

CFD の結果読み込み

コマンド名	動作・仕様
read_dataset ({tbl})	FieldView にデータセットを読み込む
print_dataset_table()	読み込みデータの format, grid, geometry 等の情報表示
set_transient({tbl})	タイムステップや Solution Time を特定した上で、非定常モデルの時刻特定をする
sweep_time({tbl})	読み込みデータの計算時刻範囲に応じて 時刻 sweep を行う

Surface, Annotation, 流線 Rake の作成

コマンド名	動作・仕様
create_boundary({tbl})	tbl データに応じた boundary surface を作成する
create_comp({tbl})	tbl データに応じた computational surface を作成する
create_coord({tbl})	tbl データに応じた coordinate surface を作成する
create_iso({tbl})	tbl データに応じた iso-surface を作成する
create_streamline({tbl})	tbl データに応じた streamline を作成する
read_particle_paths({tbl})	tbl データに応じた particle path データを読み込む
create_text({tbl})	tbl データに応じた annotation テキストを作成
create_arrow({tbl})	tbl データに応じた 矢印オブジェクトを作成
modify(handle, {tbl})	FVX で作成した surface/rake/annotation の修正
delete(handle)	FVX で作成した surface/rake/annotation の削除

Surfaceや流線 Rake の表示変更

コマンド名	動作・仕様
<i>For all surfaces and rakes:</i>	
geometric_color	geometric color を指定する
show_mesh	surface にメッシュを表示 (Rake は使用不可)
contours	contour line の表示 (Rake は使用不可)
number_of_contours	contour line の総数の指定 (Rake は使用不可)
transparency	transparency 値の指定
visibility	visibility の on/off 指定
line_type	line type を 細い(thin), 中(medium), 太い(thick)選択
display_type	display type の選択
scalar_range({tbl})	scalar range の min, max 指定、あるいは local 設定
threshold_range({tbl})	threshold range の min, max 指定

Surfaceや流線 Rake の表示変更

コマンド名	動作・仕様
<code>set_streamlines_display({tbl})</code>	streamline の display type の指定
<code>set_particle_paths_display({tbl})</code>	particle path の display type の指定(上に同じ)
<code>set_colortable({tbl})</code>	自作 color table の指定
<code>set_color({tbl})</code>	指定したカラー chip ボタンの RGB color の設定
<code>get_default_color()</code>	カラー chip ボタンのRGB 情報の取得
<code>create_dynamic_clip({tbl})</code>	dynamic clipping 用平面の line, box スタイル指定

CFD データからの情報取得 1

コマンド名	動作・仕様
query(handle)	surface/rake/annotation の情報取得
query_transient()	非定常モデルの time step, solution time の取得
query_streamline_display()	streamline display 情報の取得
query_particle_paths_display()	particle paths display 情報の取得
query_colortable()	カラー chip テーブル情報の取得
query_default_colortable()	デフォルトのカラー chip テーブル情報の取得

CFD データからの情報取得 2

コマンド名	動作・仕様
<code>get_all_boundary_types()</code>	既存の boundary type テーブルを全取得
<code>get_scalar_functions()</code>	既存の scalar 関数名テーブルを全取得
<code>get_vector_functions()</code>	既存の vector 関数名テーブルを全取得
<code>get_surface_scalar_functions()</code>	face 面のみに存在する 既存の scalar 関数名テーブルを全取得
<code>get_surface_vector_functions()</code>	face 面のみに存在する 既存の vector 関数名テーブルを全取得

CFD データからの情報取得 3

コマンド名	動作・仕様
integrate_all()	既存の全 surface の積分値を算出
integrate_surface(handle)	指定 surface handle の積分値を算出
integrate_partial_surface (handle, {xyz}, tol)	partial surface の積分値 テーブルを出力
probe_current_functions()	XYZ table で指定した probe 値を出力
probe_IJK_current_functions()	IJK table で指定した probe 値を current 関数で出力
probe_IJK_scalar()	IJK table で指定した current スカラー値を出力

FVX の結果出力、ファイル I/O など

コマンド名	動作・仕様
openfile(filename, mode)	ファイルオープン(read: “r”/”r+”, write: “w”/”w+”)
closefile(handle)	ファイルクローズ
remove(filename)	ファイル削除
rename(oldname, newname)	ファイル名を変更する
format(string, arg, ...)	指定書式 (arg) に応じた文字列出力
read(handle, format, ...)	file handle から 数値(“*n”), 単語(“*w”), 一行(“*l”), 全ファイル (“a”) を読み込む
readfrom(filename)	デフォルトのシステムから、ファイル名指定で読み込み
write(handle, arg, ...)	指定 file handle へ文字列や数値を出力
writeto(filename)	デフォルトのシステムで、ファイル名指定で出力
graph({tbl})	2D の X-Y plot グラフ やヒストグラムを作成
postscript_output()	current グラフを利用して postscript を出力

その他の FVX コマンド類 1

コマンド名	動作・仕様
dofile(filename)	filename で指定された FVX を実行する
dostring(cmd_string)	cmd_string で指定されたコマンドを FVX 内で実行
dump(tbl)	tbl に関する情報をコンソールウインドウに表示
dumpall(tbl)	tbl に関する詳細情報をコンソールウインドウに表示
execute(cmd)	OS で利用可能なコマンドを実行
fv_script(script_cmd)	ダブルクオートで囲まれた FV Script を実行
getn(tbl)	返り値として、tbl の要素数を出力
make_panel({tbl})	テキスト入力、ボタン、スライダなどの GUI を作成
match_one_entry(tbl,match)	指定したテーブル要素名と合致するものを検索、先頭要素を返り値として出力
match_multiple_entries (tbl,match, ...)	指定したテーブル要素名と合致するものを検索、合致したすべての要素を返り値として出力

その他の FVX コマンド類 2

コマンド名	動作・仕様
print(arg...)	引数 arg の値を出力(コンソール画面)
redraw()	FieldView のグラフィック処理をリフレッシュさせる
self:set()	make_panel 関数で使う入力引数を用意する
self:get()	make_panel 関数で使った入力引数を返す
set_auto_redraw()	FVX 処理のたびに グラフィック処理をリフレッシュする
set_preserve_globals()	local 変数の変わりにglobal 変数をデフォルト値に変更
set_view({tbl})	RESTART file の描画視点を作成
strfind(string, pattern, ...)	指定文字パターンと合致する部位の検出
stop()	FVX を停止し、デバッグモードへ移行

その他の FVX コマンド類 3

コマンド名	動作・仕様
<code>tinsert(tbl, pos, value)</code>	<code>tbl</code> 内の <code>pos</code> の位置に <code>value</code> という要素を追加する
<code>tonumber(string, [,base])</code>	指定した <code>[base(底)]</code> に応じた数値を返す
<code>tostring(number)</code>	数値を文字列に変換
<code>tremove(tbl, pos)</code>	<code>tbl</code> 内の <code>pos</code> の位置の要素を削除する
<code>type(arg)</code>	引数 <code>arg</code> を返す