

CURA 프로그램 사용설명서



2017. 06.

Neosiz.Co.,Ltd.

차 례

1. 프로그램 개요

- ① 3D 프로그램
- ② CURA 프로그램 소개 및 설치
- ③ 처음실행마법사

2. CURA 설정

- ① 환경설정
- ② CURA interface
- ③ 기기설정, 통신설정
- ④ Basic 설정
- ⑤ Advance 설정
- ⑥ 오토레벨링 사용하기

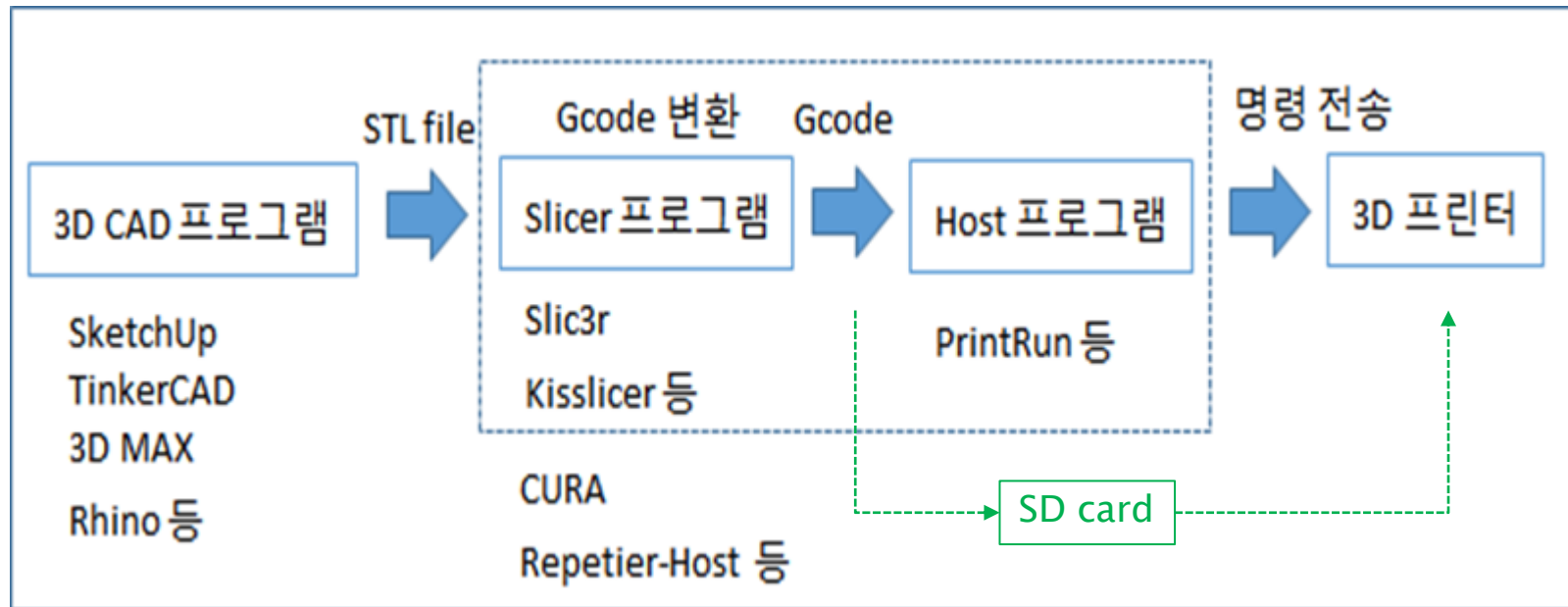
3. 출력하기

- ① 파일 불러오기
- ② 출력물 위치조정
- ③ View point
- ④ Frontface

1. 프로그램 개요

- ① 3D 프로그램
- ② CURA 프로그램 소개 및 설치
- ③ 처음실행마법사

3D 프로그램



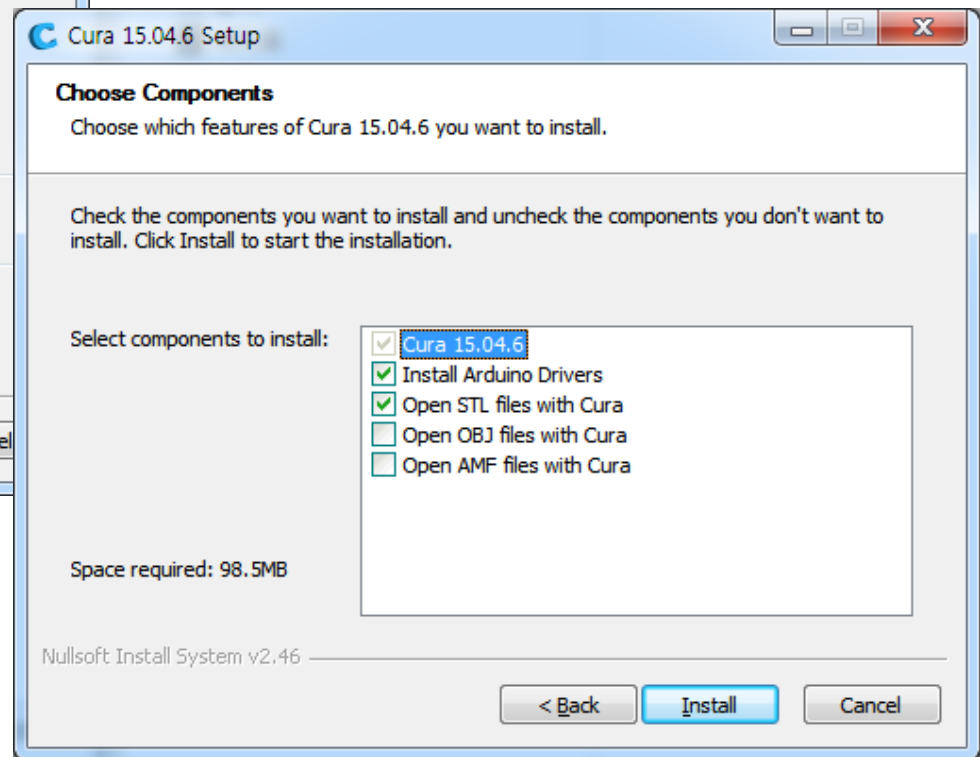
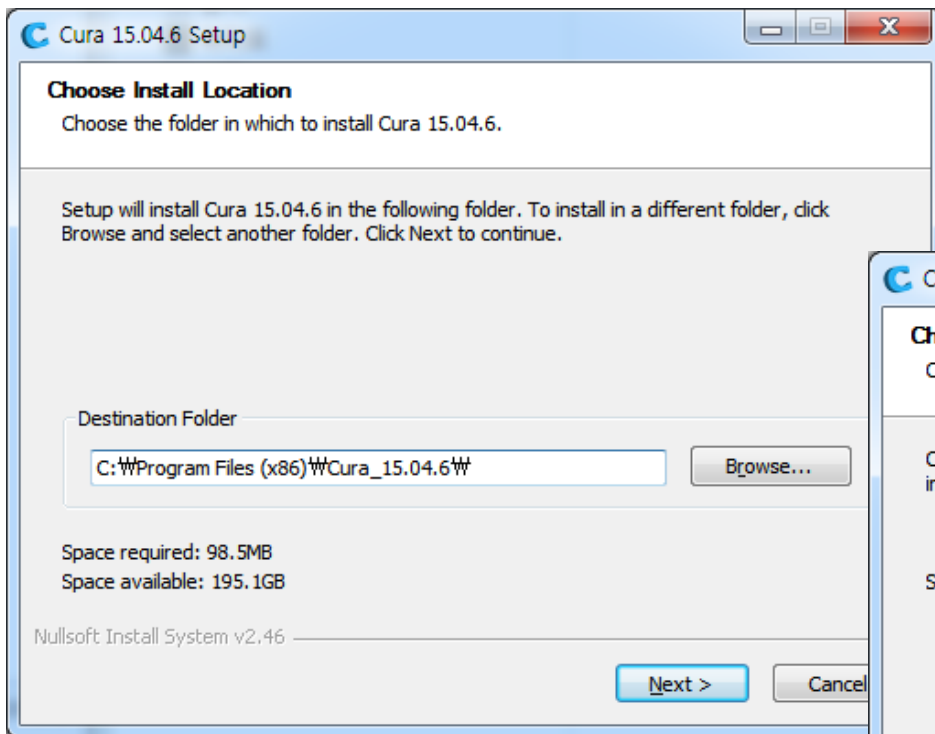
CURA 프로그램 소개

