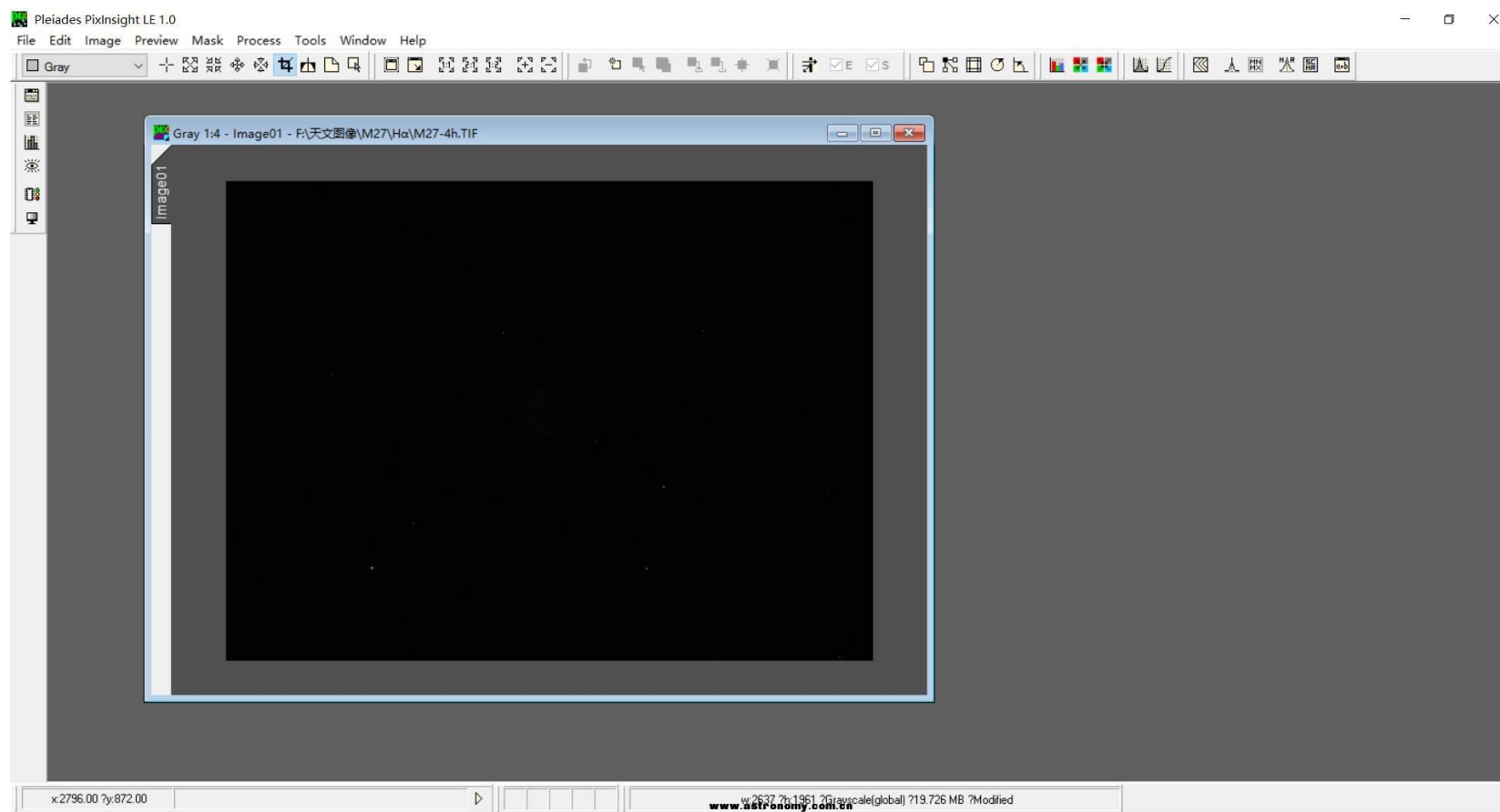


人工平場（DBE）

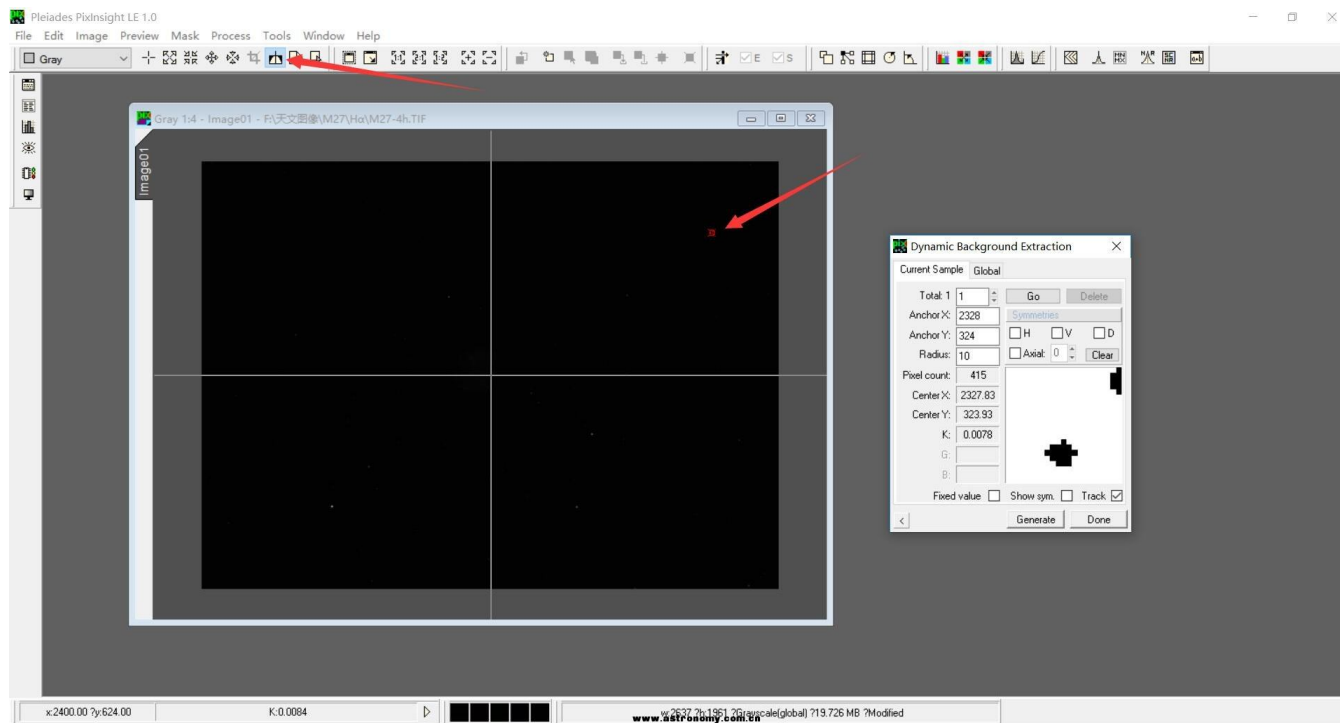
相信很多剛入坑的同好一樣，接觸 PIX 的時候就是從 DBE 開始的，DBE 