

<<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  
引言上篇“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>