TreeFoam入門



1. TreeFoamの概要

OpenFOAMは、端末とテキストエディタによるCUIが基本。

- ・他人の操作を後ろから覗いても、何をしているのか解らない。
- ・しばらく使わないとコマンドやオプションを忘れ、効率ガタ落ち。
- → 初心者には、敷居が高い。

 \downarrow

少しでも操作性を改善し、直感的に操作が理解できるGUIを作成。

・後ろから覗けば、何をしているか、何となく解る

11/4月より作成し始め、約4年間、試行錯誤しながら作り上げ、現在も進行中。 OpenFOAM-1.6より作り始め、旧のバージョンが使える状態で、TreeFoam側のバージョンアップを繰り返してきたので、

OpenFOAM-1.6, 1.7, 2.0, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 まで対応するはず。(2世代前は未確認)

TreeFoam-2.25 2.32とOpenFOAM-2.3, 2.4の組み合わせで、TreeFoamの操作マニュアルを作成。(TreeFoamのヘルプで確認可能。)

TreeFoam-2.25 → 2.32の変更点

- 0. wx.version-2.8 → 3.0 (ubuntu15.04) 対応
- 1. topoSetEditor: resultTypeにsets、zonesを追加 (繰り返し処理が可能)
- runParallel: preserveの設定を追加 (cyclic、baffleの並列化が容易に)
- 3. createBaffles: OF-2.2に完全対応 (空patchなしでcyclic、baffle、mappedPatchが可能)
- 4. runParaFoam: resion、fieldの読み込みマクロ追加 (multiRegionの読み込みが容易に)
- 5. configTreeFoam:

(TreeFoamの設定が容易に)

6. TreeFoam: debパッケージ化

(インストールが容易に)

<インストール方法>

sudo dpkg -i treefoam 2.32.150726 all.deb 本体

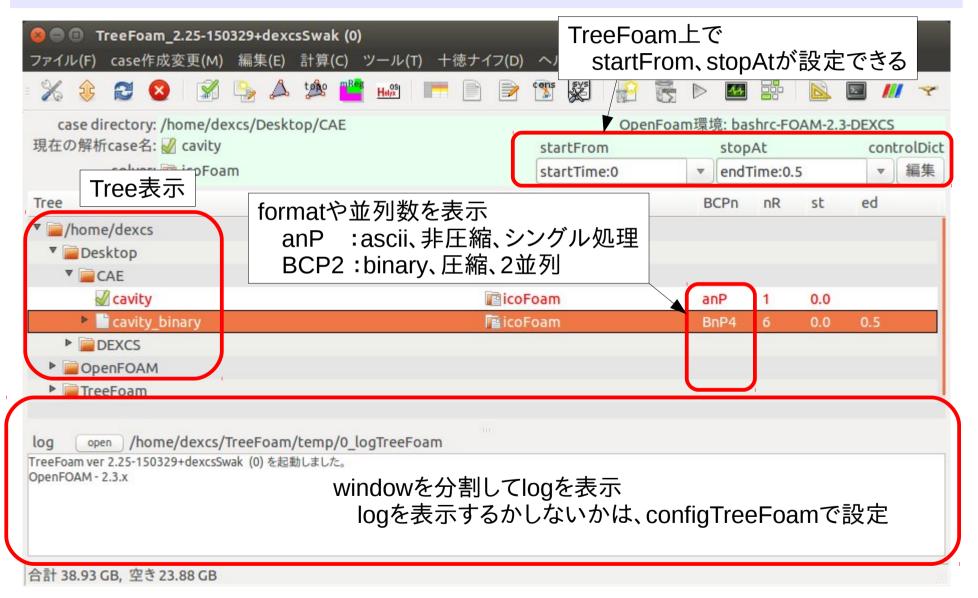
sudo dpkg -i treefoam-doc_2.32.150726_all.deb helpファイル

Ubuntu、mintでは、作動確認済。

TreeFoam 操作マニュアルも更新

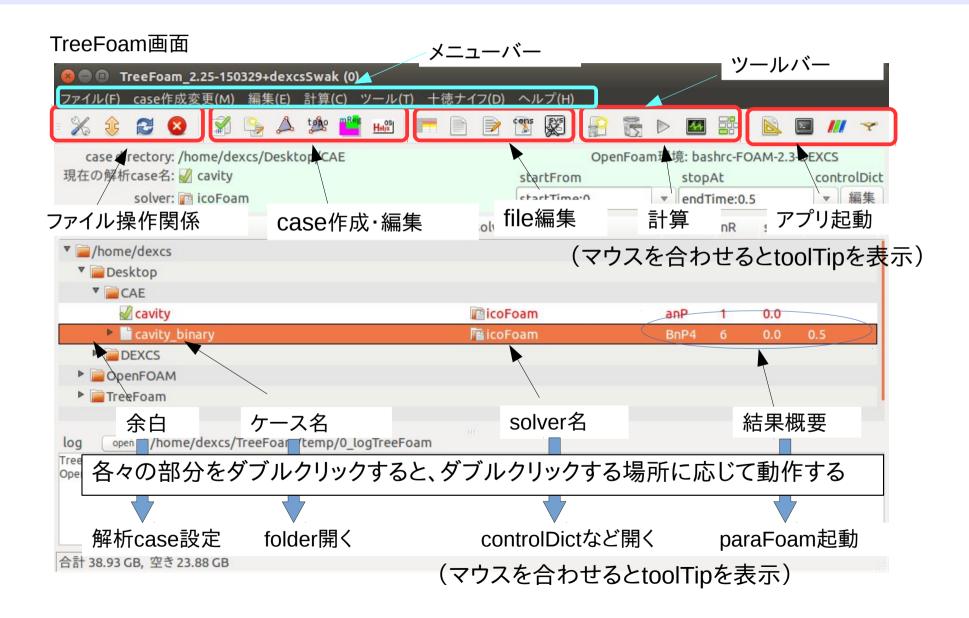
1) TreeFoam本体の外観

視認性、操作性向上のため folder(case)を**Tree表示**させ、case概要(solver名、結果有無など)を表示。



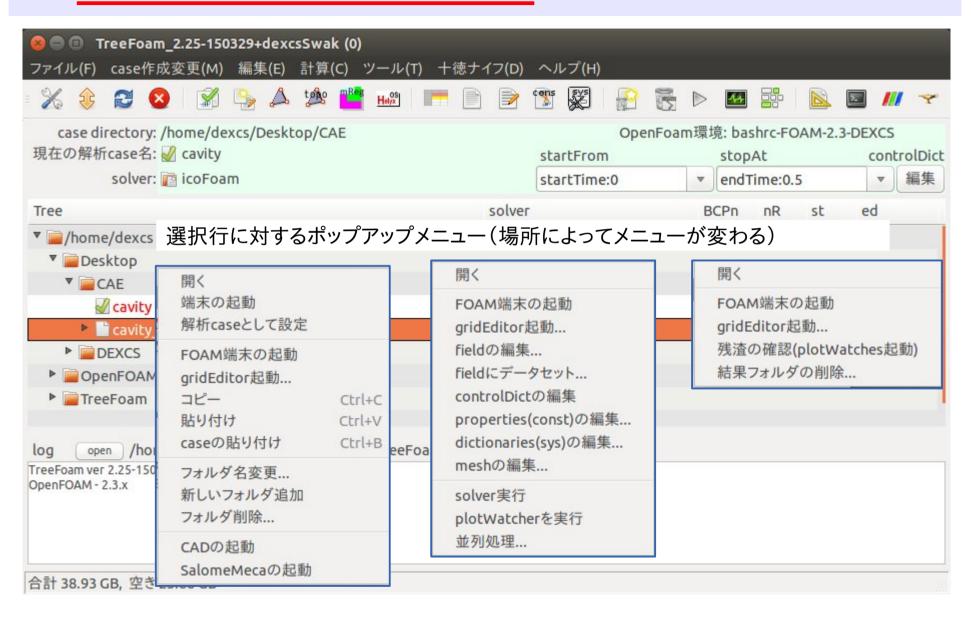
2) TreeFoam本体のメニュー

メニューバー、ツールバー、ダブルクリック操作がある これらの操作は、**解析case(☑ マーク) に対する操作**



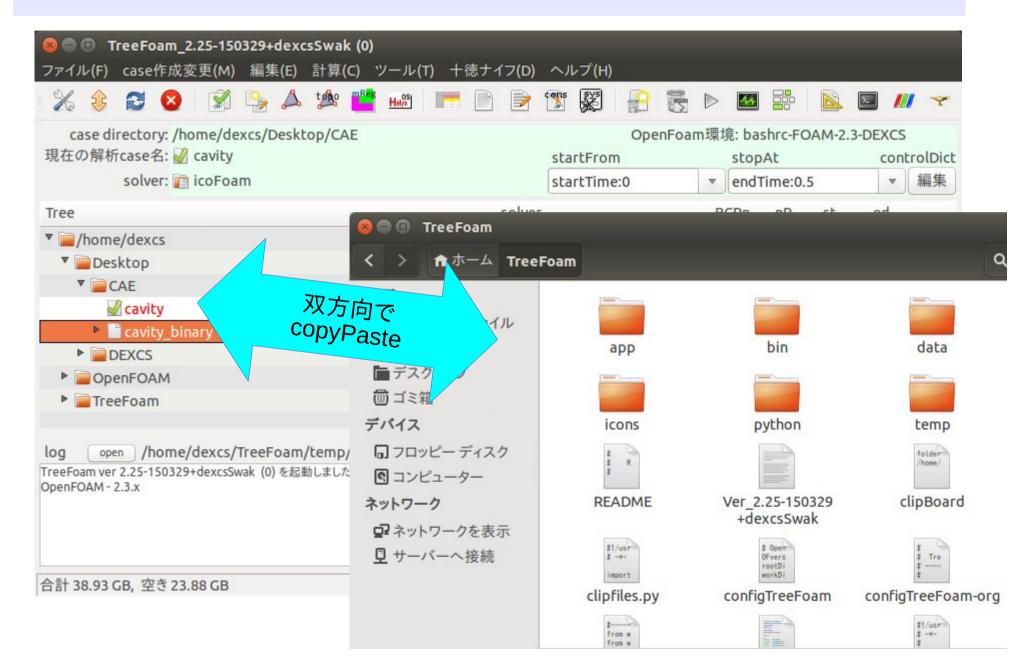
ポップアップメニュー(右クリック操作)

FOAM端末起動、gridEditor起動、case・folderのコピーなど操作できる **選択行に対する操作**(解析caseではない)



folder、fileコピー

systemのclipBoardを使用 fileManeger(nautilus)とTreeFaom間でcopyPasteが可能



TreeFoam操作例

gridEditor概要(境界条件の設定・確認) 境界条件の全貌が一覧表で確認できる(設定ミスが減る) patch名の変更、boundaryFieldの確認・修正が表形式で可能になる 圧縮file、binary fileも扱える

ダブルクリックすると、Editorが開く aridEditor画面 gridEditor: pitzDaily/0/. (0:1) 編集(E) 表示(V) アルファベット順 define patch Field名 at constant/. U epsilon nuTilda (boundary) field type & volVectorField: volScalarField; volScalarField: volScalarField: volSc field type [01-10000];[02-30000];[02-20000];[02-10000];[02-1]dimensions dimension unifo uniform 14.855; internal uniform (0 0 0); uniform 0.375; uniform 0; Field internalField <sort patch> frontAndBa ype empty; type empty; type empty; type empty; type empty; type 6 inGroups 1(empty): ck type fixedValue; type fixedValue; type fixed Value; type fixedValue; type patch; type o inlet value uniform (10 0 0): value uniform 14.855: value uniform 0.375: value uniform 0: value type fixedValue; type epsilonWallFunction; type zeroGradient: type wall; type kgRWallFunction; typer Boundary lowerWall nGroups 1(wall); value uniform (0 0 0): value uniform 14.855: value uniform 0.375: value Field type zeroGradient; type zeroGradient; type zeroGradient; type zeroGradient; type ype patch; outlet value type kqRWallFunction; type zeroGradient; ype wall; type fixedValue; type epsilonWallFunction; typer upperWall value uniform (0 0 0): value uniform 0.375: nGroups 1(wall); value uniform 14.855: value A 般 📉 Excelの様にダブルクリックして、 ダブルクリックすると、 cell内容を直接編集できる。

patch名が変更できる

patch名

patchType

gridEditorのメニュー

- ・patch名の変更、空patchの追加、削除ができる。(行のポップアップメニュー)
- ·fieldの非表示、表示順の変更も可能。

(列のポップアップメニュー、起動時にfieldを選択)



