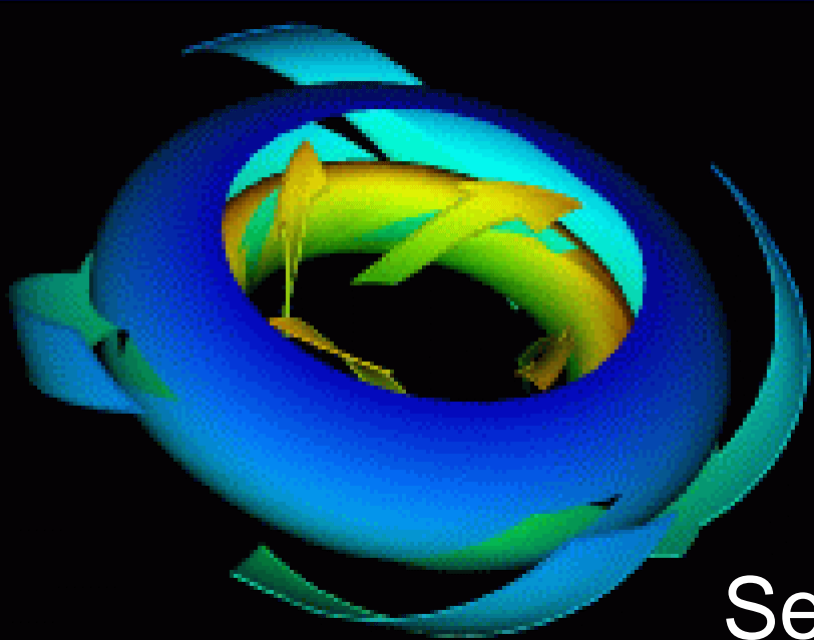


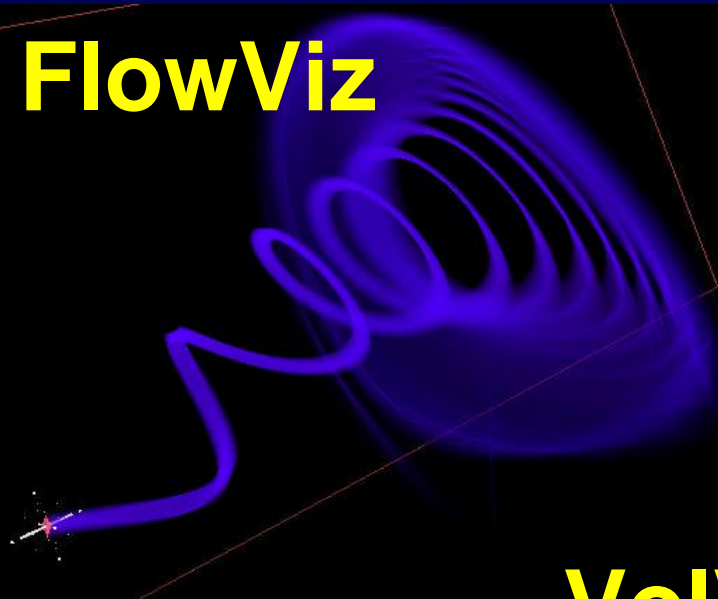
Visualisierung

Dr. Helwig Hauser

VO 186.004 + LU 186.703,
Wintersemester 2000/2001,
Sem186, Favoritenstr. 9, 5. Stock,
<http://www.cg.tuwien.ac.at/courses/Visualisierung/>

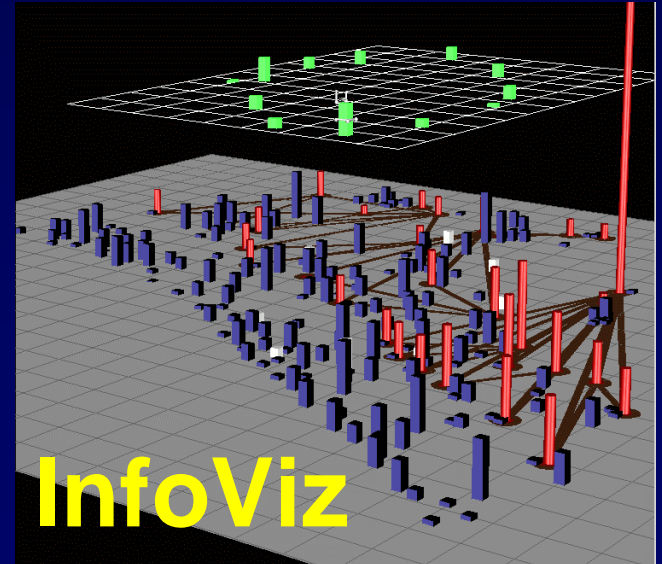
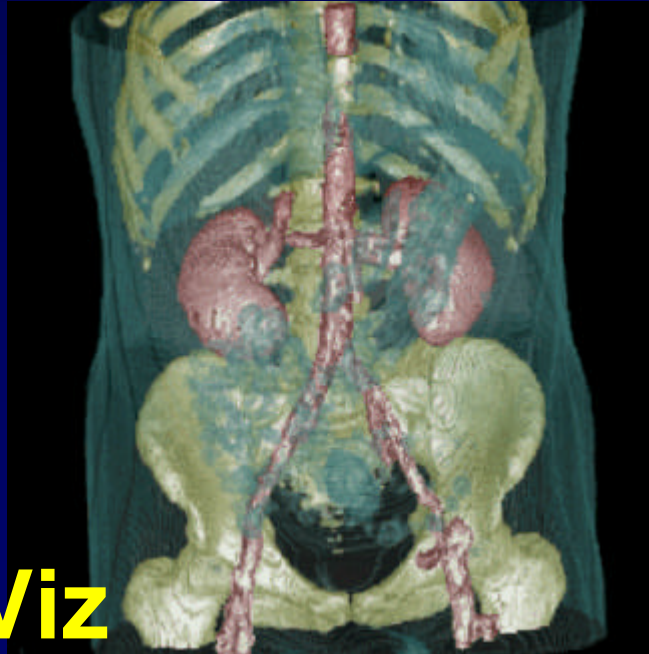


FlowViz



Helwig Hauser

VolViz



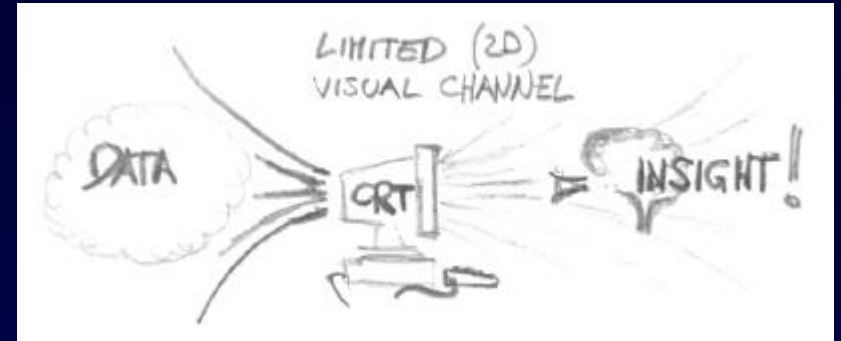
InfoViz

1

Visualisierung – Definition

The purpose of computing is **insight**, not numbers

[R. Hamming, 1962]



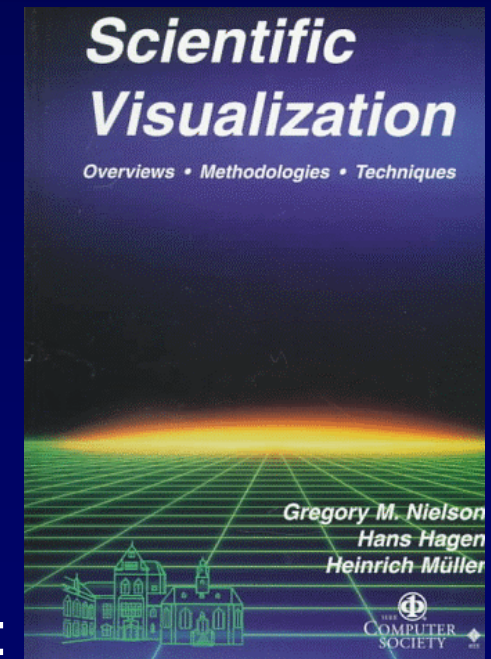
Visualisierung:

- ◆ **Tool**, um **User** Einblick in **Daten** zu ermögl.
- ◆ to form a **mental vision, image, or picture** of (something not visible or present to the sight, or of an abstraction); to make **visible to the mind or imagination** [Oxford Engl. Dict., 1989]
- ◆ Computer Graphik, aber nicht photo-realistisches Rendern

Visualisierung – Hintergrund

Hintergrund:

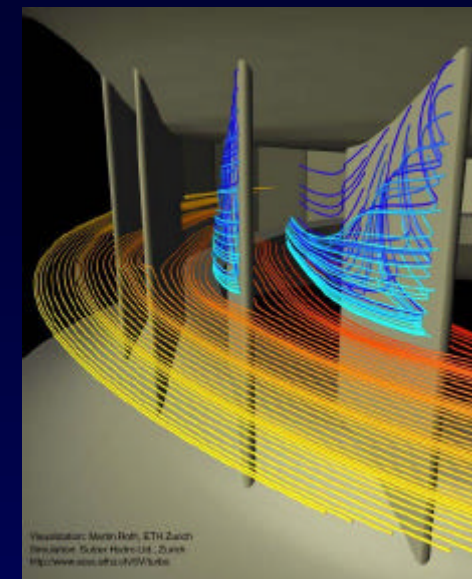
- ◆ Visualisierung = sehr alt
- ◆ Oft intuitiver Schritt: graph. Verdeutlichen
- ◆ Daten immer öfter in sehr großer Menge gegeben \Rightarrow graphischer Ansatz notwendig
- ◆ Einfache Ansätze bekannt von business graphics (Excel, etc.)
- ◆ Visualisierung = eigene Wissenschaft seit gut 10 Jahren
- ◆ Erste eigene Konfs.: 1990



Visualisierung – Teilbereiche

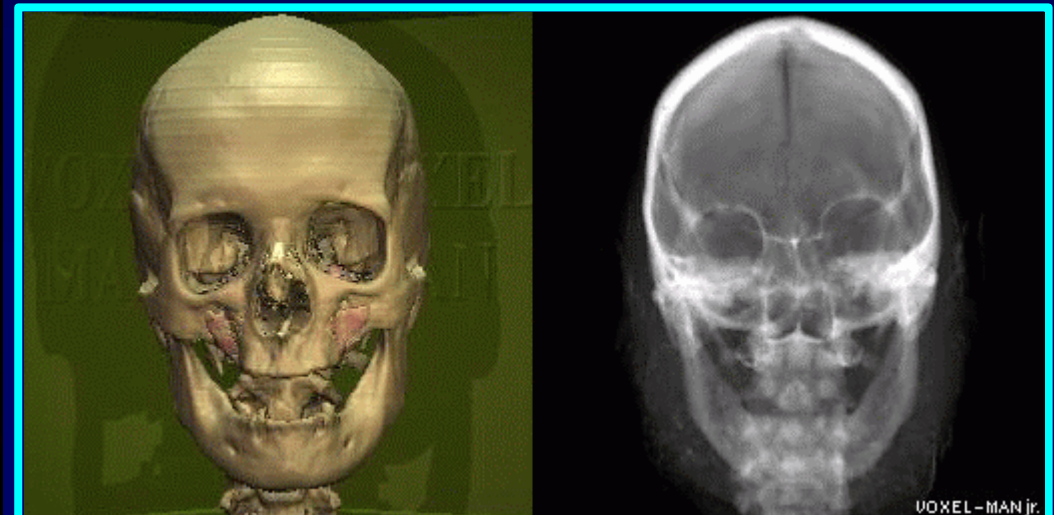
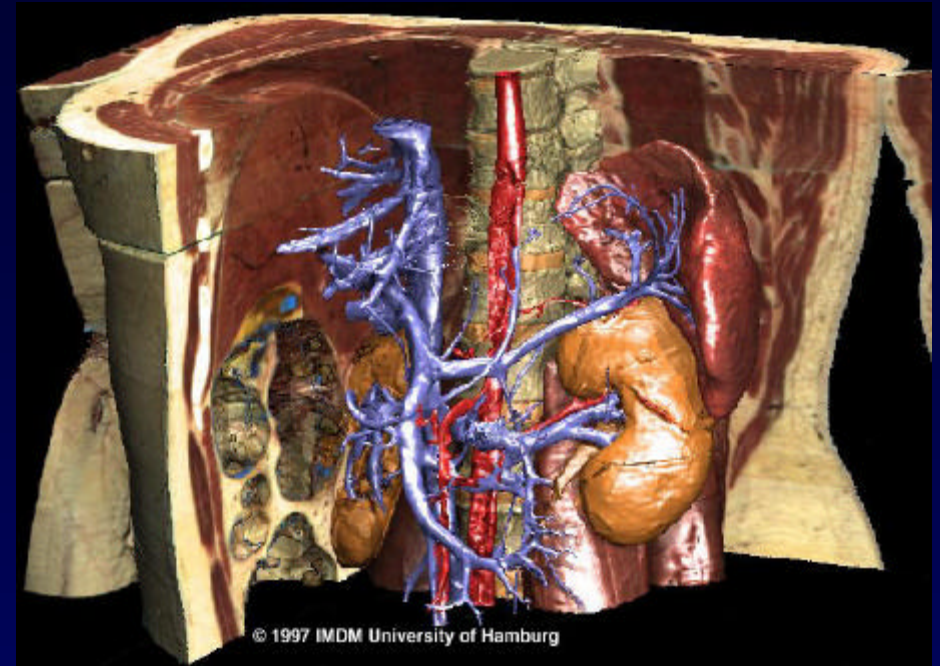
Visualisierung von ...

- ◆ medizinischer Daten \Rightarrow VoViz!
- ◆ Strömungsdaten \Rightarrow FlowViz!
- ◆ abstrakten Daten \Rightarrow InfoViz!
- ◆ GIS-Daten
- ◆ historische Daten (Archäologie)
- ◆ mikroskopischer Daten (Molekularphysik),
makroskopischer Daten (Astronomie)
- ◆ extrem großer Datenmengen
usw. ...



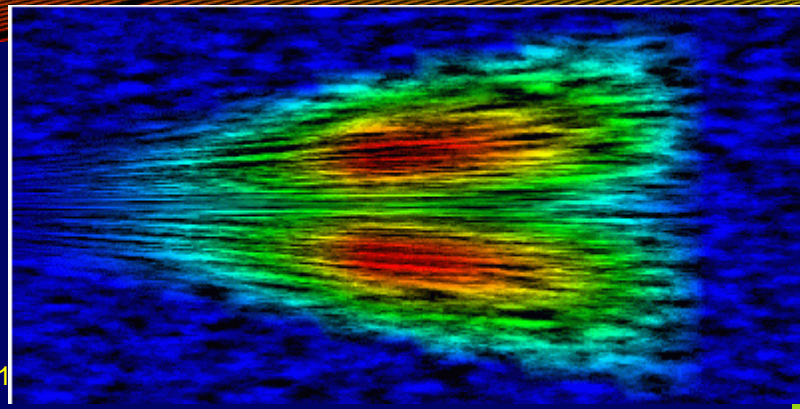
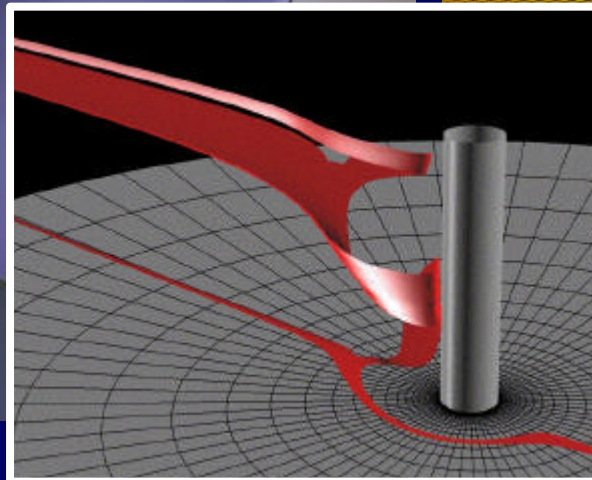
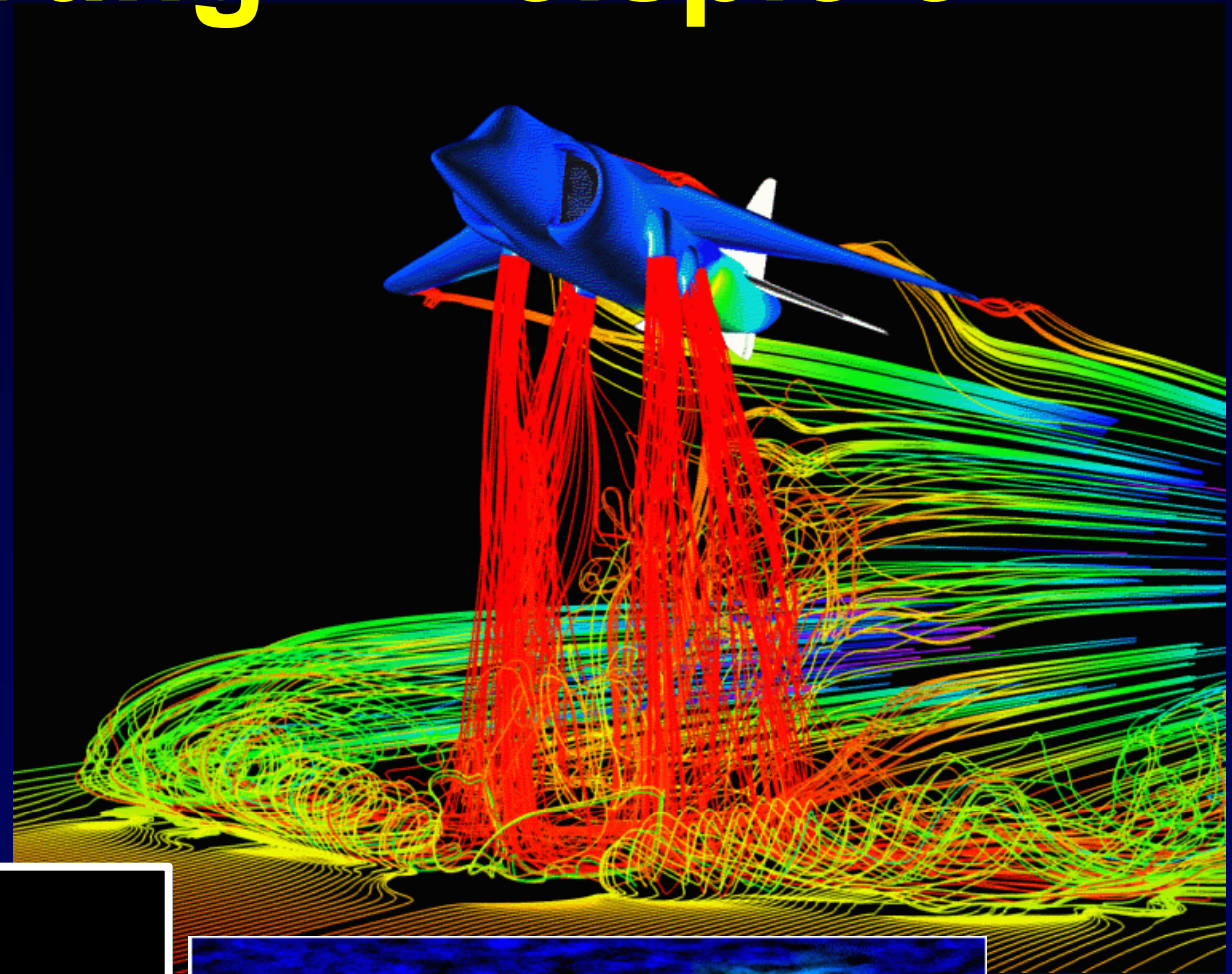
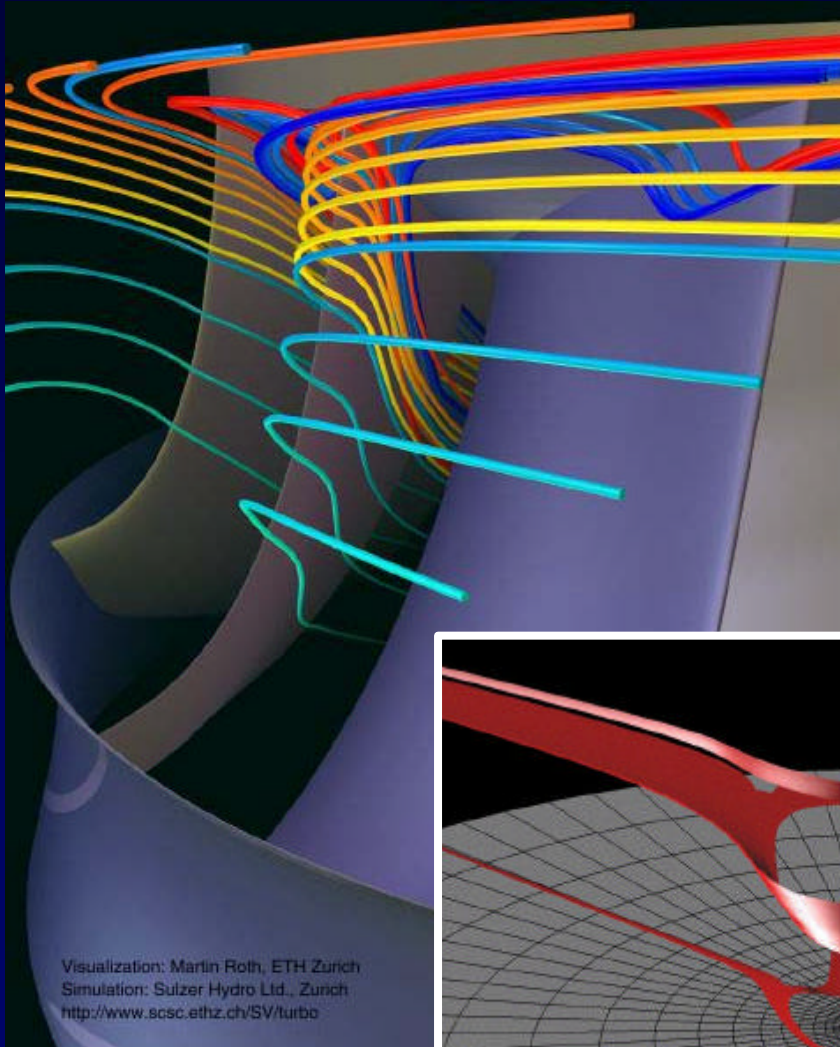
Visualisierung – Beispiele

Medizinische Daten



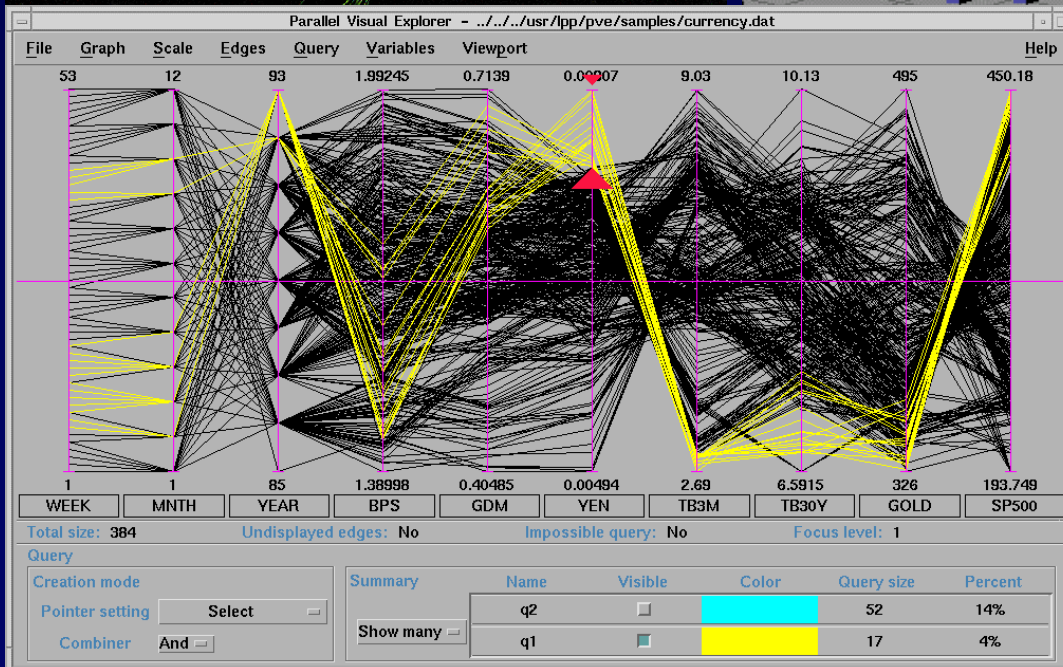
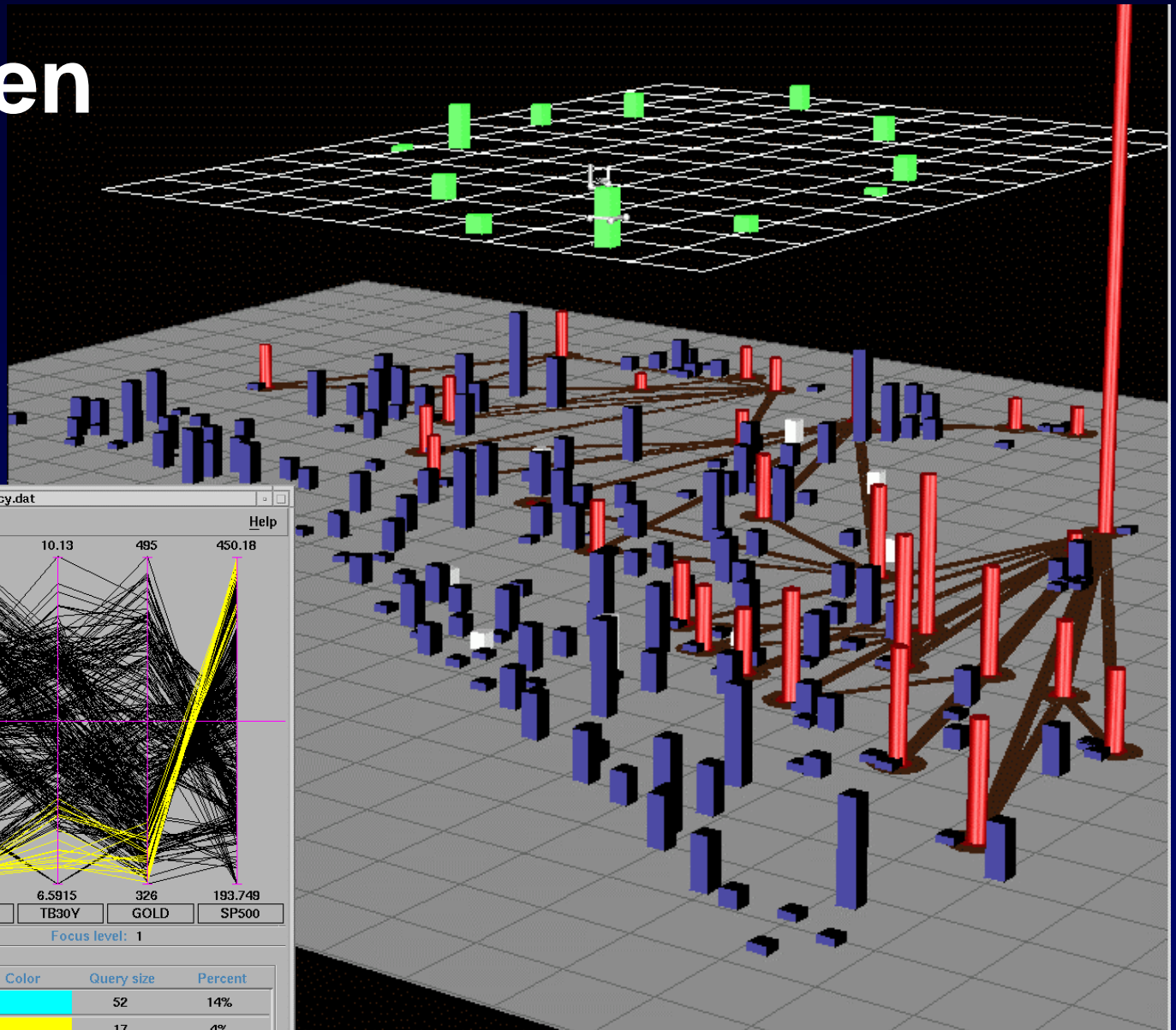
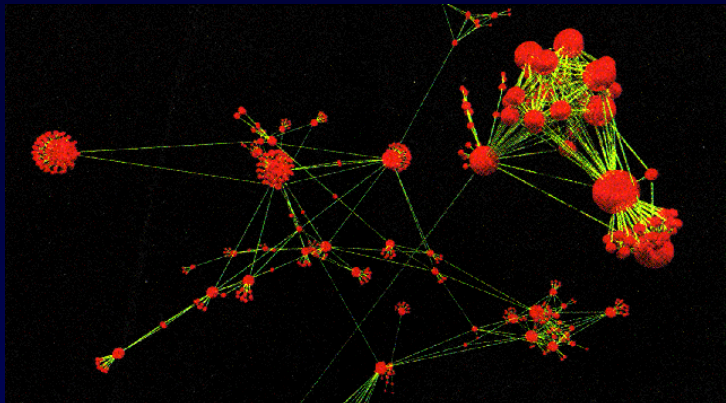
Visualisierung – Beispiele

Strömungsdaten



Visualisierung – Beispiele

Abstrakte Daten



Visualisierung – drei Ansätze

Visualisierung, um ...

