



90th Anniversary
CCIR/ITU-R Study Groups
(1927-2017)

无线电通信局（BR）

行政通函
CACE/814

2017年6月26日

致国际电联各成员国主管部门、无线电通信部门成员、参加无线电通信第6研究组工作的ITU-R部门准成员以及国际电联学术成员

事由： 无线电通信第6研究组（广播业务）
- 批准1个ITU-R新课题

根据2017年4月20日第CACE/803号行政通函，按照ITU-R第1-7号决议（A2.5.2.3段）提交了1份ITU-R新课题草案，供通过信函方式进行批准。

有关此程序的条件已于2017年6月20日得到满足。

已经批准的课题案文列在本函附件中供参考，并由国际电联予以公布。

主任
弗朗索瓦·朗西

附件：1件

分发：

- 国际电联各成员国主管部门和参与无线电通信第6研究组工作的无线电通信部门成员
- 参加无线电通信第6研究组工作的ITU-R部门准成员
- ITU-R学术成员
- 无线电通信各研究组的正副主席
- 大会筹备会议的正副主席
- 无线电规则委员会的委员
- 国际电联秘书长、电信标准化局局长、电信发展局局长

附件

ITU-R第143/6课题

用于广播节目制作和交换的高级沉浸式视听系统

(2017年)

国际电联无线电通信全会

考虑到

- a) 虚拟现实、360°及其他沉浸式媒体技术已引起内容提供商、受众和相关消费技术供应商的注意；
- b) 电视和广播节目制造方等正在探索高级沉浸式系统，以增强受众的内容体验；
- c) 当前的沉浸式媒体内容通常根据具体的交付或分发技术的要求进行获取和制作；
- d) 目前尚未有制作、管理和交换虚拟现实、360°及其他沉浸式电视节目的全球标准或推荐做法；
- e) 同样，目前也尚未有分发和发送虚拟现实、360°及其他沉浸式电视节目的全球标准或推荐做法；
- f) 尚未达成一致的高级沉浸式视听内容图像质量和相关音频质量的评估措施或方式；
- g) 尚未有评估是否达到高级沉浸式视听内容目标受众“体验质量”预期的标准；
- h) 广播公司通过越来越多的交互式交付平台向受众分发节目内容；
- i) 观众观看某些虚拟现实或增强现实内容时有眼睛疲劳、头晕恶心的体验，设备性能参数、观看时间和内容类型均可能影响这些不良反应，

做出决定，应研究以下课题

- 1 哪些是高级沉浸式视听内容制作和国际节目交换的适用参数值？
- 2 为了观看制作中的高级沉浸式视听内容也为了实现良好的消费者观看效果，应考虑哪些观看和收听条件（包括视听显示在内）？

- 3 哪些是管理、交换和存档高级沉浸式视听内容的恰当文件格式和包装？
- 4 为了准确评估高级沉浸式视听内容的质量，需要哪些评估技术和标准？
- 5 为了评估是否达到高级沉浸式视听内容目标受众的“体验质量”预期，需要哪些标准？
- 6 为了实现高级沉浸式视听内容的准确交换和重放，需要哪些元数据？
- 7 为了避免或减少观众观看高级沉浸式视听内容时出现眼睛疲劳、头晕恶心的情况，设备性能参数与制作决策应该如何配合？

进一步做出决定

- 1 以上研究结果应纳入一份或多份建议书和报告中；
- 2 上述研究应于2019年之前完成。

类别：S2

