

Origine: HORSE TOY (Cheval Jouet seul)

Thingiverse: <https://www.thingiverse.com/thing:28949>

CHEVAL JOUET AVEC CHARRETTE

Cheval (Remix) : JMDS

Charrette (Création): JMDS



Détail des pièces: Voir vue éclatée de chaque ensemble

Ordre de montage selon le Numéro des pièces

- Le montage de cette réalisation n'est pas très compliqué **MAIS** il faut être patient.
- Testez l'ajustement, malgré les corrections, il est nécessaire de limer légèrement certaines pièces pour faciliter le montage et fluidifier le mouvement des jambes
- L'axe d'articulation du milieu des jambes N° 8 doit être serrant sur le haut des jambes et libre sur le bas.
- L'axe N° 4a et 4b et les goupilles de maintien des étriers N° 22 ont été dimensionnés pour un ajustement serré sur le cheval et châssis. Utilisez un petit marteau ou serre-joints pour les chasser doucement (attention aux appuis).
- Testez la rotation des axes des roues / jambes avant de chasser les goupilles (maintenir provisoirement les étriers de roues N° 21 avec des petits serre-joints)

J'ai utilisé des petites limes, toile émeri et forets de 4 , 6 et 6,5 mm et des cales en bois pour coller le cheval.

Le cheval (sauf sabots) et le châssis ont été peints mais vous pouvez les garder "bruts" d'impression.

Selon les couleurs et les paramètres de l'imprimante, plus ou moins de limage et/ou de ponçage peuvent être nécessaires.

Sur la version définitive, il est réalisé lors de l'impression du cheval puis peint.

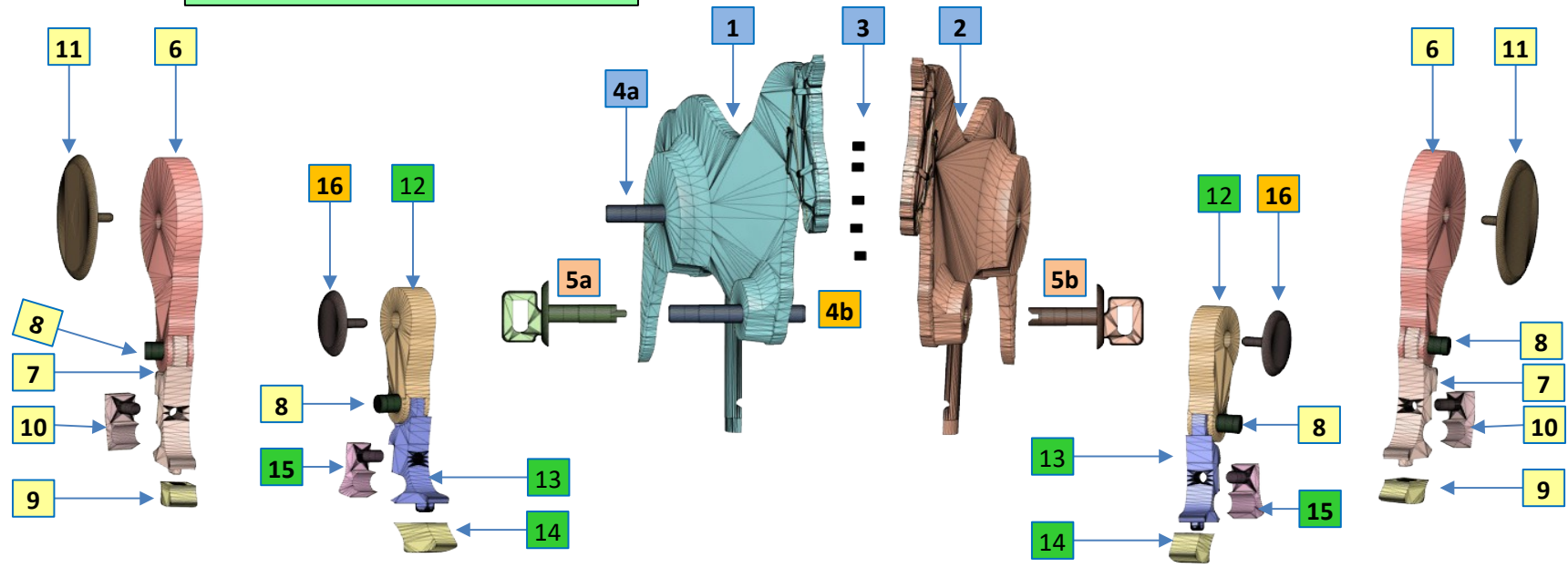
TEMPS TOTAL D'IMPRESSION : 36h10
(Détail voir vues éclatées)

