



PrivacyKeeper 설정 가이드

Easy Manual

PrivacyKeeper

작성일 : 2019년 2월 12일

A. 개요

프라이버시 키퍼는 원본 클립 파일 (플레이어 내장 영상 파일)을 수정 및 변조하지 않으면서, 영상을 열람할 시에 민감한 프라이버시 정보를 가려 주는 메타 정보를 추가하여 저장할 수 있는 기능을 제공하는 Windows 플랫폼에서 사용 가능한 응용 프로그램입니다.

이 문서는 프라이버시 키퍼의 마스크 구간 보간 기능과, 물체 추적 재생 기능에 사용 방법에 대해서 안내합니다.

● Privacy Keeper가 필요한 상황

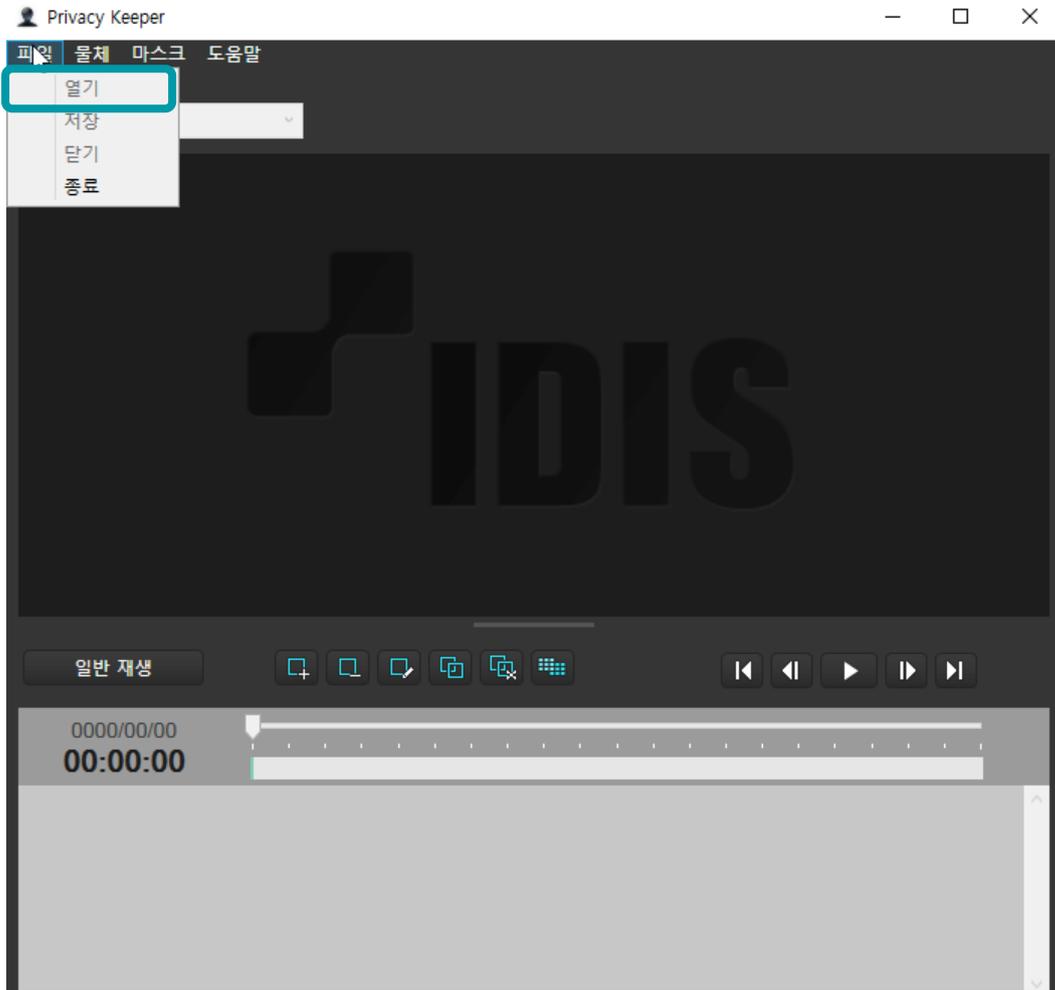
1. 외부에 영상을 제출을 하여야 하는 경우
 - 개인정보 보호법 제18조(개인정보의 목적 외 이용·제공 제한)에 의해 개인 영상 정보는 본인의 동의를 원칙으로 하고, 타인의 영상은 모자이크 처리하여 식별 불가능한 상태로 최소한의 정보만 제공해야 합니다.
2. 수정 및 변조 없이 특정 구역을 마스크하여야 하는 경우
 - 프라이버시 키퍼는 원본 클립 파일을 수정 및 변조 없이 마스크를 진행 합니다. 클립 플레이어의 영상 위 변조 감지와, 비밀 번호 설정으로 더욱더 안전한 영상 제공이 가능 합니다.
3. 움직이는 물체를 추적하여 마스크를 하여야 하는 경우
 - 녹화기의 프라이버시 마스크, 클립 프라이버시 는 고정적인 위치만 마스크를 합니다. 프라이버시 마스크는 움직이는 물체를 추적하여 마스크를 할 수 있는 추적 재생 기능을 제공합니다.

