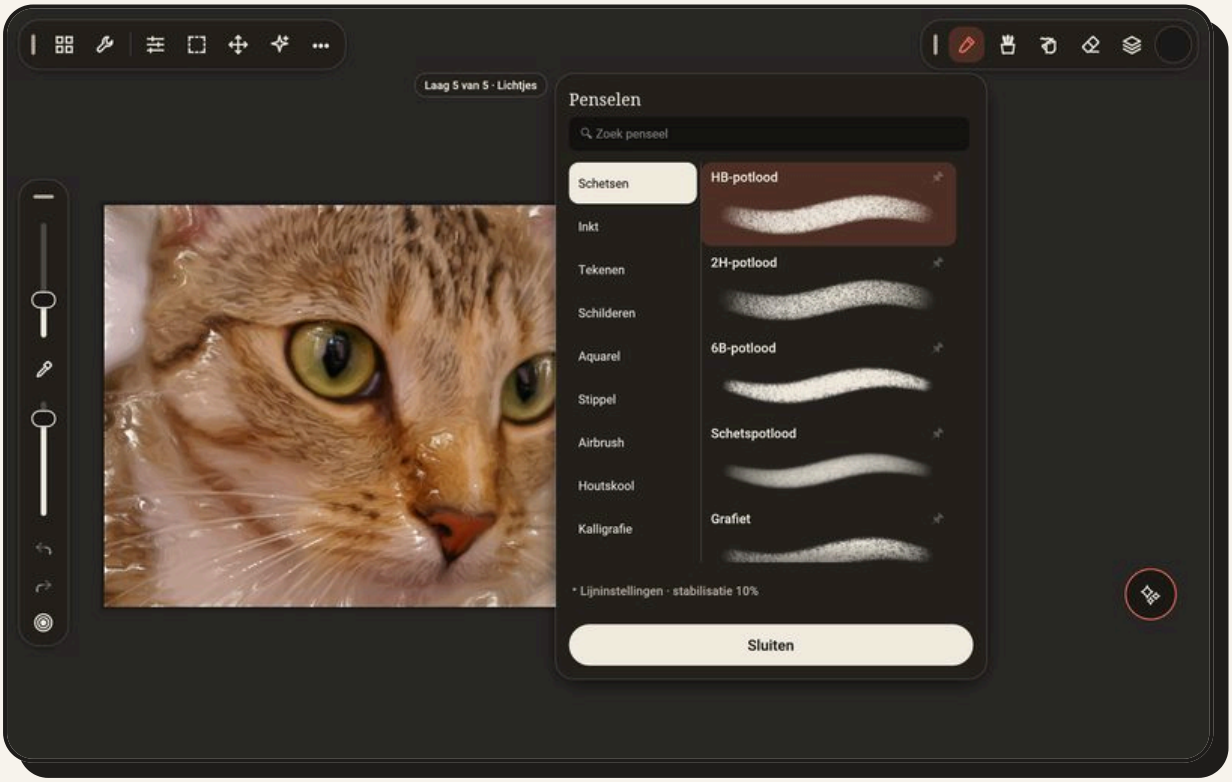
2create

Handleiding

Tekenen en schilderen op je tablet, laptop en in de browser

Versie 0.23.129 · 25 november 2026



2create.sumiapps.eu/nl/ · BBJL B.V.

