1、 请将需要用到的载体图像和水印图像放置到 'static/images' 目录下。如图:



2、 将文件夹作为python工程打开(请注意将工程文件移入没有中文的路径下,否则可能会运行失败),运行"watermark.py",即可在控制台通过输入文件名来嵌入水印,注意请提前将需要用到的图像文件放入'static/images'目录下,在控制台只需输入文件名(包括扩展名),效果如下图:

```
Run: watermark ×

C:\Users\Cassini\AppData\Local\Programs\Python\Python37\python.exe D:/Files/STUDN
Please input the path of the picture...

071.png
Please input the path of the picture...
mark1.png
True

Process finished with exit code 0
```

运行后,'static/images' 目录下,会对应生成并存储对应的图像文件。带有后缀"_mark"的图像是嵌入的水印图像文件,带有后缀"_marked"的图像是已经嵌入水印的图像文件,带有后缀"_decode"的图像是从图像中提取出的水印图像文件。

3、运行"main.py",即可打开选择图像并嵌入水印的网页,可以根据网页提示自行选择图像并进行水印嵌入,并展示效果。(请在'static/images'目录下选择)