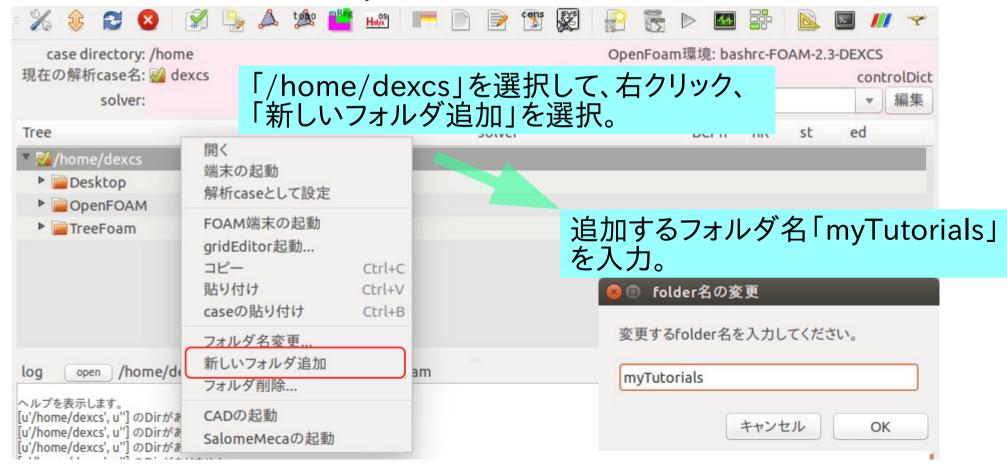
gridEditor操作例

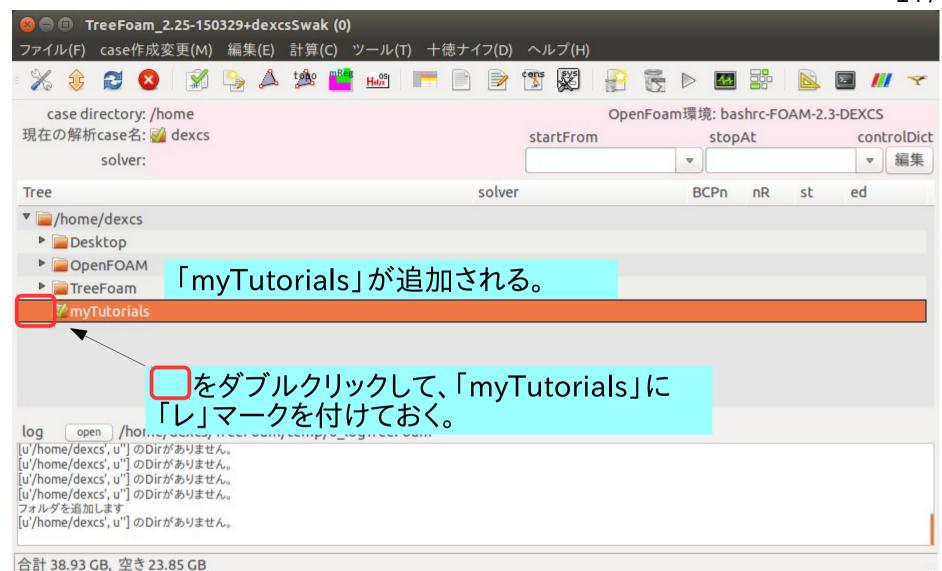
2. 演習概要

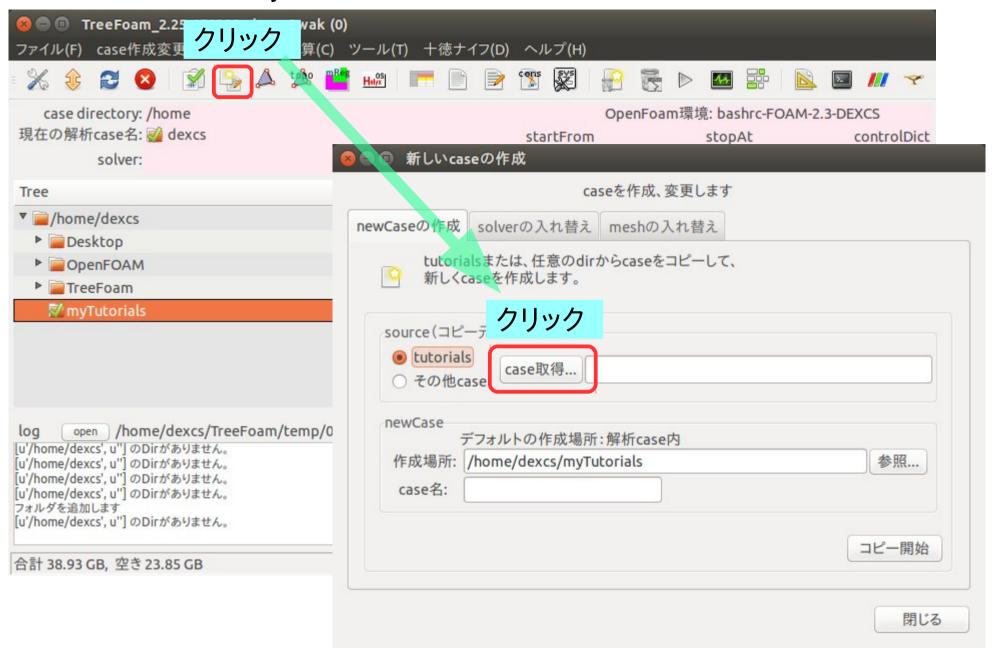
- 2-1. tutorialsの「cavity」を実行、結果の可視化 cavityをコピーし、blockMesh作成 実行、結果を可視化 並列計算、結果の可視化
- 2-2. tutorialsの「damBreak」を実行 (blockMesh、setFieldsの実行)
- 2-3. メッシュ作成 snappyHexMeshを使ってメッシュを作成 (Dictファイルを意識せずにメッシュを作成する)
- 2-4. layer作成 できあがったMeshに、layerを追加

2-1. tutorialsの「cavity」を実行、結果の可視化

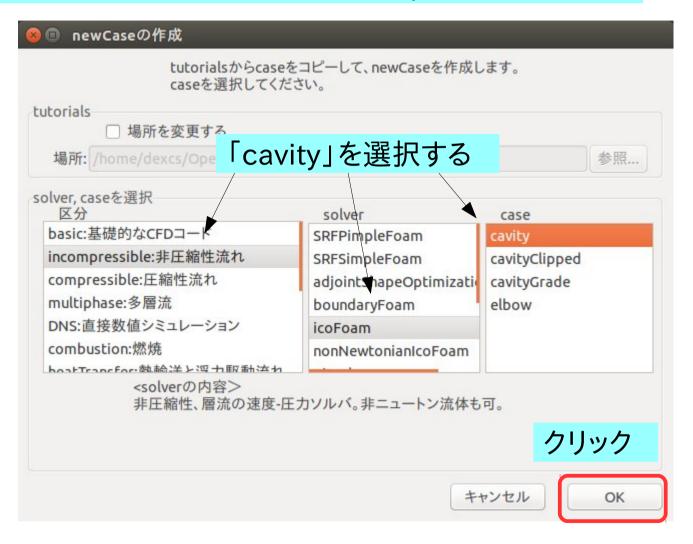
- ・\$HOME直下に、フォルダ「myTutorials」を作成
- ·tutorialsの「cavity」を「myTutorials」にコピー
- ·blockMesh作成
- ·solver「icofoam」を実行
- ・結果の可視化
- ・境界条件を変更して、再実行
- ・\$HOME直下に、フォルダ「myTutorials」を作成

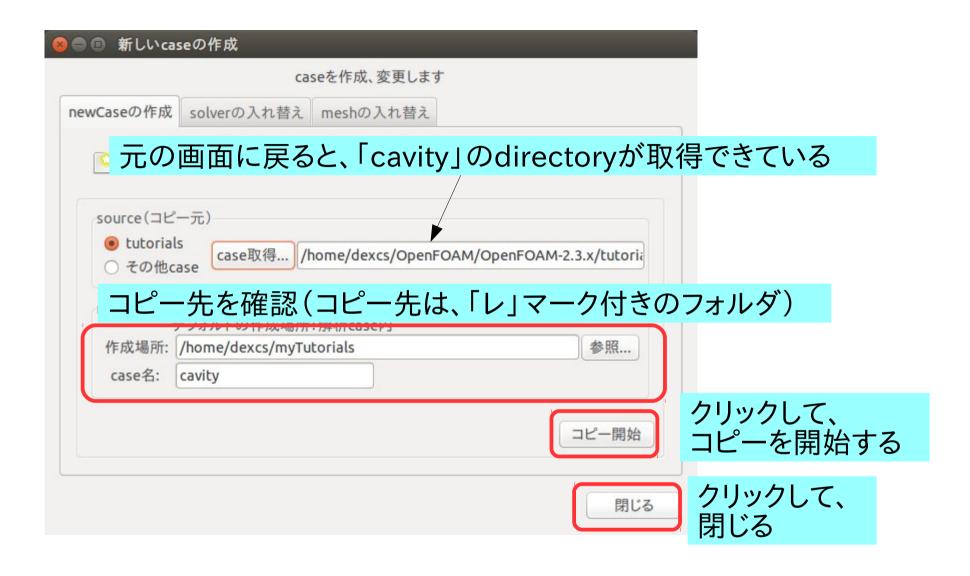


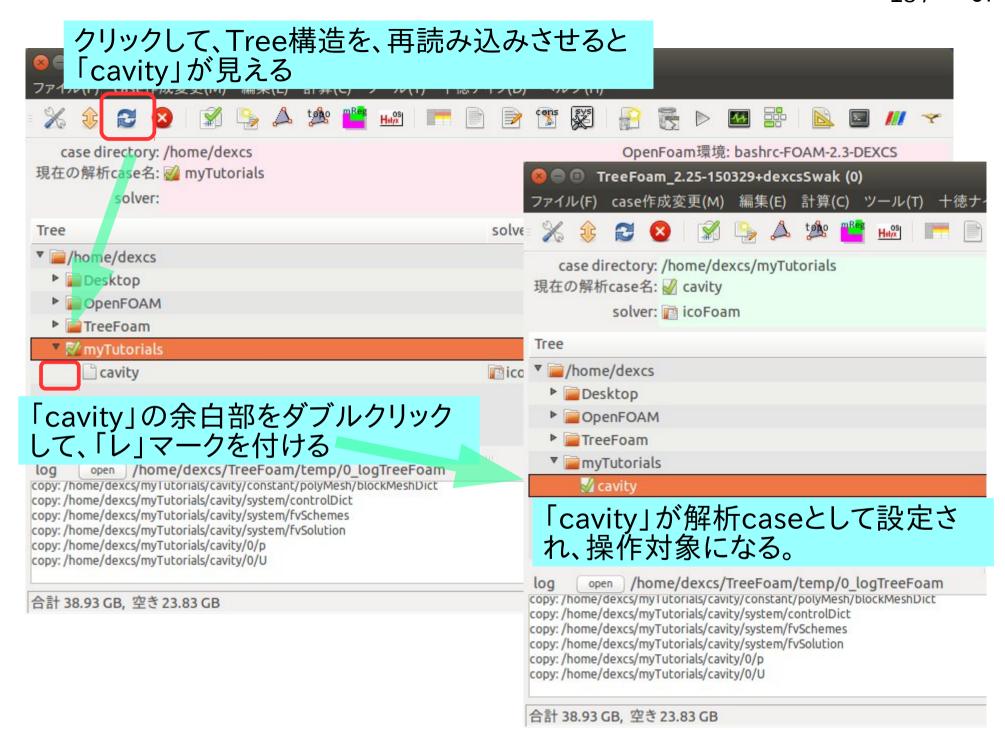




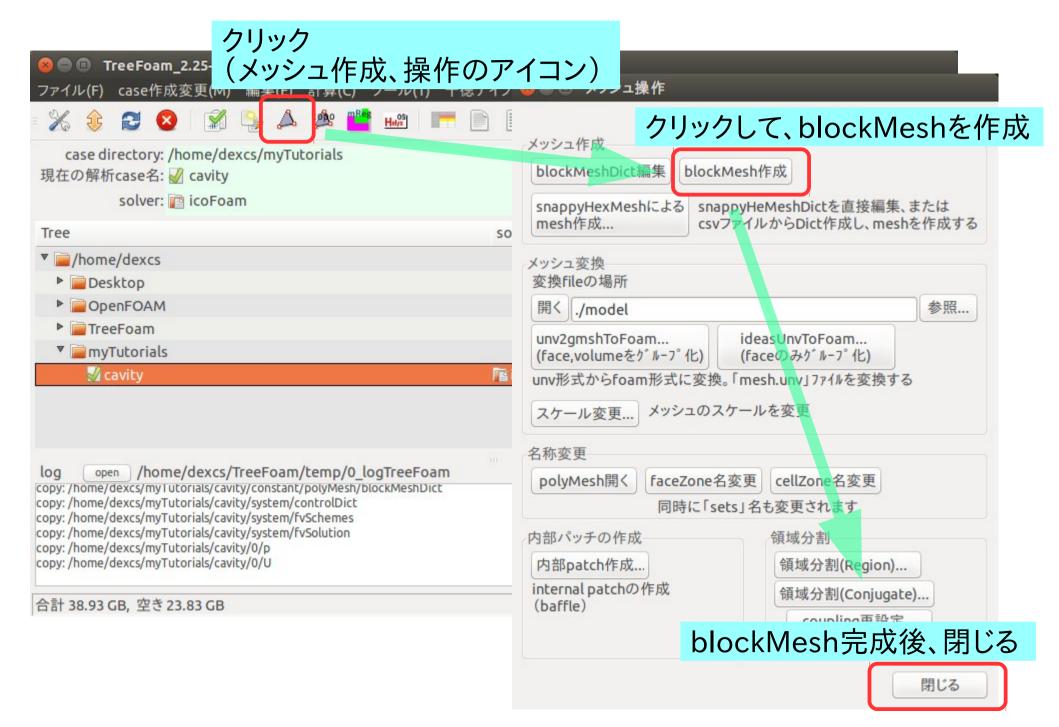
tutorials内のコピーする対象 「非圧縮」、「icoFoam」、「cavity」を選択する



