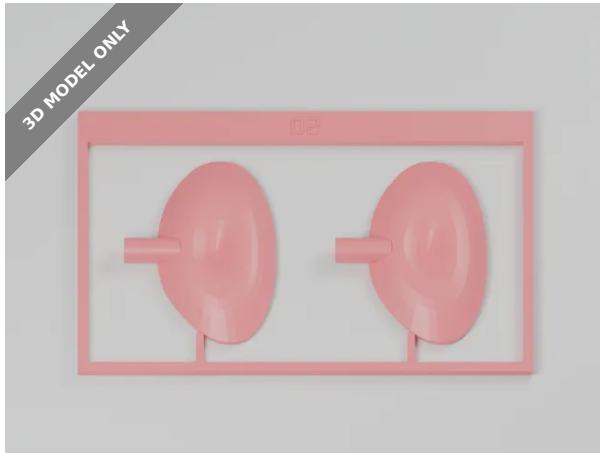




BUBULLE 3D (elephant 3D)



Capitaine Vigs

[VIEW IN BROWSER](#)

updated 21. 10. 2026 | published 21. 10. 2026

Summary

Un éléphant réellement en volume : corps bombé, tête arrondie, trompe courbe avec narines, oreilles creusées, défenses e

[Learning](#) > [Other 3D Objects for Learning](#)

Tags: [3d](#) [puzzle](#) [elephant](#)

Le montage

1. Préparer les pièces

Détacher les pièces des quatre cadres. Couper les petits cols au ras des pièces puis ébavurer. Les

pièces lourdes ont deux attaches renforcées, à couper avec une pince affleurante. Ne pas arracher les

grandes demi-coques par torsion. Les numéros de pièces ci-dessous correspondent aux objets Blender

et aux STL individuels ; ils ne sont pas gravés sur les surfaces sculptées.

2. Fermer le corps — 01, 02 et trois pions

Engager trois pions vanille dans les logements du plan de joint d'un demi-corps, puis présenter l'autre

demi-corps. Les faces planes se rejoignent au milieu de l'éléphant. Les quatre ouvertures de pattes

doivent regarder vers le bas.

3. Fermer la tête — 03, 04 et deux pions

Réunir les deux demi-têtes avec deux pions. Aligner soigneusement les deux moitiés de la trompe et

ses narines. La jonction centrale constitue un plan de montage visible ; ne pas forcer si un défaut de

première couche empêche la fermeture.

4. Relier la tête au corps — deux derniers pions

Utiliser les deux pions A fendus 21 et 22, placés à droite de la rangée sur la plaque Vanille. Les engager

dans les logements du cou, puis présenter la tête horizontalement. Les cinq pions lisses 16 à 20 sont

réservés à la fermeture du corps et de la tête. Garder les fentes libres après découpe des attaches et

vérifier la tenue du raccord.

5. Installer les quatre pattes — 09 à 12

Ébavurer les tenons fendus sans remplir leur fente. Essayer une patte : engager son extrémité conique

puis presser progressivement dans le logement existant. Le bourrelet est prévu pour retenir la patte

par serrage. Vérifier que la patte tient quand on soulève doucement le corps au-dessus de la table. Ne

pas forcer si le tenon blanchit ou craque. Une fois cet essai validé, monter les quatre pattes. Orienter

les petites rainures des pieds vers l'avant. Poser la maquette sur une surface plane pour régler les

quatre appuis avant fixation définitive.

6. Ajouter les détails — 05 à 08 et 13 à 15

Insérer les oreilles corail latéralement, la face creusée vers l'avant. Les deux défenses vanille se

placent de part et d'autre de la base de la trompe, pointes remontantes. Ajouter les yeux prune et la

queue à l'arrière. La queue et sa touffe sont en volume complet, avec un petit méplat sous la touffe

pour l'impression. Son raccord arrondi de 9,3 mm entre dans l'ouverture de 10 mm. Son tenon rond de

4,4 mm se centre dans le logement de 4,8 mm du corps (jeu diamétral de 0,4 mm). Les défenses 07 et

08 sont en miroir sur la plaque. Les tenons sont intégrés : aucun pion supplémentaire pour ces pièces.

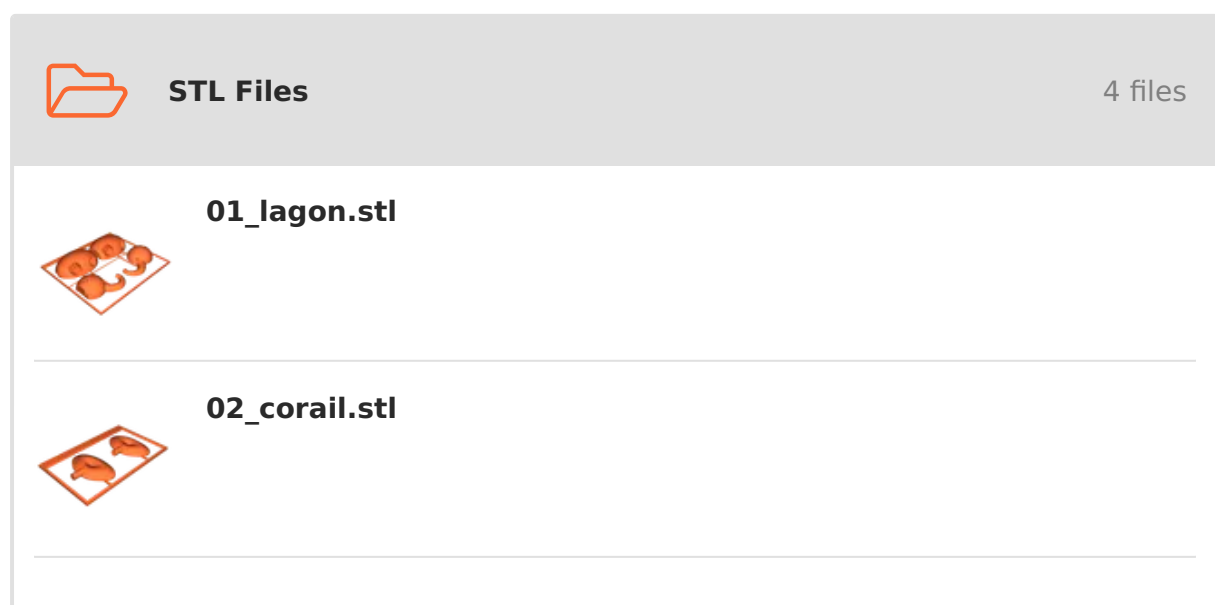
7. Finaliser

Contrôler la fermeture des plans de joint, l'alignement de la trompe, la tenue des pièces et la stabilité.

Si nécessaire, ajuster légèrement les tenons plutôt que de forcer. Coller seulement après ce montage à

blanc, puis respecter le temps de prise de la colle.

Model files





03_vanille.stl



04_prune.stl



3mf Files

4 files



01_lagon.3mf



02_corail.3mf



03_vanille.3mf



04_prune.3mf

License ©

This work is licensed under a
[Creative Commons \(4.0 International License\)](#)



Attribution

- ✖ | Sharing without ATTRIBUTION
- ✔ | Remix Culture allowed
- ✔ | Commercial Use
- ✔ | Free Cultural Works
- ✔ | Meets Open Definition