DecoSoft

Manual de instrucciones

Creador de IA

Para CAD Decor PRO v.4.6 y Real Kitchens v.8.6 + Render PRO

www.decosoft.net

1. Introducción 2
2. Puesta en marcha del «Creador de IA» 3
3. Uso de modelos gratuitos 5
4. Uso de modelos de pago 6
4.1. Obtención de la clave API 6
4.2. Recarga de créditos 8
5. Aspecto de la ventana del Creador de IA 8
5.1. Panel izquierdo 9
5.2. Edición de imágenes 9
5.3. Aumento de resolución 16
5.4. Imagen 17
5.5. Panel inferior 18
6. Generación de imágenes 19
6.1. Materiales 20
7. Salir de la función 20

1. Introducción

Los programas que incluyen el módulo Render PRO ofrecen acceso al asistente de inteligencia artificial **«Creador de IA»**.

El Creador de IA permite tanto editar imágenes como aumentar su resolución de forma inteligente.

Todas las IA utilizan modelos, **un modelo de inteligencia artificial (IA)** es un programa o sistema informático que ha sido entrenado con una gran cantidad de datos para poder reconocer patrones, tomar decisiones, hacer predicciones o generar contenido nuevo (como texto, imágenes, audio o código) de manera autónoma.

A diferencia del software tradicional, donde los humanos escriben reglas exactas paso a paso para que la computadora resuelva un problema, un modelo de IA aprende a partir de ejemplos y datos previos mediante algoritmos de aprendizaje automático.

El usuario puede trabajar con modelos gratuitos, generalmente más limitados, instalados localmente en su equipo, o con modelos de pago, en el caso de los modelos de pago, la conexión entre el software y el modelo se realiza a través de la plataforma Comfy.

En este manual se explican los requisitos, la instalación y el uso de los modelos gratuitos. También se detalla cómo acceder a los modelos de pago, para lo que es necesario iniciar sesión o crear una cuenta en Comfy.

Exención de responsabilidad: El software, solo proporciona la integración técnica (interfaz). No nos hacemos responsables de la disponibilidad, la calidad, el tiempo de generación de imágenes, la corrección de los cobros en la cuenta de Comfy, ni de los derechos de autor y las condiciones de uso comercial de los resultados de los modelos de IA. Los pagos se realizan en una plataforma externa.

Cambios y modificaciones en las imágenes: Los ajustes realizados por la IA deben ser siempre supervisados antes de su presentación final al cliente. Es posible que algunos elementos de la imagen sean alterados por la IA, incluso sustituidos, sobre todo al utilizar instrucciones complejas por parte del usuario.

2. Puesta en marcha del «Creador de IA»

Después de actualizar el programa a una versión que incluya el «Creador de IA», la función estará disponible de inmediato.

Para acceder a ella, abre el módulo **«Visualización»** desde el icono correspondiente de la barra de herramientas superior o pulsa **F12**.

El «Creador de IA» puede iniciarse desde tres ubicaciones del módulo «Visualización»:

1) En la barra de herramientas superior, junto al icono para encender las luces (Figura 1).

Figura 1. Icono del Asistente de IA en la barra de herramientas superior de Visualización

2) En el panel inferior, junto a las imágenes guardadas en la visualización (Figura 2).

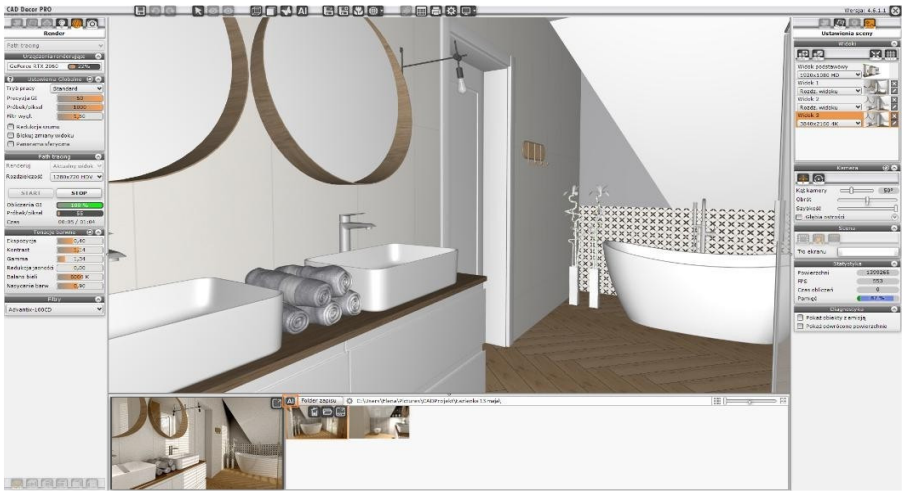


Figura 2: Icono del Creador de IA junto a la carpeta de guardado de las vistas de visualización

3) En el panel inferior, después de seleccionar **«Materiales»** en el panel izquierdo; el icono aparece encima de los «sellos» (Figura 3).

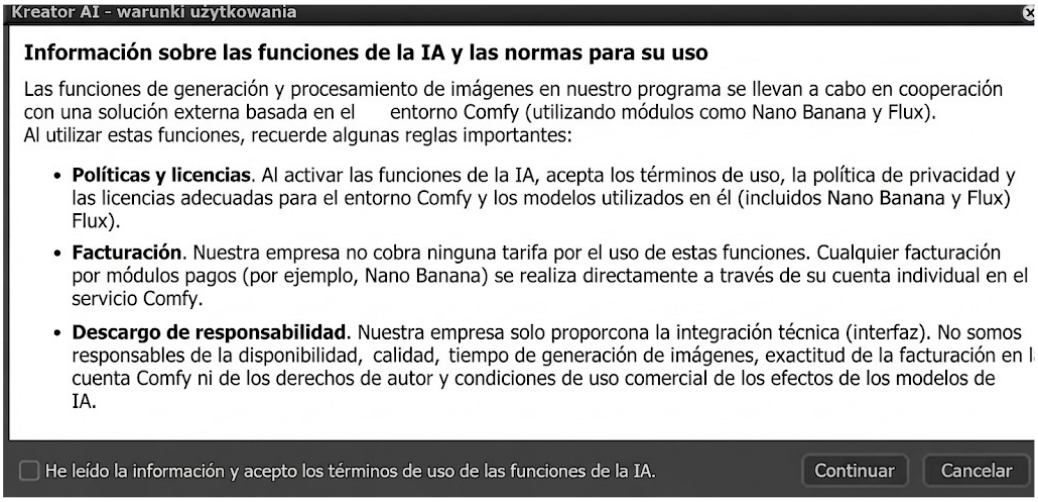
Figura 3. Icono del Creador de IA en la pestaña «Materiales»

Al seleccionar cualquiera de estos iconos, se abrirá la ventana del «Creador de IA».

Al activar la función de IA, aceptas las condiciones de uso, la política de privacidad y las licencias aplicables al entorno Comfy y a los modelos utilizados en él (incluidos Nano Banana y Flux).

Nota: Si tu programa no dispone del módulo Render PRO, al hacer clic en el icono del Creador aparecerá un mensaje con esta información, junto con un enlace para adquirir el módulo en nuestra tienda. Tras la compra del módulo, el usuario podrá hacer uso de las funciones de IA, así como del renderizado avanzado.

Al iniciar el Creador de IA por primera vez, se mostrarán las condiciones de uso. El usuario debe leer su contenido antes de aceptarlas. Tras marcar la opción de aceptación y seleccionar «Continuar», se abrirá la ventana del Creador.



A la izquierda se encuentran los ajustes de la inteligencia artificial. En la parte central de la ventana se muestra la imagen original y, a continuación, la imagen generada.

Figura 5. Vista de la ventana del Creador de IA

Para utilizar los módulos de inteligencia artificial, el usuario debe descargar los modelos gratuitos (Figura 6). Estos procesos se describen a continuación.

Figura 6. Aviso de que no hay modelos locales instalados

3. Uso de modelos gratuitos

Los modelos gratuitos se instalan localmente en el equipo y no se descargan de forma automática. Para utilizarlos, debes instalarlos mediante el Actualizador en línea.

Requisitos recomendados:

- Programa con el módulo Render PRO.
- Tarjeta gráfica NVIDIA GeForce RTX de las series 20, 30, 40 o 50.
- Al menos 8 GB de VRAM.
- Controladores de la tarjeta gráfica actualizados.

Si el equipo no cumple estos requisitos, los modelos gratuitos no podrán descargarse. El panel izquierdo del Creador, debajo del botón «Generar», mostrará el motivo:

- El hardware no cumple los requisitos mínimos (Figura 7).
- Los controladores necesarios no están actualizados (Figura 8).

Figura 7 Información sobre hardware que no cumple los requisitos

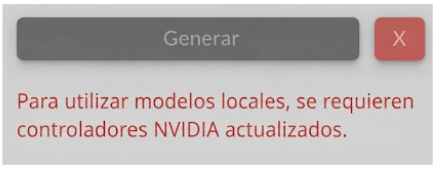


Figura 8: Información sobre la falta de controladores actualizados

Importante: Los usuarios que no dispongan del equipo necesario para el funcionamiento de los modelos gratuitos seguirán teniendo acceso a los modelos de pago.

Instalación de los modelos gratuitos

1. Cierra el programa.
2. Abre el Actualizador en línea desde el acceso directo del escritorio (**Actualizador de Internet**) o ejecuta **iUPDATEx64.exe** en la carpeta de instalación.
3. Selecciona el modelo que desees descargar. Junto a cada modelo se indica el tamaño de los archivos.
4. Selecciona **«Descargar modelos»** y espera a que finalice el proceso.
5. Cuando termine la descarga, los modelos estarán disponibles para usarlos en el programa.

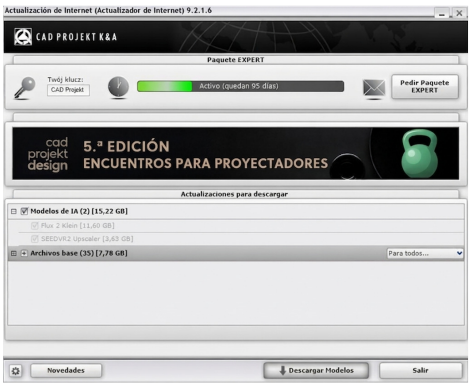


Figura 9: Actualizador en línea

La duración de la descarga depende de las prestaciones del equipo y de la conexión a Internet.

En el caso de equipos que no cumplan los requisitos técnicos, los modelos aparecerán en la lista de descargas del Actualizador, pero no será posible descargarlos. Al intentar descargarlos, aparecerá un mensaje (Figura 10) informando de que no es posible descargar los modelos.

Los modelos quedarán desmarcados, pero permanecerán en la lista.

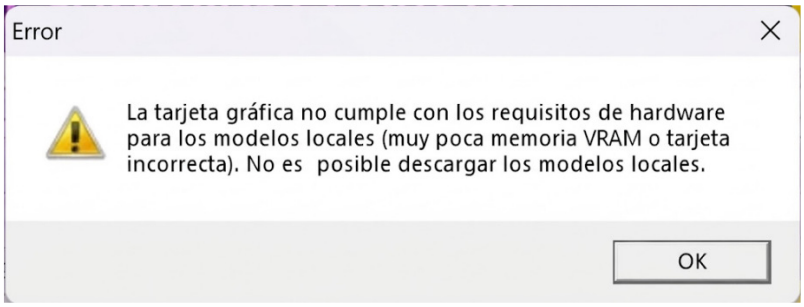
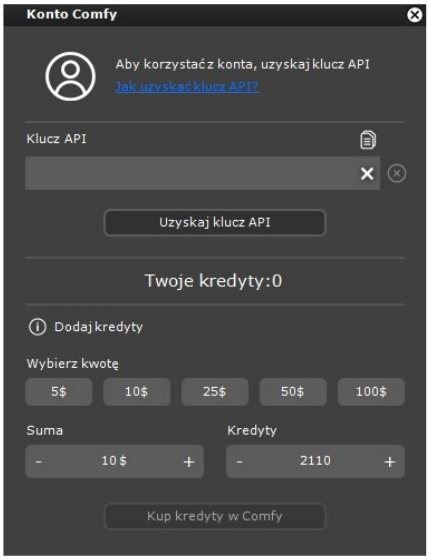


Figura 10: Mensaje de incumplimiento de los requisitos de hardware

4. Uso de modelos de pago



Los modelos de IA de pago se utilizan mediante la conexión con la plataforma externa Comfy.

Para configurarlos:

1. Abre la pestaña **«Cuenta»**, situada en la esquina superior derecha.
2. En la ventana **«Cuenta Comfy»** (Figura 11), vincula tu cuenta mediante una clave API.
3. Consulta las instrucciones con la opción **«¿Cómo obtener una clave API?»**.
4. Añade créditos en Comfy para poder utilizar los modelos de pago.

Importante: Los pagos se realizan en una plataforma externa. No nos encargamos de su gestión.

4.1. Obtención de la clave API

Para obtener una clave API, necesitas una cuenta en la plataforma Comfy. Sigue estos pasos:

1. En la ventana «Cuenta Comfy», selecciona **«Obtener clave API»**. El navegador abrirá la página de inicio de sesión de Comfy (Figura 12).
2. Inicia sesión o crea una cuenta con la opción **«Sign up»**.
3. Abre la pestaña **«API Keys»** y selecciona **«New API Key»** (Figura 13).
4. Introduce un nombre para la clave en el campo **«Name (Required)»** y selecciona **«Generate»** (Figura 14).

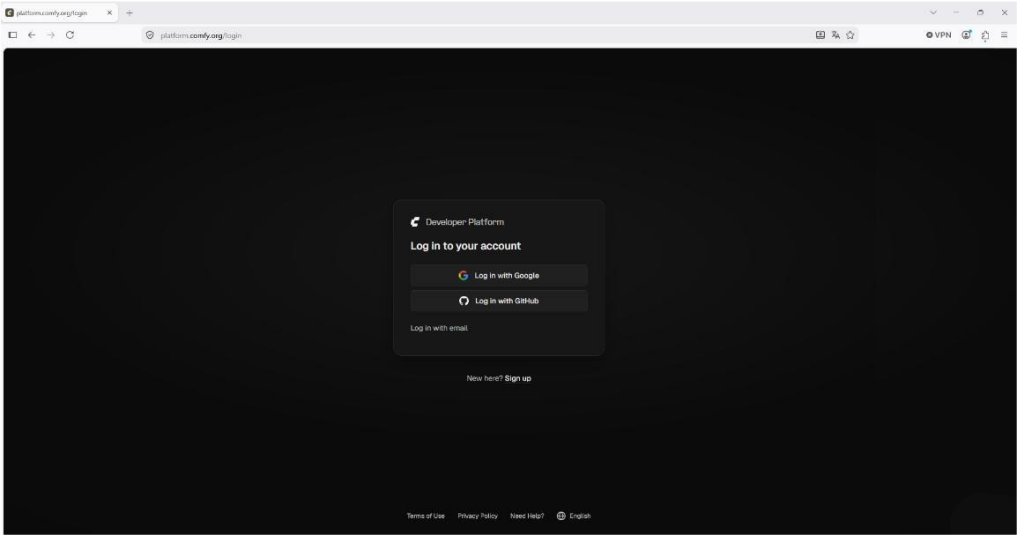


Figura 12: Página de inicio de sesión en la plataforma Comfy

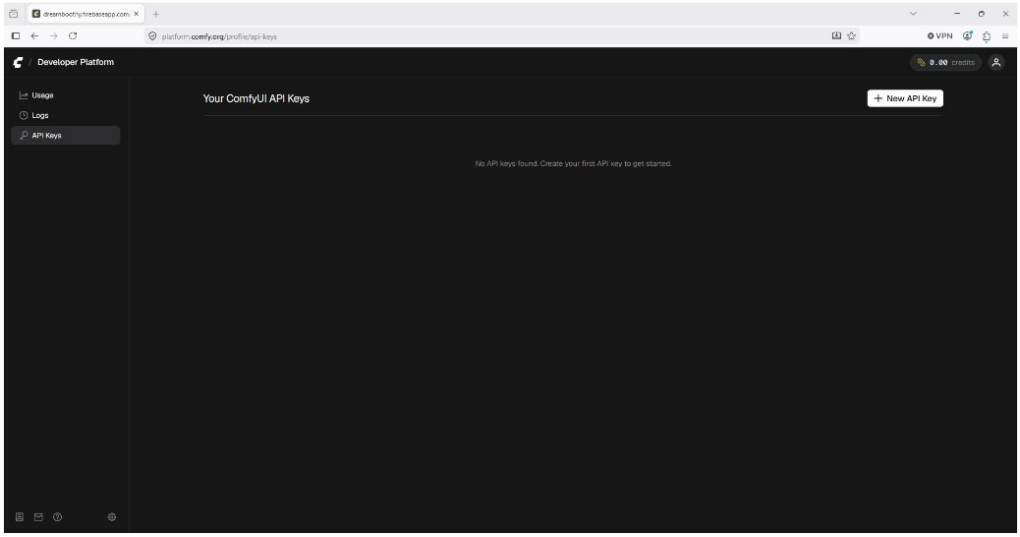


Figura 13: Vista tras iniciar sesión en la plataforma Comfy

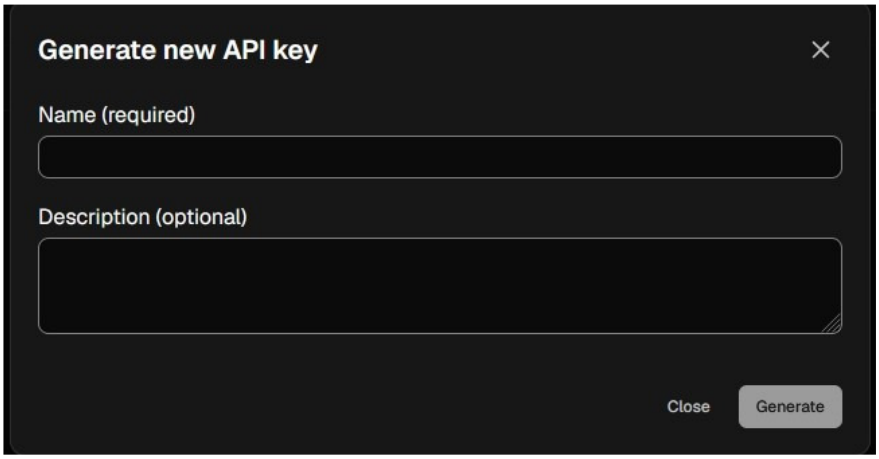


Figura 14: Generación de la clave API

La clave se ha generado (Figura 15). Esta clave solo será visible una vez. No cierres la ventana con el número de la clave hasta que hayas iniciado sesión en el programa. Copia la clave utilizando el icono o el comando «Copiar» al pulsar el botón izquierdo del ratón.

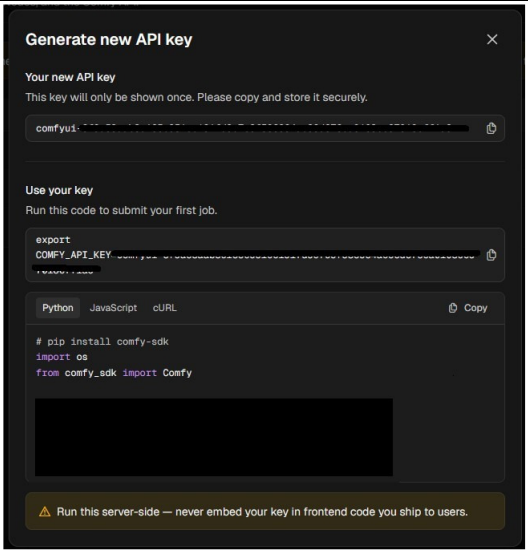


Figura 15: Clave API generada

Vuelve a la ventana del programa. Pega el código utilizando el icono o el comando «Pegar». Al cabo de unos instantes, el icono de la derecha debería cambiar a color verde. En la parte superior de la ventana aparecerán tus datos de tu cuenta de Comfy. La clave API se guarda en el programa. En caso de perder la clave API, puedes volver a generarla siguiendo los pasos descritos.

4.2. Recarga de créditos

Los créditos se pueden comprar en la ventana de funciones. Debajo de los datos de inicio de sesión se encuentra la opción de compra de créditos. Puedes seleccionar la cantidad propuesta o introducir una propia. La compra se realiza en una página web externa.

Importante: La compra de créditos se realiza a través de la plataforma Comfy. Cualquier duda relacionada con la compra debe dirigirse a la plataforma Comfy.

Una vez seleccionado el importe, debe elegir la opción «Comprar créditos en Comfy». Se abrirá una nueva página de pago. Siga las instrucciones.

Tras el pago, el importe de la recarga aparecerá automáticamente en su cuenta. El número de créditos disponibles también se muestra en la esquina superior derecha, junto a la opción «Cuenta».

5. Aspecto de la ventana del Creador de IA

La ventana del Creador de IA está dividida en dos partes. A la izquierda se encuentran las opciones de modelos de IA.

La mayor parte de la ventana la ocupa la vista previa de la imagen que se está modificando. En la esquina superior derecha se encuentra el icono de la cuenta de Comfy. Junto al nombre aparece la información sobre los créditos disponibles.

5.1. Panel izquierdo

Figura 18: Panel izquierdo relativo a las funciones de IA al utilizar el modelo de edición de imágenes

En la parte superior del panel izquierdo se puede seleccionar el tipo de modelo: «Edición de imagen» o «Aumento de resolución». Tras seleccionar el tipo de IA, hay que elegir el modelo concreto que se va a utilizar. En ambos casos hay variantes gratuitas y opciones de pago, que se indican con el símbolo del dólar ($) (Figura 16 y Figura 17).

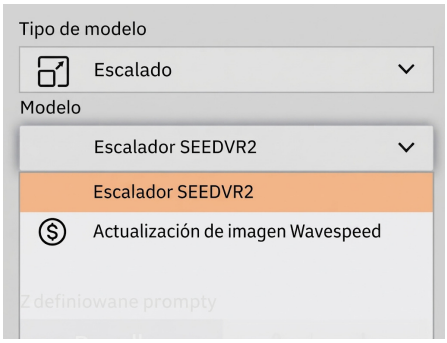


Figura 16 Modelos de escalado disponibles

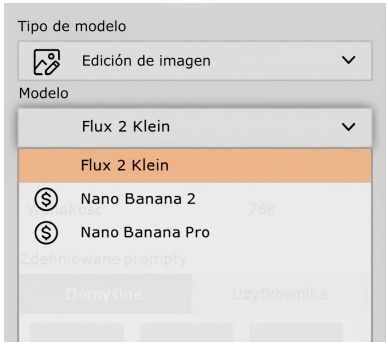


Figura 17: Modelos disponibles de «Edición de imagen»

A continuación, se muestran los ajustes disponibles para cada modelo. Estas varían en función del modelo seleccionado. Aquí se puede elegir, entre otras cosas, la resolución de la imagen generada y su tamaño.

En la parte central del panel izquierdo se encuentran las opciones de prompts. Un prompt (**instrucción para la IA**) es un texto en el que el usuario describe lo que el Creador de IA debe hacer con la imagen. Puede especificar tanto el alcance de los cambios como el aspecto esperado de la imagen final. Junto con el Creador se han puesto a disposición 21 prompts predefinidos. El usuario puede escribir su propio prompt y guardarlo posteriormente en lista. Más información al respecto más adelante en este manual.

Debajo de las opciones de prompts se encuentra el botón «Generar». Debajo de este se muestra el coste estimado de la operación en créditos. Si el usuario pasa el ratón por encima de este punto, se mostrará el coste estimado de los créditos utilizados en dólares.

5.2. Edición de imágenes

La edición de imágenes permite transformar la imagen seleccionada según las instrucciones del prompt.

Modelos disponibles:

- Gratuito: Flux 2 Klein
- De pago: Nano Banana 2 y Nano Banana Pro.

Debajo de las opciones hay una lista de indicaciones, divididas en predeterminadas y de usuario. La función incluye veintiuna indicaciones predeterminadas. Las indicaciones predeterminadas

se pueden editar para que se adapten al efecto que se desea obtener. Se muestran en la tabla siguiente.

Se recomienda utilizar las tres últimas indicaciones (Moodboard, Color RGB, Color RAL) solo en la versión de pago para obtener los efectos esperados.

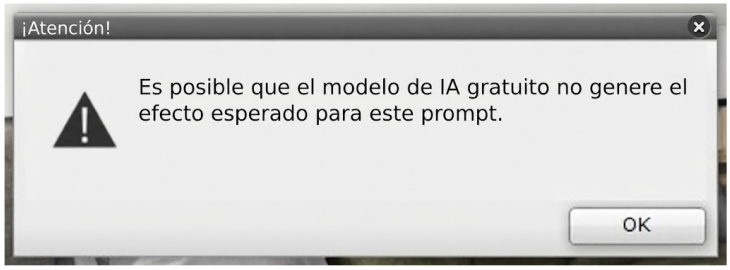
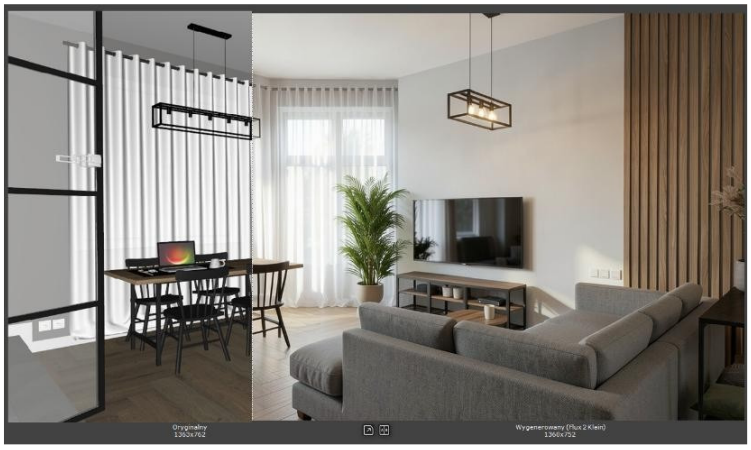
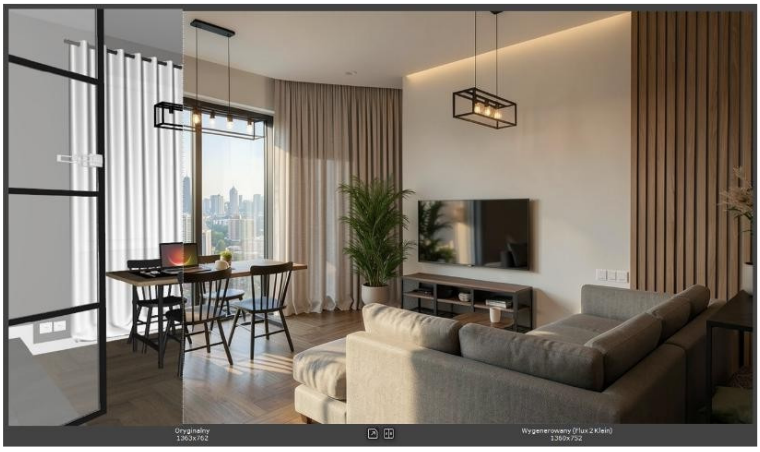
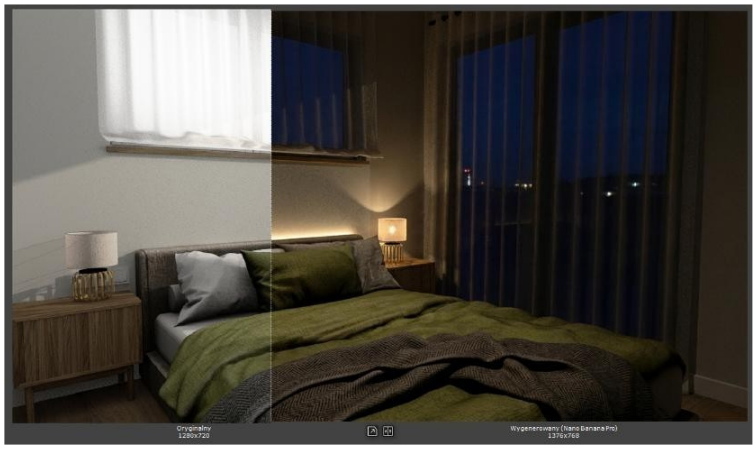
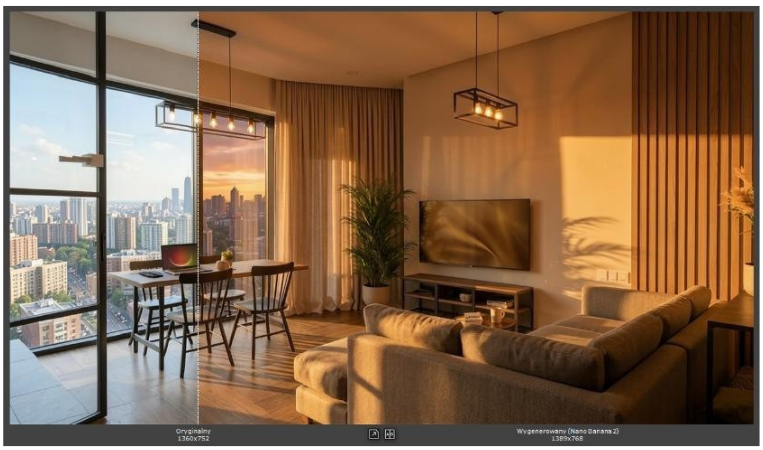
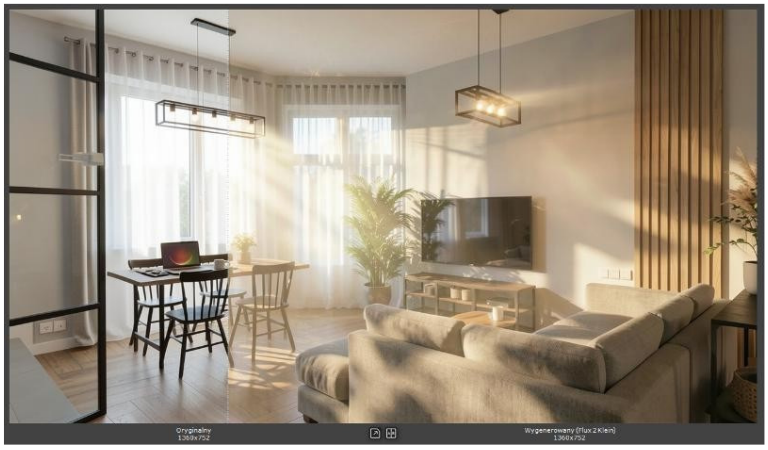
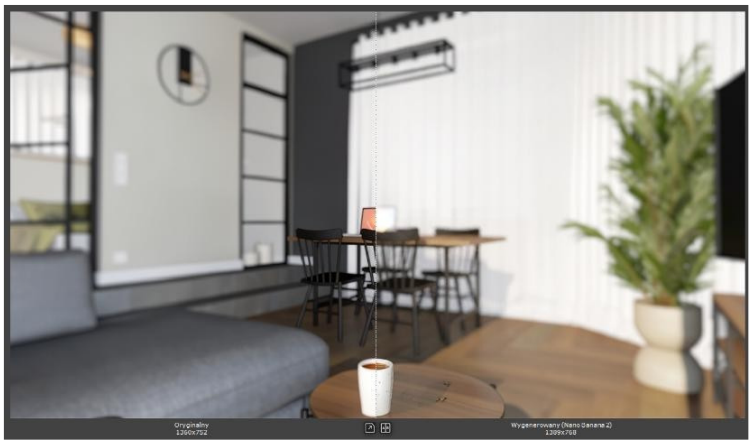
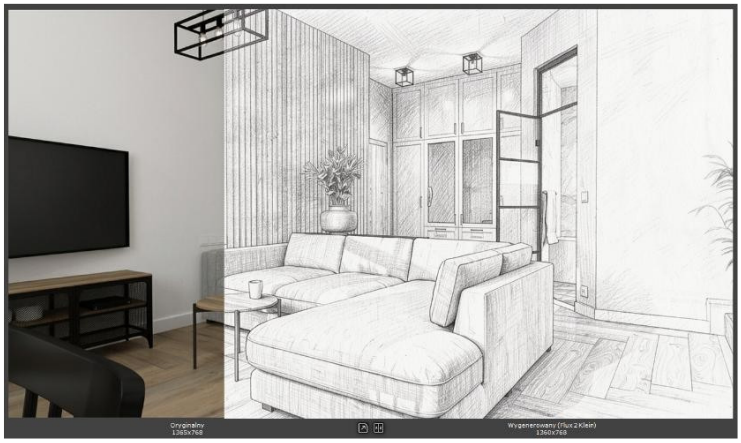
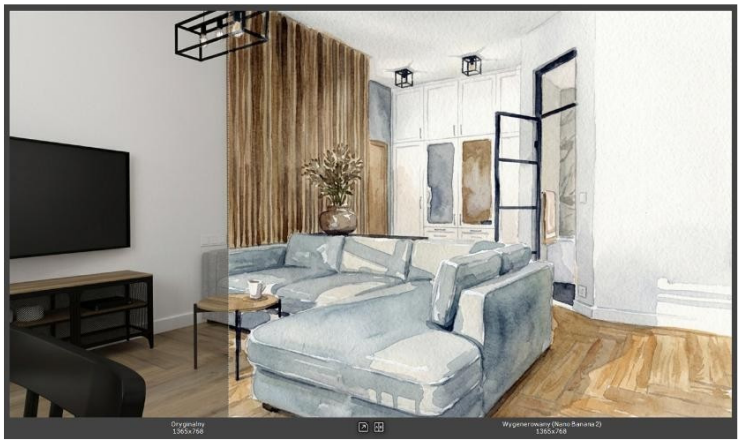
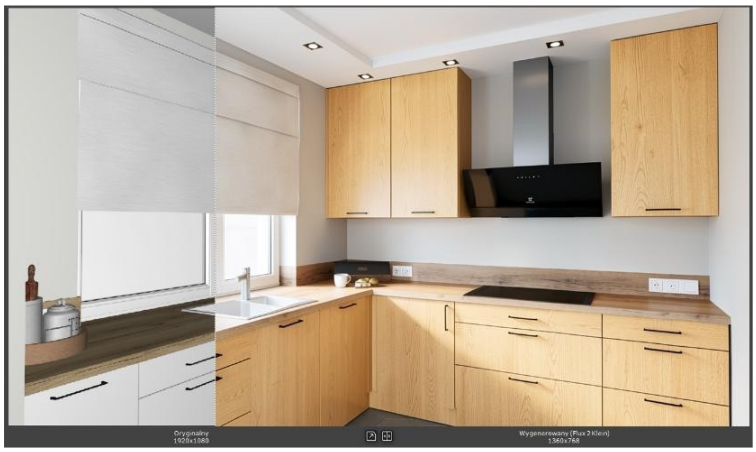
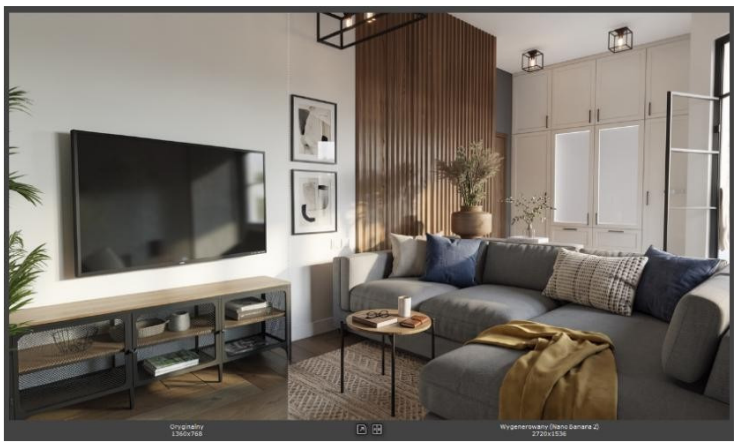


