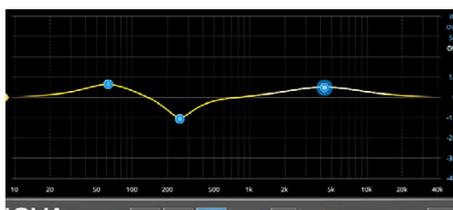


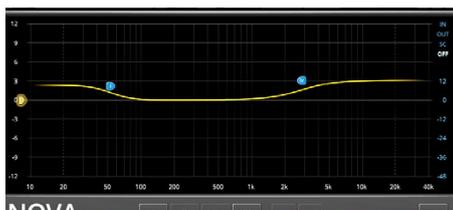
# Quick-Fix Cheat-Sheet

## 12 must-have Equalizer-Settings für saubere Drums



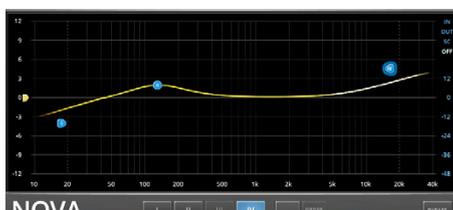
### Kickdrum 1

Die wohl am häufigsten verwendete EQ-Einstellung für Kickdrums: Der Bassbereich der Kickdrum wird ein wenig angehoben, die topfigen 300 Hz Mitten werden abgesenkt und der Attack der Kickdrum wird etwas verstärkt.



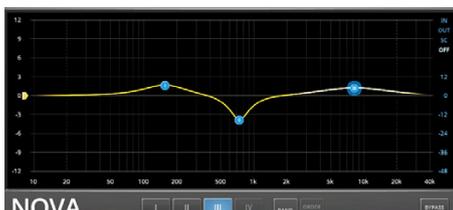
### Kickdrum 2

Das klassische „Smiley Face“ kann eine Kickdrum, welche zu viele Frequenzen in den Mitten hat, sehr schön formen. Der Bassbereich und der Höhenbereich werden verstärkt. Dadurch treten die Mitten automatisch in den Hintergrund.



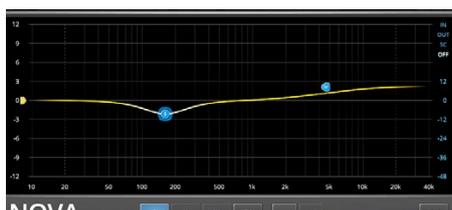
### Kickdrum 3

Bei zu vielen tiefen Frequenzen senken wir diese mit einem Lowshelf-Filter bei 20 Hz ab. Der obere Bassbereich wird bei 150 Hz angehoben. Die Präsenz wird durch einen Highshelf-Filter bei 16 kHz verstärkt.



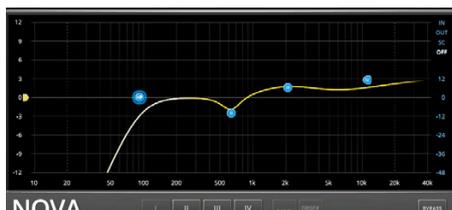
### Snare 1

Die wohl am häufigsten verwendete Snare EQ-Einstellung: Der Bauch wird angehoben. Die störenden Resonanzen im 700 Hz Bereich werden stark und schmalbandig abgesenkt. Und der Attack um 8 kHz herum wird verstärkt.



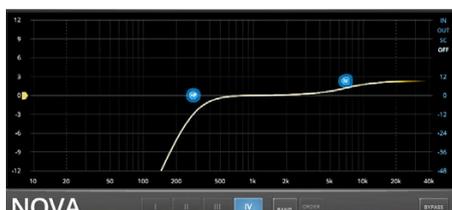
### Snare 2

In dieser Einstellung wird der Bauch bei 150 Hz abgesenkt. Ist dieser Bereich zu laut, stimmt die Balance zum Attack nicht mehr. Die Präsenz und den Attack verstärken wir deshalb zusätzlich mit einem Highshelf-Filter.



