

Tournez la vue de manière à voir les deux parties de la **nacelle**.

Sélectionnez l'outil **Déplacer** (M) et **cliquez** sur l'extrémité de l'une des arêtes à la base du **rotor**.

Déplacez votre pointeur et **cherchez** l'arête correspondante dans le contour de la deuxième partie de la **nacelle**, le **rotor** devrait suivre votre mouvement.

Placez le **rotor** de manière à ce que son contour épouse parfaitement celui de l'autre moitié de la **nacelle**, puis **cliquez** pour valider le déplacement.

Prenez ensuite l'outil **Flèche** (Espace) et **sélectionnez** les deux parties de la **nacelle** en maintenant la touche **MAJ** enfoncée.

Reprenez l'outil **déplacer** (M) et **cliquez** sur le point le plus haut des cercles conjoints des deux parties de la **nacelle**, ici.

Déplacez ensuite le modèle pour aller le placer en haut du **mât**. Il vous faudra peut-être tourner la vue à l'aide du **bouton du milieu de votre souris**, ou bien l'outil **orbite** (O).

N'hésitez pas à prendre votre temps.

Au sommet du **mât**, **posez** la **nacelle** sur le point le plus à gauche du cercle du **mât**.

Ensuite **cliquez** sur la **nacelle**, et **appuyez** sur la touche **Flèche haut** pour contraindre le déplacement verticalement.

Déplacez votre pointeur vers le haut et **tapez 45** sur votre clavier, et **validez** avec **Entrée**.

Enregistrez votre travail avant de passer à la leçon suivante.

