

Deep Learning



분리각(이론/실제) 목적구/수구 회전

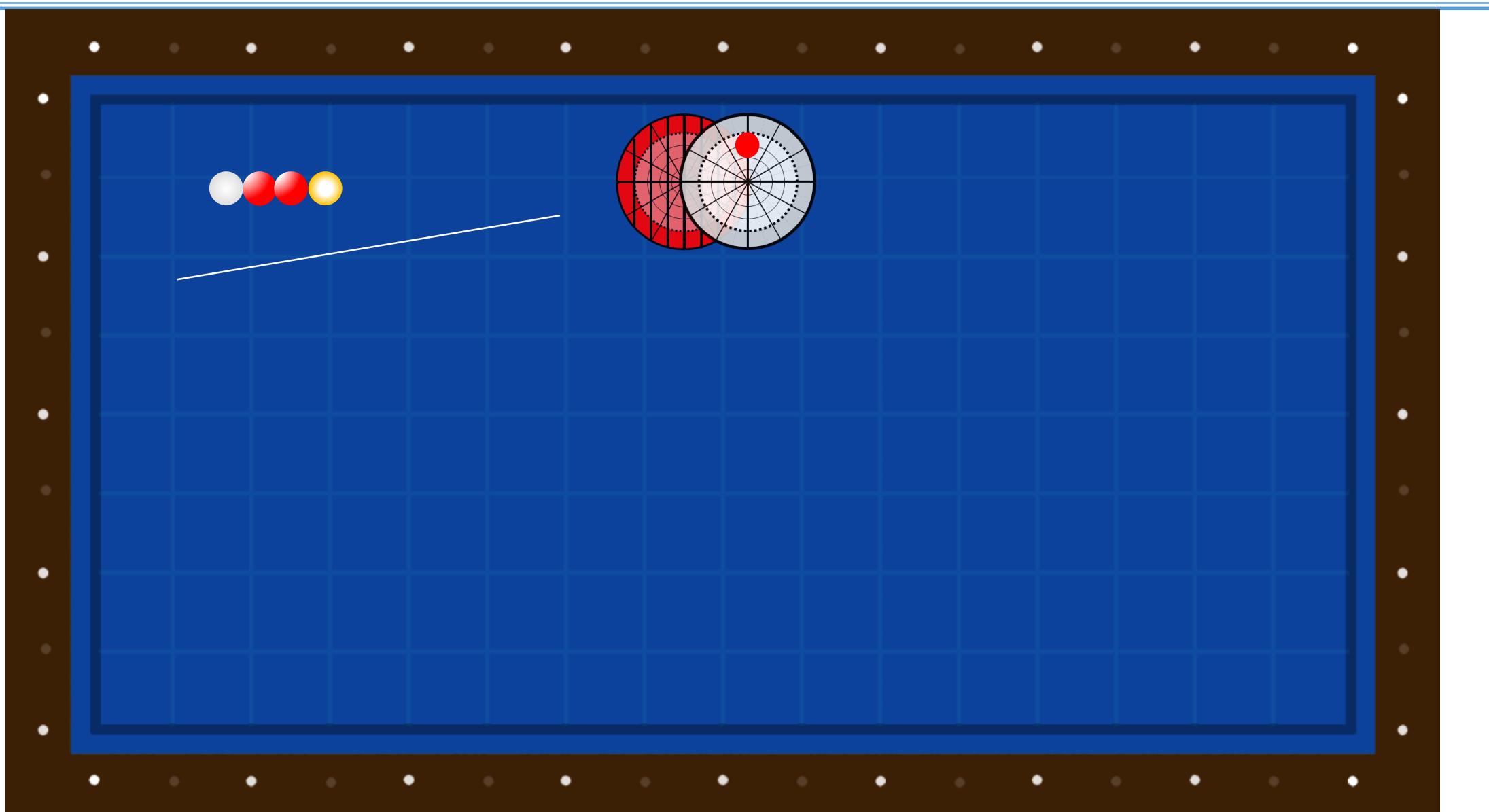
Yoonjoong Kim

Department of Computer Engineering, Hanbat National University

yjkim@hanbat.ac.kr

Contents

1. 쌈장당구분리각
 1. 이론적 분리각 2.실제분리각 3. 적구 회전 4.수구회전
2. 끌어치기/밀어치기 기본
3. [4구당구]
 1. 분리각의이해, 2.밀어치기/끌어치기, 3. 끌어치기 5방법
4. 5&half system 분리각 3쿠션 옆돌리기
5. 죽여치기-모아치기
6. 아빌
 1. 구름관성분리각/이론분리각, 2. 분리각/두께/조준점/공략법
7. 1쿠션
 1. 평팽이동법,2쿠션
8. 비껴치기
 1. 대칭시스템
9. 3뱅크샷, 5and half (simple) system

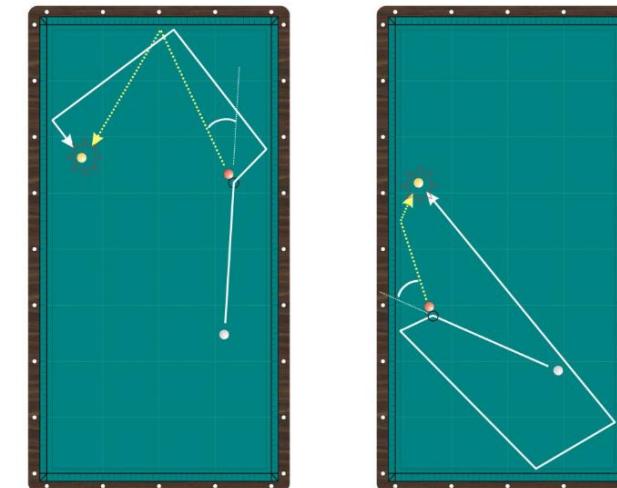
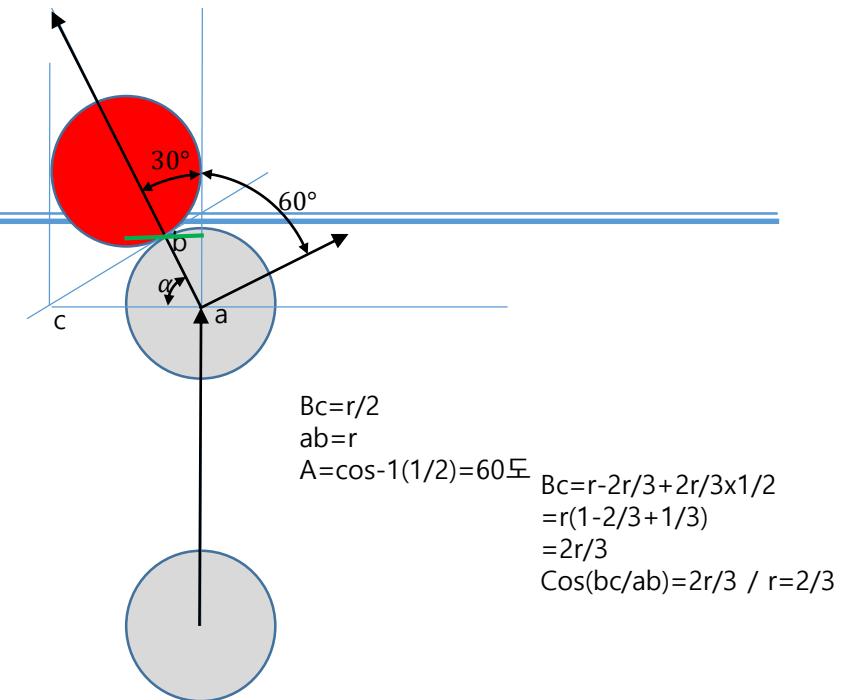
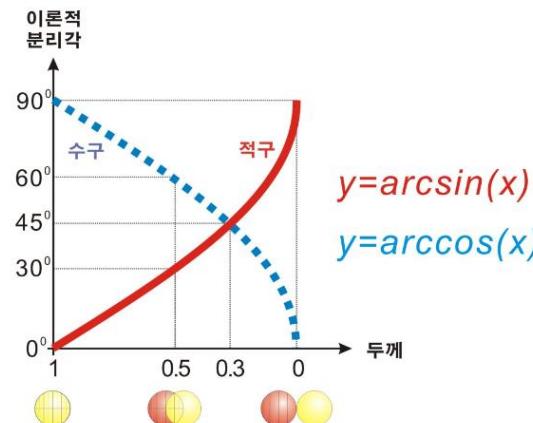
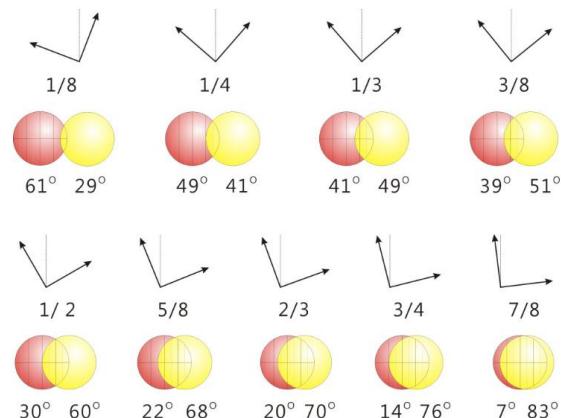


