7. ledna 2020

**Společnost Sony na veletrhu CES 2020 zdůrazňuje svůj vývoj směrem ke „kreativní zábavní společnosti s pevným technologickým základem“**

**with a Solid Foundation of Technology” at CES 2020**

Společnost Sony (dále jen „Sony“) se představuje na veletrhu CES 2020 v nevadském Las Vegas, který své brány otevře v úterý 7. ledna (místního času).

Snahou společnosti Sony je přinášet produkty, obsah a služby, které naleznou odezvu u diváků a budou mít pozitivní dopad na společnost v souladu s jejich hlavním účelem, kterým je „naplnit svět emocemi skrze sílu kreativity a technologie.“ Prezident společnosti Sony a její výkonný ředitel, Kenichiro Yoshida, promluvil na tiskové konferenci, která se konala před otevřením veletrhu pro veřejnost, a prohlásil: *„Kreativita je mocná síla, která pohání Sony kupředu. V kombinaci s naší technologií je nezastavitelná.“* Poté představil nejnovější produkty Sony a nové trendy vývoje našich zábavních a elektronických divizí.

Jako další si vzal slovo Jim Ryan (prezident a výkonný ředitel divize Sony Interactive Entertainment), který oznámil, že celosvětový prodej PlayStation®4 překonal 106 milionů\*1 kusů a síť PlayStation™Network má již 103 milionů\*2 aktivních uživatelů měsíčně. Následně představil špičkovou technologii a vlastnosti PlayStation®5, jejíž uvedení na trh je plánováno na letošní svátky, a dále ukázal vůbec poprvé podobu loga konzole. *„Slibujeme 100 milionům příslušníkům komunity PlayStation®, že jim nabídneme ten nejdokonalejší a nejlepší obsah a přineseme hráčům unikátní zážitek a dosud nevídanou rychlost.“*

V oblasti živého přenosu sportu představila společnost Sony jeden ze svých nedávných úspěchů, který potvrdila zkouškou konceptu ve spolupráci s NBC Sports a Verizon během zápasu amerického fotbalu. David Mazza (technický ředitel společnosti NBC Sports Group) poté převzal slovo a představil vize společnosti Sony týkající se technologií pro mediální produkci přenosů a technologií pro bezdrátovou komunikaci, které přináší nové možnosti pro pracovní procesy během živých sportovních přenosů.

\*1: Odhadovaný počet na základě průzkumu SIE, údaj platný k 31. prosinci 2019.

\*2: Odhadovaný počet na základě průzkumu SIE z prosince 2019.

Celou tiskovou konferenci můžete shlédnout na následující adrese:

<https://www.sony.com/CES>

**Hlavní představované produkty a prototypy**

Na stánku Sony se představí celá řada iniciativ, které spojují sílu kreativity a technologie, a jejichž hlavním mottem je budování udržitelných hodnot, o něž se snaží všechny divize společnosti Sony, a které jsou součástí směřování společnosti, jejímž cílem je „dostat se blíž k lidem“. Na výstavě se představí celé spektrum technologií od společnosti Sony, jejichž cílem je dostat se blíže k tvůrcům i uživatelům tím, že jim přináší ‚realitu‘, například vysoké rozlišení videa a zvuku ve 3D prostoru, stejně jako technologie v ‚reálném čase‘, které podporují každé jednotlivé stádium produkčního procesu, až po divácký zážitek, a to v nejrůznějších kombinacích těchto technologií.

**Sony přispívá společnosti zvyšováním bezpečnosti a spolehlivosti**

Společnost Sony představí svůj přínos k vývoji vysoce sofistikovaného autonomního řízení a k novým emocionálním zážitkům, které Sony plánuje vnést do světa mobility.

* **Vývoj zobrazovacích a snímacích technologií v oblasti mobility**

„Safety Cocoon“ představuje koncept bezpečnostních zón, který zajišťuje bezpečnost vozidla při řízení v různých každodenních situacích, a to tím, že snímá 360° okolí vozu a umožňuje včasnou reakci eliminující riziko. Na stánku Sony si mohou návštěvníci prohlédnout, jakého pokroku Sony dosáhlo u níže uvedených zobrazovacích a snímacích technologií, které mají realizaci tohoto konceptu podpořit. Prostřednictvím zobrazovacích a snímacích technologií společnosti Sony, které předčí lidské oko, se snažíme přispět k docílení bezpečné, spolehlivé a pohodlné mobility.