的功能很強大，但是做好也是非常難的。就像我沒有幾次 DBE 是完美的。。。

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。

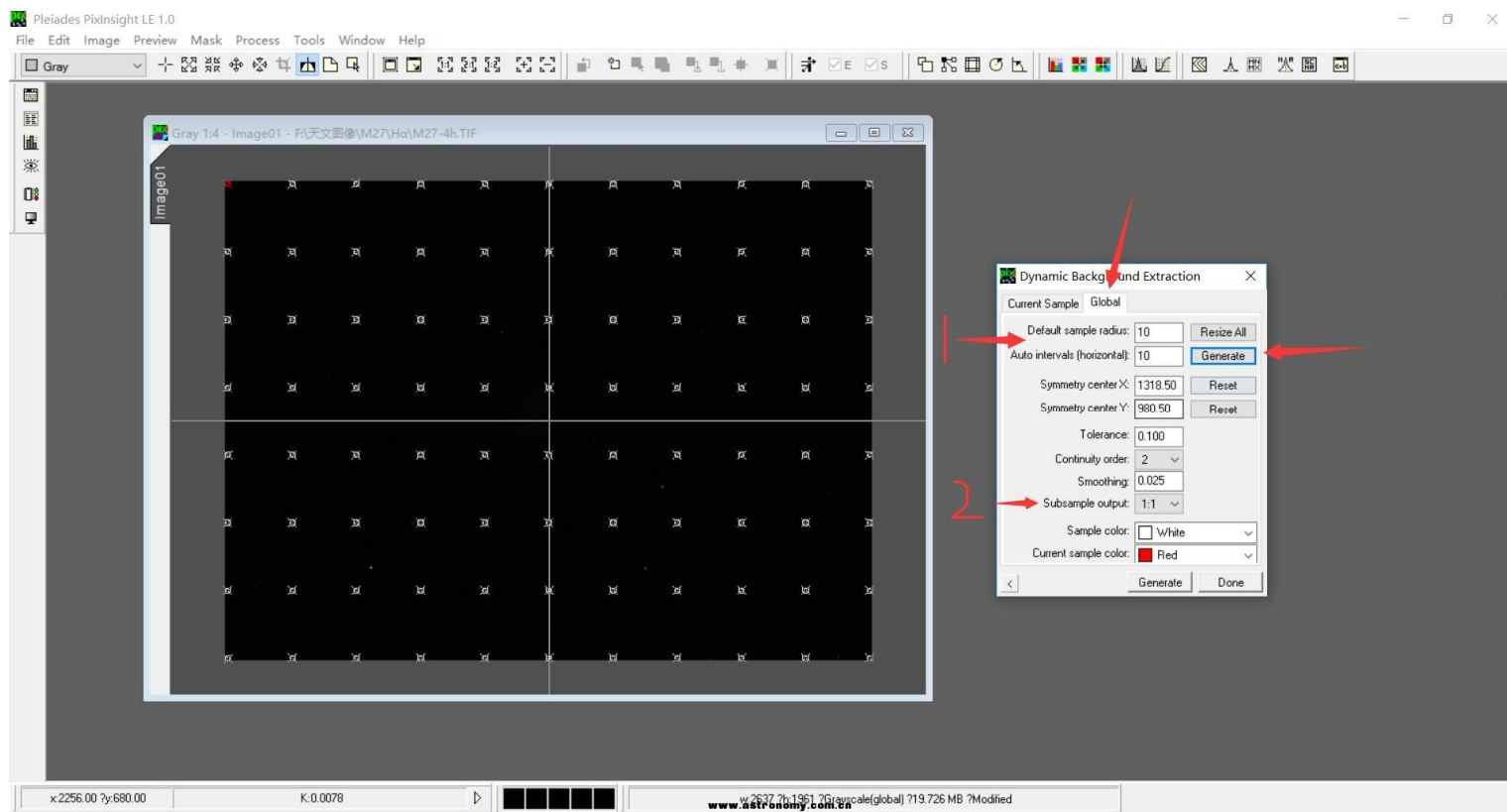
