No. 19-002E

7. ledna 2019

**Společnost Sony představuje zcela nový 360stupňový hudební zážitek 360 Reality Audio, který posluchače obklopí trojrozměrným zvukovým polem vytvořeným originální technologií Object-Based Spatial Audio**

*Nový hudební ekosystém pro tvorbu obsahu, jeho distribuci a přehrávání hudby*



Tokio, Japonsko — Společnost Sony dnes představila zcela nový hudební zážitek s názvem „360 Reality Audio“, díky němuž se posluchači budou cítit tak, jako kdyby je zcela obklopil zvuk přicházející ze všech stran. Tento nový zážitek přináší objektově orientovaná prostorová zvuková technologie, která byla představena na veletrhu CES 2019 v Las Vegas.

Společnost Sony spolupracuje s nejvýznamnějšími hudebními společnostmi, službami distribuujícími hudbu1 a dalšími obdobnými hudebními organizacemi na technologii, která umožní vytvoření hudebního ekosystému založeného na 360 Reality Audio. Účelem tohoto systému je tvorba, distribuce a přehrávání hudebního obsahu. V současnosti pracuje Sony na představení tohoto nového hudebního systému tvůrcům hudby, umělcům i hudebním fanouškům, kteří touží po vytvoření zcela nového světa hudební zábavy.

Bernhard Grill, ředitel sekce audio mediálních technologií společnosti Fraunhofer IIS, uvedl: *„Jsme nadšení, že můžeme být součástí tohoto inovativního projektu, který spotřebitelům umožní poslouchat hudbu zcela novým způsobem. Technologie 360 Reality Audio od Sony, která vychází z MPEG-H 3D Audio, přináší posluchačům vysoce kreativní a technicky vybroušený hudební zážitek. Díky podpoře objektově orientovaného MPEG-H audia je možné rozmístit vokály, nástroje i efekty všude okolo posluchačů a obklopit je zvukem jako nikdy předtím. Společnost Sony přichází s technologií 360 Reality Audio s průkopnickou službou pro milovníky hudby stejně jako pro tvůrce.“*

Dennis Kooker, prezident Global Digital Business & U.S. Sales společnosti Sony Music Entertainment, poznamenal: *„Sony Music má to potěšení být partnerem Sony Corporation a podporovat nástup technologie 360 Reality Audio. Dlouhodobě věříme ve vysoce kvalitní zvuková řešení, která zintenzivní požitek spotřebitelů při poslechu. Tento trojrozměrný audio formát představuje úchvatnou novou možnost pro fanoušky, kteří hledají ještě podmanivější způsob, jak si poslechnout svoji oblíbenou hudbu. Těšíme se, že budeme pracovat s rostoucím počtem poskytovatelů digitálních služeb, abychom umožnili streamování skladeb od našich autorů ve formátu 360 Reality Audio.”*

Ole Obermann, výkonný ředitel a viceprezident divize Business Development společnosti Warner Music Group uvedl: *„Vždy hledáme nové způsoby, jak umocnit požitek z hudby a podpora rozmanitosti možností poslechu je skvělá jak pro naše umělce, tak i pro jejich fanoušky. Tato novinka od Sony, kdy vás při poslechu obklopí zvuk, dodá další rozměr streamovacím službám a nabídne milovníkům hudby vysoce kvalitní zážitek, který se jim nikde jinde nenaskytne. Jsme ohromeni tím, co jsme zatím slyšeli, a jsme šťastni, že můžeme podpořit uvedení této nové technologie na trh.“*

1: Plánuje se dodávání prostřednictvím čtyř služeb: Deezer, nugs.net, Qobuz a TIDAL

* **Co je 360 Reality Audio?**

360 Reality Audio využívá objektově orientovanou technologii prostorového zvuku, která přináší podmanivý hudební zážitek, díky němuž budete mít pocit, jako byste byli na koncertě.

