



Artemis 2 – noua misiune lunară este destinată reabilitării aterizărilor false de pe Lună în urmă cu 54 de ani?



La mijlocul lunii ianuarie 2026, au circulat în întreaga lume imagini care arătau cum racheta lunară americană înaltă de 98 de metri se îndrepta către rampa de lansare, gata pentru misiunea „Artemis 2”. Lansarea este prevăzută cel mai devreme pentru martie. „Artemis 2” urmează să orbiteze Luna și să pregătească prima aselenizare cu echipaj uman („Artemis 3”) de peste 50 de ani. Dar cum a fost exact pe vremea misiunilor Apollo? Jurnaliștii au descoperit dovezi copleșitoare ale falsificării imaginilor NASA. Totul este fals?! Sunt dovezile atât de copleșitoare încât NASA dorește să reabiliteze aterizările false pe Lună de atunci cu o nouă misiune lunară? Și de ce tocmai acum, când cu imaginile generate de IA un alt fals ar fi greu de detectat? În această emisiune veți vedea dovezile copleșitoare ale falsificării imaginilor NASA.

În octombrie 1958, acum 68 de ani, agenția spațială americană NASA și-a început activitatea. Ceea ce pentru unii este figura simbolică a cercetării americane, pentru alții este locul de producție al unei înșelătorii foarte elaborate, dar nu impecabile, adică un fals. Tocmai aceste greșeli sar în ochi jurnaliștilor și sunt comentate în consecință. Acesta este și cazul documentarului de 20 de minute care urmează, care este menit să încurajeze spectatorii să își formeze propriile opinii. În fond, este vorba despre nimic mai puțin decât despre întreaga noastră viziune despre lume. Am o întrebare serioasă. Sunt imaginile pe care NASA și alții ni le prezintă ca fiind videoclipuri din spațiu cu adevărat autentice? Sunt fotografii reale sau poate doar falsuri filmate într-un studio de film? Puteți recunoaște vreo aluzie sau dovadă a trucurilor de film sau chiar a realității virtuale generate de calculator? Haideți să ajungem la esența întrebărilor: În calitate de furnizor de servicii media cu experiență profesională din 2004, susțin că tot ceea ce ne arată NASA, ESA și toate celelalte organizații spațiale sunt filmări de studio, ecran verde și CGI, adică imagini generate de calculator - cu alte cuvinte, false! O afirmație care riscă să se confrunte cu o opoziție puternică. Dar cred că suntem de acord de la bun început asupra unui punct. Dacă imaginile NASA ar fi reale, nu am vedea decât imagini impecabile. Fără greșeli, fără trucuri hollywoodiene, fără scene dubioase care ne fac să ne îndoim de legile fizicii. Chiar și o singură scenă care dezvăluie astfel de lucruri ar expune NASA și Co. ca mincinoși. Dar aruncați o privire și formați-vă propria părere. În acest episod ne uităm la glitch-uri, CGI și ecran verde. În general, voi evita termenii tehnici cât mai mult posibil și voi explica ceea ce văd cât mai simplu posibil, astfel încât chiar și laicii să înțeleagă ce se întâmplă. Cu toate acestea, trebuie menționate câteva lucruri. Cred că majoritatea oamenilor știu ce este Green Screen (ecranul verde). Acesta este fundalul verde care este adesea folosit pentru filmare. Explicat pe scurt, filmați o piesă de teatru în fața unui ecran verde, eliminați verdele în editarea video și înlocuiți culoarea cu un fundal dorit. Prin urmare, sunteți foarte flexibil și nu sunteți legat de condițiile locale în ceea ce privește prezentarea scenei. Ecranele albastre

