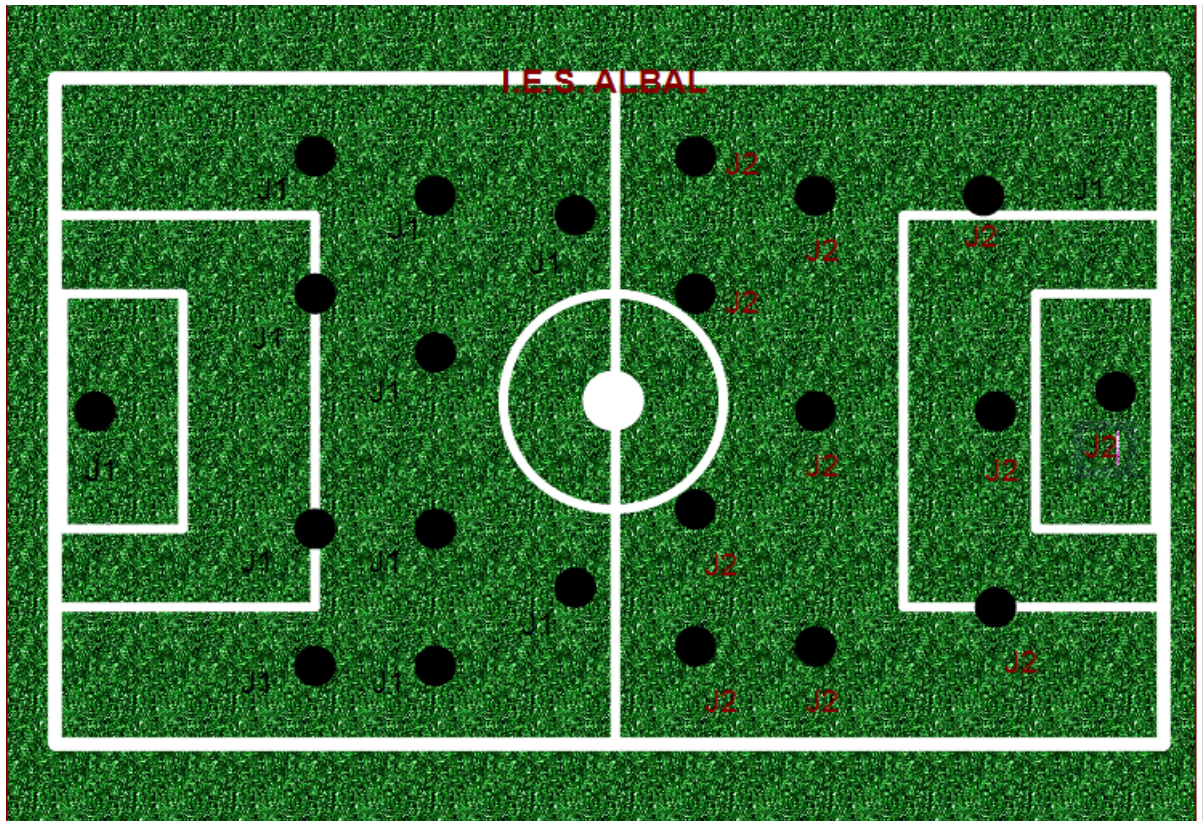


Ejercicio: Creación de un campo de fútbol

Vamos a trazar el campo , realizaremos las líneas de campo, y sus áreas, y colocaremos las alineaciones de vuestros equipos de fútbol favorito.



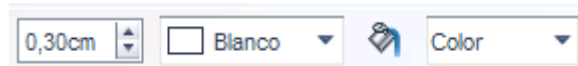
Para ello seguimos los siguiente pasos:

1. Configura la página en Horizontal (**formato -> página -> Orientación Horizontal**).
2. Coloca un **rectángulo** que ocupe todo el lienzo, sin relleno y con color rojo.

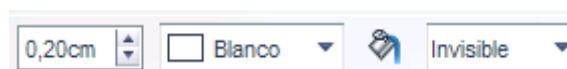


Botón derecho sobre el rectángulo y elegimos **Área -> mapa de bits -> césped sintético**.
Ya tenemos definido nuestro campo de fútbol.

3. Traza un rectángulo encima, dejando un poco de margen. Este rectángulo representará las líneas exteriores del campo, le damos el *color invisible* (**botón derecho -> Área -> transparencia al 100%**), y el grosor de la línea la cambiamos con un *ancho a 0,3 cm* y un color blanco (**botón derecho -> línea**).

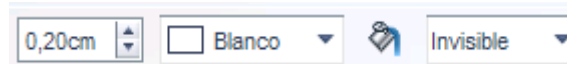


4. Para representar las áreas de la izquierda. traza de igual manera con la herramienta rectángulo, las líneas en blanco y grosor 0,2 cm.



Duplica (**Editar-->Duplicar**) estos dos rectángulos y arrástralos hasta el lado derecho. De esta forma habrás creado las áreas del lado derecho del campo

5. Traza en la mitad del campo una línea de color blanco y grosor de 0,2 cm que representara la **línea del medio campo**. El **centro del campo** estará formado por dos círculos: Uno con la opción del círculo, con color invisible y grosor también de 0,2cm y el otro relleno de color blanco.



6. Vamos a colocar a nuestros jugadores, representados por círculos negros. Coloca el portero del lado izquierdo desde **Barra de dibujo -> formas básicas -> círculo**, con relleno negro. Duplica este círculo creando 10 copias y distribúyelos en la zona izquierda del campo.

Procede de igual forma para crear los 11 jugadores del lado derecho.

7. Desde la **barra de dibujo -> A (texto)** coloca los **nombres** de cada jugador. Cada equipo con un color diferente (**Formato -> carácter -> efectos de fuente**) y visible. Ayudate de Internet para encontrar los nombres de los jugadores si es necesario.

8. Dale un *nombre al estadio* y sitúalo en la parte superior del campo.

9. Guarda el dibujo en tu carpeta **Draw** con el nombre **Ejercicio3**.