切交策略語言：

正交切交 ⟺ 非正交切交
時間代數 t 及其多階項 t′,t′′,…是切交角度,
…t′′′,t′′,t′,t,1/t,1/t′,1/t′′,1/t′′′,…

時間代數 εt^(n) 相對時間代數 ε/t^(n) 無論是正交切交或非正交切交， 它們都可以被視為通量序列， 然後用 {t}{max} * {t}{min} = radio 切交頻率來決定低高通濾過槓桿， 需要相干性可以寫 radio ∼ ε, radio ~ n, radio ~ t,…{t}{max} , {t}{min} 的閾值也可以人為控制與設定。
更激進的,
導入一份本地圖片 {X,X{Y}}， 切交微積化
{
{t}{x}{max} * {t}{x}{min} = {x}
{t}{y}{max} * {t}{y}{min} = {y}

{
radio{x}, radio{y} |
{t}{x}{max} * {t}{x}{min} = radio{x} ≠ {x}
{t}{y}{max} * {t}{y}{min} = radio{y} ≠ {y}
}
}
導入一份本地視頻 {X{t},X{Y}{t}}， 切交微積化
{
{t′}{x}{t}{max} * {t′}{x}{t}{min} = {x}{t}
{t′}{y}{t}{max} * {t′}{y}{t}{min} = {y}{t}

{
radio{x}{t}, radio{y}{t} |
{t′}{x}{t}{max} * {t′}{x}{t}{min} = radio{x}{t} ≠ {x}{t}
{t′}{y}{t}{max} * {t′}{y}{t}{min} = radio{y}{t} ≠ {y}{t}
}
}
直接用時間代數的階項 {t′} 代換 z 軸高度

{
{x′}{t′}{x}{t}{max} * {x′}{t′}{x}{t}{min} = {t′}{x}{t}
{y′}{t′}{y}{t}{max} * {y′}{t′}{y}{t}{min} = {t′}{y}{t}

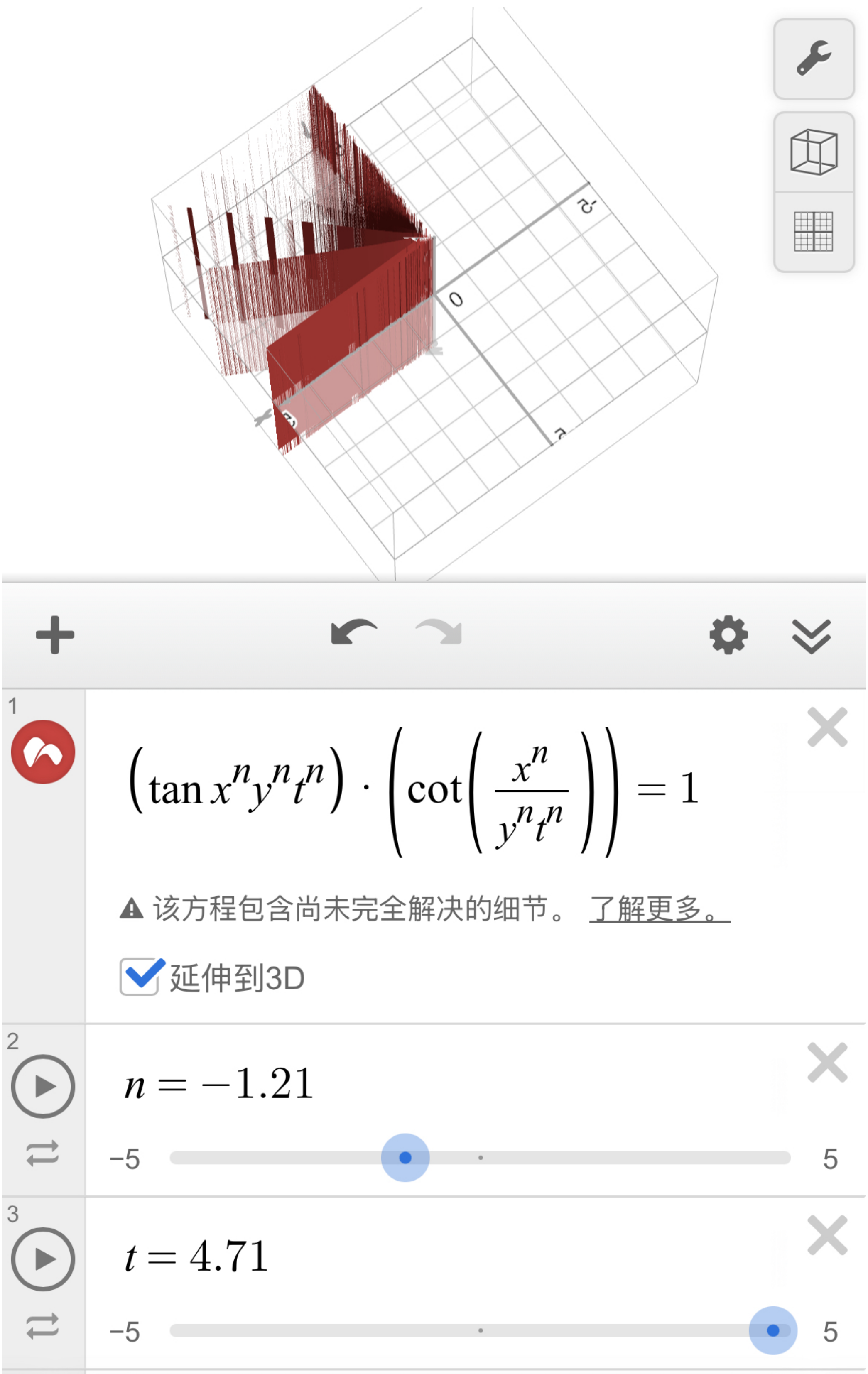
{
radio{t′}{x}{t}, radio{t′}{y}{t} |
{x′}{t′}{x}{t}{max} * {x′}{t′}{x}{t}{min} = radio{t′}{x}{t} ≠ {t′}{x}{t}
{y′}{t′}{y}{t}{max} * {y′}{t′}{y}{t}{min} = radio{t′}{y}{t} ≠ {t′}{y}{t}

}
}
直接用x,y代數的階項{x′,y′} 代換z軸高度切交後的{x,y,z}
這其實完全不需要使用任何笛卡兒或拉格朗日量， 原原本本就是牛頓當時所使用的微積化方法， 並且用多階時間通量替換了牛頓零階瞬時通量。這裡寫滿了牛頓對亞述論的信仰， 如果把這個信仰代換成多個神的異性存在與同一認識， 那麼亞述論所缺陷的一體多位就齊備了。了解這一點， 牛頓的二周目就已經通關了。

{{{t^n}{{x^n},{y^n}}{t^(n-1)}...}, {radio{...}{...}{...}...}}序列組可以被視為是多維拓撲的邊界， 它們依然可被切交化。

{{t^n}{{x^n},{y^n}}{t^(n-1)}...} * {radio{...}{...}{...}...}}
= 1 = (tan {{t^n}{{x^n},{y^n}}{t^(n-1)}...}) * (cot {radio{...}{...}{...}...}})

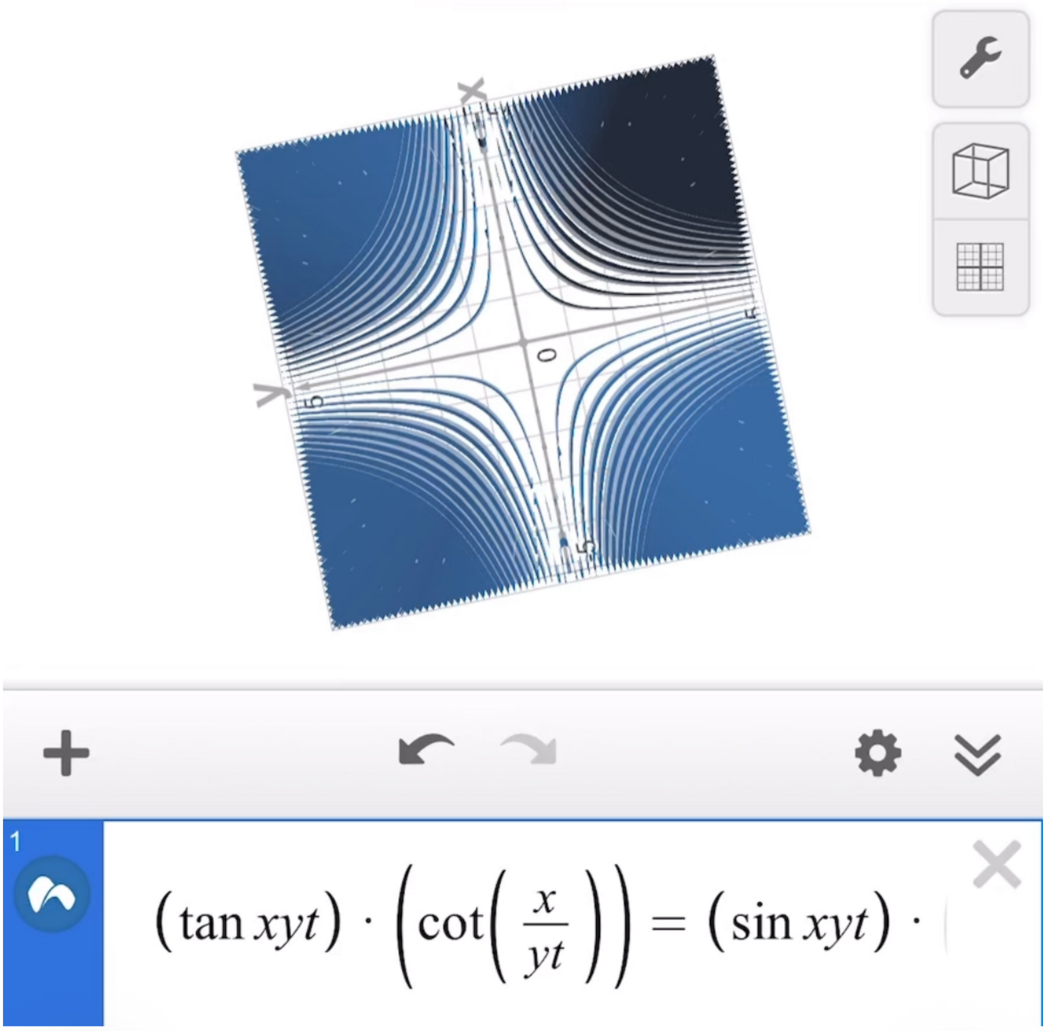
代換成切交函數頻率包絡。



也許我們可以把1代換成

(tan {{t^n}{{x^n},{y^n}}{t^(n-1)}…}) * (cot {radio{…}{…}{…}…}}) = 1 = {{t^n}{{x^n},{y^n}}{t^(n-1)}…})/{radio{…}{…}{…}…}}

