

### 錫安教會 2014 年 2 月 16 日分享

- 第一章：數碼化世界
- 第二章：總結感言

#### 影片：預測三年內全世界愛上比特幣 (Bitcoin)

早前 2014 年 2 月 2 日所播放「2012 榮耀盼望」第 208 篇主日信息，日華牧師引述 Webbot 預告：在未來三年內，全世界的人將會愛上比特幣 (Bitcoin)。雖然，該篇主日信息早於上年，即 2013 年 12 月 9 日錄影，其後因著後期製作及輪候，定於 2014 年 2 月 2 日播出，正當該篇主日信息播出後 3 天，即 2014 年 2 月 5 日，加拿大比特幣風險投資公司 BiT Capital 承諾向生產「比特幣 ATM 自助兌換機」(又稱:BTM)的 BitAccess 公司投資一千萬美元，BitAccess 計劃將在 3 年內在 全球範圍內安裝 5,000 台 BTM 比特幣自動取款機。



到時，因著「比特幣 ATM 自助兌換機」逐步普及，就可以化解現時購買比特幣 (Bitcoin) 的困難和障礙，因著買賣比特幣更趨方便，將正如 Webbot 所預測：在 3 年內，全世界的人都會愛上比特幣。

#### 影片：購買比特幣 (Bitcoin) 的方法經已複雜了十倍

在 2014 年 2 月 2 日的「2012 榮耀盼望」主日信息中，日華牧師提到，對比 10 個月前教會的「比特幣講座」時期，人們現在購買比特幣 (Bitcoin) 的方法經已比之前複雜了 10 倍，其中一個原因是，中國人民銀行被禁止為比特幣的買賣戶口作第三方支付。

2013年12月5日，由人民銀行、工信部、銀監會等五部委聯合發佈的通知要求，禁止金融機構交易比特幣。


五部委明確表示比特幣在法律上沒有貨幣地位，但仍然允許私人交易比特幣。

在人行打壓後，比特幣值在內地急挫最高≥6%。

**聲明禁作流通貨幣 市價激跌26% 央行大封殺 比特幣「斃了」**

[2013-12-06]

面對虛擬貨幣比特幣（Bitcoin）在內地炒風日盛，中央終出手壓抑。人行聯同多個部委昨日發出通知，明確禁止金融機構和支付機構參與和比特幣相關的業務，指出比特幣並非真正的貨幣，不能且不應作為貨幣在市場上流通使用。人行是國際間首批向比特幣發出「圍堵令」的監管機構之一。在人行打壓後，比特幣值在內地急挫達二成六。



及後，於 2014 年 2 月 5 日，蘋果公司忽然將最後一個在 IOS 操作的比特幣錢包 Apps 「Blockchain」，從 App Store 下架，雖然，已下載「Blockchain」的舊用戶暫未受到影響，但從現在開始，未安裝「Blockchain」等電子錢包的蘋果產品使用者，已再不能使用其 iPhone 或 iPad 等器材，作任何 Bitcoin 的交易。蘋果公司的單方面行動隨即引來「Blockchain」公司不滿，它更向蘋果公司發出公開信作出抗議。亦有蘋果產品的用戶，用手槍擊毀自己的 iPhone 4S 洩忿。

2014年2月5日，蘋果公司將最後一個，能被iPhone和iPad使用的比特幣銀包Apps「Blockchain」下了架，令所有人都不能再於 iOS系統下載新的 Blockchain。

Apple 將比特幣應用 Blockchain 下架，為行動支付開路？

2017/2014 | Brian Fang





這事情也可謂非常巧合，幸好在下架之前，錫安教會已在所有家聚舉辦了第一次「比特幣工作坊」，大部分教會肢體都即時於手機下載了「Blockchain」。亦有肢體於講座後迅即購買了蘋果產品，並隨即下載了「Blockchain」。故此，「Blockchain」從 App Store 下架的事件對肢體影響不大。

其實，巧合的事件不單出現在「Blockchain」下架的時間，就在錫安教會教導弟兄姊妹有關比特幣的資訊第二個星期後，本港第一個有規模的比特幣交易平台 —— ANXBTC，在農曆新年前，即 2014 年 1 月 29 至 30 日，在香港某些地區派發免費的比特幣利是（紅封包），每封利是內都有一張可在 ANXBTC 平台開戶，戶口內有 0.0014 個比特幣的二位碼，因此，不少的肢體，得到了人生中第一筆的比特幣存款。



另一巧合事件是，當比特幣曾在 2013 年 11 月底升至新高約 1,200 美元之際，錫安教會在 2014 年 1 月 19 日，開始向全會眾在主日分享比特幣，並教導弟兄姊妹購買，此時比特幣的價格一直徘徊在約 800 美元左右，教會亦在家聚舉行工作坊，實際教導肢體購買比特幣的方法。但就在同一個星期，比特幣開始下跌，甚至到了教會家聚第三次工作坊時，比特幣的價格已經比最高價時下跌了 50%到約 600 美元，令教會肢體可以用比較便宜的價錢買進比特幣。



最後再提醒大家，考慮到各位肢體往後的 Bitcoin 交易及保管，現在，請所有在 iOS 系統下載了「Blockchain」的弟兄姊妹務必留意，切勿單單依賴 iCloud 為「Blockchain」作雲端備份，而是必須

使用電腦上的 iTunes，為 iPod，iPhone 或 iPad 作備份。

現在我們就學習如何備份 iOS 產品上的 Apps，好讓大家能保存這個經已無法在 App Store 購買的 Apps (Blockchain)。以下，我們會以 iPhone 作為操作示範，其實這個備份的程序，適用於所有 iOS 的產品，亦適用於所有的 Apps。

1. 首先，於電腦內需要安裝 iTunes
2. iTunes 下載網址：<http://www.apple.com/hk/itunes/download/>
3. 輸入你在 iTunes 使用的 Apple ID
4. 開啟最新版的 iTunes 11
5. 選擇商店 > 登入
6. 輸入你的 Apple ID 和密碼，然後按一下 [登入]。

在 iTunes Store 中：授權正在與你 iPhone 連線的電腦。如此，便能讓你的 iPhone 跟電腦上的 iTunes 建立關聯，可以互相傳送從 iTunes Store、App Store 和 iBooks Store 購買的項目。

其實，iTunes in the Cloud，亦即 iCloud，同樣能讓你存取大部分的已購買項目。但是，我們仍建議你備份到電腦上的 iTunes 資料庫。因為正如我們當前要備份的「Blockchain」，唯有備份到電腦上的 iTunes，才可以確保自己仍然存有該項目。

以下，我們會介紹兩種備份方法，分別為：

1. 將 iTunes 的 Apps 傳送到 iPhone，以及
2. 將 iPhone 的 Apps 傳送到 iTunes

### Apps 備份方法 (一)

將 iTunes 的 Apps 傳送到 iPhone。簡單來說，就是啟用 iTunes Store 的自動下載。

1. 開啟 iTunes
2. 若尚未授權電腦使用 Apple ID 請選擇[Store] > [授權這台電腦]
3. 我可以進一步瞭解「iTunes Store 授權」的相關資訊
4. 如果使用蘋果電腦 Mac 的話，請選擇[iTunes] > [偏好設定]，然後按一下[Store]標籤頁
5. 如果使用 Windows 系統，即 PC 的話，則選擇[編輯] > [偏好設定]，然後按一下[Store]標籤頁
6. 你可以在[自動下載]底下，為音樂、Apps 或書籍啟用[自動下載]
7. 謹記：這個方法是讓你將從 iTunes 購買的 Apps 傳送到 iPhone，並進行備份

若果是透過 iPhone 買下的 Apps，則需要運用另外一個備份方法，才可以將安裝在 iPhone 上的 Apps，同步到電腦去。並且特別需要留意：因為 iTunes 已不提供「Blockchain」App 下載，故此，我們就必須學習將 iPhone 上的 Apps 備份回電腦的方法了！

## Apps 備份方法 (二)

將 iPhone 的 Apps 傳送到 iTunes：

1. 選擇以 USB 同步的話，請使用隨機附送的 USB 接線將 iPhone 連接到電腦
2. 打開 iTunes
3. 按一下右上角的[裝置]按鈕（如果正在檢視 iTunes Store，請先按一下右上角的[資料庫]按鈕）
4. 如果資料庫中沒有對應的內容，某些標籤頁可能不會出現，例如資料庫沒有 Podcast，對應的「Podcast」，標籤頁就不會出現。
5. 按一下畫面右下角的[套用]來進行同步

## iTunes Store：

將購買的項目從 iOS 裝置或 iPod 傳送到電腦：

1. 如果你的 iPhone 跟電腦是首次連接的話，系統會要求你先要授權這台電腦，才可以建立 iTunes 跟 iPhone 的關連
2. 選擇商店[Store]選單中的[授權電腦]
3. 在彈出的對話框中，「Apple ID」按鈕是預設的選取項目
4. 輸入你的 Apple ID 和密碼，然後按一下[授權]按鈕
5. 此時，若要將購買自 iTunes Store 的項目要從 iPhone 傳送至電腦，請執行下列步驟：
  - 系統會提示可傳送 iPhone 中的購買項目
  - 按一下[傳送購買項目]按鈕。
  - 當選擇從[你的裝置名稱]傳送購買項目後，[檔案] > [從「裝置名稱」傳送購買項目]選項

你 iPhone 上所有的 Apps 都會保存於 iTunes Media 的檔案夾內。

在此，必須要提醒大家：若你按一下[清除並同步]，則會刪除 iPhone 現存的所有內容；轉而替換為目前所連接之 iTunes 資料庫中任何獲授權帳號所購買的任何項目。所以，切勿選用[清除並同步]這個選項。如果 iTunes 資料庫沒有任何內容，則不會將任何內容同步到裝置。

到最重要的步驟了，就是要從電腦中找回你的「Blockchain」。

1. 於 iTunes 上方的 Menu，選[編輯] > [偏好設定] > [進階]，便可以找到所有 Apps 存放地方了
2. 如是者，你便可以於 iTunes 頁面的 Apps 中找回「Blockchain」
3. 在「Blockchain」的 icon 上，按滑鼠右鍵，再選擇[簡介]
4. 「Blockchain」Apps 的路徑及名稱便會出現
5. 此時，你便可以多複製一個備份，另作保存，好使自己能安心使用「Blockchain」

更多關於 Apple iTunes 使用方法，可參閱 <http://www.apple.com/hk/support/itunes>

## 影片：主日回顧

上星期，日華牧師開始分享四段 Webbot 錄音的內容，其中一半內容是講解比特幣（Bitcoin）的。

第一段錄音的日期為 2013 年 11 月 14 日，內容談及去除輻射的資料。切爾諾貝爾（Chernobyl）核事

故發生後，當時，瑞士醫院對此作出了詳細的研究，發覺多年後，全歐洲很多人也感染了輻射，唯獨瑞士一部分本土居民沒事，但在瑞士居住的外國移民也感染輻射，患了許多各樣的輻射病。

但是，經研究後發現，瑞士本土居民有桑拿浴的習慣，而在桑拿浴過程中，藉著流汗會排出重金屬，包括輻射物質，但外國移民卻沒有桑拿浴的習慣。而之前的主日信息亦提及，以小梳打粉浸浴也能使人排汗及清除輻射。此外，桑拿浴更可以殺菌，治療皮膚病。



Clif High 亦教授如何在家中設置桑拿浴的地方。我們可在中國大陸訂購一些像膠袋般的桑拿用品，由百多元到數千元不等。其方法是讓你坐在一個袋子中間的椅子上，藉著周圍發出蒸氣，就能桑拿浴。但要留意桑拿浴的時間，開始時不可以太長，而到後期，亦不需進行太久。



在桑拿浴過程中，應一邊進行，一邊抹汗，不要任由汗水在身體表面流走，慢慢變乾。否則，排出來的物質會再被身體吸收。因此，焗完後，應立即洗澡，沖走身體排出的重金屬或輻射。由於桑拿浴能令人大量流汗，在過程中流失營養和礦物質，所以，在完成後要補充足夠的營養。



Clif High 在錄音中亦分享到，菇類可以將泥土的輻射集中，去除地方的輻射。但如果有人將集中輻射的菇賣給你，當你吃後，輻射就會進到你身體。



所以，Clif High 提議在家中種植菇類，可以完全阻隔外界的污染。例如：你可以用大型垃圾桶種植菇類，在上面放一塊毛玻璃，容許少許透光，不要讓陽光直接照射。進食自己種植的菇類，不但不會受污染，更可以幫助身體排出輻射。

此外，Clif High 在 11 月 14 日的錄音亦主要對比特幣作出分析。Webbot 提及，比特幣是幾生才有一次的機會，並且是財富轉移的途徑。當比特幣不斷升價，就越多人想擁有，到升至十萬美金後，更是想買也買不到了！因此，就算是接近 1,000 美元一個，仍然是非常難得的階段。此外，比特幣將會是不會回頭的概念，這正如人類使用電腦打字後，就很少會用舊式的打字機一樣。





第二段錄音是在 2013 年 11 月 19 日發佈，整篇也是分享比特幣。2013 年 11 月後，比特幣價格雖有起跌，但整體來說都是一直在上升。他強調，比特幣是開放的原始碼，因此，並不是父輩所認識的貪污系統，這亦不會讓銀行家有欺騙的機會，因為不論是轉換、流通，比特幣都不會遭中間人蠶食或藉此貪污，可以直接與對方買賣。



Webbot 提到，現時的轉變，證明「瑪雅年曆」是真實的，因為在 2012 年後，單是貨幣已有完全想像不到的變化。比特幣讓人理解貨幣的真正意義，從而挪開銀行家騙子。銀行家利用貶值的方法，不斷印鈔票，造成慢性通漲，將人們的錢挪到他們自己的手中。這正如許多操控股票的人，都會用這個方法，藉著不斷印發股票，令股票價值下降。



美國銀行家印鈔之餘，還要收取利息，人們被銀行家欺騙金錢後，還因供不起房子，而被他們清空。鈔票會貶值，但比特幣卻是不斷升值，因此，比特幣才是真正的貨幣。每一件貨品的價值，都可以跟比特幣作對比，沒有人可以欺騙別人。因此，除天災外，「瑪雅年曆」提到世界會超頻改變，貨幣就是這個現象。Clif High 更加提及，中國人將會掌控比特幣的主要買賣。

在總結感言部分，日華牧師提及，比特幣所出現的問題，必定會導致它將來演變為 666 獸印晶片。因為比特幣本身的問題是為了逼使人類接受晶片而設計的。因此，在發展過程中，現時接受比特幣的人也存有一個嚴重的錯誤，例如：有人認為比特幣是「經濟泡沫」，價值有朝一日會崩潰。又例如就算有人認知比特幣有價值，他們亦不能掌握最高價放售。有些人認為比特幣比金價貴兩倍時，已經達至極限，應該放售比特幣；亦有些人認為在世界上，沒有任何東西比黃金昂貴，所以，他們會過早放售所有的比特幣，甚至自以為放售的價錢已經很高，產生過早放售的現象。

而 Webbot 對比特幣的預測準確，它提到當比特幣升值至金價時，就會開始廣為人知。它亦預測，比特幣到達的最終價值是一億美金至十億美元一個，所以，那些在比特幣價值十萬美元時便退場的人，便會想輕生了。

日華牧師之所以分享比特幣，主要是因為 Webbot 對比特幣的預測，印證《聖經》的內容，並且，Webbot 預測的歷史和數據也經得起挑戰。可見，這些資訊是可信的。所以，我們可以買一至十個比特幣，並好好保管，將來這足以養活很多代的人。

現時，比特幣買賣困難，在未來三年，當全球人也愛上比特幣時，便會要求簡化，讓普通人也可以使用，不需擔心被搶，政府也可以從中收取一些基本稅收。因此，政府一定會主張比特幣的擁有人提供個人身份資料。讓比特幣與人融合，最終發展成植入晶片。



正因現在買賣比特幣程序複雜，所以比特幣才處於低價。但到將來，一旦比特幣變成流通貨幣，價格必定升高。由於現時購買比特幣的方法和途徑也較講座時更困難，所以，比特幣的價錢才不會持續上升。因此，不要埋怨購買比特幣的方法很複雜，「複雜」其實是一種祝福。而且，如果沒有人協助，根本不能買到任何比特幣。

日後，如果全世界普羅大眾也想買比特幣時，那情況將一發不可收拾，其價值絕對會升至一千萬美元，而且，在一天內上升十倍或數十倍，將是一件很平常的事情。



所以，要在比特幣價格被壓抑及購買困難時，學習如何購買。而且購買後，需要妥善保存比特幣，

牢記密碼。此外，若肢體彼此受託或委託買賣比特幣時，由於涉及經濟利益，故教會會作出監管，免得有人因貪心而受虧損。

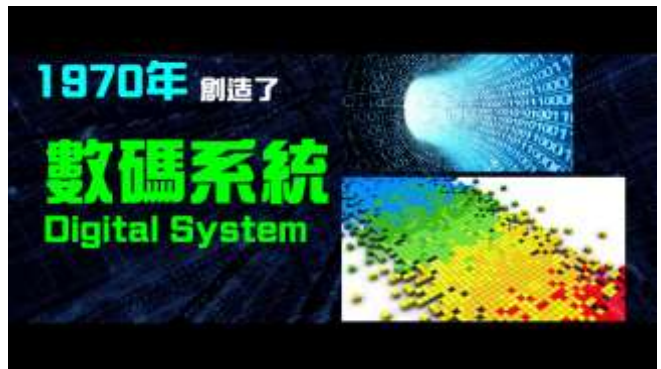
今個星期，日華牧師也會繼續分享比特幣的信息。

### 第一章：數碼化世界

當比特幣進入了我們的貨幣世界時，就像是什麼呢？為什麼我特別不留情面，說那些人什麼也不懂呢？我會舉一個例，讓你知道現在究竟有什麼變化，這兩樣東西並不相同。例如信件與 e-mail（電子郵件）相同嗎？它們並不是相同的東西。



那它們是什麼？從 1970 年開始，全世界發現並創造了數碼系統。它不是模擬（analog）系統，我們所說的「金錢」極其量也只屬模擬系統。但數碼系統卻不同。



當人類發現了數碼系統以後，便開始將很多資料轉為數碼檔。舉例：我們將音樂轉為數碼檔。以前，我們使用唱片和留聲機之類的模擬系統；後來轉了用數碼檔，現在我們使用 MP3 聽音，那是一個 file（檔案），一個數碼檔。



**影片：音樂數碼化的歷史**

2014年2月16日的「2012 榮耀盼望」主日信息中，日華牧師為大家分享「數碼化」對人類文明所帶來「不可逆轉」的重大改變。任何人類文明的產物，當由「實物」轉變為「數碼化」後，都會幾何級數地趨於普及、便利、便宜、免費，甚至俗語所謂「無限化」現象。其中一種出現在人類文明而被「數碼化」的產物，就是以用作載運音樂的媒體，現今最普及的音樂載運數碼化媒體，就是人所共知的「MP3」了。



世上最早出現的普及音樂載運媒體，可說是現今俗稱的「黑膠唱片」。一般來說，唱片都是先用一塊比較柔軟的物料造成母碟，再把鋁金屬倒在上面，製作壓碟用的母版，利用母版，唱片生產商可以重複多次，把半熔的空白硬膠片壓成音樂唱片。



黑膠唱片常見有直徑 7 英寸和 12 英寸兩種規格。前者一般稱為「細碟」(Single)，用於大量錄製新

出的流行音樂，因錄音時間較短，一般每一面只能容納一首歌曲。12 英寸的黑膠唱片，則常用作錄製多達 12 首歌的「大碟」(Long Play，或稱為 LP)。

早期的唱片，播放轉速都是每分鐘 45 轉的「細碟」，每一面只能錄製一首歌曲。



後來出現了轉速較慢、面積較大的 33 又 1/3 轉的「大碟」(Long Play，或稱為 LP)，每面大約可以錄製 6 首歌曲；另一方面，由於生產技術的改進，原來的 45 轉唱片由每面只能錄製一首歌曲，演進為可以錄製兩首歌曲，這種唱片稱為 EP (Extended Play)。

由於黑膠唱片只能在工廠生產，一般人都不能自行錄製。



所以當上世紀 1970 年代出現了「錄音帶」後，錄音帶即大行其道，甚至比黑膠唱片更為普及和便宜，一般人亦能以低至數百港元的價錢，購買一部可以自行錄音及複製音樂的錄音帶機。



到了 1979 年，Sony 公司推出便攜式隨身聽錄音帶機，即 Walkman，一推出便風靡全球。



因以往市場上的唱片播放機和卡式錄音機，機身都是非常笨重，不便攜帶，Walkman 的出現大大改變了可以隨時隨地收聽音樂的人類生活文化。



而錫安教會早期的信息都是以錄音帶方式錄製。此外，因著 Walkman 的出現，使教會當時能藉著派發錄音帶，讓信息在香港及各地大大廣傳，「聽帶」也成為肢體日常生活習慣之一。



