

<<3ds Max 2009完全自学教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2009完全自学教程>>

13位ISBN编号：9787115216229

10位ISBN编号：7115216223

出版时间：2009-12

出版时间：曹茂鹏、瞿颖健 人民邮电出版社 (2009-12出版)

作者：曹茂鹏,瞿颖健

页数：552

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

前言

Autodesk的3ds Max是世界顶级的三维动画软件之一，由于3ds Max强大的功能，使其从诞生以来就一直受到CG界艺术家的喜爱。

3ds Max在模型塑造、场景渲染、动画及特效等方面都能制作出高品质的对象，这也使其在室内设计、建筑表现、影视与游戏制作等领域中占据领导地位，成为全球最受欢迎的三维制作软件之一。

从3ds Max 2009开始，Autodesk公司推出了两个版本的3ds Max，一个是面向娱乐专业人士的3ds Max 2009，另一个是专门为建筑师、设计师以及可视化设计而量身定制的3ds Max Design 2009，对于大多数用户而言，这两个版本的功能是相同的。

本书均采用3ds Max Design 2009版本来编写，请广大读者注意。

基于3ds Max的强大功能，我们编写了这本《3ds Max 2009完全自学教程》，希望能够给读者带来耳目一新的感觉，各章主要内容介绍如下。

第1章讲解了3ds Max 2009的基本工具与基本操作，并精选出15个实例，让初学者体验3ds Max 2009的人性化操作，开启初学者探索3ds.

Max 2009的大门。

第2章讲解了3ds Max 2009基础建模技法，并通过23个基础建模实例为之后的高级建模制作奠定牢固的基础。

第3章讲解了3ds Max 2009高级建模技法。

本章以实例（22个）为主，理论为辅，从这些实例中细致地剖析了建模的思路，实例从易到难，并以多种建模思路来进行讲解，让读者真正能做到举一反三。

第4章讲解了3ds Max 2009灯光与摄像机的应用，并通过24个实例详细讲解了各种灯光与摄像机效果的制作。

第5章讲解了3ds Max 2009材质技术的应用，并通过27个实例细致全面地讲解了初级、中级、高级材质的应用。

第6章讲解了3ds Max 2009环境与特效的应用，并通过18个趣味与实践相结合的实例让读者更深刻地掌握3ds Max 2009的强大功能。

<<3ds Max 2009完全自学教程>>

内容概要

这是一本全面介绍3dsMax2009基本功能及实际运用的书。

《3ds Max 2009完全自学教程》完全针对零基础读者而开发，是入门级读者快速而全面掌握3dsMax2009的必备参考书。

《3ds Max 2009完全自学教程》从3dsMax2009的基本操作入手，结合大量的可操作性实例（183个实例），全面而深入地阐述了3dsMax的建模、材质、灯光、渲染、特效、动画等方面的技术。在软件运用方面，《3ds Max 2009完全自学教程》还结合了当前最流行的渲染器VRay和mentalray进行讲解，向读者展示了如何运用3dsMax结合VRay与mentalray进行室内、建筑、产品等渲染，让读者学以致用。

《3ds Max 2009完全自学教程》共有10章，每章分别介绍一个技术板块的内容，讲解过程细腻，实例数量丰富，通过丰富的实例实战，读者可以轻松而有效地掌握软件技术，避免被枯燥的理论密集轰炸。

《3ds Max 2009完全自学教程》讲解模式新颖，非常符合读者学习新知识的思维习惯。

《3ds Max 2009完全自学教程》附带一张DVD教学光盘，内容包括《3ds Max 2009完全自学教程》所有实例的场景文件、源文件、贴图与多媒体教学录像，另外作者还精心准备了4套CG场景、15套效果图场景、500套单体模型与数千张经典贴图赠送读者，同时作者还为读者准备了3dsMax2009与VRay的中英文命令索引，以方便读者学习。

《3ds Max 2009完全自学教程》非常适合作为初中级读者的入门及提高的参考书，尤其是零基础读者。另外，《3ds Max 2009完全自学教程》所有内容均采用3dsMaxDesign2009、VRay1.5SP2进行编写。

