

Vizualizácia a navigácia s použitím techník kreslenia grafov

Jana Katreniaková

katreniakova@dcs.fmph.uniba.sk

Katedra Informatiky
Fakulta Matematiky, Fyziky a Informatiky
Univerzita Komenského

6.10.2010

Vizualizácia informácií

"Visual representation of large-scale collections of non-numerical information, such as files and lines of code in software systems, library and bibliographic databases, networks of relations on the internet, and so forth."

Vizualizácia dát

"visual representation of data, i.e. information which has been abstracted in some schematic form, including attributes or variables for the units of information"

My sa zaoberáme špeciálne dátami, ktoré sú štruktúrované – existujú jednoznačné relácie medzi jednotlivými časťami

Vizualizácia informácií

"Visual representation of large-scale collections of non-numerical information, such as files and lines of code in software systems, library and bibliographic databases, networks of relations on the internet, and so forth."

Vizualizácia dát

"visual representation of data, i.e. information which has been abstracted in some schematic form, including attributes or variables for the units of information"

My sa zaoberáme špeciálne dátami, ktoré sú štruktúrované – existujú jednoznačné relácie medzi jednotlivými časťami

Vizualizácia informácií

"Visual representation of large-scale collections of non-numerical information, such as files and lines of code in software systems, library and bibliographic databases, networks of relations on the internet, and so forth."

Vizualizácia dát

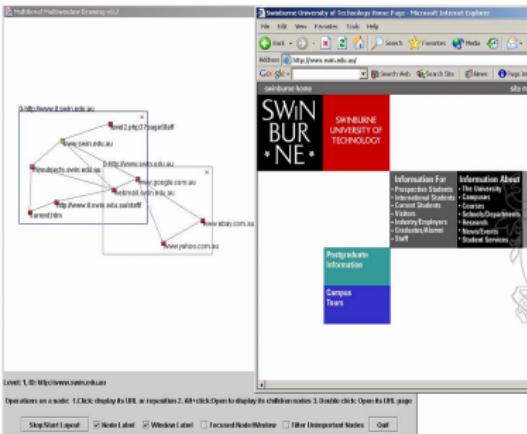
"visual representation of data, i.e. information which has been abstracted in some schematic form, including attributes or variables for the units of information"

My sa zaoberáme špeciálne dátami, ktoré sú štruktúrované – existujú jednoznačné relácie medzi jednotlivými časťami

Chceme vidieť všetko (prehľad) vs. nejaký kúsok ale poriadne

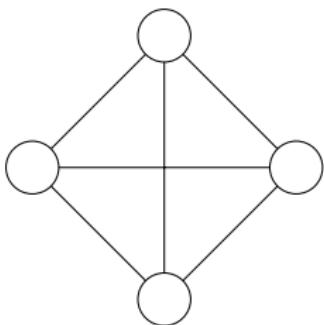
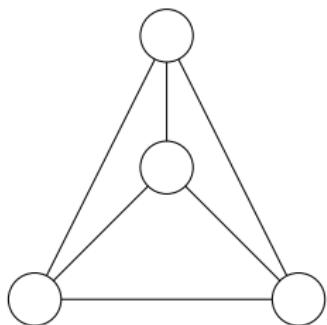
Vizualizácia - čo vlastne chceme

Chceme vidieť všetko (prehľad) vs. nejaký kúsok ale poriadne



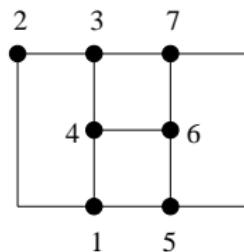
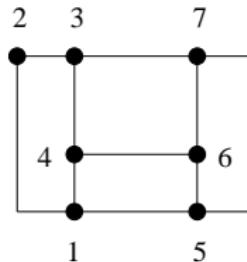
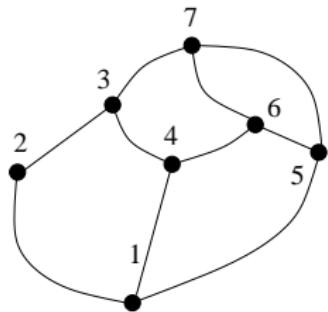
A čo je vlastne 'krajší obrázok'

A čo je vlastne 'krajší obrázok'



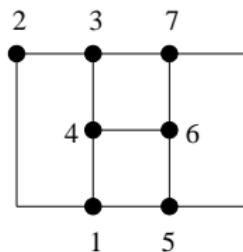
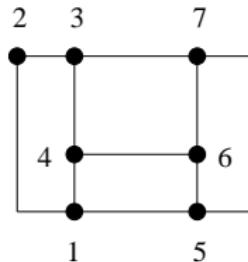
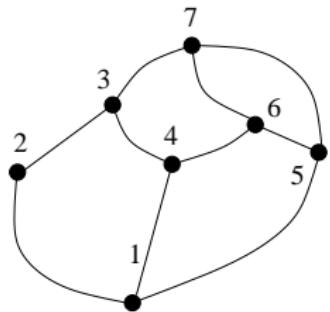
Topology-Shape-Metrics

- Planarization step
- Orthogonalization step
- Compaction step



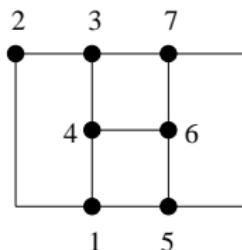
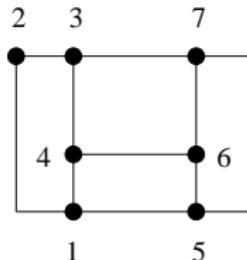
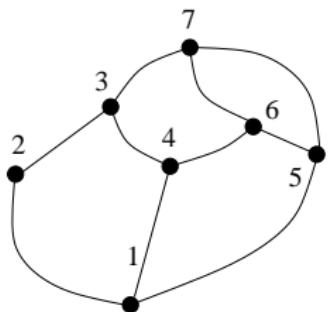
Topology-Shape-Metrics

