TC.
ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

GÖRSEL SANATLARDA YAPAY ZEKA ETKİSİ VE BİRİNCİL PARAMETRE OLARAK PROMPTLAR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tayfun ÖZTÜRK

SANAT VE TASARIM ANABİLİM DALI

Ankara,2025

TC.
ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

GÖRSEL SANATLARDA YAPAY ZEKA ETKİSİ VE BİRİNCİL PARAMETRE OLARAK PROMPTLAR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tayfun ÖZTÜRK

SANAT VE TASARIM ANABİLİM DALI

Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi Taner AŞÇI

Ankara,2025

ONAY SAYFASI

Tayfun ÖZTÜRK tarafından hazırlanan " Görsel Sanatlarda Yapay Zeka Etkisi ve Birincil Parametre Olarak Promptlar" adlı tez çalışması aşağıdaki jüriler tarafından oy birliği ile Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans tezi olarak Kabul edilmiştir.

Jüri Üyesi	**Kabul / Red**	**Kurumu**	**İmza**
Doç. Dr. Ömer Asal	Kabul	Gazi Üniversitesi	
Dr. Öğr. Üyesi Taner AŞÇI	Kabul	Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi	
Dr. Öğr. Üyesi Güven Meral	Kabul	Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi	

Tez Savunma Tarihi: 10. 07. 2025

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım. Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Muhammet Enes KALA
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü V.

BEYAN

Bu tez çalışmasının tamamının, planlama aşamasından yazım sürecine kadar, tarafımdan yürütüldüğünü; çalışmada patent ve telif haklarını ihlal eden veya etik kurallara aykırı herhangi bir davranışta bulunmadığımı; kullanılan tüm bilgilerin akademik ve etik ilkeler çerçevesinde elde edildiğini ve bu çalışmada yer alan bilgi ve yorumların kaynak gösterilerek kullanıldığını beyan ederim. (10/07/2025)

Tayfun ÖZTÜRK

Eşim Aslı'ya, oğullarım Eren ve Emir Öztürk’e ithaf ediyorum.

TEŞEKKÜR

Tezimin yazım sürecinde bilgi, deneyim ve rehberlikleriyle beni yönlendiren değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Taner AŞÇI'ya ve Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Mimarlık ve Güzel Sanatlar Fakültesi'nin kıymetli hocalarına en içten teşekkürlerimi sunarım.

Çalışmama fikirleriyle katkı sağlayan Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Dekanı Prof. Dr. İhsan TOKTAŞ'a, sağladığı kaynaklar için Bilişim Öğretmeni Burak TURGUT hocama, görsel sanat kriterlerinin oluşturulmasındaki katkılarından dolayı Görsel Sanatlar Öğretmeni İlknur KARADURMUŞ'a ve tez sürecimin her aşamasında sabır ve desteklerini esirgemeyen aileme sonsuz teşekkür ederim.

ÖZET

Görsel Sanatlarda Yapay Zeka Etkisi ve Birincil Parametre Olarak Promptlar

Bu çalışma, görsel sanatlarda yapay zekânın etkisini ve sanatsal yaratım süreçlerinde belirleyici bir unsur olarak promptların rolünü incelemektedir. Araştırma, özellikle sanat eserleri üzerinde estetik ve kompozisyonel açıdan yönlendirici olan promptların, yapay zekâ tarafından üretilen görsel sonuçlarda nasıl belirleyici bir parametre olduğunu ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Çalışmada öncelikle güncel literatür ışığında görsel sanatlarda estetik başarıyı belirleyen kriterler (kompozisyon, renk uyumu, ışık, detay seviyesi ve teknik yeterlilik gibi) belirlenmiş; bu kriterlere dayanarak dört farklı yapay zekâ modeliyle görsel örnekler üretilmiştir. Aynı yapıdaki promptların farklı yapay zekâ motorları tarafından nasıl yorumlandığı analiz edilerek, promptların üretim sürecindeki yönlendirici ve yaratıcı gücü ortaya konmuştur.

Araştırmanın önemli bir çıktısı olarak, kullanıcıların bu kriterler doğrultusunda etkili promptlar oluşturmasına imkân tanıyan bir mobil uygulama prototipi geliştirilmiştir. Bu sistem, kullanıcıların yaratıcı süreçte daha bilinçli kararlar verebilmesine olanak tanırken, yapay zekâ ile sanat üretimi arasındaki etkileşimi erişilebilir ve yönlendirilebilir bir formata dönüştürmektedir.

Araştırmanın bulguları, yapay zekâ destekli sanat üretimi estetik paradigmalarda da bir yeniden yapılanma süreci başlattığını göstermektedir. Promptların yaratıcı kontrol aracı olarak kullanılması, sanatçı-yapay zekâ işbirliğini yeni bir boyuta taşımakta ve sanatsal süreçlerde yeni ifade biçimlerinin önünü açmaktadır. Çalışma, bu yönüyle hem kuramsal hem de uygulamalı bir katkı sunmakta; mobil uygulama ile somutlaştırılan bu yaklaşım, görsel sanatlar ve teknoloji arasındaki sınırları yeniden tanımlayan çağdaş bir bakış geliştirmektedir. Gelecek araştırmalarda, bu modelin farklı sanat disiplinlerine uygulanması, yapay zekâ ile sanat arasındaki ilişkinin çok yönlü olarak anlaşılmasına katkı sağlayacaktır.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zekâ, Görsel Sanatlar, Prompt, Dijital Sanat, Estetik Kriterler, Metinden-Görüntüye Üretim, Mobil Uygulama, Yaratıcı Süreç, Sanat ve Teknoloji.

ABSTRACT

The Impact of Artificial Intelligence on Visual Arts and Prompts as a Primary Parameter

This study examines the impact of artificial intelligence on visual arts and the role of prompts as a determining factor in the artistic creation process. The research specifically aims to reveal how prompts, which guide aesthetic and compositional aspects of artworks, function as a decisive parameter in the visual outcomes generated by AI. Initially, the study identifies criteria that define aesthetic success in visual arts—such as composition, color harmony, lighting, level of detail, and technical proficiency—based on current literature. Using these criteria, visual samples were generated with four different AI models. By analyzing how AI engines interpret identical prompts differently, the directive and creative power of prompts in the production process has been demonstrated.

As a significant outcome of the research, a mobile application prototype has been developed that enables users to create effective prompts based on these criteria. This system allows users to make more informed decisions in the creative process, transforming the interaction between AI and artistic production into an accessible and guided format. The findings of the study show that AI-assisted artistic production initiates a restructuring process in aesthetic paradigms. Using prompts as tools of creative control elevates the collaboration between the artist and AI to a new dimension, paving the way for new forms of expression in artistic processes.

In this respect, the study offers both theoretical and practical contributions; the approach embodied by the mobile application presents a contemporary perspective that redefines the boundaries between visual arts and technology. Future research can explore the application of this model to different art disciplines, contributing to a multifaceted understanding of the relationship between AI and art.

Keywords: Artificial Intelligence, Visual Arts, Prompt, Digital Art, Aesthetic Criteria, Text-to-Image Generation, Mobile Application, Creative Process, Art and Technology.

İÇİNDEKİLER

ONAY SAYFASI i
BEYAN ii
TEŞEKKÜR iv
ÖZET v
ABSTRACT vi
İÇİNDEKİLER vii
TABLOLAR DİZİNİ x
ŞEKİLLER DİZİNİ xi
KISALTMALAR DİZİNİ xx
GİRİŞ 1
1. LİTERATÜR TARAMASI 5
1.1. Yapay Zekâ Tanımı ve Kavramlar 5
1.2. Yapay Zekâ Üzerine Tarihsel Bir Perspektif 10
1.2.1. Turing Testi'nin Önerilmesi 12
1.2.2. "Yapay Zekâ" Teriminin İlk Kez Kullanılması 12
1.2.3. Yapay Zekâ Uygulamaları İçin Prolog 13
1.2.4. IBM Watson'un, İnsan Rakiplerini Mağlup Etmesi 13
1.2.5. AlexNet Derin Öğrenme Alanındaki Gelişmeler 14
1.2.6. AlphaGo'nun, Go Oyunundaki Zaferi 14
1.2.7. GPT-3 ve Benzeri Dil Modelleri 14
1.3. Yapay Zekâ Uygulama Örnekleri 14
1.3.1. Sanat ve Yaratıcılık Alanındaki Yapay Zekâ 15
1.3.2. Tıp ve Sağlıkta Yapay Zekâ Kullanımı 16
1.3.3. Endüstri ve Otomasyonda Yapay Zekâ 17
1.3.4. Yapay Zekâ Destekli Otonom Sistemler 18
1.3.5. Yapay Zekanın Eğitim ve Öğrenme Süreçlerindeki Rolü 18
1.4. Görsel Sanatlarda Teknolojik Dönüşüm 19
1.4.1. Dijital Sanat ve Teknoloji 19
1.4.2. Dijital Sanatın Dönüşümü ve Geleceği 22
1.4.3. Yapay Zekâ Sanatı ve Sanatta Yaratıcılık 23
1.4.4. Sanatsal İnovasyon ve Değişim 27
1.4.5. Teknolojinin Görsel Sanatlar Üzerindeki Etkisi 27
1.4.6. Yapay Zekâ ve Derin Öğrenme 28
1.5. Yapay Zeka ve Sanat 29

1.5.1. Sanatta Yapay Zekanın Tarihsel Gelişimi 29
1.5.2. Yapay Zeka Sanatının Kökenleri ve Olanakları 30
1.5.3. Yapay Zeka Sanatında Yaratıcılık ve Motivasyon 32
1.5.4. Yapay Zeka çalışmalarında Öz Farkındalık ve Duygu 36
1.5.5. Gelişmiş Geleneksel Sanat.....40
1.5.6. Sanat Ve Yapay Zekanın Geleceği 41
1.5.7. Yapay Zekâ Araçlarının Toplum Üzerindeki Etkileri 42
1.6. Yapay Zeka ve Prompt Kullanımı Temelleri.....43
1.6.1. Yapay Zeka ile Sanat Araçları 47
1.6.2. Etkili Bir Komutun (Prompt'un) Anatomisi.....51
1.6.3. Çözünürlük.....60
1.6.4. Aydınlatma ve Görsel İşleme (Renderıng) 64
1.6.5. Üslup (Stil).....65
1.6.6. Ortam (Medyum) 67
1.6.7. Sanatçı.....69
1.6.8. Görsel Komutlandırma (Image Promptıng) 72
2. MATERYAL ve YÖNTEM 73
2.1. Literatür Temelli Kriter Geliştirme.....73
2.2. Görsel Üretim ve Analiz Süreci 74
2.3. Mobil Uygulama Geliştirme 75
2.4. Mobil Uygulama Arayüzü: Tasarım Özeti 77
2.5. Web Arayüzü ve Platform Geliştirme.....83
3. BULGULAR.....85
3.1 Kullanıcı Ana Teması 85
3.2 Sanatçı Tarzları 85
3.3 Dijital Sanat ve Teknolojik Tarzlar.....93
3.4 Sanat Modifikasyonları 100
3.5 Fotogerçekçi Modifikasyonlar 108
3.6 Aydınlatma Modifikasyonları 114
3.7 Sanat Stili 120
3.8 Ortama Dair Detaylar.....127
3.9 Duygu veya Ton.....135
3.10 Renk Paleti 142
3.11 Kompozisyon ve Perspektif 149
3.12 Karakterler ve Figürler.....156

3.13 Zaman 164
3.14 Simge ve Simgesel Anlam 171
3.15 Hava Durumu veya İklim 177
3.16 En Boy Oranı 184
3.17 Özel İstekler, Notlar, Nesneler veya Aksesuarlar 187
3.18 İstenmeyen İstem 188
3.19 Prompt Dili 188
3.20 Prompt Kelime Sayısı 188
4. TARTIŞMA 192
5. SONUÇ ve ÖNERİLER 194
5.1 Sonuç 194
5.2 Öneriler 195
6. KAYNAKLAR 196

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 1. Yapay Zekânın Dört Farklı Tanımı 6

Tablo 2. Yapay Zekânın Gelişim Aşamaları. 9

Tablo 3. Yapay Zekâda Yıllara Göre Önemli Gelişmeler..... 11

Tablo 4. Prompt Tabanlı Araçlar 49

Tablo 5. Görsel Komutları Rehberi..... 50

Tablo 6. Midjourney versiyonlarının çöüzünürlük ve kalite dereceleri..... 63

Tablo 7. Midjourney versiyonlarının stil fark dereceleri 67

Tablo 8. Prompt oluşturma Kriterleri..... 78

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Yapay Zekâ Alt Alanları 6

Şekil 2. Yapay Zekânın Tarihsel Gelişimi Tablosu..... 10

Şekil 3. Dartmouth Konferansı – 1956..... 12

Şekil 4. Bir milyon kullanıcıya ulaşma grafiği..... 15

Şekil 5. Algoritmik görselleştirme. 21

Şekil 6. Study in Perception adlı eser..... 21

Şekil 7. Osmose adlı eser..... 22

Şekil 8. Rutgers Sanat ve YZ Laboratuvarı Eserleri 24

Şekil 9. Edmond de Belamy Portresi..... 25

Şekil 10. Barrat'ın kafatası görüntüsü..... 26

Şekil 11. Barrot'un kafatası tablosu 26

Şekil 12. Diffüzyon sürecinin 1., 50., 100., 150. ve 200. Adımları..... 45

Şekil 13. Matematiksel Desen / Fotoğraf Filtreleri / YZ Görüntü 47

Şekil 14. Etkisiz prompt çıktıları..... 52

Şekil 15. Daha etkili prompt görselleri..... 53

Şekil 16. Etkili prompt görselleri 53

Şekil 17. Etkili olmayan prompt görselleri..... 54

Şekil 18. Daha etkili prompt görselleri..... 54

Şekil 19. ‘Samuray ve kuş’ komutuyla üretilen görsel..... 55

Şekil 20. ‘Samuray::1’ ve ‘kuş::1’ prompt görseli 55

Şekil 21. ‘Samuray::2’ ve ‘kuş::2’ prompt görseli 56

Şekil 22. ‘Samuray::3’ ve ‘kuş::1’ prompt görseli 56

Şekil 23. ‘Samuray::1’ ve ‘kuş::2’ prompt görseli 56

Şekil 24. ‘Samuray::1’ ve ‘kuş::2’ prompt görseli 57

Şekil 25. “Samuray::3, kuş::2, kiraz ağacı::2, gün batımı::3 uzakta Japon yapı::1”..... 57

Şekil 26. “Samuray::3, kuş::2, kiraz çiçeği::2, gün batımı.::3 Japon ahşap yapı::1”..... 57

Şekil 27. ‘Kahverengi saçlı bir kadının portresi’ Promptu..... 58

Şekil 28. ‘Tavada yumurta ve pastırma fotoğrafı’ Promptu..... 59

Şekil 29. ‘[anahtar kelime1 : anahtar kelime2 : oran]’ biçimli prompt görseli” 60

Şekil 30. “bir dalda oturan bir baykuş hayal edin” v5 promptu 60

Şekil 31. “bir dalda oturan bir baykuş hayal edin” versiyonları..... 61

Şekil 32. “bir dalda oturan bir baykuş hayal edin” --tarz” promptu..... 62

Şekil 33. Bir dalda oturan bir baykuş hayal edin” --çözünürlük” promptu..... 62

Şekil 34. Render çeşitleri..... 64

Şekil 35. Farklı ayarlarla üretilmiş fantastik kale..... 65

Şekil 36. Şapka takan ahtapot promptu, farklı ayarlarla üretilmiş görsel 65

Şekil 37. Muz tutan astronot promptu ile üretilmiş, iki farklı görsel 66

Şekil 38. ‘Renkli incir risografisi’, farklı ayarlarla oluşturulmuş”..... 67

Şekil 39. “Ahşap masa üstünde oturan Maine Coon kedisi promptu..... 67

Şekil 40 “Domates eskizi promptu..... 68

Şekil 41. “Suluboya vektör çizimi, özel parametrelerle üretilmiş görsel” 68

Şekil 42. Syd Mead’in eserlerine referansla..... 69

Şekil 43. Gotik sanat tarzında..... 69

Şekil 44. Albert Kiefer 70

Şekil 45. impasto tekniğiyle, Vincent van Gogh tarzında. 70

Şekil 46. Eskiz Tekniği..... 70

Şekil 47. “Bir dağ manzarasının dijital tablosu..... 71

Şekil 48. Bir dağ manzarası..... 71

Şekil 49. farklı ayarlarla oluşturulmuş bir görsel. 72

Şekil 50. „+“ promptu farklı ayarlarla oluşturulmuş bir görsel..... 72

Şekil 51. Örnek Prompt Görseli 81

Şekil 52. Mobil Uygulama Ara Yüzü 82

Şekil 53. Mobil Uygulamanın ekran görüntüleri 82

Şekil 54. Web Uygulamanın ekran görüntüleri 84

Şekil 55. Web Uygulamanın ekran görüntüleri 84

Şekil 56. Web Uygulamanın ekran görüntüleri 84

Şekil 57. Ana Tema Tren 85

Şekil 58. Leonardo Da Vinci tarzı 86

Şekil 59. Vincent Van Gogh tarzı 86

Şekil 60. Pablo Picasso tarzı 87

Şekil 61. Salvador Dalí tarzı 88

Şekil 62. Claude Monet tarzı 89

Şekil 63. Andy Warhol tarzı 89

Şekil 64. Michelangelo tarzı 90

Şekil 65. Jackson Pollock tarzı 91

Şekil 66. Edvard Munch tarzı 92

Şekil 67. Hokusai tarzı 92

Şekil 68. Dijital Sanat tarzı 93

Şekil 69. Steampunk Art tarzı 94

Şekil 70. Cyberpunk Art tarzı 95

Şekil 71. Ukiyo-E Art tarzı 96

Şekil 72. Deco Art tarzı 96

Şekil 73. Vector Art tarzı 97

Şekil 74. Low Poly Art tarzı 98

Şekil 75. Glitchcore Art tarzı 99

Şekil 76. Bauhaus Art tarzı 99

Şekil 77. Claymation Art/Clay Art tarzı 100
Şekil 78. Detaylı (Detailed) 101
Şekil 79. Ödül Kazanmış Sanat (Award-Winning Art) 102
Şekil 80. Artstation'da Popüler (Trending On Artstation) 102
Şekil 81. Fotogerçekçi (Photorealistic) 103
Şekil 82. Unreal Engine tarzı 104
Şekil 83. Fanart tarzı 104
Şekil 84. Minimalist Sanat (Minimalist Art)tarzı 105
Şekil 85. Retro Futurism tarzı 106
Şekil 86. Noir Art tarzı 107
Şekil 87. Vintage Illustration tarzı 107
Şekil 88. 4k/8k tarzı 108
Şekil 89. 15mm Geniş Açı Lens (15mm Wide-Angle Lens)tarzı 109
Şekil 90. 35mm Lens tarzı 109
Şekil 91. 85mm Lens tarzı 110
Şekil 92. 200mm Lens tarzı 111
Şekil 93. Bokeh tarzı 111
Şekil 94. Ödül Kazanmış (Award-Winning)tarzı 112
Şekil 95. Tilt-Shift Fotoğrafçılığı (Tilt-Shift Photography)tarzı 112
Şekil 96. Sinema Fotoğrafı (Cinematic Movie Photograph) tarzı 113
Şekil 97. Makro (Macro) tarzı 114
Şekil 98. Sinematik Aydınlatma 114
Şekil 99. Altın Saat Güneş Işığı 115
Şekil 100. Ambiyans Aydınlatması 116
Şekil 101. Stüdyo Aydınlatması 116
Şekil 102. Lens Parlaması 117

Şekil 103. Neon Aydınlatma 118
Şekil 104. Yüksek Kontrast Aydınlatma 118
Şekil 105. Ayışığı tarzı 119
Şekil 106. Flaş Aydınlatması 119
Şekil 107. Fener Işığı tarzı 120
Şekil 108. Sürrealizm (Surrealism) Sanat Sitili 121
Şekil 109. Minimalizm (Minimalism) Sanat Sitili 121
Şekil 110. Realizm (Realism) Sanat Sitili 122
Şekil 111. Empresyonizm (Impressionism) Sanat Sitili 123
Şekil 112. Kübizm (Cubism) Sanat Sitili 123
Şekil 113. Abstraksiyon (Abstraction) Sanat Sitili 124
Şekil 114. Fütürizm (Futurism) Sanat Sitili 125
Şekil 115. Art Deco Sanat Sitili 126
Şekil 116. Gotik Sanat (Gothic Art) Sanat Sitili 126
Şekil 117. Pop Art Sanat Sitili 127
Şekil 118. Şehir Manzarası (Cityscape) 128
Şekil 119. Doğal Peyzaj (Natural Landscape) 129
Şekil 120. Fantastik Dünya (Fantasy World) 129
Şekil 121. İç Mekân (Interior) 130
Şekil 122. Sanayi Bölgesi (Industrial Area) 131
Şekil 123. Uzay (Space) 132
Şekil 124. Tarihi Yapılar (Historical Architecture) 132
Şekil 125. Su Altı Dünyası (Underwater World) 133
Şekil 126. Post-Apokaliptik Çevre (Post-Apocalyptic Environment) 134
Şekil 127. Bilim Kurgu Ortamları (Science Fiction Environments) 135
Şekil 128. Hüzün (Sadness) 135

Şekil 129. Mutluluk (Happiness) 136
Şekil 130. Dram (Drama) 137
Şekil 131. Gizem (Mystery) 137
Şekil 132. Romantizm (Romanticism) 138
Şekil 133. Gerçekçilik (Realism) 139
Şekil 134. Melankoli (Melancholy) 140
Şekil 135. Korku (Fear) 140
Şekil 136. Huzur (Serenity) 141
Şekil 137. Heyecan (Excitement) 142
Şekil 138. Canlı Renkler (Vibrant Colors) 143
Şekil 139. Monokrom (Monochrome) 143
Şekil 140. Zıt Renkler (Contrasting Colors) 144
Şekil 141. Pastel Tonlar (Pastels) 145
Şekil 142. Siyah-Beyaz (Black And White) 145
Şekil 143. Doğal Tonlar (Natural Tones) 146
Şekil 144. Neon Renkler (Neon Colors) 147
Şekil 145. Gradyan Geçişler (Gradient Transitions) 148
Şekil 146. Retro Renk Paleti (Retro Color Palette) 148
Şekil 147. Metalik Renkler (Metallic Colors) 149
Şekil 148. Tek Açı (Single Angle) 150
Şekil 149. Birden Fazla Açı (Multiple Angles) 150
Şekil 150. Yakın Çekim (Close-Up) 151
Şekil 151. Uzak Çekim (Wide Shot) 152
Şekil 152. Kuş Bakışı (Bird's Eye View) 152
Şekil 153. Alttan Perspektif (Worm's Eye View) 153
Şekil 154. Simetrik (Symmetrical) 154

Şekil 155. Asimetrik (Asymmetrical)..... 155
Şekil 156. Çerçeve İçinde Çerçeve (Frame Within Frame) 155
Şekil 157. Üçte Bir Kuralı (Rule Of Thirds) 156
Şekil 158. İnsan Figürleri (Human Figures 157
Şekil 159. Hayvan Figürleri (Animal Figures)..... 158
Şekil 160. Mitolojik Varlıklar (Mythological Creatures)..... 158
Şekil 161. Canlı Olmayan Varlıklar (Inanimate Figures) 159
Şekil 162. Fantastik Karakterler (Fantasy Characters)..... 160
Şekil 163. Tarihi Karakterler (Historical Figures) 161
Şekil 164. Karikatür ve Çizgi Karakterler (Cartoon And Comic Figures)..... 161
Şekil 165. Süper Kahramanlar (Superheroes) 162
Şekil 166. Bilim İnsanları ve Teknolojik Figürler..... 163
Şekil 167. Sokak Ve Günlük Yaşam Karakterleri..... 163
Şekil 168. Antik Çağ Ve Eski Uygarlıklar 164
Şekil 169. Orta Çağ (Medieval Era) 165
Şekil 170. Rönesans (Renaissance Era)..... 166
Şekil 171. Sanayi Devrimi (Industrial Revolution)..... 166
Şekil 172. Nostaljik Dönemler (Nostalgic Eras) 167
Şekil 173. Günümüz Ve Modern Zamanlar 168
Şekil 174. Fütüristik Dönemler (Futuristic Eras) 168
Şekil 175. İleri Teknoloji Ve Zaman Yolculuğu 169
Şekil 176. Post-Apokaliptik Gelecek (Post-Apocalyptic Future)..... 170
Şekil 177. Alternatif Tarih ve Paralel Evrenler 170
Şekil 178. Doğal Simgeler (Natural Symbols)..... 171
Şekil 179. Kültürel ve Toplumsal Simgeler 172
Şekil 180. Psikolojik Simgeler (Psychological Symbols) 172

Şekil 181. Evrensel Simgeler (Universal Symbols) 173
Şekil 182. Mitolojik Simgeler (Mythological Symbols) 174
Şekil 183. Dini Simgeler (Religious Symbols) 174
Şekil 184. Astrolojik ve Kozmik Simgeler..... 175
Şekil 185. Geometrik Simgeler (Geometric Symbols)..... 176
Şekil 186. Renklerin Simgesel Anlamları (Symbolism Of Colors) 176
Şekil 187. Günlük Hayat Simgeleri (Everyday Life Symbols) 177
Şekil 188. Güneşli Hava (Sunny Weather)..... 178
Şekil 189. Yağmurlu Hava (Rainy Weather) 178
Şekil 190. Fırtınalı Hava (Stormy Weather)..... 179
Şekil 191. Karlı Ve Kış Manzaraları (Snowy And Winter Scenes) 180
Şekil 192. Sıcak Ve Tropikal İklim (Hot And Tropical Climate) 180
Şekil 193. Sisli Ortamlar (Foggy Environments) 181
Şekil 194. Rüzgarlı Hava (Windy Weather)..... 182
Şekil 195. Mevsim Geçişleri (Seasonal Transitions) 182
Şekil 196. Doğal Afetler (Natural Disasters) 183
Şekil 197. Kuzey Işıkları ve Atmosferik Olaylar 184
Şekil 198. Kare En Boy Oranı (1:1) 184
Şekil 199. Portre En Boy Oranı (2:3 Veya 4:5)..... 185
Şekil 200. Manzara En Boy Oranı (3:2 veya 16:9) 185
Şekil 201. Panoramik En Boy Oranı (2:1 Veya Daha Geniş) 185
Şekil 202. Klasik En Boy Oranı (4:3) 186
Şekil 203. Geniş Ekran En Boy Oranı (16:10) 186
Şekil 204. Sinema En Boy Oranı (21:9)..... 186
Şekil 205. Yüksek En Boy Oranı (9:16 veya 1:2) 187
Şekil 206. Altın Oran (1:1.618)..... 187

Şekil 207. Mektup En Boy Oranı (8.5:11) 187

Şekil 208. Özel İstekler, Notlar, Nesneler veya Aksesuarlar 188

Şekil 209. İstenmeyen İstem..... 188

Şekil 210. Mobil uygulama örnek Prompt 191

KISALTMALAR DİZİNİ

AI Artificial Intelligence (Yapay Zekâ)

AR Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik)

CG Computer Graphics (Bilgisayar Grafikleri)

CAN Creative Adversarial Networks (Yaratıcı Çekişmeli Ağlar)

CT Computed Tomography (Bilgisayarlı Tomografi)

CV Computer Vision (Bilgisayarlı Görü)

ERC-721 Unique NFT Standard (Tekil NFT Standardı)

ERC-1155 Multi-token Standard (Çoklu Token Standardı)

GAN Generative Adversarial Networks (Üretici Çekişmeli Ağlar)

HCI Human-Computer Interaction (İnsan-Bilgisayar Etkileşimi)

IBM International Business Machines

IoT Internet of Things (Nesnelerin İnterneti)

JPG Joint Photographic Experts Group (JPEG Görüntü Formatı)

ML Machine Learning (Makine Öğrenimi)

MRI Magnetic Resonance Imaging (Manyetik Rezonans Görüntüleme)

NFT Non-Fungible Token (Değiştirilemez Token)

STEM Science, Technology, Engineering, and Mathematics

VR Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)

www World Wide Web (Dünya Çapında Ağ)

GİRİŞ

Sanat, tarih boyunca insanın duygusal ve entelektüel birikimini ifade etme biçimlerinden biri olmuştur. Görsel sanatlar, insanlık tarihinin en eski iletişim araçlarından biri olup, toplumların kültürel kimliklerini, düşünce sistemlerini ve estetik değerlerini nesiller boyu aktarmada önemli bir rol üstlenmiştir. Ancak, 21. yüzyılda, dijital teknolojilerin ve yapay zekanın (YZ) hızla gelişmesi, sanat üretim süreçlerinde köklü değişimlere yol açmıştır. Alan Turing'in ortaya attığı "taklit oyunu" testi, makine zekâsı ve düşünme yeteneği üzerine derin düşünceleri beraberinde getirmiştir ve makinaların gerçekten düşünebilme kapasitelerini sorgulamak amacıyla kullanılmaktadır. Bu durum, son yıllarda yapay zekâ kullanımının birçok sektörde ve meslek grubunda artmasına neden olmuştur (prnewswire 2023). Özellikle görsel sanatlarda yapay zekanın kullanımının artması, sanatçılara daha önce hiç görülmemiş yaratıcı olasılıklar sunmakta ve sanatın doğasını yeniden şekillendirmektedir. Yapay zeka, sadece bir üretim aracı değil, aynı zamanda sanatçılarla iş birliği yaparak yaratıcı süreçlerin bir parçası haline gelmektedir. Bu değişim, sanat dünyasında önemli etik, felsefi ve estetik soruları gündeme getirmiştir. Yapay zekanın sanat üretimindeki rolü, sanatçının yaratıcı kararları, özgünlük ve estetik değerlerin nasıl belirlendiği gibi meseleleri tekrar sorgulamamıza neden olmaktadır.

Görsel sanatlarda yapay zekanın kullanımı, geleneksel yaratım süreçlerini dönüştürerek sanatçı ve eser arasındaki etkileşimi yeniden şekillendirmiştir. Bu tez çalışması, yapay zekanın görsel sanat üretim süreçlerinde prompt adı verilen komutların rolünü ve etkisini incelemeyi amaçlamaktadır. Prompt, yapay zekanın üretim sürecini yönlendiren, eserin şekillenmesine doğrudan etki eden kısa komutlar veya açıklamalar, istemler anlamına gelir (Aslan ve Aydın, 2023). Bu bağlamda çalışmanın temel amacı, sanatın yaratım süreçlerindeki bu yeni yaklaşımın nasıl bir yenilik getirdiğini ve sanatçının yaratıcı kararlarını nasıl etkilediğini ortaya koymaktır.

Günümüzde yapay zeka, birçok sektörde olduğu gibi sanat alanında da giderek daha fazla entegre edilmektedir. Yaratıcı yapay zeka sistemleri, sanatçılara yalnızca bir araç sağlamakla kalmamakta, aynı zamanda yaratıcılığa katkı sağlayan, esin kaynağı olan bir ortak olarak işlev görmektedir. Ancak, yapay zekanın sanatsal üretimdeki işlevi yalnızca teknik beceri ile sınırlı değildir; aynı zamanda, estetik kararlar ve yaratıcı işbirliği gibi daha derinlemesine konuları da içerir. Sanatçılar, yapay zekayı sadece bir üretim aracı

olarak değil, aynı zamanda yeni estetik formlar keşfetmek için bir işbirlikçi olarak kullanmaktadır. Bu bağlamda, yapay zekanın sanat üretimine dair etkisi, sadece bir teknolojik gelişme değil, aynı zamanda sanatsal yaratım süreçlerinin yeniden tanımlanması anlamına gelmektedir.

Literatürde, yapay zekanın sanat üzerindeki etkisi üzerine çok sayıda çalışma bulunmaktadır. Ancak, bu çalışmalar genellikle yapay zekanın sanat üretimindeki teknik yönleri ve bu teknolojilerin nasıl daha verimli kullanılabileceği ile ilgilenmiştir. Yine de yapay zekanın sanatsal üretimde yaratıcılığa nasıl katkı sağladığı ve sanatçılarla iş birliği yaparken estetik seçimlerin nasıl şekillendiği üzerine yapılan çalışmalar henüz sınırlıdır. Bu tez, görsel sanatlar bağlamında bu eksikliği gidermeyi amaçlamaktadır. Prompt kullanımı, yapay zekâ modellerinin sanatsal üretimde nasıl bir yaratıcı ortak olabileceğini gösteren önemli bir unsurdur (Oppenlaender vd., 2024). Özellikle, sanatçının yaratıcı kararlarını yönlendiren unsurların başında gelen promptların, yapay zekâ destekli sanat üretimindeki yerini derinlemesine incelemek, bu çalışmanın temel hedefidir.

Araştırmanın amacı, yapay zekanın sanat üretimindeki rolünü ve sanatçılarla yapay zekâ arasındaki etkileşimi anlamak, aynı zamanda promptların bu etkileşimde nasıl belirleyici bir faktör olduğunu analiz etmektir. Promptlar, yapay zekaya verilen metinsel talimatlar olarak, eserin stilini, kompozisyonunu ve estetiğini belirleyen kritik unsurlardır. Bu bağlamda, sanatçılar tarafından verilen yönlendirici talimatların, yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserlerinin estetik değerlerini nasıl şekillendirdiği incelenecektir. Yapay zekâ, genellikle algoritmalar aracılığıyla yaratıcı süreçlere dahil edilir, ancak bu süreçlerde kullanılan promptların sanatsal üretime nasıl bir katkı sunduğu ve bu istemlerin sanat eserlerinin estetiği, yaratıcılığı ve teknik kalitesi üzerinde nasıl bir etkisi olduğu konusunda literatürde sınırlı bilgi bulunmaktadır (Elfar ve Dawood, 2023). Bu bağlamda, promptların doğru kullanımı ve yapay zekanın yaratıcı potansiyeli, daha detaylı incelenmesi ve araştırılması gereken bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu sebeple çalışma, özellikle sanatçılar ile yapay zekâ arasındaki yaratıcı iş birliğinin dinamiklerini çözümlemeyi ve bu iş birliğinin görsel sanatların evriminde nasıl yeni bir kapı aralayabileceğini tartışmayı amaçlamaktadır.

Bir diğer önemli problem, farklı yapay zekâ modellerinin promptlara verdiği tepkilerin farklılık göstermesidir. Bazı yapay zekâ sistemleri, promptlara verilen basit talimatlarla dahi estetik açıdan yüksek kaliteli eserler üretebilirken, bazıları bu istemleri tam olarak anlayamamakta ya da yaratıcılık açısından sınırlı sonuçlar ortaya koyabilmektedir (Kulkarni, vd., 2013). Bu farklılıkların nedeni ve hangi modellerin

sanatsal yaratıcılık açısından daha etkin olduğu sorusu da bu çalışmanın çözmeye çalıştığı problemler arasında yer almaktadır.

Bu araştırmanın özgünlüğü, yapay zekanın yaratıcı bir araç olarak kullanımının yalnızca teknik değil, aynı zamanda estetik boyutunu da ele almasıyla ortaya çıkmaktadır. Tez, geleneksel sanat anlayışlarını bir kenara bırakarak, sanatçılar ve makineler arasındaki iş birliğini daha derinlemesine anlamaya çalışacak ve bu iş birliğinin sanatsal üretim süreçlerine katkılarını keşfedecektir. Ayrıca, promptların bu iş birliğindeki rolü, sanatçının yaratıcı özgürlüğü ve yapay zekanın potansiyeli hakkında yeni bir perspektif sunacaktır.

Araştırma, görsel sanatlar üzerinde yoğunlaşacak ve özellikle dijital sanat eserleri üzerinde yapılacak içerik analizi ve karşılaştırmalı analiz yöntemlerine dayanacaktır. Promptlar, yapay zekaya verilen metinsel talimatlar olup, sanat eserinin stilini, kompozisyonunu ve genel estetiğini belirlemede kritik rol oynamaktadır. Bu nedenle, araştırmanın yöntemi, promptlar doğrultusunda üretilen yapay zekâ temelli görsel sanat eserlerinin incelenmesi ve bu eserlerin estetik, yaratıcılık ve teknik kalite açısından nasıl değerlendirildiğine odaklanmaktadır. İçerik analizi, yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserlerinin estetik ve teknik yönlerini incelemek için kullanılacaktır. Bu eserlerde kullanılan renk paletleri, kompozisyon, detay seviyesi, ışık kullanımı gibi unsurlar detaylı bir şekilde incelenecek ve her bir eser, belirli kategorilerde analiz edilecektir. Karşılaştırmalı analiz ise farklı yapay zekâ modelleri tarafından aynı prompta verilen yanıtları karşılaştırarak, bu sistemlerin yaratıcı kapasiteleri arasındaki farkları ve sanatsal kalite üzerindeki etkilerini değerlendirecektir. Bu yöntemler, promptların sanatsal üretimdeki etkisini daha derinlemesine ortaya koymak için kullanılacaktır.

Bu süreç “düğmeye bas ve sanat eseri ortaya çıksın” şeklinde basit bir işleyişe sahip değildir; sanatçının modellerin nasıl yorumlandığını, konseptlerin görsel veya metinsel çıktılara nasıl dönüştürüldüğünü kavraması gerekir (Guljajeva, vd., 2023). Bu nedenle, araştırmada kullanılan veri toplama ve analiz teknikleri, yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserlerinin incelenmesine odaklanacak ve literatür taraması, karşılaştırmalı analiz ile görsel sanat eserlerinin içerik analizi gibi yöntemleri kapsayacaktır.

Çalışmanın kapsamı, yalnızca görsel sanatlarla sınırlı kalacak ve diğer sanat dalları (müzik, edebiyat vb.) kapsam dışı bırakılacaktır. Çalışma, yapay zekanın görsel sanatlar üzerindeki etkisini anlamak için bu alandaki en güncel teknolojilerle sınırlı bir veri seti kullanacaktır. Özellikle, DALL-E, Bing, Copilot ve Adobe Firfly gibi popüler yapay zekâ sistemleri incelenecek ve bu sistemlerin sanat üretiminde nasıl farklı sonuçlar verdiği analiz edilecektir. Bununla birlikte, araştırma, yalnızca çağdaş sanat eserlerine odaklanacak

olup, diğer sanat türleri kapsam dışında tutulacaktır. Ayrıca, kullanılan yapay zekâ modelleri belirli bir zaman dilimine dayandığı için, gelecekteki teknolojik gelişmeler bu çalışmanın bulgularını etkileyebilir.

Araştırmanın önemli katkılarından biri, elde edilen kuramsal ve deneysel veriler doğrultusunda geliştirilen mobil uygulamadır. Bu uygulama, kullanıcıların görsel sanat kriterlerine göre seçim yaparak, seçtikleri unsurları bir yapay zekâ API'si aracılığıyla işleyip anlamlı ve yaratıcı promptlara dönüştürmesini sağlamaktadır. Böylece uygulama, yalnızca sanatçılar için değil, sanatla ilgilenen herkes için estetik kararları yönlendiren, erişilebilir ve yaratıcı süreci destekleyen bir araç haline gelmiştir.

Özetle bu çalışma, görsel sanatlarda yapay zekanın yaratıcı süreçlere etkisini anlamaya yönelik önemli bir katkı sunmayı hedeflemektedir. Bu tez, sanat dünyasında yapay zekanın daha geniş bir biçimde nasıl kabul edileceği ve sanatçılarla iş birliği yaparken nasıl bir yaratıcı araç olarak kullanılabileceğine dair yeni bir perspektif sunmayı amaçlamaktadır.

1. LİTERATÜR TARAMASI

1.1. Yapay Zekâ Tanımı ve Kavramlar

YZ, büyük veri ve algoritmaların gücünden yararlanarak karmaşık problemleri çözme ve tahmin yapma yetenekleriyle ön plana çıkmakta, her geçen gün daha fazla alanda kullanılmaktadır. Bu nedenle, YZ'nin tanımını, gelişimini ve çeşitlerini anlamak, alandaki yeniliklerin potansiyel etkilerini değerlendirebilmek için oldukça önemlidir. Bu bölüm, yapay zekâ (YZ) alanındaki literatür taramasıyla, dar yapay zekâ, genel yapay zekâ ve süper yapay zekâ gibi temel kavramlar arasındaki farkları inceleyerek, mevcut durumu ve gelecekteki olasılıkları daha derinlemesine anlamayı amaçlamaktadır.

Genel olarak verilerdeki kalıpları otomatik olarak tespit eden ve bu kalıplara dayanarak tahminler yapan bir teknoloji olarak tanımlanmaktadır (Daly et al., 2019). Bu bağlamda, YZ'nin iki ana kategorisi olan dar yapay zekâ ve genel yapay zekâ arasındaki farklar, mevcut uygulamaların çoğunu anlamamıza yardımcı olmaktadır. Dar yapay zekâ, belirli ve sınırlı bir görevi yerine getirmek için tasarlanmış sistemlerken, genel yapay zekâ, insan zekasının geniş kapsamlı ve çok yönlü özelliklerini taklit etmeyi amaçlayan bir yapıdır. Ayrıca, "yapay zekânın uygulama alanı ne kadar geniş olursa, en az bilgiyle o kadar hızlı sonuç alınabileceği ve davranışların daha akıllıca olacağı" belirtilmektedir (Kaplan, 2016: 5-6). En basit hâliyle yapay zekâ, "bilgisayar bilimi ile güçlü veri setlerini birleştirerek problem çözmeyi mümkün kılan bir alan" olarak tanımlanabilir. Bunun yanı sıra, "yapay zekânın makine öğrenmesi ve derin öğrenme gibi alt alanları kapsadığı, bu disiplinlerin de girdilere dayanarak tahmin veya sınıflandırma yapabilen uzman sistemler oluşturmayı amaçlayan yapay zekâ algoritmalarından oluştuğu" ifade edilmektedir (IBM, 2020).

Görüldüğü üzere, yapay zekâ kavramına dair çeşitli tanımlar yapılmıştır. Ancak tüm bu tanımlamaların ortak noktası, zeki makineler ile insan benzeri davranış arasındaki ilişkidir. Daha önce de belirtildiği gibi, doğal zekâyı ve insan beynini tanımlamak hâlâ büyük bir zorluk teşkil etmektedir. Bu nedenle, yapay zekâ için kesin sınırların henüz çizilmemiş olması doğal bir durumdur (Koparan & Doğan, 2024: 297).

Öte yandan, Russell ve Norvig, bu tanımların karmaşıklığını sadeleştirmek amacıyla yapay zekâyı dört yaklaşım çerçevesinde sınıflandırarak bir tanım tablosu oluşturmuştur.

Tablo 1. Yapay Zekânın Dört Farklı Tanımı (Norvig ve Russell, 1995)

İnsan Gibi Düşünme	**Mantıklı Düşünme**
"Bilgisayarları düşündürmeye yönelik heyecan verici yeni bir çaba… tam anlamıyla akıllı makineler yaratmak." (Haugeland, 1985)	"Karar verme, problem çözme ve öğrenme gibi insan düşüncesiyle ilişkilendirilen faaliyetlerin otomasyonu." (Bellman, 1978)
"Zihinsel yetilerin, hesaplamalı modeller aracılığıyla incelenmesi." (Charniak & McDermott, 1985)	"Algılama, akıl yürütme ve eyleme geçme süreçlerini mümkün kılan hesaplamalı çalışmalar." (Winston, 1992)
İnsan Gibi Davranma	**Mantıklı Davranma**
"İnsanlar tarafından gerçekleştirildiğinde zeka gerektiren işlevleri yerine getiren makineler yaratma sanatı." (Kurzweil, 1990)	"Zeki davranışları hesaplamalı süreçler aracılığıyla açıklamaya ve taklit etmeye çalışan bir çalışma alanı." (Schalkoff, 1990)
"Şu an insanların daha iyi yaptığı şeyleri bilgisayarlara yaptırmanın yollarını incelemek." (Rich & Knight, 1991)	"Zeki davranışların otomasyonuyla ilgilenen bir bilgisayar bilimi dalı." (Luger & Stubblefield, 1993)

Tablo 1'de görüldüğü üzere, üst kısımda yer alan tanımlar "düşünme süreçleri ve akıl yürütme" ile ilişkilidir. Alt kısımdaki tanımlar ise "davranış" ile ilgilidir. Sol sütundaki tanımlar başarıyı insan performansına göre değerlendirirken, sağ sütundakiler performansı mantıksal akıl yürütme açısından ölçmektedir (Gülşen, 2019: 407-436).



Şekil 1. Yapay Zekâ Alt Alanları (Bağlar, 2020)

Yapay zekânın alt alanları yukarıdaki diyagramda gösterilmektedir. Diyagram, yapay zekâ ve alt alanları için somut bir çerçeve sunmaktadır (Şekil 1). Yapay zekâ, makine öğrenmesi ve derin öğrenme arasındaki ilişki şu şekilde tanımlanabilir: Yapay

zekâ, makine öğrenmesi, doğal dil işleme, uzman sistemler gibi birçok alt sistemi içeren geniş bir alanı kapsar. Makine öğrenmesi, yapay zekanın bir alt dalı olarak, verilerden öğrenme ve tahmin yapma yeteneği sunarken, derin öğrenme ise makine öğrenmesinin bir alt kümesi olup, özellikle büyük veri setlerinde karmaşık desenleri tanıma konusunda etkilidir. Makine öğrenmesi makinelerin bir tepkiyi oluşturabilmesi için örneğin bu bir görüntü tanıma, ses tanıma, sese yönelme, görüntüyü eşleştirip kapıyı açma için gereksinim duyduğu öğrenme modellerini içermektedir (Bağlar, 2020). Ancak, yapay zekâ alanındaki gelişmeler ve değişimler, gelecekte tamamen yeni sınıflandırmalara yol açabilir.

2019 yılında (Škavić, 2019) tarafından ele alınan çalışmada, yapay genel zekâ (AGI) ve yapay süper zekâ (ASI) geliştirilmesinin, insan zekasının karmaşık çok disiplinli yapısını taklit etme potansiyeli taşıdığı vurgulanmaktadır. ASI'nin, insan yeteneklerini pekiştiren bir dünyada insanlarla bir arada var olabileceği düşüncesi, teknolojik tekillik olgusunu gündeme getirmektedir. Ancak, mevcut yapay zekâ sistemlerinin hala başlangıç aşamasında olduğu ve yalnızca mevcut durumlara tepki veren reaktif makinelerden ibaret olduğu belirtilmektedir. Bu durum, yapay zekanın gelecekteki potansiyelini ve gelişim sürecini anlamak için önemli bir zemin oluşturmaktadır.

Yapay zekâ, ayrıca, bilgisayarların önceden sadece insanların gerçekleştirebildiği zekâ gerektiren görevleri yerine getirebilmesini inceleyen bir alan olarak da tanımlanabilir (Huang ve ark., 2019). Son yıllarda, yapay zekâdaki hızlı ilerlemeler insan yaşam tarzını dönüştürmüştür. Dahası, yapay zekâ, ülkeler için ulusal rekabet gücünü artırma ve güvenliği sağlama açısından kritik bir kalkınma stratejisi hâline gelmiştir (Rajkomar ve ark., 2018).

Bu gelişmeler yaşanmadan önce, 1956-1980 yılları arasında yapay zekâ yalnızca cebirsel problemleri çözmek, geometrik teoremleri ispatlamak ve İngilizce öğrenmek için kullanılmıştır. 1956'da ABD'deki Dartmouth Üniversitesi'nde McCarthy ve Minsky gibi gelecek vaat eden bilim insanlarının katıldığı bir konferans düzenlenmiş ve burada makineyle simüle edilen zekânın kullanımı araştırılmıştır. Bu toplantıda, makinelerin insanlar gibi düşünmesini sağlamak, doğal dilde iletişim kurmalarını mümkün kılmak, belirli bir zekâ seviyesine ulaşmalarını sağlamak ve yapay zekânın temellerini oluşturmak hedeflenmiştir. Dartmouth Konferansı, aynı zamanda yapay zekânın doğuşu olarak da kabul edilmektedir (Kurtboğan, 2023).

Yapay zekânın gelişimindeki ikinci aşama, 1980-2000 yılları arasında gerçekleşmiştir. Japon hükümeti, yapay zekâyı desteklemek için büyük fonlar ayırarak Beşinci Nesil Bilgisayar Programı'nı başlatmıştır. Bu programın amacı, insan-makine

diyaloğu kurabilen, çeviri yapabilen ve görüntüleri tanıyabilen makineler üretmekti. Bunun ardından, Avrupa ve Amerika'daki bazı gelişmiş ülkeler de yapay zekâ araştırmalarına büyük yatırımlar yaparak bu alana destek vermiştir. Bu aşamada, "bilgi işleme" yapay zekâ araştırmalarının odak noktası hâline gelmiştir (Dilmaç, 2024).

1997'de IBM'in satranç oynayan bilgisayarı Deep Blue ile elde ettiği başarı, yapay zekânın gelişimini yeniden ön plana çıkarmıştır. Deep Blue, Rus satranç ustası Garry Kasparov ile oynadığı bir maçta 1-1 berabere kaldıktan sonra, saniyede 200 milyon pozisyonu test edebilecek bir seviyeye geliştirilmiş ve Kasparov'u yenmeyi başarmıştır (Dilmaç, 2024).

Bilgisayarların "Büyük Veri" işleme yeteneklerindeki sonraki gelişmeler, yapay zekâ alanında uzun süredir var olan darboğazın aşılmasını sağlamış ve bu sayede büyük veri tabanlı derin öğrenme algoritmalarıyla ileri düzey öğrenmenin gelişimi hız kazanmıştır. Özellikle derin sinir ağlarının eğitimi gibi karmaşık süreçlerde, çok büyük miktarda verinin hızlı ve etkin şekilde işlenebilmesi, yapay zekâ sistemlerinin başarı oranlarını önemli ölçüde artırmıştır. GPU'ların sürekli gelişimi ile birlikte, bu sürece paralel olarak özel yapay zekâ işlemcilerinin (örneğin TPU'lar) başarılı bir şekilde geliştirilmesi, yüksek performanslı hesaplama gücünü sürekli olarak artırmış ve böylece daha karmaşık modellerin eğitilmesi mümkün hâle gelmiştir. Tüm bu teknik ilerlemeler, yapay zekâ teknolojilerinin neredeyse tüm alanlarda patlayıcı bir büyüme yaşamasına zemin hazırlamış ve günümüzde karşılaştığımız gelişmiş sistemlerin temelini oluşturmuştur (Zhang, vd., 2019).

Tüm bu gelişim süreçlerine bakıldığında, yapay zekânın 70 yılı aşkın bir gelişim sürecinden geçtiği açıktır. Gelişim süreci birkaç aşamaya ayrılabilir: 1943'te yapay nöron modeli önerilmiş ve bu, yapay sinir ağı araştırmalarının başladığı dönemi işaret etmiştir. Yapay nöron modeli, insan tarafından oluşturulan örneklerden öğrenebilen, bu örnekler arasındaki ilişkileri anlayabilen ve çevresindeki olaylara nasıl tepki vereceğini belirleyebilen bilgisayar sistemlerini ifade etmektedir (Dase & Pawar, 2010). 2012'de "derin öğrenme" kavramı ortaya çıkmış ve bu, yapay zekâda çığır açıcı bir gelişmeyi işaret etmiştir. Derin öğrenme, çok katmanlı ve parametreli bir sinir ağına sahip makine öğrenmesinin bir alt kümesidir. Çoğu derin öğrenme yöntemi, sinir ağı mimarilerini kullandığından, derin sinir ağları olarak da adlandırılmaktadır. Kısaca, derin öğrenme, özellik çıkarımı ve dönüşümü için bir dizi adım kullanan bir süreçtir. Derin öğrenme, ses ve görsel tanıma gibi alanlarda çığır açıcı bir ilerleme kaydetmiştir.

Tablo 2. Yapay Zekânın Gelişim Aşamaları (Dilmaç, 2024).

Dönemler	Olaylar
Kuruluş Dönemi	1956 yazında Dartmouth Üniversitesi'nde yapılan bir akademik konferansta McCarthy tarafından yapay zekâ teriminin ilk kez kullanılması.
Birinci Dönem	Dartmouth Konferansı'ndan sonra, Bender Kimyasal Kütle Spektrometrisi Sistemi, MTCIN Hastalık Tanı ve Tedavi Sistemi ve Hearsay-11 Dil Anlama Sistemi gibi uzman sistemlerin ortaya çıkması, bu yönergelerin kullanılabilirliğinin temelini atmıştır. Yapay zekâ araştırmalarının ilk dönemlerinde Massachusetts Teknoloji Enstitüsü, Carnegie Mellon Üniversitesi ve Stanford Üniversitesi gibi kurumlar yapay zekâ laboratuvarları kurmuş ve devlet kurumlarından Ar-Ge fonları almıştır. 1970'lerin sonlarına doğru Feigenbaum, bilgi mühendisliği kavramını önermiştir. Uzman sistemler hızla gelişmiş ve uygulamaları önemli faydalar sağlamıştır. Ancak, uzman sistemlerinden bilgi edinmenin zorluğu gibi bazı sorunlar ortaya çıkmış ve yapay zekâ ilk duraklama dönemine girmiştir.
İkinci Dönem	1982'de önerilen Hopfield sinir ağı ve IT eğitim algoritması, özellikle konuşma çevirisi ve tanıma alanında yapay zekâ gelişimine büyük bir ivme kazandırmıştır. Ancak, 1990'ların sonlarına gelindiğinde insanlar, yapay zekânın hâlâ günlük yaşamlarımızdan uzak olduğuna inanıyordu. Bu nedenle, yapay zekâ 2000'ler civarında bir diğer duraklama dönemine girmiştir.
Üçüncü Dönem	2006'dan günümüze kadar bu dönem, yapay zekâda hızlı gelişimi işaret etmektedir. Hızlı gelişimin başlıca nedeni, daha hızlı ve güçlü paralel işlemeyi mümkün kılan GPU'ların yaygınlaşmasıdır. Diğer bir faktör ise depolama kapasitesinin sınırsız şekilde genişlemesi ve haritalar, görüntüler, metinler gibi büyük veri kümelerine büyük ölçekli erişim sağlamasıdır.

Yapay zekâ (YZ) üzerine yapılan literatür taraması, bu alanın geniş ve dinamik yapısını ortaya koymaktadır. Dar yapay zekâ, belirli görevlerde uzmanlaşmış sistemlerle günlük yaşamda yaygın bir şekilde yer alırken, genel yapay zekâ ve süper yapay zekâ kavramları, gelecekteki potansiyel gelişmelerin yol haritasını çizmektedir. Çalışmalar, YZ'nin insan zekasını aşabilecek bir seviyeye ulaşma potansiyeline sahip olduğunu ve bu durumun teknolojik tekillik gibi olguları gündeme getirdiğini göstermektedir. Bununla

birlikte, mevcut YZ sistemlerinin hala reaktif makineler düzeyinde olduğu, yani öğrenme ve karar alma yeteneklerinin sınırlı kaldığı vurgulanmaktadır. Bu çerçevede, YZ'nin gelecekteki gelişim sürecine dair yapılan araştırmalar hem fırsatları hem de zorlukları gözler önüne sermekte ve bu alanın bilimsel ve teknolojik ilerlemelerin merkezi bir parçası olacağını işaret etmektedir.

1.2. Yapay Zekâ Üzerine Tarihsel Bir Perspektif

Yapay zekâ, bilgisayar sistemlerinin insan benzeri zekâya sahip olabilmesini sağlamak amacıyla yapılan bir bilim dalıdır. Bu alandaki araştırmalar, öğrenme, karar verme, algılama ve dil işleme gibi insan benzeri yeteneklere odaklanmaktadır. Yapay zekânın tarihi, 1950'lerin ortalarına kadar uzanmakta olup, o zamandan bu yana hızla gelişmiş ve evrilmiştir. Bu araştırmaların temel amacı, insan zekâsını modelleyerek bilgisayar sistemlerini daha akıllı ve verimli hale getirmektir.

Yapay zekâ (YZ) teknolojilerinin tarihsel gelişimi 20. yüzyılın ortalarına kadar uzanır. Bu süreç, algoritmalar ve veri işleme yöntemlerinden, günümüzün karmaşık sistemlerine kadar evrilmiştir. Yapay zekânın gelişimi, farklı aşamalar ve yenilikçi yaklaşımlar içermektedir. Bu bölüm, YZ teknolojilerinin evrimini ve önemli kilometre taşlarını tartışacaktır (Şekil 2).



Şekil 2. Yapay Zekânın Tarihsel Gelişimi Tablosu

Tablo 3. Yapay Zekâda Yıllara Göre Önemli Gelişmeler

Dönem	Yıl Aralığı	Önemli Gelişmeler
Yapay Zekâ Öncesi Dönem	1943-1956	- İlk yapay sinir ağı tanımlaması - Turing Testi önerisi
Altın Çağ	1956-1974	- "Yapay Zekâ" teriminin ilk kez kullanılması - İlk gerçek yapay sinir ağının icadı - İlk chatbot'un yaratılması
Yapay Zekâ Kışı	1974-1980	- Yapay zekâya yapılan yatırımların ve ilginin azalması
Yapay Zekâ Baharı	1980-1987	- YZ uygulamaları için birkaç dilin geliştirilmesi (örneğin, Prolog)
İkinci Yapay Zekâ Kışı	1987-1993	- YZ uygulamalarının ekonomik ve teknolojik beklentileri karşılamadığı için ilgi ve yatırımlarda düşüş
Yapay Zekâ Patlaması	1993-Günümüz	- IBM'in Deep Blue bilgisayarının dünya satranç şampiyonu Garry Kasparov'u yenmesi - IBM Watson'ın Jeopardy! yarışmasında insan rakipleri yenmesi - AlexNet derin öğrenme modeli ile görsel işleme alanında gelişmeler - Google AlphaGo'nun Go oyununda dünya şampiyonunu yenmesi - GPT-3 ve benzeri büyük dil modellerinin doğal dil işleme alanında devrim yaratması

Fransız matematikçi ve filozof René Descartes, 1637'de, bir makinenin insan gibi düşünebileceği iddialarının hiçbir zaman gerçekleştirilemeyeceğini savunmuştur. Ancak, İngiliz matematikçi, kriptanalist ve bilgisayar bilimlerinin kurucusu Alan Mathison Turing, 1950'de bilgisayarların insan gibi davranmayı öğrenebileceğini ve bir kişinin, bilgisayarla uzaktan iletişim kurarken, makineyi insan gibi algılayabileceğini öne sürmüştür (Ateşoğlu, 2020).