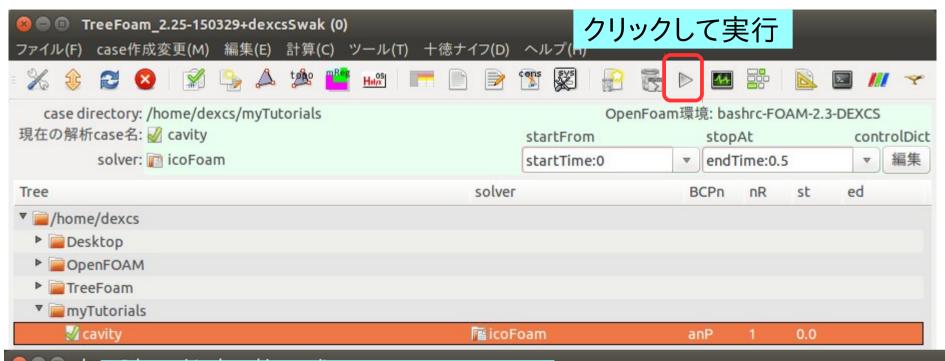




·blockMesh作成



・solver「icofoam」を実行



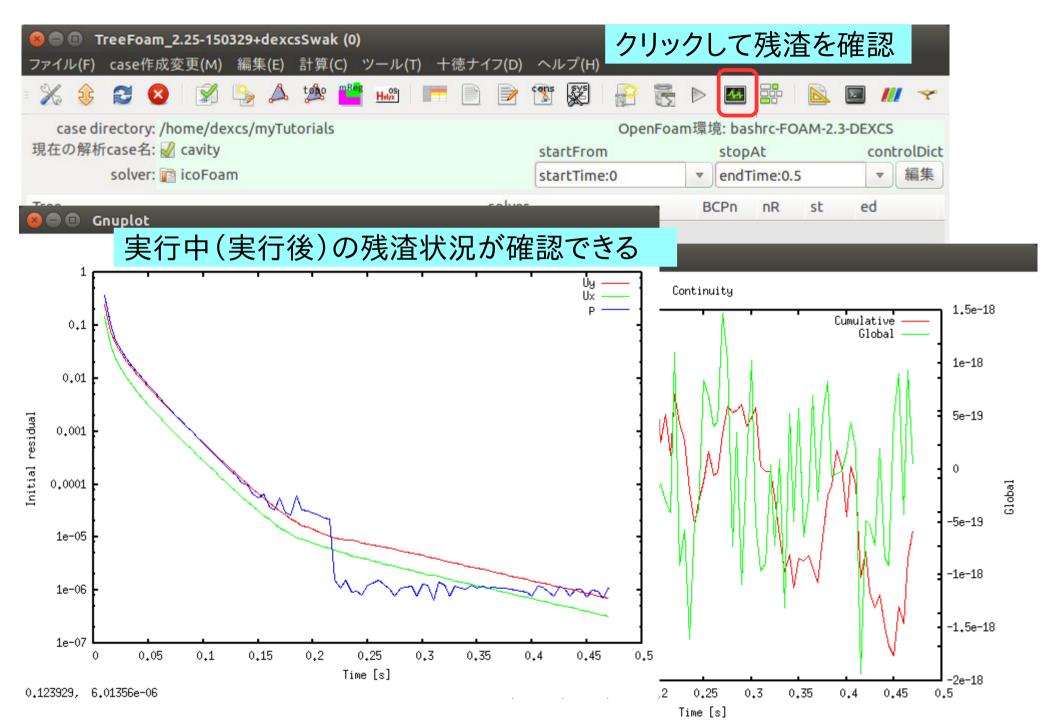
プァイル(F) 編端末が表示され、ここで実行する。

```
DICPCG: Solving for p, Initial residual = 6.20776e-07, Final residual = 6.20776e-07, No Iterations 0 time step continuity errors: sum local = 6.85402e-09, global = -2.53944e-19, cumulative = -2.04992e-18 DICPCG: Solving for p, Initial residual = 8.33045e-07, Final residual = 8.33045e-07, No Iterations 0 time step continuity errors: sum local = 8.59385e-09, global = 5.07889e-19, cumulative = -1.54203e-18 ExecutionTime = 0.23 s ClockTime = 0 s

Time = 0.5

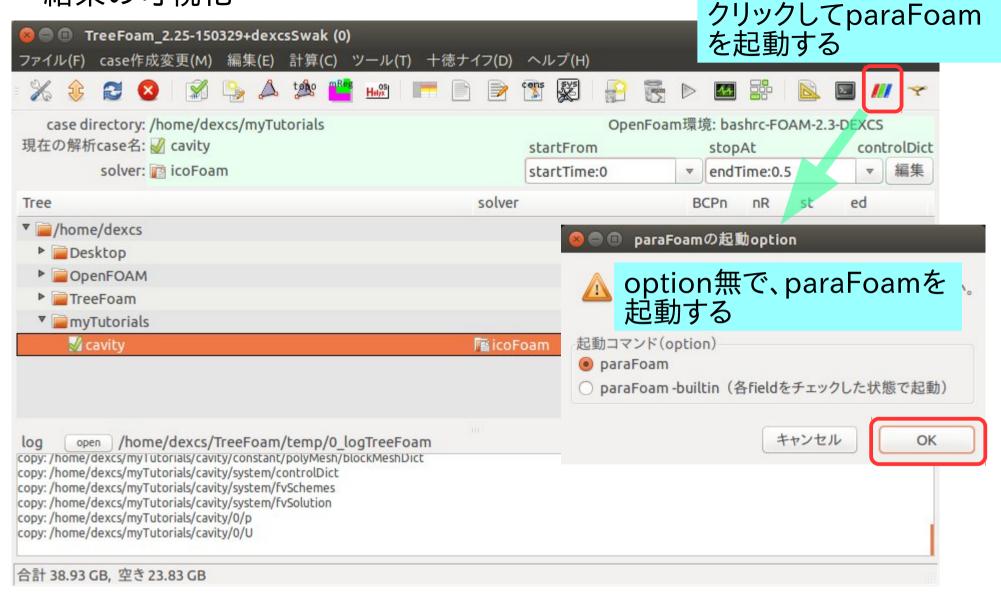
Courant Number mean: 0.222158 max: 0.852134 smoothSolver: Solving for Ux, Initial residual = 2.32737e-07, Final residual = 2.32737e-07, No Iterations 0 smoothSolver: Solving for Uy, Initial residual = 5.07002e-07, Final residual = 5.07002e-07, No Iterations 0 DICPCG: Solving for p, Initial residual = 1.0281e-06, Final residual = 2.77237e-07, No Iterations 1 time step continuity errors: sum local = 4.0374e-09, global = -9.0204e-19, cumulative = -2.44407e-18 DICPCG: Solving for p, Initial residual = 5.31987e-07, Final residual = 5.31987e-07, No Iterations 0 time step continuity errors: sum local = 6.12557e-09, global = -3.93738e-20, cumulative = -2.48344e-18 ExecutionTime = 0.23 s ClockTime = 0 s
```

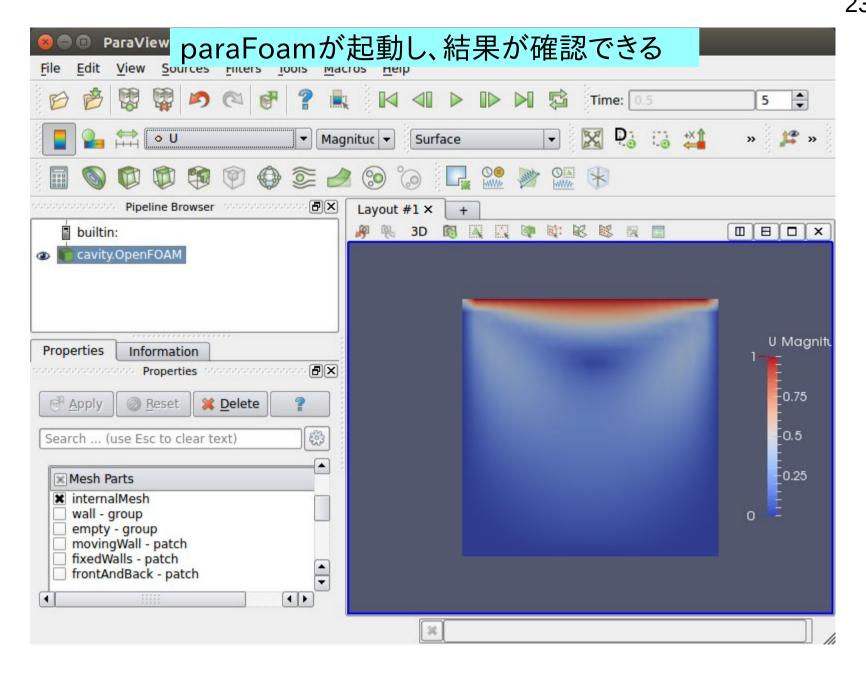
dexcs@dexcs-virtual-machine:~/myTutorials/cavity\$



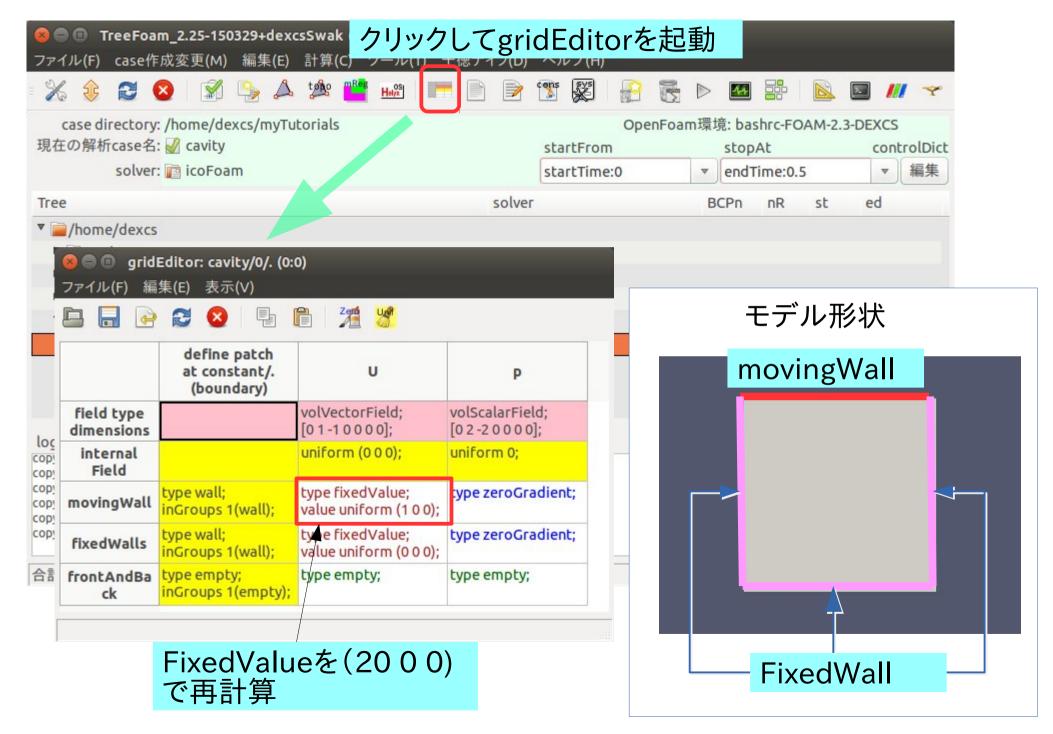
x= 0.341387 y=-9.17360e-19 y2= 2.53567e-19

