

图像图形系列丛书



中  
文  
版

# AutoCAD 2000 3DS Max4.0

实用培训教程

SHIYONGPEIXUNJIAOCHENG

本书编委会 编



电子科技大学出版社

# 中文版

# AutoCAD 2000 3DS Max4.0

实用培训教程

本书编委会 编



电子科技大学出版社

## 内 容 提 要

本书是以讲解中文版 AutoCAD 2000、3DS MAX 4.0 基础知识为主的实用培训教程，全书共有 23 章，讲述 AutoCAD 2000、3DS MAX 4.0 在平面、动画等设计中的理论基础知识及相关操作方法与技巧，并配有大量的实例图片进行讲解，使读者能够快速掌握这些相关知识。

本书内容详实、讲解细致、图文并茂，尽可能在插图中体现操作的开始过程和最后效果，使读者在阅读时一目了然。可作为电脑爱好人员、电脑初学者的最佳自学教程，同时也可以作为大中专院校相关专业师生自学、教学参考书和社会电脑培训班的即学即用教材。

### 图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 AutoCAD 2000/3DS MAX 4.0 实用培训教程/  
《中文版 AutoCAD 2000/3DS MAX 4.0 实用培训教程》编  
委会编. —成都: 电子科技大学出版社, 2003.3  
ISBN 7-81094-085-6

I. 中… II. 中… III. ① 计算机辅助设计 — 应用  
软件, AutoCAD 200 — 技术培训 — 教材 ② 三维 — 动画  
— 图形软件, 3DS MAX 4.0 — 技术培训 — 教材  
IV. TP391.41 ②TP391.72

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 019176 号

## 中文版 AutoCAD 2000/3DS MAX 4.0 实用培训教程

本书编委会编

---

出 版: 电子科技大学出版社 (成都建设北路二段四号, 邮编 610054)

责任编辑: 徐守铭

发 行: 电子科技大学出版社

印 刷: 犀浦印刷厂

开 本: 784×1092 mm 1/16 印张 20 字数 510 千字

版 次: 2003 年 4 月第一版

印 次: 2003 年 4 月第一次印刷

书 号: ISBN 7-81094-085-6/TP·70

印 数: 1—3000 册

定 价: 25.00 元

---

# 前 言

美国 Autodesk 公司开发的 AutoCAD 2000 及 3DS MAX 4.0 是两款非常优秀的电脑设计应用软件。中文版 AutoCAD 2000 是目前国内最流行使用的版本，并已深入应用到人们日常生活和学习的领域中，其完美的程序设计赢得广大图形设计爱好者的称赞。同样 3DS MAX 4.0 作为三维建模及动画设计的应用软件，以其独有的特点深受大家的喜爱，将三维设计展现的淋漓尽致。

本书是为 AutoCAD/3DS MAX 初学者编写的，以 AutoCAD 2000/3DS MAX 4.0 为基础讲述，同时介绍了 AutoCAD 2000/3DS MAX 4.0 的基本使用方法与技巧。全书采用由浅入深、循序渐进地的方法来进行创作，并在读者难于理解和掌握的部分章节中列举了实例，使读者能够迅速掌握最实用的方法、最快捷的操作技巧，并能使读者学习完本书后，能够对 AutoCAD 2000/3DS MAX 4.0 达到得心应手地操作。

全书共分为两大篇，23 章，内容有：

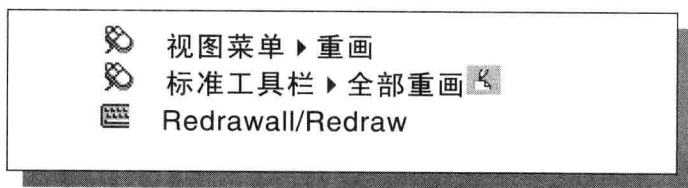
## ● AutoCAD 篇

本篇共分为 11 章，主要介绍中文版 AutoCAD 2000 的基础知识、基本的操作方法及应用技巧。通过本篇的学习，大家一定能掌握 AutoCAD 2000 的基本使用方法与技巧，最终运用该软件绘制出精美的作品。


## ● 3DS MAX 篇

本篇共分为 12 章，全面讲解 3DS MAX 4.0 的使用方法与技巧，并在全篇中插入了大量的图片以此来配合理论知识的讲解，相信读者通过本篇的学习能够快速、有效地掌握 3DS MAX 4.0 的使用，并运用该软件设计出相关的三维图像及动画效果。

在本书 AutoCAD 篇中，为了便于广大读者的阅读，采用了图文框的叙述方式来讲解 AutoCAD 2000 的菜单命令、工具栏工具及命令格式（如下图所示），其中各个图标的具体含义如下：



