

Traitement des planètes avec PixInsight et Photoshop

Richard Beauregard

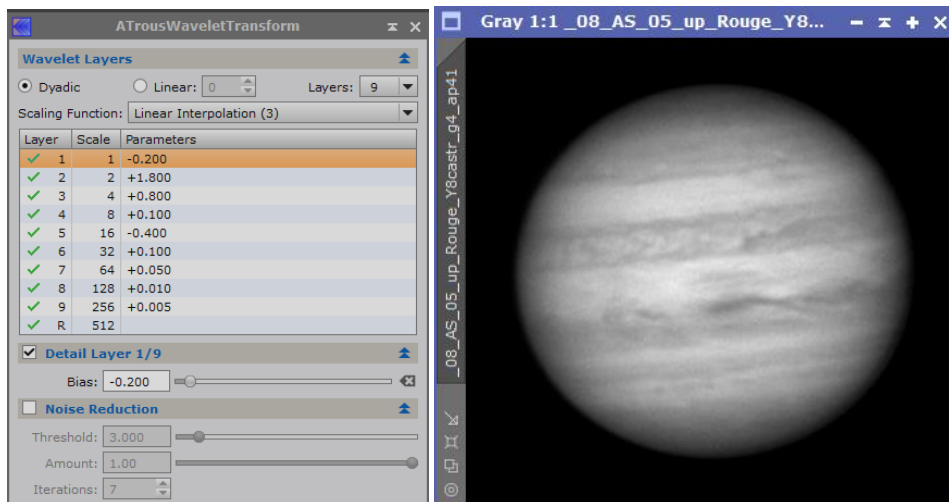
[Le Ciel Astro - CCD](#)

Note : Pour les caméras monochromes, on effectue les traitements sur l'image Rouge en premier. Il faut appliquer les mêmes traitements sur les images Verte et Bleue.

L'image rouge avant les traitements :



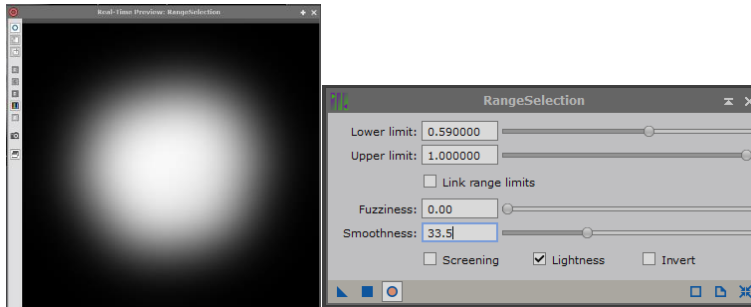
1. ATrousWaveletTransform :



- Semblable aux ondelettes de RegiStack.
- Par exemple, au Layer 5, Scale 16 signifie que le stretching se fera sur 16 x 16 pixels.
- Pour connaître le nombre de Layers (couches en français) à utiliser, se rendre à celui qui n'a plus aucun effet sur la planète. Pour les planètes Jupiter et Saturne, c'est le layer 10. Donc le nombre de couches à traiter est 9.

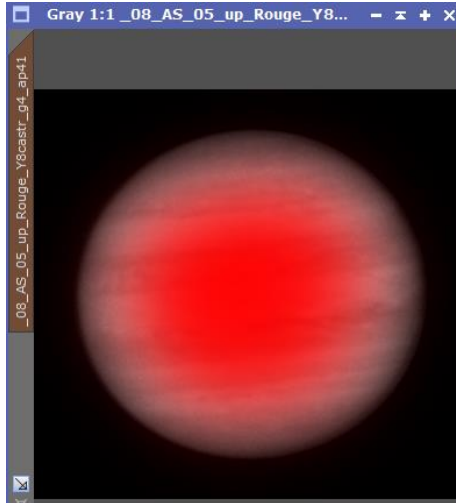
2. RangeSelection

Utilisation d'un Masque pour aller chercher des détails sur les bords de la planète. À utiliser au besoin.



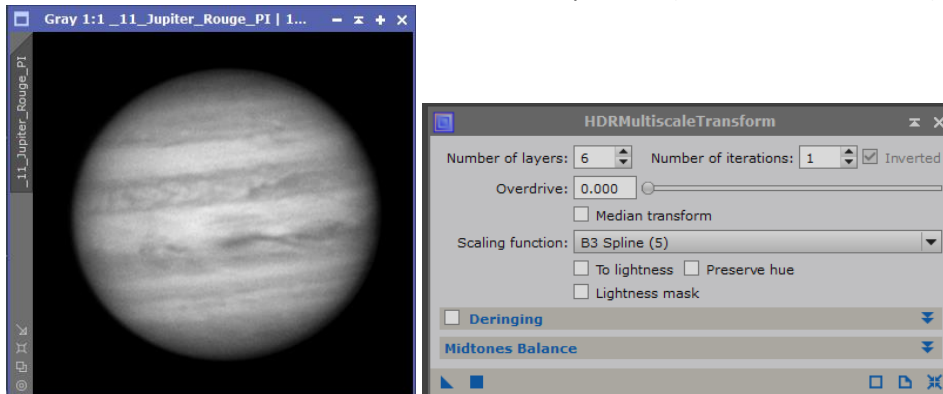
Cliquer sur **Invert** pour appliquer le masque sur les bords de la planète. Voir mon processus no. 16 pour tous les détails.

Voici le masque appliqué sur la planète :



3. HDRMultiscaleTransform

Pour aller chercher des détails sur le bord de la planète (... à utiliser au besoin) :



4. Assemblage des 3 couches de couleur dans **Photoshop** (au lieu de **PixInsight**)



- a. Utiliser la [méthode décrite sur mon site Web](#).
 - b. Au besoin, utiliser l'outil de déplacement pour aligner les 3 couches de couleur :
 - i. Pour la planète Jupiter, si la durée totale dépasse un peu la durée avant la rotation de la planète, il faudra recentrer les trois couches de couleurs en prenant comme référence un détail au centre de la planète. C'est la méthode utilisée par Roch Lévesque au lieu d'utiliser **WinJupos**.
5. Créer une image de luminance dans Photoshop en utilisant ma [technique](#). Ne pas mettre de flou gaussien sur l'image RVB (sauf si la concordance des couleurs n'est pas correcte) pour conserver les détails des couleurs.
L'image de luminance est toujours la couche Rouge, car c'est elle qui a le plus de détails :



6. Créer un cadre plus grand dans Photoshop : **Image | Taille de la zone de travail**
7. Uniformiser le fond du ciel avec l'outil **Pot de peinture** au besoin
8. Au besoin, utiliser un masque sur le fond du ciel pour faire disparaître le halo noir autour de la planète. On peut aussi utiliser les courbes de Photoshop et assombrir le fond du ciel jusqu'à la disparition du halo noir (cela contribuera aussi à donner un effet de rondeur à la planète).

9. Au besoin, utiliser les niveaux ou les courbes pour arrondir la planète
10. Au besoin, **filtre | Renforcement | Accentuation...** Attention de ne pas introduire du bruit dans l'image. Probablement pas nécessaire.
11. Au besoin, Courbe balance des couleurs
12. ...

Mon image finale :



Révisé le 2020/12/01