

1.- Diferencias entre Fader, Pre-Gain y Ganancia por Evento

(y por qué el Módulo 0 pide "Fader 0 dB" y "Pre-Gain 0 dB")

1. Ganancia por Evento (Clip/Event Gain) — Etapa Cero

Es la ganancia que ajustas **directamente en el archivo de audio**, antes de que entre al canal.

[Clip/Evento] → Canal

Aquí corriges:

- picos irregulares
- frases débiles o fuertes
- energía inconsistente

Esto **NO es parte del canal**, es antes.

Y es donde normalizas a **-12 dBTP**.

Función:

Dejar la señal limpia, estable y uniforme ANTES de ser procesada por Cubase.

2. Pre-Gain (Gain del Canal / Input Gain)

Es el ajuste de ganancia **dentro del canal**, pero antes de los plugins.

Evento → Pre-Gain → Inserts → Fader

Función:

Microajustes si la señal que viene del evento quedó muy alta o muy baja.

Ejemplo:

- Si -12 dBTP quedó demasiado suave
- Si necesitas compensación muy pequeña (+1, +2 dB)

Pero en el Módulo 0...

Pre-Gain debe quedar en 0 dB

¿Por qué?

Porque **si ya normalizaste por evento**, la señal llega perfecta al canal y NO necesitas tocar el pre-gain.

3. Fader — Nivel de escucha (No afecta procesamiento)

El fader solo cambia el volumen **post-procesamiento**.
No corrige señal interna.

Por eso va en 0 dB en el Módulo 0:

Necesitamos que no altere la lectura de la señal mientras construimos la arquitectura.

Entonces, ¿por qué el Módulo 0 dice ambas cosas?

Porque representan **dos niveles distintos**:

Ganancia por evento: -12 dBTP

- Ajusta la materia prima (FUERA del canal).
- Etapa cero del gain staging.
- Hace que todo funcione.

Pre-Gain del canal: 0 dB

- No debe tocarse mientras la arquitectura está en construcción.
- Solo se usa en casos excepcionales.

Fader: 0 dB

- Para que toda lectura de señal sea real y no maquillada.
-

Resumen en una línea

Evento = donde se normaliza.

Pre-Gain = donde NO se toca en el Módulo 0.

Fader = donde nunca se normaliza.

Si la pista no satura porque sale a -12 dB en el master... ¿qué pasa si muevo el fader o el pre-gain?

Aunque la pista “no sature” en el master, eso **no significa que la señal interna esté sana**.

La lectura de -12 dB en el master **solo te dice el volumen final**, no cómo entran los plugins ni cómo se comporta el canal.

Por eso mover el fader y mover el pre-gain producen **efectos completamente distintos**.

2. Pre-Gain = Nivel ANTES de los plugins

EVENTO → PRE-GAIN → INSERTS → SENDS → FADER → OUTPUT

Si subes o bajas **Pre-Gain**:

Cambia:

- La cantidad de señal que entra al **primer insert**
- El headroom **dentro de cada plugin**
- Cómo responde un compresor
- Cuánta señal activa un de-esser
- Cuánta distorsión produce saturación o Magneto
- Cuánta señal sale hacia los Sends (porque los sends son pre-fader pero **post pre-gain** en Cubase)

No cambia:

- El balance final del canal (eso lo hace el fader)
- El volumen post-procesamiento

Mover pre-gain es alterar la estructura interna de la señal.

3. Fader = Nivel DESPUÉS de la cadena de efectos (post-inserts)

INSERTS → (send) → FADER → OUTPUT

Si subes o bajas **el fader**:

Cambia:

- El volumen final con el que suena la pista
- La mezcla entre canales

NO cambia:

- El nivel que entra a los inserts
 - La respuesta del compresor
 - La intensidad del de-esser
 - El comportamiento del saturador
 - El nivel enviado a los FX (porque en Cubase por defecto los Sends son **post-fader**, pero pueden configurarse — más abajo lo explico)
-

4. Cómo afecta a los SENDS (muy importante)

Por defecto en Cubase: los SENDS son Post-Fader

Eso significa:

- si bajas el **fader**, baja cuánto llega a la reverb/delay
- si subes el **fader**, aumenta cuánto llega

PERO:

- si bajas o subes **Pre-Gain**, también afecta los sends (porque es antes)

En resumen: los sends dependen de ambos, pero más críticamente del Pre-Gain.

5. Entonces... si la pista no satura, ¿qué debería mover?

Opción 1: Ajustar la ganancia interna de la cadena → usa Pre-Gain

Ejemplo:

- El compresor está recibiendo demasiada señal
- Soothe está reaccionando demasiado
- Magneto está saturando de más
- El EQ se está sobreexcitando

Aquí **NUNCA** debes tocar el fader.

Debes usar **Pre-Gain**.

Opción 2: Ajustar solo volumen final de mezcla → usa Fader

Ejemplo:

- La voz está perfecta, pero muy fuerte respecto a guitarras
- El bombo está bien procesado, pero sobresale 2 dB

Aquí **SÍ** debes usar el fader.

6. ¿Qué pasa si muevo el fader teniendo la cadena cargada?

NO afecta la cadena

Los plugins siguen recibiendo la misma señal de entrada.

Solo cambia lo que escuchas.

7. ¿Qué pasa si muevo el pre-gain teniendo la cadena cargada?

AFFECTA TODO en la cadena

- El compresor cambia su reducción de ganancia
 - El de-esser actúa más o menos fuerte
 - La saturación cambia
 - La dinámica perceptual cambia
 - La reverb/delay recibe más o menos señal
 - El balance con el resto del mix cambia
-

8. Arquitectura de Inserts PRE vs POST en War Vocal Mixing

¿Por qué importa esta arquitectura?

Porque determina **qué plugins afectan a qué procesos**, cómo entra la señal, cómo sale y cómo interactúan los efectos con la dinámica natural de la voz.

En War Vocal Mixing, esta arquitectura define si una voz suena **cruda, agresiva y presente**, o **enterrada, chillona o sin control dinámico**.

PRE-INSERTS (Procesos que van antes del moldeado tonal)

Estos inserts afectan la señal **antes** del EQ, compresión o saturación.

Se usan para:

- limpieza quirúrgica
- control de resonancias
- reparación o corrección
- eliminar problemas antes de colorear

Ejemplos clásicos PRE:

- **Soothe 2** (resonancias antes del compresor)
- **De-esser quirúrgico**
- **Gate/expander suave**
- **Auto-Align** (en caso de doblajes)

Regla War Mixing:

Todo lo que arregla la señal debe ir ANTES del color. Nunca después.

POST-INSERTS (Procesos que van después del carácter principal)

Estos inserts afectan la señal **después** de moldear tono, dinámica y color.

Se usan para:

- darle color
- aumentar agresión
- empujar a la voz adelante
- engordar cuerpo
- estabilizar nivel final

Ejemplos POST:

- Saturación tipo Magneto / Decapitator
- Compresor final tipo 1176
- EQ de tono final
- Clip soft

Regla War Vocal Movimiento:

Primero corriges, luego moldeas, finalmente coloreas.

Cadena War Vocal PRE/POST recomendada

(PRE)

1. Auto-Align / De-bleed
2. De-esser quirúrgico
3. Soothe 2 (modo leve)
4. EQ correctivo

(CORE / Color)

5. Compresor principal (1176, Pro-C en modo vocal)
6. Saturación / Color
7. Compresor secundario (si aplica)

(POST)

8. EQ tonal final
9. Clip suave / control de picos

Cómo se combina esto con Sends (FX)

Los FX deben recibir una señal:

- ya corregida (PRE hecho)
- ya moldeada (EQ y compresión básica hechas)
- con carácter (saturación ligera hecha)

Nunca envíes a reverb:

- señal sin corregir
- señal con resonancias
- señal sin compresión

Resultado: FX limpios, halo controlado y mezcla sin barro.

Resumen Final de Arquitectura

PRE = Limpieza y corrección
CORE = Compresión + EQ + Color (alma de la voz)
POST = Ajuste fino + control de picos
FX = Señal ya moldeada

Esto es War Vocal Mixing: agresividad con control técnico.

RESUMEN MAGISTRAL (para grabar en piedra)

Pre-Gain = modifica la energía que entra a la cadena

- Afecta plugins
- Afecta sends
- Afecta dinámica
- Afecta color
- Afecta la mezcla entera
- No mueve el fader
- Es parte del gain staging real

Fader = modifica solo el volumen final

- No afecta plugins
- No afecta dinámica interna
- No afecta el procesamiento
- Es solo balance

Respuesta final en una línea

Si la pista no satura pero necesitas cambiar cómo responde la cadena, usa **PRE-GAIN**.
Si solo quieres ajustar volumen final, usa **FADER**.

◆ Pipeline Nigredo Arts — Gain Staging (Versión Simple)

[Clip/Event Gain] → [Pre-Gain del Canal] → [Fader / Channel Volume]

◆ Pipeline Nigredo Arts — Gain Staging (Versión Expandida)

(1) Ajuste de Ganancia por Evento
↓

[Clip/Event Gain – -12 dBTP]

(2) Entrada del Canal → Pre-Processing

↓

[Pre-Gain del Canal – Input Gain]

(3) Procesamiento Interno (Inserts)

↓

[EQ → Comp → Saturación → Soothe → De-Esser]

(4) Rutas Paralelas

↓

[Sends → Reverb / Delay / Microshift]

(5) Nivel Final de Mezcla

↓

[Fader de MixConsole – Channel Volume]

◆ Pipeline Nigredo Arts — Gain Staging (Versión Ultra-Técnica y Completa)

► Etapa 0 – Arquitectura de la Materia Prima

[Evento de Audio Crudo]

↓

[Clip/Event Gain – Normalización a -12 dBTP]

↓

[Forma de onda uniforme / picos controlados]

► Etapa 1 – Entrada del Canal (Input Domain)

[Pre-Gain del Canal – Input Gain]

↓

[Ajuste fino de energía por pista individual]

↓

[Señal uniforme antes de los inserts]

► Etapa 2 – Procesamiento Interno (Insert Domain)

[Insert 1 → Corrección (EQ)]

↓

[Insert 2 → Control (Compresor)]

↓
[Insert 3 → Color (Saturación)]
↓
[Insert 4 → Moldeo (Soothe, De-Esser, etc.)]

► Etapa 3 – Procesamiento Paralelo (Send Domain)

[Sends → Reverb / Delay / Halo / Microshift]
Post Pre-Gain, pre o post Fader según configuración

► Etapa 4 – Salida del Canal (Output Domain)

[Fader del Canal – Channel Volume]
↓
[Nivel final en la mezcla]
↓
[Grupo → Bus → Master]

◆ Resumen para imprimir

- 1) Clip/Event Gain → define la señal
- 2) Pre-Gain → define la energía
- 3) Inserts → definen el carácter
- 4) Sends → definen el espacio
- 5) Fader → define la posición en la mezcla