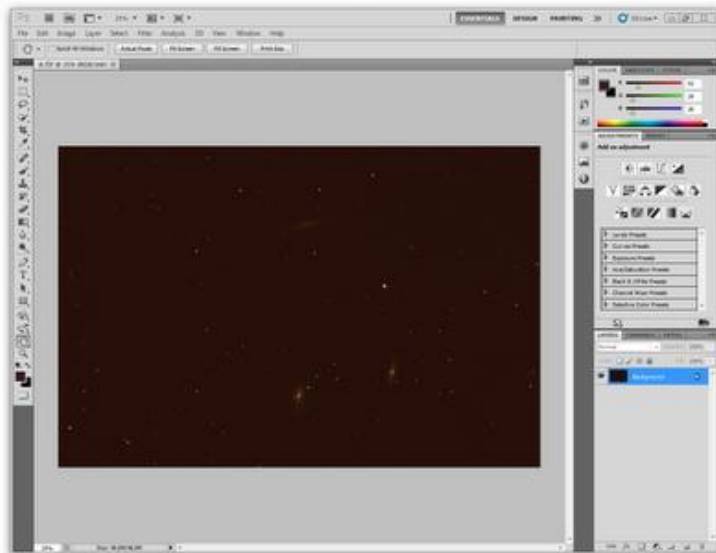


Photoshop CS5 cz. 1 Curves, Levels

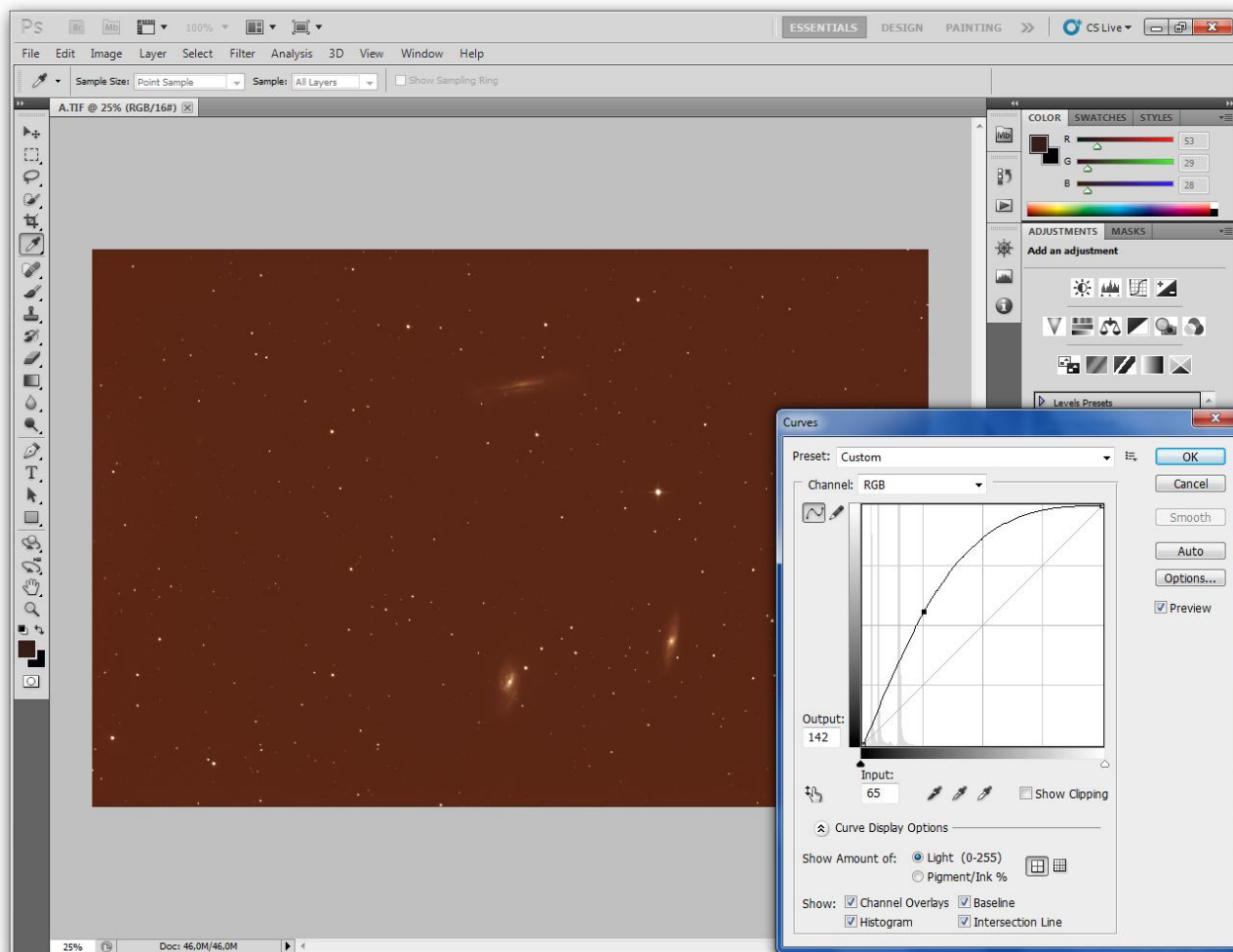
W tej części zajmiemy się wyciąganiem obiektu ze zdjęcia za pomocą funkcji **Curves** i **Levels**.

Najpierw stackujemy materiał według tego tutoriala [DeepSkyStacker stackowanie zdjęć](#) i zapisujemy na dysku. Surowy stack prosto z DeepSkyStacker [Leo Triplet A.TIF](#)

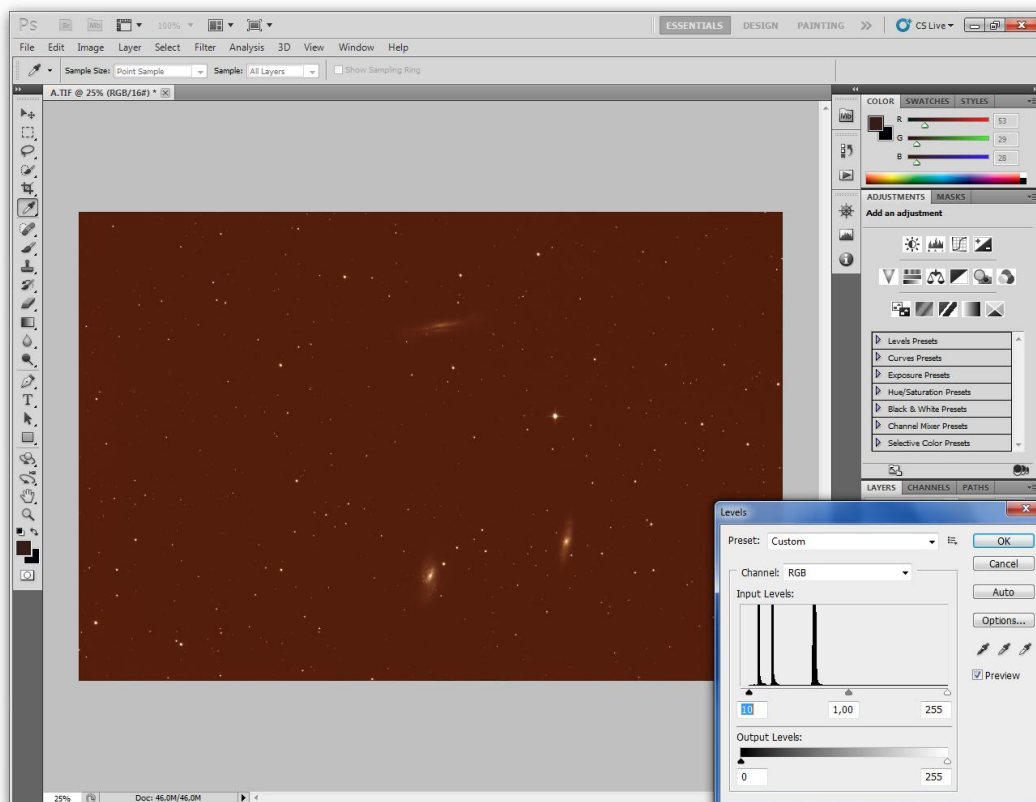
Otwieramy Photoshopa i przechodzimy do **File>Open** i otwieramy nasze zestackowane zdjęcie:



Potem przechodzimy do **Image>Adjustments>Curves** i wstępnie wyciągamy obiekt ze zdjęcia, zwracając uwagę aby górna linia nie było obcięta i przypominało coś podobnego jak na rzucie:

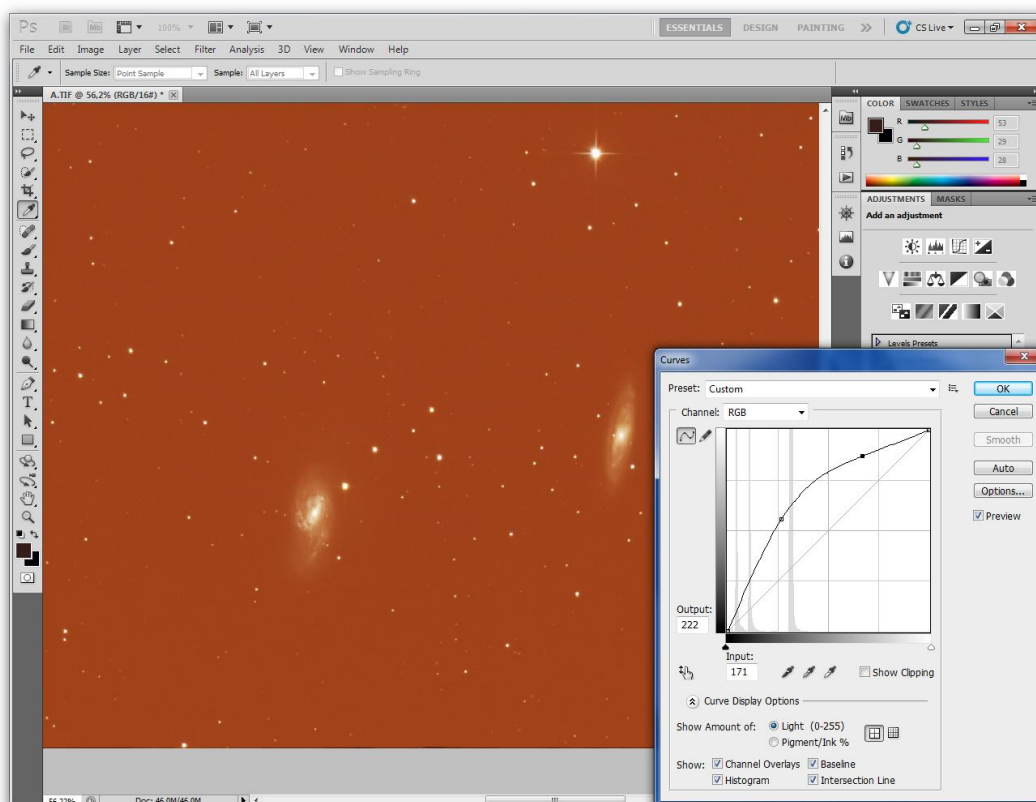


Po tym zabiegu przechodzimy do funkcji Levels = **Image>Adjustments>Levels** i lewy trójkącik przesuwamy do początku sygnału jak na zrzucie:

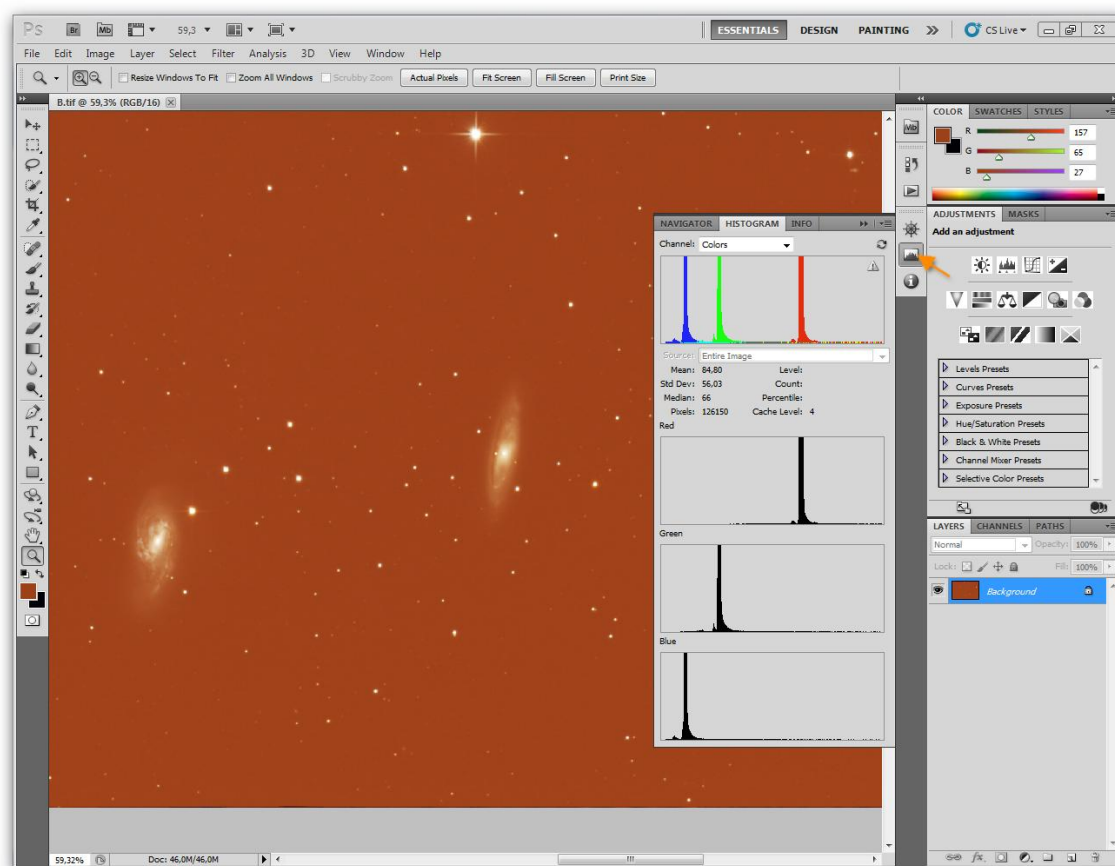


Powyższą sekwencję **Curves**, **Levels** powtarzamy kilkakrotnie do momentu kiedy stwierdzimy, że widać już powoli szum na zdjęciu. U siebie w obróbce stosuję maks 3x tą sekwencję oraz wszystko zależy od materiału początkowego

Podciągniemy **Curves** jeszcze raz, ale tym razem zwracamy uwagę aby nie przepalić środka mgławicy. Więc górę krzywej trochę ściągamy do dołu tak jak na zrzucie :

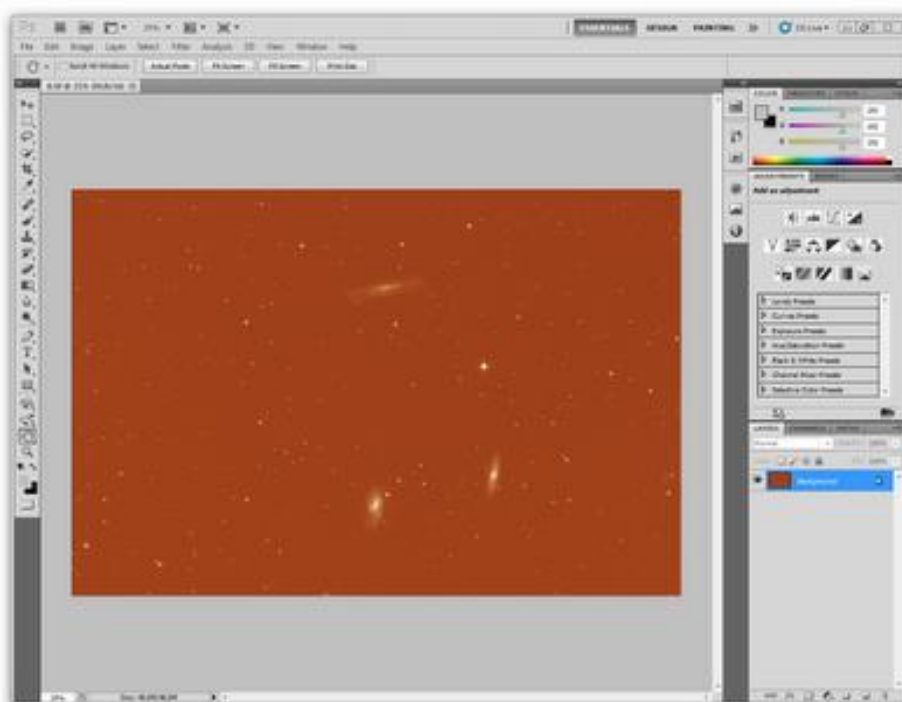


Wchodzimy teraz w okno **Histogramu** (strzałka na rzucie) i widzimy że mamy rozjechane kanały RGB. Balansem koloru zajmiemy się w następnej części.

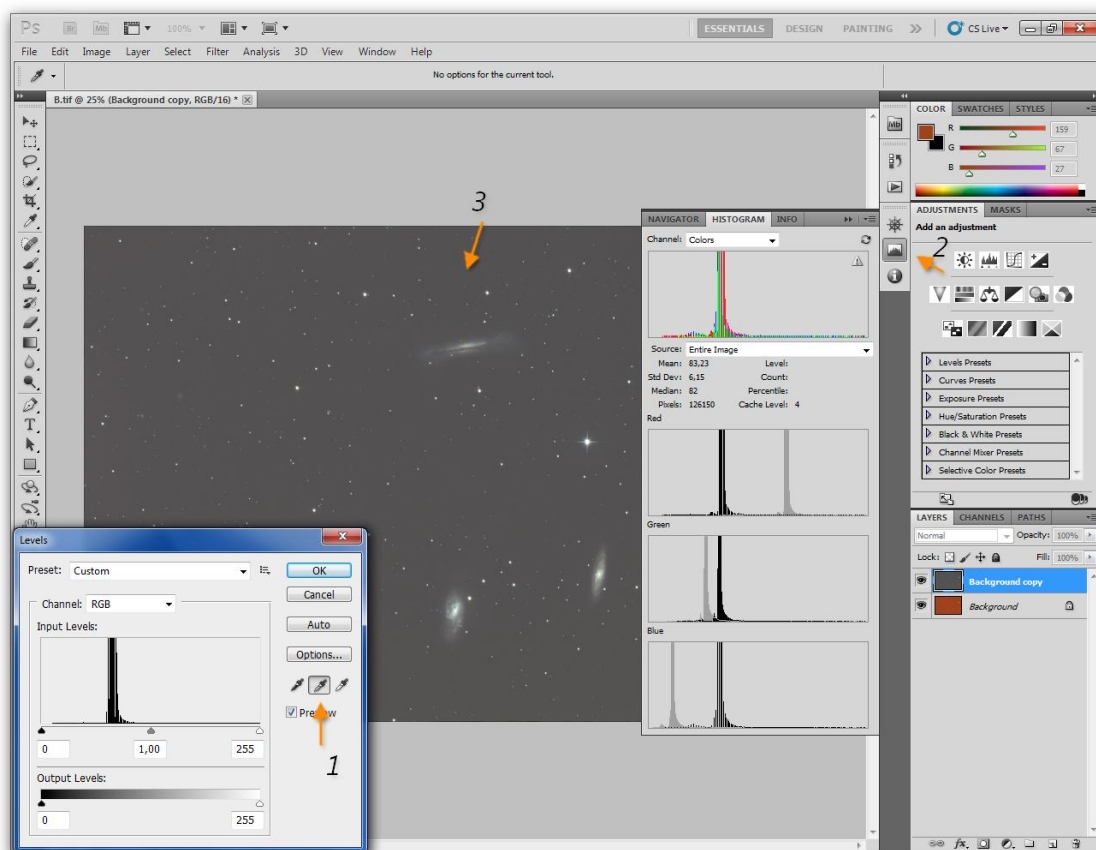


Photoshop CS5 cz. 2 RGB Balance

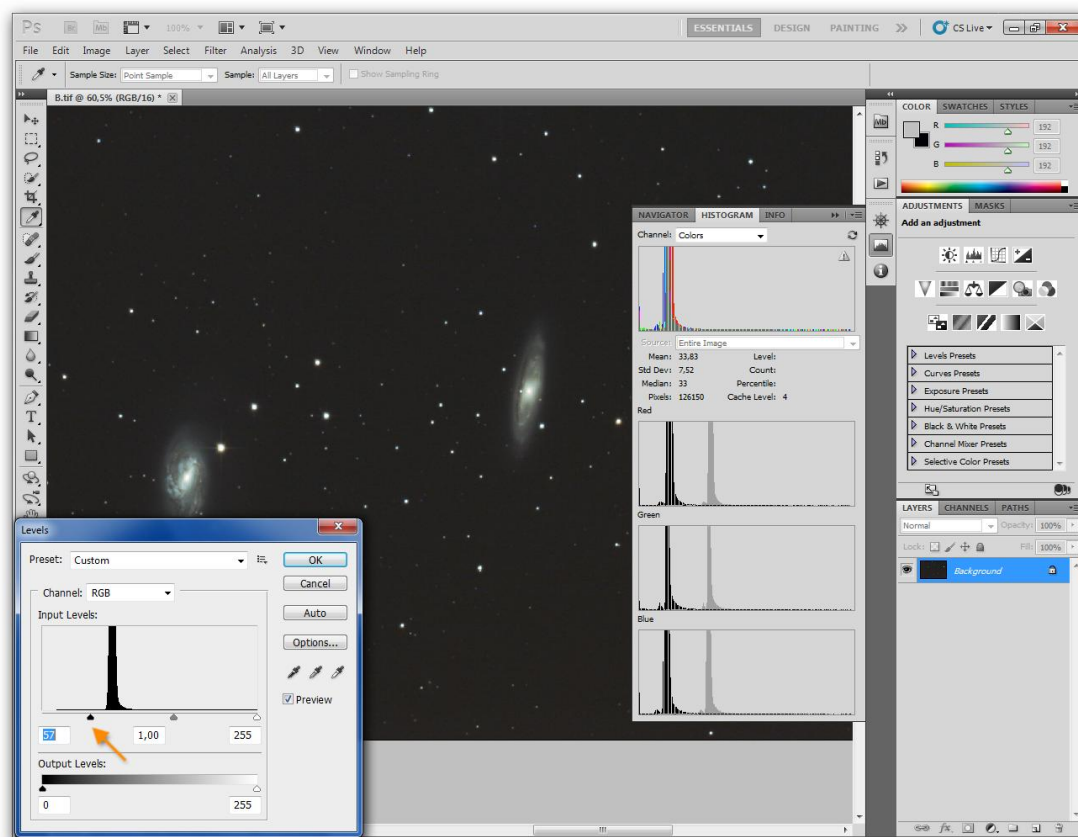
W tej części przedstawię prosty sposób jak z balansować kanały RGB. Otwieramy nasz poprzedni plik **File>open>**