Inhoud

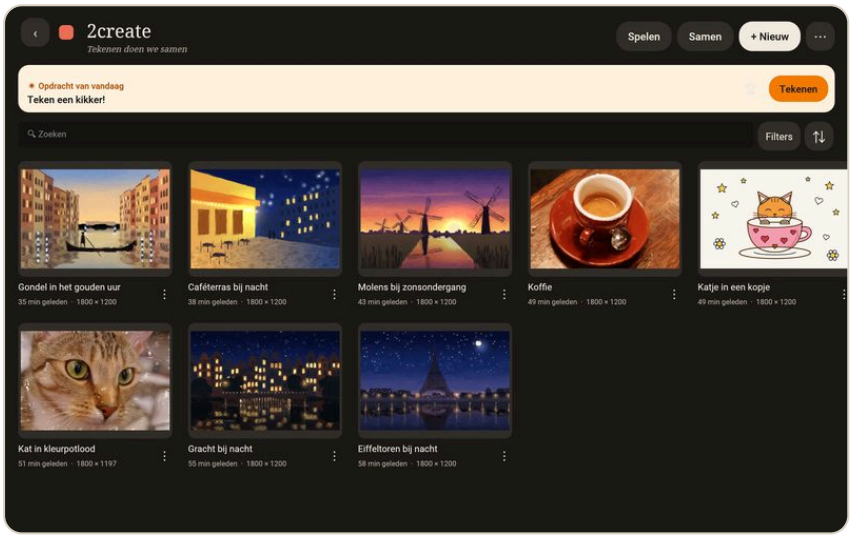
1	Je eerste tekening	3
2	Gebaren	4
3	Kleur kiezen	5
4	Werken met lagen	6
5	Selecteren en verplaatsen	6
6	Tekenhulp	7
7	De tekenleraar en Volg de leraar	7
8	Kleurplaat maken	8
9	Spelletjes en dagopdracht	9
10	Samen tekenen en online raden	9
11	Vormen en sjablonen	10
12	Animatie	10
13	Bewaren en delen	10
14	Updates en problemen	11
15	Installeren op Android	11

Meer uitleg, lesfilmpjes en de nieuwste versie van deze handleiding:
2create.sumiapps.eu/nl/

HOOFDSTUK 1

Je eerste tekening

1. Tik in de galerij op **Nieuw** en kies een formaat en een papiersoort.
2. Rechtsboven kies je **Penseel**, **Vegen**, **Gum**, **Lagen** en je **kleur**. Tik nog een keer op Penseel voor de hele penselenbibliotheek.
3. In de zijbalk links regel je de **grootte** (boven) en de **dekking** (onder).
4. 2create bewaart vanzelf. Met **Galerij** linksboven ga je terug.



Al je tekeningen bij elkaar

HOOFDSTUK 2

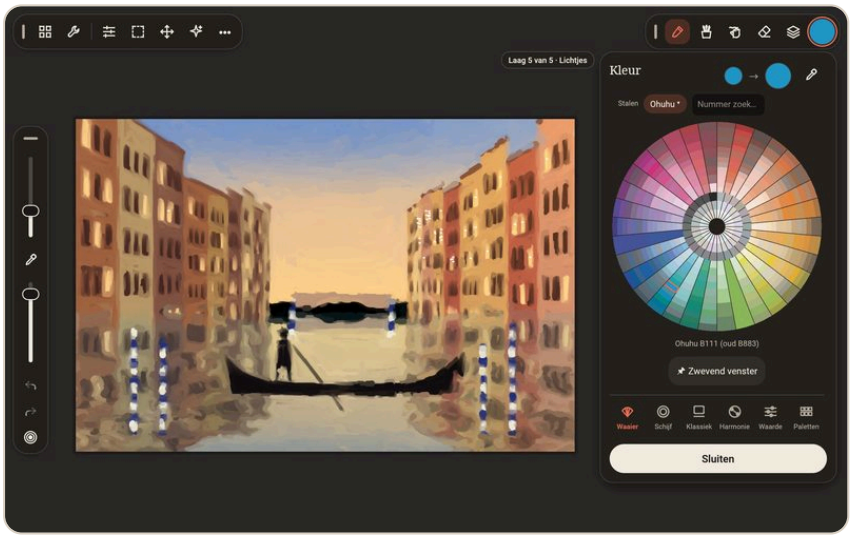
Gebaren

1. **Tik met twee vingers**: ongedaan maken. **Tik met drie vingers**: opnieuw.
2. **Houd twee vingers stil** op het doek: snel steeds verder terug. **Drie vingers stilhouden**: snel opnieuw. Hoe snel dat begint, stel je in bij **Instellingen › Aanraken**.
3. **Twee vingers** knijpen, draaien en slepen: zoomen, draaien en verschuiven. Snel dichtknijpen zet de tekening passend op het scherm.
4. **Vinger stilhouden**: kleur pakken van de tekening (of het bewerkmenu). Tik er tijdens het pakken een vinger bij: dan pak je alleen van de gekozen laag (nog een tik: weer de hele tekening).
5. **Drie vingers heen en weer schrobben**: de laag leegmaken. Terug met ongedaan maken.
6. **Veeg met drie vingers omlaag**: knippen, kopiëren, alles kopiëren, dupliceren en plakken.
7. **Tik met vier vingers**: alle knoppen weg, nog een keer en ze zijn terug.
8. **Pen stilhouden aan het eind van een lijn**: hij wordt een rechte lijn, boog of ovaal. Zet er een vinger bij voor een perfecte cirkel, een vierkant of stappen van 15°.
9. **Sleep je kleur naar de tekening** om een vlak te vullen. Blijf vasthouden en schuif opzij: zo bepaal je hoe ver de kleur doorloopt.

