

附件 2：联盟标准制修订立项申请书

世界超高清视频产业联盟标准制、修订立项申请书

项目名称	三维声质量主观评价通用方法	制定 ☒ 修订 ☐	被修订标准号	
采用国际/内标准名称（中文）	三维声质量主观评价通用方法			
申请单位	1.中央广播电视总台 2.国家广播电视总局广播电视规划院 3.中国电子技术标准化研究院 4.深圳市腾讯计算机系统有限公司 5.华为技术有限公司 6.长城汽车股份有限公司 7.浙江吉利控股集团有限公司 8.奇瑞汽车股份有限公司 9.广州汽车集团股份有限公司	联系人	苑学成	
手机	13910278064	Email	yuanxuecheng@cctv.com	
牵头单位	中央广播电视总台			
计划起止时间	2025 年 3 月-2026 年 3 月			
立项的目的、意义或必要性: 随着沉浸式音频和虚拟现实技术的发展,三维声技术在游戏、影视、音乐等领域的应用日益广泛,带来与立体声和环绕声不同声音体验,需要新的评价属性;同时,三维声带来的基于对象和声场的新的技术特点,使得三维声能够更灵活地适应不同的应用场景,但也对主观评价方法带来了新的挑战。当前,不同研究机构和企业采用各自的评价方法,导致评价结果难以横向比较,影响了技术的进一步优化和推广。需要规范主观评价方法。				
适用范围或主要技术内容: 本文件适用于三维声音频内容制作和质量检测,以及三维声系统建设和三维声设备的设计、生产、验收、运行和维护。本文件应规定三维声音频内容、系统和设备的主观评价通用方法。包括主观评价人(评价员)、机(重放设备)、料(测试序列)、法(评价方法)、环(重放环境)各要素的通用性、原则性的内容。不同技术特点的设备、不同的应用场景的评价可以直接应用本文件找到主观评价要素的组合,形成评价方法,也可以在本文件规定的通用性内容的基础上进行扩充和细化,形成不同应用场景下的评价方案。 主要技术内容包括: 1. 评价属性的确定原则。 属性反映被测对象在某方面的可感知特征,通常以描述词的形式出现。在规划主观				

评价时，组织者需要确定待评价的属性，评价员需要充分理解待评价属性并与组织者达成共识。 2. 适用场景 适用场景应包括有参考评价和无参考评价，以应对音频内容或音频系统进行评价的不同需求。 3. 评价方法及评分标度 给出可供选择的评奖方法或评分标度。 4. 评价属性 根据三维声的声音特点和三维声技术的特点，给出相应的评价属性，包括但不限于：音色、均匀性、定位和声像、空间感、与视觉相关属性等。 5. 评价员和评价小组 对参与评价的人员年龄、职业、教育背景等特点提出要求和建议，对评价小组的人数和人员构成提出要求。 6. 评价序列 对用于评价的测试序列内容、数量、质量、目标使用场景等特性提出要求。 7. 重放设备和评价环境 面向不同的评价对象，提出对于重放设备和评价环境的要求，需遵循对评价结果可靠性和可重复性的基本要求。 8. 统计分析 对评价结果的数学统计分析要求。
国内外情况简要说明： 国内外有相关音频主观评价方法： ITU-R BS.1116: 音频系统小损伤的主观评价方法(或 GB/T 35784)或 ITU-R BS.1534，适用范围专一，通常用于编解码质量评价。本文件中直接引用这两项标准的相应内容。 ITU-R BS.1284:General methods for the subjective assessment of sound quality，该文档为声音质量的主观评价提供了详细的指导，涵盖了从实验设计、听音小组选择、测试方法到数据分析和结果呈现的各个方面。本文件参照 ITU-R BS.1284 规定主观评价的各个要素，但更加贴近应用实际，补充评价员的测后筛选、评价序列的选取原则、锚点的作用和确定原则、ABX 方法等。
申请立项单位意见
备注：

