

# SOLIDWORKS EDUCATIEF TUTORIALS

Lager en middelbaar technisch onderwijs

## WOORDENLIJST



Voor gebruik met SOLIDWORKS® Educational Release 2020-2021

[3dexperience.virtualtester.com](http://3dexperience.virtualtester.com)

© 1995-2010, Dassault Systèmes SOLIDWORKS Corporation, a Dassault Systèmes S.A. company, 300 Baker Avenue, Concord, Mass. 01742 USA. All Rights Reserved.

The information and the software discussed in this document are subject to change without notice and are not commitments by Dassault Systèmes SOLIDWORKS Corporation (DS SOLIDWORKS). No material may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronically or manually, for any purpose without the express written permission of DS SOLIDWORKS.

The software discussed in this document is furnished under a license and may be used or copied only in accordance with the terms of the license. All warranties given by DS SOLIDWORKS as to the software and documentation are set forth in the license agreement, and nothing stated in, or implied by, this document or its contents shall be considered or deemed a modification or amendment of any terms, including warranties, in the license agreement.

#### Patent Notices

SOLIDWORKS® 3D mechanical CAD software is protected by U.S. Patents 5,815,154; 6,219,049; 6,219,055; 6,611,725; 6,844,877; 6,898,560; 6,906,712; 7,079,990; 7,477,262; 7,558,705; 7,571,079; 7,590,497; 7,643,027; 7,672,822; 7,688,318; 7,694,238; 7,853,940 ; and foreign patents, (e.g., EP 1,116,190 and JP 3,517,643).

eDrawings® software is protected by U.S. Patent 7,184,044; U.S. Patent 7,502,027; and Canadian Patent 2,318,706.

U.S. and foreign patents pending.

#### Trademarks and Product Names for SOLIDWORKS Products and Services

SOLIDWORKS, 3D PartStream.NET, 3D ContentCentral, eDrawings, and the eDrawings logo are registered trademarks and FeatureManager is a jointly owned registered trademark of DS SOLIDWORKS. CircuitWorks, Feature Palette, FloXpress, PhotoWorks, TolAnalyst, and XchangeWorks are trademarks of DS SOLIDWORKS.

FeatureWorks is a registered trademark of Geometric Software Solutions Ltd.

SOLIDWORKS 2011, SOLIDWORKS Enterprise PDM, SOLIDWORKS Simulation, SOLIDWORKS Flow Simulation, and eDrawings Professional are product names of DS SOLIDWORKS.

Other brand or product names are trademarks or registered trademarks of their respective holders.

#### COMMERCIAL COMPUTER SOFTWARE - PROPRIETARY

U.S. Government Restricted Rights. Use, duplication, or disclosure by the government is subject to restrictions as set forth in FAR 52.227-19 (Commercial Computer Software - Restricted Rights), DFARS 227.7202 (Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation), and in the license agreement, as applicable.

Contractor/Manufacturer:

Dassault Systèmes SOLIDWORKS Corporation, 300 Baker Avenue, Concord, Massachusetts 01742 USA

Copyright Notices for SOLIDWORKS Standard, Premium, Professional, and Education Products

Portions of this software © 1986-2010 Siemens Product Lifecycle Management Software Inc. All rights reserved.

Portions of this software © 1986-2010 Siemens Industry Software Limited. All rights reserved.

Portions of this software © 1998-2010 Geometric Ltd.

Portions of this software © 1996-2010 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Portions of this software incorporate PhysX™ by NVIDIA 2006-2010.

Portions of this software © 2001 - 2010 Luxology, Inc. All rights reserved, Patents Pending.

Portions of this software © 2007 - 2010 DriveWorks Ltd. Copyright 1984-2010 Adobe Systems Inc. and its licensors. All rights reserved.

Protected by U.S. Patents 5,929,866; 5,943,063; 6,289,364; 6,563,502; 6,639,593; 6,754,382; Patents Pending.

