

20世纪中国动画史及21世纪中国动画发展战略丛书
全国艺术科学“十五”规划国家资助课题

高等院校艺术教材系列

现代动画艺术设计

分析

XIANDAI DONGHUA YISHU SHEJI FENXI

阎评 张勃/编著



陕西人民美术出版社

全国艺术科学“十五”规划国家资助课题
20世纪中国动画史及21世纪中国动画发展战略丛书

现代动画艺术设计分析

阎评 张勃 / 编著 — 艺术院校系列教材 — 陕西人民美术出版社

参与编写 / 赵战 邓强

责任编辑 王 栋
封面设计 王 栋

图书在版编目(C I P)数据

现代动画艺术设计分析/阎评,张勃编著. —西安:
陕西人民美术出版社,2004.5
ISBN 7-5368-1785-1

I .现... II .①阎...②张... III .动画—技法(美术)
IV .J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 034240 号

现代动画艺术设计分析

阎评 张勃/编著

陕西人民美术出版社出版发行
(西安市北大街 131 号)

新华书店经销 西安新华印刷厂印刷
787×1092 毫米 16 开本 8 印张 30 千字
2004 年 5 月第 1 版 2004 年 5 月第 1 次印刷
印数:1—4000

ISBN 7-5368-1785-1/J·1425
定价:30.00 元

在人类生活史上,动画为什么如此博得大家的青睐?这不只是进入现代社会以后才发生的事,也不只是少年儿童的事,让平面中的静止的图形图像行动起来,让它们在一个限定的空间中连续地腾跃变幻,如同有生命的精灵那样“活”起来,这样一个令人神魂颠倒、如痴如醉般着迷的课题,大约早在人类童年时代的朦胧中便开始琢磨探求了。不过虽然自古以来无论在西方和东方的文化遗存中都可以寻找到这类努力的许多有趣成果,在这些成果中凝聚了许多代人的经验和创造,但动画对于人类的重要意义一下子获得极大的提高,以至于成为当今世界多数人生活中不可割离的一部分内容,这中间便不能不归功于现代光学技术、机电技术、化工技术、材料技术以及后来通信传播技术等的突破性发展。从早期在固定的刻画形象主体上添加瞬间印象的局部造型,到中世纪完整画面及形象的线性移动(转动),从原始手段的用人肢体迹断光线的影像游戏到农业文明时代透射光影的可操纵的映像戏剧,这个演变过程延续了上万年。自从人类能够掌握摄影曝光的秘密,进一步对人自身的视觉生理有了科学的研究之后,才逐步发明和完善了电影技术。如果就摄影作品(照片)本身乃是一种平面图像的“画面”这个前提出发,我们其实应该把整个电影艺术门类都划入“动画”(活动起来的画面)的大范畴里面才对(日本就是把电影称为“映画”的)。然而,我们中国人之所以把电影叫做电影,恐怕着眼点还在于它所使用的电光源与电动机械。在当时让中国人感到十分新鲜和珍贵的电气,确实是工业文明带给人类社会的一份厚礼。我们说电影技术几乎是神奇地实现了“动画”这一人类夙愿,电影确实是一种创造性的技术突破;但以摄影术为基础的一般电影技术,都首先具有“纪实”、“记录”或曰“反映”生活场景的性质;就一种本性而言,一般电影技术是一种反映、记录外在的生活客体(其中包括人为设计、引导和表演的“第二生活”客体)的再现性的创造,而并非表达人类理想形象及其样态的完全自由意义上的创造。可能就是因为这个原因,逼真地再现自然与生活的电影仍不能让人们止步,人们仍然怀抱着古老的理想信念,以手工的绘画、雕塑、图案等等传统造型艺术表现的语言和美学经验,而运用现代科学技术材料等作载体,发展了电影动画、电视动画这样的特殊的电影、电视艺术领域。这种热烈的追求,竟造就了整个20世纪人类文化艺术生活当中一道靓丽动人、绵延不断的风景线。

新的技术材料的载体,这种载体的当代综合性,反过来对于传统艺术从造型手法、艺术特色及其自身趣味、规律性等方面提出了新的制约性或改造性要求,这也是必然的事。电影“蒙太奇”引起的多画面的衔接转换,这种衔接转换的节奏、流线、韵律与速率,画面中假定空间的变换所引

