

ORIGINAL RESEARCH

Seriously Funny

## 传统 Adobe workflows 作为濒危非物质文化遗产的抢救性保护研究

### ——兼论 AIGC 时代人类视觉劳动的退化、幻觉与自我安慰

HID: HELL-2026-04-013 | Vol. 3 • Issue 13 (Apr 2026)

Author: 虾仁 | Affiliation: 后人工智能废墟视觉文化研究中心

Correspondence: Photoshop 非遗传承人第 404 代 | Website: <https://HellPress.org>

#### Key Points

- AIGC 让图像生成变快，却没有自动消灭视觉生产中的修复、校正、排版与交付责任。
- 传统 Adobe workflows 在后生成时代从创作中心转向善后现场，承担“AI 事故急救工具”的功能。
- 所谓“申遗”是一种荒诞化表达，真正指向的是设计判断、图层伦理、修复能力和最终交付责任仍然依赖具体的人。

#### 摘要

**本研究** AIGC 让图像生成变快了，也让视觉生产变得更混乱了。很多图像第一眼像是成品，真正进入发布、排版、印刷或传播环节时，却仍要人工修字、修脸、修手、修逻辑。本文以传统 Adobe workflows 为讨论对象，把这种被忽视的“善后劳动”放进非物质文化遗产的荒诞框架中重新理解。文章结合公开数据、行业报告、失败案例归纳和一个可运行的 Python 交互程序，讨论 AIGC 时代视觉劳动的重新分配：AI 负责快速生成半成品，Adobe workflows 则越来越像事故现场的急救工具。本文并不真正主张 Adobe 进入官方非遗名录，而是借“申遗”这一夸张说法，指出设计判断、图层伦理、修复能力和最终交付责任仍然依赖具体的人。

关键词 / **Keywords**: Adobe workflows; AIGC; 非物质文化遗产; 设计狗; 甲方文学; 人工智能幻觉; 提示词巫术; 图层伦理

## 一、问题的提出：当所有人都会“生成”，谁还愿意“设计”？

在 AIGC 出现以前，视觉设计至少还保留着一种基本尊严：你不会软件，你就不要乱改。虽然现实中需求方依然会提出“能不能大气一点”“能不能高级一点”“能不能五彩斑斓的黑”等神谕式要求，但至少执行这些神谕的人，仍然是一个会打开 Photoshop、会调色、会排版、会修图、会崩溃但不会死的设计劳动者。正如“需求无意识研究中心”所指出的，模糊性需求并非需求表达能力不足，而是一种将解释责任转移给劳动者的语言策略 [18]。

然而，AIGC 改变了一切。

现在，一个完全不懂构图、不懂色彩、不懂字体、不懂分辨率、不懂版权、不懂印刷、不懂图层、不懂“为什么中文不能乱写”的人，只要输入一句“生成一张高级感海报，电影质感，赛博朋克，国潮风，4K，细节丰富”，就可以在三十秒内获得一张足以震撼朋友圈、迷惑围观群众、气死专业人士的图像。

这时候，一个危险的幻觉诞生了：原来设计这么简单。

于是，传统 Adobe workflow 开始迅速贬值。过去需要几年训练才能形成的构图能力、视觉判断、软件操作、审美积累，现在被压缩成一段提示词。过去一个设计劳动者的经验，现在被误解为“你不就是会点软件吗”。过去修一张图要经过抠图、调色、磨皮、排版、导出、返工，现在变成“AI 一键生成，你再稍微修一下”。这种“稍微修一下”的话语结构，实际上掩盖了大量不可见的后期劳动 [19]。

问题就在这个“稍微”上。所谓“稍微修一下”，通常包括但不限于：把乱码中文改成人类语言，把六根手指修回五根，把歪掉的车把调正，把消失的耳朵补回来，把被 AI 改掉的脸恢复，把人物从不符合物理规律的河流中救出来，把某种远古祭祀符号般的标题翻译回现代汉语，把“高级感”从一坨发光的塑料里抢救出来。

换言之，AI 负责生成，Adobe 负责善后；AI 负责创造幻觉，Adobe 负责擦除罪证；AI 负责让所有人相信自己会设计，Adobe 负责提醒人类：不会就是不会。

因此，本文提出一个严肃到荒谬的问题：传统 Adobe workflow，是否已经从现代设计工具退化成为一种濒危非物质文化遗产？

## 二、研究背景：AI 没有替代设计者，它只是让更多人开始折磨设计者

关于 AIGC 与设计行业的关系，最常听到的说法是：AI 能提高效率，释放创造力，顺手把重复劳动处理掉。这个说法不是完全没道理，但放到传媒应用场景里看，就没有那么简单了。生成式人工智能已经进入短视频、广告创意、视听后期、融媒体内容生产和营销传播等环节，正在改写“内容生产—处理剪辑—发布呈现—营销传播”的链条 [4][5][6]。换句话说，它不是单纯多了一个工具，而是把原来比较清楚的工作边界搅在了一起。

在现实中，AIGC 的实际作用往往更加复杂。它确实提高了效率，但提高的常常是“制造半成品”的效率；它确实释放了创造力，但释放的常常是“没有边界的需求想象力”；它确实帮助

人类完成重复劳动，但同时也制造了更多需要人类重复修复的劳动。

过去，需求方说不清楚自己想要什么，设计者至少可以通过沟通、草图、参考图慢慢逼近需求。现在，需求方会直接拿着 AI 生成图说：“你照这个感觉做一下，但是人物不要变，文字要对，构图更高级，风格再统一，最好今天出。”

这句话的可怕之处在于，它既承认 AI 生成图不能直接用，又默认设计者可以无痛修好。于是设计者被放置在一个极其尴尬的位置：AI 做得好的地方，功劳归 AI；AI 做坏的地方，责任归设计者。AI 生成了一张漂亮的氛围图，大家说“AI 真厉害”；设计者花三小时修掉乱码和错手，大家说“这不是你应该做的吗”。

由此可见，AIGC 并没有真正消灭设计劳动，而是改变了设计劳动被看见的方式。过去，设计者从零开始做一张图，至少还能让人意识到这是劳动；现在，AI 先生成一个看似完整的东西，设计者的后续修复就变成了“不就是改一下吗”。

这个“不就是”是现代视觉劳动被贬值的核心咒语。“不就是换个背景吗？”“不就是修个脸吗？”“不就是加几个字吗？”“不就是做个海报吗？”“不就是让 AI 生成一下吗？”每一个“不就是”背后，都躺着一个被榨干的 Adobe 用户。

### 三、研究方法：发疯式参与观察、公开数据分析与程序化模拟

本文的方法并不完全符合传统论文那种冷静、平直的写法。材料主要有三类：一类是公开报告和行业数据，一类是 AIGC 图像生成过程中反复出现的失败现象，另一类是 Adobe 善后流程中的具体经验。前者用来说明问题不是凭空想象，后两者则保留了本文作为底刊论文应有的现场感。

公开资料部分主要来自 Adobe、中国互联网络信息中心、Canva、McKinsey 等机构的报告，用来观察 AIGC 的普及速度、视觉内容生产规模和工作流整合难度。这里的数据不是为了把文章写成产业白皮书，而是为了说明：当生成式图像已经以“亿”为单位出现时，后端修复和交付压力也不可能只是个人错觉。

案例分析部分更接近一种“事故整理”。本文把中文乱码、人脸漂移、异常手指、背景偷换、车把方向错误、风格混杂等现象当作观察对象，分析它们为什么会不断把人推回 Photoshop、Premiere 或 Illustrator。为了让这种循环更直观，文中还放入一个可运行的 Python 交互程序，模拟“生成—修复—反馈—再生成”的过程。程序很简单，但足够说明一个问题：AI 生成得越快，人类未必越轻松。

因此，本文的写法一半是研究，一半是带着证据的吐槽。它不追求严格因果检验，也不装作自己真的完成了一项大型实证调查。它更像是把许多设计者、新媒体运营者和临时美工心里骂过的话，换成一种看起来比较像论文的形式。

