



## Fingerpainting am Touchscreen Fünf Mal- und Zeichen-Apps für Android-Tablets

Christoph Kaindel

Bereits für Kinder ist in den diversen Appstores eine große Zahl an einfachen Mal-Apps zu finden, mit meist nur wenigen Einstellungsmöglichkeiten und oft fragwürdiger Qualität. Am anderen Ende des Spektrums liegt der professionelle Einsatz von Tablets im Grafikbereich, für den spezialisierte und entsprechend teure Geräte notwendig sind. Ich werde einige Apps aus dem Mittelfeld vorstellen, die sich für einfache wie anspruchsvolle Vorhaben und Projekte eignen, auch auf schwächeren Tablets laufen und preisgünstig oder gratis sind. Alle Apps bieten die Möglichkeit, unterwegs zu malen, zu skizzieren, Fotos zu verfremden und die entstandenen Bilder am PC weiter bearbeiten zu können. Für PCs gibt es einige empfehlenswerte kostenlose Malprogramme, die ich bereits in einem anderen Artikel (<http://medienimpulse.at/articles/view/616>) vorgestellt habe.

Getestet habe ich die Apps auf einem 10" Mittelklasse-Tablet (Lenovo A 10) mit Android 4.4.2. Ein großer Bildschirm ist Grundvoraussetzung für eine sinnvolle Bedienung der Apps – in meinen Augen wichtiger als eine

HD-Auflösung, die natürlich nicht von Nachteil ist. Die tatsächliche Bildgröße ist nicht durch die Größe des Displays begrenzt, da Bilder auch in vergrößerter oder verkleinerter Ansicht bearbeitet werden können, allerdings von der jeweiligen App eingeschränkt. Bei der Bearbeitung sehr großer Bilder mit mehreren Ebenen kann es auf weniger leistungsfähigen Tablets zu Verzögerungen kommen.

Ein Eingabestift, um ein paar Euro erhältlich, ist zu empfehlen. Alle getesteten Apps unterstützen auch drucksensitive Stifte, etwa von Samsung oder Wacom, mit denen Striche in variabler Breite gezeichnet werden können. Allerdings funktionieren diese Stifte nur mit einigen High-End-Tablets. Für die erwähnten Einsatzbereiche tut es ein billiger Stylus auch.

Die maximale Bildgröße ist bei fast allen Programmen auf 2048 x 2048 Pixel begrenzt, nur Artflow ermöglicht auf einigen Geräten eine Bildgröße von bis zu 4096 x 4096 Pixel. Die Größeneinschränkung ist der wichtigste Kritikpunkt, der immer wieder gegen mobile Mal-Apps vorgebracht wird; denn viele aktuelle Tablets wären leistungsfähig genug, um mit größeren Bildern umzugehen. Nutzt man allerdings das Tablet vorwiegend für Farbskizzen und erledigt die Endbearbeitung am Computer, fällt die Beschränkung kaum ins Gewicht.

## 1. Gemeinsamkeiten

Fünf Apps werde ich hier vorstellen: Sketchbook, ArtFlow, Painter mobile, ArtRage und Infinite Painter. Alle unterstützen Bildebenen mit variabler Deckkraft und mehreren Überblendmodi. Digitale Pinsel simulieren reale Malmittel wie Blei- und Buntstift, Filzstift, Kreide, Airbrush, Radiergummi etc.; Öl- und Aquarellfarben werden, außer in ArtRage, eher schlecht simuliert. Muster- und Strukturpinsel stehen in einigen Programmen zur Verfügung. Strichstärke, Deckkraft und andere Parameter können für jeden Pinsel eingestellt und als persönliche Vorlagen gespeichert werden. Farben werden über einen Farbkreis oder mit dem Pipettenwerkzeug direkt aus dem Bild ausgewählt.

Auch Fotos können bemalt und mit Effekten versehen werden. Mit zwei Fingern kann man die Bildansicht verkleinern, vergrößern und drehen. Fertige Werke können lokal gespeichert, mit anderen Bildbearbeitungsprogrammen geteilt oder in Cloudspeicher wie Dropbox oder Google Drive exportiert werden, in verschiedenen Formaten – zumindest JPG und PNG. Im PSD-Format, das nur in den kostenpflichtigen Versionen verfügbar ist, werden auch Ebenen mitgespeichert.

