



360 REALITY AUDIO

08.01.2021 15:00 CET

Sony erweitert mit neuen Diensten und Geräten sein 360 Reality Audio- Ökosystem

Wien, 8. Jänner 2021. Sony gibt heute die Erweiterung seines Portfolios an 360 Reality Audio-Diensten und -Produkten bekannt und baut sein eigenes Audio-Ökosystem weiter aus. Das innovative Musikformat 360 Reality Audio von Sony wurde erstmals 2019 vorgestellt. Es ermöglicht Künstlern und Kreativen, bei der Musikproduktion Klangquellen wie Stimmen oder Instrumente zusammen mit Positionsdaten abzubilden und in einem sphärischen Raum anzuordnen. Das revolutionäre Musikerlebnis basiert auf den räumlichen Audiatechnologien von Sony. Es vermittelt den Hörern den Eindruck, sich in einem Musikstudio oder auf einem Live-Konzert zu befinden.

Derzeit stehen den Nutzern rund 4.000 Songs in 360 Reality Audio von

Künstlern wie Alicia Keys, Lil Nas X, Megan Thee Stallion, Noah Cyrus, Zara Larsson und vielen mehr zur Verfügung.

Video-Streaming-Dienst in 360 Reality Audio

Erstmals führt Sony Live-Videoinhalte mit immersivem 360 Reality Audio-Sound ein. Um diese neuen Videoangebote zu demonstrieren, wird die Sony Music Entertainment-Künstlerin Zara Larsson am 11. Jänner um 23:00 Uhr eine exklusive Live-Performance in 360 Reality Audio geben. Die Zuschauer können diesen Auftritt mit der Artist Connection App¹ auf einem Smartphone streamen. Mit ausgewählten Kopfhörern von Sony und der Sony | Headphones Connect App² kann das Hörerlebnis noch weiter optimiert werden, indem die Form des eigenen Ohres analysiert wird, um ein immersives, individuell perfekt abgestimmtes Klangfeld genießen zu können.

360 Reality Audio ermöglicht es, ein lebensechtes Musikerlebnis zu schaffen, das den Zuhörern das Gefühl gibt, bei einem Live-Konzert dabei zu sein. Sony möchte mit dieser räumlichen Audiatechnologie eine innovative Lösung für Musikliebhaber schaffen, die aufgrund von COVID-19 derzeit keine Konzerte besuchen können und arbeitet daher zudem mit großen Musiklabels und Diensteanbietern zusammen, um im Lauf des Jahres mit dem Streamen der neuen Videoinhalte beginnen zu können.

Neue 360 Reality Audio Creative Suite

Sony und Virtual Sonics, Inc. haben eine neue Software zur Produktion von Inhalten entwickelt: die 360 Reality Audio Creative Suite, die es Musikern und anderen Kreativen erleichtern soll, 360 Reality Audio-Inhalte zu erstellen. Die Plugin-Software 360 Reality Audio Creative Suite ist mit gängigen digitalen Audio-Workstations (DAW) kompatibel. Virtual Sonics, Inc. wird sie Ende des Monats über seine Tochtergesellschaft Audio Futures, Inc. veröffentlichen.

Darüber hinaus starten Sony und Music.com ein Creator-Programm, das Künstlern und Produzenten die Möglichkeit gibt, 360 Reality Audio-Inhalte mit der 360 Reality Audio Creative Suite zu produzieren und anschließend zu streamen. Die Vertriebsdienste für das Programm wird The Orchard übernehmen.

Während der CES können die Zuschauer auf der Webseite

www.sony.net/create360RA ein Video sehen, das zeigt, wie der GRAMMY-prämierte Produzent Keith Harris seine Musik mit der 360 Reality Audio Creative Suite bearbeitet.

Mehr kompatible Geräte und erweiterte Lizenzierungsmöglichkeiten

Ab diesem Frühjahr werden die 360 Reality Audio-kompatiblen Lautsprecher [SRS-RA5000](#) und [SRS-RA3000](#) im Handel erhältlich sein. Diese Wi-Fi-fähigen Lautsprecher nutzen den Immersive Audio Enhancement-Algorithmus von Sony, um ein intensives, raumfüllendes 360 Reality Audio-Hörerlebnis zu ermöglichen. Die neuen Lautsprecher lassen sich mit Google Assistant³- oder Amazon Alexa-fähigen Geräten⁴ steuern, sodass die Nutzer ihre Musik ganz einfach verwalten können.