sunt, de asemenea, utilizate în funcție de necesități. Ele nu sunt verzi, ci - da, așa cum sugerează și numele - albastre. Apropo, ecranul verde funcționează și în transmisiunile în direct. Uneori, însă, există mici probleme. CGI înseamnă Computer Generated Imagery, adică imagini generate pe computer. Obiecte care provin, de exemplu, din software 3D și, prin urmare, au fost create artificial. S-ar putea să fie necesară explicarea mai detaliată a defecțiunilor: Acestea sunt defecte sau erori de calcul într-un program de calculator, în cazul nostru erori grafice. De exemplu, software-ul ar trebui să calculeze o scenă cu imagine virtuală care conține un actor, câteva obiecte reale, obiecte 3D generate artificial și un fundal artificial. La un moment dat - indiferent de motiv - apare o eroare de calcul. Este posibil ca procesorul să fie suprasolicitat. Zona afectată nu este afișată curat și apar artefacte ciudate, salturi de imagine, distorsiuni sau altele similare. Prin urmare, glitch-urile sunt dovezi destul de clare ale manipulării computerului. Întrebarea care se pune acum este, dacă există un astfel de lucru în imaginile NASA? Iar răspunsul este clar DA! Categorie! Să începem cu această "bijuterie" din 9 septembrie 22: Aceasta a fost o transmisie în direct în care Kamala Harris ar fi vorbit direct la telefon cu ISS. Priviți mai de aproape! Ei bine? Ce a descoperit? Aici din nou. Încă nu ați văzut nimic? Să intrăm în detalii, să mărim și să încetăm înregistrarea: Cablul microfonului începe să se miște necontrolat. Astronautul încearcă să o îndepărteze și creează un glitch minunat. Se pare că software-ul 3D nu mai poate decide dacă cablul ar trebui să fie afișat deasupra sau dedesubtul mâinii atunci când mâna este mișcată rapid, astfel încât acesta fuzionează practic cu mâna sau trece prin ea. Astfel, putem vedea că cablul este un obiect 3D generat, deoarece nu există altă modalitate de a explica această scenă. Software-ul de calcul al imaginii nu reușește să detecteze corect așa-numita coliziune. Cu alte cuvinte, nu poate urmări exact ce element al imaginii ar trebui să se ciocnească cu care și, astfel, să provoace repulsie. Astfel, mâna devine un obiect transparent, care nu intră în coliziune. Sper că a fost destul de clar. Microfonul fantomă aflat puțin mai în spate în film este, de asemenea, plăcut de privit. Acum apare! Acum dispare! Acum apare din nou! Acum dispare! Și revine din nou! Da, calculul imaginii a mers foarte prost. Microfonul provine în mod clar din software-ul 3D și a fost calculat complet incorect în scenă. Nu poate fi o eroare a camerei, deoarece camerele înregistrează pur și simplu orice se află în fața obiectivului. Și nici transmisia nu poate fi de vină, deoarece ar fi imposibil ca aceasta să taie doar capul microfonului sau cablul, ci să afecteze întreaga imagine sau părți mari ale acesteia. Fundal pentru obiecte 3D generate de calculator, cum ar fi acest microfon. Puteți crea astfel de obiecte în mai multe niveluri sau straturi. Mai întâi forma de bază sau modelul wireframe, apoi se adaugă straturi de culoare și textură, iar în final efectele de iluminare adaugă ultimele retușuri, pentru a explica totul foarte simplu și fără o mulțime de termeni tehnici. Crearea finală a acestor obiecte se numește randare. Toate straturile sunt îmbinate pentru a forma un clip finit. Dacă faceți randarea în direct, acest lucru poate duce, desigur, la probleme, de exemplu, dacă computerul nu poate genera rezultatul dorit suficient de repede sau dacă procesorul este suprasolicitat. Acest lucru este deosebit de problematic atunci când obiectele 3D trebuie să interacționeze live cu actorii. Și exact despre asta este vorba aici. Următoarele exemple arată că vorbim de fapt despre grafică computerizată care este afișată în direct. 1. Acest microfon. Mai întâi se blochează, apoi reflexiile de lumină care erau acolo înainte au dispărut, imediat de la o imagine la alta. 2. Actorul astronaut Don Pattit demonstrează cum se bea cafea în spațiu. Arată destul de bine până acum, în afară de calitatea imaginii. Finalul clipului este crucial, deoarece - oops - aici cafeaua se separă brusc de recipient și iese din el fără a-și pierde forma. Planul culorii este clar separat de planul formei, ceea ce este posibil numai dacă obiectul provine dintr-un software 3D, iar redarea în direct a mers prost. O eroare de calcul impecabilă și, prin urmare, următoarea dovadă că NASA își creează imaginile cu ajutorul realității virtuale. 3. Ca în al treilea exemplu: O