- ▶ 초창기부터 많은 사용자들이 사용했던 대표적인 슬라이스
- ▶ Skeinforge에 사용하기 쉬운 UI를 추가한 형태로 발전
- ▶ 이후 네덜란드의 Ultimaker에서 공식 개발 및 배포

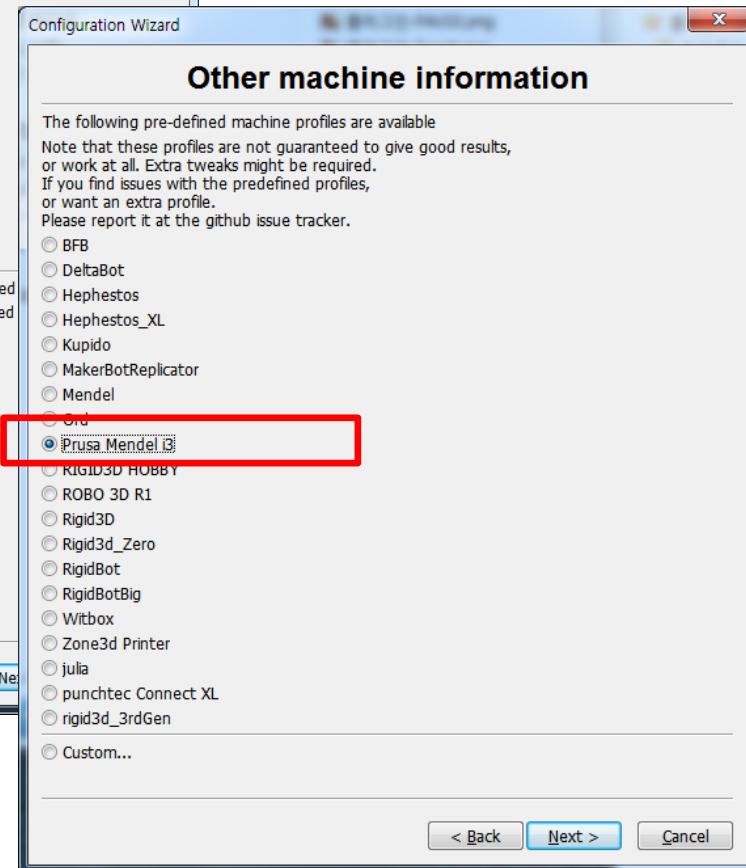
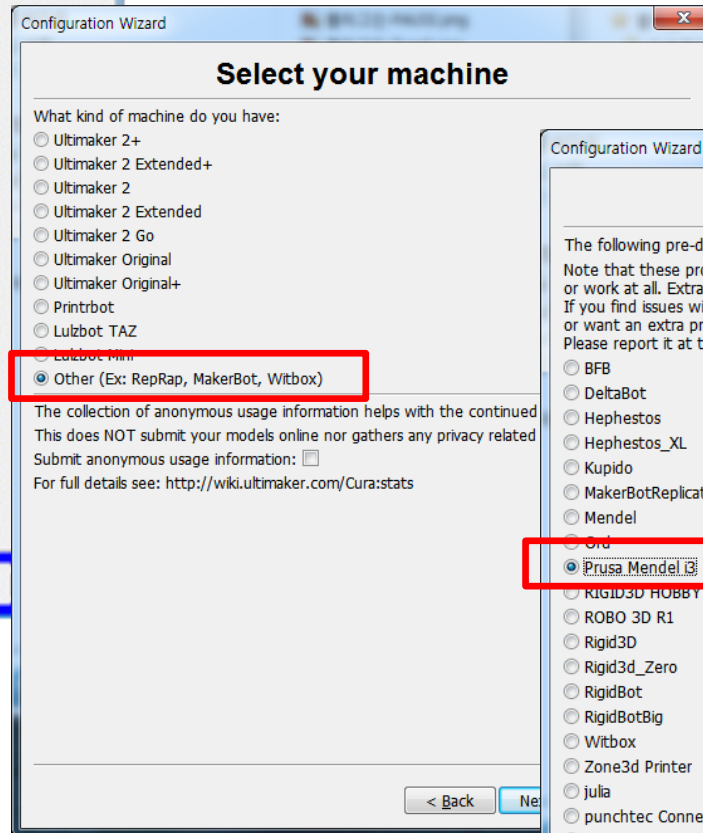
분류	URL
홈페이지	http://www.ultimaker.com
다운로드	http://software.ultimaker.com/
소스코드	https://github.com/daid/Cura

Sd card안에 SD\프로그램\호스트 프로그램\CURA 에
Cura_15.04.6.exe 있습니다.

