

## ELABORAZIONE COSMETICA

QUESTA PARTE E' ALTERNATIVA A QUELLA DESCRITTA  
PRECEDENTEMENTE.

### RIDUZIONE DEL RUMORE SUL FONDO CIELO

SUBITO DOPO AVER RESO LA FOTO NON PIU' LINEARE VADO AD ELIMINARE IL RUMORE DEL FONDO CIELO PER FARE CIO' PERO' DEVO ASSICURARMI DI AGIRE SOLO SUL FONDO CIELO E NON SULLE STELLE E SUL SOGGETTO DELLA FOTO PERCIO' DEVO APPLICARE UNA MASCHERA SULLE PARTI DA PROTEGGERE QUINDI UTILIZZO UNA MASCHERA DI LUMINANZA , POSSO UTILIZZARE QUELLA CHE E' STATA UTILIZZATA DURANTE IL PROCESSO DI DECONVOLUZIONE OPPURE ESTRARRE UNA NUOVA LUMINANZA DALLA FOTO ATTUALE , L'IMPORTANTE E' ASSICURARSI CHE IL FONDO CIELO SIA ABBASTANZA SCURO , E SENZA TROPPO RUMORE EVIDENTE , EVENTUALMENTE POSSIAMO STRECCIARE ULTERIORMENTE LA NOSTRA LUMINANZA TAGLIANDO ANCORA UN PO' LE OMBRE PER AVERE LA PROTEZIONE SOLO SULLE PARTI LUMINOSE .ORA ANDIAMO AD APPLICARE LA NOSTRA MASCHERA NEL SOLITO MODO CIOE' TRASCINANDO LA LABELLA DEL NOME SULLA BARRA LATRALE DELLA NOSTRA FOTO , LA MASCHERA DEVE POI ESSERE IN QUESTO CASO INVERTITA IN MODO CHE LA PARTE PROTETTA SIA LA PARTE DI LUMINANZA , PER INVERTIRE LA MASCHERA POSSIAMO USARE L'APPOSITA ICONA DI INVERSIONE CHE SI TROVA SULLA BARRA IN ALTO A DESTRA CHE SI PRESENTA COME UNA FINESTRA META' GRIGIA CON IL CERCHIETTO META' BIANCO E META' NERO . LA MASCHERA SI PRESENTA SULLA FOTO COLORATA DI ROSSO , PER NASCONDERLA O RENDERLA VISIBILE SI USA LA COMBINAZIONE DI TASTI CTRL+K QUANDO E' VISIBILE CI RENDIAMO CONTO PASSANDO DALLA MODALITA' NORMALE A QUELLA INVERTITA DI CIO' CHE PROTEGGIAMO E DI CIO' CHE RIMANE SCOPERTO E SU CUI AVRA' EFFETTO IL PROCESSO CHE SI APPLICA . QUINDI CON LA MASCHERA MONTATA E INVERTITA POSSIAMO APRIRE IL PROCESSO DA USARE PER LA RIDUZIONE DEL RUMORE , IO UTILIZZO MULTISCALE MEDIAN TRANSFORM , CHE SI TROVA NEL MENU' PROCESS>NOISE REDUCTION