Adobe, the Adobe logo, Acrobat, the Adobe PDF logo, Distiller and Reader are registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Inc. in the U.S. and other countries.

For more copyright information, in SOLIDWORKS see Help > About SOLIDWORKS.

Copyright Notices for SOLIDWORKS Simulation Products

Portions of this software © 2008 Solversoft Corporation.

PCGLSS © 1992-2007 Computational Applications and System Integration, Inc. All rights reserved.

Copyright Notices for Enterprise PDM Product

Outside In® Viewer Technology, © Copyright 1992-2010, Oracle

© Copyright 1995-2010, Oracle. All rights reserved.

Portions of this software © 1996-2010 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Copyright Notices for eDrawings Products

Portions of this software © 2000-2010 Tech Soft 3D.

Portions of this software © 1995-1998 Jean-Loup Gailly and Mark Adler.

Portions of this software © 1998-2001 3Dconnexion. Portions of this software © 1998-2010 Open Design Alliance. All rights reserved.

Portions of this software © 1995-2009 Spatial Corporation.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

Deze tutorial is ontwikkeld in opdracht van SOLIDWORKS Benelux, en mag door iedereen gebruikt worden om te leren werken met het 3D CAD-programma SOLIDWORKS. **Elk ander gebruik van deze tutorial of delen daarvan is niet toegestaan.** Bij vragen hierover kunt u contact opnemen met uw reseller.

Initiatief: Kees Kloosterboer (SOLIDWORKS Benelux)

Afstemming op onderwijs: Jack van den Broek

Realisatie: Arnoud Breedveld (PAZ Computerworks)

## Woordenlijst

In deze lijst kun je van alle met rood gemarkeerde woorden in de oefeningen een korte beschrijving terugvinden.

<b>3 Point Arc</b>	Een cirkelboog die door drie punten bepaald wordt.
<b>Absorbed features</b>	Onderdelen die deel uitmaken van een ander feature, bijvoorbeeld een sketch die voor een extrude-boss gebruikt is
<b>Add sheet</b>	Voeg tekenvel toe.
<b>Advanced</b>	Geavanceerd, gevorderd
<b>Aligned</b>	Met elkaar in lijn
<b>Angle</b>	Hoek
<b>Annotations</b>	Letterlijk: aantekening. Verzamelnaam voor alle aanduidingen op technische tekeningen, zoals maten, oppervlaktebewerkingen, hartlijnen enz.
<b>Anti-Aligned</b>	Met elkaar in lijn, maar dan aan verschillende kanten van de lijn.
<b>Appearance</b>	Letterlijk: verschijning. Hieronder stel je bij SOLIDWORKS kleur- en materiaaleigenschappen van een onderdeel in.
<b>Apply changes at assembly component level</b>	Bij het toekennen van materialen en kleuren wordt dat steeds voor een heel onderdeel gedaan (en niet bijvoorbeeld voor één vlak)
<b>Assembly</b>	Samenstelling. Je voegt meerdere parts of (sub-)assemblies samen tot een compleet product.
<b>Assembly Feature</b>	Feature dat in een assembly aangebracht wordt, bijvoorbeeld een gat dat door meerdere onderdelen heen gaat.
<b>Attach to anchor point</b>	Letterlijk: maak vast aan ankerpunt. Optie waarmee een tabel (bijvoorbeeld een stuklijst) op een vaste plaats op een tekenvel geplaatst kan worden. Het ankerpunt moet dan wel eerst in de template gedefinieerd zijn.
<b>AutoBalloon</b>	Functie om automatisch stuknummers te plaatsen
<b>Autotransitioning</b>	Techniek in SOLIDWORKS om in een sketch automatisch te wisselen tussen het tekenen van een line en een tangent arc.
<b>Axis, Axes</b>	As, assen
<b>Balloon</b>	Stuknummer
<b>Base Flange</b>	Basis plaat: het eerste onderdeel dat je in een sheet metal onderdeel maakt.
<b>Bi-directional</b>	In twee richtingen (bij het Offset commando).
<b>Bill of materials</b>	Stuklijst
<b>Body</b>	Lichaam. Een onderdeel van het part, waarvan het materiaal één geheel vormt. Vaak zal een part één body hebben, maar wanneer je in een part twee of meer onderdelen los van elkaar modelleert, zal je part meerdere bodies hebben. Een body kun je eventueel weer als een apart part wegschrijven.
<b>Bottoming Tapped Hole</b>	Blind tapgat
<b>Boundary</b>	Grens, begrenzing
<b>Broken-out Section</b>	Plaatselijke doorsnede
<b>Browse</b>	Bladeren, meestal om een bestand op de computer op te zoeken.
<b>Cap ends</b>	Maak de uiteinden dicht. Optie bij het Offset-commando.
<b>Centerline</b>	Hart- of symmetrielij. Wordt in sketches vaak gebruikt. Centerlines zijn vaak handig (en soms noodzakelijk) om je sketch goed op te bouwen. In technische tekeningen is de centerline een annotation.
<b>Center Mark</b>	Hartlijnen door het midden van een gat.
<b>Centerpoint Arc</b>	Cirkelboog gedefinieerd door het middelpunt, begin- en eindpunt.
<b>Chamfer</b>	Afschuining
<b>Circular Pattern</b>	Cirkelvormig patroon, hiermee kun je bijvoorbeeld gaten in een cirkelvormig patroon kopiëren.
<b>Coincident</b>	Samenvallend
<b>Collapse</b>	Inklappen
<b>Collision detection</b>	Botsing detectie. Functie in assemblies om te achterhalen wanneer twee onderdelen tegen elkaar botsen.

