



TRABAJAR CON CAPAS (II)

Descarga en una carpeta llamada **Patos** (dentro de tu carpeta del tema) las imágenes **estanque.jpg** y **pato.jpg**.

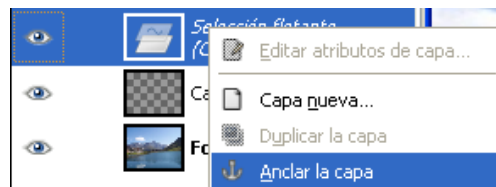
Abre la imagen **estanque.jpg** que se te proporcionará:



1. Crea una nueva capa, transparente, llamada **pato1**, y ponla por encima de la del estanque.
Abre en otro archivo la imagen **pato.jpg** que también se te proporcionará. Usa la herramienta lazo  o la de tijeras  para seleccionar el pato y su reflejo en el agua. Cópialo (Control+C o menú *Editar – Copiar*)




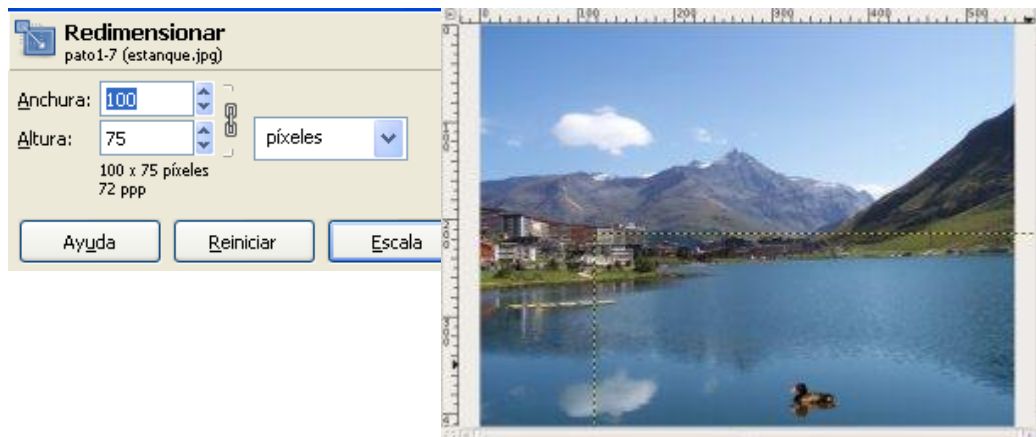
2. Selecciona la capa *pato1* de la imagen del estanque, y pega el pato en ella. Seguramente te aparecerá una nueva capa en la lista de capas; pincha sobre ella con el botón derecho y elige la opción *Anclar la capa*.





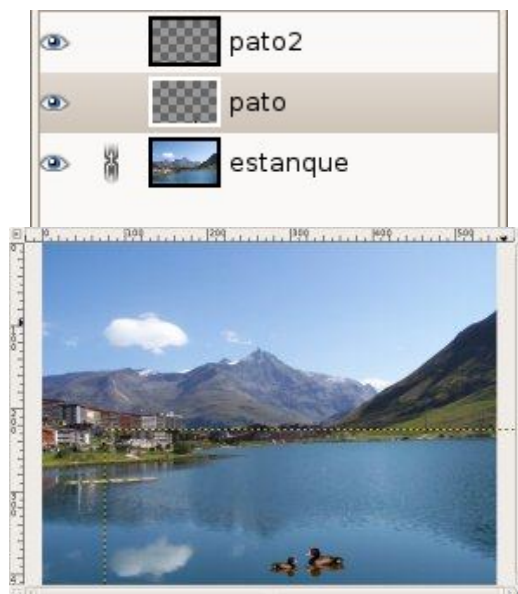
Con eso se unirá a la que tiene por debajo, y se quedará el pato dentro de la capa *pato1*.



3. Ahora veremos el pato muy grande comparado con el estanque. Vamos a seleccionar la capa *pato1* y después usamos la herramienta *Redimensionar*  y pinchamos sobre la imagen. Se seleccionará la capa del pato y aparecerá un cuadro para redimensionarla. La ponemos con 100 píxeles de ancho y la movemos para que quede en un lugar más adecuado



4. Vamos a crear ahora otra capa llamada **pato2**, por encima de las demás, y repetimos el proceso: copiamos el pato, lo pegamos en la capa, lo redimensionamos con la herramienta  y ahora usamos la herramienta volteo  para darle la vuelta. Al final nos deberá quedar algo como:



Guarda la imagen resultado como **Patos.xcf**