在 1982 年，鐳射光盤（即 CD）正式面世，開展了數碼化音樂的雛型。一個五吋大的鐳射光盤，便能以數碼的方式，儲存一張 12 英寸大片的音樂容量。到了 80 年代末期，Sony 公司亦推出了「CD Walkman」。



到了 1990 年代中期，由於電腦的普及，大部分的電腦都配備了光盤機（即 CD Rom）。



不久，亦出現可以由用家自行用電腦寫入的可重複錄寫光盤，簡稱 CD-RW（Compact Disc ReWritable），於是，用家可以自行複製音樂，相應地，由不法分子所錄製的「翻版」音樂和影音光盤，即 VCD（Video Compact Disc）如雨後春筍般出現。



到了這個時候，黑膠唱片和錄音帶已經日漸式微。約 1998 年起，錫安教會有個別家聚自行將主日、家聚和傳福音信息錄製成 CD 派發，以應付時代和市場的需要。

另一方面，在上世紀 1990 年代末期，數碼化音樂出現了一種新的規格 —— MiniDisc (簡稱 MD)。MD 是一種類似舊式電腦中所使用的「軟性磁碟機」，由於 MD 使用了壓縮技術，使一個兩吋半大的 MD，便能存放五吋大 CD 的音樂容量，但 MD 的體積卻只有 CD 的四分之一。



但 MiniDisc (MD) 從未真正完全普及，因為在同一時間，音樂數碼化最重要的主角誕生了，就是現在人所共知的 MP3 格式。相比之下，MD 是使用一種由 Sony 公司所獨佔的壓縮技術，並且必須跟 Sony 出產的 MD 機和 MD 碟配合使用。





然而，MP3 是一種免費供大眾使用的聲音音樂壓縮格式，可以用於任何數碼化設施，例如電腦和加進了解壓 MP3 格式的所有設備。所以，大約由 1999 年起，市場上出現了大量中國製造的 MP3 Walkman 式光碟機，和韓國出品的小型 MP3 播放機，使一張本來只可存放約 80 分鐘的音樂 CD，瞬間大增至可以存放多十倍的音樂。

由於任何人都可以使用電腦，把任何 CD 的音樂轉為 MP3，也可以藉著互聯網供別人免費下載 MP3 音樂檔案，驅使那些使用錄音帶和 MD 的用家都轉向使用 MP3 格式和 MP3 機，整個音樂用家市場都開始轉投往 MP3。在這個時間，音樂數碼化的「大氣候」已經形成。

與此同時，在 2001 年，蘋果公司（Apple）亦看準了市場正在醞釀一場音樂媒體的革命，就是真正把聲音和音樂歌曲「數碼化」，使聲音和音樂的傳播不再受到運載媒體的限制，例如電視台、電台、唱片、錄音帶、CD 及 MD 等，而能夠自由地用任何數碼媒體，例如 CD、硬盤、快閃記憶體（即 USB Flash Drive）以及互聯網作傳播、複製、攜帶和播放。

蘋果公司推出了著名的「iPod」音樂 MP3 播放機，一台大小如手掌心的播放機，卻可以存放一千首歌曲，等同可以把任何人一生收聽的所有歌曲放在其中。



此外，蘋果公司亦推出了革命性的「iTunes Store」音樂下載市集，以平均「0.99 美金一首歌曲」作招徠。就此兩種產品，蘋果公司以雷霆萬鈞之勢，在短短數年間，把 Sony 公司的 Walkman、MD 和全球所有 CD 的音樂市場都一併壟斷了。



在同一年間，錫安教會亦正式以 MP3 格式的鐳射光盤來派發主日和家聚信息。



各個家聚亦開始普遍使用互聯網檔案傳輸協定伺服器，簡稱 FTP（File Transfer Protocol），供弟兄姊妹下載信息。因著這個轉變，大大減少了教會每月數萬元的錄音帶支出。



到了 2004 年，因著《錫安日報》的成立，使錫安教會把信息數碼化的步伐帶進一個全新的紀元。



現在，我們甚至可以將 video（影片）和膠卷、照片轉為數碼檔。這兩種東西所表達的是一樣，但照

片是存在於我們的現實世界裡，而數碼照片卻不存在於現實世界裡，它只是一個記憶。



### 影片：照片變為數碼化

照片，基本上與相片同義，意思是從攝影得出來的圖像，第一張照片由法國發明者 Joseph Nicéphore Niépce 於 1826 年所創，照片成像的原理是透過光的化學作用在感光的膠卷、底片、紙張、玻璃或金屬等輻射敏感材料上，產生出靜止的影像。絕大部分照片均由相機拍攝所得，其種類有正片（the positive image）或負片（the negative image）。



1878 年，柯達公司（Kodak）創辦人喬治·伊斯曼（George Eastman）發明一種塗有一層乾明膠的膠底片，乾片底片的發明極大地促進了攝影術的發展。



1888年6月，柯達正式推出了柯達盒式相機——「柯達一號」，和創造了一句著名的口號：「你只需按動快門，剩下的交給我們來做。」



自 1889 年開始，柯達在市場上推出「硝化纖維膠卷」，很快壟斷了全球膠卷市場。其後，更發明了首款電影攝影機，藉此機會進入電影底片的領域，並一直保持壟斷地位。

自1889年開始，柯達在市場上推出「**硝化纖維膠捲菲林**」，  
 很快壟斷了全球菲林市場。  
 其後，更發明了首款電影攝影機，藉此機會進入電影菲林領域，  
 並一直保持壟斷地位。



踏入1930年，柯達經已佔據全世界攝影器材市場75%的份額，利潤佔了攝影底片市場的90%。

踏入1930年，柯達經已佔據全世界攝影器材市場75%的份額，  
 利潤佔了這個攝影菲林市場的90%。



1935年，柯達推出柯達克羅姆（Kodak Chrome）彩色幻燈片（又稱為正片），這是世界上使用時間最長的一款彩色幻燈片。



及至 1975 年，柯達的應用電子研究中心工程師 Steven J.Sasson 開發出目前被喻為「世界上第一台數位相機」；更準確來說，應是數位相機的先驅。這台相機以磁帶作為存儲介質，記錄一張黑白影像需要 23 秒。然而，這台「手持式電子照相機」的出現，卻掀開顛覆攝影物理本質的序章，從此照片踏進了數碼年代的雛型。



但是，因著當時的這類照片的成像質素、攝影的方便程度，甚至保存等都遠不及傳統底片攝影，所以，眾多專業攝影師都不看好這類科技的發展，大都選擇堅持底片攝影的觀念。

踏入 1980 年代以後，數碼攝影隨即進入另一個世代。1981 年，Sony (索尼) 公司以產品發佈的形

態，推出了全球第一台不用底片的相機 —— Sony Mavica (索尼馬維卡)。該相機使用一塊 10mm×12mm 的 CCD 薄片取代底片，照片解析度只有 570×490 圖元及 27.9 萬像素。

踏入 1980 年代以後，數碼攝影隨即進入另一個世代，  
1981 年，Sony (索尼) 公司以產品發佈的形態，  
推出了全球第一台不用菲林的相機 —— Sony Mavica，索尼馬維卡。  
該相機使用一塊 10mm×12mm 的 CCD 薄片取代底片，  
照片解析度只有 570×490 圖元及 27.9 萬像素。



1988 年，數碼照片推出 JPEG 格式，將照片壓縮至細小、容易存儲和傳輸方便的檔案。

1988 年，數碼照片推出 JPEG 格式，將照片壓縮至細小，  
容易存儲和傳輸途徑方便的檔案。

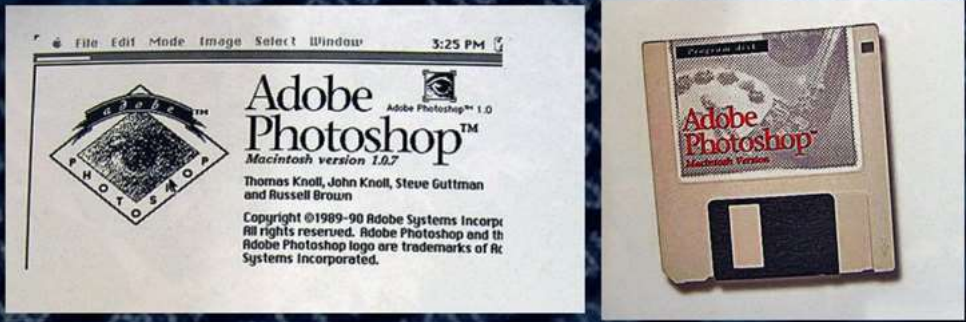


事實上，因著數碼照片的方便，包括不需重複購買會損耗的膠卷、易於存檔在電腦及流動記憶媒體、網路傳輸、不用沖印、大量複製等優勢，使數碼照片漸趨成熟和逐步普及。

1990 年，美國 Adobe 公司發行了 Photoshop 1.0 軟體，提供給 Mac 電腦的專業圖片修改程式。



1990年，美國Adobe公司發行了Photoshop 1.0軟體，提供給Mac電腦的專業圖片修改程式。



2002年，首部具有數碼攝影功能的手提電話——諾基亞7650面世，有效圖元為10萬像素。

2002年，首部具有數碼攝影功能的手提電話——諾基亞7650問世，有效圖元為10萬像素。




從此，數碼照片及數碼攝影更趨走向流動化，並且，加劇當今智能手機的發展，就如：數碼攝影經已是流動通訊器材必備功能，而且達至800萬像素。

的確，數碼照片逃離了傳統底片照片的限制，它劃時代的優點、方便性及流動性，改寫了人類文明的進步。單是一位普通的小孩或是老年人，亦可以隨手藉著數碼攝影拍下珍貴的時刻，甚至，一名6歲少年也可藉著數碼攝影，拍得有如專業攝影師的作品。

昔日，未有人垂青看好的數碼攝影，時至今日，卻將傳統底片完全壓下了。

2004年1月13日，柯達宣布將停止在美國、加拿大和西歐生產傳統底片相機。到同年年底，已完全停止製造使用底片的相機。同年4月，美國道瓊斯30種工業股指數，將柯達從名單中剔除，理由為柯達已是一家風光不再的公司。

**同年4月，美國道瓊斯30種工業股指數，將柯達從名單中剔除，理由為柯達已是一家風光不再的公司。**



**AT&T和柯達等公司被道瓊斯指數成分股中剔除**

http://www.enorth.com.cn 2004-04-02 08:07

美國道瓊斯公司1日宣布，從4月8日開盤起將AT&T、伊士曼柯達公司和國際造紙公司從道瓊斯30種工業股票平均價格指數的組成公司中除名。

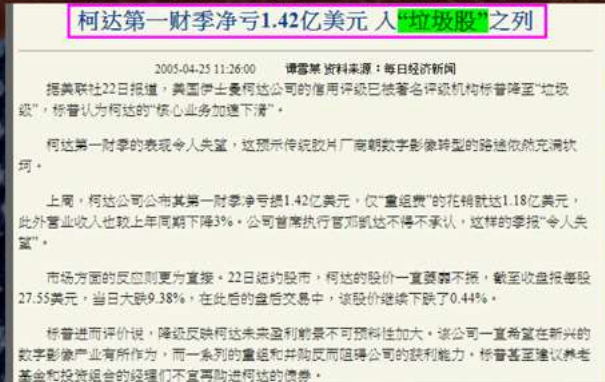
據道瓊斯公司稱，替代上述三家公司成為道指組成公司的是美國國際集團、韋理孫通訊公司和輝瑞製藥公司。華爾街分析人士認為，這是美國股票市場的正常變化，金融和醫藥類公司不斷成長，而基礎材料類公司的比重相對下降。

AT&T、伊士曼柯達公司和國際造紙公司分別是在1939年、1930年和1956年成為道瓊斯30種工業股票平均價格指數組成公司的。

道指組成公司上一次變化發生在1999年11月1日，當時4家企業被除名，而納斯達克股票市場的兩家公司微軟和英特爾成為了道指的組成公司。

2005年4月22日，柯達虧損1.42億美元，標準普爾將其信用評級降至垃圾級，皆因它太遲才轉營至數碼市場，已經難於賺錢，而且傳統底片市場亦快速萎縮。

**2005年4月22日，柯達虧損1.42億美元，標準普爾將其信用評等評級降至垃圾級，皆因它轉型至數碼市場太晚，已經難於賺錢，而且傳統菲林市場亦快速萎縮。**



**柯达第一财季净亏1.42亿美元入“垃圾股”之列**

2005-04-25 11:26:00 譯者：資料來源：每日经济新闻

據美聯社22日報道，美國伊士曼柯達公司的信用評級已被著名評級機構標普降至“垃圾級”，標普認為柯達的“核心業務加速下滑”。

柯達第一季的表現令人失望，這預示傳統底片片廠向數碼影像轉型的路途依然充滿坎坷。

上週，柯達公司公布其第一季淨虧1.42億美元，僅“重組費”的花銷就達1.18億美元，此外營業收入也較上年同期下降3%。公司首席執行官加凱達不得不承認，這樣的季報“令人失望”。

市場方面的反應則更為直接。22日紐約股市，柯達的股價一直萎靡不振，截至收盤報每股27.55美元，當日大跌9.38%，在此後的盤後交易中，該股價繼續下跌了0.44%。

標普進而評價說，降級反映柯達未來盈利前景不可預料性加大，該公司一直希望在新興的數碼影像產業有所作為，而一系列的重组和并購反而阻礙公司的盈利能力，標普甚至建議養老基金和投資組合的經理們不宜再购进柯達的債券。

另一方面，在 2005 年，四大膠卷生產商之一的愛克發（Agfa Photo）公司宣佈破產。



2006 年，另一膠卷生產商 —— 柯尼卡·美能達（Konica Minolta Holdings）宣佈停止生產所有相機和膠卷。



2006 年，Nikon（尼康）宣佈停產大部分底片相機。同年，Canon（佳能）公司正式宣佈停止 EOS 系列底片單反相機的研發，將戰略重點轉向數碼產品線，EOS 底片單反相機時代就此終結。

2006年，NIKON(尼康)宣佈停產大部分菲林相機。

### 尼康停产多数胶卷相机 专注数码相机市场

时间：2006年01月16日07:53

日本标志性的相机生产商尼康公司，近日宣布计划停产绝大多数型号的胶卷相机，仅保留一小部分面向专业摄影师的机型。调整后，尼康将专注于如今炙手可热的数码相机市场。



同年，CANON(佳能)公司正式宣佈停止EOS系列菲林單反相機的研發，將戰略重點轉向數碼產品線，EOS菲林單反相機時代就此終結。

#### 佳能停研發新菲林相機

25/05/2006

【美聯社】佳能(Canon)宣布停止研發新的單鏡反光菲林機，把業務專注在發展數碼相機上。公司表示仍繼續生產現有型號的菲林相機，但要視乎市場情況，才決定會否全面停產菲林機。

日本最大的相機生產商佳能昨天表示不再研發新的單鏡反光菲林機，但公司暫時不會停產菲林相機。社長內田二稱，現時菲林相機市場局限於少數攝影師或發燒友，就算他們研製更新的型號，狹窄的市場不足以彌補成本。

#### 數碼機產量多十倍

去年日本生產的數碼相機在全球售出六千四百七十七萬部，比起菲林相機的五百三十八萬部超出十倍有餘，菲林相機幾近被淘汰。日本另一大型相機生產商藝康(Nikon)，今年初已宣布停產旗下七款菲林機，只繼續生產餘下兩款。

自從數碼相機在上世紀九十年代末期推出市面後，菲林機的銷量急劇下降，許多原本並非生產相機的公司亦加入，令競爭加劇。日本其中一家生產相機的公司柯尼卡美能達，今年一月便宣布完全撤出相機市場，把生產數碼相機設備全部售予對手新力集團。



2009年，柯達宣佈柯達彩色幻燈片亦正式停產。

2009年，柯達宣佈柯達彩色幻燈片亦正式停產。

**不敵新潮流 柯達幻燈片將熄燈**  
2008/10/03

【聯合晚報／國際新聞組／綜合報導】  
數位攝影快速普及而且愈來愈專業，迫使傳統攝影工具一一凋零。因色彩犀利持久而受專業人士高度推崇的柯達幻燈片也將在一年內完全退出市場，終結70幾年來在攝影界所扮演的角色。

柯達幻燈片（Kodachrome）於1935年問世，多年來曾捕捉過無數經典鏡頭，柯達幻燈片拍下甘迺迪總統遇刺、曼德拉、也備受醫療界歡迎，整型美容醫師及牙醫治療前後的照片，長久存檔。



2012年1月19日，隨著數碼攝影及智能手機產品進一步蠶食市場，與及膠卷行業快速地萎縮，柯達這家有著131年歷史的公司，在苦苦掙扎中，於紐約提交了破產保護申請。

2012年1月19日，隨著數碼攝影及智能手機產品的進一步蠶食市場，與及菲林行業快速地萎縮，柯達這家有著131年歷史的公司，在苦苦掙扎中，於紐約提交了破產保護申請。

**柯達在紐約申請破產保護**

來源：新華科技

北京時間1月19日午間消息，柯達周四宣布，柯達及其美國子公司已經提交了破產保護申請。

柯達表示，此舉在於加強其在美國和海外的流動性，將非戰略知識產權貨幣化，妥善解決遺留的負債問題，並使公司專注於最有價值的業務。公司近幾年在數碼與原材料技術方面均有投資，2011年數字業務佔公司總營收的75%左右。

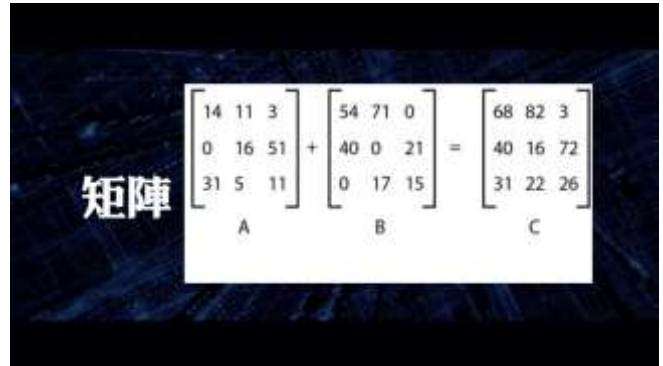
柯達已從花旗集團獲得破產保護企業9.5億美元貸款額度，貸款期限為18個月，用於改善流動性以及運營資本。貸款額度還需要獲得法庭批准並有一些前提條件。該公司相信，在破產期間，公司有足夠的流動性來維持運營，公司將繼續向消費者提供產品與服務。



事實上，自從照片出現數碼化的那一天開始，數碼照片和影像便踏上不回頭的路。

這樣，你現在就知道矩陣（Matrix）究竟是什麼。所有用這種數碼形式轉變的方法就稱為「矩陣」。

它就像一幀照片，你不能用一個數字去表達一幀照片，而是用數碼去表達一幀照片。例如這個角落的這一顆顏色的光度稱為 018，而在這裡的這顆顏色的光度稱為 28690，隨後另一個又是多少。整組數字便稱為矩陣。



矩陣 (Matrix) 就是把每一件事物數碼化。它是把現實中的一幀照片，轉變成一個矩陣的數字。矩陣就是將其編成許多的數字陣列，如矩陣和矩陣相加會等如多少。這就是矩陣，就是把事物變成為一組數字陣列。以前是一幀照片，即使把它過膠，也只是一幀相片。但當它變成一種矩陣的數列以後，就稱為數碼化。



**影片：數碼相機感光元件的工作原理**

自 1981 年，Sony (索尼) 公司以產品發佈的形態，推出了第一台不用底片的相機後，人類便正式進入以電子感光元件代替傳統底片 (俗稱菲林) 來記錄照片的時代。

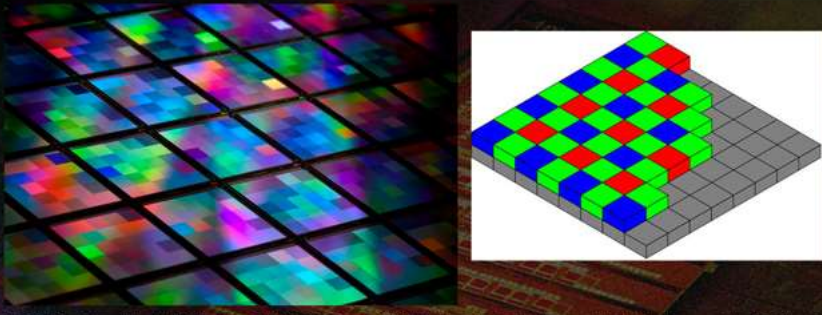


電子感光元件的工作原理是怎樣的？

現今電子感光元件主要分為兩種：「CCD」和「CMOS」。



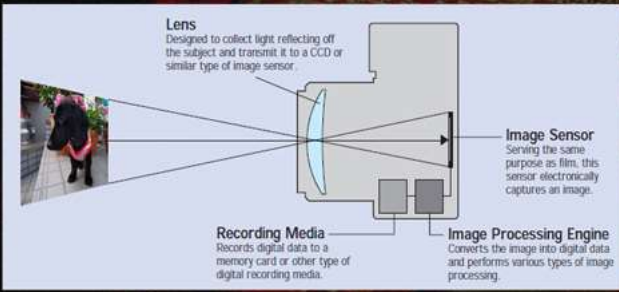
其基本原理皆為把相機鏡頭所捕捉之影像，投影在一片擁有上百萬，甚至上千萬個感光二極管的數碼底片——即電子感光元件上，這片數碼底片上的感光二極管，乃以三原色——紅、綠、藍的感光二極管所組成的「矩陣」(Matrix)。