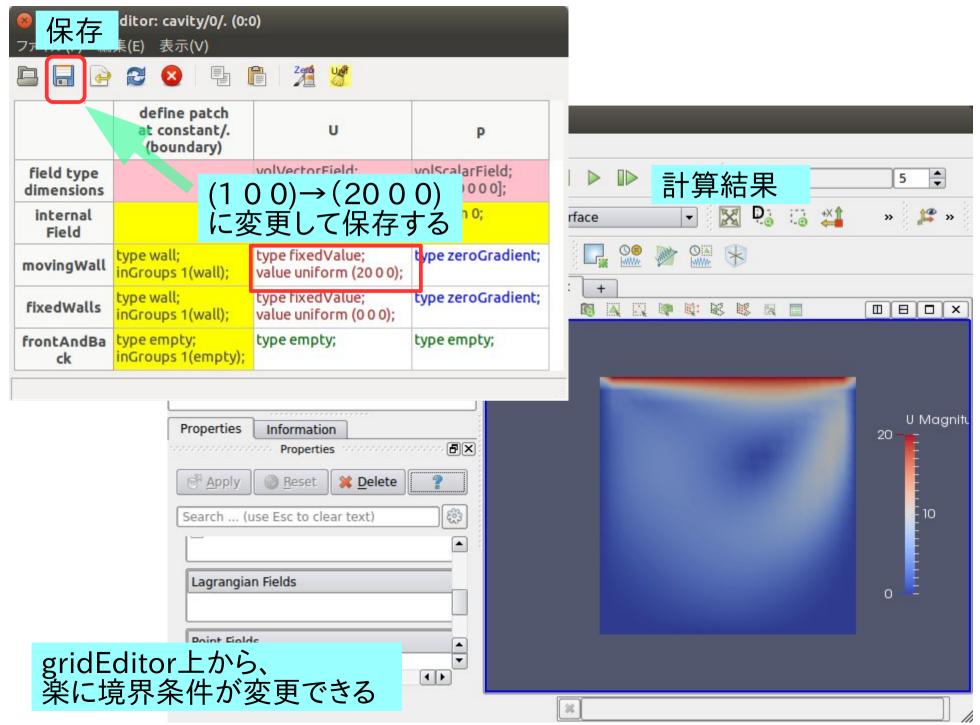
・結果の可視化





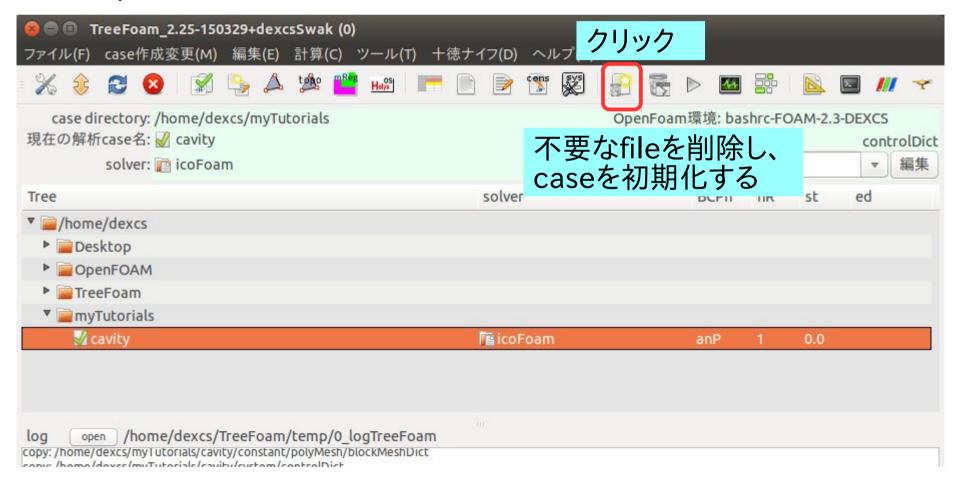
・境界条件を変更して、再実行

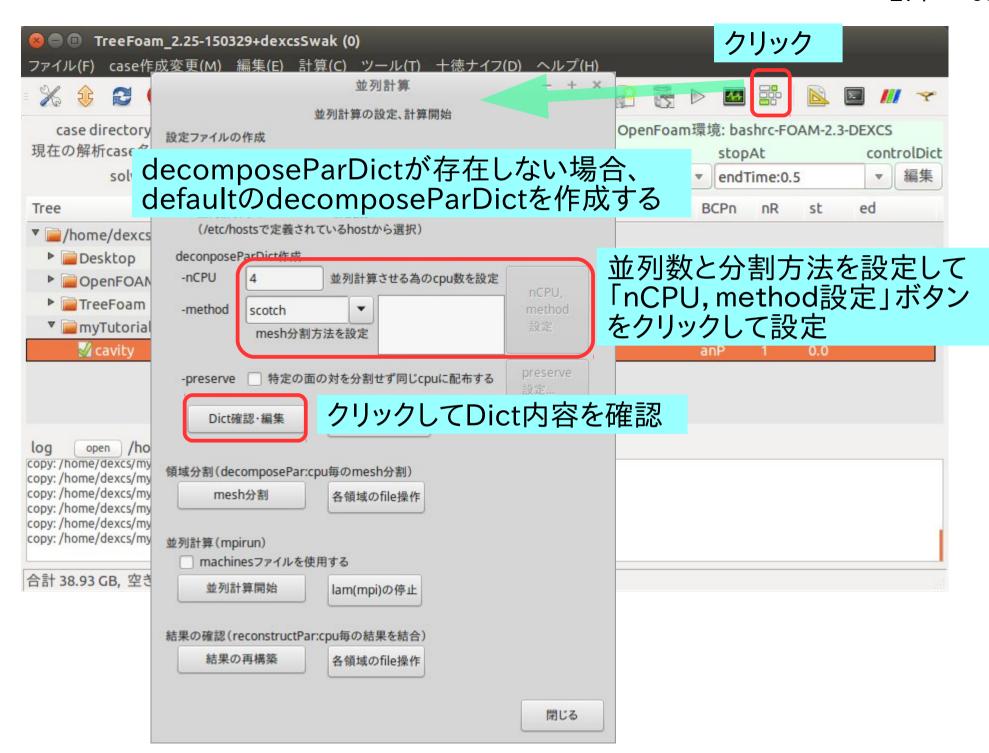




cavityを並列処理

- ·decomposeParDict(分割方法の設定)の作成
- ・decomposePar実行(メッシュを並列処理用に分割する)
- ·solver実行
- ・計算結果を再構築
- ・結果の可視化
- ·decomposeParDict(分割方法の設定)の作成

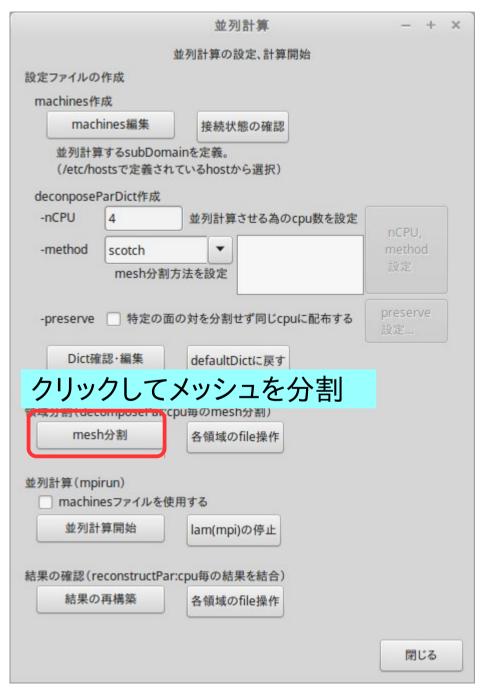




defaultのdecomposeParDictの内容

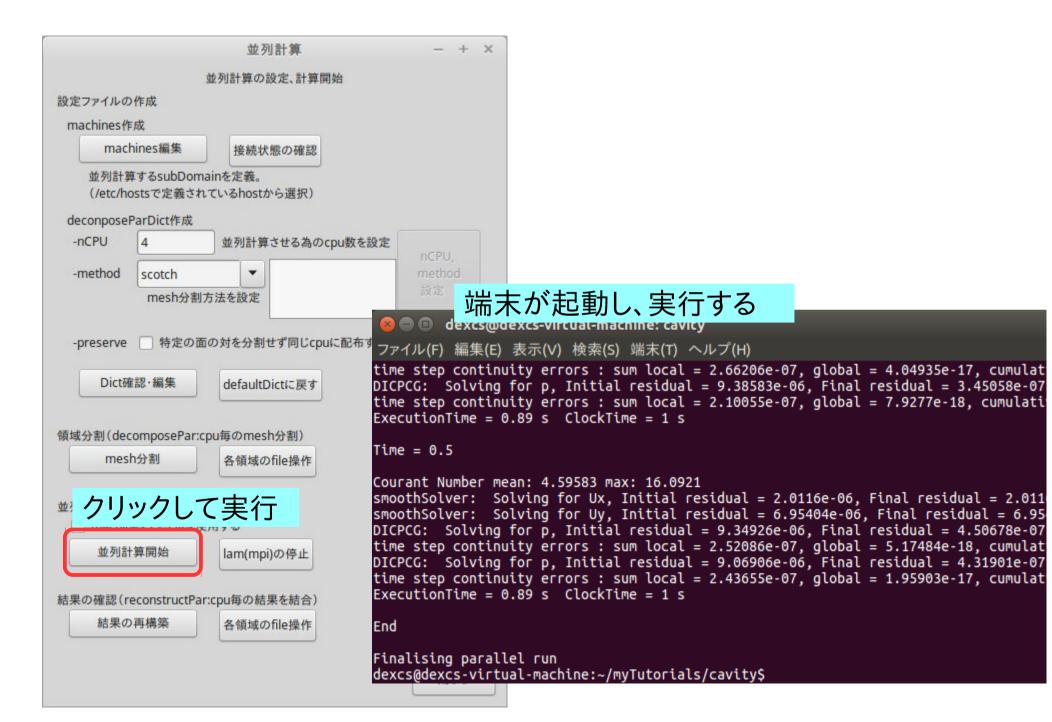
```
decomposeParDict X
18
19 numberOfSubdomains 4;
                               一並列数
20
21 //- Keep owner and neighbour on same processor for faces in zones:
22 // preserveFaceZones (heater solid1 solid3);
23
24 //- Keep owner and neighbour on same processor for faces in patches:
25 // (makes sense only for cyclic patches)
26 //preservePatches (cyclic left cyclic right);
27
28 //- Keep all of faceSet on a single processor. This puts all cells
29 // connected with a point, edge or face on the same processor.
30 // (just having face connected cells might not guarantee a balanced
      decomposition)
31 //
32 // The processor can be -1 (the decompositionMethod chooses the processor
33 // for a good load balance) or explicitly provided (upsets balance).
34 //singleProcessorFaceSets ((f0 -1));
35
                  scotch;		分割方法
36 method
37 // method
                     hierarchical:
38 // method
                     simple:
39 // method
                     scotch:
40 // method
                     metis:
41 // method
                     manual:
42
43 simpleCoeffs
44 {
45
                      (221);
      delta
46
                      0.001:
477
```

・decomposePar実行(メッシュを並列処理用に分割する)



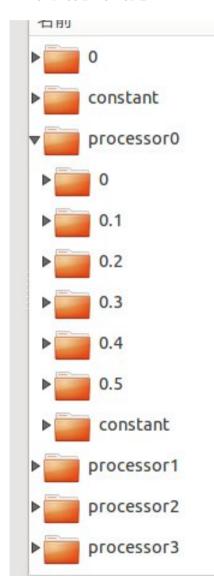


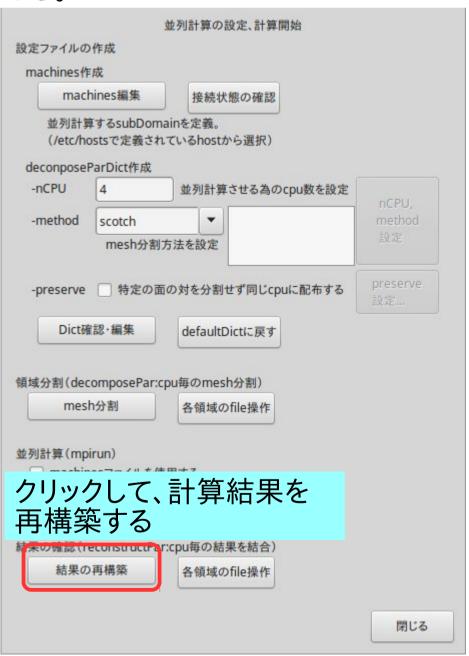
·solver実行



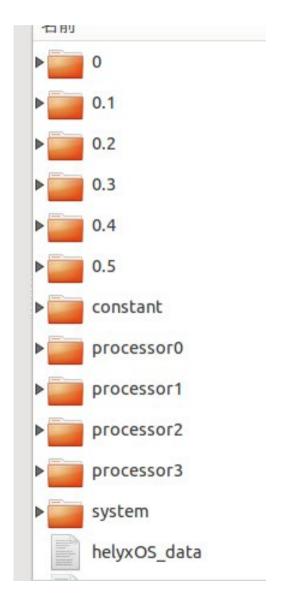
・計算結果を再構築 計算結果が、各cpuのフォルダ内に保存されているので、これを結合して、 case直下にまとめる。

再構築前

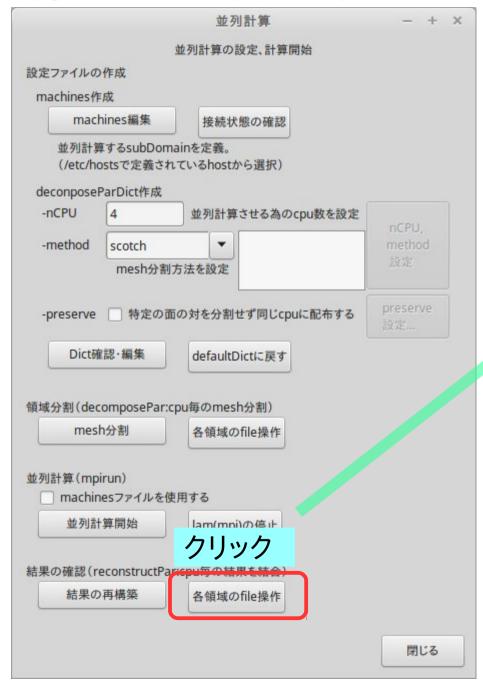




再構築後



計算結果を再構築した後は、各processorに散らばっている結果データが不要になるため、削除する。

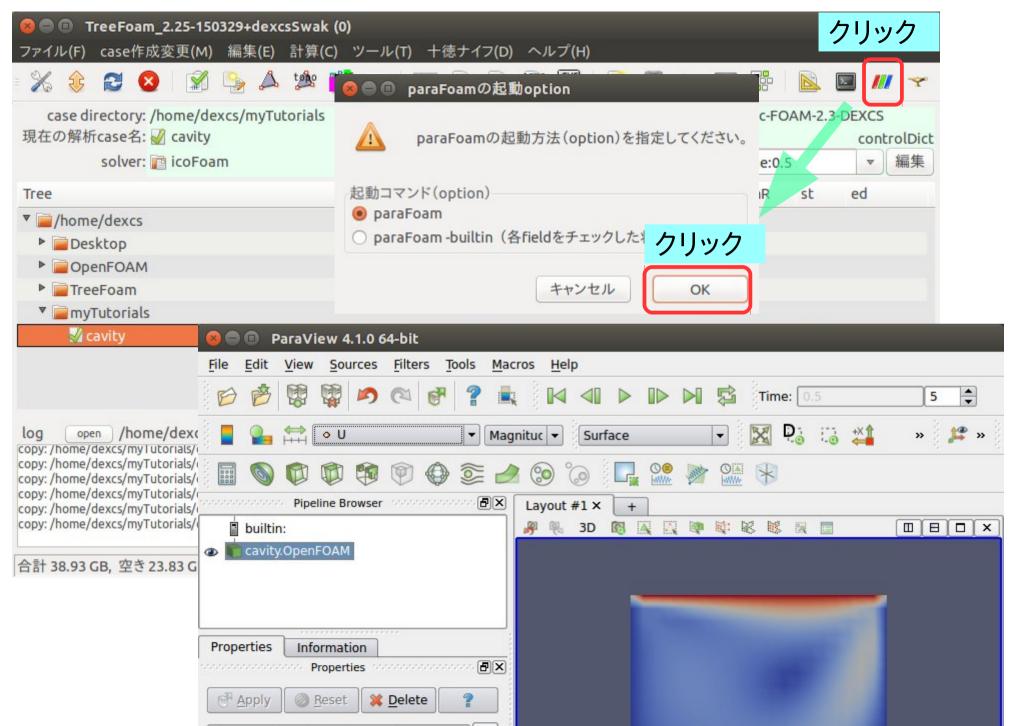




最初と最後のみ残し、それ以外が全て削除される。

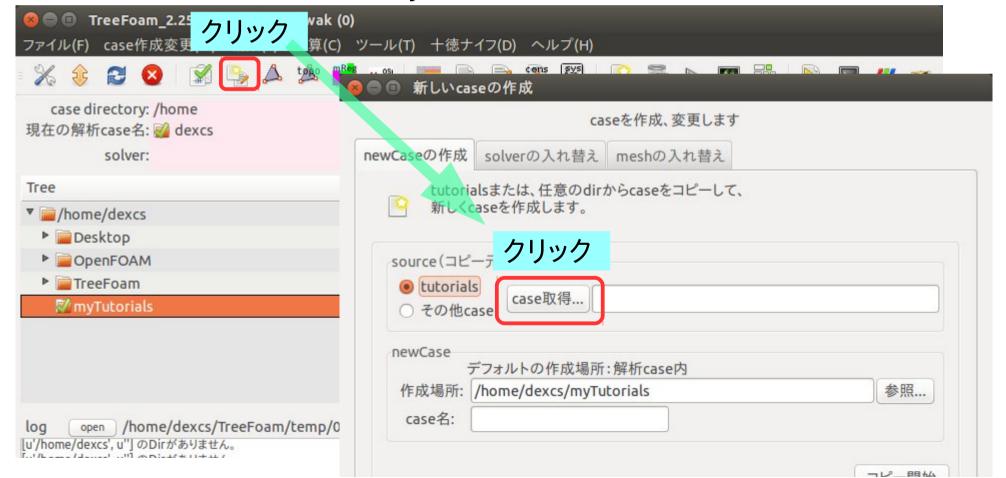
(最後が残っていれば、継続計算が可能)

