

24.evolution 零碎筆記

Chen Peng Chung

January 19, 2026

Contents

一	函數式匯總	2
二	函數式: ModifydRho_F378 程式碼說明	3
三	函數式: ModifydRho_F4910 程式碼說明	3
四	函數式: ModifydRho_F15 程式碼說明	3
五	函數式: ModifydRho_F16 程式碼說明	4
六	函數式: dRhoglobal 程式碼說明	4
七	函數式: stream_collide 程式碼說明	5
七、1	函數內部宣告之變數	5
七、2	線程 (Thread), 區塊 (Block), 與網格 (Grid) 索引	5
七、3	規範要處理的物理計算點	6
七、4	物理網格之座標設定	7
七、5	碰撞後一般態分佈函數	8
七、6	MRT Variable	8
七、7	xi_h[NZ6*NYD6] : buffer layer	8
七、8	Matrix	10
七、9	下邊界條件與上邊界條件 (Up and Down Direction)	10
七、10	曲面邊界條件的處理: Interpolation Bounce Back Method	11
七、10.1	Bouzidi 插值反彈法的物理意義	11
七、10.2	程式碼實現	12
七、10.3	程式碼結構解析	13
七、11	補充	14
八	函數式: periodicSW 程式碼說明	14

一 函數式匯總

本檔案一共包含下列函數，及其估能與意義羅列如下：

函數名稱	功能說明
ModifydRho_F378	$(f_3, f_7, f_8$ 與 $f_4, f_9, f_{10})$ 正 y 方向動量修正 (平面部分)
ModifydRho_F4910	$(f_4, f_9, f_{10}$ 與 $f_3, f_7, f_8)$ 負 y 方向動量修正 (平面部分)
ModifydRho_F15	$(f_{15}$ 與 $f_{18})$ 正 y 方向動量修正 (立體部分)
ModifydRho_F16	$(f_{16}$ 與 $f_{17})$ 負 y 方向動量修正 (立體部分)
dRhoglobal	該點上的密度 ρ 變化
stream_collide_Buffer	buffer layer 提供「邊界外的必要資料」，邊界點則用它完成 LBM 的 streaming/BC/collision。
stream_collide	執行 LBM 演算法的核心 (1. 遷移步 2. 計算宏觀參數 3. 碰撞步 4. 更新賦值)
periodicUD	建立 Up-Down 的週期性邊界條件
periodicSW	建立 Stream-Wise 方向的週期性邊界條件
periodicNML	建立 Normal(SpanWise) 方向的週期性邊界條件
ccumulateUbulk	計算主流方向速度場在截面上的空間平均 $U_{average}$
Launch_CollisionStreaming	整個 LBM 的主控程序，調用函數式: stream_collide_Buffer, AccumulateUbulk, stream_collide, periodicSW
Launch_ModifyForcingTerm	利用郭老師的外力格式引入 Force Term

二 函數式: ModifydRho_F378 程式碼說明

```
1 __device__ double ModifydRho_F378(double F3_in,double F7_in,double F8_in,double
    f4_old,double f9_old,double f10_old){
2     double drho = F3_in + F7_in + F8_in - f4_old - f9_old - f10_old ;
3     return drho ;
4 }
```

Listing 1: ModifydRho_F378

意義: 以 \vec{e}_y 為外法向量的壁面的質量流率 (mass flow rate): (可以把壁面面積當成 1) 來理解
 $F3_in + F7_in + F8_in - f4_old - f9_old - f10_old$;

此函數上式在哪裡被用到:

```
1 //F0_in = F0_in + Modify_dRhoF378(F3_in,F7_in,F8_in,f4_old[index],f9_old[index
    ],f10_old[index])
```

Listing 2: stream_collid_378

三 函數式: ModifydRho_F4910 程式碼說明

```
1 __device__ double ModifydRho_F4910(double F4_in,double F9_in,double F10_in,
    double f3_old,double f7_old,double f8_old){
2     double drho = F4_in+F9_in+F10_in-f3_old-f7_old-f8_old ;
3     return drho ;
4 }
```

Listing 3: ModifydRho_F4910

意義: 以 $-\vec{e}_y$ 方向為外法向量的壁面的單位質量流率。

當壁面面積為 1 時, $F4_in+F9_in+F10_in-f3_old-f7_old-f8_old$ 作為朝 $-\vec{e}_y$ 方向之動量, 也可以視為穿過壁面之單位質量流率。

此函數上式在哪裡被用到:

```
1 //F0_in=F0_in+ModifydRho_F4910(F4_in,sF9_in,F10_in,f3_old[index],f7_old[
    index],f8_old[index])
```

Listing 4: stream_collid_491

四 函數式: ModifydRho_F15 程式碼說明

```
1 __device__ double ModifydRho_F15(double F15_in,double f18_old){
2     double drho = F15_in - f18_old ;
3     return drho ;
4 }
```

Listing 5: ModifydRho_F15

此程式碼為驗證 yz 方向是否質量守恒，為質量守恒與否的判據。如果是壁面 half-way bounce back 條件，則在此函數的計算下，dRho = 0。

此程式碼會用在哪裡？

```
1 //F0_in=F0_in+ModifydRho_F15(F15_in,f18_old[index]) ;
```

Listing 6: stream_collid_501

五 函數式: ModifydRho_F16 程式碼說明

```
1 __device__ double ModifydRho_F16(double F16_in ,double f17_old){
2     double drho = F16_in - f17_old ;
3     return drho ;
4 }
```

Listing 7: ModifydRho_F16

此程式碼為驗證 (-y)z 方向是否質量守恒，為質量守恒的判據。如果在邊界上採用 half-way bounce back condition，則用此函數進行量測時，drho = 0