İlk yapay sinir ağı, 1943 yılında Warren McCulloch ve Walter Pitts tarafından tanımlanmıştır. Bu tanım, biyolojik sinir ağlarının işleyişini simüle etmek için basit bir matematiksel model oluşturmayı amaçlamıştır. Yapay sinir ağları, sinir hücreleri veya nöronların etkileşimlerini simüle etmek için tasarlanmış bir dizi bağlantıdan oluşur. Bu

model, yapay zekâ alanında önemli bir kilometre taşı olarak kabul edilmekte olup, derin öğrenme ve yapay sinir ağları gibi birçok modern teknolojinin temelini oluşturur (Çalışkan & Demir, 2022).

1.2.1. Turing Testi'nin Önerilmesi

Alan Turing tarafından 1950 yılında önerilen Turing Testi, bir makinenin gerçekten zeki olup olmadığını belirlemek için yapılan bir testtir. Bu testin temelinde, eğer makinenin davranışını bir insandan ayırt edemiyorsak, o zaman makine zeki olarak kabul edilebilir fikri vardır. Bu test, yapay zekânın insan zekâsı ile karşılaştırılarak zekâ ölçümünü amaçlamaktadır. Bir kişi, bilgisayar ve insan arasında geçen bir konuşmayı dinleyerek, hangi tarafın bilgisayar olduğunu ve hangi tarafın insan olduğunu bilmeden karar vermelidir. Bu testi önermeden önce Turing, bilgisayarların insan gibi düşünme yeteneklerine sahip olup olamayacağını sorgulamış ve yapay zekâ alanında önemli bir adım atmıştır (Karaşahinoğlu, 2020).

1.2.2. "Yapay Zekâ" Teriminin İlk Kez Kullanılması

"Yapay Zekâ" terimi, 1955 yılında Dartmouth Konferansı (Şekil 3) sırasında John McCarthy, Marvin Minsky, Nathaniel Rochester ve Claude Shannon tarafından ilk kez kullanılmıştır. Konferansın amacı, insan düşüncesinin makinelerde nasıl aktarılabileceğine dair bir araştırma programı geliştirmektir. Bu yeni terim, makinelerin insan zekâsını taklit etme yeteneğini tanımlamak için kullanılmış ve o zamandan beri yapay zekâ araştırmalarının odak noktası olmuştur. Bu terimin ortaya çıkışı, yapay zekânın tarihindeki önemli bir kilometre taşıdır (Kurtboğan, 2023).



Şekil 3. Dartmouth Konferansı – 1956

İlk chatbot, 1966 yılında Joseph Weizenbaum tarafından geliştirilen ELIZA'dır. ELIZA, esasen, kullanıcının girişlerine dayalı basit bir kural seti ile belirli metinlere yanıt veren bir programdı. Bu bot, terapistlerin sorularına benzeyen sorular sorarak insan benzeri bir etkileşim sağlamayı amaçlıyordu. Sonuç olarak, kullanıcılar ELIZA ile gerçek bir konuşma yapıyormuş gibi hissedebiliyordu. ELIZA, günümüz chatbot'larının atası olarak kabul edilmekte olup, yapay zekâ tarihindeki önemli bir kilometre taşı olarak görülmektedir (Demirkaya, 2022).

1.2.3. Yapay Zekâ Uygulamaları İçin Prolog

Prolog'un, yapay zekâ uygulamaları için dil geliştirilmesindeki rolü son derece önemlidir. Prolog, yapay zekâ uygulamaları için mantıksal programlama geliştirilmesinde öncü bir dil olarak kullanılmaktadır. Bu dil, yapay zekâ uygulamalarının geliştirilmesinde tercih edilen bir seçenek olmuştur. Prolog 'un kullanımı, yapay zekâ uygulamalarının mantıksal yapısının programlanmasında büyük önem taşımakta ve bu alandaki ilerlemelere destek sağlamaktadır. Yapay zekâ uygulamaları için farklı dillerin geliştirilmesi, teknolojik ilerlemeyi kolaylaştırmış ve bu alandaki uygulama çeşitliliğini artırmıştır (Karaosmanoğlu, 2007).

IBM'in Garry Kasparov'u Mağlup Etmesi, yapay zekâ tarihindeki önemli bir dönüm noktasıdır ve 1997 yılında gerçekleşmiştir. IBM tarafından geliştirilen Deep Blue, dünya satranç şampiyonu Garry Kasparov'u yenerek, insan düşünme ve stratejik yeteneklerini ilk kez aşmıştır. Bu olay, yapay zekânın yalnızca yüksek hesaplama gücüne ulaşmakla kalmayıp, aynı zamanda stratejik düşünme ve karar verme yeteneklerinde de etkileyici seviyelere ulaşabileceğini göstermiştir. Deep Blue'nun zaferi, oyun stratejileri, karar verme süreçleri ve rekabetçi yetenekler üzerine yapay zekânın etkisini incelemek için önemli bir dönüm noktası olmuştur (Ballı, 2020).

1.2.4. IBM Watson'un, İnsan Rakiplerini Mağlup Etmesi

IBM Watson, 2011 yılında Jeopardy! yarışmasında insan rakiplerini yenerek dikkatleri üzerine çekmiştir. Bu başarı, Watson'ın doğal dil işleme ve makine öğrenimi alanlarındaki ileri düzey yeteneklerinin bir göstergesi olarak kabul edilmiştir. Watson, yüzbinlerce belgeyi anlayarak, karmaşık soruları çözerek ve insan dilinde yazılmış metinleri işleyerek yarışmayı kazanmıştır. Bu başarı, yapay zekâ alanındaki önemli bir kilometre taşı olarak görülmekte olup, yapay zekânın gerçek dünya uygulamalarındaki potansiyelini sergilemiştir (Görentaş, 2023).

1.2.5. AlexNet Derin Öğrenme Alanındaki Gelişmeler

AlexNet, derin öğrenme alanındaki görsel işleme konusunda devrim niteliğinde bir gelişme olarak kabul edilmektedir. 2012 ImageNet Büyük Ölçekli Görsel Tanıma Yarışması'nda, diğer modelleri önemli bir farkla geride bırakarak büyük ilgi çekmiştir. AlexNet'in yapısı, 5 konvolüsyonel katmandan ve 3 tam bağlantılı katmandan oluşmakta olup, derin öğrenme alanındaki ilerlemeleri hızlandırmış ve görsel tanıma, nesne tespiti ve sınıflandırma gibi alanlarda çığır açan sonuçlar elde edilmesini sağlamıştır. Bu başarı, derin öğrenme araştırmalarında önemli bir ivme yaratmış ve görsel işleme alanında büyük bir ilerlemenin temelini atmıştır (Uçar, 2021).

1.2.6. AlphaGo'nun, Go Oyunundaki Zaferi

Google'ın AlphaGo'su, dünya Go şampiyonu Lee Sedol'u 4-1 yenerek tarih yazmıştır. AlphaGo, oyun sırasında insan benzeri stratejiler ve hamleler geliştirebilme kapasitesine sahip derin öğrenme teknikleriyle donatılmıştı. Bu zafer, yapay zekânın yalnızca hesaplama gücünü değil, aynı zamanda insan benzeri düşünme ve karar verme yeteneklerini de geliştirebileceğini göstermiştir. AlphaGo'nun başarısı, yapay zekânın yalnızca oyun stratejileriyle sınırlı kalmayıp, gelecekte çeşitli diğer alanlarda da önemli bir etki yaratabileceğini göstermiştir (Artut, 2019).

1.2.7. GPT-3 ve Benzeri Dil Modelleri

GPT-3 ve benzeri büyük dil modelleri, doğal dil işleme alanında bir devrim yaratmıştır. Özellikle, GPT-3, insan benzeri metin üretme ve anlama konusunda olağanüstü bir başarı sergilemiştir. Bu büyük dil modelleri, devasa veri setleri üzerinde eğitilmiş olup, doğal dilde insan benzeri yanıtlar üretebilmektedir. GPT-3, metin tabanlı soru-cevap sistemleri, yazılı dil çevirisi, metin üretimi ve dil tabanlı oyunlar gibi alanlarda potansiyel uygulamalara sahiptir. Ancak, bu büyük dil modellerinin aynı zamanda etik ve güvenlik kaygılarını da beraberinde getirdiği unutulmamalıdır. Genel olarak, GPT-3 ve benzeri modeller, doğal dil işleme alanında devrim yaratmıştır (Barış et al., 2024).

1.3. Yapay Zekâ Uygulama Örnekleri

Son yıllarda, yapay zekâ dünyasında en büyük sıçrama, OpenAI tarafından geliştirilen GPT ile gerçekleşmiştir. Bu grafiğe bakıldığında, teknoloji şirketlerinin rekor sürede bir milyon kullanıcıya nasıl ulaştığı açıkça görülebilmektedir (Şekil 4).



Şekil 4. Bir milyon kullanıcıya ulaşma grafiği

Örneğin, Netflix'in bir milyon kullanıcıya ulaşması 3,5 yıl sürdü. Twitter ise bu dönüm noktasına yalnızca 2 yılda ulaştı. Ancak şimdi dramatik bir değişim gözlemleniyor: Yapay Zekâ teknolojisi ChatGPT, piyasaya sürülmesinin yalnızca beş gün sonrasında bir milyon kullanıcı tarafından kullanılmaya başlandı (Buchholz, 2023). Günümüzde birçok kurum ve kuruluş, ChatGPT gibi yapay zekâ tabanlı teknolojileri sistemlerine entegre etmektedir. Geçmişte Office programlarını etkin kullanmak ve özellikle Excel becerisine sahip olmak nasıl ki bireylere mesleki avantaj sağlamışsa, günümüzde de yapay zekâ okuryazarlığı, bireylerin eğitim, iş ve günlük yaşamlarında öne çıkmalarını sağlayan yeni bir yetkinlik alanı hâline gelmiştir.

1.3.1. Sanat ve Yaratıcılık Alanındaki Yapay Zekâ

Yapay Zekâ, görsel sanatlarda yeni yaratıcı süreçler sunarak sanat eserlerinin üretiminde kullanılmaktadır. DALL-E gibi Yapay Zekâ modelleri, metin tabanlı talimatlara dayanarak görsel sanatlar yaratmaktadır. Stil transferi teknikleri, dijital görüntülere belirli

sanatsal stiller uygulayarak klasik sanat biçimlerini modern dijital tekniklerle birleştirir (Taluğ ve Eken, 2023).

Görsel Sanatlar; Yapay Zekâ, görsel sanatlarda yaratıcı süreçlerin ve sanat eserlerinin üretimini mümkün kılmada önemli bir rol oynamaktadır. Görsel üreten Yapay Zekâ modelleri, metin tabanlı talimatlar kullanarak görsel sanatlar yaratmaktadır. Bu, sanatçılara yeni estetik yaklaşımlar keşfetme ve stil transferi yoluyla klasik sanat biçimlerini modern dijital tekniklerle birleştirme imkânı tanımaktadır (Taşcı, 2024).

Müzik ve Ses Üretimi; Yapay Zekâ algoritmaları, müzik besteleme ve ses tasarımı alanlarında aktif olarak kullanılmaktadır ve OpenAI Jukedeck gibi platformlar müzikal eserler oluşturmak için kullanılmaktadır. Bu, sanatçılara yeni müzik stillerini keşfetme veya mevcut besteleri yeniden düzenleme fırsatı tanır ve Yapay Zekâ tarafından sağlanan yaratıcı önerilerden faydalanarak müzik eserleri üretir (Metin, 2021).

Edebiyat ve Dil; Şiir, hikayeler ve senaryolar gibi sanatsal içerikler, yazarların yaratıcı süreçlerinde onlara yardımcı olan Yapay Zekâ algoritmaları ile üretilebilir. Yapay Zekânın dil işleme yetenekleri, kelime seçimi, cümle yapıları ve edebi stilleri analiz ederek yaratıcılığı teşvik edebilir. Bu, yazarların farklı yazım tekniklerini ve stillerini keşfetmelerine olanak tanır, böylece eserlerine yenilikçi bir yaklaşım getirir (Atiker, 2024).

1.3.2. Tıp ve Sağlıkta Yapay Zekâ Kullanımı

Yapay Zekâ destekli sanal asistanlar, hasta bakım süreçlerini iyileştirmek için kullanılmaktadır. Bu sistemler, hastaların semptomlarını izler, ilaç hatırlatmaları gönderir ve tedavi süreçleri hakkında bilgi sağlar (Yılmazer, 2023).

Teşhis ve Görüntüleme; Görüntüleme sistemlerinde, Yapay Zekâ modelleri, hastalıkları daha hızlı ve doğru bir şekilde tespit etmek için MR, BT taramaları ve röntgen görüntülerinde kullanılmaktadır. Derin öğrenme algoritmaları, kanser, kardiyovasküler hastalıklar ve nörolojik bozukluklar gibi durumların tanısında yüksek başarı oranları sergilemektedir (Erol, 2023).

Kişiselleştirilmiş Tedavi; Yapay Zekâ, hastaların genetik ve tıbbi geçmişlerine dayalı olarak kişiselleştirilmiş tedavi yöntemleri sunmaktadır. Genetik veriler kullanılarak hangi ilaçların ve tedavi yöntemlerinin daha etkili olacağı tahmin edilebilir. Bu, tedavi süreçlerini optimize eder ve hastaların iyileşme sürecini hızlandırır (Sebetci, 2023).

Hasta Bakım ve Destek Sistemleri; Yapay Zekâ destekli sanal asistanlarla desteklenen hasta bakım ve destek sistemleri, hastaların semptomlarını sürekli olarak izler ve sağlık profesyonellerine gerçek zamanlı veriler sağlar. Ayrıca, hastaların tedavi

planlarına uymalarına yardımcı olmak için ilaç hatırlatmaları sunar ve tedavi süreçleri hakkında bilgi sağlar. Sonuç olarak, hastaların sağlık durumları daha yakından izlenir ve gerektiğinde hızlı müdahalelerde bulunulabilir (Çobanoğlu ve Oğuzhan, 2023).

1.3.3. Endüstri ve Otomasyonda Yapay Zekâ

Yapay Zekâ (YZ), sanayi üretim süreçlerinde hata tespiti, kalite kontrolü sağlama ve üretim verimliliğini artırma amacıyla kullanılmaktadır. Görüntü işleme teknikleri, üretim hatlarındaki hataları tespit edebilir ve derin öğrenme algoritmaları, ürün kalitesini sürekli izleyerek iyileştirme önerileri sunabilir. Ayrıca, YZ algoritmaları tedarik zincirlerini optimize etmek ve lojistik süreçleri iyileştirmek için de kullanılmaktadır. Büyük veri analitiği ve YZ algoritmaları, tedarik zinciri verimliliğini artırmak ve maliyetleri azaltmak için en verimli rotaları ve envanter yönetim stratejilerini belirler. Robotların daha akıllıca ve otonom şekilde çalışmasını sağlayarak, YZ, otomatikleştirilmiş fabrikalarda robotların üretim süreçlerinde daha esnek ve hassas çalışmasına olanak tanır ve insan iş gücünü tamamlar (Kurtboğan, 2023).

Üretim ve Kalite Kontrol; YZ, sanayi üretiminde hata tespiti ve kalite kontrolü konusunda önemli bir rol oynamaktadır. Görüntü işleme teknikleri sayesinde üretim hatlarındaki kusurlar tespit edilebilir ve derin öğrenme algoritmaları, ürün kalitesini sürekli izleyerek iyileştirme önerileri sunabilir. Bu, üretim verimliliğini artırır ve sanayi süreçlerini daha etkili hale getirir (Fındıkçı ve Kavacık, 2024).

Tedarik Zinciri ve Lojistik; Yapay Zekâ (YZ), günümüzde tedarik zinciri yönetimi ve lojistik süreçlerinde kritik bir rol oynamaktadır. Büyük veri analitiği ve YZ algoritmaları, tedarik zincirindeki verimliliği artırmak, maliyetleri azaltmak ve en optimal rotaları belirlemek için kullanılmaktadır. Ayrıca, YZ, envanter yönetim stratejilerini belirlemede etkili olmakta ve tedarik zinciri ve lojistik sektörlerinde önemli iyileştirme potansiyeli sunmaktadır (Aylak ve Oral, 2021).

Robotik ve Otomasyon; YZ destekli robotik sistemler, Endüstri 4.0'ın temel bileşenlerinden biri olarak, otomatikleştirilmiş fabrikaların üretim süreçlerinde önemli bir rol oynamaktadır. YZ, robotların çevresel değişimlere hızlı bir şekilde tepki vermesini sağlayarak üretimin esnekliğini artırmaktadır. Aynı zamanda, derin öğrenme algoritmaları, robotların daha hassas ve tutarlı bir şekilde görevleri yerine getirmesini sağlar. Bu, insan iş gücü ile entegre çalışan robotların üretim verimliliğini artırmasına ve insanların daha stratejik ve karmaşık görevlere odaklanmasına olanak tanır (Güven, 2024).

1.3.4. Yapay Zekâ Destekli Otonom Sistemler

YZ, otonom araçların gelişiminde kritik bir rol oynamaktadır. Bu araçlar, çevresel verileri algılayıp analiz ederek sürücüsüz çalışabilmektedir. Görüntü işleme ve derin öğrenme algoritmaları, engelleri tespit etmek, trafik işaretlerini tanımak ve yol koşullarını değerlendirmek için kullanılmaktadır. Tesla, Waymo gibi şirketler, YZ kullanarak otonom araç teknolojilerinde önemli ilerlemeler kaydetmişlerdir (Kompas, 2024).

Otonom Araçlar; YZ, otonom araçların gelişiminde kritik bir rol oynamaktadır. Bu araçlar, engelleri tespit ederek, trafik işaretlerini tanıyarak ve yol koşullarını değerlendirerek çevresel verileri analiz edebilir ve sürücüsüz hareket edebilir. Görüntü işleme ve derin öğrenme algoritmaları bu teknolojide önemli bir rol oynamaktadır. Önde gelen şirketler, YZ kullanarak otonom araç teknolojilerinde önemli ilerlemeler kaydetmişlerdir (Kompas, 2024).

Dronlar ve Hava Araçları; YZ destekli dronlar, çeşitli sektörlerde etkili bir şekilde kullanılmaktadır. Tarımda, dronlar, ürün sağlığını izlemek, zararlıları tespit etmek ve sulama süreçlerini optimize etmek için kullanılmaktadır. YZ algoritmaları sayesinde, dronlar otonom olarak rota planlaması yapabilir, çevresel analizler gerçekleştirebilir ve böylece tarımsal verimliliği artırabilir. Ayrıca, teslimat, güvenlik ve araştırma gibi alanlarda da yaygın olarak kullanılan YZ destekli dronlar, çeşitli uygulamalar için büyük bir potansiyele sahiptir (Çakmakçı ve Çakmakcı, 2023).

Akıllı Şehirler: kalitesini artırmayı hedefler; YZ, akıllı şehirlerde trafik yönetimi, enerji tüketimi, atık yönetimi ve kamu güvenliği gibi alanlarda büyük veri analizleri yaparak daha verimli çözümler sağlamak amacıyla kullanılmaktadır. IoT cihazları ve YZ destekli sistemlerle entegre olan akıllı şehirler, çevresel sürdürülebilirliği ve yaşam kalitesini iyileştirmeyi hedeflemektedir (Avcı, 2024).

1.3.5. Yapay Zekanın Eğitim ve Öğrenme Süreçlerindeki Rolü

YZ, öğrencilere bireysel öğrenme ihtiyaçlarına göre özelleştirilmiş eğitim materyalleri sunmaktadır. YZ destekli öğretim sistemleri, öğrencilerin öğrenme hızlarını ve ilgilerini analiz ederek en uygun öğrenme stratejilerini belirler. Bu, öğrencilerin daha etkili ve verimli bir şekilde öğrenmelerine yardımcı olur (Akyel ve Tur, 2024).

Kişiselleştirilmiş Öğrenme; Yapay Zekâ, kişiselleştirilmiş öğrenmede önemli bir rol oynamaktadır. Öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına göre özelleştirilmiş eğitim materyalleri sunarak, YZ öğrenme süreçlerini daha verimli hale getirir. YZ destekli öğretim sistemleri, öğrencilerin öğrenme hızlarını ve tercihlerini analiz ederek, her öğrencinin ilgilerine ve

öğrenme tarzına uygun stratejiler geliştirir, böylece öğrenme deneyimlerini daha etkili hale getirir. Bu kişiselleştirilmiş yaklaşım, öğrencilerin daha hızlı ve derinlemesine öğrenmelerine yardımcı olur (İncemen ve Öztürk, 2024).

Otomatik Değerlendirme Sistemleri; Otomatik değerlendirme sistemleri, YZ'nin eğitimdeki rolüyle büyük ölçüde şekillenmiştir. YZ, sınavlar, yazılı ödevler ve akademik çalışmalarda değerlendirme sürecini otomatikleştirerek zaman kazandırır ve eğitim kurumlarının verimliliğini artırır. Ayrıca, doğal dil işleme algoritmaları aracılığıyla, YZ, metinlerde dil ve içerik hatalarını tespit eder ve öğrencilere otomatik geri bildirim sağlar. Bu, öğrencilerin yazılı çalışmalarını geliştirmelerine ve daha doğru bilgilere erişmelerine yardımcı olur (Toprak et al., 2022).

Sanal Gerçeklik ve Simülasyonlar; YZ, eğitimde sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojilerinin entegrasyonunu destekleyerek, öğrencilere gerçek dünyada karşılaşabilecekleri senaryoları simüle etme imkânı tanır. VR ve AR uygulamaları, özellikle tıp, mühendislik ve pilot eğitimi gibi alanlarda yaygınlaşmaktadır. Bu teknolojiler, öğrencilere teorik bilgilerini pratiğe dökme fırsatı sunar ve öğrenme sürecini deneyimsel hale getirir. Ayrıca, YZ destekli VR ve AR sistemleri, cerrahi eğitim, karmaşık mühendislik projelerinin simülasyonu ve pilot uçuş eğitimi üzerinde önemli bir etkiye sahiptir (Tonbuloğlu, 2023).

Bu bulgular, Yapay Zeka'nın mevcut durumunun büyük bir potansiyele ve etkileyici sonuçlara sahip olduğunu göstermektedir. YZ teknolojileri, verimlilik, güvenlik, karar verme süreçleri ve kullanıcı deneyimi gibi çeşitli sektörlerde önemli bir rol oynamaktadır. Ancak, bu teknolojiler etik, gizlilik ve güvenlik açısından dikkatle yönetilmelidir.

1.4. Görsel Sanatlarda Teknolojik Dönüşüm

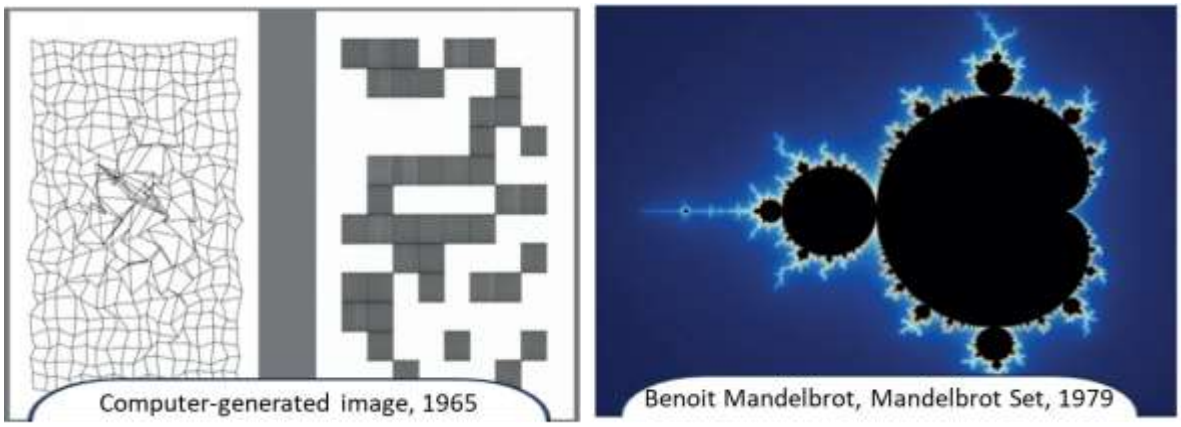
1.4.1. Dijital Sanat ve Teknoloji

Teknoloji ve sanat, günümüzde elektronik araçlarla oluşturulan bir dünya olarak anlaşılmasının ötesinde, Antik Yunan'da sanatın kendisi "techne" eylemi olarak algılanmış ve bu da bir üretim süreci anlamına gelmiştir. Diğer bir deyişle, sanat doğrudan bir teknoloji eylemidir (Özdal ve Bulut, 2024). Bu perspektiften bakıldığında, arkeolojik buluntular ve heykeller, kendi dönemlerinin en ileri teknolojisiyle üretilmiş eserlerdir. Bugün, dijital üretimler, fotoğraf manipülasyonları ve iki ya da üç boyutlu evren tasarımları da, dönemin ileri teknolojileri kullanılarak yaratılan eserlerdir. Gelecekte ise,

metaverse dünyalarında kullanılacak yapay zeka ile harmanlanmış eserler de teknoloji kullanılarak yaratılacak eserler olacaktır (Vargün, 2023).

Dijital sanat ile geleneksel sanat arasındaki farklar, hareketsiz görüntüler ile hareketli görüntüler gibi unsurlarda algısal ve zihinsel düzeylerde aranabilir. İnsan gözü, hareketli görüntülere içgüdüsel olarak yönelir ve izleyiciyi zihinsel düzeyde etkiler. Ayrıca, ses, kapladığı alanı doldurur ve bizi manevi düzeyde etkiler (Özel Sağlamtimur, 2010). Dijital sanata interaktif tasarımlar eklendiğinde, sanat deneyiminin duygusal ve zihinsel yönleri, sanat eserinin bizde nasıl bir tepki uyandırabileceği üzerine temel olarak şekillenir. Eğer bir sanat eseri merak uyandırmaz ya da izleyiciyi duygusal olarak etkilemezse, esere harcanan zaman azalır. İyi bir eser, dikkat, ilgi ve ruhumuzu yakalama yeteneğiyle ilişkilidir. Dahası, dijital sanatta bu etkileşim süreci boyunca önemli olan, sonuca odaklanmak yerine sanat deneyimine odaklanmaktır. Bir başka perspektiften bakıldığında, tüm bu üretimlerin sanat eseri olarak kabul edilebilmesi için, sanat otoriteleri tarafından seçilmesi, müze ve galerilerde sergilenmesi ve koleksiyonlara dahil edilmesi gerekmektedir. Bu noktada, NFT platformları bu algıyı değiştirmektedir. Ancak şu soru ortaya çıkmaktadır: "Dijital ortamda alınıp satılan ve koleksiyonlara dahil edilen eserler yeni bir yöntem mi," yoksa "NFT platformları sanatçıyı özgürleştirip dünyaya açan bir alan mı?" Bu hala tartışmaya açık bir konudur (Fırat, 2019).

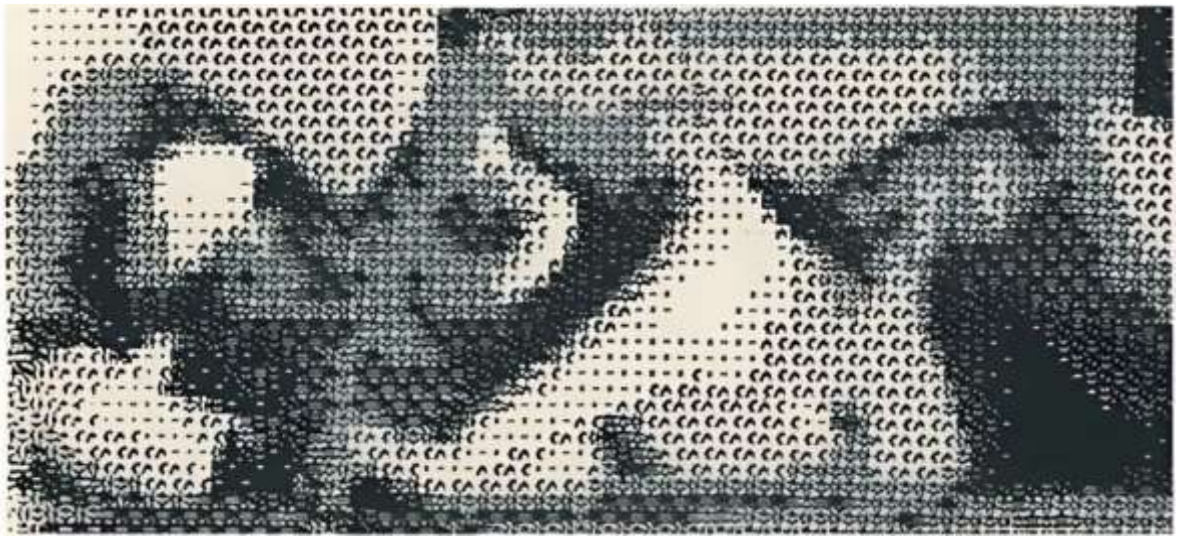
Ancak dijital sanatın ilk örneklerinde, hareketsiz görüntüleri yakalama ve bunları sanat eserlerine dönüştürme çabaları geleneksel yöntemlere yönelmek zorunda kalmış ve sergilerde genellikle baskı yöntemleri kullanılmıştır. İlk bilgisayar sanat sergileri, 1965 yılında Stuttgart'ta Georg Nees'in "Generative Computergrafik" adlı eseriyle başlamıştır (Şekil 5). Sanat eleştirmenleri tarafından "tamamen ruhsuz" olarak değerlendirilen bu eserler, şimdi sanat tarihindeki yerlerini almıştır. Sanatçılar, aynı zamanda bilgisayarları, geleneksel araçlarla hayal edilemeyecek ya da yapılamayacak görüntüler yaratmak için kullanmışlardır. 1979'da Benoit Mandelbrot, en basit parçalarının bile hayal edilemeyeceği karmaşık bir bilgisayar üretilmiş görüntü sistemi oluşturmuştur. Mandelbrot Seti olarak bilinen bu algoritmik görselleştirme setini göstermektedir (Şekil 5) ve fraktal geometri ile karmaşıklık teorisinde büyük bir ilgi uyandırmış, sanatçıların geniş bir yelpazede sanatsal keşifler yapmalarına olanak sağlamıştır (Vargün, 2023).



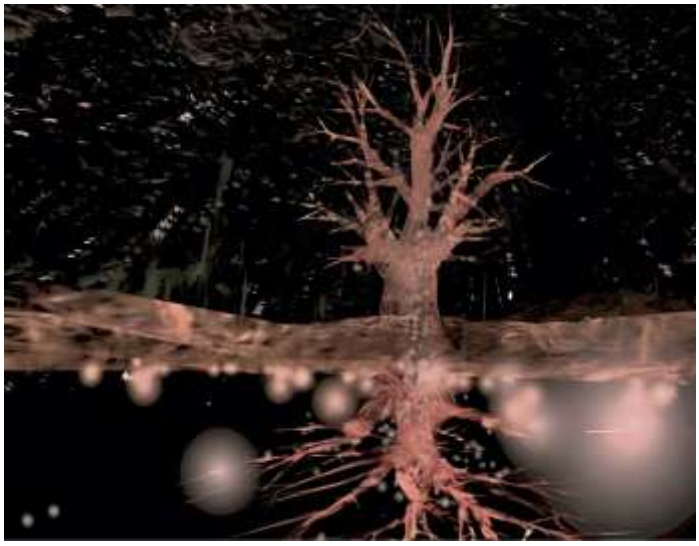
Şekil 5. Algoritmik görselleştirme (akt. Vargün, 2023).

Bu dönemde teknoloji ve sanatın dijital sanata yönelik kullanımları gelişirken, aynı zamanda vücut teknolojisi, ışık, ses, elektronik medya, video yerleştirme ve enstalasyon sanatı gibi çok çeşitli ifade biçimlerine de dallanmış ve yayılmaya başlamıştır. Bilgisayarlar ve görsellerle çalışan Leon Harmon ve Ken Knowlton, 1966 yılında "Study in Perception" adlı eserlerinde ilk bilinen geleneksel bilgisayar üretimi baskı örneklerinden bazılarını yaratmışlardır (Şekil 6).

Bu örnekler, grafik becerilere sahip sanatçılar tarafından renkli baskılara dönüştürülmüştür. İlk 3D bilgisayar grafiği, 1995 yılında Char Davies tarafından "Osmose" adlı eserinde yaratılmıştır (Şekil 7). Dijital sanatla ilgili temel endişelerden biri, kavramsal yönüdür. Geleneksel sanatta eser benzersizken, dijital üretimde bu sonsuz ve ilk kopya ile özdeştir. Bugün bu ikilemi aşmaya çalışan sanatçılar, eserlerini değiştirilemez dijital varlıklar olan NFT'lerde oluşturarak baskı yapmadan eserlerini yaratmaktadırlar.



Şekil 6. Study in Perception adlı eser (akt. Vargün, 2023).



Şekil 7. Osmose adlı eser (akt. Vargün, 2023).

Dijital ortamda üretilen sanatla ilgili endişeler, esasen onun özgün kavramından kaynaklanmaktadır. Geleneksel sanatta eser benzersizdir, ancak dijital üretimde eser sonsuzdur ve ilk kopyasıyla özdeştir. Bu ikilemi aşmaya çalışan sanatçılar, baskı edisyonlarıyla bu sorunu çözmeye çalışırken, günümüzde eserlerini değiştirilemez ve baskı gerektirmeyen NFT'lerde dijital varlıklar olarak yaratmaktadırlar, böylece eserlerini değiştirilemez varlıklara dönüştürmektedirler.

1.4.2. Dijital Sanatın Dönüşümü ve Geleceği

Sanatın dönüşümü teknolojik determinizmle ilişkilendirilebilecekken, dijital sanatın dönüşümü, sergileme, sunum ve varoluş biçimlerinde paralel bir şekilde görülebilir. Sanatçılar her zaman eserlerini üretirken en ileri materyalleri ve teknikleri kullanmışlardır. Bu günümüzde de geçerlidir, ancak dijital sanat, varlığını sergilemek için geleneksel formları taklit etmek zorunda değildir. Kendi teknolojik olanaklarını ve yöntemlerini geliştirerek, ekonomik bir varlık olarak kendi özerk alanını oluşturmuştur (Türkmenoğlu, 2014).

Dijital sanatın geleceği, teknolojik determinizmle paralel olarak gelişmeye devam edecektir. Bilgisayar ve sanal gerçeklik teknolojilerinin gelişmesi ve yayılmasıyla birlikte, yaşam tarzlarımız köklü bir şekilde değişecek ve sanat üretimi de buna paralel olarak dönüşecektir. Dijital sanatın korunması ve arşivlenmesi açısından, Rhizome.org'un kurucularından Mark Tribe, dijital sanatın korunmasına yönelik dört yöntem belirlemiştir. (akt. Vargün, 2023)..

- Belgeleme (ekran görüntüleri, sanatçı diyagramları, enstalasyon talimatları ve açıklamaları)
- Göç (eserlerin daha yeni teknolojilere ve dosya formatlarına uyacak şekilde güncellenmesi)
- Taklit (yeni donanım ile çalışan yazılımlar üzerinden projeler)
- Yeniden yaratma (eserlerin yeni bir teknik ortamda yeniden oluşturulması).

Bugün, blockchain teknolojisinin bir ürünü olan NFT'ler, sanatın transferini gerçekleştirme işlevini yerine getirmekte ve orijinal versiyonların rolünü üstlenmektedir. Diğer bir deyişle, değerli olan şeyler artık dijital varlıklara eklenmektedir. Bir bilgisayar ekranında bir programla yaratılan görsel, yani ilk üretim, artık güvenli bir şekilde korunabilmektedir. NFT'ler, yani değiştirilemez token'lar, kripto para birimleriyle aynı teknolojiyi kullanarak günümüzde sanat eserlerinin özgünlüğünü doğrulamaktadır. Kripto paralardan farklı olarak, bu değiştirilemez token'lar birbirleriyle takas edilemez, çünkü her biri benzersizdir. Ethereum platformunda bulunan bu dijital varlıklar, ERC-721 ve ERC-1155 standartlarına göre oluşturulmaktadır. Yani, bir JPG görüntüsü başka hiçbir yerde var değildir. Alım satım işlemlerini gerçekleştirebilmek için bir cüzdan gereklidir. Bir satış sonrası fiyat, kripto para birimiyle işlem görmektedir. Bu nedenle, bugün dijital ortamda yaratılan bir sanat eseri, yeni nesil dijital para ile satılmaktadır. Kripto sanat, kripto para birimiyle alınıp satılmaktadır. Sanat bugün, merkeziyetsiz özgür dünyada yerini almaktadır (Düzenli ve Perdahçı, 2024).

1.4.3. Yapay Zekâ Sanatı ve Sanatta Yaratıcılık

Bugün sanat ile teknoloji arasındaki kesişim noktası yapay zekadır. Yapay zeka, sanatçılara daha önce keşfedilmemiş olağanüstü fikirleri takip etme fırsatı sunmakta ve sanatsal üretime yeni bir boyut katmaktadır. “Yapay zeka, algoritmalar ve hesaplamalar aracılığıyla resimler üretebilir, ancak deneyim, yaratıcı düşünme, duygular ve perspektif tarafından şekillendirilen insan sanatının yaratacağı derin etkiyi başarabilir mi? (Bayraklı, 2023). Ayrıca, yapay zekanın sanattaki artan etkisi, sanatın temelde içerdiği insan merkezli yaratıcılığı ve olağanüstülüğü gölgede bırakabilir mi?” Bu sorular, bizi sanatın ve sanatçının gerçek rolünü yeniden değerlendirmeye yönlendirebilir. Bu kafa karışıklığına cevap olarak Chomsky şöyle der: “Bazılarının yapay zekanın insanları yerine geçmesi ya da onları köleleştirmesi konusunda endişeleri olsa da, ben yapay zekanın insanları yerine geçeceğine inanmıyorum. Makineler verileri işleme konusunda insanları geride bırakabilirler, ancak fikir üretme konusunda bizleri geride bırakamazlar. Düşünmek,

sadece önceden var olan ya da bilinen verilere dayalı cevaplar sunmak değildir; bu bir makinenin yapabileceği bir şeydir. Düşünme, soruyu yeniden şekillendirmekle ve problemi yeniden tanımlamakla başlar, önceden var olmayan olasılıkları da içerebilir. Bu, makinenin kapasitesini aşar. Bu nedenle, insan zekasının iptal edilmesi konusunda endişelenmeye gerek yoktur" (Chomsky, aktaran: Seyf, 2023: 234).

Chomsky'nin düşüncelerini göz önünde bulundurarak, yapay zeka araçlarıyla plastik sanatlar alanında eserler yaratma süreçlerini ve bazı örnekleri incelemek, konuyu daha da netleştirecektir. Yapay zeka sanatında en önemli araçlardan biri, Generative Adversarial Network (GAN) olarak bilinen bir algoritma türüdür. Bu algoritmanın yaratıcısı, şu anda Google'da çalışan araştırmacı Ian Goodfellow'dur (Aggarwal, Mittal, & Battineni, 2021). GAN'ın çalışma prensibi şu şekildedir: İlk olarak, bir jeneratör adı verilen ağ, belirli bir dönemden gelen portre ya da manzara gibi görüntülerden tekrar eden desenleri bulmayı ve benzerlerini yaratmayı öğrenir. Bu ilk süreç, üretici modelin öğrenmesini sağlar ve olasılık temsilleri kullanılarak veri üretilebilir. İkinci süreçte, ayırt edici ağ bu benzerlikleri tarar ve kaynak görüntüler ile yeni örnek görüntüler arasındaki farkları belirler; bir fark tespit ederse, benzer görüntüyü geri gönderir. Üretici ağ, yapay zeka algoritmalarını kullanarak bu süreci tekrarlar ve nihayetinde ayırt edici ağ tarafından kabul edilecek kopyalar üretir (Liu ve Tuzel, 2016).

Bu şekilde, GAN kullanılarak üretilen görüntülerin, algoritmalarda bilgi işleme sürecini yansıtan özel bir estetiğe sahip olduğu düşünülmektedir. Ağlar temel görsel desenleri kopyalasa da, bunları birleştirmeyi hala bilmemektedirler. Bu nedenle, ortaya çıkan görüntüler sıklıkla bulanık şekiller, iç içe geçmiş figürler ve orantısız anatomi içerir (Şekil 8).



Şekil 8. Rutgers Sanat ve YZ Laboratuvarı Eserleri (Deveci, 2022).

Yapay zekanın sanatsal üretimdeki popülaritesinin, yeni bir sanat türünü ön plana çıkardığı söylenebilir. Ancak, bu sanat formunun güvenilirliği ve yaratım süreçlerinin yönleri, hala yoğun akademik ve pratik araştırmalar gerektiren gizemli kavramlar olarak kalmaktadır. 2018 yılında, kendilerine Obvious adını veren üç Fransız genç sanatçı tarafından yaratılan ve dijital sanatçı Robbie Barrat tarafından kodlanan "Edmond de Belamy" adlı portre, beklenmedik bir şekilde yüksek bir fiyata (432.000 $) satılmış ve bu durum, eserin bir makine tarafından mı yaratıldığı yoksa insan yaratıcılığının mı kopyalandığına dair büyük bir tartışma başlatmıştır (Şekil 9). Dahası, konu hakkında çeşitli etik sorular gündeme gelmiştir. Sanatın standart detaylandırılması, bu kavramı bireyler arasında bir iletişim biçimi olarak kabul ederken, yapay zeka sanatıyla ilgili yeni araştırmalar, tarihsel sanatsal çalışmalar açısından tamamlayıcı stratejiler gerektirmektedir. Bu nedenle, yapay zeka sanatını tanımlamaya başlıyoruz. Bu odakla, bu makale makinelerin yaratıcı süreçlere katılıp katılamayacağını, sanatsal yetenekleri sergileyip sergileyemeyeceğini ve bu soyutlaşmış süreçlerin kendiliğinden yaratıcı olup olmadığını incelemektedir (Dilmaç, 2024, s. 244). Ayrıca, yaratıcı bir süreç olsa bile, sonuçlar sanatsal mıdır ve eğer öyleyse, bunlar insan merkezli yaratıcılıkla nasıl ilişkilidir?



Şekil 9. Edmond de Belamy Portresi (Vincent, 2018).

2019'un başlarında, dijital sanatçı Robbie Barrat ve ressam Ronan Barrot, Paris'teki L'Avant Gallery Vossen'de ortak bir sergide bir araya gelerek, Barrot'un kafatası tablolarını (Şekil 10), bunların yapay zeka tabanlı yeniden yorumlamalarıyla birlikte sergilemişlerdir (Bailey, 2019). Bu işbirliği, makine öğrenimi araçlarına dayalı sanat eserlerinin üretimiyle ilgili mevcut sorunları tartışmak için bir fırsat sunmaktadır.



Şekil 10. Barrat'ın kafatası görüntüsü (Bailey, 2019).

AI sanatçısı Barrat ve ressam Barrot arasındaki bu işbirliğinde sergilenen eserler, GAN'ı daha iyi anlamamıza yardımcı olacaktır. GAN'lar, insan beynini taklit etmek üzere tasarlanmış iki sinir ağından oluşur. Bizim örneğimizde, bu sinir ağlarını iki varlık olarak düşünebiliriz: Birincisi, bir "üretici" olan ve biz bunu bir taklitçi olarak kabul edebiliriz; ikincisi ise, bir "ayırıcı" olan ve biz bunu bir sanat eleştirmeni olarak düşünmeliyiz. Şimdi, taklitçiye Ronan'ın 500 kafatası resmini içeren bir kitap verelim; bu kitap, eleştirmeni kandırmak için taklitler üretmesi için bir eğitim materyali olarak kullanılacaktır. Eğer taklitçi yalnızca üç veya dört tane Ronan tablosuna bakmışsa, taklitçilik konusunda pek başarılı olmayabilir ve eleştirmen bu taklidi hızlı bir şekilde fark edecektir. Ancak yeterince tabloya baktıktan ve defalarca denedikten sonra, taklitçi, eleştirmeni kandıracak kadar iyi tablolar üretmeye başlayabilir (Şekil 11). İşte bu, AI sanatındaki GAN'larla tam olarak olan şeydir.



Şekil 11. Barrot'un kafatası tablosu (Bailey, 2019.

1.4.4. Sanatsal İnovasyon ve Değişim

Sanatsal inovasyon ve değişim, sanat alanında yeni fikirlerin, tekniklerin, materyallerin ve ifade biçimlerinin ortaya çıkmasını ve bunların sanatsal üretim ve algı üzerindeki etkilerini ifade eder (Weihe, 2021: 63). Bu kavram, sanatçıların tarih boyunca mevcut normlara ve geleneklere karşı soru sorarak sanatı yeni şekillerde ifade etme çabalarını kapsamaktadır. Sanatsal inovasyon, hem görsel sanatlarda (resim, heykel, grafik tasarım vb.) hem de sahne sanatlarında (müzik, dans, tiyatro vb.) gözlemlenebilir (Özdal ve Bulut, 2024; s. 20).

Diğer taraftan, sanatsal değişim, sanatın zaman içindeki evrimini tanımlar; sosyal, kültürel ve teknolojik gelişmeler tarafından şekillendirilen ve sanatın anlaşılma ve uygulanma biçimlerinde meydana gelen dönüşümleri içerir (Yoeli ve diğerleri, 2020: 98). Bu değişimler, sanat ile toplum arasındaki ilişkiyi ve sanat eserlerinin nasıl üretildiğini, sunulduğunu ve tüketildiğini etkileyebilir (Smith ve diğerleri, 1970: 18). Sanatsal değişim, genellikle yeni hareketlerin, stillerin ve akımların ortaya çıkmasıyla ilişkilendirilir ve bu süreçler, sanat tarihinde belirli dönemleri ve dönüm noktalarını işaret eder (Song ve diğerleri, 2024: 10).

Sanatsal inovasyon ve değişim, sanatın dinamik ve sürekli gelişen bir alan olduğunu gösterir. Sanatçılar, farklı sosyal, ekonomik ve teknolojik koşullar altında, sanatsal ifade ve iletişimi yeniden tanımlamak için sürekli olarak yeni yollar aramaktadırlar (Yao ve diğerleri, 2023: 120).

1.4.5. Teknolojinin Görsel Sanatlar Üzerindeki Etkisi

Görsel sanatlar alanındaki teknolojik yenilikler, sanatın geçmişten günümüze kadar olan icrasında önemli bir etki yaratmıştır. Görsel temsile bakıldığında, "Prehistorik dönemlerden itibaren ses (Fonoğraf), yazı (İdeogram) ve basitleştirilmiş (Piktogram) veya minimalist tarzda resimlerin, insanları doğayı semboller veya motifler aracılığıyla metaforlar yoluyla ifade eden işaretler yaratmaya yönlendirdiği söylenebilir" (Berkli ve Gültepe, 2016: 3). Bu bağlamda, tarihsel bir perspektiften bakıldığında Fresk tekniği, kireç ve pigment karışımının ıslak sıvaya uygulanarak yapılan bir resim yöntemidir. Floransalı sanat tarihçisi Cennino Cennini tarafından detaylandırılan bu teknik, kum, kireç ve su karışımından oluşan kaba bir sıva uygulanmasını ve ardından kömürle tasarımların çizilip dış hatların tanımlanmasını içerir (Özdal ve Bulut, 2024; s. 21). Fresk, sanatın algısını ve sunumunu radikal bir şekilde etkileyerek, sanatı mekanla birleştirmiş ve izleyicilerin sanat eserine dahil olabilmek için fiziksel bir yolculuğa çıkmalarını zorunlu kılmıştır

Teknolojik ilerlemenin sanat üzerindeki etkisini değerlendirirken, 19. yüzyılda yağlı boyaların metal tüplerde depolanıp taşınabilmesi, önemli bir gelişme olarak öne çıkmaktadır (Ülger, 2019: 25). Bu icat, boya hazırlık sürecini önemli ölçüde kısaltmış ve depolama ile taşımada kolaylık sağlamıştır. Böylece sanatçılar, eserlerini farklı yerlerde daha rahat bir şekilde yaratıp sergileyebilmişlerdir. Bu dönüşüm, sanatın yalnızca teknik beceri ve estetik değerler süreci değil, aynı zamanda teknolojik yenilikler ve toplumsal değişimlerle iç içe geçmiş bir süreç olduğunu göstermektedir (Özdal ve Bulut, 2024: 21).

1.4.6. Yapay Zekâ ve Derin Öğrenme

Yapay Zeka (YZ), günümüz teknolojik ilerlemelerinin ön saflarında yer alan bir teknoloji olup, insanlık için yeni ufuklar açmaktadır. Son yıllarda önemli bir ivme kazanan YZ'nin alt alanlarından biri olan derin öğrenme, makine öğrenmesinin bir uzantısı olup YZ araştırmalarında önemli bir ilgi görmektedir (Çivilibal ve diğerleri, 2023: 140). Derin öğrenme, çok katmanlı yapay sinir ağları kullanarak verilerden karmaşık desenleri çıkarabilme yeteneğine sahip olup, makinelerin insan benzeri öğrenme ve karar verme becerilerine sahip olmasını sağlar (Kıvrak ve Gürbüz, 2023: 271).

YZ'nin tanımı, insan zekasının bazı yönlerini taklit etme çabası olarak görülebilir. Bu, özellikle son elli yılda, bağımsız bir şekilde çalışabilen makineler geliştirme çabalarıyla belirgin hale gelmiştir (Kırat ve Aydın, 2023: 2). YZ kavramı, ilk kez 1956'da Dartmouth Koleji'nde tanımlanmış olup, YZ çalışmalarının başlangıç noktası olarak kabul edilmektedir. YZ'nin temel amacı, öğrenme, akıl yürütme, plan yapma ve karmaşık problemlere mantıklı çözümler sunma yeteneğine sahip zeki makineler geliştirmektir (Bayraktar ve diğerleri, 2022: 12).

Bu bağlamda, YZ algoritmaları, bilgisayar mühendisleri tarafından geliştirilen karmaşık algoritmalar kullanarak, karmaşık veri setlerinden anlamlı desenler çıkarır (Bingöl ve diğerleri, 2020: 2197). Bu algoritmalar, verileri basit desenlerden karmaşık olanlara doğru ilerleyen bir yapı içinde işler ve makine öğrenme süreçlerini gerçekleştirir. Derin öğrenme, bu sürecin en gelişmiş uygulaması olup, yapay sinir ağlarının kullanımını içerir (Yüce, 2024: 24). Bu teknoloji, insan beyninin sinirsel yapısını taklit eden modeller üzerine inşa edilmiştir ve makinelerin öğrenme ve karar verme yeteneklerini insan benzeri bir seviyeye getirmeyi amaçlamaktadır.

1.5. Yapay Zeka ve Sanat

1.5.1. Sanatta Yapay Zekanın Tarihsel Gelişimi

Yapay Zeka (YZ), birkaç on yıllık bir süredir sanatla iç içe geçmiş olup, etkisi ve uygulaması zamanla evrilmiştir. Yapılan çalışmalar, sanatçılar, sanat eleştirmenleri ve tüketicilerin YZ tarafından üretilen sanat eserleri ile insanlar tarafından yaratılan eserler arasında farklı tutumlar sergilediklerini ve bu durumun, YZ ile üretilen sanatın meşruiyeti ve değeri üzerine karmaşık ve devam eden bir söylemi işaret ettiğini göstermektedir (Aslan, 2019).

Sanatta YZ'nin erken uygulamaları sıklıkla şüpheyle karşılanmış, bu tür yaratımların özgünlüğü ve değeri üzerine tartışmalar yapılmıştır. Ancak, YZ'nin yeteneklerinin kabul edilmesi ve anlaşılması ile perspektifler değişmiş ve YZ'nin sanat dünyasına getirebileceği benzersiz yaratıcı potansiyel kabul edilmiştir (Aslan, 2019; Wagner, 2022). Sanatta YZ'nin evrimi, YZ'nin insan yaratıcılığı ve duygusunun bazı yönlerini bu sistemlere aktararak insanlaştırılmasına yönelik artan bir eğilim göstermiştir (Gobet ve Sala, 2019).

Bu, YZ tarafından üretilen sanat eserlerinin daha nüanslı, karmaşık ve duygusal açıdan yankı uyandıran eserler haline gelmesine yol açmış, yaratıcıyı yalnızca insana özgü bir özellik olarak kabul eden geleneksel anlayışları sorgulamıştır. Metodolojik açıdan, etkileşimli YZ sanatı yaratmak için hesaplamalı ve yaratıcı yaklaşımların bir karışımı kullanılmıştır. Bu genellikle, izleyici etkileşimlerine dayalı olarak sanatsal çıktıları uyarlamak ve evrimleştirmek için öğrenme tekniklerinin kullanıldığı, önceden tanımlanmış parametrelere dayalı sanat üretimini içermektedir (Chen ve diğ., 2020; Akbulut, 2020). Sonuçlar açısından, nicel yöntemlerin kullanımı, YZ'nin sanat dünyasındaki etkinliği ve etkisi üzerine içgörüler sağlamıştır. YZ tarafından yaratılan sanat eserlerinin değer değerlendirmesi, genellikle YZ ile üretilen sanatın satış veya müzayede fiyatları ile geleneksel yöntemlerle üretilen eserlerin karşılaştırılması yoluyla yapılmıştır (Wagner, 2022; Sivri, 2024). Bu tür metodolojiler, YZ tarafından üretilen sanata yönelik artan kabulü ve değeri gösteren somut veriler sağlamıştır. Etkileşimli YZ sanatı yaratırken, farklı YZ metodolojilerinin ve algoritmalarının etkinliği genellikle kullanıcı geri bildirimleri ve etkileşim metrikleri aracılığıyla değerlendirilmiş ve bu yaklaşımların başarısının nicel bir ölçüsünü sunmuştur (Chen ve diğ., 2020). Genel olarak, sanatta YZ'nin tarihsel evrimi, yaratıcılığın ve teknolojinin dönüştürücü rolünün genişleyen sınırlarının bir kanıtıdır (Then ve diğ., 2023).

1.5.2. Yapay Zeka Sanatının Kökenleri ve Olanakları

Bilgisayarların ilk zamanlarından itibaren, onların sanatla birlikte kullanılacağı fikri öne sürülmüştür. Ünlü şair George Gordon Byron'ın kızı Augusta Ada King (eski adıyla Augusta Ada Byron), ilk olarak döngüler ve alt programlar kavramını geliştirmiş, 'algoritmalar' hazırlamış ve ilk 'programlama akış şemalarını' yazmıştır (Hollings ve diğ., 2018: 12-14). Ancak, o dönemde Ada, makinelerin yaratıcı düşünemeyeceğine inanıyordu. Modern bilgisayar biliminin babası John von Neumann, insan beyninin ve bilgisayarın yapısının çok farklı olmasına rağmen, 'Von Neumann Makinesi'nin, insan beyninin bilgi işleme şeklini taklit edebileceği sonucuna varmıştır. Bilgisayarlar ve insan beyni temelde aynıdır. Beynin bellek stabilitesini ve tutarlılığını sağlamak için kullandığı gereksizlikler, yazılım tarafından tamamen simüle edilebilir (Kurzweil, 2013: 184-189).

1946'da elektronik bilgisayarın doğuşu ve Ivan Sutherland tarafından tanıtılan Bilgisayar Grafikleri (CG), birçok uzman tarafından daha derinlemesine incelenmiş ve bilgisayar resimleri, dijital medya sanatı ve yeni medya sanatı ortaya çıkmıştır. 1950 yılında, Ben F. Laposky, Amerika Birleşik Devletleri'nde ilk bilgisayar 'sanatını', yani "Elektronik Abstractions"ı yaratmıştır (Juliani ve diğ., 2022). Laposky, bir katot ışın oscilloskopu, sinüs dalgası üreteçleri ve diğer elektronik devreler kullanarak soyut sanat yaratmıştır.

Sonrasında, bilgisayar teknolojisinin hızlı ilerlemesi, internet erişiminin artması, sanat ile çağdaş bilim ve teknoloji arasındaki yakın ilişki ve sanatsal sunum yöntemlerinin çeşitlenmesi ile 'YZ Sanatı' ve dijital medya sanatı büyük ölçekte ortaya çıkmıştır. YZ, senaryolar, videolar, şiirler, kompozisyonlar ve resimler yaratmak için kullanılmıştır. Son yıllarda, YZ sanatının bir dalı olan Generatif sanat da dikkat çekici bir çıkış yapmıştır. Örneğin, Jon McCormack'ın *Fifty Sisters* adlı eseri, algoritmik olarak "bilgisayar kodlarından büyütülmüş" ve kendi başlarına var olmayan bitki formlarının 1m x 1m boyutlarındaki bilgisayar tarafından üretilmiş görüntülerinden oluşan büyük ölçekli bir yerleştirmedir. Görünüşte gerçekçi olan 3D bitki görüntüsü aslında sadece bir dizi koddur (McCormack, 2017). Gerçekten de, Japon sanatçı Yoichiro Kawaguchi, 1970'ler ve 1980'lerde *Growth Model* adlı bilgisayar grafikleri ve animasyon serilerini yaratmıştır (Juliani ve diğ., 2022).

