

<<中西医结合点之研究>>

图书基本信息

书名：<<中西医结合点之研究>>

13位ISBN编号：9787311036409

10位ISBN编号：7311036402

出版时间：2010-12

出版时间：李振英 兰州大学出版社 (2010-12出版)

作者：李振英

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>

<<中西医结合点之研究>>

内容概要

《中西医结合点之研究》主要内容包括：上篇“病理过程”与“证”结合假说；中篇中医“证”的病理生理学基础；下篇中西医结合的理念与方法。

<<中西医结合点之研究>>

书籍目录

许自诚序王鸣皋序自序
导言
上篇 “病理过程”与“证”结合假说
中西医结合研究与思维模式转变
中篇 中医“证”的病理生理学基础
《伤寒论》与《温病条辨》中主要病证的现代类编
《金匱要略》中主要病证的现代类编
下篇 中西医结合的理念与方法
慢性阻塞性肺疾病胃肠功能紊乱与胃食管反流病代谢综合征及其终点心血管事件
附录 肝、肾真脏脉与高血压病的关系
试论“证”与“病理过程”的相关关系
再论“证”与“病理过程”的相关关系
现代医学的“病理过程”与中国传统医学的“证”结合假说
中西医结合点之研究——从“病证结合”到“病理过程”与“证”结合
论“西学中”断代与“中西医结合”断层——给陈可冀院士、中国中西医结合学会的一封信
再论“西学中”断代与“中西医结合”断层——给卫生部吴仪部长的一封信
应当正视中医院不姓“中”的窘况——给卫生部陈竺部长的一封信
后记

<<中西医结合点之研究>>

章节摘录

版权页：在学习游戏开发的要领之前，我们需要先了解一些背景知识，以便能够从同一个起点出发。在本章的第一部分，介绍了与3D游戏产业有关的总体背景 开发的的游戏种类和游戏开发人员的不同角色。

本章的第二部分，我们将介绍3D游戏的基本元素以及如何使用它们。

在本书中，你将看到多种不同类型的游戏。

这典游戏通常作为最适合表现某个特性的示例，或者作为某个概念首次出现时的示例而提及。

本章将讨论最常见的几种3D游戏。

另外，还将讨论游戏开发中的不同角色，我们将介绍出品人、设计师、程序员、美工和质址保证人员(或者游戏测试人员)的“工作描述”。

划分职责的分界线有多种不同的观点，所以此处只作一般的描述。

最后。

我们会讨论3D游戏引擎的概念。

如果说在一本书中总会有一两个地方引起作者和读者的争议，那么本书会引起争议的就是3D游戏引擎是由哪几个部分组成的。

我会用一个很好的示例来平息争议，即使用Torgue游戏引擎作为示例来说明3D游戏引擎的组成情况。

我们将把它的组织结构作为架构，以便定义3D游戏引擎的内部工作分工。

<<中西医结合点之研究>>

编辑推荐

《中西医结合点之研究》由兰州大学出版社出版。

<<中西医结合点之研究>>

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>