HOOFDSTUK 3

Kleur kiezen

1. Tik op het kleurrondje rechtsboven.
2. Onderaan kies je hoe je kleur kiest: **Waaier**, **Schijf**, **Klassiek**, **Harmonie**, **Waarde** of **Paletten**.
3. In de **Waaier** kies je bij **Stalen** je stiftmerk. Onder de waaier staat de code van de stift die bij je kleur hoort; je kunt ook op nummer zoeken.
4. Met **Zwevend venster** blijft de kleur open naast je tekening. **Knijp met twee vingers uit elkaar** op het kleurvenster: dan wordt het een groot zwevend venster. Daarin maak je het met knijpen groter of kleiner, en de schijf groeit mee.
5. Bij **Schijf**: **dubbeltik** in de schijf en hij klikt naar puur wit, zwart of de volle kleur, wat het dichtst bij ligt.

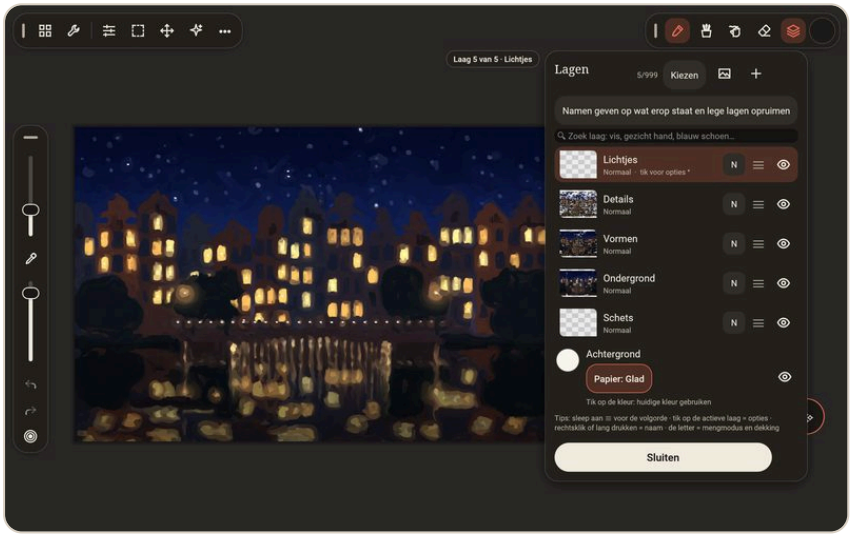


Echte stiftkleuren op code

HOOFDSTUK 4

Werken met lagen

1. Tik op **Lagen** en daarna op **+** voor een nieuwe laag. De bovenste laag ligt bovenop.
2. Teken je lijnen op de ene laag en kleur in op een laag eronder: dan kleur je nooit over je lijnen heen.
3. **Knijp twee lagen naar elkaar toe** om ze samen te voegen. Veeg naar links om te vergrendelen, dupliceren of verwijderen.
4. Tik nog een keer op een laag voor dekking, mengmodus, alfa-slot en knipmasker.



Lagen zoals de profs

HOOFDSTUK 5

Selecteren en verplaatsen

1. Tik op **Selecteren** en trek een rechthoek, ovaal of vrije vorm.
2. Tik op **Transformeren** om te verplaatsen. Met twee vingers maak je het groter, kleiner of draai je het.
3. Met **Vrij vervormen** sleep je één hoek los, voor perspectief.
4. Tik op **Gereed** als het goed staat.

