

## PROGETTO P.R.O.M.E.T.E.O. - MANIFESTO DELLE REGOLE E DELLE CONVENZIONI

Versione 03/98 - Novita': Telefilms, sigle non giapponesi suddivisione delle sigle per genere

### 1) Cos'è il PROGETTO PROMETEO ?

E' un programma di libero scambio, non a fini di lucro, delle musiche delle sigle tv dei cartoni animati e di alcuni telefilm "affini" (es: Megaloman) trasmessi in Italia. Le sigle sono presenti in files di alta qualità compressi nel formato MPEG Layer-3 (.MP3) con una frequenza di campionamento maggiore o uguale a 22050 Hz Stereo a 16 bit

sui siti FTP :

<ftp://kame.usr.dsi.unimi.it/pub/IAC/Prometeo/> (sito ufficiale)

<ftp://ftp.poli.studenti.to.it/pub/music/prometeo/> (sito mirror)

o sul sito HTTP:

<http://www.poli.studenti.to.it/prometeo/>

E' consigliata la risoluzione di 44100 hz stereo a 16 bit, 128000 bit/sec.

All'interno del Progetto Prometeo le canzoni sono suddivise per directory in questo modo:

**Giapponesi:** Le sigle (in italiano e non) dei cartoni animati giapponesi trasmessi in Italia;

**Altre:** Le sigle (in italiano e non) dei cartoni animati non giapponesi (es: the flinstones, la famiglia mezil) trasmessi in Italia;

**Cristina:** La sigle cantate da Cristina d'Avena;

**Docs** Questo file, le FAQ del progetto;

**Software:** Player & Encoder mp3 per vari sistemi operativi;

**Telefilm:** Sigle di alcuni telefilm (vedi punto 7a);

**Cover:** Sigle non originali dei vari cartoni/telefilm;

**Copertine:** Le scannerizzazioni delle copertine dei 45 giri originali.

Nel presente manifesto verranno indicate le specifiche da rispettare per creare le proprie sigle e partecipare così al Progetto Prometeo.

### 2) Perché il formato MPEG Layer-3 ?

Permette di comprimere un file portandolo fino ad 1/12 della dimensione originale, SENZA PERDERE QUALITÀ SONORA. Sembra incredibile, ma è così.

Non si riesce a riconoscere la differenza tra il file .wav di partenza e il file compresso .mp3 . Rispetto ai files .mp2, la qualità d'ascolto è molto superiore, a parità di dimensione.

Una prova interessante è ascoltare direttamente da FLOPPY un file .mp3 a 44KHz stereo: è come avere un piccolo "CD" nel drive!

### 3) Perché 44100 hz Stereo a 16 bit ?

Perché si riesce a compattare molto bene (12.5 a 1) mantenendo un'ottima qualità di ascolto.

Comprimendo a 112000 bit/sec, una canzone stereo che dura 3'00" occuperà 2.4 MB su disco (circa 800k al minuto).

Comunque, chi non ha l'hardware sufficiente per trattare files molto grossi, può registrare le sigle a 32000 hz o perfino a 22050 hz (sempre a 16 bit stereo).

Talvolta, una canzone a 32000hz 112Kbit/s si sente anche meglio di una a 44100hz 112Kbit/s, perché è meno compressa (soprattutto se la fonte è un nastro o un disco in vinile): nel dubbio, provate entrambi i metodi e poi scegliete la migliore realizzazione.

### 4) Come si ascoltano i files .MP3 ?

Esistono per DOS un Encoder .wav->.mp3 e un Decoder .mp3->.wav, nonché un player per Win95 (WinAmp) che permette di ascoltare direttamente gli .mp3 (se si dispone di una CPU abbastanza potente, 486-66Mhz)

Per decodificare un .mp3 in .wav, è sufficiente un 386 e qualche minuto di attesa per il calcolo.

L'encoder e il decoder per MSDOS sono shareware, e permettono un utilizzo limitato di tutti gli innumerevoli parametri a disposizione. Chi vuole la versione completa dovrà mandare 350 marchi alla Opticom...

L'Encoder & Decoder per MS-DOS, i players per Win95/Amiga/Mac sono presenti nella directory "Software" del Progetto Prometeo.

5) Sono impaziente di incominciare. Cosa devo fare ?

-----  
Per prima cosa bisogna procurarsi i programmi che sono contenuti nel file MP3-MSDOS.ZIP : L3enc.exe , L3dec.exe, Go32.exe

Ora vediamo i passi da compiere per ascoltare un file .MP3

-----  
Installare e caricare il player per il proprio sistema operativo e caricare il file .mp3 che si vuole ascoltare. Se la riproduzione andasse a scatti, significa che la CPU non ce la fa a decomprimere in tempo reale. In tal caso, settare le opzioni del player in modo da abbassare la qualità della riproduzione, in questo modo alla CPU sarà richiesto meno sforzo computazionale. Se però si volesse lo stesso sentire il file con la qualità 16bit, basta ricrearsi il .wav originale.

[Solo per PC MS-DOS/Windows]

Lanciare il comando: L3DEC conan.mp3 conan.wav -wav

Un Pentium75 in 3'10" crea il file conan.wav (37'503'194 Bytes) partendo dal file conan.mp3 (2'976'914 Bytes). Ora con un comunissimo player si può ascoltare il risultato. (NB: in Win95, non usare SNDREC32 perche'richiede un sacco di memoria. E'molto meglio il Multimedia Player)

6) Ora voglio partecipare anch'io, ho un sacco di canzoni su disco, mi metto subito all'opera...

-----  
Calma, calma. Se non si imponessero delle regole precise, la directory del progetto Prometeo si riempirebbe di files disomogenei per realizzazione, qualità, descrizione, denominazioni, ecc..

C'è poi da precisare che non esiste un coordinatore per questo Progetto: basta che qualcuno metta nella directory /pub/IAC/incoming un file .mp3 specificando che fa parte del Progetto Prometeo, questo verrà verificato ed in seguito trasferito nella directory /pub/IAC/Prometeo.

L'unica verifica che verrà effettuata sarà quella relativa all'integrità del brano.

Inoltre il file di testo associato (vedi conan.txt come esempio) non dovrà contenere nessun riferimento a chi ha creato il file, ma solo dati relativi alla canzone. Quindi chi spedisce un file deve essere sicuro che questo sia conforme alle specifiche che verranno esposte di seguito.

7) D'accordo, sentiamo quali sono queste regole da seguire.

-----  
7a) Quali sigle vanno bene ?

-----  
Le sigle dei cartoni animati e dei telefilm "affini" trasmessi in Italia.

Allo stato attuale del progetto non sono ammesse le sigle dei telefilm tipo "Happy Days", "Furia" e così via. Se le richieste di queste sigle saranno davvero tante allora si penserà a modificare questo manifesto.

Le sigle di Cristina D'Avena sono SCONSIGLIATE per le ragioni riportate in seguito ma sono comunque ammesse anche se, per accontentare almeno in parte i "puristi", vengono raccolte in una sezione a se stante.

- Il Progetto Prometeo e' "figlio" di IAC e degli IACers, e "Critina" è la più odiata (a ragione) dagli amici di it.arti.cartoni.

- Siamo già inondati tutto il giorno dalle sue noiose sigle tutte uguali, cerchiamo almeno di escluderle da Internet.

- La Media\$et e'molto gelosa dei diritti delle sue canzoni, potrebbe dare qualche noia persino a chi usa dei file compressi contenenti le sigle, anche se non a scopo di lucro. E'molto meglio scaricare musiche di cartoni che certamente oggi non hanno più un mercato, in questo modo sarà un po' come scambiarsi i vecchi dischi in vinile che abbiamo in cantina.

Le sigle devono essere stereofoniche e complete dall'inizio alla fine, evitate assolutamente di inviare spezzoni delle medesime a meno che non sia una sigla praticamente irreperibile intera (tipo quella di Lamu').

Le sigle 'tarocche' (o cover se preferite) sono ammesse a meno che non sia già presente la versione originale. Quindi, prima di campionare e fare l'upload di una "cover" controllate che non ci sia tra le originali.

#### 7b) Norme per il campionamento dei brani

---

La fonte audio può essere:

CD (ottimo) - campionatelo a 44100 hz, o tutt'al più a 32000 hz.

Nastro (buono, ha un po' di fruscio), o Disco in vinile (buono, può essere esente da fruscio ma ha dei crepitii) - campionateli a 32000 hz.

E' del tutto INUTILE campionare a 44100 da un disco in vinile, la qualità del brano (a meno di non disporre di un disco praticamente perfetto) sarà comunque bassa e si otterrà solo un file più grosso del necessario.

Evitate di passare attraverso piu'formati: se avete dei dischi, campionate direttamente da essi senza passare per i nastri (che introducono sgraditi fruscii). Evitate di usare il Dolby, che attutisce determinate frequenze (è un po' come mettere un cuscino davanti all'altoparlante). Non esagerate con i toni bassi.

[Solo per PC Windows]

Per ottenere dei buoni file .wav, occorre un campionatore a 16 bit (vanno bene le schede SoundBlaster 16 o 32, e compatibili), e un programma di editing dei suoni (quello fornito con la SB va benissimo, oppure c'è l'ottimo Cool Edit, reperibile un po' ovunque in rete, che ha anche l'utile funzione di visualizzazione del volume in fase di registrazione).

Visto che le dimensioni dei files si aggirano attorno ai 30MB, è bene che disponiate di almeno 16MB RAM, per evitare troppi swap su disco da parte del sistema operativo.

Quando l'hardware è pronto, regolate i bassi in modo che non coprano gli acuti, tenendo presente che se campionate a 22050 hz le frequenze alte sono automaticamente tagliate, quindi tendono a predominare i bassi ancora di più che al momento della registrazione. In genere va bene impostare gli slider del Mixer sul massimo, sia per i bassi che per gli acuti.

Controllate di aver disattivato l'ingresso del microfono della scheda sonora, è l'elemento che introduce più fruscio di tutti! Talvolta anche il lettore CD introduce fruscii quando è in stand-by, perciò se state duplicando da sorgente esterna disattivate anche l'input audio del CD.

Fate partire la registrazione, e poi la sorgente audio; il volume di registrazione è importantissimo, deve essere regolato in modo che la forma d'onda abbia un'ampiezza che arrivi "quasi" al livello massimo, per sfruttare tutti e 16 i bit a disposizione. Attenzione però a non superare il limite, perchè se il volume fosse troppo alto si potrebbero sentire dei bruttissimi "schioffi" in corrispondenza dei picchi, e comunque l'onda risultante sarebbe distorta all'ascolto.

Alla fine, tagliare i "silenzi" iniziali e finali, lasciando magari 200msec. di silenzio alle estremità.

Per avere un'idea di come debba essere fatto un buon campionamento, si guardi il file conan.wav derivante da conan.mp3 .

#### 7c) Norme per la codifica .mp3 dei brani .wav

---

Ora bisogna decidere il bit-rate da applicare alla codifica: esso determina, (insieme alla durata in minuti del brano) la lunghezza in Byte del file risultante (che quindi è indipendente dalla frequenza di campionamento).

