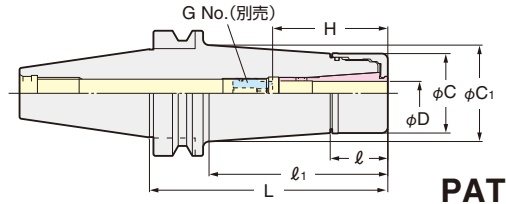




TiNベアリングナット標準付属
MAX.40,000min⁻¹&G2.5
振れ精度 4D先端 3μm以内

VC

センタスルー対応

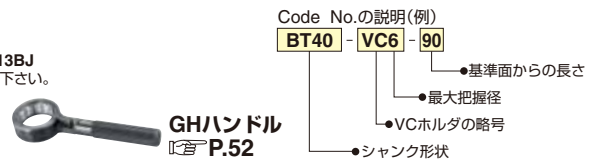


PAT.

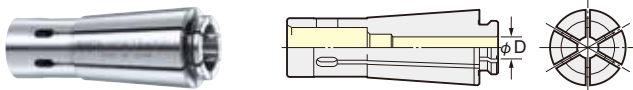
高速回転仕様

テーパ	Code No.	D	L	l	l ₁	C	C ₁	H	G No. (別売)	重量 (kg)	最高回転数 (min ⁻¹)	適用コレット
No.30	BT30-VC 6- 45	2.0~ 6.0	45	23	23	27.5	27.5	35~45	VCG 6- 8A	0.5	40,000	VCK 6
	- 60		60		35		31.7			0.6		
	- 90		90		65		33.4			0.8		
	-VC13- 60	3.0~12.0	60	37	41.1	0.7						
	- 90		90	67	41.3	0.9						
-120	120	97	42.4	1.2								
No.40	BT40-VC 6- 60	2.0~ 6.0	60	23	30	27.5	30.0	35~45	VCG 6- 8A	1.1	30,000	VCK 6
	- 90		90		60		32.7			1.3		
	-120		120		90		36.9			1.5		
	-VC13- 60	3.0~12.0	60	31	40.3	1.2						
	- 90		90	60	44.3	1.5						
-120	120	90	48.5	1.9								
No.50	BT50-VC 6-105	2.0~ 6.0	105	23	62	27.5	33.0	35~45	VCG 6- 8A	3.9	20,000	VCK 6
	-135		135		92		37.1			4.1		
	-165		165		122		41.3			4.4		
	-VC13-105	3.0~12.0	105	62	44.6	4.1						
	-135		135	92	48.8	4.5						
-165	165	122	53.0	4.9								

- ★コレット、アジャストねじ(G No.)やGHハンドルは付属していません。別途、ご注文下さい。☎P.52
- GHハンドルのCode No.は、VC6型:GH10, VC13型:GH16
- ★軸方向のストッパが必要な場合、アジャストねじ(G No.)を使用して下さい。
- ★センタスルー用にはVC型Jタイプナット&キャップをご使用下さい。VC型JタイプナットのコードNo.はVCN-6BJ, VCN-13BJ
- VC型Jタイプナットの場合、ナット全長が標準ナットに比べ6mm長くなりますので、刃物突き出し長や全長の管理にご注意下さい。
- ★キャップのCode No.は、VC6型用:SKJ10-口, VC13型用:SKJ16-口 ☎P.54
- ★標準として以下のタイプもあります。BT40-VC 6-150, BT40-VC13-150, BT50-VC13- 90, -120
- ★全て高速回転対応です。
- ★RPT処理(防錆対策)のVCホルダのコードNo.は後ろに"-RP"を付加して下さい。☎P.196 例:BT40-VC13-60-RP



VCKコレット



VCKコレット Code No.
VCK 6-2, 3, (3.175), 4, 5, 6
VCK13-3, (3.175), 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

- ★VCKコレットの把握範囲はh8です。
 - ★インチサイズもあります。VCK 6-1/8, 3/16, 1/4 VCK13-1/8, 3/16, 1/4, 5/16, 3/8, 7/16, 1/2
 - ★内径(3.175)は1/8と同じです。Code No.は-1/8です。例)VCK6-1/8
- 内径が別作のコレットも製作いたします。

Jタイプナットでジェットクーラント噴射

Jタイプナット Code No.
VC 6型:VCN- 6BJ
VC13型:VCN-13BJ



キャップ&レンチ Code No.
VC 6型:SKJ10-口, SKJL-10
VC13型:SKJ16-口, SKJL-16
VC 6型はSK10用キャップ・レンチと、VC13型はSK16用キャップ・レンチと共用です。



三角溝付キャップ
ジェット噴射が電巻に
変わる三角溝の技

リング付キャップ
オイルホール付刃具用
リング付キャップ



使い易さ 安全確実なGHハンドル対応 PAT.P

ナットは切りかけのない高速回転対応品で、GHハンドルは片口スパナに比べ約50%の力で締まります。作業現場の安全性・確実性及び操作性が格段に向上します。

