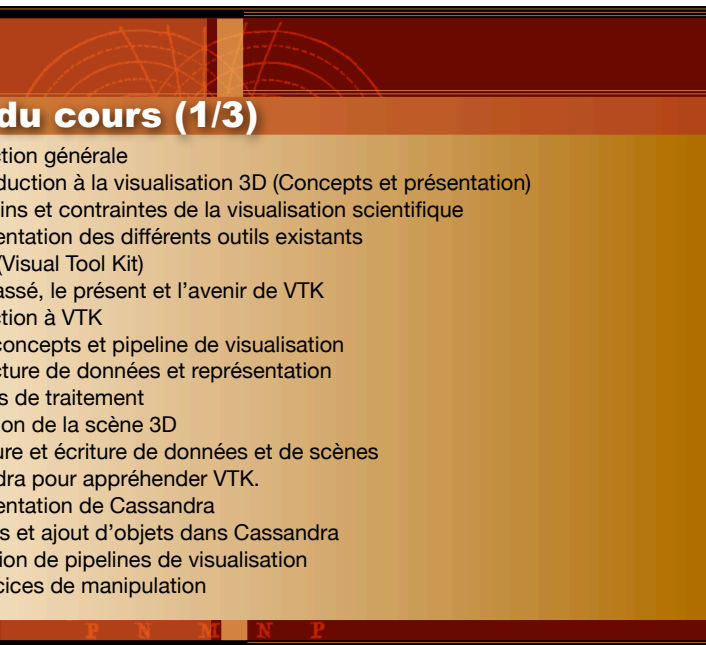



Formation VTK 2007

J. Forest⁽¹⁾, S. Jourdain ⁽¹⁾
contact : contact@artenum.com
(1) Artenum France

P N M N P

1



Plan du cours (1/3)

- ▶ Introduction générale
 - ▶ Introduction à la visualisation 3D (Concepts et présentation)
 - ▶ Besoins et contraintes de la visualisation scientifique
 - ▶ Présentation des différents outils existants
 - ▶ VTK (Visual Tool Kit)
 - ▶ Le passé, le présent et l'avenir de VTK
- ▶ Introduction à VTK
 - ▶ Les concepts et pipeline de visualisation
 - ▶ Structure de données et représentation
 - ▶ Filtres de traitement
 - ▶ Gestion de la scène 3D
 - ▶ Lecture et écriture de données et de scènes
- ▶ Cassandra pour appréhender VTK.
 - ▶ Présentation de Cassandra
 - ▶ Accès et ajout d'objets dans Cassandra
- ▶ Réalisation de pipelines de visualisation
 - ▶ Exercices de manipulation

P N M N P

2

Plan du cours (2/3)

- ▶ Contrôle et manipulation des données
 - ▶ Sélection d'une donnée dans un dataset contenant plusieurs données
 - ▶ Effectuer un traitement sur des données (vtkProgrammableFilter)
 - ▶ Exercices
- ▶ Contrôle et manipulation de la scène
 - ▶ Manipulation, transformation, agrégation et optimisation des acteurs 3D
 - ▶ Ajouter des données 2D à la scène (Texte, ScalarBar)
 - ▶ Gestion de textures
 - ▶ Interaction directe avec les vtkWidgets
 - ▶ Exercices
- ▶ Introduction à la gestion de gros volumes de données et au parallélisme
 - ▶ Streaming de données
 - ▶ Parallélisation des tâches
 - ▶ Parallélisation du pipeline
 - ▶ Parallélisation des données

[illegible]

Plan du cours (3/3)

- ▶ Informations techniques et développement logiciel
 - ▶ Compilation, installation et déploiement
 - ▶ Mise en Oeuvre C++/Python/Java
- ▶ VTK et son wrapping Java
 - ▶ Pourquoi Java dans la visualisation scientifique ?
 - ▶ Utilisation du wrapping Java
 - ▶ Configuration du Wrapping Java
 - ▶ Outils de développement Java

[illegible]

Plan du cours (1/3)

- ▶ Introduction générale
 - ▶ Introduction à la visualisation 3D (Concepts et présentation)
 - ▶ Besoins et contraintes
 - ▶ Présentation des différents outils existants
 - ▶ VTK (Visual Tool Kit)
 - ▶ Le passé, le présent et l'avenir de VTK
- ▶ Introduction à VTK
 - ▶ Les concepts et pipeline de visualisation
 - ▶ Structure de données et représentation
 - ▶ Filtres de traitement
 - ▶ Gestion de la scène 3D
 - ▶ Lecture et écriture de données et de scènes
- ▶ Cassandra pour appréhender VTK.
 - ▶ Présentation de Cassandra
 - ▶ Accès et ajout d'objets dans Cassandra
- ▶ Réalisation de pipelines de visualisation
 - ▶ Exercices de manipulation

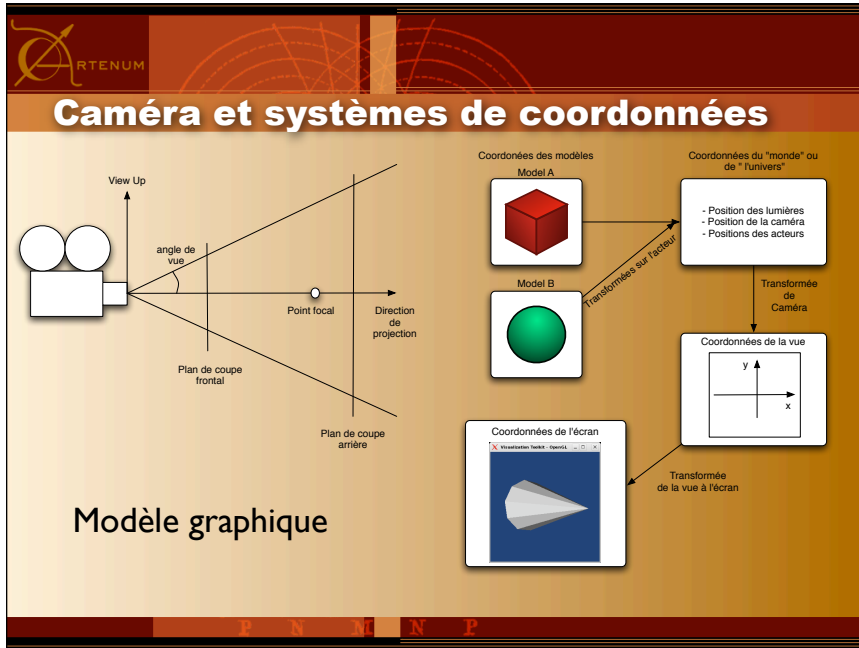
5

[illegible]

Introduction générale

- ▶ Introduction à la visualisation 3D (Concepts et présentation)
- ▶ Besoins et contraintes de la visualisation scientifique
- ▶ Présentation des différents outils existants
- ▶ VTK (Visual Tool Kit)
- ▶ Le passé, le présent et l'avenir de VTK

6



7



8

Spécificités fonctionnelles

- ▶ Données scientifiques ne sont pas des modèles graphiques
- ▶ Des transformations sont nécessaires avant de pouvoir les afficher
 - ▶ Choisir son modèle de représentation, i.e grille, vecteurs, surfaces interpolées
 - ▶ Choisir un “codage couleur” pour représenter les valeurs
- ▶ Des traitements doivent souvent être effectués avant l’affichage
 - ▶ Plan de coupe, clipping, iso-contours...
- ▶ Le modèle graphique représenté n’a souvent rien à voir avec modèle physique en terme de géométrie et de topologie (i.e le plan de coupe est différent de la grille de calcul)
- ▶ Le processus de traitement doit créer des modèles graphiques

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Contraintes techniques

- ▶ Données complexes (scalaires, vecteurs, matrices)
 - ▶ Comment les représenter ?
- ▶ Structures géométriques (grilles) parfois complexes
 - ▶ Comment voir et comprendre quelque chose ?
- ▶ Volume de données parfois important
 - ▶ Ma machine est incapable de lire le fichier de données
- ▶ Coût CPU de certains traitements parfois important
 - ▶ Manque d'interactivité
- ▶ Contraintes de précision et de qualité de rendu (interpolation, smoothing...)
 - ▶ Comment interpréter quelque chose d'illisible

This is a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.





Outils de visualisation

- ▶ Quel outil pour quel usage ?
- ▶ Bibliothèque 3D
- ▶ Bibliothèques de traitement scientifiques libres
- ▶ Outils de traitement scientifiques propriétaires
- ▶ Outils de traitement scientifiques libres
- ▶ Domaines d'application

P N M N P

11



Quel outil pour quel usage ?

- ▶ Visualisation 3D, réalité virtuelle ?
- ▶ Visualisation de CAO ?
- ▶ Traitement de données scientifiques ?
- ▶ Temps réel ?
- ▶ Traitement standard ou dédié métier ?
- ▶ Quelles sont les contraintes (volumes, temps de calcul, déploiement...) ?
- ▶ Culture métier et courbe d'apprentissage.

P N M N P

12

Bibliothèques 3D de bas niveau

- ▶ OpenGL / MesaGL : Offre l'ensemble des primitives 3D de base:
 - ▶ Polygones, surfaces, primitives géométriques...
 - ▶ Placage de couleurs et de matières
 - ▶ Gestion de la scène 3D (position des objet, gestion de la camera...)
 - ▶ Interaction entre objets
 - ▶ Calcul du rendu (gestion bas niveau)
 - ▶ Moteur de rendu 3D de la majorité des logiciels 3D
 - ▶ Initialement développé par et pour SGI, implémentation libre MesaGL
- ▶ DirectX : équivalent MS Windows d'OpenGL
- ▶ Java 3D : Wrapping (sur-couche) Java à OpenGL et DirectX
 - ▶ Simplification du déploiement
 - ▶ API plus haut niveau (scénographe)
 - ▶ Amélioration des capacités d'interactivité et d'import/export vers les formats de réalité virtuelle (VRML, X3D...)

Bibliothèque de traitements libre

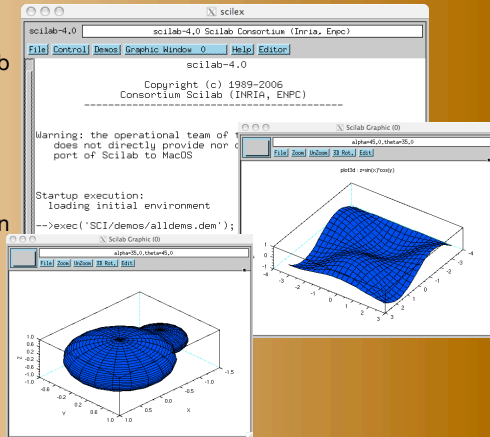
Root : Bibliothèque de traitement de données, graphe 2D/3D

- ▶ Initialement développée par le CERN
- ▶ C/C++, X11
- ▶ Intègre des modules de CAD simplifiés
- ▶ Encore utilisée par de nombreux projets, en particulier dans le domaines des radiation (projet GEANT-40)
- ▶ Accessible à <http://root.cern.ch>

Outil de traitement libre

SciLab

- Environnement de modélisation, "clone" de MatLab
- Puissant langage de script
- Nombreuses boîtes à outils scientifiques
- C/Fortran, X11
- Forte dynamique communautaire, supporté par un consortium central
- Licence Scilab
- Accessible à : <http://www.inria.fr>

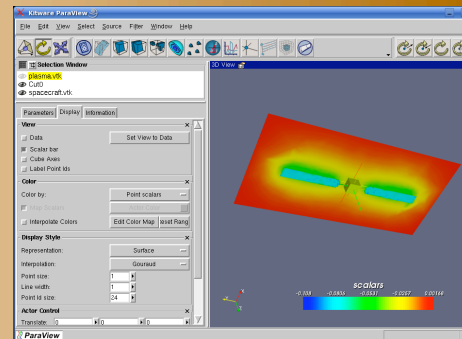


17

Outil de traitement libre

Paraview

- Visualiseur développé en surcouche à VTK
- Initialement développé par Kitware
- Déployable en mode client-serveur
- Utilise les fonctionnalités de parallélisation de VTK pour le traitement des gros volumes de données
- En test dans plusieurs grands comptes
- Paraview 2.x : Tcl/Tk, C++ (VTK)
- Paraview 3.x : Qt 4, C++
- Accessible à : <http://www.paraview.org/>

