

Обработка NGC 281

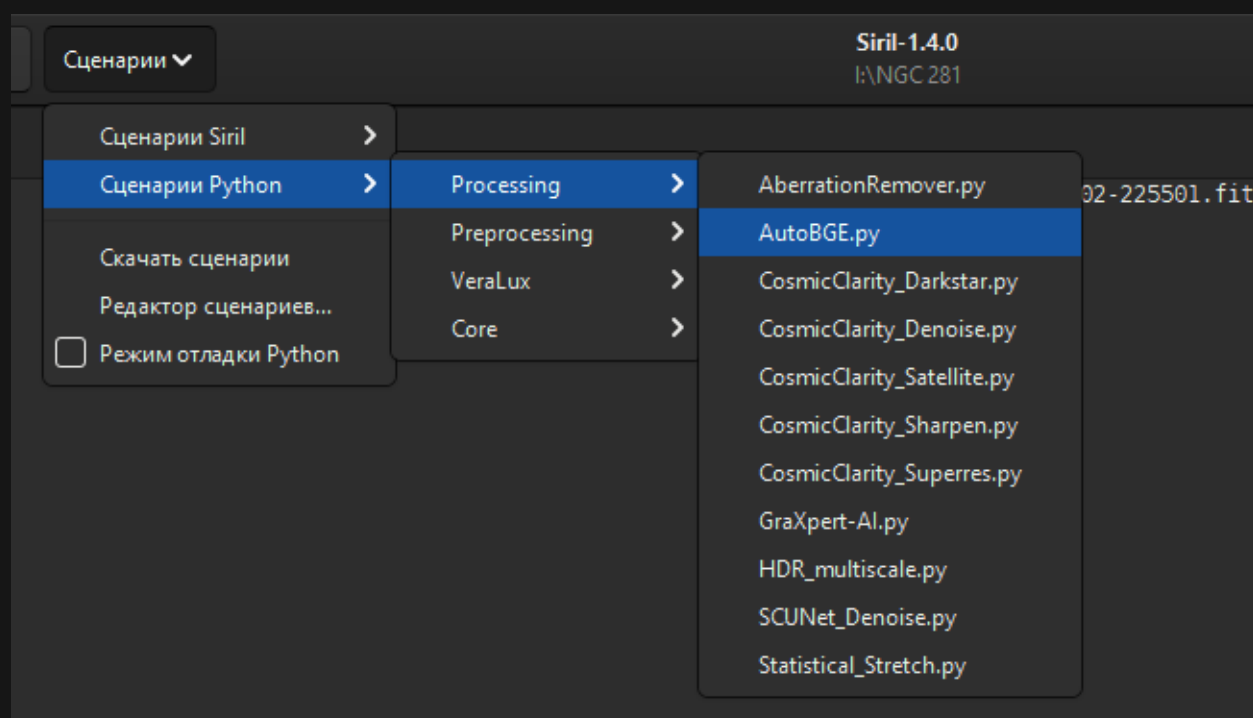
Seestar S50

Discord: 80.00.08



02.01.2026 -13C

1. Извлекаем фон. Способ не имеет значения. В первый прогон скрипт AutoBGE, хорошо убирает градиент.



Gradient Removal

Instructions

1. Ensure an image is loaded in Siril.
2. Optionally, draw exclusion zones on the image in the main Siril window. Exclusion zones are useful to prevent over-correction of truly dark features like dark nebulae. The "Always on Top" checkbox can be used to prevent the script going behind Siril when drawing exclusion areas.
3. Adjust parameters as needed.
4. Process the image to remove gradients.

Parameters

Number of Sample Points:

Polynomial Degree:

RBF Smoothness:

Show Gradient Removed

Add Exclusion Area

Clear Exclusion Areas

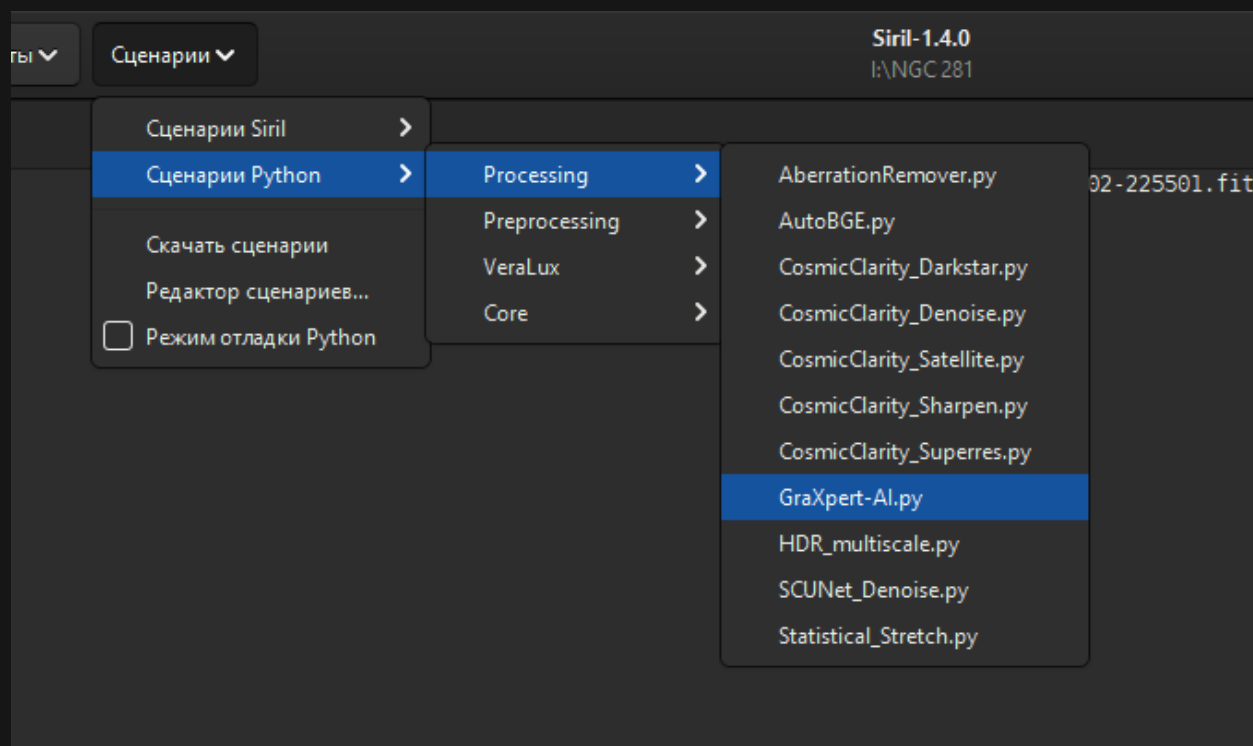
Process

Close

Ready

Always on Top

2. Во второй прогон используем GraXpert.



