

# Creacion de texturas po pormts

Proyecto: Generación Automática de Texturas desde Prompt usando ComfyUI y Blender

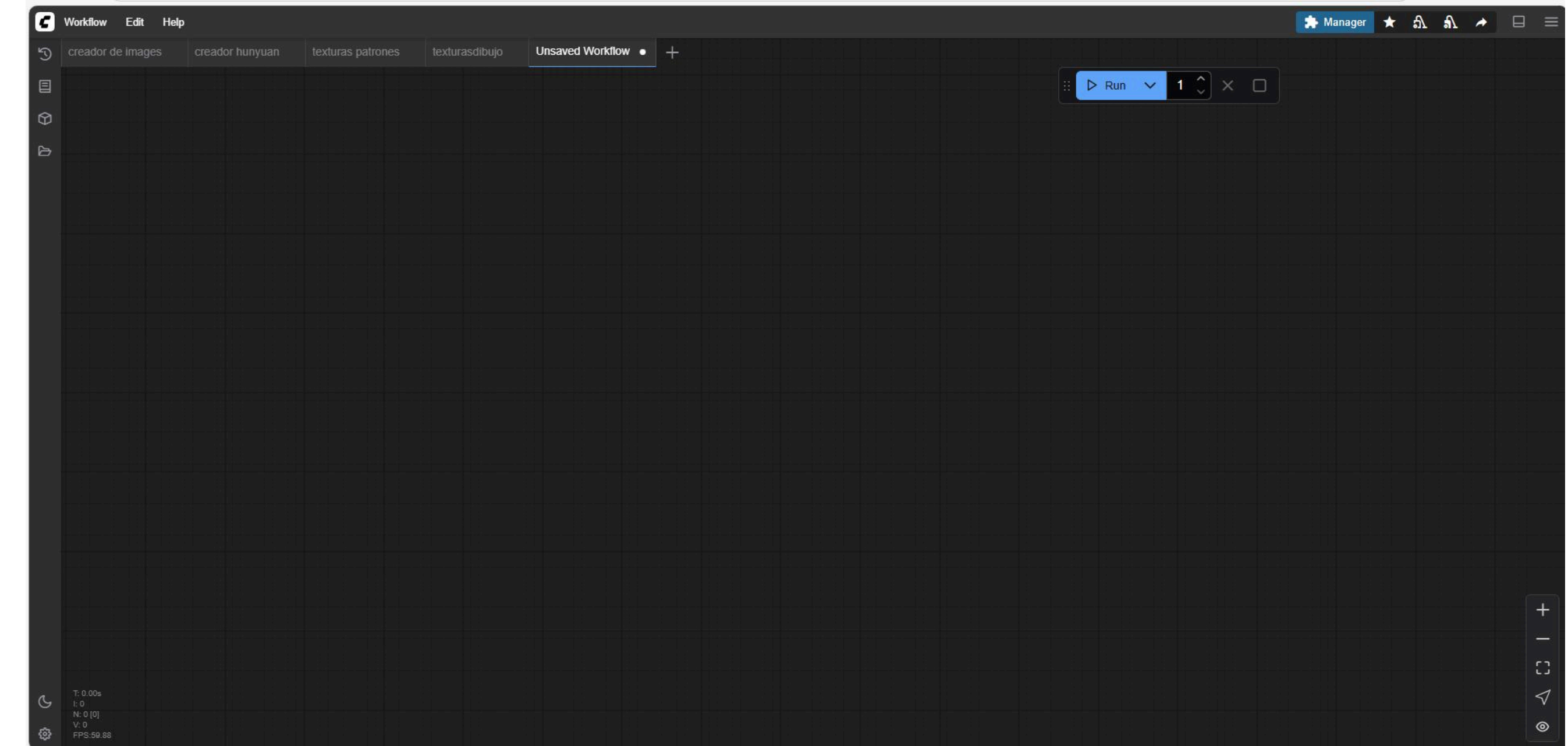
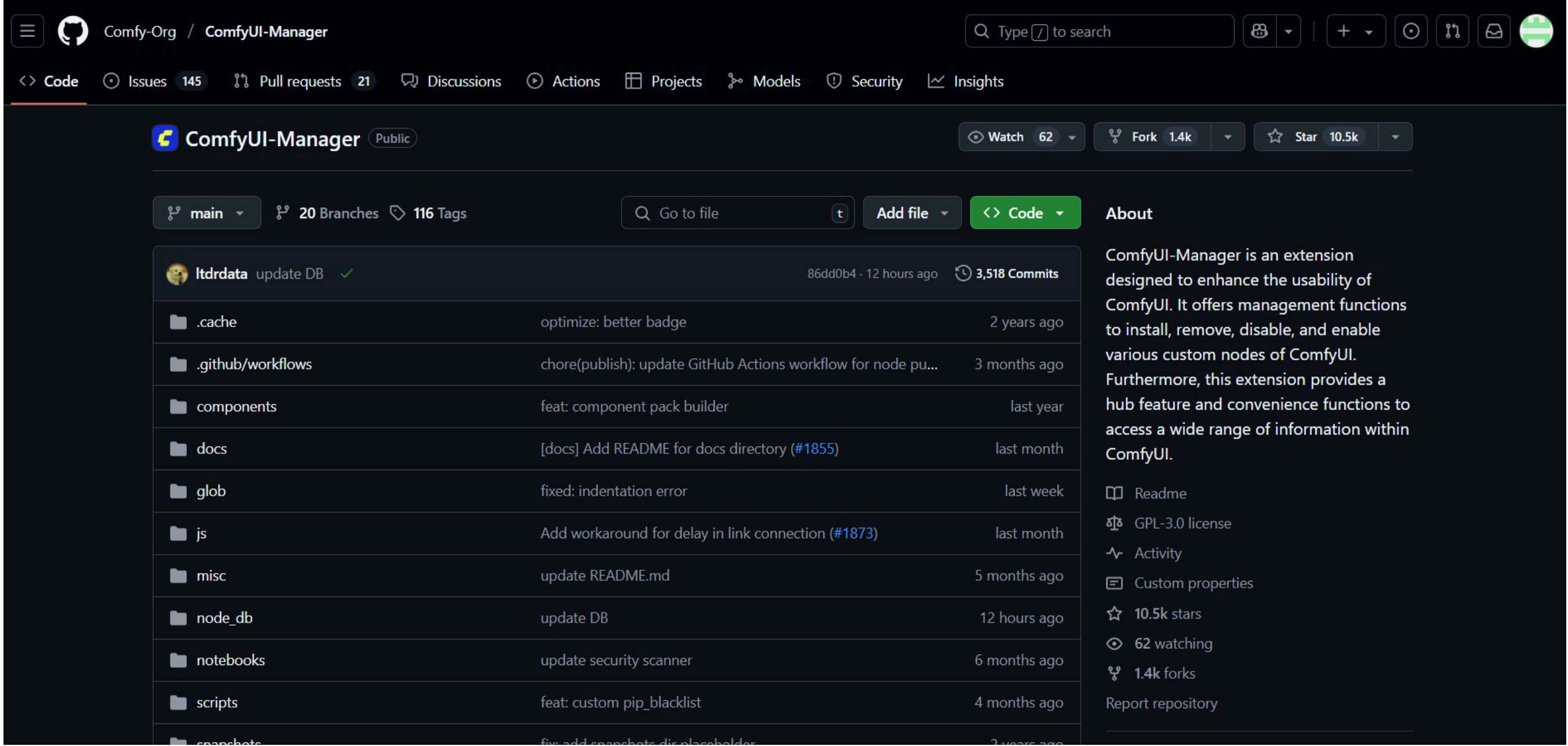
Descripción:

El proyecto consiste en automatizar la creación de texturas para materiales en Blender a partir de un solo prompt textual. Utilizando ComfyUI y modelos de difusión, se genera una imagen base (por ejemplo, una chica queriendo dormir) y a partir de ella se extraen de forma automática los mapas de Base Color, Roughness, Bump y Alpha. Estos mapas se exportan directamente y están listos para ser utilizados en Blender, simplificando el flujo de trabajo artístico mediante inteligencia artificial.

## Que es ComfyUI

ComfyUI es una interfaz gráfica de flujo de nodos para trabajar con modelos de generación de imágenes mediante inteligencia artificial (IA), especialmente modelos de difusión como Stable Diffusion. Funciona de forma local y permite crear, modificar y automatizar procesos visuales complejos arrastrando nodos que representan cada paso del pipeline (modelo, prompt, sampling, ajustes, etc.).

A diferencia de otras herramientas más cerradas, ComfyUI ofrece un entorno visual y flexible que facilita la experimentación, automatización y personalización de resultados, siendo ideal para flujos de trabajo creativos, como la generación de imágenes artísticas, edición avanzada o, como en este proyecto, la creación automática de texturas para 3D.



## Paso 1 – Descargar el modelo IA (Stable Diffusion)

Los modelos (.safetensors, .ckpt) son redes neuronales preentrenadas que han aprendido a generar imágenes desde texto (prompts), gracias a haber sido entrenadas con millones de imágenes y descripciones.

En otras palabras, el modelo es el cerebro de la IA generativa.

Para que ComfyUI funcione, necesita al menos un modelo .safetensors o .ckpt entrenado en imágenes. Uno de los más usados es:

Modelo usado:

v1-5-pruned-emaonly.safetensors

(Muy estable, compatible con todo y perfecto para generación de texturas)

Existieno paginas para estos

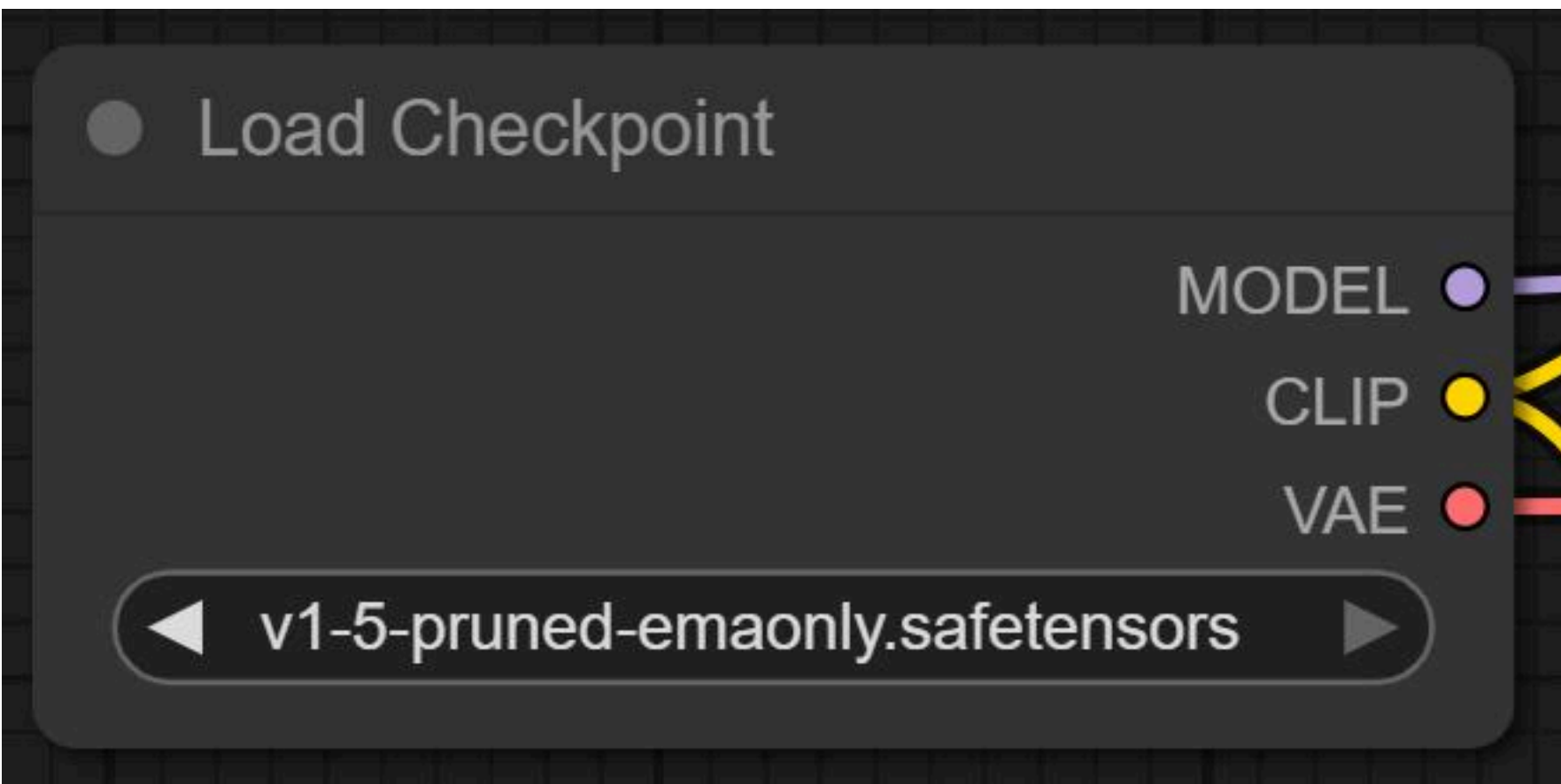
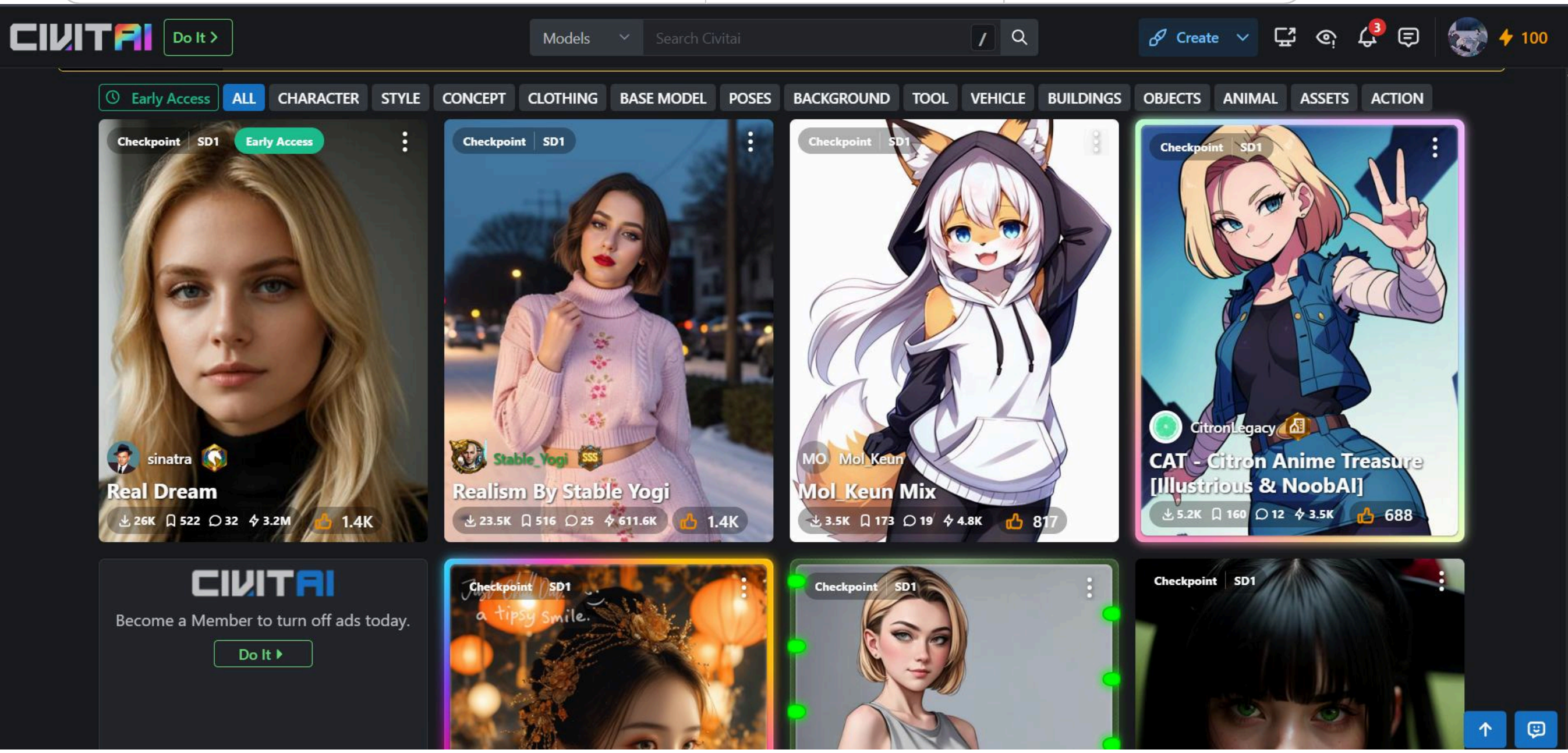
final > ComfyUI_windows_portable_nvidia > ComfyUI_windows_portable > ComfyUI > models > checkpoints				
Ordenar Ver				
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño	
3d.safetensors	24/6/2025 04:49	Archivo SAFETENS...	56.118 KB	
put_checkpoints_here	16/6/2025 23:40	Archivo	0 KB	
szx-texture-sdxl (1).safetensors	24/6/2025 05:28	Archivo SAFETENS...	83.427 KB	
v1-5-pruned-emaonly.safetensors	23/6/2025 22:15	Archivo SAFETENS...	4.165.182 ...	

## ComfyUI con Manager

Es la misma herramienta, pero con una extensión llamada ComfyUI-Manager, que agrega una interfaz visual para instalar, actualizar y administrar nodos personalizados fácilmente.

- Con Manager puedes:
- Instalar nodos con un solo clic (sin usar la consola).
- Ver qué nodos tienes y si hay actualizaciones.
- Evitar errores por instalación manual mal hecha.
- Filtrar nodos por categoría y descubrir nuevos.

Función	ComfyUI normal	ComfyUI + Manager
Crear flujos con nodos	👍	👍
Ejecutar modelos de IA	👍	👍
Instalar nodos con clic	👎	👍
Gestionar actualizaciones	👎	👍
Más fácil para principiantes	👎	👍



# Nodos

CheckpointLoaderSimple

¿Qué hace?

Carga el modelo de IA preentrenado (.safetensors) que se usará para generar la imagen.

¿Por qué se usa?

Es el “cerebro visual” del proceso. Sin él, no se puede interpretar el prompt ni generar ninguna imagen.

CLIPTextEncode (x2)

¿Qué hace?

Convierte texto (prompt positivo y negativo) en vectores que la IA puede entender.

¿Por qué se usa?

Permite controlar lo que sí quieres que se genere (ej. “chica con sueño, estilo anime”) y lo que no (ej. “blur, arte feo, texto”).

KSampler

¿Qué hace?

Es el motor de muestreo: genera la imagen latente (borrosa) a partir del modelo y el prompt.

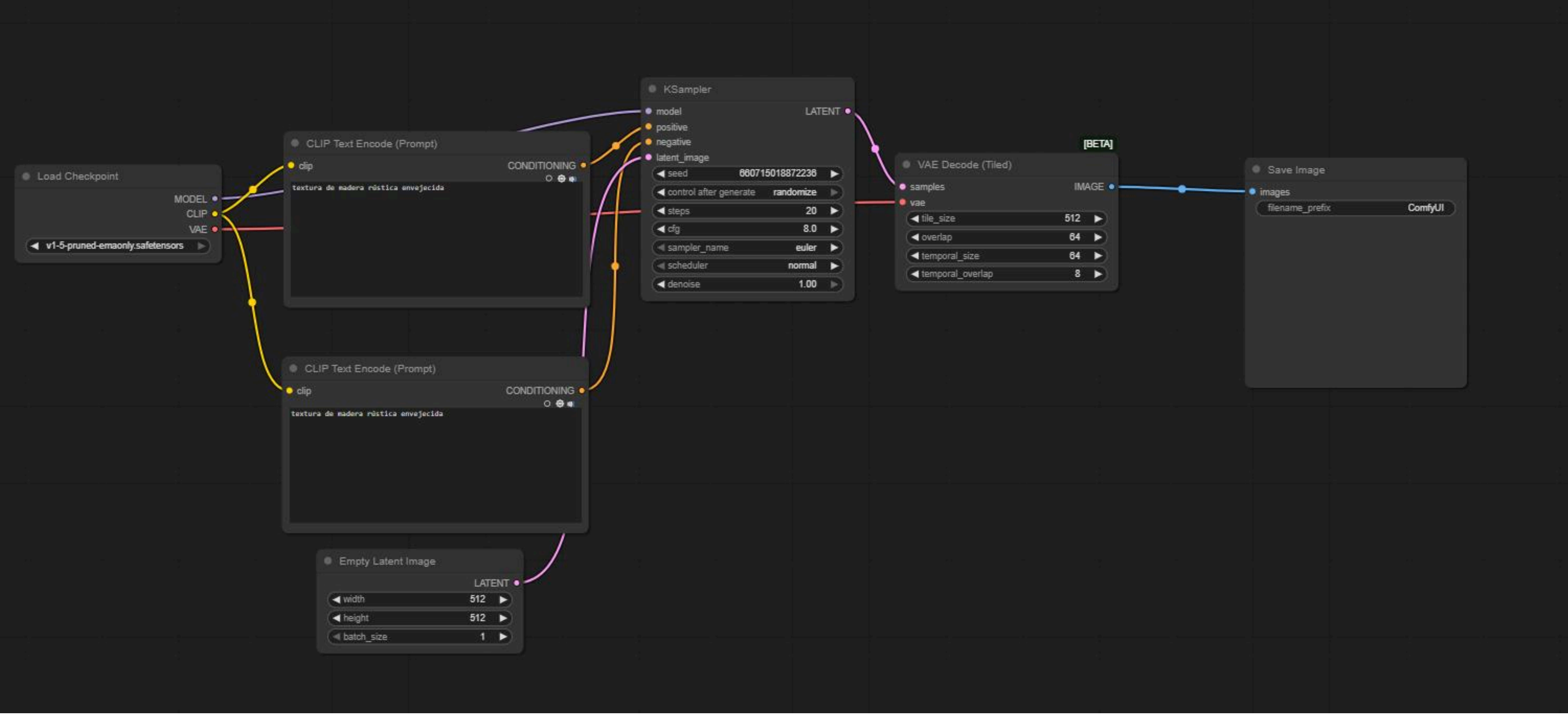
¿Por qué se usa?

Aquí es donde se define la resolución, los pasos (detalles) y la semilla. Es clave para la generación controlada y reproducible.

## blender

¿Qué hace este script?

- Crea un material nuevo.
- Carga solo la imagen base\_color\_000001.png.
- La conecta al nodo Base Color del Principled BSDF.
- Lo asigna automáticamente al objeto seleccionado.



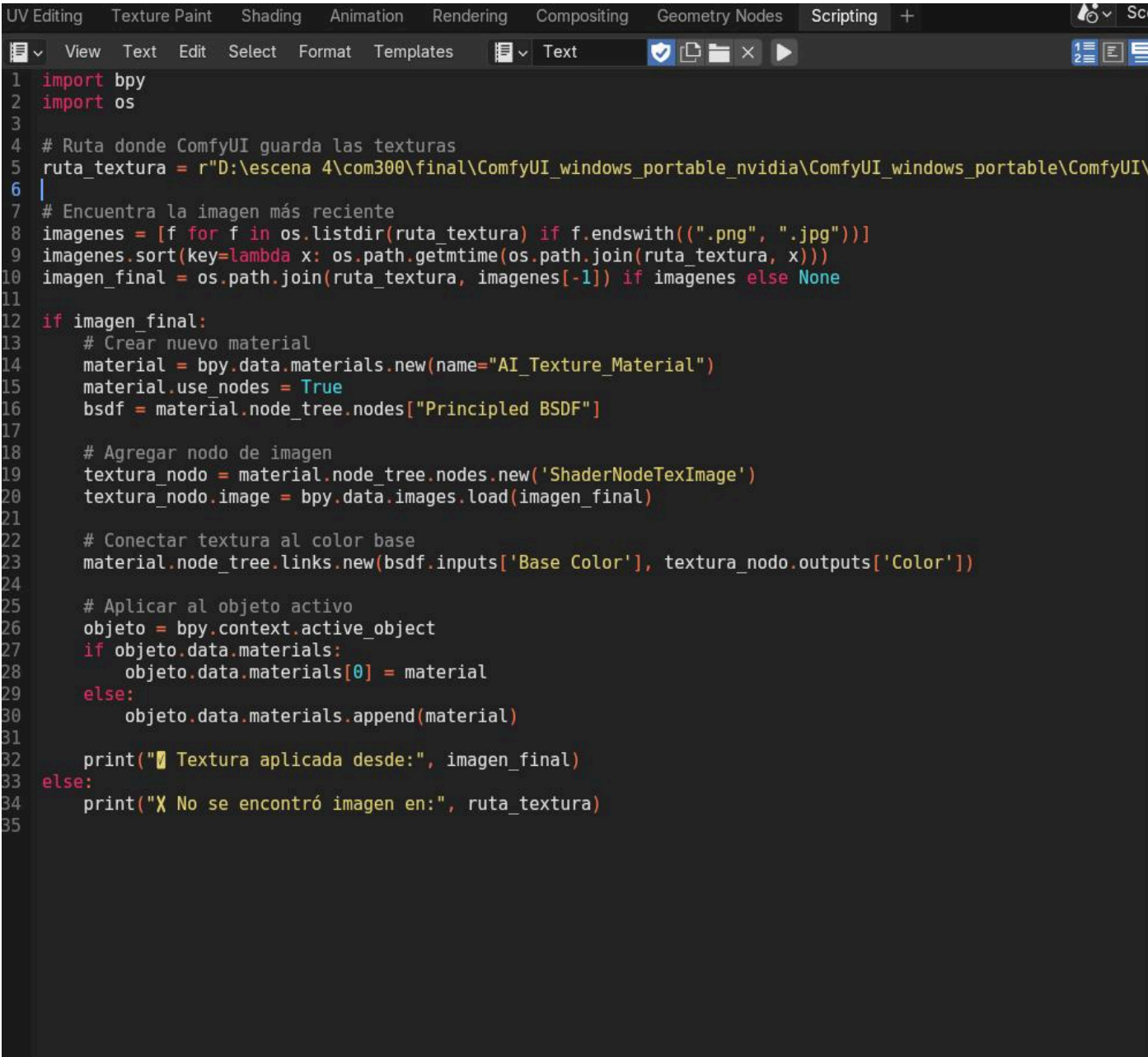
VAEDecode

¿Qué hace?

Convierte la imagen latente (formato IA comprimido) en una imagen visible.

¿Por qué se usa?

La salida del modelo es borrosa o en formato interno. Este nodo la convierte a PNG o JPG para verla y trabajarla como textura.



SaveImage

¿Qué hace?

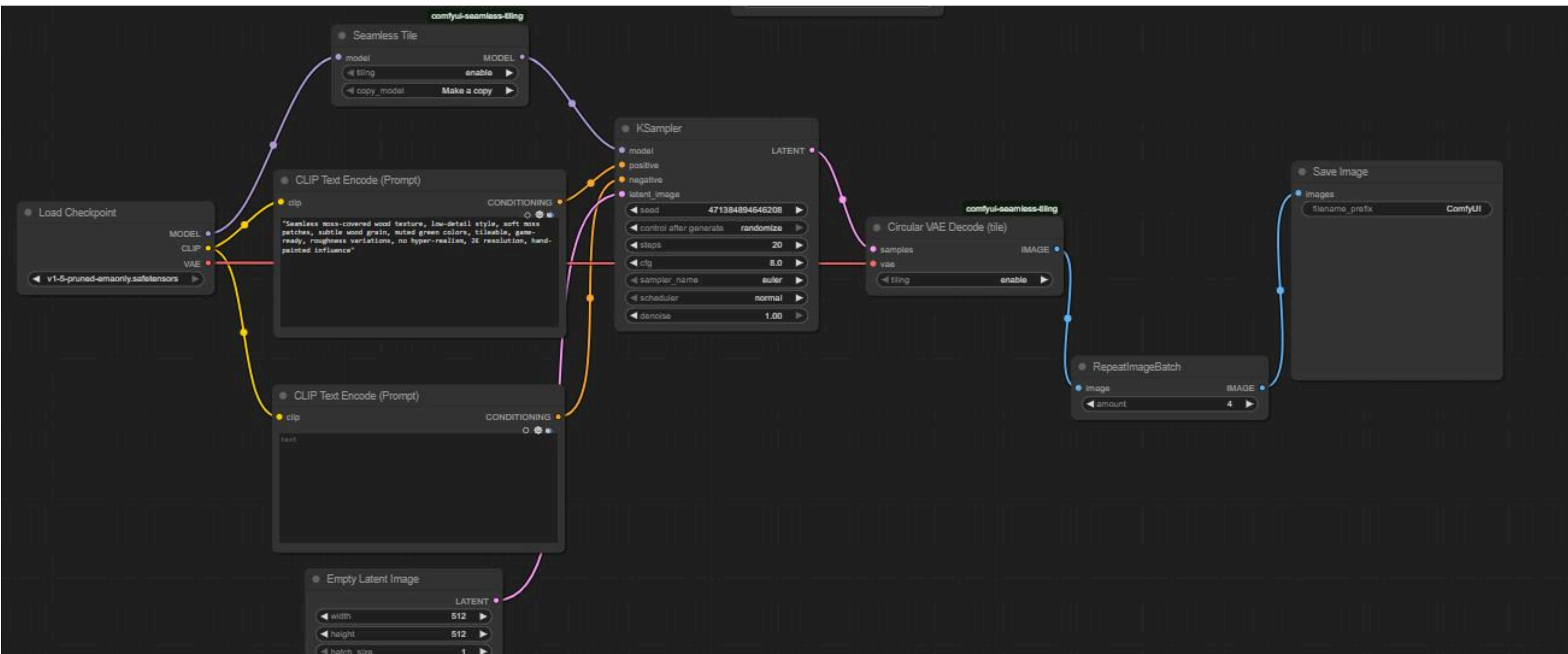
Guarda la imagen en la carpeta de salida.

¿Por qué se usa?

Es necesario para exportar las texturas generadas. Se usa varias veces para guardar la imagen base, roughness, bump y alpha.



## Creacion de patrones



## Creacion de patrones mas dibujo

