

Büyük Filmlerin ★ Verileri de Büyük Olur! ★

Veri depolama ve yönetimi alanında dünyanın lider şirketlerinden NetApp, gişe rekorları kıran filmlerin yarattığı veri miktarı ile ilgili bir araştırma yaptı. Büyük filmler, artan talep ve beklentiler karşısında gittikçe daha fazla veri yaratıyor. İncelikle hazırlanan bilgisayarda oluşturulmuş görüntü (CGI) efektleri, 3D sinema teknolojileri, lokalize edilmiş versiyonlar ve 3D, 4K ve IMAX gibi bitmiş ürünün boyutları, prodüksiyon ve post-prodüksiyon sürecinde oluşturulan veri miktarını şaşırtıcı rakamlara ulaştırıyor. Sinema dünyasının yıldızı verinin, film yapım sürecindeki her aşamada nasıl rol oynadığına gelin birlikte bakalım.



2017'de eğlence sektörünün yıllık veri üretiminin

87,000 PB'ye ulaşacağı tahmin ediliyor.

Bu rakam verinin, 5 yıl içinde 4 kat büyüme kaydedeceğini gösteriyor.⁽¹⁾

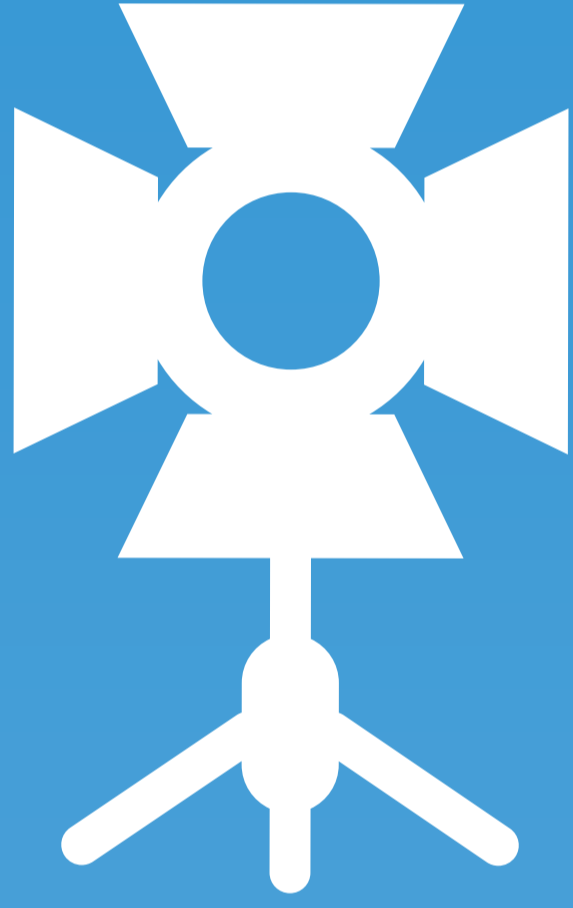
★ Pazar Araştırması



Film stüdyoları, yapım sürecine başlamadan önce, bir filmin piyasada nasıl performans göstereceğini öngörmek için ayrıntılı analizler gerçekleştiriyor. Bu analiz modellerinden biri **12** değişkenden oluşuyor:⁽²⁾

1. Toplam ve haftalık sinema doluluk oranları
2. Tür
3. Filmi yapan ülke
4. Yaş sınıflaması
5. Rakipler
6. Yönetmen
7. Oyuncular
8. Reklam harcaması
9. Piyasaya çıkarken üretilen kopya sayısı
10. Eleştiriler
11. Devam filmi olup olmadığı
12. Piyasaya çıkma tarihi veya mevsimsellik

