

Animierte Graphiken mit GTL

Ralf Minkenberg
Boehringer Ingelheim Pharma GmbH & Co. KG
Binger Str. 173
55216 Ingelheim
ralf.minkenberg@boehringer-ingelheim.com

Zusammenfassung

Mit der Graphics Template Language und passenden Optionen lassen sich mühelos animierte Graphiken erstellen, mit denen z.B. ein zeitlicher Verlauf dargestellt werden kann. An Hand eines einfachen Beispiels, in dem die Anzahl unerwünschter Ereignisse über die Wochen einer klinischen Studie, getrennt nach Behandlung und Altersklasse, angezeigt werden, wird dies präsentiert. Es wird zunächst mit PROC TEMPLATE ein Prototyp für den zu erstellenden Plot jeder Studienwoche definiert. Hierbei können beliebige GTL-Befehle verwendet werden. Die Animation findet durch Aneinanderreihung der einzelnen Graphiken jeder einzelnen Woche in einer gif-Datei statt, wobei die Woche als BY-Variable in PROC SGRENDER auftaucht. Die notwendigen Optionen und ODS-Befehle zur Erstellung einer solchen animierten Graphik werden angegeben.

Schlüsselwörter: GTL, Grafik, Animation

1 Motivation

Seit in SAS Graphiken auch mit der Graphics Template Language (GTL) erstellt werden können, lassen sich eine Vielzahl verschiedener Graphiken schnell programmieren. Aber auch die Möglichkeiten, spezielle Wünsche an die Gestaltung der Graphiken zu stellen, sind erheblich vielfältiger geworden. Neben statischen Graphiken kann es (z.B. bei der Darstellung von Zeitverläufen o.ä.) auch sinnvoll sein, mehrere Bilder animiert in einer Graphik zu präsentieren. Das Erstellen animierter Graphiken ist durch Verwendung entsprechender GTL-Befehle und ODS-Optionen problemlos möglich.

2 GTL – Graphics Template Language

Die Möglichkeiten zur Erstellung von Graphiken sind seit der Einführung von GTL erheblich erweitert worden. Sowohl die schnelle Erstellung von Graphiken als auch die anspruchsvolle Gestaltung von Graphiken sind möglich. Grundsätzlich muss zunächst in einem PROC TEMPLATE Schritt die allgemeine Struktur und Zusammensetzung der gewünschten Graphik definiert werden. Hier wird das Aussehen der Graphik, also die Anordnung verschiedener Elemente (Plots, Bars, Achsen, etc.) vorgegeben. Mit PROC SGRENDER kann dann eine Graphik unter Verwendung eines vorher definierten Templates und passenden Daten erstellt werden.

Die Definition eines Layouts hat (in einem einfachen Beispiel) folgendes Aussehen:

```
PROC TEMPLATE;  
  DEFINE STATGRAPH mygraphs.scatter;  
    LAYOUT OVERLAY;  
      SCATTERPLOT X=height Y=weight;  
    ENDLAYOUT;  
  END;  
RUN;
```

Es wird ein Scatterplot mit der x-Variablen HEIGHT und der y-Variablen WEIGHT definiert.

Vor der Graphikerstellung mit PROC SGRENDER können verschiedene globale Einstellungen für die folgenden Graphiken mit ODS-Befehlen festgelegt werden:

```
ODS LISTING GPATH="c:\documents\graphics";  
ODS GRAPHICS / IMAGEFMT=png;  
  
PROC SGRENDER DATA=sashelp.class TEMPLATE=mygraphs.scatter;  
RUN;  
  
ODS GRAPHICS / RESET=all;
```

Nach Vorgabe des Pfades, in dem die zu erstellenden Graphiken gespeichert werden sollen, und dem Angabe des gewünschten Ausgabeformats, wird das vordefinierte Layout aufgerufen und auf die Daten aus SASHELP.CLASS angewendet.

Das allgemeine Prinzip bleibt bei der Graphikerstellung mittels GTL immer gleich, die zu benutzenden Befehle und Optionen sind jedoch sehr vielfältig und erlauben nahezu das Erstellen verschiedenster Graphiktypen. Genauere Details können in der SAS-Hilfe gefunden werden.

3 Animierte Graphiken

3.1 Die Syntax

Mit animierten Graphiken können mehrere Bilder hintereinander in einer Graphik angezeigt werden. Dies kann zum Beispiel bei Zeitverläufen helfen, diese besser zu veranschaulichen. Bei Verwendung von GTL-Befehlen werden animierte Graphiken mit einigen speziellen Optionen und dem ODS PRINTER Befehl erzeugt. Die allgemeine Syntax hat folgendes Aussehen:

```
OPTIONS PRINTERPATH=gif ANIMATION=start ANIMDURATION=0.5  
  ANIMLOOP=yes NOANIMOVERLAY;  
ODS PRINTER file="c:\documents\graphics\animation.gif";  
  
PROC TEMPLATE;  
  DEFINE STATGRAPH <template-name>;  
    BEGINGRAPH / <options>;
```

```

    <GTL statements>;
  ENDGRAPH;
END;
RUN;

PROC SGRENDER DATA=<data-set-name> TEMPLATE=<template-name>;
RUN;

OPTIONS PRINTERPATH=gif ANIMATION=stop;
ODS PRINTER close;

```

Es wird eine aus mehreren einzelnen Graphiken bestehende gif-Datei erstellt, bei deren Aufruf diese einzelnen Graphiken hintereinander dargestellt werden. ANIMATION=start beginnt mit der Erstellung der Animation. Mit der Option ANIMDURATION wird festgelegt, wie lange jede einzelne Graphik angezeigt werden soll. ANIMLOOP legt fest, ob die Animation ständig wiederholt wird oder eben nicht. Die Option NOANIMOVERLAY bestimmt, dass die einzelnen Graphiken innerhalb der Animation sequentiell hintereinander angezeigt werden. Nach Erstellung und Darstellung der animierten Graphiken muss mit ANIMATION=stop die Animation beendet werden. Um für eine Animation mehrere Graphiken zu erzeugen, kann in PROC SGRENDER ein BY-Befehl verwendet werden oder es können auch mehrere PROC SGRENDER Aufrufe erstellt werden.

3.2 Beispieldaten

Um an einem Beispiel die Erstellung einer animierten Graphik zu erläutern, verwenden wir einen einfachen klinischen Beispieldatensatz, der für zwei unterschiedliche Behandlungen (Verum, Placebo) die Anzahl an Unerwünschten Ereignissen (Adverse Events – AEs), getrennt nach 8 Altersklassen, über die Wochen 0 bis 26 enthält. Der Verlauf der Anzahl an AEs, unterschieden nach Altersklassen und Behandlungen, soll über die Zeit animiert dargestellt werden.

Tabelle 1: Ausschnitt des Beispieldatensatzes

Planned treatment	Age class	Week	No. of AEs
Verum	20	0	0
Verum	30	0	7
Verum	40	0	26
Verum	50	0	98
Verum	60	0	205
Verum	70	0	168
Verum	80	0	62
Verum	90	0	0
Placebo	20	0	0
Placebo	30	0	11

Placebo	40	0	30
Placebo	50	0	119
Placebo	60	0	187
Placebo	70	0	151
Placebo	80	0	76
Placebo	90	0	2
Verum	20	1	0
Verum	30	1	7

Tabelle 2: Beschreibung des Beispieldatensatzes

Variable	Label	Werte
TRT01P	Planned treatment	Verum, Placebo
AGENEW	Age class	20, 30, 40, ..., 90
AEWK	Week	0, 1, 2, 3, ..., 26
AVALS	Number of AEs	Number

3.3 SAS-Programm

Im Folgenden wird nun ein SAS-Programm erstellt, das die animierte Graphik erstellt. Zunächst wird in PROC TEMPLATE das Aussehen der einzelnen Bilder, die schließlich animiert dargestellt werden sollen, definiert.

```

PROC TEMPLATE;
  DEFINE STATGRAPH ae_anim;
    DYNAMIC _byval_;
    BEGINGRAPH / designwidth=1200px designheight=960px;
      ENTRYTITLE halign=center 'Week = ' _byval_;

      LAYOUT DATAPANEL CLASSVARS=(trt01p) / headerlabeldisplay=value
        columns=2 rows=1 rowaxisopts=(label='TEAE counts'
          labelattrs=(size=18pt) tickvalueattrs=(size=16pt)
          linearopts=(viewmin=0 viewmax=2500))
        columnaxisopts=(label='Age at baseline [years],
          labelattrs=(size=18pt) tickvalueattrs=(size=16pt)
          linearopts=(viewmin=20 viewmax=90));

      LAYOUT PROTOTYPE;
        SCATTERPLOT x=agenew y=avals / group=trt01p
          markerattrs=(size=15px symbol=circlefilled);
      ENDLAYOUT;
    ENDLAYOUT;
  ENDGRAPH;
END;
RUN;

