

## CONSEJOS PARA UNA ECUALIZACIÓN ÓPTIMA.

Instrumento	Atenuar	Amplificar	Rangos	Comentarios
Voz Humana	2 KHz: Rasposa	8 KHz: Cálida	140 - 440 Hz: Plenitud	Perseguir un sonido lo más delgado posible al mezclar varias voces, especialmente si la base ya está muy cargada.
	1 KHz: Nasal	4 - 5 KHz: Presencia	1 - 2,5 KHz: Inteligibilidad	
	80 Hz ↓ : Turbia	200 - 400 Hz: Cuerpo	4 - 5 KHz: Presencia	
			6 - 10 KHz: Sibilancia	
Piano	1 - 2 KHz: Metálico	5 KHz: Presencia	80 - 120 Hz: Bajos	No dar mucho "fondo" si e está mezclando con una sesión de ritmo.
	300 Hz: Retumba	100 Hz: Fondo	65 - 130 Hz: Medios	
			2 - 5 KHz: Presencia	
Guitarra Eléctrica	80 Hz ↓ : Turbia	3 - 5 KHz: Claridad, brillo	210 - 240 Hz: Rango completo	
		125 Hz: Retumba	2,5 - 3,5 KHz: Rangos de borde	
			6,5 KHz: Armónicos superiores	
Guitarra Acústica	2 - 3 KHz: Metálico	2 - 3 KHz: Claridad	80 - 140 Hz: Bajos	Las cuerdas de acero son 5 - 10 dB más potentes que las de nylon.
	200 Hz: Retumba	5 KHz ↑ : Brillante	220 - 260 Hz: Rango completo	
		125 Hz: Cuerpo		
Bajo Eléctrico	1 KHz: Dalgado	600 Hz: Gruñido	60 - 80 Hz: Bajos	El sonido varía enormemente según el tipo de cuerdas y bajo...
	125 Hz: Retumba	80 Hz ↓ : Fondo	700 - 1200 Hz: Ataque	
Bajo Acústico	600 Hz: Hueco	2 - 5 KHz: Pegada		
	200 Hz: Retumba	125 Hz ↓ : Fondo		
Caja o Redoblante	1 KHz: Molesto	2 KHz ↑ : Crujiente	120 - 160 Hz: Bajos	Ajustar la tensión como convenga.
		150 - 200 Hz: Cuerpo	220 - 240 Hz: Grosor	
		80 Hz: Profundidad	4 - 5 KHz: Crispación	
Bombo	300 - 600 Hz: Blando, acartonado	2 - 5 KHz: Pegada, chasquido	60 - 80 Hz: Bajos	Rellenar el bombo con una manta o similar para obtener un sonido más definido en la grabación.
	80 Hz ↓ : Retumba	60 - 125 Hz: Fondo		
Toms	300 Hz: Retumba	2 - 5 KHz: Pegada, ataque	80 - 240 Hz: Rango completo	Reafinar y comprobar tensiones de los parches antes de grabar.
		80 - 200 Hz : Fondo		
Platillos	240 Hz: Tristeza, Gong	5 KHz ↑ : Brillantez, viveza		
	1 KHz: Molesto			
Metales y Cuerdas	3 KHz: Rasposo	8 - 12 KHz: Cálido		
	1 KHz: Blando	2 KHz ↑ : Claridad		
	120 Hz ↓ : Turbio			
Metales y Cuerdas		150 - 320 Hz: Cuerpo	400 - 440 Hz: Graves	
			250 - 2100 Hz: Flauta	
			800 - 3000 Hz: Clarinete	

## CONSEJOS PARA UNA ECUALIZACIÓN ÓPTIMA.

Frecuencia	Usos
50 Hz	1, Incrementar esta frecuencia para saturar las bajas frecuencias de instrumentos como el bombo, los toms o el bajo.
	2, Reducir esta frecuencia incrementa los armónicos y consigue unas líneas de bajo más reconocibles en la mezcla final.
100 Hz	1, Incrementar para obtener graves más duros en los instrumentos de baja frecuencia.
	2, Incrementar para dar relleno a guitarras y cajas o redoblantes.
	3, Incrementar para dar calidez a pianos y metales.
	4, Reducir para dar mayor claridad a guitarras.
200 Hz	1, Incrementar en voces para darles relleno.
	2, Incrementar en guitarras y en cajas o redoblantes para darles relleno y obtener un sonido más duro.
	3, Reducir para eliminar sonidos basura en voces e instrumentos de frecuencias medias.
	4, Reducir para eliminar sonido de hojalata en platillos.
400 Hz	1, Incrementar para dar claridad a líneas de bajo, especialmente con altavoces a bajo volumen.
	2, Reducir para evitar bombos y toms con sonido acartonado.
	3, Reducir en platillos para eliminar ambiente.
800 Hz	1, Incrementar en bajos para darles claridad y pegada.
	2, Reducir para evitar sonido de hojalata en guitarras.
1,5 KHz	1, Incrementar para dar más pegada y claridad a bajos.
	2, Reducir para eliminar sonido turbio en guitarras.
3 KHz	1, Incrementar para más pegada en bajos (por ejemplo en solos).
	2, Incrementar para dar más ataque a guitarras.
	3, Incrementar para dar más ataque a graves de pianos.
	4, Incrementar para obtener voces más claras y crudas.
	5, Reducir en coros de voces para obtener un sonido más suave y mullido.
	6, Reducir para disimular voces o guitarras desafinadas.
5 KHz	1, Incrementar para dar presencia en voces.
	2, Incrementar para dar ataque a bombos, toms, etc.
	3, Incrementar en líneas de bajo <i>funky</i> con mucha pegada.
	4, Incrementa el ataque del piano y la guitarra acústica y da sonido brillante a la guitarra eléctrica (para rock).
	5, Reducir para hacer los fondos más distantes.
	6, Reducir para ablandar las guitarras.
7 KHz	1, Incrementar para dar ataque a bombos, toms, etc. (sonido metálico).
	2, Incrementar para dar ataque a instrumentos de percusión.
	3, Incrementar en cantantes "sosos",
	4, Reducir para atenuar las sibilancias en voces.
	5, Incrementar para conseguir synths, guitarras y pianos más afilados.
10 KHz	1, Incrementar para voces muy brillantes.
	2, Incrementar para guitarras MUY brillantes.
	3, Incrementar para platillos más duros y contundentes.
	4, Reducir para atenuar las sibilancias en voces.
15 KHz	1, Incrementar para voces muy brillantes, sonido aéreo.
	2, Incrementar para platillos, cuerdas y flautas brillantes.
	3, Incrementar para conseguir un sonido más real en instrumentos basados en samples.