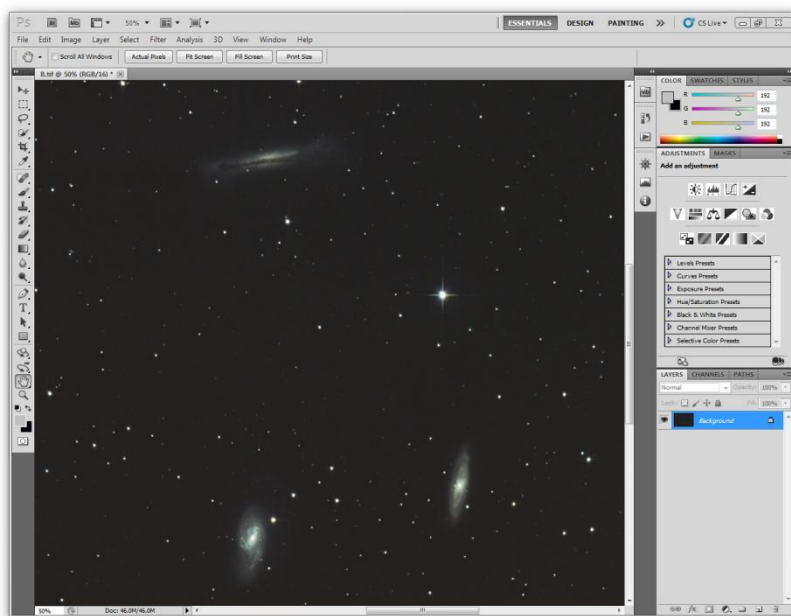
Następnie przechodzimy do **Image>Adjustments>Levels** i naciskamy pipetkę zaznaczoną strzałką [1]
Otwieramy sobie **Histogram** [2] i teraz klikamy tą pipetką w puste tło na zdjęciu [3] i wychodzi nam coś takiego jak poniżej.



Teraz trochę ściemniamy tło trójkącikiem po lewej stronie okna Levels zaznaczonego strzałką.

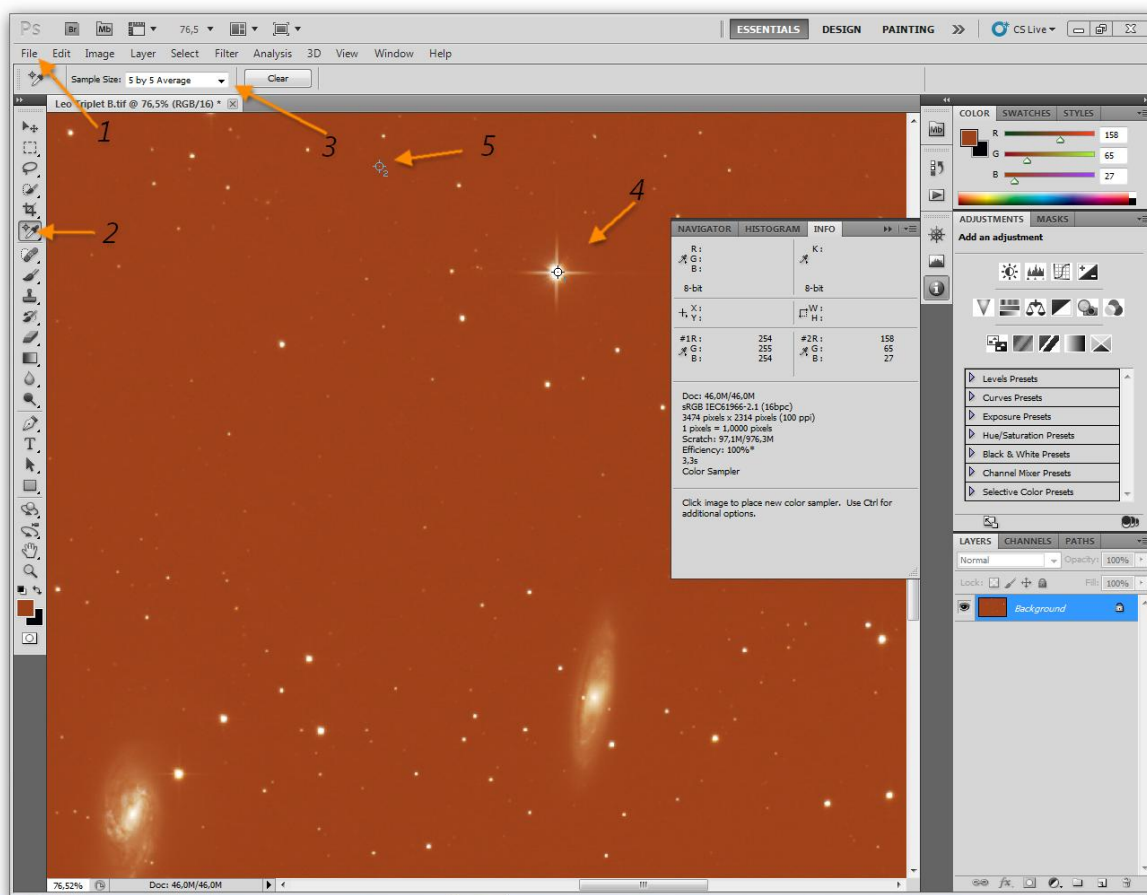


Poniżej mamy już wyrównane kanały RGB i zdjęcie zaczyna wyglądać normalnie, pokazują się szczegóły, kolory, choć jeszcze daleko do fotki finałowej. W następnej części przedstawię drugi sposób na balans kanałów.



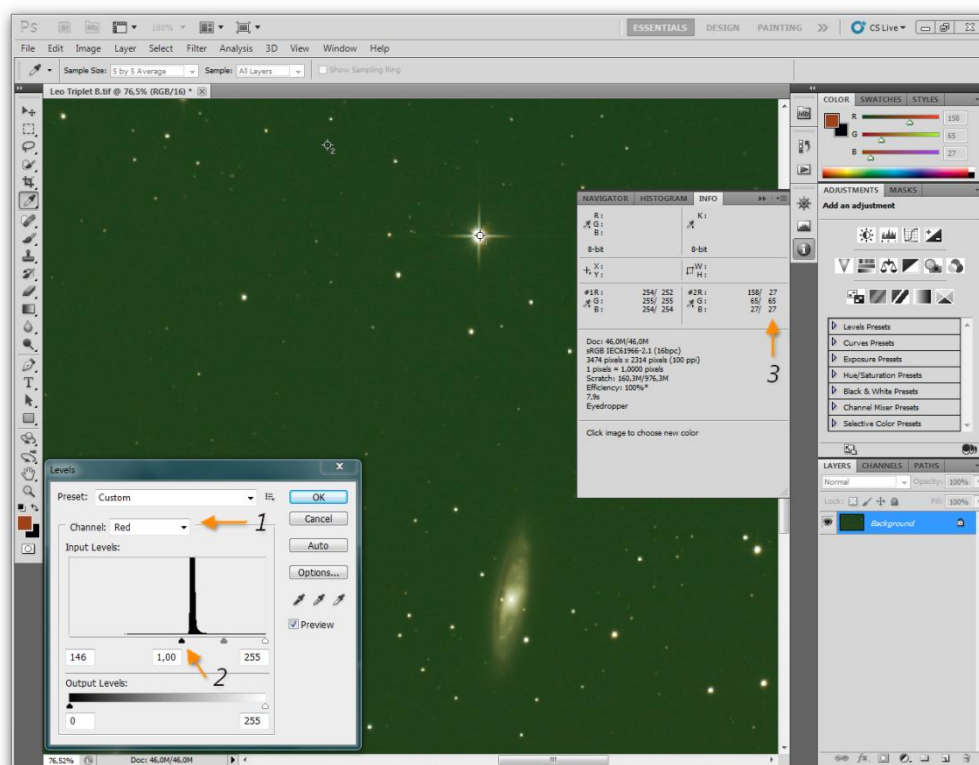
Photoshop CS5 cz.3 RGB Balance wariant drugi

[1]Otwieramy nasze zdjęcie wynikowe z części 1. [2]Wybieramy z podmenu narzędzie **Color sampler tool** [3]Ustawiamy od razu **Sample size** jako **5 by 5 average** i klikamy w środek gwiazdy[4] a drugi raz w tło[5] i otworzy nam się okno **INFO**.