GraXpert AI

Script version: 2.0.3

Operation: Background Extraction

Select Model: 1.0.0

Smoothing: 0,00

Correction Type: subtraction

Keep background

Advanced

Batch Size: 4

Use GPU acceleration (if available)

Apply

GraXpert Model Manager

Close

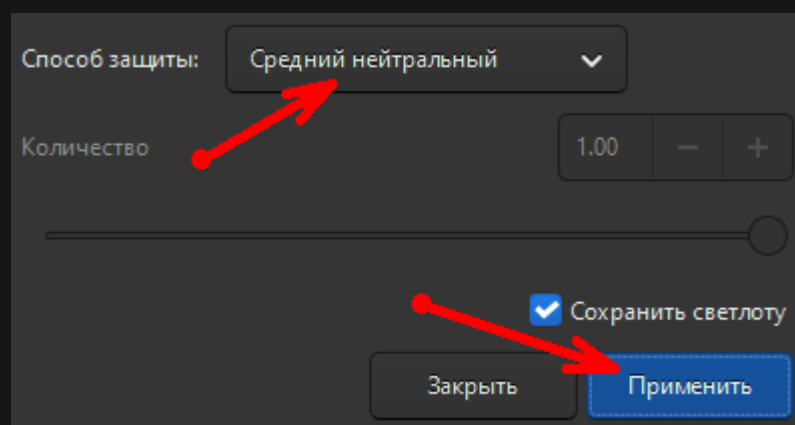
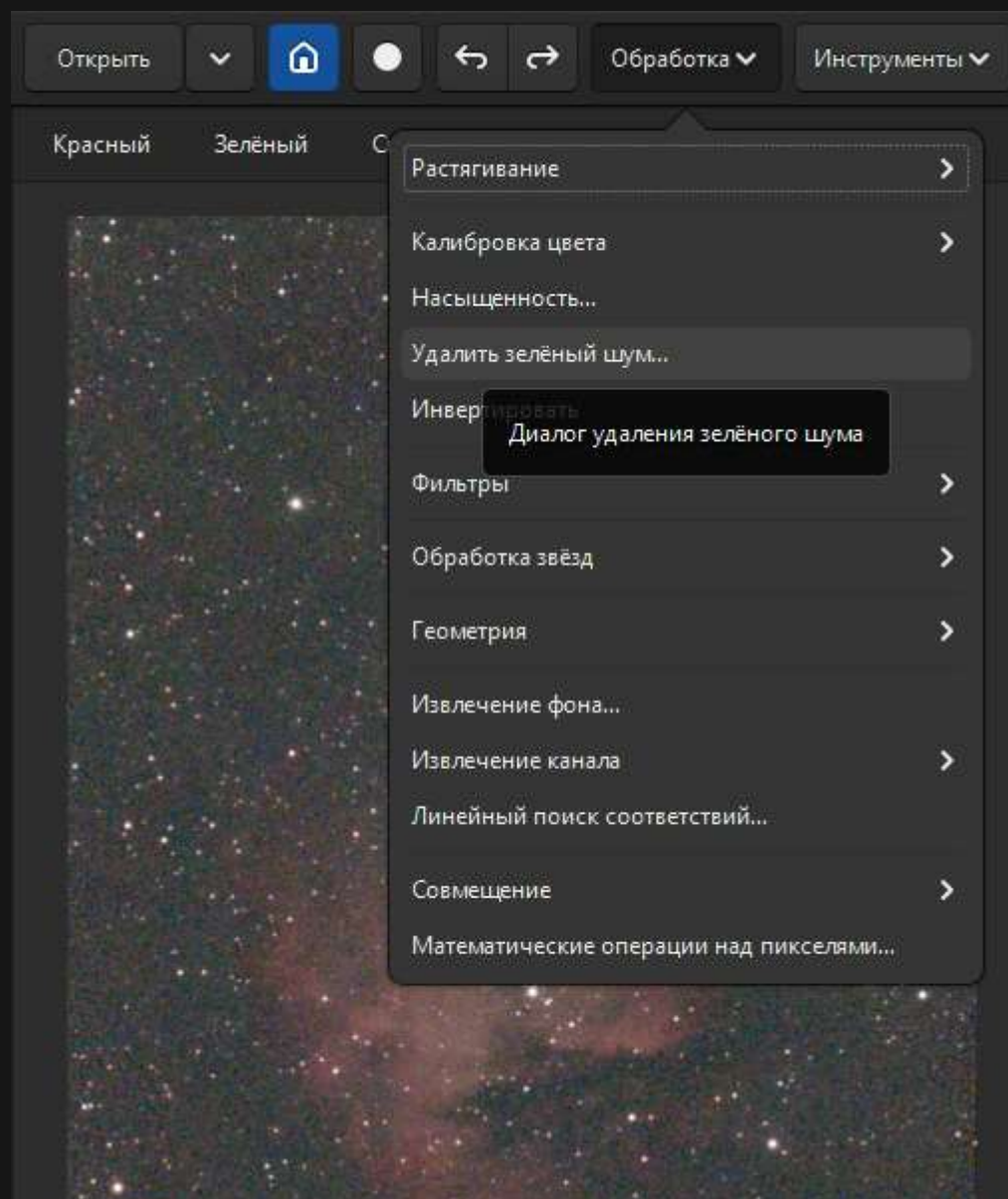
Processing complete.

Настройки.

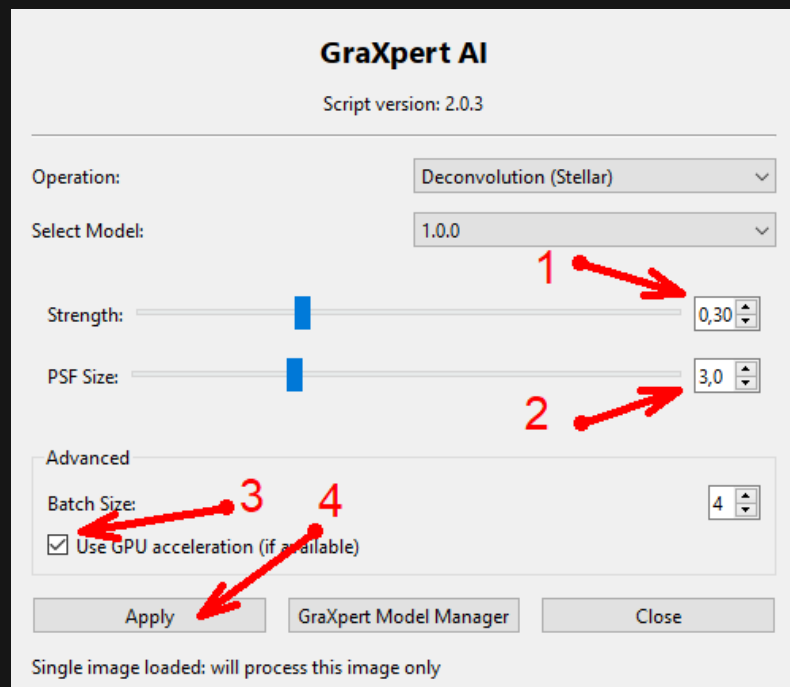


После второго прогона фон становится заметно ровнее.

