

## Escala de Cinza

O desenho em escala de cinzas é, academicamente, o mais clássico. É o desenho, do início ao fim, feito com grafite sobre papel, explorando os valores de iluminação e tons de cinza.

É relativamente tranquilo alcançarmos resultados legais com essa técnica mas seu domínio requer muito tempo de experimento e estudo.

Assim como a renderização com alto contraste, podemos trabalhar sobre a imagem com linhas de contornos já definidos, mas podemos também trabalhar sem contornos, deixando as formas delimitadas apenas por contrastes.

O estilo realista de desenho se relaciona intimamente com a escala de cinza e com o trabalho com valores de iluminação. Não costuma utilizar contornos e investe em técnicas de sombreamento refinadas, de forma que as transições entre os tons fiquem mais naturais e fluidas quanto possível. Para isso, é comum se utilizar grafites diferentes, dos mais suaves aos mais pigmentados, e trabalhar com várias camadas de rasura, eventualmente esfumando com instrumentos como esfuminhos, blenders ou a própria ponta do dedo.

Criei um [board no pinterest \(https://pin.it/4zqt3m2fkznd2g\)](https://pin.it/4zqt3m2fkznd2g) com inspirações para este estilo. Coloquei referências que vão de Escher - um artista que experimentou muito com ângulos, geometria, distorções e perspectiva, e usou bastante escala de cinzas - a Alex Ross, um ilustrador de quadrinhos de heróis que fez muitos estudos em grafite para suas graphic novels pintadas a óleo.