

## INDEX DE TERMENI

Ultima actualizare: Iunie 2004

| <b>Termen</b>           | <b>Comentarii</b>                                                                                                                                                                                               |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>2D</b>               | Spațiul plan, bidimensional                                                                                                                                                                                     |
| <b>3D</b>               | Spațiul tridimensional în care se reprezintă obiectele                                                                                                                                                          |
| <b>3Darray</b>          | Comandă de editare pentru multiplicarea unui obiect prin formarea unei rețele rectangulare (linii și coloane) sau polare (pe un cerc) în 3D.                                                                    |
| <b>3Dface</b>           | Comandă de desenare a unei suprafețe în 3D, al cărei contur e format din 3 sau 4 laturi.                                                                                                                        |
| <b>3Dpoly</b>           | Comandă de desenare pentru trasarea poliliniilor 3D                                                                                                                                                             |
| <b>Abaterea</b>         | Este diferența algebrică dintre o dimensiune și dimensiunea nominală corespunzătoare, rezultând abateri efective și abateri limită (inferioare și superioare)                                                   |
| <b>Arc</b>              | Comandă de desenare pentru trasarea arcelor de cerc                                                                                                                                                             |
| <b>Area</b>             | Comandă de listare pentru determinarea mărimii ariei obiectului selectat                                                                                                                                        |
| <b>Arie de desenare</b> | Zona din ecran unde obiectele sunt afișate și modificate                                                                                                                                                        |
| <b>Array</b>            | Comandă de editare pentru multiplicarea unui obiect prin formarea unei rețele rectangulare (linii și coloane) sau polare (pe un cerc).                                                                          |
| <b>Attdef</b>           | Comandă de desenare ce permite crearea definiției unui atribut prin care se descriu caracteristicile acestuia (index, mesajul la prompt, text informativ, locația, mod de vizibilitate)                         |
| <b>Axonometrie</b>      | Este o perspectivă convențională , având ca scop reprezentarea în proiecție paralelă ( ortogonală sau oblică ) sau centrală , a unui obiect pe un plan oarecare, cunoscând proiecțiile ortogonale ale acestuia. |
| <b>Block</b>            | Comandă de desenare ce realizează combinarea mai multor obiecte în unul singur                                                                                                                                  |
| <b>Break</b>            | Comandă de editare pentru întreruperea unui obiect între punctele specificate.                                                                                                                                  |
| <b>Chamfer</b>          | Comandă de editare pentru teșirea liniilor și poliliniilor                                                                                                                                                      |
| <b>Change</b>           | Comandă de editare pentru modificarea caracteristicilor (tip linie, layer, culoare,) unui obiect.                                                                                                               |
| <b>Circle</b>           | Comandă de desenare pentru trasarea cercurilor                                                                                                                                                                  |
| <b>Color</b>            | Comandă de setare ce atribuie culoare mediului de lucru                                                                                                                                                         |

