

# 다중 콘텐츠 환경에서 딥러닝 기반의 워터마크를 실행하기 위한 장치 및 이를 위한 방법

컴퓨터사이언스학부 | 교수 윤은준

출원번호 | 10-2019-0178551  
등록번호 | 10-2239771

대분류 **정보통신·ICT융합** | 분류 **정보통신** | 응용분야 **보안, 복제방지**

## 기술개요

사물 인공지능경망을 통해 객체를 식별하여 워터마킹 수행, 가장 효율적으로 워터마킹 공격을 가할 수 있는 워터마킹 공격 기법을 도출이 가능한 기술

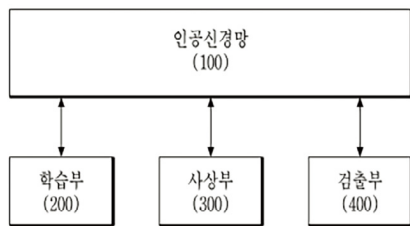
## 기술 경쟁력 및 특징

### 기존 기술 문제점 |

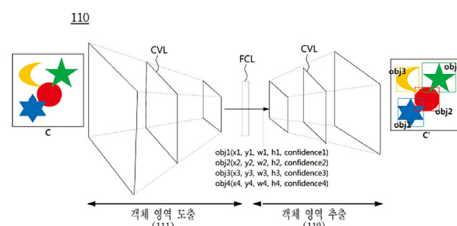
- 최근 인터넷과 컴퓨터의 발전으로 다양한 멀티미디어 콘텐츠가 새롭게 등장함에 따라 새로운 유형의 콘텐츠에 따른 맞춤형 저작권 보호기술이 요구 됨
- 종래 워터마킹 기법은 자주 발생하는 특정한 공격을 정의하고 그에 대한 강인성을 가지도록 설계되므로, 정의되지 않은 공격에 취약함

### 본 기술의 특징 |

- 가장 효율적으로 워터마킹 공격을 가할 수 있는 워터마킹 공격 기법을 도출할 수 있음
- 인공지능경망을 통해 객체를 식별하여 워터마킹을 수행하는 등 다양한 내용을 수행할 수 있음



<시스템 구성>



<구분망의 구성>

## 적용분야

- 저작권 보호

## TRL 단계

|         |   |       |   |        |   |        |   |     |
|---------|---|-------|---|--------|---|--------|---|-----|
| 1       | 2 | 3     | 4 | 5      | 6 | 7      | 8 | 9   |
| 기초연구 단계 |   | 실험 단계 |   | 시작품 단계 |   | 실용화 단계 |   | 사업화 |