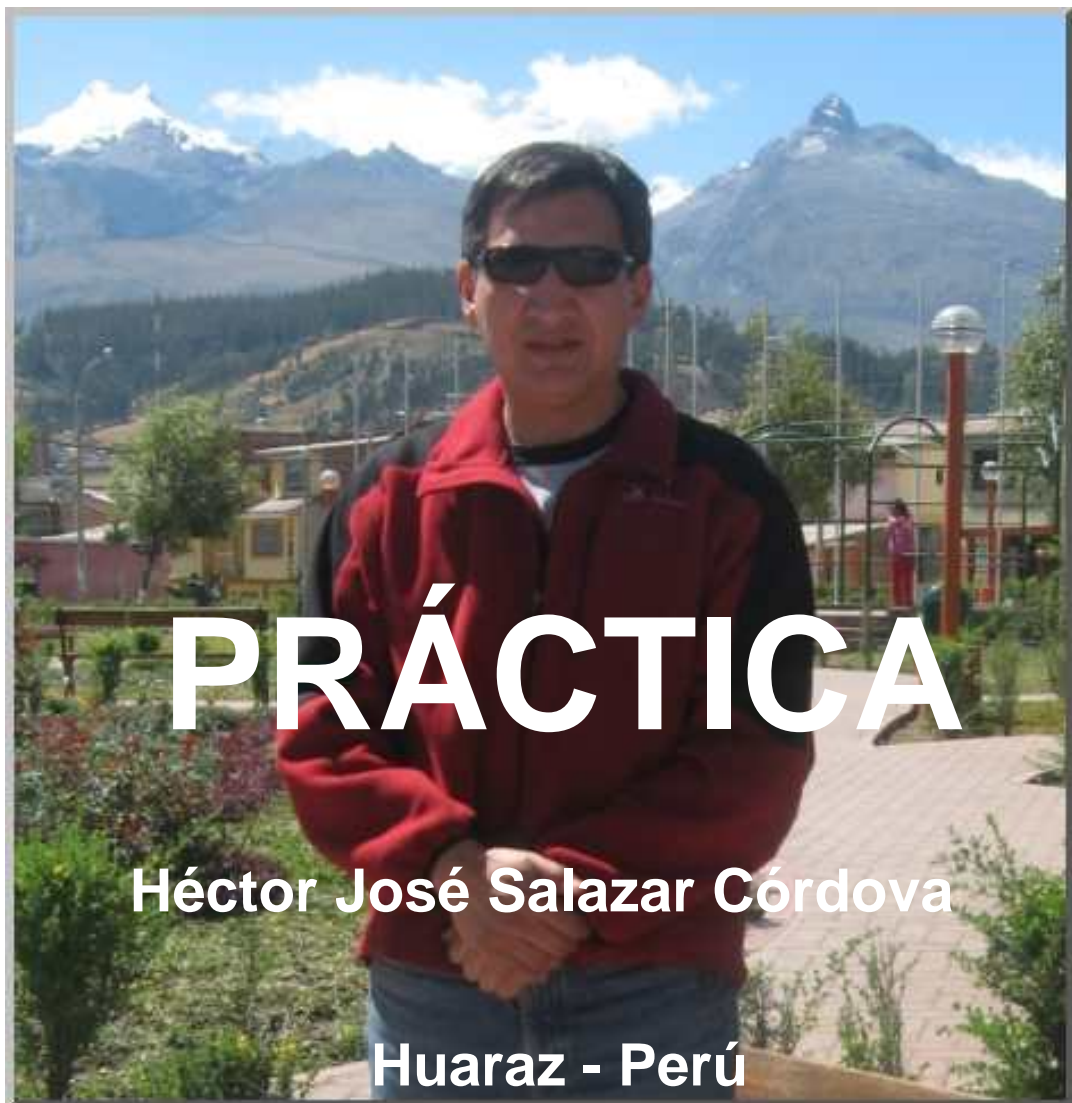


# CorelDRAW

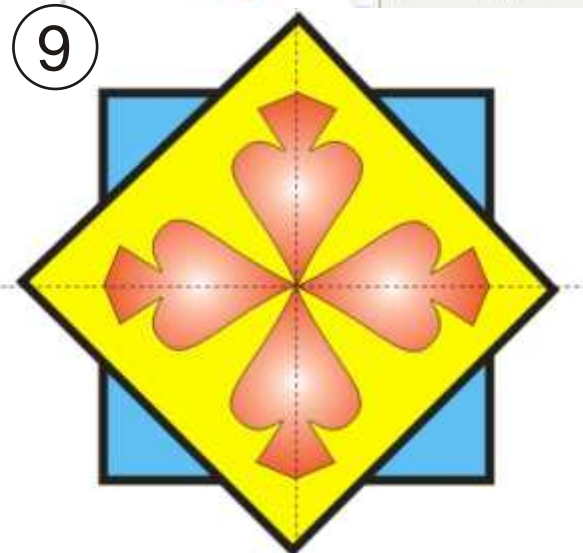
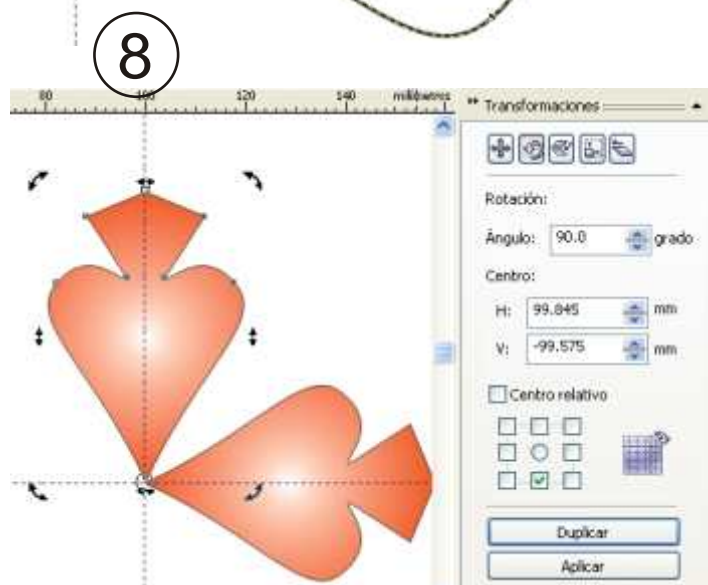
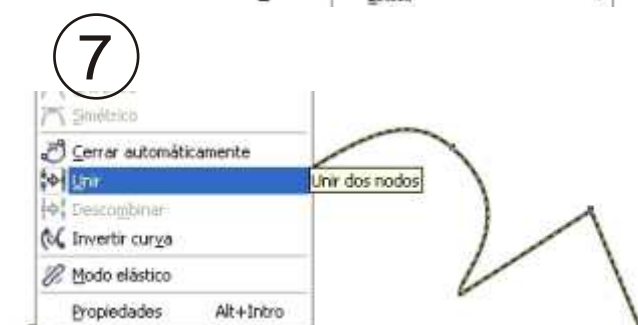
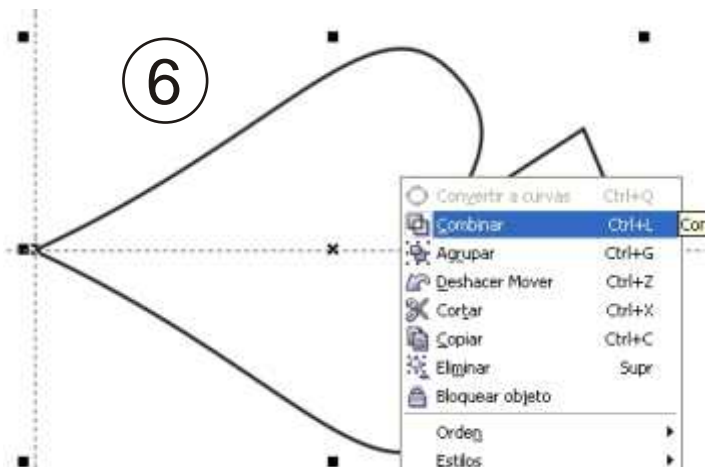
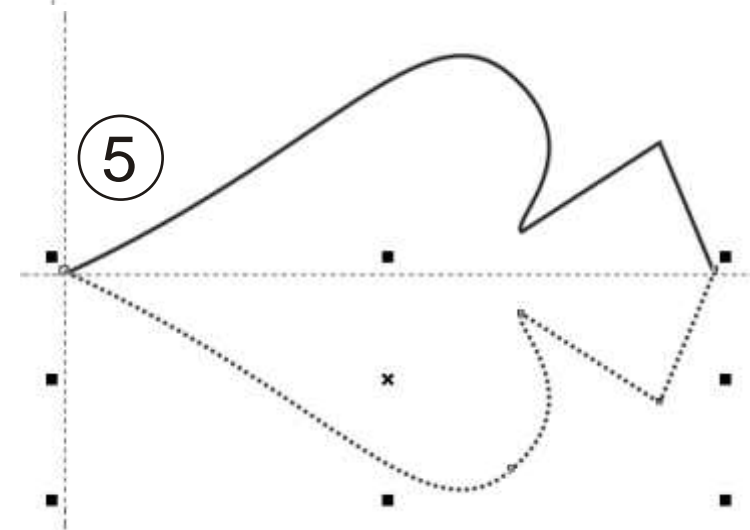
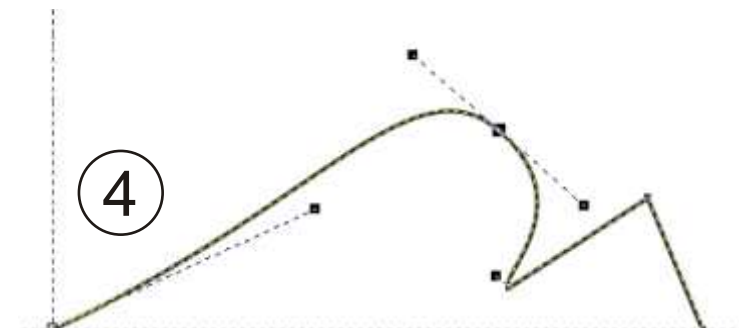
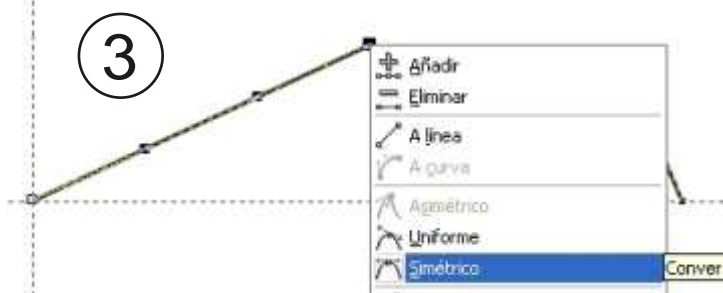
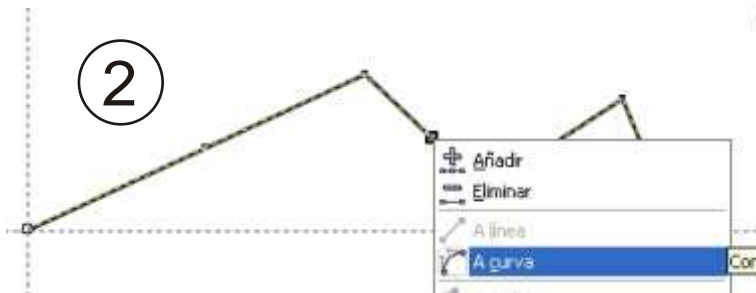


