

Deep Learning



끌어치기

1кур선의 영점잡는 방법은 이것! -

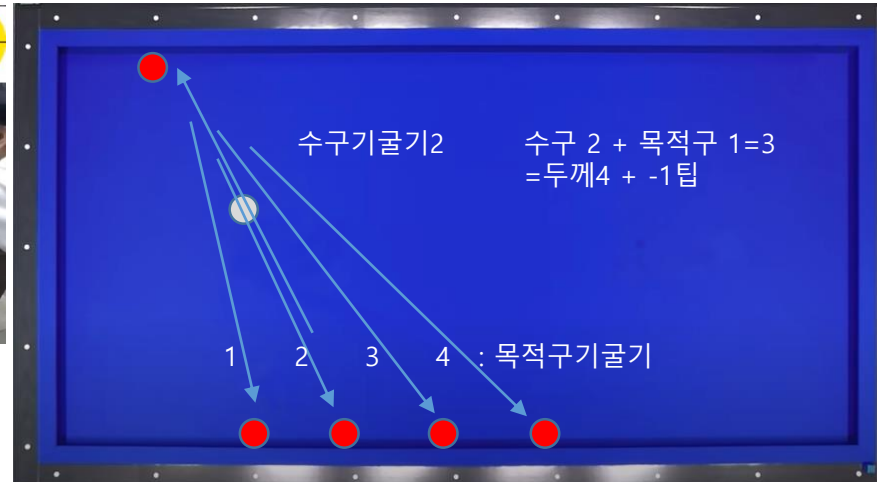
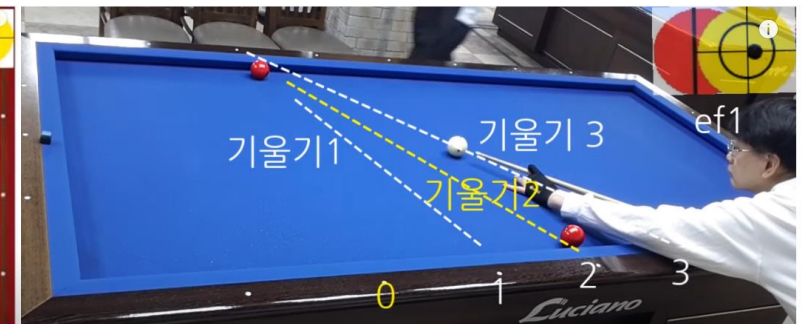
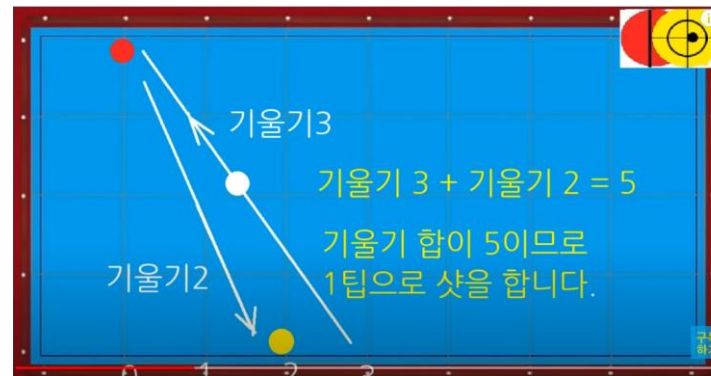
Yoonjoong Kim

Department of Computer Engineering, Hanbat National University

yjkim@hanbat.ac.kr

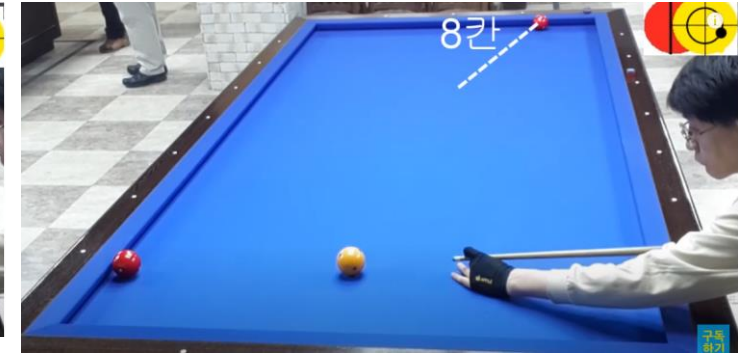
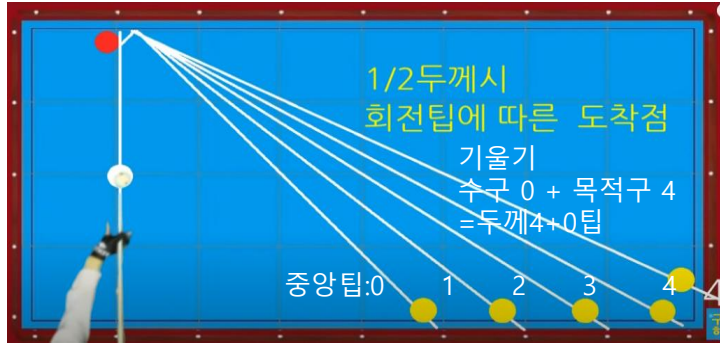
288) 원쿠션 쉽게치는 방법 1 / 꼭 알아야 하는 원쿠션치기법 / 기울기 계산법 / 원쿠션으로 정확히 보내는 방법 / 당구의 기초 28

