

SUNVS - A Surface-based Brain Network Viewer Toolbox

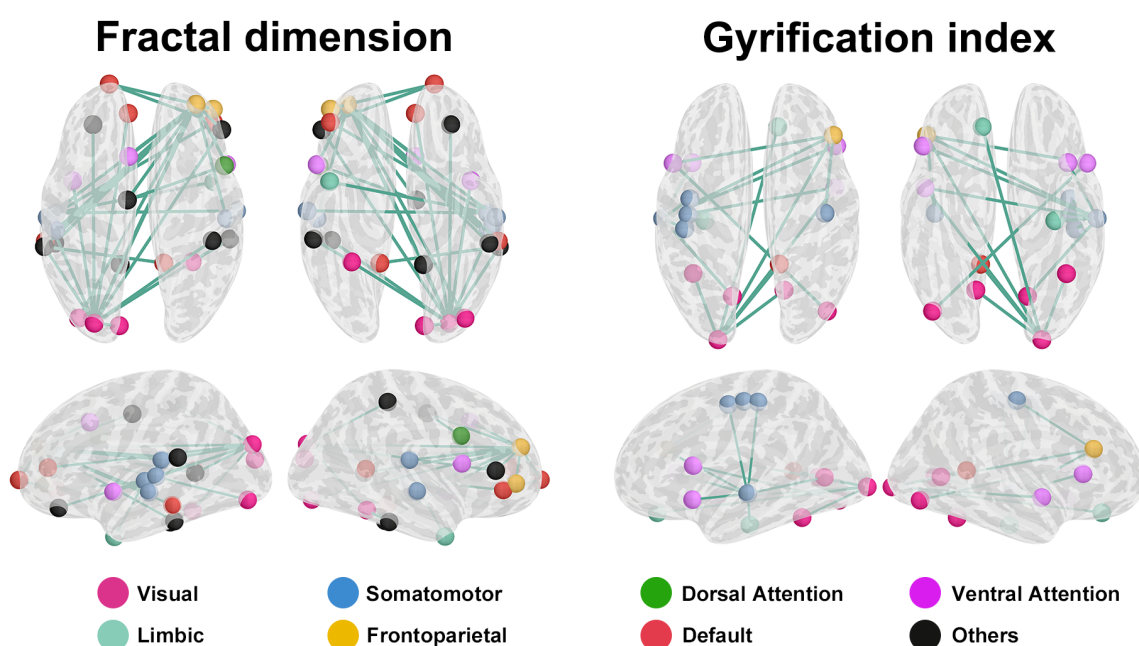
Grab your towel and don't panic

Please *feel free* to use this toolbox

Website: <https://github.com/c14h19no2/SUNVS>

DOI: 10.5281/zenodo.4044779

I am pleasure if you'd like to cite me as follows: Wang, Ningkai. (2020). c14h19no2/SUNVS - A Surface-based Brain Network Viewer Toolbox. Zenodo. doi:10.5281/zenodo.4044779



绘图指引

0. 前期准备

1. 本绘图工具包的功能依赖于 [CAT12](#)，因此在使用前请首先下载 [CAT12](#) 及 [SPM12](#)，并正确设置路径 (setpath)
2. 本工具包适用于 164k .gii 格式的 surface 文件（共包含 163842 个顶点），双侧半球的 .gii 文件需分开储存
3. 为方便软件识别，左脑的 surface .gii 文件建议更改前缀 lh.，右脑的 surface .gii 文件更改前缀为 rh.，如将 myLeftBrain.gii 更改为 lh.myLeftBrain.gii，myRightBrain.gii 更改为 rh.myRightBrain.gii

使用前，由于 CAT12 对 file_array 类的支持仍不完备，首先需要将 CAT12 工具包中的 cat_surf_render 中 line 248-249 间插入一行，否则本工具包运行时可能报错：

```
M.cdata = [M.cdata;Mt.cdata]; % line 248
M.cdata = double(M.cdata); % 这里插入!!!
labelmapclim = [min(M.cdata),max(M.cdata)]; % line 249
```

1. 工具包内容

1.1. 主函数

本绘图工具包包括 5 个函数，绘图时我们主要会用到以下 4 个：

1. `sunvs_display` % 用颜色标注脑区
2. `sunvs_net_viewer` % 展示脑网络中的节点和连边
3. `sunvs_gen_centroid_coor` % 根据图谱所定义的ROI和选定的皮层形状，快速生成ROI的中心坐标
4. `sunvs_ROI_annot2gii` % 根据特定图谱中脑区编号，快速生成相应gii文件

1.2. 依赖函数与文件

此外，本工具包内还存在如下函数和文件，为 `sunvs_net_viewer` 和 `sunvs_display` 函数提供依赖。

1. `sunvs_plot_3dsphere`
% `sunvs_net_viewer`的依赖函数，用于绘制3D节点
2. `nodalBoundaryList`文件夹中
 - 2.1. `[1r]h.inflated.Uniform.gii`
% 为 `sunvs_net_viewer` 函数提供默认底版
 - 2.2. `[1r]h.nodalBoundaryList_[atlas].gii`
% 包含图谱的脑区边界信息，可用作 `underlay`，对脑图的可视化效果进行优化。

2. 在 *Surface* 底版上绘制脑图

2.1. 在 *Surface* 底版上展示特定脑区 // `sunvs_display`

2.1.1 绘制单侧半球

要显示 *surface* 上的特定脑区，我们会用到 `sunvs_display` 函数。在使用该函数之前，我们首先需要得到记录了脑区信息（可以是脑区的显著性，分属模块的编号，以及皮层厚度等等）的 *.gii (gifti)* 文件。假设我们已经得到了需要输出的 *.gii* 文件，分为左右半球，我们只需要绘制出其中的左半球，其名为 '*lh.mySurface.gii*'，文件名的前缀 '*lh.*' 代表其为左脑在 *matlab* 命令行窗口输入：

```
sunvs_display('lh.mySurface.gii');
```

软件即会自动绘制左半球。

2.1.2. 绘制双侧半球，参数：'`multisurf`'

当然，很多时候我们会有绘制双侧半球的需求，此时我们只需添加参数 '`multisurf`'，并将该参数的值设置为1：

```
sunvs_display('lh.mySurface.gii', 'multisurf', '1');
```

软件包即会自动找到 '*lh*' 的对侧半球，即 '*rh*'，将左右半球同时绘制出来。同理，如果你选择 '*rh*' 时将 '`multisurf`' 参数设置为 1，代码也会自动在 '*rh*' 的同路径下寻到 '*lh*'。

2.1.3. 选择大脑形状，参数：'useAverageSurf'

Surface 是把皮层抽象化得到的二维平面，理论上在拓扑结构不变的前提下可以扭曲成任何形状，例如膨胀起来便于观察；可以呈现为褶皱的 *central surface* 或是平滑的 *pial surface*；甚至可以将其信息映射到一个球面上。这种高度自由的特性为我们的数据可视化提供了许多便利，我们可以用不同的载体来呈现 *Surface* 上的信息。

比如：

```
sunvs_display('lh.mySurface.gii', 'multisurf', '1', 'useAverageSurf',  
'inflated');  
% 使用膨胀的 surface 作为数据可视化的大脑底板，优势在于可以将原本隐藏的脑沟暴露在外，便于观察。
```

```
sunvs_display('lh.mySurface.gii', 'multisurf', '1', 'useAverageSurf',  
'IXI555');  
% 使用 CAT12 DARTEL 模版的 surface 作为数据可视化的大脑底板，优势在于其与真实大脑形状相近。  
% 可以看到，利用多个参数的组合，我们可以在指定函数呈现左右半球的同时使用某个特定底板。
```

此外，软件包还可以使用 CAT12 提供的 *central surface* 作为底板，亦可以自己选定 .gii 文件作为底板 ('custom', '文件路径')，具体使用方法可以查阅函数注释，此处不再赘述。

2.1.4. 选择大脑底板纹理，参数：'useUnderlay'

我们在可视化时常用的 *surface* 底板是 'inflated'，即膨胀的脑。该底板将原本隐藏的脑沟暴露在外，便于观察，但其带来的缺点也很明显，即抹去了原本的沟回信息，我们在一个光滑的脑上难以辨认一个区域原本所属的脑区。'useUnderlay' 参数即用于给上述大脑底板添加纹理，以作为解决方案。

目前的纹理分为两种：

1. 沟回信息，参数值为 'mc'，选择该纹理时，大脑底板上会出现黑白间隔的图案，指示该位置是脑沟还是脑回
2. 脑区信息，参数值为 'a2009s', 'DK40' 等 *surface* 图谱名缩写，选择该纹理时，大脑底板上会出现所选图谱的所有脑区的边界线。

