

Prenez maintenant l'outil **flèche** (Espace) et **sélectionnez** la totalité du rectangle.

Appuyez sur **M** pour choisir l'outil **Déplacer**.

Cliquez au milieu de l'arête de gauche du rectangle, puis appuyez sur la touche **Flèche gauche** pour contraindre le déplacement sur l'axe vert.

Maintenant **cherchez** avec votre pointeur ce point situé sur le cercle, puis **cliquez** pour valider le déplacement.

Ensuite, toujours avec l'outil **Déplacer**, **cliquez** sur le point inférieur gauche du rectangle, puis appuyez sur la touche **flèche droite** pour contraindre le déplacement sur l'axe rouge.

Amenez ensuite votre pointeur sur l'arête du cercle, ici, et **cliquez** pour valider.

Normalement les deux pièces n'en forment maintenant qu'une seule.

Pour en être sûr, **sélectionnez** le **cercle entier** avec l'outil **Flèche**, et **cliquez** avec le **bouton droit**.

Dans le menu, **sélectionnez** **Intersection > Intersection avec le modèle**.

Prenez maintenant l'outil **ligne** et **prolongez** ces deux lignes à l'intérieur du rectangle. Elles doivent toucher le contour du cercle.

Prenez ensuite la **gomme** et **effacez** les lignes pour obtenir ce résultat.

Supprimez également la face du petit cercle à l'aide de l'outil **flèche** et de la touche **suppr**.

Maintenant, **prenez** l'outil **Pousser/tirer** (P) et **cliquez** sur la face de votre modèle.

Déplacez le pointeur vers le haut et **tapez 1** sur votre clavier, puis **validez**.

Sélectionnez maintenant la totalité de **l'empennage**, et **transformez-le** en **composant** (G), que vous **nommerez** « **Empennage** ».

Sauvegardez votre travail avant de passer à la leçon suivante.