此程式碼用在哪裡？

```
1 //F0_in=F0_in+ModifydRho_F16(F16_in,f17_old[index]);
```

Listing 8: stream_collid_516

六 函數式: dRhoglobal 程式碼說明

```
1 __device__ double dRhoglobal(
2     double F1_in,double F2_in,double F3_in,double F4_in,double F5_in,
3     double F6_in,double F7_in,double F8_in,double F9_in,double F10_in,
4     double F11_in,double F12_in,double F13_in,double F14_in,double F15_in,
5     double F16_in,double F17_in,double F18_in,
6     double f1_old,double f2_old,double f3_old,double f4_old,double f5_old,
7     double f6_old,double f7_old,double f8_old,double f9_old,double f10_old,
8     double f11_old,double f12_old,double f13_old,double f14_old,double f15_old,
9     double f16_old,double f17_old,double f18_old){double globaldrho =
10     (F1_in- f1_old)+(F2_in- f2_old)+(F3_in- f3_old)+(F4_in- f4_old)+(F5_in- f5
11     _old)
12     +(F6_in- f6_old)+(F7_in- f7_old)+(F8_in- f8_old)+(F9_in- f9_old)+(F10_in- f10
13     _old)
14     +(F11_in- f11_old)+(F12_in- f12_old)+(F13_in- f13_old)+(F14_in- f14_old)+(F15
15     _in- f15_old)
16     +(F16_in- f16_old)+(F17_in- f17_old)+(F18_in- f18_old) ;
17     return globaldrho ;
18 }
```

Listing 9: dRhoglobal

此程式碼為單一格點子的質量守恒計算，其中，求和 $F1_{in}+F2_{in}.....$ 為空間點的密度新值。求和 $f1_{old}+f2_{old}.....$ 為空間點的密度舊值。則此程式碼為時間前後密度變化之判斷，猜測可以用在全場之後的加總，判斷邊界條件是否合理之判斷。

七 函數式: **stream_collide** 程式碼說明

本文件專為提供的 **stream_collide** CUDA 核心撰寫，逐一說明每個變數的角色與用途，並概述計算流程。該核心完成 Lattice Boltzmann Method (LBM) 中的 *streaming* 與 *collision*，採用 D3Q19 速度模型 (partical velocity model) 並包含多鬆弛時間矩陣 (MRT) 與無滑移邊界條件的插值反彈格式 (Interpolation Bounce-Back Method) 處理。

七、1 函數內部宣告之變數

Table 1: Stream-Collide 變數符號對照表

變數符號	編號	索引						
		0	1	2	3	4	5	6
Xi F	3	XiF3_0	XiF3_1	XiF3_2	XiF3_3	XiF3_4	XiF3_5	XiF3_6
	4	XiF4_0	XiF4_1	XiF4_2	XiF4_3	XiF4_4	XiF4_5	XiF4_6
	5	XiF5_0	XiF5_1	XiF5_2	XiF5_3	XiF5_4	XiF5_5	XiF5_6
	6	XiF6_0	XiF6_1	XiF6_2	XiF6_3	XiF6_4	XiF6_5	XiF6_6
	15	XiF15_0	XiF15_1	XiF15_2	XiF15_3	XiF15_4	XiF15_5	XiF15_6
	16	XiF16_0	XiF16_1	XiF16_2	XiF16_3	XiF16_4	XiF16_5	XiF16_6
	17	XiF17_0	XiF17_1	XiF17_2	XiF17_3	XiF17_4	XiF17_5	XiF17_6
	18	XiF18_0	XiF18_1	XiF18_2	XiF18_3	XiF18_4	XiF18_5	XiF18_6
XBFL f	37	XBFLf37_0	XBFLf37_1	XBFLf37_2	XBFLf37_3	XBFLf37_4	XBFLf37_5	XBFLf37_6
	38	XBFLf38_0	XBFLf38_1	XBFLf38_2	XBFLf38_3	XBFLf38_4	XBFLf38_5	XBFLf38_6
	49	XBFLf49_0	XBFLf49_1	XBFLf49_2	XBFLf49_3	XBFLf49_4	XBFLf49_5	XBFLf49_6
	410	XBFLf410_0	XBFLf410_1	XBFLf410_2	XBFLf410_3	XBFLf410_4	XBFLf410_5	XBFLf410_6
XiBFL f	3	XiBFLf3_0	XiBFLf3_1	XiBFLf3_2	XiBFLf3_3	XiBFLf3_4	XiBFLf3_5	XiBFLf3_6
	4	XiBFLf4_0	XiBFLf4_1	XiBFLf4_2	XiBFLf4_3	XiBFLf4_4	XiBFLf4_5	XiBFLf4_6
	15	XiBFLf15_0	XiBFLf15_1	XiBFLf15_2	XiBFLf15_3	XiBFLf15_4	XiBFLf15_5	XiBFLf15_6
	16	XiBFLf16_0	XiBFLf16_1	XiBFLf16_2	XiBFLf16_3	XiBFLf16_4	XiBFLf16_5	XiBFLf16_6
YBFL f	3	YBFLf3_0	YBFLf3_1	YBFLf3_2	YBFLf3_3	YBFLf3_4	YBFLf3_5	YBFLf3_6
	4	YBFLf4_0	YBFLf4_1	YBFLf4_2	YBFLf4_3	YBFLf4_4	YBFLf4_5	YBFLf4_6
	15	YBFLf15_0	YBFLf15_1	YBFLf15_2	YBFLf15_3	YBFLf15_4	YBFLf15_5	YBFLf15_6
	16	YBFLf16_0	YBFLf16_1	YBFLf16_2	YBFLf16_3	YBFLf16_4	YBFLf16_5	YBFLf16_6

七、2 線程 (Thread), 區塊 (Block), 與網格 (Grid) 索引

```

1  const int i = blockIdx.x*blockDim.x + threadIdx.x;
2  const int j = blockIdx.y*blockDim.y + threadIdx.y;
3  const int k = blockIdx.z*blockDim.z + threadIdx.z;

```

Listing 10: Kernel index computation

如程式碼 [Kernel index computation](#) 所示，有 3 個變數在 GPU 中特別重要，分別是: blockIdx, threadIdx, blockDim。