- ◆ ... zu **erforschen**
 - ◆ nichts ist bekannt,
Vis. dient zur neuen **Erforschung der Daten**
- ◆ ... zu **analysieren**
 - ◆ es gibt Hypothesen,
Vis. dient zur **Bestätigung bzw. Widerlegung**
- ◆ ... zu **präsentieren**
 - ◆ “alles” über die Daten bekannt,
Vis. dient zur **Kommunikation v. Ergebnissen**

Visualisierung – 3 Schwerpunkte

Drei Hauptbereiche:

◆ Volume Visualization

◆ Flow Visualization

Scientific Visualization

Inherenter
Raumbezug

3D

◆ Information Visualization

nD

meist kein Raumbezug

Volumensvisualisierung

Visualisierung von skalaren Daten im 3D

Volumensvisualisierung

Einleitung:

- ◆ **VolViz = Visualisierung v. Volumensdaten**
 - ◆ Abbildung 3D→2D
 - ◆ Projektion (MIP), Schnitt, vol. Rend., etc.
- ◆ **VolData =**
 - ◆ 3D×1D Daten
 - ◆ Skalare Daten, 3D Datenraum, raumfüllend
- ◆ **User goals:**
 - ◆ Einblick in 3D Daten gewinnen
 - ◆ Strukturen von spez. Interesse + Kontext

Volumensdaten

Woher kommen die Daten?

- ◆ **Medizinische Anwendung**
 - ◆ Computertomographie (CT)
 - ◆ Magnetresonananzmessung (MR)
- ◆ **Materialprüfung**
 - ◆ Industrie-CT
- ◆ **Simulation**
 - ◆ Finite element methods (FEM)
 - ◆ Computational fluid dynamics (CFD)
- ◆ **etc.**

3D Datenraum

Wie sind Volumensdaten organisiert?

- ◆ **Kartesisches bzw. reguläres Gitter:**
 - ◆ CT/MR: oft $dx=dy<dz$,
z.B. 35 Schichten (z) á 256^2 Werten (Pixel)
 - ◆ Data enhancement: iso-stack-Berechnung =
Interpolation von zusätzl. Schichten, sodaß
 $dx=dy=dz$, 256^3 Voxel
 - ◆ Daten: Zellen (Quader), Ecken: Voxel
- ◆ **Curvi-linear grid bzw. unstrukturiert:**
 - ◆ Daten als Tetraeder bzw. Hexaeder org.
 - ◆ Oft: Umrechnung auf Tetraeder

VolViz – Herausforderungen

Challenges:

- ◆ **rendering projection**,
so viel Information und so wenig Pixel!
- ◆ **große Datenmengen**, z.B.
512×512×512 Voxel á 16 Bit = 256 Mbytes
- ◆ **Geschwindigkeit**,
Interaktion ist sehr wichtig, aber >10 fps!

Surfaces vs. Volume Rendering

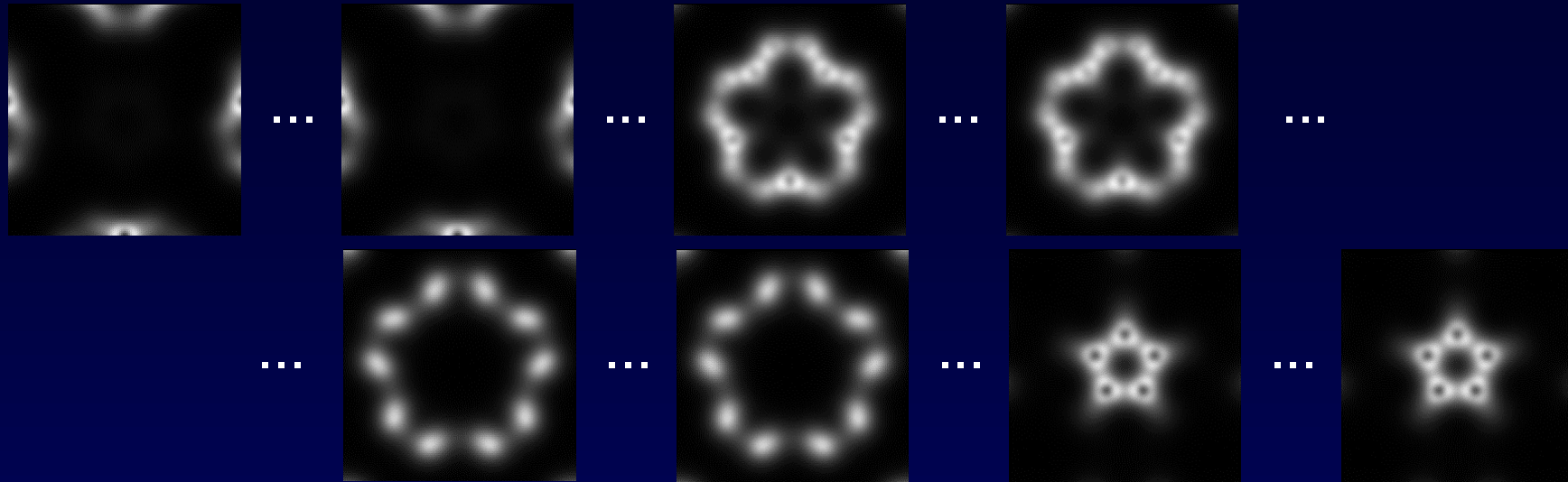
Surface rendering:

- ◆ indirekte Volumensvisualisierung
- ◆ Zwischenrepräsentation: Iso-fläche, “3D”
- ◆ Pros: Shading→Shape!, HW-rendering

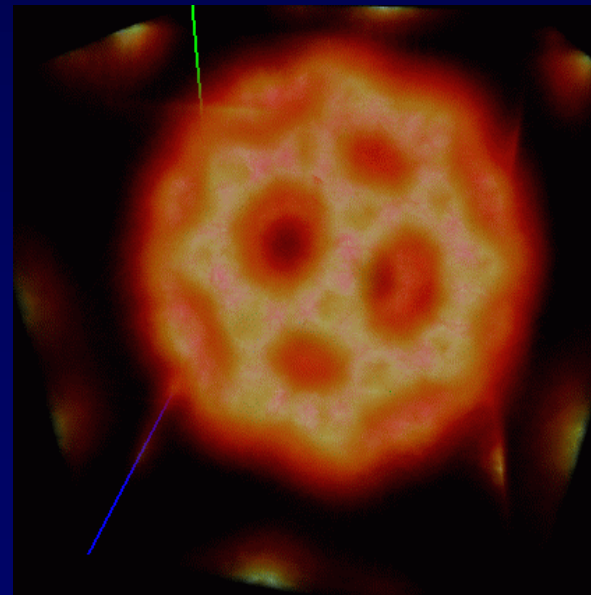
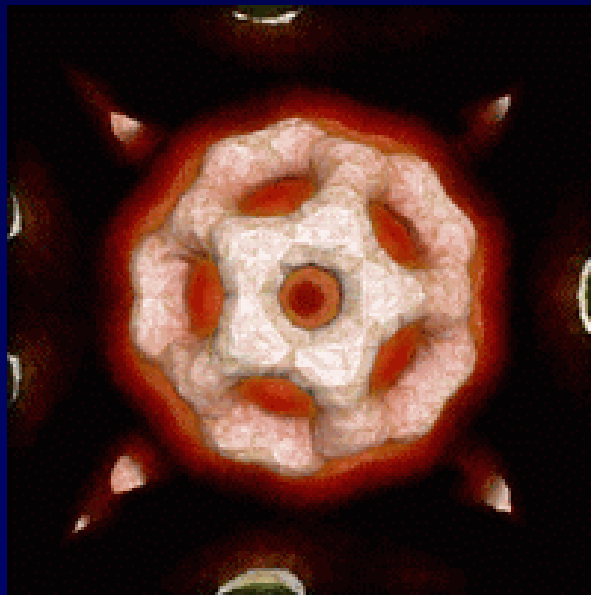
Volume rendering:

- ◆ direkte Volumensvisualisierung
- ◆ Verwendung von Transferfunktionen
- ◆ Pros: Blick in's Innere, Semi-Transparenz

Surfaces vs. Volume Rendering



hybrid
rendering
=
surfaces
+volumes



volume
rendering

VolViz-Techniken – Überblick

Einfache Methoden:

- ◆ slicing, MPR (multi-planar reco.)

Direkte Volumensvisualisierung:

- ◆ ray casting
- ◆ shear-warp factorization
- ◆ splatting
- ◆ 3D-texture mapping

Surface-fitting methods:

- ◆ marching cubes (tetrahedra)

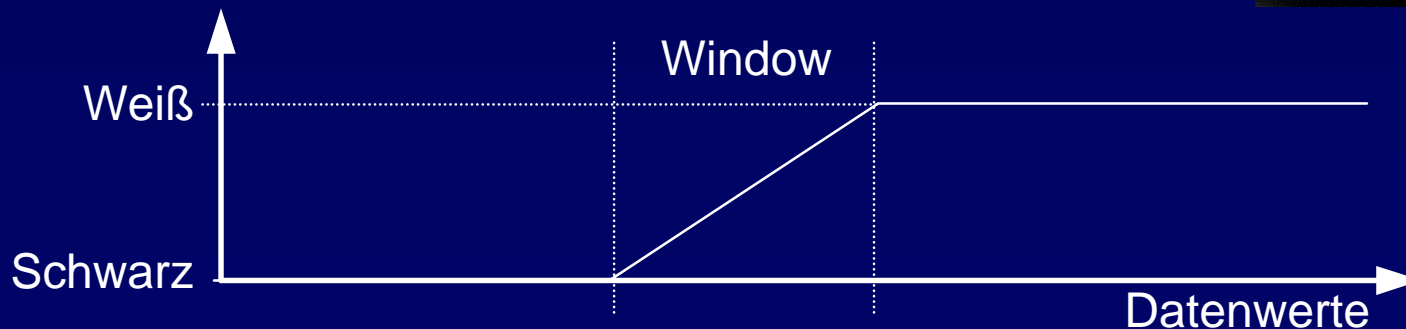
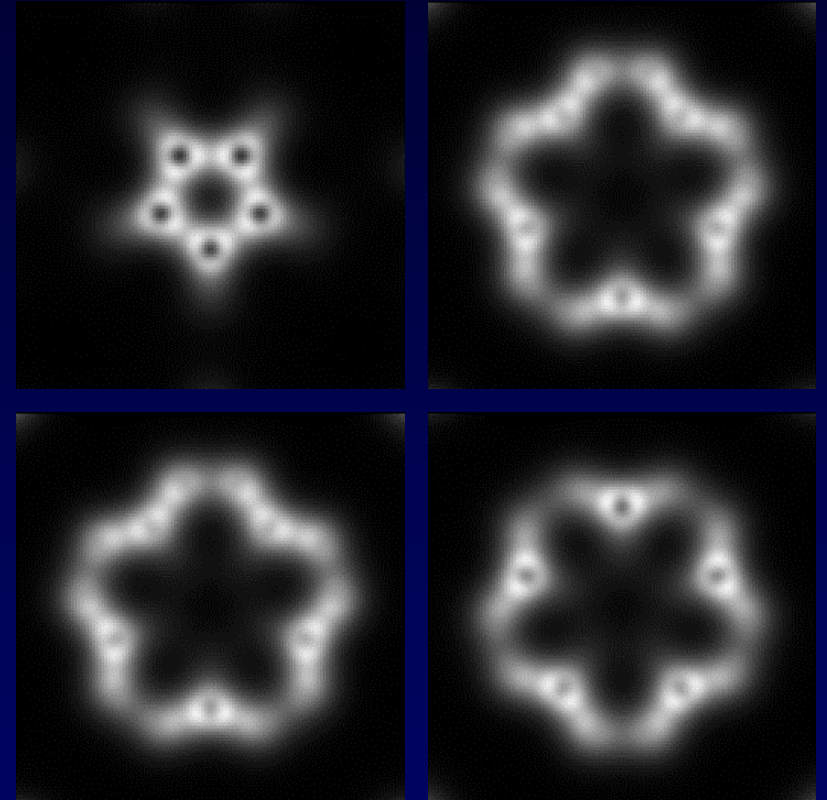
Einfache Methoden

Slicing, etc.

Slicing

Slicing:

- ◆ Axen-parallele Schnitte
- ◆ Reguläre Gitter: einfach
- ◆ ohne Transferfunkt.
keine Farbe
- ◆ Windowing:
Kontrast einstellen



Slicing

Nicht so einfach:

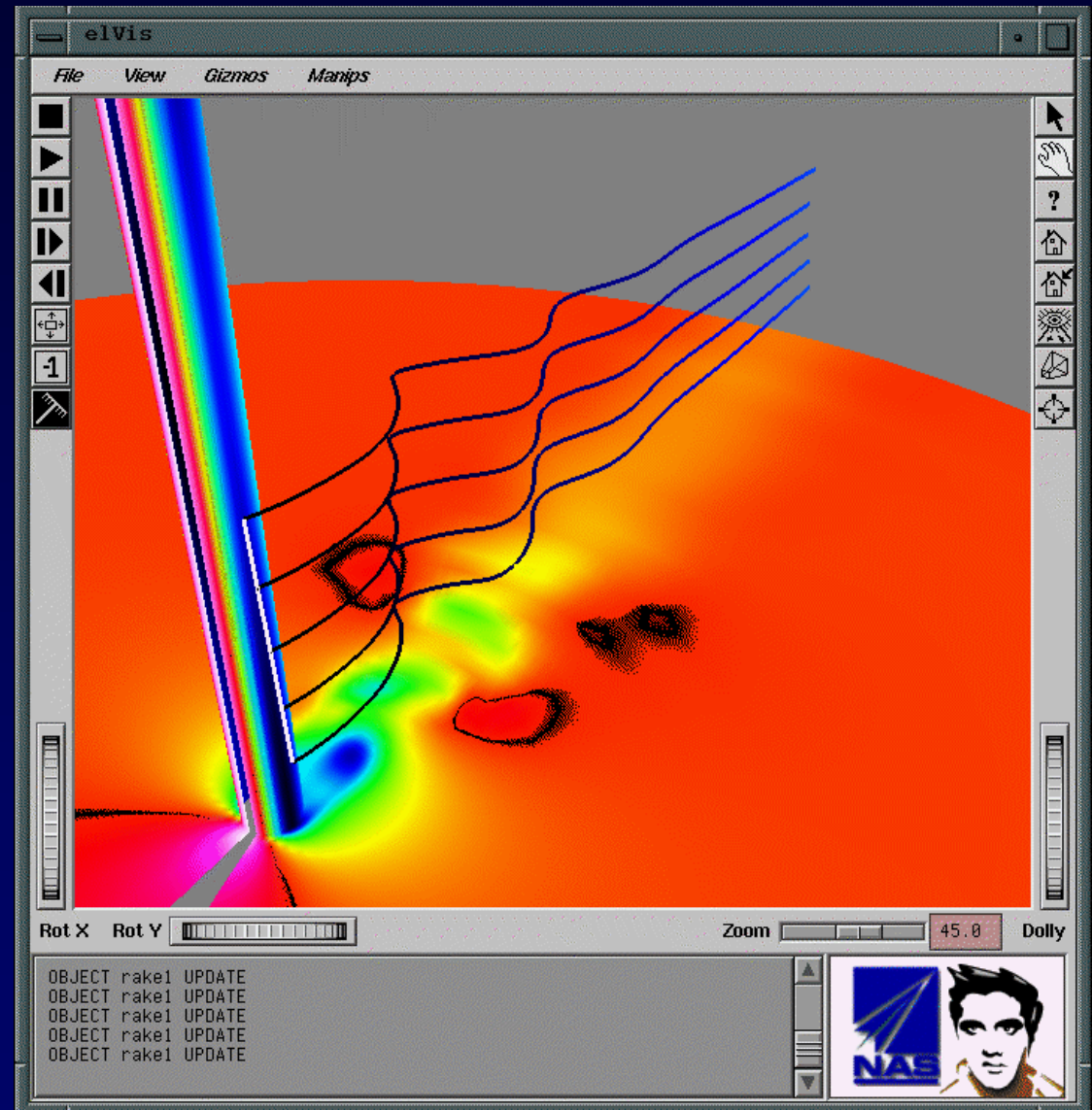
- ◆ Slicing durch allgem. Gitter
- ◆ Interpolation notwendig

Slicing:

- ◆ gut kombinierbar mit 3D-Vis.

MPR:

- ◆ versch. Axen, 3D



Direkte Volumsvisualisierung, Einführung

Klassifikation – Transferfunktionen,

Direkte Volumensvisualisierung

Überblick:

- ◆ keine Zwischenrepräsentation
- ◆ “real 3D”
- ◆ Integration von so viel Information: schwierig
- ◆ object-order vs. image-order rendering
- ◆ versch. Techniken (ray casting, splatting, shear-warp, texture mapping, etc.)
- ◆ versch. Kombinationsformen (compositing, MIP, first-hit, average, etc.)

Kombinationsformen

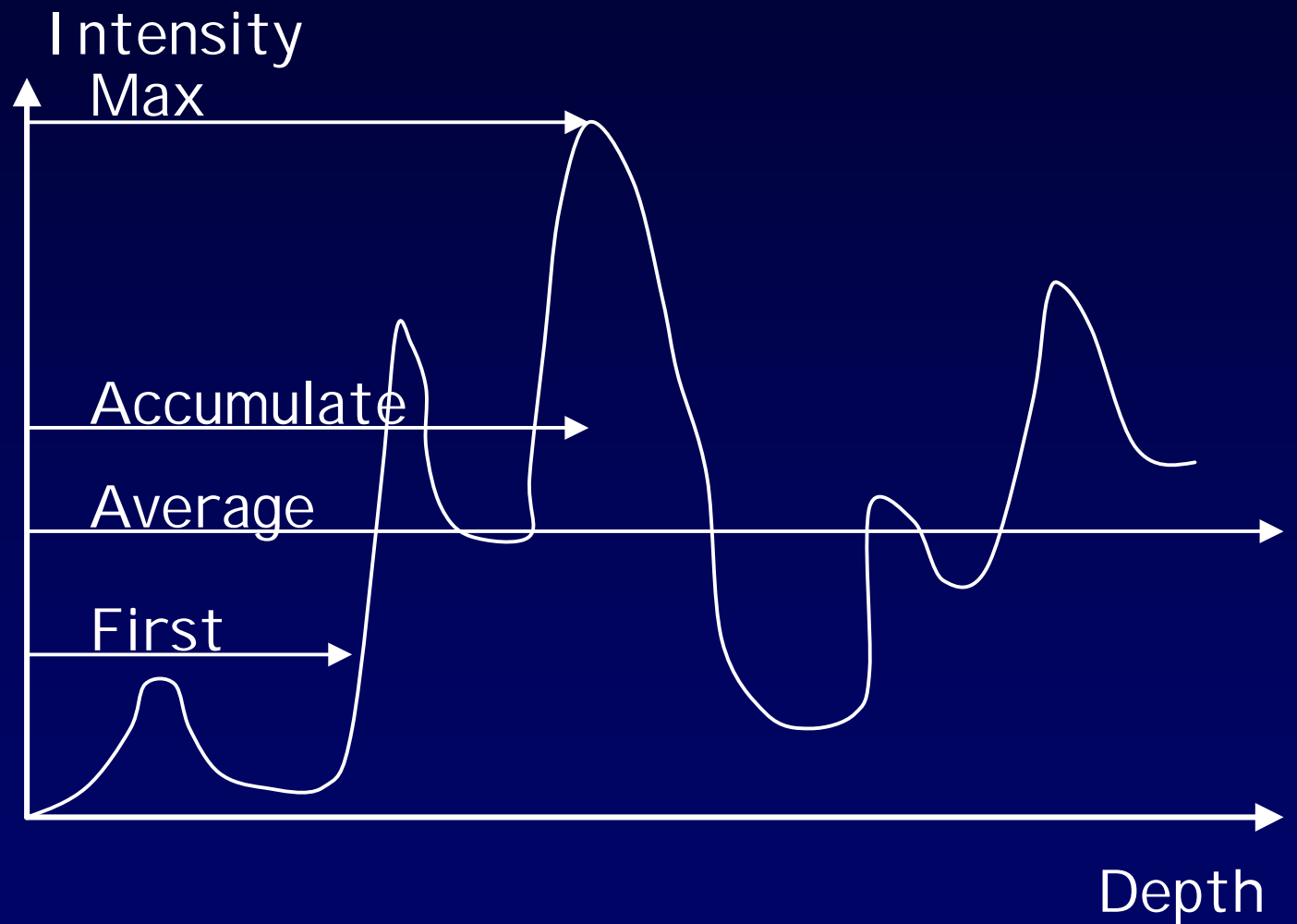
Überblick:

◆ MIP \Rightarrow

◆ Compositing \Rightarrow

◆ X-Ray \Rightarrow

◆ First hit \Rightarrow



Klassifikation

Zuordnung Daten \Rightarrow Semantik:

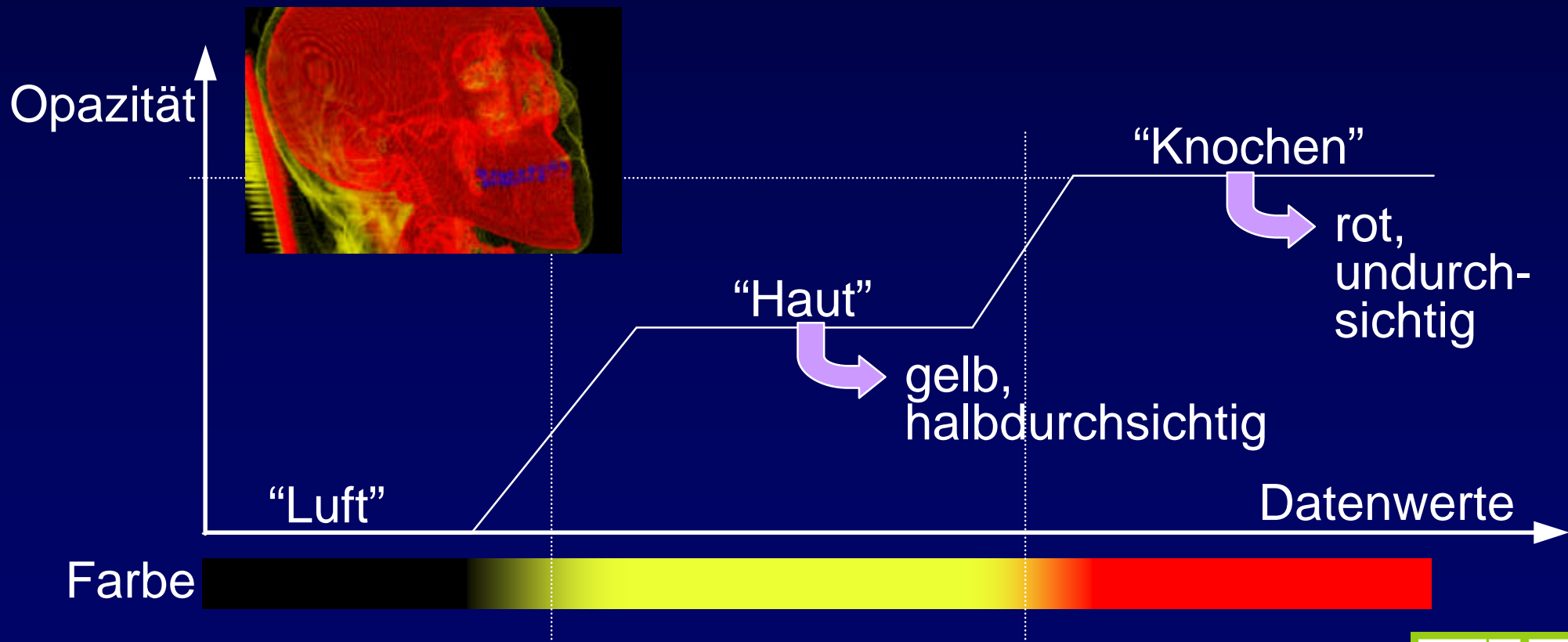
- ◆ Zuordnung zu Objekten, z.B. Knochen, Haut, Muskel, etc.
- ◆ Verwendung von Datenwerten, Gradienteninformation
- ◆ Ziel: Segmentierung
- ◆ Oft: semi-automatisch bzw. manuell
- ◆ Automatische Approximation: Transferfunktionen

Beispiel

Transferfunktionen

Abbildung Daten → "Darstellbares":