CURA 프로그램 설치



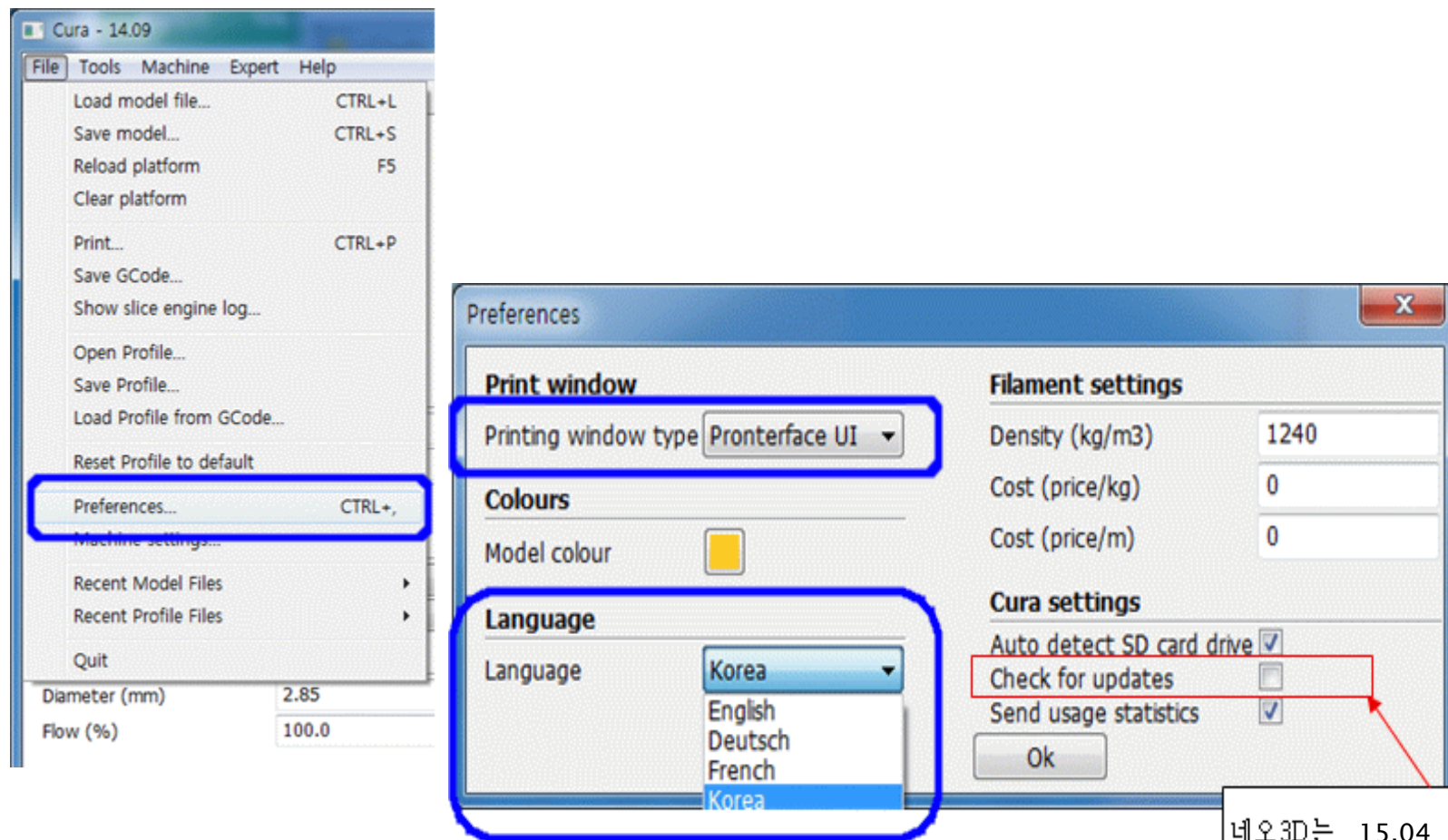
처음 실행 마법사



2. CURA 설정

- ① 환경설정
- ② CURA interface
- ③ 기기설정, 통신설정
- ④ Basic 설정
- ⑤ Advance 설정
- ⑥ StartG code (오토레벨링 사용하기)