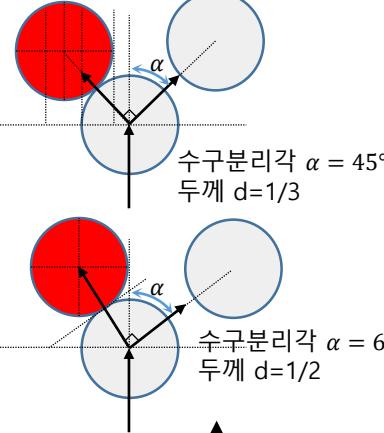
1.분리각 – 1.1이론적 분리각

- 순서
 - [이론적 분리각](#)
 - [실제수구의 분리각](#)
 - [적구 회전 진행](#)
 - [수구 회전 진행](#)
- 참고자료
 - 콜로라도주립대학(CSU) dr. Dave Alciatore 교수 [Billiards and Pool Principles, Techniques, Resources](#)
 -
- 당구공은 직선으로 굴리수 있는가?
 - 무회전이고 바닥에 마찰이 없어야 한다. 적구와 충돌하면 횡회전발생
 - 횡회전이 없어야 한다. 마찰로 곡선을 만들게된다.

1. 이론적 분리각(Deflection angle)

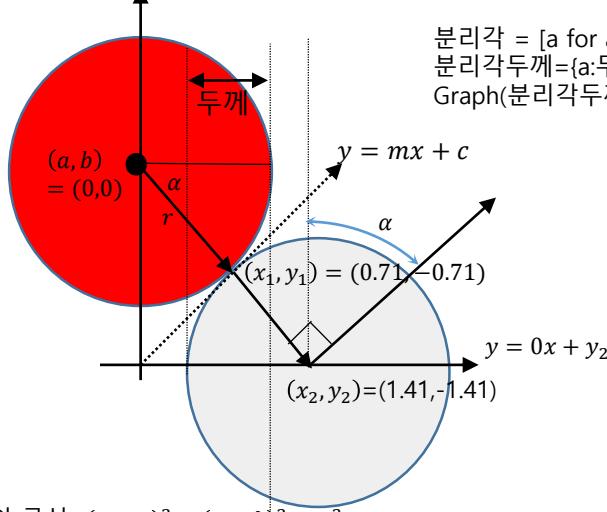
- 90도 분리법칙 : 수구와 적구의 분리각의 합은 90도이다. 마찰이 없는 조건에서 stun shot(무회전으로 미끌지는 샷)
- 중단 무회전 당점으로 비스하게 구현 가능
- 1/2두께 : 볼의 지름 r, 두께가 0.5r, 접선이 만드는 삼각형 abc에서 $\alpha = \cos^{-1}\left(\frac{\bar{ab}}{\bar{ac}}\right) = \cos^{-1}\left(\frac{r}{2r}\right) = \cos^{-1}\left(\frac{1}{2}\right) = 60^\circ$
- 1/3두께 : 볼의 지름 r, 두께가 1/3(r), 접선이 만드는 삼각형 abc에서 $\alpha = \cos^{-1}\left(\frac{\bar{ab}}{\bar{ac}}\right) = 45^\circ$





```
def 두께(alpha):
    #입력 : 적구 (a,b,r)=(0,0,65.6), 분리각 alpha
    #출력 : 두께비율
    (a,b,r)=(0,0,1)
    p = cmath.rect(r,th)      #접점
    (x1,y1),=(p.real,p.imag)#접점
    (x2,y2)=2*(x1,y1)        #수구중심
    두께 = r - (x2-r)
    두께비율 = 두께 / 2r
```

분리각 = [a for a in range(0,90)]
분리각두께=[a:두께(-a) in 분리각]
Graph(분리각두께)



원의 공식 $(x - a)^2 + (y - b)^2 = r^2$
접점 (x_1, y_1) 에서의 접선의 공식 $a_1x + b_1y + c_1 = 0$

$$y - y_1 = -\frac{x_1 - a}{y_1 - b}(x - x_1) \text{ 또는}$$

$$(x_1 - a)(x - a) + (y_1 - b)(y - b) = r^2$$

$$\Rightarrow$$

$$(x_1 - a)(x - a) + (y_1 - b)(y - b) = r^2$$

$$(x_1 - a)x + (y_1 - b)y - (x_1 - a)a - (y_1 - b)b - r^2 = 0$$

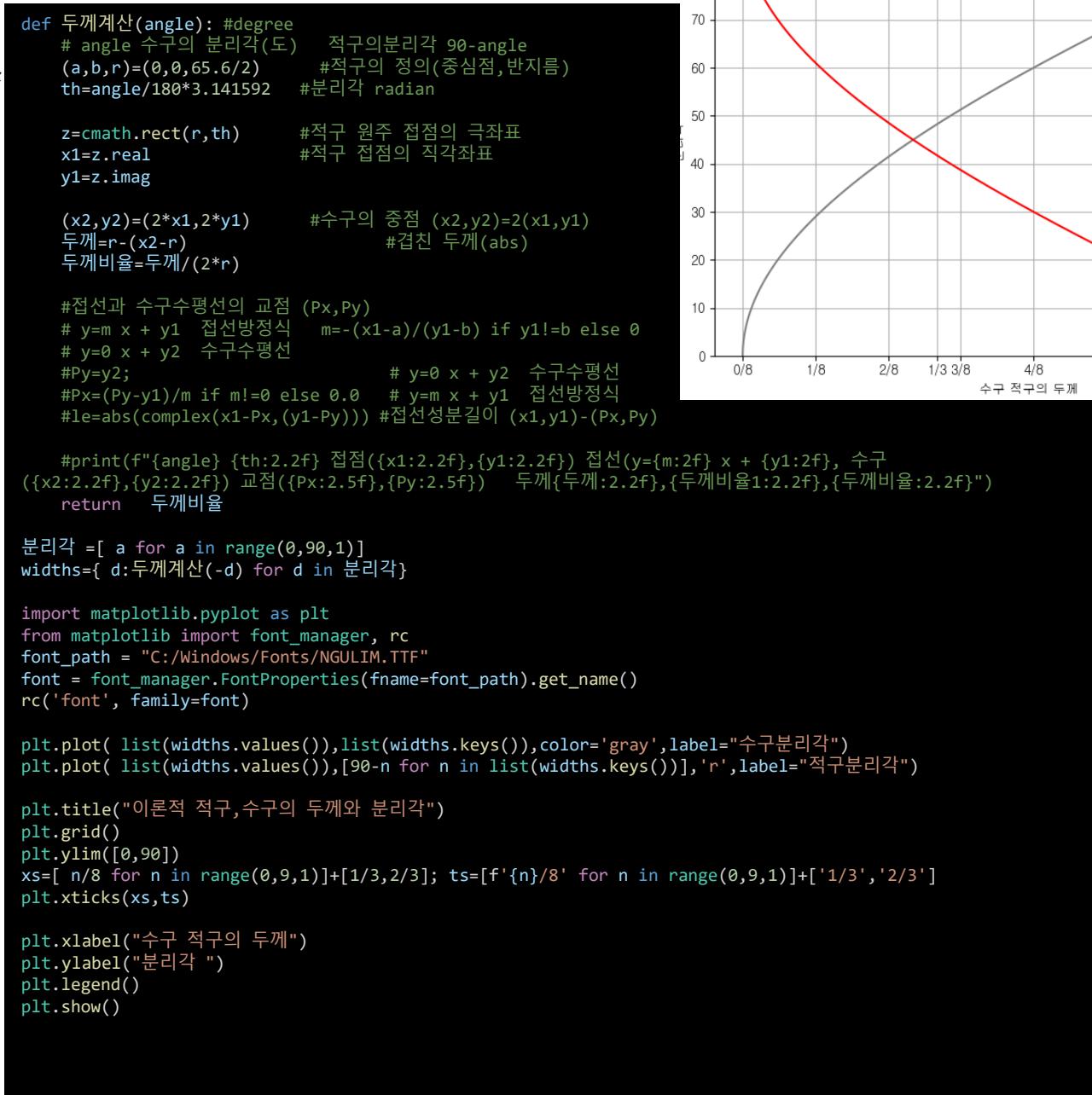
$$a_1 = x_1 - a \quad b_1 = y_1 - b \quad c_1 = -(x_1 - a)a - (y_1 - b)b - r^2$$

