

<<3ds Max8白金手册II>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max8白金手册II>>

13位ISBN编号：9787115151827

10位ISBN编号：7115151822

出版时间：2006-10

出版单位：人民邮电

作者：火星时代编著

页数：651

字数：881000

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>

## <<3ds Max8白金手册II>>

### 内容概要

本书是《火星人——3ds Max 8白金手册》中的第 册。  
全套手册分为4册共20章，本册内容为第4章至第8章，分别介绍了创建命令面板、修改命令面板、层次命令面板、运动命令面板、显示命令面板等内容。  
本书配套的光盘中还包含了超大容量的多媒体教学录像，与书中内容相辅相成，大大方便读者的学习。

本书内容由浅入深，完整详实，对软件进行了深层次的讲解和分析，具有很高的技术含量，特别适合作为专业动画工作者的参考资料和3ds Max 8的培训、自学用书。  
关于3ds Max 8的其他内容将分别在这套书的第 、 、 册中介绍。

## 书籍目录

- 第4章 创建命令面板 14.1 Geometry [几何体] 54.1.1 Standard Primitives [标准基本体]
- 64.1.1.1 Box [长方体] 64.1.1.2 Cone [圆锥体] 74.1.1.3 Sphere [球体] 94.1.1.4  
GeoSphere [几何球体] 104.1.1.5 Cylinder [圆柱体] 124.1.1.6 Tube [管状体] 134.1.1.7  
Torus [圆环] 144.1.1.8 Pyramid [四棱锥] 164.1.1.9 Teapot [茶壶] 174.1.1.10 Plane [平  
面] 184.1.2 Extended Primitives [扩展基本体] 194.1.2.1 Hedra [异面体] 204.1.2.2 Torus  
Knot [环形结] 214.1.2.3 ChamferBox [切角长方体] 254.1.2.4 ChamferCyl [切角圆柱体]  
254.1.2.5 OilTank [油罐] 264.1.2.6 Capsule [胶囊] 274.1.2.7 Spindle [纺锤] 284.1.2.8  
L-Ext [L形墙] 294.1.2.9 Gengon [球棱柱] 304.1.2.10 C-Ext [C形墙] 314.1.2.11  
RingWave [环形波] 324.1.2.12 Hose [软管] 344.1.2.13 Prism [棱柱] 384.1.3 Compound  
Objects [复合对象] 394.1.3.1 Morph [变形] 394.1.3.2 Scatter [散布] 424.1.3.3 Conform [一  
致] 484.1.3.4 Connect [连接] 514.1.3.5 Mesh [网格化] 554.1.3.6 Loft [放样]  
564.1.3.7 Terrain [地形] 664.1.3.8 ShapeMerge [图形合并] 714.1.3.9 Boolean [布尔]  
744.1.3.10 BlobMesh [水滴网格] 784.1.4 Particle Systems [粒子系统] 824.1.4.1 Spray [喷射]  
844.1.4.2 Snow [雪] 864.1.4.3 Blizzard [暴风雪] 884.1.4.4 PArray [粒子阵列] 994.1.4.5  
PCloud [粒子云] 1074.1.4.6 Super Spray [超级喷射] 1104.1.5 Patch Grids [面片栅格]  
1124.1.5.1 Quad Patch [四边形面片] 1144.1.5.2 Tri Patch [三角形面片] 1144.1.5.3 Editable  
Patch [可编辑面片] 1154.1.6 NURBS Surfaces [NURBS曲面] 1154.1.6.1 创建NURBS基本元素  
1164.1.6.2 NURBS对象级通用参数 1214.1.6.3 NURBS精度控制 1234.1.6.4 创建点 1274.1.6.5  
创建曲线 1324.1.6.6 创建曲面 1464.1.6.7 Point [点]子对象层级修改 1644.1.6.8 Curve [曲线]  
子对象层级修改 1714.1.6.9 Surface [曲面]子对象层级修改 1744.1.6.10 曲面材质和贴图  