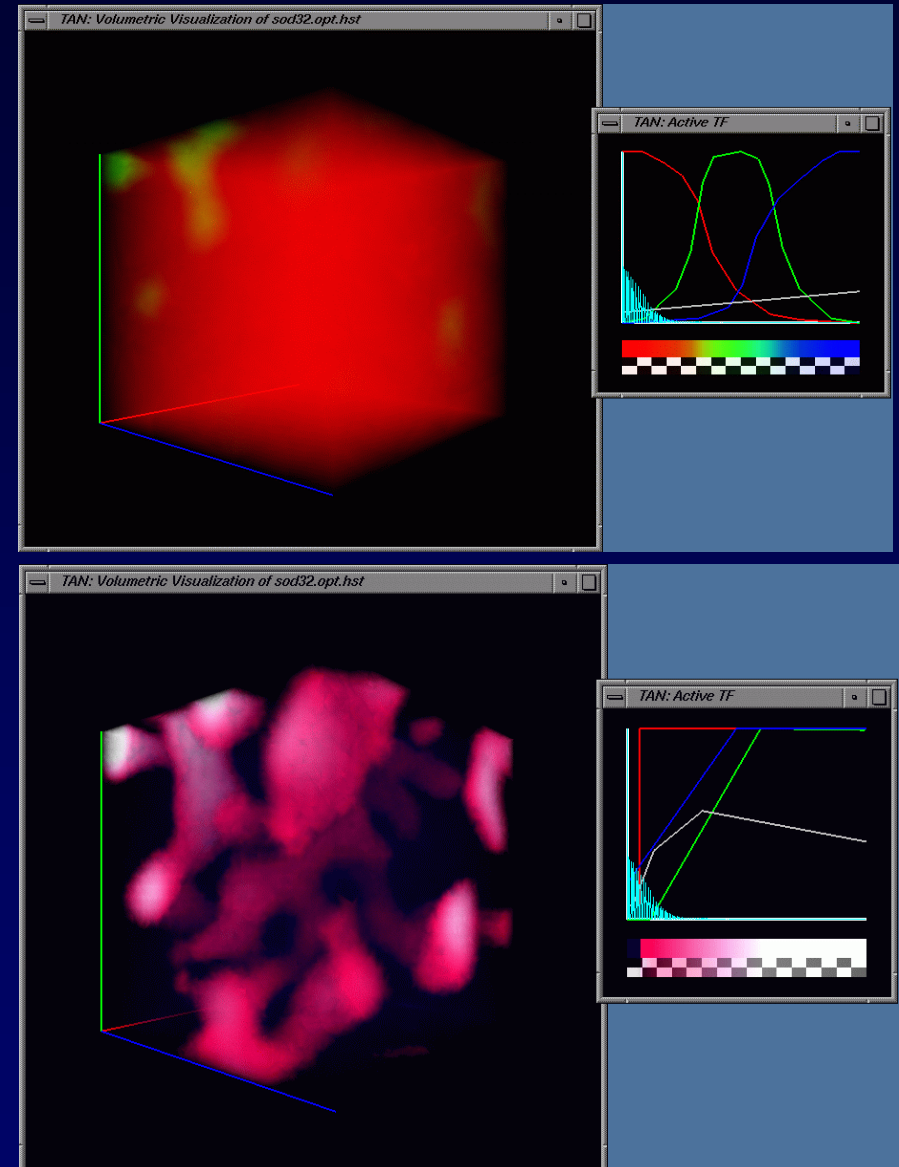
- ◆ 1.) Daten → Farbe
- ◆ 2.) Daten → Opazität (Nichtdurchsichtigkeit)



Versch. Transferfunktionen

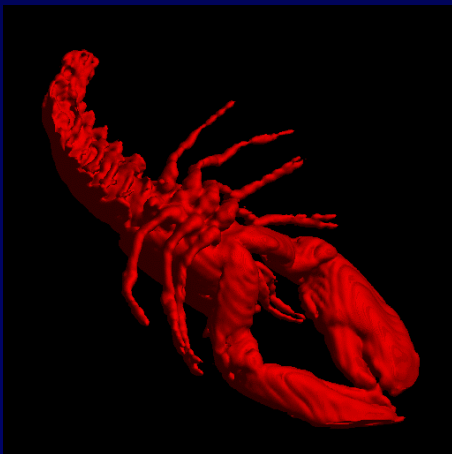
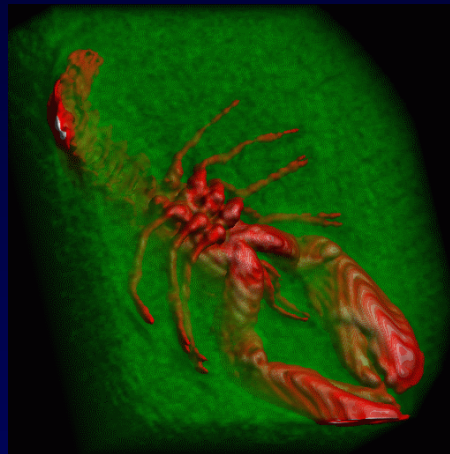
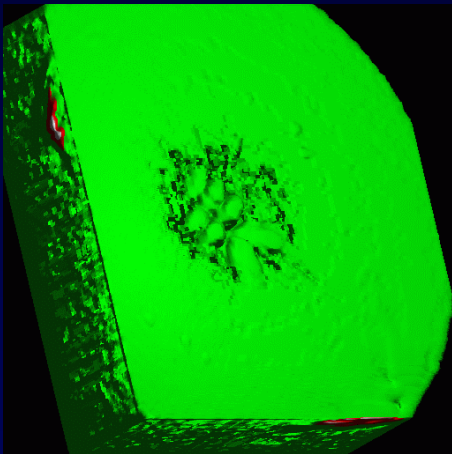
Ergebnisse:

- ◆ starke Abh. von Transferfunktionen
- ◆ nicht-triviale Einstellung
- ◆ Segmentierung nur bedingt möglich

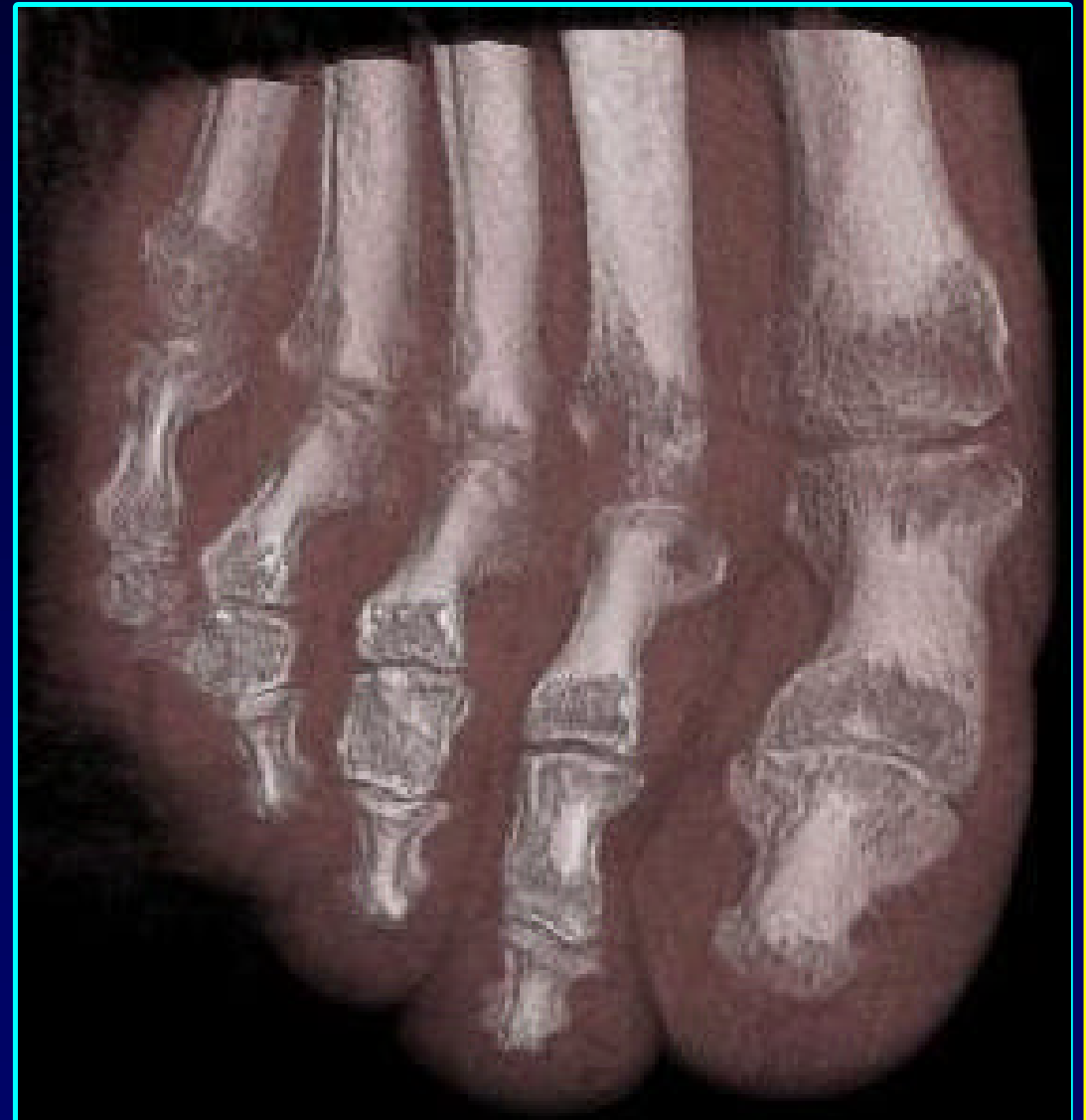


Lobster – unterschiedl. TF

Drei Objekte: Medium, Schale, Fleisch



Fußdaten – ein bzw. zwei TF



Ray casting / compositing

**Klassische
image-order Methode**

Ray Tracing vs. Ray Casting

Ray Tracing: Methode der Bildgenerierung

In Vol. Rend.: **nur Primärstrahlen**

⇒ deswegen Ray Casting

Klassische **image-order** Methode

Ray Tracing: Strahl-Objekt Schnitte

Ray Casting: keine Objekte, Dichtewerte!

Theorie: alle Dichtewerte berücksichtigen!

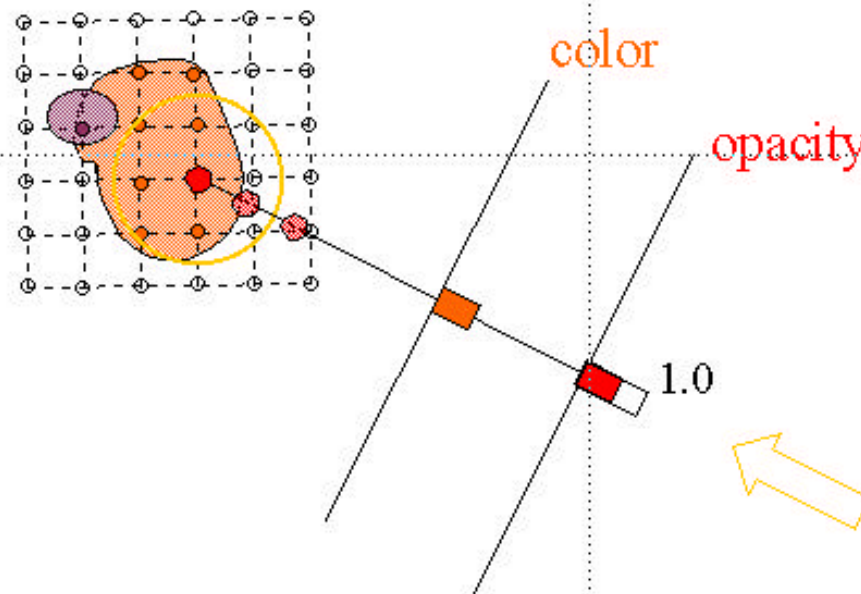
Praxis: Volumen Schritt für Schritt travers.

Interpolation pro Schritt notwendig!

Front-to-back Compositing

Interpolation Kernels

volumetric compositing



object (color, opacity)

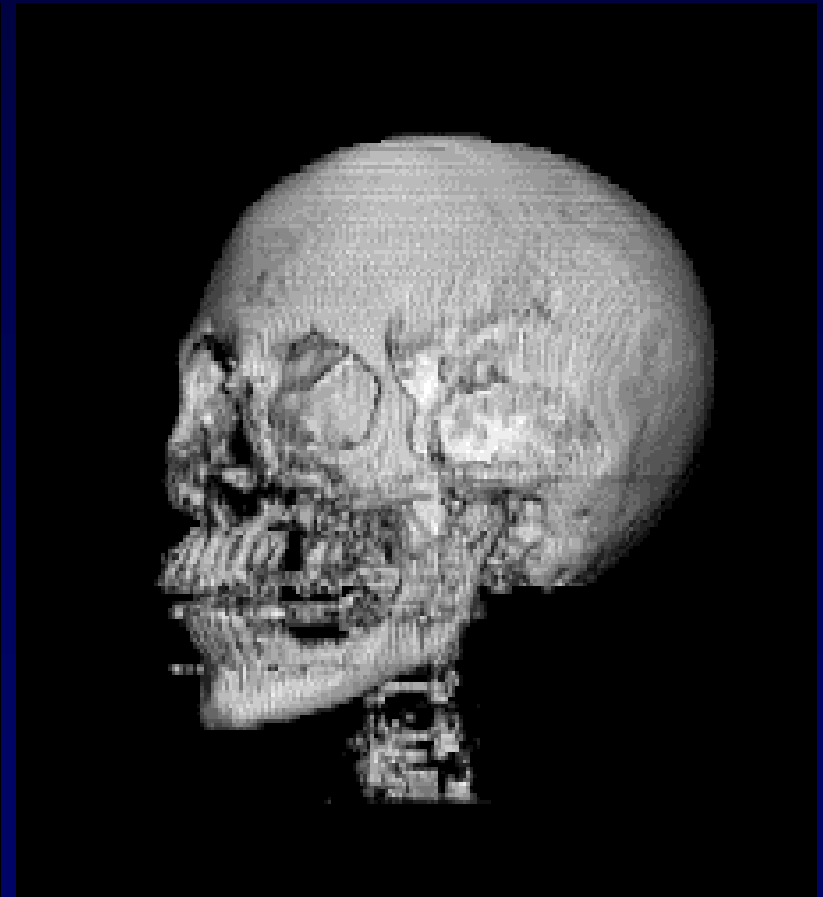
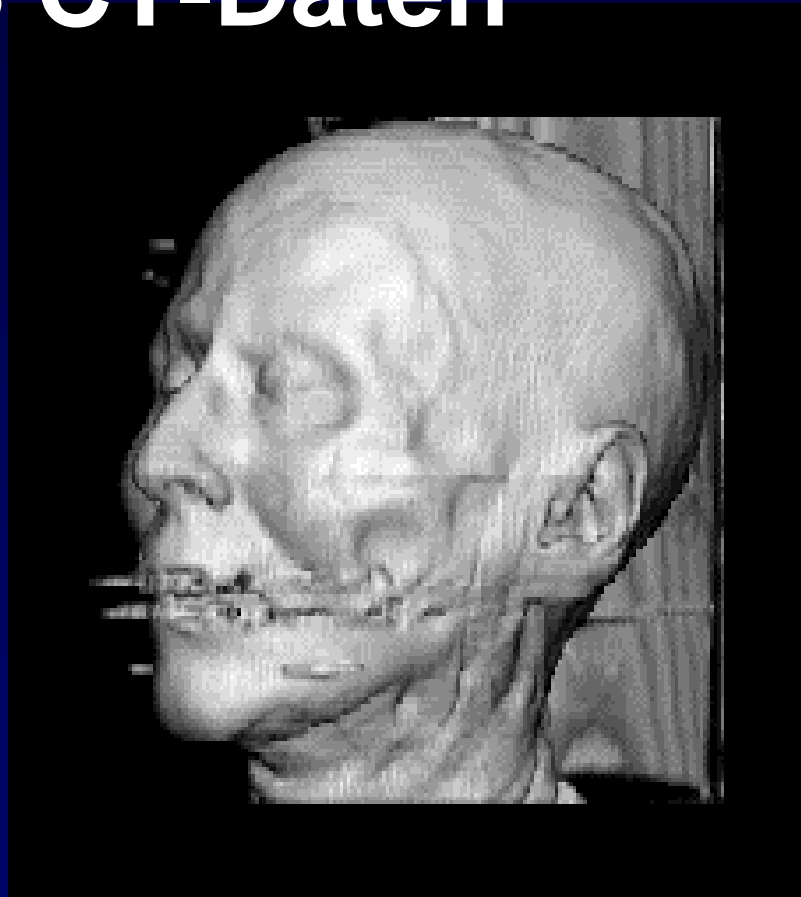
06.11.00

R. Crawfis, Ohio State Univ.

4

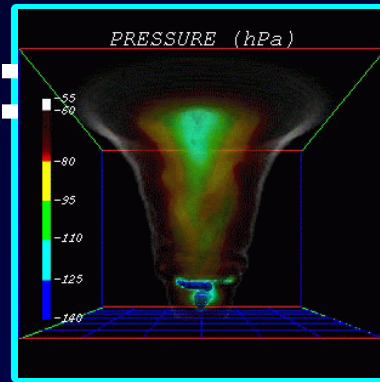
Ray Casting – Beispiele

Unterschiedliche TF (quasi-surface
rend.),
 $256^2 \times 113$ CT-Daten

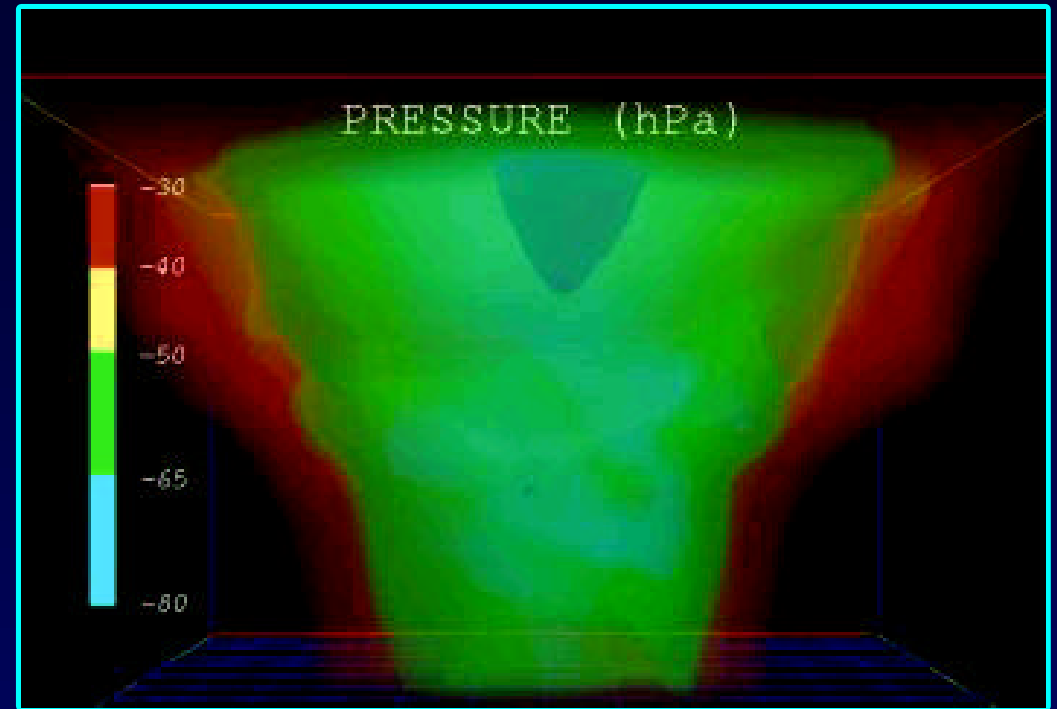
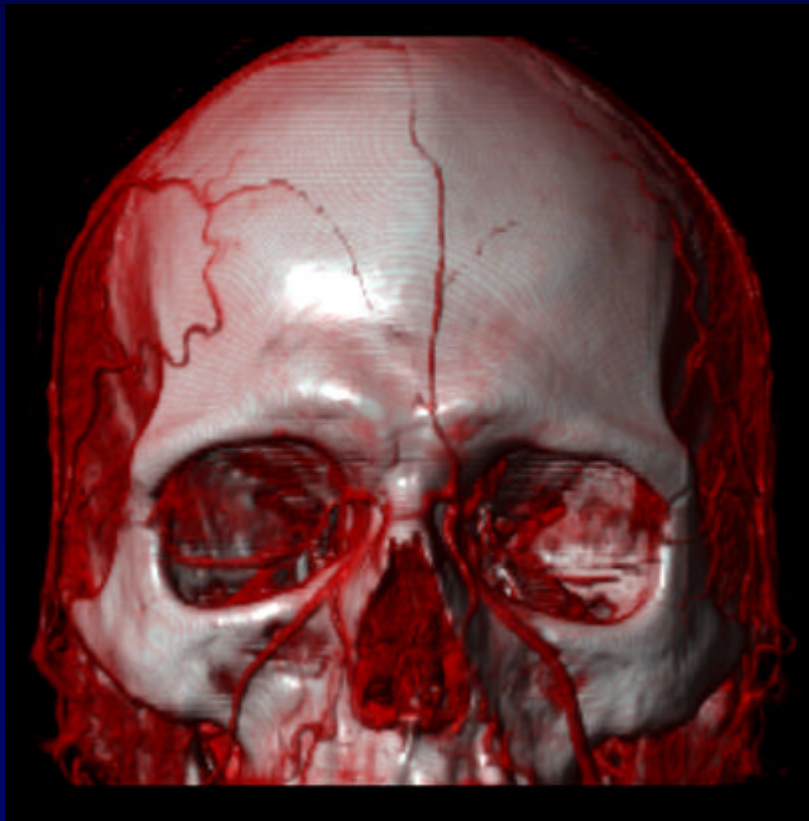


Ray Casting – weitere Beispiel

Tornado Viz:



Kopf Data:



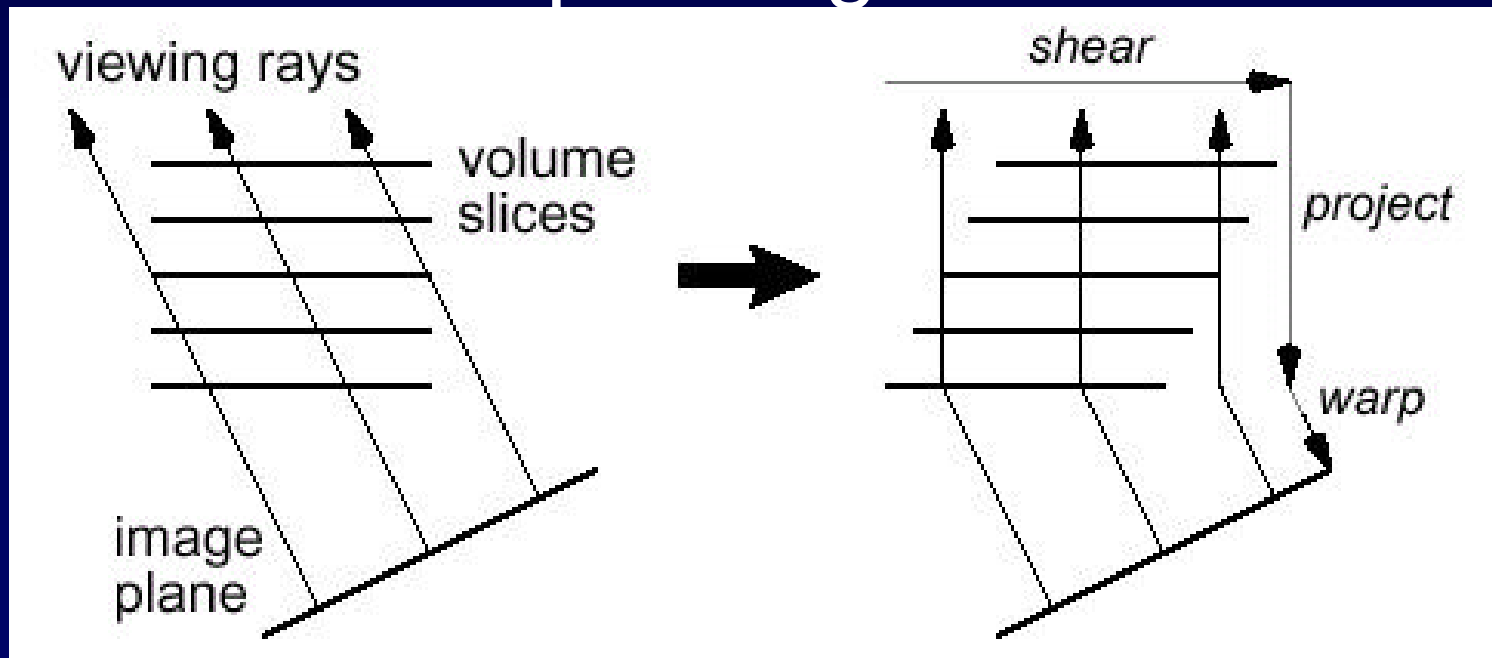
Shear-warp factorization

Fast object-order rendering

Shear-warp Factorization

Faktorisierung der viewing transformation:

- ◆ $M_{\text{view}} = P \cdot S \cdot M_{\text{warp}}$ (perm, shear, proj., warp)
- ◆ **Ziel:** parallele Strahlen, voxel:pixel=1:1, einfaches compositing



Shear, project, warp

1.: shear-step

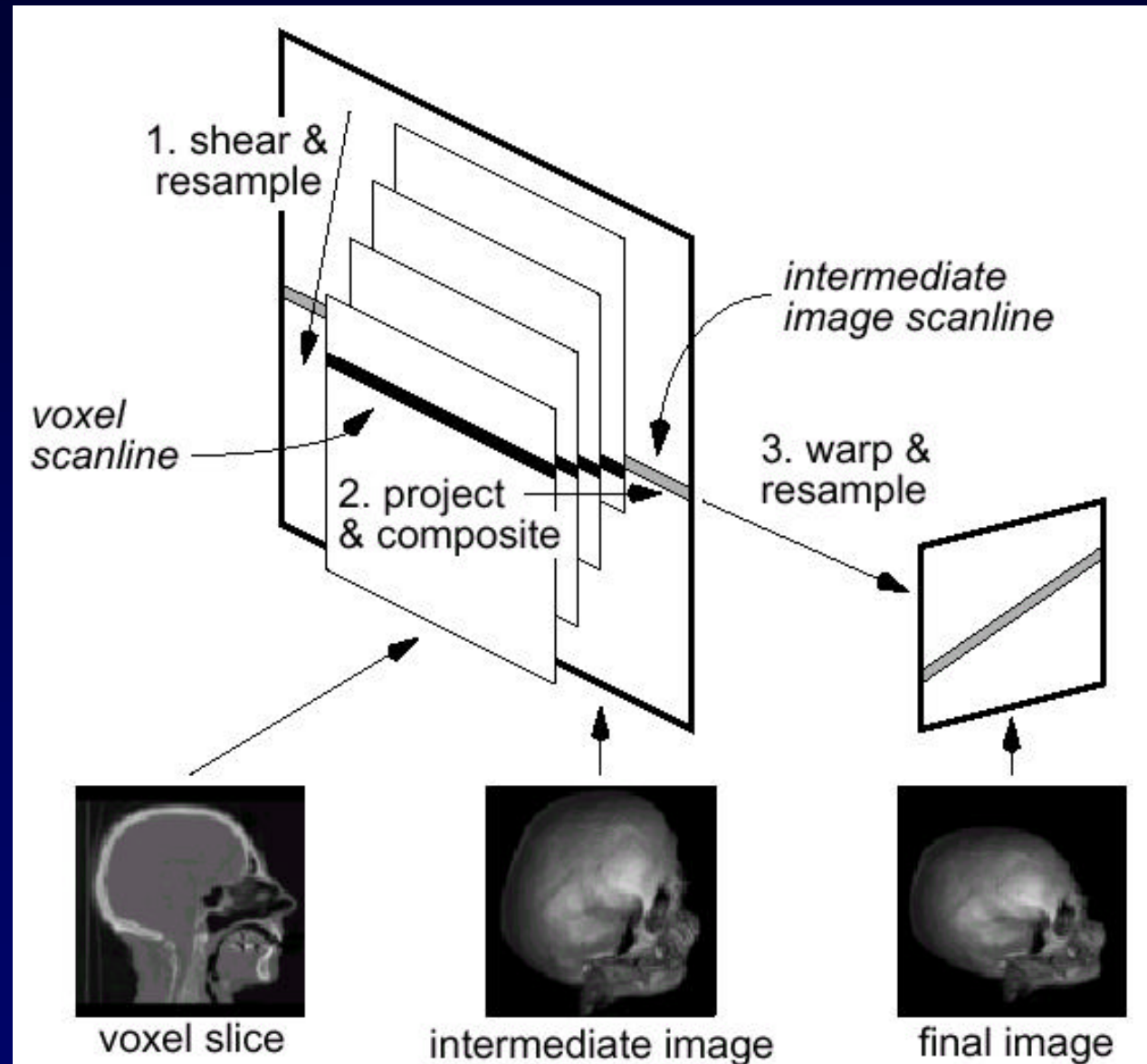
- ◆ 2 shears
- ◆ bi-linear reco.

