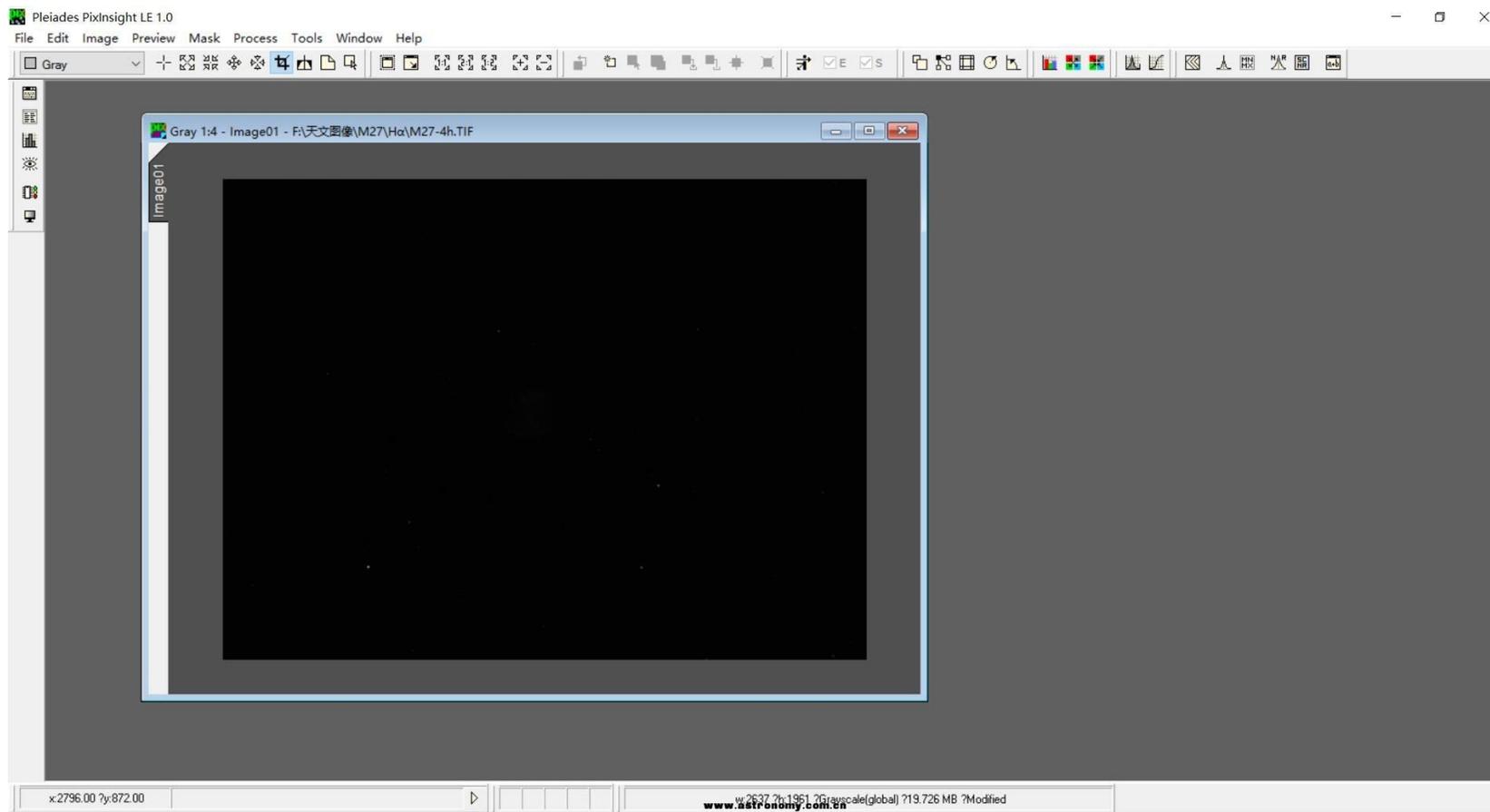


人工平場 (DBE)

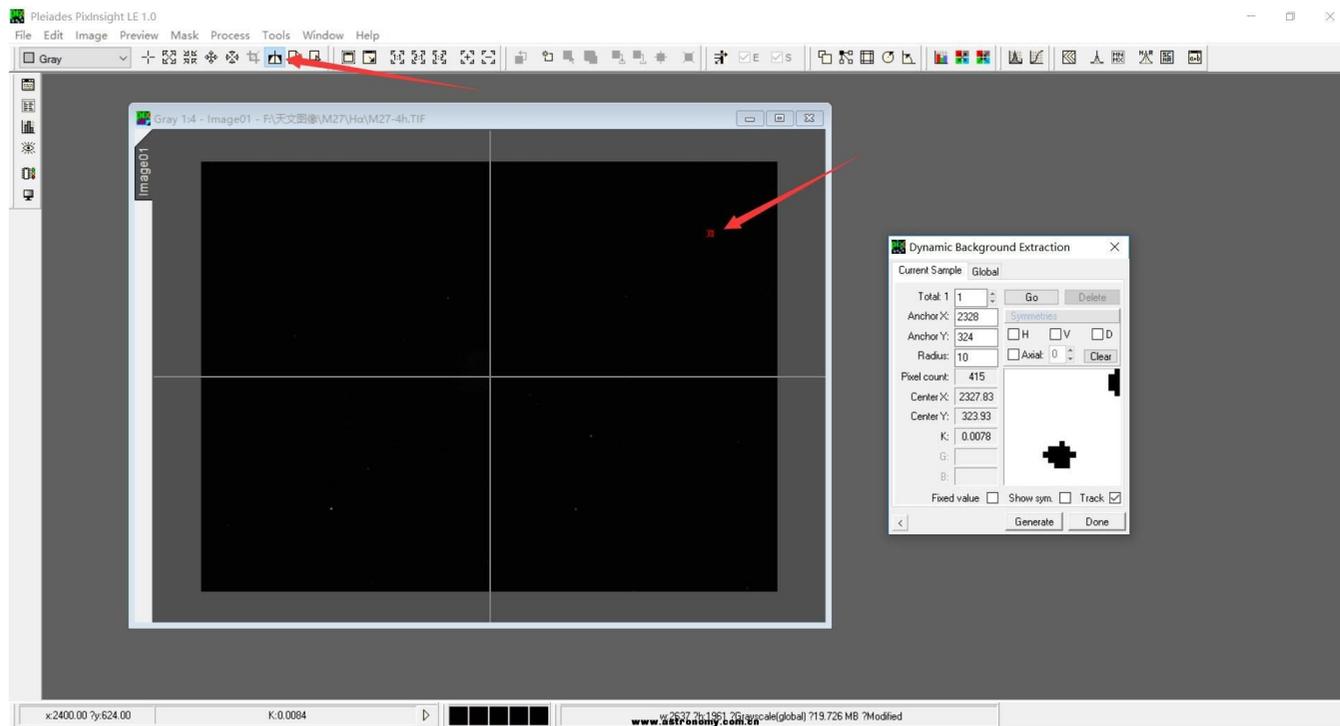
相信很多剛入坑的同好一樣，接觸 PIX 的時候就是從 DBE 開始的，DBE 的功能很強大，但是做好也是非常難的。就像我沒有幾次 DBE 是完美的。。。