[Solo per MS-DOS/Windows]

L3ENC permette i seguenti bit-rate, in Kbit/sec: 8 - 16 - 24 - 32 - 56 - 64 - 96 - 112 - 128 - 256

I valori ottimali, a seconda della frequenza, sono:

per campionamenti a 22050 hz, usare un b/r di 64000 bit/secondo;

per campionamenti a 32000 hz, usare un b/r di 112000 bit/secondo

per campionamenti a 44100 hz, usare un b/r di 112000 o 128000 bit/secondo

[Solo per MS-DOS/Windows]

ESEMPIO:

se avete un file conan.wav stereo 16 bit 22050 hertz, lanciate il comando: L3ENC conan.wav conan.mp3 -hq -br 64000

(L'opzione -hq permette di migliorare la qualità della codifica)

Come riferimento per i tempi di compressione sappiate che ci vogliono circa 25 minuti con un Pentium a 75MHz.

Se il file di partenza è lungo 18'871'798 bytes, il file .mp3 generatosi è lungo 1'712'378 Bytes, circa 9 volte meno!

- Con un bit-rate di 64000b/s, la dimensione del file è sempre pari a circa 480K\*(durata minuti).

[Solo per MS-DOS/Windows]

ESEMPIO:

se avete un file conan.wav stereo 16 bit 44100 hertz, lanciate il comando: L3ENC conan.wav conan.mp3 -hq -br 112000

Come riferimento per i tempi di compressione sappiate che ci vogliono circa 1 ora e 20 minuti con un Pentium a 75MHz.

Se il file di partenza è lungo 37'503'194 bytes, il file .mp3 generatosi è lungo 2'976'914 bytes, 12 volte meno!

- Con un bit-rate di 112000b/s, la dimensione del file è sempre pari a circa 820K\*(durata minuti)

A questo punto il lavoro è finito, ma prima di correre a spedire il file accertarsi che funzioni al 100%! Ascoltatelo : è uguale al file .wav che avevate campionato?

7d) Norme per la compilazione del file di testo associato

Ogni sigla\_cartone.mp3 DOVRA' essere accompagnata da una sigla\_cartone.mp3.txt che ne specifichi il contenuto. Per evitare confusioni, e non avere .txt dai contenuti più disparati, attenersi a questa forma : (la prima riga deve contenere un riassunto del contenuto del file, per consentire la compilazione automatica del file 00-Index.txt. L'esempio riguarda conan.mp3.txt)

-----Cut Here-----

Conan - sigla italiana del cartone animato

\*\*\* Questo file soddisfa i requisiti del Progetto P.R.O.M.E.T.E.O. \*\*\*

Descrizione del file conan.mp3 (2'976'914 Bytes)  
(MPEG Layer-3 - 44Khz Stereo 16 bit - 112000 bit/sec)

TITOLO : Conan  
CANTANTE : Georgia Lepore  
AUTORE : L.Macchiarella, M.Buzzi  
DURATA : 3'32"  
SUPPORTO : compact disk  
NOTE : <riga facoltativa>

per maggiori informazioni, rivolgersi al newsgroup it.arti.cartoni

TESTO : <riportate qui le parole della canzone>

-----Cut Here-----

--> Lasciare vuoti i campi che non si conoscono <--

Evitare di mettere nel .txt dati personali come il proprio nome o l'indirizzo e-mail. Non usare caratteri accentati.

7e) Norme per la denominazione dei file

-----  
- se la serie TV ha 1 sola sigla, il file si dovrà chiamare come la serie da cui deriva: ad esempio:

conan.mp3 ; calendar\_man.mp3 ; tytyl\_mytyl\_e\_l\_uccellino\_azzurro.mp3

- se la serie TV ha più sigle, specificare il nome della serie e quello della sigla contenuta nel file, separati da un trattino "-"

lupin\_iii-planet\_o.mp3 ; carletto\_principe\_dei\_mostri-che\_paura\_mi\_fa.mp3

- se la serie TV ha 1 sigla, ma sul disco c'è anche una canzone "da lato B", cioè sconosciuta al grande pubblico, la musica del lato A si chiamerà come il cartone, quella del lato B come cartone-titoloB. Ad esempio:

capitan\_harlock.mp3 ; capitan\_harlock-i\_corsari\_delle\_stelle.mp3

il primo file conterrà la sigla originale, che tutti conoscono, mentre il secondo la sigla che compare sul lato B del disco.

per evitare una lunga serie di noie e inconvenienti, TUTTI I CARATTERI DEVONO ESSERE MINUSCOLI. Così si facilita la lettura, la trascrizione con la tastiera, e l'ordinamento della directory sarà univoco.

