

**SONY**



# 360 REALITY AUDIO

Out 17, 2019 12:09 WEST

**A Sony Corporation, em conjunto com alguns parceiros artistas da indústria musical revelam um novo ecossistema musical com 360 Reality Audio**

*Quatro serviços de streaming de música na Europa e nos EUA embarcam nesta experiência para alcançar um marco importante na música*

A Sony Corporation anunciou hoje que irá começar a comercializar, em breve, o novo 360 Reality Audio, uma experiência de áudio imersiva, que utiliza tecnologia de áudio espacial com base em objetos. A partir do final de outubro de 2019, os utilizadores na Europa, nos EUA e noutras regiões poderão aceder a aproximadamente 1000 músicas neste novo formato de áudio da autoria de artistas como Mark Ronson e Pharrell Williams através dos serviços de streaming Amazon Music HD, Deezer, nugs.net e TIDAL<sup>[1]</sup>.

Desde que o conceito foi apresentado, pela primeira vez, na CES 2019, o 360 Reality Audio da Sony tem gerado o apoio generalizado e entusiástico dos parceiros e artistas da indústria, que estão ansiosos por poderem partilhar a sua potência. A tecnologia de áudio espacial com base em objetos permite que os artistas e compositores musicais criem uma experiência musical através do mapeamento de fontes de som, tais como vocais, coros e instrumentos com informações de localização e os coloquem dentro de um espaço esférico. Ao ouvir conteúdos produzidos no formato de música 360 Reality Audio, os utilizadores são transportados para uma experiência de som imersiva que reproduz, de perto, a paisagem sonora omnidirecional de uma atuação musical ao vivo.

A Sony encontra-se a trabalhar em conjunto com as três principais editoras musicais (Sony Music Entertainment, Universal Music Group e Warner Music Group), a Live Nation, serviços de distribuição de música e outras organizações musicais para fornecer a tecnologia necessária à criação de um ecossistema musical em torno do formato de música 360 Reality Audio, que irá incluir a criação, distribuição e reprodução de conteúdos musicais. Além disso, com a colaboração da Fraunhofer IIS que integra a maior organização de investigação aplicada da Europa, a Sony irá fornecer especificações para o formato de música 360 Reality Audio. Graças a estes esforços, a Sony está a trabalhar no sentido de promover esta nova experiência musical junto dos compositores, artistas e amantes da música, com o objetivo de criar um mundo de entretenimento musical totalmente novo.

"O 360 Reality Audio é prova de que a inovação nunca para", afirmou Mike Fasulo, Presidente e Diretor de Operações, Sony Electronics (América do Norte). "A confluência entre as profundas raízes técnicas, artistas incansáveis, hardware inovador e parceiros semicondutores ilustra o gigantesco atrativo desta nova forma radical de tornar a música ainda mais tocante. Juntamente com importantes parceiros da indústria, a Sony arquitetou a experiência musical mais poderosa e realista para os utilizadores e, em simultâneo, um novo meio de criação musical para os

artistas."

- Amazon Music HD[1]
- Deezer
- nugs.net
- TIDAL

A Sony encontra-se também a trabalhar juntamente com a Napster para desenvolver a solução de streaming de conteúdos em 360 Reality Audio, de forma a expandir os fornecedores de serviços.

### Conteúdos compatíveis

Nas próximas semanas, o 360 Reality Audio irá incluir aproximadamente 1000 músicas. Está prevista a disponibilização de mais músicas da Sony Music Entertainment, Universal Music Group e da Warner Music Group. As 1000 músicas previstas inicialmente irão incluir temas de artistas contemporâneos e clássicos, tais como Billy Joel e Jeff Beck. O serviço irá incluir também mais de 100 músicas gravadas a partir de um conjunto de concertos de artistas, como AJR, CHARLI XCX e Kodaline, e captadas através de uma parceria com clubes e salas de espetáculos selecionados da Live Nation.

### Dispositivos compatíveis

O 360 Reality Audio poderá ser desfrutado em pleno em auscultadores e colunas sem fios aquando do seu lançamento.[1] Amazon Music HD apenas reproduz no Echo Studio.

- **Auscultadores:** Os conteúdos em 360 Reality Audio podem ser ouvidos através dos auscultadores da maior parte dos fabricantes em combinação com um smartphone Android™/iOS, que disponha de uma das apps de serviços de streaming participantes instalada. Inicialmente, o serviço estará disponível nos serviços de streaming Deezer, nugs.net e TIDAL.

Adicionalmente, os utilizadores poderão desfrutar de um campo musical imersivo e personalizado, que foi otimizado, na perfeição, para cada utilizador individual que utilize auscultadores selecionados da[1]Sony e a app Sony | Headphones Connect[2]. Esta app única analisa as características auditivas do utilizador através de imagens das dimensões do ouvido, otimizando o algoritmo exclusivo da Sony.