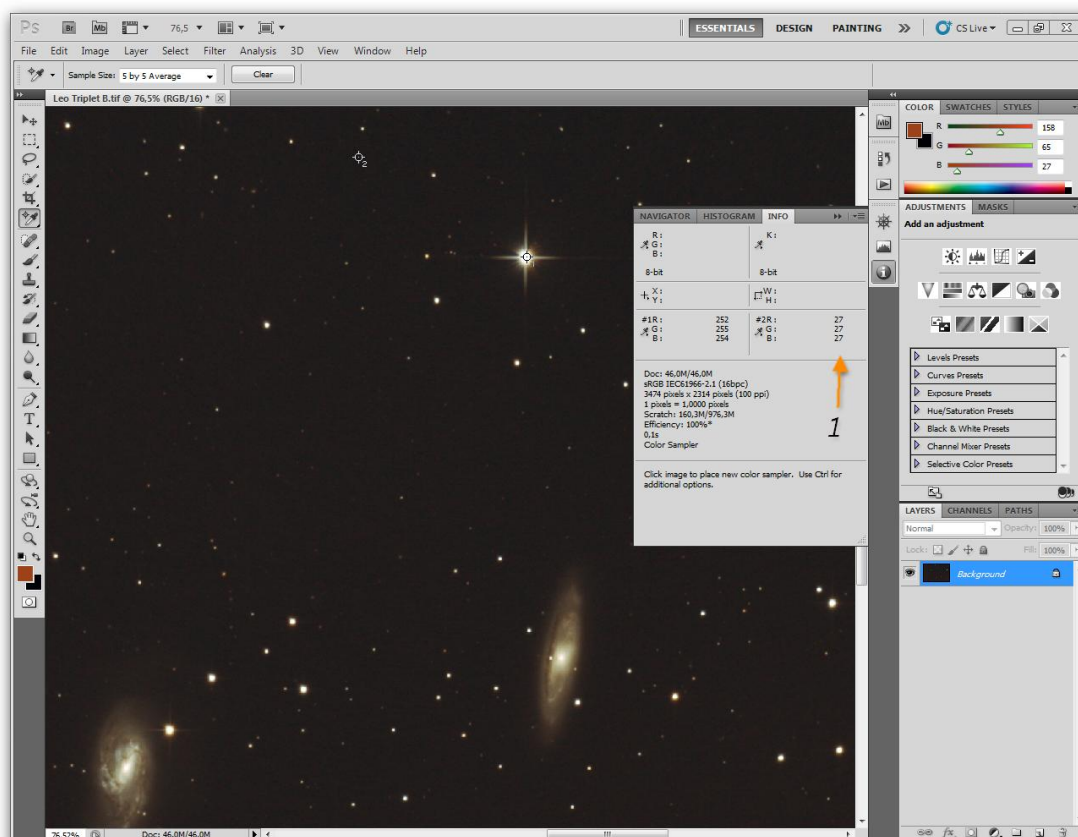


Następnie przechodzimy do **Image>Adjustments>Levels** i wyświetli nam się panel **Levels**

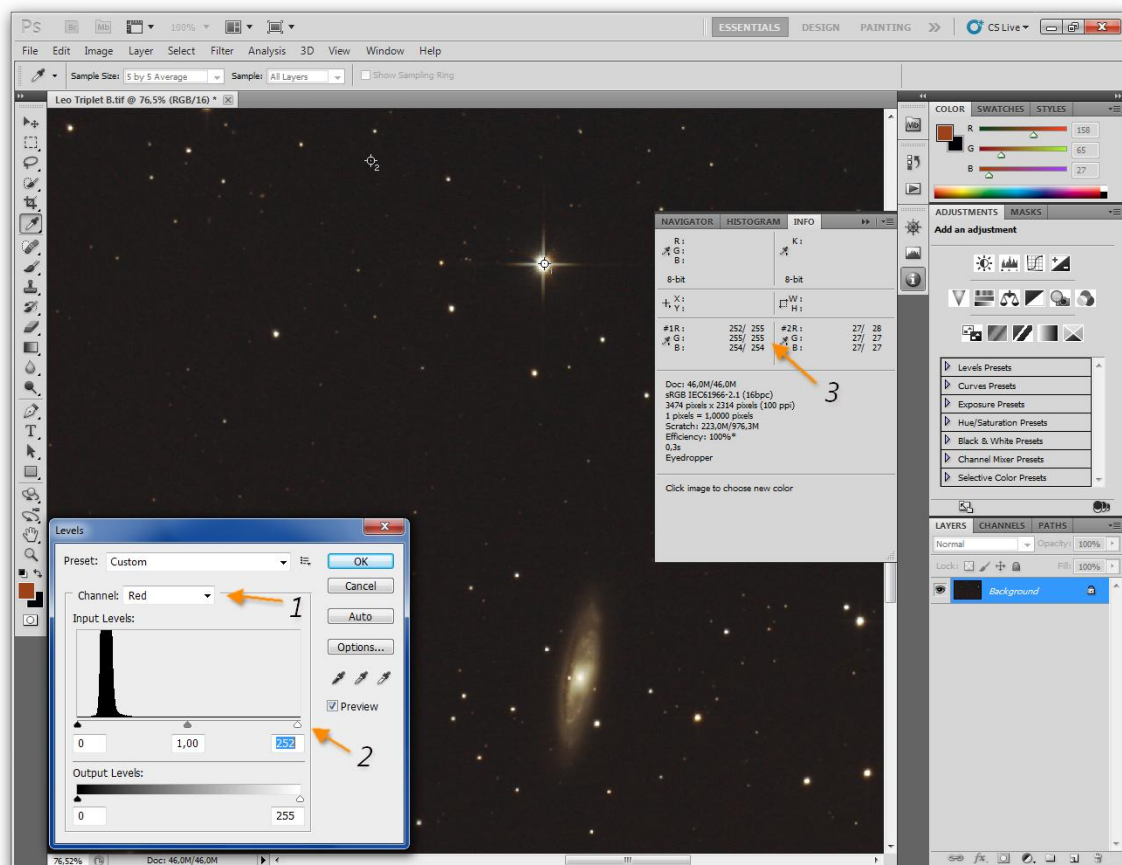
W panelu **INFO** po prawej stronie mamy informację na temat kanałów **RGB** w postaci **R-158, G-65 i B-27** więc najmniej ma kanał **B** [3] i do niego dociągamy poszczególne kanały z rozwijanej listy [1] trójkącikiem [2]



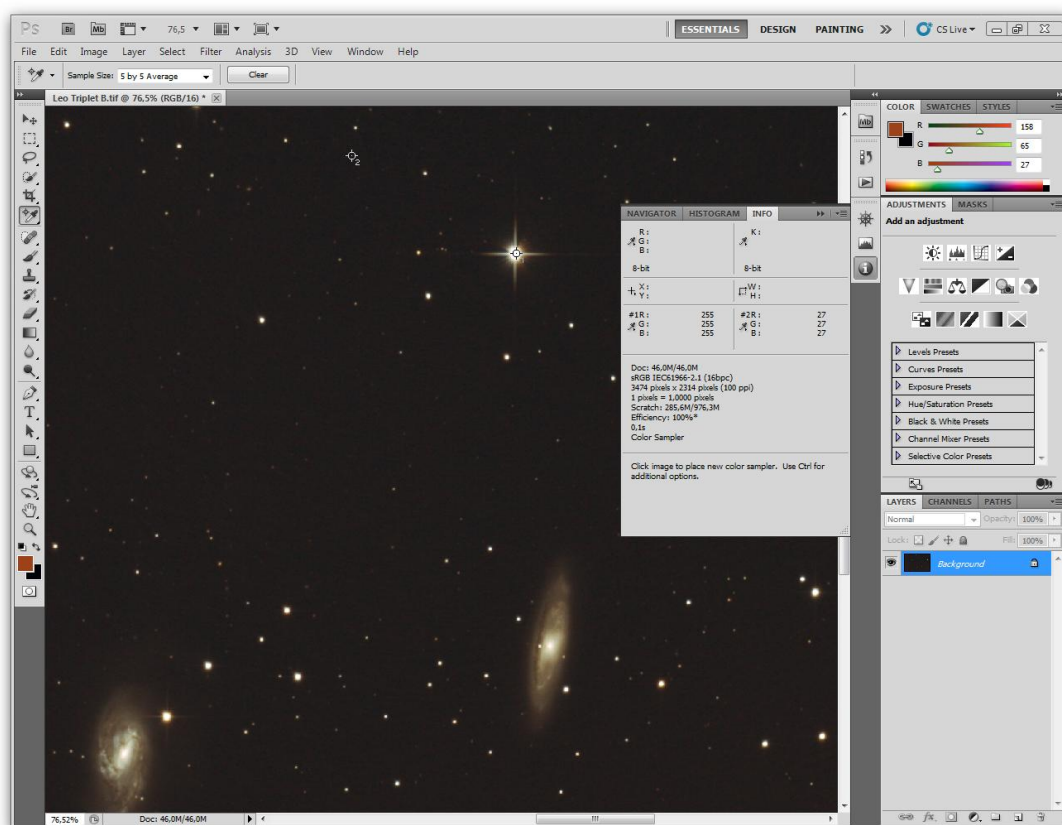
Tu mamy już wyrównane tło do kanału **B-27**



To samo robimy dla bieli z tym że wyrównujemy do najwyższej liczby **G-255** [3] gdzie wybieramy kanał [1] i dociągamy trójkącikiem [2]

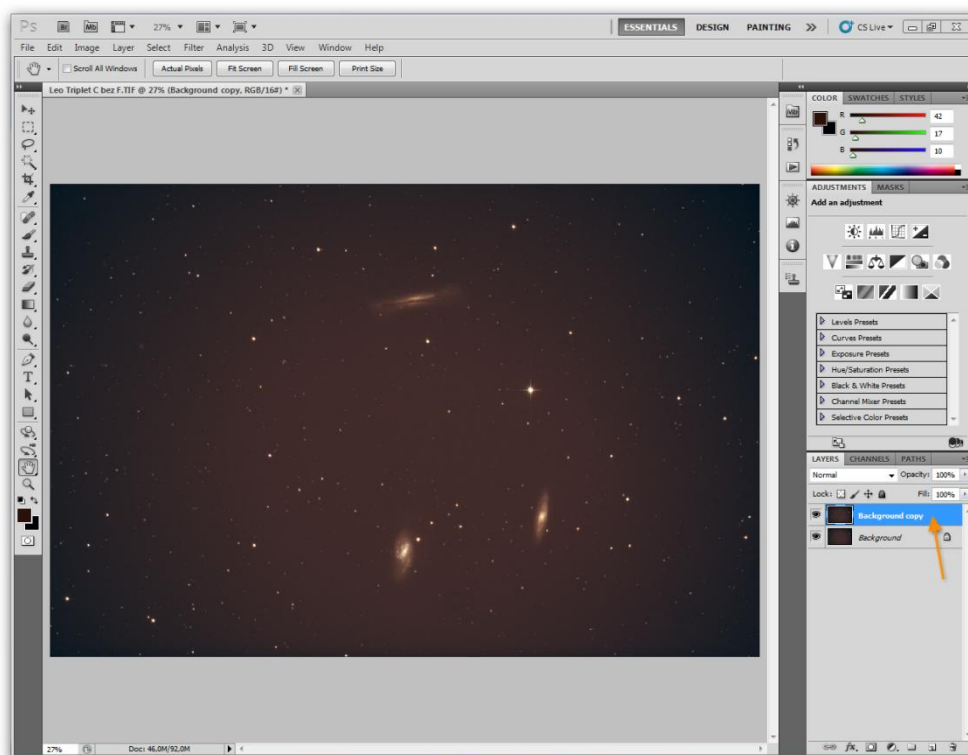


I otrzymujemy wstępnie zbalansowane zdjęcie. Może kolorystyka nie wygląda super, ale zmagających przed nami jeszcze będzie sporo. :)

