

# 서비스 로봇 용어집



## 6주차

학습에 필요한 용어를  
정리한 용어집입니다.

## 6주차 용어집

### 6-1. 다양한 개인 서비스 로봇 (1) 다양한 개인서비스 로봇

#### 운반

물건 따위를 옮겨 나옴

#### 특성

일정한 사물에만 있는 특수한 성질

#### 간병

앓는 사람이나 다친 사람의 곁에서 돌보고 시중을 들음. '간호', '병구완'으로 순화할 수 있다.

#### 교감

서로 접촉하여 따라 움직임을 느낌.

#### 안정성

바꾸어 달라지지 아니하고 일정한 상태를 유지하는 성질.

#### 제어

상대편을 억눌러서 제 마음대로 다룸. 감정, 충동, 생각 따위를 막거나 누름.

### 6-1. 다양한 개인 서비스 로봇 (2) 드론

#### 표준화

자재나 제품의 종류, 품질, 모양, 크기 따위를 일정한 기준에 따라 통일함.

#### 규제

규칙이나 규정에 의하여 일정한 한도를 정하거나 정한 한도를 넘지 못하게 막음.

### 6-1. 다양한 개인 서비스 로봇 (3) Telepresence Robot

#### 세그웨이

세그웨이(Segway)는 전동으로 움직이는 이론 이동 수단이다. 딘 케이먼이 세그웨이를 세우고 만들었으며, 'Segway'란 이름은 '부드러운'이란 뜻을 지닌 'segue'로부터 유래되었다. 또한 PT는 '개인 수송 기관'의 영어 뜻인 'Personal transporter'의 약자로 풀이된다.

### 유비쿼터스(전재(全在))

전재(全在, Ubiquitous 유비쿼터스)란 "어디에나 있음"을 의미한다. 라틴어 'ubique'를 어원으로 하는 영어의 형용사로 '동시에 어디에나 존재하는, 편재하는'이라는 사전적 의미를 가지고 있다. 즉, 시간과 장소에 구애받지 않고 언제나 정보통신망에 접속하여 다양한 정보통신서비스를 활용할 수 있는 환경을 의미한다. 또한, 여러 기기나 사물에 컴퓨터와 정보통신기술을 통합하여 언제, 어디서나 사용자와 커뮤니케이션 할 수 있도록 해 주는 환경으로써 유비쿼터스 네트워킹 기술을 전제로 구현된다. 사용자가 네트워크나 컴퓨터를 의식하지 않고 장소에 상관없이 자유롭게 네트워크에 접속할 수 있는 정보통신 환경이다.

## 6-2. 엔터테인먼트 로봇 (1) 엔터테인먼트 시장

### 개발

무엇인가를 보다 쓸모 있거나 향상된 상태로 변화시키는 행위이다. 다음과 같이 보다 구체적으로 구분해 볼 수 있다.

### 불황

불경기. 경제활동이 일반적으로 침체되는 상태.

### 가속

점점 속도를 높임.

### 극대화

아주 커짐. 또는 아주 크게 함

### 복합

두가지 이상이 하나로 합침. 또는 두가지 이상을 하나로 합침

## 6-2. 엔터테인먼트 로봇 (2) 엔터테인먼트 로봇의 종류

### 종류

사물의 부분을 나누는 갈래.

### 공작기계

기계나 기계 부품을 만드는 기계

### 기반

기초가 되는 지반 또는 사물의 토대

**기원**

사물이 처음으로 생김. 또는 그런 근원

**기법**

기교와 방법을 아울러 이르는 말. 기교를 나타내는 방법.

**관건**

어떤 사물이나 문제 해결의 가장 중요한 부분.

**6-2. 엔터테인먼트 로봇 (3) 엔터테인먼트 로봇의 예****도입**

기술, 방법, 물자 따위를 끌어들이

**습득**

학문이나 기술 따위를 배워서 자기 것으로 함.

**돌파구**

부닥친 장애나 어려움 따위를 해결하는 실마리.

**전략**

전쟁을 전반적으로 이끌어가는 방법이나 책략. 전술보다 상위의 개념.

**분야**

여러 갈래로 나누어진 범위나 부분.

**결합**

둘 이상의 사물이나 사람이 서로 관계를 맺어 하나가 됨.

**모션캡처**

모션 캡처(motion capture)란 몸에 센서를 부착시키거나, 적외선을 이용하는 등의 방법으로 인체의 움직임을 디지털 형태로 기록하는 작업을 말한다. 1970년대 말부터 알려지기 시작한 기술로 1980년대 들어 컴퓨터를 이용하면서 인간의 동작분석이 학문적으로 시작됐다. 신체 여러 부분에 센서를 부착한 뒤에 센서의 위치값을 통해 가상캐릭터가 같은 동작으로 움직이게 하는 것이 이 기술의 핵심이다. 어떤 실제물체의 움직임을 수치 데이터로 저장하였다가 컴퓨터로 만든 가상의 물체에 모션 데이터를 넘겨주는 과정을 모션 캡처라 할 수 있다.

영화의 등장 인물을 나타내는 데에도 쓰이는데, 《반지의 제왕》에 등장한 골룸이 한 예다. 영화에서 골룸의 얼굴 표정과 동작 등을 실제 배우의 연기를 여러 대의 적외선 카메라로 찍어 컴퓨터로 기록한 다음 그 움직임을 컴퓨터 그래픽으로 만든 골룸 캐릭터로 표현하도록 합성하는 것이다. 영화 《리얼 스틸》에 나타나는 로봇의 제어 방식 역시 모션 캡처 방식을 이용한 것이라고 볼 수 있다. 또한 병원 재활의학과에서 환자의 보행을 교정하거나, 체육선수들의 자세 교정에도 이용하고 있다. 또한 인물의 동작뿐만 아니라 감정표현을 위한 얼굴표정까지 3D데이터로

추출하여 보다 빠르고 자연스럽게 캐릭터의 움직임을 제작할 수 있는 컴퓨터 그래픽 연산기술이다. 어떤 실제물체의 움직임을 수치적 데이터로 저장하였다가 컴퓨터로 만든 가상의 물체에 모션데이터를 넘겨주는 과정이라고 할 수 있다.

### 동기화

<컴퓨터> 작업들 사이의 수행 시기를 맞추는 것. 사건이 동시에 일어나거나, 일정한 간격을 두고 일어나도록 시간의 간격을 조정하는 것을 이른다.

## 6-3. 개인 서비스 로봇의 적용기술과 이슈 (1) 개인서비스 로봇의 이슈-안전성

### 명백

의심할 바 없이 아주 뚜렷하다.

### 수호

날날의 수

### 대세

일이 진행되어 가는 결정적인 형세

### 공유

두 사람 이상이 한 물건을 공동으로 소유함

### 간과

큰 관심 없이 대강 보아 넘김

### 고분자

화합물 가운데 분자량이 대략 1만 이상인 분자. 또는 화학 결합으로 거의 무한 개수의 원자가 결합하여 있는 분자. 섬유소, 단백질, 고무, 공유 결합으로 생성된 다이아몬드 따위가 있다.

### 적용

알맞게 이용하거나 맞추어 씀.

## 6-3. 개인 서비스 로봇의 적용기술과 이슈 (2) 개인서비스 로봇의 이슈-지능

### 성장

사물의 규모나 세력 따위가 점점 커짐. 사람의 동식물 따위가 자라서 점점 커짐.

**흥미**

어떤 대상에 마음이 끌린다는 감정을 수반하는 관심

**대상체**

어떤 일의 상대 또는 목표나 목적이 되는 물체

**유연성**

딱딱하지 않고 부드러운 성질 또는 그런 정도

**상관**

서로 관련을 가짐. 또는 관련이 있는 관계.

**소외**

어떤 무리에서 기피하여 따돌리거나 멀리함.

**가성비**

가격 대비 성능비의 준말

**오류**

연산 처리 장치의 잘못된 동작이나 소프트웨어의 잘못 때문에 생기는, 계산값과 참값과의 오차.