

SONY



Sony auf der CES 2021

11.01.2021 23:30 CET

## Sony auf der CES 2021

**Mit den Technologien von morgen die Zukunft gestalten**

**Berlin, 11. Januar 2020.** „Mit den Technologien von morgen die Zukunft gestalten“ – unter diesem Motto stellt die Sony Corporation („Sony“) auf der CES 2021 ihre neuesten Initiativen vor. Die diesjährige rein digitale CES findet vom 11. bis 14. Januar 2021 (PST) statt. <https://square.sony.com/>

Sony nutzt seine „3R-Technologie“ – Reality, Real-time, Remote –, um durch die Kraft der Unterhaltung *Kando* (Emotionen) wachzurufen und zugleich alle

Unterhaltungserlebnisse mit der nötigen Stabilität und Zuverlässigkeit bereitzustellen. Die Präsenz von Sony auf der CES 2021 gliedert sich in 12 Themen, die zeigen, wie diese 3R-Technologien zu den neuesten Entwicklungen in Bereichen wie Tools und Lösungen für die Erstellung von Inhalten, immersive Unterhaltungserlebnisse und Technologie für eine bessere Zukunft beitragen.

In speziellen Online-Inhalten, die für die diesjährige CES veröffentlicht wurden, präsentierte Kenichiro Yoshida, Chairman, President und CEO der Sony Corporation, die Ausstellungs-Highlights von Sony – wie etwa die PlayStation5, VISION-S und Airpeak – und betonte: „Mit der Technologie von Sony kennt Kreativität keine Grenzen“. Anschließend präsentierte Bill Baggelaar, EVP & CTO, Technology Development, Sony Pictures Entertainment („SPE“), die neuesten Fortschritte bei der virtuellen Produktionstechnologie und der volumetrischen Bilderfassung sowie bereichsübergreifende Projekte mit der neuen BRAVIA XR TV-Modellreihe von Sony.

Danach äußerte sich Jim Ryan, President und CEO von Sony Interactive Entertainment („SIE“) zur PlayStation-Community: „Unsere Community ist so vernetzt wie nie zuvor und so vielfältig wie nie zuvor. Und wir feiern und begrüßen die unterschiedlichen Standpunkte und Geschmäcker, die unsere Community ausmachen.“ Abschließend demonstrierte Dennis Kooker, President, Global Digital Business and U.S. Sales, Sony Music Entertainment („SMEI“), einzigartige Kooperationen, die unter Einbeziehung von Künstlern und neuen Technologien stattfinden.

Alle Inhalte von Sony zur CES 2021 werden über die neue digitale Event-Plattform „Sony Square“ zugänglich sein. Auf der Plattform, die bei der CES 2021 eingeführt wird, wird es auch bei zu künftigen digitalen Events Informationen zu Produkten, Inhalten und Technologien aus der gesamten Sony Group geben: <https://square.sony.com/>

## **Ausstellungsübersicht**

### **Für Kreative**

### **Leistungsstarke Tools und Lösungen**

## **Remote-Technologien und Lösungen, die die Produktion von Inhalten bereichern und optimieren**

### Virtuelle Produktion mit volumetrischer Realwelt-Erfassung

Sets und Drehorte für die Film-/TV-Produktion werden als volumetrische 3D-Punktwolkendaten erfasst. Anschließend werden sie mit der Software „Atom View“ von Sony Innovation Studios verarbeitet und gerendert und als Hintergrundbild auf einem Crystal-LED-Display für die virtuelle Produktion in Echtzeit angezeigt.

### Immersives Konzerterlebnis mit Echtzeit-3D-Technologie mit Madison Beer

Die Singer-Songwriterin Madison Beer von Epic Records arbeitet mit Sony Music Entertainment (SMEI) und Verizon zusammen, um ein immersives Reality-Musik-Showcase zu kreieren, das das Konzerterlebnis über digitale Plattformen neu interpretiert. Mithilfe der neuesten Innovationen in der Echtzeit-3D-Technologie wurde sie in einen äußerst realistischen Avatar verwandelt und wird ein Medley ihrer neuesten Songs in einer virtuellen Nachbildung der Sony Hall performen.

### 360 Reality Audio Musikproduktionswerkzeuge

Sony und Virtual Sonics Inc., ein Unternehmen für die Entwicklung von Musiksoftware, haben die 360 Reality Audio Creative Suite entwickelt, ein Tool zur Erstellung von 360 Reality Audio-kompatibler Musik, die ein räumliches Klangfeld realisiert. Es ermöglicht Muskschaffenden und Künstlern, ihre Musik in einem sphärischen 360°-Feld wiederzugeben und dabei ihre bestehenden Produktionsplattformen zu nutzen.