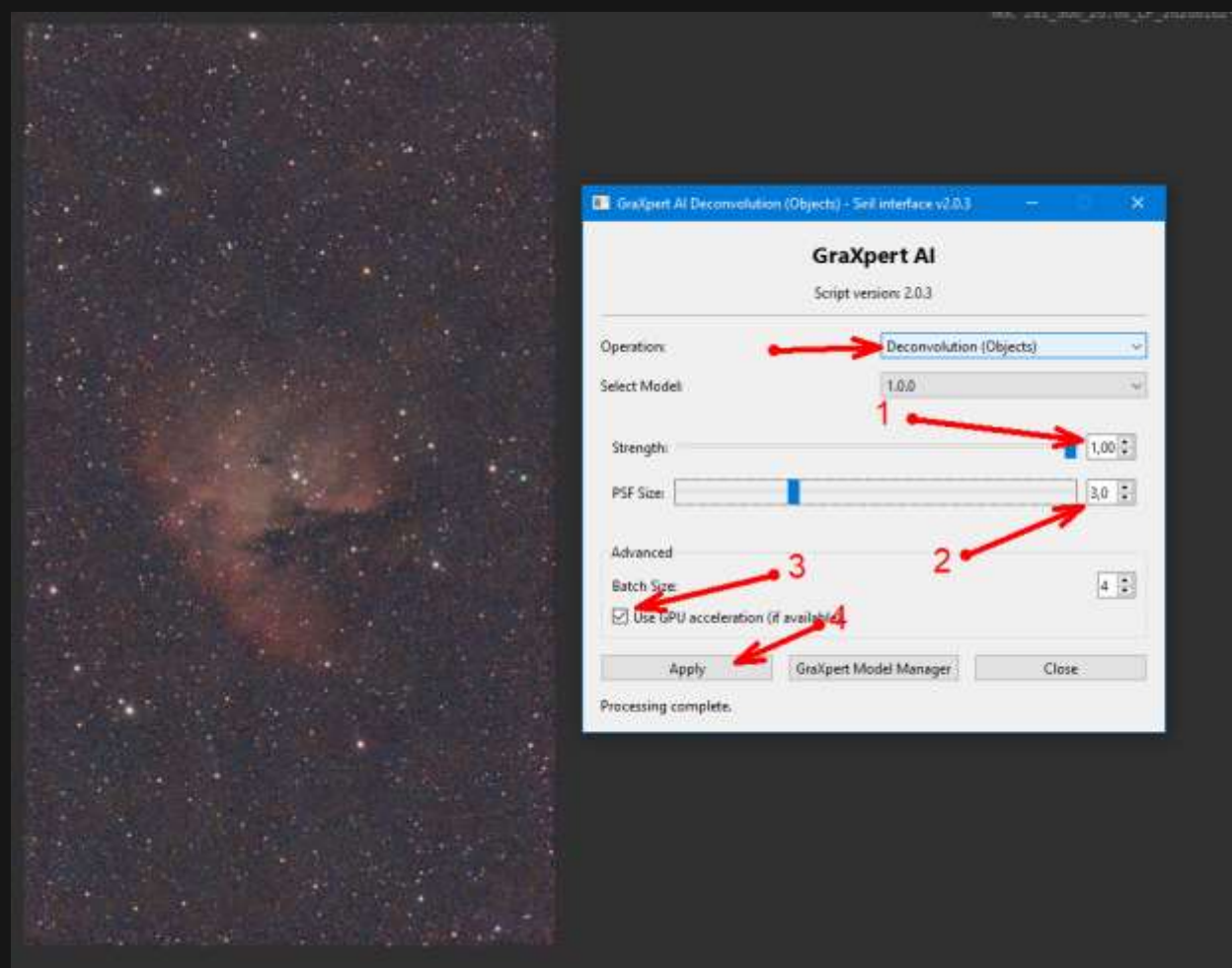
3. Избавляемся от зеленого шума.



