一键生成到原创表达：AI 介入下独立动画的原创性创作研究

穆向荣

景德镇陶瓷大学 江西 景德镇 333403

【摘　要】：生成式人工智能降低了动画素材制作的门槛，也使视觉新颖与原创表达之间的区别更加突出。本文采用文献分析与创作流程分析方法，从人机协作的角度，围绕独立动画的主题形成、视听表达和过程记录，考察 AI 介入后原创性得以成立的条件。研究认为，生成结果的差异性不能单独证明原创性，提示词数量和人工修改量也不足以衡量创作贡献。原创表达需要创作者将具体经验转化为形式选择，并使这些选择贯穿镜头、动作、声音及整体结构。AI 可以参与方案探索，偶然生成的效果也可成为创作材料，但其意义需要通过选择、改造与编排形成。由此提出以创作目的约束生成、以视听关系检验修改、以过程材料说明贡献的实践建议。

【关键词】：独立动画；生成式人工智能；原创性；视听表达；人机协作

DOI:10.12417/3041-0630.26.13.020

引言

生成式人工智能进入动画制作，使个人和小型团队能够尝试过去受制于时间与技能的视觉方案。2026 年关于 AI 漫剧的报道显示，工具降低了部分制作门槛，但高品质分镜、角色一致性和关键画面的处理仍依赖创作者的能力[1]。这类商业生产经验不能直接代表独立动画，却提示了一个共同问题：素材生成更加便捷以后，作品的表达仍需由具体的创作判断支撑。

本文所说的“一键生成”，指将生成结果直接视为作品完成的简化认识，并非对全部 AI 工具操作方式的描述。本文讨论的 AI 主要指用于生成图像、视频或声音的人工智能工具。独立动画则限定为个人或小型团队保有主要选题与形式决策权的创作，不以制作人数、传播渠道或是否获利做唯一判断。本文关注：AI 参与哪些工作会改变原创表达，创作者又应如何说明自身贡献？研究不进行模型性能测试，而通过文献比较与流程分析，讨论适用于动画与数字媒体艺术实践的判断依据。

1 相关研究与原创性的讨论范围

1.1 从制作工具普及到创作判断

数字工具与个人创作的关系并非因生成式人工智能才出现。关于中国草根动画的学位研究，通过不同技术形态的作品梳理，指出数字制作与网络传播共同促进了个人参与，同时呈现出个人探索逐渐走向团队制作和商业开发的现象[2]。这一研究提供了技术普及的历史参照，但其研究对象具有特定的网络文化背景，不能与今天的独立动画完全等同。它对本文的启发在于，降低制作门槛能够扩大参与，却不足以解释不同作品为何形成各自的表达方式。

面向 AI 与实验动画的研究，则把问题转向情感、节奏和创作中的偶然性，提醒人们不要把算法造成的视觉变形直接认定为艺术实验；同时指出，技术与实验情感之间的冲突取决于具体使用方式，并非必然存在[3]。这一讨论有助于将评价从画面效果推进到创作过程，但实验动画只是独立动画可能采用的一种形式。叙事短片与非叙事作品均可体现创作自主性，不能以是否晦涩、是否采用非常规材料判断其独立程度。

1.2 艺术原创性与法律独创性的区分

版权研究关注人类贡献与生成结果的联系。有研究提出，应结合创作者对生成过程的控制，以及最终表达是否处于其可预见、合理期待的范围，讨论人工智能生成内容（AIGC）的独创性标准[4]。这里的标准属于学术主张，不能直接当作已经统一适用的法律规则。它为过程分析提供了参照，却不等于艺术评价：某种表达能否受到著作权保护，与作品是否具有鲜明的观察、有效的节奏和充分的情感组织，是不同问题。

在此基础上，本文从艺术创作的角度讨论原创性，重点分析创作者如何形成自身的表达判断，并将其落实为具体的视听形式。创作意图与形式之间的联系是本文的考察重点，但不能仅据此认定作品具有原创性，还需结合其与既有表达的关系加以分析。相关研究分别揭示了参与条件、情感表达和贡献认定的问题，本文进一步关注这些环节在同一部作品中的衔接。分析需要同时回答三个问题：作品为何选择这一主题，生成素材为何被保留或舍弃，局部选择如何影响整体观看经验。三个问题分别指向目的、过程与结果，能够避免仅凭画面新奇或制作辛苦作出判断。

2 AI 介入下原创表达的形成与限制

2.1 生成差异需要转化为表达差异

不同提示可生成不同画面，但画面差异只能说明结果不同。若角色、场景与情节均按通用样式配置，变化可能停留在服饰、光照和装饰细节，未改变表达内容。独立动画需追问，这些形式为何适合特定经验。例如，表现等待，角色可以不停