<b>CommandManager</b>	De brede knoppenbalk boven in het scherm. In de CommandManager kunnen steeds verschillende knoppen verschijnen, afhankelijk van wat je aan het doen bent.
<b>Component Properties</b>	Eigenschappen van een onderdeel.
<b>Concentric</b>	Concentrisch. Twee cirkels/cirkeldelen waarvan het middelpunt op dezelfde plaats ligt.
<b>Configuration</b>	Configuratie. Binnen één part of assembly kun je meerdere versies van het model maken. Zo'n versie heet een configuration. Binnen elke configuratie kun je maten wijzigen en features (un)-supressen.
<b>ConfigurationManager</b>	Verschijnt op de plaats van de FeatureManager of de PropertyManager. Hier kun je configuraties wijzigen, toevoegen, verwijderen of actief maken.
<b>Construction Axis</b>	Hulplijn die je in het model kunt definiëren.
<b>Construction Plane</b>	Hulpvlak dat je in het model kunt definiëren. Meestal gebruikt om een sketch op te maken.
<b>Continue</b>	Doorgaan.
<b>Convert</b>	Converteer, een sketch-commando waarmee je een bestaand element uit het model in je sketch kunt kopiëren.
<b>Corner</b>	Hoek
<b>Cosmetic thread</b>	Schematisch weergegeven schroefdraad.
<b>Counterbore</b>	Vlakverzinken (potverzinken)
<b>Countersink</b>	Verzinken.
<b>CSWA</b>	Certified SOLIDWORKS Associate. Certificaat dat voldoende basiskennis van SOLIDWORKS aantoont.
<b>CSWP</b>	Certified SOLIDWORKS Professional. Certificaat voor professionele gebruikers van SOLIDWORKS.
<b>Customize</b>	Aanpassen. De mogelijkheid om bijvoorbeeld een menu aan je eigen wensen aan te passen.
<b>Deg, degrees</b>	Graden, voor het opgeven van een hoek
<b>Design Library</b>	Een bibliotheek in SOLIDWORKS waar je zelf onderdelen aan toe kunt voegen die je wilt hergebruiken.
<b>Destination</b>	Doel, bestemming
<b>Distance</b>	Afstand
<b>Drawing</b>	Tekening
<b>Driving dimension</b>	Sturende maat: een maat die de afmeting van je model bepaalt. Dit zijn vrijwel alle maten die je in sketches of in features plaatst.
<b>Driven dimension</b>	Een maat die van het model afgeleid wordt. Door deze te veranderen verander je model niet. Deze maten worden meestal grijs weergegeven, en hebben voor het model geen nut.
<b>Edge</b>	Een rand van het model. Een model kent de volgende elementen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• vertex (hoekpunten)</li> <li>• edge (rand)</li> <li>• face (vlak)</li> </ul>
<b>Edge Flange</b>	Bij het werken in Sheet Metal: een plaat die je aan de rand van een bestaande plaat vastmaakt.
<b>Edit Feature</b>	Bewerk een feature.
<b>Edit Flange Profile</b>	Bewerk de vorm van de plaat, bij het maken van een Edge Flange.
<b>Edit Material</b>	Ken een materiaal toe aan een model.
<b>Edit Sheet</b>	Bewerk tekening (tegengestelde van Edit Sheet Format)
<b>Edit Sheet Format</b>	Bewerk het tekensel (kader en tekeninghoofd). (tegengestelde van Edit Sheet)
<b>Edit Sketch</b>	Bewerk een sketch.
<b>Edit Sketch Plane</b>	Wijzig het vlak waarop de sketch geplaatst is, plaats de sketch op een ander vlak.
<b>Eliminate duplicates</b>	Verwijder dubbele maten.
<b>Entire Model</b>	Hele model