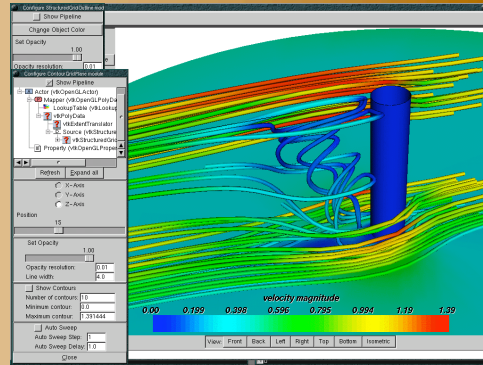


18

Outil de traitement libre

Mayavi

- ▶ initialement développé par P. Ramachandra
- ▶ Python et Tcl/Tk
- ▶ Intègre un visualiseur de pipeline
- ▶ Accessible à <http://mayavi.sourceforge.net>

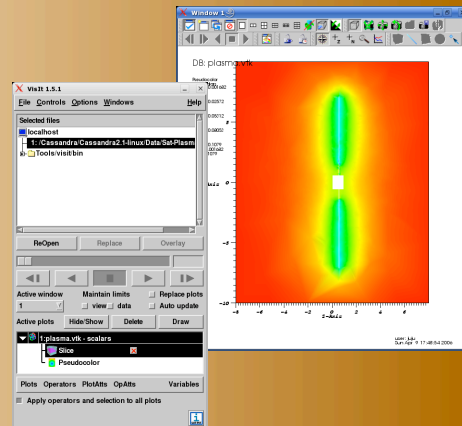


19

Outil de traitement libre

Visit

- ▶ Initialement développé par le Lawrence Livermore Laboratory
- ▶ C/C++, avec interfaces ouvertes vers Python et Java
- ▶ Orienté "plots pré-définis"
- ▶ Repose sur une architecture client-serveur
- ▶ Utilise les capacités parallèles de VTK pour le traitement des gros volumes de données
- ▶ Accessible à <http://www.llnl.gov/Visit/home.html>



20

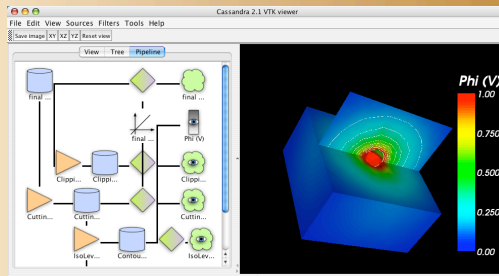
Outil de traitement libre

Cassandra

- Fusion des approches VTK et OpenDX
- Java/Jython, VTK
- Utilisé à l'ESA, CNES, ONERA, EDF...
- Framework d'apprentissage et de développement VTK
- Licence QPL
- Accessible à: <http://dev.artenum.com/projects/cassandra>



CASSANDRA

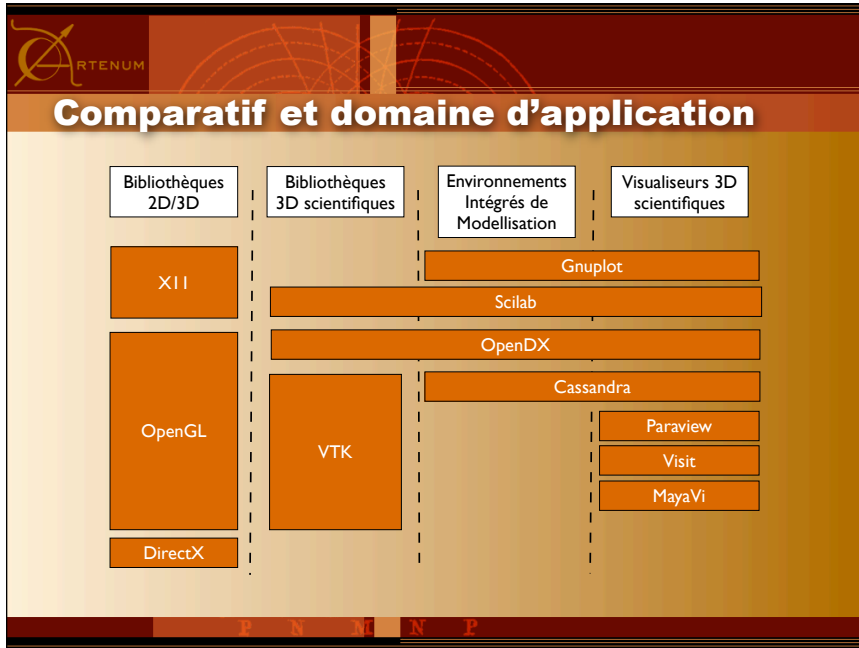


21

Outils de traitement libres

- Gnuplot : bien connu...
- Xmgrace (2D) : outils de graphes 2D et d'analyses de données
- ImageJ : Outil Java d'analyse de données et d'images.
 - Forte dynamique communautaire
 - Nombreux plug-in
 - Un plugin avec VTK (analyse d'image)

22



23

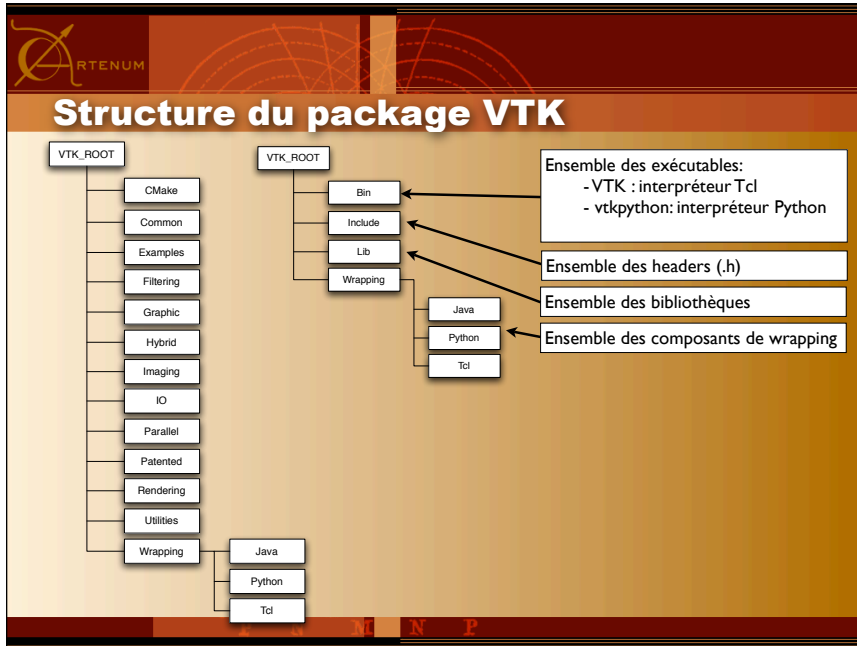
ARTENUM

Visual Tool Kit

- ▶ Qu'est ce que VTK ?
- ▶ Structuration du package
- ▶ Où trouver l'information
- ▶ Le passé, le présent et l'avenir de VTK

P N M N P

24



27

Où trouver l'information

- Site Web Kitware / VTK: <http://public.kitware.com/VTK>
- Documentation d'API : <http://www.vtk.org/doc/release/5.0/html/>
- Documentation technique (formats de fichier, articles théoriques):
<http://public.kitware.com/VTK/documents.php>
- Mailling listes : <http://public.kitware.com/mailman/listinfo/vtkusers>
- Livres et documents :
 - W. Schroeder, K. Martin, B. Lorensen, The Visualization
 - ToolKit, 3rd Edition, Kitware (commande en ligne, Amazone...)
 - The VTK User's Guide, Kitware (commande en ligne)

28




Où trouver l'information

- ▶ Paraview: <http://www.paraview.org>
- ▶ Mayavi: <http://mayavi.sourceforge.net>
- ▶ Cassandra: <http://dev.artenum.com/projects/cassandra>
 - ▶ Tutorial VTK-JAVA-Eclipse
 - ▶ Exemples de scripts python pour Cassandra
 - ▶ Forum de discussions
 - ▶ VTK compilé avec Wrapping Java

P N M N P

29

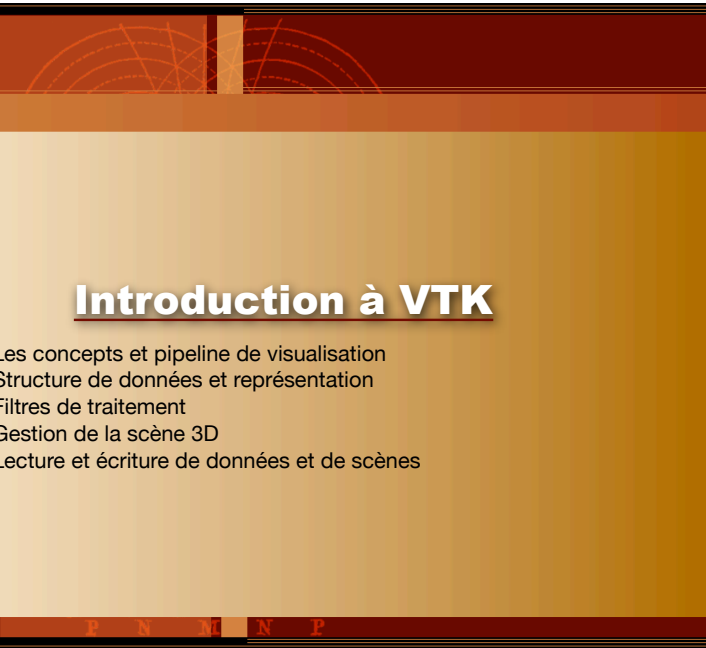



Le passé, le présent et le futur de VTK

- ▶ **Le passé**
 - ▶ VTK 4.2
 - ▶ Format de fichier Legacy
- ▶ **Le présent**
 - ▶ VTK 5.x
 - ▶ Un pipeline extensible et plus souple structurant ses données à la demande
 - ▶ Format de fichiers multi-block, parallèle
 - ▶ Méta-données XML + contenu binaire
- ▶ **Le futur**
 - ▶ Optimisation des traitements avec utilisation poussée du streaming
 - ▶ Meilleures performances
 - ▶ Gestion du temps dans les informations du pipeline
 - ▶ Possible d'avoir des algorithmes effectuant des opérations temporelles (timeshift, delta de scalaires entre deux pas de temps...)
 - ▶ **ATTENTION : Nécessité d'avoir utilisé le nouveau pipeline**

P N M N P

30





Introduction à VTK

- ▶ Les concepts et pipeline de visualisation
- ▶ Structure de données et représentation
- ▶ Filtres de traitement
- ▶ Gestion de la scène 3D
- ▶ Lecture et écriture de données et de scènes

P N M N P

31



Pipeline VTK

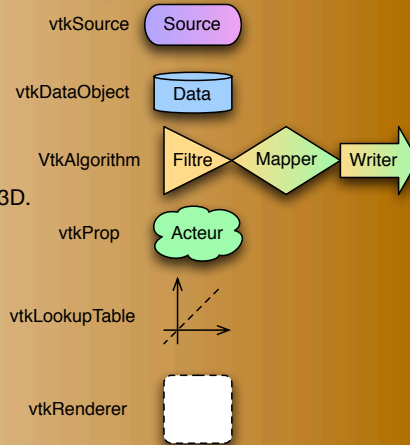
- ▶ Éléments d'un pipeline VTK
- ▶ Exemple de pipeline VTK
- ▶ Rôle et fonction du pipeline