- Grid: 由同一個 kernel 所產生的線程 (thread) 集合，或稱線程網格，特性是”對應同一個 Grid 的所有 thread 共享記憶體”。

- Block : Grid 的組成單元，一個 Block 包含一組線程。特色是，”對應同一個 Block 的所有 thread 同步，且共享記憶體”。
- 變數名稱: blockIdx : block(線程塊) 在 Grid(線程網格) 中之索引編號；threadIdx : Thread(線程) 在 Block(線程塊) 中的索引編號。

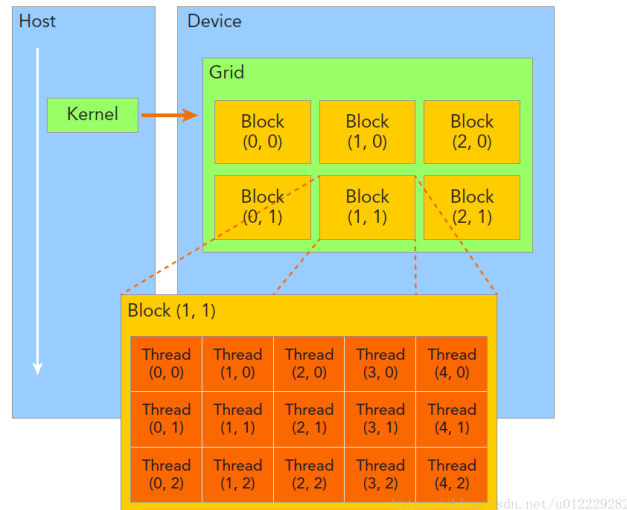


Figure 七.1: threads, block, grid, 觀念

Source: <https://blog.csdn.net/u012229282/article/details/79972014>

所以 blockDim 是每一個 block 的大小或者維度，由內部所塞滿的 threads 所決定。而 blockIdx 是 block 相對於 grid 的索引編號。同理，threadIdx 是 thread 相對於 block 的索引編號。所以針對符號 i, j, k 有如下解釋：

1. i : thread 在一個 Grid 中的 x 方向”固定”索引編號。
2. j : thread 在一個 Grid 中的 y 方向”固定”索引編號。
3. k : thread 在一個 Grid 中的 z 方向”固定”索引編號。

如上述可以知道，對於 i, j, k，是固定的 threads 索引編號，對應物理空間的計算網格，一個 thread 對應到一個真實物理空間計算點，因此，採用 const int 來宣告 hthreads 的全局索引，一個物理空間算點只由一個 thread 來執行。因此：

定義了 i, j, k 作為索引編號，固定，是為了穩穩對應物理空間計算網格。

概念	說明
Threads 索引編號	在 GPU 端上執行程式碼的工作單元 (工號)
物理網格點索引編號	流體區域的空間排序 (x, y, z)
(i, j, k) 的定義目的	建立 threads ↔ 物理網格點的穩定對應
如果 i(i, j, k) 不固定	讀寫不同物理間計算點，計算錯誤。

七、3 規範要處理的物理計算點

```
1 if( i <= 2 || i >= NX6-3 || j <= 6 || j >= NYD6-7 || k <= 2 || k >= NZ6-3 )
    return;
```

Listing 11: evolution.h369

限制物理間計算點之範圍，避免 Halo 層被誤用於計算。其中，y 方向缺少的計算點 $j = [3, 6]$ ， $[NYD6-7, NYD6-4]$ 則交由 `stream_collid_Buffer` 處理。

需要注意的是: Kernel 內的判斷式並不會影響 Halo 層的使用，我指的是 X 方向做邊界點附近的插值行為時，仍然會用到 `buffer lasyers` 的分佈函數，換言之，做 *span-wise* 方向的週期性邊界條件時，仍然取用規範之外的 threads 所算的值。

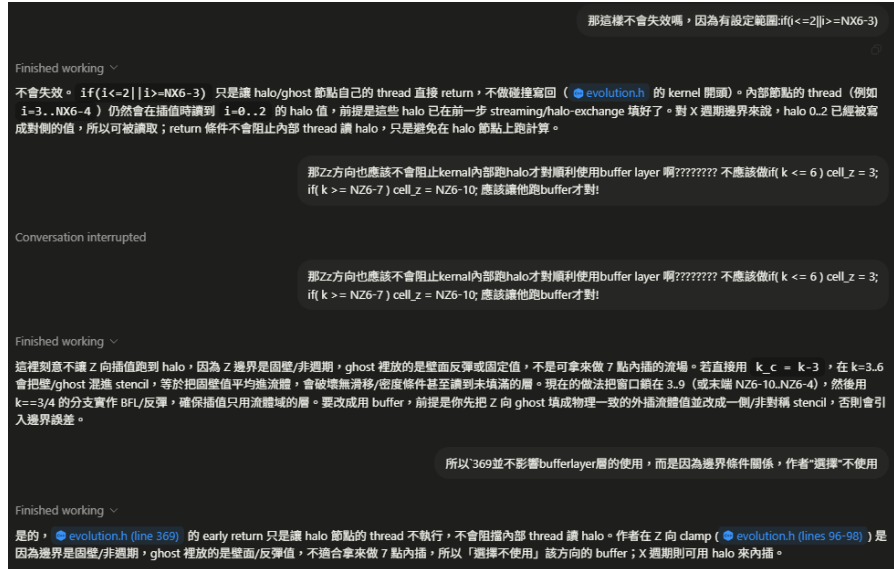


Figure 七.2: 不會阻擋 Halo 層的讀取

七、4 物理網格之座標設定

此程式碼為降維索引編號，為三維座雕轉換唯一維度索引編號。

```
1 const int index = j*NX6*NZ6 + k*NX6 + i;
2     int idx;
3     int idx_xi = j*NZ6 + k; //用 xi 來代替變換後的格點座標
4 const int nface = NX6*NZ6;
5 const int nline = NX6;
```

Listing 12: evolution.h365-367

說明:

1. `const int index = j*NX6*NZ6 + k*NX6 + i;` : 為物理網格之索引編號，將三維空間座標 (i,j,k) 由 x 方向 (*span-wise*) 從 0 開始編號，再往 z 方向 (*normal*) 編號，最後往 y 方向 (*stream-wise*) 編號，形成唯一維度索引編號 `index`。
2. `nline`: 在同一個 x 軸上構成的網格連線
3. `nface`: 在同一個 x-z 平面上構成的網格平面
4. `Idx_xi`: 為某一塊 y-xi 平面上的網格系統，先將 z 軸之非均勻網格映射為均勻網格，形成 xi 軸。`Idx_xi` 為 y-xi 平面網格系統之一維網格編號。注意:xi 軸與 z 軸共用一套編號系統，因為 xi 軸與 z 軸一對一對應。

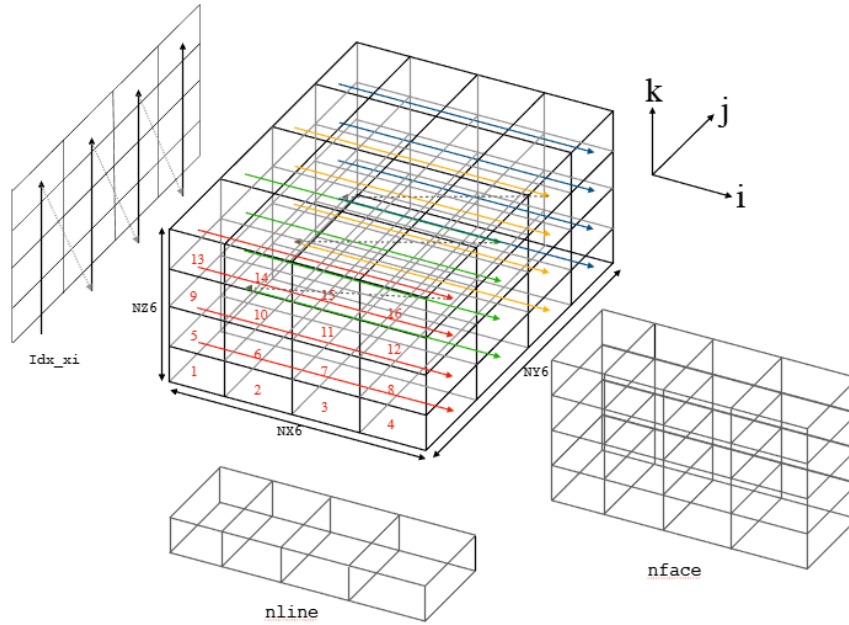


Figure 七.3: 程式碼中座標編號可視化: nline,nface,index

七、5 碰撞後一般態分佈函數

```
1 double F0_in,F1_in,F2_in,F3_in,F4_in,F5_in,F6_in,F7_in,F8_in,F9_in,F10_in
2 double F11_in,F12_in,F13_in,F14_in,F15_in,F16_in,F17_in,F18_in ;
```

Listing 13: evolution.h378

F0-18_in 是 (k(A 非物理空間計算點) 的 (碰撞後一般態分佈函數))。

七、6 MRT Variable

七、7 xi_h[NZ6*NYD6] : buffer layer

```
1 int cell_z = k-3 ;
2 if(k<=6) cell_z = 3 ; //強制採用固定點做內插
3 if(k>=NZ6-7) cell_z = NZ6-10 ; //強制採用定點做內插
```

Listing 14: evolution.h387

在後續使用 ξ 方向之內插時，會用到變量 k_c ，此時，會以如上定義的 $cell_z$ 作為內插成員的起始點，往右列出 7 個位置作為內插點。如下定義與實際使用概況：

```
1 //定義 :
2 #define F4_Intrpl7(f,Fi,j,k,i_c,j_c,k_c,i,j,idx_xi,y_0,y_1,...xi_0,xi_1,...)
3 //使用 :
4 F4_Intrpl7(f4_old ,i,j,k ,(i-3),(j-3),cell_z ,i,j,idx_xi
5 ,Y2_0,Y2_1,Y2_2,Y2_3,Y2_4,Y2_5,Y2_6
6 ,XiF4_0,XiF4_1,XiF4_2,XiF4_3,XiF4_4,XiF4_5,XiF4_6
7 )//一共24個自變數要填入
```

Listing 15: 進行七點內插公式的定義與使用

1. xi_h : (不含山丘) 離散化無因次化 z 座標 xi_h 的陣列尺寸為 $NZ6$ · 實際寫入範圍為 $xi_h[3:NZ6-4]$

xi_h 配置記憶體：

```
1 nBytes = NZ6 * sizeof(double);
2 CHECK_CUDA( cudaMallocHost( (void**)&xi_h, nBytes ) );
3 CHECK_CUDA( cudaMalloc( &xi_d, nBytes ) );
```

評述：離散化無因次化座標 xi_h 有設置 buffer layer，但是沒有寫進東西，後續可以避免越界，但是有用到 buffer layer 者沒有意義，因為沒有寫入。

Table 2: xi_h 區域分類

區域	範圍	說明
$k = \text{buffer}$	$k=[0,2]$ or $[NZ6-3, NZ6-1]$	沒有寫入值 沒有做使用
$k = \text{interior}$	$k=[3, NZ6-4]$	有寫入值 有做使用

xi_h 寫入值：

```
1 for( int k = bfr; k < NZ6-bfr; k++ ){
2   xi_h[k] = tanhFunction( LXi, minSize, a, (k-3), (NZ6-7) ) - minSize/2.0;
3 }
```

$xi_h[0,1,2]$ 、 $xi_h[NZ6-3,2,1]$ 沒有被寫入 buffer layer 的值。

xi_h 使用情況：

```
1 void GetXiParameter(
2   double *XiPara_h[7],    double pos_z,    double pos_y,
3   double *Pos_xi,         int IdxToStore,   int k ) //IdxToStore =
    now ; k = start
4 { ...//其中的Pos_xi = xi_h
5 if( k >= 3 && k <= 6 ){
6   GetParameter_6th( XiPara_h, pos_xi, Pos_xi, IdxToStore, 3 );
7 } else if ( k >= NZ6-7 && k <= NZ6-4 ) {
8   GetParameter_6th( XiPara_h, pos_xi, Pos_xi, IdxToStore, NZ6-10 );
9 } else {
10   GetParameter_6th( XiPara_h, pos_xi, Pos_xi, IdxToStore, k-3 );
11 } } //XiParaF3_d被特殊寫入導致k=3,4,5以及k=NZ6-4,-5,-6有被寫入有被使用
```