## 2. Die Programme

### 2.1. Sketchbook

Sketchbook von Autodesk gibt es als Desktop-Version, für iOS und für Android; sie ist eine der ältesten Mal-Apps und daher weit verbreitet. Es gibt sie in zwei Versionen, wobei die Gratisversion von Sketchbook Express (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.adsk.sketchbookhdexpress&hl=de>) die bessere ist, da Ebenen erstellt werden können. Das Interface ist übersichtlich und leicht verständlich, was Sketchbook Express zu einer der besten Apps für EinsteigerInnen ins digitale Malen macht. 15 verschiedene Werkzeuge und bis zu drei Ebenen stehen zur Verfügung. Größeneinstellungen für Bilder gibt es nicht, das Bild wird der Tablet-Bildschirmauflösung angepasst. Ein praktisches Kreismenü ermöglicht die rasche Anpassung von Deckkraft und Strichstärke. Wenn kein drucksensitiver Stift benutzt wird, kann dessen Funktion von einigen Werkzeugen simuliert werden – wenn auch nicht sehr gut. Durch Antippen der Ecken des Bildschirms werden häufig gebrauchte Aktionen wie "rückgängig" ausgelöst. Als Ergänzung zum üblichen Farbkreis gibt es eine Farbpalette unter "Copic"-Lizenz, einem Marker-Hersteller.

Das größte Manko von Sketchbook Express ist das Fehlen eines "Verwischen"-Pinsels, der für weiche Farbübergänge nützlich ist. In der Vollversion von Sketchbook (derzeit € 3,32) lassen sich dieser und einige weitere Funktionen zwar nachrüsten, allerdings bieten andere

Vollversionen deutlich mehr Werkzeuge an. Sketchbook ist doch vor allem ein Skizzenblock.

