全部的可操作范围，在这个维度内没有什么局限性，可以任意操作，机制设计不是固定，可以任意更改调整或者移除增添，类似区域无局限。

极致的意识个体在任何维度活动的时候，由于其自身就是第 17 维度，内嵌以及垂直于其他所有维度，极致的意识个体便能够实现既保留了各个维度的机制设计，且不会影响运作，但是又同时不受各种维度机制设计的局限性影响，可以描述为区域 17 维度，17 维度存在于所有维度当中，又可以描述为在所有维度之外。区域 17 维度，也同样可以描述为极致的意识个体自身就是垂直于所有维度，内嵌于所有维度，又处于所有维度之外等等，那么极致的意识个体就实现了在所有维度中的任意局限性变化，在低维度实现高维度操作或体验创造，高维度实现低维度的操作或者体验创造，几乎是区域无局限，但是又保留了整体原来的维度机制设计的局限性不变。不会影响到所有维度所有意识体的局限性体验等。

3. 反存在的个体

当极致的意识个体来到或靠近无限的层面时，极致的意识个体已经足够具备通往无限层面的程度，但是选择停留，然后把通往无限的大门极大量的打开，并且不断创造出更多通往无限的大门，同时让自身越来越多的部分意识不断进入无限当中，并且动态化循环进出，让整体意识保留在个体当中，但是又能穿梭各个层面，循环穿梭无限层面，遨游数据库等，当然了这里只是比喻描述。

作为极致的意识个体，已经能够在低维度轻易瞬间的移山填海变化万物，但是在猴子面前变一吨金子并不显得那么极致，而是要能变一根特殊的极致香蕉，让猴子看一眼就能脑子想香蕉想到冒烟，摸到就再也不想松开，吃一口味道好到直接原地升天等，才显得较为极致，当然了这里只是比喻。

再例如，极致的意识个体能够在宇宙还没有自行车的数据时，便能在自行车刚创造出来就骑得行云流水，在人面前耍上七百七十七个极高难度杂技，惊讶到人目瞪口呆七百七十七分钟，才显得较为极致。这里举例当

中的“极致”是浮动的，多样化的，面对不同的情况需要用不同的情况应对，才能有高效能，或者更朝向极致，而对于同一种情况，也存在很多种高效能的应对，例如对猴子而言，既可以是香蕉，也可以是其他。或者组合、改进、新创的存在，这些都可能有很高效能，都可能更朝向极致，即使是所谓的极致，也只能称为 97%，97%-3%当中的 97%，而不是 100%，100%意味着开始固化的顶满，潜能的消失。而 3%象征着无限潜能，可以无尽朝着潜能，可以挖掘到无限种的潜能。关于 97-3%会在下一章节提到。

当极致的意识个体来到一个星球面对新的生物，或者面对一个新创造的存在，以及在任何一个造物存在出现的时候，作为极致的意识个体能够瞬间理解，瞬间熟练运用发挥，瞬间挖掘到足够的效能潜能，瞬间对其进行到更进展的创造，组合，改进，新创等等。

对宇宙数据库之外做到超越，不仅仅要能做到这点，能瞬间超越，还需要更进一步，更加极致，极致的意识个体可以做到比瞬间还快的超越，做到提前超越。宇宙数据在不断地增长与扩展，而且数量极为庞大，相当多的造物存在被不断地创造出来，而且是无尽的，对于宇宙数据库之外，是无尽的，极致的意识个体要实现提前知晓或者获取这些数据，这同时也是一个动态增长的过程，那么极致的意识个体要实现的也是达到一种动态化的状态，例如可以透过极为复杂的演算模拟，而演算模拟的是所有的一切，模拟演算整个宇宙，并且还不是单片的模拟，是复数的，无限数量的，来提前模拟演算出所有的造物存在。但是对于大量的意识体而言，拥有自由意志的存在，使得无限的演算模拟的基础上，还要再翻无限倍的演算模拟，演算模拟中的演算模拟，多重嵌套，无限的分裂。从而模拟各种意识体自由意志下的整体运作情况，这种模拟并不是精准预测各种地方各种存在各种情况的走势或者变化，而是提前超越，提前就有着无法计算的数据量。对于大部分意识体的自由意志情况演算模拟相对更加简单，因为在有限层面的意识体普遍视角复合叠加程度都不是很高，演算模拟出全宇宙的全部自由意志的情况也是没问题的，即使不太能模拟到来自其他平行宇宙意识体穿梭我们所在宇宙时候的情况，又或者（分）源头造物者的想法等之类的情况。

对意识体自由意志情况的模拟演算精准率也会是极高的，如果稍微降低一下范围，把整个宇宙的所有意识存在体，改成一个星系，或者一个星球，则精准率还会增加。作为极致的意识个体，从某种角度来说，实现了一定程度的超越自由意志，当然了这里只是比喻。此时有限意识个体的局限性就出现了，有限的意识个体不太能做到无限的无限倍增模拟演算，不过作为不断打开更多通往无限的大门的极致意识个体，总是能在无限当中找到相当多的方式方法，虽然极致的意识个体仍然是有限，在描述上不是无限无局限，但是极为接近或者仿替代的方式也是可行的。

在寻找替代或者仿无限的无限倍增演算模拟之前，可以先来看一些其他方式替代的例子。例如作为极致的意识个体，不太能直接使用分身，像无限一样大量分身或者无所不在，但是可以做到一种极高的频闪状态，连续的在很多个地方频闪投影，同时留下足够时长的残影或者传递给所需要互动的意识体特定感知信息，或者适配对方所感知的频率次数，从而实现仿分身，并且可以同时大量意识体周围操作或者互动。

作为有限的意识个体，也不太能像无限一样的覆盖在所有的地方，存在于所有事物之内。有限意识个体也不太能变成各种细小的微粒，然后复制出无限个并附着在所有的存在事物上。但能够看到所有存在物都含有的存在，例如函数或者数据。也就是极致的意识个体只需要调用函数，又或者说在宇宙数据库当中变成其中的一部分，或者说涵盖与内嵌进里面，极致的意识个体就相当于同时覆盖进了所有的存在当中。该函数不论是机制、规则、法则、运作或者存在以及造物等极致的意识个体都可以涵盖进其中。并且还可以更进一步，极致的意识个体并不需要自身变成函数存在于所有的存在物当中，只需要将函数创造成如同“灵宠”一样的存在。这里说的函数并非完全是指的数学当中所描述的函数概念，而是存在于宇宙所有万事万物当中的一种存在。且极致的意识个体所创建的这个“函数灵宠”可以替代极致的意识个体进行所有的操作。甚至该“函数灵宠”可以随意穿梭平行维度，穿梭平行宇宙，极致的意识个体所能够操作的“该函数”都可以进行操作，由于“该函数”可以任意的变化，任意的改变数据，任意的嵌入所有的维度当中，甚至该函数同样具备可以改变维度局限性或者可

以跨维度操作。并不太能使用大小或者数量来描述“该函数”，这也是一个浮动的概念，这样极致的意识个体便实现了仿覆盖于所有存在物。

回到前面提到的无限的无限倍增演算模拟，并不完全需要极致的意识个体自身去进行演算模拟，可以借用外部的事物来进行演算模拟，当然了这里说的外部或内部，仍然是扭曲的描述。所有一切都是整合又同时分隔的，极致的意识个体在使用外部的同时也是在使用内部。那么极致的意识个体就使用最大的内部存在或者外部存在进行演算，这便是借由分源头或者大量分源头或者总源头进行演算，就能够实现对其中一个平行宇宙或者数个平行宇宙实现无限倍增的情况演算模拟了。

不过极致的意识个体还会遇到另一个局限。这便是最大有限的局限性，最大有限虽然跟无限有很多重合，但是最大有限有一个很大的局限便是最大有限它不能不是最大有限。那么有限当中的极致意识个体，能否不能不是极致的意识个体呢？在无限当中也是能找到方式方法的。极致的意识个体只需要不是有限的意识个体即可，这并不代表极致的意识个体要去成为无限，而是说极致的意识个体“不再存在”了，成为了不再存在的“存在”，又或者说不是极致有限个体的极致有限个体。换一种描述方式则是反存在意识个体。

例如对于一个石头，石头有石头的一些特点，那么对于反存在石头来说呢？我们对石头的理解与描述包含了很多固定态的视角，石头可以描述为石头所持有的特点或运作的状态，对于反存在石头而言，则不具备石头的状态特点，包含了石头以外的状态特点或者说包含了石头存在之外，现在仍然是处于间接描述，比喻描述，我们不太能直接的去定义或者直接划定描述范围。反存在石头相对于石头而言，相当于很多面向都被“挤出”了石头状态特点，“挤出”了石头概念，反存在意识个体，可以描述为不具备意识个体的状态特点，或者说“挤出”了有限意识个体的众多面向，那么有限层面当中的意识个体都有哪些特点或者描述呢？

所有的有限意识个体，都是处于扭曲状态的，那么反存在意识个体就被挤到了未扭曲态，所有的有限意识个体都是处于幻象当中，那么反存在意识个体就被挤到了真实，所有的有限意识个体都是非绝对的，那么反存在意识个体就被挤到了绝对，所有的有限意识个体都是法则之内的，那么

反存在意识个体就被挤到了法则之外，所有的有限意识个体都是不够极致的，那么反存在意识个体就被挤到了极致，所有的有限意识个体都是由光构成的，那么反存在意识个体就被挤到了非光的构成，所有的有限意识个体都是需要能量存在的，那么反存在意识个体就被挤到了可以不使用能量而存在……

对于这样一个反存在意识个体，已经直接绕过了很多的存在。反存在意识个体由另外的存在构成，以及能够达到有限层面意识个体所不太能达到的极致，上面提到的被挤出的各种面向举例只是很少量的一部分。作为极致的意识个体，达到了不是极致意识个体的极致意识个体。但仍然还是有限的极致意识个体，有着问号级的意识强度，问号级的意识收张力，问号级的意识灵感力，有着极致数量级的意识面向，每一个面向都可以做到极高程度，极致的无限倍增的演算模拟，极致的绝对和非绝对，极致真实和扭曲，极致存在与反存在，垂直内嵌于所有维度之内，又处于所有维度之外，能够使用光以及光以外的无尽存在形式，不依赖任何存在，超越了机制设计，可以穿梭于虚无前后，能够绕开或替代或仿制所有的操作，贯穿并循环穿梭于有限与无限，不断打开更多通往无限的大门，等等可以无尽的描述下去……

然而这并不是极致意识个体的终点，这仅仅只是从0到1的开端，剩下的1到十的正无限次方的朝向，才刚刚起步，且永无止尽。

维持极致的有限个体，在有限层面实现最强或者第一梯队，使用魔法即可，什么魔法，每个意识体都可以自行去无限维创。

第十八章、效能无限与潜能无限之挖掘

3%

1. 平衡之 92%-8% | 潜能之 97%-3%

如果要给存在物找一个中间点，或者平衡与不平衡的划分点，是用精确固定划分，还是浮动模糊划分呢，对于一个不规则形状的石头，如果想将不规则石头按照体积分成对等的两半，那么左右分割的形状是不同的，或者还可以直接在石头里面切出一个体积占一半的球体，又或者说模仿不规则石头的外形，在内部切出一个外形相同的更小的石头来，使得体积相同。如果要在重量上对石头进行平衡摆放呢，石头摆放在一根线上保持两边重量平衡，这样的摆法会有很多，由于石头的不规则形状，任意调整依然可以找到其平衡点，也就是平衡点存在多个。而如果让不规则的石头，摆放在一个有一定宽度的木板上保持平衡，则可摆放的方式更多了，相对的平衡点浮动范围就更大，更容易做到平衡，而不完全需要石头的左右两半的重量一致，稍微有些不同，也是可以处于平衡状态的。

接下来选取两块不规则的石头和一根木板，把石头放置在木板的左右两端，而这两块石头的重量是不一样的。接下来将木板放置在一根线上，所要做的便是使整个木板变得平衡。如果左右两边的石头重量不同，那么木板下方所放置线的位置是不同的，会有一定的偏移，不会是在中间，而在这样的情况下保持住了平衡。而现在将石头从静态的变成动态的，让石头稍微动起来，仍然可以保持平衡，甚至还可以让两边的石头同时动起来依然保持着平衡，而石头却处于动态的状态。

还可以改变石头距离端点的位置，当一边石头移动的时候，整个木板就会开始倾斜。如果再将另一端的石头也开始移动，那么木板又会开始反过来倾斜，再将石头调回原位，那么这个木板就会处于一直浮动摇摆的状态，但依然还是平衡的，也就是处于动态的平衡。在这个动态的平衡装置当中，石头是动态的，木板也是动态的，甚至还可以再调更多的浮动。可以让木板下方放置的线开始移动，让这根线进行摆动，做到整体的一个全

动态式的变化，但仍然处于平衡。同样的还可以将线变成一个有一定宽度的木板，这样整体达到平衡的范围又会变大。而如果这个木板让它一会儿变宽，一会儿变窄，那么整体的平衡又会变得更加的动态化。而整个正在摇摆状态的木板，也可以描述该木板是不平衡的，因为它在摇摆。但是这种不平衡的装置又永远处于平衡的状态，它永远不会坠落。而一个固定的木板也就是不会摇摆的固定不动的木板，如果描述动态的平衡才是平衡，那么这种静态的就是可被描述为不平衡，这种静态并不处于浮动的状态当中，从某些角度来讲它便失衡了。

不过这里会发现不平衡好像就是平衡，平衡也可以变成不平衡。平衡有的时候无法发挥出不平衡的状态效果，就像固定不动的木板无法发挥需要浮动才能发挥的效果，当然了这里只是比喻。这便是固定态看似平衡所欠缺的，而所谓“浮动”经常能够发挥出“固定”所发挥不出来的效果，在这种情况下“浮动”可描述为“平衡”，“固定”可描述为“不平衡”。

下面再来举一个例子，对于一场长跑而言，长跑的中间点会是在哪里呢？是找固定的还是找动态的中间点呢？平衡的点又在哪里呢？我们不太能把长跑者给移除，只看长跑的距离衡量，并划分出一半长跑路程作为中间点，或者作为平衡点。如果考量到长跑者，从长跑的相对难度视角以及达成视角来说，难度中间点并不在路程的一半这个点上，而是在更靠近终点的那一端，因为完成这一次长跑的难度正在随着该意识体的状态变化而产生变化。再从其他的视角来看，我们可以观察长跑的意识体心情变化范围，在这个范围当中再去寻找该意识体情绪变化的中间点或者平衡点，又会是在哪里呢？这一些视角当中所要寻找的中间点或平衡点都会是不同的。如果是从观众视角呢？长跑者的身体状态中间点呢？能够看到只要视角一变，整个都会产生变化，就如同把平衡木板下面的线变得更宽那么其平衡点的范围会变得更大。

对于任何一件事情的进展而言，或者事物的变化而言，如果给整个范围或过程大致的划分为总共 100%，那么对于一场长跑，长跑的中间点所在百分比可以怎么划分呢？而对于一些正在进行的事情，没有明显的范围界限，又划分在什么位置或者百分比呢？这个百分比是浮动概念还是固定不变呢？

对于长跑而言，越到后面随着状态逐渐下降而越来越难，当路程距离逐步达到该长跑者的瓶颈边缘态浮动时，最后面的少量距离难度不亚于前面所有的距离，大量的事情也同样如此，最后面的少量进度，难度堪比前面加起来的总和。而这一个大概范围的百分比，我们可以象征的描述为92%-8%，这个92%-8%主要是象征为主，并非说一定固定为92%或8%，这是提取视角当中的象征百分比或者浮动百分比。

在对事情或者例如跑步等而言，不完全需要精确至92%左右的位置，这主要是一个浮动的概念，为了便于理解。就如同前面提到的97%-3%，对于最大或顶满并不直接使用100%，因为100%意味着固化，固化将导致潜能的削弱。100%又会使得缺乏动态浮动，同时也会像完全不能动的木板一样，看似是平衡，实际上并不是平衡。对于最大或顶满而言并不使用100%，而是使用97%，97%-3%中的97%，这也是象征概念。这里的97%意味着仍然拥有无尽的提升空间，3%是一个无限的象征，意味着拥有无限的潜能。

对于92%-8%而言，在长跑当中可以描述为前92%路程的实现难度与后面8%路程的实现难度是相当的或差不多的，或者说最后的8%范围，这8%所蕴含的难度，或者量级，是差不多等同于前面92%的范围、难度或量级。92%-8%是一个综合的包含和划分，并不是把长跑者移除只算距离，或者一件已经完成的事情所单一耗费的时间。而是综合的多面向多包含多概念的，我们无需去具体的细致精确划分92%以及8%到底包含了哪些存在？因为这是不太能被量化的，它仍然是一个动态的概念存在。

就如同前面举例的浮动木板，它有的时候放在一根线上有的时候放在一张凳子上，有的时候放在一个石头上，有的时候放在一辆自行车板上，有的时候放在沙子上等等。对于大量事物而言，由于描述视角的不同，加上万事万物，不论是历史的事件、东西的生产、一项挑战的达成、或是某一个人一生当中快乐的百分比等，都涉及到大量的存在物以及大量的模糊范围等，我们并不完全需要每一次都精确细化，视角一变一切就都变了。

也就是说92%-8%的中间点或者平衡点随着视角而变化，而视角又可以在所有事物当中存在或者新增，所有事物也就都含有潜在的92%-8%的存在或者视角划分。如果把长跑距离前92%放在木板左端，长跑距离后8%放在右端，这两者仍然是某种平衡的，注意这不是重量上的平衡，这8%长跑距

离所包含的各种存在，堪比 92%所包含的各种存在。这种堪比，可以被描述在很多事情事物与视角当中，例如在自行车被创造之前，自行车整体 92%的部件或设计都已经有了，但是就差那最后 8%的部件或设计才能被创造出来。例如所谓的修炼突破也是如此，瓶颈处 8%的难度或者距离，似乎和前面 92%的修炼差不多，甚至更远。再例如我们差不多可以在 92%的情况下使用 97%作为顶满，在特殊情况下也就是大概 8%的情况当中才使用 100%作为顶满。92%的情况使用 92%-8%作为平衡或者差不多的描述与使用，8%的情况则可以变换百分比。再例如，对于力道、威能、权限之类的等，差不多使用 92%即可，92%象征着更加平衡的使用，而非使用全满的力道、威能、权限之类的等。

对于很多事情的进展而言，在没有完成的时候，是不太能知晓到精确具体范围的，在过程当中也不太能精确的确定所在百分比，而是浮动范围的，也不太能知晓什么时候接近最后 8%，以及最后 8%的难度与情况等，这些仍然是举例，92%-8%更多的是象征概念。这个象征更多是需要运用和发挥的，以及更多探索与挖掘，而不是简单的理解即可。

对于平衡和不平衡而言，大部分时候都是不平衡的，而不平衡又转变成浮动的平衡，平衡也无法永久保持平衡，一旦永久保持平衡，那就又是不平衡了，潜能也几乎丧失了，不断的处于失衡与平衡之间，动态的平衡，动态的不平衡，潜能大量的蕴含在动态的平衡与不平衡当中，92%-8%也能够运用于此。在前面的很多比喻与举例当中，不平衡的那些存在产生了大量效能或潜能，也就是说，平衡并不会比不平衡要更好或者更高，不平衡也不会比平衡更差或者更低。好坏高低只是狭窄视角之一，平衡与不平衡可以被描述为是一样的，同时是整合的和分隔的。而对平衡与不平衡的更多领悟理解、更精妙的运用发挥、更深的潜能挖掘等都是方向朝向。

品质特质的平衡，便可运用 92%-8%实现动态的平衡，而要对其更进一步的效能潜能挖掘，还需要更进一步，朝向和探索无尽潜能，也就是 97%-3%，当中的 3%象征着无限潜能，这 3%可挖掘和产生的效能可以堪比甚至远超前面全部的 97%。

2. 被动与主动式 3% 无限潜能运用

97%-3%也同样是一种象征意义，3%象征着拥有无限的潜能可待挖掘。3%的“3”不完全是指具体的数字3，一为三，三为多，多为无限。使用这个概念也是描述为永远无法顶满，也就是永远无法到达100%，而是保留着无尽的潜能状态。该百分比也不是固定的，这里97%所涵盖的状态是可以无限增长的，而这里的3%从数字上看起来比97%要小，但实际所要包含的内容和量却可以远超过97%，可以超过100%或者好几个100%。不过为了便于理解，这里就只使用97%-3%，暂时没有使用超过100%的描述。3%当中所蕴含和能够挖掘出来的潜能与存在也不是固定的，数量并不只有单一而是无尽数量无尽拓展。

例如前面提到的举例，在猴子面前展示移山填海并没有那么有效能，给猴子变香蕉才显得更加有效能一点。但是在更加效能的探索当中，给猴子变香蕉已经是相当大的效能了，但效能潜能还可以再继续被挖掘。例如变出的香蕉能让猴子看见就脑袋激动的冒烟，效能再进一步挖掘，让猴子摸着香蕉就到再也不想松开。再将效能进一步挖掘，让猴子吃一口就好吃到原地升天。但是到了这里我们发现一个问题，似乎对猴子而言或者对这个特定场景而言，极化过度了，如果我们想要的不是让猴子原地升天，那么此时猴子原地升天就变成了负效能了，因此也要注意避免效能从正转负等。要根据所想要实现的效果来进行灵活调整，来达到更大的效能以及去挖掘更多的潜能。

而对于更多的效能情况而言，不完全是需要给猴子变香蕉来达到很高的效能。我们还可以给猴子另外的存在，例如给猴子一辆猴子能骑的自行车，而且能立马上手，让猴子能够骑着爽到飞起，开心得不行。如果我们想要的效果是让猴子开心得不行，那这一个的效能就同样是高效能。对于高效能的探索与挖掘，有很多很多，有无尽多种可以探索，就如同对于很多方式的实现可以找到替代或者找到绕开的方法。而这里的举例我们就绕开了香蕉达到了类似的效果，同样实现了所想要的高效能。

当然还可以再进一步挖掘，这3%当中可以挖掘的存在是无尽的，这里的3%可不仅仅是数量上的3%，这也是一种象征意义。象征着包含着无限的

拓展，它是动态的，并不是固定的。除了对于效能潜能的挖掘，还要注意避免产生负效能或大幅削弱效能。例如，我们并不希望让猴子一骑到自行车就激动的摔死了，也不希望猴子一吃香蕉就原地升天了。那么此时就需要进行灵活调整，优化改良效能情况，这样才能够更加适配，在适配的情况下挖掘更大的效能或者再来探索极致。这里的极致并非只有一种状态或者固定状态，也是一种潜能挖掘态以及一种方向朝向。也可以描述为永远达不到极致，但是却永远在朝向极致的路上，效能潜能永远处于正在被挖掘的状态。

不单是描述 97%-3% 这一象征概念和去理解该象征概念，97%-3% 存在于广泛的视角当中，而且可以被视角所创造。并可以进一步的发挥和运用，再往后便是主动地创造出 97%-3%。该创造方式有多种，可以透过视角新增，透过人工异常，也可以透过主动人工幻象等方式。

例如在所谓的修炼当中，大部分时候对于正在修炼的意识存在体而言，高效能且产生足够效果的是 97%-3% 当中的 3%，而并非 97%。再换一种描述视角便是该 3% 的产生或者出现使得该意识体的修炼速度或者修炼情况进展直接远超过了前面全部的 97%。也可以这样描述，例如很多的修炼者在超长时间使用较为相同的方式进行探索或者修炼，但长时间处于瓶颈状态无法突破。而在一次偶然当中接触到了可以被划分进 3% 的存在或者方式方法，然后在极短的时间内突破以及超越了前面大量时间的修炼进展或收获存在，那么该 3% 便超过了前面所有的 97%。

所有的事物存在都蕴含或潜在着这 97%-3%。例如一堆香蕉当中出现了一只破坏性很强的虫，那么所有的香蕉通通都坏掉了。例如在自行车的运作过程当中，往往只需要一次小的意外或者冲击，该自行车就瞬间报废了。在人类历史的长河当中，经常是由极少量的事情或者少量人产生了很大很复杂的影响，或者造成了巨大的变化，直接影响了前面全部一切，也就是 3% 影响了 97%，或者说这 3% 后续产生的一系列效果和影响已经远超过前面的 97% 了。当然这里只是少量举例。

而视角新增与人工异常也可以产生类似的效果。可能只是偶然的一个想法，然后产生了一些小的改变，但是这微小的改变足以影响深远，产生了巨大变化或者颠覆了之前。人工异常很多时候也同样如此，人工异常可

以描述为意识体有意无意造成的影响、变化或异常等。例如即使是讨论第三密度人类的“一生”，也同样是极少数量的事情影响了该意识体一生当中的绝大部分甚至全部。如果从意识进展的情况来看也是同样如此，对于意识进展而言，并不完全需要 97% 大量的那些存在，很多时候只需要某些 3% 的情况就足以让意识体取得巨大进展。

这 3% 的影响，又或者说这 97%-3% 的视角，可以被描述在任何的范围、任何的情景事物、任何的存在当中。那么我们对于这 97%-3% 视角的发现或者创造，便能够找到并挖掘这 3% 当中的无限潜能，或者对效能进行大幅改善和提升，以及优化一些低效能和负效能等。

这里所描述象征的 3% 具备着足以影响或堪比 97% 的效能，又或者可以远超过前面 97% 所带来的效能等。而这 3% 也涉及到一个平衡的或者不平衡的状态，也就是虽然很多时候这 3% 能够带来极高的效能甚至跳跃。但是如果这 3% 过多的产生，或者出现过度的 3% 的存在，那么会导致跳跃或颠覆的速度可能过快，使得效能可能变成了低效能甚至是负效能。就如同给猴子变特殊香蕉，变得过快了，让猴子直接吃掉了导致原地升天，那么就变成负效能了。因此这种 3% 出现的相对频率不能过快，需要对应的场景条件进行匹配适应以及相对的动态平衡。而 3% 也不太适合产生的频率过低，频率过低同样也会导致效能逐渐下降。这 3% 的产生频率该如何分配呢？这 3% 的出现频率或间隔以及程度等方面，对于不同的情况或者不同的意识体也是不同的。也蕴藏在 92%-8% 的多种视角中，92% 与 8% 各自所象征的内容和范围也是动态变化的。

97%-3% 与 92%-8% 都需要运用和发挥，不能单单只是去理解。在运用和发挥的时候，我们除了从已经发现或看到的 97%-3% 与 92%-8% 去运用发挥，还可以更进一步的发现探索挖掘出更多潜在的 97%-3% 与 92%-8%，也可以主动地创造出 3% 的存在，主动创造出堪比或属于那 3% 当中的存在去实现超越 97%。能运用的范围是相当广阔的，或者是无尽之多的，可以运用在任何密度的修炼当中。例如所在的地球第三密度的意识体只需要少量的 3%，就足以远超好多个的 97% 的修炼程度了，但是如何去探寻这 3%，如何去主动创造 3%，创造什么样的 3%？便是我们所需要去发挥和运用的。

对于已经发现或者探寻到的 97%-3% 视角当中，也可以继续不断的效能

与潜能挖掘该 3%，3%所蕴含或可挖掘的存在也是无尽的。

不单单是所谓的修炼方面，对于意识的拓展方面，对于造物有关的各个方面，对于意识的面向拓展，对于各品质特质的平衡或增添方面，对于所有意识面向的更大极化方面，以及对于各种大大小小的，简单或复杂的各种事物情景当中的运用与发挥，等等，是举例不完和描述不完的。

通过人工幻象进行效能潜能挖掘，或者说挖掘人工幻象当中的效能潜能。对于幻象而言，我们不必去定义什么是幻象，什么是非幻象。又或是真实的具体定义是如何？幻象的定义又是什么？定义不定义也仅仅只是描述的视角之一。单纯知晓定义，对其的理解程度不会有显著的增加，就如同我们对石头的描述，对自行车的描述或者定义与理解并不会增加多少我们对石头与自行车的描述视角的数量或者理解的程度。对于幻象而言，我们要挖掘的是其穿透的方向朝向，以及对于幻象的运用和发挥，效能潜能的挖掘。例如当我们能够穿透幻象各层面的时候，不论所处的幻象如何，所存在的幻象层面有多少？只需要透过穿透便能够达到我们所想要达到的地方，或者看到或者穿透到所谓的幻象百分比程度更低的状态，这些穿透过程会增进我们对于幻象的理解。对于幻象的运用和发挥而言，要运用和发挥出一定的效能或者挖掘更高的效能潜能也是一种方向朝向。

我们无需去精准定义人工幻象的范围，试图去精准定义容易导致负效能的产生。在有限的层面当中，或者第三密度层面当中，我们几乎可以在任何地方看到或发现人工幻象，也可以随时创造人工幻象。如果我们知晓如何穿透各种幻象，那么也就能够看到不同层面的人工幻象。以及该人工幻象所含有的各种层面各种存在，例如运作等，既能看到正效能的运作，也能够看到低效能的运作。或者负效能的运作。也无需去定义真实是什么，真实的范围在哪里等，真实与幻象仍然是描述事物的一种视角，或者理解事物的方向。当我们能够看到人工幻象的运作以及所发挥出来的效能与潜能，幻象是否或者真实与否便显得视角越来越狭窄，或者参考率越来越低了。就如同我们整个有限层面的宇宙当中，把幻象完全移除，实际上是负效能的，对于意识体的进展，意识体的体验，对整体的创造造物全都会变成负效能的。我们对于人工幻象的理解与领悟不能单单停留在穿透的方向朝向或者表面上，而是要加以运用。

人工幻象可以简单分为被动人工幻象和主动人工幻象。主动人工幻象既可以用于实际参与体验，例如场景模拟或者灵感思考等，我们可以主动影响方向和所想要产生的效果。也可以是对已发生场景的复盘再模拟，探索更多信息数据和变化，拓展和吸收更多视角等，也可以是属于宇宙新数据的想象、模拟、探索等，又或是进行灵感，也同样涉及到时位、范围、效果等等。不论处于人工幻象当中何种程度，不论是被动处于或者主动处于，不论是直接体验或者非直接体验，不论是较低幻象沉入率或者较高幻象沉入率的情况等，对于主动沉入人工幻象而言，增强沉入程度，同时强化觉知与穿透程度，借由此方向，可以直接提升深刻体验程度，以及对灵魂生命基数进行高效刷取等，都是可以的。

借由很多方式或方向朝向，可以进一步提升人工幻象和主动人工幻象的效能与潜能，更加精妙对人工幻象运用和发挥，可以运用发挥在任何存在上，注意是任何存在上。其中同样也包含了大量的、无尽之多的 92%-8% 和 97%-3% 的视角。

当处于被动人工幻象当中时，3% 的无限潜能，既存在于细微的各处，也可以是更加广大的各处；既可以是静态的，也可以是动态的；既可以是 有形的，也可以是无形的，等等都可以。在人工幻象当中，可以算作 3% 当中的存在也是任意的，可以是石头，可以是自行车，也可以是各种幻象中的幻象，不论单一或者复合，有形或者无形，静态或者动态，这里的举例与描述都是少量的，并没有作大量的展开拓展。

被动人工幻象的复杂程度越高，从某种角度描述来说，意识体包含的面向之一便是对人工幻象的理解、运用发挥和效能潜能的挖掘，也就是对意识体的描述或划分可以从该视角出发。如果要给这个面向划分一个百分比，那么所有意识体都会有一个大概的百分比衡量，即意识体对人工幻象的理解、运用发挥和效能潜能的挖掘等的强度百分比。

前面提到过场景模拟，场景模拟是没有任何局限的，特别是特殊场景模拟、极端场景模拟等都是可以的，也同样是意识训练当中的一项，可以划分到进阶训练当中，这点会在后面章节提到。

主动人工幻象可以直接绕过体验，绕过亲自深刻体验，实现非亲自深刻体验的深刻体验，更近一步甚至可以绕过或者跳过所谓的修炼。而修炼

本身，也被描述为修炼幻象，被描述为相对较为精妙和复杂的幻象体系。以上所有的描述都只是部分视角，这远远不是全部，方向朝向与运用发挥等是无尽的。

在有限层面的宇宙当中，几乎都涵盖着不同程度的人工幻象。如果一个意识体对人工幻象完全不太能运用发挥，那就只能前往宇宙各个不同人工幻象的层面当中，尝试运用人工幻象发挥和挖掘自身的潜能。在当前所在的宇宙，对于高密度的一些意识体而言，仍然存在该方面的局限性，高密度所处于的人工幻象程度虽然越来越少，但高密度的意识体却不太能改变人工幻象的程度，就如同不太能改变自身局限性或外部局限性一样。从某种视角描述来说，这导致了意识进展的低效能，甚至负效能，或者描述为意识某些面向的强度越来越弱。

对于意识体的各个面向而言，也都是象征描述为最高 97%-3% 的 97%，例如意识体相对最高可以象征描述为合一 97%，分离 3%，而非 100%。100% 合一或者 100% 分离都意味着意识的固化，潜能消失，而 3% 的保留意味着还可以发挥或挖掘出无限种无限潜能。对于意识的其他面向也同样如此，不论是光谱的各种品质特质，意识强度，意识收张力，意识灵感力等，又或者是所有的意识面向，都是如此，所有的意识面向都有着 3% 无限种无限潜能。

当然了，这些都是暂时的，宇宙正在进化，迎来新的周期与改进完善。所有欠缺的机制以及新的效能灵感正在被运用，宇宙各个层面的机制正在改良和完善进展，这一点会在后面的章节当中谈论到。

那么在有限各个层面当中，处于不同程度人工幻象下的各种意识体，在各种不同局限性当中，不同意识体对真实之爱的运作发挥又会是什么样的情况呢？在下一章讲谈到。

3. 分离视角与合一视角当中的无限潜能

以宇宙当中的部分面向，分离与合一作为举例。分离与合一可以被描述为一种运作朝向，也可以被描述为视角划分，分离与合一并非单一运作，是一定百分比复合运作。在有限层面当中，不论任何意识存在体，都可以

描述为同时置于分离与合一当中。如果使用百分比描述，可以描述为包含一定百分比的合一，与一定百分比的分离。如果使用 97%与 3%的象征性描述，则相对最高描述合一 97%加分离 3%，或者分离 97%加合一 3%，这里的 3%象征着无限种无限潜能。例如合一的潜能可以用 3%的分离实现更极化的合一，或者超越极性；又或者分离的潜能可以用 3%的合一实现更极化的分离，或者超越极性。97%与 3%当中的 3%是象征意义，3%所能发挥或挖掘的效能可以堪比 97%，或者远超 97%。

想要达到更极化的合一，不仅需要对合一有足够的朝向理解、运用理解、效能潜能理解等等，还需要对分离有着足够的朝向理解、运用理解、效能潜能理解。反过来也是如此，想要达到更极化的分离，不仅需要对分离有足够的朝向理解、运用理解、效能潜能理解等等，还需要对合一有着足够的朝向理解、运用理解、效能潜能理解。极性超越可以被描述为更高极化当中的过程，也可以使用极性超越的百分比描述。

不论对于分离或者合一，在运作发挥上，又或者视角上，在任何方向朝向上都存在大量的效能潜能，例如，宇宙进展、造物探索、机制设计、更多有限、丰富体验、潜能挖掘、意识拓展、局限性突破、效能改进、瓶颈突破等等。下面以视角举例，如果将合一有关的视角与分离有关的视角各划分一半，当然两种视角也都是可以无限新增的，只使用合一有关的视角时，分离的视角则没有被使用，视角便缺少一半，由于视角是无限的，缺少的便是无限多的视角，缺失的无限多的视角当中，包含了无数的高效能视角，或者效能潜能视角。视角的潜能就只能发挥出一小部分，而分离有关的视角潜能就丧失了，对于单独只用分离有关的视角而言同样如此，缺乏合一有关的视角也会导致潜能只能发挥出一小部分，因此两种视角都需要综合考量，复合考量。两种视角的综合运用以及复合运用的效能还会更高，潜能也是无限的。

意识的各面向借由这些视角，创造、体验、拓展、挖掘潜能等等，而宇宙的各面向则更加广袤无垠。缺乏智慧的分离朝向或者运用发挥，是缺乏效能的，甚至是负效能的。而缺乏智慧的合一朝向或者运用发挥，也是缺乏效能的。不论分离或者合一，在朝向与运用发挥当中，都需要更加精妙的朝向，挖掘效能潜能。

对于我们所在的宇宙而言，对意识体进展牵引的主要道路划分便是分离与合一，在合一或者分离的道路上，最终都会到达同样的位置，也就是没有极性的位置，就像一个圆。从一个点到达对面的点，所选择的两条方向，意识体则主要围绕着这两条主要方向或者面向，进展和拓展意识。不过对于更多的平行宇宙而言，意识的拓展或者其面向的发展方向有无尽多种，就如同从球表面一个点到另一端的一点有着相当大量的方式或者选择，又或者如同在一个球中心点的位置，可以向任意方向延伸和拓展。其他不同的平行宇宙则存在着一些不同的机制设计，或者对意识面向不同的探索与牵引等等。

对分离与合一的理解、整合、领悟、超越等等，仅仅只是在成为分源头造物者朝向上的很小一部分。

第十九章、真实之爱的运作发挥与潜能

1. 恒常振动与复合振动的真实之爱

对于真实之爱而言，可以进行很多的视角描述，以及很多的描述方向，使用很多的视角来更多地理解真实之爱。例如从定义的视角来描述真实之爱，从运作发挥的视角来描述真实之爱，从有限和无限的层面视角来描述真实之爱，从众多复杂环境中发挥的效能视角来描述真实之爱，从扭曲有关的视角来描述真实之爱等等。

在足够无限层面当中，真实之爱的程度可以大到创造宇宙、维持宇宙、运转宇宙等。

在有限层面当中，前面提到了六个层面或者六个密度的划分，这些都是为了便于理解。如果直接对有限进行面向描述，有限的面向有无尽多种，是不太能描述完的，存在于有限层面的真实之爱其运作情况也是非常之多的，数量无尽之多，被意识体运用和发挥的情况数量也是无尽之多。

如果我们将真实之爱暂且定义为一个固定的品质特质，又或者说是——一种恒常振动，该恒常振动持续散发和运作着所谓的真实之爱。这里只是暂且定义，真实之爱这个描述词当中的“真实”一词，也只是借用文字进行描述或者称呼，无论命名叫什么，这仅仅只是命名视角之一，和定义视角之一。

“真实”一词只是便于理解和称呼，当我们有着更多的视角时，真实与虚幻既可以存在高低好坏的视角，也可以描述成没有高低好坏之分，高低好坏也只是视角之一。要更近一步理解真实之爱，不能只停留在命名、定义、高低或好坏等这些狭窄视角当中，等等。在后面的部分当中，我们还会看到真实与虚幻是同样的，不过需要穿透无尽的虚幻或者无尽的真实，才会到达另一端；或者到达极致真实的时候，也是到达极致的虚幻；或者说真实与虚幻是一个存在的两个面向，虚幻一词改成扭曲或者其他也是可以的。

虽然真实之爱可以被描述为一种恒常的振动，但是在如此丰富复杂的有限层面当中，这种恒常振动也只占很少很少一部分的面向或百分比。尽管看起来大部分情况运作都含有真实之爱，但是各种其他的振动也会同时运作，于是真实之爱与其他各种振动处于一种复合状态在运作，或者说夹杂着各种其他振动，又或者说是会被其他各种振动所影响，因此真实之爱的运作也是复合态的。虽然真实之爱在定义上可以被描述为恒常的振动，但是有限有局限，在有限层面当中基本所有存在的运作都是非常多种振动的，都是复合的。意识体本身也是复合的面向，复合的振动，复合的视角，复合的状态，复合的局限性，复合的变化，复合的视角新增与人工异常等等。

在有限层面当中，真实之爱大部分都处于被虚幻包裹或影响当中，又或者说是被各种不同的人工幻象所包裹和影响，而人工幻象占据了很大一部分。大部分意识存在体，还并没有穿透大量的层面与局限性，因此受到大量属于外部的局限性，或自身的局限性的影响，不同密度维度的意识体情况会有所不同。

意识存在体或者我们对真实之爱的理解过程与方向朝向中，会去探索该恒常振动，体验该振动，装备该振动，散发该振动，维持该振动，运用该振动等等。然而因为所有意识体都是复合的存在，意识当中的振动也是多样复合的，同时存在很多种振动，真实之爱的恒常振动只是属于其中一种，尽管意识体可以做到让自身散发该振动，并且提升该振动强度或者百分比，但是在有限层面当中，众多意识体之间的服务当中，这种恒常振动的真实之爱运作却不是单一的，意识体不是振动，也不是单一的振动存在。以第三密度人类为例，在这个密度维度当中受到维度局限性、时空局限性、物理身体机能局限性、感官感知方式的局限性、可调用资源与时机局限性、语言表达的局限性、文字的局限性等等影响。

局限性可以包含情绪，可以包含思想，可以包含视角，可以包含信念，可以包含很多东西。当意识体散发着真实之爱的恒常振动去服务他人的时候，并不是只有这一种存在或者振动在运作，而是身体、动作、情绪、思想、信念、语言、表达、视角等等相当多的意识面向一同在运作。以及来自外部的振动与存在，例如投射、思想干扰、天气、温度、太阳活动、

时间、空间、能量、视角新增、人工异常、法则、周期、时机等等，数不清的外部振动与存在也一同运作。对于我们服务的对象而言，也同样包含着被服务对象的局限性、状态、特点、各种因素、视角新增、人工异常等等，被服务的对象也存在被外部振动或情况所影响。也就是整个服务过程当中，涉及到了大量的振动与存在。这些自身的或者外部的振动与存在会影响整个的服务过程，从而影响着整体的效能或效果。恒常振动真实之爱的运作发挥，被描述为同时也是复合振动的运作发挥，其效能或效果也一样存在着被影响。

现在所描述的便是其运作发挥的过程，而不是描述真实之爱本身。只要是在有限层面当中的运作发挥，就会变成复合振动在运作和发挥，即使是持有较高百分比的恒常振动真实之爱的意识体，该意识体在服务的过程中，也会处于复合振动的状态。这些被复合进来的振动，可以是情绪，可以是思想，可以是能量，可以是扭曲，可以是视角，可以是外部，可以是品质，可以是习惯，可以是惯性，可以是信念等等。我们也可以把这些复合进来的振动叫做杂质。所有的有限层面都存在杂质，所有有限层面的真实之爱的运作发挥都含有杂质。这些不同的杂质对效能的影响各有不同，也会随着情况的变化而变化。杂质的复合情况也会使得效能产生变化。

例如第三密度层面各意识体之间的服务情况，或者尝试带着真实之爱的服务当中杂质率与扭曲率是很高的；第四密度层面提升了视角与理解力等，并逐渐减少或平衡部分杂质；到第五密度层面时，视角的大量增加和多层面的视角，进一步减少或平衡更多的杂质，但仍然还有着思想深处的杂质或者一些扭曲等；到第六密度层面继续不断整合与平衡这些杂质。

这时可能会想，为什么不将自身变成完全纯净的且完全不受外部影响的恒常真实之爱振动呢？假设当整个有限层面的宇宙，全部都变成只有一种振动，全部变成真实之爱的恒常振动，那么会怎么样呢？会发现整个宇宙会变得单一化，固定化，进展的效能与潜能都会逐渐消失。那么对于意识体而言呢？把意识体完全化作真实之爱的恒常振动，也会直接导致单一和固化，效能变得更不稳定，潜能逐渐消失。就算是把意识体的杂质全部去除，只剩下真实之爱的恒常振动，那么该意识体也会因此开始固化，变得单一，其效能在更多复杂场景下运用发挥会更加不稳定，潜能逐渐丧失。

甚至意识体的面向也被减少和狭窄化了。那么应该如何运用发挥才能既增加更高效能，同时又能够继续挖掘潜能呢？

2. 真实之爱的运作与发挥

真实之爱虽然被描述为是一种恒常的振动，但在有限层面的运作过程当中，并不是单一的运作，而是处于一种复合的状态，且运作过程当中又涉及到服务者自身各个面向和被服务者各个面向以及外部的各种面向，再有各种被称为杂质的存在又会影响着整体的运作效能、服务过程中的效能。当外部影响远超自身稳定程度的时候，那自身的稳定性就会被外部影响打破。这不单单是外部直接对意识体本身的真实之爱恒常振动状态的影响，还是对处于复合状态的意识体的影响，除了真实之爱以外意识体还有着大量的面向，而外部的各种面向因素对意识体的各种面向影响的时候，也会间接影响意识体在服务过程当中的运用发挥，也就是恒常振动的真实之爱。同时真实之爱的运作和发挥又会被外部所影响，被意识体本身的其他面向所影响，例如当意识体的情绪不稳定的时候，那么该真实之爱的发挥会变得不稳定，效能也可能会变得不稳定。而意识体情绪的不稳定并不完全是自身所导致的，也有可能是被外部所影响的。那如果我们要提高效能，同时挖掘潜能，首先就要看到这个运作过程当中的特点：就是稳定或不稳定。这里我们所描述的是真实之爱的运作和发挥，而不是去描述真实之爱到底是恒常振动还是复合振动。对于真实之爱，我们既可以描述为是恒常振动，也可以在运用发挥时描述为复合振动，这些都是可以的。

在运作发挥的过程当中，意识体要能够保持足够的稳定以减少自身其他面向的影响，降低被外部影响从而不被干扰到效能。在很多情况下，外部的影响可能会远超意识体的承载力，而进一步影响意识体的稳定性，那么这时候的服务就不能完全按照先前的状态继续进行了，否则容易影响效能，这时就需要视角新增或者人工异常来尝试稳定效能或者提升效能并挖掘潜能。在前面的举例中提到，将意识体去除掉全部杂质并完全稳定在一个状态，虽然可以在某些情况下提升效能，但在很多情况下，特别是复杂多变的情况下效能会降低很多，会缺乏对复杂多变环境的适应性和灵活多

变的潜能挖掘。试图使用单一的方式来应对复杂多变的环境与场景，其效能往往都是不稳定或波动很大的。

我们能够看到在有限的各个层面当中，同一种复合的真实之爱，运用在多个复杂多样的场景中效能各有不同，有的场景效能高，有的场景效能低，而不同的复合运作的真实之爱，运用在同一种场景当中，效能情况也会不同，有的复合运作的真实之爱效能高，有的场复合运作的真实之爱效能低。在不同的场景使用合适的不同复合运作的真实之爱，有助于提升效能等。

