

## Introducción

---

Hofmann es un programa informático para diseñar, de una forma intuitiva, rápida y sencilla, álbumes y pósters digitales. Una vez creado el proyecto en su ordenador se envía por internet a Hofmann, S.L., donde se imprimirá y terminará, enviándose posteriormente el producto a la tienda o al domicilio solicitado.

## Requisitos del sistema

### Hardware

#### Requisitos mínimos:

Procesador Intel Pentium II a 400 MHz  
Memoria RAM: 512 MB  
Espacio libre en disco: 1 GB  
Configuración colores del monitor: 24 bits

#### Requisitos recomendados:

Procesador Intel Pentium III a 1000 MHz  
Memoria RAM: 1 GB  
Espacio libre en disco: 2 GB  
Configuración colores del monitor: 24 bits

### Software

Los requisitos de software necesarios para la aplicación son:

- Sistemas operativos permitidos: Windows XP, Windows 2003 Server y Windows Vista. Para sistemas operativos anteriores descargar una versión anterior desde:

[http://descargas.hofmann.es/VersionAlbum5\\_9.exe](http://descargas.hofmann.es/VersionAlbum5_9.exe)

NOTA: Se recomienda actualizar el sistema con las últimas descargas y actualizaciones disponibles en [www.microsoft.com/windowsupdate](http://www.microsoft.com/windowsupdate)

## Instalación

### Descarga del programa

La descarga se realiza de una forma muy sencilla, sólo hay que hacer clic en el icono "Descarga gratuita del programa" situado en la sección Hofmann Digital de la página web **www.hofmann.es** después seleccionar "Ejecutar" y a continuación, seguir las instrucciones hasta terminar la instalación.

Con conexión ADSL finalizará esta descarga en unos cuatro minutos. Si la conexión es de módem este proceso puede durar una hora.

A partir de aquí el programa está listo para ser utilizado. Hacer doble clic en el icono "Hofmann" que se habrá instalado en el Escritorio.



## Funcionamiento del programa

Una vez finalizada la instalación el icono "Hofmann" se encontrará en el Escritorio.

Haciendo doble clic sobre el icono arrancará el programa. A continuación seguir las instrucciones del asistente.

## Entorno de trabajo

El entorno de trabajo del programa Hofmann (ver imagen siguiente) consta de la barra de menús, una barra de iconos con las opciones más frecuentes y una barra de estado en la parte inferior para mostrar información, como en cualquier aplicación del entorno Windows. Además, incluye un panel explorador de carpetas, un panel visor de imágenes, un panel de herramientas y el propio espacio de trabajo para el diseño de álbumes y pósters digitales.

Se pueden redimensionar los distintos paneles según sus preferencias.



Se muestra el interfaz del álbum, pero su contenido es válido también para cualquier producto.

## Panel explorador de carpetas

El explorador de carpetas permite seleccionar la carpeta dónde se encuentran las imágenes con las que se quiere trabajar. Al hacer un clic en una carpeta, automáticamente se muestran las imágenes que contiene, en miniatura, en el panel visor de imágenes.

Para ganar espacio, una vez seleccionada la carpeta, se puede ocultar el panel explorador con un clic en el botón "Explorador" de la barra de iconos. Con otro clic el explorador volverá a estar visible.

## Panel visor de imágenes

El visor de imágenes muestra todas aquellas imágenes que se encuentran en la carpeta seleccionada en el explorador de carpetas. En la parte inferior del visor, hay un botón que permite ampliar o reducir las vistas de esas imágenes moviéndolo a derecha o izquierda.

El visor de imágenes tiene diversas funciones:

- Permite visualizar las imágenes de la carpeta seleccionada.
- Muestra información acerca de la imagen al dejar el ratón sobre ella.
- Mediante una marca verde, indica si la imagen ya se ha utilizado en el proyecto.
- Permite arrastrar las imágenes dentro del proyecto.
- En el menú "Ver" se pueden ordenar las imágenes por nombre o fecha.
- Haciendo doble clic sobre una imagen del visor, ésta se ampliará.