・結果の可視化

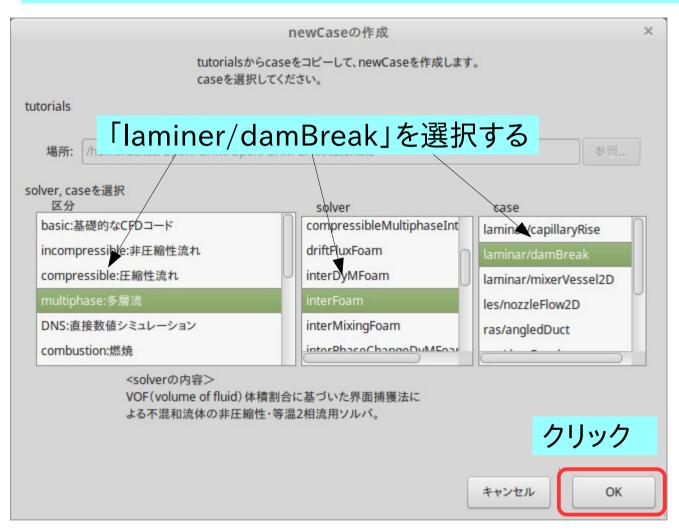


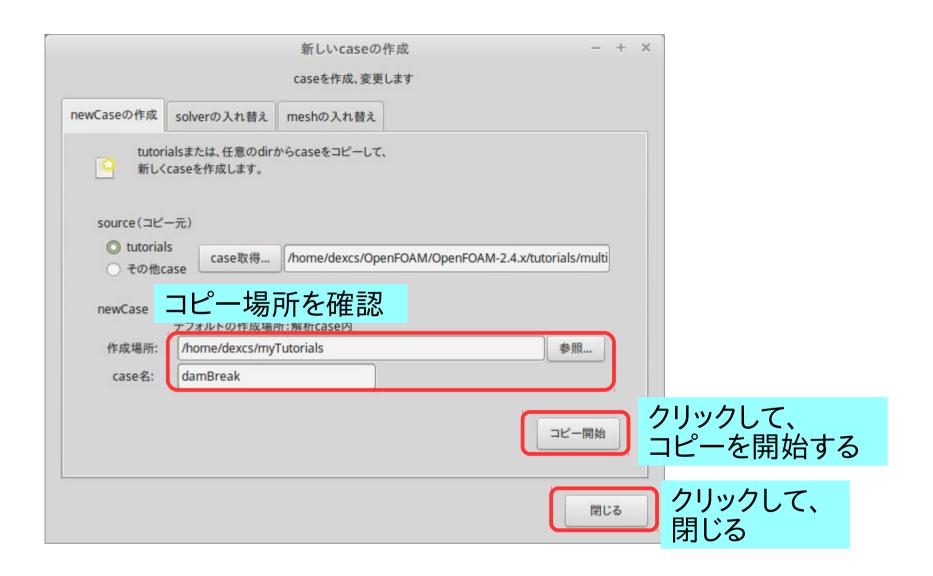
2-2. tutorialsの「damBreak」を実行

- ·tutorialsの「damBreak」を「myTutorials」にコピー
- ・alpha.water.orgをコピーしてalpha.waterのfieldsを作成
- ·blockMesh作成
- ·setFields実行
- ·solver「interFoam」を実行
- ・結果の可視化
- ・tutorialsの「damBreak」を「myTutorialsにコピー