IO LO UTILIZZO SU 8 LAYERS CON L'ALGORITMO MULTISCALE MEDIAN TRANSFORM E DYADIC . SU OGNI LAYER VA IMPOSTATO UNA NOISE REDUCTION CON IL THRESHOLD CIOE' LA SOGLIA DEL RUMORE CON VALORI DECRESCENTI MAN MANO CHE SI SALE DAL PRIMO LAYER A QUELLI SUCCESSIVI , IL PRIMO AVRA' UNA SOGLIA MAGGIORE PERCHE' COMUNQUE COME SI E' VISTO LA MAGGIOR QUANTITA' DI RUMORE SI TROVA SPECIALMENTE SUI PRIMI LIVELLI , QUINDI IO IMOSTO DEI VALORI CHE HO TROVATO ADATTI ALLA MIA CAMERA DOPO UNA SERIE INFINITA DI PROVE E ORA LI LASCIO COME SONO, NATURALMENTE OGNIUNO DEVE TROVARE I PROPRI LIVELLI DI REGOLAZIONE IN BASE AL CASO., L'UNICA COSA CHE VARIO DI VOLTA IN VOLTA A SECONDA DEL RISULTATO CHE MI DA' L'APPLICAZIONE DEL PROCESSO E' IL VALORE DELL'AMOUNT DEL PRIMO LIVELLO CIOE' LA PERCENTUALE DI APPLICAZIONE DELLA NOISE REDUCTION PER QUEL LIVELLO QUINDI PARTENDO DAL PRIMO LIVELLO TENGO LA SOGLIA MASSIMA , 10000 L'AMOUNT LO USO IN MODO VARIABILE TRA IL 10% FINO ANCHE AL100% , SOLO SUL PRIMO LIVELLO IMPOSTO ANCHE UN VALORE DI ADAPTIVE A 4000 PROPRIO PER DARE UNA BOTTA PIU' CONSISTENTE AL PRIMO LIVELLO DOVE SI CONCENTRA IL RUMORE PIU' TOSTO ,NEGLI ALTI LIVELLI SUCCESSIVI CALO GRADUALMENTE DALLA SOGLIA DI 8000 FINO A 1000 CON UNA PERCENTUALE AMOUNT DA 80 A 70 CIRCA. IL TARGET SARA' RGB/K , PER AIUTARCI A SCEGLIERE I VALORI MIGLIORI POSSIAMO ANCHE UTILIZZARE L'ANTEPRIMA IN TEMPO REALE CERCHIETTO BLU , OPPURE CREARCI UNA ZONA DI PREVIEW PER PROVARE SENZA PERDERCI TROPPO

