



REX 5^{ième} journée Loops



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



Outils présentés

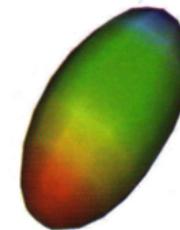
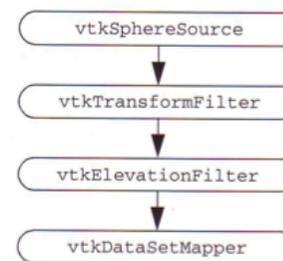
VTK
pySide
HDF5
vispy

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/>

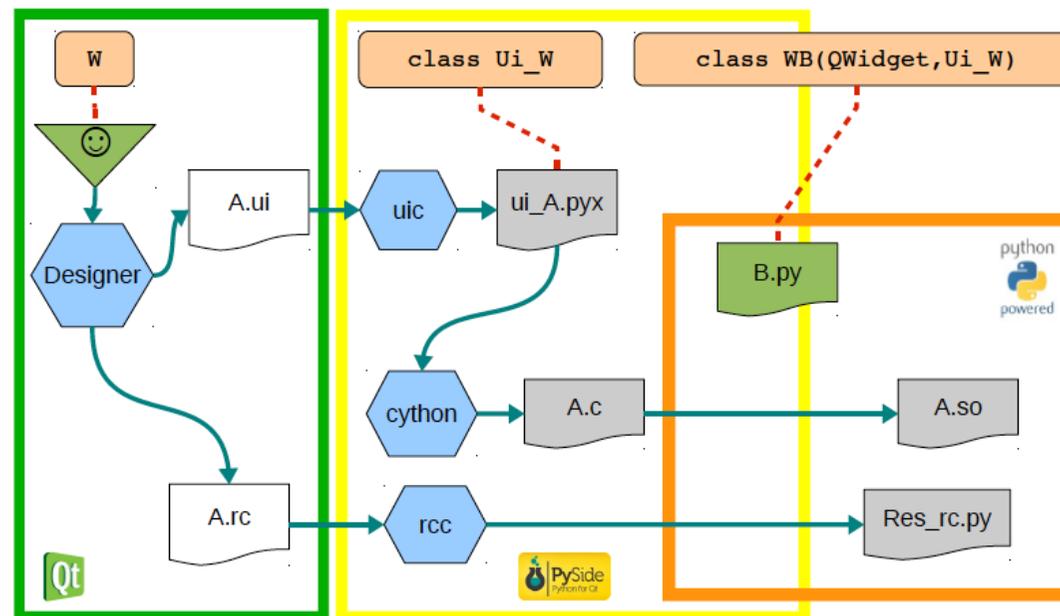
VTK

- 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



HDF5 2/2

- <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



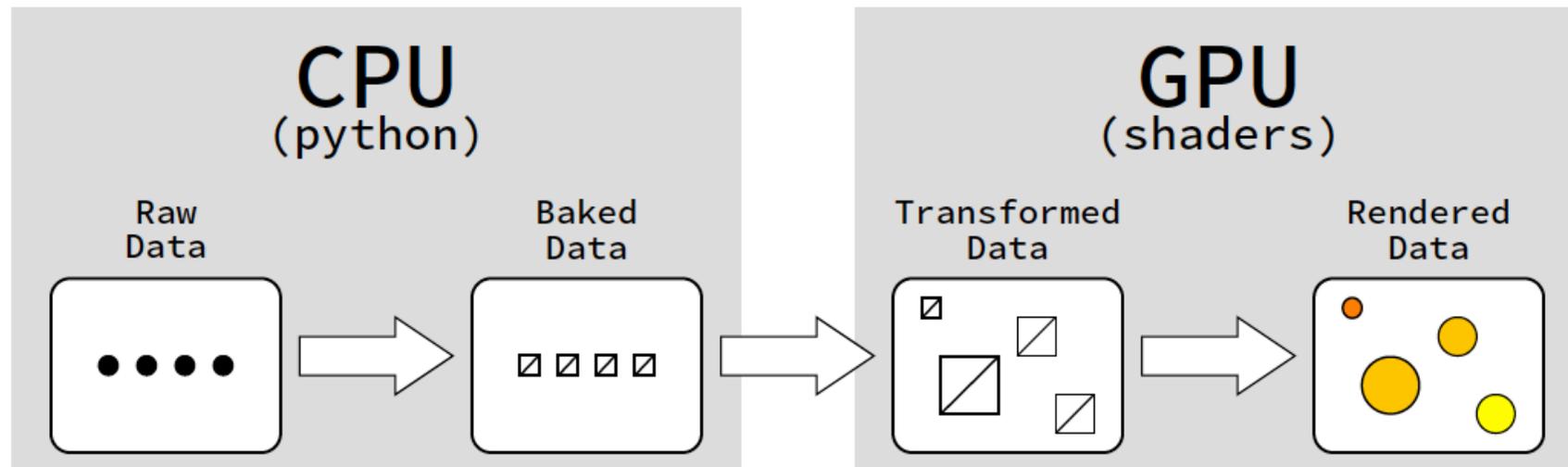
Outils présentés

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

