



Artemis 2 – bu yeni ay görevi, 54 yıl önce gerçekleşen sahte ay inişlerini rehabilite etmek mi amaçlıyor?



2026 yılının Ocak ayı ortasında, 98 metre yüksekliğindeki ABD ay roketinin "Artemis 2" misyonu için hazır olarak fırlatma rampasına doğru ilerlediğini gösteren görüntüler dünya çapında yayıldı. Fırlatma en erken 6 Şubat'ta gerçekleştirilecek. "Artemis 2" Ay'ın etrafında dönecek ve 50 yılı aşkın bir süredir ilk insanlı Ay inişini ("Artemis 3") hazırlayacak. Peki, Apollo misyonlarında durum tam olarak nasıldı? Medya çalışanları, NASA'nın görüntüleri sahte olduğu yönünde ezici kanıtlar keşfettiler. Her şey sahte mi? Kanıtlar bu kadar ezici mi, NASA yeni bir ay misyonuyla o zamanki sahte ay inişlerini rehabilite etmek mi istiyor? Peki neden tam da şimdi, yapay zeka ile oluşturulan görüntülerle başka bir sahtekarlık neredeyse hiç fark edilmeyecekken? Bu programda, NASA'nın sahte fotoğraflarına dair ezici kanıtları göreceksiniz.

Bundan 65 yıl önce, Ekim 1958'de ABD uzay ajansı NASA faaliyetlerine başladı. Bazıları için Amerikan araştırmalarının simgesi olan şey, diğerleri için çok özenli ama kusursuz olmayan bir aldatmacanın, yani bir sahtekarlığın üretim alanıdır. İşte tam da bu hatalar medya profesyonellerinin dikkatini çekmekte ve buna göre yorumlanmaktadır. İzleyicileri kendi fikirlerini oluşturmaya teşvik etmeyi amaçlayan aşağıdaki 20 dakikalık belgeselde de durum aynıdır. Temel olarak, tüm dünya görüşümüzden daha azıyla ilgili değildir.

Urheberrecht: <https://chnopfloch.ch/datenschutz/>

Ciddi bir sorum var. NASA ve diğerlerinin bize uzaydan video olarak sunduğu görüntüler gerçekten gerçek mi? Bunlar gerçek çekimler mi yoksa bir film stüdyosunda çekilmiş sahte görüntüler mi? Film hilelerine ya da hatta bilgisayar tarafından üretilen sanal gerçekliğe dair herhangi bir ipucu ya da kanıt görebiliyor musunuz?

Soruların özüne inelim:

2004 yılından beri medya hizmetleri sağlayıcısı olarak mesleki deneyime sahip biri olarak şunu iddia ediyorum: NASA, ESA ve diğer tüm uzay kuruluşlarının bize gösterdiği her şey stüdyo çekimleri, yeşil ekran ve CGI, yani bilgisayar tarafından üretilmiş görüntülerdir – Yeni Almanca: Sahte! Güçlü bir muhalefetle karşılaşması muhtemel bir iddia. Ama sanırım en başından beri bir noktada hemfikiriz. NASA görüntüleri gerçekten gerçek olsaydı, sadece kusursuz görüntüler görürdük. Hatalar olmadan, Hollywood hileleri olmadan, fizik kurallarından şüphe etmemize neden olan tehlikeli sahneler olmadan. Bu tür şeyleri açığa çıkaran tek bir sahne bile NASA ve ekibinin yalancı olduğunu ortaya çıkaracaktır. Ama sadece kendiniz bir göz atın ve kendi kararınızı verin. Bu bölümde Glitches, CGI'a ve yeşil ekrana bakıyoruz. Genel olarak, teknik terimlerden mümkün olduğunca kaçınacağım ve gördüklerimi mümkün olduğunca basit bir şekilde açıklayacağım, böylece sıradan insanlar

bile neler olup bittiğini anlayabilir. Bununla birlikte, birkaç hususa değinilmesi gerekmektedir.

