

Ejercicio Práctico: Mejorando el Realismo con LoRA en ComfyUI

Objetivo del Ejercicio

Este ejercicio tiene como objetivo que te familiarices con el proceso de cargar un modelo base (checkpoint), integrar un LoRA específico para mejorar la calidad o el estilo de la imagen, y experimentar con la fuerza del LoRA para observar sus efectos en la generación final dentro de ComfyUI, utilizando la plantilla por defecto como punto de partida.

Materiales Necesarios

1. **ComfyUI:** Debes tener ComfyUI instalado y funcionando.
2. **Modelo Base (Checkpoint):**
 - **Nombre:** Pony Realism 🌀 - ✨v2.3
 - **Descarga:** Ve a [Civitai - Pony Realism 🌀 - ✨v2.3](#) y descarga el archivo del modelo (probablemente .safetensors).
 - **Ubicación:** Coloca el archivo descargado en tu carpeta ComfyUI/models/checkpoints/.
3. **LoRA:**
 - **Nombre:** Pony Realism Enhancer ✨ - v2.0
 - **Descarga:** Ve a [Civitai - Pony Realism Enhancer ✨ - v2.0](#) y descarga el archivo del LoRA.
 - **Ubicación:** Coloca el archivo descargado en tu carpeta ComfyUI/models/loras/. (Si la carpeta loras no existe dentro de models, créala).

Instrucciones Paso a Paso

Parte 1: Adaptación del Workflow por Defecto de ComfyUI

1. **Inicia ComfyUI.** Al abrirse, ComfyUI carga una plantilla de flujo de trabajo por defecto. Esta plantilla ya contiene los nodos básicos que necesitas: Load Checkpoint, CLIPTextEncode (Prompt) (para positivo y negativo), KSampler, VAEDecode, y Save Image (o Preview Image).
2. **Selecciona el Modelo Base:**
 - Localiza el nodo Load Checkpoint en la plantilla.
 - En el campo ckpt_name de este nodo, selecciona el modelo Pony Realism 🌀 - ✨v2.3 que descargaste.
3. **Verifica las Conexiones Básicas:**

- Asegúrate de que la plantilla por defecto ya tiene las conexiones correctas:
 - Load Checkpoint (MODEL, CLIP, VAE) conectado a los nodos correspondientes (KSampler para MODEL, CLIPTextEncode para CLIP, VAEDecode para VAE).
 - Los CLIPTextEncode (positivo y negativo) conectados al KSampler.
 - El KSampler (LATENT) conectado al VAEDecode.
 - El VAEDecode (IMAGE) conectado al Preview Image o Save Image.
- Si alguna conexión falta o es incorrecta en tu plantilla por defecto, ajústala según el flujo estándar.

Parte 2: Generación sin LoRA (Imagen de Referencia)

1. Elige un Prompt:

- Localiza los dos nodos CLIPTextEncode (Prompt). Uno será para el prompt positivo (generalmente el superior o el que se conecta a la entrada positive del KSampler) y el otro para el negativo.
- **Prompt Positivo:** photo of a majestic pony standing in a sunlit enchanted forest, ultra realistic, high detail, sharp focus, magical atmosphere
- **Prompt Negativo:** cartoon, drawing, anime, blurry, low quality, ugly, deformed, watermark, text

2. Configura el KSampler:

- Localiza el nodo KSampler.
- seed: Elige un número (ej. 12345). **Anota este número, lo usarás de nuevo.**
- steps: 25
- cfg: 7
- sampler_name: euler
- scheduler: normal

3. Genera la Imagen:

Haz clic en "Queue Prompt". Guarda o toma nota de esta imagen. Será tu referencia.

Parte 3: Aplicando el LoRA "Pony Realism Enhancer"

1. Integra el LoRA:

- Haz doble clic en un espacio vacío del canvas y busca LoraLoader para añadir este nodo.
- Coloca el nodo LoraLoader entre el Load Checkpoint y los nodos que reciben sus salidas MODEL y CLIP (es decir, el KSampler y los CLIPTextEncode).
- **Reconecta:**
 - Desconecta la salida MODEL del Load Checkpoint que va al KSampler. Conecta la salida MODEL del Load Checkpoint a la entrada model del LoraLoader. Luego, conecta la salida MODEL del LoraLoader a la entrada

model del KSampler.

- Desconecta la salida CLIP del Load Checkpoint que va a ambos CLIPTextEncode. Conecta la salida CLIP del Load Checkpoint a la entrada clip del LoraLoader. Luego, conecta la salida CLIP del LoraLoader a la entrada clip de ambos CLIPTextEncode.

2. **Selecciona el LoRA:**

- En el nodo LoraLoader, en lora_name, selecciona el LoRA Pony Realism Enhancer ✨ - v2.0.

3. **Ajusta la Fuerza Inicial del LoRA:**

- En el LoraLoader, establece strength_model en 0.7.
- Establece strength_clip en 0.7.
- *Nota:* La página de este LoRA en Civitai no especifica "trigger words", lo que sugiere que se aplica de forma general para mejorar el realismo.

4. **Genera la Imagen con LoRA:**

- Asegúrate de usar el **mismo prompt positivo y negativo** que en la Parte 2.
- Muy importante: En el KSampler, usa la **misma seed** que anotaste (ej. 12345).
- Haz clic en "Queue Prompt".

Parte 4: Experimentación y Análisis

1. **Compara Resultados:**

- Compara la imagen generada en la Parte 3 (con LoRA) con la imagen de referencia de la Parte 2 (sin LoRA).
- ¿Qué diferencias notas? ¿Ha mejorado el realismo, los detalles, la iluminación, la textura del pelaje del poni, etc.?

2. **Experimenta con la Fuerza del LoRA:**

- Manteniendo la misma seed y los mismos prompts, prueba diferentes valores para strength_model y strength_clip en el LoraLoader. Intenta con:
 - Fuerza baja: 0.4 para ambos.
 - Fuerza alta: 1.0 para ambos.
 - Fuerza muy alta (con precaución): 1.2 para ambos (observa si introduce artefactos o "quema" la imagen).
 - Fuerzas desparejas: Prueba strength_model: 0.8, strength_clip: 0.5 o viceversa. ¿Cómo afecta esto?
- Genera una imagen para cada configuración.

3. **Analiza los Cambios:**

- ¿Cómo afecta la variación de la fuerza del LoRA a la imagen final?
- ¿Existe un punto donde el efecto del LoRA es demasiado sutil o, por el contrario, demasiado exagerado?

Preguntas para Reflexión

- Describe brevemente las mejoras o cambios que introdujo el LoRA "Pony Realism Enhancer" en tu imagen base.
- ¿Qué combinación de strength_model y strength_clip consideras que ofreció el mejor resultado para tu prompt? ¿Por qué?
- ¿Qué sucede si la fuerza del LoRA es demasiado alta? ¿Y si es demasiado baja?
- ¿Encontraste útil este LoRA para el modelo "Pony Realism"?

Entrega (Opcional)

- Captura de pantalla de tu workflow en ComfyUI (mostrando el LoRA integrado).
- La imagen de referencia (sin LoRA).
- Tu imagen favorita generada con el LoRA (indica la fuerza utilizada).
- Un breve párrafo respondiendo a las "Preguntas para Reflexión".