作者简介

曹茂鹏，2006年创建“Eray亿瑞表现设计工作室”。

一长期从事专业效果图、CG插画、高端建筑表现、计算机图书编写（著有《3dsMax / V-Ray印象光与材质表现技法》）、软件培训等业务。

担任3dsMax、ZBrush和影视后期高级讲师。

瞿颖健，2006年创建“Eray亿瑞表现设计工作室”。

长期从事CG插画、平面广告、企业宣传、计算机图书编写（著有《3dsMax / V-Ray印象光与材质表现技法》）、软件培训等业务。

担任3dsMax、VRay、Photoshop高级讲师。

书籍目录

Chapter 01 进入3ds Max 2009的世界 01.1 认识3ds Max 2009 01.2 新功能及改进 11.2.1 视图导航工具和视图菜单 11.2.2 信息中心 11.2.3 图像保存格式 11.2.4 Photometric(光度学)灯光 21.2.5 Biped工作流程 21.2.6 工作轴心 21.2.7 UV纹理编辑 21.2.8 Composite(合成)贴图 21.2.9 颜色校正贴图 21.2.10 SDK中的NET支持 21.2.11 ProMaterials(增强型建筑材质)材质库 31.2.12 程序贴图 31.2.13 Reveal渲染系统 31.3 3ds Max 2009的工作界面 31.3.1 标题栏 41.3.2 菜单栏 41.3.3 主工具栏 7实战:显示隐藏的工具 7实战:链接机器人的腿部和足部 8实战:断开机器人的腿部和足部链接 9实战:将Wind(风力)绑定到Snow(雪)粒子 10实战:使用过滤器选择场景中的灯光 11实战:使用“按名称选择”工具选择场景中的对象 11实战:使用“选择区域”工具选择场景中的对象 12实战:使用“选择并移动”工具将对象移动精确的距离 13实战:使用“镜像”工具镜像对象 16实战:使用“对齐”工具对齐对象 171.3.4 视图区 191.3.5 命令面板 20实战:创建没有盖子的茶壶 211.3.6 时间尺 23实战:调节“时间滑块”来观察动画效果 231.3.7 状态栏 241.3.8 时间控制按钮 241.3.9 视图导航控制按钮 24实战:使用所有视图中可用的控件 25实战:使用透视图和正交视图控件 26实战:使用摄像机视图控件 27Chapter 02 基础建模 282.1 建模常识 282.1.1 为什么要建模 282.1.2 “参数化对象”与“可编辑对象” 28实战:修改参数化对象 28实战:改变环行结的形状 292.1.3 建模的常用方法 312.2 创建内置模型 332.2.1 标准基本体 34实战:用Box(长方体)创建储物架 34实战:创建圆锥体 36实战:创建不同的圆环 382.2.2 扩展几何体 39实战:创建5种类型的异面体 40实战:用Capsule(胶囊)制作药品胶囊 41实战:用挤出扩展基本体创建简单户型图 43实战:利用扩展几何体制作冷饮杯 462.2.3 创建mental ray物体——mental ray代理对象 46实战:使用mental ray代理对象创建教室的座椅 482.2.4 内置的门模型 502.2.5 内置的窗户模型 522.2.6 AEC扩展对象 53实战:创建一条林荫小道 54实战:使用Railing(栏杆)创建公路护栏 57实战:创建异型护栏 592.2.7 内置的楼梯模型 