



# REX 5<sup>ième</sup> journée Loops



## Outils présentés

VTK  
pySide  
HDF5  
Vispy  
Conclusion

## Outils présentés

- Prérequis: suite Anaconda  
<https://store.continuum.io/cshop/anaconda/>
- Outils de visualisation des données
  - VTK
  - vispy
- Outil pour créer une interface graphique
  - pySide
- HFD5
- Bonus Ipython notebook
- **LOOPS présentations et tutoriaux:**  
[http://reseau-loops.github.io/journee\\_2014\\_06.html](http://reseau-loops.github.io/journee_2014_06.html)



Outils présentés

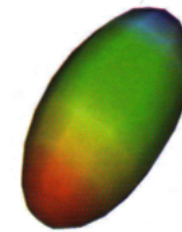
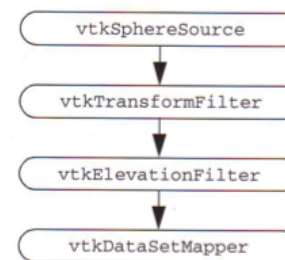
VTK  
pySide  
HDF5  
vispy

## VTK

- Présentation par Sylvain Faure, labo Math Orsay
- Logiciels gratuits Paraview, Visit
- Visualization Toolkit (VTK)
  - Bibliothèques C++
  - 2D, 3D
  - //
  - développement d'applications spécifiques, voire de nouvelles classes
  - Package python
  - <http://www.vtk.org/>

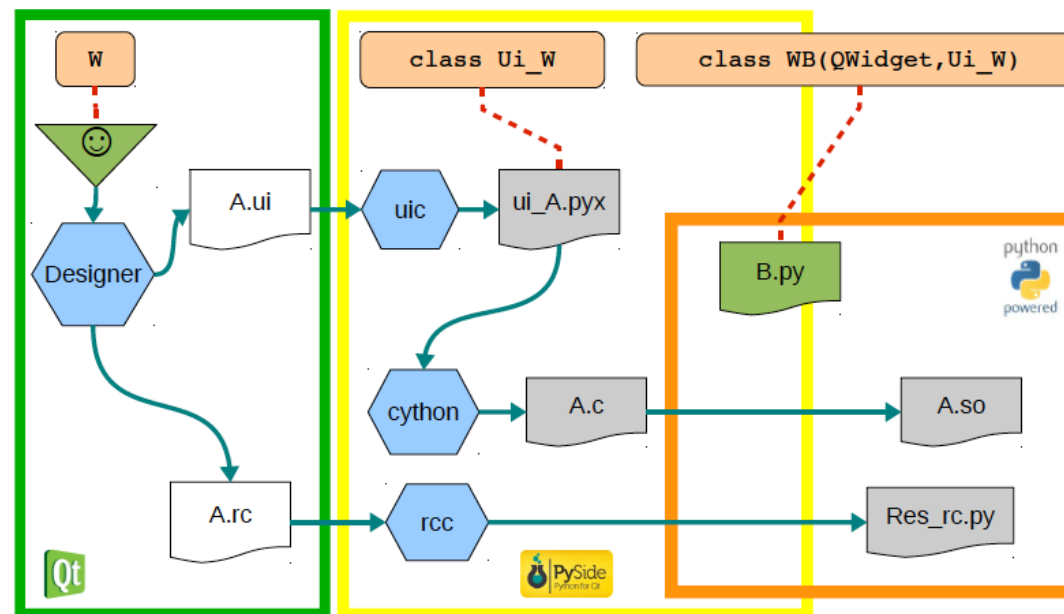
## VTK

- Structures de données
  - Domaine (maillage) défini par des points (vtkPoints) et des cellules (vtkCells)
  - Données (P,v...) dans des objets de type Data (vtkPointData, vtkCellData)
- Nombreux formats de fichiers compatibles pour créer une structure de données VTK
  - Fichiers VTK : vtkXMLImageDataReader (.vti),
    - vtkXMLStructuredGridReader (.vts),
    - vtkXMLPolyDataReader (.vtp),
    - vtkXMLUnstructuredGridReader (.vtu) ...
  - Autres fichiers : vtkAVSudcReader, vtkPNGReader, vtkPDBReader, vtkNetCDFCFReader, vtkOpenFOAMReader, vtkEnSightReader, vtkFLUENTReader,...
- Notion de pipeline de visualisation et de filtres à connecter entre eux
- Notion de scène, de rendu
- Interactivité



## pySide

- Présentation de Marc Poinot (ONERA)
- conda install pyside (pas par défaut dans la suite anaconda)
- Principe de base: Qt (librairies C++)
- Python binding: PyQt / pySide
- Notion de production process designer/cython/python





Outils présentés

VTK

pySide

HDF5

Vispy

Conclusion

## HDF5 1/2

- présentation de Cyrille Rossant, University College London
- <https://github.com/rossant/hdf5-tutorial>
- extension .ipynb
- > ipython notebook