figurină de pluș apare de nicăieri și chiar se poate interacționa cu ea în direct. La început am crezut că obiectul ar fi putut fi ascuns în spatele unei așa-numite măști, dar se poate vedea mâna actriței strălucind prin ea pentru câteva cadre. Deci obiectul a fost amestecat și nu a fost făcut vizibil de o mască, ceea ce ar elimina cealaltă posibilitate. Interacțiunea cu obiectele virtuale poate fi explicată prin așa-numitul motor ragdoll, care este obișnuit în jocurile video, de exemplu. Dacă doriți puteți să faceți niște cercetări, dar nu voi intra în detalii acum. Controlul mișcării ar fi, de asemenea, un termen de căutare interesant de adăugat la subiect. Și dacă tot vorbim despre "realitatea virtuală", aruncați o privire la asta. Atenție la tipul din stânga în imagine, ce urmează să facă. Și pornim. Da, acum merge înainte și înapoi, dar astfel ceea ce s-a întâmplat devine foarte clar. Atenție la mâini. El ia un obiect imaginar în mâna stângă, îl trece în mâna dreaptă și îl pune deoparte. Singura problemă este că obiectul de care vrea să scape nu este vizibil. Explicație tehnică: Canalul pe care urma să fie difuzat în direct obiectul 3D nu era activ în timpul transmisiei. Se pare că în previzualizare, dacă, uitați-vă la ochii lui.. El nu se uită la obiect, ci privește înainte, ca și cum ar verifica pe un monitor dacă acțiunea sa arată bine și corect. Eu, aș spune prins. Actorii pot folosi, de asemenea, lentile de contact pentru proiecția directă pe retină. Da, chiar există un astfel de lucru! Vedeți cu ochii voștri. Vedem că scene întregi sunt editate artificial, cum ar fi actorul astronaut din dreapta în imagine. Un scurt glitch arată că a fost tăiat și introdus în scenă. Vedem o eroare grafică foarte drept tăiată, cu linii paralele care se potrivesc cu unghiul de înclinare al bărbatului. Tăiat într-un bloc, ca să spunem așa, rotit cu 190 de grade și introdus în dreapta sus. De asemenea, lumina de pe fața bărbatului nu se potrivește cu lumina de pe fața femeii și este în favoarea unei fotografii separate. Lumina este mai puternică, mai directă și oferă mai mult contrast. Ca fost fotograf, văd două setări de lumină diferite și, prin urmare, două fotografii diferite care au fost puse împreună. Acesta este, de asemenea, genial. Nu este alunecos, dar are o eroare de tăiere frumoasă. Și vedem - din nou la o viteză de 15 % - cum dispare în aer ca o fantomă, inclusiv o eroare de mediu pe partea stângă, unde câteva obiecte alunecă în sus. Aici a fost instalată o așa-numită tranziție soft, care permite ca tranziția între două scene să se desfășoare fără probleme. Este prostesc doar când astfel de defecte apar în videoclipuri care se presupune că nu sunt prelucrate, unde pur și simplu nu ar trebui să existe. Un alt exemplu frumos și, ei bine, jenant pentru tranziție. Vedem magicieni la bordul ISS care apar pur și simplu de nicăieri cu o secvență de inserție. David Copperfield ar fi verde de invidie. Aici este o eroare a layerelor. Puteți vedea o umbră pe acest dreptunghi alb din fundal. Acum uitați-vă cu atenție la ce se întâmplă cu capul actorului din spate. Calculatorul calculează o parte din umbra în cauză, la un nivel în fața actorului/astronaut, motiv pentru care capul acestuia este inițial parțial acoperit de ea, ca de un lintel. Dar apoi capul său se mișcă prin planul de umbră, ceea ce creează o problemă logică pentru software. Capul chel se contopește mai întâi cu umbra și apoi se topește prin ea. O eroare clară de calcul CGI. La următoarea imagine, așa-numitul „trecking”, adică urmărirea obiectului, merge extrem de prost. Degetele mâinii drepte sunt pe microfon. Acum această mână este îndepărtată și, fără o mișcare corectivă, dar cu o eroare grafică neplăcută, degetele mâinii stângi sunt acum pe microfon. Dar adevărata distracție începe abia când se retrage mâna. Degetele alunecă literalmente sub mâna stângă fără nicio rezistență, ceea ce pur și simplu nu funcționează fizic. Eforturile computerului de a produce o imagine curată sunt clar recognoscibile. Se pot vedea clar marginile tăiate din jurul degetelor sub formă de contururi întunecate și chiar vârfurile degetelor erodate. Încă un exemplu și nu cred că trebuie să comentez saltul de imagine, vorbește de la sine. Un alt obiect 3D randat cu o viață proprie. Și dacă lăsați scena să continue, se blochează dintr-o dată. Nu știu ce s-a întâmplat, dar se pare că procesorul grafic a fost puțin prea fierbinte pentru calculul imaginii în direct. Dar să trecem la un alt punct important pentru a demasca