TEMPO AD ASPETTARE CHE IL PROCESS TERMINI , UNA VOLTA REGOLATI I VALORI APPLICHIAMO IL PROCESSO CON IL SOLITO TRIANGOLINO BLU. PASSIAMO ORA A TIRARE FUORI I DETTAGLI DELLA STRUTTURA DELLA NOSTRA GALASSIA , QUESTA PROCEDURA NATURALMENTE E' PIU' ADATTA ALLE GALASSIE MENO SU ALTRI OGGETTI MENO DEFINITI COME LE NEBULOSE , NATURALMENTE LA MASCHERA USATA PRIMA VA RIMOSSA , PERCHE' ORA DOVREMO FARNE UNA NUOVA PER ISOLARE LA NOSTRA GALASSIA DAL RESTO DELLA FOTO . CI SERVIRA' UNA MASCHERA SPECIFICA , PER PREPARARE QUESTO TIPO DI MASCHERA DOBBIAMO INTANTO ELIMINARE LE STELLE DALL'IMMAGINE DI LUMINANZA CHE POSSIAMO ESTRARRE DALLA NOSTRA FOTO ,QUINDI ESTRAIAMO LA LUMINANZA COME VISTO IN PRECEDENZA , PER ELIMINARE LE STELLE DALLA NOSTRA LUMINANZA UTILIZZIAMO IL PROCESSO STARNET CHE SI TROVA NEL MENU' PROCESS>OBJECT RECOGNITION , QUESTO PROCESSO FUNZIONA SOLO CON L'IMMAGINE NON PIU' LINEARE , APRIAMO IL PROCESSO E CON I PARAMETRI DI DEFAULT CON LO STRIDE “ PASSO “A 128 ,LO APPLICHIAMO ALLA NOSTRA LUMINANZA . LA PRIMA VOLTA CHE SI UTILIZZA IL PROCESSO VANNO INSERITI I FILE DI RIFERIMENTO PER L'RGB E PER LA SCALA DI GRIGIO, CHE SI INSERISCONO UTILIZZANDO IL PULSANTE CHIAVE INGLESE IN BASSO A DESTRA E ANDANDOLI A SELEZIONARE NELLA LIBRERIA DI PIXINSIGHT NELLA CARTELLA DEI PROGRAMMI /LIBRARY/RGB\_STARNET\_WEIGHTS.PB. E PROGRAMMI/LIBRARY/MONO\_STARNET\_WEIGHTS.PB. DOPO L'APPLICAZIONE DEL PROCESSO AVREMO LA NOSTRA LUMINANZA QUASI PRIVA DI STELLE AD ECCEZIONE DI ALONI DELLE PIU' LUMINOSE QUESTA E' LA BASE DI PARTENZA PER CREARE LA MOSTRA MASCHERA SPECIFICA CHE OTTERREMO GRAZIE AL PROCESSO RANGE SELECTION CHE TROVIAMO NEL SOLITO MENU PROCESS >MASKGENERATION , APRIAMO IL PROCESSO E ATTIVIAMO L'IMMAGINE DI LUMINANZA OTTENUTA POCO FA , AVVIAMO LA LIVE VIEW SULLA BARRA DEL PROCESS CON IL SOLITO CERCHIETTO BLU , ORA LAVORIAMO CON IL PARAMETRO LOWER LIMIT FINO AD OTTENERE NELLA NOSTRA PREVIEW SOLO L'IMPRONTA DELLA NOSTRA GALASSIA O PER LO MENO IL MEGLIO POSSIBILE , L'UPPER LIMIT SOLITAMENTE VA LASCIATO SU 1 IL FUZZINESS SERVE PER AFFINARE LA SELEZIONE , MENTRE LO SMOOTHNESS SERVE PER SFUMARE LA MASCHERA , QUANDO VEDIAMO CHE SIAMO A POSTO NELLA PREVIEW APPLICHIAMO IL PROCESS E GENERIAMO COSI' LA MASCHERA , POSSIAMO CONTROLLARE CHE SIA BEN FATTA SOVRAPPONENDO LA MASCHERA ALL'IMMAGINE E IN TRASPARENZA PER VERIFICARE CHE COPRA BENE LA GALASSIA , QUASI SEMPRE LA MASCHERA PRESENTA OLTRE ALLA NOSTRA GALASSIA DEI RESIDUI CHIARI DI STELLE O ALTRO CHE A NOI NON SERVE , QUESTO INFICIEREBBE IL CORRETTO FUNZIONAMENTO DELLA MASCHERA QUINDI CANCELLEREMO LE PARTI CHE NON SERVONO E CHE DANNO FASTIDIO TRAMITE IL PROCESSO CLONE STAMP CHE SI TROVA NEL MENU PROCESS>PAINTING . QUESTO PROCESSO CI CONSENTE DI CANCELLARE LE PARTI CHE NON SERVONO NELLA MASCHERA CLONANDO LE PARTI NERE E SOVRASCRIVENDO TRAMITE UN PENNELLO IL NERO SULLE PARTI DA TOGLIERE , IL RADIUS INDICA IL DIAMETRO DEL PENNELLO CHE VOGLIAMO USARE , IL SOFTNESS IL GRADO DI SFUMATURA L'OPACITY NATURALMENTE LA TRASPARENZA O L'OPACITA' , PER UTILIZZARLO SI DEVE PORTARE IL CURSORE UN UNA ZONA DA CLONARE , NEL NOSTRO CASO NATURALMENTE UNA ZONA NERA,TENEDO PREMUTO IL TASTO CTRL SI CLICCA PER FISSARE LA ZONA DI SORGENTE , E POI MANOVRANDO IL CERCHIO CHE RAPPRESENTA IL PENNELLO TENENDO CLICCATO ANDARE CON IL NOSTRO PENNELLO A COLORARE DI NERO LE PARTI DA ELIMINARE DALLA MASCHERA , UNA VOLTA TERMINATO IL LAVORO RICORDARSI DI DARE L'OK CON LA SPUNTA VERDE

SULLA BARRA DEL PROCESSO E CHIUDERLO .

