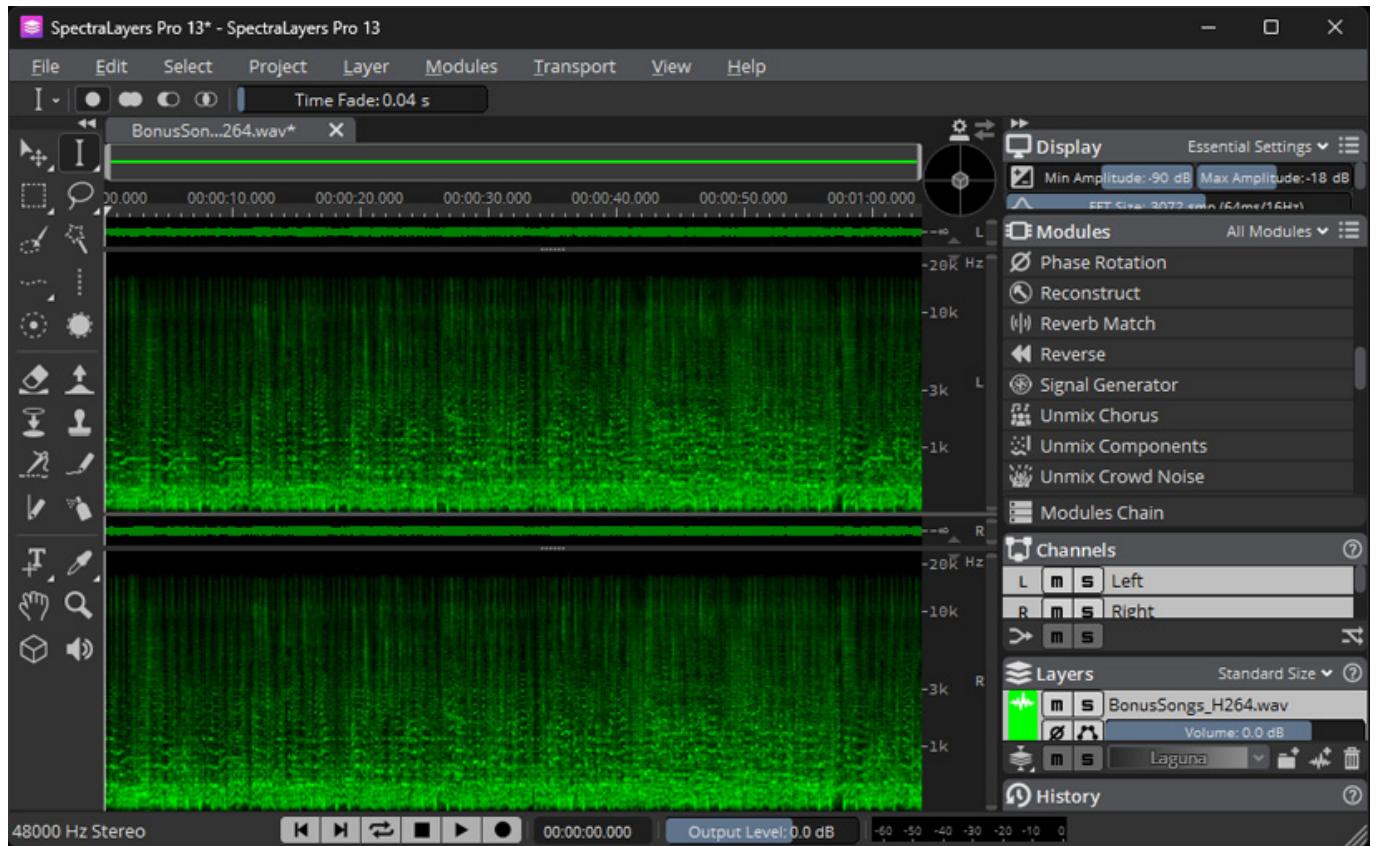


Steinberg SpectraLayers 13

Der spektrale Editor geht in die nächste Runde

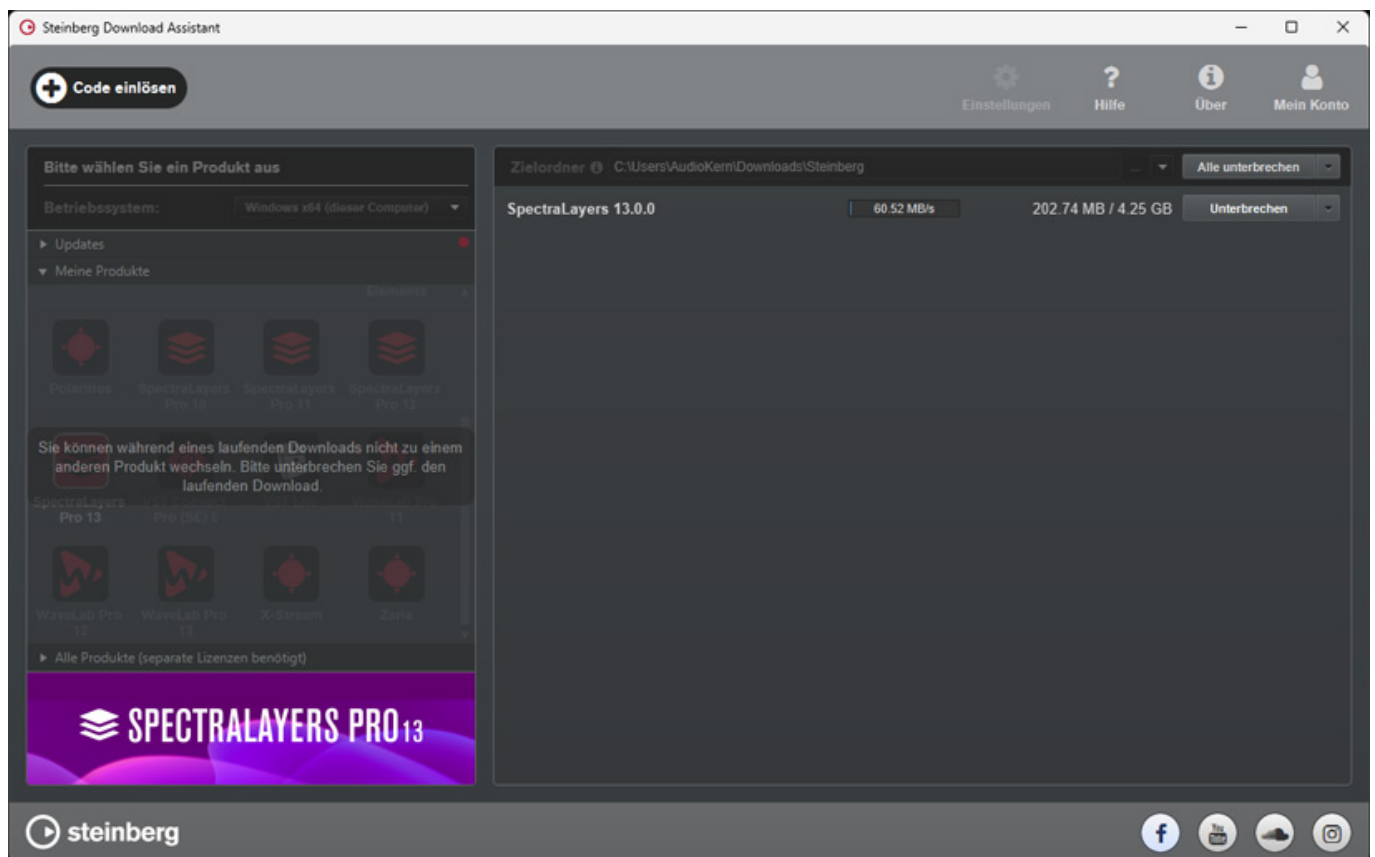
Autor: Peter Kaminski



Am 1. Juli 2026 hat Steinberg die Version 13 von SpectraLayers angekündigt. Wir haben schon viele Vorgänger des spektralen Editors getestet, wie [SpectraLayers Pro 11](#) und [SpectraLayers Pro 12](#). Da möchten wir natürlich auch einen detaillierten Blick auf das jährliche große Update werfen.

