Wissenschaftliche Visualisierung

Andreas Kolb & Martin Lambers
(Folien von Dr. Christof Rezk-Salama)

computergraphik und multimedia systeme
universität siegen

Kontakt

	Prof. Dr. Andreas Kolb	Dr. Martin Lambers
Raum	H-A 7108	H-A-7110/1
Mail	andreas.kolb@uni-siegen.de	martin-lambers@uni-siegen.de
Telefon	0271-740 2404	0271-740 2842

Organisatorisches II

- **Vorlesung**
  Freitag 10.15-12:00
  Raum H-F 014/015
- **Übungen**
  Freitag 12.00 - 14.00
  Raum H-A 7118
  Aufgaben, Fragen, Grundlagen
  1. Übungsaufgabenblatt nächste Woche
  1. Übungsstunde übernächste Woche

Organisatorisches III

Course	Teacher	Type	Time & Place
Computer Graphics II (CG-II)	Kolb / Bader	2L 2E	Mon. 10-12 H-F 116 Thu. 12-14 H-C 6336
Computer Graphics III (CG-III)	Lambers	2L 2E	Thu. 08-10 H-F 112 Thu. 10-12 H-A 7118
Sci. Visualization (VIS)	Kolb / Lambers	2L 2E	Fri. 10-12 H-F 014 Fri. 12-14 H-A 7118
Comp. Graphics Seminar	Lambers / Kolb	2S	Wed. 16-18 H-A 7118
Modeling & Animat. (Maya)	Pätzold	3P	Tue. 14-16 H-A 7118
Project Group Crazy Machines in VR	Lambers		Mon. 16-18 H-A 7114
CG Colloquium (CGKoll)	Kolb		Fri. 14-16 H-F 114

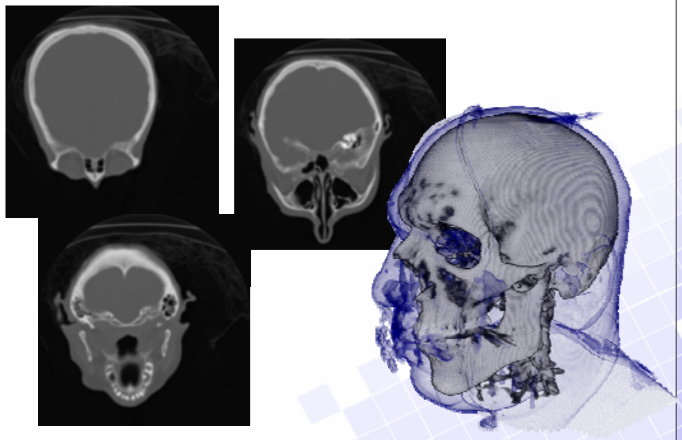
Was bedeutet Visualisierung?

5

- *Visualisieren* =
  sichtbar machen, bildlich darstellen
- Warum will man Daten/Information visualisieren?
  - Zahlen sind nutzlos *ohne Zusammenhänge*

Beispiel

6



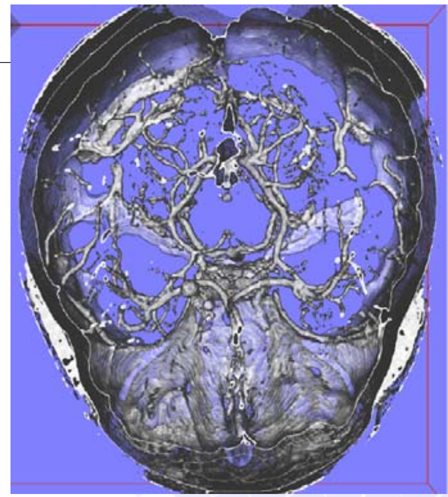
Was bedeutet Visualisierung?

7

- *Visualisieren* =
  sichtbar machen, bildlich darstellen
- Warum will man Daten/Information visualisieren?
  - Zahlen sind nutzlos *ohne Zusammenhänge*
  - Daten sind nutzlos *ohne Interpretation*

Beispiel

8



Was bedeutet Visualisierung?

9

- *Visualisieren* = sichtbar machen, bildlich darstellen
- Warum will man Daten/Information visualisieren?
  - Zahlen sind nutzlos *ohne Zusammenhänge*
  - Daten sind nutzlos *ohne Interpretation*
  - Information ist nutzlos *ohne Verständnis*

Was bedeutet Visualisierung?