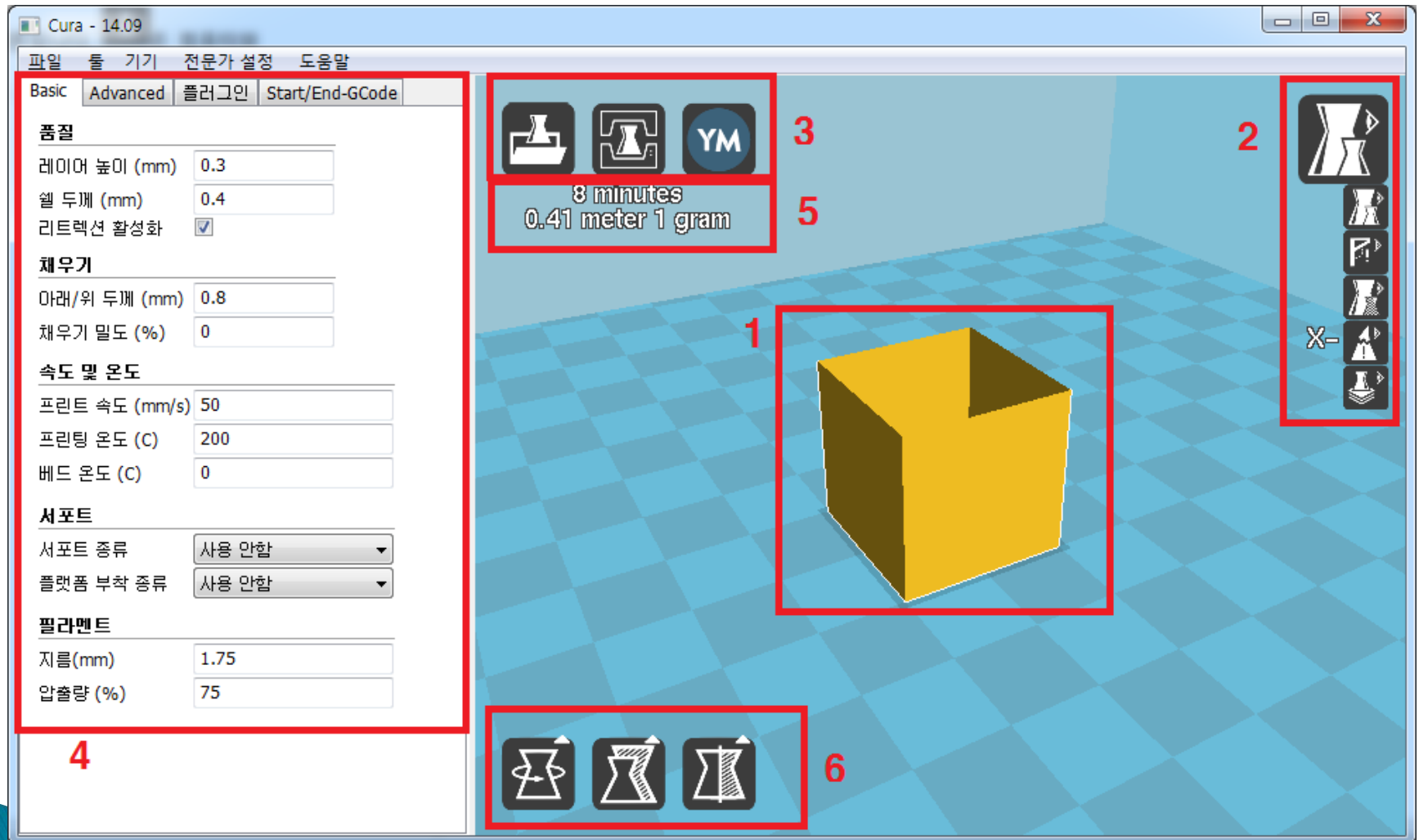
환경설정 (Preferences)



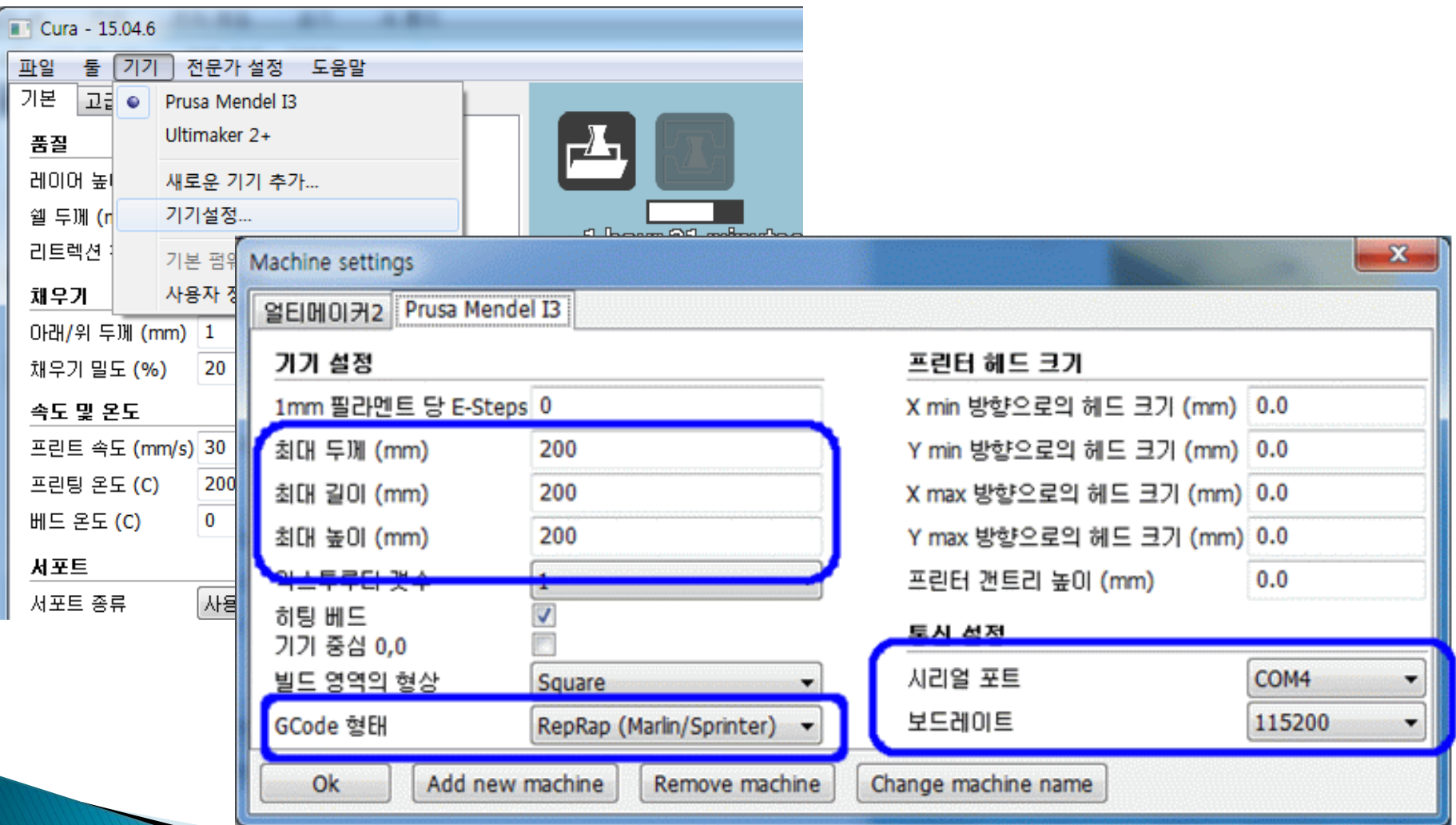
한글설정방법은 cura설명서에 있습니다.

네오3D는 15.04 사용합니다.
Update를 하지 않도록 합니다.