P N M N P

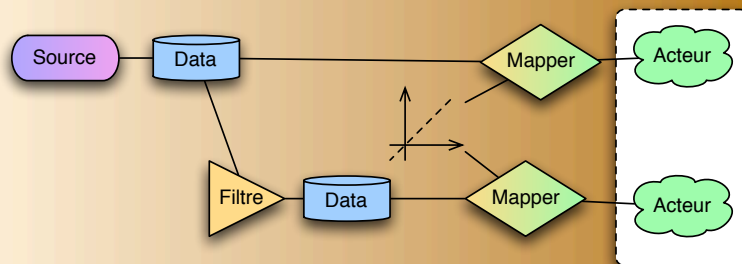
32

Eléments composant un pipeline

- ▶ **vtkSource**
 - ▶ Lecteur de fichiers, géométrie de base (cône, sphère, box...)
- ▶ **vtkDataObject**
 - ▶ grille, nuage de points...
- ▶ **vtkAlgorithm**
 - ▶ Filtrés : dataset => dataset
 - ▶ Mapper : dataset => représentation 3D.
 - ▶ Writer : dataset => autre chose
- ▶ **vtkActor**
 - ▶ Propriété 3D
 - ▶ type de représentation
 - ▶ algorithme de rendu...
- ▶ **vtkLookupTable**
 - ▶ Conversion scalaire/couleur
- ▶ **vtkRenderer** (Scène 3D)

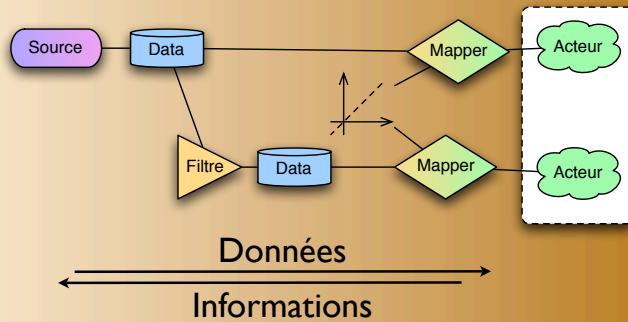


Exemple de pipeline de traitement



Rôle et fonction du pipeline

- Propagation de l'information et des données (maintient de cohérence)
 - Informations : requête de visualisation (Render, Update, UpdateData)
 - Données : Modification d'un filtre, génération d'une nouvelle sortie



Structures de données

- Structures de données et type de grilles
- Type de cellules
- Hiérarchie de classes des différents VTK datasets
- Composition d'un dataset

Structure de données et type de grilles

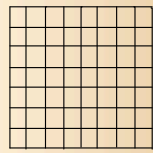
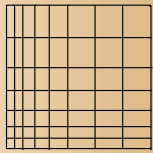
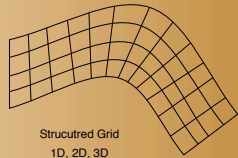


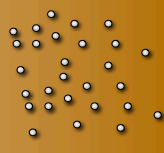
Image Data (Dx=Dy)
1D, 2D, 3D



Rectilinear Grid
1D, 2D, 3D



Structured Grid
1D, 2D, 3D



unstructured Points



Poly Data
1D, 2D, 3D



Unstructured Grid
1D, 2D, 3D

P N M N P

37

Caractéristiques des grilles structurées

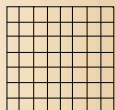


Image Data (Dx=Dy)
1D, 2D, 3D

- Noeuds répartis régulièrement et parallèlement au système d'axes (repérage par indices)
- Pas constant, cellules régulières
- Représentation implicite de la topologie de cellule & connectivité
- $n_x \times n_y \times n_z$ noeuds;
- $(n_x - 1) \times (n_y - 1) \times (n_z - 1)$ cellules
- Données localisées sur les noeuds ou sur les cellules
- Coût mémoire optimum
- Coût CPU des traitements optimum

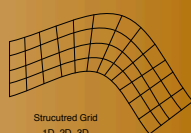
- Différences finies sur maillage Cartésien régulier



Rectilinear Grid
1D, 2D, 3D

- Topologie de cellules régulière (i.e. Pixel en 2D, Voxel en 3D)
- Noeuds répartis régulièrement et parallèlement au système d'axes
- Coordonnées des noeuds (x, y, z) doivent être explicitées dans trois listes séparées (repérage par indices dans ces trois listes).
- Données localisées sur les noeuds ou sur les cellules

- Différences finies sur maillage Cartésien adaptatif



Structured Grid
1D, 2D, 3D

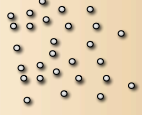

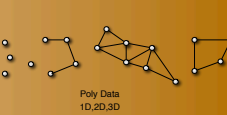
- Topologie de cellules régulière, géométrie irrégulière (i.e. quadrilatère en 2D, hexaèdre en 3D)
- La grille peut suivre tout type de configuration (forme) sous réserve que les cellules ne se superposent pas ou ne se coupent pas elles mêmes.
- Données localisées sur les noeuds ou sur les cellules
- Nécessite un tableau de coordonnées des noeuds
- Repérage implicite par indice

- Différences finies sur maillage irrégulier

P N M N P

38

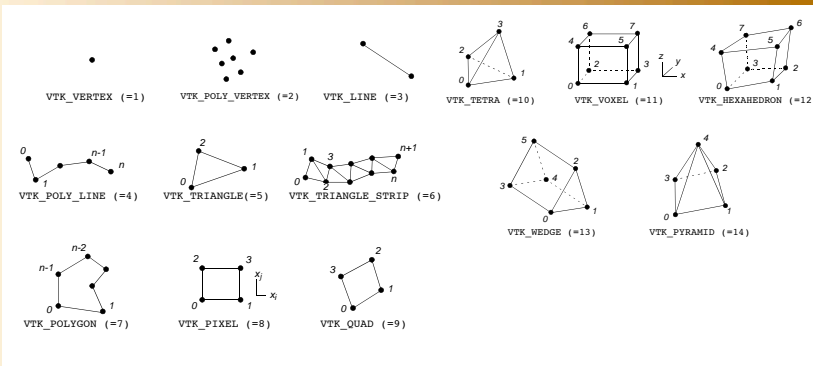
Caractéristiques des grilles non structurées

 <p>unstructured Points</p>	 <p>Grille non-structurée</p>	 <p>Poly Data 1D,2D,3D</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Nœuds répartis irrégulièrement - Pas de cellules - Localisation des données sur les nœuds 	<ul style="list-style-type: none"> - Topologie de cellules irrégulières - Coordonnées des nœuds (x, y, z) - Liste de types de cellules - Liste des nœuds pour chaque cellule - Repérage par indices dans les trois listes. - Données pouvant être localisées sur les nœuds et/ou les cellules - Différents types de cellules peuvent être présentes dans une même grille 	<ul style="list-style-type: none"> - Topologie de cellule régulière, géométrie irrégulière (i.e quadrilatère en 2D, hexaèdre en 3D) - La grille peut suivre tout type de configuration (forme) sous réserve que les cellules ne se superposent pas ou ne se coupent pas elles mêmes. - Nécessite un tableau de coordonnées des nœuds - Repérage implicite par indice
<ul style="list-style-type: none"> - Nuage de valeurs discrètes 	<ul style="list-style-type: none"> - Éléments finis 	<ul style="list-style-type: none"> - Éléments finis - Rendu optimisé - Contraintes de calcul

P N M N P

39

Types de cellules (grilles non structurées)

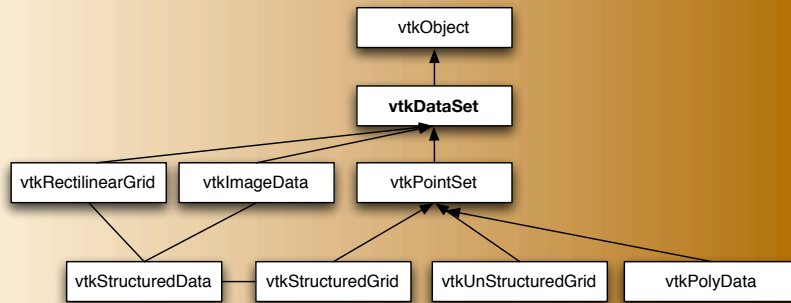


► **Remarque** : VTK supporte 19 types différents de cellules.

P N M N P

40

Hiérarchie de classes des \neq datasets



41

Composition d'un dataset

- ▶ Généralement, un tableau de points (ou noeuds), stocké dans une liste ordonnée `vtkPoints`
- ▶ Généralement, une liste indexée de cellules
- ▶ Un tableau de valeurs
- ▶ Plusieurs données peuvent être attribuées à un data set et un nom peut être attribué à chacune de ces données
- ▶ Les données peuvent être scalaires, vectorielles, matricielles, selon le type de tuple de valeurs défini
- ▶ Selon le type de grille, les données peuvent être attribuées aux noeuds ou aux cellules
- ▶ Des données pouvant être stockées dans un `vtkFloatArray`

42

Filtres et traitements

- ▶ Filtre simple (AVANT)
- ▶ Filtre simple (APRES)
- ▶ Filtre complexe (AVANT)
- ▶ Filtre complexe (APRES)
- ▶ Gestion du placage de couleurs (LookupTable)

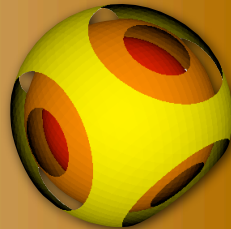

vtkIsoLevel (Avant)

```
nbContours = 4
shift = 0.5
iso = vtkContourFilter()
iso.SetInput(dataset)
iso.SetNumberOfContours(nbContours)
dataRange = dataset.GetScalarRange()

for i in range(4):
    level = (i+1)*shift*(dataRange[1]-dataRange[0])/nbContours+dataRange[0]
    iso.SetValue(i, level)

mapper = vtkDataSetMapper()
mapper.SetInput(dataset)

actor = vtkActor()
actor.SetMapper(mapper)
```



vtkIsoLevel (Après)

```
# -----
# Creation du filtre de traitement
# -----

nbContours = 4
shift = 0.5
iso = vtkContourFilter()
iso.SetInputConnection(outputPort)
iso.SetNumberOfContours(nbContours)
dataRange = dataset.GetScalarRange()


for i in range(4):
    level = (i+1)*shift*(dataRange[1]-dataRange[0])/nbContours+dataRange[0]
    iso.SetValue(i, level)

# -----
# fin de la creation du filtre
# -----
outputPort = iso.GetOutputPort()

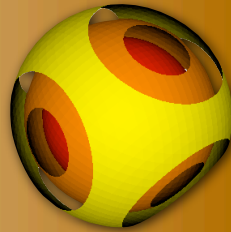
# -----
# creation du pipeline de visualisation par default
# -----

mapper = vtkDataSetMapper()
mapper.SetInputPort(outputPort)

actor = vtkActor()
actor.SetMapper(mapper)
```



```
graph LR
    Data1[(Data)] --> Filtre[/Filtre/]
    Filtre --> Data2[(Data)]
```



vtkCutter (Avant)

```
# -----
# Creation du filtre de traitement
# -----

# definition de la fonction de coupe
plane = vtkPlane()
plane.SetOrigin(0.0, 0.0, 0.0)
plane.SetNormal(0, 0, 1.0)

#creation du filtre
planeCut = vtkCutter()
planeCut.SetCutFunction(plane)
planeCut.SetInput(dataset)

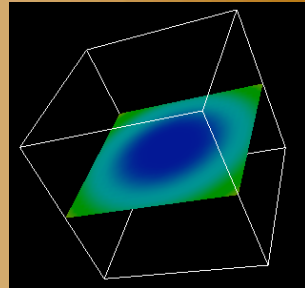
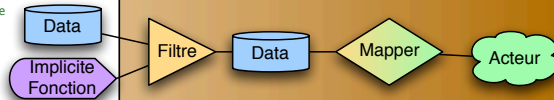
# fin de la creation du filtre
# -----

dataset = planeCut.GetOutput()

# -----
# creation du pipeline de visualisation par default
# -----

mapper = vtkDataSetMapper()
mapper.SetInput(dataset)

actor = vtkActor()
actor.SetMapper(mapper)
```



vtkCutter (Après)

```

# -----
# Creation du filtre de traitement
# -----
# definition de la fonction de coupe
plane = vtkPlane()
plane.SetOrigin(0.0, 0.0, 0.0)
plane.SetNormal(0.0, 0.0, 1.0)

#creation du filtre
planeCut = vtkCutter()
planeCut.SetCutFunction(plane)
planeCut.SetInputConnection(outputPort)

# -----
# fin de la creation du filtre
# -----

outputPort = planeCut.GetOutputPort()

# -----
# creation du pipeline de visualisation par default
# -----

mapper = vtkDataSetMapper()
mapper.SetInputPort(outputPort)

actor = vtkActor()
actor.SetMapper(mapper)