10

- *Visualisieren* = sichtbar machen, bildlich darstellen
- Warum will man Daten/Information visualisieren?
  - Zahlen sind nutzlos *ohne Zusammenhänge*
  - Daten sind nutzlos *ohne Interpretation*
  - Information ist nutzlos *ohne Verständnis*

Sichtbar machen von Zusammenhängen
- Erleichtert die Interpretation
- Verbessert das Verständnis

Motivation

11

- **Wozu brauche *ich* Visualisierung?**

  „One picture is worth ten thousand words"

  Fred R. Barnard
  - Grafische Anwendungen sind
    - verständlich
    - intuitiv
    - benutzerfreundlich
    - ästhetisch
  - Die Industrie sucht Leute, die Grafische Anwendungen entwickeln können!
  - Es macht Spaß!

Überblick der Inhalte

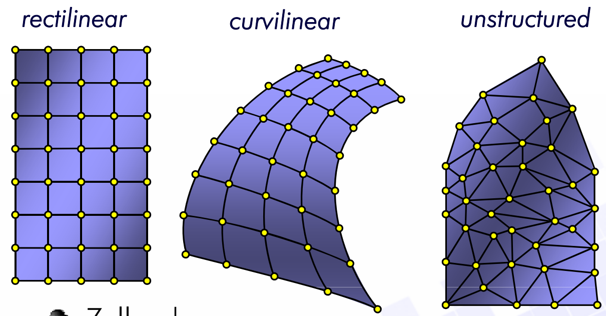
12

- Einführung
- Gittertypen und Interpolation
- 2D Skalarfelder
- 2D und 3D Vektorfelder
- Volume Rendering (3D Skalarfelder)
- Hardwarebeschleunigtes Volume Rendering
- Volume Rendering für unstrukturierte Gitter

Überblick der Inhalte

- **Mathematik**
  - Lineare Algebra *(Vektoren, Matrizen)*
  - Komplexe Zahlen
  - Vektorfeld-Topologie *(Eigenwert einer Matrix)*
  - Abtasttheorem
  - Numerik *(Numerische Integration)*
    - Partikelbahnen
    - Lichttransport

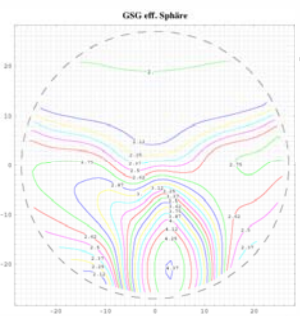
Gittertypen

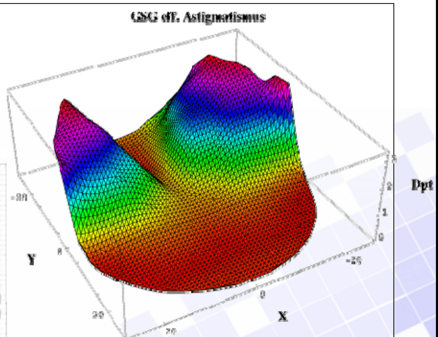


- Zellsuche
  - Interpolation auf Gittern
    - Differenzieren auf Gittern

2D Skalarfelder

- Isolinien
- Surface Plots

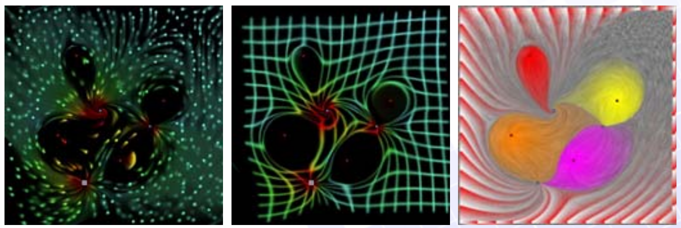




Daten: Roman Sturm, Universität Erlangen-Nürnberg

2D Vektorfelder

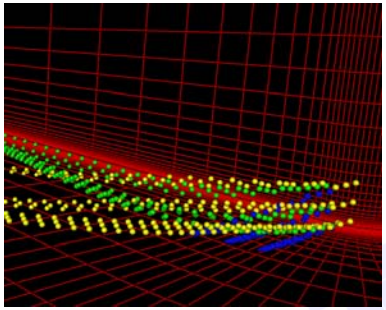
- Statische und zeitabhängige Daten
- Integration von Vektorfeldern
- Vektorfeld-Topologie



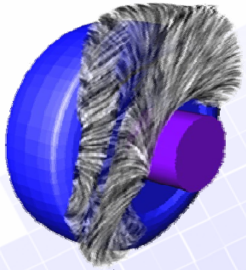
Quelle: Jarke v. Wijk, Technische Universiteit Eindhoven, SIGGRAPH 2003

3D Vektorfelder

- Particles, Stream Ribbons, Stream Tubes
- Stream Surfaces, Time Surfaces, 3D LIC



