12 января 2021 года

Sony на международной выставке CES 2021

*Технологии завтрашнего дня определяют, каким будет наше будущее*

Компания Sony представит свои новейшие разработки, объединенные девизом «Переосмысления будущего с помощью технологий завтрашнего дня», на международной выставке электроники CES 2021, которая состоится в цифровом формате с 11 по 14 января 2021 года.

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

Используя подход 3R-технологий (Reality, Real-time, Remote), Sony старается вдохновить пользователей и подарить им настоящие эмоции посредством новых технологий развлечений (концепция *Kando)*, а также обеспечивает все необходимое для создания нового эмоционального опыта. На выставке CES2021 компания Sony представила видео в 12 тематических направлениях, демонстрирующих как 3R-технологии вносят вклад в развитие таких областей как Инструменты и решения для создания контента; Иммерсивные развлечения; Технологии способные сделать будущее лучше.

В первом из этих видеороликов выступил Кеничиро Йошида (Kenichiro Yoshida), председатель правления, президент и главный исполнительный директор Sony Corporation. Он представил новинки компании, в том числе игровую консоль PlayStation®5, достижения компании в рамках инициативы мобильности нового поколения VISION-S, а также проект беспилотника Airpeak, подчеркнув при этом, что «с технологиями Sony «творчеству нет пределов». Следующим выступил Билл Бэггелаар (Bill Baggelaar), исполнительный вице-президент и главный директор по технологиям в Sony Pictures Entertainment (“SPE”). В своем видео он рассказал о достижениях компании в области технологий виртуального видеопроизводства и получения объёмных изображений, а также о совместных инициативах с новой линейкой телевизоров BRAVIA XR. Джим Райан (Jim Ryan), президент и главный исполнительный директор Sony Interactive Entertainment (“SIE”), подчеркнул эволюцию в сообществе PlayStation®, заявив: «Наше сообщество сейчас создаёт взаимодействие и разнообразие, какого не было никогда раньше. Мы принимаем и разделяем различные точки зрения и вкусы, которые и создают наше сообщество». Наконец Дэнис Кукер (Dennis Kooker), президент, руководитель цифрового бизнеса и продаж в США, Sony Music Entertainment (“SMEI”) продемонстрировал большое количество примеров проектов, в которых артисты и новые технологии объединялись для создания творческого продукта.

Эти видеоролики и весь контент, представленный Sony на выставке CES 2021, будет доступен на новой платформе цифровых мероприятий «[Sony Square](https://square.sony.com/)». После запуска платформы в рамках CES 2021 на сайте Sony Square будет продолжать публиковаться представленная в ходе онлайн-мероприятия информация о продуктах, контенте и технологиях в масштабах всей Sony Group.

**Обзор digital выставочного пространства Sony**

* **Для создателей**

**Новые инструменты и решения**

**Откройте для себя технологии удаленного доступа и решения, которые оптимизируют создание контента и помогают сделать этот процесс еще более увлекательным**

**Технологии виртуального производства с поддержкой съемки трехмерного пространства**

Пространственная информация о съемочной площадке и фактическом месте съемки собирается в виде трехмерного облака точек вместе с самими видеозаписями, обрабатывается и рендерится с помощью программного обеспечения «Atom View», проецируется в фоновом режиме на большом экране Crystal LED для виртуального продакшена в режиме реального времени.

**Концерт имеерсивной реальности Мэдисон Бир с технологией Real-time 3D Creation**

Благодаря новейшим разработкам и инновационным технологиям для создания 3D-объектов в режиме реального времени, артистка Epic Records Мэдисон Бир (Madison Beer) – а точнее, ее высокореалистичный аватар – провела иммерсивный концерт на виртуально воссозданной сцене Sony Hall. Подразделение Sony Music Entertainment (SMEI) вместе с американским сетевым провайдером Verizon продемонстрировали новые возможности для прямой трансляции на различных цифровых платформах.

**360 Reality Audio в музыкальном производстве**

Sony и Virtual Sonics Inc., компания занимающаяся развитием музыкального программного обеспечения, создали 360 Reality Audio Creative Suite – инструмент для создания музыки в формате 360 Reality Audio, способной транслировать пространственное звуковое поле. Этот инструмент позволяет музыкантам и артистам с легкостью создавать музыку в объемном звучании 360, используя возможности их собственного продакшена.

**Airpeak**

Компания впервые представила дизайн своего нового летательного аппарата «Airpeak». Оснащенный полнокадровой беззеркальной камерой Sony Alpha™, беспилотник Airpeak обеспечивает высокую точность траектории полета и хорошую стабильностью в воздухе, что позволяет получать невероятно динамичные видео. Таким образом, новинка вдохновляет на творчество тех, кто занимается видеопроизводством, и побуждает их находить новые возможности для самовыражения. С помощью этой инициативы Sony намерена внести свой вклад в развитие дронов и обеспечить дополнительную ценность на этом растущем рынке, представив решения высочайшего уровня.

**Поддержка видеопроизводства с помощью Xperia 5 II**

Флагманский смартфон Xperia 5 II с поддержкой 5G способен невероятно качественно отражать реальность, расширяя возможности авторов для самовыражения благодаря приложениям Photography Pro и технологиям CineAlta в Cinematography Pro. За счет этого пользователям становится доступен тот же интерфейс для настройки цвета и параметров съемки, что и в камере CineAlta. Это делает работу еще удобнее, как если бы вы пользовались настоящей кинематографической камерой. Настройки цвета, в основе которых лежат профессиональные технологии цветопередачи Master Monitor от Sony, обеспечивают невероятную точность палитры, цвета отображаются именно так, как задумывал автор. Кроме того, поддержка сетей 5G позволяет одновременно передавать и принимать данные в режиме реального времени.

