

Deep Learning



볼시시스템

Yoonjoong Kim

Department of Computer Engineering, Hanbat National University

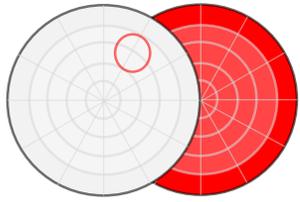
yjkim@hanbat.ac.kr

Contents

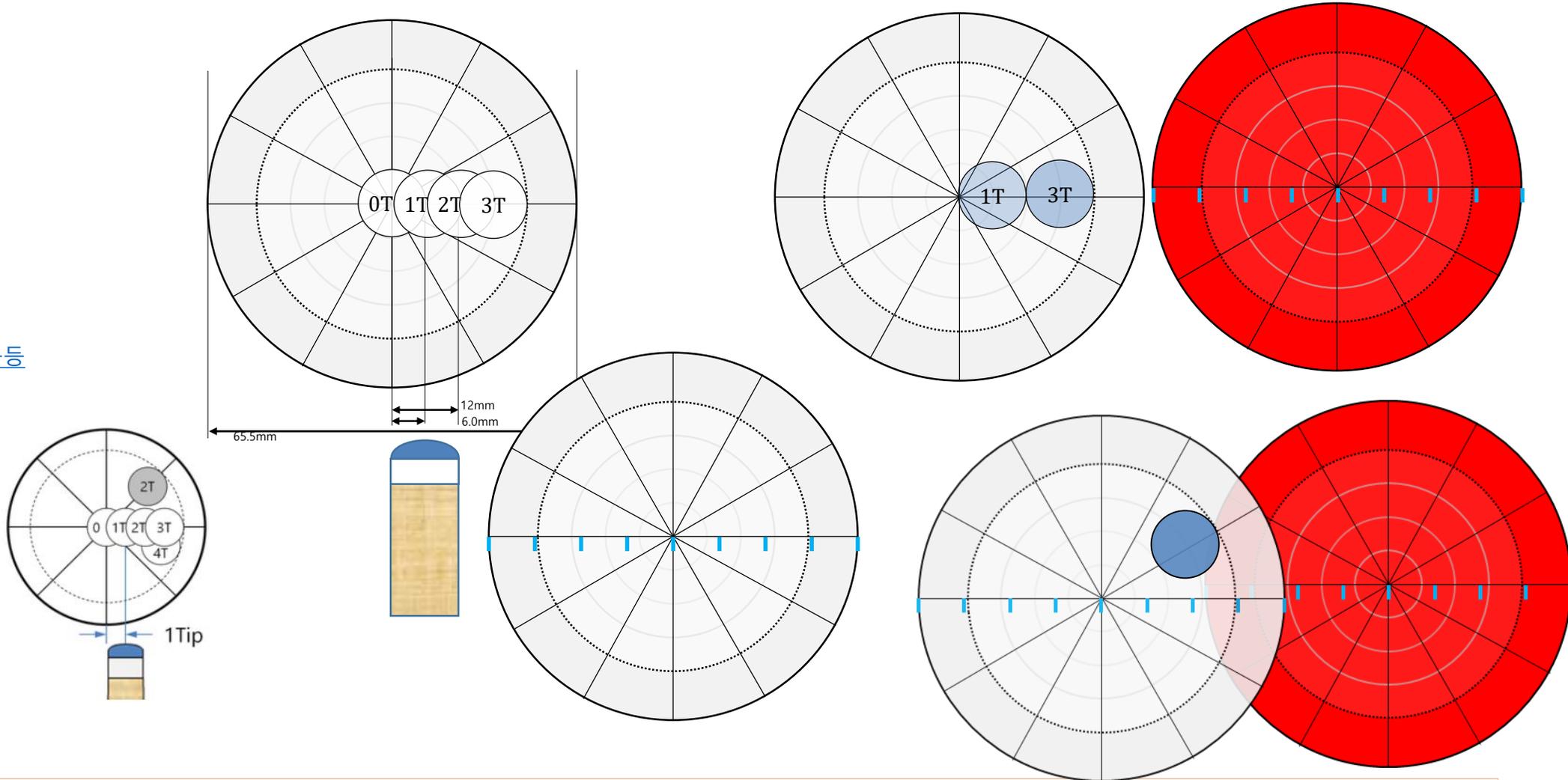
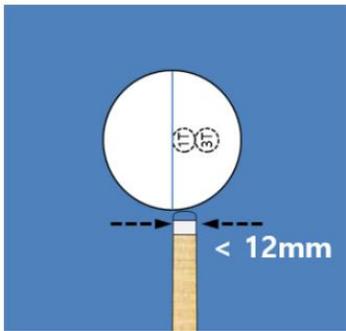
- 당구공, 당점, 팁
- 4구초구
- 신속정확옆돌리기 45도 4칸의 비밀
- 볼시스템 옆돌리기
- 30포인트의 비밀
- 10포인트의 비밀

