

**GOLDEN THIEF STUDIO y OBLIVION
PRESENTAN:**

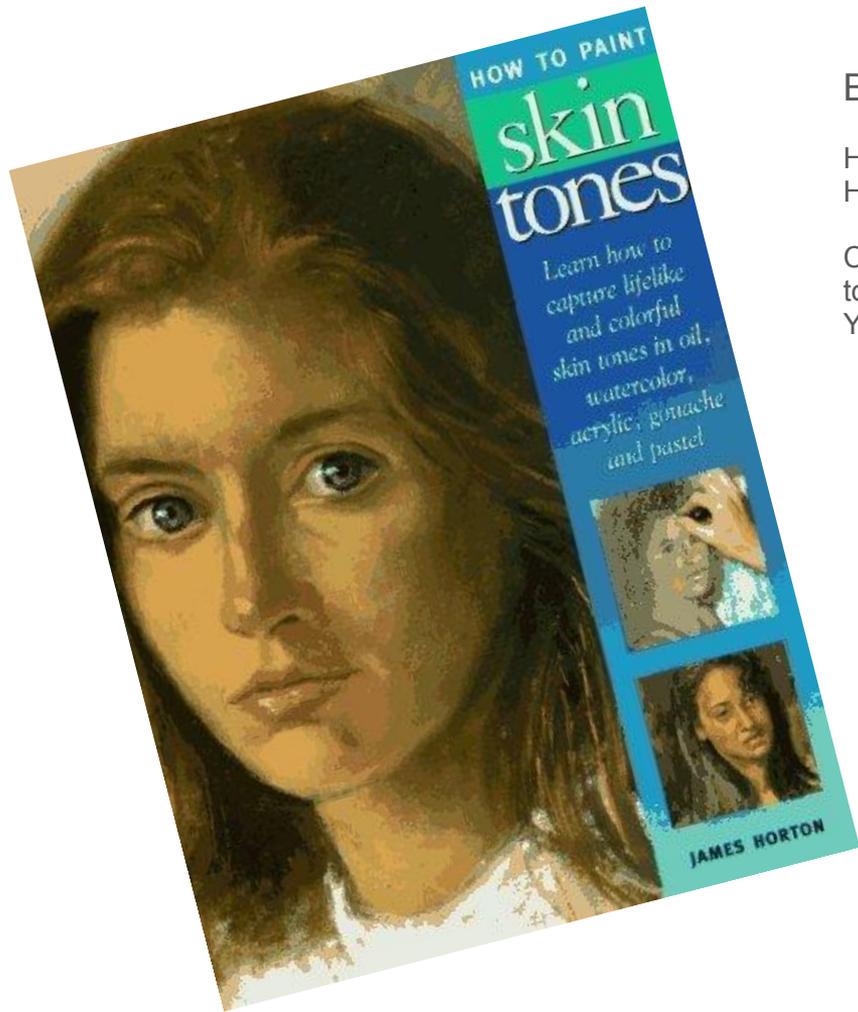


**TALLER
DE PINTURA
DE MINIATURAS**



PIEL HUMANA

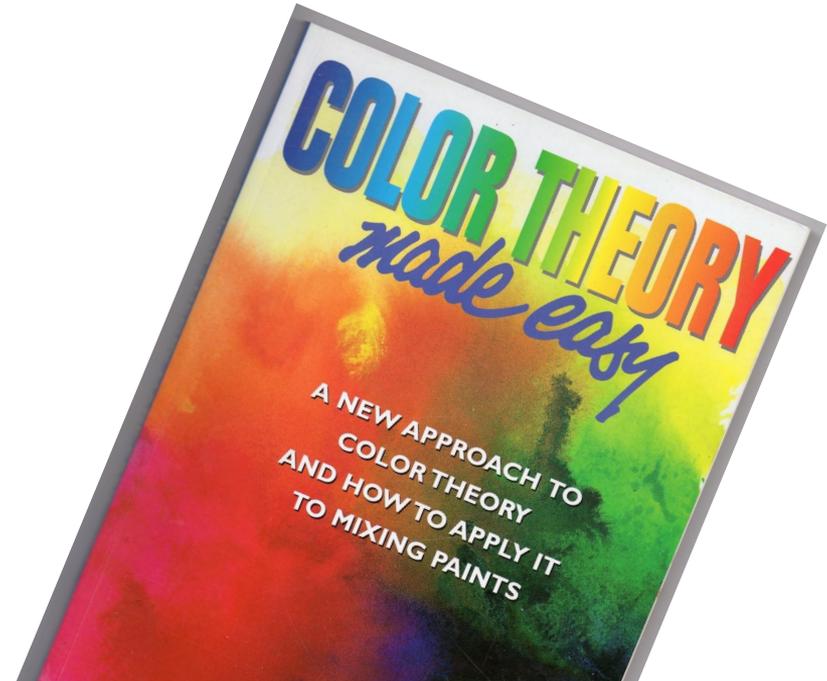




Bibliografía:

How to paint skin tones. James Horton ; consultant ed. Hazel Harrison. North Light Books. Londres, 1995.

Color Theory made easy. A new approach to color theory and how to apply it to mixing paints. Jim Arnes. Ed. Watson Guptill. New York, 1996.

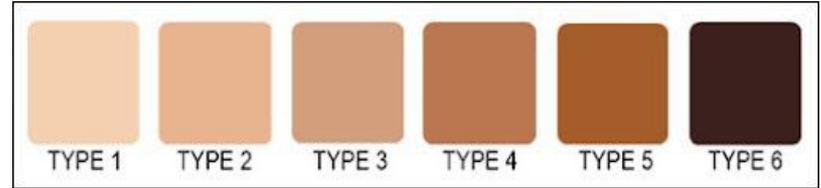


Colores de piel

Los fototipos de Fitzpatrick son una clasificación dermatológica que mide la respuesta de la piel a la radiación ultravioleta.

Esta clasificación fue desarrollada en 1975 por el Dr. Thomas B. Fitzpatrick, un dermatólogo estadounidense, con el objetivo de evaluar el riesgo de daño solar y de enfermedades de la piel como el cáncer.

Existen 6 fototipos en la escala que van del más claro (tipo 1) al más oscuro (tipo 6).





COLOR THEORY FOR ARTISTS

THE OPTIMAL COLOR WHEEL SYSTEM FOR PAINTING



HIGH CHROMA

GET THE COMPLETE PAINTING COURSE

MEDIUM CHROMA

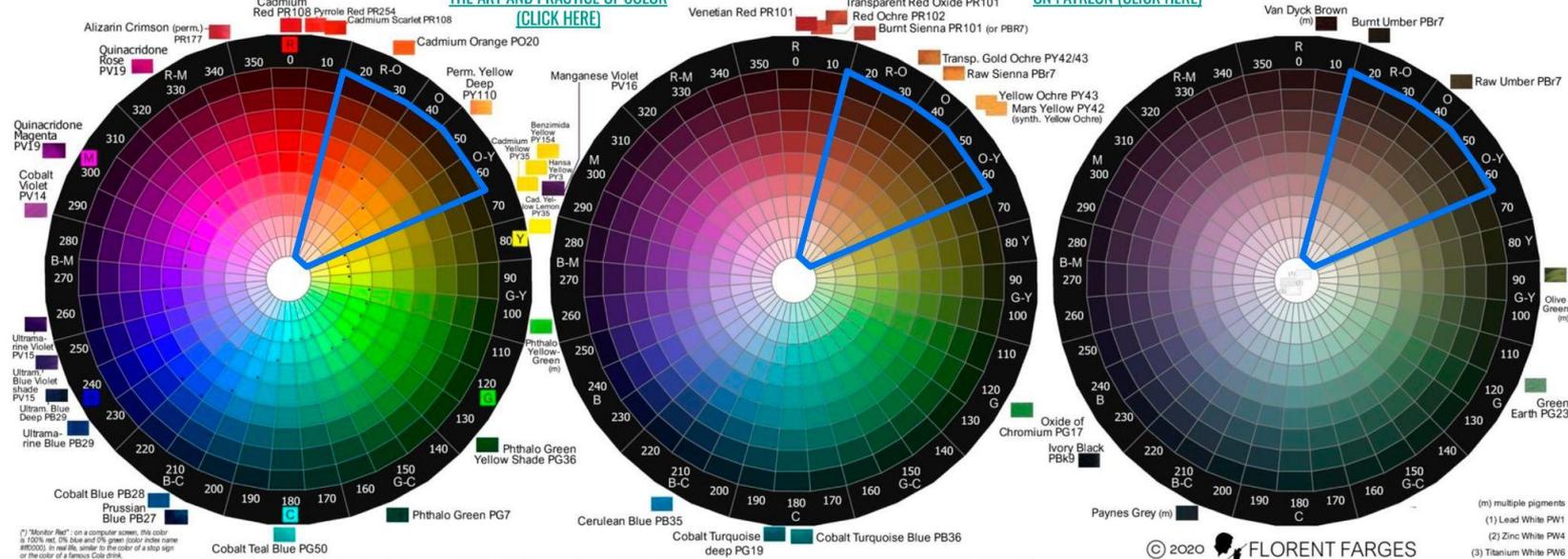
SUPPORT FLORENT'S WORK

LOW CHROMA

[THE ART AND PRACTICE OF COLOR](#)

