N.º 20-001E

7 de janeiro de 2020

**A Sony destaca a sua evolução como "Empresa de entretenimento criativo**

**com uma base sólida de tecnologia" na CES 2020**

A Sony Corporation ("Sony") vai marcar presença na CES 2020, em Las Vegas, Nevada, a partir de terça-feira, 7 de janeiro (hora local).

A Sony procura fornecer produtos, conteúdos e serviços que melhorem as vidas das pessoas e tenham um impacto positivo na sociedade, com base no seu objetivo de "encher o mundo de emoções através do poder da criatividade e da tecnologia". Na conferência de imprensa da Sony, realizada antes da abertura ao público da exposição, o Presidente e CEO da Sony Corporation, Kenichiro Yoshida, afirmou que "A criatividade é uma força poderosa que impulsiona a Sony. Quando combinada com a nossa tecnologia, é imparável". Em seguida, passou à apresentação das mais recentes ofertas e dos novos desenvolvimentos da Sony nas áreas da eletrónica e do entretenimento.

Depois, subiu ao palco Jim Ryan (Presidente e CEO, Sony Interactive Entertainment), com o anúncio de que a PlayStation®4 vendeu globalmente mais de 106 milhões\*1 de unidades e de que a PlayStation™Network atingiu 103 milhões\*2 de utilizadores ativos mensalmente. Em seguida, abordou a tecnologia e as características inovadoras da PlayStation®5, cujo lançamento está previsto para a próxima quadra festiva, e revelou pela primeira vez o novo design do logótipo. "A nossa promessa à comunidade PlayStation®, que conta com 100 milhões de pessoas, é disponibilizar os melhores e mais ricos conteúdos e proporcionar experiências únicas aos jogadores, a velocidades sem precedentes."

Na produção de desporto em direto, a Sony apresentou a recente prova de conceito concretizada em conjunto com a NBC Sports e a Verizon num jogo de futebol americano. David Mazza (CTO, NBC Sports Group) subiu ao palco e destacou as expetativas relativas às tecnologias da Sony, na área da produção de *media* para transmissões e para tecnologia de comunicação sem fios, que oferecem novas possibilidades ao fluxo de trabalho da produção de desporto em direto.

Adicionalmente, Yoshida afirmou que "Não é um exagero dizer que os dispositivos móveis foram a mega-tendência da última década. Acredito que a próxima mega-tendência será a mobilidade", isto enquanto revelava o protótipo de um veículo dotado de tecnologias de imagem e deteção que contribuem para uma condução autónoma mais segura e fiável, bem como de uma variedade de tecnologias de eletrónica altamente avançadas que, em conjunto, oferecem uma experiência de entretenimento in-car sem precedentes. Concluiu a sua apresentação afirmando que, além de querer contribuir para a sociedade, a "Sony continuará a evoluir enquanto empresa de entretenimento criativo com uma base sólida de tecnologia".

\*1: Valores estimados com base numa pesquisa SIE, em 31 de dezembro de 2019.

\*2: Valores estimados com base numa pesquisa SIE, em dezembro de 2019.

A conferência de imprensa pode ser integralmente visualizada em streaming, através do seguinte URL.

<https://www.sony.com/CES>

**Principais produtos e protótipos em exposição**

O stand da Sony apresenta um conjunto de iniciativas que tiram partido do poder da criatividade e da tecnologia, sob o tema da criação de valor sustentável, que todas as diferentes áreas de negócio da Sony visam atingir, no âmbito da orientação corporativa de "chegar mais perto das pessoas". As exposições abrangem tecnologias que a Sony está a explorar, com o objetivo de se aproximar de criadores e utilizadores, permitindo-lhes fornecer "realidade", como vídeo de alta resolução e som em espaço tridimensional, além de tecnologias em tempo real que apoiam cada fase do processo de produção até à experiência de visualização, bem como diversas combinações destas tecnologias.

**Contribuir para a sociedade, disponibilizando segurança e fiabilidade**

A Sony demonstrará a contribuição que pretende fazer para a concretização de uma sociedade de condução autónoma altamente avançada e as novas experiências emocionais que visa oferecer ao mundo da mobilidade.