Héctor José Salazar Córdova

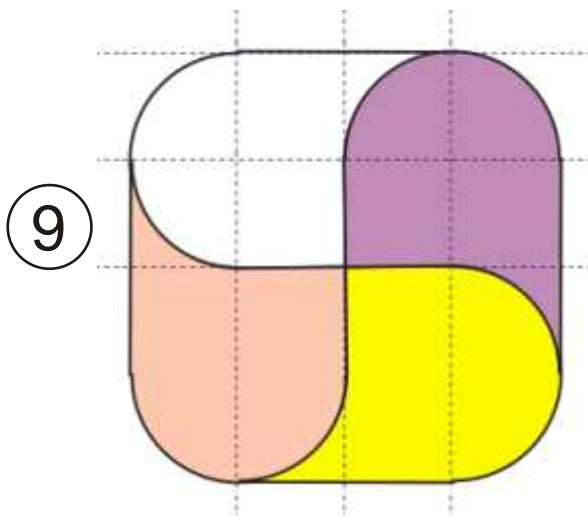
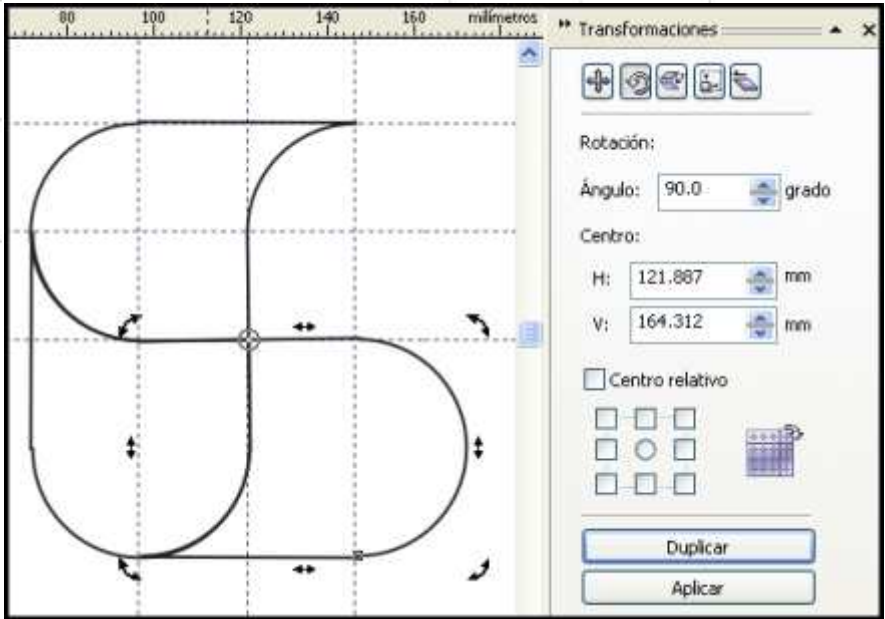
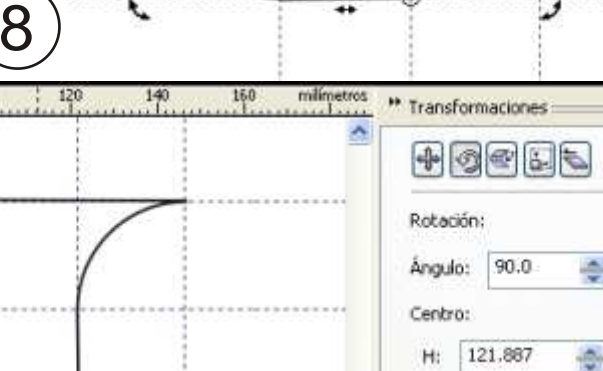
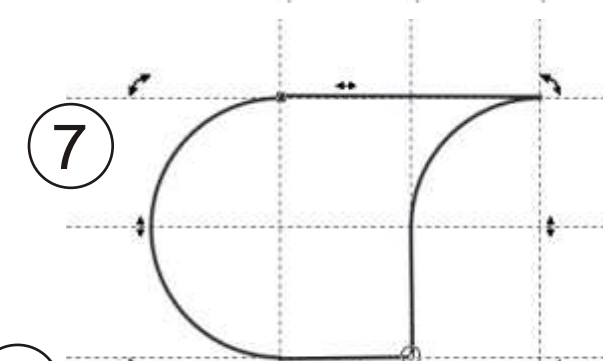
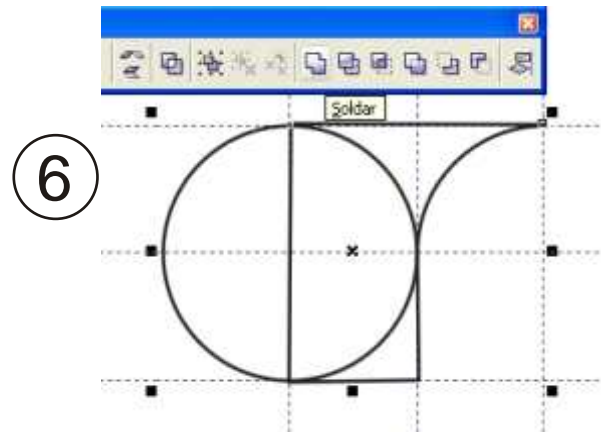
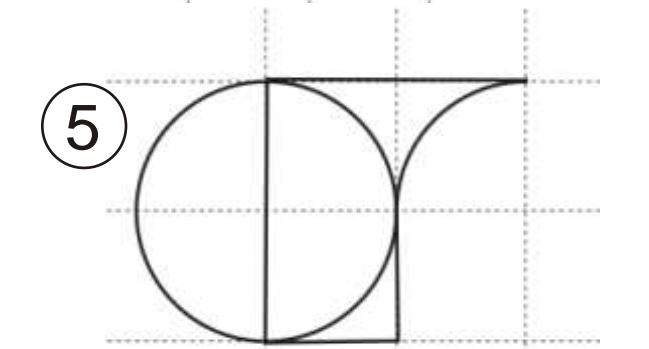
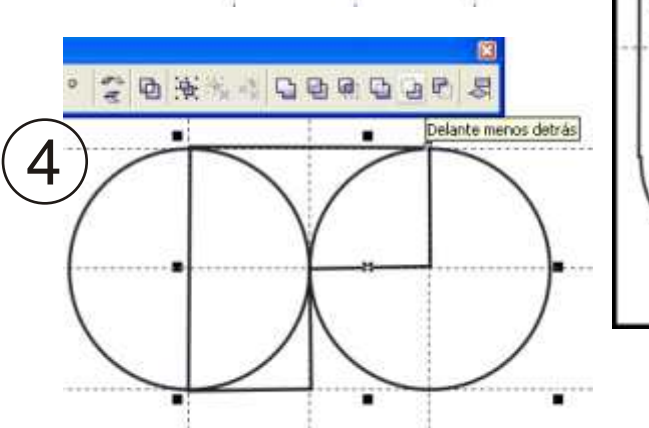
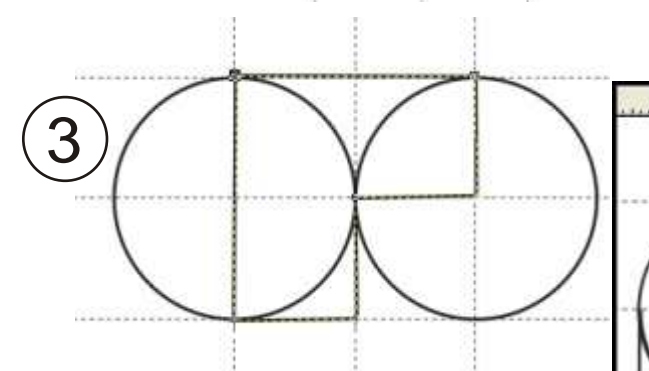
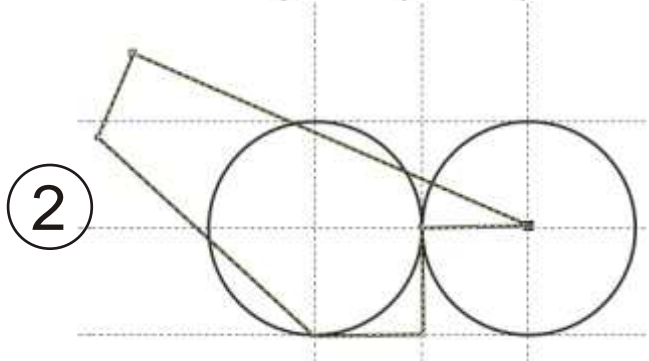
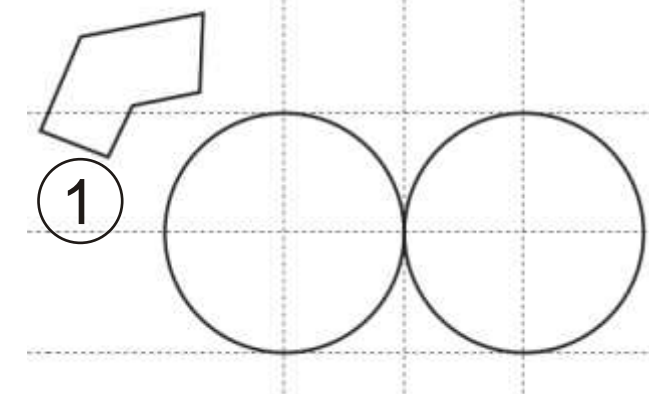
Huaraz - Perú

[HTTP://ESPANOL.GEOCITIES.COM/CYBERCHASKI](http://ESPANOL.GEOCITIES.COM/CYBERCHASKI)

