

Rundum-Sound mit „360 Reality Audio“ von Sony

Sony stellt zur CES in Las Vegas mit „360 Reality Audio“ ein neues Eco System für Content Creation, Distribution und Musik Wiedergabe vor. „360 Reality Audio“ lässt Musikfans ein dreidimensionales Soundfeld mit objektbasierter Spatial Audio Technologie genießen.

Berlin, 8. Januar 2019. Musik aus allen Richtungen – das macht „[360 Reality Audio](#)“ möglich. Gemeinsam mit Musik Labels, Music Distribution Services und anderen Organisationen rund um das Thema Musik wird Sony ein spezielles Eco System aufbauen, in dem es um Kreation, Distribution und das Wiedergeben von Musik gehen wird. Derzeit wirbt Sony für die völlig neue Musik-Erfahrung bei Kreativen, Künstlern und Musik-Fans.

Bernhard Grill, Direktor Audio und Media Technologien beim Fraunhofer ISS ist bereits überzeugt: „Wir sind froh, Teil dieses innovativen Projekts zu sein, bei dem jeder Musik auf eine völlig neue Art genießen kann. 360 Reality Audio basiert auf MPEG-H 3D Audio und garantiert Zuhörern ein exzellentes Musikerlebnis. Dank MPEG-H können Stimmen, Instrumente und Effekte rund um den Musikfan platziert werden. Ein so detailreiches, objektbasiertes Hörerlebnis war bislang nicht möglich. Mit 360 Reality Audio bietet Sony Musikliebhabern und Kreativen einen völlig neuartigen Service.“

Dennis Kooker, Präsident Global Digital Business & U.S. Sales bei Sony Music Entertainment, fügt hinzu: „Mit der Partnerschaft mit der Sony Corporation möchten wir von Sony Music dazu beitragen, dass ‚360 Reality Audio‘ immer wichtiger wird. Wir glauben nachhaltig an erstklassige Audio-Qualität und an Wege, das Hörerlebnis der Nutzer kontinuierlich zu verbessern. Das 3D Sound Format ist eine erstklassige Möglichkeit für alle, die nach neuen und noch besseren Möglichkeiten suchen, ihre Lieblingsmusik zu genießen. Wir freuen uns darauf, mit immer mehr digitalen Service Providern zusammenzuarbeiten, um die Lieder unserer Künstler via ‚360 Reality Audio‘ Streaming jedem zugänglich zu machen.“

Ole Obermann, Chief Digital Officer & Executive Vice President Business Development bei der Warner Music Group sagt: „Wir suchen immer nach neuen Möglichkeiten, die Stimmen unserer Künstler noch stärker zu machen. Dazu gehört auch die Suche nach neuen Wegen, den Fans die Musik näher zu bringen. Das neue Konzept von Sony eröffnet nun eine neue Dimension für Streaming Dienste und Musikliebhaber. Musik in dieser Qualität gibt es nirgendwo sonst. Wir sind jedenfalls sehr beeindruckt und unterstützen den Start dieser neuen Technologie gern.“

Das ist „360 Reality Audio“

„360 Reality Audio“ nutzt die objektbasierte Spatial Audio Technologie von Sony, um ein umfassendes Live-Musikerlebnis zu erschaffen. 360 Reality Audio ermöglicht Musikern und Künstlern, ein 360 Grad Soundfeld zu kreieren, in dem Stimmen, Chor und Instrumente dort platziert werden, wo sie hingehören.

Über das 360 Reality Audio Ökosystem von Sony

Sony bietet in Kürze „Content Creation Tools“ an, um „360 Reality Audio“ Musik zum Leben zu erwecken. Deshalb arbeitet Sony eng mit großen Musik Labels zusammen. Zudem können existierende Tonaufnahmen, sofern sie über mehrere Tonspuren verfügen, in „360 Reality Audio“ transformiert werden.

Format

Sony plant die Veröffentlichung eines speziellen Musikformats zur Weitergabe von „360 Reality Audio“. Gemeinsam mit dem Fraunhofer IIS, Teil von Europas größter Organisation für angewandte Forschung, entsteht so ein Format, das mit dem offenen Audio Standard MPEG-H 3D kompatibel ist.

Distributionswege

Geplant ist, „360 Reality Audio“ über Premium-Services von Musikdiensten anzubieten.

Kompatible Geräte

Sony prüft die Kompatibilität existierender Audioprodukte. Im ersten Schritt liegt der Fokus auf Sony Kopfhörern und Lautsprechern.

Gerade bei Kopfhörern ist ein spezielles Gerät kaum von Nöten, um ein Soundfeld erschaffen, das sich deutlich realistischer anfühlt, als alles,

was bislang mit konventionellen Kopfhörern möglich war. Letztlich ist es entscheidend, die Charakteristik des Ohrs zu analysieren und die Signalverarbeitung darauf anzupassen. Sony arbeitet an einer App, die es Musikliebhabern ermöglicht, Fotos ihrer Ohren mit dem Smartphone zu erstellen. Die Analyse erlaubt es „360 Reality Audio“ dann, ein individuell abgestimmtes Umfeld zu kreieren.

Bei Lautsprechern, die Musik in diverse Richtungen abstrahlen, arbeitet Sony ebenfalls an einem passgenauen „360 Reality Audio“ Erlebnis. Auch Geräte anderer Hersteller, die das spezielle Format unterstützen, können eingebunden werden. Speziell bei Kopfhörern ist es möglich, die neuen Inhalte via App zu genießen, die von den jeweiligen Music Services angeboten werden wird.

Weiterführende Informationen zum Thema „360 Reality Audio“ gibt es hier: <https://www.sony.net/360RA>

Über die Sony Corporation

Die Sony Corporation ist ein führender Hersteller von Produkten für Verbraucher und professionelle Anwender in den Bereichen Audio, Video, Foto, Spiele, Kommunikation, Schlüsselkomponenten und Informationstechnologie. Mit seinen Geschäftsfeldern Musik, Film, Computer-Entertainment und Online ist Sony einzigartig aufgestellt, um als weltweit führender Elektronik- und Entertainment-Konzern zu agieren. Im Geschäftsjahr 2017 (Ende: 31. März 2018) verzeichnete Sony einen konsolidierten Jahresumsatz von rund 77 Milliarden US-Dollar. <http://www.sony.net/>

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

Weitere Informationen:

Hanif Shangama
PR Manager
Sony Europe Ltd.
Zweigniederlassung Deutschland
Telefon: 030/41955-1264
E-Mail: hanif.shangama@sony.com
Web: www.sony.de

Caterina Wamos

SONY

haebmau

Telefon: 030/726 208-390

Telefax: 030/726 208-250

E-Mail: caterina.wamos@haebmau.de

Web: www.haebmau.de

Presseinformation