這樣包絡的頻率邊界的收斂可用頻率自身的槓桿來控制。(可以考慮選擇性地將槓桿三角函數化：

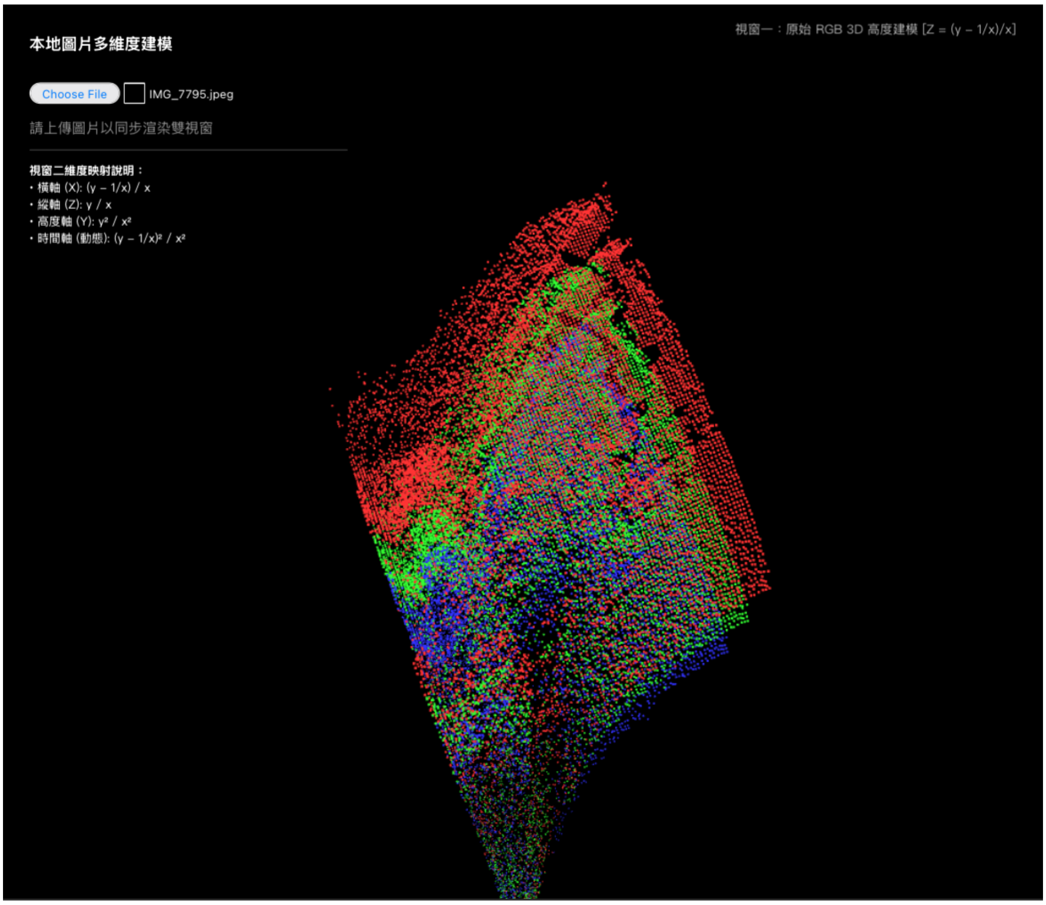


)

無窮的變化與有限的不變，表達為：

{t^n}{{x^n},{y^n}}{t^(n-1)}...} ⟺ {x,y}
{radio{...}{...}{...}...}} ⟺ x/y

例如：
導入一份本地圖片{X,X{Y}},
用(y-1/x)/x 表達它的3D高度,
x代表X序列的色素值
y代表Y序列的色素值
3D建模{X,X{Y}}{G}, {X,X{Y}}{R}, {X,X{Y}}{B}
html canvas code.:
(如果一定要用笛卡兒系，並且把x與y的軸原點重疊在一起，那麼擴展第三軸時一定要用(y-1/x)/x作為高度，在做建築時你才可以以x與y作為自我參考基本軸，來使用牛頓方法，而不是參考出一大堆奇奇怪怪的抽象維度符號與通量。)



現在你可以輕鬆看到：x 與 y 軸的參考原點無法重疊， 並且一起發散到無窮大或無窮小的高度了， 它的發散速度可以由 {y′/x′, y′′/x′′, ...} 來作為判斷參考， 這是拓撲的階級性質：如果高階是計算方向， 從不動的低階開始計算， 那麼它會出現迥異的計算發散性質， 新的高階結果總是迫使低階預測結果發散， 需要越來越多的計算量來收斂；如果低階是計算方向， 從不動的高階開始計算， 那麼它會出現穩定的計算收斂性質， 新的低階結果總是迫使高階預測結果收斂， 需要越來越多的計算量使低階結果發散。