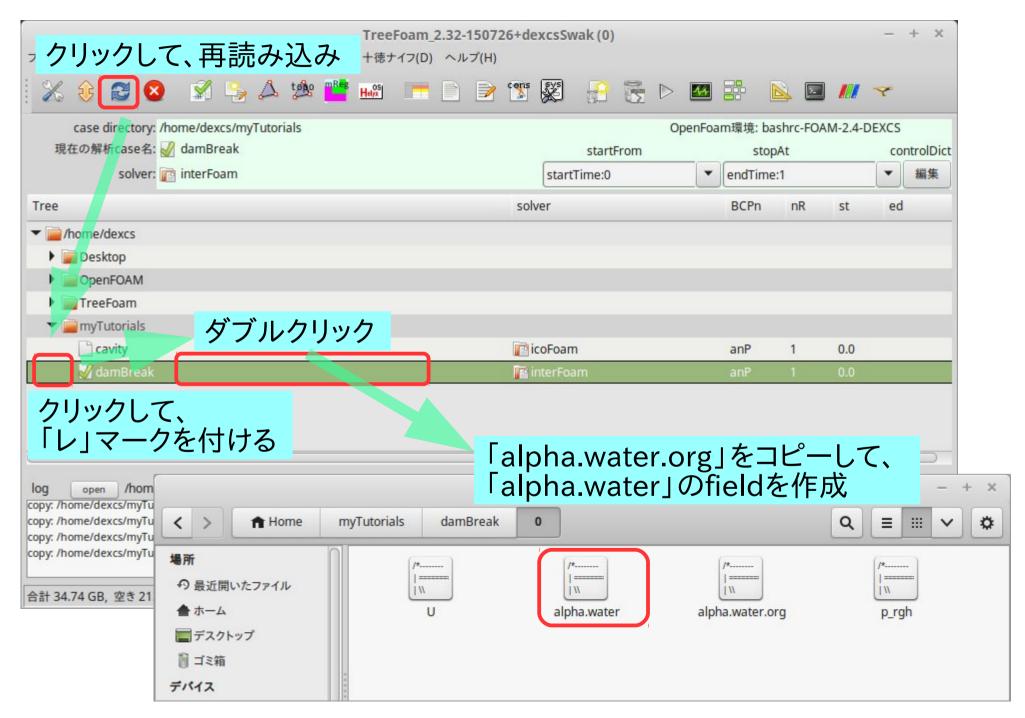


tutorials内のコピーする対象 「多層流」、「interFoam」、「laminer/damBreak」を選択する

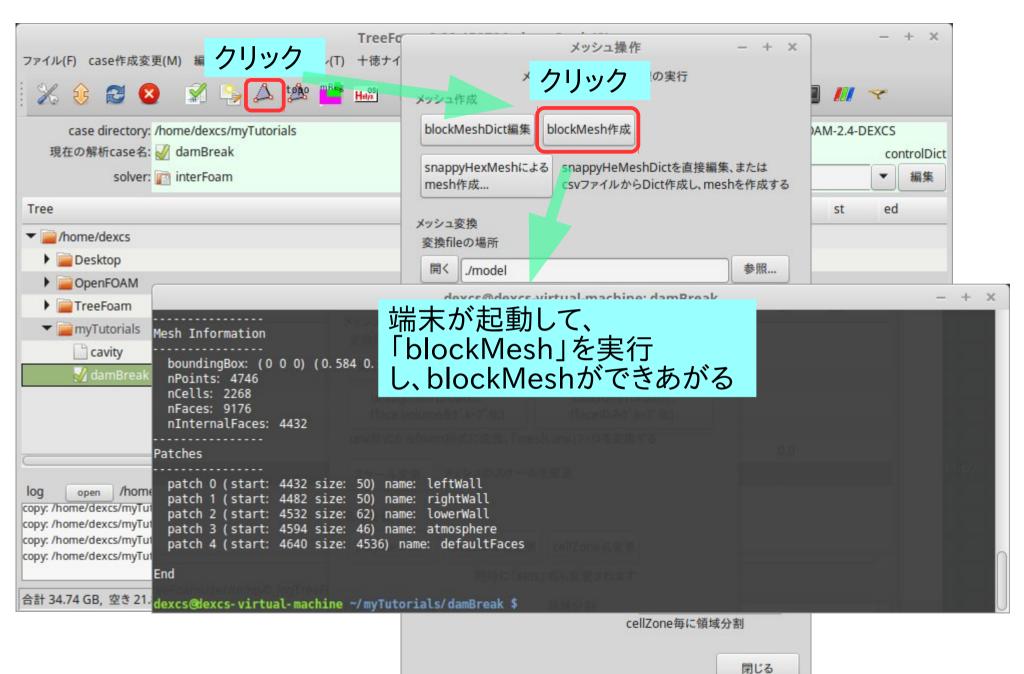




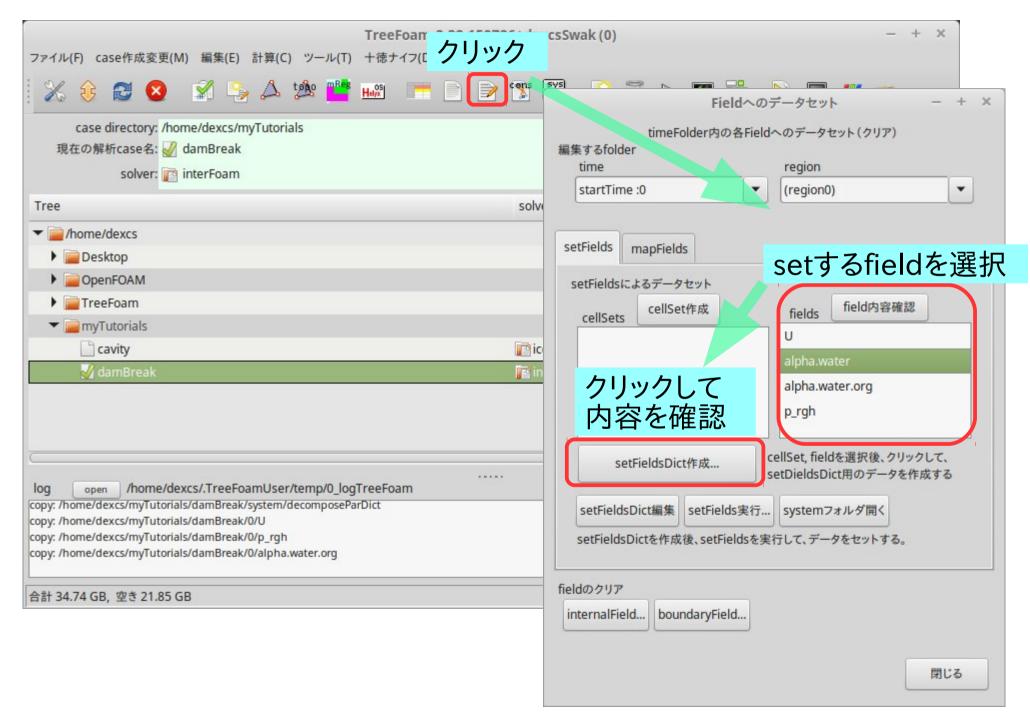
·「alpha.water」をコピーして作成

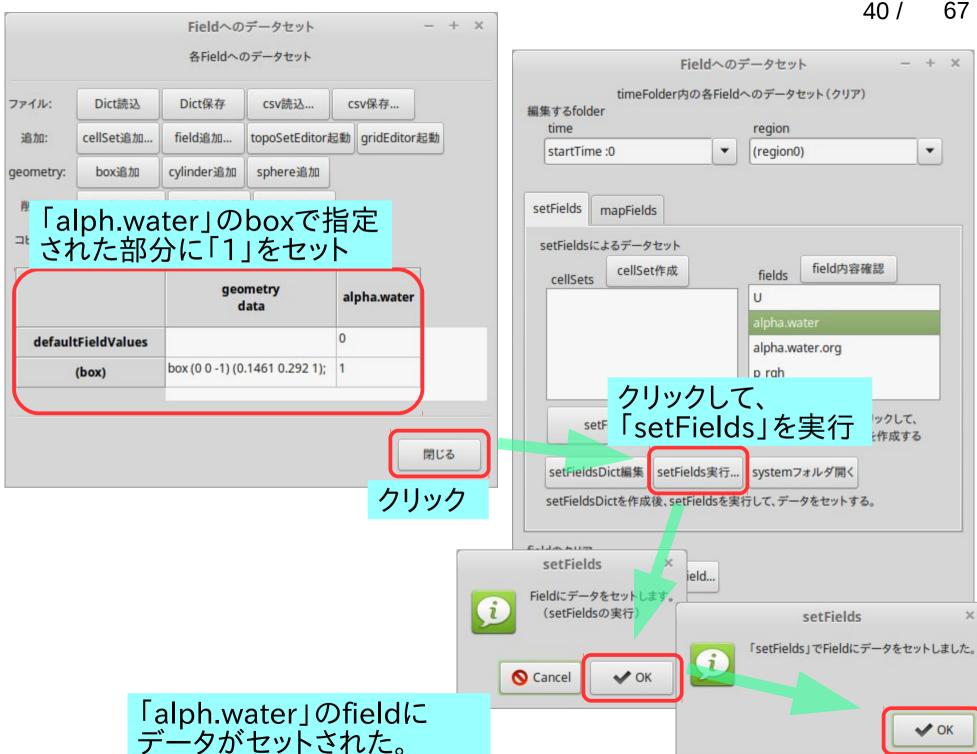


·blockMesh作成



・setFieldsを実行して、alph.waterにデータをセット

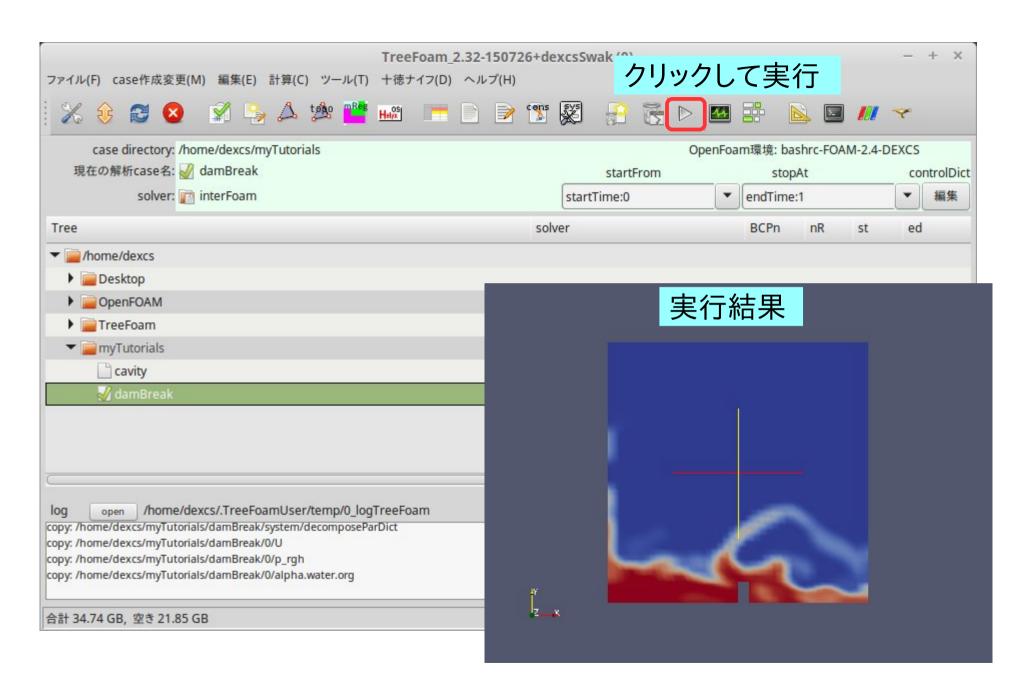




alpha.waterのデータセット状態



67



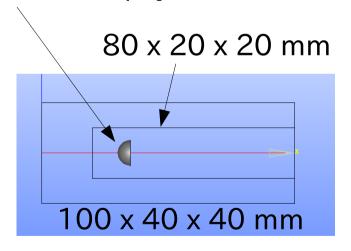
2-3. メッシュ作成

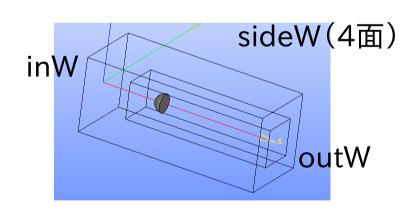
snappyHexMeshを使ってメッシュを作成 snappyHexMeshは機能豊富だが、難解。 TreeFoamでは、容易にメッシュが作成できる様にしている。

- ・stlファイルを準備
- ・メッシュ作成用のcsvファイル作成(Dictファイルを作成)
- ・メッシュ作成

・stlファイルを準備

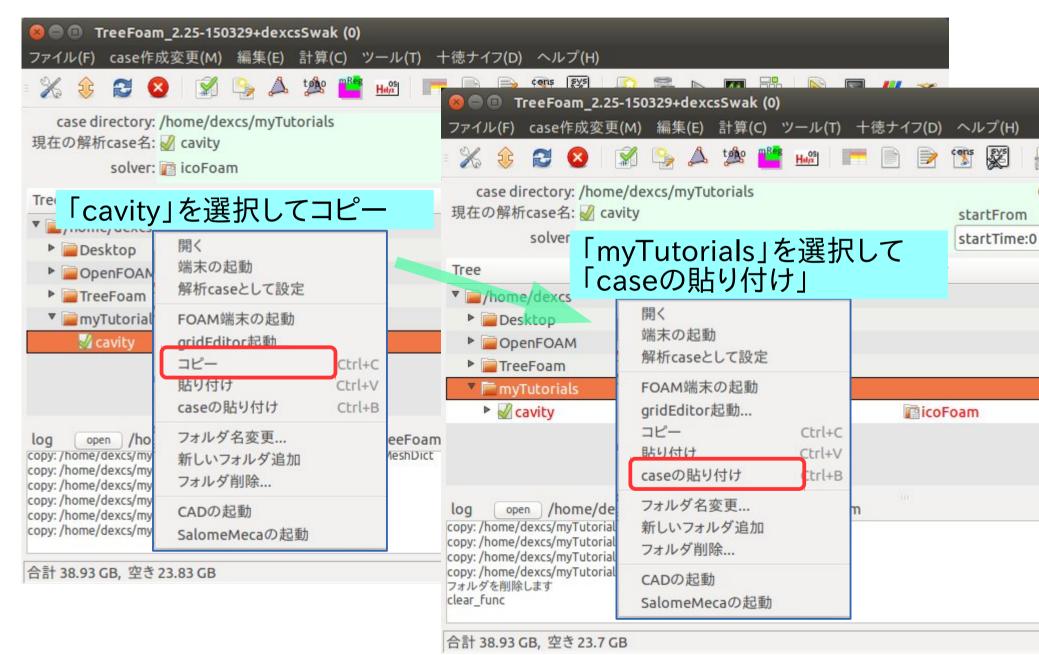
R5 mmの半球

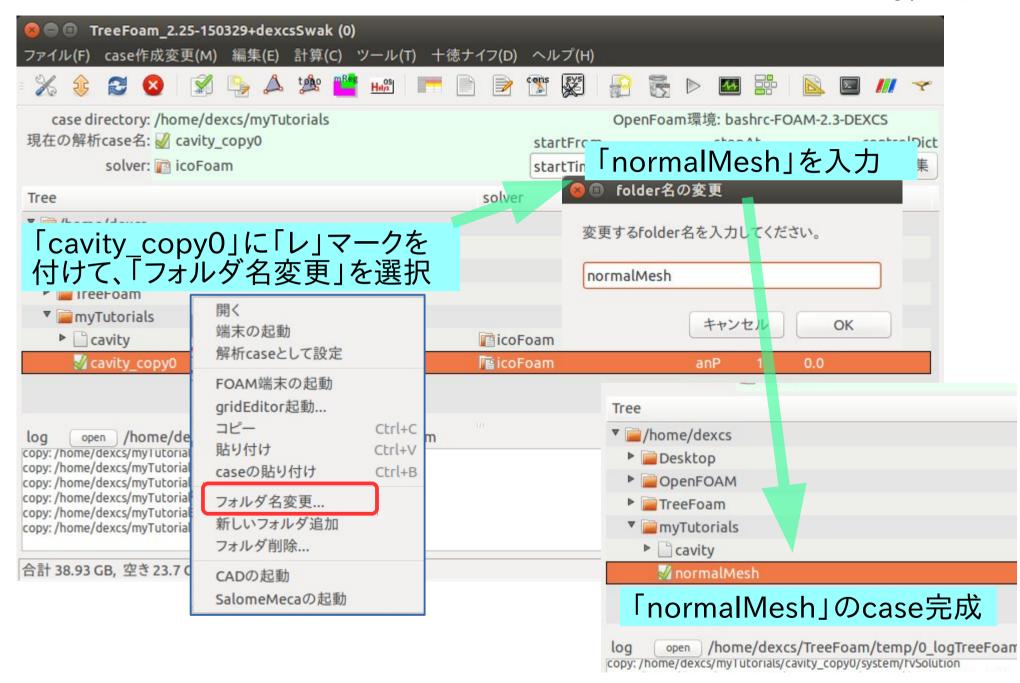




上記形状のstlファイルをdeskTop上の「stlFiles」フォルダ内に準備

- ・メッシュ作成用のcsvファイル作成(Dictファイルを作成)
 - ・cavityをコピーしてメッシュ作成用のcase「normalMesh」を作成
 - ・csvファイル作成