走动，也可以原地沉默；两种处理的意义取决于其与空间、声音及前后情境的关系，不能仅凭画面精细程度判断。

AI 可扩展方案，帮助创作者围绕既定问题比较构图、色彩和场景，借助差异发现忽略的可能性。但若题材不断迁就易生成的效果，创作目标就会被现有素材反向限定。此时的选择可能只是挑选更醒目的相似结果。判断主体性是否保持，应考察创作者能否拒绝与表达目的不符的结果，以及提出超出默认效果的修改要求。

生成中的偶然变化既不能自动证明原创，也不必全部清除。意外的形体变动，可能启发对记忆模糊或身份变化的表达；只有当创作者决定其位置、持续时间和前后联系时，它才进入作品的形式组织。利用偶然效果，体现为将发现转化为可讨论的表达选择。若仅在成片后为生成异常附加解释，却无法说明它与动作、声音或前后情境的联系，就难以证明其经过有意识的选择与组织。

2.2 动画原创性体现在时间与声音的组织中

动画的表达随时间展开，单帧画面的精细程度无法代替镜头之间的联系。对需要保持角色身份连续的作品而言，形象一致有助于观众辨认角色，但造型的表现力还要结合角色行动、停顿以及前后镜头来理解。分别生成镜头后，若只是按素材产出的顺序拼接，即使局部效果完整，也未必能形成清楚的叙事或情绪走向。因此，评价生成片段时需连续观看，看它在叙事、节奏、情绪上起到什么作用，与其他镜头能否共同服务于作品表达。

以表现犹豫的动作为例，抬手便放下，与接近目标后停留片刻再收回，给观众留下的线索有所不同。观众未必会有相同解读，但动作的先后与间隔仍有表达意义。创作者需选择关键姿态、动作间隔和视线方向，剪辑后再检查这些细节是否清楚。动作流畅，并不代表已准确呈现预定的心理变化，必要时还需缩短动作、重绘姿态或调整镜头顺序。

声音同样参与动画表达。环境声的延续可以连接空间，声音突然中断可能改变注意力；有意错开声画，也能联系不同时间或场景。这些安排是否有效需要结合具体作品判断。如果音效只是对应画中物体，配乐始终用于渲染情绪，声音本身对主题表达的作用就容易被忽略。因此，评价独立动画还需完整观看，留意静止画面中的声音变化，以及画面切换后延续的听觉线索。

2.3 文化素材需要经过具体理解与改造

传统纹样和地方工艺能够进入动画设计，但文化来源不能自动赋予生成画面以文化深度。非遗动画研究结合传统图样生成实践，指出生成过程中可能出现细节错位和文化风格混接的问题，需要人为调整与局部修改；其结论同时强调对文化传承、表面拼贴与误传加以区分[5]。这说明文化素材的意义不能由视觉相似性包办，创作者必须理解所选元素在作品中承担的作用。

以陶瓷题材的独立短片构思为例，釉色、器形和纹饰可以提供视觉资源，但仅为通用场景增加瓷器装饰，尚不足以形成具体观察。创作还可从手与泥料的接触、器物使用留下的痕迹、劳动中的等待等角度寻找表现对象，再将观察转化为动作和时间安排。此处提出的是创作设想，而非已经完成的作品或调查结果。其分析意义在于：地方经验只有影响了影片的组织方式，才能超越可替换的表面符号。

3 独立动画创作中原创性的落实路径

3.1 在生成之前明确主题与生成形式

创作开始时，应把宽泛主题落实到可处理的经验和关系。与其只提出表现乡愁、成长或传统文化，不如说明作品准备呈现何种矛盾、从哪个观察位置展开，以及为何采用动画。创作说明不必很长，但需要能够约束后续选择。若作品意在表现劳动中的等待，镜头持续时间和重复动作就应参与主题建构，不能只通过说明文字宣称主题而让画面保持通用的展示结构。

形成初步主题和形式方向后，可先完成简要分镜、关键动作草图和声音安排，再决定哪些部分适合引入 AI。对形式实验较强的生成任务宜对应明确的问题，如比较同一镜头的空间层次，或探索某种材质在既定色彩范围内的变化。提示词在这里承担沟通设计要求的作用，不能代替要求本身。对于直接影响叙事转折、角色行为和风格辨识的部分，创作者应保有可编辑的草图或其他具体依据，以便生成结果偏离时能够修正。

