## R 야구 데이터 시각화 과정

Jung Yeon-Hun 2019/04/11

## 2019시즌 박진우 선수 투구 데이터 시각화

play-by-play 데이터를 기반으로 2019시즌 NC 다이노스 박진우 선수의 투구를 데이터 시각화 자료를 만들고자 합니다.

시각화에 사용할 투구 raw data는 4월 11일까지의 데이터로 내용은 다음과 같습니다.

```
park <- read.csv("C:/Users/Administrator/Desktop/backup/R/1/2019_park.csv")
knitr::kable(park[1:5, 1:16])</pre>
```

game_date	pitch_type	speed	result	p_name	p_type	b_name	b_type	catcher	inn	pitches	balls	strikes	out	X	У
2019-04-10	fa	134	파울	박진우	우언	최원준	좌타	양의지	1말	1	0	1	0	81	72
2019-04-10	fa	134	볼	박진우	우언	최원준	좌타	양의지	1말	2	1	1	0	14	105
2019-04-10	ch	118	포스	박진우	우언	최원준	좌타	양의지	1말	3	1	1	1	96	100
2019-04-10	sl	124	루킹	박진우	우언	류승현	좌타	양의지	1말	4	0	1	1	66	145
2019-04-10	fa	136	볼	박진우	우언	류승현	좌타	양의지	1말	5	1	1	1	137	46

우선 raw 데이터를 구종 별로 나누어서 시각화 작업을 하고자 합니다. 구종 별로 나누기 위해 dplyr 패키지를 사용하였습니다.

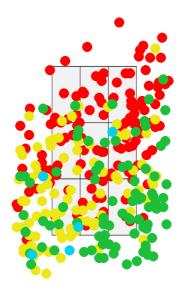
```
library (dplyr)
FA <-filter(park, pitch_type == 'fa')
SL <-filter(park, pitch_type == 'sl')
CH <-filter(park, pitch_type == 'ch')
CU <-filter(park, pitch_type == 'cu')</pre>
```

박진우 선수가 2019시즌 던진 구종은 포심, 슬라이더, 커브, 체인지업 총 4가지입니다.

투구 시각화를 위해 시각화 패키지인 ggplot2와 가상의 스트라이크 존 사진을 불어오기 위해 png패키지를 사진의 좌표를 맞추기 위해 grid 패키지를 사용하였습니다.

이 4가지 구종을 쉽게 구별할 수 있게, 베이스볼서번트에서 나타는 색깔과 같이 포심은 빨간색(#ff0000), 슬라이더는 노란색(#eee716), 커브는 하늘색(#00d1ee), 체인지업은 초록색(#1dbe3a)을 사용하였습니다.

(아래의 시각화 자료는 투수 시점으로 기록된 데이터입니다.)



추가로 베이스볼 서번트의 pitch Heatmap을 구현해보고자 합니다.

아래의 시각화 자료는 박진우 선수의 포심 패스트볼 pitch Heatmap 입니다.

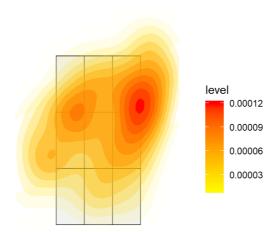
```
library(ggplot2)

library(png)

library(grid)

image <- readPNG("C:/Users/Administrator/Desktop/backup/R/1/s_zone1.png")

ggplot() + annotation_custom(rasterGrob(image, width = unit(1, "npc"), height = unit(1, "npc")), -Inf, Inf, -I
nf, Inf) + stat_density_2d(data = FA, aes(x=x, y=y, fill = ..level.., alpha = ..level..,), geom = "polygon")
+ theme_minimal() + xlim(0, 150) + ylim(210, 0) + scale_fill_gradient(low='#fffa00', high='#ff0000') + scal
e_alpha(range=c(0.01, 0.9), guide=F) + theme(axis.text.x=element_blank()) + theme(axis.text.y=element_blank())+xlab("") + ylab("") + coord_fixed(ratio = 1.4)</pre>
```



이상으로 통계프로그래밍 언어 R을 이용한 야구 시각화 과정의 설명을 마칩니다. 이후에도 최적화된 코드를 찾았을 시 업데이트할 예정입니다.

감사합니다.