

柴秋霞



職稱：教授
現職單位/部門：復旦大學文物與博物館學系
電郵地址：qxchai@fudan.edu.cn

教研領域

數字化與博物館沉浸體驗研究、文化遺產的數字化保護與傳承、基於人機交互的藝術藝術創作。

文博數字藝術研究中心（復旦大學重點研究基地）負責人
復旦大學中國式現代化行動基地首席專家（宋陵及鞏縣石窟數字化研究）

學歷

2011.7	上海大學/博士
2006.3	東華大學/碩士
1994.7	河南大學/學士

教學經驗

2020.5-今	復旦大學 / 文物與博物館學系 / 教授
2006.3-2020.4	上海大學 / 數碼藝術學院 / 副教授、教授、副院長

所授課程：

交互媒體設計（上海市重點本科課程）

展覽形式設計（上海市重點本科課程、上海市一流本科課程）

不可移動文物展示設計虛擬仿真實驗（國家級一流本科課程）

數字媒體展示設計（碩士研究生）

展示設計（碩士研究生）

智慧博物館理論與實踐前沿（博士研究生）

學術成果

專著：

編著《雕畫漢韻（尋找漢夢之旅）》，科學出版社，2022年8月。

著作《媒介與交互藝術》，上海大學出版社，2021年8月。

編著《AR+殷墟青銅器》（上、中、下三卷本），上海大學出版社，2021年3月。

譯著《數字遊戲史》，復旦大學出版社，2021年1月。獲得上海市科學技術委員會2021年上海市優秀科普圖書。

《數碼立體造型》（21世紀全國普通高等院校美術藝術設計專業“十二五”精品課程規劃教材），遼寧美術出版社出版，2007年5月。

論文發表：

第一作者，文物數字模型輕量化方法研究，發表於復旦大學學報（社會科學版）2026(3)。

第一作者，觀眾體驗視角下的博物館虛擬人審思，發表於《中國博物館》2026(1)。

第一作者，不可移動文物的虛擬實境展示方式新探——以數字藝術特展“雕畫漢韻”為例，東南文化，2023（6）。

第一作者，人工智能應用趨勢下的博物館展覽交互敘事，發表於《博物院》2023(06)。

第一作者，“風口”之下的博物館數字藏品，發表於《社會科學報》2022-07-14。

獨立作者，元宇宙視域下博物館數字化轉型的趨向與路徑，東南文化，2022（03）。

第一作者，“博物館藏品數字化展示的現存問題及對策建議”發表於《科學教育與博物館》2022（03）。

第一作者，“數字遊戲展走進博物館的實踐與探索研究”發表於《中國博物館》2021(02)。

第一作者，“打虎亭漢墓異禽怪獸條幅壁畫藝術價值初探”發表於《鄭州輕工業大學學報》（社會科學版）。

第一作者，“新密打虎亭漢墓壁畫中的服飾探析”發表於《中原文物》，2021(2)。

柴秋霞 “如何用新科技手段讓文物煥發生機”發表於《中國文物報》2021-03-16。

第一作者，“從設計策略的角度解構多人線上競技遊戲的沉浸體驗”發表於《藝術設計研究》2021(01)。

獨立作者，“數字媒體視覺下會展設計的媒介分析與實踐研究”發表於《藝術設計》（理論版），2014(12)。

獨立作者，“新媒體藝術對城市公共空間設計的拓展”發表於《新聞記者》，2012(2)。

獨立作者，“數字媒體交互藝術的沉浸式體驗”發表於清華大學美術學院學報《裝飾》，2012(2)。

獨立作者，“上海世博會展示中新媒體藝術創意與審美體驗”，發表於江南大學學報《創意設計》，2011(6)。

獨立作者，論數字遊戲藝術的沉浸體驗”，發表於南京藝術學院學報《美術與設計》，2011(5)。

獨立作者，“新媒體藝術扮靚城市公共空間——2010 年上海世博會對城市公共空間設計的啟示”發表於論文集《“後世博”與上海發展》，上海大學出版社，2011 年。

獨立作者，“世博會與展示設計藝術：高科技引領下的世博會展示設計藝術”發表於論文集《上海世博與上海發展》，上海大學出版社，2010。

獨立作者，“數字化語境下技術與藝術的融合”發表於《美術大觀》2008(8)。

獨立作者，“從互動性看數字藝術的沉浸感”發表於 2007 中國數碼藝術教育論壇論文·作品集，2007。

獨立作者，“論數字藝術審美表現”發表於《藝術百家》2007(7)。

獎項

“文博數字藝術設計與多媒體展示傳播研究團隊”（首席專家：柴秋霞）被評為復旦大學 2023 年度優秀科研團隊（人文社科）