★ Prodüksiyonda



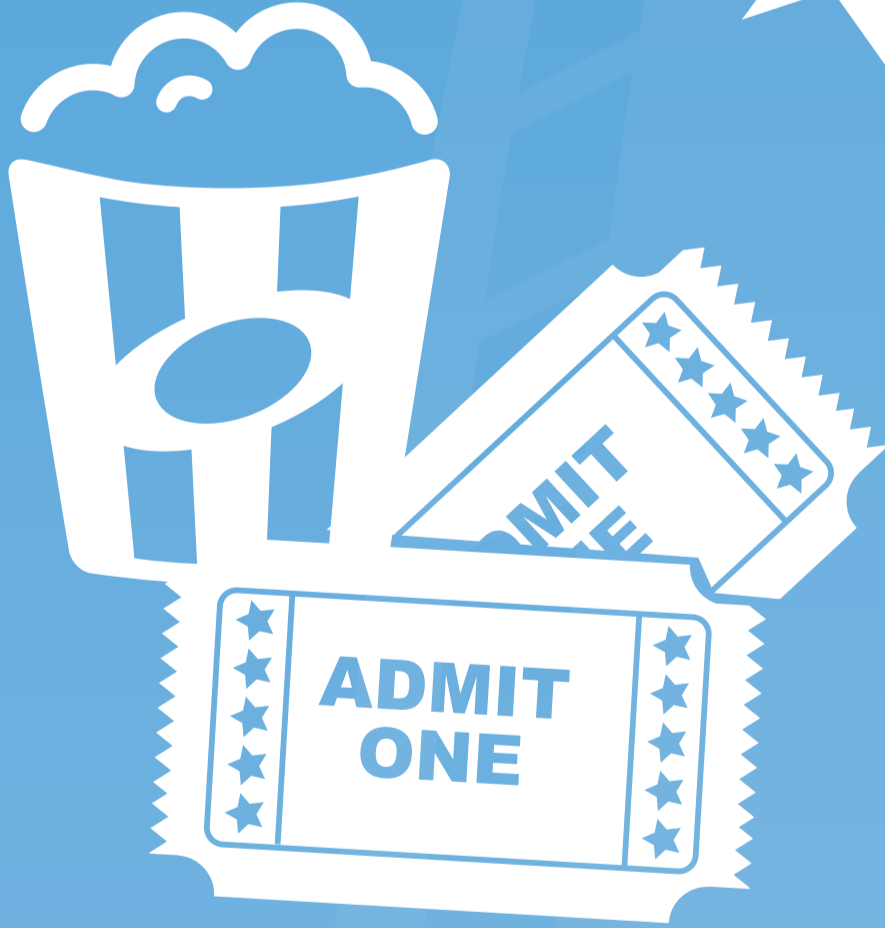
Görsel efekt ve 3D animasyon stüdyoları, filmlerdeki sahneleri işlemek için artık on binlerce bilgisayar çekirdeği kullanıyor.

Toplamda saniyede 288 MB veri içerisinde, sıkıştırılmamış (HD'ye benzer) her bir 2K film karesi 12 MB tutuyor.^(4 & 5)

Sıkıştırılmamış (Ultra HD'ye benzer) her bir 4K film karesi ise yaklaşık 40 MB tutuyor. Bu da saniyede yaklaşık 1 GB'ye eşit. İki saatlik ortalama bir film, 20 saatlik içerik anlamına geliyor. Bu da **50** TB'lik ek veri demek.⁽⁷⁾



★ Sinema Salonlarında



Hasılat rekorları kırabilecek filmler artık sinema salonlarına film bobini şeklinde değil, sabit disk sürücüler içinde ya da uydu aracılığıyla ulaştırılıyor.⁽³⁾

Film stüdyoları bir filmin IMAX ve 3D dahil olmak üzere birden çok versiyonunu eşzamanlı olarak salonlara dağıtıyor. Bazı sahneler, farklı ülkelerdeki izleyici profiline göre yeniden düzenleniyor. Hatta bazı durumlarda tüm sahneler yeniden tasarlanabiliyor.⁽⁶⁾

3D filmler, 2D filmlerden **2** kat daha fazla veri tüketiyor çünkü temelde tek bir film için iki kopya oluşturuluyor – her bir göz için birer adet.⁽⁷⁾

★ Evlerde



Bundan 30 yıl önce filmleri evimizdeki salonlara taşımak için yalnızca bir VHS, bir de TV versiyonu hazırlamak yetiyordu. Bugün evde film izlemek için birden fazla hizmet ve platformdan faydalanabiliyor, filmleri yüzlerce farklı şekilde edinebiliyoruz. Günümüzde bir film dosyası, cep telefonlarında görüntülenmek üzere 150 MB ila 3d HD Blu-ray versiyonlar olarak **54** GB arasında değişiyor.^(8 & 9)

Netflix gibi ev sineması hizmeti veren şirketler filmleri, farklı bant genişliklerine, cihazlara ve dillere uyumlandırmak için 100 farklı versiyon olarak sıkıştırıyorlar.⁽⁸⁾

Kaynaklar:

- 1 <http://www.tomcoughlin.com/Techpapers/M&E%20Storage%20Report%20Brochure,%202012,%20070812.pdf>
- 2 http://www.academia.edu/4469156/A_forecasting_system_for_movie_attendance
- 3 <http://www.cnn.com/2013/05/31/tech/innovation/digital-film-projection/>
- 4 <http://www.datacenterknowledge.com/archives/2009/12/22/the-data-crunching-powerhouse-behind-avator/>
- 5 http://www.information-management.com/newsletters/avator_data_processing-1001674-1.html
- 6 <http://www.businesswire.com/news/home/20141106055201/Research/Market-Global-Box-Office-Market-Outlook>
- 7 <http://www.hds.com/assets/pdf/is-getting-cloudy-for-media-and-entertainment-storage-esg-market-brief.pdf>
- 8 <http://www.businessweek.com/print/article/115772-netflix-reed-hastings-survive-missteps-to-join-silicon-valleys-elite>
- 9 <http://electronics.howstuffworks.com/blu-ray.htm>
- 10 http://web.forret.com/tools/video_fps.asp?width=4096&height=2160&fps=24&interface=on&depth=12&title=Digital+Cinema+4K