# EJERCICIO: PLANTILLA LOSETA

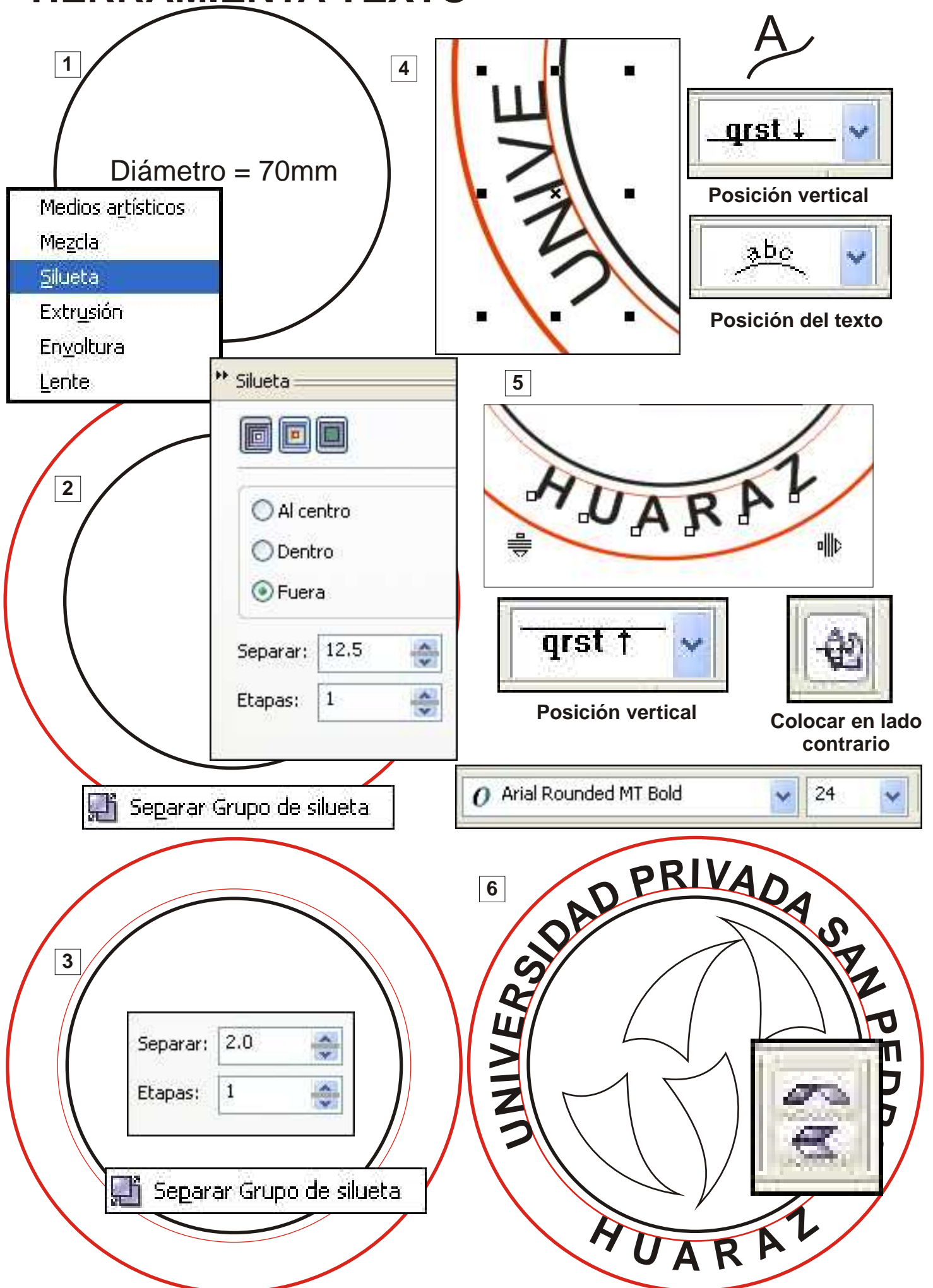


EJERCICIO: PLANTILLA LOSETA 02





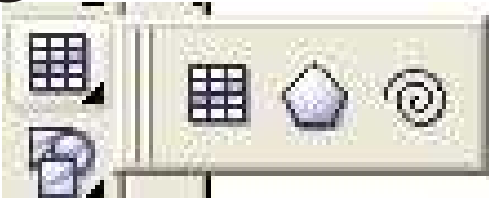
# HERRAMIENTA TEXTO



# EJERCICIO: DISEÑO DE TRIPTICO

3

1



2



4

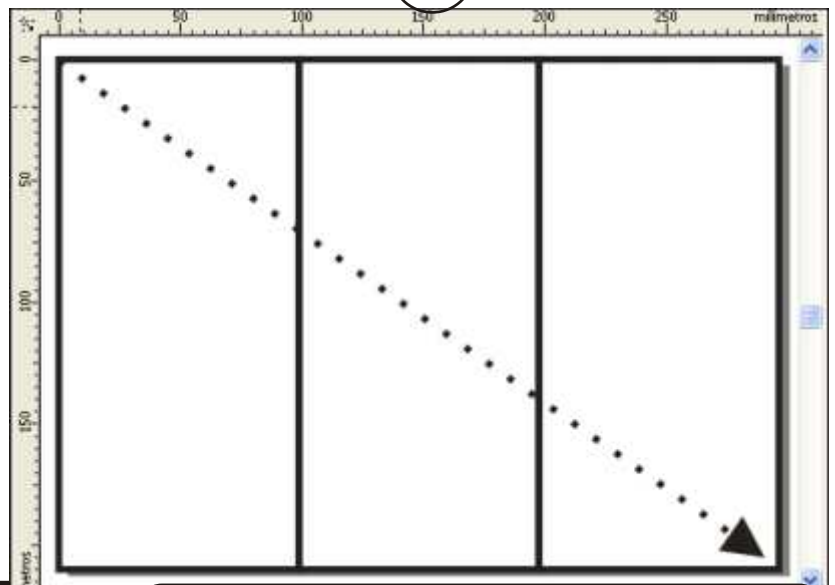
## INTRODUCCIÓN

La contaminación acústica no está incorporada en el código Penal como delito contra la salud pública sino solamente como falta. Los Derechos Humanos ponen de manifiesto las graves consecuencias que la exposición prolongada a un nivel elevado de ruidos tienen sobre la salud de las personas, integridad física y moral, su conducta social y en determinados casos de especial gravedad, aun cuando no pongan en peligro la salud de las personas, pueden atentar contra su derecho a la intimidad personal y familiar en el ámbito domiciliario en la medida que impidan o dificulten gravemente el libre desarrollo de la personalidad, resaltando que constituyen supuestos de especial gravedad cuando se trata de exposición continuada a unos niveles intensos de ruido..

El Código Penal Peruano solo se refiere en el Libro Tercero como Faltas y con Título VI como "Faltas contra la tranquilidad pública", en el Artículo 452, que no indica fehacientemente sobre los peligros traen como consecuencia la contaminación acústica, y no se refiere a "inmisiones acústicas" en su contenido, sin duda, al considerar que en todo caso este término es propio de la jurisdicción de los Gobiernos provinciales. Es por eso que proponemos incorporar el Artículo "la contaminación acústica como causal de daño a la salud pública" en las normas jurídicas del Código Penal peruano.

En nuestra ciudad de Huaraz, pese a que el Gobierno Provincial tiene resoluciones específicas sobre el tema, no puede hacer nada ya que a través de argumentos leguleyos, utilizan medios in pugna torios mediante acciones de amparo, aduciendo que libertad en el trabajo, sin considerar el daño a la salud pública.

EL GRUPO



## CAPITULO I

### I. PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

#### 1.1. PROBLEMAS DE LA INVESTIGACIÓN.

##### Problema Principal

¿La contaminación acústica causante del daño a la salud pública debe ser incorporada al Código Penal en calidad de delito a través de una Iniciativa Legislativa?

##### Problemas Secundarios.

¿Cómo incorporar la contaminación acústica causal de daño a la salud pública en el Código Penal Peruano en calidad de delito a través de una Iniciativa Legislativa?

#### 1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

##### Objetivo general.

Evaluar en que medida la contaminación acústica es causal de daño a la salud pública para ser incorporada en las normas jurídicas del Código Penal peruano a través de una Iniciativa Legislativa.

##### Objetivo específico:

Elaborar un proyecto de Iniciativa Legislativa para incorporar el Artículo "La contaminación acústica causal de daño a la salud pública" en el Código Penal Peruano en calidad de delito.

#### 1.3. HIPÓTESIS:

La contaminación acústica causal de daño a la salud pública, se puede incorporar en el Código Penal Peruano en calidad de delito a través de una Iniciativa Legislativa de los ciudadanos..

#### 1.4. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN.

##### Variable Independiente.

Contaminación acústica

##### Variable Dependiente.

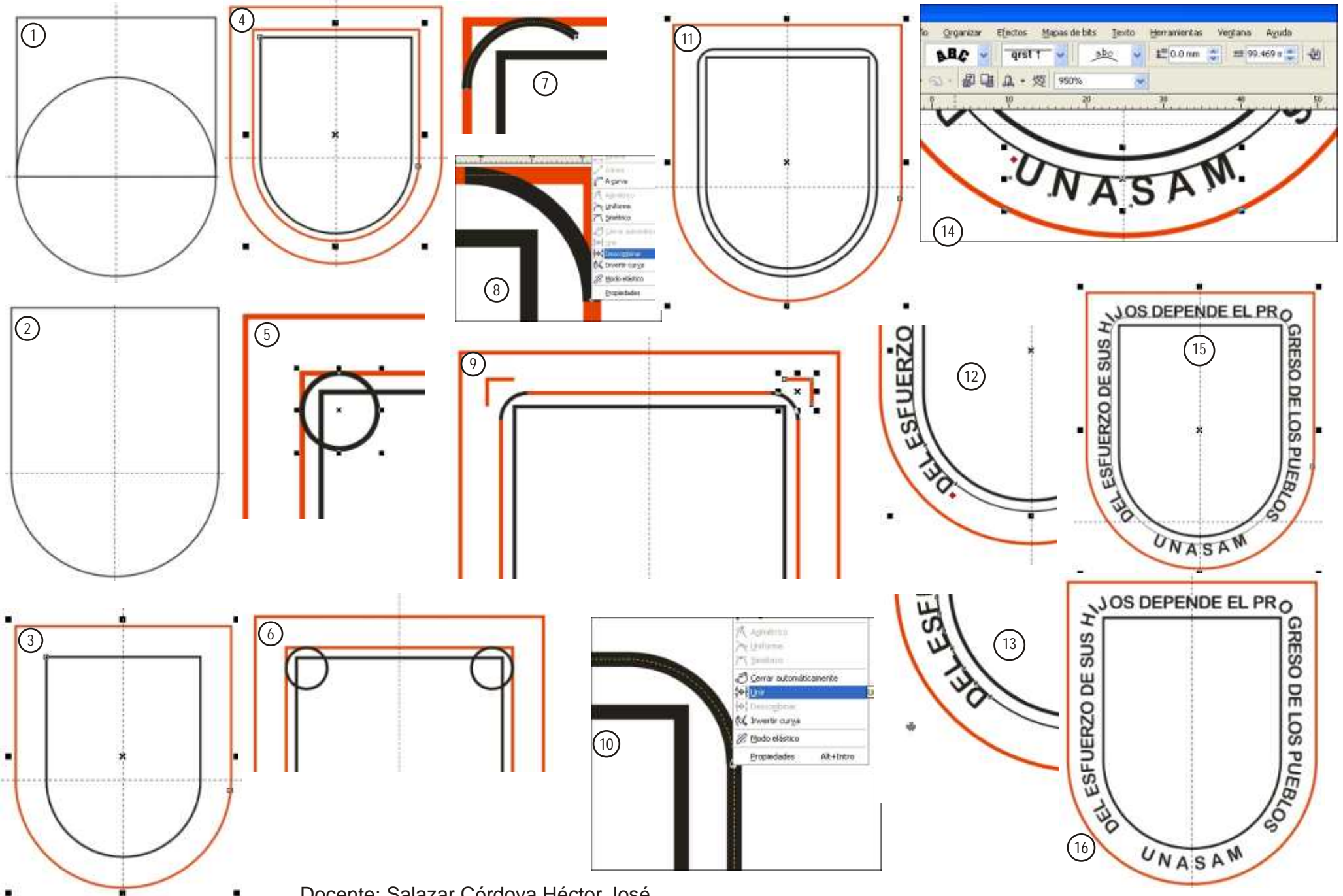
Responsabilidad penal.

#### 1.5. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

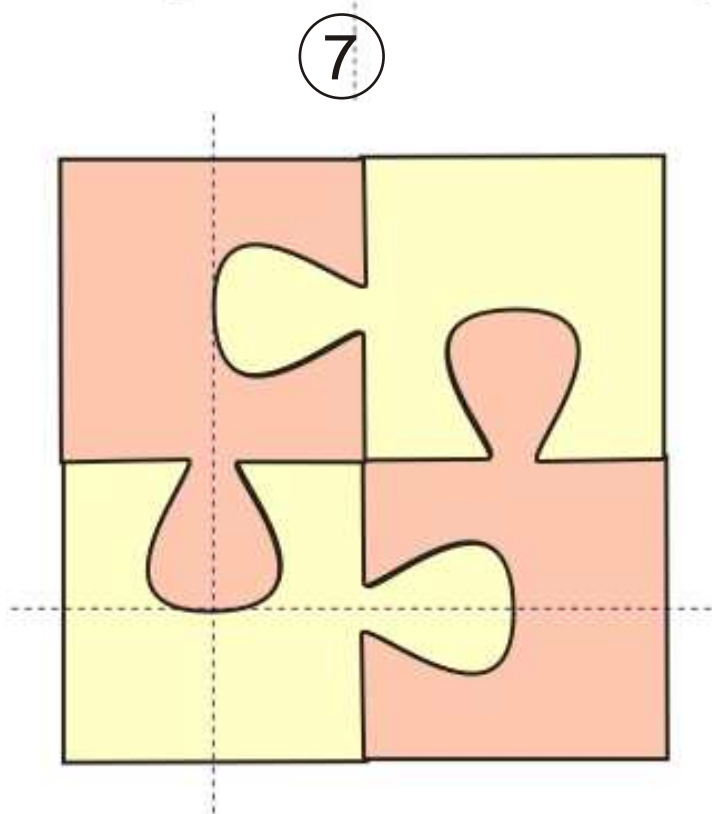
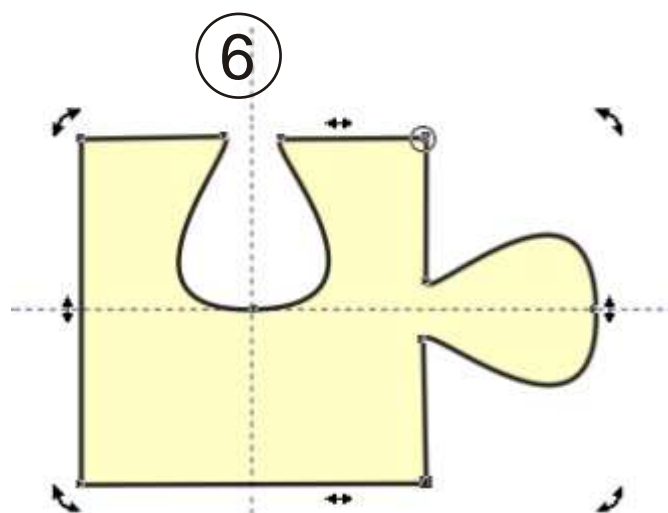
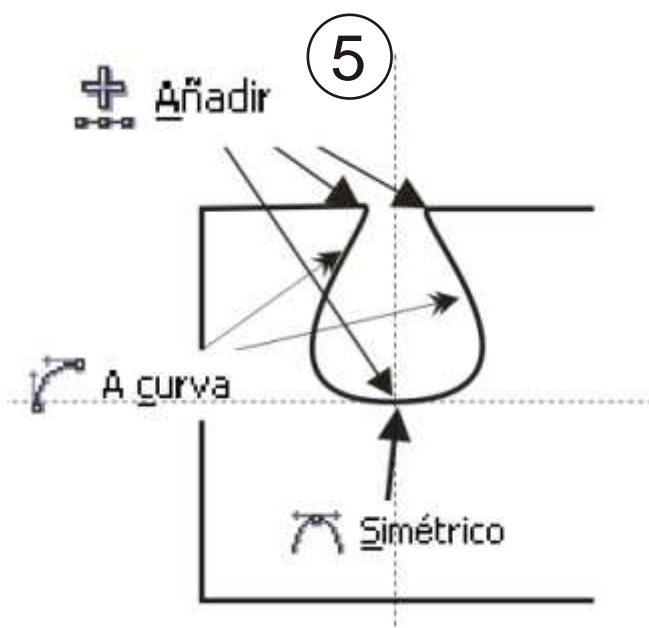
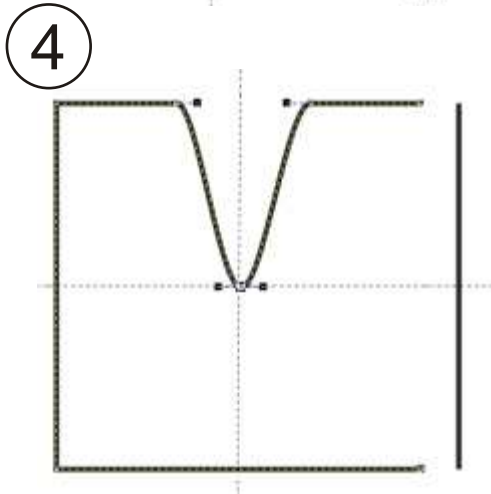
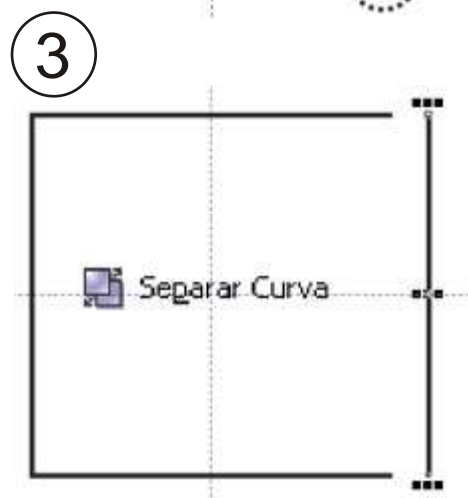
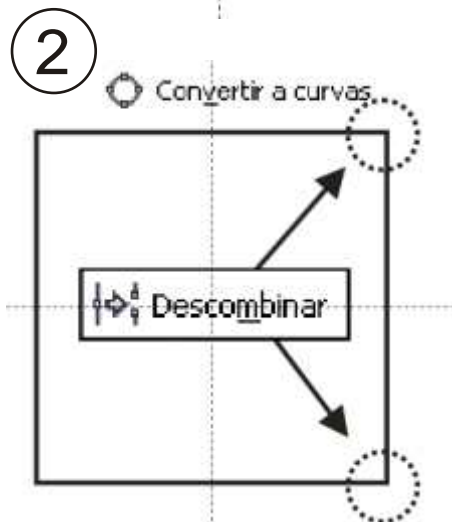
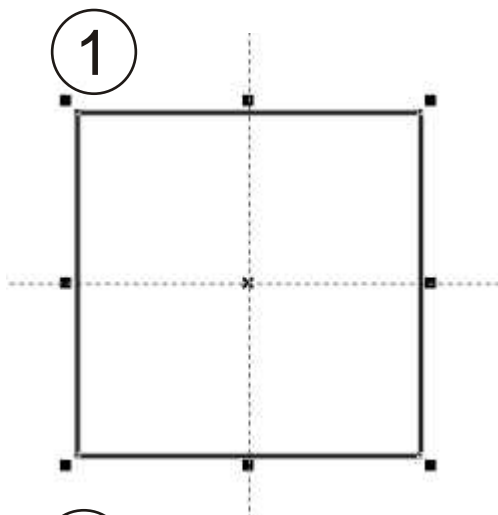
##### Justificación:

En la Constitución política del Perú en los derechos fundamentales de la persona, Artículo 2º dice: Toda persona tiene derecho a la vida, a su identidad, a su integridad moral, psíquica y física y a su libre

# REDISEÑO DEL LOGO DE LA UNASAM



## EJERCICIO: PLANTILLA LOSETA 03





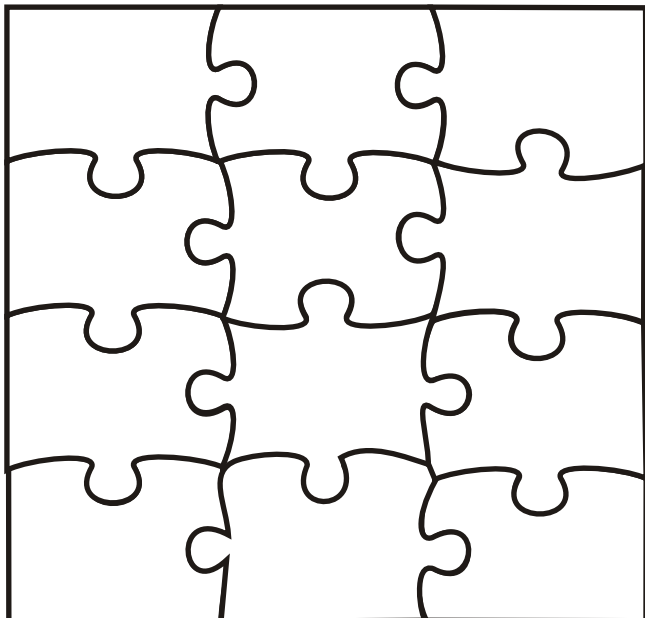
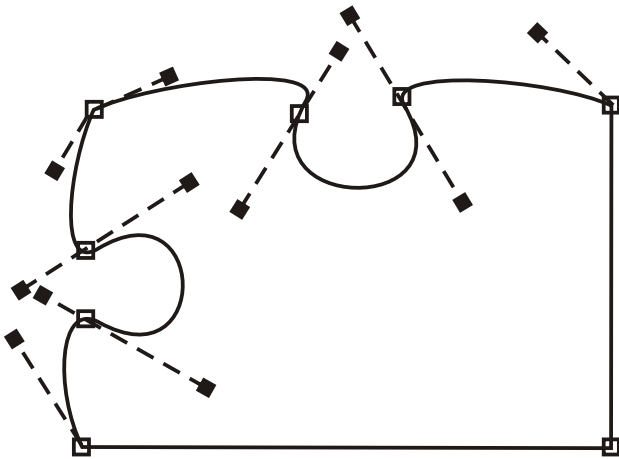
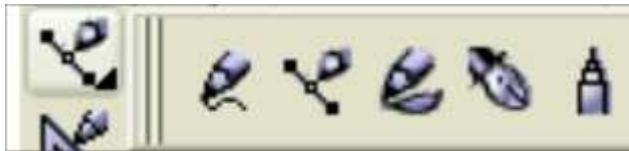
# PUZZLE DE 12 PIEZAS:

Elaborar un Puzzle de 12 piezas como máximo.

## Herramienta Forma (F10)

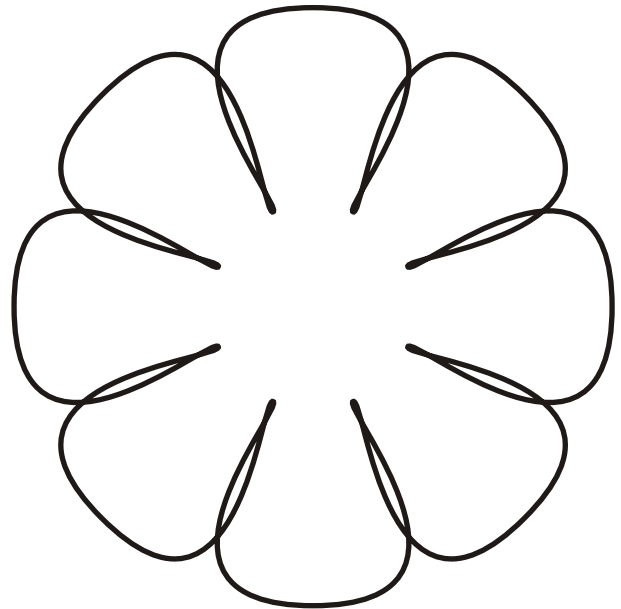


## Herramientas mano alzada (F5), Bézier



## Ejercicio 02:

1. Dibuje un círculo
2. Convierta ahora el círculo en curva utilizando el acceso directo del teclado Ctrl + Q.
3. Trace una marquesina que abarque los 4 nodos y pulse la tecla + dos veces para terminar con un total de 16 nodos.
4. Seleccione nodos alternos usando la tecla MAYÚS.
5. Pulse el icono Estirar y escalar nodos en la barra propiedades.
6. Verá ahora puntos de control alrededor de los nodos seleccionados, como si se tratara de un objeto. Mantenga pulsada la tecla MAYÚS y arrástrelos hacia el centro del círculo unos dos tercios de la distancia total. Al final habrá creado una figura parecida a la que se muestra a continuación:



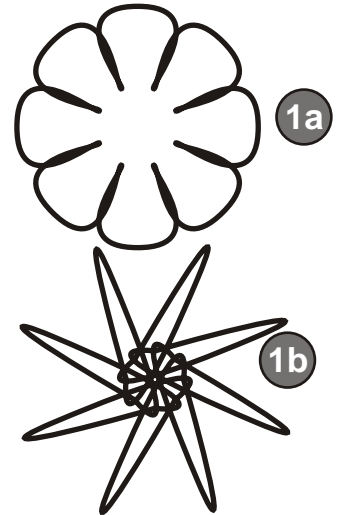
7. Pulse en Girar e inclinar nodos en la barra propiedades.
8. Aparecerán los conocidos puntos de control de rotación. Mantenga pulsada la tecla CTRL y gire los nodos 90 grados.
9. ¿Cuál será la nueva figura?



# Miscelánea práctica:

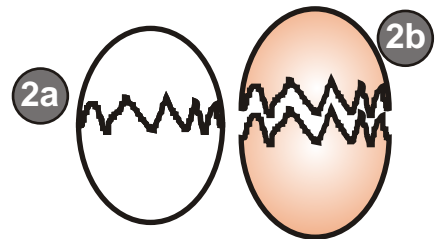
## ESTIRAMIENTO Y ROTACIÓN DE NODOS:

1. Dibuje un círculo
2. Convierta ahora el círculo en curva utilizando el acceso directo del teclado CTRL + Q.
3. Trace una marquesina que abarque los 4 nodos y pulse la tecla + dos veces para terminar con un total de 16 nodos.
4. Seleccione nodos alternos usando la tecla MAYÚS.
5. Pulse el icono Estirar y escalar nodos en la barra propiedades.
6. Verá ahora puntos de control alrededor de los nodos seleccionados, como si se tratara de un objeto. Mantenga pulsada la tecla MAYÚS y arrástrelos hacia el centro del círculo unos dos tercios de la distancia total. (Fig. 1a)
7. Pulse en Girar e inclinar nodos en la barra propiedades.
8. Aparecerán los conocidos puntos de control de rotación. Mantenga pulsada la tecla CTRL y gire los nodos 90 grados. (Fig. 1b)



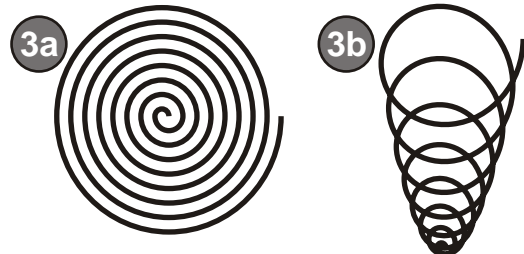
## CORTE A MANO ALZADA:

1. Dibuje una elipse que tenga aspecto de un huevo y coloréelo de amarillo.
2. Seleccione la herramienta Cuchillo y colóquela sobre un lateral del huevo. El puntero del cuchillo se girará, indicando que está listo para cortar.
3. Arrastre el cuchillo a través del objeto siguiendo un trayecto en zigzag hasta llegar al otro lado. Observe que el puntero se gira al llegar al otro extremo. (Fig. 2a)
4. Para pasar de un pedazo a otro use la tecla TAB. (Fig. 2b)