Quelle: C. Teitzel, Universität Erlangen-Nürnberg

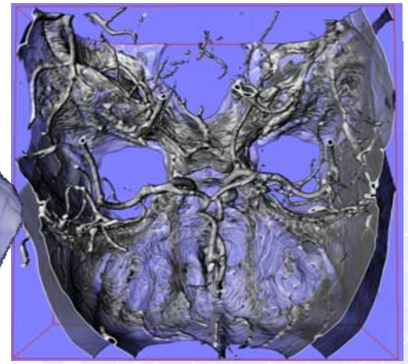


Daten: BMW, München
Quelle: Rezk-Salama, IEEE Visualization 99

Volumenvisualisierung

- Indirekte Verfahren (Isoflächen)

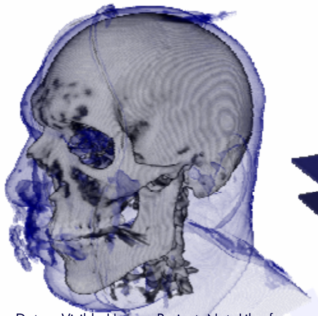
Daten: Antikensammlung,
Universität Erlangen-Nürnberg



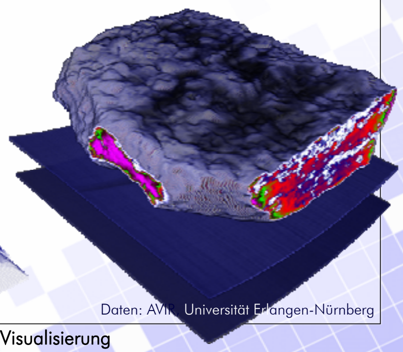
Daten: Abt. f. Neuroradiologie, Kopfklinik Erlangen

Volumenvisualisierung

- Direct Volume Rendering
- Hardware-beschleunigte Verfahren



Daten: Visible Human Project, Nat. Lib of
Medicine, Maryland, USA



Daten: AVI, Universität Erlangen-Nürnberg

Ausblick

Herausforderungen:

- Immense Datenmengen
  (Sensordaten und Simulation)
  Moore's Law spielt hier eine eher untergeordnete Rolle
- Hohe Komplexität der Daten
- Interaktivität, Echtzeitfähigkeit

Fortschritte:

- Schnelleres und besseres Verständnis (natur-) wissenschaftlicher Vorgänge
- Höhere Sicherheit, Effizienz und Qualität der Produktion
- Kürzere Entwicklungszeiten

Literatur zur Vorlesung

- R. Earnshaw and N. Wiseman,
  An Introductory Guide to Scientific Visualization.
  Springer Verlag, October 1992,
  ISBN: 0387546642
- K. Brodlie, L. Carpenter and R. Earnshaw,
  Scientific Visualization: Techniques Applications.
  Springer Verlag, January 1992,
  ISBN: 0387545654
- W. Schroeder, K. Martin, B. Lorensen:
  The Visualization Toolkit
  Kitware, Inc., February 2003,
  ISBN: 1930934076

Literatur zur Vorlesung

Konferenzen:

- IEEE Visualization
  http://vis.computer.org
- Eurographics Workshop on Visualization
  http://www.eg.org

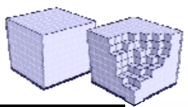
Journals:

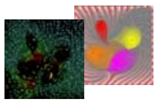
- Journal of Visualization and Computer Animation
- IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics

Papers und Artikel im Internet:

- http://www.citeseer.org
- http://scholar.google.com

Visualisierungs-Pipeline



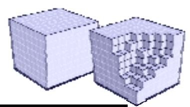


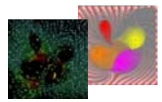
Rohdaten → Bilder

Filtering

- Auswahl, Selektion
- Vorverarbeitung
- Lineare Filter

Visualisierungs-Pipeline





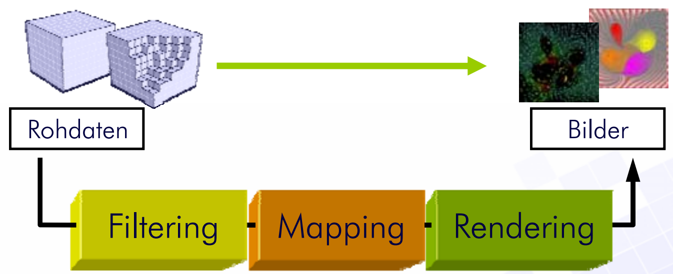
Rohdaten → Bilder

Filtering – Mapping

Abbildung der Daten auf

- Geometrie und
- visuelle Eigenschaften
  (Farbe, Transparenz etc.)