HOOFDSTUK 6

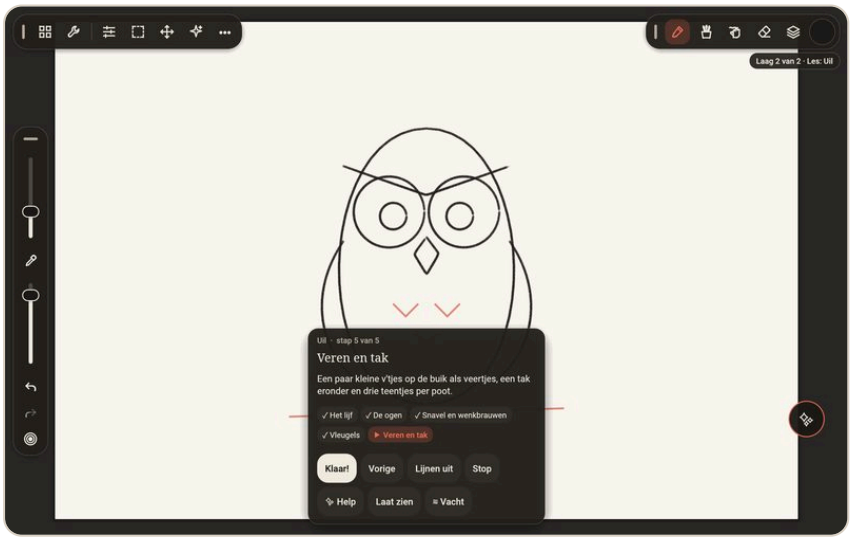
Tekenhulp

1. Kies in **Acties › Tekenhulp** een spiegel, mandala, raster, liniaal, ellips of perspectief.
2. De blauwe lijnen helpen alleen; ze komen niet in je tekening.
3. Met **Lijnen vastklikken** loopt je streek precies langs de hulplijn, hoe wiebelig je ook tekent.
4. Sleep de blauwe puntjes om het midden of de verdwijnpunten te verzetten.

HOOFDSTUK 7

De tekenleraar en Volg de leraar

1. Tik op de zwevende ✨-knop.
2. **Volg de leraar**: zeg, typ of schrijf wat je wilt tekenen. De leraar maakt een les met spooklijnen en een stappenplan in beeld, en jij tekent mee.
3. **Laat het de assistent doen**: typ of zeg wat er moet gebeuren, bijvoorbeeld "maak de jas rood" of "penseel dikker". De assistent doet het op een nieuwe laag; met Anders kies je een andere versie en terug maakt het ongedaan.
4. **Wat vindt de leraar?** geeft een compliment en een tip over je tekening. Zet **Leraar kijkt mee** aan voor tips tijdens het tekenen.
5. De leraar kan voorlezen; met 🔇 zet je het geluid uit. Er wordt niets bewaard.



Stap voor stap met de tekenleraar

HOOFDSTUK 8

Kleurplaat maken

1. Tik in de galerij op **Nieuw › Kleurplaat maken**.
2. Kies een mandala, bloem of patroon, of tik op **Van elk onderwerp** en vertel wat je wilt inkleuren (die kleurplaat wordt gemaakt met AI).
3. Met de schuif kies je eenvoudig of veel details. **Nog een** geeft een nieuwe versie.
4. Tik op **Gebruiken**: de lijnen staan op een eigen laag en vullen blijft binnen de lijnen.

