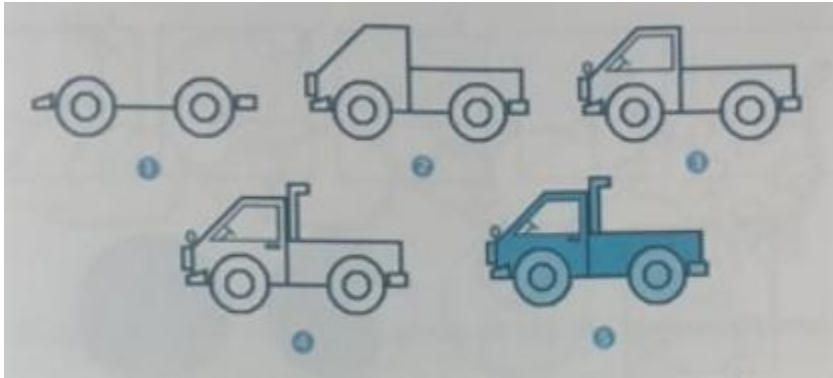


**T1 trang 27 SBT Tin học 4**

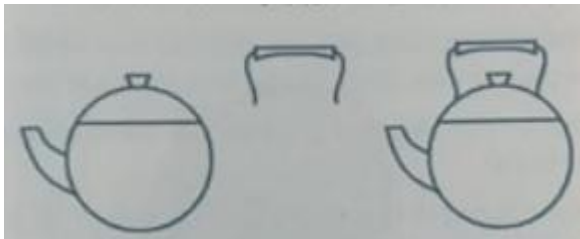
Vẽ chiếc xe chở hàng theo mẫu (tệp Tonghop01.bmp)

Lời giải:

- Kết quả:

**T2 trang 27 SBT Tin học 4**

Vẽ bức tranh theo mẫu dưới đây (tệp Tonghop02.bmp).



Lời giải:

- Hướng dẫn:

Nhận xét kĩ để biết đường nét nào được vẽ bằng công cụ nào. Chi tiết nào nên vẽ trước, chi tiết nào vẽ sau.

Phân quai ấm có thể được vẽ riêng, rồi dùng công cụ Chọn và di chuyển hình để gắn vào ấm.

- Kết quả:



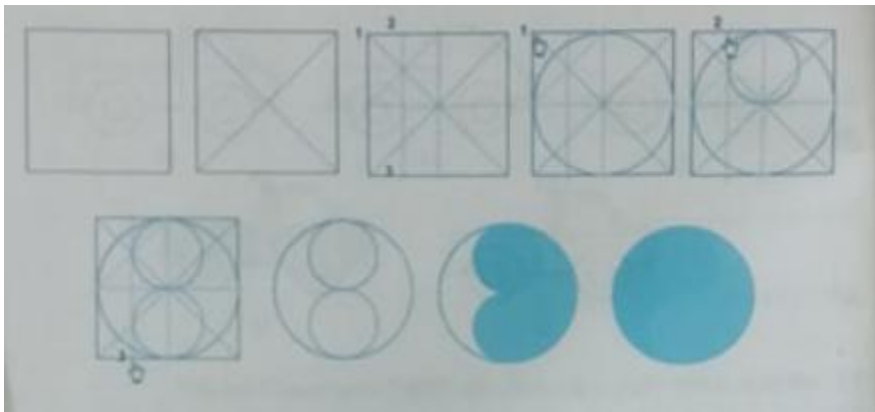
### T3 trang 28 SBT Tin học 4

Vẽ biểu tượng Âm Dương theo mẫu dưới đây (tệp Tonghop03.bmp).

#### Lời giải:

- Hướng dẫn: Để vẽ được chính xác, em nhìn dãy hình vẽ để thấy quá trình vẽ các hình vẽ phụ, vẽ hình chính, xoá bỏ hình phụ và tô màu.

- Trước hết vẽ một hình vuông, rồi vẽ các đường chéo (hai hình trên cùng, phía trái).
  - Vẽ tiếp các đường vẽ phụ để xác định các điểm 1, 2, 3.
  - Đặt con trỏ chuột tại vị trí 1, vẽ đường tròn lớn màu đỏ. Thả chuột khi đường tròn tiếp xúc với 4 cạnh hình vuông.
  - Đặt con trỏ chuột tại vị trí 2 và 3, vẽ hai đường tròn nhỏ, một hình màu đỏ, một hình màu xanh. Nhận xét ba đường tròn tiếp xúc nhau.
  - Xoá các đường vẽ phụ
  - Cuối cùng, tô màu.
- Kết quả:



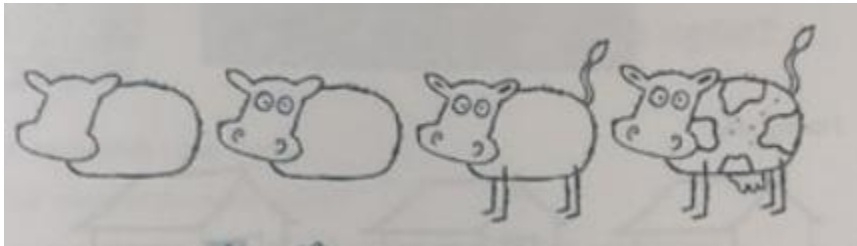
**T4 trang 29 SBT Tin học 4**


Chỉ dùng công cụ , em hãy tập vẽ hình con bò sữa.



**Lời giải:**

- Hướng dẫn:


**T5 trang 29 SBT Tin học 4**

Dùng công cụ  để vẽ hình cái cây (tệp Tonghop04.bmp)

**Lời giải:**

- Kết quả:

**T6 trang 30 SBT Tin học 4**

Dùng công cụ , em hãy vẽ hình ngôi nhà như mẫu sau (tệp Tonghop05.bmp).



**Lời giải:**

- Kết quả:

**T7 trang 30 SBT Tin học 4**

Sử dụng các công cụ thích hợp để vẽ bức tranh “Làng em” (tệp Tonghop06.bmp).

Lời giải:

- Kết quả:

