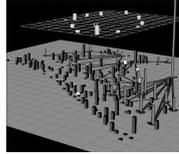
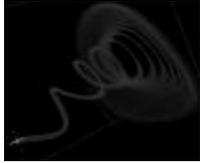


Visualisierung

Dr. Helwig Hauser

VO 186.004 + LU 186.703,
Wintersemester 2000/2001,
Sem186, Fav.-str. 9, 5. Stock,

<http://www.cg.tuwien.ac.at/courses/Visualisierung/>

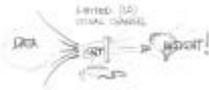


Helwig Hauser

v r l vis

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

Helwig Hauser

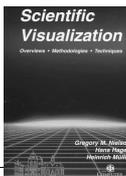
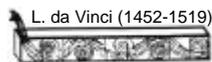
VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

v r l vis

Visualisierung – Hintergrund

Hintergrund:

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



Helwig Hauser

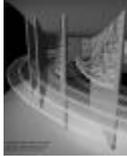
VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

1997:

Visualisierung – Teilbereiche

Visualisierung von ...

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



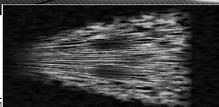
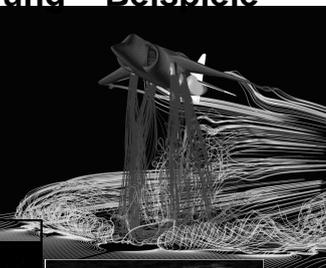
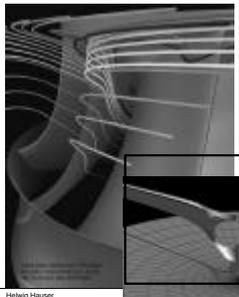
Visualisierung – Beispiele

Medizinische Daten



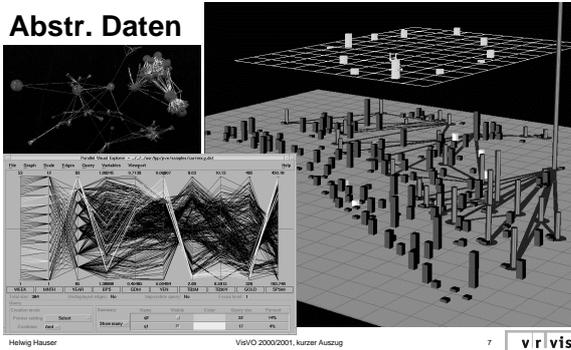
Visualisierung – Beispiele

Strömungsdaten



Visualisierung – Beispiele

Abstr. 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
 - ◆ Information Visualization
- } Scientific Visualization
- Inherenter Raumbezug
- 3D
- 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)
 - ◆ Magnetresonanzmessung (MR)
- ◆ Materialprüfung
 - ◆ Industrie-CT
- ◆ Simulation
 - ◆ Finite element methods (FEM)
 - ◆ Computational fluid dynamics (CFD)
- ◆ etc.

3D Datenraum

Wie sind Volumsdaten organisiert?

- ◆ Kartesisches bzw. reguläres Gitter:
 - ◆ CT/MR: oft $dx=dy<dz$, z.B. 35 Schichten (z) á 256² Werten (Pixel)
 - ◆ Data enhancement: iso-stack-Berechnung = Interpolation von zusätzl. Schichten, sodaß $dx=dy=dz$, 256³ 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

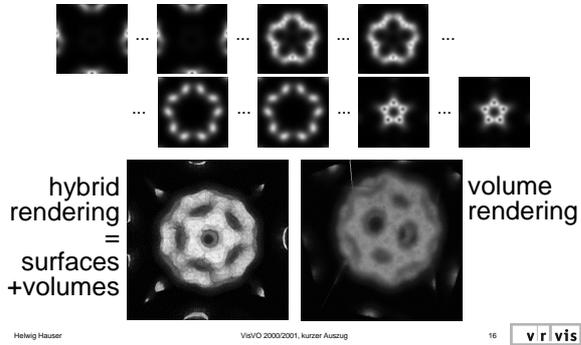
Surface rendering:

- ◆ 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



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)

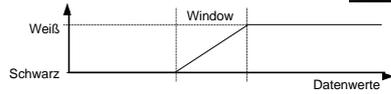
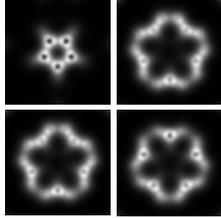
Einfache Methoden

Slicing, etc.

Slicing

Slicing:

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



Slicing

Nicht so einfach:

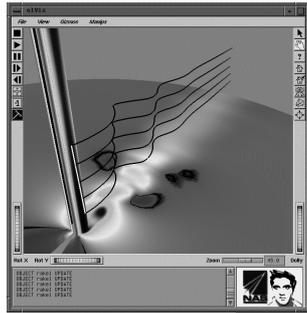
- ◆ Slicing durch allgem. Gitter
- ◆ Interpolation notwendig

Slicing:

- ◆ gut kombinierbar mit 3D-Vis.

MPR:

- ◆ versch. Axen, 3D



Direkte Volumsvisualisierung, Einführung

Klassifikation – Transferfunktionen,

Direkte Volumensvisualisierung

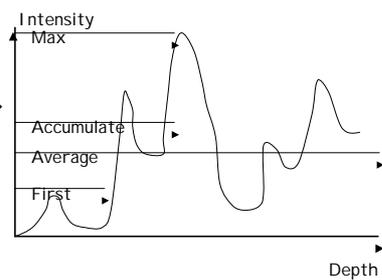
Überblick:

- ◆ 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 ⇒
- ◆ Compositing ⇒
- ◆ X-Ray ⇒
- ◆ First hit ⇒



Klassifikation

Zuordnung Daten ⇒ Semantik:

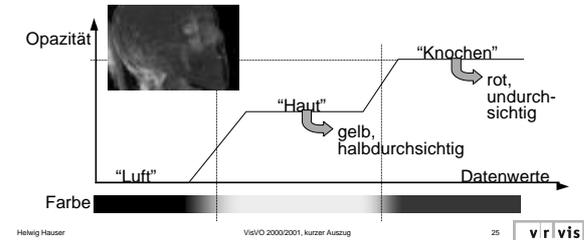
- ◆ Zuordnung zu Objekten, z.B. Knochen, Haut, Muskel, etc.
- ◆ Verwendung von Datenwerten, Gradienteninformation
- ◆ Ziel: Segmentierung
- ◆ Oft: semi-automatisch bzw. manuell
- ◆ Automatische Approximation: Transferfunktionen

Beispiel

Transferfunktionen

Abbildung Daten → "Darstellbares":

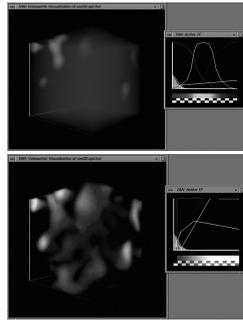
- ◆ 1.) Daten → Farbe
- ◆ 2.) Daten → Opazität (Nichtdurchsichtigkeit)



Versch. Transferfunktionen

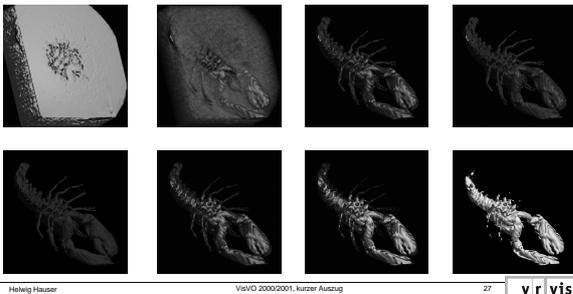
Ergebnisse:

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



Lobster – unterschiedl. TF

Drei Objekte: Medium, Schale, Fleisch



Fußdaten – ein bzw. zwei TF



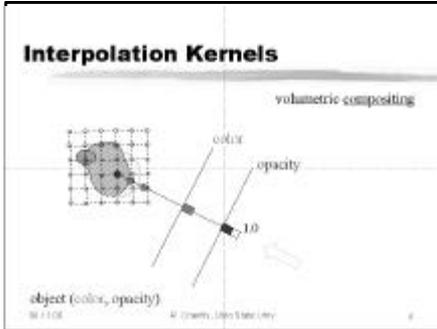
Ray casting / compositing

**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



Helwig Hauser

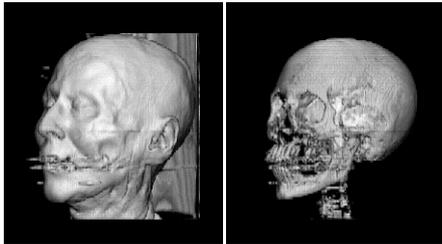
VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

31

vrvis

Ray Casting – Beispiele

Unterschiedliche TF (quasi-surf. rend.),
256²×113 CT-Daten



Helwig Hauser

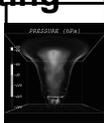
VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

32

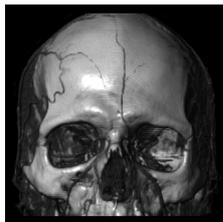
vrvis

Ray Casting – weitere Beispiel

Tornado Viz:



Kopf Data:



Helwig Hauser

VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

33

vrvis

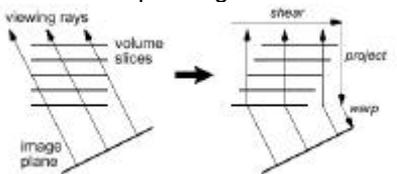
Shear-warp factorization

Fast object-order rendering

Shear-warp Factorization

Faktorisierung der viewing transformation:

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



Shear, project, warp

1.: shear-step

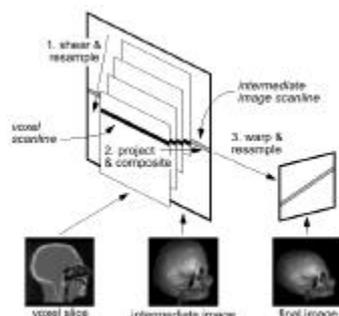
- ◆ 2 shears
- ◆ bi-linear reco.

2.: project-step

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

3.: warp-step

- ◆ Zw.-Bild auf Bild abbilden



Shear-Warp – Abschluß

Pros:

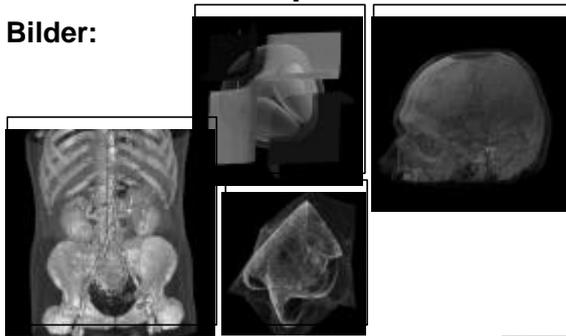
- ◆ schnell!
- ◆ einfach!
- ◆ perspektivische Projektion möglich

Cons:

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

Shear-warp – Bilder

Bilder:



Marching Cubes

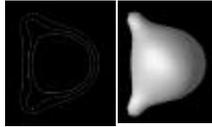
Iso-Flächen-Darstellung

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!



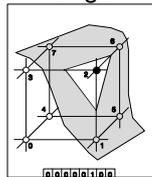
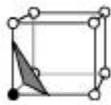
Annäherung der Iso-Fläche

Ansatz:

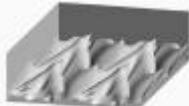
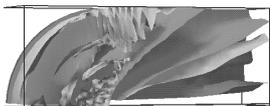
- ◆ Iso-Fläche schneidet Volumen = Menge aller Zellen

Idee:

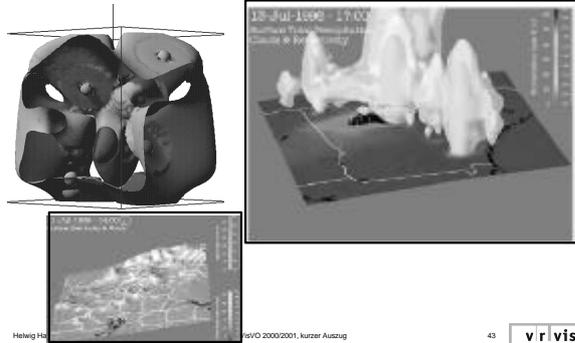
- ◆ Teile der Iso-Fläche pro geschnittener Zelle repräsentieren
- ◆ Möglichst einfach: Verwendung von Dreiecken