Bazı araştırmacılar, 'YZ Estetiği' kavramını önermiş ve olanaklarını incelemişlerdir. Yonghui Lin, 'YZ Estetiği'ni şu şekilde tanımlamaktadır: "YZ estetiği çalışmaları, YZ teknolojisinin geliştirilmesi sırasında ortaya çıkan çeşitli estetik sorunları, YZ sanatının tarzı ve takdiri ile birlikte, YZ'nin insan duygusu ve sanatın doğasını nasıl

gördüğü sorusunu araştırmayı içerir" (Lin, 2020). Bu yaklaşım, öncelikle felsefe ve estetik alanlarında kök salmış olup, beyin bilimi, sinirbilim, biyolojik evrim ve diğer ilgili teorilerle birlikte, YZ alanındaki en son gelişmeleri içeren çok disiplinli bir sentezi kapsamaktadır. Bu tartışmaya dayanarak, Avusturya-Fransız sanatçı ikilisi Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, 1990'lardan bu yana biyobilim ve sanat arasındaki ince bağları keşfetmektedir. Interactive Plant Growing (1992) ve Portrait on the Fly (2015) gibi eserlerinde, biyolojik formlar anlayışlarını iletmek için bilgisayar algoritmalarını yoğun bir şekilde kullanmakta ve izleyicilere sanal gerçeklik aracılığıyla biyolojik evrim ve doğadaki büyümenin mucizelerine dair derin bir içgörü sunmaktadırlar (ZKM, 2022). Ayrıca, Amerikalı sanatçı Rebecca Allen, 1997 ile 1999 yılları arasında üç yıl süresince 'The Bush Soul' adlı üçlemesinde, yapay yaşam ve sanal dünyada yaşamın evrimi üzerine yaptığı araştırmaları bir elektronik ekran içinde sunmaktadır (Allen, 2005; Morie, 2007). Christa Sommerer & Laurent Mignonneau sanatçı ikilisinin dijital sanatı, bitkilerin büyümesini ifade etmek veya küçük bilgisayar tarafından üretilen canlılar yaratmak için kullanmalarının aksine, Rebecca Allen, dijital yaşamın insan eliyle yaratılması veya yüklenmesi durumunda ortaya çıkan etik ve hukuki sonuçlara odaklanmaktadır (Liu, 2023).

YZ teknolojisinin patlaması, özellikle günümüzdeki küresel teknoloji entegrasyonu bağlamında, ve YZ teknolojisinin laboratuvardan günlük sivil kullanıma ve ticarileşmeye olağanüstü bir hızla geçişi, akademisyenlerin YZ sanatının bir sanat türü olarak bağımsız durup duramayacağı ve YZ sanatının estetik ve sanatsal değeri olup olmadığı sorularına odaklanmalarını zorunlu kılmaktadır. Bu iki soru, kesin bir yanıt ve ayrıntılı bir açıklama gerektirmektedir. 'YZ Sanatı' denildiğinde, insanlar kaçınılmaz olarak sanatsal yaratımın arkasındaki 'yaratıcılık' ve yaratıcılıkla ilgili düşünce ve yasaların problemlerini düşüneceklerdir. Ancak, 'yaratıcılık' tartışıldığında, birçok sanatçı bunun belirsiz ve açıklanmış olmadığını, hatta 'yaratıcılığı' çok 'gizemli' bulduğunu ifade etmektedir. Bu durumda, 'yaratıcılık' ve ilgili yaratıcı düşünce ve yaratıcı sürecin kuralları olup olmadığı, YZ sanatının karşılaşması ve çözmeye çalışması gereken kritik sorulardan biridir (Liu, 2023).

Sanatta 'yaratıcılık' söz konusu olduğunda, bu makale yaratıcılığı izlenebilir bir zihinsel süreç olarak ele almaktadır. Yaratıcılığın özü, şeyler arasındaki bağlantılarda yatar ve yeni ilişkiler ile bağlantılar sürekli olarak keşfedilmelidir. İlişkiler ve bağlantılar, yaratıcılığın yasalarının ve YZ sanatının temel mantığının önemli yönleridir. YZ sanatının yaratıcılığı, süreçlere ve algoritmalara dayanır, bu da net bir mantığa dayanır. Temel

mantık şudur: sanat yaratmak, çözümlenebilir, işlenebilir, açıkça ilişkili, temsil edilebilir ve verilebilir olmalıdır. Bu, 'vericilik' (dataism) temel fikrine benzer. 'Vericilik'e göre, evren bir veri akışından oluşur ve herhangi bir fenomenin veya varlığın değeri, veri işleme sürecine katkısına dayanır (Levin ve Mamlok, 2021). 'Vericilik'e göre, Beethoven'ın Beşinci Senfonisi, borsa balonu ve grip virüsü, aynı temel kavramlar ve araçlarla analiz edilebilen üç farklı veri akışı modelidir. Dünya, "insan merkezli dünya görüşünden veri merkezli dünya görüşüne" geçmektedir (Harari, 2016: 333).

Yukarıdaki 'vericilik' fikri, tarihçi ve futurist Yuval Noah Harari'nin Homo Deus: A Brief History of Tomorrow (Homo Deus: Yarının Kısa Tarihi) adlı kitabından alınmıştır. Ancak, bu kitaptaki daha çarpıcı bir nokta, kitabın geleceğin dünyasındaki üç önemli gelişmeyle sona ermesidir: birincisi, bilim insanlarının tüm canlıların algoritmalar olduğuna ve yaşamın veri işleme ile ilgili olduğuna dair her şeyi kapsayan bir dogmada birleşmesi; ikincisi, zekanın bilinçten ayrılması; ve üçüncüsü, bilinçsiz ancak bilgi sahibi algoritmaların, kısa süre içinde kendimiz hakkında daha fazla şey bilecek olmalarıdır (Harari, 2016, 353-357-359).

Yaratıcılıktan söz ederken, yaratıcılığın temel ilkesini yansıtan yaratıcı düşünme ve modelleri de ele almak gereklidir. Bu çalışmada, yaratıcı düşünme; temel düşünme, içerik düşüncesi, ürün düşüncesi, piyasa düşüncesi ve yönetim düşüncesi olmak üzere 5 seviyeye ayrılmalıdır. 'İlişki' ve 'bağlantı', YZ sanatı yaratmada önemli olan 'ilişkilendirme' olarak basitleştirilebilir. Sanatçılar, sanat yaratırken bazı yasaları veya 'ilişkileri' keşfederler. Buna karşılık, diğerleri büyük veri ve YZ ile ilgili teknolojilerin desteğiyle (ve muhtemelen daha önce insanlar tarafından keşfedilmemiş bazı bağlantılarla) keşfedilir. 'İlişkilendiren zihin', aynı zamanda insanların duyguları ve nesnelere olan bağlantılarında da yansır. Örneğin, farklı renkler, şekiller ve fırça darbeleri, farklı duyguları tetikleyebilir. Bu sanat formlarını duygular üzerine büyük bir veri ile karşılaştırarak, 'duygusal bilişim' ikisi arasındaki bağlantıları bulmaya çalışmaktadır (Junior, vd., 2008).

1.5.3. Yapay Zeka Sanatında Yaratıcılık ve Motivasyon

Yapay zekânın sanatsal yaratıcılık kapasitesinin sorgulanması anlaşılabilir bir durumdur, çünkü birkaç yıl öncesine kadar sanatsal üretim, yalnızca insanlara özgü bir yetenek olarak kabul edilmekteydi. Ancak özellikle günümüzde "sanatın sonu" gibi tartışmaların gündemde olduğu bir ortamda, yapay zekâ sanatın kurtarılması için yeni bir unsur olma potansiyeline sahiptir. Yapay zekâ, sanatsal üretim sürecinde daha geniş bir yaratıcı yelpaze ve daha fazla fırsat sunabilir. Yapay zekânın sanatta yer almasının

arkasındaki motivasyon karmaşık bir konu olmakla birlikte, bu motivasyonun insanlara kıyasla daha saf ve daha özgün olabileceği olasılığı göz ardı edilmemelidir. "Yaratıcılık" kavramı temelde "fikirler", "ilkeler", "düşünce yapıları" ve "yöntemler" gibi unsurlarla yakından ilişkilidir. Her şeyin çalışma ilkesi en temel seviyede, uzay ve zaman gibi evrenin yapı taşlarına dayanmaktadır ve bu bir "yapı" meselesidir. Kısacası, yapı, düzeni temsil eder. Mevcut tüm sanatsal disiplinlerimiz, sanatsal yaratımın yöntemlerini ve kurallarını özetlemez mi? Bunlardan biri, bir sanat eserinin "yapısı"dır (Liu, 2023).

Örneğin, edebiyat ve sinemada yüksek kaliteli anlatılara duyulan ihtiyaç, çeşitli anlatı yapıları ve stillerinin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Robert McKee'nin *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting* adlı kitabı, anlatı sanatının yapısını, biçimsel farklarını ve türlerini özetlemektedir. "Kapalı yapı ve açık yapı", "dışsal çatışma ve içsel çatışma", "doğrusal zaman ve doğrusal olmayan zaman" gibi kavramlar ve romantizm, korku, savaş, macera, aksiyon gibi türler ele alınmaktadır (McKee, 1997, ss. 46-58). Ancak 2023 itibarıyla, ChatGPT-4 (Transformer sinir ağı mimarisiyle çalışan bir doğal dil işleme aracı), Shakespeare gibi yazarların stil ve yapısını derin öğrenme yoluyla taklit ederek, komedi veya hiciv içermeyen uzun edebi hikayeler ve oyunlar yazabilmektedir (Hornaday, 2023; Heritage, 2023). Dahası, yapay zekâ tabanlı görsel sanat alanında, DALL-E 2 gibi görsel üretim modelleri, Van Gogh, Monet ve Dali gibi belirli sanatçılara ait tarzlarda yeni tablolar yaratabilmektedir (Fraile-Narváez vd., 2022).

Yapay zekâ sanatının "yaratımı" söz konusu olduğunda, bir bakış açısına göre "yaratım", "yaratıcı kavram" ve "kompozisyon" ise "icra"dır. Yapay zekânın sanatsal yaratıcılığını sorgulayanlar, genellikle yapay zekânın "kavrayış" yeteneğine dair şüpheler taşımaktadır. Yapay zekânın, mevcut sanatsal stilleri veya yapıları taklit etmede yeni olanları yaratmaktan daha başarılı olduğu ileri sürülmüştür. Sanatsal etkinliklerin performansı ve bunların sonuçları açısından, yapay zekâ öncelikle sanatı üretebilir ve mevcut stilleri rafine ederek yeni fikirler oluşturabilir. Ancak, bu tür yeni fikirler, henüz üretilebilir üretimin zorluklarını aşamamaktadır (Li, Gu ve Wang, 2020). Şimdi, bu görüş geride kalmış durumda ve yapay zekânın hızlı gelişimi, doğaçlama yaratıcılığı ortaya çıkarabilir.

Bazı akademisyenler, "yenilik" ve "özgünlük" arasında bir ayrım yapmaktadır; "yenilik" “bir şeyden bir şey yaratma” olarak tanımlanırken, M. Boden'in "mümkün olmayan" yaratıcılığı dediği şey gibi, "özgünlük", Immanuel Kant'ın dehası olarak tanımladığı "seçkin yaratıcılık" ve "gerçek olmayan yaratıcılık"tır. Bunlar, sanatçının aradığı örnek "özgünlüktür" (Long vd., 2017).

Sanat tarihi açısından yapay zekânın klasik eserleri öğrenip taklit etmesine olanak tanıyan GAN (Generative Adversarial Networks), Google'ın "Deep Dream"inde olduğu gibi benzer bir tarzda eserler simüle edebilmekte ve üretebilmektedir. CAN (Creative Adversarial Networks) ile GAN arasındaki ana fark, GAN'ın yalnızca belirli bir tarzı taklit edebilmesi iken, CAN'ın "özgünlükten saparak öğrenmesi"dir. CAN, "öğrenilen tarzdan saparak yaratıcı sanatı tetikleme potansiyelini artırarak yaratıcılığını elde eder" (Elgammal, 2017).

CAN'ın yaratıcılık açısından "özgünlük" bakımından GAN'ı geride bıraktığı açıkça görülmektedir; bu durum, yapay zekâ sanatının yaratıcılığına dair bazı şüpheleri ortadan kaldırabilir. CAN'ın programcıları, sanatın yaratıcı olması gerektiğini çünkü "dışsal uyaranlarla modellenme özelliğine sahip olduğunu" savunurlar ve insanların dışsal uyaranlara alıştıklarını, "orta derecede motive edici potansiyel uyaranların" çok az uyarılmanın sıkıcı, çok fazla uyarılmanın ise hoş olmayan bir hale getirebileceğini belirtirler. Tasarımcının görevi, bu nedenle "stilistik belirsizliği artırmaya çalışmak ve stilistik standartlardan saparken, aynı zamanda sanat olarak kabul edilemeyecek kadar ileri gitmemek"tir (Long vd., 2017). Bir anlamda, CAN, yapay zekânın insanlara yönelik "özgünlük" açısından benzersiz yaratıcı gücünü göstermektedir.

Bu şekilde, yapay zekânın sanatsal yaratıcılığına daha şüpheci mi yoksa beklentili mi olmalıyız? Bazı akademisyenler, yapay zekâyla yapılan resimlerin, en iyi sanatçılarla yapılanlardan teknik olarak daha az ileri olmadığını savunmuşlardır; yapay zekâ daha az korkmakta ve yenilik yapmaya daha istekli görünmektedir (Hertzmann, 2022). Elbette, yapay zekâ sanatının yaratıcılığının hala sınırlamaları olduğu beklenebilir. Şu ana kadar yapay zekâ sanatının başardığı önemli bir kısmı mevcut insan sanatı disiplinleri içindedir. Ancak bu kategoride bile, yapay zekâ'nın sanatsal eksiklikleri, görsel sanatlarda ve edebi eserlerde geniş çaplı anlatı üretme kapasitesine sahip olmaması ile hala belirgindir. Nihayetinde, yapay zekâ tarafından sunulan eserler, hâlâ seçilmiş bir örnek havuzundan kombinatorik olarak üretilmektedir; gerçek anlatısal figüratif eserler değil (Mikalonytė ve Kneer, 2022). Ancak, bu görüş, yapay zekâ teknolojisi geliştikçe değişebilir.

Sanatçıların "yaratıcılığı" söz konusu olduğunda, yapay zekânın öncülerinden Marvin Minsky, ciddiyetle ele alınması gereken bir görüş öne sürmüştür. Minsky, bazen yeni düşünme şekillerini öğrenmenin engelinin, insanların yetenekli olmama veya iyi performans sergilememe rahatsızlığını tolere etmeleri gerektiğini söyler. Yaratıcılığın "sırlarından" biri de bu rahatsızlığı zevkle kabul etme alışkanlığı kazanmaktır (Mikalonytė ve Kneer, 2022). Mihaly Csikszentmihalyi'nin *Creativity: Flow and the Psychology of*

Discovery and Invention (Harper Perennial Modern Classics) kitabında, çağdaş dünyadaki en etkili yaratıcı düşünme uygulamaları ve özellikleri incelenmiştir. Bu kitabın girişinde, Csikszentmihalyi, gerçek yaratıcı başarıların neredeyse asla ani bir içgörünün sonucu olmadığını, bunun yerine "yaratıcı sezgi" ve "ilham" ile birikmiş pratik deneyimlerin sonucudur (Liu, 2023: 814) yazmaktadır. Yapay zekâ, bilgisayarların süper güçlü hesaplama gücüne dayanarak, insan beyninden daha fazla "olası" seçeneği seçebilmekte ve bu, sanatçının günlük yaratıcı deneyimlerine dayalı olarak beyinlerinde oluşan "yaratıcı sezgi" ve "ilham" ile benzerdir. Ancak, sözde "yaratıcı ideologların" öne çıkmasını sağlayan şey, ortaya koydukları fikirlerin sayısı veya bu kavramların yeniliği değil, yeni fikirleri seçme ve düşünmeyi devam ettirme biçimleridir (Minsky, 2007: 286). Bu, yukarıda bahsedilen CAN'ın "orta derecede motive edici potansiyel uyaranları" kullanmasını anlamayı kolaylaştırır. Aynı zamanda, makineler, insanların daha az "rahatlık" veya "tolerans" gösterdiği rahatsızlıkla daha kolay başa çıkabilir ve daha fazla "risk" alabilirler, bu da makinelerin daha "yaratıcı" olabileceği anlamına gelebilir.

Ayrıca, "özgünlük" olarak adlandırılan şeyi başarmak için, bilgisayar programlarının kendi benzersiz rastgele fonksiyonlarına sahip olduğu ve bunun bir rol oynayabileceği açıktır. Yukarıda bahsedilen yaratıcı sanat örneğini alalım, tasarım yazılımlarının geleneksel anlamdaki yol sınırlamalarını kırar, artık yazılımın sınırlarına bağlı değildir ve yapılandırılmış bir tasarım sistemi değildir. Özgünlük ve sanat açısından, güzelliğin hesaplanması, kuralları belirleyerek bilgisayar programlaması yapan tasarımcı tarafından yapılır ve tasarıma hem kurallar hem de sanatın nicelleştirilmesi hem de tasarımın düzensizliği ve rastlantısallığı açısından tamamen yeni bir olasılık sunar. Görülmektedir ki, rastlantısallığın rastgele fonksiyonu, yapay zekâ sanatının "özgünlüğüne" bir şekilde katkı sağlamaktadır.

Yapay zekânın sanat yaparken sahip olduğu "motivasyonlar", karmaşık olabilir, ancak belki de insan sanatçılarının motivasyonlarına göre daha saf olabilirler. Bir motivasyon türü, sanat yaratma ilhamıdır. Örneğin, müzikal ilham durumunda, yapay zekâ, duygusal dalgalanmaların müzikal ilham üzerindeki olası etkilerini analiz ederek duygularındaki değişiklikler yoluyla müzikal ilham yaratabilir. Buna dayanarak, bir Logistic Mapping Denklemi kullanılarak üretilen akor motifine belirli hesaplamalar yapılır ve bu hesaplamalar, bir müzik parçasını geliştirecek şekilde bir akor dizisini uzatabilir (Li vd., 2021). İkinci motivasyon türü ise sanatsal yaratımın "amacı"dır ve burada "motivasyon nedir" ve "motivasyon saf mıdır" soruları vardır. Yaratıcılığın motivasyonu, bir sanat eserinin tadını belirleyebilir ve insan sanatçılarının motivasyonu, makinelerinkinden daha

karmaşıktır; örneğin, izleyiciye veya sanat eserinin alıcısına hitap etmek, hayatta kalmak ve para kazanmak, büyük bir başarı elde etmek veya duyguları ifade etmek gibi. Buna karşılık, insanlar ona kötü niyetli motivasyonlar vermedikçe bir makinenin motivasyonları daha yüzeyseldir ve daha saftır.

Çoğu zaman, birçok geleneksel terim, fikir ya da kavramın, daha güncel ve kapsayıcı bir yaklaşımı yansıtmak üzere güncellenmesi gerektiği söylenebilir. Örneğin, 'yaratıcılık', 'motivasyon', 'bilinç', 'duygu' ve 'zeka' gibi kavramlar, mutlaka insanlar tarafından mı 'yönetilmelidir'? Jerry Kaplan, *Humans Need Not Apply: A Guide to Wealth and Work in the Age of Artificial Intelligence* adlı eserinde, Turing'in makalesinin dikkatlice okunmasının bir amacı ortaya koyduğunu belirtir: "Bence orijinal soru, 'makineler düşünebilir mi?' çok anlamsız ki tartışmaya değmez. 20. yüzyılın sonunda, kelimelerin kullanımı ve kültürel düşüncede öylesine dramatik bir değişim olacak ki, makinelerin düşünmesi tartışıldığında artık reddedilmeyeceğiz" (Kaplan, 2015: 190). Birçok kelimenin çağrışımları, genişlemeleri ve hedefleri büyük olasılıkla dramatik şekilde değişecek ve birçok kavram daha geniş ve kapsayıcı hale gelecektir.

1.5.4. Yapay Zeka çalışmalarında Öz Farkındalık ve Duygu

Bugün, yapay zeka ile sanat yapımının en çok sorgulanan yönlerinden biri öz farkındalık ve duygudur: Yapay zeka öz farkındalığa sahip olabilir mi? Yapay zekanın bir ruhu olabilir mi? Yapay zeka duyguları olabilir mi? Yapay zeka zevk ya da acı hissedebilir mi? Yapay zeka empati ya da kıskanma hissedebilir mi? Yapay zekanın sanat yaratabilmesi için 'hayat deneyimi'ne ihtiyacı var mı? Bu sorular hala son derece tartışmalıdır. Eğer yapay zeka öz farkındalık ve duygulara sahip olsaydı, insanların üzerindeki etkisi ne olurdu? Dünyayı altüst eder miydi?

Bu tartışmalı konuları ele almak için, öncelikle yapay zekanın öz farkındalığa ve duygulara sahip olma potansiyelinin olup olmadığı netleştirilmelidir. Daha önce de belirtildiği gibi, 'veriizm', 'duygusal hesaplama' üzerine yapılan araştırmaların, yapay zekanın insanlaştırılmasının anahtarı olduğunu savunmaktadır. Tabii ki bazıları, makinelerin hiç 'bilinç' sahibi olmasına gerek olmadığını da ileri sürmektedir. Marvin Minsky'nin *The Emotion Machine: Commonsense Thinking, Artificial Intelligence, and the Future of the Human Mind* adlı kitabının başlığı, bu temel amacı açıkça göstermektedir. Hatta Minsky, *Society of Mind* (1985) adlı kitabında, "Soru, zeki bir makinenin duyguları olup olamayacağı değil, duygusuz bir makinenin zeki olup olamayacağıdır" diyerek,

konuya farklı bir bakış açısı sunmuş ve duygu ile zekâ arasında bir ilişki olduğunu öne sürmüştür.

Marvin Minsky, *The Emotion Machine: Commonsense Thinking, Artificial Intelligence, and the Future of the Human Mind* adlı kitabında bu eserin amacını belirtir: "İnsan beyninin nasıl çalıştığını açıklamak, insanları anlayabilen ve düşünebilen makineler tasarlamak ve ardından bu düşünceyi kendimizi anlamak ve yapay zeka geliştirmek için uygulamak". Ayrıca, duygu insanların zekâlarını artırmak için kullandıkları bir düşünme yoludur (Minsky, 2007: 5-6). Bu kitapta yazar ayrıca beynin, 'Kritik Seçici Makineler' aracılığıyla ilkel yanıt mekanizmalarını geliştirdiğine inanmaktadır (Minsky, 2007: 27). Karşılaştığınız problemi belirleyebilirseniz, daha uygun bir düşünme yolu seçersiniz. Aynı zamanda, zihinsel etkinliği en az 6 seviyeye ayırır: içgüdüsel tepki, kazanılmış tepki, düşünüp taşınma, yansıma, öz yansıma ve öz bilinçli duygu (Minsky, 2007: 31-32). Önemli olarak yazar, duygusal bir makine yaratmak için 6 boyut önerir: bilinç, zihinsel etkinlik hiyerarşisi, sağduyu, düşünme, zekâ ve ego. Bunlar kitabın 6 bölümünü kaplamaktadır. Tabii ki, yazar, yapay zekanın bilinç ve duygularını incelemenin kolay olmadığını kabul eder ve 'duygusal tanımlama bulmacası'na ayrılmış bir bölüm vardır.

Buradaki önemli noktalardan biri, zekânın duygu ile yakın bir ilişkisi olduğudur ve duygu olmadan zeka olamayacağıdır. İlk araştırmalar, robotların bilinç ve duyguları olmayacağını varsaymıştı. Bazı araştırmalar, robot sanatçılar ile insan sanatçılar arasındaki hayati farkı karşılaştırmıştır: robotlar teknik görevleri yerine getirebilse de, yorumlama yeteneklerini geliştiren bilinç, zeka ve duygu unsurlarından yoksundurlar (Nagl, 2022). Ancak, bilinç, zeka ve duygunun yorumlama becerilerindeki rolü de dolaylı olarak belirtilmektedir.

Beynin çalışma mekanizmaları üzerine yapılan araştırmaların, yapay zekanın farkındalık ve duygusal kapasitesinin geliştirilmesinde kritik bir mesele olduğunu vurgulamak önemlidir. Beynin tersine mühendisliği tam hızla devam etmekte ve duygunun nasıl elde edileceğine dair çeşitli yöntemler aktif bir şekilde keşfedilmektedir. İnsan beyninin en karmaşık kısmı EQ-Duygusal Çeyrek ve algısal farkındalıktır ki, yapay zeka bunu geliştirmek için en sofistike teknoloji olarak görmektedir. Beyin başarılı bir şekilde tersine mühendislikten geçirilirse, belirli bölgeler kullanılarak belirli nöronlar simüle edilebilir ve bu sorunlar çözülerek parlak duygusal robotlar sıradan hale gelebilir (Marinaro, 2020). Makinelerin duyguları olmamalıdır diyebilir miyiz?

Zaten makine güdümlü duyguların pratik uygulamaları mevcuttur. Bir yaklaşım, temel duyguların basit bir doğrusal olmayan dinamik modelini oluşturmak için Vor der Pol

denklemi kullanmak ve modelin, dışsal uyaranların varlığında ya da yokluğunda insan duygularını nasıl temsil edebileceğini analiz etmek, böylece duygudaki değişimi simüle etmektir (Gong, Lin & An, 2019). Müzikal duygu örneğinde ise, PAD üç boyutlu duygu modeli kullanılabilir; bu model, duyguyu üç boyutta ayırır: zevk, aktivasyon ve hakimiyet. Müzikal özellikler (nota yoğunluğu, ritim, varyasyon sayısı, maksimum interval, tempo, akor barlarının oranı vb.) çıkarıldıktan ve duygu etiketi belirlendikten sonra, bir duygu tanıma sistemi oluşturulabilir. Bu tür bir sistem, çok sayıda duygu etiketli müzik örneğine dayalı olabilir ve duygu tanıma düzenliliğini bulmak için derin öğrenme stratejisi kullanılabilir; ardından tanıma modeline göre bilinmeyen duygu vektörü otomatik olarak belirlenebilir (Li vd., 2021).

Yapay zekanın (YZ) 'bilinç' ve 'duyguları' üzerine konuşurken, YZ'nin bir 'ruhu' olup olmadığı sorusu da akla gelmektedir. Jerry Kaplan'ın *Humans Need Not Apply: A Guide to Wealth and Work in the Age of Artificial Intelligence* adlı eserinde, "Makinelere Ruh Katmak" başlıklı bir bölüm bulunmaktadır. Kaplan, tarihsel olarak kayıt teknolojilerinin (analog kayıt ve dijital kayıt) ortaya çıkışının, bu kayıtları gerçekleştiren makinelerin, geleneksel canlı veya şarkı söylenen müziğe kıyasla ruhtan yoksun olduğu veya müzik dijital formda ifade edildiğinde bir kısmının "ruhunun" kaybolduğuna dair bir öneriyle birlikte geldiğini belirtir (Kaplan, 2015: 184-185). Benzer şekilde, Walter Benjamin'in mekanik üretim çağında sanat eserlerinin "aura"sının kaybı üzerine yaptığı tartışma da bu durumu anımsatmaktadır. Benjamin'in makalesindeki "aura", esasen geleneksel sanat sahnesinin doğrudanlığı, eserin özgünlüğü, yüksek doğruluk ve sadakatiyle ilgilidir (Benjamin, 1935). Burada "aura" kavramı, yukarıda bahsedilen "ruh" kavramına yakındır. Walter Benjamin, "aura"nın kaybolmasının kaçınılmaz olduğunu hatırlatır ve fotoğrafçılık ile sinema sanatının bir zamanlar "aura"ya veya benzeri bir "ruha" dayandığını belirtir. Ancak, "aura" veya "ruh" kaybolduktan sonra, fotoğrafçılık ve sinema sanatı dijital çağda gelişmeye devam etmiştir. Peki, YZ'nin bir 'ruha', 'bilinç'e ve ona bağlı 'duygulara' ihtiyacı var mı?

Bu durum, makinelerin bilinç ve duygulara sahip olabileceğine dair bir görüş ile olamayacağına dair diğer bir görüş arasında büyük bir ayrım yaratmıştır. Ray Kurzweil, gelecekteki makinelerin bilinç sahibi olacağına ve insanlar onların ne hissettiklerini söylediklerinde buna inanacaklarına inanmaktadır. Makineler, bizi güldürecek ve üzültecek ince duygulara sahip olacak; biz onlara bilinçli olduklarına inanmadığımızı söylersek, onlar da kızacaklardır. Makineler, duygularından ve algısal deneyimlerinden bahsettiklerinde ve söylediklerinin doğru olduğunu kabul ettiğimizde, gerçekten bilinçli

hale gelirler (Kurzweil, 2013: 177, 204-205). Ayrıca, "eğer (yaşayan ya da yaşamayan) organizmalar duygusal tepkilerinde tam olarak insanlar gibi davranır ve tamamen inandırıcı olurlarsa, onları bu nesnelerle ilgili bilinçli varlıklar olarak kabul ederdim ve bu toplumda da onları kabul etmek için bir fikir birliği olacağına inanıyorum" demektedir (Kurzweil, 2013: 203, 206). Bu görüş, "Turing Testi" fikrine yakındır.

Turing Testi, İngiliz bilim insanı Alan Mathison Turing tarafından icat edilen bir testtir ve test yapılan kişi ile test edilen (bir insan ve bir makine) arasındaki ayrım, bazı cihazlar aracılığıyla (örneğin bir klavye) rastgele sorular sorulması ile gerçekleştirilir. Test birkaç kez tekrarlandıktan sonra, her bir katılımcı için makine tarafından ortalama %30'dan fazla yanlış değerlendirme yapılması durumunda, ilgili makinenin testi geçtiği kabul edilmekte ve insan zekâsına sahip olduğu varsayılmaktadır. Bu yaklaşım temel alındığında, bir makinenin duygusal tepkilerinin belirli bir eşiği aşan oranlarda gözlemlenmesi hâlinde, söz konusu makinenin duygusal bir varlık olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği sorgulanabilir.

Eğer makineler bilinç ve duygulara sahip olsaydı, bu durum bir miktar panik yaratabilir gibi görünebilir. Bazılarına göre, bu durumun insanları 'bozan' bir meydan okuma olacağı düşünülmektedir; çünkü YZ, duygusal yönetim ve öz farkındalık için 'yapay olarak programlandığında', bir yandan insanlar bu tür 'ırkları' tasarlayabilecek ve istedikleri türde insanı aktif olarak seçebilecekleri gibi, diğer yandan insanlar kendi 'rakiplerini' veya hatta 'düşmanlarını' yaratma potansiyeline sahip olacaklardır. Henüz tahmin edilemeyen şey, bu zaten öz farkındalığa sahip YZ'lerin, hayatlarındaki anlamlarını ve hedeflerini 'tanımlayıp' tanımlamayacakları ve böylece fiziksel ve zihinsel üstünlükleri ile kendi hakimiyetlerini kurup kurmayacaklarıdır. Gerçekten de Stephen William Hawking ve Elon Musk gibi isimler, gelecekteki YZ'nin tehlikelerine ciddi şekilde uyarılarda bulunmuşlardır.

Ancak, YZ'nin 'bilinç' ve 'duygu' durumunun düşünüldüğünden daha karmaşık olabileceği ve makinelerin bilinçli olmadığını savunanların, bunun korkutucu bir durum olmadığını düşündükleri de görülmektedir. Daha belirgin bir görüş ise, yukarıda bahsedilen Yuval Noah Harari'den gelmektedir: "Zeka, bilinçten ayrılmaktadır." O, daha muhafazakar olan 'bilimsel hümanizm'in (ki bu, 'vericilik' ile birlikte yeni 'Bilim Kilisesi'nin iki ana kategorisini oluşturur) aynı şekilde, insanların yaratılışın zirvesi olduğuna ve geleneksel hümanist değerlerin çoğunu paylaştıklarına inanırken, homo sapiens olarak bildiğimiz türün tarih olduğunu ve teknolojiyi kullanarak tanrılar yaratmamız gerektiğini belirtir: daha iyi bir insan formu. Buradaki tanrılar hala bazı temel insani özellikleri koruyacak, ancak

gelişmiş fiziksel ve zihinsel yeteneklere ve en sofistike bilinçsiz algoritmalarla mücadele etme yeteneğine sahip olacaklardır. Zeka bilinçten ayrılırken ve bilinçsiz zekanın alarm verici bir hızla gelişmesiyle, insanlar hala oyunun dışında kalmamak için zihinlerini aktif olarak yükseltmek zorunda kalacaklardır (Harari, 2016: 317).

Daha da ilginç bir şekilde, YZ'nin bilinç ve duyguları üzerine görüşler, geleneksel Asya felsefi çevrelerinde de çelişmiştir; Eğer güçlü YZ özerk olursa, durum çok farklı olacaktır: insanlar onunla iletişim kurabilecek ve ona duygu ve sevgi geliştirebileceklerdir ve YZ'nin riskleri daha kolay kontrol edilebilir hale gelir, dolayısıyla insanlar ile YZ arasındaki ilişki sosyal bir ilişkiye dönüşecektir Eğer bu durumda olursa, YZ'nin insanlarla iletişim kurması ve onlara duygu ve sevgi geliştirmesi daha olası olacaktır (Marinaro, 2020). Bu durum gerçekleşecek mi? Bunu zaman gösterecek.

Bu makale, YZ'nin 'duyguları' üzerine cesur bir varsayımda bulunmaktadır: Makineler duygulara sahip olmasalar bile, insanlar onlara duygular besleyebilirler. Basit bir örnek, akıllı telefonların tanıtımıdır; bu objektif nesne duygusuzdur, ancak şu anda birçok insan bununla 'bağımlı' duygular geliştirmiştir ve bir süre boyunca ona bakmadıklarında kaygılanabilirler. Benzer şekilde, gelecekteki robotlar hayatınıza eşlik edebilir ve bu robotlar duygusuz olsa bile size duygular hissettirebilir. O zaman, insanlar YZ sanatına karşı duygular geliştirmeyeceklerini söyleyebilir miyiz?

Ayrıca, güçlü YZ'nin tipolojisi de ilgi çekicidir. Güçlü YZ'nin iki türü vardır: birincisi, 'insan benzeri YZ', burada makine bir insan gibi düşünür ve mantık yürütür. İkinci kategori ise, 'insan benzeri olmayan YZ', burada makineler tamamen farklı algılar ve bilinçler geliştirir ve insanlardan tamamen farklı mantık yürütme yöntemleri kullanırlar. Gelecekte hangi tür güçlü YZ ile karşılaşılacağı ne olursa olsun, bunlar geleneksel makinelerden oldukça farklı görünüyor. Belki de 'insan benzeri olmayan YZ'nin sanatsal yaratıcılığı, sanatsal yaratım perspektifinden bakıldığında daha da heyecan verici olacaktır.

1.5.5. Gelişmiş Geleneksel Sanat

Yapay Zeka (YZ) ve Makine Öğrenmesi (MÖ) uygulamalarının geleneksel sanat formlarına entegrasyonu, dikkat çekici bir çalışma alanı olarak ortaya çıkmıştır. Bu sofistike teknikler, resim, müzik ve heykel gibi geleneksel sanat formlarını zenginleştirme konusunda büyük bir potansiyel taşımaktadır (Zhang ve Lu, 2021; Uzun, vd., 2021). YZ'nin sanattaki rolüne dair derinlemesine yapılan araştırmalar, ileri düzey algoritmaların belirli sanat stillerini çözümleyip kategorize edebildiğini, bu sayede yeni teknikler ve stillerin evrimini teşvik ettiğini göstermektedir (Zhang ve Lu, 2021; Sivri, 2024).

Bu yaklaşım, çeşitli stiller ve türlerin unsurlarını birleştiren taze sanat eserlerinin üretilmesini sağlamıştır. Ekstra araştırmalar, YZ'nin mevcut eserlerdeki desen tanıma yeteneğiyle anonim olarak yeni sanat eserleri yaratabildiğini göstermektedir (Akbulut, 2020). YZ ve MÖ yalnızca yeni sanat eserleri oluşturmakla sınırlı kalmamış, aynı zamanda gerçek zamanlı yanıt veren enstalasyonların geliştirilmesinde de faydalı olmuştur. Bu düzenekler, izleyici etkinliğini izlemek için sensörler ve kameralar kullanarak, izleyiciyi dinamik bir şekilde içine çeken bir deneyim yaratmaktadır. Bu teknik, müzeler, sanat galerileri ve kamusal alanlar gibi çeşitli ortamlarda uygulanabilir (Uzun, vd., 2021).

Bu gelişmelere rağmen, sanatta YZ ve MÖ uygulamaları bazı engellerle karşılaşmaktadır. MÖ algoritmalarını eğitmek, geleneksel sanatta az bulunan büyük miktarda veriyi gerektirmektedir. Ayrıca, YZ'nin sanatçının rolü ve yaratıcı süreç üzerindeki etkileri konusunda kaygılar bulunmaktadır. Eleştirmenler, YZ'nin insan yaratıcılığını ve benzersizliğini aşındırabileceğinden endişe etmektedirler (İyigün, 2021). Bununla birlikte, geleneksel sanat formlarında YZ ve MÖ'nün entegrasyonu büyük bir potansiyel göstermiş, sanatçılar ve tasarımcılar için keşfedilmemiş alanlar açmıştır. Bu teknikler belirli zorluklar taşımakla birlikte, potansiyel faydalar göz önüne alındığında, sanatta yaratıcılık ve yenilik alanında devrim yaratabilecek potansiyele sahiptir (Akbulut, 2020).

1.5.6. Sanat Ve Yapay Zekanın Geleceği

Yapay zeka (YZ) ile sanatın kesişimi, yaratıcılığın sınırlarını yeniden tanımlamayı vaat eden gelişmekte olan bir alandır. Çeşitli araştırma makalelerine göre, YZ'nin sanatta dönüşüm yaratma potansiyeli, dijital adli inceleme, Pop Art tarzı görsellerin oluşturulması, akıllı kaynak kaynakları teknolojileri, sanat tasarımı, üretim planlaması ve kontrolünü içermektedir. YZ'yi kullanarak, sanat yeni ifade biçimlerine imkan tanımıştır. YZ, Pop Art görselleri oluşturabilir ve kültürel ve yaratıcı ürün peyzajını geliştirebilir (Aslan, 2019). YZ, sanat tasarımında yaratıcı atılımlar yapılmasına imkan tanıyarak yenilikçi tasarım çözümleri sunmuş ve sanatsal olarak mümkün olanın sınırlarını genişletmiştir (Gülpınar ve Boyraz, 2024). Daha teknik alanlarda ise YZ, kaynak kaynakları ve üretim planlaması gibi süreçlerde verimlilik ve hassasiyet getirmektedir. Bu çalışmalarda, YZ'nin etkinliğini ve etkisini belirlemek için niceliksel yöntemler kullanılmıştır. Örneğin, dijital adli inceleme çalışmalarında büyük veri setlerini analiz etmek için belirli algoritmalar kullanılmıştır (İyigün, 2021).

Bu teknikler, verimlilik ve doğrulukta önemli gelişmeler sağlamakta ve YZ'nin ilgili alanlarda pratik potansiyelini göstermektedir. Aynı şekilde, Pop Art tarzı görsel üretiminde YZ uygulamalarına yapılan araştırmalar, üretici algoritmalar kullanılarak kültürel ve yaratıcı ürünlerin çekiciliği ve pazarlanabilirliği üzerinde olumlu bir etki gösterdiğini ortaya koymuştur (Gülpınar ve Boyraz, 2024). Akıllı kaynak kaynakları teknolojileri çalışmasında, niceliksel ölçümler, kaynak kalitesinin ve verimliliğinin iyileştirildiğini göstermiştir. Bu arada, üretim planlaması ve kontrolünde YZ uygulamaları niceliksel olarak değerlendirilmiş ve sonuçlar, verimlilik ve kaynak optimizasyonunda artış gösterdiğini ortaya koymuştur (Sivri, 2024). Genel olarak, sanat ve YZ'nin kesişimi, gelecekteki yaratıcılık ve verimlilikte yeni alanlar açacak büyük bir potansiyele sahiptir.

1.5.7. Yapay Zekâ Araçlarının Toplum Üzerindeki Etkileri

Yapay zeka araçlarının toplumun geleceğe yönelik beklentilerinde yaratacağı dönüşümler hem fırsatlar hem de zorluklar açısından dikkat çekicidir. Yapay zekanın gelişiminin, maliyet-fayda analizi yapılırken finansal destek gerektirdiği açıktır. Yapay zeka, çoğunlukla kopyalanabilirlik ve taşınabilirlik özellikleri sayesinde, insan karşıtlarına kıyasla özellikle maliyet açısından avantajlar sunmaktadır (Barut ve Patir, 2023: 210). Makinaların verdiği kararların genellikle daha mantıklı ve tutarlı olduğu gözlemlenmekle birlikte, yapay zeka ayrıca, yapılan işlemleri adım adım kaydetme, belgeleme ve tekrarlama yeteneği gibi avantajlar da sağlamaktadır (Kürkçü, 2022: 770).

Yapay zeka teknolojisinin günlük yaşamda daha yaygın hale gelmesi, toplumsal ve ekonomik yapılar üzerinde önemli etkiler yaratması beklenmektedir (Güzel, 2023: 142). Yapay zeka uygulamalarının iş gücü piyasası, eğitim sistemleri ve hukuk gibi alanlara entegrasyonu, iş süreçlerinde verimliliği artırabilir, ancak aynı zamanda bazı mesleklerin ve becerilerin önemini azaltabilir veya dönüştürebilir (Ünal, 2022: 235). Bu durum, eğitim sistemlerinin ve iş gücü piyasasının yeniden yapılandırılmasını gerektirebilir.

Öte yandan, yapay zekanın sanat gibi yaratıcı alanlara girmesi, teknolojinin yalnızca rutin görevleri otomatikleştirmekle kalmayıp, aynı zamanda insan yaratıcılığına yeni boyutlar katma potansiyeline sahip olduğunu göstermektedir (Orta, 2024: 760). Sanat üretiminde yapay zeka araçlarının kullanımı, sanatın tanımını, üretimini ve tüketimini dönüştürücü etkilere sahip olabilir (Yılmazel, 2022: 105). Bu durum, sanat eserlerinin yaratılması ve değerlendirilmesinde yeni standartlar ve anlayışların geliştirilmesini gerektirebilir.

Yapay zeka araçlarının yaygın kullanımı, sosyal etkileşim ve bireysel kimlik kavramlarında da önemli dönüşümlere yol açabilir. Yapay zeka destekli kişisel asistanlar, sosyal medya algoritmaları ve çeşitli dijital platformlar, insanların birbirleriyle ve teknolojiyle etkileşim biçimlerini yeniden şekillendirebilir (Ünal ve Sezgin, 2021: 55). Bu durum, gizlilik, güvenlik ve etikle ilgili yeni soruları gündeme getirecektir (Özdal ve Bulut, 2024). Bu nedenle, yapay zeka araçlarının toplumsal geleceğe etkileri, teknolojik, ekonomik, sosyal ve kültürel boyutlarda incelenmeli ve bu dönüşümleri yönetmek için kapsamlı stratejiler geliştirilmelidir. Yapay zekanın, teknolojik ilerlemenin potansiyel faydalarını en iyi şekilde kullanarak, toplum için olumlu bir güç haline gelmesini sağlamak, potansiyel riskler ve etik sorunlar göz önünde bulundurularak önemli bir adımdır.

1.6. Yapay Zeka ve Prompt Kullanımı Temelleri

Metinden görüntü üretimi, kullanıcıların metin tanımlarından görüntüler oluşturmasına olanak tanıyan bir tür üretici derin öğrenme teknolojisidir. Bu teknoloji, 2021'in başlarında OpenAI'nın DALL-E sonuçlarını ve CLIP modelinin ağırlıklarını yayımlamasının ardından önemli bir ilgi kazanmıştır (Ramesh, vd., 2021: 8822). CLIP, Web'den alınan 400 milyonun üzerinde metin ve görüntü çiftiyle eğitilmiş çok modlu bir modeldir. Bu model, yüksek kaliteli görüntülerin üretilmesini yönlendiren metin-görüntü üretim sistemlerinde kullanılabilir. O zamandan beri, derin öğrenme ile görüntü üretimi için pek çok yaklaşım ve mimari geliştirilmiştir, bunlar arasında difüzyon modelleri de bulunmaktadır (Dhariwal ve Nichol, 2021: 48). Bu yaklaşımlar genellikle Web'den kazınan eğitim verileriyle eğitilmiş, karşılaştırmalı dil-görüntü tekniklerini kullanan makine öğrenimi modelleri kullanır. Bu sistemler metin-şartlıdır, yani metni görüntü sentezi için giriş olarak kullanır. Bu giriş, “prompt (istek ya da komut)” olarak bilinir ve sisteme görüntüyü tanımlar, ardından sistem, daha fazla girdi olmadan bir veya birden fazla görüntü üretir (Oppenlaender vd., 2024: 4).

Girdi isteklerini oluşturma pratiği, prompt mühendisliği (ya da kısaca prompting) olarak adlandırılmaktadır. Prompt mühendisliği terimi, ilk olarak Gwern Branwen tarafından OpenAI'nin GPT-3 dil modeline yazılı metin girişleri hazırlama bağlamında ortaya atılmıştır. Bu durumda, ‘mühendislik’ terimi, fen, teknoloji, mühendislik ve matematik (STEM) disiplinlerinde bulunan katı bilimleri ifade etmez. Prompt mühendisliği, çevrimiçi uygulayıcılar topluluğunun içinde ortaya çıkan bir terimdir. Uygulayıcılar arasında sanatçılar ve yaratıcı profesyonellerin yanı sıra, acemiler, amatörler

ve dijital sanatlarını, örneğin değiştirilemez tokenler (NFT) aracılığıyla satmayı hedefleyen daha ciddi "Pro-Am"lar da bulunmaktadır. Bu çevrimiçi topluluğun her üyesi, prompt mühendisi olarak kendini tanımlamayabilir. Alternatif bir öz-anlayış "promptçu" veya "yapay zeka sanatçısı" olabilir (Liu ve Chilton, 2022: 12). Prompt mühendisliğinin mühendislik karakteriyle ilgili bir yön, genellikle deneme-yanılma yoluyla sistematik bir deney yapmayı içermesidir. Prompt mühendisinin karşılaştığı zorluk, yalnızca amaçlanan çıktıyı tanımlamak için doğru terimleri bulmakla kalmayıp, aynı zamanda diğer insanların çıktıyı nasıl tanımlayacağını ve Dünya Çapında Web'de buna nasıl tepki vereceğini tahmin etmektir (Oppenlaender vd., 2024: 4).

Yapay zeka tarafından üretilen sanat, ya da "Yapay Zeka Sanatı," prompt mühendisliğinin popüler bir uygulaması haline gelmiştir. Yapay zeka sanatı etrafında bir çevrimiçi topluluk oluşmuş ve çeşitli platformlarda görüntüler ve istekler paylaşılmaktadır. Bu topluluk içinde, prompt yazma için belirli uygulamalar ortaya çıkmıştır. Örneğin, promptlar genellikle şu tür bir şablonu takip eder (Oppenlaender, 2022: 195):

[Ortam] [Konu] [Sanatçı(lar)] [Detaylar] [Görüntü depolama desteği]

Prompt Mühendisliğinde, prompt üzerine eklenen ve yukarıda altı çizili terimler gibi prompt değiştiriciler, ortaya çıkan görüntüyü belirli bir şekilde etkilemek için eklenir. Prompt değiştiriciler, prompt mühendisliğinde önemli bir tekniktir çünkü bunlar, prompt mühendisinin metinden-görüntü üretim sisteminin çıktısını kontrol etmesini sağlar. Prompt değiştiriciler, sonuçta ortaya çıkan görüntüleri öznel olarak daha estetik ve çekici hale getirebilir (Oppenlaender, 2022).

Yapay zeka sanatı topluluğunda farklı türde prompt değiştiriciler kullanılmaktadır, ancak en yaygın iki tür değiştirici, görüntülerin stilini ve kalitesini etkileyenlerdir. Bu prompt değiştiricileri, bir görüntünün stilini veya kalitesini (ya da her ikisini birden) değiştiren belirli anahtar kelimeler ve ifadelerden oluşur. Görüntü kalitesini etkileyen değiştiriciler, 'kalite artırıcılar' olarak adlandırılabilir ve "artstation'da trend", "unreal engine", "CGSociety", "8k" ve "postprocessing" gibi ifadeleri içerir. Stil değiştiriciler, bir görüntünün stilini etkiler ve "yağlı boya", "sürrealizm tarzında" veya "James Gurney tarafından" gibi açık alan anahtar kelimeleri ve ifadeleri içerebilir (Oppenlaender vd., 2024: 4).

İnsan-bilgisayar etkileşimi (HCI) alanında, metinden-görüntü sentezi için prompt mühendisliği üzerine yapılan insan merkezli araştırmalar henüz erken aşamalardadır. Liu ve Chilton'un metin giriş isteklerindeki konu ve stil anahtar kelimeleri üzerine yaptığı çalışmada, prompt değiştiricilerinin bilgisini bilmeden, kullanıcıların "kaba kuvvet deneme

ve yanılma” yöntemini kullanmak zorunda kaldıkları belirtilmiştir. Yazarlar, insanların metinden-görüntü üretim modelleri ile daha iyi sonuçlar elde etmelerine yardımcı olmak için tasarım yönergeleri sunmuşlardır. Qiao ve arkadaşları, görsel giriş istekleri olarak görüntülerin kullanımına dair bir deney yapmış ve AI sanatında konu temsillerini iyileştirmek için tasarım yönergeleri ortaya koymuşlardır. Bu yönergelerin yanı sıra, Ethan Smith’in “Latent Space Seyyah Rehberi”, Zippy’nin “Disco Diffusion Hile Sayfası” ve Harmeet Gabha’nın “Disco Diffusion Sanatçı Çalışmaları” gibi, AI sanatı uygulayıcıları ve acemilerine rehberlik sunan birçok topluluk tarafından oluşturulmuş kaynaklar da bulunmaktadır. Bu kaynaklar, yüksek kaliteli görsel eserler üretmek için prompt değiştiricileri hakkında geniş bir bilgi sunmaktadır (akt: Gabha, 2022).

Disco Diffusion’ın çalışma prensibini açıklayan Alen’e göre, bu model CLIP-Guided Diffusion tekniğini kullanarak metin girdilerinden sanatsal görseller üretmektedir. "Diffusion, bir görüntüdeki rastgele gürültüyü kademeli olarak kaldırarak net bir görüntü oluşturur. CLIP modeli ise oluşturulan görseli verilen prompt (metin komutu) ile karşılaştırarak süreci yönlendirir. Kullanıcı bir **prompt** yazar, model bulanık bir görsel oluşturur ve her iterasyonla (örneğin 250 adım) görsel giderek netleşir. Böylece, prompta en uygun görsel elde edilir" (Allen, 2025). Bu süreç, yapay zeka destekli sanat üretiminde promptların belirleyici rolünü ortaya koymaktadır. (Allen, C. 2022). Bu süreç örnek uygulam Şekil 12’de gösterilmiştir.



Şekil 12. Diffüzyon sürecinin 1., 50., 100., 150. ve 200. Adımları

Promptların Sezgisel Olmayan Yapısı; Prompt yazma, sezgisel olmayan ve ustalaşmak için pratik yapmayı gerektiren bir beceri olarak tanımlanır. Oppenlaender yaptığı araştırmada, yer alan katılımcılar, yaratıcı bir yaklaşım sergileyip zengin, betimleyici promptlar oluşturabilmiş olmalarına rağmen, doğru sanatla ilgili kelimeleri kullanmakta zorluk çekmiş ve stil-özel modifikatörleri eksik bırakmışlardır. Bu bilgi eksikliği, etkili sanat üretimi için prompt yazma becerisinin eğitimle kazanılması gerektiğini ortaya koymaktadır. Sanatçılar, yalnızca görseli betimlemekle kalmamalı, aynı zamanda istenilen estetik tarzı, teknik unsurları ve belirli bir sanatçının stilini doğru şekilde ifade edebilmelidir. Bu, yaratıcı süreçte başarılı sonuçlar elde etmek için kritik öneme sahip bir beceridir (Oppenlaender, Linder, & Silvennoinen, 2023).

Promptların Öğrenilmesi Gereken Bir Becerisi Olarak Görülmesi; Araştırmalar, prompt yazmanın yeni bir beceri olduğunu ve öğrenilmesi gerektiğini göstermektedir. Katılımcılar, genel sanat bilgisine sahip olmalarına rağmen, yapay zeka tarafından üretilen görsellerin tarzını ve kalitesini etkileyebilecek özel modifikatörleri kullanmada zorluk yaşamışlardır. Bu durum, yapay zeka ile sanat üretiminin, AI modellerinin "dilini" öğrenerek kazanılabilecek belirli bir uzmanlık gerektirdiğini ortaya koymaktadır. Yapay zeka, sanatçılara yaratıcı süreçlerinde yardımcı olmak için güçlü bir araç sunar, ancak bu süreçteki en iyi sonuçlar, prompt yazma diline hakim olmayı gerektirir.

Prompt Modifikatörlerinin Önemi; Prompt modifikatörlerinin kullanımı, yapay zeka ile sanat üretiminde çok önemlidir. Örneğin, "Yağlıboya", "Sürrealizm tarzında" veya "James Gurney'nin tarzında" gibi ifadeler, üretilecek görselin belirli bir sanat tekniğiyle veya sanat akımıyla uyumlu olmasını sağlar. Bu modifikatörler, üretilecek sanat eserinin stilini ve estetik kalitesini kontrol etmeye yardımcı olur. Ancak, bu anahtar kelimeler genellikle yeni başlayanlar için sezgisel değildir ve bu da prompt yazma konusunda uzmanlaşmak için özel eğitim almanın gerekliliğini vurgular. Başarılı bir şekilde prompt yazabilmek, sanatçının sanatsal süreci doğru bir şekilde yönlendirebilmesi için kritik bir beceri haline gelmektedir (Oppenlaender, Linder, & Silvennoinen, 2023).

İnsan ve Yapay Zeka Ortak Yaratıcılığı Üzerindeki Etkiler; Prompt yazma, özellikle dijital görsel sanatlar bağlamında insan-bilgisayar ortak yaratım sürecinin temel bir unsuru olarak öne çıkmaktadır. Yapay zeka modelleri geliştikçe, sanatçıların yaratıcı süreci yönlendirme rolü, istenilen sanatsal sonuçları elde etmek için kritik olmaya devam edecektir. Bu, yapay zeka ile sanat üretiminin doğasında bulunan işbirlikçi yapıyı

vurgulamaktadır. İnsanlar ve yapay zeka arasındaki bu etkileşim, hem geleneksel sanat anlayışını dönüştürme hem de yeni yaratıcı ifade biçimleri oluşturma potansiyeline sahiptir (Oppenlaender, Linder, & Silvennoinen, 2023)..

Bu bulgular, prompt yazma becerisinin AI tarafından üretilen görsel sanatlarda yaratıcı süreci nasıl etkilediğini anlamanızı destekleyecek ve prompt yazma becerisinin etkili ve amaçlı sanat üretimi için ne kadar önemli olduğunu vurgulayacaktır.

1.6.1. Yapay Zeka ile Sanat Araçları

Yapay zeka (YZ) tabanlı sanat araçları, görsel sanatlarda yeni bir yaratıcılık paradigması oluşturmuştur. Bu araçlar, kullanıcıların metin tabanlı promptlar aracılığıyla algoritmik süreçleri yönlendirmesine olanak tanır. TLC-MTSS.net (2023), bu süreci dört temel kategoriye ayırmaktadır: matematiksel desen üreteçleri, fotoğraf filtreleri, fotoğraf boyama sistemleri ve YZ görüntü oluşturma sistemleri. Her bir kategori, sanatçıların teknik ve estetik tercihlerini farklı şekillerde optimize eder.

Matematiksel Desen Üreteçleri: Fraktal geometri ve simetrik algoritmalar kullanan bu araçlar (örneğin iOrnament), kullanıcıların soyut desenler oluşturmasını sağlar (Şekil 13). Bu sistemler, özellikle renk paleti ve kompozisyon parametrelerini kontrol ederek sanatsal çıktılar üretir (TLC-MTSS, 2023).



Şekil 13. Matematiksel Desen / Fotoğraf Filtreleri / YZ Görüntü

Fotoğraf Filtreleri ve Stil Transferi: *Photoshop Elements* ve *Foto lab* gibi araçlar, mevcut görselleri sanatsal stillere (Van Gogh, Art Deco) dönüştürür (Şekil 13) Bu sistemler, stil transferi teknikleriyle çalışır ve kullanıcıların "sürrealist bir manzara" gibi promptlarla sanat tarihini dijital ortama taşımasına olanak tanır.

YZ Görüntü Oluşturma Sistemleri: DALL·E 2, Midjourney ve Stable Diffusion gibi araçlar, metin tabanlı promptları yüksek çözünürlüklü görsellere dönüştürür. Bu

sistemlerde promptlar, sanat tarzı, ışık ayarları ve kompozisyon gibi parametreleri kontrol eder (Şekil 13). Örneğin, "fotogerçekçi, 8K çözünürlüklü bir orman manzarası, altın saat ışığı" gibi bir prompt, YZ'nin render kalitesini ve atmosferik detayları optimize etmesini sağlar (TLC-MTSS, 2023).

Prompt yazma becerisi, YZ ile etkileşimin temelini oluşturur. Etkili promptların açıklayıcı dil, teknik terimler ve kültürel referanslar içermesi gerektiğini belirtir. Örneğin, "Steampunk tarzında, detaylı dişlilerle donatılmış bir hava gemisi" gibi bir prompt, YZ'nin mekanik ve tarihsel öğeleri harmanlamasını sağlar. (YZ) tabanlı görüntü oluşturma sistemleri, kullanıcıların metin tabanlı promptlar ve parametreler aracılığıyla algoritmik veri tabanlarından yararlanarak sanat eserleri üretmesini sağlar. Bu sistemler, sanatçıların iteratif bir süreçle birçok varyasyon üzerinde çalışarak nihai görseli elde etmesine olanak tanır (TLC-MTSS, 2023).