Voraussetzung und Installation

Die Installation ist sowohl unter Windows 10 und Windows 11 möglich sowie macOS am Version 15, mit einer Bildschirmauflösung von mindestens 720 x 1280 Pixel und 8 GB RAM, wobei 16 GB empfohlen werden.



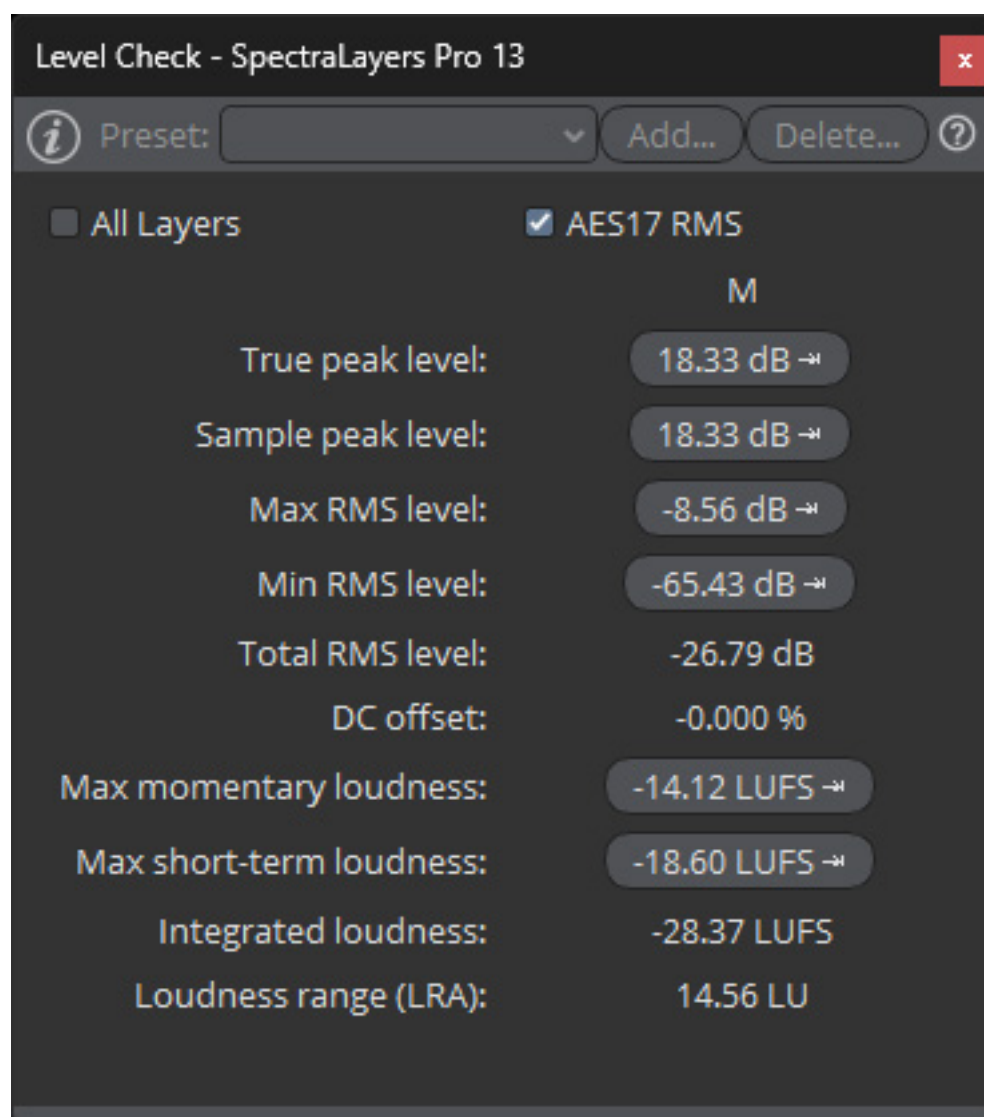
Die Installation erfolgt über den Steinberg Download Manager (s. Abb. oben) und es ist ein Nutzerkonto bei Steinberg erforderlich. Es lassen sich drei Installationen mit einer Lizenz vornehmen.

