

## RECOMMANDATION UIT-R BT.1378\*

**Conditions de base applicables à la radiodiffusion multimédia-hypermédia**

(Question UIT-R 13/6)

(1998)

L'Assemblée des radiocommunications de l'UIT,

*considérant*

- a) que les systèmes de radiodiffusion numérique permettront d'offrir, parallèlement à la programmation séquentielle, des possibilités multimédia-hypermédia;
- b) que, comme dans le cas du codage audio et vidéo et de la compression pour la programmation séquentielle, l'utilisation de structures et de syntaxes normalisées pour les multimédia-hypermédia offrira de nombreux avantages;
- c) que, dans l'avenir, la radiodiffusion de services multimédia-hypermédia peut prendre beaucoup plus d'importance en raison de l'utilisation de divers systèmes de mémorisation dans les récepteurs;
- d) qu'un consensus sur les conditions applicables à la radiodiffusion multimédia-hypermédia, constituerait un pas important vers l'acceptation de systèmes communs,

*recommande*

**1** de prendre l'Annexe 1 comme base initiale pour les conditions applicables à la radiodiffusion multimédia-hypermédia.

## ANNEXE 1

Conditions	Fonctionnalités	Obligatoire/ Facultative
(1) Intégrité des données multimédia-hypermédia	Divers types d'informations monomédia codées (vidéo, y compris TVHD, son, graphiques, textes, logiciels, etc.) peuvent être combinés et identifiés comme des données multimédia-hypermédia à traiter avec le même processus dans les applications multimédia-hypermédia	O
	Des données de commande de présentation multimédia et des données de commande d'interaction, comme des touches et des curseurs, sont aussi incluses dans cette structure de données pour l'intégrité du traitement des données	O
(2) Commande de représentation multimédia, spatiale, temporelle et hiérarchique	Chaque composante monomédia a une propriété (position dans l'espace et dimension) utilisée pour la reproduction dans le récepteur. La relation entre toutes les composantes ou la représentation dans le format final (placement selon coordonnées d'affichage) peut être indiquée et commandée	O
	Chaque composante monomédia a une propriété (position dans le temps et durée) utilisée pour la reproduction dans le récepteur. La relation entre toutes les composantes, par exemple la synchronisation audiovisuelle, peut être indiquée et commandée	O
	S'il y a chevauchement de plusieurs informations de présentation, leur relation de superposition pour la présentation peut être indiquée et commandée	O

\* La Commission d'études 6 des radiocommunications a apporté des modifications rédactionnelles à cette Recommandation en 2002 conformément aux dispositions de la Résolution UIT-R 44.

