

1 — «Собрать против купить» это спектр (по тому, сколько вы обслуживаете)

Собрать (всё ваше)

Купить модель, запускать

Купить управляемое

RNNoise / DeepFilterNet — бесплатно, ваша инженерия

NVIDIA Maxine на ваших GPU — шире эффекты, дороже

Krisp / ai-coustics на устройстве — ноль серверных операций

2 — Что каждое имя на самом деле (2026)

Krisp

NVIDIA Maxine

Dolby

On-device SDK, без загрузки, BVC; годовая корп. лицензия

Переименован в «AI for Media»; на GPU NVIDIA (Tensor Cores)

Свёрнут в OptiView (стриминг) — покупка real-time-голоса закрыта

3 — ФОРМА стоимости различается (совмещайте с тем, как растёте)

Собрать -> бесплатно + инженерные часы (вы сопровождаете).

Krisp -> годовой контракт SDK; серверные вычисления ~ \$0 (на устройстве).

Maxine -> ~\$4 500/GPU-год (AI Enterprise) + GPU; растёт с нагрузкой.

4 — Урок Dolby: «купить» едет на дорожной карте вендора

Dolby.io Communications (Dolby Voice) -> покупка THEO (авг. 2024) -> OptiView.

Отдать ключевую возможность на аутсорс = наследовать чужую стратегию.

5 — Не покупайте демку — покупайте соответствие (все четыре)

1. Работает ли он ТАМ, где аудио (устройство пользователя vs ваши серверы)?
2. Указывает ли дорожная карта вендора в вашу сторону (или вы следующая миграция)?
3. Растёт ли цена с тем, с чем растёт продукт?
4. Можно ли проверить качество прослушиванием ITU-T P.835, а не клипом?

6 — Чек-лист решения

- ☐ Сначала попробуйте бесплатную встроенную базу; выпускайте, если жалобы прекратились.
- ☐ Аудио с устройств, которые вы НЕ контролируете (SIP / агенты)? -> сервер: Maxine при GPU, иначе управляемый SDK на сервере.
- ☐ Все устройства ваши + ноль серверных операций и все платформы? -> купить Krisp / ai-coustics; хотите контроль и бесплатную лицензию? -> собрать RNNoise / DeepFilterNet.
- ☐ Никогда не запускайте два подавителя сразу; ставьте годовой пересмотр на дорожную карту вендора.