- Planarization step
- Orthogonalization step
- Compaction step



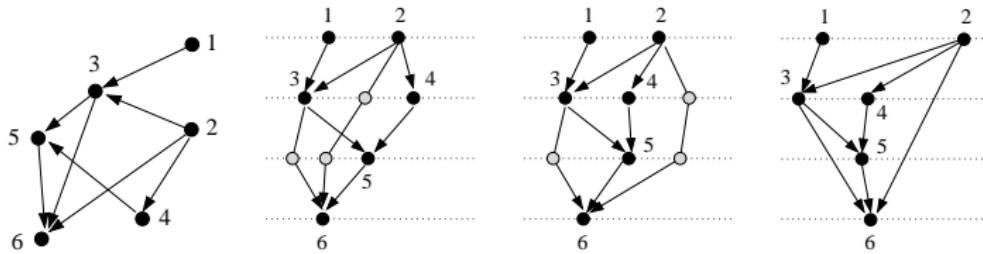
Topology-Shape-Metrics

- Planarization step
- Orthogonalization step
- Compaction step



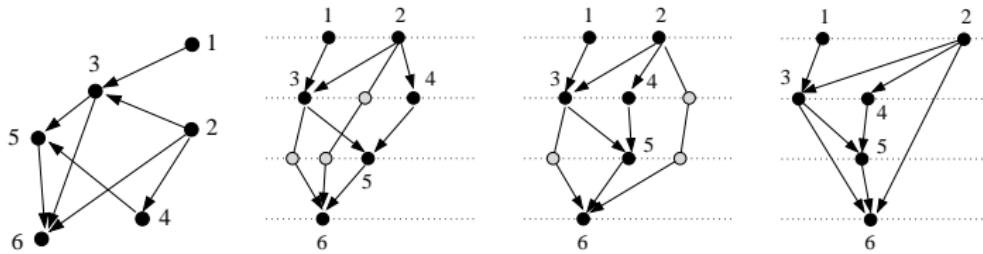
Hierarchical Approach

- Layer Assignment step
- Crossing reduction step
- Coordinate assignment step



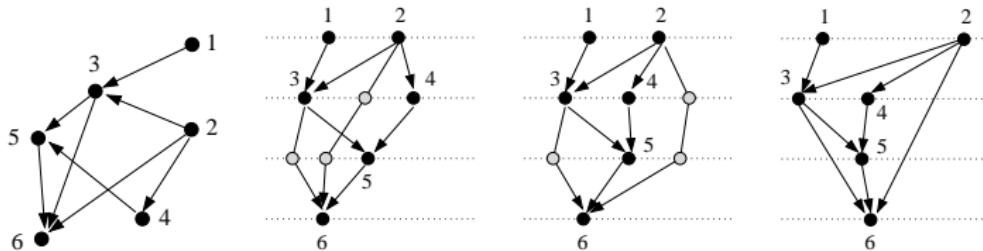
Hierarchical Approach

- Layer Assignment step
- Crossing reduction step
- Coordinate assignment step



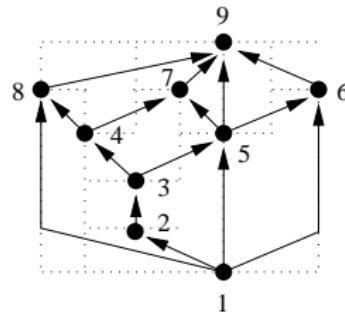
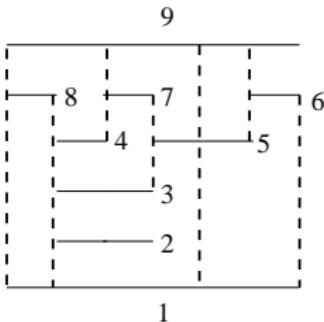
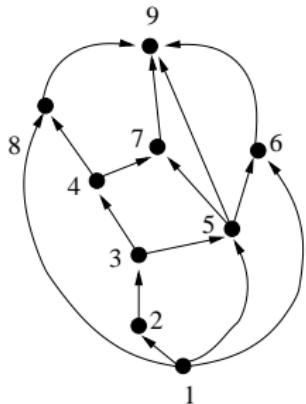
Hierarchical Approach

- Layer Assignment step
- Crossing reduction step
- Coordinate assignment step



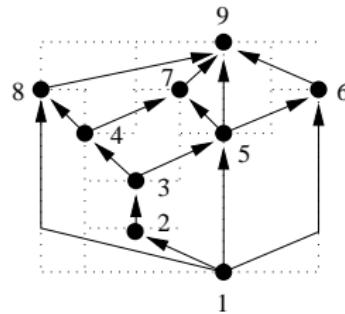
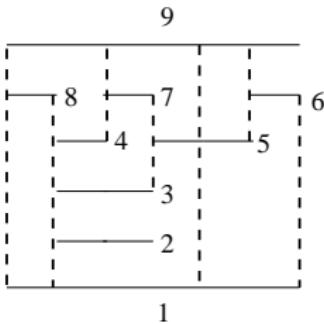
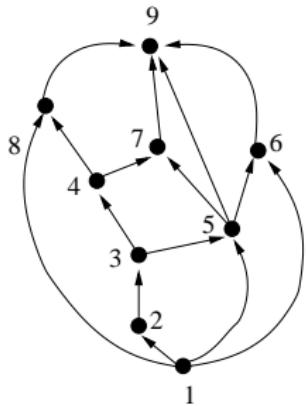
Visibility Approach

- Planarization step
- Visibility representation step
- Coordinate assignment step