1.首先我們將要處理的照片拖入 PIX



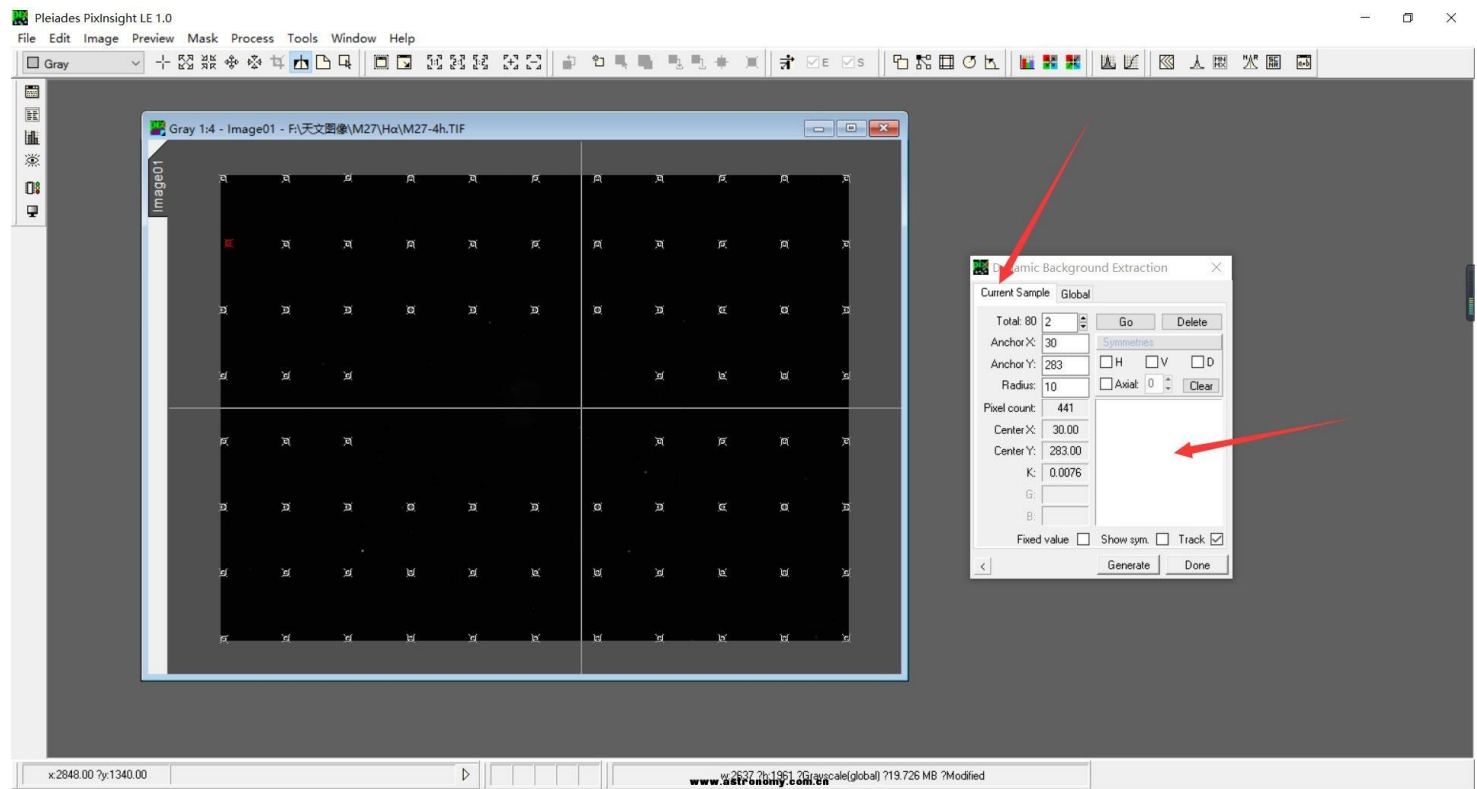
2. 點擊上面功能表欄的類似小山的圖示，再在圖像上點擊一下，就會出現如圖的小視窗