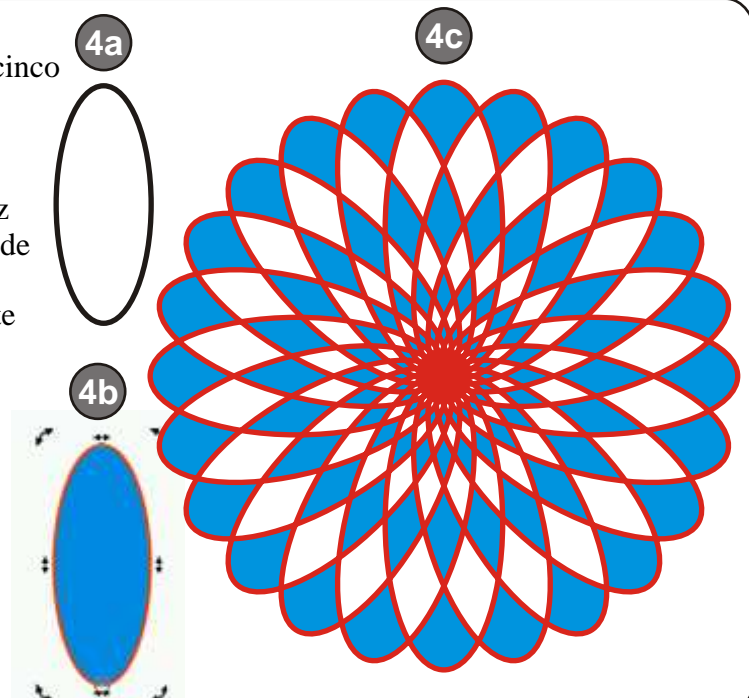
## MODO ELÁSTICO:

1. Dibuje un espiral de 8 vueltas, manteniendo pulsada la tecla CRT para limitar la curvatura. (Fig. 3a)
2. Seleccione todos los nodos.
3. Elija modo elástico en la barra propiedades.
4. Arrastre el nodo más exterior de la espiral hacia un punto situado encima de la misma. (Fig. 3b)

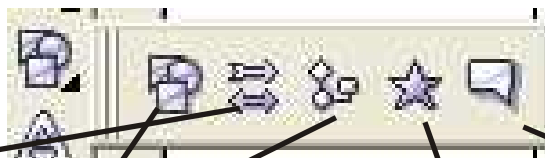


## DISEÑO DE PATRÓN.

1. Dibuje una elipse de 2 centímetros de anchura y cinco de altura. (Fig. 4a)
2. Aplique a la elipse un relleno azul claro con un contorno rojo.
3. Con la elipse seleccionada, pulse una segunda vez sobre la misma para hacer aparecer los controles de rotación.
4. Arrastre el centro de giro hasta colocarlo a la parte inferior de la elipse. (Fig. 4b)
5. Elija organizar/transformaciones/rotación para hacer aparecer la persiana de rotación.
6. Introduzca el valor 15 en el cuadro del parámetro Ángulo.
7. Pulse el botón aplicar para duplicar 23 veces. Ahora tendrá 24 elipses formando un círculo.
8. Trace una marquesina que abarque las 24 elipses y haga clic en combinar del menú organizar. (Fig. 4c)

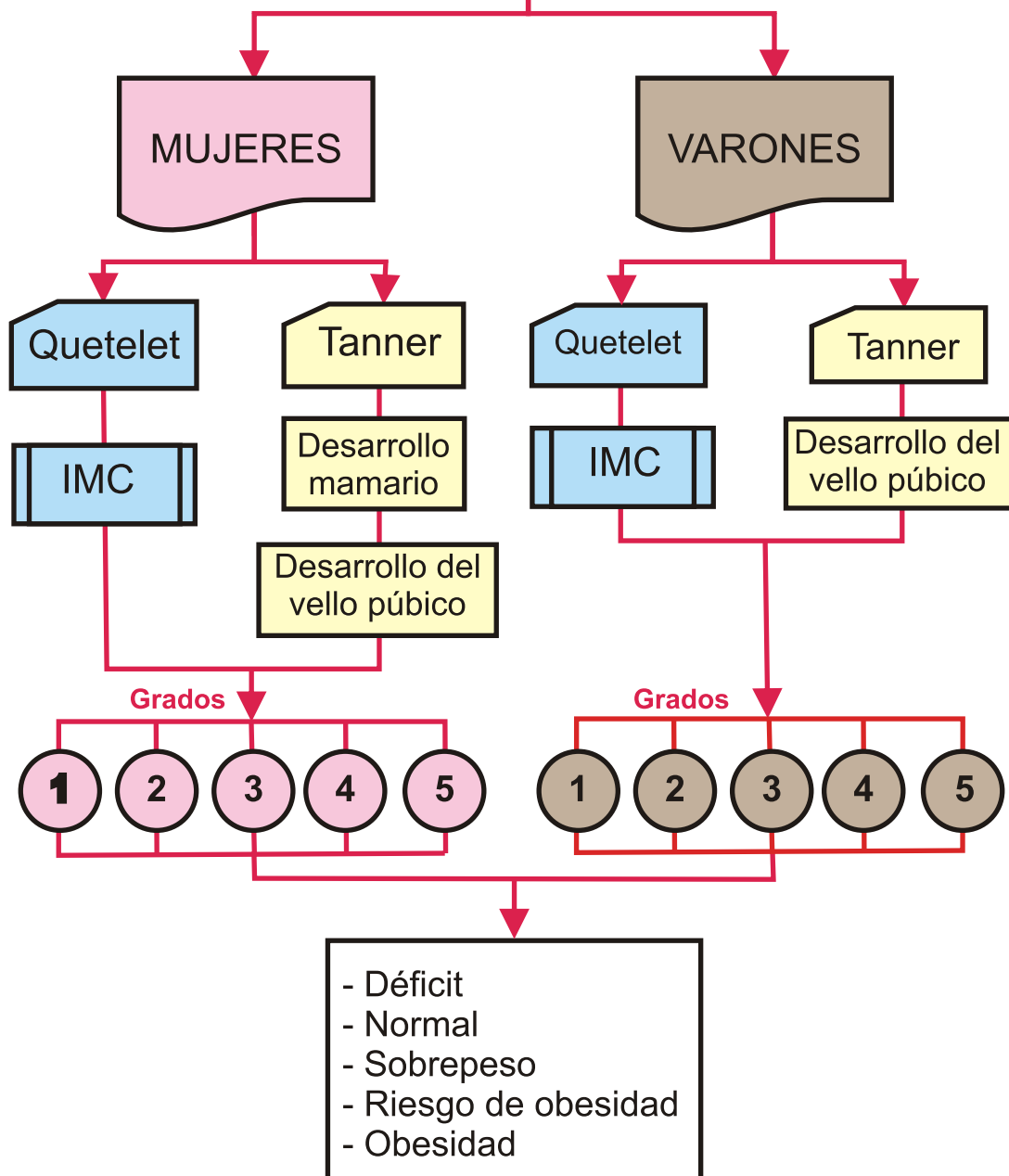


# FORMAS PRE-ESTABLECIDAS



ADOLESCENTES

## ÍNDICE DE MASA CORPORAL

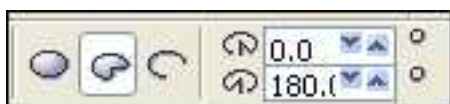
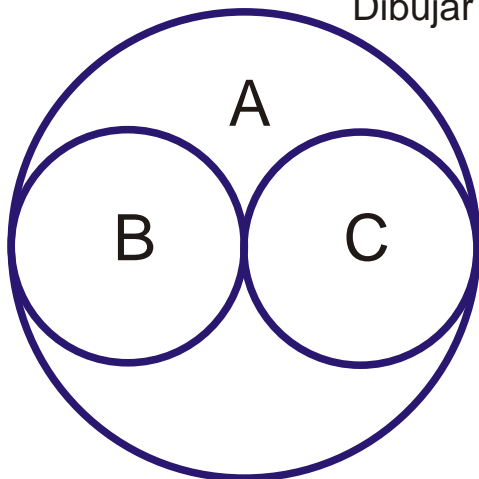


# YIN Y YANG

El yin y yang son parte de una corriente filosófica de origen oriental fundamentada en la dualidad de todo lo existente en el universo. Cada ser, objeto o pensamiento posee un complemento del que depende para su existencia. Dentro de cada ser, objeto o pensamiento existe parte de su complemento, y viceversa. De lo que se deduce que nada existe en estado puro.

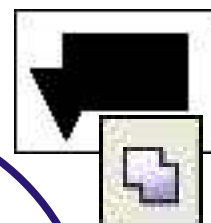
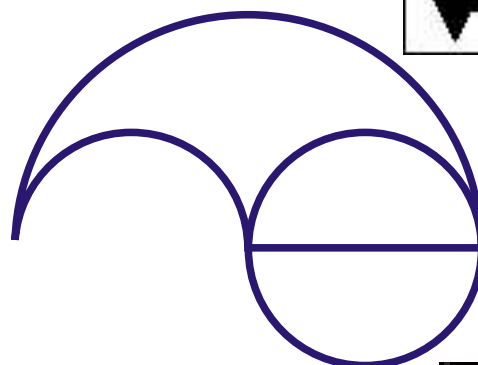
Paso: 01

Dibujar tres círculos



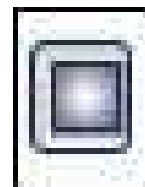
Paso: 04

Soldar



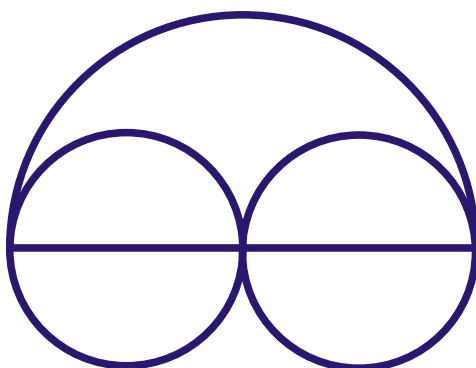
Paso: 05

Relleno degradado radial



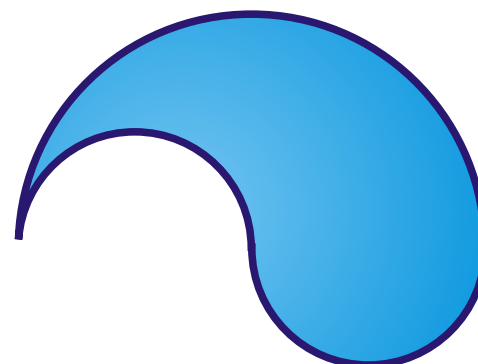
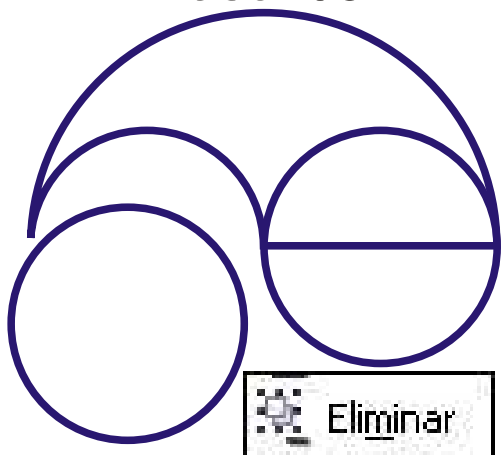
Paso: 02

AUB



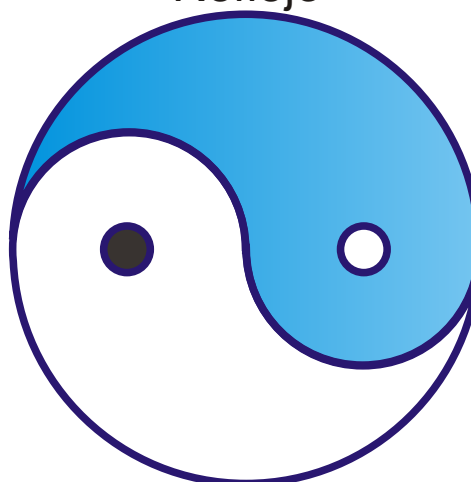
Recortar en A

Paso: 03



Paso: 06

Reflejo



# El gusanito

## CUERPO:

Dibuje un círculo de 40 de diámetro, tres círculos de 25, un círculo de 20, un círculo de 15 y un círculo de 10. (Fig. 1)

Seleccione cada una de las elipses del cuerpo

Abra la ventana propiedades (ALT+ENTER)

Elija Relleno degradado radial

Sector del primer relleno verde, sector del último relleno blanco.

Descentrado horizontal=25, Vertical=-16 (Fig. 2)

## PERÍMETRO DEL CUERPO:

Seleccione las elipses del cuerpo (MAYÚS + CLIC)

Seleccione herramientas de contorno y quite el contorno.

Copie al portapapeles de la memoria (CTRL+C)

A las elipses seleccionadas aumente la anchura(grosor de línea) a 8pt.

