

News & Information

Sony esittelee 360 Reality Audio -musiikkikokemuksen Kuuntelijaa ympäröi joka puolelta kolmiulotteinen ääni Original Object-Based Spatial Audio -tekniikan avulla

360 Reality Audio on uusi ekosysteemi musiikkisisältöä, levitystä ja musiikin toistoa varten

360 REALITY AUDIO

Sony lanseeraa uuden musiikkikokemuksen, 360 Reality Audion, jonka ansiosta kuuntelijasta tuntuu siltä, että ääni ympäröi hänet joka puolelta. Uusi kokemus perustuu Sonyn kehittämään Object-based Spatial Audio -tekniikkaan ja se esiteltiin CES 2019 -tapahtumassa Las Vegasissa. Sony on tehnyt yhteistyötä isojen levy-yhtiöiden, musiikkipalvelujen¹ ja muiden alan organisaatioiden kanssa 360 Reality Audio -musiikkikokemuksen luomiseksi. Sony pyrkii edistämään tätä uutta tekniikkaa sekä musiikintekijöiden että kuuntelijoiden suuntaan luodakseen täysin uudenlaisen musiikkielämyksen.

"Olemme ylpeitä siitä, että olemme osa tätä innovatiivista projektia, jonka avulla kuluttajat voivat kuunnella musiikkia aivan uudella tavalla. Sonyn 360 Reality Audio, joka perustuu MPEG-H 3D Audio -teknologiaan, tarjoaa huippuluokan musiikkikokemuksen. MPEG-H Object-based Audion ansiosta laulu, instrumentit ja erilaiset efektit ympäröivät kuuntelijan paremmin kuin koskaan ennen. 360 Reality Audio -sovelluksella Sony tarjoaa ennennäkemätöntä tekniikkaa sekä musiikinystävälle että tekijöille", sanoo Fraunhofer IIS:n ääni- ja mediateknologioiden johtaja Bernhard Grill.

"Sony Music on innoissaan lähtenyt yhteistyöhön Sony Corporationin kanssa 360 Reality Audio -ohjelman kasvun tukemiseksi. Uskomme vahvasti korkealaatuisten ääniratkaisujen kehittämiseen, jotka parantavat kuluttajien musiikkielämyksiä, ja tämä kolmiulotteinen äänimuoto on jännittävä uusi vaihtoehto niille, jotka etsivät yhä vaikuttavimpia tapoja kuunnella suosikkimusiikkiaan. Odotamme innolla yhteistyötä yhä useampien digitaalisten palveluntarjoajien kanssa, jotta artistimme saisivat musiikkia suoratoistoon 360 Reality Audio -ohjelmassa," kertoo Sony Musicin johtaja Dennis Kooker, Global Digital Business & U.S. Sales.

Digitaalinen johtaja Ole Obermann, Warner Music Groupin johtaja, sanoo: "Etsimme jatkuvasti uusia tapoja saada artistiemme musiikkia kuuntelijoiden korviin ja kuuntelukokemuksen kehittäminen on sen ytimessä. Sonyn immerstiivinen uusi teknologia lisää jälleen yhden ulottuvuuden suoratoistopalveluihin, jota ei saa muualta. Olemme vaikuttuneita siitä, mitä olemme kuulleet tähän mennessä, ja mielellämme tuemme tämän uuden teknologian käyttöönottoa."

Mikä on 360 Reality Audio?

360 Reality Audio käyttää Sonyn Object-based Spatial Audio -teknologiaa luomaan kaiken kattavan musiikkikokemuksen, joka saa kuuntelijan tuntemaan olevansa live-konsertissa. 360 Reality Audio mahdollistaa musiikintekijöille 360 asteen musiikkikokemuksen luomisen käyttämällä hyödyksi etäisyyttä, kulmaa ja muuta sijaintitietoa äänilähteille, kuten laululle, kuorolle ja instrumenteille. Kun sisältöä toistetaan, ääni kuulostaa siltä kuin se ympäröisi kuuntelijan joka puolelta.

Sisältö

Sony tarjoaa sisällönlouontityökaluja ja työskentelee suurten levy-yhtiöiden kanssa 360 Reality Audio -sisällön valmistelemiseksi ja laajentamiseksi. Myös olemassa oleva musiikki, joka on jo monikerroksisessa äänimuodossa, voidaan muuntaa 360 Reality Audio -yhteensopivaksi formaatiksi käyttämällä Sonyn tarjoamia tuotantotyökaluja.

Jakeluformaatti

Sony suunnittelee tuovansa markkinoille sopivan jakeluformaatin Euroopan suurimman soveltavan tutkimuksen organisaatioon kuuluvan Fraunhofer IIS:n avustuksella. Formaatti tulee olemaan yhteensopiva MPEG-H 3D Audion kanssa.

Yhteensopivat toistopalvelut¹

Tavoitteena on jakaa 360-asteen sisältöä eri musiikkipalveluiden Premium-asiakkaille.

Yhteensopivat soittimet

Sony tutkii parhaillaan erilaisten äänilaitteiden potentiaalia, jotka tukevat 360 RA:ta. Sony keskittyy aluksi kuulokkeiden ja langattomien kaiuttimien teknologiseen kehittämiseen.

Kuulokkeiden osalta Sony kehittää aiempaa realistisempaa äänikenttää. Tämä saavutetaan mittaamalla yksittäisen käyttäjän kuulo-ominaisuudet ja soveltamalla signaalinkäsittelyä toistetun äänen mukaisesti. Sony kehittää sovellusta, jonka avulla käyttäjät voivat ottaa kuvia omasta korvastaan älypuhelimella ja luoda optimoidun musiikkikokemuksen, joka perustuu korvien rakenteen analyysiin.

Kaiutinkuunteluun Sony suunnittelee 360 Reality Audion toistamisen usean kaiutinyksikön kautta siten, että yksiköt on sijoitettu yhteen laitteeseen.

Kolmannen osapuolen tuotteet, jotka tukevat Sonyn jakelumuotoja, voivat myös toistaa 360 Reality Audio -sisältöä.

● Lisätietoja 360 Reality Audion virallisilta nettisivuilta:

<https://www.sony.net/360RA/>

*Kaikki tiedotteessa luetellut tuotenimet ovat Sony Corporationin tai niiden omistajien tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä.