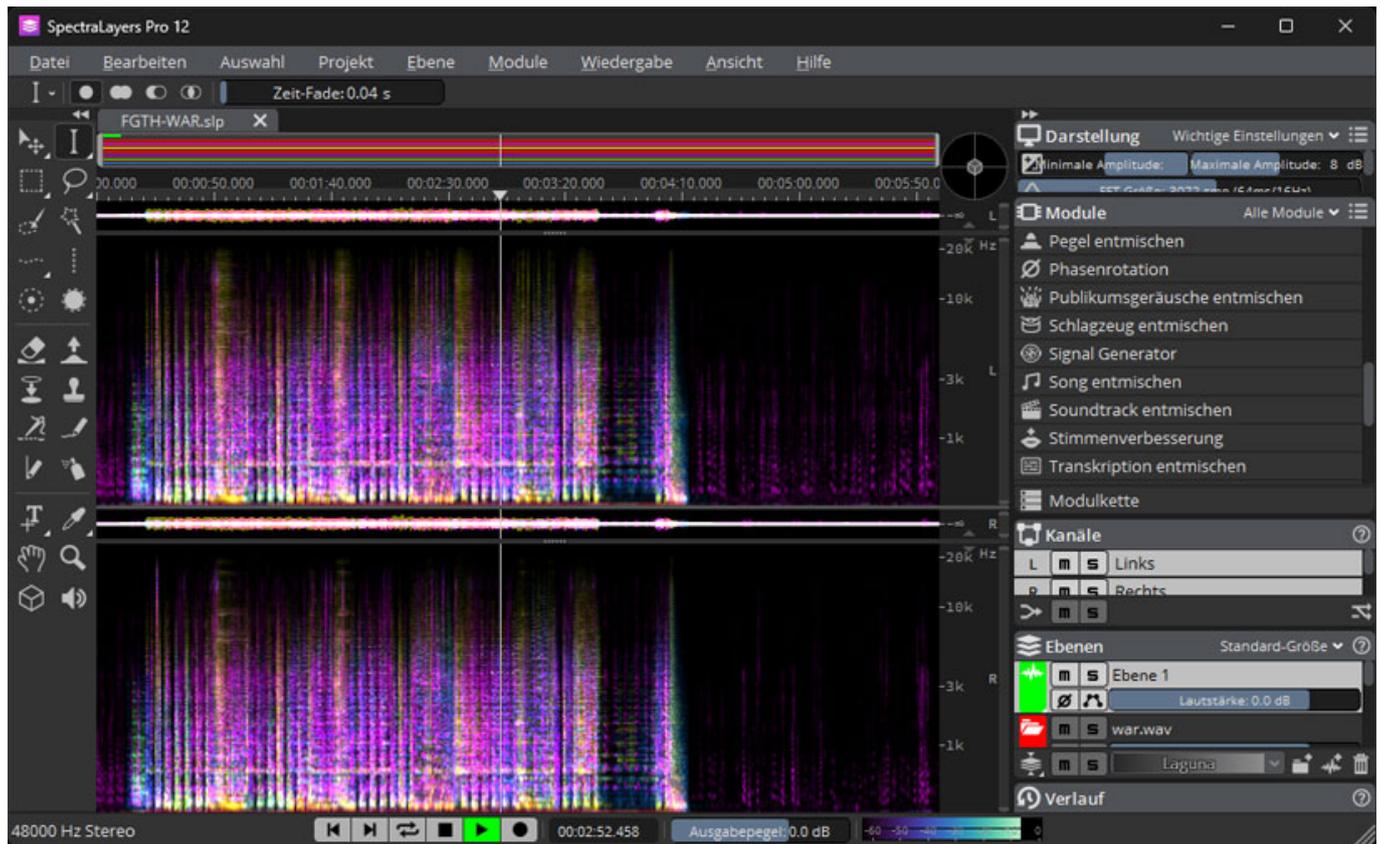


# Steinberg SpectraLayers Pro 12

## Spektraler Editor für verschiedenste Anwendungsbereiche

Autor: Peter Kaminski



Anfang Juli 2025 stellte Steinberg die Version 12 seines spektralen Audio-Editors "SpectraLayers" vor. Wir haben ja auch schon frühere Version getestet wie die [SpectraLayers 11](#). Eines kann man vorwegnehmen: der Fokus bei der Version 12

liegt auf bemerkenswerte und signifikante qualitative Verbesserungen der Bearbeitungsfunktionen.

