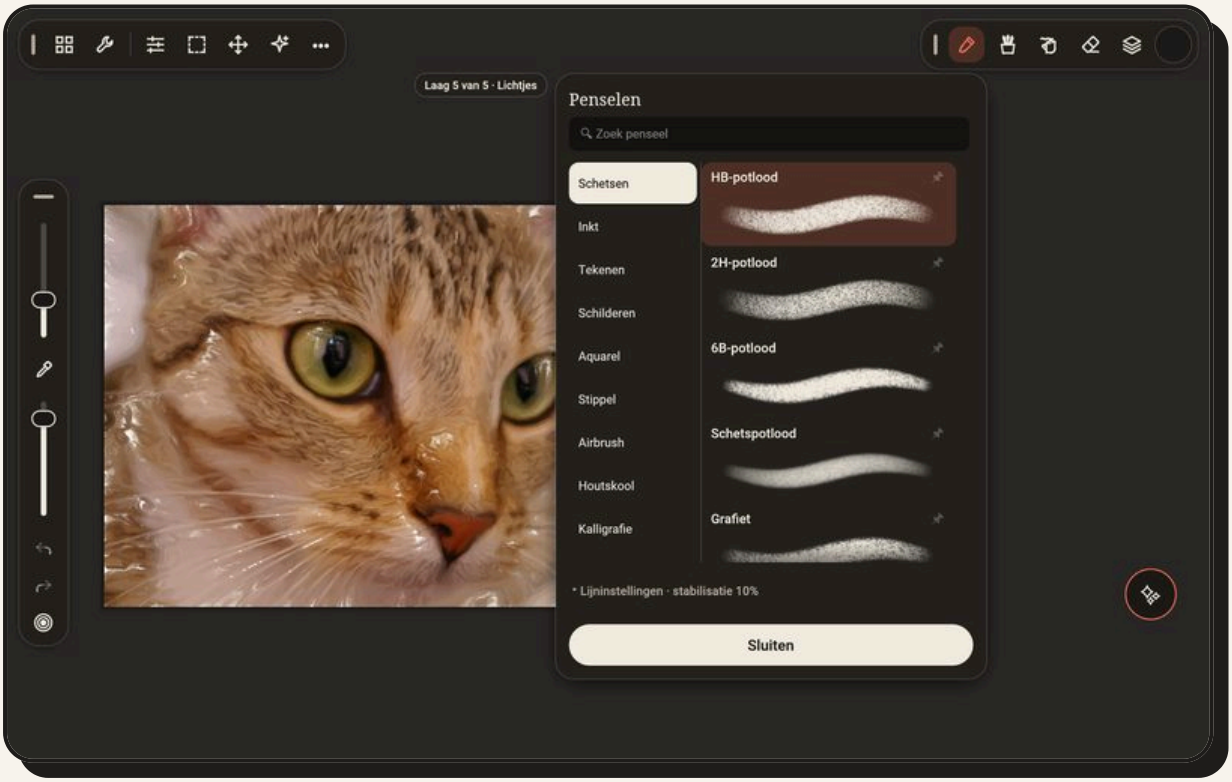
2create

Handbuch

Zeichnen und Malen auf Tablet, Laptop und im Browser

Version 0.23.129 · 25 November 2026



2create.sumiapps.eu/de/ · BBJL B.V.

Inhalt

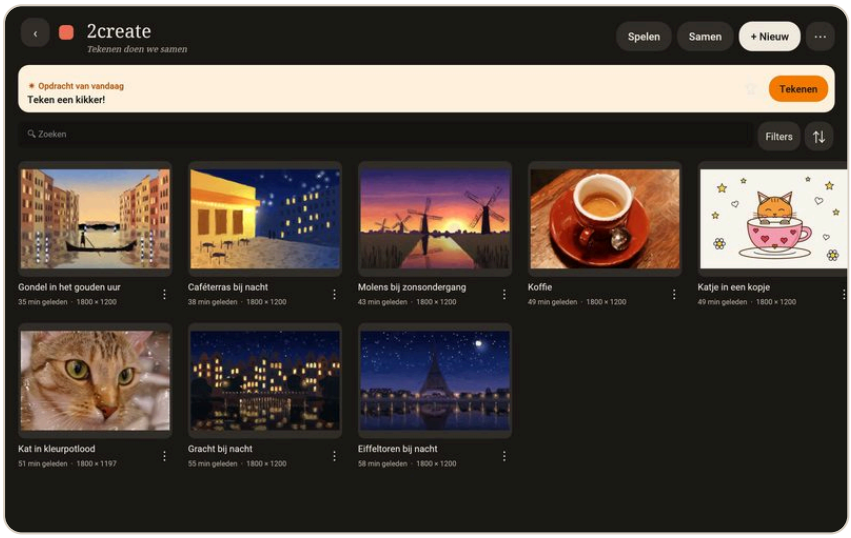
1	Deine erste Zeichnung	3
2	Gesten	4
3	Farbe wählen	5
4	Mit Ebenen arbeiten	6
5	Auswählen und verschieben	6
6	Zeichenhilfen	7
7	Der Zeichenlehrer und Folge dem Lehrer	7
8	Malvorlage machen	8
9	Spiele und Tagesaufgabe	9
10	Zusammen zeichnen und online raten	9
11	Formen und Schablonen	10
12	Animation	10
13	Speichern und teilen	10
14	Updates und Probleme	11
15	Auf Android installieren	11

