

Astro Background Extractor AI V2

Manuale rapido · Versione 2.0

Inizia da qui

Due modi di lavorare

Estrazione e post-produzione: carica la foto, premi Extract Background, attendi il risultato e regola gli slider. **Solo post-produzione:** carica la foto, muovi uno slider e conferma Sì nell'avviso. Non occorre estrarre il fondo.

Primi passi

1. Premi Load Image e scegli un FITS, TIFF, DNG, JPG o PNG.
2. Controlla nelle impostazioni che sia selezionata GPU.
3. Premi Extract Background. Il pulsante animato indica la percentuale; Stop interrompe il lavoro.
4. Al termine appare After. Regola Opacity per dosare la correzione.
5. Confronta il risultato e premi Save Result.

Prima di iniziare

Conserva il file originale e salva il risultato con un nome diverso. Per i FITS, il modello lavora sui dati lineari: lo stretch serve alla visualizzazione e alla successiva elaborazione. Il tempo dipende da dimensioni, hardware e backend effettivo.

Confronta e correggi il fondo

Anteprime

Before mostra la sorgente; **After** il risultato. **Split View** confronta con un divisore trascinabile; **Side by Side** affianca le due viste. Usa Fit to Window per adattare l'immagine, + e - per lo zoom. After resta vuoto finché non esegui l'estrazione o confermi una modifica senza estrazione.

Background Extraction

Il metodo unico è **AI BACKGROUND**. Opacity dosa quanto applicare della correzione stimata: 0 conserva la sorgente, 1 applica la correzione completa. Cambiare opacità non richiede una nuova inferenza AI.

Gradient Map and Debug

I pulsanti G e V permettono di ispezionare la mappa del gradiente e la diagnostica della vignettatura. Export Gradient Map salva la mappa disponibile dopo l'estrazione. Border Vignette e Side Vignette regolano bordi e lati; Vignette Midpoint controlla l'estensione della transizione e si nota quando uno dei primi due è diverso da zero.

Green Cast

Aumenta gradualmente Green Cast Removal per ridurre l'eccesso di verde. Non è un bilanciamento generale del bianco e non deve neutralizzare colori reali della nebulosa. A zero la sua correzione viene esclusa; non rilanciare l'estrazione per provare intensità diverse.

Extraction and Stretch

Stretch and Contrast

Black Point regola le ombre e Midtones i mezzi toni. MTF e STF permettono di visualizzare il debole segnale dei dati lineari. Auto-Stretch Histogram propone una distribuzione tonale; Auto Contrast regola il contrasto. Usa intensità moderate per evitare ombre chiuse o stelle troppo luminose.

Controlli locali

Dynamic Contrast, Shadow Contrast e Dehaze / Clarity rendono più leggibili strutture e zone scure. Verifica sempre il risultato anche al 100%: un aumento eccessivo può evidenziare rumore e aloni.

Protection and Cleanup

AI Nebula Protection attenua la correzione nelle strutture luminose identificate per proteggere il segnale diffuso: non ricostruisce il colore e non è una maschera perfetta. Background Noise Reduction ammorbidisce il rumore; Star Mask Strength e Star Reduction aiutano a gestire la componente stellare. Verifica che i dettagli fini restino naturali.

Ripristino

Gli slider vengono ricalcolati dalla base di lavoro, senza sommare ripetutamente lo stesso effetto. Riporta il singolo controllo al valore neutro per rimuoverlo. I controlli con valore centrale neutro, come temperatura e tinta, si annullano al centro; Midtones è neutro a 1. Reset Parameters ripristina i parametri; Reset Image riporta alla sorgente.

Color and Details

Colore globale

Saturation e Vibrance regolano l’intensità cromatica; Temperature e Magenta-Green Tint correggono il tono generale. Procedi a piccoli passi confrontando Before e After. Alcuni controlli colore sono disabilitati per le immagini monocromatiche.

HSL

Hue cambia la tonalità, HSL Saturation la saturazione e Lightness la luminosità cromatica. Star Defringe riduce le frange colorate intorno alle stelle. Le barre colorate aiutano a riconoscere l’effetto del controllo.

Selective Colors

Nel selettore Select Color scegli l’intervallo da modificare, quindi regola Cyan reduction, Magenta, Yellow e Black. Ogni intervallo mantiene i propri valori: ricontrolla quello selezionato prima di intervenire. Usa questo gruppo per modifiche mirate senza spostare l’intera palette.

Dettagli

Sharpness and Detail offre controlli su stelle, strutture, texture e aloni, con protezione del rumore, raggio e maschera di luminanza. Valuta i dettagli al 100% e confronta con la sorgente. Il filtro narrowband si usa quando disponibile per il tipo di immagine.

Salvataggio, GPU e assistenza

Salva il risultato

Premi Save Result e scegli formato e profondità disponibili. Per proseguire la lavorazione preferisci TIFF a 16 bit o float a 32 bit, oppure FITS float. PNG e JPEG sono adatti alla condivisione secondo le opzioni del dialogo. Il JPEG usa compressione con perdita. Export Gradient Map salva invece la mappa del fondo, non la foto finale.

Accelerazione

Su macOS l'inferenza AI usa **CoreML**; su Windows il backend GPU previsto è **DirectML**. La preferenza GPU viene salvata. Un ripiego consentito sulla CPU viene segnalato e può rallentare molto l'elaborazione. Se la modalità GPU richiesta non può partire, controlla il messaggio e le impostazioni. Non è disponibile un backend CUDA diretto.

Se qualcosa non torna

Elaborazione lenta: verifica GPU e dimensione del file; una foto grande richiede più memoria e tasselli AI.
After vuoto: esegui Extract Background oppure muovi uno slider e conferma la sola post-produzione.
Colore innaturale: riduci Green Cast, tinta e saturazione; confronta a valori neutri.
Regolazione inattiva: controlla il tipo di immagine e i controlli da cui dipende.

Guida e lingue

Il pulsante ? in alto apre la finestra di benvenuto, il manuale e le novità della versione 2.0. I piccoli ? accanto ai controlli spiegano le singole funzioni. L'interfaccia supporta italiano, inglese, spagnolo, francese, tedesco e portoghese. Questa guida è in italiano. La notarizzazione Apple verifica il pacchetto di distribuzione, non certifica la compatibilità con tutte le versioni di macOS.