## Espacio de trabajo para el diseño de Álbumes, Pósters o Lienzos Digitales

En esta zona se visualizan las tapas, las dos páginas de un álbum abierto, el póster o el lienzo sobre los que hay que arrastrar las plantillas, fotos, cuadros de texto y fondos. En la base del álbum se indican las páginas en las que nos encontramos y a izquierda y derecha hay dos flechas azules para pasar páginas hacia atrás y hacia delante según se indica en la imagen anterior.

## Panel de herramientas (Tapas, Mis plantillas, Plantillas página, Plantillas dobles, Molduras, Cliparts, Marcos, Fondos, Máscaras y Texto)

El panel de herramientas contiene los elementos que permiten realizar un proyecto.

La mayoría de las acciones a realizar en el proyecto consisten en "arrastrar y soltar", es decir, si, por ejemplo, queremos colocar una imagen en una plantilla, haremos clic sobre esa imagen y, sin dejar de presionar el botón del ratón, arrastraremos esa imagen al lugar deseado y la soltaremos allí. Del mismo modo se opera con las tapas, fondos, plantillas, marcos, fondos, máscaras y texto.

También se puede intercambiar la posición de dos fotos ya colocadas arrastrando una sobre la otra.

## Tapas (sólo en el álbum)

Pulsando en la pestaña "Tapas" se accede a los diseños de tapas que ofrece el programa y al mismo tiempo el espacio de trabajo del álbum muestra una tapa por defecto. Moviendo la barra de desplazamiento del panel de herramientas podremos ver todas las tapas.

Prácticamente todas las tapas ofrecen la posibilidad de colocar tres fotos: una en la portada, otra en la parte inferior del lomo y otra en la contraportada. En estos cuadros de imagen aparece una imagen de muestra con la sombra de una palmera que indica el lugar donde se pueden insertar fotos. Asimismo, existe un cuadro de texto en el lomo y en la mayoría de las portadas.

En las tapas no pueden añadirse más cuadros de texto ni de imagen que las que figuran en las plantillas. Tampoco se pueden mover ni redimensionar.

Como en todas las páginas, también en las tapas, si no se introduce una foto o el texto, se imprimirá el fondo. La vista previa muestra una imagen exacta de lo que se imprimirá.

Para colocar una foto a toda tapa utilizar la tapa nº 007 (situada en sexto lugar).

## Mis Plantillas

En esta pestaña pueden guardarse las plantillas creadas por el usuario. Para ello guardar una plantilla, puede hacerse desde el menú Edición/Guardar plantilla, o bien pinchando con el botón derecho del ratón sobre la doble página y clicando en "Guardar plantilla".

## Fondos

Pulsando en la pestaña "Fondos" se accede a los fondos propuestos por el programa. "Arrastrar y soltar" en cualquier parte del proyecto, ya que el fondo se instala siempre como tal.

Si se desea incorporar una foto como fondo, también es posible hacerlo arrastrando la foto desde el panel visor de imágenes y soltándola entre los cuadros de imagen (es decir, en el fondo). En el álbum, ésta es una forma de colocar también una foto a doble página, ya que los cuadros de imagen sólo son visibles como guía para colocarlas. Comprobar en vista previa.

## Plantillas página y plantillas dobles

Pulsando en estas pestañas se muestra una gran variedad de plantillas de una página o dobles que se podrán arrastrar sobre el proyecto. Las plantillas pueden cambiarse tantas veces se quiera una sobre la otra, incluso si ya hubiera fotos colocadas. En este caso las fotos se repositionarán en la nueva plantilla.

Si en una plantilla no se coloca foto sobre alguno de los cuadros, se imprimirá el fondo de la página. Esta opción es muy interesante para utilizar una foto como fondo y colocar sobre la foto plantillas con muchos cuadros, de los cuáles sólo se rellenarán algunos, para no interferir en la visión del elemento principal de la foto de fondo.

Los cuadros de imagen o texto de las "Plantillas página" sólo pueden moverse dentro de la página en la que se encuentran, no pudiendo pasar a la página contigua. Para poder moverlos en ambas páginas, crear un cuadro nuevo ( clic botón derecho del ratón).