Module

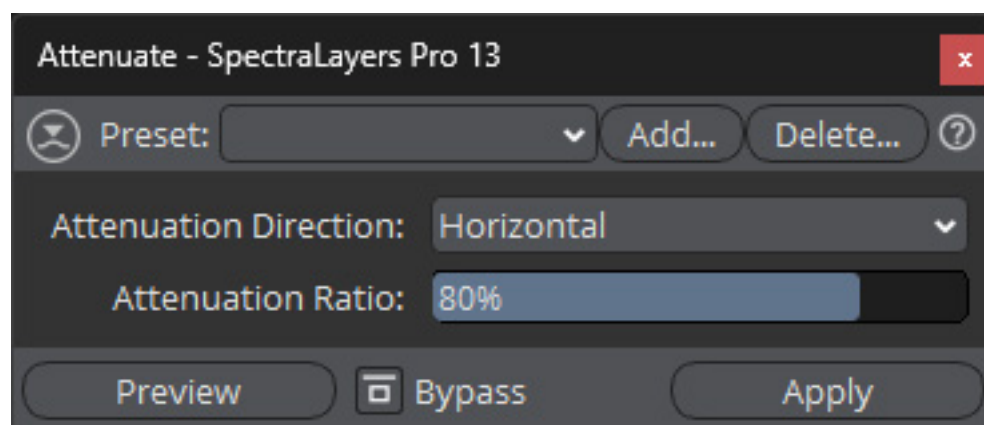
Die einzelnen Bearbeitungsfunktionen stehen bei SpectraLayers über die sogenannten Module bereit. Auf diese wollen wir den ersten Blick werfen. Das Modul "DeNoise" hat nun mehr Einstellmöglichkeiten und eine bessere Bearbeitungsqualität. Auch beim Modul "Unmix Components" hat man die Qualität noch verbessern können. Es sind aber auch eine ganze Menge von ganz neuen Modulen hinzugekommen.

 Ambience Heal	 Unmix Chorus
 Ambience Match	 Unmix Components
 Attenuate	 Unmix Crowd Noise
 Channels Remixer	 Unmix Drums
 DeBleed	 Unmix Instrument
 DeClick	 Unmix Levels
 DeClip	 M/S Unmix Mid/Side
 DeEss	 Unmix Multichannel Content
 DeHum	 Unmix Multiple Voices
 DeNoise	 Unmix Noisy Speech
 DePlosive	 Unmix Song
 DeReverb	 Unmix Sound Effects
 EQ Match	 Unmix Soundtrack
 Fade	 Unmix Transcription
 Gain	 Unmix Two Voices
 Imprint	 Voice DeClick
 Level Check	 Voice DeClip
 Normalize	 Voice DeCrosstalk
 Phase Rotation	 Voice DeNoise
 Reconstruct	 Voice DeReverb
 Reverb Match	 Voice Enhance
 Reverse	 VST3 Effects
 Signal Generator	

Hier oben einmal eine Liste der verfügbaren Module der Pro-Version, auf die wir uns hier beschränken möchten. Die neuen Module sind in der Liste farblich markiert.

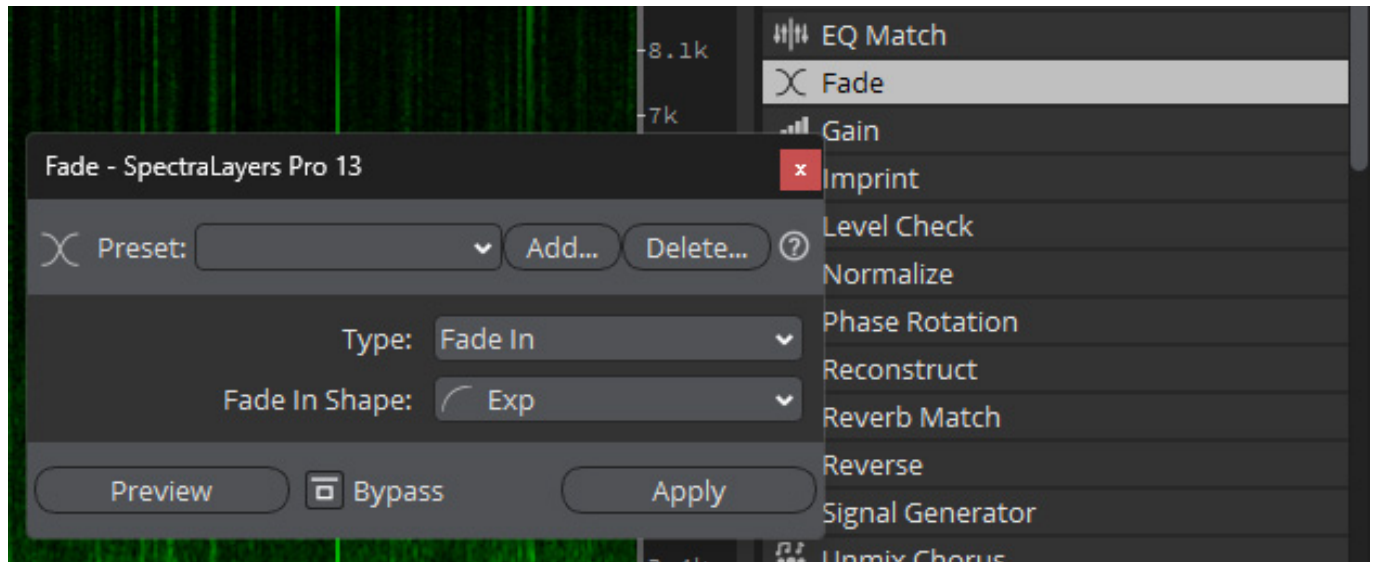


Mit dem Modul "Level Check" lassen sich nun schnell die Pegel- und Lautheitswerte sowie den DC-Offset anzeigen.