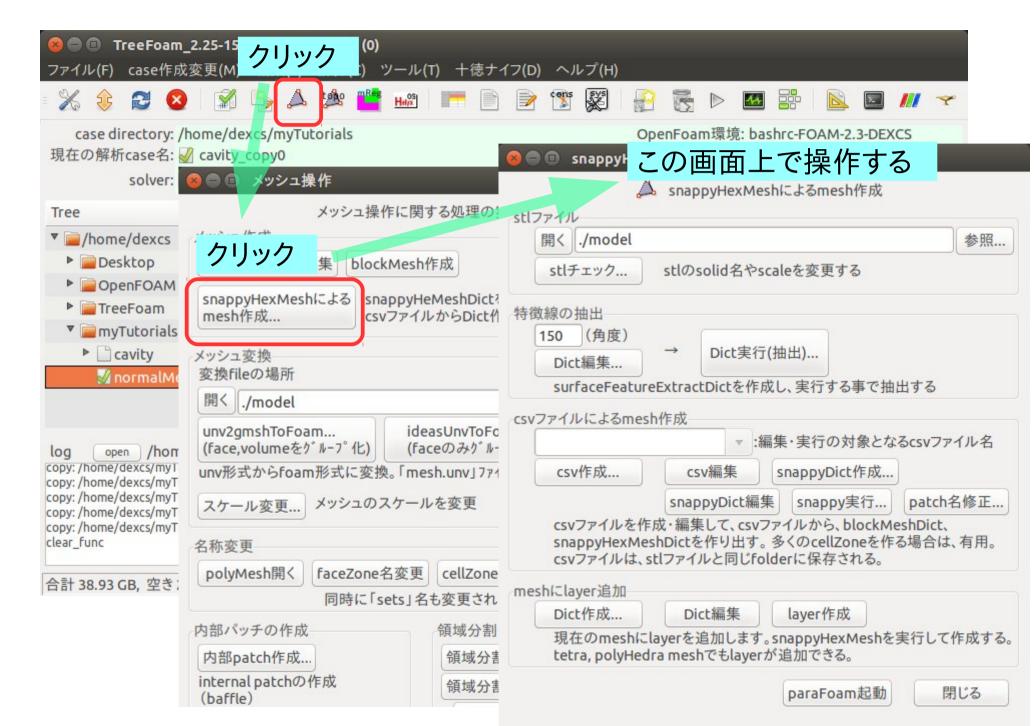




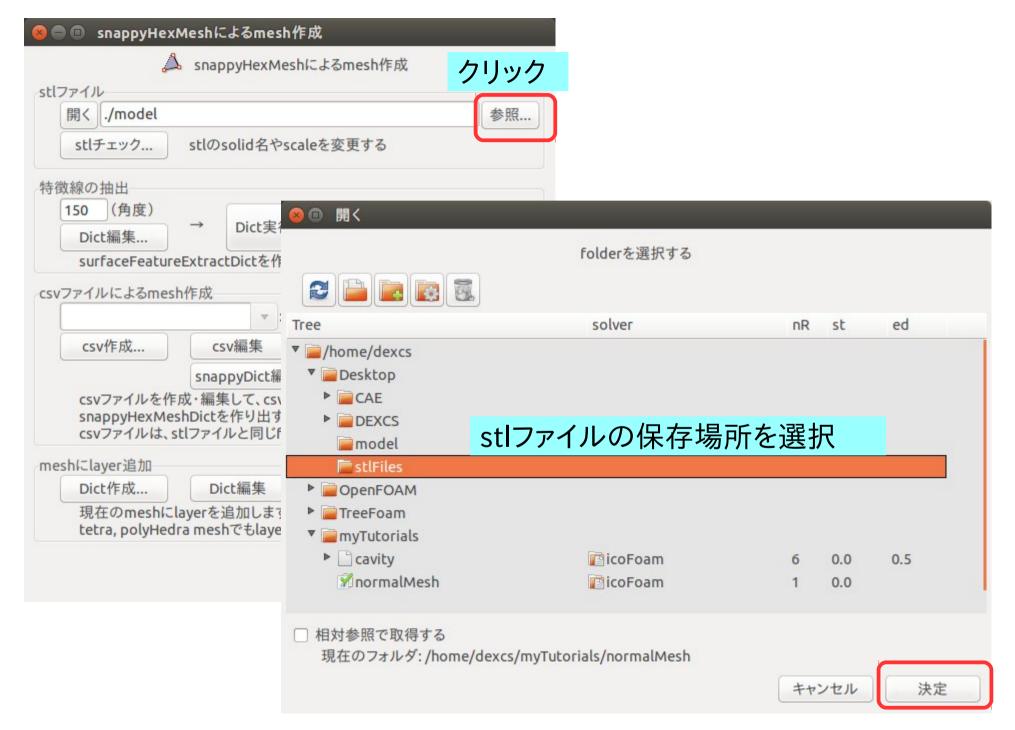
「cavity」をコピーして、「normalMesh」のcaseが完成

67

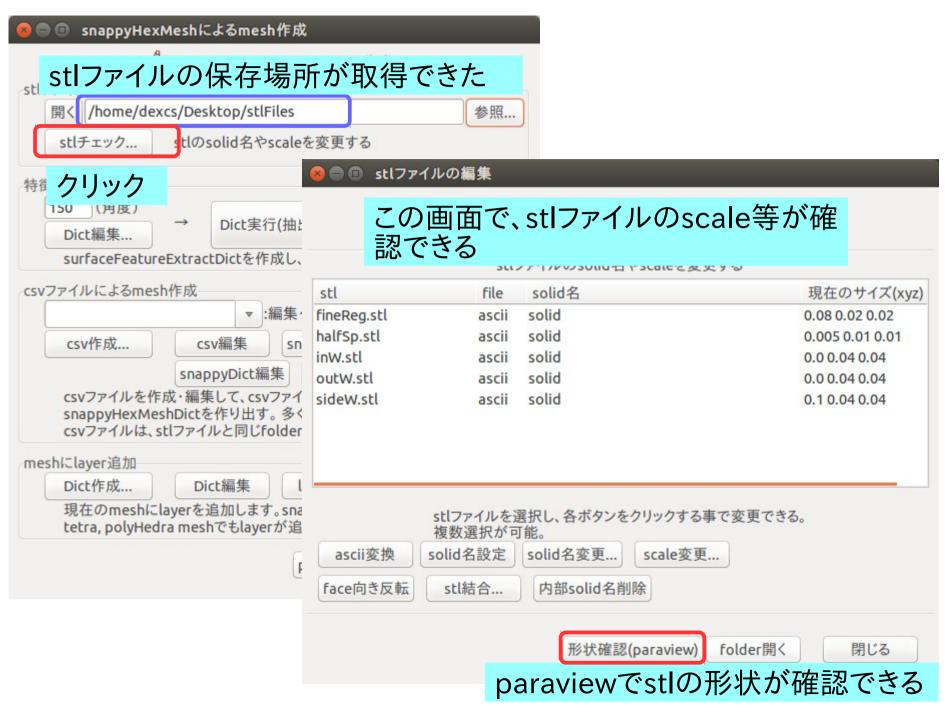
・メッシュ作成用のcsvファイル作成(Dictファイルを作成)



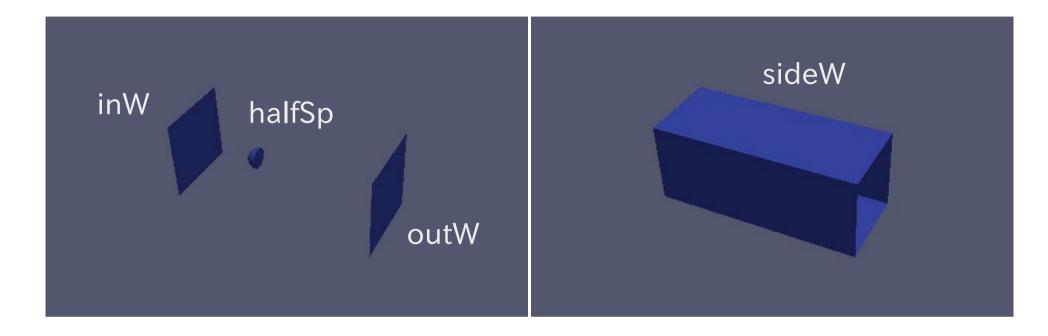
stlファイルを読み込む為に、stlファイルの保存場所を設定する

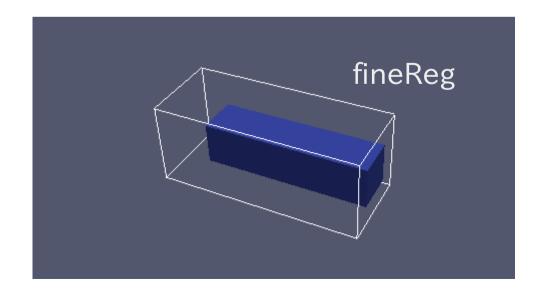


stlファイル内容を確認



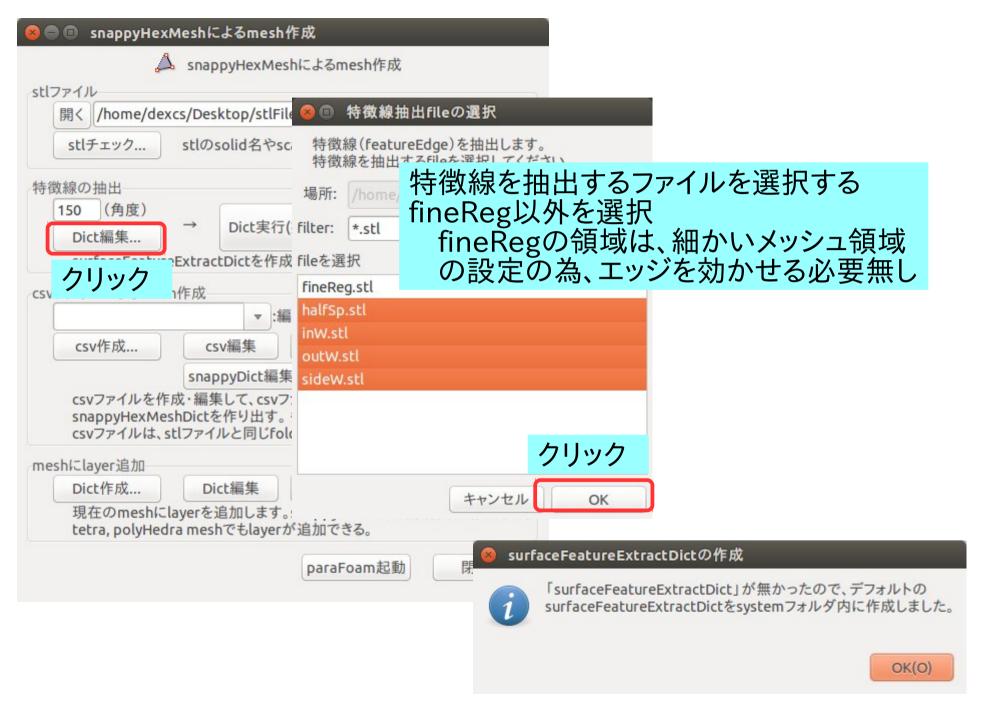
stlファイルの形状





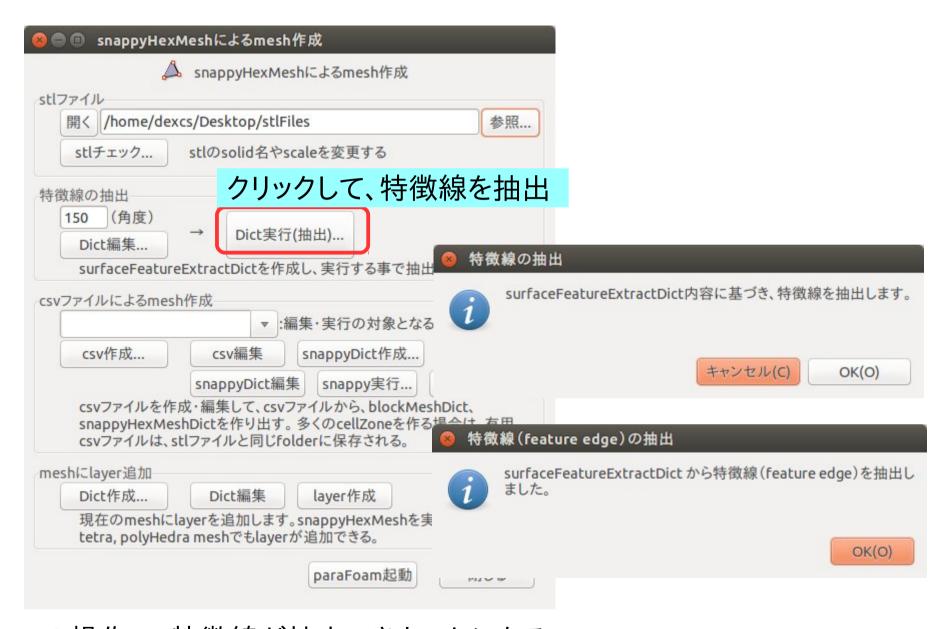
67

特徴線を抽出する(メッシュ作成時にエッジを効かせる)



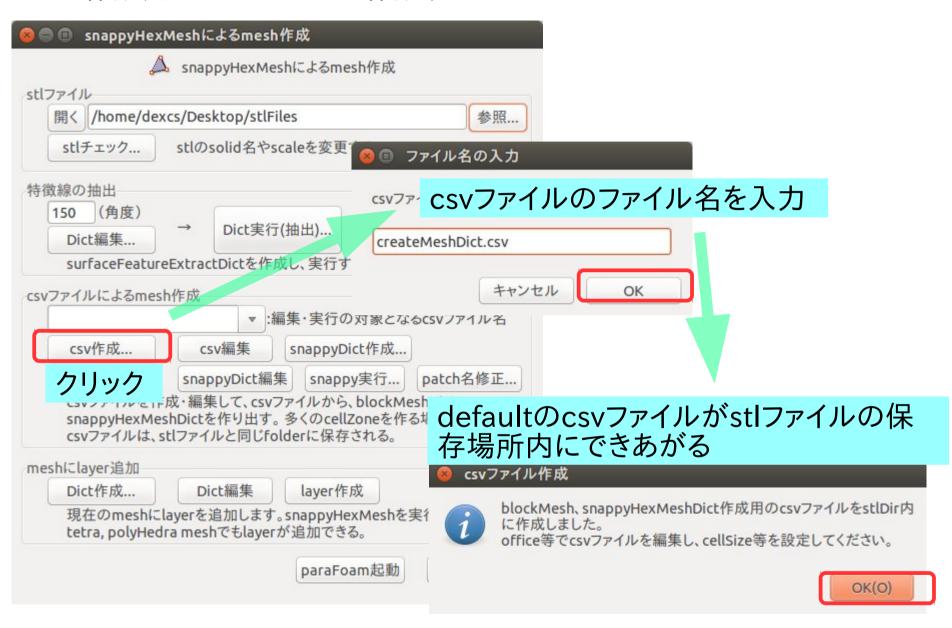
特徴線を抽出する為の「surfaceFeatureExtructDict」が 作成され、editorでopenされる。 角度等の修正の必要があれば、ここで修正し、閉じる。

```
surfaceFeatureExtractDict x
    =======
                        | OpenFOAM: The Open Source CFD Toolbox
              F ield
              O peration | Version: 2.3.x
                             | Web:
                                        www.OpenFOAM.org
              A nd
              M anipulation |
8 FoamFile
9 {
                 2.3;
10
      version
                 ascii;
     format
11
12
     class
                 dictionary;
     location
13
      object surfaceFeatureExtractDict;
14
15 }
17
                   //stl file. if many files, copy this area at each stl file.
18 halfSp.stl
19 {
20
      // How to obtain raw features (extractFromFile || extractFromSurface)
      extractionMethod
                         extractFromSurface:
21
22
23
      extractFromSurfaceCoeffs
24
25
          // Mark edges whose adjacent surface normals are at an angle less
         // than includedAngle as features
26
27
         // - 0 : selects no edges
         // - 180: selects all edges
28
          includedAnale
20
                                          C ▼ タブ幅:8 ▼
                                                           (11行、23列)
                                                                         [挿入]
```

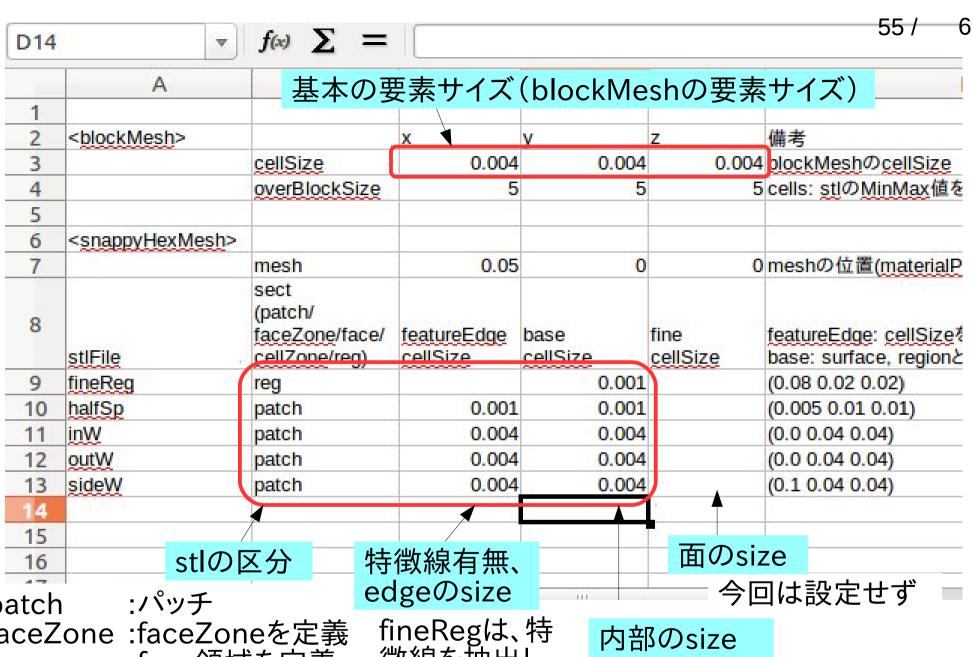


この操作で、特徴線が抽出できたことになる。 constnt/triSurface内にstlFileがコピーされ、「xxx.eMesh」ができあがる 同時に、Desktop/stlFiles内にも「xxx.eMesh」がコピーされる