## Molduras (sólo en el póster)

Esta pestaña contiene los diferentes modelos para enmarcar el póster. Arrastrando una moldura sobre el proyecto, se colocará para mostrar el efecto final de enmarcado.

## Cliparts

Haciendo clic sobre esta pestaña, aparecen mas de 200 dibujos a todo color muy útiles para decorar las fotos de eventos especiales como cumpleaños, fiestas, viajes, etc.. Una vez "arrastrados" sobre el álbum pueden modificarse, para integrarlos mejor en las fotografías, de las siguientes formas:

- **Ampliar proporcional.**- "Pinchando" sobre un nodo de una esquina y estirando hasta alcanzar el tamaño deseado.
- **Ampliar sólo en una dimensión.**- "Pinchar" sobre un nodo central y estirar.
- **Rotar.**- Botón derecho del ratón -> seleccionar Rotar cuadro -> clicar en el selector de ángulos.
- **Voltear.**- Botón derecho del ratón -> seleccionar horizontal o vertical.

También puede escribirse sobre ellos utilizando el editor de texto del programa, opción muy interesante para los "globos de diálogo".

## Marcos

Clicando sobre esta pestaña, aparecen decoraciones en forma de marcos a todo color muy útiles para decorar las fotos. Una vez "arrastrados" se adaptarán e integrarán con la foto formando un conjunto muy decorativo.

## Máscaras

Contiene gran cantidad de formas para los bordes de las fotos. Arrastrando una máscara sobre una imagen le dará unas formas muy interesantes a los bordes de la imagen. Las últimas máscaras que aparecen en esta pestaña son muy útiles para "fundir" varias fotografías al difuminar el final o el principio de la imagen, según la máscara seleccionada.

Para quitar una máscara pulsar sobre la imagen con el botón derecho del ratón y seleccionar Máscara y después "Quitar". También desaparecerá si se vuelve a colocar la imagen.

## Texto

Al pulsar en esta pestaña aparece un cuadro de texto con la indicación de que se arrastre sobre el proyecto. Si se realiza esta operación, se abrirá en la parte inferior izquierda del interfaz el editor de textos pudiéndose introducir el texto deseado. Una vez seleccionado el tipo de letra, color, tamaño, etc. pulsar en "Aceptar" y el texto aparecerá en el proyecto. Arrastrando este cuadro de texto se podrá situar donde se desee, incluso dentro de las fotos. Se recomienda comprobar que todo el texto está visible (incluso utilizando la vista previa). Si alguna parte del texto no es visible, redimensionar el cuadro de texto o el tamaño de la fuente.

Si al insertar un texto, éste no aparece en el proyecto, lo más probable es que hayamos utilizado como color del texto el mismo que el del fondo. Comprobar haciendo doble clic sobre el cuadro de texto y cambiar el color.

## Barra de iconos

Son los habituales en el entorno de Windows y permiten un acceso rápido a las funciones más frecuentes del programa.

Son los siguientes:

**Nuevo:** permite abrir un nuevo proyecto.

**Abrir:** permite abrir un proyecto existente.

**Guardar:** sirve para guardar el proyecto en una carpeta.

**Deshacer:** al clicar sobre este icono, se "deshace" la última acción realizada. El número de veces que se puede deshacer es ilimitado.

**Rehacer:** recupera la última acción "deshecha" tantas veces como se haya "deshecho".

**Explorador:** oculta y muestra alternativamente el explorador de Windows para seleccionar la carpeta con las fotos.

**Bordes:** permite poner a la foto un margen blanco o de color de ancho variable. Esta opción es muy aconsejable cuando los fondos son oscuros o hay una foto sobre otra.

**Nº de Páginas:** Pulsando en este icono se puede cambiar el número de páginas del álbum a cualquiera de las capacidades distintas que se ofrecen.

**Vista previa:** permite visualizar el proyecto y ver cómo quedará una vez impreso. También permite avanzar y retroceder a lo largo de las páginas que forman el álbum y modificar el tamaño de su visualización.

