Los colores de la piel pueden ser infinitos, si se parte del hecho de que genéticamente no existe la posibilidad de dos seres humanos iguales, por tanto se pueden tomar muestras de piel, muchas muestras, y hacer un promedio de cuales serian los colores más comunes estableciendo así un marco en el cual se pueden tener muchos rangos, tal vez los suficientes para hacer una evaluación entre las mismas muestras de cuál es el más cercano para filtrar todo tipo de color de piel. El algoritmo propuesto trata de ser una herramienta de evaluación para los diferentes tipos de color de piel. El algoritmo se vale de las componentes digitales de los cuadros a color, R (rojo), G (verde), B (azul), para hacer cálculos de parentesco entre diferentes muestras, el algoritmo está constituido de la siguiente forma:

Siendo IM la matriz de una imagen con componentes R, G, B y de dimensiones (W, H, 3), donde W es el ancho de la imagen, H es la altura de la imagen, se puede establecer un parámetro de una porción de la misma para ser comparada con el resto de la imagen y filtrar (eliminar) aquellas componentes que no coincidan con los parámetros. El parámetro que se utiliza se define por una ecuación que genera una nueva matriz RGB, IM2, de le siguiente forma, **IM2[R,G,B] = [ (IM[R]/IM[G]), (IM[R]/IM[B]), (IM[G]/IM[B]) ].** Para poder llegar a conseguir parámetros fieles se deben recopilar imágenes con personas de diferentes tipos de color de piel y tomar muestras de piel de cada una, aplicar la ecuación, definir los valores máximos y mínimos de cada componente nueva, es decir, las componentes RGB de IM2,