IP[y]: Notebook

Notebooks Running Clusters

To import a notebook, drag the file onto the listing below or **click here.** New Notebook ↻

/

- presentation\_VTK
- vispy-master
- 1 - Basic Python.ipynb Delete
- 2 - Numpy.ipynb Delete
- 4 - Astropy.ipynb Delete
- 6 - Optimization-checkpoint.ipynb Delete
- hdf5.ipynb Delete
- 6 - Optimization-checkpoint.ipynb Delete
- 4 - Astropy.ipynb Delete



- <http://www.hdfgroup.org/HDF5/whatishdf5.html>
- `h5dump --help`
- <https://dpservis.wordpress.com/tag/hdf5/>

« But what's important to understand here is the different scope of the two systems: a database handles efficiently large numbers of transactions consisting of small pieces of data. HDF5 handles one or only a few transactions consisting of large amounts of data. It is important to identify the right tool for the right task. »



Outils présentés

VTK

pySide

HDF5

Vispy

Conclusion

## Conclusion

- Visualisation 3D:
  - cas IAS applicables? Planéto, solaire, cosmo
  - Comparaison avec l'existant.
- HDF5 en astro: utopique de détrôner les FITS ou les PDS
- Ipython notebook: idéal pour tutorial sur une nouvelle librairie.
  - Jake Vanderplas – Python in the Browser Age: Data exploration in the IPython Notebook : [https://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=NzX7DDRkecU](https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=NzX7DDRkecU)








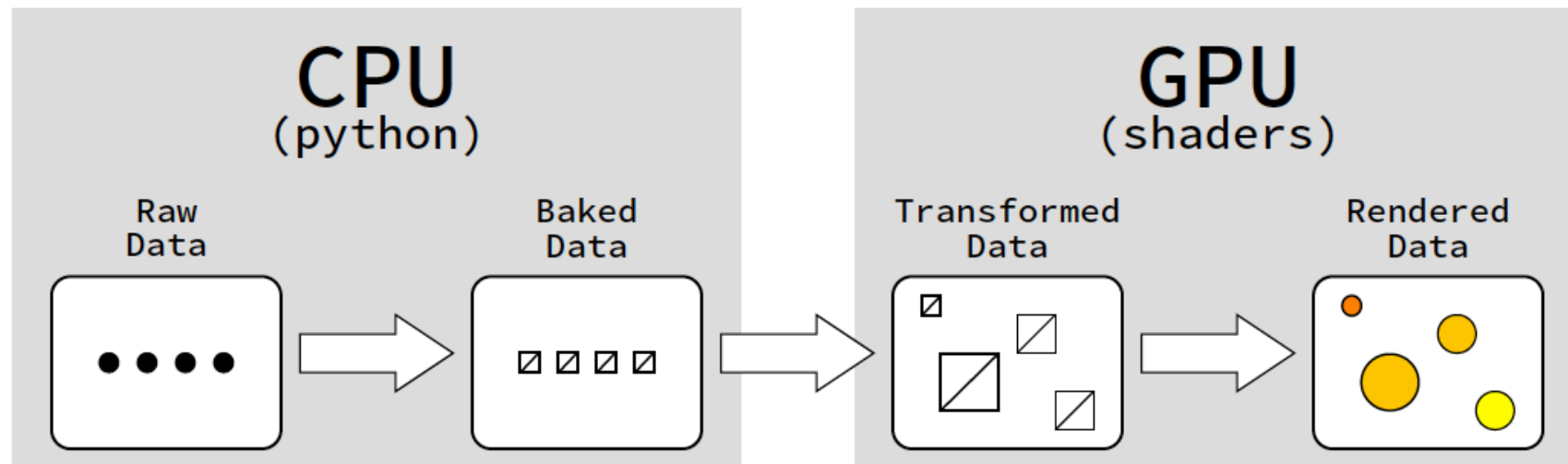
Outils présentés

VTK  
pySide  
HDF5  
vispy

## VISPY

- Librairie de visualisation Python basée sur OpenGL
-  Adapté pour visualiser, **explorer** un **gros volume** de données.
-  API de bas niveau donc besoin de temps de développement (surtout concernant les parties shaders OpenGL en C-like)
-  Librairie Matplotlib-like en cours de développement pour les utilisateurs scientifique.
- <http://vispy.org/>
- <https://github.com/vispy>

## Pipeline Standard



Développements importants:

- baking (transformation de la structure des données pour la visualisation) si besoin
- codage des shaders

# Shaders

Partie de programme OpenGL compilé par le GPU et exécuté pendant le rendu.

Shaders de bases:

- **vertex** shader

positions des différents sommets.

```
void main(){  
    gl_Position = vec4(0.0,0.0,0.0,1.0);  
}
```

- **fragment** shader.

couleur et textures entre les sommets (en fonction de la primitive de remplissage)

```
void main(){  
    gl_FragColor = vec4(0.0,0.0,0.0,1.0);  
}
```



## 2D and 3D Exemples

