



Na CES do ano passado, a Sony apresentou um protótipo de headset AR/VR focado na “criação de conteúdo espacial”. E, ao mesmo tempo, a Siemens anunciou que estava trabalhando com a Sony para usar o mesmo [hardware](#), incluindo os dois novos controladores que desenvolveu, para algo que chamava de “metaverso industrial”. São muitos chavões, mas na CES 2025 tanto a Siemens quanto a Sony mostraram os fones de ouvido e o software associado em ação, o que ajudou a esclarecer muito do que as empresas estão tentando fazer aqui.

Durante a conferência de imprensa da Sony na CES, ela anunciou sua marca XYN de soluções de software e hardware, sendo o fone de ouvido uma parte fundamental da equação. A “solução de captura espacial” XYN usa [câmeras](#) sem espelho para digitalizar e criar objetos 3D fotorrealistas. Usando o headset XYN, você pode ver esses objetos em software de produção 3D para animação, videogames e outros usos potenciais.



Tive a oportunidade de experimentar o fone de ouvido XYN, bem como ver algumas amostras dos objetos 3D que foram digitalizados e manipulados. A demo em si foi um pouco complicada, como tantas demos de VR podem ser, mas essencialmente fui colocado dentro de um mundo animado que já havia sido construído. A partir daí, consegui importar um objeto semelhante a um geodo/cristal que foi digitalizado usando as ferramentas de captura espacial. Eu poderia movê-lo por todo o espaço virtual, ampliando-o para um tamanho enorme ou reduzindo-o a uma pequena pedra.





Sony

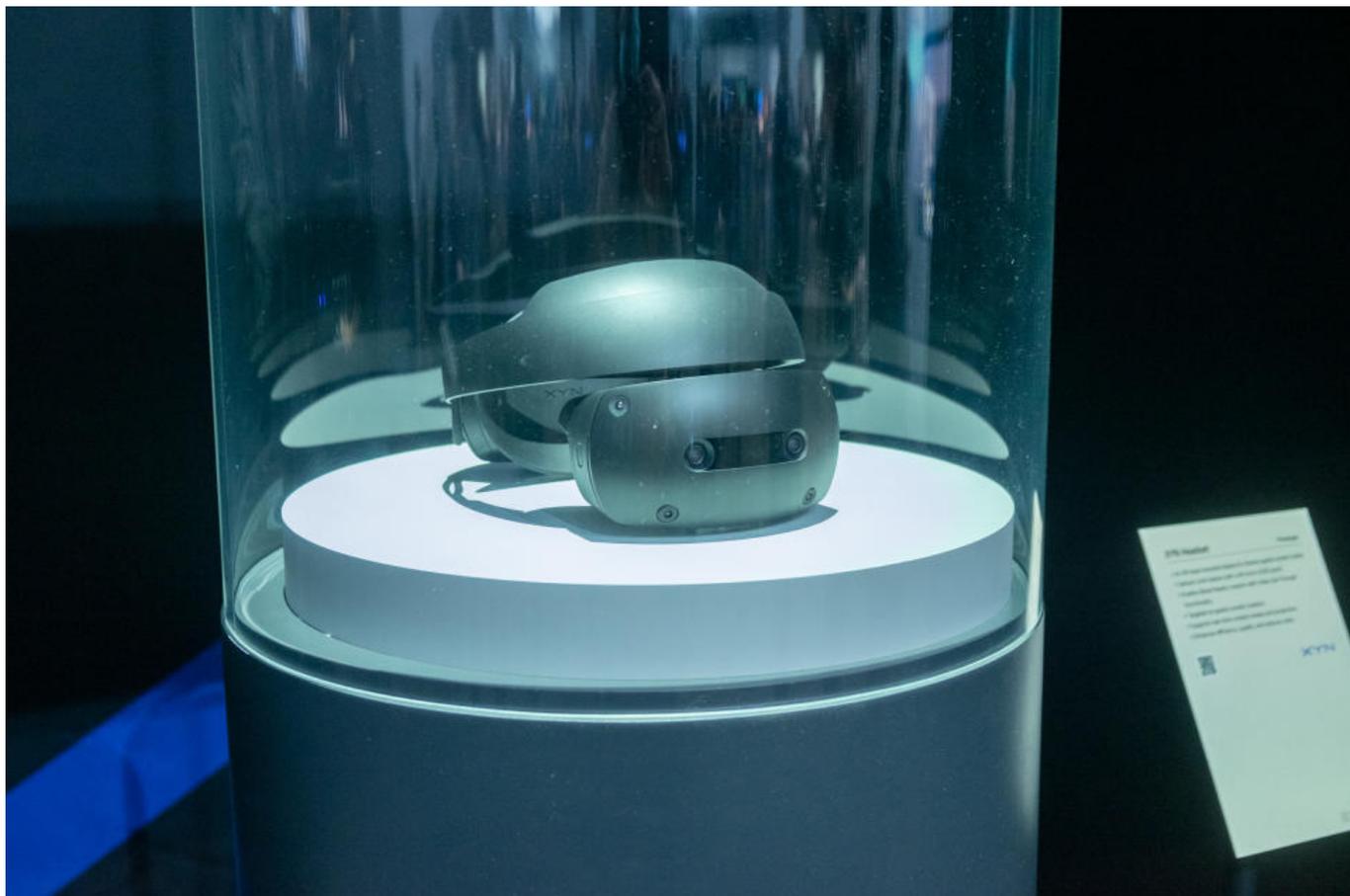
O fone de ouvido em si parecia bem construído e resistente para um protótipo - a tela vira para cima para que você possa voltar ao mundo real rapidamente e a faixa para a cabeça era bastante confortável e segura. Como sempre, porém, é difícil avaliar como será a sensação depois de uma ou duas horas perto de sua cabeça. A varinha controladora me pareceu um pouco complicada - seu formato um tanto incomum o torna adequado para apontar, mas descobrir como "agarrar" as coisas me levou um pouco. Não posso dizer o