CURA Interface

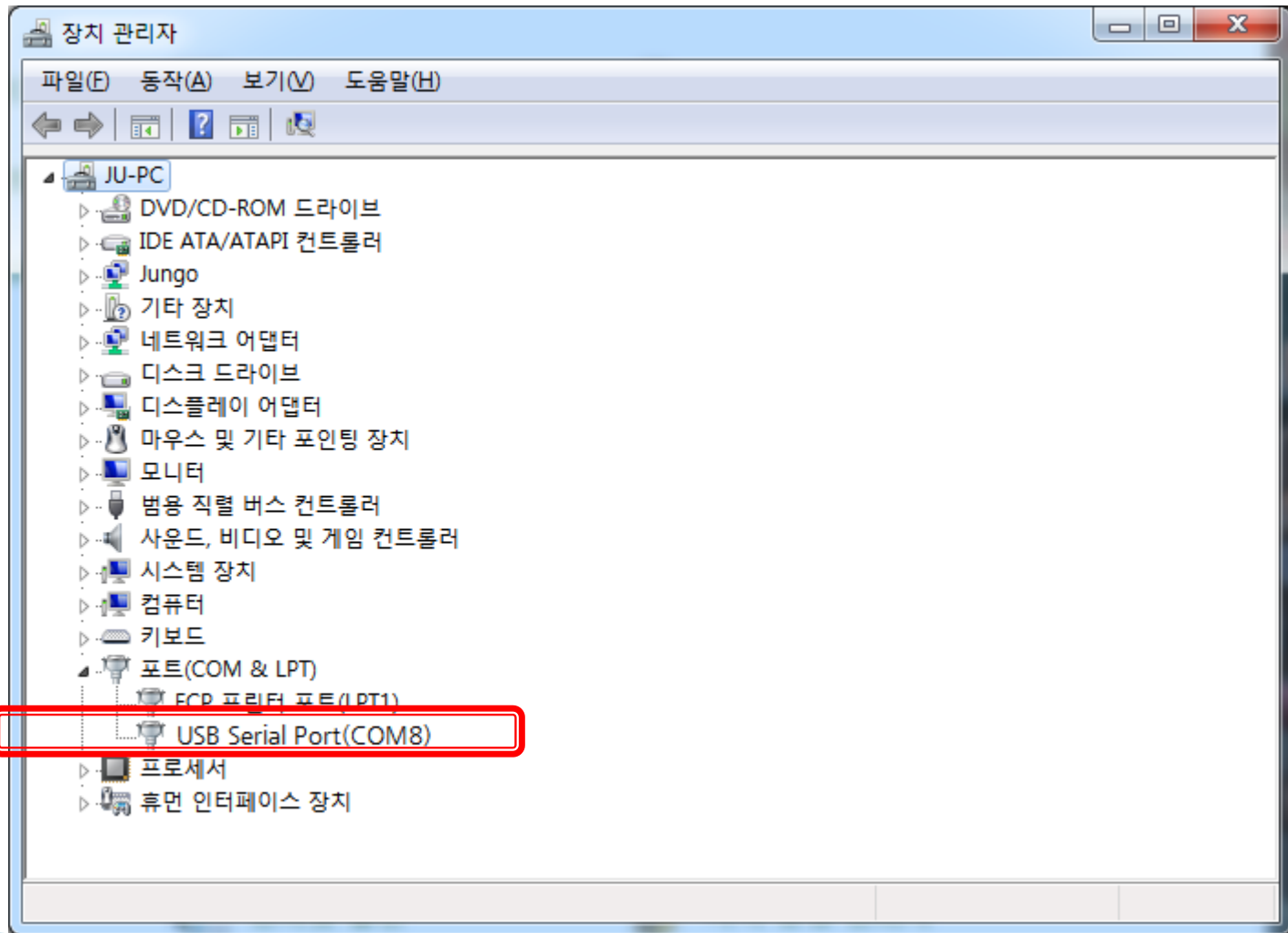


기기 설정, 통신 설정

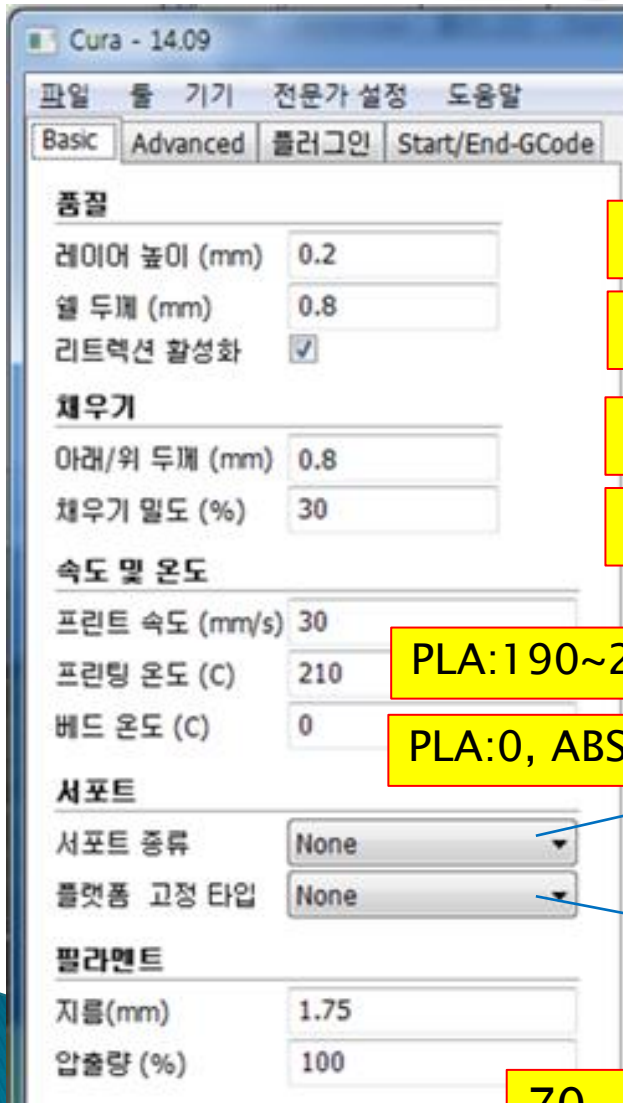


시리얼포트는 장치관리자에서 찾아야 합니다.
보드레이트는 115200입니다.

