

数字戏剧系“传统戏剧数字化”、 “数字文化制度研究”方向

一、专业方向

1.传统戏剧数字化

学制4年，学习方式为全日制。

2.数字文化制度研究

学制4年，学习方式为全日制。

二、导师队伍

1.传统戏剧数字化

该方向将采取导师组联合培养的方式。

2.数字文化制度研究

该方向将采取导师个人培养的方式，导师如下：

祁述裕，中央戏剧学院客座教授，博士生导师，中共中央党校（国家行政学院）二级岗教授。

宋震，中央戏剧学院教授，博士生导师。

三、申请条件

1.传统戏剧数字化方向：对“戏剧与影视学”学科有研究兴趣的理工类考生，优先考虑具备学科交叉背景或学科交叉能力较强的考生。

2.数字文化制度研究方向：对研究数字技术促进艺术生产与运行机制创新发展的决策制度、管理制度和相关政策法规，以及对探索体

制机制创新促进数字技术与文化艺术深度融合的规律和方法等有兴趣的考生。

3.具有较强的创新意识和科研能力，须提供能够体现自身学术水平、科研能力、实践能力的代表作（含论文、软件、游戏开发作品、戏剧/影视创作作品、出版物等）或其他原创性工作成果；具有高水平实践履历者，须提供本领域专家的书面推荐或评审意见。

四、考试科目及要求

1.英语考试科目。如申请者英语水平达到以下条件之一：CET-6 ≥ 425 或 IELTS ≥ 6.0 或 TOEFL ≥ 90 ，英语考试科目免试。

英语为合格性考试，考核成绩不计入总成绩，不合格者不进入综合面试阶段。

2.综合面试。对本研究方向的基础理论及专业知识、学科前沿知识及应用能力等进行考核。考核小组听取考生的综合陈述，内容须包括个人科研经历和成果介绍、对拟从事研究领域的了解和看法、本人拟进行的研究工作设想及原因等。复试考核小组提问交流，通过面试了解考生的思想品德、学科背景、专业素质、学术成果、创新能力、研究计划、综合素养等情况。

五、建议阅读书目

传统戏剧数字化方向：

1. Hisatomi. K, Katayama. M, Tomiyama. K, et al. 3D Archive System for Traditional Performing Arts[J]. Int J Comput Vis, 2011, 94: 78-88.

2. Klehm O, Rousselle F, Papas M, et al. Recent Advances in Facial Appearance Capture[J]. Computer Graphics Forum, 2015, 34(2): 709-733.

3. Alexander O, Rogers M, Lambeth W, et al. The digital emily project: Achieving a photorealistic digital actor[J]. IEEE Computer Graphics and Applications, 2010, 30(4): 20-31.

4. Riviere J, Gotardo P, Bradley D, et al. Single-shot high-quality facial geometry and skin appearance capture[J]. ACM Transactions on Graphics (TOG), 2020, 39(4): 81:1-81:12.

5. Beeler T, Bickel B, Beardsley P, et al. High-quality single-shot capture of facial geometry[J]. ACM Transactions on Graphics, 2010, 29(4): 40:1-40:9.

6. Ghosh A, Hawkins T, Peers P, et al. Practical modeling and acquisition of layered facial reflectance[J]. ACM Transactions on Graphics, 2008, 27(5): 139:1-139:10.

7. Li H, Weise T, Pauly M. Example-based facial rigging[J]. ACM transactions on graphics, 2010, 29(4): 32:1-32:6.

8. Zhou H, Hadap S, Sunkavalli K, et al. Deep single-image portrait relighting[C]//Proceedings of the IEEE International Conference on Computer Vision. 2019: 7194-7202.

9. von der Pahlen J, Jimenez J, Danvoye E, et al. Digital ira and beyond: creating real-time photoreal digital actors[M]//ACM SIGGRAPH

2014 Courses. 2014: 1-384.

10. 刘曾复. 京剧新序（修订版）[M]. 学苑出版社，2008.

11. 吴敏, 刘振焘, 陈略峰. 情感计算与情感机器人系统[M]. 科学出版社，2020.

12. 张荣. 计量与标准化基础知识[M]. 化学工业出版社，2011.

数字文化制度研究方向：

1. 李军鹏. 公共管理学(第2版)[M]. 首都经济贸易大学出版社，2017.

2. 陈庆云. 公共政策分析[M]. 北京大学出版社，2011.

3. 龙宁丽. 政府改革与公共治理[M]. 中央编译出版社，2015.

4. 俞可平. 治理与善治[M]. 社会科学文献出版社，2000.

5. 祁述裕等. 国家文化治理现代化研究[M]. 社会科学文献出版社，2019.

6. (美) 道格拉斯 G 诺斯. 制度、制度变迁与经济绩效[M]. 格致出版社，2014.

7. (英) 丹尼斯 C 缪勒. 公共选择理论（第2版）[M]. 中国社会科学出版社，1999.

8. (美) 戴维·奥斯本, 特德·盖布勒. 改革政府[M]. 上海译文出版社，1996.

9. 江小娟. 数字与文化[J]. 中国社会科学杂志，2021（3）.

10. 2022 中国文化和科技融合发展战略研究报告[R]. 中国人民

大学创意产业技术研究院.

11. (美)罗伯特·W·里克罗夫特. 复杂性挑战——21 世纪的技术创新[M]. 北京大学出版社, 2016.

12. (英)维克托·迈尔-舍恩伯格等. 大数据时代——生活、工作与思维的大变革[M]. 浙江人民出版社, 2013.

13. World Bank. Governance and Development[R]. Washington, DC: World Bank, 1992.