

# 系统解剖学复习纲要和练习/面向21世纪高等医药院校精品课程配套用书



[系统解剖学复习纲要和练习/面向21世纪高等医药院校精品课程配套用书\\_下载链接1](#)

著者:邵华信，宋铁山 编

[系统解剖学复习纲要和练习/面向21世纪高等医药院校精品课程配套用书\\_下载链接1](#)

标签

评论

今天刚刚拿到书，这本...?&张芝联，刘学荣张芝联，刘学荣写的世界历史地图集很不错，本地图集是以反映世界历史发展过程中的重大事件和政区疆域为主的综合性参考

地图集。编图的目的是为大专院校师生、中学教师、世界史和外事工作者及具有中等以上文化水平的读者提供一本学习和研究世界历史的工具书。参加编绘这部地图集工作的同仁，都是在大学长期从事世界历史教学的学者，他们在多年的教学实践中，深感需要一部能配合大专院校世界历史教学、具有中国特色、简明适用的世界历史地图集。我国自古就有左图右史的传统。如果我们能把各个历史时期不同国度人们的活动纳入地图，并对照中国的历史事件，就能使我们获得比较全面、准确的地域概念，从而加深我们对世界历史的具体理解。随着改革开放的深入，我们与世界各国的交往日趋频繁，形势需要我们更多地了解世界各国的国情，从历史到现实，从政治、经济到国际关系等。将这些内容用地图表现出来，不仅令人一目了然，而且易于记忆。再次，一部世界历史地图集，也是其他各种学科工作者共同需要的一种工具书，具有多种用途与参考价值。本地图集设计和内容取舍的原则，是以历史唯物主义为指导，力求扼要地、客观地反映世界历史进程。图幅的选取和内容的详略，以周一良、吴于廑主编的世界通史四卷本为基础。这套教材虽然编写时间较早，但在过去几十年中被国内各高校广泛采用，至今仍有较大影响。当然地图集也具有相对的独立性，即地图集在结构、编排、内容等方面在四卷本基础上努力有所改进提高，使其自成体系。本地图集编选的时限范围，上起原始社会，下迄海湾战争与东欧剧变。分上古、中古、近代、现代四部份内容包括政治、军事、经济、文化和国际关系方面的事件和政区疆域，并适当地选了一些人民革命斗争的图幅。作为一部世界历史地图集，当然应包含中国史的内容，因为我国是一个文明古国，对世界历史的发展作出了重要贡献。在本地图集中中国史应占有一定的篇幅，既突出了中国特色，也便于中外对照。编制世界历史地图集，不可避免地要涉及各国历史边界和对重大历史事件（包括革命运动）的看法。本地图集对此持慎重态度。有关中国的历史边界，我们参考了已公开的八卷本中国历史地图集、中国近代史稿地图集、中国现代史地图集等。其他国家的历史边界，特别是近代、现代部分的历史边界，求以国际条约为基础无条约依据的尽可能参阅有关两国的历史地图，或美、俄、英、法等国的历史地图。本地图集是以反映世界历史发展过程中的重大事件和政区疆域为主的综合性参考地图集。编图的目的是为大专院校师生、中学教师、世界史和外事工作者及具有中等以上文化水平的读者提供一本学习和研究世界历史的工具书。参加编绘这部地图集工作的

今天刚刚拿到书，这本...?&#22269;聂明聂明写的游戏开发导论很不错，游戏开发导论是游戏开发系列丛书中的一本，主要介绍游戏设计与开发的基础知识。游戏开发导论从游戏概念、设计理念、艺术创作、技术实现、开发管理、市场推广、运营维护等多个角度，通过浅显易懂的语言，对游戏开发的整个过程进行了全面而深入的论述，引领读者以一种全新的视角认识游戏世界。全书共分为六个部分，包括游戏概述、游戏策划、游戏艺术设计、游戏程序实现、游戏运营与开发管理以及现代游戏的发展趋势。游戏开发导论叙述简明、内容丰富，能使读者轻松快速地了解 and 进入游戏开发行业各章还配有精心设计的习题以巩固每章的学习游戏开发导论既可以作为大中专院校游戏专业的授课教材，又可以作为广大游戏爱好者和专业人士的参考用书。在人类艺术发展史里，人们把电影和电视称为继文学、戏剧、绘画、音乐、舞蹈、建筑之后的第七和第八艺术。现今，游戏正在脱下它不务正业的外套，跻身艺术的殿堂，被誉为人类的第九艺术。目前游戏已成为时下深受欢迎的一种休闲、娱乐和益智活动，影响着人们的生活和娱乐方式。事实上，游戏的发展速度非常快，已成为一种庞大的产业，深深扎根于国民经济之中。游戏开发是一门迅速发展的新兴学科，新的技术、方法和工具不断涌现。游戏开发系列丛书将为您展示游戏开发领域的方方面面。本书作为系列丛书的第一本，展现了游戏开发的全过程，带领读者从全新的角度来认识这个领域。◆内容结构本书分为6章，各章内容如下第1章游戏概述。通过典型游戏的体验使读者对游戏形成初步的认识，并从众多游戏实例入手，对游戏概念进行了深入浅出的介绍。第2章游戏策划与描述。着眼于游戏的总体框架和脉络，畅谈游戏剧本的创作、场景描述、角色表现等游戏设计理念。第3章游戏艺术设计。主要讲述了游戏开发过程中音乐和美术效果的恰当运用。对，相关素材的搜集、制作工具的使用和制作技法的选择也做了基本的介绍。第4章游戏程序实现。主要介绍了游戏的基本编程技术、高级编程技术以及游戏引擎的应用和开发，并提供了多个样板程序供读者学习和研究。第5章游戏营销、运维与项目开发管理。主要论述

了游戏开发项目管理的模式和特点，游戏后期的宣传和营销策略，运营、维护应注意的事项等。第6章现代游戏的发展趋势。分析和探讨了国内外游戏业的发展现状，讨论了一些具有前瞻性的理论和技术，可以拓宽读者思路。第1章游戏概述电子游戏（）是一种在电脑、手机或其它专用电子设备上运行的，具有目标和规则的娱乐形式，本书中将之简称为游戏。游戏有规则和规范，有打动参与者（也称玩家）的感染力，试图将其带离现实世界，使其沉浸在一种全新的、不同寻常的、更为激烈的虚拟世界中。过

-----  
本科使用，读研不适合

-----  
很好，不错哦、、、

-----  
还可以，下次再来，希望下次可以便宜点哦！

-----  
可以可以可以可以可以可以

-----  
很喜欢质量不错很喜欢质量不错

-----  
非常好！质量也很好！

-----  
不错，京东信的过 不错，京东信的过

-----  
重内容，重质量！！！！

-----  
[系统解剖学复习纲要和练习/面向21世纪高等医药院校精品课程配套用书\\_下载链接1](#)

## 书评

[系统解剖学复习纲要和练习/面向21世纪高等医药院校精品课程配套用书\\_下载链接1](#)