장치관리자



BASIC 설정



한층의 높이 (0.1~0.3)

레이어 두께

바닥면과 제일 위부분의 두께

보통 20~30%

PLA:190~220,ABS:240~

PLA:0, ABS:50~

공중에 떠있는 부분을 지지하는 지지대
Touch Buildplate : 바닥면에서 떨어진 부분에 생성
Everywhere : 아래 부분이 없는 모든 곳에 생성

바닥에 잘붙이려고 바닥을 넓게 까는 방법
Brim : 제일아래층을 넓게 까는 방법
Raft : 아래층dp 몇 개의 층을 추가하는 방법

70~120%, 출력상태에 따라 조정

Advance 설정

Cura - 14.09

파일 물 기기 전문가 설정 도움말

Basic Advanced 플러그인 Start/End-GCode

기기

노즐 사이즈(mm) 0.4

리트렉션

속도 (mm/s) 5

거리 (mm) 5

품질

첫번째 레이어 두께 (mm) 0.2

Initial layer line width (%) 100

오브젝트 하단 자름 (mm) 0.0

미중 압출 오버랩 (mm) 0.15

속도

이동 속도 (mm/s) 30

바닥면 속도 (mm/s) 20

채움 속도 (mm/s) 0.0

바깥면 속도 (mm/s) 0.0

안쪽면 속도 (mm/s) 0.0

냉각

레이어당 최소시간 (sec) 5

쿨링팬 활성화 ☒

필라멘트 되감기

첫번째 층의 두께(0.2~0.3), 0이면 레이어높이 적용

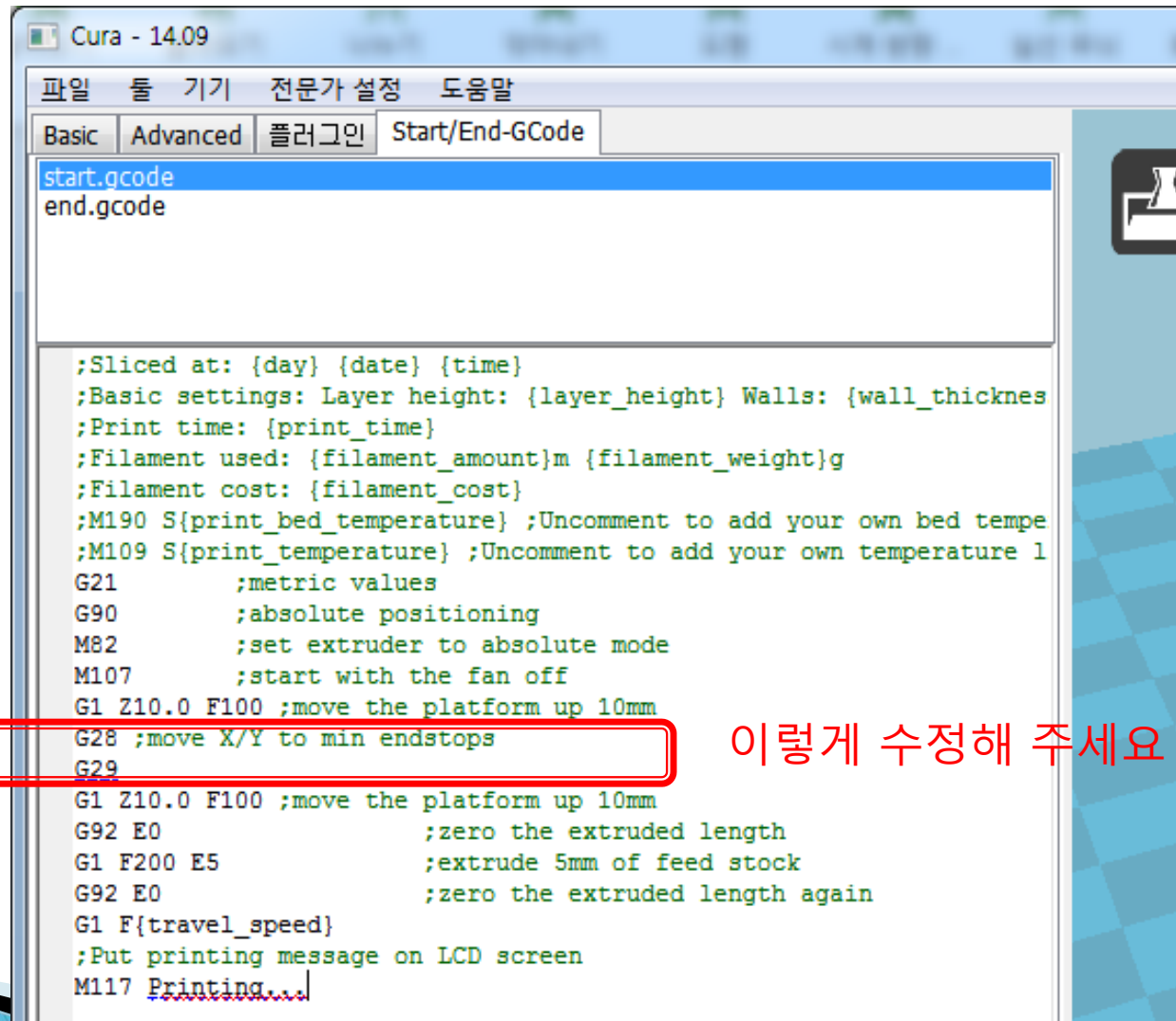
첫번째 층의 라인 두께 (80~100)

아주 작은 첫번째 레이어, 나중에 자름

속도, 0이면 기본설정의 속도 적용
바닥면 속도는 느리게 하세요(20~30)