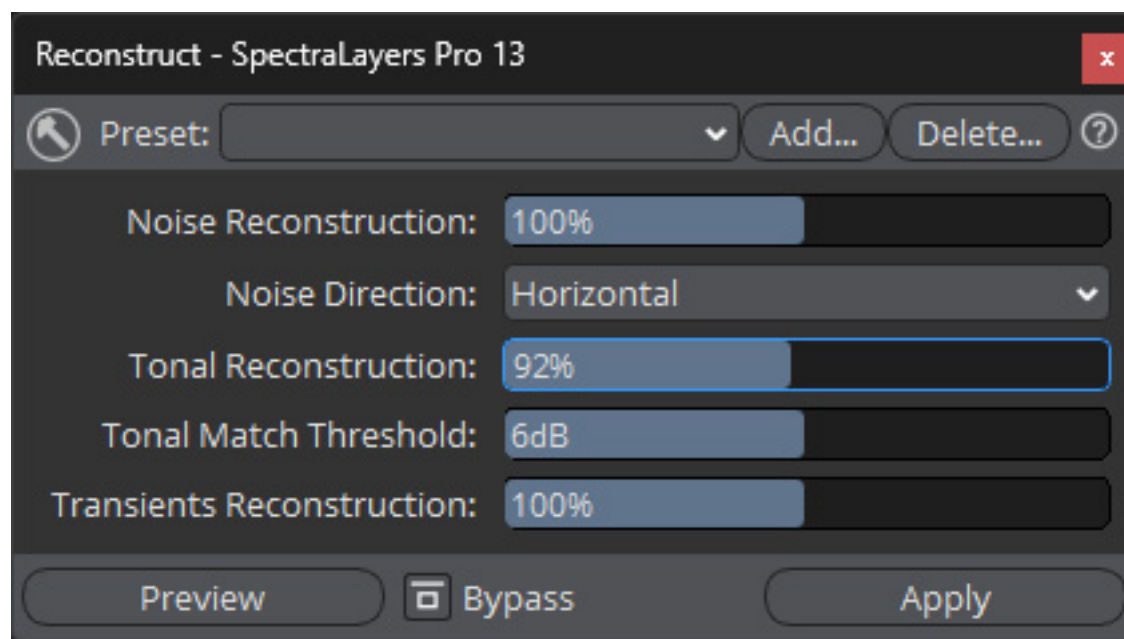
Neu ist auch das Modul "Attenuate". Mit diesem Modul lässt sich der Pegel des selektierten spektralen Bereichs an den Pegel der Umgebung des selektierten

Bereichs anpassen. Dabei kann man auswählen welche Bereiche als Referenz herangezogen werden also horizontal, vertikal, beides oder Balanced und es lässt sich das Pegelverhältnis von selektiertem Bereich zu Umgebung in Prozent angeben. Ein Werkzeug mit dem man sehr feinfühlig vorgehen kann.

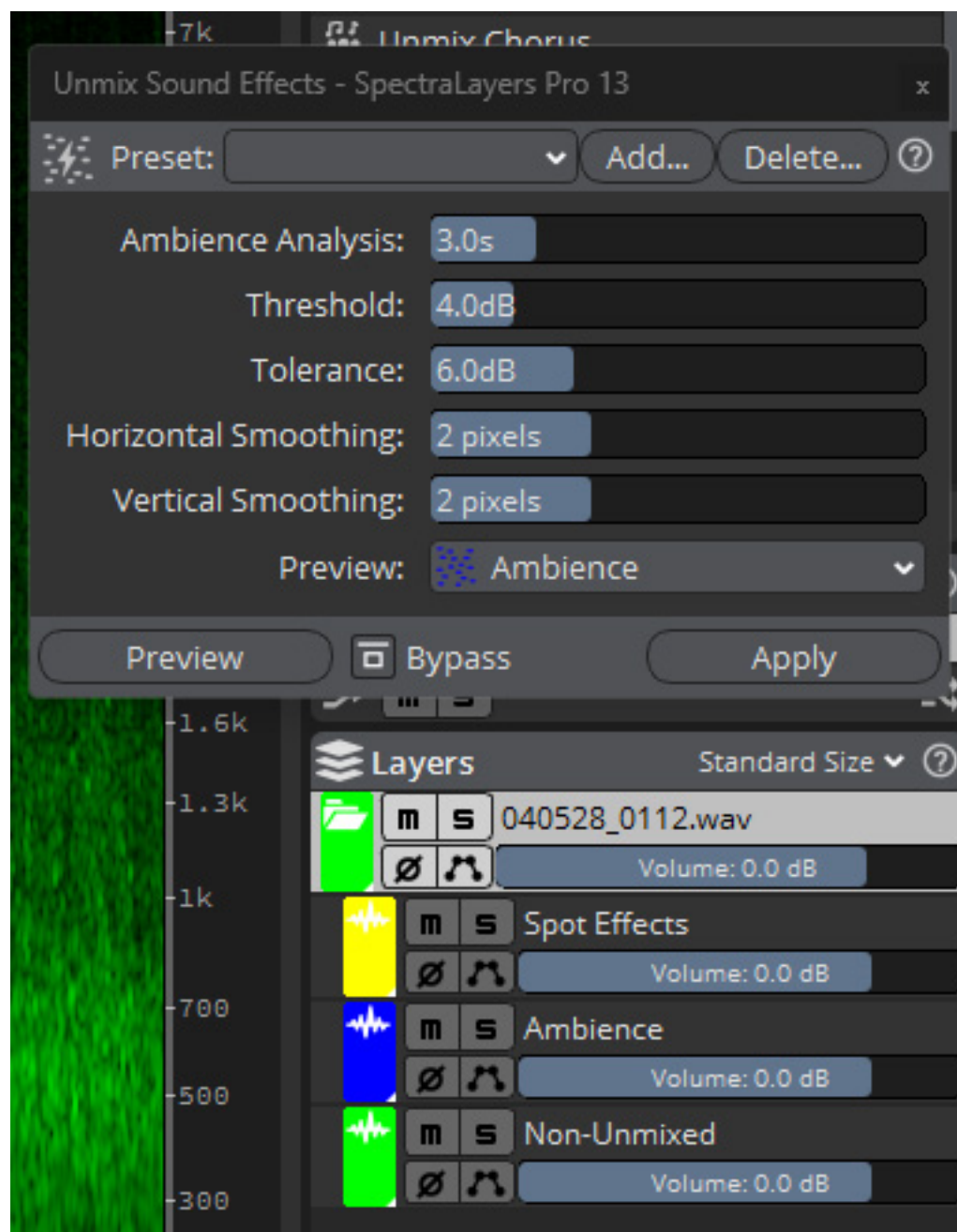


Weiter gibt es nun mit dem Modul "Fade" die Möglichkeit Fade In/Out und auch Crossfades zwischen zwei Ebenen mit verschiedenen anwählbaren Übergangsprofilen zu realisieren. So lassen sich auch bei schnellen spektralen Änderungen weiche Übergänge realisieren.