Bence çoğu insan yeşil ekranla ilişki kurabilir. Bu, film çekimlerinde sıklıkla kullanılan yeşil arka plandır. Kısaca açıklamak gerekirse, bir oyunu yeşil perde önünde çekiyorsunuz, video düzenlemesinde yeşili kaldırıyorsunuz ve rengi istediğiniz bir arka planla değiştiriyorsunuz. Bu nedenle çok esneksiniz ve sahne sunumu açısından yerel koşullara bağlı değilsiniz. Gerekğinde mavi ekranlar da kullanılır. Yeşil değiller, ama - evet, adından da anlaşılacağı gibi - maviler. Bu arada, yeşil ekran canlı yayınlarda da işe yarıyor. Bununla birlikte, bazen küçük tuzaklar da olabilir. CGI, bilgisayar tarafından oluşturulan görüntüler anlamına gelir. Örneğin 3D yazılımdan kaynaklanan ve bu nedenle yapay olarak oluşturulan nesneler.

Hatalar daha detaylı bir Glitches gerektirebilir: Bunlar bir bilgisayar programındaki hatalar veya hesaplama hatalarıdır, bizim durumumuzda ise grafik hatalarıdır. Örneğin, yazılım bir aktör, birkaç gerçek nesne, yapay olarak oluşturulmuş 3D nesneler ve yapay bir arka plan içeren sanal bir görüntü sahnesi hesaplamalıdır.

Belirli bir noktada - her ne sebeple olursa olsun - bir hesaplama hatası meydana gelir.

İşlemci aşırı yüklenmiş olabilir. Etkilenen alan temiz bir şekilde görüntülenmez ve garip artefaktlar, görüntü atlamaları, bozulmalar veya benzerleri ortaya çıkar.

Dolayısıyla, Glitches bilgisayar manipülasyonunun oldukça açık bir kanıtıdır.

Şimdi şu soru ortaya çıkıyor, NASA görüntülerinde böyle bir şey var mı? Ve cevabım açıkça EVET! Kesinlikle!

Öncelikle 9 Eylül 2022 tarihli bu mücevher parçasına bakalım: Bu, Kamala Harris'in ISS ile telefonda doğrudan konuştuğu iddia edilen bir canlı yayındı. Yakından bak! Eee? Neyi fark ettin? Yine buradayım. Hala bir şey görmedin mi? Ayrıntılara girelim, yakınlaştıralım ve çekimi yavaşlatalım:

Mikrofon kablosu çılgınca hareket etmeye başlar. Astronot onu devirmeye çalışır ve harika bir Glitch yaratır. Görünüşe göre 3D yazılımı, el hızlı bir şekilde hareket ettirildiğinde kablounun elin üstünde mi yoksa altında mı görüntülenmesi gerektiğine karar veremiyor ve bu nedenle neredeyse el ile birleşiyor veya içinden geçiyor. Böylece kablounun oluşturulmuş bir 3D nesne olduğunu görebiliriz, çünkü bu sahneyi açıklamanın başka bir yolu yoktur.

Görüntü hesaplama yazılımı sözde çarpışma tespitini doğru yapamıyor. Başka bir deyişle, hangi resim ögesinin hangisiyle çarpışması gerektiğini tam olarak izleyemez ve böylece itmeye neden olur. Bu şekilde, el geçen, çarpışmayan bir nesne haline gelir.

Umarım yarı yarıya anlaşılır olmuştur.

Filmin biraz daha gerisindeki hayalet mikrofona bakmak da güzel. Şimdi burada! Şimdi yok! Yine burada! Yine yok! Ve yine burada!

Evet, görüntü hesaplaması gerçekten yanlış gitti. Mikrofon açıkça 3D yazılımdan geliyor ve sahnede tamamen yanlış hesaplanmış.

Bu bir kamera hatası olamaz, çünkü kameralar sadece lenslerinin önünde ne varsa onu kaydeder. İletimin de suçu olamaz, çünkü sadece mikrofon kafasını ya da kabloyu kesmesi imkansızdır, ancak görüntünün tamamını ya da büyük bir bölümünü etkileyecektir.

Bu mikrofon gibi bilgisayar tarafından oluşturulan 3D nesnelerin arka planı. Bu tür nesneleri çeşitli seviyelerde veya katmanlarda oluşturursunuz. Önce temel şekil veya tel kafes model, daha sonra renk ve doku katmanları eklenir ve son olarak ışık efektleri son rötuşları ekler, çok basit ve çok fazla teknik terim olmadan açıklamak için.

