

FRECUENCIA	40-100	100-200	200-800	800-1000	1000-5000	5000-8000	8000-12.000
<b>SONIDOS</b>							
BAJO	Parte inferior	Redondez	Fangosidad	Cuerpo en Parlantes Pequeños	Presencia	Final Alto	Silbidos
BOMBO	Parte inferior	Redondez	Fangosidad			Final Alto	Silbidos
SNARE	X	Plenitud	Fangosidad			Presencia	X
TOMS		Plenitud	Fangosidad		Presencia Irritacion	Final Alto	X
TOMS DE PISO	Parte inferior	Plenitud	Fangosidad		Presencia		X
HI-HAT	X		Fangosidad		Irritacion	Claridad/ Nitidez	Reflejos/ Chisporroteo
PLATILLOS			Filtraciones				
VOCES	Retumbos	Plenitud	Fangosidad		Presencia Irritacion Telefono	Claridad/ Nitidez	Destello/ Silbidos
PIANO	Parte inferior	Plenitud	Fangosidad	Fangosidad	Presencia	Claridad/ Nitidez	Armonicos
ARPA		Ruido Pedal			Acento nasal	Nitidez	
GUIARRA ELECTRICA	X	Plenitud	Fangosidad		Cortar/pedazo Irritacion	Nitidez Delgadez	Silbidos
GUIARRA ACUSTICA	X	Plenitud	Fangosidad			Claridad/ Nitidez	Destello
ORGANO	Parte inferior	Plenitud	Fangosidad			Claridad/ Nitidez	
CUERDAS	Parte inferior	Plenitud	Fangosidad		Irritacion Sonido Digital	Claridad/ Nitidez	Destello
CUERNOS/HORNS	X	Plenitud	Fangosidad	Redondez		Claridad/ Nitidez	
CONGA	Estruendos	Plenitud				Claridad/ Nitidez	
ARMONICA	X	Plenitud			Irritacion	Claridad/ Nitidez	X

Tabla de ecualización.

<b><u>BAJOS</u></b>	<b><u>MEDIOS</u></b>	<b><u>AGUDOS</u></b>
Roll-off fangosidad alrededor 300Hz.	<b><u>Hi-Hat</u></b> Si es irritante, encuentra y roll-off la frecuencia irritante	Alrededor 12KHz, aumentar 3-6dB para el chisporroteo.
Roll-off fangosidad alrededor 300Hz.	<b><u>Bombo</u></b>	Aumentar alrededor 5-6KHz. Aumentar alrededor 10-12KHz solo agregara silbidos y los platillos.
Aumentar poquito alrededor 60_100Hz si suena delgado y débil.	<b><u>Snare</u></b> Recorte cualquier frecuencia irritante si es evidente o para hacerlo mas dulce, la mezcla sonara tranquila.	Aumentar 3-10dB alrededor 6KHz.
Recortar estruendos alrededor 300H.z	<b><u>Toms</u></b>	Aumentar 3-8dB alrededor 5KHz. Menos aumento en los Toms de piso.
Recortar alguna fangosidad alrededor 300Hz.	<b><u>Overheads</u></b> Se especialmente conciente de cualquier frecuencia irritante en el rango medio. Recórtela si es evidente.	Posiblemente aumentar un poco alrededor 6KHz y/o 12KHz pero se precavido de no hacerlo demasiado nervioso.
Posible aumento 40-60Hz si la canción lo requiere. Posible recorte alrededor de los 300Hz si es muy fangoso.	<b><u>Bajo</u></b> Aumentar alrededor 1-2KHz si necesita mas presencia y si el sonido de las cuerdas no es demasiado.	Aumentar alrededor 5KHz para dar presencia si la mezcla esta tan poco densa que ni siquiera lo escuchas.
Aumentar o recortar alrededor 300Hz dependiendo lo necesite.	<b><u>Guitarra eléctrica</u></b> Aumentar alrededor 3KHz para afilarla. Recortar alrededor 3KHz para transparencia.	Aumentar alrededor 6KHz para presencia y claridad. Aumenta 10KHz para destellar.
Recortar 100-300Hz donde estén la fangosidad y los estruendos.	<b><u>Guitarra Acústica</u></b> Recorte 1-3KHz para hacerla superior y mas transparente.	Aumentar alrededor 6KHz para presencia y claridad. Aumenta 10KHz para destellar.
Recortar fangosidad alrededor 300Hz.	<b><u>Piano</u></b> Recorte cualquier irritación alrededor 1KHz.	Aumentar alrededor 6KHz para presencia y claridad.
Recortar o aumentar 300Hz dependiendo del micrófono, voz, y uso en la mezcla.	<b><u>Voces</u></b> Escuche atentamente y recorte cualquier irritación en el rango medio (sonido como a teléfono).	Aumentar alrededor 6KHz para presencia y claridad.
	<b><u>Horns/cuernos</u></b> Cuidado con la irritación del rango medio. Recorte si fuera necesario	

Ecuilización típica para típicos instrumentos.

40-200	200-800	800-5K	5-8K	8-12K
<u>Bajos</u>	<u>Medios Bajos</u>	<u>Medios</u>	<u>Agudos</u>	<u>Súper Agudos</u>
Llena Retumbante Todo una pelota Incisivo Contundente Tiene pegada Macizo Sólido Embotado Redondo Completo Fornido Malol!! Grave!!	Cuerpo Robusto Calidez Crujiente Gordo	Presencia Sobresale Hacia delante Comprensible Claro Elocuente	Presencia Aire Aireado Brillante Vivo Claro Tranquilo Frotar Suave Crujiente Crocante Impecable	Presencia Crujiente Frescura Prolijidad Centellante Animado Brillante Chillón Brusco Hiriente Afilado Fino
<b>+ <u>Demasiado</u></b>	<b>+ <u>Demasiado</u></b>	<b>+ <u>Demasiado</u></b>	<b>+ <u>Demasiado</u></b>	<b>+ <u>Demasiado</u></b>
Pesado Estruendoso Retumbante	Embarrado Pastoso Fangoso Relleno En un barril	Como una bocina Como un teléfono Dentro del baño En una caja Amaderado Nasal Ladrido Nervioso	Metálico Latoso Duro De acero Estridente Cortante Penetrante Perforante Chillón Gritón	Nítido Mordaz Punzante Muy Iluminado Deslumbrante Resalta Cristalino
<b>- <u>Poco</u></b>	<b>- <u>Poco</u></b>	<b>- <u>Poco</u></b>	<b>- <u>Poco</u></b>	<b>- <u>Poco</u></b>
Débil Fino Anémico	Distante Lejano Hundido Apagado Vacío Hueco Sin cuerpo	Tapado Cubierto amortiguado	Apagado Embotado Nublado Muerto Sin vida Sombrio Oscuro	Plano Chato Apagado Barato Económico