● 응용 프로그램 제약 사항

1. 서버 운영 체제를 지원하지 않습니다.
2. DirectX 9.0c 이상을 지원하는 시스템에서 사용 가능합니다.
3. 어안 영상 드와핑 (Fish-eye Dewarp) 기능을 제공하지 않습니다. (어안 원본 영상에 대한 프라이버시 마스크는 지원)
4. 클립 파일에 3GB 의 제한이 있습니다. 클립 파일은 자체 실행 파일 형태로 제공되는데, Windows OS 에서는 4GB 사이즈의 파일을 정상적인 실행 파일로 인식하지 못합니다. 즉, 실행이 불가능합니다. 이러한 이유로, 메타 데이터가 추가되어 늘어날 사이즈를 감안하여 포함될 메타 데이터를 제외한 클립 파일의 사이즈에 대해 3GB 기준이 정해 졌습니다.
5. 오브젝트 트래킹 등의 동작을 수행하기 위해 SSE2 이상의 지원하는 CPU를 이용하는 시스템에서만 동작합니다.
6. Wibu Key Driver 가 정상적으로 설치되어 있을 때 이용할 수 있습니다. (Wibu Key 유료 판매)

- **작업 전 준비 사항**

1. 녹화기 본체에서 백업한 클립 파일을 준비 합니다.
2. 동봉된 설치 패키지에서 먼저 WkRuntime.exe 실행하여 Wibu Key드라이버를 설치 합니다.
3. Setup.msi를 실행하여 Privacy Keeper를 설치 한 뒤 Wibu Key를 컴퓨터에 연결 합니다.
4. Privacy Keeper를 실행 한 뒤 '파일 - 열기'를 선택하여 마스킹 할 클립 파일을 선택 합니다.



B. 마스크 구간 보간

- 마스크 구간 보간은 특정 구역을 일정 시간 동안 지속적으로 마스킹을 하거나, 일정한 속도와 방향으로 움직여, 움직임이 예측 되는 물체를 손쉽게 마스킹 할 때 사용 하는 기능 입니다.

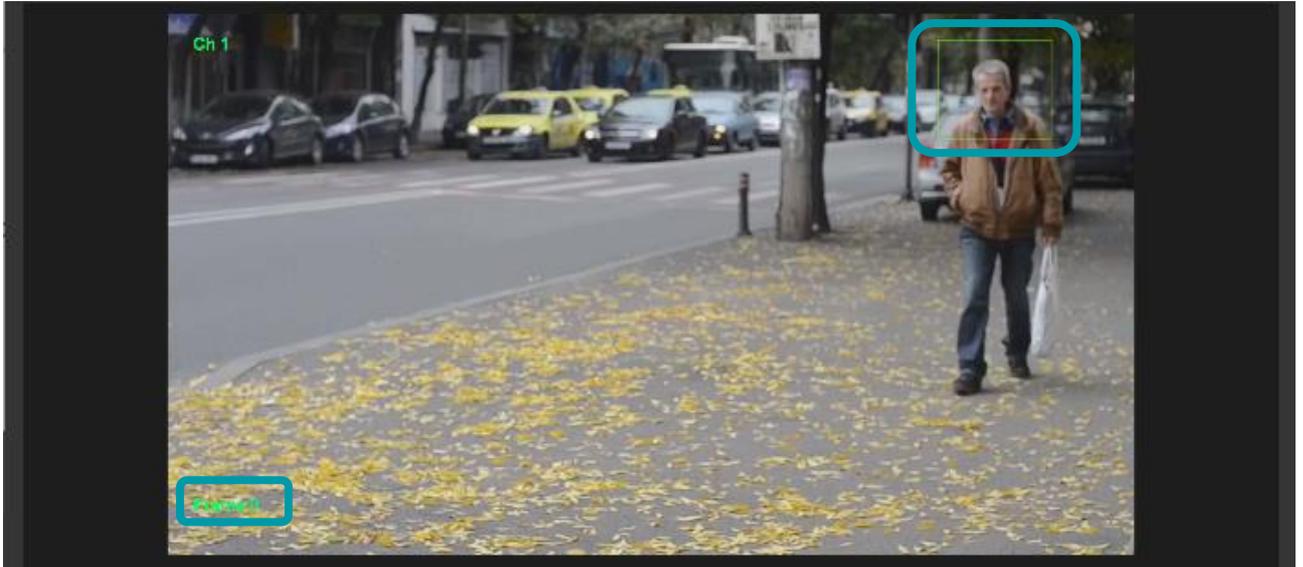
1. ' 물체 - 물체 추가 '를 선택하거나, 하단 단축 버튼에서 '물체 추가'를 선택 합니다.



