

SONY

Sony@CES 2021



Jan 11, 2021 22:41 WET

Sony Participa na CES 2021

Redefinir o nosso futuro com as tecnologias de amanhã

A Sony Corporation ("Sony") irá apresentar os seus desenvolvimentos mais recentes com base no tema "Redefining Our Future with Tomorrow's Technologies" na CES 2021 de soluções digitais, que ocorre entre os dias 11 e 14 de janeiro de 2021 (PST).

<https://square.sony.com/>

A Sony encontra-se a impulsionar a sua "Tecnologia 3R" (Realidade, Tempo real e Remotamente) com o intuito de inspirar *Kando* (emoção) através do poder do entretenimento, bem como fornecer a garantia que suporta estas experiências. A presença da Sony na CES 2021 está estruturada em torno de

12 tópicos que demonstram como estas tecnologias 3R contribuem para os mais recentes desenvolvimentos em áreas como as Ferramentas e as Soluções concebidas para empoderar a criação de conteúdos; Experiências de entretenimento imersivas; Tecnologia para um futuro melhor.

Nos conteúdos online dedicados lançados para a CES deste ano, Kenichiro Yoshida, Diretor-Geral, Presidente e CEO da Sony Corporation, apresentou os lançamentos da Sony, incluindo a PlayStation®5, VISION-S e Airpeak, e sublinhou: "Graças à tecnologia da Sony, a criatividade não tem quaisquer limites.". Foi seguido de Bill Baggelaar, EVP & CTO, Technology Development, Sony Pictures Entertainment ("SPE"), que apresentou os mais recentes avanços na tecnologia de produção virtual e aquisição de imagens volumétrica, bem como as iniciativas de colaboração com a nova gama de televisores BRAVIA XR da Sony. Em seguida, foi a vez de Jim Ryan, Presidente e CEO da Sony Interactive Entertainment ("SIE"), que destacou a evolução da comunidade PlayStation® e declarou: "A nossa comunidade está mais ligada do que nunca e é mais diversificada do que alguma vez foi. E celebramos e abraçamos os diferentes pontos de vista e gostos que constituem a nossa comunidade." Por fim, Dennis Kooker, Presidente, Global Digital Business e U.S. Sales da Sony Music Entertainment ("SMEI") falou sobre as várias colaborações exclusivas em curso com artistas e novas tecnologias.

Todos os conteúdos da Sony relacionados com a CES 2021 estarão disponíveis através da nova plataforma digital da Sony, a "Sony Square." No seguimento do seu lançamento na CES 2021, a plataforma Sony Square irá continuar a fornecer informações sobre eventos digitais relacionadas com produtos, conteúdos e tecnologias de todo o Grupo Sony.

Descrição geral da exposição

☒ Para os criadores

Impulsionando ferramentas e soluções

Descubra as tecnologias e soluções remotas que otimizam e enriquecem a criação de conteúdos

Produção virtual com captação volumétrica do mundo real

Os cenários e as localizações de produções cinematográficas/televisivas são captados como dados de nuvem de pontos volumétricos 3D e, em seguida, são processados e reproduzidos pelo software "Atom View" dos Estúdios de Inovação da Sony, e apresentados como imagem de fundo num ecrã LED de cristais líquidos para uma produção virtual em tempo real.

Experiência de concerto de realidade imersiva da artista Madison Beer com tecnologia de criação 3D em tempo real

A cantora e compositora Madison Beer, da editora Epic Records, está a colaborar com a Sony Music Entertainment (SMEI) e a Verizon para criar uma experiência de música real imersiva que reimagina a experiência de um concerto que pode ser visualizado nas plataformas digitais. Utilizando as mais recentes inovações em tecnologia de criação 3D em tempo real, Madison Beer foi transformada num avatar altamente realista e irá cantar um *medley* dos seus temas mais recentes numa recriação virtual do Sony Hall.

Ferramentas de produção de música em 360 Reality Audio

A Sony e a Virtual Sonics Inc., uma empresa que desenvolve software de música, criaram o 360 Reality Audio Creative Suite, uma ferramenta que permite criar música compatível com 360 Reality Audio e que capta um campo sonoro espacial. Esta ferramenta permite aos criadores expressar a sua música de forma simples num campo esférico 360, utilizando as suas plataformas de produção já existentes.

Para mais detalhes, consulte o comunicado à imprensa no seguinte URL: <https://presscentre.sony.pt/pressreleases/mude-a-forma-como-ouve-musica-em-casa-com-as-novas-colunas-sem-fios-srs-ra5000-e-srs-ra3000-da-sony-3063471>

Airpeak

Primeira revelação do design de aeronaves "Airpeak". Equipado com a câmara full-frame sem espelho Alpha™ da Sony, o Airpeak possibilita uma gravação dinâmica durante voos precisos e estáveis, inspirando a criatividade dos produtores de vídeos e explorando novas possibilidades de expressão criativa. Com esta iniciativa, a Sony visa contribuir para a evolução de drones, bem como criar o máximo valor dentro deste mercado em expansão.

Suporte para produção de vídeo com o Xperia 5 II

O smartphone Xperia 5 II compatível com 5G da emblemática gama da Sony, capta a realidade e expande o escopo da expressão dos criadores graças às funcionalidades "Photography Pro" em escala real da câmara e "Cinematography Pro" *powered by CineAlta*, que permitem que os utilizadores desfrutem de definições e parâmetros de cor semelhantes, para otimizar as suas experiências de captação cinematográfica. Além disso, a definição de cores inspirada na reprodução de cores de um monitor profissional integrada fornece ao visor, graças à tecnologia profissional da Sony, uma precisão de cores sem precedentes, para conteúdos exatamente conforme imaginados pelos seus criadores. O 5G permite a transmissão e a receção de dados em tempo real.