quão íngreme é a curva de aprendizado, mas pelo menos tudo pareceu responsivo e bem feito.

Embora a demonstração em si não tenha sido inovadora, foi um bom exemplo de como mostrar todo o pipeline XYN, desde a captura de um objeto 3D até a manipulação e uso dele para construir um ambiente virtual. A Sony diz que o fone de ouvido XYN e seus controladores ainda estão em fase de protótipo, mas não me surpreenderia se descobríssemos mais sobre a disponibilidade pública mais cedo ou mais tarde.







Nathan Ingraham para Engadget

Isso porque a Siemens anunciou esta semana que o que parecem ser exatamente os mesmos fones de ouvido e controladores já estão à venda, embora com um foco muito diferente. A Siemens cunhou a expressão “metaverso industrial” no ano passado e teve a oportunidade de aprender mais sobre o que isso significa. Acontece que a Sony construiu originalmente o fone de ouvido para uso interno de designers e engenheiros para construir coisas no espaço 3D. Eles já usavam software da Siemens, então as empresas começaram a trabalhar juntas para otimizar os dois lados da experiência - e agora a Siemens acredita que chegou a um ponto em que pode vender os fones de ouvido e os pacotes de software para clientes corporativos.

A Siemens destacou um pouco mais seus recursos de AR, mostrando como você pode fixar seu NX Immersive Designer e usar o headset como um espaço de trabalho virtual - mas que permite ampliar e manipular os objetos 3D que você está projetando. Você também pode entrar no modo VR e ver os objetos em tamanho real e movê-los usando o controlador do fone de ouvido. Nesta demonstração, pude voar em enormes reproduções 3D de alguns aviões e, embora não fossem os objetos mais detalhados, a utilidade era clara.





Sony

Também usei o segundo controlador desenvolvido pela Sony na demonstração da Siemens. Além do dispositivo tipo ponteiro, eu tinha um anel no dedo indicador da mão esquerda. Usei isso para me movimentar pelo espaço virtual; segurar e girar minha mão em uma direção específica me movia para frente e para trás ou para cima e para baixo. Como



sempre, levei um minuto para me orientar, mas logo eu estava chegando bem perto dos aviões virtuais e “voando” para verificar seus detalhes.

A Siemens está definitivamente mais adiantada na busca de levar este produto aos usuários finais: o XR HMD está em pré-venda agora por US\$ 4.750, e a empresa diz que começará a ser enviado no próximo mês. Portanto, o hardware está definitivamente além da fase de protótipo - no caso da Sony, é provavelmente mais uma questão de garantir que todo o pipeline de software e hardware XYN funcione em conjunto antes de torná-lo amplamente disponível.

A Sony e a Siemens definitivamente enfrentam o desafio de mostrar às pessoas como essas ferramentas podem ser úteis - uma demonstração de quatro minutos realmente não resolve, e não sou engenheiro nem “criador de conteúdo” que possa usar as ferramentas XYN. Mas o que acho mais intrigante nessa estratégia é que a Sony está reconhecendo que seus fones de ouvido não são um produto de grande consumo; em vez disso, estão encontrando diferentes locais e indústrias onde isso pode ser útil. Neste ponto, essa é provavelmente uma estratégia inteligente, visto que AR e VR para o consumidor permanecem um nicho fora da esfera dos jogos. Mas, supondo que o hardware dos fones de ouvido da Sony esteja à altura, não me surpreenderia ver outras empresas adotando para suas necessidades específicas.