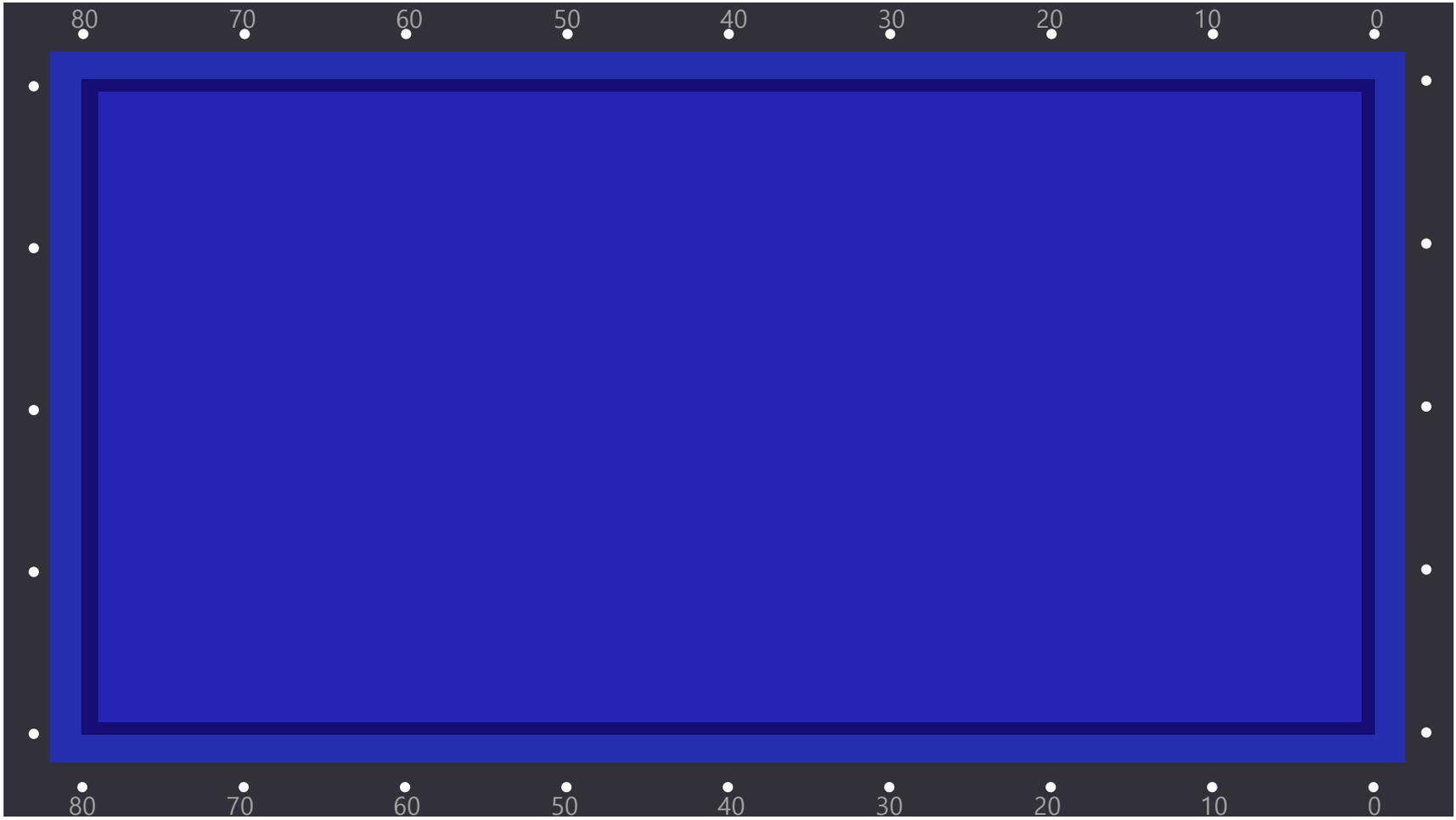
1. 공/팁의 크기, 당점

- 4구당구공 65.5mm/2=32.75 팁12mm

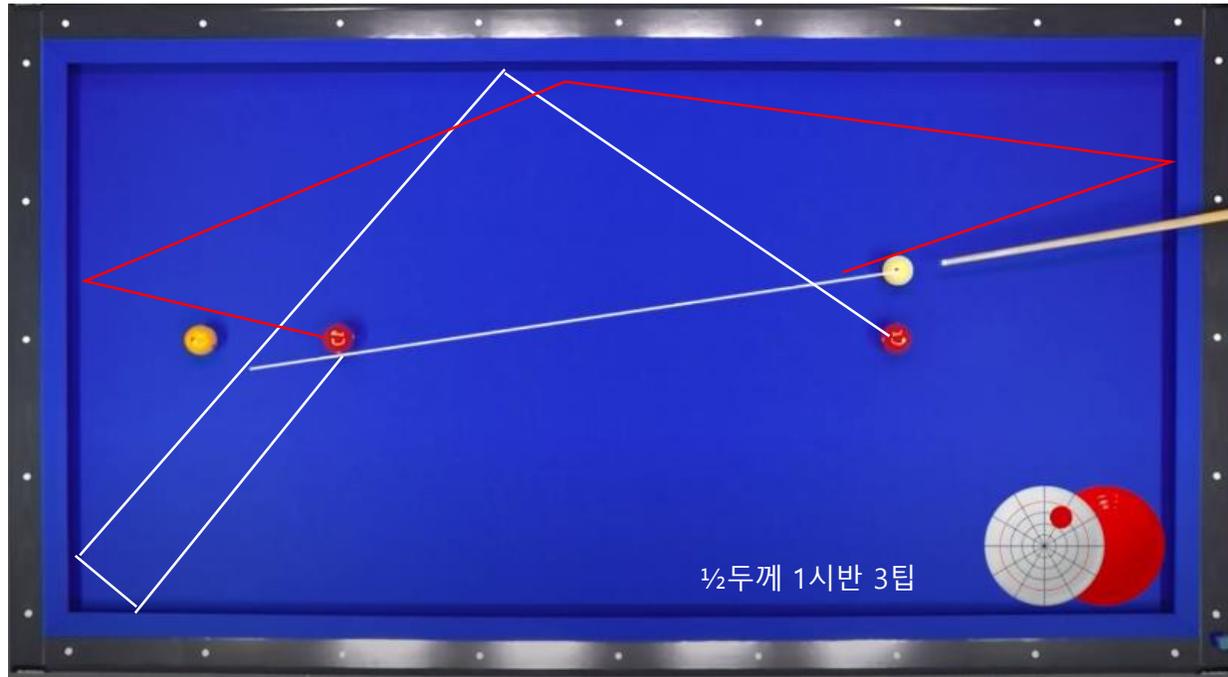


당구공 크기, 당구대등등





4구 초구



신속정확옆돌리기 45도4칸의비밀 신속정확 시리즈 1 좁은 옆돌리기



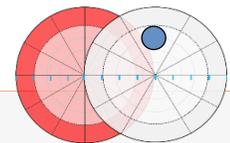
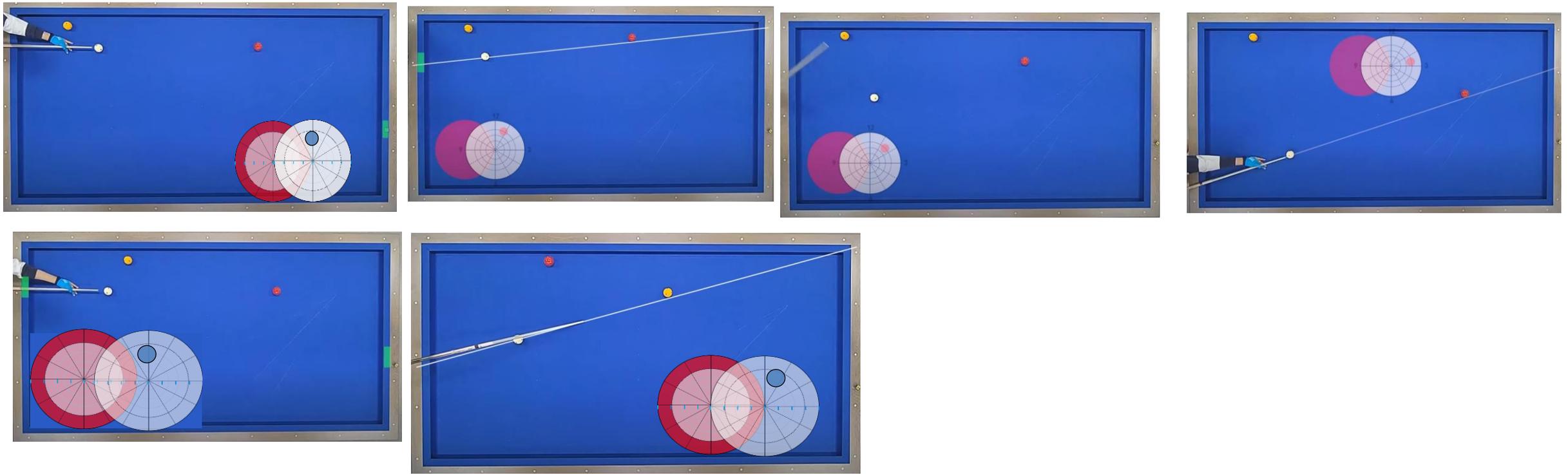