Visualisierungs-Pipeline



Bildsynthese

- Darstellung der Geometrie in einem Bild

Rohdaten

Rohdaten werden kategorisiert durch:

- **Räumliche Dimension**
  (in Bezug auf die Anordnung der Datenpunkte)
  1D: z.B. elektro-mechanisches Signal, Schall
  2D: Druckverteilung auf einer Oberfläche
  3D: Druckverteilung im Raum
- **Dimension der Datenwerte**
  (in Bezug auf die Information zu jedem Datenpunkt)
  Skalare Daten: z.B. Druck, Dichte, Temperatur
  Vektorielle Daten: z.B. Geschwindigkeitsfelder
  Tensordaten: z.B. Stress-Tensor
  Multivariate Daten: mehrere skalare und vektorielle Größen

Rohdaten

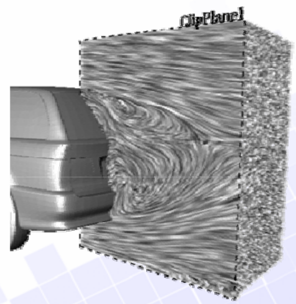
Rohdaten entstehen durch:

- **Messungen und Aufnahmen**
  1D: z.B. elektrische Signale,
  2D: z.B. Kartographie, Fotographie
  3D: z.B. Computer- und Kernspin-Tomographie
- **Simulation:**
  Technik: z.B. Flugzeug- und Automobilbau
  Naturwissenschaften: z.B. elektrische Felder
  Meteorologie: Wettersimulationen

