

Доводы в поддержку новой теории гравитации

Как уже говорилось в статье «О природе силы всемирного взаимодействия» таковой силой являются U -частицы, летящие в каждую точку пространства со всех сторон Вселенной.

Обратимся к рис.1, где показан механизм притяжения тела (зеленый прямоугольник) к Земле и к Луне.

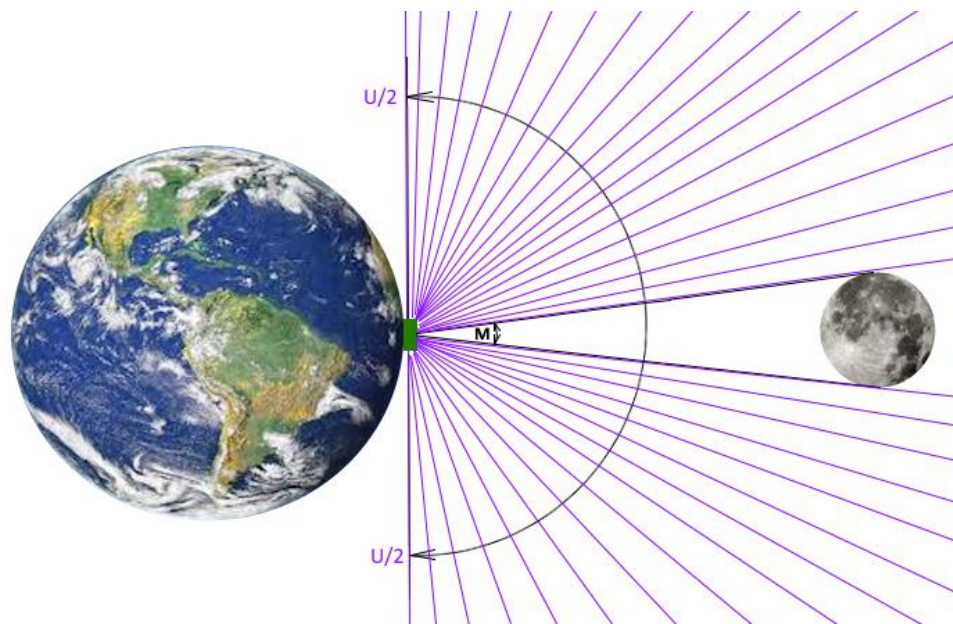


Рис.1

В отсутствие Луны, тело прижимается к Земле под действием U -частиц, ударяющих в него с правой полусферы Вселенной с телесного угла $U/2 = 2\pi$. С левой стороны частицы экранируются Землей.

В присутствии Луны этот угол уменьшается на величину углового телесного размера Луны $M = 6,4 \cdot 10^{-5}$. Этот угол и является мерой силы притяжения тела к Луне, в следствие ослабления притяжения тела к Земле. Найдем соотношение сил притяжения тела, массой 1кг к Земле F_3 и Луне $F_л$ согласно закону Ньютона.

$$F_3 / F_л = 2.945 \cdot 10^5 \quad (1)$$

А теперь определим это же соотношение, исходя из простого геометрического эскиза воздействия на тело U -частиц (рис.1).

$$F_3 / F_л = 2\pi / 6,4 \cdot 10^{-5} = 0,98 \cdot 10^5 \quad (2)$$

Как видно, имеются различия, но эти соотношения – одного порядка.

На самом деле, угол экранирования Луной U -частиц несколько меньше угла M . Обратимся к рис.2.

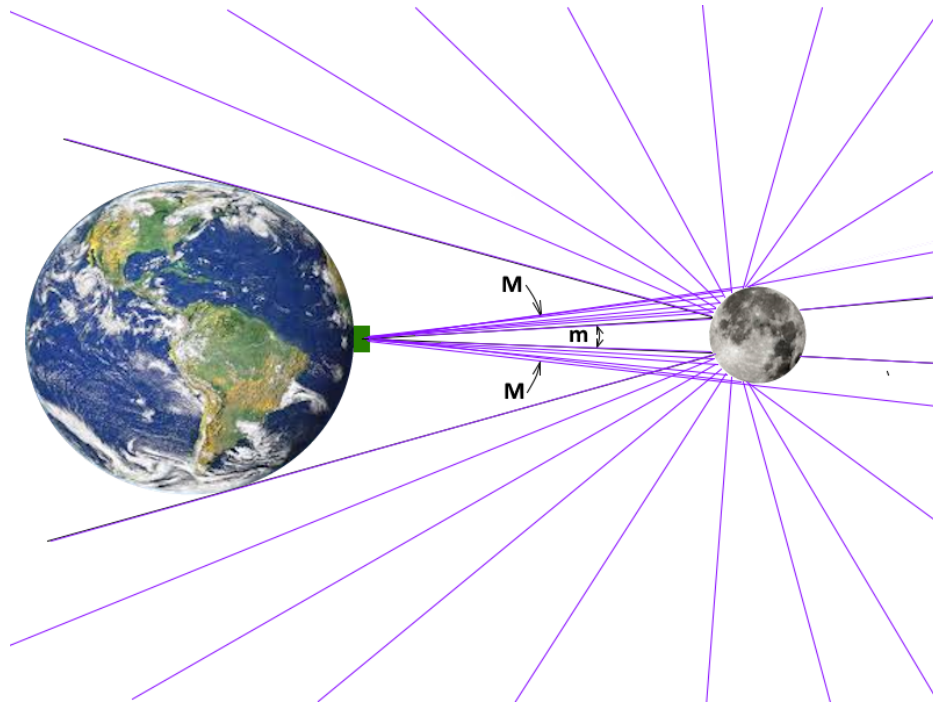


Рис.2

Луна экранирует тело от U-частиц справа в телесном угле M . В то же самое время, Луна отражает другие U-частицы в направлении тела на Земле. Угол экранирования уменьшается до угла m . Этот угол m определяется линией касательной к Земле, отраженной от Луны и приходящей к телу на Земле. Не вдаваясь в подробности определения этого угла, укажем его значение $m = 2.15 \cdot 10^{-5}$. Тогда

$$F_z / F_l = 2\pi / 2.15 \cdot 10^{-5} = 2.92 \cdot 10^5 \quad (3)$$

А это – уже можно считать полным совпадением с законом Ньютона!

Таким образом, не прибегая, вообще, к понятию массы, используя лишь геометрию, мы определяем взаимодействия тел в природе! Это касается не только гравитационного, но и ядерного, и электромагнитного взаимодействия.

Ибо такова природа всех сил!