

OpenFOAMのカスタマイズ・ソースコード改造 超入門

目的

今回の講習の目的は、OpenFOAMをカスタマイズ(ソースコードを変更する)ための手順の全体像を学ぶことである。時間に制約があるため、ソースコードの詳細には触れない。

参考情報

http://openfoamwiki.net/index.php/How_to_add_temperature_to_icoFoam

環境

この資料は、OpenFOAM 2.3.0 を基準として作成した。この資料の元となる openfoamwiki は 1.7 に対するものであるが、ほとんど同じ内容のままである。その間のバージョンであれば、問題なく適用できるはず。

手順

1. ベースとなるコードの選定
2. ベースコードをユーザ作業ディレクトリに複製
3. ベースコードを新しい名前のソルバにする(名前の変更作業のみ: 中身はそのまま)
4. ベースコードがコンパイルできることを確認する
5. コンパイルしたベースコードが実行できることを確認する
6. コードの変更(その1: createFields.H)
7. コードの変更(その2: my_icoFoam.C)
8. コンパイル
9. 例題の変更
10. 実行
11. ファイル: ソースコードと例題
12. 付録: 関連するディレクトリの調査

実作業

1. ベースとなるコードの選定

OpenFOAMからオリジナルコードを作成する時には、既存のコードから目的に近いモノを選び、修正していくことを推奨する。

今回は、非定常、非圧縮、層流を解くicoFoamをベースとする。これに、温度場を求めるためのエネルギー方程式を追加する。

$$\frac{\partial \vec{U}}{\partial t} + \nabla \cdot (\vec{U}\vec{U}) = -\frac{\nabla p}{\rho} + \nu \nabla^2 \vec{U}$$

$$\frac{\partial T}{\partial t} + \nabla \cdot (\vec{U}T) = (DT) \nabla^2 T$$

[手順一覧に戻る](#)

2. ベースコードをユーザ作業ディレクトリに複製

使用しているOpenFOAMの環境を確認する。OpenFOAMのインストールされているディレクトリを下記コマンドを実行して確認する。

```
コマンド    echo $WM_PROJECT_DIR
実行結果    /home/user/OpenFOAM/OpenFOAM-2.3.x
```

インストールしたOpenFOAMのソースコードは、\$WM_PROJECT_DIR/applications/solvers に保存されている。このディレクトリは、\$FOAM_SOLVERS 変数に格納されている。

ユーザーがソースコードを格納したり、例題を実行したりするディレクトリは、各ユーザーのホームディレクトリ内に作ることが推奨されている。ユーザーのプロジェクトディレクトリ内に、目的ごとにディレクトリを作成する。ユーザーのプロジェクトディレクトリは、\$WM_PROJECT_USER_DIR に格納されている。

下記コマンドを実行して、ユーザーのプロジェクトディレクトリを確認する。

```
コマンド    echo $WM_PROJECT_USER_DIR
実行結果    /home/user/OpenFOAM/user-2.3.x
```

実行前のディレクトリ構造。実行用ディレクトリ run だけが存在する。

```
└─ user-2.3.x
  └─ run
     └─ tutorials
```

一般的には、カスタマイズしたソルバは、\$WM_PROJECT_USER_DIR/applications/solvers に保存する。

OpenFOAMインストール時の実行ファイルは、\$FOAM_APPBIN ディレクトリに格納されている。

```
コマンド    echo $FOAM_APPBIN
実行結果    /home/user/OpenFOAM/OpenFOAM-2.3.x/platforms/linuxGccDP0pt/bin
```

本当に？確かめよう。icoFoam がどこにあるかは、次のコマンド(`which`)で確認できる。

```
コマンド    which icoFoam
実行結果    /home/user/OpenFOAM/OpenFOAM-2.3.x/platforms/linuxGccDP0pt/bin/icoFoam
```

コンパイルに成功すると生成される実行ファイルは、\$FOAM_USER_APPBIN に格納する。

```
コマンド    echo $FOAM_USER_APPBIN
実行結果    /home/user/OpenFOAM/user-2.3.x/platforms/linuxGccDP0pt/bin
```