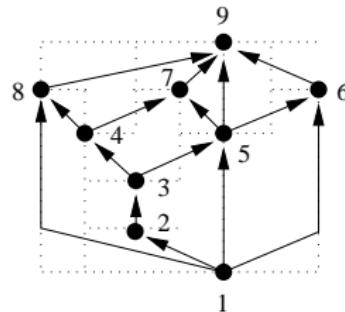
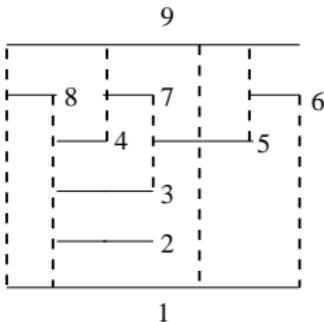
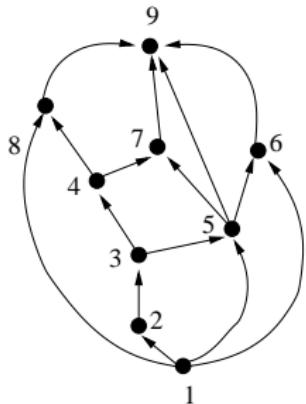
Visibility Approach

- Planarization step
- Visibility representation step
- Coordinate assignment step



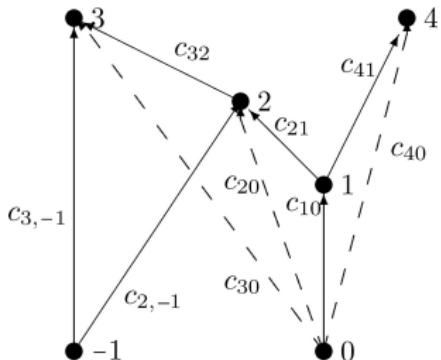
Visibility Approach

- Planarization step
- Visibility representation step
- Coordinate assignment step



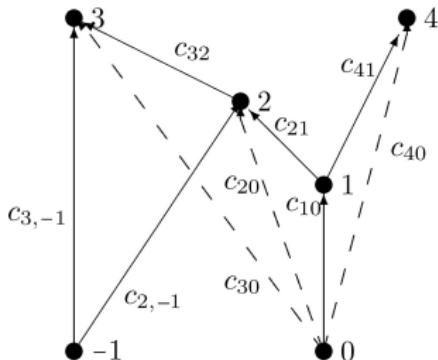
Augmentation Approach

- Planarization step
- Augmentation step
- Triangulation drawing step



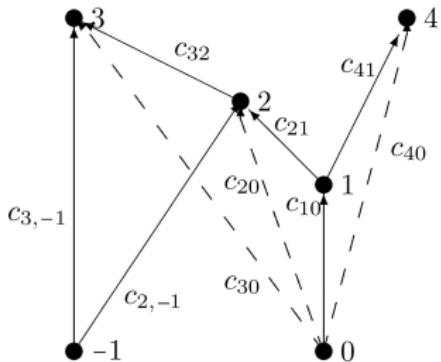
Augmentation Approach

- Planarization step
- Augmentation step
- Triangulation drawing step



Augmentation Approach

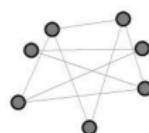
- Planarization step
- Augmentation step
- Triangulation drawing step



Force-Directed Approach

- Computing Forces

- Let's Move
- Draw



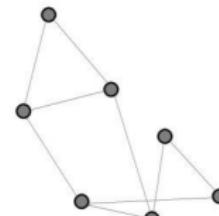
(a)



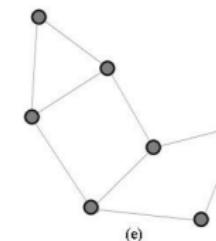
(b)



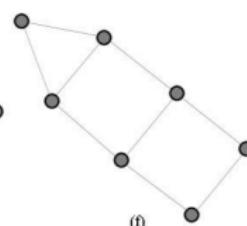
(c)



(d)



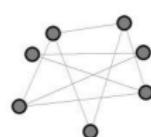
(e)



(f)

Force-Directed Approach

- Computing Forces
- Let's Move
- Draw



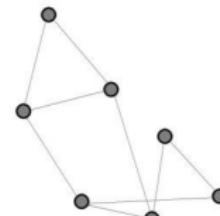
(a)



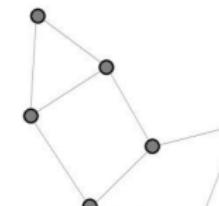
(b)



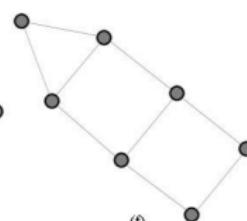
(c)



(d)



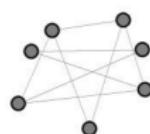
(e)



(f)

Force-Directed Approach

- Computing Forces
- Let's Move
- Draw



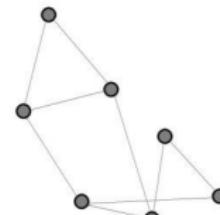
(a)



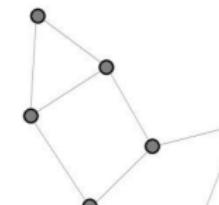
(b)



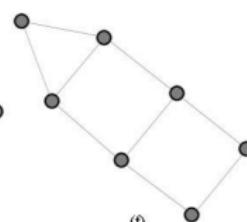
(c)



(d)



(e)



(f)

Nemožno staticky vykresliť kompletné dáta

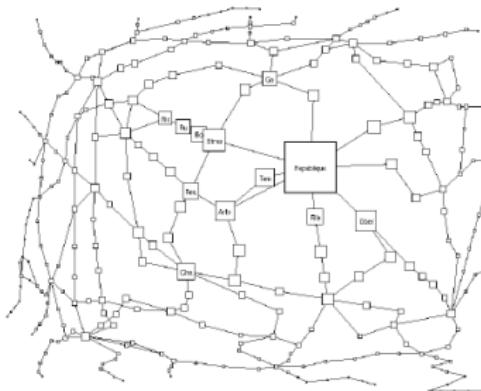
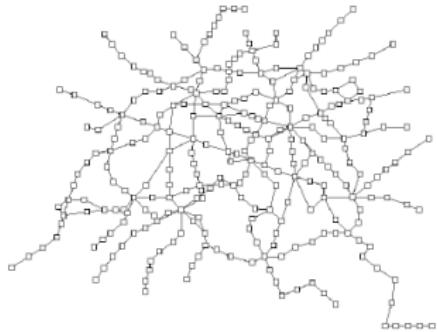
- Geometrický zoom
- Sémantický zoom
- Postupné preskúmávanie (navigácia)

