se7en BPM Index - BPM by genre / BPM por género

Typical tempo and working range per genre, measured and curated by a producer with 25 years in the game. / Tempo típico y rango de trabajo por género, medido y curado por un productor con 25 años de oficio.

GENRE	GÉNERO	BPM	RANGE
Afrobeats	Afrobeats	105	100-118
Amapiano	Amapiano	112	108-115
Bachata	Bachata	128	120-140
Boom Bap	Boom Bap	90	85-95
Corridos Tumbados	Corridos Tumbados	105	85-130
Cumbia	Cumbia	95	85-110
Dancehall	Dancehall	100	90-110
Dembow	Dembow	115	110-125
Disco	Disco	120	110-130
Drill	Drill	142	138-145
Drum & Bass	Drum & Bass	174	160-180
Dubstep	Dubstep	140	138-142
EDM / Big Room	EDM / Big Room	128	126-132
Funk	Funk	110	90-120
Future Bass	Future Bass	150	140-160
Grime	Grime	140	138-142
Hardstyle	Hardstyle	150	148-155
House	House	124	118-130
Jersey Club	Jersey Club	138	130-145
Latin Trap	Trap Latino	140	130-150
Lo-fi Hip Hop	Lo-fi Hip Hop	85	70-90
Merengue	Merengue	140	120-160
Moombahton	Moombahton	110	108-115
Phonk	Phonk	140	120-160
Pop	Pop	120	100-130
R&B	R&B	70	60-90
Reggaeton	Reggaetón	95	85-100
RKT	RKT	102	92-112
Salsa	Salsa	180	150-250
Synthwave	Synthwave	100	80-118
Techno	Techno	132	125-150
Trance	Trance	138	130-145
UK Drill	UK Drill	141	135-148
UK Garage	UK Garage	133	130-138

Tip: slow genres often read double (half-time feel): trap produced at 130-160 can feel like 65-80. Trust the groove, not just the number. / Ojo: los géneros lentos suelen leerse al doble (half-time): un trap a 130-160 se siente a 65-80. Confiá en el groove, no solo en el número.

Gain Staging Cheat Sheet

The 5-minute setup that fixes muddy mixes / El setup de 5 minutos que arregla mezclas embarradas

1. Record around -18 dBFS average / Grabá alrededor de -18 dBFS promedio

Peaks near -10 dBFS. Digital has no 'warm' saturation: hot inputs only buy distortion. / Picos cerca de -10 dBFS. Lo digital no satura 'lindo': entrar caliente solo compra distorsión.

2. Every channel fader starts at 0, every meter in the green / Cada fader arranca en 0 y cada medidor en verde

If a channel already clips alone, fix the clip gain first, not the fader. / Si un canal clipea solo, arreglá el clip gain primero, no el fader.

3. Balance BEFORE plugins / Balance ANTES de los plugins

A static mix that already sounds good is 80% of the job. / Una mezcla estática que ya suena bien es el 80% del trabajo.

4. Watch the gain THROUGH each plugin / Vigilá la ganancia A TRAVÉS de cada plugin

Same perceived level in and out (A/B honest). Louder always fools you. / Mismo nivel percibido a la entrada y a la salida (A/B honesto). Lo más fuerte siempre engaña.

5. Leave headroom on the mix bus: peaks at -6 to -3 dBFS / Dejá headroom en el bus: picos entre -6 y -3 dBFS

Mastering needs room to work. A slammed bus can't be fixed later. / El mastering necesita aire. Un bus aplastado no se arregla después.

6. Low end: one boss / Graves: un solo jefe

Decide who owns the sub (kick or bass/808) and carve the other. Mono below ~120 Hz. / Decidí quién manda en el sub (bombo o bajo/808) y abrile lugar al otro. Mono debajo de ~120 Hz.

7. Check the whole thing in mono and at low volume / Chequeá todo en mono y a volumen bajo

If it survives a phone speaker, it survives anywhere. / Si sobrevive al parlante del celular, sobrevive en cualquier lado.

More free tools (no signup): the BPM Index and The Button demo live at se7enbeatlab.com/free / Más herramientas gratis (sin registrarte): el BPM Index y la demo de The Button viven en se7enbeatlab.com/es/free