$xi_h[0,1,2]$ 、 $xi_h[NZ6-3,2,1]$ 沒有被使用。

2. $XiParaF3_d$: 分三個區域分類作為 z 方向預配置連乘權重一維連續記憶體 (分配到各個位置點為二維連續記憶體) 尺寸大小為 $ZNZ6*j+NYD6$ 。

$XiParaF3_d$ 配置記憶體：

```
1 nBytes = NYD6 * NZ6 * sizeof(double);
2 ....
3 for( int i = 0; i < 7; i++ ){
```

```

4   CHECK_CUDA( cudaMallocHost( (void**)&XiParaF3_h[i], nBytes ) );
5   ....
6   CHECK_CUDA( cudaMalloc( &XiParaF3_d[i], nBytes ) );....
7 }

```

Table 3: XiParaF3_d 區域分類

區域	範圍	說明
k = buffer	k=[0,2] or [NZ6-3,NZ6-1]	沒有寫入值 沒有做使用
k = boundary layer	k=[3,5] or [NZ6-6,NZ6-4]	有特殊寫入值 有做使用
k = interior	k=[6,NZ6-7]	有寫入值 有做使用

XiParaF3_d 寫入值 (xi_h 使用情況 2) : GetXiParameter 定義寫在 [1](#)

```

1 void GetIntrplParameter_Xi() {
2   for(int j = 3 ; j <= NYD6-4 ; j++){
3     for(int k = 3 ; k <= NZ6-4 ; k++){
4       GetXiParameter(XiParaF3_d,z_h[NZ6*j+k],y_h[j]-minSize,xi_h,NZ6*j+k,k)
5     }}

```

3. F3_Intrpl7 : XiParaF3_d 使用情況 :

```

1 int cell_z = k-3;
2 if( k <= 6 ) cell_z = 3;
3 if( k >= NZ6-7 ) cell_z = NZ6-10; //....
4 F3_Intrpl7(..cell_z, .., idx_xi, .., XiF3_0, XiF3_1, XiF3_2, ..);
5 //在Launch_CollisionStreaming中簽套為
6 F3_Intrpl7(..cell_z, .., idx_xi, .., XiParaF3_d[0], XiParaF3_d[1], XiParaF
  3_d[2], ..);

```

所以說，在 k = 3,4,5 以及 k = NZ6-6,-5,-4，都沒有被使用到該點相應的元素。

七、8 Matrix

七、9 下邊界條件與上邊界條件 (Up and Down Direction)

```

1 if( k == 3 ){//physical boundary//下邊界邊界條件
2   F5_in = f6_old[index]; //上 = 下
3   F11_in = f14_old[index]; //正x上 = 負x下
4   F12_in = f13_old[index]; //負x上 = 正x下
5   F15_in = f18_old[index]; //正y上 = 負y下
6   F16_in = f17_old[index]; //負y上 = 正y下
7 }
8 if( k == NZ6-4 ){//physical boundary //上邊界條件
9   F6_in = f5_old[index]; //下 = 上
10  F13_in = f12_old[index]; //正x下 = 負x上

```

```

11  F14_in = f11_old[index]; //負x下 = 正x上
12  F17_in = f16_old[index]; //正y下 = 負y上
13  F18_in = f15_old[index]; //負y下 = 正y上
14  }

```

下邊界條件 (Down direction B.C.) 與上邊界條件 (Up direction B.C.) 為採用：Link-wise 計算點佈局的平面無滑移邊界條件的 Half-way Bounce Back 格式。公式為：

Table 4: 邊界處理方法比較

節點佈局	宏觀邊界條件	LBM 邊界處理格式
Link-wise boundary	Non-slip Boundary Condition at Straight Wall	Full Way Bounce Back Method
		Half Way Bounce Back Method
	Non-slip Boundary Condition at Curvilinear Wall	Interpolation Bounce Back Method
	Velocity Open Boundary Condition	Half Way Bounce Back Method
	Pressure Open Boundary Condition	Anti Half Way Bounce Back Method
Wet-node boundary	Non-slip Boundary Condition	Equilibrium Scheme
		Non-equilibrium Bounce Back Scheme
		Non-equilibrium Extrapolation Scheme
	Velocity Open Boundary Condition	–
	Pressure Open Boundary Condition	–

Half-way Bounce Back Method 的一般表達式為：

$$f_i^{Post-streaming}(\vec{r}_b, t + \Delta t) = f_i^*(\vec{r}_b, t) + 2w_i\rho_w \frac{\vec{e}_i \cdot \vec{u}_w}{c_s^2} \quad (七.1)$$

從學長的 (馮) 論文可以知道，有關於上邊界與下邊界 (山丘部分略為複雜)，由於宏觀條件均為”平面無滑移條件”，因此均採用 Half-way Bounce Back Method 來處理。

七、10 曲面邊界條件的處理: Interpolation Bounce Back Method

在處理邊界條件時，有幾個要點需要注意，最後一步更新的對象必然為 Boundary node 的一般態分佈函數，以及邊界條件的處理應該視為遷移步的一種特例，對於 Half-way Bounce Back 以及 Interpolation Bounce Back Method 而言。

七、10.1 Bouzidi 插值反彈法的物理意義

Bouzidi 等人提出的插值反彈格式 (Interpolation Bounce-Back Scheme) 用於處理曲面邊界上的無滑移條件。其核心思想是根據壁面交點位置 q 的不同，採用不同階數的插值公式：