Vizualizácia veľkých dát

Možnosti

Nemožno staticky vykresliť kompletné dáta

- Geometrický zoom
- Sémantický zoom
- Postupné preskúmávanie (navigácia)

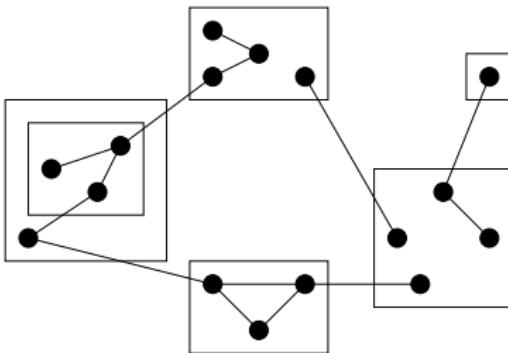
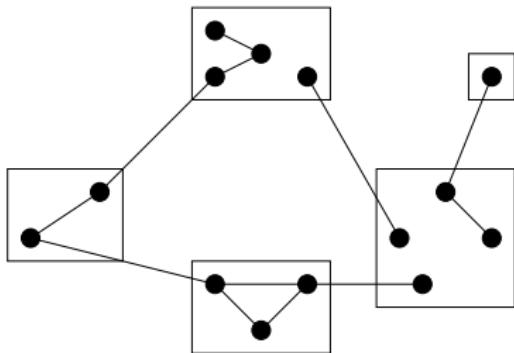


Vizualizácia veľkých dát

Možnosti

Nemožno staticky vykresliť kompletné dátá

- Geometrický zoom
- Sémantický zoom
- Postupné preskúmávanie (navigácia)

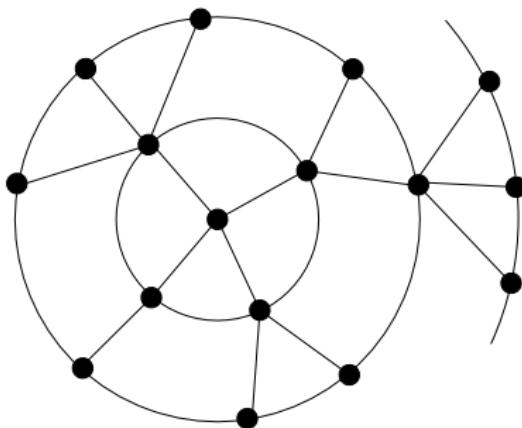
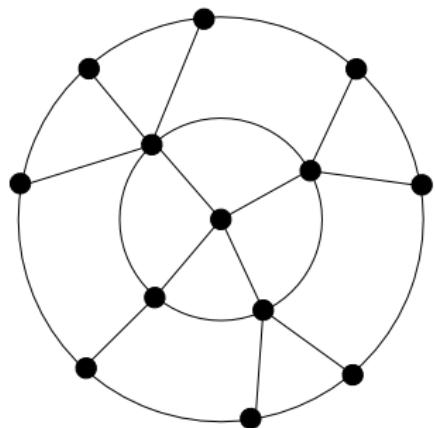


Vizualizácia veľkých dát

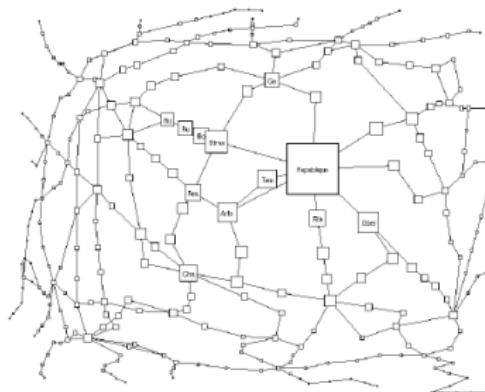
Možnosti

Nemožno staticky vykresliť kompletné dáta

- Geometrický zoom
- Sémantický zoom
- Postupné preskúmávanie (navigácia)

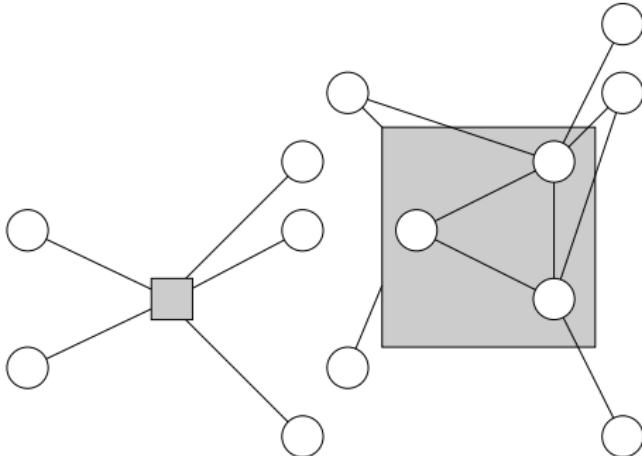


- Zväčšenie časti obrázku - zvyčajne treba 'mapu'
- Špeciálny prípad - Fisheye



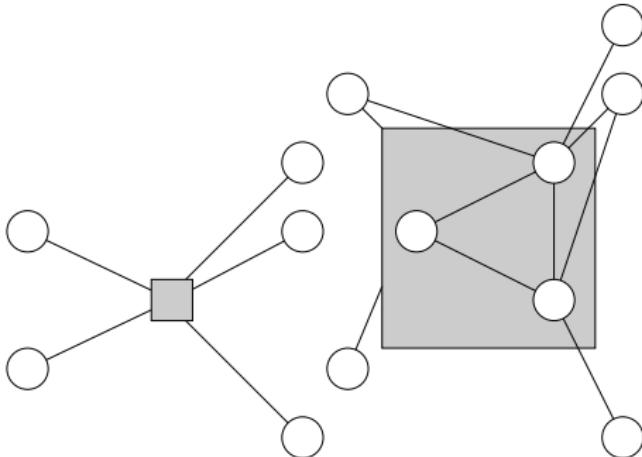
Sémantický zoom

- Zlúčenie 'podobných' vrcholov do clustra
- Problém čo sú podobné vrcholy
- Práca s clustrami - statické alebo dynamické
 - statické - napríklad web
 - dynamické - možnosť rozbalíť alebo zbalíť