Details entnehmen Sie bitte der Pressemitteilung unter der folgenden URL.

<https://presscentre.sony.de/pressreleases/sony-erweitert-mit-neuen-diensten-und-geraeten-sein-360-reality-audio-oekosystem-3063435>

### Airpeak

Erste Vorstellung des „Airpeak“-Fluggerätedesigns. Ausgestattet mit der

spiegellosen Alpha Vollformatkamera von Sony, ermöglicht Airpeak dynamische Filmaufnahmen und einen präzisen, stabilen Flug. So soll Airpeak Videoproduzenten zu kreativen Ideen inspirieren und ihnen neue Ausdrucksmöglichkeiten erschließen. Mit dieser Initiative will Sony zur Entwicklung von Drohnen beitragen und in diesem Wachstumsmarkt mit hochkarätigen Lösungen Werte schaffen.

### Unterstützung von Videoproduktionen mit dem Xperia 5 II

Das Xperia 5 II, das 5G-fähige Smartphone aus der Flaggschiff-Serie, bildet die Realität authentisch ab und erweitert die kreativen Möglichkeiten durch die Funktionen Photography Pro und Cinematography Pro „powered by CineAlta“. Mit diesen Funktionen können die Nutzer ähnliche Parameter und Farbeinstellungen wie bei Vollformatkameras verwenden, um noch bessere, kinoähnliche Aufnahmen zu erzielen. Eine von den Fernsehbildschirmen der Sony Master Series inspirierte Farbwiedergabe-Technologie, die auch im professionellen Bereich eingesetzt wird, sorgt für beispiellose Farbtreue und erweckt die Inhalte auf dem Bildschirm so zum Leben, wie es die Regisseure beabsichtigt hatten. 5G ermöglicht die Übertragung und den Empfang von Daten in Echtzeit.

### Spatial Reality-Display

Ein Display, das Gegenstände dreidimensional abbildet und dabei so wirken lässt, als wären sie real. Auf diese Weise können Kreative ihren Ideen perfekten Ausdruck verleihen, wenn sie Produktdesigns, Farb- oder Formvariationen präsentieren, und dem Betrachter genau demonstrieren, was sie sich vorstellen. Mit seinem außergewöhnlichen Realismus und Detailreichtum erschließt das Spatial Reality-Display neue Möglichkeiten der Videodarstellung, zum Beispiel für Auslagen oder dreidimensionale Schilder in Geschäften. Es versetzt den Betrachter in die Lage, die Tiefe, Struktur und gesamte Optik eines Gegenstands so zu erleben, als hätten sie ihn wirklich vor sich.

### Crystal LED-Display

Die neuen Crystal LED-Displays sind mit dem leistungsstarken Bildprozessor „X1 for Crystal LED“ ausgerüstet. Dieser Prozessor vereint die LED-Steuerungstechnologie, die für die bahnbrechenden Crystal LED-Displays von Sony entwickelt wurde, mit der Signalverarbeitungstechnologie, die in den

BRAVIA Fernsehern von Sony zum Einsatz kommt. Die atemberaubenden, außerordentlich realistischen Bilder inspirieren Kreative, können in unterschiedlichen Anordnungen und Größen dargestellt werden und eröffnen zahlreiche Anwendungsmöglichkeiten, zum Beispiel in Showrooms von Unternehmen, in Lobbys und bei virtuellen Produktionen.

### Hawk-Eye Innovations und Pulselive fordern Sportkonventionen heraus

Hawk-Eye, ein Unternehmen von Sony, das Lösungen für die Spielleitung und Spielanalyse anbietet, und die digitale Abteilung von Hawk-Eye, Pulselive, die digitale Lösungen zur Verbesserung des Erlebnisses für Sportfans bereitstellt, setzen sich für Innovationen durch die Nutzung von Videos und Daten in der gesamten Sportbranche ein – von der Spielleitung bis hin zur Einbindung der Fans. In Zukunft will Sony neue Formen der Unterhaltung anbieten, die Spielinhalte und Sportdaten visualisieren.