360 Reality Audio kann auch mit Kopfhörern der meisten Hersteller erlebt werden, wenn diese mit einem Android-/iOS-Smartphone kombiniert werden, auf dem die App eines teilnehmenden Streaming-Dienstes installiert ist². Darüber hinaus arbeitet Sony mit anderen Unterhaltungselektronik-Anbietern zusammen, um das 360 Reality Audio-Erlebnis weiter voranzutreiben.

Um das Angebot an kompatiblen Audiogeräten weiter zu vergrößern, wird Sony künftig Lizenzen für die folgenden Technologien vergeben:

1. Technologie zur Personalisierung von Kopfhörern, die die Höreigenschaften eines Nutzers analysiert
2. Technologien, die die Wiedergabe von 360 Reality Audio mit Smartphones und Audiosystemen für Autos ermöglichen

Weiterführende Links:

Live-Performance von Zara Larsson:

<https://square.sony.com/ces2021/360RA>

Offizielle Website zu 360 Reality Audio: <https://www.sony.net/360RA/>

Musik in 360 Reality Audio produzieren: www.sony.net/create360RA

360 Reality Audio Creative Suite: <http://www.360ra.com/>

Lizenzierung von 360 Reality Audio:

www.sony.net/Products/360RA/licensing/

Creator-Programm: www.music.com/architects

¹ Die Artist Connection App muss vom App Store auf iOS-Geräte oder von Google Play auf Android-Geräte heruntergeladen werden.

² Die Headphones Connect App muss vom App Store auf iOS-Geräte oder von Google Play auf Android-Geräte heruntergeladen werden. 360 Reality Audio erfordert ein Abonnement bei einem kompatiblen Online-Musikdienst. Nutzungsbedingungen von Dritten können gelten; weiterhin sind möglicherweise eine Registrierung und die Zahlung von Gebühren erforderlich.

³ Sprachassistenten-Funktion kompatibel mit einem Android-Smartphone (Google App) oder iPhone (Siri). Bluetooth-Verbindung erforderlich.

⁴ Amazon, Echo, Alexa und alle zugehörigen Logos sind Marken von Amazon.com, Inc. oder seinen Tochtergesellschaften. Amazon-Konto erforderlich. Bluetooth-Verbindung erforderlich.



Umweltinformation

Sony Europe überdenkt und überprüft laufend seine Produkte, Prozesse und deren potenzielle Auswirkungen auf den Planeten.

Produkt:

Wir wollen sicherstellen, dass der Energieverbrauch unserer Produkte auch künftig weiter sinkt - unser Ziel ist es, den durchschnittlichen Strombedarf unserer Produkte bis Ende des Geschäftsjahres 2015 um 30 Prozent zu reduzieren*.

Prozess:

Wir halten alle Prozesse in der gesamten Wertschöpfungskette so umweltfreundlich wie nur möglich, von der Produktentwicklung bis hin zur Abfallentsorgung. Unser Ziel ist es, den CO₂-Ausstoß der Standorte der Sony Group bis Ende des Geschäftsjahres 2015 um 30 Prozent zu verringern**.

Planet:

Wir setzen alles daran, unsere Unternehmenstätigkeit umweltbewusst zu gestalten - langfristig möchten wir erreichen, dass die Produkte und die Geschäftsaktivitäten von Sony über den gesamten Lebenszyklus keinen ökologischen Fußabdruck hinterlassen.

Für weitere Informationen zu den Umweltaktivitäten von Sony besuchen Sie bitte www.sony.eu/eco.

* Im Vergleich zum Verbrauch im Geschäftsjahr mit Ende 31. März 2009

** Im Vergleich zum Ausstoß im Geschäftsjahr mit Ende 31. März 2001

Über die Sony Corporation

Die Sony Corporation ist eine kreatives Entertainment-Unternehmen mit einem festen technologischen Fundament. Von Spielen und Netzwerk-Services über Musik, Fotos, Filmen, Elektronikprodukten, Bildsensoren bis zu Finanzdienstleistungen – das Ziel von Sony ist, die Welt durch die Kraft von Kreativität und Technologie mit Emotionen zu füllen. Weitere Informationen unter: <https://www.sony.net/>

Kontaktpersonen



Verena Funk

Pressekontakt

Sony Österreich & Schweiz

verena.funk@sony.com



Nicole Ustupska

Pressekontakt

PR Agentur Sony Österreich

n.ustupska@eup.at