

TEKOÄLY KUVIEN MAAILMASSA



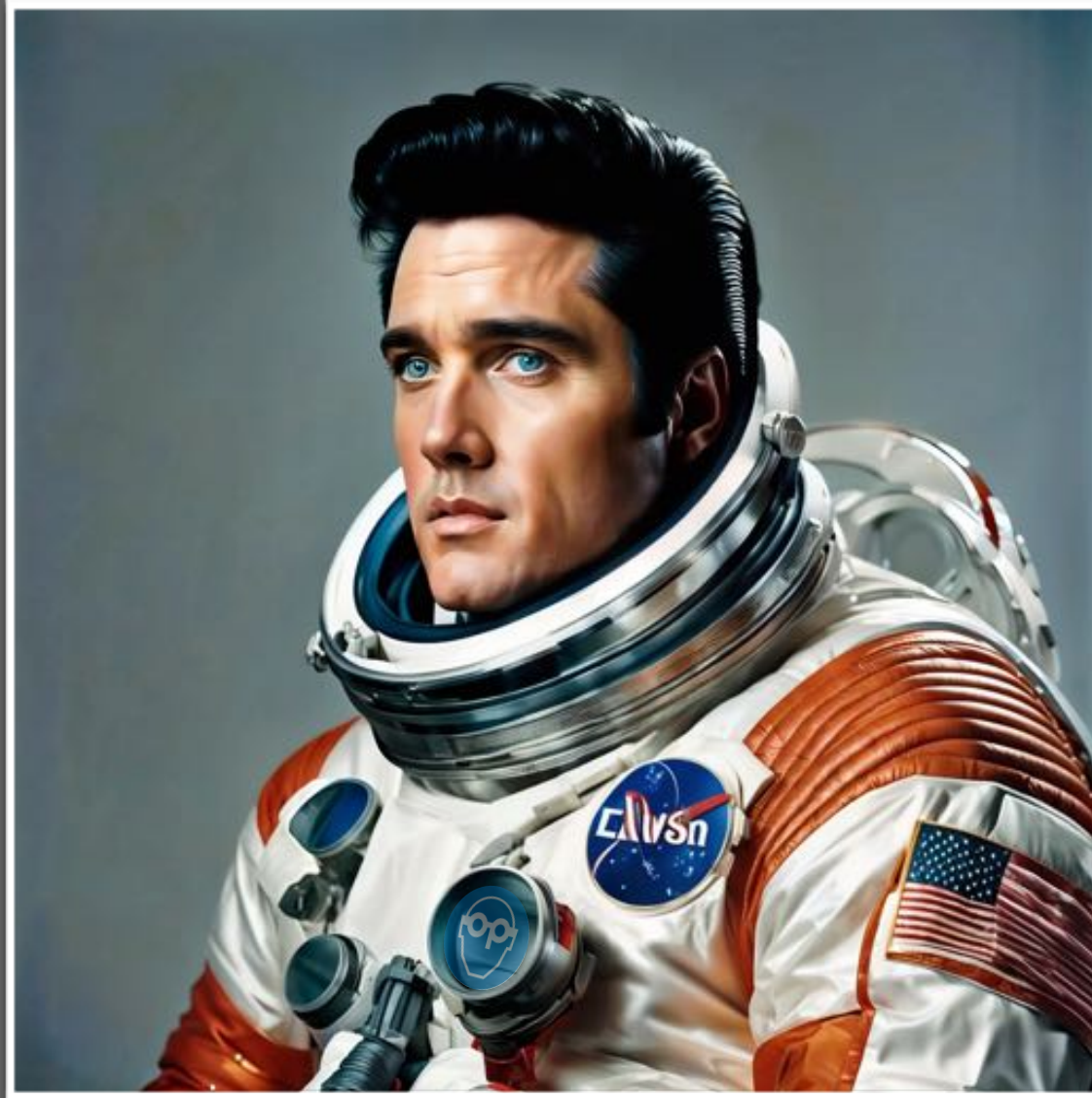
OLLIPEKKA KANGAS





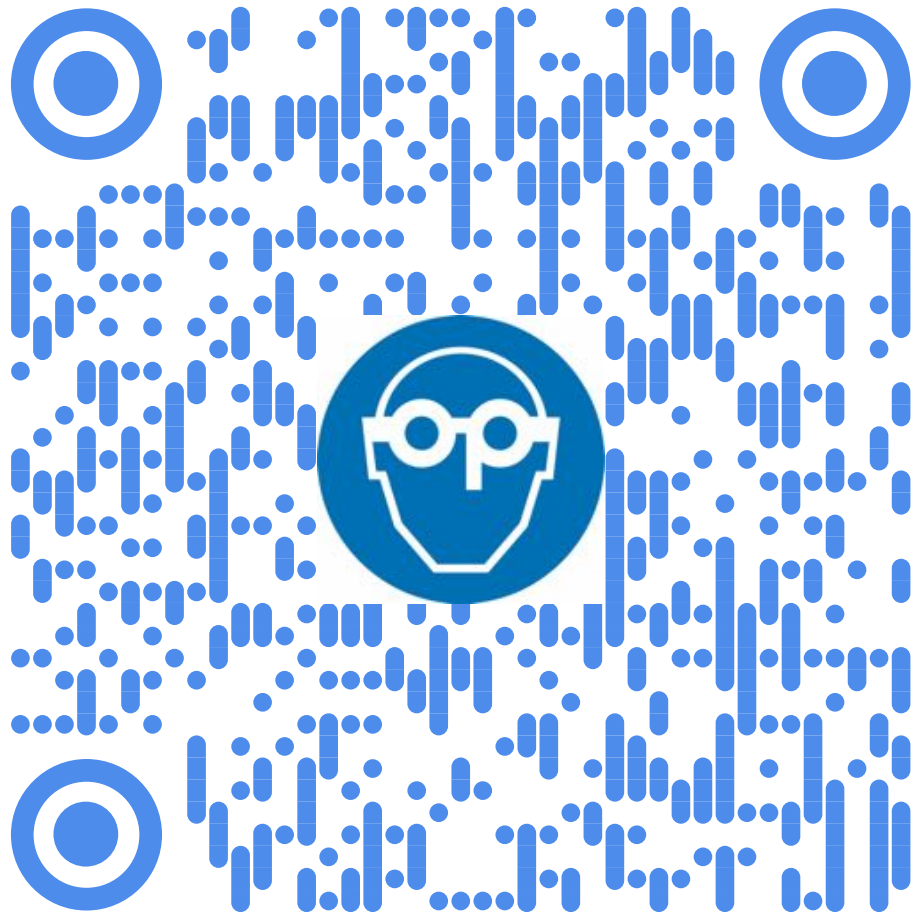












Excited to announce "Poor Possibilities". A Journey through Generative AI Art exhibition! Join us as we push artistic boundaries with cutting-edge AI technology. Witness the fusion of human creativity and machine intelligence, all while championing sustainability. Go to website and be part of the future of art! #Alart #GenerativeArt #Sustainability #ArtExhibition

[HTTPS://VISIT.VIRTUALARTGALLERY.COM/POORPOSSIBILITY](https://visit.virtualartgallery.com/poorpossibility)



REAL ART - ONKO TEKOÄLYN LUOMA TAIDE OIKEAA TAIDETTA?

KAKSI OLENNAISTA PIIRRETTÄ: AITOUS JA ALKUPERÄISYYS



JOSEPH BEYUS

MAKE REAL ART

<https://ideogram.ai>

Ihmisen luovuus ja näkemys ovat korvaamattomia.

Taide säilyy moninaisena taiteilijoiden ja tekoälyn yhteistyöllä.





**TEKOÄLYAVUSTEISESTI
SAADAAN AIKAAN
JÄLKEÄ, JOKA EI OLE
PERINTEISIN KEINON
TOTEUTETTAVISSA**





KUVIEN LAADUN PARANTAMINEN

Onko tekoäly tuottama taide oikeaa taidetta?

Taide yleisesti liitetään aitouteen ja alkuperäisyyteen, jotka syntyvät taiteilijan ainutlaatuisesta ilmaisusta ja mielikuvituksesta.

