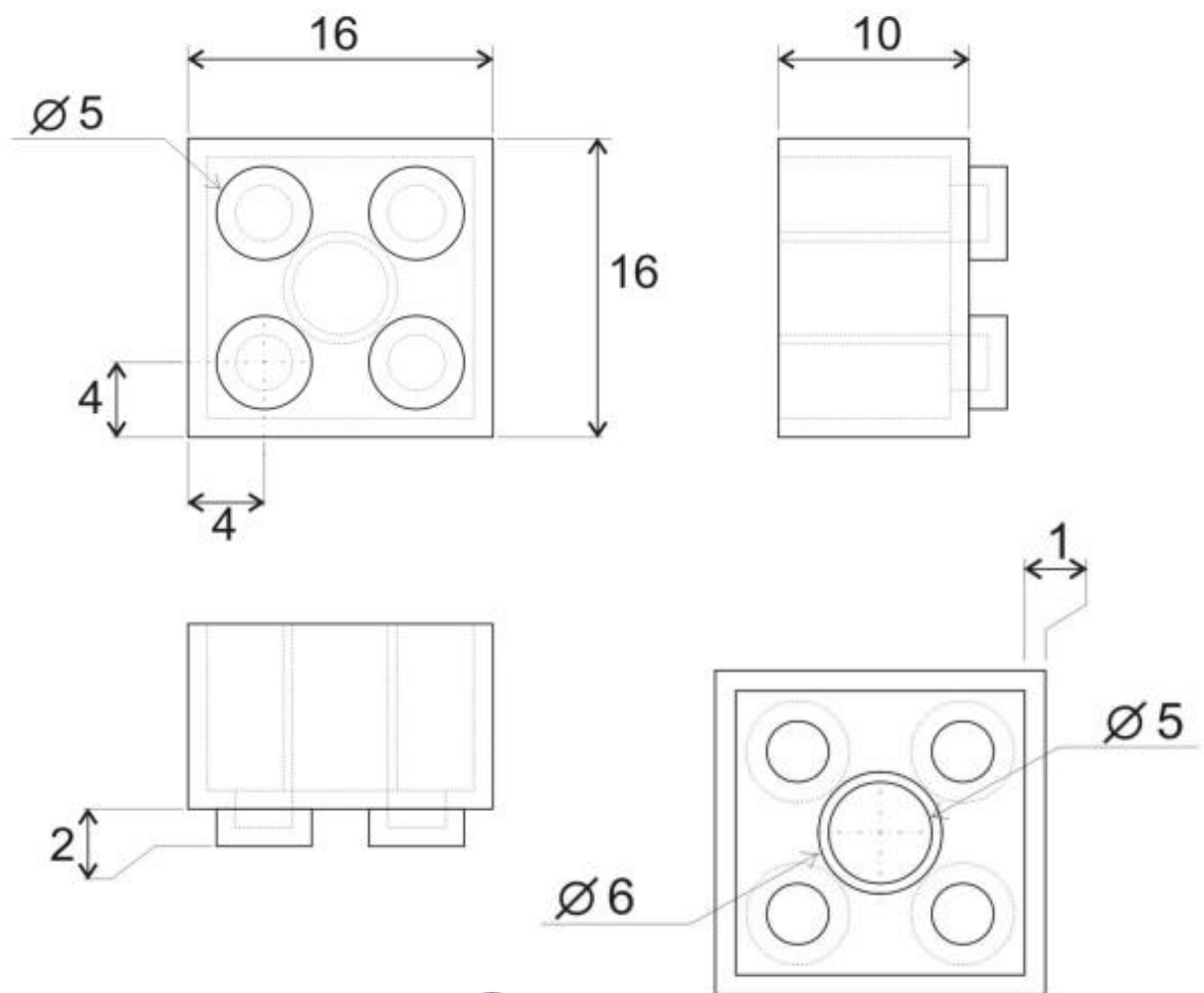
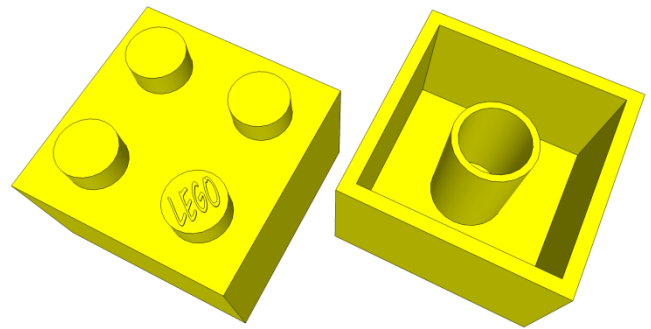


# MODÉLISER EN 3D

S 1.6 Produire et utiliser des **représentations** d'objets, croquis, **maquettes** – S 4.13 Prototyper une solution **numérique**

**LOGICIEL : SKETCHUP**



Pour aller plus loin :