N:포인트칸격(Node), W:두께:W(idth), S:기울기(Slope),
예, 3칸/S0.2칸=4;



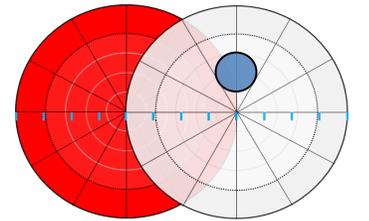
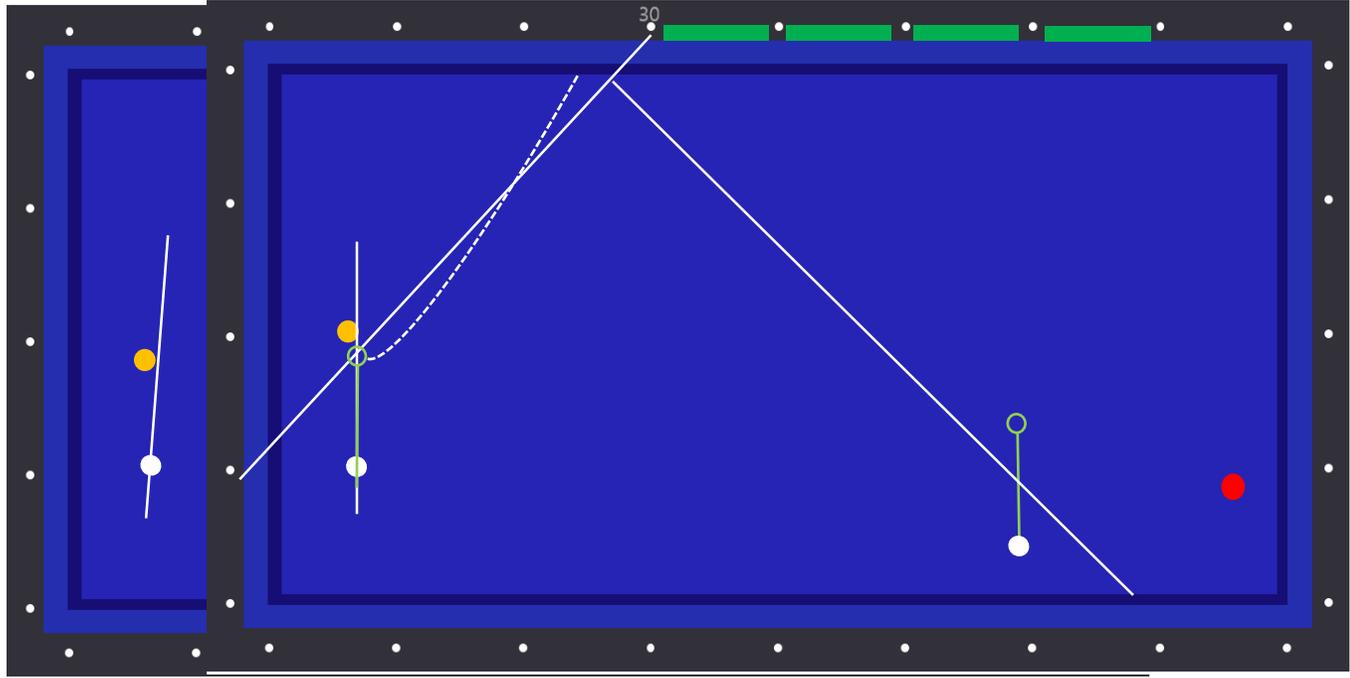
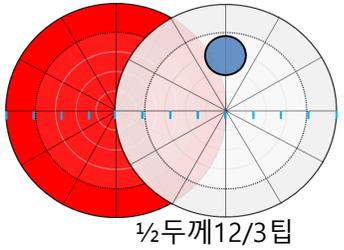
- 4두께/무회전은 45도이므로 1쿠션점에서 4칸전진하면 반대편 쿠션에도달
 - 1쿠션과 2쿠션거리: 4칸, 반대쿠션에서는 반칸을 1도계산,
 - 수구가 반칸기운 경우: 거리 : 3칸
 - 수구가 한칸기운 경우: 거리 : 2칸

