

Nabewerking in DeepSkyStacker 3.3.0

Na het stacken in DeepSkyStacker (kortweg DSS) zie je vaak dat het resultaat erg flets en grijs is, en niet bepaald wat je er van verwacht had. Hoe kan dat nou, je losse frames waren immers heel wat mooier!

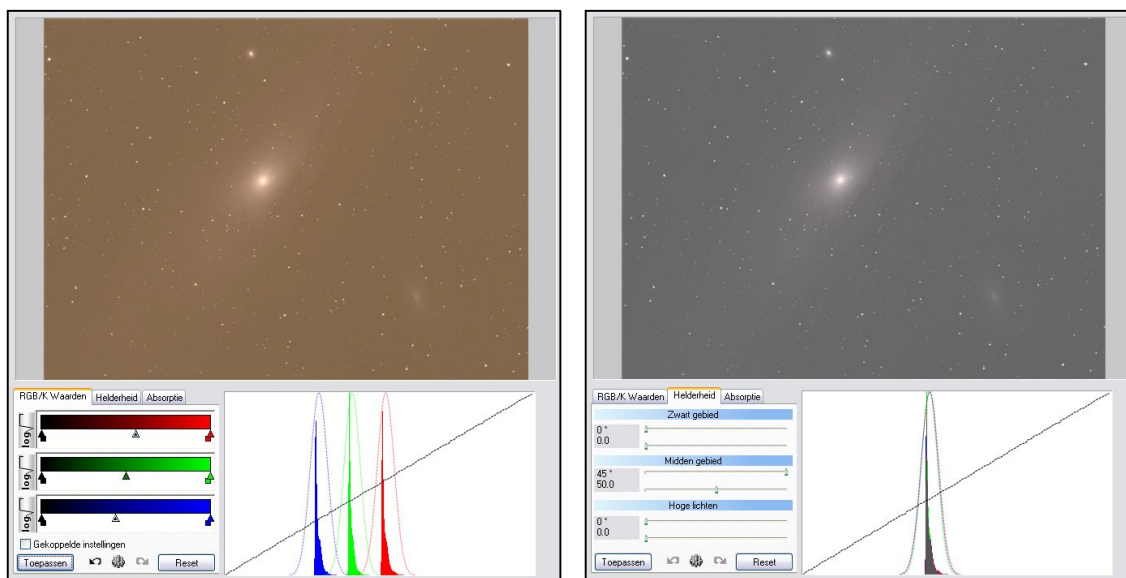
Voor de ultieme fotobewerking is Photoshop onovertroffen maar een beginnend astrofotograaf verdwaaft al gauw in de talloze tools en mogelijkheden. Met deze korte handleiding probeer ik om met een paar eenvoudige correcties in DSS toch een mooi resultaat te bereiken, zonder meteen met een programma als Photoshop aan de slag te hoeven.

PS Het hele proces van stacken in DSS zal ik niet bespreken, en ga er vanuit dat we een grijze, fletse stack hebben die nabewerking behoeft.

1. Kleurbalans.

Als eerste beoordelen we de kleurbalans. Zoals je ziet hebben we een behoorlijke sterke roodtint, typisch bij langere belichtingstijden. In het venster onder de afbeelding zien we de drie tabbladen, en kiezen we "RGB/K waarden". Aan de RGB curves kan je al zien dat Rood het sterkst vertegenwoordigd is. (Naar rechts is feller, naar links is donkerder.)

Met de schuifjes kunnen we nu correcties toepassen. Ik kies er meestal voor om de twee buitenste curves, Blauw en Rood in dit geval, in de richting van de middelste te corrigeren. Zet de schuifjes zodanig dat de pieken mooi samenvallen en klik op "toepassen". Als het goed is zal je nu de rode tint effectief gecorrigeerd hebben zoals we in het volgende plaatje zien. De schuifjes zijn erg gevoelig en een pixeltje teveel naar links of rechts kan al een heel verschil maken. Neem de tijd om dit zorgvuldig te doen.



Tip:

Als je vooraf "auto witbalans" instelt bij het stacken dan is deze stap vaak niet nodig, DSS kan dit dus ook automatisch voor je doen.

2. Contrast

Nu hebben we de kleurzweem aangepakt, maar het plaatje is nog erg contrastarm en grijs. We kiezen nu het tabblad voor "helderheid".

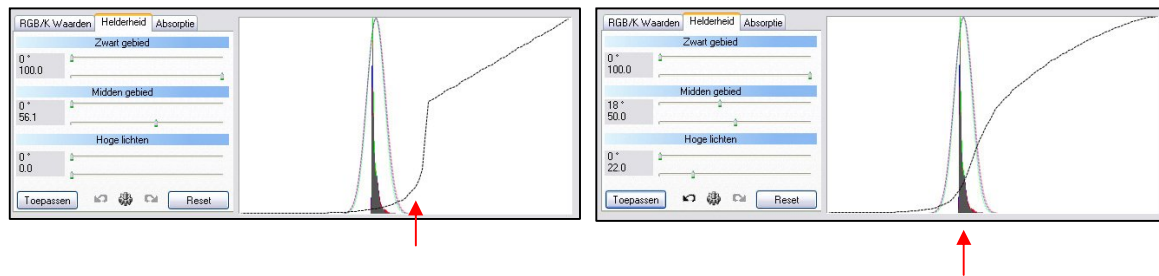
Je ziet 3 paren schuifjes. Met het bovenste paar bepalen we het zwartpunt. Het middelste paar is voor de middentonen, en het onderste paar is voor de hooglichten.