|                             |                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Comandă</b>              | Un grup de instrucțiuni ce formează un subprogram (rutină) ce are drept scop realizarea unui obiect sau a unei acțiuni asupra obiectului. Această acțiune poate avea efect global , asupra mediului de lucru, sau local, asupra obiectelor. |
| <b>Compozit</b>             | Compus                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Copy</b>                 | Comandă de editare pentru copierea obiectelor                                                                                                                                                                                               |
| <b>Cotare</b>               | Operația de înscriere pe desen a dimensiunilor necesare pentru fabricația și controlul obiectului respectiv                                                                                                                                 |
| <b>Desen de ansamblu</b>    | Reprezentarea grafică a unui complex de piese legate organic și funcțional , alcătuind o mașină , o instalație, un aparat, în poziție montată de funcționare                                                                                |
| <b>Dim</b>                  | Comandă de asociere a dimensiunilor                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Dimcen</b>               | Variabilă de sistem care controlează desenarea cercurilor și a arcelor prin marcarea centrului și a axelor de simetrie cu ajutorul comenzilor DIMCENTER, DIMDIAMETER și DIMRADIUS                                                           |
| <b>Dimensiunea efectivă</b> | Dimensiunea realizată , valoarea ei obținându-se prin măsurare                                                                                                                                                                              |
| <b>Dimensiunea limită</b>   | Sunt cele două limite admisibile (minimă și maximă) ale dimensiunii unei piese , între care trebuie să se cuprindă dimensiunea efectivă                                                                                                     |
| <b>Dimensiunea nominală</b> | Dimensiunea față de care se definesc dimensiunile limită                                                                                                                                                                                    |
| <b>Dimtxt</b>               | Variabilă de sistem prin care se specifică înălțimea textului unei dimensiuni, în cazul în care înălțimea acestuia a fost aleasă inițial la valoarea zero.                                                                                  |
| <b>Dispsilh</b>             | Variabilă de sistem ce controlează afișarea siluetei curbilor obiectelor solide modelate în modul sârmă (WIREFRAME) precum și ascunderea acestora la activarea comenzii HIDE.                                                               |
| <b>Dist</b>                 | Comandă de listare pentru determinarea distanței dintre două puncte selectate                                                                                                                                                               |
| <b>Donut</b>                | Comandă de desenare pentru trasarea discurilor și a coroanelor circulare                                                                                                                                                                    |
| <b>Dtext</b>                | Comandă de asociere a textului în mod dinamic                                                                                                                                                                                               |
| <b>Entitate 2D sau 3D</b>   | Vezi obiect                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Edgesurf</b>             | Comandă de desenare pentru realizarea unei suprafețe 3D mărginită de 4 curbe oarecare                                                                                                                                                       |
| <b>Erase</b>                | Comandă de editare pentru ștergerea obiectelor                                                                                                                                                                                              |
| <b>Explode</b>              | Comandă de editare pentru descompunerea unui grup în obiectele componente.                                                                                                                                                                  |
| <b>Extend</b>               | Comandă de editare pentru extinderea unui obiect până la frontiera altui obiect.                                                                                                                                                            |
| <b>Extrude</b>              | Comandă de desenare a unui obiect 3D prin translația rapidă a unui obiect de-a lungul unei căi                                                                                                                                              |

|                           |                                                                                                                                                                               |
|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                           | liniare                                                                                                                                                                       |
| <b>Filet</b>              | Este o spiră elicoidală formată pe suprafața unui cilindru sau a unui con de către un canal elicoidal de secțiune constantă executat pe o suprafață exterioară sau interioară |
| <b>Fillet</b>             | Comandă de editare pentru racordarea a două obiecte (linii sau arce).                                                                                                         |
| <b>Filtre X,Y, Z</b>      | Funcție prin care se extrag individual coordonatele X,Y,Z ale diferitelor puncte pentru a genera puncte compuse.                                                              |
| <b>Flanșă</b>             | Piese sau porțiuni din piese, care se folosesc, în general, pentru asamblarea a două piese din componența instalațiilor prin care circulă fluide                              |
| <b>Grid</b>               | Comandă de setare pentru stabilirea modului grid prin care se acoperă spațiul de desenare cu o rețea de puncte invizibilă la tipărire (tasta funcțională F7)                  |
| <b>Hașurare</b>           | Operație ce are ca scop evidențierea secțiunilor obiectelor reprezentate pe desen și a categoriei de materiale din care este executată piesa respectivă.                      |
| <b>Hatch</b>              | Comandă de desenare pentru adăugarea unor modele de hașură la un desen                                                                                                        |
| <b>Hide</b>               | Comandă de vizualizare ce permite regenerarea unui model 3D după suprimarea muchiilor invizibile                                                                              |
| <b>Id</b>                 | Comandă de listare ce afișează valorile coordonatelor locației selectate.                                                                                                     |
| <b>Insert</b>             | Comandă de editare pentru a introduce referința unui block                                                                                                                    |
| <b>Layer</b>              | Comandă de setare pentru crearea și modificarea layere-elor                                                                                                                   |
| <b>Limite de desenare</b> | Un contur definit de utilizator a cărui suprafață se se acoperă cu o rețea de puncte la activarea comenzii Grid.                                                              |
| <b>Limits</b>             | Comandă de setare ce fixează limitele de desenare                                                                                                                             |
| <b>Line</b>               | Comandă de desenare pentru trasarea liniilor                                                                                                                                  |
| <b>Linetype</b>           | Comandă de setare ce permite crearea sau modificarea tipului de linie al mediului de lucru                                                                                    |
| <b>Linia zero</b>         | Dreapta de referință față de care se reprezintă abaterile în reprezentarea grafică a toleranțelor și ajustajelor , ce corespunde dimensiunii nominale                         |
| <b>List</b>               | Comandă de listare pentru afișarea de informații despre obiectul selectat                                                                                                     |
| <b>Ltscale</b>            | Comandă de setare pentru modificarea scării de reprezentare a tipului de linie                                                                                                |
| <b>Mediul de lucru</b>    | Mod de lucru caracteristic unui layer                                                                                                                                         |
| <b>Mirror</b>             | Comandă de editare pentru crearea imaginilor în                                                                                                                               |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                              | oglină ale obiectelor.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Mirror3d</b>              | Comandă de editare pentru simetrizarea unui obiect 3D față de un plan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Mod</b>                   | O setare a softului sau o stare de operare                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Model space</b>           | Spațiul model utilizat pentru reprezentare                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Move</b>                  | Comandă de editare pentru mutarea obiectelor                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Mslide</b>                | Comandă de vizualizare pentru crearea slide-urilor                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Mspace</b>                | Comandă de vizualizare pentru comutarea în spațiul model din paper space                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Mview</b>                 | Comandă de vizualizare pentru crearea viewport-urilor în paper space                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Nivel</b>                 | Vezi strat                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Obiect</b>                | Unul sau mai multe elemente grafice (text, linii , arce de cerc, polilinie) considerate ca fiind un singur element asupra căruia acționează o comandă                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Offset</b>                | Comandă de editare pentru construirea de copii ale obiectelor dispuse la o distanță dată la stânga/dreapta sau în sus/jos-ul acestora.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Ortho</b>                 | Comandă de setare prin care se activează modul de lucru Ortho, în care se limitează desenarea , această realizându-se după direcțiile orizontale și verticale ale sistemului de coordonate curent (tasta funcțională F8)                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Osnap</b>                 | Comandă de setare prin care se activează modul Osnap în care se realizează deplasarea pointer-ului la o locație fixă a obiectului. Această locație poate fi: capătul (END) sau mijlocul (MID) unui obiect (dreaptă, arc de cerc), centrul (CEN) sau punctele cardinale (QUA) ale unui cerc, intersecția (INT) a două obiecte, puncte care să genereze obiecte situate perpendicular pe drepte sau arce (PER). Se pot alege puncte de tangență (TAN) sau puncte în apropierea obiectului (NEA). |
| <b>Pan</b>                   | Comandă de vizualizare pentru reglarea afișării unui desen fără modificarea zonei afișării curente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Pedit</b>                 | Comandă de editare pentru editarea poliliniilor                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Perspectiva cavalieră</b> | Reprezentare axonometrică oblică dimetrică frontală (RAODF), numită după matematicianul italian Bonaventura Cavalieri. RAODF pentru care coeficientul de deformare după axa ox se ia egal cu $\frac{1}{2}$ și unghiul dintre axa OY și prelungirea axei ox este de 45 grade este denumită în practică "proiecție de cabinet" .                                                                                                                                                                 |
| <b>Pface</b>                 | Comandă de desenare pentru realizarea suprafețelor prin indicarea numărului de noduri și descrierea conexiunilor dintre ele.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Plan</b>                  | Comandă de vizualizare pentru afișarea plană a                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