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

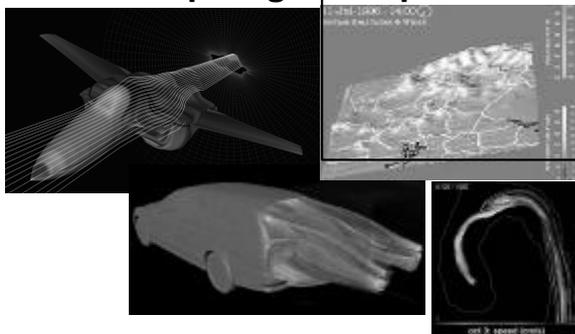
Messung:

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

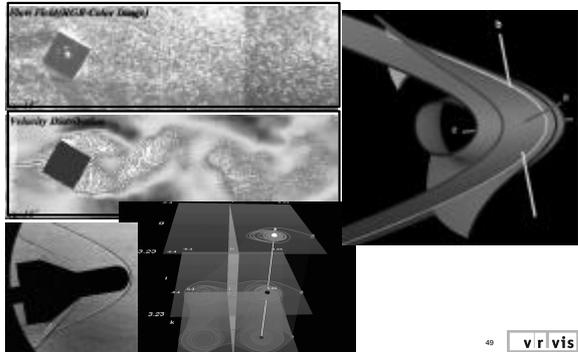
Modellierung:

- ◆ flow: analytische Formel, "überall" auszuwerten

Datenursprung – Beispiele 1/2



Datenursprung – Beispiele 2/2



Sim. vs. Messung vs. Modell

Simulation:

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

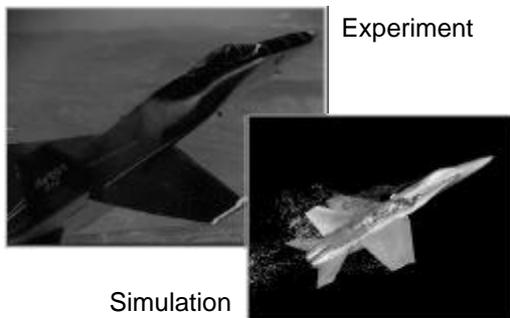
Messungen:

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

Modelle:

- ◆ Differenzialgleichungssysteme dx/dt

Vergleich mit Wirklichkeit



2D vs. Flächen vs. 3D

2D-Strömungsvisualisierung

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

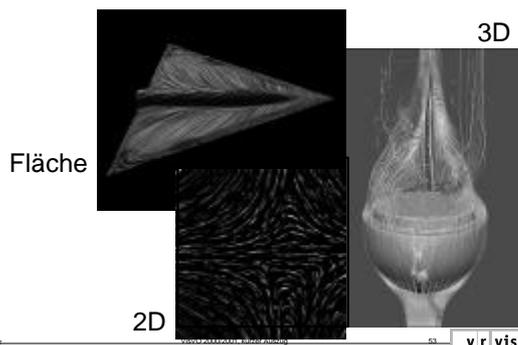
Visualisierung von Oberflächenströmungen

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

3D-Strömungsvisualisierung

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

2D/Flächen/3D – Beispiele



Steady vs. Time-dependent

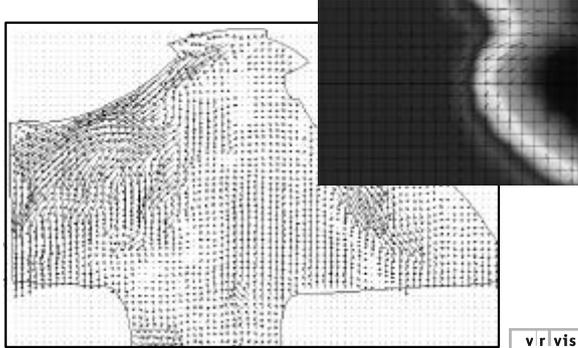
Steady (time-independent) flows:

- ◆ 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. turbulente Str.
- ◆ komplexerer Zusammenhang

