# S-8:□□□□□□□□□

## Section8:□□□□□□□□□ Immersive Video Engineering & Spatial Cognition

**2026.10.31**

## □□□□ Overview

□□□□□□□□□

□□□

1-3]□□□

MV-HEVC□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□2□□8K□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□

□□□

★ □□□□

# □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□ | □□□□□□ | □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| □□□□□<br>□□□ □<br>□180°□200°□ | □□<br>□□<br>□□<br>□

□□□

□□GPU□□□□□□□1/3□□□□□□□

- □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□:
  HMD□□□□□□□□□□□□□□□180□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

▼ □ □□ □□□□□□□□□□□□□□□□50cm□ □ —— □□□□□□□□□□□□□□□□

□ □□□□

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| □□<br>□□<br>□□ | **1.0**□□□□ □<br>**3.0**□□□□ | □□□□□□□□<br>1□□□□□□<br>□□□□<br>□□100%□<br>□□□□□□□□<br>□ | □□□□□□□<br>□□□□□□□<br>□□□□□□□<br>□□□□□□□<br>□□□ | ACEScg□□<br>□□□□□□□□<br>□□□□□□□□<br>□□□□□□□□<br>□□□□□□□□ |

□ □□□□□□□□□

## 1-3□MASON□□□

- **□□□□□□□□Gaze-Driven□□□□□□□□:**
  □□□□180□□□□□□□□

□□□

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| □□□□□□□□ | □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| □□□□

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | **Live Link / HMD IMU** | **3rd Order** | | |

□ □□□□□□□□□□UX□□□□□□□□□

□□□

# □2□□□□□3D□□□□180□□□□□□□□□□□□□□

# Next-Gen VR Camera Systems

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ [1-1]□1□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ [1-2]□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□3D□□□□180□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□Tech Design□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□DIT□□□□□□□□□□□□

□ □□□□ EOS VR SYSTEM□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□DIT□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

| | | | |
|---|---|---|---|
| □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□CMOS□□□□□□□ | □□□□□□□□□□

| | | | |
|---|---|---|---|
| □□□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□□ **50** □□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□50cm □ 2□□□□□ | □□□□ □□□□ □□□ □VAC □□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □ | 1□□□ □□□□ □□□□ □□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ |

## 2-2□□□□□□□□□□Blackmagic Design□□□Blackmagic URSA Cine Immersive□□□

□□8K/16K□120fps□16bit□□□□□□□□□□□□ACEScg□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□]□

□Blackmagic URSA Cine Immersive□□DaVinci Resolve□□□□□□□□□□□MV-HEVC□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□8K□120fps□16bit Blackmagic RAW□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□DaVinci Resolve Studio□□□□□□□□□□□□□□□□□3D□□□□□□Apple Vision Pro□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

| | | | |
|---|---|---|---|
| □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□CMOS□□□□□□□ | □□□□□□□□□□

| | | | |
|---|---|---|---|
| □□□□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□□□ **50** □□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□50cm □ 2□□□□□□ | □□□□ □□□□ □□□ □VAC □□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □ | 1□□□ □□□□ □□□□ □□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ |

□□□□□□□□□□VR□□□□□□□□□□□

□□□□□UE5□□□□□

□　□□□

□□□□□□□□1.2□□1.3□□□□30%□□□□□□□□

□3. MV-HEVC □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□1□□□□□□□□□□□ [3-1]



▼□WebRTC / SRT□□□□□□□□□ 5G/6G □□□□□□□□□□□□ [4-2]

□4. Apple Vision Pro □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□1/1□□□□□□□□ [6-1, 6-2]

- □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□:
  □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□DIT□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| □□□□□□ | □□□□□□

- □□□□

□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□**HRTF（Head-Related Transfer Function**□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

- □□□□

| | | | |
|---|---|---|---|
| □□□□ | □□□□

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

[illegible]

- [illegible]
  [illegible]
  [illegible]1[illegible]2[illegible]
  [illegible]50[illegible]
  [illegible]**Distance Roll-off**[illegible]
  [illegible]**2D**[illegible]
  [illegible]

□□□□□□□□□□□1□□□□□□□□□□□

□□□

□□□

□□□□□□□

□ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□1□□□□□□16.6ms□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□Operations□□□□□□□□□□□□

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| □□□□□□□□□□ | Opus□□□□□□□□□□□□□□ | WebRTC (RTCDataChannel□□) / SRT□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□□□□□□□□□: **5ms**□□□□□□ | □□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□

# □5□□□

- □□□□□□□□□□:
  □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□120□□180□□
  □□□1□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
  □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
  □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
  □□□□□□□LBE□□□□

□ □□□□□□□□□□□□□16K LED□□□□□□□The Sphere □ Cosm □□□

2020□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□3D□□□□□□UE5/Unity□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□DX□□□□□□□□□□□□□**The Sphere**□□□□□□□□□□□□□□□□□□□16K□□□□□□□□□**Cosm**□□□□□□□□□□

- **Shared Reality**□□□□□□□□□□□□:
  □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□100%□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□ □□□□□□□□□□□□□□□□Apple Vision Pro□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□LBE□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| □2□<br>□<br>□□□<br>□<br>□□□ | **The Sphere / Cosm**<br>□16K□□□LED□□□□ | **E&S**□□□□□□□□□□□□□□□□<br>□<br>× [HOLOPLOT□□□□□<br>□] | □□□□□□□:1□□□□□□□□□□□ [3-1]□□□□□□□□□□<br>□□□□□□□1□□□□□□□□□□□□ | □□<br>□□<br>□□<br>□

□□□

- □□□□

□□□

6-2]□

- **Asynchronous Interaction Buffer**□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□□□ □□1□□
  - HMD□□□□□□□□□□□□□□□□□

□C□

- **Cosm□□□□□ □□□□□□□5□□**
  - □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□16K□□□LED□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□LBE□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□8K□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□1/2□1/4□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□1%□□□□□□
□GPU□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□ [3-1, 4-1, 5-6]□

□I□

- **Invisible UI**□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ □□1□□
  - □□□□□□□□□□□□□□□□□□2D□□□□□□□□□□□□□□
    □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
    □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
    □UI□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
    □□MASON□□□□□□□□□□□□□UX□□□□□□□□□□
    [1-3, 3-3, 4-1, 5-2]□

□M□

- **MASON**□□□□□□□ □□□□□□□□1□□□5□□
  - □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□2D□□□□□□□□□
    □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
    □□□180□□□□□□□□□□□1□□□□1□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□100%□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ [□□□□□, 1-1, 2-1]□

- **Sweet Spot Coordinate**□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□5□□
  - 3D□□□□□□□□□3D□□□□□□□□□180□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□V□

- **Vection□□□□□□ / □□□□□□□□□□□ □□□□□□ □1□□□5□□**
  - □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□100%□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ [□□□□, 1-2, 2-1, 3-1, 3-2, 5-2]□

# □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

*technologies – Part 7: Multiview High Efficiency Video Coding (MV-HEVC) Architecture for Spatial Computing Devices.*

- □□3□3-1□□□2□□8K□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□Official Tech Papers & Corporate Data□□

**MASON Spatial UX Design Labs (2024–2026):**

*Invisible UI Methodologies and Gaze-Driven Object Audio Alignment in Immersive Video Engineering: A Framework for 180-Degree Spatial Cinema.* MASON Tech Design Manifesto.

□□1□1-3□□5□5-3□2D□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□