- 當 $q > 0.5$ 時：壁面交點靠近流體節點，採用線性插值，很遠的時候

- 當 $q < 0.5$ 時：壁面交點靠近固體內部，採用二次插值，很近的時候（需 Lagrange 7 點內插）

其中， q 定義為流體節點到壁面交點的無量綱距離。對於無滑移邊界條件，Bouzidi 格式的一般形式為：

$$f_i(\vec{x}_f, t + \Delta t) = \begin{cases} \frac{1}{2q} f_i(\vec{x}_f, t) + \frac{2q-1}{2q} f_i(\vec{x}_f, t) & q > 0.5 \text{ (線性)} \\ \text{Lagrange 7-point interpolation} & q < 0.5 \text{ (高階)} \end{cases} \quad (7.2)$$

其中， f_i 為入射方向分佈函數， f_i 為反射方向分佈函數。

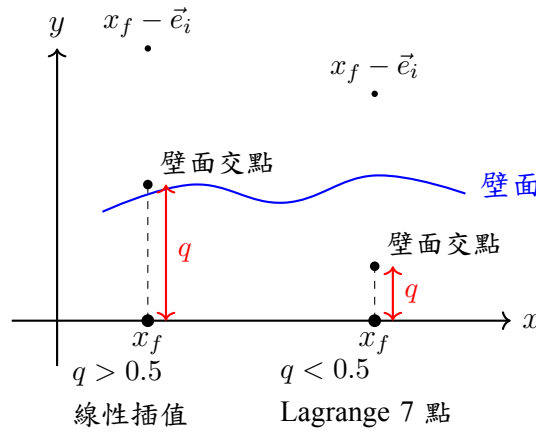


Figure 7.4: Bouzidi 插值反彈法示意圖：根據 q 值選擇不同插值策略

七、10.2 程式碼實現

以下程式碼實現了針對 D3Q19 速度模型中不同方向的 Bouzidi 插值反彈法。為提高可讀性，對重複部分予以省略：

```
1 //BFL Linear - 處理 boundary fitted layer 的線性插值
2 if ( k == 3 || k == 4 ) {
3     idx_xi = (k-3)*NYD6+j;
4
5     // ===== 第一組：處理 F3, F7, F8 (正 y 方向平面) =====
6     if ( BFLReqF3_d[(k-3)*NYD6+j] == 1 ) {
7         if(Q3_d[(k-3)*NYD6+j] > 0.5) { // 線性插值
8             F3_in = (1/(2*Q3_d[(k-3)*NYD6+j]))*f4_old[index] +
9                     ((2*Q3_d[(k-3)*NYD6+j]-1)/(2*Q3_d[(k-3)*NYD6+j]))*f3_old[index];
10            F7_in = (1/(2*Q3_d[(k-3)*NYD6+j]))*f10_old[index] +
11                  ((2*Q3_d[(k-3)*NYD6+j]-1)/(2*Q3_d[(k-3)*NYD6+j]))*f7_old[index];
12            F8_in = (1/(2*Q3_d[(k-3)*NYD6+j]))*f9_old[index] +
13                  ((2*Q3_d[(k-3)*NYD6+j]-1)/(2*Q3_d[(k-3)*NYD6+j]))*f8_old[index];
14        }
15        if(Q3_d[(k-3)*NYD6+j] < 0.5) { // Lagrange 7點插值
16            Y_XI_Intrpl7(f4_old, F3_in, i,j,k, (i-3),(j-3),3, i,j, idx_xi,
17                        YBFLf3_0, ..., YBFLf3_6, XiBFLf3_0, ..., XiBFLf3_6);
18            X_Y_XI_Intrpl7(f10_old, F7_in, i,j,k, (i-3),(j-3),3, i,j, idx_xi,
19                          XBFLf37_0,...,XBFLf37_6, YBFLf3_0,...,YBFLf3_6,
20                          XiBFLf3_0,...,XiBFLf3_6);
21            X_Y_XI_Intrpl7(f9_old, F8_in, ...); // 結構同上，參數省略
22        }
23        //F0_in = F0_in + ModifydRho_F378(...); // 密度修正 (已註解)
24    }
25
26    // ===== 第二組：處理 F4, F9, F10 (負 y 方向平面) =====
```

```

27     if ( BFLReqF4_d[(k-3)*NYD6+j] == 1 ) {
28         if(Q4_d[(k-3)*NYD6+j] > 0.5) { // 線性插值 (公式同第一組)
29             F4_in = (1/(2*Q4_d[(k-3)*NYD6+j]))*f3_old[index] +
30                 ((2*Q4_d[(k-3)*NYD6+j]-1)/(2*Q4_d[(k-3)*NYD6+j]))*f4_old[index];
31             F9_in = (1/(2*Q4_d[(k-3)*NYD6+j]))*f8_old[index] +
32                 ((2*Q4_d[(k-3)*NYD6+j]-1)/(2*Q4_d[(k-3)*NYD6+j]))*f9_old[index];
33             F10_in = (1/(2*Q4_d[(k-3)*NYD6+j]))*f7_old[index] +
34                 ((2*Q4_d[(k-3)*NYD6+j]-1)/(2*Q4_d[(k-3)*NYD6+j]))*f10_old[index];
35         }
36         if(Q4_d[(k-3)*NYD6+j] < 0.5) { // Lagrange 7點插值 (結構同第一組)
37             Y_XI_Intrpl7(f3_old, F4_in, ...); // 參數結構與第一組相同
38             X_Y_XI_Intrpl7(f8_old, F9_in, ...); // 僅分佈函數編號不同
39             X_Y_XI_Intrpl7(f7_old, F10_in, ...);
40         }
41         //F0_in = F0_in + ModifydRho_F4910(...); // 密度修正 (已註解)
42     }
43
44     // ===== 第三組：處理 F15 (正 y 方向立體) =====
45     if ( BFLReqF15_d[(k-3)*NYD6+j] == 1 ) {
46         if(Q15_d[(k-3)*NYD6+j] > 0.5) { // 線性插值
47             F15_in = (1/(2*Q15_d[(k-3)*NYD6+j]))*f18_old[index] +
48                 ((2*Q15_d[(k-3)*NYD6+j]-1)/(2*Q15_d[(k-3)*NYD6+j]))*f15_old[index];
49         }
50         if(Q15_d[(k-3)*NYD6+j] < 0.5) { // Lagrange 7點插值
51             Y_XI_Intrpl7(f18_old, F15_in, i,j,k, (i-3),(j-3),3, i,j, idx_xi,
52                 YBFLf15_0,...,YBFLf15_6, XiBFLf15_0,...,XiBFLf15_6);
53         }
54         //F0_in = F0_in + ModifydRho_F15(...); // 密度修正 (已註解)
55     }
56
57     // ===== 第四組：處理 F16 (負 y 方向立體) =====
58     if ( BFLReqF16_d[(k-3)*NYD6+j] == 1 ) {
59         if(Q16_d[(k-3)*NYD6+j] > 0.5) { // 線性插值 (結構同第三組)
60             F16_in = (1/(2*Q16_d[(k-3)*NYD6+j]))*f17_old[index] +
61                 ((2*Q16_d[(k-3)*NYD6+j]-1)/(2*Q16_d[(k-3)*NYD6+j]))*f16_old[index];
62         }
63         if(Q16_d[(k-3)*NYD6+j] < 0.5) { // Lagrange 7點插值
64             Y_XI_Intrpl7(f17_old, F16_in, i,j,k, (i-3),(j-3),3, i,j, idx_xi,
65                 YBFLf16_0,...,YBFLf16_6, XiBFLf16_0,...,XiBFLf16_6);
66         }
67         //F0_in = F0_in + ModifydRho_F16(...); // 密度修正 (已註解)
68     }
69 }