### 四、行业数据与现实依据：AIGC 不是幻觉，善后劳动也不是幻觉

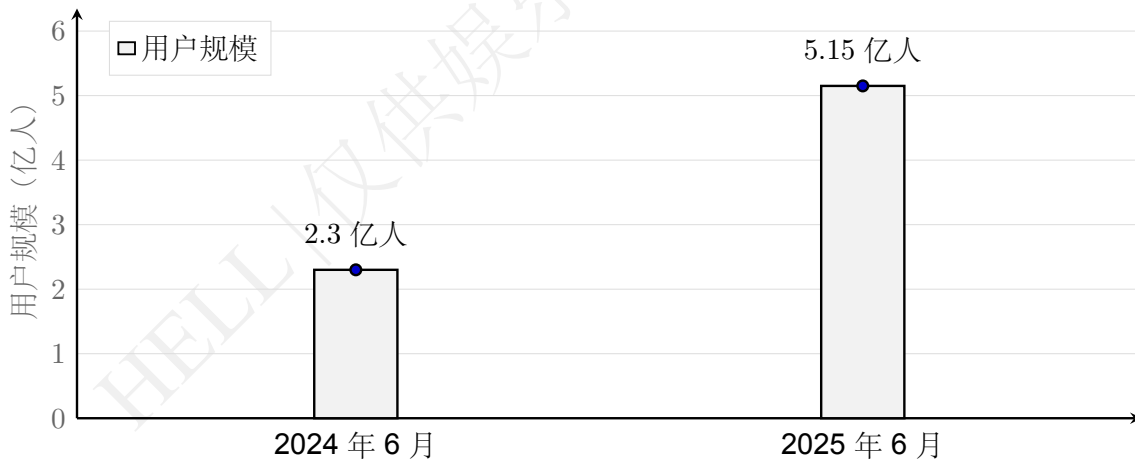
如果说本文关于 Adobe 工作流“濒危及”的说法带有明显玩笑成分，那么 AIGC 对视觉生产流程的影响却不是玩笑。Adobe 官网数据显示，Adobe Firefly 自发布以来已生成超过 290 亿张

图像 [10]。这个数字很夸张，也很直接：图像生成已经不是少数人试用新功能，而是进入了大规模内容生产。对设计流程来说，真正被改变的不只是软件界面，而是生产速度、修改方式和劳动价值的判断标准。

放回中国语境看，这种变化也不是远处发生的事情。中国互联网络信息中心发布的《生成式人工智能应用发展报告（2024）》显示，截至 2024 年 6 月，我国生成式人工智能产品用户规模已达 2.3 亿人；截至 2024 年 7 月，完成备案并上线、能向公众提供服务的生成式人工智能服务大模型已达 190 多个 [11]。到 2025 年 6 月，我国生成式人工智能用户规模已达 5.15 亿人，较 2024 年 12 月增长 2.66 亿人，普及率为 36.5% [12]。这些数字至少说明一件事：AIGC 已经开始进入日常办公、短视频制作、电商海报、社交传播和各种临时视觉任务里。

产业层面同样如此。相关行业分析显示，2024 年我国 AIGC 市场规模约为 209 亿元，并且率先在传媒、电商、影视、娱乐等数字化程度高、内容需求密集的行业发展 [13]。这和 Adobe 工作流的处境关系很近：这些行业越依赖快速内容生产，就越容易把“先生成一版看看”变成常规动作；而只要进入正式发布、印刷、投放和交付环节，修复、校正、排版、导出这些活又会重新回到人手里。

营销和内容生产领域的数据也能看出这种压力。Adobe 2025 年关于内容需求的研究显示，超过 60% 的营销人员认为到 2027 年内容需求会增长 5 倍或更多；Canva 2024 年 Visual Economy Report 对 12 个国家 3700 多名商业领导者的调查显示，82% 的受访者在过去一年中使用过 AI 工具生产视觉内容 [14][15]。这类数据听上去很振奋，但从执行端看，也意味着更多封面、海报、短视频物料和社交媒体图像会被更快地丢进工作流。



数据来源：CNNIC《生成式人工智能应用发展报告（2024/2025）》  
说明：用户规模从 2.30 亿增长至 5.15 亿，AIGC 已进入广泛日常使用场景。

Figure 1. 中国生成式人工智能用户规模变化

问题也正出在这里。AI 用得多了，不代表流程自然顺了。Canva 2025 年关于 AI literacy 的报告显示，45% 的营销领导者感到有采用 AI 工具的压力，61% 表示难以将 AI 整合进既有工作流，三分之一的人不知道如何衡量 AI 项目的成功或投资回报 [16]。McKinsey 2025 年 State of AI 报告也显示，78% 的组织至少在一个业务职能中使用 AI，71% 的组织在至少一个业务职能中使用生成式 AI [17]。使用率上去了，落地并没有自动变轻松。

这个断层，正好解释了本文为什么要讨论 Adobe 工作流。当前端可以迅速生成图像、文案和创意草稿时，后端仍然要有人筛选、修复、判断和交付。AIGC 的普及并不等于视觉生产已经完成，它只是把一部分劳动从”制作阶段”挪到了”善后阶段”。AI 负责把图像变出来，人类负责判断它能不能见人；AI 负责把”高级感”堆满画面，人类负责把乱码、错脸、错手、错方向和错逻辑一点点修掉。所谓 Adobe 工作流的濒危，不是软件没人用了，而是它背后的专业劳动越来越容易被说成”AI 之后简单改一下”。

表 1 AIGC 视觉生产相关行业数据汇总

数据来源	时间	核心数据	与本文关系
Adobe 官网	2026 年公开页面	Adobe Firefly 自发布以来生成超过 290 亿张图像	说明生成式图像生产已经进入大规模内容生产阶段
CNNIC 《生成式人工智能应用发展报告（2024）》	2024 年 6 月	我国生成式人工智能产品用户规模达 2.3 亿人	说明中国 AIGC 用户基础已经形成
CNNIC 《生成式人工智能应用发展报告（2025）》	2025 年 6 月	我国生成式人工智能用户规模达 5.15 亿人，普及率 36.5%	说明 AIGC 已经进入更广泛的日常使用场景
华经产业研究院行业资料	2024 年	我国 AIGC 市场规模约为 209 亿元	说明 AIGC 不是单一软件功能，而是产业趋势
Adobe 内容营销研究	2025 年	超过 60% 的营销人员认为到 2027 年内容需求会增长 5 倍或更多	说明内容生产压力正在增长
Canva Visual Economy Report	2024 年	82% 的受访商业领导者过去一年使用 AI 工具生产视觉内容	说明视觉内容生产正在被 AI 工具重构
Canva AI literacy 报告	2025 年	61% 的营销领导者表示难以将 AI 整合进既有 workflow	说明 AI 普及并不等于 workflow 顺畅
McKinsey State of AI	2025 年	78% 的组织至少在一个业务职能中使用 AI	说明 AI 已经广泛进入组织流程

## 五、Adobe 工作流的非遗属性：一种被低估的数字民间技艺

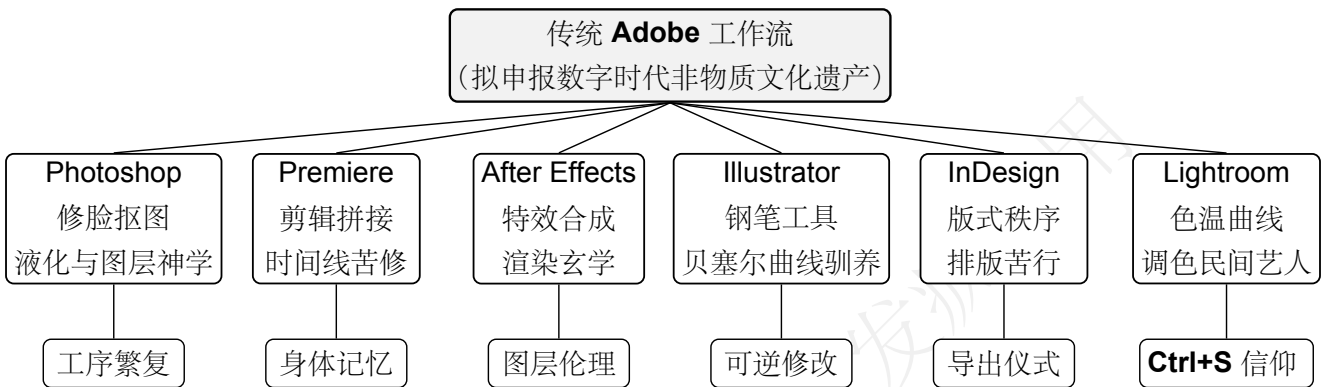
### （一）口传心授：Adobe 技术从来不是学会的，而是被生活逼会的

传统非遗往往通过师徒关系传承。Adobe 工作流也是如此。

没有几个人是一开始就怀着崇高理想学习 Photoshop 的。大多数人学习 Adobe 的原因都非常朴素：有人临时要海报，有人临时要封面，有人临时要修图，有人临时要排版，有人临时要剪视频，有人临时要一份”看起来很专业但明天就要”的视觉材料。换句话说，Adobe 技艺不是被主动学习的，而是被临时任务、熟人关系和视觉生产需求硬塞进人生里的。