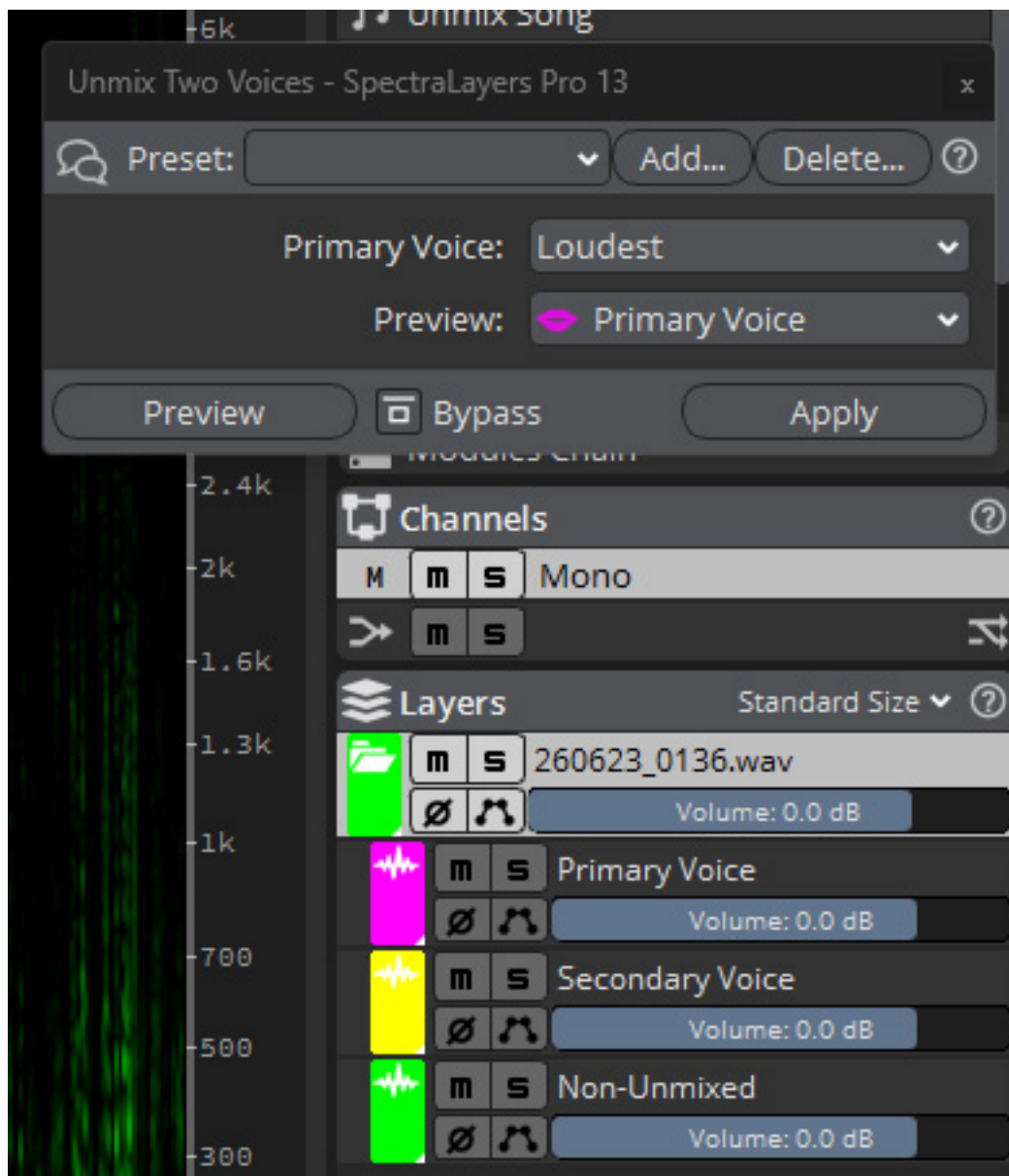
Mit dem Modul "Ambient Heal" kann man spektrale Löcher anhand des vorhandenen umgebenden Materials füllen, bzw. rekonstruieren. Das funktioniert sehr gut und lässt sich auch bei der Restauration von altem Material gut nutzen, wo solche spektralen Löcher schon häufiger mal vorkommen, oder um Artefakte in Unmix-Operationen zu beseitigen.



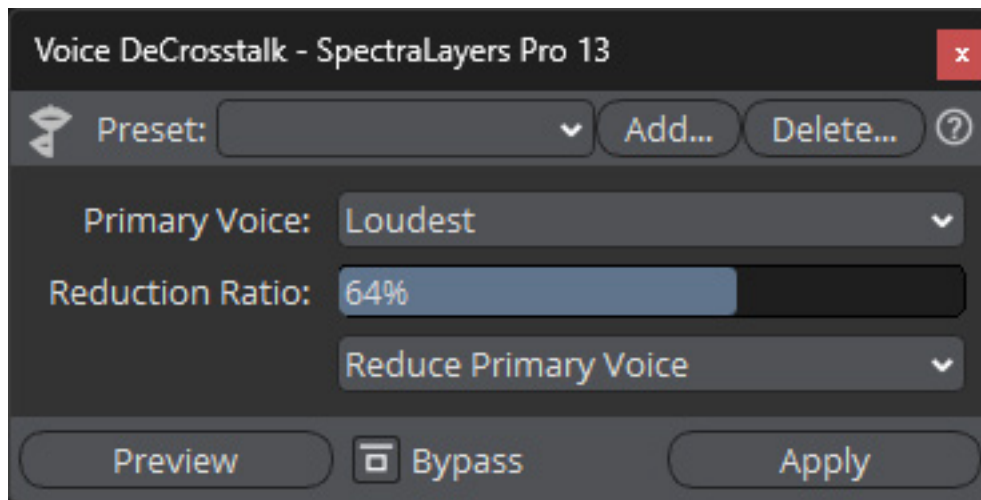
Das neue Modul "Reconstruct" gestattet es selektierte Bereiche wieder herzustellen und zwar nicht nur den akustischen Hintergrund, sondern anhand der Frequenzkomponenten auch tonale Anteile sowie Transienten. Das Ergebnis ist durchaus auch Abhängig vom Material. Sehr gut funktionierte dies im Bereich der Post-Production. Bei Musik hatten wir bei bestimmten Quellmaterial in der tonalen Ebene manchmal unerwünschte Komponenten wie von einer Filterresonanz. Das Modul wendet sich also mehr an die Post-Production.