Mehr Erklärungen, Lernvideos und die neueste Fassung dieses Handbuchs:
2create.sumiapps.eu/de/

KAPITEL 1

Deine erste Zeichnung

1. Tippe in der Galerie auf **Neu** und wähle ein Format und eine Papierart.
2. Oben rechts: **Pinsel**, **Wischen**, **Radierer**, **Ebenen** und deine **Farbe**. Tippe noch einmal auf Pinsel für die ganze Pinselbibliothek.
3. In der Seitenleiste links stellst du **Größe** (oben) und **Deckkraft** (unten) ein.
4. 2create speichert automatisch. Mit **Galerie** oben links geht es zurück.



Alle deine Bilder beisammen

KAPITEL 2

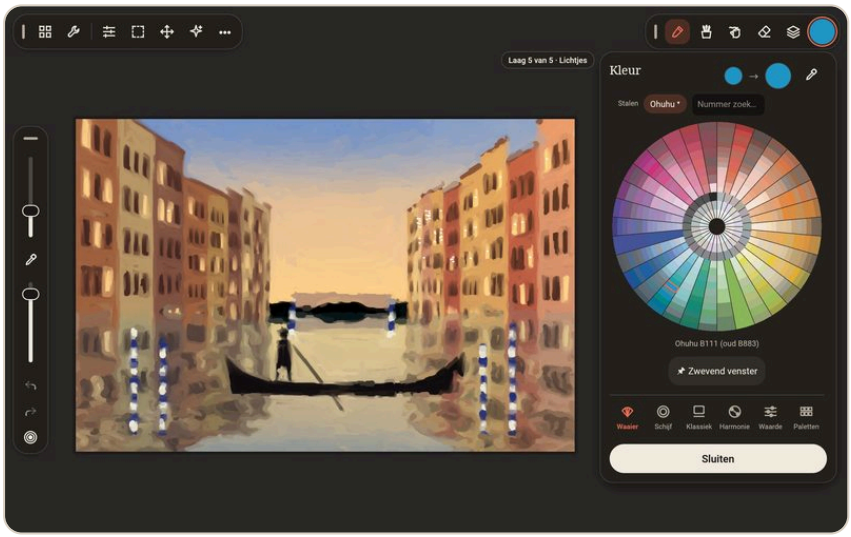
Gesten

1. **Mit zwei Fingern tippen**: rückgängig. **Mit drei Fingern tippen**: wiederholen.
2. **Zwei Finger halten**: schnell Schritt für Schritt rückgängig. **Drei Finger halten**: schnell wiederholen. Wie schnell es beginnt, stellst du unter **Einstellungen › Berührung** ein.
3. **Zwei Finger** zusammenziehen, drehen und ziehen: zoomen, drehen und verschieben. Schnell zusammenziehen passt die Zeichnung ans Display an.
4. **Finger stillhalten**: Farbe aus der Zeichnung aufnehmen (oder das Bearbeiten-Menü). Tippe beim Aufnehmen mit einem weiteren Finger: dann nur von der gewählten Ebene (noch einmal: wieder die ganze Zeichnung).
5. **Mit drei Fingern hin und her wischen**: die Ebene leeren. Rückgängig holt sie zurück.
6. **Mit drei Fingern nach unten wischen**: ausschneiden, kopieren, alles kopieren, duplizieren und einfügen.
7. **Mit vier Fingern tippen**: alle Knöpfe weg, noch einmal und sie sind wieder da.
8. **Stift am Ende einer Linie stillhalten**: sie wird zu einer geraden Linie, einem Bogen oder Oval. Lege einen Finger dazu für einen perfekten Kreis, ein Quadrat oder 15°-Schritte.
9. **Zieh deine Farbe auf die Zeichnung**, um eine Fläche zu füllen. Halte fest und schiebe zur Seite: so bestimmst du, wie weit die Farbe läuft.

KAPITEL 3

Farbe wählen

1. Tippe auf den Farbkreis oben rechts.
2. Unten wählst du, wie du Farbe aussuchst: **Fächer**, **Scheibe**, **Klassisch**, **Harmonie**, **Wert** oder **Paletten**.
3. Im **Fächer** wählst du unter **Farbfelder** deine Markermarke. Unter dem Fächer steht der Code des Markers, der zu deiner Farbe passt; du kannst auch nach Nummer suchen.
4. Mit **Schwebendes Fenster** bleibt die Farbe neben deiner Zeichnung offen. **Zieh zwei Finger auseinander** auf dem Farbfenster: dann wird es ein großes schwebendes Fenster. Darin machst du es mit zwei Fingern größer oder kleiner, und die Scheibe wächst mit.
5. Bei **Scheibe**: **Doppeltippen** in die Scheibe springt zu reinem Weiß, Schwarz oder der vollen Farbe, je nachdem, was am nächsten liegt.

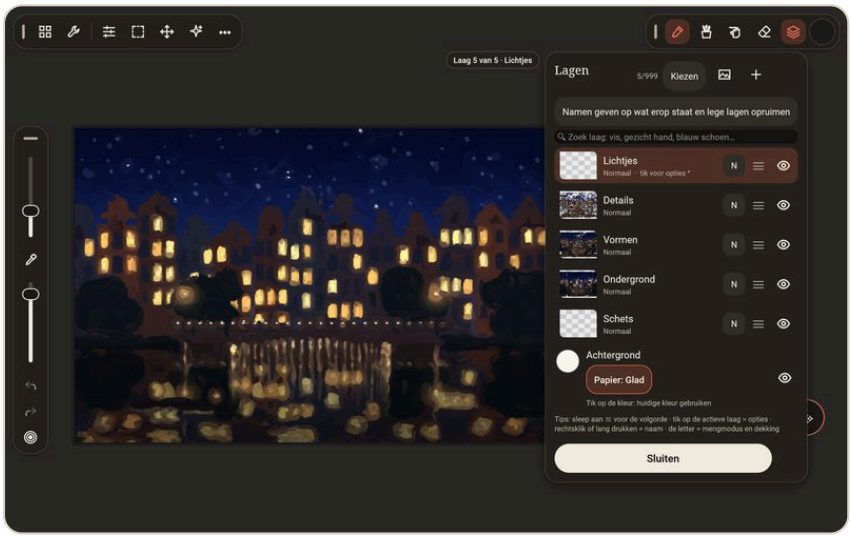


Echte Markerfarben per Code

KAPITEL 4

Mit Ebenen arbeiten

1. Tippe auf **Ebenen** und dann auf **+** für eine neue Ebene. Die oberste Ebene liegt oben.
2. Zeichne die Linien auf einer Ebene und male auf einer Ebene darunter: So malst du nie über deine Linien.
3. **Kneif zwei Ebenen zusammen**, um sie zusammenzuführen. Nach links wischen zum Sperren, Duplizieren oder Löschen.
4. Tippe noch einmal auf eine Ebene für Deckkraft, Füllmethode, Alpha-Sperre und Schnittmaske.



Ebenen wie die Profis

KAPITEL 5

Auswählen und verschieben

1. Tippe auf **Auswählen** und zieh ein Rechteck, Oval oder eine freie Form.
2. Tippe auf **Transformieren** zum Verschieben. Mit zwei Fingern vergrößern, verkleinern oder drehen.
3. Mit **Frei verzerren** ziehst du eine Ecke einzeln, für Perspektive.
4. Tippe auf **Fertig**, wenn es passt.

KAPITEL 6

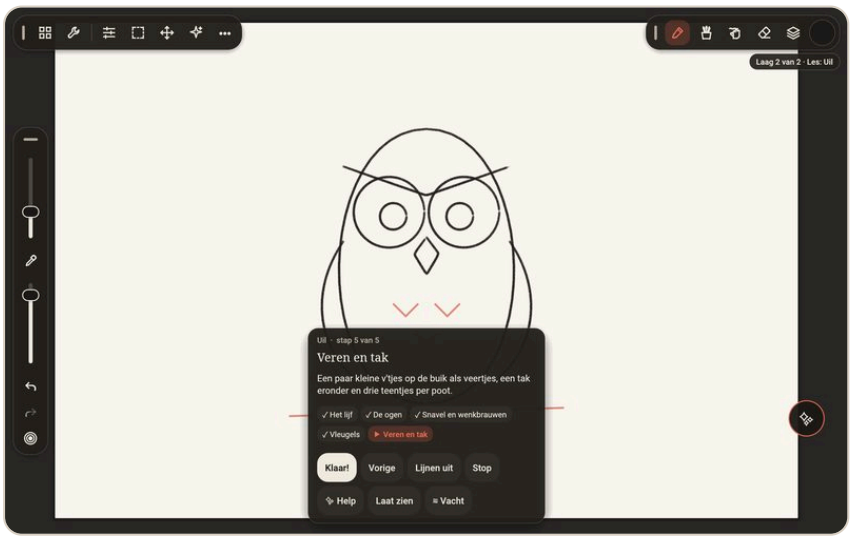
Zeichenhilfen

1. Wähle unter **Aktionen › Zeichenhilfe** Spiegel, Mandala, Raster, Lineal, Ellipse oder Perspektive.
2. Die blauen Linien helfen nur; sie kommen nicht in deine Zeichnung.
3. Mit **Linien einrasten** folgt dein Strich genau der Hilfslinie, egal wie wackelig du zeichnest.
4. Zieh die blauen Punkte, um Mitte oder Fluchtpunkte zu verschieben.

KAPITEL 7

Der Zeichenlehrer und Folge dem Lehrer

1. Tippe auf den schwebenden ✨-Knopf.
2. **Folge dem Lehrer**: sag, tippe oder schreib, was du zeichnen willst. Der Lehrer macht eine Lektion mit Geisterlinien und einem Schrittplan im Bild, und du zeichnest mit.
3. **Lass es den Assistenten machen**: tippe oder sag, was passieren soll, zum Beispiel "mach die Jacke rot" oder "Pinsel dicker". Der Assistent macht es auf einer neuen Ebene; Anders zeigt eine andere Version, zurück macht es rückgängig.
4. **Was meint der Lehrer?** gibt ein Lob und einen Tipp. Schalte **Lehrer schaut mit** ein für Tipps beim Zeichnen.
5. Der Lehrer kann vorlesen; mit 🔇 schaltest du den Ton aus. Es wird nichts gespeichert.



Schritt für Schritt mit dem Zeichenlehrer

KAPITEL 8

Malvorlage machen

1. Tippe in der Galerie auf **Neu › Malvorlage machen**.
2. Wähle Mandala, Blume oder Muster, oder tippe auf **Jedes Thema** und sag, was du ausmalen willst (diese Malvorlage wird mit KI gemacht).
3. Mit dem Regler wählst du einfach oder detailreich. **Noch eine** macht eine neue Version.
4. Tippe auf **Verwenden**: Die Linien liegen auf einer eigenen Ebene und Füllen bleibt innerhalb der Linien.

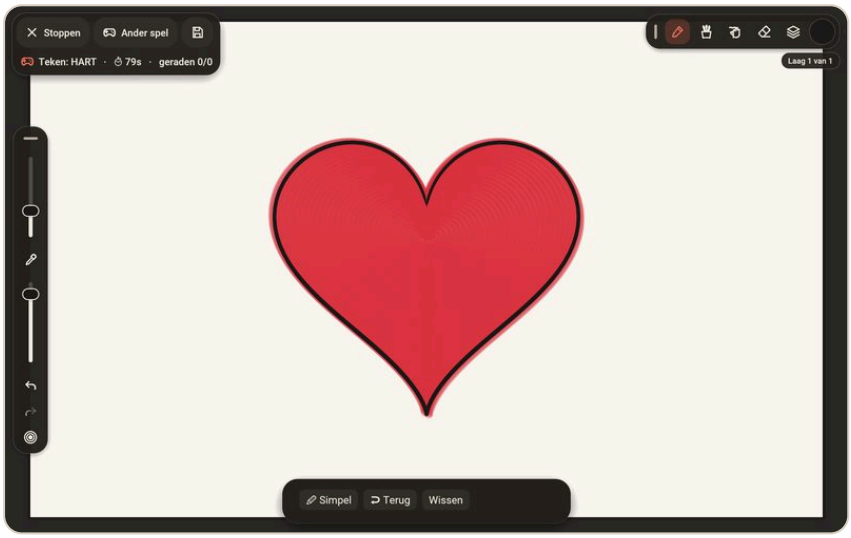


Malvorlagen ausmalen

KAPITEL 9

Spiele und Tagesaufgabe

1. Tippe in der Galerie auf **Spielen** und wähle ein Spiel, oder tippe auf **Überraschung**.
2. Jeden Tag gibt es eine neue **Tagesaufgabe**. Gib deine Zeichnung ab und der Lehrer vergibt 1 bis 5 Sterne.
3. Mit 🏆 siehst du die Rangliste deiner Gruppe oder von allen.
4. Aufhören kannst du immer mit ✕ **Stopp** oben links.



Zeichenspiele für die ganze Familie

KAPITEL 10

Zusammen zeichnen und online raten

1. Wähle **Spielen › Zusammen zeichnen** oder **Zeichnung raten online**.
2. Ein Spieler tippt auf **Raum erstellen** und bekommt einen Code aus 4 Buchstaben.
3. Die anderen geben den Code bei **Mitmachen** ein, egal wo sie sind.
4. Auf dem Server wird nichts gespeichert.

KAPITEL 11

Formen und Schablonen

1. Wähle **Extras › Zeichnen › Formen**: Kreis, Stern, Herz oder Linienstücke. Zieh über die Leinwand und die Form ist da.
2. Zieh an den Punkten: ✥ verschiebt, ↻ dreht. Tippe neben die Form, wenn du fertig bist.
3. Mit **Schablonen** malst du nur innerhalb (oder außerhalb) einer Form.
4. Mit **Lasso-Füllen** zeichnest du eine Form, die sofort gefüllt wird.

KAPITEL 12

Animation

1. Wähle **Aktionen › Animation**. Jede Ebene ist ein Bild, von unten nach oben.
2. Du zeichnest auf dem aktuellen Bild. Das vorige und das nächste siehst du durchscheinend: der **Leuchttisch**. Mit **+** machst du ein neues Bild.
3. Wähle die **Bilder pro Sekunde** und spiel ab.
4. Mit **Animation exportieren** speicherst du sie als GIF, PNG oder Video.

KAPITEL 13

Speichern und teilen

1. 2create speichert automatisch, während du zeichnest.
2. Unter **Aktionen** speicherst oder teilst du als PNG, JPG, PDF (auch mit einer Seite pro Ebene) oder Photoshop-Datei (mit Ebenen).
3. Für die Druckerei gibt es CMYK-TIFF, für einen Schneideplotter SVG.
4. **Zeitraffer** macht einen Film vom Zeichnen; **Zeichnung wird lebendig** (Extras) lässt dein Bild sich bewegen.

KAPITEL 14

Updates und Probleme

1. 2create meldet neue Versionen selbst; tippe auf die Meldung zum Installieren. Deine Zeichnungen bleiben erhalten.
2. Unter dem Wort 2create in der Galerie steht deine Version. Tippe darauf, um sofort nach einer neuen zu suchen.
3. Du siehst deinen Strich nicht? Prüfe, ob die Ebene sichtbar und nicht gesperrt ist und ob die Farbe nicht dem Papier gleicht.
4. Eine Idee oder etwas kaputt? Wähle **Aktionen › Hilfe › Fehler melden oder Idee senden**.

KAPITEL 15

Auf Android installieren

1. Tippe oben auf **Jetzt bei Google Play** oder suche im Play Store auf deinem Tablet nach **2create**.
2. Tippe auf **Installieren**.
3. Fertig. Neue Versionen kommen danach automatisch über Google Play.

Datenschutz. Deine Zeichnungen bleiben auf deinem Tablet. Die klugen Funktionen von Lehrer und Assistent nutzen KI. Der Assistent macht nur etwas, wenn du darum bittest, auf einer neuen Ebene, die du rückgängig machen kannst, und deine Zeichnungen werden nicht zum Trainieren von KI verwendet. Nur wenn du darum bittest, geht ein kleines Bild an unseren Server; es wird nichts gespeichert.