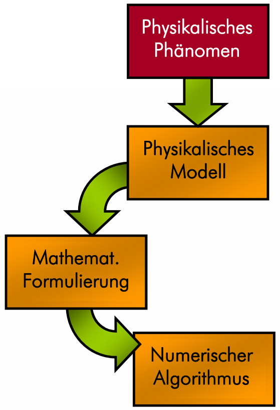
Simulation und Visualisierung

Physikalisches Phänomen

z.B. Luftströmung um die Karosserie eines Autos



Simulation und Visualisierung



z.B. Luftströmung um die Karosserie eines Autos

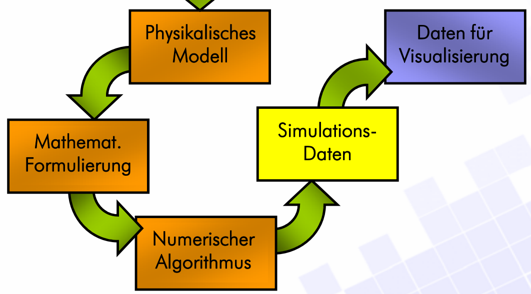
z.B. inkompressible, laminare Strömung

z.B. Navier-Stokes Gleichungen

z.B. Finite Elemente Simulation

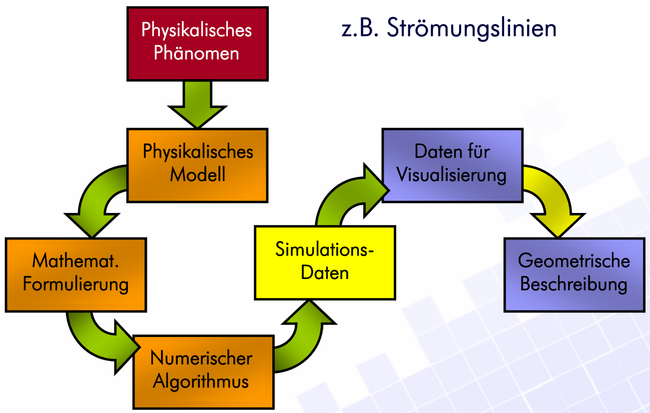
Simulation und Visualisierung

z.B. selektierte, gefilterte Daten



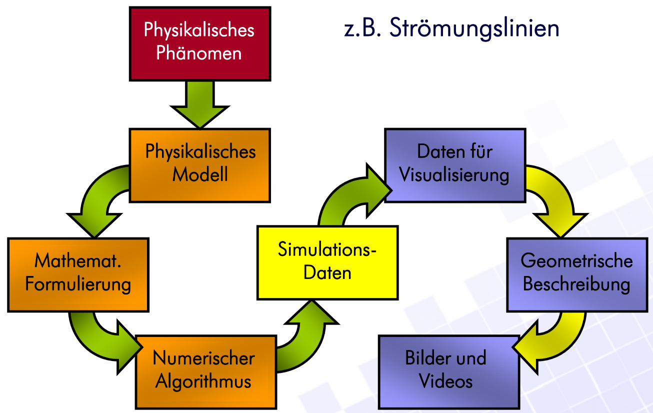
Simulation und Visualisierung

z.B. Strömungslinien



Simulation und Visualisierung

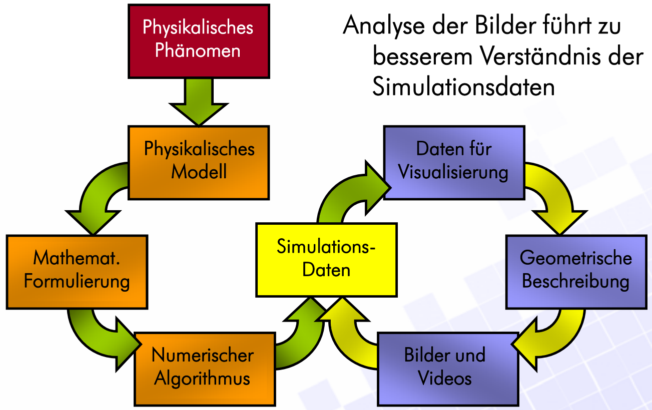
z.B. Strömungslinien



Simulation und Visualisierung

33

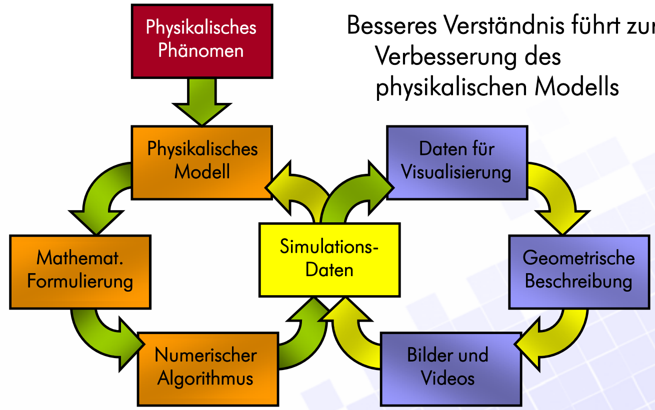
Analyse der Bilder führt zu besserem Verständnis der Simulationsdaten



Simulation und Visualisierung

34

Besseres Verständnis führt zur Verbesserung des physikalischen Modells



Wiederholung: Lineare Algebra

35

- Ein *Punkt* beschreibt eine bestimmte Position im Raum (*Ortsvektor*)
- Ein *Vektor* beschreibt eine Richtung im Raum, unabhängig von der Position (*Richtungsvektor*)

Kartesische Koordinaten

36

Punkt = dreidimensionaler Ortsvektor

$$\vec{p} = \begin{pmatrix} p_x \\ p_y \\ p_z \end{pmatrix}$$

Rotation + Skalierung

Translation

Transformation von Punkten:

$$\vec{\tilde{p}} = \mathbf{A}\vec{p} + \vec{t}$$

$$= \begin{pmatrix} a_{00} & a_{01} & a_{02} \\ a_{10} & a_{11} & a_{12} \\ a_{20} & a_{21} & a_{22} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} p_x \\ p_y \\ p_z \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} t_x \\ t_y \\ t_z \end{pmatrix}$$

Kartesische Koordinaten

Vektor = dreidimensionaler Richtungsvektor

$$\vec{v} \;=\; \begin{pmatrix} v_x \\ v_y \\ v_z \end{pmatrix}$$

Transformation von Vektoren:

$$\begin{aligned} \vec{\bar{v}} &= \mathbf{A}\vec{v} \\ &= \begin{pmatrix} a_{00} & a_{01} & a_{02} \\ a_{10} & a_{11} & a_{12} \\ a_{20} & a_{21} & a_{22} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} v_x \\ v_y \\ v_z \end{pmatrix} \end{aligned}$$

Homogene Koordinaten

Behandle Punkte und Vektoren auf die gleiche Weise:

$$\vec{x}_h = \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \\ w \end{pmatrix}$$

Ortsvektor

$$\vec{p} = \begin{pmatrix} p_x \\ p_y \\ p_z \\ 1 \end{pmatrix}$$

Richtungsvektor

$$\vec{v} = \begin{pmatrix} v_x \\ v_y \\ v_z \\ 0 \end{pmatrix}$$

Homogene Koordinaten

Punkt = vierdimensionaler Ortsvektor

$$\vec{x}_h = \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \\ w \end{pmatrix}$$

Homogenisierung:

$$\vec{x} = \begin{pmatrix} x/w \\ y/w \\ z/w \end{pmatrix}$$

Transformation:

$$\vec{\bar{x}}_h = \mathbf{A}_h \vec{x}_h = \begin{pmatrix} a_{00} & a_{01} & a_{02} & t_x \\ a_{10} & a_{11} & a_{12} & t_y \\ a_{20} & a_{21} & a_{22} & t_z \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \\ 1 \end{pmatrix}$$

Transformationen

Zwei affine Transformationen hintereinander

- in kartesischen Koord.

