

[ادوبی](#) برنامه‌ی جلسات هوش مصنوعی کنفرانس **Adobe MAX 2026** را منتشر کرده. این رویداد ۱۰ تا ۱۲ نوامبر در میامی بیچ برگزار می‌شود، و برای کسانی که نمی‌توانند بروند، نسخه‌ی آنلاین هم دارد. اما چیزی که جالب‌تر از تاریخ برگزاری‌ست، خود برنامه است.

۲۵ جلسه، یک پیام مشترک

بخش بزرگی از برنامه‌ی امسال، زیر یک بخش به اسم «شتاب‌دادن به خلاقیت با AI» جمع شده — ۲۵ جلسه که همه دور یک ایده می‌چرخند: هوش مصنوعی باید همکار طراح باشد، نه جایگزینش.

سه تا از این جلسه‌ها این ایده را خوب نشان می‌دهند. در جلسه‌ی اول، Tomasz Opasiński نشان می‌دهد چطور می‌شود از Photoshop و Firefly در کارهای واقعی و جدی استفاده کرد، نه فقط برای یک دموی قشنگ. در جلسه‌ی دوم، Laura Jordan Bambach، رئیس سابق یکی از معتبرترین انجمن‌های طراحی دنیا، توضیح می‌دهد چطور باید هدفمند از AI استفاده کرد، بدون این‌که کل کار خلاقانه را دستش داد. و در جلسه‌ی سوم، Don Allen III نشان می‌دهد چطور با ترکیب هوش مصنوعی و Photoshop، بخش‌های وقت‌گیر و خسته‌کننده‌ی کار را کوتاه کرده تا وقت بیشتری برای خود طراحی بماند.

[پیشنهادی: نقش هوش مصنوعی در ساخت هویت برند](#)

هوش مصنوعی، همه‌جای نرم‌افزارهای ادوبی

نکته‌ای که در برنامه‌ی امسال جلب توجه می‌کند، این است که Firefly دیگر یک ابزار جدا نیست؛ کنار Photoshop، Illustrator، InDesign و After Effects نشسته. یعنی یک طراح می‌تواند ایده را با هوش مصنوعی بسازد، بعد در Photoshop اصلاحش کند، در Illustrator کامل‌ترش کند، و بعد در InDesign داخل یک صفحه بچیند. هوش مصنوعی فقط یک قدم از این مسیر است، نه همه‌ی مسیر.

همین منطق را در بخش‌های تخصصی‌تر هم می‌بینیم. Sam Luo نشان می‌دهد Firefly و InDesign چطور می‌توانند با هم، از ایده‌ی اولیه تا صفحه‌آرایی نهایی یک مجله یا کتاب پیش بروند. Eran Stern هم همین را برای انیمیشن و موشن گرافیک در After Effects توضیح می‌دهد — نه این‌که هوش مصنوعی جای هنر موشن دیزاین را بگیرد، بلکه بخش‌های خسته‌کننده و تکراری کار را حذف می‌کند.

سرعت بیشتر، لزوماً کیفیت بیشتر نیست

یک جلسه‌ی دیگر با یک عنوان جالب برگزار می‌شود: «هوش مصنوعی سریع است، هنرمندها سریع‌ترند». Emily Bisset در این جلسه یک نکته‌ی مهم را باز می‌کند: وقتی ساختن یک تصویر آسان‌تر و ارزان‌تر می‌شود، چیزی که واقعاً ارزش پیدا می‌کند، انتخاب ایده‌ی درست است، نه سرعت تولید. یعنی توانایی تشخیص یک کار خوب از یک کار متوسط، از قبل هم مهم‌تر می‌شود.

یک جلسه هم مستقیم به دنیای برند مربوط است: چطور یک تیم کوچک — یک استودیوی کوچک، یک فریلنسر، یا یک برند کوچک — می‌تواند با همان بودجه و همان نفرات، محتوایی با کیفیت بالاتر تولید کند.

جمع‌بندی

برنامه‌ی Adobe MAX 2026 یک چیز را روشن می‌کند: مهارت یک طراح دیگر فقط بلد بودن نرم‌افزار نیست. حالا نوشتن درخواست درست برای هوش مصنوعی، تشخیص یک خروجی خوب از بد، و ترکیب آن با تکنیک‌های سنتی هم بخشی از همین مهارت شده. اما تصمیم نهایی، همان‌طور که در بیشتر این جلسه‌ها هم گفته می‌شود، هنوز جای دیگری نمی‌رود.

منبع: [Adobe Blog - Your guide to the AI sessions at Adobe MAX 2026](#)