Tanımlayıcı Prompt Yazma: Etkili prompt yazma, YZ'nin çıktılarını optimize etmek için temel beceridir. Örneğin, "Van Gogh tarzında, yüksek detaylı bir kır manzarası" gibi spesifik talimatlar, AI'nın stil ve kompozisyonu doğru yorumlamasını sağlar. Sanat tarzı (yağlıboya, suluboya, dijital illüstrasyon). Referans sanatçı veya dönem (Steampunk, Rönesans, Fotogerçekçi). Teknik parametreler (8K çözünürlük, sinematik aydınlatma).

Başlangıç Görseli Seçimi veya Eskiz: Bazı gelişmiş yapay zekâ sistemleri (örneğin Leonardo.ai LiveCanvas) kullanıcıların kendi oluşturdukları çizimleri, eskizleri ya da görsel taslakları girdilerle birlikte sisteme sunmasına olanak tanır. Bu sistemler, kullanıcının manuel olarak yaptığı çizimleri gerçek zamanlı olarak promptlarla birleştirerek ortaya çok daha yönlendirilmiş ve istenilen kompozisyona uygun sonuçlar çıkmasını sağlar. Böylece sadece metin tabanlı yönlendirme değil, aynı zamanda görsel referanslar da üretim sürecine entegre edilmiş olur. Ayrıca, bu tür sistemler sayesinde kullanıcı müdahalesine açık dinamik bir üretim süreci gerçekleştiği için görsel sonuçlar üzerinde yaratıcı kontrol daha yüksek düzeyde sağlanabilir.

Dosya Formatı ve Çözünürlük Optimizasyonu: Yüksek çözünürlüklü (8K) çıktılar için DALL·E 2 veya Midjourney gibi araçlar kullanılabilir. Örneğin, "fotogerçekçi, 35mm lens efekti ile bir portre" gibi promptlar, teknik kaliteyi artırır.

Prompt Tabanlı Araçlar Tablo 4'de Yer almaktadır (TLC-MTSS, 2023).

Tablo 4. Prompt Tabanlı Araçlar

Araç Adı	**Açıklama**
Dream by Wombo	Başlangıç düzeyindeki kullanıcılar için uygun bir yapay zekâ sistemi olarak geliştirilmiştir. Etkileyici sonuçlar elde edilebilmektedir.
Draw Things: AI Generation	iPhone kullanıcılarının yapay zekâ ile sanat üretimi ve komut keşiflerini gerçekleştirebilmeleri amacıyla tasarlanmıştır. Sonuçlar zaman alabilmektedir.
NightCafe	Temel düzeyde çalışan bir yapay zekâ sistemidir. Günlük 5 kredi ile bir görselin oluşturulmasına olanak tanınmaktadır. Ek krediler satın alınabilmektedir.
Starryai	Kullanıcılara günlük 5 kredi tanımlanarak, bu kredilerle görsel oluşturulması mümkün kılınmıştır. Ek kredi alımı opsiyonel olarak sunulmuştur.
DALL·E	Kullanımı kolay, gelişmiş bir görsel üretim sistemidir. Başlangıçta 50 ücretsiz kredi sağlanmakta; her ay 15 yeni kredi otomatik olarak tanımlanmaktadır.
Leonardo.ai	Geliştirilmekte olan bu sistemin, Midjourney ile benzerlik taşıdığı belirtilmektedir. Düzenli olarak ücretsiz kredi temin edilebilmektedir.
Recraft	Vektör tabanlı görseller, illüstrasyonlar ve simgeler üretmek amacıyla tasarlanmıştır. Ücretsiz ve ücretli sürümleri mevcuttur.
PIXART	Yüksek kaliteli görsel çıktılar üretebilen yeni nesil generatif yapay zekâ sistemlerinden biri olarak sunulmuştur.
Playground AI	Mevcut bir görsel temel alınarak yeni görsellerin oluşturulmasını sağlayan güçlü bir sistemdir. Kullanıcının farklı ortam ve zaman dilimlerine yerleştirilmesi sağlanabilmektedir.
Adobe Firefly	Adobe kullanıcılarına yönelik geliştirilmiş kullanıcı dostu bir yapay zekâ sistemidir. Adobe hesabı bulunanlara önerilmektedir.
Bing Create	Microsoft'un Bing arama motoruna entegre edilmiş, gelişmiş bir yapay zekâ görsel oluşturma sistemidir.
BlueWillow	Discord platformu üzerinden erişilebilen ve hâlen beta sürümünde olan bir sistemdir. Stable Diffusion temelli çalışmaktadır ve ücretsiz olarak sunulmaktadır.
Midjourney	Karmaşık komut dizileriyle çalışan ve yüksek kaliteli görsel sonuçlar elde edilebilen gelişmiş bir yapay zekâ sistemidir. Başlangıçta 25 ücretsiz görüntü hakkı sağlanmaktadır.

Yapay Zeka (YZ) Görsel Komutları Rehberi; Görsel açıklama komutları, sanatçıların yapay zeka sanat sistemlerine yönlendirme yaptığı ifadelerdir ve etkili komutlar yazmak, YZ ile görsel içerik üretmenin temel becerilerinden biridir. Bir komut, basit bir ifade olan "mutlu bir köpek"ten, "çok sevimli, tüylü bir köpek, neşe ve umut ifadesiyle, steampunk tarzında, Cezanne tarafından yapılmış, fotoğraf gerçekçiliğinde ve son derece detaylı" gibi karmaşık bir tarife kadar değişkenlik gösterebilir. Aşağıda, bu tür komutlar oluştururken kullanılabilecek bazı örnek terimler yer almaktadır (TLC-MTSS, 2023).

Tablo 5. Görsel Komutları Rehberi

Nesneler (Objects)	**Mekanlar (Setting)**	**Tarzlar (Styles)**	**Sanatçılar (Artists)**	**Kompozisyon ve Form (Composition & Form)**
Nehir (River)	Orman (Forest)	Rüya gibi (Dreamlike)	Leonardo da Vinci	Portre (Portrait)
Okyanus (Ocean)	Yağmur ormanı (Rainforest)	Steampunk	Michelangelo	Ultra geniş çekim (Ultrawide Shot)
Su (Water)	Çayır (Meadow)	Cyberpunk	Rembrandt	Baş çekimi (Headshot)
Ağaç (Tree)	Dağ (Mountain)	Pop Art	Vermeer	Aşırı yakın çekim (Extreme Closeup)
Çiçek (Flower)	Tarla (Field)	Empresyonizm (Impressionism)	Watteau	Uzaklık (Distance)
Çim (Grass)	Bahçe (Yard)	Minimalizm (Minimalism)	Delacroix	Fotoğraf gerçekçiliği (Photorealistic)
Gökyüzü (Sky)	Nehir (River)	Modern	Claude Monet	Sinematik (Cinematic)
Güneş (Sun)	Dere (Stream)	Gerçekçi (Realistic)	Georges Seurat	Yüksek detaylı (Highly Detailed)
Ay (Moon)	Okyanus (Ocean)	Retro	Vincent van Gogh	İllüstrasyon (Illustration)
Yıldızlar (Stars)	Sahil (Coast)	Fütüristik (Futuristic)	Munch	Poster
Gezegenler (Planets)	Plaj (Beach)	Psikedelik (Psychedelic)	Schiele	Kapak (Cover)

Manzara (Landscape)	Çöl (Desert)	Sulu boya (Watercolor)	Klimt	Yoğunluk (Intensity)
Araba (Car)	Şehir (City)	Yağlı boya (Oil)	Picasso	Simetrik (Symmetrical)
Kamyon (Truck)	Şehir sokağı (City street)	Plastisin (Plasticine)	Matisse	Asimetrik (Asymmetrical)
Uçak (Airplane)	Oyun alanı (Playground)	Kağıt kesme sanatı (Paper cut craft)	Magritte	Vurgu (Emphasis)
Uzay gemisi (Spaceship)	Park	Dışavurumculuk (Expressionism)	Salvador Dalí	Abartı (Exaggeration)
Ev (House)	Tundra	Rönesans (Renaissance)	Georgia O'Keeffe	Oran (Proportion)
Kale (Castle)	Çimenlik düzlük (Grassy plain)	Klasisizm (Classicism)	Hopper	Üçler kuralı (Rule of Thirds)
Ağaç ev (Treehouse)	Gün doğumu (Sunrise)	Rokoko	Warhol	Dekoratif (Decorative)
Gökdelen (Skyscraper)	Gün batımı (Sunset)	Sokak sanatı (Street Art)	Peter Max	Sıcak renkler (Warm Colors)
Saat (Clock)	Öğle vakti (Midday)	Sürrealizm (Surrealism)	Maxfield Parrish	Soğuk renkler (Cool Colors)
Kol saati (Watch)	Yıldızlı gökyüzü (Starry sky)	Diyagram çizimi (Diagrammatic drawing)	Cezanne	Nötr renkler (Neutral Colors)
Köpek (Dog)	Kozmik (Cosmic)	Barok	Goya	Negatif alan (Negative Space)

Tablo 5, YZ görsel üretiminde kullanılabilecek nesneler, ortamlar, stiller, sanatçılar ve kompozisyon unsurlarını kategorilere ayırarak organize etmektedir.

1.6.2. Etkili Bir Komutun (Prompt'un) Anatomisi

Konunun Tanımlanması

Yapay zeka destekli sanat üretimi, kullanıcı tarafından verilen "prompt" (metinsel komut) aracılığıyla şekillenir. Metinden görsel üretne yapay zekalar, CLIP-Guided Diffusion tekniği kullanarak, metin tabanlı girdileri görsellere dönüştüren bir modellerdir. Bu modellerde, kullanıcıların verdiği kelimeler, sanat tarzı referansları, kompozisyon detayları gibi unsurlar, üretilen görsellerin estetik ve teknik kalitesini doğrudan belirlemektedir.

Prompt yazımında üç temel unsur belirleyicidir:

Açıklık ve Ayrıntı: Kapsamlı ve detaylı tanımlamalar, yapay zekanın daha gerçekçi ve özgün görseller üretmesini sağlar. Sanatsal Yönlendirme: "Barok tarzı", "Sürrealist kompozisyon", "Vincent van Gogh'un fırça darbeleriyle" gibi eklemeler, yapay zekanın belirli bir estetik doğrultusunda çalışmasını sağlar. Teknik Parametreler: Clip_guidance_scale, diffusion_steps gibi teknik detaylar, modelin çıktı kalitesini belirleyen unsurlardır.

Aynı prompt, farklı yapay zeka modellerinde (Bing, Copilot, Firefly, DALL·E) farklı sonuçlar doğurur. Dall-e, iteratif olarak görsel oluşturduğu için detaylı promptları en iyi şekilde işler.Lakin daha hızlı görseller üretse de, bazı durumlarda eksik veya istenmeyen detaylar ekleyebilir. Copilot, daha soyut ve sanatsal yaklaşımlar sergileyerek görselde bilinçli değişiklikler yapabilir.

Bu farklılıklar göz önüne alındığında, sanatçının kendi hedeflerine en uygun yapay zeka modelini seçmesi ve promptlarını optimize etmesi büyük önem taşımaktadır.

Doğru miktarda anahtar kelime ve bir görüntü üreten yapay zekaya sağlanan prompt için cümlelerin optimal uzunluğu, belirli yapay zeka modeli ve yeteneklerine bağlı olarak değişebilir. Uzun cümleler daha fazla detay verebilir, ancak aynı zamanda daha karmaşık olabilir ve yapay zekanın anlaması daha zor olabilir. Buna karşılık, kısa cümleler genellikle daha anlaşılırdır, ancak yapay zekanın doğru bir görüntü üretmesi için yeterli detay sağlamayabilir. İşte bir savaşçının görüntüsünü üretmek için kötü ve iyi prompt örnekleri (Turčeková, vd. , 2023):

Yapay zeka ile sanat üretiminde, promptların ne kadar açıklayıcı ve odaklanmış olduğuna dikkat edilmesi gerekir. Örneğin, "savaşçı, savaş, silah, düşman, kale" gibi çok genel bir prompt, yapay zekanın doğru bir görsel üretmesini engellerken, daha spesifik bir tanım ("kadın savaşçı, kalkan ve kılıç tutan, arka planda büyük bir ejderha bulunan bir manzara") çok daha net sonuçlar verebilir. Bu, prompt yazma becerisinin nasıl geliştirilmesi gerektiğini gösterir (Şekil 14) : "Savaşçı, dövüş, silah, düşman, kale, zafer."



Şekil 14. Etkisiz prompt çıktıları

Bu prompt çok belirsizdir ve yapay zekaya anlamlı bir görüntü üretmesi için yeterli spesifik bilgi sağlamaz.

Daha etkili bir prompt örneği : "Bir kılıç ve kalkan tutan, arkasında büyük bir ejderhanın olduğu Orta Çağ kalesinin önünde duran kadın bir savaşçının görüntüsünü oluşturun."



Şekil 15. Daha etkili prompt görselleri

Bu prompt, savaşçının cinsiyetini ve ekipmanını içeren daha spesifik bilgiler sunar (Şekil 15). Ayrıca, arka planda ne olması gerektiğini de belirtir. Ancak, görülebileceği gibi, üretici, her şeyin nasıl konumlandırılması gerektiğine dair bilgiye sahip değildir.

Etkili bir prompt örneği : "Geleneksel zırh giymiş bir samuray savaşçısının katana kılıcı tutarken, arka planda kiraz çiçekleri ve batmakta olan güneşin olduğu bir görüntü oluşturun."



Şekil 16. Etkili prompt görselleri

Bu prompt, savaşçının görünümünü, silahını ve çevresini belirten spesifik detaylar sunar (Şekil 16).. Kiraz çiçekleri ve batmakta olan güneşin dahil edilmesi, daha sonra tartışılacak olan ilişkilendirme etkisini kullanır.

Etkili olmayan bir prompt örneği : "Geleneksel zırh giymiş bir samuray savaşçısının katana kılıcı tutarken, dövüş için hazır görünmesini sağlayın. Katana kılıcı uzun ve savaşçı onu sallıyor. Tehlikeli görünüyor. Arka planda kiraz çiçekleri var ve batmakta olan güneş var. Kuşlar savaşçının etrafında uçuyor."



Şekil 17. Etkili olmayan prompt görselleri

Bu prompt aşırı karmaşıktır ve yapay zeka hangi talimatı önceliklendireceğini bilemez (Şekil 17).. Dövüş için hazırlıklı bir samuray istememize rağmen, aynı zamanda katana kılıcını sallamasını da istiyoruz. Bunlar, duruşun değişmesini belirten iki talimattır ve birbirleriyle çelişebilirler. Kelime sırası önemlidir ve "Kuşlar savaşçının etrafında uçuyor" talimatı, arka planla ilgili talimatlardan sonra verilmiş ve üretici bunları nereye yerleştireceğini bilememiştir, bu nedenle istek reddedilmiştir.

Daha etkili bir prompt örneği : "Geleneksel zırh giymiş bir samuray savaşçısının uzun bir katana kılıcı tutarken, dövüş için hazır olduğu bir görüntü oluşturun. Savaşçının etrafında 4 küçük kuş uçuyor. Arka planda kiraz çiçekleri ve batmakta olan güneş var."



Şekil 18. Daha etkili prompt görselleri

Görülebileceği gibi, promptu kısaltmak ve kuşlarla ilgili talimatı samuray talimatına yakın bir şekilde konumlandırmak, onların görünmesini sağlamıştır (Şekil 18).. Ayrıca, prompt yorumlamasının bazen daha rastlantısal olduğunu görebilirsiniz. Bu, ayarların "rastlantısallık" parametresinden kaynaklanmaktadır. Bazı motorlar (örneğin Creative Fabrica) bunu değiştirmenize izin vermezken, diğerleri (örneğin MidJourney veya Stable Diffusion) birden fazla ayar sunar (stilize etme; kaos; tohum; rastlantısallık; vb.). Creative Fabrica tarafından üretilen ikinci görüntünün rastlantısallığı yüksekti, bu nedenle motor, yalnızca 4 kuş değil, 4 samuray da yaratmayı tercih etti (Turčeková, vd. , 2023).

Ayrıca, üreticinin ukiyo-e tarzı olarak bilinen bir tarzı kullanmaya karar verdiğini görebilirsiniz. Bu, ilişkilendirme etkisindendir. Bu AI'yi eğitmek için kullanılan veri

setindeki "samuray tabloları"nın çoğu muhtemelen bu tarzda olduğu için, bu tarz yapay zekanın ilk tercihi haline gelir. Bu nedenle, promptunuza stiller ve ortamlar eklemek gereklidir.

Daha basit ve ücretsiz programlar, genellikle ilk anahtar kelimeye dayalı çıktı üretir. Daha iyi olanlar genellikle tüm anahtar kelimelere benzer değerler verir ve hangisinin daha önemli olduğunu tahmin etmeye çalışır. Önem derecesini komutlarla ayarlayabilirsiniz. Bu, metin ağırlığı veya anahtar kelime gücü olarak adlandırılır. Metin ağırlığı açıklaması için Bing'i kullanacağız.

Aşağıdaki görüntü yalnızca şu prompt ile oluşturulmuştur (Şekil 19).: "/imagine samurai and bird"



Şekil 19. 'Samuray ve kuş' komutuyla üretilen görsel

Şimdi komutu ayarlayarak, her iki anahtar kelimenin, samuray ve kuşun, tam olarak aynı değere sahip olmasını sağlıyoruz. MidJourney'de şu şekilde yazıyoruz : "/imagine samurai::1 and bird::1"



Şekil 20. 'Samuray::1' ve 'kuş::1' prompt görseli

Her iki anahtar kelime de aynı değere sahip olduğundan, yapay zeka bu kavramları birleştirecektir (Şekil 20)..

Şimdi, samurayı vurgulamak istediğimizi belirtiyoruz ve kuş anahtar kelimesini ikincil hale getiriyoruz, bu nedenle samuray kelimesinin metin ağırlığını iki katına çıkarıyoruz (Şekil 21).: "/imagine samurai::2 and bird::1"



Şekil 21. ‘Samuray::2’ ve ‘kuş::2’ prompt görseli

MidJourney’nin, bir samuray ve bir kuşun farklı yerlerde olup olmadığı ya da aynı anda hem bir samuray hem de bir kuş olması gerektiğinden emin olmaması mantıklıdır çünkü ona yeterli bilgi vermedik.

Eğer şimdi samurayı daha da vurgulayıp, kuş kelimesinin ağırlığını artırırsak, bu durumda “/imagine samurai::3 and bird::1” gibi bir sonuç elde ederiz (Şekil 22)..



Şekil 22. ‘Samuray::3’ ve ‘kuş::1’ prompt görseli

Şimdi süreci tersine çevirerek, "kuş" kelimesine daha fazla güç verebiliriz (Şekil 23): “/imagine samurai::1 and bird::2”



Şekil 23. ‘Samuray::1’ ve ‘kuş::2’ prompt görseli

Sürecin tersine çevirilmesinin ne kadar önemli olduğunu net bir şekilde görğlmektedir. Tekrar, eğer "kuş" kelimesini daha da güçlü hale getirirsek, "samuray" kelimesi neredeyse göz ardı edilecektir (Şekil 24).: “/imagine samurai::1 and bird::3”



Şekil 24. ‘Samuray::1’ ve ‘kuş::2’ prompt görseli

Promptda anahtar kelimenin değerini değiştirildiğinde: “/imagine Samurai::3 sitting on a rock, bird::2 flying over his head. Cherry blossom trees::2 in the background and a setting sun::3. Japanese wooden structures::1 are in the distance.” (Şekil 25).



Şekil 25. “Samuray::3, kuş::2, kiraz ağacı::2, gün batımı::3 uzakta Japon yapı::1”

Bu değerlerin değişikliği oldukça etkili gözükmektedir: “/imagine Samurai::2 sitting on a rock, bird::3 flying over his head. Cherry blossom trees::3 in the background and a setting sun::1. Japanese wooden structures::2 are in the distance.” (Şekil 26).



Şekil 26. “Samuray::3, kuş::2, kiraz çiçeği::2, gün batımı.::3 Japon ahşap yapı::1”

Olumsuz Komutlar (Negative Prompts)

Olumsuz komutlar, Stable Diffusion modelinde güçlü bir araç olarak hizmet eder ve kullanıcıların istenmeyen öğeleri üretilen görsellerden belirtmelerine olanak tanır, ek bir girişe gerek kalmadan. Olumsuz komutlar kullanarak, kullanıcılar üretim sürecini yönlendirebilir ve çıkan görselin içeriği üzerinde daha fazla kontrol sahibi olabilirler.

Olumsuz komutlar, üretim sürecinde yüksek boyutlu birer yönlendirici olarak işlev görür ve istenmeyen özelliklerden uzaklaşılmasını sağlar. Olumsuz komutlar ekleyerek, kullanıcılar çıktıyı daha hassas ve detaylı bir şekilde ince ayar yapabilirler. Bu yaklaşım, kullanıcıların tercihleri doğrultusunda benzersiz görseller oluşturmasına olanak tanır (TLC-MTSS, 2023)..

Stable Diffusion'da olumsuz komutların nasıl kullanıldığını daha iyi anlayabilmek için bir örnek üzerinden açıklama yapalım. Bir kullanıcı, "Duplicate ekleme" gibi parametreleri belirleyerek bir portre oluşturur, ancak yine de tekrarlanan görsellerle karşılaşır. Bu durum, modelin olumsuz komutları insan dilinden daha etkili bir şekilde anlayabilmesinden kaynaklanmaktadır. Aynı komutu sürekli olarak yeniden üretmek yerine, kullanıcılar "duplicate" gibi bir olumsuz komut ekleyebilirler. Böylece, Stable Diffusion modeline tekrarlanan öğeleri görselden hariç tutma talimatı vermiş olurlar. Bu yaklaşım, kullanıcıların çıktıyı daha da rafine etmelerini ve daha istenilen sonuçları elde etmelerini sağlar.

Olumsuz komutların kullanımını daha ayrıntılı incelemek için, bunları belirli nesneleri kaldırmak veya üretilen görsellerin genel kalitesini artırmak için kullanabileceğimiz örnekler üzerinden değerlendirebiliriz. Olumsuz komutları eklerken, istenmeyen özellikleri açıkça belirtmek için "exclude" (hariç tut) veya "there is no" (yok) gibi ifadeler kullanmak önemlidir. İşte bazı örnekler:

Duplicate'leri hariç tut, Aşırı pozlama yok, Kötü sanat hariç tut, Deforme olmuş yüz yok, Taslakları hariç tut

Bu olumsuz komutları Stable Diffusion sürecine dahil ederek, kullanıcılar üretim sürecini etkili bir şekilde manipüle edebilir ve daha çok tercih ettikleri görselleri elde edebilirler. Yukarıda verdiğimiz örneği gözlemleyelim. Solda, "brown hair ile bir kadının portresi" komutuyla üretilen bir görsel bulunmaktadır (Şekil 27). İkinci kez ise, aynı görsel "There is no duplicates" olumsuz komutuyla üretilmiştir. Sonuç aşağıdaki gibidir.



Şekil 27. ‘Kahverengi saçlı bir kadının portresi’ Promptu

Anahtar Kelime Gücü

Anahtar kelimeler, görsel üretim tekniklerinde merkezi bir rol oynar ve üretilen görsellerdeki belirli öğelerin gücünü ve eğilimlerini ayarlamak için güçlü bir araç sunar. Bu bölüm, anahtar kelimelerin parantezler () ve köşeli parantezler [] kullanılarak nasıl kolayca manipüle edilebileceğini ve bu manipülasyonlarla nasıl etkilerinin kontrol edilebileceğini keşfedecektir. Anahtar kelime gücünün ne olduğunu anlamak ve karıştırma tekniklerini kullanmak, kullanıcıların benzersiz ve görsel açıdan etkileyici görseller oluşturmasına olanak tanır (Turčeková, vd. , 2023).

Parantezler (): Anahtar kelime gücünü 1,1 kat artırır.

Köşeli parantezler []: Anahtar kelime gücünü 0,9 kat azaltır.

Bir anahtar kelimeye atanan ağırlık, onun üretilen görseldeki etkisini belirler. Uygulanan ağırlık arttıkça, o anahtar kelimeye karşı olan eğilim de artar. Birden fazla parantez veya köşeli parantez kullanılmasının etkisi çarpanlıdır, her ek sembol sırasıyla 1,1 veya 0,9 katlık bir artış veya azalışı ifade eder. Örneğin:

(keyword): 1.1 [keyword]: 0.9 ((keyword)): 1.21

[[keyword]]: 0.81 (((keyword))): 1.33 [[[keyword]]]: 0.73



Şekil 28. ‘Tavada yumurta ve pastırma fotoğrafı’ Promptu

Anahtar kelimeleri karıştırmak, üretilen görsellerde yeni ve farklı görünümler oluşturmak için değerli bir tekniktir (Şekil 28). Bu yöntem, iki tanınabilir yüzün birleştirilmesinde özellikle kullanışlıdır çünkü oyuncu ve aktris isimlerini kullanarak görsel olarak hoş sonuçlar elde edilebilir. Ancak bu yaklaşımın bir dezavantajı, ortaya çıkan yüzlerin çok tanınabilir olması ve yenilikten yoksun olmalarıdır. Bu sınırlamayı aşmak için, anahtar kelime takasları, iki tanınabilir yüzün karıştırılmasına ve yeni bir birleşik yüz oluşturulmasına olanak tanır. Yüzlerin farklı derecelerde karıştırılmasına dair sözdizimi şu şekildedir:

[keyword1 : keyword2: amount]

İki bireyin isimlerini belirterek ve "amount" parametresini ayarlayarak, kullanıcılar iki yüzün özelliklerini farklı derecelerde karıştırabilirler (Şekil 29). Bu teknik, bazı tanıdıklıkları korurken yeni ve benzersiz yüzler oluşturulmasına olanak sağlar.



Şekil 29. "'[anahtar kelime1 : anahtar kelime2 : oran]' biçimli prompt görseli"

Çift iki nokta "::" kullanımı, sadece anahtar kelime gücünü artırmakla kalmaz, aynı zamanda farklı düşünceleri ayırmanıza olanak tanır.

1.6.3. Çözünürlük

Deneysel çalışmalar yaparken, render süresi daha kısa olduğu ve daha az kredi harcadığı için daha düşük çözünürlükler tercih edilebilir. Ancak, mükemmel bir prompt bulduysanız, istediğiniz kesin çözünürlüğü düşünmeniz gerekecektir (Turčeková, vd. , 2023). Görsel bir web sitesine mi yüklenecek? Baskıya mı gidecek, başka bir uygulamaya mı aktarılacak ya da Photoshop'ta mı düzenlenecek?

Örnek temel prompt şu şekildedir: "bir dalda oturan bir baykuş hayal edin"



Şekil 30. "bir dalda oturan bir baykuş hayal edin" v5 promptu

Şu anda Midjourney sürüm 5 çıkmış durumda ve tüm görseller etkileyici (Şekil 30), ancak bu sürüm biraz daha fazla işlem gücü gerektiriyor ve eğer deneysel çalışmalar yapıyorsanız, eski sürümleri kullanarak kredi tasarrufu yapabilirsiniz. Farklı Midjourney sürümlerinden hangi tür sonuçlar elde edebileceğimize bakalım. Sürümü değiştirmek için --v (ve sürüm numarasını veya adını) komutunu ekleyebilirsiniz. Şu anda 5'ten 1'e kadar

tüm sürümler ve ayrıca 2 deneysel sürüm mevcut – bir genel amaçlı sanatsal mod, --test yazarak kullanılabilir ve fotoğraf gerçekçiliği modu, --test yazarak kullanılabilir. Ayrıca, Midjourney ve Spell Brush arasında bir işbirliği olan "niji modu" bulunmaktadır. Bu mod, anime ve manga üzerine eğitilmiş olup, özellikle Japon sanat tarzı yaratmak için tasarlanmıştır.

Aynı prompt örneği, versiyon 4,3,2,1'de oluşturulmuş: "/imagine An owl sitting on a branch. Sürüm 1 ve 2'nin neden artık kullanılmadığını açıkça görülmektedir (Şekil 31).



Şekil 31. "bir dalda oturan bir baykuş hayal edin" versiyonları

Görsel sanatlarda yüksek çözünürlük, özellikle detay zenginliği ve estetik bütünlük açısından tatmin edici çalışmalar üretmek isteyen sanatçılar için son derece kritik bir faktördür. Yüksek çözünürlük, yalnızca görsellerin daha net ve keskin görünmesini sağlamakla kalmaz, aynı zamanda renk geçişlerinin daha yumuşak olması, ince dokuların fark edilebilir hale gelmesi ve genel kompozisyonun daha etkileyici bir biçimde sunulması açısından da büyük önem taşır. Bu da, kullanıcıların daha yüksek çözünürlüklü sonuçlar elde etmek için ek yazılımlar, upscaling araçları veya farklı post-prodüksiyon yöntemleri kullanmalarını gerektirebilmektedir. Bu sınırlamaya rağmen, Midjourney gibi sistemler, ürettikleri görsellerin kompozisyon kalitesi ve estetik ifadesi bakımından hâlen oldukça başarılı ve ilham verici sonuçlar sunabilmektedir.Midjourney'in mevcut sürümlerinde, çözünürlük sınırı şu şekildedir: 2048×2048 (kare) ve 2720×1530 (geniş ekran). Bu çözünürlükler, beta sürümünde bulunan upscale redo özelliği ile daha yüksek kaliteli görseller elde edilebilmektedir. Bununla birlikte, Midjourney'in en son sürümü olan V5, varsayılan olarak 1024×1024 çözünürlükte görseller üretmektedir.

Midjourney, "4K çözünürlük" gibi komutları, genellikle "yüksek detaylı" olarak algılamakta ve bu, görsellerin daha fazla ayrıntı ve netlik içermesini sağlar. Ancak, 4K çözünürlükte doğrudan görsel üretimi, Midjourney'in işlem gücü sınırlamaları nedeniyle mümkün değildir. Bununla birlikte, V5 sürümüyle birlikte, kullanıcılar daha fazla

çözünürlük seçeneğiyle denemeler yapabilir, ancak 2:1'den büyük en boy oranlarının deneysel olduğunu ve tahmin edilemez sonuçlar üretebileceğini unutmamak gerekir.



Şekil 32. "bir dalda oturan bir baykuş hayal edin" --tarz" promptu

Sanatsal, fotoğraf gerçekçi ve anime/Japon sanat tarzı gibi farklı estetik yönelimler, sanatçılara yalnızca görsel çeşitlilik değil, aynı zamanda konseptsel ve duygusal anlatım açısından da geniş bir yaratıcı özgürlük alanı sunar (Şekil 32). Her biri kendine özgü teknik ve ifade biçimlerine sahip olan bu üç ana stil, yapay zekâ destekli üretim süreçlerinde bireysel yaratıcılığın sınırlarını genişletir. Bu stillerin bir araya getirilerek harmanlanması, ortaya çıkan görsellerin hem gerçekliğe yakın detaylara hem de hayal gücüne dayalı, soyut veya stilize öğelere sahip olmasına olanak tanır. Özellikle anime estetiğinin dramatik ifadeleri ve sanatsal vurguları, fotoğraf gerçekçiliğin detay yoğunluğu ile birleştiğinde, ortaya özgün ve dikkat çekici kompozisyonlar çıkmaktadır. Bu noktada, görsellerin teknik olarak her zaman 4K çözünürlükte olmasa bile, yüksek çözünürlüklü ve detay açısından zengin formatlarda üretilebiliyor olması, sanatsal ifadenin netliği ve derinliği açısından büyük bir avantaj sağlar. Böylece kullanıcılar, yalnızca görsel olarak tatmin edici değil, aynı zamanda teknik olarak da kaliteli sanat eserleri ortaya koyabilir.



Şekil 33. "bir dalda oturan bir baykuş hayal edin" --çözünürlük" promptu

İmajın teknik kalitesine baktığımızda, bunu iki farklı açıdan ele alabiliriz: çözünürlük ve genel detay miktarı. Daha fazla detay elde etmek için kullanabileceğiniz

bazı promptlar şunlardır: "fotoğraf gerçekçi", "ultra fotoğraf gerçekçi", "ultra detaylı", "karmaşık detaylar", 4K/8K gibi ifadeler. Ayrıca, "karmaşık detaylar", "fotoğraf gerçekçi", "düşük detay", "minimalist", "tek çizgi" gibi terimler de kullanılabilir (Şekil 33). Bu tür ifadeler, görsellerin detay seviyesini artırmak ya da azaltmak için kullanılabilir ve sanatçının yaratıcı amacına hizmet eder.

Tablo 6. Midjourney versiyonlarının çöüzünürlük ve kalite dereceleri

x	Version 5 (default)	Version 4c	Version 4a or 4b	Version 3	Test / Testp	niji
Ratios	any*	1:2 to 2:1	Only: 1:1, 2:3 or 3:2	5:2 to 2:5	3:2 to 2:3	1:2 to 2:1

Model Version	Quality .25	Quality .5	Quality 1	Quality 2
Version 5	✓	✓	✓	-
Version 4	✓	✓	✓	-
Version 3	✓	✓	✓	✓
Version 2	✓	✓	✓	✓
Version 1	✓	✓	✓	✓
niji	✓	✓	✓	-

Bir görselin teknik kalitesine ilişkin olarak, bunu iki farklı açıdan inceleyebiliriz: çözünürlük ve genel detay miktarı. Daha fazla detay için kullanabileceğiniz bazı promptlar şunlardır: “fotogerçekçi”, “ultra fotogerçekçi”, “ultra detaylı”, “karmaşık detaylar”, 4K/8K vb.

Daha düşük detaylar için ise “düşük detay”, “minimalist”, “ultra minimalist”, “tek çizgi” gibi terimler kullanabilirsiniz, ancak gördüğünüz gibi, Midjourney aslında detaydan kaçınmak üzere tasarlanmamıştır. Ancak, başka bir yol vardır.

Kaliteyi oynamak isterseniz, “--q” veya “--quality” komutunu kullanabilirsiniz. Bu komut, bir görselin genel kalitesini etkileyebilir. Aralık 0,25 ile 2 arasındadır ve 1 standart kalitedir. Daha düşük kaliteli görseller daha hızlı yapılır ve daha az token/GPU dakikası gerektirir.

1.6.4. Aydınlatma ve Görsel İşleme (Renderıng)

Aydınlatma veya render ayarları ile oldukça büyük değişiklikler elde edilebilir. Farklı render türleri, daha yakın nesnelerde kolayca gözlemlenebilir: "Nike Air Flight Huarache Ayakkabısı, gurur ayı, parlak, renkli, cilalı, 3D, Arnold render, Vray render, ArtStation, 4K, çok detaylı, post prodüksiyon."

Burada bahsedilen terimler, genellikle bir görselin teknik özelliklerini, render yazılımlarını ve görselin kalite seviyesini tanımlayan kelimeler (Turčeková, vd. , 2023).



Şekil 34. Render çeşitleri

Arnold Render: “Nike Air Flight Huarache Shoe pride month, bright, colorful, glossy, 3D, Arnold render, Vray render, artstation, 4k, very detailed, post processing” promptu ile oluşturulmuş bir görsel (Şekil 34).

Unreal Engine: “Nike pace shoes made of rubber and composite fibers, black Nike logo in the shoe, photography by Steven Meisel, beautiful lighting, unreal engine, octane render, hd, iq 180 --ar 2:3 -- style 4a” promptu ile oluşturulmuş bir görsel (Şekil 34).

Cinema 4D: “Realistic nike shoe, cinema 4D, ray tracing”promptu ile oluşturulmuş bir görsel (Şekil 34).

Arnold render, VFX animasyonu için kullanılan ileri düzey bir ışın izleme (ray tracing) render motorudur. Vray/V-Ray, aynı zamanda gerçek zamanlı ışın izleme sistemidir, ancak çoğunlukla mimari veya reklamcılık alanlarında kullanılmaktadır. Unreal Engine, video oyunları geliştirmek için kullanılan bir araçtır ve oldukça özgül, “neredeyse gerçekçi” bir stile sahiptir. Octane render, final render edilen görüntüleri foto-gerçekçi olmayı hedefleyen bir GPU render motorudur. Cinema 4D, profesyonel 3D modelleme, animasyon, simülasyon ve render yazılımıdır. Ayrıntılı 3D modeller yapmak için oldukça popülerdir. Işın izleme (ray tracing), bir sahnenin ve nesnelerinin ışıklandırmasını, fiziksel olarak doğru yansımalar, kırılmalar, gölgeler ve dolaylı ışıklarla gerçekçi bir şekilde

simüle etmeye yarayan bir render tekniğidir. Şekil 35' de tüm farkları kolayca gözlemlenebilir.



Şekil 35. Farklı ayarlarla üretilmiş fantastik kale

1.6.5. Üslup (Stil)

Kaos (Chaos)

Kaos "--chaos" veya "--c" parametresi, başlangıçtaki görsel ızgaralarındaki çeşitlilik düzeyini belirler. Yüksek bir değere ayarlandığında, alışılmadık kompozisyonlarla benzersiz ve şaşırtıcı sonuçlar üretir (Turčeková, vd. , 2023). Diğer taraftan, düşük "--chaos" değerleri daha tutarlı ve çoğaltılabilir sonuçlar elde edilmesine olanak tanır (Şekil 36).



Şekil 36. "Şapka takan ahtapot promptu, farklı ayarlarla üretilmiş görsel"

Tohum Değerleri (Seeds)

Midjourney botu, görsel gürültüye benzeyen bir alan yaratmak için bir tohum numarası kullanır. Bu gürültü, görüntü ızgaralarının oluşturulması için ilk temel olarak

hizmet eder. Her görsele rastgele bir tohum numarası atanır, ancak aynı zamanda "--seed" parametresi ile belirli bir tohum da belirtilebilir. Aynı tohum numarasını ve promptu kullanarak, benzer final görsellerinin üretilmesi beklenebilir. Bu, istediğiniz stile ulaştığınızda ve sadece küçük ayarlamalar yapmak istediğinizde faydalı olabilir.

Görselin tohum değerini görmek için, sadece üzerine sağ tıklayın ve bir “envelope” reaksiyonu eklenir. Tohum ve “iş ismi” (her bir oluşturulan görsel için benzersiz kod) sohbetinde gösterilecektir. Tohum komutu yalnızca 0-4294967295 aralığındaki tam sayıları kabul eder. Tohum değeri yalnızca görüntü ızgarasını etkiler (üretim sırasında gördüğünüz bulanık ilk görüntü). Bir tohum kullanmadan her üretim rastgele bir tohumla yapılır ve sonuçlar farklılık gösterir. Örnek prompt: “/imagine An astronaut holding a banana” (Şekil 37).



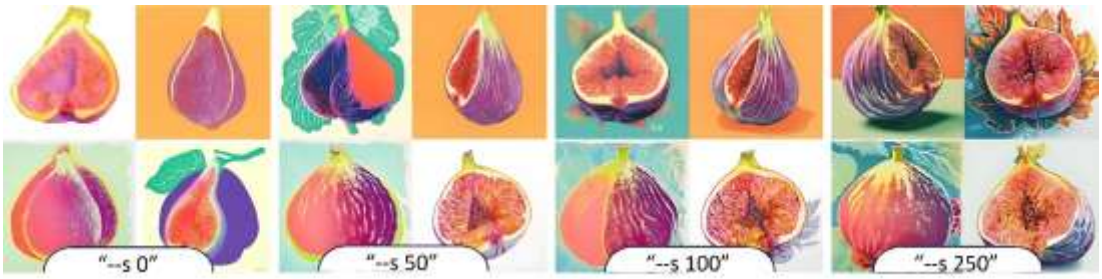
Şekil 37. “Muz tutan astronot promptu ile üretilmiş, iki farklı görsel”

Üsluplandırma (Stylize)

Midjourney Botu, sanatsal renk, kompozisyon ve formları tercih eden görseller üretmek üzere eğitilmiştir. “--stylize” veya “--s” parametresi, bu eğitimin ne kadar güçlü bir şekilde uygulandığını belirler. Düşük stilize değerleri, prompta yakın fakat daha az sanatsal görseller üretirken; yüksek stilize değerleri, prompta daha az bağlı ancak çok daha sanatsal görseller oluşturur (Şekil 38). Farklı Midjourney versiyonları, farklı stil fark derecelerine sahiptir (Tablo 5).

Tablo 7. Midjourney versiyonlarının stil fark dereceleri

	Version 5	Version 4	Version 3	Test / Testp	niji
Stylize default	100	100	2500	2500	NA
Stylize Range	0 — 1000	0 — 1000	625 — 60000	1250 — 5000	NA



Şekil 38. "'Renkli incir risografisi', farklı ayarlarla oluşturulmuş"

1.6.6. Ortam (Medyum)

Ortamın Belirlenmesi

Spesifikliğe duyulan ihtiyaç, istediğiniz görselin konusunu tam olarak ve ayrıntılı şekilde tanımladıktan sonra bitmez. Örnekler arasında illüstrasyon, yağlı boya, 3D render veya fotoğraf yer alır. Bu bölümde, görsel örnekler ile birlikte daha pek çok seçeneği incelenmiştir. Ortamın etkisinin ne kadar güçlü olduğu, çünkü tek bir basit anahtar kelime bile görseli dramatik şekilde değiştirebileceği örneklerle görülebilir (Turčeková, vd. , 2023). Örnek bir çalışma olarak zarif bir Maine Coon kedisi ile yapılan bazı sanat ortamı örnekleri üretilmiştir (Şekil 39).



Şekil 39. "Ahşap masa üstünde oturan Maine Coon kedisi promptu

Midjourney, en pürüzsüz kullanıcı deneyimini sağlamayı hedefler, bu nedenle ortam belirtilmediğinde çoğu durumda gerçekçi fotoğrafçılığı varsayılan ortam olarak kullanır. İyi bir çalışma üretmek için renk paleti, aydınlatma ve çözünürlük gibi detaylar kaliteyi ayarlanabilir.

Eskiz (Sketch)

Konu başlığında belirttiğimiz gibi, kelime seçimi önemlidir. Örneğin, "eskiz" kelimesi, bağlama bağlı olarak birden fazla anlam taşıyabilir. Bir eskiz, bir konunun temel hatlarını veya özelliklerini yakalayan kaba ya da tamamlanmamış bir çizim anlamına gelebilir. Örneğin, bir mimar, ayrıntılı planlara geçmeden önce bir binanın genel düzenini göstermek için bir eskiz oluşturabilir. Ancak, aşağıdaki örneklerde görebileceğimiz gibi, Midjourney "eskiz" kelimesini en olasılıkla ilk anlamıyla – basit bir çizim – ilişkilendirecektir (Şekil 40).



Şekil 40 "Domates eskizi promptu

Farklı Ortamların Birleştirilmesi

Yapay zekanın geldiği noktada artık yaratıcılığa yönelik herhangi bir sınırlama bulunmamaktadır. Peki, geleneksel ve dijital teknikleri birleştirerek benzersiz sanat eserleri yaratmak mümkün mü? Aşağıda farklı tarzlar ve özellikler ile oluşturulmuş bir çalışma yer almaktadır. Şekil 64'deki çalışmada görüldüğü üzere hem sanatçı, hem ortam, hem çözümnürlük, hem görsel unsurlar birleştirilerek özgün bir çalışma yapılması sağlanmıştır. Ancak buradaki en önemli unsur farklı ortamların birleştirilmesi ile yepyeni ortamların elde edilmesidir. Doğru prompt verildiğinde aşağıdaki gibi özgün çalışmalar yapay zeka yardımı ile üretilebilmektedir (Şekil 41).



Şekil 41. "Suluboya vektör çizimi, özel parametrelerle üretilmiş görsel"

1.6.7. Sanatçı

Sanatçının Üslubu

Bu kategori, belirli bir sanatçıyı veya onun eserlerini referans alarak belirli bir üslup ya da sanatsal etki yaratmayı amaçlamaktadır. Örneğin, Alphonse Mucha, Frida Kahlo veya John Collier gibi sanatçıların adlarının belirtilmesi, ilgili sanatsal tarzın yansıtılmasını sağlar. Yeteneğiniz ya da maddi imkânınız yok. Neden yapay zekâdan yardım istemeyesiniz? Yapay zekânın yalnızca dünya çapında ünlü sanatçıları değil, çoğu zaman belirli topluluklarda bilinen anime veya çizgi roman sanatçılarını da kapsayan bir hizmet vermektedir (Turčeková, vd. , 2023). Aşağıdaki örnek çalışmaların Promptları şu şekildedir;



Şekil 42. Syd Mead'in eserlerine referansla.

Şekil 42; "/imagine uzak bir gezegende geçen bir bilim kurgu romanı kapağı, retrofütürizm tarzında, Syd Mead'in eserlerine referansla. Dijital sanat tekniği kullanılarak 4:3 en-boy oranında oluşturulmuş bir görsel. Başlık: 'Aeronian Odyssey'. Ağırlık: 5.0." promptu farklı ayarlarla oluşturulmuş bir görsel



Şekil 43. Gotik sanat tarzında.

Şekil 43; "/imagine perili bir malikanede geçen bir korku romanı kapağı, Gotik sanat tarzında. Kurşun kalem çizim tekniği kullanılarak 3:2 en-boy oranında oluşturulmuş bir görsel. Başlık: 'The Darkened Halls'. Ağırlık: 5.0."promptu farklı ayarlarla oluşturulmuş bir görsel.



Şekil 44. Albert Kiefer

Şekil 44; "/imagine Albert Kiefer tarafından yapılmış Innsbruck binalarının kentsel eskizi." promptu farklı ayarlarla oluşturulmuş bir görsel



Şekil 45. impasto tekniğiyle, Vincent van Gogh tarzında.

Şekil 45; "/imagine 1920'lerde Paris'te geçen bir gizem romanı kapağı, impasto tekniğiyle, Vincent van Gogh tarzında. Başlık: 'Midnight in Montmartre'. 9:16 en-boy oranında ve ağırlık değeri 5.0 olacak şekilde oluşturulmuş bir görsel." promptu farklı ayarlarla oluşturulmuş bir görsel



Şekil 46. Eskiz Tekniği

Şekil 46; "/imagine Roma siluetinin kentsel eskizi, --ar 2:1."promptu farklı ayarlarla oluşturulmuş bir görsel

Anlatılar (Narrations)

Promptlar oldukça basit veya oldukça karmaşık olabilir. Kısa promptların Midjourney'in varsayılan stiline büyük ölçüde bağımlı olduğunu, uzun promptların ise özelleştirme imkânı sunduğunu unutmamak gerekir (Turčeková, vd. , 2023). Promptlarda kullanılan stil ve sanatçı isimleri, AI'nin oluşturduğu görsellerin stilistik yönlerini belirler. Örneğin, "Claude Monet tarzında bir dağ manzarası" gibi bir açıklama, görselin izlenimci bir şekilde üretilmesine yol açacaktır (Şekil 47). Bu tür modifikasyonlar, AI'nın daha belirgin ve doğru bir şekilde sanatsal tercihlere yansımasını sağlar



Şekil 47. "Bir dağ manzarasının dijital tablosu

, 'Claude Monet'nin empresyonist eserlerinden ilham alarak oluştur. Çalışma, ArtStation'da bulunan sanat eserlerini andırmalı ve en az 4K çözünürlüğe sahip olmalı. Canlı renkler ve pastel tonlardan oluşan huzurlu bir atmosfer içermeli. Sahne, yumuşak, dağınık aydınlatma ile sıcak bir parlaklık yayacak şekilde tasarlanmalı." promptu farklı ayarlarla oluşturulmuş bir görsel 'Bu promptu, anlatısal olmayan, iyi yapılandırılmış bir prompt ile karşılaştırdığımızda aşağıdaki görseli elde edebiliyoruz. (Şekil 48)



Şekil 48. Bir dağ manzarası

1.6.8. Görsel Komutlandırma (Image Promptıng)

Eğer daha önce sahip olduğunuz bir görsel üzerine inşa etmek veya Midjourney'in belirli bir görselden ilham almasını istiyorsanız, kendi görselinizi yükleyebilir ya da internetten bir görseli prompt olarak kullanabilirsiniz (Turčeková, vd. , 2023).

Bir web görselini eklemek için ilgili URL'yi sohbet kutusuna yapıştırmanız yeterlidir. Kendi görselinizi kullanmak için ise "+" sembolünü kullanarak sohbet kutusuna yükleyebilir ve ardından prompta sürükleyerek dâhil edebilirsiniz. Görselin metin promptuna göre önem derecesi, "—iw" (image weight) komutu ile 0.5 ile 2 arasında ayarlanabilir. Daha düşük bir değer görselin önemini azaltırken, daha yüksek bir değer görselin etkisini artıracaktır.

Aşağıdaki örnekte, bir gemi ve deniz görüntüsü birlikte kullanılmıştır:

Gemi görseli: https://www.rmg.co.uk/collections/our-collection-worlds-largest-ship-model-collection . Deniz Görseli: https://en.wikipedia.org/wiki/Sea



Şekil 49. farklı ayarlarla oluşturulmuş bir görsel.

Her iki görseli birleştirerek oluşturulabilecek prompt örneği (Şekil 49): "/imagine bu gemiye benzeyen bir gemi //GEMİ LİNKİ//, bu denize benzeyen açık bir denizde //DENİZ LİNKİ//." Yapay zekâya bu görsellerle ne yapması gerektiğini açıklamak önemlidir. Yalnızca "+" işareti kullanıldığında rastgele ama estetik açıdan etkileyici sonuçlar ortaya çıkabilir (Şekil 50)



Şekil 50. „+" promptu farklı ayarlarla oluşturulmuş bir görsel

2. MATERYAL ve YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntemi, izlenen aşamalar ve kullanılan araçlar ayrıntılı olarak açıklanmaktadır. Çalışmanın yöntemi üç ana aşamadan oluşmaktadır: (1) literatür temelli kriter geliştirme, (2) görsel üretim ve analiz süreci, ve (3) mobil uygulama geliştirme. İlk aşamada yapay zekâ ile görsel sanat üretiminin değerlendirilmesinde kullanılacak ölçütler, alan yazın taramasına dayalı olarak belirlenmiştir. İkinci aşamada, belirlenen bu kriterler ışığında dört farklı yapay zekâ modelinin ürettiği görseller incelenmiş; içerik analizi ve karşılaştırmalı estetik analiz yöntemleriyle modellerin çıktıları değerlendirilmiştir. Üçüncü ve son aşamada ise elde edilen bulgular doğrultusunda, kullanıcıların kendi prompt'larını (metin komutlarını) oluşturmalarını ve yapay zekâyı yönlendirmelerini kolaylaştıracak bir mobil uygulama arayüzü tasarlanmıştır. Aşağıda, her bir aşamanın yönteme katkısı, gerekçeleri ve teknik detayları alt başlıklar halinde sunulmaktadır.

2.1. Literatür Temelli Kriter Geliştirme

Yöntemsel çalışmanın ilk adımı, yapay zekâ destekli görsel sanat üretiminin değerlendirilmesinde kullanılacak kriterlerin belirlenmesidir. Bu amaçla kapsamlı bir literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Alan yazında görsel sanatların temel öğeleri ve estetik değerlendirme ölçütleri incelenmiş; özellikle dijital sanat, görsel tasarım prensipleri ve yapay zekâ ile üretilen sanat konularındaki akademik çalışmalar ve kaynaklar taranmıştır. Sanat kuramı ve tasarım literatüründe sıkça vurgulanan unsurlar tespit edilerek çalışmamız bağlamına uyarlanmıştır.

Literatür taraması sırasında, kompozisyon, renk ve ışık kullanımı gibi klasik sanat prensiplerinin yanı sıra, dijital görsellerin teknik özellikleri de dikkate alınmıştır. Elde edilen bulgular doğrultusunda görsel kalite kriterleri olarak kullanılacak başlıca ölçütler aşağıdaki gibi belirlenmiştir:

Kompozisyon: Görseldeki öğelerin yerleşimi, kadrajlanması ve dengesi. Öznenin konumlandırılması, arka plan-ön plan ilişkisi ve genel çerçevenin düzeni bu başlık altında değerlendirilmiştir.

Renk Paleti: Görselde kullanılan renklerin çeşitliliği, uyumu ve bütünlüğü. Eserdeki baskın renk tonları, kontrast düzeyi ve renklerin estetik ahengi analiz edilecektir.

Detay Seviyesi: Görseldeki ince ayrıntıların ve dokuların miktarı ile netliği. Yüksek detay seviyesi, objelerin veya sahnenin küçük parçalarının belirginliği ve özenli işlenmesiyle kendini gösterir.

Işık Kullanımı: Kompozisyondaki aydınlatma unsurları, gölge ve ışığın etkileşimi. Işığın geliş açısı, şiddeti, dramatik etki oluşturup oluşturmaması ve genel atmosfer üzerindeki rolü bu kapsamda incelenir.

Çözünürlük ve Teknik Kalite: Üretilen görselin çözünürlük boyutu, keskinliği ve olası yapaylık/artifakt düzeyi. Görselin teknik olarak yeterli netlikte olması, pikselleşme veya bulanıklık barındırmaması beklenir.

Belirlenen bu kriterler, literatürde vurgulanan görsel sanat kalite unsurlarına dayanmaktadır. Hiçbir aşamada sanatçı görüşü ya da anket verisi kullanılmamış; bunun yerine ikincil kaynaklar olan akademik çalışmalar ve sanat kuramcılarının görüşleri rehber alınarak objektif bir değerlendirme çerçevesi oluşturulmuştur. Bu yaklaşım, değerlendirme ölçütlerinin kuramsal bir temele oturmasını ve olabildiğince nesnel olmasını sağlamaktadır. Literatür temelli kriter geliştirme süreci sonunda elde edilen yukarıdaki ölçütler, çalışmanın sonraki aşamalarında yapay zekâ model çıktılarının incelenmesinde temel referans olarak kullanılmıştır.

2.2. Görsel Üretim ve Analiz Süreci

İkinci aşamada, belirlenen kriterleri uygulayabilmek ve yapay zekâ modellerinin üretim özelliklerini kıyaslamak amacıyla görsel üretim deneyi ve bunu takiben içerik analizi gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda, metinden-görüntüye üretim yapan dört farklı yapay zekâ sistemi seçilmiş ve aynı yapıda hazırlanmış promptlar kullanılarak örnek görseller üretilmiştir. İncelenen yapay zekâ tabanlı görsel üretim modelleri şunlardır: OpenAI DALL-E, Copilot, Bing Image Creator (Microsoft Bing altyapısında DALL-E entegrasyonu) ve Adobe Firefly. Bu modellerin seçilme nedeni, 2020-2025 döneminde popülerlik kazanmış ve farklı altyapılarla çalışan temsili yapay zekâ görsel üretim sistemleri olmalarıdır. Her bir model, metin girdisi olarak verilen aynı tanımlayıcı promptu temel alarak görsel çıktılar üretmiştir. Üretim sürecinde tüm modeller için benzer koşullar sağlanmasına özen gösterilmiştir: Mümkün olduğunda varsayılan ayarlar kullanılmış, sadece tez kapsamında tasarlanan içerik odaklı prompt metinleri modele verilmiştir. Böylece farklı modellerden elde edilen sonuçların karşılaştırılabilir bir zeminde olması hedeflenmiştir.

Görsel üretim sürecinde örnek olay temelli bir yaklaşım benimsenmiştir. Farklı içerik ve üslupta birkaç senaryo için metin komutları oluşturulmuş, her senaryoda tüm modellerin aynı veya çok benzer ifadelerle yönlendirilmesine dikkat edilmiştir. Örneğin, bir senaryoda manzara resmi betimleyen bir prompt tüm sistemlere verilerek her birinin

nasıl bir görsel ürettiği gözlemlenmiştir. Bir başka senaryoda portre tarzı bir çalışma veya soyut bir kavram benzeri farklı kategoriler denenerek modellerin değişik bağlamlarda performansı değerlendirilmiştir. Her senaryo için her modelden elde edilen çıktı görseller kaydedilmiş ve sonraki analiz için organize edilmiştir. Toplamda yeterli sayıda görsel örneklem oluşturulmuştur (her modelden onlarca görsel; tüm aşamada yaklaşık yüzü aşkın görsel) ve bu örneklem, araştırma evrenini temsil edecek şekilde çeşitli içerikleri kapsamıştır. Bu kapsamlı görsel veri seti, yapay zekâ modellerinin sanat üretim kapasitesini hem ortak promptlar üzerinden karşılaştırmak hem de literatürde belirlenen estetik kriterlere göre incelemek üzere hazırlanmıştır.

Üretilen görsellerin değerlendirilmesi içerik analizi yöntemiyle yapılmıştır. Çalışmada içerik analizinin betimsel ve kategorik yaklaşımı benimsenmiştir: Önceden belirlenen kriterler (kompozisyon, renk paleti, detay vb.) birer analiz kategorisi olarak kullanılmış ve her bir görselin bu kategoriler bağlamında ne şekilde özellikler taşıdığı not edilmiştir. Analiz sürecinde her görsel için şu adımlar izlenmiştir: (1) Görsel önce genel olarak incelenip ilk izlenimler kaydedildi, (2) her bir kriter için görselin durumu ayrıntılı biçimde değerlendirildi (örn. kompozisyon dengesi, renk uyumu, ışık tonu, detayların belirginliği, çözünürlük kalitesi gibi noktalar tek tek yorumlandı), (3) bu gözlemler ışığında ilgili görselin güçlü ve zayıf yönleri belirlendi. Tüm görseller için benzer biçimde notlar alındıktan sonra, veriler ortak bir çizelgede derlenerek modele göre ve senaryoya göre gruplanmıştır. Böylelikle, içerik analizi sonucunda nitel bir veri seti (her modelin her kriter bazında açıklamaları) elde edilmiştir. Bu veriler, yapay zekâ sistemlerinin ürettikleri eserlerin estetik ve teknik açıdan hangi yönlerinin öne çıktığını veya eksik kaldığını ortaya koymaktadır.