 表示该操作是可以通过鼠标来完成的，如菜单命令、工具栏工具。

 表示该操作是可以通过键盘来完成的，如输入某个命令。

由于编者水平有限，书中疏漏和不足之处在所难免，希望广大同行及读者批评指正，以求共同进步。



# AutoCAD 篇

## 第一章 AutoCAD 2000 基础知识

- |                               |                         |
|-------------------------------|-------------------------|
| 1.1 AutoCAD 2000 的安装.....2    | 1.3 “启动”对话框的使用..... 9   |
| 1.1.1 AutoCAD 2000 运行环境.....2 | 1.3.1 “打开图形”选项卡..... 10 |
| 1.1.2 安装 AutoCAD 2000.....2   | 1.3.2 “缺省设置”选项卡..... 11 |
| 1.2 AutoCAD 2000 的运行与退出.....8 | 1.3.3 “使用样板”选项卡..... 12 |
| 1.2.1 AutoCAD 2000 的运行.....8  | 1.3.4 “使用向导”选项卡..... 12 |
| 1.2.2 AutoCAD 2000 的退出.....9  |                         |

## 第二章 AutoCAD 2000 操作界面

- |                            |                                |
|----------------------------|--------------------------------|
| 2.1 AutoCAD 2000 窗口.....17 | 2.2 AutoCAD 2000 窗口的修改..... 19 |
|----------------------------|--------------------------------|

## 第三章 文件管理与命令输入

- |                   |                         |
|-------------------|-------------------------|
| 3.1 文件管理.....22   | 3.1.5 关闭文件..... 25      |
| 3.1.1 新建文件.....22 | 3.2 命令输入..... 25        |
| 3.1.2 打开文件.....22 | 3.2.1 CAD 命令的执行..... 26 |
| 3.1.3 储存文件.....23 | 3.2.2 使用命令窗口..... 27    |
| 3.1.4 修复文件.....25 | 3.2.3 坐标的输入..... 28     |

## 第四章 精确绘图

- |                     |                           |
|---------------------|---------------------------|
| 4.1 目标选择.....30     | 4.2.1 对象捕捉方式..... 34      |
| 4.1.1 目标选择方式.....30 | 4.2.2 各种目标捕捉方式的作用..... 34 |
| 4.1.2 快速选择.....32   | 4.2.3 单点捕捉方式..... 35      |
| 4.2 目标捕捉.....34     | 4.2.4 设置自动捕捉方式..... 36    |

## 第五章 AutoCAD 设计中心

5.1 设计中心简介 .....	37	5.3 AutoCAD 设计中心的使用 .....	39
5.1.1 主要作用 .....	37	5.3.1 通过设计中心打开图形 .....	39
5.1.2 使用内容 .....	37	5.3.2 通过设计中心查找内容 .....	40
5.2 启动 AutoCAD 设计中心 .....	38	5.3.3 向图形中添加内容 .....	41
5.2.1 树状视图 .....	38	5.3.4 AutoCAD 收藏夹 .....	42
5.2.2 控制板 .....	39		

## 第六章 绘图的辅助设置

6.1 图形单位设置 .....	43	6.3.3 设置正交模式 .....	46
6.2 图形界限设置 .....	44	6.4 图层 .....	47
6.3 辅助绘图模式设置 .....	45	6.4.1 图层简介 .....	47
6.3.1 设置光标移动间距 .....	45	6.4.2 图层设置与管理 .....	47
6.3.2 设置网格点 .....	46	6.4.3 图层特性设置 .....	50

## 第七章 常用图形控制命令

7.1 图形的重画 .....	55	7.5 重做命令的操作 .....	57
7.2 图形的重生成 .....	55	7.6 图形的缩放 .....	57
7.3 图形的删除 .....	56	7.7 图形的平移 .....	58
7.4 取消命令 .....	56	7.8 鸟瞰视图 .....	59

## 第八章 二维绘图的使用

8.1 线条的绘制 .....	61	8.2.6 云线 .....	71
8.1.1 直线 .....	61	8.3 填充的使用 .....	72
8.1.2 构造线 .....	61	8.3.1 填充 .....	72
8.1.3 多段线 .....	62	8.3.2 圆环 .....	73
8.1.4 多线 .....	63	8.3.3 二维填充 .....	73
8.1.5 样条曲线 .....	65	8.3.4 边界 .....	74
8.1.6 绘制点 .....	65	8.3.5 图案填充 .....	75
8.2 曲形线的绘制 .....	67	8.4 图形的编辑 .....	79
8.2.1 圆弧 .....	67	8.4.1 基本形体编辑 .....	79
8.2.2 圆 .....	68	8.4.2 线性编辑 .....	86
8.2.3 椭圆 .....	68	8.4.3 扩展编辑 .....	90
8.2.4 正多边形 .....	69	8.4.4 特性与夹点 .....	99
8.2.5 矩形 .....	70		