1774.1.7 Doors [门] 1794.1.8 Windows [窗] 1824.1.9 AEC Extended [AEC扩展]  
1844.1.9.1 Foliage [植物] 1844.1.9.2 Railing [栏杆] 1874.1.9.3 Wall [墙] 1904.1.10  
Dynamics Objects [动力学对象] 1934.1.10.1 Damper [阻尼器] 1934.1.10.2 Spring [弹簧]  
1974.1.11 Stairs [楼梯] 2014.1.11.1 L-Type Stair [L型楼梯] 2014.1.11.2 Spiral Stair [螺旋楼梯]  
2044.1.11.3 Straight Stair [直线楼梯] 2054.1.11.4 U-Type Stair [U型楼梯] 2064.2 SHAPES  
[图形] 2064.2.1 Splines [样条线] 2084.2.1.1 Line [线] 2104.2.1.2 Rectangle [矩形]  
2114.2.1.3 Circle [圆] 2114.2.1.4 Ellipse [椭圆] 2124.2.1.5 Arc [弧] 2124.2.1.6 Donut [圆  
环] 2134.2.1.7 NGon [多边形] 2144.2.1.8 Star [星形] 2144.2.1.9 Text [文本]  
2154.2.1.10 Helix [螺旋线] 2164.2.1.11 Section [截面] 2174.2.2 NURBS Curves [NURBS曲线]  
2184.2.3 Extended Splines [扩展样条线] 2184.2.3.1 WRectangle [W矩形] 2184.2.3.2  
Channel [通道] 2194.2.3.3 Angle [角度] 2204.2.3.4 Tee [三通] 2204.2.3.5 Wide Flange [宽  
法兰] 2214.3 LIGHTS [灯光] 2214.3.1 灯光的应用 2224.3.2 Standard [标准灯光]  
2274.3.2.1 Target Spot [目标聚光灯] 2284.3.2.2 Free Spot [自由聚光灯] 2284.3.2.3 Target  
Direct [目标平行光] 2294.3.2.4 Free Direct [自由平行光] 2294.3.2.5 Omni [泛光灯]  
2294.3.2.6 Skylight [天光] 2304.3.2.7 mr Area Omni [mr区域泛光灯] 2314.3.2.8 mr Area Spot  
[mr区域聚光灯] 2324.3.3 Photometric [光度学灯光] 2334.3.3.1 Target Point Light [目标点光源]  
2354.3.3.2 Free Point Light [自由点光源] 2364.3.3.3 Target Linear Light [目标线光源]  
2364.3.3.4 Free Linear Light [自由线光源] 2374.3.3.5 Target Area Light [目标面光源] 2374.3.3.6  
Free Area Light [自由面光源] 2374.3.3.7 IES Sun Light [IES太阳光] 2384.3.3.8 IES Sky Light  
[IES天光] 2404.3.3.9 Isotropic/Diffuse Light Distribution [等向/漫反射灯光分布] 2414.3.3.10  
Spotlight Distribution [聚光灯分布] 2414.3.3.11 Web Distribution [光域网分布] 2424.3.3.12  
Photometric Webs [光域网] 2424.3.4 灯光共同参数 2444.3.4.1 General Parameters [常规参数]  
2444.3.4.2 Shadow Parameters [阴影参数] 2464.3.4.3 Spotlight Parameters [聚光灯参数]  
2484.3.4.4 Advanced Effects [高级效果] 2494.3.4.5 mental ray Indirect Illumination [mental ray间接  
照明] 2514.3.4.6 mental ray Light Shader [mental ray灯光明暗器] 2534.3.5 标准灯光附加参数