```

Zunächst kann die BY-Variable, welche die verschiedenen Graphiken klassifiziert, als dynamische Variable `_BYVAL_` angegeben werden. Somit kann die entsprechende Variable dann später im `SGRENDER`-Aufruf spezifiziert werden.

Nach eventuellen globalen Einstellungen (hier die Breite und Höhe jeder Graphik) in `BEGINGRAPH` und Angabe einer Überschrift mit `ENTRYTITLE` wird das Aussehen jeder einzelnen zu erstellenden Graphik in einem `LAYOUT DATAPANEL` festgelegt. Hierbei wird die Behandlung als Klassenvariable bestimmt. Die einzelnen Optionen sind annähernd selbsterklärend, können aber natürlich in der SAS-Hilfe nachgeschlagen werden.

Schließlich muss noch angegeben werden, von welchem Typ die einzelne Graphik sein soll. Die geschieht mit `LAYOUT PROTOTYPE`. In unserem Beispiel wählen wir einen Scatterplot mit der Altersklasse auf der x-Achse und der Anzahl an AEs auf der y-Achse. Mit Optionen kann auch hier das Aussehen des Plots verändert werden. Dieses Beispielprogramm kann nur einen ersten Einblick in die Möglichkeiten der Erstellung animierter Graphiken mit GTL geben, hilft aber hoffentlich, wenn notwendig, sich in die Materie einzuarbeiten.

Nach der Definition des Layouts unserer Graphiken werden nun die notwendigen Optionen angegeben, bevor `PROC SGRENDER` unser Werk vollendet.

```
ODS LISTING GPATH='c:\documents\graphics';
OPTIONS NOBYLINE PAPERSIZE=('8 in', '6.4 in') PRINTERPATH=gif
        ANIMATION=start ANIMDURATION=0.13 ANIMLOOP=yes NOANIMOVERLAY
        NONUMBER;
ODS PRINTER file='c:\documents\graphics\ae_anim1.gif';
ODS GRAPHICS / RESET=all WIDTH=8in HEIGHT=6.4in IMAGEFMT=png;

PROC SGRENDER DATA=in.final_ae TEMPLATE=ae_anim;
  BY aewk;
RUN;

ODS GRAPHICS / RESET=all;
OPTIONS PRINTERPATH=gif ANIMATION=stop;
ODS PRINTER close;
```

Mit `ODS LISTING GPATH` wird der Pfad angegeben, in dem die Graphiken gespeichert werden sollen. Danach folgen die notwendigen Optionen, um eine animierte Graphik erstellen zu können. Schließlich werden im `PROC SGRENDER` die einzelnen Graphiken sowie die Animation dieser erstellt.

Wenn die entsprechenden Optionen bekannt sind, ist somit die Erstellung von animierten Graphiken auch in GTL problemlos möglich.

In unserem Beispiel werden 27 einzelne png-Dateien (für die Wochen 0 bis 26) erstellt sowie eine gif-Datei, die diese Dateien als Animation enthält.

