

SONY

Sony@CES 2021



11 ene, 2021 23:38 CET

Sony presenta en el CES 2021 Redefiniendo nuestro futuro con las tecnologías del mañana

Sony Corporation ("Sony") ha mostrado sus últimas iniciativas basadas en el concepto "Redefiniendo nuestro futuro con las tecnologías del mañana" en la edición digital del CES 2021, que se celebra del 11 al 14 de enero de 2021.

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

Sony aprovecha su "Tecnología 3R" - Realidad, Tiempo Real y Remoto - para inspirar la filosofía Kando (emoción) a través del poder del entretenimiento y también brindar la seguridad que respalda estas experiencias. La presencia de Sony en CES 2021 se estructura en torno a 12 temas que muestran cómo

estas tecnologías 3R están contribuyendo a los últimos avances en áreas como Herramientas y Soluciones diseñadas para potenciar la creación de contenido; Experiencias de Entretenimiento Inmersivo y Tecnología para un Futuro Mejor.

En el contenido online dedicado que se ha publicado para el CES de este año, Kenichiro Yoshida, presidente y CEO de Sony Corporation, presentó las exposiciones de Sony, incluyendo PlayStation®5, VISION-S y Airpeak, subrayando que, "Con la tecnología de Sony, la creatividad no tiene límites". A continuación, Bill Baggelaar, Vicepresidente Ejecutivo y Director Técnico de Desarrollo Tecnológico de Sony Pictures Entertainment ("SPE"), presentó los últimos avances en tecnología de producción virtual y adquisición de imágenes volumétricas, así como las iniciativas de colaboración con la nueva línea de modelos de televisores BRAVIA XR de Sony. A continuación, Jim Ryan, presidente y CEO de Sony Interactive Entertainment ("SIE") destacó la evolución de la comunidad de PlayStation®, afirmando: "Nuestra comunidad está conectada en red como nunca antes había estado y es todavía más diversa y por eso celebramos y abrazamos los diferentes puntos de vista y gustos que componen nuestra comunidad". Por último, Dennis Kooker, Presidente de Negocios Digitales Globales y Ventas en EE.UU. de Sony Music Entertainment ("SMEI"), mostró las muchas formas de colaboración única que se están llevando a cabo entre los artistas y la nueva tecnología.

Todo el contenido de Sony relacionado con CES 2021 será accesible a través de la nueva plataforma de eventos digitales de Sony "Sony Square". Tras su lanzamiento en CES 2021, Sony Square seguirá proporcionando información sobre eventos digitales relacionados con los productos, el contenido y las tecnologías de todo el Grupo Sony.

Descripción de la exposición

☒ Para los creadores

Herramientas y soluciones increíbles

Descubre tecnologías y soluciones remotas que mejoran y enriquecen la creación de contenidos

[Producción virtual con captura volumétrica del mundo real](#)

Los decorados y las localizaciones para la producción de cine/TV se capturan como datos volumétricos de nubes de puntos en 3D, luego son procesados y renderizados por el software "Atom View" de Sony Innovation Studios, y se muestran como imagen de fondo en una pantalla LED de cristal para la producción virtual en tiempo real.

La experiencia del concierto de Madison Beer en realidad inmersiva con la tecnología de creación *Real-time 3D*

La cantante y compositora de Epic Records, Madison Beer, está colaborando con Sony Music Entertainment (SMEI) y Verizon para crear un escaparate musical de realidad inmersiva que reimagina la experiencia de la actuación en un concierto para su visualización a través de plataformas digitales. Utilizando las últimas innovaciones en tecnología de creación *Real-time 3D*, se ha transformado en un avatar de gran realismo y realizará un medley de sus últimas canciones en una recreación virtual del Sony Hall.

Herramientas de producción musical en *360 Reality Audio*

Sony y Virtual Sonics Inc., una empresa de desarrollo de software musical, han desarrollado *la 360 Reality Audio Creative Suite*, una herramienta para crear música compatible con *360 Reality Audio* que realiza un campo de sonido espacial.

Permite a los creadores y artistas expresar fácilmente su música en un campo esférico 360 utilizando sus plataformas de producción existentes.

Para obtener más detalles, consulte el comunicado de prensa:

<https://presscentre.sony.es/pressreleases/sony-anuncia-la-ampliacion-del-ecosistema-360-reality-audio-3063400>

Airpeak

Primera presentación del diseño de la aeronave "Airpeak". Equipado con la cámara sin espejo de fotograma completo Alpha™ de Sony, Airpeak permite un rodaje dinámico junto con un vuelo preciso y estable que inspira la creatividad de los creadores de producciones de vídeo y explora nuevas posibilidades de expresión. A través de esta iniciativa, Sony pretende

contribuir a la evolución de los drones y generar valor dentro de este mercado en crecimiento al más alto nivel.

Apoyo a la producción de vídeo con Xperia 5 II

El smartphone Xperia 5 II 5G de la gama insignia, captura la realidad y amplía el ámbito de expresión de los creadores a través de las aplicaciones *Photography Pro* y *Cinematography Pro* "powered by CineAlta", que permite ajustar diferentes parámetros y el color para mejorar las experiencias de rodaje cinematográfico. Un ajuste de color que está inspirado en la reproducción de color de los *master monitor* con tecnología Sony Profesional que ofrece una precisión de color sin precedentes, tal y como la concibieron los creadores. La tecnología 5G permite la transmisión y recepción de datos en tiempo real.

espectador. Con su extraordinario realismo y nivel de detalle, amplía el alcance de la expresión en vídeo, por ejemplo, en las pantallas y la señalización tridimensional de las tiendas, al tiempo que permite al espectador ver la profundidad, la textura y el aspecto del objeto con una sensación de presencia real.