**Pedido:** una vez finalizada la creación del proyecto y pulsando sobre este botón, el programa, en primer lugar, indicará si alguna página ha quedado sin fotos. Volver, en su

caso, a la página(s) indicada(s) y comprobarlo. A continuación solicitará la conformidad para guardar el proyecto, lo que conviene aceptar para conservar el archivo del proyecto completo. Entonces se inicia el asistente que le guiará en la confección del pedido, envío del archivo del proyecto por internet y en el proceso de pago en pasarela segura mediante tarjeta VISA o MASTERCARD.

**Precios:** pulsando en este icono se establece una conexión con la página web de Hofmann en la sección correspondiente a los precios de los álbumes digitales impresos.

**Guía rápida:** permite conocer las funciones más interesantes del programa en 5 minutos.

**Ayuda:** pulsando este icono se establece una conexión para descargar el Manual de Usuario desde la web de Hofmann.

## Ratón

### Botón izquierdo:

- Haciendo doble clic sobre una de las "imágenes en miniatura" del visor de imágenes se abre una vista previa de la imagen.
- Haciendo doble clic sobre una foto se abre el Editor de imágenes (ver esta sección más adelante).
- Haciendo un solo clic sobre un cuadro de imagen aparecen los nodos en las esquinas y una cruz en el centro. Los nodos de las esquinas sirven para redimensionar el cuadro estirando de ellos. La cruz del centro permite mover el cuadro.

**Botón derecho:** haciendo un clic sobre una foto, un cuadro de texto o un fondo se despliega un panel con las opciones disponibles para ese elemento.

- **Deshacer:** Permite "deshacer" la última acción un número ilimitado de veces.
- **Rehacer:** Recupera la última acción "deshecha" un número ilimitado de veces.
- **Cortar:** Copia el elemento seleccionado y lo elimina al pegarlo.
- **Copiar:** Copia el elemento seleccionado sin eliminarlo.
- **Pegar:** Pega el elemento copiado o cortado.
- **Añadir cuadro de imagen:** permite añadir nuevos cuadros de imagen ovalados o rectangulares que pueden ser desplazados por toda la página doble arrastrándolos desde la cruz central o con las teclas de desplazamiento del cursor. Para facilitar su alineación exacta con los cuadros ya existentes, aparecerá una línea roja virtual indicándolo.
- **Añadir cuadro de texto:** permite añadir nuevos cuadros de texto que también pueden desplazarse por toda la página doble.
- **Editar contenido del cuadro:** abre el Editor de imágenes o de texto, según sea el contenido del cuadro.
- **Eliminar contenido del cuadro:** elimina el contenido del cuadro (texto o imagen).
- **Eliminar cuadro:** elimina el cuadro y su contenido.
- **Rotar cuadro:** permite inclinar el cuadro de imagen o de texto los grados deseados.
- **Traer al frente:** cuando hay imágenes superpuestas, pone delante la foto sobre la que estamos clicando.
- **Bordes:** esta opción es especialmente interesante cuando las fotos se encuentran sobre fondos distintos al blanco o sobre otras fotos. Para aplicarlo hacer clic con el botón derecho del ratón sobre la foto y seleccionar "Bordes". Entonces se abrirá una ventana dónde se puede seleccionar el color y anchura de los bordes. Al aceptar, esta opción se aplicará a todas las fotos que se coloquen a partir de ese momento. Si

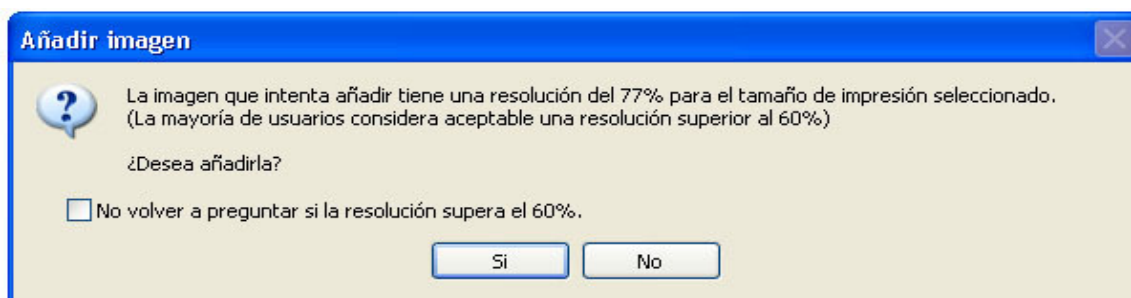
seleccionamos la opción "Sin bordes", a partir de ese momento ya no se pondrá borde a las fotos.