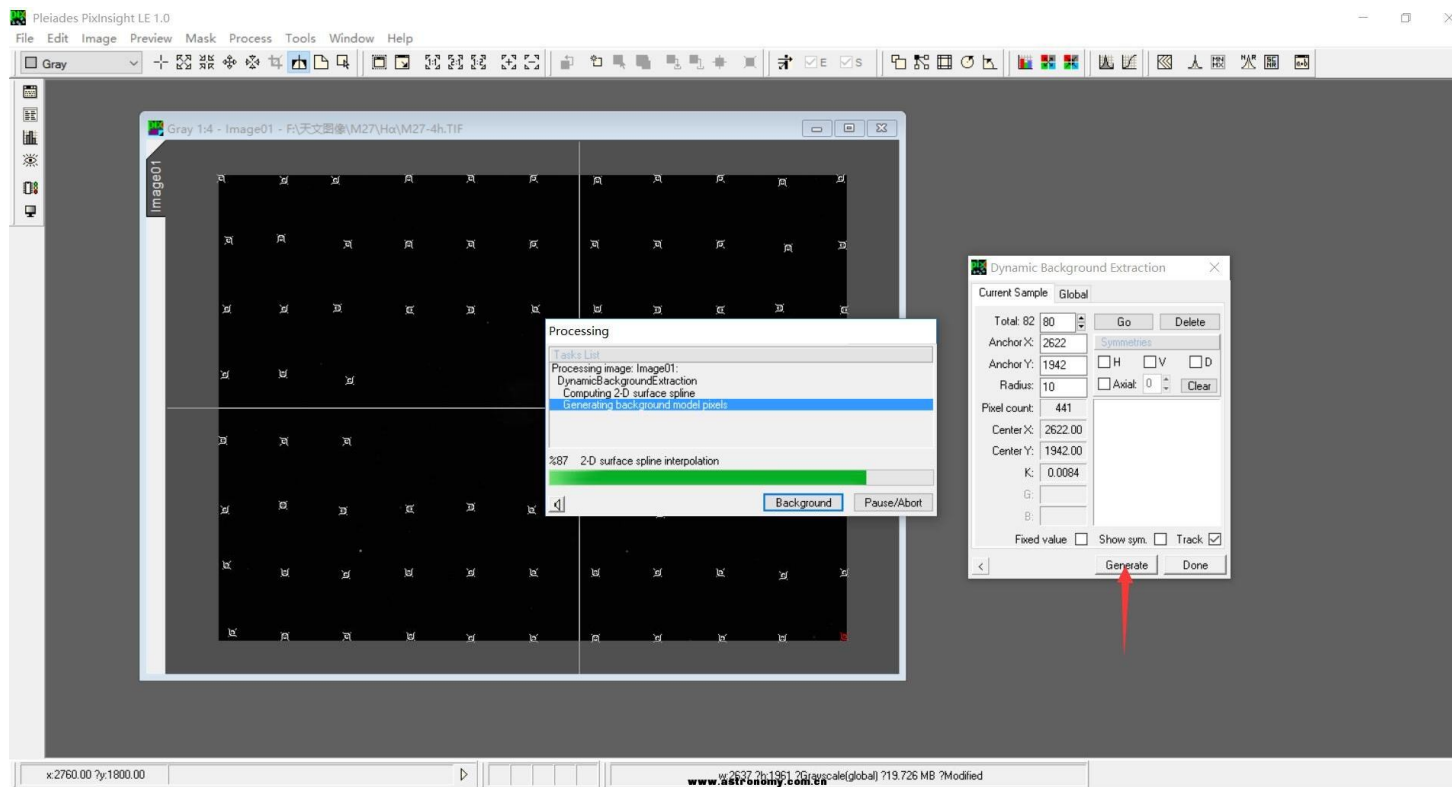


3. 點擊 Global 對於①，根據天體占整個照片的多少來設定，可以設定成 10x10 或者是 15x15（耐心耐心耐心）
對於②，可以設置成 1:1 或者是 1:2
再點擊 Generate，就會生成滿屏的偵測點