Pegue el cuerpo del portapapeles (CTRL+V) (Fig. 3)

## OJO IZQUIERDO:

Dibuje 4 elipses de diferentes diámetros:

Elipse 1:  $x1=10$   $y1=20$  relleno=Blanco

Elipse 2:  $x2=7$   $y2=15$  relleno=Celeste

Elipse 3:  $x3=4$   $y3=12$  relleno=Negro

Elipse 4:  $x4=3$   $y4=8$  relleno=Blanco

## DETALLE DE LOS OJOS:

Seleccione la elipse 4, haga clic en Herramienta forma (F10)

Elija el sector circular y modifique

## OJO DERECHO:

Trace una persiana que seleccione las 4 elipses del ojo izquierdo.

Copie (+) y luego traslade hacia la derecha.

## NARIZ:

Dibuje una elipse de diámetros:  $xn=10$   $yn=6$

Seleccione la elipse

Abra la ventana propiedades (ALT+ENTER)

Rellene con degradado radial

Sectorice del primer relleno rojo y el último blanco.

Descentrado horizontal=25, Vertical=-16 Relleno=Rojo

## ANTENA:

? Dibuje una elipse con diámetros:  $xa=6$   $ya=8$  relleno degradado radial=Verde

## LÍNEA CONECTORA DE LA ANTENA:

Trace una línea con la herramienta a mano alzada que una la cabeza con la antena.

Elija el contorno 3 pt

Modifique para hacerla curva con herramientas forma

Convierta línea en curva en el nodo final

Manipule los puntos de control para darle forma curva

## CONSTRUIR CEJA:

Elipse 1:  $x1=_$   $y1=_$  Orden=debajo

Elipse 2:  $x2=_$   $y2=_$  orden=enca

Seleccione las dos elipses

Alíjela ventana acoplable dar forma

Recorte la elipse 1

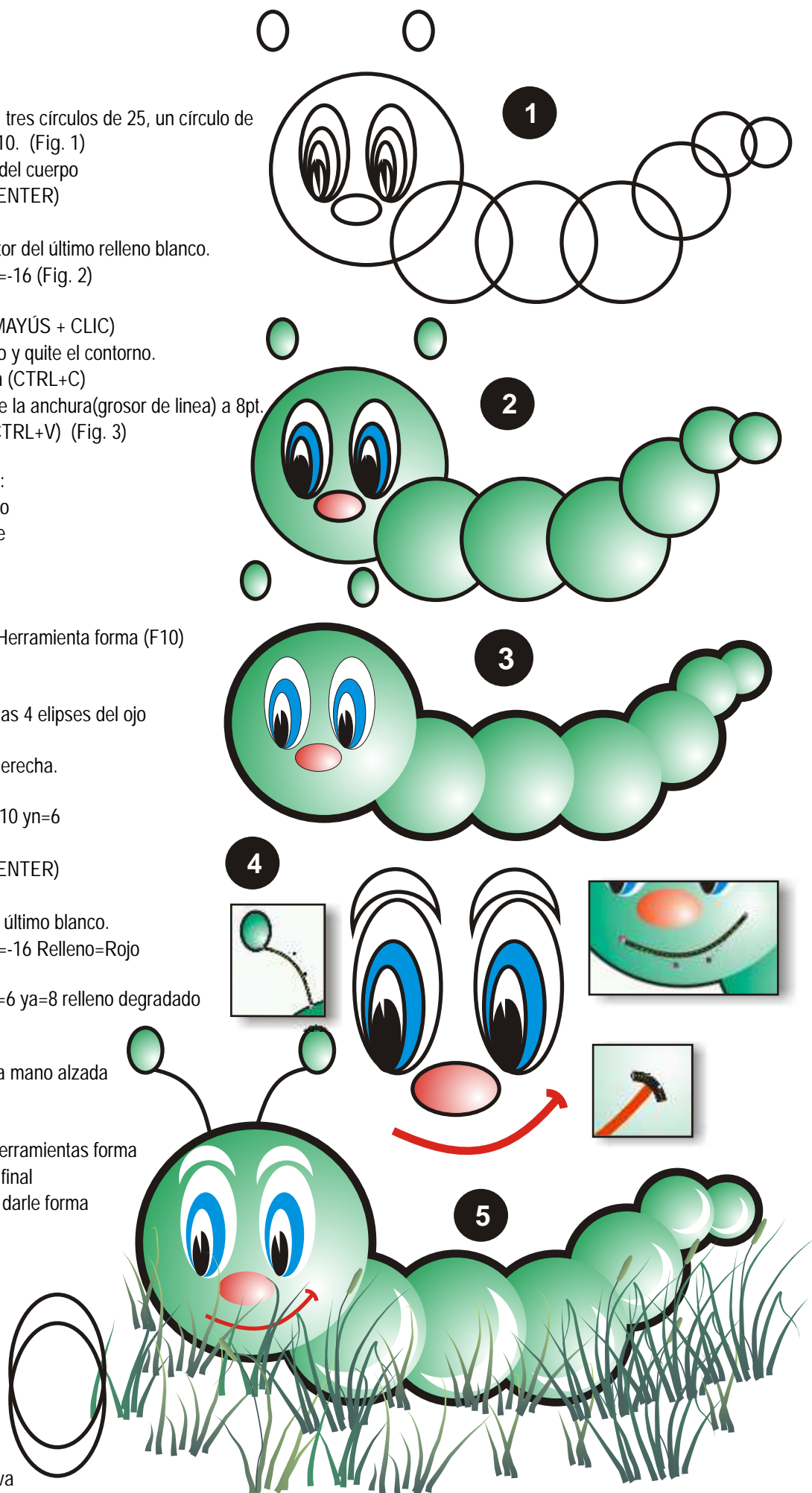
## BOCA:

- Trace a mano alzada una línea.

- Active la herramienta forma.

- Tome el nodo final y convertirla en curva

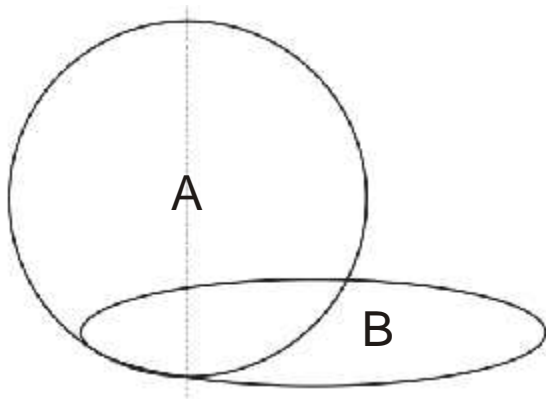
- Modifique los puntos de centro para convertirla en curva.



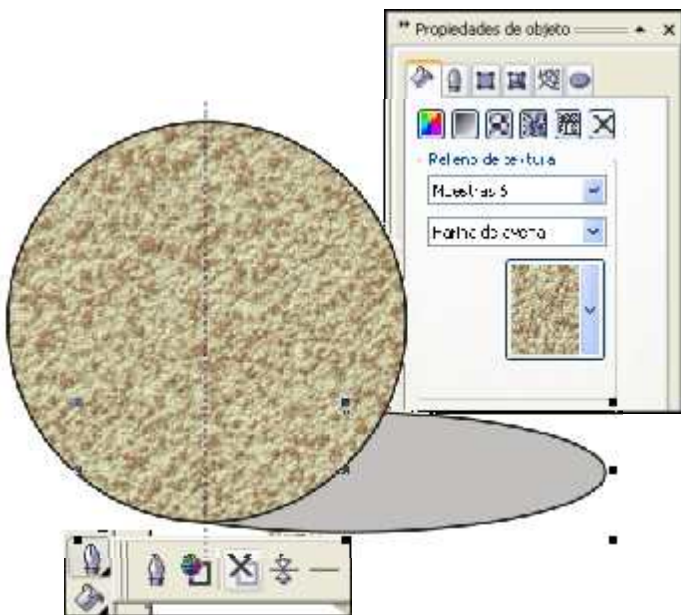


# Clase transparencia:

1. Dibuje la siguiente estructura



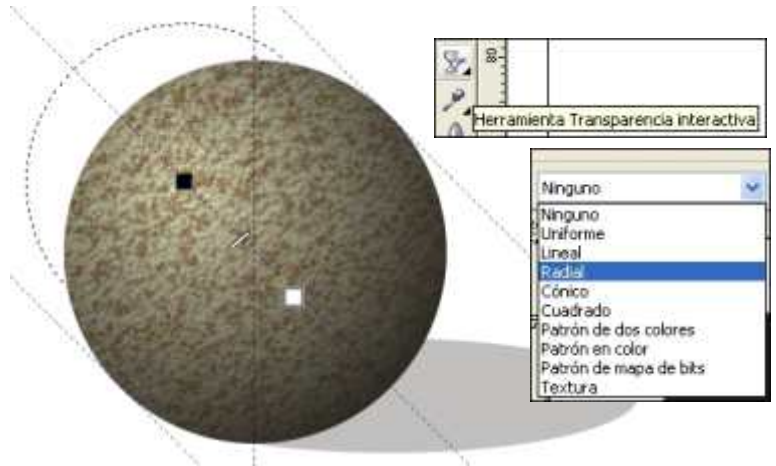
2. Al círculo (A) asignele el relleno de la Textura "Arina de Avena" de la biblioteca de texturas. A la Elipse (B) asignele un relleno por el color uniforme negro. Quite los contornos de las dos elipses (A y B)



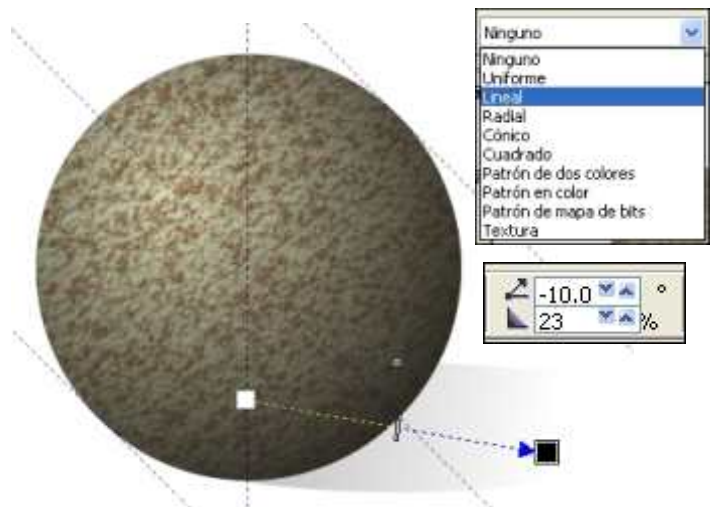
3. Realice una copia sobre su mismo lugar al círculo (A) y cambie el relleno por el color uniforme negro.



4. A la copia anterior asignele la Transparencia Interactiva del degradado Radial y ubique el centro del degradado transparente hacia el lado superior izquierdo, adicionalmente ajuste la propiedad del nivel del Punto Medio de Transparencia-



5. Para el detalle de la sombra, la elipse(B), se le ha asignado una Transparencia de aproximadamente -10° y un Relleno del Borde de aproximadamente 23%.  
Fuente: SENATI-81020412

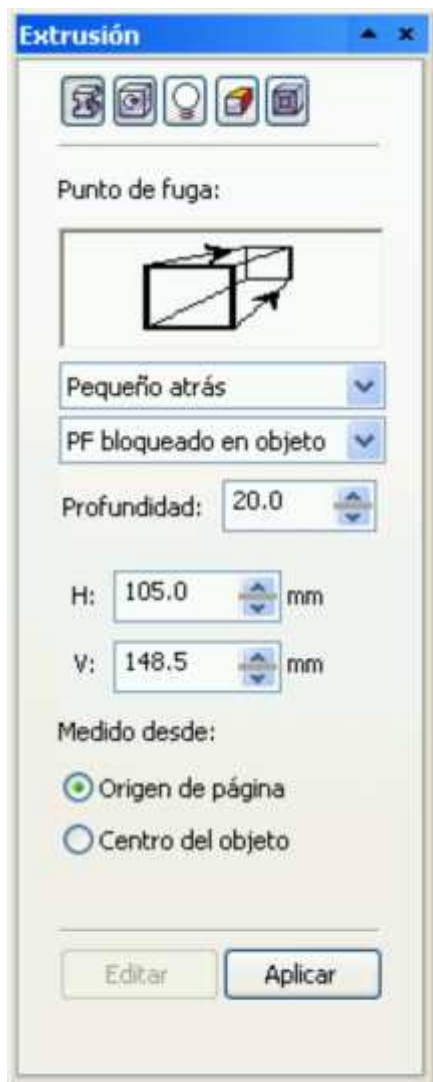


## EXTRUSIÓN DE TEXTO:

1. Teclee la palabra Amor en la página usando una fuente negrita con un tamaño aproximado de 120 puntos (impact) (**Fig. 1**)
2. Rellene el texto con un degradado horizontal del negro al 10 por cien de gris y asigne al texto un contorno blanco. (**Fig. 2**)
3. Con el texto seleccionado extrúyalo usando los valores predeterminados de Pequeño atrás y Bloqueado en objeto, con un valor de profundidad de 20. Pulse después de aplicar.
4. Una vez extruido el texto, defina la profundidad 20, las coordenadas del punto de fuga (x;y)=(75;50). Si ha cancelado la selección de la extrusión, pulse en el botón Editar para volver a activarla. (**Fig. 3;4**)
5. Pulse en el icono Color de extrusión. Del espectro de colores elija: Usar relleno del objeto y pulse Aplicar. Si se encuentra activada la casilla de verificación Rellenos de lápiz, desactívela. (**Fig. 5**)
6. Con el texto extruido aún seleccionado, active la casilla de verificación Relleno de tapiz y pulse a continuación en el botón Aplicar. (**Fig. 6**) Observe la diferencia entre las dos formas de relleno. La parte extruida de la primera ilustración ha sido rellenada como si cada pieza de las que componen la extrusión fuese un objeto independiente, en tanto que en la segunda ilustración el relleno se ha aplicado a toda la extrusión considerando esta como único objeto.
7. Con el texto extruido aún seleccionado, pulse en el botón Relleno uniforme. En el cuadro Usando debe aparecer el color negro. Puse

el botón y elija el color rojo en la paleta desplegable. Pulse a continuación en Aplicar. (**Fig. 7**) El texto extruido puede verse con relleno degradado aplicado al objeto de control como en la Fig.2, y el relleno de color rojo para los objetos que conforman la parte extruida propiamente dicha.

