

PROJETOS SECUNDÁRIOS

Atualizado em 16 de abril de 2026

Filipe Pablo Santos Souza

Matemática Base 12

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

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 V Λ

1 = Um

2 = Dois

3 = Três

4 = Quatro

5 = Cinco

6 = Seis

7 = Sete

8 = Oito

9 = Nove

V = Vau

Λ = Auc

...

1V = Desevau

1Λ = Desauc

...

V0 = Vaunta

Λ0 = Aucenta

...

V00 = Vaucentos

Λ00 = Aucentos

Arquitetura Base 12

Com a matemática com base 12, teríamos a totalidade dos números divisíveis por 1, 2, 4, 6 e 12 e isso impactaria radicalmente no ganho de performance e poder de processamento se aplicado nas arquiteturas de microchip, pois atualmente se gasta processamento apenas para equivaler $\frac{1}{3}$ do todo ou $\frac{1}{4}$ do todo, o que daria 3,3333... e 2,5. Com os números naturais completos, teríamos $\frac{1}{3}$ sendo 4 e $\frac{1}{4}$ sendo 3.

Essa nova abordagem traz benefícios como:

- Mais de 50% de economia de bateria
- Mais de 50% de processamento de CPU
- Mais de 80% de processamento de GPU
- Uma arquitetura simétrica e harmônica

Light Display

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

3D Pixel

Pixel convencional com profundidade de 10 bits

R = 10 bits

G = 10 bits

B = 10 bits

A = 10 bits

40 bits

3D Pixel com profundidade de 10 bits

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

X = 12 bits

Y = 12 bits

Z = 12 bits

R = 10 bits

G = 10 bits

B = 10 bits

A = 10 bits

L = 4 bits (iluminação)

R = 4 bits (reflexão)

B = 4 bits (desfoque)

C = 4 bits (classe)

D = 4 bits (difusor)

96 bits