**Дисплей пространственной реальности (Spatial Reality Display)**

Дисплей, способный в объеме воспроизводить пространственные изображения, как если бы они были реальностью, позволяет авторам полностью выражать свое видение при демонстрации дизайна продуктов или при показе различных вариантов цвета или формы, и таким образом донести свой замысел до зрителя. Благодаря своей невероятной реалистичности и высокому уровню детализации, эта технология еще больше расширяет выразительные средства видео и может использоваться, например, в витринах и объемных вывесках в магазинах, позволяя зрителю увидеть всю глубину, текстуру и внешний вид объекта с реальным ощущением присутствия.

**Дисплеи Crystal LED**

Модели новой линейки Crystal LED оснащены высокопроизводительным процессором «X1™ for Crystal LED», в котором объединились технология управления LED-подсветкой, разработанная специально для новейших дисплеев Sony Crystal LED, и технология обработки сигнала, которая уже получила высокую оценку пользователей в телевизорах Sony BRAVIA. Детализованное и реалистичное изображение можно выводить в различных форматах и размерах, благодаря чему эта технология подходит для самых различных сценариев использования – например, в корпоративных демо-залах, холлах или виртуальном видеопроизводстве. При этом дисплеи позволяют транслировать потрясающе иммерсивные изображения, что помогает раскрытию творческого потенциала авторов.

**Средства отслеживания и аналитики Hawk-Eye Innovations**

Hawk-Eye, подразделение компании Sony, создающее решения для спортивного судейства и аналитические инструменты для спортивных соревнований, и его цифровое подразделение Pulselive, которое создаёт digital-продукты для болельщиков, ставят своей целью развитие инноваций с помощью видео и данных во всей спортивной индустрии – от судейства до взаимодействия с фанатами. В будущем Sony намерена расширить использование подобных спортивных данных в развлекательных форматах.

* **Для энтузиастов**

**Иммерсивный развлекательный опыт**

**Продукты и сервисы для развлечений, которые делают восприятие реальности еще более ярким, предоставляются в режиме реального времени и доставляются удаленно**

[**BRAVIA XR**](https://www.sony.ru/electronics/bravia-xr)

Новые телевизоры BRAVIA XR оснащены когнитивным процессором XR, который в своей работе воспроизводит когнитивные способности человека. Новый процессор способен определять в сцене те точки, на которых фокусируется взгляд зрителя, и умеет в перекрестном режиме анализировать сразу несколько факторов, влияющих на качество изображение. Это позволяет добиться невероятно естественной картинки, которая будет максимально близкой к той, которая остается запечатленной в человеческой памяти. Кроме того, процессор XR позволяет улучшить качество звука до 5.1.2-канального, создавая вокруг пользователя объемное звучание и обеспечивая реалистичный иммерсивный зрительский опыт. Восприятие звука и изображения будет таким, словно сцена на экране происходит в реальной жизни.

**Трансляция видео с объемным звуком 360 Reality Audio**

До конца этого года Sony планирует запустить стриминговый сервис живых музыкальных выступлений с всеобъемлющим звуком формата 360 Reality Audio в содружестве с крупнейшими музыкальными лейблами и стриминговыми сервисами. Слушатель получит полное впечатление присутствия и погружение в звучание, как если бы он находился рядом с исполнителем. До начала работы сервиса, в качестве первого тестового видео 360 Reality Audio будет доступно выступление Зары Ларссон (Zara Larsson).

**PlayStation®5**

Игровая консоль PlayStation®5 (PS5™), представленная в ноябре 2020 года, оснащена твердотельным накопителем со сверхвысокой скоростью доступа, интегрированными портами ввода/вывода, беспроводным контроллером DualSense™ и использует технологию 3D-звука. Эти функции позволяют предлагать пользователям консоли революционный геймерский опыт нового поколения. В дополнение к тому огромному выбору игр, которые уже были доступны на момент запуска консоли, Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios и разработчики со всего мира продолжают выпускать множество удивительных и потрясающих игр.

* **Для человека мира**

**Технологии для создания лучшего будущего**

**Улучшение качества жизни за счет инноваций, ориентированных на безопасность**

**VISION-S**

Работы по проекту VISION-S, ставящему своей целью внести достойный вклад в развитие электромобилей, достигли очередного важного этапа. Продолжая работать над улучшением проекта с точки зрения безопасности, развлечений и адаптируемости, в декабре 2020 компания приступила к испытаниям прототипа в Австрии на дорогах общего пользования с целью получения его технической оценки.

Как «креативная развлекательная компания с прочными технологическими позициями», Sony намерена и впредь оставаться верной философии *Kando* и создавать эмоциональный опыт с помощью технологий 3R, которые позволяют публиковать контент независимо от месторасположения (Remote), без каких-либо задержек (Real-time) и с полноценным ощущением реальности (Reality).

**О корпорации Sony**

Sony Corporation — ведущий производитель аудио-, видео-, фототехники, игр, коммуникационных и информационных продуктов для потребительского и профессионального рынков. Цель Sony – наполнить мир эмоциями благодаря новым технологиям и силе воображения. Международный сайт Sony: <http://www.sony.net/>

**За дополнительной информацией обращайтесь:**

Анна Кутырина, менеджер по коммуникациям, Grayling

Тел: +7 965 344 23 05 [anna.kutyrina@grayling.com](mailto:anna.kutyrina@grayling.com)

Серопегина Александра, руководитель отдела МарКом

компании Sony Electronics в России

Тел: +7 (495) 258-76-67, доп. 1353 [Alexandra.Seropegina@sony.com](mailto:Alexandra.Seropegina@sony.com)