## 2.2. ArtFlow Studio

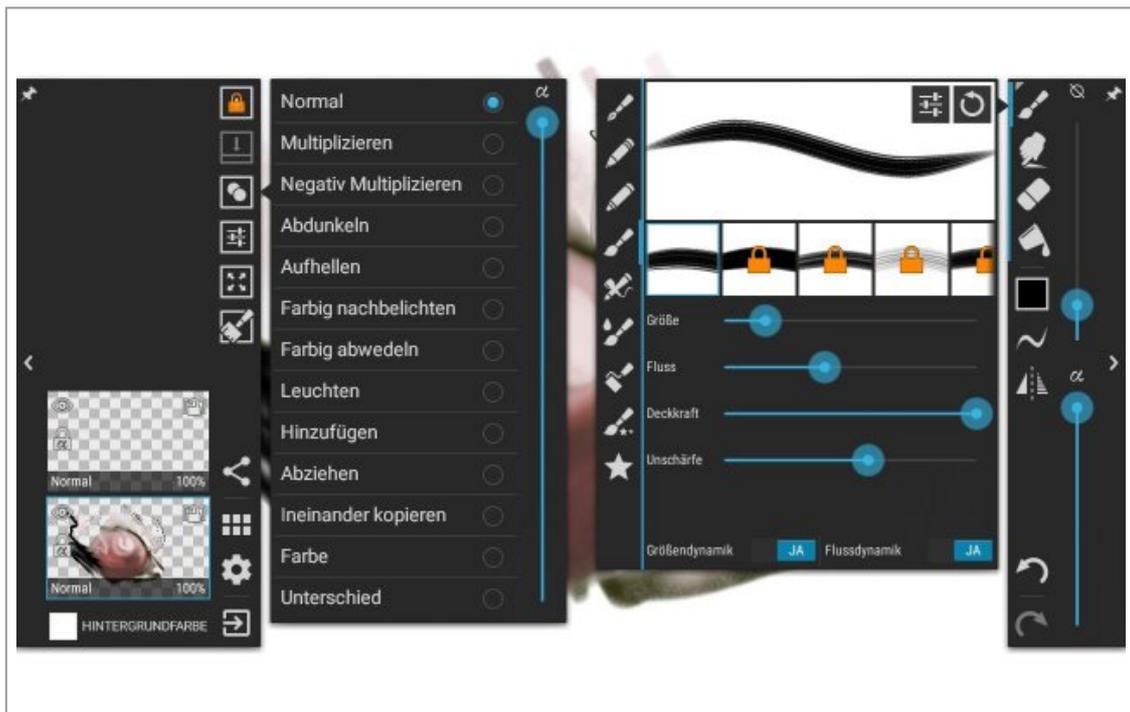


Bild: ArtFlow screen

ArtFlow (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bytestorm.artflow&hl=de>) ist ebenfalls eine weit verbreitete App mit vielen nützlichen Features. Die Gratisversion ist auf die Nutzung von zwei Ebenen beschränkt, nur 20 Pinsel (von insgesamt 70) sind freigeschaltet und ein Export von PSD-Dateien ist nicht möglich. Ansonsten gibt es keine Einschränkungen. Über zwei Menüs für Ebenen- und Malfunktionen, die sich seitlich einblenden lassen und die beim Malen verschwinden, sind die wichtigsten Einstellungen leicht zugänglich. Es gibt 13 Ebenen-Überblendmodi (Multiplizieren, farbig nachbelichten, ineinanderkopieren etc.) sowie zehn Filter und Farbeinstellungsmöglichkeiten, etwa für Weichzeichner, Helligkeit, Kontrast und Gradationskurven. Das in Sketchbook fehlende Verwisch-

Werkzeug hat hier einen eigenen Menüpunkt. Wenn die vorgegebenen Farb-Themenpaletten nicht genügen, kann sich selbst welche zusammenstellen. Auch ohne drucksensitiven Stift kann mit der Auflagefläche der Fingerspitze die Strichbreite ein wenig variiert werden, was aber nicht auf jedem Gerät funktioniert. Neben dem Teilen in Cloudspeichern können Bilder direkt aus der App in der KünstlerInnen-Community deviantART geteilt werden.

Wenn man nur mit einer kostenlosen Version experimentieren oder ein Kreativprojekt durchführen möchte, ist ArtFlow unter den vorgestellten Programmen die beste Wahl. Die Vollversion kostet derzeit € 3,28.

### 2.3. Painter mobile

Painter mobile (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.corel.painter&hl=de>) von Corel ist das kleine mobile Geschwisterchen der Desktopversion Painter XIII, eines professionellen Malprogrammes. Bilder können zwischen den Versionen ausgetauscht werden, damit ist es ein leichtes, eine am Tablet erstellte Farbskizze mit dem wesentlich umfangreicheren Desktop-Programm zu vollenden. Die Gratisversion von Painter mobile hat einige Einschränkungen, die gewichtigste ist die Beschränkung der Bildgröße auf 1024 x 1024 Pixel. Außerdem stehen nur 16 von über 70 Pinseln zur Verfügung, und es kann nur im JPG-Format gespeichert werden.

Das Interface ist übersichtlich gestaltet, die am häufigsten genutzten Funktionen – Pinselauswahl, Strichstärke, Farbe, Deckkraft – sind über ein Menü am oberen Bildrand leicht zugänglich, es können aber auch alle Menüs verborgen werden. Die Pipette kann aus dem Farbkreis herausgezogen werden und ist damit jederzeit schnell zugänglich. Neben den voreingestellten Pinseln kann man auch eigene erstellen. Im Ebenenmenü kann die Papierfarbe und -struktur eingestellt werden, die sich auf den Farbauftrag auswirkt.

Painter mobile ist ein angenehm zu bedienendes reines Malprogramm, und sonst nichts. Es gibt keine Fotofilter oder Farbeinstellungen, keine

Lineale oder sonstigen Hilfsmittel außer einem Symmetrie-Werkzeug. All das und mehr gibt es in der Desktop-Version, die allerdings mehr als fünfzig Mal soviel kostet wie Painter mobile. Dessen Vollversion ist derzeit um € 3,72 zu haben.

## 2.4. ArtRage



Bild: ArtRage Screen

Auch ArtRage (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ambientdesign.artrage.playstore&hl=de>) ist der mobile Ableger eines Desktop-Programms. Die App ist auch für iPhone und iPad verfügbar. Sie kostet derzeit für Android € 4,49, für iPhone nur € 1,99; es gibt keine Gratisversion.