* **Evoluções nas tecnologias de deteção e imagem no universo da mobilidade**

O "Safety Cocoon" representa um conceito de zona segura que apoia a segurança do veículo sob diversas situações diárias de condução, com deteção a 360 graus em volta do veículo, permitindo uma preparação antecipada que ajuda a evitar o risco. No stand da Sony, os visitantes podem experimentar as evoluções nas tecnologias de deteção e imagem da Sony indicadas abaixo, que contribuem para a realização deste conceito. Através das tecnologias de deteção e imagem da Sony, que ultrapassam as capacidades do olho humano, queremos contribuir para a concretização de experiências de mobilidade seguras, fiáveis e confortáveis.

* + Sensores de imagem CMOS, que oferecem alta sensibilidade, alta definição, gama dinâmica alta e eliminação da oscilação LED\*3, para um reconhecimento de objetos preciso, mesmo em situações em que a deteção convencional é normalmente difícil.
  + LiDAR de estado sólido, que recorre a uma medição de distância altamente precisa, para obter uma perceção 3D exata dos espaços reais.
  + Tecnologia de fusão de sensores, que une as capacidades de sensores de vários atributos, para permitir um reconhecimento antecipado e preciso, mesmo sob condições difíceis, como em condução com nevoeiro, com luz de fundo e à noite.
  + Soluções Time-of-Flight (ToF) de deteção no habitáculo recorrem a tecnologia de medição da distância, para detetar e reconhecer pessoas e objetos no interior do automóvel. Estas informações são utilizadas para fornecer um sistema de *infotainment* com interfaces intuitivas, como controlo por gestos, e para melhorar a segurança e o conforto no interior do veículo.
* **Novas propostas de mobilidade no âmbito do conforto e do entretenimento**

Os esforços da Sony na área da mobilidade – como os desenvolvimentos na área da segurança, fiabilidade, conforto e entretenimento – estão a ser posicionados como uma nova iniciativa, denominada "VISION-S". O primeiro protótipo de veículo resultante da "VISION-S" vai ser apresentado no stand da Sony. Este protótipo integra tecnologias de deteção e imagem da Sony, bem como software de bordo regulado através das tecnologias de IA, telecomunicações e cloud da Sony, de modo a atualizar e desenvolver continuamente as suas características.

O veículo integra um total de 33 sensores, incluindo sensores de imagem CMOS e sensores ToF, para detetar e reconhecer pessoas e objetos no interior e no exterior do veículo e para disponibilizar apoio à condução altamente avançado. O "360 Reality Audio" da Sony proporciona uma experiência de áudio rica e imersiva, através de colunas em cada banco, para envolver os passageiros em som. Os bancos dianteiros estão de frente para um ecrã panorâmico, onde é possível desfrutar de conteúdos diversificados, através da intuitiva interface do utilizador. A Sony vai continuar a combinar as suas tecnologias avançadas, para proporcionar maior segurança e fiabilidade, procurando também inspirar novas emoções através de experiências revolucionárias de entretenimento in-car.

\*3:Flutuações que ocorrem na luz LED e na transmissão de sinais.

**Ajudar os criadores a realizarem os seus sonhos**A Sony está a introduzir uma revolução tecnológica em cada fase do processo criativo, desde a produção até à chegada do conteúdo às audiências, de forma a inspirar ainda mais os criadores e ajudá-los a levar o seu trabalho a espetadores e ouvintes.

* **Transformar a emissão de desporto em direto através da tecnologia**

Os desenvolvimentos nas tecnologias 5G e IA trazem aos criadores novas possibilidades de fluxo de trabalho de produção vídeo e artística.

* **Teste de prova de conceito 5G**

A Sony realizou um teste de prova de conceito em dezembro de 2019, com a captação de vídeo em direto de um jogo de futebol americano com uma câmara com ligação 5G, demonstrando a forma como o 5G pode permitir trabalhar com a câmara de forma mais criativa e com menos limitações, permitindo também reduzir os custos e o tempo de configuração. Os visitantes do stand da Sony poderão ver um vídeo de apresentação desta iniciativa, bem como o equipamento utilizado durante o teste, incluindo a câmara de vídeo de ombro PXW-Z450 da Sony, o dispositivo Xperia 5G mmWave, que permite a transmissão de dados a alta velocidade, e o protótipo da caixa transmissora que codifica e transmite vídeo de alta qualidade em tempo real.

