

Nội dung bài viết

1. [Bài thực hành 1 trang 71 SGK Tin học 3](#)
2. [Bài thực hành 2 trang 72 SGK Tin học 3](#)
3. [Bài thực hành 3 trang 72 SGK Tin học 3](#)



Mời các em học sinh và quý thầy cô tham khảo ngay hướng dẫn **giải Tin học lớp 3 Bài 6: Vẽ đường cong** ngắn gọn và đầy đủ nhất được chúng tôi biên soạn và chia sẻ dưới đây.

### *Bài thực hành 1 trang 71 SGK Tin học 3*

Vẽ con cá theo các bước như hình 86

**Lời giải:**

- Hướng dẫn:

1. Chọn công cụ  và vẽ một đường cong.
2. Vẽ đường cong thứ hai có hướng cong ngược với đường cong thứ nhất.
3. Dùng công cụ  để vẽ đuôi, vây và mắt cá. Sau đó tô màu như hình 86d.

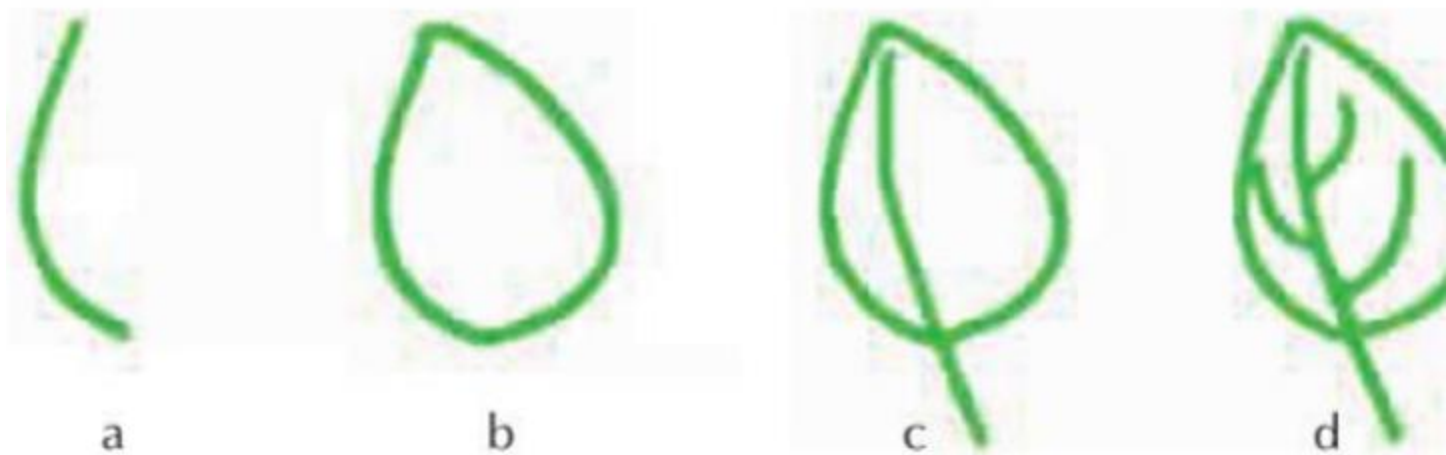
- Kết quả:



### *Bài thực hành 2 trang 72 SGK Tin học 3*

Vẽ chiếc lá theo các bước như hình 87.

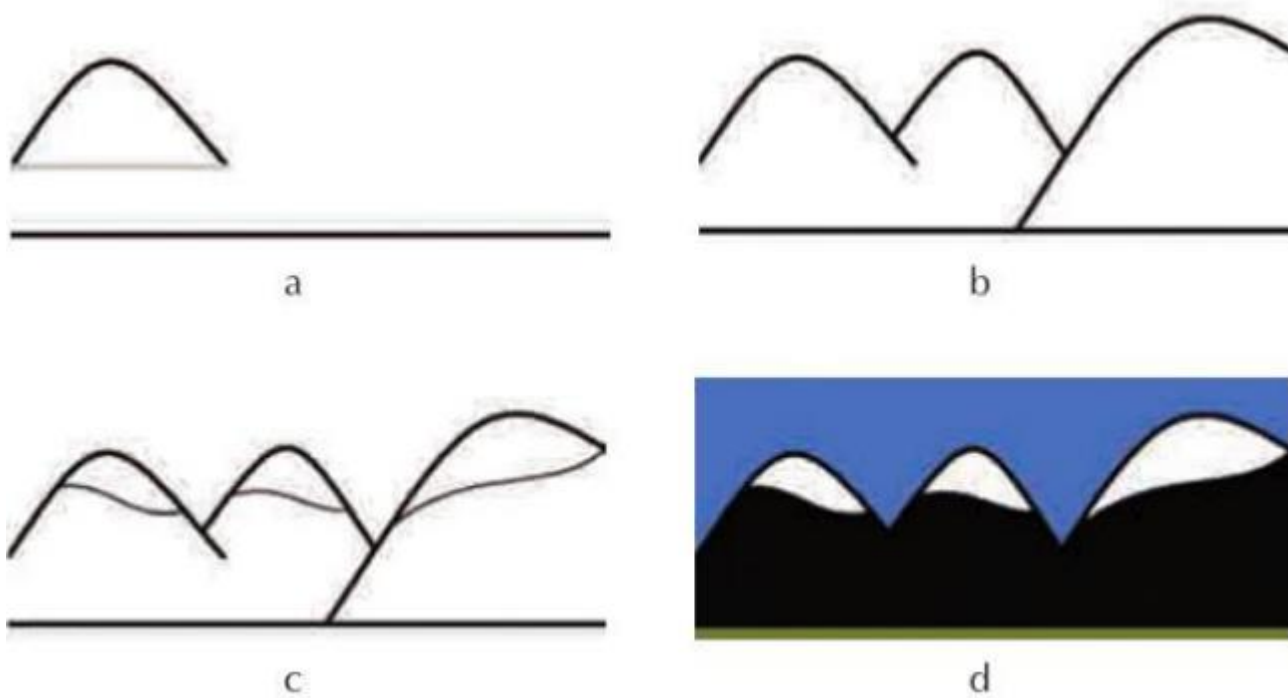
**Lời giải:**



Bài thực hành 3 trang 72 SGK Tin học 3

Dùng các công cụ  vẽ và tô màu theo mẫu như hình 88d.

Lời giải:



►► **CLICK NGAY** vào nút **TẢI VỀ** dưới đây để tải về Giải Tin học lớp 3 Bài 6: Vẽ đường cong (Ngắn gọn) file PDF hoàn toàn miễn phí.