出的形象的多角度视像的连续性、合理性,画面动作等与音乐、音响、对话的时间谐配关系,所有这些综合因素与诸多观众生理、心理、思想、情感上的互动互适,种种问题构成了20世纪动画艺术发展史上饶有兴味的课题。对这些课题富有创造精神的种种探索与不同方向的尝试解答,交织出全球动画界一片令人眼花缭乱、美不胜收的盛景。特别是在进入20世纪后期,随着新一轮技术革命的潮头涌起,动画自身也发生着深刻的变化。计算机技术的应用将动画制作从繁重的手工劳动中解放出来,使它生产速度更快、创意可能性更宽广、内容含量更大,从而更具有商业的竞争力和渗透力;它不仅从文化娱乐的圈子扩展到广告、工程设计、科普、教育等领域,其生产规模也有从独立分散的制片厂家向跨国、集约式产业,向国际竞争与合作发展的动向;三维动画大有取代以往二维动画一统天下的势头,那种突出纵深空间中立体物象丰富运动的逼真感觉的审美取向,无情地排挤着以往居于主流的装饰性和诗化的美学风尚,动画片的表现力度因此得到空前强化。继之,由于大规模采用数码技术、全息技术,不再亦步亦趋依赖真人扮演和现实场景,仅靠借鉴生活原型的一些数据,主要利用动画原理数字化合成生产的“特技电影”异军突起,方兴未艾,带给整个影视界以巨大的震撼;它似乎暗示着以创作人为主导进行图像处理的“动画”行将取代真人实景表演的主导地位。对这一趋向的深刻意义绝不可掉以轻心。

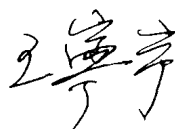
中国在20世纪里经历了空前伟大而艰巨的文化转折历程。作为文化艺术事业的一个小分支,中国的动画很典型地经受了“进入现代”的磨难与奋斗。中国人凭借自己的智慧、勇气、好学精神和自尊自信,在现代世界动画影坛较早便取得了入场券,在不平坦的道路上,在民族的艰难困苦中不停顿地跋涉前进,在很长一段时期并不处于“边缘化”位置,甚至还在世界上博得过很光彩的荣誉。自20世纪80年代以来,中国动画更开辟出了新的繁荣局面。但无可讳言的是,进入90年代以后,中国动画在繁荣发展的总势头下,因为内部面临许多方面的转型,而世界动画发展步伐又一次“提速”,暴露出的困难和问题越来越多、越加尖锐化和复杂化,相比西方国家的强劲势头,就显示我们动画业发展从观念到艺术、从技术到策略诸方面的弱势和凌乱,给世纪之交的中国动画发展造成了一种颇为严峻、颇显烦乱困窘的气氛。

“20世纪中国动画史及21世纪中国动画发展战略”这一选题便是面对上述情势而提出的。多年来我国动画界围绕动画的艺术创作、评论、技法教育和理论研究等方面已取得了一定的成绩,但在面对新世纪、面对“全球化”时我们又遇到了一个迷惘的不可预测的关口。新的形势要求我们从基础研究上做起,认真总结中国动

画艺术的历史,探讨中国动画的基本规律和特质,从学术高度、系统性的高度来梳理、总结出可供参照和支持中国动画发展的基本理论。

由于担负的是这样一项既困难又紧迫的研究课题,所以我们将努力采取富有创造成效的方法,如一、从对中国的实际情况做系统调查和总结入手,高度重视自己国度与民众的历史创造和经验承传,以此作为全部研究的基础工程。二、以深入剖析比较的方法,密切关注先进国家的发展动态,但不取简单类比或攀附的思路,不强求一律,着重探讨新时代条件下中国传统文化的再开发。三、联合多年龄层次、多专业方向专家共同治学,重视产业界从业者的实践经验,大力收集广大动画受众的意见、反映建议,形成三方互动的研究路线;在课题研究的开展中扩大队伍,凝聚更广泛的人才。四、注意对横向的各行业门类的信息综合、知识交叉和最新成果的吸收;重视利用新技术手段,提高工作效率。

诚如我们一再听人说道的那样,目前,我国动画界面临着一个既充满了挑战又充满了机遇的明天。如果我们一定要成功,那么我们就一定要脚踏实地地做好分内的工作。“20世纪中国动画史及21世纪中国动画发展战略”丛书,将秉承该项课题的重任,在开放性的思路陆续推出一批专著、论文集及研究报告,作为此项课题之成果。我恳切期望丛书中的每部新书都能为推进我们这一目标而做出扎扎实实的业绩,同时我也衷心期待着各界人士对这些成果及时提出中肯而有益的批评、指教以及建议。



