

# SONY

11 Sty 2021 23:30 CET

## Sony na targach CES 2021

*Przyszłość zdefiniowana na nowo dzięki technologiom jutra*

Sony Corporation („Sony”) prezentuje na targach CES 2021 swoje najnowsze inicjatywy podejmowane pod hasłem „Redefining Our Future with Tomorrow’s Technologies” (Przyszłość zdefiniowana na nowo dzięki technologiom jutra). Wydarzenie odbywa się w formule cyfrowej w dniach 11–14 stycznia 2021 r. (PST) na platformie <https://square.sony.com/>

Firma Sony wykorzystuje swoją „Technologię 3R” (Reality, Real-time, Remote – rzeczywistość, czas rzeczywisty, zdalne działanie), by stymulować *Kando* (emocje) poprzez siłę oddziaływania rozrywki oraz wzmacniać wrażenia klientów. Obecność firmy Sony na targach CES 2021 obejmuje 12 tematów, które pokazują, w jaki sposób „Technologia 3R” przyczynia się do

najnowszych osiągnięć w takich obszarach, jak narzędzia i rozwiązania, które umożliwiają tworzenie treści; Wciągająca rozrywka; Technologia dla lepszej przyszłości.

W przygotowanym na tegoroczne targi CES materiale wideo prezes i dyrektor generalny Sony Corporation Kenichiro Yoshida prezentuje pokrótce PlayStation®5, VISION-S, Airpeak i inne elementy ekspozycji Sony, podkreślając, że „dzięki technologii Sony »Kreatywność nie ma granic«”. Następnie głos zabiera Bill Baggelaar, wiceprezes wykonawczy i dyrektor techniczny odpowiedzialny za rozwój technologii w Sony Pictures Entertainment („SPE”). Przedstawia on najnowsze osiągnięcia w dziedzinie wirtualnej produkcji i rejestracji obrazu 3D, jak również efekty wspólnej pracy nad nową serią BRAVIA XR. Mówi ponadto, że celem SPE jest „zapewnienie najlepszej jakości obrazu i dźwięku oraz przekazywanie *Kando* zgodnie z zamysłem twórców”. Jim Ryan, prezes i dyrektor generalny Sony Interactive Entertainment („SIE”), przedstawia konsolę PlayStation®5 i podkreśla jak duża jest skupiona wokół niej społeczność, stwierdzając: „Nasza społeczność jest połączona jak nigdy przedtem i jest bardziej zróżnicowana niż kiedykolwiek. Doceniamy i akceptujemy różne punkty widzenia i gusta, które składają się na nią”. Na koniec Dennis Kooker, prezes ds. Globalnego biznesu cyfrowego i sprzedaży w USA, Sony Music Entertainment („SMEI”) demonstruje wiele form wyjątkowej współpracy z artystami i nowymi technologiami.

Komplet materiałów wideo i treści Sony związanych z targami CES 2021 zostanie zamieszczony na nowej platformie wydarzeń cyfrowych „Sony Square”. Po debiucie na CES 2021 platforma ta będzie służyła całej Grupie Sony do przekazu informacji z wydarzeń cyfrowych poświęconych produktom, treściom i technologii.

## **Narzędzia i rozwiązania dla twórców**

### **Zdalne technologie i rozwiązania polepszające i wzbogacające proces tworzenia treści**

#### Technologia wirtualnej produkcji i rejestracja danych przestrzennych 3D

Scena i miejsce zdjęć są utrwalane nie tylko w materiale wideo, ale i trójwymiarowej „chmurze punktów”. Dane te są następnie przetwarzane i

renderowane w programie „Atom View” firmy Sony Innovation Studios i reprodukowane na dużym ekranie jako obraz tła na wyświetlaczu Crystal LED przeznaczonym do wirtualnej produkcji w czasie rzeczywistym.

### Wirtualny koncert

Madison Beer, piosenkarka Epic Records, nawiązała współpracę z Sony Music Entertainment (SMEI) i operatorem telekomunikacyjnym Verizon, aby stworzyć wyjątkowe wydarzenie muzyczne, które zmienia postrzeganie koncertów oglądanych za pomocą platform cyfrowych. Przy użyciu najnowszej, innowacyjnej technologii tworzenia 3D w czasie rzeczywistym, stworzono realistyczny awatar piosenkarki, która wykona składankę swoich najnowszych piosenek w wirtualnej przestrzeni Sony Hall.