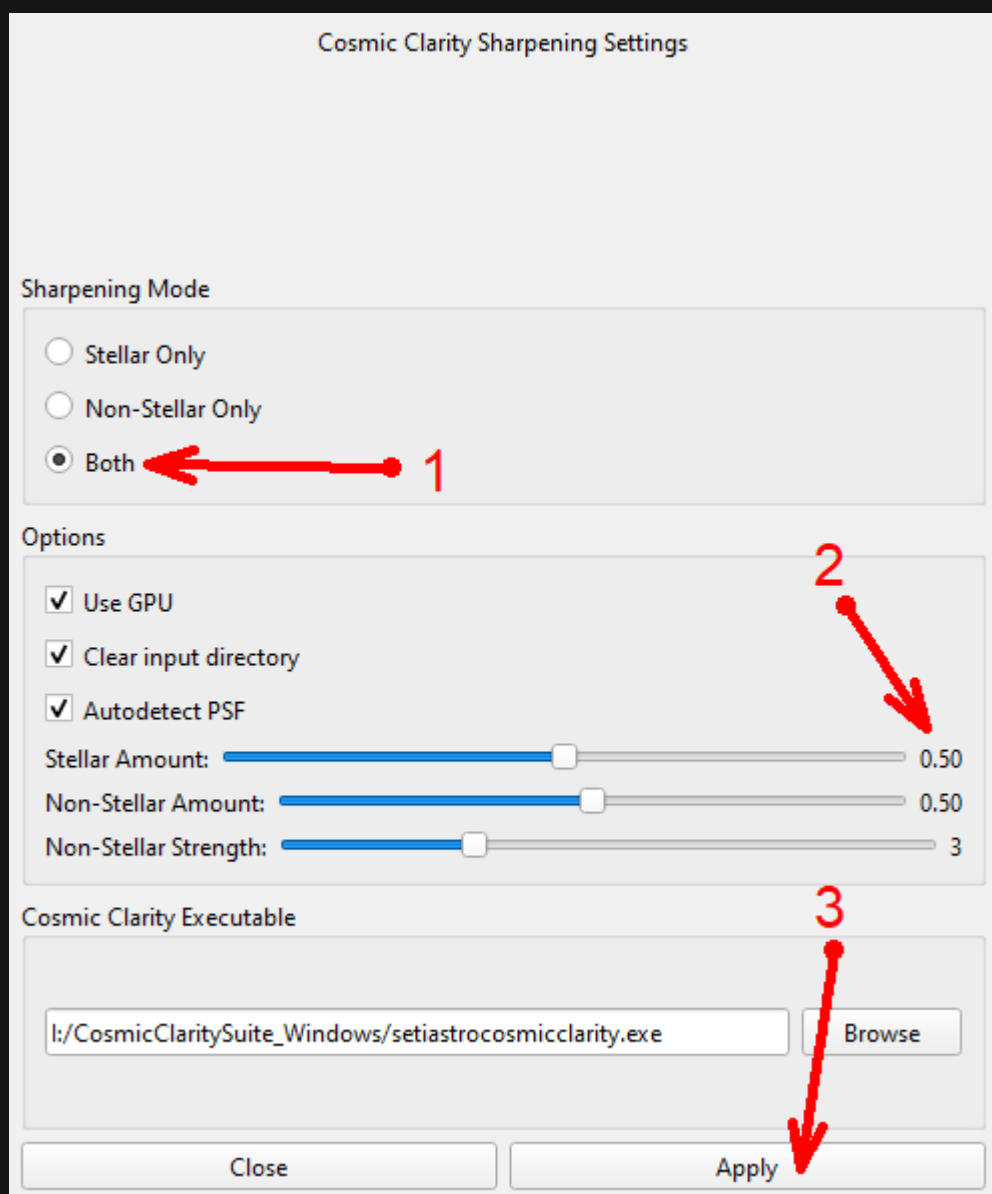
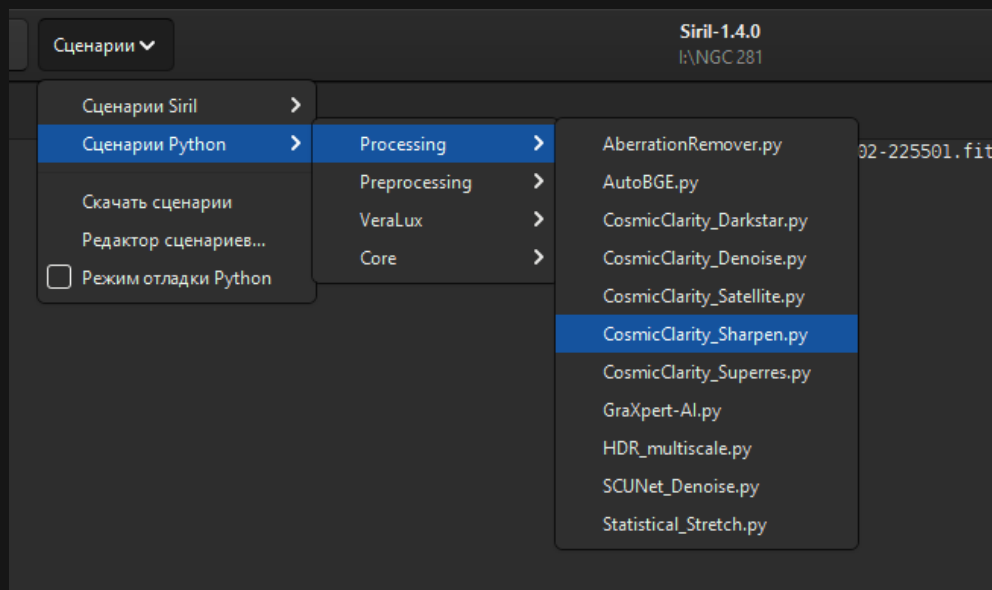
4. Проводим деконволюцию звезд (Параметры подбираем на свое усмотрение).



5. Проводим деконволюцию фона (Параметры подбираем на свое усмотрение).



6. Через CosmicClaritySharpen добавляем резкость (Модуль ставится отдельно).





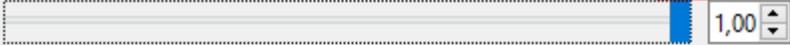
Промежуточный результат.

7. С помощью GraXpert устраняем шум.

GraXpert AI
Script version: 2.0.3

Operation: **Denoising** ▾

Select Model: 3.0.2 ▾

Strength:  1,00

Advanced

Batch Size: 4 ▾

Use GPU acceleration (if available)

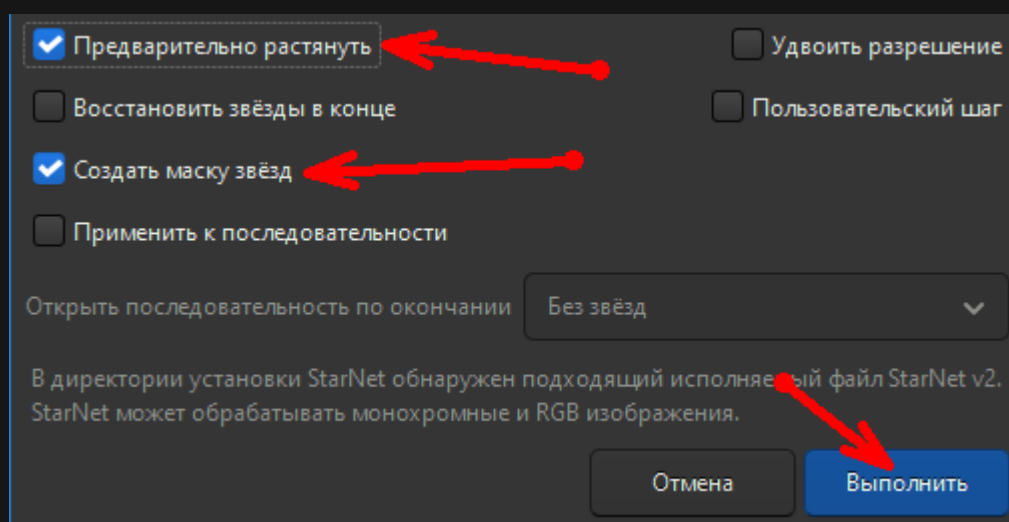
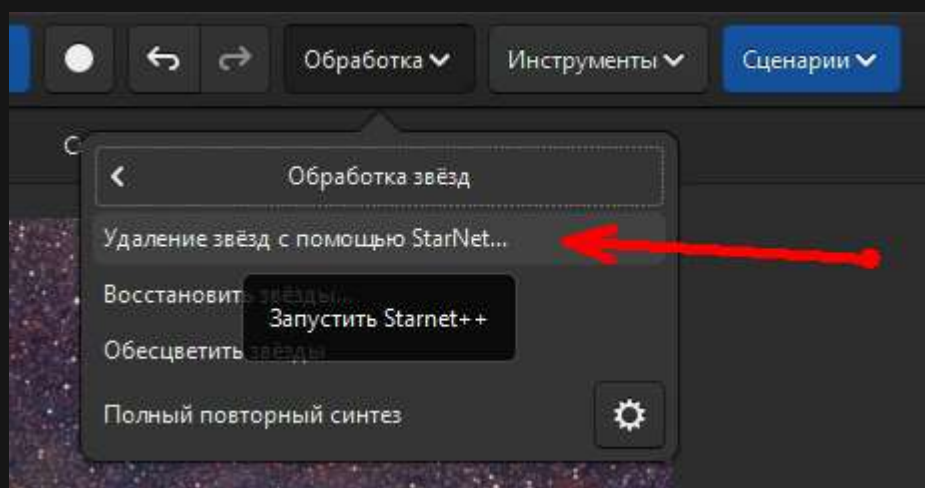
Apply GraXpert Model Manager Close

Processing complete.