Time-dependent vs. steady



Direkte vs. indirekte FlowViz

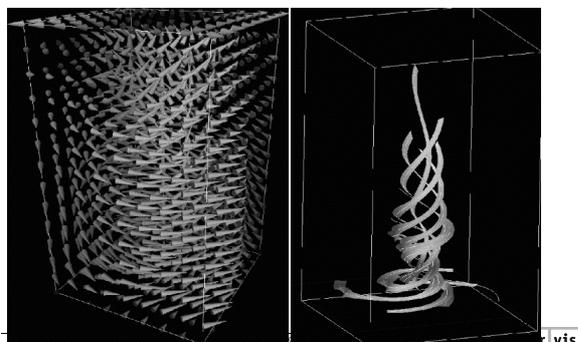
Direkte Strömungsvisualisierung:

- ◆ 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



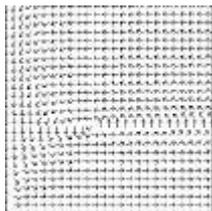
Strömungsvisualisierung mit Pfeilen

Hedgehog plots, etc.

FlowViz mit Pfeilen

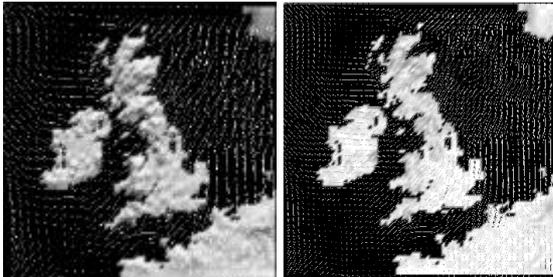
Aspekte:

- ◆ 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!



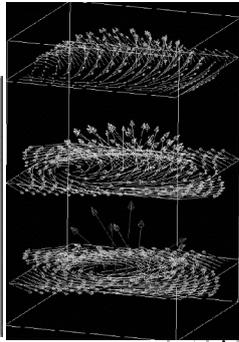
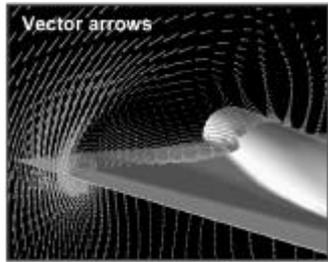
Pfeile im 2D

Skalierte Pfeile vs. farb-codierte Pfeile



Pfeile im 3D

Kompromiß:
Pfeile nur in Schichten



Helwig Hauser

VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

61

vrvis

Strömungsvisualisierung mit Strömungslinien

Strömungslinien,
Partikelbahnen, etc.

Helwig Hauser

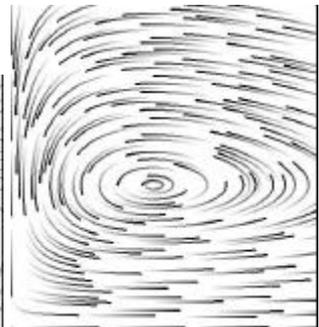
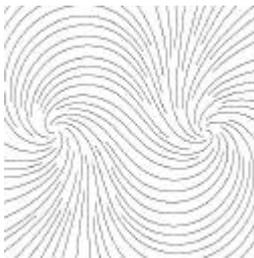
VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

62

vrvis

Strömungslinien im 2D

Gut geeignet, um
Überblick zu geben



Helwig Hauser

VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

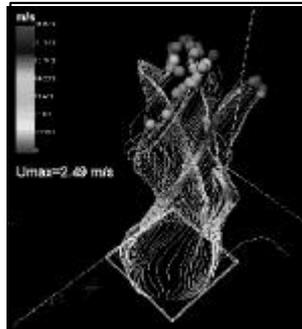
63

vrvis

Visualisierung mit Partikel

**Partikelbahnen =
Strömungslinien**
**Varianten (time-
dependent data):**

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



Helwig Hauser

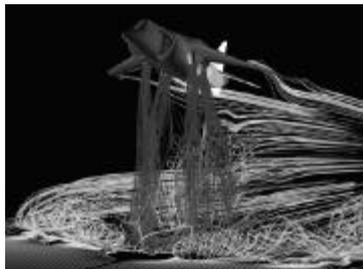
VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

