QUESTION UIT-R 102-2/6

Méthodes d'évaluation subjective de la qualité audio et de la qualité vidéo

(1999-2011-2014)

L'Assemblée des radiocommunications de l'UIT,

considérant

*a)* que dans les Recommandations UIT-R BS.1116, UIT-R BS.1283, UIT-R BS.1284, UIT‑R BS.1285 et UIT-R BT.500 et le Rapport UIT-R BT.1082 ont été définies des méthodes de base pour l'évaluation subjective de la qualité respectivement des systèmes audio (présentation multicanal) ou vidéo (présentation stéréoscopique);

*b)* que dans la Recommandation UIT-R BS.1286 ont été définies des méthodes de base pour l'évaluation subjective de la qualité des signaux audio en présence d'une image de télévision haute qualité;

*c)* que l'interaction, au niveau de la perception entre le son et les images, peut influer sur leur qualité respective et sur la qualité globale perçue;

*d)* que les méthodes actuelles d'évaluation subjective de la qualité du son sont parfois mal adaptées aux systèmes audio avec image d'accompagnement;

*e)* qu'il n'existe pas de méthodes généralement applicables pour l'évaluation subjective de la qualité de l'image avec son d'accompagnement;

*f)* qu'il n'existe pas de méthodes connues pour l'évaluation subjective simultanément de la présentation du son et de l'image;

*g)* que toute une gamme de systèmes multimédias, y compris les systèmes d'information vidéo (VIS) multimédia numériques en vue d'une projection collective en intérieur ou en extérieur, comporte des présentations audiovisuelles. Ces systèmes ont des applications très diverses qu'il s'agisse:

– des types de terminaux (télévision à définition normale ou télévision haute définition, terminaux informatiques, terminaux multimédia (mobiles);

– des applications (divertissement, enseignement, services d'information);

– de la qualité de présentation (faible, intermédiaire, élevée);

– des environnements de présentation (domicile, bureau, extérieur, professionnel);

– des systèmes de diffusion (Internet, réseaux mobiles, satellite, radiodiffusion);

*h)* que la technologie des écrans multiples est utilisée dans les applications de radiodiffusion et d'information multimédia présentant simultanément plusieurs images différentes sur le même écran;

*i)* que des visiocasques (par exemple des lunettes vidéo)[[1]](#footnote-1) ont été conçus pour la réception de programmes de radiodiffusion télévisuelle et d'informations multimédias personnelles,

décide de mettre à l'étude les Questions suivantes

1 Quels sont les attributs de qualité applicables à la perception audiovisuelle?

2 Comment prendre en considération le compromis au niveau de la qualité, fonction du contexte, entre le son et l'image[[2]](#footnote-2)2?

3 Quelles sont les méthodes d'évaluation subjective[[3]](#footnote-3)3 nécessaires pour différentes applications et différents niveaux de qualité pour:

– une présentation audiovisuelle?

– une présentation visuelle en présence de signaux son (de niveau de qualité constant)?

– une présentation audio en présence de signaux image (de niveau de qualité constant)?

4 Comment utiliser ces méthodes comme critères pour déterminer les attributs de qualité qui sont importants pour les différents domaines d'application de la présentation audiovisuelle, en particulier pour les systèmes VIS?

5 Comment les utiliser pour exprimer les niveaux de qualité son et image exigés dans différents domaines d'application et pour en évaluer l’optimisation?

6 Quelles méthodes d'évaluation de la qualité d'image pourraient être utilisées dans le cas des écrans multiples et des visiocasques (par exemple des lunettes vidéo)?

décide en outre

1 que les résultats de ces études devraient être inclus dans une ou plusieurs Recommandations;

2 que ces études devraient être achevées d'ici à 2015.

Catégorie: S2

1. Les dispositifs d'affichage personnels avec lunettes optiques peuvent être utilisés avec les PC, les smartphones et d'autres dispositifs. Ils permettent de recevoir des programmes de radiodiffusion télévisuelle et des informations multimédias personnelles à tout moment, en tout lieu et dans des conditions d'utilisation mobile. [↑](#footnote-ref-1)
2. 2 A titre d'exemple on peut citer l'importance de la synchronisation entre le son et l'image pour la correspondance du texte et du mouvement des lèvres, pour le changement de plan dans les retransmissions sportives (depuis des objets se déplaçant rapidement, cas dans lequel le signal image prime jusqu'à une foule en délire après certains événements, cas où c'est le signal son qui l'emporte). [↑](#footnote-ref-2)
3. 3 Elles devraient comprendre, à titre d'exemple, l'harmonisation des échelles de notation utilisées actuellement dans les essais audio et vidéo (voir les Recommandations UIT-R BS et BT et les Recommandations UIT-T actuelles), les environnements d'essai, les distances de visualisation et d'écoute, les méthodes de formation, etc. [↑](#footnote-ref-3)