한층이 굳는데 걸리는 시간

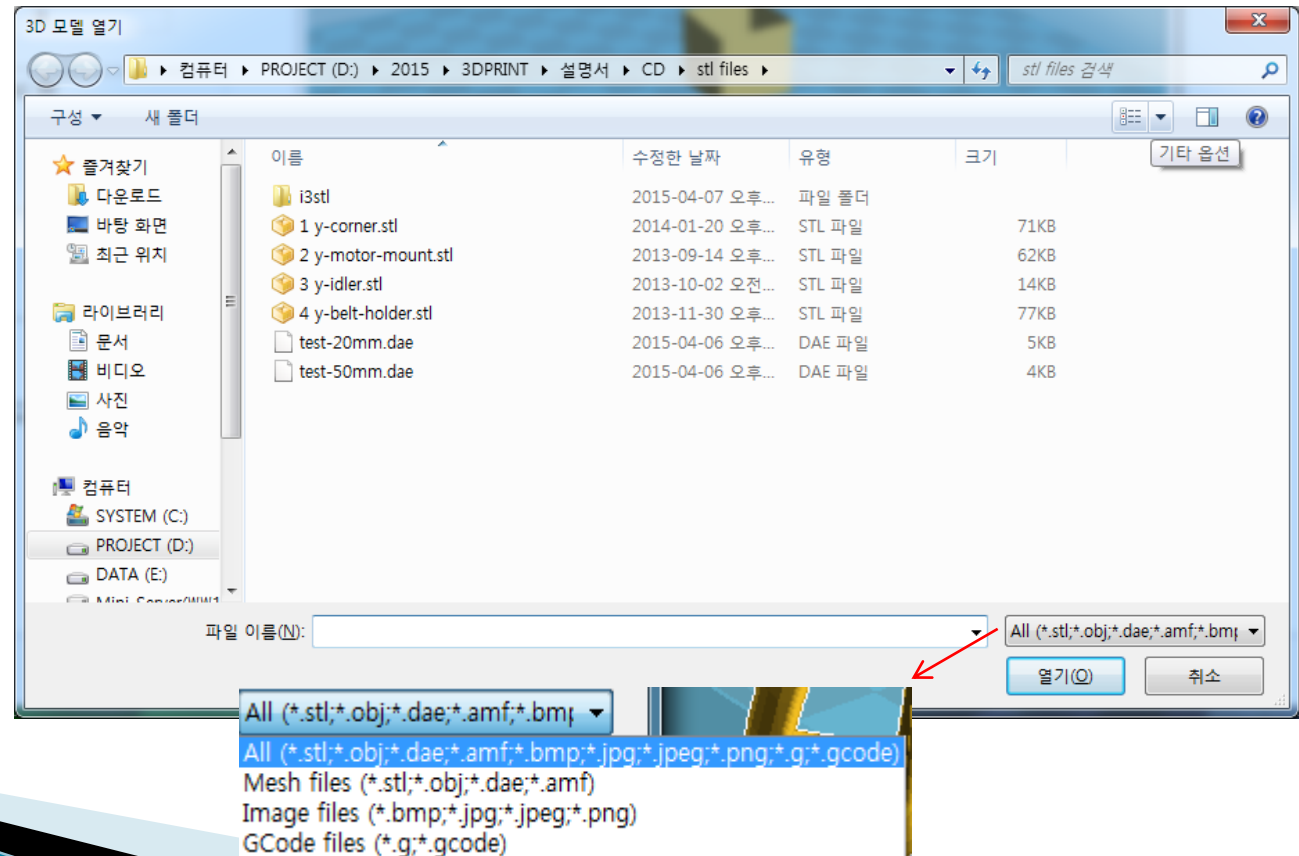
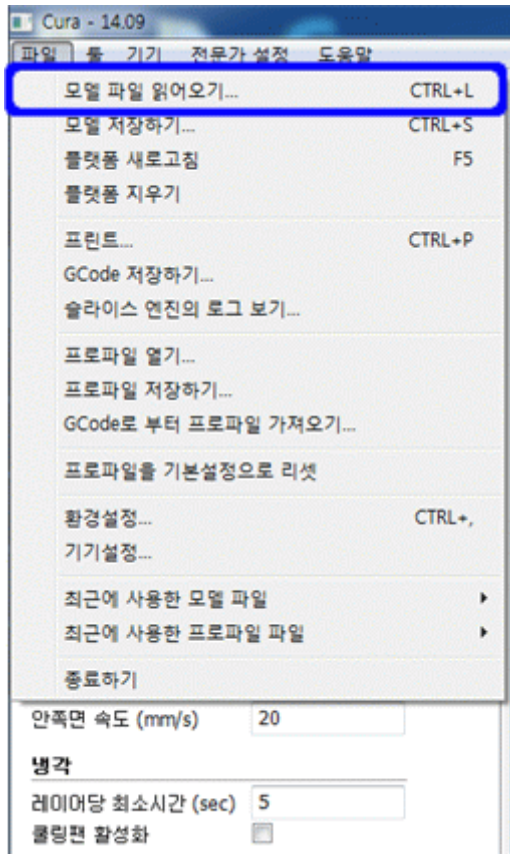
StartG code 설정



