


- [Ver una animación GIF ya existente](#)
- [Crear una nueva animación GIF](#)
- [Ver una presentación preliminar de la animación](#)
- [Insertar un nuevo marco](#)
- [Crear un bucle](#)
- [Crear una imagen transparente](#)
- [Añadir un marco de observaciones](#)
- [Eliminar el marco de observaciones de Animagic](#)
- [Cambiar el orden de los marcos](#)
- [Evitar la difuminación](#)
- [Evitar que la animación se "corra"](#)


Ver una animación GIF ya existente

Utilice uno de los siguientes métodos para ver las imágenes:

1. Seleccione *File / Open* (o pulse  en la barra de herramientas). Seleccione el archivo GIF y pulse OK.
2. Arrastre y coloque el archivo desde el explorador de Windows.


Crear una nueva animación GIF

Utilice un programa gráfico (por ejemplo, MS-Paint o Adobe Photoshop) para crear cada marco específico en un archivo de 256 colores (formato GIF, PCX o BMP). Ponga nombres a los archivos en orden ascendente (por ejemplo, DOG01.GIF, DOG02.GIF, etc.) Utilice uno de los siguientes métodos para ver las imágenes:

1. Seleccione *File / Open* (o pulse  en la barra de herramientas). Seleccione todos los archivos que contengan marcos y pulse OK. ([capturar pantalla](#)).
2. Arrastre y coloque juntos todos los marcos desde el explorador de Windows. ([capturar pantalla](#)).

Ajuste la velocidad ('rate') de los marcos y guárdelos en formato GIF.


Ver una presentación preliminar de la animación

Para ver la animación, seleccione *Animation / Play* (o pulse  en la barra de herramientas).

Para detener la animación, seleccione *Animation / Stop* (o pulse  en la barra de herramientas).

Insertar un nuevo marco

Se puede insertar un nuevo marco con cualquiera de los siguientes procedimientos:

1. Seleccione *File / Insert frames*. Seleccione el archivo gráfico que contenga el marco y pulse OK. El nuevo marco quedará insertado antes del marco actual. Para añadir un nuevo marco al final, use *File / Append*.
2. Utilice un paquete gráfico para colocar la imagen gráfica en el portapapeles. Seleccione *Edit / Paste* (o pulse  en la barra de herramientas). El nuevo marco quedará insertado antes del marco actual. Seleccione *Edit / Paste after* para insertar el nuevo marco después del marco actual.
3. Arrastre y coloque el archivo en la ventana de la lista de marcos. El nuevo marco quedará insertado en el punto donde lo coloque.


Capturar pantalla: [insert by drag and drop](#)

Crear un bucle

Seleccione *Animation / Loop* (o pulse  en la barra de herramientas).

Por defecto, la animación se reproduce indefinidamente. Para especificar un número determinado de iteraciones, seleccione *Animation / Loop count* e introduzca el número de iteraciones.

Crear una imagen transparente


Seleccione *Animation / Transparent color* (o pulse  en la barra de herramientas). El puntero del ratón se convertirá en un cuentagotas.

A continuación pulse el color que desee transparentar. Puede pulsar dentro de la imagen o en la ventana de la paleta.

Ver [más detalles y capturar pantalla](#).

Añadir un marco de observaciones

Los marcos de observaciones no se muestran por los exploradores, sino sólo por los visores de imágenes. Sirven para situar las indicaciones de derechos de autor (Copyright) y otras informaciones relativas a la imagen. Para añadir un marco de observaciones (texto), siga cualquiera de los siguientes procedimientos:

1. Seleccione *File / Insert frames*. Seleccione el tipo de archivo *.TXT. Seleccione el archivo de texto que contenga la observación o dato que desee añadir y pulse OK.
2. Utilice cualquier editor de texto para copiar el texto en el portapapeles.
Seleccione *Edit / Paste* (o pulse  en la barra de herramientas).
3. Arrastre y coloque el archivo en la ventana de la lista de marcos.

