

360 REALITY AUDIO

2021-01-08 15:00 CET

Sony udvider 360 Reality Audio- økosystemet

Sony har i dag annonceret en udvidelse til deres 360 Reality Audio-services og -produkter, der inkluderer nye muligheder for videostreaming samt værktøjer til musikproduktion.

Sonys 360 Reality Audio, der blev introduceret i 2019, giver artister og kunstnere mulighed for at skabe musik på en ny måde ved at placere lyde, såsom vokaler, kor og instrumenter, i et sfærisk lydfelt. Denne revolutionerende musikoplevelse, der er drevet af Sonys teknologier til at skabe rumlig lyd, giver lytteren følelsen af at være i et musikstudie eller til en livekoncert – alt sammen uden at man behøver forlade hjemmet.

På nuværende tidspunkt kan man allerede lytte til omkring 4000 sange i 360

Reality Audio fra artister som Alicia Keys, Lil Nas X, Megan Thee Stallion, Noah Cyrus, Zara Larsson og mange flere. Og i dag udvider Sony mulighederne for det innovative musikformat.

Nyheder i 360 Reality Audio-økosystemet

Den første videostreamingtjeneste i 360 Reality Audio

Sony introducerer liveoptrædener via video med fordybende lyd i 360 Reality Audio. Seere kan opleve de nye videofeatures ved en eksklusiv 360 Reality Audio-liveoptræden med Sony Music Entertainment-artisten **Zara Larsson den 11. januar klokken 23:00**. Denne liveoptræden kan streames på smartphones via [Artist Connection-appen\[1\]](#). Med udvalgte Sony-hovedtelefoner og [Sony | Headphones Connect-appen\[2\]](#), kan man også optimere oplevelsen ved at få analyseret sin øreform og herigennem opleve en skræddersyet, fordybende musikoplevelse.

360 Reality Audio gør det muligt at skabe en livagtig musikoplevelse, der giver lytteren følelsen af at sidde til en livekoncert. Sony ønsker at forbedre rumlyds-teknologien for at skabe en innovativ løsning til musikelskerne, der ikke kan opleve livekoncerter på grund af COVID-19.

I samspil med store pladeselskaber og tjenesteudbydere arbejder Sony på at kunne tilbyde denne streamingmulighed senere i år.

Ny 360 Reality Audio Creative Suite Sony og Virtual Sonics, Inc. har udviklet ny software til at skabe indhold, nemlig [360 Reality Audio Creative Suite](#), der gør det lettere for musikere og artister at skabe indhold i 360 Reality Audio. 360 Reality Audio Creative Suite er et software-plugin, der er kompatibelt med det populære DAW (Digital Audio Workstation). Virtual Sonics, Inc. vil gennem datterselskabet Audio Futures, Inc. udgive softwaren i slutningen af måneden.

Derudover vil Sony og Music.com, via distribution af The Orchard, lancere programmet Creators' Program, der gør det muligt for kunstnere at producere indhold i 360 Reality Audio ved at benytte 360 Reality Audio Creative Suite og derefter streame indholdet.

Under CES er der mulighed for [at se en video](#) om, hvordan den GRAMMY-vindende producer, Keith Harris, skaber sin musik ved brug af 360 Reality Audio Creative Suite.

Kompatible enheder og licensudvidelse Til foråret vil de nye Sony-højttalere SRS-RA5000 og SRS-RA3000, der er kompatible med 360 Reality Audio, blive tilgængelige. Wi-Fi-højttalerne skaber en fordybende, rumlig 360 Reality Audio-lydoplevelse ved hjælp af Sonys Immersive Audio Enhancement-algoritme. Højttalerne kan nemt styres gennem Google Assistant [3] eller Amazon Alexa [4].

360 Reality Audio kan også opleves ved brug af hovedtelefoner fra de fleste producenter, hvis de er tilsluttet en Android™- eller iOS-smartphone med en kompatibel streamingtjeneste installeret. Sony arbejder desuden sammen med andre virksomheder inden for forbrugerelektronik for at fremme 360 Reality Audio-oplevelsen.

For fortsat at kunne udvide sit kartotek af kompatible lydenheder, vil Sony i fremtiden licensere følgende teknologier:

1. Teknologien til hovedtelefoner, der analyserer og tilpasser sig specifikt til brugerens lytteegenskaber
2. Teknologier, der giver smartphones og biler mulighed for at afspille indhold i 360 Reality Audio

For yderligere information, besøg følgende sider:

- Zara Larssons liveoptræden: <https://square.sony.com/ces2021/360RA>
- Den officielle side for 360 Reality Audio: <https://www.sony.net/360RA/>
- Musikproduktion i 360 Reality Audio: www.sony.net/create360RA
- 360 Reality Audio Creative Suite: <http://www.360ra.com/>
- 360 Reality Audio-licenser: www.sony.net/Products/360RA/licensing/
- Creators' Program: www.music.com/architects

*Alle fremførte produktnavne er registrerede varemærker af Sony Corporation eller deres respektive ejere.

--

[1] Artist Connection-appen skal downloades til iOS-enheder via App Store eller til Android-enheder via Google Play. 360 Reality Audio kræver et abonnement til en kompatibel online musiktjeneste og tredjepartsvilkår, betingelser, konto og opkrævninger kan være gældende.

[2] Headphones Connect-appen skal downloades til iOS-enheder via App Store eller til Android-enheder via Google Play. 360 Reality Audio kræver et abonnement til en kompatibel online musiktjeneste og tredjepartsvilkår, betingelser, konto og opkrævninger kan være gældende.

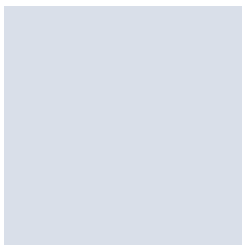
[3] Stemmestyringsfunktionen er kompatibel med Android-smartphones (Google App) eller iPhone (Siri). Bluetooth®-forbindelse er påkrævet.

[4] Amazon, Echo, Alexa og alle relaterede logoer er varemærker af Amazon.com, Inc. eller dets associerede virksomheder. Amazon-konto påkrævet. Bluetooth®-forbindelse påkrævet.

Om Sony Corporation

Sony Corporation er en kreativ underholdningsvirksomhed, der er bygget på et solidt teknologisk fundament. Med alt fra spil- og netværkstjenester til musik, film, elektronik, billedsensorer og finansielle tjenester, er Sonys formål at fylde verden med oplevelser gennem kreativitet og teknologi. For mere information, besøg <http://www.sony.net/>

Kontaktpersoner



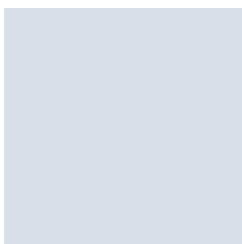
Signe Ann Klietsch

Pressekontakt

Kommunikationsrådgiver for Sony - Discus Communications

sak@discus-communications.dk

+45 31 12 30 42



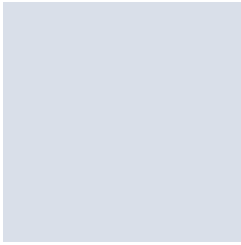
Line Holm Hansen

Pressekontakt

Head of PR Nordic

Line.HolmHansen@sony.com

+45 28 43 84 88



Caroline Rebecca Schefte

PR Coordinator - Sony Nordics

caroline.schefte@sony.com

+45 28113609