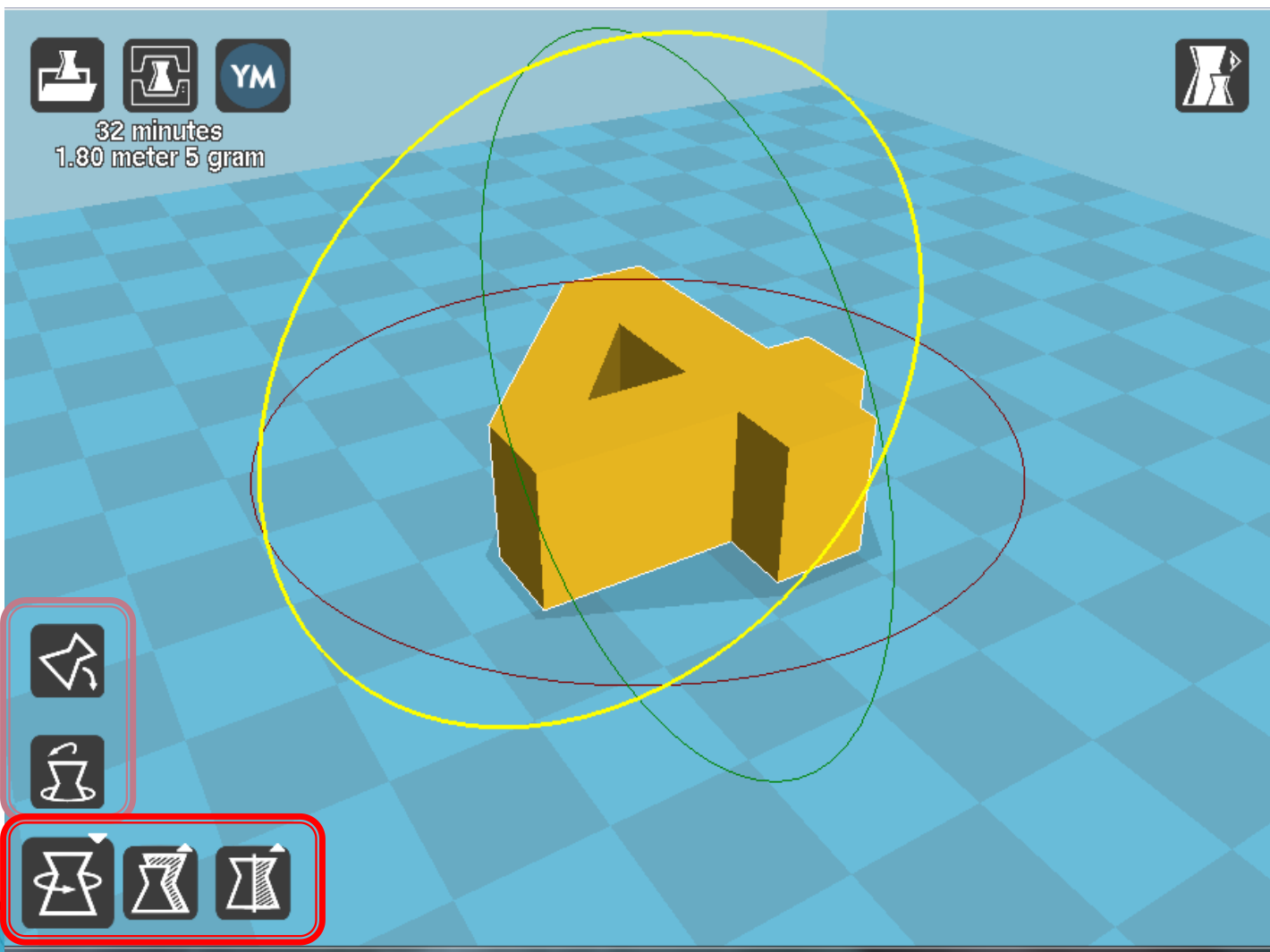
3. 출력하기

- ① 파일 불러오기
- ② 출력물 위치조정
- ③ View point
- ④ Fronterface

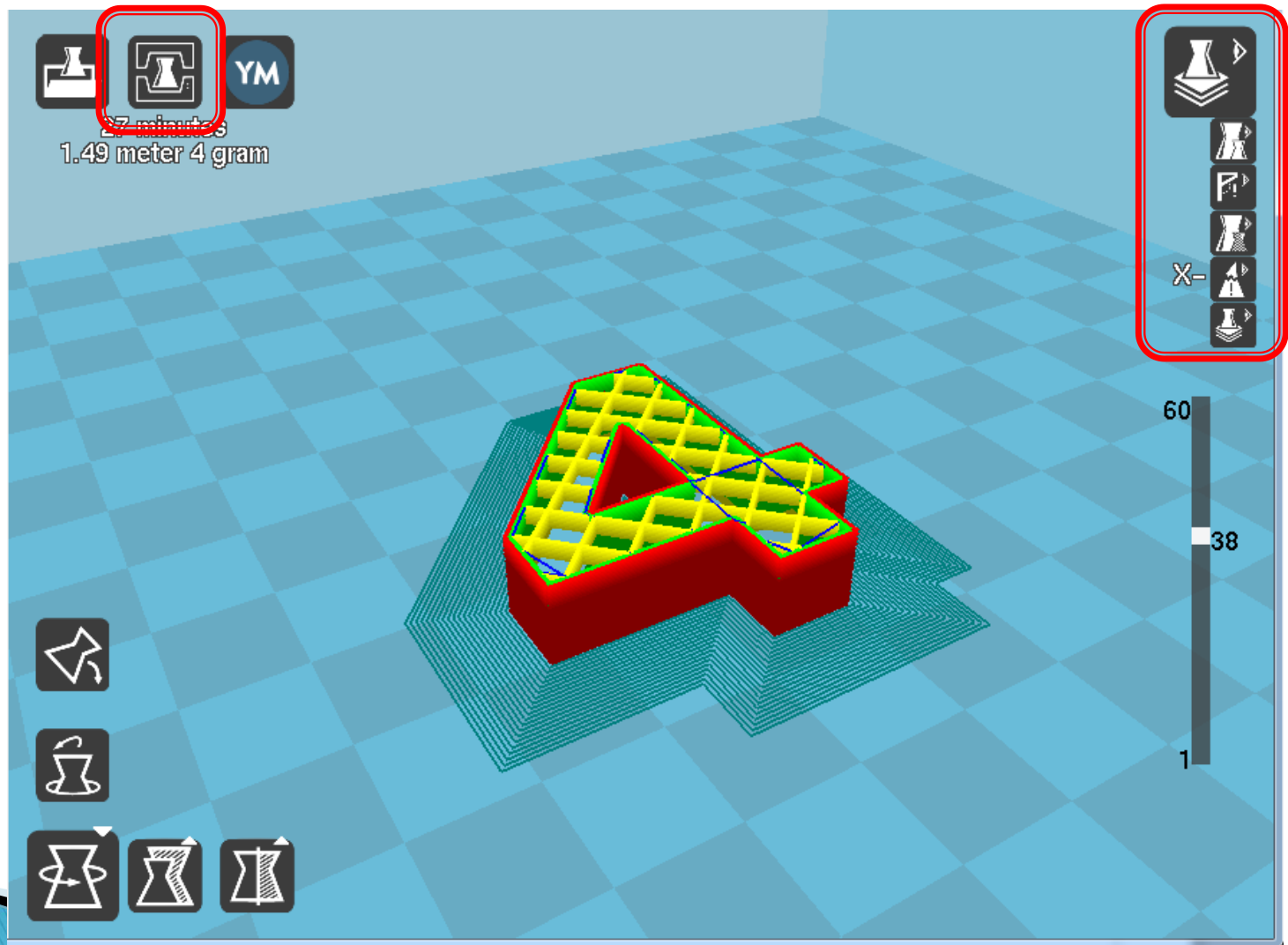
파일 불러오기



출력물 위치 조정



View point



PronterFace