Eliminar el marco de observaciones de Animagic

Si dispone de la versión debidamente inscrita, podrá eliminar el marco de observaciones que se añade automáticamente como primer marco por Animagic GIF Animator.

Desactive *Options / Animagic comment frame* Cambiar el orden de los marcos Los marcos se muestran según el orden ascendente de los nombres de archivos. Observe que el orden numérico tiene prioridad sobre el orden alfabético. Por ejemplo, "file1.gif" aparecerá antes de "file20.gif". Si los archivos no llevan nombres en orden ascendente, podrá crear la animación correcta mediante cualquiera de los siguientes procedimientos:

1. Abra al mismo tiempo todos los marcos [como ya se describió anteriormente](#), y a continuación utilice Cortar y Pegar para cambiar el orden de los marcos.
2. Abra el primer marco con *File / Open*, y a continuación abra de uno en uno los demás con *File / Append frame*.
3. Arrastre y coloque los archivos en sus posiciones correctas, de uno en uno, en la ventana de la lista de marcos.
4. Si desea la inversión exacta del orden, utilice *Frames / Reverse*.

Evitar la difuminación

Los exploradores de Internet de Netscape y Microsoft emplean una paleta fija cuando se ejecutan a 256 colores. Todas las imágenes se difuminarán para ajustarse a la paleta fija. Si la imagen sólo utiliza los colores de dicha paleta fija, no se difuminará. Para convertir las imágenes a la paleta fija de Netscape, seleccione *Options / Global palette / Fixed* y cargue el archivo "netscape.pal". En lo adelante, cuando abra una imagen ésta se convertirá a la paleta fija. Si le resultara inaceptable el cambio resultante en el color, debe comparar la calidad de la imagen con la que difumine su explorador de Internet cuando se ejecuta en el modo de 256 colores, y elegir la mejor de las versiones. Evitar que la animación se "corra" Si se corriera la animación (es decir, si cada marco dejara una huella tras sí), lo más probable es que pueda resolver el problema mediante [changing the restore method](#).

Comandos

- File
 - New
 - Open
 - Save
 - Save as
 - Save optimized as
 - Save frames
 - Revert
 - Append frames
 - Insert frames
 - Load palette
 - Store palette
 - Exit
- Edit
 - Undo
 - Cut
 - Copy
 - Paste
 - Paste Append
 - Delete
 - Edit palette
 - Add
 - Delete
 - Modify
- Animation
 - Play
 - Stop
 - Next frame
 - Prev frame
 - Reduce color depth
 - Transparent color
 - Loop count
 - Frame rate
 - Merge background
 - Merge foreground
 - Unoptimize
- Frames
 - Shift
 - Set restore method
 - Crop
 - Flip and rotate
 - Duplicate
 - Delete
 - Insert solid color
 - Reverse order
 - Moving sprite
 - GrayScale

- [Options](#)
 - [Loop](#)
 - [Optimizations](#)
 - [Crop to dirty rectangles](#)
 - [Optimize dirty rectangles](#)
 - [Optimize number of colors](#)
 - [Local palettes](#)
 - [Merge](#)
 - [Keep](#)
 - [Create](#)
 - [Global palette](#)
 - [Cumulative](#)
 - [Optimized](#)
 - [Automatic](#)
 - [Fixed](#)
 - [Animagic comment frame](#)
 - [Optimize on save](#)
 - [enable undo](#)
- [View](#)
 - [Show dirty rectangle](#)
 - [Show dirty rectangle only](#)
 - [Show palette](#)
 - [Show frame list](#)
 - [Zoom in](#)
 - [Zoom out](#)
 - [Zoom 1:1](#)
- [Effects](#)
 - [Fade in](#)
 - [Fade out](#)
 - [Dissolve](#)
 - [Banner scroll](#)
 - [Wipe](#)
 - [Spiral](#)
 - [Blind](#)
- [Help](#)
 - [Help](#)
 - [About](#)
 - [Register on-line](#)
 - [Register form](#)
 - [enter name and password](#)

File

New

Despeja el espacio de trabajo para una nueva imagen.

