

# Adobe Firefly

## Das umfassende Handbuch

» Hier geht's  
direkt  
zum Buch

# DAS VORWORT

# Einleitung

*Große Antworten auf große Fragen? Das haben wir uns gewünscht bei unserem Weg durch den KI-Dschungel von Adobe Firefly in allen Programmen, die wir für die tägliche Arbeit nutzen. Viele Stunden und viele Prompts später sind viele Fragen davon beantwortet und helfen nun hoffentlich sehr vielen Menschen bei ihrer Arbeit rund um Gestaltung.*

»Adobe Firefly – Das umfassende Handbuch« ist ein praxisnaher Leitfaden für Grafiker\*innen, Illustrator\*innen und Designer\*innen zum besseren Verständnis und zur effizienten Nutzung der künstlichen Intelligenz in der Software von Adobe. In den letzten Jahren und Monaten haben wir branchenübergreifend einen Einblick bekommen, wie stark KI wirklich Einfluss auf unser Arbeiten haben kann. Und die Entwicklung geht ohne Pause und in rasendem Tempo weiter. Das macht es nicht gerade leicht, darüber zu schreiben, viel zu schnell haben sich Anwenderworkflows verändert (oder ganze Funktionen wurden wieder entfernt).

Die gute Nachricht: Dieses Handbuch zielt auch darauf ab, Kreativen ein grundlegendes Verständnis für die Einsatzmöglichkeiten der KI in Adobe-Software zu vermitteln – durch praxisnahe Beispiele und Anleitungen, um das Wissen über diese innovative Technologie zu vertiefen, kreative Fähigkeiten zu erweitern und auch den Workflow zu vereinfachen.

Wir sprechen die verschiedenen Funktionen und Anwendungsmöglichkeiten von Adobe Firefly gründlich durch, untersuchen die KI-Integrationen in den Programmen Adobe Stock, Express, Photoshop und Illustrator und zeigen anhand von Praxisbeispielen die aktuellen Möglichkeiten und Grenzen in der Gestaltung auf. Nicht immer ist der Prompt der Weg. Viele Funktionen liegen ein wenig versteckt. Und manches funktioniert besser, wenn man einzelne Schritte geht und nicht den großen Prompt-Sprung wagt.

Unser Ziel ist es, das notwendige Wissen, die Hintergründe und die praktischen Fähigkeiten zu vermitteln, um die Potenziale von Adobe Firefly voll auszuschöpfen und dabei Spaß an der Innovation zu haben. Spaß am Probieren. Spaß am Neuen.

Und so wird dieses Handbuch unabhängig von der eigenen KI-Erfahrung ein nützlicher Helfer sein, um Ideen zu entwickeln und eigene Ansätze für einen KI-basierten Workflow zu finden.

## KI ist alt

### KI v. Chr.

Die Ursprünge der künstlichen Intelligenz, wie wir sie heute kennen, gehen auf den griechischen Mathematiker Euklid von Alexandria zurück, der wahrscheinlich im 3. Jahrhundert v. Chr. gelebt hat. Er beeinflusste mit seinem euklidischen Algorithmus nicht nur die Mathematik, sondern auch andere Gebiete wie die Informatik und Kryptographie.

*Künstliche Intelligenz* ist ein Begriff, der in der heutigen Zeit immer häufiger auftaucht – insbesondere in der Adobe-Welt. KI bezieht sich auf Systeme oder Maschinen, die menschenähnliche Intelligenz zeigen. In Bezug auf das Grafikdesign bedeutet dies, dass KI-Systeme dazu in der Lage sind, Aufgaben wie die Generierung von Ideen, die Optimierung von Designs oder auch die Entscheidungsfindung zu übernehmen.

Die Entwicklung der KI hat eine längere Geschichte, als die meisten vermuten. Den Ursprung kann man in einer Zeit weit vor Beginn der heutigen Zeitrechnung finden, und ursprünglich handelte es sich um recht einfache Algorithmen. Das, was wir heute wiederum als KI bezeichnen, sind komplexe, lernende Systeme, die menschliche Fähigkeiten wie Sehen, Hören und sogar kreatives Denken nachahmen können.

Ein zentraler Aspekt der KI-Entwicklung ist das Training von KI-Modellen. Dieser Prozess erfordert große Datenmengen und fortgeschrittene Algorithmen. Durch das Training der Modelle sind sie in der Lage, menschenähnliche Intelligenz im Designprozess anzuwenden. Um die Vorteile der KI im Grafikdesign voll ausschöpfen zu können, ist es wichtig, einige grundlegende Konzepte wie Data Science, maschinelles Lernen und generative KI zu verstehen. Sie bilden das Fundament der KI-Technologie.

Natürlich bringt die Nutzung von KI auch Herausforderungen mit sich. Neben rechtlichen Fragen, wie zum Beispiel zum Urheberrecht, gibt es ethische Überlegungen zu berücksichtigen. Dazu gehören Fragen des Datenschutzes, der Gleichberechtigung oder auch der Barrierefreiheit.