64

v r | vis

Strömungslinien im 3D

**Farbcodierung:
Geschwindigkeit**
**Selektive
Platzierung**



Helwig Hauser

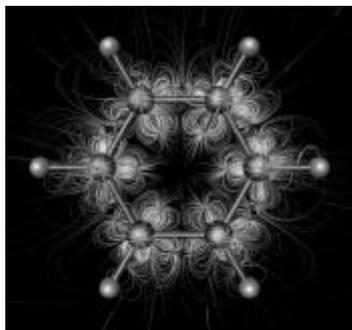
VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

65

v r | vis

Illuminated Stream Lines

**Beleuchtung
von 3D Kurven**
⇒
**bessere Wahr-
nehmung!**



Helwig Hauser

VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

66

v r | vis

Line Integral Convolution

Strömungsvisualisierung
im 2D oder auf Flächen

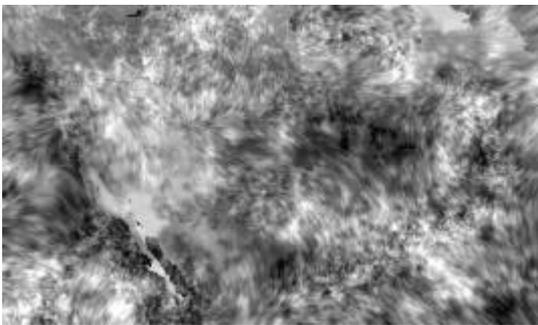
LIC – Einleitung

Aspekte:

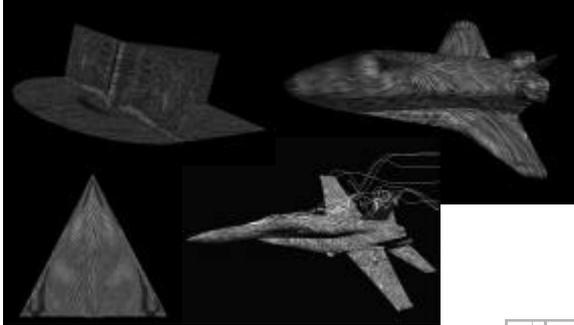
- ◆ Ziel: Gesamtüberblick über Strömung
- ◆ Ansatz: Verwendung von Texturen
- ◆ Idee: Strömung \leftrightarrow visuelle Korrelation
- ◆ Beispiel:



LIC im 2D – Beispiel



LIC – Beispiele auf Flächen



Helwig Hauser

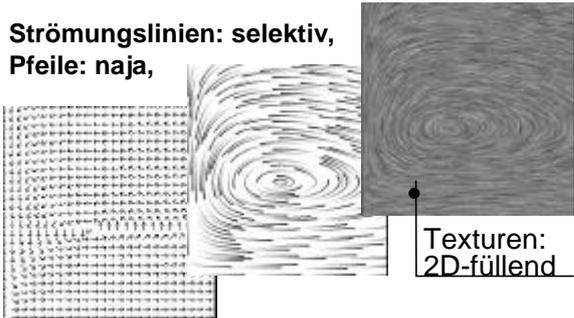
VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

70

v r l v i s

Pfeile vs. Str.-Linien vs. Texturen

Strömungslinien: selektiv,
Pfeile: naja,



Helwig Hauser

VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

71

v r l v i s

Information Visualization

InfoViz-Kontext, Allgemeines

Helwig Hauser

VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

72

v r l v i s

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

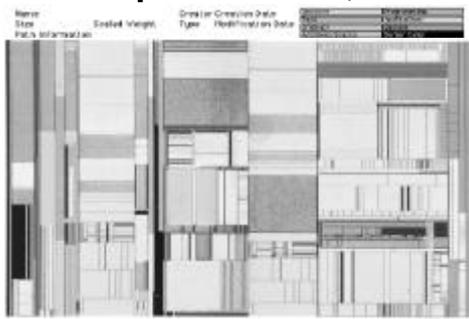
Requ. 1: useful visual metaphors

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

Requ. 2: flexible interaction techniques

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

Tree map: 1500 files, 190 dirs.