|                                              |                                                                                                                                                                                                              |
|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                              | UCS-ului curent                                                                                                                                                                                              |
| <b>Pline</b>                                 | Comandă de desenare pentru trasarea poliliniilor                                                                                                                                                             |
| <b>Polilinie</b>                             | Contur închis sau deschis, format din unul sau a mai multe entități adiacente două câte două, reprezentând linii sau arce de cerc                                                                            |
| <b>Polygon</b>                               | Comandă de desenare pentru trasarea unui poligon regulat                                                                                                                                                     |
| <b>Primitive 3d</b>                          | Modele 3D ( prisma, conul, cilindrul, sfera)                                                                                                                                                                 |
| <b>Paper space</b>                           | Spațiul hârtie utilizat pentru tipărire                                                                                                                                                                      |
| <b>Pspace</b>                                | Comandă de vizualizare pentru comutarea în spațiul paper space din paper space                                                                                                                               |
| <b>Rectangle</b>                             | Comandă de desenare pentru trasarea unui dreptunghi                                                                                                                                                          |
| <b>Redraw</b>                                | Comandă de vizualizare pentru actualizarea desenului pe ecran-redesenare                                                                                                                                     |
| <b>Regen</b>                                 | Comandă de vizualizare pentru regenerarea desenului                                                                                                                                                          |
| <b>Regiune</b>                               | O suprafață mărginită de un contur închis                                                                                                                                                                    |
| <b>Regiune compozită /compusă</b>            | O regiune formată prin combinarea ariilor a două sau mai multe regiuni (cu ajutorul comenzilor UNION sau SUBTRACT )                                                                                          |
| <b>Region</b>                                | Comandă de desenare pentru realizarea regiunilor                                                                                                                                                             |
| <b>Reprezentarea în proiecție ortogonală</b> | Se bazează pe principiile geometriei descriptive, această proiecție obținându-se prin intersecția planului de proiecție cu proiectantele duse perpendicular pe acest plan din diferite puncte ale obiectului |
| <b>Rotate</b>                                | Comandă de editare pentru rotirea în plan a obiectelor                                                                                                                                                       |
| <b>Rotate3d</b>                              | Comandă de editare pentru rotirea obiectelor 3D în spațiul tridimensional.                                                                                                                                   |
| <b>Rugozitate</b>                            | Ansamblu microneregularităților suprafeței rezultate în urma unui proces tehnologic                                                                                                                          |
| <b>Rulesurf</b>                              | Comandă de desenare pentru realizarea suprafeței riglate dintre două curbe                                                                                                                                   |
| <b>Scale</b>                                 | Comandă de editare pentru modificarea scării de reprezentare a obiectelor.                                                                                                                                   |
| <b>Section</b>                               | Comandă de editare pentru realizarea unei regiuni într-un solid, generată prin secționarea cu un plan                                                                                                        |
| <b>Setare</b>                                | Acțiunea de a utiliza comenzi prin care se fixează caracteristicile globale ce definesc mediul de lucru (culoarea , layer-e, tipuri de linii, grosimea liniei de desenare, dimensiunea spațiului de lucru).  |
| <b>Sketch</b>                                | Comandă de desenare ce permite trasarea liberă a unui contur.                                                                                                                                                |
| <b>Slice</b>                                 | Comandă de editare pentru realizarea unei părți din solid                                                                                                                                                    |
| <b>Snap</b>                                  | Comandă de setare ce activează modul Snap în                                                                                                                                                                 |

