

[modelisation 3D](#), [openscad](#), [code](#), [em](#)

OpenSCAD

<https://openscad.org/>

<https://github.com/openscad>

Cheat Sheet

Version 2021.01

Syntax <pre> unit = mm; h = 10; r = 5; cylinder(h = h, r = r); </pre>	Modifier Characters <pre> ! absolute % relative # number of fillets ! absolute % relative # number of fillets </pre>	Lists <pre> [1,2,3] [1,2,3] * 2 </pre>	Functions <pre> cylinder cone cube cylinder cylinder cylinder </pre>
Constants <pre> PI </pre>	Operators <pre> + - * / % ^ </pre>	Boolean operations <pre> intersect difference union </pre>	Mathematical <pre> sqrt cos sin tan </pre>
Special variables <pre> \$fn </pre>	Transformations <pre> translate rotate scale </pre>	List Comprehensions <pre> [1..10] </pre>	Flow Control <pre> for if </pre>
Other <pre> \$comment </pre>	Type test Functions <pre> isnumber isstring </pre>	Flow Control <pre> for if </pre>	Other <pre> \$comment </pre>

En ligne (avec les liens!) : <https://openscad.org/cheatsheet/>

En PDF :

[openscad_v2021.01_cheatsheet.pdf](#)

Trucs

Debug

Plusieurs caractères sont utiles lors de la préparation des scripts d'objets, en particulier dans les opérations booléennes comme «différence». Ce sont les caractères : %, #, ! et * voir

https://en.wikibooks.org/wiki/OpenSCAD_User_Manual/Modifier_Characters Par exemple :

```
#cylinder (h = 10, r = 5); // intégrer l'objet dans le rendu et le rendre visible en rose pâle
```

Ressources, tutoriels

- https://en.wikibooks.org/wiki/OpenSCAD_User_Manual
- <http://www.tridimake.com/2014/09/how-to-use-openscad-tricks-and-tips-to.html>
- <https://edutechwiki.unige.ch/fr/OpenSCAD>

Ressources complémentaires

Cubes biseautés : <https://danielupshaw.com/openscad-rounded-corners/>

Article extrait de : <http://www.lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**
 Adresse : <http://www.lesporteslogiques.net/wiki/ressource/logiciel/openscad?rev=1749912835>
 Article mis à jour : 2025/06/14 16:53