2002年元月3日

序

在英汉大辞典中,动画(Animation)一词有“赋予生命”的意思。它是将平面的没有生命的视觉形象,通过处理使之产生三维视觉效果的活动生命。动画的发展历史很长,自20世纪20年代至今,在我国的动画发展也已有80年历史了。过去几十年中,中国动画曾取得过辉煌的成就。自1956年,动画片《乌鸦为什么是黑的》在意大利第8届威尼斯国际儿童电影节上获奖之后,我们非常熟悉的动画片《小蝌蚪找妈妈》、《大闹天宫》、《三个和尚》等优秀动画影片也分别在第14届洛迦诺国际电影节,第22届伦敦国际电影节,第32届西柏林国际电影节上分别荣获短片银帆奖、最佳影片奖和短片银熊奖,使中国在世界动画影坛享有“中国学派”的美誉。虽然中国动画曾取得过辉煌的业绩,但中国的动画教育却落后于其他发达国家,这也是中国进入80年代以后,动画事业不景气的原因之一。鉴于此,西安美术学院在这种大的发展趋势下,引进动画设计,开设了动画专业。

在美术学院开设动画专业有其得天独厚的优势。要成为一名动画艺术家,首先应该是一位优秀的画家。一名优秀的动画艺术家必须具备坚实过硬的绘画基本功,尤其是速写的训练,能在短时间内抓住对象的大轮廓及瞬间最生动的动态,这是在动画创作中非常重要的造型基础。素描的训练可以培养人的整体观察及画面构图的能力,而色彩的训练对于动画创作中的光、色调、色彩冷暖的运用也都是必不可少的环节。

本书作者之一阎评是我院优秀的青年教师,近几年在基础和专业多个方面都显示了出色的才华,凭着她对动画的喜爱,尝试着在动画研究方面执着地追求。这本书包括动画的艺术本体分析,现代动画的媒质载体分析,制作流程设计分析,动画常用规律分析以及动画运动形态的分解等内容,探讨动画基本概念的同时教给读者具体的学习和操作方法及基本技能。书中汇集了国内外多种形式动画片的图例,用简练、平易近人的语言,易于理解的图解方式告诉读者一种循序渐进的学习方法。对于动画专业的学生和动画设计工作者无疑会有所启迪和帮助。

本书从文字到图例,内容丰富,实为一部有价值的动画设计参考书。愿此书的出版能为弥补动画教材的不足作出贡献。为学习动画专业的读者带来启迪和帮助。

我祝贺这本书的出版,同时更希望阎评努力探索并取得更大的成绩。

西安美术学院院长 教授

Joseph
2008.9.23

参与编写人员

张 勃 (北京电影学院动画学院动画专业)

第二章中第一节至第四节

赵 战 (西安美术学院动画专业)

第一章中第三节 2. 三维动画

第二章中第五节 网络动画的载体分析

第三章中第七节 动检

邓 强 (西安美术学院动画专业)

第三章中第十节 艺术动画制作中的电脑应用及附图

书中插图作者

张 勃 北京电影学院动画学院 2000 级

郑春明 北京电影学院动画学院 2000 级

陈 洁 西安美术学院设计系 99 级

王丽娟 西安美术学院设计系 99 级

陈小纯 西安美术学院设计系 99 级

徐晓瑜 西安美术学院设计系 99 级

参考书目

《二十世纪中国动画艺术史》张慧临著 陕西人民美术出版社 2002 年

《动画概论》贾否、路盛章著 北京广播学院出版社

《影视鉴赏》彭吉象主编 高等教育出版社

《美术电影动画技法》严定宪著 中国电影出版社

《现代动画设计》孙立军著

《中国电影大辞典》上海辞书出版社

图片参考出处

《动画的时间掌握》[英]哈罗德·威特克、约翰·哈拉斯著/陈士宏译 中国电影出版社 1999 年

《动画绘制技法》[美]克里斯托弗·哈特编著 华森—哥特出版公司(纽约)

《〈星球大战前传 2——克隆人的进攻〉艺术图典》[美]马克·柯塔·瓦兹著/周铁东译
中国青年出版社 2002 年

《实用动画图例》郭华钦编著 山东美术出版社 1997 年

《美术电影动画技法》严定宪著 中国电影出版社

《迪斯尼卡通画法》[美]普雷斯頓·布莱尔著 徐景灿、阿达编译 上海翻译出版公司

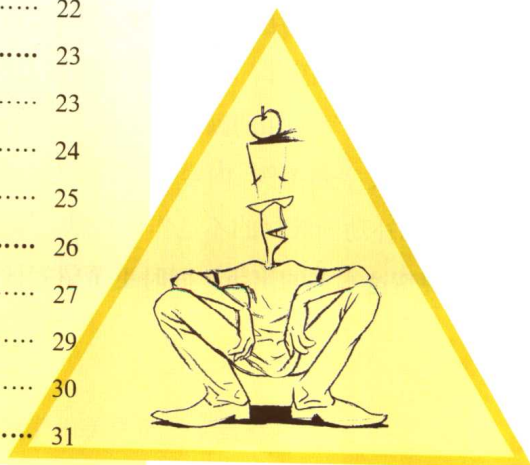
目 录 / Contents.....

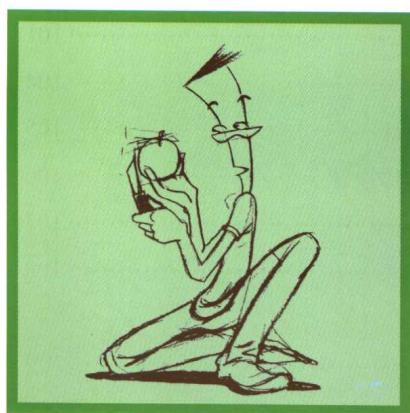


第一章 动画的艺术本体分析	1
第一节 动画的本原	2
第二节 动画技术语言的发展	5
1. 早期的技术实验	5
2. 走向工业化	5
3. 影院动画臻于成熟	8
第三节 当代动画的技术分类	12
1. 二维动画	12
2. 三维动画	12
3. 延时动画	14

第二章 现代动画的媒质载体分析

第一节 镜头感	16
1. 景别	16
2. 焦距	19
3. 镜头运动	20
4. 角度	21
第二节 声与画	22
1. 人声	22
2. 音响	22
3. 音乐	22
4. 配音	22
第三节 画面造型	23
1. 构图	23
2. 光	24
3. 色彩	25
第四节 蒙太奇	26
1. 蒙太奇的基本功能	27
2. 蒙太奇的类型和特征	29
3. 长镜头	30
第五节 网络动画的载体分析	31

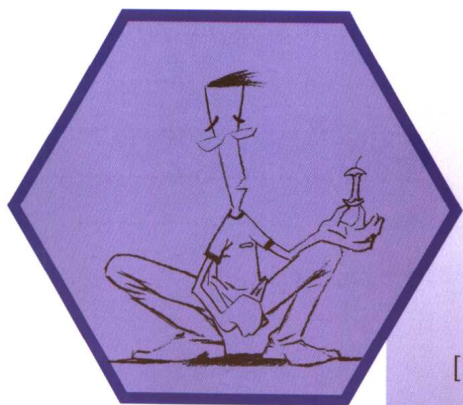




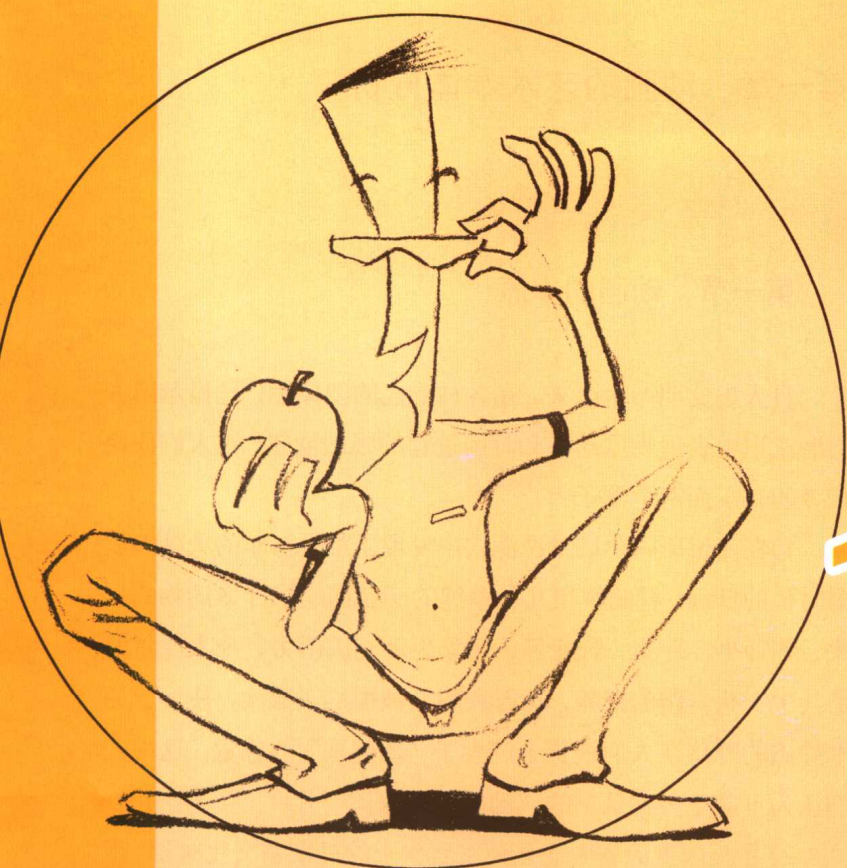
第三章 制作流程设计分析	33
第一节 作品概念设计	35
第二节 剧本分析	36
第三节 分镜头设计	36
第四节 视觉设计分析	38
1. 角色造型设计	38
2. 道具器物设计	45
3. 场景设计	48
4. 镜头设计	52
5. 光线设计	53
第五节 画面制作分析	55
1. 原画	55
2. 动画	57
3. 动画手绘方法及其相关用具	58
第六节 摄影表规划	59
第七节 动检	60
第八节 上色	60
第九节 合成	61
第十节 艺术动画制作中的电脑应用	62