## Pro vs. Elements

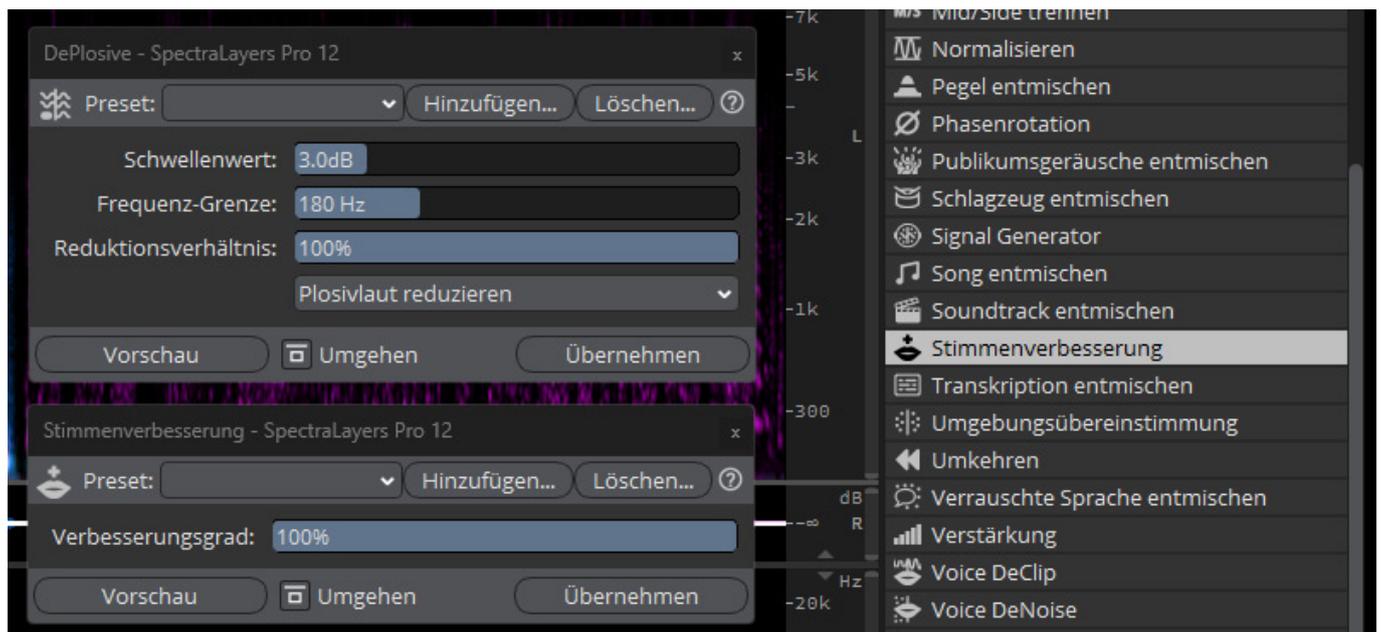
Wir möchten und hier im Wesentlichen auf die Version SpectraLayer Pro 12 beschränken. Hier aber trotzdem ein kurzer Überblick über die Unterschiede der beiden Versionen. Die Pro-Version unterstützt Abtastraten bis 384 kHz, die Elements-Version bis 96 kHz. Die maximal Kanalanzahl beträgt bei der Pro-Version acht und bei der Elements-Version lediglich zwei, so dass sie sich auf die Bearbeitung von Stereo-Material beschränkt. Der größte Unterschied im Funktionsumfang liegt bei den Unmix-Funktionen. Bei der Elements-Version lassen sich nur die Vocals extrahieren, während bei SpectraLayers Pro 12 diverse Unmix-Bearbeitungen möglich sind. Weiter kann die Elements-Version kein Ambient Match und Reverb Match und auch im Restaurationsbereich gibt es Einschränkungen, wie fehlende Unterstützung von Reverb Reduction, DePlosive und andere spezielle Bearbeitungsfunktionen für Stimme und Gesang. Auch Batch-Processing gibt es in der Elements-Version nicht. Weitere Unterschiede sind im Bereich der Display Settings zu finden.