其基本原理皆為把相機鏡頭所捕捉之影像，投影在一片擁有上百萬，甚至上千萬粒感光二極管的數碼底片——即**電子感光元件**上，這片數碼底片上的感光二極管，乃以三原色——紅綠藍的感光二極管所組成的「**矩陣**」(Matrix)。

當相機鏡頭捕捉的影像光線，投影在這片電子感光元件上，影像會以矩陣形式，被這片感光元件的千百萬個三原色的二極管所吸收，整個影像會被劃分成數以千百萬個部分，其上的二極管會把光線變為電流訊號，傳送到電腦。經過電腦的運算後，再按排列次序，把感光元件上每個二極管的訊號，重新組合成一張可供用家，藉電腦或手機等軟件觀看的「影像」。

當相機鏡頭捕捉的影像光線，投影在這片電子感光元件上，影像會以**矩陣形式**，被這片感光元件的**千百萬粒三原色的二極管**所吸收



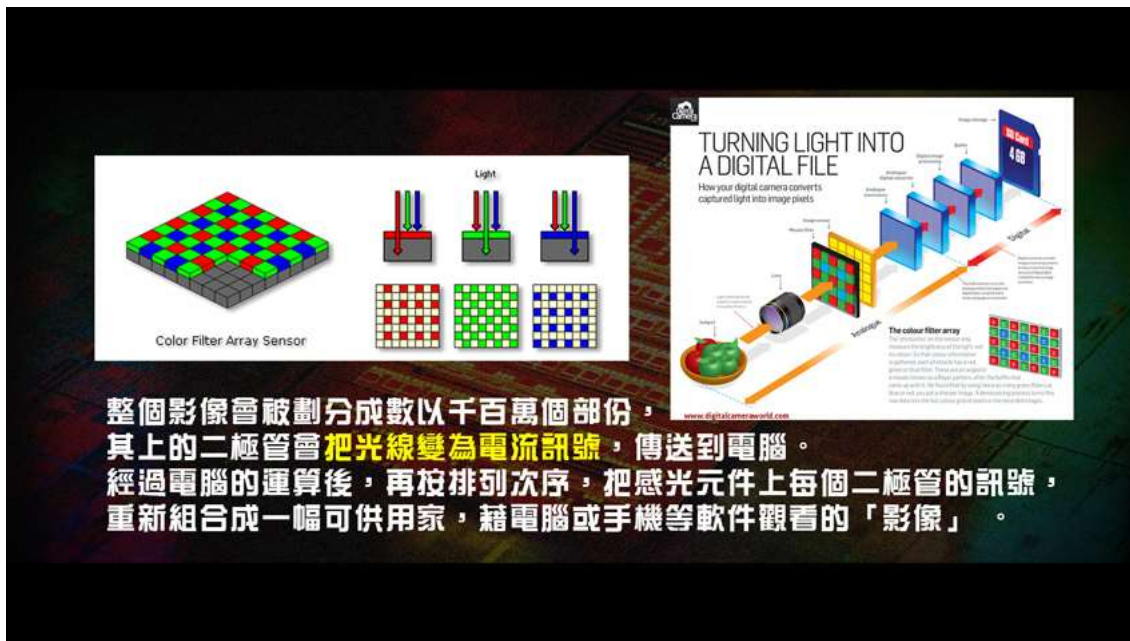
**Lens**  
Designed to collect light reflecting off the subject and transmit it to a CCD or similar type of image sensor.

**Image Sensor**  
Serving the same purpose as film, this sensor electronically captures an image.

**Recording Media**  
Records digital data to a memory card or other type of digital recording media.

**Image Processing Engine**  
Converts the image into digital data and performs various types of image processing.





### YouTube 影片：

Digital SLR cameras capture images exactly as seen through the viewfinder.

數碼單反相機能以取景器準確捕捉影像，

When the shutter is released, light entering through the lens is directed to a large high-resolution CMOS image sensor the same size as a frame of 35-millimeter film.

快門釋放的瞬間，光線穿過鏡頭，傳送至面積大、解析度高的 CMOS 圖像感應器，感光面積與 35 毫米格式底片相同，

A primary color filter is arranged over the image sensor so that each individual pixel corresponds with one of the colors red, green or blue.

位於圖像感應器上的初級濾光片，讓每個像素能對應以下一種顏色：紅、綠、藍，

The sensor generates an electric signal representing the brightness of each color.

感應器會按每種顏色的光度產生電流信號。

The image data is then converted into digital signals of high speed by reading each pixel line via two channels.

圖像資料繼而轉化成高速數碼信號，原理是以兩個渠道讀取像素信號，

The red, green and blue color signals are processed with speed and precision by Canon's high-performance digital image processor which reproduces images with natural coloration and records them on a memory card

數碼圖像處理器會快而準地處理紅、綠、藍信號，重現出富自然色彩的影像，並將之記錄在記憶卡

上。

自從能夠將資訊變成數碼化以後，人類開始將現實中的所有物件數碼化，例如：將信件數碼化。如果你沒有使用 e-mail（電子郵件），那就等同在安老院坐著的那些老人。事實上，現在大多數人已經改用電子郵件，你不會放棄用電子郵件而改為寫信。



### 影片：電郵所帶來的革命性改變

在 1993 年，以互聯網發送的電郵系統正式面世，以「@」（at）這個符號為電郵地址分隔戶口名稱和主機伺服器的電郵格式，亦是由 1993 年開始。



電郵系統徹底改革了人類使用信件和電話為主力的通訊模式。電話只可以單對單通話，且需要對方在電話旁才可對話，而信件更是非常緩慢的通訊工具，但電郵卻完全沒有以上缺點，大大提高了通訊的效率。

在還未有電子郵件的時代，眾人要透過各地的「郵政局」，才可以使用郵件通訊，縱使是本地郵件，一般都需要兩至三天才可以送到收件者手上，而海外郵件，即使是經空郵寄出，一般亦需要一星期以上方可送達，如果是以陸路或海路投寄，更往往需時一個月，甚至三個月，而且，「寄失郵件」也常常發生。

再者，每一封寄出的郵件都獨立收費，空郵費用高昂，速遞收費更是驚人，每一間郵局或速遞公司都需要聘請大量人手，並使用交通工具，耗用龐大的人力、物力、時間和能源。



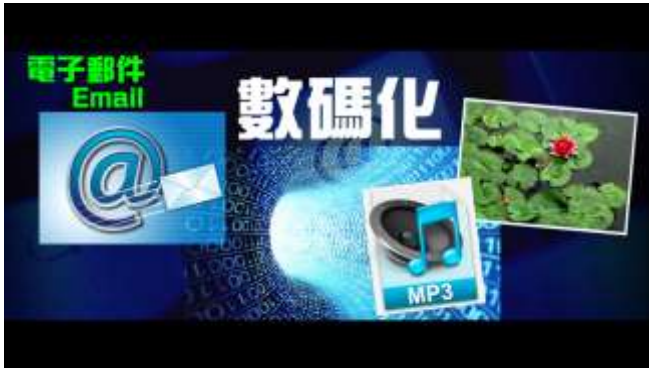
但電子郵件面世後，發送電郵，短則幾秒，長者也不過數分鐘，就可以送到收件者手上，無論對方身處何地，即使是在大海中心的郵輪之上，或在遙遙天邊的太空站內，都同樣快捷。



而且，用戶可以一次過把電郵送到世上所有電郵地址。對用家而言，這種服務可謂「完全免費」，因為，互聯網接駁費已包含相關費用，用戶不需要像以往經郵局寄信，並要額外繳費。

在電郵尚未普及的年代，每逢年終，很多人都會寄出聖誕和新年賀卡，令各國郵局應接不暇，如果目的地偏遠，更需提早一至兩個月寄出郵件，才可以保證在節日前送到，相當不便。但現今聖誕和新年賀卡已幾乎絕跡，人人都使用電郵、電腦或手機程式來發送賀詞。

所以，當郵件以「電郵」的方式完全「數碼化」後，有如照片和「音樂」被「數碼化」的結果一樣，出現了俗語所謂「無限化」的現象，對人類文明帶來「不可逆轉」的重大改變，而這一種改變，是上一代的郵政人員未能想像，亦不敢想像。



當任何人類文明的產物，由「實物」演變為「數碼化」後，都會以幾何級數的幅度變得更普及、更便利，收費愈加便宜，甚至逐漸免費，至終出現俗語所謂「無限化」的現象。

當產物真正出現「數碼化」的終極時，其「威力」猶如歷史的巨輪，無人可擋，人只能順勢而行。就如同電郵對比傳統郵件，一經使用，就再沒有人會走回頭路，也出現前人無法預計的新局面，百花齊放、百家爭鳴，爆發革命性的徹底轉變。任何人或企業，甚至若一眾世界首富企圖阻止這一種改變，都只是螳臂擋車。

就好像《錫安日報》曾以「無限可能性」為口號，代表當錫安教會以網上數碼化的形式出現時，必然會創出無限可能和超乎想像的事情，而這亦是教會肢體在這十年間親眼見證的事實。

它是一個通往矩陣的方向，是一種趨勢。自從開始這個趨勢，人類便將所有的現實矩陣 (Matrix) 化，每一次將資料轉變為矩陣以後，便永遠不會再走回頭。舉例：現實中，電話通訊已經數碼化。連電話公司也以「數碼」去命名。

### **影片：電話變為數碼化**


電話 (Telephone) 英文名來自希臘語：「tēle」(τῆλε，意為「遠」) 及「phōnē」(φωνή，意為「聲音」)，指一種可以傳送與接收聲音的遠程通訊裝置。

電話（洋譯派：德律風，英語：Telephone），其英文名出自希臘語：τῆλε（télé，意為「遠」）和 φωνή（phōnē，意為「聲音」），指一種可以傳送與接收聲音的遠程通訊裝置。早在十八世紀歐洲已有「電話」一詞，用來指用線串成的話筒（以線串起杯子）。電話的出現要歸功於亞歷山大·格拉漢姆·貝爾，早期電話機的原理為：說話聲音為空氣裡的複合振動，可傳輸到固體上，透過電脈衝於導電金屬上傳遞。貝爾於1876年3月申請了電話的專利權。<sup>[1]</sup>

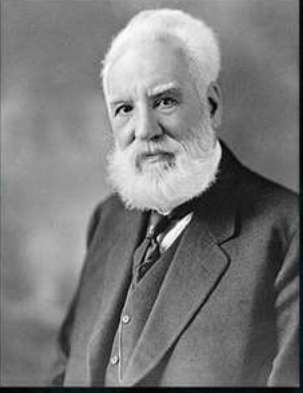
美國國會2002年6月15日269號決議確認安東尼奧·穆齊為電話的發明人。穆齊於1860年首次向公眾展示了他的發明，並在紐約的義大利語報紙上發表了關於這項發明的介紹。

歷史上對電話的改進和發明包括：碳粉話筒，人工交換板，撥號盤，自動電話交換機，程式控制電話交換機，雙音多頻撥號，語音數位採樣等。近年來的新技術包括，ISDN，DSL，網絡電話，模擬行動電話和數位行動電話等。

這一行業通常分為電話裝置製造商和電話網絡運營商。在歷史上，網絡運營商通常都擁有全國性的壟斷。近年來，隨著全球電信市場的開放和整合以及技術的發展，逐漸出現多家運營商在同一市場競爭的局面。例如，貝爾系統，即AT&T的下屬公司曾擁有美國電話市場的80%。1984年，由於美國司法部反壟斷訴訟，貝爾系統被迫分割成多個獨立的地方貝爾公司。有一個說法可以說明這個現象：在AT&T未分割前，IBM是美國第二大公司。在AT&T分割成七個公司後，IBM的排名變成第八名。



早在十八世紀，歐洲已有「電話」一詞，指用線串聯而成的話筒（以線串起的杯子）。電話的出現歸功於亞歷山大·格拉漢姆·貝爾（Alexander Graham Bell）——一位加拿大發明家和企業家。他獲得世上第一台可用電話機的專利權，並創建了貝爾電話公司（Bell Telephone Company），即著名 AT&T 美國電話電報公司（American Telephone & Telegraph Corporation）的前身。



加拿大發明家和企業家  
**亞歷山大·格拉漢姆·貝爾**  
**Alexander Graham Bell**

早期的電話機原理為：說話聲音為空氣裡的複合振動，可傳輸到固體上，透過電脈衝於導電金屬上傳遞。貝爾於 1876 年 3 月藉此申請了電話的專利權。

**早期的電話機原理為：**  
**說話聲音為空氣裡的複合振動，可傳輸到固體上**  
**透過電脈衝於導電金屬上傳遞**

The diagram shows a complex electrical circuit for an early telephone. It includes a microphone section (A) with a coil and a diaphragm, a switch (B), a bell section (C) with a coil and a magnet, and a receiver section (D) with a coil and a magnet. The circuit is powered by a 30V AC source and a 36-60V DC source. A photograph on the right shows a man in a suit sitting at a desk and talking on an early telephone.

此後，電話通訊便以傳統模擬話音訊號（Analog Signal），將發放出的聲波（sound waves）轉換成電子訊號（electrical signals），來傳遞說話。

歷史上，電話的改進和發明包括：碳粉話筒式（Carbon transmitter）、人工交換板撥號式、撥號盤式（Rotary dial）、雙音多頻撥號模式（Dual-Tone Multi-Frequency, DTMF），通常用於發送被叫號的電話號碼。

**歷史上，電話的改進和發明包括：**

**碳粉話筒式**  
**(Carbon transmitter)**

The image shows a carbon transmitter component, which is a circular metal housing with a mesh cover. A diagram to the right illustrates the internal mechanism: a diaphragm (flexible electrode) is connected to a carbon granule bed, which is in turn connected to a fixed electrode. A voltage source (battery) is connected across the electrodes. Sound waves cause the diaphragm to vibrate, which changes the resistance of the carbon granules, resulting in a signal.

歷史上，電話的改進和發明包括：

# 人工交換板 撥號式



歷史上，電話的改進和發明包括：

# 撥號盤式 (Rotary dial)



歷史上，電話的改進和發明包括：

## 雙音多頻撥號模式

(Dual-Tone Multi-Frequency, DTMF)



The image shows two types of telephones side-by-side. On the left is a classic rotary telephone with a coiled cord and a handset. On the right is a modern cordless telephone with a handset and a base station. The background is dark with some faint, stylized text.

使用雙音多頻信號前，被叫號碼會藉一連串的斷續脈衝來傳送，稱為「脈衝撥號」。雙音多頻信號乃貝爾實驗室（Bell Laboratories）為了自動完成電話通訊而發明。

歷史上，電話的改進和發明包括：

## 雙音多頻撥號模式

(Dual-Tone Multi-Frequency, DTMF)

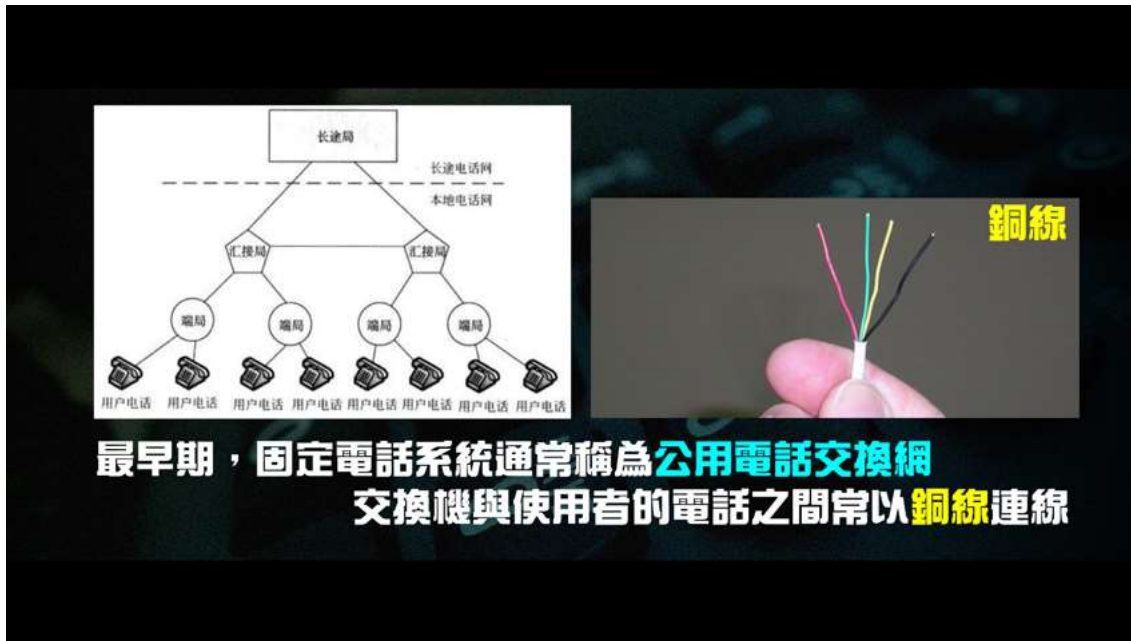


貝爾實驗室 (Bell Laboratories)

The image contains two black and white photographs. The left photo shows three men in a laboratory setting, looking at equipment. The right photo shows two men, one wearing glasses, working together on a piece of equipment. The text 'Bell Laboratories' is written in yellow at the bottom left of the image area.