Mehr noch als Painter ist ArtRage ein reines Malprogramm, auf die digitale Simulation echter Malfarben spezialisiert. Und das gelingt ziemlich gut. Auch hier kann zunächst die Struktur und Farbe des Malgrundes eingestellt werden. In der rechten unteren Ecke ist dann die Farbauswahl zu finden, links die Pinselauswahl. Auf den ersten Blick gibt es hier sehr wenige Optionen; doch für jedes Werkzeug sind mehrere Varianten bereits vorgegeben, wenn das nicht reicht, können eigene angelegt werden. Die Einstellung der Strichbreite und der Zugang zum Pipettenwerkzeug sind etwas umständlicher als in Painter. Außer Ebenen mit verschiedenen Überblendmodi stehen keine Bildbearbeitungswerkzeuge zur Verfügung.

Interessant ist die Abpaus-Funktion: Fotos können geladen und mit dem momentan gewählten Pinsel abgepaust werden, wobei Artrage automatisch die passende Farbe aus dem Foto bezieht. So können Fotos schnell, aber mit individuellem Touch in Gemälde umgewandelt werden. Will man sich etwas mehr Arbeit machen, kann das Foto auch nur als Referenz über dem Bild angepinnt werden.

Was ArtRage einzigartig macht, ist sein Umgang mit dem digitalen "Farbauftrag". ArtRage speichert, wie viel Farbe an jedem Punkt des Bildes verfügbar ist. Diese kann dann gemischt oder verwischt werden. Ist die Farbe zu dünn, lässt sie sich auch nicht mehr verwischen. Am deutlichsten ist dieser Effekt an der virtuellen Ölfarbe zu sehen. Beim Malen kann eingestellt werden, ob die Farbe sofort "trocknet" oder sich mit den angrenzenden Farben vermischt. So entstehen interessante Strukturen und oft zufällige Effekte, die mit den anderen Apps nicht zu erreichen

sind. Die Aquarellsimulation, offenbar sehr schwierig digital hinzukriegen, gelingt ArtRage ebenfalls ganz gut.