|                                                             |                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                             | care se blochează utilizarea pointer-ului , acesta acționând doar în interiorul unei rețele de puncte precizate (tasta funcțională F9).                                   |
| <b>Solid compozit / compus</b>                              | Un solid format prin combinarea volumelor a două sau mai multe solide                                                                                                     |
| <b>Spațiul de desenare</b>                                  | Vezi limite de desenare                                                                                                                                                   |
| <b>Spline</b>                                               | Comandă de editare pentru realizarea unei curbe netede pornind de la o succesiune de drepte. Se folosesc curbele NURBS (nonuniform rational beta-splines) din matematică. |
| <b>SR</b>                                                   | Sigla standardelor române adoptate după data de 28 august 1992                                                                                                            |
| <b>SR EN ISO(STAS EN)</b>                                   | Sigla standardelor române identice cu standardele europene(CEN/CENELEC) cu același număr                                                                                  |
| <b>SR EN ISO 128-20:2002</b>                                | Principii generale de reprezentare. Convenții de bază                                                                                                                     |
| <b>SR EN ISO 128-21:2002</b>                                | Principii generale de reprezentare. Proiectarea liniilor în sistemele CAD                                                                                                 |
| <b>SR EN ISO 3098-0:2002</b>                                | Scrierea. Cerințe generale                                                                                                                                                |
| <b>SR EN ISO 5455:1997</b>                                  | Scări                                                                                                                                                                     |
| <b>SR EN ISO 5456:2002</b>                                  | Metode de proiectie                                                                                                                                                       |
| <b>SR EN ISO 5457:2002</b>                                  | Formate și prezentarea elementelor grafice ale planșelor de desen                                                                                                         |
| <b>SR EN ISO 6410:2002</b>                                  | Filete și piese filetate (3 părți)                                                                                                                                        |
| <b>SR EN ISO 10209-2:2002</b><br><b>SR ISO 10209-2:1996</b> | Termeni referitori la metodele de proiectie                                                                                                                               |
| <b>SR EN ISO 11442-2:1997</b>                               | Gestionarea informațiilor tehnice asistate de calculator                                                                                                                  |
| <b>SR EN ISO 13567:2002</b>                                 | Organizarea și denumirea layer-elor CAD                                                                                                                                   |
| <b>SR ISO (STAS ISO)</b>                                    | Sigla standardelor române identice cu standardele internaționale ISO cu același număr                                                                                     |
| <b>SR ISO 129:1994</b>                                      | Cotare. Principii generale, definiții, metode de executare și indicații speciale                                                                                          |
| <b>SR ISO 406:1991</b>                                      | Tolerarea dimensiunilor liniare și unghiulare                                                                                                                             |
| <b>SR ISO 1302:2002</b>                                     | Specificații geometrice pentru produse(GPS). Indicarea stării suprafeței în documentația tehnică de produs                                                                |
| <b>SR ISO 3098-1:1993</b>                                   | Scrierea. Caractere curente(partea1)                                                                                                                                      |
| <b>SR ISO 3098:2002</b>                                     | Scrierea (părțile 0,2 ,4 și 5)                                                                                                                                            |
| <b>SR ISO 4287:2000</b>                                     | Specificații geometrice pentru produse(GPS). Starea suprafeței. Metoda profilului.Termenii ,definiții și parametrii de stare a suprafeței                                 |
| <b>SR ISO 7200:1994</b>                                     | Indicator                                                                                                                                                                 |
| <b>SR ISO 7573:1994</b>                                     | Tabel de componență                                                                                                                                                       |
| <b>SR ISO 10209-1:1996</b>                                  | Termeni referitori la desenul tehnic:generalități și tipuri de desene                                                                                                     |
| <b>STAS</b>                                                 | Sigla standardelor române adoptate înainte de                                                                                                                             |