數字交互藝術作品“卷蘊藏瑞”入選第十二屆上海美術大展，於 2023 年 12 月至 2024 年 2 月在中華藝術宮（上海美術館）舉辦。

“雕畫漢韻”全球巡展設計，獲評 2023 年上海市“銀鴿獎”最佳設計獎（政府獎：中共上海市委對外宣傳辦公室），時間：20240228。

雕畫漢韻——尋找漢夢之旅”數字創意國際巡展項目入選 2023 年上海市“中華文化走出去”專項扶持資金項目。

作品“雕畫漢韻”，2023 年 5 月獲得由 IAA 國際獎項聯盟和美國博物館協會舉辦的全球數字媒體與設計領域的 VEGA Digital Awards 大賽視頻/線上視頻(活動)門類下的文化金獎、互動視頻金獎、最佳設計/圖形金獎和最佳互動視頻金獎共四項 GOLD WINNER(全球金獎)。2023 年 9 月該作品又獲得 2023 年繆斯創意獎(Muse Creative Awards)沉浸體驗類別(Experiential&Immersive)和展覽體驗類別(Exhibition Experience)兩項全球銀獎。

策展“雕畫漢韻——尋找漢夢之旅”展覽（鄭州商都遺址博物院，2022 年 7-10 月）。作為河南省首個不可移動文物在博物館展示的沉浸式特展項目，展覽為展現中原歷史文化內涵提供了全新方式，為不可移動文物在博物館“安家”提供了數字化理念與具體實踐，被評為河南省文物局 2022 年度“弘揚中華優秀傳統文化、培育社會主義核心價值觀”主題優秀展覽項目。

譯著《數字遊戲的歷史》，復旦大學出版社，2021 年 1 月。獲得上海市科學技術委員會 2021 年上海市優秀科普圖書。

“文化創意人才培養的教學模式改革與實踐成果”獲得上海大學校級教學成果一等獎(2017 年)。獲得第三屆全球重大挑戰論壇“學生日”活動（競賽）中“優秀團隊獎”（2017 年）。

2011 年 3 月獲得上海大學玄陵藝術精英獎勵基金“優秀藝術教育獎”（2013 年）。

多媒體互動藝術作品《虛擬投籃》參展 2008 奧林匹克美術大展（北京中國國際展覽中心），獲得 2008 奧林匹克數碼藝術大展“優秀獎”。

多媒體互動藝術作品《零距離接觸》參展 2008 年上海國際科學與藝術展（上海浦東展覽館），並獲得“科學與藝術應用成果獎”；

學術成就（近五年已完成研究課題）：

“古格故城遺址壁畫內容資料集構建與應用研究”獲得國家文物局文物信息化專項課題。項目來源：國家文物局。

“人工智能賦能文化遺產研究範式變革與智能保護創新研究”獲得上海市教委“人工智能促進科研範式改革賦能學科躍升計劃”專項重大項目（支持期 2024-2025）。

“文物啟智，以美為媒——中國文物的數字藝術呈現與沉浸式美育培養方案”獲得復旦大學第一屆美育優秀案例”特等獎。並作為我校唯一一個報送教育部“2024 學校美育浸潤行動典型案例”。

“高校數字文物的數字化展示與文化傳播”入選教育部 2024 年度高校思想政治工作品質提升綜合改革與精品建設項目。項目來源：教育部思想政治工作司。

人工智能賦能文化遺產研究範式變革研究——以北宋皇陵為例獲得教育部學位與研究生發展中心 2024 年度主題案例徵集立項。

河南鞏義市文物局宋陵(永定陵)三維數字化信息採集項目，項目來源：河南省鞏義市文物局。

山西河曲縣館藏文物數字化項目，項目來源：河曲縣文化和旅遊局。

宋陵三維數字化信息採集（永定陵零散石刻）項目，項目來源：河南省鞏義市文化與旅遊局。

“雕畫漢韻——尋找漢夢之旅”數字創意國際巡展，獲得 2023 年上海市”中華文化走出去”專項資金支援，項目來源：上海市委宣傳部。

鄭州博物館“雕畫漢韻——尋找漢夢之旅”項目，項目來源：河南省鄭州市博物館。

2022 年國家藝術基金（一般項目）傳播交流推廣項目“人間正道是滄桑——中共一大至七大原創連環畫體驗展”，項目來源：國家藝術基金。

鞏縣石窟數字化保護與展示項目，項目來源：鄭州嵩山文明研究院。

上海文化創意產教融合引領項目“建黨百年，初心之地：連環畫動漫產教融合工程”。項目來源：上海市教委。

學術機構及社會任職

“全國藝術科學專家庫”成員。

“國家科技專家庫”成員。

中國電影電視技術學會數位視覺設計與呈現專業委員會副主任。

中國科教電影電視協會教育工作委員會副主任。

中共忻州市委“忻州市文博顧問”。

美國 Discreet 公司授予 3ds max8.0 註冊工程師（2006 年）。