1목적구가 쿠션에 가까운경우



2+1	2+2	2+3	2+4
=4-1	=4+0	=4+1	=4+2

289) 뜬공 원쿠션치기 / 원쿠션치기 잘하는 비법 / 원쿠션 작도법 / 기울기 계산법 / 당구의기초 29



289) 뜬공 원쿠션치기 / 원쿠션치기 잘하는 비법 / 원쿠션 작도법 / 기울기 계산법 / 당구 의기초 29

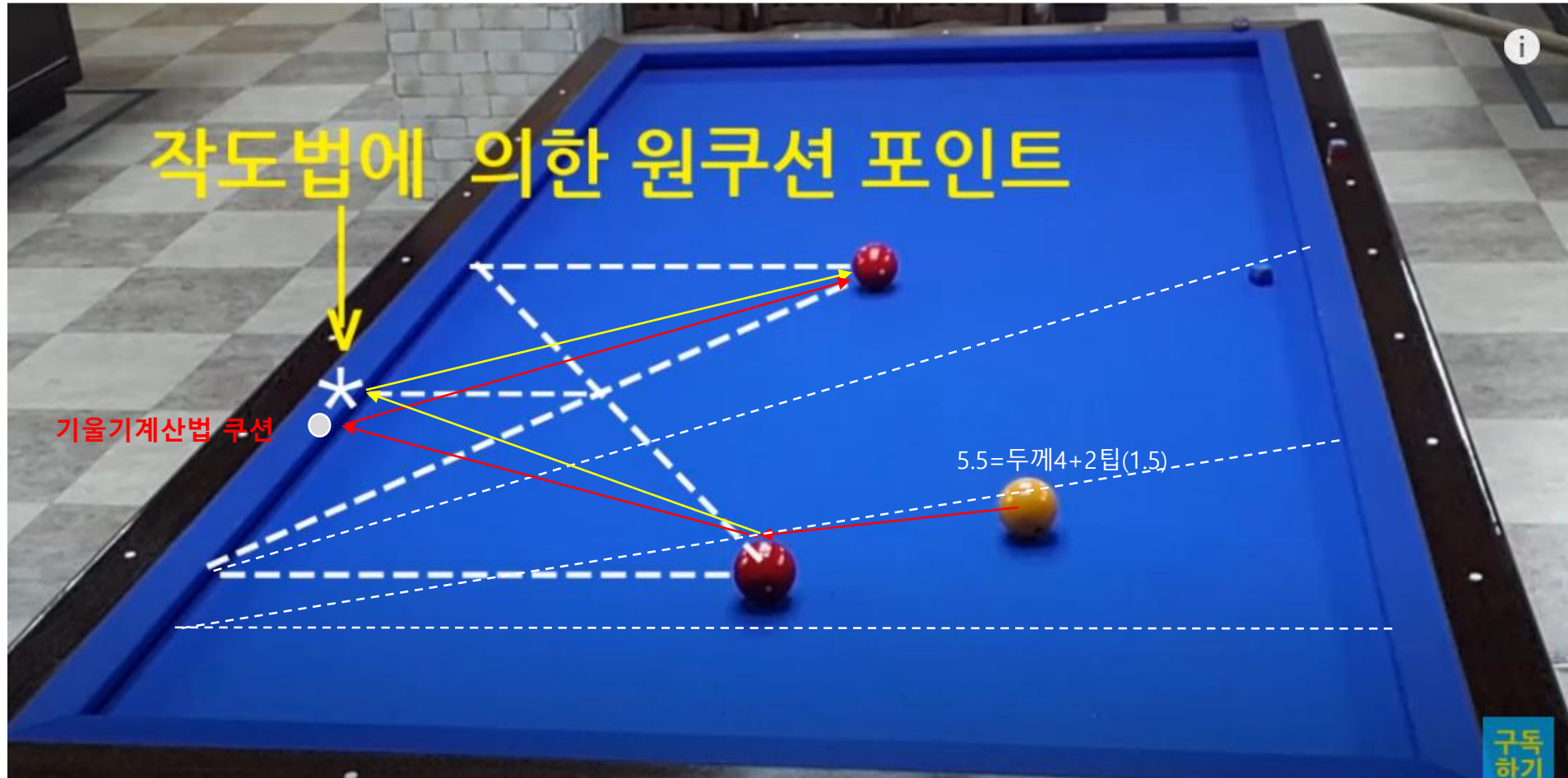
무회전평행작도법:

원쿠션작도법 : 분리각이 45도이내인 경우 무회전으로 쿠션점을 맞추면된다.
적구의 간격이 커서 분리각이 45도보다 커지는 경우에는 무회전으로 두껍게치는 것은 확률이 낮아진다. 또한 두꺼우면 회전이 발생하여 실패할수있다. 45도 부다 큰경우에는 4두께와 회전으로 시도하는것이 좋다. 그러나 두께와 회전량을 계산하여야한다.

- 뜬공 배치에서 두께와 회전량을 안다면
 - 목표점이 45도이내명 원쿠션작도법으로 무회전으로 샷
 - 45도이상이면 기울기계산법으로 두께와 회전량으로득점하자
- 기울기 계산법
 - 수구기울기 계산, 가상목적구 기울기 계산 샷계산
 - 2목적구가 장쿠션에 가까우면 정확성이 떨어진다.

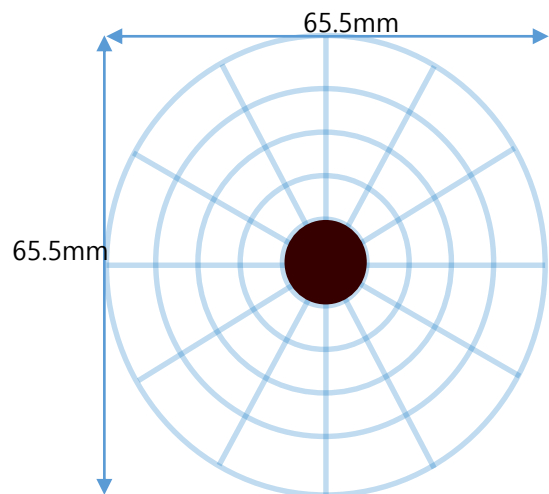


289) 뜯공 원쿠션치기 / 원쿠션치기 잘하는 비법 / 원쿠션 작도법 / 기울기 계산법 / 당구의 기초 29

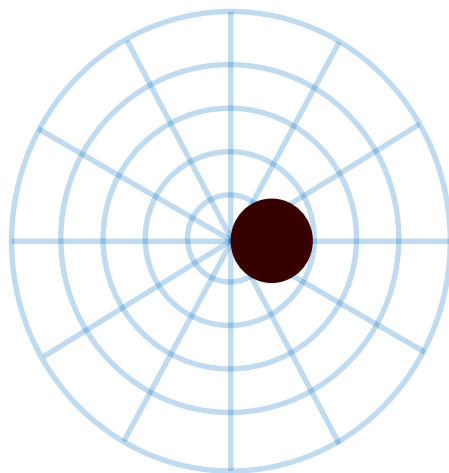


독창적인 두께 치는법

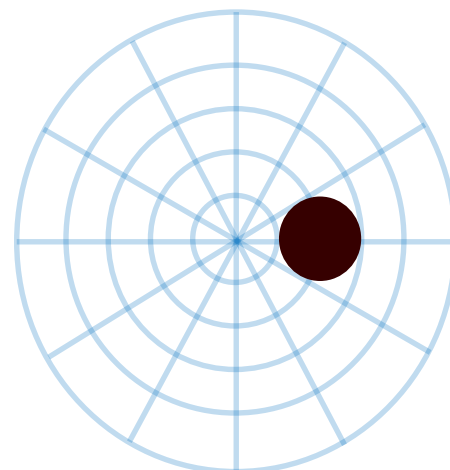




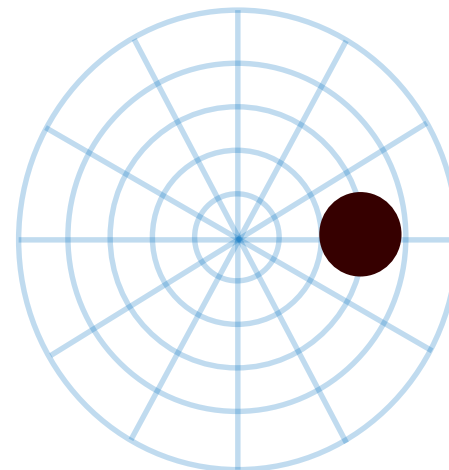
0팁 무회전



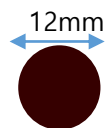
3시 1팁



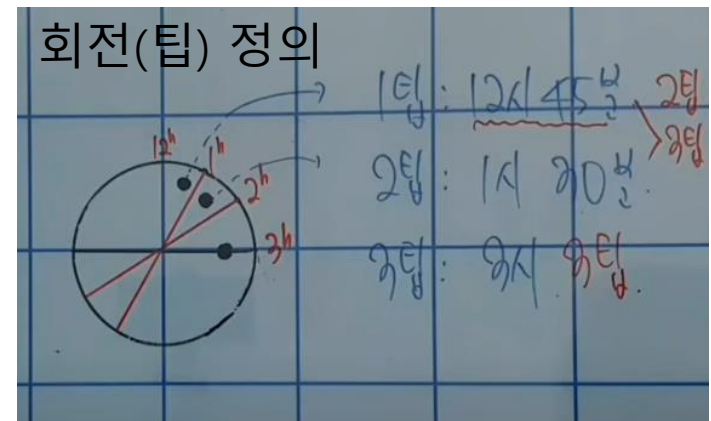
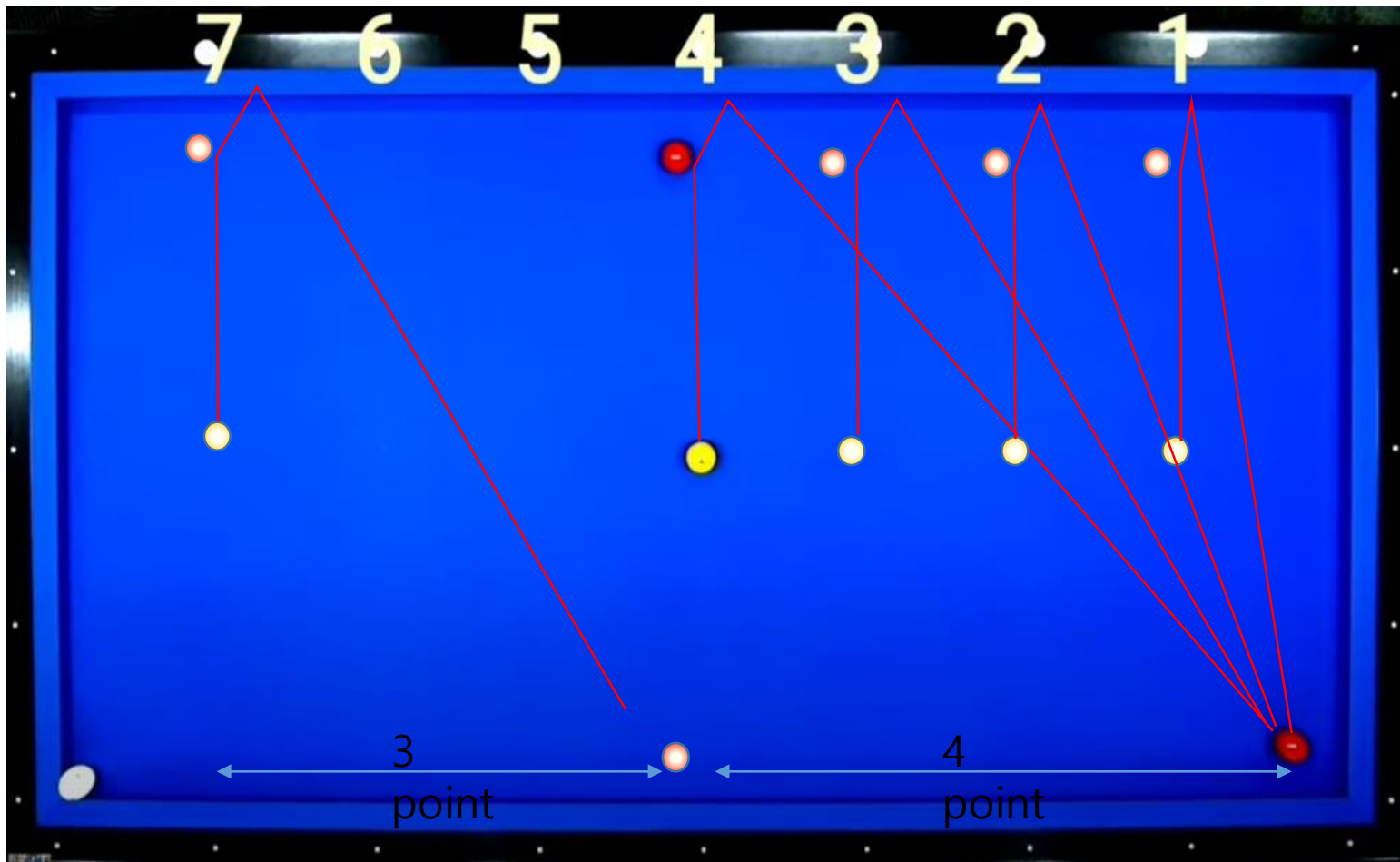
3시 2팁



3시 3팁



거리에 따른 1쿠션치기



거리=>두께 회전(팁)

4	4	0
4	3	1
4	2	2
4	1	3

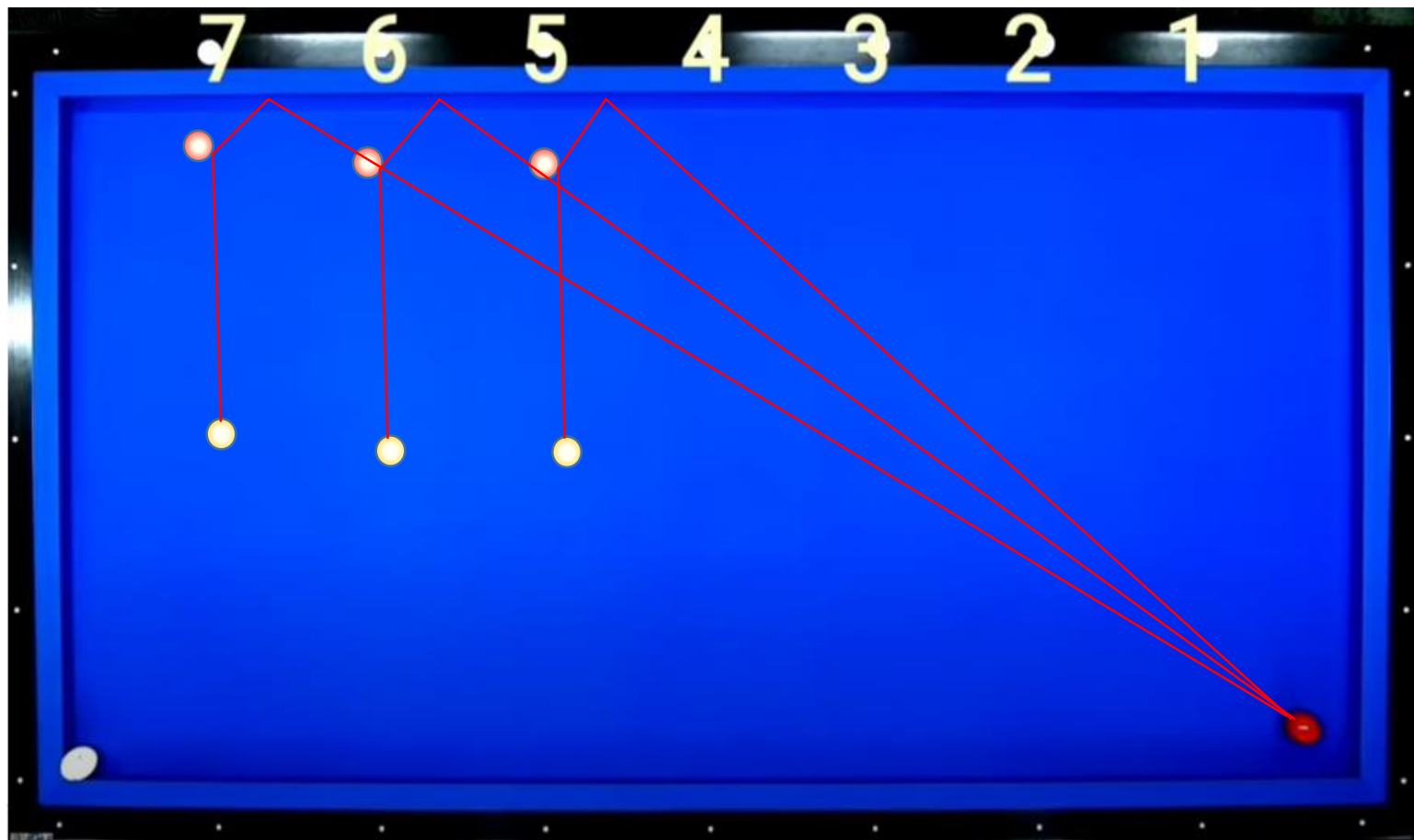
3	3	0
3	2	1
3	1	2

2	2	0
2	1	1

1	1(0.5)	0
---	--------	---

두께 4,3,2만 안정적이다.

거리에 따른 1쿠션치기



거리=>두께 회전(팁)

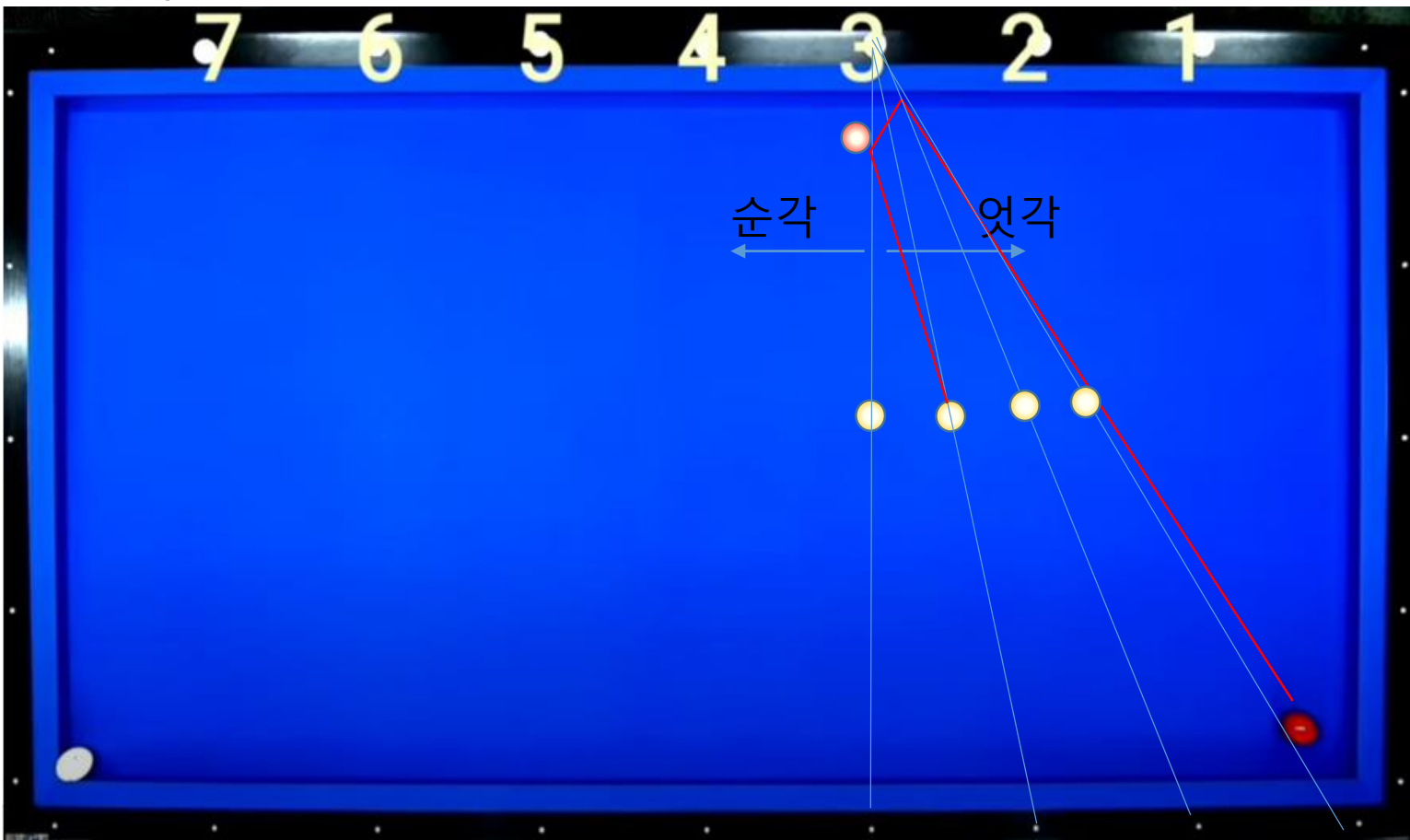
5	5	0
5	4	1
5	3	2

6	6	0
6	5	1
6	4	2
6	3	3

7	7	0
7	6	1
7	5	2
7	4	3
7	3	4

두께 4,3,2만 안정적이다.

거리 3points 에서 엇각 기울기 n의 1쿠션치기



거리 3 엇각 기울기의 1쿠션치기
 거리 3Points+기울기 1 = 환산거리
 $3+1=4$

거리 기울기 환산거리 => 두께 회전

3	0	3	3	0
3	1	4	4	0
			3	1
			2	2
3	2	5	5	0
			4	1
			3	2
			2	2
3	3	6	6	0
			5	1
			4	2
			3	3
			2	4