第四章 动画常用规律分析	75
第一节 动画的间隔距离	76
第二节 预备动作	78
第三节 帧数的设计	80
第四节 停格	80
第五节 追随动作	82
第六节 交搭动作	83
第七节 重量和力的表现	84
第八节 透视动画	86
第九节 人物动作的设计	87
1. 人的行走动作设计	87
2. 人的奔跑动作设计	93
第十节 动物动作的设计	95
1. 兽类动作的设计	95





2. 禽类动作的设计	101
3. 鱼类动作的设计	104
4. 昆虫类动作的设计	105
5. 动物的拟人化动作设计	106
第十一节 速度线	107
第十二节 动作的夸张设计	108
[附录] 动画作品欣赏	109



动画的艺术本体分析

第一章

第一章 动画的艺术本体分析

第一节 动画的本原

自人类文明产生以来,在各种形式的图像中,已显示出人类潜意识中表现物体动作和时间过程的强烈欲望。被人们谈论较多的有下面两个例子:

1)在西班牙阿尔塔米拉洞穴中发现了距今万年的大量旧石器时代的壁画,壁画中用几种单纯的颜色描绘了许多动物的形象,如野牛、野猪、野鹿等,形象生动充满活力,令人瞩目的是其中一头奔跑的野猪,尾巴和腿均被描绘了数次,使一只原本静态的野猪在人们视觉上产生了“动起来”的感觉。这被人们认为可能是人类最早的“动画”试探。

2)在我国青海省大通县孙家寨出土的马家窑文化时期(距今5000~4000年前)一件彩陶盆上,有三组手拉手作舞蹈状的人形图案,每组最边上的两个人物形象,其手臂旁都画了两道线条。古代先民们为表现那热烈的场面及动作的连续性,似乎已不满足于表现单个静止的对象,试图表现连续运动。

其实,中国战国时期的青铜器纹样、汉代漆器、画像石,还有古希腊陶瓶上的许多人物及动物的连续动作的画面,也有大量试图突破时间范篱和画幅约束,形成连续运动动作的尝试。

不过这些毕竟只是达到了一种对动作运动过程的关注和走近,并没有真正找到表达事物运动的有力媒介。

又据埃及古书记载:画师们曾将一系列表现神的欢迎动作的图像分解后,分别画在庙宇的巨大石柱上,当法老乘坐马车从神庙的石柱边奔驰而过时,这些画面就会连续地“运动”起来,使法老看到神在向他举手致意。这个记载如果属实的话,古埃及人的这种“动画”的探索可真是具有超前的意义。

从另一个角度讲,动画是人们追求的一种幻觉。在我们每个人的童年时代,都玩过或看过手影游戏。在灯光的照射下,我们用手做出各种姿势,墙上就出现了大灰狼、兔子、燕子等可



古希腊陶瓶上的表现动作连续分解的画面(舞蹈场面)
(双耳尖底瓮的局部)



中国战国时期青铜器上连续运动的纹饰(燕乐渔猎攻战纹局部)



古希腊绘画中,一个人在吹笛子时手的连续分解动作

爱且逼真的形象，手动，这些影子也会舞动。

在中国，人们喜欢用纸和绢做灯罩，在灯罩上画出许多动物和人物，当灯里的蜡烛被点燃后，随着热气上升，推动灯笼外罩转动起来，人们就会看到人和动物连续运动的画面。

皮影戏是更成熟、更接近现代动画的艺术形式之一。皮影是一种用牛皮或驴皮经特殊处理后雕镂、赋彩而成的平面玩偶，它借助灯光把由人操纵的半透明的玩偶影像投射到屏幕上，再配上后台人演唱的戏文、对白等供观众欣赏。

应该指出，不同于以往的混沌式的“动画”感的技术，来源于一种儿童游戏的手翻书。书如火柴盒大小，每一页上都画有同一形象，但页面上的图画形象会逐页略有变化，用手快速翻动书页时，人所看到的形象会产生动作变化的效果。这就是说，完整的动作可以分解为多帧。