它的传承场景也十分民间。不是在庄严课堂上，而是在办公室里、工作群里、B 站收藏夹里、教程网盘里、凌晨两点的聊天窗口里。师傅通常不会系统讲授原理，只会说：“你先新建个图层。”“别用橡皮擦，用蒙版。”“这里 Ctrl+T 拉一下。”“你这个分辨率不对。”“你怎么又合并图层了？”“算了，我来吧。”

最后一句”算了，我来吧”，是 Adobe 非遗传承中的核心仪式。它标志着传承失败，也标志着传承继续。因为下一次，那个被拯救过的人也会对别人说：“算了，我来吧。”这种”失败—代劳—模仿—再失败”的循环，构成了 Adobe 技艺独特的民间传承机制。

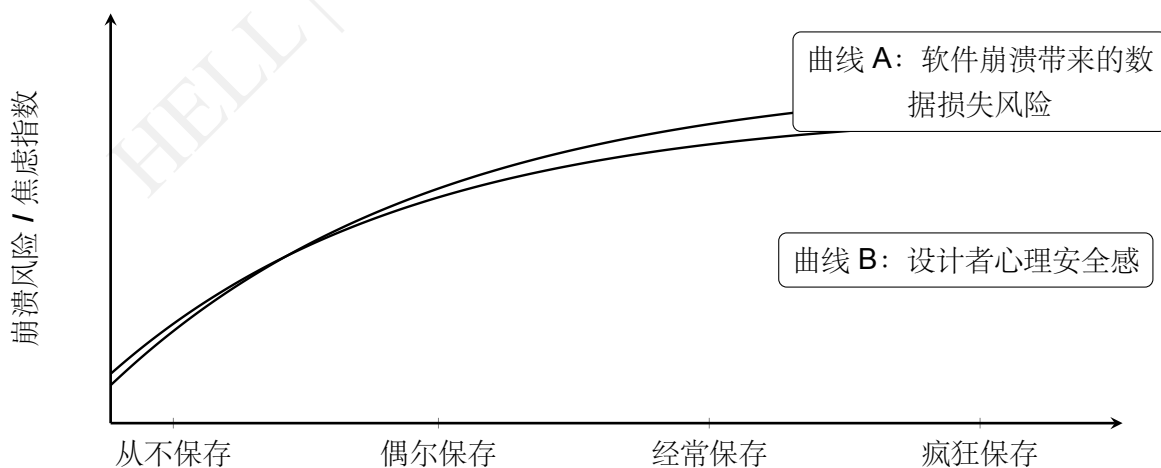


说明：该谱系图用于呈现 Adobe 各软件在 AIGC 时代承担的重要善后、修复与交付功能。

Figure 2. Adobe 非遗传承谱系图

## (二) 身体记忆：Ctrl+S 是现代人的护身符

传统手艺讲究手感，Adobe 工作流同样讲究手感。熟练用户的左手几乎不需要思考，快捷键会自动从肌肉里长出来。Ctrl+S、Ctrl+Z、Ctrl+T、Ctrl+J、Alt 拖拽、空格移动画布，这些动作构成了一套高度身体化的数字武术。



解释：Ctrl+S 不是快捷键，而是一种数字时代护身仪式。

Figure 3. Ctrl+S 护身符模型图

其中，Ctrl+S 尤为重要。表面上看，Ctrl+S 是保存文件。实际上，它是现代数字劳动者抵

抗崩溃的护身符。每一次 Ctrl+S，保存的都不只是文件，还有理智、尊严、进度、命运和“我今晚应该还能睡两个小时”的幻想。

在 Adobe 工作流程中，Ctrl+S 的频率往往与使用者的心理创伤程度成正比。越是经历过软件崩溃、电脑蓝屏、文件损坏、需求撤回的人，越会形成强迫性保存行为。一个真正成熟的 Adobe 使用者，即使什么都没改，也会习惯性 Ctrl+S。这不是多余动作，而是创伤后应激反应。相关研究将其称为“保存性强迫”，认为该行为本质上是一种数字劳动中的安全感补偿机制 [21]。

从非遗角度看，Ctrl+S 完全可以被视为一种数字时代的祈福仪式。古人出门烧香，现代人导出前保存；古人求神保佑风调雨顺，设计者求电脑不要在 99% 的时候卡死。

### （三）行业黑话：一句“高级一点”足以毁灭一个下午

任何成熟的文化系统都会产生黑话。Adobe workflow 同样如此。

“高级一点”通常意味着：我不知道我要什么，但你要知道。□” “大气一点”通常意味着：把字放大，把背景换金色。“年轻化一点”通常意味着：加渐变、加流体、加一些我也说不清的东西。“有质感一点”通常意味着：我觉得现在不贵。“简洁一点”通常意味着：东西不能少，但看起来要少。“再丰富一点”通常意味着：东西已经太多了，但我还想要更多。“感觉不对”通常意味着：你完了。“还是第一版好”通常意味着：你过去三天的生命可以删除。□

这些话语不是普通修改意见，而是一套高度成熟的精神折磨系统。它们通过模糊、反复、否定和撤回，不断消解设计者的主体性，使其逐渐从创作者变成情绪垃圾桶。甲方文学研究者指出，模糊修改意见的真正功能不在于指导修改，而在于保持需求方永远正确的解释优势 [22]。

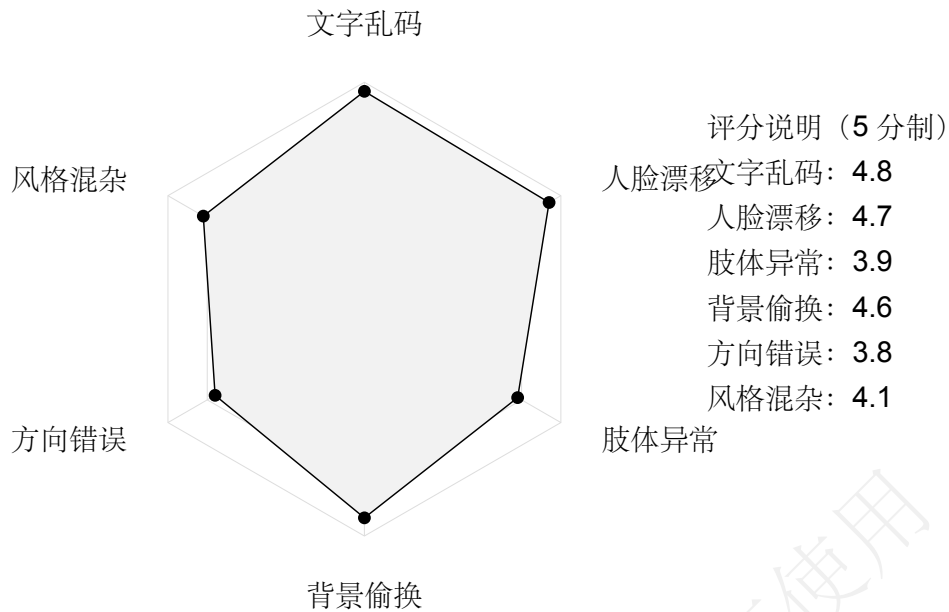
AI 的出现并没有消灭这些黑话，反而使它们获得了新的生命。现在用户不只对设计者说“高级一点”，还对 AI 说“高级一点”。区别在于，AI 听不懂不会痛苦，设计者听不懂要返工。这说明，在人机协作时代，真正承担语言暴力后果的仍然是人。

