CALIBRER LES COULEURS (1^{er} METHODE) AVEC LE PROCESS PHOTOMETRIC_COLOR_CALIBRATION

- -Ouvrir le process
- « PhotometicColorCalibration »
- Charger l'objet dans le database server Remplir les données sur la focale de l'instrument et la taille des pixels utilisés
- Cocher la case Region of interest et faire un preview du fond de ciel, on vient ensuite sélectionner ce preview.





Le processus de calibration des couleurs est terminé, le process a été chercher des calibrations de couleurs sur un database (ici sur le server SIMBAD de l'observatoire de Strasbourg)



-On clic sur « link RGB chanels » et on clic sur « auto strech »

Nous avons des couleurs calibrées d'après des données de database.



CALIBRER LES COULEURS (2nd METHODE) AVEC LES PROCESS : BAKGROUND NEUTRALISATION - COLOR CALIBRATION

-Faire 1 preview du fond du ciel et 1 preview de luminance (ce dernier servira après)
- Ouvrir le process

« BackgroundNeutralization » et charger le preview du fond du ciel dans Reference image
- Appliquer le traitement



-On obtient une image avec un FDC neutralisé

-On clic sur link RGB chanel et sur Auto Strech

On obtient des couleurs bizarre mais c'est pas grave...

FILE

G. 605, 701



-Ouvrir le process « ColorCalibration »

-Dans White Reference charger le preview de luminance (celui de la galaxie)

-Dans Background reference charger le preview du fond de ciel

-Relever la valeur du fond du ciel dans l'image (ici nous avons 0.022)

-Dans Upper limit, veiller à ce que la limite (ici 0.1) soit supérieure à celle de la valeur relevée dans l'image.

-Appliquer le traitement



- On Strech l'image et on obtient une image calibrée comme ci-dessous

eview02



ELIMINER LE GRADIENT DANS DE L'IMAGE **AVEC LE PROCESS : DYNAMIC BAKGROUND EXTRACTION**

Avant de commencer ce traitement, nous avons croppé l'image car à l'empilement nous avions des bords dégueulasse !

- Ouvrir le process

« DynamicBackgroundExtraction » - Placer des points dans le fond de ciel Attention à ne pas les placer sur les étoiles, des aigrettes ou bien dans l'objet -Dans target image correction sélectionner Subtraction, cocher les cases normalize et replace target image

- Exécuter le process





Une carte de dégradé du fond de ciel a été générée, et l'image à été uniformisée.

Nous obtenons une image avec un fdc bien propre.



	5.00	o x
	} » 🛛 🗖	» 💩 🖵 »
mamicBackgroundExtraction	× ×	
nple: 42 of 87	\$	
- M M M M -	× +	
5 Symmetries		
54 H V D	•C3	Dec.
Axial: 6	#	
019706		
019724		
019737		
Fixed		FO 0
		CONVOLUTIO
		N
787		N1 N
760		
789		
ieters (1)	*	
Tolerance: 0.500		
s relaxation: 3.000		
thing factor: 0.250 🗌 Unwei	ghted	
neters (2)	tounee 🔻	FO 🖁
eration	¥	
TION_ETOILES_ET_FOC	CHANNEL ST	PATATE
e Correction	*	ANSFORM
n: Subtraction		(1)
Normalize	INSUMPTION	N
Discard background model		X
<pre>carget image r: </pre>	15.4	-
it: Same as target	*	-
4		
f32 + RGB + 2.390 Mi8		35

FAIRE UNE MONTEE D'HISTOGRAMME DE L'IMAGE





Avec le curseur du milieu et celui de gauche, monter l'histogramme en faisant toujours bien chevaucher les histogrammes de chaque canaux.



SATURER LES COULEURS DE L'OBJET

Avant de venir saturer les couleurs de l'objet, il est nécessaire de créer un masque de luminance de la couche RVB

- Cloner l'image RVB
- Ouvrir le process « ACDNR » et dans
 Lightness Mask, bouger les curseurs
 Midtones et Shadows pour avoir l'objet
 bien noir et le fond de ciel bien blanc



-Appliquer le masque de luminance que l'on vient de créer. Il doit protéger le fond de ciel

Ouvrir le process
« ColorSaturation » faire monter le curseur.