61实战:使用L形楼梯创建别墅内部的楼梯 632.3 创建VRay物体 652.3.1 VRayProxy(VRay代理) 66实战:使用VRay代理创建多面数场景 662.3.2 VRayFur(VRay毛发) 672.3.3 VRayPlane(VRay平面) 682.3.4 VRaySphere(VRay球体) 682.4 创建复合物体 682.4.1 Boolean(布尔)运算 69实战:使用布尔运算制作胶囊包装 702.4.2 Loft(放样) 72实战:使用Loft(放样)创建花瓶模型 722.5 二维图形建模 752.5.1 创建Spline(样条线) 752.5.2 创建Extended Splines(扩展样条线) 77实战:使用Extended Splines(扩展样条线)创建迷宫 772.5.3 编辑样条线 79实战:使用二维建模的方法制作卡通章鱼 80实战:制作卡通小熊 83实战:使用Extrude(挤出)修改器制作窗帘 89实战:使用Bevel(倒角)修改器制作三维字 91实战:使用Lathe(车削)修改器创建高脚杯 92Chapter 03 高级建模 943.1 修改器堆栈 943.1.1 修改器堆栈工具按钮 94实战:为物体添加修改器 953.1.2 修改器的排序 963.1.3 启用与禁用修改器 963.1.4 编辑修改器 973.1.5 塌陷修改器堆栈 973.1.6 修改器的种类 983.2 常用修改器 993.2.1 Bend(弯曲)和Twist(扭曲)修改器 99实战:使用Bend(弯曲)修改器创建扇子 993.2.2 Displace(置换)修改器 100实战:使用Displace(置换)修改器制作海面 1013.2.3 Noise(噪波)修改器 1033.2.4 FFD(box)(自由变形(长方体))修改器 103实战:使用FFD(box)(自由变形(长方体))修改器制作变形椅 1043.2.5 Lattice(晶格)修改器 106实战:使用Lattice(晶格)修改器创建方形水晶吊灯 1073.2.6 平滑修改器 109实战:使用不同的平滑修改器制作苹果 1103.2.7 Optimize(优化)修改器 111实战:使用Optimize(优化)修改器减少转椅的面数 1123.3 多边形建模 1133.3.1 塌陷多边形对象 1133.3.2 编辑多边形对象 114实战:多边形建模之欧式床 116实战:多边形建模之餐具 125实战:多边形建模之玻璃圆桌 133实战:多边形建模之单人沙发 136实战:多边形建模之欧式梳妆台 140实战:多边形建模之欧式单人椅 147实战:多边形建模之座便器 157实战:多边形建模之落地灯 162实战:多边形建模之酒柜 165实战:多边形建模之欧式吊灯 1703.4 网格建模 1773.4.1 网格对象 1773.4.2 编辑网格对象 178实战:网格建模之抱枕 178实战:网格建模之中式圆桌 1803.5 NURBS建模 1813.5.1 认识NURBS 1823.5.2 创建NURBS对象 1823.5.3 转换NURBS对象 1823.5.4 编辑NURBS对象 183实战:NURBS建模之室内植物 1843.5.5 NURBS工具箱 185实战:使用Create Lathe Surface(创建车削曲面)创建水杯 186实战:使用Create U Loft Surface(