2. 물체의 이름과 구분 색상을 입력 합니다. (마스킹 하고자 하는 대상의 이름을 입력하시면 추후 수정이 용이 합니다.)



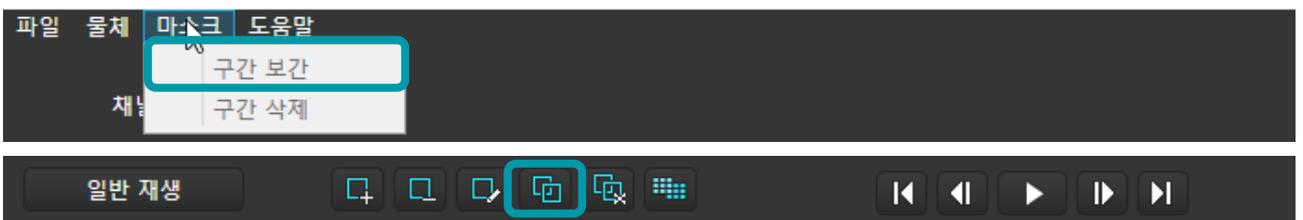
3. 마스킹 하고자 하는 시작 프레임에서 원하는 구역을 드래그 하여 마스킹할 위치를 지정 합니다.
4. 좌측 하단의 시작점 프레임 확인 합니다.



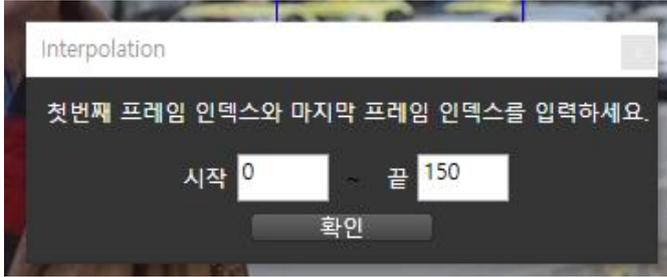
5. 재생 버튼이나 키보드 방향키를 조작하여 종료 프레임으로 이동한 뒤 원하는 구역을 드래그 하여 마스크 할 위치를 지정 합니다. (키보드 방향키 좌,우 버튼은 1초단위로 이동 합니다.)
6. 좌측 하단의 종료 지점 프레임 확인 합니다.



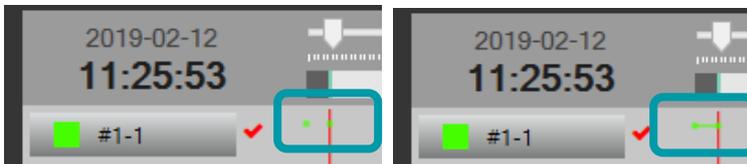
7. 마스크 - 구간 보간 이나, 하단 단축 버튼에서 ' 구간 보간'을 선택 합니다.



8. 시작 프레임의 번호와 끝 프레임을 입력 후 확인은 선택 합니다.



9. 자동으로 시작 프레임과 마지막 프레임이 마스킹으로 채워 지게 됩니다.
(시작 프레임과 마지막 프레임의 구역이 다를 경우 시작 프레임에서 마지막 프레임 구역으로 1프레임씩 구역이 자동 이동됩니다.)



지정한 프레임만큼 해당 구역은 마스킹이 됩니다.(시작과 끝이 다를 경우 1프레임씩 이동합니다.)