신속정확 시리즈 2 앞돌리기 길게? 이제부터 이걸로만 치세요!!!

스트로크 중요: 세게 길게 밀어친다.



45도 4칸의 비밀



1/2 두께 12/2 팁
3팁은 거리가 멀면 휘어져서
짧아질 수 있으므로 2팁으로

45도 4칸의 비밀

45도 4칸의 법칙

1/2 두께 1/3 팁

45도 4칸의 법칙

2팁 1팁

45도 4칸의 법칙

3팁 2팁 1팁

1/2 두

45도 4칸의 법칙

1/2 두께 10시/3팁

4칸/S-1칸=4-2=2,
4두께 -2팁(10시3팁)
2두께 0팁(12시3팁)

1/2 두께 10시/3팁

빗각한칸 -2팁
한칸이상은 금지

빗각 기울기 1칸

45도 4칸의 법칙

1/2 두께 1시/2팁

1/2 두께 2시/3팁

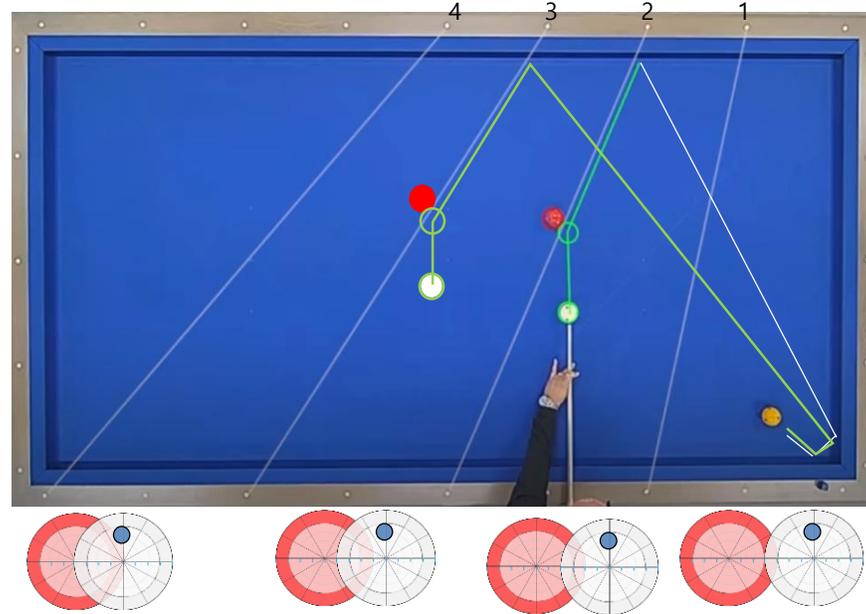
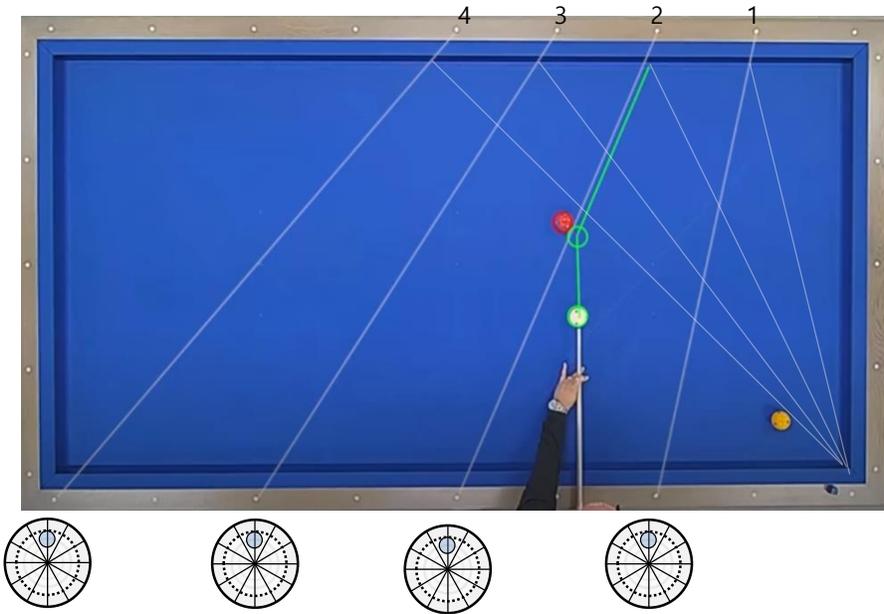
4칸/S1칸=4+2=6,
4두께 2팁(2시3팁)

