

Contenidos inmersivos para medios y redes sociales

César D. Salvador^a

^a<http://cesardsalvador.github.io>

Resumen

Keywords:

1. Introducción

2. Acústica virtual

2.1. Entorno: Room transfer functions (RTFs)

2.2. Oyente: Head-related transfer functions (HRTFs)

3. Kits de desarrollo de software para sonido 3D y realidad virtual

3.1. Facebook Spatial workstation VST

3.2. Oculus Audio SDK

3.3. Unity

4. Integración audiovisual

4.1. Video 360

4.2. Binaural ambisonics

4.3. Head-mounted displays: Oculus y Google cardboards

5. Conclusiones

Referencias