2.: project-step

- ◆ compositing
- ◆ 1 voxel/pixel
- ◆ Erg.: Zw.-Bild

3.: warp-step

- ◆ Zw.-Bild auf Bild abbilden



Shear-Warp – Abschluß

Pros:

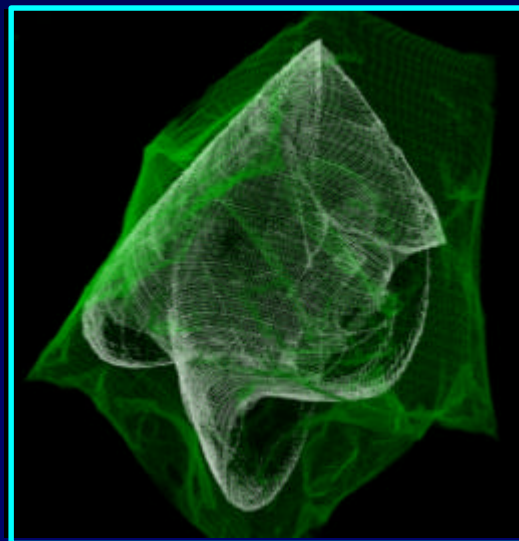
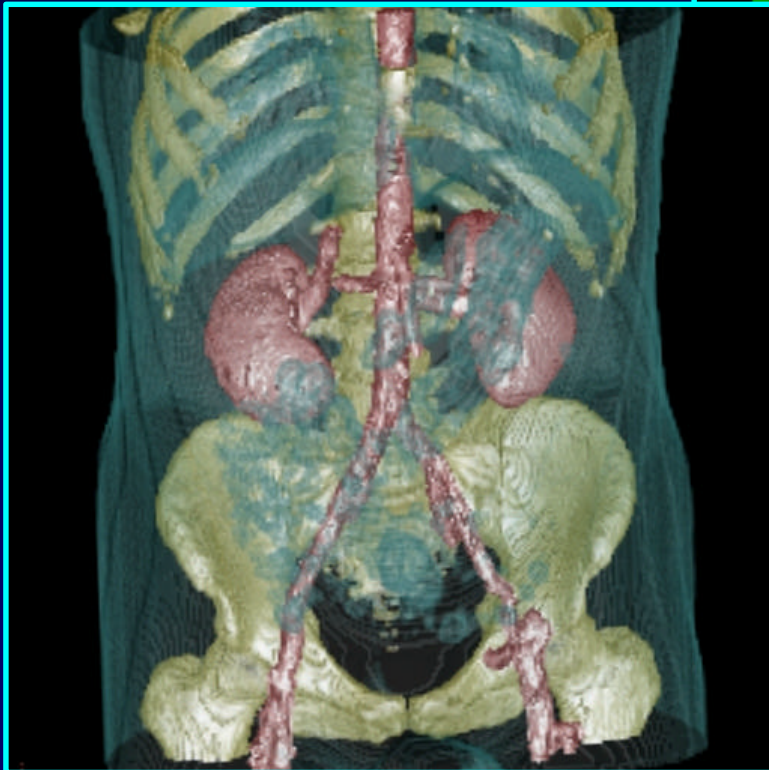
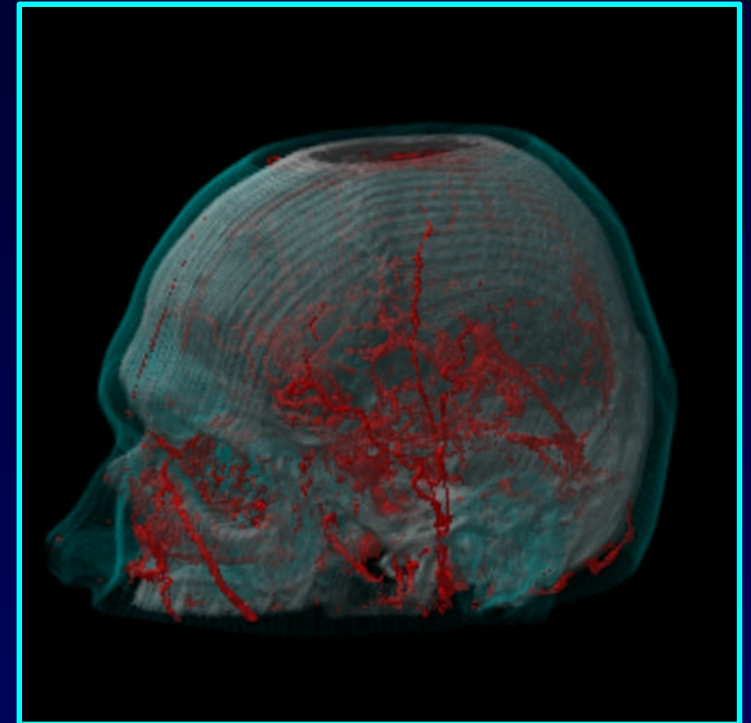
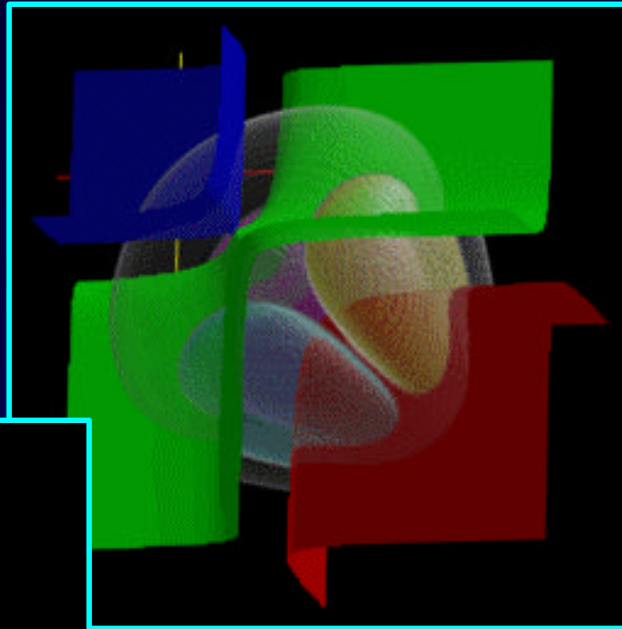
- ◆ schnell!
- ◆ einfach!
- ◆ perspektivische Projektion möglich

Cons:

- ◆ reco. nur bi-linear (innerhalb Schichten)
- ◆ voxel/pixel(Zw.-Bild!!) = 1 \Rightarrow Probleme beim Vergrößern!

Shear-warp – Bilder

Bilder:



Marching Cubes

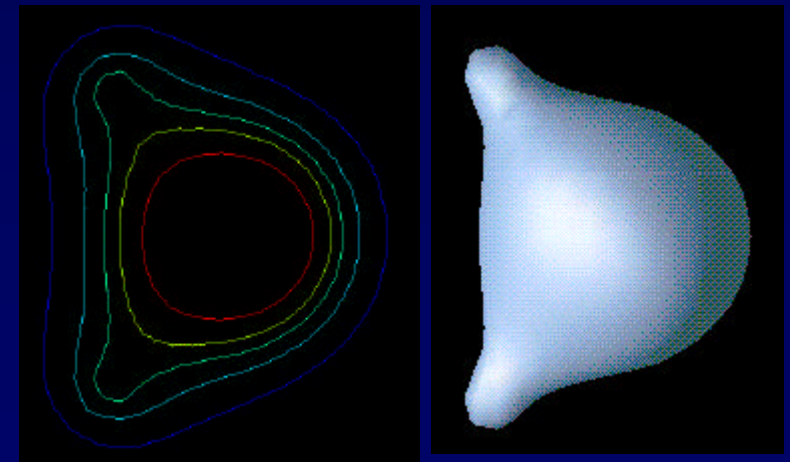
Iso-Flächen-Darstellung

Iso-Flächen

Zwischenrepräsentation

Aspekte:

- ◆ Voraussetzungen:
 - ◆ aussagekräftiger Iso-Wert, Iso-Wert trennt Materialien
 - ◆ Interesse: in Übergängen
- ◆ sehr selektiv (binäres Auswählen/Weglassen)
- ◆ nützt traditionelle HW
- ◆ shading \Rightarrow 3D-Eindruck!



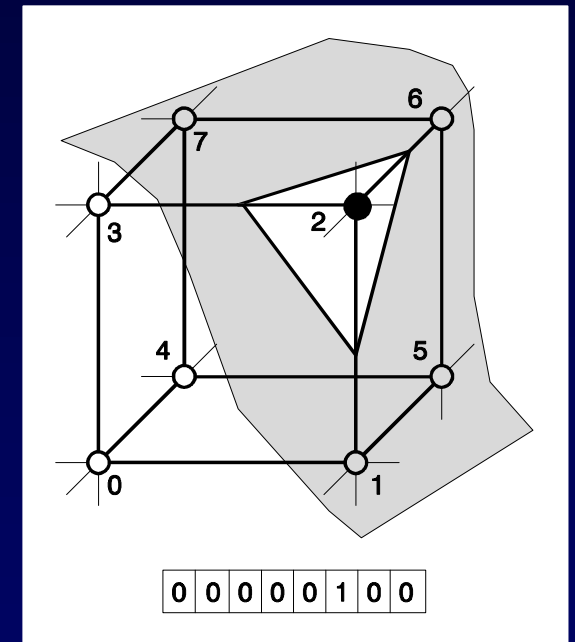
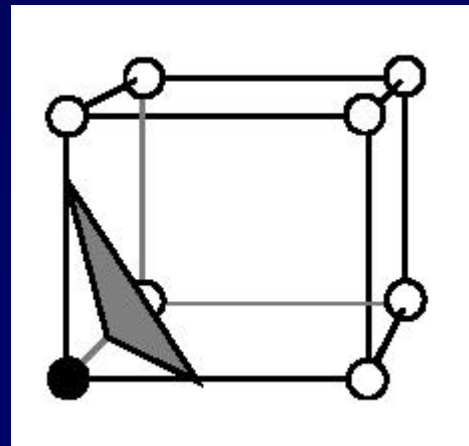
Annäherung der Iso-Fläche

Ansatz:

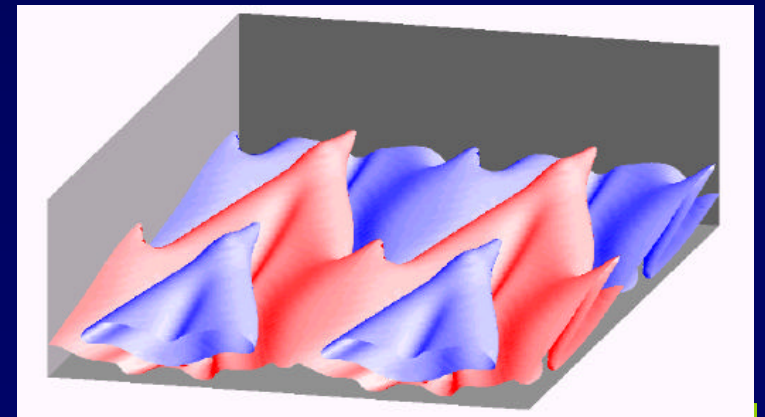
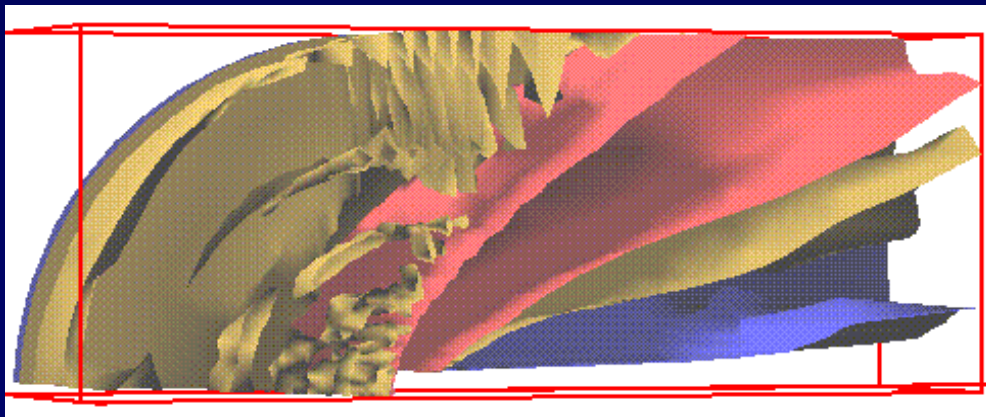
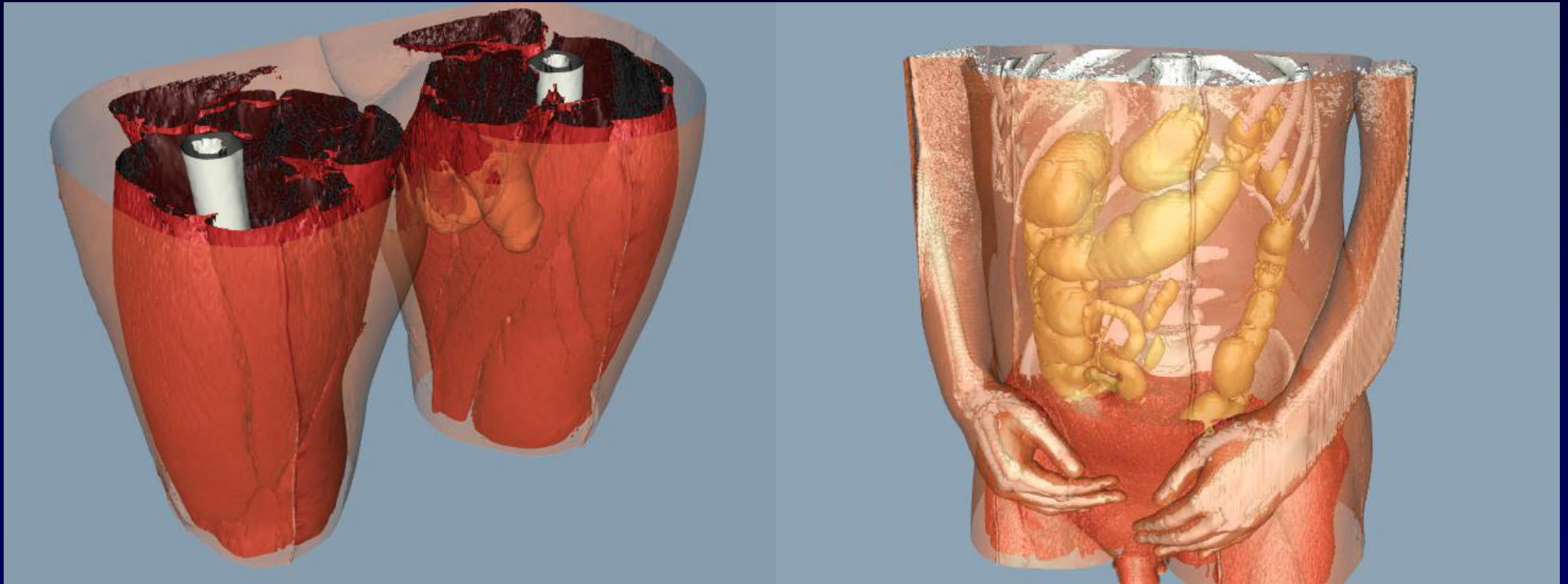
- ◆ Iso-Fläche schneidet Volumen = Menge aller Zellen

Idee:

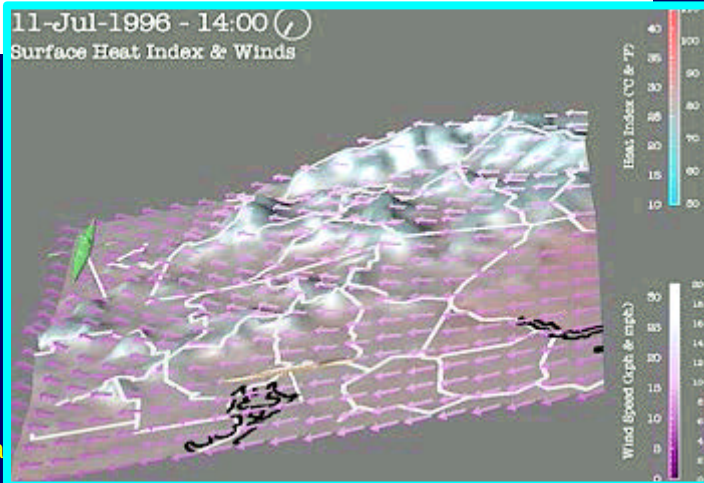
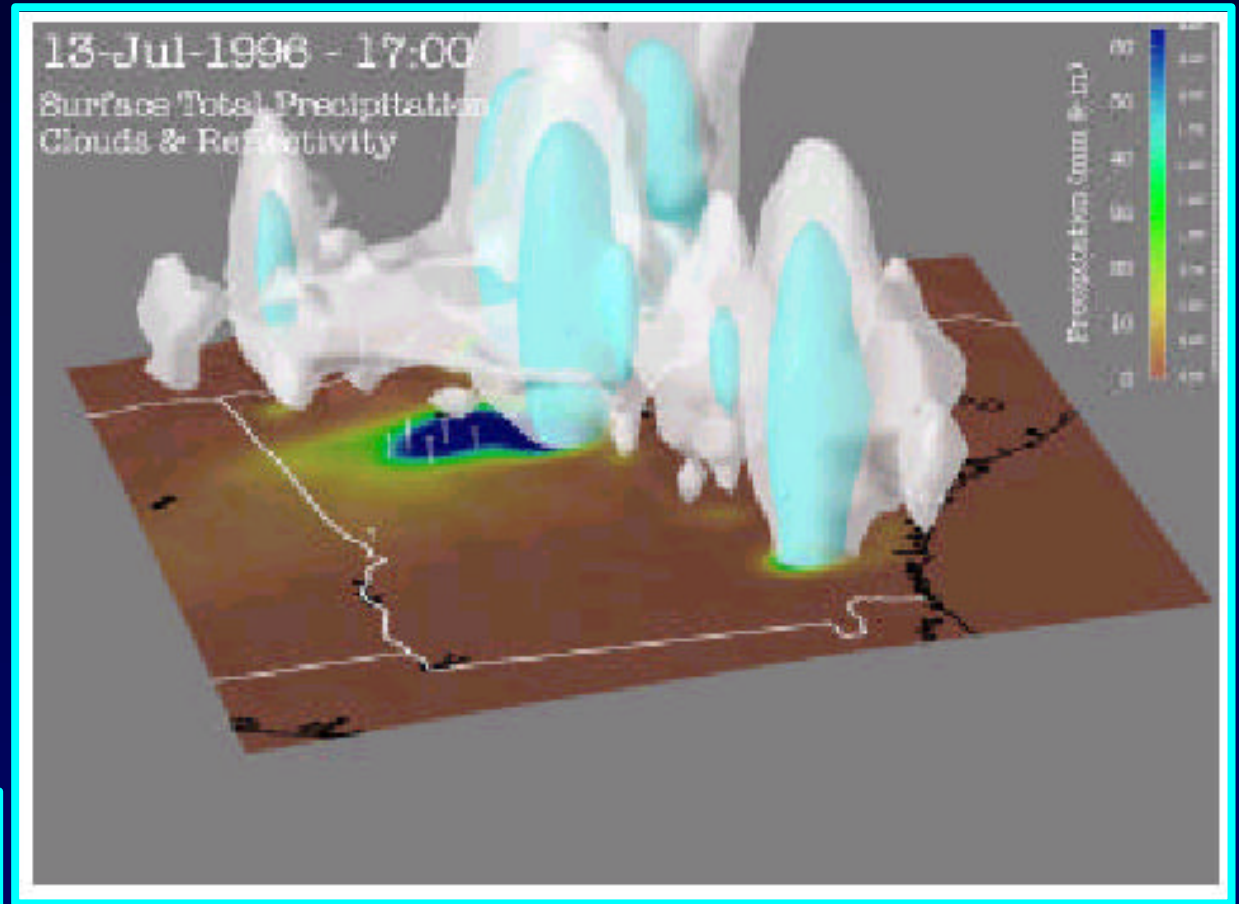
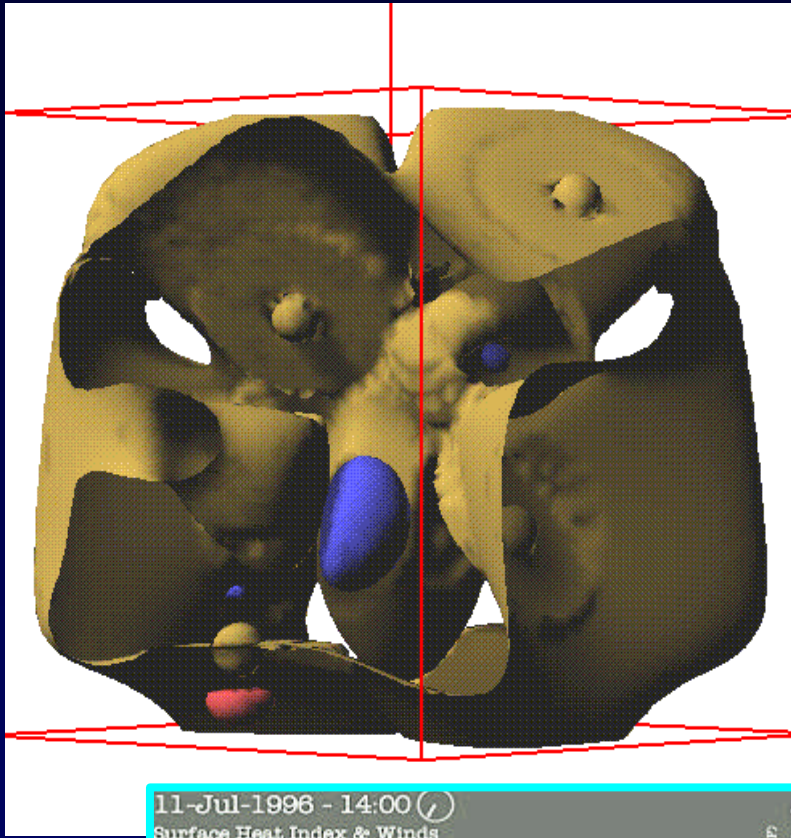
- ◆ Teile der Iso-Fläche pro geschnittener Zelle repräsentieren
- ◆ Möglichst einfach: Verwendung von Dreiecken



Beispiele



Mehr Beispiele



Strömungsvisualisierung

Einleitung, Überblick

Strömungsvisualisierung

Einleitung:

- ◆ FlowViz = Visualisierung von Strömungen
 - ◆ Visualisierung von Änderungsinformation
 - ◆ Normal: mehr als 3 Daten-Dimensionen
 - ◆ Allgemeiner Überblick: noch schwieriger
- ◆ Strömungsdaten:
 - ◆ $nD \times nD$ Daten, $1D^2 / 2D^2 / nD^2$ (Modelle), $2D^2 / 3D^2$ (Simulationen, Messungen)
 - ◆ Vektorielle Daten (nD) im nD Datenraum
- ◆ User goals:
 - ◆ Überblick vs. Details (mit Kontext)

Strömungsdaten

Woher kommen die Daten:

- ◆ Strömungssimulation:
 - ◆ Flugzeug- / Schiff- / Auto-Design
 - ◆ Wettersimulation (Luft-, Meeresströmungen)
 - ◆ Medizin (Blutströmungen, etc.)
- ◆ Strömungsmessung:
 - ◆ Windkanal, Wasserkanal
 - ◆ Schlieren-, Schatten-Technik
- ◆ Strömungsmodelle:
 - ◆ Differenzialgleichungssysteme (dynamische Systeme)

Strömungsdatendefinition

Simulation:

- ◆ flow: set of samples, z.B. auf curvi-linear grid gegeben
- ◆ wichtigstes Primitiv: Tetraeder