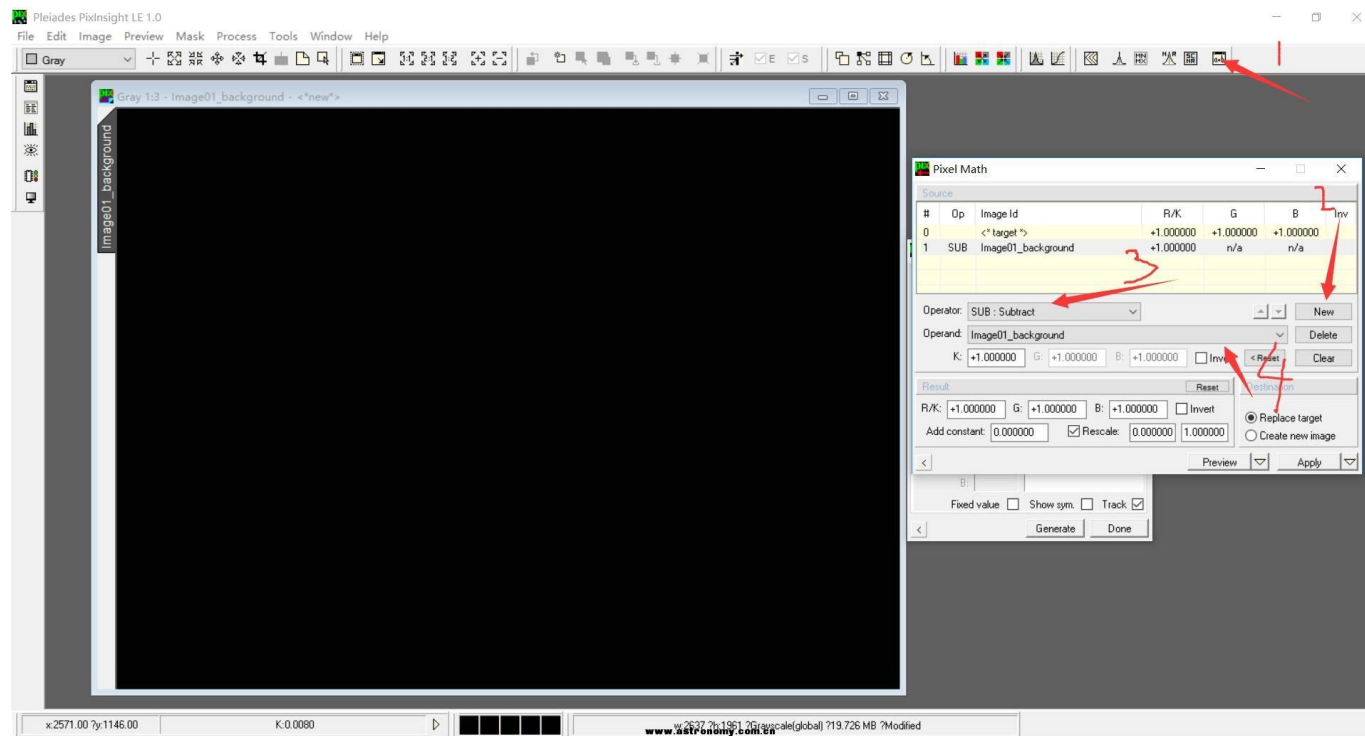


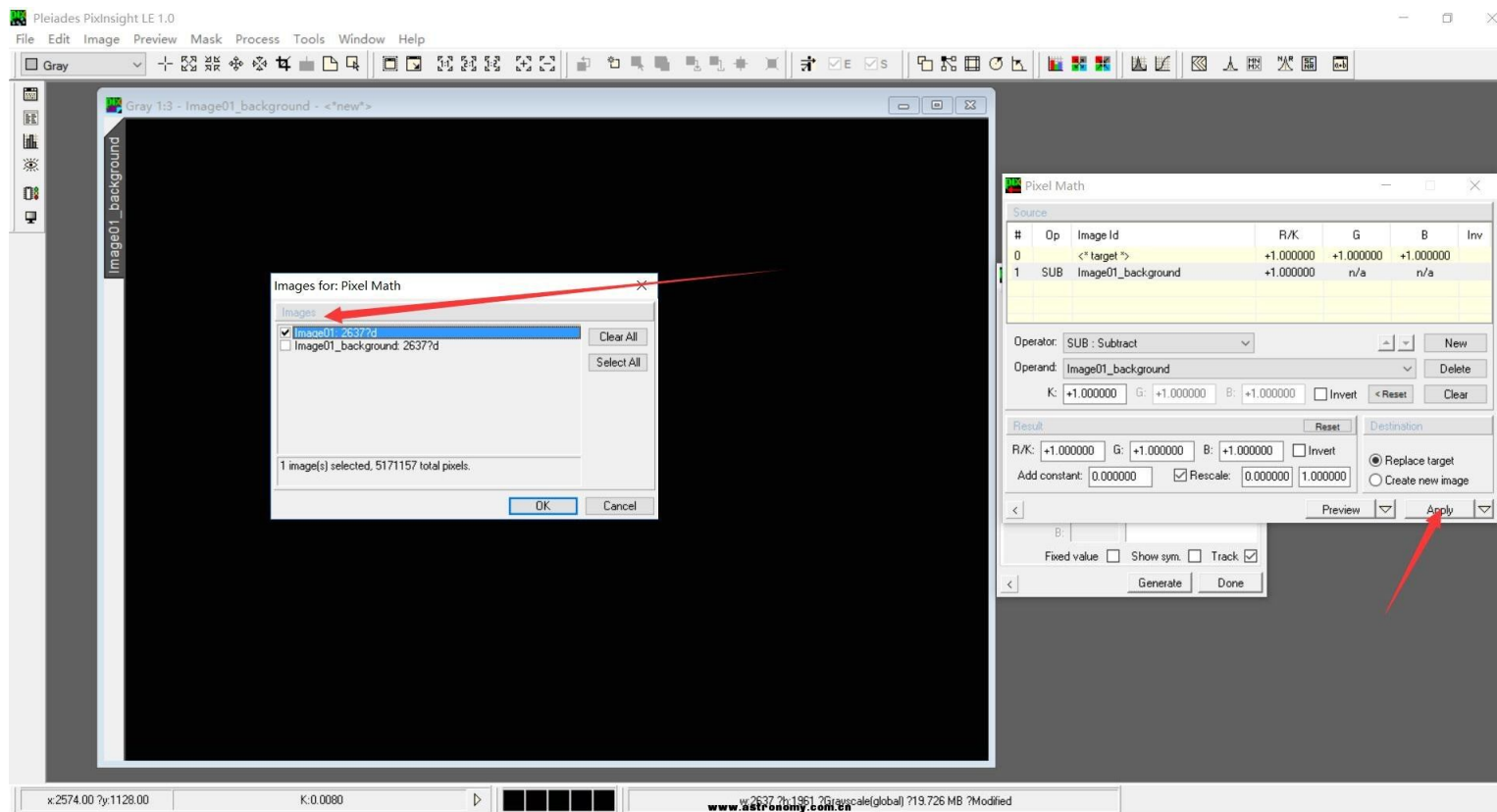
4.將天體附近的偵測點刪除，並移動添加刪去剩餘偵測點，使得所有的偵測點在視窗右下角的預覽框中找不到黑點。之後點擊 **Gnerate**，生成平場圖像（這是非滿屏雲氣的天體很是好用，但是對於滿屏運氣，個人也不是很懂，請教下大家）





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）

