1. 비데오'video.mpg'를 원천화일로하여 로딩하고 00OriginalVideo.mat화일로 보관한다

함수 A01Read(…)참고

1. 전체비데오를 플레이하고 처리에 필요한 길이의 흐레임들로 템프비데오(ToBeEncod.avi)를 만들고 플레이한다.

함수 A01Play(mov,Obj);

함수 A01Resize(mov,Frame\_start,…);

1. 템프비데오를 h264 엔코딩하면서 워터마킹정보를 은닉한다.

…. ….

1. 워터마킹된 h264 엔코딩결과(02BitStream.mat)와 템프비데오의 흐레임렬(02ReconstructedVideo.mat)

을 보관한다.

save('02BitStream.mat','bitstream');

save('02ReconstructedVideo.mat','Frames\_Rec'); 이 량은 중요치 않다.(코드에서 삭제해도 무방합니다.)

1. 워터마킹결과를 검사하기 위해 워터마킹된 h264 엔코딩결과(02BitStream.mat)를 데코딩하면서 은닉된 워터마킹정보(변수 GetWaterMark참고)를 현시한다.

1. 데코딩결과를'03DecodedVideo.mat'와 'HaveDecoded.avi’로 보관하고 플레이한다.

save('03DecodedVideo.mat','Frames\_Dec'); 이 량은 중요치 않다.

(코드에서 삭제해도 무방합니다.)

A01SaveAndPlay('HaveDecoded.avi',Frames\_Dec);

'HaveDecoded.avi'는 워터마킹된 비데오화일입니다.