* + Obrazový snímač CMOS, který dosahuje vysoké citlivosti, vysokého rozlišení a vysokého dynamického rozsahu, zároveň také potlačuje mihotání LED zdrojů světla (LED flicker)\*3, díky čemuž zajišťuje přesné rozlišení objektů, dokonce i v situacích, v nichž byla běžná detekce obtížná.
  + Solid State LiDAR využívá vysoce přesné měření vzdálenosti k tomu, aby získal přesnou představu ve 3D o tom, jak vypadá skutečný prostor okolo.
  + Technologie Sensor Fusion Technology spojuje schopnosti snímačů různých specifikací a zvyšuje přesnost rozpoznávání, a to i v náročných podmínkách, jako je mlha, osvětlení zezadu či řízení v noci.
  + Snímací systém nazvaný Time-of-Flight (ToF) pro kabinu využívá technologie pro měření vzdálenosti k tomu, aby detekoval a rozpoznal osoby i předměty uvnitř vozu. Tyto informace jsou dále používány k optimalizaci systému infotainmentu s intuitivními rozhraními, např. s možností ovládání gesty, ke zlepšení bezpečnosti a zvýšení pohodlí uvnitř automobilu.

\*3 Mihotání světla, k němuž dochází u LED zdrojů a přenos signálu.

**Pomáháme tvůrcům uskutečnit jejich sny**Společnost Sony přichází s technickou revolucí tvůrčího procesu, od produkce po okamžik, kdy se produkt dostává k publiku. Sony tím chce inspirovat další tvůrce a pomoci jim zprostředkovat jejich díla divákům a posluchačům.

* **Proměna živých sportovních přenosů díky technologii**

Pokrok v 5G technologii a technologii umělé inteligence (AI) přinášejí tvůrcům nové možnosti pracovních postupů ve světě umění a v oblasti filmové tvorby.

* **Zkouška konceptu 5G**

Společnost Sony provedla v prosinci 2019 zkoušku, jejímž účelem bylo potvrdit funkčnost konceptu. Během této zkoušky byl vytvořen videozáznam živého utkání v americkém fotbale pomocí kamery s 5G připojením. Tento test ukázal, jak 5G umožňuje kreativnější a nespoutanou práci s kamerou, ale zároveň zkracuje čas potřebný pro přípravu a snižuje také náklady. Návštěvníci stánku Sony mohou shlédnout video, které představuje tuto iniciativu, stejně jako vybavení, které bylo během zkoušky použito, včetně kamery PXW-Z450 od Sony určené k natáčení z ramene, zařízení Xperia 5G Wave, které umožňuje vysokorychlostní přenos dat, a prototypu vysílače, který v reálném čase kóduje a přenáší video ve vysoké kvalitě.

* **Analýza videa v reálném čase založená na umělé inteligenci (AI)**

Sony také přináší nové zážitky ze sledování videa, které ještě více podpoří sledování sportu, a to díky naší technologii analyzující videa v reálném čase, která je založena na umělé inteligenci. Stánek nabídne ukázku, během níž se sportovci utkají ve stolním tenise. Tato hra bude nahrávána pomocí několika zařízení, včetně POV systémové kamery HDC-P50 od Sony a kamer s unikátním vysokorychlostními vizuálními senzory od Sony. Na základě obrazu je okamžitě analyzováno postavení hráčů a dráha letu míčku. Postavy vytvořené generátorem postav (CG) budou na základě odhadů postoje sportovců a technologie hlubokého učení napodobovat reálný pohyb sportovců. Na stánku bude rovněž možné shlédnout video, které bude pomocí analýzy extrémně zpomalených záběrů ukazovat, kolikrát se míček otočil.

* **Dodáváme představám tvůrců sílu pomocí technologie 3D Volumetric Display Technology**
* **Technologie prostorového 3D displeje (3D Spatial Reality Display Technology)**

Unikátní Light Field displej od Sony s detekcí oka (Eye-sensing Light Field Display) využívá vysokorychlostní vizuálními senzory a algoritmy pro rozpoznání obličeje k tomu, aby mohl poskytnout přesný zážitek z prostorové reality, který nedokáží běžné 3D displeje bez nutnosti nošení speciálních brýlí nabídnout. Je možné jej snadno využít pro obsah určený pro virtuální realitu (VR) nebo rozšířenou realitu (AR), nabízí tak tvůrcům z různých odvětví univerzální prostředí pro tvorbu prostorového obsahu, ať už v oblasti zábavy nebo designu produktů.

* **Virtuální produkční technologie s využitím volumetrického 3D záznamu**

Na stánku Sony se dále představí také scéna pro virtuální produkci, která mění způsob, jakým se v budoucnu budou vyrábět filmy či televizní pořady. Scéna tvořená zachycením části studia Sony Pictures ve formě fotograficky realistických prostorových údajů, je promítána na displeji Crystal LED jako prostorové pozadí. Pozadí se společně s pohybem proměňuje v reálném čase. Díky tomu je postaráno o správnou perspektivu a hloubku. To umožňuje natáčení, jako byste byli přímo uprostřed filmové scény. Virtuální produkce podporuje představivost tvůrců a umožňuje režisérům, filmařům a hercům zažít scénu, jako kdyby byly přímo v ní. Přináší tak do filmové produkce kdekoli a kdykoli tvůrčí flexibilitu.