Open

Abre y muestra archivos de los siguientes tipos: GIF, JPG, PCX, BMP, AVI, TXT. La nueva imagen (o imágenes) reemplazarán a las ya existentes. Se crea una nueva paleta con los colores de los archivos (ver [palette options](#)). Los archivos de tipo .TXT crean marcos de observaciones.

Si se selecciona más de un archivo, cada archivo se convierte en un marco de la animación. Los archivos pueden arrastrarse y colocarse desde el explorador de Windows.

Capturar pantallas: [abrir archivo](#), [arrastrar y colocar](#)

Save, Save optimized

Guardan la animación actual como archivo GIF. Si está activada la opción "*optimize on save*", se optimizará la animación. El tamaño de la paleta será el más pequeño que resulte necesario para contener todos los colores utilizados (si en la imagen se usan 14 colores, por ejemplo, el tamaño de la paleta será 16).

Save as

Guarda la animación actual bajo otro nombre de archivo, sin optimizaciones.

Save optimized

Guarda la animación actual bajo otro nombre de archivo, con optimizaciones.

Revert

Regresa a la versión guardada más reciente del archivo, leyéndola del disco.

Save frames

Guarda cada marco en un archivo individual. Los nombres de archivos se combinan a partir del nombre base registrado en el diálogo *save as* y un número de marco de dos dígitos.

Para garantizar que todos los archivos contengan una imagen del tamaño completo de la animación, utilice *Animation / Unoptimize* antes de guardar los marcos.

Append frames, Insert frames

Muestran archivos de imagen de los tipos GIF, JPG, PCX, BMP, AVI, o archivos de texto. Las nuevas imágenes se insertan antes (o se añaden después) del marco actualmente seleccionado.

Pueden arrastrarse y colocarse los archivos desde el explorador de Windows hasta la ventana de la lista de marcos. El nuevo marco se insertará antes del marco al que señale el cursor del ratón. Para añadir el nuevo marco, coloque el nuevo marco en el espacio en blanco que está debajo del último marco de la lista.

Capturar pantalla: [insertar por arrastrar y colocar](#)

Load palette

Carga una paleta desde un archivo de paletas (.PAL) o desde un archivo gráfico (GIF, PCX o BMP) y reemplaza a la paleta existente.

Store palette

Guarda la paleta actual en un archivo .PAL.

Exit

Pone fin al programa.

Edit

Los comandos de Edit se aplican al marco actualmente seleccionado.

Undo

Utilice este comando para deshacer la última operación. El número de niveles que se podrán deshacer sólo está limitado por la cantidad de memoria consumida. Mientras mayores sean el tamaño de la imagen y el número de marcos modificados, se consumirá mayor cantidad de memoria (y por tanto será inferior el número de niveles que se podrán deshacer).

Cut, Copy

Copian el marco actualmente seleccionado (texto o gráfico) al portapapeles. "Cut" elimina el marco después de copiarlo al portapapeles.

Paste

Pega el contenido del portapapeles (texto o gráfico) y lo inserta como nuevo marco antes del marco actualmente seleccionado.

Paste append

Pega el contenido del portapapeles (texto o gráfico) y lo añade después del último marco.

Delete

Elimina el marco actualmente seleccionado; no se modifica el portapapeles.

Edit Palette

Operaciones de la paleta de colores.

Add

Abre un diálogo de colores. El color seleccionado se añade a la paleta actual.

Delete

Coloca el cursor en el centro de la ventana de paletas. Pulse alguna de las paletas incluidas para eliminarla de la paleta.

Modify

Coloca el cursor en el centro de la ventana de paletas. Pulse alguna de las paletas para entrar en el diálogo de edición de colores. Se puede seleccionar cualquiera de los colores existentes, o crear un nuevo color para reemplazar la paleta en la que haya pulsado.

Animation**Play**

Inicia la reproducción de la animación.

Stop

Detiene la reproducción de la animación.

