

Registro, edición y reproducción de paisajes sonoros 3D

César D. Salvador^a

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

Resumen

Keywords:

1. Introducción

2. Registro con arreglos de micrófonos esféricos

2.1. B format: Codificación Ambisonics de primer orden

2.2. HOA format: Codificación Ambisonics de alto orden

3. Reproducción por medio de arreglos de altavoces

3.1. Decodificación

4. Reproducción por medio de audífonos

4.1. Head-related transfer functions (HRTFs)

4.2. Reproducción binaural de formatos ambisonics

5. Conclusiones

Referencias