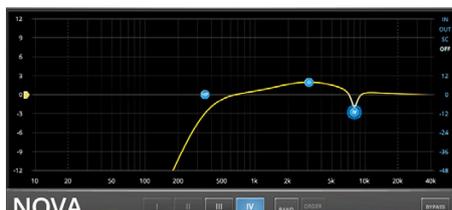
### Snare 3

Der Trittschall wird unterhalb von 80 Hz abgeschnitten. Störende Resonanzen bei 600 Hz werden abgesenkt. Die Attack der Snare wird bei 2 kHz angehoben und die Präsenz wird bei 12 kHz mit einem Highshelf-Filter verstärkt.



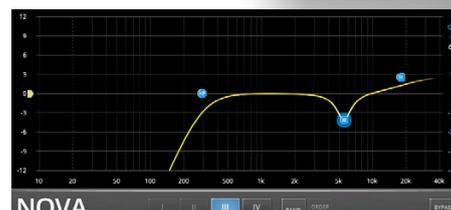
### Hi-Hat 1

Die wohl am meisten benutzte Hi-Hat-Einstellung: Unterhalb von 300 Hz wird alles abgeschnitten, da diese Informationen zum Mix nichts Positives beitragen. Die Höhen werden mit einem Highshelf-Filter bei 7 kHz angehoben.



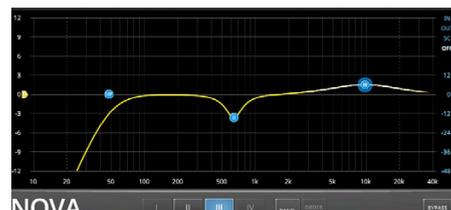
### Hi-Hat 2

Benötigt die Hi-Hat mehr Durchsetzungskraft, kann man bei 3 kHz anheben. Störende und zirpende Resonanzen in den Höhen werden schmalbandig bei 8 kHz abgesenkt. Der Trittschall wird unterhalb von 350 Hz eliminiert.



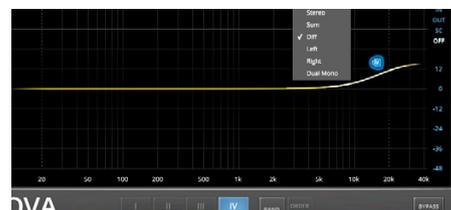
### Hi-Hat 3

Unterhalb von 300 Hz wird wieder alles abgeschnitten. Bei 5,5 kHz werden zirpende Hochmitten schmalbandig abgesenkt. Die hohen Frequenzen werden bei 16 kHz leicht angehoben, um die Hi-Hat etwas heller und präsenter zu machen.



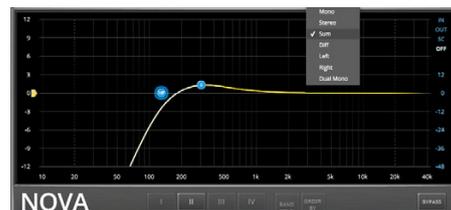
### Djembe 1

EQen wir eine Djembe kann dies ähnlich wie bei einer Snare aussehen. Der Trittschall bei 50 Hz wird abgeschnitten, störende Resonanzen bei 600 Hz schmalbandig abgesenkt und der Attack der Trommel wird bei 10 kHz angehoben.



### Bongo 2

Haben wir eine schöne Stereoaufnahme von Bongos, lohnt es sich, einen Blick auf das Stereobild zu werfen. Mit einem Highshelf-Filter bei 16 kHz im „Diff“ (Seiten-) Signal können wir das Stereobild verbreiten.



### Bongo 3

Hier bearbeiten wir nur das „Sum“ (Mitten-) Signal und schneiden Trittschall unterhalb von 130 Hz ab. Die Tonalität verstärken wir im Mittensignal bei 250 Hz. Das Stereobild bleibt so unbearbeitet und natürlich.