

Три вида звука, профили и уровни, MPEG-H против AC-4 и где он применяется.

Три вида звука в одном потоке

Канальный	фикс. микс на фикс. динамики (5.1, 7.1.4)
Объектный	отдельные звуки + позиции, подвижные
Сценовый (НОА)	всё записанное звуковое поле, вращаемое

Главный профиль — пять уровней (макс. ядро / макс. динамики)

Уровень 1	8 ядра / 8 динамиков
Уровень 2	16 ядра / 16 динамиков
Уровень 3	32 ядра / 24 динамика
Уровень 4	64 ядра / 24 динамика
Уровень 5	128 ядра / 64 динамика

Вещательные/стриминговые устройства используют профиль Low Complexity или Baseline, не полный Main.

MPEG-H 3D Audio против Dolby AC-4

Критерий	MPEG-H	AC-4
Орган	ISO/IEC MPEG	Dolby / ETSI
Спецификация	ISO/IEC 23008-3	ETSI TS 103 190
Виды звука	каналы+объекты+сцена	каналы+объекты
Роль в ATSC 3.0	A/342 Part 3	A/342 Part 2
Якорный рынок	Южная Корея	США

Внедрён: единственный кодек наземного 4K в Корее (с 2017); Sony 360 Reality Audio; один из двух кодеков ATSC 3.0.

Ловушка: «звук ATSC 3.0» — НЕ один кодек

ATSC 3.0 стандартизирует две системы: MPEG-H и AC-4. Устройство может декодировать одну, другую или обе. Определяйте, какую систему несёт поток, и маршрутизируйте в нужный декодер; держите запас на AAC/Dolby.