对于复杂多变的环境与场景，很多的振动、品质、特质都存在正效能的场景和负效能的场景，对于所谓的杂质而言也存在着可使杂质变成催化剂来挖掘更高效能的方式。所谓的杂质可以包含着各种的情绪、思想、扭曲、信念、品质、特质以及各种其他的振动，不论内部或是外部等等，这些杂质在复杂多样的场景与环境当中同样存在着正效能的场景和负效能的场景。不论是较高振动的情绪，较低振动的情绪，或是一些扭曲的思想，扭曲的信念，又或是品质特质的反面等等，都存在正效能的场景和负效能的场景。而这些杂质的运作也不是单一的，是可以复合的，也可以任意组合或者任意调整改变。

对于意识体的状态或是面向而言，意识体在运作发挥的时候也是多样的多面向的。也就是意识体并非完全去剔除掉所谓的杂质来变得更加纯净或者单一，相反在真实之爱运作过程当中，透过灵活复合的方式来使得真实之爱复合运作发挥出更高的效能，并挖掘其更高的效能潜能，对自身各种面向及振动与存在等，朝着更熟练精妙的运用和发挥，在不同的服务场景当中，动态地调整复合进来的振动、复合进来的存在等，面对不同的服务对象、服务场景做出不同的调整，来实现更高的效能。不仅如此，我们还需要考虑到被服务者的各种面向和各种振动，考虑外部的各种面向和各种振动的影响，做出合适的应对与调整，才能够尽可能使得服务的效能更高。真实之爱运用发挥的高效能情况包含了很多种，一些不同的复合运用效能都可能很高，这是对效能潜能更多的挖掘。

在有限层面意识个体当中，服务进展的情况是很复杂的，有时候是连续的，有时候是间断的，有时候又是跳跃的等等很多情况。意识体所复合

发挥的振动与面向可能力度百分比不够，力度够了时机也可能错过了，时机把握住了也可能时间不够、资源不够，就算时间够资源够，可能又欠缺一种光谱品质特质，而导致最终效能很低。也可以是因为欠缺一种视角，缺乏对服务对象的某些面向的理解，又或者忽略了某些外部影响因素等，都可能导致最终效能下降或者很低。即使短期内看似有比较高的效能，也有可能因为外部的人工异常而变成低效能甚至负效能。

在有限层面，有限有局限，单一的方式不太能够实现所有复杂多样场景的高效能。如同在猴子面前移山填海并不太能让猴子惊叹不已、开心不已，效能是较低的，但变香蕉给猴子却能够让猴子欣喜若狂，效能是较高的。面对复杂多样的各种有限，各种局限性的复杂变化，就算意识体达到了足够的稳定度，以及可以自由调整稳定度，有了所有的品质特质且可调整其复合情况，理解了所有的振动和视角，可以任意调节复合的存在和复合的振动，意识面向也拓展得足够多，复合叠加态有了足够百分比，也能够把所有面向发挥到足够适配，足够极致与强度百分比可调等等，即使达到了如此程度甚至更高，也不太能将恒常振动的真实之爱在所有场景中都运用发挥到极高的效能，失误率总是存在的，视角新增和人工异常也总是在不断增加，宇宙总是在增加新的数据，意识体也逐步在提升其自身的复合叠加态程度。对于真实之爱的运用发挥而言，是一种方向朝向，朝向更高效能以及挖掘更高效能的潜能。

3. 无定义与方向朝向

所有的意识存在体，不论处于什么层面，进展到什么程度，都不太能做到最高效能，即使是所谓的最高效能，也是 97%-3%，而非 100%，永远处于无限潜能状态，又或者是方向朝向状态，不论是对某种品质特质运用发挥的无限潜能，又或者是任何一个面向的无限潜能，任何复合存在的无限潜能等等。对于真实之爱而言，只是理解一点点或者理解一些都是狭窄的，或者说占比都是很低的。真实之爱主要在于运用和发挥，以及对效能潜能的挖掘上，这是一个方向朝向，而非固定状态，也不存在能够到达的最高状态或者层面程度。如果要描述存在所谓的最高状态或者层面程度，那便

是对该方向朝向的更多理解，以及运用与挖掘等。在该方向朝向上的意识体，总是会处于进展中，潜能挖掘中。不论该意识体是什么层面、程度、状态等，该意识体都能够对自身进行潜能挖掘，挖掘意识的无限潜能。

然而这并不是终点，仅仅只是开始，对真实之爱的运用发挥，仅仅是极小一部分的意识面向，对意识所有面向的拓展，以及对已有面向的探索、发展、挖掘潜能等，是无尽的。

对真实之爱的扭曲理解与复合式理解，又或者狭窄视角理解，这些都只是窄面的存在。要想更高百分比地理解真实之爱，可以描述为需要对所有扭曲当中的真实之爱有着全面理解，对不同扭曲程度的真实之爱有着全面理解，对复合状态的真实之爱有着全面理解，对所有不同复合程度和复合方式的真实之爱有着全面理解，对所有不同局限性当中的真实之爱有着全面理解，对所有不同范围当中的真实之爱有着全面理解，对所有运用发挥中的真实之爱有着全面理解，对所有扭曲运用发挥中的真实之爱有着全面理解，对所有极致情况和极致扭曲情况下真实之爱的运用发挥有着全面理解，对所有有限层面和无限层面的真实之爱有着全面理解，等等。也就是要对非真实之爱的全部振动、情况、存在有着全面理解，以及对复合着真实之爱振动的全部复合振动、复合情况、复合存在有着全面理解。而这些都还是宇宙数据库之内，还需要新创足够量与程度的真实之爱有关的新的视角、情况、创造等，才能有着更高百分比的对真实之爱的理解。而在有限层面与无限层面当中的意识体，每个意识体都处于朝向贯穿所有层面当中，或者处于以上的方向朝向当中，且永无止境。

无限潜能意识体们，与真实之爱有关的描述视角是相当之多的，本章节提到的仅仅是很少一部分而已。

第二十章、通解与非通解的视角与运用

1. 通解与非通解的效能与潜能

如果我们想让猴子开心，可以选择用香蕉的方式，也可以选择用石头的方式，而两种方式对比之下，用香蕉的方式几乎可以完全不费吹灰之力，无论是耗费的时间、动用的能量、整体过程调用的意识、使用的资源、使用的旧数据比例、局限性变化程度、需要组合改进新创的数据或者造物等等，都比使用石头让猴子产生开心的相对难度更低，或者说各种百分比都有着或大或小的差距，但是实现的最终效果是差不多的。这里说的最终效果是已达成，或者朝向的方向，也就是在实现同样效果的整个过程当中，试图用石头让猴子开心程度达到和用香蕉一样，或者差不多的开心程度。而用石头就相对更耗费时间，动用更多的能量，整个过程更长，要调用更多的意识，以及需要创造新的视角，使用更多灵感，不断用各种方法，或者用宇宙新数据等等，才能实现与香蕉接近或差不多的效果。

这个举例便是通解与非通解的一项举例。举例仍然只是便于理解，只是窄面的展示，并不完全算是通解与非通解的多面理解。通解与非通解的概念以及运用发挥，通解与非通解的挖掘与相互转换，以及其中效能潜能的挖掘，都是无尽的。

对于上面举例当中的两种选择，想实现的效果是让猴子开心，选择用香蕉或者石头，这里选择用香蕉，可暂且称为通解；而使用石头，可暂且称为非通解。

一旦该猴子以后进化成不吃香蕉改吃石头了，那么石头就会变成通解、通解之一，而香蕉变成非通解、非通解之一。如果猴子改吃自行车了，不吃香蕉和石头了，那么自行车将变成通解，而香蕉和石头都变成非通解。

再例如，如果想实现的效果是让猴子困惑，那么不论是用石头，又或者用自行车，或者用玻璃，都可以相对轻松地使猴子困惑，那么这些都可以暂且称之为通解。而香蕉反而会变成非通解。试图用香蕉使猴子产生困惑，在这个过程中，会涉及到大量数据调用和新数据创造等，才能尽可能

实现差不多的困惑效果。

以上的例子当中，通解可以存在多个，也是浮动的，可以被描述为通解的存在可以发生变化；非通解也可以有多个，存在多种情况，非通解可以变成通解，通解也可以变成非通解。通解可以被创造，非通解也同样可以被创造。

例如创造一种新植物“香蕉草”，专门让猴子吃了开心，遍地都是，而且容易获取，甚至直接让“香蕉草”长在猴子身上，长得也快，猴子想吃就吃，于是新的通解出现了——香蕉草。新的非通解也同样如此，在自行车还没有被创造之前，就没有非通解自行车的存在，当自行车被创造出来时，并试图使用自行车让猴子开心，新的非通解便出现了。

不论是想实现让猴子开心，又或者想实现让猴子困惑，又或者想实现让猴子激动等等，这些也都可以被描述为灵感，都具备灵感的三个提取：时位，范围，效果。

通解与非通解，也是同一个提取的两个划分，这并非数学当中或者已有定义的理解或描述。该提取可以描述为所有事物进展过程中都存在的相同点与不同点等等。通解与非通解，这是一个浮动且非固定的概念，又或者描述为一种视角，视角的两端，或者一种状态的两端。对于定义而言无需去固定理解，因为具有浮动的、复合的状态特点，其运作也同样如此。在大量事物进展的过程中，不论是大到宇宙进化、各种维度的机制设计、各类造物的运用等等，又或者是小到解决各种问题与事情，灵感的运用发挥，对于所谓修炼的突破等等，对于所有的事情，去探索或者创造出通解，运用非通解挖掘效能潜能，以及创造更多新的视角或者数据，同样也是对意识灵感力的训练。

在还没有通解的时候，探索或者创造出通解，也是对更高效能的探索与创造；当存在通解时，继续探索或者创造出新的通解，仍然是对更高效能的继续探索与挖掘。而在使用非通解时，很多时候看起来像是在使用低效能的方式方法，在运用非通解的过程当中，很多新的视角、新的数据和新的灵感被创造，可能会挖掘出潜能，效能潜能被突破，一旦出现更高效能的方式方法，就可以部分替代或者全部替代之前的通解，且还可能变成新的通解。该非通解由于极高的效能，成为了新的通解，例如自行车出现

以后，对于某些特定情况或者条件下，使用自行车可以成为一些人的通解，其他移动方式则是非通解。但这并非完全固定，对于自行车几乎无法使用的地方或情况下，例如要渡河的时候，自行车则不是通解。

对于某一些人而言，自行车则是非通解，但是在某些情况下，可以使得让自行车变成通解的一种。

而新的载具出现后，作为通解的自行车则可能被替代，整个过程都是浮动的，随着复合的情况变化而可能发生变化，通解与非通解可以被描述为单个存在，或者是一种视角。以上的举例，都仅仅是便于理解，非通解所蕴含的无限潜能是相对更难以描述的，不论是推动宇宙进展，又或者意识体的进展，以及对于所有存在当中的各种潜能，可以在任何方向上运用。非通解几乎总是在探索与挖掘着宇宙新数据，而宇宙新数据，又或者说是宇宙数据之外，可以被描述为是宇宙数据之内的无限倍或者“3%倍”。

2. 非通解挖掘意识潜能

对于事情解决方法种类，或者通往某些朝向的方式方法种类，都是相当多的，可以是数十种，数百种，数万种，或者更多。不同的方法有着不同的效能，操作的难度和过程、复杂程度等也会不同。在这些方法当中，就存在着既简单又效能相对足够高的一些方式方法，也就是可以被称为通解的方法。而另外一些方式方法当中，也有着操作难度和过程、复杂程度等都更高的非通解的一些方式方法。我们在事情、情况、朝向等任何当中，可以选择使用通解，或者选择使用非通解，也可以选择每次都使用通解，或者每次都使用非通解，或者有时候使用通解，有时候使用非通解，从而让综合的效能尽可能保持较高程度，且还能不断挖掘效能潜能，或者训练效能潜能。

如果每次都使用通解，随着次数不断增加，越来越熟练，相对变得越来越简单，调用的意识越来越少，越来越不需要意识拓展等等，虽然看似几乎总能有着不错的方式方法效能，但是对意识的挖掘与训练的效能则会不断下降。每次都使用通解，就相当于每次都使用各种意识体们的方式方法和数据，使用的都是宇宙数据库之内，而非创造新的数据，即宇宙数据

库之外。而这些通解，都是各种意识体从各种非通解的创造与尝试当中，不断地改进效能挖掘潜能，从而使得非通解变成通解的。如果每次都使用非通解，对意识的调用或挖掘就可能失衡，或者过度消耗等，效能会很不稳定，有的时候高，有的时候低，每次都要创造新数据，可能会超过意识承载，或者错过时机，导致负效能等等。因此，选择使用通解与非通解，要考虑很多的视角和情况等，这当中同样也蕴含 92%-8%和 97%-3%等视角或者新创。

如同试图使用香蕉让猴子困惑，其相对是有难度的，在各种非通解的情况当中，不同的情况有着不同的相对难度。例如绕过某些存在来实现差不多的效果，或必须使用某些存在来实现差不多的效果，又或限制某些范围来实现差不多的效果，又或必须经过某些过程来实现差不多的效果等等，很多时候都是在增加难度，增加局限性，将简单变为困难，但要注意的是简单或者困难是相对的，只是视角之一，我们可以绕过使用简单困难的视角，从而增加描述的局限性等等。

主动地增加相对难度，增加更多的局限性，不选择使用更简单的方式方法，相当于是主动沉入人工幻象当中。在运用发挥非通解的过程中，对局限性的调整、增加与减少，需要更加精妙运用。对于想象力、灵感力、创造力的运用发挥也是如此，对人工幻象的创造与设计、运用与发挥，都需要不断拓展。对于意识的强度、收张力、灵感力都是很大的挑战、拓展与挖掘。这也会成为一种训练，可以有很多种描述视角。意识需要不断地沉入更深的幻象并且收回来，意识不断地收张，或者说同时处于收缩与扩张状态，甚至要能够不断朝向更高百分比的收张两端，涉及收张的程度、收张的强度、收张的速度、收张的稳定情况等等。面对不同层面与程度的人工幻象，沉入更深更厚的人工幻象，并且以更大百分比的状态沉入，不过越进一步的操作对意识强度、意识收张力、意识灵感力越有着更高的要求。在非通解场景当中，意识的灵感力有着很高的效能，对于创造非通解或者很多情况运用非通解，都需要有着不同的灵感力才能有较高的效能。对于不同的意识体，在不同的参照下，有着不同的意识强度、不同的意识收张力、不同的意识灵感力等要求。不同的通解与非通解，运用发挥于不同的场景或方向，不同的意识体会有着不同的效能，但是，在较为合适的

情况下，对意识潜能挖掘的效能是相当高的。对意识强度、意识收张力、意识灵感力的提升与挖掘也是相当高效能的。

这里并没有举例太多，宇宙所有的一切存在都是例子，都可以作为例子，都存在例子。

3. 间接描述与直接描述宇宙各面向

例如在当前第三密度第三维度局限性当中，如何不使用石头一词来描述石头？如何不使用树一词来描述树？如何不使用风一词来描述风？如何不使用开心一词来描述开心？如何不使用难受一词来描述难受？如何不使用周期一词来描述周期？如何不使用混淆一词来描述混淆？如何不使用人的一生来描述人的一生？……

在这里的例子当中，可以称为间接描述，或者是某种程度上的非通解。直接使用石头一词来描述石头是某种程度的通解，当石头一词被禁用，则需要使用其他视角进行描述。可以用图像，用视频，用线条图，用声音，用振动，用颜色，用故事，用历史，用运用等等的方式描述和展示，当然也可以继续用文字间接描述，例如该存在比沙子大，比蚂蚁重，可以砸碎玻璃，会沉入水中等等，这些都是在描述石头，这些都是间接描述。但如果只有这些描述，那并不太能直接理解到是在描述石头，可能是铁球，可能是木板，也可能是玻璃做的猴子等等，石头只是其中一种，描述还是不够的，还要进行更多的描述。例如该存在无法自己移动，做成家具比木质的坚硬，不能透光，一般没人去收购，一般遍地都有，地下更多，经常被打磨成雕像等等，才能更靠近描述为石头。对于一些更加动态、更加无形、更加复合的存在，间接描述的相对难度可能则会更高。例如风，可以把灰尘吹到空中，呼气时会产生，能够让树叶摇摆，一般无法吹起铁球等等，这个举例是相对简单的。

如果是描述开心，可以描述为容易使人微笑，有时让人哈哈大笑，经常过生日的时候容易出现，吃到美食的时候容易出现，收到礼物的时候容易出现，身体出现扭曲时不容易出现，东西丢了时不容易出现，吃不合口味的东西不容易出现等等，也可以使用比喻，就像猴子得到香蕉的心情，

就像人走路捡到金子的心情，就像蚂蚁发现食物的心情等等，这些都可以成为描述。这里只做简单举例展示，如果要描述“混淆”，间接描述的难度开始增加，而使用比喻则变得更加合适：就像把一些人造泡沫石头放进石头堆里，把一些黄蜂放进蜜蜂群里面，把一些扭曲的信息掺杂进某些信息当中等等。这样仍然不足以描述出“混淆”一词，还需要有更多的描述，或者使用其他方式、视角、动作、故事、图像等等。

而“混淆”可能是意识体已经知晓一部分的存在，属于数据库之内的存在，如果所要描述的是意识体数据库之外呢？是属于对方意识数据库之外的存在呢？那又应该如何描述呢？

例如下面的描述，依然属于当前人类数据库之内的存在：该存在不会拿来售卖，颜色比较单一，可以反光，一般无法买到，但可以创造出来，每次创造都是独一无二的，基本不会被人使用，但曾经会被使用，不会自己移动，但是经常会在人的操作下移动，会沉入水中，不太会拿来当武器，可以用来破坏树叶，拿来送人基本不会要，送人大概率不会让人产生开心而是容易困惑，人或动物一般都不太喜欢这个，基本都会在人们的家里出现，与人接触的时间通常相对很短等等，其描述的是破碎的镜子。

那么什么样的存在可以同时 97%合一，又同时 97%分离呢？同时 97%真实又同时 97%虚幻呢？

对于暂时不在意识数据库之内的存在，以及所要探索的造物存在，又或者是宇宙的各种面向，这些面向可以被描述为包含所有的造物存在，不论宇宙数据之内，又或者宇宙数据之外。这些面向的数量，如同对一个不规则石头进行切割划分方式的数量，是无数种的。而且可以由视角而改动范围，对于面向的描述也是可动态的，可变化的，可新增的等等。也可以比喻描述为 360 度当中的线的两端。而真实与虚幻便是无数种线中的一条又或者说这只是众多视角之一，移除这一条线，并不会影响宇宙的所有造物，使用这一条线，对增加宇宙所有面向的理解与理解率也不会有多少效能。不论是所谓真实与虚幻，真理与扭曲，虚无与实有，创造与破坏，增长与消除，合一与分离等等，这些都是宇宙众多面向当中的少数。如果只是探索或去部分理解其中的一端，那便是只探索或去部分理解这些面向的一端，而对另一端的探索与理解就会缺乏。例如单一朝向探索真实，真理，

虚无，创造，增长，合一等等，是永远也到不了更极致、更理解、更远端的真实，真理，虚无，创造，增长，合一的。因为这些面向不是单一的，是线的两端，两种方向，或者线的不同面向。而宇宙的面向更是无数之多，每种划分的不同面向，或者更远的两端都需要探索、理解、更高百分比的理解等等，对划分的存在，或者划分当中的造物更要朝向全然理解。

对于意识数据库之外的部分，大部分时候意识体在探索一端以及更远一端的时候，都是在间接探索，间接描述。对该存在进行各个面向的间接探索与间接描述，“间接”也蕴含着高效能的存在，也存在着极高的效能潜能。在前面提到过，间接也可以被描述为直接，直接就是间接，间接也是直接，两者也是一样的，对间接描述与直接描述都有着更高百分比的理解时，探索或理解等等的效能都会更高，也更能协助达到更远端，或者说更极化更极致等等。

换一个方向描述来说，对上面举例的这些面向缺乏理解，便相当于是对宇宙的一些面向或者造物缺乏理解，想要更高百分比地理解虚幻，就需要更高百分比地理解真实。反过来也是如此，想要更高百分比地理解真实，就需要更高百分比地理解虚幻。想要更高百分比地理解真理，就需要更高百分比地理解扭曲；想要更高百分比地理解扭曲，就需要更高百分比地理解真理；想要更高百分比地理解虚无，就需要更高百分比地理解实有；想要更高百分比地理解实有，就需要更高百分比地理解虚无；想要更高百分比地理解合一，就需要更高百分比地理解分离；想要更高百分比地理解分离，就需要更高百分比地理解合一。当对两端都达到足够理解的百分比，便能开始一定百分比的超越两端，当对两端有着更极致的理解百分比时，就能开始理解两端是同样的存在，并不存在所谓的两端，但又存在所谓的两端，只是同一存在的一些面向或两个面向，然后达到两端都复合叠加，以及“存在”与“不存在”的视角描述也是同样的。

对于以上举例当中，通解与非通解、虚幻与真实、真理与扭曲、虚无与实有、创造与破坏、增长与消除、合一与分离等等，其定义范围只是窄面描述，还有着运作、影响、效能、发挥、潜能等描述方向，而这些更加广阔无垠。

第二十一章、如何成为源头造物者

1. 三层造物基础

在开始讲成为源头造物者之前，我们先来谈论三个基础，或者说这是三个部分连在一起的。第一部分如何成为源头造物者，第二部分宇宙的结构构建，第三部分如何创造一个宇宙，这三个部分用于展示意识体达到足够的拓展与意识强度等，给所有的意识体提供一个极高的朝向方向，是一个永远没有上限的方向，给所有意识体打开更多无限的大门。

在开始讲如何成为源头造物者之前，先来看第3点，也就是如何创造一个宇宙。对于创造一个宇宙，以我们所在的宇宙举例，这个宇宙非常庞大复杂，难度相对有点过高。那缩小一下先从简单的开始创造，例如如何创造一个石头，这个就简单多了。前面的章节部分提到有限当中的造物创造，以及无限当中的造物创造，这一次我们需要开始真正的宇宙造物了。如果只是创造一个石头这种相对简单的存在，我们并不完全需要成为（分）源头层级，仅仅只需要成为分分…分源头即可，也就是有限密度的意识体或者说（分）源头造物者的一部分。换一种描述来说便是我们只需要使用（分）源头造物者的一部分能力，便能够创造出石头，并不需要使用全部的能力或者能量来创造。但是如果要创造一个宇宙这种程度级别，那么我们必须能够达到（分）源头造物者的程度，甚至超越（分）源头造物者的程度。

这里使用三阶分源头和总源头的概念，三阶分源头指的是对所有（分）源头造物者的综合程度以及造物能力等划分了三种程度，每一个（分）源头造物者都可以创造各自的完整宇宙。总源头可以被描述为所有三阶分源头造物者所投影的总集合，因此也可以描述为存在总源头或者并不存在总源头。在另外的描述当中，总源头也可以被描述为造物的基石，总源头并不是通常所理解的那种概念。就如同我们用沙子构建一个碉堡，总源头便是那沙子，是基础的原材料来源，或者是所有基础的基石。这个基石并不是说的我们这个宇宙当中的规则法则，也不是时间，也不是空间，也不是

光，也不是爱，并不需要去理解其是什么，因为只能侧面描述，无法直接描述是什么，无需定义总源头是什么。分源头就相当于是从总源头那里使用能力或者使用总源头所赋予的基础存在进行创造。