Înregistrarea falsificată a NASA, ecranul verde. Înregistrarea mea preferată chiar de la început. Videoclipul este oficial de pe canalul NASA. Titlul și linkurile sunt afișate, așa că vă rugăm să le verificați. Încă o dată, sfârșitul înregistrării este interesant. Toți cei trei astronauți interpreți se contopesc simultan într-o singură amestecătură grafică, în timp ce fundalul rămâne intact. Încă o dată. Și de data aceasta, concentrați-vă pe aceste obiecte din prim-plan, deoarece... Și de data aceasta, concentrați-vă asupra acestor obiecte din prim-plan, deoarece și ele sunt afectate de defecțiunea grafică. Dar aceste zone verzi sunt cele mai interesante. Glitch-ul din stratul de prim-plan ne oferă o perspectivă directă asupra fundalului real din spatele actorilor, care se autointitulează astronauți. Iar acesta este ecranul verde. Din anumite motive, mascarea zonei verzi a rămas în timp ce materialul video a fost în parte stricat fără a atinge fundalul suprapus. Este imposibil din punct de vedere tehnic să se justifice erorile de filmare sau problemele de transmisie. În primul rând, întreaga imagine ar fi afectată și nu doar această secțiune extrem de selectivă. În al doilea rând, camerele nu produc culori arbitrare. Nu poți crea verde acolo unde nu există verde. Iar erorile de transfer distrug doar materialul de imagine existent și nu creează culori din nimic. Așa se întâmplă în film. Acest clip demonstrează în mod impresionant cum puteți crea lumi fictive complete prin simpla utilizare a unui ecran verde. În film, luăm acest lucru de bun. Dar de îndată ce NASA este acuzată de falsificarea imaginilor cu această tehnologie, majoritatea oamenilor consideră că este absurd. De ce, de fapt? De ce nu vrem să recunoaștem ceea ce este evident de îndată ce contrazice viziunea noastră asupra lumii? Sunt iluziile mai importante pentru noi, astfel încât pur și simplu nu vrem să vedem nimic? În orice caz. În zilele noastre, ecranul verde este o practică standard în sectorul video. Câteva obiecte sunt reale, restul sunt suprapuse, ca aici în timpul filmărilor la "Hobbitul" sau în multe alte filme. Sau chiar la NASA însăși, după cum se poate vedea clar și probabil neintenționat aici, într-un raport. Întrebați-vă de ce este nevoie de un ecran verde în spatele ISS dacă toate filmările spațiale ar trebui să fie reale? Între timp, tehnologia devine din ce în ce mai bună și se renunță din ce în ce mai mult la ecranul verde. Filmările moderne folosesc pereți cu LED-uri care reacționează în timp real la mișcarea camerei cu ajutorul motoarelor de jocuri video, ceea ce le face mult mai realiste și permite o iluminare optimă. Un alt avantaj: actorii înșiși văd fundalul în timpul filmărilor - și totul funcționează în direct și în timp real. Apropo, acum totul poate fi generat în timp real. Jocul video "Hellblade" este un prim exemplu incredibil în acest sens. Actoria este redată în timp real și redată în câteva milisecunde. Înregistrările pot fi îmbinate fără probleme, astfel încât, ca în cazul de față, actorul poate intra în dialog cu el însuși. Prin urmare, ne îndreptăm spre o perioadă în care nu vor mai exista dovezi clare de falsificare din cauza unor erori neglijente sau neintenționate ale ecranului verde. Prin urmare, este cu atât mai important să realizăm acum că suntem mințiți de NASA & Co. de îngheață apele. Mai am o observație în acest sens. Aici George Bush Senior a vizitat NASA - și ce vedem în fundal? Așa-numitul astronaut Tim Peake, care ar trebui să se afle de fapt pe orbita Pământului în același timp și care manipulează în prezent o sferă verde în fața unui fundal albastru. Scena este încadrată la margine cu dispozitive care pot fi văzute întotdeauna în transmisiunile fantastice în direct ale ISS. Obiectele verzi sunt, de asemenea, utilizate în filme pentru a oferi actorilor puncte de orientare în cazul în care alte obiecte 3D urmează să fie încorporate ulterior. Și cum rămâne cu fundalul, vă puteți întreba. Ulterior, ei au încercat să găsească o scuză pentru acest fundal și "să-l vândă" ca ajutor pentru experimente științifice. Dar priviți-o cu luciditate: Ce naiba sunt experimentele astea? Ce utilitate practică ar trebui să îndeplinească acest lucru? Câteva exemple finale: În afară de faptul că procesorul grafic a vrut din nou să se răcească și are probleme până la epuizare, putem vedea și strălucirea revelatoare a ecranului verde aici - chiar acum. Și în următoarea fotografie, software-ul video nu reușește să decupeze corect fundalul verde pentru un

