

3. タップの刃物角・切削代

■すくい角と食付き部の逃げ角

θ :すくい角 γ :食付き部の逃げ角

コーダルフック角	レーキ角	タンゼンシャルフック角
すくい面が曲面の形状で刃先を通る中心線と刃先とねじ底を結んだ直線とのなす角	すくい面が平面の形状で刃先を通る中心線と刃先とねじ底を結んだ直線のなす角	すくい面が曲面の形状で刃先を通る中心線と刃先におけるすくい面の接線とのなす角

■ねじ山の逃げ

S:ねじ山の逃げ量

逃げなしねじ	コンエキセントリックレリーフ	エキセントリックレリーフ
ランドにおいてねじ山はねじの中心と同心で逃げがない	刃先から真円部（マージン）が一部あり次いでねじ山の逃げを有する	ねじ山の刃先から逃げを有する

■タップの切削代

溝数4、食付き部の山数3山の場合にタップの4つのランドをそれぞれA、B、C、Dとし、各ランドの食付き部の山を先端から順に、1、2、3刃とすると、ねじ山の切削区分はA1、B1、C1、D1...A2、B2...A4の順となります。（下穴径との関係ではA1は下穴径へののぞき代となっており実際の切削は行われていません）