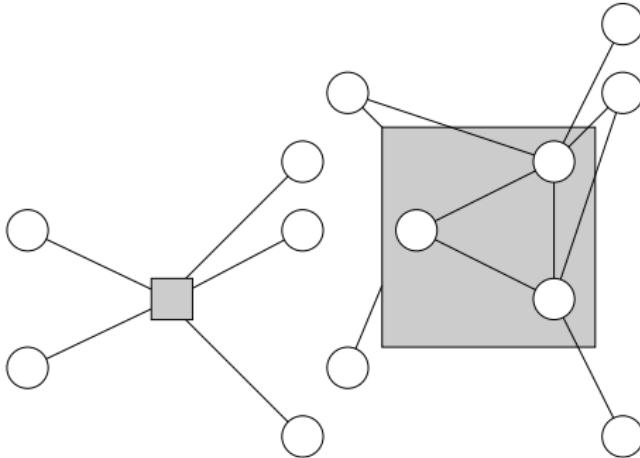


Sémantický zoom

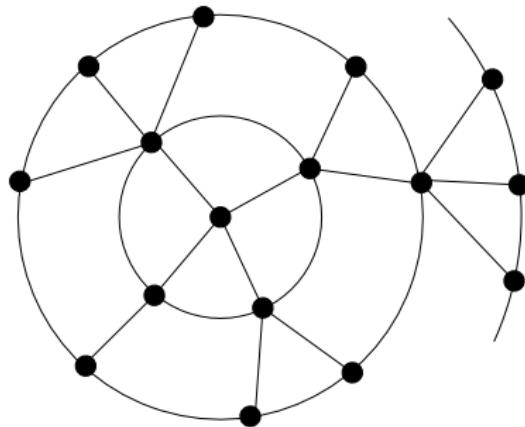
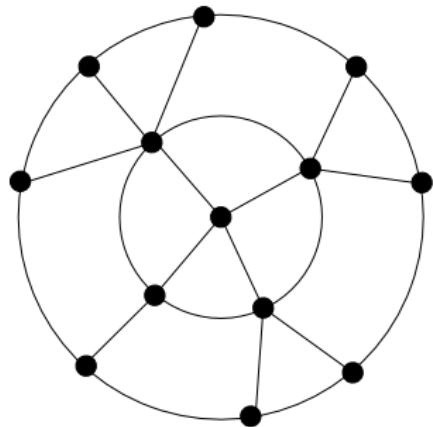
- Zlúčenie 'podobných' vrcholov do clustra
- Problém čo sú podobné vrcholy
- Práca s clustrami - statické alebo dynamické
 - statické - napríklad web
 - dynamické - možnosť rozbalíť alebo zbalíť



- Zlúčenie 'podobných' vrcholov do clustra
- Problém čo sú podobné vrcholy
- Práca s clustrami - statické alebo dynamické
 - statické - napríklad web
 - dynamické - možnosť rozbalíť alebo zbalíť



- Vytváranie logických okien - postupnosti
- Automatické alebo závislé od používateľa



Dôležitá súčasť pri akejkoľvek navigácii - zachovanie mentálnej mapy

- Pomôže robenie malých zmien
- 'Traceability'
 - Hide vanishing nodes and edges
 - The rigid motion stage
 - Move the nodes to their final position without crossing each other
 - Show newly added elements
- Animácia zmien

Dôležitá súčasť pri akejkoľvek navigácii - zachovanie mentálnej mapy

- Pomôže robenie malých zmien
- 'Traceability'
 - Hide vanishing nodes and edges
 - The rigid motion stage
 - Move the nodes to their final position without crossing each other
 - Show newly added elements
- Animácia zmien

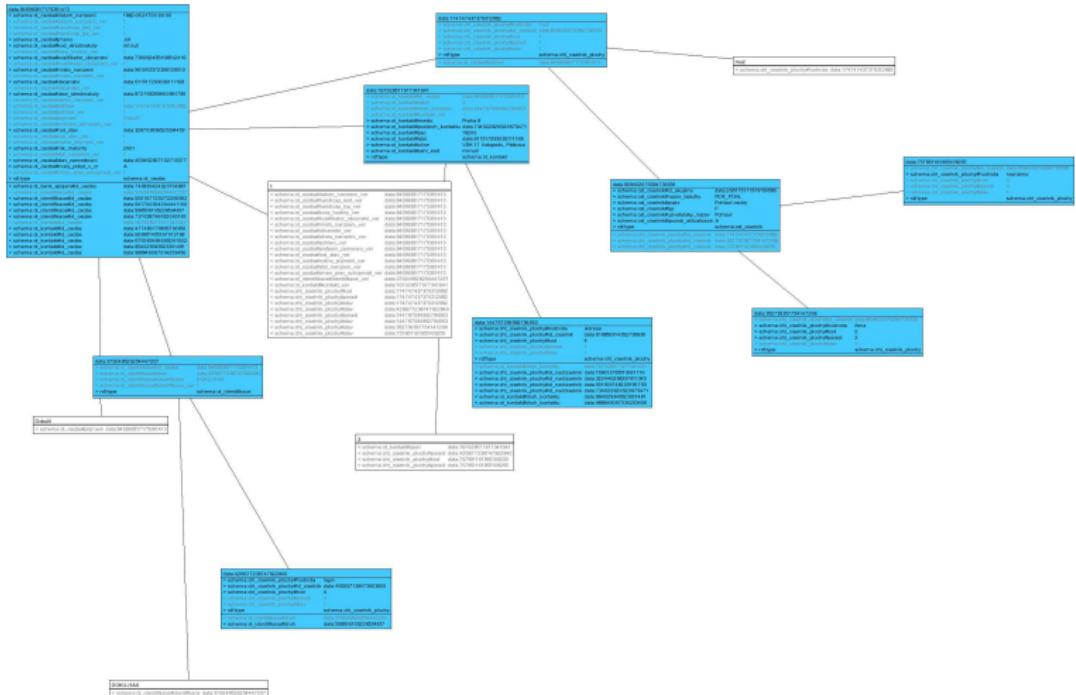
Dôležitá súčasť pri akejkoľvek navigácii - zachovanie mentálnej mapy