分源头总共分为三阶，初期、中期、后期。我们这个宇宙的分源头描述为第一阶分源头。第一阶分源头代表着初阶的分源头造物者。中期和后期可以暂时称为第二阶分源头和第三阶分源头。我们所在宇宙是8度音阶宇宙，密度对应的是1到7密度，然后第八密度又是下一轮1到7密度的第一密度。就如同一个星期没有星期八，星期八就是下一个星期一，星期八与下个星期一是同样的描述。要注意的是，不是所有平行的宇宙都是8度音阶宇宙，且分源头层级的意识强度是远远超第七密度的，倍率无法计算，密度描述上可以超过两位数并朝向无限密度或不再使用密度。

三阶分源头只是便于理解的方式。对于非8度音阶的宇宙，其他平行宇宙维度设计更多，丰富多彩，局限性配置设计得更进展与精妙，对意识密度或层面就可以细致划分得更多。例如14度音阶的平行宇宙，此处的14个主要层面划分或者对意识的有限与无限的层面划分，只是划分方式不同，并非能够直接对比我们所在的8度音阶宇宙当中的密度或层面，而是不同的机制设计和不同的细化方式。这个14度音阶宇宙的分源头以及三阶分源头可以不用密度表示或描述，只是为了便于理解，都是数字上的比喻象征。所有平行宇宙的（分）源头造物者不存在密度数字称呼上的高低，都是一样的。还有各种各样划分方式与机制设计的其他多度音阶宇宙。

七个密度或者说1到7密度前面提到过的划分方式，把1到6密度划分为有限的密度，第七密度开始划分为无限初始的密度，第七密度以上也可以描述为还有很多个密度。如果意识要达到初级分源头层级也就是能够造宇宙的程度，需要相当多次的一到七密度的学习，或者很多很多个宇宙的多密度来学习、吸收、领悟或理解各种造物视角，或者极大量拓展、挖掘、理解意识、宇宙与无限的无尽多面向并领悟发挥运用等，透过视角或者造物能力等，才朝向能达到第一阶分源头的程度，当然了这里只是比喻，所需要达到的状态要求远不止所展示的。

第一阶分源头层级的造物能力对比第七密度初期刚步入无限的意识体而言，其强度百分比是无法描述的，因为这个造物能力差距太大了。那么

从这里开始就与前面的无限当中的造物或者有限当中的造物描述有些不一样了，难度层级要求开始变得极高，已经不再仅仅是能够达到无限无局限的造物程度了。在开始造物之前，可以先来了解我们所在宇宙的情况，必须先能够达到（分）源头造物的层级，才能够开始造宇宙，还需要了解我们这个宇宙和其他宇宙的构建过程和结构。会有一个朝向便是如何成为源头造物者，这个强度要求是远超成为第五密度、第六密度、第七密度、第八密度、第九密度等的，比打开无限大门以及熟练运用无限的难度要远高得多。为便于理解，需要通过举例的方式来进行描述。我们用两个方向来进行主要的举例和描述，第一个方向是宇宙的面向之一“造物板块”，第二个方向是意识的面向之“人格、身份、位以及定义、态，等”，其他方向暂不举例。将造物板块分成 14 种，或者说有 14 把钥匙，或者 14 类造物理解，或者说 14 种造物石板，这 14 种石板分别对应不同情况的造物所需。而最后的三块造物石板，或者说最后的三把造物钥匙，可以分别描述为“复合叠加态”对应着第一阶分源头的造物能力，“无限微粒点态”对应着第二阶分源头的造物能力，“无态”对应着第三阶分源头的造物能力。感知、局限、“原料”、大小、密度、能量、频率、振动、随机、浮动、投射化身、无局限“力”、无局限数学等，以及其他没有列举的，都属于十四种造物板块当中的某些部分。

关于无态的描述，在前面的章节提到过一部分，就如同前面所提到的无人格、无身份、无位、对于无限而言，无限不是人格，无限不是身份，无限不是位。对于无态的取名或者称呼，需要先借由理解无人格，无身份，无位来描述与理解无态。无人格、无身份、无位并不代表着没有人格、没有身份、没有位；而是一种动态化的人格、动态化的身份、动态化的位；以及复合叠加的人格、复合叠加的身份、复合叠加的位。也就是包含着所有的人格、所有的身份、所有的位；无限种人格、无限种身份、无限种位；在描述上是动态复合叠加的。我们暂且描述为无人格、无身份、无位。这是第一步朝向无限的状态要求。任何的有人格、有身份、有位，都只是在有限当中的局限。然后进一步延伸去描述和理解“无定义”和“无态”。

“无定义”并非是没有定义或者不存在定义，无定义包含了所有的定义，动态化了所有的定义，复合叠加了所有的定义，包含了所有的定义。

这些状态与特点都被包含进了无限当中，无限同样也不是定义。“无态”对应着第三阶分源头的造物能力。“复合叠加态”以及“无限微粒点态”仍然是态，而“无态”包含了所有的态，所有的状态，动态化所有的状态，复合叠加了所有的状态，既有态又没有态，不再被任何态所局限，可以呈现为任何的态。

“无态”可以描述为意识的最高状态方向朝向，在这样的状态下，意识不再固定或局限于任何的态，不再能够用任何的态去测量或衡量或描述等。“无态”可以成为任何的态或者构建变化成任何的态，例如时间态、空间态、能量态、任何能描述出来的状态，虚无也是一种态。虚无态也被“无态”所包含。“无态”是一种概念，是一种模糊的浮动概念，使用有限的语言对其进行描述是狭窄的，且可以无尽描述下去，所以这里不再更多举例。

如果意识体能够朝向对无态进行理解，或者朝向一部分理解，就已经能大幅提升意识状态，意识能够朝向与运用“无态”状态，没有任何状态局限或固定的态，但这些简短的描述仍然是扭曲的。理解无态之前，可以先理解简单一点的无身份，无人格，无位。当意识朝向或达到无人格状态的时候，便能够千变万化，能适应大量的复杂场景，当意识体没有身份的概念，不再局限自身以及不再被身份局限的时候，其上限就更高，当意识体达到或朝向无位的时候，就能够匹配任何的位置，能够“承起”得了任何的位置。而第一阶分源头的复合叠加态，或者说是极高的复合叠加态，如果用百分比来描述复合叠加态所占比例，那么第七密度就是较低状态的复合叠加态，而第一阶分源头的复合叠加态是复合叠加了所有的存在，使得第一阶分源头在构建宇宙的过程中可以构建大量的、任意的存在，可以随意地构建和变化，无论是时间、空间又或者任何其他。

无限微粒点态对应着第二阶分源头，复合叠加态是无限微粒点态当中的一种状态，反大小反投影反包含也是无限微粒点当中的一些状态。那么现在就有三种状态或者三种造物的层面。第一个是复合叠加态，第二个是无限微粒点态，第三个是无态。这三种的难度与对意识的要求都不同。个体意识如果要接近或达到这种程度，难度是相对较高的。即使意识已经达到相当程度的无限层面，要朝向这三个无限当中的存在依然非常困难，但并非不能成为，并非达不到。透过对这些的理解和描述，意识能够接触到

更高状态的存在是什么样的，以及其侧面描述是什么？单纯知晓了解一部分复合叠加态的运作以及去朝向复合叠加态，对于意识而言就已经具备较大幅度的提升。而如何成为（分）源头造物者，可以先从复合叠加态方向朝向开始。

2. 分源头造物者的面向

在一些举例描述当中，可以提出这样一些描述或问题：我们是要成为分源头造物者的一部分，还是说要超越分源头造物者呢？分源头造物者的面向有多少呢？分源头造物者的面向有哪些呢？分源头造物者的面向有无尽之多。如果我们进行简单提取，也能够提取出很多。前面对于分离与合一的描述当中，能够同时存在 97%分离和 97%合一的存在，也就是加起来超过 100%的存在，便只有几个描述，一个是分源头造物者，一个是无限，又或者再加上复合叠加态、无限微粒点、无态等。那么如果我们要成为分源头造物者层级的存在，同样也需要同时具备 97%的分离和 97%的合一，或者兼容，或者视角兼容，或者说超越分离与合一。一旦只有分离或者只有合一，我们都只是成为了分源头造物者的某个面向之一。例如，任何人格或者品质特质，如果我们只包含着少量的人格品质特质，例如善良与勇敢等，而不包含其他，那么我们也只是成为了分源头造物者的部分面向。再例如，对于任何欲望之类的描述也是如此。如果说完全没有欲望，或者说无欲无求，那便达不到分源头造物的程度；如果是有欲有求，那也达不到分源头造物的程度；如果是极致合一，仍达不到分源头造物的程度；如果是极致分离，同样也达不到分源头造物的程度。因为这些仅是分源头造物者的面向而已，成为其面向是不太能成为分源头造物者本身的。

那么要如何成为分源头造物者呢？或者说如何超越分源头造物者呢？首先我们的意识便需要像分源头造物者的状态特点一样，需要复合叠加所有的视角，使所有的视角都能够堆叠和复合在一起，所有的品质特质都能够理解、持有、运用等以及全部复合叠加在一起。例如前面举例当中的有欲有求和无欲无求要能够兼顾，同时能够存在，这便是复合叠加态。如果要划一个百分比，我们也要能够同时达到、理解或者运用极致的有欲有

求和极致的无欲无求足够百分比，如此才能够达到基本的复合叠加状态，而复合叠加状态要复合叠加进大量的视角、状态品质特质等，而这些都只是很小的一些面向。

对于造物能力分离有关的视角，或者说合一有关的视角，当中都存在着效能与潜能的视角，因此合一有关的视角与分离有关的视角都需要全部兼顾、理解和复合叠加在一起。如同我们如果只学会创造，只对创造有部分理解，而对破坏没多少理解，那也是不太能成为源头造物者的。创造跟破坏是相对的，对于源头造物者而言便是在不断地创造与破坏。创造跟破坏实际是可以描述为一样的，两者必须能够同时兼顾。从这样的举例当中，大部分可见的有限的存在，都是面向，都是意识的面向或者是无限的面向，或者是分源头造物者的面向。我们在面向当中，看到、理解、吸收、学习等。而一旦缺乏整体或缺乏复合叠加的存在，那么便只能选择其面向，需要做选择，然而这些描述都只是有限意识个体的想法，对于无限而言，无限可以无所不包含，无所不吸收，无所不复合叠加，且无限不是选择。

对于能够达到无限的意识体而言，开始逐渐朝向领悟无限当中的各种面向，超越所有的狭窄面向、狭窄视角的理解，能够兼顾所有的视角，兼顾所有的状态，复合叠加进所有的存在，所有的有限，但这只是开始。宇宙造物或者说造物存在要创造出来，分为两部分，一部分是对已有数据、已有状态的理解领悟运用等，另一部分便是创造宇宙新数据。在无限当中主要的区别之一在于造物能力，能够成为所有的面向，还得能够把所有的面向所有创造与破坏的细节都加以更熟练与更精妙的运用。

例如宇宙当中的所有造物，在不同的描述视角当中全都是具备分离与合一的，也就是说创造宇宙需要同时运用分离与合一。当然了，这只是合一与分离的视角，我们也可以使用创造与破坏的视角，还可以使用其他局限性的视角，都是不同的描述方式。也就是要对合一与分离有着深刻的领悟和理解等，才能够创造出更加精妙的宇宙造物。

当不断地复合叠加进所有的存在，同时自身的意识也超越了个体，超越了集体，超越了有限，达到足够程度的无限，这个时候意识已经不太能够使用所谓的数字或者量级进行衡量描述了。对于造物方面的复杂程度与精妙程度都开始提高，从造一个石头，再到造一个星球，造一个星系，造

一个平行维度，使用不同的空间与时间配置造出各种不同的平行维度，再到能够造平行宇宙，创造构建的难度各有不同。对空间与时间的配置，又或者是对局限性的组合使用，都可以创造出大量的宇宙新数据。

3. 意识体达到足够密度

随着意识体的数据、面向、视角、以及各种综合的存在逐步提高到复合叠加的程度。提升意识的相对密度与复合叠加的程度，既可以从已有的各种存在数据，也可以从各种已经达到密度上限的数据，或视角等，还可以穿透密上限来获取大量的视角。复合叠加的难度会比整合与提取的难度相对大一些，就如同让有限的意识同时兼顾合一的视角和分离的视角，以及同时兼顾有分离合一和没有分离合一的视角，也就是说四种方向得以同时兼顾；同时还要能够复合叠加进各种细化的视角存在。

对于正在做面向选择的意识体来说，该意识体仍然是在做选择，或者在所谓的主要修炼路线上摸索而没有看到更大的层面。复合叠加需要穿透所有的视角，复合叠加进所有的视角。就例如好坏的视角、二元的视角、对立的视角等等，可以描述为不存在好坏，不存在二元，不存在对立的视角，但同时又得复合叠加进全部的视角，也就是既有好坏、二元、对立的视角又没有好坏、二元、对立的视角，但是这些仍然是较狭窄的描述，所有一切也都是如此，这里并未全部举例。

对于造物的理解也是一样的，对造物理解的全部视角都被复合叠加进了无限当中，或者复合叠加进了无限的意识当中。当意识达到无限层面的时候，意识的容器可以被描述为是无限的。有限的意识无法装载无限的数据，而无限层面的意识对于数据的累积可以做到相对的无限，大量造物的数据如果只是拿来复制粘贴或者参考是远远不够的，要不断去训练、熟练对于造物的理解与运用，如同想象力、灵感力和创造力需要不断提升其百分比，挖掘里面的潜能，并且具备相当大量的造物者的视角或是分源头造物者的视角。这里的大量视角已经接近无限，或者可以被描述为朝向无限。分源头造物者的视角并非是指某些视角的投射或者幻想所谓的分源头造物者的想法，而是我们切实能够做到同时兼顾分源头造物者的视角，兼顾体

验者的视角，兼顾有限的视角，兼顾无限的视角，兼顾实验的视角，兼顾创造的视角，兼顾灵感的视角，兼顾无尽想象力、无尽创造力的视角等等，需要复合叠加进的视角极多，所有一切视角复合叠加，这里只是部分举例。

有限的意识体在进展探索的过程当中，不断提升以及堆叠大量视角，但数量还远远达不到极大量，或者复合堆叠的程度或百分比还不够。当达到足够复合叠加百分比程度的时候，便可以跳过相当多次的1到7密度的多个平行宇宙的体验、学习与理解，不过这种对数据要求或者对意识体的相对要求是比较高的。例如要从第一密度进展到初阶的分源头层级，或者说是差不多达到第一阶分源头意识层级的强度，用所谓的时间周期来说需要数千亿年以上。而要从第一密度第一次达到第七密度，这个时间只需要数亿年或者数十亿年等等。虽然看似遥远的时间要求，但那是一个平均数，而且是古老的过往数据。而现在的复杂数据或者我们所在宇宙的新的周期、新的设计结构即将开始创立，以及正在被改进改良优化，能够让所有的意识体加快提升其意识强度及对造物的理解；对灵感力、想象力、创造力等的提升和对意识强度、意识收张力、意识灵感力的训练提升等等，都会进行大幅改进和提升效能，挖掘潜能。虽然绝大部分意识体暂时无法直接达到足够高的密度，但是方向朝向的列出对大部分意识体的进展提升有着极大的效能与潜能。意识的提升将不再有上限，不论是有限的意识体又或是无限的意识体，可以打破大量意识的修炼幻象。

不论是意识体开始达到无限，或者是达到足够程度的无限，使用无限无局限地创造，或者对复合叠加态进行创造运用；又或是进一步对无限微粒点的理解、打开和使用，使用无限微粒点进行实验设计和平行宇宙的创造；又或是不断训练其意识各种状态的百分比或者朝向无态的百分比和无态的理解百分比，便能够朝向或达到第一阶分源头造物层级，或者第二阶分源头造物层级，第三阶分源头造物层级。即使不能短时间内达到，也可以让意识体看到其中的一部分，并且让意识尽可能实现其中的部分百分比，哪怕是一点点百分比也具备非常高的效能。

在反向的描述视角当中，我们也可以朝向描述“如何无法成为源头造物者”，通过深入的描述或者理解，领悟如何无法成为源头造物者，我们便能间接知晓如何才能成为分源头造物者。

对三阶分源头所有面向、所有状态特点、所有的态等，进行不断理解、吸收、整合、运用等，这是一个朝向，没有所谓的终点，没有所谓的 100% 封顶，朝向是无尽的，潜能是无尽的，创造是无尽的。

第二十二章、宇宙结构与如何构建宇宙

1. 三类造物原料

当我们有了一些创造或者设计的想法，便会使用造物原料进行创作或者研究等等。如果我们使用的造物原料是石头，那么可以拿石头堆积成一些形状，或者对石头进行雕刻，或者拿石头进行一些实验等等。如果我们使用的造物原料是三种颜色的颜料，那么可以用这些颜料进行不同的搭配，从而制造出更多的颜色，并使用更多的颜色在画板上作画。画出不同的画，或者创造出不同的想法表达，使用颜色与画板进行表达，而非文字或语言等等。

如果使用的造物原料是一个未发展文明的原始星球的所有原料，那么我们的创造则会更加广阔。我们可以任意对星球进行改造或者设计，进行一些实验，或者创造出很多新东西、新存在、新生物，然后观察。并且在整个实验过程中还可以不断进行调整，以防实验失败或者实验出现大问题。而有的时候我们会设定或者调整好一些跟实验有关的数据，来让实验更好地进行，避免该实验被一些外部所破坏，或者一些不必要的意外发生等等。就像在使用颜料作画的时候，安静的环境更为合适。

如果我们使用的造物原料是光，那么我们便能够创造出更多的其他原料，例如石头、沙子、玻璃、木材、颜料等等之类的存在。我们可以大量使用这些原料进一步创造设计，例如使用能量与振动，石头与木材等进行创造设计。可以任意调整创造设计的范围，也可以变得更加复杂等等。

如果我们使用所谓的虚无作为造物原料，那么我们可以先使用虚无创造出一些基础的或者单一的造物存在，如光、能量、振动、函数、意识、时间、空间等等单一的造物原料，而这些造物原料又可以进行不同的组合搭配，创造出更多丰富无比的造物原料、复合的造物原料，也就是树木、石头、玻璃、星球、大地、山川、河流等复合的造物原料。

我们可以将所有的造物原料大致划分为三类，而所有的造物存在都可以描述为由这三类造物原料所创造，第一类为最原初的造物原料，第二类

为单一造物原料，第三类为复合造物原料。第三类由第二类创造而来，第二类由第一类创造而来，也就是复合造物原料由单一造物原料构建而成，单一造物原料由最原初的造物原料创造而来。最原初的造物原料并非虚无，虚无态被包含进复合叠加态或者无限微粒点态当中，最原初的造物原料这里暂时并没有进行命名称呼，只描述为最原初的造物原料，或者造物原料被创造的源，或者说造物原料的基石。

第二类造物原料可以描述为单一造物原料。描述或划分的特点便是单一形式存在的造物原料，例如爱、光、意志、能量、振动、函数、空间等等。当然还有其他不同的划分方式或者其他单一的造物原料。

第三类造物原料称之为复合的造物原料，由单一的造物原料复合演变而成，这一类造物原料非常之多，通常与各类造物存在配套运作。石头、沙子、玻璃、自行车、猴子、香蕉、星球、星系、维度等都可以被视为复合的造物原料。

不过这些举例当中并非都是单独的切片，有的含有部分重合划分。以上举例中，主要描述我们所在宇宙的造物存在。在我们所在的宇宙，自由意志、爱、光，三者在一些视角下可以被描述为三个最初扭曲存在，在另一些视角也被描述为三个真实的存在。而这三个又是从第一类造物原料中被创造，所有的造物都基本围绕着这三个运作，又或者说基本由这三个所构建。在另一些平行宇宙当中，使用第一类造物原料创造出的第二类造物原料可以有所不同，不一定是自由意志、爱、光。创造的第三类造物原料也不一定相似，可以差异很大。

分源头造物者引导意识进展的路线当中，划分成不同的阶段，并将不同阶段的意识和意识体，放置于不同的设计当中，也就是意识的密度或者层次与所置入的维度。

我们所在的宇宙当中，意识所置入的层面，也就是维度，在大类划分下维度数量并不是很多，目前有 13 个维度，第 14 维度正在构建，更多维度例如第 15 维度或者以上，可能会在宇宙未来构建。维度与维度之间的局限性差距划分相对较大，有的划分则看起来非常跳跃。而同一个维度所能横跨的局限性范围也不是很广，维度与维度之间像窄片段范围的连续拼合。换一种比喻则是像一架钢琴，一个维度就只能弹奏其中一个音阶，而无法

做到大范围的音阶演奏，注意这仍然是个比喻。

对于更多平行宇宙而言，有的宇宙维度设计更多，跨度更大，更加复杂交错，但是也更精妙。同一维度的局限性体验范围可以更大，对局限性的变更也更加灵活等等，例如较低维度可以实现较高维度的一些体验，较高维度可以实现较低维度的一些体验等等。除了单一造物原料与复合造物原料既可以相同也可以不同以外，时间与空间的配置也可以更加多样化组合，更加细致精妙。

例如 3×3 的空间坐标加 1 个时间坐标， 4×4 的空间坐标加 1 个时间坐标， 5×3 的空间坐标加 1 个时间坐标等等配置，空间坐标存在更多样的变化与组合。相较这个宇宙第三维度的 3 个空间坐标 1 个时间坐标，同一个物体或者存在物，所持有的空间有关数据标签会从 3 个变成 3×3 个，或者说 9 个。物体仍然是类似三维的局限性，但后面的 6 个空间数据标签，由前三个基础的空间坐标略微变化而来，使得该物体可以实现更多操作。例如用来存储物体过往空间位置数据的记录，也就是复制了三个坐标，变成了 3×2 的坐标，或者 $3+3$ 的空间坐标。再例如增加与其他物体在特定条件下共用同一范围的空间坐标等，就像石头与玻璃，都可以放置在同一个房子，在浮动范围内，都有着“房子”的坐标，即 3×3 的坐标，或者 $3+3+3$ 的空间坐标。

当一个范围被设置了 3×3 空间坐标时，该范围内的物体包含了长宽高数据，和一段时间内的所有空间位置数据，以及所处同一范围的浮动坐标数据。当一个石头被置于“该范围”内时，拥有 3×3 空间坐标的石头便可以在“该范围”内实现瞬移而不改变石头的坐标。如果只有 3 个空间坐标，石头移动便会改动这三个坐标。但如果是 $3+3+3$ 的空间坐标，移动该石头并不会改变全部坐标，或者并不会改变核心为主的最后三个坐标，便可以设定在“该范围”坐标内瞬移。也就是举例的房子范围内，离开该范围则不再能瞬移，不过这只是举例。

$3+3+3$ 的第二列 3 的坐标记录了一定时间范围内的全部空间数据，属于范围，注意只记录空间坐标数据，不记录时间流动的数据， $3 \times 3+1$ （时间）的设计依然基于第三维度体验为主考量，而并非 $4 \times 3+2$ （时间）或者 $4 \times 3+2 \times 2$ 的空间与时间配置。 $3 \times 3+1$ 当中第三列 3 的坐标包含了特定范

围之内的浮动数据，也属于范围，在范围内发生改变，可以不算是改变，因此可以在 3×3 的空间坐标情况下，有着更多的操作，但仍然无法像 5 个空间坐标【负数】那样实现变大或者缩小等等，依然可以认为属于三维的基础特点，但维度命名可能会不同。关于这一部分，会在后面的章节当中具体举例提到。