Figura 19: Mensaje sobre la posibilidad de que se produzcan errores al utilizar modelos gratuitos

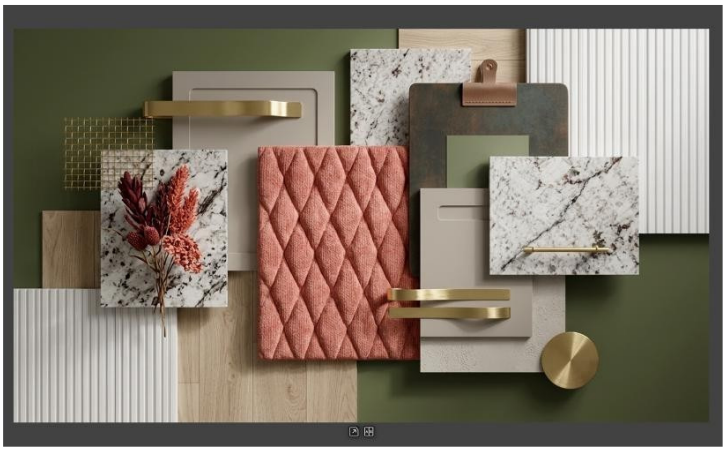
ID	Nombre del prompt	Descripción	Ejemplo
1	Fotorrealismo	Transformación de la imagen para que se parezca lo máximo posible a una fotografía.	
2	Perspectiva	Incorporación una vista concreta desde la ventana. Por defecto, es una vista de la ciudad.	

3	Mejora	Mejora de la calidad de la visualización.	
4	Noche	Cambio de la iluminación para una escena nocturna.	
5	Puesta de sol	Cambio de iluminación para que recuerde a una puesta de sol.	
6	Rayos	Añadir rayos de luz que atraviesen la ventana.	

7	Enfoque	Enfoque de la imagen centrado en un único objeto, situado en primer plano.	
8	Boceto	La imagen parece dibujado a lápiz.	
9	Acuarela	Simula haber sido pintado con acuarelas.	
10	Limpieza	Elimina todos los elementos del interior de la habitación, dejando solo las paredes, las puertas y ventanas.	

11	Cocina	Inserta una cocina.	
12	Frentes	Cambio de frentes. Por defecto, se cambia a madera en un tono cálido.	
13	Decoración	Añade elementos decorativos.	
14	Transformación	Cambio de fachadas y colores, cambio total del estilo de la estancia.	

15	Modernismo	Metamorfosis de una estancia en estilo modernista.	
16	Textura y color	Cambio de color de la textura.	
17	Calidad de la textura	Mejora de la calidad de la textura.	
18	Albedo de textura	Mejora de la textura en cuanto a luces y sombras.	

19	Moodboard	Creación de un moodboard basado en la imagen Recomendado en el modelo de pago.	
20	Color RGB	Cambio de color según la paleta RGB. Por defecto, está configurado en un tono claro de azul. Recomendado en el modelo de pago.	
21	Color RAL	Cambio de color según la paleta RAL. Por defecto, está configurado en gris. Recomendado en el modelo de pago.	

Crear y gestionar prompts propios

1. Escribe un prompt nuevo o edita uno predefinido.
2. Selecciona el icono del disquete situado sobre el texto del prompt.
3. En la ventana que se abre (Figura 20), asigna un título y revisa el contenido.
4. Los prompts guardados aparecerán en la lista **«Usuario»**.
5. Para editar o eliminar uno, haz clic con el botón derecho sobre su nombre y elige la opción correspondiente (Figura 21).

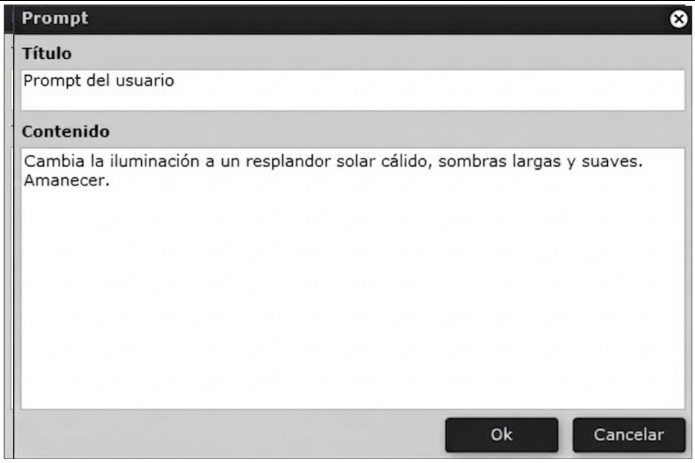


Figura 20: Guardar un prompt de usuario

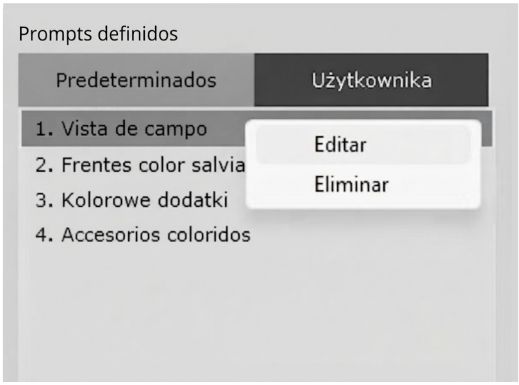


Figura 21 Lista de indicaciones de usuario con la

Una vez seleccionado el prompt, hay que pulsar el botón «Generar» para generar la imagen.

La imagen generada se mostrará en la parte central de la ventana.

5.3. Aumento de resolución

El upscaling consiste en ampliar una imagen de menor resolución a una de mayor resolución con la mejor calidad posible. Se puede utilizar para aumentar la resolución de la imagen generada en la visualización.

En el programa hay disponibles los siguientes modelos de escalado:

- Gratuito: SEEDVR2 Upscaler
- De pago: Wavespeed Image Update (SeedVR2 y Ultimate)

Al seleccionar este modelo, las opciones de las indicaciones aparecen desactivadas. En este modelo no se pueden utilizar.

Una vez seleccionado el modelo, hay que pulsar el botón «Generar» para generar la imagen. Una vez finalizados los cálculos, la imagen aparecerá en la parte central de la ventana.

Figura 22. Vista del panel izquierdo tras seleccionar el modelo de escalado

5.4. Imagen

La mayor parte de la ventana del «Creador de IA» corresponde a la vista previa de la imagen que se está editando. A su izquierda se encuentran las opciones para elegir el origen de la imagen:

- Vista actual de la visualización.
- Trazado de rutas.
- Última visualización creada.
- Material seleccionado.
- Archivo elegido por el usuario.

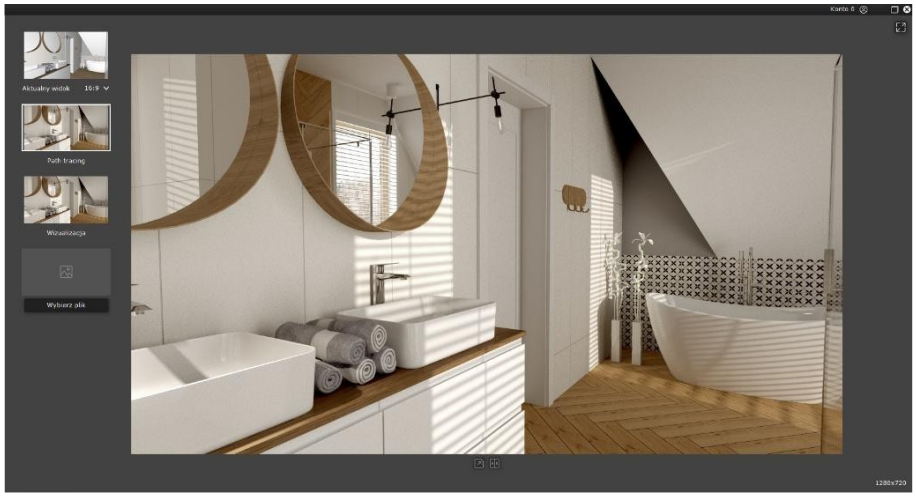


Figura 23. Vista de la parte central de la ventana del «Asistente de IA»

Al abrir el Asistente desde la pestaña «Materiales», se mostrará el material seleccionado. Si se accede a la función desde la pestaña «Renderizado», se mostrará la última vista generada.

Para abrir un archivo propio, hay que seleccionar la opción «Seleccionar archivo». En la ventana que se abre, hay que seleccionar la ubicación del archivo y, a continuación, confirmar la selección haciendo clic en «Abrir».

Figura 24: Escalado de la vista

Debajo de la miniatura «Vista actual», a la derecha de su título, se encuentra una lista desplegable con opciones de escala de la imagen (Figura 24). Son las siguientes: 4:3, 5:4, 8:5 y 16:9. El cambio de escala se actualiza automáticamente en la vista. Esto permite ajustar la imagen a las necesidades del usuario.

Debajo de la imagen hay dos controles:

- **«Ir a la imagen original»**: muestra la imagen antes de aplicar los cambios.

- **«Comparar la imagen creada con su fuente»**: permite desplazar una línea divisoria para comparar la imagen original, a la izquierda, con la generada, a la derecha (Figura 25).

aparecerá una línea discontinua que se puede desplazar para ver qué cambios se han producido en una zona determinada. A la izquierda se encuentra la imagen original y a la derecha, la generada. A continuación se muestra información sobre el tamaño de la imagen y el modelo utilizado para la imagen generada.

Figura 25: Vista con la opción «Comparar la imagen generada con su origen» activada

A la derecha de la ventana se encuentra el icono «Mostrar la imagen a pantalla completa». Abre la imagen a pantalla completa. En la esquina inferior derecha del recuadro gris aparece información sobre el tamaño de la imagen.

5.5. Panel inferior

En la parte inferior de la ventana se encuentran las opciones relacionadas con el guardado de las imágenes generadas. En la barra situada encima de las imágenes hay iconos relacionados con el guardado.

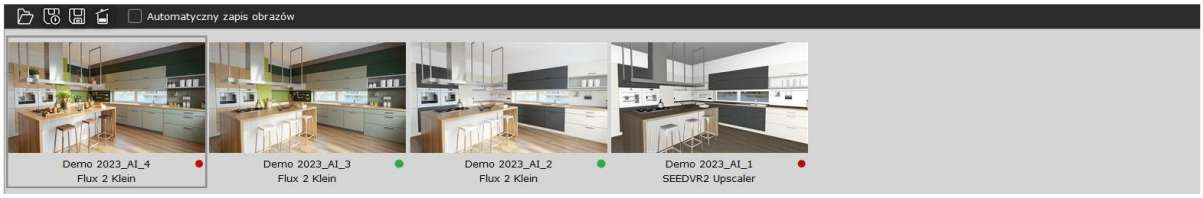


Figura 26. Vista de la ventana del Creador A: parte inferior de la ventana

Los iconos permiten realizar las siguientes acciones:

- **«Abrir la carpeta de visualización del proyecto»**: abre la carpeta donde se guardan las imágenes.
- **«Guardar los seleccionados en la carpeta de visualización»**: guarda rápidamente las imágenes elegidas con un nombre predeterminado y las añade a la lista inferior de renderizados.
- **«Guardar los seleccionados en la carpeta»**: permite elegir el nombre y la ubicación del archivo.
- **«Eliminar los seleccionados»**: elimina las imágenes generadas.