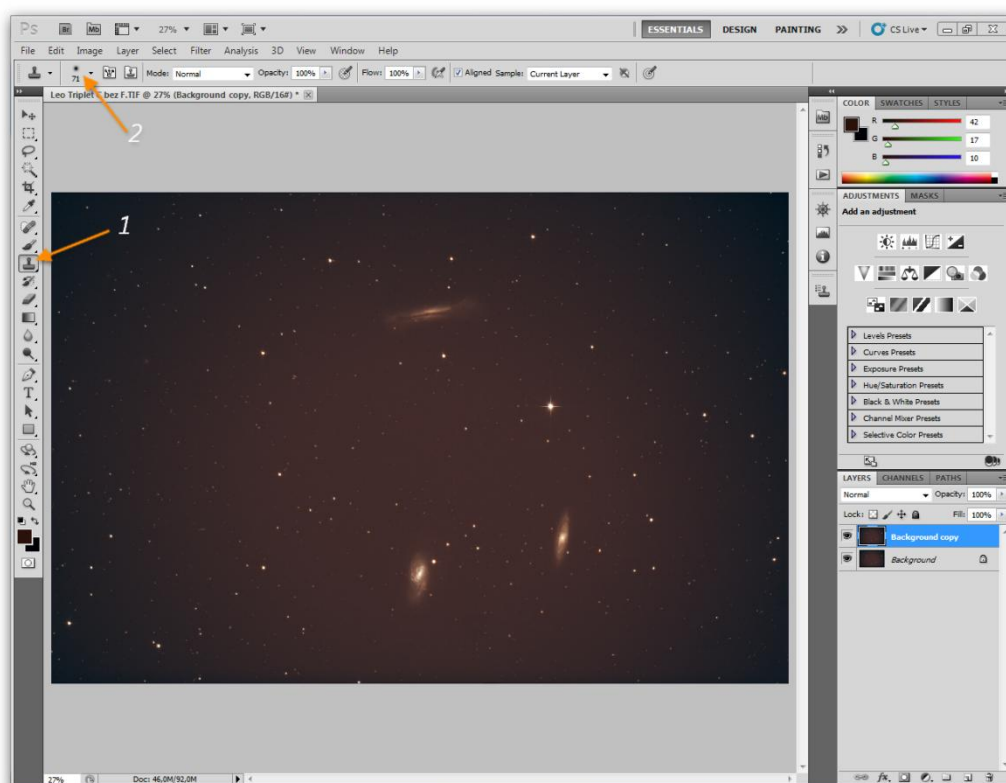


Photoshop CS5 cz.4 sztuczny flat

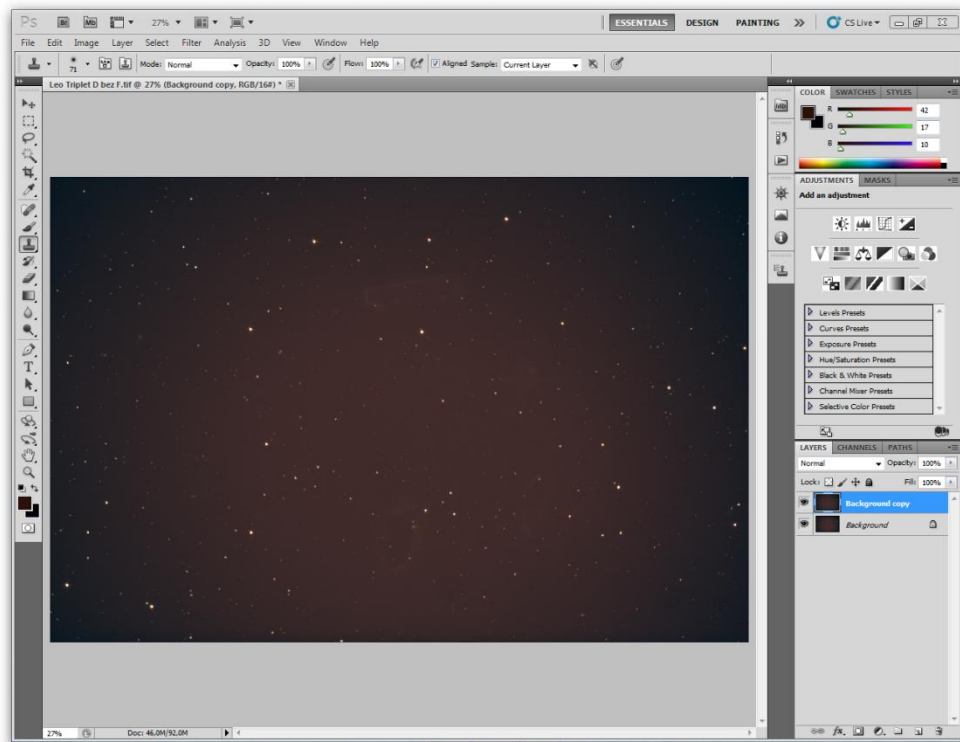
Kiedy nie mamy oryginalnie zrobionego flata możemy się posilkować sztucznym. A więc otwieramy nasze wstępnie wyciągnięte zdjęcie Levelsami i Curvesami, które nie zawiera flata i robimy **Background copy** (kopię warstwy) zaznaczoną strzałką.



Teraz musimy zakryć jasne obiekty, czyli te trzy galaktyki i jasną gwiazdę po prawej. Użyjemy do tego narzędzia zwanego **Clone Stamp Tool** [1] które znajdziemy w podmenu. Wielkość krycia dobieramy doświadczalnie [2]

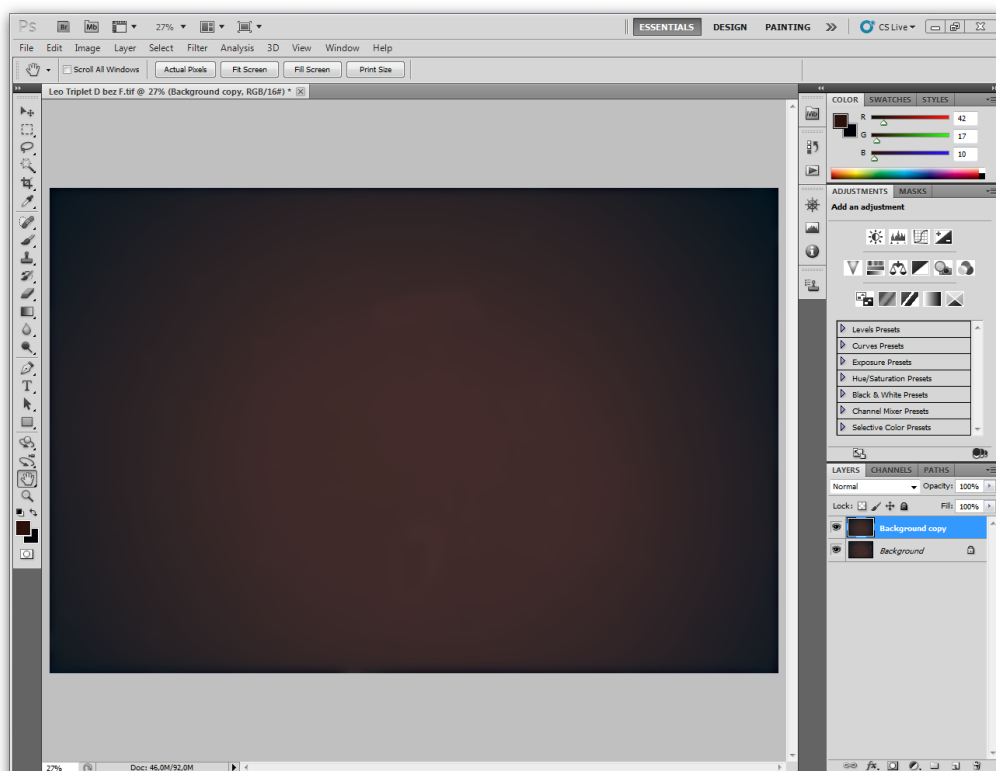


Następnie naciskamy na klawiaturze **Lewy Alt** i jednocześnie klikamy w tło obok obiektu do zakrycia, w ten sposób mamy pobrane tło którym przykryjemy obiekt. Teraz naciskając lewy przycisk myszy zakrywamy obiekt, to samo robimy z pozostałymi dwoma. Poniższy zrzut przedstawia zakryte obiekty.



Teraz musimy rozmyć zdjęcie aby uzyskać flata.

- **Filter>Noise>Dust&scratches Radinus** ustawiamy na 10-25
- **Filter>Nose>Median Radinus** ustawiamy na 10-25
- **Filter>Blur>GaussianBlur Radinus** ustawiamy na 10-25 I wychodzi nam coś takiego :



Teraz przechodzimy do **Select>All** następnie **Edit>Copy** dalej **File>New** i **OK**.

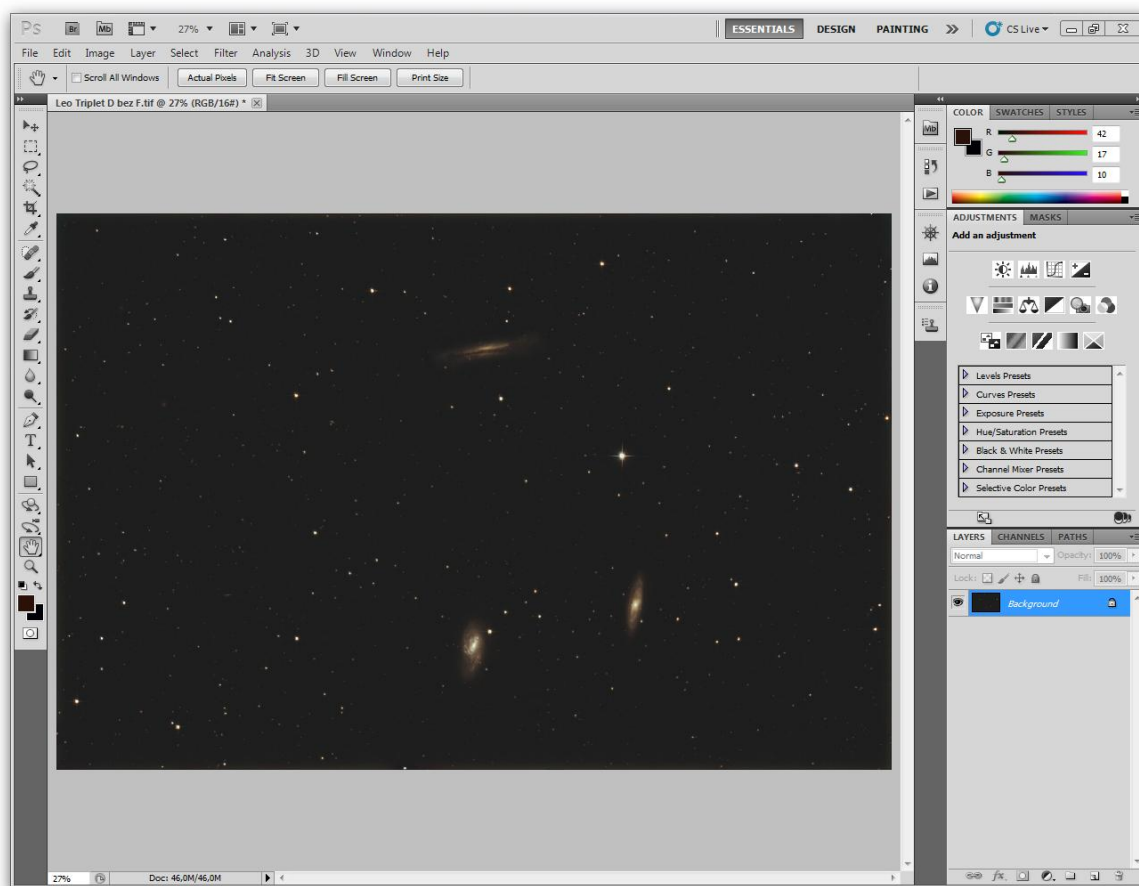
Mamy nowe okienko i przechodzimy dalej do **Edit>Paste** i łączymy warstwy **Layer>Merge Down**

Wracamy do naszego głównego zdjęcia i usuwamy poprzednio zrobioną warstwę. **Layer>Delete>Layer**

Teraz będziemy łączyć flata z głównym zdjęciem.