- Pomôže robenie malých zmien
- 'Traceability'
 - Hide vanishing nodes and edges
 - The rigid motion stage
 - Move the nodes to their final position without crossing each other
 - Show newly added elements
- Animácia zmien

- Bežne vykresľovanie vrcholov + hrán súčasne
- Náš systém
 - Vykresľovanie vrcholov
 - Vykresľovanie hrán nezávisle na vrchoľoch

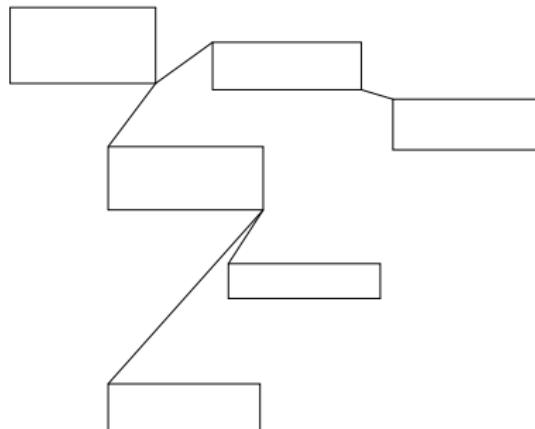
- Bežne vykresľovanie vrcholov + hrán súčasne
- Náš systém
 - Vykresľovanie vrcholov
 - Vykresľovanie hrán nezávisle na vrcholoch

- Na rozdiel od väčšiny chceme vrcholy obdĺžníky - rôzne!
- V podstate máme strom - vykreslenie stromu na úrovne
- Šikmé úrovne + obmedzenie priestoru pre potomkov



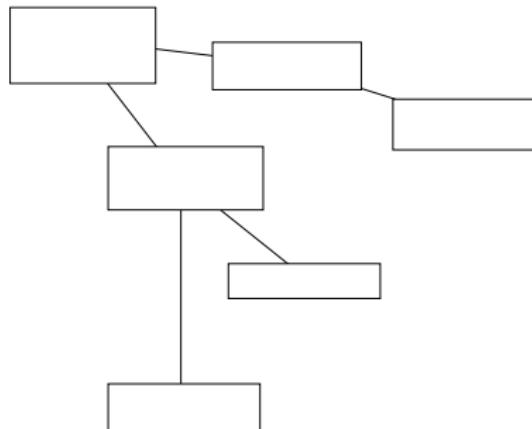
Priama spojnica vrcholov

- Spojenie rohov vrcholov
- Spojenie stredov vrcholov



Priama spojnica vrcholov

- Spojenie rohov vrcholov
- Spojenie stredov vrcholov

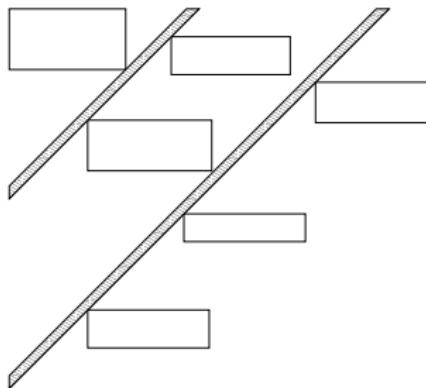


- Priama spojnica – pretína vrcholy
- Využitie úrovní
- Presmerovanie hrán
 - Začneme priamou spojnicou
 - Obchádzame vrcholy
 - Nasleduje vyrovnanie čiar – ak sa dá

Vizualizácia

Nestromové hrany

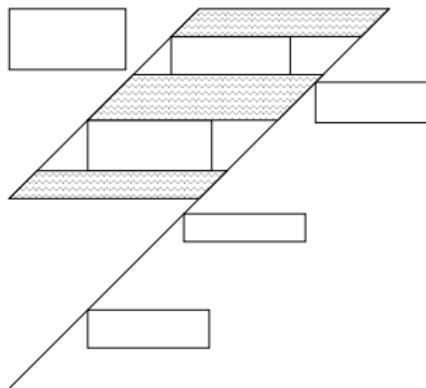
- Priama spojnica – pretína vrcholy
- Využitie úrovní
- Presmerovanie hrán
 - Začneme priamou spojnicou
 - Obchádzame vrcholy
 - Nasleduje vyrovnanie čiar – ak sa dá



Vizualizácia

Nestromové hrany

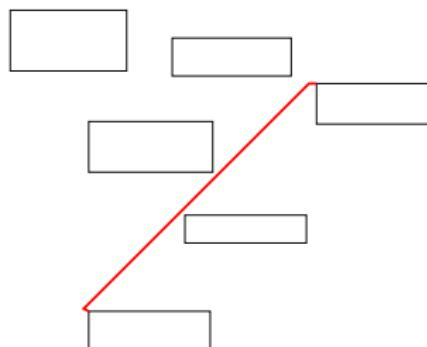
- Priama spojnica – pretína vrcholy
- Využitie úrovní
- Presmerovanie hrán
 - Začneme priamou spojnicou
 - Obchádzame vrcholy
 - Nasleduje vyrovnanie čiar – ak sa dá



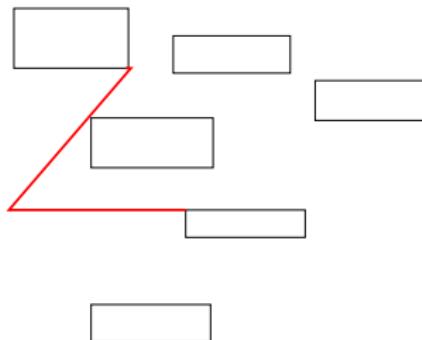
Vizualizácia

Nestromové hrany

- Priama spojnica – pretína vrcholy
- Využitie úrovní
- Presmerovanie hrán
 - Začneme priamou spojnicou
 - Obchádzame vrcholy
 - Nasleduje vyrovnanie čiar – ak sa dá