엇각은 휘어지므로 방지를 위하여 -1팁

엇각한칸 +1팁
한칸이상은 금지

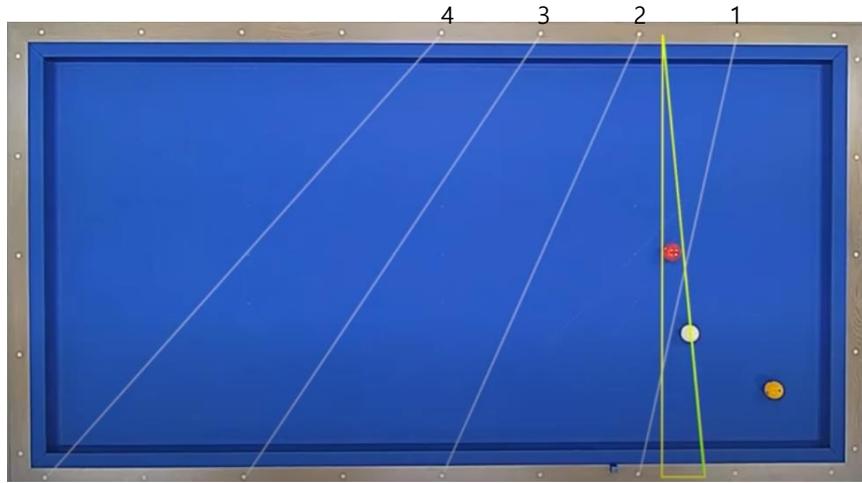
엇각 기울기 1칸

볼시스템 옆돌리기 종프로 레슨3. 옆돌리기 볼 시스템의 이해

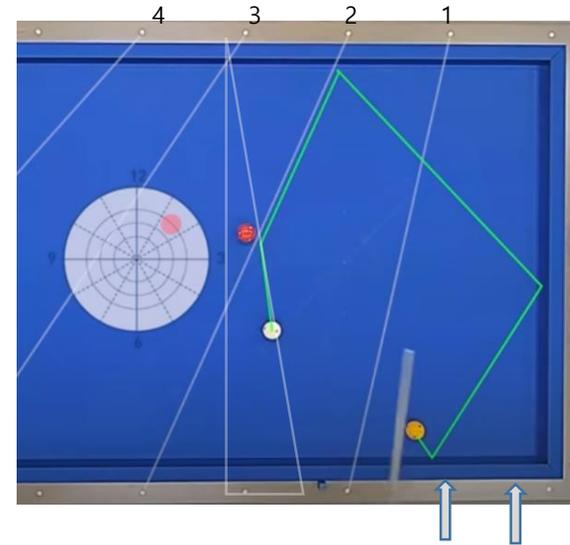


위치 2 기울기 0 = 2 2두께무회전 코너로 돌아온다.

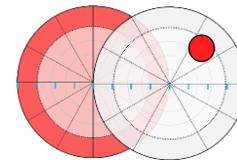
위치 3 기울기 0 = 3 3두께무회전 코너로 돌아온다.

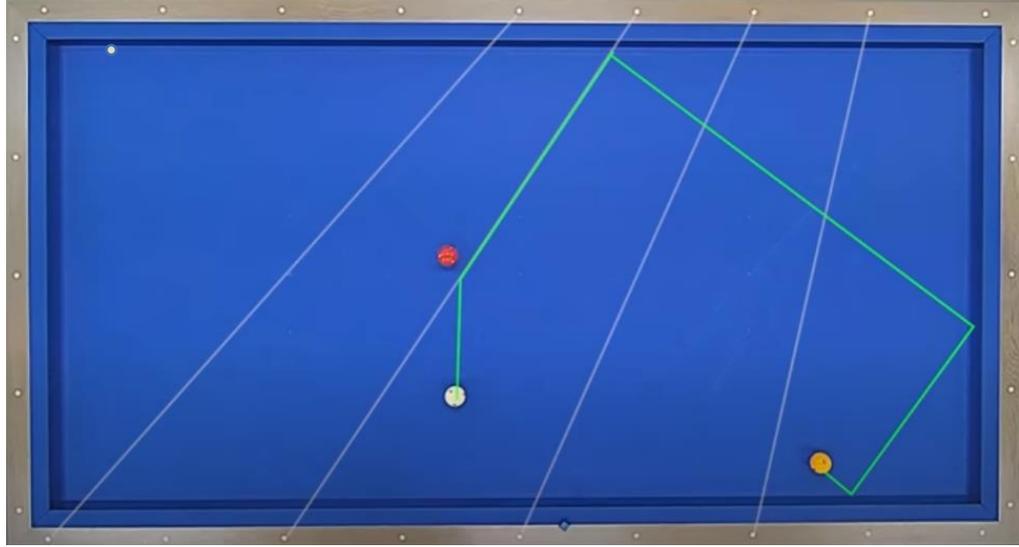


기울기 $1/2 = 1$
 기울기 $2/2 = 2$
 위치1 + (기울기 $1/2$)1 = 2, 2두께무회전 코너로 돌아온다.
 위치1 + (기울기 한칸 $2/2$)2 = 3, 2두께무회전 코너로 돌아온다.