最早期，固定電話系統通常稱為公用電話交換網。交換機與使用者的電話之間常以銅線連線。



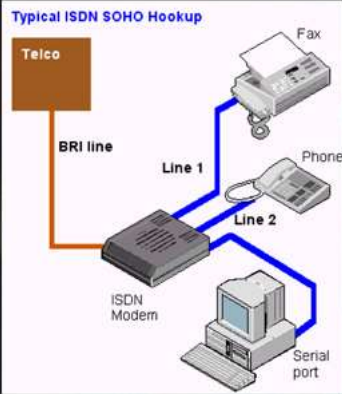


近代，數碼化的電話網路通訊技術出現，使電話通訊步入數碼化，更有不能回頭的趨向。其後，光纖（Fiber optic）逐步代替銅線。同時，模擬話音訊號（Analog Signal）進一步被採樣並量化成數碼訊號，以便在數碼交換傳輸網路中傳遞。

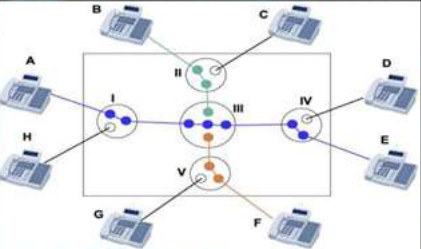


近代的電話通訊亦由傳統舊有模擬電話（Analog phone），逐步發展成數碼化的電話網路通訊技術，包括：踏入 1988 年，一種在歐洲普及的電話網路形式，稱為「整合服務數碼網路（Integrated Services Digital Network，簡稱 ISDN）」，這是一種經過數碼化的電話網路通訊的國際標準，為典型的電路交換網路系統（Circuit-switching network）。它透過普通的銅纜以更高的速率及品質傳輸語音和資料。

**1988年**

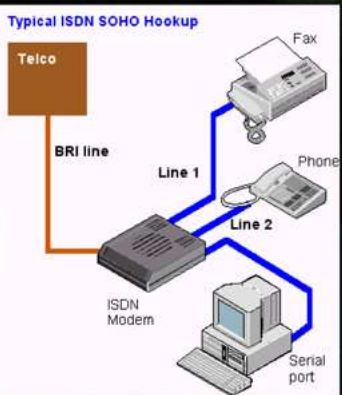


**整合服務數碼網路**  
(Integrated Services Digital Network) ISDN




這是一種經過數碼化的電話網路通訊的國際標準  
為典型的**電路交換網路系統**(Circuit-switching network)

流動電話 GSM 標準也可基於 ISDN 去傳輸資料。ISDN 乃全數碼化的電路，只有「0」和「1」兩種狀態，因以能夠提供穩定的資料服務及連線速度，不像傳統模擬電話那樣，容易受到干擾而被影響。因此，數碼化線路電話通訊提供的通訊服務更優質。



**整合服務數碼網路**  
(Integrated Services Digital Network) ISDN



ISDN乃全數碼化的電路，只有「0」和「1」兩種狀態  
因以能夠提供穩定的資料服務及連  
線速度，不像傳統模擬電話那樣，容易受到干擾而被影響


除了撥打功能，ISDN 還提供視訊、視像會議、影像、傳真、遠距教學、個人電腦通訊與資料服務。

**整合服務數位網路 (Integrated Services Digital Network, ISDN)** 是一個**數位電話網路**國際標準，是一種典型的**電路交換網路系統 (circuit-switching network)**。它透過普通的銅纜以更高的速率和品質傳輸語音和資料。ISDN是歐洲普及的電話網路形式。**GSM行動電話標準**也可以基於ISDN傳輸資料。

因為ISDN是全部數位化的電路 (只有0和1這兩種狀態)，所以它能夠提供穩定的資料服務和連線速度，不像類比線路那樣對干擾比較明顯。在數位線路上更容易開展更多的類比線路無法或者比較困難保證品質的數位訊息業務。

除了基本的打電話功能之外，ISDN還能提供視訊、視像會議、影像、傳真、遠距教學、個人電腦通訊與資料服務。ISDN需要一條全數位化的網路用來承載數位訊號，故又稱作「**一線通**」。

另外，**ISDN**也特指使用這項技術建立保持和斷開電路交換的協定組。



ISDN 需要一條全數碼化的網路來承載數位訊號，故又稱為「一線通」。

2005 年 1 月，在日本和韓國，接近 10% 電話用戶已轉用數碼化的電話服務。

2005 年 1 月，《新聞周刊》(Newsweek) 指：數碼網絡電話可能是「下一件大事」。

截至 2006 年，許多網絡電話 (IP phones/VoIP phone) 公司提供相關服務予消費者和企業。

流動網路通訊技術方面，手提電話亦由模擬流動電話 (Analog mobile telephone)，急速發展成現今數碼化的流動電話 (Digital mobile telephone)。



當電話轉為數碼化後，人類通訊更方便，資訊能透過多媒體 (Multimedia) 傳遞溝通，包括：語音、視訊影像、圖片、文字、傳真、多人會議、電子郵件等等。數碼化的資訊及通訊科技自出現以來，時至今天，已成大勢所趨，走進不能回頭的定局。

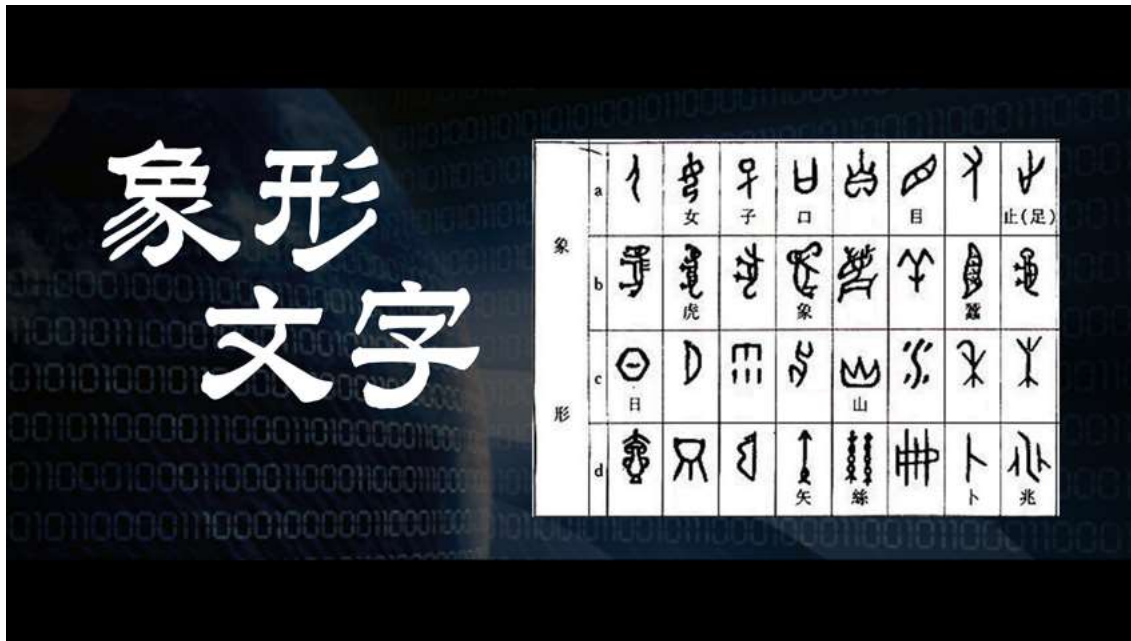
此外，我們亦已經將語文數碼化。舉例：以往，你如果購買了字典，內裡全是英文的話，而你又不

懂英文，結果你只會投降，因為這是一種現實，書裡每一頁紙上的文字就是現實。但現在，人把文

字列成矩陣 (Matrix)。就如維基網站上的內容全是英文，而自己又不懂得，那麼，只要按一按網頁左邊的「中文」的圖標 (icon)，網頁內容就立即轉換成中文了，那是多麼美好的事！

**影片：語言與文字數碼化**

文字是人類用來紀錄特定事物、簡化圖像而成的書寫符號。文字在發展早期都是圖畫形式的表意文字 (象形文字)，與語音無甚關係，中國文字亦是從此漸次演變而成。



後來，文字在不同的語系區域擁有不同的發音，產生不同的語言，即所謂方言的存在。一般認為，文字是文明社會的標誌。馬克思主義則認為文字是在古代階級社會出現後才產生的。

另一方面，從古埃及文、拉丁文字 (俗稱英文) 等，發展到後期都成為語音符號，即外文的字母，不同的外文字母合併成一個外國文字。拉丁字母 (也稱為羅馬字母) 為大多數歐洲語言所採用的字母系統，是世界上最通行的字母文字系統。



**發展到後期都成為語音符號，即外文的字母**  
**不同的外文字母合併成一個外國文字**

大寫字母		衍生拉丁字母 [編輯]				
A	B	尖音	重音	折音	分音/德語變音	
C	D	Á	À	Â	Ä	
E	F	É	È	Ê	Ë	
G	H	Í	Ì	Î	Ï	
I	J	Ó	Ò	Ô	Ö	
K	L	Ú	Ù	Û	Ü	
M	N	Ý	ÿ		ÿ	
O	P	á	à	â	ä	
Q	R	é	è	ê	ë	
S	T	í	ì	î	ï	
U	V	ó	ò	ô	ö	
W	X	ú	ù	û	ü	
Y	Z					
Z						
小寫字母		軟音	鼻音	鼻化母音	合字	來自盧恩字母
a	b	Ç	ç	Ã	Æ	Ð
c	d	ç	ç	Õ	œ	ð
e	f	ç	ç	Ñ	æ	þ
g	h	ç	ç	ã	œ	þ
i	j	ç	ç	õ	ij	þ
k	l	ç	ç	ñ	ij	þ
m	n	ç	ç	ã	ij	þ
n	o	ç	ç	õ	ij	þ
p	q	ç	ç	ñ	ij	þ
r	s	ç	ç	ã	ij	þ
t	u	ç	ç	õ	ij	þ
v	w	ç	ç	ñ	ij	þ
x	y	ç	ç	ã	ij	þ
y	z	ç	ç	õ	ij	þ
z		ç	ç	ñ	ij	þ

拉丁字母作為羅馬文明的成果之一，並隨著征服別國而推廣到西歐廣大地區。



**A B C D E F G**  
**H I J K L M N O**  
**P Q R S T U V**  
**W X Y Z**

# 拉丁字母

(也稱為羅馬字母)  
 為大多數歐洲語言所採用的字母系統  
 是世界上最通行的字母文字系統


拉丁字母主要源於伊特魯里亞字母，大約在公元前 7 至公元前 6 世紀，從希臘字母通過伊特魯里亞字母，成為羅馬人的文字。根據 Hammarström，B、D、O 和 X 這四個字母應該源自傳入南義大利的希臘字母。由於不同字母分別賦予一個音，不同的字母合併成切音（混音），形成音節。

**拉丁字母主要源於伊特魯里亞字母**  
**大約在公元前7至公元前6世紀**  
**從希臘字母通過伊特魯里亞字母**  
**成為羅馬人的文字**

𐌒	𐌓	𐌔	𐌕	𐌖	𐌗	𐌘	𐌙	𐌚	𐌛	𐌜
n	m	l	k	i	th	ch	dz	v, f	e	g a
𐌞	𐌟	𐌠	𐌡	𐌢	𐌣	𐌤	𐌥	𐌦	𐌧	𐌨
f	kh	ph	ks	u	t	s	r	q	sh	p

Neo-Etruscan alphabet (4th-3rd centuries BC)

𐌒	𐌓	𐌔	𐌕	𐌖	𐌗	𐌘	𐌙	𐌚	𐌛	𐌜
m	l	k	i	th	ch	dz	v, f	e	g	a
𐌞	𐌟	𐌠	𐌡	𐌢	𐌣	𐌤	𐌥	𐌦	𐌧	𐌨
f	kh	ph	u	t	s	r	q	sh	p	n





事實上，語言和文字更成為每一個國家或是每一個民族的共同溝通、表達、傳遞的媒介，藉著語言和文字來交流觀念、意見、思想及達至民族和國家統一等。

其中，中國漢字約在上古時代公元前 1,300 年商朝，自華夏族人所發明創造和改進，迄今為止，是連續使用時間最長的主要文字，也是上古時期各大文字型系中唯一傳承至今的文字。

相較而言，古埃及、古巴比倫、古印度文字都早已消亡，所以有學者認為漢字是維繫中國南北長期處於「統一」狀態的關鍵元素之一，亦有學者將漢字列為中國第五大發明。

雖然語言和文字能夠達至一個民族和國家統一，但是，因為地域和國與國之間，有著在語言和文字上的不同，導致國與國、民族與民族之間產生不能溝通的情況。情況就如《創世記·第 11 章》所記載，巴別塔與變亂口音的事件，天下人的言語不通，人與人之間不能互相溝通，眾人便分散在全地上。

**創世記 11:6-9**

6 耶和華說：「看哪，他們成為一樣的人民，都是一樣的言語，  
如今既作起這事來，以後他們所要作的事就沒有不成就的了。

7 我們下去，在那裡變亂他們的口音，使他們的言語彼此不通。」

8 於是耶和華使他們從那裡分散在全地上；他們就停工，不造那城了。

9 因為耶和華在那裡變亂天下人的言語，使眾人分散在全地上，  
所以那城名叫巴別【就是變亂的意思】。

所以，現代人類文明中，在國際之間，人類設立了翻譯及傳譯的工作，動用非常龐大的人力物力，

來將極之繁複的語言和文字，嘗試製造出共同的溝通媒介。

各種語言的字典更廣被著成一本本厚厚的巨著，例如：中英字典、英日字典、英法字典、英德字典、法德字典、中日字典、韓日字典、中印字典……及至 20 世紀，由於電腦誕生，人需要給予電腦種種的指令。這種以數碼化的電腦語言 0 和 1，向電腦和機器的「單向溝通」就成了現今數碼化的電腦語言。



隨著，資訊時代，Information Age（資訊時代）快速發展，人類將全世界所有的語言和文字，藉著電腦語言進行數碼化，語言、文字、發音、字典及翻譯等等，竟然藉著電腦語言被統一進行數碼化。時至今日，因著語言和文字被數碼化，在電腦世界裡，所有民族國家的語言、文字、資訊、聲音、字典都可以立時翻譯及轉換，就如網上及電腦程式都提供這樣輕便的工具，例如：Google 翻譯( Google Translate ) 是一項由 Google 提供的翻譯文字、語句及網頁的服務。因著語言和文字經過統一的數碼化，Google 翻譯經已可以即時翻譯語言和文字達 59 種，此外，Google 翻譯亦提供朗讀功能，包括原文和譯文。

又例如其他網站：Babylon Translation、Yahoo 字典、Yahoo! Babel Fish（譯作：巴別魚）等等的網上免費即時翻譯。與及例如美國線上公司（American Online Inc., 簡稱 AOL）提供的即時翻譯工具等。實在，因為語言和文字經過數碼化之後，各個民族的語言、文字、資訊都變得容易和輕省了，而且成了不能走回頭的景況。

=====
當科技能將語言數碼化，人人都完全歡迎這項進展，這趨勢是不會回頭的。





然而，當大家將這項轉變去徵詢一位語言專家，他必會表示自己是位專家，既懂英文，又懂中文，將語言數碼化一定是不可能的，亦一點也不值錢，因這是虛擬的，一無是處，將來亦會化為烏有的。如果是這樣，大家都會覺得他像個瘋子，在胡說八道。

早前，香港財政司曾公開說過比特幣只是一種虛擬貨幣，一文不值。可是，全世界所有我們稱為現實的事情都已變為 Matrix，當轉變成數碼後，這趨勢根本是一條不歸路。

**現任香港財政司司長**

曾俊華籲市民投資BITCOIN要小心

2013年12月02日 07:35 星期一

曾俊華表示，BITCOIN的價值沒有實物或發行人支持，不保證可以兌換成實體經濟的貨幣或商品，嚴格來說，BITCOIN現時仍未算是電子貨幣，只是可以進行私人或網上交易的虛擬貨幣。

現時雖然有公司願意收取BITCOIN，但規模仍然微不足道，這些公司願意收取BITCOIN，似乎很大程度，是憧憬BITCOIN會繼續升值，多於為節省交易成本等實際經濟考慮。

曾俊話指，現時BITCOIN兌美元的價值不斷上升，基本上是出於投機因素。

上周五，BITCOIN幣值曾經升穿1200美元，高見1220.5美元的歷來新高。

事實上，沒有人會認為蘋果公司 Apps Store 中的 Apps 因為是虛擬的就不值錢。縱使是甚麼身分的人若有這樣的見解，大家也會覺得他是愚蠢的。任何一個寫 Apps 來賺錢的人，也必會表示它是有價值

的。



世界上沒有人會認同因蘋果公司的 Apps 是虛擬的，所以就不值錢。相反，世界上最值錢的公司就是蘋果公司，但是，當中它所提供產品全都是虛擬的。

### 影片：蘋果公司歷史簡介

蘋果公司（Apple Inc.）原稱蘋果電腦股份有限公司（Apple Computer, Inc.），總部位於美國加利福尼亞州的 Cupertino（庫比蒂諾），核心業務是電子科技產品，它在高科技企業中，以創新而聞名於世。其最著名的產品包括 Apple II「蘋果二型」、Macintosh「麥金塔電腦」、iPod 音樂播放器、iTunes 商店、iPhone 智慧型手機，以及 iPad 平板電腦等。



為何蘋果公司在過去 30 多年間，能一直以創新而聞名？這不得不歸功於其創辦人，亦即是其產品設計師，甚至是一眾蘋果迷的「精神領袖」—— 喬布斯（Steve Jobs）。



喬布斯在領導蘋果公司期間，以強悍和「天方夜譚」的高要求性格見稱，很多員工離職都因抵受不了喬布斯無理高要求而離開。不過，因為他的大膽創新，亦非常強調產品對用家的使用經驗，加上他對外觀設計有著完美主義精神，以致蘋果公司及喬布斯，能夠發展出多種改變人類意識和突破性的電子科技產品。

例如電腦雖然早在 1950 年代已被發明，但一直以來都只有大銀行、大機構才負擔得到，當時根本沒有人會想到，同時也做不到把電腦推進家庭，甚至是中小學裡面。



1977 年，蘋果公司第一件成功的電腦產品 Apple II 面世，喬布斯便是主力的設計師之一。因為 Apple II 強大的擴展性及簡單的使用介面，於是在短短三年內，Apple II 的總銷售量，已超過人類歷史所有電腦產品的總和。



Apple II 被公認為第一部真正普及的個人電腦，於 70 年代助長了個人電腦的革命，所有專家都認同，如果沒有 Apple II 就不會引發 IBM 於 1981 年推出個人電腦產品，也不知道要多少個年頭才有人敢於推出個人電腦。



**Apple II 被公認為第一部真正普及的個人電腦，於70年代助長了個人電腦的革命，所有專家都認同，如果沒有Apple II 就不會引發IBM於1981年推出個人電腦產品，也不知道要多少個年頭才有人敢於推出個人電腦。**

**Welcome, IBM. Seriously.**

Welcome to the most exciting and important marketplace since the computer revolution began 35 years ago. And congratulations on your first personal computer. Putting real computer power in the hands of the individual is already improving the way people work, think, learn, communicate and spend their leisure hours.

Computer literacy is fast becoming a fundamental skill in reading or writing.

When we introduced the first personal computer system, we estimated that over 100,000,000 people worldwide could justify the purchase of one, if only they understood its benefits. Next year alone, we project that well over 1,000,000 will come to that understanding. Over the next decade, the growth of the personal computer will continue in logarithmic leaps.

We look forward to responsible competition in the massive effort to distribute this American technology to the world. And we appreciate the magnitude of your commitment.

Because what we are doing is increasing social capital by enhancing individual productivity.

Welcome to the future.



因為當時大部分的電腦公司都認為，家庭和學校不需要使用電腦，其他的家庭電腦產品都只是「電子遊戲機」的代名詞，但 Apple II 卻成功進入家庭，甚至更進入了辦公室桌面和學校。

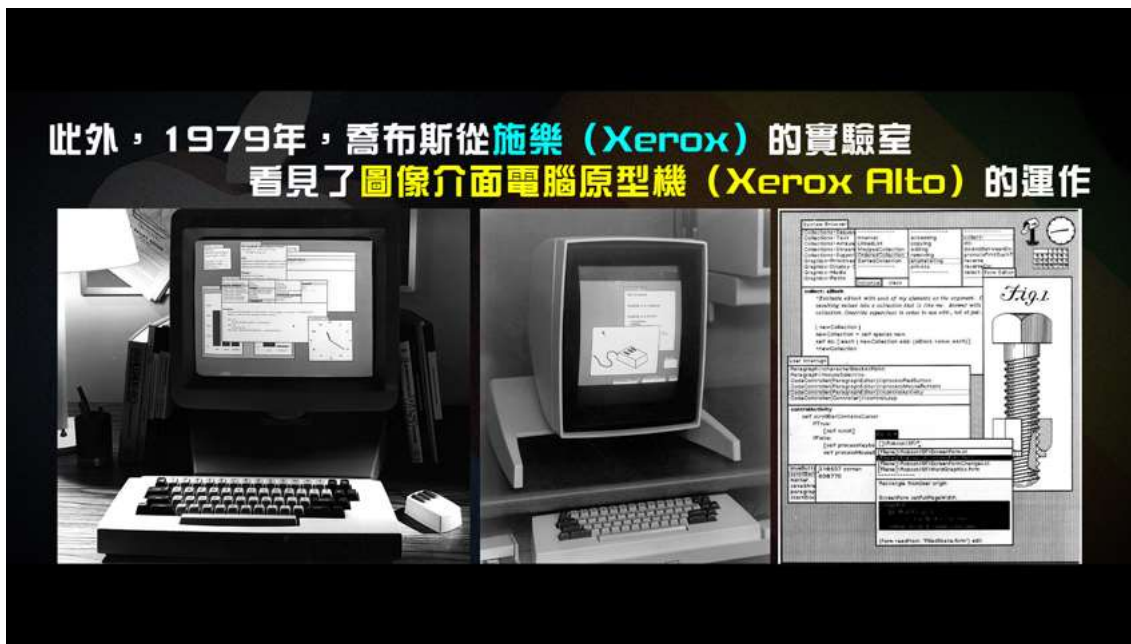
後來因為 IBM 個人電腦的成功，市場開始偏向使用 IBM 電腦，故此，喬布斯不得不在 1983 年推出新產品 —— Apple III 「蘋果三型」與 IBM 的個人電腦對抗，然而，喬布斯卻在產品硬件設計上出現了嚴重的錯誤。