2직선의 교점

$$a_1x + b_1y + c_1 = 0$$

$$a_2x + b_2y + c_2 = 0$$

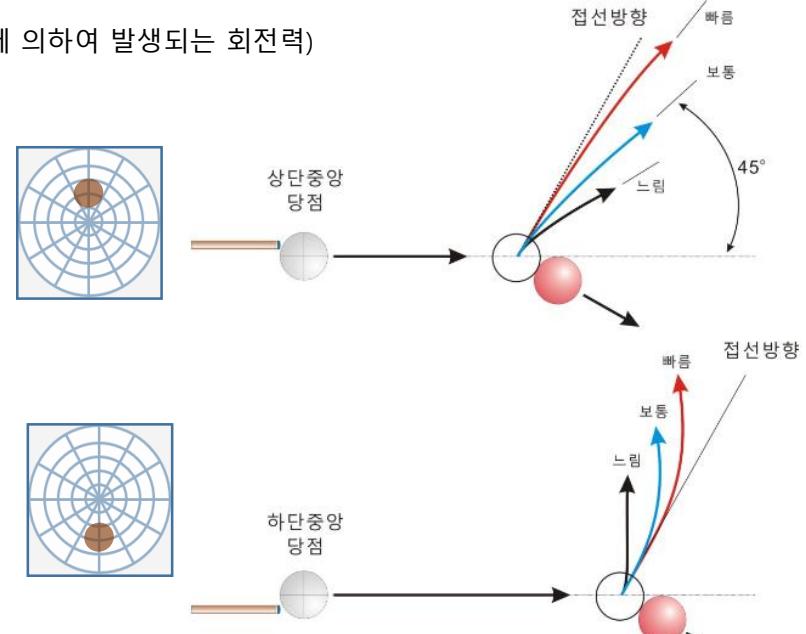
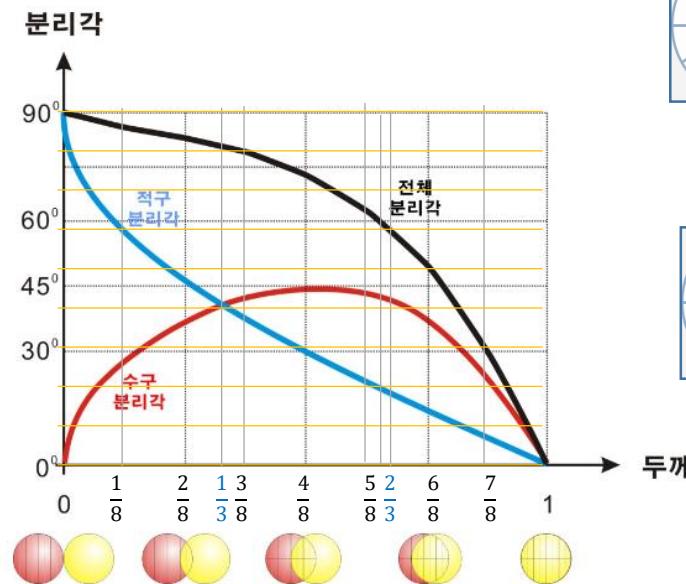
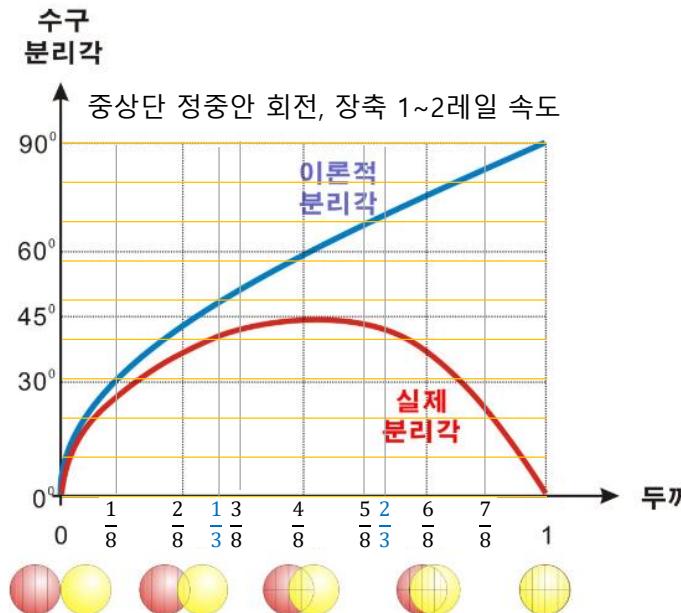
$$(P_x, P_y) = \left(\frac{b_1c_2 - b_2c_1}{a_1b_2 - a_2b_1}, -\frac{a_1}{b_1} \left(\frac{b_1c_2 - b_2c_1}{a_1b_2 - a_2b_1} \right) - \frac{c_1}{b_1} \right)$$



1.2 실제 분리각

2. 수구의 실제 분리각

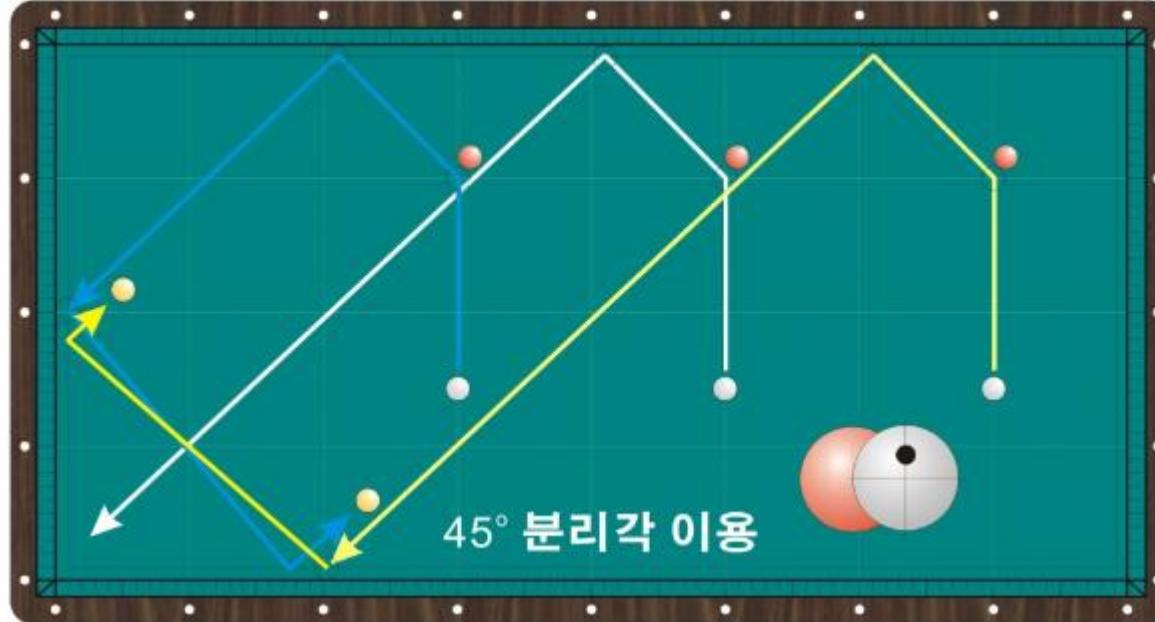
- 일정한 거리를 달려 충돌하고 회전(running english) 운동하는 공이 가지는 회전, 당점에 의한 회전 진행 마찰에 의하여 발생되는 회전력)
- 중상단 정중안(12시2팁) 회전, 장축 1~2레일 속도의 수구 분리각 살펴보기



중상단 보통빠르기 반두께 : 수구 45도 분리각
샷속도가 빨라지면 구름관성이 늦게 발현된다.