拓撲需要先設的、先驗的階項確立， 高階計算節點與低階計算節點沒有辦法完全自由地演化， 同時需要後設的、後驗的階項流動， 避免 (節點數量 / 序列總數量>= 1)， 確保拓撲能夠維持一定的計算連續性， 微積擴張才有可擴張空間。

n{y}{(y-1/x)/x}/n{x}{(y-1/x)/x} 可以表達它， n{y} 表達 {y}{(y-1/x)/x} 序列的節點數量， n{x} 表達 {x}{(y-1/x)/x} 序列的節點數量， 分解成 n{y,x}{(y-1/x)/x} ∼ n{y,x,y/x}{(y-1/x)/x} 更加能夠表達拓撲序列的峰值、 峰值位置、 峰頻特徵， {x = y/y/x , y = x*y/x , y/x = y/x}， 可以考慮這麼相干它們， 來保障我們所使用的語言有個平衡槓桿。

不變特徵與變化通量就是表達已擴空間與可擴空間的槓桿， 例如 {x,y}{t} 表達不變特徵， {y/x}{t} 表達變化通量， (y-1/x)/x 表達時間代數 t 的代換表達， (y-1/x)/x=t， 這是個例子。
因此可以寫成 n{y,x}{t} ∼ n{y,x,y/x}{t}， 如果你對時間的各種代換還有所保留。

不變特徵與變化通量的差別， 顯然可以用例如
((y-1/x)/x):(y/x) = radio 的方式表達， 也就是 (y-1/x):y = radio， 拓撲結構在一旦確定 {radio,radio′,radio′′,...} 後就明瞭了， 因為通量的相對變化依賴計算盲區， 先算 + 後算的結構順序讓相對變化無法在單一計算結構裡變得時間可逆。