```

Listing 16: evolution.h168-223: Bouzidi 插值反彈法實現 (簡化版)

七、10.3 程式碼結構解析

上述程式碼處理了四組分佈函數的壁面邊界條件，分別對應 D3Q19 模型中不同的速度方向：

Table 5: D3Q19 壁面處理方向對照表

處理組別	入射方向	反射方向	物理意義
第一組	f_4, f_{10}, f_9	F_3, F_7, F_8	正 y 方向 (平面)
第二組	f_3, f_8, f_7	F_4, F_9, F_{10}	負 y 方向 (平面)
第三組	f_{18}	F_{15}	正 y 方向 (立體)
第四組	f_{17}	F_{16}	負 y 方向 (立體)

關鍵變數說明：

- BFLReqF3_d[] 等：標記該節點是否需要壁面處理（1 = 需要，0 = 不需要）
- Q3_d[], Q4_d[] 等：儲存無量綱壁面距離 q 值
- idx_xi：壁面座標索引，用於提取 ξ 方向的網格資訊

兩種插值方案比較：

特性	線性插值 ($q > 0.5$)	Lagrange 7 點插值 ($q < 0.5$)
計算複雜度	低	高
精度	一階	六階
所需節點數	2 個	$7^3 = 343$ 個（三維）
適用情況	壁面靠近流體節點	壁面靠近固體內部
程式碼函數	直接計算	Y_XI_Intrpl7, X_Y_XI_Intrpl7

為何需要高階插值？

當 $q < 0.5$ 時，壁面交點非常靠近固體內部，此時若使用線性插值會導致：

1. 數值不穩定（分母 $2q$ 過小）
2. 精度損失（外推而非內插）
3. 無法準確捕捉曲面幾何

因此採用 Lagrange 七點內插，利用鄰近 $7 \times 7 \times 7$ 個節點的資訊，提供高精度的分佈函數值。

七、11 補充

f_old 為上一個時間步所更新的碰撞後插值後一般態分佈函數

f_new 為本時間步所更新的碰撞後插值後一般態分佈函數

八 函數式: periodicSW 程式碼說明

摘要: 主流方向 (Stream-wise direction) 的週期性邊界條件。從主程式碼可以發現，只有在 x 方向 (stream-wise direction) 設置使用週期性邊界條件，在一般教科書中，對於 distribution function 的週期性邊界條件的實現方式如下:

```
1 __global__ void periodicSW(  
2     double *f0_new, ..., double *f18_new, // 19個distribution functions  
3     double *u, double *v, double *w, double *rho_d)  
4 {  
5     int buffer = 3; // 緩衝層厚度  
6  
7     // ===== 第一部分：左邊界處理 =====  
8     // 將右側內部節點複製到左側邊界緩衝區  
9     idx_buffer = j*NZ6*NX6 + k*NX6 + i; // 左邊界位置 (i=0,1,2)  
10    idx = idx_buffer + (NX6-2*buffer-1); // 對應的右側內部節點  
11    //上式證明(NX6-2*buffer-1)為物理周長計算點數量  
12    f0_new[idx_buffer] = f0_new[idx]; // 複製所有19個distribution
```

```

13     f1_new[idx_buffer] = f1_new[idx];
14     ...
15     f18_new[idx_buffer] = f18_new[idx];
16
17     u[idx_buffer] = u[idx];           // 複製巨觀變量
18     v[idx_buffer] = v[idx];
19     w[idx_buffer] = w[idx];
20     rho_d[idx_buffer] = rho_d[idx];
21
22     // ===== 第二部分：右邊界處理 =====
23     // 將左側內部節點複製到右側邊界緩衝區
24     idx_buffer = j*NX6*NZ6 + k*NX6 + (NX6-1-i); // 右邊界位置
25     idx = idx_buffer - (NX6-2*buffer-1);         // 對應的左側內部節點
26
27     f0_new[idx_buffer] = f0_new[idx]; // 複製所有19個distribution
28     ...
29     f18_new[idx_buffer] = f18_new[idx];
30 }

```

Listing 17: evolution.h671-715

所以一句話描述週期性邊條件: 複製另一側內點的值作為 buffer 層的值, 且兩者相距一個物理週期, 且兩者在同一個 times step 上, 如此, 則為實現週期性邊界條件。需要注意的是:

```

1 f0_new[idx_buffer] = f0_new[idx]; //f0_new為碰撞遷移步(periodicSW(...))後得到,
   且這個複製行為發生在periodicSW 之後。