- **Image>Apply Image** w zakładce **Source** wybieramy Untitled-1

- w zakładce **Blending** wybieramy **Subtract** i **Offset** na około 30. I mamy wyrównane tło sztucznym Flatem.



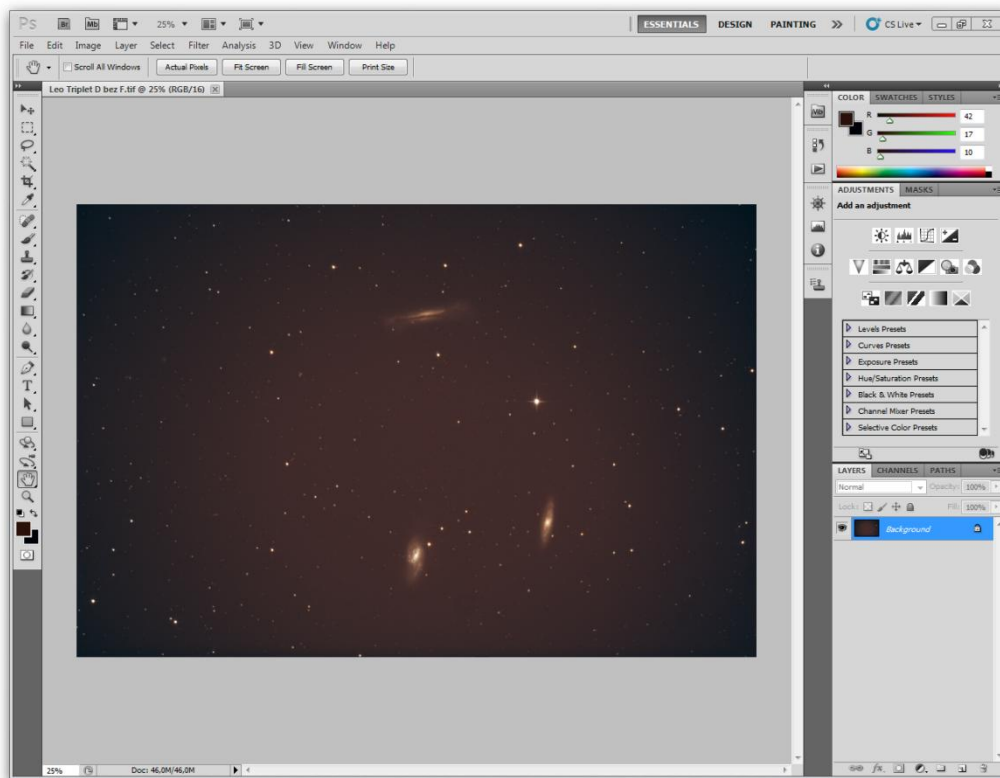
Przed



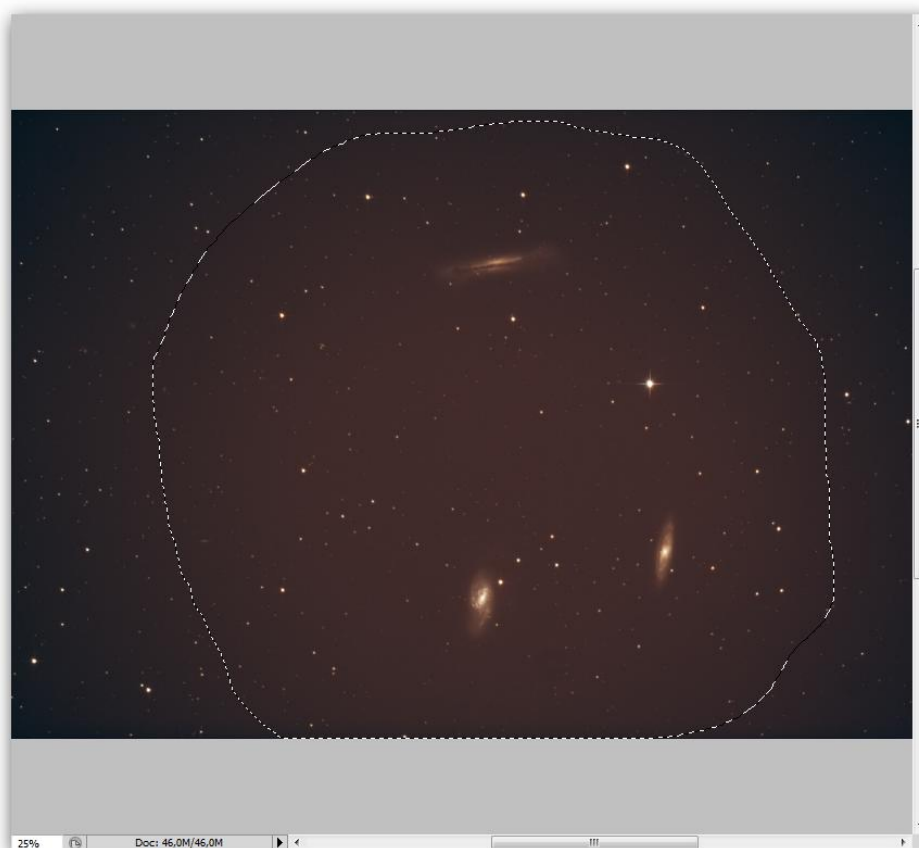
po



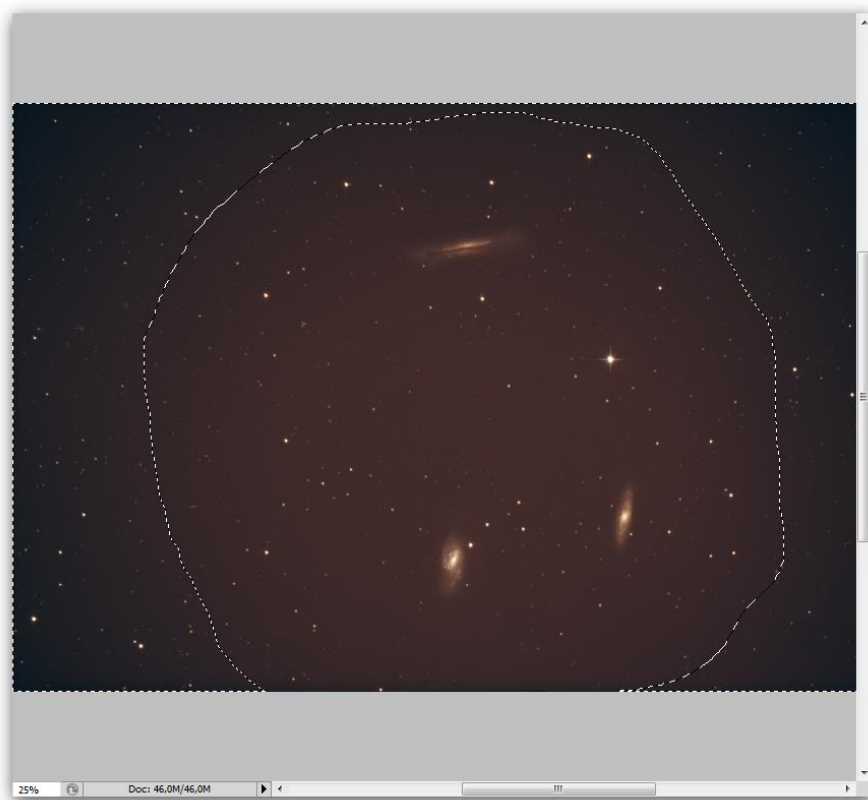
Photoshop CS5 cz.5 GradientXTerminator Służy do usuwania ze zdjęcia light pollution, winetowania oraz trudnych do wyeliminowania nierówności przy brzegach i rogach. Do tego celu użyjemy płatnego plugina do Photoshopa GradientXTerminator. Otwieramy nasze zdjęcie z poprzedniej części.



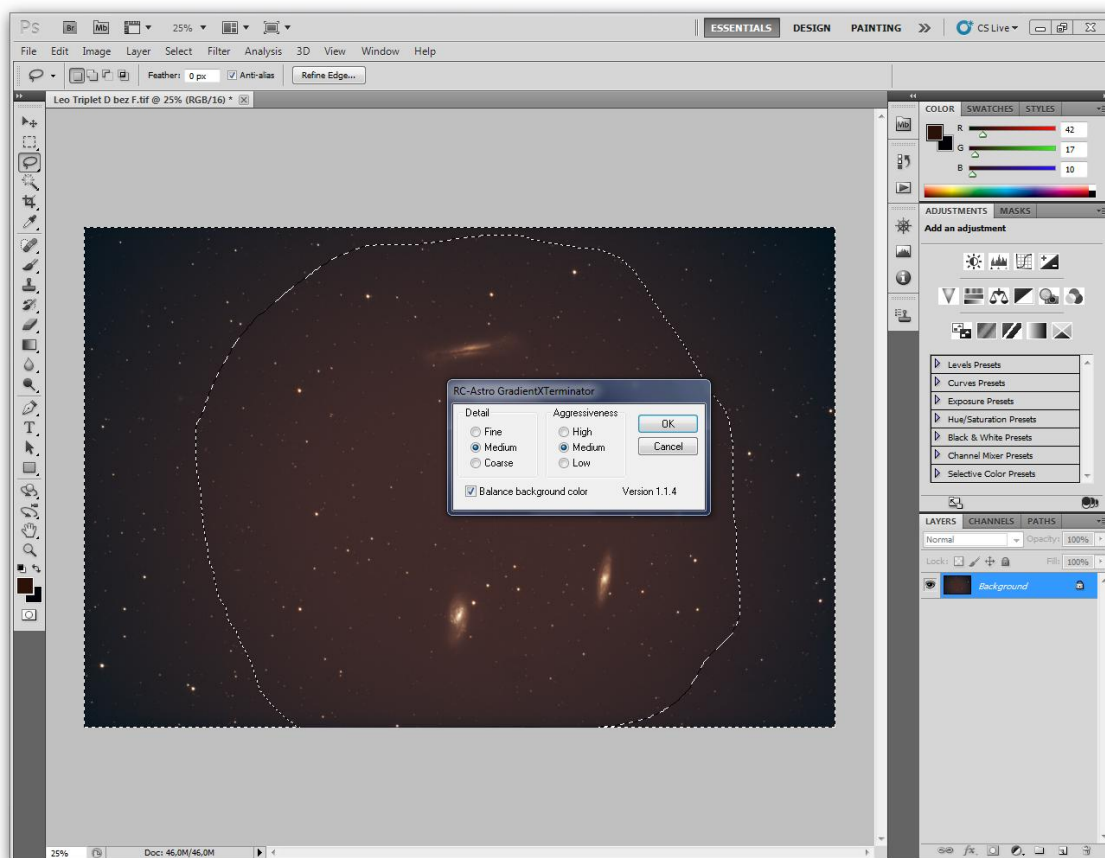
Wybieramy z lewego panelu narzędzie **Lasso Tool** i zakreślamy jasny obszar :