## &lt;&lt;3ds Max8白金手册II&gt;&gt;

2534.3.5.1 Intensity/Color/Attenuation [ 强度/颜色/衰减 ] 2534.3.5.2 Directional Parameters [ 平行光参数 ] 2554.3.5.3 Atmospheres&Effects [ 大气和效果 ] 2554.3.5.4 Hair Light Attribute [ 头发灯光属性 ] 2564.3.6 光度学灯光附加参数 2564.3.6.1 Intensity/Color/Distribution [ 强度/颜色/分布 ] 2564.3.6.2 Linear Light Parameters [ 线光源参数 ] 2594.3.6.3 Area Light Parameters [ 区域光源参数 ] 2594.3.6.4 Area Light Sampling [ 区域灯光采样 ] 2594.3.6.5 Web Parameters [ 光域网参数 ] 2594.3.7 特定阴影类型 2604.3.7.1 Advanced Ray-Traced Parameters [ 高级光线跟踪参数 ] 2614.3.7.2 Area Shadows [ 区域阴影 ] 2624.3.7.3 Ray-Traced Shadow Parameters [ 光线跟踪阴影参数 ] 2654.3.7.4 Shadow Map Parameters [ 阴影贴图参数 ] 2664.3.7.5 Optimizations [ 优化 ] 2684.3.7.6 mental ray Shadow Map [ mental ray阴影贴图 ] 2694.4 CAMERAS [ 摄影机 ] 2704.4.1 Free Camera [ 自由摄影机 ] 2714.4.2 Target Camera [ 目标摄影机 ] 2724.4.3 摄影机共同参数 2724.4.4 Multi-Pass Depth of Field [ 多过程景深 ] 2754.4.5 Multi-Pass Motion Blur [ 多过程运动模糊 ] 2774.4.6 Depth of Field(mental ray) [ 景深(mental ray) ] 2794.5 HELPERS [ 辅助对象 ] 2794.5.1 Standard [ 标准 ] 辅助工具 2794.5.1.1 Dummy [ 虚拟对象 ] 2804.5.1.2 Grid [ 栅格 ] 2804.5.1.3 Point [ 点 ] 2814.5.1.4 Tape [ 卷尺 ] 2824.5.1.5 Protractor [ 量角器 ] 2824.5.1.6 Compass [ 指南针 ] 2834.5.2 Atmospheric Apparatus [ 大气装置 ] 2844.5.2.1 BoxGizmo [ 长方体框 ] 2844.5.2.2 SphereGizmo [ 球体框 ] 2854.5.2.3 CylGizmo [ 圆柱体框 ] 2854.5.3 CameraMatch [ 摄影机匹配 ] 2854.5.4 Assembly Heads [ 集合引导物 ] 2864.5.5 Manipulator [ 操纵器 ] 2864.5.5.1 Cone Angle Manipulator [ 圆锥体角度操纵器 ] 2874.5.5.2 Plane Angle Manipulator [ 平面角度操纵器 ] 2884.5.5.3 Slider Manipulator [ 滑块操纵器 ] 2894.5.6 VRML97 2904.5.6.1 Anchor [ 锚 ] 2904.5.6.2 TouchSensor [ 触动感应器 ] 2914.5.6.3 ProxSensor [ 范围感应器 ] 2924.5.6.4 TimeSensor [ 时间感应器 ] 2934.5.6.5 NavInfo [ 漫游信息 ] 2944.5.6.6 Background [ 背景 ] 2954.5.6.7 Fog [ 雾 ] 2964.5.6.8 AudioClip [ 音频剪辑 ] 2974.5.6.9 Sound [ 声音 ] 2984.5.6.10 Billboard [ 布告牌 ] 2994.5.6.11 LOD [ 细节级别 ] 2994.5.6.12 Inline [ 