Next frame, Previous frame

Muestran el marco siguiente (o anterior).

Reduce color depth.

Reduce el número de colores utilizados por las imágenes de la animación. Si algún marco contiene paletas locales, las paletas locales se combinarán en una paleta

Si se reduce la profundidad del color se puede reducir el tamaño global del archivo a expensas de una menor calidad del color.

[Ver ejemplo.](#)

Transparent color

Selecciona el color transparente. En las áreas de la imagen que lleven el color transparente se verá el color del fondo (o el mapa de bits del fondo de la página HTML).

El cursor del ratón se convertirá en un icono de cuentagotas.

Pulse en la imagen o dentro de la ventana de paletas y seleccione un color. Si pulsa fuera de la imagen, se cancela el color transparente.

Si el marco actualmente seleccionado tiene una paleta local, el color transparente sólo afectará a dicho marco. Si el marco actualmente seleccionado emplea la paleta global, el color transparente afectará a todos los marcos que utilicen la paleta global.

Capturar pantalla: [Seleccionar color transparente.](#)

Loop count

Selecciona el número de iteraciones a ejecutar en un bucle de animación. Por defecto, el bucle se ejecuta indefinidamente.

Frame rate

Fija la velocidad de los marcos (velocidad de la animación). El cuadro de diálogo de velocidad de los marcos permite que el usuario seleccione la velocidad general (o tiempo de demora) de los marcos. Este número se aplicará a todos los marcos de la animación. Además, el usuario podrá seleccionar el número de repeticiones de cada marco.

Merge background

Combina una imagen estática de fondo (sin color transparente) con los siguientes marcos que contengan un color transparente.

[Ver ejemplo](#) y [ver tutorial](#).

Merge foreground

Se combina un fondo animado (color transparente) con el siguiente marco transparente (primer plano).

[Ver tutorial](#).

Unoptimize

Amplía cada marco al tamaño completo de la animación. Esta función es útil cuando se realicen ciertas operaciones (como guardar o modificar el orden de los marcos) en una animación que se haya optimizado.

[Ver ejemplo](#).

Frames

Las siguientes operaciones se ejecutan en un grupo seleccionado de marcos.

Shift

Modifica los marcos seleccionados con respecto al origen de la animación. Si los marcos modificados cruzan el espacio de animación a la izquierda o por encima, se recortan los marcos. Si los marcos modificados cruzan el espacio de animación a la derecha o por debajo, se amplía el espacio de animación.

[Ver ejemplo](#).

Moving sprite

Modifica cada marco del grupo seleccionado en una cantidad acumulativa de pixels. Por ejemplo, si cada paso es de (4, 5) pixels, el

primer marco se modifica en (0, 0), el segundo en (4, 5), el tercer marco en (8, 10), etc. Con ello se crea un objeto (sprite) en movimiento. La función *restore method* de los marcos seleccionados se fija automáticamente como *Restore to Background*.

[Ver ejemplo.](#)

Crop

Recorta los marcos seleccionados al rectángulo circundante.

[Ver ejemplo.](#)

Flip and rotate

Voltea, rota o hace una imagen especular de los marcos seleccionados.

Duplicate

Duplica los marcos seleccionados.

[Ver ejemplo.](#)

Delete

Elimina los marcos seleccionados.

Reverse order

Invierte el orden de los marcos seleccionados.

[Ver ejemplo.](#)

Gray scale

Convierte los marcos seleccionados a la escala de grises. Esta función crea una paleta local para cada marco.

Insert solid color

Inserta un nuevo marco de color entero. El color se puede seleccionar de la paleta o del área de la imagen.

Set restore method

Determina la función *restore method* de los marcos seleccionados. En la mayor parte de los casos se selecciona automáticamente el método

correcto de restauración; no obstante, a veces será necesario ajustar manualmente los resultados.

[Ver ejemplo.](#)

Options

Loop

Activa y desactiva la función bucle. Cuando se activa el bucle, la animación actual se ejecuta en un bucle. Cuando está desactivado, la animación se ejecuta una sola vez y después se detiene.