Conditions	Fonctionnalités	Obligatoire/ Facultative
(3) Liens	Les hyperliens multimédia, c'est-à-dire, les liens entre une partie d'information codée et une autre, peuvent être décrits explicitement et inclus dans cette structure de données. Ils englobent les liens hypertexte (c'est-à-dire les liens entre des chaînes (string) et d'autres informations codées)	O
	Des liens avec les éléments IS à l'intérieur et/ou à l'extérieur d'une chaîne (channel) donnée peuvent exister	F
	Des liens avec les programmes enregistrés dans la mémoire interne peuvent exister	F
	Des liens avec les ressources Internet peuvent exister	F
(4) Interaction utilisateur	Les méthodes de commande, les conditions et les effets de l'interaction utilisateur peuvent être décrits explicitement et inclus dans cette structure de données	O
	Les interfaces utilisateur graphique et leurs fonctions peuvent être incluses dans cette structure de données pour l'interaction utilisateur	F
(5) Traitement en temps réel	Le retard dû au traitement de cette structure de données peut être réduit au minimum et être acceptable pour les utilisateurs. Le niveau à partir duquel il n'est plus acceptable dépend des applications	O
	Des flux en temps réel peuvent être traités avec cette structure de données	O
(6) Recherche	Les informations supplémentaires (par exemple indices et marqueurs) qui décrivent le contenu de l'information multimédia-hypermédia utile et qui peuvent être consultées à l'aide d'un mécanisme de recherche, peuvent être incluses dans cette structure de données	F
(7) Edition	Certaines informations multimédia-hypermédia reçues sont «éditables» pour certains types d'applications	F
(8) Droits d'auteur	Les informations de droits d'auteur peuvent être incluses dans cette structure de données en vue d'indiquer le détenteur des droits d'auteur des contenus multimédia-hypermédia	O
	Des données de contrôle des droits d'auteur peuvent être incluses dans cette structure de données	F
(9) Informations descriptives	Des informations descriptives peuvent être incluses dans cette structure de données en vue de fournir des renseignements supplémentaires sur les contenus multimédia-hypermédia	O
(10) Extensibilité	Des données multimédia-hypermédia définies par l'utilisateur peuvent être incluses dans cette structure de données	O
(11) Interopérabilité	La portabilité des contenus multimédia-hypermédia est possible dans différents supports d'information. Au besoin, il est facile de convertir une structure de données multimédia-hypermédia pour la scinder entre radiodiffusion et autres supports d'information. Des contenus multimédia-hypermédia d'Internet et d'autres services de télécommunication peuvent aussi être utilisés sans qu'il soit nécessaire d'imposer des contraintes importantes au niveau du récepteur	O

## APPENDICE 1

## À L'ANNEXE 1

## GLOSSAIRE

<b>Multimédia</b>	Ensemble d'éléments d'images animées, d'images fixes, de graphiques, de textes et de sons dont l'association constitue une présentation. Le multimédia est souvent utilisé dans des applications interactives. Les éléments du multimédia ont souvent besoin d'être synchronisés.
<b>Page multimédia</b>	Ensemble de contenus multimédia destiné à être perçu comme une seule entité.
<b>Hypermédia</b>	Ensemble d'informations codées qui permet de passer d'une série d'éléments multimédia (page) à une autre. Les mots ou les objets peuvent contenir des codes intégrés et non visibles qui donnent l'adresse de la nouvelle page. Le fait de choisir le mot ou l'objet affiché sur la page présentée permet de passer à une nouvelle page.
<b>Monomédia</b>	Chacun des éléments constitutifs du multimédia. La souplesse de présentation des éléments visuels et sonores est différente. Les éléments visuels sont définis sur l'écran, en termes de position et de dimension, alors que les éléments sonores peuvent être définis par des caractéristiques telles que la durée de l'image sonore, la position apparente de la source sonore, etc.
<b>Applications multimédia</b>	Ensemble de logiciel + contenu multimédia exécuté ou pouvant l'être après téléchargement dans le récepteur, permettant d'obtenir une présentation multimédia.
<b>Applet</b>	Mini-application.
<b>IS</b>	Information de service, ou information qui décrit les éléments d'un service, comme le nom d'une chaîne, le titre d'un programme, etc.
<b>Interopérabilité</b>	Capacité de certains éléments destinés à être utilisés par l'intermédiaire d'un moyen de diffusion, à l'être également par d'autres moyens de diffusion, ou à être transmis sans modification à d'autres systèmes.
<b>Contenu exécutable</b>	Autre désignation d'application «multimédia» (le terme n'est pas utilisé dans cette Recommandation).
<b>Mécanismes de recherche</b>	Outils permettant de retrouver des éléments ou des applications multimédia dans des archives ou des bases de données, ou dans la mémoire du récepteur.
<b>Hyperlien</b>	Lien qui permet de passer d'une page multimédia à une autre.
<b>Hypertexte</b>	Hypermédia, où le «média» utilisé est un mot.
<b>Chaînes</b>	Ensemble de données connectées.
<b>Indices et marqueurs</b>	Codes de marquage qui précisent le contenu ou le type de données auquel ils se réfèrent.

---