Sur la version

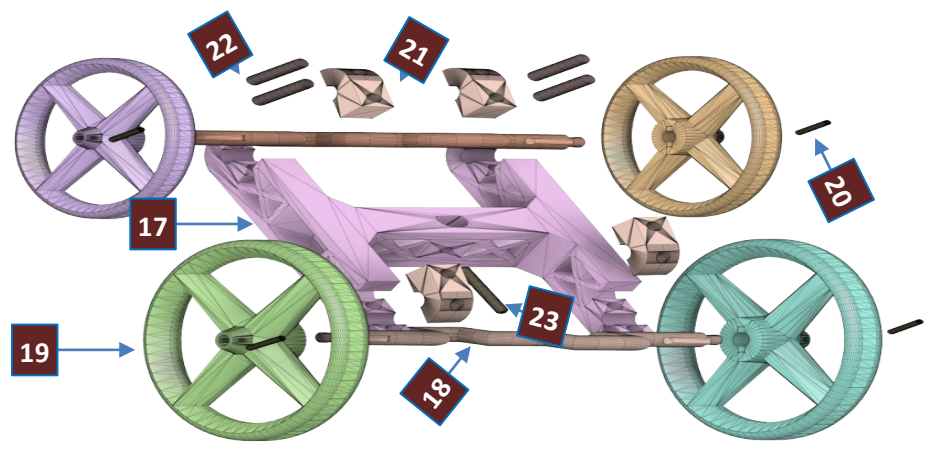
Charrette:

Même démarche d'assemblage que pour le cheval. Imprimée avec du filament « Bois »

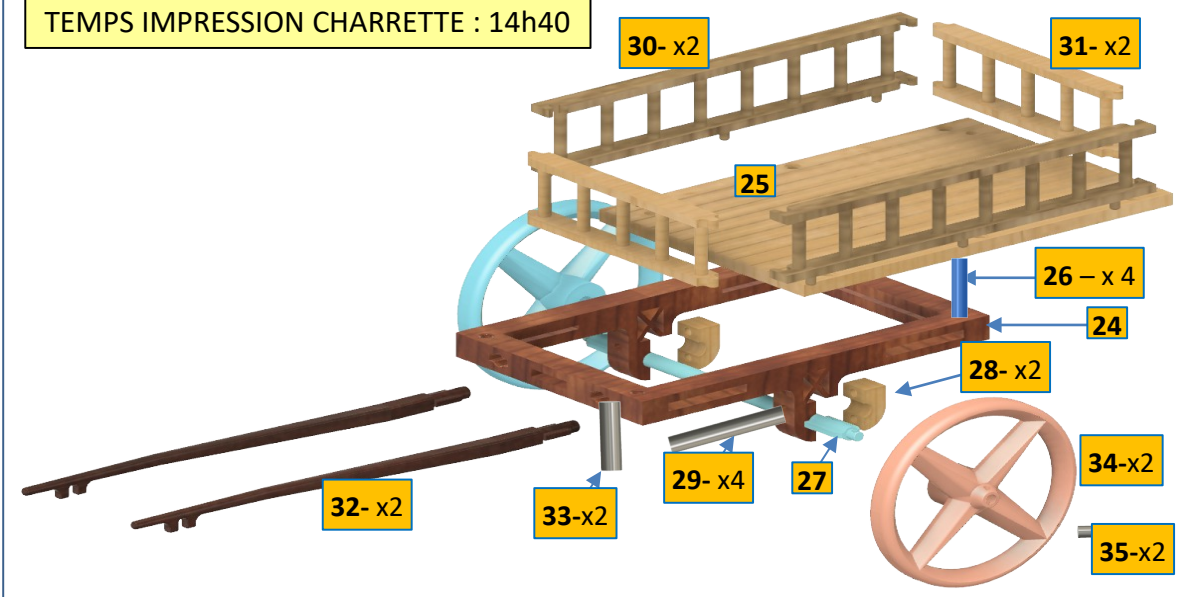
TEMPS IMPRESSION CHEVAL : 8h00



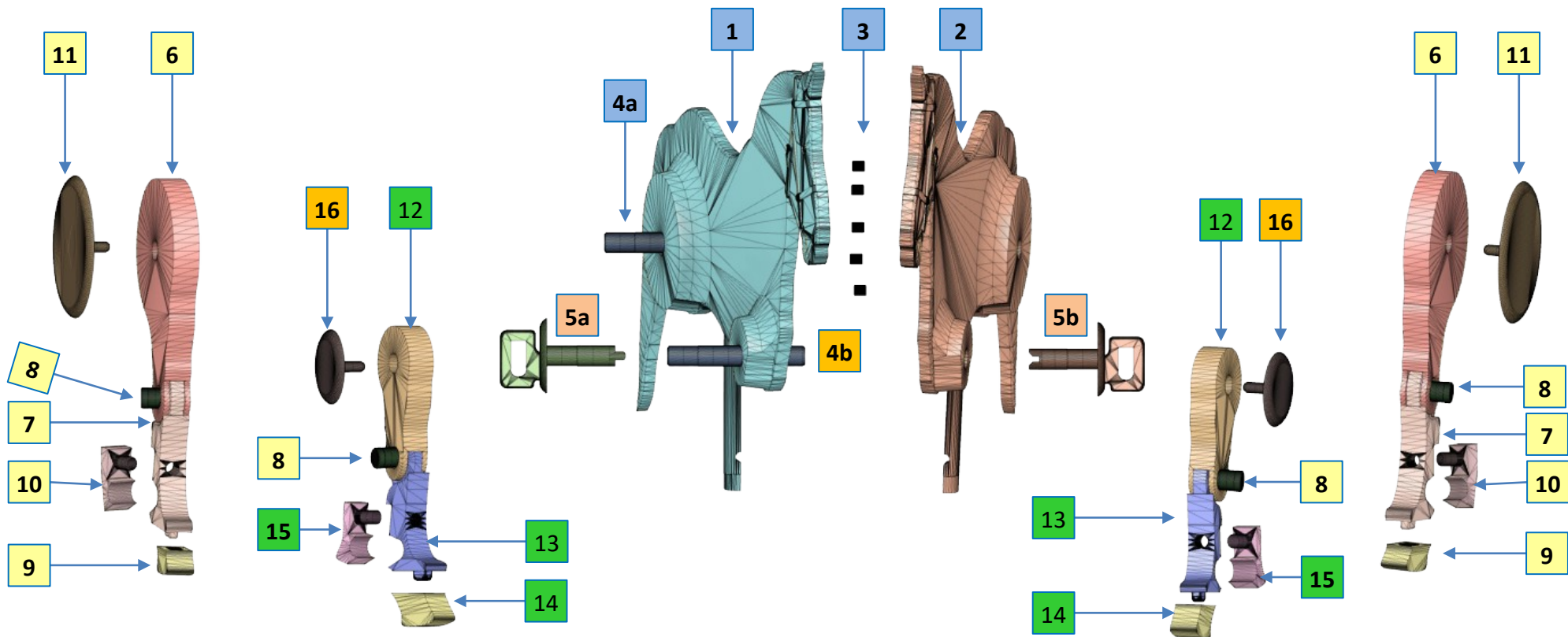
TEMPS IMPRESSION CHASSIS CHEVAL : 13h30



TEMPS IMPRESSION CHARRETTE : 14h40



COMPOSITION CHEVAL



1-2-3: Pièces maintenues serrées avec petites cales en bois en attendant séchage de la colle
9-14: Les sabots imprimés avec filament Noir sont collés sur le bas des jambes Avant et Arrière

(*) 4b et 16: A imprimer, uniquement SI vous réalisez le Cheval + le Châssis MAIS Sans la Charrette

SI vous réalisez l'ensemble : Cheval + Châssis + Charrette, remplacer les pièces 4b et 16 PAR pièces 5a et 5b

N°	Composition cheval	Qté	Temps Impression
1	Flanc Droit Cheval	1	4h00
2	Flanc Gauche Cheval	1	
3	Goupilles indexation flancs cheval	5	
4 a/b	Axes Haut de Jambes AV et AR	2 (*)	0h50
5a	Axe1 Haut de Jambes AV Atelle	1	
5b	Axe2 Haut de Jambes AV Atelle	1	