ORA CHE ABBIAMO LA MASCHERE RANGE MASK VA APPLICATA ALLA NOSTRA IMMAGINE A COLORI CON IL SOLITO TRASCINAMENTO DELLA LABELLA LATERALE CON IL NOME, SULLA BARRA LATERALE DELLA NOSTRA FOTO , ORA SI PUO' APPLICARE IL PROCESSO PER MIGLIORARE IL DETTAGLIO DELLA GALASSIA , USIAMO LOCAL HISTOGRAM EQUALIZATION CHE SI TROVA NEL MENU PROCESS>INTENSITY TRANSFORMATION . QUINDI CON LA MASCHERA APPLICATA APRIAMO IL PROCESSO , IL KERNELL RADIUS VA A 64 IL CONTRAST LIMIT SU 2 VA BENE QUELLO SU CUI DOBBIAMO SMANETTARE E' IL VALORE DELL'AMOUNT , IN ALCUNI CASI CONVIENE PROCEDERE PER PIU STEP , RIFACENDO OGNI VOLTA LA RANGE MASK MAN MANO CHE SI COMPIE UNA ROUTINE CON IL LOCAL HIST. EQUALIZATION MAGARI PARTENDO CON UN VALORE BASSO TIPO UN AMOUNT DI 150 , SULLA TOTALITA' DELLA GALASSIA POI FARE ALMENO UN PASSAGGIO SUL NUCLEO DELLA GALASSIA ALZANDO IL VALORE DI AMOUNT, ANCHE QUI E' IMPORTANTE LAVORARE ATTIVANDO LA PREVIEW CON IL SOLITO CERCHIO BLU PER VEDERE VARIANDO L'AMOUNT COME SI TRASFORMA LA NOSTRA FOTO , NATURALMENTE QUANDO SIAMO SODDISFATTI IL PROCESSO VA APPLICATO . SE DECIDIAMO DI FARE UN ULTERIORE PASSAGGIO LA RANGE MASK VA RIFATTA DA ZERO SULLA NUOVA LIMINANZA CHE TENGA CONTO DELLE MODIFICHE APPLICATE DAL PROCESSO .

COLORE E CONTRASTO.