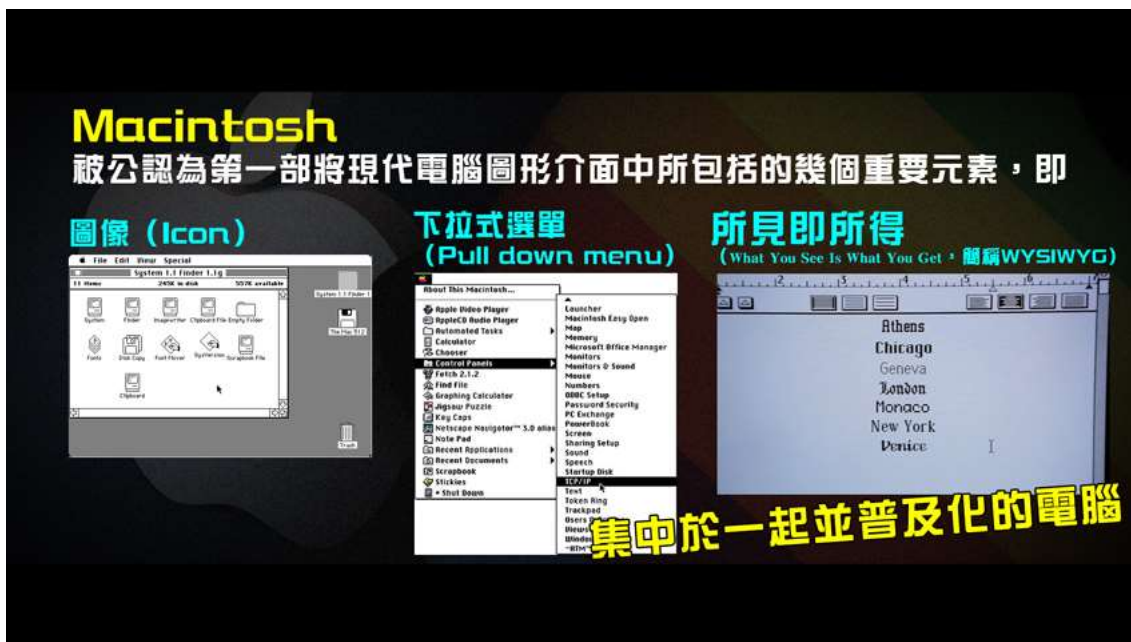
**後來因為IBM個人電腦的成功，市場開始偏向使用IBM電腦，故此喬布斯不得不在1983年推出新產品——Apple III 「蘋果三型」與IBM的個人電腦對抗**

當時喬布斯堅持桌面上使用的電腦，絕對不能附有會發出噪音的散熱風扇，引致所有 Apple III 的電腦全因為過熱而出現當機問題，最終只售出了僅僅約 65,000 台便停產。

此外，1979年，喬布斯從施樂（Xerox）的實驗室看見了圖像介面電腦原型機（Xerox Alto）的運作，因此在1984年，蘋果公司在喬布斯的領導下，推出了劃時代的圖形介面電腦 Macintosh。



Macintosh 被公認為第一部將現代電腦圖形介面中所包括的幾個重要元素，即桌面（Desktop）、視窗（Window）、滑鼠（Mouse）、圖像（Icon）、下拉式選單（Pull down menu）和所見即所得（What You See Is What You Get，簡稱 WYSIWYG）集中於一起並普及化的電腦。



因為 Macintosh 電腦的出現，導致 Microsoft 微軟公司抄襲，並推出 Windows 視窗電腦系統。有別於以往的 DOS 系統介面，DOS 介面只有黑底白字和等候用戶輸入指令的遊標「C:\>」。

雖然在商業上 Windows 較 Macintosh 更成功，但無可否認，如果沒有 Macintosh 的出現，微軟便不會努力研發 Windows。

1993 年，蘋果公司推出了全球首部大屏幕，再配合手寫輸入的「電子手賬」(Newton Message Pad)。雖然在商業上，這同是一件失敗的產品，但其卻被認為是後來出現的 Palm Pilot 和 21 世紀的智能電話及平板電腦的先驅性產品。

1993年，蘋果公司推出了全球首部大屏幕，  
再配合手寫輸入的「電子手賬」(Newton Message Pad)。



雖然在商業上，這同是一件失敗的產品，  
但其卻被認為是後來出現的 **Palm Pilot** 和  
21世紀的**智能電話及平板電腦的先驅性產品**。

1985年，因面對IBM和微軟的夾攻，並與董事會鬥爭而失勢，於是喬布斯離開了蘋果公司及成立了NeXT公司。

1986年，離開蘋果公司的喬布斯，從著名星戰電影的總監佐治盧卡斯收購了旗下的電腦動畫部，成立了今日人所皆知的彼思動畫製作室(Pixar Animation Studios)。





截至 2013 年，彼思共發行了 14 部動畫長片，第一部是 1995 年推出的《反斗奇兵》。彼思的作品都獲得了好評，以及在商業上取得了大成功。直至 2014 年，其製作的動畫已獲得了 27 次奧斯卡獎、7 次金球獎、11 次格林美獎以及其他獎項。

自 2001 年奧斯卡最佳動畫片獎設立以來，彼思電影共有七部電影獲獎，分別是《海底奇兵》、《超人特工隊》、《五星級大鼠》、《太空奇兵·威 E》、《冲天救兵》、《反斗奇兵 3》及《勇敢傳說之幻險森林》，還有兩部《怪獸公司》與《反斗車王》獲得提名。《冲天救兵》與《反斗奇兵 3》獲得奧斯卡最佳影片獎。

直到 1996 年，因為蘋果公司的 Macintosh 在面對 Windows 系統的競爭中日漸失去大部分市場，並且在作業系統的現代化過程中（Modern Operating System Design）出現問題，例如缺乏記憶體保護（Memory protection）、優先權式多工（Preemptive multitasking）、多執行緒（Multithreading）等，但解決方法卻遙遙無期，於是唯有從外間尋求解決方案，最後向當時已離開蘋果公司的喬布斯購入 NeXT 電腦的作業系統，成為了後來的 Mac OS X。

喬布斯再一次成為蘋果公司的行政總裁（CEO），並在 1998 年推出令人眼前一亮的 iMac，因而引起熱潮，令當時徘徊在破產邊緣的蘋果公司起死回生。往後的 Macintosh 電腦都以外型時尚和亮麗見稱，故吸引了大眾對蘋果電腦產品的注視，這亦是喬布斯的強項。



2001年3月，蘋果公司推出了OSX，早期稱作Mac OSX，一個建基於NeXT電腦作業系統的操作系統，並同時以專業人士和消費者為目標市場。



它整合了大型和專業電腦所使用UNIX系統的穩定性、可靠性和安全性，以及Macintosh使用者界面的易用性。OSX的推出令Macintosh的市場佔有率再一次重拾升軌，亦再一次令蘋果公司的產品成為「時尚」和「潮流」的指標。

2001年10月推出的iPod數位音樂播放器更獲得了空前的成功。雖然它並非市面上首款MP3便攜式播放器，但其精良的設計及舒適的手感令其大受好評，再配合其獨家的iTunes網路付費音樂下載系

統，一舉擊敗了 Sony 公司的 Walkman 系列，而成為全球佔有率第一的便攜式音樂播放器。



雖然它並非市面上首款MP3便攜式播放器，  
但其精良的設計及舒適的手感令其大受好評，  
再配合其獨家的iTunes網路付費音樂下載系統

2007 年，蘋果公司宣佈售出一億部 iPod，是史上銷售速度最快的 MP3 播放器。

2006 年，蘋果公司發表了使用英特爾（Intel）處理器的 iMac，獲得了該公司創立以來最大幅度的市佔率。



2006年，蘋果公司發表了使用英特爾（Intel）處理器的iMac，  
獲得了該公司創立以來最大幅度的市佔率。

2007 年 1 月 9 日，蘋果公司正式推出破天荒的智能手機 iPhone。截至 2013 年 4 月，蘋果已售出高達 3.56 億部不同型號的 iPhone，加上其內置的 App store 軟件市場，令蘋果公司取得了現今智能手機

的大部分收益。



2010年1月27日，蘋果推出平板電腦產品 iPad，亦成為了現今平板電腦市場上最主力產品。



=====

大家所應用的數碼電話，難道內裡的 apps 真的有實體？那都是數碼化的。



大家都不會走回頭，不用數碼電話，而改回使用傳統有電話線連著的撥號電話。所以，當科技將生活數碼化，大家就發現當中的便利，人們只會繼續使用，不會走回頭路了。



數碼化就是大家可直接接觸那個世界，當中不需要經過中間人，例如數碼化圖書館。現在人們看雜誌、書籍、新聞，都已經不用買報紙、不用到圖書館了，這就是數碼化生活。現時，所有生活上的事情都會邁向數碼化。



### 影片：數碼化時代與錫安教會

科技發展一日千里，無論商業運營，甚至藝術創作，普遍都是隨著科技走。設計行業隨著設計軟件的出現，淘汰了傳統的繪畫；音樂製作隨著編曲、錄音的數碼化，改變了錄音、彈奏的面貌等。



事實上，早年的錫安教會亦在這種社會生態下被推進著。正如 MP3 的出現與普及，促使教會將信息發放，由派發錄音帶轉為提供 MP3 下載。另外，網絡的發展亦促成了《錫安日報》的出現。



但是，在近年，情況卻開始出現逆轉 —— 從教會事工貼著科技走，漸漸變成科技配合錫安教會的需要而提升！

且看以下幾個有趣的例子：

2009 年，日華牧師開始分享「健康之藍圖」信息，由於考慮到這套信息可以祝福很多人，甚至是錫安教會以外的人，故此，《錫安日報》決定將「健康之藍圖」全套信息放上 YouTube，好讓信息更為廣傳。



就在《錫安日報》開始這個行動的三個星期以後，YouTube 將它們的解像度標準，從原來的 480x360，提升至 1280x720 的高清標準。與此同時，其影像解碼器亦全面提升，不單在畫質，就是音色也提升不少，完全配合「健康之藍圖」信息的推出時間。



同年，《錫安日報》亦開始著手改版成「ZD 2.0」的版面，更計劃將往後所有網站內的影片，由自家的伺服器，改為存放於 YouTube 網站，以減低自家伺服器的流量負荷。

就在「ZD 2.0」推出的同一個月，亦即 2009 年 11 月，YouTube 忽然推出 1080p 全高清格式供用戶上傳影片，在時間上，可說是完全配合《錫安日報》的發展。



2009年12月，「2012 榮耀盼望」信息橫空誕生，《錫安日報》以及一眾教會肢體都深信「2012 榮耀盼望」信息將會成為傳福音的極佳契機，因此，紛紛在 Facebook 或其他網絡途徑，分享信息的 YouTube 連結。就在此時，《錫安日報》的 YouTube 頻道，突然被提升為特選用戶，可以上傳無限制時間長度的影片。

須知道，當時所有的 YouTube 用戶，其上傳的影片都被限制於 15 分鐘內，正因著 YouTube 這個政策及特選，從此，每一篇的「2012 榮耀盼望」信息錄像都變得一氣呵成，亦讓肢體們在網絡上分享「2012 榮耀盼望」信息更有效率。

以上幾個例子可以看出，YouTube 的技術提升與及政策變改，都是一而再，再而三地配合著錫安教會在網絡上的發展步伐。

再舉一例：2012年12月17日，錫安教會由於教導有關「以看太陽當作食物」的智慧，再次遭到某傳媒的抹黑。《錫安日報》作出迅速回應，除在《錫安日報》發出回應聲明之外，亦推行了「one day in our life」的行動。簡單來說，是鼓勵肢體習慣以手機拍攝、紀錄，然後上傳到 YouTube，再由《錫安日報》將片段收集並剪輯。此舉除可作為生活紀錄，同時亦能防止傳媒造謠。





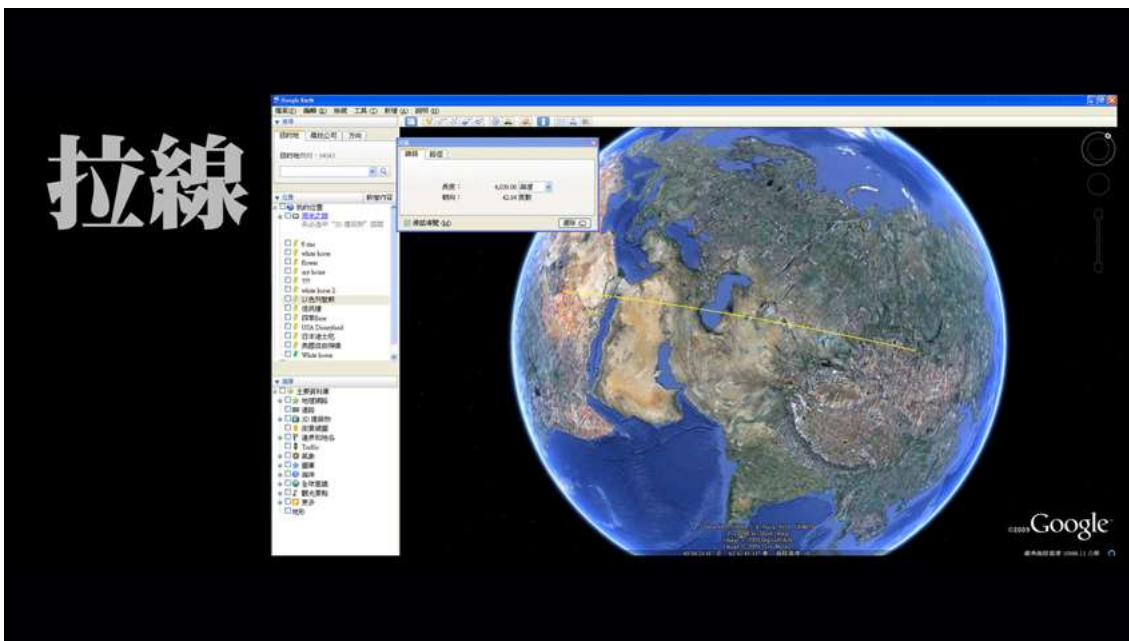
但在實際的操作上，其實亦有不少步驟需要細心留意，方可完成。奇妙的是，就在 2012 年 12 月 17 日，策劃團隊決定推出「one day in our life」的當晚，亦等於美國時間的大白天，原來 YouTube 竟在當天推出一個名為「YouTube Capture」的應用程式，大大減省在手機上傳短片的步驟，同時更提升了上傳的畫質。這次，可說得上是「數碼科技發展配合錫安教會需要」的絕佳例子。



另外，也許弟兄姊妹都會對以下的例子留有印象，就是有關 Google Earth 的服務。



在 2010 年初，「2012 榮耀盼望」分享到稱為「拉線」的信息，之所以稱為「拉線」，是因為當要準確量度出地球上兩個座標距離的話，必須要透過 Google Earth 提供的軟件，作出一個猶如拉一條直線的動作，如此便能運算出一個數值，透過數值，便能夠印證「拉線」信息的真實性。



在「拉線」信息分享完後，同年，即 2010 年，Google 推出了更新版 Google Earth 6，沒料到，透過更新版「拉線」量度距離的時候，得出的數值竟完全改變了！換言之，過往分享的所有「拉線」例子都不能以 Google Earth 6 量度出來，當然，最令教會肢體感動的「4794」英里這個數值，它所觸及的地點也改變了。



奇妙的是，2012 年 12 月，錫安教會分享了「以看太陽為食物」的信息，並在 2013 年 9 月，即大約一年後，日華牧師正打算為這套信息作總結時，就在此時，2012 信息團隊意外地發現，這個改版的 Google Earth 6，竟然為這套「以看太陽為食物」信息作出奇妙的印證。

過去，從聖城耶路撒冷的「Doom of the rock」作起點，「拉線」4794 英里，觸及的地點是香港新界的粉嶺圍、馬灣挪亞方舟、舉行 2012 信息籌備營的帝景酒店，甚至是芝蔴灣監獄，這些地點都為 2012 信息的開始作出了印證。

今天，以 Google Earth 6「拉線」4794 英里，結果竟是：日華牧師 2012 年才入住的屋苑，以及在「以看太陽為食物」信息中，日華牧師唯一推介的看日出地點「南生圍」，與及看日落地點「黃金海岸」，這些地點，都奇妙地繼續印證著我們所分享的信息。



總結來說，YouTube 的技術發展，Google Earth 6 的推出，都絕對不是我們能夠控制的範圍，但卻是一而再，再而三地為錫安教會的行動、信息，作出了配合和印證，只能說，神對錫安教會的帶領，的確是非常獨特。

現在，與別人接觸、通話都是藉著數碼科技。大家可以透過網上 Facetime 與人對話，也可使用 Skype，根本不需經過電話公司。



### 影片：遠距離通訊

究竟人類如何可以與遠距離外的人作出通訊？

古時，長途通訊的主要方法包括有：藉著馬匹驛送、信鴿、信狗、以及烽煙等來互相通訊。



驛送是由專門負責的人員，乘坐馬匹或其他交通工具，接力將書信送到目的地。可是，建立一個可靠及快速的驛送系統需要十分高昂的成本。除了要建立良好的道路網，並要配備合適的驛站設施。所以，在交通不便的地區是不可行的。

**驛送** 是由專門負責的人員，乘坐馬匹或其他交通工具  
接力將書信送到目的地



**十分高昂的成本**

The image features a dark blue background with binary code. On the left, there are several silver ingots. In the center, a yellow illustration shows a messenger on a horse carrying a scroll. The text '驛送' is in large, bold, cyan characters. Below it, a line of text describes the method. At the bottom, the phrase '十分高昂的成本' is written in large, bold, yellow characters.

另一種通訊方法 —— 信鴿，它的通訊可靠性甚低，而且會受天氣和路徑所限。甚至，信鴿更會在傳送途中發生意外，例如：遭人類、陷阱或其他空中獵食者所襲擊，書信便會從此消失。

**信鴿** 它的通訊可靠性甚低，而且會受天氣和路徑所限  
甚至，信鴿更會在傳送途中發生意外  
例如：遭人類、陷阱、或  
其他空中獵食者所襲擊，書信便會從此消失



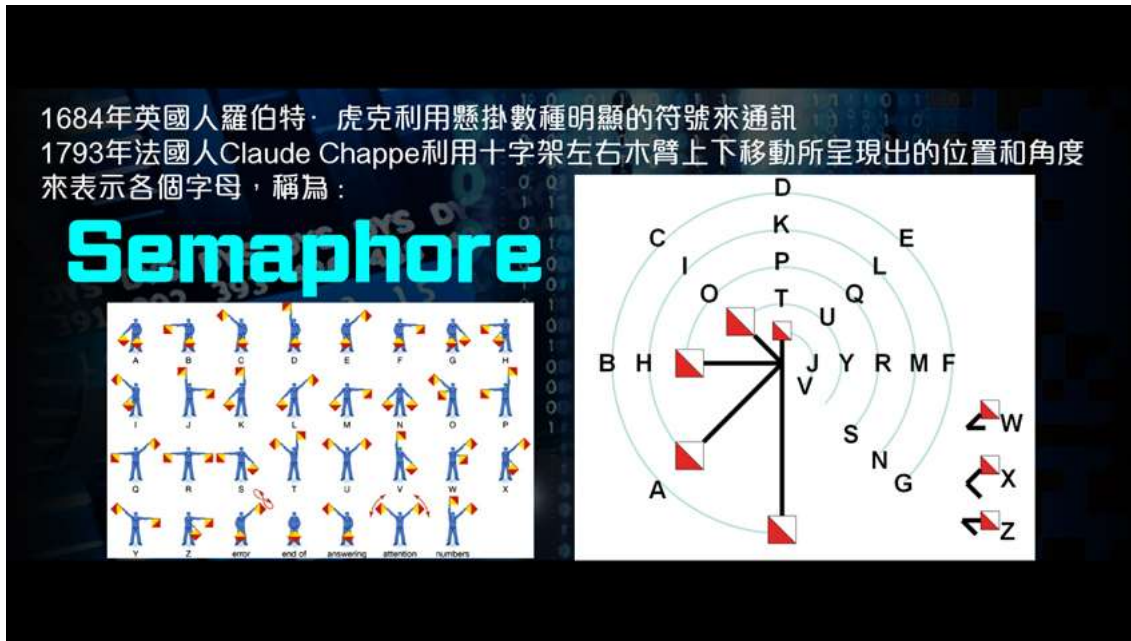
The image has a dark blue background with binary code. On the left, there are two photographs of white doves in flight. One shows a pair of hands reaching up towards a dove. The other shows a dove in flight against a sunset sky. The text '信鴿' is in large, bold, cyan characters. To its right, a block of text describes the method's limitations. The background also features a vertical column of binary code on the right side.