```

P N M N P

47

Gestion du placage de couleurs

► Conversion donnée scalaire => couleur

```



# -----
# Creation d'une lookuptable
# connection au mapper
# -----
lookupTable = vtkLookupTable()
lookupTable.SetHueRange(0.66667, 0)
lookupTable.Build()

# connection de la lookuptable avec le mapper
mapper.SetLookupTable(lookupTable)
mapper.SetScalarRange(dataset.GetScalarRange())

```

P N M N P

48




Gestion de la scène 3D

- ▶ Objets de la scène 3D
- ▶ Intégration de scènes 3D dans une fenêtre
- ▶ Manipulation des acteurs 3D
- ▶ Gestion des événements de la scène 3D

P N M N P

49

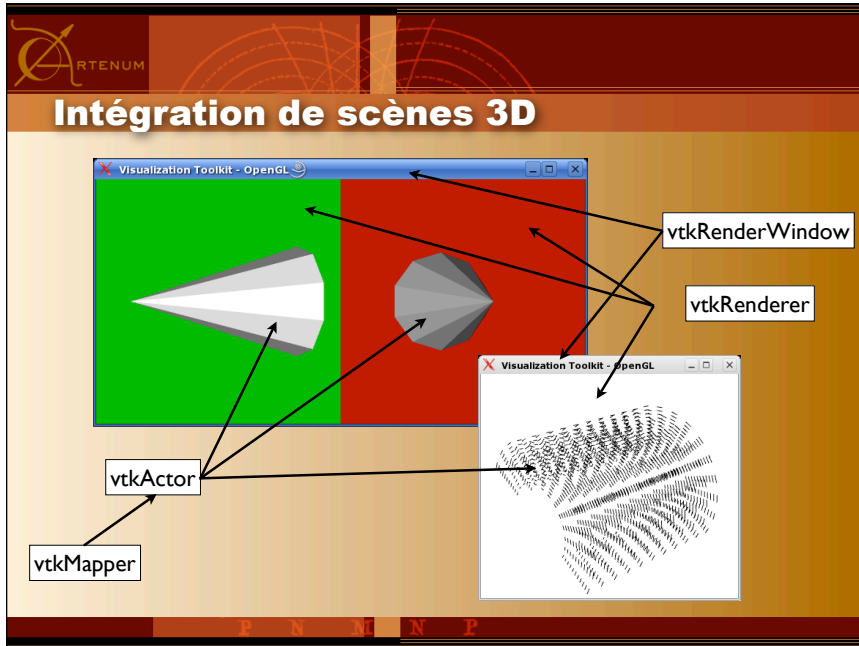


Objets de la scène 3D

- ▶ **vtkRenderWindow** : gère la fenêtre de rendu dans le contexte graphique (X11, OpenGL, Windows...); peut intégrer un ou plusieurs vtkRenderers.
- ▶ **vtkRenderer** : Gère les caractéristiques de la scène 3D (caméra, lumière, orientation, ...); gère le type de rendu (perspective, stéréo, anaglyph...)
- ▶ **vtkLight** : gère la/les lumières de la scène
- ▶ **vtkCamera** : définit la position de la vue, du point focal...
- ▶ **vtkActor** : acteur de représentation 3D des données affichées
- ▶ **vtkProperty** : définit les propriétés de surface des acteurs 3D
- ▶ **vtkMapper** : définit la géométrie de l'objet 3D

P N M N P

50



51

Manipulation des acteurs 3D

► **vtkActor** : représentation des objets dans la scène 3D

► Propriété de l'acteur, **vtkProperty** : définir les propriétés de rendu des acteurs comme:

- Couleur
- Transparence
- Type de rendu / interpolation
- Rendu
- ...

```
actor.GetProperty().SetColor(1.0, 0.0, 0.3)

actor.GetProperty().SetRepresentationToWireframe()
actor.GetProperty().SetRepresentationToPoints()
actor.GetProperty().SetPointSize(10.0)

# gestion des interpolations (si donnees mappees)
actor.GetProperty().SetInterpolationToFlat()
actor.GetProperty().SetInterpolationToGouraud()
actor.GetProperty().SetRepresentationToWireframe()
```

52

Gestion des événements de la scène

- ▶ Gère les événements de la scène 3D
 - ▶ Rotation, translation, zoom, picking...
 - ▶ Attribution possible d'un style
 - ▶ Attribution possible d'un observer

Instanciación de l'interactor d'evenements

Attribution de l'interacteur à la fenêtre

Définition du style d'interaction

Attribution du style

Démarrage de la boucle d'événements et du rendu

Test : Commenter les lignes impliquant le `vtkRenderWindowInteractor` et activer le rendu par :

```
renWin.Render()  
while 1:  
    pass
```

```
import vtk

cone = vtk.vtkConeSource()
cone.SetHeight(3.0)
cone.SetRadius(1.0)
cone.SetResolution(10)

coneMapper = vtk.vtkPolyDataMapper()
coneMapper.SetInput(cone.GetOutput())

coneActor = vtk.vtkActor()
coneActor.SetMapper(coneMapper)

ren1 = vtk.vtkRenderer()
ren1.AddActor(coneActor)
ren1.SetBackground(0.1, 0.2, 0.4)

renWin = vtk.vtkRenderWindow()
renWin.AddRenderer(ren1)
renWin.SetSize(300, 300)

iren = vtk.vtkRenderWindowInteractor()
iren.SetRenderWindow(renWin)

style = vtk.vtkInteractorStyleTrackballCamera()
#style = vtk.vtkInteractorStyleFlight()
#style = vtk.vtkInteractorStyleImage()
iren.SetInteractorStyle(style)

iren.Initialize()
iren.Start()
```

Lecture et écriture

- ▶ Formats de fichiers VTK
- ▶ Différence entre Reader-Importer et Writer-Exporter
- ▶ Lecture et écriture de fichiers VTK
- ▶ Import / export

Formats de fichiers VTK

► **Remarque** : Pour plus d'informations, voir File Formats for VTK (extrait de The VTK User's Guide), <http://public.kitware.com/VTK/documents.php>

Simple Legacy Format		XML Format	
ASCII	BINAIRE	Serial	Parallèle
<ul style="list-style-type: none"> - Identifiant de version - Entête -Format de fichier - Structure du dataSet - Attributs du dataSet 		<ul style="list-style-type: none"> • ImageData (.vti) • PolyData (.vtp) • RectilinearGrid (.vtr) • StructuredGrid (.vts) • UnstructuredGrid (.vtu) 	p + XXX
<ul style="list-style-type: none"> - Facile à écrire (à la main ou avec des moulinettes) -Portable (ASCII) -Compacte (BINAIRE) 		<ul style="list-style-type: none"> - Plus de capacités que le format classique - Facilite le streaming et les E/S parallèles - Plus complexe -Compacte (BINAIRE) 	

Import/Export ≠ Reader/Writer

► Les Imports / Exports agissent sur la scène 3D dans sa globalité

- ▶ Export 2D : Image 2D de la scène
- ▶ Export 3D : Exporte la géométrie, les lumières, la caméra...
- ▶ Import 3D : Charge une scène complète

► La lecture / Ecriture s'effectue sur des jeux de données

- ▶ Writer : vtkDataset, autre structure de données
- ▶ Reader : Lit des données et construit un vtkDataset

► **Remarque**

- Un mapper est un writer à sa manière. Un mapper convertit un dataset en une structure 3D OpenGL auquel il externalise des propriétés 3D (vtkActor).

Lecture et écriture de fichiers VTK

- ▶ VTK offre une série de classes de lecture et d'écriture fichiers
 - ▶ vtkReader, module générique de lecture du format VTK Legacy
 - ▶ vtkWriter, module générique d'écriture au format VTK Legacy
 - ▶ Plusieurs modules de lecture/écriture des format VTK XML

```
# -----  
# Lecture du dataset  
# -----  
reader = vtkDataSetReader()  
reader.SetFileName(nom_du_fichier)  
reader.Update()  
reader.CloseVTKFile()  
  
# -----  
# fin de la lecture  
# -----  
dataset = reader.GetOutput()  
outputPort = reader.GetOutputPort()
```

```
# -----  
# Ecriture du dataset dans un fichier  
# -----  
nom_du_fichier = "test.vtk"  
  
writer = vtkDataSetWriter()  
writer.SetFileName(nom_du_fichier)  
writer.SetInput(dataset)  
writer.Update()
```



Remarque: Pour plus d'informations, voir la documentation d'API et les mailing listes.

[illegible]

Import / Export de la scène

- ▶ VTK offre un large ensemble de modules d'import
 - ▶ Données scientifiques : Gambit, Ensignt, AVS (UCD), Exodus, Plot3D, OBJ, SLC, STL, DEM, BYU...
 - ▶ De données 3D : RIB, 3DS, VRML...
 - ▶ De formats d'image : JPEG...
- ▶ Et de modules d'export....

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slight shadow on its right side, suggesting it's resting on a surface.



Cassandra pour appréhender VTK

- Présentation de Cassandra
- Console Python
- Accès aux objets de Cassandra
- Ajout d'objets dans Cassandra

P



N

M

N

P

59



Cassandra : Un IDE ou un visualiseur 3D

▸ Cassandra est à l'intersection des deux mondes.

- Le visualiseur Cassandra avec une vision OpenDX des choses permet d'effectuer des traitements 3D complexes de manière visuelle.
- La console intégrée permet la manipulation des objets à chaud et autorise le chargement de scripts python afin d'appliquer des traitements directement sur les objets chargés en mémoire.
- Les plug-ins permettent d'étendre simplement et rapidement Cassandra même à chaud. Leurs développements s'effectuent en Java et donc dans Eclipse.