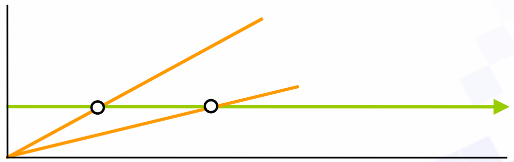
$$\begin{aligned} T_2(\vec{x}) &= \mathbf{A}_2\vec{x} + \vec{t}_2 \\ T_2\big(T_1(\vec{x})\big) &= \mathbf{A}_2\mathbf{A}_1\vec{x} + \mathbf{A}_2\vec{t}_1 + \vec{t}_2 \end{aligned}$$

- in homogenen Koordinaten:

$$\begin{aligned} T_2(\vec{x}) &= \mathbf{A}_2\vec{x} \\ T_2\big(T_1(\vec{x})\big) &= \mathbf{A}_2\mathbf{A}_1\vec{x} \end{aligned}$$

Anschaulich in 1D

- Ein Punkt in 1D *entspricht*
- einem Strahl in homogenen Koordinaten



- Rotation in homogenen Koordinaten *entspricht*
- Translation in kartesischen Koordinaten

Translation

- Verschiebung um den Vektor $\vec{t} = \begin{pmatrix} t_x \\ t_y \\ t_z \end{pmatrix}$
- In homogenen Koordinaten:

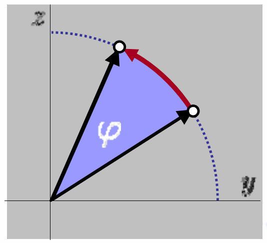
$$\mathbf{T}\vec{x} = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 & t_x \\ 0 & 1 & 0 & t_y \\ 0 & 0 & 1 & t_z \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \\ 1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} x + t_x \\ y + t_y \\ z + t_z \\ 1 \end{pmatrix}$$

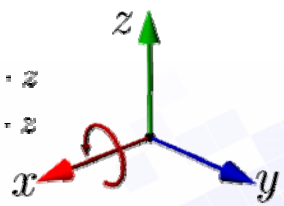
- Keine Translation für Richtungsvektoren.

Rotation

Drehung um die x-Achse

$$\begin{aligned} \tilde{x} &= x \\ \tilde{y} &= \cos\varphi \cdot y - \sin\varphi \cdot z \\ \tilde{z} &= \sin\varphi \cdot y + \cos\varphi \cdot z \end{aligned}$$

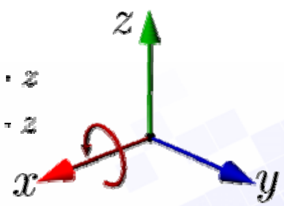




Rotation

Drehung um die x-Achse

$$\begin{aligned} \tilde{x} &= x \\ \tilde{y} &= \cos\varphi \cdot y - \sin\varphi \cdot z \\ \tilde{z} &= \sin\varphi \cdot y + \cos\varphi \cdot z \end{aligned}$$

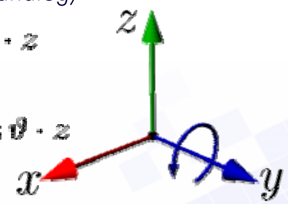


$$\mathbf{R}_x(\varphi) = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & \cos\varphi & -\sin\varphi & 0 \\ 0 & \sin\varphi & \cos\varphi & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}$$

Rotation

Drehung um die y-Achse *(analog)*

$$\begin{aligned}\tilde{x} &= \cos\vartheta \cdot x + \sin\vartheta \cdot z\\ \tilde{y} &= y\\ \tilde{z} &= -\sin\vartheta \cdot x + \cos\vartheta \cdot z\end{aligned}$$

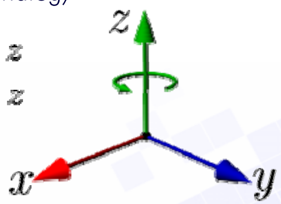


$$\mathbf{R}_y(\vartheta) = \begin{pmatrix} \cos\vartheta & 0 & \sin\vartheta & 0\\ 0 & 1 & 0 & 0\\ -\sin\vartheta & 0 & \cos\vartheta & 0\\ 0 & 0 & 0 & 1\end{pmatrix}$$

Rotation

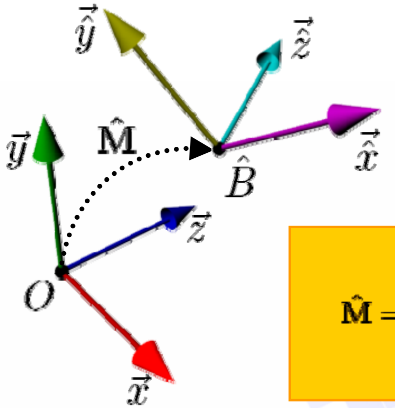
Drehung um die z-Achse *(analog)*

$$\begin{aligned}\tilde{x} &= \sin\xi \cdot x + \cos\xi \cdot z\\ \tilde{y} &= \cos\xi \cdot x - \sin\xi \cdot z\\ \tilde{z} &= z\end{aligned}$$