ユーザのソルバ・ソースコード・ディレクトリ(\$WM_PROJECT_USER_DIR/applications/solvers)を作成する。

```
mkdir -p $WM_PROJECT_USER_DIR/applications/solvers
```

ファイルマネージャーで操作する場合

\$WM_PROJECT_USER_DIR を開く。

新しいディレクトリを作成して、applications という名前にする。

applicationsディレクトリの中に入る。

新しいディレクトリを作成して, solvers という名前にする。

ユーザのソルバ・ソースコード・ディレクトリ(\$WM_PROJECT_USER_DIR/applications/solvers)に, システムのソースコード・ディレクトリ(\$FOAM_SOLVERS/incompressible/) から, icoFoamディレクトリをコピーする。コピーしたディレクトリは, **my_icoFoam** という名前にする。

```
cp -r $FOAM_SOLVERS/incompressible/icoFoam $WM_PROJECT_USER_DIR/applications/solvers/my_icoFoam
```

ファイルマネージャーで操作する場合

\$FOAM_SOLVERS/incompressible/ を開く。

icoFoamディレクトリをコピーする。

\$WM_PROJECT_USER_DIR/applications/solvers を開く。

コピーした icoFoam ディレクトリを貼付け, 名前を my_icoFoam に変更する。

[手順一覧に戻る](#)

3. ベースコードを新しい名前のソルバにする(名前の変更作業のみ: 中身はそのまま)

my_icoFoam ディレクトリへ移動する

```
cd $WM_PROJECT_USER_DIR/applications/solvers/my_icoFoam
```

icoFoam.C ファイルの名前を my_icoFoam.C に変更する

```
mv icoFoam.C my_icoFoam.C
```

不要なファイル icoFoam.dep (icoFoam コンパイル時に生成されていたもの)を削除する

```
rm icoFoam.dep
```

my_icoFoam ディレクトリの中にある Make ディレクトリ の 'files' ファイルを修正する。エディタを起動し, \$WM_PROJECT_USER_DIR/applications/solvers/my_icoFoam/Make/files ファイルを開く。その内容を, 下記の通りに書き換える。書き換えが終われば, 保存してエディタを終了する。

```
my_icoFoam.C
EXE = $(FOAM_USER_APPBIN)/my_icoFoam
```

このfilesファイルでは, コンパイルするファイル名と, コンパイルした後の保存先とファイル名を指定している。保存先がユーザーの実行ファイルディレクトリになっていることに注意する。

Make ディレクトリには, files ファイルの他に, options ファイルがある。今回は, options ファイルの修正は不要である。元のソルバで使われていない機能を追加する際には, options ファイルでライブラリを追加することがある。

不要なディレクトリ linuxGccDPOpt を削除する (icoFoam コンパイル時に生成されていたもの)

```
rm -rf Make/linuxGccDPOpt
```

ファイルマネージャーで操作する場合

\$WM_PROJECT_USER_DIR/applications/solvers/my_icoFoamディレクトリを開く。

icoFoam.C ファイルの名前を, my_icoFoam.C に変更する。

不要なファイル icoFoam.dep を削除する。

Makeディレクトリに入る。

files ファイルをダブルクリックして開く。その中身を下記のように修正して, 保存する。

```
my_icoFoam.C
EXE = $(FOAM_USER_APPBIN)/my_icoFoam
```

Make ディレクトリ内にある linuxGccDPOpt ディレクトリを削除する。

[手順一覧に戻る](#)

4. ベースコードがコンパイルできることを確認する

my_icoFoam ディレクトリへ移動する。(先ほどと同じ場所)

```
cd $WM_PROJECT_USER_DIR/applications/solvers/my_icoFoam
```

下記のコマンドを実行して, ソースコードをコンパイルする。

```
wmake
```

実行ファイルができたことを確認するため, 下記コマンドを実行する。my_icoFoam が存在すればOK。コンパイル時にエラーが発生しないにもかかわらず、my_icoFoam が見当たらない場合は、Make/files ファイルにおいて、EXE= 以下の指定がちがう可能性が高い。

```
ls $FOAM_USER_APPBIN
```

