



```
void pincel(float x, float y, int c, int p){
  int lineas = round(random(5, 20));
  for(int i = 0; i <= lineas; i++){
    float h = hue(c) + 20;
    float s = saturation(c) + 50;
    float b = brightness(c) + 10;
    pushMatrix();
    {
      translate(x,y);
      noStroke();
      smooth();
      fill( h,s,b,100);
      rotate(0.5);
      float pa = random(2,p*3);

      bezier(random(-p,p),random(-p,p),2*pa,2*pa,40,pa,pa,pa);

    }
  }
}
```

El pincel compuesto un una cantidad de "bezier" que está entre 5 y 20. Con una rotación de 0.5, saturación alterada y un espacio de 8 crea este pincel que da el aspecto de una pintura hecha con lapices de colores.