Kun tunneköyhä kone luo taidetta, monet perinteiset taidekeräilijät ja kriitikot epäilevät sen aitoutta.

Tekoälyn tuottamassa taideteosessa saattaa puuttua “sielua”.



- ✓ Haetaan kohteita: ethical challenges of using AI in art
- ✓ Luodaan vastauksia sinulle...

Kyllä, tekoälyn käyttöä taiteessa on useita eettisiä haasteita. Tässä on joitakin niistä:

1. **Tekijänoikeusrikkomukset:** Tekoälyllä luotujen kuvien suurin ongelma on tekijänoikeusrikkomukset¹. Tekoälykuvat luodaan usein kouluttamalla AI-malleja olemassa olevilla taideteoksilla, ja tämä voi johtaa tekijänoikeusrikkomuksiin².
2. **Tekijäisyys:** Tekoälyn käyttö taiteessa herättää kysymyksiä tekijyydestä³. Kuka on todellinen tekijä, kun teos on luotu tekoälyn avulla? Onko se henkilö, joka ohjelmoi AI:n, vai henkilö, joka antoi AI:lle ohjeet teoksen luomiseksi?
3. **Kaupallistaminen:** Tekoälyn käyttö taiteessa voi johtaa taiteen kaupallistamiseen uusilla tavoilla⁴. Tämä voi vaikuttaa taiteilijoiden kykyyn ansaita elantonsa taideteoksillaan.
4. **Eettinen kulutus:** On myös kysymys siitä, voiko tekoälyllä luodun taiteen kulutus olla eettistä¹. Tämä liittyy siihen, että tekoälykuvat luodaan usein kouluttamalla AI-malleja olemassa olevilla taideteoksilla, ja näitä teoksia luoneet taiteilijat eivät usein saa korvausta työstään².

Nämä ovat vain joitakin esimerkkejä eettisistä haasteista, joita tekoälyn käyttö taiteessa voi herättää. Tekoälyn käyttö taiteessa on edelleen kehittyvä ala, jolla on paljon potentiaalia, mutta myös monia haasteita.

Lisätietoja: [1. makeuseof.com](https://1.makeuseof.com) [2. cbc.ca](https://2.cbc.ca) [3. sites.duke.edu](https://3.sites.duke.edu) [4. mediaengagement.org](https://4.mediaengagement.org)

5/5 ●

⚠ Tämä keskustelu on saavuttanut rajansa. Puhdista tämä "luuta"-painikkeella ja keskustele lisää.



Miten tekoälykuvat vaikuttavat taiteen arvoon?

Mikä ovat joitakin esimerkkejä taideteoksista, jotka on luotu generatiivisella tekniikalla?

ETIIKKA

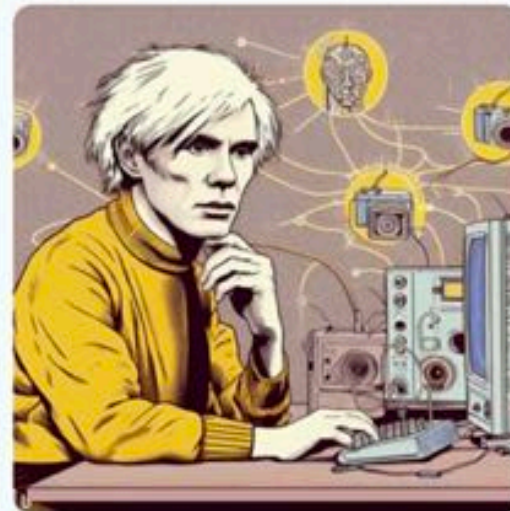
ANDY WARHOL



Andy Warhol creating an AI artwork in his studio, whole body shot, 1970s style photography, pop art, vibrant colors, iconic celebrity portrait, cutting-edge technology --v 5.2 --style raw --s 250 - Image #2
<@940803447966564383>



ANDY BING



"Andy Warhol experimenting with artificial intelligence"

Tehnyt Bing Image Creator

Palvelun tarjoaa DALL·E 3



GAN



2018

Price realised
USD 432,500
Estimate
USD 7,000 – USD 10,000
Closed:
25 Oct 2018

??? ? ??? ? ?? [??? ? (??)] + ?? [???(? – ?(?(?)))] , Portrait of Edmond de Belamy, from La Famille de Belamy (2018). Courtesy of Christie's Images Ltd.