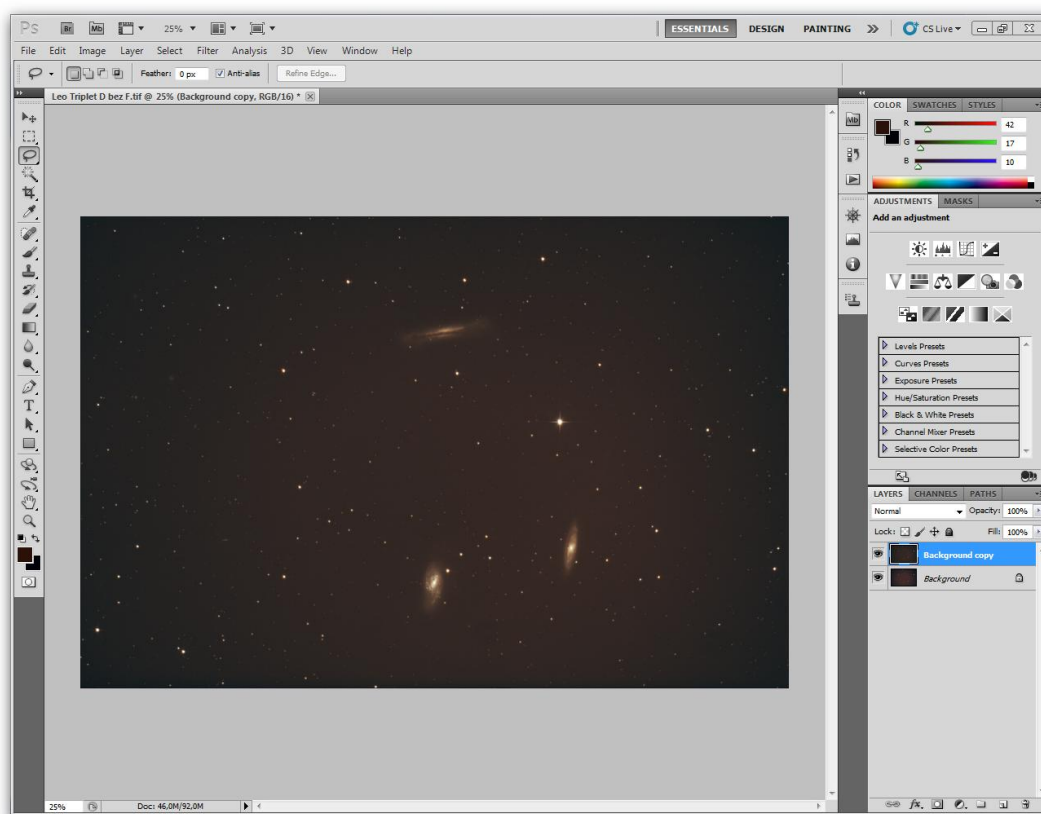
Po oznaczeniu, wybieramy z górnego Menu - Select i dalej Inverse co pozwala oznaczyć obszar odwrotny do zaznaczonego przed chwilą przez nas.



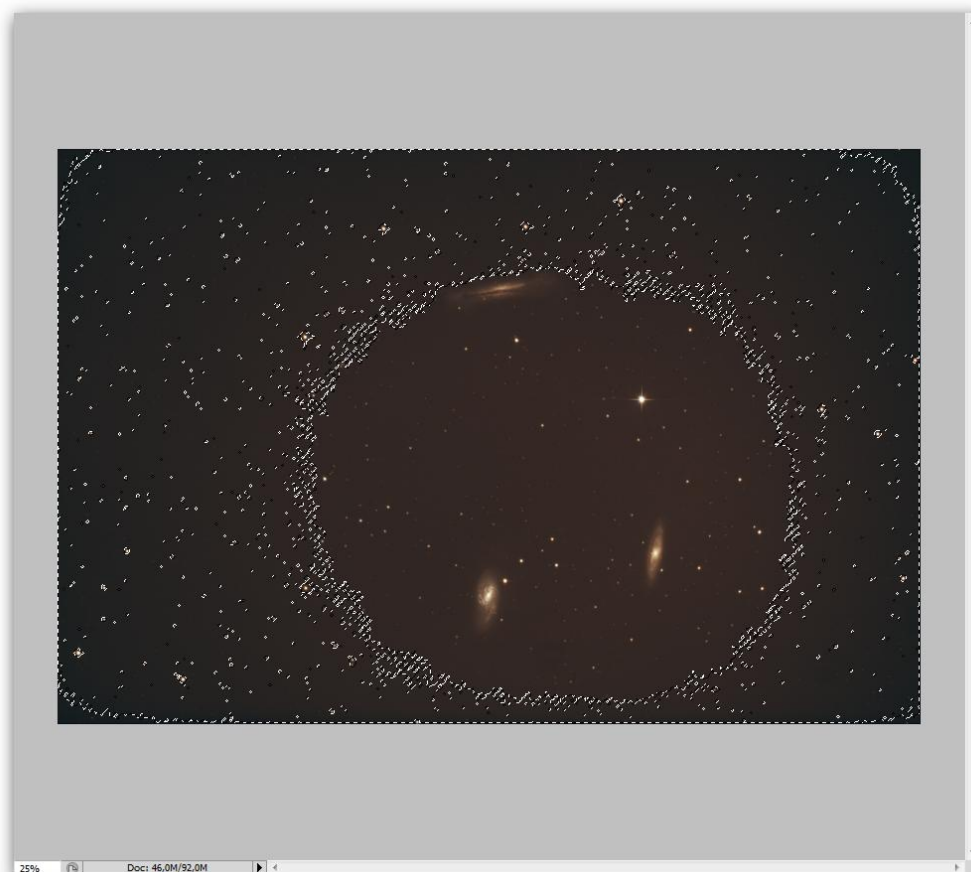
Teraz uruchamiamy plugin: - **Filter>RC-Astro>GradientXTerminator** za pierwszym razem ustawiamy opcje jak w okienku i naciskamy OK.



Trochę nam się wyrównało tło, ale to była pierwsza część operacji.



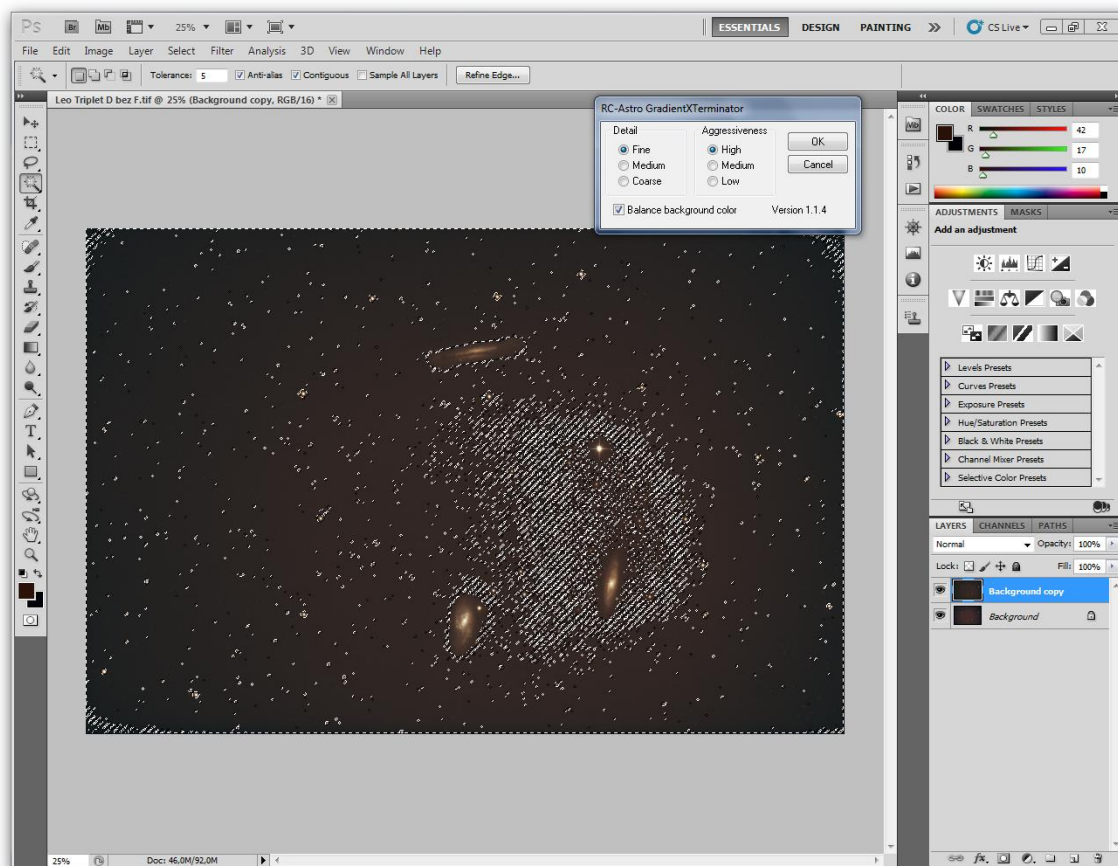
Przechodzimy do drugiej części operacji. Wybieramy z panelu narzędzi **Magic Wand Tool** ustawiamy **Tolerance na 5** (górne menu) i klikamy w tło wolne od gwiazd.



