

Deep Learning



4구 당구 모아치기를 하는 12가지 법칙 -아빌309

4구 당구 모아치기를 하는 12가지 법칙 -아빌309

황단샷

맞세

당구야놀자 각종케이스 공부하기

Yoonjoong Kim

Department of Computer Engineering, Hanbat National University

yjkim@hanbat.ac.kr

1. 필요이상으로 세게 치지 않습니다
(Don't drive until you have to)

2. 두공 모두 모을 수 있으면
가까운 공을 1적구로

4. 2적구가 많이구르게하지않는다.

3. 두적구를 모두 이동시키지말고
한 적구만을 이동시킨다.

5. 모든 공을 테이블의 가장자리
쿠션부근에 모이도록 친다.

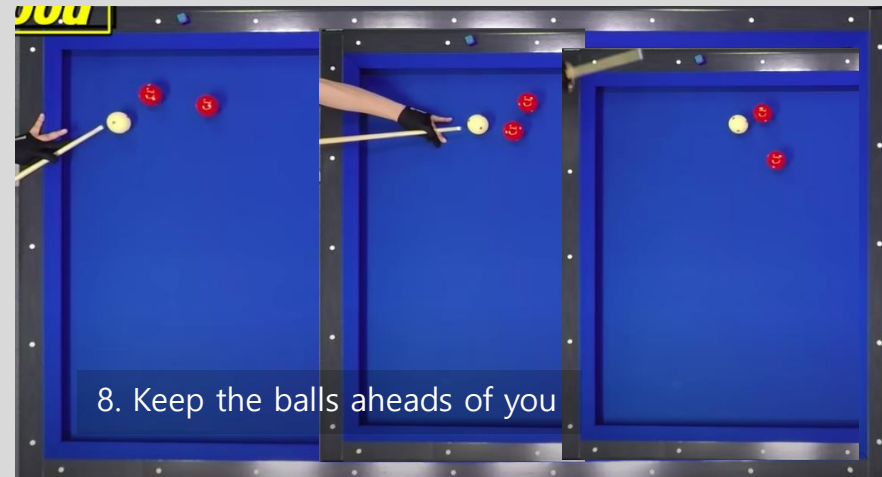
6. 수구가 두목적구 모두로부터 멀어지는
샷은 피한다.



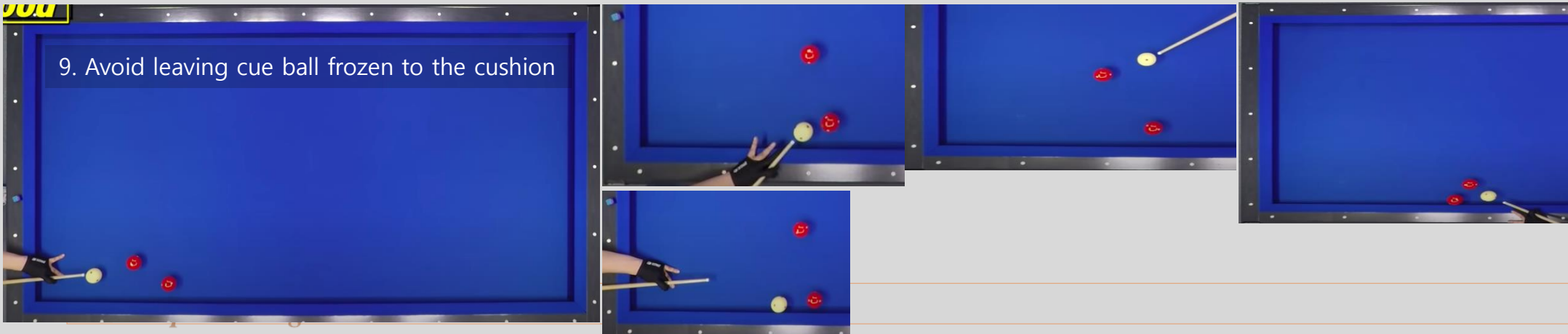
7. Along the rails, choose that shot which will leave the cue ball "outside"(near centetable) of the object balls.



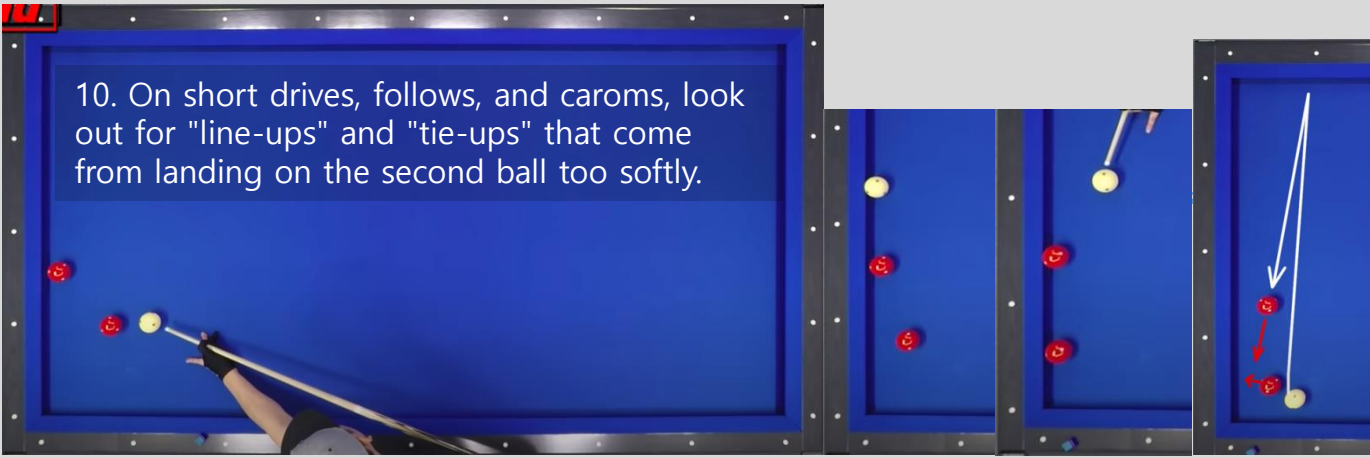
8. Keep the balls aheads of you



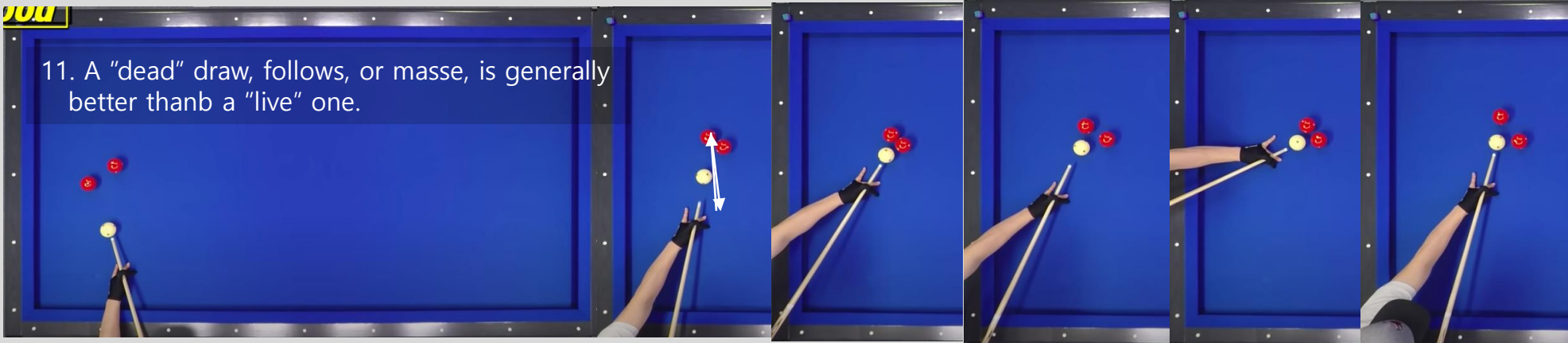
9. Avoid leaving cue ball frozen to the cushion



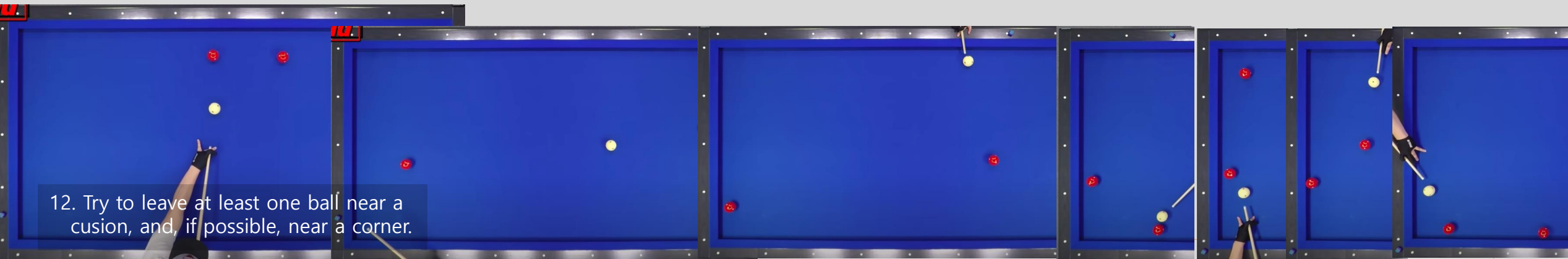
10. On short drives, follows, and caroms, look out for "line-ups" and "tie-ups" that come from landing on the second ball too softly.



11. A "dead" draw, follows, or masse, is generally better than a "live" one.



12. Try to leave at least one ball near a cushion, and, if possible, near a corner.



횡단샷

이론편

수구기울기 + 1목적구값 + 2목적구값 = 당점
 $0 + (-1) + 1 = 0$ 팁

실전편

$0 + 0 + 0 = 0$ 팁

실전편

1목적구값 -1
 -0.5
 $0 + (-0.5) + 1 = 0.5$ 팁

-스트로크는 팔로우샷으로 곧고 정확한 당점을
 > 무회전일 경우 +느낌팁
 > 1팁일 경우 -0.5팁정도로 보정
 > 20:1의 5:1도로 보정
 등 스트로크에 따라 보정 득점확률UP!

실전편

1목적구값 -1
 -1.7
 $0 + (-1.7) + 2 = 0.3$ 팁

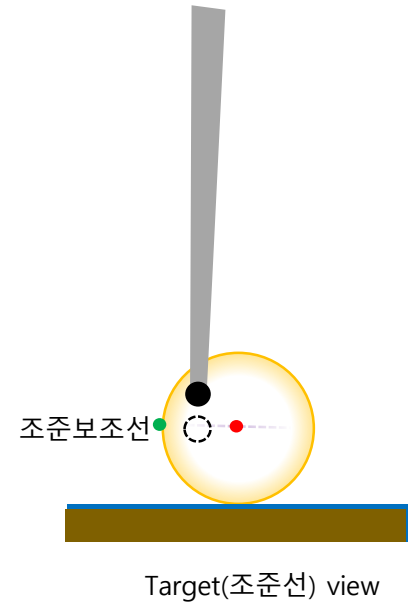
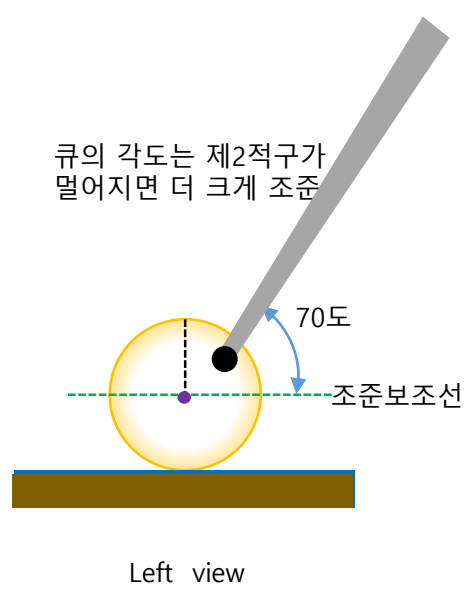
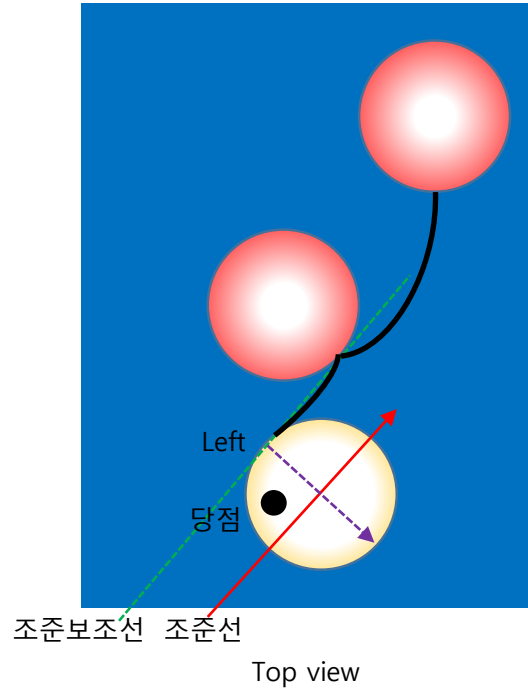
+2

실전편

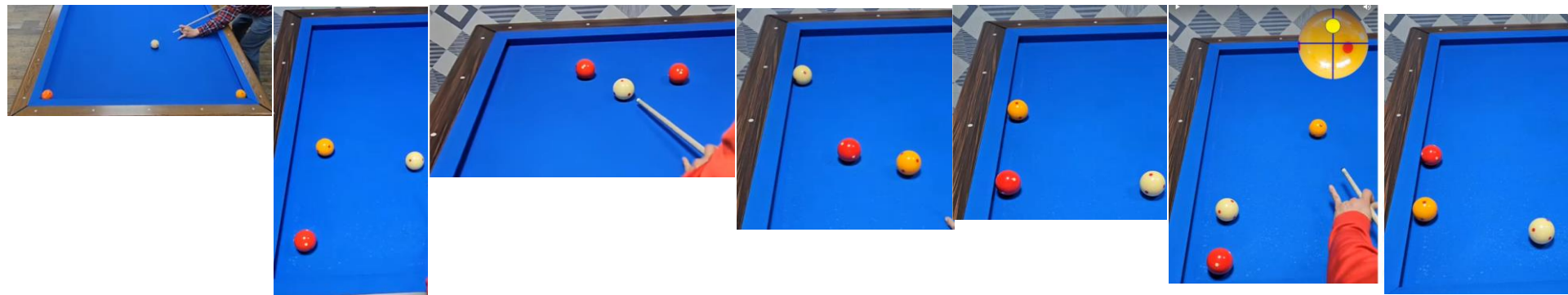
1목적구값 -1
 -0.5
 $0 + (-0.5) + 1 = 0.5$ 팁

-스트로크는 팔로우샷으로 곧고 정확한 당점을
 > 무회전일 경우 +느낌팁
 > 1팁일 경우 -0.5팁정도로 보정
 > 20:1의 5:1도로 보정
 등 스트로크에 따라 보정 득점확률UP!

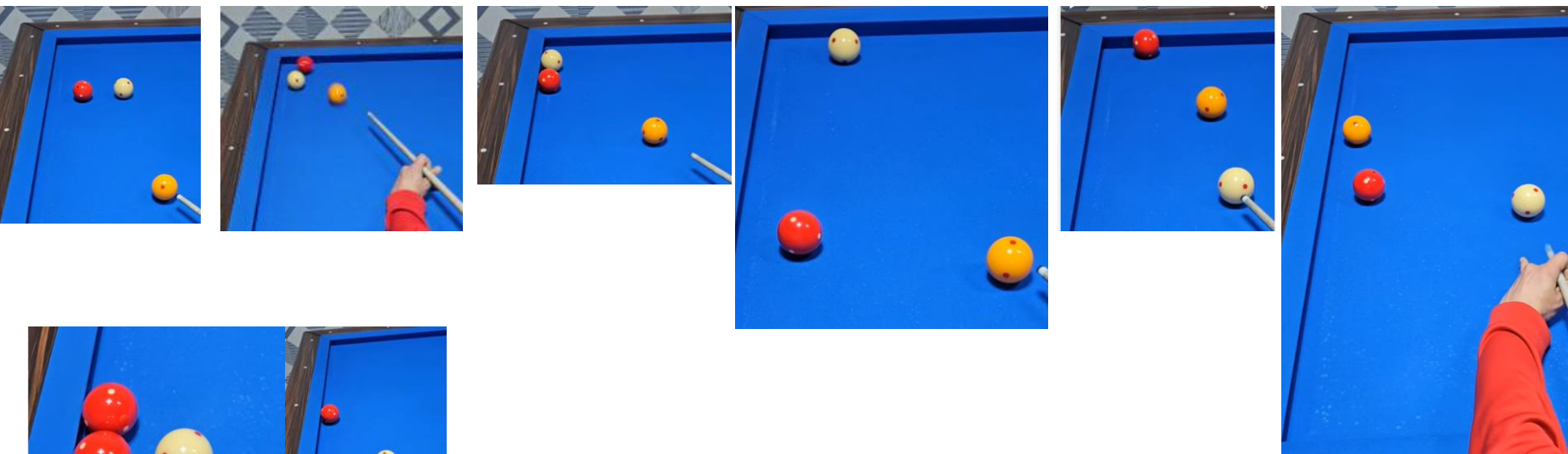
맞세



당구야놀자



키스횡단샷
 2뱅크샷 12시2-3당점
 모이기 1/21시3팁
 2바운드 황오시
 더블레일 되돌아오기
 2뱅크샷 12시2-3당점
 밀어쳐서되돌리기



1뱅크구멍넣어치기
 횡단샷
 밀어쳐서(오시)되돌리기
 2뱅크걸어치기
 1뱅크되돌리기
 장장단 3뱅크

쿠션에붙은공 몰아치기
 쿠션에 붙은공끌어치기 좌회정당전사용