Bu nesnelerin nihai olarak oluşturulmasına render denir. Bitmiş bir klip oluşturmak için tüm

katmanlar birleştirilir. Canlı render yapıyorsanız, bu elbette sorunlara yol açabilir, örneğin bilgisayar istenen sonucu yeterince hızlı üretemezse veya işlemci aşırı yüklenirse. Bu durum özellikle 3D nesnelerin aktörlerle canlı etkileşime gireceği durumlarda sorun yaratmaktadır.

Burada da tam olarak bundan bahsediyoruz. Aşağıdaki örnekler, gerçekten de canlı olarak görüntülenen bilgisayar grafiklerinden bahsettiğimizi mükemmel bir şekilde göstermektedir. Mikrofon. Önce Glitch oluyor, sonra bir görüntüden diğerine geçerken önceden mevcut olan ışık yansımaları kayboluyor.

Astronot aktör Don Pattit uzayda nasıl kahve içileceğini gösteriyor. Görüntü kalitesi dışında şu ana kadar oldukça iyi görünüyor. Video klibin sonu çok önemli çünkü orada kahve, şeklini kaybetmeden aniden kabından ayrılıyor. Renk düzlemi şekil düzleminden açıkça ayrılmıştır, bu da ancak nesne 3D yazılımdan kaynaklanıyorsa ve canlı render işlemi yanlış gitmişse mümkündür. Kusursuz bir yanlış hesaplama ve dolayısıyla NASA'nın görüntülerini sanal gerçeklikle oluşturduğunun bir sonraki kanıtı.

Üçüncü örnekte olduğu gibi: Peluş bir figür birdenbire ortaya çıkıyor ve hatta canlı olarak etkileşime girilebiliyor. İlk başta nesnenin sözde bir maskenin arkasına gizlenmiş olabileceğini düşündüm, ancak aktrisin elinin birkaç kare boyunca parladığını görebilirsiniz. Dolayısıyla nesne gizlenmişti ve bir maske aracılığıyla görünür hale getirilmemişti, bu da diğer olasılığı ortadan kaldırıyor.

Sanal nesnelerle etkileşim, örneğin video oyunlarında yaygın olarak kullanılan Ragdoll-Engine ile açıklanabilir. Biraz araştırma yapabilirsiniz, ancak şimdi daha fazla ayrıntıya girmeyeceğim. Motion Control de konuya eklenebilecek ilginç bir arama terimi olabilir.

Hazır "sanal gerçeklik" konusundan bahsetmişken, şuna bir göz atın. Resimde soldaki adama dikkat edin, ne yapmak üzere. Ve gidiyoruz. Evet, şimdi bir ileri bir geri gidiyor ama ne olduğunu gerçekten açıklığa kavuşturuyor. Ellere dikkat edin. Sol eline hayali bir nesne alır, sağ eline verir ve onu kenara çeker. Tek sorun, kurtulmak istediği nesnenin görünür olmamasıdır.

Teknik açıklama: Canlı 3D nesnenin gösterileceği kanal iletim sırasında aktif değildi. Görünüşe göre ön gösterimde, çünkü gözlerine bakın. Nesneye bakmaz, sanki bir monitörden yaptığı hareketin iyi ve doğru görüldüğünü kontrol ediyormuş gibi önüne bakar. Aldatmaca yakalandı, diyorum. Aktörler ayrıca retinaya doğrudan ön izleme projeksiyonu için kontakt lensler de kullanabilir.

Evet, gerçekten böyle bir şey var! Kendiniz görün. Resimde sağdaki astronot aktör gibi, tüm sahnelerin yapay olarak bir araya getirildiğini görüyoruz. Kısa bir görüntü glitch, onun kesilip döndürülerek sahneye eklendiğini ortaya koyuyor. Adamın eğim açısına karşılık gelen paralel çizgilerde çok açık bir grafik hatası görüyoruz. Esasen, bir blok halinde kesildi, 190 derece döndürüldü ve sağ üst köşeye yerleştirildi. Erkeğin yüzündeki ışık da kadının yüzündeki ışıkla uyumuyor ve ayrı bir çekim yapılması lehine. Işık daha sert, daha doğrudan ve daha fazla kontrast sağlıyor. Eski bir fotoğrafçı olarak, iki farklı ışık ayarı ve dolayısıyla bir araya getirilmiş iki farklı çekim görüyorum.