<b>Entities to Pattern</b>	Onderdelen waarvan een (cirkelvormig of lineair) patroon gemaakt moet worden
<b>Equal</b>	Gelijk. Dit is een relatie die je in sketches kunt toepassen om elementen even groot of even lang te maken.
<b>Draft</b>	Lossing
<b>Exclude</b>	Uitsluiten, uitgezonderd
<b>Exit Sketch</b>	Verlaat Sketch. Commando om een sketch te verlaten (zonder er een feature van te maken). De wijzigingen worden automatisch opgeslagen.
<b>Explode Line Sketch</b>	Lijnen tussen de onderdelen in een exploded view.
<b>Extend</b>	Verlengen
<b>Extruded Boss/Base</b>	Geëxtrudeerd materiaal. Een Extruded Boss is waarschijnlijk het meest gebruikte feature in SOLIDWORKS. De basis is een sketch, en de vorm van de sketch wordt met dit commando geëxtrudeerd, of 'uitgerekt'.
<b>Extruded Cut</b>	Geëxtrudeerd gat. Met een Extruded Cut verwijder je materiaal. Ook nu gebruik je weer een sketch om de vorm te bepalen. Deze sketch wordt dan als gat geëxtrudeerd.
<b>Face</b>	Een vlak van het model. Een model kent de volgende elementen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• vertex (hoekpunten)</li> <li>• edge (rand)</li> <li>• face (vlak)</li> </ul>
<b>Fasteners</b>	Bevestigingsmiddelen (schroeven, moeren e.d.)
<b>Feature</b>	Voor feature bestaat geen goed Nederlands woord. Misschien komt 'onderdeel' het meest in de buurt. <i>All'es</i> wat je maakt in SOLIDWORKS is een feature. Een extrusie, een gat, een afronding: het zijn allemaal features. Alle features samen maken het model. Links in het scherm van SOLIDWORKS zie je een lijst met de features waaruit het model opgebouwd is. Om een feature te kunnen maken, zal je vaak eerst een sketch moeten maken.
<b>FeatureManager</b>	De FeatureManager is de lijst die je links in het scherm ziet, waarin alle features staan waaruit het model is opgebouwd. Tijdens het werken wordt de FeatureManager vaak vervangen door de PropertyManager.
<b>Fillet</b>	Afronding. Een Fillet kan een eenvoudige afronding van een edge zijn, of een zeer complexe afronding met een verlopende radius tussen faces. In sketches kun je de Sketch Fillet gebruiken, om een hoek in een sketch af te ronden.
<b>Fillet Bead</b>	Las
<b>First Angle Projection</b>	Europese Projectie
<b>Fit</b>	Passing
<b>Fix, Fixed</b>	Vast. Als in een assembly een onderdeel Fixed is, kun je het niet verplaatsen. Het tegenovergestelde van Fixed is Floating.
<b>Flip direction</b>	Wissel de richting
<b>Flip side to cut</b>	Verander de richting waarin materiaal verwijderd wordt.
<b>Float, Floating</b>	Letterlijk: drijvend. Als in een assembly een onderdeel Floating is, kun je het verplaatsen door het met de muis te verslepen. Het tegenovergestelde van Floating is Fixed
<b>Font</b>	Lettertype
<b>For construction</b>	Hulplijn. Optie waarmee je lijnen, cirkels e.d. in een sketch kunt veranderen in hulplijnen en -cirkels. Deze worden met een gemengde streeplijn weergegeven.
<b>Front Plane</b>	Letterlijk: voor vlak. Elk model heeft standaard drie (onzichtbare) vlakken: Front Plane, Right Plane en Top Plane. In het snijpunt van deze drie vlakken ligt de origin, het nulpunt.
<b>Front View</b>	Voorraanzicht
<b>Fully Defined</b>	Volledig gedefinieerd, wanneer een sketch met maten en relaties helemaal vast ligt.