- **Sombra:** clicando en esta opción aparecen los controles para orientar la sombra y darle color y profundidad.
- **Máscara:** da formas interesantes a los bordes de las fotos. Este control también puede usarse desde la pestaña "Máscara" situada en el panel inferior de herramientas.
- **Fundido:** aplicando esta utilidad se produce una transición en la imagen desde la opacidad a la transparencia por la parte de la imagen que se seleccione. Es muy útil para "fundir" fotografías entre sí.
- **Girar imagen:** permite girar la foto 90° a la izquierda o a la derecha, y 180°.
- **Editar imagen de fondo:** Si hemos colocado una foto como fondo, abre el editor de imagen permitiendo editar la foto. Los fondos del programa no son editables.
- **Quitar fondo:** Elimina el fondo existente.
- **Color de fondo:** abre el selector de color para elegir el color del fondo. Si selecciona un color en la paleta del espectro de colores tenga en cuenta la flecha de la derecha y desplázela verticalmente para oscurecer o aclarar el color seleccionado.
- **Ir a la página:** indique el número de la página a la que desea ir.
- **Insertar hoja:** añada dos páginas justo delante de la página en la que está abierto el álbum y elimina las dos últimas páginas del álbum.
- **Eliminar hoja:** elimina las dos páginas por las que está abierto el álbum y añade dos páginas en blanco al final.
- **Desplazar hoja hacia la izquierda:** Permite mover la doble página hacia la izquierda hasta la posición deseada.
- **Desplazar hoja hacia la derecha:** Permite mover la doble página hacia la derecha hasta la posición deseada.
- **Guardar plantilla:** Podrá guardar las plantillas diseñadas por usted. Para acceder a ellas deberá clicar sobre la pestaña "Mis plantillas" situada al lado de la pestaña "Tapas".
- **Numerar páginas:** Clicando sobre esta opción se abre un asistente que le permite numerar todas las páginas del álbum en el lugar que desee.

## Resolución de las fotos

Para utilizar fotos a doble página es conveniente que éstas hayan sido tomadas con cámaras de resolución superior a tres megapixels.

En cualquier caso, cuando se introduzca una foto en un cuadro que necesita más resolución el programa avisa con la ventana siguiente:



Si se activa el cuadro "no volver a preguntar si la resolución supera el 60%", el programa entiende que se aceptan estas fotos y sólo avisará, lógicamente, cuando la resolución sea inferior al 60%.

Al colocar el ratón sobre un cuadro de imagen sale un aviso indicando el tamaño real del cuadro y la resolución de la imagen allí colocada.

Además, en la esquina inferior izquierda de la foto, pueden aparecer estos símbolos:



La resolución está entre el 60% y el 90%. Sin ser la idónea, es al menos aceptable. La diferencia en la calidad de la impresión no será percibida a simple vista.



La resolución es demasiado baja al estar por debajo del 60%. En este caso se recomienda reducir el tamaño del cuadro de imagen de esta foto a no ser que el valor sentimental o documental de la misma sea más importante que la calidad de la impresión.