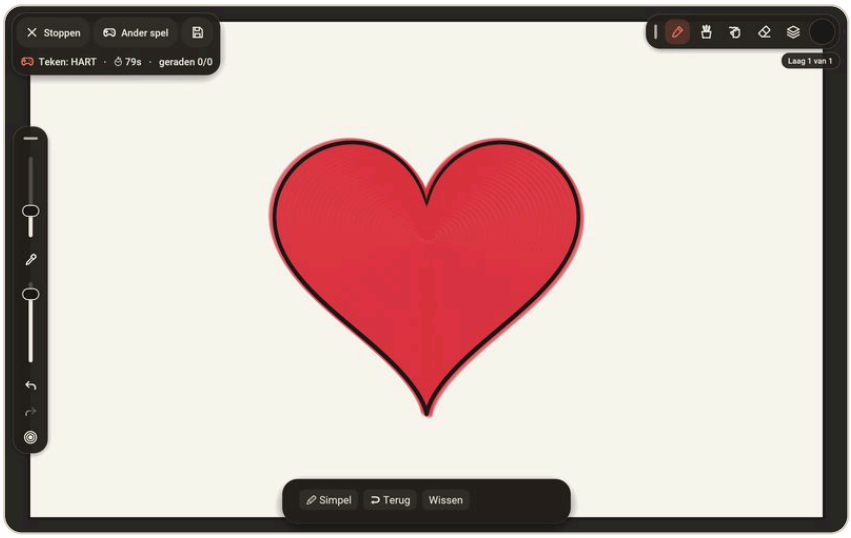


Kleurplaten inkleuren

HOOFDSTUK 9

Spelletjes en dagopdracht

1. Tik in de galerij op **Spelen** en kies een spel, of tik op **Verrassing**.
2. Elke dag is er een nieuwe **dagopdracht**. Lever je tekening in en de leraar geeft 1 tot 5 sterren.
3. Met 🏆 zie je de ranglijst van je groep of van iedereen.
4. Stoppen kan altijd met ✕ **Stoppen** linksboven.



Tekenspelletjes voor het hele gezin

HOOFDSTUK 10

Samen tekenen en online raden

1. Kies **Spelen › Samen tekenen** of **Raad de tekening online**.
2. Eén speler tikt op **Kamer maken** en krijgt een code van 4 letters.
3. De anderen tikken die code in bij **Meedoen**, waar ze ook zijn.
4. Er wordt niets bewaard op de server.

HOOFDSTUK 11

Vormen en sjablonen

1. Kies **Extra's › Tekenen › Vormen**: rondje, ster, hart of lijnstukken. Sleep over het doek en de vorm staat er.
2. Sleep aan de bolletjes: ✥ verplaatst, ↻ draait. Tik naast de vorm als je klaar bent.
3. Met **Sjablonen** kleur je alleen binnen (of buiten) een vorm.
4. Met **Lasso-vullen** teken je een vorm die meteen gevuld wordt.

HOOFDSTUK 12

Animatie

1. Kies **Acties › Animatie**. Elke laag is een beeldje, van onder naar boven.
2. Je tekent op het huidige beeldje. Het vorige en het volgende zie je doorzichtig: de **lichtbak**. Met **+** maak je een nieuw beeldje.
3. Kies hoeveel **beeldjes per seconde** en speel af.
4. Met **Animatie exporteren** bewaar je hem als GIF, PNG of video.

HOOFDSTUK 13

Bewaren en delen

1. 2create bewaart vanzelf terwijl je tekent.
2. In **Acties** bewaar of deel je als PNG, JPG, PDF (ook met een pagina per laag) of Photoshop-bestand (met lagen).
3. Voor de drukkerij is er CMYK-TIFF, voor een snijplotter SVG.
4. **Time-lapse** maakt een filmpje van het tekenen; **Tekening tot leven** (Extra's) laat je tekening bewegen.

HOOFDSTUK 14

Updates en problemen

1. Een nieuwe versie meldt 2create zelf; tik op de melding om te installeren. Je tekeningen blijven bewaard.
2. Onder het woord 2create in de galerij staat je versie. Tik erop om meteen te kijken of er een nieuwe is.
3. Zie je je streek niet? Kijk of de laag zichtbaar en niet vergrendeld is, en of de kleur niet hetzelfde is als het papier.
4. Een idee of iets kapot? Kies **Acties › Hulp › Fout melden of idee**.

HOOFDSTUK 15

Installeren op Android

1. Tik hierboven op **Download in Google Play**, of zoek **2create** in de Play Store op je tablet.
2. Tik op **Installeren**.
3. Klaar. Nieuwe versies komen daarna vanzelf via Google Play.

Privacy. Je tekeningen blijven op je eigen tablet. De slimme functies van de leraar en de assistent gebruiken AI. De assistent doet alleen iets als jij erom vraagt, op een nieuwe laag die je ongedaan kunt maken, en je tekeningen worden niet gebruikt om AI te trainen. Alleen als jij erom vraagt, gaat er een kleine afbeelding naar onze server; er wordt niets bewaard.