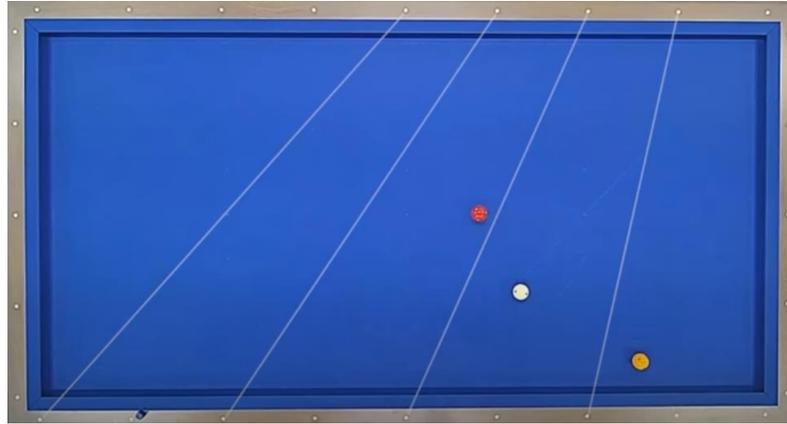
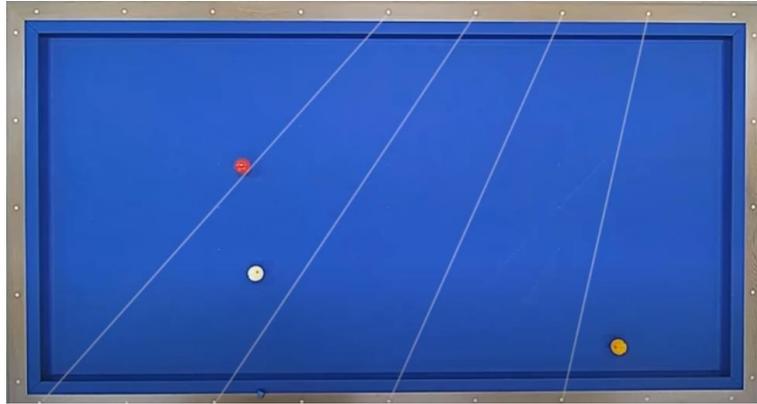
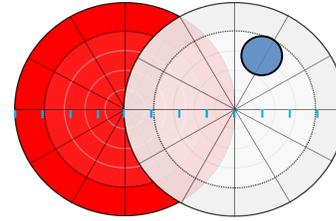


위치2 기울기(한칸 $2/2$)2 + 보정2반칸 2팁 = 6
 두께 4 2팁으로 부드럽게 자연스럽게 밀어준다.





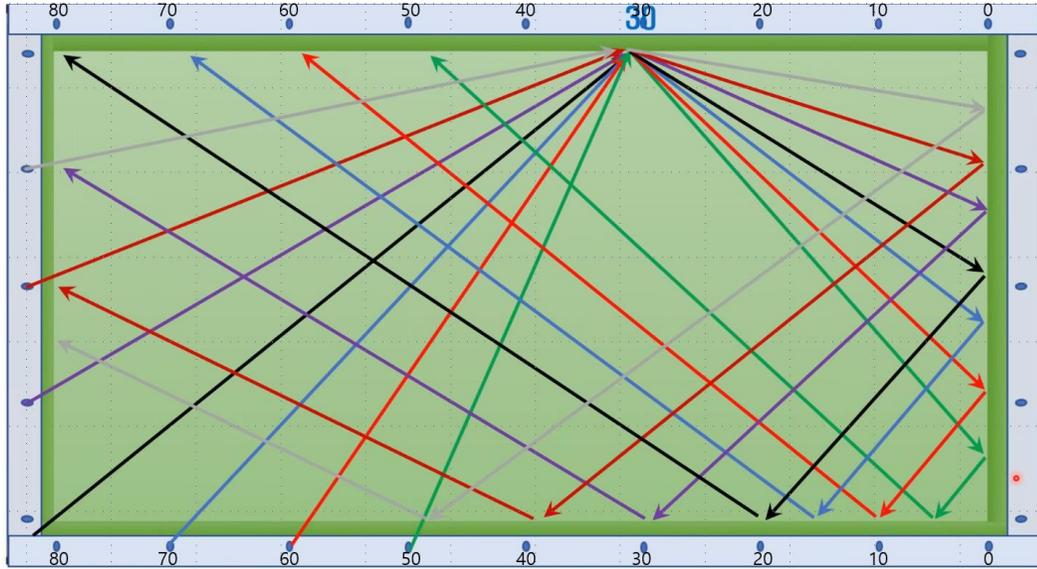
위치 3 기울기 0 보정 2=5
4두께 1팁



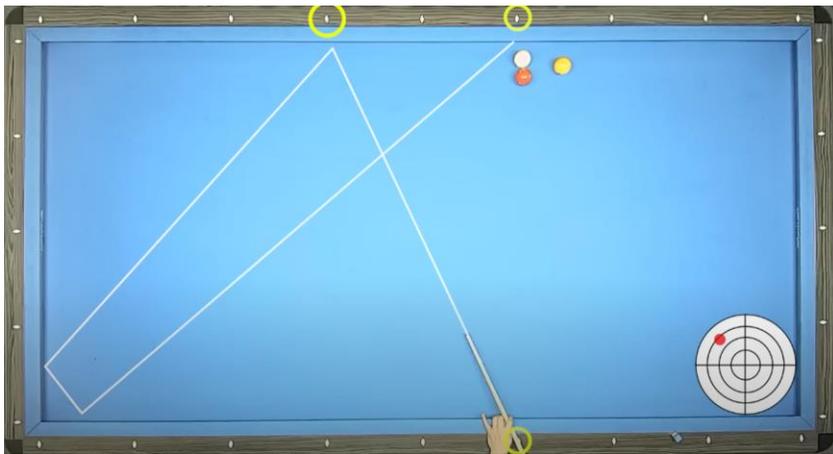
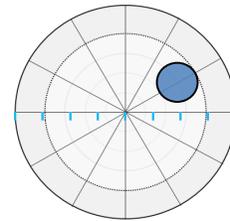
$4 + 1 + 2 = 7$, 4두께3팁