## 2.5. Infinite Painter

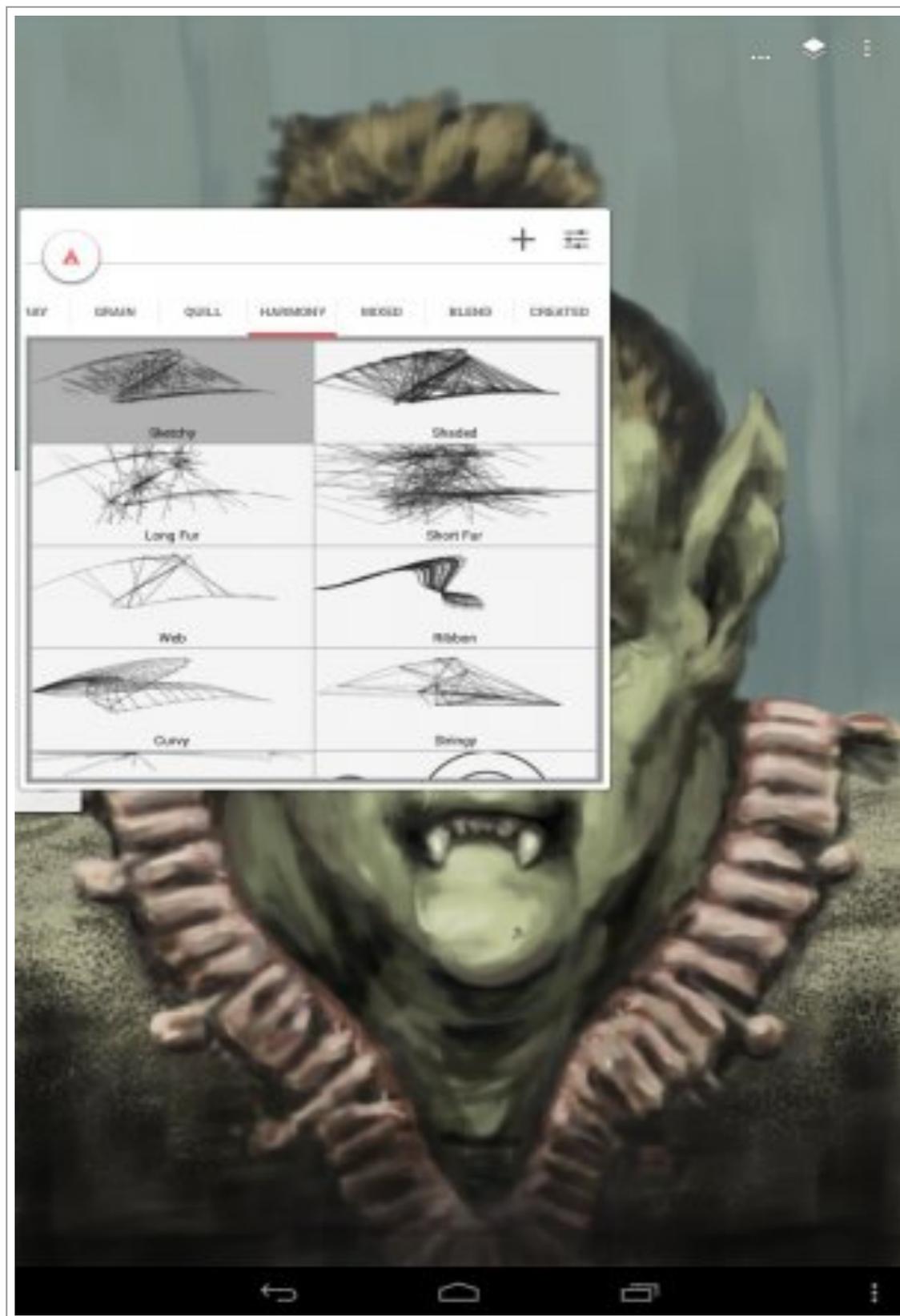


Bild: Infinite Painter Screen 2

Infinite Painter (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.brakefield.painter&hl=de>) ist die "eierlegende Wollmilchsau" unter den Malprogrammen; der Entwickler Sean Brakefield hat vor etwa zwei Jahren mehrere Kreativprogramme in einem Produkt zusammengeführt. Die umfangreichen Bearbeitungsoptionen gehen bei einigen Geräten auf Kosten der Stabilität, so auch bei meinem. Mittlerweile scheint in der Gratisversion kein Bildexport mehr möglich zu sein, damit ist sie unbrauchbar. Allerdings werden mit der Essentials-Version bereits um € 1,48 die wichtigsten Malwerkzeuge freigeschaltet. Für das aus mehreren Modulen bestehende Gesamtpaket, in dem zahlreiche Filter, Hilfslinienwerkzeuge und Mustergeneratoren enthalten sind, muss man derzeit € 8,52 hinlegen, es können aber auch einzelne Module gekauft werden.

Über das Menü am Bildschirmrand sind, wie bei Painter mobile, die wichtigsten Funktionen sofort zugänglich: Pinsel, Strichstärke, Farbe, Deckkraft, Verwischwerkzeug und Radierer. Neben dem Malmodus gibt es zwei weitere: den Clone-Modus, der Abpaus-Funktion von ArtRage vergleichbar; und den Edit-Modus, in dem Farbanpassungen vorgenommen und zahlreiche, sonst nur in Fotobearbeitungsprogrammen verfügbare Filter eingesetzt werden können.

Zusätzlich zu den etwa 70 Pinsel können eigene erstellt werden, sogar aus Teilen von Bildern. Eine Besonderheit sind die "Harmony"-Pinsel, die mithilfe von Algorithmen beim Malen netz- oder pelzähnliche Muster erstellen.

Infinite Painter bietet eine große Zahl an Hilfswerkzeugen: Auswahlrahmen und Zauberstab; geometrische Formen; gerade und gekrümmte Lineale sowie Zirkel; fünf Varianten von Perspektivhilfslinien; Symmetrien; Mustererstellung. Mit seinen zahlreichen Möglichkeiten ist Infinite Painter zur Fotobearbeitung, zum Malen, Skizzieren, aber auch für Designentwürfe verwendbar. Der direkt aus dem Programm aufrufbare

Classroom bietet mit Videos und Screenshots einen guten Überblick zu den Einsatzbereichen.

### 3. Fazit

Als abschließende Zusammenfassung: Für AnfängerInnen am zugänglichsten ist wahrscheinlich Sketchbook. ArtFlow bietet die beste Leistung in der kostenlosen Version. Painter mobile ist ein dezidiertes Malprogramm und gut mit seiner Desktop-Version zu verknüpfen. ArtRage vermittelt ein einzigartiges digitales Malerlebnis. Und Infinite Painter ist das beste Gesamtpaket aus Mal- und Bildbearbeitungsprogramm, wobei die Freude daran durch gelegentliche Abstürze getrübt wird.