実行後のディレクトリ構造。ソルバ用, 実行形式ファイル用, 実行用ディレクトリが存在する。

```
└─ user-2.3.x
  └─ applications
    └─ solvers
      └─ my_icoFoam
    └─ platforms
    └─ linuxGccDPOpt
      └─ bin
    └─ run
      └─ tutorials
```

[手順一覧に戻る](#)

5. コンパイルしたベースコードが実行できることを確認する

ベースとなったicoFoam用の例題 cavity を, my_icoFoam_cavity という名前にして, ユーザの実行ディレクトリに複製する。

```
cd $FOAM_RUN/tutorials/incompressible/icoFoam.
cp -r cavity $FOAM_RUN/my_icoFoam_cavity
```

ファイルマネージャーで操作する場合

\$FOAM_RUN/tutorials/incompressible/icoFoam ディレクトリを開く。

cavity ディレクトリをコピーして、\$FOAM_RUN ディレクトリに貼り付ける。名前を my_icoFoam_cavity に変更する。

新しく作成したディレクトリに移動して、my_icoFoam を実行する。エラーが発生せず、実行できればOK。

```
cd $FOAM_RUN/my_icoFoam_cavity
blockMesh
my_icoFoam
```

[手順一覧に戻る](#)

6. コードの変更(その1:createField.H)

ここから、ソースコードの改造に入る。まず、\$WM_PROJECT_USER_DIR/applications/solvers/createField.H ファイルに、DT と T を追記する。

DT は熱拡散率であり、速度場の nu に対応するものである。nu と同様に、次元を持つスカラー量 dimensionedScalar 型とする。transportProperties ファイルから値を読み込む。

T は温度場である。圧力と同様に、セル中心で値を持つスカラー量 volScalarField 型とする。圧力などと同様に、計算時には時刻ディレクトリ(runTime.timeName()) から値を読み込み/書き出しする。

下記に追記する部分の内容を記す。詳細は別途配布資料を参照のこと。

```
Info<< "Reading transportProperties\n" << endl;

I0dictionary transportProperties
(
    IObject
    (
        "transportProperties",
        runTime.constant(),
        mesh,
        IObject::MUST_READ,
        IObject::NO_WRITE
    )
);

dimensionedScalar nu
(
    transportProperties.lookup("nu")
);
//Add here...
dimensionedScalar DT
(
    transportProperties.lookup("DT")
);
//Done for now...

Info<< "Reading field T\n" <<endl;
volScalarField T
(
    IObject
    (
```

```

    "T",
    runTime.timeName(),
    mesh,
    IOobject::MUST_READ,
    IOobject::AUTO_WRITE
),
mesh
);

```

[手順一覧に戻る](#)

7. コードの変更(その2: my_icoFoam.C)

次に, my_icoFoam.C に, 温度場の式を追加する。温度場の基礎式は速度場と同様であり, U の式を参考にする。U は Vector であるが, 温度はスカラーなので, fvScalarMatrix として温度を求めるための行列 TEqn を定義し, 解く。

下記に追記する部分の内容を記す。詳細は別途配布資料を参照のこと。

```

        U -= rUA*fvc::grad(p);
        U.correctBoundaryConditions();
    }

//add these lines...
    fvScalarMatrix TEqn
    (
        fvm::ddt(T)
        + fvm::div(phi, T)
        - fvm::laplacian(DT, T)
    );

    TEqn.solve();
//done adding lines...

    runTime.write();

```

実行とは直接関係しないが, このファイルの冒頭コメント部にある Application を icoFoam から my_icoFoam に修正しておく。

[手順一覧に戻る](#)

8. コンパイル

端末で, ソースコードのディレクトリに移動し, コンパイルするためのコマンド `wmake` を実行する。

```

cd $WM_PROJECT_USER_DIR/applications/solvers/my_icoFoam
wmake

```

[手順一覧に戻る](#)

9. 例題の変更

先に作成した例題ディレクトリ my_icoFoam_cavity を変更して, 温度関係の設定を追加する。

まず, 先ほどの計算結果を削除して初期状態に戻すため, コマンド `foamCleanTutorials` を実行する。

```

cd $FOAM_RUN/my_icoFoam_cavity