另一類的通訊方法是使用烽煙、燈號、或擺臂式信號（Semaphores）及旗語（Flag semaphore）。



1684 年英國人羅伯特·虎克利用懸掛數種明顯的符號來通訊。

1793 年法國人 Claude Chappe 利用十字架左右木臂上下移動所呈現出的位置和角度，來表示各個字母，叫做「Semaphore」。



雙旗式的旗手雙手會各拿一面方旗，每隻手可指出七種方向，除了待機信號之外，兩旗不會重疊。



旗幟上沿對角線分割為兩色，在陸地上使用的為紅色和白色；在海上使用的為紅色和黃色。旗語可打出字母和數字，但透過一些編碼規範的轉譯，例如中文電碼，就可以傳達更複雜的訊息。但是，這種藉著肉眼可見的信號，以人與人接力方法來傳訊，同樣是成本高昂的方法，而且易受天氣、地型影響。

所以，在未有高效率的「遠距離通訊」發明之前，只有最重要的消息才會被傳送，而且其速度對比今天，是難以忍受的緩慢，快則需要一、兩天，慢則需要數月的時間，才可以作出每次單向性的資訊發佈。

及至在 19 世紀初電報被發明，加快了消息的流通。



早在 1753 年，一名英國人便提出使用靜電來拍發電報。他的設計是把 26 條電線分別代表 26 個英文字母，當發電報的一方按文本的順序在電線上加以靜電，接收的一方在各電線接上的小紙條，就會因靜電而升起，這樣便能把文本謄錄。



其後在 1837 年，美國人薩繆爾·摩爾斯發明了電報，並在美國取得專利。摩爾斯還發展出一套將字母及數字編碼以便拍發的方法，稱為「摩斯電碼」。



1837年

美國人

# 薩繆爾·摩爾斯




發明了電報  
並在美國取得專利

A	· —	U	· · —
B	· · · ·	V	· · — ·
C	· · · · ·	W	· — · —
D	· · · · ·	X	· — · — ·
E	·	Y	· — · — · —
F	· · — ·	Z	· — · — · — ·
G	· · — · ·		
H	· · · · ·		
I	· ·		
J	· — · — · —		
K	· — · — · — ·	1	· — — — —
L	· — · — · — ·	2	· · — — —
M	· — · — · — ·	3	· · · · —
N	· — · — · — ·	4	· · · · ·
O	· — · — · — ·	5	· · · · ·
P	· — · — · — ·	6	· · · · ·
Q	· — · — · — ·	7	· · · · ·
R	· — · — · — ·	8	· · · · ·
S	· · · · ·	9	· · · · ·
T	· · · · ·	0	· · · · ·

# 摩斯電碼

早期的電報只能在陸地上通訊，後來使用了海底電纜，開展了越洋服務。到了 20 世紀初，開始使用無線電撥來發電報，電報業務基本上已能抵達地球上大部分地區。電報主要是用作傳遞文字信息，而使用電報技術用作傳送圖片稱為傳真。

在 1871 年，英國人統治香港之後，便積極發展電報網路，成立「大東電報局」，為香港工商界提供對外聯絡服務。大東電報局便於香港島西部的鋼線灣鋪設電報電纜連接香港與外地。

二戰後，香港經濟高速起飛，電報為香港的工商業發展帶來不少貢獻。在電報最為流行的時期，上至大企業、大銀行，下至一般貿易公司、製衣廠，都擁有最少一台電報發送機。



隨著傳真機的普及，電報在香港逐漸式微。2004 年元旦當日，電訊盈科即停止香港境內電報業務。由於，電報的溝通難以傳達較複雜的資訊，在 1980 年代，在遠距離通訊方面，電話公司更發展出「長途電話」服務。長途電話是指打出特定地區的電話，來連接不同國家的電話，由於技術涉及多國的電話公司，所以，電話公司都會收取非常昂貴費用，而且通話需要按分鐘來計算收費。

但是，踏入 20 世紀末，資訊時代（Information Age）快速發展，資訊、聲音及影像都走進數碼化的時代，所有傳遞的資訊都以數碼化的電腦語言 0 和 1 這兩種狀態來記載。加上，在資訊時代，無線網絡、寬頻網絡的加快發展，驅使網絡更靈活及快捷，電子郵件（email）的出現、個人電腦更被公眾普遍應用、數碼相機和網路攝影機逐漸推出和盛行、流動電話及智能電話的不斷創新發展……





時至今日，經過資訊踏進數碼化的時代，在遠距離通訊方面，已經不像前人一樣，需付上昂貴的金錢，只換來諸多限制、單向性、非常簡陋及低質素的遠距離通訊，此時此刻，現代人的通訊逐漸不需透過電話公司進行遠距離的通訊了！

在家庭電腦（PC）方面，已經有 Skype 等網絡視像溝通的程式，利用 Skype 及網絡來免費撥打網路電話，透過視像與遠方及外國的親友保持聯繫。至於 Skype 亦設有智能電話、平版電腦及 iPad 等應用程式（Apps）版本，因為資訊、聲音及影像都經過數碼化，使遠距離通訊變得更加流動化。



事實上，在智能電話應用程式（Apps）上，近年經已推出很多透過網路，免費撥打視像長途電話的

應用程式 (Apps)，例如：微信 (WeChat)。

微信是一款跨平台的通訊工具，支援多人聊天室，透過手機網絡傳送語音、相片、影片和文字，與及進行視像「視訊通話」，只要透過網絡便可以隨時進行視像通訊。



### YouTube 影片：

想要使用視訊通話，很簡單，就在這個笑型旁邊的加號，你就按下去，就會出現很多不同的功能，其中一個是視訊通話，按下去之後，你就可以看到，你想要看的人囉。

其他應用程式，又例如 LINE (推出附有「刪除好友」、「視訊通話」與「共同編輯」三大功能)、Tango (與 Tango 用戶間互打視訊電話)，甚至，Apple 系統上預設的視訊通話功能 Facetime。





事實上，因為資訊、聲音及影像走進數碼化，人們透過這些智能電話的應用程式作遠距離通訊，當中過程已經不需要經過傳統的電報公司或是長途電話公司。

今天的數碼科技可謂一日千里，藉著遠距離通訊，經過數碼化，將遠距離通訊變成免費、大量提供服務和為人類帶來無限化，試問時至今天，有沒有人會走上回頭路，再使用電報或信鴿等溝通工具？同樣，當認知到現今比特幣（Bitcoin），比特幣一模一樣地將貨幣變成免費的服務，使人能逃離政府和銀行系統不公平的壓榨，並且，為人類帶來無限化的轉變。



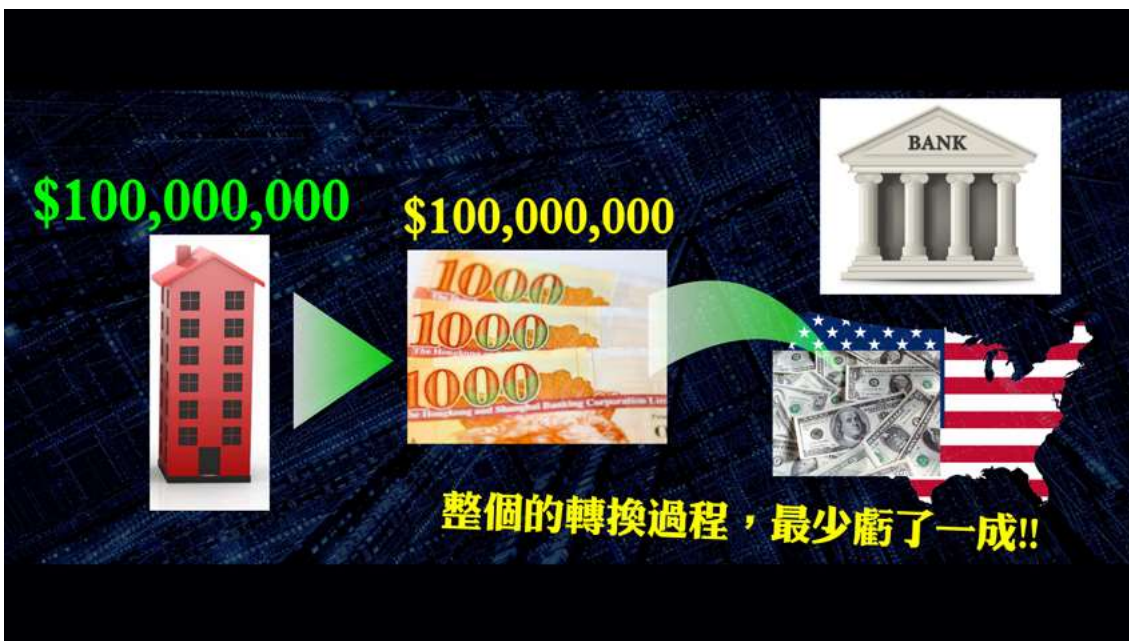
當今比特幣的存在，就正如當今智能手機的出現，對於 1837 年，電報發明者薩繆爾·摩爾斯來說，簡直難以想像！同樣，對於完全固守舊有模式的人來說，數碼化貨幣 —— 比特幣的影響威力也將會是天方夜譚，難以想像！

大家每天所接觸的相片真是寥寥可數，所傾談的電話亦不會很多，全都已邁向數碼化。大家每天都在生活上接觸不同的東西，但無論或多或少，一定都及不上牽涉「金錢」的事情那麼多。大家每天都會花不少時間去思想有關錢財的事，並用不少時間去賺錢，亦用不少時間去憂慮錢財，防止它被

盜，也花時間投資和儲蓄金錢，然而，現在唯一還未數碼化的就是金錢。



金錢系統之所以尚未數碼化，是因為所有金錢都需要透過一個大騙子 —— 銀行去進行所有的交易。舉例：我有一層價值一億萬的物業。我將它變賣了後，把這筆金錢透過銀行電匯到我將要移民的美國去，整個的過程我最少虧蝕一成。這是由於物業賣掉時是以港幣計算，需經過這個大騙子，轉賬到美國去，過程需要繳稅，再兌換成美金，結果，這筆金錢只餘下九成的美金。當中沒有數碼化，過程不直接，縱使這筆金錢是自己轉給自己，也要經過一個騙子。



**影片：資產轉移到另一個國家所涉及的費用**

如果一個人將自己的財產搬到外國，需涉及甚麼手續？又會被扣除多少費用？

譬如有人將自己的房產變賣，先要支付 1%經紀費用、政府印花稅、律師費及其他雜項開支，然後到銀行開戶，將扣除開支後的收入存入。那人到外國後，需開設另一個銀行戶口，把港元兌換成當地的貨幣，再電匯到外國新開設的戶口。



而銀行所收取的兌換價，通常也較找換店為昂貴，以本港其中一間找換店為例，可以用 100 港元，換 77.9 人民幣，而銀行，則是用 100 港元，換 77.66 人民幣，因此，光顧兌換店較銀行划算。

同時，電匯亦涉及銀行手續費，就是匯出的銀行及接收款項的外國銀行，兩邊也要收費。匯款金額越小，手續費對比金額的比例就越高。



如果電匯一千港元，匯率損耗加上電匯費用，手續費可能超過五成。並且，需時一至五天不等。假若有一些國家有外匯管制，例如馬來西亞、中國、印度、阿根廷等等，時間就更長。因為就算將自己的財產搬離一個國家到另一個國家，當中涉及兩地的銀行及政府，當金錢從這些關卡經過，自然要繳付不同的費用。



但若果將資產兌換成比特幣（Bitcoin），放進手機錢包（Wallet）內，便可以無需經政府及銀行家，

把金錢帶到外國。到達外國後，若當地比特幣交易盛行，便無需兌換當地貨幣，隨即使用手機內的比特幣，支付各種的物品。好處是不需要被扣除手續費及等待匯款，所以，比特幣才是真正自由的貨幣。

然而，現在我能選擇用數碼化的貨幣 —— 比特幣，這是世界在以往沒有的系統。如果我賣出香港所有的物業時，以比特幣作交易，那麼，毋須轉賬便能直接放進我的錢包，一個月後，到達美國時才拿出來使用。當我打開錢包時，這一億萬，有可能已經值二億萬了，這是一個事實。

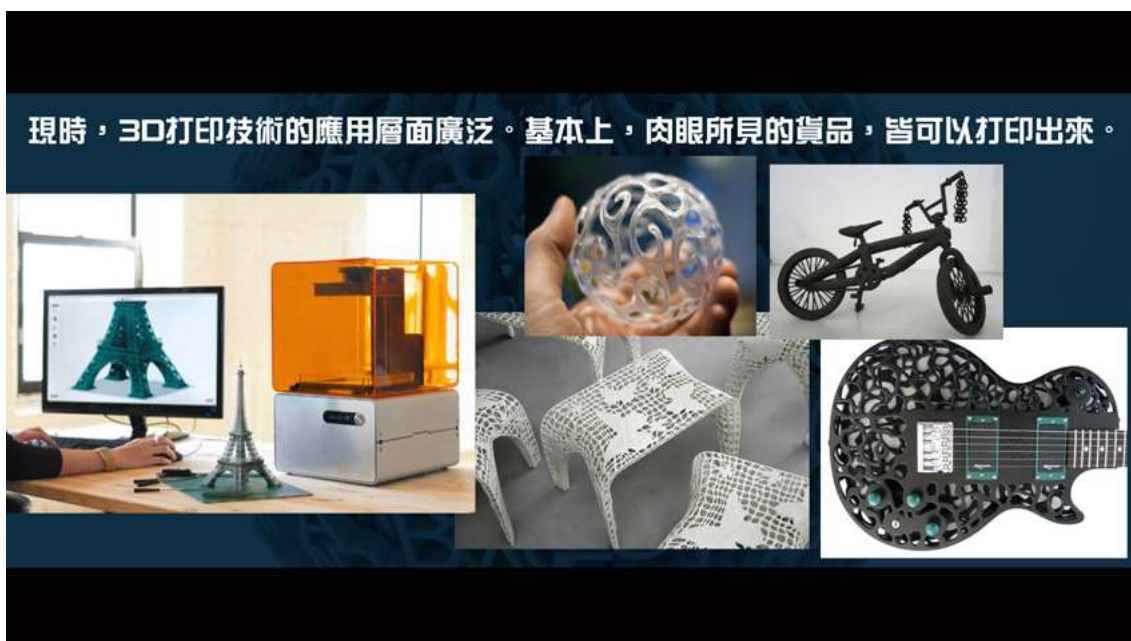
雖然，比特幣是虛擬貨幣，但並不是不值錢，它是數碼化的貨幣。當全世界的人都知道比特幣是什麼的時候，以此作為交易的系統，必會是一條不歸路。

幾年前，竟然有人思想到這個系統，並且寫了比特幣的程式，實在令人十分震驚。因為這是完全嶄新的，人們要花不少時間才能明白這個領域，可是，那些所謂專家完全不瞭解它，胡亂地給予評論。全世界現在將走進整個時代的變動。

**影片：3D printer 將物件數碼化 VO**

自從電腦出現後，人類進入一個廣闊無垠、漫無邊際的數碼世界。藉著數碼化，電腦在虛擬的空間，創造了一個無限龐大、無邊無際的「世界」。並且，藉著 3D 打印（3D Printing）技術，將物件的設計化為數碼，藉網絡傳送到不同地方，再由列印機大量「複印」出來，把物件從電腦的虛擬世界，帶進現實。

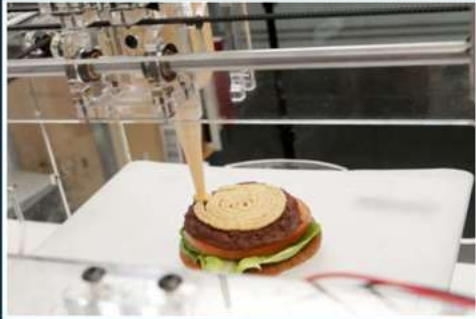
現時，3D 打印技術的應用層面廣泛。基本上，肉眼所見的貨品，皆可以打印出來。除了一般用品外，細小如家用的手辦玩偶、立體指甲、鞋子、甚至食物、作工業用途的飛機零件，龐大至一間房屋、甚至太空基地等，也可用 3D 打印機「列印」出來。







甚至食物...



西班牙将推首款3D食物打印机 (1/7)



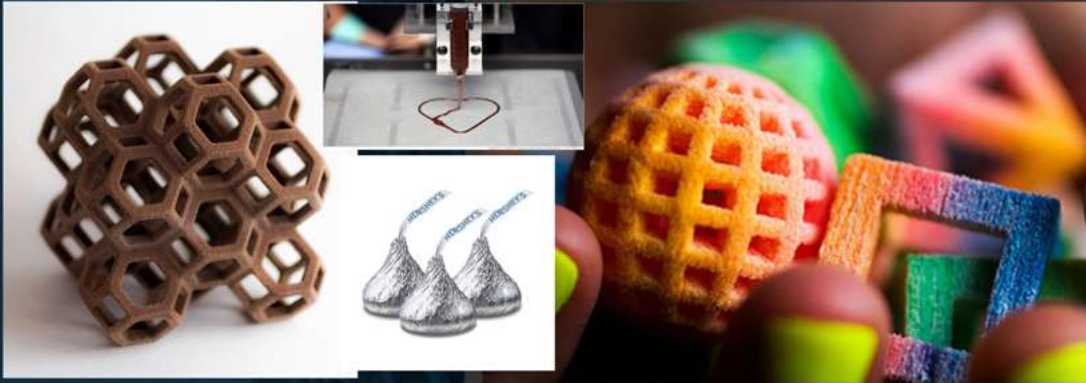
甚至食物...



### 甚至食物...

### 北美最大巧克力公司將推出3D打印糖果點心

2014年01月18日 10:22:09 | 責任編輯: 徐一暉 | 來源: 愛范兒



### 作工業用途的飛機零件...

### 裝配3D打印零件 英旋風戰鬥機試飛成功

更新時間 2014年1月6日, 格林尼治標準時間12:43



英國航空航天公司 (BAE Systems) 公司宣佈，一架首次裝配3D打印金屬零件的旋風式戰鬥機 (Tornado) 試飛成功。

該公司說，這次試飛是12月底在公司位於蘭開夏郡的沃頓機場 (Warton) 進行的。

這架飛機的3D打印組件包括駕駛艙無線電的防護罩、起落架防護裝置及進氣口支架。



3D打印技術有望為英國空軍今後4年節省120萬英鎊維修費。

**龐大至一間房屋...**

**“轮廓工艺” 3D打印技术一日內造两层楼**

2014年01月30日 07:52:45



据外媒报道，美国航空航天局出资与美国南加州大学合作，最新研发出“轮廓工艺” 3D打印技术，24小时内就可以打印出大约232平方米的两层楼房。

**甚至太空基地等，也可用3D打印機「列印」出來。**

美國南加州大學獲NASA資助，鑽研名為「輪廓工藝」(Contour Crafting)的3D打印技術，希望以此在月球建造可讓人類居住的屋舍。3D打印機械人可按照預先設計，透過噴管及移動式台架，噴出

**3D打印月球起屋**

人類未來若要移居月球，解決房屋問題可謂首要急務。美國太空總署(NASA)最近便有新構作，撥款資助研究以3D打印技術在月球建屋。該個構想利用宛如「超巨型打印機」的機械人，在月球就地取材建屋。研究人員更聲稱可在二十小時內，火速建成二千五百呎屋。



3D打印機械人可在月球就地取材。圖為構想圖。(互聯網圖片)

生物工程應用方面，俄羅斯已經嘗試發展使用 3D 打印技術，「列印」整個器官作為移植用途。此乃不可逆轉的趨勢，亦是將來「人機合一」的先聲。

**YouTube 影片：**

Right in the comfort of our very own printed homes and what’s been widely hailed as the next industrial revolution so we went to Zelenograd to find out more.

一切盡可在我們舒適的家中打印，為了解被譽為新一代的工業革命，我們走訪了澤列諾格勒，

Zelenograd’s calm exterior may be deceiving but the innovative green city may just be leading the country into the next industrial revolution.

澤列諾格勒外表雖看似平靜，但這創新的綠色城市正可能帶領俄國，進入新一代工業革命，

3D printing promises to shift mass production from the factory floor and bring it into the home allowing owners to realize their wildest dreams in plastic.

3D 打印承諾把大規模生產從工廠搬到家中，讓物主在塑料中實現最瘋狂的夢想，

Zelenograd is the birthplace of Russia's first commercial 3D printer.

澤列諾格勒是俄羅斯首個商用 3D 打印機的發源地，

The Picaso builder already in its third incarnation the device's ease of use, high printing speed and precision put it up there with the rest.

這 Picaso 機器已進入到第三代，其易用性、高打印速度和精準度，使它與其他牌子看齊。

Although 3D printing technology has been around since the 80s it only really kicked off commercially when the majority of patents relating to Fused Deposition Modeling, or FDM, lapsed in the US in 2007.

雖然 3D 打印技術自 80 年代已出現，但真正變得商業化，則要待大部分熔融沉積成型（FDM）的專利，於 2007 年在美國到期後才開始。

This led to the market being flooded with affordable open-source printers such as this one by Ultimaker.

這使市場充斥價格實惠的開源打印機，包括這由 Ultimaker 製造的打印機，

Each Picaso printer is put together by hand on-site with the majority of parts being produced right here in the city and in the true spirit of 3D printing the company even prints out parts to make more 3D printers.

每部 Picaso 打印機由人手組裝，大部分組件在這城市生產，忠於 3D 打印的精神，這公司甚至打印出組件製造更多 3D 打印機。

Given all the media hypes surrounding the technology and its almost unlimited uses, demand for them is steadily growing And the guys here in Zelenograd are working flat out just to keep up.

由於傳媒對 3D 打印技術大肆報道，加上其近乎無限的用途，使 3D 打印的需求穩步增長，在澤列諾格勒的員工，要加緊趕工才能跟上。

Global demand for 3D printers and accessories is expected to grow significantly.