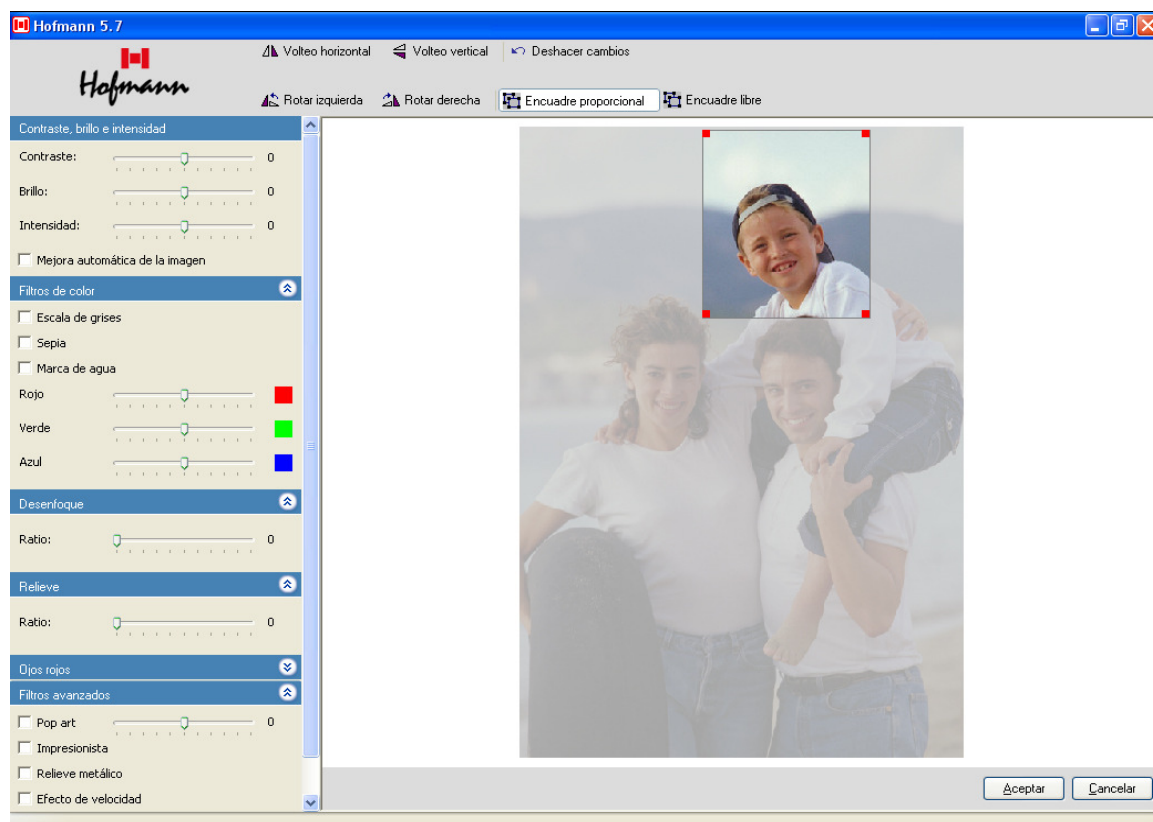
Estos triángulos son **sólo informativos y no se imprimen** en el álbum.

Si la resolución de una foto está por encima del 90% no aparecerá ningún símbolo.

## Editor de imágenes

El Editor de imágenes es la herramienta mediante la cual se puede rotar y voltear, así como cambiar la apariencia: brillo, contraste, intensidad, aplicar filtros de color, etc.,... . Todos estos cambios se realizan sobre una copia que hace el programa por lo que la foto original nunca será modificada.

La siguiente ilustración muestra el aspecto del Editor de imágenes:



Las funcionalidades que ofrece el Editor de imágenes son:

- **Volteo horizontal y vertical:** hace el "efecto espejo" en horizontal o vertical.
- **Deshacer cambios:** devuelve a la foto su aspecto original.