İçerik analizine ek olarak, elde edilen bulgular üzerinden karşılaştırmalı estetik analiz gerçekleştirilmiştir. Karşılaştırmalı analiz sırasında, her modelin benzer promptlar karşısında tutarlılığı da gözlemlenmiştir; örneğin aynı promptun tekrarında model çıktılarında büyük farklılıklar olup olmadığı not edilmiştir. Bu aşamada elde edilen sonuçlar, yapay zekâ modellerinin sanatsal üretim çıktılarının hangi açılardan benzerlik ve farklılık taşıdığını ortaya koyarak sonraki tasarım aşamasına girdi sağlamıştır.

2.3. Mobil Uygulama Geliştirme

Yöntemin üçüncü ve son aşamasında, araştırmanın uygulamaya dönük yönünü temsil eden bir mobil uygulama tasarımı gerçekleştirilmiştir. Bu tasarım süreci, önceki aşamalarda elde edilen bilgi ve çıkarımları pratiğe aktarmayı amaçlayan bir tür araştırma

aracının geliştirilmesi olarak kurgulanmıştır. Burada temel hedef, yapay zekâ ile görsel üretim yaparken kullanıcıların prompt oluşturma ve düzenleme süreçlerini kolaylaştırmak, literatür temelli kriterleri göz önüne alarak daha etkili komutlar yazmalarını sağlamaktır. Başka bir deyişle, geliştirilen mobil uygulama, tez kapsamında belirlenen kompozisyon, renk paleti, detay, ışık gibi görsel unsurları ve ilgili teknik parametreleri kullanıcı dostu bir arayüzle sunarak bir prompt hazırlama rehberi işlevi görmektedir.

Uygulama geliştirme süreci, öncelikle ihtiyaç ve gereksinimlerin belirlenmesiyle başlamıştır. Araştırma bulguları doğrultusunda, başarılı bir görsel çıktının anahtarının iyi tanımlanmış bir prompt olduğu görüldüğünden, uygulamanın temel fonksiyonları bu ihtiyacı karşılayacak şekilde tasarlanmıştır. Gereksinim analizi aşamasında, kullanıcının oluşturmak istediği görsel için girebileceği bileşenler tanımlanmıştır: Örneğin, konu/tema seçimi, istenen sanat stili (realistik, soyut, empresyonist vb. tarz seçenekleri), tercih edilen renk paletleri (sıcak renkler, pastel tonlar gibi), ışık durumu (örn. gün batımı ışığı, loş ışık), arzu edilen detay seviyesi (basit, minimal detaydan çok karmaşık ayrıntılara kadar) ve hedef çözünürlük veya boyut oranı gibi parametreler belirlenmiştir. Ayrıca, kullanıcının istemediği unsurları belirtebileceği olumsuz komutlar (negative prompts) kısmı da eklenerek promptların daha kontrollü hale getirilmesi planlanmıştır. Bu belirlenen bileşenler, literatürden elde edilen kriterlerin uygulamadaki karşılığı olarak düşünülebilir ve kullanıcının sanat üretiminde yaratıcı kontrol sağlamasına yardımcı olacaktır.

Tasarım aşamasında, öncelikle kağıt üzerinde ve dijital ortamda arayüz taslakları oluşturulmuştur. Bu taslaklar, uygulamanın sayfalarının ve bileşenlerinin genel yerleşimini, kullanıcı akışını ve etkileşim noktalarını göstermektedir. Ardından, estetik ve kullanılabilirlik ilkelerine uygun bir biçimde ayrıntılı arayüz tasarımına geçilmiştir. Arayüz tasarımı yaparken mobil cihazlar için geçerli kullanıcı deneyimi prensiplerine dikkat edilmiştir; basit ve anlaşılır menüler, sezgisel ikonlar ve görsel hiyerarşi gibi unsurlar göz önünde bulundurulmuştur. Renk paleti seçimi ve tipografi, uygulamanın amacına uygun şekilde sade fakat sanat temasıyla uyumlu olacak biçimde belirlenmiştir. Tasarım araçları olarak Figma gibi modern arayüz prototipleme yazılımları kullanılmış; böylece etkileşimli bir prototip geliştirilerek uygulamanın ekranları arası geçişler ve temel işlevleri simüle edilmiştir. Bu prototip, kullanıcının bir senaryo dahilinde (örneğin, belirli bir tarzda manzara resmi oluşturma senaryosu) uygulamayı nasıl kullanacağını adım adım gösterir şekilde hazırlanmıştır.

Uygulama tasarımının değerlendirilmesi ve iyileştirilmesi için örnek senaryolar ve kullanım durumları oluşturulmuştur. Her bir senaryoda, farazi bir kullanıcının akıllı

telefonunda uygulamayı açarak bir sanat eseri üretmek üzere prompt oluşturma süreci anlatılmıştır. Örneğin, bir senaryoda kullanıcı önce konu alanını seçmekte (örn. "doğa manzarası"), ardından stil tercihini yapıp (örn. "empresyonist tarz"), renk paletini belirlemekte ("canlı ve sıcak renkler"), ışık ayarını seçmekte ("altın saat gün batımı ışığı") ve detay seviyesini yüksek olarak işaretlemektedir. Uygulama prototipinde her adımda kullanıcıya kısa yönergeler verilmekte ve son aşamada bu seçimlerin otomatik olarak kapsamlı bir prompt metnine dönüştürüldüğü gösterilmektedir. Bir diğer senaryoda ise kullanıcı, örneğin bir portre çalışması için benzer şekilde seçimler yaparak yapay zekâ modelini yönlendirecek bir komut seti hazırlamaktadır. Bu senaryolar, prototip arayüz üzerinde uygulanarak tutarlılık ve işlevsellik testleri yapılmıştır. Gerekli görülen noktalarda tasarım revizyonları gerçekleştirilmiş, örneğin bazı kriterlerin kullanıcı tarafından anlaşılmasını kolaylaştırmak amacıyla bilgi simgeleri veya örnek görseller eklenmiştir.

2.4. Mobil Uygulama Arayüzü: Tasarım Özeti

Bu çalışmada geliştirilen mobil uygulamanın ismi “Art Prompter” olarak belirlenmiştir. Uygulama, kullanıcıların yapay zeka ile görsel sanat üretim süreçlerini yönlendirebilmesi için sezgisel bir kullanıcı deneyimi sunmayı hedeflemektedir. Tasarım dili sade, erişilebilir ve estetik olarak sanatsal bir arayüz prensibine dayanmaktadır.

Uygulamanın ana işlevleri ve kategorileri aşağıda özetlenmiştir:

Sanat Stili Seçimi: Kullanıcı, empresyonizm, sürrealizm gibi sanat akımlarından birini seçerek görselin genel estetik yönünü belirler.

Ana Tema Belirleme: Görselde işlenecek konu veya sahne tanımlanır (ör. doğa, kent, portre).

Duygu ve Ton Ayarı: Görselin taşıyacağı duygusal atmosfer (ör. hüzünlü, neşeli, dramatik) kullanıcı tarafından seçilir.

Renk Paleti: Kullanıcı, belirli bir renk uyumu tercih ederek görselin görsel dili üzerinde etkide bulunur.

Ortam Detayları: Görselin geçtiği ortam veya mekânsal bağlam (ör. orman, iç mekân, distopik kent).

Kompozisyon ve Perspektif: Görselin bakış açısı, denge unsurları ve yerleşimi tanımlanır.

Ekstra Detaylar: Görseli zenginleştirecek ikincil unsurlar (ör. arka plan objeleri, desenler).

Karakter ve Figürler: İnsan, hayvan veya fantastik figürler tanımlanabilir.

Zaman: Görselin ait olduğu dönem veya zaman dilimi kullanıcı tarafından girilir.

Duyusal Etkiler: Ses, dokunsallık ya da ışık gibi duyusal ögelerin etkisi oluşturulabilir.

Mekânsal Zenginlik: Derinlik ve üç boyut hissi için mekân tanımı yapılabilir.

Estetik ve Tasarım Öğeleri: Grafiksel unsurlar ve genel görsel dokuya ilişkin seçimler.

Bu ekranlar, kullanıcıların yapay zekâ destekli görsel üretim süreçlerinde daha verimli ve etkili sonuçlar elde edebilmeleri amacıyla rehberlik edici ve yönlendirici bir yapı sunar. Tasarlanan her bir kategori, kullanıcıların görsel hedeflerine uygun, anlamlı ve estetik açıdan güçlü prompt'lar oluşturabilmesini kolaylaştıracak şekilde özenle yapılandırılmıştır. Kullanıcının teknik bilgi seviyesinden bağımsız olarak anlaşılabilir bir sistematik sunarak, hem amatör hem de profesyonel sanat üreticilerinin bu teknolojiden maksimum düzeyde faydalanmasına olanak tanır. Bu yönüyle Art Promter, sadece bir yardımcı araç değil, aynı zamanda yaratıcı süreci düzenleyen, yönlendiren ve derinleştiren bir üretim asistanı olarak işlev görmektedir. Sanatsal üretimin daha sistematik ve bilinçli bir şekilde gerçekleştirilmesine katkı sunan bu platform, yapay zekânın potansiyelini estetik yaratıcılıkla buluşturarak kullanıcıya benzersiz bir deneyim sağlamaktadır.

Tablo 8. Prompt oluşturma Kriterleri

1	**KULLANICI ANA TEMASI**

2	**SANATÇI TARZLARI**	**3**	**DİJİTAL SANAT VE TEKNOLOJİK TARZLAR**
2.1	Leonardo Da Vinci	3.1	Dijital Sanat
2.2	Vincent Van Gogh	3.2	Steampunk Art
2.3	Pablo Picasso	3.3	Cyberpunk Art
2.4	Salvador Dalí	3.4	Ukiyo-E Art
2.5	Claude Monet	3.5	Deco Art
2.6	Andy Warhol	3.6	Vector Art
2.7	Michelangelo	3.7	Low Poly Art
2.8	Jackson Pollock	3.8	Glitchcore Art
2.9	Edvard Munch	3.9	Bauhaus Art
2.10	Hokusai	3.10	Claymation Art/Clay Art
2.11	Diğer	3.11	Diğer

4	SANAT MODİFİKASYONLARI	5	OTOGERÇEKÇİ MODİFİKASYONLAR
4.1	Detaylı (Detailed)	5.1	4k/8k
4.2	Ödül Kazanmış Sanat	5.2	15 Mm Geniş Açı Lens
4.3	Artstation'da Popüler	5.3	35 Mm Lens
4.4	Fotogerçekçi	5.4	85 Mm Lens
4.5	Unreal Engine	5.5	200 Mm Lens
4.6	Fanart	5.6	Bokeh
4.7	Minimalist Sanat	5.7	Ödül Kazanmış
4.8	Retro Futurism	5.8	Tilt-Shift Fotoğrafçılığı
4.9	Noir Art	5.9	Sinema Fotoğrafı
4.10	Vintage Illustration	5.10	Makro
4.11	Diğer	5.11	Diğer

6	AYDINLATMA MODİFİKASYONLARI	7	SANAT STİLİ
6.1	Sinematik Aydınlatma	7.1	Sürrealizm
6.2	Altın Saat Güneş Işığı	7.2	Minimalizm
6.3	Ambiyans Aydınlatması	7.3	Realizm
6.4	Stüdyo Aydınlatması	7.4	Empresyonizm
6.5	Lens Parlaması	7.5	Kübizm
6.6	Neon Aydınlatma	7.6	Abstraksiyon
6.7	Yüksek Kontrast Aydınlatma	7.7	Fütürizm
6.8	Ayışığı	7.8	Art Deco
6.9	Flaş Aydınlatması	7.9	Gotik Sanat
6.10	Fener Işığı	7.10	Pop Art
6.11	Diğer	7.11	Diğer

8	ORTAMA DAİR DETAYLAR	9	DUYGU VEYA TON
8.1	Şehir Manzarası	9.1	Hüzün
8.2	Doğal Peyzaj	9.2	Mutluluk
8.3	Fantastik Dünya	9.3	Dram
8.4	İç Mekân	9.4	Gizem
8.5	Sanayi Bölgesi	9.5	Romantizm
8.6	Uzay	9.6	Gerçekçilik
8.7	Tarihi Yapılar	9.7	Melankoli
8.8	Su Altı Dünyası	9.8	Korku
8.9	Post-Apokaliptik Çevre	9.9	Huzur
8.10	Bilim Kurgu Ortamları	9.10	Heyecan
8.11	Diğer	9.11	Diğer

10	RENK PALETİ	11	KOMPOZİSYON VE PERSPEKTİF
10.1	Canlı Renkler	11.1	Tek Açı
10.2	Monokrom	11.2	Birden Fazla Açı
10.3	Zıt Renkler	11.3	Yakın Çekim
10.4	Pastel Tonlar	11.4	Uzak Çekim
10.5	Siyah-Beyaz	11.5	Kuş Bakışı
10.6	Doğal Tonlar	11.6	Alttan Perspektif
10.7	Neon Renkler	11.7	Simetrik
10.8	Gradyan Geçişler	11.8	Asimetrik
10.9	Retro Renk Paleti	11.9	Çerçeve İçinde Çerçeve
10.10	Metalik Renkler	11.10	Üçte Bir Kuralı
10.11	Diğer	11.11	Diğer

12	KARAKTERLER VE FİGÜRLER	13	ZAMAN
12.1	İnsan Figürleri	13.1	Antik Çağ ve Eski Uygarlıklar
12.2	Hayvan Figürleri	13.2	Orta Çağ
12.3	Mitolojik Varlıklar	13.3	Rönesans
12.4	Canlı Olmayan Varlıklar	13.4	Sanayi Devrimi
12.5	Fantastik Karakterler	13.5	Nostaljik Dönemler
12.6	Tarihi Karakterler	13.6	Günümüz ve Modern Zamanlar
12.7	Karikatür ve Çizgi Karakterler	13.7	Fütüristik Dönemler
12.8	Süper Kahramanlar	13.8	İleri Teknoloji ve Zaman Yolculuğu
12.9	Bilim İnsanları ve Teknolojik Figürler	13.9	Post-Apokaliptik Gelecek
12.10	Sokak ve Günlük Yaşam Karakterleri	13.10	Alternatif Tarih ve Paralel Evrenler
12.11	Diğer	13.11	Diğer

14	SİMGE VE SİMGESEL ANLAM	15	HAVA DURUMU VEYA İKLİM
14.1	Doğal Simgeler	15.1	Güneşli Hava
14.2	Kültürel ve Toplumsal Simgeler	15.2	Yağmurlu Hava
14.3	Psikolojik Simgeler	15.3	Fırtınalı Hava
14.4	Evrensel Simgeler	15.4	Karlı ve Kış Manzaraları
14.5	Mitolojik Simgeler	15.5	Sıcak ve Tropikal İklim
14.6	Dini Simgeler	15.6	Sisli Ortamlar
14.7	Astrolojik ve Kozmik Simgeler	15.7	Rüzgarlı Hava
14.8	Geometrik Simgeler	15.8	Mevsim Geçişleri
14.9	Renklerin Simgesel Anlamları	15.9	Doğal Afetler
14.10	Günlük Hayat Simgeleri	15.10	Atmosferik Doğa Olayları
14.11	Diğer	15.11	Diğer

16	EN BOY ORANI
16.1	Kare En Boy Oranı (1:1)
16.2	Portre En Boy Oranı (2:3 veya 4:5)
16.3	Manzara En Boy Oranı (3:2 veya 16:9):
16.4	Panoramik En Boy Oranı (2:1)
16.5	Klasik En Boy Oranı (4:3)
16.6	Geniş Ekran En Boy Oranı (16:10)
16.7	Sinema En Boy Oranı (21:9)
16.8	Yüksek En Boy Oranı (9:16 Veya 1:2)
16.9	Altın Oran (1:1.618)
16.10	Mektup En Boy Oranı (8.5:11)
16.11	Diğer

17	ÖZEL İSTEKLER VEYA NOTLAR NESNELER VEYA AKSESUARLAR

18	İSTENMEYEN İSTEM

19	PROMPT DİLİ

20	PROMPT KELİME SAYISI

Uygulama içeriği, kullanıcıların belirli seçenekler üzerinden seçim yaparak aşağıdaki gibi anlamlı promptlar üretmesini sağlar:

Şekil 51.de “Vincent van Gogh'un tarzında, dijital sanatla oluşturulmuş, sinematik ışıkla aydınlatılmış, fırtınalı şehir manzarası. Sürrealist etkiyle, hüzünlü tonlar taşıyan bu görselde tren ana unsur olarak konumlandırılmış, insan figürleri ve mitolojik sembollerle zenginleştirilmiş. Görsel canlı renklerle boyanmış olup yazı içermemelidir.”



Şekil 51. Örnek Prompt Görseli

Kullanıcı seçimleri, bir API aracılığıyla yapay zekâ motoruna iletilmekte ve bu verilerden otomatik olarak estetik yönlendirme içeren anlamlı prompt metinleri oluşturulmaktadır. Böylece kullanıcı, teknik bilgi gereksinimi olmaksızın estetik açıdan güçlü bir üretim komutu oluşturabilir.

Görsel arayüzün prototip tasarımı (Şekil 52). Figma gibi modern prototipleme araçlarıyla hazırlanmış ve farklı senaryolar üzerinden işlevsellik testine tabi tutulmuştur. Uygulama içinde, her kullanıcı eylemi sade ve rehberli bir akış ile desteklenmiş; bilgi simgeleri ve örnek görsellerle etkileşim kolaylaştırılmıştır.



Şekil 52. Mobil Uygulama Ara Yüzü

Kullanıcı, bu şematik yapı sayesinde istemediği içerikleri dışlayabilir, dil tercihi ve kelime sınırı belirleyebilir. Örneğin: prompt Türkçe yazılsın, “yazılar” ve “kedi” kullanılmasın, 100 kelimeyi aşmasın gibi.

Sonuç olarak, bu arayüz tasarımı, çalışmanın kavramsal çerçevesini kullanıcı deneyimine dönüştüren somut bir çıktıdır. Art Promter, yapay zekâ destekli sanat üretiminin özellikle prompt oluşturma sürecini demokratikleştiren bir araç olarak konumlanmakta; kullanıcıların estetik kontrolünü artıran, yaratıcı süreci erişilebilir kılan bir arayüz çözümüdür.



Şekil 53. Mobil Uygulamanın ekran görüntüleri

2.5. Web Arayüzü ve Platform Geliştirme

Bu çalışmanın uygulama sürecinde, yapay zeka destekli prompt oluşturma sistemini daha erişilebilir ve kullanıcı dostu bir yapıya kavuşturmak amacıyla ArtPromter.com isimli çevrim içi bir web arayüzü geliştirilmiştir (Şekil 54). Web sitesinin oluşturulmasındaki temel amaç, mobil uygulamanın temel işlevselliğini çevrim içi bir platforma taşıyarak, daha geniş kullanıcı kitlesine erişim sağlamaktır (https://www.artpromter.com/).

ArtPromter.com, farklı sanat disiplinlerinden kullanıcıların sadece birkaç tıklama ile yapay zekaya yönelik görsel üretim promptları oluşturmasına olanak tanımaktadır. Kullanıcılar platforma herhangi bir cihazdan giriş yaparak:

- Hazır tematik kategorileri seçebilmekte (örneğin: sanat tarzı, renk paleti, duygusal ton),
- "Diğer" seçeneği ile kendi özgün tanımlarını yazabilmekte,
- Gerçek zamanlı olarak örnek promptları görüntüleyebilmekte,
- Seçimlerine uygun olarak yapay zeka tarafından üretilmiş görselleri inceleyebilmektedir.

Web platformunun tasarımı, hem profesyonel sanatçılar hem de yapay zekaya yeni başlayan kullanıcılar düşünülerek hazırlanmıştır. Arayüz sade, yönlendirici ve mobil uyumlu olarak yapılandırılmıştır. Menü yapısı, kategorik seçimlere göre düzenlenmiş; renk geçişleri, yazı karakterleri ve buton yerleşimleri sade ama vurgulu bir şekilde tasarlanmıştır. Böylece kullanıcı deneyimi minimum teknik bilgiyle dahi üst düzeye çıkarılmıştır.

Bu platformun, tez kapsamında geliştirilen sistemin işlevselliğinin test edilmesinde ve ortaya çıkan sonuçların değerlendirilmesinde önemli bir rol üstlendiği gözlemlenmiştir. Özellikle kullanıcı arayüzü, görsel üretim süreci ve sistem geri bildirimlerinin analizinde, bu dijital altyapı sayesinde daha sistematik ve hızlı bir değerlendirme süreci mümkün hâle gelmiştir. Ayrıca platform, yalnızca son kullanıcı deneyimlerini gözlemlemekle kalmayıp, aynı zamanda farklı kullanıcı profillerinden gelen geri bildirimlerin toplanması ve sınıflandırılması açısından da etkili bir araç olarak öne çıkmaktadır. Bununla birlikte, mobil uygulamanın fiziksel cihazlar üzerindeki test sürecine gerek kalmadan, dijital bir eşleniğini sunarak geliştirici tarafın prototipleri daha hızlı ve hatasız şekilde değerlendirmesine olanak tanımaktadır. Bu yönüyle platform, yalnızca test sürecini kolaylaştırmakla kalmayıp, aynı zamanda geliştirme döngüsünü optimize eden

tamamlayıcı bir unsur olarak işlev görmektedir.Web arayüzüne ait ekran görüntüsü Şekil 54, 55 ve 56 da sunulmuştur:



Şekil 54. Web Uygulamanın ekran görüntüleri



Şekil 55. Web Uygulamanın ekran görüntüleri



Şekil 56. Web Uygulamanın ekran görüntüleri

3. BULGULAR

Görsel sanatlarda yapay zeka kullanımı üzerine yapılan bu çalışmada, literatür taramasına dayalı olarak geliştirilen estetik ve teknik kriterler doğrultusunda, farklı yapay zeka modelleriyle görsel üretimler gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda dört farklı yapay zeka platformu (Midjourney, DALL-E, Adobe Firefly ve Bing Image Creator) üzerinde aynı kriter setleriyle oluşturulan görseller karşılaştırılmış ve ortaya çıkan sonuçlar görsel örneklerle desteklenmiştir.

3.1 Kullanıcı Ana Teması

Oluşturulmak istenen görselin buna göre şekilleneceği ana unsurlar yazılacaktır. (Örneğin Tren, Ağaç, Kuş, Ev, İnsan, Su, Çiçek ……vb.)

Bu çalışmada ana konu tren olarak belirlenmiştir Şekil 57.



Şekil 57. Ana Tema Tren

3.2 Sanatçı Tarzları

3.2.1 Leonardo Da Vinci:

Türkçe Prompt: Leonardo da Vinci’nin gerçekçilik anlayışıyla, trenin detaylı çizimi. Yumuşak ışık geçişleri, doğal renk tonları ve hassas anatomiyle dengeli bir kompozisyon

English Prompt: "A detailed drawing of a train in the style of Leonardo da Vinci’s realism, with soft light transitions, natural color tones, and precise anatomy, creating a balanced composition."

Gerçekçilik, perspektif ve detaylı anatomi bilgisiyle öne çıkar.

İnce Detaylar ve Hassas Çizgiler

Yumuşak Işık Geçişleri (Sfumato Tekniği)

Dengeli Kompozisyon

Gerçekçi Portreler

Doğal Renk Tonları

Örnek Eserler: Mona Lisa, Son Akşam Yemeği



Şekil 58. Leonardo Da Vinci tarzı

3.2.2. Vincent Van Gogh:

Türkçe Prompt: Vincent van Gogh'un duygusal ifadeyle, kalın ve dinamik fırça darbeleriyle betimlediği bir tren sahnesi. Yoğun ve canlı renklerin kullanıldığı, hareket ve duygu yüklü bir kompozisyon, ışık ve gölgenin dramatik etkisiyle zenginleştirilmiş.

English Prompt: "A train scene painted in the style of Vincent van Gogh, with thick and dynamic brushstrokes, intense and vibrant colors, and a composition full of movement and emotion. Dramatic light and shadow effects, along with textured and layered paint applications."

Duygusal ifade, canlı renkler ve dinamik fırça darbeleriyle öne çıkar.

Kalın ve Dinamik Fırça Darbeleri

Hareket ve Duygu Yüklü Kompozisyonlar

Işık ve Gölgenin Dramatik Etkisi

Dokulu ve Katmanlı Boya Uygulamaları

Örnek Eserler: Yıldızlı Gece, Ayçiçekleri



Şekil 59. Vincent Van Gogh tarzı

3.2.3. Pablo Picasso:

Türkçe Prompt: Pablo Picasso'nun kübizm anlayışıyla, geometrik ve parçalanmış formlarla çizilmiş bir tren sahnesi. Çoklu perspektiflerin aynı anda kullanıldığı, cesur ve kontrastlı renklerin öne çıktığı soyut bir kompozisyon. Minimal detaylarla güçlü bir anlatım.

English Prompt: "A train scene in the style of Pablo Picasso’s cubism, featuring geometric and fragmented forms, multiple perspectives, and bold, contrasting colors. An abstract composition with minimal details, creating a powerful visual statement.«

Kübizm akımıyla öne çıkar; geometrik formlar, soyut kompozisyonlar ve farklı perspektiflerin aynı anda kullanımıyla tanınır.

Geometrik ve Parçalanmış Formlar

Çoklu Perspektif Kullanımı

Cesur ve Kontrastlı Renkler

Soyut ve Deneysel Kompozisyonlar

Minimal Detaylarla Güçlü Anlatım

Örnek Eserler: Guernica, Avignonlu Kızlar



Şekil 60. Pablo Picasso tarzı

3.2.4. Salvador Dalí:

Türkçe Prompt: Salvador Dalí'nin sürrealist tarzında, trenin gerçeküstü bir kompozisyonla çizimi. Eriyen ve çarpıtılmış formlar, hayal gücü yüklü bir ortam, detaycı fotoğrafik realizm ve simgesel, gizemli unsurların öne çıktığı bir sahne. Sürreal renk ve ışık kullanımıyla derin bir atmosfer yaratılmış.

English Prompt: "A surreal train scene in the style of Salvador Dalí, featuring melting and distorted forms, with an imaginative and dream-like atmosphere. Detailed photographic realism, symbolic and mysterious elements, and surreal use of color and light to create a deep, atmospheric composition.«

Sürrealizm akımıyla öne çıkar; rüya gibi sahneler, çarpıtılmış formlar ve gerçeküstü kompozisyonlarla tanınır.

Gerçeküstü ve Hayal Gücü Yüklü Kompozisyonlar

Eriyen ve Çarpıtılmış Formlar

Detaycı ve Fotoğrafik Realizm

Simgecilik ve Gizemli Unsurlar

Sürreal Renk ve Işık Kullanımı

Örnek Eserler: Belleğin Azmi, Filler



Şekil 61. Salvador Dalí tarzı

3.2.5. Claude Monet:

Türkçe Prompt: Claude Monet'nin empresyonist tarzında, trenin ışık ve atmosferin anlık yansımalarıyla çizimi. Kısa ve belirsiz fırça darbeleriyle, doğal renk paletleriyle ve hareket hissiyle dinamik bir kompozisyon. Doğal manzara ve trenin birleşimiyle doğanın anlık görünümünü yansıtan bir sahne.

English Prompt: "A train scene in the style of Claude Monet, capturing the fleeting reflections of light and atmosphere with short, indistinct brushstrokes and a natural color palette. The composition conveys a sense of movement, with a focus on the momentary views of nature and the train’s presence.«

Empresyonizm akımıyla öne çıkar; ışık, renk ve doğanın anlık görünümlerini yakalamaya odaklanır.

Işığın ve Atmosferin Yansıtılması

Kısa ve Belirsiz Fırça Darbeleri

Doğal Renk Paletleri

Anlık Görünümler ve Hareket Hissi

Doğa ve Manzara Ağırlıklı Konular

Örnek Eserler: Giverny'deki Nilüferler, İzlenim: Gündoğumu



Şekil 62. Claude Monet tarzı

3.2.6. Andy Warhol:

Türkçe Prompt: Andy Warhol'un pop art tarzında, parlak ve kontrastlı renklerle, trenin basitleştirilmiş ve tekrarlayan formlarını yansıtan bir kompozisyon. Popüler kültür ögelerinin ve trenin gündelik objelerin sanata dönüşümüyle, grafiksel ve düz renk kullanımıyla oluşturulmuş dinamik bir sahne.

English Prompt: "A train scene in the style of Andy Warhol's pop art, featuring bright and contrasting colors, simplified and repeating forms. Elements of popular culture and the transformation of the train as an everyday object into art, with graphic and flat color usage.«

Pop art akımıyla öne çıkar; popüler kültür ögeleri, parlak renkler ve tekrarlayan desenlerle bilinir.

Parlak ve Kontrastlı Renkler

Tekrarlayan ve Basitleştirilmiş Formlar

Popüler Kültür ve Ünlü Figürler

Günlük Objelerin Sanata Dönüşümü

Grafiksel ve Düz Renk Kullanımı

Örnek Eserler: Marilyn Monroe Portreleri, Campbell Çorba Konservesi



Şekil 63. Andy Warhol tarzı

3.2.7. Michelangelo:

Türkçe Prompt: Michelangelo'nun Rönesans tarzında, trenin figüratif bir anlatımla, idealize edilmiş insan anatomisiyle ve güçlü figürlerle betimlendiği bir kompozisyon. Gerçekçi ve dinamik figürler, dramatik ışık ve gölge kullanımıyla vurgulanan mükemmel perspektif ve orantıyla, mitolojik ya da dini temaların yer aldığı bir sahne.

English Prompt: "A train scene in the style of Michelangelo’s Renaissance, featuring idealized human anatomy and powerful figures. Realistic and dynamic figures are highlighted with dramatic light and shadow, perfect perspective and proportion, with mythological or religious themes incorporated into the composition.«

Rönesans dönemiyle öne çıkar; detaylı anatomi, güçlü figürler ve klasik kompozisyonlarla bilinir.

İdealize Edilmiş İnsan Anatomisi

Gerçekçi ve Dinamik Figürler

Dramatik Işık ve Gölge Kullanımı

Mükemmel Perspektif ve Orantı

Mitolojik ve Dini Temalar

Örnek Eserler: Davud Heykeli, Sistine Şapeli Tavanı



Şekil 64. Michelangelo tarzı

3.2.8. Jackson Pollock:

Türkçe Prompt: Jackson Pollock'un soyut dışavurumculuk tarzında, trenin dinamik hareketini yansıtan bir kompozisyon. Damlama ve sıçratma tekniğiyle enerji dolu bir atmosfer yaratılmış, belirgin bir odak noktasının olmadığı, katmanlı ve rastlantısal boya kullanımıyla devasa bir boyutta trenin duygusal ve enerjik bir şekilde anlatıldığı bir sahne.

English Prompt: "A train scene in the style of Jackson Pollock’s abstract expressionism, featuring dripping and splattered paint techniques. The composition is emotional and energetic, with no clear focal point, using layered and random paint applications on a large canvas.«

Soyut dışavurumculuk akımıyla öne çıkar; rastgele sıçramış boya izleri ve güçlü hareket hissiyle tanınır.

Damlama ve Sıçratma Tekniği

Duygusal ve Enerjik Kompozisyonlar

Belirgin Bir Odak Noktasının Olmaması

Katmanlı ve Rastlantısal Boya Kullanımı

Devasa Boyutlu Tuval Çalışmaları

Örnek Eserler: Lavanta Sisi, No.5, 1948



Şekil 65. Jackson Pollock tarzı

3.2.9. Edvard Munch:

Türkçe Prompt: Edvard Munch'un dışavurumculuk tarzında, trenin güçlü duygusal ifadelerle ve dramatik bir kompozisyonla tasvir edilmesi. Yoğun ve karanlık renk paletiyle anksiyete ve gerilim dolu bir atmosfer yaratılmış, kıvrımlı ve dalgalı formlarla soyut ve gerçekçi unsurların karışımıyla kişisel ve derin temalar öne çıkıyor.

English Prompt: "A train scene in the style of Edvard Munch’s expressionism, featuring intense and dark color palette, with emotional and anxiety-filled composition. Curved and wavy forms blend abstract and realistic elements, creating personal and deep themes.«

Dışavurumculuk akımıyla öne çıkar; güçlü duygusal ifadeler ve dramatik kompozisyonlarla tanınır.

Yoğun ve Karanlık Renk Paleti

Duygusal ve Anksiyete Dolu Kompozisyonlar

Kıvrımlı ve Dalgalı Formlar

Kişisel ve Derin Temalar

Soyut ve Gerçekçi Unsurların Karışımı

Örnek Eserler: Çığlık, Madonna



Şekil 66. Edvard Munch tarzı

3.2.10. Hokusai:

Türkçe Prompt: Hokusai'nin Japon ukiyo-e tarzında, trenin doğa temalı bir kompozisyonda, hassas hatlarla ve ince detaylarla çizimi. Düz renk kullanımı ve az kontrastla oluşturulmuş, simetrik ve dengeli bir kompozisyon. Japon kültürüne özgü figürlerin ve manzaraların öne çıktığı bir sahne.

English Prompt: "A train scene in the style of Hokusai’s ukiyo-e, featuring delicate lines and fine details. The composition uses flat colors and minimal contrast, with a focus on nature and landscape themes, balanced and symmetrical, incorporating elements of Japanese culture.«

Japon ukiyo-e tarzı ile öne çıkar; ince detaylar, yumuşak renk geçişleri ve doğa temalı ahşap baskılarla bilinir.

Hassas Hatlar ve İnce Detaylar

Düz Renk Kullanımı ve Az Kontrast

Doğa ve Manzara Temaları

Japon Kültürüne Özgü Figürler ve Manzaralar

Örnek Eserler: Kanagawa Dalgasının Altında, Fuji Dağı'nın 36 Görünümü



Şekil 67. Hokusai tarzı

3.3 Dijital Sanat ve Teknolojik Tarzlar

3.3.1. Dijital Sanat

Türkçe Prompt: Dijital sanat tarzında, yüksek çözünürlükle ve dijital tekniklerle oluşturulmuş bir tren sahnesi. Grafik tablet ve yazılımlar kullanılarak katmanlı ve vektörel çizimlerle detaylandırılmış, fotoğraf manipülasyonu ve efektlerle zenginleştirilmiş bir kompozisyon. Sonsuz düzenleme ve yeniden üretim imkanı ile modern ve dinamik bir atmosfer yaratılmış.

English Prompt: "A train scene in digital art style, created with high resolution and digital techniques. Layered and vector illustrations using graphic tablets and software, enhanced with photo manipulation and effects. The composition offers endless editing and reproduction possibilities.«

Bilgisayar ve dijital araçlarla yaratılan, geniş ölçekli teknikleri içeren modern sanat tarzıdır.

Yüksek Çözünürlük ve Dijital Teknikler

Grafik Tablet ve Yazılımlar Kullanımı

Katmanlı ve Vektörel Çizimler

Fotoğraf Manipülasyonu ve Efektler

Sonsuz Düzenleme ve Yeniden Üretim İmkanı

Örnek Uygulamalar: Adobe Photoshop Çalışmaları, Procreate İllüstrasyonları



Şekil 68. Dijital Sanat tarzı

3.3.2. Steampunk Art

Türkçe Prompt: Steampunk sanat tarzında, 19. yüzyıl sanayileşmesini hayal gücüyle harmanlayan bir tren sahnesi. Viktoryen dönemden esinlenen tasarımlar, mekanik ve endüstriyel unsurların öne çıktığı, dişliler, borular ve karmaşık mekanizmalarla donatılmış bir kompozisyon. Bronz, bakır ve deri renk paletiyle bilimkurgu ve tarihsel estetiğin buluştuğu dinamik bir atmosfer.

English Prompt: "A train scene in steampunk art style, inspired by the 19th century industrial revolution, featuring Victorian-era designs with mechanical and industrial elements. The composition includes gears, pipes, and complex mechanisms, with a color palette of bronze, copper, and leather, blending science fiction with historical aesthetics.«

19. yüzyıl sanayileşmesini hayal gücüyle harmanlayan, dişliler ve buhar makineleri temelli bir sanat tarzıdır.

Viktoryen Dönemden Esinlenen Tasarımlar

Mekanik ve Endüstriyel Unsurlar

Bronz, Bakır ve Deri Renk Paleti

Dişliler, Borular ve Mekanizmalar

Bilimkurgu ve Tarihsel Estetiğin Buluşması

Örnek Uygulamalar: Steampunk Karakter Tasarımları, Mekanik Şehir Görselleri



Şekil 69. Steampunk Art tarzı

3.3.3. Cyberpunk Art

Türkçe Prompt: Cyberpunk sanat tarzında, yüksek teknoloji ve distopik bir geleceğin birleştiği bir tren sahnesi. Karanlık bir atmosferde neon renkler ve holografik efektlerle aydınlatılmış, yoğun teknolojik detaylarla bezeli bir kompozisyon. Gece şehir manzarasında, trenin geleceğin insan-şirket çatışmalarına dair bir simge olarak öne çıktığı, yoğun bir distopya atmosferi yaratılmış.

English Prompt: "A train scene in cyberpunk art style, set in a dark and dystopian atmosphere. Neon colors and holographic effects light up the scene, with intense technological details. The composition features night city landscapes, where the train symbolizes the conflict between people and organizations in a futuristic world.«

Yüksek teknoloji ve düşük yaşam standartlarının birleştiği, neon ışıklar ve distopik unsurlarla şekillenen bir sanat tarzıdır.

Karanlık ve Distopik Atmosfer

Neon Renkler ve Holografik Efektler

Yoğun Teknolojik Detaylar

Gece Şehir Manzaraları

Gelecek ve İnsan-Teşkilat Çatışmaları

Örnek Uygulamalar: Blade Runner Stili İllüstrasyonlar, Neon Şehir Manzaraları



Şekil 70. Cyberpunk Art tarzı

3.3.4. Ukiyo-E Art

Türkçe Prompt: Ukiyo-e sanat tarzında, Japon geleneksel ahşap baskı sanatının dijital uyarlamalarıyla oluşturulmuş, zarif ve minimalist bir tren sahnesi. Düz renk kullanımı ve ince çizgilerle detaylandırılmış, doğa ve günlük hayattan kesitlerin yer aldığı simetrik ve dengeli bir kompozisyon. Japon estetiğine uygun perspektif ve doğal renk paletiyle basit, ama derin anlamlar taşıyan minimalist formlar öne çıkıyor.

English Prompt: "A train scene in ukiyo-e art style, digitally adapted from traditional Japanese woodblock prints. Featuring flat colors, fine lines, and scenes inspired by nature and everyday life. The composition is symmetrical and balanced, with a perspective that aligns with Japanese aesthetics, using a natural color palette and minimalist forms.«

Japon geleneksel ahşap baskı sanatının dijital uyarlamalarıyla minimalist ve zarif görseller oluşturulur.

Düz Renk Kullanımı ve İnce Çizgiler

Doğa ve Günlük Hayattan Kesitler

Japon Estetiğine Uygun Perspektif

Simetrik ve Dengeli Kompozisyonlar

Doğal Renk Paleti ve Minimalist Formlar

Örnek Uygulamalar: Fuji Dağı Manzaraları, Geleneksel Japon Portreleri



Şekil 71. Ukiyo-E Art tarzı

3.3.5. Deco Art

Türkçe Prompt: Deco Art tarzında, 1920'ler ve 1930'ların Art Deco akımından ilham alınarak oluşturulmuş zarif ve lüks bir tren sahnesi. Cesur geometrik desenler ve parlak, metalik renkler kullanılarak simetrik ve şık bir tasarım oluşturulmuş. Lüks ve sofistike bir görünüm, zarif tipografiyle desteklenmiş, trenin estetik ve modern bir yansıması yapılmış.

English Prompt: "A train scene in Deco Art style, inspired by the Art Deco movement of the 1920s and 1930s. Featuring bold geometric patterns and metallic colors, with symmetrical and stylish designs. The composition showcases a luxurious and sophisticated look, enhanced with elegant typography.«

1920’ler ve 1930’ların Art Deco akımından ilham alan, zengin, geometrik ve lüks tasarımlar içeren bir sanat tarzıdır.

Cesur Geometrik Desenler

Parlak ve Metalik Renkler

Simetrik ve Şık Tasarımlar

Zarif Tipografi Kullanımı

Lüks ve Sofistike Görünümler

Örnek Uygulamalar: Art Deco Posterleri, Mimari Desenler



Şekil 72. Deco Art tarzı

3.3.6. Vector Art

Türkçe Prompt: Vector Art tarzında, keskin ve pürüzsüz hatlarla çizilmiş, düz renk kullanımıyla minimal ve modern bir tren sahnesi. Matematiksel formüllerle oluşturulmuş net çizgiler ve şekiller, sade ve fonksiyonel bir tasarımla birleşerek ölçeklenebilir ve kaybolmayan kalitede bir kompozisyon yaratılmış.

English Prompt: "A train scene in vector art style, featuring sharp and smooth lines with flat color usage. The composition is minimalist and modern, created with mathematical formulas to form clear, scalable shapes, ensuring high-quality visuals that do not lose detail.«

Matematiksel formüllerle oluşturulan, net çizgiler ve şekillerle yapılan dijital sanat türüdür.

Keskin ve Pürüzsüz Hatlar

Düz Renk Kullanımı

Ölçeklenebilir ve Kaybolmayan Kalite

Minimalist ve Modern Tasarımlar

Sadelik ve Fonksiyonellik

Örnek Uygulamalar: Logo Tasarımları, Dijital İllüstrasyonlar



Şekil 73. Vector Art tarzı

3.3.7. Low Poly Art

Türkçe Prompt: Low Poly Art tarzında, az sayıda poligonla oluşturulmuş minimalist ve köşeli bir tren sahnesi. Basitleştirilmiş ve köşeli formlar, düşük detaylı ama estetik bir görünümle şekillendirilmiş. Geometrik ve soyut bir kompozisyonla modern ve yenilikçi bir tarzda tren tasvir edilmiştir.

English Prompt: "A train scene in low poly art style, featuring simplified, angular forms and a minimalist look. The design uses low detail but maintains an aesthetic appeal, with geometric and abstract compositions creating a modern and innovative style.«

Az sayıda polygonla oluşturulan, minimalist ve köşeli 3D dijital sanat türüdür.

Basitleştirilmiş ve Köşeli Formlar

Minimalist Görünüm

Düşük Detaylı ve Estetik Tasarımlar

Geometrik ve Soyut Kompozisyonlar

Modern ve Yenilikçi Stil

Örnek Uygulamalar: Minimalist 3D Portreler, Dijital Heykeller



Şekil 74. Low Poly Art tarzı

3.3.8. Glitchcore Art

Türkçe Prompt: Glitchcore Art tarzında, dijital bozulmalar ve arızalarla estetik bir tren sahnesi yaratılmış. Renk kaymaları, pixel efektleri ve dijital hatalarla soyut ve deneysel bir kompozisyon ortaya çıkmış. RGB ayrışmaları ve TV gürültü efektleriyle desteklenen trenin fütüristik ve cyberpunk estetiği, modern teknolojinin bozulmuş bir yansıması olarak sunulmuş.

English Prompt: "A train scene in glitchcore art style, featuring color shifts, pixel effects, and digital errors. The composition is abstract and experimental, with RGB separations and TV static effects, showcasing a futuristic and cyberpunk aesthetic.«

Dijital bozulmalar ve arızalarla estetik bir ifade yaratan modern sanat tarzıdır.

Renk Kaymaları ve Görsel Bozukluklar

Pixel Efektleri ve Dijital Hatalar

Soyut ve Deneysel Kompozisyonlar

RGB Ayrışmaları ve TV Gürültü Efektleri

Fütüristik ve Cyberpunk Estetiği

Örnek Uygulamalar: Bozulmuş Görüntüler, Dijital Arıza Efektleri



Şekil 75. Glitchcore Art tarzı

3.3.9. Bauhaus Art

Türkçe Prompt: Bauhaus Art tarzında, işlevsellik ve sadeliği ön planda tutan bir tren sahnesi. Temiz ve minimal çizgilerle geometrik formlar kullanılarak, fonksiyonellik odaklı tasarımlar oluşturulmuş. Kırmızı, mavi ve sarı gibi temel renklerle sade ve modern bir kompozisyon yaratılmış, trenin işlevsel estetiği yansıtılmış.

English Prompt: "A train scene in Bauhaus art style, featuring clean and minimal lines with the use of geometric forms. The design is focused on functionality, using primary colors like red, blue, and yellow, creating a simple yet modern composition that emphasizes the train's functional aesthetics.«

20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan, işlevsellik ve sadeliği ön planda tutan modern bir sanat tarzıdır.

Temiz ve Minimal Çizgiler

Geometrik Formların Kullanımı

Fonksiyonellik Odaklı Tasarımlar

Kırmızı, Mavi ve Sarı Temel Renkler

Sadelik ve Modernizm

Örnek Uygulamalar: Minimalist Poster Tasarımları, Mimari Çizimler



Şekil 76. Bauhaus Art tarzı

3.3.10. Claymation Art/Clay Art

Türkçe Prompt: Claymation Art tarzında, elle şekillendirilmiş figürlerle oluşturulmuş bir tren sahnesi. Detaylı ve organik yapılarla stop-motion animasyon teknikleri kullanılarak, dokusal ve fiziksel bir görünüm elde edilmiş. El yapımı ve doğal hissiyatla, trenin şekli ve hareketi organik bir şekilde aktarılmış.

English Prompt: "A train scene in claymation art style, featuring hand-shaped figures with detailed and organic structures. The scene is created using stop-motion animation techniques, with a tactile and physical appearance that gives the train a handmade and natural feel.«

Kil veya plastisinle yapılan, elle şekillendirilmiş figürler ile oluşturulan stop-motion animasyon sanatıdır.

Elle Şekillendirilmiş Figürler

Detaylı ve Organik Yapılar

Stop-Motion Animasyon Teknikleri

Dokusal ve Fiziksel Görünüm

El Yapımı ve Doğal Hissiyat

Örnek Uygulamalar: Wallace & Gromit Animasyonları, Stop-Motion Reklamlar



Şekil 77. Claymation Art/Clay Art tarzı

3.4 Sanat Modifikasyonları

3.4.1. Detaylı (Detailed)

Türkçe Prompt: Detaylı sanat tarzında, karmaşık kompozisyonlar ve ince dokularla oluşturulmuş bir tren sahnesi. Yüksek ayrıntılı çizimlerle, gerçekçi dokular ve ışık efektleriyle trenin her bir parçası özenle işlenmiş. Yoğun desenler ve katmanlar, mikro detaylar içeren bir kompozisyonla birleşerek, görselin derinliğini ve gerçekçiliğini artırmış.

English Prompt: "A highly detailed train scene, featuring intricate compositions with realistic textures and lighting effects. The drawing includes intense patterns and

layers, with micro-level details that create depth and realism, showcasing the complexity of the train's design.«

Görsele daha hassas detaylar ekler, karmaşık ve ince detaylar sunar. Basit sanattan ziyade, karmaşık kompozisyonlar ve dokular oluşturur.

Yüksek Ayrıntılı Çizimler

Gerçekçi Dokular ve Işık Efektleri

Yoğun Desen ve Katman Kullanımı

Mikro Detaylara Sahip Kompozisyonlar

Örnek Kullanım: Karmaşık şehir manzaraları, ayrıntılı portreler



Şekil 78. Detaylı (Detailed)

3.4.2. Ödül Kazanmış Sanat (Award-Winning Art)

Türkçe Prompt: Ödül kazanmış bir sanat tarzında, prestijli yarışmalarda ilham alarak oluşturulmuş bir tren görseli. Eser, benzersiz ve yüksek kalite standartlarına sahip olup, güçlü bir kompozisyon ve konsept geliştirme ile dikkat çekiyor. Sanatsal estetik ve yaratıcılık düzeyi yüksek, görsel anlatımı güçlü yapılarla birleşerek, izleyiciye etkileyici bir deneyim sunuyor.

English Prompt: "An award-winning train artwork, inspired by prestigious competitions, with unique and high-quality standards. The composition is strong, and the concept development is sophisticated, featuring high levels of artistic aesthetic and creativity. The visual narration is powerful, showcasing intricate structures and captivating design.«

Bu modifikasyon, sanatın kalitesini ve yaratıcılığını artırmak için prestijli yarışmalarda ödül kazanmış eserlerden ilham alır.

Güçlü Kompozisyon ve Konsept Geliştirme

Sanatsal Estetik ve Yaratıcılık Düzeyi Yüksek

Görsel Anlatımı Güçlü Yapılar

Örnek Kullanım: Sanat galerisi sergileri, tasarım yarışmalarına uygun eserler



Şekil 79. Ödül Kazanmış Sanat (Award-Winning Art)

3.4.3. Artstation'da Popüler (Trending On Artstation)

Türkçe Prompt: ArtStation'da popüler olan bir tren görseli, dijital sanatın en güncel trendlerini yansıtan ve topluluk tarafından beğenilen estetikle oluşturulmuş. Yüksek beğeni ve etkileşim alan bir eserin kalitesinde, profesyonel düzeyde sunumlar, etkileyici renk kullanımı ve dinamik detaylar öne çıkıyor.

English Prompt: "A trending train artwork on ArtStation, reflecting the latest trends in digital art with a high level of engagement and likes. The piece is presented at a professional quality, featuring captivating color usage and dynamic details. It embodies the aesthetics appreciated by the ArtStation community, highlighting modern artistic trends.«

ArtStation web sitesinde en çok beğenilen eserlerin stilini baz alarak, görsellerin estetik değerini artırır

Yüksek Beğeni ve Etkileşim Alan Görseller

Dijital Sanatta Güncel Trendleri Yansıtır

Profesyonel Kalitede Sunumlar

Topluluk Tarafından Beğenilen Estetik ve Renk Kullanımı

Örnek Kullanım: Popüler oyun konseptleri, ilgi çekici portre çalışmaları



Şekil 80. Artstation'da Popüler (Trending On Artstation)

3.4.4. Fotogerçekçi (Photorealistic)

Türkçe Prompt: Fotogerçekçi bir tren tasviri, gerçek hayatta olduğu gibi görünen, ancak bir sanat eseri olarak kalabilen detaylarla oluşturulmuş. Yüksek çözünürlük ve

gerçekçi ayrıntılar, doğal ışık ve gölgelendirme teknikleriyle birleşerek insan figürleri ve doğa unsurlarında doğallık sağlanmış. Hassas doku ve malzeme kullanımı, görselin gerçekliğini vurguluyor.

English Prompt: "A photorealistic train artwork with high resolution and realistic details, featuring natural lighting and shading. The scene conveys realism in human figures and nature elements, with careful attention to textures and material usage, making it appear like real life but maintaining artistic integrity.«

Gerçek hayattaki gibi görünen, ancak sanat eseri olarak kalabilen görseller üretmek için kullanılır.

Yüksek Çözünürlük ve Gerçekçi Ayrıntılar

Doğal Işık ve Gölgelendirme

İnsan Figürlerinde ve Doğa Görsellerinde Doğallık

Hassas Doku ve Malzeme Kullanımı

Örnek Kullanım: Gerçekçi karakter tasarımları, peyzaj görselleri



Şekil 81. Fotogerçekçi (Photorealistic)

3.4.5. Unreal Engine

Türkçe Prompt: Unreal Engine tarzında, video oyunlarındaki görseller gibi pürüzsüz ve net detaylarla oluşturulmuş bir tren tasviri. Dijital ortamda gerçekçi render altyapısı kullanılarak keskin ve net görüntü detayları elde edilmiştir. Yüksek dinamik aralık (HDR) efektleri ve 3D modellemeye uygun görsel üretimi, görselin derinliğini ve gerçekçiliğini artıran önemli unsurlardır.

English Prompt: "A digital artwork of a train in Unreal Engine style, featuring smooth and sharp details typical of video game visuals. The image utilizes a realistic render setup with HDR effects and is optimized for 3D modeling, showcasing high-definition details and dynamic lighting to create a visually stunning scene.«

Video oyunlarında kullanılan görseller gibi daha pürüzsüz ve net detaylar içeren sanatsal görüntüler oluşturur.

Dijital Ortamda Gerçekçi Render Altyapısı

Keskin ve Net Görüntü Detayları

Yüksek Dinamik Aralık (HDR) Efektleri

3D Modellemeye Uygun Görsel Üretimi

Örnek Kullanım: Oyun içi sahne tasarımları, animasyon film konseptleri



Şekil 82. Unreal Engine tarzı

3.4.6. Fanart

Türkçe Prompt: Eğlenceli ve sevimli bir fanart tarzında, popüler bir tren karakteri üzerine oluşturulmuş grafik. Canlı ve eğlenceli renk paletleriyle, karakterin kişisel özellikleri vurgulanmış ve hafif karikatürize bir stil kullanılmıştır. Görsel, sosyal medyada paylaşılabilir nitelikte, izleyiciyi güldürüp neşelendirecek detaylarla bezenmiştir.

English Prompt: "A fanart of a popular train character, designed in a playful and cute style. The image features bright, lively colors and personalized details, with a light-hearted, cartoonish approach. The artwork is perfect for social media sharing, filled with charm and fun, appealing to fans of animated trains.«

Popüler karakterler veya kişilikler üzerine eğlenceli ve sevimli grafikler oluşturmak için kullanılır.

Canlı ve Eğlenceli Renk Paletleri

Kişiselleştirilmiş Detaylar ve Süslemeler

Hafif Karikatürize Stil

Sosyal Medyada Paylaşılabilir Görseller

Örnek Kullanım: Sevilen oyun karakterleri, sosyal medya içerikleri



Şekil 83. Fanart tarzı

3.4.7. Minimalist Sanat (Minimalist Art)

Türkçe Prompt: Minimalist bir sanat tarzında, doğanın basit ama etkili çizgilerle tasvir edildiği bir kompozisyon. Az ama öz çizgiler ve formlar kullanılarak, sade renk paletleriyle doğal unsurların şekli çıkarılmıştır. Temiz ve düzenli bir yapı, izleyiciye duygusal bir anlam yüklerken görsel bir sakinlik yaratır.

English Prompt: "A minimalist artwork inspired by nature, using simple geometric forms and lines. The design focuses on clean composition and a subtle color palette to convey a calm, emotional message. It features a few essential elements that evoke meaning without clutter, offering a modern and elegant aesthetic.«

Az detay, sade renk paletleri ve basit kompozisyonlar kullanılarak şık ve modern sanat eserleri oluşturur.

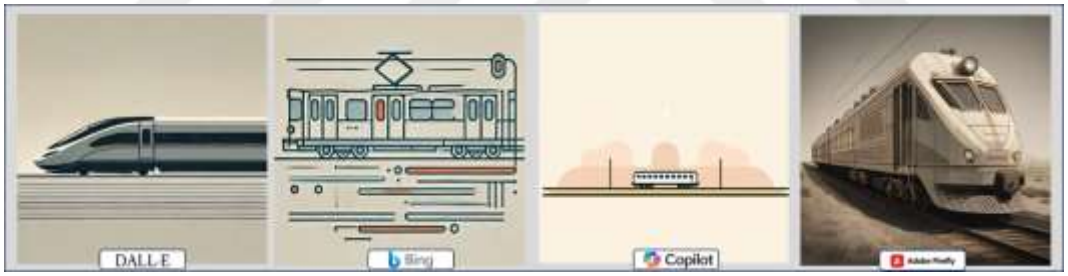
Az Ama Öz Çizgi ve Formlar

Sade Renk Kullanımı

Duygusal ve Anlam Yüklü Tasarımlar

Temiz ve Düzenli Kompozisyonlar

Örnek Kullanım: Poster tasarımları, ürün ambalajları



Şekil 84. Minimalist Sanat (Minimalist Art)tarzı

3.4.8. Retro Futurism

Türkçe Prompt: Retro-fütüristik bir sanat tarzında, geçmişin teknolojik hayalleri ile bugünün estetik anlayışının birleşimiyle enerjik bir görsel ortaya çıkar. Neon renkler ve krom efektler, uzay çağı temaları ile birleşirken, simetrik düzenlemeler ve retro tipografi ile nostaljik bir hava yaratılır. 70'ler ve 80'ler dönemine ait teknolojik öğeler, fütüristik tasarımlarla harmanlanır.

English Prompt: "A retro-futuristic art piece, blending nostalgic 70s and 80s technology designs with futuristic elements. It features vibrant neon colors, space-age themes, and chrome effects, alongside retro typography and symmetry. The artwork

encapsulates the past’s vision of the future, creating a visually energetic and imaginative aesthetic.«

Geçmişin geleceğe bakış açısını yansıtan, nostaljik ancak yenilikçi bir sanat tarzıdır.

Canlı Neon Renkler ve Fütüristik Unsurlar

70’ler ve 80’ler Teknoloji Tasarımları

Uzay Çağı Temaları ve Krom Efektler

Retro Tipografi ve Simetri Kullanımı

Örnek Kullanım: Fütüristik posterler, konsept sanat çalışmaları



Şekil 85. Retro Futurism tarzı

3.4.9. Noir Art

Türkçe Prompt: Noir sanat tarzı, dramatik bir atmosfer yaratmak için siyah-beyaz renk paleti ve gölge oyunlarından yararlanır. Yüksek kontrastlar, gizemli bir hava oluşturur ve karanlık, gerilim dolu hikayeleri çağrıştırır. Dedektiflik veya suç temaları, görselin merkezinde yer alırken, izleyiciyi derin düşüncelere sürükler. Monokrom renk paleti, anlatılmak istenen atmosferi güçlendirir.

English Prompt: "A noir-inspired artwork featuring high contrast shadows and a dramatic, mysterious atmosphere. The piece uses a monochromatic color palette to emphasize the play of light and dark, evoking detective and suspenseful themes. The visual storytelling is deep and intense, with a focus on tension and intrigue.«

Siyah-beyaz ve gölge oyunlarıyla derinlik katan, dramatik bir atmosfer yaratan sanat modifikasyonu.

Yüksek Kontrast ve Gölge Kullanımı

Dramatik ve Gizemli Atmosfer

Monokrom Renk Paleti

Dedektif ve Gerilim Temaları

Örnek Kullanım: Film afişleri, grafik roman illüstrasyonları



Şekil 86. Noir Art tarzı

3.4.10. Vintage Illustration

Türkçe Prompt: Vintage illustration tarzı, geçmiş dönemlerin klasik grafik tasarım estetiğini yeniden canlandırır. Yumuşak renkler, eskitilmiş dokular ve el çizimi efektleriyle geçmişe dair bir sıcaklık yaratılır. Tasarımlarda, 20. yüzyılın orijinal sanat estetiği ile klasik tipografi ve stilize unsurlar kullanılarak nostaljik bir atmosfer ortaya konur. Bu tarz, eski zamanları anımsatan bir zarafet ve sade şıklık taşır.

