

NOMBRES DEL UNIVERSO

<https://www.nombresuniverso.com/>

FLUJO DE TRABAJO. CURSO DE INICIACIÓN A PIXINSIGHT- NEURAL ACTIVITY

DESCARGA MÁS GUÍAS Y TUTORIALES DE ASTROFOTOGRAFÍA EN LA WEB NOMBRES DEL UNIVERSO

Curso de SIRIL (Neural Activity)	https://www.nombresuniverso.com/guia-del-curso-de-siril-de-neural-activity/
Taller práctico de SIRIL. Rafa Barberá (AVA)	https://www.nombresuniverso.com/guia-de-procesado-de-siril/
Calibrado y apilado de imágenes astronómicas DeepSkyStacker por Álvaro Fornas (AVA)	https://www.nombresuniverso.com/guia-de-deepskystacker-alvaro-fornas/
Curso de NINA (Neural Activity)	https://www.nombresuniverso.com/flujo-de-trabajo-del-curso-de-ninade-newral-activity/

FLUJO DE TRABAJO. CURSO DE INICIACIÓN A PIXINSIGHT- NEURAL ACTIVITY

Comandos básicos:

-Ctrl+May+Z: Deshacer en Preview

-Ctrl+I: Invertir máscara

Aviso: Los valores son puntos de partida. Cada imagen requerirá unos valores que habrá que experimentar

		FASE LÍNEAL	
V2	01	Recortar imagen	Dynamic Crop
	02	Extracción de gradiente y viñeteos	Elegir entre: -ABE (Automatic Background Extractor) -Dynamic Background Extraction (manual)
	ETE	Si se elige -ABE (Automatic Background Extractor)	-Target image correction>Correction>Subtraction (corregir gradientes) -Target image correction>Correction>Division (corregir viñeteos o esquinas oscurecidas)
		Si se elige -Dynamic Background Extraction	No marcar sobre estrellas
		Si se elige -Dynamic Background Extraction (generate)	--Tolerance 0.7000 -Target image correction>Correction>Subtraction (corregir gradientes) -Target image correction>Correction>Division (corregir viñeteos o esquinas oscurecidas) --Generate

	03	Neutralización de fondo y calibración de color	-Script Autocolor o: - Background Neutralization (valores de negro) - Color calibration (valores de blanco)
V4	04	Deconvolución	01 DimamicPSF en rojo -Seleccionar mínimo 20 estrellas con rango entre 0,2 y 0,8 en la fila A. Las que están por debajo o por encima, se borran. -Eliminar las de tipo Gaussian -Icono de la cámara 02 Máscara con histograma muy marcado. (Se aplica la pestaña) 03 Activar Deringing y Local deringing en el panel de deconvolución 03 Crear Local Support (Imagen de soporte local) con Star Mask: (--Subir un punto Scale: 6 a 8 y --Bajar Small Scale: 0 (Se aplica sobre la imagen)) 04 En panel de Deconvolución ---Parámetros Algoritm entre 50 y 80 --Global dark: empezar con 0,0500 --Global Bright, empezar con 0.0050 (Muy bajo: 0.0040 y 0.0010, Jesús no hace deconvolución) - Probar en un Preview que incluya el objeto principal y estrellas
V5	05	Reducción de ruido	01 Crear máscara -Ctrl+I (invertir imagen) -Histograma Aplicar pestaña 02 Panel ATWT En Noise Reduction>Threshold -Primera capa (subir Threshold a 3,5) -Segunda capa (bajar Threshold a 2) -Tercera capa (bajar Threshold a 0,5) -Ctrl+May+Z (Deshacer en Preview para comprobar cómo queda
	06	Estirado con histograma manual	Histograma -Desactivar el histograma virtual
		Estirado con histograma automático	Activar STF (Screen Transfer Function) --Click AutoStretch (símbolo de radiactividad)
		FASE NO LINEAL	
V5	07	Eliminación de ruido de color verde	SCNR -Aplicar tal cual
V6	08	Reducción de ruido	ACDNR (Adaptative contrast driven noise reduction) 01 Activar preview - Marcar Lighnetss mask y Preview en Lighnetss y en Chrominance En Lighnetss mask aproximadamente -Meditones: 0,20 -Shadows: 0,14 02 Desactivar preview -StDev (Standar desviation) en Lighnetss (De 1,5 a 2,5) Empezar por 2 -StDev (Standar desviation) en Chrominance (De 6 a 7) - Amount (cantidad) en Lighnetss (0,9) - Amount (cantidad) en Chrominance (1.00) -Iterations Lighnetss (3) -Iterations Chrominance (4) Probar en un preview de la imagen original
	09	Mejora el contraste en zonas con exceso de luminosidad para objetos que tengan núcleos muy brillantes	HDMRT (High Dinamy Range Multiscale Transform) -Jugar con el número: Number of layers (depende del tamaño del objeto: de 4 a 8) -Overdrive (máximo 03, pero dejar el que está por defecto) -To lighthness (marcar en imágenes a color)

			-Lightness mask (marcar siempre) Probar con preview
V7	10	Reparación de estrellas y cambiar la forma de las estrellas	<p>A) Star Mask</p> <p>01 Vigilar especialmente las estrellas más grandes)</p> <p>-Scale (puede dejar de lado las estrellas grandes, entonces subir hasta máximo 9)</p> <p>-Large scale (Halo alrededor de las estrellas. Cambiar a 1 si necesario)</p> <p>-Contours (Contorno de la estrella. Si necesario)</p> <p>02 Vigilar la zona con más densidad de estrellas</p> <p>-Mask Preprocessing> Meditones subir a 0,5 a 0,85</p> <p>03 Aplicar pestaña</p> <p>B) Morphological Transformation</p> <p>-Structuring element >Size a partir de 15</p> <p>-Icono circular</p> <p>-Operator>Morphological selection</p> <p>Por debajo de 0,5 más erosión</p> <p>Por encima de 0,5 más dilatación</p> <p>-Cambiar Amount si necesario</p> <p>-Aplicar</p> <p>-Cerrar máscara y procesos</p>
	11	Nitidez de la imagen	<p>01 Crear una máscara: Range Selection (seleccionar las nebulosas)</p> <p>-Real time preview</p> <p>-Manejar Lower Limit y Upper Limit</p> <p>-Subir Smoothness entre 2 y 3 pixeles</p> <p>-Cerrar ventana y aplicar la pestaña sobre la imagen original</p>
08	12	Separación de estrellas y nebulosa	<p>01 Starnet</p> <p>-Starnet> Create Starmask</p> <p>-Renombrar con nombre Estrellas y Nebulosa y minimizar</p>
		Contraste en la nebulosa	<p>02-1 Tratamiento con curvas (forma en S)</p> <p>-Curvas RGB: máximo 25% de luminosidad bajar (input) y subir blancos 75%) (input)</p> <p>-Inspección de estrellas: no llegar al 1</p> <p>Aplicar</p>
		Elegir Saturación de color entre Curvas-Saturación....	02-2 Curvas Saturación>Simbolo S (forma en S u otras) Aplicar
		o Colorsaturatio	02-2 Colorsaturatio
	13	Repetir procesos para quitar brillo a las estrellas 02-1 y 02-02-2	
	14		Pixelmath fundir

VIEW>TOOLS BARS