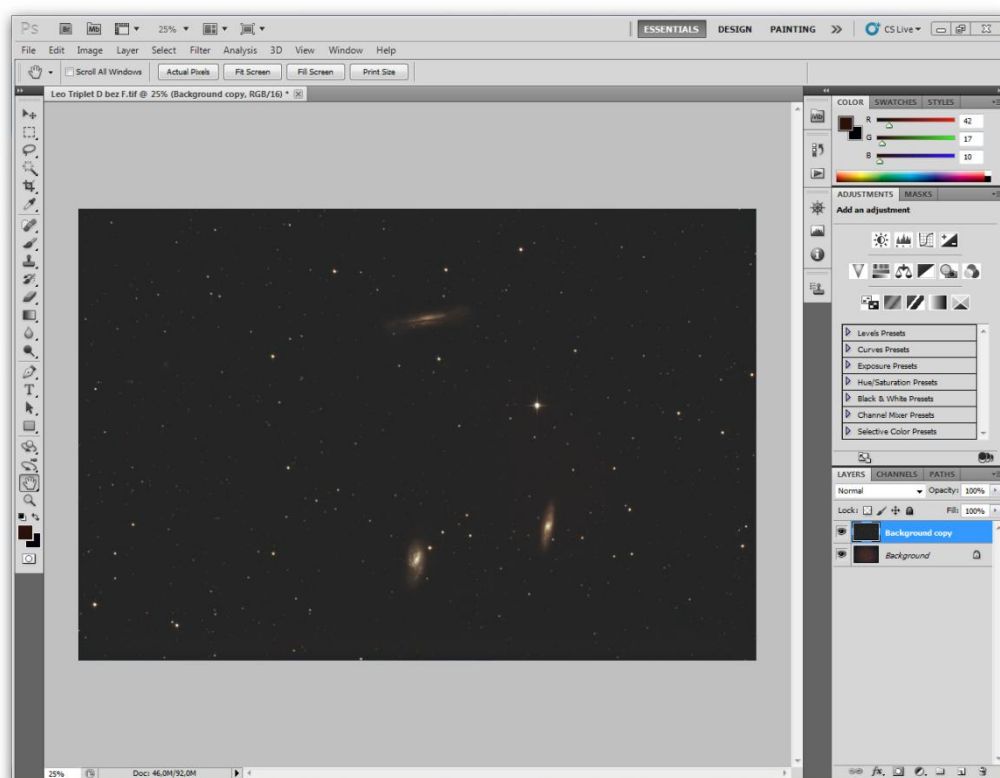
Później z menu **Select** wybieramy opcję **Similar**, dzięki której PS zaznaczy obszary podobne do tego którego sami zaznaczyliśmy. A wygląda to tak:



Teraz przechodzimy do plugina **Filter>RC-Astro>GradientXTerminator** zaznaczamy tam opcje jak na rzucie i klikamy **OK**.



Przechodzimy teraz do **Select>Deselect** aby wyłączyć zaznaczenia. I mamy pięknie wyrównane tło.



Przed



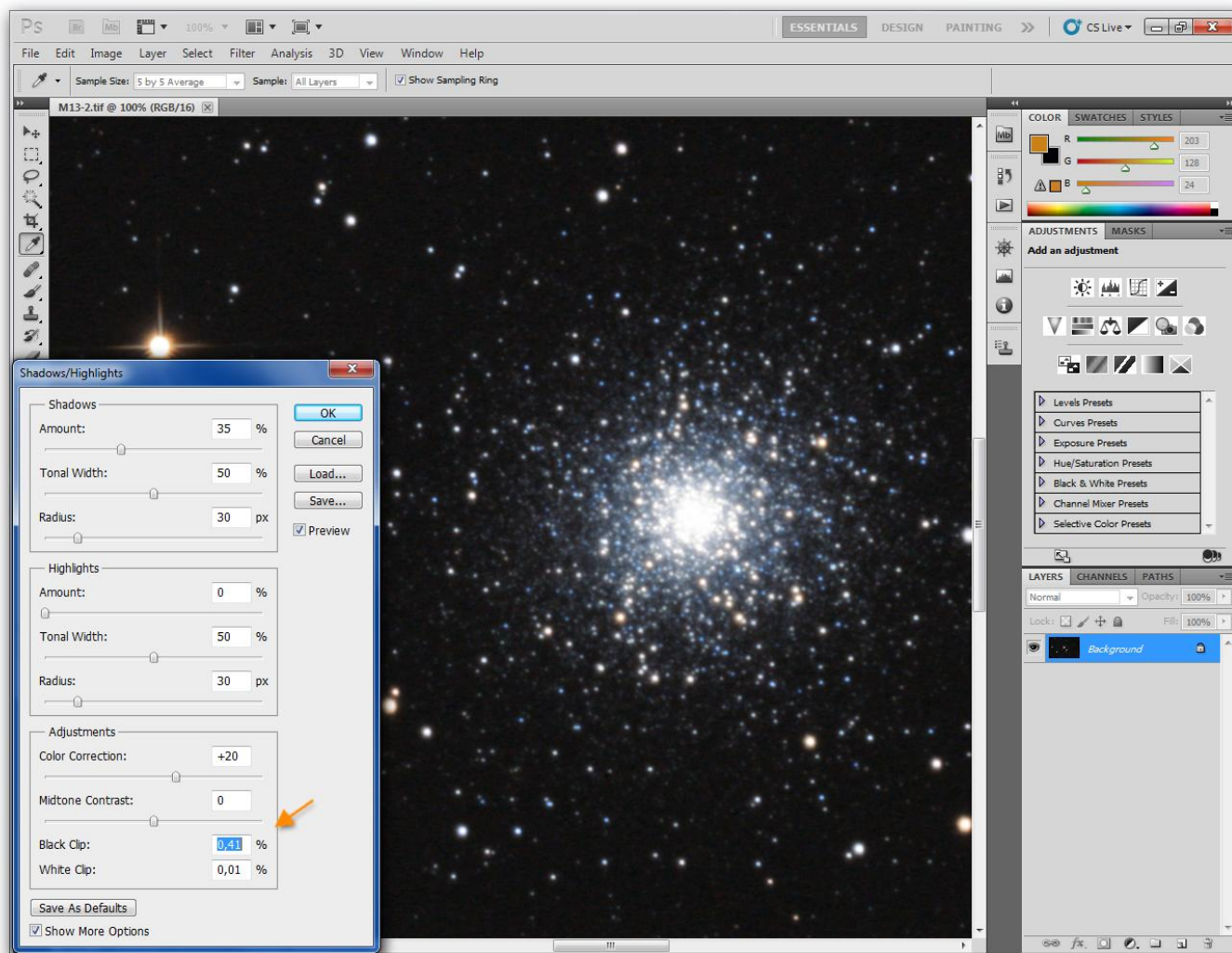
po



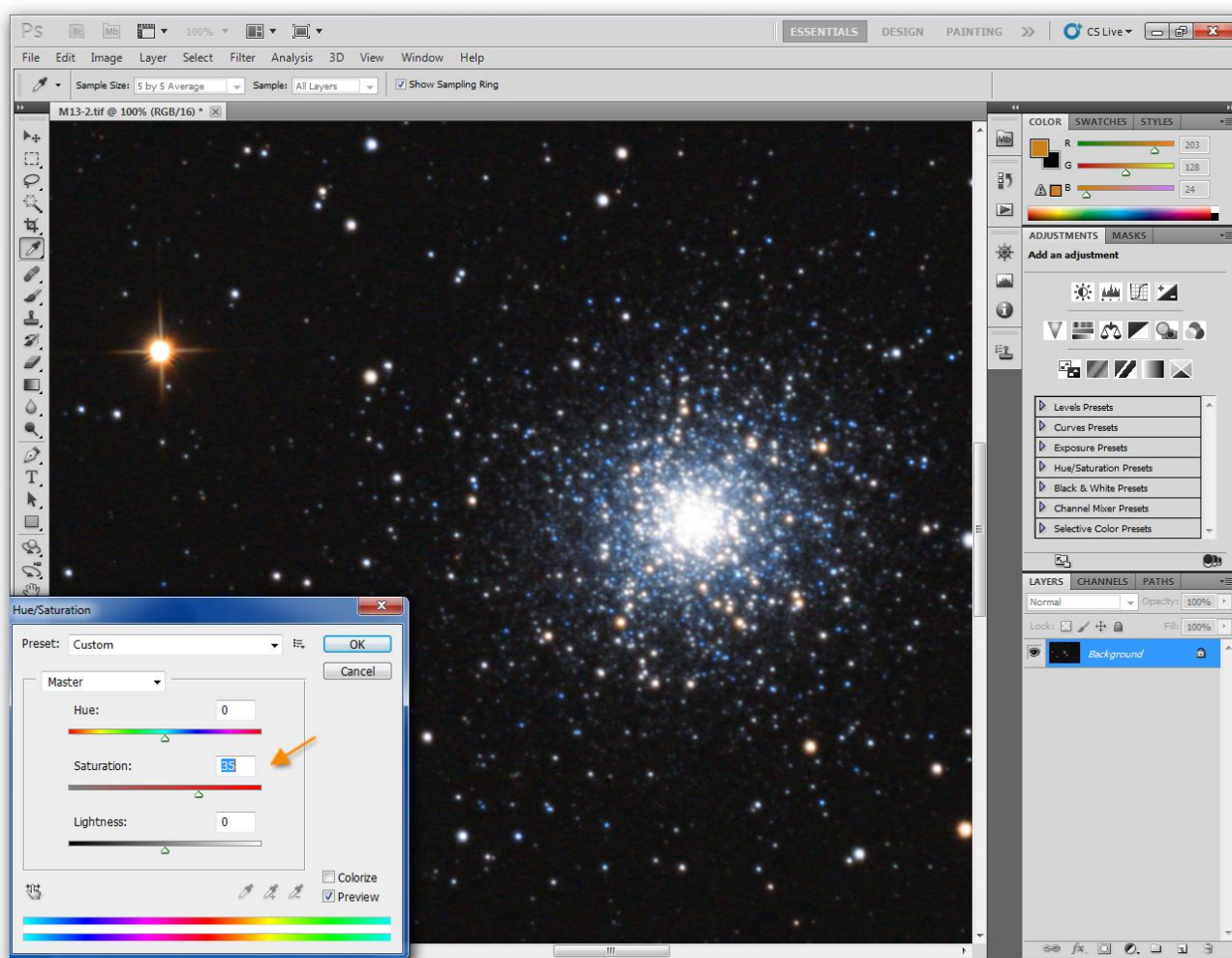
Photoshop CS5 cz.6 Shadows/Highlights - Hue/Saturation

Jedna liczba, a jak zmienia zdjęcie. Na zrzucie gdzie pokazałem strzałką wpisujemy liczby dobrane doświadczalnie do naszych potrzeb. Zastosowałem to do mojej ostatniej fotki M13 i ciekawy efekt z tego wyszedł. Po tym zabiegu podniesiemy jeszcze saturację i zdjęcie będzie inne niż na początku.

A więc otwieramy nasze zdjęcie i przechodzimy do **Image>Adjustments>Shadows/Highlights** i pod strzałką dobieramy liczbę aby nam pasowała oraz nie popsła zdjęcia i klikamy OK.



Teraz przechodzimy do **Image>Adjustments>Hue/Saturation** i pod strzałką wpisujemy doświadczalnie liczbę tak aby nie przesadzić z saturacją i klikamy OK.



I to w zasadzie tyle, każde obrabiane zdjęcie DS jest sprawą indywidualną i nie ma prostego przepisu dla wszystkich.



Alien 7101