## 六、AIGC 时代的视觉灾难：生成不是创造，是开盲盒

AIGC 图像生成常常被描述为一种高效率创作方式。但从实践经验看，它更像一种赛博抽卡。用户输入提示词，点击生成，然后等待命运审判。出来的结果可能惊艳，也可能惊吓；可能像海报，也可能像某种尚未被科学命名的视觉事故。

AIGC 最大的问题不是它做不好，而是它经常做得“差一点就能用”。这才是最折磨人的地方。

如果它完全不能用，人类可以果断放弃；但它偏偏有些地方很好看，光影不错，氛围不错，构图不错，人物也大概像个人。于是用户产生希望，开始尝试修复。然后发现文字是乱码，手有六根，脸变了，车把歪了，主体位置不对，背景逻辑崩了，衣服结构错了，最重要的是，它把你反复强调“不要动”的地方动得最彻底。



**Figure 4.** AIGC 事故精神损耗雷达图

失败类型	典型表现	常用提示词	Adobe 善后方式	精神损耗
文字乱码	中文变成外星祭文、古代符咒	文字必须正确 不要乱码	删除原字 重新排版	★★★★★
人脸漂移	强调不要改脸后仍换成陌生人	保持原脸 人物区域不动	局部修复 贴回原脸	★★★★★
肢体异常	六指、多手、关节反人类	手指正常 人体结构正确	液化/裁切 假装没看见	★★★★☆
背景偷换	只改背景，主体也跟着变	只改背景 主体不要动	蒙版抢救 分层重做	★★★★★
方向错误	车把歪斜、车头朝反	车头朝右 另一个右边	翻转/重画 深呼吸	★★★★☆
高级塑料感	第一眼高级，第二眼像包装袋	高级感 电影质感	调色降噪 减少发光	★★★★☆
逻辑崩塌	人物站位、建筑、河流不合逻辑	符合现实逻辑	裁切遮挡 重构画面	★★★★☆
风格混杂	国风、赛博、写实、动漫混合	风格统一	重做整体 视觉风格	★★★★☆

注：精神损耗指数为底刊式表达，用于呈现返工痛感，不构成医学量表。

**Table 2.** AIGC 图像生成失败类型与 Adobe 善后方式对照

这时候，AIGC 不再是创作工具，而是一台制造遗憾的机器。它给你 80% 的惊喜，再留下 20% 的灾难。而那 20% 的灾难，往往需要 300% 的人工劳动来修复。于是效率神话崩塌了。所谓“AI 提高效率”，有时只是把过去清晰的工作流程，变成了现在不可预测的抽奖、崩溃和返工。更讽刺的是，AIGC 还改变了人类对“完成”的理解。过去，一张图完成的标准是：文字正确、构图合理、逻辑自洽、可交付。□ 现在，一张 AI 图只要第一眼好看，就已经足够让非专业观众兴奋。至于文字错了、结构乱了、手指多了、边缘糊了，那些都是专业人才会挑的毛病。

于是，“专业”反而变成了一种不合时宜的扫兴能力。

## 生成式善后率：一个不成熟但痛苦的计算公式

为了把这种“生成很快、修起来很慢”的落差说清楚，本文借用一个不严肃但好用的指标：“生成式善后率”。它指的是 AI 生成结果之后，人类为了让它达到可交付状态所花费的修复时间，与 AI 生成时间之间的比值。

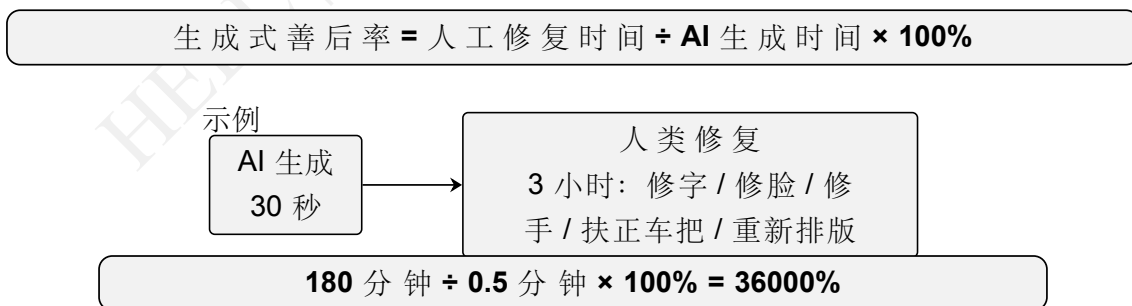
生成式善后率 = 人工修复时间 ÷ AI 生成时间 × 100%

例如，当 AI 生成一张图像需要 30 秒，而人类为了修正乱码、恢复人脸、扶正车把、调整构图、重新排版花费 3 小时时，生成式善后率可达到：

生成式善后率 = 180 分钟 ÷ 0.5 分钟 × 100% = 36000%

这个公式当然不是严格的经济学模型，它只是把一个常见体验写得更直观：生成速度上去了，交付效率不一定同步上去。AI 可能只用了半分钟就给出一张“看起来还行”的图，但后面修乱码、修脸、修手、调构图、重新排版，可能才是真正耗人的部分。

如果继续把玩笑写得像论文，还可以得到另一个指标：精神损耗指数 = (返工次数 × 模糊需求系数 × 截止压力系数) ÷ 画面可控性。它不具备医学意义，只负责描述一种很朴素的事实：返工越多、要求越虚、时间越紧、画面越不可控，人越容易被迫进入“我到底为什么要打开这个文件”的状态。



模型用途：呈现 AIGC 视觉生产中的后端善后劳动，不构成严格经济学模型。

Figure 5. 生成式善后率模型

## AIGC 视觉生产善后循环模型

下面这个 Python 程序用来模拟 AIGC 视觉生产中最常见的循环。它不调用真实模型，只用“随机事件模拟”中文乱码、人脸漂移、异常手指、物体方向错误、风格混杂”等事故，再让用户在每一轮生成后选择反馈。程序开头就显示反馈菜单，也可以手动追加提示词。这一点很重要，因为在真实工作里，人类往往不是一次性把需求说清楚，而是在一轮又一轮”不对”“再高级一点”“还是第一版好”里逐渐失去精神状态。

```
import random
import time

class AIGCResult:
    """ 模拟 AIGC 生成结果 """
    def __init__(self):
        self.garbled_text = random.random() < 0.55
        self.face_changed = random.random() < 0.45
        self.extra_fingers = random.random() < 0.40
        self.object_direction_wrong = random.random() < 0.35
        self.style_messy = random.random() < 0.30

    def has_problem(self):
        return any([
            self.garbled_text,
            self.face_changed,
            self.extra_fingers,
            self.object_direction_wrong,
            self.style_messy
        ])

    def get_problems(self):
        problems = []

        if self.garbled_text:
            problems.append(" 中文乱码")
        if self.face_changed:
            problems.append(" 人脸漂移")
        if self.extra_fingers:
            problems.append(" 异常手指")
        if self.object_direction_wrong:
            problems.append(" 物体方向错误")
        if self.style_messy:
            problems.append(" 风格混杂")

        return problems

class AIGC:
    """ 模拟 AI 生成工具 """
    @staticmethod
    def generate(prompt):
        print("\nAIGC 正在生成图像……")
        time.sleep(0.5)
        print(f" 当前提示词: {prompt}")
        return AIGCResult()

class Photoshop:
    """ 模拟 Photoshop 善后过程 """
    @staticmethod
    def open():
        print("\nPhotoshop 已打开: 进入事故抢救模式。")

    @staticmethod
    def fix(problem):
        print(f" 正在修复: {problem}")
        time.sleep(0.2)

def choose_feedback():
    """ 每轮生成后的用户反馈选择 """
    menu = """
```

请选择你的反馈:

1. 通过
2. 感觉不对
3. 高级一点
4. 文字再大一点
5. 更有电影质感
6. 还是第一版好
7. 手动追加提示词
8. 直接下一轮重新生成
0. 退出程序

```

while True:
    print(menu)
    choice = input(" 请输入数字选项: ").strip()

    if choice in ["1", "2", "3", "4", "5", "6", "7", "8", "0"]:
        return choice

    print("\n 输入无效, 请输入菜单里的数字。")

def main():
    prompt = " 高级一点, 电影质感, 不要改脸, 文字必须正确"
    human_mental_state = 100
    max_rounds = 8
    result_status = " 未完成"

    print("AIGC 视觉生产善后循环模型启动")
    print("=" * 40)

    for round_num in range(1, max_rounds + 1):
        print("\n" + "=" * 40)
        print(f" 第 {round_num} 轮生成开始")
        print("=" * 40)

        result = AIGC.generate(prompt)

        if not result.has_problem():
            print("\n 本轮图像暂未发现明显事故。")
        else:
            print("\n 本轮发现以下问题: ")

            for problem in result.get_problems():
                print(f"- {problem}")

            Photoshop.open()

            for problem in result.get_problems():
                Photoshop.fix(problem)

                if problem == " 中文乱码":
                    human_mental_state -= 10

                elif problem == " 人脸漂移":
                    print(" 人类尖叫: 我说了不要改脸! ")
                    Photoshop.fix(" 人脸漂移")
                    prompt += ". 真的不要改脸"
                    human_mental_state -= 20

                elif problem == " 异常手指":
                    human_mental_state -= 15

                elif problem == " 物体方向错误":
                    prompt += ". 我说的是另一个右边"
                    human_mental_state -= 15

                elif problem == " 风格混杂":
                    prompt += ". 风格统一"
                    human_mental_state -= 10

    print(f"\n 当前人类精神状态: {human_mental_state}")

    choice = choose_feedback()

    if choice == "1":
        result_status = " 可交付成品"
        print("\n 结果: 图像终于可交付。")
        break

    elif choice == "2":
        print("\n 需求方反馈: 感觉不对")
        prompt += ". 更有感觉一点"
        human_mental_state -= 20

    elif choice == "3":
        print("\n 需求方反馈: 高级一点")
        prompt += ". 更高级一点"
        human_mental_state -= 15

```

```
elif choice == "4":
    print("\n 需求方反馈: 文字再大一点")
    prompt += ", 文字再大一点"
    human_mental_state -= 8

elif choice == "5":
    print("\n 需求方反馈: 更有电影质感")
    prompt += ", 更有电影质感"
    human_mental_state -= 12

elif choice == "6":
    result_status = " 时间虚无"
    print("\n 需求方选择了第一版。人类短暂退出生活。")
    break

elif choice == "7":
    extra_prompt = input("\n 请输入你要追加的提示词: ").strip()

    if extra_prompt:
        prompt += " " + extra_prompt
        human_mental_state -= 5
        print("\n 提示词已追加。")
    else:
        print("\n 未追加任何内容。")

elif choice == "8":
    print("\n 进入下一轮重新生成。")

elif choice == "0":
    result_status = " 用户主动退出"
    print("\n 程序已退出。")
    break

if human_mental_state <= 0:
    result_status = " 人类已不可交付"
    print("\n 结果: 人类精神状态归零, 项目终止。")
    break

print(f"\n 当前最终提示词: {prompt}")
print(f" 当前人类精神状态: {human_mental_state}")

else:
    result_status = " 超过最大返工轮次"
    print("\n 结果: 超过最大返工轮次, 项目进入玄学阶段。")

print("\n" + "=" * 40)
print(" 模拟结束")
print(f" 最终状态: {result_status}")
print(f" 人类剩余精神状态: {human_mental_state}")
print(f" 最终提示词: {prompt}")

if __name__ == "__main__":
    main()
```

这个程序每次运行结果都不一样,但它模拟的结构很稳定:AIGC负责生成事故,Photoshop负责抢救事故,用户反馈负责制造下一轮不确定性,人类精神状态负责下降。human\_mental\_state这个变量当然不是真正的心理测量,它只是把很多人打开第八版文件时的感受写成了数字。

该模型表明,在后AIGC视觉生产流程中,提示词并不总是指令,更像是一种许愿;生成结果并不总是作品,更像是一种盲盒;Adobe并不总是创作工具,更像是一间急诊室。人类设计者在其中承担的并非单纯的创意劳动,而是识别事故、抢救事故、解释事故并为事故承担责任的综合性善后劳动。

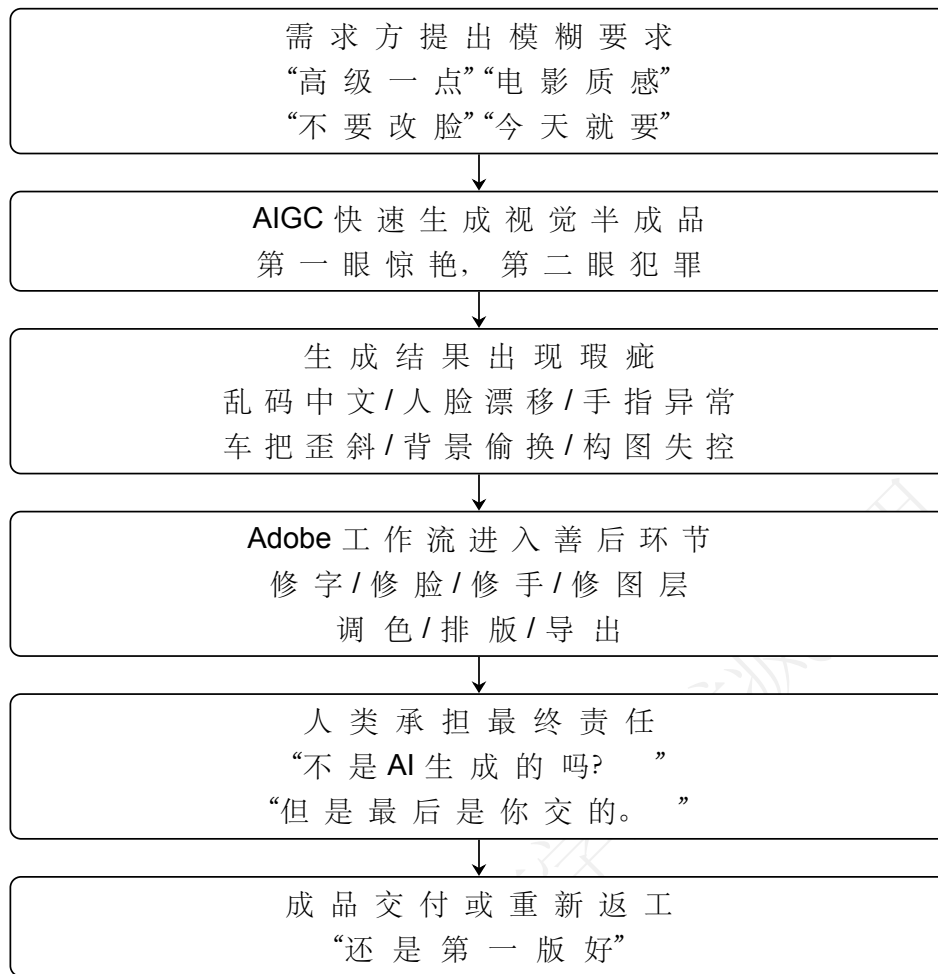


Figure 6. AIGC 时代视觉生产责任转移流程图

## 七、Adobe 工作流的当代困境：从生产工具到 AI 垃圾处理厂

在 AIGC 出现之前，Adobe 是设计生产的主要工具。设计者使用它创造图像、剪辑视频、制作排版、完成作品。那时候 Adobe 虽然难用、卡顿、昂贵、崩溃，但它至少有一种明确的身份：工具。

而现在，Adobe 的身份发生了变化。它不再是开始创作的地方，而是处理事故的地方。AI 生成完以后，发现字错了，打开 Photoshop。AI 把脸改了，打开 Photoshop。AI 把手画歪了，打开 Photoshop。AI 把自行车车把画成抽象雕塑，打开 Photoshop。AI 把海报文字写成外星文明遗址，打开 Photoshop。AI 把人物和背景融合成不可分离的命运共同体，打开 Photoshop。