使用方法很简单，挑选好你想要的纹理，例如你在先前的大脑分区、统计阶段都使用了 a2009s 图谱，可使用 a2009s 的脑区边界，在命令行输入：

```
sunvs_display('lh.mySurface.gii', 'useUnderlay', 'a2009s');
```

软件即会在 a2009s 图谱定义的所有脑区周围绘制上白边。

2.1.5. 选择透明度，参数：'Transparency'

有时我们需要看到对侧的脑，亦或是单纯为了美观，我们可以对脑设置透明度，此时使用 'Transparency' 参数即可，数值范围为 0-1，值越高越透明。

```
sunvs_display('lh.mySurface.gii', 'Transparency', 0.4);
```

2.1.6. 选择观看视角，参数：'view'

基于 'view' 参数，我们可以指定图片在生成时的呈现方位。其中：

```
'l' = left
'r' = right
'a' = anterior
'p' = posterior
's' = superior (Default)
'i' = inferior
```

若我们希望呈现脑的左半侧面，只需添加 'view' 参数：

```
sunvs_display('lh.mySurface.gii', 'view', 'l');
```

2.1.7. 选择颜色表，参数：'Colormap'

若要给 ROI 指定颜色，我们可以使用 'Colormap' 参数，主要有以下几种用法：

```
sunvs_display('lh.mySurface.gii', 'Colormap', jet(64));
```

% .gii 文件中的所有值将 map 到 jet 这一配色方案的 colormap 中，其中这一 colormap 分为 64 个梯度。

我们可以尝试看一下 `jet()` 函数的输出，以较简短的 `jet(8)` 为例：

```
>> jet(8)

ans =

    0    0    1
    0   0.5    1
    0    1    1
   0.5    1   0.5
    1    1    0
    1   0.5    0
    1    0    0
   0.5    0    0
```

可以看到，它给出了一个 8*3 的矩阵，其中 8 行代表 8 个颜色梯度，3 列分别代表颜色的 RGB 值，该 RGB 值可从常用的 256 值的 RGB 值转换而来，例如蓝色是 [0, 0, 256]，对每个值除以 256 来进行标准化，即得到了 [0,0,1]，即 `jet(8)` 中的第一个值。而我们 .gii 文件中的值则会 map 到这张表的颜色中，若我们的 .gii 文件中有 6 个值，我们拥有最小值的脑区会得到 colormap 中第一个颜色，也就是蓝色。

类似的 colormap 还有很多，例如 *parula, hsv, hot, pink, flag, gray, cool, copper, white* 等等，可以在它们的 *help* 文件中找到更多相似的 colormap，此处不赘述。

既然我们知道了 colormap 的构成和数据结构，我们就可以自己定义 colormap 来更精细地操纵图中的色彩。例如，我们的 .gii 文件中有 6 个脑区，它们各自分属于 [1 2 3 2 3 1] 模块，那么我们直接给每个脑区的 vertices 赋值 [1 2 3 2 3 1]，并创建一个 colormap 矩阵，给每个脑区直接定义其颜色（共 3 种，各自对应一个模块）：

```
>> myColormap = [1    0    0; ...
                  0    1    0; ...
                  0    0    1; ...
                  0    1    0; ...
                  0    0    1; ...
                  1    0    0];
```

最后将 .gii 文件路径和 colormap 导入函数

```
sunvs_display('lh.mySurface.gii', 'Colormap', myColormap);
```

得到的脑图上就能出现分属 3 种模块的 6 个脑区了。

2.1.8. 输出图片到指定目录，参数：'imgprint', 'imgprintDir' 与 'dpi'

呈现图的同时输出图片到指定目录，要用到两个参数：'imgprint' 与 'imgprintDir'：

```
sunvs_display('lh.mySurface.gii', 'imgprint', 1, 'imgprintDir',  
'/Users/Username');  
% 若不指定 'imgprintDir', 只设置 'imgprint' 为 1, 程序会自动输出图片到 matlab 目前的  
工作路径;  
% 若不设置 'imgprint' 为 1, 只指定 'imgprintDir' 的文件目录, 程序也可正常运行。
```

输出的图片为 .tif 格式，文件名跟随 .node 文件，分辨率默认为 600 dpi，也可以通过 'dpi' 参数来更改。

2.2. 在 Surface 底版上绘制脑网络 // sunvs_net_viewer

要在 Surface 底版上绘制脑网络，我们首先要制作节点文件(.node file)与连边文件(.edge file)。

2.2.1. 节点文件

.node 是一个文本文件，以 .node 为后缀名（这里沿用了 *Brainnet viewer* 的格式与命名方式）。文件中包括 3 类信息：

1. 每个节点的 3 维坐标信息
2. 每个节点分属的模块（即颜色）
3. 每个节点的重要性（即大小）

文件内容示例如下：

-24	48	-2	1	1	Node1
-34	-77	-7	2	2	Node2
12	-32	62	3	1	Node3
52	-11	17	2	2	Node4
17	52	3	3	2	Node5
-7	35	10	1	0	Node6

其中，

1. 每一行代表一个节点
2. 每一行的前 3 列代表这个节点的三维坐标，分别为 X , Y , Z 轴坐标。坐标信息可以通过函数 `sunvs_gen_centroid_coor` 获取，使用方法见本文档 [第 3.1. 部分](#)。
3. 每一行的第 4 列代表这个节点的模块信息，每个模块都会被指定一种颜色
4. 每一行的第 5 列代表这个节点的重要性信息，该值越大，图中该节点就越大。若不希望显示某个节点，那么把它的大小设置为 0 即可，该节点及其连边都将被隐藏。

2.2.2. 连边文件

连边文件是以 .edge 为后缀的文本文件，文件中是一个 $N \times N$ 的对称矩阵，其中 N 为节点数量。

内容示例如下：

0	1	0	0	0	0
1	0	0	1	0	0
0	0	0	0	1	0
0	1	0	0	1	0
0	0	1	1	0	0
0	0	0	0	0	0

注：虽然示例内容是二值矩阵，但实际也可以绘制加权矩阵，亦可以绘制负连接。

2.2.3. 网络绘制

网络绘制需要用到 `sunvs_net_viewer` 函数，我们可以选择只呈现节点：

```
sunvs_net_viewer('myNodes.node');
```

也可以选择同时呈现节点与连边：

```
sunvs_net_viewer('myNodes.node', 'myEdges.edge');
```

此外，由于该函数底层调用了 `sunvs_display` 函数，因此 `sunvs_display` 的参数理论上 `sunvs_net_viewer` 基本都可调用，用法相同，此处不赘述。

2.2.4. 节点与连边的尺寸，参数：'NodeWeight' 与 'EdgeWeight'

除了 `sunvs_display` 所能使用的参数外，本软件包还针对网络节点与连边设置了一些参数，可以自由选择：

在呈现节点时，在 a) 使用相同尺寸 b) 使用 `.node` 文件中的权重 之间切换

```
sunvs_net_viewer('myNodes.node', 'myEdges.edge', 'NodeWeight', 1);
% 使用 .node 文件中的权重
```

```
sunvs_net_viewer('myNodes.node', 'myEdges.edge', 'NodeWeight', 0);
% 使用相同尺寸
```

与此相似，在呈现连边时，可在 a) 使用相同粗细 b) 使用 `.edge` 文件中的权重 之间切换

```
sunvs_net_viewer('myNodes.node', 'myEdges.edge', 'EdgeWeight', 1);
% 使用 .edge 文件中的权重
```

```
sunvs_net_viewer('myNodes.node', 'myEdges.edge', 'EdgeWeight', 0);
% 使用 .edge 文件中的权重
```

2.2.5. 模块的颜色与纹理，参数：'ModuleColor' 与 'ModuleTexture'

我们可以使用 'ModuleColor' 与 'ModuleTexture' 为脑图中不同模块的节点添加颜色与纹理，方法如下：

2.2.5.1. 模块颜色，参数：'ModuleColor'

同前文 `sunvs_display` 中的 `colormap` 参数相似，我们可以自己定义 `ModuleColor`，以精细地操纵图中的色彩。例如，我们的 `.node` 文件中有 6 个脑区，它们各自分属于 [1 2 3 2 3 1] 3 大模块，那么我们直接给 `.node` 文件中每个节点的第 4 列分别赋值 [1; 2; 3; 2; 3; 1]，并创建一个 `ModuleColor` 矩阵，给每个模块定义其颜色（共 3 种，各自对应一个模块）：

```
>> myModuleColor = [0.9844, 0.5508, 0.3477;...  
                    0.9961, 0.9961, 0.7461;...  
                    0.5664, 0.7461, 0.8555];
```