```

```
foamCleanTutorials
```

constant/transportProperties に, nu を参考にして, DT を追加する。単位はどちらも同じで, m の2乗と s の-1乗である。値を0.002とする。

```
DT [0 2 -1 0 0 0] 0.002;
```

0/ ディレクトリに, T ファイルを追加する。p ファイルを複製して, 名前を T とする。内容は下記の通り。流体温度の初期値を300度, 上部の移動壁を350度に固定し, その他の壁面は300度に固定する。

```
class          volScalarField;
object        T;
}
//*****//

dimensions     [0 0 0 1 0 0 0];

internalField  uniform 300;

boundaryField
{
    movingWall
    {
        type      fixedValue;
        value     uniform 350;
    }

    fixedWalls
    {
        type      fixedValue;
        value     uniform 300;
    }

    frontAndBack
    {
        type      empty;
    }
}
```

system/fvSchemes ファイルに, 温度場の解き方に関する設定を追加する。OpenFOAMのバージョンが2.2以前の場合には, 下記に加えて laplacianSchemes にも追加が必要である。U の場合と同様とすればよい。

```
divSchemes
{
    default      none;
    div(phi,U)   Gauss linear;
    div(phi,T)   Gauss upwind; //NOTICE: there is no space between the comma and the variables
}
```

system/fvSolution ファイルに, 温度場の解き方に関する設定を追加する。

```
solvers
{
    p
    {
        //information about the pressure solver
    }
}
```

```
};  
//add this...  
T  
{  
    solver          BICCG;  
    preconditioner  DILU;  
    tolerance       1e-7;  
    relTol          0;  
};  
//done editing...
```

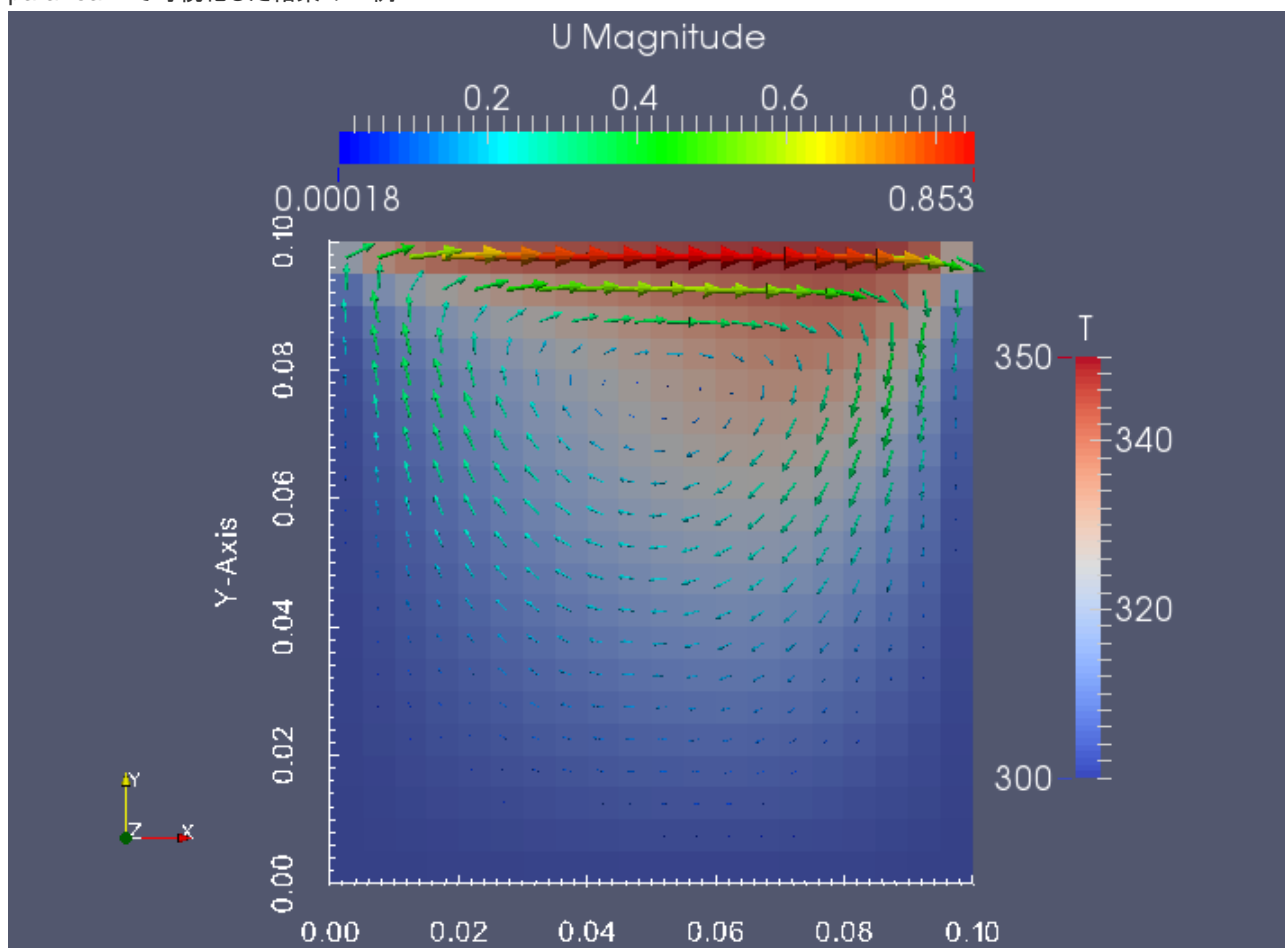
[手順一覧に戻る](#)