Bu da harika. Glitch değil ama güzel bir kesim hatası. Ve - yine %15 hızda - bir hayalet gibi havaya karışıyor, sol tarafta birkaç nesnenin yukarı kayması gibi çevre hataları da dahil. Burada, iki sahne arasındaki geçişi yumuşak hale getiren, sözde yumuşak bir geçiş efekti kullanılmıştır. Bu tür solmaların, var olmaması gereken sözde kesilmemiş videolarda görünmesi çok aptalca.

Bir başka güzel ve, şey, utanç verici bir örnek. ISS'deki "büyücülerin" birdenbire ek bir diziyle ortaya çıktığını görüyoruz. David Copperfield kıskançlıktan yeşile dönerdi.

İşte bir katman hatası. Arka plandaki bu beyaz dikdörtgenin üzerinde bir gölge görebilirsiniz. Şimdi arkadaki icracının başına ne olduğuna yakından bakın. Bilgisayar, söz konusu gölgenin bir kısmını, astro-aktörün bir seviye önünde hesaplıyor, bu yüzden başlangıçta sanki bir lento varmış gibi kafasının bir kısmı gölge tarafından gizleniyor. Ancak daha sonra kafası gölge düzleminde hareket ediyor ve bu da yazılım için bir mantık sorunu yaratıyor. Kel kafa önce gölgeyle birleşiyor ve sonra gölgenin içinde eriyor. Açık bir CGI hesaplama hatası.

Bir sonraki çekimde, tracking denilen nesne takibi kötü bir şekilde yanlış gidiyor. Sağ elin parmakları mikrofonun üzerindedir. Şimdi bu el çekilir ve düzeltici bir hareket olmadan, ancak kötü bir grafik glitch, sol elin parmakları şimdi mikrofonun üzerindedir. Ama elini geri verdiğinde gerçekten komik oluyor. Parmaklar herhangi bir direnç olmadan sol elin altından kayar, bu da fiziksel olarak işe yaramaz. Bilgisayarın temiz bir görüntü üretme çabası açıkça fark edilebiliyor. Parmakların etrafındaki kesik kenarlar koyu çizgiler olarak açıkça görülebiliyor, hatta yıpranmış parmak uçları bile. Hayır, sevgili NASA hayranları, bunlar iletim hatası değil.

Bir örnek daha ve bu resim atlaması hakkında yorum yapmama gerek olduğunu sanmıyorum, kendisi için konuşuyor. Kendine ait bir yaşamı olan başka bir işlenmiş 3D nesne. Ve sahneyi devam ettirerseniz, Glitch sürekli devam eder. Neler olduğunu bilmiyorum ama grafik işlemci canlı görüntü hesaplaması için biraz fazla ısınmış gibi görünüyor.

Ancak NASA'nın kayıt manipülasyonunu ortaya çıkarmada önemli bir diğer noktaya geçelim, yeşil ekran. En sevdiğim kayıt en baştaki. Video resmi olarak NASA kanalından alınmıştır. Başlık ve bağlantılar gösterilmektedir, lütfen kontrol edin. Kaydın sonu bir kez daha ilginç. Üç astronot aktör de aynı anda tek bir grafik bulanıklığına dönüşürken arka plan bozulmadan kalır. Bir kez daha. Ve bu sefer ön plandaki nesnelere odaklanın, çünkü onlar da grafik glitch etkileniyorlar. Ancak bu yeşil alanlar en ilginç olanları. Ön plandaki Glitch nedeniyle, astronot diye adlandırılan oyuncuların arkasındaki gerçek arka planı doğrudan görebiliyoruz. Ve bu da yeşil ekran. Nedense, görüntüler silinirken yeşil alanın maskeleymesi yerinde kaldı ve orada görüntülenen arka planı etkilemedi.