P

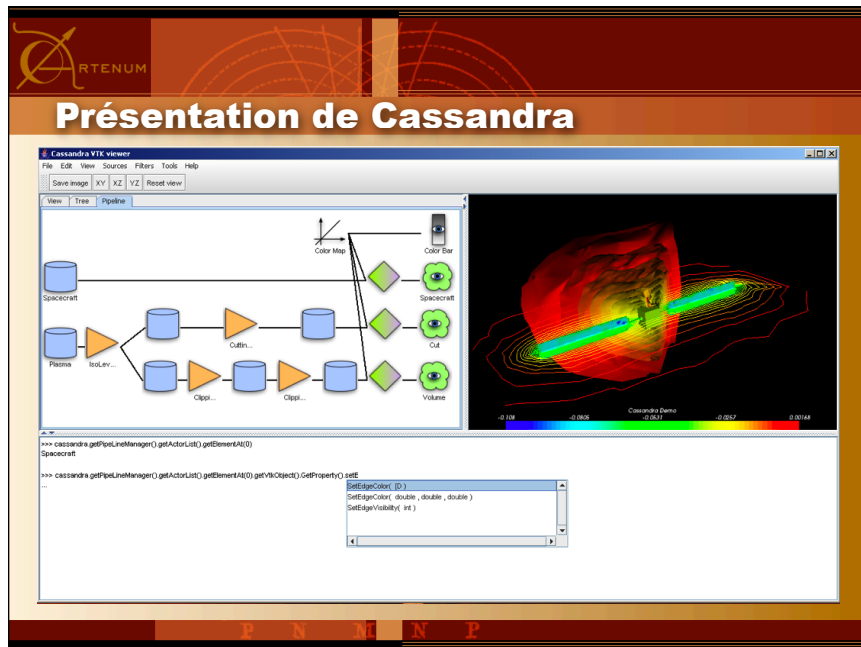
N

M

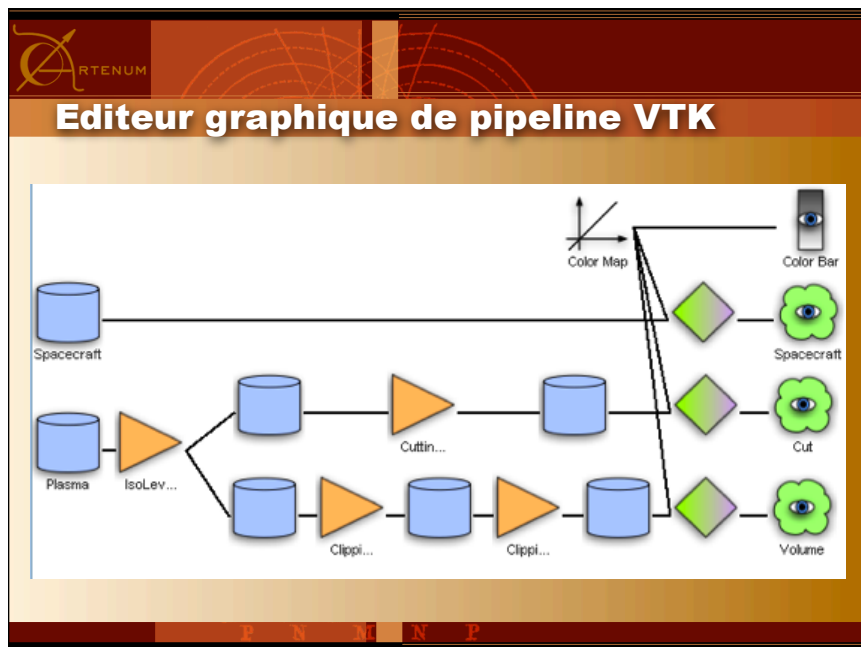
N

P

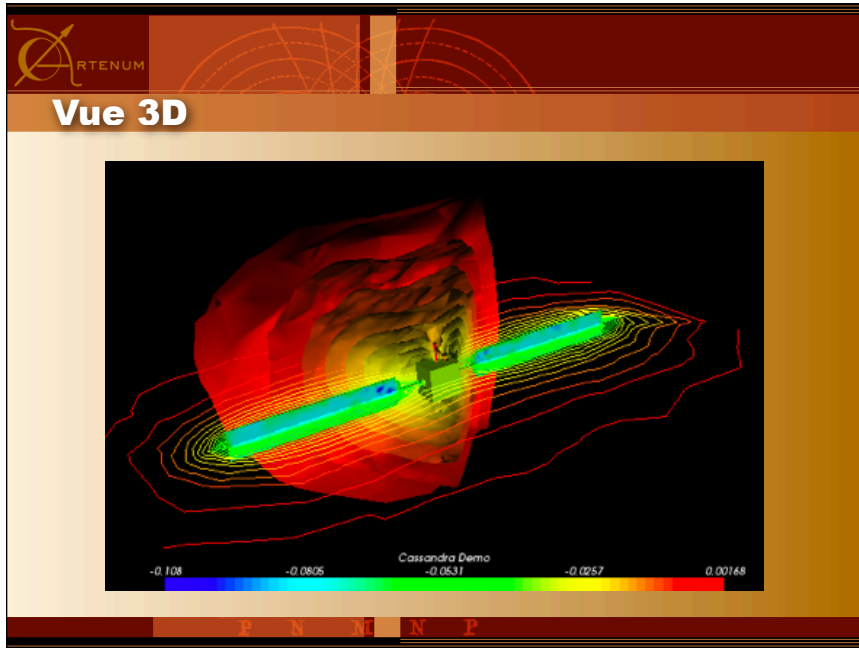
60



61



62



63

Console Python avec completion objet

► La console intégrée embarque une référence vers Cassandra. Cette référence donne accès à l'ensemble des méthodes accessibles du framework.

```
>>> cassandra.getPipelineManager().getActorList().getElementAt(0)
Spacecraft

>>> cassandra.getPipelineManager().getActorList().getElementAt(0).getVtkObject().GetProperty().setE
...
SetEdgeColor( [D] )
SetEdgeColor( double , double , double )
SetEdgeVisibility( int )
```

64

Accès aux objets de Cassandra

- ▶ `cassandra`
 - ▶ `getPipelineManager()`
 - ▶ `getDataSetList() / getMapperList() / getActorList() / ...`
 - ▶ `getElementAt(int index) => VtkObject`
 - ▶ `getVtkObject() => vtkDataset/vtkMapper/vtkActor/...`
 - ▶ `getSize()`
 - ▶ `getPluginManager()`
 - ▶ `getElementAt(int index) => CassandraPlugin`
 - ▶ `getId(), getName()...`
 - ▶ `updateXXX(...)`
 - ▶ `getSize()`
 - ▶ `getCassandraView()`
 - ▶ `validateAndWait()`
 - ▶ `validateAndGo()`
 - ▶ `rotate(double X, double Y)`
 - ▶ `zoom(double zoomFactor)`

Ajout d'objets dans Cassandra

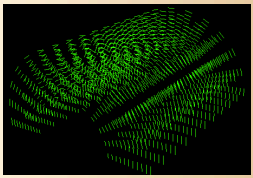
- ▶ cassandra
 - ▶ getPipelineManager()
 - ▶ addVtkFile(File vtkFile)
 - ▶ setActorVisible(VtkObject actor, boolean viewActor)
 - ▶ addActor(vtkActor actorVtk, String actorName)
 - ▶ addMapper(vtkMapper mapperVtk, String mapperName)
 - ▶ addDataSet(vtkDataset datasetVtk, String datasetName)
 - ▶ addScalarBar(vtkScalarBar scalarBarVtk, String name)
 - ▶ addLookupTable(vtkLookupTable lTable, String name)
 - ▶ addTxtActor(vtkTextActor txtActor, String name)
- ▶ VtkObject
 - ▶ getId(), getName(), getType()
 - ▶ getVtkObject() => get real VTK object
 - ▶ getMetaData() => HashTable

VtkObject

Construire une grille structurée

```
x = [0,0,0]
v = [0, 0,0]
rMin = 0.5
rMax = 1.0
dims = [13, 11, 11]
nbTuples = dims[0]*dims[1]*dims[2]
# Create the structured grid.
sgrid = vtkStructuredGrid()
sgrid.SetDimensions(dims);

# We also create the points and
# vectors. The points form a
# hemi-cylinder of data.
vectors = vtkFloatArray()
vectors.SetNumberOfComponents(3)
vectors.SetNumberOfTuples(nbTuples)
points = vtkPoints()
```



```
deltaZ = 2.0 / (dims[2]-1)
deltaRad = (rMax-rMin) / (dims[1]-1)
v[2]=0.0
for k in range(dims[2]):
    x[2] = -1.0 + k*deltaZ
    kOffset = k * dims[0] * dims[1]
    for j in range(dims[1]):
        radius = rMin + j*deltaRad
        jOffset = j * dims[0]
        for i in range(dims[0]):
            theta = i * 15.0 * math.pi/180.0
            #vtkMath.DegreesToRadians()
            x[0] = radius * cos(theta)
            x[1] = radius * sin(theta)
            v[0] = -x[1]
            v[1] = x[0]
            offset = i + jOffset + kOffset
            points.InsertPoint(offset,x)
            vectors.InsertTuple3(offset,v[0], v[1], v[2])
```

```
sgrid.SetPoints(points)
sgrid.GetPointData().SetVectors(vectors)
```

P N M N P

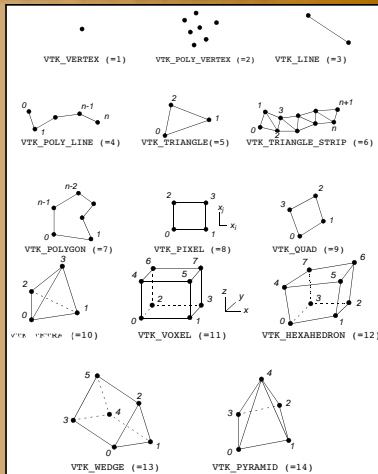
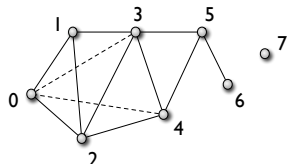
69

Construire une grille non-structurée

```
nbpoints = 8
# Definition des noeuds
pointCoord = range(nbpoints)
pointCoord[0]=(0.0, 0.0, 0.0)
pointCoord[1]=(0.3, 0.1, 1.0)
pointCoord[2]=(0.7, 0.1, -0.2)
pointCoord[3]=(0.5, 1.2, 1.1)
pointCoord[4]=(0.9, 2.0, -0.3)
pointCoord[5]=(1.5, 2.5, 1.4)
pointCoord[6]=(0.2, 3.4, -1.2)
pointCoord[7]=(2, 4, -1.2)

# Definition des valeurs correspondantes
ptData = range(nbpoints)
ptData[0] = 1.0
ptData[1] = 1.2
ptData[2] = 1.6
ptData[3] = 2.0
ptData[4] = 2.5
ptData[5] = 3.4
ptData[6] = 5.7
ptData[7] = 7.0

VTK_TETRA = 10
VTK_TRIANGLE = 5
VTK_LINE = 3
VTK_VERTEX = 1
```



P N M N P

70

Construire une grille non-structurée

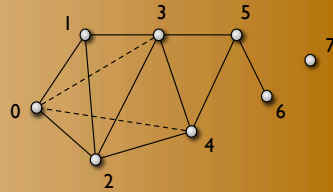
```
unstructuredGrid = vtkUnstructuredGrid()
points = vtkPoints()

for i in range(nbpoints):
    points.InsertNextPoint(pointCoord[i])

data = vtkFloatArray()
data.SetName("My data name")
data.SetNumberOfTuples(1)
data.SetNumberOfValues(nbpoints)

# 1er tetraedre
idList = vtkIdList()
idList.InsertNextId(0)
idList.InsertNextId(1)
idList.InsertNextId(2)
idList.InsertNextId(3)
unstructuredGrid.InsertNextCell( VTK_TETRA, idList)

# 2eme tetraedre
idList = vtkIdList()
idList.InsertNextId(0)
idList.InsertNextId(2)
idList.InsertNextId(3)
idList.InsertNextId(4)
unstructuredGrid.InsertNextCell( VTK_TETRA, idList)
```



P N M N P

71

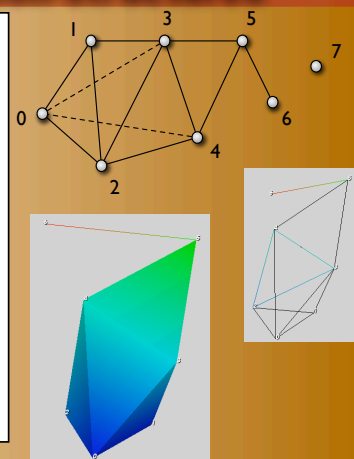
Construire une grille non-structurée

```
# le triangle
idList = vtkIdList()
idList.InsertNextId(3)
idList.InsertNextId(4)
idList.InsertNextId(5)
unstructuredGrid.InsertNextCell( VTK_TRIANGLE, idList)

# l'arrete
idList = vtkIdList()
idList.InsertNextId(5)
idList.InsertNextId(6)
unstructuredGrid.InsertNextCell( VTK_LINE, idList)

# le dernier noeud en tant que simple vertex
idList = vtkIdList()
idList.InsertNextId(7)
unstructuredGrid.InsertNextCell( VTK_VERTEX, idList)

# attribution des valeurs aux noeuds
for i in range(nbpoints):
    data.InsertTuple1(i, ptData[i])
```



P N M N P

72

Ecriture / Lecture de fichiers VTK

- ▶ Ecrire un dataset construit dans un fichier VTK Legacy ASCII
 - ▶ `vtkDatasetWriter`
- ▶ Convertir le fichier VTK Legacy en fichier moderne VTK
 - ▶ `vtkDatasetReader`
 - ▶ `vtkXMLxxxxxWriter`

