

## Tablas de ecualización – electrofante.com

Frecuencia	Usos
<b>50Hz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Incrementar para saturar las bajas frecuencias de instrumentos como bombo, toms o el bajo.</li> <li>Reducir esta frecuencia incrementa los armónicos y consigue unas líneas de bajo más reconocibles en la mezcla final.</li> </ol>
<b>100Hz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Incrementar para obtener unos graves más duros en los instrumentos de baja frecuencia.</li> <li>Incrementar para dar relleno a guitarras y cajas.</li> <li>Incrementar para dar calidez a piano y metales</li> <li>Reducir para dar mayor claridad a guitarras.</li> </ol>
<b>200Hz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Incrementar en voces para darles relleno</li> <li>Incrementar en guitarras y cajas para darles relleno y obtener un sonido más duro.</li> <li>Reducir para eliminar sonidos basura en voces e instrumentos de frecuencias medias.</li> <li>Reducir para eliminar sonido de hojalata en platillos</li> </ol>
<b>400Hz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Incrementar para dar claridad a líneas de bajo, especialmente con altavoces a bajo volumen.</li> <li>Reducir para evitar bombos y toms con sonido acartonados.</li> <li>Reducir en platillos para eliminar ambiente.</li> </ol>
<b>800Hz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Incrementar en bajos para dar claridad y pegada.</li> <li>Reducir para evitar sonido de hojalata en guitarras.</li> </ol>
<b>1.5KHz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Incrementar para dar más pegada y claridad a bajos</li> <li>Reducir para eliminar un sonido turbio en guitarras</li> </ol>

Frecuencia	Usos
<b>3KHz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Incrementar para más pegada en bajos (p. ej. en solos).</li> <li>Incrementar para dar más ataque a guitarras.</li> <li>Incrementar para más ataque en graves de piano.</li> <li>Incrementar para obtener voces más claras y crudas.</li> <li>Reducir en coros de voces para un sonido más suave y mullido.</li> <li>Reducir para disimular voces o guitarras desafinadas.</li> </ol>
<b>5KHz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Incrementar para dar presencia en voces.</li> <li>Incrementar para dar ataque a bombos, toms, etc.</li> <li>Incrementar en líneas de bajo <i>funky</i> con mucha pegada.</li> <li>Incrementa el ataque de piano y guitarra acústica y da sonido brillante a la guitarra eléctrica (para rock)</li> <li>Reducir para hacer los fondos más distantes.</li> <li>Reducir para ablandar las guitarras.</li> </ol>
<b>7KHz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Incrementar para añadir ataque a bombo, toms, etc. (sonido metálico).</li> <li>Incrementar para dar ataque a instrumentos de percusión.</li> <li>Incrementar en cantantes "sosos".</li> <li>Reducir para atenuar las sibilantes en voces.</li> <li>Incrementar para conseguir sintes, guitarras y pianos más afilados.</li> </ol>
<b>10KHz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Incrementar para voces más brillantes</li> <li>Incrementar para guitarras MUY brillantes</li> <li>Incrementar para platillos más duros y contundentes.</li> <li>Reducir para atenuar las sibilantes en voces.</li> </ol>
<b>15KHz</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Incrementar para voces muy brillantes, sonido aéreo.</li> <li>Incrementar para platillos, cuerdas y flautas brillantes.</li> <li>Incrementar para conseguir un sonido más real en instrumentos basados en samples.</li> </ol>

## Tablas de ecualización – electrofante.com

<b>Instrumento</b>	<b>Atenuar</b>	<b>Amplificar</b>	<b>Rangos</b>	<b>Comentarios</b>
<b>Voz Humana</b>	2 KHz: Raspa 1 KHz: Nasal 80↓ Hz: Turbia	8 KHz: Cálida 4-5 KHz: Presencia 200-400 Hz: Cuerpo	Plenitud: 140-440 Hz Inteligibilidad: 1-2.5 KHz Presencia: 4-5 KHz Sibilancia: 6-10 KHz	Perseguir un sonido lo más <i>delgado</i> posible al mezclar varias voces, especialmente si la base ya está muy cargada.
<b>Piano</b>	1-2 KHz: Metálico 300 Hz: Retumba	5 KHz: Presencia 100 Hz: Fondo	Bajos: 80-120 Hz Medios: 65-130 Presencia: 2-5 KHz	No dar mucho "fondo" si se está mezclando con una sección de ritmo.
<b>Guitarra Eléctrica</b>	80↓ Hz: Turbio	3-5 KHz: Claridad, Brillo 125 Hz: Retumba	Rng. Completo: 210-240 Hz Rangos de borde: 2.5 – 3.5 KHz Armónicos superiores: 6.5 KHz	
<b>Guitarra Acústica</b>	2-3 KHz: Metálico 200 Hz: Retumba	2-3 KHz: Claridad 5 ↑ KHz: Brillante 125 Hz: Cuerpo	Bajos: 80-140 Hz Completo: 220-260 Hz	Las cuerdas de acero son 5-10 dB más potentes que las de nylon.
<b>Bajo eléctrico</b>	1 KHz: Delgado 125 Hz: Retumba	600 Hz: Gruñido 80↓ Hz: Fondo	Bajos: 60-80 Hz Ataque: 700-1200 Hz	El sonido varía enormemente según el tipo de cuerdas y bajo...
<b>Bajo Acústico</b>	600 Hz: Hueco 200 Hz: Retumba	2-5 KHz: Pegada 125↓ Hz: Fondo		
<b>Caja</b>	1 KHz: Molesto	2↑ KHz: Crugiente 150-200 Hz: Cuerpo 80 Hz: Profundidad	Bajos: 120-160 Hz Grosor: 220-240 Hz Crispación: 4-5 KHz	Ajustar la tensión de la caja como convenga.
<b>Bombo</b>	300-600 Hz: Blando, acartonado 80↓ Hz: Retumba	2-5 KHz: Pegada, chasquido 60-125 Hz: Fondo	Bajos: 60-80 Hz	Rellenar el bombo con una manta o similar para obtener un sonido más definido en la grabación.
<b>Toms</b>	300 Hz: Retumba	2-5 KHz: Pegada, ataque 80-200 Hz: Fondo	Rng. Completo: 80-240 Hz	Reafinar y comprobar tensiones de los parches antes de grabar!
<b>Platillos</b>	240 Hz: tristeza, gong 1 KHz: Molesto	5↑ KHz: Brillantez, viveza		
<b>Metales y cuerdas</b>	3 KHz: Raspa 1 KHz: Blando 120↓ Hz: Turbio	8-12 KHz: Cálido 2↑ KHz: Claridad		
<b>Madera</b>		150-320 Hz: Cuerpo	Graves: 400-440 Hz Flauta: 250-2100 Hz Clarinete: 800-3000 Hz	