$2 + 3 + 2 = 7$, 4두께3팁

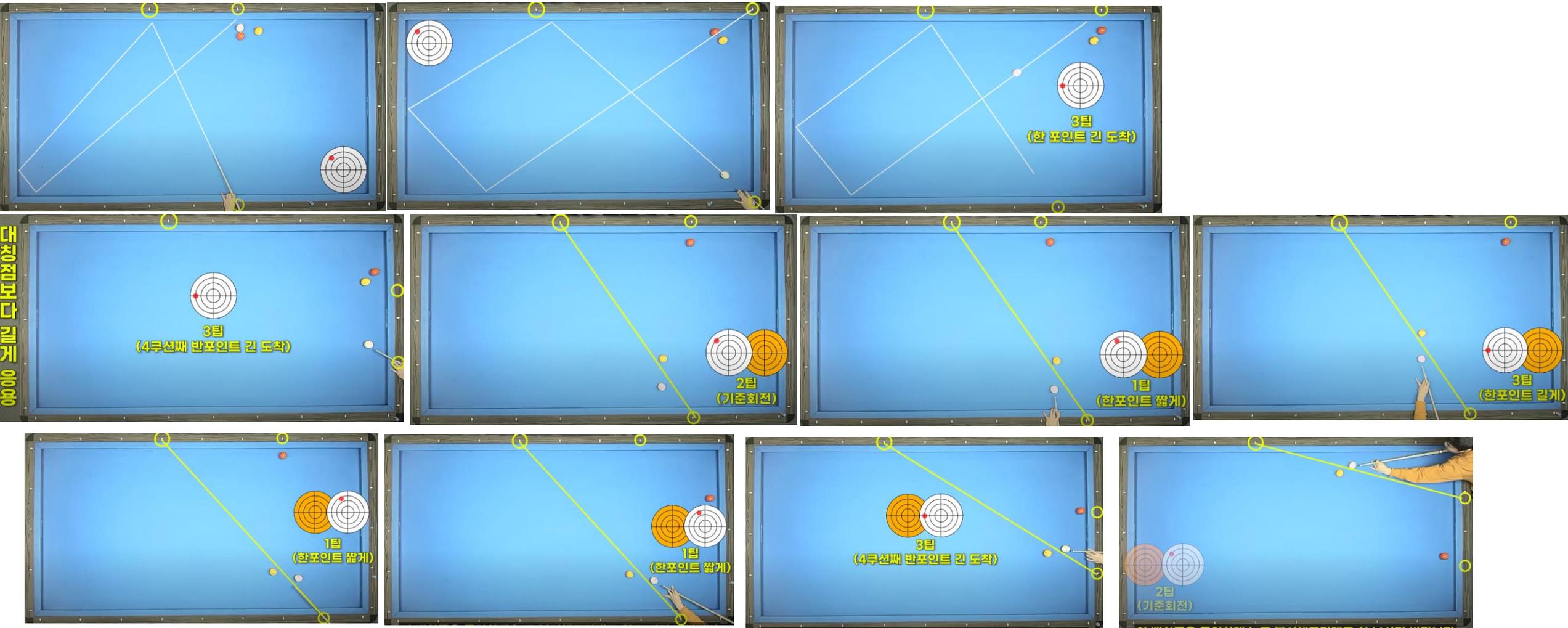
30포인트의 비밀



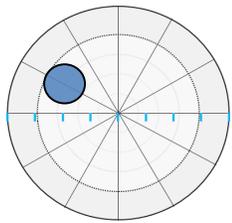
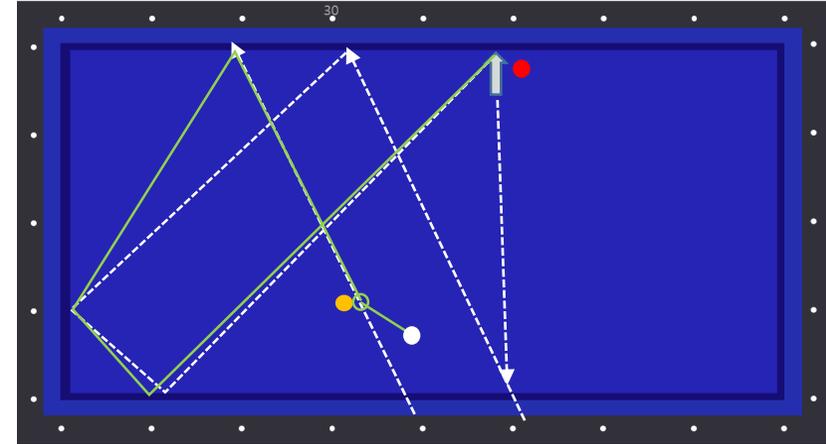
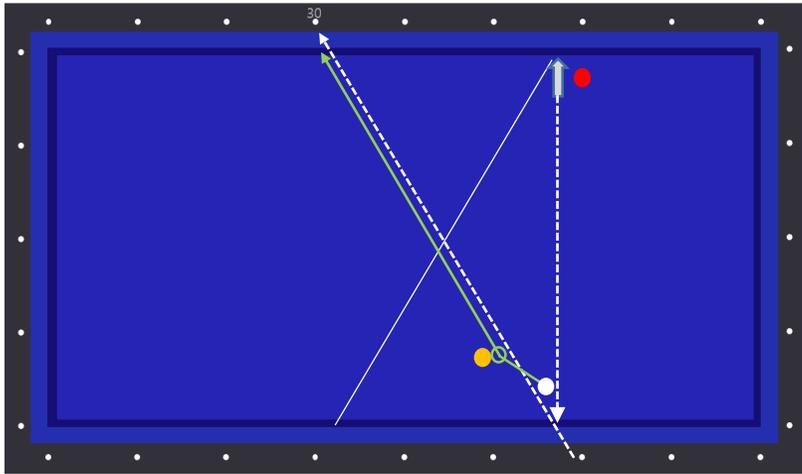
- 정의:
 - 수구출발점에서 1쿠션 30포인트를 겨냥하여 치면 반대편 쿠션의 수구출발점 대칭점에 도달하다.
- 당점
 - 10시3팁, 또는 2시3팁
- Stroke
 - 팔로우샷
 - 수구속도 : 첫번째 입사점에서 3.5레일의 속도가 유지되어야한다.