* **Analítica de vídeo em tempo real com base na IA**

A Sony também propõe novas experiências de vídeo, que melhoram ainda mais a emoção do desporto, através da nossa tecnologia de analítica de vídeo em tempo real com base na IA. O stand vai apresentar uma demonstração de ténis de mesa, efetuada por atletas, e o jogo vai ser captado por múltiplos dispositivos, incluindo a câmara sistema POV HDC-P50 da Sony e as câmaras dotadas dos exclusivos sensores com visão de alta velocidade da Sony. A partir da imagem, as posturas dos atletas e a trajetória da bola são analisadas instantaneamente e personagens CG reproduzem os movimentos com base em estimativas das posturas dos atletas, graças à tecnologia de aprendizagem profunda. O stand também vai apresentar um vídeo de demonstração que indicará o número de rotações da bola, através da análise de imagens em câmara superlenta.

* **Potenciar a imaginação dos criadores através da tecnologia visual volumétrica 3D**
* **Tecnologia de visualização de realidade espacial 3D**

A exclusiva tecnologia Eye-sensing Light Field Display da Sony recorre a sensores de visão de alta velocidade e a algoritmos de reconhecimento facial, para oferecer experiências de realidade virtual de alta precisão, que não estão ao alcance das convencionais visualizações 3D a olho nu. Pode ser facilmente aplicada a conteúdos VR (realidade virtual) e AR (realidade aumentada), proporcionando um ambiente de criação de conteúdo volumétrico versátil a criadores de várias áreas, como a conceção de entretenimento e de produtos.

* **Tecnologia de produção virtual com recurso a captação volumétrica 3D**

O stand da Sony também dispõe de um conjunto de produção virtual que transforma a forma como filmes e programas de televisão são criados. O conjunto foi captado no estúdio da Sony Pictures como dados volumétricos fotorrealistas e é apresentado como imagem de fundo num ecrã Crystal LED. O fundo muda em tempo real com o movimento da câmara, assegurando que a imagem final apresenta a perspetiva e a profundidade adequadas. A produção virtual potencia a imaginação dos criadores, permitindo que realizadores, cinematógrafos e atores experimentem a cena como se nela estivessem realmente, além de oferecer flexibilidade criativa nos locais onde a produção de filmes pode ocorrer a qualquer momento.

* **Novo ambiente de criação de conteúdos, oferecido pelo sistema de visualização de alta resolução com ecrã de grandes dimensões**

À medida que os televisores continuam a evoluir no sentido de ecrãs cada vez maiores e que são criados mais conteúdos com cada vez maior resolução e em HDR (Higher Dynamic Range), existe a necessidade correspondente de uma avaliação de conteúdos exata e abrangente nos ecrãs profissionais utilizados pelos criadores. Numa configuração tipo sala de edição profissional, dotada de um sistema de ecrã 4K x 2K Crystal LED (220 polegadas), os visitantes poderão apreciar os atuais e futuros desenvolvimentos no ambiente de produção de filmes, programas televisivos e conteúdos online.

**Enriquecer os corações das pessoas através de experiências emocionais**

A Sony apresenta novos produtos dotados de tecnologias protegidas, anteriormente disponíveis na sua emblemática Série MASTER da BRAVIA®. A série de televisores LCD 8K "ZH8" oferece a impressionante qualidade de imagem proporcionada pelo Processador de Imagem X1™ Ultimate, líder na sua classe, bem como o novo e exclusivo "Frame Tweeter" da Sony, que permite desfrutar de uma experiência Sound-from-Picture Reality™ e manter um design fino. Adicionalmente, a série de televisores OLED "AH8" dispõe agora de X-Motion Clarity, que reproduz claramente imagens rápidas, sem perder brilho. Oferecemos uma experiência de alta qualidade de som e imagem, que faz a diferença num grande ecrã.

Além disso, a Sony anunciou a expansão dos dispositivos compatíveis com 360 Reality Audio, a experiência de áudio imersiva inicialmente disponível na América do Norte e na Europa no outono de 2019. No stand da Sony, os visitantes podem experimentar o 360 Reality Audio combinando auscultadores e smartphones com serviços de streaming participantes\*4, enquanto uma exposição dedicada demonstra a forma como se pode desfrutar do 360 Reality Audio através de uma barra de som e de uma coluna sem fios, para uma experiência que proporciona a sensação de se estar no mesmo espaço que os artistas.

\*4: Deezer, nugs.net, TIDAL

Clique no link abaixo para mais informações sobre o stand da Sony.

<https://www.sony.net/brand/event/ces/2020/>

Todos os nomes de produtos aqui mencionados são marcas comerciais ou marcas registadas da Sony Corporation ou dos seus respetivos detentores.

Para questões da comunicação social:

Corporate Communications e CSR Department, Sony Corporation

Sony.Pressroom@sony.co.jp