TOGLIAMO LA MASCHERA CHE ABBIAMO USATO , LA RANGE MASK E ESTRAIAMO UNA NUOVA LUMINANZA CHE CI SERVIRA' PER LAVORARE SULLE CURVE , LA LUMINANZA ESTRATTA VA EVENTUALMENTE LAVORATA ULTERIORMENTE CON HISTOGRAM TRANSFORMATION IN MODO DA TAGLIARE ULTERIORMENTE LE OMBRE ED AVERE UN FONDO CIELO SCURO SENZA PENALIZZARE TROPPO LE STRUTTURE LUMINOSE MA COMUNQUE CERCARE DI NON AVERE DISTURBI DI RUMOROSITA' SUL FONDO CIELO , APPLICARE QUESTA MASCHERA DI LUMINANZA ALLA NOSTRA FOTO , SE LA APPLICHIAMO IN POSITIVO SCHERMERA' IL FONDO CIELO CIOE' LE PARTI SCURE , MENTRE SE LA INVERTIAMO QUINDI IN NEGATIVO PROTEGGERA' LE STUTTURE CHIARE E LAVOREREMO SUL FONDO CIELO . APRIAMO ORA IL PROCESSO CURVES TRANSFORMATION CHE SI TROVA NEL MENU PROCESS>INTENSITY TRANSFORMATION , APPLICHIAMO LA MASCHERA DI LUMINANZA IN POSITIVO , APRIAMO CURVES TRANFORMATION , E PER ESALTARE IL COLORE DELLA NOSTRA GALASSIA E DELLE NOSTRE STELLE LAVORIAMO SULLA CURVA DEL COLORE CHE SI ATTIVA CLICCANDO SULLA LETTERA "C" , ORA NATURALMENTE COME SEMPRE SI FA QUANDO IL PROCESSO LO CONCEDE ATTIVIAMO LA LIVE VIEW CON IL CERCHIO BLU PER VEDERE QUELLO CHE MODIFICHIAMO PRIMA CHE IL PROCESSO VENGA APPLICATO ,DOBBIAMO LAVORARE SULLA CURVA AGGANCIANDOLAIN UN PUNTO CON IL CURSORE E TIRANDOLA , VERSO L'ALTO IL VALORE AUMENTA E VICEVERSA VERSO IL BASSO DIMINUISCE , NELLO STESSO MODO POSSIAMO LAVORARE SULLA SATURAZIONE "S" E SUL VALORE DI LUMINANZA "L" , PER ULTIMO SI PUO' LAVORARE SUL CONTRASTO CON "RGB/K" FACENDO COMPIERE ALLA CURVA UNA LEGGERA FORMA AD ESSE . NATURALMENTE QUESTE REGOLAZIONI VANNO PRESE CON LE MOLLE QUINDI NON ESAGERIAMO PER EVITARE EFFETTI "DISEGNATI". PER IL FONDO CIELO INVERTIAMO LA MASCHERA CON L'APPOSITO PULSANTE NELLA BARRA IN ALTO , E QUINDI AVREMO MASCHERATO LE PARTI CHIARE , QUINDI RIAPRIAMO CURVE TRANSFORMATION RILANCIAMO LA PREVIEW , E QUESTA VOLTA A SECONDO DEL CASO , SICURAMENTE LAVORIAMO SULLA LUMINANZA

ABBASSANDO LA CURVA IN MODO DA SCURIRE IL CIELO E POI SE SERVE ABBASSIAMO ANCHE LA SATURAZIONE E IL COLORE . SE POI VOGLIAMO DARE UNA ULTERIORE BOTTA DI COLORE ALLA SOLA GALASSIA POSSIAMO RIUTILIZZARE LA RANGE MASK CON CURVE TRANSFORMATION IN MODO DA LAVORARE SOLO SULLA GALASSIA.

#### TOGLIERE IL VERDE

NATURALMENTE NON TOGLIAMO COMPLETAMENTE IL VERDE MA RIDUCIAMO LA PRESENZA DEL VERDE CHE NELLE IMMAGINI ASTRONOMICHE NON E'MAI IL BENVOLUTO , PER RIDURRE IL VERDE UTILIZIAMO IL PROCESSO SCNR CHE SI TROVA NEL MENU' PROCESS>NOISEREDUCTION , APRENDO IL PROCESSO NEL MENU' POSSIAMO SCEGLIERE IL COLORE DA RIMUOVERE , QUINDI SCEGLIAMO IL VERDE , NEL CAMPO SOTTO LASCIAMO AVERAGE NEUTRAL , E L'AMOUNT PUO' VARIARE TRA IL 70 E IL 50 , MANTENERE LA SPUNTA PRESERVE LIGHTNESS PER EVITARE DI TOCCARE LA LUMINOSITA'. IL PROCESSO SI APPLICA CON IL TRIANGOLO BLU TRASCINATO SULL'IMMAGINE.