## 第九章 文本标注与编辑

- |                   |     |                     |     |
|-------------------|-----|---------------------|-----|
| 9.1 字型的设置.....    | 106 | 9.2.4 标注特殊字符.....   | 113 |
| 9.1.1 字体的选择.....  | 106 | 9.3 文本编辑.....       | 113 |
| 9.1.2 字型的设置.....  | 106 | 9.3.1 文本的编辑.....    | 114 |
| 9.2 文本的标注.....    | 108 | 9.3.2 文本的调整.....    | 114 |
| 9.2.1 标注单行文字..... | 108 | 9.3.3 文本的查找与替换..... | 115 |
| 9.2.2 标注多行文本..... | 110 | 9.3.4 文本的拼写检查.....  | 116 |
| 9.2.3 标注弧形文本..... | 112 | 9.3.5 文本属性的修改.....  | 117 |

## 第十章 图块与尺寸标注

- |                      |     |                          |     |
|----------------------|-----|--------------------------|-----|
| 10.1 定义图块.....       | 119 | 10.3.4 关闭或冻结选定层上的块... .. | 129 |
| 10.1.1 内部块的定义.....   | 119 | 10.4 编辑图块.....           | 129 |
| 10.1.2 外部块的定义.....   | 120 | 10.4.1 图块的分解.....        | 130 |
| 10.2 插入图块.....       | 122 | 10.4.2 块的重新定义.....       | 131 |
| 10.2.1 单图块的插入.....   | 122 | 10.4.3 图块的选择性编辑.....     | 131 |
| 10.2.2 图块的列阵插入.....  | 123 | 10.5 图块的属性.....          | 133 |
| 10.2.3 图块的等分插入.....  | 124 | 10.5.1 属性的定义.....        | 133 |
| 10.2.4 图块的等距插入.....  | 125 | 10.5.2 属性的编辑.....        | 135 |
| 10.2.5 外部参照的引用.....  | 125 | 10.5.3 属性的显示.....        | 137 |
| 10.3 图块的特性.....      | 128 | 10.6 尺寸标注.....           | 137 |
| 10.3.1 “随层”块的特性..... | 128 | 10.6.1 尺寸标注基础.....       | 138 |
| 10.3.2 “随块”块的特性..... | 129 | 10.6.2 尺寸标注格式的设置.....    | 139 |
| 10.3.3 0层上块的特性.....  | 129 |                          |     |

## 第十一章 三维绘图与编辑

- |                                |     |                        |     |
|--------------------------------|-----|------------------------|-----|
| 11.1 三维绘图.....                 | 149 | 11.1.8 绘制拉伸体.....      | 152 |
| 11.1.1 UCS 坐标系.....            | 149 | 11.1.9 绘制旋转体.....      | 152 |
| 11.1.2 设置形体的基面高度与拉伸<br>厚度..... | 149 | 11.2 三维编辑.....         | 153 |
| 11.1.3 绘制长方体.....              | 149 | 11.2.1 为实体倒圆角.....     | 153 |
| 11.1.4 绘制圆球体.....              | 150 | 11.2.2 剖切实体.....       | 153 |
| 11.1.5 绘制圆锥体.....              | 150 | 11.2.3 实体连接.....       | 154 |
| 11.1.6 绘制圆柱体.....              | 151 | 11.2.4 实体求差.....       | 154 |
| 11.1.7 绘制圆环体.....              | 151 | 11.2.5 实体求交.....       | 155 |
|                                |     | 11.2.6 新增三维实体编辑命令..... | 155 |

# 3DS MAX 篇

## 第十二章 3DS MAX 4.0 简介

- |                             |     |                             |     |
|-----------------------------|-----|-----------------------------|-----|
| 12.1 3DS MAX 4.0 的运行环境..... | 159 | 12.3.1 3DS MAX 4.0 主菜单..... | 160 |
| 12.2 运行 3DS MAX 4.0.....    | 159 | 12.3.2 工具栏和标签.....          | 161 |
| 12.3 3DS MAX 4.0 的界面.....   | 160 | 12.4 3DS MAX 4.0 的退出.....   | 167 |

## 第十三章 3DS MAX 4.0 的设置

- |                    |     |                       |     |
|--------------------|-----|-----------------------|-----|
| 13.1 工作视窗的设置.....  | 168 | 13.5.1 设置系统主网格.....   | 171 |
| 13.2 屏幕布局的改变.....  | 169 | 13.5.2 设置用户网格.....    | 172 |
| 13.3 定制用户界面.....   | 169 | 13.5.3 创建用户网格对象.....  | 172 |
| 13.4 设置单位.....     | 170 | 13.6 设置捕捉功能.....      | 173 |
| 13.4.1 绘图单位设置..... | 170 | 13.6.1 设置捕捉类型.....    | 173 |
| 13.4.2 系统单位设置..... | 171 | 13.6.2 设置目标捕捉精度.....  | 173 |
| 13.5 设置网格.....     | 171 | 13.6.3 目标捕捉按钮的功能..... | 173 |