我學 DBE 也是牧夫中的教程的，但是在福學長的指導下，發現了原來那些;教程;中的錯誤。

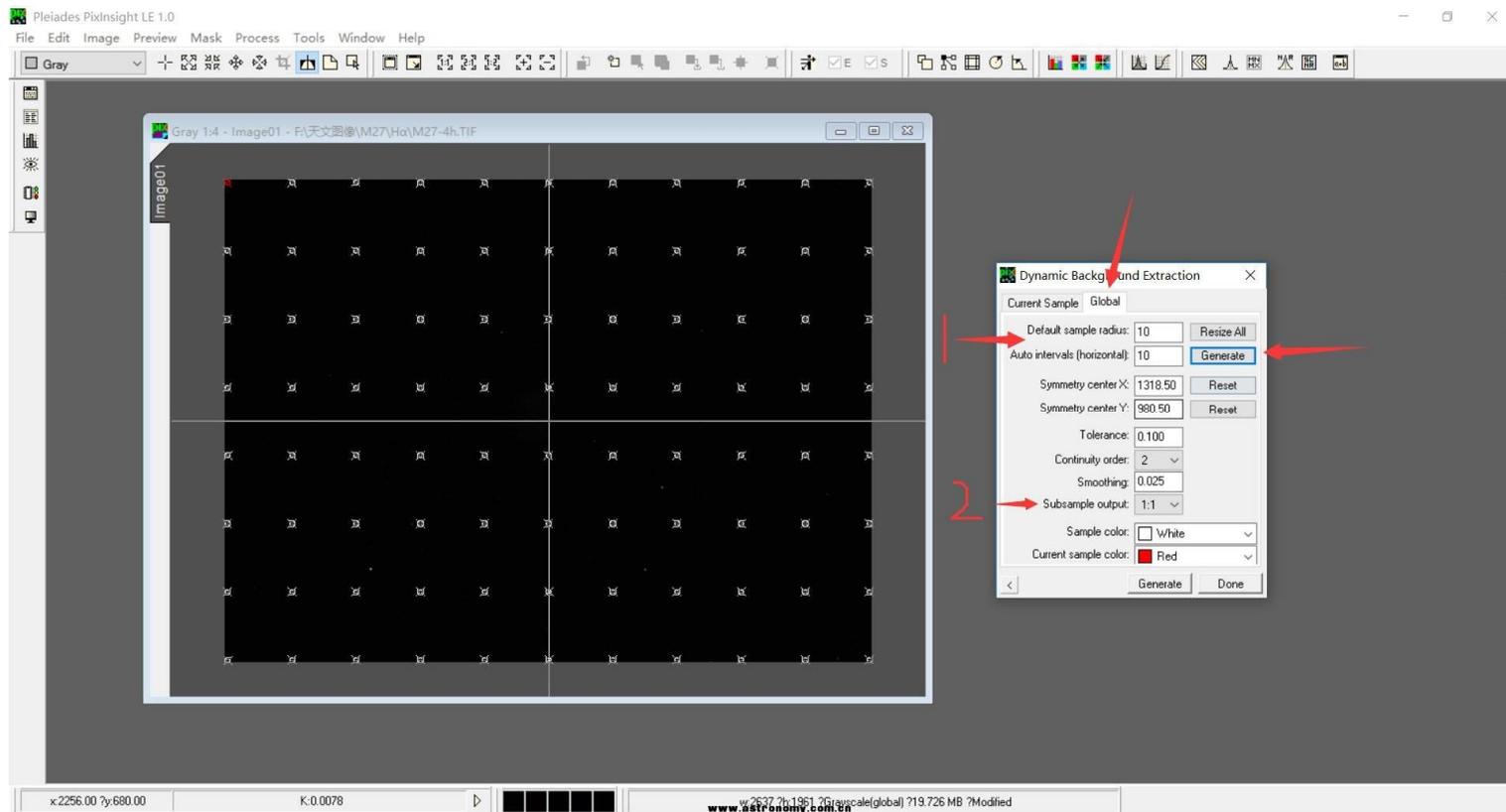
1.首先我們將要處理的照片拖入 PIX



