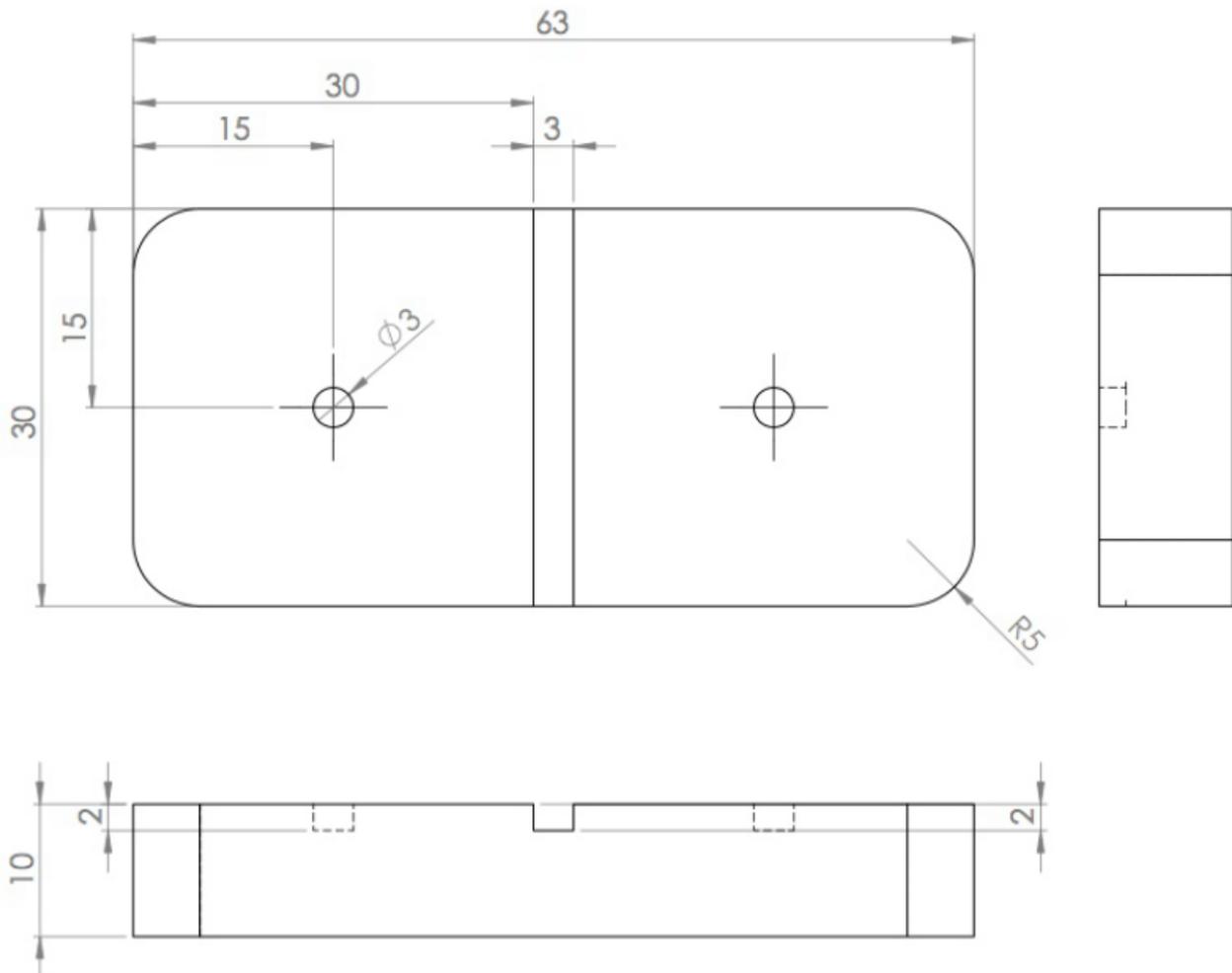
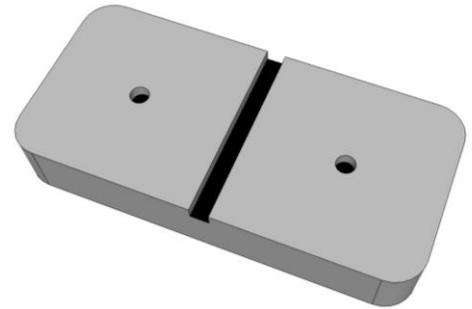


MODÉLISER EN 3D

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 :