内嵌 ] 3004.6 Space Warps [ 空间扭曲 ] 3014.6.1 Force [ 力 ] 3024.6.1.1 Motor [ 马达 ] 3034.6.1.2 Push [ 推力 ] 3054.6.1.3 Vortex [ 漩涡 ] 3074.6.1.4 Drag [ 阻力 ] 3094.6.1.5 Path Follow [ 路径跟随 ] 3114.6.1.6 PBomb [ 粒子爆炸 ] 3144.6.1.7 Displace [ 置换 ] 3164.6.1.8 Gravity [ 重力 ] 3174.6.1.9 Wind [ 风 ] 3184.6.2 Deflectors [ 导向器 ] 3204.6.2.1 Deflector [ 导向板 ] 3204.6.2.2 SDeflector [ 导向球 ] 3214.6.2.3 UDeflector [ 全导向器 ] 3224.6.2.4 POmniFlect [ 泛方向导向板 ] 3234.6.2.5 SOmniFlect [ 泛方向导向球 ] 3254.6.2.6 UOmniFlect [ 全泛方向导向器 ] 3264.6.2.7 PDynaFlect [ 动力学导向板 ] 3264.6.2.8 SDynaFlect [ 动力学导向球 ] 3284.6.2.9 UDynaFlect [ 全动力学导向器 ] 3284.6.3 Geometric/Deformable [ 几何/可变形 ] 3284.6.3.1 FFD(Box) [ FFD(长方体) ] 3294.6.3.2 FFD(Cyl) [ FFD(圆柱体) ] 3314.6.3.3 Wave [ 波浪 ] 3334.6.3.4 Ripple [ 涟漪 ] 3354.6.3.5 Displace [ 置换 ] 3364.6.3.6 Conform [ 适配变形 ] 3374.6.3.7 Bomb [ 爆炸 ] 3384.6.4 Modifier-Based [ 基于修改器 ] 3404.6.4.1 Bend [ 弯曲 ] 3414.6.4.2 Noise [ 噪波 ] 3424.6.4.3 Skew [ 倾斜 ] 3434.6.4.4 Taper [ 锥化 ] 3444.6.4.5 Twist [ 扭曲 ] 3454.6.4.6 Stretch [ 拉伸 ] 3464.7 Systems [ 系统 ] 3474.7.1 Bones [ 骨骼 ] 3474.7.2 RingArray [ 环形阵列 ] 3504.7.3 Sunlight [ 太阳光 ] 与Daylight [ 日光 ] 3524.7.4 Biped [ 两足动物 ] 355第5章 修改命令面板 3575.1 修改命令面板介绍 3595.2 SELECTION MODIFIERS [ 选择修改器 ] 3645.2.1 Mesh Select [ 网格选择 ] 3665.2.2 Poly Select [ 多边形选择 ] 3675.2.3 Patch Select [ 面片选择 ] 3695.2.4 Spline Select [ 样条线选择 ] 3715.2.5 Volume Select [ 体积选择 ] 3725.2.6 FFD Select [ FFD选择 ] 3745.2.7 Select By Channel [ 按通道选择 ] 3755.2.8 Surface Select(NSurf Sel) [ NURBS曲面选择 ] 3765.3 PATCH/SPLINE EDITING [ 面片/样条线编辑 ] 3765.3.1 Edit Patch [ 编辑面片 ] 3765.3.2 Edit Spline [ 编辑样条线 ] 3845.3.3 Cross Section [ 横截面 ] 3915.3.4 Surface [ 曲面 ] 3925.3.5 Delete Patch [ 删除面片 ] 3935.3.6 Delete Spline [ 删除样条线 ] 3945.3.7 Lathe [ 车削 ] 3945.3.8 Normalize Spline [ 规格化样条线 ] 3955.3.9 Fillet/Chamfer [ 圆角/切角 ] 3965.3.10 Trim/Extend [ 修剪/延伸 ] 3975.3.11 Renderable Spline [ 可渲染样条线 ] 3985.3.12 Sweep [ 扫描 ]

