

Y05c ステレオグラスを用いた3次元構造の立体視のためのソフトウェア開発

林 雅治 (千葉大学自然科学研究科)、宮路 茂樹 (千葉大学自然科学研究科)、半田 利弘 (東大天文学教育研究センター)

地上からの観測において、天球面を2次元的に捉えてしまうことが、銀河系や星団の構造を理解する上で障害となることが多い。そこで、専用眼鏡(ステレオグラス)を用いたヴァーチャル・リアリティ体験を通して、一般大衆でも簡単に3次元構造を理解できるソフトウェアを開発したので報告する。

使用データとしてはヒッパルコス衛星により視差が観測された全星を用い、距離による光度変化、スペクトル差の星色を取り入れ、銀河系中を自由に移動しながら3次元構造を立体視することが出来る。これにより星団同士の3次元的な構造の把握を容易にさせる。特に、視点からの距離に合わせて光度変化をさせることで、見た目にも自然で、視線方向の構造を直観的に捉えることができる。

また、描画にはOpenGLを利用している。

このソフトにより星団同士や星団星とフィールド星の相互作用などを簡単に理解できることになり、天文教育上非常に有効であろう。