

Zadanie 3. Wykorzystanie obiektów

1. Wstaw obraz z pliku o tematyce związanej ze sportem.
2. Wstaw zrzut ekranu
3. Wstaw obraz ClipArt o tematyce związanej ze sportem.
4. Wstaw grafikę SmartArt i skonfiguruj ją tematycznie ze sportem.
5. Wstaw kilka kształtów i odpowiednio je skomponuj.

Wstawione obiekty umieszczaj na kolejnych stronach utworzonego pliku i każdy z nich podpisz.