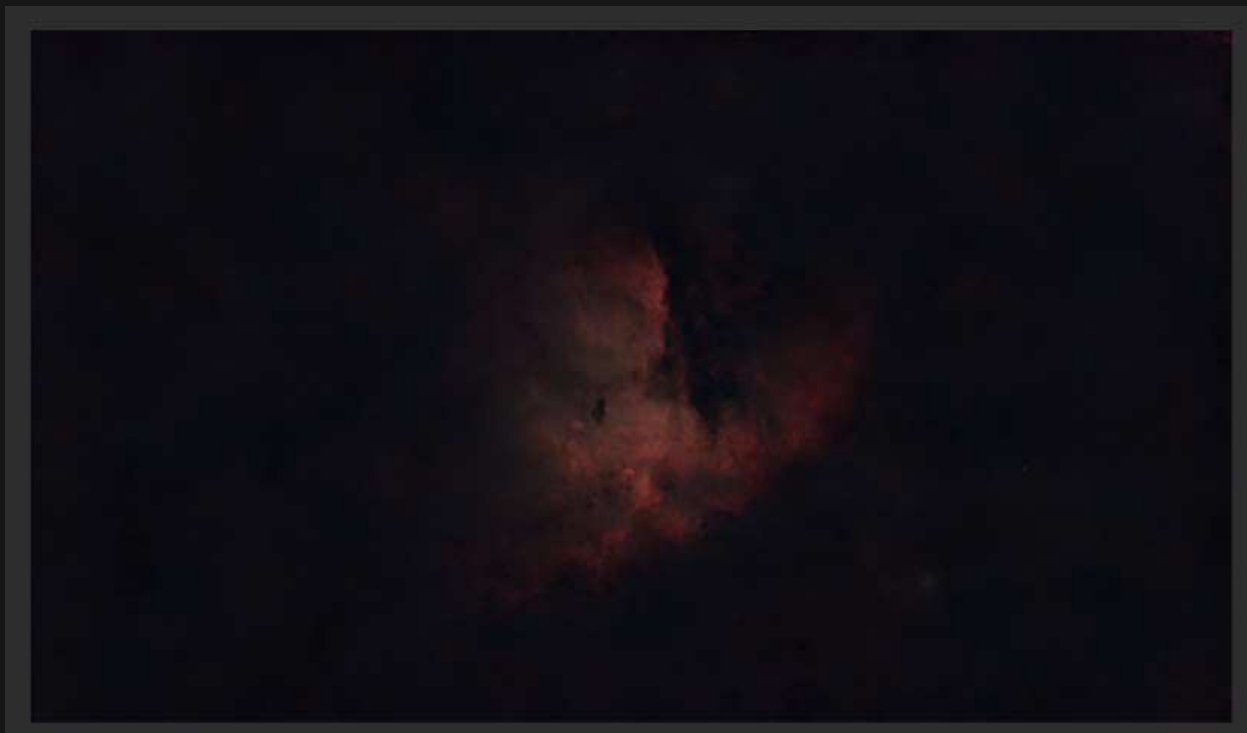
Red arrows and numbers 1, 2, 3 point to the 'Denoising' dropdown, the 'Strength' slider, and the 'Apply' button respectively.



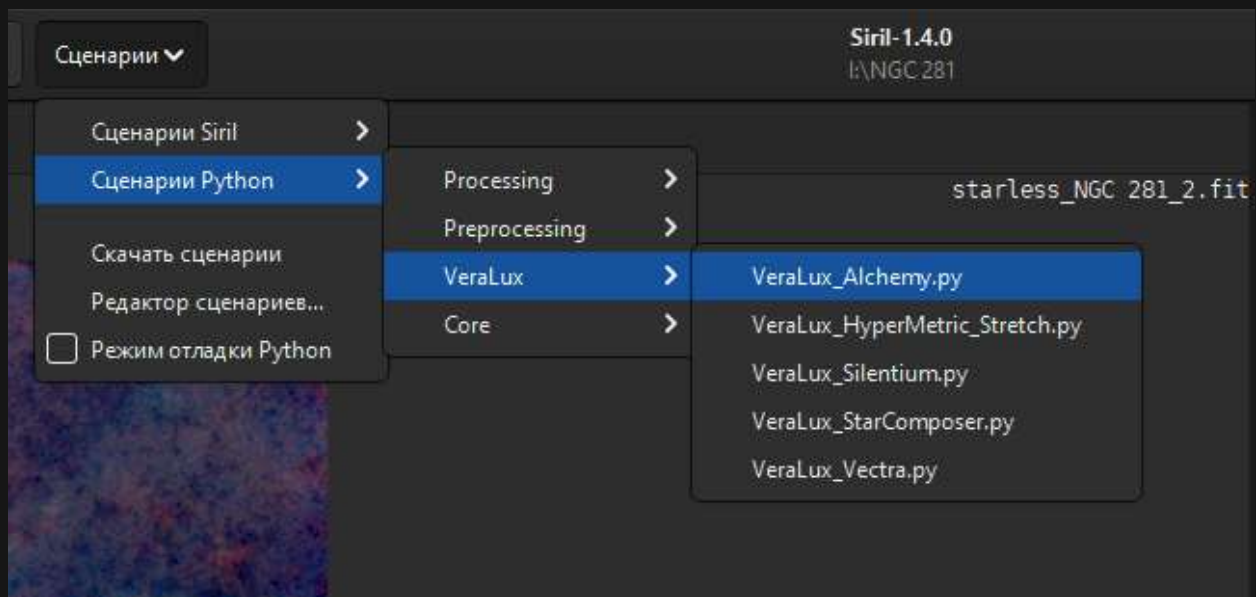
8. Разделяем фон и звезды с помощью Starnet++.