如果對一個參數求倒數， 寫成指數形式是 ()^-1*n，這相當於改變了度量它的相對尺寸， 這樣的形式極其容易理解倒數的性質， 也極其容易理解它的微積階項真正的性質是什麼。
對於[x^-1*n, x^1*n] or [y^-1*n, y^1*n]， 如果沒有一個近似無窮項式來不可逆地限制連續性， 拓撲是不可能閉合的也不可能有任何有意義的結果的， 如果你把近似無窮項式寫得太小， 也會導致拓撲失去大部分流形，
寫這個形式其實最好分析：

$$\{()^2(\{n^*\} - \{n\}),\{n^*\} \in \{n\}\},$$

它自帶一個相對參考結構， 因為是「屬於」結構， 它暗示了自己一定存在異性分解與同性重組， 或稱因式、向量...
如果需要時間演化：

$$\{()^2(\{n\}\{t\} - \{n^*\}\{t\}),\{n^*\}\{t\} \in \{n\}\{t\}\},$$

集論序列流形。

這裡有定義問題， 既然 {n} 是 {n*} 的解集、因式集、向量集， 它被定義成已經擁有的的代數序列， 還是未擁有的，{n*} 作為 {n} 的超越集、合成集、不變集， 也同樣有這個問題。拓撲結構只在回答完這個問題後才有建設性。

例如， 導入一張本地圖片 {X,X{Y}}， 它被定義為 {n*} 或 {n}， 這決定了它被作為拓撲的全部原料或部分原料。

如果我們只是對圖片特徵做分析， 二分法可完備決定這個問題， 例如在導入一份本地視頻後 {X{t},X{Y}{t}} 後，就要嚴格考慮 {X{t},X{Y}{t}} 的 t 取什麼， 讓 {X{t},X{Y}{t}} 是 {n*} 或 {n}。

所以我們需要 {n/n*}{t} 來決定， 並且加入空集合填充對齊 {n*} 與 {n}，{{n*}{t}|{n*}{t} = {}} 自然而然地產生一個條件庫讓我們自由選擇路徑。
代數化它時， 只需要用近似無窮項式取代空集即可， 讓近似無窮項式作為條件庫讓我們自由選擇路徑， 並且可以更加專注地把 {n/n*}{t} 作為一個峰值序列來研究，奇點計算就是可被透明化分析的。
因此在這種定義下我們不需要 π 或 e， 我們已經知道了只有近似無窮項式是拓撲的閉合條件， 近似無窮項式在計算裡又與其他數沒有本性區別， 我們需要的就是分析：峰的座標、峰與峰的相對座標。

多峰序列存在一個很廣泛的篩選條件庫， 尤其對於視頻而言我們只需要特徵萃取就可以提取出它的某一序列特定峰值。
問題在於：拓撲擬合時， 特徵萃取結果往往存在大片整片的特徵空集合， 峰序列與峰序列之間往往是有萃取裂谷的， 而我們想要的數據不可能自動保存或高效率地人工保存。
除非我們必須找到通量來解決這個問題。
{kε,k/ε} 會是很好的雙重算子微積方案， 來試圖解決這個問題。

{kε^2(n*-n),...,kε,k/ε,...,k/ε^2(n{t}-n*{t})} U
{kε^2(n{t}-n*{t}),...,kε,k/ε,...,k/ε^2(n*-n)}
表達拓撲的微邊界

| {kε^2(n*-n),...,kε,k/ε,...,k/ε^2(n{t}-n*{t})} -
{kε^2(n{t}-n*{t}),...,kε,k/ε,...,k/ε^2(n*-n)} |
表達拓撲的積分
{kε^2(n*-n),...,kε,k/ε,...,k/ε^2(n{t}-n*{t})} / {kε^2(n{t}-n*{t}),...,kε,k/ε,...,k/ε^2(n*-n)}
= 新序列
表達拓撲的微分

所以我們直接在已經有的視頻多峰序列裡選一個較大序列作為{n},選一個較小序列作為{n*},大尺子＋小尺子構成上下界，如果大尺子邊緣有很多噪聲，那更好地利於條件庫擴張。