Optimizations

Activa y desactiva las opciones de optimización. Las optimizaciones pueden reducir significativamente el tamaño del archivo de animación. Las optimizaciones de rectángulo sucio se pueden deshacer si se utiliza la función [Unoptimize](#). Las optimizaciones de color son de carácter 'lossey' e irreversibles. Por tanto, es conveniente mantener una versión no optimizada del archivo de animación. Las opciones de optimización se harán efectivas cuando se guarde la animación en un archivo.

Crop to dirty rectangles

Activa y desactiva la función de rectángulos sucios. Cuando está activada, se calculan los rectángulos sucios. El rectángulo sucio de un marco es el rectángulo más pequeño que contenga todos los pixels que difieran del marco anterior. La función de rectángulos sucios puede reducir significativamente el tamaño del archivo, en especial cuando la imagen no utilice colores transparentes.

Optimize dirty rectangles

Realiza optimizaciones de partición de marcos y máscaras transparentes para ahorrar aún más espacio. Mediante la función de partición, los marcos se dividen en dos marcos más pequeños con demora cero entre los mismos.

Optimize number of colors

Reduce el número de colores a la siguiente potencia de 2. Por ejemplo, si la imagen utiliza 35 colores, se reducirá a 32 colores. Si utiliza 32 colores, la imagen no se modificará.

Esta optimización alcanza su mayor eficacia en la codificación de la imagen, mientras que reduce al mínimo la pérdida de calidad.

Local palettes

Activa y desactiva las funciones de paleta local.

Cada marco de la animación puede tener su paleta local de colores, que se utiliza en vez de la paleta global. Las paletas locales impiden la mayor parte de las funciones de optimización de espacio y ocupan espacio adicional. Sin embargo, pueden contribuir a sobrepasar el límite de 256 colores del formato GIF.

Animagic utiliza paletas locales para aplicar los efectos *fade-in* y *fade-out*. Las opciones de paleta local se harán efectivas cuando se visualicen las imágenes nuevas.

[Ver ejemplo.](#)

Merge

Si un archivo GIF de más de un marco contiene paletas de color locales, éstas se combinarán en una sola paleta global. Por lo general esto redundante en una reducción del tamaño del archivo, pero puede provocar cierta pérdida de la calidad del color si las imágenes tienen gran riqueza cromática.

Keep

Se mantienen las paletas locales encontradas en los archivos GIF de más de un marco. Sin embargo, los colores de todos los demás marcos (de los archivos GIF de un solo marco y demás archivos de imágenes) se combinarán en una paleta global.

Create

Cuando se visualizan varios archivos de imágenes, se crea una paleta local para cada imagen. Este método pudiera ocasionar un mayor tamaño del archivo, pero también puede impedir la modificación de los colores.

Global palette

Activa y desactiva las opciones de paleta global.

La paleta de colores global se utiliza por todos los marcos que no tengan una paleta local. La paleta de colores global puede contener un máximo de 256 colores. Estos 256 colores tendrán que compartirse por todos los marcos de la animación (excepto aquellos marcos que tengan paletas locales).

[Ver ejemplo.](#)

Cumulative

Se añaden colores a la paleta global desde cada imagen en la medida en que éstas se visualicen, según el orden de lectura. Si ya estuviera llena la paleta global de 256 colores, los nuevos colores de los marcos adicionales se modificarán al color más cercano que ya aparezca en la paleta.

Optimized

El número total de colores de todos los marcos se reduce a 256. La paleta global compartida se calcula como paleta optimizada, es decir, todos los marcos aportan sus colores equitativamente (en proporción al área) a la paleta global. Cuando la paleta esté optimizada, la degradación de calidad es mínima y pareja.

Automatic

Se inicia en el modo Cumulative mode. Pasa automáticamente a la paleta global optimizada si el número total de colores sobrepasa los 256. Este es el método preferible (a no ser que se quiera lograr un efecto especial).

Fixed

Utiliza una paleta fija de colores. Se convierten todas las imágenes para que sólo utilicen los colores de dicha paleta. Esta función puede evitar la difuminación de las imágenes por el explorador de Internet del usuario (ver la sección referente a [cómo impedir la difuminación](#)).

Animagic comment frame

Por defecto, Animagic añade un cuadro de observaciones relativo al sitio web de Animagic. Los usuarios debidamente inscritos podrán desactivar esta función.

Optimize on save

Ejecuta las optimizaciones cuando se guarde la animación en un archivo mediante el comando *File / Save*.

enable undo

Activa la función de 'deshacer'. Esta función es útil cuando se trabaja con archivos muy grandes. La desactivación de la función 'deshacer' puede agilizar el procesamiento.

View

Show dirty rectangles

Cuando se activa, muestra un rectángulo punteado alrededor del rectángulo sucio. Esta función sirve para confirmar que la animación se esté generando de manera eficaz.

Si el rectángulo sucio parece incluir partes que sean iguales al marco anterior, haga lo siguiente:

- Cancele el color transparente y compruebe nuevamente.
- Verifique en los gráficos las pequeñas diferencias provocadas por el proceso de antialias o difuminación.
- Confirme que todos los marcos sean del mismo tamaño.

Observe que el rectángulo sucio del primer marco siempre incluye la imagen completa.

Show dirty rectangles only

Despeja la imagen exterior al rectángulo sucio.

Show palette

Cuando se selecciona, se muestra la ventana de paletas. En la ventana de paletas se ve la paleta actual. Cuando se sitúe el cursor del ratón sobre una paleta incluida en la ventana, la leyenda de la ventana muestra el número de índice y el valor de RGB de dicha paleta.

Show frame list

Cuando se activa, se muestra la ventana de la lista de marcos. En la ventana de la lista de marcos se muestra una lista de todos los marcos de la animación actual. El marco actualmente seleccionado se muestra en la ventana principal. Al cambiar el marco seleccionado se podrán mostrar otros marcos.

Zoom in, Zoom out

Amplían (o reducen) la imagen mostrada.

Zoom 1:1

Restablece el índice de zoom a 1:1 (sin ampliación).

Effects

Fade in

Inserta marcos adicionales antes del marco actualmente seleccionado, de modo que un color entero se disuelva a la imagen. Pueden seleccionarse el color, el número de marcos y la demora de tiempo de cada marco.

[Ver ejemplo.](#)

Fade out

Añade marcos adicionales después del marco actualmente seleccionado, de modo que la imagen se disuelva a un color entero. Pueden seleccionarse el color, el número de marcos y la demora de tiempo de cada marco.

[Ver ejemplo.](#)

Dissolve

Añade marcos adicionales después del marco actualmente seleccionado, de modo que éste se disuelva al siguiente marco. También pueden seleccionarse opciones de disolución desde y hacia un color entero.

[Ver ejemplo.](#)

Banner scroll

Añade marcos adicionales antes (o después) del marco actualmente seleccionado, de modo que éste se desplace en la dirección seleccionada.

[Ver ejemplo.](#)

Wipe

Añade marcos adicionales después del marco actualmente seleccionado, de modo que el próximo marco entre desde la dirección seleccionada hasta reemplazar al marco actual.

[Ver ejemplo.](#)

Spiral

Añade marcos adicionales después del marco actualmente seleccionado. El siguiente marco se iniciará como un rectángulo pequeño e irá ampliándose hasta reemplazar al marco actual.

[Ver ejemplo.](#)

Blind

Similar a *Wipe*, pero con varias franjas.

[Ver ejemplo.](#)

Help

Help

Muestra este archivo.

About

Muestra el diálogo 'About' y el número de la versión.

Register On-line

Inicia el explorador de Internet y pasa a la sección de descarga e inscripción en el sitio web de Animagic.

Registration form

Abre un editor de textos con el formulario de inscripción del software.

enter name and password

Muestra un cuadro de diálogo para introducir el nombre del usuario, la empresa y la contraseña de inscripción.