|                     |                                                                                                                                                                                      |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                     | data de 28 august 1992                                                                                                                                                               |
| <b>STAS 103-84</b>  | Desene tehnice. Linii                                                                                                                                                                |
| <b>STAS 104-80</b>  | Hașurarea în desenul industrial                                                                                                                                                      |
| <b>STAS 105-87</b>  | Reguli de reprezentare și notare a vederilor și secțiunilor în desenul industrial                                                                                                    |
| <b>STAS 614-76</b>  | Dispunerea proiecțiilor                                                                                                                                                              |
| <b>STAS 3954-87</b> | Șurub cu cap cilindric crestă. Clasa de execuție B                                                                                                                                   |
| <b>STAS 6134-84</b> | Desenul de ansamblu în desenul industrial                                                                                                                                            |
| <b>Strat</b>        | Un grup logic de date , asemănător unei pelicule de vopsea transparentă, ce acoperă desenul. Pot fi utilizate individual sau combinate                                               |
| <b>Stretch</b>      | Comandă de editare pentru deformarea părții din obiect selectată, situată în interiorul unei fereaste astfel încât ceea ce se găsește în exteriorul ferestrei să rămână nemodificat. |
| <b>Subtract</b>     | Comandă de editare pentru realizarea solidelor/regiunilor compuse prin operația de scădere                                                                                           |
| <b>Tabsurf</b>      | Comandă de desenare pentru realizarea unei suprafețe, generate de-a lungul unei curbe, după direcția dată de un vector                                                               |
| <b>Tedit</b>        | Variabilă de sistem ce permite mutarea și rotirea textului dimensiunilor                                                                                                             |
| <b>Text</b>         | Comandă de asociere a textului                                                                                                                                                       |
| <b>Tilemode</b>     | Variabilă de sistem ce controlează activarea viewport-urilor din spațiul hârtie sau spațiul model                                                                                    |
| <b>Toleranța</b>    |                                                                                                                                                                                      |
| <b>Trim</b>         | Comandă de editare pentru îndepărtarea porțiunii din obiect situată de o parte a unei muchii tăietoare                                                                               |
| <b>Ucs</b>          | Comandă de setare pentru definirea unui sistem de coordonate prin specificarea direcției axelor X,Y,Z în spațiul 3D                                                                  |
| <b>Ucsicon</b>      | Comandă de setare ce permite vizualizarea unui simbol ce definește orientarea sistemului de coordonate                                                                               |
| <b>Union</b>        | Comandă de editare pentru realizarea solidelor/regiunilor compuse prin operația de adunare                                                                                           |
| <b>Viewport</b>     | O suprafață mărginită în care se face afișarea unei părți din spațiul model                                                                                                          |
| <b>Vports</b>       | Comandă de vizualizare pentru afișarea de vederi multiple                                                                                                                            |
| <b>Vplayer</b>      | Comandă de setare ce controlează vizibilitatea layer-elor în viewport-uri , fiind activă numai în spațiul hârtie                                                                     |
| <b>Vpoint</b>       | Comandă de vizualizare pentru controlul punctului de vedere                                                                                                                          |
| <b>Vslide</b>       | Comandă de vizualizare pentru vizualizarea slide-                                                                                                                                    |

|               |                                                                                       |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|               | urilor                                                                                |
| <b>Wblock</b> | Comandă de editare ce permite înregistrarea pe suport magnetic a unui block           |
| <b>Zoom</b>   | Comandă de vizualizare pentru modificarea aparentă a dimensiunilor desenului pe ecran |