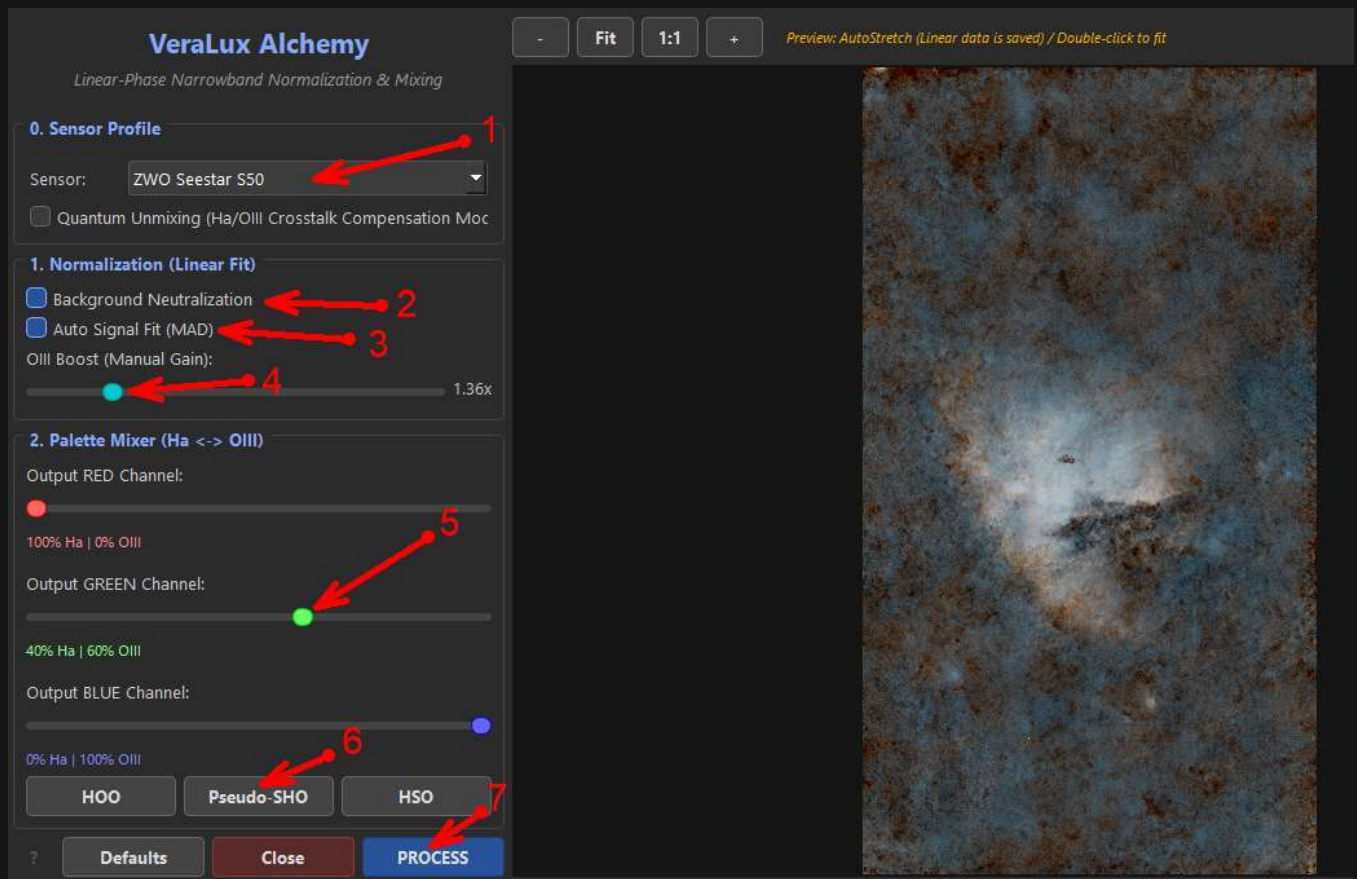


ВАЖНО!!! Перед следующим шагом фон растягивать НЕ нужно!!!



9. Запускаем скрипт VeraLux_Alchemy.





В скрипте выбрать модель сенсора (В нашем случае Seestar S50)

OIII Boost накручиваем на свое усмотрение.

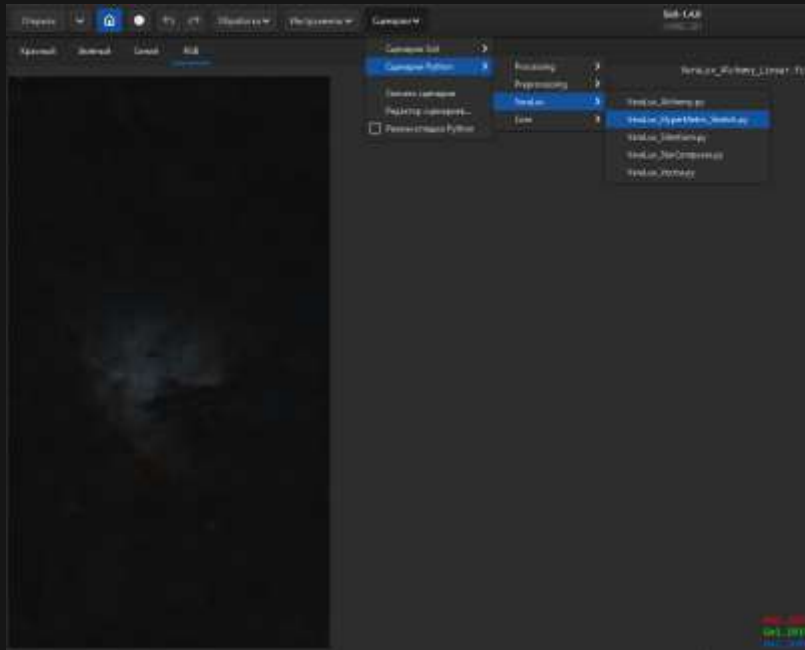
В Palette Mixer есть готовые настройки, они подписаны ниже.

Можно настроить цвет на свое усмотрение.

Фиксируем результат нажатием кнопки Process.



10. Запускаем скрипт VeraLux_HyperMetric_Stretch.



VeraLux HyperMetric Stretch v1.4.1

Requirement: Linear Data • Color Calibration (SPCC) Applied

0. Processing Mode

- Ready-to-Use (Aesthetic)
- Scientific (Preserve)

✓ Ready-to-Use: Unified Color Strategy enabled.