Pantalla Crystal LED

La nueva serie Crystal LED está equipada con el procesador de imagen de alto rendimiento "X1™ para Crystal LED", que incorpora la tecnología de control de LED desarrollada para el pionero Crystal LED de Sony y la tecnología de procesamiento de señal elogiada en la serie de TV BRAVIA de Sony. Las imágenes de gran realismo pueden verse en una gama de diseños y tamaños para adaptarse a diferentes necesidades, tales como salas de exposiciones corporativas, vestíbulos y producciones virtuales, ofreciendo imágenes envolventes abrumadoras que estimulan la creatividad de los creadores.

Innovaciones en el ojo de halcón (Haw-Eye) y retransmisiones deportivas desafiantes con Pulselive

Hawk-Eye, una empresa de Sony que proporciona soluciones en el deporte y servicios de análisis de juego y la división digital de Hawk-Eye: Pulselive, que ofrece soluciones digitales que mejoran la experiencia de los aficionados,

están comprometidas con la innovación en el sector deportivo - desde la información, hasta la experiencia del usuario- mediante la utilización de vídeo y datos. En el futuro, Sony pretende ofrecer nuevas formas de entretenimiento que visualicen el contenido de los juegos y los datos deportivos.

☒Para los entusiastas

Experiencias de entretenimiento inmersivo

Los productos y servicios de entretenimiento que amplían la realidad, ocurren en tiempo real y se entregan a distancia

BRAVIA XR

El nuevo BRAVIA XR está equipado con un procesador cognitivo XR, que proporciona una inteligencia que refleja las características cognitivas humanas. Detecta los puntos focales del espectador y analiza de forma cruzada numerosos elementos de la calidad de la imagen para producir una imagen más natural y cercana a la memoria humana. También eleva el sonido a 5.1.2 canales para que el espectador pueda disfrutar de un sonido envolvente de arriba a abajo, y de izquierda a derecha y así ofrecer una experiencia realista e inmersiva, cercana a la que vivimos en la vida real.

Transmisión de vídeo de *360 Reality Audio* con tecnología de sonido espacial

Sony lanzará un servicio de streaming de contenidos de vídeo de actuaciones en directo, combinando el campo de sonido espacial y las imágenes de *360 Reality Audio*, en cooperación con los principales sellos discográficos y servicios de streaming para finales de este año. El oyente experimentará una sensación de presencia e inmersión como si estuviera en el mismo lugar que el artista. Antes del lanzamiento del servicio, una actuación de Zara Larsson estará disponible como el primer contenido de vídeo de *360 Reality Audio*.

Para más detalles, por favor consulte el comunicado de prensa en la siguiente:

<https://presscentre.sony.es/pressreleases/sony-anuncia-la-ampliacion-del-ecosistema-360-reality-audio-3063400>

PlayStation®5

PlayStation®5 , que se lanzó en noviembre de 2020, está equipada con una unidad SSD de ultra alta velocidad, una unidad de estado sólido con E/S integrada, un controlador inalámbrico *DualSense™* y tecnología de audio 3D que le permite realizar experiencias de juego revolucionarias de próxima generación y ofrecer una nueva sensación de inmersión a los jugadores. Además de la amplia gama de títulos ya disponibles en el momento del lanzamiento, Sony Interactive Entertainment y los desarrolladores de todo el mundo seguirán ofreciendo una serie de nuevos títulos sorprendentes e innovadores en el futuro.

☒Para los ciudadanos globales

Tecnología para un futuro mejor

Vivir mejor a través de la innovación centrada en la seguridad

VISION-S

Con el objetivo de contribuir a la evolución de la movilidad, la actividad de desarrollo de VISION-S ha alcanzado la siguiente etapa. Al tiempo que se sigue avanzando en el desarrollo de vehículos para la seguridad, el entretenimiento y la adaptabilidad, en diciembre de 2020 se iniciaron en Austria las pruebas en las carreteras públicas para su evaluación técnica.

Como "empresa de entretenimiento creativo con una sólida base tecnológica", Sony seguirá ofreciendo *Kando* y garantía a través de sus tecnologías 3R que permiten compartir el contenido independientemente de la ubicación (Remoto), libre de latencia (Tiempo real) y con una sensación indistinguible de la realidad (Realidad).

Acerca de Sony Corporation

Sony Corporation es una compañía de entretenimiento creativo con una sólida base tecnológica. El objetivo de Sony es alimentar la ilusión gracias al

poder de la creatividad y de la tecnología, a través de sus divisiones que van desde videojuegos y servicios en línea, pasando por música, cine, electrónica, sensores de imagen y servicios financieros. Se puede encontrar más información en la página web global de Sony: <http://www.sony.net/>

Contactos



Jorge Gállego

Contacto de prensa

Responsable Relaciones Públicas y Comunicación Corporativa

España y Portugal

jorge.gallego@sony.com

+34 93 402.64.00