Film hatalarını veya aktarım sorunlarını haklı çıkarmak teknik olarak mümkün değildir. İlk olarak, sadece bu son derece seçici bölüm değil, tüm görüntü etkilenecektir. İkinci olarak, kameralar rastgele renkler üretmez. Kameralar, yeşil olmayan yerde yeşil yaratamaz. Ve aktarım hataları sadece mevcut görüntü malzemesini yok eder ve yoktan renk yaratmaz. Filmde işler böyle yürüyor. Bu video, sadece yeşil ekran kullanarak nasıl tamamen kurgusal dünyalar yaratabileceğinizi çok etkileyici bir şekilde gösteriyor. Filmde bunu doğal karşılıyoruz. Ancak NASA bu teknolojiyle görüntüleri tahrif etmekle suçlanır suçlanmaz, çoğu insan bunun saçma olduğunu düşünüyor. Aslında neden? Neden dünya görüşümüzle geliştiği anda apaçık ortada olan şeyi tanımak istemiyoruz? Yanılsamalar bizim için daha mı önemli ki hiçbir şey görmek istemiyoruz? Durum ne olursa olsun. Yeşil ekran tekniği artık video endüstrisinde tamamen standart bir uygulama haline geldi. Bazı nesneler gerçektir, geri kalanlar ise "Hobbit" filminin çekimlerinde veya diğer birçok filmde olduğu gibi sonradan eklenmiştir. Hatta burada bir raporda açıkça ve muhtemelen kasıtsız olarak görülebileceği gibi NASA'nın kendisinde bile. Tüm uzay görüntüleri gerçek olması gerekiyorsa, ISS'nin arkasında neden yeşil perdeye ihtiyaç duyulduğunu merak ediyor musunuz? Bu arada,

teknoloji sürekli geliyor ve yeşil ekran kullanımı giderek azalıyor. Modern çekimlerde, video oyun motorlarının yardımıyla kamera hareketlerine canlı tepki veren LED duvarlar kullanılıyor, bu da onları çok daha gerçekçi hale getiriyor ve optimum aydınlatma sağlıyor. Bir başka avantaj: Oyuncular çekimler sırasında arka planı kendileri görüyorlar - ve hepsi canlı ve gerçek zamanlı olarak çalışıyor. Bu arada, artık her şey gerçek zamanlı olarak üretilabiliyor. "Hellblade" video oyunu bunun inanılmaz bir örneğidir. Bu görsel şölen gerçek zamanlı olarak oluşturuluyor ve milisaniyeler içinde tekrar oynatılıyor. Kayıtlar sorunsuz bir şekilde birleştirilebilir, böylece burada olduğu gibi oyuncu kendisiyle bir diyaloga girebilir. Bu nedenle, ihmalkarlık veya kasıtsız yeşil ekran hataları nedeniyle sahteciliğin açık kanıtlarının artık ortaya çıkmayacağı bir zamana doğru ilerliyoruz.

Bu nedenle, NASA & Co. tarafından bu kadar soğuk bir şekilde yalan söylendiğinin farkına varmak çok daha önemlidir. Bu noktada bir yorumum daha olacak. Burada George Bush Senior NASA'yı ziyaret etti - ve arka planda ne görüyoruz? Sözde astronot Tim Peake, aslında aynı anda Dünya yörüngesinde olması gereken ve şu anda mavi bir ızgara arka planın önünde yeşil bir küreyi tutuyor. Sahne, fantastik ISS canlı yayınlarında her zaman görülebilen cihazlarla kenarda çerçevelenmiştir. Yeşil nesneler filmlerde, daha sonra başka 3D nesneler eklenecekse oyunculara yönlendirme noktaları sağlamak için de kullanılır. Peki ya arka plan, diye sorabilirsiniz kendinize.

Daha sonra arka plan için bir bahane bulmaya ve bunu bilimsel deneyler için bir yardımcı olarak satmaya çalıştılar. Ama ayık kafayla bir bakın: Ne tür deneyler bunlar? Bunun hangi pratik faydayı sağlaması gerekiyor?