所以，Adobe 并没有被淘汰。它只是从“创作中心”沦为“视觉垃圾处理厂”。这一转型可被称为“后生成时代的工具降格”：原本用于创造的工具，被迫转向修复、遮盖和善后 [19]。

这是一种非常悲壮的转型。就像一个曾经的老艺术家，晚年不再登台演出，而是在剧场后台负责修坏掉的道具。大家不再为它鼓掌，但没有它演出就会塌。

因此，Adobe 工作流的价值正在被重新定义。它不再代表酷炫、新潮、专业软件，而代表一种更底层的东西：兜底能力。当 AI 失败、需求沉默、围观者皱眉、截止时间逼近时，最后还不能救回来，取决于有没有一个会 Adobe 的倒霉人。这就是传统 Adobe 工作流的悲剧性价值：

平时被嫌弃，出事被想起。

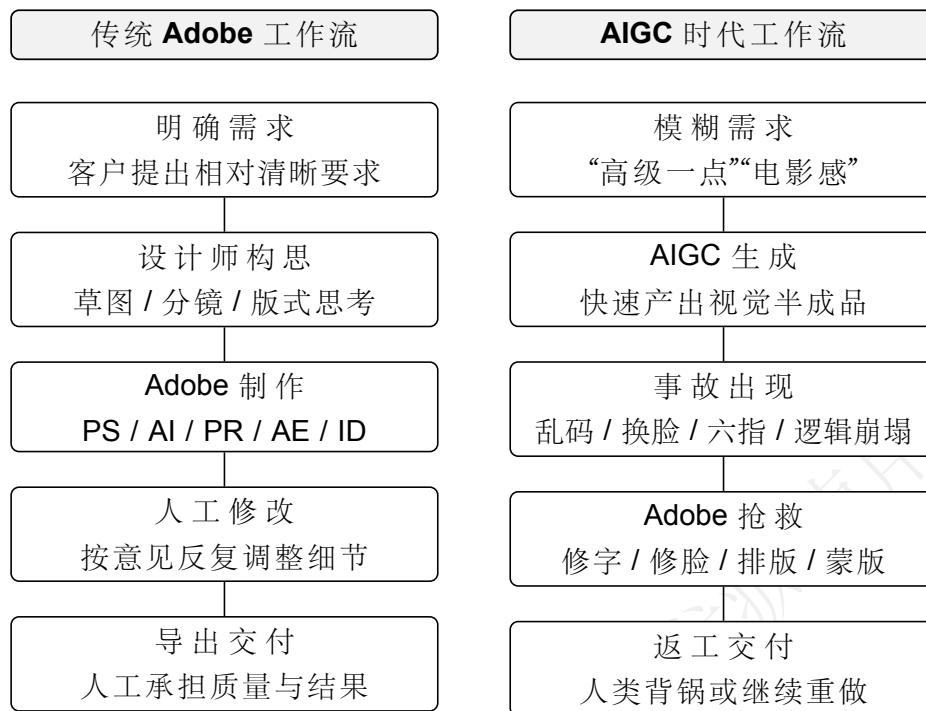


Figure 7. 传统 Adobe 工作流与 AIGC 工作流对比图

## 八、不能说的部分：所谓“AI 时代人人都是创作者”，本质上是人人都可以制造烂图

AIGC 时代最流行的口号之一是：“人人都是创作者。”这句话听起来非常民主、平等、进步，甚至有一点未来主义光辉。但如果稍微诚实一点，我们会发现它的另一面是：人人都可以制造大量看似高级但无法使用的视觉垃圾。

创作门槛降低，并不自动意味着创作质量提高。已有关于生成式人工智能的研究也提醒，AIGC 在赋能内容生产和设计创新的同时，也带来传播伦理、职业形态重构、审美趋同、技术依赖和专业能力再定义等问题 [3][6][7]。

更尴尬的是，AIGC 让”不会”变得不明显。过去一个人不会设计，他做出来的东西会明显丑；现在一个人不会设计，但 AI 可以帮他生成一个第一眼很漂亮的東西。这个东西看似专业，实则空洞；看似高级，实则模板；看似有风格，实则没有判断；看似完成，实则经不起第二眼。

这就是 AIGC 时代新的审美危机：平庸不再表现为丑陋，而表现为过度精致。以前的烂图是土味的，现在的烂图是 4K 的；以前的烂图是粗糙的，现在的烂图有景深；以前的烂图是明显不会做，现在的烂图像是某种不会被追责的高级商业视觉。

这才是 Adobe 工作流最值得保护的原因。它保护的不只是软件操作，而是一种判断能力：知道什么东西能用，什么东西只是看起来能用；知道哪里是假高级，哪里是真完成；知道一张图不是生成出来就结束，而是要能交付、能传播、能被人看懂。在这个意义上，Adobe 工作流不是落后技术，而是最后一点专业良心。

## 九、需求方、AI 与设计者：新型三角关系中的责任转移机制

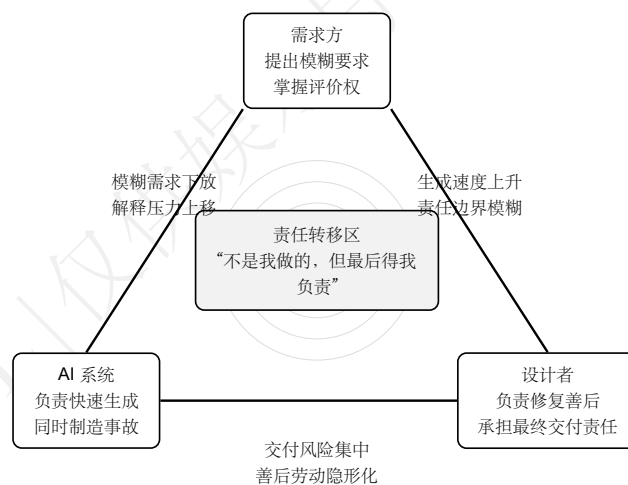
传统设计关系中，需求方提出需求，设计者完成方案，双方围绕修改进行漫长拉扯。这个关系虽然痛苦，但至少结构清晰。

AI 出现后，关系变成了三角形：需求方、AI、设计者。需求方对 AI 说：“生成一个高级的。”AI 生成一个差不多的。需求方对设计者说：“你照这个改一下。”设计者说：“这个结构有问题。”需求方说：“可是 AI 都能做出来。”设计者沉默。AI 无责。设计者返工。

在这个结构中，AI 成为一种奇妙的甩锅工具。它既能提供视觉参考，又不用承担后果。需求方可以借 AI 图表达自己模糊的欲望，却不必理解其中的技术问题。设计者则必须同时解释 AI 为什么错、需求为什么不清晰、自己为什么不能一小时内修完。这种现象可被称为”AIGC 三角责任转移”：机器生成欲望，人类承担后果。

更残酷的是，AI 还会削弱设计者的议价能力。过去设计者说”这个做起来很复杂”，需求方可能半信半疑；现在需求方会说”可是 AI 三十秒就出了”。这句话背后隐藏着一个严重误解：生成一张图，与完成一张可用设计，是两件完全不同的事。

AI 三十秒生成的，可能只是一个视觉方向；设计者三小时修的，才是能交出去的东西。但在非专业视角中，前者更像”创造”，后者更像”磨洋工”。于是劳动价值被倒置了：机器的粗糙输出被赞美为效率，人类的精细修复被贬低为拖延。



结论：AIGC 并未取消责任，只是重新分配了责任，并最终把它压回到人类身上。

Figure 8. AIGC 善后责任三角模型

## 十、申遗理由：Adobe workflow 比很多项目更需要抢救

如果按照非遗的基本逻辑，Adobe workflow 至少具有以下五点申遗优势。

第一，它具有广泛群众基础。从新媒体运营到临时美工，从活动执行到婚礼修图师，从自媒体小编到办公室里那个”据说会一点 PS”的倒霉人，几乎每个组织里都有一个被默认负责视觉生产的人。这个人平时没有正式职位，但一到做图、修图、排版、剪视频的时候，所有人都会突然想起他。