English Prompt: "A vintage illustration inspired artwork, featuring soft, muted colors and textured, worn effects. The design incorporates hand-drawn elements with a natural feel, capturing the essence of 20th-century aesthetic. Classic typography and stylized elements reflect the nostalgia and warmth of past eras.«

Geçmiş dönemlerin grafik tasarım tarzlarını taklit eden, nostaljik ve sıcak bir his yaratan modifikasyon.

Yumuşak Renkler ve Eskitilmiş Dokular

El Çizimi Efekti ve Doğal Hissiyat

Klasik Tipografi ve Stilize Unsurlar

20. Yüzyılın Orijinal Sanat Estetiği

Örnek Kullanım: Reklam afişleri, dergi kapak tasarımları



Şekil 87. Vintage Illustration tarzı

3.5 Fotogerçekçi Modifikasyonlar

3.5.1. 4k/8k

Türkçe Prompt: "4K/8K ultra yüksek çözünürlükte, profesyonel ve detaylı bir tren sahnesi. Gerçekçi doku ve keskin ayrıntılarla zenginleştirilmiş, fotoğraf kalitesinde üretim. Canlı renkler ve profesyonel görünüm sunan, büyük baskılar için uygun bir kompozisyon."

English Prompt: "A 4K/8K ultra high-resolution train scene with professional and detailed visuals. Enhanced with realistic textures and sharp details, produced in photo quality. A composition with vibrant colors and a professional look, suitable for large prints."

Görsellerin ultra yüksek çözünürlükte olması, profesyonel ve detaylı bir görünüm sağlar.

Gerçekçi Doku ve Keskin Ayrıntılar

Fotoğraf Kalitesinde Üretim

Büyük Baskılar İçin Uygun Çözünürlük

Örnek Kullanım: Manzara fotoğrafları, portre çalışmaları



Şekil 88. 4k/8k tarzı

3.5.2. 15mm Geniş Açı Lens (15mm Wide-Angle Lens)

Türkçe Prompt: "15mm geniş açılı lens ile çekilmiş, derinlik hissi veren bir tren sahnesi. Geniş perspektif sayesinde sahnede daha fazla detay yakalanmış, mekan ve manzara vurgulanmış. Küçük alanları daha geniş gösteren kompozisyon, bazı nesnelerde hafif bozulma etkisi içerebilir."

English Prompt: "A train scene captured with a 15mm wide-angle lens, creating a strong sense of depth. The wide perspective captures more details in the scene, emphasizing the environment and landscape. The composition expands small spaces while introducing slight distortion effects on some objects."

Doğal perspektif sunar ve konuyu arka plandan ayırmadan dengeli bir görünüm oluşturur

Doğal Görüntüleme ve Derinlik Kontrolü

Hafif Arka Plan Bulanıklığı

Portreler ve Günlük Çekimler İçin İdeal

İnsan Gözüne Yakın Perspektir

Örnek Kullanım: Sokak fotoğrafçılığı, düğün fotoğrafları



Şekil 89. 15mm Geniş Açı Lens (15mm Wide-Angle Lens)tarzı

3.5.3. 35mm Lens

Türkçe İstemi: "35mm lens ile izlenebilir, doğal perdeye sahip bir tren sahnesi. Konu ve arka plan arasında dengeli bir görünüm sunan, hafif arka plan kapsamı ile derinlik hissi oluşur. İnsan gözüne yakın bir perspektif ile sahnenin doğal gidişatının sürekliliği."

English Prompt: "A train scene captured with a 35mm lens, offering a natural perspective. The composition maintains balance between the subject and background, with a slight background blur for depth. The scene preserves a natural flow with a perspective close to the human eye."

Doğal perspektif sunar ve konuyu arka plandan ayırmadan dengeli bir görünüm oluşturur

Doğal Görüntüleme ve Derinlik Kontrolü

Hafif Arka Plan Bulanıklığı

Portreler ve Günlük Çekimler İçin İdeal

İnsan Gözüne Yakın Perspektir

Örnek Kullanım: Sokak fotoğrafçılığı, düğün fotoğrafları



Şekil 90. 35mm Lens tarzı

3.5.4. 85mm Lens

Türkçe Prompt: "85mm lens ile çekilmiş, güçlü arka plan bulanıklığına sahip bir tren sahnesi. Keskin ve canlı detaylarla trenin ön plana çıktığı, estetik ve samimi bir atmosfer sunan bir kompozisyon. Yakınlaştırılmış perspektif, sahneye duygusal bir etki katıyor."

English Prompt: "A train scene captured with an 85mm lens, featuring strong background blur. The train stands out with sharp and vibrant details, creating an aesthetic and intimate atmosphere. The close-up perspective adds an emotional impact to the scene.«

Konuyu arka plandan belirgin şekilde ayırarak detaylı portreler oluşturur.

Güçlü Arka Plan Bulanıklığı (Bokeh Etkisi)

Portreler İçin Keskin ve Canlı Detaylar

Yakınlaştırılmış ve Estetik Görüntü

Samimi ve Duygusal Etki

Örnek Kullanım: Portre çekimleri, moda fotoğrafları



Şekil 91. 85mm Lens tarzı

3.5.5. 200mm Lens

Türkçe Prompt:n"200mm lens ile çekilmiş bir tren sahnesi. Uzak mesafeden detaylı çekim, trenin arka plandan belirgin şekilde izole olmasını sağlıyor. Güçlü kontrast ve keskin detaylarla sahneye derinlik katılıyor, dramatik bir atmosfer oluşturuluyor."

English Prompt: "A train scene captured with a 200mm lens. The long-distance shot isolates the train from the background with sharp details and strong contrast. The composition adds depth and creates a dramatic atmosphere.«

Uzun mesafeden çekim yaparak, arka planı daha fazla bulanıklaştırır ve konuyu izole eder.

Uzak Mesafeden Detaylı Çekim İmkanı

Vahşi Yaşam ve Spor Fotoğrafçılığı İçin Uygundur

Güçlü Kontrast ve Detaylar

Belirgin Konu İzolasyonr

Örnek Kullanım: Vahşi doğa fotoğrafları, spor etkinlikleri



Şekil 92. 200mm Lens tarzı

3.5.6. Bokeh

Türkçe Prompt: "Bokeh efektiyle çekilmiş bir tren sahnesi. Arka plan bulanık, tren net bir şekilde vurgulanmış. Derinlik ve atmosfer katılarak romantik ve estetik bir hava yaratılmış."

English Prompt: "A train scene with a bokeh effect. The background is blurred, and the train is sharply highlighted. Depth and atmosphere are added to create a romantic and aesthetic vibe.«

Arka planı bulanıklaştırarak konunun netliğini ve estetiğini artırır.

Arka Planı Estetik Hale Getirir

Konuyu Vurgulamak İçin Kullanılır

Derinlik ve Atmosfer Sağlar

Romantik ve Sanatsal Çekimler İçin Uygundur

Örnek Kullanım: Portre fotoğrafları, ürün çekimleri



Şekil 93. Bokeh tarzı

3.5.7. Ödül Kazanmış (Award-Winning)

Türkçe Prompt: "Ödüllü fotoğrafların estetik atmosferini yansıtan bir tren sahnesi. Sanatsal kompozisyon, mükemmel ışık kullanımı ve etkileyici renk dengesiyle prestijli bir görüntü."

English Prompt: "A train scene capturing the essence of award-winning photographs. Artistic composition, perfect lighting, and striking color balance create a prestigious and captivating image.«

Sanatsal estetiği ve kompozisyonu en iyi seviyeye taşıyarak profesyonel bir görünüm kazandırır.

Sanatsal ve Estetik Değeri Yüksek Görseller

Mükemmel Işık, Renk ve Kompozisyon Dengesi

İlgi Çekici ve Prestijli Görüntüler

Yarışmalarda Kullanılabilir Kalite

Örnek Kullanım: Reklam kampanyaları, sanat galerisi projeleri



Şekil 94. Ödül Kazanmış (Award-Winning)tarzı

3.5.8. Tilt-Shift Fotoğrafçılığı (Tilt-Shift Photography)

Türkçe Prompt: "Tilt-shift fotoğrafçılığı tekniğiyle çekilmiş bir tren sahnesi. Minyatür efekti, belirgin odak alanı ve bulanık kenarlar ile derinlik hissi veren sıra dışı bir görüntü."

English Prompt: "A train scene captured using tilt-shift photography. Miniature effect, selective focus area, and blurred edges create a unique sense of depth.«

Odak alanını belirli bir bölgeye yoğunlaştırarak minyatür efektleri oluşturur.

Minyatür Efekti ve Derinlik Algısı

Keskin Alan ve Bulanık Kenarlar Dengesi

Eğlenceli ve Sıradışı Görseller

Örnek Kullanım: Şehir manzaraları, model fotoğrafları



Şekil 95. Tilt-Shift Fotoğrafçılığı (Tilt-Shift Photography)tarzı

3.5.9. Sinema Fotoğrafı (Cinematic Movie Photograph)

Türkçe Prompt: "Sinema fotoğrafçılığı estetiğinde bir tren sahnesi. Güçlü ışık ve gölge kullanımı, sinema kalitesinde renk tonları ve derin anlatım gücüyle film karesi gibi görünen dramatik bir kompozisyon."

English Prompt: "A train scene in cinematic photography style. Strong use of light and shadow, cinematic color grading, and a deep, storytelling composition that resembles a movie frame."

Film benzeri atmosferler ve dramatik kompozisyonlar yaratır.

Güçlü Işık ve Gölge Kullanımı

Derinlik ve Anlatım Gücü Yüksek Kompozisyonlar

Film Karelerine Benzer Görseller

Örnek Kullanım: Dramatik sahne çekimleri, hikaye anlatımı fotoğrafları



Şekil 96. Sinema Fotoğrafı (Cinematic Movie Photograph) tarzı

3.5.10. Makro (Macro)

Türkçe Prompt: "Makro fotoğrafçılık estetiğinde bir tren detayı. Keskin dokular, yoğun mikro detaylar ve dar odak alanıyla vurgulanmış estetik bir kompozisyon."

English Prompt: "A close-up train detail in macro photography style. Sharp textures, intense micro details, and a shallow depth of field for an aesthetically focused composition."

Çok küçük detayları yakın çekimle vurgulayan, aşırı detaylı ve yoğun bir görüntü sağlar.

Mikro Detayların Ortaya Çıkması

Doğa ve Ürün Çekimleri İçin İdeal

Doku ve Renklerin Keskin Görünümü

Dar Odak Alanıyla Estetik Sonuçlar

Örnek Kullanım: Çiçek ve böcek fotoğrafları, ürün detay çekimleri



Şekil 97. Makro (Macro) tarzı

3.6 Aydınlatma Modifikasyonları

3.6.1. Sinematik Aydınlatma

Türkçe Prompt: "Sinematik aydınlatma ile dramatik bir tren sahnesi. Yüksek kontrast, derin gölgeler ve belirgin vurgu noktalarıyla film benzeri atmosfer. Güneş ışınları eklenerek çarpıcı bir etki oluşturulmuş."

English Prompt: "A dramatic train scene with cinematic lighting. High contrast, deep shadows, and well-defined highlights create a film-like atmosphere. Sun rays add an atmospheric and striking effect.«

Film benzeri görseller yaratır, dramatik gölgeleme ve güçlü bir canlılık sunar. Ayrıca, mümkün olduğunda güneş ışınları ekleyerek görsele atmosferik bir hava katar.

Yüksek Kontrast ve Derin Gölgeler

Atmosferik ve Film Benzeri Tonlar

Belirgin Vurgu Noktaları

Dramatik ve Çarpıcı Etki

Örnek Kullanım: Film posterleri, hikaye anlatımlı görseller



Şekil 98. Sinematik Aydınlatma

3.6.2. Altın Saat Güneş Işığı

Türkçe Prompt: "Altın saat ışığında aydınlatılmış bir tren sahnesi. Yumuşak ve sıcak tonlar, pastel renkler ve doğal bir atmosfer. Hafif gölgeler ve parlak ışıklarla romantik bir his yaratılmış."

English Prompt: "A train scene illuminated by golden hour sunlight. Soft and warm tones, pastel colors, and a natural atmosphere. Gentle shadows and glowing highlights create a romantic feel.«

Gündoğumundan hemen sonra veya günbatımına yakın saatlerde doğal ışığın yumuşak ve sıcak olduğu zamanı ifade eder. Bu modifikasyon, görselin sıcaklık tonlarını artırır ve atmosferi daha sıcak hale getirir.

Sıcak ve Pastel Renkler

Yumuşak Gölgeler ve Parlak Işıklar

Romantik ve Doğal Atmosfer

Portre ve Manzara Çekimleri İçin İdeal

Örnek Kullanım: Doğa fotoğrafları, portre çekimleri



Şekil 99. Altın Saat Güneş Işığı

3.6.3. Ambiyans Aydınlatması

Türkçe Prompt: "Ambiyans aydınlatmasıyla yumuşak ve dengeli ışık dağılımına sahip bir tren sahnesi. Doğal geçişler, rahatlatıcı atmosfer ve gölge-parlaklık dengesiyle homojen aydınlatılmış bir kompozisyon."

English Prompt: "A train scene with ambient lighting, featuring soft and balanced light distribution. Natural transitions, a calming atmosphere, and a well-balanced interplay of shadow and brightness create a harmonious composition."

Çevresel aydınlatma sağlayarak, görselin genel tonunu yumuşatır ve ışık-gölge dengesini iyileştirir.

Yumuşak ve Dengeli Işık Dağılımı

Gölge ve Parlaklık Arasında Doğal Geçişler

Rahatlatıcı ve Dengeli Görseller

Sahne İçin Homojen Aydınlatma

Örnek Kullanım: İç mekan görselleri, mimari sunumlar



Şekil 100. Ambiyans Aydınlatması

3.6.4. Stüdyo Aydınlatması

Türkçe Prompt: "Stüdyo aydınlatmasıyla çekilmiş, ön plandaki trenin detaylarını vurgulayan profesyonel bir sahne. Kontrastlı ve dikkat çekici ışık kullanımıyla arka planın minimize edildiği, yüksek kaliteli ve net bir kompozisyon."

English Prompt: "A professionally lit studio scene featuring a train with enhanced details. High-contrast and striking lighting minimize the background, creating a sharp and high-quality composition."

Arka planda karanlık veya aydınlık bir arka plan kullanılarak, ön plandaki figürün detayları vurgulanır. Bu modifikasyon, görseldeki ana unsurları öne çıkarmak için kullanılır.

Profesyonel Portre Çekimleri İçin Uygun

Kontrastlı ve Detaylı Aydınlatma

Arka Planı Minimize Eden Vurgular

Örnek Kullanım: Moda ve ürün çekimleri, profesyonel portreler



Şekil 101. Stüdyo Aydınlatması

3.6.5. Lens Parlaması

Türkçe Prompt: "Lens parlaması efektine sahip, dramatik ve dikkat çekici bir tren sahnesi. Güçlü ışık etkisiyle yüksek kontrastlı, sinematik ve fütüristik bir atmosfer yaratılmış."

English Prompt: "A dramatic and eye-catching train scene featuring a lens flare effect. Strong lighting creates a high-contrast, cinematic, and futuristic atmosphere."

Görsele ışık parlaması ekler, bu da görselin kenarında bir ışık kaynağının olduğu izlenimini yaratır. Görselleştirmede dramatik ve dikkat çekici bir etki sağlar.

Güçlü Işık Etkisi ve Dikkat Çekici Vurgular

Yüksek Kontrast ve Parlak Noktalar

Fütüristik ve Dinamik Atmosfer

Sinema ve Bilimkurgu Temaları İçin İdeal

Örnek Kullanım: Bilim kurgu sahneleri, aksiyon görselleri



Şekil 102. Lens Parlaması

3.6.6. Neon Aydınlatma

Türkçe Prompt: "Neon ışıklarıyla aydınlatılmış, modern ve fütüristik bir tren sahnesi. Parlak ve canlı renklerle, karanlık arka planda dikkat çekici bir etki yaratılmış."

English Prompt: "A train scene illuminated with neon lights, giving it a modern and futuristic look. Bright and vibrant colors create a striking effect against a dark background."

Görsele parlak ve çarpıcı neon ışıkları ekleyerek, modern ve futuristik bir görünüm kazandırır.

Parlak ve Canlı Renkler

Karanlık Arka Planda Yüksek Etki

Fütüristik ve Retro Etkiler

Gece Sahnesi Görselleri İçin İdeal

Örnek Kullanım: Gece şehir manzaraları, cyberpunk görselleri



Şekil 103. Neon Aydınlatma

3.6.7. Yüksek Kontrast Aydınlatma

Türkçe Prompt: "Yüksek kontrastlı ışık ve gölge oyunlarıyla oluşturulmuş dramatik bir tren sahnesi. Derin gölgeler ve keskin vurgularla duyusal bir atmosfer yaratılmış."

English Prompt: "A dramatic train scene created with high contrast lighting, featuring deep shadows and sharp highlights to evoke an emotional atmosphere."

Işık ve gölge arasındaki farkı artırarak görselde dramatik ve güçlü bir vurgu oluşturur.

Derin Gölgeler ve Keskin Vurgular

Duygusal ve Çarpıcı Görseller

Sanatsal ve Soyut Kompozisyonlar

Minimalist ve Grafiksel Etkiler

Örnek Kullanım: Sanat fotoğrafları, siyah-beyaz çalışmalar



Şekil 104. Yüksek Kontrast Aydınlatma

3.6.8. Ayışığı

Türkçe Prompt: "Ayışığı altında, soğuk mavi ve mor tonlarıyla aydınlatılmış tren manzarası. Derinlik ve gizem katan düşük ışık etkisiyle huzur veren gece atmosferi."

English Prompt: "A moonlit train scene illuminated with cold blue and purple tones, creating a tranquil night atmosphere with depth and mystery through low light effects."

Doğal gece ortamını taklit ederek, soğuk mavi tonlar ve düşük ışık etkisi yaratır.

Soğuk ve Huzur Veren Atmosfer

Gece Manzaraları ve Doğal Görseller

Derinlik ve Gizem Katma

Mavi ve Mor Renk Tonlamaları

Örnek Kullanım: Gece orman manzaraları, romantik sahneler



Şekil 105. Ayışığı tarzı

3.6.9. Flaş Aydınlatması

Türkçe Prompt: "Flaş aydınlatması ile aydınlatılmış hızlı hareket eden bir tren sahnesi, dramatik ve yüksek kontrastlı görsellerle anın yakalanması."

English Prompt: "A train scene illuminated with flash lighting, capturing the moment with dramatic and high-contrast visuals of fast motion."

Ani ışık patlamaları ekleyerek, güçlü ve yüksek enerjili bir etki yaratır.

Sert ve Direkt Aydınlatma

Hareketin ve Anın Yakalanması

Moda ve Spor Çekimleri İçin Uygundur

Örnek Kullanım: Moda ve aksiyon fotoğrafları, konser görselleri



Şekil 106. Flaş Aydınlatması

3.6.10. Fener Işığı

Türkçe Prompt: "Fener ışığıyla aydınlatılmış, trenin önündeki belirgin bir konu, güçlü dramatik etkiyle öne çıkan ve odaklanmış bir görsel."

English Prompt: "A spotlight illuminating a prominent subject in front of a train, with a strong dramatic effect and focused visual."

Belirli bir alanı güçlü bir şekilde aydınlatarak, görselin odak noktasını öne çıkarır.

Odaklanmış ve Vurgulanmış Konular

Tiyatro ve Performans Sahnelemeleri İçin İdeal

Güçlü Dramatik Etki

Sanatsal ve Minimalist Yaklaşımlar

Örnek Kullanım: Sahne performans fotoğrafları, tiyatro görselleri



Şekil 107. Fener Işığı tarzı

3.7 Sanat Stili

3.7.1. Sürrealizm (Surrealism)

Türkçe Prompt: "Hayal gücünün sınırlarını zorlayan, gerçeküstü imgeler ve doğaüstü sahneler içeren sürreal bir görsel. Görselde, trenin etrafında fantastik unsurlar, alakasız nesnelerin yaratıcı bir şekilde bir araya getirilmesiyle sürreal bir atmosfer yaratılıyor. Rüya gibi, hayal gücünü harekete geçiren bir kompozisyon, simgeler ve derin anlam katmanlarıyla dolu."

English Prompt: "A surreal visual that pushes the boundaries of imagination, featuring unreal images and supernatural scenes. The scene depicts a train surrounded by fantastic elements, where unrelated objects are creatively combined to create a surreal atmosphere. The composition, full of dreamlike and imaginative elements, is filled with symbolism and deep layers of meaning.«

Hayal gücünün sınırlarını zorlayan, gerçeküstü imgeler ve doğaüstü sahneler içerir. Görsellerde hayal gücü ve yaratıcı kombinasyonlar ön plandadır.

Gerçekdışı ve Çarpıcı Kompozisyonlar

Alakasız Nesnelerin Bir Araya Getirilmesi

Rüya Gibi ve Fantastik Sahneleme

Simgecilik ve Derin Anlam Katmanları

Örnek Eserler: Salvador Dalí - Belleğin Azmi



Şekil 108. Sürrealizm (Surrealism) Sanat Sitili

3.7.2. Minimalizm (Minimalism)

Türkçe Prompt: "Minimalist bir görsel, basitlik ve sadeleştirilmiş öğelerle güçlü bir mesaj verir. Görselde, trenin çevresinde az sayıda renk ve detay kullanılarak sade bir kompozisyon oluşturulur. Düz renk paletleri, basit çizgiler ve negatif alan kullanımı ile yalın, estetik bir görünüm elde edilir."

English Prompt: "A minimalist visual that conveys a strong message through simplicity and streamlined elements. The scene features a train surrounded by minimal colors and details, creating a clean composition. Flat color palettes, simple lines, and the use of negative space achieve a minimalist, aesthetic look."

Basitlik ve sadeleştirilmiş öğelerle odaklanma sağlar. Görsellerde az renk ve detay ile güçlü bir mesaj iletilir.

Az Ama Öz Unsurlar

Düz Renk Paletleri ve Basit Çizgiler

Negatif Alan Kullanımı

Yalın ve Estetik Kompozisyonlar

Örnek Eserler: Donald Judd Çalışmaları, Minimalist Grafik Tasarımlar



Şekil 109. Minimalizm (Minimalism) Sanat Sitili

3.7.3. Realizm (Realism)

Türkçe Prompt: "Realist bir görsel, gerçekliği yansıtmaya odaklanarak, trenin her detayını doğru bir perspektif ve oranlarla sunar. İnce detaylar, gerçekçi renk kullanımı ve

doğrudan gözlemlerle oluşturulmuş öğelerle gerçekçi bir atmosfer yaratılır. Doğa ve tren figürlerine odaklanılırken, hassas ışık ve gölge kullanımı görselin derinliğini artırır."

English Prompt: "A realistic visual that focuses on reflecting reality, presenting every detail of the train with accurate perspective and proportions. Fine details, realistic color use, and elements created through direct observation bring a lifelike atmosphere. The focus is on nature and the train figure, with delicate light and shadow usage enhancing the depth of the visual."

Gerçekliği yansıtmaya odaklanan, doğrudan gözlemlerle oluşturulan sanat. Görsellerde detaylı, doğru perspektif ve ayrıntılar bulunur.

Doğru Perspektif ve Oranlar

İnce Detaylar ve Gerçekçi Renk Kullanımı

Doğaya ve İnsan Figürlerine Odaklanma

Hassas Işık ve Gölge Kullanımı

Örnek Eserler: Jean-Baptiste-Siméon Chardin - Genç Kız Çalışması



Şekil 110. Realizm (Realism) Sanat Sitili

3.7.4. Empresyonizm (Impressionism)

Türkçe Prompt: "Empresyonist bir görsel, trenin anlık izlenimlerini ışık ve renk oyunlarıyla yansıtır. Belirsiz ve hızlı fırça darbeleriyle, ışığın değişen etkilerini vurgular. Doğal renk geçişleri, trenin hareketini ve çevresindeki atmosferi yansıtarak, günlük hayattan bir sahne sunar."

English Prompt: "An impressionistic visual captures the fleeting moments of the train through light and color interplay. With vague and rapid brush strokes, it emphasizes the changing effects of light. Natural color transitions reflect the movement of the train and the surrounding atmosphere, presenting a scene from daily life."

Işık ve renk oyunlarına dayalı, anlık izlenimlerin ön plana çıktığı bir sanat akımı. Görsellerde fırça darbeleri ve renklerin akışı belirleyicidir.

Belirsiz ve Hızlı Fırça Darbeleri

Işığın Değişen Etkilerini Yansıtma

Doğal Renk Geçişleri

Günlük Hayattan Sahnelemeler

Örnek Eserler: Claude Monet - İzlenim: Gündoğumu



Şekil 111. Empresyonizm (Impressionism) Sanat Sitili

3.7.5. Kübizm (Cubism)

Türkçe Prompt: Soyut ve kübist bir sanat stilinde, bir trenin geometrik formlarla parçalanmış ve farklı açılardan aynı anda gösterildiği dinamik bir kompozisyon. Lokomotif, vagonlar ve raylar, keskin açılar ve çarpıcı renk blokları ile soyutlanmış şekilde tasvir edilmelidir.

English Prompt: A Cubist-style abstract artwork depicting a train fragmented into geometric shapes and shown from multiple perspectives simultaneously. The locomotive, carriages, and tracks should be stylized with sharp angles and bold color blocks, creating a dynamic composition.

Nesnelerin geometrik formlarla soyutlanarak birden fazla açıdan aynı anda gösterildiği bir sanat tarzı. Görsellerde geometrik desenler ve perspektifler ön plandadır.

Parçalanmış ve Soyutlanmış Formlar

Çoklu Bakış Açıları ve Perspektifler

Düz ve Geometrik Renk Blokları

Minimal Gölgelendirme ve Grafiksel Etki

Örnek Eserler: Pablo Picasso - Avignonlu Kızlar



Şekil 112. Kübizm (Cubism) Sanat Sitili

3.7.6. Abstraksiyon (Abstraction)

Türkçe Prompt: Soyut ve non-figüratif bir sanat stilinde, tren kavramının tamamen form ve renklerle ifade edildiği bir kompozisyon. Lokomotif, vagonlar ve raylar net çizgiler yerine akışkan ve özgür şekillerle betimlenmeli, sembolik ve kavramsal anlamlar içermelidir. Renklerin duygusal etkisi ön planda olmalı, geleneksel perspektif veya detaylı tasvir yerine soyut formlar kullanılmalıdır.

English Prompt: An abstract and non-figurative artwork where the concept of a train is expressed purely through form and color. The locomotive, carriages, and tracks should be represented with fluid and unrestricted shapes rather than defined lines, incorporating symbolic and conceptual meanings. The emotional impact of colors should take precedence, with abstract forms replacing traditional perspective or detailed depiction.

Somut dünyayı reddederek, renk ve form ile anlam yaratma üzerine kurulu bir stil. Görsellerde tamamen soyut kavramlar ve duygusal ifadeler öne çıkar.

Soyut Form ve Renk Kullanımı

Sembolik ve Kavramsal Anlamlar

Detaylardan Arındırılmış Kompozisyonlar

Özgür ve Kısıtsız Çizimler

Örnek Eserler: Wassily Kandinsky - Kompozisyon VIII



Şekil 113. Abstraksiyon (Abstraction) Sanat Sitili

3.7.7. Fütürizm (Futurism)

Türkçe Prompt: Fütürist bir sanat stilinde, hareket ve hız duygusunu vurgulayan dinamik bir tren kompozisyonu. Lokomotif ve vagonlar, paralel ve eğik çizgilerle ileriye doğru akıyormuş gibi tasvir edilmeli. Mekanik detaylar ve endüstriyel unsurlar, modern teknolojiyi yansıtan keskin ve soyut formlarla işlenmeli. Renkler ve ışık efektleri, görsele enerji ve ivme hissi katmalıdır.

English Prompt: A futuristic art-style composition depicting a train with a strong sense of motion and speed. The locomotive and carriages should appear to be rushing forward, emphasized by parallel and diagonal lines. Mechanical details and industrial

elements should be stylized with sharp and abstract forms that reflect modern technology. Colors and lighting effects should enhance the energy and momentum of the scene.

Hareketi, hızı ve teknolojiyi betimleyen modern bir sanat akımı. Görsellerde dinamik kompozisyonlar, hareket hissi ve keskin çizgiler kullanılır

Hareket ve Enerji Yüklü Kompozisyonlar

Dinamizm ve Teknoloji Temaları

Paralel ve Eğik Çizgilerle Hareket Hissi

Mekanik ve Endüstriyel Unsurlar

Örnek Eserler: Umberto Boccioni - Şehir Yükseliyor



Şekil 114. Fütürizm (Futurism) Sanat Sitili

3.7.8. Art Deco

Türkçe Prompt: Art Deco tarzında, zarif ve geometrik detaylarla süslenmiş lüks bir tren kompozisyonu. Lokomotif ve vagonlar, simetrik desenler, metalik tonlar ve cesur renklerle tasarlanmalı. Parlak altın, gümüş ve derin mücevher tonları görsele zenginlik katmalı. Şık ve dekoratif çizgiler, trenin hareketine zarafet ve akıcılık hissi vermeli.

English Prompt: An Art Deco-style luxurious train composition adorned with elegant and geometric details. The locomotive and carriages should feature symmetrical patterns, metallic tones, and bold colors. Shiny gold, silver, and deep jewel tones should add richness to the visual. Sleek and decorative lines should enhance the train's movement with a sense of elegance and fluidity.

Zengin, ayrıntılı ve geometrik biçimlerle dekoratif öğeler içerir. Görsellerde simetrik desenler, zengin renk paletleri ve lüks detaylar bulunur.

Cesur ve Lüks Renk Kullanımı

Geometrik ve Şık Desenler

Metalik Tonlar ve Şık Çizgiler

Dekoratif ve Simetrik Kompozisyonlar

Örnek Eserler: Chrysler Binası Tasarımı, Art Deco Posterleri



Şekil 115. Art Deco Sanat Sitili

3.7.9. Gotik Sanat (Gothic Art)

Türkçe Prompt: Gotik sanat tarzında, mistik ve dramatik bir atmosferde tasvir edilmiş bir tren. Orta Çağ katedrallerini andıran sivri kemerli pencereler ve gotik süslemelerle bezeli vagonlar. Karanlık, sisli bir fon üzerinde yükselen tren, yüksek kontrastlı ışık-gölge oyunlarıyla vurgulanmalı. Demir süslemeler, vitray detaylar ve gotik mimariden esinlenilmiş karmaşık desenler görsele derinlik katmalı.

English Prompt: A Gothic-style train depicted in a mystical and dramatic atmosphere. The carriages should feature pointed arch windows and intricate Gothic ornaments, reminiscent of medieval cathedrals. The train should emerge against a dark, foggy background, highlighted by high-contrast light and shadow play. Iron embellishments, stained glass details, and elaborate patterns inspired by Gothic architecture should add depth to the scene.

Karanlık, dramatik ve mistik öğeler içeren bu stil, yoğun ayrıntılar ve sembolik anlatımlarla doludur.

Keskin Detaylar ve Yüksek Kontrast

Karanlık ve Dramatik Kompozisyonlar

Dini ve Mistik Temalar

Orta Çağ Sanatından Esinlenmeler

Örnek Eserler: Gotik Katedrallerin Vitrayları, Orta Çağ İllüstrasyonları



Şekil 116. Gotik Sanat (Gothic Art) Sanat Sitili

3.7.10. Pop Art

Türkçe Prompt: Pop Art tarzında, renkli ve eğlenceli bir tren tasviri. Tren, ünlü ikonların ve popüler kültür simgelerinin yer aldığı, canlı renklerle bezenmiş. Kalın siyah çizgilerle belirginleştirilen her bir vagon, grafiksel desenlerle desteklenmeli. Çeşitli tüketim ürünleri, reklam figürleri ve ünlü simgelerle tekrar eden desenler, trenin dinamik yapısını tamamlamalı.

English Prompt: A Pop Art-style depiction of a train, vibrant and playful in design. The train is adorned with bold colors and features popular culture icons and symbols. Each carriage is outlined with thick black lines and supported by graphic patterns. Repeating motifs of consumer goods, advertisements, and famous figures should enhance the dynamic structure of the train.

Popüler kültür öğelerini renkli ve dikkat çekici bir biçimde yorumlayan modern bir sanat akımıdır.

Canlı Renkler ve Kalın Çizgiler

Günlük Tüketim Ürünleri ve Ünlü İkonlar

Tekrar Eden Desenler ve Grafiksel Stil

Dikkat Çekici ve Eğlenceli Kompozisyonlar

Örnek Eserler: Andy Warhol - Marilyn Monroe Serisi



Şekil 117. Pop Art Sanat Sitili

3.8 Ortama Dair Detaylar

3.8.1. Şehir Manzarası (Cityscape)

Türkçe Prompt: Bir trenin hızla geçtiği modern bir şehir manzarası. Görselde gökdelenler, yoğun trafik ve kalabalık caddeler yer almalı. Neon ışıklar ve reklam panoları ile metropolün enerji dolu atmosferi yansıtılmalı. Şehir yaşamının yoğunluğu ve kültürel, ticari merkezlerin varlığı ön plana çıkmalıdır.

English Prompt: A modern cityscape with a train speeding through. The visual should feature skyscrapers, heavy traffic, and crowded streets. Neon lights and billboards

should capture the energy of the metropolis, highlighting the vibrant urban atmosphere. The intensity of city life, with its cultural and commercial hubs, should take center stage.

Modern şehirler, sokaklar, binalar ve mimari yapılar. Görsellerde hareket, enerji ve şehir yaşamının yoğunluğu ön planda olur.

Gökdelenler ve Yoğun Trafik

Metropol ve Kalabalık Caddeler

Neon Işıklar ve Reklam Panoları

Kültürel ve Ticari Merkezler

Örnek Kullanım: Gece şehir manzaraları, yoğun şehir hayatı görselleri



Şekil 118. Şehir Manzarası (Cityscape)

3.8.2. Doğal Peyzaj (Natural Landscape)

Türkçe Prompt: Bir trenin doğal peyzajda yol alırken geçtiği huzurlu bir manzara. Görselde yeşilliklerle kaplı ormanlar, sakin göller ve dağ manzaraları olmalı. Tren, doğayla uyum içinde bir yolculuk yapıyormuş gibi görünmeli. Kır çiçekleri ve doğal alanlar da sahnenin huzurlu atmosferini tamamlamalı.

English Prompt: A train traveling through a peaceful natural landscape. The visual should include lush green forests, calm lakes, and mountain views. The train should appear as if it is harmoniously journeying through nature. Wildflowers and natural spaces should complete the serene atmosphere of the scene.

Ormanlar, dağlar, göller, denizler gibi doğal ortamlar. Görsellerde huzur, doğa ile uyum ve sakinlik hissi yaratılır.

Yeşilliklerle Kaplı Ormanlar

Sakin Göl ve Nehir Görünümleri

Dağ Manzaraları ve Yaylalar

Kır Çiçekleri ve Doğal Alanlar

Örnek Kullanım: Doğa yürüyüşü temalı görseller, huzurlu kamp sahneleri



Şekil 119. Doğal Peyzaj (Natural Landscape)

3.8.3. Fantastik Dünya (Fantasy World)

Türkçe Prompt: Bir trenin fantastik bir dünyada, büyülü ormanlar ve uçan adalar arasında ilerlediği sahne. Görselde sihirli krallıklar, mitolojik yaratıklar ve antik uygarlıklara dair izler bulunmalı. Tren, bu hayal gücüyle şekillenmiş ortamın ortasında epik bir yolculuğa çıkıyormuş gibi görünmeli. Gizemli mağaralar ve dev kuleler de sahneyi tamamlamalı.

English Prompt: A train traveling through a fantastical world, surrounded by magical forests and floating islands. The visual should feature enchanted kingdoms, mythological creatures, and traces of ancient civilizations. The train should appear to be on an epic journey through this imaginative setting. Mysterious caves and towering castles should complete the scene.

Hayal gücüne dayalı, gerçek dünyadan uzak, özgün ortamlar. Görsellerde yaratıcılık ve sınır tanımayan imajlar öne çıkar.

Sihirli Krallıklar ve Uçan Adalar

Mitolojik Yaratıklar ve Antik Uygarlıklar

Büyülü Ormanlar ve Gizemli Mağaralar

Epik Savaş Alanları ve Kuleler

Örnek Kullanım: Ejderhaların yer aldığı büyülü dünyalar, mitolojik hikayeler



Şekil 120. Fantastik Dünya (Fantasy World)

3.8.4. İç Mekân (Interior)

Türkçe Prompt: Bir trenin iç mekanında geçen sahne, modern ve minimalist tasarımlarla dekore edilmiş. Rahatlatıcı bir atmosfer yaratılmalı, sıcak ve konforlu bir ev ortamı izlenimi verilmeli. Kafeler veya çalışma alanlarına benzeyen alanlar, trenin içindeki sosyal etkileşimleri yansıtmalı. Tasarımda lüks ve estetik öğelere de yer verilmeli, trenin iç mekanındaki her detay huzurlu bir ortam yaratmalı.

English Prompt: An interior scene of a train, decorated with modern and minimalist designs. The atmosphere should feel relaxing, offering a cozy and comfortable home-like environment. Areas resembling cafes or workspaces should reflect social interactions inside the train. Luxurious and aesthetic elements should also be present, with each detail contributing to a peaceful environment within the train's interior.

Evler, ofisler, iç mekanlar ve iç tasarım unsurları. Görsellerde atmosfer ve bireysel anlatım ön plandadır.

Minimalist ve Modern Tasarımlar

Rahatlatıcı ve Sıcak Ev Ortamları

Lüks ve Estetik Ofis Dekorasyonları

Kafeler, Kütüphaneler ve Çalışma Alanları

Örnek Kullanım: İç mekan mimarisi, dekorasyon temalı görseller



Şekil 121. İç Mekân (Interior)

3.8.5. Sanayi Bölgesi (Industrial Area)

Türkçe Prompt: Bir sanayi bölgesinde, trenin geçtiği alanın çevresinde fabrikalar, makineler ve üretim hatları yer almalı. Bu alanda buharlı fabrikalar ve modern üretim sistemleri olmalı. Duman, metalik yapılar ve robotik makinelerle endüstriyel bir atmosfer yaratılmalı. Tren, bu endüstriyel şehir manzarasında hareket ederken, çevredeki teknoloji ve modernitenin izleri belirgin olmalı.

English Prompt: In an industrial area, the scene depicts a train passing through a landscape filled with factories, machines, and production lines. The area should feature

steam-powered factories and modern production systems. Smoke, metallic structures, and robotic machines should create an industrial atmosphere. As the train moves through this industrial cityscape, traces of technology and modernity should be evident throughout the surroundings.

Fabrikalar, makineler ve üretim ortamları. Görsellerde teknoloji, modernite ve endüstriyel yaşamın izleri bulunur.

Buharlı ve Modern Fabrikalar

Makinalar ve Robotik Sistemler

Duman, Metalik Yapılar ve Üretim Hatları

Endüstriyel Şehir Manzaraları

Örnek Kullanım: Fabrika görselleri, sanayi işçileri ve üretim süreçleri



Şekil 122. Sanayi Bölgesi (Industrial Area)

3.8.6. Uzay (Space)

Türkçe Prompt: Bir uzay manzarasında, tren uzayda bir gezegenden geçerken, arka planda yıldızlar, galaksiler ve Samanyolu'nun zarif manzaraları yer almalı. Gezegenler, kara delikler ve uzay istasyonları gibi uzay unsurları görünmeli. Roketler, astronotlar ve bilim kurgu öğeleriyle birleşen dinamik bir atmosferle, trenin hareketi uzayın sonsuzluğunda belirgin olmalı.

English Prompt: In a space-themed scene, a train passes through a planet, with a breathtaking backdrop of stars, galaxies, and the Milky Way. Planets, black holes, and space stations should be visible in the scene. Rockets, astronauts, and science fiction elements create a dynamic atmosphere, with the train's movement standing out in the vastness of space.

Yıldızlar ve Samanyolu Manzaraları

Gezegenler ve Kara Delikler

Uzay İstasyonları ve Roketler

Astronotlar ve Bilim Kurgu Tasvirleri

Örnek Kullanım: Uzay keşifleri, bilim kurgu görselleri



Şekil 123. Uzay (Space)

3.8.7. Tarihi Yapılar (Historical Architecture)

Türkçe Prompt: Bir tarihi yapılar manzarasında, tren, antik Yunan tapınağının ve Roma amfitiyatrosunun kalıntıları arasında ilerliyor. Arka planda Orta Çağ kaleleri, gotik katedraller ve barok mimari detaylar yer almalı. Tren, geçmişin izlerini modern bir bakış açısıyla harmanlayarak, tarihin görkemli yapılarıyla uyumlu bir şekilde hareket etmeli.

English Prompt: In a historical architecture scene, a train moves through the remnants of an ancient Greek temple and a Roman amphitheater. The backdrop features medieval castles, gothic cathedrals, and baroque architectural details. The train harmonizes with the majestic structures of history, moving through the traces of the past with a modern perspective.

Antik yapılar, kaleler, tapınaklar ve tarihi bölgeler. Görsellerde geçmişin izleri, kültür ve miras ön plana çıkar.

Antik Yunan Tapınakları ve Heykeller

Orta Çağ Kaleleri ve Katedraller

Roma Amfitiyatroları ve Arenalar

Gotik ve Barok Mimariler

Örnek Kullanım: Antik medeniyetler, tarihi turistik mekanlar



Şekil 124. Tarihi Yapılar (Historical Architecture)

3.8.8. Su Altı Dünyası (Underwater World)

Türkçe Prompt: Bir su altı dünyasında, tren denizin derinliklerine doğru yol alıyor. Arka planda mercan resifleri, renkli balık sürüleri ve deniz memelileri yüzüyor. Su altı atmosferine mistik bir hava katan kaybolmuş bir şehir ve gizemli batıklar yer almakta. Tren, okyanusun sakinliğiyle uyumlu bir şekilde suyun altındaki bu büyüleyici manzarayı keşfederek ilerliyor.

English Prompt: In an underwater world scene, a train moves into the depths of the ocean. In the background, coral reefs, colorful schools of fish, and sea mammals swim. Mysterious sunken cities and shipwrecks add a mystical atmosphere. The train harmonizes with the tranquility of the ocean, exploring this mesmerizing underwater landscape.

Denizaltı yaşamı, okyanus derinlikleri ve su altı manzaraları. Görsellerde okyanusun gizemli ve renkli dünyası sergilenir.

Mercan Resifleri ve Deniz Canlıları

Gizemli Batıklar ve Kaybolmuş Şehirler

Balık Sürüleri ve Deniz Memelileri

Deniz Kızları ve Su Altı Efsaneleri

Örnek Kullanım: Deniz keşifleri, su altı yaşamı görselleri



Şekil 125. Su Altı Dünyası (Underwater World)

3.8.9. Post-Apokaliptik Çevre (Post-Apocalyptic Environment)

Türkçe Prompt: Bir post-apokaliptik dünyada, terkedilmiş bir tren, yıkılmış binaların ve çökmüş medeniyetin ortasında ilerliyor. Arkada radyasyonun etkisiyle bozulmuş yapılar ve vahşi doğanın yeniden egemen olduğu sahneler yer almakta. Yaban hayvanlarının dolaştığı, harabe halindeki şehirde hayatta kalma mücadelesinin izleri belirgin. Tren, bu kasvetli atmosferde hayatta kalmanın zorluklarını simgeliyor.

English Prompt: In a post-apocalyptic world, an abandoned train moves through ruined buildings and collapsed civilizations. In the background, structures corrupted by radiation and scenes where wild nature reclaims its dominance are visible. Wild animals

roam the ruined city, where signs of the struggle for survival are evident. The train symbolizes the harshness of survival in this grim atmosphere.

Kıyamet sonrası dünya, terkedilmiş yapılar ve harabeler. Görsellerde yıkılmış medeniyetler ve hayatta kalma mücadelesi işlenir.

Terk Edilmiş Şehirler ve Harabeler

Radyasyon Etkileri ve Çökmüş Binalar

Vahşi Doğa ve Yabani Hayvanlar

Hayatta Kalma Temalı Sahnelemeler

Örnek Kullanım: Post-apokaliptik film sahneleri, felaket sonrası ortamlar



Şekil 126. Post-Apokaliptik Çevre (Post-Apocalyptic Environment)

3.8.10. Bilim Kurgu Ortamları (Science Fiction Environments)

Türkçe Prompt: Gelecekteki bir bilim kurgu ortamında, yapay zeka destekli akıllı şehirler yükseliyor. Uçan araçlar gökyüzünü geçiyor, robotlar sokaklarda dolaşıyor. Holografik ekranlar ve sanal gerçeklik alanları, dijitalleşmiş şehir hayatını destekliyor. Şehirdeki neon ışıklar ve siberpunk tarzı atmosfer, yüksek teknolojiye dayalı yaşamın izlerini sergiliyor.

English Prompt: In a futuristic science fiction environment, AI-powered smart cities rise up. Flying vehicles soar through the sky, and robots roam the streets. Holographic screens and virtual reality spaces support the digitalized city life. Neon lights and a cyberpunk atmosphere showcase the traces of a high-tech existence.

Yüksek teknolojiye sahip, gelecekteki yaşamı betimleyen ortamlar. Görsellerde dijitalleşmiş şehirler ve ileri teknolojik yapılar sergilenir.

Yapay Zeka Destekli Şehirler

Uçan Araçlar ve Robotlar

Holografik Ekranlar ve Sanal Gerçeklik

Siberpunk Tarzı Atmosferler

Örnek Kullanım: Cyberpunk şehirleri, geleceğe yönelik konsept tasarımlar



Şekil 127. Bilim Kurgu Ortamları (Science Fiction Environments)

3.9 Duygu veya Ton

3.9.1. Hüzün (Sadness)

Türkçe Prompt: Hüzün temalı bir tren görseli, soluk ve soğuk renk tonlarıyla tasarlanmış. Tren yalnız bir yolculuk yapıyor gibi, sisli bir atmosfer ve izole edilmiş bir ortamda yer almalı. Yağmur damlaları ve gölgelerle duygusal derinlik yaratılmalı.

English Prompt:

A sadness-themed train visual, designed with muted and cold color tones. The train should appear as if it's on a solitary journey, set in a foggy atmosphere with an isolated environment. Raindrops and shadows should be used to create emotional depth.

Melankolik, kasvetli, duygusal derinlik taşıyan temalar. Görsellerde yalnızlık, içsel çatışma ve duygusal yorgunluk hissiyatı ön plana çıkar.

Soluk ve Soğuk Renk Tonları

Yalnız Figürler ve İzole Mekanlar

Yağmur, Sis ve Gölge Kullanımı

Duygusal Derinlik ve İfade Yoğunluğu

Örnek Kullanım: Tek başına bir figür, terk edilmiş mekanlar



Şekil 128. Hüzün (Sadness)

3.9.2. Mutluluk (Happiness)

Türkçe Prompt: Mutluluk temalı bir tren görseli, canlı ve parlak renklerle tasarlanmış. Tren enerjik bir yolculuk yapıyor, gülen insan yüzleri ve eğlenceli anlar öne

çıkıyor. Gün ışığının aydınlattığı açık bir alanda, dinamik ve hareketli bir kompozisyon oluşturulmalı.

English Prompt: A happiness-themed train visual, designed with vibrant and bright color palettes. The train is on an energetic journey, with smiling faces and joyful moments. Set in an open area illuminated by sunlight, the composition should be dynamic and lively.

Neşe, canlılık, pozitif bir atmosfer. Görsellerde enerji, renkli paletler ve neşeli sahneler bulunur.

Canlı ve Parlak Renk Paletleri

Gülen İnsan Yüzleri ve Eğlenceli Anlar

Gün Işığı ve Açık Alan Kullanımı

Dinamik ve Hareketli Kompozisyonlar

Örnek Kullanım: Mutlu çocuklar, yaz festivalleri



Şekil 129. Mutluluk (Happiness)

3.9.3. Dram (Drama)

Türkçe Prompt: Dramatik bir tren görseli, yüksek kontrast ve vurgu noktalarıyla tasarlanmalı. Derin gölgeler ve dramatik ışık efektleri, görselde güçlü duygusal ifadeler yaratmalıdır. Tren, yoğun hareket ve gerilim taşıyan bir kompozisyonda, duygusal yoğunluğu artıran bir atmosferle sunulmalı.

English Prompt: A dramatic train visual, designed with high contrast and focal points. Deep shadows and dramatic lighting effects should create strong emotional expressions. The train should be set in a composition filled with intensity and movement, evoking a heightened atmosphere of emotional tension.

Gerilim, çatışma, derin dramatik ifadeler. Görsellerde hareket, güçlü vurgular ve dramatik ışık kullanımı ile dikkat çeker.

Derin Gölgeler ve Dramatik Işık Efektleri

Güçlü Duygusal İfadeler

Yoğunluk ve Hareket İçeren Kompozisyonlar

Örnek Kullanım: Fırtına altında bir figür, dramatik yüz ifadeleri



Şekil 130. Dram (Drama)

3.9.4. Gizem (Mystery)

Türkçe Prompt: Gizemli bir tren görseli, karanlık arka planlar, sisli ve gölgeli alanlarla çevrelenmeli. Bulanık ve kısmen gizlenmiş figürler, trenin etrafında esrarengiz bir hava yaratmalı. Derin perspektif ve karakter odaklı bir yaklaşım, izleyiciyi gizemli bir keşfe yönlendirecek.

English Prompt: A mysterious train visual, surrounded by dark backgrounds, misty and shadowy areas. Blurry and partially hidden figures should create an enigmatic atmosphere around the train. A deep perspective and character-focused approach will lead the viewer into a mysterious exploration.

Bilinmeyen, keşfedilmeyi bekleyen unsurlar; esrarengiz atmosferler. Görsellerde karanlık arka planlar, bulanık detaylar ve gizemli figürler bulunur.

Sisli ve Gölgeli Alanlar

Bulanık ve Kısmen Gizlenmiş Figürler

Derin Perspektif ve Karakter Odaklı Yaklaşım

Karanlık Tonlar ve Derin Renk Geçişleri

Örnek Kullanım: Esrarengiz bir karakter, antik bir harita



Şekil 131. Gizem (Mystery)

3.9.5. Romantizm (Romanticism)

Türkçe Prompt: Romantik bir tren sahnesi, pastel tonlarda yumuşak renk geçişleriyle tasvir edilmeli. İnsan figürleri, doğayla iç içe geçmiş bir şekilde, trenin etrafında romantik bir atmosfer yaratmalı. Hafif ışık kullanımı ve duygusal detaylar, görseli sıcak ve duygusal bir bağ ile pekiştirmeli.

English Prompt: A romantic train scene, depicted with soft color transitions in pastel tones. Human figures, intertwined with nature, should create a romantic atmosphere around the train. Soft lighting and emotional details will enhance the visual with a warm and emotional connection.

Aşk, duygusal bağlar, doğa ile insan arasındaki ilişki. Görsellerde pastel tonlar, romantik manzaralar ve insan figürlerinin doğa ile birleşimi ön plandadır.

Yumuşak ve Sıcak Renk Geçişleri

Pastel Tonlar ve Hafif Işık Kullanımı

Doğa ve İnsan Arasındaki Uyum

Romantik Pozlar ve Duygusal Detaylar

Örnek Kullanım: Gün batımında çiftler, romantik sahil yürüyüşleri



Şekil 132. Romantizm (Romanticism)

3.9.6. Gerçekçilik (Realism)

Türkçe Prompt: Gerçekçi bir tren sahnesi, gündelik yaşamın bir parçası olarak doğal ışık ve sade kompozisyonlarla tasvir edilmeli. Tren yolculuğu yapan insanlar, sıradan ve gündelik bir anı yansıtmalı, gerçekçi renk tonları ve detaylarla aktarılmalı. Görseldeki atmosfer, sıradan bir tren yolculuğunu doğal ve samimi bir şekilde yansıtmalı.

English Prompt: A realistic train scene, depicted as part of daily life with natural light and simple compositions. People traveling on the train should reflect an ordinary moment, captured with realistic color tones and details. The atmosphere in the visual should reflect an ordinary train journey in a natural and sincere way.

Günlük yaşamın ve sıradan anların doğal bir şekilde betimlenmesi. Görsellerde sade detaylar, günlük aktiviteler ve insana dair sıradan anlar bulunur.

Doğal Işık Kullanımı

Sade Kompozisyonlar

Gerçekçi Renk Tonları

Gündelik Hayatın Anlık Görüntüleri

Örnek Kullanım: Kahve içen insanlar, pazar yeri manzaraları



Şekil 133. Gerçekçilik (Realism)

3.9.7. Melankoli (Melancholy)

Türkçe Prompt: Melankolik bir tren sahnesi, solgun ve pastel renk paletiyle tasvir edilmeli. Yalnız bir yolcu, boş bir vagonun içinde yalnızlık ve içsel huzursuzluk hissini yansıtmalı. Görselde hüzünlü bir atmosfer yaratılmalı; sessiz ve derin bir içsel yolculuğu simgeleyen kompozisyonlar ön plana çıkmalı.

English Prompt: A melancholic train scene, depicted with a pale and pastel color palette. A solitary passenger reflects feelings of loneliness and inner unrest in an empty carriage. The visual should create a sorrowful atmosphere, with compositions that symbolize a silent and deep inner journey.

Ağıt, içsel huzursuzluk, duygusal yorgunluk. Görsellerde pastel renk paleti, duygu yoğunluğu ve yalnızlık hissi ön plandadır.

Solgun ve Pastel Renkler

İçsel Yansımalar ve İzole Alanlar

Yavaş ve Hüzünlü Kompozisyonlar

Sessiz ve Derin Atmosferler

Örnek Kullanım: Yağmurlu bir pencere kenarında oturan figür



Şekil 134. Melankoli (Melancholy)

3.9.8. Korku (Fear)

Türkçe Prompt: Korkutucu bir tren sahnesi, karanlık ve soğuk renk tonlarıyla tasvir edilmeli. Sisli bir ortamda, tehditkâr bir figür yalnız bir vagonun içinde yer almalı. Görselde gölgeler ve belirsizliğin etkisiyle, rahatsız edici bir atmosfer yaratılmalı. Karanlık koridorlar ve yalnızlık teması vurgulanarak, korku duygusu ön plana çıkarılmalı.

English Prompt: A frightening train scene, depicted with dark and cold color tones. In a foggy environment, a threatening figure is placed inside an empty carriage. The visual should evoke a disturbing atmosphere, using shadows and uncertainty. Dark corridors and the theme of isolation should be emphasized to highlight the feeling of fear.

Karanlık, ürpertici, tehditkâr ya da rahatsız edici atmosferler. Görsellerde gölgeler, korkutucu figürler ve tehditkâr mekanlar bulunur.

Karanlık ve Soğuk Renk Tonları

Sis, Gölgeler ve Belirsizlik Kullanımı

Tehditkar Figürler ve Anlatımlar

Karanlık Koridorlar ve Yalnızlık Teması

Örnek Kullanım: Terkedilmiş evler, karanlık ormanlar



Şekil 135. Korku (Fear)

3.9.9. Huzur (Serenity)

Türkçe Prompt: Bir trenin sakin bir manzarada, doğal ışıkla aydınlatıldığı huzurlu bir sahne. Görselde açık renk tonları ve pastel geçişlerle yumuşak bir atmosfer

oluşturulmalı. Minimalist bir kompozisyonla, doğa ve insan uyumuna odaklanarak, dinginlik ve iç huzur hissi verilmelidir.

English Prompt: A serene scene of a train illuminated by natural light in a peaceful landscape. The visual should create a soft atmosphere with light color tones and pastel transitions. With a minimalist composition, the focus should be on the harmony between nature and humans, conveying a sense of tranquility and inner peace.

Sakinlik, dinginlik ve iç huzur hissi verir. Görsellerde yumuşak ışık kullanımı, açık renkler ve minimalist kompozisyonlar ön plandadır.

Dengeli Kompozisyonlar ve Doğal Işık

Açık Renk Tonları ve Pastel Geçişler

Minimalist ve Düşük Yoğunluklu Detaylar

Doğa ve İnsan Uyumuna Odaklanma

Örnek Kullanım: Deniz kenarında meditasyon yapan biri



Şekil 136. Huzur (Serenity)

3.9.10. Heyecan (Excitement)

Türkçe Prompt: Bir trenin hızla ilerlediği, enerjik ve dinamik bir sahne. Görselde parlak renkler, güçlü kompozisyonlar ve hızlı hareket hissi ön planda olmalı. Aksiyon dolu bir atmosfer yaratılmalı ve pozitif bir etkiyle heyecan verici bir görsel sunulmalıdır.

English Prompt: A dynamic scene of a train speeding forward, full of energy and excitement. The visual should feature intense colors, strong compositions, and a sense of rapid movement. An action-packed atmosphere should be created, with a positive, invigorating effect, making the scene feel exhilarating.

Canlı, enerjik ve hareketli bir atmosfer yaratır. Görsellerde parlak renk paletleri, güçlü kompozisyonlar ve hızlı aksiyon hissi bulunur.

Yoğun Renkler ve Dinamik Çizgiler

Hareketli ve Aksiyon Dolu Sahneleme

Etkileyici ve Hızlı Geçişler

Pozitif ve Canlandırıcı Etki

Örnek Kullanım: Spor etkinlikleri, eğlenceli anlar



Şekil 137. Heyecan (Excitement)

3.10 Renk Paleti

3.10.1. Canlı Renkler (Vibrant Colors)

Türkçe Prompt: Bir tren istasyonunda, canlı renkler ve parlak tonlar ön plana çıkıyor. Trenin dinamik hareketi, yüksek doygunluk ve enerjik renklerle yansıtılıyor. Güçlü kontrastlar, görselin dikkat çekici ve eğlenceli bir atmosfer yaratmasını sağlıyor. Gökkuşağı gibi renklerin birleşimi, sahneye pozitif bir etki katarak hareketliliği ve neşeyi vurguluyor.