Begin met de schuifjes voor het zwartpunt op 0 en op 100 te zetten. Doe dit altijd voordat je de middentonen gaat instellen. Een instelling van 0 en 100 kan je bijna altijd veilig toepassen voor het zwartpunt.

Het middelste paar is het belangrijkste, en geeft je controle over de middentonen.

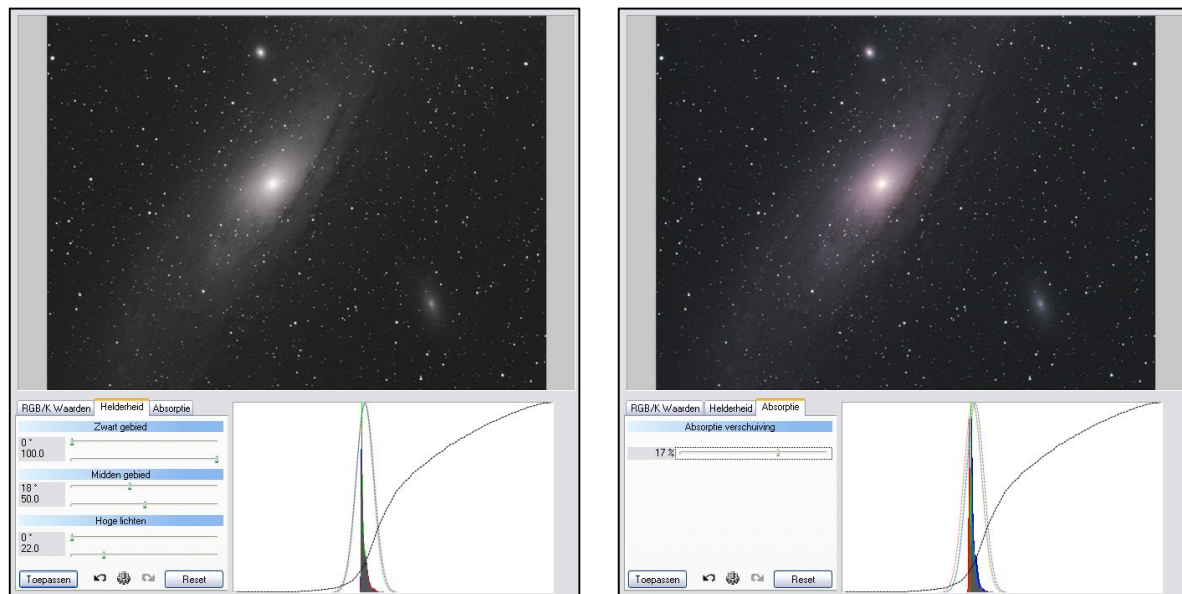
Als je nu met het 2^e schuifje heen en weer beweegt zie je het kantelpunt in de grafiek mee bewegen zoals in de linker afbeelding. Voor optimaal contrast plaats je het 2^e schuifje van het middelste paar zodanig dat de stippelijijn omhoog gaat op de basis van je RGB piek. De rode pijlen geven het kantelpunt aan. In de linker afbeelding ligt het kantelpunt nog te ver naar rechts, dus pas je dat aan met het 2^e schuifje. Met het 1^e schuifje maak je de helling iets minder steil waardoor de overgang minder agressief wordt.

Met het derde paar schuifjes stel je de hooglichten in. Hiermee haal je de knik uit de curve, maar overdrijf niet met de hooglichten, dat gaat ten koste van de fijnere details in je middentonen. Probeer wat gevoel voor de schuifjes te krijgen en kijk of je een curve zoals in het rechter plaatje kan bereiken en klik op "toepassen".



3. Kleur

Ons plaatje ziet er al heel wat beter uit maar er ontbreekt nog wat kleur. Kies nu het tabblad "absorptie" en zet het schuifje op een waarde van ongeveer 15 - 18%, deze waarde voldoet in veel gevallen. Klik weer op "toepassen". Hiermee hebben we weer kleur in onze afbeelding gebracht zoals het resultaat rechts beneden laat zien.



Opslaan als...

Tenslotte moeten we alle aangebrachte correcties nog wel opslaan, en dat doet DSS niet in de default setup. We kiezen nu "bewaar afbeelding naar bestand..." waarna het volgende venster verschijnt.



Zorg dat je de optie "pas de veranderingen toe op de bewaarde afbeelding" aanvinkt voordat je je afbeelding opslaat als TIFF16 bestand.

Je afbeelding is nu al voor een groot deel klaar, voor allerlaatste fijne correcties kan je het bestand in een tekenprogramma naar eigen keuze nabewerken.

Veel succes!