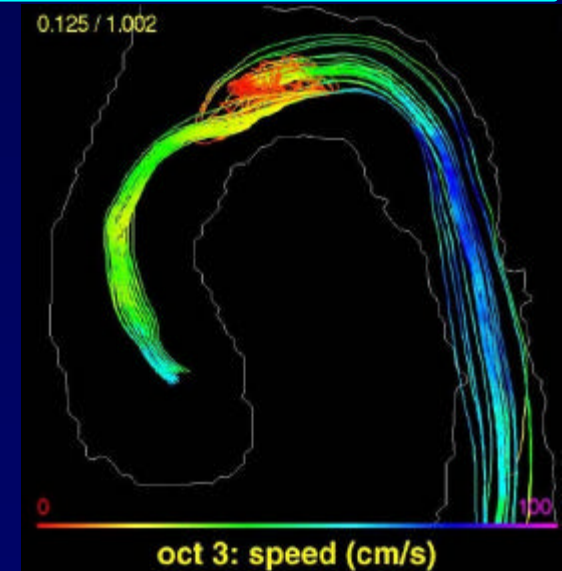
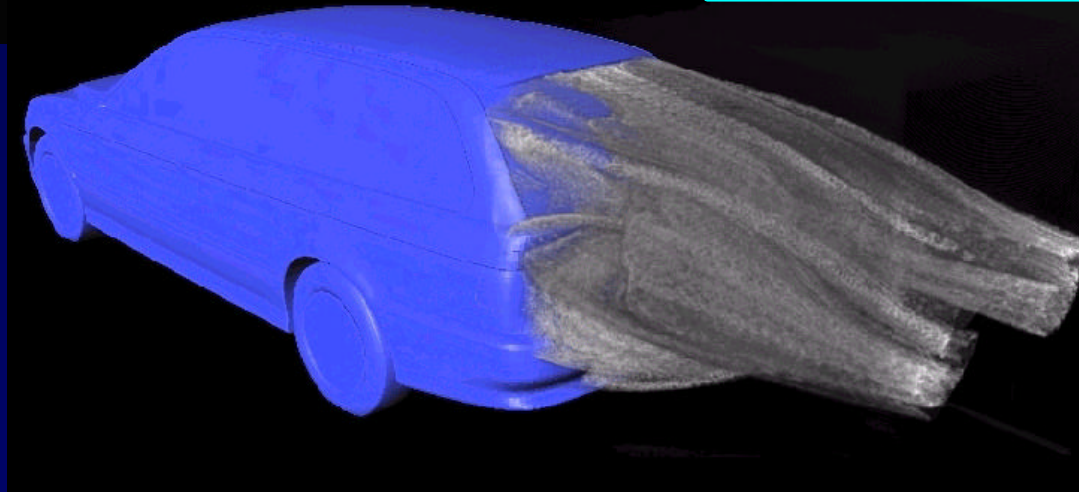
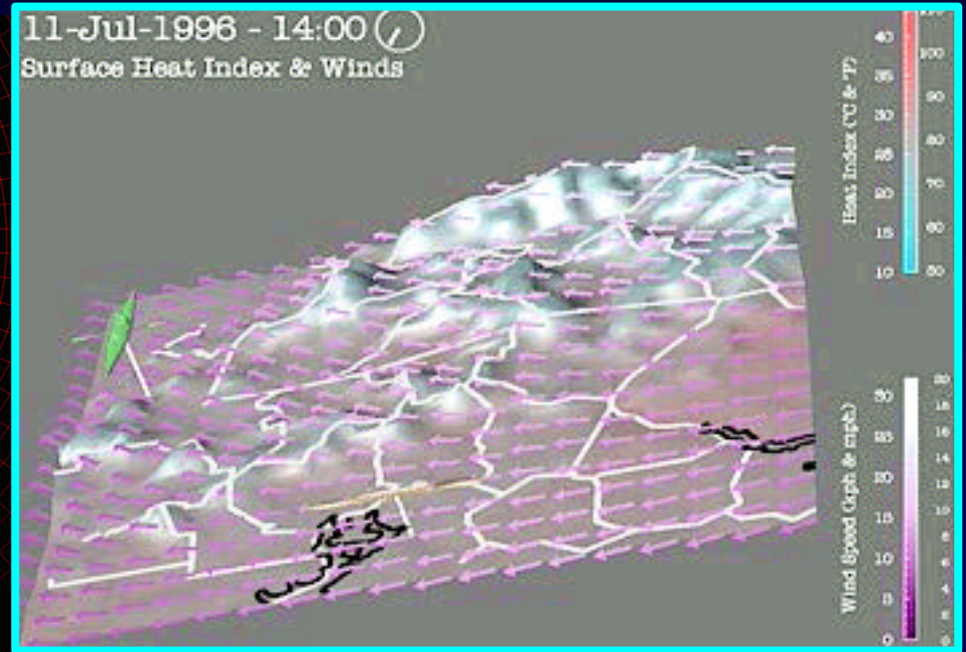
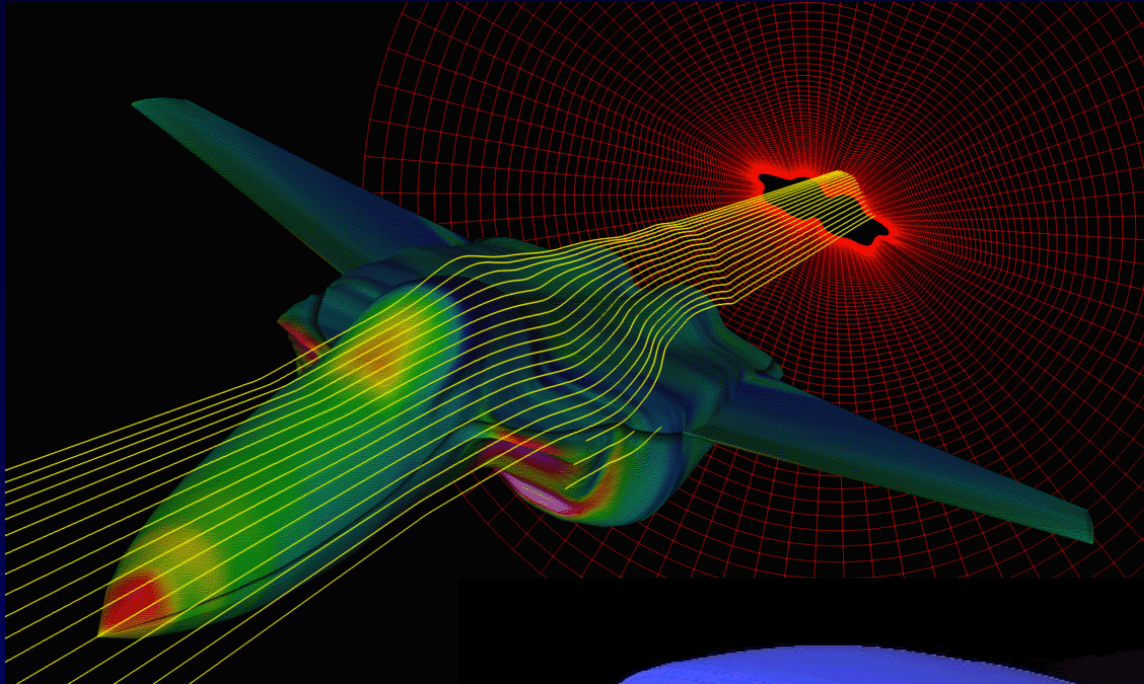
Messung:

- ◆ flow: Rekonstruktion aus Korelationsdaten, oft auf regulären Gittern berechnet

Modellierung:

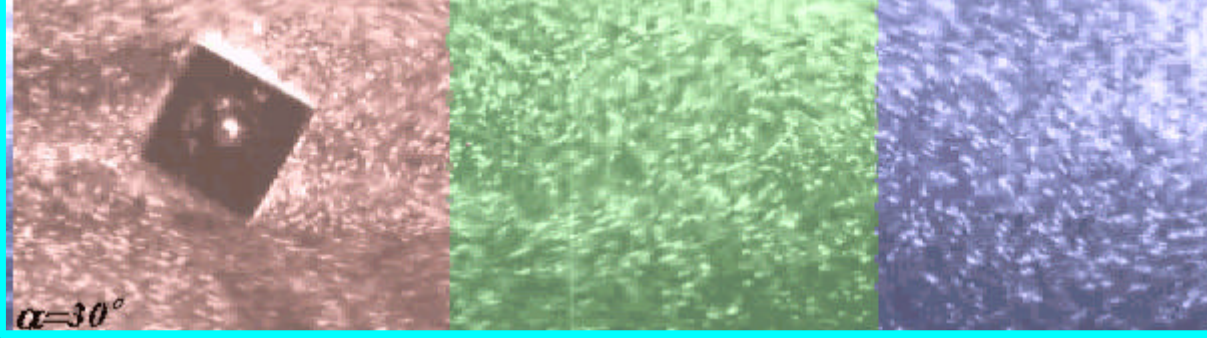
- ◆ flow: analytische Formel, “überall” auszuwerten

Datenursprung – Beispiele 1/2

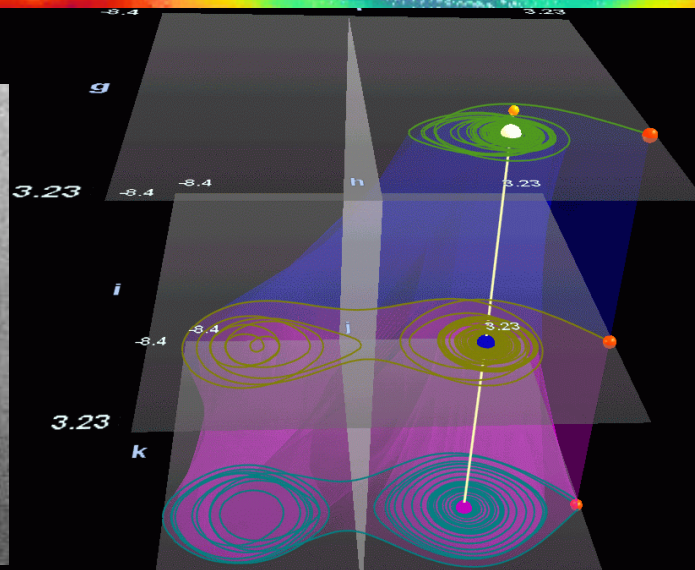
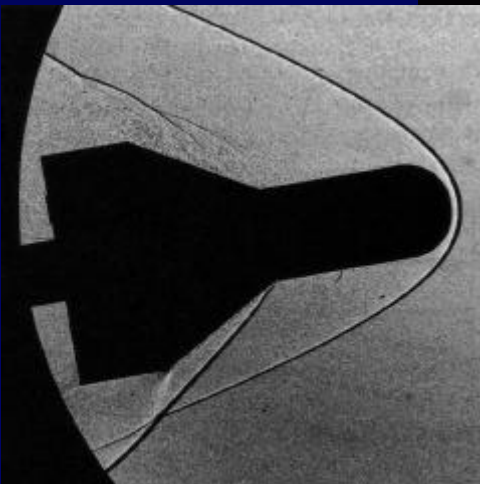
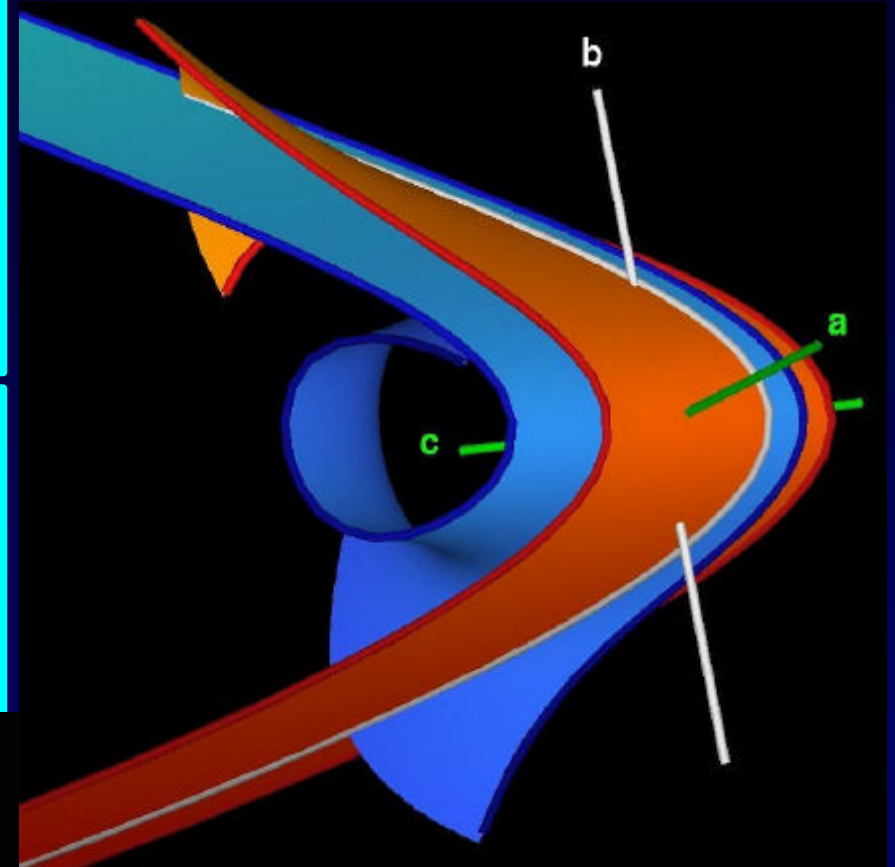
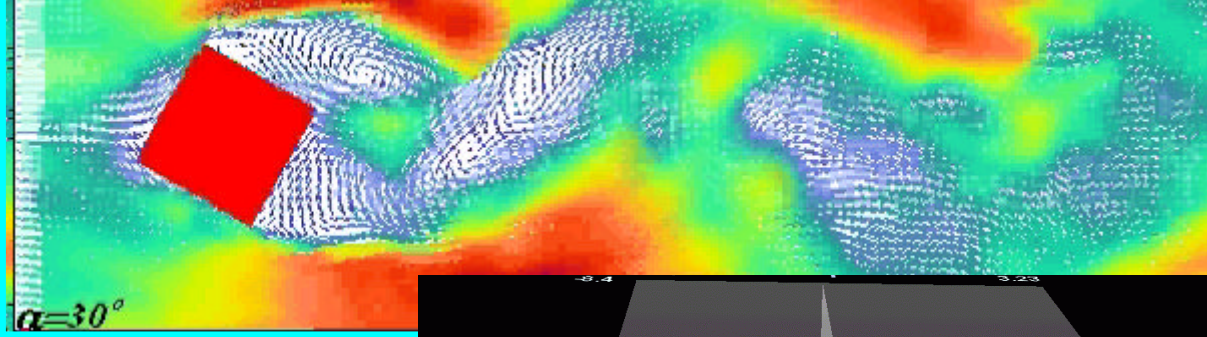


Datenursprung – Beispiele 2/2

Flow Field (RGB-Color Image)



Velocity Distribution



Sim. vs. Messung vs. Modell

Simulation:

- ◆ Raum der Strömung mit Gitter modellieren
- ◆ FEM (Finite Elemente Methode),
CfD (computational fluid dynamics)

Messungen:

- ◆ Optische Methoden + Bilderkennung,
z.B.: PIV (Particle Image Velocimetry)

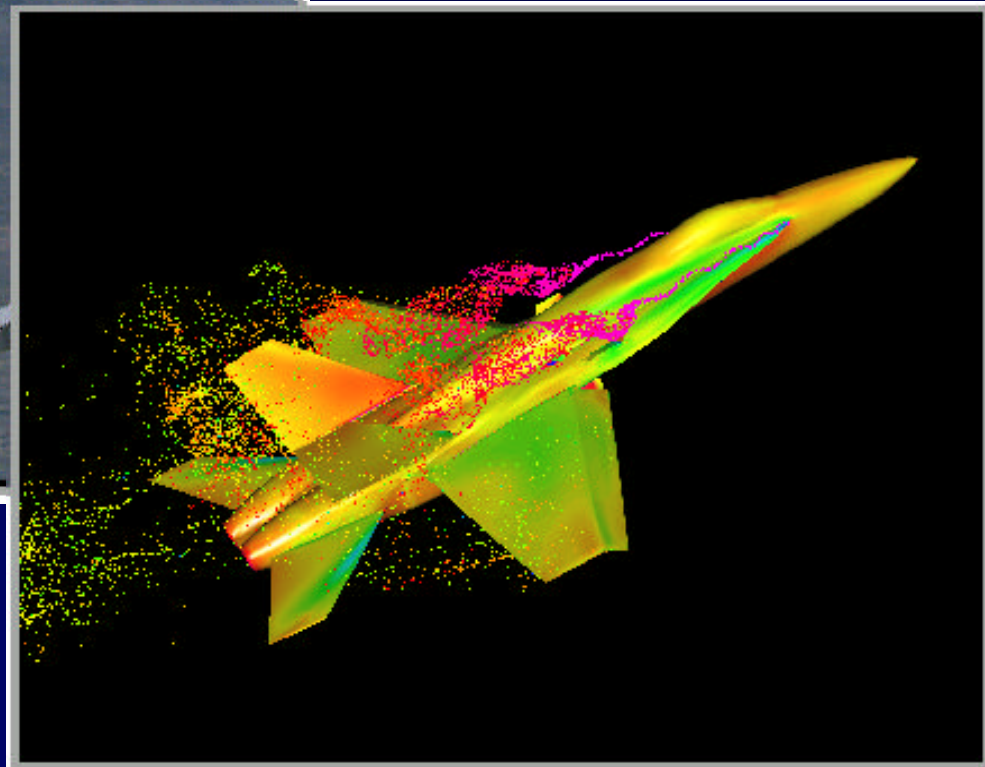
Modelle:

- ◆ Differenzialgleichungssysteme dx/dt

Vergleich mit Wirklichkeit



Experiment



Simulation

2D vs. Flächen vs. 3D

2D-Strömungsvisualisierung

- ◆ 2D×2D-Strömungen
- ◆ Modelle, Schichtströmungen (2D aus 3D)

Visualisierung von Oberflächenströmungen

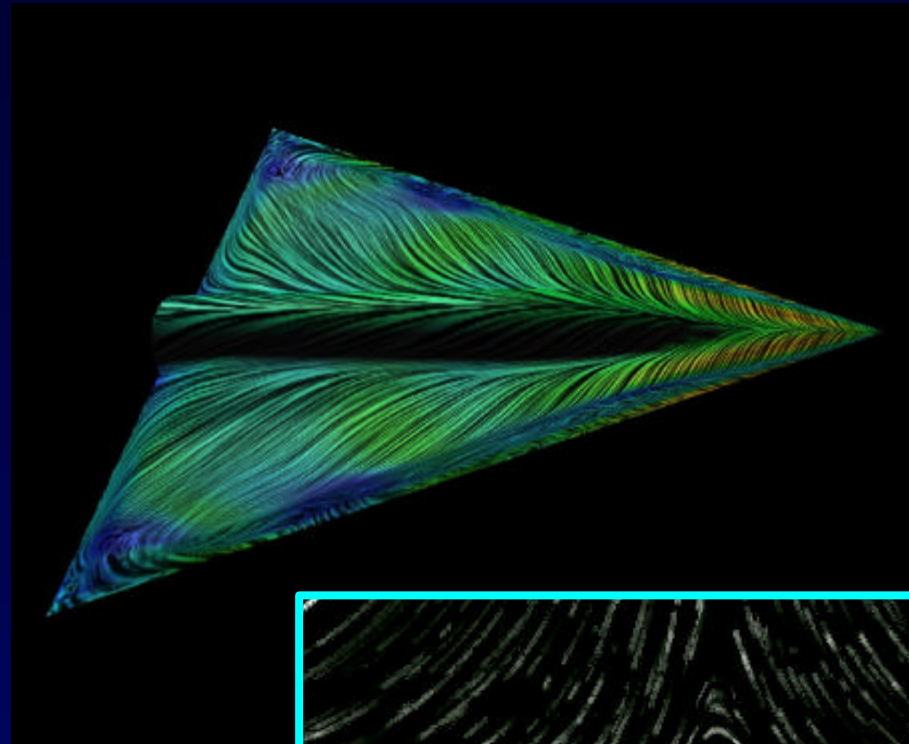
- ◆ 3D-Strömungen rund um “Hindernisse”
- ◆ Randströmungen auf Oberflächen (2D)

3D-Strömungsvisualisierung

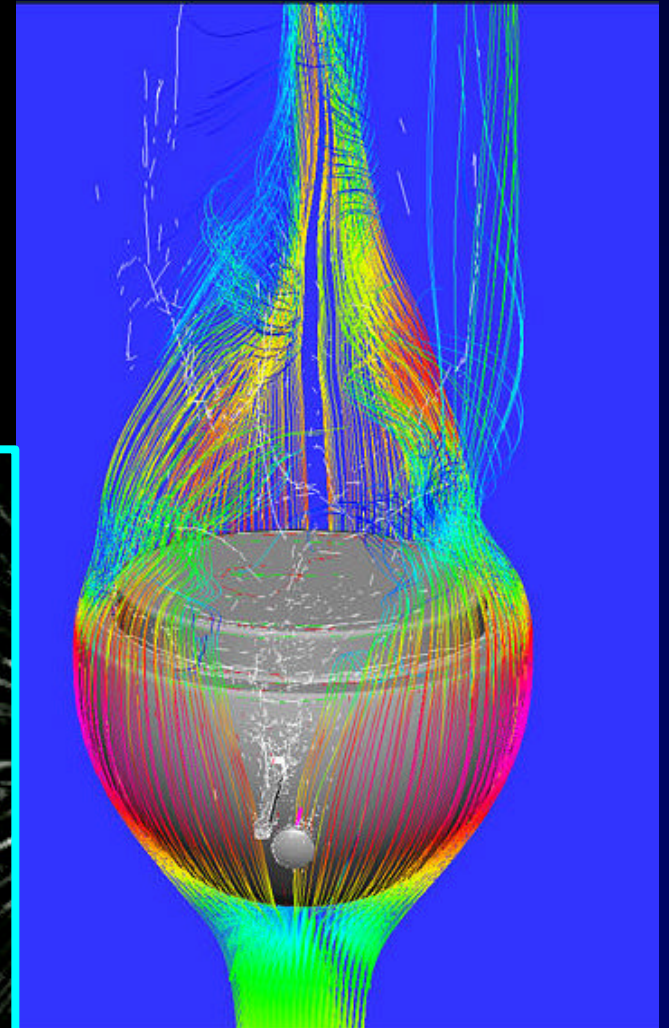
- ◆ 3D×3D-Strömungen
- ◆ Simulationen, 3D-Modelle

2D/Flächen/3D – Beispiele

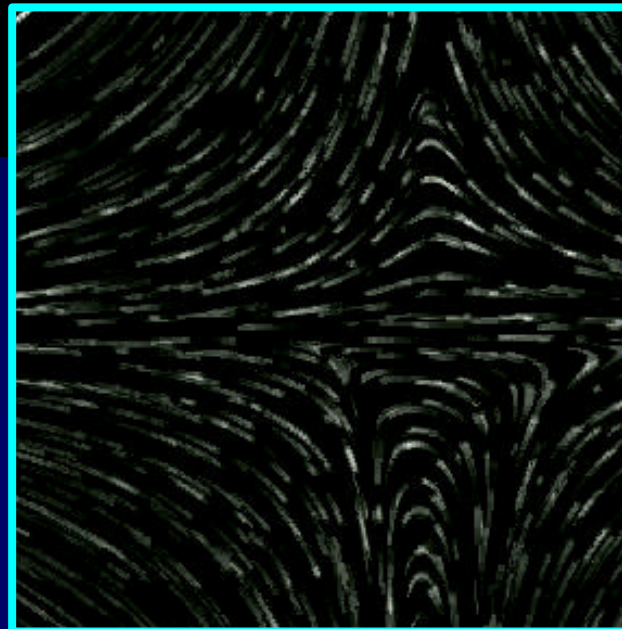
Fläche



3D



2D



Steady vs. Time-dependent

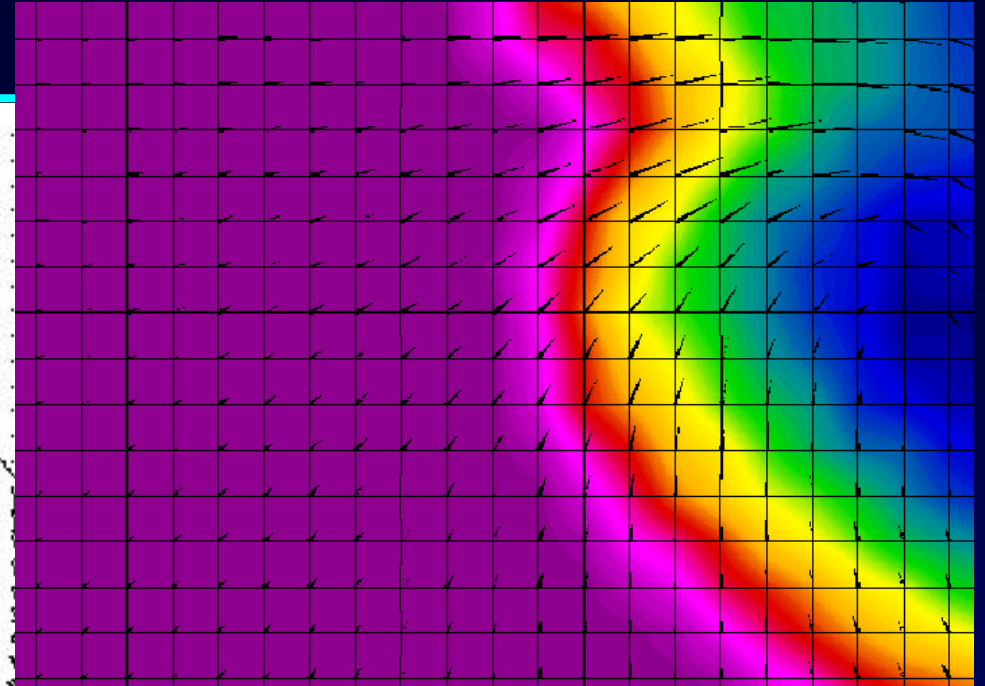
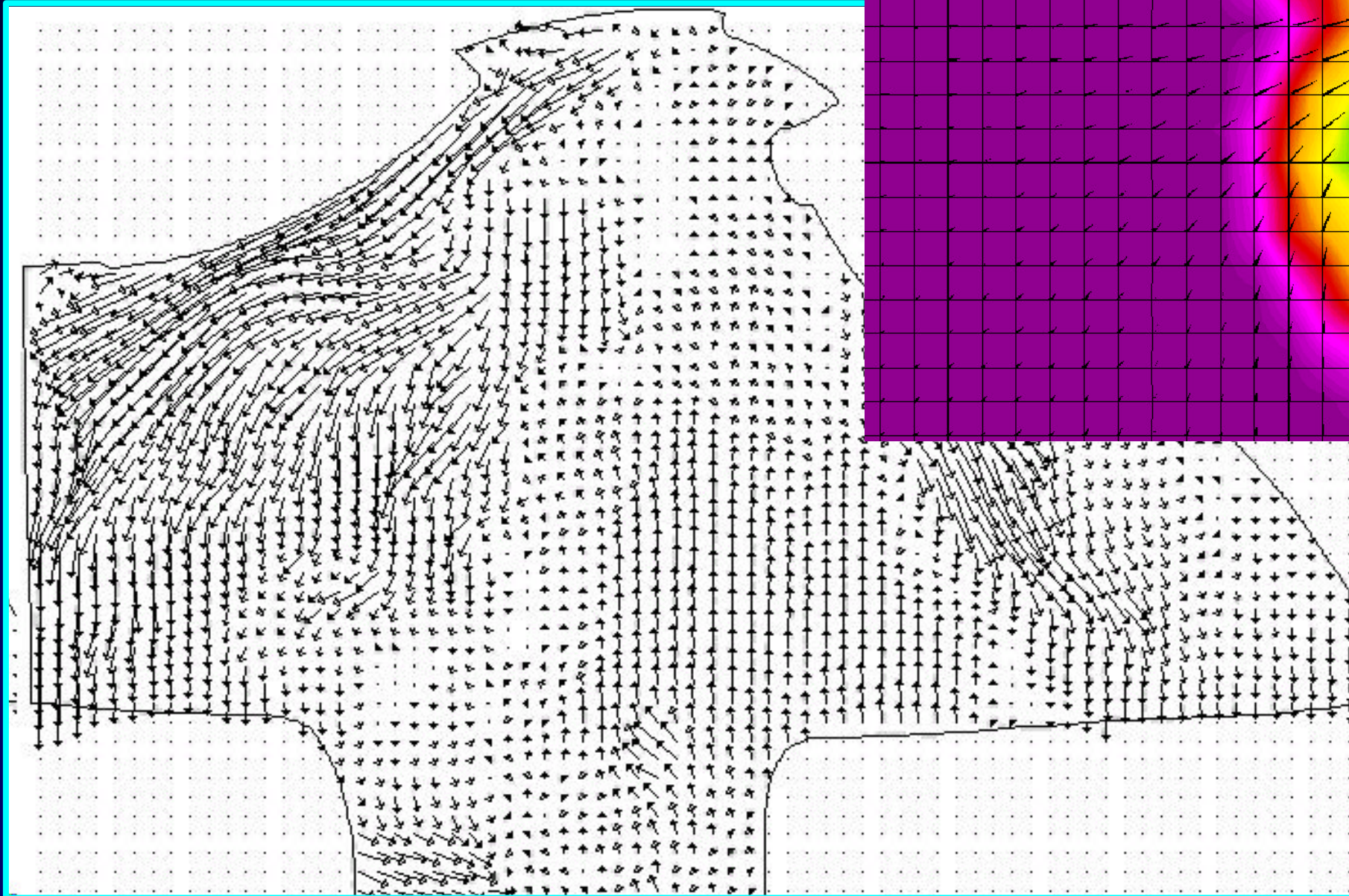
Steady (time-independent) flows:

- ◆ Strömung über Zeit unveränderlich
- ◆ $\mathbf{v}(\mathbf{x}): \mathbb{R}^n \rightarrow \mathbb{R}^n$, z.B. laminare Strömungen
- ◆ einfacherer Zusammenhang

Time-dependent (unsteady) flows:

- ◆ Strömung ändert sich über Zeit selbst
- ◆ $\mathbf{v}(\mathbf{x},t): \mathbb{R}^n \times \mathbb{R}^1 \rightarrow \mathbb{R}^n$, z.B. turbolente Str.
- ◆ komplexerer Zusammenhang

Time-dependent vs. steady



Direkte vs. indirekte FlowViz

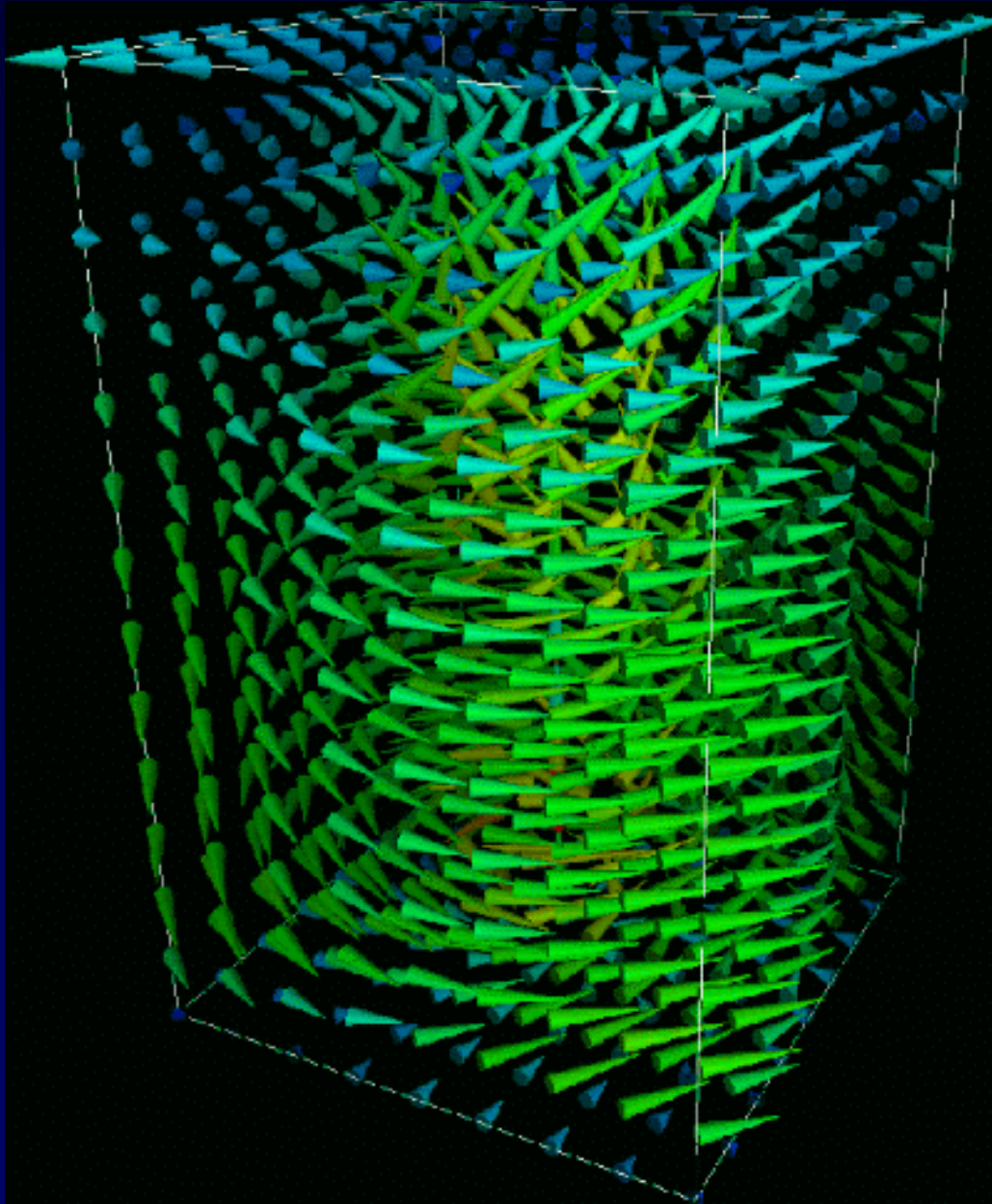
Direkte Strömungsvisualisierung:

- ◆ Überblick über Jetztzustand der Strömung
- ◆ Visualisierung der Vektoren
- ◆ Pfeildarstellungen, Verwischtechniken

Indirekte Strömungsvisualisierung:

- ◆ Verwendung einer Zwischenrepräsentation: Vektorfeldintegration über Zeit
- ◆ Visualisierung der Zeitentwicklung
- ◆ Strömungslinien, Strömungsflächen

Direkt vs. indirekt – Beispiel



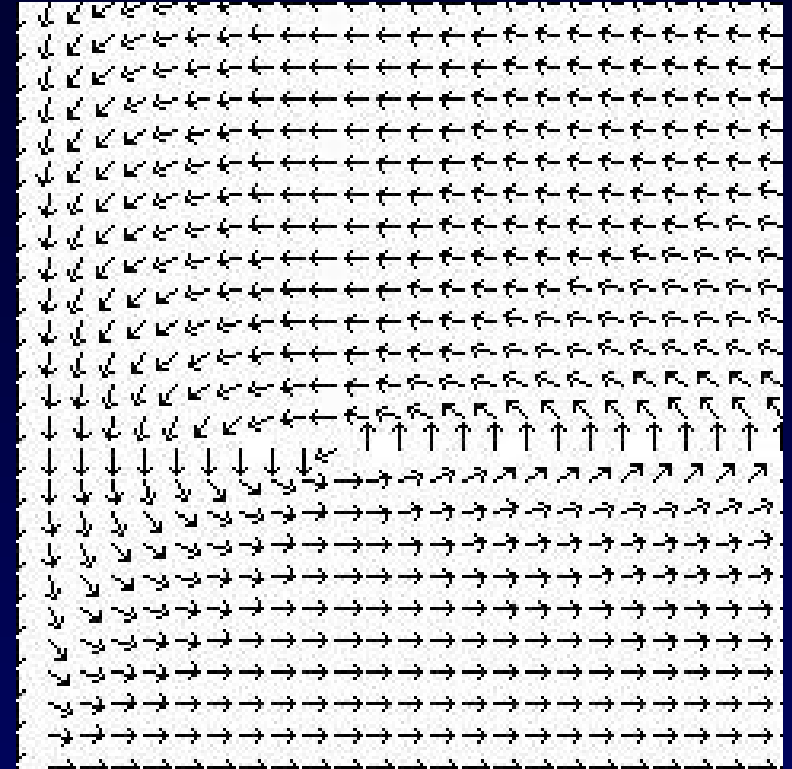
Strömungsvisualisierung mit Pfeilen

Hedgehog plots, etc.

FlowViz mit Pfeilen

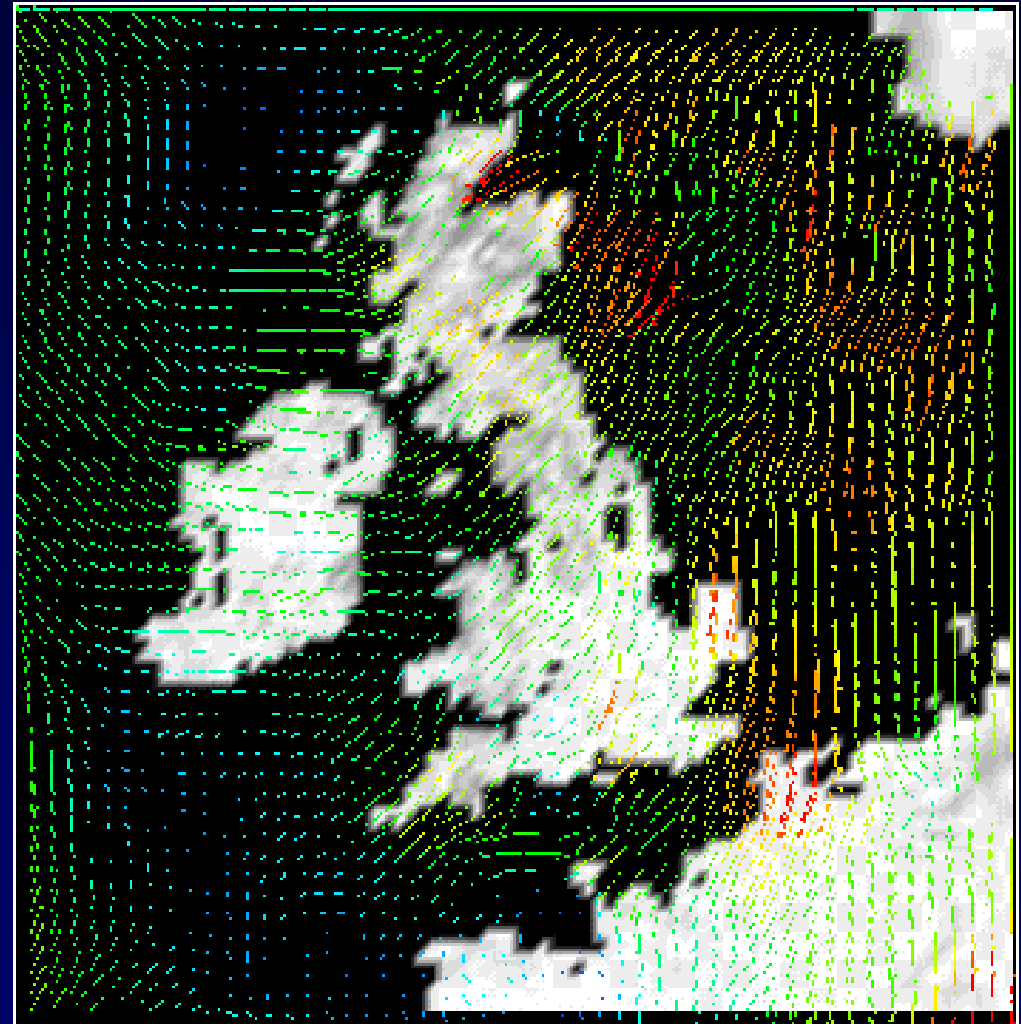
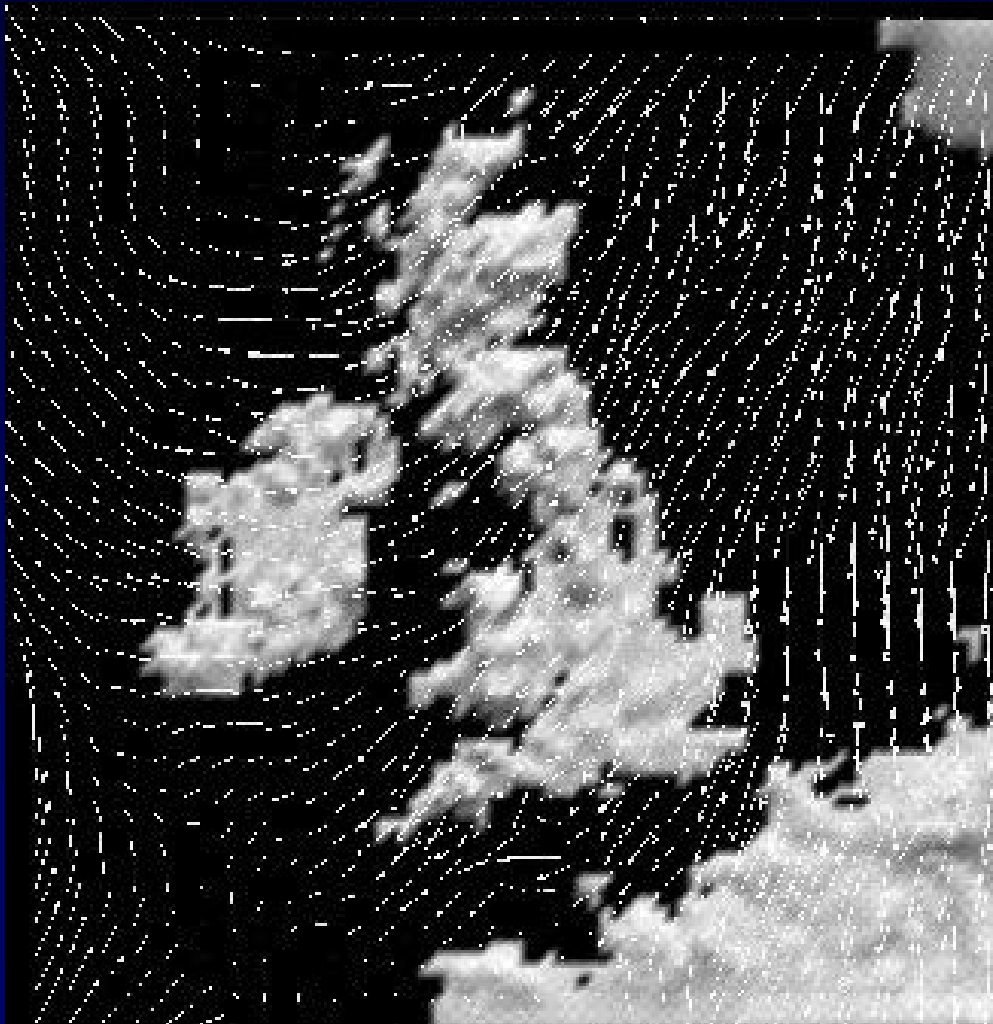
Aspekte:

- ◆ Direkte FlowViz
- ◆ normierte Pfeile vs. Skalierung mit Geschwindigkeit
- ◆ 2D: ganz gut brauchbar, 3D: meist problematisch
- ◆ oft nur bedingt verständlich (zeitliche Komponente fehlt)
- ◆ oft in Verwendung!



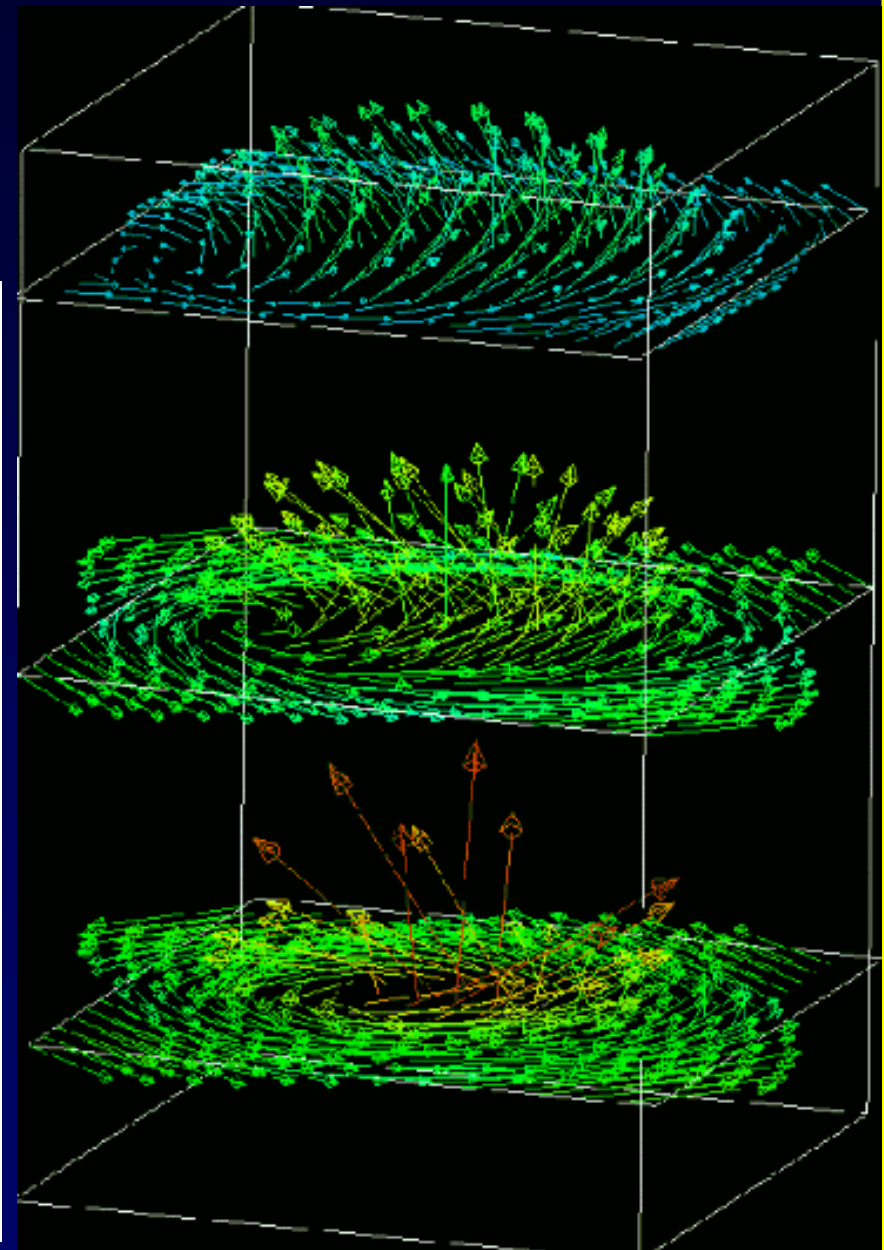
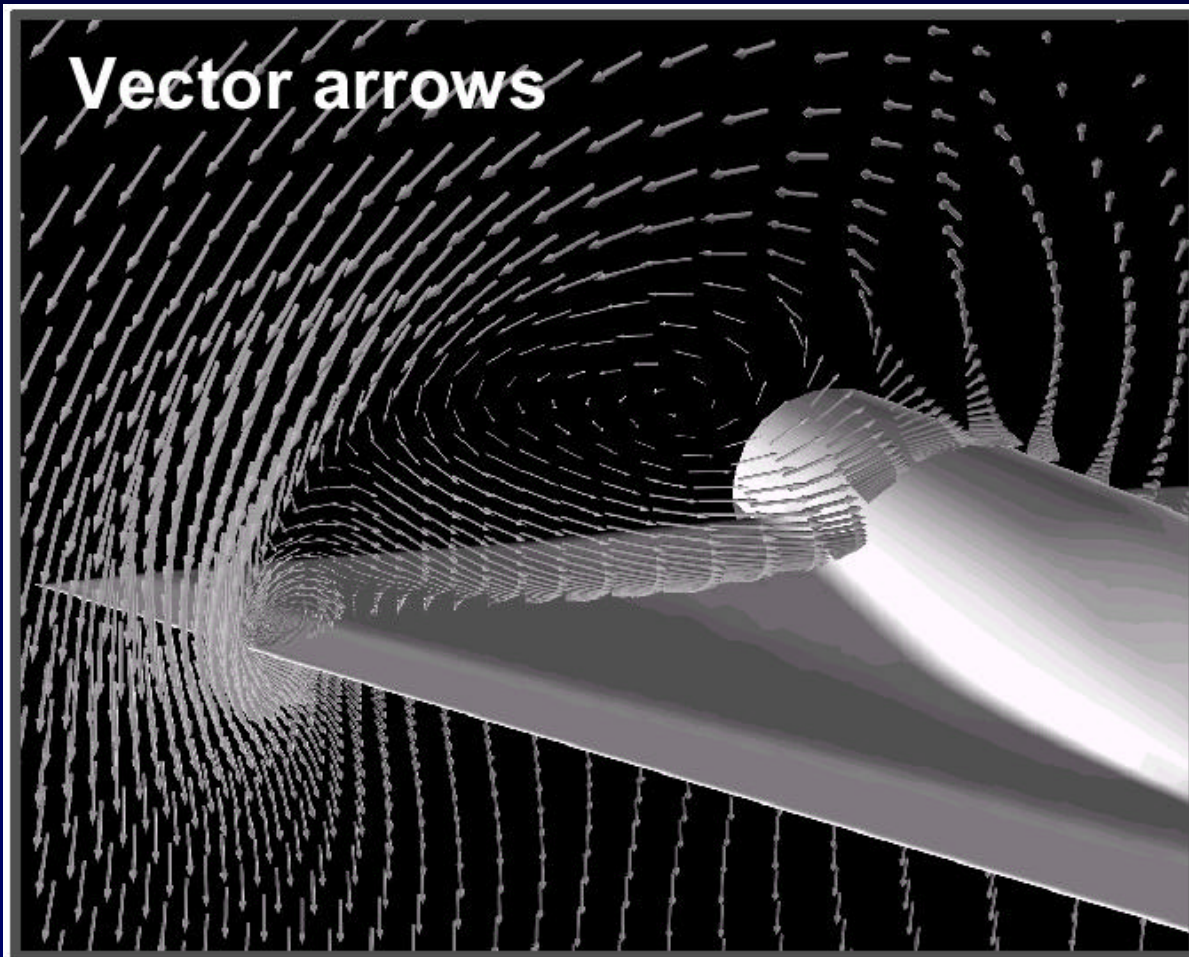
Pfeile im 2D

Skalierte Pfeile vs. farb-codierte Pfeile



Pfeile im 3D

Kompromiß:
Pfeile nur in Schichten

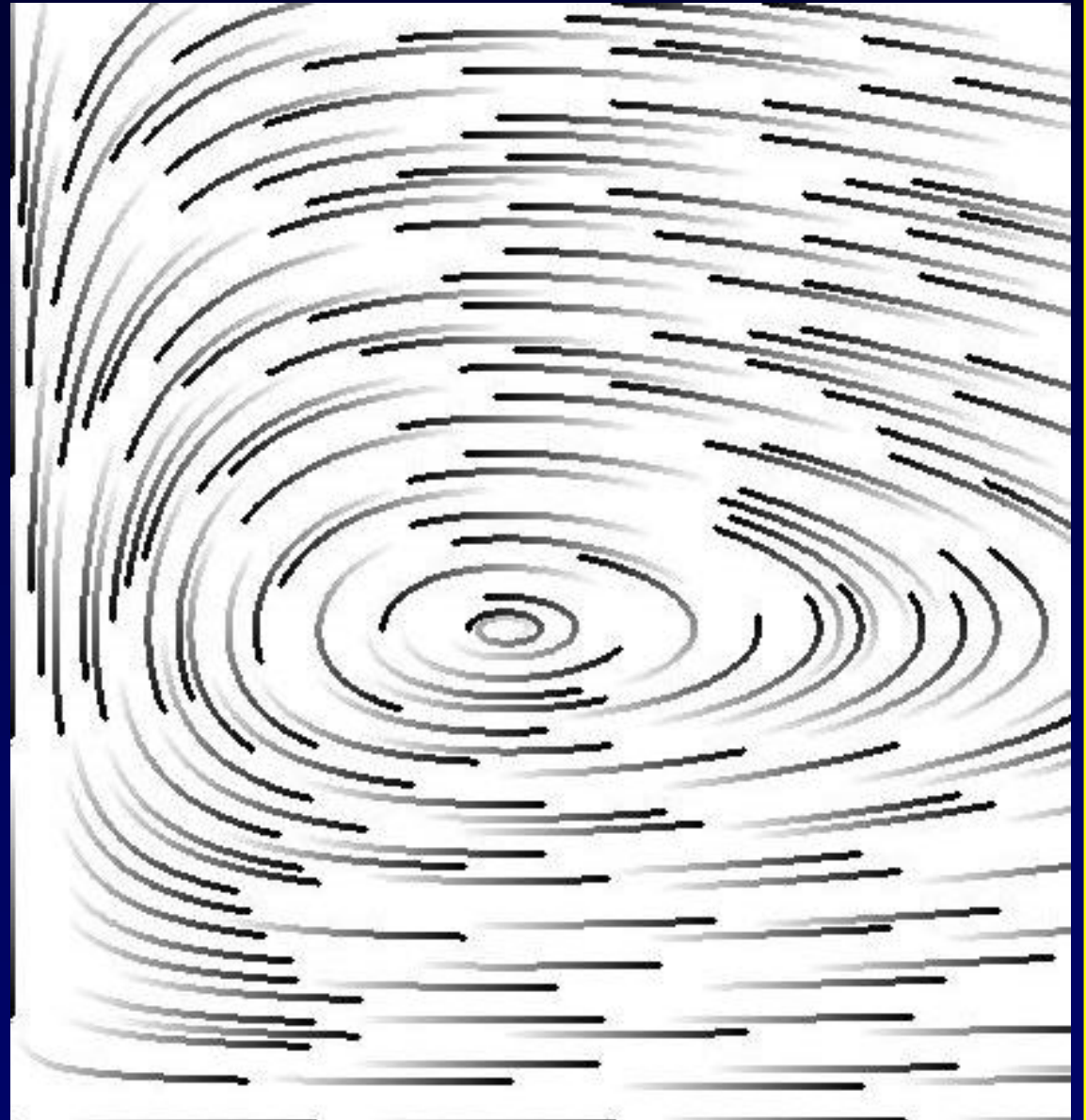
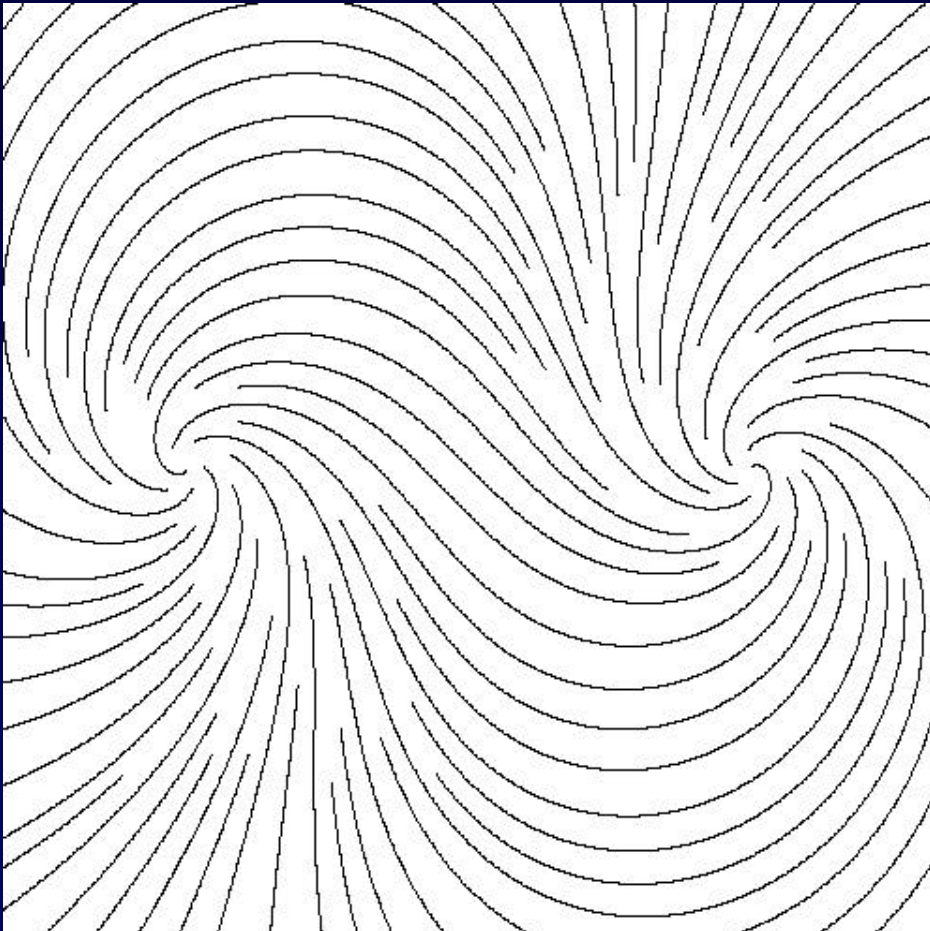


Strömungsvisualisierung mit Strömungslinien

Strömungslinien,
Partikelbahnen, etc.