1. Sensor Calibration

Sensor Profile: **ZWO Seestar S50**

ZWO Seestar S50 (IMX462) (R:0.33 G:0.49 B:0.18)

2. Stretch Engine Calibration

Target Bg: Adaptive Anchor

Auto-Calc Log D **Live Preview**

Log D:

Protect b:

3. Physics Color Engine

Star Core Recovery (White Point):

Color Strategy:

100%

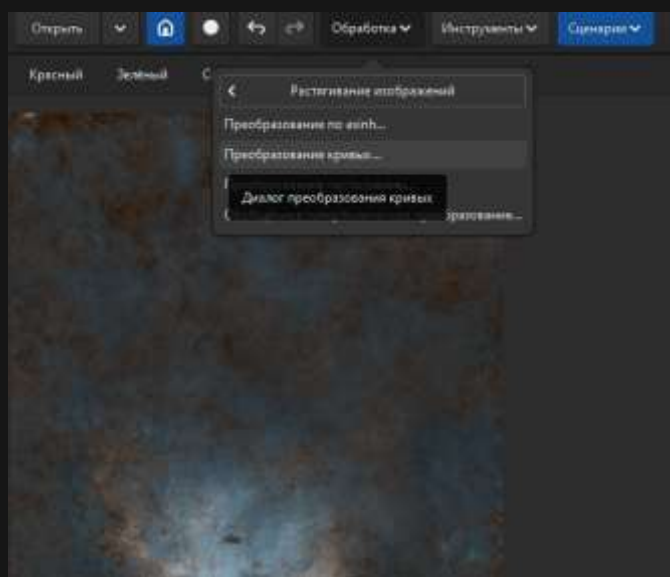
Solved: Log D = 3.95

Always on top

Defaults **Reload Input** **PROCESS** **Close**

Выбираем профиль сенсора, авто подсчёт, и фиксируем результат нажатием кнопки Process.

11. Строим S-образную кривую, делая темные участки более темными, светлые – светлыми)))



Преобразование кривых

Логарифмическая шкала

Cubic Spline

ID точки: 2

Обрезка (%)

Коорд. по X: 0.6878173 0.000%

Коорд. по Y: 0.6458853 0.000%

Применить к последовательности Префикс вывода: curve_

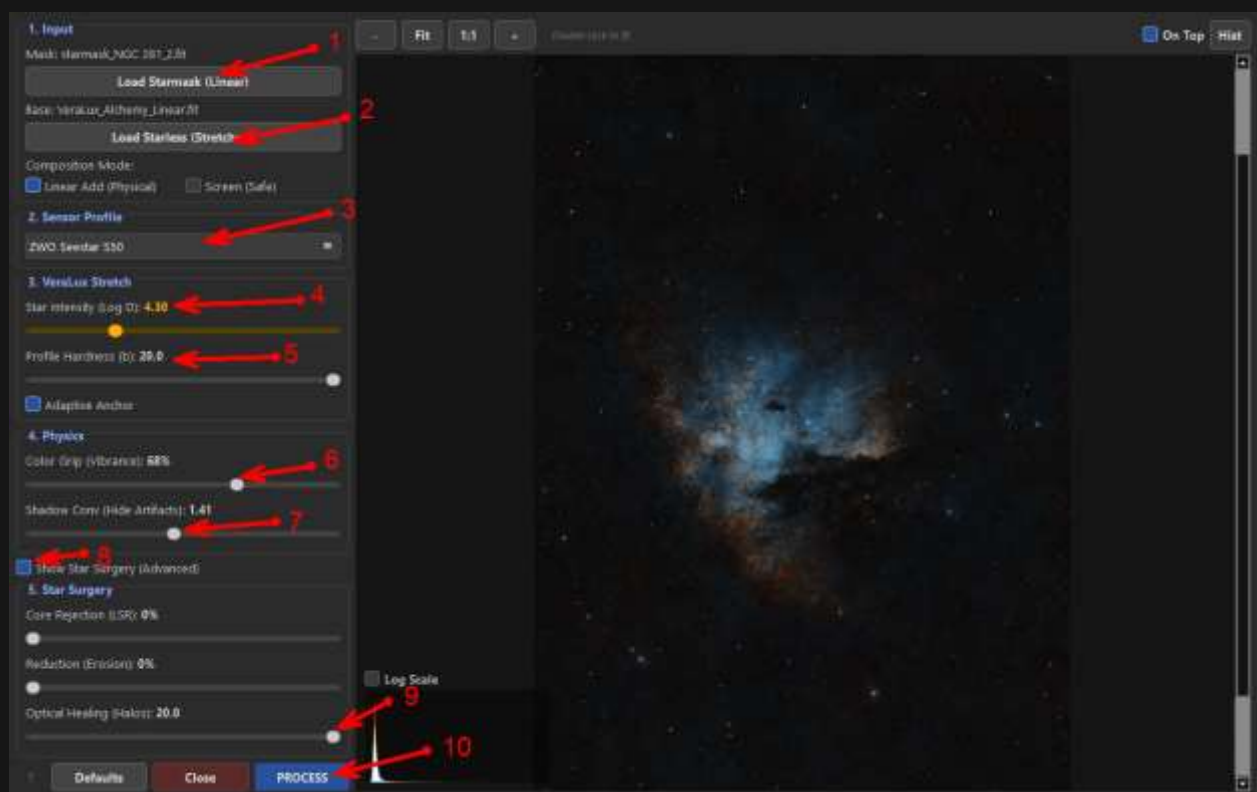
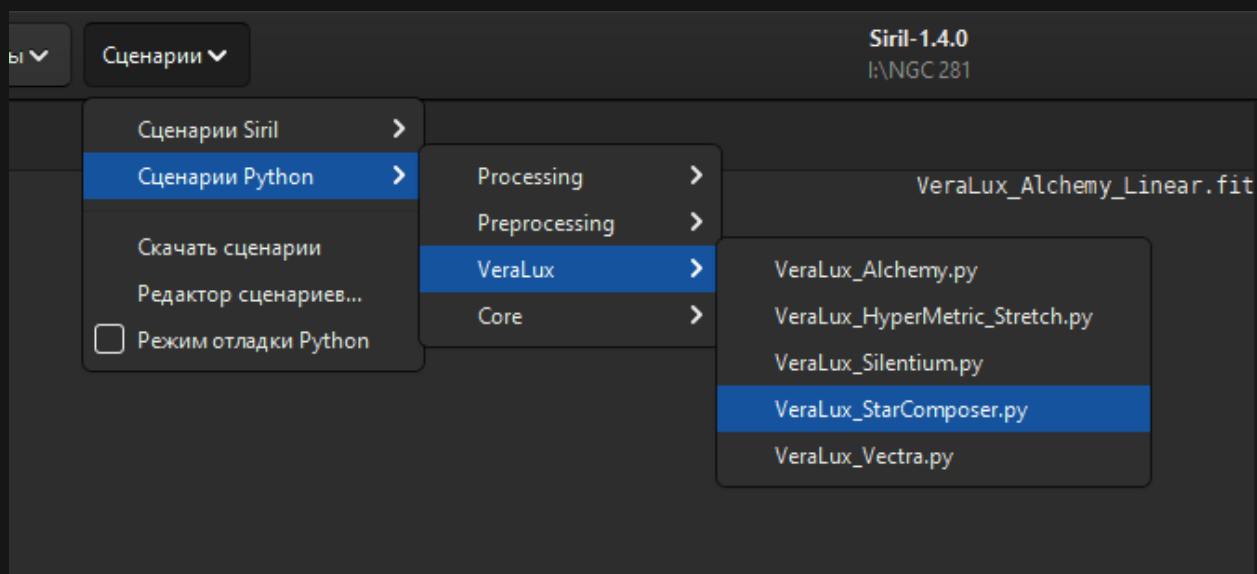
Предпросмотр

Сброс Закрыть Применить

Re 5.262%
G= 4.211%
B= 3.734%

α: 00h51m29s δ: +56°33'50"
x: 0833 y: 1050

12. Запускаем скрипт VeraLux_StarComposer.