1.2 실제 분리각

45도 분리각 응용방법(볼시스템)



스피드변환에 따른 분리각변화 ?

1.3. 아빌 구름관성분리각과 이론분리각 (cont.)

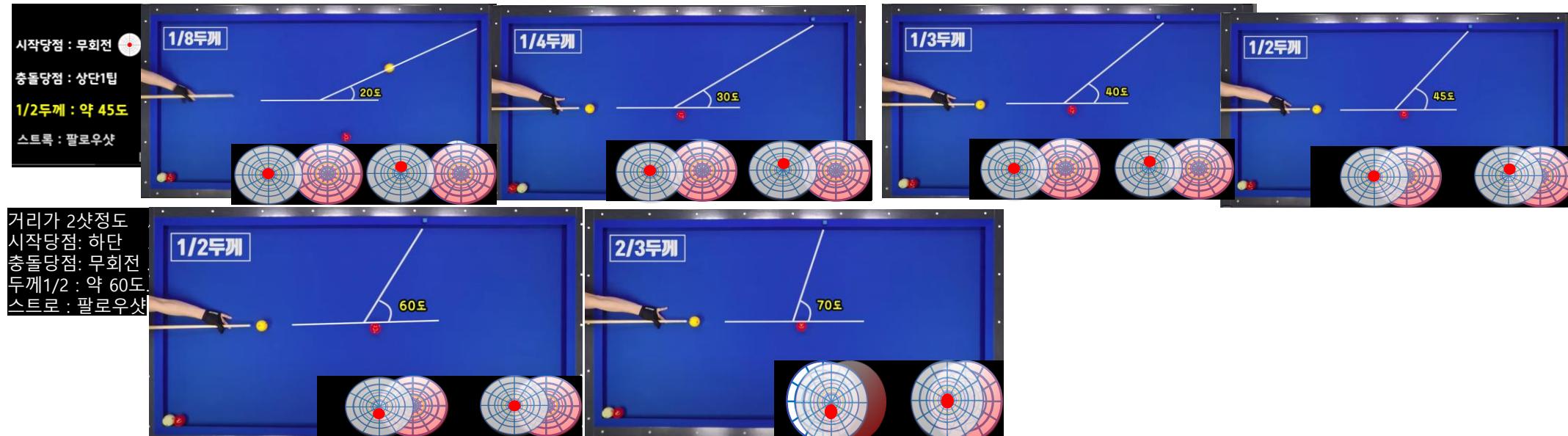
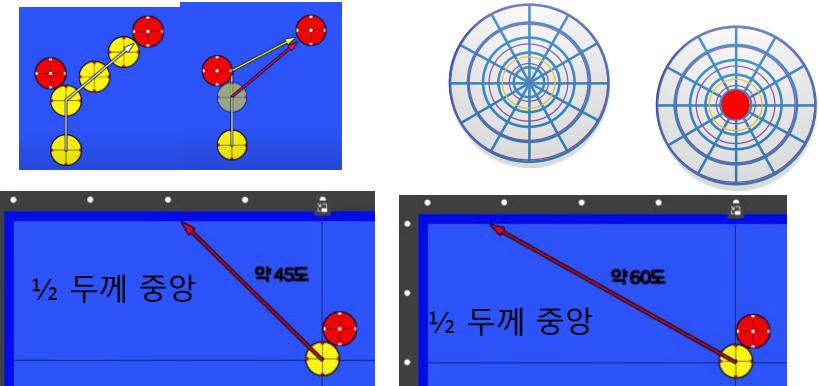
1. 각도를 재는 기준 : 충돌한 수구의 이동중심점을 이은 선분
2. 분리각

1. 구름분리각

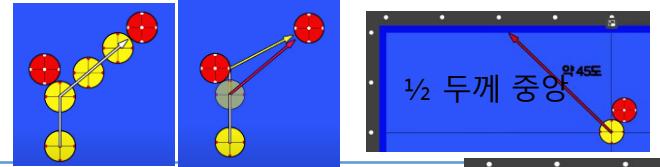
1. 구름관성 : 하단 타격시 수구는 역회전 무회전 전진회전의 과정을 거치며 전진한다. 이러한 과정을 구름관성이라 한다. 구름관성에 의한 분리각을 구름분리각이라 한다.

2. 예 :

1. 수구와 1적구의 거리가 2팁으로 **거리가 멀면 무회전 시작당점으로** 상1팁 충돌당점되어 구름분리각이 가능하다.
2. 수구와 1적구의 거리가 1팁 이하로 **가까우면 상1팁 시작당점으로** 상1팁 충돌당점되어 구름분리각이 가능하다.

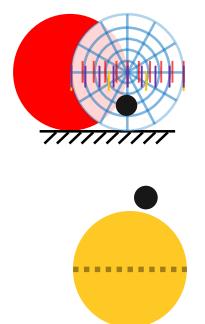
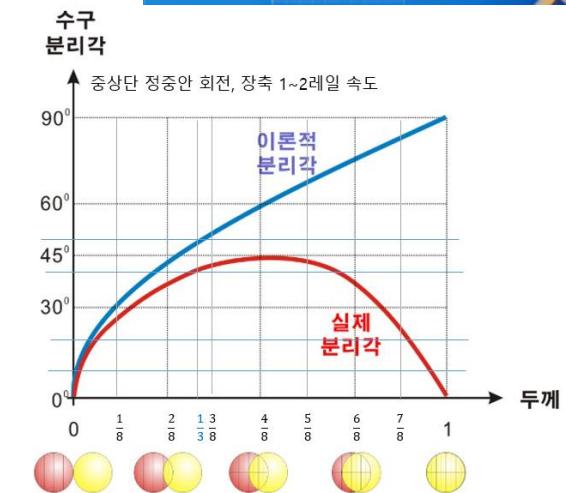
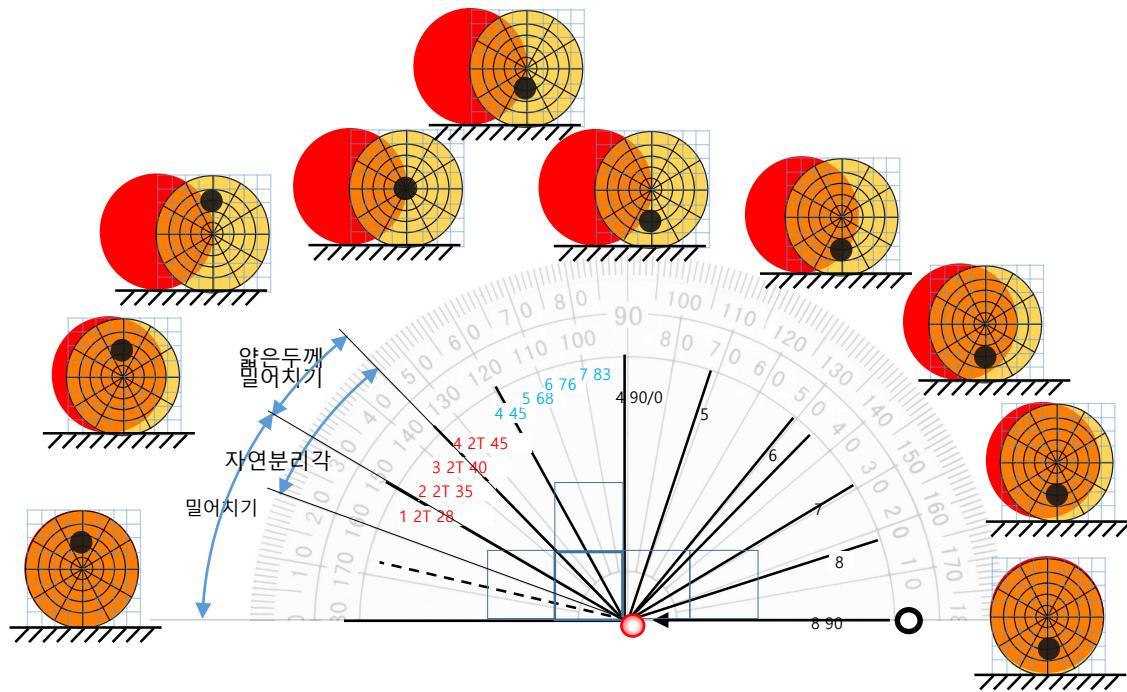
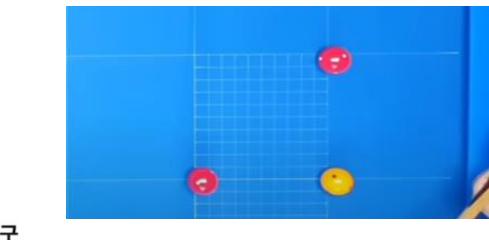
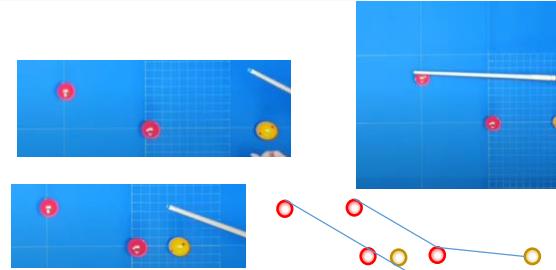


1.4 실제분리각의 이해 16/100



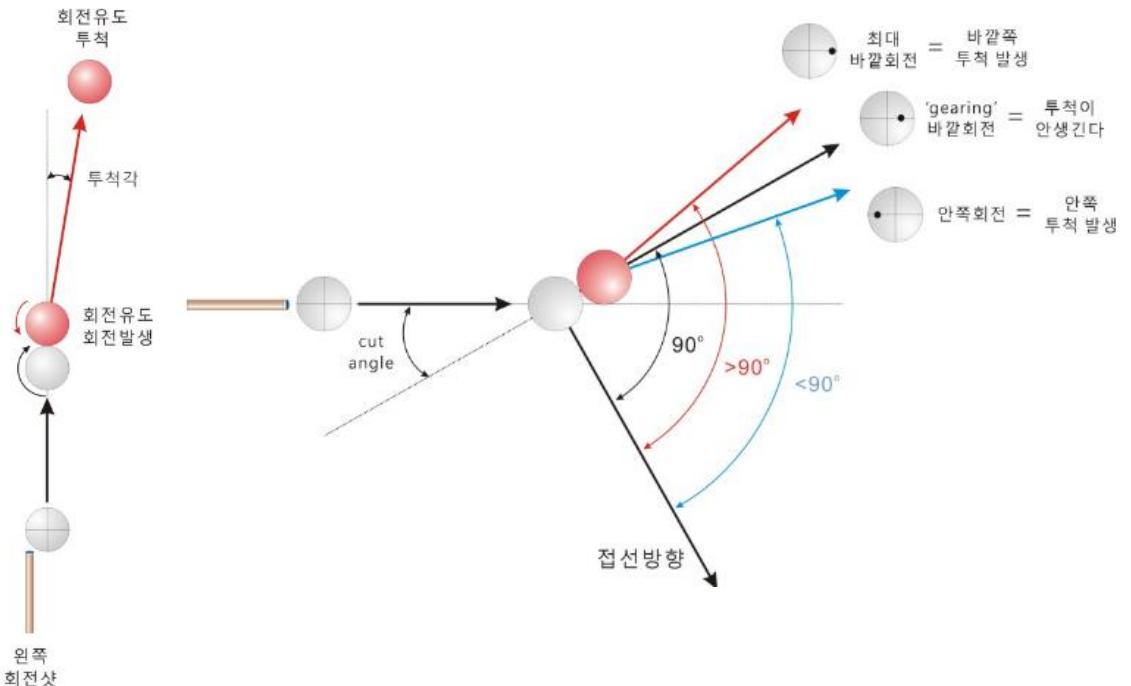
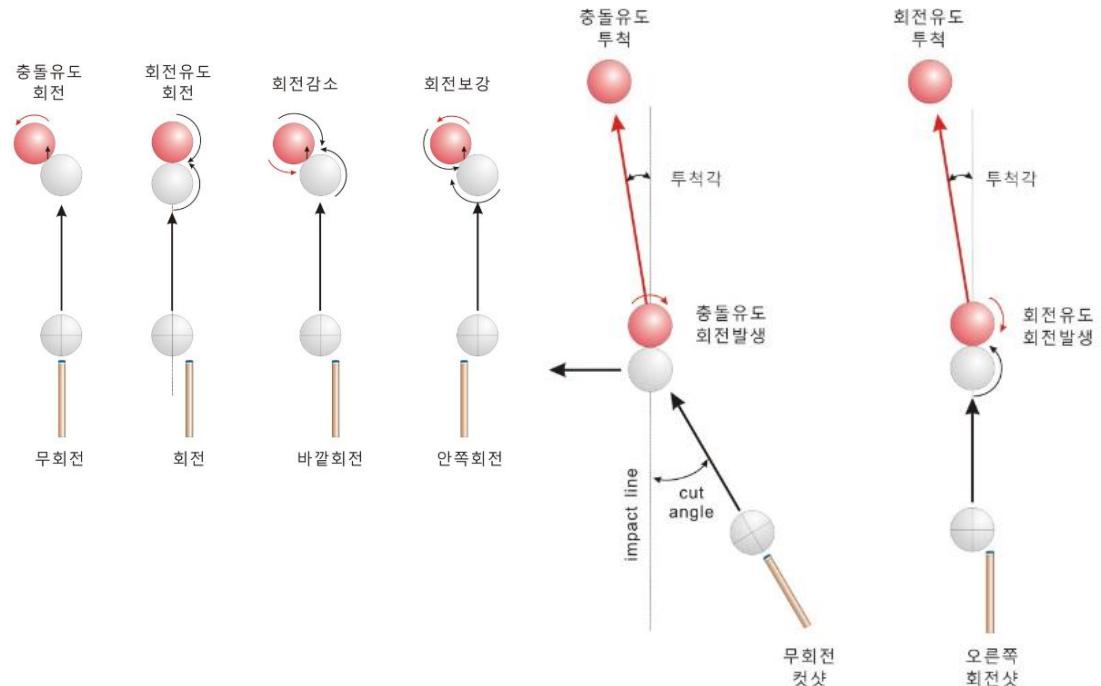
- 분리각

- 자연분리 각 20~45도 자연분리각, 구름분리각
 - 수구의 거리가 1팁이상이면 ok
- 자연분리한계각 : 2목적구가 1목적구에 전부가려지는 시작 각, 거리가 가까워지면 더 커진다. 1 point이하면 밀어치기로
- -회전의 필요성 : 바깥으로 훌러가는 것을 방지, 밀어치기에도 적용



1.5 적구의 회전

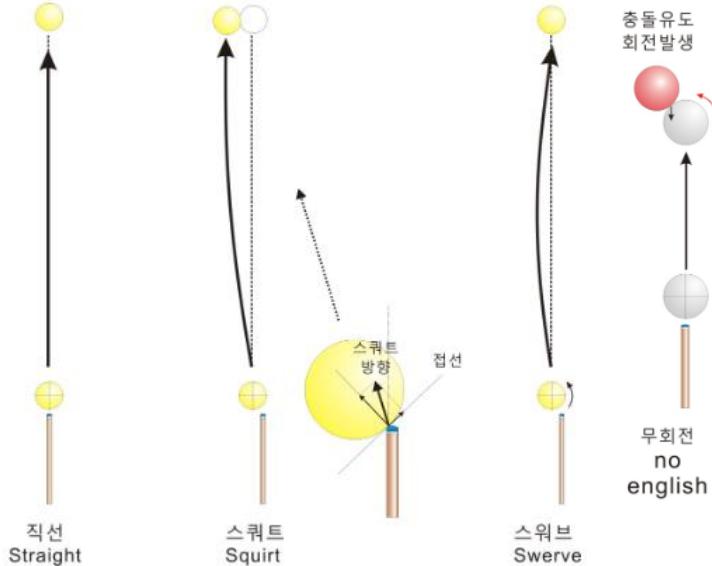
3. 적구의 회전



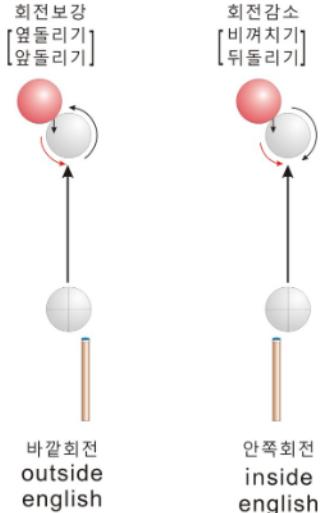
적구진로변화에 의한 키스의 예 ?

1.6 수구의 회전

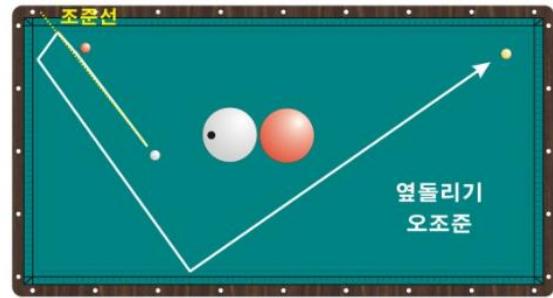
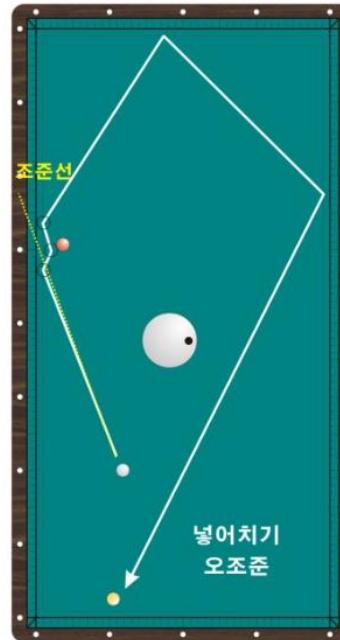
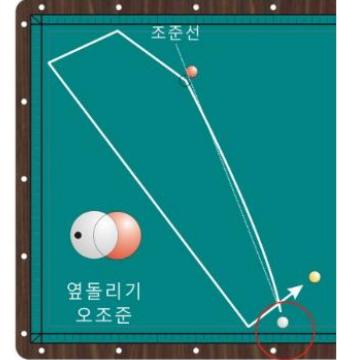
4. 수구의 회전과 진행 방향



스퀴트는 당점 반대 방향으로 밀려가는 현상이고, 스워브는 당점 방향으로 휘어 들어오는 현상이다. ↗ 스피드가 빠르면 스퀴트가 우세하고, 느리면 스워브가 우세하다. 두 현상은 항상 같이 발생하며, 수구 진로는 두 현상의 합에 의해 결정된다.



당점 방향과 수구 분리 방향이 같을 경우 회전 보강이 발생하며, 반대 방향일 경우 회전 감소가 발생한다. 즉, 옆돌리기나 앞돌리기에서는 수구 회전이 보강되고, 비껴치기나 뒤돌리기에서는 수구 회전이 감소한다.

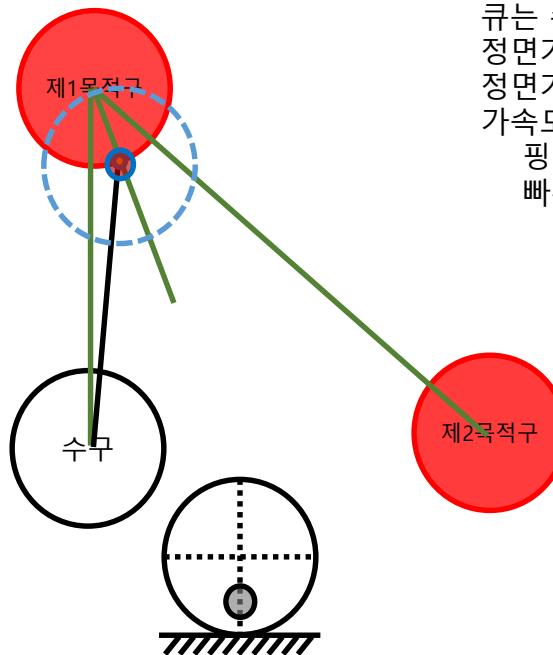


2. 끌어치기와 밀어치기 기본

끌어치기

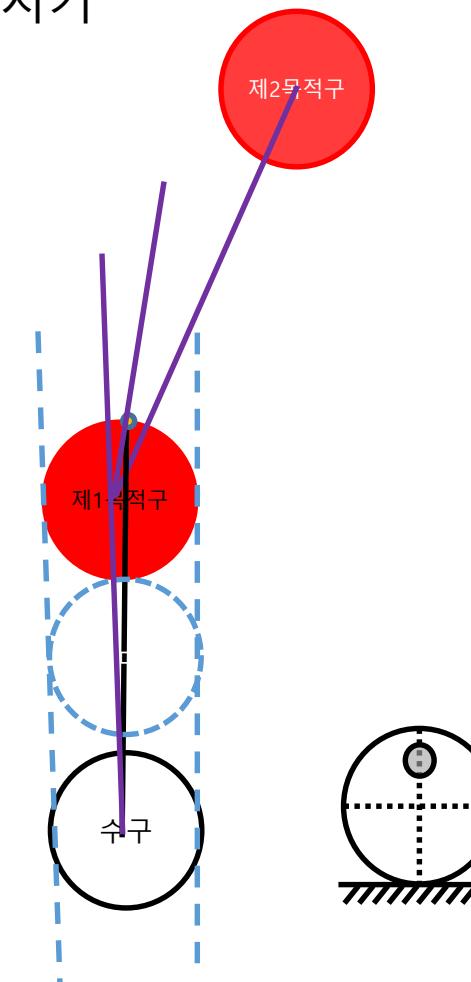
<https://cafe.naver.com/pqschool/1824>

겨냥점



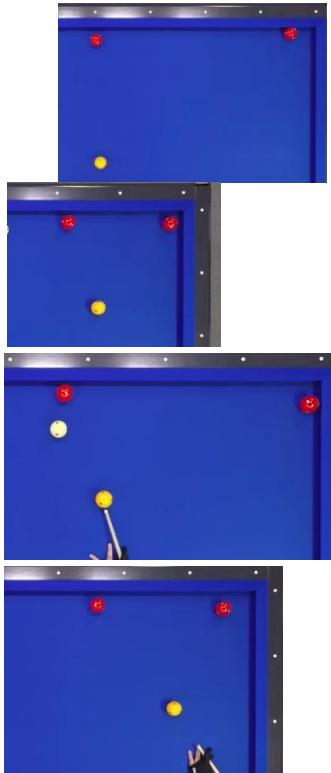
큐는 수평유지
정면겨냥 당점 0팁가격 : 수구정지
정면겨냥 하1팁가격 : 수구 잠시 정지후 후향이동
가속도 스피드에비례하여 휴향진행
핑거그립
빠른 스트록

밀어치기

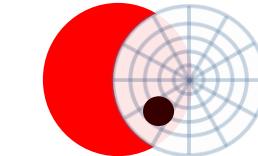




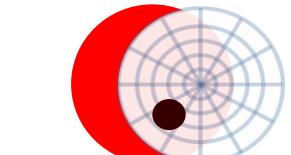
쿠션에서 살짝 떨어진 90도 끌어치기



1



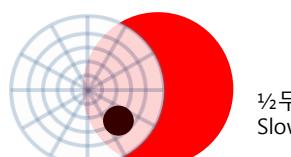
½두께, 7:30/3팁(6/3),
Slow long stroke



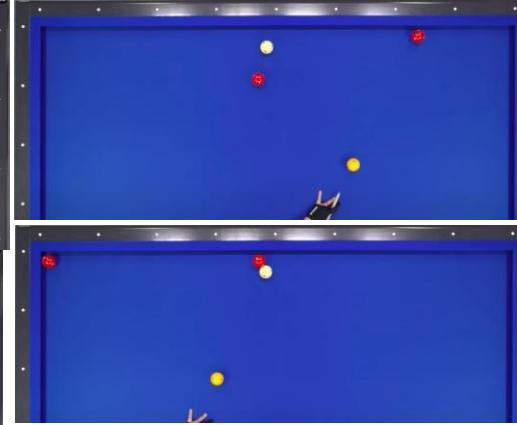
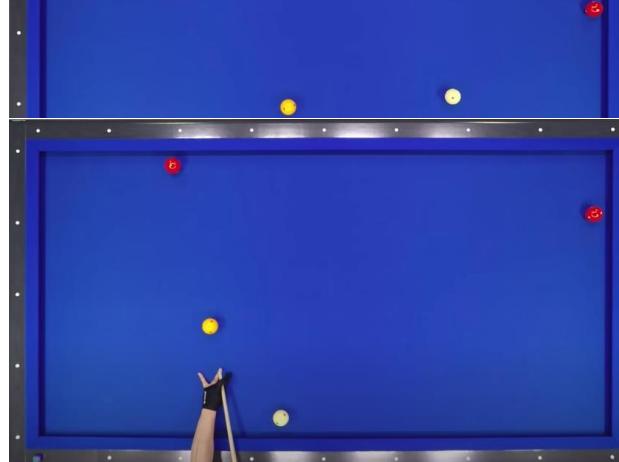
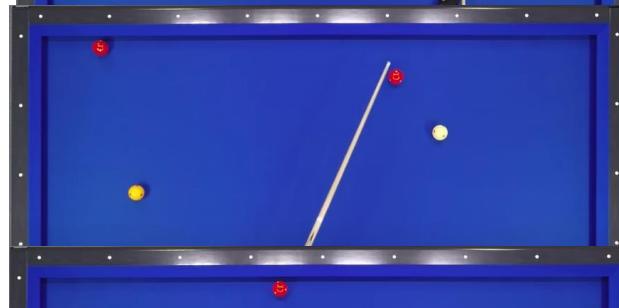
2/3 두께, 7:30/3팁(6/3),
Slow long stroke