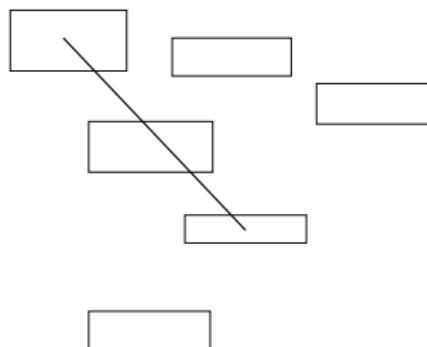
- Priama spojnica – pretína vrcholy
- Využitie úrovní
- Presmerovanie hrán
 - Začneme priamou spojnicou
 - Obchádzame vrcholy
 - Nasleduje vyrovnanie čiar – ak sa dá



Vizualizácia

Nestromové hrany

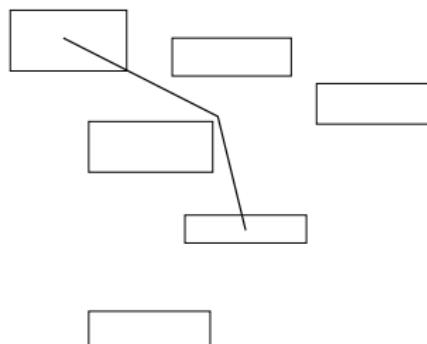
- Priama spojnica – pretína vrcholy
- Využitie úrovní
- Presmerovanie hrán
 - Začneme priamou spojnicou
 - Obchádzame vrcholy
 - Nasleduje vyrovnanie čiar – ak sa dá



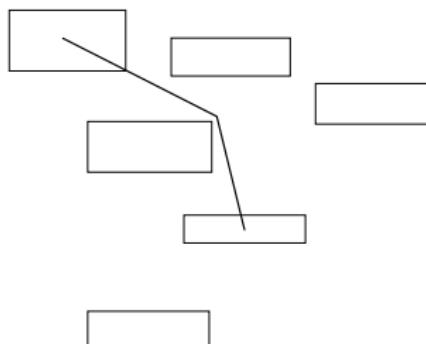
Vizualizácia

Nestromové hrany

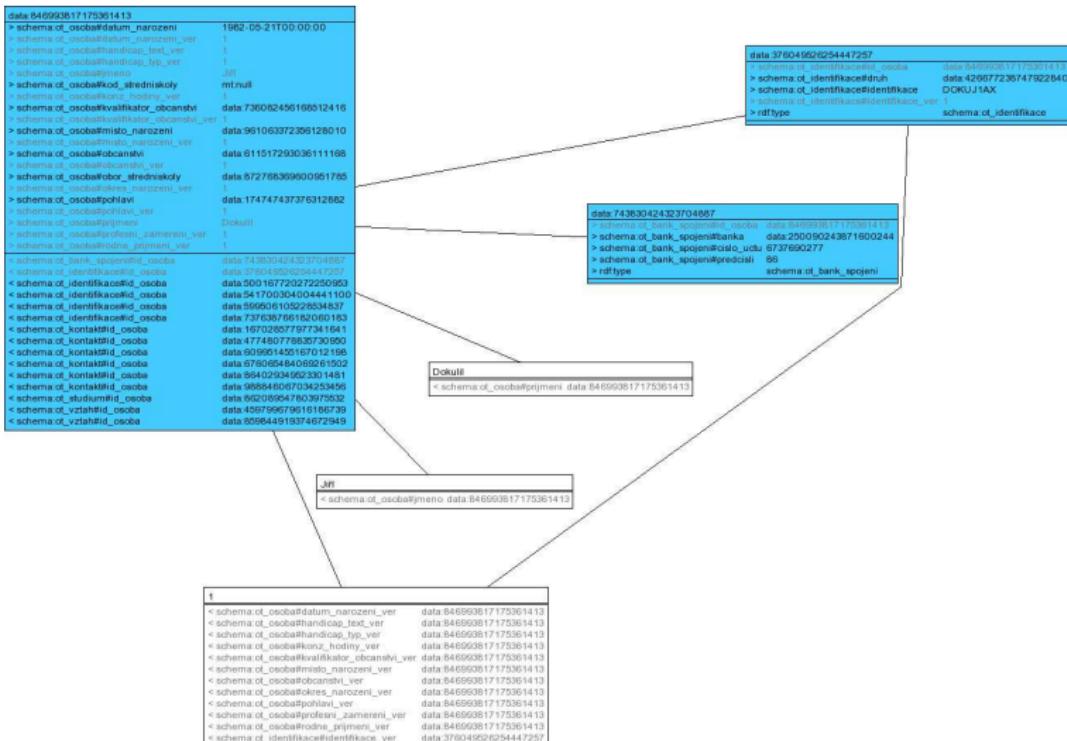
- Priama spojnica – pretína vrcholy
- Využitie úrovní
- Presmerovanie hrán
 - Začneme priamou spojnicou
 - Obchádzame vrcholy
 - Nasleduje vyrovnanie čiar – ak sa dá