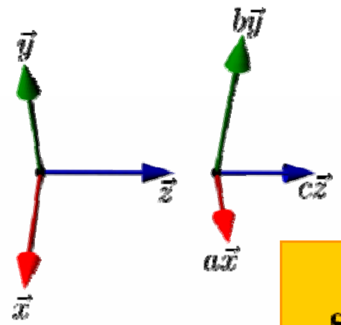
$$\mathbf{R}_z(\xi) = \begin{pmatrix} \cos\xi & -\sin\xi & 0 & 0\\ \sin\xi & \cos\xi & 0 & 0\\ 0 & 0 & 1 & 0\\ 0 & 0 & 0 & 1\end{pmatrix}$$

Rotation und Translation



$$\hat{\mathbf{M}} = \begin{pmatrix} | & | & | & |\\ \vec{\hat{x}} & \vec{\hat{y}} & \vec{\hat{z}} & \vec{\hat{t}}\\ | & | & | & |\\ 0 & 0 & 0 & 1\end{pmatrix}$$

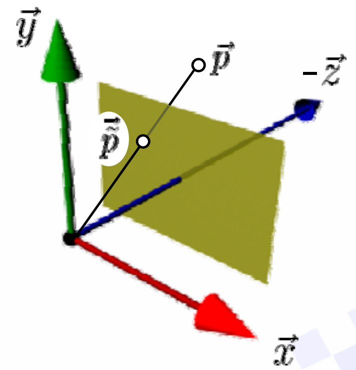
Skalierung (Scaling)



$$\mathbf{S} = \begin{pmatrix} a & 0 & 0 & 0\\ 0 & b & 0 & 0\\ 0 & 0 & c & 0\\ 0 & 0 & 0 & 1\end{pmatrix}$$

Projektion

Perspektivische Projektion auf die Ebene $z = -d$

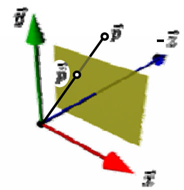


$$\vec{p} = \begin{pmatrix} p_x \\ p_y \\ p_z \end{pmatrix}$$

$$\tilde{\vec{p}} = \begin{pmatrix} -d \cdot p_x / p_z \\ -d \cdot p_y / p_z \\ -d \end{pmatrix}$$

Projektion

Perspektivische Projektion auf die Ebene $z = -d$



$$\mathbf{P}_z = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & -1/d & 0 \end{pmatrix}$$

$$\tilde{\vec{p}} = \mathbf{P}_z \vec{p} = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & -1/d & 0 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} p_x \\ p_y \\ p_z \\ 1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} p_x \\ p_y \\ p_z \\ -p_z/d \end{pmatrix}$$

Projektion

Perspektivische Projektion auf die Ebene $z = -d$

$$\tilde{\vec{p}} = \mathbf{P}_z \vec{p} = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & -1/d & 0 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} p_x \\ p_y \\ p_z \\ 1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} p_x \\ p_y \\ p_z \\ -p_z/d \end{pmatrix}$$

Homogenisierung:

$$\Rightarrow \quad \tilde{\vec{p}} = \boxed{\begin{pmatrix} -d \cdot p_x / p_z \\ -d \cdot p_y / p_z \\ -d \\ 1 \end{pmatrix}}$$

Homogene Koordinaten

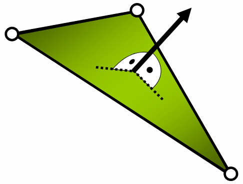
homogen → kartesisch

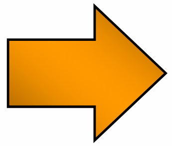
$$\vec{x}_h = \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \\ w \end{pmatrix} \quad \Rightarrow \quad \vec{x} = \begin{pmatrix} x/w \\ y/w \\ z/w \end{pmatrix}$$

- Was ist wenn $w = 0$?
- Interpretation 1: Richtungsvektor
- Interpretation 2: Punkt im Unendlichen

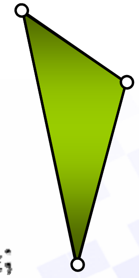
Normalenvektoren

Dreieck wird transformiert





$$\tilde{\vec{x}}_i = \mathbf{A}\vec{x}_i;$$

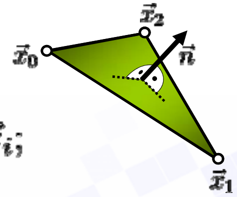


Frage: Wie muß der Normalenvektor transformiert werden?