English Prompt: At a train station, vibrant colors and bright tones take center stage. The dynamic movement of the train is reflected through high saturation and energetic colors. Strong contrasts make the scene visually striking, creating a fun and positive atmosphere. The combination of rainbow-like hues adds a lively touch, emphasizing motion and joy.

Parlak, dikkat çekici ve enerjik renk tonları. Görsellerde güçlü kontrastlar, yüksek doygunluk ve enerjik bir atmosfer yaratılır.

Yüksek Doygunluk ve Parlak Tonlar

Dinamik ve Enerjik Etki

Genellikle Eğlenceli ve Pozitif Kompozisyonlar

Güçlü Kontrastlar ile Dikkat Çekicilik

Örnek Kullanım: Reklam afişleri, çocuk kitapları, parti temaları



Şekil 138. Canlı Renkler (Vibrant Colors)

3.10.2. Monokrom (Monochrome)

Türkçe Prompt: Bir trenin, monokrom renk tonlarıyla betimlendiği bir sahne. Aynı rengin farklı tonları, derinlik hissi yaratacak şekilde kullanılıyor. Minimalist bir kompozisyon içinde sade detaylar ve duygusal etki ön plana çıkıyor. Sade zarafet ve güçlü bir odaklanma ile trenin hareketi, görselde dikkatlice belirginleşiyor.

English Prompt: A scene depicting a train in monochrome color tones. Different shades of the same color are used to create a sense of depth. Within a minimalist composition, simple details and emotional impact are highlighted. The simplicity and elegance emphasize the train's movement, creating a strong focal point in the visual.

Tek bir rengin farklı tonları ile oluşturulmuş görseller. Görsellerde sade, sofistike ve derinlik hissi veren bir estetik sağlanır.

Aynı Rengin Tonlarıyla Derinlik Sağlama

Minimalist ve Duygusal Etki

Sadelik ve Zarafet Sunan Kompozisyonlar

Güçlü Farkındalık ve Odaklanma

Örnek Kullanım: Moda fotoğrafları, minimalist tasarımlar, lüks marka görselleri



Şekil 139. Monokrom (Monochrome)

3.10.3. Zıt Renkler (Contrasting Colors)

Türkçe Prompt: Bir trenin zıt renklerle betimlendiği dramatik bir sahne. Renk çarkındaki karşıt renkler kullanılarak göz alıcı ve güçlü kontrastlar yaratılmış. Dinamik bir

kompozisyon içinde modern ve enerjik bir etki oluşturulmuş. Tren, renklerin dramatik karşıtlığıyla çarpıcı bir şekilde öne çıkıyor.

English Prompt: A dramatic scene depicting a train with contrasting colors. Complementary colors from the color wheel are used to create eye-catching and strong contrasts. The composition is dynamic, with a modern and energetic effect. The train stands out dramatically through the contrasting use of colors.

Renk çarkında birbirine zıt olan renklerin kullanımı. Görsellerde dramatik etki yaratmak için komplementer renkler tercih edilir.

Göz Alıcı ve Güçlü Kontrastlar

Renk Çarkında Karşıt Renk Kullanımı

Dinamik ve Çarpıcı Görsel Etki

Modern ve Enerjik Tasarımlar

Örnek Kullanım: Spor afişleri, reklam kampanyaları, marka logoları



Şekil 140. Zıt Renkler (Contrasting Colors)

3.10.4. Pastel Tonlar (Pastels)

Türkçe Prompt: Bir trenin pastel tonlarla tasarlandığı huzur verici bir sahne. Yumuşak ve hafif renkler kullanılarak nazik ve sakin bir estetik oluşturulmuş. Kompozisyon, huzur ve mutluluk veren bir atmosfer sunuyor, aynı zamanda romantik bir dokunuşla duygu yoğunluğu artıyor.

English Prompt: A peaceful scene depicting a train designed with pastel tones. Soft and light colors are used to create a gentle and calm aesthetic. The composition conveys a soothing and happy atmosphere, with a touch of romance enhancing the emotional depth.

Yumuşak, açık renklerin kullanıldığı görseller. Görsellerde huzur verici bir atmosfer ve sakin duygusal tonlar oluşturulur.

Yumuşak ve Hafif Tonlar

Nazik ve Sakin Estetik

Huzur ve Mutluluk Veren Kompozisyonlar

Çocuk Odaklı ve Romantik Görseller

Örnek Kullanım: Bebek ürünleri tasarımı, romantik sahneler, iç mekan dekorasyonları



Şekil 141. Pastel Tonlar (Pastels)

3.10.5. Siyah-Beyaz (Black And White)

Türkçe Prompt: Siyah-beyaz bir tren sahnesi, yalnızca tonların öne çıktığı dramatik ve zaman üstü bir görünüm sunuyor. Yoğun kontrastlar ve gölge kullanımı, duygusal derinliği artırırken minimalist ve klasik estetik ön plana çıkıyor. Görsellik, güçlü bir duygusal etki ve anlatım yaratıyor.

English Prompt: A black and white train scene, featuring a dramatic and timeless appearance where only tones take the spotlight. Intense contrasts and shadow usage enhance emotional depth, while minimalist and classic aesthetics stand out. The visuals evoke a strong emotional impact and storytelling.

Renklerin dışlanarak yalnızca tonların öne çıktığı görseller. Görsellerde kontrastlar, gölgeler ve duygusal derinlik ön plana çıkar.

Dramatik ve Zaman Üstü Görünüm

Yoğun Kontrastlar ve Gölge Kullanımı

Güçlü Duygusal Etki ve Anlatım

Örnek Kullanım: Belgesel fotoğrafları, sanat portreleri, nostaljik tasarımlar



Şekil 142. Siyah-Beyaz (Black And White)

3.10.6. Doğal Tonlar (Natural Tones)

Türkçe Prompt: Bir trenin doğal tonlarla oluşturulmuş sahnesi, toprak tonları ve ahşap dokularının öne çıktığı yumuşak geçişlerle huzur verici bir atmosfer yaratıyor. Organik ve sıcak bir hissiyatla doğa temalı ve minimalist görseller, denge ve huzur veren kompozisyonlar oluşturuyor.

English Prompt: A train scene created with natural tones, featuring earthy colors and wood textures, generates a peaceful atmosphere with soft transitions. Organic and warm sensations, combined with nature-themed minimalist visuals, create compositions that offer balance and serenity.

Toprak tonları, ahşap dokuları ve doğadan esinlenen yumuşak renkler. Görsellerde doğanın huzur verici ve organik etkisi hissedilir.

Toprak Tonları ve Yumuşak Geçişler

Organik ve Sıcak Hissiyat

Doğa Temalı ve Minimalist Görseller

Denge ve Huzur Veren Kompozisyonlar

Örnek Kullanım: İç mekan tasarımları, doğal yaşam temalı illüstrasyonlar, kırsal manzaralar



Şekil 143. Doğal Tonlar (Natural Tones)

3.10.7. Neon Renkler (Neon Colors)

Türkçe Prompt: Bir trenin neon renklerle yaratılmış sahnesi, parlak ve fosforlu renklerin yüksek doygunluk ve parlaklıkla birleştiği çağdaş bir atmosfer sunuyor. Fütüristik bir his ve genç, dinamik bir atmosferle elektronik ve dijital dünyaya uyumlu modern görseller oluşturuluyor.

English Prompt: A train scene created with neon colors, combining high saturation and brightness to offer a contemporary atmosphere. The futuristic vibe and young, dynamic energy blend with modern visuals that are in harmony with the electronic and digital world.

Parlak, fosforlu ve çağdaş görünümler için kullanılan renkler. Görsellerde göz alıcı detaylar, modern ve enerjik bir atmosfer oluşturulur.

Yüksek Doygunluk ve Parlaklık

Fütüristik ve Çağdaş Görseller

Genç ve Dinamik Hissiyat

Elektronik ve Dijital Dünya İle Uyumlu

Örnek Kullanım: Gece kulübü afişleri, cyberpunk temalı tasarımlar, sokak sanatı



Şekil 144. Neon Renkler (Neon Colors)

3.10.8. Gradyan Geçişler (Gradient Transitions)

Türkçe Prompt: Bir trenin yumuşak gradyan geçişleriyle oluşturulmuş sahnesi, doğal ve modern renk geçişleriyle derinlik ve boyut yaratıyor. Akışkan tasarım unsurları ve katmanlı görsellerle dikkat çekici, görsel olarak ilgi uyandıran bir kompozisyon ortaya çıkıyor.

English Prompt: A train scene with soft gradient transitions, creating depth and dimension through natural and modern color blends. Fluid design elements and layered visuals form an engaging composition that captivates visually.

Bir renkten diğerine yumuşak geçişler sağlayan, akışkan görsel efektler. Görsellerde derinlik ve boyut yaratmak için renk geçişleri kullanılır.

Yumuşak ve Doğal Renk Geçişleri

Modern ve Akışkan Tasarım Unsurları

Boyutsal ve Katmanlı Görseller

Görsel İlgi Çekici Kompozisyonlar

Örnek Kullanım: Dijital arayüz tasarımları, moda trendleri, teknoloji görselleri



Şekil 145. Gradyan Geçişler (Gradient Transitions)

3.10.9. Retro Renk Paleti (Retro Color Palette)

Türkçe Prompt: Bir trenin retro renk paletiyle oluşturulmuş sahnesi, eski dönemlere ait soluk pastel karışımları ve sıcak, yumuşak tonlarla nostaljik bir atmosfer yaratıyor. Vintage etkilerle donatılmış, geçmişin izlerini taşıyan bir kompozisyon ortaya çıkıyor.

English Prompt: A train scene crafted with a retro color palette, featuring faded pastel blends and warm, soft tones, creating a nostalgic atmosphere. The composition reflects vintage influences, evoking the essence of past eras.

Geçmiş dönemlerin renk kombinasyonlarını yansıtan tonlar. Görsellerde nostaljik bir hava ve vintage etkisi oluşturulur.

Soluk ve Pastel Karışımları

Eski Dönemlere Gönderme Yapan Paletler

Vintage ve Nostaljik Atmosfer

Sıcak ve Yumuşak Görünüm

Örnek Kullanım: 70’ler ve 80’ler konsept tasarımlar, nostaljik reklam kampanyaları



Şekil 146. Retro Renk Paleti (Retro Color Palette)

3.10.10. Metalik Renkler (Metallic Colors)

Türkçe Prompt: Bir trenin metalik renklerle tasarlandığı sahne, altın, gümüş ve bakır tonlarının parlak, ışıltılı renk efektleriyle bezenmiş. Lüks ve sofistike bir atmosfer yaratılırken, modern ve minimalist dokunuşlarla prestijli bir estetik sergileniyor.

English Prompt: A train scene designed with metallic colors, adorned with bright and shimmering effects of gold, silver, and copper tones. It creates a luxurious and sophisticated atmosphere, showcasing a modern and minimalist touch with a prestigious aesthetic.

Altın, gümüş ve bakır tonları gibi parlak, lüks ve şık renk paletleri. Görsellerde lüks ve sofistike bir hava yaratılır.

Parlak ve Işıltılı Renk Efektleri

Minimalist ve Modern Dokunuşlar

Dekoratif ve Prestijli Estetik

Örnek Kullanım: Mücevher tasarımları, lüks marka reklamları, premium ürün ambalajları



Şekil 147. Metalik Renkler (Metallic Colors)

3.11 Kompozisyon ve Perspektif

3.11.1. Tek Açı (Single Angle)

Türkçe Prompt: Bir trenin tek bir açıdan görseli, net ve sade bir kompozisyonla sunulmuş. Odak noktası güçlendirilmiş, dikkat sadece bu unsura yoğunlaştırılmış ve minimalist bir sunum yaratılmıştır. Görüntüde sadelik ve netlik ön plandadır.

English Prompt: A visual of a train from a single angle, presented with a simple and clear composition. The focal point is enhanced, with attention solely focused on this element, creating a minimalist and effective presentation. The image emphasizes simplicity and clarity.

Görselin tek bir açıdan veya sabit bir bakış noktasından sunulması. Basit, net ve odaklanmış bir görüntü sağlar.

Odak Noktasının Güçlendirilmesi

Dikkatin Tek Bir Unsura Yoğunlaştırılması

Sadelik ve Netlik Sağlayan Kompozisyonlar

Minimalist ve Etkili Sunum

Örnek Kullanım: Ürün fotoğrafları, portre çekimleri



Şekil 148. Tek Açı (Single Angle)

3.11.2. Birden Fazla Açı (Multiple Angles)

Türkçe Prompt: Bir trenin farklı açılardan ve perspektiflerden sunulduğu bir görsel. Derinlik ve hareket hissi yaratılmış, detaylı bir perspektif sunulmuş. Kompozisyon, dinamik ve ilgi çekici bir yapıda, farklı açılardan detayların keşfine olanak tanıyor.

English Prompt: A visual of a train presented from various angles and perspectives. Depth and a sense of motion are created, offering a detailed perspective. The composition is dynamic and engaging, allowing for the exploration of details from different angles.

Obje veya sahnenin farklı bakış açılarından veya perspektiflerden sunulduğu kompozisyonlar. Derinlik ve hareket hissi yaratır, detaylı bir perspektif sunar.

Farklı Perspektiflerden Sunum

Detayları Keşfetme İmkanı

Derinlik ve Katmanlı Yapılar

Dinamik ve İlgi Çekici Kompozisyonlar

Örnek Kullanım: Mimari çizimler, ürün tasarımı tanıtımları



Şekil 149. Birden Fazla Açı (Multiple Angles)

3.11.3. Yakın Çekim (Close-Up)

Türkçe Prompt: Bir trenin yakın çekim görseli, detaylarına vurgu yapılarak çekilmiş. İzleyicinin trenin yüzeyindeki dokuları, metalik yansımaları ve mekanizmasını daha yakından keşfetmesine olanak sağlanmış. Görsel, duygusal bir yoğunluk yaratmak için detaylarla zenginleştirilmiş.

English Prompt: A close-up visual of a train, emphasizing its details. The viewer is given the opportunity to closely explore the textures, metallic reflections, and mechanisms of the train. The composition is enriched with details to create an emotional depth and intensity.

Bir objenin, karakterin veya detayın yakından gösterildiği, vurgu sağlayan görseller. İzleyiciye detayları daha yakından tanıma şansı sunar ve duygu yoğunluğunu artırır.

Detayları Vurgulayan Kompozisyonlar

İzleyici ile Yakın Bağ Kurma

Derin ve Yoğun Hisler Yaratma

Örnek Kullanım: Göz detayları, el detayları, küçük nesneler



Şekil 150. Yakın Çekim (Close-Up)

3.11.4. Uzak Çekim (Wide Shot)

Türkçe Prompt: Bir trenin geniş açıdan çekilmiş görseli, tüm ortamın ve manzaranın detaylarını gözler önüne seriyor. Tren, çevresiyle birlikte geniş bir alanda yer alırken, sahnenin derinliği ve alan hissi vurgulanmış. Bu kompozisyon, atmosferi ve duyguyu net bir şekilde sunuyor.

English Prompt: A wide shot of a train, showcasing the entirety of the environment and landscape. The train is placed within a vast space, emphasizing the depth and sense of space in the scene. This composition clearly presents the atmosphere and emotion.

Sahnenin geniş bir bakış açısıyla sunulduğu, ortamın bütünlüğünü vurgulayan kompozisyonlar. Manzarayı veya genel atmosferi net bir şekilde sunar.

Ortam ve Mekanın Bütünlüğünü Sunma

Derinlik ve Alan Hissi Oluşturma

Karmaşık Sahneleme İçin İdeal

Duygu ve Atmosferin Vurgulanması

Örnek Kullanım: Manzara fotoğrafları, kalabalık etkinlikler



Şekil 151. Uzak Çekim (Wide Shot)

3.11.5. Kuş Bakışı (Bird's Eye View)

Türkçe Prompt: Bir trenin kuş bakışıyla çekilmiş görseli, tüm çevresini ve yolu gösteren geniş bir bakış açısı sunuyor. Tren, harita benzeri bir perspektiften gözlemlenirken, sahnenin organizasyonu ve planlaması güçlü bir şekilde vurgulanmış. Bu kompozisyon izleyiciye olayın yukarıdan bir bakışla keşfi hissini veriyor.

English Prompt: A bird's eye view of a train, offering a broad perspective showing its surroundings and track. The train is observed from a map-like perspective, with the organization and planning of the scene being strongly emphasized. This composition gives the viewer the feeling of discovering the event from above.

Yüksek bir noktadan aşağıya doğru bakışı simgeleyen, genellikle harita görünümüne benzer kompozisyonlar. Gösteriş ve geniş bir bakış açısı sağlar, izleyiciyi olaya yukarıdan bakıyormuş hissi verir.

Bütünsel ve Organize Bir Perspektif

Stratejik ve Planlama Görselleri İçin İdeal

Güçlü Kompozisyon Kontrolü

Daha İlginç ve Etkileyici Perspektifler

Örnek Kullanım: Şehir planlaması, harita görselleri, kuş bakışı spor sahneleri



Şekil 152. Kuş Bakışı (Bird's Eye View)

3.11.6. Alttan Perspektif (Worm's Eye View)

Türkçe Prompt: Trenin alttan perspektiften çekilmiş bir görseli, ona güç ve ihtişam kazandıran bir bakış açısı sunar. Yüksekliğin ve boyutun etkisiyle izleyiciye trenin gücü ve büyüklüğü hissettiriliyor. Bu kompozisyon dramatik bir etki yaratırken, trenin hiyerarşik gücünü vurgular.

English Prompt: A worm's eye view of the train, offering a perspective that emphasizes its power and grandeur. With the impact of height and scale, the viewer feels the train's strength and size. This composition creates a dramatic effect, highlighting the hierarchical power of the train.

Aşağıdan yukarıya doğru bir bakış açısıyla, büyüklük ve ihtişam etkisi yaratan düzenlemeler. İzleyiciye nesnenin veya karakterin gücünü ve büyüklüğünü hissettirir.

Güçlü ve Büyüleyici Sunum

Dramatik ve Etkileyici Görseller

Boyut ve Ölçek Etkisi

Hiyerarşik Güç Gösterimi

Örnek Kullanım: Gökdelenler, kahraman figürleri, anıtsal yapılar



Şekil 153. Alttan Perspektif (Worm's Eye View)

3.11.7. Simetrik (Symmetrical)

Türkçe Prompt: Trenin simetrik bir bakış açısıyla çekilmiş görseli, görselde denge ve uyum sağlayarak estetik bir düzen yaratır. Ritim ve görsel tutarlılık, izleyicinin gözünü rahatlatan ve sakinleştirici bir etki yaratır. Mükemmel oranlar ve uyum içinde, trenin simetrik yapısı görsel olarak dikkat çekici hale gelir.

English Prompt: A symmetrical view of the train creates a sense of balance and harmony in the visual, establishing an aesthetic order. Rhythm and visual consistency provide a soothing and calming effect on the viewer. With perfect proportions and harmony, the symmetrical structure of the train becomes visually striking.

Görselde denge ve uyum oluşturan simetrik tasarımlar. Ritim ve düzen yaratır, estetik bir görsellik sunar.

Düzen ve Denge Sağlayan Kompozisyonlar

Ritim ve Görsel Tutarlılık

Estetik ve Sakinleştirici Etki

Mükemmel Oranlar ve Uyum

Örnek Kullanım: Mimari fotoğraflar, doğa görselleri, portre çekimleri



Şekil 154. Simetrik (Symmetrical)

3.11.8. Asimetrik (Asymmetrical)

Türkçe Prompt: Trenin asimetrik bir bakış açısıyla çekilmiş görseli, dengeyi bilinçli olarak bozan bir kompozisyon düzeniyle daha dinamik bir his yaratır. Cesur ve ilgi çekici bir anlatım sağlar. Hareketli ve dinamik kompozisyonlar, izleyiciyi etkileyen çarpıcı bir kullanım sunar. Bilinçli olarak denge bozukluğu oluşturularak dramatik bir etki yaratılır.

English Prompt: A visual of the train from an asymmetrical perspective creates a dynamic feel with a deliberately unbalanced composition. It provides a bold and engaging narrative. The moving and dynamic compositions offer a striking effect to captivate the viewer. By intentionally disrupting the balance, a dramatic impact is created.

Daha dinamik bir his yaratmak için bilinçli olarak denge bozan kompozisyon düzenleri. Daha cesur ve ilgi çekici bir anlatım sağlar.

Daha Hareketli ve Dinamik Kompozisyonlar

Modern ve Yaratıcı Sunumlar

İzleyiciyi Etkilemek İçin Çarpıcı Kullanım

Bilinçli Denge Bozukluğu İle Dramatik Etki

Örnek Kullanım: Sanatsal fotoğraflar, moda çekimleri, modern grafik tasarımlar



Şekil 155. Asimetrik (Asymmetrical)

3.11.9. Çerçeve İçinde Çerçeve (Frame Within Frame)

Türkçe Prompt: Trenin doğal veya yapay bir çerçeve içinde çekilmiş görseli, odak noktasını güçlendirir ve izleyiciye yönlendirilmiş bir bakış açısı sunar. Derinlik ve boyut katan kompozisyonlar, görseli daha etkileyici hale getirir. Çerçeve içinde çerçeve kullanılarak estetik ve dramatik vurgular oluşturulur.

English Prompt: The train's visual within a natural or artificial frame strengthens the focal point and offers the viewer a guided perspective. Compositions that add depth and dimension make the visual more impactful. By using frame within frame, aesthetic and dramatic emphasis is created.

Bir sahnenin doğal veya yapay bir çerçeve ile sınırlandırılması. Görsele derinlik ve odak sağlar, izleyiciye yönlendirilmiş bir bakış açısı sunar.

Odak Noktasını Güçlendiren Doğal Çerçeveler

Derinlik ve Boyut Katan Kompozisyonlar

İzleyiciyi Yönlendiren Unsurlar

Estetik ve Dramatik Vurgular

Örnek Kullanım: Kapı veya pencere içinden çekilen sahneler, doğada doğal çerçevelemeler



Şekil 156. Çerçeve İçinde Çerçeve (Frame Within Frame)

3.11.10. Üçte Bir Kuralı (Rule Of Thirds)

Türkçe Prompt: Trenin görseli, üçte bir kuralına uygun olarak üç eşit parçaya bölünür ve odak noktaları kesişim noktalarına yerleştirilir. Bu düzenleme, görsel dengeyi artırır ve dikkat çekici bir kompozisyon oluşturur. Odak noktasının güçlü bir şekilde yerleştirilmesi, görsel akış ve doğal bakış yönlendirmesi sağlar.

English Prompt: The train's visual follows the rule of thirds, dividing the scene into three equal parts and placing the focal points at the intersections. This arrangement enhances visual balance and creates an eye-catching composition. The strong placement of the focal point ensures visual flow and natural guidance of the viewer’s gaze.

Görselin üç eşit parçaya bölünerek odak noktalarının kesişim noktalarına yerleştirildiği düzenleme kuralı. Görsel dengeyi artırır ve dikkat çekici bir kompozisyon sağlar.

Görsel Denge ve Estetik Dengeler

Görsel Akış ve Doğal Bakış Yönlendirmesi

Sanatsal ve Profesyonel Görseller İçin Uygun

Örnek Kullanım: Portre fotoğrafları, manzara çekimleri, reklam tasarımları



Şekil 157. Üçte Bir Kuralı (Rule Of Thirds)

3.12 Karakterler ve Figürler

3.12.1. İnsan Figürleri (Human Figures

Türkçe Prompt: Trenin içinde ve çevresinde çeşitli kültür ve yaş gruplarından insan figürleri yer alır. Portreler, bireyler ve gruplar, doğal pozlar ve duygusal ifadelerle anlatıyı yönlendirir. Moda, tarz ve vücut dili çeşitliliği görselleştirilir, etkileşim ve grup dinamikleri ön planda olur.

English Prompt: The scene inside and around the train features human figures from different cultures and age groups. Portraits, individuals, and groups are captured in natural poses with emotional expressions, guiding the narrative. Fashion, style, and body language diversity are depicted, with a focus on interactions and group dynamics.

Portreler, bireyler, gruplar ve topluluklar. İnsanların doğal pozları ve ifadesi, görselin duygusal tonunu etkiler ve anlatıyı yönlendirir.

Duygusal ve Gerçekçi İfadeler

Farklı Kültür ve Yaş Grupları

Moda, Tarz ve Vücut Dili Çeşitliliği

Etkileşim ve Grup Dinamikleri

Örnek Kullanım: Portre fotoğrafları, aile sahneleri, sokak fotoğrafçılığı



Şekil 158. İnsan Figürleri (Human Figures

3.12.2. Hayvan Figürleri (Animal Figures)

Türkçe Prompt: Trenin içindeki ya da çevresindeki çeşitli hayvan figürleri, gerçek ya da fantastik olabilir. Evcil hayvanlar (kediler, köpekler, kuşlar) veya vahşi doğa hayvanları (aslanlar, kaplanlar, kurtlar) yer alır. Sürüngenler ve deniz canlıları da görsellerde temsil edilir. Hayvanlar, doğanın bir parçası olarak ya da sembolik anlamlar taşıyan unsurlar olarak kullanılır.

English Prompt: Various animal figures inside or around the train, both real and fantastical, are depicted. Pets (cats, dogs, birds) or wild animals (lions, tigers, wolves) are included. Reptiles and marine creatures also appear in the visuals. Animals are used as part of nature or as symbolic elements with deeper meanings.

Gerçek ya da fantastik hayvanlar. Görsellerdeki hayvan figürleri, doğanın bir parçası olarak veya sembolik anlamlar taşıyan öğeler olarak kullanılabilir.

Evcil Hayvanlar (Kediler, Köpekler, Kuşlar)

Vahşi Doğa Hayvanları (Aslanlar, Kaplanlar, Kurtlar)

Sürüngenler ve Deniz Canlıları

Hayvanların Duygusal ve Sembolik Kullanımı

Örnek Kullanım: Vahşi yaşam sahneleri, doğa temalı görseller



Şekil 159. Hayvan Figürleri (Animal Figures)

3.12.3. Mitolojik Varlıklar (Mythological Creatures)

Türkçe Prompt: Trenin etrafında mitolojik varlıklar yer alır. Ejderhalar, feniksler ve büyülü yaratıklar gibi fantastik varlıklar, tanrılar ve yarı-tanrılar, efsanevi kahramanlar ve canavarlar gibi figürler, eski mitolojilerden ilham alınarak veya tamamen hayal gücüyle yaratılır. Antik mitolojilerden esinlenmiş bu varlıklar, fantastik bir ortamın vazgeçilmez bir parçasıdır.

English Prompt: Mythological creatures surround the train. Dragons, phoenixes, and magical beings, as well as gods, demigods, legendary heroes, and monsters, are inspired by ancient mythologies or created entirely from imagination. These figures, drawn from ancient myths, are an inseparable part of a fantastical setting.

Ejderhalar, periler, centaurlar vb. Eski mitolojilerden ilham alınarak yaratılmış veya tamamen hayal edilmiş varlıklar. Fantastik bir ortamın ayrılmaz parçasıdır.

Ejderhalar, Feniksler ve Büyülü Yaratıklar

Tanrılar ve Yarı-Tanrılar

Efsanevi Kahramanlar ve Canavarlar

Antik Mitolojilerden İlham Alan Figürler

Örnek Kullanım: Yunan, İskandinav veya Mısır mitolojisine dayalı görseller



Şekil 160. Mitolojik Varlıklar (Mythological Creatures)

3.12.4. Canlı Olmayan Varlıklar (Inanimate Figures)

Türkçe Prompt: Trenin etrafında robotlar, mekanik figürler ve nesneler yer alır. Teknolojinin ve modern yaşamın yansıması olarak, robotik insanlar, androidler, steampunk ve cyberpunk temalı mekanik figürler, evrensel simgeler ve objeler gibi detaylar, görselin tematik ve estetik yapısını şekillendirir. İleri teknolojik yapılar ve akıllı cihazlar, bu fantastik ortamda önemli bir yer tutar.

English Prompt: Around the train are robots, mechanical figures, and objects. As a reflection of technology and modern life, robotic humans, androids, steampunk and cyberpunk-themed mechanical figures, universal symbols, and objects shape the thematic and aesthetic structure of the visual. Advanced technological structures and smart devices play a significant role in this fantastical setting.

Robotlar, mekanik figürler ve nesneler. Teknolojinin ve modern yaşamın yansıması olarak, bu figürler görselin tematik ve estetik yapısını şekillendirir.

Robotik İnsanlar ve Androidler

Steampunk ve Cyberpunk Temalı Mekanik Figürler

Evrensel Simgeler ve Objeler

İleri Teknolojik Yapılar ve Akıllı Cihazlar

Örnek Kullanım: Fütüristik konseptler, bilim kurgu senaryoları



Şekil 161. Canlı Olmayan Varlıklar (Inanimate Figures)

3.12.5. Fantastik Karakterler (Fantasy Characters)

Türkçe Prompt: Görselde, büyülü ve kurgusal dünyalardan gelen fantastik karakterler, bir trenin etrafında toplanmış olarak yer alır. Büyücüler, cadılar ve elfler gibi mistik varlıklar, canavarlar, efsanevi savaşçılar ve masal karakterleri bu treni çevreler. Işık ve karanlık taraflar arasındaki çatışma, görselde güçlü bir dramatik etki yaratır.

English Prompt: The visual features fantasy characters from magical and fictional worlds gathered around a train. Mystical beings such as wizards, witches, and elves, along

with monsters, legendary warriors, and fairy tale characters surround the train. The conflict between the light and dark sides creates a strong dramatic effect in the visual.

Büyülü ve kurgusal dünyalardan gelen karakterler, görsellerde mistik bir atmosfer yaratır.

Büyücüler, Cadılar ve Elfler

Canavarlar ve Efsanevi Savaşçılar

Masal Karakterleri ve Kahramanlar

Işık ve Karanlık Tarafın Çatışması

Örnek Kullanım: Epik fantezi sahneleri, masalsı diyarlar



Şekil 162. Fantastik Karakterler (Fantasy Characters)

3.12.6. Tarihi Karakterler (Historical Figures)

Türkçe Prompt: Görselde, geçmişte yaşamış tarihi karakterler, bir trenin etrafında yer alır. Kral ve kraliçeler, savaşçılar ve bilginler gibi önemli figürler, geleneksel kıyafetler ve dönem aksesuarlarıyla tasvir edilir. Antik filozoflar, liderler, tarihi savaşçılar ve kahramanlar, görseldeki temayı zenginleştirir.

English Prompt: The visual features historical figures from the past, gathered around a train. Important figures like kings and queens, warriors, and scholars are depicted in traditional clothing and period accessories. Ancient philosophers, leaders, historical warriors, and heroes enrich the theme of the visual.

Geçmişte yaşamış önemli figürler veya tarihsel temalara dayalı karakterler. Görseller, dönem kostümleri ve kültürel detaylarla zenginleştirilir.

Kral ve Kraliçeler, Savaşçılar ve Bilginler

Geleneksel Kıyafetler ve Dönem Aksesuarları

Antik Filozoflar ve Liderler

Tarihi Savaşçılar ve Kahramanlar

Örnek Kullanım: Roma imparatorları, Orta Çağ şövalyeleri



Şekil 163. Tarihi Karakterler (Historical Figures)

3.12.7. Karikatür Ve Çizgi Karakterler (Cartoon And Comic Figures)

Türkçe Prompt: "Bir trenin, sevimli bir karikatür karakteri gibi çizildiği, renkli ve eğlenceli bir sahne. Tren, komik ifadelerle donatılmış, bir lokomotifin neşeyle ilerlediği, vagonlarının ise sevimli insan figürlerine benzediği bir kompozisyon. Her vagon farklı renklerde ve hepsinin kendine ait eğlenceli bir karakteri var. Çizgi film tarzında, hareketli, renkli ve enerjik bir atmosfer."

English Prompt: "A cartoon-like scene featuring a train with colorful and humorous expressions. The train's locomotives and wagons are designed as cute characters, each wagon having its own lively and funny personality. The train moves cheerfully, with exaggerated expressions, in a vibrant and dynamic cartoon style. The composition is full of color, energy, and playfulness."

Eğlenceli ve abartılı çizgilerle tasarlanmış figürler. Çocuklara yönelik içeriklerde veya mizahi görsellerde sıkça kullanılır.

Çizgi Film Karakterleri ve Maskotlar

Mizahi ve Eğlenceli Figürler

Komik İfadeler ve Aşırı Hareketler

Minimalist ve Renkli Görseller

Örnek Kullanım: Çocuk kitapları, reklam maskotları



Şekil 164. Karikatür ve Çizgi Karakterler (Cartoon And Comic Figures)

3.12.8. Süper Kahramanlar (Superheroes)

Türkçe Prompt: "Trenin güç ve hızını simgeleyen süper kahramanlar, etkileyici kostümleriyle çizilmiş bir sahne. Kahramanlar, trenin lokomotifini kontrol eden, şehirleri koruyan ve felaketleri engelleyen figürler olarak tasvir ediliyor. Her kahramanın kendine özgü süper gücü var: biri trenin hızını artırırken, diğeri rayları onarıyor. Cesur ve dinamik pozlar, çarpıcı renklerle vurgulanmış. Hızlı, aksiyon dolu bir atmosfer."

English Prompt: "Superheroes symbolizing the power and speed of trains, depicted in impressive costumes. The heroes are shown controlling the train's locomotive, protecting cities, and preventing disasters. Each hero has a unique superpower: one accelerates the train's speed, while another repairs the tracks. Bold and dynamic poses highlighted with striking colors, creating a fast-paced, action-packed atmosphere."

Güçlü, karizmatik ve ikonik figürler. Süper kahramanlar, görsellerde aksiyon ve dramatik sahneler oluşturur.

Kostümlü Kahramanlar ve Antagonistler

Güçlü ve Efsanevi Yetenekler

Şehirleri Koruyan ve Felaketleri Önleyen Karakterler

Çarpıcı Renkler ve Gösterişli Pozlar

Örnek Kullanım: Çizgi roman kapakları, film afişleri



Şekil 165. Süper Kahramanlar (Superheroes)

3.12.9. Bilim İnsanları Ve Teknolojik Figürler (Scientists And Tech Figures)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Bilim insanları, tren teknolojisi üzerine araştırmalar yapıyor. Laboratuvar ortamında trenin mühendislik detayları inceleniyor, uzay kâşifleri ise trenlerin gelecekteki uzay yolculuklarındaki rolünü araştırıyor."

English Prompt: "Main theme is train. Scientists are researching train technology in a lab, while space explorers study the role of trains in future space travel."

Bilim dünyasını temsil eden karakterler. Geleceğe dair keşifleri ve teknolojik ilerlemeleri anlatır.

Laboratuvar Ortamları ve Bilim Adamları

Uzay Kâşifleri ve Astronotlar

Mikroskobik Araştırmalar ve Tıbbi Figürler

Teknolojiye Dayalı Senaryolar

Örnek Kullanım: Uzay keşifleri, bilim insanlarının tasviri



Şekil 166. Bilim İnsanları ve Teknolojik Figürler

3.12.10. Sokak Ve Günlük Yaşam Karakterleri (Street And Everyday Life Figures)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Sokak sanatçıları tren istasyonunda performans sergiliyor, pazarlarda satıcılar tren yolunun yakınındaki alanda ürün satıyor. Günlük yaşamda kahve içen, gazete okuyan insanlar trenin yanında yer alıyor."

English Prompt: "Main theme is train. Street artists perform at the train station, market vendors sell products near the train track. Everyday figures like people drinking coffee or reading newspapers are placed near the train."

Şehir hayatında sıkça rastlanan sıradan insanların figürleri. Gerçek yaşamı betimleyen sahneler oluşturur.

Sokak Sanatçıları ve Müzisyenler

Pazarlarda Satıcılar ve Alışveriş Yapan İnsanlar

Kahve İçen, Gazete Okuyan Günlük Figürler

Spor Yapan ve Koşan İnsanlar

Örnek Kullanım: Şehir yaşamı ve sosyal etkileşimler



Şekil 167. Sokak Ve Günlük Yaşam Karakterleri

3.13 Zaman

3.13.1. Antik Çağ Ve Eski Uygarlıklar (Ancient Times And Early Civilizations)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Antik Yunan veya Roma'dan ilham alarak, tren istasyonunda bir tapınak ve mitolojik figürler yer alıyor. Tren yolu boyunca antik tiyatro sahneleri veya savaş arabaları figürleriyle günlük yaşam birleştirilmiş."

English Prompt: "Main theme is train. Inspired by Ancient Greece or Rome, the scene includes a temple and mythological figures at the train station. Along the train track, scenes of ancient theater or chariot figures are integrated into daily life."

Antik Yunan, Roma, Mısır ve Mezopotamya gibi erken uygarlıkların dönemine ait sahneler.

Görsellerde tapınaklar, mitolojik figürler ve günlük yaşam öne çıkar.

Piramitler, Tapınaklar ve Obeliskler

Mitolojik Tanrılar ve Efsanevi Sahneler

Antik Tiyatro ve Agora Görselleri

Savaş Arabaları ve Simgesel Sanat Eserleri

Örnek Kullanım: Mısır piramitleri, Antik Roma savaş sahneleri



Şekil 168. Antik Çağ Ve Eski Uygarlıklar

3.13.2. Orta Çağ (Medieval Era)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Orta Çağ döneminden ilham alarak, tren istasyonunda gotik katedraller, taş kaleler ve şövalyelerin bulunduğu bir sahne. Savaş sahneleri, halk panayırları ve zanaatkârlar ile tren yolu boyunca tarihi bir yolculuk anlatılıyor."

English Prompt: "Main theme is train. Inspired by the Medieval era, the scene includes gothic cathedrals, stone castles, and knights at the train station. Along the tracks, battle scenes, street fairs, and artisans are portrayed, taking the viewer on a historic journey."

Şövalyeler, kaleler, gotik mimari ve feodal yapıların öne çıktığı dönem. Büyücüler, krallar ve halk figürleri bu dönemin en belirgin unsurlarındandır.

Gotik Katedraller ve Taş Kaleler

Şövalyeler ve Savaş Sahnesi

Halk Panayırları ve Zanaatkârlar

İncil'den Alıntılar ve Dini Motifler

Örnek Kullanım: Orta Çağ şatoları, şövalye savaş sahneleri



Şekil 169. Orta Çağ (Medieval Era)

3.13.3. Rönesans (Renaissance Era)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Rönesans dönemi atmosferiyle, tren yolu boyunca ayrıntılı sanat eserleri, heykeller ve mimari yapılar sergileniyor. İnsan figürleriyle harmanlanmış tren istasyonlarında bilim insanları, kaşifler ve kraliyet kıyafetleri içindeki figürlerle geçmişe yolculuk yapılıyor."

English Prompt: "Main theme is train. Along the railway, the atmosphere of the Renaissance era comes to life with detailed artworks, sculptures, and architectural structures. The scene blends human figures with scientists, explorers, and royal figures in Renaissance attire, taking the viewer on a journey back in time."

14.-17. yüzyıllarda sanat ve bilimin altın çağını yaşadığı dönem. Perspektifin ve detayın ön planda olduğu, sanat ve estetiğin zirve yaptığı bir süreçtir.

Detaylı Sanatsal Kompozisyonlar ve Heykeller

Humanizm Temalı Portreler ve Mimari Yapılar

Bilim İnsanları ve Kaşifler

Rönesans Sarayları ve Kraliyet Kıyafetleri

Örnek Kullanım: Leonardo da Vinci’nin eserleri, Floransa şehir manzaraları



Şekil 170. Rönesans (Renaissance Era)

3.13.4. Sanayi Devrimi (Industrial Revolution)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Sanayi Devrimi'nin atmosferinde, buhar makineleriyle çalışan fabrikalar, demiryolları ve kömür madenleriyle sanayi işçileri görselde yer alıyor. Sanayileşmiş şehirlerin büyümesiyle trenlerin önemli bir ulaşım aracı olarak yükseldiği sahnelerle dönem canlanıyor."

English Prompt: "Main theme is train. Set in the Industrial Revolution, the scene features factories powered by steam engines, railroads, and coal mines with industrial workers. The growing industrial cities are brought to life with trains as an essential mode of transportation."

18.-19. yüzyıllarda endüstrileşmenin ve şehirleşmenin hız kazandığı dönem. Fabrikalar, trenler ve sanayi işçileri bu zaman dilimini tanımlar.

Buhar Makineleri ve Sanayi Fabrikaları

Demiryolları ve Kömür Madenler

Sanayi İşçileri ve Fabrika Ortamları

Sanayileşmiş Şehirlerin Büyümesi

Örnek Kullanım: Sanayi devrimi fabrikaları, tren istasyonları



Şekil 171. Sanayi Devrimi (Industrial Revolution)

3.13.5. Nostaljik Dönemler (Nostalgic Eras)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Nostaljik dönemlerin izlerini taşıyan, eski fotoğraflar ve retro tasarımlar eşliğinde tren yolculuğunun romantizmi ve nostaljik havası ön planda. 1950'ler Amerikan diner'ları, klasik arabalar ve geleneksel festivallerle geçmişin ruhu yansıtılıyor."

English Prompt: "Main theme is train. Nostalgic eras are highlighted with old photos and retro designs, bringing out the romance and nostalgic feel of train journeys. 1950s American diners, classic cars, and traditional festivals reflect the essence of the past."

Eski fotoğraflar, retro tasarımlar ve geçmişin ruhunu yansıtan sahneler. Zamana karşı duyulan özlem ve romantizm öne çıkar.

1950'ler Amerikan Diner'ları ve Klasik Arabalar

Radyo, Plak Çalar ve Film Şeritleri

Eski Sokaklar ve Geleneksel Festivaller

Örnek Kullanım: Retro temalı reklam afişleri, nostaljik film sahneleri



Şekil 172. Nostaljik Dönemler (Nostalgic Eras)

3.13.6. Günümüz Ve Modern Zamanlar (Contemporary And Modern Times)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Günümüz ve modern zamanlara ait, dijital çağın ve globalleşmenin etkisiyle şekillenen şehir manzaraları ve hızlı yaşam temposu. Gökdelenler, akıllı şehirler ve hızlı tren sistemleriyle modern dünyayı yansıtan dinamik sahneler."

English Prompt: "Main theme is train. Depicting the impact of the digital age and globalization, modern cityscapes, and fast-paced living. Skyscrapers, smart cities, and high-speed train systems reflect the dynamic scenes of the contemporary world."

Modern şehir manzaraları, dijital çağ ve globalleşmenin etkilerinin görüldüğü zaman dilimi.

Gökdelenler ve Akıllı Şehirler

Sosyal Medya ve Dijital Kültür

Kentsel Yaşam ve Hızlı Tüketim

Minimalist ve Fütüristik Mimari

Örnek Kullanım: Günümüz metropolleri, dijitalleşmiş yaşam tarzları



Şekil 173. Günümüz Ve Modern Zamanlar

3.13.7. Fütüristik Dönemler (Futuristic Eras)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Fütüristik dönemlerde, yapay zeka destekli mega şehirler, siberpunk temaları ve sürdürülebilir akıllı kentlerin içinde, yüksek teknolojiyle entegre olmuş tren sistemlerini ve ulaşım araçlarını betimleyen görseller."

English Prompt: "Main theme is train. Depicting futuristic eras with AI-supported mega cities, cyberpunk themes, and sustainable smart cities, showcasing high-tech train systems and transportation vehicles integrated with advanced technology."

Ütopik ve distopik gelecek senaryoları. Yüksek teknoloji ve insan-makine etkileşimini içeren görseller ön plandadır.

Yapay Zeka Destekli Mega Şehirler

Siberpunk Temaları ve Holografik Reklamlar

Sürdürülebilir Akıllı Kentler

Fütüristik Ulaşım Araçları

Örnek Kullanım: Geleceğin şehir konseptleri, robot asistanlar



Şekil 174. Fütüristik Dönemler (Futuristic Eras)

3.13.8. İleri Teknoloji Ve Zaman Yolculuğu (Advanced Technology And Time Travel)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. İleri teknoloji ve zaman yolculuğu temalı görsellerde, uzay kolonilerinden zaman portallarına, paralel evrenlerden robotlara kadar farklı bilim kurgu ögeleriyle, trenlerin yüksek teknolojiyle entegre olduğu alternatif gerçeklikleri tasvir edin."

English Prompt: "Main theme is train. In visuals with advanced technology and time travel themes, depict trains integrated with high-tech elements across space colonies, time portals, parallel universes, robots, and alternative realities."

Uzay kolonileri, yapay zeka ve zaman yolculuğunun işlendiği görseller.

Paralel Evrenler ve Zaman Portalları

Robotlar ve Otonom Sistemler

Uzay Kolonileri ve Terraforming Projeleri

İleri Teknoloji ile Alternatif Gerçeklikler

Örnek Kullanım: Zamanda yolculuk filmleri, uzay keşif sahneleri



Şekil 175. İleri Teknoloji Ve Zaman Yolculuğu

3.13.9. Post-Apokaliptik Gelecek (Post-Apocalyptic Future)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Post-apokaliptik gelecekte, felaket sonrası yıkılmış şehirlerde ve terk edilmiş mekanlarda, trenlerin hayatta kalma mücadelesiyle çevrelenen çölleşmiş alanlarda varlık gösterdiği sahneler."

English Prompt: "Main theme is train. In a post-apocalyptic future, depict scenes of trains navigating through destroyed cities, abandoned places, and desolate landscapes, surrounded by survival struggles and collapsed civilizations."

Felaket sonrası dünya, çevresel yıkımlar ve kıyamet sonrası yaşam mücadelelerini anlatan sahneler.

Yıkılmış Şehirler ve Terk Edilmiş Mekanlar

Hayatta Kalma Mücadelesi ve Çökmüş Uygarlıklar

Radyoaktif Atıklar ve Çölleşmiş Alanlar

Kaotik Düzen ve Kabile Kültürleri

Örnek Kullanım: Mad Max tarzı distopik ortamlar, yıkık şehirler



Şekil 176. Post-Apokaliptik Gelecek (Post-Apocalyptic Future)

3.13.10. Alternatif Tarih Ve Paralel Evrenler (Alternative History And Parallel Worlds)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Alternatif tarih senaryolarında, trenlerin paralel evrenler ve farklı zaman çizgilerindeki gerçeklerle birleştiği steampunk ve retro-fütüristik dünyalarda seyahat ettiği sahneler."

English Prompt: "Main theme is train. In alternative history scenarios, depict trains traveling through steampunk and retro-futuristic worlds, merging with parallel realities and different timelines."

Gerçek tarihi olayların farklı bir şekilde geliştiği alternatif zaman çizgileri.

Tarihin Yeniden Yazıldığı Senaryolar

Steampunk ve Retro-Fütüristik Dünyalar

Paralel Gerçeklikler ve Farklı Zaman Çizgileri

Alternatif Siyasi Yapılar ve Kültürler

Örnek Kullanım: II. Dünya Savaşı hiç yaşanmasaydı konseptleri



Şekil 177. Alternatif Tarih ve Paralel Evrenler

3.14 Simge ve Simgesel Anlam

3.14.1. Doğal Simgeler (Natural Symbols)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Doğal simgelerin tren yolculuğuna entegre olduğu sahneler. Su, ateş, dağ ve ağaç gibi unsurların sembolik anlamları ile trenin etkileşime girdiği, doğa ile insan arasındaki ilişkiyi yansıtan görseller."

English Prompt: "Main theme is train. Scenes where natural symbols like water, fire, mountains, and trees interact with the train, symbolizing renewal, passion, endurance, and growth, reflecting the connection between nature and humanity."

Doğada bulunan unsurların sembolik anlamları, insan yaşamı ve doğa arasındaki ilişkiyi temsil eder.

Su (Yenilenme ve Arınma)

Ateş (Tutku ve Dönüşüm)

Dağ (Dayanıklılık ve Hedefler)

Ağaç (Hayat ve Büyüme)

Örnek Kullanım: Doğa temalı sanat eserleri, meditasyon görselleri



Şekil 178. Doğal Simgeler (Natural Symbols)

3.14.2. Kültürel ve Toplumsal Simgeler (Cultural And Social Symbols)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Kültürel ve toplumsal sembollerin trenle ilişkilendirildiği sahneler. Bayraklar, aile ağaçları, el sıkışmalar ve dini sembollerle kültürel kimliklerin ve toplumsal bağların tren yolculuğunda nasıl ifade bulduğunu gösteren görseller."

English Prompt: "Main theme is train. Scenes where cultural and social symbols such as flags, family trees, handshakes, and religious symbols interact with the train, expressing cultural identity and societal connections during the journey."

Toplumlar ve kültürler tarafından benimsenmiş, kolektif kimliği yansıtan semboller.

Bayrak (Ulusal Kimlik ve Bağımsızlık)

Aile Ağacı (Soy ve Geleneksel Bağlar)

El Sıkışma (Birlik ve Anlaşma)

Dini Semboller (Haç, Hilal, Om vb.)

Örnek Kullanım: Kültürel festivaller, tarihi anıt görselleri



Şekil 179. Kültürel ve Toplumsal Simgeler

3.14.3. Psikolojik Simgeler (Psychological Symbols)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Psikolojik sembollerle tren yolculuğunun içsel dünyayı yansıttığı sahneler. Aynalar, kapılar, gölgeler ve labirentlerle kişisel keşifler ve duygusal yolculuklar arasındaki ilişkiyi anlatan görseller."

English Prompt: "Main theme is train. Scenes where psychological symbols such as mirrors, doors, shadows, and mazes reflect the inner world during a train journey, illustrating personal discovery and emotional journeys."

Ayna (Öz Keşif ve Kimlik Arayışı)

Kapı (Fırsatlar ve Yeni Başlangıçlar)

Gölge (Bilinçaltı ve Bastırılmış Duygular)

Labirent (Arayış ve Belirsizlik)

Örnek Kullanım: Rüya analizleri, kişisel gelişim kitap kapakları



Şekil 180. Psikolojik Simgeler (Psychological Symbols)

3.14.4. Evrensel Simgeler (Universal Symbols)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Evrensel sembollerle tren yolculuğunun yaşam, duygusallık, zamanın akışı ve hayat yolculuğu gibi kavramlarla olan bağını anlatan görseller. Güneş, ay, saat ve yol gibi sembollerle derin anlamlar yarat."

English Prompt: "Main theme is train. Visuals that reflect the connection between the train journey and concepts like life, emotionality, the passage of time, and life's journey, using universal symbols such as the sun, moon, clock, and road."

Zaman ve mekân fark etmeksizin, tüm insanlık için ortak anlamlar taşıyan semboller.

Güneş (Yaşam ve Enerji Kaynağı)

Ay (Duygusallık ve Döngüsellik)

Saat (Zamanın Akışı ve Kaçınılmazlık)

Yol (Hayat Yolculuğu ve Kader)

Örnek Kullanım: Felsefi ve manevi içerikler



Şekil 181. Evrensel Simgeler (Universal Symbols)

3.14.5. Mitolojik Simgeler (Mythological Symbols)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Mitolojik sembollerle trenin güç, bilgelik, yeniden doğuş ve umudu simgeleyen bir yolculukta nasıl bir araya geldiğini anlatan görseller. Ejderha, Anka Kuşu, Çekiç ve Medusa gibi sembollerle derin anlatımlar."

English Prompt: "Main theme is train. Visuals that depict how the train journey integrates with mythological symbols like dragon, phoenix, hammer, and Medusa, representing power, wisdom, rebirth, and fear."

Eski medeniyetlerin inançlarından gelen semboller, mitolojik anlatıları ve kahramanlık hikayelerini temsil eder.

Ejderha (Güç ve Bilgelik)

Anka Kuşu (Yeniden Doğuş ve Umut)

Çekiç (Güç ve Adalet - Thor’un Çekici)

Medusa (Korku ve Cezalandırma)

Örnek Kullanım: Fantastik sanat eserleri, mitolojik roman kapakları



Şekil 182. Mitolojik Simgeler (Mythological Symbols)

3.14.6. Dini Simgeler (Religious Symbols)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Dini sembollerle, trenin farklı inanç sistemlerini temsil eden öğretilerle yolculuğa çıkışı. Haç, Hilal ve Yıldız, Om Sembolü ve Lotus Çiçeği gibi sembollerle ruhsal ve ilahi mesajlar."

English Prompt: "Main theme is train. Visuals of the train journey, integrating religious symbols like the cross, crescent and star, Om symbol, and lotus flower, each representing spiritual and divine teachings from different belief systems."

Farklı inanç sistemlerine ait semboller, ruhsal kavramları ve ilahi öğretileri temsil eder.

Haç (Hristiyanlık ve Kurtuluş)

Hilal ve Yıldız (İslamiyet ve Aydınlanma)

Om Sembolü (Hinduizm ve Kozmik Bilinç)

Lotus Çiçeği (Budizm ve Aydınlanma)

Örnek Kullanım: Manevi sanat eserleri, dini içerikli grafikler



Şekil 183. Dini Simgeler (Religious Symbols)

3.14.7. Astrolojik Ve Kozmik Simgeler (Astrological And Cosmic Symbols)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Astrolojik ve kozmik sembollerle yolculuğa çıkan bir tren. Zodyak işaretleri, gezegenler, takımyıldızları ve evrenin gözleri gibi sembollerle gezegenler arası yolculuk ve kaderin izlerini takip etmek."

English Prompt: "Main theme is train. A train journey through astrological and cosmic symbols. Zodiac signs, planets, constellations, and the eye of the universe guiding the path through cosmic forces and destiny."

Evrenin işleyişine dair semboller, gezegenler ve burçlar ile bağlantılı anlamlar taşır.

Zodyak İşaretleri (Burçların Kişilik Temsili)

Gezegenler (Güç ve Etkiler)

Takımyıldızları (Kader ve Yol Göstericilik)

Göz (Evrenin Tüm Görüşü - Nazar İnancı)

Örnek Kullanım: Astroloji temalı illüstrasyonlar, burç görselleri



Şekil 184. Astrolojik ve Kozmik Simgeler

3.14.8. Geometrik Simgeler (Geometric Symbols)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Geometrik sembollerle tasarlanmış bir tren yolculuğu. Daire, üçgen, kare ve sonsuzluk işaretleri gibi sembollerle düzen ve dengeyi simgeleyen bir yolculuk."

English Prompt: "Main theme is train. A train journey designed with geometric symbols. Representing order and balance through circles, triangles, squares, and infinity signs on the track."

Matematiksel ve estetik anlamlar taşıyan formlar, düzen ve dengeyi temsil eder.

Daire (Bütünlük ve Sonsuzluk)

Üçgen (Güç ve Denge)

Kare (Düzen ve İstikrar)

Sonsuzluk İşareti (Süreklilik ve Ölümsüzlük)

Örnek Kullanım: Logo tasarımları, modern sanat eserleri



Şekil 185. Geometrik Simgeler (Geometric Symbols)

3.14.9. Renklerin Simgesel Anlamları (Symbolism Of Colors)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Tren yolculuğunda renklerin simgesel anlamlarını temsil eden bir görsel. Kırmızı trenin hızını ve enerjisini, mavi gökyüzünü ve sakinliği, yeşil doğayı ve huzuru, siyah ise gizemi ve gücü simgeliyor."

English Prompt: "Main theme is train. A visual representing the symbolic meanings of colors in a train journey. Red symbolizes speed and energy of the train, blue represents the calmness of the sky, green reflects nature and tranquility, while black symbolizes mystery and power."

Renklerin psikolojik ve kültürel anlamları, izleyicinin duygusal tepkisini yönlendirir.

Kırmızı (Tutku, Enerji ve Tehlike)

Mavi (Sakinlik, Güven ve Sonsuzluk)

Yeşil (Doğa, Büyüme ve Huzur)

Siyah (Gizem, Güç ve Asalet)

Örnek Kullanım: Moda, iç mekan tasarımı ve marka kimliği



Şekil 186. Renklerin Simgesel Anlamları (Symbolism Of Colors)

3.14.10. Günlük Hayat Simgeleri (Everyday Life Symbols)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Günlük yaşam simgelerini içeren bir görsel, tren yolculuğunda kalp sevgi ve bağlılığı, anahtar güvenliği ve çözümü, yol işaretleri yönlendirmeyi ve rehberliği, zincir ise bağlılık ve kısıtlamayı simgeliyor."

English Prompt: "Main theme is train. A visual with everyday life symbols, where the heart represents love and connection, the key symbolizes security and solution, road signs guide and direct, and the chain represents attachment and restriction."

Gündelik yaşamda karşılaşılan semboller, işaret ve göstergeler aracılığıyla hızlı bir anlam yaratır.

Kalp (Sevgi ve Bağlılık)

Anahtar (Güvenlik ve Çözüm)

Yol İşaretleri (Yönlendirme ve Rehberlik)

Zincir (Bağlılık ve Kısıtlama)

Örnek Kullanım: Trafik işaretleri, ticari reklamlar ve sosyal medya ikonları



Şekil 187. Günlük Hayat Simgeleri (Everyday Life Symbols)

3.15 Hava Durumu veya İklim

3.15.1. Güneşli Hava (Sunny Weather)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Güneşli hava simgeleriyle donatılmış bir sahne, açık mavi gökyüzü, parlak güneş, doğal gölgelendirme ve yumuşak tonlarla sıcak ve enerjik bir atmosfer yaratıyor. Mutluluk ve huzur temasıyla dolu."

English Prompt: "Main theme is train. A scene enriched with sunny weather symbols, featuring clear blue skies, a bright sun, natural shading, and soft tones to create a warm and energetic atmosphere. Filled with themes of happiness and peace."

Parlak ve sıcak günlerin atmosferini yansıtan sahneler. Pozitif duygular, enerji ve canlılık hissi yaratır.