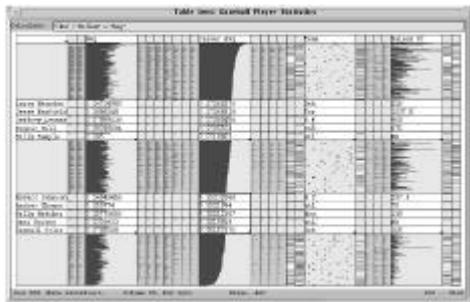
Helwig H

Figure 6: Slice-and-Dice Treemap
 Hierarchical file hierarchy with 1500 files and 190 directories.
 Notice the duplicate directory at the top level which contains a copy of the entire file.

vrvis

Table lens

Demo



Helwig Hauser

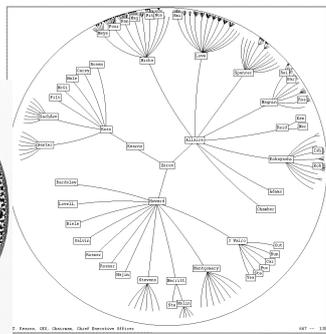
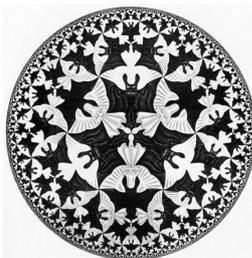
VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

77

vrvis

Hyperbolic trees – idea

Art vs. InfoViz



Helwig Hauser

VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

78

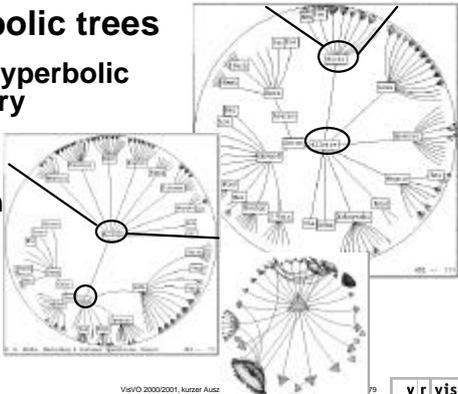
vrvis

Hyperbolic trees

Using hyperbolic geometry

Focus change through pan

Works in 3D also



Helwig Hauser

VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

79

v r v i s

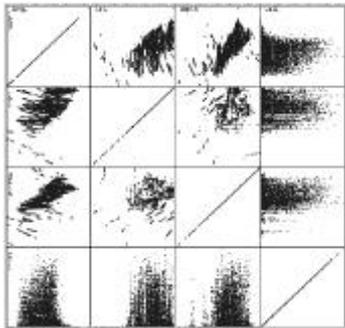
Scatterplots, Scatterplot-matrices

Scatterplot:

- ◆ 2 variables
- ◆ data records: single points

Scatterplot-matrices:

- ◆ all variables vs. all others



Helwig Hauser

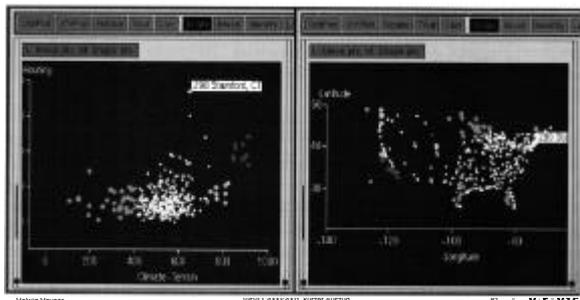
VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

80

v r v i s

Linking & Brushing (XGobi)

Linked displays:



Helwig Hauser

VisVO 2000/2001, kurzer Auszug

81

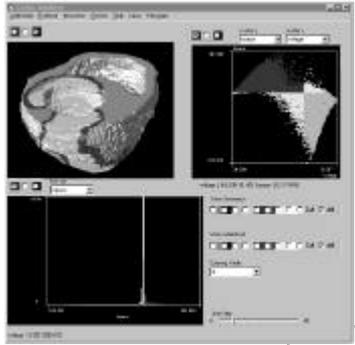
v r v i s

WEAVE – SciViz+InfoViz

Linking of SciViz- and InfoViz-views:

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

Brushing!



Heinig Hauser