Terminer la construction du pipeline

- ▶ Ajout du Mapper
- ▶ Ajout de l'Acteur
- ▶ Référencement de l'acteur dans le Render

```
mapper = vtkDataSetMapper()
mapper.SetInput(dataset)
```

```
actor = vtkActor()  
actor.SetMapper(mapper)
```

```
pipelineManager = cassandra.getPipelineManager()
actorCassandra = pipelineManager.addActor(actor, "Data")
pipelineManager.setActorVisible(actorCassandra, 1)
pipelineManager.validateViewAndWait()
```

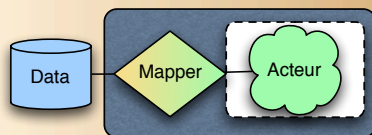
```
renderer = vtkRenderer()
irenWin = vtkRenderWindow()
irenWin.AddRenderer(renderer)

iren = vtkRenderWindowInteractor()
iren.SetRenderWindow(irenWin)

renderer.AddActor(actor)
renderer.SetBackground(1,1,1)
renderer.ResetCamera()

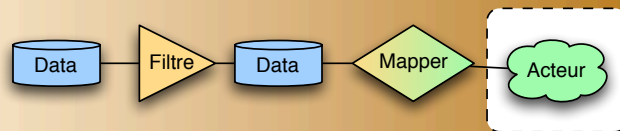
renderer.GetActiveCamera().Elevation(60.0)
renderer.GetActiveCamera().Azimuth(30.0)
renderer.GetActiveCamera().Zoom(1.25)
irenWin.SetSize(300, 300)

# interact with data
irenWin.Render()
iren.Start()
```



Appliquer un Iso-Level sur l'image data

- ▶ Filtre VTK à utiliser :
 - ▶ vtkContourFilter
- ▶ Un simple IsoLevel
 - ▶ SetNumberOfContour(1)
 - ▶ SetValue(xxx)
- ▶ Un multi-iso-level
 - ▶ GenerateValues(nbLevel, min, max)

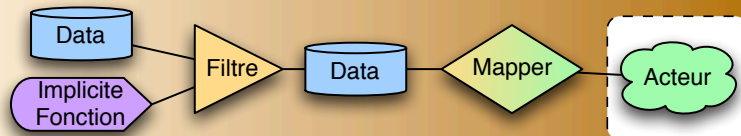


P N M N P

75

Appliquer un cutter sur l'image data

- ▶ Objets VTK à utiliser :
 - ▶ vtkCutter
 - ▶ vtkImplicitFunction : vtkPlane, vtkCone, vtkSphere...
- ▶ Définition de la fonction de coupe
 - ▶ SetCutFunction(plane)
- ▶ Essayer différentes fonctions

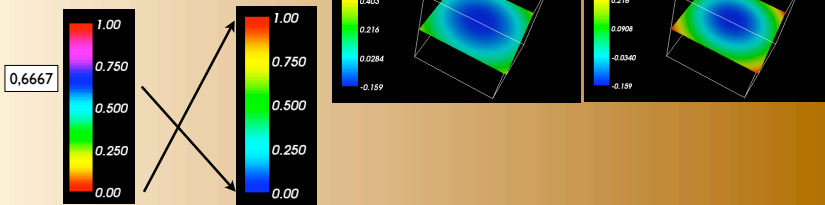


P N M N P

76

Utiliser un placage de couleurs correct

- ▶ Objets VTK à utiliser :
 - ▶ vtkLookupTable
- ▶ Opérations à effectuer :
 - ▶ Sur la lookupTable
 - ▶ SetHueRange
 - ▶ Build
 - ▶ Sur le mapper
 - ▶ SetLookupTable
 - ▶ SetScalarRange



Plan du cours (2/3)

- ▶ Contrôle et manipulation des données
 - ▶ Sélection d'une donnée dans un dataset contenant plusieurs données
 - ▶ Effectuer un traitement sur des données (vtkProgrammableFilter)
 - ▶ Exercices
- ▶ Contrôle et manipulation de la scène
 - ▶ Manipulation, transformation, agrégation et optimisation des acteurs 3D
 - ▶ Ajouter des données 2D à la scène (Texte, ScalarBar)
 - ▶ Gestion de textures
 - ▶ Interaction directe avec les vtkWidgets
 - ▶ Exercices
- ▶ Introduction à la gestion de gros volumes de données et au parallélisme
 - ▶ Streaming de données
 - ▶ Parallélisation des tâches
 - ▶ Parallélisation du pipeline
 - ▶ Parallélisation des données

Contrôle et manipulation des données

- ▶ Sélection d'une donnée dans un dataset contenant plusieurs données
- ▶ Effectuer un traitement sur des données (vtkProgrammableFilter)
- ▶ Exercices

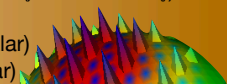
[illegible]

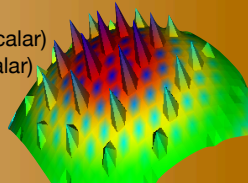
Sélection d'une donnée

- ▶ Un filtre ne doit pas modifier son dataset d'entrée !
 - ▶ Comment effectuer un traitement sur une donnée spécifique ?
 - ▶ Utiliser un filtre qui permet de sélectionner une donnée
 - ▶ vtkAssignAttribute
 - ▶ Assign(ArrayName, ArrayType, DataLocation)
 - ▶ Update()
 - ▶ ArrayType : SCALARS, VECTORS, TENSORS
 - ▶ DataLocation : POINT_DATA, CELL_DATA
- ▶ Comment plaquer des couleurs sur la base de données différentes de celles qui sont actives ?
 - ▶ Utiliser les méthodes du mapper
 - ▶ ColorByArrayComponent
 - ▶ SetScalarModeToUsePointData, SetScalarModeToUseCellData, SetScalarModeToUsePointFieldData, SetScalarModeToUseCellFieldData
 - ▶ ScalarVisibilityOn()
 - ▶ Update()

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

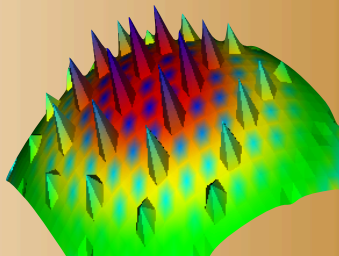
vtkProgrammable Filters



- ▶ Implémentation d'un filtre personnalisé par héritage d'un `vtkProgrammableFilter`
 - ▶ Définir la méthode à exécuter afin d'effectuer le processing du filtre.
 - ▶ `SetExecuteMethod(instance , nomDeLaMethode)`
 - ▶ Méthodes nécessaires pour récupérer l'input du filtre
 - ▶ `GetXXXInput()`
 - ▶ Méthodes nécessaires pour définir la sortie du filtre
 - ▶ `GetXXXOutput().CopyStructure(GetXXXInput())`
 - ▶ `GetXXXOutput().GetPointData().PassData(GetXXXInput().GetPointData())`
 - ▶ `GetXXXOutput().GetCellData().PassData(GetXXXInput().GetCellData())`
 - ▶ `GetXXXOutput().SetPoints(newPoints)`
 - ▶ `GetXXXOutput().GetPointData().SetScalars(newScalar)`
 - ▶ `GetXXXOutput().GetCellData().SetScalars(newScalar)`
- 

[illegible]

Exercices

- ▶ Réaliser un filtre qui modifie la géométrie
 - ▶ Implémenter l'équivalent du filtre `vtkWarpScalar`
- ▶ Réaliser un filtre qui modifie les données
 - ▶ Afin d'obtenir un placage de couleurs en quadrillage

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins or other markings on the paper.





Contrôle et manipulation de la scène

- ▶ Manipulation, transformation, agrégation et optimisation des acteurs 3D
- ▶ Ajouter des données 2D à la scène (Texte, ScalarBar)
- ▶ Gestion de textures
- ▶ Interaction directe avec les vtkWidgets
- ▶ Exercices

P N M N P

83



Transformation d'acteur 3D

- ▶ Des transformations peuvent être appliquées sur les acteurs 3D
 - ▶ Translation (SetUserTransform)
 - ▶ Rotation (SetUserTransform)
 - ▶ Echelle (SetScale)
- ▶ L'interactivité de la vue 3D peut être accrue par l'utilisation d'acteurs LOD
 - ▶ vtkLODActor : Level Of Details
- ▶ Agrégation d'acteurs par la construction d'un vtkAssembly
 - ▶ AddPart(vtkActor)
 - ▶ SetOrigine(x,y,z)
 - ▶ ...
- ▶ Propriétés des acteurs
 - ▶ Transparence (Opacity)
 - ▶ Couleur : Désactiver sur le mapper le placage de couleurs sur les scalaires `ScalarVisibilityOff()`
 - ▶ Représentation filaire, point ou surfacique (SetRepresentationToXXX)
 - ▶ Taille des arrêtes, points...


P N M N P

84

- ▶ Acteurs 2D sont des acteurs ajoutés dans une scène 3D mais présentés toujours face à la caméra.
- ▶ Une méthode spécifique est utilisée pour les ajouter au renderer.
 - ▶ AddActor2D
- ▶ Liste d'acteurs 2D
 - ▶ vtkTextActor
 - ▶ vtkScalarBar

- ▶ Le placage d'une image sur une géométrie nécessite
 - ▶ Un lecteur de fichier image (vtkBMPReader, vtkPNGReader...)
 - ▶ Une texture (vtkTexture)
 - ▶ Application de la texture sur un acteur
- ▶ Utilisation de filtres sur les données pour la gestion du Mapping de texture
 - ▶ vtkTextureMapToCylinder, vtkTextureMapToPlane, vtkTextureMapToXXX
 - ▶ vtkTransformTextureCoords

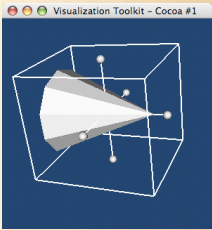




Widgets VTK

► Permet la manipulation des objets 3D en utilisant le gestionnaire d'événements

- `vtkBoxWidget`, boîte de contrôle
- `vtkSphereWidget`, sphère de contrôle
- `vtkPointWidget`, point de sonde
- `vtkPlaneWidget`, `vtkImplicitPlaneWidget`, `scalarBarWidget`



Instantiation du Widget

Liaison avec l'interacteur

Définition de l'objet de l'action

Positionnement du Widget

Gestion des callbacks

Définition de l'observateur

Pour rendre le Widget actif (sinon touche i)

```

coneActor = vtk.vtkActor()
coneActor.SetMapper(coneMapper)

ren1 = vtk.vtkRenderer()
ren1.AddActor(coneActor)
ren1.SetBackground(0.1, 0.2, 0.4)

renWin = vtk.vtkRenderWindow()
renWin.AddRenderer(ren1)
renWin.SetSize(300, 300)

iren = vtk.vtkRenderWindowInteractor()
iren.SetRenderWindow(renWin)

style = vtk.vtkInteractorStyleTrackballCamera()
iren.SetInteractorStyle(style)

boxWidget = vtk.vtkBoxWidget()
boxWidget.SetInteractor(iren)
boxWidget.SetPlaceFactor(1.25)
boxWidget.SetProp3D(coneActor)
boxWidget.PlaceWidget()


def myCallback(widget, event_string):
    t = vtk.vtkTransform()
    boxWidget.GetTransform(t)
    boxWidget.GetProp3D().SetUserTransform(t)

boxWidget.AddObserver("InteractionEvent", myCallback)
boxWidget.On()

iren.Initialize()
iren.Start()

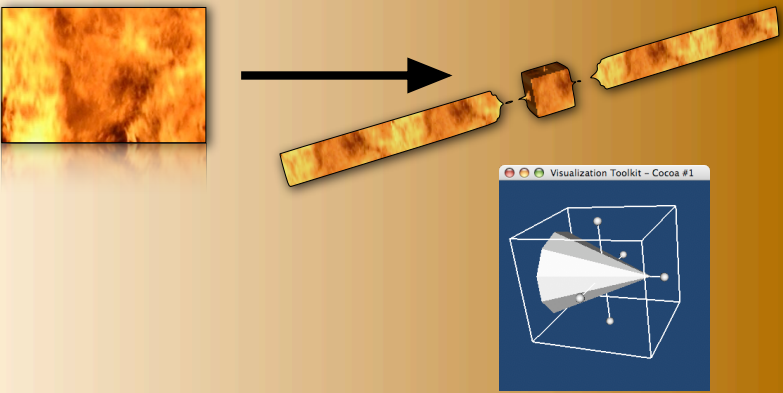
```

87



Exercices

► Mise en pratique des éléments pertinents pour vous !