DALL-E: JANUARY 2021



Half salvador dali, half AI robot

Generate

 You have 6 credits left.
15 free credits will refill on 23. tryskuta or you can
[buy more credits now](#)



DALL-E PRODUCES ABOUT TWO MILLION IMAGES PER DAY.



**DALL-E 3
IS NOW
AVAILABLE
FOR FREE IN
BING >
COPILOT**

DALL-E 3

DALL-E 3 understands significantly more nuance and detail than our previous systems, allowing you to easily translate your ideas into exceptionally accurate images.





Midjourney

The Midjourney image generation platform first entered open beta on July 12, 2022.

FAKE POPE



THE QUALITY AND VISUAL APPEAL OF MIDJOURNEY'S IMAGE MAKE IT TWICE AS IMPRESSIVE AS THE ONE GENERATED BY DALL-E 2.

V1



V2



V3



V4



V5



PROMPT:

***TIRED OLD MAN WITH
A LARGE GRAY BEARD,
BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHY***

Prompt structure

a stunning woman with candy skull paint, day of the dead, flowers,
dark rich blue eyes, jewels, full head portrait intricate details, inner
light, inner energy, ultra realistic, cinematic lighting, very realistic,
photograph, 50mm lens,



1. Subject

What is your main element? Which thing is the focus of the image? For example a woman with candy skull paint, futuristic car, big teddybear.

2. Subject attributes

Describe your main element in a detailed manner. For example hair, jewelry, facial expression, environment.

3. Artistic attributes

Describe what kind of style colours, general style, age of the image you want. For example futuristic, super realistic, black and white, 1990s painting.

4. Render attributes

Describe what kind of technical specs to consider. For example intricate details, 8k, DSLR, unreal engine, wide perspective, super realistic painting.

4. MJ commands

There are bunch of Midjourney commands but these are not necessary.

YKSITYISKOHTAISempi PYYNTÖ ON PAREMPI

- **Keskitä pääasiat, jotka haluat luoda.**
- **Ole selkeä tärkeästä yhteydestä tai yksityiskohdista.**
- **Aihe:** henkilö, eläin, hahmo, paikka, esine jne.
- **Väline:** valokuva, maalaus, piirustus, veistos, luonnos, kudonta jne.
- **Ympäristö:** sisätilat, ulkotilat, kuun pinnalla, Narniassa, veden alla, Emerald City jne.
- **Valaistus:** pehmeä, ympäröivä, pilvinen, neon, studiokirkkaus jne.
- **Väri:** kirkas, tylsä, kirkas, yksivärinen, värikäs, mustavalkoinen, pastelli jne.
- **Tunnelma:** Tyyni, rauhallinen, riehakas, energinen jne.
- **Koostumus:** muotokuva, kasvokuva, lähikuva, lintuperspektiivi jne.
- **Voit määrittää tunteita tai ympäristöjä, kuten tundra, aavikko, vuori jne.**



technical illustration of chibi girl with rainbow unicorn looking at the camera, romantic academia, neo-mosaic, sharp brushwork, changelingcore, distinctive noses, fantasy magic, detailed, hyper-realistic illustrations, detailed costume, intricate, can't believe how beautiful this is, 8k, masterpiece, highly detailed, 3d, digital painting, octane, ultra high detail, concept art --ar 16:9 --niji 5

TEKOÄLY TAITEEN KENTÄLLÄ

PELKOJA JA TOIVEITA

- **Dehumanisointi vs. Luovuus:** Pelko taiteen dehumanisoinnista vs. toive luovuuden tukemisesta.
- **Plagiointiuhka:** Pelko tekoälyn mahdollistamasta taideplagioinnista.
- **Ihmisen ja tekoälyn yhteistyö:** Toive yhteistyöstä ihmisten ja tekoälyn välillä taiteen luomisessa.



