



Бюро радиосвязи (БР)

Административный циркуляр
CACE/962

29 октября 2020 года

Администрациям Государств – Членов МСЭ, Членам Сектора радиосвязи, Ассоциированным членам МСЭ-R, участвующим в работе 6-й Исследовательской комиссии по радиосвязи, и Академическим организациям – Членам МСЭ

Предмет: **6-я Исследовательская комиссия по радиосвязи (Вещательные службы)**
– **Предлагаемое утверждение проекта одного пересмотренного Вопроса МСЭ-R**

На собрании 6-й Исследовательской комиссии по радиосвязи, состоявшемся 16 октября 2020 года, был принят проект одного пересмотренного Вопроса МСЭ-R в соответствии с Резолюцией МСЭ-R 1-8 (п. A2.5.2.2) и было решено применить процедуру, изложенную в Резолюции МСЭ-R 1-8 (см. п. A2.5.2.3), для утверждения Вопросов в период между ассамблеями радиосвязи. Текст проекта Вопроса МСЭ-R приведен для удобства в Приложении к настоящему письму. Всем Государствам-Членам, возражающим против утверждения проекта Вопроса, предлагается сообщить Директору и председателю Исследовательской комиссии причины такого несогласия.

Учитывая положения п. A2.5.2.3 Резолюции МСЭ-R 1-8, Государствам-Членам предлагается информировать Секретариат (brsgd@itu.int) в срок до 29 декабря 2020 года о том, утверждают они или не утверждают изложенные выше предложения.

По истечении вышеуказанного предельного срока результаты этих консультаций будут объявлены в Административном циркуляре, а утвержденный Вопрос будет в кратчайшие сроки опубликован (см. <http://www.itu.int/ITU-R/go/que-rsg6/ru>).

Марио Маневич
Директор

Приложение: Один проект пересмотренного Вопроса МСЭ-R

ПРИЛОЖЕНИЕ

(Документ [6/64](#))

ПРОЕКТ ПЕРЕСМОТРЕННОГО ВОПРОСА МСЭ-R 143-1/6

Перспективные иммерсивные¹ ~~аудиовизуальные~~ сенсорные медиасистемы для производства программ ~~и обмена программами~~ и представления программ ~~ими~~ в целях радиовещания

(2017-2019-~~2020~~)

Ассамблея радиосвязи МСЭ,

учитывая,

- a)* что виртуальная реальность, дополненная реальность, видео в формате 360°, видео и ~~звук аудио~~ в трехмерном (3D) формате и другие иммерсивные сенсорные медиатехнологии привлекают внимание поставщиков контента, аудитории и продавцов соответствующих технологий для потребителей;
- b)* что составители теле- и радиопрограмм и другие изучают такие перспективные иммерсивные системы для улучшения восприятия аудиторией их контента;
- c)* что разрабатываются системы, обеспечивающие дальнейшее совершенствование иммерсивных сенсорных медиа с использованием тактильных технологий;
- ed)* что в настоящее время иммерсивный сенсорный медиаконтент обычно приобретает и производится с учетом требований конкретных технологий доставки или распределения;
- de)* что отсутствуют согласованные меры или средства для оценки качества изображений ~~и~~ связанного с ними аудио и тактильного воспроизведения перспективного иммерсивного ~~аудиовизуального~~ сенсорного медиаконтента;
- ef)* что отсутствуют критерии для оценки соответствия ожиданиям в отношении "оценки качества пользователем" целевой аудитории перспективного иммерсивного ~~аудиовизуального~~ сенсорного медиаконтента;
- fg)* что радиовещательные организации распределяют программный контент аудитории с использованием возрастающего числа интерактивных платформ доставки;
- gh)* что часть зрителей ~~и~~ фиксировали ощущаемую усталость глаз, головокружение или тошноту при просмотре некоторого контента виртуальной реальности или дополненной реальности, и рабочие характеристики устройств, время просмотра и тип контента могут – все – влиять на указанные нежелательные реакции,

решает, что следует изучить следующие Вопросы:

- 1 Каковы надлежащие значения аудио, видео и тактильных параметров для производства перспективного иммерсивного ~~аудиовизуального~~ сенсорного медиаконтента ~~и международного обмена этим контентом~~ и его представления?

¹ Термин "иммерсивный" рассматривается как охватывающий любой формат или среду либо платформу, которые обеспечивают или привлекают аудиторию, используя сенсорные технологии, такие как аудио, видео и тактильные, и предоставляют возможность любой формы взаимодействия или управления представлением контента.

2 Какая аудиоинформация, видеоинформация, данные и метаданные необходимы для представления иммерсивных сенсорных медиа-сцен с любых точек обзора?

~~3 Какие общие звуковые и видеосистемы следует использовать для производства и обмена перспективным иммерсивным аудиовизуальным контентом в целях обеспечения максимальной функциональной совместимости?~~

~~43 Какие условия просмотра и прослушивания, включая аудиовизуальные и тактильные устройства воспроизведения дисплея, следует принять для просмотра перспективного иммерсивного аудиовизуального сенсорного медиаконтента при производстве и просмотре потребителями?~~

54 Какие метаданные необходимы для обеспечения возможности точного обмена перспективным иммерсивным аудиовизуальным — сенсорным медиаконтентом и его воспроизведения?

65 Какова взаимосвязь параметров показателей работы устройств и производственных решений, с тем чтобы исключить или свести к минимуму усталость глаз, головокружение и тошноту при просмотре перспективного иммерсивного аудиовизуального сенсорного медиаконтента?

далее решает,

1 что результаты вышеупомянутых исследований следует включить в Рекомендацию(и) и/или Отчет(ы);

2 что вышеупомянутые исследования следует завершить к 2023 году.

Категория: S2