88

Introduction à la gestion de gros volumes de données et au parallélisme


- ▶ Streaming de données
- ▶ Parallélisation des tâches
- ▶ Parallélisation du pipeline
- ▶ Parallélisation des données

[illegible]

Types de parallélisme

- ▶ Data streaming
- ▶ Parallélisation des tâches
- ▶ Parallélisation du pipeline
- ▶ Parallélisation des données


This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins or other markings on the paper.



Le streaming


P N M N P

91



Streaming de données

► Traiter les données comme un ensemble de données plus petites



► Les readers/sources modernes VTK supportent le streaming (SetNumberOfPieces)

► Avantages

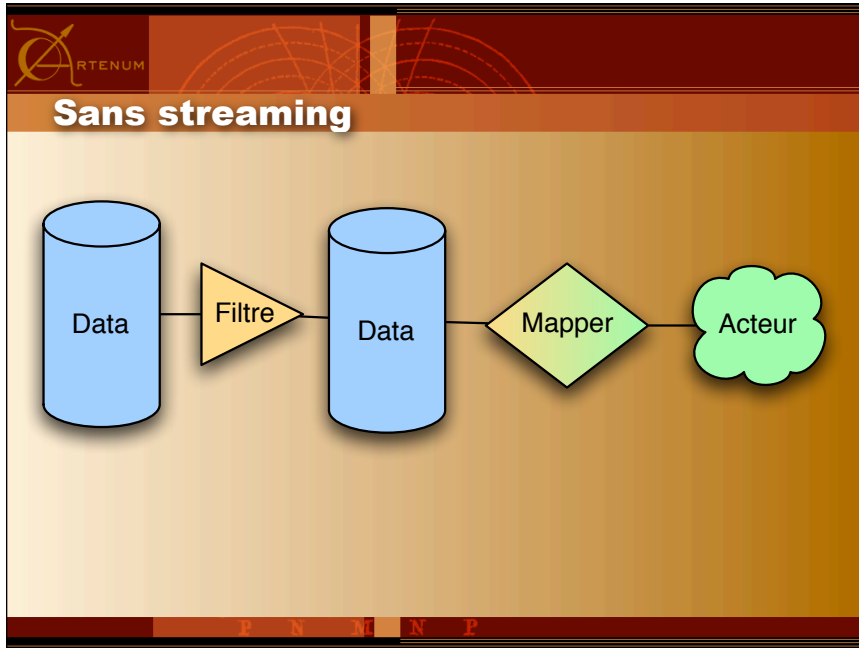
- limite la taille de la mémoire nécessaire
- génération des ghost-cells automatiquement.

► Inconvénients

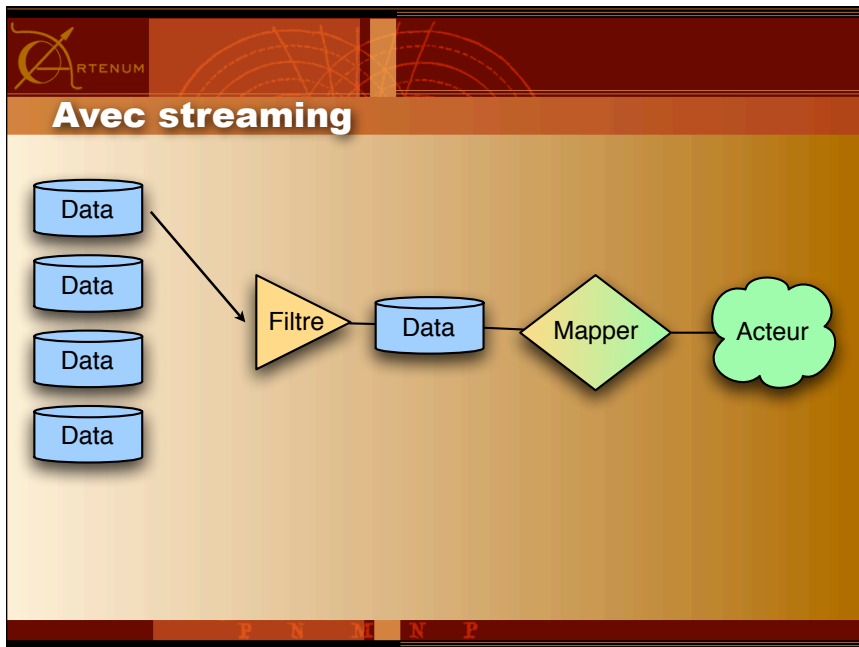
- La composition de la vue résultante s'effectue en 2D
- Chaque rotation de la scène entraîne la réexécution des traitements.

P N M N P

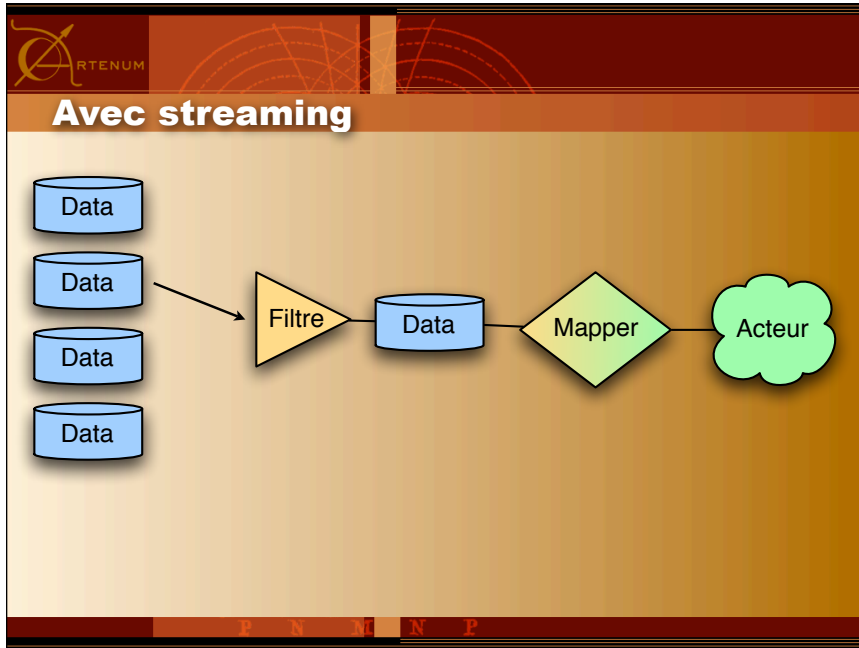
92



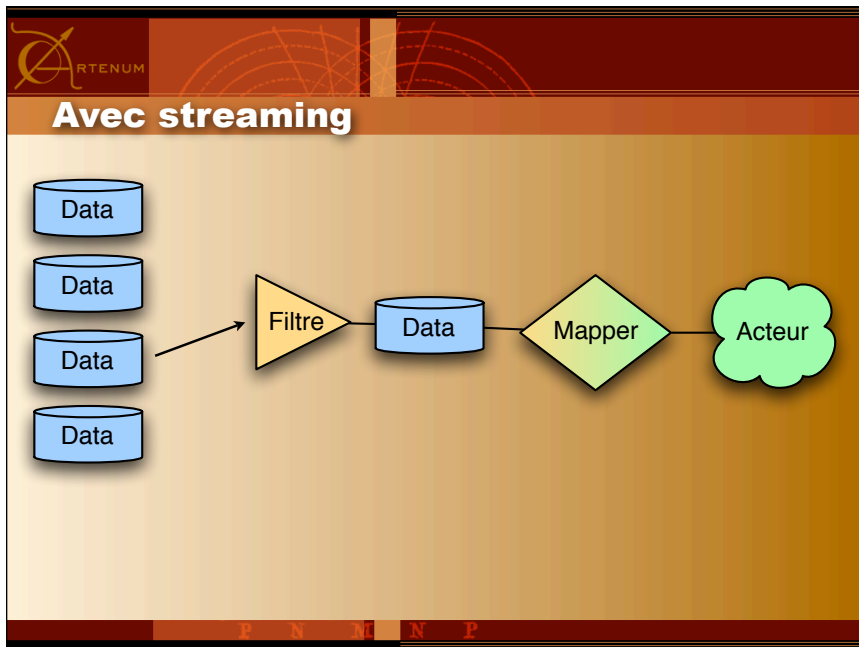
93



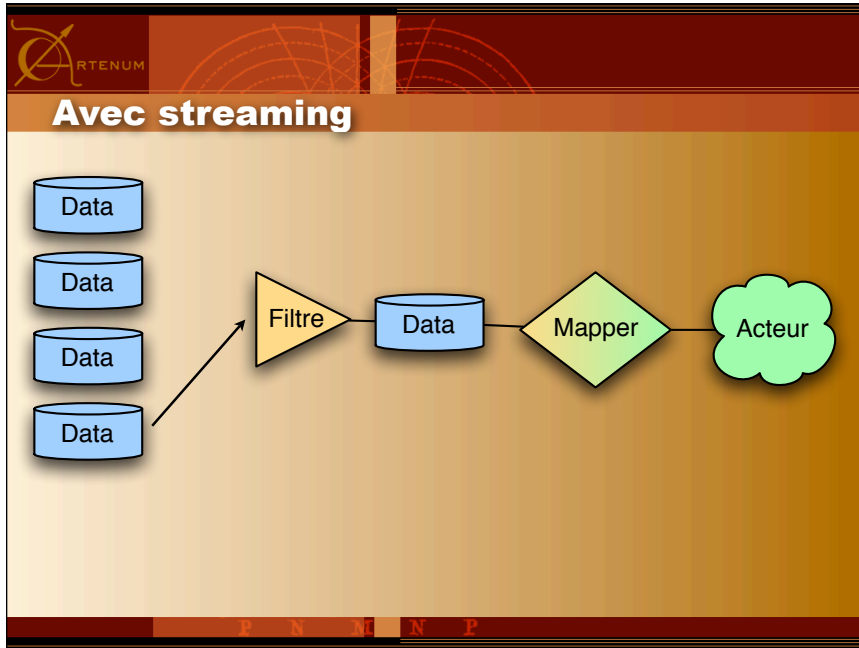
94



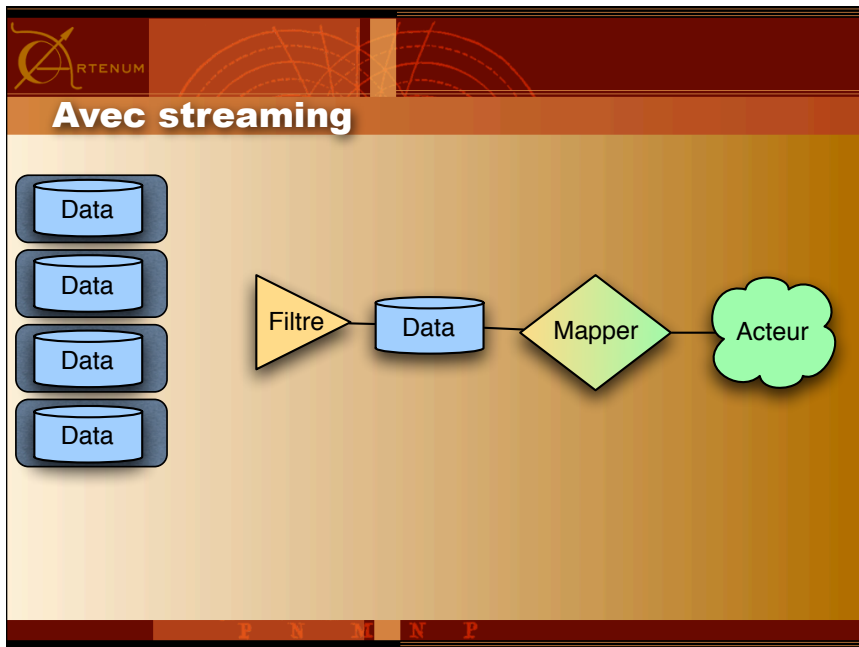
95



96



97



98



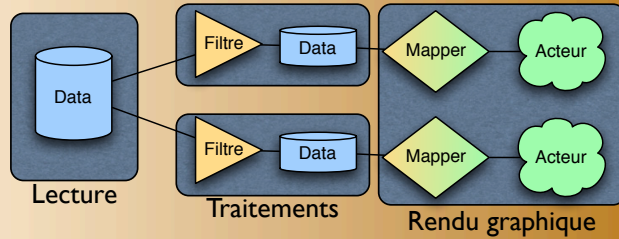
99



100

Parallélisation des tâches

► Les modules indépendants s'exécutent en parallèle (Local = Multi-threading)



► Avantages

► Adapté pour la parallélisation des tâches associées à la visualisation

► Inconvénients

► Le nombre d'éléments parallélisés se limite au nombre de tâches

► Pas de répartition de charge

P N M N P

101

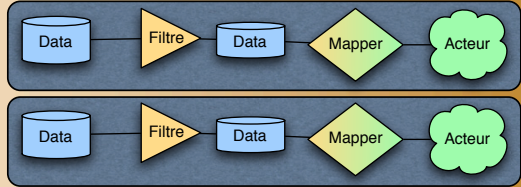
Parallélisation du pipeline

P N M N P

102

Parallélisation du pipeline

► Les pipelines de traitement indépendants s'exécutent en parallèle



► Avantages

- Adapté lorsqu'une multitude de tâches indépendantes existe
- Utilisation optimum de toutes les ressources parallèle.