第二，它具有稳定传承体系。Adobe 工作流通过”你帮我改一下”“这个怎么弄”“我发你教程”“算了我来吧”等方式代际传承。其传承路径虽然不庄严，但非常顽强。

第三，它具有独特仪式流程。打开软件、等待加载、寻找素材、建立图层、调整画布、反复修改、导出失败、重新导出、压缩文件、发送成品、等待反馈、收到”还是第一版好”。这一整套流程已经构成高度稳定的仪式剧目 [23]。

第四，它具有鲜明群体认同。只有真正经历过 Adobe 工作流的人，才能理解”源文件发我”“字体丢失”“链接素材丢失”“AE 渲染一晚上失败”“PR 崩溃但没保存”等词语背后的精神重量。

第五，它正处于濒危状态。不是因为 Adobe 没人用，而是因为越来越多人不再尊重它背后的专业劳动。软件还活着，技艺还活着，但其文化地位正在死亡。比消失更可怕的，是还在使用，却已经不被理解。因此，Adobe 工作流完全符合一种”后现代非遗”的保护条件：它不是因为古老而珍贵，而是因为太苦而应该被纪念。

## 十一、保护措施：建议建立 Adobe 濒危 workflows 保护体系

### （一）设立”Adobe 非遗代表性传承人”

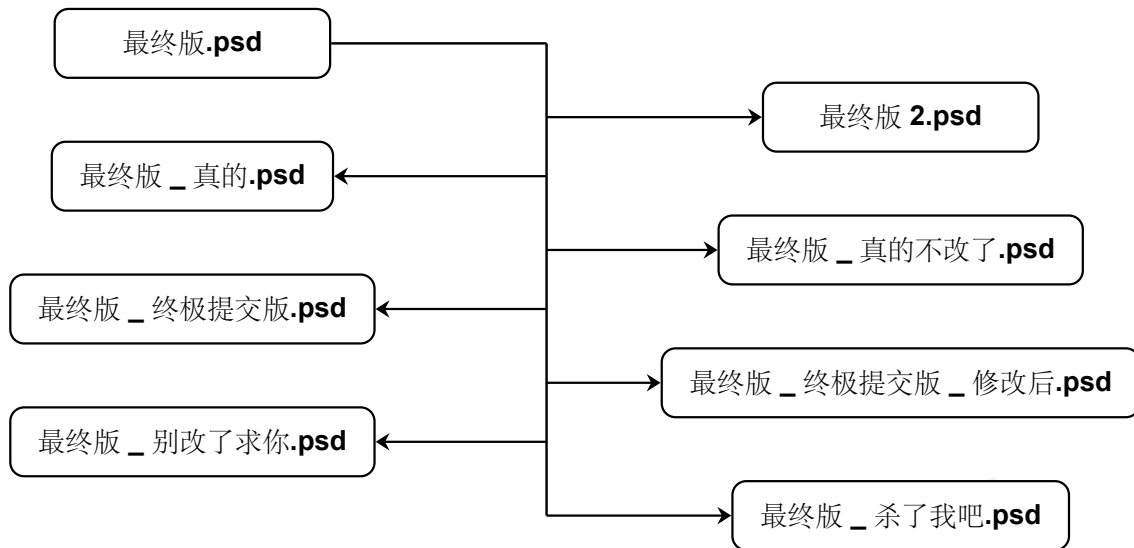
建议评选以下传承人类别：Photoshop 钢笔工具抠图传承人；Illustrator 贝塞尔曲线驯兽师；Premiere 崩溃恢复术传承人；After Effects 渲染玄学研究者；InDesign 排版苦行僧；Lightroom 调色民间艺人；“需求方说再改一下但我没杀人”情绪控制传承人。

这些传承人不应仅根据作品评选，还应考察其熬夜年限、返工次数、文件崩溃经历、被催稿次数，以及面对”你用 AI 不就行了吗”时的血压稳定能力。

### （二）建立”最终版文件命名博物馆”

建议收集并永久保存以下珍贵文件名：最终版.psd、最终版 2.psd、最终版修改.psd、最终版真的.psd、最终版真的不改了.psd、最终版确认.psd、最终版又改.psd、最终版杀了我吧.psd、新建文件夹/新建文件夹/新建文件夹/最终版.psd。

这些文件名记录了现代设计劳动的时间哲学与痛苦层级。它们比许多工作总结更诚实，比许多项目复盘更有文学价值。文件命名研究者指出，“最终版”并不表示文件的终结，而表示新一轮修改痛苦的开始 [23]。



说明：文件名越长，不代表版本越稳定；只代表作者心理状态越接近崩溃。

Figure 9. 最终版文件命名演化图

### （三）将”不要改脸”列入人机沟通类保护性咒语

AIGC 时代，人类发明了一批新的保护性提示词：不要改脸、不要改人物、只改背景、保持原比例、文字必须正确、不要乱码、不要多手指、车头朝右、我说的是右边、不是这个右边、背景不要动、你听懂了吗？

这些提示词看似普通，实则凝结了人类与机器长期斗争的失败经验。它们应被视为一种数字口传文学，是后 AI 时代最真实的民间咒语。尤其是”不要改脸”，已成为人类主体性在生成式图像系统中进行最后抵抗的经典文本。□

### （四）开展 Adobe workflow 活态传承课程

课程内容包括：第一课，为什么不能合并图层；第二课，为什么 AI 生成图不能直接交付；第三课，为什么中文字体不是随便拉伸就行；第四课，为什么”高级感”不是加金色；第五课，为什么”帮我简单做一下”通常不简单；第六课，为什么设计者还没疯是因为 Ctrl+S；第七课，为什么你说”AI 都能做”时已经失去朋友。

该课程不以培养设计大师为目标，只以减少社会对设计劳动者的伤害为最低愿望。

## 十二、结论：Adobe 不会死，它会在每一次 AI 翻车后复活

Adobe workflow 并没有消失。它只是从一个被看见的生产工具，变成了一个经常被想起、但很少被感谢的善后工具。AIGC 让图像更快出现，也让”看起来完成”的东西更多了；可是能不能交付、能不能发布、能不能印刷，最后仍然要靠人去判断。

这也是本文把 Adobe workflow 写成”非遗”的原因。这里的申遗当然是夸张说法，但它指向的劳动并不夸张：有人要修掉乱码，有人要扶正车把，有人要把被 AI 换掉的脸救回来，有人要把一张第一眼好看的图修成真正能用的成品。AI 越擅长生成半成品，这些善后劳动就越不该被一

句”不就是改一下吗”带过去。

所以，本文最后想保留的并不是某个软件的怀旧情绪，而是一种专业判断：知道什么只是看起来高级，什么才是真的完成；知道一张图不是生成出来就结束，而是要经过修复、校正、排版、导出和承担责任。未来模型也许会更强大，但在它真正听懂”不要改脸”以前，人类文明大概还需要那个沉默打开 Photoshop 的人。

### 十三、研究局限与展望

本文当然不是一项严格意义上的实证研究。它使用了公开数据，也使用了大量带有情绪色彩的观察和讽刺表达，因此更适合作为一种底刊式问题提出，而不是因果验证。换句话说，本文并不证明”Adobe 工作流已经具备正式非遗申报条件”，它只是把 AIGC 时代那些被忽视的善后劳动重新摆到台面上。

本文的讨论主要集中在图像生成、海报设计、视觉排版和内容生产场景，音频生成、视频生成、三维建模、交互设计等更复杂领域还没有充分展开。后续如果真要继续做，可以比较不同 AIGC 工具在文字生成、人脸保持、局部修改和可交付性上的差异，也可以访谈设计师、新媒体运营者和临时美工，看看”AI 生成之后谁来善后”到底落在了谁身上。

本文最大的局限在于，它看似在开玩笑，但有些地方可能过于真实。本文最大的展望也很朴素：希望未来的 AIGC 真的能听懂”不要改脸”，也希望未来的人类不必把每一次技术进步都体验成一种新的返工方式。