## Neuerungen

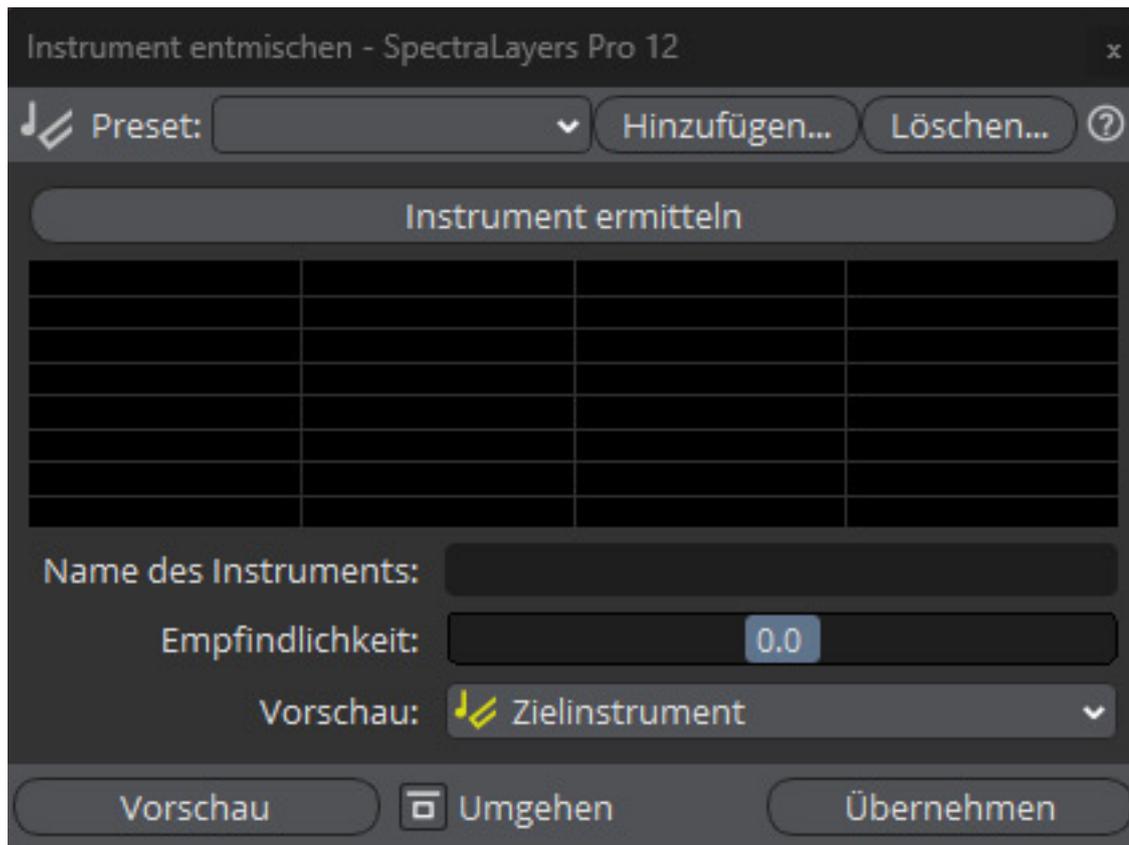
Auch wenn der Fokus nicht auf die Vielzahl von Neuerungen liegt, so gibt es doch soviel Neues, dass wir natürlich nur auszugsweise darüber berichten können. Das englischsprachige Handbuch ist auf fast 120 Seiten angewachsen. Es gibt auch ein Dokument wo auf 16 Seiten speziell alle Neuerungen vorgestellt werden.