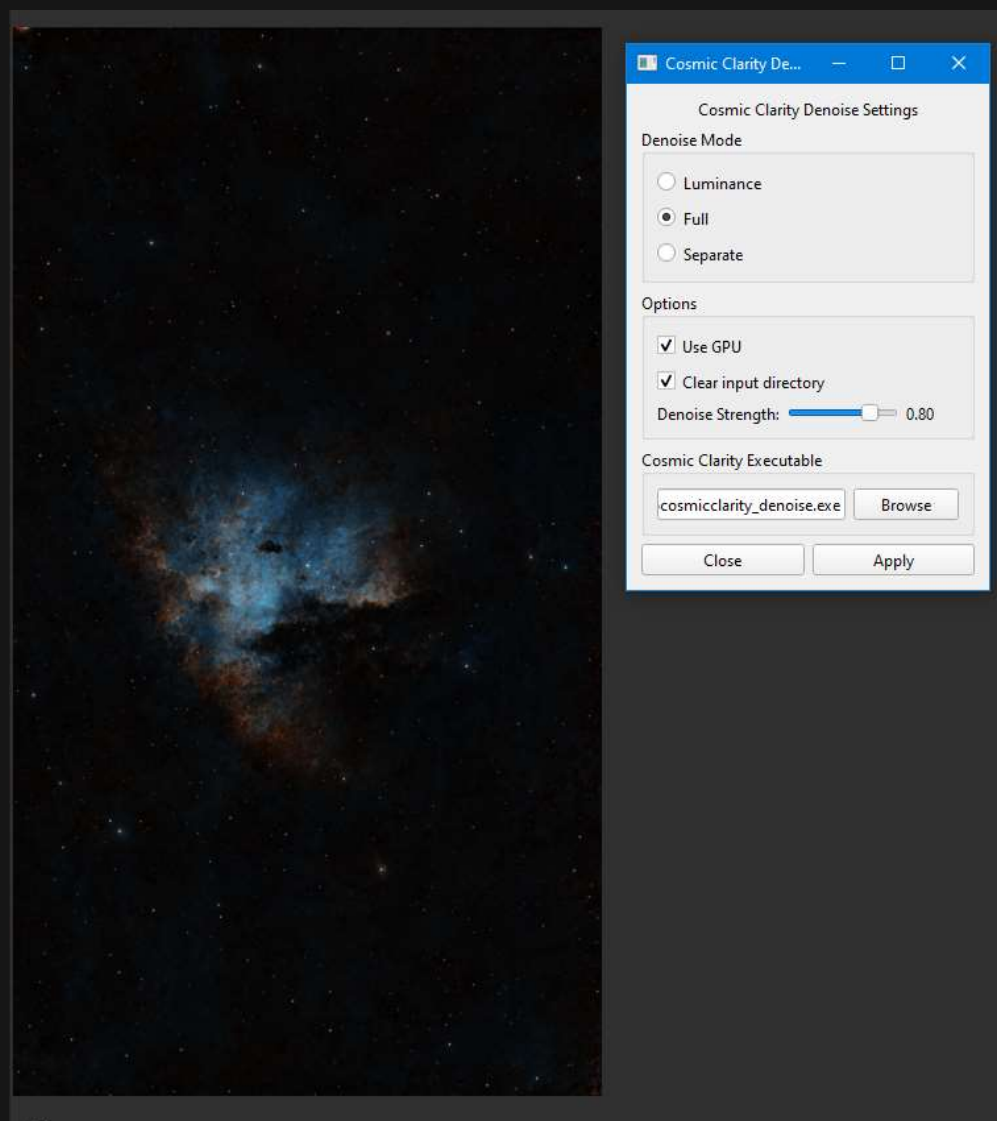
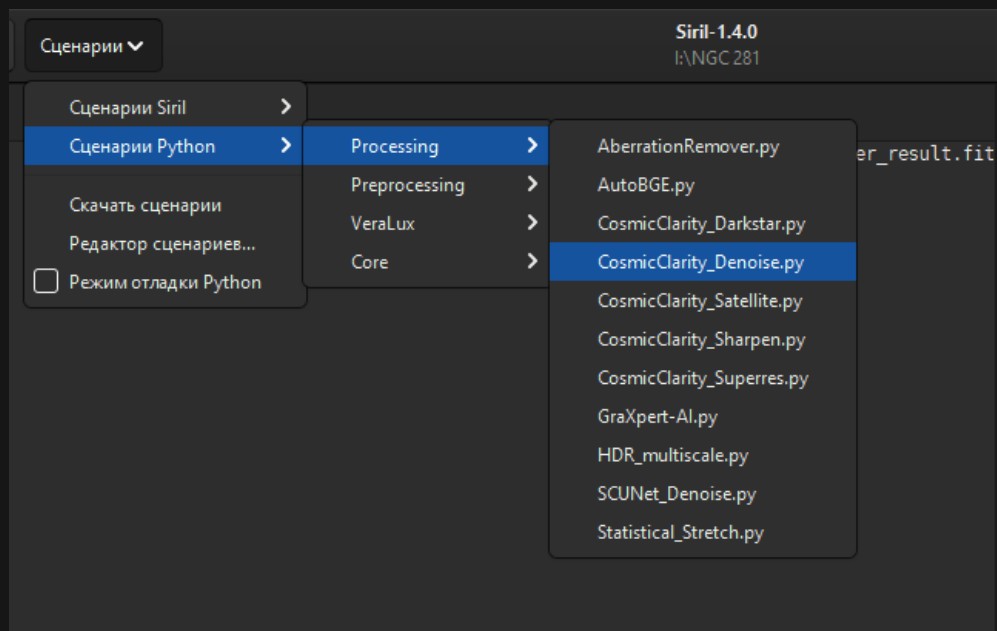


Необходимо выбрать фон, маску звезд, профиль сенсора.

Ползунки крутим, пока не добьемся приятного глазу результата.

Возможно изображение получится немного шумным.

13. Через CosmicClarityDenoise финальное шумоподавление.



14. Наслаждаемся результатом! Вы прекрасны!



Можно немного подредактировать в Photoshop \ Lightroom.