거리 기울기 환산거리=> 두께 회전

3	0	3	3	0
3	1	4	3	1
3	2	5	3	2
3	3	6	3	3

거리 2points에서 엇각 기울기 n의 1쿠션치기

거리 2points 엇각 기울기n의 1쿠션치기
 거리 2Points+기울기 1 = 환산거리 3points

거리 기울기 환산거리 => 두께 회전

2	0	0	2	0
2	1	3	3	0
			2	1
2	2	4	4	0
			3	1
			2	2

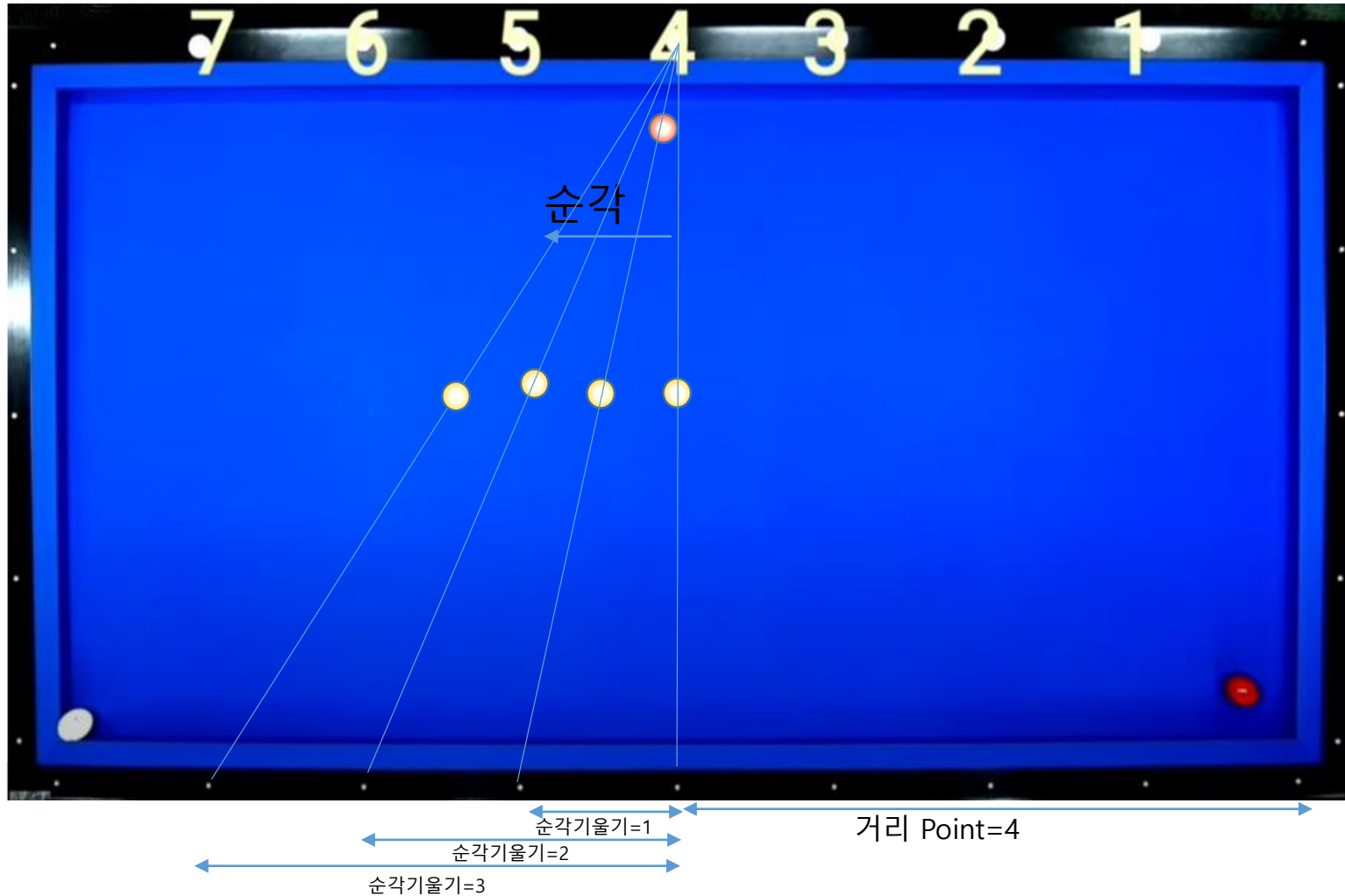
거리 기울기 환산거리=> 두께 회전

2	0	2	2	0
2	1	3	2	1
2	2	4	2	2

순각 엇각

거리=3 points
 기울기=1
 기울기=2

순각 기울기의 1쿠션치기



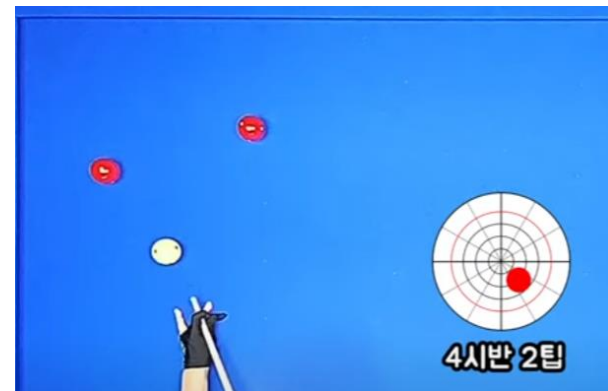
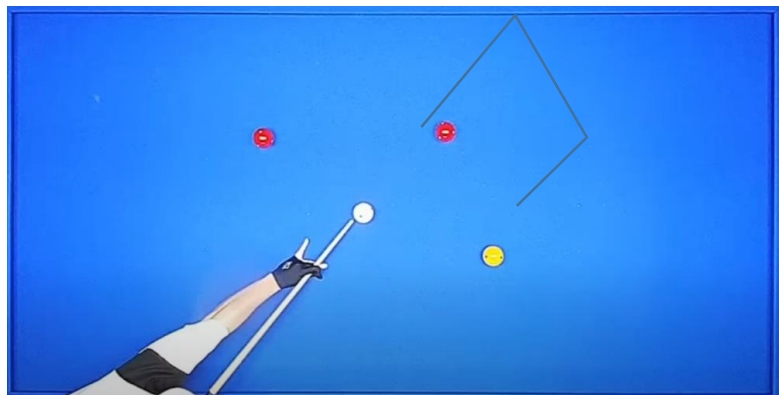
거리(Point)+순기울기 = 환산거리
 $4 - 1 \times 1.5 = 2.5$

거리 기울기 환산거리=>두께 회전

4	0	4		4	0
4	1	2.5		2.5	0

4	2	1		1	0	매우 어렵다 시도
X						

				0.5(1/16)	0	
4	3	-0.5		불가능	대회전 등	다르시
도						



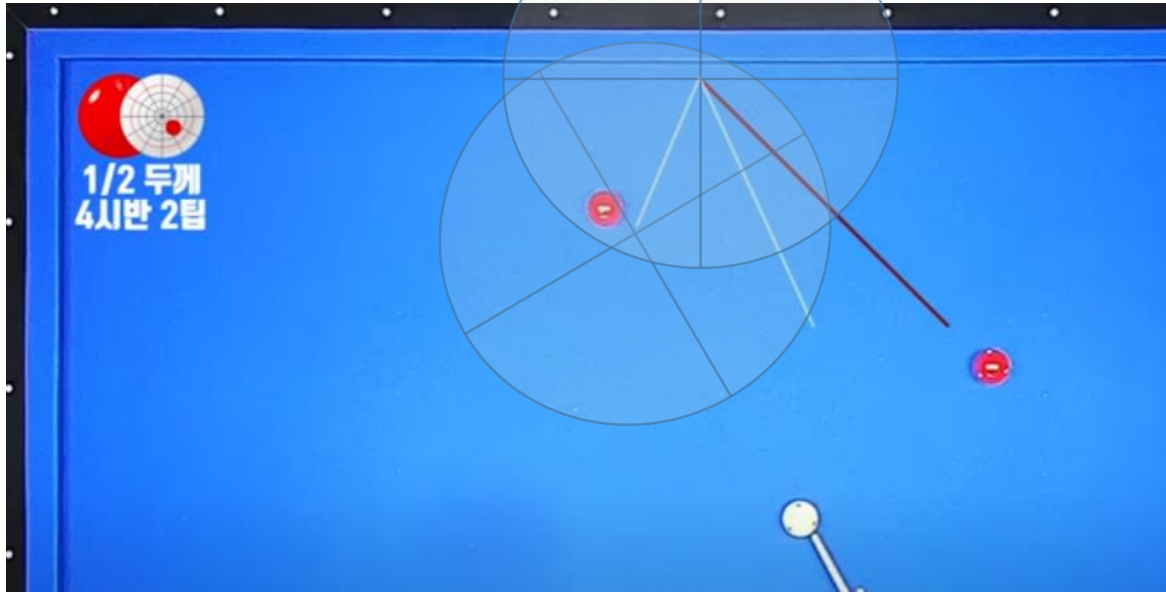
Speed



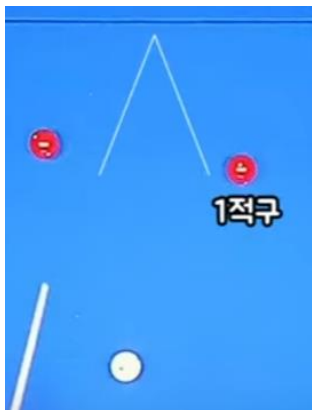
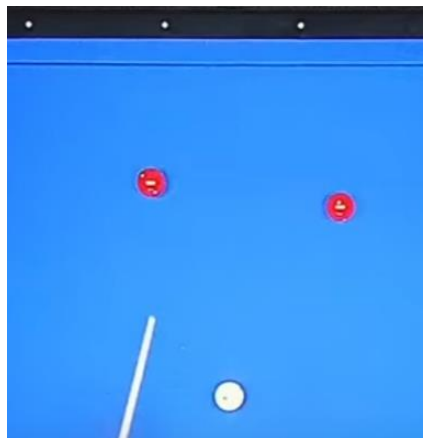
끌어지기 두께, 방향



끌어지기 1쿠션 두께, 방향



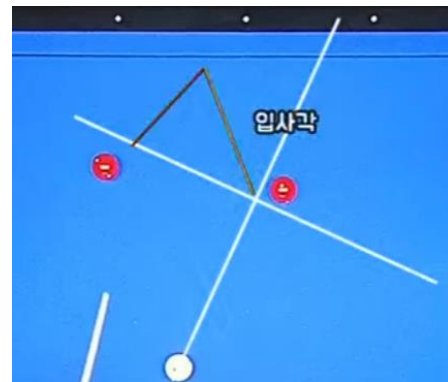
공략방법



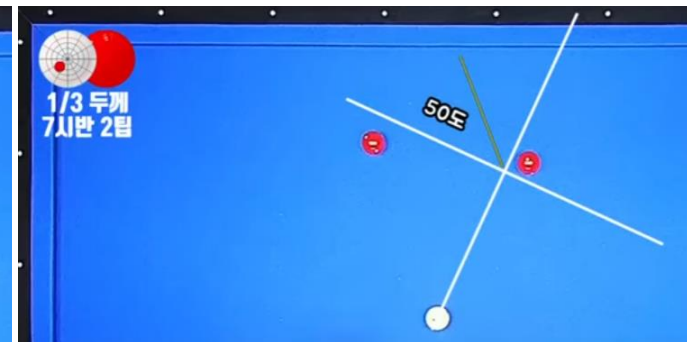
입사각 대칭 반사각이미지 생성



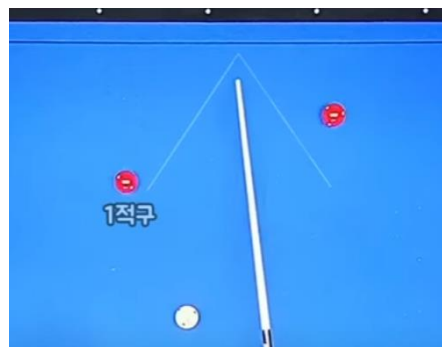
회전량의 꺾쇠이미지 생성



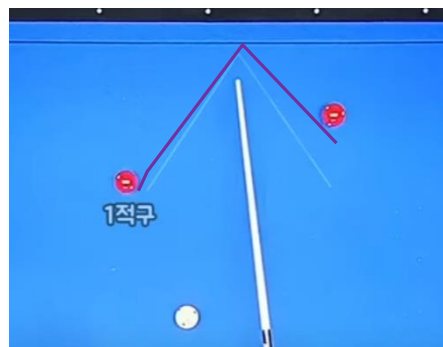
입사각도 계산 => 50도
=> 1/3두께 7시반2팁



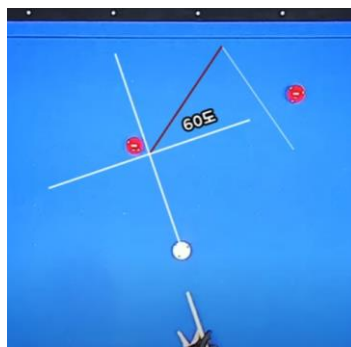
1/3두께 7시반2팁



입사각 대칭 반사각 이미지생성



회전량의 꺾쇠이미지 생성



입사각도 계산 => 60도
=> 1/2두께 4시반2팁