[\(CLICK HERE\)](#)

[ON PATREON \(CLICK HERE\)](#)



(*) "Monitor Red" on a computer screen, this color is 50% red, 5% blue and 45% green (color code name #FF0000). In real life, similar to the color of a stop sign or the color of a famous Cola drink.

PICK COLOR STRINGS IN THE WHEELS, MIX AND ADJUST ON YOUR PALETTE



HUE Six main hues: Red, Yellow (Y), Green, Cyan (C), Blue and Magenta.

CHROMA pure red, neutral grey

VALUE

© 2020 FLORENT FARGES

Al ubicar los fototipos dentro del círculo cromático podemos observar que todos se encuentran dentro de los tonos naranjas.

Existen muchas formas y muchas paletas de color para pintar piel. En este ejercicio utilizaremos una paleta limitada de cuatro colores que nos da la posibilidad de conseguir todos los tonos de piel.



**Verde con
tendencia
al azul**



**Rojo con
ligero matiz
azul**



**Naranja que sea
más amarillo
que rojo**



Blanco

Lamentablemente las compañías de pintura para modelismo rara vez enlistan los pigmentos utilizados en sus fórmulas y la mayoría se fabrica en base a combinaciones de varios pigmentos lo que dificulta encontrar los tonos exactos.

A base de prueba y error logré encontrar un par de combinaciones que dan muy buenos resultados:



VALLEJO:

Azul Verde (Model Color) 70.808

Sangre Escarlata (Game Color) 72.106

Naranja Claro (Model Color) 70.911

Blanco Calavera (Game Color) 72.001

AK 3Gen:

Turquesa AK11171

Blood Red AK11089

Volcanic Yellow AK11042*

Ivory AK 11004*

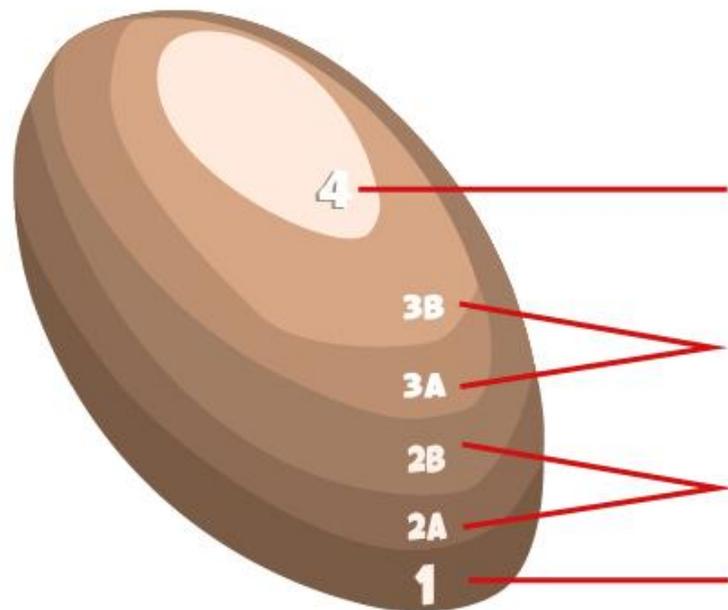
* En el caso de las pinturas AK el resultado tiende muy facilmente a los amarillos debido a la falta de más pigmento rojo en el volcanic yellow y al matiz amarillento del Ivory.

En caso de que se quisiera oscurecer aún más el tono de piel podría utilizarse una pintura con **siena quemado**.

Consejos al momento de pintar.

- 1.- Utilizaremos la técnica de Layering (pintura por capas**
- 2.- Recuerda que el principal objetivo es acentuar el volumen del modelo**
- 3.- Intenta aislar cada músculo pintando su volumen individualmente.**
- 4.- AL MEZCLAR LOS COLORES USA EL ROJO COMO BASE.**

MEZCLA 4 COLORES PARA APLICAR 6 CAPAS



Luz Máxima

Mismo color diluido
(Transparencia)
aplicado dos veces

Mismo color diluido
(Transparencia)
aplicado dos veces

Sombra Máxima