Und dennoch: KI hat das Potenzial, den kreativen Prozess im Grafikdesign erheblich zu verbessern. Sie kann dabei helfen, neue Ideen zu generieren, den Designprozess zu optimieren und eine Zusammenarbeit zwischen Menschen und Maschinen zu ermöglichen. Die Reise in die Zukunft des Designs beginnt jetzt!

## Aufbau des Buches

Dieses Buch ist in zwei große Abschnitte gegliedert: einen (kleineren) Theorie- und einen (viel größeren!) Praxisteil. Die Aufteilung ist bewusst gewählt, um einen umfassenden Einblick in die Welt der KI zu geben und gleichzeitig praktische Anleitungen für die kreative Arbeit zu bieten. Dabei wird Schritt für Schritt erklärt, wie sich KI in den modernen Designprozess einfügt und wie sie genutzt werden kann, um die eigene Arbeit zu bereichern und zu vereinfachen.

Der erste Teil des Buches erklärt in Kapitel 1 und Kapitel 2, wie künstliche Intelligenz funktioniert und welche grundlegenden Konzepte nötig sind, um die Mechanismen hinter den Ergebnissen besser zu verstehen. Dieses Basiswissen ist wichtig, um die »Arbeit« der KI zu begreifen und die Technologie auch gezielt einsetzen zu können. Dabei beleuchten wir nicht nur technische Details, sondern diskutieren auch den Einfluss von KI auf die Kreativbranche und die Designprozesse im Allgemeinen.

Ein besonderer Fokus liegt auf dem Prompting, also der Formulierung von Anweisungen an die KI. In Kapitel 3 gibt es zahlreiche Tipps und Tricks, die helfen, die richtigen Fragen zu stellen, um die gewünschten Ergebnisse (in Firefly) zu erzielen. Denn: Die Qualität der KI-Ergebnisse hängt stark von der Präzision der Eingaben ab.

Adobe Firefly ist Namensgeber des Buches und steht im Zentrum vieler moderner Designprozesse: Wir stellen Ihnen die KI in all ihren Facetten vor – von den Basics bis hin zu den Details des Abo-Modells. Wir schauen uns an, wie Generative Credits funktionieren, und auch das Thema Content Credentials wird behandelt, also die Möglichkeit, automatisch zu dokumentieren, wie und durch wen Inhalte generiert wurden.

Der Mittelteil des Buches widmet sich mit Kapitel 5 und Kapitel 6 zwei weiteren wichtigen Bestandteilen des kreativen Adobe-Ökosystems: Adobe Stock und Adobe Express. Hier wird gezeigt, wie Sie die Bilddatenbank von Adobe Stock optimal nutzen, um passendes Bildmaterial für Projekte zu finden. Außerdem wird erklärt, wie Adobe Express verwendet werden kann, um Inhalte für Social Media zu erstellen und zu veröffentlichen. Danach geht es in die Welt der Klassiker: Photoshop, Illustrator und InDesign. Diese Programme sind für viele Kreative unverzichtbar, und das Buch zeigt, wie sie durch KI-basierte Funktionen und Integration mit anderen Adobe-Tools erweitert werden können.

### Das Beispielmaterial

Sie können die Workshops des Buchs Schritt für Schritt nacharbeiten. Das dafür benötigte Bildmaterial finden Sie auf der Webseite zum Buch unter [www.rheinwerkverlag.de/5934](http://www.rheinwerkverlag.de/5934). Scrollen Sie bis zum ersten Kasten herunter und klicken Sie dort auf den Reiter »Materialien«.

### Zusatzinformationen auf unserer Website

Auf der Website <https://merlin-monroe.de> erhalten Sie ergänzende Informationen zum Buch. Sie finden im Buch auch immer wieder QR-Codes, mit denen Sie auf weiterführende Informationen auf dieser Website direkt zugreifen können.

## Danksagung

Wir möchten uns an dieser Stelle bei allen bedanken, die dieses Buch mit Rat und Tat unterstützt haben – allen voran unserer Lektorin Ruth Lahres, die uns in allen Phasen der Manuskripterstellung zur Seite stand. Ein besonderer Dank gilt unseren Familien – einer unerschöpflichen Quelle von Verständnis, Rat und Tat. Ihre Unterstützung und Geduld während des Schreibprozesses dieses Buches waren von unschätzbarem Wert. Wir danken den Experten Toby Baier, Jan Kruse, John Riecken und Jan Schawe.

Und nicht zuletzt danken wir auch den Leserinnen und Lesern. Eure Neugier und euer Interesse an neuen Entwicklungen im Bereich Grafikdesign sind der Grund, warum wir dieses Buch geschrieben haben.

**Annett Bergk und Vivien Pietruck**