



无线电通信局（BR）

行政通函
CACE/970

2021年1月8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项经修订的ITU-R课题

根据2020年10月29日第CACE/962号行政通函，1项经修订的ITU-R课题草案已按照ITU-R第1-8号决议（A2.5.2.3段）提交信函批准。

有关此程序的条件已于2020年12月29日得到满足。

已经批准的课题案文列在本函附件中供参考，并将由国际电联予以公布。

主任
马里奥·马尼维奇

附件：1件

附件

ITU-R第143-2/6号课题

用于广播节目制作、交换和播出的高级沉浸式¹感官媒介系统

(2017-2019-2020)

国际电联无线电通信全会，

考虑到

- a) 虚拟现实、增强现实、360°视频、三维（3D）视频和音频及其他沉浸式感官媒介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此类高级沉浸式系统，以增强受众的内容体验；
- c) 正在开发利用触觉技术进一步增强沉浸式感官媒介的系统；
- d) 当前的沉浸式感官媒介内容通常根据具体的交付或传送技术的要求予以获取和制作；
- e) 尚未达成一致的措施或方式来评估高级沉浸式感官媒介内容的图像质量、相关音频和触觉质量；
- f) 尚未有标准来评估高级沉浸式感官媒介内容是否正在达到预期的目标受众“体验质量”；
- g) 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；
- h) 一些观众观看一些虚拟现实或增强现实内容时有眼睛疲劳、头晕恶心的体验记录，而且设备性能参数、观看时间和内容类型均可能导致这些不良反应，

做出决定，应研究以下课题

- 1 哪些是高级沉浸式感官媒介内容的制作、交换和播出的适用视听和触觉参数值？

¹ 术语“沉浸式”被认为包括通过利用诸如音频、视频和触觉之类的基于感官的技术，来提供或吸引观众的任何格式或媒介或平台，并且实现任何形式的交互作用或对内容呈现的控制。

- 2 需要什么音频、视频、数据和元数据来代表沉浸式感官媒介场景？
- 3 对于观看高级沉浸式感官媒介内容，在进行制作和消费者观看时应假设需要哪些（包括视听和触觉复制设备在内的）条件？
- 4 需要什么样的元数据来实现高级沉浸式感官媒介内容的准确交换和复制？
- 5 如何使设备性能参数与制作决策相互作用，从而当观众观看高级沉浸式感官媒介内容时，避免或最大程度地减少他们的眼睛疲劳、头晕或恶心？

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/或报告中；
- 2 上述研究应于2023年之前完成。

类别：S2