Kommen wir als erstes einmal zu ganz allgemeinen Neuerungen. Steinberg war ja einer der ersten die Windows Arm64-Unterstützung geboten haben. Das ist nun auch bei SpectraLayers 12 der Fall und setzt die installierte Arm-Version des Activation Managers von Steinberg voraus. Wir konnten dies nicht ausprobieren das wir alle Tests in unserem Studio mit der [AudioKern B14 DAW von Digital Audio Service](#) unter Windows 11 durchgeführt haben. SpectraLayers kann ja auch als VST3-Effekt-Plug-In eingesetzt werden. Hier lassen sich nun auch mehrere Plug-In-Fenster gleichzeitig anzeigen.

In Zusammenhang mit den Cut- und Copy-Funktionen lassen sich nun beliebige Ebenen innerhalb eines Projektes auswählen. Es lassen sich ab der Version 12 nun alle Audioprozesse und Werkzeuge auf mehrere Layers gleichzeitig anwenden. Das ist besonders im Bereich der Unmix-Funktionen hilfreich, wenn mehrere separierte Stems gleichzeitig zu bearbeiten sind. Auch bei den verschiedenen Auswahlwerkzeugen gibt es Verbesserungen zu verzeichnen und zwar in der Form, dass Frequenzkomponenten, Obertöne und Transienten besser selektiert werden können. Auch die Selektion von Obertönen im Spektrum ist deutlich vereinfacht worden.



Ein weiterer wichtiger Punkt bei dem SpectraLayers Pro 12 Update sind die Bearbeitungsfunktionen für Stimme. Hier sind auch zwei neue Bearbeitungs-Module hinzugekommen und zwar "Voice Enhance" für die klangliche Optimierung von Stimmen sowie das Modul "DePlosive". Ersteres soll sich dem Verbessern von KI-generierten Stimmen widmen. Mit dem DePlosive-Modul lassen sich Artefakte verursacht durch Laute bei denen der Luftstrom kurz unterbrochen und dann wieder explosivartig freigegeben wird, mindern. Das wird besonders die Post-Production-Anwender aber auch die Musikproduzierenden freuen, denn das Werkzeug funktioniert nach unserer Erfahrung nach dem Test nicht nur bei Stimme sehr gut, sondern auch bei Gesang, wo der Effekt dieser Laute auch gerne auftritt. Beim DePlosive-Modul hat man noch verschiedene Einflussmöglichkeiten wie einen Pegel-Schwellwert für die Erkennung sowie eine Frequenzbegrenzung einzustellen und natürlich mit dem Reduktionsverhältnis den Grad der Korrekturmaßnahme.



Nun zu den meiner Einschätzung nach wichtigsten Neuerungen. Diese sind im Bereich Unmix zu suchen. So gibt es mit dem Modul "Instrument Unmix" auch eine Bearbeitungsmöglichkeit für im Workflow nicht vorgesehene Instrumente oder solche Fälle, wo die Standard-Algorithmen, bzw. das was angelernt wurde, nicht funktioniert und die Instrumenten-Detektion scheitert oder nicht optimal ist. Hierzu lassen sich Instrumente über eine Vorab-Analyse definieren und dann gezielter entfernen. Das lässt sich einzeln oder auch bei schon durchgeführten Unmixen, die ggf. noch nicht optimal sind durchführen, um dann bestimmte Instrumente noch besser zu separieren.