## 第十四章 3DS MAX 4.0 的菜单

- |                        |     |                   |     |
|------------------------|-----|-------------------|-----|
| 14.1 文件菜单.....         | 175 | 14.1.15 归档.....   | 178 |
| 14.1.1 新建文件.....       | 175 | 14.1.16 摘要信息..... | 178 |
| 14.1.2 复位.....         | 176 | 14.1.17 文件属性..... | 178 |
| 14.1.3 打开.....         | 176 | 14.1.18 查看文件..... | 178 |
| 14.1.4 保存.....         | 177 | 14.1.19 退出.....   | 178 |
| 14.1.5 保存为.....        | 177 | 14.2 编辑菜单.....    | 178 |
| 14.1.6 保存所选物体.....     | 177 | 14.2.1 撤消创建.....  | 179 |
| 14.1.7 外部参考对象.....     | 177 | 14.2.2 重复创建.....  | 179 |
| 14.1.8 Xref Scane..... | 177 | 14.2.3 保持.....    | 179 |
| 14.1.9 混合.....         | 177 | 14.2.4 取回.....    | 179 |
| 14.1.10 替换.....        | 177 | 14.2.5 删除.....    | 179 |
| 14.1.11 合并动画.....      | 177 | 14.2.6 克隆.....    | 179 |
| 14.1.12 导入.....        | 178 | 14.2.7 全部选择.....  | 180 |
| 14.1.13 导出.....        | 178 | 14.2.8 撤消选择.....  | 180 |
| 14.1.14 输出选择的.....     | 178 | 14.2.9 反转选择.....  | 180 |



14.2.10 选择按.....	180	14.5.1 撤消视图改变.....	185
14.2.11 区域.....	180	14.5.2 重做视图变换.....	186
14.2.12 编辑名称选择.....	181	14.5.3 保存活动的前面视图.....	186
14.2.13 物体属性.....	181	14.5.4 恢复活动的前面视图.....	186
14.3 工具菜单.....	181	14.5.5 网格.....	186
14.3.1 变型类型输入.....	181	14.5.6 视图端口背景.....	186
14.3.2 显示浮动.....	182	14.5.7 更新背景图像.....	186
14.3.3 选定飘浮层.....	182	14.5.8 重置背景变形.....	187
14.3.4 隔离.....	182	14.5.9 显示变形器.....	187
14.3.5 灯光列表.....	183	14.5.10 显示幻影.....	187
14.3.6 镜像.....	183	14.5.11 显示帧时间.....	187
14.3.7 数组.....	184	14.5.12 阴影选择.....	187
14.3.8 对齐.....	184	14.5.13 显示依靠关系.....	187
14.3.9 对齐.....	184	14.5.14 匹配摄像机到视图.....	187
14.3.10 对齐摄像机.....	184	14.5.15 添加默认光线到场景.....	187
14.3.11 对齐至视图.....	184	14.5.16 重画所有视图.....	187
14.3.12 快照.....	184	14.5.17 使全部图形无效.....	187
14.3.13 放置高光点.....	184	14.5.18 拖动微调控制项时更新.....	188
14.3.14 间隔工具.....	184	14.5.19 专家模式.....	188
14.4 组菜单.....	184	14.6 创建菜单.....	188
14.4.1 成组.....	184	14.7 修改器菜单.....	188
14.4.2 解散.....	185	14.8 动画菜单.....	189
14.4.3 打开.....	185	14.9 图像编辑菜单.....	189
14.4.4 关闭.....	185	14.10 渲染菜单.....	189
14.4.5 连接.....	185	14.11 自定义菜单.....	189
14.4.6 分离.....	185	14.12 脚本语言菜单.....	190
14.4.7 炸开.....	185	14.13 帮助菜单.....	191
14.5 视图菜单.....	185		

## 第十五章 基础建模

15.1 创建立方体.....	192	15.6 创建圆管.....	195
15.2 创建圆锥体.....	193	15.7 创建圆环.....	196
15.3 创建球体.....	193	15.8 创建棱锥.....	197
15.4 创建几何球体.....	194	15.9 创建茶壶.....	197
15.5 创建圆柱体.....	194	15.10 创建平面.....	198

## 第十六章 基本二维造型

16.1 基本概念.....	199	16.2 二维基本造型.....	199
----------------	-----	------------------	-----

16.3 复合二维图形 .....	201	16.4.1 不同节点类型 .....	205
16.4 编辑节点 .....	204	16.4.2 编辑曲线 .....	206

## 第十七章 对象的基本动作

17.1 对象的选择工具 .....	209	17.2.3 选择并缩放按钮 .....	215
17.1.1 单击法 .....	209	17.2.4 选择并链接按钮 .....	216
17.1.2 区域选择法 .....	209	17.2.5 不链接选择按钮 .....	216
17.1.3 按名称选择 .....	210	17.3 变换常用工具 .....	217
17.1.4 按颜色选择 .....	211	17.3.1 选择变换工具 .....	217
17.2 多功能选择工具 .....	213	17.3.2 变换管理工具 .....	218
17.2.1 选择并移动按钮 .....	213	17.4 使用坐标系 .....	218
17.2.2 选择并旋转按钮 .....	214	17.5 使用坐标轴心 .....	219