### **Für Enthusiasten**

#### **Immersive Unterhaltungserlebnisse**

#### **Unterhaltungsprodukte und -dienste, die die Realität bereichern und in Echtzeit angeboten werden**

### BRAVIA XR

Der neue BRAVIA XR ist mit dem kognitiven Prozessor XR ausgestattet, dessen künstliche Intelligenz die kognitiven Eigenschaften des Menschen widerspiegelt. Der Prozessor erkennt die Punkte im Bild, auf die ein Zuschauer fokussiert, und analysiert übergreifend zahlreiche Aspekte der Bildqualität, um realistischere, stärker an der menschlichen Wahrnehmung orientierte Bilder zu erzeugen. Darüber hinaus wird der Klang auf 5.1.2-Kanalton hochskaliert, um den Zuschauer in Surround-Sound einzuhüllen. So schafft der BRAVIA XR ein realistisches, intensives Erlebnis, das der Art und Weise sehr nahe kommt, wie Menschen im wirklichen Leben sehen und hören.

### Video-Streaming von 360 Reality Audio mit Spatial-Sound-Technologie

Sony wird bis Ende dieses Jahres in Zusammenarbeit mit großen Musiklabels und Streaming-Diensten einen Streaming-Dienst für Live-Performance-Videoinhalte starten, der das räumliche Klangfeld und die Bilder von 360 Reality Audio kombiniert. Der Zuhörer wird ein Gefühl der Präsenz und Immersion erleben, als ob er sich im selben Raum wie der Künstler befindet. Vor dem Start des Dienstes wird ein Auftritt von Zara Larsson als erster Videoinhalt in 360 Reality Audio verfügbar sein.

Details entnehmen Sie bitte der Pressemitteilung unter der folgenden URL.

<https://presscentre.sony.de/pressreleases/sony-erweitert-mit-neuen-diensten-und-geraeten-sein-360-reality-audio-oekosystem-3063435>

## PlayStation5

Die PlayStation5, die im November 2020 auf den Markt kam, ist mit einer Ultra-High-Speed-SSD, integriertem, benutzerdefiniertem I/O, einem DualSense Wireless Controller und 3D-Audiottechnologie ausgerüstet. So ermöglicht sie revolutionäre Spielerlebnisse der nächsten Generation und vermittelt Spielern ein neues Gefühl der Immersion. Eine große Palette an Titeln war bereits bei der Einführung verfügbar, und Sony Interactive Entertainment sowie Entwickler weltweit werden die Auswahl nach und nach um viele weitere spannende, bahnbrechende neue Spiele erweitern.

## Für Menschen weltweit

### **Technologie für eine bessere Zukunft**

### **Mehr Lebensqualität durch Innovationen, die die Sicherheit erhöhen**

## VISION-S

Die Arbeiten am VISION-S, dem Prototyp-Fahrzeug mit dem Sony zur Evolution der Mobilität beitragen will, haben die nächste Phase erreicht. Die Entwicklungen in den Bereichen Sicherheit, Entertainment und Anpassungsfähigkeit werden weiter vorangetrieben. Im Dezember 2020 begannen in Österreich Tests auf öffentlichen Straßen, die der technischen Bewertung dienen.

Als „kreatives Entertainment-Unternehmen mit solidem Technologie-Fundament“ wird Sony auch künftig *Kando* und Sicherheit mithilfe seiner 3R-Technologien schaffen, die es ermöglichen, Inhalte standortunabhängig (Remote), ohne Verzögerungen (Real-time) und atemberaubend realistisch (Reality) bereitzustellen.

---

## Über die Sony Corporation

Die Sony Corporation ist ein kreatives Entertainment-Unternehmen mit einem starken Technologie-Fundament. Das Portfolio reicht von Spielen und Netzwerkdiensten über Musik, Foto, Film, Elektronikprodukte und Bildsensoren bis hin zu Finanzdienstleistungen. Sony hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Welt durch die Kraft von Kreativität und Technologie mit Emotionen zu füllen. Weitere Informationen finden Sie unter:

<http://www.sony.net/>

Die Meldung und entsprechendes Bildmaterial in Druckqualität zum Download finden Sie unter: <http://presscentre.sony.de>

## Kontaktpersonen

**SONY®**

### **Sonja May**

Head of PR

Corporate, Home Entertainment, Audio, Mobile

[sonja.may@sony.com](mailto:sonja.may@sony.com)

**haebmau.**

### **haebmau**

David Schwarz

Audio, Digital Imaging, Home Entertainment

[david.schwarz@haebmau.de](mailto:david.schwarz@haebmau.de)

+49 30 726208 422

***haebmau.***

**haebmau**

Anne Brünger

Head of haebmau.engine, Mobile

anne.bruenger@haebmau.de