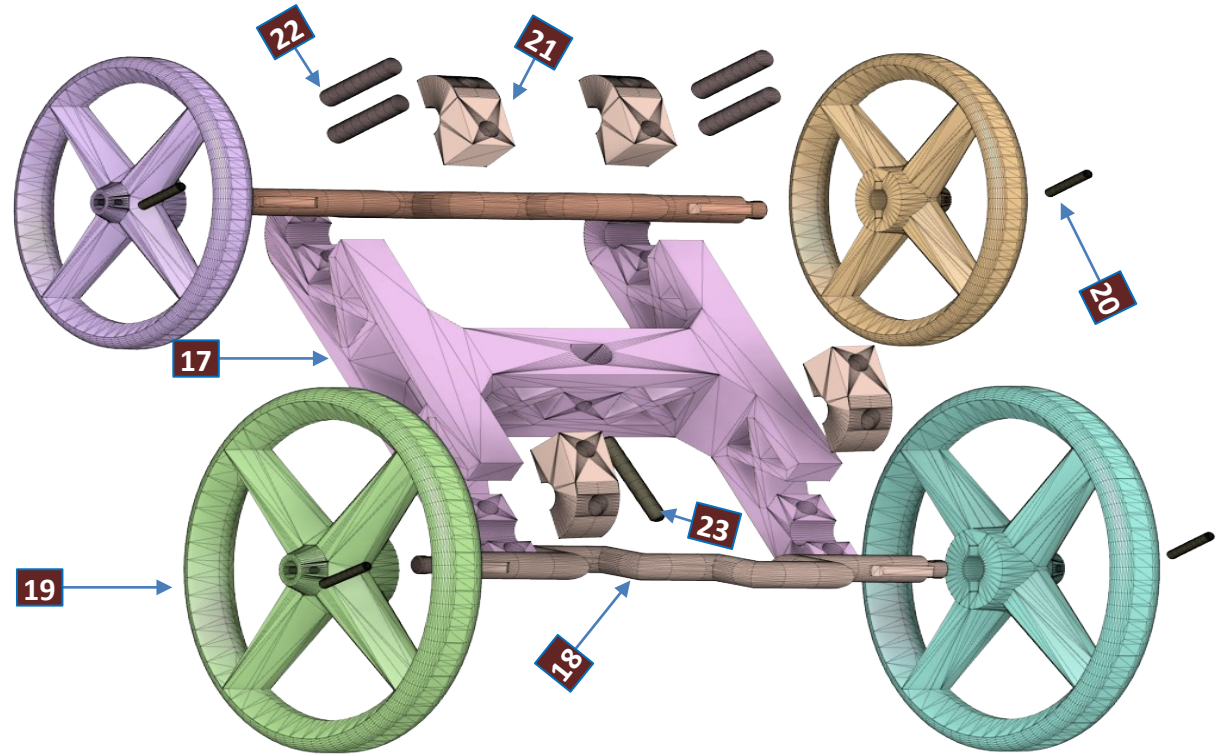
N°	Composition jambe Arrière	Qté	Temps Impression
6	Haut de jambe AR	2	1h20
7	Bas de jambe AR	2	
8	Axes Bas de jambes AR et AV	4	0h10
9	Sabots AR	2	
10	Etriers axe jambe AR	2	
11	Bouton cache haut jambe AR	2	0h25

N°	Composition jambe Avant	Qté	Temps Impression
12	Haut de jambe AV	1	0h45
13	Bas de jambe AV	1	
14	Sabots AV	2	0h10
15	Etriers jambe AV	2	0h10
16	Bouton cache haut jambe AV	2	0h10

S/Total pour impression du Cheval: 8 h00

COMPOSITION CHASSIS POUR CHEVAL JOUET

N°	Composition Chassis	Qté	Temps Impression
17	Châssis	1	2h30
18	Axe Roue Ø 80	2	0h40
19	Roues Ø 80	4	9h40
20	Fil Ø 1,75	4	
21	Etrier maintien axe Roue Ø 80	4	0h40
22	Goupilles Ø 3,95 pour étriers	8	
23	Goupilles Ø 3 Tige cheval	1	
S/Total 2 pour impression du Châssis:			13h30



COMPOSITION CHARRETTE

N°	Composition Charrette	Qté	Temps Impression
24	Châssis	1	3h20
25	Plateau (Rainures vers le haut)	1	3h00
26	Goupille plateau \varnothing 3,90	4	0h07
27	Axe Roue \varnothing 90	1	0h25
28	Etrier axe Roue \varnothing 90	2	avec chassis
29	Goupille axe de roue \varnothing 4	4	0h07
30	Grande ridelle	2	3h10
31	Petite ridelle	2	
32	Attelle	2	1h00
33	Goupille attelle \varnothing 2,90	2	0h07
34	Roue \varnothing 90	2	3h20
35	Goupille Roue \varnothing 90 (à couper)	2	0h04
S/Total 3 pour impression Charrette:			14h40

