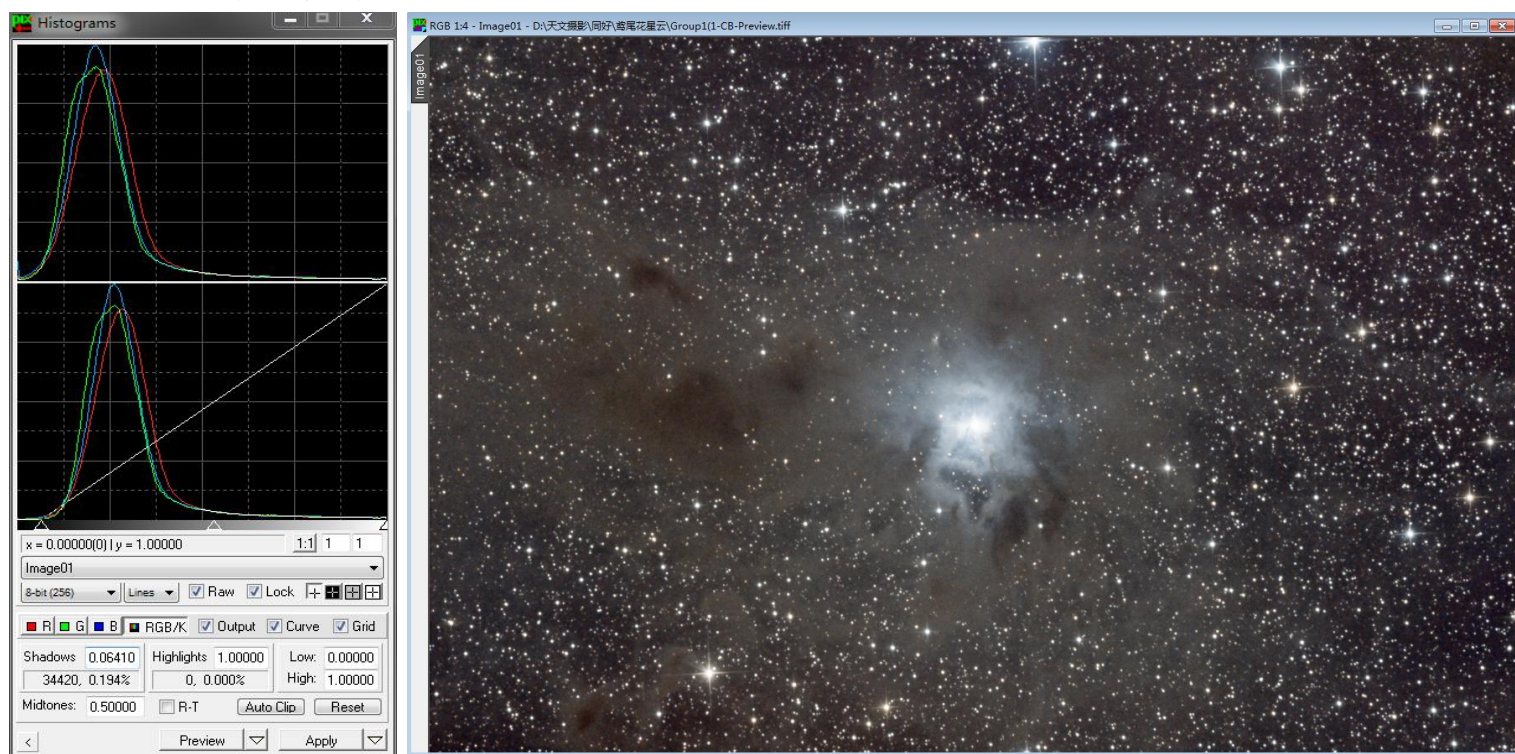


三、图像的修饰

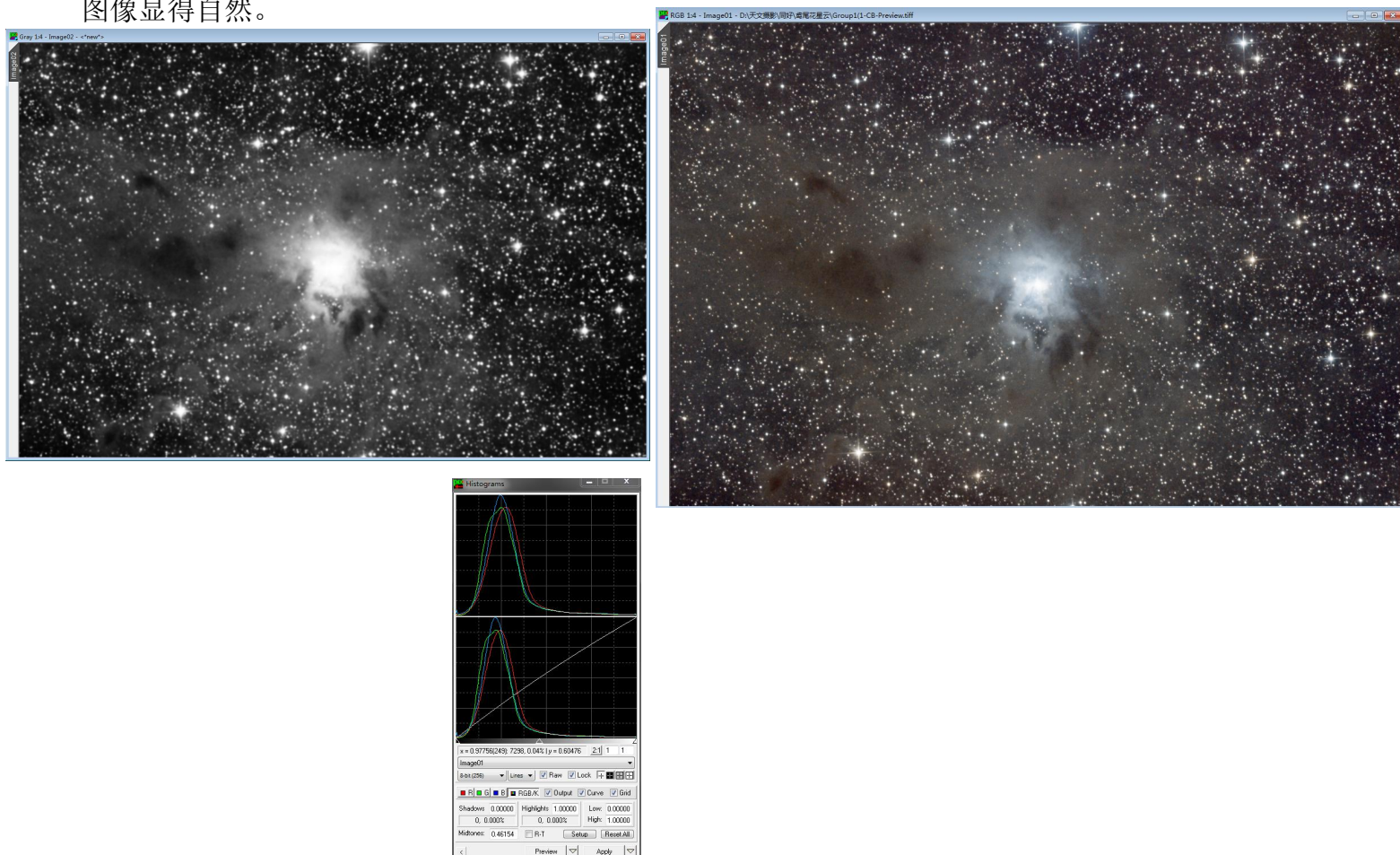
1.对背景的选择性压制

按照 **SGBNR** 蒙版的制作方法制作一个蒙版，蒙在原图上，叫出色阶，把最左端的滑块往右边滑动。注意要让整个图像显得自然。




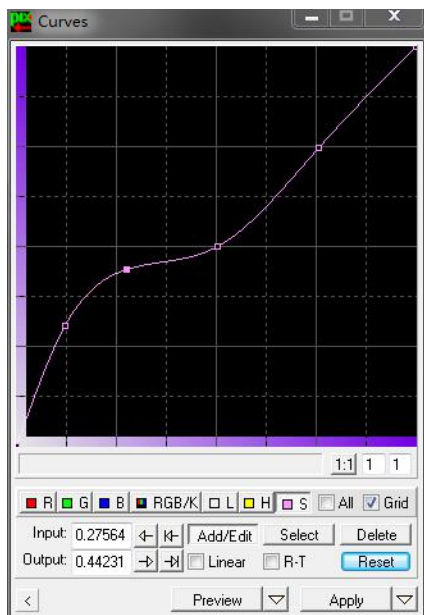
2.对云气的选择性提升

点击前一步做好的蒙版图像，Image-->Invert 反色（或是按照做 **SGBNR** 蒙版的步骤，用曲线或色阶拉伸之后不反色），再蒙在原图上。点选原图，叫出色阶，把中间滑块适当左移，前提依然是要让整个图像显得自然。



3.对云气饱和度的提升

这一步需要近乎完美的色平衡。采用上一步用的蒙版，蒙在原图上之后，点击叫出曲线，通道选择饱和度，做一个如图所示的曲线（提升前半段，后半段保持不变），应用。如果还嫌不够可以再做一次（本例做了两次，第二次更柔和些）。