6/8 두께, 7:30/3팁(6/3),
Slow long stroke



½두께, 4:30/3팁(6/3),
Slow long stroke

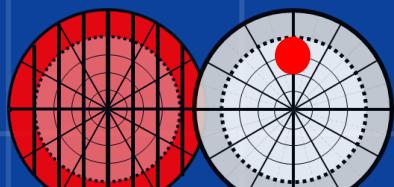


6. 훑게치기 초접사 방법 젓가락 겨냥법

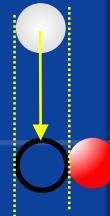
젓가락겨냥법 초접사

수구와 1목적구의 접선(1/16정도)
수구의 중심에서 평향한 으로 평행이동
무회전(12시3팁) 천천히 밀어친다.

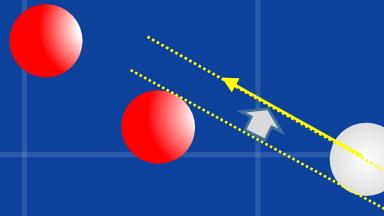
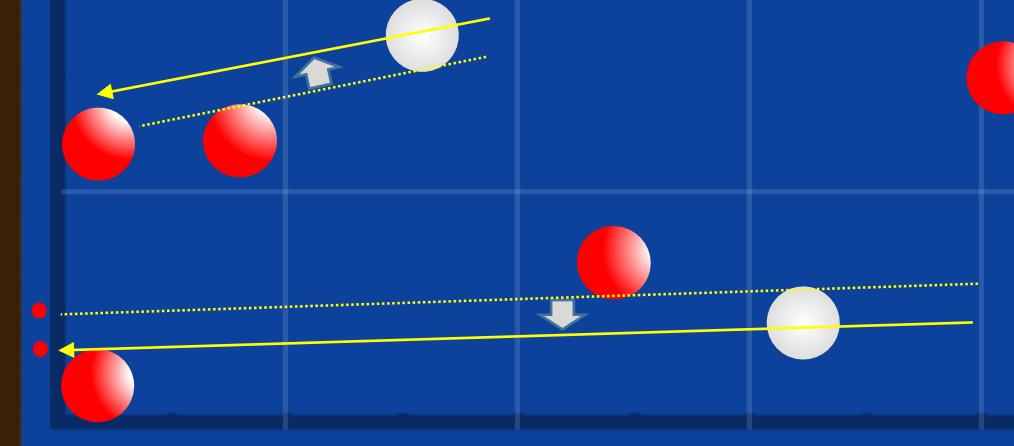
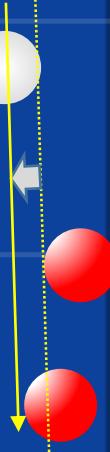
볼이 벌어지지않아 다득점보장



이비지볼 겨냥법
이미지볼을 그리고
정면으로 친다.



젓가락겨냥법
수구와 1적구 접선을
수구중심으로 평행이동
무회전 친다.

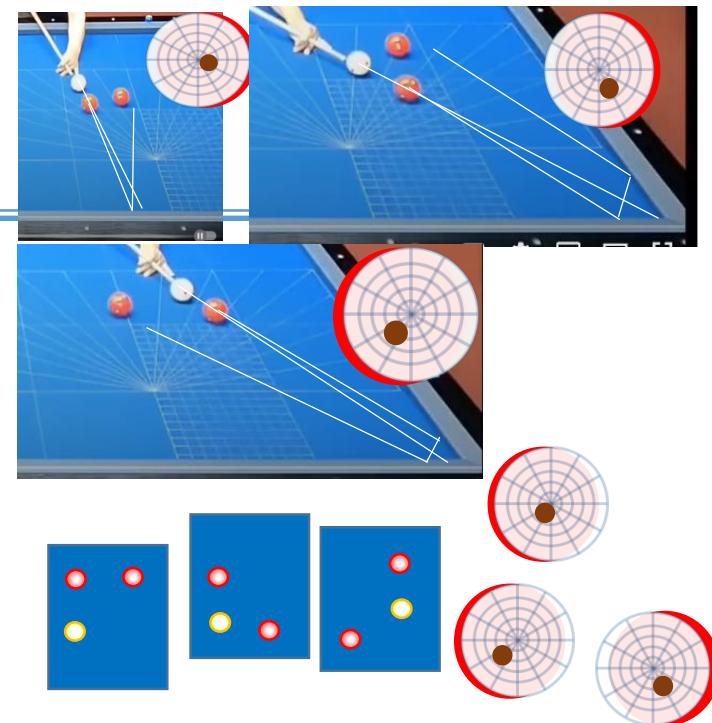
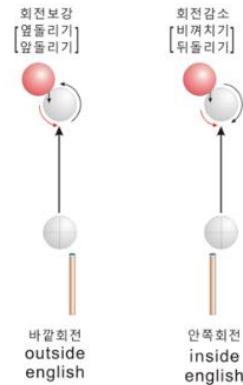


4. 박씨아재 죽여치기

• 죽여치기-모아치기

• 개요

- 수구와 1목적구가 1 point 이내로 가까울 때 1목적구를 제2목적구 근처 1 point 이내로 모으기
- 두께 : 90%(끌어치기와 동일)
- 회전당점:
- 당점 : 충돌유발회전과 반대회전(당점)으로 충돌하여 **무회전 전진** 시킵니다.
- **스트로크**: 큐를 공의 지름이하로 짧게 끌어치는 방법



• [4구당구] 공모으기 기본 - 죽여치기 98/100

- 가까울 때 : 죽여치기(짧게무회전)
 - 두께 : 90%(끌어치기와 동일)
 - 당점 : 충돌유발회전과 반대회전(-1팁)으로 충돌하여 **무회전 전진** 시킵니다. 직각:4(8)시1팁, 각에따라 , 2~3팁,
 - **스트로크**: 큐를 공의 지름이하로 짧게 끌어치는 방법으로 대부분 1목적구가 2목적구 근처로 모아치기가 된다.
- 예
 - 예1,직각배치 : 두께:95%, 역회전1팁: 4시1팁, 힘조절,스트로크(공한개)
 - 예2. 두께95%,역회전2팁:5시2팁
 - 예3. 두께95%, 역회전2팁:7시반2팁

• 죽여치기와끌어치기 큐의깊이/당점/힘안배

- 예
 - 예1,
- 더 멀면 : 끌어치기(길게회전)
 - 두께 $\frac{1}{2}$, 당점 : 6시 3팁, 충돌회전 발생
 - 큐를 길게 밀는 끌려치기로 하나 맞추기에 만족한다.