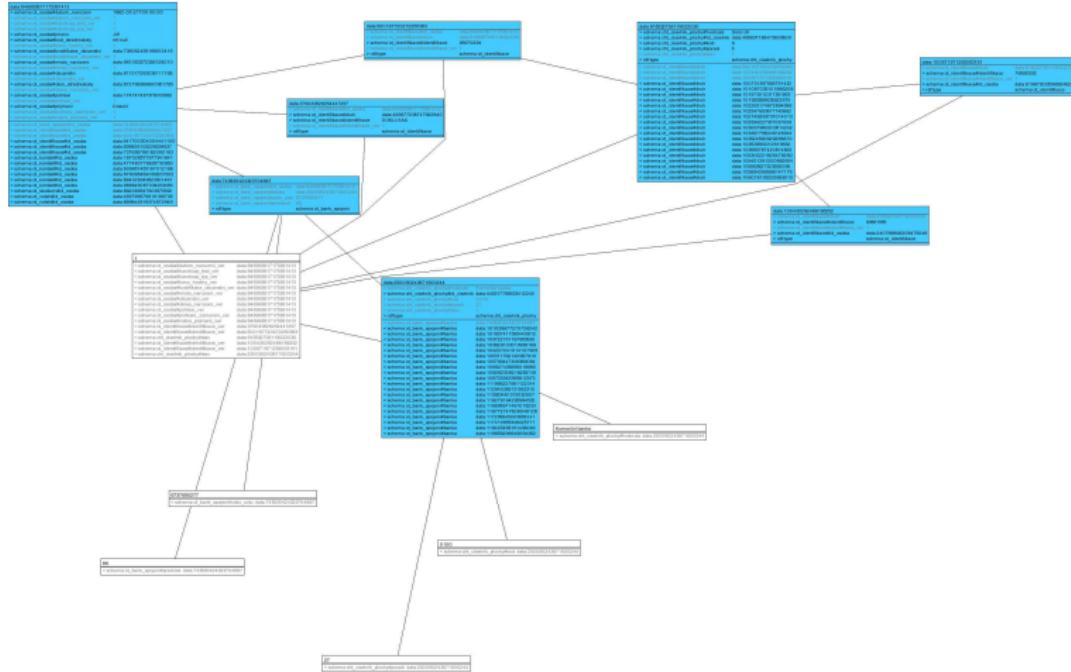


- Priama spojnica – pretína vrcholy
- Využitie úrovní
- Presmerovanie hrán
 - Začneme priamou spojnicou
 - Obchádzame vrcholy
 - Nasleduje vyrovnanie čiar – ak sa dá









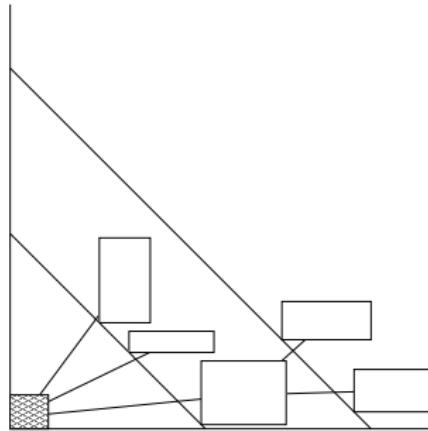
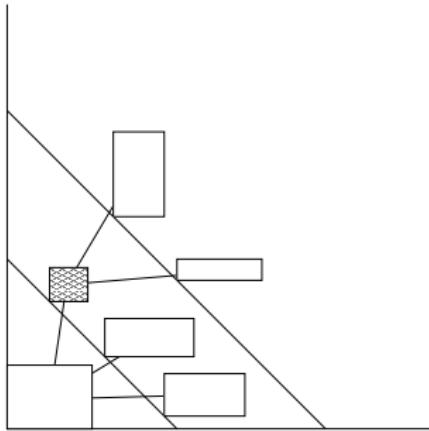
- Rozšírenie pohľadu
- Zúženie pohľadu
- Zmena pohľadu

- Pridanie suseda už zobrazeného vrcholu
- Výber suseda – výber hrany zo zlúčeného vrchola
- Prekreslenie grafu vs. Update
- Zachovanie mentálnej mapy

Navigácia

Zvolenie nového pohľadu

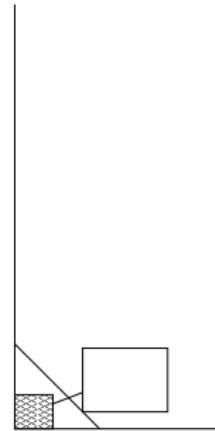
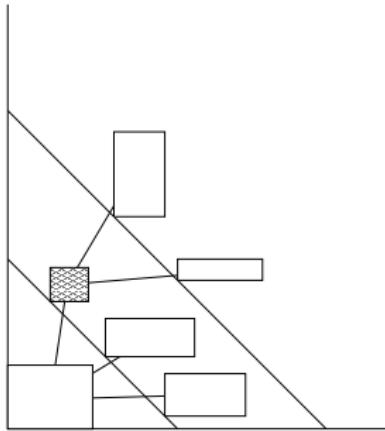
- Zmena počiatočného vrcholu
- Zachovanie cesty
- Zachovanie vrcholu



Navigácia

Zvolenie nového pohľadu

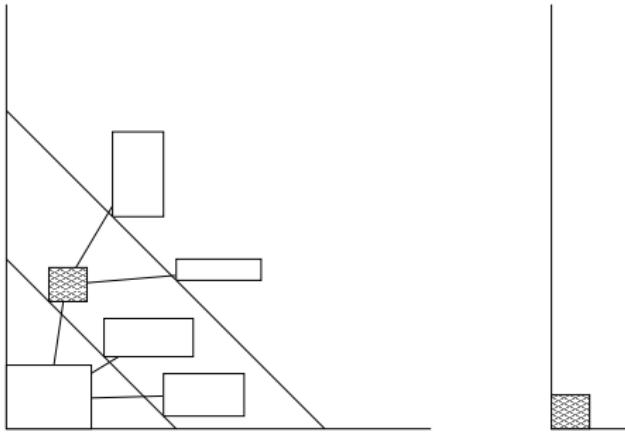
- Zmena počiatočného vrcholu
- **Zachovanie cesty**
- Zachovanie vrcholu



Navigácia

Zvolenie nového pohľadu

- Zmena počiatočného vrcholu
- Zachovanie cesty
- **Zachovanie vrcholu**



Ukážka



Čo sme urobili?

- Implementovaný RDF vizualizátor nad infraštruktúrou Trisolda
- Navigácia so zachovaním mentálnej mapy používateľa
- Špeciálne kreslenie hrán