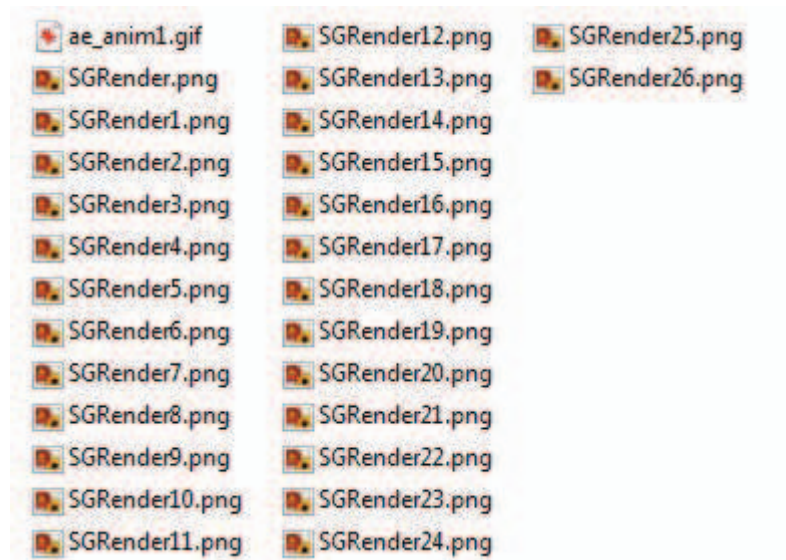


Abbildung 1: Finale Dateien im Beispiel

In dieser Ausarbeitung kann die Animation leider nicht gezeigt werden, nur eine einzelne der 27 animierten Graphiken soll hier noch gezeigt werden:

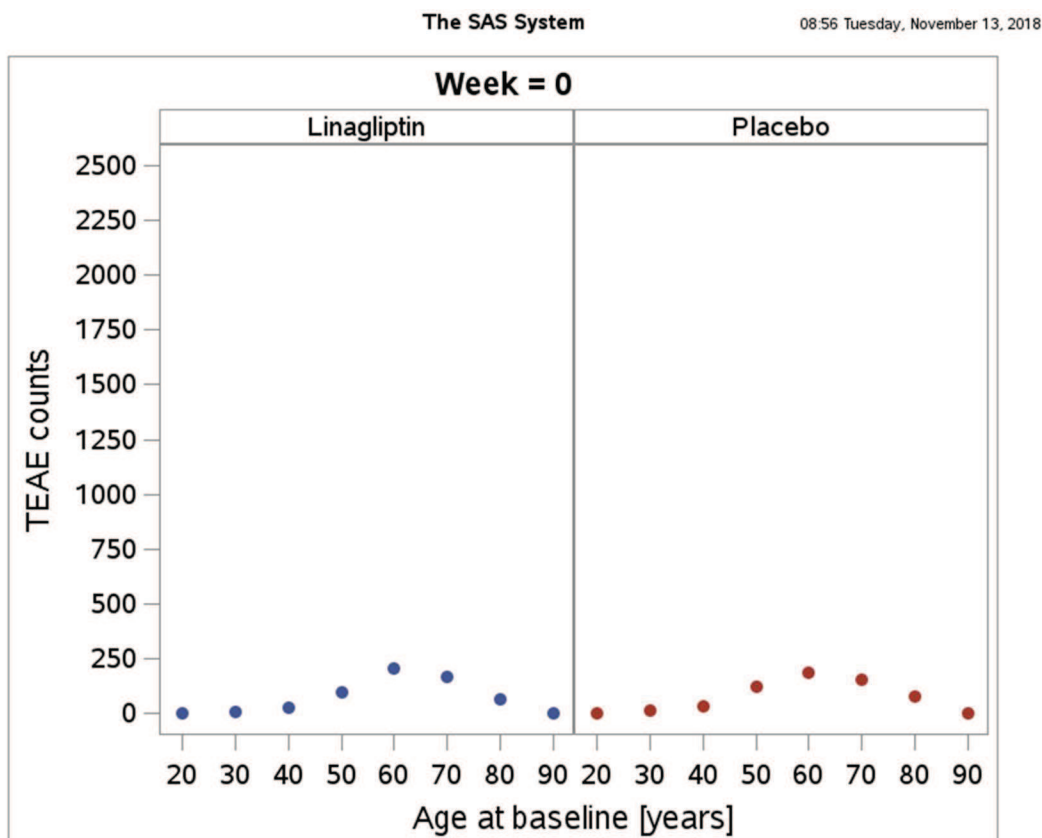


Abbildung 2: Beispielgraphik für Woche 0

4 Zusammenfassung

Animierte Graphiken können auch mit GTL erstellt werden und das mit relativ wenig Aufwand. In einem PROC TEMPLATE kann durch Verwendung der Befehle LAYOUT DATAPANEL und LAYOUT PROTOTYPE das Aussehen der einzelnen Graphiken in der Animation definiert werden. Es gibt verschiedene Optionen, mit denen die Animation den eigenen Wünschen angepasst werden kann.