10. 実行

例題ディレクトリから、新しく作成したソルバ my_icoFoam を実行する。

```
cd $FOAM_RUN/my_icoFoam_cavity  
blockMesh  
my_icoFoam
```

paraFoam で可視化した結果の一例



[手順一覧に戻る](#)

11. ファイル: ソースコードと例題

上記の作業で完成するソースコードと例題のファイルを、念のために添付します。

新ソルバのソースコード: 下記サイトから、my_icoFoam.zip を取得してください。

例題: 下記サイトから, my_icoFoam_cavity.zip を取得してください。

https://github.com/snaka-dev/Training_beginner_OpenFOAM_Customize

[手順一覧に戻る](#)

12. 付録: 関連するディレクトリの調査

下記の環境変数の値(ディレクトリ)を確認しましょう。

端末から, 環境変数の値を表示するためのコマンド `echo` を実行して, 結果として出力された文字列をメモしてください。

環境変数名の前には, \$ 記号を付けて実行します。

```
実行例    echo $WM_PROJECT_DIR
```

システムのプロジェクトディレクトリ

```
$WM_PROJECT_DIR
```

```
あなたの環境 = _____
```

システムのソルバ・ソースコード・ディレクトリ

```
$FOAM_SOLVERS
```

```
あなたの環境 = _____
```

システムの実行ファイル(bin)ディレクトリ

```
$FOAM_APPBIN
```

```
あなたの環境 = _____
```

システムの例題ファイル格納ディレクトリ

```
$FOAM_TUTORIALS
```

```
あなたの環境 = _____
```

ユーザーのプロジェクトディレクトリ

```
$WM_PROJECT_USER_DIR
```

```
あなたの環境 = _____
```

ユーザーのソルバ・ソースコード・ディレクトリ

```
$WM_PROJECT_USER_DIR/applications/solvers
```

```
あなたの環境 = _____
```

ユーザーの実行ファイル(bin)ディレクトリ

```
$FOAM_USER_APPBIN
```

あなたの環境 = _____

ユーザーの作業(実行)ディレクトリ

```
$FOAM_RUN
```

あなたの環境 = _____

なお、これらの環境変数は、\$WM_PROJECT_DIR/etc/config/settings.sh ファイルの中で設定されている。

これらのディレクトリに移動するためのコマンドが、alias として、\$WM_PROJECT_DIR/etc/config/aliases.sh で設定されている。

これらの設定ファイルは、OpenFOAMインストール作業の一環として、.bashrc ファイルに追記する

source \$HOME/OpenFOAM/OpenFOAM-2.3.x/etc/bashrc という行によって、端末を起動する度に読み込まれることとなる。

[手順一覧に戻る](#)