

GUÍA REFERENCIAL DE PARA ECUALIZACIÓN Y COMPRESIÓN

TRACKS	EQ BOOST	EQ CORTE	COMPRESIÓN
KICK	50hz y 70hz para más low end. Entre 3 kHz y 5 kHz para más ataque. 8 kHz para más presencia en el ataque	150 - 350hz para resonancia. 700 - 800hz para menos encajonamiento	Ataque lento Release rápido
SNARE	200hz para más cuerpo 2.5kHz para más ataque 8kHz para más presencia	500 - 700Hz para encajonamiento	Ataque lento Release rápido
TOMS	120 - 200Hz toms aéreos 70 - 90Hz floor toms 3.5 kHz para ataque	150 - 300Hz para resonancia 700 - 900Hz para encajonamiento	Ataque lento Release rápido
OVERHEADS	12kHz para más claridad Nota: Tener cuidado con la cantidad de bleed de hihats	HPF 350Hz o más alto 400 - 700Hz para encajonamiento	Ataque medio Release rápido
ROOM	80 - 90 Hz para lowend 5 - 9 kHz para más presencia	150 - 300Hz para resonancia 8kHz para reducir platillos	Ataque rápido Release rápido Comprimir fuerte destruyendo los transientes
BAJO	70 - 80Hz para más cuerpo 1kHz para ataque 3kHz para presencia	HPF hasta 60Hz 380 - 500 para encajonamiento	Ataque medio Release medio
GITARRAS (RÍTMICAS)	1.2 kHz para ataque 8 kHz para claridad	HPF hasta 90 hz para afinación estándar y hasta 70Hz para afinaciones mas bajas.	Ataque medio Release medio Compresión moderada
GITARRAS (LEADS/SOLOS)	1.2 kHz para ataque 3.5 kHz para presencia 8 kHz para claridad	HPF hasta 250 Hz	Ataque medio Release medio Compresión moderada
VOCES (SCREAMS)	1.2 Hz para presencia en mezcla. 8 kHz para agresividad en agudos y 12 - 14 kHz para más aire	HPF hasta 120 Hz	Ataque medio Release rápido Compresión fuerte 10:1
VOCES (CLEANS)	1.2 Hz para presencia en mezcla. 8 kHz para agresividad en agudos y 12 - 14 kHz para más aire	HPF hasta 150 Hz	Ataque rápido Release rápido Compresión fuerte 10:1

CONSEJOS:

- Estos son valores referenciales, intenta comenzar con ellos y mover tus valores hasta conseguir tu balance
- Usa tu oídos, no apliques EQs si no es necesario
- Ecualiza en mono para mejor referencia y luego aplicas paneos
- Consigue frecuencias molestas cerrando el Q al máximo y barriendo todas las frecuencias