moment. Este, de asemenea, un exemplu excelent al modului în care obiectele plutitoare și hainele actorilor astro sunt generate 3D. Aruncați o privire atentă la cablu: Dacă asta nu este o eroare clară de calcul, atunci ce este? Cred că actorul va purta așa-numite costume de captare a mișcări, iar hainele corespunzătoare vor fi inserate digital. Din păcate, nu pot dovedi acest lucru, dar ar explica de ce există erori de calcul pe persoană. Așa cum am spus, nu ar exista așa ceva în cazul înregistrărilor normale pe film. Fundalul rămâne intact, obiectele calculate devin un amestec de pixeli. Sunt imagini generate de calculator, nimic altceva. Acesta este, de asemenea, destul de amuzant și, de fapt, puțin înfricoșător: Jumătate din fața actorului a fost făcută transparentă. Acest lucru se întâmplă dacă setați toleranța la verde prea mare în programul video. Zonele care nu sunt verzi, dar tind spre verde din cauza umbrelor nefavorabile, de exemplu, sunt de asemenea estompate. Dar bine, să lăsăm lucrurile așa pentru moment. Există multe alte dovezi ale falsificării imaginilor NASA. Dar, în opinia mea, acestea sunt printre cele mai clare. Deja acum știu cât de puternică este rezistența interioară a multor suporteri ai NASA, care caută aproape automat explicații pentru a demonstra că mă înșel și că NASA nu ar minți niciodată. Nu pot decât să le spun acestor oameni: nu are rost să închideți ochii la ceea ce este evident. Nimeni nu este mai orb decât cel care nu vrea să vadă! Așa că aruncați o privire. Suntem înșelați și mințiți! Ei continuă să facă aceste greșeli, iar noi nu le putem detecta. Așa cum am explicat la început: În transmisiile reale nu trebuie să existe niciodată astfel de erori, nici măcar una! Ele dovedesc că are loc contrafacerea. Și dacă acum se pune întrebarea de ce este important dacă organizațiile spațiale mint, nu pot spune decât: gândiți-vă la tot ceea ce depinde de NASA & Co - întreaga noastră concepție despre lume.

de hm

Surse:

NASA - Alles Lüge (Teil 1) - Glitches, CGI, Green Screen - Fakten & Positionen
<https://www.youtube.com/watch?v=apfMH5NshqA>

S-ar putea să te intereseze și:

Kla.TV – celelalte știri ... libere – independente – necenzurate ...



- ➔ despre ce nu ar trebui să tacă mass-media ...
- ➔ Lucruri puțin auzite – de la popor, pentru popor! ...
- ➔ Informații noi în mod regulat www.kla.tv/ro

Rămâneți pe recepție – se merită!

Abonament gratuit la newsletter-ul nostru de e-mail : www.kla.tv/abo-en

Sfat pentru securitate:

Din păcate vocile contra sunt cenzurate și suprimate tot mai mult.
Atâta vreme cât nu raportăm conform ideologiei și intereselor mediei mainstream,
ne aflăm în mod constant în riscul de a se găsi pretexte pentru închiderea sau dăunarea
Kla.TV.

Așa că alătură-te unei rețele independente de internet astăzi! Apasă aici:

www.kla.tv/vernetzung&lang=en

Licență:  Licență Creative Commons cu Atribuire

Distribuirea și reproducerea materialelor este încurajată cu menționarea sursei.

Materialul nu poate fi prezentat într-un mod scos din context.

Folosirea materialelor de către instituțiile finanțate din bani publici este interzisă fără un acord scris. Încălcărilor pot fi urmărite penal.