	<b>Hatching</b>	Arcering (in doorsneden).
	<b>Hex(agon) Socket Head Screw</b>	Inbusbout
	<b>Hidden Lines Visible</b>	Verborgen lijnen (streeplijnen) zichtbaar maken.
	<b>Hide/Show</b>	Verbergen. Met Hide kun je een sketch of een feature onzichtbaar maken. Een sketch die in een feature gebruikt wordt, is automatisch ge-hide. Een element dat ge-hide is wordt door SOLIDWORKS wel berekend. Verwar Hide dus niet met Suppress.
	<b>Hole Fit</b>	Passing van een gat.
	<b>Hole Wizard</b>	Een hulpmiddel in SOLIDWORKS om eenvoudig (complexe) gaten te maken, bijvoorbeeld verzonken gaten, taggaten enz.
	<b>Hole Wizard Profile</b>	De vorm van een gat dat met de Hole Wizard gemaakt is.
	<b>Import items into all views</b>	Importeer onderdelen in alle aanzichten
	<b>In Context</b>	Het bewerken van een Part binnen een Assembly.
	<b>Inscribed circle</b>	Ingeschreven cirkel, wordt gebruikt bij het definiëren van een Polygon. Alle zijden van de veelhoek raken aan de cirkel. Het tegenovergestelde is een circumscribed circle (omgeschreven cirkel).
	<b>Insert Component</b>	Onderdeel toevoegen. Commando om een part of aan assembly toe te voegen aan een assembly.
	<b>Jog</b>	Verspringen (in Sheet Metal)
	<b>Jog Line</b>	Lijn laten verspringen
	<b>Knurl</b>	Kruiskarteling
	<b>Line Weights</b>	Lijndiktes
	<b>Linear Pattern</b>	Lineair patroon, hiermee kun je bijvoorbeeld gaten in een rechthoekig patroon kopiëren.
	<b>Locate Profile</b>	Plaats profiel, een optie die je tegenkomt bij het werken met Weldments.
	<b>Lofted Bends</b>	Sheet Metal feature om plaatwerk tussen twee sketches in te maken.
	<b>Marked for drawing</b>	Maten die vanuit het model in de tekening geïmporteerd moeten worden. Normalgesproken zijn dit alle maten.
	<b>Mass properties</b>	Functie die informatie geeft over het gewicht van een model, waar het zwaartepunt ligt enzovoort.
	<b>Mate</b>	Koppelen. Een relatie tussen verschillende componenten in een assembly. Bijvoorbeeld: een vlak van component A moet samenvallen met een vlak van component B.
	<b>Mid Plane</b>	Middelvlak. Een optie bij het extruderen van vormen. De extrusie gaat dan vanaf de sketch in twee richtingen. Handig als je een model symmetrisch opbouwt.
	<b>Midpoint</b>	Middelpunt. Dit is een relatie die je in sketches kunt gebruiken. Midpoint is het middel van bv. een lijn, maar <i>niet</i> het middelpunt van een cirkel: dat heet Center.
	<b>Mirror</b>	Spiegelen. Je komt dit tegen als een tool in sketches, maar ook als een feature, waarmee je andere features kunt spiegelen.
	<b>Model Items</b>	Onderdelen van het model
	<b>Model View</b>	Commando waarmee je een aanzicht van een 3D-model op je tekening zet.
	<b>Neutral Plane</b>	Neutraal vlak, het deelvlak in een mal of matrix, dat je o.a. gebruikt bij het Draft Feature. Ten opzichte van dit vlak lopen alle andere vlakken onder een hoek van bijvoorbeeld 85°
	<b>Next</b>	Volgende
	<b>Normal To</b>	Loodrecht op. Wordt gebruikt om je model; zo te roteren dat je recht op een vlak kijkt.
	<b>Normal to a reference plane</b>	Loodrecht op een vlak. Methode die vaak gebruikt wordt om een richting te bepalen.
	<b>Offset</b>	Parallel kopiëren