Monitor de Realidade Espacial

Um monitor que reproduz imagens espaciais a três dimensões como se fossem reais, permitindo aos criadores expressarem totalmente as suas visões ao partilharem designs de produtos ou variações de cores ou formas e transmitirem verdadeiramente o seu propósito aos espetadores. Graças ao seu extraordinário realismo e nível de detalhes, permite alargar o escopo da expressão dos vídeos como, por exemplo, nos ecrãs e nas sinalizações tridimensionais em lojas, permitindo ao espetador perceber toda a profundidade, textura e aspeto do objeto com uma sensação real de presença.

Ecrã LED de cristais líquidos

A nova série de ecrãs LED de cristais líquidos está equipada com o processador de imagem de alto desempenho X1™ para ecrãs LED de cristais líquidos, que integra a tecnologia de controlo LED desenvolvida para os pioneiros ecrãs LED da Sony e a aclamada tecnologia de processamento de sinais integrada igualmente na série de televisores BRAVIA da Sony. Além disso, permite a reprodução de imagens altamente realistas numa variedade de configurações e dimensões para diversas aplicações, tais como showrooms empresariais, lobbies e produções virtuais, oferecendo imagens incrivelmente imersivas que estimulam a criatividade dos criadores.

Inovações da Hawk-Eye e Convenções desportivas desafiantes da Pulselive

A Hawk-Eye, uma empresa da Sony que fornece soluções desportivas de arbitragem e serviços analíticos de jogo, juntamente com a divisão digital da Hawk-Eye, a Pulselive, que fornece soluções digitais que otimizam a experiência dos fãs do desporto, estão empenhadas em inovar no setor desportivo - desde a arbitragem até ao envolvimento dos fãs - utilizando vídeos e dados. No futuro, a Sony pretende criar novas formas de entretenimento que permitam visualizar os conteúdos de jogo e dados desportivos.

☒ Para os entusiastas

Experiências de entretenimento imersivas

Produtos e serviços de entretenimento que amplificam a realidade em tempo real e são fornecidos remotamente

BRAVIA XR

O novo televisor BRAVIA XR está equipado com o processador cognitivo XR, que oferece um nível de inteligência que reflete as características cognitivas humanas. Este processador deteta os pontos focais do espetador e efetua uma análise cruzada de vários elementos de qualidade de imagem para produzir uma imagem mais natural e mais próxima da memória humana. Além disso, otimiza o som para 5.1.2 canais para envolver totalmente o espetador num som surround (de cima para baixo e da esquerda para a direita) para oferecer uma experiência realista e envolvente, próxima à sensação de imagens e sons que as pessoas sentem na vida real.

Streaming de vídeos com 360 Reality Audio e tecnologia de som espacial integrada

Até ao final deste ano, a Sony irá lançar um serviço de streaming de conteúdos de vídeo de atuações ao vivo, combinando o campo de som espacial com imagens contendo 360 Reality Audio em colaboração com as principais editoras de música e serviços de streaming. O ouvinte irá desfrutar de uma sensação de presença e imersão como se estivesse no mesmo espaço que o artista. Antes deste serviço ser lançado, iremos disponibilizar um primeiro conteúdo de vídeo em 360 Reality Audio, uma atuação da artista Zara Larsson.

Para mais detalhes, consulte o comunicado à imprensa no seguinte URL: <https://presscentre.sony.pt/pressreleases/mude-a-forma-como-ouve-musica-em-casa-com-as-novas-colunas-sem-fios-srs-ra5000-e-srs-ra3000-da-sony-3063471>

PlayStation®5

A PlayStation®5, lançada em novembro de 2020, está equipada com um SSD de velocidade ultrarrápida, I/O personalizado integrado, comando DualSense™ sem fios e tecnologia de áudio 3D, revolucionando a experiência de jogo de próxima geração e fornecendo uma nova sensação de imersão aos jogadores. Além da grande variedade de jogos já disponíveis aquando do seu lançamento, a Sony Interactive Entertainment, em colaboração com criadores de todo o mundo, irá continuar a desenvolver novos jogos impressionantes e inovadores.

☒Para os cidadãos globais

Tecnologia para um futuro melhor

Uma vida melhor graças à inovação focada na segurança e na proteção

VISION-S

Com o objetivo de contribuir para a evolução da mobilidade, as atividades de desenvolvimento relacionadas com o VISION-S passaram à fase seguinte. Enquanto continuamos a avançar com o desenvolvimento de veículos para proteção e segurança, entretenimento e adaptabilidade, os testes em estradas públicas começaram na Áustria em dezembro de 2020 para uma avaliação técnica.

Na qualidade de "empresa de entretenimento criativo com uma base sólida de tecnologia", a Sony irá continuar a fornecer soluções que proporcionem *Kando* (emoção) e garantias através das suas tecnologias 3R, que permitem a partilha de conteúdos independentemente da localização (Remotamente), sem atrasos (Tempo real) e com um indistinguível senso de realidade

(Realidade).

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, Sensores de imagem 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/>

Contactos

SONY®

Dulce Velez

Contacto de imprensa
Agencia de Comunicação Portugal
dvelez@statusevents.pro