Normalenvektoren

Für die Normale gilt:

$$\langle \vec{n} \circ (\vec{x}_i - \vec{x}_j) \rangle = 0;$$



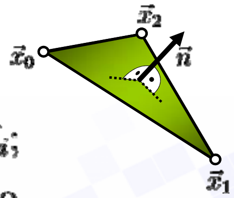
Transformation: $\tilde{\vec{x}}_i = \mathbf{A}\vec{x}_i;$

$$\langle \tilde{\vec{n}} \circ (\tilde{\vec{x}}_i - \tilde{\vec{x}}_j) \rangle = 0;$$

Normalenvektoren

Für die Normale gilt:

$$\langle \vec{n} \circ (\vec{x}_i - \vec{x}_j) \rangle = 0;$$



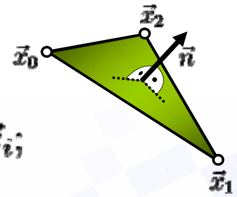
Transformation: $\tilde{\vec{x}}_i = \mathbf{A}\vec{x}_i;$

$$\langle \tilde{\vec{n}} \circ (\mathbf{A}\vec{x}_i - \mathbf{A}\vec{x}_j) \rangle = 0;$$

Normalenvektoren

Für die Normale gilt:

$$\langle \vec{n} \circ (\vec{x}_i - \vec{x}_j) \rangle = 0;$$



Transformation: $\tilde{\vec{x}}_i = \mathbf{A}\vec{x}_i;$

$$\langle \tilde{\vec{n}} \circ \mathbf{A}(\vec{x}_i - \vec{x}_j) \rangle = 0;$$

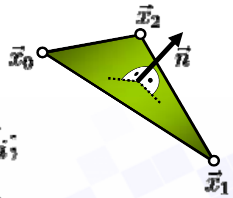
Normalenvektoren

Für die Normale gilt:

$$\langle \vec{n} \circ (\vec{x}_i - \vec{x}_j)\rangle = 0;$$

Transformation: $\tilde{\vec{x}}_i = \mathbf{A}\vec{x}_i;$

$$\langle \mathbf{A}^T\tilde{\vec{n}} \circ (\vec{x}_i - \vec{x}_j)\rangle = 0;$$



Normalenvektoren

Für die Normale gilt:

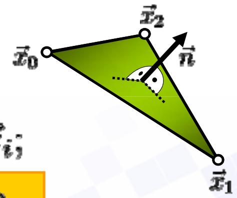
$$\boxed{\langle \vec{n} \circ (\vec{x}_i - \vec{x}_j)\rangle = 0;}$$

Transformation: $\tilde{\vec{x}}_i = \mathbf{A}\vec{x}_i;$

$$\boxed{\langle \mathbf{A}^T\tilde{\vec{n}} \circ (\vec{x}_i - \vec{x}_j)\rangle = 0;}$$

$$\Rightarrow \mathbf{A}^T\tilde{\vec{n}} = \vec{n}$$

$$\Rightarrow \boxed{\tilde{\vec{n}} = (\mathbf{A}^T)^{-1}\vec{n}}$$



Inverse Transponierte Matrix

Zusammenfassung

Wiederholung Lineare Algebra:

Homogene Koordinaten:

- erlauben Gleichbehandlung von Punkten (Ortsvektoren) und Richtungsvektoren
- Rotation, Translation und Skalierung (Affine Abbildungen) in einer Transformationsmatrix
- Projektionsmatrizen

Literatur

Koordinatensysteme und Transformationen nachzulesen in:

Speziell im Kontext Computergrafik:

- A. Watt, F. Policarpo: 3D Games: Real-Time Rendering and Software Technology, 2001
- David H. Eberly. 3D Game Engine Design: A Practical Approach to Real-Time Computer Graphics: Morgan Kaufmann; 2006
- E. Haines, T. Akenine-Möller. *Real-Time Rendering*

Allgemein

- Lehrbücher über Lineare Algebra

Zusammenfassung

- **Visualisierung bedeutet:**
  Sichtbar machen von Daten, Informationen und *Zusammenhängen* im Hinblick auf eine *leichtere Interpretation* und ein *besseres Verständnis* der Daten
- **Ziel der heutigen Vorlesungsstunde**:
  - Überblick über den Inhalt der Vorlesung
  - Motivation für kommende Stunden
  - Wiederholung einiger Grundlagen

Nächste Stunde

- Gittertypen,
- Interpolation auf Gittern
- Zellsuche
- Differenzieren auf Gittern