8. Con el texto extruido aún seleccionado, seleccione el botón de radio Sombra.
9. Pulse en el botón De y elija el cian (azul claro) en la paleta desplegable. Pulse en el botón A y elija rojo en la paleta desplegable. Pulse en el botón Aplicar para ver los resultados. (**Fig. 8**)
10. El objeto de control debe encontrarse relleno con un degradado lineal horizontal del negro al 20 por cien de gris. La parte extruida debe encontrarse rellena con un degradado lineal vertical del rojo al cian. (**Fig. 9**)



Amor<sup>1</sup>

Amor<sup>2</sup>

Amor<sup>3</sup>  
<sup>4</sup>

Amor<sup>5</sup>

Amor<sup>6</sup>

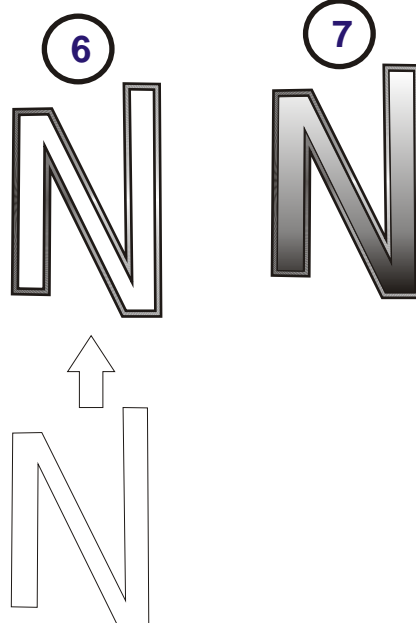
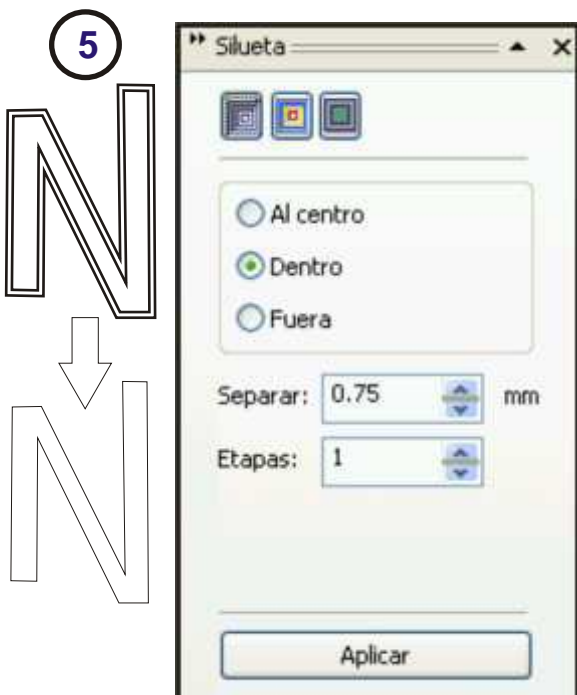
Amor<sup>7</sup>

Amor<sup>8</sup>

Amor<sup>9</sup>

## CREACIÓN DE UN CONTORNO A RELLENAR:

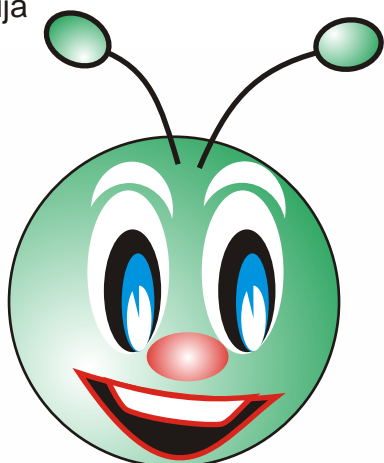
1. Importar el objeto gráfico(**Fig.01**)
2. Sobre la imagen activar el menú emergente con el botón derecho.(**Fig.02**)
3. Elegir el bloquear objeto para posicionarlo fijamente y pueda dibujarse encima de la imagen bloqueada.
4. Ampliar la imagen de acuerdo al área (Letra N) que se pretende laborar.
5. En la caja de herramientas elegir la opción Herramientas Bézier.
6. Dibujar siguiendo el perímetro de la letra N hasta cerrar con el nodo inicial.(**Fig.03**)
7. Trasladar el objeto dibujado hacia una zona libre.(**Fig.04**)
8. Activar la ficha yendo a Ventana/ ventanas acopables/ silueta.
9. Elegir en la opción de "Etapas de silueta": Dentro, separar:0.75mm, Etapas:1 y luego aplicar.
10. Trazar una persiana sobre el objeto y activar el Menú Organizar/ Separar Grupo de Silueta.
11. De los dos objetos elegir el del interior (más chico) y trasladarlo a una zona libre.
12. Trazar una persiana para seleccionar todo el objeto gráfico original.
13. Elegir la opción Organizar/ combinar para crear un contorno para rellenar.(**Fig.05**)
14. Activar la Ficha "Propiedades del Objeto" elegir Relleno degradado-Relleno degradado cónico.(**Fig.06**)
15. Ubicar el objeto trasladado en el paso 11, y hacerlo coincidir con el objeto gráfico Contorno rellenable.
16. El último objeto elegir relleno degradado-Relleno degradado lineal.(**Fig.07**).



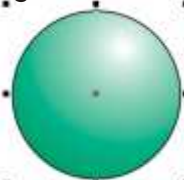


Dibujar la cabeza del gusano para que nos sirva de guía para dibujo

# MEDIOS ARTÍSTICOS



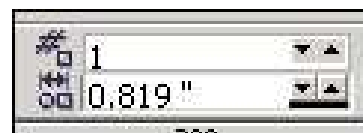
Trazar un círculo y rellenar con degradado



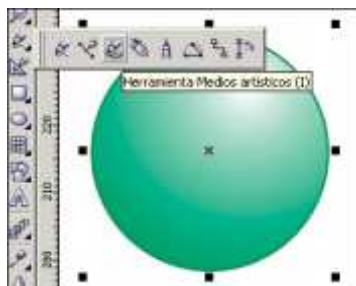
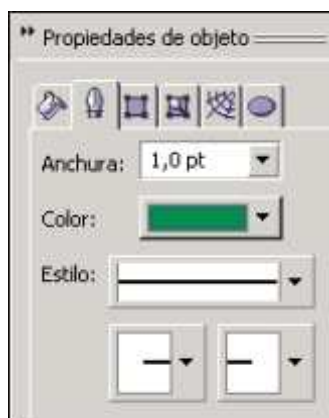
Añadir a la lista del diseminador



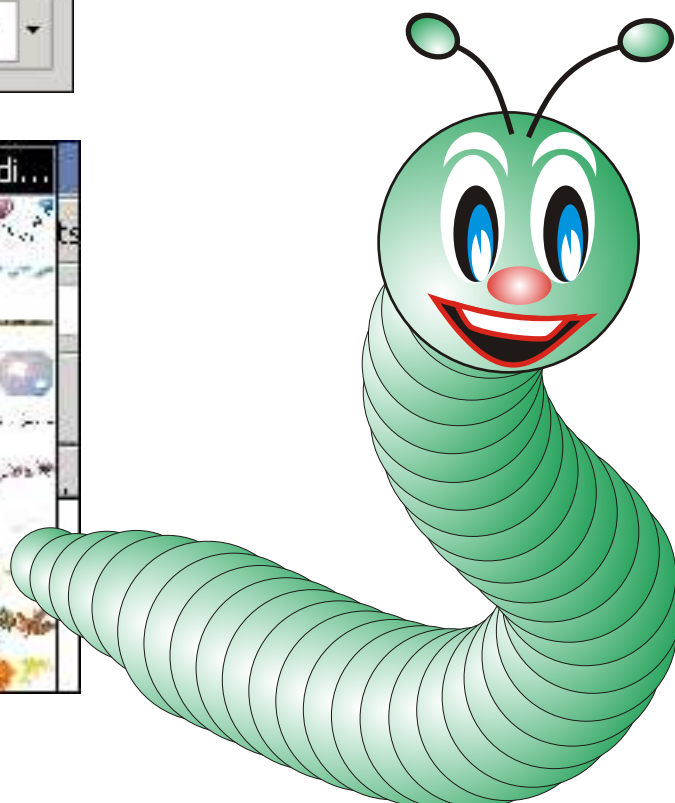
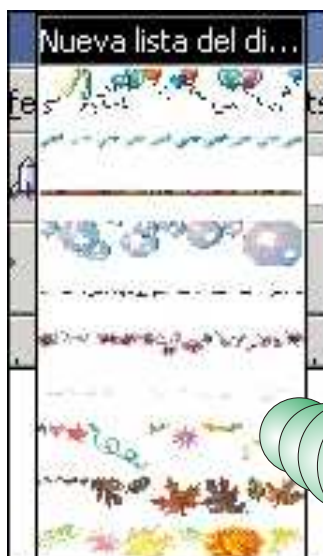
Lista de archivos de la lista de diseminador