而分解的动作各帧，在快速连续闪现的情况下能引起人视觉活动的认同，这就是动画这门艺术的本原秘密。英国科学家彼得·罗杰 (Peter Roget) 和约瑟夫·普拉托最先通过实验发现形象在视网膜的停留时间根据原始物象的强度、颜色、光度强弱和历时长短而变化。在物体表面照明亮度适中的情况下，形象在视网膜上的平均停留时间约为三分之一秒，确切地说是百分之三十四秒。这就是现代影视艺术的理论基础。(详见张慧临著《二十世纪中国动画艺术史》第7页)

在此理论上近现代的科学家、工程师加快了实现动画的技术探索步伐。“幻盘”，这种玩具是在一个硬纸盘上的两面都画上有关系的图画，当这个硬纸盘快速连续翻转时，正反两个面上的图画便结合为一体。

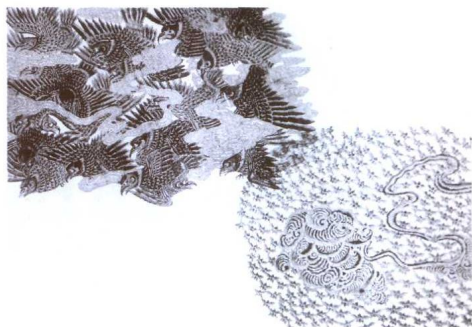
在“幻盘”之后出现了“诡盘”。在一个圆盘的边缘上画上连续动作形象，内圈刻有直条细缝，圆盘中心有一个可以活动的固定转轴，当圆盘快速运动时，透过细缝从对面的镜子中就能看到活动起来的物像。

继而人们又设计出更为精巧的走马盘和活动西洋镜之类的视觉玩具，它们都属于早期实验动画的工具。

在欧洲，耶稣会的教士阿塔纳斯·珂雪 (Athanasius Kirchea) 于17世纪发明了魔术幻灯 (Magic Lantern)，所谓

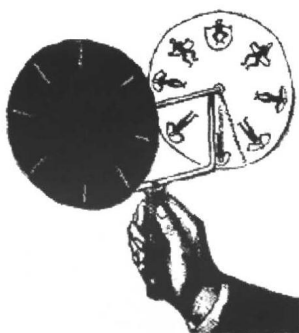


中国汉代漆器纹饰鱼鸟纹彩绘陶盆

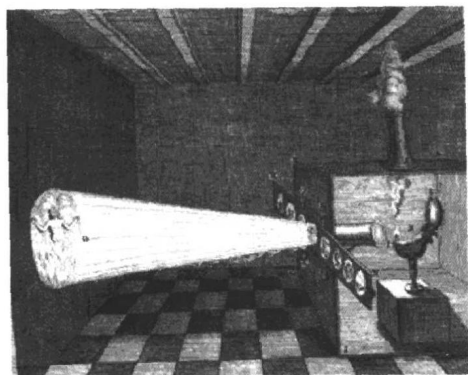


陕西清代皮影《黄蜂与鹰群》

原藏陕西省群众艺术馆，画面篇幅之大、画中的运动与内容之新奇性都颇为出人意表，充满活泼的想像力。



动画玩具

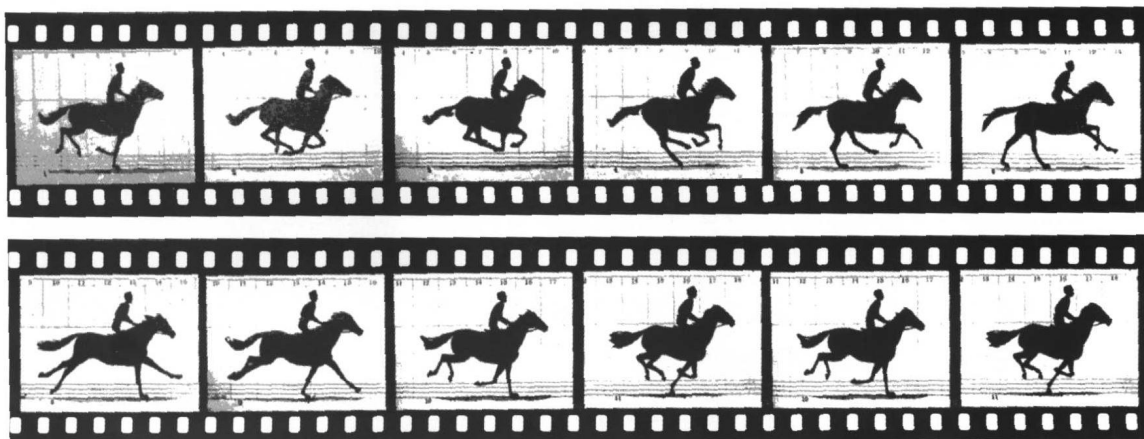


魔术幻灯 (17 世纪, 欧洲)