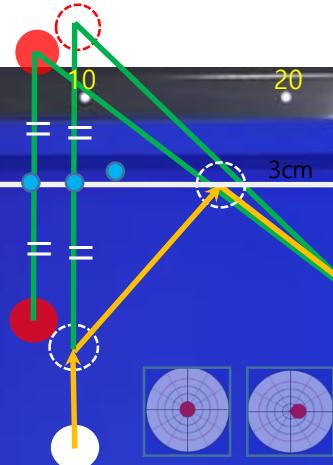
죽여 끌어치기
두께 90%,
회전당점:7시2팁
스트로크:1공 짧게



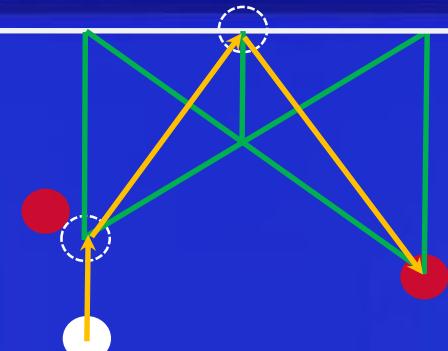
끌려치기
두께 50%,
회전당점:6시3팁
스트로크:3~4공 길게

5.1 1쿠션 -미러법

미러법



삼각법



당점: 무회전당점, ...
회전량에 따라 쿠션위치조절

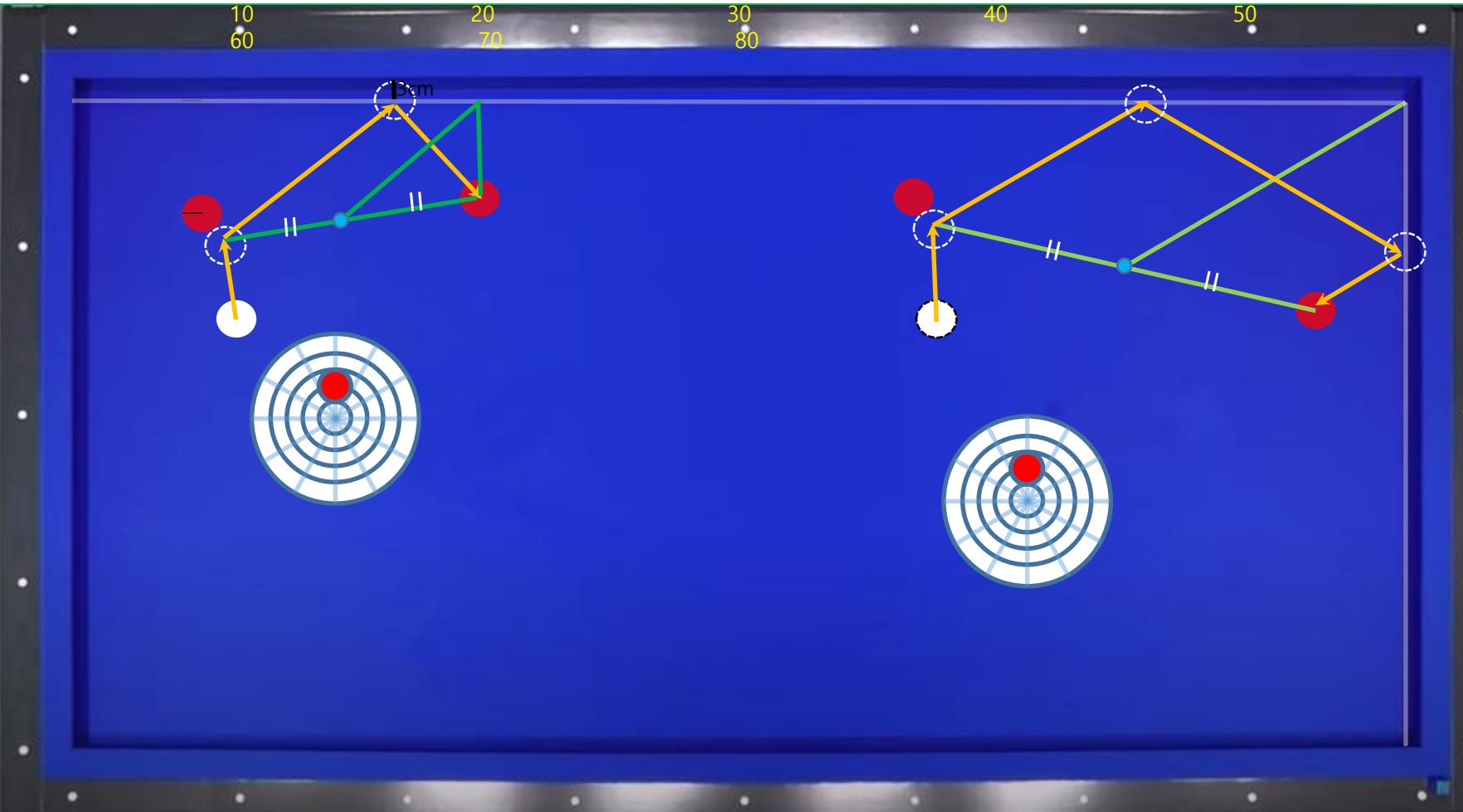
프레임
쿠션
쿠션날
기준선

무회전당점으로

5.2 1쿠션-평행이동법, 2쿠션

미=평행이동법

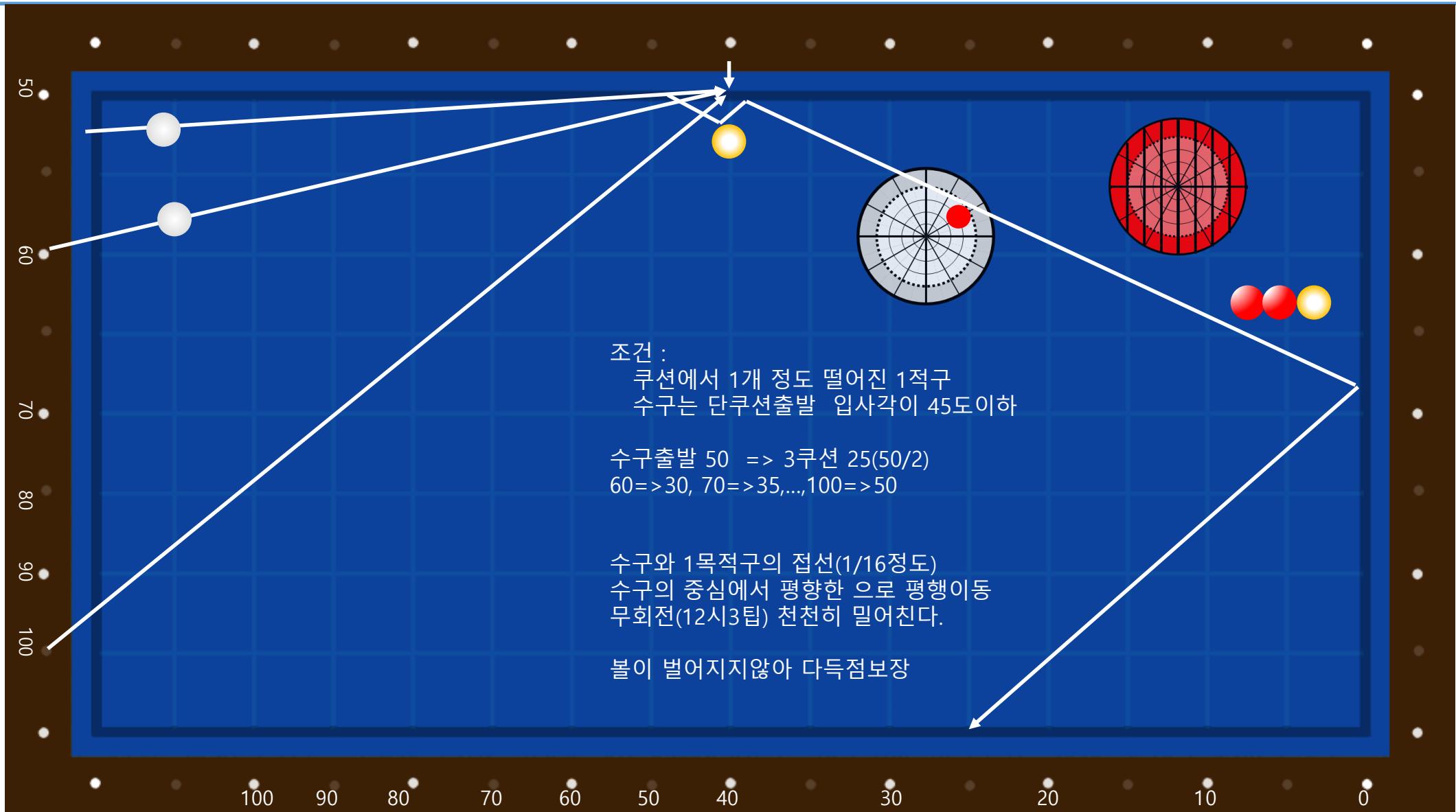
쿠션



프레임
쿠션
쿠션 날
기준선

무회전당점으로

6. 1뱅크 구멍 넣어치기



6. 1뱅크 구멍 넣어치기