► Inconvénients

- Pas de répartition de charge sur les pipelines
- Limité par l'élément du pipeline le plus lent
- Limité par le nombre de pipeline indépendants.

P N M N P

103

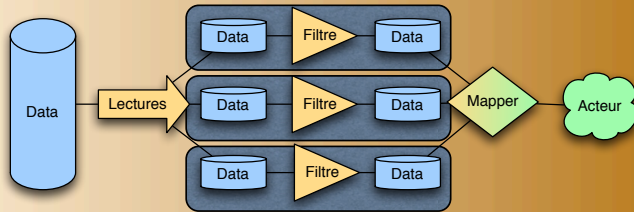
Parallélisation des données

P N M N P

104

Parallélisation des données

- ▶ Similaire au streaming dans le principe, mais avec duplication des traitements.



- ▶ Avantages
 - ▶ Parallélisation avantageuse dans le cas de traitements indépendants et locaux.
 - ▶ Supporte la mise à l'échelle.
- ▶ Inconvénients
 - ▶ Coût de communication lors d'un déploiement cluster.
 - ▶ Opération coûteuse dans sa globalité.

P N M N P

105

Plan du cours (3/3)

- ▶ Informations techniques et développement logiciel
 - ▶ Compilation, installation et déploiement
 - ▶ Mise en Oeuvre C++/Python/Java
- ▶ VTK et son wrapping Java
 - ▶ Pourquoi Java dans la visualisation scientifique ?
 - ▶ Utilisation du wrapping Java
 - ▶ Configuration du Wrapping Java
 - ▶ Outils de développement Java

P N M N P

106




Informations techniques et développement logiciel

- Compilation, installation et déploiement
- Mise en oeuvre C++
- Mise en oeuvre Python
- Mise en oeuvre Java

P



N

M

N

P

107

Pré-requis et dépendances

▸ Compilation :

- Base : ar, make, gcc/g++, X11, ranlib, OpenGL/MesaGL
- Wrapping : java, javac, python, tcl...
- Export : libtiff, postscript...
- Avancé : MPI...

▸ Utilisation :

- Base : X11, OpenGL/MesaGL
- Wrapping : java, python, tcl...
- Export : libtiff...
- Avancé : MPI...

Remarque: Par défaut sous Linux/Unix, VTK est compilé en mode liens dynamiques. Les bibliothèques externes sont nécessaires à l'exécution et lors du link de codes utilisant VTK.

Remarque: Sous Linux/UNIX, VTK est assez dépendant des bibliothèques bas niveau, dont glibc.

Remarque: VTK repose sur OpenGL et, indirectement, sur les fonctions avancées de rendu 3D du pilote de/des carte(s) vidéo mise(s) en oeuvre. La stabilité du système dans son ensemble peut être très fortement dépendante du réglage / installations correctes de tous ces éléments (pilotes, accélération 3D...).

P

N

M

N

P

108

Compilation et installation de VTK

- ▶ Téléchargement de VTK : <http://public.kitware.com/VTK/get-software.php#latest>
 - ▶ Binaires Windows (avec wrapping partiel), sources multi plate-forme
 - ▶ Miroir (partiel): <http://dev.artenum.com/projects/cassandra> (binaires avec wrapping java pour Linux, Windows)
- ▶ Configuration: cmake /ccmake
 - ▶ cmake : générateur multi plate-forme de makefile, interface texte
 - ▶ ccmake : version avancée de cmake avec interface test plus avancée, mais parfois moins robuste
 - ▶ Avec cmake (<http://www.cmake.org/HTML/Index.html>) :
 - ▶ Première configuration automatique : `cmake $VTK_ROOT`
 - ▶ Deuxième configuration manuelle : `cmake -i $VTK_ROOT`
 - ▶ + Choisir "options avancées"



Compilation de VTK (1/2)

- ▶ Il est recommandé de faire une configuration/compilation étape par étape:
 - ▶ Couche C/C++ (réglages de base) (1)
 - ▶ Couche wrapping Tcl (2)
 - ▶ Autres couches wrapping (Python, Java) (2) (3)
 - ▶ Modules d'export (e.g tiff, png, postscript...)
 - ▶ Modules avancés (MPI...)

(1) Suffisant pour utilisation directe de la couche C, VTK_RENDERING à ON pour visualisation

(2) Nécessite BUILD_SHARED_LIBS à ON

(3) Avec VTK 4.XX, nécessitent VTK_USE_HYBRID, VTK_USE_PARALLEL, VTK_USE_PATENTED à ON





Mise en oeuvre de scripts Python

- ▶ Réglage des variables d'environnement
 - ▶ Chargement des librairies dynamiques
 - ▶ Linux : export LD_LIBRARY_PATH=\$VTK_ROOT/lib
 - ▶ Windows : PATH=%VTK_ROOT%\bin;%VTK_ROOT%\lib
 - ▶ Chargement des modules Python (avec interpréteur python standard)
 - ▶ Linux/Windows : PYTHONPATH= \$VTK_ROOT/
 - ▶ Les interpréteurs
 - ▶ python (interpréteur standard): utilisation standard, meilleure intégration avec bibliothèques externes (i.g. PyQt...)
 - ▶ vtkpython (interpréteur fourni par VTK): Meilleures performances, meilleure intégration avec l'ensemble des composants VTK

P N M N P

113



Mise en oeuvre de codes Java

- ▶ Réglage des variables d'environnement
 - ▶ Chargement des librairies dynamiques
 - ▶ Linux : LD_LIBRARY_PATH=\$VTK_ROOT/lib
 - ▶ Windows : PATH=%VTK_ROOT%\bin;%VTK_ROOT%\lib

P N M N P

114



VTK et son wrapping Java

- Pourquoi Java dans la visualisation scientifique ?
- Utilisation du wrapping Java
- Configuration du Wrapping Java
- Outils de développement Java

P

N

M

N

P

115



Intérêt de Java

- Java permet le développement d'applications graphiques multi plate-forme simplement.
- La rigueur du langage permet de réduire les coûts de développement et augmente la pérennité du code.
- Un grand nombre de bibliothèques Java est disponible. (Apache...)
- Java offre des possibilités intéressantes de par ses possibilités de chargement à chaud de composants et de par la réflexivité assurée par le langage.
- Ouvre des possibilités étendues de déploiement. (Web, 3d...)

P

N

M

N

P

116

VTK et les autres langages

- ▶ VTK est une bibliothèque native écrite en C++
- ▶ Cependant VTK peut être manipulé par d'autres langages comme...
 - ▶ Tcl/Tk : Le seul wrapping fournit par défaut
 - ▶ Python : Accessible après recompilation de VTK
 - ▶ Java : Accessible après recompilation de VTK

117

Java et les codes natifs

- ▶ Java Native Interface permet de faire un pont entre des codes natifs C/C++ et du Java. (Dans les 2 sens)
- ▶ Contraintes et avantages
 - ▶ Le code Java généré reste générique et indépendant de la plate-forme hôte.
 - ▶ Les bibliothèques natives sont dépendantes de la machine hôte.
 - ▶ Une variable système doit être définie pour assurer le chargement des codes natifs par la JVM.

118

JNI et VTK

- ▶ Après une compilation spécifique, VTK fournit un fichier "vtk.jar" qui encapsule de manière transparente toute la couche native de VTK.
- ▶ L'ensemble des objets VTK peuvent être manipulés comme n'importe quel objet Java.
- ▶ Cependant JNI, impose malgré tout une petite contrainte. Une variable système doit pointer vers les différentes couches natives appelées.

119

Contraintes de JNI

- ▶ Pour Linux
 - ▶ `export LD_LIBRARY_PATH=$VTK_HOME/lib`
- ▶ Pour Windows
 - ▶ `SET PATH=%PATH%;%VTK_HOME%/lib`
- ▶ Pour Mac OS X
 - ▶ `export DYLD_LIBRARY_PATH=$VTK_HOME/lib`

120

Exemple VTK de base

► Du code Java standard

```
public class VtkSample {
    public static void main(String[] args) {
        // Build VTK 3D panel
        vtkPanel panel3d = new vtkPanel();

        // Make your VTK buisness
        vtkConeSource coneSource = new vtkConeSource();
        vtkPolyDataMapper mapper = new vtkPolyDataMapper();
        vtkActor actor = new vtkActor();
        actor.SetMapper(mapper);
        mapper.SetInput(coneSource.GetOutput());

        // Add your VTK components in the 3D view
        panel3d.GetRenderer().AddActor(actor);

        // Build window and show it
        JFrame window = new JFrame("VTK sample");
        window.getContentPane().add(panel3d, BorderLayout.CENTER);
        window.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        window.pack();
        window.setVisible(true);
    }
}
```

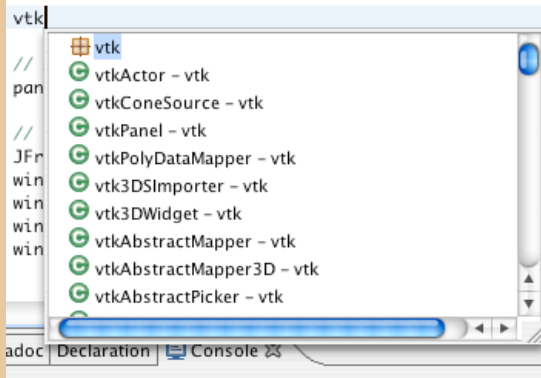
P N M N P

123

Complétion sur les objets VTK

► La complétion de manière transparente

```
actor.SetMapper(mapper);
mapper.SetInput(coneSource.GetOutput());
```



P N M N P

124

ARTENUM

... avec le type des paramètres

```
vector actor = new Vector();
actor.set
mapper.Se
// Add yo
panel3d.G
// Build
JFrame wi
window.ge
window.se
window.pa
window.setVisible(true);
```

- SetBackfaceProperty(vtkProperty id0) void - vtkAct
- SetDebug(char arg0) void - vtkObject
- SetDragable(int arg0) void - vtkProp
- SetGlobalWarningDisplay(int arg0) void - vtkObject
- SetMapper(vtkMapper id0) void - vtkActor
- SetOrientation(double id0, double id1, double id2)
- SetOrientation(double[] id0) void - vtkProp3D
- SetOrigin(double id0, double id1, double id2) void
- SetOrigin(double[] id0) void - vtkProp3D

P N M N P

125

ARTENUM

Discussion ouverte

Sébastien Jourdain : jourdain@artenum.com
Julien Forest : j_forest@artenum.com

P N M N P

126