YMPÄRISTÖHUOLI

HIILIJALANJÄLKI JA TEKOÄLY

Hiilipäästöt

- Uudet AI-mallit vaativat miljoonia tunteja laskentaa koulutukseen.
- Tekoäly käyttää enemmän energiaa kuin muut laskennan muodot.
- Yhden AI-mallin kouluttaminen voi kuluttaa enemmän sähköä kuin 100 USAn kotia vuodessa.

Tekoälykuvageneraattorit

- AI-kuvageneraattorit ovat erityisen energiankuluttavia.
- Ne aiheuttavat suuria resurssikustannuksia ja hiilijalanjälkiä.

Ratkaisuja ja Optimointi

- Nvidia pyrkii nopeuttamaan AI-tehtäviä vähentääkseen hiilipäästöjä.
- Ehdotus: Kehittäjät ja datakeskukset voisivat ajoittaa AI-koulutuksen halvemman sähkön aikaan, tehostaen toimintaa ja vähentäen





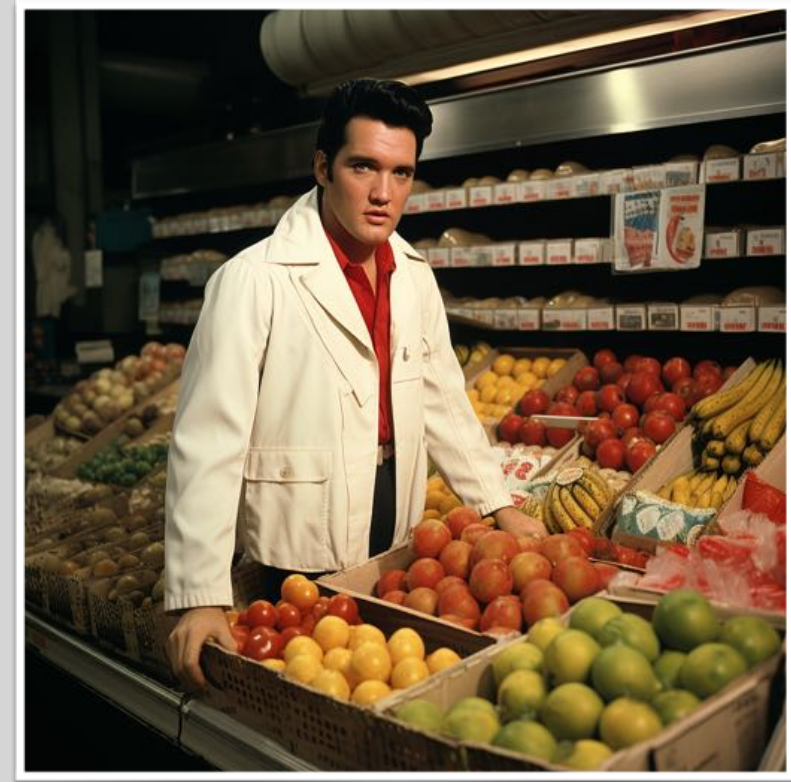
KUVAMALLIEN TARJOAMAT EDUT

Luovuus: Kuvamallit voivat tuottaa sisältöä, jota kukaan ei ole ennen nähnyt. Käyttäjät voivat koetella mielikuvituksensa ja algoritmien rajoja pyrkien keksimään aina vain erikoisempia ideoita.

Joustavuus: Kuvamallit osaavat huomioida toivotut sisällöt, värit, tyylit, tekstuurit, muodot ja monet muut uutta luodessaan. Näin ollen niitä voidaan käyttää lukemattomilla eri tavoilla.

Tehokkuus: Kuvamallit tuottavat suuriakin määriä graafista sisältöä hetkessä. Näin ollen esimerkiksi kotisivujen ilmeen uudistaminen tai kirjan kuvittaminen hoituu vähemmillä resursseilla.

Realistisuus: Kehittyneimpien kuvamallien tuotoksia on jo nyt vaikea erottaa todellisista valokuvista. Tämä mahdollistaa monenlaisen käytön esimerkiksi videopeleissä, virtuaalitodellisuudessa ja elokuvatuotannossa.



— AI