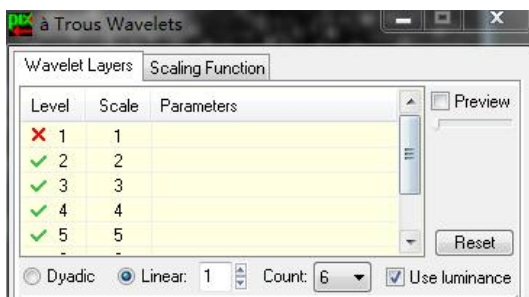
右图为做一次曲线后的结果

下图为两次曲线后的结果。




4. 缩星

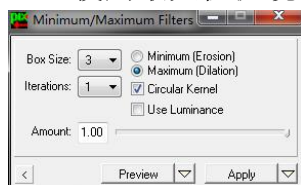
复制图层，去色，然后叫出 ATWT，Scaling Function 选择 5x5 B3 Spline（如果星点很细很密，比如广域深空图像，可以考虑使用 3x3 Linear Interpolation），干掉第一和 R 图层。



发现星点被提取出来了，点击

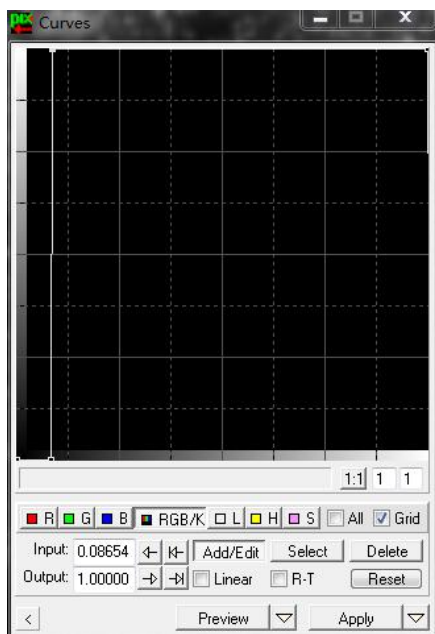
 叫出最大最小值滤镜工具，

使用最大值滤镜将星点晕开。

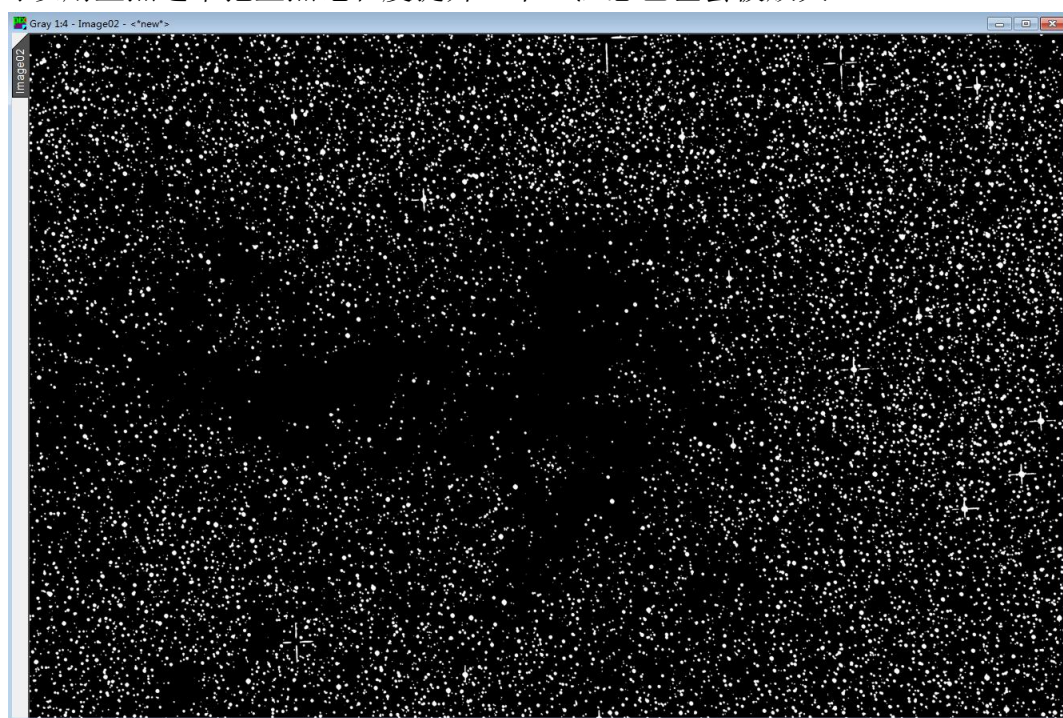


然后做一个如下图所示的曲线（这一步至关重要，再哪里将曲

线往上提是需要多次试误的），注意这一步之后画面中的结构只允许有星点和星芒，不允许有其他天体结构）。



再叫出 ATWT 工具，Scaling Function 不变，把第一图层干掉。这时星点蒙版就做好了（如下图）。在原图上选择好蒙版之后，放大图像，反复勾选/取消勾选那个 S 检查星点是否被完全蒙上了（当然也不能过度遮罩）。检查完后再次叫出最大最小值滤镜工具，参数不变（如果觉得缩星缩得太剧烈可以适当调低 Amount），工具选 Minimum（最小值）。应用。结果如下图。如果觉得星点饱和度不够，可以用星点遮罩把星点饱和度提升一下（注意色差会被放大）。



最终结果:

