

Oyuncular Sendikası

Yapay Zeka Terimleri ve Kullanımları

DİJİTAL İKİZ:

Gerçek bir varlığın veya kişinin, yapay zekâ ile oluşturulmuş ve sürekli veriyle güncellenen dijital kopyasıdır.

Yapay zekâ destekli dijital ikizler, bir insanın ya da sistemin davranışlarını, tepkilerini ve özelliklerini dijital ortamda simüle eder.

Bu teknoloji, bir oyuncunun yüz ifadeleri, sesi ve hareketleri gibi kişisel verilerden yola çıkarak onun sanal bir versiyonunu oluşturabilir.

Böylece kişi fiziksel olarak orada olmasa bile performansı dijital olarak yeniden üretilebilir.

Endüstride makineler, sağlıkta hastalar, sinemada oyuncular için kullanılan dijital ikizler, sürekli veri akışı sayesinde “canlı” bir şekilde öğrenir ve güncellenir.

KLONLAMA:

Bir kişinin ses, yüz veya davranış özelliklerinin yapay zekâ tarafından taklit edilmesi ya da kopyalanmasıdır.

Yapay zekâ tabanlı klonlama, bir bireyin özgün özelliklerini dijital biçimde yeniden üretir.

Örneğin ses klonlamada, bir sanatçının ses kayıtları üzerinden eğitilen model, o ses tonuyla yeni cümleler söyleyebilir.

Görsel klonlama ise yüz ifadelerini, mimikleri veya jestleri birebir kopyalar.

Bu teknoloji, oyuncuların ses veya yüzlerinin izinsiz kullanımı, telif ve etik konularında tartışmalara yol açmaktadır.

EĞİTİM:

Yapay zekâ sisteminin, örnek verilerle beslenerek belirli bir davranışı veya örüntüyü öğrenme sürecidir.

Eğitim, bir YZ modelinin temeli olarak verilerin analiz edilip anlamlandırılmasını sağlar.

Oyunculuk alanında bu süreç, bir oyuncunun ses kaydı, yüz hareketleri ve jestlerinden oluşan veri setlerinin modele öğretilmesiyle gerçekleşir.

Model, bu eğitim sürecinde oyuncunun tarzını, duygusal tonunu ve jestlerini öğrenir.

Sonuçta sistem, o oyuncunun tarzında yeni sahneler veya diyaloglar üretebilir.

Eğitim aşaması, klonlama, dijital ikiz veya diğer tüm YZ uygulamalarının ön koşuludur.

MODELLEME:

Gerçek bir olgunun yapay zekâ tarafından matematiksel veya algoritmik biçimde temsil edilmesidir.

Oyunculukta modelleme, bir kişinin mimiklerinin, jestlerinin veya konuşma tarzının dijital olarak tanımlanıp yeniden canlandırılmasına olanak tanır.

BİRLEŞTİRME:

Farklı yapay zekâ modellerinin veya veri türlerinin tek bir bütünleşik sistemde kaynaştırılmasıdır.

Yapay zekâ birleştirmesi, görsel, işitsel ve metinsel verilerin aynı modelde entegre edilmesiyle daha gerçekçi sonuçlar üretir.

Örneğin bir sahnede oyuncunun sesi klonlanabilir, yüzü dijital olarak modellenabilir ve vücut hareketi başka bir aktörden alınabilir.

Bu birleşim, izleyiciye tek bir “yapay performans” olarak sunulur.

Multimodal olarak adlandırılan bu yaklaşım, film prodüksiyonlarında sanal karakterlerin veya tamamen YZ tabanlı dijital üretimlerin gerçekçi görünmesini sağlar.

SENTETİK PERFORMANS:

İnsan oyuncuların fiziksel varlığı olmadan, yapay zekâ ve dijital teknolojiler aracılığıyla üretilen sanal karakter biçimidir.

Sentetik performans, bir oyuncunun yüz ifadesi, sesi, mimikleri veya hareketlerinin yapay zekâ ve derin öğrenme teknikleriyle yeniden üretilmesi ya da tamamen dijital olarak yaratılmış bir karakterin sahneye “oyuncu” olarak yerleştirilmesi anlamına gelir.

Bu tür performanslarda ortaya çıkan eylem, insanın fiziksel katkısından çok; veri, algoritma ve dijital modelleme süreçlerinin birleşimiyle oluşur.

Sonuç olarak izleyici, sahnede gerçek bir oyuncu yerine, insan davranışını taklit eden yapay bir figürü izler.