<b>Optical Properties</b>	Optische eigenschappen van een materiaal: instellingen als glans, transparantie, reflectie enzovoort.
<b>Origin</b>	Oorsprong, nulpunt. In de ruimte is dat het punt waar de X- en de Y-as (en eventueel de Z-as) elkaar snijden. Het is een goede gewoonte om bij het maken van een sketch altijd in de origin te beginnen met tekenen.
<b>Over Defined</b>	Overgedefinieerd. Wanneer er teveel maten of relaties in een sketch staan, die elkaar (mogelijk) tegenspreken.
<b>Page Setup</b>	Pagina instellingen
<b>Parallel</b>	Evenwijdig. Dit kom je tegen bij relaties (in sketches) en bij mates (in assemblies).
<b>Part</b>	Onderdeel. Een part is een <i>enkelvoudig</i> onderdeel, oftewel: een onderdeel dat je niet verder uit elkaar kunt halen. Behalve parts kent SOLIDWORKS ook Assemblies.
<b>Pattern</b>	Patroon. Je kunt onderdelen in een patroon kopiëren. Dat kan een cirkelvormig of een rechthoekig patroon zijn.
<b>Physical Properties</b>	Natuurkundige eigenschappen (van een materiaal).
<b>Pipe</b>	Buis (rond)
<b>Plane</b>	Vlak, in SOLIDWORKS is dit een hulpvlak
<b>Polygon</b>	Veelhoek. Sketch-commando om 5-, 6-, 7-,...- hoeken te tekenen
<b>Positions</b>	Plaatsen
<b>Print</b>	Afdrukken.
<b>Print preview</b>	Afdrukvoorbeeld
<b>Projected View</b>	Geprojecteerd aanzicht, commando waarmee je, van een aanzicht dat al op je tekenset staat, andere aanzichten kunt afleiden. Dat gebeurt volgens de Amerikaanse of Europese projectie, afhankelijk van welke ingesteld staat.
<b>Propagation</b>	Uitbreiden. Dit kom je vaak tegen als Tangent Propagation: je selecteert een lijn, maar gaat deze lijn vloeiend over in een volgend onderdeel (bijvoorbeeld een afronding) dan wordt die ook geselecteerd
<b>Properties</b>	Eigenschappen
<b>PropertyManager</b>	De PropertyManager is de linker kolom op het scherm, waar je bij het maken van een sketch of een feature, allerlei gegevens moet invullen. Afhankelijk van wat je aan het doen bent, verschijnt links in je scherm dus steeds de FeatureManager of de PropertyManager.
<b>Rectangle</b>	Rechthoek. Gebruik je vooral in sketches.
<b>Rectangular tube</b>	Rechthoekige buis.
<b>Reference Geometry</b>	Hulp elementen. Hieronder vallen onder andere Planes (vlakken) en Axes (assen), die als hulpvlak of hulplijn in het model gedefinieerd kunnen worden.
<b>Relation</b>	Relatie. In een sketch kun je een relatie tussen onderdelen maken, waardoor ze bijvoorbeeld even groot worden, op een horizontale lijn liggen, aan elkaar raken enzovoort.
<b>Rendering</b>	Een zo realistisch mogelijke weergave van het model, met belichting, schaduw, en een omgeving.
<b>RenderManager</b>	Verschijnt op de plaats van de FeatureManager of de PropertyManager. Hier kun je de instellingen voor PhotoWorks maken.
<b>Render to File</b>	Een rendering maken die weggeschreven wordt naar een bestand.
<b>Reverse</b>	Omdraaien.
<b>Reverse direction</b>	Keer de richting om.
<b>Revolved Boss/Base</b>	Rotatievorm
<b>Right Plane</b>	Letterlijk: rechter vlak. Elk model heeft standaard drie (onzichtbare) vlakken: Front Plane, Right Plane en Top Plane. In het snijpunt van deze drie vlakken ligt de origin.
<b>Save as copy</b>	Opslaan als een kopie. Optie wanneer je het bestand onder een nieuwe naam opslaat (Save as...). Staat deze optie aangevinkt, dan blijft het oude bestand gebruikt worden in assemblies.