\*NEW\* 7f) Norme per la scannerizzazione delle copertine dei dischi

-----  
Da novembre '97 sono presenti anche le copertine dei dischi. Se avete una copertina nuova o migliore di una già presente nel sito, scannerizzatela con risoluzione di almeno 600x600 punti (essendo le copertine di 18x18cm, dovreste usare un rapporto pixel/inch di 84,5 o pixel/cm di 33,3) e poi salvatela in JPEG (.jpg) con un tasso di compressione che non crei disturbi evidenti alla qualità dell'immagine. Il nome del file si chiamerà come il file della canzone, con l'aggiunta di una lettera che indichi il lato della copertina (es: capitan\_harlock-a.jpg, capitan\_harlock-b.jpg).

Se di una canzone esistono più versioni (originali) su dischi diversi, proseguire con la numerazione (c, d, e, ecc...).

Sono ammesse solo le copertine dei dischi (o delle audiocassette originali), qualsiasi altra immagine non fa parte del Progetto Prometeo.

Non aggiungere scritte che rovinino la bellezza di una copertina originale!

7g) Norme per il trasferimento dei file

-----  
una volta che i file .mp3 , .txt e .jpg sono pronti, spediteli via FTP a:

kame.usr.dsi.unimi.it/pub/IAC/incoming , ricordandovi di attivare la funzione BIN se usate il programma FTP (sarebbe tragico se dopo tutto questo lavoro doveste spedire i files in formato ascii, rendendoli inutilizzabili !)

8) Considerazioni finali

-----  
Questo manifesto è l'unico documento ufficiale del Progetto Prometeo e si può trovare in kame.usr.dsi.unimi.it/pub/IAC/Prometeo/ProgettoPrometeo.txt .

Le copie di file .mp3 .txt che arrivano nella /pub/IAC/incoming verranno copiate nella directory di Prometeo solo se il file .txt è conforme alle norme indicate nel punto 7d)

Quindi chi spedisce dovrà essere sicuro che quanto fatto sia conforme alle regole indicate nel presente documento. File di bassa qualità o peggio non funzionanti farebbero precipitare la credibilità dell'intero Progetto.

Questo non vuol dire che siete scoraggiati a partecipare: tirate fuori dagli armadi i vecchi dischi impolverati, e se non presentano grossi difetti acustici potete senz'altro campionarli.

Se poi vi accorgete di avere una realizzazione migliore di una già presente nel Progetto Prometeo, non avete altro che da spedirla nella solita directory /pub/IAC/incoming, il nuovo file sostituirà il vecchio (niente scherzi, vi rakkomando!)

E se avete uno scanner, fate incetta di copertine di dischi dai vostri amici, e speditele, tutti i fan cartonistici italiani ve ne saranno riconoscenti!

Il Progetto Prometeo è partito ufficialmente il 21-10-96, e nel giro di un anno ha già incorporato più di 100 sigle e 200MB. Buon compleanno, P.P. !

La discussione è iniziata, collegatevi al newsgroup it.arti.cartoni per seguirne gli sviluppi, fare domande, o chiedere consigli!

Un sacco di amici vi accoglieranno a braccia aperte!

Nota Finale: se usate il programma "Lynx" per prelevare i files .mp3 dalla directory del Prometeo, potrebbe capitarvi che vengano copiati in modo errato (il Player non riesce a suonarli). Probabilmente vengono scaricati in modo ascii. A scanso di problemi, usate il buon vecchio FTP con l'opzione BIN attivata !!

\* FINE DEL MANIFESTO DEL PROGETTO P.R.O.M.E.T.E.O. \*