在其他分源头造物者创造的其他平行宇宙当中，对于所处宇宙中的意识面向或者进展与牵引方向朝向会有些不同，或者比喻为专注点不同。例如局限性与灵活性极高，专门精妙设计局限性与自由化挑战。再例如局限性周期式的变化存在，可规律也可不规律。再例如模块化机制可自由设定的存在方式，可以按特点条件或者要求变更机制设计等等。有的宇宙会存在像我们所在宇宙类似分离或者合一的主要牵引，不过不一定是分离合一的主方向，可以是很多种，当然这里只是举例，如果要展开其他宇宙的内容，篇幅会很长。

2. 源头造物者如何隐藏自身

在某些宇宙中，作为宇宙的（分）源头造物者，可能会选择隐藏“自己”，或者设计一些方式，避免被宇宙当中的意识发觉（分）源头造物者的存在。

分源头造物者使用三类造物原料构建出宇宙后，也可以将自身的部分意识以一些方式放置在宇宙当中。不论该分源头造物者的存在方式或者样式是什么，存在样式我们可以设定成球形、石头形、或者设定成自行车形，也可以设定成人形等都可以，这只是举例，任何描述分源头造物者的方式都既是正确的又都是扭曲的。

分源头造物者可以用很多方式隐藏自己，也可以组合使用。对于分源头造物者而言，尺寸或者大小并不是其局限，例如将所创造的宇宙压缩为一个极小的点，而分源头造物者则变得足够庞大，或者无尽庞大，在这种情况下，宇宙中的任何意识体使用任何尺寸或者衡量方式，都将无法看到分源头造物者，也无法衡量到。不论将分源头造物者举例为石头形或者什么形，宇宙中的意识体都“无法观测到”也“衡量不出来”。

再例如，分源头造物者可以把构建宇宙空间基本原料当中的空间单位间隔设置得很小，而分源头造物者自身的单位间隔设置很大，大到可以包含很多压缩的宇宙点，就像物理身体的一个细胞其中的一个原子里面能放几万亿个压缩宇宙点。那么宇宙中的意识体从大小上便不太能发现分源头造物者的存在。

再例如，分源头造物者可以将整个宇宙压缩成极小，无限靠近 10 的负无限次方，但是不达到 0，那么宇宙会变成致密的存在，致密能量或者致密数据等等，把这个致密的宇宙点存在嵌入自身的某个位置。

也可以反过来操作，分源头造物者将宇宙变成几乎无限大，而自身变成无限小，并且使得自身远离宇宙足够距离甚至接近无尽距离，那么宇宙当中的意识便也不太能够发现分源头造物者了。

分源头造物者还可以设定创造的宇宙频率处于一定范围，或者设置一定上限，同时将自身的频率设定到极高，与宇宙的频率差距极大，或者设定宇宙当中意识体的频率上限，使得差距极大或者接近无尽大，那么便可避免被一些意识体以某些方式发现。此外，还可以在分源头造物者与宇宙之间，放一面“镜子”，该镜子直接反照整个宇宙，那么意识体的观察或者探测范围就只能反看到意识体自身了，或者把宇宙拍扁成厚度为零，封装起来也是可以的。

接下来分源头造物者要做的便是让意识体不会从感知上觉察到自身，如果给所有意识体都设定一个固定的想法，例如给意识体设定“不存在(分)源头造物者”，那么意识体很快会从不存在的另一端，也就是存在中，隐隐约约找到并且发觉。因为存在一个视角，叫“如果”，“如果不是不存在分源头造物者呢？如果存在分源头造物者呢？”那么分源头造物者将会从隐藏中被发现，从视角描述上被发现，被描述到。

因此还需要用另一种方式隐藏，便是要防止意识体描述，防止出现意识体去描述分源头造物者。那么分源头造物者首先要做的，便是让所有意识体对分源头造物者的描述都扭曲，都“错误”，所有正确的也都会变成“错误”的，扭曲的，或者说再怎么描述也描述不到位，也都还是无法察觉或了解分源头造物者。复合叠加态、无限微粒态、无态，便是其可选的存在方式，下面逐一举例。

描述分源头造物者是个体，那其就不是个体；描述为集体，那其就不是集体；描述为善良的化身，那其就不是善良的化身；描述为正义，那其就不是正义；描述为“天道”，那其就不是“天道”；描述为统治者，那其就不是统治者；描述为“主”，那其就不是“主”；描述为智慧，那其就不是智慧；描述为“太一无限造物者”，那其就不是“太一无限造物者”等等，这些都是其面向，无论如何进行描述，都是描述其面向，而非其“本身”。这便是通过使用复合叠加态来实现的。

分源头造物者还可以使用另一种方式隐藏自身，便是将自身置入整个宇宙中，置入每个意识存在体当中，隐藏于“内”，而非隐藏于“外”。那么意识存在体便不太能向外发现分源头造物者的存在，而只能向内，但向内到足够程度也还是非常难或者不太能发现分源头造物者就在意识体内在，更难或者更不太能发现分源头造物者就是我们自身。分源头造物者还设置了更多的隐藏方式。像所谓的大小内外，不过是皮毛而已，分源头造物者直接将内变成外，外变成内，外就是内，内就是外，极外通到极内，极内通到极外，不论内或外哪个方向，都可以无尽循环下去，而实现没有所谓的内外又存在所谓的内外，这便是反包含反投影反大小等的存在方式，也是无限微粒点态当中的一种。因此向内探索也不太能发现分源头造物者，向外探索也不太能发现，要同时向内和向外又没有所谓的内外，以及到极内极外，再到超越极内极外，才能穿透大小内外。但分源头造物者不仅仅只设置了一层反投影，还可以设置第二层，将每个分源头造物者与所创造的每个宇宙整体上进行反大小反投影反包含。

也就是一个分源头造物者及其宇宙与另一个分源头造物者及其宇宙不使用并列的方式，而是使用类似嵌套，层层嵌套，每一层都有着一个分源头造物者与其创造的宇宙，注意这里的“一个”只是比喻便于理解。一层嵌入另一层，又被别的层内嵌，互相不干扰又同时存在，层数可以非常之多，无尽之多，取决于已存在的平行宇宙的数量，所有的层就如同反投影的方式，存在于一体，并且循环。这便是通过使用无限微粒点态来实现的，每一个宇宙都可以是部分无限微粒点的状态，或者说是一层反投影的方式存在。所有的分源头造物者与平行的所有宇宙便可以描述为二层的反投影。

分源头造物者为了更难以被意识体所描述，或者防止描述，使用了“画

板”进行创造。该“画板”是来自第一类最原初造物原料所创造。该“画板”便是虚无，或者说虚无态。其他所有一切造物都先由虚无创造出来，或者投影出来，也就是说虚无投影了所有的宇宙造物存在；也可以反过来描述将宇宙的所有造物存在打包成一个球，然后投影到背景板上，背景板便“重合叠影”了所有的造物存在。用这样的方式，只要宇宙当中出现了新的造物，都相当于又被投影回了虚无当中，所有造物存在又都先从虚无当中创造，以此来隐藏分源头造物者。

因为虚无是意识体相对更难穿透的被放置的另一存在，分源头造物者放置的存在之一。意识体试图探索虚无，容易将虚无理解或描述为分源头造物者，或者更高的存在，或者是分源头造物者之外的存在。意识体更容易看到“实有”或者说造物存在从虚无当中诞生，并探索所谓极致的虚无或者绝对的虚无，或者处于该朝向的路上。该方向可以被描述为分源头造物者的设计，既让意识体必须探索虚无才能更近地朝向分源头造物者，但却又是设置的一道窄面向，且幻象很多。因为虚无态的属性可以被描述为接近复合叠加态的一些特点，可以诞生创造出所有存在，但虚无或者虚无态却不是复合叠加态，只是复合叠加态当中的一种存在，或者其中一态，其中一状态存在态。

如果我们问：虚无是宇宙数据之内还是宇宙数据之外？虚无是固定状态还是动态状态？如果虚无是宇宙数据之内，是已有数据，属于旧数据，那虚无仍然还是没有脱离宇宙之内。如果极致的虚无或者绝对的虚无是可以达到的状态，那虚无便是固定态，又成了宇宙之内的某一面向或者某一状态位置。因此虚无就需要是一种动态的状态，或者处于某种运作。如果想要虚无成为投影，那就需要用某些存在来投影出虚无，如果把宇宙的所有造物存在或者整个宇宙揉成一团，并投影成为一个面或者投影成一个点，使用影子或者黑背景板，宇宙所有造物存在都以某种方式被投影成了这个面，或者点，该投影可以直接处于宇宙本身之内，在内部存在。宇宙所有新的数据新的造物出现都会继续被投影进这个面或点，该虚无仍然存在，但是该虚无里包含了所有的造物存在，包含了所有的“实有”，所有的造物存在又都反包含了虚无的存在。

再换一种举例描述，宇宙被压缩为一个致密点，然后所谓的虚无则是

360 度向外放射的存在，属于一种“方向”。但在反投影的宇宙中，向外放射最终会回到向内放射，也就等同于也是在向内放射，并覆盖了所有的造物存在，虚无包含了所有的造物存在，所有的造物存在又都包含了虚无。再例如，虚无可以被描述为一种运作，或者运作状态，叫做“消除”，也可以叫做破坏。不论是消除物体，消除时间，消除能量，消除机制，消除状态，消除运作等等都可以。该“消除”实际上也对应着其另一面：创造。宇宙当中，处于无尽的消除运作，或者无尽的破坏运作，但同时也处于无尽的创造运作或状态。消除与创造，或者破坏与创造，实际上是可以描述为一样的。那么宇宙当中所有创造的地方都是消除的地方，所有创造的方向都是消除的方向，也就是所有的创造又都是所有的消除，所有造物存在就是所有的虚无，所有的虚无就是所有的造物创造，也就是“生灭”。

极致或者绝对的虚无，便是极致或者绝对的实有，极致或绝对的实有，也是极致或者绝对的虚无。而所谓的虚无或者实有，或者破坏与创造等，都是宇宙的部分面向，也只是无数种状态之一，这便是对“无态”的部分使用。

3. 如何构建一个宇宙

作为分源头造物者，除了隐藏自身，还可能刷数据。分源头造物者刷数据的方式有很多，这里只作部分举例。运作当中的宇宙，不断产生大量的数据，大量新的造物存在，以及意识体的视角新增，或者描述为分源头造物者的部分意识置入宇宙当中创造或体验等，直接或间接产生的大量数据。还可以是分源头造物者对宇宙进行的直接影响等等，所有的数据都可以被吸收。除了收集整个宇宙运作过程中产生的数据，还可以使用很多方法刷数据，就如同把视角颠倒一样，数据可以逆向，或者镜像等。分源头造物者可以在宇宙两侧放置多面对着的镜子，注意这里是比喻，那么瞬间就会出现无数的复制，如果对这些复制进行细微的影响或者改动，那么数据就会不太相同了。如果将镜子稍微弯曲或挪动一点点，那么情况又会变得很不相同，弯曲的程度不同，所照映出来的样式或者数据就会不同。镜子如果是复杂扭曲或重合叠加，则可以复杂复制数据；镜子如果是某种内部中心点扭曲，则可以出现反大小等等。如果把一个意识体自身看做或者

化作一面复杂的复合的动态化的镜子，那么反射出来的复制数据，则会更加复杂和多样。

使用很多带参数的函数，然后把宇宙所有数据代入其中，通过不断调整参数产生无数的新数据等等。又或者是对已有宇宙进行模拟，并细微变更一些地方，例如改动一下意志，频闪一些存在，扭曲某种法则，波动一些机制设计，给意识体置入某些视角，或者制造某种人工异常或人工幻象等，且范围大小等都可以无尽变化，在无数的模拟复制中刷取数据等等。以上只做部分刷数据的方式介绍。

当然，意识体也能够使用一些方法做到刷数据，在后面会部分介绍。其他数据刷取的方式暂时不再举例。当我们已成为源头造物者层级时，我们会发现创造一个宇宙如同创造一个石头一样简单，但创造一个宇宙也如同创造一个石头一样困难，特别是当这个石头拥有几十几万几亿种数量的时候。如果所有事情都由我们或者说分源头造物者亲自来造的话，这样的效率是不太够的，就算我们已经可以刷数据，或者已经有大量的数据。造物所涉及到的存在仍然有很多种。就以石头作为举例，对于其他类似石头一样的存在而言，可以叫做“类似石头的存在”，或者叫做“石头的变种”，例如玻璃、沙子、木头等石头的变种。还有着更大的变种，例如香蕉，可以描述香蕉是可以吃的石头、有着皮的石头、会生长的石头、会腐败的石头等等。而猴子也可以描述为长了毛的石头、会动的石头、要吃前一种石头变种（香蕉）的石头、受伤能愈合的石头等等，都可以被描述为石头的各种变种，以及各种石头变种之间的组合，改进，新创等。

设计宇宙，设计维度，设计星球，设计石头的变种等等，其相对难度会有所不同，既可以像设计石头变种一样简单，也可以像设计石头变种一样困难。正如我们这个宇宙当中自由意志的机制设计一样，整个宇宙的构建或者设计并不完全需要那么固定，而运用“随机”与“自动化”可以让造物变得更加简单。我们所要创造的便是一种非常高效率的随机造物以及高效率的自动化造物，便可实现造物变得简单。局限性的规律变化或者函数的规律变化都可以用于造物或者变种当中，如同石头的变种。例如给定一些基础颜料与画板，然后随机作画创作即可。那么谁来作画呢？显然并不一定需要由分源头造物者的我们亲自作画，可以借由其他存在作画，我

们只需要准备不同的颜料和不同的画板，或者说不同的造物原料与造物工具，并交给一些设定的意识体即可。在这个过程中可以设定造物的方向或者主题，也可以随机方向或者随机主题。主题、方向、随机、自动、精妙的设计与组合，给一块石头的数据，就可自动变化出亿万种石头的数据，或者得到亿万种“变种石头”。但过度随机或缺乏随机都可能降低效能，因此还需要一些设计来提高对可能随机导致的特殊情况或极端情况等兼容率。对于这一点，可以从我们所在宇宙对意识体的牵引设计当中看到大量案例，对一些事情的低兼容率使得造物出现了问题。

该牵引设计便是造物当中的某种方向朝向之一，不论是方向朝向，还是任意的机制设计，或者局限性情况等，都需要有适当浮动范围，以提高其对随机或异常的兼容率，同时提高效能潜能。当机制或者法则缺乏弹性，就可能在一些特殊情况下变成低效能，或者负效能，甚至可能长期存在。例如对造物、对实验或者对体验，又或者是意识体各种方面等的影响，甚至造成破坏性影响，或者长久的负效能，与被迫式的一些体验等等。

缺乏弹性且较为固定的机制一旦被某些方式绕过，便可能产生极为扭曲的影响等等。除了固定机制在特定情况下带来的低效能负效能等的影响以外，还存在视角新增与人工异常等影响，合理的浮动化与特殊动态的机制设计或存在，可以很高效能地改进前面举例提到的低效能负效能，以及对随机或异常的兼容率。我们所在宇宙或者所在众多维度当中，便有很多正面例子与反面例子，在下一章节当中，会出现部分举例。

下面我们简短举例模块化宇宙。这里说的模块化可以认为是局限性模块化或者是机制设计模块化，将各种局限性或者各种机制设计进行更细化的拆分与组合，同时维度设计将变得更加适配这种模块化的方式，模块化的最大特点便是可以自由更换不同局限性或机制模块，来实现不同的体验或探索不同的体验。而这些更换的方式可以由星球的意识体或者一些维度的意识体进行区域更改，不完全是大面积的更换，可以意识体单独进行更改或者自由组合，或者是特定范围内的自由组合等等。也会对各种局限性的模块或者机制设计的模块进行分类或者分层，以供不同的意识体进行使用。不同密度、不同层面、不同维度对于这些模块的构建、细化的方式以及角度可以从体验方面、创造方面，又或是想要对意识的不同面向进行不

同拓展与训练提升等方面进行设计。在这些视角当中不断细化分类出各种小的机制模块。例如第三密度物理身体现在所体验的各种局限性，对其进行细化分割，如视觉、听觉、味觉等，以及身体和各种系统的机能；也可以是一些物体的局限性，又或者是更大层面的局限性，把当中的一些特点单独提取出来进行模块化。例如石头相对玻璃而言的坚固属性，又或者说玻璃的透光属性等等。

以第三密度身体作为举例，当第三密度身体具备玻璃的透光属性，又或是石头的坚固属性的时候，那么其可选体验的范围或者其创造的局限性都会发生改变。也可以对饮食进行改变，例如不再需要饮食，而是一种额外的能量补充，又或者说该意识体对吃进去的任何东西都不进行吸收，那么该意识体也就不会被吃进去的某些物质影响，该意识体便可以有更大的吃的选择范围或者体验范围。又或是将意识体的重量变得像沙子一样轻，或者自由选择重量，从而可以在更大的空间当中进行一些特殊的活动和体验。也可以让身体有着石头的坚固属性或自由变化特定软硬，又或者身体能够发光等等，都能够大幅拓展与改变体验与创造的范围，这里仍然只是少量的举例。而且意识体所处的局限性还可以进行任意变更，从而体验不同的局限性搭配和可选范围，以及不同局限性下对创造力的影响、训练、拓展，从而让意识体进展或者拓展不同的面向以及体验和创造，同时也是对造物原料更加广阔丰富与精妙的运用，这便是所举例的模块化宇宙。由于内容的原因，这里只做少量的举例与展示，而且这些局限性的变化或者这些特质的使用，可以设定次数或者范围。例如每天的次数限制，或者周期的次数，或者说在一些条件下才逐渐恢复，也可以是较为随机的次数或者恢复，又或者是让局限性短暂发生改变，这也是可行的。

这里所举例的模块化宇宙是相对更加精妙与进展的平行宇宙，使用我们所在的宇宙数据进行的少量举例。我们当前所在宇宙的设计情况，又或者说维度的机制设计，暂时还没有那么进展与精妙，仍然还有很大的进展空间。下面我们就以第三密度的完善改进，又或者说是新的第三密度作为举例。

第二十三章、全新的第三密度体验与维度机制设计

1. 旧第三密度当中的低效能

如同标题所示，新第三密度体验是一种全新的维度机制设计，在之前的第三密度设计之上进行完善或者大幅改进。当前所处的第三密度的环境以及机制设计，除了描述其局限性非常多以外，还存在各种视角。通过观察第三密度当中意识体进展过程及其所处的体验情况，还能发现大量第三密度机制设计欠缺或者不完善的地方，这里说的是第三密度机制没有改变之前的特点。

第三密度在原有设计上是意识体进化过程中极性选择的密度。意识体在这个密度当中要做出极性选择，选择正面极性或者负面极性，又或者说服务他人或者服务自我。正面极性需大于 51% 方可毕业，而负面极性需大于 95% 才能毕业，即从第三密度毕业至第四密度。意识体如果从第二密度毕业进化过来，进入第三密度体验学习并做出极性选择，并在第四密度进一步体验与探索。第三密度在之前也被一些高密度意识体用作修炼场所，例如第五、第六密度的一些意识体试图在第三密度快速修炼或助力突破瓶颈。所谓来第三密度快速修炼，只是一种相对好听的表面描述。如果进一步描述或发问下去，例如：高密度难道没有快速修炼的场所吗？高密度体验还会出现瓶颈吗？五六密度意识体还需要借助第三密度来突破吗？就只有第三密度可选吗？等等问题，这些问题也反映着高密度也有很多的机制设计问题或者其他各种问题，例如前面提到的高密度意识体并不太能改变自身的局限性，这也是属于高密度意识体的局限性，即对自身局限性的调控非常有限。

甚至在一些密度或维度当中，部分意识体还要依靠自定义做梦来实现部分遗忘或者短暂遗忘。所以在更高密度或维度当中进展相对来说是较为缓慢的，或者说相对修炼速度、相对意识提升速度，需要大量的相对时间。有一些较高密度的意识体就可能会做出一些特别的选择，前往第三密度再

次挑战并快速提升自我，包括修正自我的一些扭曲，在第三密度当中再次进行数个周期的体验。在这个过程当中，意识体会处于强烈的遗忘状态，会存在第三密度意识体所有的特点，且在这个维度当中受到大量的局限。由于需要达成特定条件才能从这个密度毕业，因此在这个过程当中意识体可能会经历不止一两个周期，甚至自身的正面极性也有可能发生颠倒改变。以地球为例，一两个周期按照旧机制设计对于第三密度时间感知的体验来说描述约为数万地球年。如果意识体在一个周期内没有毕业，那么就需要经历第二个周期、第三个周期、第四个周期等等，直到毕业为止。在大周期体验的过程中存在大量的重复类体验，或者说经历大量的催化剂、痛苦体验或者扭曲程度极高的体验。

在大周期的经历过程当中，这些意识体可能自身的内在都已经深度扭曲了，扭曲到了意识根部。也就是说这样的第三密度化身周期选择，是一种存在风险性的选择，而且有时候风险还不低，对意识的进展也不完全稳定。存在极少量的情况，正面极性的意识体可能会颠倒为负面极性的意识体，负面极性的意识体也有可能颠倒成了正面极性的意识体。虽然当这些意识体从第三密度再次毕业回去之后，也许会突破或经历小幅度的意识进展方面的跳跃，通过看似少量的周期体验时间达到了对于高密度而言需要大量时间才能达到的意识进展效果或修炼效果，整体情况可以描述为从第五密度、第六密度或者第四密度再次化身到第三密度，以加快自身修炼或者修正自身扭曲，又或者是尝试突破一些瓶颈等等，这种选择看似好像没有太大问题，但如果我们换一种视角来看，这个问题非常大。

例如我们可以提出这样的一些问题：为什么在更高的密度修炼速度或意识进展速度如此之慢？慢的原因在哪里？为什么需要再次到第三密度来体验和挑战呢？而且还是冒着风险，就没有一种无风险性的存在可供选择吗？难道就不能每一个密度随意体验吗？很显然，在旧的机制设计当中，是缺乏考量到很多复杂场景的。

用于第三密度学习进展的机制设计并没有考量到高密度再次来第三密度体验的情况，使得高密度意识体再次化身前往第三密度变成了有风险的事情。甚至在这个过程当中，如果细致地看这些从高密度下来的意识体所经历体验的情况，便会发现更大的如同漏洞般的存在，或者说一些非常不

合理的机制设计，这当中有着非常大的改进潜能。

例如，如果我们从重复体验率这个视角来看，可以看到第三密度的重复体验率相对来说极高。对于很多事情来说，其重复体验率表现在很多较为重复的体验上面，例如重复的痛苦、重复的人生经验、重复的身体成长、重复的遗忘、重复的遭遇、重复的衰老等，有相当多这种重复率极高的体验存在。对于这些重复的体验情况而言，“重复”在很多时候并没有产生太大的效能，而是占据了大量的时间。这个大量的时间不仅仅是生活当中看到的时间，更是整个第三密度周期当中被大量占用的时间。如果考量进效能的视角，那么大量的重复体验不仅没有带来足够的效能，甚至很多体验会演变成低效能或负效能。这在第三密度是非常明显的，第三密度的机制设计存在相当大的可提升空间，例如并没有兼顾多密度的体验，或者多密度存在的情况等。

很多机制都过于老旧、落后。很多重复率高的事情其实只需稍微降低一下重复率，增加一下体验的可选范围，那么整体的意识进展和效能都会大幅提升。重复同样的痛苦体验，其实并没有多少进展的效能，效能会随着类似函数曲线那样逐渐下滑甚至变成负效能，因为所有的进展都来源于意识本身的进展。外部非常多次重复的体验、重复的痛苦、重复的遭遇等，对意识进展的相对效能会越来越低，并且有可能变成负效能。而第三密度整体机制设计其实是可以被设计成潜力极大的，不仅是改进完善当前的第三密度意识体的拓展、体验、创造、潜能挖掘等，同时也包含来自第五密度、第六密度或者第四密度的意识体，这些意识体化身到第三密度并非是为了来重复体验、重复磨难、重复痛苦或者重复遭遇的。

