

Paintomic

DOSSIER DE PRENSA

OCTUBRE DE 2026

Mira con atención. Pinta con confianza.

Una herramienta de observación para pintores, ilustradores y artistas que trabajan con materiales reales.

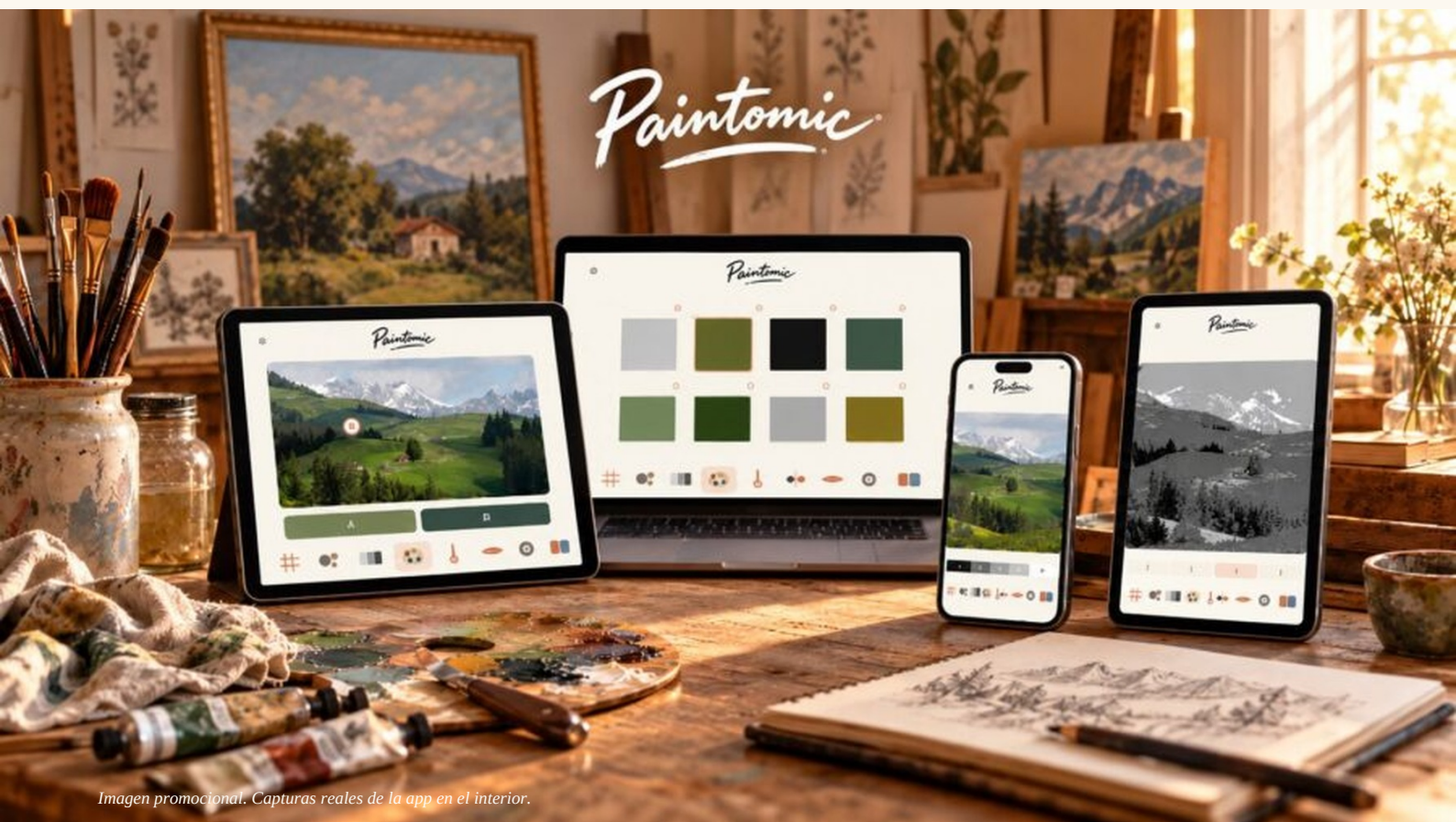


Imagen promocional. Capturas reales de la app en el interior.

Herramientas digitales para
pintar en el mundo real.

POR MIGUEL TANCO

01 / LA IDEA

Tu mirada. Tus decisiones. Tu pintura.

Paintomic es una herramienta de observación, no una app para pintar digitalmente. Ayuda al artista a estudiar un motivo y tomar decisiones mientras dibuja y pinta con sus propias manos.

Parte de una fotografía tomada del natural o de una imagen de tu dispositivo. Centra la atención en una cuestión visual, compara lo que revela la app con lo que ves y vuelve al motivo. La pantalla se convierte en otro instrumento de trabajo.



Observa

Mira las relaciones generales antes de detenerte en los detalles.



Compara

Contrasta formas, valores y colores con tu propia observación.



Pinta

Usa la información para decidir sobre el papel o el lienzo.

CINCO TÉCNICAS PARA TRABAJAR CON MATERIALES REALES



Óleo



Acuarela



Gouache



Lápices



Mixed media

02 / PRIMEROS PASOS

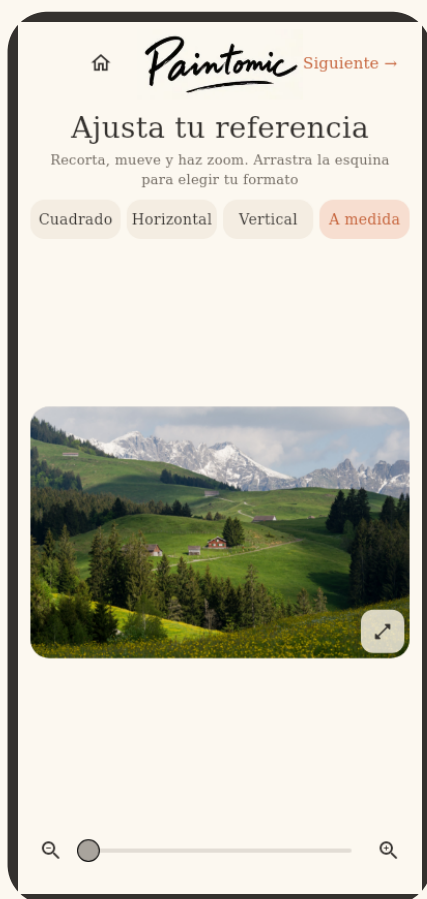
De la referencia a la pintura.

Elige tu técnica, prepara la referencia y abre la herramienta que necesites. Una comprobación visual rápida puede ayudarte a tomar una decisión concreta sobre el lienzo.



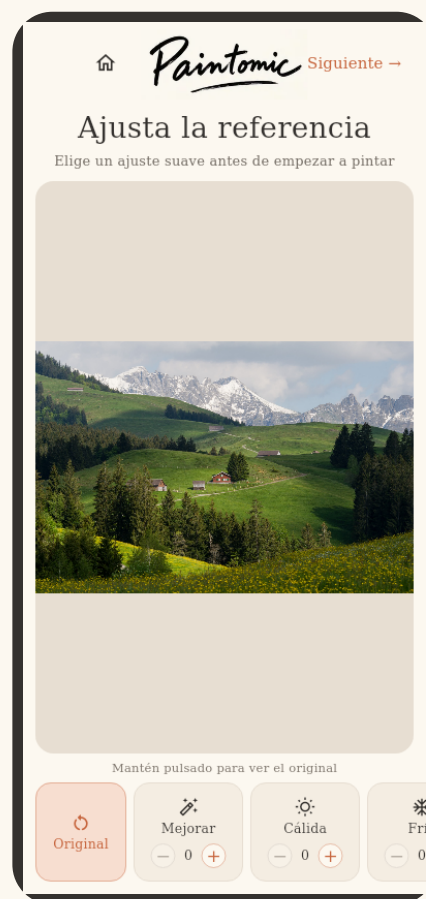
01. Elige la técnica

Óleo, acuarela, gouache, lápices o mixed media. Empieza con la cámara o con una imagen de tu dispositivo.



02. Encuadra el motivo

Recorta en formato cuadrado, horizontal, vertical o libre. Amplía y desplaza la referencia para encontrar tu composición.



03. Ajusta y compara

Ajusta suavemente la calidez, el frío, la luminosidad o las sombras. Mantén pulsado para comparar con el original y guarda la referencia ajustada.

03 / VALORES Y MASAS

Observa la estructura antes que el detalle.

Separa el motivo en grandes formas y en una estructura clara de luces y sombras. Paintomic facilita la comparación de estas relaciones antes de trasladarlas a la pintura.



La referencia

Parte del motivo tal como aparece en la fotografía.



Masas

Elige agrupaciones de formas grandes, medianas o pequeñas.



Valores

Reduce la referencia a 2, 3, 4 o 5 niveles de valor.

Empieza por las grandes relaciones.

Masas te ayuda a plantear las grandes formas. Valores te permite organizar la estructura tonal. Usa ambas para un pequeño estudio y compara el resultado con tu primera impresión del motivo.

04 / COMPOSICIÓN

Encuentra la forma de tu pintura.

Usa las guías para comprobar posiciones y proporciones. Después, decide qué distribución funciona mejor para tu pintura.



Cuadrícula

Ajusta la cuadrícula de 2 a 12 divisiones para comparar posiciones y proporciones.

Tercios

Estudia las grandes divisiones y la posición de los elementos principales con la guía de tercios.

Cuadrícula áurea

Estudia una división áurea adaptada al rectángulo real de la referencia. Refleja la guía en horizontal o en vertical.

Una mirada nueva

Refleja la referencia en horizontal o en vertical para revisar una composición familiar. Usa Entornar para reducir el detalle y ver la estructura general.

05 / RELACIONES DE COLOR

Comprende el equilibrio del color.

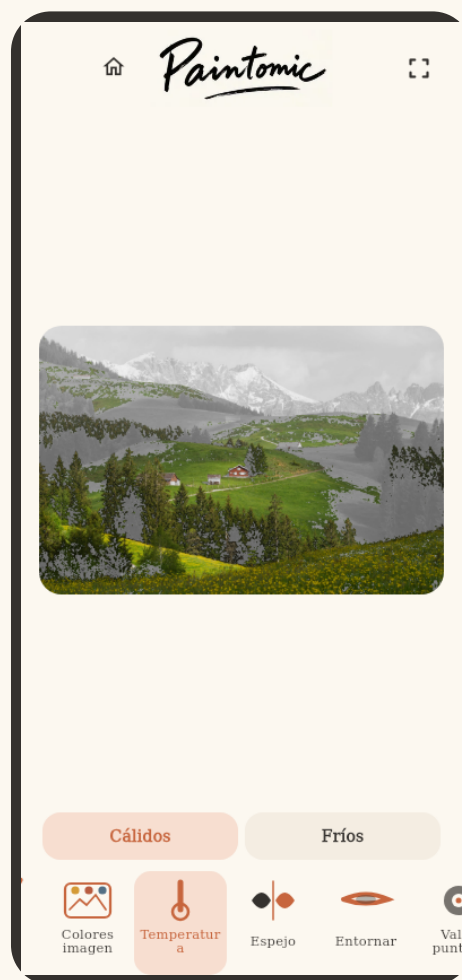
Estudia los colores presentes en la referencia, su presencia relativa y la relación entre las zonas cálidas y frías.



Colores imagen

Explora selecciones reducidas, vivaces, cálidas, frías o personalizadas. Compara cuánto ocupa cada color: grandes áreas y pequeños acentos.

Las proporciones describen áreas de la imagen, no cantidades de pintura para una mezcla.



Temperatura

Aísla zonas cálidas o frías. Compara su distribución con el original y considera cómo trasladar esas relaciones a la pintura.

06 / TU PALETA FÍSICA

Tus colores físicos, dentro del proceso.

Mi paleta trabaja con colores físicos elegidos por su nombre. Selecciona Básica, Zorn o Personalizada y usa esos colores para explorar mezclas. Disponible para óleo, gouache y mixed media.

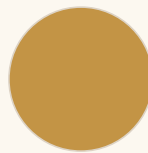
BÁSICA / DIEZ COLORES POR NOMBRE



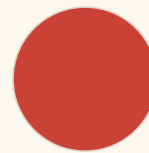
Amarillo cadmio
pálido



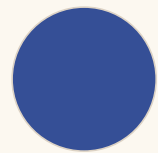
Verde viridiano



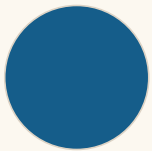
Ocre amarillo



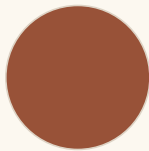
Rojo cadmio



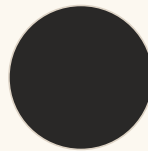
Azul ultramar



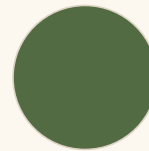
Azul ftalo



Tierra de Siena
tostada



Negro marfil



Verde vejiga



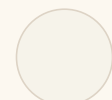
Blanco de titanio

PERSONALIZADA

Parte de los colores de la paleta Básica y añade o elimina colores por su nombre. Busca en un catálogo de 95 colores de pintura, traducidos a los seis idiomas de la app. Tu paleta sigue siendo editable.

ZORN

Una selección de cuatro colores: Ocre amarillo, Rojo cadmio, Negro marfil y Blanco de titanio.



Las muestras utilizan las referencias digitales de la app. La prueba definitiva se hace con pintura real.

07 / ESTUDIA UN COLOR Y MÉZCLALO

Un color. Un punto de partida práctico.

Selecciona un punto con Color puntual o elige un color detectado en la imagen.
Explora una mezcla sugerida con la paleta Básica, Zorn o tu propia paleta física.



UN EJEMPLO DE LA APP



Verde vejiga

80%



Amarillo cadmio pálido

20%

Las proporciones sugeridas son una aproximación digital. Prueba una pequeña muestra con tus pinturas, compárala con el motivo y ajusta la mezcla mientras trabajas.

Si la paleta Personalizada necesita apoyo, la app puede señalar colores adicionales de la paleta Básica en su sugerencia.

08 / EN EL CABALLETE

Prepara tu posición de trabajo.

Abre Preferencias, después Caballete y Equilibrar caballete. Apoya el dispositivo de forma estable contra el caballete o el tablero para medir su equilibrio e inclinación.



Equilibrio horizontal

Comprueba el equilibrio del tablero o caballete con el nivel de burbuja. El ángulo de trabajo depende de la técnica y de tu manera de pintar.

Inclinación respecto a la vertical

**Horizontal****Vertical**

0° corresponde a la vertical y 90° a la horizontal. Una lectura de 5° o 10° indica una leve inclinación respecto al eje vertical.

Preferencias de trabajo. Mantén la pantalla encendida, controla la rotación automática y retoma tu última sesión. El tutorial está disponible en Inicio y Preferencias.

09 / GUÍA DE FUNCIONES

Todas las herramientas, de un vistazo.

01 Referencia y encuadre

Cámara o fototeca; recorte cuadrado, horizontal, vertical o libre; ampliación y posición.

02 Ajustes de referencia

Mejora, calidez, frío, luminosidad y sombras. Compara con el original y guarda en el dispositivo.

03 Cuadrícula y composición

Cuadrícula ajustable, tercios y cuadrícula áurea adaptada al formato de la referencia.

04 Masas

Agrupaciones de formas grandes, medianas o pequeñas para estudiar la estructura general.

05 Valores y Valor puntual

Reducción a 2-5 valores y medición puntual en una escala tonal sencilla de cinco niveles.

06 Colores imagen

Selecciones reducidas, vivaces, cálidas, frías o personalizadas; presencia relativa de los colores.

07 Mi paleta

Paletas físicas Básica, Zorn y Personalizada para óleo, gouache y mixed media.

08 Color puntual y mezclas

Selecciona un color y explora mezclas aproximadas y proporciones con una paleta física.

09 Temperatura

Compara las zonas cálidas y frías de la referencia.

10 Espejo y Entornar

Reflejos horizontales y verticales y tres niveles de desenfoque para revisar formas y valores.

11 Monocromo

Estudios monocromos en blanco y negro, cálidos o fríos.

12 Comparar color

Compara dos puntos por luminosidad, temperatura y saturación relativas.

13 Pantalla completa

Amplía la referencia en las herramientas compatibles y conserva los marcadores puntuales necesarios.

14 Caballete y continuidad

Nivel de burbuja e inclinación; última sesión, preferencias de pantalla y rotación, tutorial.

10 / EL CREADOR

Por Miguel Tanco.

Autor. Ilustrador. Docente.
Creador de Paintomic.

Miguel Tanco es un autor e ilustrador español afincado en Milán. Ha publicado más de 60 libros y enseña ilustración mediante cursos y talleres creativos en Europa.



¿POR QUÉ PAINTOMIC?

Más trabajo hecho por manos humanas.

Tanco creó Paintomic para ayudar al artista a observar con atención, practicar y crear por sí mismo. La tecnología digital participa como un instrumento más de trabajo, junto a los colores, los pinceles, el papel y el lienzo.

Su intención es mantener la observación y el criterio humano en el centro: salir, mirar el mundo, dibujar, pintar y aprender a través de la experiencia de crear.

migueltanco.com

proyectosilustrados.es

11 / INFORMACIÓN DE PRENSA

Paintomic. Los datos.

PRODUCTO	Una app de observación y análisis de referencias para pintores e ilustradores.
PLATAFORMAS	Móviles y tabletas Android; iPhone y iPad.
TÉCNICAS	Óleo, acuarela, gouache, lápices y mixed media.
IDIOMAS	Inglés, español, francés, italiano, alemán y chino. Selección de idioma dentro de la app.
REFERENCIA	Una nueva fotografía con la cámara o una imagen de la fototeca del dispositivo.
PROCESAMIENTO	El análisis se realiza en el dispositivo. La última sesión y las preferencias de paleta se guardan localmente.
VERSIÓN ACTUAL	1.4.2 / Octubre de 2026. Pruebas previas al lanzamiento en TestFlight y pruebas cerradas de Google Play.
PRECIO PREVISTO	4,99 €. Los precios regionales y los requisitos finales del dispositivo y del sistema aparecerán en las fichas de las tiendas.

PARA PRENSA

Paintomic ayuda a pintores e ilustradores a observar, simplificar y comparar un motivo antes y durante el dibujo y la pintura. A partir de fotografías, permite estudiar composición, formas, valores y color, preparar paletas físicas y explorar mezclas aproximadas. Creada por el autor e ilustrador Miguel Tanco, la app propone la tecnología digital como un instrumento de trabajo que mantiene la mirada y las decisiones del artista en el centro.

CONSULTAS DE PRENSA, ENTREVISTAS Y DEMOSTRACIONES

info@paintomic.com

paintomic.com/app