### Narzędzia 360 Reality Audio dla twórców muzyki

Sony i firma tworząca oprogramowanie muzyczne Virtual Sonics Inc., opracowały pakiet 360 Reality Audio Creative Suite, czyli narzędzie do tworzenia muzyki zgodnej z technologią dźwięku przestrzennego 360 Reality Audio. Narzędzie to pozwala twórcom i artystom na łatwe tworzenie tego rodzaju materiałów przy użyciu istniejących platform produkcyjnych. Szczegółowe informacje można znaleźć w komunikacie prasowym pod następującym adresem URL:

<https://presscentre.sony.eu/pressreleases/sony-announces-expansion-of-360-reality-audio-ecosystem-3063354>

### Airpeak

Pierwsza prezentacja koncepcji statku powietrznego „Airpeak”. Airpeak jest wyposażony w pełnoklatkowy aparat bezlusterkowy Sony „X”. Pozwala połączyć dynamiczne filmowanie z precyzyjnym, stabilnym lotem, przez co daje nowe możliwości ekspresji i stymuluje kreatywność twórców filmowych. Poprzez tę inicjatywę Sony pragnie przyczynić się do rozwoju dronów i wnieść dodatkową wartość na tym powiększającym się rynku.

## Wsparcie produkcji wideo dzięki smartfonowi Xperia 5 II

Flagowy smartfon Xperia 5 II z technologią 5G utrwała rzeczywistość i rozszerza zakres twórczej ekspresji dzięki trybowi Photography Pro, inspirowanemu systemem obsługi pełnowymiarowego aparatu fotograficznego, oraz trybowi Cinematography Pro „powered by CineAlta”, który poprawia wrażenia przy filmowaniu poprzez zapewnienie dostępu do parametrów i ustawień koloru podobnych jak w kamerach filmowych. Ustawienie naśladujące reprodukcję kolorów na profesjonalnym monitorze studyjnym Sony zapewnia niespotykaną dotąd wierność wyświetlanych barw, odzwierciedlając zamysł twórców. Z kolei łączność 5G umożliwia nadawanie i odbiór w czasie rzeczywistym.

## Spatial Reality Display

Wyświetlacz realistycznie reprodukujący trójwymiarowe obrazy pozwala twórcy w pełni ukazać swoją wizję podczas prezentacji projektu produktu, odmian kolorystycznych, różnic w kształtach itp. Nadzwyczajny realizm i poziom szczegółowości rozszerzają zakres ekspresji wizualnej i umożliwiają wyświetlanie trójwymiarowych obrazów na wystawach sklepowych i w galeriach handlowych. W rezultacie widz zyskuje realistyczną wizję wyglądu, faktur i głębi przedmiotu.

## Wyświetlacz Crystal LED

Nowa seria wielkowymiarowych wyświetlaczy Crystal LED jest wyposażona w wysoko wydajny procesor obrazu „X1™ for Crystal LED”. Wykorzystuje on technologię sterowania diodami LED, którą zastosowano w pionierskich modułach Crystal LED, oraz renomowaną technologię przetwarzania sygnału z telewizorów Sony BRAVIA. Wyświetlacze te będą stymulowały kreatywność twórców niezwykłym realizmem i siłą przekazu wizualnego. Umożliwią prezentację obrazów o różnych kształtach i rozmiarach w wielu zastosowaniach, między innymi w salonach ekspozycyjnych, holach biurowców czy wirtualnych produkcjach.

## Hawk-Eye Innovations oraz Pulselive Challenging Sports Conventions

Należąca do Sony firma Hawk-Eye jest dostawcą rozwiązań, które

wspomagają pracę sędziów i analizują grę. Dział cyfrowy Hawk-Eye Pulselive oferuje również narzędzia cyfrowe poprawiające wrażenia kibicom sportu. Dokładne i szczegółowe dane uzyskiwane dzięki przetwarzaniu obrazu i innym technikom wnoszą wkład w innowacje w całej branży sportowej - od sędziowania po zaangażowanie kibiców. W przyszłości firma Sony rozszerzy użycie danych z rozgrywek sportowych w zastosowaniach rozrywkowych.