	<b>Scale to fit</b>	Verschaal een tekening bij het printen zo dat deze zo groot mogelijk op het papier geplaatst kan worden.
	<b>Section View</b>	Doorsnede
	<b>Select Chain</b>	Selecteer keten. Niet alleen het element dat je aanklikt wordt geselecteerd, maar ook de elementen die daar op aansluiten.
	<b>Shaded Thread</b> <b>Cosmetic</b>	Schematische weergave van schroefdraad in het model.
	<b>Shaft fit</b>	Passing van een as.
	<b>Sheet</b>	Tekenvel.
	<b>Sheet Metal</b>	Plaatmateriaal. Het gedeelte van SOLIDWORKS om met plaatmateriaal te werken, en bijvoorbeeld uitslagen te genereren.
	<b>Shell</b>	Schil, feature om een massief model hol te maken en een bepaalde wanddikte te geven.
	<b>Show/Hide</b>	Tonen. Met Hide kun je een sketch of een feature onzichtbaar maken. Een sketch die in een feature gebruikt wordt, is automatisch ge-hide. Een element dat ge-hide is wordt door SOLIDWORKS wel berekend. Verwar Hide dus niet met Suppress. Met Show maak je een ge-hide element weer zichtbaar.
	<b>Show in (Un)exploded State</b>	Toon in in/uit-geklapte situatie, bij een Exploded view
	<b>Single View</b>	Eén aanzicht, optie bij het plaatsen van aanzichten op een tekenvel.
	<b>Sketch</b>	Schets. Een sketch is een tweedimensionale (platte) tekening. Een sketch kun je voor verschillende features gebruiken, bijvoorbeeld om te extruderen.
	<b>Sketch Fillet</b>	Afronding. Tool om een hoek in een sketch af te ronden.
	<b>Sketched Bend</b>	Getekende buiglijn. In sheet metal teken je op een vlakke plaat waar die gebogen moet worden.
	<b>Slotted Cheese Head Screw</b>	Cilinderkopschroef met zaagsnede
	<b>Smart Dimension</b>	Slimme bemating. Commando om in een sketch maten te plaatsen. Je kunt hiermee zowel de maat van een element aangeven (bijvoorbeeld de diameter van een cirkel) als de afstand tussen twee elementen.
	<b>Source</b>	Bron
	<b>Spline</b>	Willekeurig gekromde curve.
	<b>Stop at collision</b>	Stoppen bij een botsing. Functie in assemblies om bewegingen te beperken.
	<b>Structural Member</b>	Een buis of een profiel van een staalconstructie, die met Weldments in SOLIDWORKS gemaakt wordt.
	<b>Suppress</b>	Onderdrukken. Wanneer je een feature suppress, is het niet meer te zien, en wordt het door SOLIDWORKS ook niet meer berekend. In de FeatureManager is het feature dan in het grijs te zien. Andere features, die afhankelijk zijn van dit feature worden ook automatisch gesuppressed. Een feature dat gesuppressed is kun je ook weer unsuppressed maken. Verwar Suppress niet met Hide.
	<b>Sweep, Swept Boss/Base</b>	Feature waarbij een sketch niet recht geëxtrudeerd wordt, maar langs een (willekeurig) pad.
	<b>Symmetric</b>	Symmetrisch
	<b>Tables</b>	Tabellen
	<b>Tangent</b>	Rakend
	<b>Tangent Arc</b>	Een cirkelboog die vanuit het eindpunt van een ander element vloeiend doorloopt.
	<b>Tap</b>	Tapgat.
	<b>Task Pane</b>	Taak paneel. Gedeelte rechts op het scherm, waarin je onder andere met standaard onderdelen (Toolbox, Design Library) en onderdelen van leveranciers (3D ContentCentral) kunt werken.