mesh作成用のcsvファイルを作成する



	この内容	tのcsvファイ 容を修正する	ルの内容 o。 【 A A	ABC A		
A1	•	$f(x) \sum =$				
	А	В	С	D	E	118
2	<blockmesh></blockmesh>		X	V	z	備考
3		cellSize	0.0033	0.0013	0.0013	blockMeshØcellSize
4		overBlockSize	5	5		cells: stlのMinMax値を
5						
6	<snappyhexmesh></snappyhexmesh>					
7		mesh	0.05	0	0	meshの位置(materialP
8	stlFile	sect (patch/ faceZone/face/ cellZone/reg)	featureEdge cellSize	base cellSize	fine cellSize	featureEdge: cellSize* base: surface, region&
9	fineReg					(0.08 0.02 0.02)
10	halfSp					(0.005 0.01 0.01)
11	inW					(0.0 0.04 0.04)
12	outW					(0.0 0.04 0.04)
13	sideW				-	(0.1 0.04 0.04)
14						
15						
16						
47 (0(1)(E)	H Sheet1 /-		Trac	111		



patch

faceZone :faceZoneを定義

:face領域を定義 face

cellZone :cellZoneを定義

:volumeを定義 reg

徴線を抽出し ないので空欄

その領域の要素

サイズを変更する

場合に使用

csvファイル内の項目

<blockMeshの設定>

cellSize :要素サイズ

overBlockSize :stlの最大寸法に対し、overさせるcellの個数を入力

このサイズでblockを作成する

<snappyHexMeshの設定>

mesh :locationInMesh (mesh内の位置)

sect :patch、faceZone、face、cellZone、regを入力

patch :patchとして設定

faceZone :faceZoneとして設定

face :面の領域定義のみ

cellZone :cellZoneとして設定

reg :volume領域定義のみ

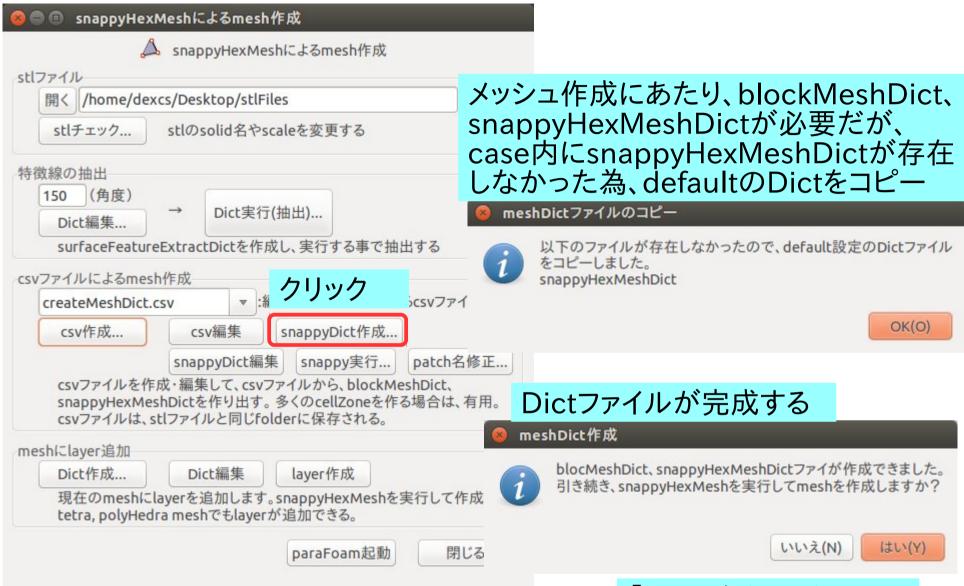
featureEdge :edgeを効かせる場合は、ここに要素サイズを入力

入力した値がそのままedgeの要素サイズになる

base :その領域の要素サイズを入力

fine :その領域が面の場合はedge、volumeの場合は面の

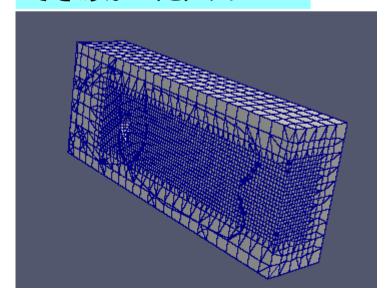
要素サイズを変更する場合、変更する要素サイズを入力

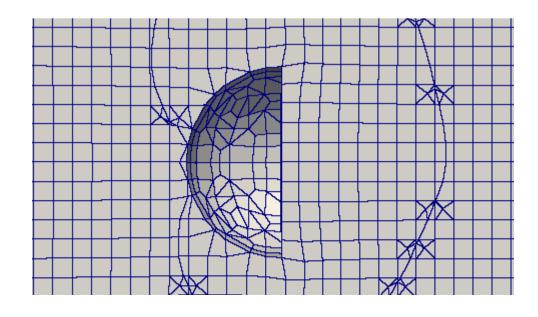


「はい」をクリックして、 メッシュが完成する

メッシュ作成中... ファイル(F) 編集(E) 表示(V) 検索(S) 端末(T) ヘルプ(H) faces with skewness > 4 (internal) or 20 (boundary): 0 faces with interpolation weights (0..1) < 0.05faces with volume ratio of neighbour cells < 0.01 faces with face twist < 0.02 faces on cells with determinant < 0.001 Finished meshing without any errors Finished meshing in = 10.38 s. End メッシュ完成 以下の空patchを「zeroGradient」で定義します。 U: halfSp 後、boundaryの整合を U: inW とってくれるので、直ぐに U: outW U: sideW paraViewでメッシュが確 認できる p: halfSp p: inW p: outW p: sideW zeroGradient」で定義しました。 dexcs@dexcs-virtual-machine:~/myTutorials/normalMesh\$

できあがったメッシュ





▼メッシュ作成後のboundaryFieldの内容

ファイル(F) 編集(E) 表示(V)

-10	_	-0
-11		-8
ш		-
100		













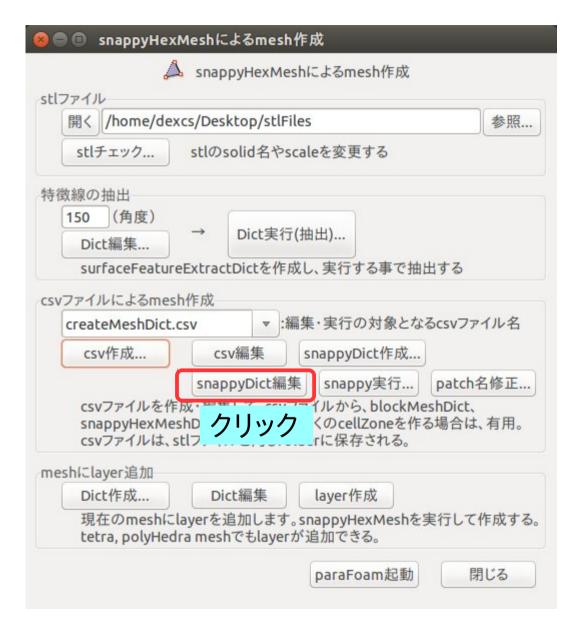




	define patch at constant/. (boundary)	U	P
field type dimensions		volVectorField; [0 1 -1 0 0 0 0];	volScalarField; [0 2 -2 0 0 0 0];
internal Field		uniform (0 0 0);	uniform 0;
halfSp	type wall; inGroups 1(wall);	type zeroGradient;	type zeroGradient;
inW	type wall; inGroups 1(wall);	type zeroGradient;	type zeroGradient;
outW	type wall; inGroups 1(wall);	type zeroGradient;	type zeroGradient;
sideW	type wall; inGroups 1(wall);	type zeroGradient;	type zeroGradient;

boundaryの整合がとれているので、境界条件が 直ぐに設定できる。

できあがったsnappyHexMeshDictの確認

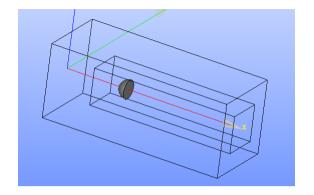


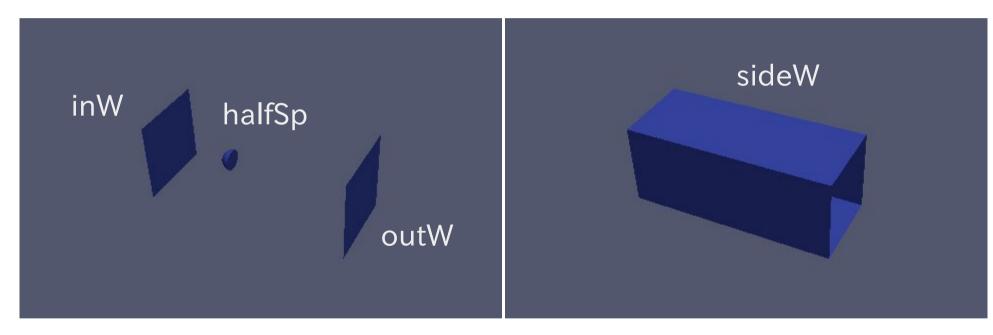
```
snappyHexMeshDict (~/myTutorials/normalMesh
     snappyHexMeshの内容
snappyHexMeshDict x | blockMeshDict x
 8 FoamFile
 9 {
       version 2.0:
10
       format ascii:
11
12
       class dictionary:
       location system:
13
       object snappyHexMeshDict:
14
15 }
16
17
       castellatedMesh true:
18
       snap true;
       addLavers true:
19
20
       geometry
21
22
           fineReg.stl
23
               type triSurfaceMesh:
24
25
               name fineReg:
26
           }
27
28
           halfSp.stl
29
               type triSurfaceMesh:
30
31
               name halfSp;
32
33
34
           inW.stl
35
               tuna tricurfacoMach.
26
```

2-4. layer作成 できあがったmeshに後からにlayerを付ける



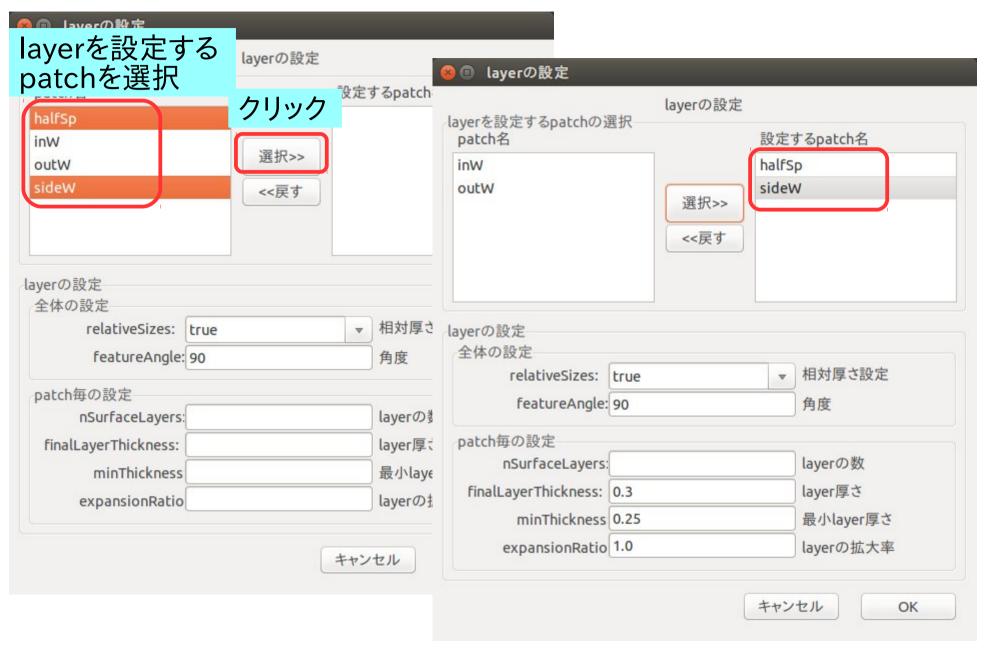
モデル形状





layerを付けるpatchは、「halfSp」と「sideW」に設定

layerを付けるpatchを選択する



patch毎にlayerの設定を行う



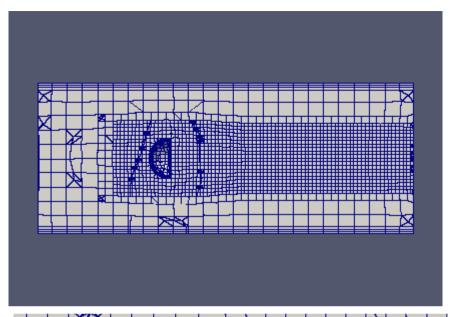
67

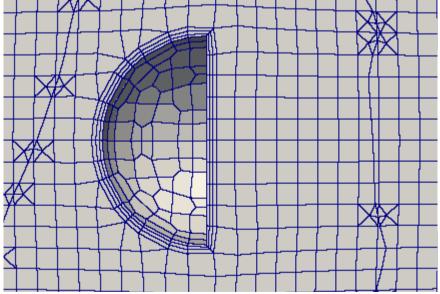
67



この方法は、

- ・tetra、hexa、polyメッシュ
- ·mutiRegionの流体部 にlayerを作成できる





3. まとめ

TreeFoamには、今回説明した機能の他に、様々な機能を備えている。

これら全ての機能を網羅した「TreeFoam操作マニュアル」 を作成しており、TreeFoamのヘルプから確認できる。

また、メッシュ作成の他に、メッシュ操作が楽に行える様、「topoSetEditor」も作成しているので、cyclic等の内部patch作成やmultiRegion操作に威力を発揮する。