全球對 3D 打印機和配件的需求，預計將顯著增長，

The lion's share of demand will be in North America, Western Europe and Asia However, the growth in demand in Eastern Europe is likely to be higher than the average at 24.1 percent reaching US\$103 million in 5 years.

需求主要來自北美、西歐和亞洲，然而，東歐的需求增長，很可能會高於平均水平至 24.1 %，5 年內將達 1.03 億美元。

All in all, the world's 3D printing market is expected to be worth US\$5 billion by 2017.

總括而言，全球 3D 打印市場，估計在 2017 年達 50 億美元，

The company's own Picaso Polygon software lets users modify the size of their objects and view progress in real time.

這公司的 Picaso Polygon 軟件，讓用戶能修改物件大小和查看即時進度。

The printer doesn't even need to be connected to a computer. Users can simply insert an SD card and hit print while the vast selection of free online files means that early adopters will have plenty to keep them busy.

打印機甚至不需連接到電腦，用戶只需插入 SD 卡並點擊打印，而網上種類繁多的免費檔案，讓早期用家忙得不可開交，

The possibilities of 3D printing don't end with 3D trinkets. We have the ability to print anywhere at any time. But does that mean we can print anything?

3D 打印不僅用於打印飾物，我們可以隨時隨地打印，但是否甚麼都能打印出來？

What's up in the lab?

實驗室有何新事？

The winter is always a reminder of how we should look after our health, with A&Ds everywhere feeling the strain particularly at this time of year.

冬季提醒我們要好好照顧身體，此時總是各地出入院高峰期。

There's no doubt that organ transplants save lives but waiting list for compatible donors can never be short enough. So what if there're ways of producing compatible organs on demand?

無疑，器官移植能救人一命，但等候合適捐贈的名單往往卻很長，若然有方法製造合適器官會怎樣？

Bioprinting has traditionally meant printing biocompatible materials as a base for cells to grow. Though it may sound far-fetched, scientists have already managed to print a human ear and all the tissues.

生物打印，顧名思義，是打印生物相容物料作為細胞生長基礎，聽似天方夜譚，但科學家已成功打印人類耳朵及其組織，

Doctors take a scan of an organ to create a 3D blueprint. Cells are then taken from the patient which are then placed in a culture to multiply.

醫生先掃描器官，繪畫 3D 藍圖，然後從病人身上抽取細胞，放在培養液中繁殖。

The cells are then painstakingly placed on a 3D printer's scaffold which is then incubated to produce a functioning organ.

然後將細胞放在 3D 打印機模架上，等待培養成可用器官。

3D Bioprinting Solutions opened its labs in September 2013, with a sole purpose of advancing tissue engineering.

3D Bioprinting Solutions 公司，於 2013 年 9 月開設實驗室，旨在改進生物組織工程技術，

Supported by the Moscow Department of Healthcare and Invitro Labs, the Skolkovo residents should soon have all the equipment necessary to manufacture organs.

在莫斯科醫療保健局及 Invitro 實驗室支持下，斯科爾科沃居民很快便能有製造器官的器材，

It's also working on a revolutionary bioprinting technique. The method still requires the 3D printed cell molds commonly used to store and grow various cell types, but crucially, it no longer requires the scaffold around which they are placed.

實驗室正研究革命性生物打印技術，此方法仍須使用 3D 打印細胞模，用作儲存及繁殖不同種類的細胞，但重點是可免卻使用放置細胞。

Vladimir Mironov

3D Bioprinting Solutions

研究主管

In 2014, Russia will have its first 3D bioprinter. This will far surpass any previous models as it will be produced using nanotechnologies. Its speed and accuracy will far exceed that of any of the current models. And perhaps, most importantly, it won't even be that expensive.

2014 年，俄羅斯將擁有首部 3D 生物打印機，遠勝所有舊型號，因是採用納米技術製成的，速度、準確度均遠勝現有型號，或許最重要的是，價錢不再那麼昂貴。

Traditional tissue engineering methods involve removing all the cells from a dead human or animal organ, leaving only the protein scaffold which is then repopulated with stem cells and incubated.

傳統生物組織工程技術，須移除死去的人或動物器官所有細胞，剩下蛋白質模架，再利用幹細胞重組和培植，

Mironov has taken this step further and has come up with a method for printing an organ directly without the use of any organic or artificial scaffolds.

Mironov 改進此技術，得出可以直接打印器官的方法，免卻使用任何有機或人造模架。

It involves extracting stem cells from the patients' fat tissue which are then mixed with a hydrogel and placed in 3D printed molds. These are then incubated to produce spheroids which are the building blocks of organ printing. From here, you can pretty much print any organ you like.

只須取出病人脂肪組織的幹細胞，與水凝膠結合，再放在 3D 打印模上，

培植時，扁球體產生，成為器官打印的基礎，然後，便可以打印任何器官。

We did not use animals or any synthetic polymers for support structures or scaffolds. We only use hydrogel. 沒有用動物或任何合成聚合物，作為支撐組織或模架，只用水凝膠，

The hydrogel is 99% water. It contains the spheroids which are each made up of tens of thousands of cells, together making the bio-ink used to create organs.

水凝膠 99%是水，它包含扁球體，每個球體由成千上萬細胞組成，便成了製造器官的生物墨水。

The printer lays down a layer of biopaper onto which the cells clusters are printed. Cells of the same type are naturally attracted to each other and combined to produce tissue. The process continues in this way, layer by layer. The biopaper eventually dissolves and the layers fuse and self-organized to produce a fully functioning organ.

打印機會放置一層生物紙，並在紙上打印細胞群，同類細胞會自然相吸，結合成組織，如此逐層打印，最後，生物紙會溶解，各層融合，然後組成一個可完全運作的器官。

The simplest tissues are those that don't have blood vessels in them, such as cartilage, skin, bones and so on.

最簡單的組織沒有血管，例如軟骨、皮膚、骨等，

The organs that we really need are kidneys, livers, hearts and lungs but that might only be possible in the distant future.

現時最需要的器官是腎、肝、心臟及肺，但或許要在很久之後才能做到。

=====

所有，現實的東西都會轉入數碼化。但我們生活中牽涉範圍最廣、時間最多、追求最多，並且虧蝕得最多的就是錢財，但唯有金錢仍未數碼化。尚未數碼化，現在只是電子化，不是真正進入數碼化世界裡。

但比特幣的發明者竟然想到這點，用最根基的系統編寫了比特幣出來，潛藏在世界的網絡裡，唯有網絡消失，才可以使比特幣消失。

**影片：比特幣系統永不會崩潰的原因**

由於比特幣（Bitcoin）是一個類似網絡下載系統 BT（BitTorrent）的對等網絡點對點系統，由分散於世界各地電腦網絡中的比特幣錢包（Wallet）和挖礦機所組成的分散式系統。所以，理論上，除非全世界所有比特幣錢包和挖礦機都失去運作能力，也失去所有記錄，才可能令比特幣系統崩潰和不能復原。



**BT系統**  
**BitTorrent**

**種子**  
**Seeding**

由分散於世界各地電腦網絡中的**比特幣錢包(Wallet)**  
和**掘礦機**所組成的分散式系統

對等網路 (peer-to-peer, 簡稱 P2P), 又稱點對點技術, 是一個無中心伺服器、依靠使用者群 (peers) 交換資訊的網際網路體系, 對等網路的每個使用者端 (Client) 既是一個節點, 也有伺服器 (Server) 的功能。

**使用者端**  
**伺服器**

**對等網路 (peer-to-peer, 簡稱P2P)**  
又稱點對點技術, 是一個無中心伺服器、依靠使用者群 (peers) 交換資訊的網際網路體系,  
對等網路的**每個使用者端(Client)既是一個節點, 也有伺服器 (Server) 的功能**

不過, 這與有中心伺服器的中央網路系統 (Client-Server) 不同, 中央網路系統所有的資料都集中在此伺服器內, 所有的使用者都是直接向伺服器提出服務要求, 下載資料或要求伺服器進行運算。所以, 中央網路系統是一個「單點失效」(Single point of failure) 的系統, 意思是, 如果伺服器或連接到伺服器的網絡出現問題, 整個系統都會一下子跨倒, 甚至失去所有的資料。

不過，這與有中心伺服器的**中央網路系統(Client-Server)**不同，中央網路系統所有的資料都集中在此伺服器內，所有的使用者都是直接向伺服器提出服務要求，下載資料或要求伺服器進行運算



而比特幣這一類 P2P 對等網路就不同，因為每一個正式的錢包，例如：Bitcoin-Qt 的錢包，同時是使用者端 (Client)，亦同時是一個伺服器 (Server)。每一個正式並已經同步的比特幣錢包，都和全世界其他比特幣錢包完全一樣，並存放著所有比特幣順次序的交易記錄，由第一個比特幣的產生，以至於有史以來所有的比特幣的產生和交易，都記錄在每一個錢包上。

所以，只要世上有一個完整的比特幣錢包，就可以把世上所有的其他錢包和交易記錄還原，甚至即使沒有一個完整的比特幣錢包時，亦可以把其餘錢包的資料互相交換，就可以合併出一個完整的錢包。

例如：若 A、B、C 就是所有比特幣錢包的資料，但是電腦 X 只有 A 的資料部分，而電腦 Y 只有 B 的資料部分，電腦 Z 只有 C 的資料部分，只要將 X、Y、Z 三台電腦連接一起時，比特幣的系統就可以把三台電腦內的資料同步，而結合所有交易記錄而合成一個完整的比特幣錢包。



現在，比特幣系統已經是全球電腦總計算力最強的系統，比任何一間銀行的總電腦計算力都要強上萬倍以上，甚至把全球最強的 500 台超級電腦加上來，還要快 256 倍。



總括而言，除非全世界所有的比特幣錢包和挖礦機都完全失去運作能力，也失去所有交易記錄，才可能令比特幣的系統崩潰，且不能復原。

不用說自己買賣甚麼，只是將自己的錢轉入自己賬戶，銀行已經可以從中奪取一成利潤。如果轉九次數，可以想像，我們的財產就像是與銀行均分一樣。但以比特幣轉回給自己，無論多少次，都只會獲利，而不會虧蝕，或是以相同數量的比特幣作為儲蓄，假以時日都會升值。如果只是用作貨幣，

不是作買賣，它也能達到這個目的。

因此，現實中所有東西，如我們每天所看新聞、圖書也已經數碼化，唯獨是貨幣還沒數碼化。每一樣東西被數碼化後，人們使用過後都不會轉回。



例如：你送給別人一部 iPhone 時，發現他仍在使用五十年代的舊式撥號電話。當他懂得怎樣使用 iPhone 後，他一定不會用回舊式電話。同樣道理，數碼化的貨幣也是一樣。

所以，現實中，我們的相片、信件、通訊、遊戲、交易、買賣、語言學習全都已經數碼化。並且，數碼化為人們生活帶來的方便程度，現實根本是絕對趕不上。如果你想查找一個字的不同譯本，你一定不會齊集百多個國家的語言字典來查考，而是上維基百科網站去查。

所以，在這個講座中，就是開始分享這個新的思維和概念，但竟然，已經有人將新思維和概念，潛藏在電腦系統中。

### **影片：「數碼化」信息總結**

在 2014 年 2 月 16 日的「2012 榮耀盼望」主日信息中，日華牧師分享有關「數碼化」對人類社會的重大影響和貢獻。這正是牧師於「瑪雅年曆」主日信息所提及，人類的意識將會出現超頻的現象，因著電腦科技的發展一日千里，導致人類文明中多種重要的產物，如信件、攝影、電話、語文、音樂，甚至貨幣都轉變為「數碼化」。



信件變為電郵、傳統底片變為數碼攝影、電話變為智能手機、黑膠唱片和錄音帶變為 MP3、傳統貨幣變為比特幣 (Bitcoin) 等等。

當這些產物轉為「數碼平台」後，帶來很多的優點，使用時更方便、更快捷、更便宜，甚至對比舊有系統更存有「幾何級數」的差異。因此，當任何人一旦使用數碼化的產品後，他們必然不會再走回頭路，再使用傳統的產品。

在傳統市場上的「既得益者」如何能夠否定「數碼化」產品的存在價值？事實上，根本不可能把這個大趨勢逆轉。

數碼化貨幣 —— 比特幣，它便是一個完美的貨幣數碼化系統，它的出現解決了所有現存貨幣的問題，更體驗了一個完全自由和公平的貨幣交易平台。

人們用血汗換來的努力不會再被無良的政府、銀行家，藉著印鈔而吸乾，相反地，他們的付出會換來不斷升值的儲蓄，使「打工仔」得到真正的退休保障，生意商人也不再受到銀行和政府各種無理的金融收費和稅項所壓榨，真正達致多勞多得。


但由於各種「數碼化」的產物所帶來的轉變實在很大，以致生活在傳統產物中的「老一輩」和「既得利益者」必然會抗拒這種轉變。因為這意味著他們需要跳出舊有生活模式的框架，甚至令長期靠舊產物帶來的巨額收益的人會面臨重大挑戰。

故我們必須認清，活在傳統產物中的「老一輩」和「既得利益者」，他們對於新一代數碼化產物的批評和否定，必然是錯誤的，因為這是他們無法理解，亦是不想理解的新事物。而當他們知道真相後便會惱羞成怒，因為數碼化的出現正代表著舊有產物的「死亡」，使他們的「財路」被完全摧毀。

如上一代膠卷王國柯達公司 (Kodak)，因為抗拒數碼相機而過遲進入數碼相機市場，從而形成破產的局面。又好像 Sony 音樂和 Walkman (隨身聽)，因為害怕 MP3 可能會影響音樂版權的收益，結果 Sony 被蘋果公司 (Apple) 所推出的 iPod 和 iTunes 所殲滅。又如 Nokia (諾基亞)、Sony Ericsson (愛立信) 和 Motorola (摩托羅拉) 的手機市場佔有率，被 iPhone 和 Android 智能手機所取締。

及至現在，我們可從財政司、金融專家、諾貝爾經濟學得獎者，或是聯儲局主席的言論得知，他們一概對於新數碼化金融貨幣系統——比特幣，根本毫不了解，甚或更因恐懼比特幣所帶來的改變，而批評比特幣是邪惡。

**曾俊華網誌：虛虛實實**  
2013年12月01日



**財政司司長曾俊華**

然而，Bitcoin的價值沒有實物或發行人支持，不保證可以兌換成實體經濟的貨幣或商品。嚴格來說，Bitcoin現時仍不算是電子貨幣，只是可以進行私人或網上交易的「虛擬貨幣」。現時雖然有公司願意收取Bitcoin，以交換貨物或服務，但規模仍然微不足道，而且由於Bitcoin的價格波幅非常大，這些公司願意收取Bitcoin，似乎很大程度是憧憬Bitcoin會繼續升值，多於節省交易成本等實際經濟考慮。

現時Bitcoin兌換美元的價值不斷上升，基本上是出於投機因素，沒有實體經濟支持。如果未來Bitcoin可以積極推廣低交易成本的經濟效益，說不定使用Bitcoin支付實體交易可以到達關鍵規模 (critical mass)，情況可能會不一樣。但是，現時投機成份太重，反而可能妨礙Bitcoin在這方面的發展。試想想，如果Bitcoin急速升值，一年達到幾10倍，有誰願意以Bitcoin支付日常交易呢？大家只會把手上的Bitcoin儲起來。相反，如果Bitcoin急速貶值，那會有商店願意收取Bitcoin呢？

## Greenspan Says Bitcoin a Bubble Without Intrinsic Currency Value

2013年12月3日

By Jeff Keams · Dec 5, 2013 6:37 AM GMT+0800 · 476 Comments · Email · Print

Former Federal Reserve Chairman **Alan Greenspan** said Bitcoin prices are unsustainably high after surging 89-fold in a year and that the virtual money isn't currency.



**前任聯邦儲備局局長 格林斯潘**

"It's a bubble," Greenspan, 87, said today in a Bloomberg Television interview from Washington. "It has to have intrinsic value. You have to really stretch your imagination to infer what the intrinsic value of Bitcoin is. I haven't been able to do it. Maybe somebody else can."

**你需要認真延展你的想像力，才可以推斷 Bitcoin 有甚麼內在價值。**

on Bitcoin. He spoke during an interview with Trish Regan on Bloomberg Television's

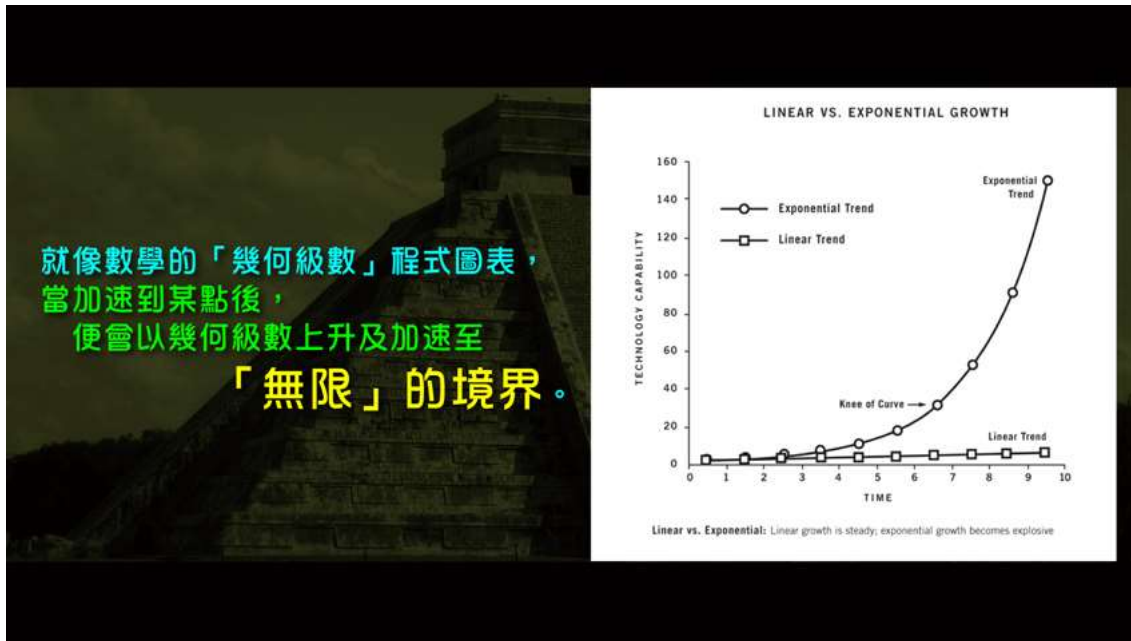


歸根究底，只因他們不想失去現有的經濟霸權而已！無論他們作出怎樣的反抗，最終都徒勞無功，因為瑪雅年曆早已預言，在 2012 年必然會出現這種超頻現象。

**第二章：總結感言**

相信大家聽到這篇信息，都會發覺有很多新奇的事物，這些所謂新奇的事物，就是現時全世界的趨勢。這趨勢，正是瑪雅年曆所提及的超頻。為何今篇信息會提及 Webbot 指出瑪雅年曆已經應驗了？如果你真的見多識廣，或像我一樣用這種概念來看世界、看見及預測將會發生的事情，你便會知道，原來所有事情都有一個趨向，全都趨向一個「奇異點」，就是所有事物都會數碼化。





在這篇信息中，我只是分享了世上常用的幾項事情已經數碼化，然而，所有事物都會數碼化，這便是一個「奇異點」，而且一定會發生。所有事物都集中在這一點上。

為何所有事物都集中在這一點上呢？原因很簡單，人類歷史在短短幾年間，按著瑪雅年曆的預測，當到了 2012 年末，全都走進這個極速的趨勢。



現時，所分享的比特幣，早於 2009 年時已被創造出來，而按著它的設計，到 2012 年便會到達某一程度，同時也按著它的預測正在發生。

但你是否知道，當所有「奇異點」都進入這位置時，所有事情數碼化後會怎樣？以寄信為例，你一生所寄出的信件，本來都有限。若使用郵寄的方法，你便需要等待別人的回信，但如果使用電子郵件 (email) 呢？這便是我分享的一個「奇異點」，當過了這個「奇異點」，所有事物都會變得超頻，而且已經不是十倍，甚至不是一百倍的超頻了。

以往，我們所看的雜誌，都需要等候其出版，也要等候雜誌寄到家中才能看到；還要用字典逐字查



閱，但現時，你只需要上網或利用 iPad 來按一下按鈕，已經可以越過所有以前的工具。只需要一次性，全都掌握在你的手頭中。這就是我所說，且是瑪雅年曆早已預測的超頻現象。

我曾和大家分享，有人利用《易經》計算出 Timewave Zero 和瑪雅年曆，兩者皆指出，當 2012 年 12 月 21 日過去後，便會進入無限。



現時，我們便知道，原來，我們真的由歷史走進了無限。當中最有趣的是，按著瑪雅年曆的預言，當我們走進這無限之前、走進這個「奇異點」之前，我們真的能夠按著瑪雅年曆來計算出年、月、日，看到當進入下一個的歷程中，會推倒世上所有上一代的掌管、權力、一代一代的更替及真正的皇者是甚麼？計算出來的結果，竟然是 iPhone。