Pinceladas/espacio de objetos que se diseminarán



Insertar a la nueva lista

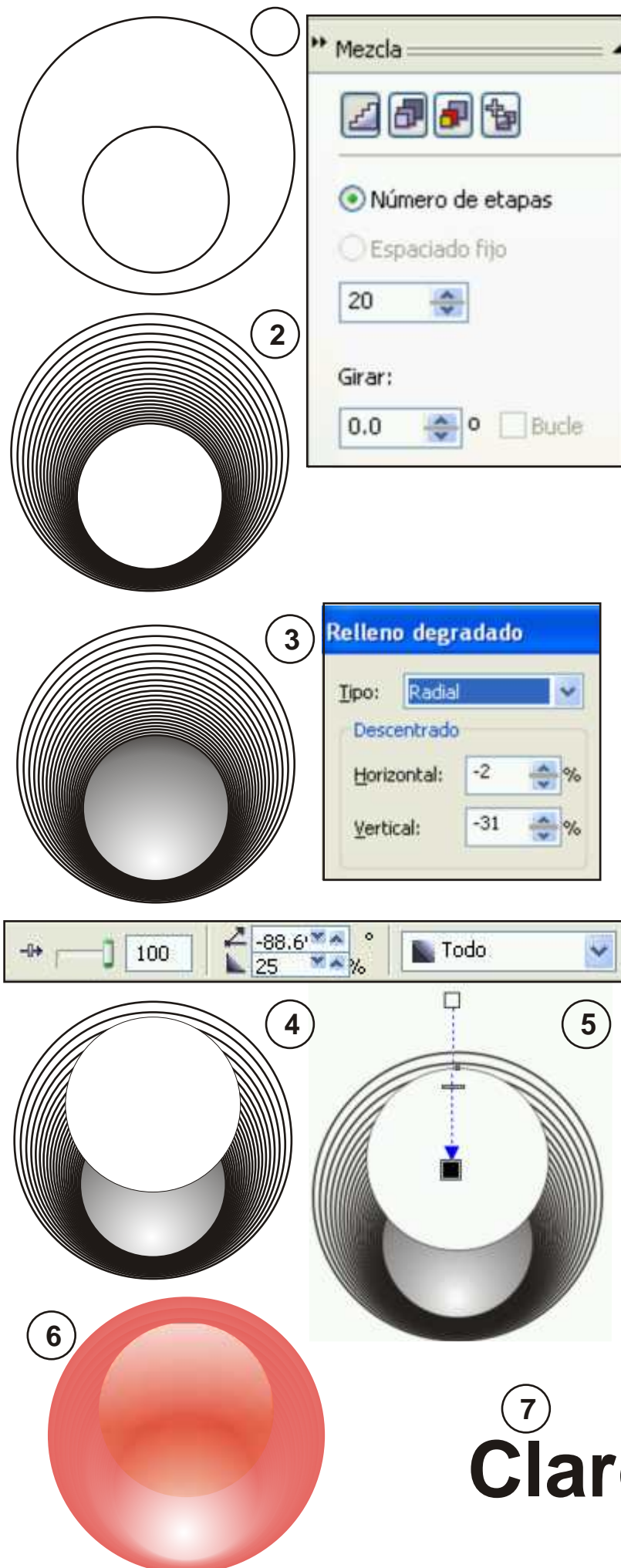




## DISEÑO DE ICONOS

Marca: Claro

1. Dibuje el círculo mayor de 47.5 mm de diámetro. (Fig. 1)
2. Dibuje otro círculo de 25 de diámetro. (Fig. 2)
3. Alinee verticalmente como muestra la figura.
4. Tome el círculo pequeño y rellene uniformemente de rojo.
5. Tome el círculo mayor y relleno degradado radial. Utilice dos colores de: Rojo a Blanco.
6. Seleccione los dos objetos y active la ventana mezcla. Nro. de etapas:20, active la casilla de verificación de Aplique al tamaño y Enlace aceleraciones.(Fig. 2)
7. Elimine el contorno de los objetos.
8. Tome nuevamente el círculo menor y active relleno degradado radial con un descentrado de Horizontal:-2%, vertical: -31% y relleno de borde: 0%. (Fig. 3)
9. Cree un círculo de relleno uniforme blanco de diámetro 30mm.
10. Ubique en la parte superior de la círculo mayor, eliminar el contorno.(Fig. 4)
11. Seleccione la Herramienta transparencia interactiva y haga click ubicándose desde la parte exterior hacia en interior del nuevo círculo para realizar la transparencia. Ángulo de la transparencia degradada y relleno de borde: -90 y Modificar la transparencia, Destino de transparencia: Relleno. (Fig. 5-6)
12. Dibuje las líneas que adornan la letra "o" de Claro. (Fig. 7)
13. Seleccione el texto con las líneas de adorno y Agrupelos, Active el menú: Mapa de Bits; para convertir en mapa de bits con fondo transparente y alisado. (Fig. 8)
14. Reproduzca el gráfico diseñado de tal manera que de la apariencia de burbujas.



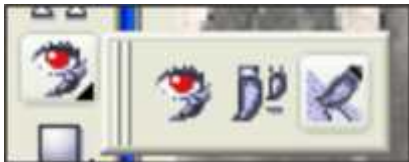
## Restauración y colorización de foto



Seleccionamos la herramienta pincel de retoque, Esta herramienta nos permite templar la textura de la imagen. Caja de herramienta/ corrección de ojos rojo/ pincel de retoque.

Con el pincel retocamos la imagen

hasta lograr una textura suave y natural, tanto en la piel como en el fondo.



Pasar de la textura defectuosa a la textura retocada, se logra con un poco de esfuerzo.



Con la herramienta clonar recreamos los lugares mas defectuosos. Cubriendo todos los arañazos de la imagen

Siempre debemos iniciar con un clic derecho, esto copiara el lugar creando muestra al clonar.

Héctor Salazar Córdova



Seleccionamos la herramienta mascara pincel, esta herramienta nos permite cubrir el área que deseamos proteger.



La máscara debe cubrir todo el área que deseamos proteger, es el proceso que continuaremos hasta finalizar el trabajo. El área no protegida será colorizada mediante el ajuste de imagen.

Una vez cubierta el área que deseamos proteger activamos Imagen/ajustar/Equilibrio de color.



Mediante el laboratorio de ajuste de imagen podemos lograr efectos muy interesantes, tanto realista como Sub-realista, al final el Concepto y la expresión del artista es la que tiene valor ya que es quien toma

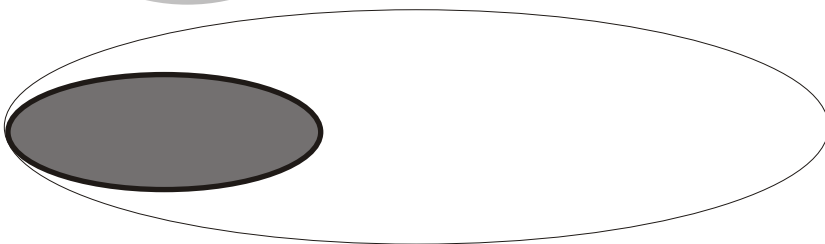
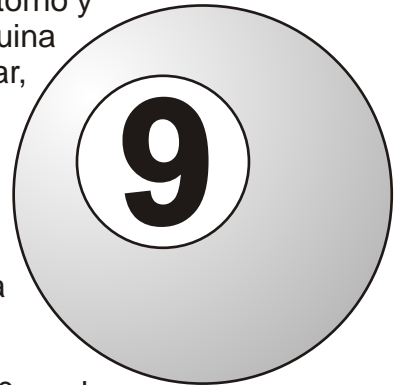
la decisión Final.

Una vez logramos colorear la imagen, seguimos trabajando con las demás partes, repitiendo todo el proceso para el pelo, ojos, prendas de vestir, labios etc., con el pincel de retoque damos los toques finales para alisar la imagen y crear un aspecto mas natural.

# Mezclas aceleradas para crear sombras.

## Bola de billar

1. Cree una bola dibujando un círculo en la página. Elimine el contorno y aplique el relleno radial con el punto de luz situado cerca a la esquina superior izquierda. Este ejemplo emula una bola de billar, añadiendo para ello un círculo blanco y el número 9.
2. Dibuje una elipse una elipse grande debajo de la bola, parecida a la que se muestra en la ilustración anterior. Rellene la elipse con el color de fondo (blanco).
3. Haga un duplicado de la elipse y reduzca su tamaño para que quede aproximadamente como en la ilustración. Rellene esta segunda elipse de negro.
4. Seleccione las dos elipses y quite los contornos de ambas.
5. Con las 2 elipses seleccionadas, introduzca un valor mayor de 50 en el cuadro de parámetro Etapas para crear un efecto de mezclas más suave.
6. Pulse en la pestaña Aceleración y coloque el deslizador Acelerar objetos desplazando hacia la derecha. Deje activada la casilla Enlazar Aceleraciones.
7. Active la casilla de verificación Aplicar a tamaño.
8. Pulse el botón Aplicar.
9. Seleccione la bola que ha creado en el paso 1 y pulse con el botón derecho sobre ella para hacer aparecer el Menú Objeto. Pulse Orden/ Hacia adelante para colocar la bola delante de la mezcla que acaba de crear.
10. Desplace la bola hasta colocarla sobre la mezcla para que quede como se muestra a continuación.



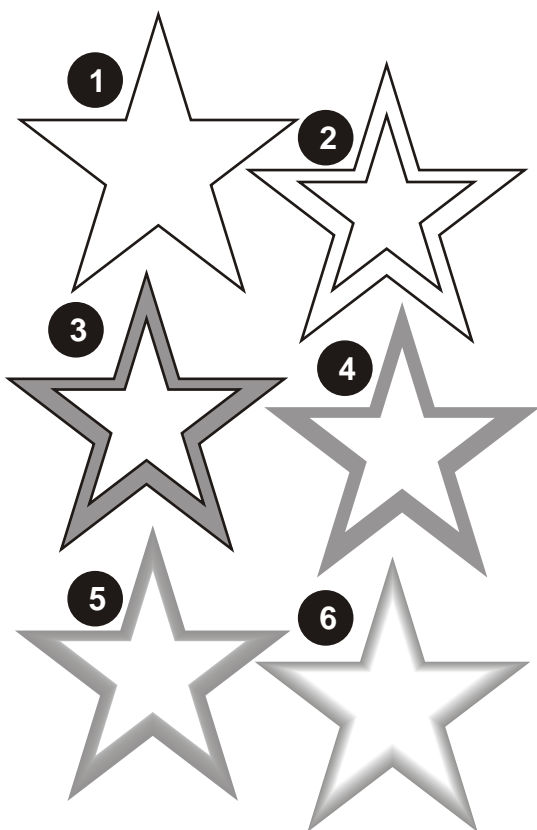
**Ejercicio:**  
Diseñar el Yin y yang como se muestra en la figura:





## CREACIÓN DE UNA ESTRELLA MEZCLADA:

1. Pulse en el botón formas de estrella de Caja de herramientas, y en la barra de propiedades, despliegue las Formas perfectas, elija y dibuje una estrella de 5 puntas. **(Fig. 1)**
2. Aplique a la estrella un relleno de 20 o 30 por ciento de gris.
3. Seleccione la estrella y pulse (+) para crear un duplicado de la misma. **(Fig. 2)**
4. Seleccione un control de la selección de las esquinas y arrástrelo hacia adentro manteniendo pulsada la tecla MAYÚS. Continúe arrastrando en el control hacia dentro hasta que la estrella duplicada aparezca en un tamaño aproximadamente la tercera parte de la estrella original.
5. Rellene el duplicado de blanco. **(Fig. 3)**
6. Trace una marquesina para seleccionar ambas estrellas y suprima el contorno de las mismas. **(Fig. 4)**
7. Active la Ventana Acoplable Mezcla
8. En etapas de la mezcla elija el número de etapas 20 y luego aplicar **(Fig. 5)**
9. Luego elija la ficha Aceleración de mezcla, Acelerar a al mitad y luego aplicar. **(Fig. 6)**



## CREACIÓN DE UN EFECTO ESPECIAL DE DESTELLO:

1. En la caja de herramientas herramienta, elija la herramienta polígono. En número de puntos del polígono determine el valor de cuatro lados.
2. Dibuje una figura de rombo.
3. Con la forma seleccionada, elija Organizar/ Convertir a curvas (CTRL+Q), o bien pulse en el botón Convertir a curvas de la Barra de propiedades. **(Fig. 1)**
4. Pulse en la herramienta forma y suprima los 4 nodos que hay en los puntos medios de los lados del rombo. **(Fig. 2)**
5. Con las herramientas Forma aún seleccionada, trace una marquesina que abarque los nodos de las esquinas del rombo y pulse en el botón A curvas de la barra de propiedades. Pulse en cualquier posición de la página para cancelar la selección de nodos, o bien pulse la tecla ESC.
6. Haciendo uso de las herramientas, pulse en cada uno de los nodos y modifique los puntos de control arrastrándolo hacia el interior. **(Fig. 3)**
7. Pulse en la Herramienta Selección para seleccionar la figura y pulse a continuación la tecla + del grupo numérico. Esto colocará un duplicado de la figura justamente encima de la figura original.
8. Con el duplicado seleccionado, pulse uno de los controles de las esquinas y arrástrelo hacia dentro manteniendo pulsada la tecla MAYÚS, hasta que el duplicado adquiera un tamaño aproximado al que parece en la **(Fig. 4)**
9. Rellene la figura exterior de azul claro y el interior de blanco y elimine el contorno de ambos objetos.
10. Mezcle las dos figuras utilizando los 20 pasos para crear el efecto de destello. **(Fig. 5)**
11. Teclee la palabra STAR en la página. Utilice la fuente negrita, Arial black. Rellene el texto con el mismo azul claro.
12. Coloque el destello en la esquina superior izquierda de la letra S y colócala hacia delante.
13. Pulse dos veces seguidas en el destello para hacer aparecer las flechas de rotación. Gire el destello a la izquierda 30 grados. El texto y el destello **(Fig. 7)**
14. Con el destello seleccionado, copie al portapapeles.
15. Con el destello aún seleccionado, elija Efectos/Powerclip/situar dentro del contenedor.
16. Con el destello aún seleccionado, elija Efectos/PowerClip/ Situar dentro del contenedor. Utilice la flecha especial para seleccionar el texto. El destello aparecerá ahora en el interior de la letra S, desapareciendo la parte que daba fuera de dicha letra.
17. Dibuje un rectángulo mayor que el texto y colóquelo detrás del mismo. Rellene el rectángulo de color a su elección.
18. Pegue el destello copiado al portapapeles, encima de la original. **(Fig. 8)**