Ein interessantes neues Modul ist "Unmix Soundtrack". Dabei lässt sich der Ton zu einem Film oder Video nach Musik, Dialog, und Effekten separieren. Das funktioniert je nach Material schon sehr gut. Es lässt sich zum Beispiel anwenden, um die Lautstärkeverhältnisse zwischen diesen Komponenten zu korrigieren, wenn ein anderer Weg nicht mehr möglich ist. Eine Bearbeitungsmöglichkeit für die klassische Film- und Video-Post-Production aber auch ggf. für den Bereich Werbe-Trailer, wie wir feststellen konnten.

Am spannendsten fand ich aber die Qualitativen Verbesserungen im Bereich der schon bestehenden Module. Die Separation hat sich verbessert und Artefakte konnten reduziert werden. Das betrifft eigentlich alle existierenden Unmix-Module. Am meisten Beeindruckt hat mich Song Unmix und Drum Unmix.

Beim Song Unmix hatten wir in einem Beispiel eine sehr komplexe Produktion versucht in Stems zu separieren. Das hat auch erstaunlich gut funktioniert. Einige Anteile waren allerdings im Piano-Seem obwohl überhaupt kein Piano vorkam. Das erste Problem kann man lösen in dem man das einfach in der Summe dazumischt damit nichts an spektralen Komponenten fehlt. Das zweite Problem war das der Synthi-Bass nicht als Bass erkannt wurde. Da half eben das neue Modul Instrument Unmix, da an einer Stelle der Bass fast Solo hörbar war und das reichte schon zur Detektion des Instrumentes aus. Das was man beim Drum Unmix als Resultat erzielt ist schon erstaunlich. Die Separation der Instrumente ist wirklich sehr gut. Damit kann man wirklich kreative Dinge tun.

SpectraLayers wird immer mehr auch ein Werkzeug für das Mastering oder der Immersive Audio Produktion, denn die verwendeten Stems habe eine solche Qualität, dass man aus gelieferten Stereo-Stems für eine Dolby-Atmos-Produktion noch mehr und gezielter separieren kann. Das führt zu noch immersiveren Klangresultaten, da sich die einzelnen Instrumente eines angelieferten Stems noch weiter im virtuellen 3D-Raum verteilen lassen. Schon bei SpectraLayers Pro 11 kam ich zum Schluss, dass man SpectraLayers zunehmend für das Mastering nutzen

kann. Dieser Eindruck wird durch die massive Qualitätsverbesserung der Unmix-Prozesse nochmal deutlich verstärkt.

### Fazit

SpectraLayers 12 Pro ist über den Fachhandel oder über den Online-Shop von Steinberg verfügbar und kostet 349 Euro. Es werden natürlich auch spezielle Vorzugpreise für Upgrades von früheren Pro-Versionen angeboten, die so bei knapp über 200 Euro anfangen. Die Version SpectraLayers Elements ist für ca. 90 Euro erhältlich, ist aber in ihrem Funktionsumfang doch schon sehr eingeschränkt und lediglich für Stereo-Restaurationsinsatz sinnvoll. Für alles andere sollte man eher gleich zur Pro-Version greifen.

Man muss das Steinberg ein Lob aussprechen. Jahrelang gab es ja den "Feature War" gerade im Vergleich unter ähnlichen Produkten verschiedener Hersteller. Mit SpectraLayers Pro 12 hat man da einen anderen Weg eingeschlagen. Daher ist der Test auch deutlich kürzer ausgefallen als bisherige. Es wurden hier und da sinnvolle Verbesserungen durchgeführt die das Arbeiten leichter macht und auch ein paar neue Funktionen und Module implementiert aber der eindeutige Mehrwert dieser Version liegt in der doch gravierenden Qualitätsverbesserung der Unmix-Funktionen. Da bin ich jetzt schon gespannt wo die Reise in Sachen SpectraLayers Pro noch hingeht. Ich werde von Version zu Version immer mehr ein Freund dieses Produktes und seiner Funktionen, da sich mit der steigenden Qualität der Unmix-Funktionen auch der Einsatzbereich immer weiter vergrößert.

[www.steinberg.net](http://www.steinberg.net)