还可以换另一种视角描述，例如对于极端、特殊或异常情况的兼容率，这也是一个较为特殊的概念。对第三密度整体或者第三密度机制设计而言，对异常的兼容率是相当低的。也就是一旦发生什么异常或者特殊的情况，不论是人工的或者非人工的，整个第三密度的机制设计都可能因突发异常而出现不足以适应适配的情况。缺乏灵活兼容度，就有可能使得大量的痛苦产生以及相关重复体验率变高，效能下降。又因为机制本身没有那么进展与完善，或者没有那么深入细致的考量，那么潜在效能与潜能不容易被挖掘，或周期时间很容易被浪费等。

上面所说便是旧的第三密度机制设计当中的很多问题。我们从一些高密度的视角当中也能够看到很多问题。例如很多第三密度的意识体一旦离开第三密度后就基本不再想来了，也完全没有多少高密度意识体愿意来第三密度体验，这是很明显的问题点。从某种角度来说，旧第三密度就如同“垃圾场”一样，在里面的意识体出去了就再也不想来了，在外面的意识体则没有几个人想来。

这些便是设计上存在问题，但是由于我们这个宇宙本身进化程度并不是特别高，构建时间也并不是特别久，这些暂时是可以部分理解、部分接受的。现在已经接近宇宙新的进化周期的关键时点，我们便能够开始从很多的机制设计、规则法则等方面进行改进，首先就从第三密度开始。

如果我们要设计一个全新的第三密度，就必须在机制上非常优化。首先效能要尽可能高，重复率尽可能低，体验可选尽可能多，对意识的拓展尽可能大，对于所有的一切尽可能有效运用，潜能尽可能挖掘，兼容率也尽可能高。并且如果要再进一步，我们甚至还可以将第三密度打造成所有高密度意识体都非常乐意下来体验的密度维度，而不是所有的高密度存有都不想下来，都不愿意下来，甚至觉得第三密度是非常糟糕的状态。也就是可以让第三密度变成一个热门的密度，一个非常有趣，非常合理，体验非常不错，探索度非常之高，很多高密度存有都非常想要多次下来体验，且完全没有任何风险性的密度维度存在。这样的密度便是未来设计的方向，这样的密度将会大幅推进所有密度的意识进展，不论是第三密度、第四密度、第五密度、第六密度。高密度意识体的进展因为高密度的局限性特点，会使得意识进展非常之慢。高密度的局限性非常之少，就会导致意识体长期欠缺对局限性的更多进展、理解、接触、探索、体验等。例如前面提到过高密度的意识体不太能改变自身的局限性。

如果从意识进展效能来讲，很多时候有些东西如果运用得不太恰当，运用得不太合理，设定得没有太多效能考量，那么便会很容易演变成低效能，甚至是负效能。在高密度当中能看到这样的一些情景：随着局限性减少，当减少到一定程度的时候，效能似乎反而越来越低了。因此意识体才相对更容易遇到瓶颈，还需要来到第三密度进行体验和修炼，而且还是冒着风险性的情况。

一旦未来的第三密度成为宇宙当中最热门的密度之一，很多高密度意识体都愿意下来，都想下来，并且都可以获得大幅的提升，意识上得到大量的进展，那么我们宇宙的进化速度整体就会再上一个台阶，很多的效能都会大幅提升，很多的潜能都会被大幅挖掘。那些低效能的存在，那些重复的或负效能的事物都会越来越被改进优化掉。对于高密度的体验或者高密度的意识进展而言，就会大幅缩短高密度意识体的体验或进展所需的时间，同时大幅提升高密度的意识水平。让整个宇宙变得各个密度都更加合理、更加进化、更加进展、更加完善等。让高密度的局限性也能够开始进行浮动调整，进行自我改动来获得更广阔、更完整的体验。如果从有限无限的角度来说，便是让有限的意识能够尽可能体验各种有限，以及在无限当中适当探索或遨游；让无限的意识能够尽可能发展，发挥出其无限的潜能，发挥出有限当中的潜能，创造、构建、设计出更进展与精妙的有限层面世界、有限层面的机制设计体验等。

让高密度能够随意体验低密度，而完全没有风险，效能还高；让低密度能够稍微体验高密度，完全没有风险，且效能极高。这便是一些方向上的描述。如果要具体举例，那么我们可以从时间空间的配置上面进行改动，也可以从整个星球环境或者维度环境进行细微的机制设计调整，来实现上面所提到的所朝向的效果或方向。先从时间与空间的配置开始举例，这里暂时并没有把每一个细致的改动都列举出来，因为要改动的地方非常之多，书中文字有限，所以只做部分举例，至于更多有趣的配置机制设计，从很多方向上都可以灵感到，可以看到，可以从局限性当中挖掘到等。

2. 新的空间与时间配置

前面提到对空间与时间进行的六个运作层面的划分，六个划分暂且用坐标表述。第三维度的时间与空间的配置：有三个空间坐标和一个时间坐标。时间坐标是正向增长，也就是第三维度所看到的物体的能量流动方向都是往正向增加，或者说时间往正向流动。如果我们要对其进行更加复杂精妙的改动设计，设计出仍然具备和保留第三密度或者说第三维度物理结构的特点，同时又能够实现其他密度、其他维度所具备的一些体验特点，

我们首先构建一个 3×3 或者 $3+3+3$ 的空间坐标，也就是有九个坐标，或者九个数据标签，使用 3×3 表示便于理解，新多出来的 $3+3$ 坐标只是在前 3 个坐标的基础上复制并微调，并不是六大空间坐标划分当中的后三个坐标【垂直】、【负数】、【万花筒】，时间坐标并不发生改变。

这个 3×3 的空间坐标设计在之前我们这个宇宙是没有的，这个相当于是来自其他宇宙的一些相对更先进的配置结构参考。我们所在宇宙的十三个维度当中很多维度是比较单一的配置。虽然看似局限性设置得不同，但在大的局限性划分当中并不太能跨大范围局限性体验，更像是局限性体验切割，就像一架钢琴只能弹奏所在的一个音阶。例如在第三维度不太能实现更高维度的很多操作，更高维度反过来也不太能实现低维度的局限性。

如果只有一个单片的三个空间坐标，那么所有的物体都是只被记录三个坐标，并没有记录别的坐标。物体要移动起来就只能改变这三个坐标，所以相对来说是有一定难度的。比如意识体要移动一块大石头，如果将全部三个坐标都改变的话是较为困难的，对于所处的第三维度局限性来说是有一定难度的，而只改动大石头其中一个坐标相对则没那么困难。如果我们将这三个坐标复制一份，也就是将三个空间坐标变成了 3×2 ，或者说 $3+3$ 的配置，仍然可以认为这是第三维度，或者也可以认为是第三密度主要体验的空间维度或者所处的维度。这个复制的坐标，就会使得一个石头或者一棵树木或者房子里的一个盆栽拥有了六个坐标的数据记录。复制的坐标相当于再把维度平面或者整个维度复制了一个影像，这个影像是非实体的，只记录数据，并没有实际的物理存在，但却拥有特殊作用，之后会讲。在 3×2 的基础上我们再次复制三个空间坐标，得到了 3×3 的空间坐标，那么任何一个物体都会有九个记录的数据。这次复制的坐标，我们使用一个特殊方法记录，“范围浮动”或者说其数据记录是浮动的，并不固定。比如说一栋房子，这栋房子只要在足够的大小范围之内就被统称为房子，或者房子里面。在描述房子里面的东西的时候，都可以描述为在房子里面：这个东西在房子里面，这个石头在房子里面，这张桌子在房子里面，这盆花在房子里面。房子这两个字，或者说其范围就相当于“范围浮动”数据记录的坐标，即一些数据标签。

在 3×3 的空间坐标情况下，如果一盆花从房子的一楼移动到二楼，仍

然可以描述为这盆花在房子里面，花再次移动到三楼，还是可以描述为这盆花在房子里面，这个描述是可以不变的，或者说后面三个范围浮动空间坐标可以被描述为并未改变，或者在以该三个范围浮动空间坐标为主时，花盆可以被描述为“并未移动”，虽然另外 3×2 的数据发生了改动，但是机制设置成以后面三个范围浮动坐标为主。对于数据记录而言，新增了几个复制坐标总共九个，也就是 3×3 的空间坐标配置结构。

第一列的 3 个空间坐标就是我们现在最熟悉的长宽高点线面组成的体积比较固定的物体。第二列的 3 个影像空间坐标相当于一个临时存档复制或一个临时备份复制。第二列的 3 个影像空间坐标起到的作用是记录物体 30 分钟范围内的空间所有位置记录，30 分钟只是举例，可以设置其他范围或者动态范围等。比如说一个物体或一个杯子不小心掉地上打破了，整个 30 分钟范围内空间位置都被记录在了第二列 3 个影像空间坐标的数据当中。虽然在第一列 3 个空间坐标当中杯子已经碎了，已经移动位置了，但第二列 3 个影像空间坐标当中储存了这 30 分钟之内发生的全部，即使将碎裂的杯子倒退回碎裂前的空间位置，也仍然无法将碎裂的状态还原成未碎裂时候的状态，因为只记录空间位置，而不记录时间状态，因此倒退位置后还是碎裂的，所以只能在杯子掉地上碎裂前倒退空间位置，才能保证杯子完整。

第三列 3 个范围浮动空间坐标是给房子用的，或者是给区域范围用的，也就是说第 7、8、9 个坐标。此数据标签是给区域范围使用的，例如设定一个特定的范围，在这个范围内所有的物体都使用这个数据标签，而且是浮动的。假设一栋房子同时拥有这 3×3 的空间坐标配置，那么相当于房子里面的所有存在物，都是处于相同的位置坐标又处于不同的位置坐标。就比如说桌子上摆放的花跟石头，很明显两者是不太能放在一块的，是不太能重叠在一起的。但是我们在坐标记录的时候，两者记录在同一列浮动的第 7、8、9 个数据标签，或者说第 7、8、9 个范围浮动空间坐标，那么在这种情况下两者处于同一位置，或者说两者共用坐标。就是花存在石头的三个坐标，石头也存在花的三个坐标。那么这样的配置结构可以用来做什么呢？或者可以实现什么呢？

首先在物理层面，花跟石头仍然不能随意变大缩小，因为这里是第三

维度，也就无法创建小世界，同时物体跟物体也是无法堆叠在一起的。所有的存在仍然以一个时间坐标进行运作，只不过记录所有存在物的数据标签变成了 3×3 或者 $3+3+3$ 。如同前面的举例，在房子当中移动花盆的位置，可以依然描述为花盆在房子当中范围浮动空间坐标不变，描述可以不变，但是花盆的位置却改变了。那么在 3×3 的空间坐标当中，花盆瞬移是可以直接实现的。也就是说使用某些特定方式直接移动花盆的位置，或者瞬移这盆花。虽然物理上的移动是直接改变前三个基础空间坐标，但在 3×3 空间坐标下，可以直接使用意识或者思想把石头和花盆两者进行空间位置互换，或者说只是石头与花盆的范围浮动中的一个数据进行了变更。由于石头或花盆都同时包含了房子内所有存在物的位置数据，因此从某种描述来说花盆本就存在于石头的位置，也存在于房子内其他所有物的位置，在范围浮动坐标当中存在，在描述上石头与花盆并没有改变“位置”，虽然两者交换了位置，不过这需要在特定的范围内才能实现，也就是房子内，房子外的存在则不共用房子的范围浮动空间坐标。

在这种情况下可以任意将一楼的花盆瞬移到2楼，再瞬移到3楼，在整个房子之内可以自由摆放所有物体。相当于在这样的活动范围之内实现了非常多的可行性操作。例如第三密度意识体可以在房子里面实现自我瞬移，可以让房子内物体随意调换位置，可以任意移动较庞大的物体存在，可以交换物体的位置，可以让不同楼层的摆设进行随意的调换……但是所有的物体都仍然受到物理上的限制。在这样的场域环境中，在使用 3×3 空间坐标去移动这些物体时，可以达到类似瞬移物体或空间交换的效果。虽然所有存在物都可以拥有 3×3 的空间坐标和一个时间坐标，但是这个范围是有限的且受到大量的区域限制、数量限制、操作限制、频次限制等，这些限制是以适配第三维度中主要以物理层面体验为主的情况而设定的。也就是说房子无法建造成无限大或者建造成非常庞大来实现让效果扩大范围，依然只能在区域范围内才行，比如说一个半径50米的圆，在房子内部可以实现这样的效果，而如果在房子外就无法实现这样的效果了。房子外仍然全都是基础的物理形态，因为房子外依然保留着第三维度或类似原有的第三维度的三个空间坐标的体验，虽然存在物依然是以 3×3 个空间坐标加上一个时间坐标进行记录和存在，但是被区块划分隔开了，且在大范围下有

着数量限制，所以无法密集建造，外面存在物移动过程中也是 3×3 空间坐标同时运作。

首先第三列的 3 个空间坐标主要用于小范围瞬移等，是范围浮动的，在一定范围内浮动，那么整个房子里所有存在物都是同一个浮动的记录。这个浮动的记录可以进行更改，影响着第一列和第二列 3×2 个空间坐标进行变化，因为第二列空间坐标只记录为影像一样。然后这第二列的 3 个空间坐标可以影响第一列的 3 个空间坐标并实现位置变更。同时由于第二列的 3 个空间坐标记录着例如三十分钟或者一个小时前的所有位置数据，那么意识体就可以实现类似位置倒退这样的效果：比如说意识体往前移动几分钟或者说物体发生了改变，意识体或物体的位置都被影像存档或者备份了，可以直接让物体位置还原。但是这仍然是有一些限制的，例如时间仍然是在流逝，且只记录位置并不记录时间。如果杯子从桌子上掉落下来，可以在杯子还没有碎之前瞬间倒退改变位置，使得杯子在落地碎裂之前回到了原来的位置，杯子在几秒之前的位置已经被储存在了第二列的 3 个空间坐标的影像数据当中，或者说位置存档备份。但是如果杯子已经碎裂了，那就无法让杯子还原了，倒退位置回去的也是碎裂的状态。

在 3×3 空间坐标的新第三维度当中，第三列的 3 个空间坐标主要用于实现小范围区域内的任意瞬移，而第二列的 3 个空间坐标主要用于实现更大范围的位置倒退，所有的存在体都拥有存档备份可以位置倒退，但是整体机制设计上，依然以第三维度物理层面的体验为主，因此还保留了很多的限制或者不完全能够像更高维度那样的体验，但在此基础上大幅扩展了各种层面的体验，以及降低很多体验的重复率，挖掘和拓展各种体验的效能潜能等等。例如第三密度意识体在整个星球上可以实现位置倒退的效果，比如说往前移动依然需要走路，或者通过一些交通工具移动，想要倒退也是可以的，例如直接倒退回一个小时前的位置或者某个时间前的一个位置，但是如果超过一个小时那就不行了，意识体如果只是围绕在特定小范围多次活动且大部分用不到 1 个小时的路程，那么倒退回去可以节省很多路程或者跳过很多重复路程，但是如果距离比较远，耗时长且活动范围跨度很大，路线也没有重合，例如一场旅行，倒退回一个小时前也无法回到想要的地点，还是得按通常方式移动，而且还存在对自身使用倒退的次数限制

或时间间隔限制等。

当然这一倒退并不会让意识体与其他的存在物重合在同一位置。在这个新第三维度限制当中所有的物体暂时还不能随意重合，也不能变大变小。再例如更换衣服，就可以实现快速换衣。意识体可以将身上衣服位置还原，但是该穿的时候仍然需要动手去穿，不过可以较为自由地切换这个状态。例如在一个小时内试穿了几十件衣服，可以随时切换试穿时的状态影像，看看哪一件衣服比较合适，什么样的穿搭比较适宜，不用一直反复地脱衣服和穿衣服，可以直接影像显现和复制还原。

再例如打扫房间也可以存在类似的效果。整个房间好像变脏了，大量灰尘吹进了房间，如果设定位置倒退范围是 24 小时内，那么长期居住的房间几乎就不会再脏，让所有的灰尘位置倒退回去就免去了打扫，也免去了清洗很多衣服。这个设定的时间可以自由调整，可以是一小时，可以是 5 分钟，也可以是几十小时。在很多设定下便可以实现让房子半永久式地保持干净。

常住可以让所有的灰尘回到几十小时之前的位置，就永远不用打扫了，然而实际情况是意识体不会永久或者 24 小时长期待在一个房间内，如果意识体离开了房间好几天，那么房间依然还是会蒙灰，灰尘 24 小时以及几百个小时仍然存在于房间当中，因此即使意识体想让灰尘还原倒退 24 小时，房间的灰尘还是存在的，也就是说意识体还是需要打扫，只要意识体有段时间不在房间还是会进灰尘，因此不太能保持永久式或半永久式的干净。也就是说第三密度的大量体验，不论是洗衣服、清理房间、或者移动物体等，各种体验仍然保留了下来，只不过大幅降低了重复体验或者很多事情重复所占用的时间。

房子当中可以实现任意物体的移动或瞬移，那么在其他房子也是可以实现类似的效果的。假设有一座城市专门打造成类似的样子，在城市当中如果有一个商场，那商场的货物就可以瞬移上下货架，不需要每次都用人工费劲地搬运物品，但是物品还是要从产地或其他城市运输过来。运输的车辆却可以使用一个小时范围的位置倒退，那其就可以倒退回一个小时以内的出发点，就避免了来回的路程。这个时候可能会想到能不能建立一个管道，然后全部联通成封闭的，通过把区域范围连接起来让物体实现连续

的瞬移传送，但很显然这是不太可行的，因为设置了一个类似传送冷却的机制，使得瞬移有冷却时间限制，且在跨区域范围当中设置了一些限制。

意识体从高空坠下，可以倒退回原来的位置，东西不小心丢失了可以沿着影像寻找，泼出去的水可以收回盆里，在城市当中活动可以位置倒退节省路程与时间，但摔碎的杯子不能还原，被掉下来的灯泡砸伤了还得去医院，去很远的地方旅游仍然需要交通工具。物品损耗了、花凋谢了或食物腐败了也无法再还原回去。也就是仍然遵循和运作着物理层面或者说第三维度的很多机制，比如身体受伤、物理形态的破碎、时间不太能倒流、物理形态的移动仍然全都保留下来，但是在大量事情的重复率上会大幅下降。那些较为重复的事情上所浪费的大量时间全都可以省去，而且还新增了类似高密度的体验，或者说部分高密度才可以实现的体验。例如第四密度以上的瞬移；用意识移动物体，倒退物体的位置；时间数据记录查看等，以及在生活的整个房间或者特定范围里面，可以任意调整生活环境，改变东西的摆放。类似这是意识体的特殊创造空间一般，又如同这是意识体的实体版梦境，或者说这是意识体的高维小世界，只不过这个小世界比较小。

类似的例子还有很多。可以发挥想象力，例如在一定时间范围内意识体跳进河里游泳一段时间还可以位置倒退到岸上；使用完的工具可以位置倒退回原来的位置；爬山累了不想爬了可以位置倒退下山；家具只要搬进了房子就可以任意瞬移调整摆放，在时间范围内退回去也简单；在房子里拿东西可以直接瞬移到手上等，类似这样的操作有很多。

3. 全新的第三密度体验

我们所在宇宙的造物方向可以被提取为“兼容”和“保底”，而不是“剔除”和“避免”，剔除和避免意味着在大量的造物或者运作当中将所谓不好的或者不太希望发生的事情给禁止掉，例如剔除战争，剔除伤害，剔除奴役，剔除疾病，剔除灾害，剔除谎言，剔除某些物质等等，然而宇宙当中还有大量的存在，如果都剔除掉或者出现什么新事物觉得不太合适就剔除掉，那么剔除这些也就意味着剔除掉宇宙的很多面向，相当于是缩窄宇宙的面向，缩窄很多存在，这是不利于宇宙进化与进展的，也是间接缩窄了

意识的很多面向与存在，同时会阻碍潜能的挖掘。

如果是“兼容”和“保底”，则是相当于朝向兼容宇宙大量的存在，兼容很多的宇宙数据之外，以及朝向拓展与潜能挖掘，让低效能负效能的存在转变为正效能等。“保底”则是给了受影响意识体特殊的动态协助，可以保底的存在或方式有很多，且可以灵活调整，这当中会参考到很多的比率，例如消除受影响意识体的“后悔率”等，而不是去剔除很多存在，有了各种保底，意识体被迫体验或者遭遇战争、伤害、奴役、疾病、灾害等等都没有问题，保底是灵活运作的。且朝向“兼容”的考量情况下，仍然会有 92%-8%等方面的平衡设计，不过更多详细的宇宙各密度维度的意识进化规则，维度机制设计，规则法则的更改，新的维度新的拓展、创造与体验等，会在新的无限维创系列当中详细提到，这里只展示部分的新第三密度机制设计与体验。

在原先的第三维度，吃喝拉撒睡占用了化身周期相当多的时间，重复率极高，如果设定成 15 岁后逐渐不用再依靠吃饭维持生存能量，20 岁后逐渐不用再依靠喝水，25 岁后逐渐不再依靠睡觉等，随着年龄逐步解锁更多存在，而且变成可选开关。就如同想说话就说话不想说话就可以不说话一样，而且依然保留了决定是否吃的可选项，然后睡眠时间阶段性缩减到不再需要睡眠，那么在生存上，就不会再被外部或者某些存在操控，获取不到食物也不会死亡，靠生存方面的奴役将变得非常困难。

由于第三密度是极性选择的密度，因此可能会同时出现不同极性朝向的意识体或存在，且主要是“兼容”和“保底”，而不是“剔除”与“避免”。就可以在维度上设置一层“能量拷贝层”，由于正负极性所需要或喜欢的能量种类不同，就如同不同的两个意识体一个喜欢榴莲一个喜欢苹果，因此“能量拷贝层”具备将榴莲转化成苹果，苹果转化成榴莲的作用，也就是将不同的能量转化，正能量转化成负能量，或者负能量转化成正能量等，以及“能量拷贝层”复制了整个维度或星球的能量，维度或星球中的意识体被设置成只能透过“能量拷贝层”进行能量交互。

如果一些意识体只能直接从另外的意识体这里获取到榴莲或负能量，而另外的意识体却喜欢苹果，只种植苹果，那么这些意识体就可能会使得另外的意识体去种榴莲，从其他的意识体这里获取榴莲或负能量，例如痛

苦能量或某些能量等。一旦有了“能量拷贝层”那么这些意识体就无法直接从其他的意识体获取榴莲或负能量了，只能从“能量拷贝层”当中获取。而“能量拷贝层”可以直接将苹果转化为榴莲，因此这些意识体便不再需要其他的意识体去种榴莲了，继续保持种苹果也是可以的。苹果可以代表着喜悦、幸福等的正能量。

“能量拷贝层”还可以设置不同的苹果变榴莲转化率，和从“能量拷贝层”当中获取榴莲的获取率，并且可以设置这些意识体从“能量拷贝层”直接获取榴莲的获取率很低，而获取从苹果转化过来的榴莲则获取率很高，因此喜欢榴莲或负能量的这些意识体会更考虑获取苹果转化过来的榴莲，也不用担心正能量抵消掉了负能量。因为有了能量拷贝层的转化，因此不再需要考虑种榴莲还是种苹果了，喜欢榴莲的和喜欢苹果的意识体都保留了下来，喜欢苹果的意识体可以自己种苹果，喜欢榴莲的也可以从种苹果的意识体这里获取到榴莲。