較大序列{n}與較小序列{n*}仍然沒有遍歷篩選問題，{{n}max,{n}min}選區被引入來解釋遍歷篩選問題會更好,

{n*}向著{n}擴張時,
{n}min ∈ {n}max = {n*}

我們還是直接把{n}max刪掉吧,
{n}min ∈ {n*}

先用
{k{min}ε{min},k{min}/ε{min}}微積表達{n}min峰序列的內部拓撲
再用
{k{*}ε{*},k{*}/ε{*}}微積表達{n*}，然後用{k{min}ε{min},k{min}/ε{min}}微積表達{k{*}ε{*},k{*}/ε{*}}
再用
{k{n}ε{n},k{n}/ε{n}}微積表達{n}，然後用{k{min}ε{min},k{min}/ε{min}}微積表達{k{n}ε{n},k{n}/ε{n}}

通量序列之間的微積關係就建立好了。

擬合槓桿算式組：
{
k{min}^2 = radio{min},
k{*}^2 = radio{*},
k{n}^2 = radio{n}
}

對於照片的時間通量就直接分解成k{t} * ε{t}
對於視頻的時間通量就直接分解成t = k{t′} * ε{t′}

例如：
導入一份本地圖片{X,X{Y}}{G}{B}{R}
算式通量分解：
{

k{x}{t} * ε{x}{t} = x
k{y}{t} * ε{y}{t} = y
} {G}

{
k{x}{t} * ε{x}{t} = x
k{y}{t} * ε{y}{t} = y
} {B}

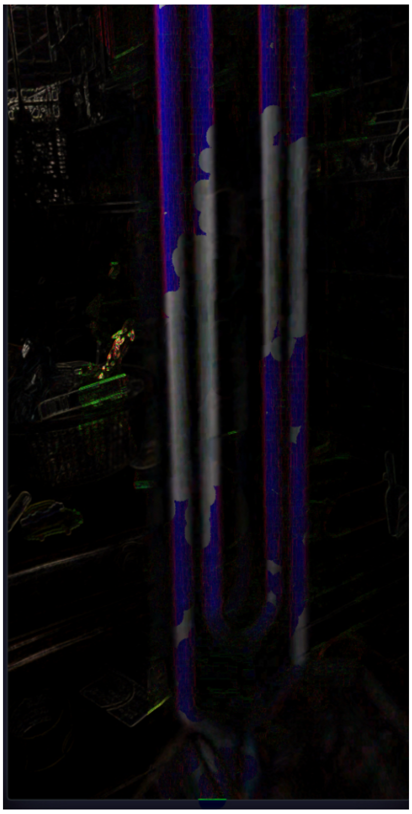
{
k{x}{t} * ε{x}{t} = x
k{y}{t} * ε{y}{t} = y
} {R}

先觸屏塗抹一個區域{n}序列
再觸屏塗抹一個區域{n*}序列
再觸屏塗抹一個區域{n_min}序列

{{kε^2(n*-n)},...,{kε},{k/ε},...,{k/ε^2(n{t}-n*{t})}}{t} U
{{kε^2(n{t}-n*{t})},...,{kε},{k/ε},...,{k/ε^2(n*-n)}}{t}
表達拓撲的微邊界
| {{kε^2(n*-n)},...,{kε},{k/ε},...,{k/ε^2(n{t}-n*{t})}}{t} -
{{kε^2(n{t}-n*{t})},...,{kε},{k/ε},...,{k/ε^2(n*-n)}}{t} |
表達拓撲的積分
{{kε^2(n*-n)},...,{kε},{k/ε},...,{k/ε^2(n{t}-n*{t})}}{t} / {{kε^2(n{t}-n*{t})},...,{kε},{k/ε},...,{k/ε^2(n*-n)}}{t}
= {{kε^2(n{t}-n*{t})},...,{kε},{k/ε},...,{k/ε^2(n*-n)}}{t}^d
表達拓撲的微分

先用
{{k{min}ε{min}},{k{min}/ε{min}}}{t}微積表達{n}min峰序列的內部拓撲
再用
{{k{*}ε{*}},{k{*}/ε{*}}}{t}微積表達{n*}，然後用{{k{min}ε{min}},{k{min}/ε{min}}}{t}微積表達{{k{*}ε{*}},{k{*}/ε{*}}}
再用
{{k{n}ε{n}},{k{n}/ε{n}}}{t}微積表達{n}，然後用{{k{min}ε{min}},{k{min}/ε{min}}}{t}微積表達{{k{n}ε{n}},{k{n}/ε{n}}}{t}

微積後差不多這樣子就行了：



📊 微積拓撲三維結構展示窗口 (3D Viewport)

💡 提示：可在下方視窗內「按住滑鼠左鍵拖曳」或「觸控滑動」以旋轉觀看拓撲曲面