] 3995.4 MESH EDITING [ 网格编辑 ] 4075.4.1 Delete Mesh [ 删除网格 ] 4095.4.2 Edit Mesh [ 编辑网格 ] 4095.4.3 Edit Poly [ 编辑多边形 ] 4165.4.4 Extrude [ 挤出 ] 4185.4.5 Face Extrude [ 面挤出 ] 4195.4.6 Normal [ 法线 ] 4205.4.7 Smooth [ 平滑 ] 4215.4.8 Bevel [ 倒角 ] 4225.4.9 Bevel Profile [ 倒角剖面 ] 4255.4.10 Tessellate [ 细化 ] 4265.4.11 STL Check [ STL检查 ] 4275.4.12 Cap Holes [ 补洞 ] 4285.4.13 VertexPaint [ 顶点绘制 ] 4295.4.14 Optimize [ 优化 ] 4375.4.15 MultiRes [ 多分辨率 ] 4385.4.16 Vertex Weld [ 顶点焊接 ] 4415.4.17 Symmetry [ 对称 ] 4415.4.18 Edit Normals [ 编辑法线 ] 4425.5 EDITABLE POLY [ 可编辑多边形 ] 4455.5.1 选择子对象级 4465.5.2 编辑顶点子对象级 4525.5.3 编辑边子对象级 4555.5.4 编辑边界子对象级 4595.5.5 编辑多边形子对象级 4595.5.6 编辑几何体级别 4665.5.6.1 Edit Geometry [ 编辑几何体 ] 4665.5.6.2 Subdivision Surface [ 细分曲面 ] 4725.5.6.3 Subdivision Displacement [ 细分置换 ] 4735.5.6.4 Paint Deformation [ 绘制变形 ] 4755.6 Conversion [ 转化 ] 4775.6.1 Turn To Poly [ 转换为多边形 ] 4775.6.2 Turn To Patch [ 转换为面片 ] 4785.6.3 Turn To Mesh [ 转换为网格 ] 4795.7 Animation Modifiers [ 动画 ] 4795.7.1 Skin [ 蒙皮 ] 4795.7.1.1 Edit Envelope [ 编辑封套 ] 4805.7.1.2 Weight Properties [ 权重属性 ] 4835.7.1.3 Mirror Parameters [ 镜像参数 ] 4875.7.1.4 Display [ 显示 ] 4895.7.1.5 Advanced Parameters [ 高级参数 ] 4905.7.1.6 Gizmo变形器 4925.7.2 Morpher [ 变形器 ] 4965.7.2.1 Channel Color Legend [ 通道颜色图例 ] 4975.7.2.2 Global Parameters [ 全局参数 ] 4985.7.2.3 Channel List [ 通道列表 ] 4985.7.2.4 Channel Parameters [ 通道参数 ] 5005.7.2.5 Advanced Parameters [ 高级参数 ] 5025.7.3 Flex [ 柔体 ] 5035.7.3.1 Parameters [ 参数 ] 5055.7.3.2 Simple Soft Bodies [ 简单软体 ] 5065.7.3.3 Weights and Painting [ 权重和绘制 ] 5065.7.3.4 Forces and Deflectors [ 力和导向器 ] 5085.7.3.5 Advanced Parameters [ 高级参数 ] 5095.7.3.6 Advanced Springs [ 高级弹力线 ] 5095.7.4 Melt [ 融化 ] 5135.7.5 Linked Xform [ 链接变换 ] 5145.7.6 Patch Deform [ 面片变形 ] 5155.7.7 Path Deform [ 路径变形 ] 5165.7.8 Surf Deform [ 曲面变形 ] 5175.7.9 Patch Deform(WSM) [ 面片变形(WSM) ] 5185.7.10 Path Deform(WSM) [ 路径变形(WSM) ] 5185.7.11 Surf Deform(WSM) [ 曲面变形(WSM) ] 5195.7.12 Skin Morph [ 蒙皮变形 ] 5205.7.13 Skin Wrap [ 蒙皮包裹 ] 5245.7.14 Skin Wrap Patch [ 蒙皮包裹面片 ] 5285.7.15 Spline IK Control [ 样条线IK控制 ] 5295.7.16 Attribute Holder [ 属性承载器 ] 5305.8 UV Coordinates Modifiers [ UV坐标修改器 ] 5305.8.1 UVW Map [ UVW贴图 ] 5305.8.2 Unwrap UVW [ 展开UVW ] 5365.8.2.1 修改面板参数 5405.8.2.2 编辑器顶部工具栏 5465.8.2.3 编辑器底部工具栏 5475.8.2.4 编辑器选项面板 5485.8.2.5 编辑器菜单栏 5505.8.3 UVW XForm [ UVW变换 ] 5615.8.4 MapScaler(WSM) [ 贴图缩放器(WSM) ] 5625.8.5 MapScaler [ 贴图缩放器(OSM) ] 5635.8.6 Camera Map [ 摄影机贴图 ] 5645.8.7 Camera Map(WSM) [ 摄影机贴图(WSM) ] 5655.8.8 Surface Mapper(WSM) [ 曲面贴图(WSM) ] 5655.8.9 Projection [ 投影 ] 5665.8.10 UVW Mapping Add [ UVW贴图添加 ] 5715.8.11 UVW Mapping Clear [ UVW贴图清除 ] 5715.9 Cache Tools [ 缓存工具 ] 5725.9.1 Point Cache [ 点缓存 ] 5725.9.2 Point Cache(WSM) [ 点缓存(WSM) ] 5735.10 Subdivision Surfaces [ 细分曲面 ] 5735.10.1 TurboSmooth [ 涡轮平滑 ] 5735.10.2 MeshSmooth [ 网格平滑 ] 5755.10.3 HSDS Modifier [ HSDS修改器 ] 5815.11 Free Form Deformations [ 自由形式变形 ] 5845.11.1 FFD Modifiers [ FFD修改 ] 5845.11.2 FFD Box/Cylinder [ FFD长方体/圆柱体 ] 5855.12 Parametric Modifiers [ 参数化修改器 ] 5875.12.1 Bend [ 弯曲 ] 5875.12.2 Taper [ 锥化 ] 5885.12.3 Twist [ 扭曲 ] 5905.12.4 Noise [ 噪波 ] 5915.12.5 Stretch [ 拉伸 ] 5935.12.6 Squeeze [ 挤压 ] 5945.12.7 Push [ 推力 ] 5955.12.8 Relax [ 松弛 ] 5965.12.9 Ripple [ 涟漪 ] 5975.12.10 Wave [ 波浪 ] 5985.12.11 Skew [ 倾斜 ] 5985.12.12 Slice [ 切片 ] 5995.12.13 Spherify [ 球形化 ] 6005.12.14 Affect Region [ 影响区域 ] 6015.12.15 Lattice [ 晶格 ] 6035.12.16 Mirror [ 镜像 ] 6055.12.17 Displace [ 置换 ] 6065.12.18 XForm [ 变换 ] 6105.12.19 Substitute [ 替换 ] 6105.12.20 Preserve [ 保留 ] 6125.12.21 Shell [ 壳 ] 6145.12.22 Physique 6175.13 Surface [ 曲面 ] 6175.13.1 Material [ 材质 ] 6175.13.2 Material By Element [ 按元素分配材质 ] 6185.13.3 Disp Approx [ 置换近似 ] 6195.13.4 Displace Mesh(WSM) [ 置换网格(WSM) ] 6205.13.5