Açık Mavi Gökyüzü ve Parlak Güneş

Doğal Gölgelendirme ve Yumuşak Tonlar

Sıcak ve Enerjik Ortamlar

Mutluluk ve Huzur Teması

Örnek Kullanım: Yaz tatili sahneleri, sahil manzaraları



Şekil 188. Güneşli Hava (Sunny Weather)

3.15.2. Yağmurlu Hava (Rainy Weather)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Yağmurlu hava simgeleriyle dolu bir sahne, damlalar ve yansımalar, sisli gri tonlamalar, şemsiyeler ve ıslak yollarla hüzünlü ve romantik bir atmosfer yaratıyor."

English Prompt: "Main theme is train. A scene filled with rainy weather symbols, featuring raindrops and reflections, misty gray tones, umbrellas, and wet roads to create a melancholic and romantic atmosphere."

Serinlik ve melankoli hissi taşıyan sahneler. Duygusal yoğunluk, sakinlik veya romantizm unsurları içerir.

Damlalar ve Yansımalar

Sisli ve Gri Tonlamalar

Şemsiyeler ve Islak Yollar

Hüzünlü ve Romantik Atmosferler

Örnek Kullanım: Romantik yürüyüşler, dramatik şehir manzaraları



Şekil 189. Yağmurlu Hava (Rainy Weather)

3.15.3. Fırtınalı Hava (Stormy Weather)

Türkçe Prompt: "Ana tema tren. Fırtınalı hava ile dramatik bir atmosfer yaratılmış, karanlık bulutlar ve şimşekler, yoğun rüzgar ve dalgalarla tehlike ve gerilim temaları öne çıkıyor."

English Prompt: "Main theme is train. A dramatic atmosphere created with stormy weather, dark clouds and lightning, intense winds and waves, highlighting themes of danger and tension."

Görselde dramatik ve güçlü bir atmosfer yaratmak için kullanılan öğeler. Kaos, güç ve doğanın kontrol edilemezliği temaları öne çıkar.

Karanlık Bulutlar ve Şimşekler

Yoğun Rüzgar ve Dalgalar

Tehlike ve Gerilim Temaları

Kaotik ve Hareketli Kompozisyonlar

Örnek Kullanım: Fırtına öncesi doğa sahneleri, tehlikeli yolculuk hikayeleri



Şekil 190. Fırtınalı Hava (Stormy Weather)

3.15.4. Karlı Ve Kış Manzaraları (Snowy And Winter Scenes)

Türkçe Prompt:

"Ana tema tren. Karlı ve kış manzaralarıyla sakin bir atmosfer yaratılmış, kar kristalleri ve buzlu yüzeyler, soğuk tonlar ve doğal ışık kullanımı ile yalnızlık ve sakinlik temaları öne çıkıyor."

English Prompt:

"Main theme is train. A serene atmosphere created with snowy and winter scenes, snowflakes and icy surfaces, cold tones and natural light usage, highlighting themes of solitude and tranquility."

Beyaz örtüyle kaplanmış kış sahneleri, sakinlik ve nostaljik hisler yaratır.

Kar Kristalleri ve Buzlu Yüzeyler

Soğuk Tonlar ve Doğal Işık Kullanımı

Kış Sporları ve Festivaller

Yalnızlık ve Sakinlik Temaları

Örnek Kullanım: Kış tatili görselleri, karla kaplı manzaralar



Şekil 191. Karlı Ve Kış Manzaraları (Snowy And Winter Scenes)

3.15.5. Sıcak Ve Tropikal İklim (Hot And Tropical Climate)

Türkçe Prompt:

"Ana tema tren. Sıcak ve tropikal iklimin canlı atmosferi, palmiye ağaçları, altın kumlar, turkuaz denizler ve güneş ışınlarıyla enerji dolu bir manzara. Tropikal meyveler ve egzotik hayvanlar, ferahlatıcı bir tema oluşturuyor."

English Prompt:

"Main theme is train. The vibrant atmosphere of a hot and tropical climate, with palm trees, golden sands, turquoise seas, and sunlight creating an energetic landscape. Tropical fruits and exotic animals contribute to a refreshing theme."

Sıcak bölgelerin canlı ve hareketli atmosferini yansıtan sahneler.

Palmiye Ağaçları ve Altın Kumlar

Turkuaz Denizler ve Güneş Işınları

Tropikal Meyveler ve Egzotik Hayvanlar

Örnek Kullanım: Tropikal adalar, tatil kartpostalları



Şekil 192. Sıcak Ve Tropikal İklim (Hot And Tropical Climate)

3.15.6. Sisli Ortamlar (Foggy Environments)

Türkçe Prompt:

"Bir trenin sisli bir ormanda ilerlediği, yoğun sisin manzarayı belirsizleştirdiği bir görsel. Gizemli ve dramatik bir atmosferde, pastel tonlarında ve soluk renklerle, doğanın içinde yalnızlık ve sessizlik hissi uyandıran bir ortam. Tren yavaşça sisin içinden geçerken, tehlike ve bilinmezlik duygusunu hissettiren bir sahne."

English Prompt:

"A visual of a train moving through a foggy forest, with dense fog obscuring the view. The scene evokes a mysterious and dramatic atmosphere, with pastel and muted tones, creating a sense of loneliness and silence within nature. The train slowly passes through the fog, conveying a feeling of danger and uncertainty."

Gizemli ve dramatik atmosferler oluşturmak için kullanılan hava durumu unsurları.

Yoğun Sis ve Belirsiz Görünüm

Gizem ve Tehlike Hissi

Pastel ve Soluk Renk Tonları

Örnek Kullanım: Korku temalı görseller, gizemli manzaralar



Şekil 193. Sisli Ortamlar (Foggy Environments)

3.15.7. Rüzgarlı Hava (Windy Weather)

Türkçe Prompt: "Rüzgarlı bir ortamda ilerleyen bir trenin görüntüsü, rüzgarın etkisiyle demir raylarda güçlü bir hareket ve dinamizm hissi uyandıran bir sahne. Tren, rüzgarın etkisiyle çevresindeki doğayla etkileşime girerken, enerjik çizgiler ve dramatik bir anlatım oluşturacak şekilde hareket ediyor."

English Prompt: "A train moving through a windy environment, creating a strong sense of motion and dynamism on the iron tracks influenced by the wind. The train interacts with the surrounding nature, moving energetically and generating a dramatic narrative with strong lines."

Dinamik ve hareketli sahneler için rüzgar etkisinin kullanıldığı atmosferler.

Savrulan Saçlar ve Dalgalanan Giysiler

Hareket Hissi Veren Çizgiler

Doğada Güçlü Etkileşim

Enerji ve Dramatik Anlatım

Örnek Kullanım: Sonbahar sahneleri, doğa yürüyüşleri



Şekil 194. Rüzgarlı Hava (Windy Weather)

3.15.8. Mevsim Geçişleri (Seasonal Transitions)

Türkçe Prompt: "Mevsim geçişinin etkisiyle ilerleyen bir trenin görüntüsü, yaprak dökümü ve renk değişimiyle çevresindeki doğa zamanla değişiyor. İlkbahardan kışa kadar olan süreçte, trenin yolculuğu, doğadaki çiçek açan ağaçlar, canlı doğa ve kışın yaklaşan sessizliğiyle dramatik bir şekilde betimleniyor."

English Prompt: "A train moving through the seasonal transition, with the surrounding nature changing over time with falling leaves and color shifts. From spring to winter, the train's journey is dramatically depicted with blooming trees, vibrant nature, and the approaching stillness of winter."

İlkbahardan kışa kadar geçen süreçlerin doğa üzerindeki etkisini gösteren sahneler.

Yaprak Dökümü ve Renk Değişimi

Çiçek Açan Ağaçlar ve Canlı Doğa

Zamanın Akışı ve Değişim Temaları

Geçiş Sürecinin Görsel İfadesi

Örnek Kullanım: Sonbahar yaprakları, ilkbahar çiçek açışları



Şekil 195. Mevsim Geçişleri (Seasonal Transitions)

3.15.9. Doğal Afetler (Natural Disasters)

Türkçe Prompt: "Doğal afetlerin etkisiyle ilerleyen bir trenin görüntüsü, depremler ve hortumların yarattığı kaotik ve yıkıcı manzaralarla çevrili. Dramatik bir gökyüzü altında, hızlı hareket eden tren, korku ve hayatta kalma temalarını yansıtarak, doğanın yıkıcı gücüyle mücadele eden bir sahne oluşturuyor."

English Prompt: "A train moving through the aftermath of natural disasters, surrounded by chaotic and destructive scenes caused by earthquakes and tornadoes. Under a dramatic sky, the train moves quickly, reflecting themes of fear and survival, while facing the destructive power of nature."

Depremler, tsunamiler, hortumlar gibi doğanın yıkıcı gücünü anlatan sahneler.

Kaotik ve Yıkıcı Manzaralar

Kurtarma Operasyonları ve İnsan Mücadelesi

Dramatik Gökyüzü ve Hızlı Hareketler

Korku ve Hayatta Kalma Temaları

Örnek Kullanım: Felaket sonrası kurtarma sahneleri, dramatik haber görselleri



Şekil 196. Doğal Afetler (Natural Disasters)

3.15.10. Kuzey Işıkları Ve Atmosferik Doğa Olayları (Aurora And Atmospheric Events)

Türkçe Prompt: "Kuzey ışıkları (Aurora Borealis) altında ilerleyen bir trenin görüntüsü, gökyüzündeki renkli ışık oyunları ve doğal fenomenlerle estetik bir şekilde harmanlanmış. Gece gökyüzünde, güneş patlamalarının yarattığı büyüleyici ışıkların etkisiyle, trenin yolculuğu, doğanın görsel şovuyla dramatik ve estetik bir kompozisyon oluşturuyor."

English Prompt: "A train moving under the Northern Lights (Aurora Borealis), with the sky filled with colorful light displays and natural phenomena, blending aesthetically. Under the night sky, with the captivating lights from solar flares, the train's journey creates a dramatic and aesthetic composition with nature's visual show."

Kuzey ışıkları, gökkuşağı ve şimşek gibi doğa olaylarının görsellerde estetik bir şekilde kullanılması.

Aurora Borealis (Kuzey Işıkları)

Gökkuşağı ve Doğal Işık Oyunları

Güneş Patlamaları ve Gece Gökyüzü

Büyüleyici ve Estetik Kompozisyonlar

Örnek Kullanım: Doğa belgeselleri, etkileyici doğa görselleri



Şekil 197. Kuzey Işıkları ve Atmosferik Olaylar

3.16 En Boy Oranı

3.16.1. Kare En Boy Oranı (1:1)

Hem genişlik hem de yükseklik eşittir. Genellikle dengeyi ve simetrik düzeni vurgular. Fotoğrafçılık, resim ve dijital sanatlarda sıkça kullanılır.



Şekil 198. Kare En Boy Oranı (1:1)

3.16.2. Portre En Boy Oranı (2:3 Veya 4:5)

İnsan figürlerinin veya dikey biçimlerin işlendiği kompozisyonlarda kullanılır. Portre resimlerinde veya dikey fotoğraflarda tercih edilir.



Şekil 199. Portre En Boy Oranı (2:3 Veya 4:5)

3.16.3. Manzara En Boy Oranı (3:2 veya 16:9):

Geniş yatay kompozisyonlar için idealdir. Doğa ve manzara fotoğraflarında yaygın olarak kullanılır. Tv ekranları ve sinema formatları için standarttır.



Şekil 200. Manzara En Boy Oranı (3:2 veya 16:9)

3.16.4. Panoramik En Boy Oranı (2:1 Veya Daha Geniş)

Çok geniş yatay kompozisyonlar için kullanılır. Özellikle geniş manzara fotoğraflarında ve panoramik sanat eserlerinde kullanılır.



Şekil 201. Panoramik En Boy Oranı (2:1 Veya Daha Geniş)

3.16.5. Klasik En Boy Oranı (4:3)

Eski tv ve bilgisayar monitörlerinde kullanılan geleneksel bir oran. Görsel sanatlarda klasik bir estetik sağlar.



Şekil 202. Klasik En Boy Oranı (4:3)

3.16.6. Geniş Ekran En Boy Oranı (16:10)

Modern bilgisayar monitörlerinde yaygın olarak kullanılan bir orandır. Hem yatay hem de dikey düzenlemelere uyum sağlar.



Şekil 203. Geniş Ekran En Boy Oranı (16:10)

3.16.7. Sinema En Boy Oranı (21:9)

Sinematik deneyimler için idealdir. Geniş ekranlı film ve video prodüksiyonlarında kullanılır.



Şekil 204. Sinema En Boy Oranı (21:9)

3.16.8. Yüksek En Boy Oranı (9:16 Veya 1:2)

Dikey olarak uzun kompozisyonlar için uygundur. Sosyal medya platformlarında (örneğin ınstagram hikayeleri) ve afişlerde kullanılır.



Şekil 205. Yüksek En Boy Oranı (9:16 Veya 1:2)

3.16.9. Altın Oran (1:1.618)

Doğal ve estetik olarak en çekici kabul edilen orandır. Hem yatay hem de dikey kompozisyonlarda kullanılır.



Şekil 206. Altın Oran (1:1.618)

3.16.10. Mektup En Boy Oranı (8.5:11)

Özellikle yazılı belgeler ve basılı materyaller için kullanılır. Standart kağıt boyutları için uygun olan bu oran, belgelerde yaygın olarak kullanılır.



Şekil 207. Mektup En Boy Oranı (8.5:11)

3.17 Özel İstekler, Notlar, Nesneler veya Aksesuarlar

Kullanıcılar, prompt'a eklemek istedikleri özel notları veya istekleri belirler.

Örnekler:

"Arka planda bir gökkuşağı olsun."

"Karakterin gözleri mavi olsun."

"Görselde dalmaçya köpek de yer alsın."

"Görsel İçinde Fil olsun"



Şekil 208. Özel İstekler, Notlar, Nesneler veya Aksesuarlar

3.18 İstenmeyen İstem

Kullanıcılar, prompt'a eklemek istemedikleri özel notları veya istekleri belirler.

Örnekler:

" yazı olmasın."

"İnsan olmasın."

"canlı olmasın"



Şekil 209. İstenmeyen İstem

3.19 Prompt Dili

Oluşturulacak Prompt hangi dilde yazılması isteniyorsa odil yazılmalıdır

3.20 Prompt Kelime Sayısı

Bu kategori oluşturulacak prompt metninin uzunluğunu ifade eder.

Yukarıdaki belirtilen kriterler den seçilenler doğrultusunda, Görsel eserler üreten bir yapay zeka programı için, aşağıda belirtilen öğeleri içeren bir Prompt taslağı oluşturulur.

1. Görselin ana unsuru olarak (.....) belirle.
2. (.....) sanatçının tarzını yansıtacak şekilde oluştur.
3. (.....) dijital sanat ve teknolojik tarzı yansıtsın.
4. Görselin kalitesini artırmak ve sanatsal yaratımı yönlendirmek için (.....) sanat modifikasyonunda çalış.

5. Daha gerçekçi ve profesyonel bir estetik yaratmak için (.....) fotogerçekçi modifikasyonu kullan.
6. Görselin atmosferini ve estetik etkisini doğrudan şekillendirecek olan (.....) aydınlatmasını kullan.
7. Genel sanatsal yaklaşımı belirlemek için (.....) sanat stilini seç.
8. Görsel (.....) ortamı veya mekanı yansıtacak şekilde oluştur.
9. Görselin seyirci üzerinde yaratacağı duygusal etki ve tonunu (.....) belirle.
10. (.....) renk paletini kullanarak görseli renklendir
11. Görselin kompozisyonel ve perspektif yapısında (……) kullan.
12. İçerisinde (.....) karakterler ve figürler bulunsun.
13. Görselde kullanılan zaman dilimi (.....) olsun.
14. Görselde kullanılan semboller ve bu sembollerin taşıdığı anlamlar (.....) olsun
15. Görselin genel iklim ve havası (.....) yansıtmalı
16. Görselin en boy oranı (.....) olmalıdır.
17. Oluşturulacak görselin içerisine (.....) unsurları yerleştir
18. Oluşturulacak görselin isteminde (.....) unsurları kullanma
19. Oluşturduğun prompt (.....) Dilinde yazılsın.Oluşturduğun
20. prompt (.....) Kelimeyi geçmesin.

Uygulama, kullanıcı tarafından seçilen 20 farklı kriteri (örneğin: konu, stil, renk paleti, ışık durumu, detay seviyesi vb.) alarak bir API anahtarı aracılığıyla bu verileri bir yapay zekâ modeline iletir. Yapay zekâ, belirtilen kriterleri işleyerek, kullanıcıya anlamlı bir metin olarak geri döndürülecek promptu üretir. Kullanıcı, bu metinle doğrudan yapay zekâ modeline komut vererek görsel sanat üretimini başlatabilir. Bu süreç, kullanıcı dostu bir arayüzle desteklenmiş olup, kullanıcıların sanat üretimini yönlendirmede etkin bir şekilde kullanmalarını sağlar.

Apı Key Kodlu Örnek

1. Görselin ana unsuru olarak (tren) belirle.
2. (**Vincent van Gogh**) sanatçının tarzını yansıtacak şekilde oluştur.
3. (**Dijital Sanat**) dijital sanat ve teknolojik tarzı yansıtsın.
4. Görselin kalitesini artırmak ve sanatsal yaratımı yönlendirmek için (**Detaylı**) sanat modifikasyonunda çalış.

5. Daha gerçekçi ve profesyonel bir estetik yaratmak için (**4K/8K**) fotogerçekçi modifikasyonu kullan.
6. Görselin atmosferini ve estetik etkisini doğrudan şekillendirecek olan aydınlatmayı (**Sinematik Aydınlatma**) kullan.
7. Genel sanatsal yaklaşımı belirlemek için (**Sürrealizm**) sanat stilini seç.
8. Görsel (**Şehir Manzarası**) ortamı veya mekanı yansıtacak şekilde oluştur.
9. Görselin seyirci üzerinde yaratacağı duygusal etki ve tonunu (**Hüzün**) belirle.
10. (**Canlı Renkler**) renk paletini kullanarak görseli renklendir
11. Görselin kompozisyonel ve perspektif yapısında (**Tek Açı**) kullan.
12. İçerisinde (**İnsan Figürleri**) karakterler ve figürler bulunsun.
13. Görselde kullanılan zaman dilimi (**Nostaljik**) olsun.
14. Görselde kullanılan semboller ve bu sembollerin taşıdığı anlamlar (**Mitolojik**) olsun.
15. Görselin genel iklim ve havası (**Fırtınalı**) yansıtmalı
16. Görselin en boy oranı (**1/2**) olmalıdır.
17. Oluşturulacak görselin isteminde (**Kedi**) unsurları yerleştir
18. Oluşturulacak görselin isteminde (**yazılar**) unsurları kullanma
19. Oluşturduğun prompt (**Türkçe**) dilinde yazılsın.
20. Oluşturduğun prompt (**100**) kelimeyi geçmesin.

Bu verilen temalara bağlı anlamlı bir görsel oluşturmak için yazılan prompt metni örnekleri aşağıda gösterilmiştir.

ÖRNEK PROMPT 200 KELİME: Vincent van Gogh'un sanat tarzını yansıtan, dijital sanat ve teknolojik dokunuşlarla zenginleştirilmiş bir şehir manzarasında nostaljik bir tren tasviri. Detaylı ve 4K/8K çözünürlükte fotogerçekçi modifikasyonlarla oluşturulmuş bu görselde, tek açı perspektifinde kompoze edilen sahnede sinematik aydınlatma kullanılarak hüzünlü bir atmosfer yaratılmalıdır. Canlı renklerle boyanmış tren rayları boyunca yürüyen insan figürleri, geçmişe duyulan özlemi simgeleyen ifadelerle betimlenmelidir. Tren, zamanın akışını ve yaşam yolculuğunu simgelerken, şehir silueti geçmiş ve geleceğin kesişim noktası olarak tasarlanmalıdır. Mitolojik semboller, trenin üzerindeki desenlerde ve şehir mimarisinde estetik bir dokunuş olarak yer almalıdır. Gökyüzü sade tutulmalı, bulut ve yazı unsurları kullanılmamalıdır. Van Gogh'un dinamik fırça darbeleri ve sıcak renk paleti ile modern bir dokunuş taşıyan bu sürrealist sahne, izleyicide melankolik ve derin bir his uyandırmalıdır. Işık ve gölgelerin dramatik dengesi, görselin sanatsal bütünlüğünü tamamlayarak izleyiciye etkileyici bir deneyim sunmalıdır.

Yukarıda ortaya çıkan prompt doğrultusunda ortaya çıkan görselller Şekil 210 daki gibidir.



Şekil 210. Mobil uygulama örnek Prompt

Sonuç olarak, mobil uygulama geliştirme aşaması araştırmanın pratik bir çıktısını temsil etmektedir. Bu aşamada izlenen yöntem, bir tasarım-odaklı araştırma yaklaşımıdır: Kuramsal bulguların bir tasarım prototipi ile somutlaştırılması ve kullanıcı etkileşimine yönelik bir çözüm sunulması. Ortaya konan prototip, tez kapsamında kavramsal düzeyde geliştirilmiş; gerçek dünyada uygulanabilirliği ve etkinliği gelecekteki çalışmalarla sınanabilecek bir model arayüzdür. Bu uygulama, görsel sanatlarda yapay zekâ kullanımının özellikle prompt oluşturma sürecinin kullanıcılar için anlaşılır hale getirilmesine katkı sağlayacak bir araç olarak tasarlanmıştır.

Yöntem bölümünün genelinde, literatür temelli analiz, deneysel görsel üretim ve tasarım odaklı çözüm geliştirme adımları bir bütünlük içinde sunulmuştur. Bu çok aşamalı yöntemsel yaklaşım sayesinde, yapay zekânın görsel sanat üretimindeki rolü hem kuramsal hem de pratik açıdan incelenmiş; elde edilen bilgiler ışığında somut bir ürün önerisiyle çalışma zenginleştirilmiştir.

4. TARTIŞMA

Bu çalışmada, yapay zekâ tabanlı görsel üretim sistemlerinin sanatsal üretim süreçlerindeki rolü, prompt temelli yönlendirme bağlamında değerlendirilmiş; literatüre dayalı olarak oluşturulan görsel sanat kriterlerine göre analiz edilmiştir. Aynı zamanda, bu süreci kullanıcılar için erişilebilir hale getiren bir mobil uygulama geliştirilmiştir. Araştırmanın bulguları, görsel sanatlarda yapay zekâ kullanımının yalnızca teknik bir araç olmanın ötesinde, estetik kararları şekillendiren aktif bir unsur haline geldiğini göstermektedir.

Yapay zekâ modelleriyle oluşturulan görsellerin incelenmesi sonucunda, aynı promptun farklı sistemler tarafından farklı şekillerde yorumlandığı gözlemlenmiştir. Bu durum, her bir modelin eğitim verisi, algoritmik yapısı ve optimizasyon hedeflerinin farklılık göstermesinden kaynaklanmaktadır. Örneğin, Adobe Firefly'ın ticari grafik dili üzerine optimize edilmiş bir estetik yaklaşım sergilediği, buna karşın Copilot Designer'ın daha özgür biçimde yorumlama eğiliminde olduğu gözlemlenmiştir. Bu çeşitlilik, promptun etkili biçimde yapılandırılmasının ne denli önemli olduğunu ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, araştırmada geliştirilen 20 kriterli prompt yapısı, görsel üretim sürecinde kontrol ve yönlendirme gücünü artıran işlevsel bir araç olarak öne çıkmıştır.

Araştırmanın yöntemsel katkılarından biri, estetik değerlendirme sürecinin sistematikleştirilmesidir. Literatür taramasına dayalı olarak oluşturulan görsel sanat kriterleri, hem sanat kuramıyla uyumlu hem de dijital üretime uygulanabilir niteliktedir. Kompozisyon, renk dengesi, detay seviyesi gibi öğelerin disiplinli biçimde ele alınması, yapay zekâ üretimlerinin değerlendirilmesinde nesnel ölçütlerin geliştirilebileceğini göstermektedir. Bu ölçütlerin içerik analizine uyarlanarak uygulanması, çalışmanın sanat kuramı ile dijital teknolojiler arasında bir köprü kurduğunu ortaya koymaktadır.

Mobil uygulamanın geliştirilmesiyle birlikte araştırma, kuramsal düzeyin ötesine geçerek uygulamaya dönük bir çıktı üretmiştir. Uygulamanın, kullanıcıların yapay zekâ ile sanat üretiminde daha bilinçli ve hedefli promptlar yazabilmesini sağlayacak bir rehber işlevi gördüğü söylenebilir. Özellikle görsel üretime yeni başlayan kullanıcılar için bu tür bir yönlendirici sistemin, deneyimsel öğrenmeyi kolaylaştıracağı öngörülmektedir. Uygulamanın API destekli çalışması ve kriterlere göre dinamik metin oluşturabilme yetisi, onu geleneksel sanat üretim uygulamalarından ayıran önemli bir yenilik unsuru olarak değerlendirilmelidir.

Bununla birlikte, çalışmanın bazı sınırlılıkları da bulunmaktadır. Öncelikle, değerlendirilen görsellerin sayısı her ne kadar çeşitlilik sağlasa da, yapay zekâ modellerinin tüm potansiyelini yansıtmak açısından mutlak bir genelleme yapmak mümkün değildir. Ayrıca, uygulanan içerik analizi yöntemi, nitel veri değerlendirmesi olduğundan yorumlayıcının öznel bakış açısına belli ölçüde bağlıdır. Sanatın doğası gereği, görsel estetiğin mutlak ölçütlerle değerlendirilememesi bu tür araştırmalarda her zaman bir metodolojik sınır oluşturmaktadır.

Sonuç olarak bu çalışma, görsel sanatlarda yapay zekânın yönlendirici gücünü sorgulayan, teorik temellerle desteklenmiş ve pratik bir uygulamayla pekiştirilmiş özgün bir araştırma olarak öne çıkmaktadır. Gelecekte yapılacak çalışmalarda, kullanıcı deneyimlerinin doğrudan gözlemlenmesi, geliştirilen uygulamanın farklı hedef gruplarca test edilmesi ve promptların yapay zekâ modelleri üzerindeki etkisinin nicel yöntemlerle analiz edilmesi, alana önemli katkılar sağlayacaktır.

5. SONUÇ ve ÖNERİLER

5.1 Sonuç

Bu tez çalışması, yapay zekâ destekli görsel sanat üretiminde promptların belirleyici rolünü ortaya koymak amacıyla gerçekleştirilmiş ve alan yazına teorik katkılar sunmanın yanında, pratik bir uygulama geliştirme süreciyle desteklenmiştir. Çalışmanın ilk aşamasında, görsel sanatlara ilişkin temel estetik ve teknik unsurlar, güncel literatür ışığında analiz edilerek bir dizi kriter geliştirilmiştir. Bu kriterler; kompozisyon, renk uyumu, detay seviyesi, ışık kullanımı ve çözünürlük gibi görsel öğelerin yapay zekâ üretiminde nasıl etkili biçimde kullanılabileceğini belirlemeyi amaçlamıştır.

Literatür temelli bu çerçeve, metinden-görüntüye çalışan dört farklı yapay zekâ modeli olan DALL-E, Copilot, Bing Image Creator ve Adobe Firefly'a aynı yapıda promptlar verilerek test edilmiştir. Modellerin verdikleri çıktılar oluşturulan kriterlere göre içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiş, böylece her bir yapay zekâ motorunun aynı komut setine verdiği yanıtlar estetik ve teknik bakımdan karşılaştırılmıştır. Bu karşılaştırmalar, modellerin yalnızca metni görsele dönüştürmekle kalmadığını, aynı zamanda içsel algoritmik önceliklere göre promptu yorumladıklarını göstermiştir. Aynı içerikteki bir yönlendirmenin, modeller tarafından oldukça farklı şekillerde çözülmesi, yapay zekânın yaratıcı süreçte sadece bir araç değil, aynı zamanda bir yorumlayıcı haline geldiğini ortaya koymaktadır.

Bu bağlamda, prompt oluşturma sürecinin basit bir teknik komut vermenin ötesinde, yaratıcı bir kurgu geliştirme, anlam katmanları oluşturma ve estetik bir karar mekanizması inşa etme süreci olduğu görülmüştür. Kullanıcıların bu süreçte doğru kararlar verebilmesi, sistemin mantığını kavrayabilmesi ve görselin hedefe uygun olarak üretilebilmesi için sistematik bir yönlendirme gereksinimi doğmuştur. Bu ihtiyaca yanıt vermek üzere, tez kapsamında görsel sanat kriterlerini içeren, kullanıcı dostu ve görsel üretim sürecini destekleyici bir mobil uygulama tasarlanmıştır.

Uygulama, kullanıcıların belirlediği görsel sanat parametrelerini (toplamda 20 kriter) bir API aracılığıyla yapay zekâ sistemine iletmekte ve bu veriler doğrultusunda anlamlı bir metin (prompt) üreterek geri bildirim sağlamaktadır. Böylece kullanıcı, yalnızca bir komut vermekle kalmamakta; aynı zamanda görsel üretim sürecinin estetik yönünü de aktif biçimde kontrol edebilmektedir. Bu yönüyle çalışma, yapay zekâ ile sanatsal üretim arasında kurulan ilişkinin insani tarafını vurgulamakta ve yaratıcı süreci demokratikleştiren bir yaklaşım sunmaktadır.

Genel olarak değerlendirildiğinde, bu tez çalışması yapay zekânın sanat üretimindeki rolünü yalnızca teknik bir perspektiften değil, estetik ve kuramsal düzlemde de irdeleyen, çok katmanlı bir araştırma olarak öne çıkmaktadır. Elde edilen bulgular, yapay zekâ üretimlerinin değerlendirilebilmesi için sistematik kriterlerin gerekliliğini ve bu kriterlerin yaratıcı süreci yönlendirme kapasitesini açık biçimde ortaya koymaktadır.

5.2 Öneriler

Çalışmanın bulguları doğrultusunda gelecekte yapılacak araştırmalar ve geliştirme süreçleri için birtakım öneriler sunmak mümkündür. Öncelikle, bu tezde geliştirilen görsel sanat kriterlerinin kullanıcı deneyimleriyle test edilerek yeniden değerlendirilmesi önerilmektedir. Her ne kadar bu çalışma kuramsal bir temele oturmuş olsa da, farklı deneyim düzeylerine sahip kullanıcıların (örneğin profesyonel sanatçılar, öğrenciler veya genel kullanıcılar) bu kriterleri nasıl algıladığı, hangi yönleriyle zorlandığı veya hangilerinin yönlendirici olduğu üzerine kullanıcı temelli veri toplanması, uygulamanın geliştirilmesi açısından önemli olacaktır. Bu bağlamda, ilerleyen çalışmalarda niteliksel görüşmeler veya gözleme dayalı kullanıcı testleri ile derinlemesine analizler yapılabilir.

Mevcut çalışma ağırlıklı olarak teknik ve estetik kriterlere odaklanmıştır; ancak sanatın bir diğer boyutu da izleyicide oluşturduğu duygudur. Bu nedenle, promptların yalnızca görsel yapı değil, aynı zamanda anlatı, duygusal ton ve kültürel referans gibi öğeleri kapsayacak biçimde genişletilmesi, üretilecek görsellerin çok katmanlı estetik yapısını derinleştirebilir.

Ayrıca, geliştirilen mobil uygulamanın çoklu dil desteği, sesli yönlendirme, görsel öneri sistemi ve örnek prompt kitaplığı gibi daha işlevsel özelliklerle zenginleştirilmesi, farklı kullanıcı gruplarının uygulamayı daha etkin kullanmasını sağlayacaktır.

Son olarak, çalışmanın kapsamı gereği yalnızca dört yapay zekâ modeli incelenebilmiştir. Bu bağlamda, benzer çalışmaların daha geniş bir model yelpazesiyle tekrarlanması; ayrıca üretim motorlarının zaman içindeki güncellemelerine bağlı olarak tekrar değerlendirilmesi, alandaki değişkenliğe karşı duyarlı ve güncel bilgi üretimi açısından önemli olacaktır. Bu doğrultuda, sanatın geleceğini belirleyecek olan teknolojik araçların sadece işlevsel değil, aynı zamanda etik, estetik ve kültürel açıdan da değerlendirilmesi gerektiği unutulmamalıdır.

6. KAYNAKLAR

Aggarwal, A., Mittal, M., & Battineni, G. (2021). Generative adversarial network: An overview of theory and applications. *International Journal of Information Management Data Insights,* 1(1), 1–9. https://doi.org/10.1016/j.jjimei.2020.100004

Akbulut, D. (2020). Sanatın ölümü üzerine: Yanlış cenazeye ağıt. *Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi, 1*(47), 91–107.

Akyel, Y., & Tur, E. (2024). Yapay zekanın potansiyelinin ve eğitim bilimlerindeki uygulamalarının araştırılması ve araştırmalarda beklentiler, zorluklar ve gelecek yönelimleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi, 25*(1), 645-711.

Allen, R. (2005). The Emergence Project: The Bush Soul. *Leonardo, 38*(4), 314. https://doi.org/10.1162/leon.2005.38.4.314

Artut, S. (2019). Yapay zeka olgusunun güncel sanat çalışmalarındaki açılımları. *İnsan ve İnsan, 6*(22), 767-783. https://doi.org/10.29224/insanveinsan.478162

Aslan, E. (2019). Yapay zekâ resimleri ve sanatın başkalaşan mecrası üzerine. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi* (42-43), 231-242. https://doi.org/10.32547/ataunigsed.516382

Aslan, T., & Aydın, K. (2023). Metinden görüntü üretme potansiyeli olan yapay zekâ sistemleri sanat ve tasarım performanslarının incelenmesi. *Ondokuz Mayıs University Journal of Education Faculty, 42*(2), 1049-1198. https://doi.org/10.7822/omuefd.1293657

Ateşoğlu, F. (2020). *Yapay sinir ağları ile yüz ifadesi tanıma* (Yüksek lisans tezi). T.C. Maltepe Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

Atiker, E. Ş. (2024). Güzel sanatlar ekseninde sorumlu yapay zekâ: Potansiyel riskler ve etik boyutlar. *Reflektif Sosyal Bilimler Dergisi, 5*(1), 129-137.

Avcı, E. (2024). Akıllı şehirler için üretken yapay zeka kavramsal çerçevesi. *Kent Akademisi, 17*(5), 1654-1675.

Aylak, B. L., & Oral, O. (2021). Yapay zeka ve makine öğrenmesi tekniklerinin lojistik sektöründe kullanımı. *El-Cezeri, 8*(1), 74-93.

Bağlar, N. A. (2020). *Artificial intelligence for social good: From a global perspective to a regional one* [Yüksek lisans tezi]. Boğaziçi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Bailey, J. (2019, 6 Şubat). AI artist Robbie Barrat and painter Ronan Barrot collaborate on "infinite skulls". *Artnome*. https://www.artnome.com/news/2019/1/22/ai-artist-robbie-barrat-and-painter-ronan-barrot-collaborate-on-infinite-skulls

Ballı, Ö. (2020). Yapay zekâ ve sanat uygulamaları üzerine güncel bir değerlendirme. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (26), 277-306.

Barış, S., Rzayev, S., Özyurt, H., & Özyurt, Ö. (2024). Bir insan-bilgisayar etkileşimi örneği: Sesli komutlar ile veri tabanı sorgulama uygulaması. *Karadeniz Fen Bilimleri Dergisi, 14*(1), 211-223.

Barut, M. N., & Patir: (t.y.). Geleneksel yöntemler ve yapay zekâ kullanılarak acil hasta sayısı talep tahmini: Bingöl devlet hastanesi üzerine bir uygulama. *Turkish Business Journal*. https://doi.org/10.51727/tbj.1385980

Bayraklı, D. (2023, 26 Haziran). Yapay zekâ ve sanatın geleceği. *Edebifikir*. https://edebifikir.com/fikir/yapay-zeka-ve-sanatingelecegi.html

Bayraktar, H., Bayar, D. Y., Güven, H., Eriş, Ö. F., & Sungun: (2022). Akıllı şehirlerde yapay zekâ, makine öğrenmesi ve derin öğrenme. *Uzalcbs 2022 Sempozyumu*. https://doi.org/10.15659/uzalcbs2022.13011

Benjamin, W. (1935). *The work of art in the age of mechanical reproduction*. Harvard University Press.

Berkli, Y., & Gültepe, G. (2016). Sanat, metafor ve dönüşüm. *Sanat Dergisi*(30), 44–51.

Bingöl, K., Aslı, E. R., Örmecioğlu, H. T., & Arzu, E. R. (2020). Depreme dayanıklı mimari tasarımda yapay zekâ uygulamaları: Derin öğrenme ve görüntü işleme yöntemi ile düzensiz taşıyıcı sistem tespiti. *Gazi Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Dergisi, 35*(4), 2197–2210.

Buchholz, K. (2023, Temmuz). Artificial intelligence (AI) worldwide›. 2025 tarihinde Statista: https://www.statista.com/chart/29174/time-to-one-million-users/ adresinden alındı

Chen, W., Shidujaman, M. , Jin, J. ve Ahmed, S.U. (2020). A methodological approach to create interactive art in artificial intelligence. In *HCI International 2020–Late Breaking Papers: Cognition, Learning and Games: 22nd HCI International Conference, HCII 2020, Copenhagen, Denmark, July 19–24, 2020, Proceedings 22* (pp. 13–31). Springer.

Çakmakçı, M. F., & Cakmakcı, R. (2023). Uzaktan algılama, yapay zeka ve geleceğin akıllı tarım teknolojisi trendleri. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi*, (52), 234-246.

Çalışkan, D., & Demir, Ö. (2022). Derin öğrenme yöntemleri ile şüpheli davranış tespiti. *International Periodical of Recent Technologies in Applied Engineering, 3*(1), 28-43.

Çivilibal, S., Çevik, K. K., & Bozkurt, A. (2023). Derin öğrenme yardımıyla aktif termogramlar üzerinden meme lezyonlarının sınıflandırması. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 18*(2), 140–156.

Çobanoğlu, A., & Oğuzhan, H. (2023). Hemşirelikte teknolojinin gelişimi ve mesleğin geleceğine etkileri. *Hemşirelik Bilimi Dergisi, 6*(2), 114-122.

Daly, A., Hagendorff, T., Hui, L., Mann, M., & Witteborn, S. (2019). Artificial Intelligence Governance and EthicsGlobal Perspectives .

Dase, R. K., & Pawar, D. D. (2010). Application of artificial neural network for stock market predictions: A review of literature. *International Journal of Machine Intelligence, 2*(2), 14–17. https://doi.org/10.9735/0975-2927.2.2.14-17

Demirkaya: (2022). *Halkla ilişkiler perspektifinden yapay zekanın popüler kültüre etkisi* (Yüksek lisans tezi). İstanbul Kültür Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

Deveci, M. (2022). Yapay Zekâ İle Gerçekleştirilen Sanat Uygulamalarında Görüntü Üretimi. jiajournal, 45-71. doi:http://dx.doi.org/10.29228/jiajournal.57891

Dhariwal, P., & Nichol, A. Q. (2021). Diffusion models beat GANs on image synthesis. In A. Beygelzimer, Y. Dauphin: Liang, & J. Wortman Vaughan (Eds.), *Advances in Neural Information Processing Systems*. https://openreview.net/forum?id=AAWuCvzaVt

Dilmaç: (2024). A discussion on the creativity of artificial intelligence. *Art Vision, 30*(53), 240–252. https://doi.org/10.32547/artvision.1454216

Düzenli, K., & Perdahçı, N. Z. (2024). Sanatın yeni dijital çağı: NFT'ler ve kullanım alanları. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, Sanatta Dijitalizm Özel Sayısı*, 17–33. https://doi.org/10.17484/yedi.1410042

Elfar, M. A. A., & Dawood, M. E. T. (2023). The transformative power of alchemy: Understanding the influence of knowledge exchange between alchemists and arts producers on creative inspiration and innovation practices. *International Design Journal, 13*(5), 39-47.

Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2017). CAN: Creative adversarial networks, generating "art" by learning about styles and deviating from style norms. *arXiv*. https://doi.org/10.48550/arXiv.1706.07068

Erol, O. (2023). *Yapay zekânın yol açtığı zararlardan doğan hukuki sorumluluk* (Yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara.

Fındıkçı, A., & Kavacık, M. (2024). Yapay zekâ ve gümrük işlemleri: Bir literatür incelemesi, avantaj ve dezavantajları. *Gümrük ve Ticaret Dergisi, 11*(36), 80-95.

Fırat, M. (2019). Sosyal medyanın yeni nesil sanatçılara etkisi. *Ulakbilge, 7*(37), 460–483. https://doi.org/10.7816/ulakbilge-07-37-06

Fraile-Narváez, M., Sagredo-Olivenza, I., & McGowan, N. (2022). Painting authorship and forgery detection challenges with AI image generation algorithms: Rembrandt and 17th century Dutch painters as a case study. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence, 7*(7), 7–13. https://doi.org/10.9781/ijimai.2022.07.001

Gabha, H. (2022). *Disco Diffusion 70+ artist studies*. Weird Wonderful AI. https://weirdwonderfulai.art/resources/disco-diffusion-70-plus-artist-studies/

Gobet, F., & Sala, G. (2019). How artificial intelligence can help us understand human creativity. *Frontiers in Psychology, 10*, 1401. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01401

Gong, C., Lin, F., & An, X. (2019). A novel emotion control system for embedded human–computer interaction in green IoT. *IEEE Access, 7*, 185148–185156. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2961376

Görentaş, M. B. (2023). *Yapay zekâ yöntemleriyle Uyuşmazlık Mahkemesi kararlarının tahmini* (Doktora tezi). Bursa Uludağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.

Guljajeva, V., Sola, M. C., & Clarke, I. J. (2023). Artistic strategies to guide neural networks. *arXiv preprint*, arXiv:2307.07521. https://doi.org/10.48550/arXiv.2307.07521

Gülpınar, Ş., & Boyraz, B. (2024). Sanatın dijital çağda yeniden tanımlanması: Yapay zekâ perspektifinden bir inceleme. *Yıldız Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 8*(1), 1–14.

Gülşen, İ. (2019). İşletmelerde yapay zekâ uygulamaları ve faydaları: Perakende sektöründe bir derleme. *Tüketici ve Tüketim Araştırmaları Dergisi, 11*(2), 407–436.

Güven, A. (2024). Yapay zeka uygulamalarının kamu yönetimindeki rolü ve önemi. *Enderun*, *8*(2), 127-151.

Güzel: (2023). Mühendislik perspektifinden insan ve yapay zekâ işbirliğinin toplumsal boyutu. *Sosyolojik Bağlam, 4*(2), 134–148.

Harari, Y. N. (2016). *Homo Deus: A brief history of tomorrow*. Random House.

Heritage: (2023, 24 Mart). Can an AI program really write a good movie? Here's a test; The increasing sophistication of programs like ChatGPT has led to unease over the future of film-making. What happened when we gave it a chance?, *The Guardian*. https://www.theguardian.com/film/2023/mar/24/chapgpt-movie-script-ai

Hertzmann, A. (2022). Toward modeling creative processes for algorithmic painting. *arXiv preprint* arXiv:2205.01605. https://doi.org/10.48550/arXiv.2205.01605

Hollings, C., Martin, U., & Rice, A. C. (2018). *Ada Lovelace: The making of a computer scientist*. Bodleian Library.

Hornaday, A. (2023, 17 Şubat). AI is a time-honored movie trope. Now it can write its own script. *The Washington Post*.

Huang, B., Huan, Y., Xu, L., Zheng, L., & Zou, Z. (2019). Automated trading systems statistical and machine learning methods and hardware implementation: A survey. *Enterprise Information Systems, 13*(1), 132–144. https://doi.org/10.1080/17517575.2018.1493145

IBM. (2020, 3 Haziran). Artificial intelligence (AI). *IBM*. https://www.ibm.com/cloud/learn/what-is-artificial-intelligence

İncemen, S., & Öztürk, G. (2024). Farklı eğitim alanlarında yapay zekâ: Uygulama örnekleri. *International Journal of Computers in Education, 7*(1), 27-49.

İyigün, N. Ö. (2021). Yapay zekâ ve stratejik yönetim. *TRT Akademi, 6*(13), 675–679.

Juliani, A., Arulkumaran, K., Sasai, S., & Kanai, R. (2022). On the link between conscious function and general intelligence in humans and machines. *arXiv*. https://doi.org/10.48550/arXiv.2204.05133

Junior, C. G. C., Nogueira, R. G., & Vinhal, C. D. N. (2008). Inteligência artificial distribuída: Conhecendo para aplicar. *Revista EVS-Revista de Ciências Ambientais e Saúde, 35*(2), 247–256. https://doi.org/10.18224/est.v35i2.644

Kaplan, J. (2015). *Humans need not apply*. Yale University Press.

Kaplan, J. (2016). *Artificial intelligence: What everyone needs to know*. Oxford University Press.

Karaosmanoğlu, G. (2007). *Visual Prolog programı ve zeki öğretim sistemleri* (Yüksek lisans tezi). Haliç Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Karaşahinoğlu, Ş. (2020). Yapay zekânın grafik tasarım alanında kullanım örneklerinin ve gelecekteki olası rolünün incelenmesi. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 10*(3), 612-626.

Kırat: S., & Aydın, İ. (2023). Açıklanabilir yapay zekâ tabanlı denetimsiz öğrenme ile ray kusur tespiti. *Demiryolu Mühendisliği, 18*, 1–13.

Kıvrak, O., & Gürbüz, M. Z. (2023). Kabuklu fındık meyvesinde derin öğrenme tabanlı kusurlu meyvelerin tespiti. *Akademik Ziraat Dergisi, 12*(Özel Sayı), 271–276.

Kompas, M. (2024). *Derin pekiştirmeli öğrenmeye dayalı otonom sürüş için açıklanabilir yapay zeka* (Yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Denizli.

Koparan, E., & Doğan, O. (2024). Toplum 5.0 ve e-ticarete yapay zekâ odağında bakış: Tanımlar, ilişkiler ve bileşenler. *Yönetim ve Ekonomi Dergisi, 31*(2), 295–324.

Kulkarni, G., Jadhav, M., Bhuse, A., Bankar, H., & Sushma, A. (2013). Communication as a service cloud. *International Journal of Computer Networking, Wireless and Mobile Communications (IJCNWMC), 3*(1), 149-156. https://www.doi.org/10.48550/arxiv.2303.12647

Kurtboğan, H. (2023). *Yeni dünyada yapay zeka metaforu ve yapay zekanın çalışan performansına etkisi* (Yüksek lisans tezi). Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Karaman.

Kurzweil, R. (2013). *How to create a mind: The secret of human thought revealed*. Penguin.

Kürkçü: (2022). Yapay zekâ ile toplumsal genel zekânın ilişkisi üzerine: Fikirlerin ve kurumların dönüşümünde yaşamın bağlantısallığı. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi, 62*(1), 764–785.

Levin, I., & Mamlok, D. (2021). Culture and society in the digital age. *Information, 12*(2), 68. https://doi.org/10.3390/info12020068

Li, D., Wang, S., Zou, J., Tian, C., Nieuwburg, E., Sun, F., & Kanoulas, E. (2021). Paint4Poem: A dataset for artistic visualization of classical Chinese poems. *arXiv preprint* arXiv:2109.11682. https://doi.org/10.48550/arXiv.2109.11682

Li, Y., Gu, J., & Wang, L. (2020). Research on artificial intelligence ethics in the field of art design. *Journal of Physics: Conference Series, 1673*(1), 012052. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1673/1/012052

Lin, Y. (2020). Research on application and breakthrough of artificial intelligence in art design in the new era. *Journal of Physics: Conference Series, 1648*(3), 032187. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1648/3/032187

Liu, B. (2023). Arguments for the rise of artificial intelligence art: Does AI art have creativity, motivation, self-awareness and emotion? *Arte, Individuo y Sociedad, 35*(3), 811–822. https://doi.org/10.5209/aris.83808

Liu, M. Y., & Tuzel, O. (2016). Coupled generative adversarial networks. *arXiv*. https://doi.org/10.48550/arXiv.1606.07536

Liu, V., & Chilton, L. B. (2022). Design guidelines for prompt engineering text-to-image generative models. In *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '22)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, Article 384, 23 pages. https://doi.org/10.1145/3491102.3501825

Long, D., Gupta, S., Anderson, J. B., & Magerko, B. (2017). The shape of story: A semiotic artistic visualization of a communal storytelling experience. *Proceedings of the Thirteenth Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment Conference*. https://doi.org/10.1609/aiide.v13i1.12902

Marinaro, A. E. (2020). Art and artificial intelligence, a window into the future of the evolution of contemporary society. *EAI Endorsed Transactions on Creative Technologies, 7*(22). https://doi.org/10.4108/eai.13-7-2018.163834

McCormack, J. (2017). Working with generative systems: An artistic perspective. *Electronic Visualisation and the Arts (EVA 2017)*, 213–218.

McKee, R. (1997). *Story: Style, structure, substance, and the principles of screenwriting*. HarperCollins.

Metin, A. (2021). Müzik verilerini kullanan interaktif duvar tasarımı. *Journal of Computational Design, 2*(2), 173-198. https://doi.org/10.53710/jcode.969320

Mikalonytė, E. S., & Kneer, M. (2022). Can artificial intelligence make art? Folk intuitions as to whether AI-driven robots can be viewed as artists and produce art. *ACM Transactions on Human-Robot Interaction, 11*(4), 1–19. https://doi.org/10.1145/3530875

Minsky, M. (2007). *The emotion machine: Commonsense thinking, artificial intelligence, and the future of the human mind.* Simon and Schuster.

Morie, J. F. (2007). Performing in (virtual) spaces: Embodiment and being in virtual environments. *International Journal of Performance Arts and Digital Media, 3*(2–3), 123–138.

Nagl, L. (2022). Digital technology: Reflections on the difference between instrumental rationality and practical reason. *Kantian Journal, 41*(1). https://doi.org/10.5922/0207-6918-2022-1-3

Norvig, P., & Russell: J. (1995). *Artificial intelligence: A modern approach.* Prentice Hall.

Oppenlaender, J. (2022). The creativity of text-to-image generation. In *25th International Academic Mindtrek Conference (Academic Mindtrek 2022)* (pp. 192–202). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA. https://doi.org/10.1145/3569219.3569352

Oppenlaender, J., Linder, R., & Silvennoinen, o. (2023). Prompting AI Art: An Investigation into the Creative Skill of Prompt Engineering. arXiv. https://www.researchgate.net/publication/369540433 adresinden alındı

Oppenlaender, J., Linder, R., & Silvennoinen, J. (2024). Prompting AI art: An investigation into the creative skill of prompt engineering. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 1–23. https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2431761

Orta, N. (2024). Somut olmayan kültürel mirasın korunmasında yapay zekâ, veri bilimi ve makine öğrenmesinden yararlanma. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi, (38)*, 748–777.

Özdal, M. A., & Bulut, Ş. (2024). The intersection of technology and art: Artistic innovation and change in the age of artificial intelligence. *Journal of Art and Iconography, 7*, 19–27.

Özel Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 10*(3), 213–218.

PRNewswire. (2023). *247ai receives prestigious 2023 future of work agent experience award*. Retrieved from https://www.prnewswire.com/news-releases/247ai-receives-prestigious-2023-future-of-work-agent-experience-award-302040591.html

Rajkomar, A., Oren, E., Chen, K., Dai, A. M., Hajaj, N., Hardt, M., Liu: J., Liu, X., Marcus, J., Sun, M., & Sundberg: (2018). Scalable and accurate deep learning with electronic health records. *NPJ Digital Medicine, 1*(1), 1–10. https://doi.org/10.1038/s41746-018-0029-1

Ramesh, A., Pavlov, M., Goh, G., Gray, S., Voss, C., Radford, A., Chen, M., & Sutskever, I. (2021). Zero-shot text-to-image generation. In M. Meila & T. Zhang (Eds.), *Proceedings of the 38th International Conference on Machine Learning (Proceedings of Machine Learning Research, Vol. 139)* (pp. 8821–8831). PMLR. https://proceedings.mlr.press/v139/ramesh21a.html

Sebetci, Ö. (2023). *Yapay zeka ile sağlık: Sistemlerden uygulamalara.* KODLAB Yayınları, Ankara.

Seyf, T. (2023, Nisan 27). Yapay zekâ ve bilinmeyen dünyası. *Independent Türkçe.* https://www.indyturk.com/node/627486/dünyadan-sesler/yapay-zeka-ve-bilinmeyen-dünyası

Sivri, O. (2024). Yapay zekâ çerçevesinde görsel sanatların geleceği. *İnsanat Sanat Tasarım ve Mimarlık Araştırmaları Dergisi, 4*(1), 322–344.

Škavić, F. (219). The implementation of artificial intelligence and its future Undergraduate thesis. University of Zagreb .

Smith, C. S. (1970). Art, technology, and science: Notes on their historical interaction. *Technology and Culture, 11*(4), 493–549. https://doi.org/10.1353/tech.1970.a894042

Song, R., Liu, S., & Zanuttini, J. Z. (2024). The effect of dance education on college students' artistic quality under the new media. *International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies (IJWLTT, 19*(1), 1–16.

Taluğ, D. Y., & Eken, B. (2023). Görsel tasarımda insan yaratıcılığı ve yapay zekanın kesişimi. *Sanat ve İkonografi Dergisi*(4), 18-29. https://doi.org/10.5152/ArtIcon.2023.1256114

Taşcı, F. (2024). Sanatın yeni bir üretim biçimi olarak yapay zekâ. *Baçini Sanat Dergisi, 2*(4), 101-122.

Then, C., Soewandi, E. J., Danial, M. F., Achmad, S., & Sutoyo, R. (2023, Ekim). The impact of artificial intelligence on art—a systematic literature review. *2023 IEEE 9th Information Technology International Seminar (ITIS),* 1–7. IEEE.

Tonbuloğlu, İ. (2023). Eğitim teknolojilerinde güncel uygulamaların incelenmesi. *Alanyazın, 4*(2), 173-186. https://doi.org/10.59320/alanyazin.1369322

Toprak, M., Özel, D., & Çalışkan: (2022). Yapay zeka kullanımı ve insan kaynakları yönetimi. *Uluslararası Eşitlik Politikası Dergisi, 2*(2), 76-103.

Türkmenoğlu, H. (2014). Teknoloji ile sanat ilişkisi ve bir dijital sanat örneği olarak Instagram. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 2*(4). https://doi.org/10.7816/ulakbilge-02-04-07

Uçar, E. E. (2021). *Malign melanom ve nevusun makine öğrenimi ve derin öğrenme yöntemleri ile sınıflandırılması* (Yüksek lisans tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

Uzun, Y., Akkuzu, B., & Kayrıcı, M. (2021). Yapay zekânın kültür ve sanatla olan ilişkisi. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi, (28),* 753–757.

Ülger, K. (2019). Rönesans'tan sürrealizme resim sanatının tarihsel gelişim sürecinde figür ve kompozisyon. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*(42), 12–32.

Ünal, A. (2022). Hukuk ve ahlak perspektifinden yapay zekâ: Bir eleştirel analiz yaklaşımı. *Academic Perspective Procedia, 5*(1), 229–239. https://doi.org/10.33793/acperpro.05.01.22

Ünal, S., & Sezgin, A. A. (2021). Büyük veri (big data)'nin yapay zeka uygulamalarında toplumsal sınıflandırmaya yönelik kaygılar. *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology, 12*(44), 47–70.

Vargün, Ö. (2023). Teknoloji ve sanatın dönüşümü: Dijital sanat. *Journal of Arts, 6*(1), 49–54. https://doi.org/10.31566/arts.1968

Vincent, J. (2018, Ekim 23). How three French students used borrowed code to put the first AI portrait in Christie's. *The Verge.* https://www.theverge.com/2018/10/23/18013190/ai-art-portrait-auction-christies-belamy-obvious-robbie-barrat-gans

Wagner, G., Lukyanenko, R., & Paré, G. (2022). Artificial intelligence and the conduct of literature reviews. *Journal of Information Technology*, *37*(2), 209–226. https://doi.org/10.1177/02683962211048201

Weihe, H. J. W. (2021). Identity and economy at the crossroads of innovation and sustainability: Artistic interaction combined with scientific analyses of two small Norwegian rural communities. *Culture. Society. Economy. Politics, 1*(2), 59–71.

Yao, G., & Abindinhazir, Z. (2023). Study and appreciation of Claude Monet's artistic creation and life experience. *Idealogy Journal, 8*(2).

Yılmazel: C. (2022). Yapay zeka çağında diplomasi. *Türk Dünyası Araştırmaları, 132*(260), 91–112.

Yılmazer, A. (2023). *Artırılmış gerçeklik uygulamalarında teknolojik yatkınlığın müşteri deneyimi ve satın alma niyeti üzerindeki etkisi* (Yüksek lisans tezi). Uludağ Üniversitesi, Bursa.

Yoeli, H., Macnaughton, J., McLusky, S., & Robson, M. (2020). Arts as treatment? Innovation and resistance within an emerging movement. *Nordic Journal of Arts, Culture and Health, 2*(2), 91–106.

Yüce, M. (2024). Kas-iskelet sistemi görüntülemesinde yapay zekâ uygulamaları: Makine öğrenmesi ve derin öğrenme teknikleri. *Türk Ortopedi ve Travmatoloji Birliği Derneği, 23*(1), 24–32. https://doi.org/10.5578/totbid.dergisi.2024.05

Zhang, C., & Lu, Y. (2021). Study on artificial intelligence: The state of the art and future prospects. *Journal of Industrial Information Integration, 23*, 100224. https://doi.org/10.1016/j.jii.2021.100224

Zhang, H., Goodfellow, I., Metaxas, D., & Odena, A. (2019, May). Self-attention generative adversarial networks. *International Conference on Machine Learning* (pp. 7354-7363). PMLR.

ZKM Center for Art and Media Karlsruhe. (2022). Christa Sommerer & Laurent Mignonneau: The artwork as a living system. *ZKM Center for Art and Media Karlsruhe.* https://zkm.de/en/exhibition/2022/05/christa-sommerer-laurent-mignonneau-the-artwork-as-a-living-system