360 Reality Audio umožní hudebníkům vytvořit 360° hudební zážitek tím, že zmapuje vzdálenost, úhel a další informace o umístění zdrojů zvuku, jakými jsou vokály, sbor a nástroje tak, aby toto rozmístění co nejlépe vyhovovalo jejich kreativním a uměleckým záměrům. Když si posluchači přehrají výsledný obsah, mohou si vychutnat zvukové pole, které je obklopí ze všech stran přesně podle záměru tvůrců obsahu.

**O hudebním ekosystému 360 Reality Audio od Sony**

Tvorba obsahu

Společnost Sony bude nabízet nástroje pro tvorbu obsahu a spolupracovat s velkými hudebními vydavatelstvími s cílem připravit a upravit hudbu do formátu 360 Reality Audio. Rovněž bude možné konvertovat s použitím produkčních nástrojů, které Sony nabídne již existující obsah nahraný jako vícestopý záznam zvuku do formátu kompatibilního s 360 Reality Audio.

Distribuční formát

Sony plánuje přijít s formátem optimalizovaným pro hudební distribuci. Díky spolupráci s Fraunhofer IIS, která je součástí největší evropské organizace pro aplikovaný výzkum, bude formát kompatibilní s MPEG-H 3D Audio, otevřeným zvukovým standardem.

Služby zajišťující distribuci kompatibilního obsahu1

Plánem je distribuovat obsah kompatibilní s 360 Reality Audio prostřednictvím prémiových plánů nabízených hudebními distribučními službami.

Kompatibilní zařízení

Společnost Sony zkoumá potenciál mnoha zvukových zařízení, které by mohly podporovat tento nový typ zvukového obsahu. Zpočátku se bude soustředit na technologický vývoj sluchátek a bezdrátových reproduktorů.

Pokud jde o sluchátka, nebude spotřebitel potřebovat speciální zařízení, aby mohl přehrávat obsah kompatibilní s 360 a vychutnat tak si realisticky působící zvukové pole naprosto odlišné od čehokoli, co byla konvenční sluchátka až doposud schopná nabídnout. Aby ovšem bylo možné zajistit co nejdokonalejší hudební zážitek, bude nutné změřit sluchové charakteristiky uživatelů a následně aplikovat zpracování signálu podle reprodukovaného zvuku. Sony v současnosti vyvíjí aplikaci, která umožní uživatelům vyfotografovat své uši smartphonem a vytvořit optimalizovaný hudební požitek založený na analýze sluchových charakteristik jejich ucha.

Reproduktorové systémy, které vysílají zvuk všemi směry budou také schopné poskytovat hudební zážitek ve formátu 360 Reality Audio.

Audio zařízení od dalších výrobců, které podporují distribuční formát od Sony, budou také schopné přehrávat obsah ve formátu 360 Reality Audio. Zejména u sluchátek bude možné vychutnat si obsah jednoduše za pomoci aplikací nabízených poskytovateli hudebních služeb, kteří jsou do projektu zapojeni.1

* **Další podrobnosti se dozvíte na této internetové stránce:**

Oficiální internetová stránka 360 Reality Audio: https://www.sony.net/360RA/

<https://www.sony.cz/electronics/360-reality-audio>

\*Všechny zde uvedené názvy produktů jsou ochrannými známkami nebo registrovanými obchodními značkami společnosti Sony Corporation nebo jejich příslušných vlastníků.

– Konec –

**Poznámky pro editory**

**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 vedoucí výrobce produktů na poli audio, video, her, komunikace, klíčových zařízení a informačních technologií jak pro spotřebitele, tak i pro profesionální trh. Společnost Sony zastává díky svému podnikání v hudebním a zobrazovacím průmyslu, v odvětví počítačové zábavy a online služeb unikátní pozici světového jedničky elektronického a zábavního průmyslu. Sony zaznamenala ve fiskálním roce končícím k 31. 3. 2018 úhrnné roční prodeje ve výši přibližně 77 miliard USD. Globální webová stránka společnosti Sony: <http://www.sony.net/>