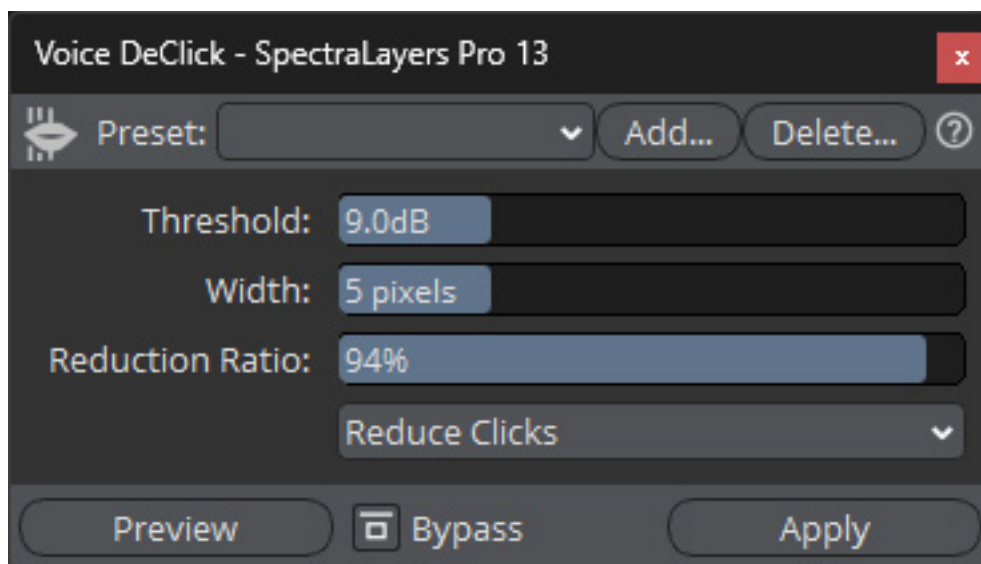
Ein interessantes Werkzeug für die Post-Production ist das neue Modul "Unmix Sound Effects". Hiermit kann man einen Effektspur in Effekt sowie Hintergrundklänge aufteilen. Komponenten die nicht zuzuordnen sind werden in eine Non-Unmixed-Ebene abgelegt. Wie gut die Bearbeitung hier funktioniert hängt natürlich auch stark von dem Effekt und dem Hintergrund ab. Aber die Ergebnisse sind schon erstaunlich.



Wenn man eine Aufnahmespur mit zwei Stimmen, bzw. Sprechern hat, dann möchte man ggf. diese Stimmen noch unabhängig einzeln bearbeiten. Mit dem "Unmix Two Voice" lassen sich Sprecherstimmen in zwei Ebenen aufteilen und dann getrennt bearbeiten. Welches die Haupt- und welches die Zweitstimme sein soll, lässt sich über Reihenfolge, Länge und Pegel festlegen, also ohne ein Profil der Stimmen, bzw. einer Stimme anzulegen. Die Stimmen können sogar überlappen. Wir haben auch Tests mit zwei männlichen Stimmen gemacht wobei eine extrem leise war. Trotz des extremen Pegelunterschieds war die Hauptstimme in der Ebene der Zweitstimme sehr gut entfernt und es waren nur ganz leichte Artefakte mit sehr geringem Pegel wahrnehmbar und so ließ sich die zweite Stimme prima getrennt bearbeiten.



Mit dem Modul "Voice De-Crosstalk" kann ein Übersprechen von einer zweiten Stimme unterdrückt werden. Was die Hauptstimme ist, lässt sich auch hier über Reihenfolge, Länge und Pegel festlegen.

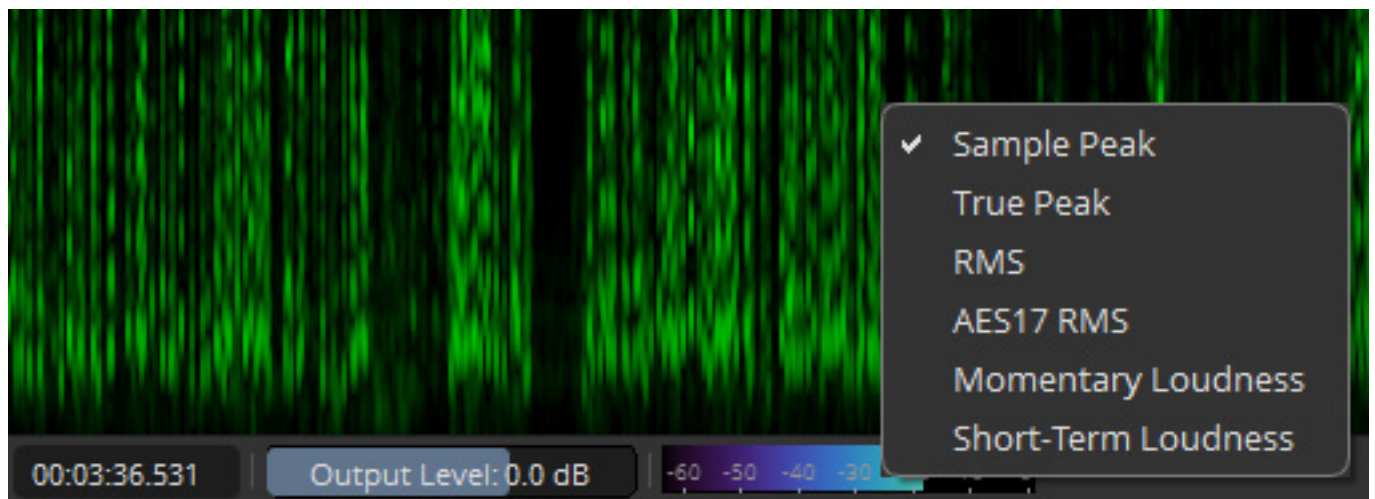


Neu ist auch das Modul "Voice DeClick", womit sich die lästigen pulsartigen Geräusche von zusammenklebenden Lippen unterdrücken lassen. Das geht auch manchmal mit einem normalen Declicker aber der spezialisierte Algorithmus macht in diesem Spezialfall halt einen deutlich besseren Job.