## 第十八章 常用标准修改功能

18.1 编辑修改器的基本原理 .....	221	18.4.1 创建波浪对象 .....	227
18.1.1 堆栈中的内容安排 .....	221	18.4.2 给对象添加波浪效果 .....	228
18.1.2 编辑修改器的结构 .....	222	18.4.3 调整扭曲的效果 .....	228
18.2 编辑修改器堆栈 .....	223	18.5 变比变形 .....	229
18.2.1 编辑修改器堆栈详解 .....	223	18.6 扭曲变形 .....	233
18.2.2 编辑修改器堆栈的使用方法 .....	225	18.7 倾斜变形 .....	234
18.3 编辑堆栈 .....	226	18.8 倒角变形 .....	235
18.4 空间变形功能 .....	227	18.9 适配变形 .....	238

## 第十九章 高级建模方法

19.1 组合物体 .....	241	19.1.7 地形 .....	243
19.1.1 变形 .....	241	19.1.8 放样 .....	245
19.1.2 离散 .....	242	19.2 粒子系统 .....	245
19.1.3 一致 .....	242	19.3 面片网格 .....	246
19.1.4 连接 .....	242	19.4 NURBS 表面 .....	247
19.1.5 形体合并 (Shape Merge) .....	243	19.5 动力学对象 .....	249
19.1.6 布尔运算 .....	243		

## 第二十章 3DS MAX 4.0 材质应用

20.1 材质基础 .....	251	20.1.2 将材质赋予指定对象 .....	251
20.1.1 材质编辑器 .....	251	20.1.3 热、冷材质的应用 .....	254

20.1.4	标准材质的基本参数.....	255	20.3.2	复合材质的特性.....	269
20.1.5	材质扩展参数的设置.....	257	20.4	贴图的应用.....	270
20.2	贴图基础.....	261	20.4.1	贴图的类型.....	270
20.2.1	放置贴图.....	261	20.4.2	贴图层次简介.....	277
20.2.2	内建贴图坐标.....	261	20.4.3	贴图通道简介.....	277
20.2.3	UVW Map 调整器.....	262	20.5	贴图的应用.....	279
20.2.4	Map Scaler 调整器.....	263	20.5.1	灯光的类型和使用.....	279
20.2.5	面贴图材质.....	263	20.5.2	基本的照明类型.....	282
20.2.6	子物体贴图.....	263	20.5.3	阴影.....	282
20.3	复合材质.....	263	20.5.4	投影贴图.....	283
20.3.1	材质的类型.....	263			

## 第二十一章 摄像机及环境控制

21.1	摄像机.....	284	21.1.7	使用摄像机的两点技巧.....	287
21.1.1	摄像机的类型.....	284	21.2	环境控制.....	287
21.1.2	设置摄像机.....	284	21.2.1	渲染、环境控制基本参数.....	287
21.1.3	设置视野和焦距.....	285	21.2.2	雾效.....	289
21.1.4	重命名摄像机.....	286	21.2.3	体雾.....	291
21.1.5	变换摄像机.....	286	21.2.4	体光.....	291
21.1.6	利用摄像机的移动制作动画.....	287	21.2.5	燃烧与爆炸.....	291

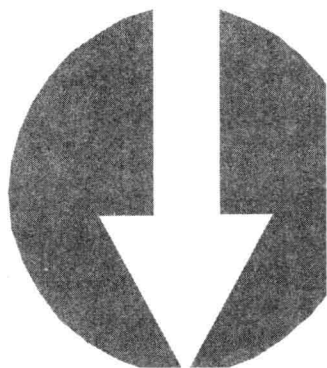
## 第二十二章 空间变形与粒子系统

22.1	空间变形.....	293	22.1.3	物体类型.....	298
22.1.1	几何体/畸变.....	293	22.2	粒子系统.....	299
22.1.2	基本体修改器.....	297			

## 第二十三章 动画制作

23.1	关键帧动画.....	301	23.2.1	层次列表.....	304
23.1.1	位置变换动画.....	301	23.2.2	层次列表工具栏.....	304
23.1.2	变形动画.....	302	23.3	位置曲线.....	307
23.2	轨迹视图.....	303			

# AutoCAD 篇



- 📖 第一章 AutoCAD 2000 基础知识
- 📖 第二章 AutoCAD 2000 操作界面
- 📖 第三章 文件管理与命令输入
- 📖 第四章 精确绘图
- 📖 第五章 AutoCAD 设计中心
- 📖 第六章 绘图的辅助设置
- 📖 第七章 常用图形控制命令
- 📖 第八章 二维绘图的使用
- 📖 第九章 文本标注与编辑
- 📖 第十章 图块与尺寸标注
- 📖 第十一章 三维绘图与编辑