<b>Template</b>	Sjabloon. Meestal een bestand waarin een aantal instellingen gemaakt zijn. Wanneer je bijvoorbeeld een tekening gaat maken, gebruik je dit als startdocument.
<b>Temporary</b>	Tijdelijk
<b>Temporary Axes</b>	Tijdelijke assen. Assen van gaten en cilinders, die normaal niet zichtbaar zijn.
<b>Texture</b>	Oppervlaktebewerking.
<b>The sketch is valid</b>	De schets is geldig. Mededeling die verschijnt wanneer je bij het werken met sheetmetal een edge flange toevoegt.
<b>Thin feature</b>	Dun onderdeel. In plaats van een gesloten sketch als een massief onderdeel te extruderen, kun je het met deze optie als een dunwandig element extruderen.
<b>Third Angle Projection</b>	Amerikaanse Projectie
<b>Through All</b>	Door het hele model heen. Dit is een optie bij het extruderen.
<b>Toolbox</b>	Gereedschapskist. De bibliotheek van SOLIDWORKS. Hier kun je allerlei standaard onderdelen vinden, zoals bouten, moeren en ringetjes.
<b>Top Plane</b>	Letterlijk: boven vlak. Elk model heeft standaard drie (onzichtbare) vlakken: Front Plane, Right Plane en Top Plane. In het snijpunt van deze drie vlakken ligt de origin.
<b>Trim</b>	Inkorten
<b>Trim away inside</b>	Knip delen weg die binnen een ander onderdeel vallen.
<b>Trim Entities</b>	Knip onderdelen. Sketch tool om een <b>deel</b> van een element weg te knippen
<b>Trim to closest</b>	Inkorten tot het eerst volgende element.
<b>Up to Next</b>	Bij het maken van een Cut/Boss extrude: de extrusie loopt tot het eerst volgende vlak.
<b>Up to Surface</b>	Bij het maken van een Cut/Boss extrude: de extrusie loopt tot een vlak dat je selecteert.
<b>User defined</b>	Door de gebruiker bepaald.
<b>View orientation</b>	Kijkrichting. Menu waarin ingesteld wordt vanaf welke kant het model bekeken wordt (top, front, right, iso enz.)
<b>View palette</b>	In het Task pane een overzicht van de aanzichten van een model, die op het tekensel geplaatst kunnen worden.
<b>Weld, weldment</b>	Las. Weldments is een gedeelte uit SOLIDWORKS waarmee je eenvoudig constructies uit buizen en profielen kunt opbouwen.
<b>Zoom to Area</b>	Inzoomen op een beperkt gebied dat je door twee diagonale punten aangeeft.
<b>Zoom to fit</b>	In- of uitzoomen, zodat het hele model op het scherm past