Strömungslinien im 2D

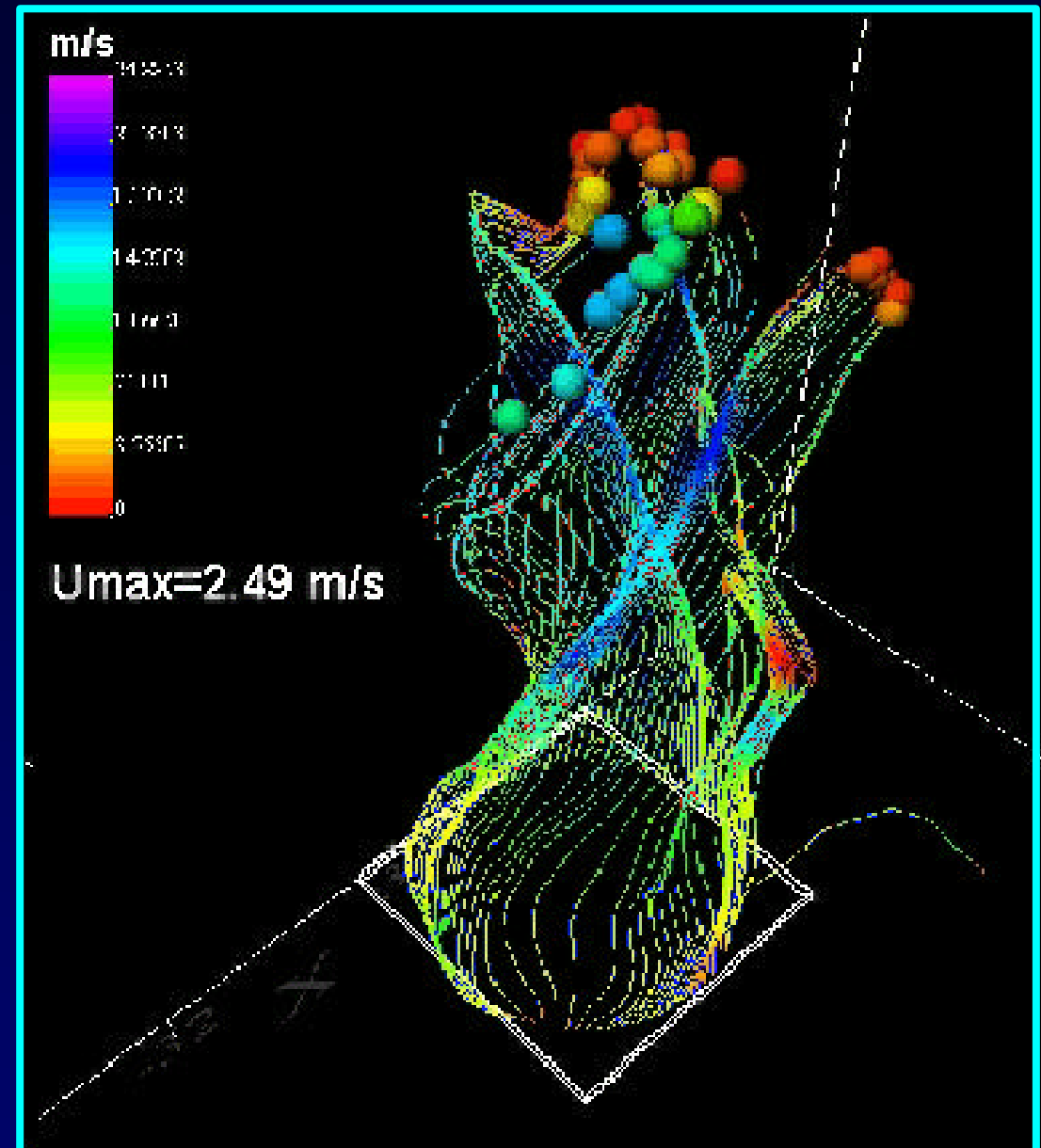
Gut geeignet, um
Überblick zu geben



Visualisierung mit Partikel

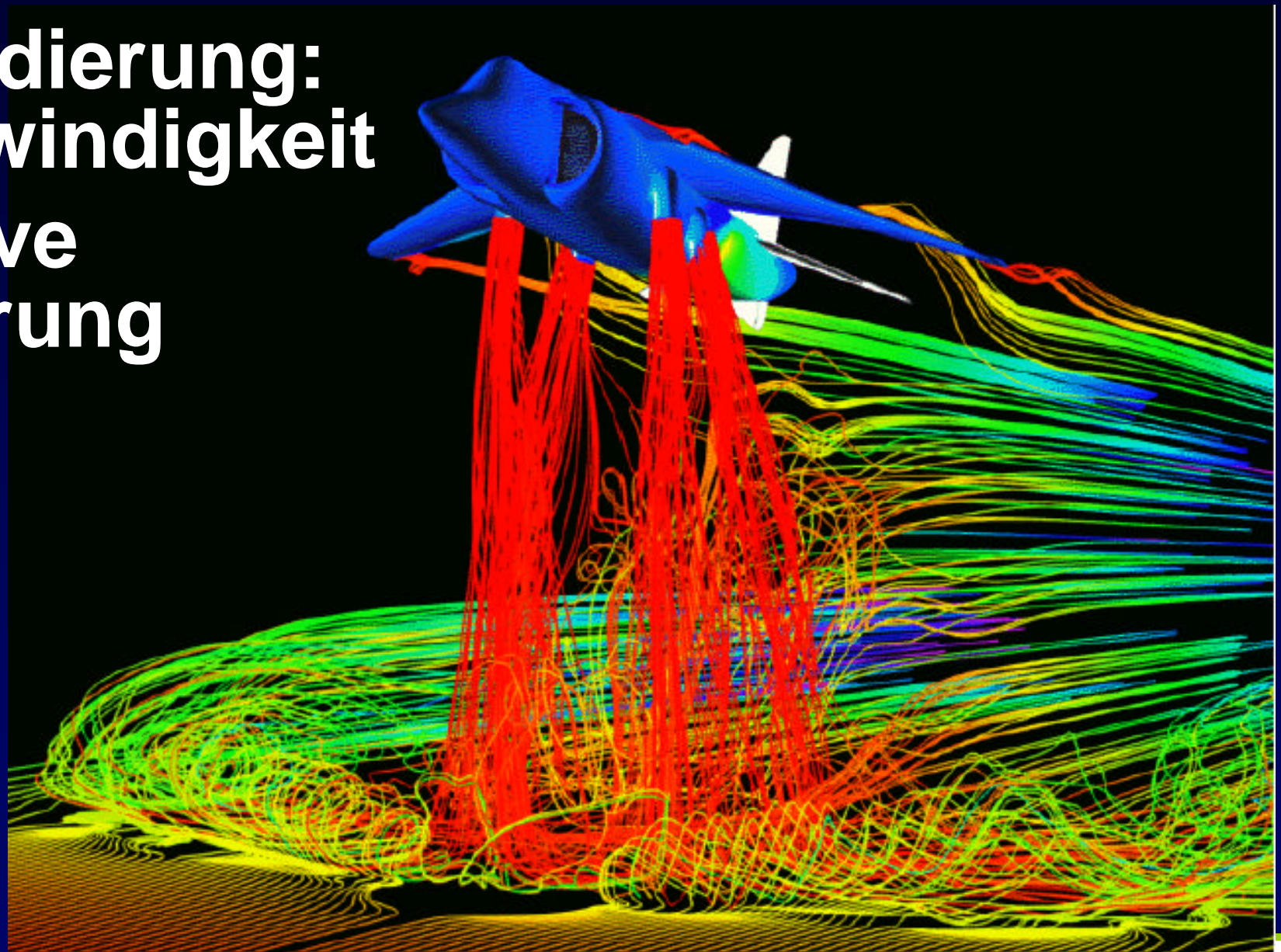
Partikelbahnen =
Strömungslinien
Varianten (time-
dependent data):

- ◆ **streak lines:**
immer neue
Partikel los-
lassen
- ◆ **path lines:**
Langzeitweg
eines Partikels



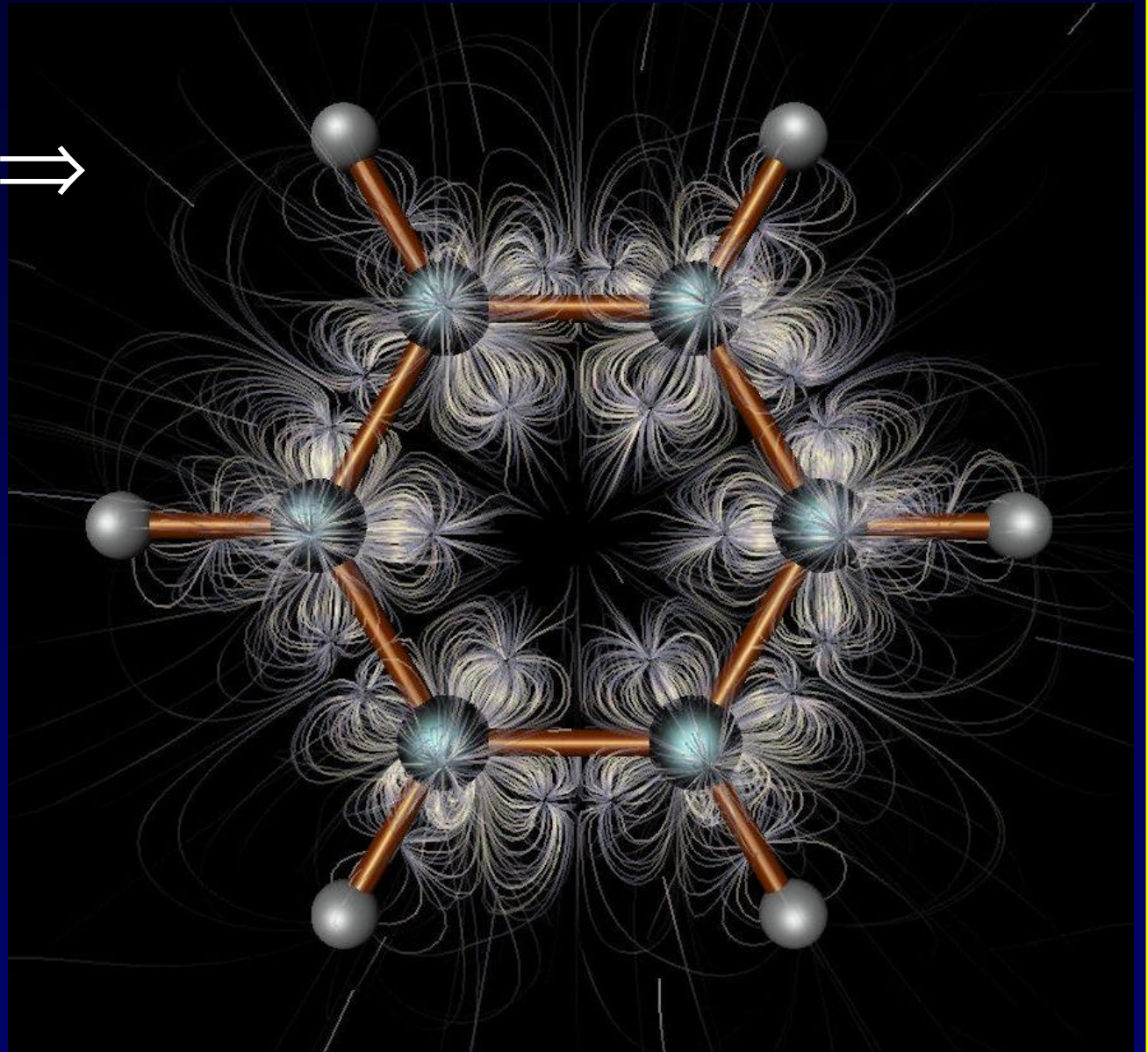
Strömungslinien im 3D

Farbcodierung:
Geschwindigkeit
Selektive
Platzierung



Illuminated Stream Lines

Beleuchtung
von 3D Kurven \Rightarrow
bessere Wahr-
nehmung!



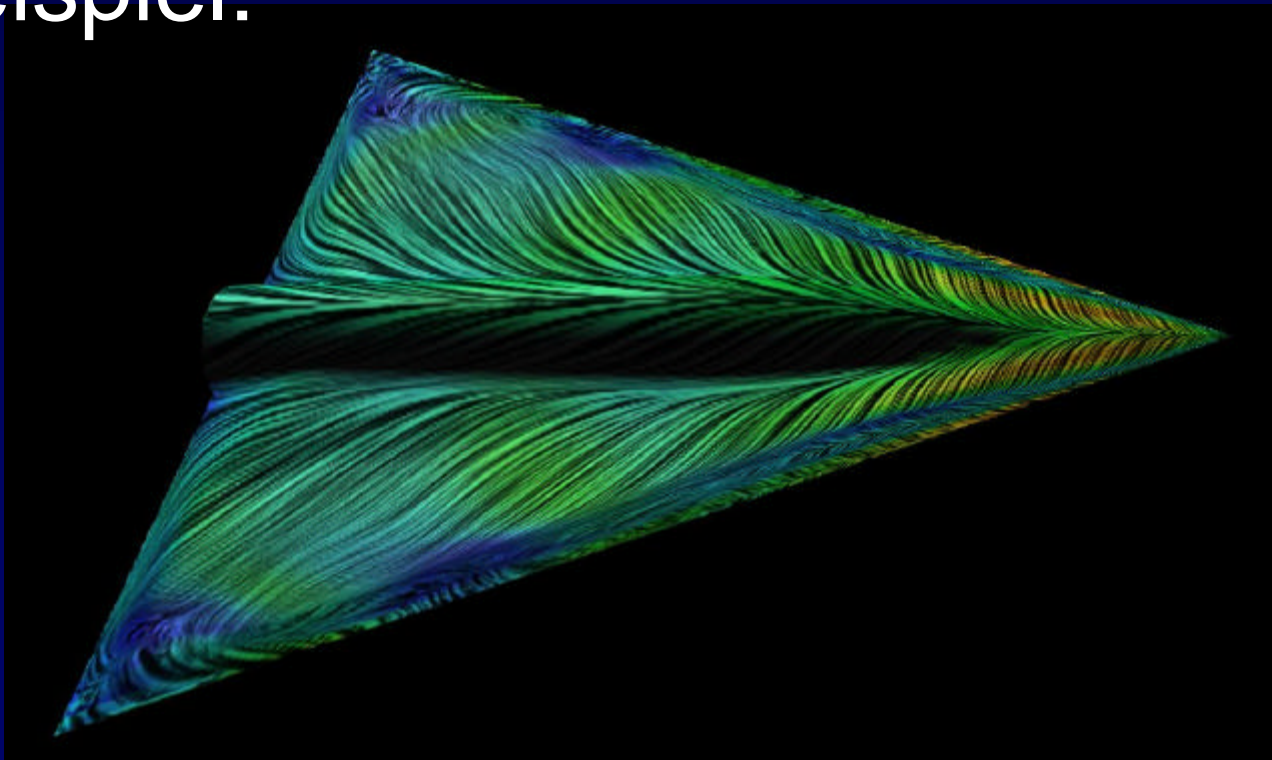
Line Integral Convolution

Strömungsvisualisierung
im 2D oder auf Flächen

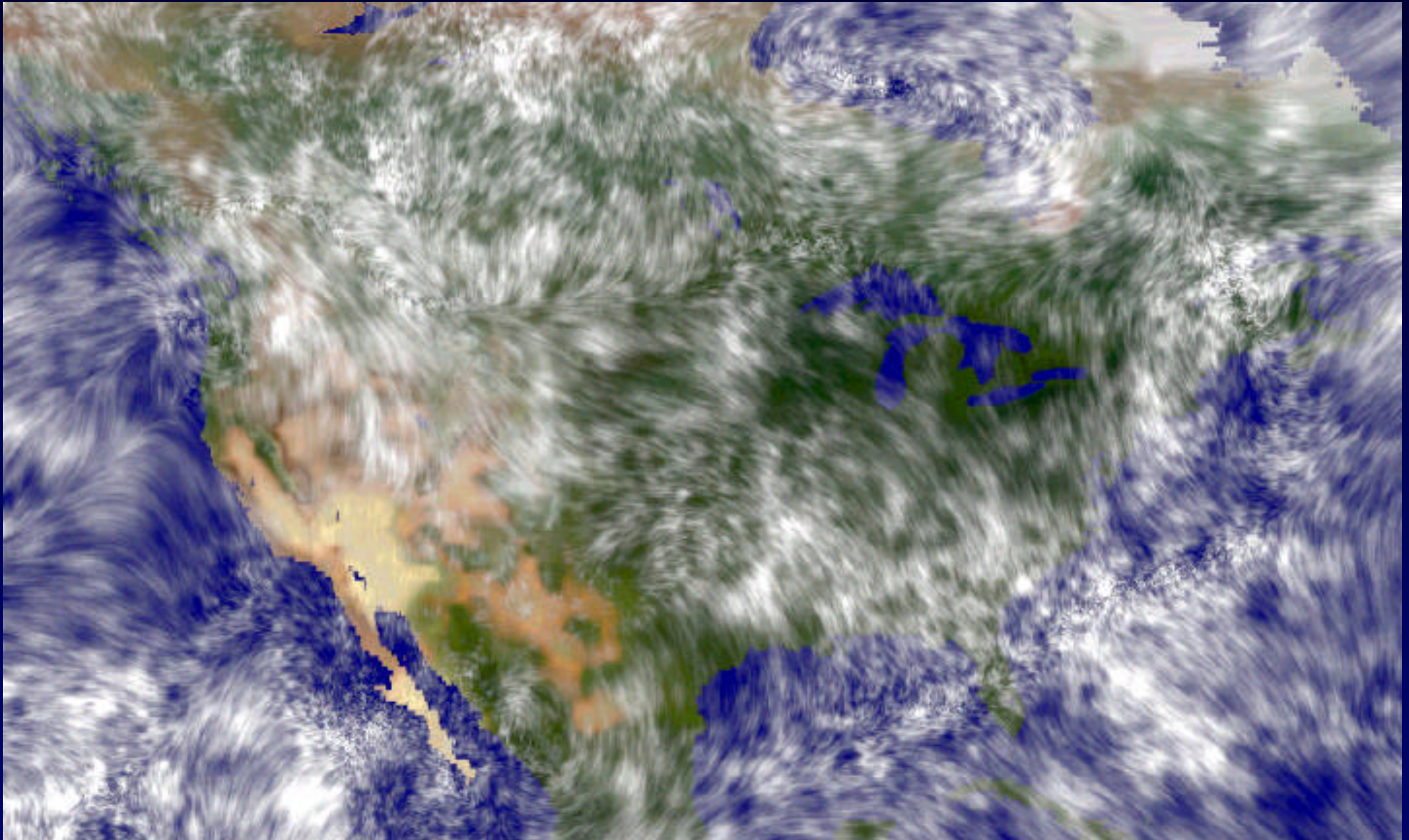
LIC – Einleitung

Aspekte:

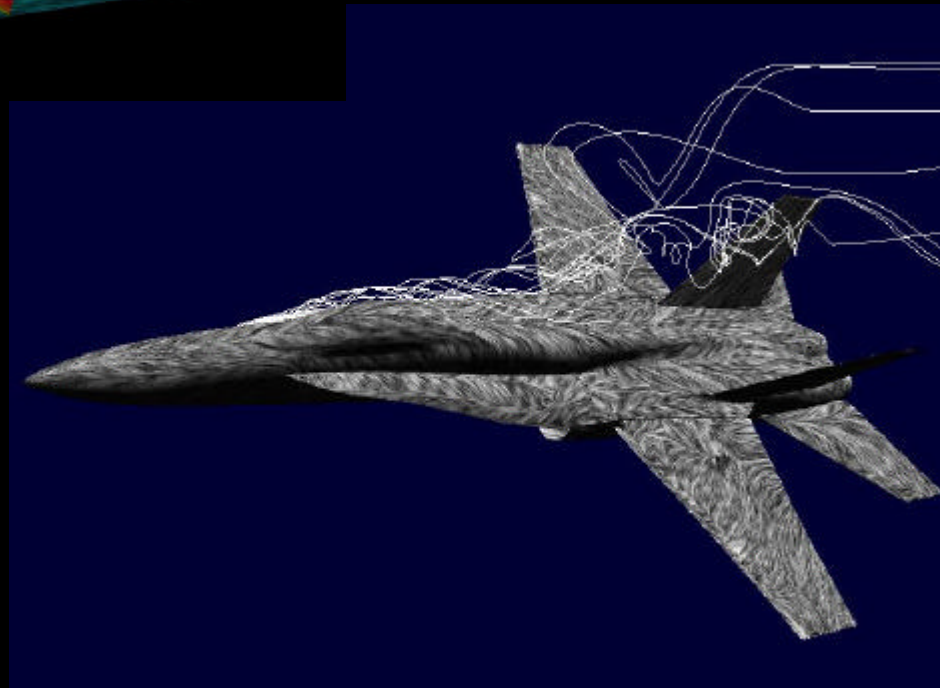
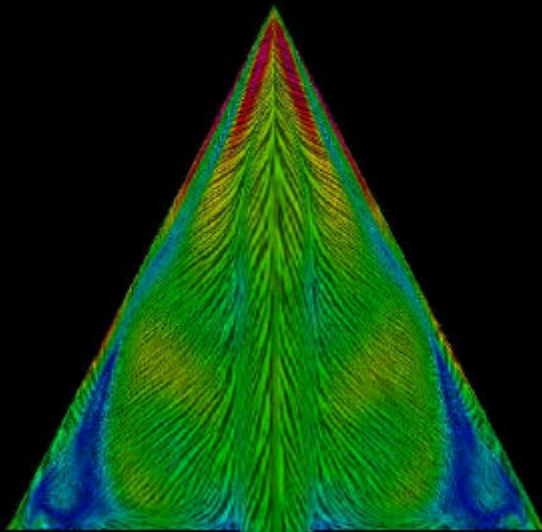
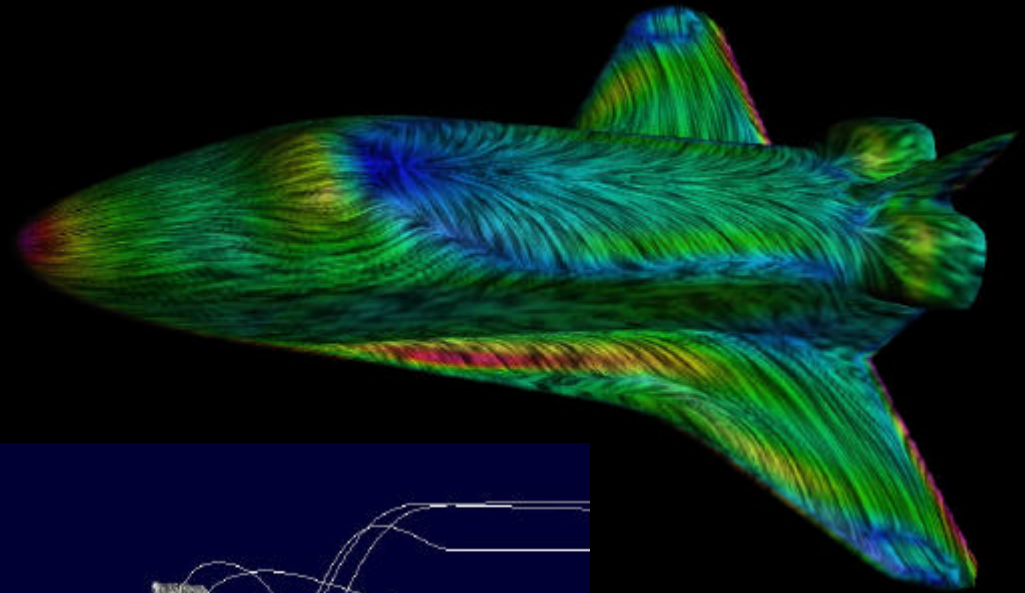
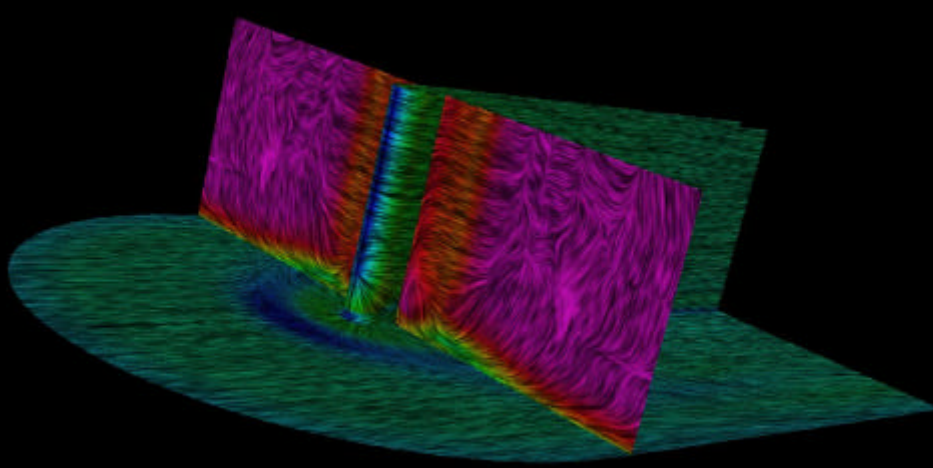
- ◆ Ziel: Gesamtüberblick über Strömung
- ◆ Ansatz: Verwendung von Texturen
- ◆ Idee: Strömung \Leftrightarrow visuelle Korelation
- ◆ Beispiel:



LIC im 2D – Beispiel

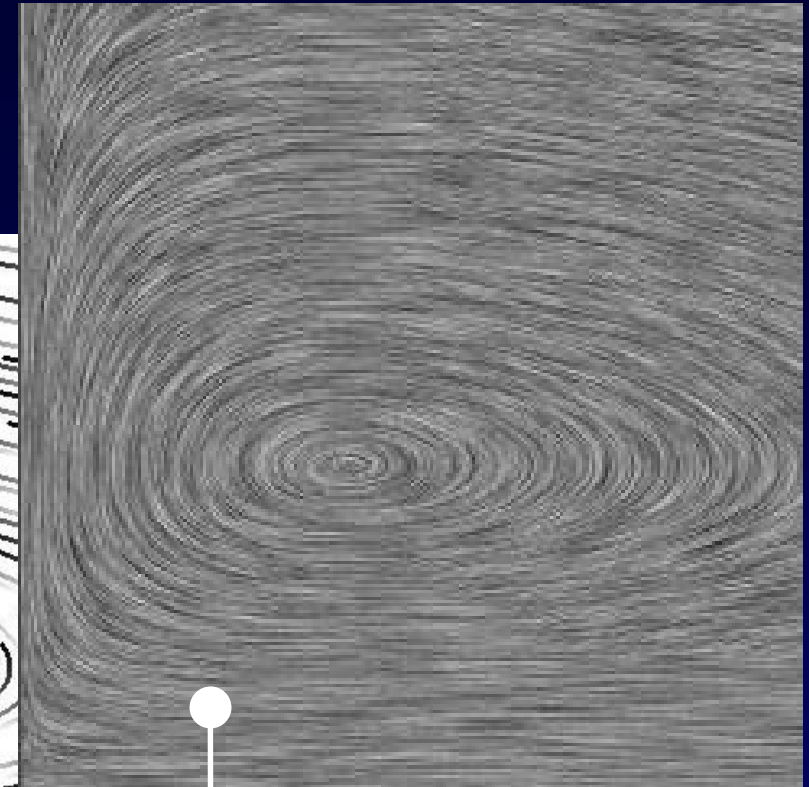
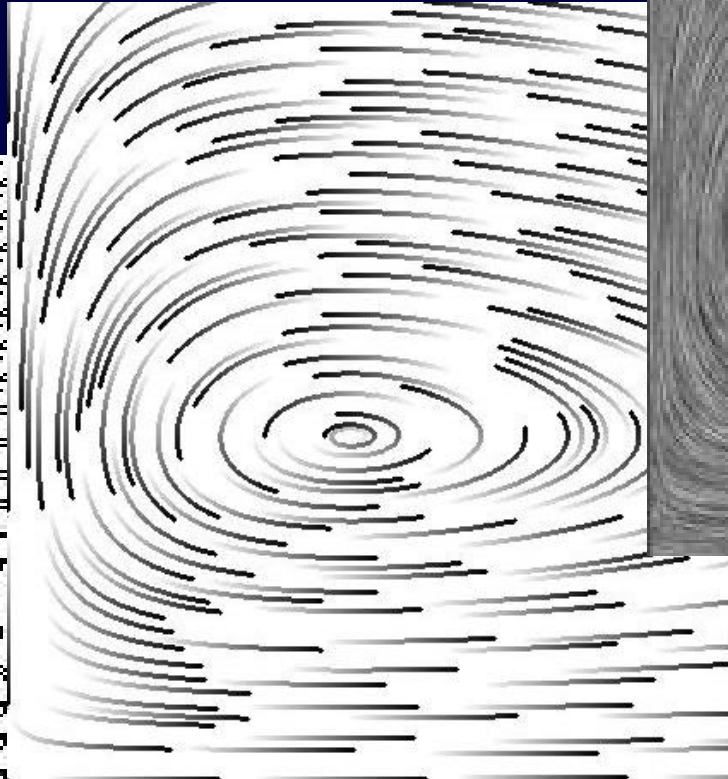
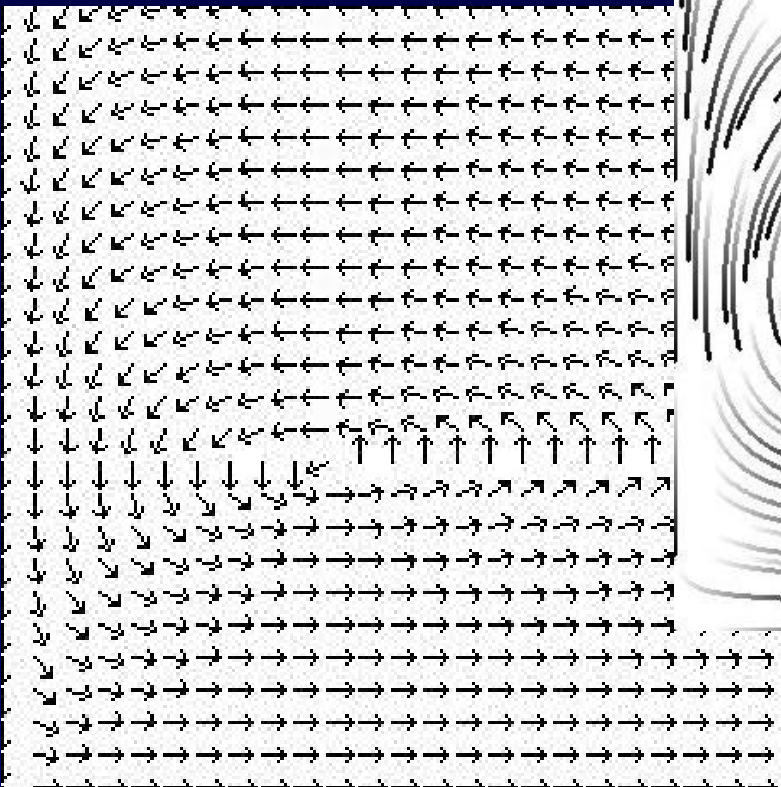


LIC – Beispiele auf Flächen



Pfeile vs. Str.-Linien vs. Texturen

Strömungslinien: selektiv,
Pfeile: naja,



Texturen:
2D-füllend

Information Visualization

InfoViz-Kontext, Allgemeines

Information Visualization

Rather new branch of viz, next to:

- ◆ volume visualization
 - ◆ flow visualization
- } scientific viz

Deals with:

- ◆ abstract data
- ◆ multi-dimensional data
- ◆ very large data-sets

InfoViz vs. SciViz

usually no inherent spatial arrangement
in general n-dimensional data

prime goals:

- ◆ useful visual metaphors
- ◆ flexible interaction mechanisms
- ◆ useful tools for exploration

inherent spatial arrangement (2D, 3D)
often 2- or 3-dimensional data

prime goals:

- ◆ fast visualization and rendering
- ◆ interactive applications
- ◆ useful tools for analysis

Visual metaphors & interaction

Req. 1: useful visual metaphors

- ◆ how to represent abstract data, n-dimensional data, very large data-sets?
- ◆ how to locate data items?
- ◆ 2D or 3D representation?

Req. 2: flexible interaction techniques

- ◆ changing between different views
- ◆ changing the focus
- ◆ zooming, panning, sub-setting, ...

Tree map: 1500 files, 190 dirs.

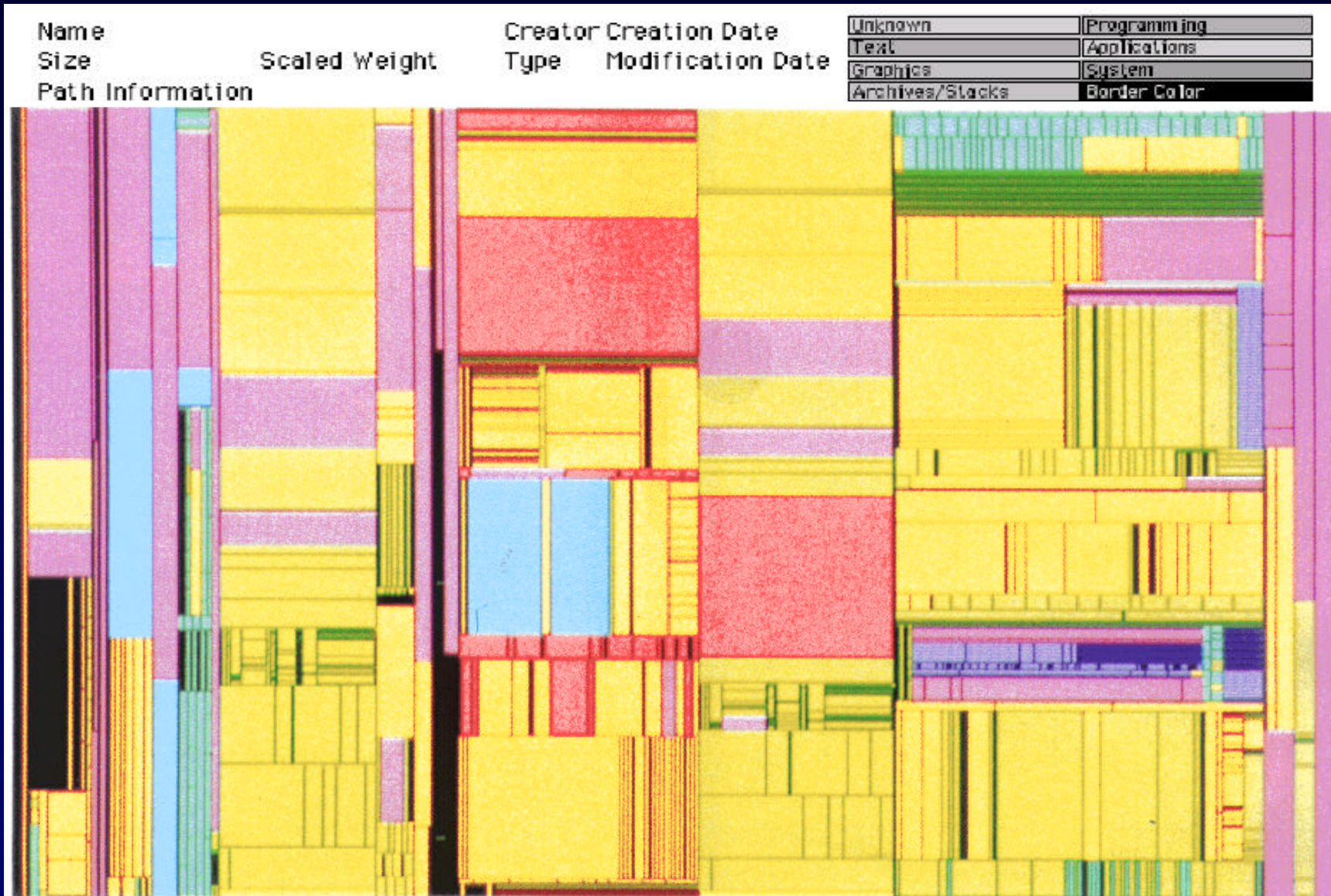


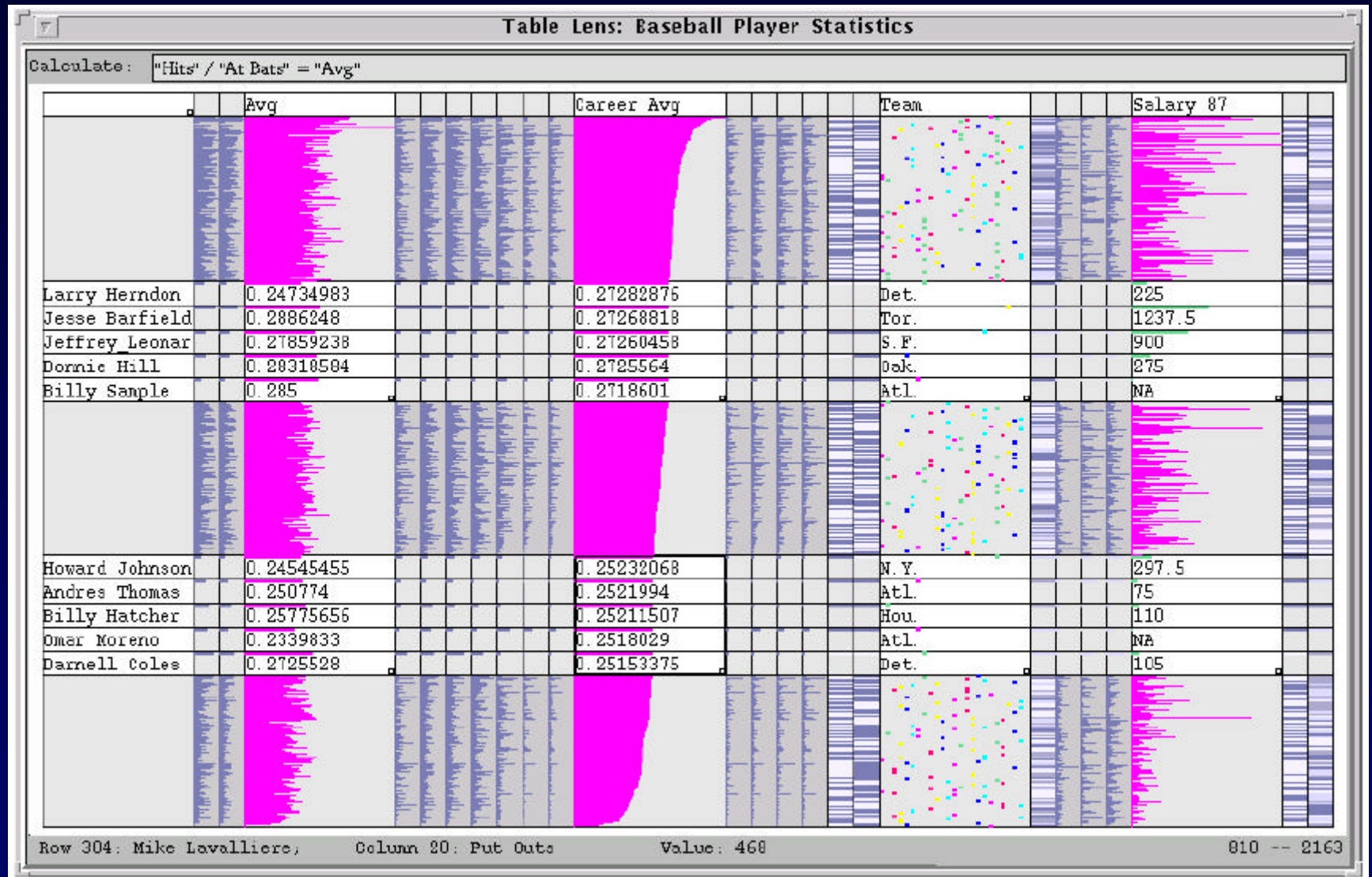
Figure 8: Slice-and-Dice Treemap

Macintosh file hierarchy with 1500 files and 190 directories.

Notice the duplicate directory at the top level which contains a copy of the system file.

Table lens

Demo

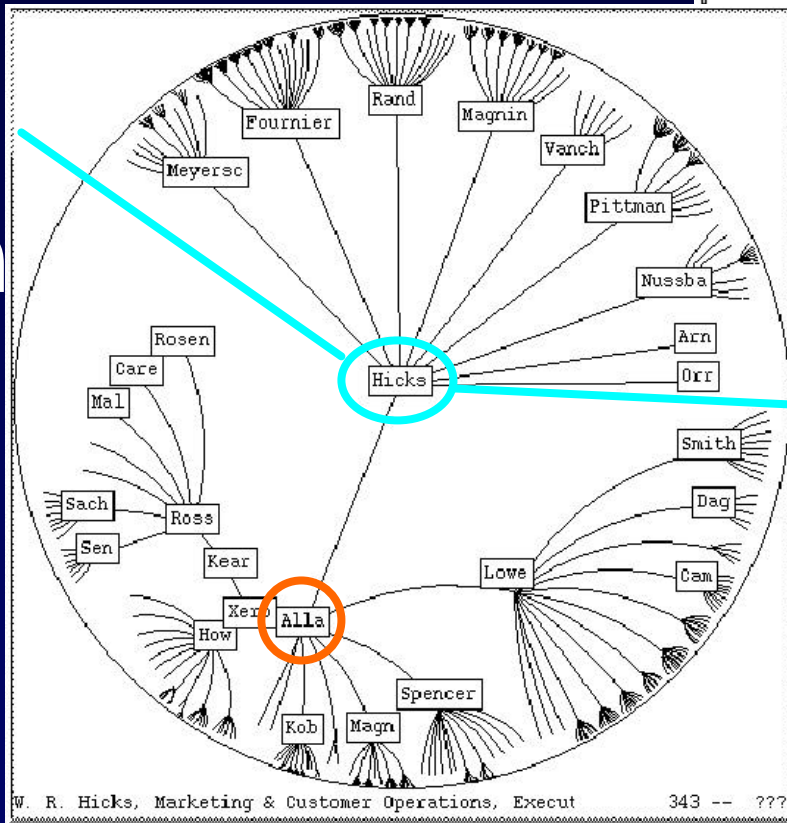
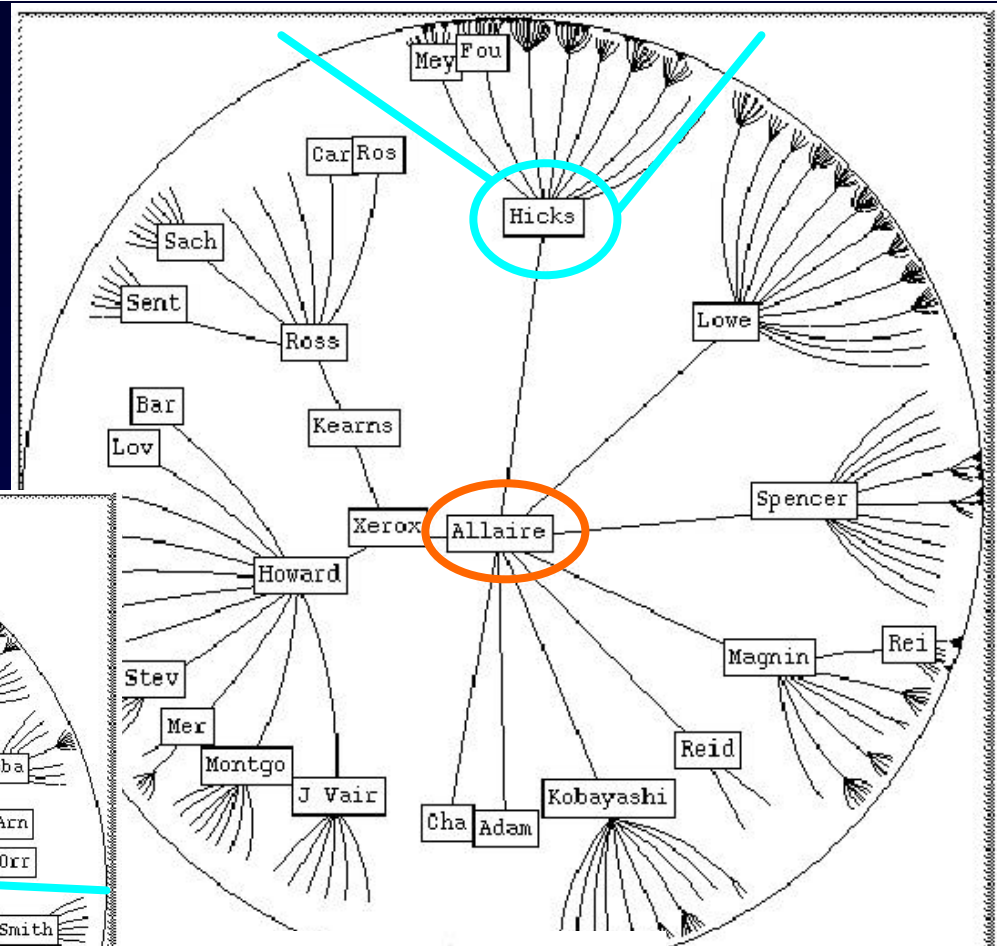


Hyperbolic trees

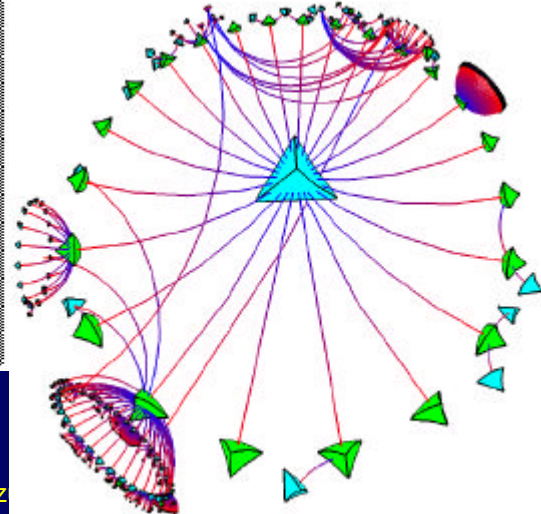
Using hyperbolic geometry

Focus change through pan

Works in 3D also



W. R. Hicks, Marketing & Customer Operations, Execut 343 -- ???



401 -- ???

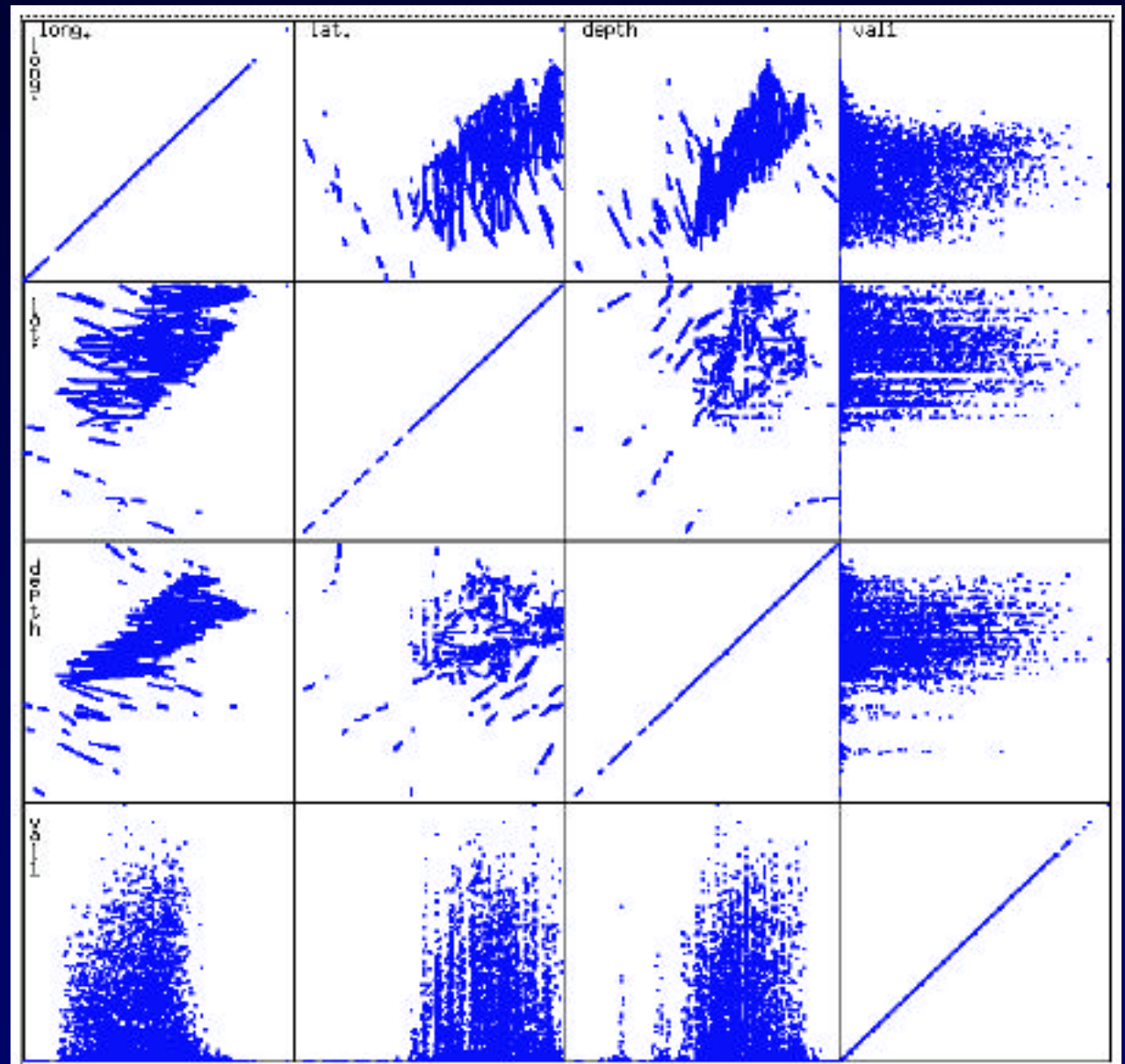
Scatterplots, Scatterplot-matrices

Scatterplot:

- ◆ 2 variables
- ◆ data records: single points

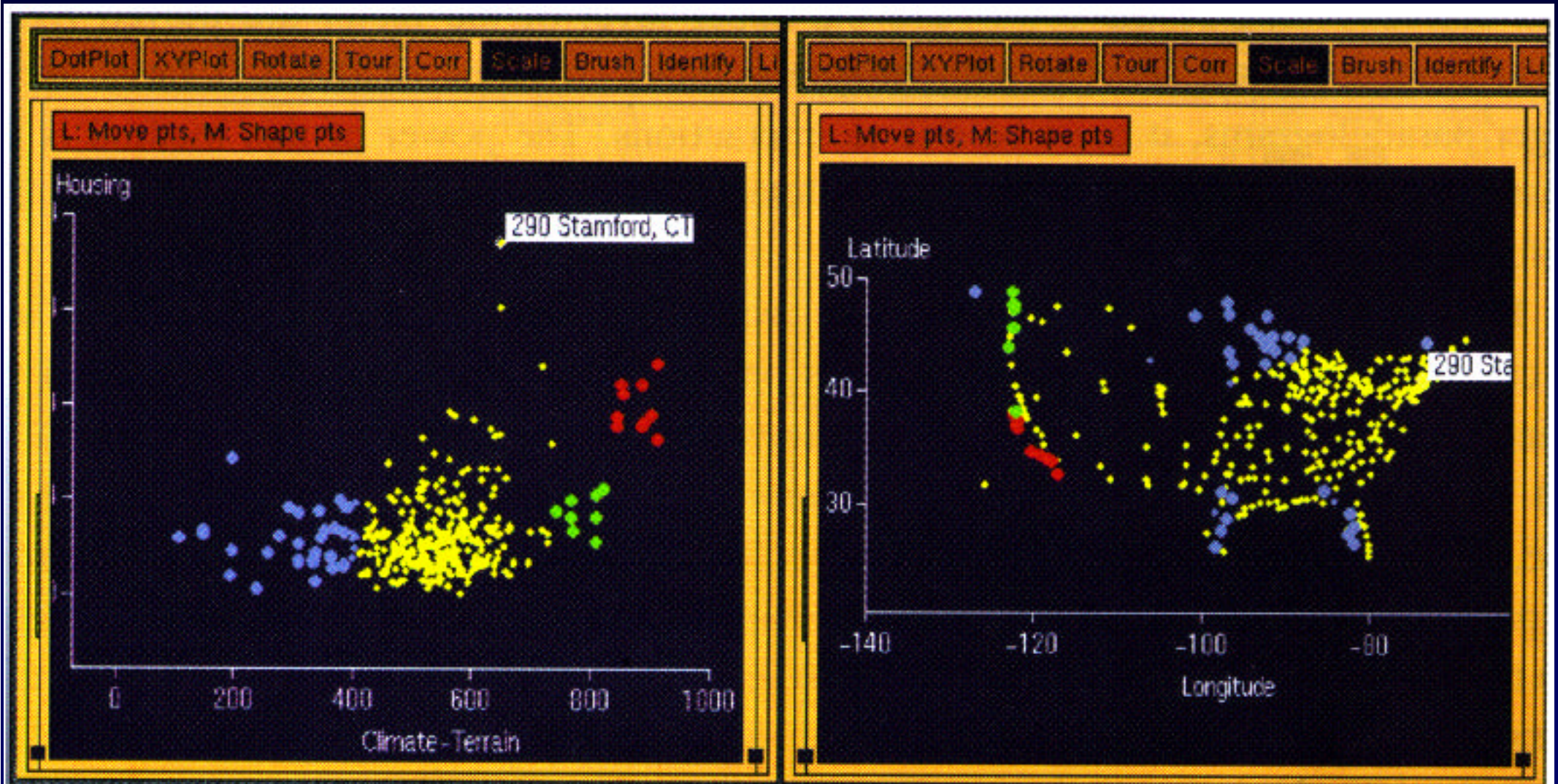
Scatterplot-matrices:

- ◆ all variables vs. all others



Linking & Brushing (XGobi)

Linked displays:



WEAVE – SciViz+InfoViz

Linking of SciViz- and InfoViz-views:

- ◆ 3D view (SciViz)
- ◆ scatterplot
- ◆ histogram

Brushing!