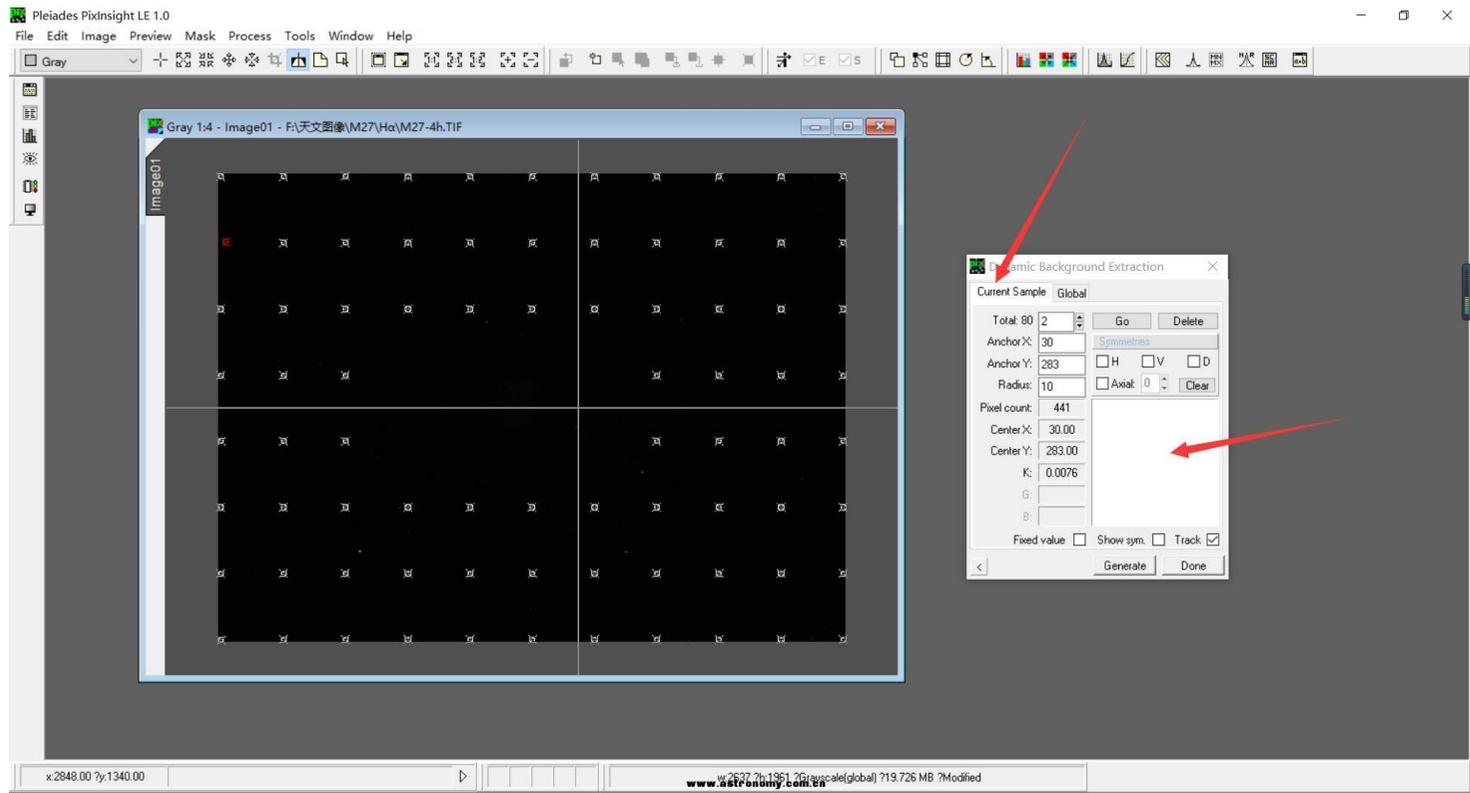
2. 點擊上面功能表欄的類似小山圖示，再在圖像上點擊一下，就會出現如圖的小視窗

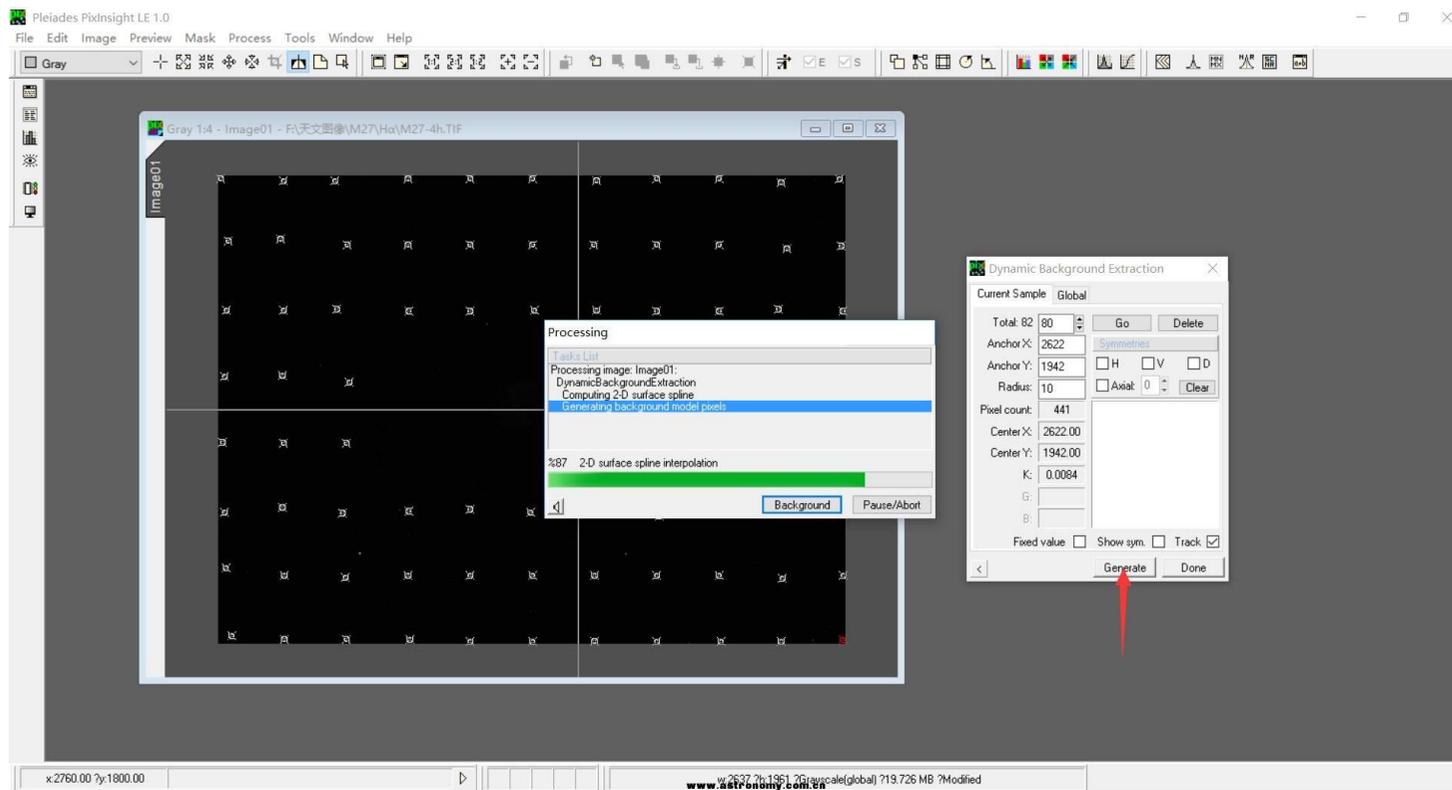


3. 點擊 Global 對於①，根據天體占整個照片的多少來設定，可以設定成 10x10 或者是 15x15（耐心耐心耐心）
對於②，可以設置成 1:1 或者是 1:2
再點擊 Generate，就會生成滿屏的偵測點