创建U向放样曲面)制作饮料瓶 187Chapter 04 灯光与摄像机 1904.1 灯光 1904.1.1 灯光的重要性 1904.1.2 Photometric(光度学)灯光 191实战：开启与关闭Target Light(目标灯光)的效果对比 191实战：使用Target Light(目标灯光)照明旋转椅 192实战：Target Light(目标灯光)域网的应用 194实战：mr Sky Portal(mr Sky门户)灯光的应用 1964.1.3 Standard(标准)灯光 198实战：测试Target Spot(目标聚光灯)的阴影效果 201实战：测试灯光排除效果 202实战：使用Projector Map(投影贴图)制作魔幻灯光特效 203实战：测试Light Affects Shadow Color(灯光影响阴影颜色) 205实战：测试Shadow Map Params(阴影贴图参数) 207实战：使用Target Spot(目标聚光灯)制作手电筒灯光 208实战：使用Target Direct(目标平行光)模拟日光 211实战：使用Omni(泛光灯)制作阵列烛光 213实战：mr Area Omni(mr区域泛光灯)的应用 217实战：三点照明 218实战：mental ray焦散 2194.1.4 VRay灯光 221实战：测试VRayLight(VRay灯光)的双面发光与不可见 222实战：VRayLight(VRay灯光)全局光 224实战：商业布光的运用 226实战：商业楼梯场景的布光 229实战：VRayLight(VRay灯光)球形灯的运用 232实战：使用VRaySun(VRay太阳光)制作卧室灯光 2354.2 摄像机 2364.2.1 Target Camera(目标摄像机) 237实战：测试多过程景深 239实战：使用VRay渲染器制作景深桃花 240实战：过程运动模糊 2424.2.2 VRayPhysicalCamera(VRay物理摄像机) 243Chapter 05 材质技术 2465.1 认识材质 2465.1.1 什么是材质 2465.1.2 材质的制作流程 2465.2 材质编辑器 2475.2.1 材质编辑器菜单 2475.2.2 材质球窗口 2485.2.3 工具按钮栏 2495.2.4 参数控制区 250实战：使用Oren-Nayar-Blinn明暗器模拟布料沙发材质 2515.3 材质类型 2525.3.1 Blend(融合)材质 253实战：使用Blend(融合)材质制作破油罐 254实战：使用Blend(融合)材质制作生锈的螺丝 2565.3.2 Double Side(双面)材质 258实战：使用Double Side(双面)材质制作扑克 2595.3.3 Ink'n Paint(墨水油漆)材质 260实战：使用Ink'n Paint(墨水油漆)材质制作卡通兔 2615.3.4 Shellac(壳)材质 263实战：使用Shellac(壳)材质制作钻石戒指 2635.3.5 Top/Bottom(顶部与底部)材质 265实战：使用Top/Bottom(顶部与底部)材质制作花盆 2655.3.6 Car Paint Material(汽车车漆材质) 268实战：使用Car Paint Material(汽车车漆材质)制作汽车材质 2695.3.7 Glass(physics_phen)(玻璃材质) 272实战：使用Glass(physics_phen)(玻璃材质)制作玻璃管 2725.3.8 VRayLightMtl(VRay灯光材质) 273实战：使用VRayLightMtl(VRay灯光材质)制作发光宝剑 2745.3.9 VRayMtl(VRay材质) 275实战：使用VRayMtl(VRay材质)制作塑料材质 278实战：使用VRayMtl(VRay材质)制作皮质沙发 280实战：表现VRayMtl(VRay材质)的反射模糊 281实战：使用VRayMtl(VRay材质)制作玻璃香水瓶 282实战：使用VRayMtl(VRay材质)制作厨房(综合运用) 2855.4 贴图类型 2875.4.1 Opacity(不透明度)贴图 290实战：使用Opacity(不透明度)贴图制作玫瑰花 2905.4.2 Checker(棋盘格)贴图 292实战：使用Checker(棋盘格)贴图制作国际象棋 2935.4.3 Bitmap(位图)贴图 295实战：使用Bitmap(位图)贴图制作桌子材质 2955.4.4 Gradient(渐变)程序贴图 297实战：使用Gradient(渐变)程序贴图制作渐变材质 2975.4.5 Falloff(衰减)程序贴图 299实战：使用Falloff(衰减)程序贴图制作绒布材质 2995.4.6 Noise(噪波)程序贴图 301实战：使用Noise(噪波)程序贴图制作拉丝金属杯 301实战：使用Noise(噪波)程序贴图表现轮胎质感 3035.4.7 Speckle(斑点)程序贴图 305实战：使用Speckle(斑点)程序贴图制作铜锈材质 3055.4.8 Splat(油彩)程序贴图 306实战：使用Splat(油彩)程序贴图制作巧克力 3075.4.9 Mix(混合)程序贴图 309实战：使用Mix(混合)程序贴图制作纸箱 3095.4.10 Color Correction(颜色校正)程序贴图 310实战：使用Color Correction(颜色校正)程序贴图调整贴图色调 3115.4.11 Normal Bump(法线凹凸)程序贴图 313实战：使用Normal Bump(法线凹凸)程序贴图制作钱币 313Chapter 06 环境与特效 3166.1 环境 3166.1.1 背景与全局光照 316实战：使用背景颜色与贴图 317实战：测试Global Lighting(全局照明) 3186.1.2 Exposure Control(曝光控制) 319实战：测试Automatic Exposure Control(自动曝光控制) 319实战：测试Linear Exposure Control(线性曝光控制) 320实战：测试Logarithmic Exposure Control(对数曝光控制) 321实战：测试Pseudo Color Exposure Control(伪彩色曝光控制) 3226.1.3 Atmosphere(大气) 323实战：使用Fire Effect(火效果)制作火柴燃烧效果 324实战：使用Fog(雾)效果制作雪山雾场景 327实战：使用Fog(雾)效果制作雪山景深场景 328实战：使用Volume Fog(体积雾)制作雾场景 331实战：使用Volume Light(体积光)为场景添加体积光 333实战：使用AfterBurn插件制作浓烟 3356.2 特效 338实战：使用Lens Effects(镜头效果)制作镜头特效 339实战：制作各种类型的镜头特效 341实战：使用Blur(模糊)制作模糊的烛光 345实