换一种描述则是喜欢正能量的意识体可以继续创造很多的正能量，也可以将正能量转化后分享给喜欢负能量的意识体，有转化而不用担心正负能量抵消，而喜欢负能量的意识体则可以获取到来自喜欢正能量意识体的“正能量”，该“正能量”会到“能量拷贝层”被转化为负能量。而正能量越多，转化率和转化出的负能量就越多，且喜欢负能量的意识体的获取率也会越高，且远高于直接获取非转化而来的负能量。不过该设定下喜欢负能量的意识体无法再直接从其他的意识体上获取到负能量了，需要透过“能量拷贝层”才行，对于转化的获取率要高于非转化的。

这样既保留了正负极性的各自朝向，也可以兼容和保留正负极性朝向过程中的各种存在或操作。因此对于一个星球来说是可能会出现短期的控制体系的，但是很快会转变成刷幸福值的模式，这里以幸福值作为转化举例，由于幸福值在“能量拷贝层”转化成负能量的转化率更高，例如 70%，而直接获取“能量拷贝层”当中非转化的负能量获取率较低，例如 30%，那么这种操控体系会变成以提升星球整体幸福率为主的模式，还可以设置幸福率会影响转化率和获取率的百分比。

在这种情况下，同时存在正负极性朝向的星球，两方都会兼容且和谐发展，因为减低幸福率将会降低转化率，因此维持较高幸福率会变成一种

朝向。但是长期只有幸福也会削弱意识体进展的效能与潜能，因此也要设定一些机制来协助或促进意识体进展，例如除了幸福率，还要考量进其他的比率，例如体验量或“体验分”，领悟量或“领悟分”，灵感创造量或“灵感创造分”等，也就是还需要适量维持体验量、领悟量、灵感创造量等，但不会设置太多，因此意识体会主要在有足够幸福的情况下体验、学习、创造。

同时能够兼容大量的存在、情况、体验等，即使出现了星球中意识体被刷痛苦值的情况，由于所有的比率都是浮动的，因此不会出现长期的被刷痛苦值的情况，效率会越来越低，需要考量大量的其他比率来平衡或者换成刷幸福率等的方式。很多的存在还是可能会出现，但都不会是长期的，例如战争、掠夺、灾难等，这些都被兼容并转化为了正效能。不论正负其朝向都需要使星球朝向更加丰富体验、有效提升、灵感创造等。

当然这里只是部分举例，很多细节并没有展示，所有的一切都可以被兼容与保底，以及还有效能与潜能的考量，下面继续举例。

例如设置一种特殊的痛苦体验机制，例如痛苦体验延迟，痛苦体验存档，痛苦体验削弱，痛苦体验免除等等，当意识体遭遇到痛苦情况时，便可以有一定范围或程度可选延迟，或者存档，选择体验的百分比程度等等。对于痛苦体验自选百分比的功能则需要意识体累计足够的体验量或者痛苦体验量后才可以逐步解锁，解锁不同的百分比范围。痛苦体验免除机制，也是为了避免大量被迫的无效痛苦体验产生，或者反复重复痛苦，可以更好应对和兼容更多场景，避免更多负效能场景和被迫体验场景。例如特定时间范围内痛苦值累计一定量后便暂时可以开启选择是否免除痛苦，且需要产生某些较好体验或者感受才能继续开启痛苦体验等。因为在很多特殊情况当中，重复的低效能负效能的痛苦并没有什么用途，让痛苦方面的体验更加灵活，且兼容率与效能都会更高。

再例如非物理的婴儿模式，是意识体通过某些方式或足够服务分、体验分等，获得的特殊体验机会可选，体验在第三密度当非物理的婴儿一段时间，期间共享第三密度的高局限性体验，也就是与所选择的物理身体感知方式与范围一样，提升了更大范围的各种局限性体验，降低了很多重复体验率等等，以及物理身体载具的接管机制，即单次化身期间的体验分、

领悟分、灵感创造分足够了以后，就可以自主选择离开物理身体载具，并让给其他意识体接管，可以设置任意的接管体验时间，假设高密度意识体过来接管一个健康或者扭曲的物理身体载具，便可以直接获得相关体验并跳过成长阶段等，当然也会受到或者设置一些特殊感知或遗忘程度等的限制。至于携带哪些记忆以及获得哪些记忆分享等都可以灵活设置，让高密度能够更丰富地体验到低密度的各类局限性，低密度也能接触到高密度的低局限性体验，提升、拓展与挖掘意识的效能潜能等，更多细节方面暂时先跳过。

例如疾病方面，疾病可以被描述为内在扭曲，或者法则影响，又或者人工异常导致，自由意志造成等，但是很多时候长期的扭曲并没有多少效能，反而造成了很多低效能，或者将体验范围局限住了。那么适当的体验累计与扭曲领悟之后，可以增加解锁一个高效的恢复能力，从而恢复未扭曲的体验。例如双腿问题无法移动等，当扭曲被体验足够且领悟到足够，便可以获得双腿恢复的权限，让整个一生再次获得体验范围的还原等等。对于生老病死而言，如果每次都老、病、死，且无法选择自我离开，那么对环境和异常的兼容率也会很低，体验效能也会下降。那么同样可以设置一个累计值，当达到一定的体验累计量时，便能够解锁自选是否直接离开该物理身体，或者选择继续停留在该物理身体当中。既保留了老病死的体验，又避免了重复无尽老病死的体验，多次化身当中老病死累计足够的总量，便可以逐步开启很多选项。

再例如，还可以主动式体验更多的体验，例如主动式体验地震。意识体可以主动体验一些可能的地震内容，例如被废墟压倒、双腿残疾等等，意识体可以设定暂时不会死亡。当意识体面临特殊情况与状态时，便能够获得一些特殊加成：例如无法移动太久了，就可以获得特定范围的瞬移，以帮助意识体可以不在其他意识体协助下离开；并且在一些情况下可以不再需要食物、水、能量，也不再会有生命危险，除非该意识选择接受死亡，也就是接受离开物理身体。而在这个过程中，由于有痛苦延迟、痛苦存档、痛苦削减、痛苦免除的机制，可以移除很多后续的长时间低效能负效能的痛苦体验，但是仍然还是存在痛苦。且双腿被破坏后，仍然需要很多时间或达成某些条件与累计量才能恢复，且破坏程度越高，恢复时间越长等等，

会有一个动态的平衡与兼容，不过这是要有足够胆量的人才可能选择的特殊体验。

提升对所有情况的兼容是更为主要的，而非堵住某些可能的方向，堵住某类事情的出现等等，而是要提高兼容率，即对极端情况、异常情况、视角新增、人工异常的兼容率，同时将低效能的效能提高与挖掘，并且降低或避免负效能的情况等等。可以兼容任意的一切，同时扩大可选体验的范围，挖掘所有一切的潜能等。

对于一些旧法则而言，也会进行调整改进。旧法则在一些特殊情况下导致非常固化，导致低效能负效能等，特别是固定的法则存在更容易被绕过，直接影响了意识体的服务效能，或者一定程度影响了无限潜能的发挥等等，所以也需要进行浮动调整、模糊化调整等。例如某些法则变成随机周期、随机反馈、随机倍增、随机的随机、随机的不随机、随机免除等。新法则将成为极高效能潜能的存在，灵活率、浮动率、兼容率、潜能率等都极高。新法则将看似存在又不存在，不存在又存在，由于各种随机且可随机又可随机，因此就无法被精确检测或计算，也不能衡量概率，所有情况都可以兼容，使得所有的意识体都被新法则覆盖，意识体既受到影响又不会受到阻碍意识体潜能的影响，取决于很多参数与情况。不过这里暂时不细致举例，下一本无限维创系列将详细举例。

当个体或者集体累积足够量的破坏、战争等情况时，也就是达成某些条件，就会暂时开启一些新的机制设计，以防止低效能负效能的破坏或战争循环等，以及被旧法则影响导致的循环，新法则会动态配合。既保留了初期发展过程中可能的破坏与战争，或者人工幻象等催动的破坏与战争等，又保留了意识体在这些情况下的经历、体验等学习过程，也就是破坏与战争有时也存在较高效能。在该新机制协助下，让整体不论如何发展运作，都保持较高效能，兼容率非常高。除了破坏和战争以外，其他一些类似或接近的存在也是一样，都得到保留，不会被剔除，而是兼容，把所有一切的效能潜能都提升与挖掘，并且拓宽。

不论是记忆，又或者是语言学习，当体验总量达到某一阶段时，便可以在一定程度上选择开启极小一部分语言记忆，以及跳过同一语言的重复学习，直接在一定年龄到达时，可以逐步恢复以前多次学习过的同样语言，

防止了处于不同语言地区时,还要再重复学习之前已经学过很多次的语言。重复体验会导致效能降低,其他的一些已学过的技能都可以随着足够的体验量,逐步解锁一部分记忆或者熟练程度上的恢复,降低长期多次重复的体验,拓宽更多的可选体验,让意识体有着更加广阔的体验可以探索,并拓展意识。

对于任何的体验,当体验累积足够量,一些新的可选体验便会逐渐开启,但是会有很多的前置条件与体验限制。例如体验了足够量的无法与宠物沟通以及与宠物有提升的互动量后,或者培养与照顾植物累积足够的体验量后,便解锁了能够与宠物或者培养的植物互动沟通的能力,但是会有浮动的次数限制,不是固定的次数限制,例如每天随机获得0到3次的短暂与宠物植物沟通的机会。不过很多时候还是随机到0次,但是提供了能够沟通的潜能与体验机会,而且非常随机,基本和不能沟通差不多,但是却又能够沟通,效能与潜能都被大幅挖掘。同样,对于死去的宠物或者家人,随着化身次数足够,或者体验足够多的与死去宠物或家人不太能沟通的体验后,也开始逐步解锁能够与死去宠物或家人短暂沟通的机会等等。该能力还会参考到意识体的“刻意率”,如果意识体刻意等待被沟通的机会,那么这种随机就会开始变得不那么随机,甚至直接变成0,这便能够防止意识体刻意地等待与宠物或植物沟通。

对于家庭当中可能伤害小孩或者虐待老人的情况与行为等,并不会被剔除,都会被保留,被兼容,降低小孩老人所承受的风险即可。当小孩被家长伤害累积足够的量时,一些新的机制也会开启来应对这种情况,使得家长开始受到影响,小孩则基本不会受到任何影响与痛苦。如果全球集体很多家长都大量伤害小孩,那么该新的机制就会浮动作用到各种家长身上。痛苦与感受将可以被部分转移到家长身上,使得家长部分体验小孩所承受的痛苦与感受,百分比会根据家长的操作程度、累积的量、反思与领悟程度所影响,以便让家长与小孩从相互的体验中理解、进步、提升。同时新机制应用在家长身上时,可能会有大量的体验限制或者影响,而不完全是感受转移,呈现很高的随机性,防止家长刷这一块。不进行百分之百的感受转移也是为了提高效能,便于进步,因为所谓完全的惩罚或者倍增的惩罚大部分时候没有什么效能,只有符合某些条件才具备较高效能。同时存

在各类机制，且以很高的随机性并倍增存在着，防止各种绕过机制或者刷机制的情况，也就兼容了各种极端情况、各种突发异常等，而且都可以导向高效能，拓展性也就可以无尽增加。

对于一些家暴的家庭而言，某些体验量足够多的意识体特别是痛苦体验量达到一定程度并且解锁了痛感削弱能力的意识体，且痛感可以削弱很高百分比的状态，例如可以一定程度降低90%的痛苦感受，有这项能力的意识体可能会选择投生到这样的家暴家庭里当小孩。这种设计既能够大幅削弱家暴的影响与感受，同时还可以协助这样的家庭转化，调整和提升，共同学习进步等等。当然这个削减痛苦体验感的可选有一些动态的限制，既防止小孩刻意使用这点，又防止家暴者使用漏洞，例如次数或者时间限制等，随着家暴者的情况而动态调整，避免了家暴者刻意刷该机制。家暴者如果试图强行操作，那么又会触发特殊机制，小孩就可以被短暂锁定频率与感受百分比，直到解除，同时家暴者后果很严重，而且是随机的严重，避免家暴者刻意去刷痛苦体验值。

对于身体疼痛方面，也设置浮动的疼痛百分比，同样重复的疼痛，符合一定条件或足够体验量后则出现可以逐步削减疼痛百分比的可选。例如分娩时的疼痛，可以随着总化身次数的累积，或者疼痛量总值增加而开始可选削减疼痛百分比等。该机制也避免了一些想重复体验痛苦的人，或者以痛苦为乐、以对自己或者他人造成痛苦为乐的人刻意刷痛苦值。因为当该操作累积到一定量后，便会触发很多机制，演变成局限性影响，例如失明、失聪、双手或者双足受影响，而且都是随机的，不断由小到大等等，从而防止有人痛苦也去刷，并且痛苦体验所增加的体验分比通常要少很多。

对于集体或者区域的战争或破坏而言也是如此。当操作累积量过多，比如可以将被破坏者痛苦感大幅移除等，同时破坏者会承受部分痛苦感，甚至逐渐倍增等，或者再继续下去则开始出现随机的局限性增加，如双眼双耳双手双脚受限等。

对于年龄体验而言，短龄有短龄的效能发挥点，长龄有长龄的效能发挥点。如果变得浮动，而非固定，随着化身周期的次数或者足够年份后，便逐步增加化身寿命。例如每一到两千年增加一定比例的平均化身寿命，例如70、90、130、160、200岁等等，那么每种年龄的体验都可以不一样，

衰老的年龄阶段也不同。在机制上，随着步入不同年龄段，逐步解锁的内容与能力也会不同，例如不断恢复极少量的特定记忆等，以协助局限性感悟与提升拓展。在衰老阶段出现的由自身思想或情绪导致的疾病等，不一定每次都需要体验，而是协助其领悟导致疾病的原因，告知方向，以助力领悟，当领悟时便可以化解该疾病。如果不能领悟，则在该疾病体验足够时间或量后自动恢复健康，该疾病领悟被移至下一次化身的适当阶段，继续助力领悟。因为有时候受限于一些原因等，在协助指引的情况下意识暂时无法领悟，但一直被疾病卡着也是没什么效能的，所以适当暂时移除，并给予意识体继续拓展体验的空间。当意识体化身阶段对于衰老死亡的体验总量足够时，在接下来的化身当中，只要达到足够年龄或者体验了本次化身期间足够的体验量，便可获得主动死亡并离开化身的选择，想继续体验就继续，不想继续体验最后的衰老死亡，就提前离开，开启下一次新的化身体验。

年龄增加使得有更长时间学习与提升，体验与创造等，且随着逐次化身体验累积的总量，每次化身都可以增加可选携带的知识、记忆、技能、天赋等，虽然仍然主要还是遗忘，但是这种动态化的方式，极少量的不遗忘发挥了极大的效能，同时又保留着主要还是遗忘的效能潜能，并且规避了从一开始就被控制或思想控制等。

第二十四章、九句诗

有限

无限

通否

通可

有限有方法

无限无方法

有限有局限

无限无局限

有限无限都是有

无限有限都是无

第二十五章、九大修炼核心——意识灵感力训练

1. 六项意识训练简介

在这一章节当中，将会介绍六种意识训练方式，三项基础，三项进阶。六项训练贯穿了各个层面的有限，以及无限以上的层面。主要对应着意识的三个主要划分，意识强度、意识收张力、意识灵感力。对意识灵感力进行主要的训练、提升、挖掘，对意识强度、意识收张力也有着不小的提升。而对于其他各方面，都有着综合提升，不论是拓展、提升与挖掘意识的各种面向等，同时也是训练法则、训练造物能力等，并且效能潜能都很高。

六项训练相互都是关联并嵌套的，也可以描述为某种六边形属性。这六项训练分别是基础训练一“相同点不同点训练”；基础训练二“发问训练”，又可以叫黑球发问训练；基础训练三“打比喻训练”；进阶训练四“场景模拟训练”；进阶训练五“局限性描述训练”，又可以叫不说实在话训练；进阶训练六“回答训练”，又可以叫作三的拓展提取回答训练。

上面六种意识训练，看似简单，实际上是非常精妙的，越往更深的位置，其效能潜能越高，且没有上限，当训练达到无限层面时，这仍然只是刚刚开始。这六种训练方式，可以认为是六项提取，从无限当中提取出来的方式之一，又或者可以描述为灵感提取。该灵感便是：提取一种适用于差不多所有人，甚至差不多全宇宙的意识体，非常高效能，且上限极高甚至没有上限，有着无限潜能，并且要足够简单轻松，很容易操作，基本没有任何要求与门槛的训练方法。

在这个灵感当中，其灵感具有三个属性：时位，范围，效果。时位可以描述为该方式被创造之前。范围可以描述为差不多所有人类或者全宇宙所有意识体。效果便是我们所想要实现的效果。前面提到的六项，便是该灵感提取或提取扩展。更多关于这六项的详细内容会在后面提到。

九大修炼核心，那么还有三个呢？还有三个作为保留，是一种象征意

义，数字九，九大也是一种象征称呼与描述。保留的三种，或者说剩下的三种，是一个无限拓展的想象，象征着无限，无限创造，无限维创。一为三，三为多，多为无限。九大并非说只有九种，或者九种效能极高的意识训练方法，这里的九也可以认为象征着无限种，而这六项，只是提取的写于书中的一小部分方法，适配差不多所有人、所有意识体，操作简单，基本没有门槛和条件要求，能够全面综合提升，且是效能极高、潜能极高、没有上限的六项意识训练方法。

意识拓展提升的方式方法或者说所谓的修炼方法，可以描述为有成千上万种以上，也可以不断增加或者创造。所有这些方法当中，都存在效能以及待挖掘的无限潜能。不过所有方法效能都不是固定的，不同方法对同一个意识体效能不同，同样的方法对不同的意识体效能也会不同，上限也不同。而任何一种方法，其效能也存在浮动。大部分时候，如果该方法并没有进行效能改进，潜能挖掘，动态调整等，便会随着使用次数或者运作时间的增加而使效能逐渐下降，直到该效能完全不够，或者非常之低。但如果使用例如 97%-3%，通解与非通解等，将效能稳定在较高范围内，或者不断改进效能，挖掘效能潜能等，便能将单一方法长期保持足够的相对效能。

对于使用的方法而言，适当地更换，适当地不更换，适当地挖掘潜能等，综合调整之下整体效能便能维持足够水平。而可使用的方法越多，且能够灵活调整，不断挖掘效能潜能，那么可挖掘拓展的综合修炼效能与上限都会相对更高。而更高的状态既不是能够兼容使用多种修炼方法，也不是很熟练地浮动调整与效能潜能挖掘，而是对修炼方法的创造，可以任意根据情况随时随地新创修炼方法，或者将所谓不是修炼的方式创造成修炼方式，无限创造，无限维创。又或者再进一步，达到“无修炼”状态，或者朝向无修炼状态，或者部分百分比达到无修炼状态，又或是具备更多无修炼及相关的视角等等，都是可行的。无修炼同样可以描述为是浮动的概念，既可以描述为不存在修炼后的修炼视角，又或者是所有的一切都是修炼的修炼视角。整个宇宙意识体进展的面向当中，所谓的修炼只是众多方向朝向之一，又或者描述为一种幻象，创造，体验，破坏等等，都是属于意识可朝向的方向。使用其他方向朝向或者意识各面向、宇宙各面向等，

都可以运用发挥于修炼方面，或者对修炼方法效能潜能挖掘，修炼方法新创等。

追求修炼或者朝向修炼在某些时候会影响修炼，影响效能，或者效能下降，沉入更深的自我幻象，修炼幻象等等；反过来也是一样，不修炼或者完全不修炼，在某些时候也会影响修炼，影响效能，或者效能下降，也一样可能会沉入幻象，无修炼或不修炼等的幻象。过高百分比不修炼效能可能变低，过高百分比修炼效能也可能变低。存在修炼效能可能降低，没有修炼效能也可能降低。修炼不能只考虑到修炼的视角，各种与修炼有关的，以及拓展的、提取等的视角也要考量进去。这些视角当中也存在参考率极高或者效能极高的视角等等，例如固定与浮动化，不平衡与平衡等有关的视角。

2. 三项基础训练的效能与潜能

九大修炼核心之基础训练一“相同点不同点训练”，这项训练可以通往朝向更高百分比理解万物互联，万物为一，一为三，三为多，多为无限，万物视角，无限视角，更高百分比理解没有区别。当可以做到无尽描述的时候，可以进一步朝向领悟相同点就是不同点，不同点就是相同点。在该过程中，还可以找到通往无限描述的一些方向，当更多的描述方向或者视角都训练到发现可以无尽描述时，那么更多的通往无限的朝向将被发现。在场景模拟当中，又或者在描述时出现多样造物存在时，可以朝向无限万物层面。注意，朝向并不代表着当前百分比足够高，仍然需要不断进展。在“相同点不同点”的训练提升当中，意识的强度与视角也会不断增加，同时也可以创造很多新数据、新视角，提升理解率、吸收率、领悟率等，提升意识对自身数据的加载率、运用率、挖掘率等，不过这些都是附带的。训练能够朝向理解自我与其他自我没有区别，又存在区别；自我与一切造物存在并没有分隔开，是整合为一体的，一切都为一；超越自我，超越自我视角局限；对局限性、对有限、对无限更深入的领悟朝向；突破自我幻象和各种人工幻象等等。训练也是第一个或者较为前列达到极致的存在。极致的相同点描述，或者不同点描述，并且可以从极致的一端到达另一端，

作为领悟无限当中无尽的其他极致端的基础，最终也是作为意识灵感力的基础。在灵感当中，经常涉及到的造物存在是非常多的。

下面开始简单介绍“相同点不同点训练”，除了基础的训练模式，还有着更多的拓展，相对难度提升，各种阶段的都有。

该训练可以单人操作也可以双人搭档，不论意识数据库暂时为多少，都可以操作。用说话的方法描述两件物体的相同点或者不同点，不断描述下去，并且逐步增加限制，提高难度。两件物体一开始可以是简单一些的，例如石头、沙子、玻璃、自行车等等。难度增加的方式有很多，例如描述的两个造物，加入无形的、动态的、范围的、复合的、模糊的存在，例如开心、失望、一个小时、碎裂、衰落、生长、飞起来、种树、造石头等等。还可以增加数量，三个、四个，或者对更大范围进行拓展，也可以是单个造物存在的整个品类，或者某种方向，都是可以的。例如所有石头的相同点不同点，所有人类的相同点不同点，所有自行车的相同点不同点等等。

在进阶描述当中，需要引入多个造物存在并场景模拟的情况下进行相同点不同点的描述，数量越多越好。描述相同点不同点时加入动态的场景模拟，也就是不能再单纯静态描述，需要配合动态的存在。例如蚂蚁与石头，蚂蚁与石头爬上山所耗费的力气不同；蚂蚁与石头撞到沙子上的情况不同；蚂蚁与石头同时从自行车上坠落产生的冲击力不同。又或者是自行车砸到旁边产生的风，吹动蚂蚁的距离与吹动石头的距离也不同，造成的惊吓程度不同，视觉上看到的画面不同等等。再进一步则是使用意识数据或者记忆数据之外的场景模拟描述。例如蚂蚁与石头看到自行车与大象比赛画自画像时的感受不同，看到自行车画赢了的感受不同，看到大象画赢了的开心程度不同等等。以上这些过程中，也会开始增加局限性，或者逐步限制可描述的方向，或者禁用可出现的造物存在。例如禁止攀爬，禁止倒下来，禁止距离，禁止自行车，禁止大象，禁止画画等等。