AutoCAD 2000

3DS MAX 4.0

实用培训教程

# 第一章 AutoCAD 2000 基础知识

## 1.1 AutoCAD 2000 的安装

### 1.1.1 AutoCAD 2000 运行环境

AutoCAD 2000 运行环境的基本要求如下:

(1) 支持 Windows 9x、Windows Me、Windows XP、Windows 2000 及 Windows NT 等操作系统;

- (2) VGA 或者 SVGA 显示卡;
- (3) 奔腾 133 或更高主频的 CPU;
- (4) 64 MB 以上内存 (最低配置 32 MB 内存);
- (5) 最低配置 800×600 VGA 的显示器;
- (6) 150 MB 空余硬盘空间和 64 MB 交换空间;
- (7) 4 倍速以上光驱;
- (8) 鼠标、键盘等输入设备;

以上要求是保证 AutoCAD 2000 正常运行所需的最基本条件, 如果不能按以上要求配置计算机系统, 则不能成功安装 AutoCAD 2000, 即使能够安装, 也不能保证 AutoCAD 2000 的正常运行。

### 1.1.2 安装 AutoCAD 2000

安装单机版的 AutoCAD 2000 的步骤如下:

第一步: 将 AutoCAD 2000 安装光盘放入 CD-ROM 驱动器中。“Autorun(自动运行程序)”在放入光盘后将立即启动安装程序。

- 要想禁止“Autorun”自动启动安装程序, 可以在放入光盘的同时按下“Shift”键。
- 要想不通过“Autorun”启动安装程序, 可以从“开始”菜单中选择“运行”, 输入 CD-ROM 驱动器号和“setup.exe”。例如, 输入 e:\setup.exe (如图 1-1 所示)。

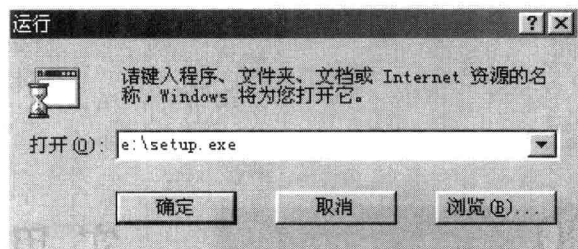


图 1-1

第二步: 当光盘中的安装程序自动运行后, 系统弹出如图 1-2 所示的安装向导进度窗口。

这是系统提示我们正在装入安装向导并为下面的安装作准备。装入完毕，即进入正式安装。

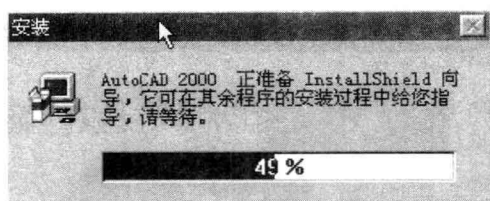


图 1-2

第三步：当显示“欢迎”对话框时，选择“下一步”（如图 1-3 所示）。

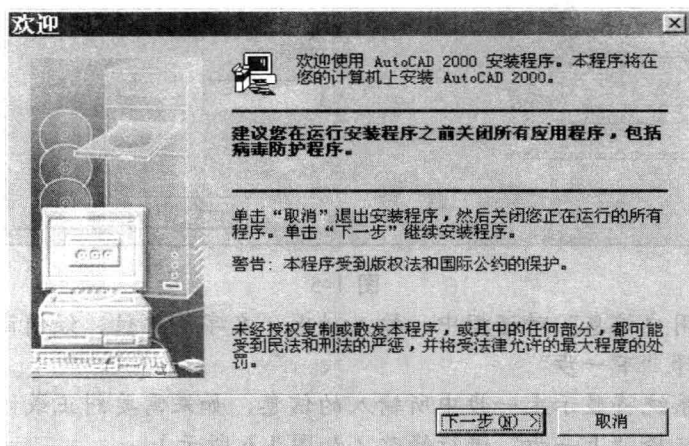


图 1-3

第四步：在“软件许可协议”对话框的列表中选择用户居住的国家。如果接受协议条款，请选择“我接受”，然后选择“下一步”。如果不接受协议条款，选择“我拒绝”退出安装程序（如图 1-4 所示）。