## **Pasjonująca rozrywka dla konsumentów**

### **Produkty i usługi rozrywkowe, które wzmacniają realizm, działają w czasie rzeczywistym i są dostarczane zdalnie**

#### BRAVIA XR

Nowa seria BRAVIA XR jest wyposażona w procesor Cognitive Processor XR, który naśladuje cechy poznawcze człowieka. Wykrywa on punkty koncentracji uwagi widza i kompleksowo analizuje wiele elementów, by wygenerować głębiej zapadający w pamięć i bardziej naturalny obraz. Procesor zapewnia też interpolację sygnału audio do formatu 5.1.2-kanalowego. W rezultacie dźwięk otacza widza pionowo i poziomo, zapewniając realistyczne, intensywne przeżycia – zbliżone do doznań ze świata rzeczywistego.

#### Streaming wideo 360 Reality Audio z technologią dźwięku przestrzennego

Sony we współpracy z głównymi wytwórniami muzycznymi i serwisami streamingowymi do końca tego roku uruchomi serwis do strumieniowej transmisji treści wideo z występami na żywo, wykorzystujący technologię 360 Reality Audio. Słuchacz będzie mógł poczuć wyjątkowe wrażenie, jakby znajdował się w tej samej przestrzeni, co artysta. Pierwszym materiałem wideo 360 Reality Audio, dostępnym jeszcze przed uruchomieniem serwisu, będzie występ szwedzkiej piosenkarki Zary Larsson. Szczegółowe informacje można znaleźć w komunikacie prasowym pod następującym adresem URL:

<https://presscentre.sony.eu/pressreleases/sony-announces-expansion-of-360-reality-audio-ecosystem-3063354>

#### PlayStation 5

W listopadzie 2020 r. odbyła się premiera konsoli PlayStation®5. Jest ona wyposażona w superszybki dysk SSD, dedykowany wewnętrzny system wejścia/wyjścia, bezprzewodowy kontroler DualSense™ i technologię audio 3D, dzięki czemu zapewnia graczom zupełnie nowe wrażenia. Bogata oferta dostępnych już tytułów będzie systematycznie powiększana o nowe, atrakcyjne pozycje, opracowywane zarówno przez Sony Interactive Entertainment, jak i innych twórców.

## **Technologia w służbie lepszej przyszłości**

### **Lepsze warunki życia dzięki innowacjom ukierunkowanym na ochronę i bezpieczeństwo**

#### VISION-S

Koncepcja VISION-S, która ma przyczynić się do zmian w mobilności, wkroczyła w nowy etap rozwoju: w grudniu 2020 r. w Austrii rozpoczęto ocenę techniczną pojazdu w ruchu drogowym. Nadal trwają też prace nad takimi aspektami, jak bezpieczeństwo, rozrywka i możliwości adaptacji.

Firma Sony, będąca „firmą twórczej rozrywki opartej na solidnych fundamentach technologicznych”, nadal będzie stymulować *Kando* i realizm poprzez swoje technologie 3R, które umożliwiają udostępnianie treści niezależnie od miejsca (Remote – zdalne działanie), bez opóźnień (Real-time – w czasie rzeczywistym) i z zapewnieniem pełnego realizmu (Reality – rzeczywistość).

---

Sony Corporation to firma twórczej rozrywki opartej na solidnych fundamentach technologicznych. Działając na rynku gier, serwisów sieciowych, muzyki, filmów, elektroniki, przetworników obrazu i usług finansowych, Sony stawia sobie za cel wypełnianie świata emocjami dzięki potencjałowi kreatywności i technologii. Dalsze informacje:

<http://www.sony.net/>

## Osoby kontaktowe

**SONY**

**Kamil Krzywański**

Kontakt prasowy

Head of PR

kamil.krzywanski@sony.com

**SONY**

**Joanna Dąbek**

Biuro prasowe Sony Europe, kategoria Mobile

joanna.dabek@grayling.com

**SONY**

**Paulina Makuch**

Kontakt prasowy

Biuro prasowe Sony Europe, kategorie TV, obrazowanie cyfrowe i sprzęt audio

paulina.makuch@grayling.com