因此，我於 2012 年分享之初便要求全職改為使用 iPhone。現在你便明白，iPhone 是那當中的佼佼者，所有數碼系統、比特幣 (Bitcoin)、相片、電話、手機應用程式 (Apps) 中的佼佼者。iPhone 就是於這奇異點，這趨勢中所形成的公司，喬布斯 (Steve Jobs) 於二十年前便已向這走勢發展。



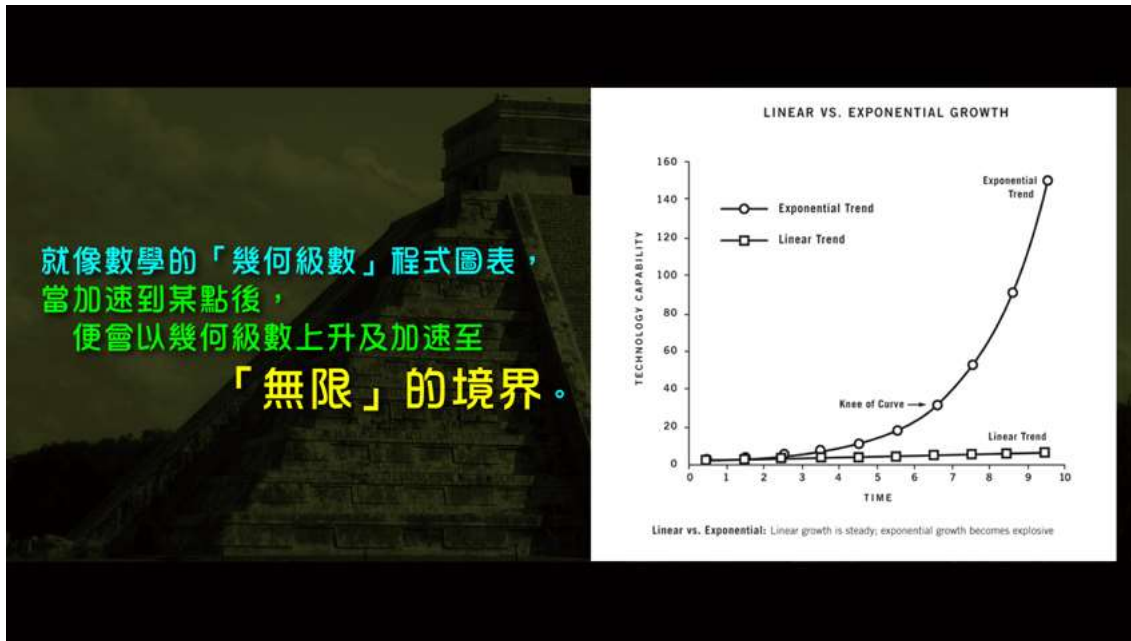
這個趨勢會否因上一代老人家的無知而停止向此方向走呢？這是不可能的。當你從這個大前提出發，再看這貨幣，你便會理解，為何如銀行般龐大亦會於這情況下消失。惟有理解瑪雅年曆、懂得這時勢和趨勢的人，才會乘著下一個浪潮而進入另一波成功。

就如上一個世代，數碼相片剛推出的時候，底片、相片製作的柯達公司，它可說是把整個企業拱手送給了他人，因它看不起數碼，認為它沒有用處。這是一個典型的例子，讓你知道，現在不論是銀行、財政司，他們所理解的，將決定他的將來是成功還是完全被砸碎。

亦如索尼（Sony），它於自己的時代，拱手把隨身聽 Walkman 和 MD 系統等，斷送於蘋果公司所製造的 iPod 和 iTunes。現在，再不是 MD 和 Walkman 的時代，已是數碼音樂的時代，統統都轉換成虛擬；亦已不再是能藉不斷複製錄音帶以賺取金錢的年代，錄音帶早已不復在，剩下的只有網路上的矩陣（Matrix）與數字了（Number）。

**影片：奇異點、瑪雅年曆的「超頻」：數碼化世界**

2014 年 2 月 16 日播放之「2012 榮耀盼望」的感言部分，日華牧師分享到，不論瑪雅年曆所說的「超頻」，或中國易經的「Timewave Zero」都指出人類歷史到達 2012 年 12 月 21 日後，已經進到一個「奇異點」。從此，人類文明將演變為全面的「數碼化」，而「數碼化」則帶來「無限」的轉變。就像數學的「幾何級數」程式圖表，當加速到某點後，便會以幾何級數上升及加速至「無限」的境界。這正好對比過去人類文明產物的「數碼化」進程。



例如電話的「數碼化」，由一台只能在固定地方，以「一對一」方式作言語上通訊的家用電話，變為可隨時隨地與別人通訊的手提電話，再演變為「萬能」的智能電話，可謂發展一日千里，其演變更有無限的可能性。



電話的「數碼化」：



變為可隨時隨地與別人通訊的手提電話...

電話的「數碼化」：



再演變為「萬能」的智能電話，  
可謂發展一日千里，其演變更有無限的可能性。

在二十年前，人們無法想像到：大部分家庭不再需要有線電話，街道上「電話亭」日漸稀少，幾乎人人皆有手提電話的世界。

又以音樂為例，當音樂被「數碼化」後，由聽音樂到儲存一首樂曲，已經進到「無限化」。從以往的黑膠唱片，到 Walkman（隨身聽）和 iPod 的出現，再到現今的 MP3 網上音樂平台，這種轉變，在二、三十年前的人同樣無法想像。



又以數碼照片為例：二十年前，數碼相機還沒出現時，攝影乃較為昂貴的玩意，主要因為每次攝影需要額外購買底片及付錢沖印。



但數碼相機普及後，現在人人手上皆有智能電話或數碼相機，可以免費及無限地拍攝，並且能以智能電話或數碼相機的即時上網功能，立時將照片向親友，甚至全世界的人分享。膠卷公司和沖印商舖亦不能對抗這改變。

### 照片的「數碼化」：

數碼相機 Digital Camera

但數碼相機普及後，現在人人手上皆有智能電話或數碼相機，可以免費及無限地拍攝，並且能以智能電話或數碼相機的即時上網功能，立時將照片向親友，甚至全世界的人分享。菲林公司和沖印商舖亦不能對抗這改變。

現今，「數碼化」所帶來的，已非單單一件新產品所產生的熱潮，而是完全改革了人類的基本生活模式，甚至使以往倚靠舊有模式發財的大企業，都因追不上，或鄙視「數碼化」，結果完全被「數碼化」的洪流摧毀，最終倒閉，或失去原有的市場優勢，例如柯達公司（Kodak）。雖然世上首部數碼相機的先驅性原型機其實是由柯達公司的實驗室製造，但因為害怕失去菲林市場，便抗拒冒險地全面進入數碼相機的市場，最終因過遲發展數碼相機而失去優勢。

### 柯達公司 (Kodak)

### 首部數碼相機的原型機

雖然世上首部數碼相機的先驅性原型機其實是由柯達公司的實驗室製造，但因為害怕失去菲林市場，便抗拒冒險地全面進入數碼相機的市場。最終因過遲發展數碼相機而失去優勢。

又如 90 年代中期，電話數碼化的雛型「手提電話」，開始風靡全世界的時候，三大手提電話生產商，Nokia（諾基亞）、Ericsson（愛立信）及 Motorola（摩托羅拉），便成為炙手可熱的成功企業。



然而，到 21 世紀，不到十年，卻因自滿和恐懼而遲了發展智能電話系統，白白把整個「市場」送給「蘋果」和 Google（谷歌）公司。在「蘋果」和 Google（谷歌）公司推出 iPhone 和 Android 手機短短兩年間，形勢完全逆轉。



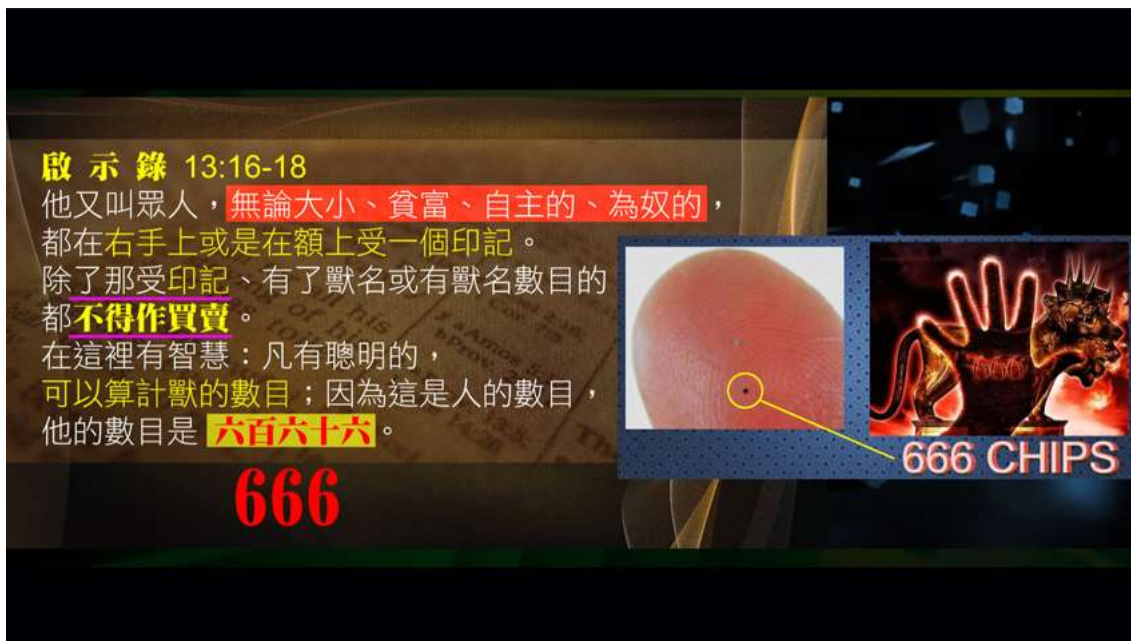
可見，瑪雅年曆所說的「超頻」，真的活生生展現在我們面前：藉著「數碼化」，把人類的意識和文明，推到無止境的無限可能性。

比特幣，正是現今將貨幣「數碼化」的過程及終極之產物。不論政府或銀行，如果不隨著這波「超頻」發展，甚至反其道而行，聲稱比特幣乃「虛擬」、「沒有內在價值」的貨幣，就如同柯達公司看

數碼相機沒有價值，亦如同 Motorola 等手提電話生產商不發展更佳的智能手機，結局只會如柯達公司，或 Motorola 等手提電話生產商的下場，被歷史洪流毀滅。

所以，你從這個方法理解下，便會明白我所說，我們的貨幣現在已進入這時代，但是，我能理解和解讀這時代，和肯定這是正確，皆因《聖經》早已提出，將有這一個奇異點出現，而當這奇異點剛出現時，我們便會被提。

因為按《啟示錄》記載，清楚表明敵基督會讓那時所有大小、貧富的，自主、為奴的，讓他們拿起 666 系統進行買賣。所以，那一定是雛型，就是一直不被數碼化的貨幣被數碼化的雛型。



**啟示錄 13:16-18**  
 他又叫眾人，無論大小、貧富、自主的、為奴的，  
 都在右手上或是在額上受一個印記。  
 除了那受印記、有了獸名或有獸名數目的  
 都不得作買賣。  
 在這裡有智慧：凡有聰明的，  
 可以計算獸的數目；因為這是人的數目，  
 他的數目是 **六百六十六**。

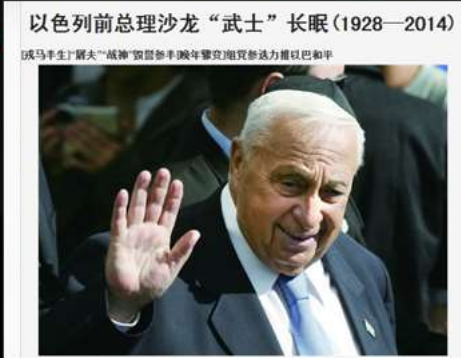
**666**

**666 CHIPS**

《啟示錄》已說出，當數碼化貨幣開始時，這事便會發生。無獨有偶，在分享這篇信息的數天內，出現一段很出名的新聞，就是以色列前總理沙龍逝世。



而沙龍自昏迷後，從來沒有蘇醒過，直至2014年1月11日去世。



我們在分享四十八小時審判教導時，曾經說到，這人為何會中風？為何會有這些事發生？

就在中東和平正進行得如火如荼之際，沙龍突然於2006年1月4日中風，從此陷入昏迷，因此，亦停止了以巴和平進程.....

沙龍難甦醒

2006年01月14日

以色列總理沙龍(圖)自嚴重中風，腦部大量出血後，昏迷至今仍未甦醒。醫生自周一起，逐漸減少沙龍的麻醉劑量來喚醒他，至今完全停止使用麻醉劑，但沙龍仍未醒過來，令醫生「非常憂慮」，認為只有奇蹟才能令沙龍醒過來，意味沙龍可能永遠昏睡。

路透社



但可能大家都不知道，在近代以色列歷史上，有一位最有名氣的拉比，在他一百零八歲逝世的時候，有數以萬計的以色列人為他送殯。除了他長壽外，也因他是最有名氣的拉比。但他離世後，留下兩個懸案。



**猶太拉比 Yitzchak Kaduri**  
於1898年 生於巴格達



**Kabbalah**  
**卡巴拉**

**猶太拉比 Yitzchak Kaduri**  
以色列一位非常有名的拉比，專門研究猶太神秘宗教 - Kabbalah。



**Over 300,000 at Funeral of World's Senior Kabbalist Rabbi**  
 Rabbi Yitzchak Kaduri, known as the "Senior Kabbalist Elder," passed away last night in Jerusalem. Over 300,000 people participated in his funeral.  
 By Hillel Fendel  
 First Publish: 1/29/2006, 1:46 PM / Last Update: 1/29/2006, 9:58 AM  
 Font Size: A A

birthday several months ago.  
 weeks in Bikur Cholim  
 nal physician

**猶太拉比 Yitzchak Kaduri**  
 他於2006年1月28日逝世，當時，有超過30萬人參加他的喪禮。



**他臨死前，說了兩個預言。**


**猶太拉比 Yitzchak Kaduri**

拉比手筆

第一個，就是在他逝世前，他說彌賽亞（以色列人的救主）曾探訪他，告訴了他一些事情，也說出了祂的名字。所以，他說，他知道彌賽亞的名字，並寫在一個謎語裡，要求他的門徒在他死後才打開。在 2006 年，數以萬人為他送殯後，他的門徒打開這個謎語，解開隱藏在謎語的名字，竟然就是耶穌。所以，按這拉比所說，彌賽亞就是耶穌。

第一個預言就是，他於死前數個月，寫了一張紙條，內容是，他在異象中見到彌賽亞 (Messiah)，並且知道了彌賽亞的名字。由於舊約信徒，並不相信主耶穌就是救主，因此，現今的以色列人，還在繼續等候舊約所描述的救主，彌賽亞的到來。

**猶太拉比 Yitzchak Kaduri**



而這句說話，裡面卻隱藏著彌賽亞的名字。這六個字的縮寫，就是

**יהושע**  
Yehoshua

就是希伯來語，「耶穌」的意思。

**猶太拉比 Yitzchak Kaduri**



另一個，就是彌賽亞告訴他一個事實。這關乎很多年前，那時沙龍仍是以色列的總理，身體健碩，並且很健康。他說：「彌賽亞說，當沙龍逝世後，祂會在很短的時間內就回來。」結果，他說了這個預言兩個月內，沙龍便中風，變成植物人，而這拉比在不久後也死了。



因此，人們看著這個預言，留意著沙龍這植物人何時離世。但一年復一年，直至最近他才死去。由於這位拉比的預言一向都備受尊重，因此，由於沙龍的死，所有以色列人都預備彌賽亞隨時再來。

### 影片：前以色列總理沙龍之死的預言

猶太拉比 Yitzchak Kaduri，於 1898 年，生於巴格達。他是以色列一位非常有名的拉比，專門研究猶太神秘宗教 —— Kabbalah。他於 2006 年 1 月 28 日逝世，當時，有超過 30 萬人參加他的喪禮。

在他臨死前，他曾說了兩個預言：

第一個預言就是，他於死前數個月，寫了一張紙條，內容是，他在異象中見到彌賽亞（Messiah），並且知道了彌賽亞的名字。由於舊約信徒並不相信主耶穌就是救主，因此，現今的以色列人，還在繼續等候舊約所描述的救主 —— 彌賽亞的到來。

拉比吩咐人，要在他死後一年，才可以把紙條打開。紙條當中是一句希伯來文：

Yarim Ha'Am Veyokhiakh Shedvaro Vektorato Omdim —

ירים העם ויוכיח שדברו ותורתו עומדים

意思是：「他會將人提起，及證明神的話語及律法是真確的。」

（He will lift the people and prove that his word and law are valid.）

而這句說話，裡面卻隱藏著彌賽亞的名字。這六個字的縮寫就是 Yehoshua (יהושוע)，就是希伯來語，「耶穌」的意思。Yehoshua 及 Yeshua 曾出現在《聖經·以斯拉記·3 章 2 節》及《撒迦利亞書·6 章 11 節》。

**Yehoshua 及 Yeshua**

**以斯拉記 3章2節**

2. 約薩達的兒子耶書亞和他的弟兄眾祭司，並撒拉鐵的兒子所羅巴伯與他的弟兄，都起來建築以色列 神的壇，要照神人摩西律法書上所寫的，在壇上獻燔祭。

2. Then stood up **Yeshua son of Yozadak**, and his brethren the priests, and Zerubbabel the son of Shealtiel, and his brethren, and builded the altar of the God of Israel, to offer burnt offerings thereon, as it is written in the law of Moses the man of God. Yeshua: also called, Joshua Zerubbabel: Gr. Zorobabel Shealtiel: Gr. Salathiel

**撒迦利亞書 6章11節**

11. 「你要從被擄之人中取黑珉、多比雅、耶大雅的金銀。

這三人是從巴比倫來到西番雅的儿子約西亞的家裡。當日你要進他的家，

11. Then take silver and gold, and make crowns, and set them upon the head of **Yehoshua son of Yohozadak**, the high priest;



在《以斯拉記》中有一位祭司，被稱為 Yeshua son of Yozadak，而他在《撒迦利亞書》則被稱為 Yehoshua son of Yohozadak。可見這兩個字其實是同一個字，都是由救贖「salvation」的希伯來字根而來，同樣是「耶穌」的意思。

**Yehoshua 及 Yeshua**

可見這兩個字，其實是同一個字，  
都是由救贖「Salvation」的希伯來字根而來，  
同樣是「耶穌」的意思。




由於這預言是出自著名的拉比，因此，對於以色列人及一眾拉比而言是一個極大的衝擊，因為如果主耶穌是彌賽亞的話，就代表他們在 2000 年前，不但錯失了彌賽亞，甚至他們的先祖更將彌賽亞釘死了。並證明了外邦人所信的基督教才是正確的。

而 Yitzchak Kaduri 的第二個預言就是：彌賽亞將於當時的以色列總理沙龍死後的短時間內，再次降

臨。當他發表這預言時，軍人出身的沙龍正擔任以色列總理，他本來一直都與巴勒斯坦為敵，但當他於 2001 年當上總理後，竟然改變態度，轉為支持以巴和平，並割讓土地，以求達致中東和平。這正是過去在分享「48 小時審判」信息時，所提及過的事件。

就在中東和平正進行得如火如荼之際，沙龍突然於 2006 年 1 月 4 日中風，從此陷入昏迷，因此，亦停止了以巴和平進程，其後，於同月 28 日，拉比 Yitzchak Kaduri 逝世。所以，這可說是他臨終前的最後預言。

而沙龍自昏迷後，從來沒有甦醒過，直至 2014 年 1 月 11 日去世。因此，很多人再次談論這預言：是否神在將要回來之前，對人類作出的警告呢？

所以，從很多我們所研究，如瑪雅年曆，甚至貨幣會數碼化。而《聖經》很早已預言貨幣會數碼化，並在它數碼化之初時，已是七年大災難的中間。



我們見證比特幣的出現。而它的價值和飆升是按著它本身的設計而出現。在未來數年間，我們將會看見它的價值會以十倍、百倍地上升。當然，這對於我們來說是財富。同時按著它的設計，會在這數年間成為全球數碼化貨幣。



這就是《聖經》中所說的另一個奇異點，必定會發生。但當發生的時候，這就是我們所說，七年大災難的中間。

最後，我想每位也和三個人宣告：「我會專心警醒禱告，一起等候主再來。」



感謝主！我們學到任何東西，都一起鼓掌歡呼感謝神！

— 完 —