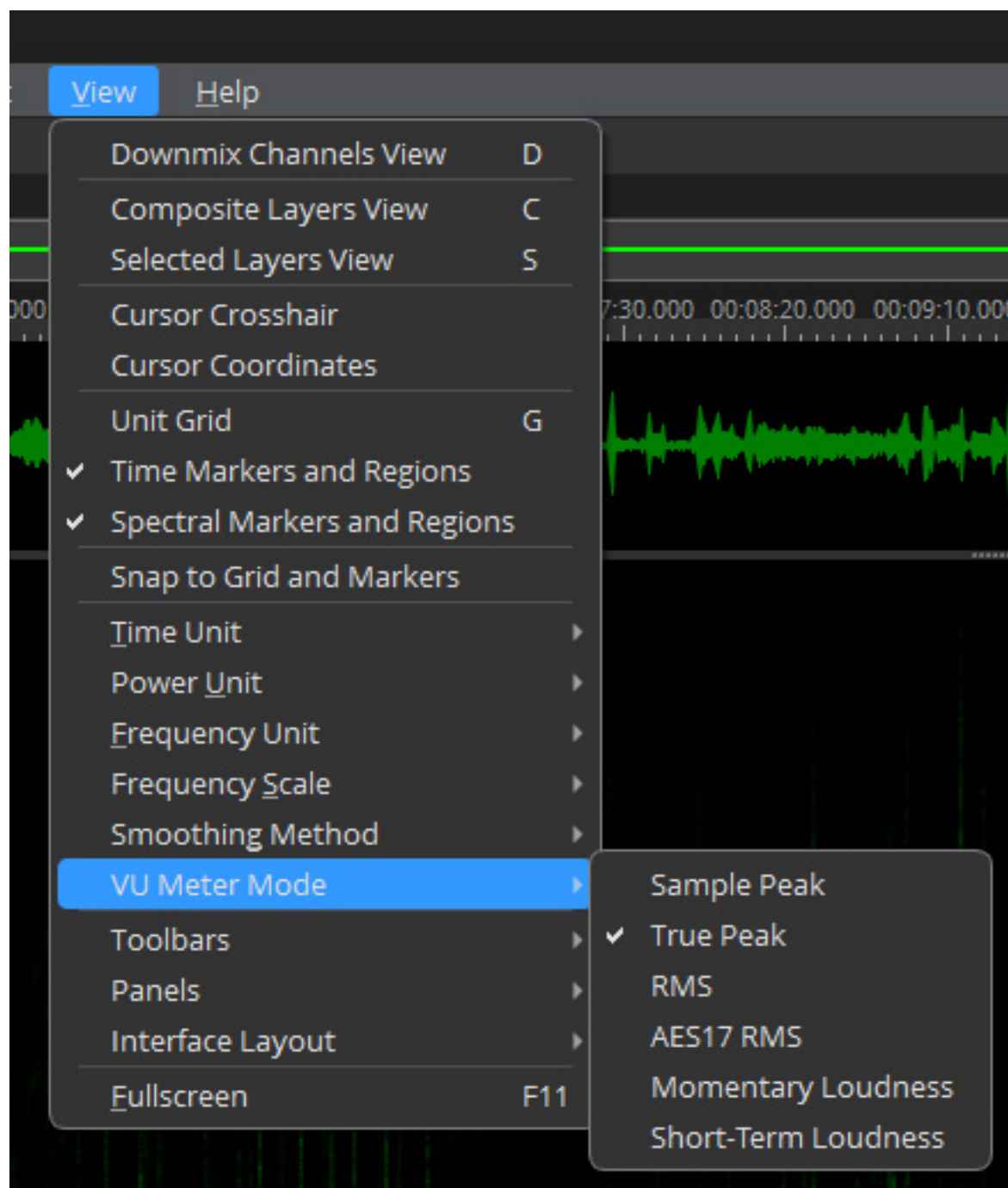
Handhabung

Neben den neuen und verbesserten Bearbeitungsfunktionen sind auch noch eine ganze Menge von Verbesserungen im Bereich der allgemeinen Handhabung in das neue Update eingeflossen. Neben neuen "Paste Selection" für das hereinkopieren vom Clipboard und "Paste Insert" mit Zeitverschiebung lassen sich zum Beispiel selektierten Bereichen mit der Maus verändern, in dem man an die Ecken positioniert und dann den Bereich verändert. Events lassen sich nun im

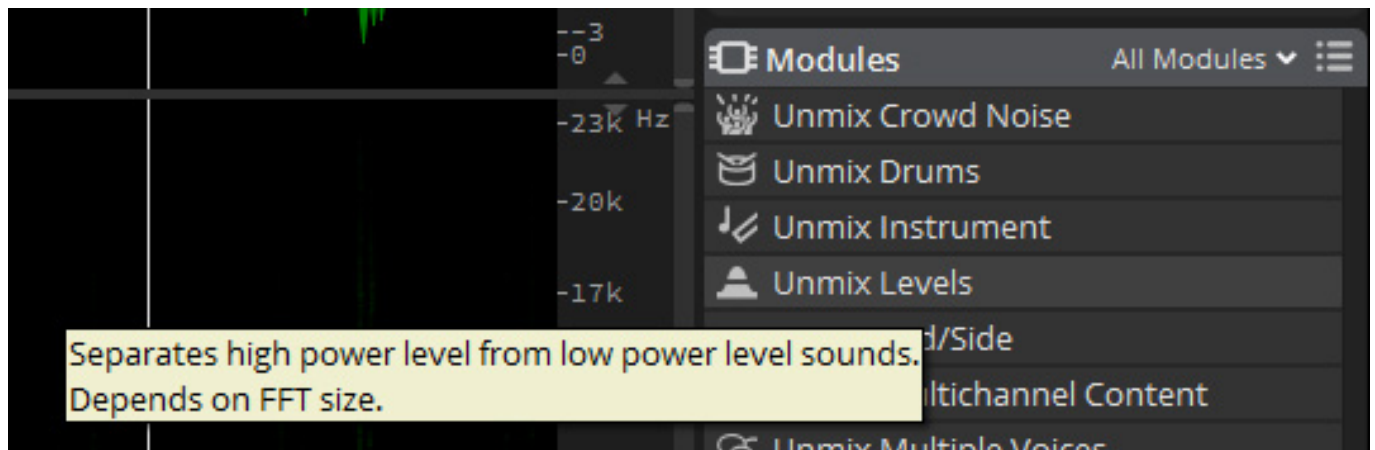
Verlaufsfenster von der Protokollierung ausschließen, um bei einem Undo, bzw. Redo nicht überschrieben zu werden. Weiter wurden die Tastatur-Shortcuts erweitert, so dass sie für über 100 Funktionen zugewiesen werden können. SpectraLayers kann nun auch mit Audio-Interface mit über 128 Kanälen zusammenarbeiten und diese zuweisen. Es lassen sich nun auch Layout der Benutzeroberfläche speichern und wieder aufrufen, auch über Shortcuts.