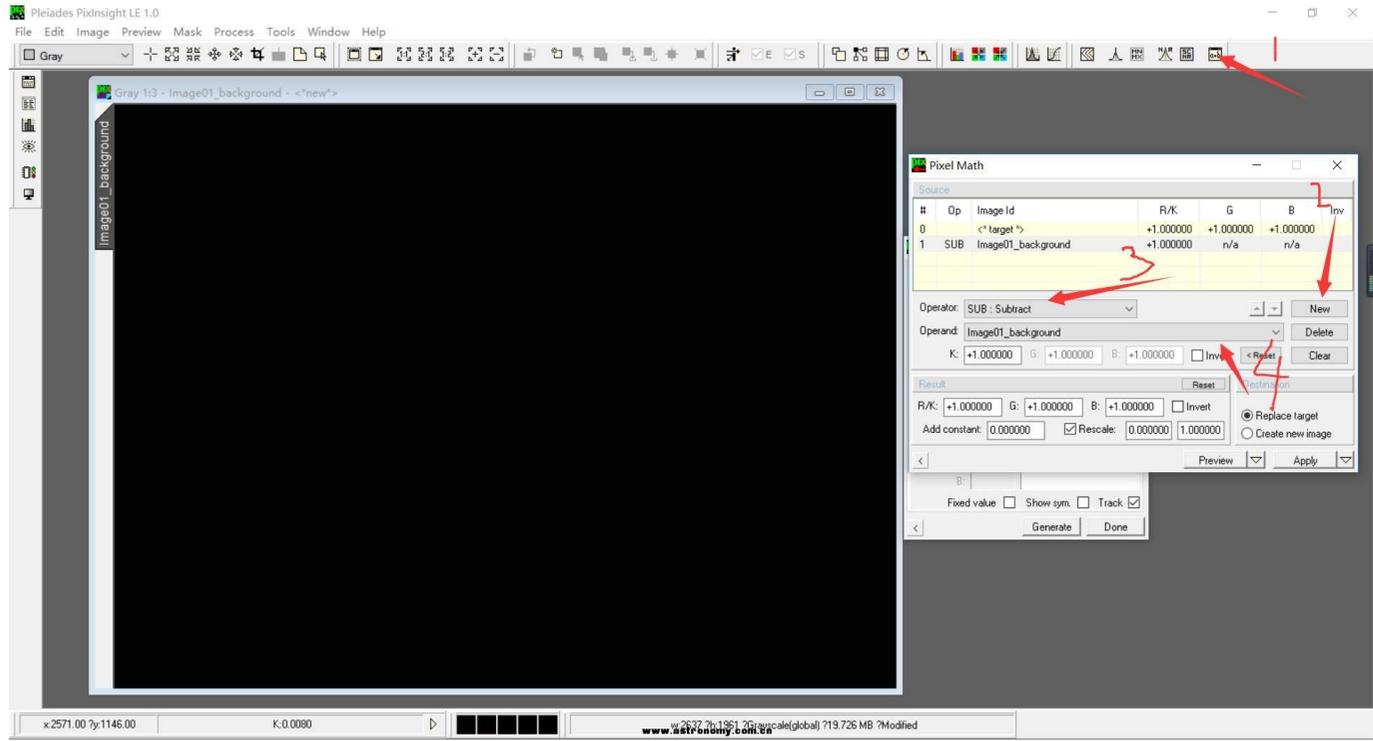


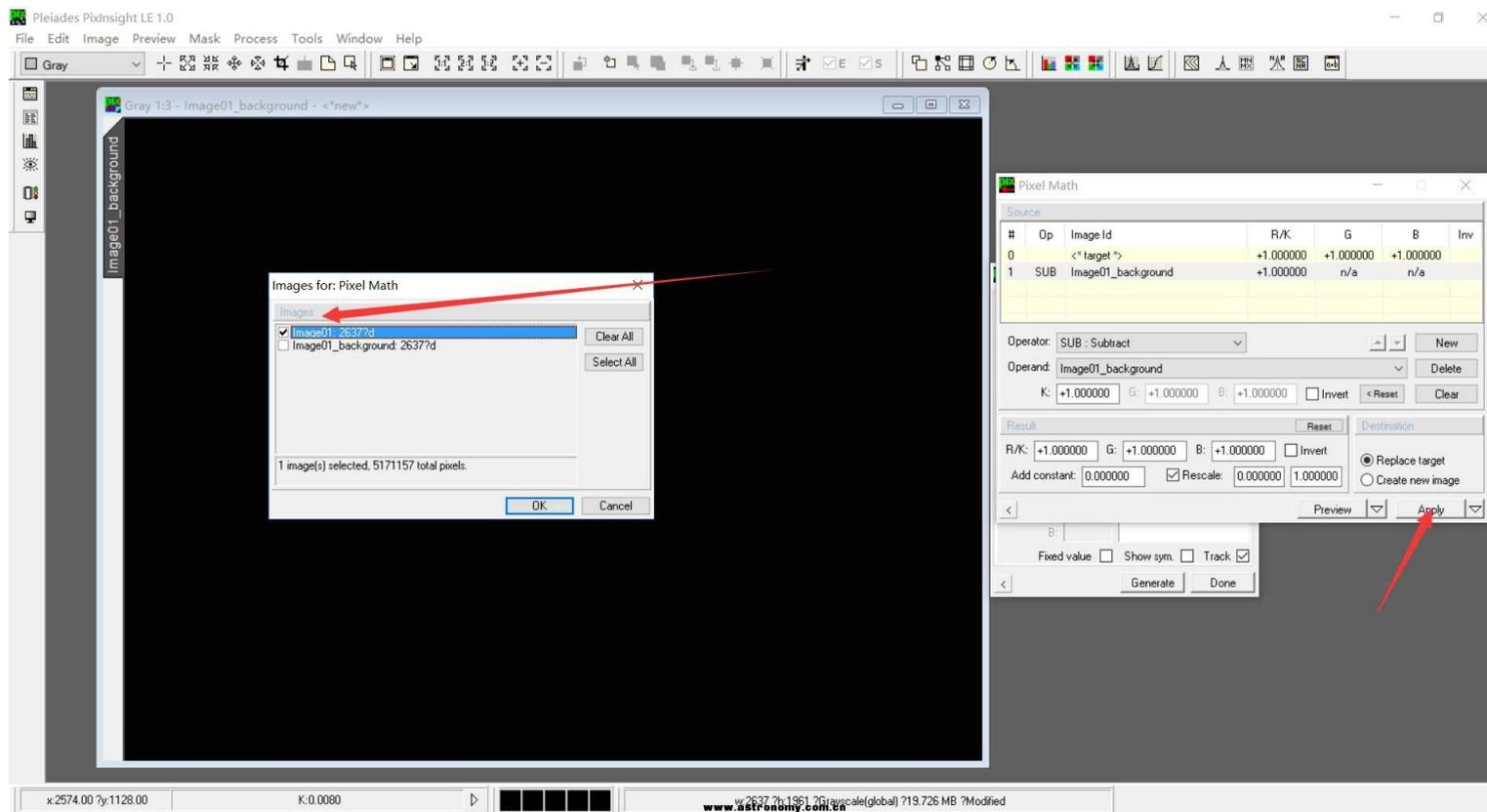
4.將天體附近的偵測點刪除，並移動添加刪去剩餘偵測點，使得所有的偵測點在視窗右下角的預覽框中找不到黑點。之後點擊 **Gnerate**，生成平場圖像（這是非滿屏雲氣的天體很是好用，但是對於滿屏運氣，個人也不是很懂，請教下大家）