最后将 *.node* 文件路径和 *ModuleColor* 导入函数

```
sunvs_net_viewer('myNodes.node', 'myEdges.edge', 'ModuleColor',  
myModuleColor);
```

得到的脑图上就能出现分属 3 种模块的 6 个脑区了。

2.2.5.2. 模块纹理，参数：'*ModuleTexture*'

'*ModuleTexture*' 参数的功能与 '*ModuleColor*' 类似，不同的是 '*ModuleColor*' 为不同模块的节点添加颜色，而 '*ModuleTexture*' 则是为不同模块的节点添加纹理。要使用这一参数，我们首先需要新建一个文本文档，后缀名可改为 *.module*，便于日后识别。在这个文档中，我们可以为每个模块的节点添加不同图片作为模块的纹理特征，以 2.2.5.1. 中出现的模块分区为例，其 *.module* 文件内容可以是：

```
/Users/Username/myModuleTextures/Texture01.png  
/Users/Username/myModuleTextures/Texture02.png  
/Users/Username/myModuleTextures/Texture03.png
```

最后将 *.node* 文件路径、*ModuleTexture* 及 *.module* 文件路径导入函数

```
sunvs_net_viewer('myNodes.node', 'myEdges.edge', 'ModuleTexture',  
'myModuleColor.module');
```

即完成了模块的纹理绘制。

2.2.6. 正负连接的颜色，参数：'*LineColorPos*' 与 '*LineColorNeg*'

对于连接矩阵中的正连接与负连接，软件包默认使用了不同的配色（红色与蓝色）。也可以通过使用 '*LineColorPos*' 与 '*LineColorNeg*' 参数自行设置正负连接的 RGB 值。

2.2.7. 为节点添加 *Label*，参数：'*Label*'

若在 *.node* 文件的第六列中设置了 *Label*，那么只需要：

```
sunvs_net_viewer('myNodes.node', 'myEdges.edge', 'Label', 1);
```

即可在脑图上显示每个节点的 *Label*。

2.2.8. 综合示例

我们想要根据上文示例中的 *.node* 与 *.edge* 文件输出脑图，并希望：

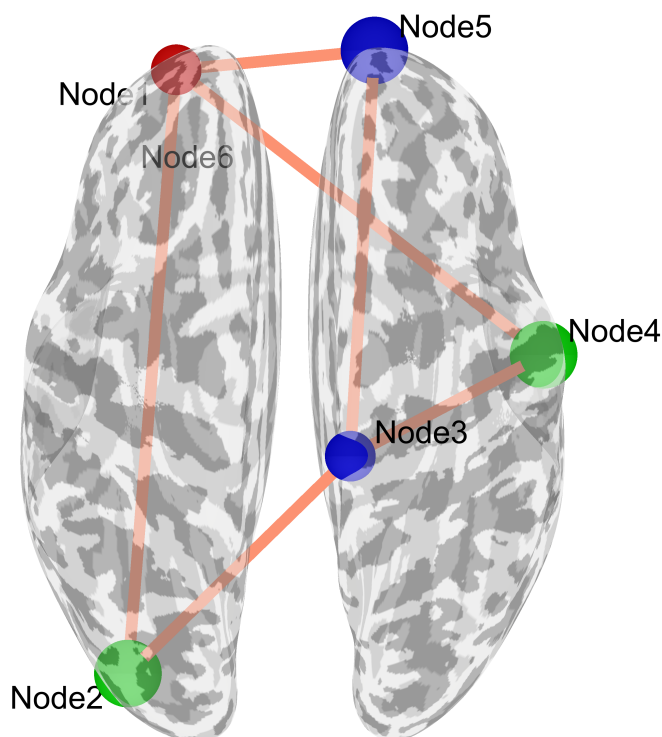
1. 使用膨胀的 *surface mesh*
2. 使用大脑沟回的 *underlay*
3. 使用自定义的模块颜色
4. 使用 *.node* 中配置的节点大小权重
5. 使用 *.edge* 中配置的连边粗细权重
6. 使用 0.5 的透明度
7. 输出 *.node* 中配置的节点 *Label*
8. 采用上方视角

9. 输出图片到当前文件夹

那么我们需要在命令行窗口输入：

```
sunvs_net_viewer('Content_EPAS.node', 'Content_EPAS.edge', 'useAverageSurf',  
'inflated',...  
'useUnderlay', 'mc', 'ModuleColor', myModuleColor, 'Nodeweight', 1,  
'Edgeweight', 1,...  
'Transparency', 0.5, 'Label', 1, 'view', 's', 'imgprint', 1);
```