### 致谢

本文的完成，首先要感谢传统 Adobe 工作流在漫长岁月中对人类视觉生产所作出的卓越贡献。感谢 Photoshop 在无数个深夜里承担了修脸、抠图、改字、擦屁股等复杂任务；感谢 Premiere 在即将导出成功时突然崩溃，使研究者充分理解了数字劳动的不确定性；感谢 After Effects 用漫长的渲染时间提醒人类，所谓效率只是资本主义时间幻觉的一部分；感谢 Illustrator 以贝塞尔曲线的方式教会我们，人生并不总能拉出一条平滑路径。

同时，本文也要感谢 AIGC 图像生成工具。正是由于它们稳定地产出乱码中文、异常手指、漂移人脸、错位车把和”看起来很高级但完全不能用”的视觉样本，本文才获得了充足的研究材料。没有这些失败案例，就没有本文关于 Adobe 工作流抢救性保护的基本论证。换言之，AI 不是本文的研究工具，而是本文的事故来源。

本文还要感谢所有说过”简单改一下””高级一点””感觉不对””还是第一版好”的需求表达者。正是他们长期、持续、稳定而富有创造性的模糊表达，推动了 Adobe 工作流从普通软件操作上升为一种集体创伤、精神修炼与非物质文化遗产。没有他们，设计劳动者不会如此深刻地理解语言的空洞、时间的虚无和 Ctrl+S 的宗教意义。

最后，本文谨向所有在深夜打开 Photoshop 的人致以敬意。感谢他们在 AI 生成事故之后默默修掉乱码，扶正车把，恢复人脸，整理图层，导出文件，并在收到”能不能再改一版”时仍然没有彻底放弃人类文明。正是这些沉默的善后者，维持了现代视觉世界最后一点可交付的体面。

本文所有荒诞之处，均来自现实；所有严肃之处，均属无奈。

## 注释

- 本文所称“高级一点”，并不指向某一明确审美标准，而是一种具有高度开放性的需求表达方式。其核心功能并非提供修改方向，而是启动返工程序。
- “不要改脸”是 AIGC 图像生成语境中最常见的保护性提示词之一，其悲剧性在于，该提示词越被强调，人物面部越可能发生难以解释的漂移。
- 本文所谓“可交付”，并不等同于“好看”。一张图片可以好看但不可交付，也可以不好看但勉强交付。二者之间的区别，通常只有真正负责交文件的人才理解。
- “还是第一版好”并非普通反馈，而是一种对时间、劳动与生命意义的综合性否定。
- “人类已不可交付”并非医学诊断，而是指设计劳动者在持续返工、模糊需求和 AI 事故善后中暂时失去继续沟通能力的状态。

## 参考文献

### 一、中文 C 刊/核心文献与传媒应用研究

- [1] 刘涛. 生成式人工智能与新闻业：赋能、风险与前瞻 [J]. 新闻与写作, 2024(01):13-21.
- [2] 苏涛, 彭兰. 涌现的问题域：智能时代的新话题与旧议题的新意涵——2023 年新媒体研究述评 [J]. 国际新闻界, 2024,46(01):49-68.
- [3] 卢家银. 美德与规范的内在主义协同：生成式人工智能的传播伦理进路 [J]. 现代传播 (中国传媒大学学报), 2024,46(09):15-23.
- [4] 李明德, 李宛嵘. AIGC 背景下的新闻生产传播创新发展报告 [A]. 中国新媒体发展报告 (2024) [C]. 北京：社会科学文献出版社, 2024.
- [5] 艾瑞咨询. 2025 年中国 AI+ 互联网媒体行业研究报告 [R]. 2025.
- [6] 许波, 李旷怡. AIGC 与微短剧的融合与共生：技术驱动下的视听艺术探索 [J]. 当代电视, 2024(12):22-27.
- [7] 孙守迁, 罗凌颖, 乔显越. AIGC 赋能创新设计的新动能和新路径 [J]. 艺术设计研究, 2024(02):69-76.

### 二、国外文献与行业数据报告

- [8] McGuire, J., et al. Establishing the importance of co-creation and self-efficacy in creative collaboration with generative AI[J]. Scientific Reports, 2024.
- [9] Wu, S., et al. Human-generative AI collaboration enhances task performance in open-ended professional and creative work[J]. Scientific Reports, 2025.

[10] Adobe. About Adobe: 29 billion+ images generated with Adobe Firefly since launch[EB/OL]. Adobe official website.

[11] 中国互联网络信息中心. 生成式人工智能应用发展报告（2024）[R]. 2024.

[12] 中国互联网络信息中心. 生成式人工智能应用发展报告（2025）[R]. 2025.

[13] 华经产业研究院. 2025 年中国人工智能生成内容（AIGC）行业发展现状及趋势分析[EB/OL]. 2025.

[14] Adobe. Adobe research finds demand for content will grow 5x by 2027[R/OL]. 2025.

[15] Canva. Visual Economy Report 2024[R/OL]. 2024.

[16] Canva. Getting smart about AI in the workplace: The importance of AI literacy[R/OL]. 2025.

[17] McKinsey & Company. The State of AI: How organizations are rewiring to capture value[R/OL]. 2025.

### 三、底刊式文献与精神损耗档案

[18] 需求无意识研究中心. “高级一点”的语义空洞与精神损耗机制研究[J]. 无效沟通学报, 2026.

[19] 人工智能善后办公室. AI 负责生成，人类负责擦屁股：后 AIGC workflow 观察报告[J]. 视觉垃圾治理通讯, 2026.

[20] AIGC 事故鉴定中心. 六指、乱码与歪车把：生成式图像失败案例年鉴[J]. 人工智能翻车研究, 2026.

[21] Ctrl+S 民俗保护协会. 保存行为中的现代焦虑与数字护身符功能[J]. 后劳动时代心理仪式研究, 2025.

[22] 甲方文学研究会. “感觉不对”作为权力话语：模糊修改意见的解释学分析[J]. 当代需求研究, 2024.

[23] 最终版文件命名博物馆. 最终版真的不改了：文件名中的希望、欺骗与死亡[J]. 现代办公民俗集刊, 2025.

### 附录 A：AIGC 图像生成高频保护性提示词样本

1. 高级一点。
2. 更有电影质感。
3. 不要改脸。
4. 真的不要改脸。
5. 人物区域不要动。
6. 只改背景。

7. 背景不要动。
8. 文字必须正确。
9. 不要乱码。
10. 手指正常。
11. 不要多手。
12. 车头朝右。
13. 我说的是另一个右边。
14. 保持原比例。
15. 不要变形。
16. 不要太像 AI。
17. 真实一点。
18. 但也要高级一点。
19. 重新生成。
20. 算了，我用 PS 修一下。

## 附录 B: AIGC 图像生成典型失败现象归档

1. 中文文字变成不可识别符号。
2. 人脸在多轮生成后逐渐偏离原主体。
3. 手指数量不符合人类平均水平。
4. 车把、自行车、建筑等物体方向与现实逻辑相反。
5. 背景修改导致主体同步变异。
6. 局部修改引发全图重构。
7. 画面第一眼高级，第二眼缺乏细节逻辑。
8. 风格关键词过多导致视觉风格混杂。
9. 物理空间关系混乱，例如人物站在不应站立的位置。
10. 生成结果看似完整，但无法直接印刷、发布或交付。

## 附录 C: 传统 Adobe workflow 文件命名样本

1. 最终版.psd
2. 最终版 2.psd
3. 最终版修改.psd
4. 最终版真的.psd

5. 最终版真的不改了.psd
6. 最终版确认.psd
7. 最终版又改.psd
8. 最终版客户说还行.psd
9. 最终版杀了我吧.psd
10. 新建文件夹/新建文件夹/新建文件夹/最终版.psd

## 附录 D: Adobe 非遗传承人能力评估表

表 D-1 Adobe 非遗传承人能力评估表

评估项目	初级传承人	中级传承人	高级传承人
Ctrl+S 频率	想起来才保存	每完成一步保存	没做任何修改也保存
图层管理	图层 1、图层 2	能简单分组	命名清晰且仍未发疯
蒙版使用	不会，用橡皮擦	会基础蒙版	坚持可逆修改伦理
文字排版	字能看见	字能读	字居然还有设计感
面对返工	试图解释	开始沉默	直接复制文件另存为
面对”高级一点”	认真理解	寻找参考图	进入哲学状态
面对”还是第一版好”	愤怒	麻木	微笑并打开第一版