- **Colunas:** Os utilizadores necessitarão de utilizar uma coluna com o decodificador do formato de música 360 Reality Audio exclusivo da Sony integrado, bem como múltiplas unidades de coluna e tecnologia de processamento de sinal. As músicas compatíveis poderão ser reproduzidas a partir da Amazon Music HD utilizando a coluna Echo Studio.

Além disso, a Sony encontra-se a formar parcerias com fornecedores de plataformas e de chipsets, para tornar que o 360 Reality Audio possa ser utilizado numa ampla gama de dispositivos no futuro.

- Amazon Alexa[1]
- Google Chromecast integrado[2]
- Os chipsets são fabricados pela Media Tek Inc., pela NXP Semiconductors N.V., e pela Qualcomm Technologies International, Ltd.

### **Criação de conteúdos**

A Sony encontra-se a colaborar com a Live Nation e as três principais editoras musicais da indústria para adicionar ainda mais conteúdos em 360 Reality Audio em 2020. A Sony encontra-se também a colaborar com alguns estúdios musicais para preparar um ambiente de criação de conteúdos. Atualmente, os estúdios participantes incluem o Battery Studios, Chiller Sound, Live Nation Content Studio nos EUA e o The Crypt Studio, no Reino Unido. Esta lista será alargada ao longo do tempo.

### **Sobre o formato de música 360 Reality Audio**

Com a colaboração da Fraunhofer IIS, que integra a maior organização de investigação aplicada da Europa, este formato estará em conformidade com a norma MPEG-H 3D Audio, uma norma internacional de áudio aberto, e será otimizado para o streaming de música. Na qualidade de licenciantes, a Sony e a Fraunhofer IIS irão continuar a trabalhar em conjunto para expandir a biblioteca de conteúdos disponíveis, bem como os serviços de streaming participantes e os dispositivos de áudio compatíveis.

Para mais informações sobre o formato e a licença de conteúdos, visite

<https://www.sony.net/Products/360RA/licensing>

### **Para mais detalhes, visite os seguintes websites:**

Website oficial do 360 Reality Audio: <https://www.sony.net/360RA/>

Conheça as histórias dos artistas sobre o 360 Reality Audio na plataforma de narrativa musical Music.com: <http://www.music.com/360RA>

[1] O 360 Reality Audio irá requerer uma subscrição paga em todos os serviços de streaming. Para mais detalhes sobre os planos de serviço e a disponibilidade nos países/regiões, consulte os fornecedores individuais aquando do lançamento. As apps, os serviços de rede, os conteúdos, os sistemas operativos e o software de terceiros poderão estar sujeitos aos

termos e condições individuais, bem como ser alterados, interrompidos ou descontinuados em qualquer altura. Além disso, poderão requerer o pagamento de taxas, bem como o fornecimento de informações de registo e de cartão de crédito. Requer a ligação do produto à rede sem fios.

[2] Amazon Music HD apenas reproduz no Echo Studio.

[3] Para consultar os auscultadores selecionados da Sony, visite:

<https://www.sony.net/360RA/>

[4] Requer a transferência da app Sony | Headphones Connect para dispositivos iOS a partir da App Store ou para dispositivos Android a partir do Google Play. As apps, os serviços de rede, os conteúdos, os sistemas operativos e o software desta app poderão estar sujeitos aos termos e condições individuais, bem como ser alterados, interrompidos ou descontinuados em qualquer altura. Além disso, poderão requerer o pagamento de taxas, bem como o fornecimento de informações de registo e de cartão de crédito. Requer a ligação do produto à rede sem fios.

[5] Cada dispositivo deverá possuir um descodificador.

[6] Cada dispositivo deverá possuir um descodificador.

---

## **Sobre a Sony Corporation**

A Sony Corporation é uma empresa de entretenimento criativo com uma base sólida de tecnologia. Desde jogos, serviços de rede, de música, filmes, eletrónica, semicondutores até serviços financeiros, a Sony visa encher o mundo de emoções através do poder da criatividade e da tecnologia. Para mais informações, visite: <http://www.sony.net/>

\*Todos os nomes de produtos listados são marcas comerciais ou marcas registadas da Sony Corporation ou dos seus legítimos detentores.

\*Amazon, Echo, Alexa e todos os logótipos relacionados são marcas comerciais da Amazon.com, Inc. ou das respetivas filiais.

\*Google e Chromecast são marcas comerciais da Google LLC.

## Contactos

**SONY**

### **Dulce Velez**

Contacto de imprensa

Agencia de Comunicação Portugal

[dvelez@statusevents.pro](mailto:dvelez@statusevents.pro)