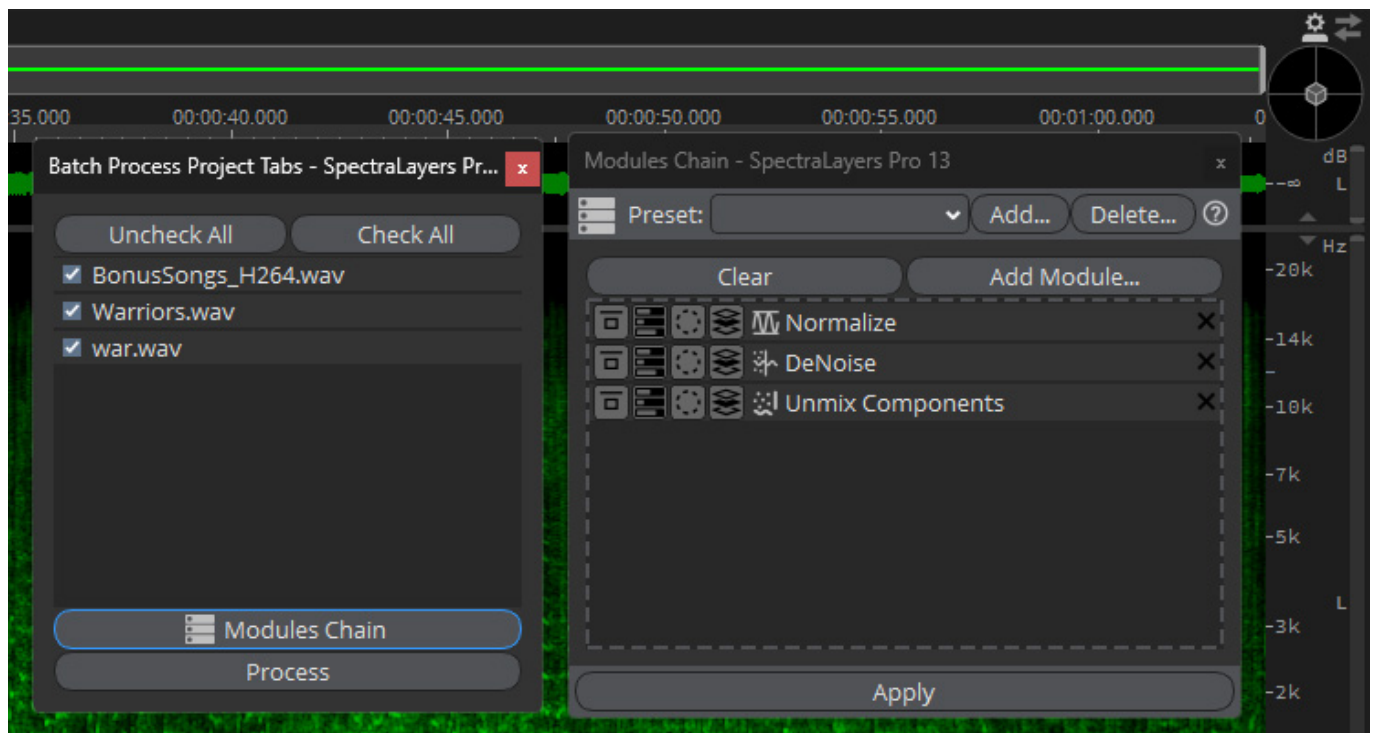
Die Pegelanzeige unten im Programmfenster lässt sich nun in der Betriebsart umschalten.



Dies lässt sich direkt über die rechte Maustaste am Meter erledigen oder auch über das Menü über den Eintrag "VU Meter Mode" (s. Abb. oben).



Bei aktivierten Tooltips wird bei Mous-Over über die Module eine kurze Erklärung zur Modulfunktion ausgegeben. Weiter lassen sich Module nach Namen und auch nach Funktion suchen. Das klingt zwar alles wie unnötige Leistungsmerkmale, aber die Anzahl der Module hat doch so eine hohe Zahl erreicht, dass einem nicht immer alle Funktionen direkt präsent sein dürften und da helfen dem Anwender solche kleinen Unterstützungsfunktionen, besonders natürlich Neueinsteigern. Da bleibt so mancher Blick in das mittlerweile 120 Seiten starke Handbuch erspart.



Es lassen sich nun über das Batch Processing eine Modules Chain auch auf mehrere, geöffnete Projekte gleichzeitig anwenden (s. Abb. oben). Weiter wird über das neue Pro Tools AudioSuite Bridge-Plug-In mehr Unterstützung für Mehrkanalformate geboten, inklusive Dolby Atmos bis 9.1.6 oder Ambisonics.

Fazit

SpectraLayers Pro 13 ist zum Preis von ca. 360 Euro erhältlich, eine Education-Lizenz für ca. 200 Euro und die abgespeckte Elements Version für 90 Euro. Bei diesem Preis und dem deutlich umfangreicheren Leistungsumfang dürften die meisten Anwender sicherlich gleich zur Pro-Version greifen.

Die Pro-Version ist funktionell sehr umfangreich und daher auch extrem vielseitig einsetzbar von der Musikproduktion über Tonrestauration bis hin zu Post-Production-Bearbeitung. Es sind auch wieder einige sehr spezielle Module hinzugekommen, wo es nur wenig oder gar keine Alternativen gibt. Speziell in der Post-Production ist SpectraLayers 13 eigentlich ein unverzichtbares Werkzeug. Auch wenn Videoschnitt-Software wie Black Magic Davinci Resolve schon beeindruckende KI-Funktionen im Audiobereich bietet, so gibt es immer wieder Fälle, wo man nur mit SpectraLayers Pro 13 weiterkommt oder eben ein qualitativ besseres Ergebnis erzielt. Alle bestehenden Anwender werden sicherlich auf die neue Version upgraden, denn neben der Funktionalität bietet sie auch an vielen Stellen im Workflow wichtige Verbesserungen, die die Nutzung von SpectraLayers komfortabler macht.

www.steinberg.net