Son birkaç örnek: Görüntü işlemcisinin tekrar ısınmadan çalışmak istiyor istemesi ve Glitch yapıp durması bir yana, burada da yeşil ekranın ele veren parlamasını görüyoruz – tam şu anda. Ve bir sonraki kayıta, video yazılımı yeşil arka planın doğru şekilde izole edilmesini bir an için yine de başaramıyor. Ayrıca, yüzen nesnelerin ve astro aktörlerin kıyafetlerinin nasıl 3D olarak üretildiğine dair harika bir örnek. Kabloya yakından bakın: Eğer bu açık bir hesaplama hatası değilse, nedir? Tahminimce oyuncular hareket yakalama denilen giysileri giyecek ve uygun giysiler dijital olarak eklenecek. Ne yazık ki bunu kanıtlayamam, ancak bu, en başta kişi üzerinde neden hesaplama hataları olduğunu açıklar. Dediğim gibi, normal film kayıtlarında böyle bir şey olmaz. Arka plan bozulmadan kalır, hesaplanan nesneler piksel çamuruna dönüşür. Bunlar sadece bilgisayar tarafından oluşturulmuş görüntüler.

Bu da oldukça komik ve hatta biraz da ürpertici: Aktörün yüzünün yarısı şeffaflaştırıldı. Bu, video programındaki yeşil toleransı çok yüksek ayarlarsanız gerçekleşir. Yeşil olmayan ancak örneğin elverişsiz gölgeler nedeniyle yeşile meyilli olan alanlar da gizli. Ama şimdilik bu kadarla yetinelim.

NASA'nın görüntü tahrifatına ilişkin daha pek çok kanıt bulunmaktadır. Ama bence bunlar en net olanlar arasında. Birçok NASA hayranının içindeki direncin ne kadar güçlü olduğunu zaten biliyorum, neredeyse otomatik olarak yanıldığıma ve NASA'nın asla yalan söylemeyeceğine dair bir açıklama arıyorlar. Bu insanlara sadece şunu söyleyebilirim: Gözlerinizi bariz olana kapatmanın bir anlamı yok. Hiç kimse görmek istemeyen biri kadar kör değildir! Öyleyse bir göz atın. Aldatılıyor ve bize yalan söyleniyor! Onlar hâlâ bu hataları yapıyorlar ve biz de bu hataları hâlâ tespit edebiliyoruz. Başlangıçta açıklandığı gibi: Gerçek iletimlerde asla böyle hatalar olmamalıdır, tek bir tane bile! Sahteciliğin gerçekleştiğini kanıtlıyorlar. Şimdi uzay kuruluşlarının yalan söyleyip söylemediğinin neden önemli olduğu sorusu akla gelirse, sadece şunu söyleyebilirim: NASA & Co'ya bağlı olan her şeyi düşünün - tüm dünya görüşümüzü.

hm.'dan

Kaynaklar:

NASA - Hepsi Yalan (Bölüm 1) - Glitches, CGI, Yeşil Ekran - Gerçekler ve Görüşler
<https://www.youtube.com/watch?v=apfMH5NshqA>

Bu da ilginizi çekebilir:

Kla.TV – Hür ve alternatif Haberler... – Bağımsız – Sansürsüz...



- medyanın saklamaması gerekenler ...
- Halktan halk için ve genelde duyulmayan şeyler...
- de düzenli bilgiler www.kla.tv/tr

Bizimle kalmaya değer!

E-posta bültenimize buradan ücretsiz abonelik: www.kla.tv/abo&lang=tr

Güvenlik uyarısı:

Olaylara karşı yankılar ne yazık ki giderek daha fazla sansürleniyor ve bastırılıyor. Kendimizi Ana medyaların çıkarlarına ve ideolojilerine göre yönlendirmediğimiz sürece, her zaman Kla.TV'yi engellemek veya bastırmak için bahanelerin bulunacağını beklemeliyiz.

Bu yüzden, bugünden itibaren internetten ağa bağlanın!

Buraya Tıkla: www.kla.tv/vernetzung&lang=tr

Kullanım hakkı: [Standard-Kla.TV-lisansı](#)

Kla.TV tüm programlarını gönüllülük esasına göre ve kar amacı gütmeyen üretmektedir. Ürünlerimizin sizin tarafınızdan dağıtılması bizim tek ödülümüzdür! Daha fazlası www.kla.tv/licence