工具包即会绘制出下图，并将其以 600 dpi 的分辨率保存当前工作路径。



我们可以看到，图中的节点 *Node6* 并不清晰，这种情况下，我们可以考虑将透明度调高，或者将 *useUnderlay* 设置为 'none'。

3. 便捷工具

3.1. 生成脑区中心坐标 // *sunvs_gen_centroid_coor*

如前所述，我们若要绘制脑网络，首先需要生成 *.Node* 文件，*.Node* 文件中存储来每个脑网络节点的三维坐标。考虑到一个脑区是立体的 (*Volume*) 或平面的 (*Surface*)，内部包含大量的坐标，我们缺少一个代表性的坐标点（如先前文献给出的坐标点）来表征我们的脑区时，我们可以使用脑图谱中每个脑区的中心坐标来替代，该坐标由对脑区内所有体素 (*Volume*) / 顶点 (*Vertices*) 的坐标信息取算术平均数得到。对于我们的 *Surface* 作图，工具包内提供了 *sunvs_gen_centroid_coor* 函数来方便快捷地计算中心坐标，使用方法如下。

3.1.1. 图谱为 .annot 格式

当图谱为 .annot 格式时，我们需要准备两个文件：.gii 文件和 .annot 文件，其中

1. .gii 文件：.gii 文件的选择至关重要，该文件在这里用于提供 *Vertices* 的坐标信息。如前文（*sunvs_display* 的 *usefsaverage* 参数部分）所述，我们的 .gii 文件决定了脑的形状，也就决定了所有 *Vertices* 的坐标。由于我们计算坐标的目的是为了在 *Surface* 上绘制节点，因此我们在这里选择的 .gii 文件必须和 *sunvs_net_viewer* 中使用的 *useAverageSurf* 保持一致
2. .annot 文件决定了分区方式，只要直接把所用图谱的 .annot 文件路径放进来即可。

```
[CenCoor] = sunvs_gen_centroid_coor(Path_filename, Path_annot);  
% Path_filename 为 .gii 的文件路径  
% Path_annot 为 .annot 的文件路径
```

3.1.2. 图谱为 .gii 格式

当图谱为 .gii 格式时，分区方式与坐标信息都由 .gii 文件提供，只需要输入

```
[CenCoor] = sunvs_gen_centroid_coor(Path_filename);  
% Path_filename 为 .gii 的文件路径
```

3.2. 便捷生成 .gii 文件以在 *Surface* 底版上展示特定脑区 // *sunvs_ROI_annot2gii*

我们在使用 *sunvs_display* 在 *Surface* 底版上展示特定脑区时，需要使用到已经给特定脑区赋值的 .gii 文件，但是手动生成该文件还是较为麻烦。这里，本工具包提供了一个函数来便捷生成所需的 .gii 文件，先看函数：

```
sunvs_ROI_annot2gii(pathAnnot, indROIs, valueROIs)
```

其中，*pathAnnot* 是 .annot 图谱的文件路径，*indROIs* 是 ROI 的脑区编号，*valueROIs* 是要给对应脑区赋的值。举例来说，我们使用 *a2009s* 图谱（共包含 150 个脑区，左右脑各 75 个）对一套数据进行分区，数据分析发现，第 15、16 号脑区和第 96、150 号（即右半球的第 21、75 个脑区）脑区在组间存在显著效应，其 *p* 分别等于 0.001, 0.004, 0.017 和 0.023。那么，我们分别对左右半球进行操作：

```
sunvs_ROI_annot2gii('lh.a2009s_150_FreeSurfer_164k.annot', [15, 16]),  
[0.001, 0.004]);  
% 左脑
```

```
sunvs_ROI_annot2gii('rh.a2009s_150_FreeSurfer_164k.annot', [21, 75]),  
[0.017, 0.023]);  
% 右脑
```

该函数亦可使用 '*useAverageSurf*' 参数，使用方法与 *sunvs_display* 相同。

4. tips

1. 在使用本工具包作图时，可以先使用灰度或 *copper* 等双色渐变的 *colormap*，在生成 .tif 文件后再进入 *Photoshop*，从背景中抠出脑图，使用脑图作为蒙版(Mask),再对蒙版添加渐变映射，这样可以较直观地操纵配色。
2. 待补充