5. 點擊上面功能表欄中 $A+B$ 的圖示，並點擊 NEW 新建，選擇 SUB 減法，添加操作的圖像。之後點擊下方 apply 應用，選擇亮場並應用。（剛才我說原來我看的教程的問題之一就是這個，有人說可以在選擇操作圖像以及後面應用的時候直接選擇 select all 但是這是不可以的。這裏可以記住一個：操作圖像選平場，應用圖像選亮場）





經過短暫的處理，軟體對我們的亮場進行的 DBE 運算，然後我們進行下 DDP 看看效果。很明顯，進行 DBE 的圖像畫面亮度較為均勻，直方圖也平滑而不是斷層很多。（關於先 DDP 還是先 DBE，應該是先 DBE 好。按瘋貓冬時說的，DDP 之後，亮度會被拉伸而導致 DBE 不准）

Pleiades Pixinsight LE 1.0
File Edit Image Preview Mask Process Tools Window Help

Gray

Gray 1:4 - Image01 - F:\天文图像\M27\Hc\M27-4h.TIF



Image01

Histograms

x = 0.03205(8); 21, 0.00%; | y = 0.04286 1:1 1 1

Image01

8-bit (256) Lines Raw Lock

R G B RGB/K Output Curve Grid

Shadows	0.00321	Highlights	1.00000	Low	0.00000
	3, 0.000%		0, 0.000%	High	1.00000

Midtones: 0.11254 R-T Auto Clip Reset

Preview Apply

x:1496.00 y:-16.00

www.astronomy.com.cn

2637 7h:1961 26 grayscale(global) 719.726 MB ?Modified

Pleiades PixInsight LE 1.0

File Edit Image Preview Mask Process Tools Window Help

Gray

Gray 1:4 - Image01 - F:\天文图像\M27\Ha\M27-4h.TIF



Image01

Histograms

x = 0.55449(141): 421, 0.01% | y = 0.11429 1:1 1 1

Image01

8-bit (256) Lines Raw Lock

R G B RGB/K Output Curve Grid

Shadows: 0.08974 Highlights: 1.00000 Low: 0.00000
112722, 2.426% 0, 0.000% High: 1.00000

Midtones: 0.32395 R-T Auto Clip Reset

Preview Apply

x:2720.00 y:1076.00

www.astronomy.com.cn

2513.761848 0 GrayScale(global) ?17.725 MB ?Modified