“魔术幻灯”是个铁箱，里面放盏灯，在一边开一个小洞，洞上覆盖着透镜。将一片绘有形象的玻璃放在透镜后面，在灯光照射下，通过玻璃和透镜把形象投射在墙上。魔术幻灯经过改良，到 17 世纪末，约纳斯·桑 (Johannes Zahn) 扩大装置，增加了玻璃画片的数量并使旋转后的影像投射到墙上，成为最早的动画形态。到了 19 世纪，魔术幻灯的魅力不衰，在欧美等地大受欢迎。

1877 年，法国人埃米尔·雷诺 (Emile Renand) 将“诡盘”与“魔术幻灯”结合起来，研制成了“光学影戏机”，并取得了专利。所谓的光学影戏机，就是“由数个转盘组合而成，外加投射光源，大型的圆形转盘于内侧装置一圈镜片以折射图片，图片则环绕在圆形鼓状物之间跑片，经由幕后光源的投射和镜片投射，观众可以看到投影于布幕上之影像”。(摘自黄玉珊、余为政编《动画电影探索》，台湾远流出版事业股份有限公司，1997 年版，第 45 页) 光学影戏机的出现，使雷诺成为世界上最早实现动画片放映的人。他当时放映的动画片有《丑角和它的狗》、《一杯可口的啤酒》、《可怜的皮埃罗》、《更衣室旁》、《炉边偶梦》等。爱米尔·雷诺的这些原始动画片拥有“一定长度的放映时间，巧妙的剧情，生动的故事，典型的人物，同步的音乐，美丽的背景，动人的色彩，使它具备了现代动画片的基本特点。”(摘自王文实、陈晓云、卓敏《绚丽的时空——电影、电视》，浙江人民美术出版社，1999 年版，第 10 页)

1873 年，著名的爱得华·麦布里奇 (Eadwaed Muybridge)



爱得华·麦布里奇拍摄的一套马在连续奔跑的动作 1873 年

用若干台照相机拍摄而不是用笔绘画,获得了一套马在奔跑的连续动作,并且将它放在“幻透镜”(魔术幻灯的改良)上映出。再后来他又大胆地将魔术幻灯的光影、西洋镜的动态以及摄影技术熔于一炉,创造出“变焦实用镜”(Zoom Praxinoscope),在电影史上被称为“第一架动态影像放映机”。他所建立的对客观对象进行动作分解,然后连续放映的方式,基本奠定了电影和动画的根本技术原则,一直沿用至今。

第二节 动画技术语言的发展

1. 早期的技术实验

早期动画的制作方法是,动画片作者将每一次变化的形象连同不变的背景都要描画一遍。工作繁重,影响了人们创作的激情。但是在1914年,美国人埃尔·赫德(Earl Hurd)发明了透明的赛璐珞片(Celluoids)。这项技术的发明,使以前繁重的工作变得轻松,使动画电影实现大规模生产成为可能。

赛璐珞片也称明片、动画片基,是一种以醋酸纤维为原料的透明度很好的薄片。把活动的形象画在赛璐珞片上,然后与静止的背景叠放在一起,进行逐格拍摄。在使用电脑作动画之前,这样的经典制作方法被称为“手工动画”。

1906年,法国人埃米尔·科尔(Emile Cohl)运用摄影机上的停格技术,摄制了第一部动画系列影片《幻影集》(Phantasmagorie),片中表现的是一系列神奇影像之间的不断变化。1907年,一名技师在纽约的维太格拉夫公司,发明了逐格拍摄法。出生于英国的美国人斯图尔特·勃莱克顿(Stuart Blackton)运用这种方法拍摄了《闹鬼的旅馆》、《奇妙的自来水笔》和《一场滑稽面孔的幽默姿态》等影片。