在到达炉火纯青的过程中，训练者无法依靠有限的意识数据或者记忆数据进行无尽描述，随着各种描述的造物存在逐渐被禁止，训练者需要不断挖掘新的无尽描述方向，并且逐渐加入更多造物存在来不断描述下去，挖掘有限数据量的加载率、运用率、整合率、提取率等，用有限的意识数据创造出无尽的可描述的数据，达到不断新创意识数据之外。该意识基础

训练，一开始可能看似相对简单，但到这里时，已经有一定相对难度了，意识密度或者水平不够的情况下会直接止步在中间位置。在这个训练过程中有限的意识需要不断触及意识“边界”并且不断突破，才能达到后面状态下的训练程度。当然，相同点不同点的运作发挥是相当广泛的，这里只是部分举例。

九大修炼核心之基础训练二“发问训练”，又可以叫黑球发问训练。黑球，是个象征，意味着黑色的球，或者不可见的球，不可见的区域。我们在看不可见的区域的时候，不论从哪个角度来看，都不太能直接看到其本身，也不太能直接对其本身进行描述，因此只能间接描述，间接提问，或者间接回答。

虽然无法 360 度直接看到其本身或内部，但是可以对其周围进行 360 度的描述与发问，也就是黑球周围，当然，这里是个象征。“发问”可以被描述为宇宙最强技能之一，因此发问能力甚至也可以作为意识的面向之一。发问主要运作在对黑球、对未知、对意识数据之外、对宇宙数据之外等的探索朝向，也包含了对新数据创造的能力等等，涵盖了所有宇宙数据之内与宇宙数据之外。对于有限的意识体而言，其意识数据或者可能直接获取的数据是极少量或者有限的，而宇宙大量的数据、无限的数据是不太能塞进有限的意识容器当中的。

假设存在一个能够回答任何问题的存在体，但是必须要先发问才能回答，这里的举例是去掉了信息权限层级，所有问题均可以问的情况下，那么此时就非常考验意识体的发问能力了。发问就像朝一个方向发射的直线，或者一束光，然而这束光在无尽范围内，覆盖不到多少百分比的范围，那么得到的回答就很难到达黑球的范围，也就是所要探索的范围。特别是有限的意识体，如果发问只围绕和局限在自身意识数据范围内及附近，就不太能有精妙的发问，精妙的视角发问，精妙的模拟发问等。例如问无限是什么？宇宙是什么？宇宙的意义是什么？人生的意义是什么？终极真理存在吗？终极真理是什么？等等。这些“发问”暂时都不用考虑进“回答”的情况，因为回答是在进阶训练当中，在后面会提到。

这些问题就算回答了，也只是回答一部分，参考率也只是一部分，意识体透过这些回答并不太能提升多少理解率。如果回答数量很少，且认为

那就是答案，那就是理解，那么很多时候都只会从一个人工幻象沉入另一个范围不太一样的人工幻象当中。得到的都只会是间接的描述回答，都只是窄面的视角描述而已。对黑球的探索，需要360度的角度、360度的描述、360度的看待与理解等，又或者说要无尽的角度、无尽的描述、无尽的看待与理解等。因此意识体在发问的时候，要考量进更多的存在，并且让发问更加精妙，动态化调整，或者组合发问，进一步发问等。

例如发问“无限是什么？”与发问“无限可以是什么？”或者发问“无限不是什么？”、“什么可以通向无限？”等等有怎样的区别？又或者是最大有限的局限性是什么？最大有限不能是什么？等等。

如果无法问到关键，或者无法问得出来，无法问得精妙，那么就算有着能够回答所有问题的存在，也发挥不了多少发问的效能与无限潜能等，有着再多的数据，也问不到多少，问到的数据也远远不够。那么在发问的运用上，就需要更多的组合，更多进一步的发问，更多更进一步的进一步发问，发问三层，或者多层，等等。在这个发问过程中，还是存在并不能完全直接问到黑球部分的情况，就算问中了一部分，也还是差一些，然而差一些在所谓距离上便经常是差得很远。此时在前面的基础训练中训练到的万物互联、万数据互联、新数据创造、场景模拟等便能发挥出作用，或者存在很高的效能。借由黑球周围的视角、数据等，直接由大量的视角或者数据链接拓展等，以及各种场景模拟或者数据发问，找到黑球部分，或者解构提取黑球部分，并将提取的部分细化，便能拓展到黑球部分了。在场景模拟或者模拟发问、比喻发问等情况当中，虽然不一定总是能较为准确地覆盖到黑球部分，但是随着模拟不断覆盖到黑球的不同部分，数据碎片逐渐被发现、整合、提取，并最终看到更加完整百分比的黑球部分。这当中包含了大量的各种发问，也包含了模拟发问、比喻发问、局限性发问、灵感发问等，其潜能与上限等都是非常高的。

发问同时也是一种运用，可以运用发挥在例如服务过程当中、信息传递、效能潜能挖掘、法则的运用、用发问代替回答，或者很多存在的绕开等等。例如在服务他人的过程中，借由发问服务对象，引导和让对方自我挖掘自身的效能潜能等；又或者间接做信息传递或者给予对方信息的方向，而非直接给予对方信息等；以及可以在一些情况下更好地遵循或者避免一

些规则影响等等。

由于发问能力上限非常高，或者说没有上限，因此要训练到精妙且高效的发问能力，难度各有不同。粗略或低效能的发问大部分意识体都会，宇宙新创数据或意识新创数据的发问难度则开始增加。在宇宙当中，并不缺少能够回答或者解答问题的意识体或者存在，发问能力同时也是对意识数据更高效能或者精妙运用能力的发挥，也可以作为创造力的显现、意识灵感力的发挥、灵感发问等等，这也属于意识强度的一部分。

在基础的发问训练中，如果是一个人自己训练发问，可以增加发问的角度、发问的复杂性，改进原来的发问等等，不一定需要去回答，仅仅发问出来即可。可以对周围任意的事物发问，也可以对场景模拟、想法想象等发问，并没有局限性，也可以做局限性发问，灵感发问等等。

如果是两个人互动的方式，配合的搭档或者说回答者，选择一个发问者意识数据内较为熟悉的存在，例如石头，或者某种石头、特定石头、蚂蚁、自行车等等都行，回答者只能回答“是”或者“否”或者“百分比”。如果发问者问到不太好回答的问题，就可以做个信息补充或者回答补充、提示补充等。那么发问者便需要考虑回答者的限制，发问便只能围绕是、否、百分比来进行，也就是无法直接问“选择的是什么？”这类大范围的开放式发问，也不能问“这个东西是不是很大？”这个问题本身是无法被回答的，什么才算大什么才算小呢？是依据发问者的标准还是回答者的标准呢？对于需要参照物的发问，就必须出现参照物才行，例如是否比蚂蚁要大？猴子能否拿得起来？是否比猴子高？等等。所谓的大小、高低、软硬、轻重、明暗等相对视角都需要参照物。

同时由于发问者不能直接知晓挑选的存在是什么，也就是相当于黑球，因此只能做间接发问，围绕着周围发问，以及对已得到的回答数据做进一步发问。有时候会逐步缩小范围，看似在拉近距离，但是有时候反而又变成了拉远距离，也就是看似越近实际越远。因此发问训练有时候也要放大范围，而不是只朝向缩小范围。

提升难度的话则可以将选择的物体逐步调整为更复合的，或者更细致的，更范围的，动态的，或者组件，过程态的，或者方向，动作，运作，状态等等都可以，还可以提高发问者发问的要求。例如增加发问必须出现

的造物存在的数量，而不是单项发问，例如是否包含金属、是否包含玻璃、是否是自行车、是否能被自行车压扁、能否砸坏玻璃等，出现的造物存在数量相对偏少。如果单次使用更多造物存在进行发问，那么发问的难度会逐步增加，并且如果开始限制总共可以发问的次数，那么就更加需要精练每一次的发问，以及如何组合发问，如何更进一步发问等等。例如单手能否轻松拿起扔在空中同时摔落下来不会破碎？能否被人类单手拿起来并用玻璃刀切碎后食用？状态发生变化时是否需要与其他造物存在互动以及相对价值是否减少？等等，以上只是举例。

九大修炼核心之基础训练三“打比喻训练”，打比喻可以描述为相同点不同点的衍生拓展，在间接描述或者局限性情况下的传达。比喻的运用效能潜能极高。对于很多模糊浮动的存在，使用比喻进行描述，又或者说是使描述兼容被传达者的意识数据库，将对方意识数据之外的数据传达给对方，又或者用比喻提升更多的理解率与运用率。比喻经常横跨多种数据，是对自身意识数据整合与分隔程度更高百分比的运用，能更精妙关联更多意识数据。打比喻可以同时运作着很多训练，例如提取训练、魔法训练、象征训练、法则训练等。对任何事物或存在打比喻，多次比喻，多重比喻，更多比喻等，有着很多的运用。

石头对于蚂蚁而言就像山峰对于人类，石头轻易砸碎玻璃就像人类吹飞蚂蚁一样简单，一群人类搬运巨石的费劲程度就像一群蚂蚁搬动巨大的沙子一样费劲。以上的比喻并没有涉及太多的造物存在。比喻可以用于过程、情绪、感受、范围等等各种地方，各种视角都可以。例如雕刻很久的石头不小心摔坏了，就像蚂蚁搬动很久的食物被吹走了；一个人走路捡到黄金非常开心，就像猴子遇到香蕉树一样开心等等。以上只是举例。比喻的事物或者范围可以越来越大，越来越复合等等。

比喻训练可以单人操作，对周围任何事情都进行比喻，熟练后可以多次比喻，也就是一个存在或者事物比喻两三次以上等。比喻足够熟练后，各方面的效能都会获得较大提升，不论是理解事物，还是所谓的修炼等等。也可以与搭档互相举例和比喻，互动交流等。

比喻既可以将复杂庞大的事物提取、压缩、整合、简化、复杂化、精妙化等，也可以用于加密、混淆、扭曲等方向，也含有很高的效能潜能。

3. 三项进阶训练的效能与潜能

接下来是后面三个进阶的意识训练，分别为“模拟训练”，“局限性描述训练”，又或者可以叫“不说实在话训练”，以及“回答训练”。这三个训练都将在局限性的增减与运用，灵感与创造，视角新增与人工异常、人工幻象，一系列的创造，运用挖掘潜能等方面发挥巨大的效能或朝向，涵盖所有的存在及方向朝向等等。方向朝向会比到达某一状态或者层次位置等有着更加无尽的潜能，方向朝向同时意味着永远处于朝向当中，没有终点，没有极限，没有局限，可无尽拓展、无尽挖掘、无尽创造等，即无限维创。

九大修炼核心之四，意识训练进阶“模拟训练”，是进行任意模拟，场景模拟，结构模拟，机制模拟，想象力模拟，实验模拟等。模拟训练可以用来刷数据、提升创造力等；是对已有数据的组合、改进、新创等等；需要对局限性的增减、局限性的运用、局限性的精妙组合等进行训练，深入训练，更深入的训练；需要打破局限性，设置局限性、灵活多变的局限性、精妙有趣的局限性等等；贯穿于无限与有限、有限与无限、更精妙的无限与更精妙的有限。模拟训练越来越深化时，对已有情景或者旧数据的模拟程度就会越高，越精准。这里并非借由外部的高速运算和推演概率，而是用意识实现。除了对已有情景或者旧数据模拟，还可以模拟没有的情况，或者黑球有关的解构等，还能够对某些存在场景进行各种重复并细微改动的多次模拟，刷各种情况的数据，或者对创造与体验上进行数据刷取等。

模拟可以非常简单，也可以非常复杂、精妙。前面的基础训练也将为意识灵感力的运用发挥、潜能挖掘等作为基础。意识强度、意识收张力、意识灵感力，这三个综合提取，每一个都有巨大的蕴含和很多的面向。对于意识灵感力而言，所有的一切都可以有助于灵感运用。注意是所有的一切，不单指固定数据、已有数据、宇宙数据之内，同时还有新数据创造能力、对体验的刷取能力、刷数据的能力、扭曲数据的能力、组合改造新创的能力、局限性的运用发挥能力、整合分隔能力、提取分层能力、视角新增人工异常等各方面的、综合的、所有的能力。这些能力都可以加强意识的灵感力。因此意识灵感力不是那么简单的存在，对固定数据、已有数据

有足够理解百分比等是远远不够的。灵感力也可以被描述为宇宙“最强的技能”之一，但是也是相对非常难提升的，哪怕是分源头造物者层级，也是如此。

反过来，任何存在都可能导致灵感力的下降或者削弱，固有思维、固有认知、高效能视角、通解、无限、无局限，甚至灵感力本身都可以成为阻碍灵感力的存在。效能高也一样会变成降低灵感力的存在，因此“效能低”有时候可以激发灵感力，“效能低”产生了较高效能。通解也是如此，很多对灵感力的提升出现在非通解的朝向当中。无限和无局限甚至很多时候也会影响灵感力，因此还需要配合有限和局限性来提升灵感和灵感力。灵感力过高有时候也会影响灵感力继续提升。意识数据多等都可能影响灵感力的提升。因此对于灵感力而言，就像上面提到的，所有的一切都可以有助于灵感力的提升，所有的一切也都可以反过来影响和阻碍灵感力的提升。

模拟训练的基础，可以先随机挑选三样造物存在，并构成一个模拟场景，没有任何局限的模拟场景。造物存在没有任何要求，可以是任何的存在，范围，复合，浮动等的都行，例如石头、蚂蚁、沙子。场景模拟：石头和沙子在比赛，看谁先被蚂蚁搬动，结果猴子骑着一辆自行车疾驰而过，沙子因为太轻，最后沙子赢了。再举例老鼠、食物、难过。场景模拟：香蕉和自行车在探讨谁更受老鼠欢迎，结果老鼠变异成选择了吃自行车作为食物，香蕉感到十分难过。以上是两个简单举例。模拟训练时，要不断随机挑选不同造物存在，并不断地场景模拟，且场景模拟可以变得越来越多样化、复杂化等。如果要提升训练难度，可以让随机的三样变成四样、五样或者多样来进行场景模拟。也可以挑选好三样造物存在后，不断用这三样造物存在进行场景模拟，不断增加场景模拟的次数，三样造物存在保持不变，但是每次场景模拟都不能出现同样的用词存在，也就是相当于关联进来的其他造物存在只能使用一次。随着不断进行场景模拟，难度便会越来越提升，越来越考验意识。

以前面提到的场景模拟举例，老鼠、食物、难过。场景模拟：香蕉和自行车在探讨谁更受老鼠欢迎，结果老鼠变异得选择了吃自行车作为食物，香蕉感到十分难过。那么接下来的模拟当中，除了老鼠、食物、难过三样

造物存在外，其他造物存在都不能再使用，例如香蕉、自行车、探讨的概念、受欢迎、变异、选择、吃、自行车，都不能再使用了，难度会逐渐提升。此时可以继续模拟。例如：老鼠中奖了，得到了一份食物，不是很满意，老鼠感到难过。那么这个举例当中，中奖、得到、满意也不能再使用了。继续模拟，例如：老鼠捡到一个盒子，里面是只猴子，猴子看到老鼠不是能吃的食物，感到难过。这个例子当中，捡到、盒子、猴子便不能再使用了，此时已经用完了一大堆的造物存在。当训练达到几十次、上百次的时候，相对难度会大幅提升，非常考验意识，对意识提升同样效能很高，潜能无限。

如果要再进一步提升难度，则可以设定场景模拟当中需要至少额外增加的造物存在数量，让每一次的模拟难度都逐步提升。也可以进行场景模拟的延伸训练，要求有一定程度的连贯性。此时一开始可以暂且移除三样造物存在的限制，单纯对场景进行连续模拟，同样使用过的造物存在也不能再用了。例如老鼠吃食物中毒了，非常难过。老鼠打了急救电话，前往医院取出食物，结果要它 1000 个老鼠币，老鼠巨难过。于是去买香蕉解闷，前往的路上被自行车绊倒了，小小的难过。刚还没难过多久，又被蚂蚁搬运食物的时候，挡住了去路。没过两分钟老鼠运气来了，猴子正在耍杂技的时候失误了，左手石头、右手食物，都掉到了老鼠旁边，老鼠的难过瞬间消失了。好景不长，刚到手的食物就被土匪大象拦住了，要老鼠交出独家酿造的“沙子酒”，否则大象可就不好说是难过了……以上只是举例，是包含了三样造物存在的。初期的训练可以跳过保持这三样的出现，不重复使用造物存在构建连续的场景也可以，后续再逐步提升难度。随着描述不断增加，此时的局限性相对开始越来越大，那么便需要用到“局限性描述”。

九大修炼核心之五，意识训练进阶“局限性描述训练”，也可以叫“不说实在话训练”。局限性描述可以简单描述为符合特定局限性情况下进行描述，该局限性或者局限性组合可以任意变化，得到或者进行的描述也可以任意变化。在场景模拟出现的举例当中，有很多是跳脱局限性的描述，例如老鼠打电话、土匪大象等等。

局限性描述同样可以用很多方式进行称呼，例如混淆描述、模糊描述、浮动描述、差不多描述、保留式描述等，主要是理解其运作，而非在命名

上，被命名所局限或者影响。

如果在描述时，偏向较为固定，较为固化，缺乏浮动范围，又或者太过于精确精准，都可能会导致效能下降，潜能下降等。局限性描述可以用作保留一定神秘感，或者预留可供探索的范围或者方向朝向等，用于浮动化，用于混淆，用于模糊，用于加入反向信息的百分比、其他信息的百分比、方向信息的百分比等等，能够提升效能，例如复合式的效能、杂质率的效能、混淆的效能等，而这些通常都远高于单一式的效能。除了本身作为一个高效能的存在，局限性描述同时也是挖掘效能潜能的“工具”。注意这里是比喻，也就是存在很大的保留，无限的保留。

如同很多所谓的修炼方法或者方向朝向等，并没有被写进来，包括一些效能很高潜能很高的方法等都是如此。

可以单人训练，也可以与搭档一起，同样用发问与回答的方式，搭档发问，回答者训练，设定局限性，并在局限性下训练。例如局限性设定为回答者不能说谎，但是又必须属于如实回答或描述范围内，且不能给予对方确认等。那么发问者使用是否有关的提问时，回答者既不能回答是，也不能回答否，也就是不能给予对方确认，同时还不可说谎。如此便需要熟练运用各种描述视角，描述角度，间接描述，侧面描述，混淆描述，保留描述，加密描述，复合描述，浮动描述，模糊描述，360度各种绕弯描述等等，既没有说谎，但又如实描述了，对方也无法检测到说谎。如果局限性设定为必须要说谎，不可以如实描述，并且要将准确信息或者有效信息传达给对方，也就是用说谎来传递准确信息。而上面的局限性举例则是用不说谎的如实描述，不传递对方所发问的有效信息。

要提升训练难度，相当于要做到更流畅的衔接，降低突兀率，或者提升传达的有效率，或者避免传达的有效率等。也可以通过调整或增加局限性来提升难度，或者设定搭档发问者发问的方式选择，发问的视角选择或者方向选择等。

九大修炼核心之六，意识训练进阶“回答训练”，这里的回答是一个提取的概念。此处的回答并不完全是属于语言表达回答，还可以包含无语言回答、无文字回答等，例如象征回答、动作回答、眼神回答、方向回答、画面回答等各种方式都可以，取决于可调用的方式范围与局限性等。此处

举例主要是以语言表达为主。

这里提到的回答，并不要求能够兼顾所有数据来应对所有问题，而是指回答的方向、回答的视角、对回答的运用等。回答与发问对应，发问不一定需要回答，而回答也不一定需要太考虑发问。通过发问训练，发问的视角便可以开始不再固化，开始不再固定。回答也同样有这方面的视角，回答任何问题的時候，是否都是在用已有数据回答，是否在用固定模式回答，是否在用固定的一些视角回答等。

不论对方问的什么问题，不论是否能够回答得了，对于任何回答都存在一个参考率，且所有回答都可以被描述为仅供参考。所有的发问与所有的回答都存在局限性，以及处于局限性下，局限性发生改变，那么发问与回答都可以随着改变，从某种描述上来说没有所谓的标准答案或者绝对答案，实际上没有答案，只有着不同参考率的回答，以及视角或信息补充的回答，来提高进一步理解，提高理解率等等。

当我们看到任何一个问题的時候，首先不是去想如何回答准确，而是是否回答，选用什么方式回答，是语言文字，还是象征等方式，是直接还是间接，是精准还是模糊，回答后的影响，回答的方向朝向，如何混淆，选择回答的视角与切面等等。当我们看到任何的回答，也要非常注意这些回答的视角、方式、扭曲程度、混淆程度等。

例如下面的这些问题：宇宙存在的意义是什么？怎么让石头成为宇宙最强的存在？蚂蚁骑自行车为什么不能让沙子爆炸？人生的意义不能是什么？如何设计一个石头宇宙？如何烹饪自行车炒香蕉才更好吃？什么样的美才能美到让全世界凝固？如何用老鼠币换到猴子手上的金子？人类迷惑行为的终极理解是什么？怎么种出一种香蕉里面是香蕉里面还是香蕉里面又又又是香蕉的香蕉？如何吃饭才能让人感到极致孤独？黑洞吸东西太快会不会被噎到？等之类的问题，从某种角度来说都可以进行回答，且可以无尽地进行各种回答，无尽地创造出各种回答、各种局限性变化下的回答，都是可以的，但这些回答并不是用来寻找标准答案的，而是众多不同参考率的回答，提升了我们更多的理解。回答只是一种朝向理解的方向，朝向理解的方向或者方式还有很多种，体验、创造、设计、模拟等都算。回答只是在间接描述，提供一些理解方向上的参考等。

对于回答而言，我们可以协助发问者理解，或者协助整理、提取，或者补充信息，补充视角，给予一些方向上的参考等。在回答上，我们可以选择一些对于对方而言较高参考率的视角进行回答，可以是单个也可以是多个的回答。这些回答也可以考虑到挖掘对方的潜能或使对方去挖掘潜能等。

回答训练当中，包含了听一想多，听到一个问题，直接联想到三个或多个问题；以及三个视角回答；进一步则可以三个层面进行回答；再进一步可以三个拓展补充，或三个灵感补充等。逐渐跳脱较为固定的回答模式、回答方式、回答视角等。也可以让一些回答只能使用一次，或者回答出现的造物存在只能使用一次等，例如“不知道”这样的回答只使用一次，或者少出现，换成其他更有参考率的回答等等。

对于回答而言，其训练与运用经常都是同时运作的，运用的场景非常多，回答的精妙运用与潜能等便在其中。以上六项意识训练都只是作为灵感力训练的基础，最后隐藏的一项训练——意识灵感力训练，又该如何呢？

后记

魔法合集

无限维创魔法

为宇宙所有意识体提供灵感强化导向，
服务于所有意识体的魔法，
有着无尽的新增视角，灵感视角出现，
且参考率和效能都很高，
协助意识不断拓展，不断创造更多的视角、体验、魔法等，
属于被动生效，
给所有意识体的被动魔法或者被动技能，
让这个宇宙成为灵感宇宙等。可选创造自己的口令
或者无限维创魔法口令：

无限维创之门，开！

.....