* **Nové prostředí pro tvorbu obsahu s využitím velkoformátového systému displejů s vysokým rozlišením**

S tím, jak se trendy v oblasti televizorů posouvají směrem k větším obrazovkám a vzniká větší množství obsahů ve vyšším rozlišení a v HDR (vysoký dynamický rozsah), vzniká také odpovídající potřeba komplexního a přesného vyhodnocení obsahu na profesionálních monitorech využívaných tvůrci. Návštěvníci budou moci shlédnout současné a budoucí trendy vývoje v produkčním prostředí filmů, televizních pořadů a online obsahu, a to v prostředí profesionálního produkčního filmového studia se systémem 4K x 2K Crystal LED displejů (220 palců).

**Obohacujeme lidská srdce díky emocionálním prožitkům, které přinášíme**

Společnost Sony vystavuje svoje nové produkty, které zdědily technologie využívané vlajkovou řadou MASTER Series televizorů BRAVIA®. Série 8K LCD televizorů „[ZH8](https://www.sony.cz/electronics/televizory/zh8-series)“ přináší úžasnou kvalitu obrazu, kterou zajišťuje prvotřídní obrazový procesor X1™ Ultimate, stejně jako nový unikátní zvukový systém „Frame Tweeter”, který přináší zážitek zvuku vycházejícího z obrazu (Sound-from-Picture Reality™), ale zachovává přitom úzký design. Kromě toho přichází série OLED televizorů „[A8](https://www.sony.cz/electronics/televizory/a8-series)“ nově také s technologií X-Motion Clarity, která ostře vykreslí rychle se pohybující objekty, a přitom zachovává jas obrazu. Nabízíme zážitek z vysoké kvality obrazu i zvuku, které jsou u velkých obrazovek opravdu důležité.

Společnost Sony navíc ohlásila rozšíření řady zařízení kompatibilních s technologií 360 Reality Audio, která přináší pohlcující zážitek z poslechu, jenž je v Severní Americe a Evropě dostupný od podzimu 2019. Na stánku Sony si mohou návštěvníci vyzkoušet [360 Reality Audio](https://www.sony.cz/electronics/360-reality-audio) s použitím kombinace sluchátek a chytrého telefonu pro streamování hudby prostřednictvím služby, která tuto technologii podporuje\*4. Další exponát zase ukazuje, že je možné vychutnat si 360 Reality Audio se Sound barem a bezdrátovým reproduktorem, které přinášejí zážitek, jako byste se ocitli v prostoru s hudebníky.

\*4: Deezer, nugs.net, TIDAL

Bližší informace o stánku Sony se dozvíte na následující adrese:

<https://www.sony.net/brand/event/ces/2020/>

Veškeré názvy produktů zde zmíněné jsou ochrannými známkami nebo registrovanými obchodními značkami společnost Sony nebo jejich příslušných vlastníků.

Dotazy médií:

Corporate Communications & CSR Department, Sony Corporation

Sony.Pressroom@sony.co.jp

– KONEC –

**Pro více informací, prosím, kontaktujte:**

**Lucie Brochová,** Consultant, PR agentura společnosti SONY, Bison & Rose, +420 739 483 442, e-mail: [lucie.brochova@bisonrose.cz](mailto:lucie.brochova@bisonrose.cz)

**O společnosti Sony:**

Společnost Sony je zábavní společnost, jež staví na preciznosti a jedinečnosti svých technologií. Cílem společnosti je prostřednictvím svých produktů a kreativity probudit emoce u samotných spotřebitelů i firem a zároveň jim dát pocit, že se produkty staly jejich neodmyslitelnou součástí a mohou si tak kousek unikátnosti vychutnat každý den – od her a síťových služeb po hudbu, fotografie, spotřební elektroniku a finanční služby. Další informace jsou k dispozici na: [http://www.sony.net/](https://urldefense.proofpoint.com/v2/url?u=http-3A__www.sony.net_&d=DwMFBA&c=fP4tf--1dS0biCFlB0saz0I0kjO5v7-GLPtvShAo4cc&r=xzpPYLn1GzYsuSUoW-j_rIbyJWhfYpxM61N_6wlHWI0&m=yv9HkPmivRDAJufjHofMEqUt03sMx1dVhoLq_kj7dk0&s=C6sA8H0t-wII_sKGx12KHhTYe377LjqX_oA4KQVL4OI&e=)