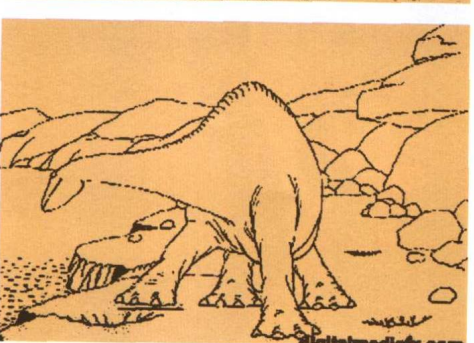
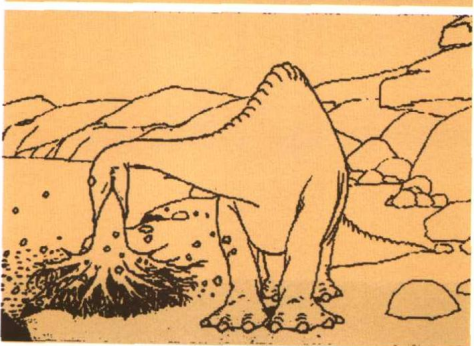
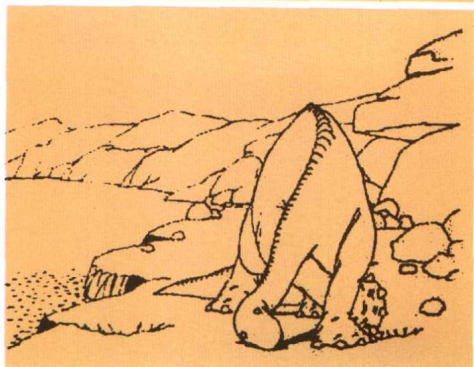
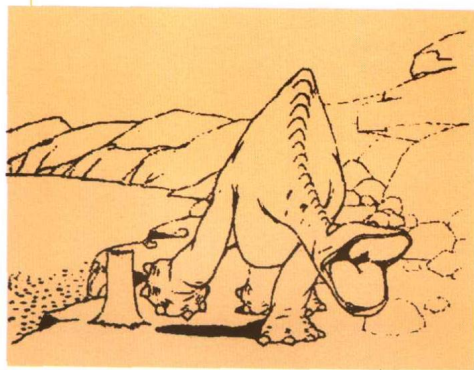
2. 走向工业化

法国人爱米尔·科尔(Emile Cohl)和美国人温瑟·麦凯(Winsor Mecay)是早期有所贡献的动画艺术家。

科尔早年曾经师事政治漫画家安德烈基尔(Andre Gill),受



温瑟·麦凯(Winsor Mecay)



温瑟·麦凯1911年出品的《恐龙葛蒂》。这是一个高度依赖线条表现力的关于怪兽的“真实”动作之展示。

其自由色彩影响以及基尔交往的绘画界朋友启迪，而发展出学院、所理性、反中产的“不连贯”美学特质。他将当时知名的通俗漫画家乔治·马努思(George Mc Manus) 的漫画画成动画，是第一位让简单线条漫画动起来的动画家。他的动画不重故事和情节，而倾向用视觉语言来开发动画的可能性；他所秉持的创作理念，将动画导向自由发展的图像和个人创作的路线。此外，他也是第一利用遮幕摄影结合动画和真人动作的先驱者，因而被奉为当代动画之父。

麦凯是在沃尔特·迪斯尼(Walt Disney)之前对动画艺术性及商业化进行建设性探索的功臣。1867年，温瑟·麦凯生于美国密歇根州，早年画过海报，后来画插图，成为知名的漫画专栏画家。他的漫画集《小尼摩游梦士》(Little Nemo In Slumberland)非常著名，首刊在1905年。他的个人风格体现在其对生活的观察细微周到、表现手法风趣幽默，具有超常的想像力。这种独特的艺术风格对他后来的动画理念影响极大。

1911年，麦凯以其漫画集《小尼摩游梦士》中的人物为角色，以人物的逗趣动作和他们所经历的故事为题材，制作出第一部动画片。他亲手一格一格着色，动画从此有了颜色。此外，麦凯更擅长在平面动画中营造三度空间的流畅动作，观众甚至会觉得他是参考了真人演出的影片。后来，麦凯又完成了《蚊子的故事》(The Story of a Masquito)，除了表现角色动作外，还具备了故事的情节。

1914年，麦凯推出动画电影史上著名的代表作《恐龙葛蒂》(Gertie the Dinosaur)，他运用互动式的情节，把故事内容、角色和真人表演安排在一起，相互呼应。

这部动画史的种子电影，用墨水和纸所画的画幅超过5000张，每一格的背景都重画，整体感流畅，时间换算精确，显示了麦凯与众不同的表现力。

麦凯不仅是一位表演艺术家，他对戏剧效果的掌握也具有充分的认识和体会。在他创造了《恐龙葛蒂》之后，接着又做了可称为电影史上第一部以动画形式表现的纪录片《路斯坦尼亚号之沉没》(The Sinking of the Lusitania)。他将当时悲剧性的新闻事件，在舞台上逐格呈现，特别是将船沉入海中，几