战：使用Brightness and Contrast(亮度对比度)制作桌球 347实战：使用Color Balance(色彩平衡)调整图像的色调 349实战：使用Film Grain(胶片颗粒)制作电影胶片特效 351Chapter 07 灯光/材质/渲染综合运用 3527.1 渲染的基本常识 3527.1.1 显示器的校色 3527.1.2 渲染的基本概念 3537.1.3 渲染工具 3537.2 默认扫描线渲染器 355实战：使用默认扫描线渲染器渲染水墨画 3557.3 mental ray渲染器 3577.3.1 Indirect Illumination(间接照明) 3587.3.2 Renderer(渲染器) 359实战：使用mental ray渲染金属打火机 3597.4 V-Ray渲染器 3607.4.1 V-Ray基本参数 3617.4.2 V-Ray间接照明参数 3667.4.3 V-Ray Settings(V-Ray设定)参数 369实战：V-Ray渲染综合运用之书房 371实战：V-Ray渲染综合运用之餐厅 376实战：V-Ray渲染综合运用之室内夜景表现 380实战：V-Ray渲染综合运用之室内日景表现 384实战：V-Ray渲染综合运用之别墅(室外场景) 388实战：V-Ray渲染综合运用之高速公路(室外场景) 3917.5 效果图综合表现——欧式卧室 3957.5.1 室内效果图风格解析 3957.5.2 测试渲染参数设置 3957.5.3 摄像机设置 3977.5.4 灯光设置 3977.5.5 材质设置 4017.5.6 最终渲染参数设置 4067.5.7 后期处理 4077.6 建筑外观表现——现代别墅 407实战：渲染傍晚时分现代别墅的表现效果 4077.6.1 场景测试 4077.6.2 主体材质设置 4107.6.3 灯光设置 4127.6.4 渲染参数设置 4137.6.5 后期处理 4147.7 CG综合表现——恐龙时代 4167.7.1 场景剖析 4177.7.2 设置测试渲染参数 4177.7.3 灯光设置 4177.7.4 材质设置 4187.7.5 添加景深效果 4237.7.6 最终渲染参数设置 4237.7.7 制作体积光 425Chapter 08 粒子系统与空间扭曲 4268.1 粒子系统 4268.1.1 PF Source(粒子流源) 426实战：使用PF Source(粒子流源)制作文字动画 4288.1.2 Spray(喷射) 431实战：使用Spray(喷射)制作雨天场景 4328.1.3 Snow(雪) 433实战：使用Snow(雪)制作飘落的雪花 4338.1.4 Blizzard(暴风雪) 435实战：使用Blizzard(暴风雪)制作飘落的树叶 4368.1.5 PArray(粒子阵列) 438实战：使用PArray(粒子阵列)制作爆炸特效 4388.1.6 PCloud(粒子云) 4398.1.7 Super Spray(超级喷射) 440实战：使用Super Spray(超级喷射)制作五彩泡泡 4408.2 空间扭曲 4428.2.1 Forces(力) 443实战：使用Path Follow(路径跟随)制作粒子跟随动画 444实战：使用Gravity(重力)制作礼花 445实战：使用Wind(风)制作蚊香烟雾 4488.2.2 Deflectors(导向器) 449实战：使用SDeflector(导向球)制作蝴蝶吹散动画 4498.2.3 Geometric/Deformable(几何/可变形) 4538.2.4 Modifier-Based(基于修改器) 453Chapter 09 动力学 4549.1 了解动力学 4549.2 使用动力学集合 4559.2.1 Rigid Body Collection(刚体集合) 455实战：刚体集合运用之物体下落动画 456实战：刚体集合运用之锁链摆动动画 458实战：刚体集合运用之多米诺骨牌动画 460实战：刚体集合运用之桌球动画 4619.2.2 Cloth Collection(布料集合) 463实战：布料集合之桌布下落动画 464实战：刚体集合与布料集合运用之碰撞动画 4669.2.3 Soft Body Collection(软体集合) 467实战：软体集合运用之融化动画 4689.2.4 Rope Collection(绳索集合) 469实战：绳索集合运用之飘舞的毛巾 4709.2.5 Deforming Mesh Collection(变形网格集合) 4719.3 创建动力学对象 4719.3.1 Wind(风) 471实战：使用Wind(风)制作旗帜飘扬动画 4729.3.2 Plane(平面) 4749.3.3 Spring(弹簧) 474实战：使用Spring(弹簧)制作绕行动画 4759.3.4 Linear Dashpot(线性缓冲器)/Angular Dashpot(角度缓冲器) 4769.3.5 Motor(马达) 4769.3.6 Toy Car(玩具车) 477实战：使用Toy Car(玩具车)制作卡车运动动画 4779.3.7 Fracture(破裂) 4809.3.8 Water(水) 480实战：使用Water(水)制作苹果掉进水中的动画 4819.3.9 Constraint Solver(约束解算器) 4829.3.10 Rag Doll Constraint(碎布玩偶约束) 4829.3.11 Hinge Constraint(铰链约束) 4829.3.12 Point-Point Constraint(点到点约束) 483实战：使用Point-Point Constraint(点到点约束)制作风扇转动动画 483Chapter 10 毛发与动画 48610.1 毛发 48610.1.1 Hair and Fur(WSM)(头发和毛发修改器) 486实战：使用Hair and Fur(WSM)制作扫帚 491实战：使用Hair and Fur(WSM)制作毛笔 492实战：使用Hair and Fur(WSM)制作小狗的皮毛 494实战：使用Hair and Fur(WSM)制作头发 49510.1.2 V-RayFur(V-Ray毛发) 496实战：使用V-RayFur(V-Ray毛发)制作草地 497实战：使用V-RayFur(V-Ray毛发)制作毛毯 49810.2 基本动画 49910.2.1 动画的基本知识 499实战：制作跳跃的卡通动画 50010.2.2 Curve Editor(曲线编辑器) 502实战：使用Curve Editor(曲线编辑器)制作足球动画 50410.2.3 Constraints(约束) 506实战：使用Path Constraint(路径约束)制作路径跟随动画 506实战：使用LookAt Constraint(注视约束)制作人物眼神动画 50710.2.4 Morpher(变形) 508实战：使用Morph(变形)修改器制作变形动画 509实战：使用Morpher(变形)修改器制作角色面部表情动画 51010.3 高级动画(骨骼、蒙皮) 51210.3.1 Bones(