- **Rotación hacia la izquierda y hacia la derecha:** gira la foto en saltos de 90°.
- **Encuadre proporcional:** ajusta y recorta la foto al cuadro de imagen de la plantilla. Si se desea modificar el tamaño del encuadre, situar el ratón sobre la esquina roja hasta que el cursor adopte la imagen de flecha inclinada y arrastrarla hasta obtener el tamaño deseado. Si la zona de encuadre no es la deseada, arrastrarla desde su centro a la posición preferida.
- **Encuadre libre:** con esta opción será visible toda la foto y lógicamente no llenará la totalidad del cuadro de la plantilla. Puede recortarse la fotografía y moverse como en el apartado anterior, pero en este caso el encuadre es libre (no se ajusta a las proporciones del cuadro de la plantilla).
- **Contraste, brillo e intensidad:** pueden variarse los niveles a voluntad.
- **Mejora automática de la imagen:** varía los niveles anteriores en las proporciones ideales.
- **Filtros de color:** escala de grises (blanco y negro), Sepia (color sepia) y Marca de agua (se utiliza generalmente como fondo). Existen además tres barras para modificar selectivamente los colores Rojo, Verde y Azul, aunque su uso se recomienda a los usuarios avanzados.
- **Desenfoco:** desenfoca la foto. Este efecto, en principio, sólo se usa para las fotos colocadas como fondo.
- **Relieve:** confiere a la imagen un aspecto tridimensional.
- **Ojos rojos:** permite corregir el rojo de los ojos provocado por el flash. Clicar en el centro de cada "ojo rojo" y después en "Aplicar".
- **Filtros avanzados:** aplica a las fotos unos filtros efectistas (pop art, impresionista, bajorrelieve, etc.) Estos filtros pueden aplicarse conjuntamente con casi todas las demás funcionalidades del editor con lo que se potencia la utilidad de los mismos. Mención especial merece el efecto "Pop art" que, combinado con la barra de su derecha, permite obtener unos efectos sorprendentes.

## Editor de textos

El Editor de textos es la herramienta mediante la cual se puede agregar texto y modificarlo, así como cambiar la apariencia: tipo de letra, tamaño, alineación, color,.. La siguiente figura muestra el aspecto del Editor de textos:



Las funciones que ofrece el Editor de textos son:

#### **A) En la Barra de iconos**

- Cortar, copiar, pegar, deshacer, repetir, negrita, cursiva, subrayado, alineación izquierda, centro, derecha, arriba, centrado y abajo.

#### **B) En los menús desplegables**

- Seleccionar tipo de letra (fuente).
- Tamaño de la letra (fuente).
- Color del texto (fuente). Además a la derecha el programa almacena los 30 últimos colores utilizados para poder usarlos con un simple clic.

El tipo de letra, color, tamaño etc. se visualiza dentro del editor. Si se desea cambiar cualquiera de estos valores, seleccionar la parte del texto que se quiere modificar.

Para introducir un tamaño distinto a los del desplegable, seleccionar el texto a modificar, a continuación seleccionar el tamaño, modificarlo, pulsar "Enter" y después "Aceptar".

Dado que en el Editor se representan los textos en el color seleccionado, el fondo es de un tenue color gris que permite ver cuando se escribe en blanco (color muy utilizado cuando se escribe sobre fondos o fotos).

Para hacer cualquier cambio en el texto hacer doble clic sobre el cuadro de texto y se abrirá de nuevo el Editor de textos.

Una vez introducido el texto es conveniente comprobar que cabe perfectamente en el cuadro de texto del álbum, si es preciso utilizando la "vista previa". En el caso de que el texto quedara cortado, significa que hay que aumentar el tamaño del cuadro o reducir la fuente. Para aumentar el tamaño del cuadro hacer un clic sobre él y situar el ratón sobre una de las esquinas azules hasta que el cursor adopte la imagen de flecha inclinada y arrastrarla hasta obtener el tamaño deseado. Para mover el texto hacia otro lugar (fuera o dentro de las fotos) se sitúa el ratón en el centro del cuadro, se pincha y se arrastra a la posición preferida.

## **Imágenes en formato .PNG**

Para usuarios avanzados, otra mejora sustancial es la posibilidad de insertar imágenes con formato .PNG que permiten incluir transparencias en parte de las mismas.

## **Teclas de acceso rápido**

Para un uso más cómodo del programa, se han implementado las siguientes teclas de acceso rápido:

- **F5** para acceder a la vista previa,
- **Av Pag** para pasar a la página siguiente del álbum,
- **Re Pag** para retroceder a la página anterior del álbum,
- **Inicio** la cual nos lleva directamente a las tapas del álbum,
- **Fin** que nos lleva directamente a las últimas páginas del álbum y
- **Supr** con la que podemos eliminar los objetos seleccionados.
- **Ctrl + Z** deshacer
- **Ctrl + Y** rehacer
- **Ctrl + X** cortar
- **Ctrl + C** copiar
- **Ctrl + V** pegar