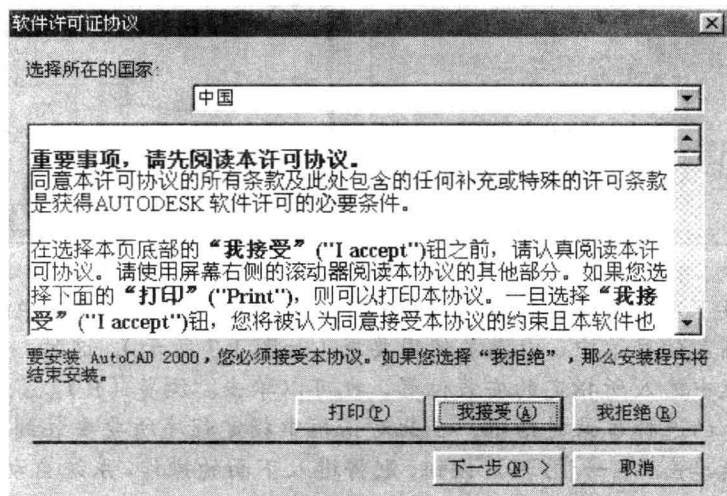


图 1-4



第五步：在“序列号”对话框中，输入 AutoCAD 2000 安装光盘盒上的序列号和光盘号。然后选择“下一步”（如图 1-5 所示）。

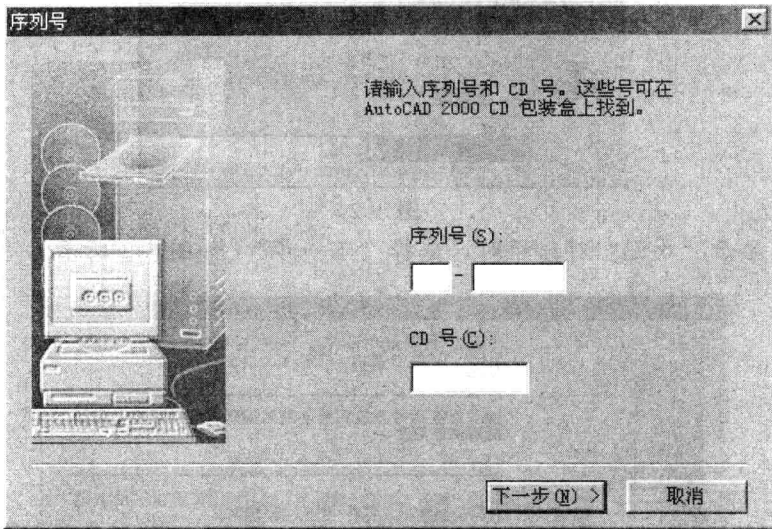


图 1-5

第六步：在“用户信息”对话框中，输入姓氏、名字、单位、经销商和经销商电话，然后选择“下一步”。

这时系统将显示上一步中所输入的信息，如果需要纠正或修改所输入的信息，可以选择“上一步”进行修改（如图 1-6 所示）。

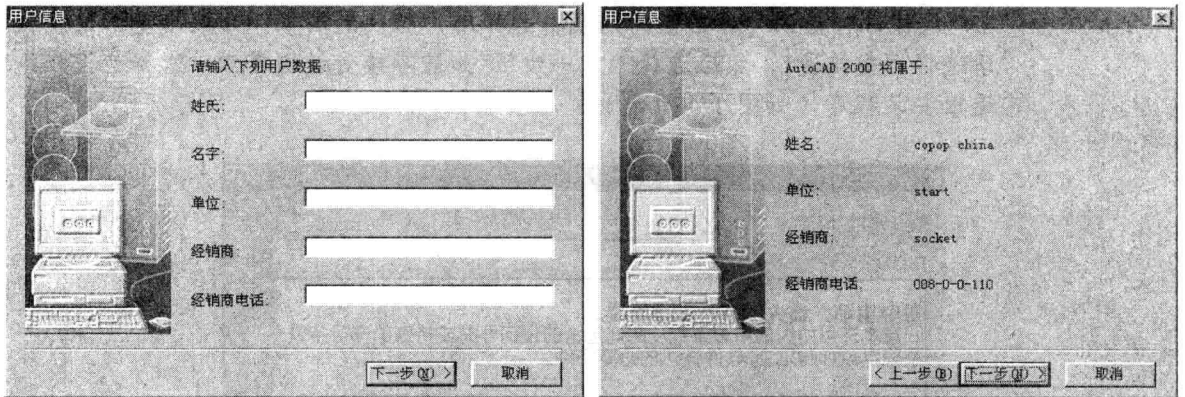


图 1-6

第七步：在接下来的“目标位置”对话框中，用户可以根据需要将 AutoCAD 2000 安装到指定的目录中，以满足使用要求（如图 1-7 所示）。这时，用户可以直接在编辑框中输入所指定的安装位置，也可以单击“浏览 (R) ...”按钮，打开图 1-8 所示的选择目录对话框，在此对话框中指定程序所要安装到的位置。如果用户直接单击“下一步 (N)”按钮，则将进入下面的操作，系统自动将 AutoCAD 2000 的应用程序安装到“C:\Programmer Files\AutoCAD 2000”目录下。