30포인트의 비밀 응용

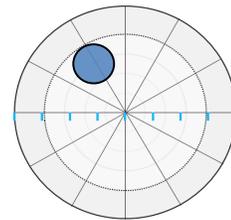


30포인트의 비밀 보정 응용



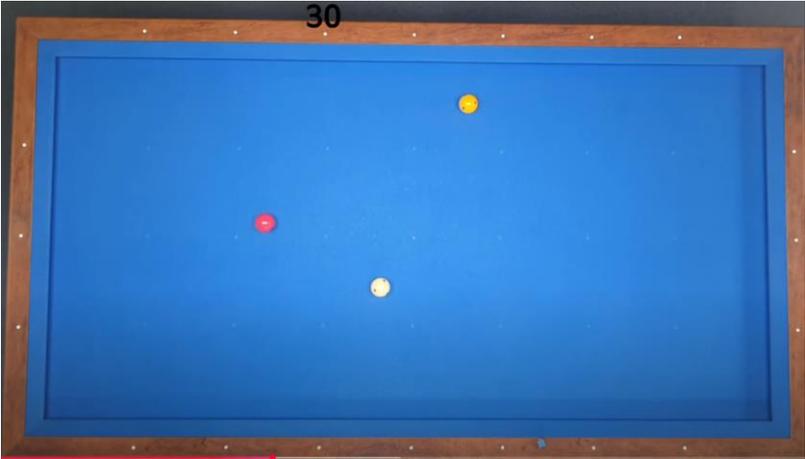
1. 타킷점 설정 58포인트
2. 대칭점 설정
3. 충돌후 1쿠션점 계산 30포인트
4. 30포인트 겨냥: 두께 결정(1/2)
5. 당점 10시3팁

1. 2목적구의 대칭점 찾기
2. 1목적구 충돌후 도달 1쿠션점과 30포인트간의 거리 칸수 계산 : 0칸
3. 거리 만큼 당점 변경 : 10시3팁
0칸 => 0팁 짧게, 기본 -2팁=>-2팁당점
4. 두께 : 1쿠션점겨냥 두께
5. 스트로크 : 팔로우샷, 3.5레일

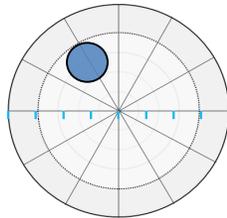
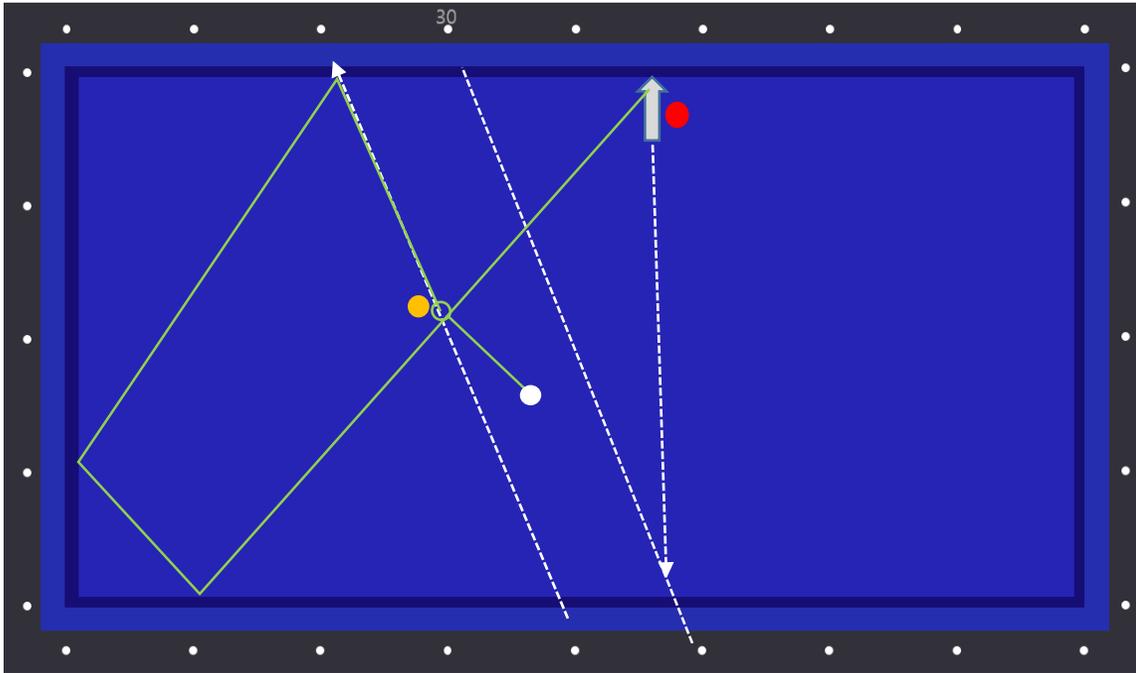


1. 2목적구의 대칭점 찾기
2. 1목적구 충돌후 도달 1쿠션점과 30포인트간의 거리 칸수 계산 : 1칸
3. 거리 만큼 당점 변경 : 11시3팁
1칸 => 1팁 짧게, 기본 -2팁=>-1팁당점
4. 두께 : 1쿠션점겨냥 두께
5. 스트로크 : 팔로우샷, 3.5레일

30



30



10포인트의 비밀