Si activas **«Guardar imágenes automáticamente»**, las imágenes nuevas se guardarán directamente en la carpeta de visualización del proyecto.

El icono «Guardar los seleccionados en la carpeta» permite elegir el nombre del archivo y la carpeta en la que se guardará la imagen generada. El último icono «Eliminar los seleccionados» elimina las imágenes

generadas. Al marcar la opción «Guardar imágenes automáticamente», las imágenes generadas se guardarán automáticamente en la carpeta de visualización del proyecto.

A continuación, se muestran las miniaturas de las imágenes generadas (Figura 26). El punto rojo junto a la imagen indica que esta no se ha guardado. Una vez guardada, el punto cambia a color verde.

Los efectos de los prompt introducidos se aplican a la imagen que está seleccionada en la lista de imágenes, pueden ir aplicándose sucesivos prompts a cada imagen resultante o podemos retroceder en el tiempo seleccionando una imagen anterior para volver a partir de ella.

6. Generación de imágenes

En el Asistente hay dos tipos de modelos: edición de imágenes y aumento de resolución. El usuario puede utilizar las indicaciones propuestas o crear las suyas propias. Las indicaciones se pueden introducir en cualquier idioma.

Para generar una imagen, hay que seleccionar la opción «Generar», situada en la parte inferior izquierda de la ventana. A continuación, se ofrece información sobre el coste de generar la imagen. En los modelos gratuitos, el coste es 0. En los modelos de pago se indica en créditos. Si pasas el cursor por encima de este campo, se mostrará el coste estimado de los créditos utilizados en dólares (Figura 27).

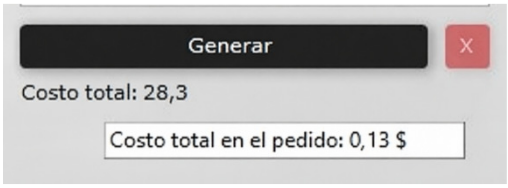


Figura 27: Coste de generación

Nota: La velocidad y la calidad de las imágenes generadas dependen del modelo seleccionado y de las prestaciones del equipo del usuario. La misma indicación utilizada dos veces puede dar dos resultados diferentes.

Si el usuario no dispone de créditos suficientes para generar una imagen, aparecerá este mensaje debajo del botón «Generar».

Figura 28: Aviso de saldo insuficiente

En caso de que el equipo del usuario no disponga de suficiente memoria RAM libre, aparecerá un mensaje con esta información (Figura 29). Esto puede provocar una ralentización o el bloqueo del equipo. El programa también preguntará si se desea guardar el proyecto (Figura 30). Una vez guardado el proyecto, el programa no volverá a mostrar estos mensajes hasta que se cierre la ventana del «Asistente de IA».

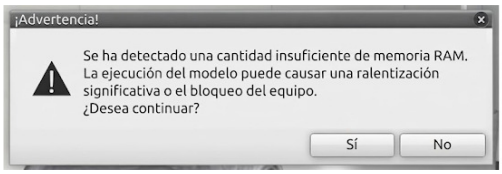


Figura 29: Mensaje sobre memoria RAM insuficiente

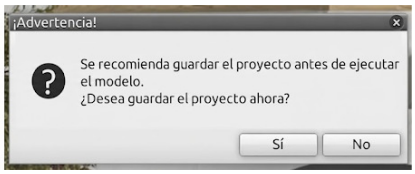


Figura 30: Mensaje con la recomendación de guardar el proyecto

6.1. Materiales

El Creador permite mejorar el aspecto de los materiales. El programa ofrece tres opciones para mejorar la calidad de los materiales: «Textura de color», «Textura de calidad» y «Textura de albedo». Para editar los materiales en el Creador, hay que acceder a él desde la pestaña «Materiales» con la textura que se desea modificar seleccionada.

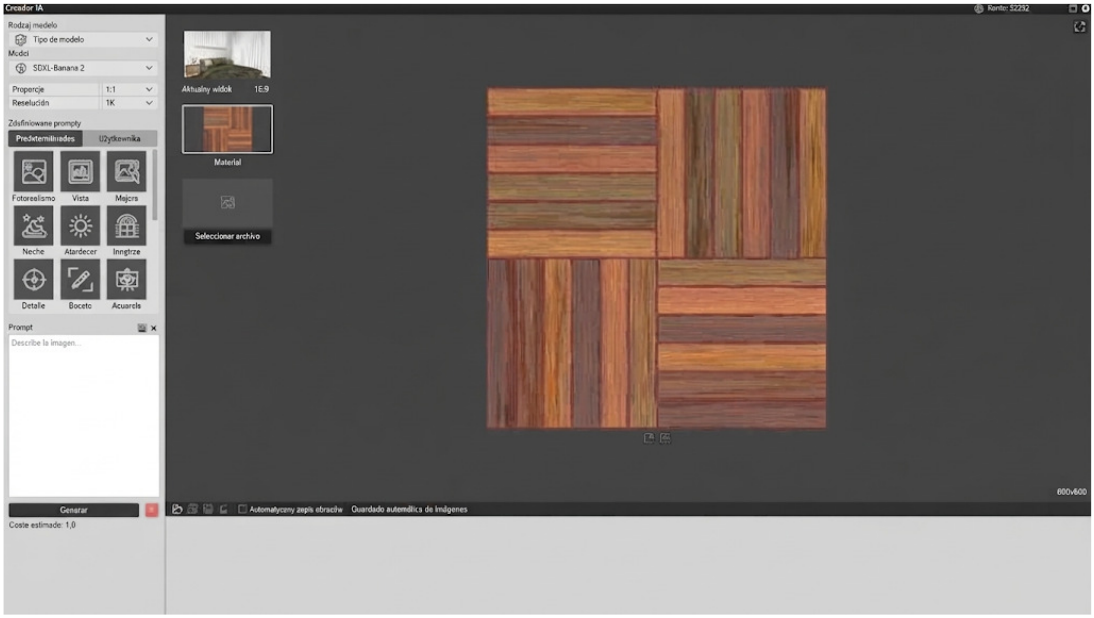


Figura 31. Vista del material en la ventana del Creador

Una vez mejorado el material, hay que guardarlo y, a continuación, añadirlo como material de uso.

7. Salir de la función

Para salir del Creador de IA, hay que seleccionar el icono X situado en la esquina superior derecha de la ventana. Si el usuario no ha guardado todas las imágenes generadas, se le informará de ello. Al seleccionar la opción «Sí», la ventana se cerrará y las imágenes generadas se perderán.

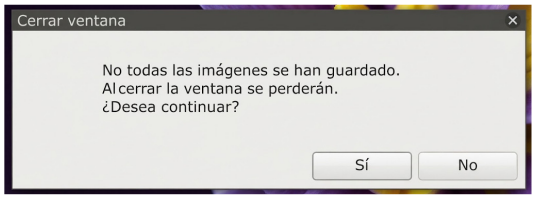


Figura 32: Mensaje sobre imágenes no guardadas