ULTIMO PROCESSO CHE PUO' ESSERE UTILE A SECONDO DELLE VOLTE E' MORPHOLOGICAL TRANSFORMATION , CHE SI UTILIZZA PER RIDURRE I DIAMETRI E L'INTENSITA' DELLE STELLE , IL PROCESSO SI TROVA NEL MENU' PROCESS>MORPHOLOGY , APRENDO IL PROCESSO IL PRIMO MENU' CI FA SELEZIONARE LA MODALITA' DI LAVORO , LE PRINCIPALI SONO EROSION (MINIMUM) , CHE IL LINEA GENERALE E' LA PIU' USATA , E AGISCE SU TUTTE LE STELLE RIDUCENDO LA DIMENSIONE DELLE MEDESIME , NATURALMENTE VA UTILIZZATA CON LA NOSTRA STAR MASK CHE ABBIAMO FATTO IN PRECEDENZA POICHE' TUTTO DEVE ESSERE SCHERMATO MENO CHE LE STELLE SULLE QUALI AGIRA' IL PROCESSO , E MORPHOLOGICAL SELECTION , CHE UTILIZZANDO UNA SPECIFICA MASCHERA STELLARE CHE MASCHERA LA ZONA PERIFERICA DELLE STELLE CHIAMATA RING STAR MASK , E LIMITA L'AZIONE ALLA SELEZIONE APPORTATA DALLA MASCHERA .

IL CAMPO INTERLACING L'HO SEMPRE LASCIATO SU 1 E INTERATIONS INDICA QUANTE VOLTE VIENE RIPETUTA L'AZIONE DEL PROCESSO , SOTTO L'AMOUNT INDICA LA PERCENTUALE DI RIDUZIONE NON CONVIENE MAI SALIRE SOPRA IL 70 , MEGLIO 50 , IL CAMPO SELECTION SI ATTIVA E SI UTILIZZA SOLO NELLA MODALITA' MORPHOLOGICAL SELECTION . IL CAMPO STRUCTURING ELEMENT E' UNA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DEL MODELLO DELLE STELLE , IO SOLITAMENTE USO SIZE 7 E 49 ELEMENTI , CON I TASTINI SOTTO LA FINESTRA GRAFICA 1 E 0 SERVONO PER MODIFICARE LA FORMA DEL MODELLO DELLA STELLA , IL BIANCO AGGIUNGE DEI PIXEL IL NERO LI TOGLIE , IL PROCESSO SI APPLICA TRASCINANDO IL TRIANGOLINO SULL'IMMAGINE , SOLITAMENTE IL PROCESSO E' VELOCE E QUINDI SI POSSONO FARE PIU' PROVE SULL'IMMAGINE CON REGOLAZIONI DEI VALORI DIFFERENTI PER OTTENERE IL MIGLIOR RISULTATO POSSIBILE , IN PIXINSIGHT E' SEMPRE POSSIBILE ANNULLARE OGNI PASSAGGIO UTILIZZANDO IL TASTO DESTRO DEL MOUSE E UTILIZZARE LA VOCE UNDO PER ANNULLARE E REDO PER RIAPPLICARE LA MODIFICA.

IN LINEA DI MASSIMA QUESTO E' QUELLO CHE FACCIO IO PER ELABORARE IN POSTPRODUZIONE LE MIE FOTO , NATURALMENTE IL TUTTO E' IN DIVENIRE , IN QUANTO OGNI QUALVOLTA SCOPRO QUALCOSA DI NUOVO LO SPERIMENTO PER VALUTARE SE PORTA BENEFICIO ALLE MIE FOTO E QUINDI VALE LA PENA DI INSERIRLO NELLA MIA ROUTINE OPPURE NO , IN EFFETTI NELL'ULTIMO ANNO HO MODIFICATO PIU' VOLTE LA MIA METODICA INSERENDO PASSAGGI E ANCHE

TOGLIENDO DEL SUPERFLUO , O MAGARI NON UTILIZZANDO DEI PROCESSI CHE MOLTI USANO , A VOLTE PERCHE' NON MI PIACE IL RISULTATO O MAGARI PERCHE' NON LI SO USARE CORRETTAMENTE , POI PENSO CHE COMUNQUE PER ARRIVARE ALLA FOTO FINALE CI SONO DIFFERENTI STRADE , OGNIUNO DI NOI FA BENE A PERCORRERLE E A CONDIVIDERE I RISULTATI E LE ESPERIENZE IN MODO TALE DA PERMETTERE A TUTTI NOI DI CRESCERE .