骨骼) 513实战:创建线性IK 514实战:为骨骼对象建立父子关系 51510.3.2 Biped 516实战:使用Biped制作步迹动画 518实战:使用Biped制作步迹、跑步和跳跃动画 519实战:使用Bip动作库制作搬箱子和醉酒动画 52010.3.3 Skin(蒙皮) 522实战:蒙皮的基本操作 52310.4 动画综合运用——金鱼的骨骼、蒙皮与动画制作 52510.4.1 创建骨骼 52510.4.2 为对象蒙皮 52710.4.3 创建动画 52810.5 动画综合运用——人体的骨骼、蒙皮与动画制作 52910.5.1 创建骨骼 52910.5.2 为对象蒙皮 53010.5.3 创建行走动画 53210.5.4 使用Bip动作库制作开门动画 534索引:3ds Max 2009中英文命令对照 535

章节摘录

插图：

<<3ds Max 2009完全自学教程>>

编辑推荐

完全的功能讲解 全书细致讲解了3dsMax2009全部的功能命令，真正做到完全解析、完全自学。

中英文命令检索 《3ds Max 2009完全自学教程》制作了中英文命令对照表,涵盖3dsMax2009和VRay全部的功能命令。

读者可以通过索引快速、准确地了解参数或命令的功能。

学习与练习结合 《3ds Max 2009完全自学教程》专门设计了500个技巧与提示、178个实战练习和5个综合实例。

便于读者在较短的时间内掌握并巩固3dsMax2009的重要命令和主要应用。

视频与图书互补 《3ds Max 2009完全自学教程》附带了一张DVD教学光盘。

内容包含 《3ds Max 2009完全自学教程》所有实例的多媒体教学录像，共183集。

读者可以书盘结合轻松上手。

超值的学习套餐 近600页的学习资料，500个技巧与提示、178个实战练习、5个综合实例、183集多媒体教学录像、4套赠送的CG场景、15套赠送的效果图场景、500套赠送的单体模型、数千张经典贴图。海量的学习资料，当之无愧的超值学习套餐。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>