C. 물체 추적 재생

- 물체 추적 재생은 특정 물체를 추적하여 마스킹 할 때 사용 하는 기능입니다.
- 추적 대상들이 서로 교차하며 겹치는 경우, 추적 대상이 빠르게 움직이는 경우 추적에 실패할 확률이 높습니다.

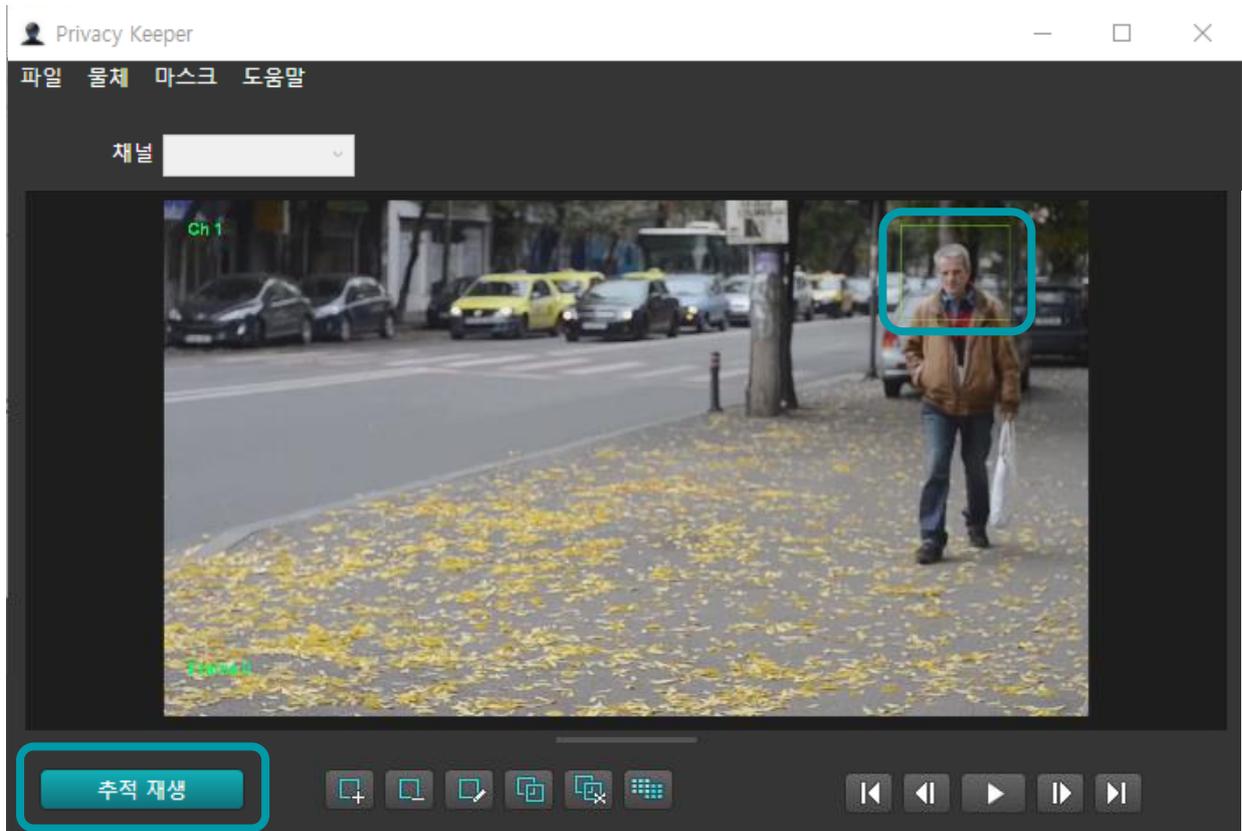
1. ' 물체 - 물체 추가 '를 선택하거나, 하단 단축 버튼에서 '물체 추가'를 선택 합니다.



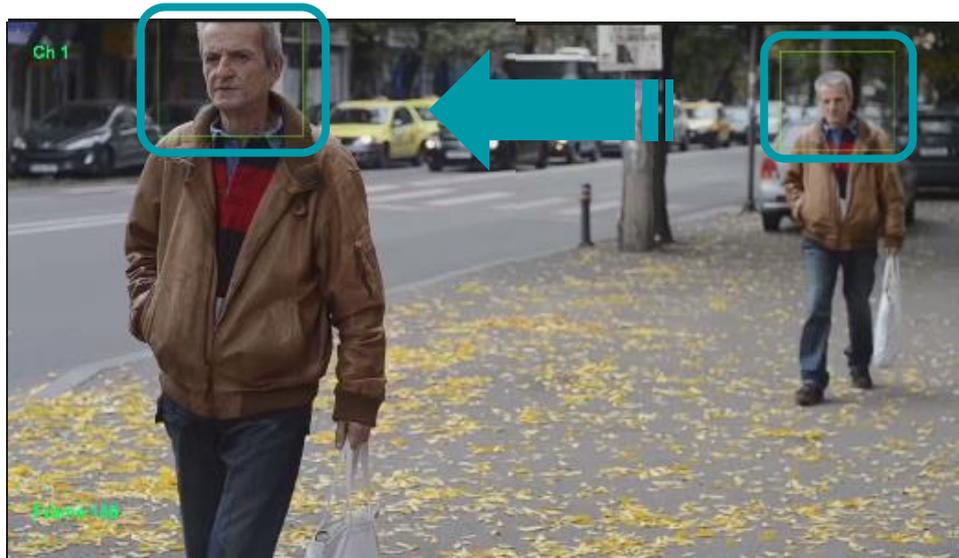
2. 물체의 이름과 구분 색상을 입력 합니다. (마스킹 하고자 하는 대상의 이름을 입력하시면 추후 수정이 용이 합니다.)

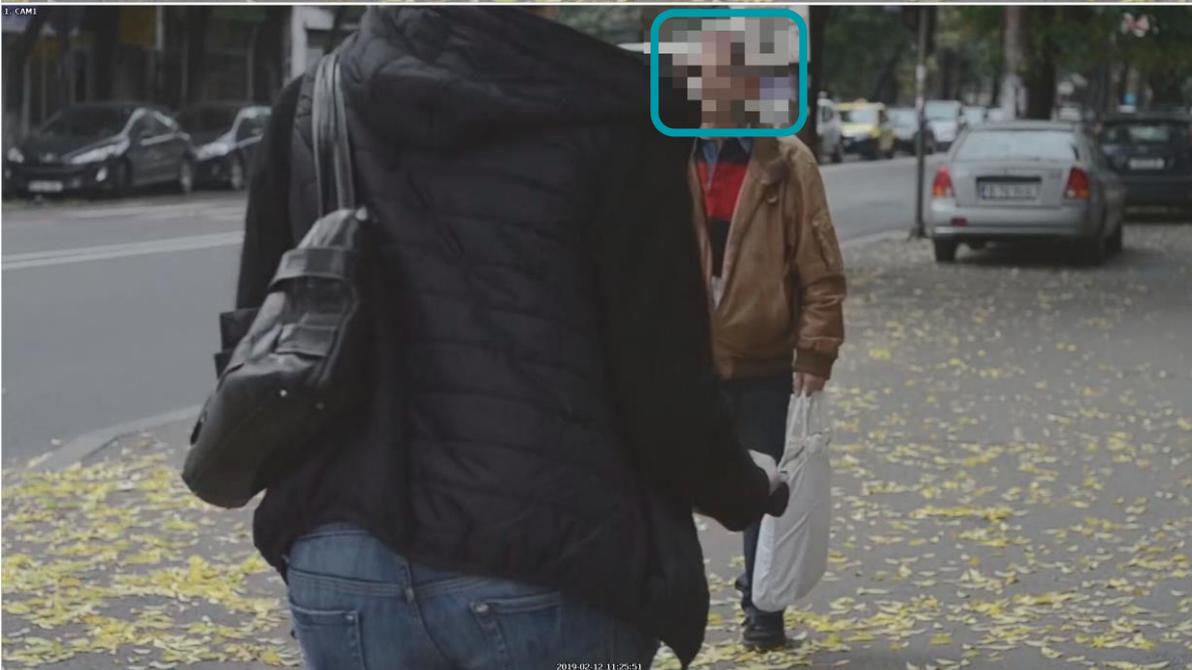


3. 마스킹 하고자 하는 시작 프레임에서 원하는 구역을 드래그 하여 마스킹할 위치를 지정 합니다
4. '일반 재생'을 클릭하여 '추적 재생'으로 변경 합니다.



5. 재생을 선택 하면 지정한 물체를 추적하며 마스킹이 진행 됩니다.





지정한 구역을 따라다니며 마스크를 하게 됩니다.

-끝-