3.2 根据表达作用安排人工介入

人工参与的价值不能仅凭修改次数衡量。有些反复修补只是让素材达到可用标准，一处关键剪辑可能改变作品的含义。修改的理由应具体说明：角色转向是为了衔接下一镜头的视线，留下空镜是为了延续前一动作的余韵，删减纹样则是为了保持画面重心。把这些理由放到具体声画关系中考察，便于看清修改在整体表达中的作用。纠正错误也可能伴随艺术表达的调整，创作贡献很难仅凭修改次数或是否纠错来衡量。

制作时可先用低精度画面搭起完整时间线，再核对生成需求，让结构问题尽早显现：镜头缺少行动动机时不能只靠细节弥补，作用重复的片段也不必因生成成本高而保留。关键段落可换用不同剪辑或声音方案，将它们放在一起比较并说明取舍。不必预先认定哪个版本更好，对照能让制作判断有具体依据，以免反复打磨单张画面而忽视全片方向。

前期意图可在制作中根据新发现调整，形式实验较强的作品尤其需保留这种空间。关键在于调整是否有明确依据，以及

能否重新组织已有素材，使新表达方向在成片中体现。允许计划变化，也需记录变化原因，区分有依据的探索与对生成结果的被动迁就。

对于前文的陶瓷题材设想，可比较不同停顿位置是否改变观众对制作过程的理解，并检查材质变形是否与手部动作配合。若需夸张泥料形态，应与作品的情绪逻辑一致；若意在记录具体工序，则应先核实动作与材料关系。两种目标都可成立，但不能在同一处既追求任意变形，又将结果作为真实工艺展示。创作自主性包含选择表现方式，也包含说明其适用范围的责任。

3.3 以过程记录说明贡献与素材来源

过程记录应服务于复核，而不应成为堆积截图的形式任务。可保留主题说明、初始分镜、所用工具及版本、关键生成设置、入选与弃用片段，以及最终修改文件。记录重点是选择理由及其在成片中的体现。对同一镜头，保留初始方案、主要改动和最终结果，往往比保存大量缺乏说明的相似图片更有价值。它既能帮助创作者回顾决策，也能让课程评阅者了解 AI 在哪些环节发挥了作用。

素材来源与创作贡献也需要分别说明。关于人工智能生成内容署名的研究，将权利归属的说明与作品来源的披露作为需要同时考虑的问题[6]。据此，独立动画的创作说明可列明外部图像、声音及模型素材的来源和使用依据，并说明生成内容的使用位置；保留来源并不意味着已经获得相应授权。应分别记录素材的制作方式、来源和授权情况：制作方式可说明其是否为自摄、自绘或 AI 生成，来源与授权信息则另行注明。技术操作记录不能替代素材来源及使用依据的说明。

在课程实践中，最终展示可以把成片与必要的过程材料结合。评价首先面对作品本身，再通过材料解释其形成过程。成片表达较完整，但人工参与过程不清楚时，应补充能够说明关键选择与修改过程的材料；过程记录充分，但镜头、动作与声音的关系松散时，则应继续调整成片。作品分析与过程说明各有作用，不能相互替代，也不能仅凭其中一项认定原创性。这样的检查方式能够将讨论落实到可见的判断，而非凭借是否使用 AI、是否手绘，直接给作品贴上原创或缺乏原创的标签。

4 结语

讨论 AI 介入下独立动画的原创性，需要看创作意图如何落实到具体视听形式。生成结果的差异、画面的精细程度或人工操作的多少，都不足以单独说明原创表达。本文结合文献与流程分析认为，主题如何约束生成任务、镜头与声音怎样组织，以及文化素材如何改造，是考察创作判断的重要依据。前期设定和围绕表达作出的修改，有助于创作者掌握作品的主要决策权；可复核的过程记录则便于回顾这些选择，说明它们对成片的影响。本文从主题形成、视听组织和过程记录三个方面，梳理了 AI 介入下独立动画原创表达的分析思路。由于研究主要依据文献与创作流程分析，其对不同类型作品的适用性，还需结合具体短片的制作过程与版本比较加以考察。

参考文献：

[1] 黎竹,张靖超.低成本 AI 漫剧告别野蛮生长头部平台将成最大受益者[N].中国经营报,2026-01-26(C03).

[2] 田娜.数字媒体时代下的中国草根动画[D].南昌:南昌大学,2015.

[3] 刘晨.AI 在实验动画创作中的实验情感缺失研究[J].电影评介,2023(18):77-81.

[4] 李祎恒,张峥.AIGC 独创性标准的构建[J].大数据,2025,11(1):36-44.

[5] 薛峰,李啸寒.谈 AIGC 动画在非遗文化传播中的应用创新[J].电影评介,2024(3):14-23.

[6] 杨利华,王诗童.人工智能生成内容的著作权署名规则探究[J].延边大学学报(社会科学版),2024,57(3):100-113,143.