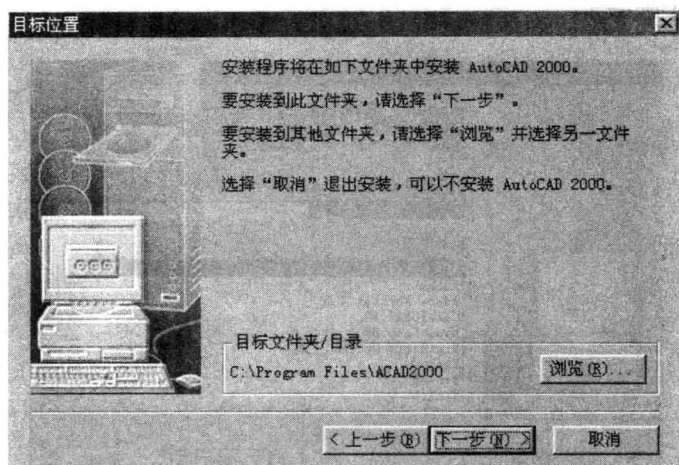


图 1-7

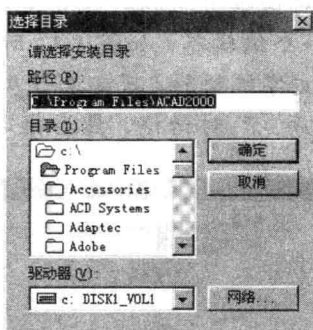


图 1-8

第八步: 在“安装类型”对话框中, 选择所需的安装类型; 典型、完全、精简或自定义安装, 然后选择“下一步”(如图 1-9 所示)。

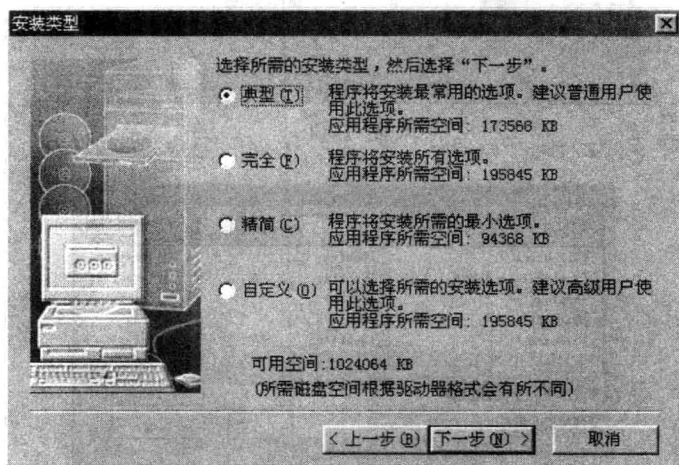


图 1-9

第九步: 在“文件夹名称”对话框中, 选择“下一步”接受显示的缺省程序文件夹(如

图 1-10 所示)。

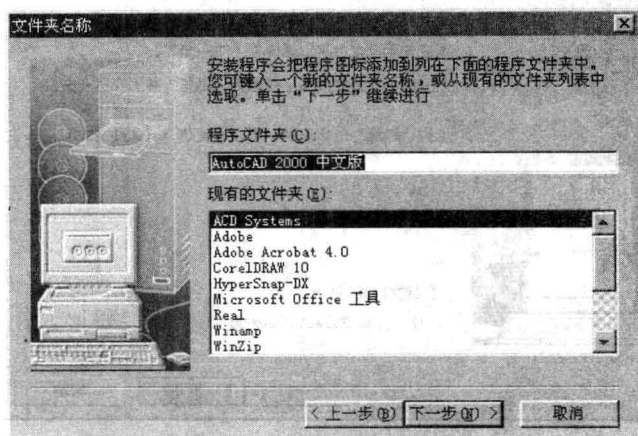


图 1-10

第十步: 在“指定文字编辑器”对话框中, 选择“指定编辑器”为扩展名是 .lsp、.mnu、.pgp 和 .cus 的文件指定一个编辑器 (如图 1-11 所示)。在此对话框中我们也可以指定 AutoCAD 2000 的文字编辑器, 只需单击“指定编辑器”按钮, 打开如图 1-12 所示的“查找应用程序...”对话框, 然后指定所需的文字编辑器即可。

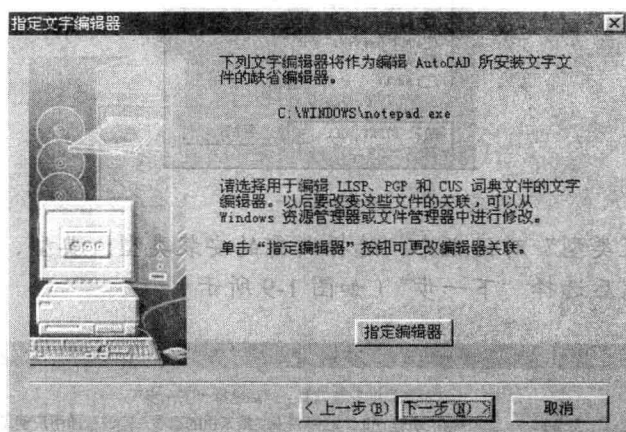


图 1-11



图 1-12