```

Listing 18: evolution.h688

問題: 為甚麼複製後的 buffer 層的值, 與另一端內點的數個值在同一個 time step 上。這個問題可以分成兩句話來解答:

- `f0_new[idx]`(等式右側): 另一端內側點數個值, 是在 Collision step(碰撞步) 與 Streaming step(遷移步) 後得到的值, time step = $n+1$ 。
- `f0_new[idx_buffer] = f0_new[idx];`: 是在函數式 `stream_collide` 之後執行, 所以這句程式碼只是空間上的週期性連接, 兩者的 time step 在同一個時間上: $n+1$ 。

問題: 他認定最右側三層作為右側 buffer, 那問題是: 為甚麼多一層, 跳過, 從頭到尾 s 根本用不到那一層? 回答: 這裡沒有「多一層沒用到」, 而是週期端點重複 + 7 點內插所需的 ghost 層。具體可分成以下幾點說明:

- 變數定義中 $NX=32$, $NX6=NX+7$, 而內部計算區間由 `if(i <= 2 || i >= NX6-3) return;` 決定, 故內點為 $i = 3 \sim NX6 - 4$ (此例即 $3 \sim 35$)。
- 右側 buffer 實際為 $i = NX6 - 3 \sim NX6 - 1$ (即 36, 37, 38), 由 `periodicSW` 複製內點填入; 因此最外層 38 不是跳過, 而是被填值。
- 38 會被內點使用: 7 點內插會讀到 $i + 3$; 當 $i = 35$ 時就需要讀到 38。
- 內點數出現 33 是因為週期端點重複: $x = 0$ 與 $x = LX$ 為同一物理位置, 因此獨立物理點仍是 $NX = 32$ 。


```

1 #define NX 32
2 #define NX6 (NX+7)
3 ...
4 if( i <= 2 || i >= NX6-3 ) return; // 內點 i=3..NX6-4 (=3..35)

```

Listing 19: variables.h + evolution.h (內點範圍)

```

1 idx = j*nface + k*nline + i_c;
2 F1_in = Intrpl7( f[idx], x_0[idx_x],
3                 f[idx+1], x_1[idx_x],
4                 f[idx+2], x_2[idx_x],
5                 f[idx+3], x_3[idx_x],
6                 f[idx+4], x_4[idx_x],
7                 f[idx+5], x_5[idx_x],
8                 f[idx+6], x_6[idx_x] );
9 // 當 i=35 時, i_c=32 -> 讀到 32..38

```

Listing 20: interpolationHillISLBM.h13-15

```

1 if( Uniform_In_Xdir ){
2     dx = LX / (double)(NX6-2*bfr-1); //x方向實際格子大小
3     for( int i = 0; i < NX6; i++ ){
4         x_h[i] = dx*((double)(i-bfr)); //實際每一個格點的位置
5     }
6 } else {
7     printf("Mesh needs to be uniform in periodic hill problem, exit...\n");
8     exit(0);
9 }

```

Listing 21: initialization.h55-63 (GenerateMesh_X)

```

1 idx_buffer = j*NX6*NZ6 + k*NX6 + (NX6-1-i);
2 //右側 ghost: i=0,1,2 -> idx_buffer=38,37,36
3 //對應左側內點: idx=5,4,3
4 //i=35 為內點, 會在 stream_collide 中被計算

```

Listing 22: evolution.h700

index:35 存在在計算物理點的視角中，為”端點重複”之意義，換言之，在 x 方向上，參與碰撞與遷移的計算點為一段週期 + 下一段週期的第一個點。所以設置 index:35 只是為了在端點 Lagrange 內插的時候必須用到下一段周期的第一格點。週期性邊界條件 [periodic boundary condition](#): 週期性邊條件由以下兩點實現: 其一為 buffer 層的賦予，其二為壁面來向第一段 Stream-Collision 交由另一端邊界計算點 (等效下一段值周期第一個算點) 來呈現。

- buffer 層的值由另一端物理空間計算點的值給定:

```

1 f_new[0] = f_new[32] ; //左側buffer layer第一個計算點的值由一端計算點32的
    函數值來決定
2 f_new[1] = f_new[33] ;

```



```

3 f_new[2] = f_new[34] ;
4 f_new[36] = f_new[4] ; //注意這邊:右側buffer layer第一個算點的值由左側物理
    空間第二個計算點4的值給定
5 f_new[37] = f_new[5] ;
6 f_new[38] = f_new[6] ;

```

Listing 23: left buffer layer and right buffer layer

Periodic Boundary Condition

copy the interior values and value at the boundary node to the buffer layer at the other side of the computational domain
length = 1 physical period

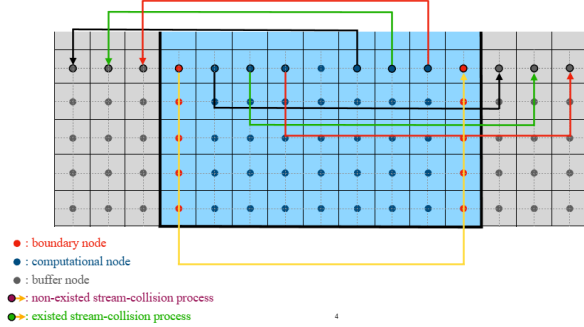


Figure 八.5: periodic condition setting

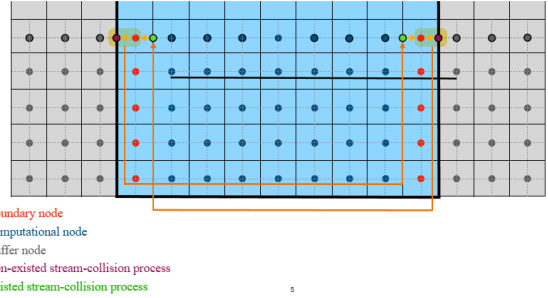


Figure 八.6: collision-streaming step is copied to the other point