## &lt;&lt;3ds Max8白金手册II&gt;&gt;

Displace NURBS(WSM) [ 置换NURBS(WSM) ] 6215.14 Radiosity Modifiers [ 光能传递修改器 ]  
 6215.14.1 Subdivide(WSM) [ 细分(WSM) ] 6215.14.2 Subdivide [ 细分 ] 6225.15 Cameras [ 摄影机 ]  
 6225.15.1 Camera Correction [ 摄影机校正 ] 6225.16 Cloth Modifiers [ 布料修改器 ]  
 6235.16.1 Cloth [ 布料 ] 6235.16.2 Garment Maker [ 衣服生成器 ] 6245.17 Deformations [ 变形 ]  
 6245.17.1 Physique 6245.18 Havok Dynamics 6245.18.1 reactor Cloth [ reactor布料 ] 6245.19  
 reactor 6245.19.1 reactor Rope [ reactor绳索 ] 6245.19.2 reactor SoftBody [ reactor软体 ] 6245.20  
 3ds Max Hair 6255.20.1 Hair and Fur(WSM) 625第6章 层次命令面板 6276.1 Pivot [ 轴 ]  
 6286.1.1 Adjust Pivot [ 调节轴 ] 6296.1.2 Adjust Transform [ 调整变换 ] 6306.1.3 Skin Pose [ 蒙皮姿势 ]  
 6306.2 IK [ 反向运动 ] 6316.2.1 Inverse Kinematics [ 反向运动学 ] 6316.2.2 Object  
 Parameters [ 对象参数 ] 6326.2.3 Auto Termination [ 自动终结 ] 6356.2.4 Sliding/ Rotational Joints  
 [ 滑动/转动关节 ] 6356.3 Link Info [ 链接信息 ] 636第7章 运动命令面板 6397.1 Parameters [ 参数 ]  
 6407.1.1 Assign Controller [ 指定控制器 ] 6407.1.2 PRS Parameters [ 变换参数 ] 6417.1.3  
 Key Info(Basic) [ 关键点信息(基本) ] 6417.1.4 Key Info(Advanced) [ 关键点信息(高级) ] 6427.2  
 Trajectories [ 轨迹 ] 642第8章 显示命令面板 6458.1 Display Color [ 显示颜色 ] 6468.2 Hide  
 by Category [ 按类别隐藏 ] 6468.3 Hide [ 隐藏 ] 6478.4 Freeze [ 冻结 ] 6488.5 Display  
 Properties [ 显示属性 ] 6498.6 Link Display [ 链接显示 ] 651

<<3ds Max8白金手册II>>

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>