

# Tracciamento di condivisioni multiple di immagini sui social network

Elaborato di Tesi

Francesco Fantechi

A.A. 2020-2021

Relatori: Alessandro Piva, Andrew D. Bagdanov



**UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI FIRENZE**  
**Facolta di Ingegneria**  
**Corso di Laurea in Ingegneria Informatica**

## 1. Abstract

I social networks (SN) e le app di messaggistica istantanea hanno assunto sempre più un ruolo fondamentale e dominante nella vita delle persone e tramite essi grandissime quantità di foto e contenuti multimediali vengono scambiati e condivisi ogni giorno in modo così veloce da non riuscire a tenerne traccia. Quest'ultimo aspetto ha come conseguenza negativa quella di consentire la trasmissione in modo anonimo di informazioni false e mendaci fino a sfociare in veri e propri crimini come il cyberbullismo che per loro natura ignota rimangono per essere impuniti. Per arginare questo fenomeno le indagini forensi lavorano al fine di trovare metodi sempre più efficaci atti al tracciamento dei cammini seguiti da questi contenuti durante la loro vita. Questo lavoro si pone infatti come obiettivo quello di tracciare e ricostruire in ordine cronologico il percorso di condivisioni multiple sui social network al quale delle immagini sono andate in contro estraendo da esse le informazioni lasciate da ogni piattaforma. Per farlo sono state utilizzate strategie risolutive basate sul deep learning riportando degli ottimi risultati nel tracciamento fino a tre condivisioni.

## 2. Introduzione

L'introduzione di fotocamere digitali sempre di maggior qualità negli smartphone ha favorito una produzione crescente di dati multimediali e i social network sono diventati i canali di maggior diffusione di tali contenuti. L'incremento di popolarità di editor di facile utilizzo ha reso inoltre la manipolazione e la distorsione di tali contenuti sempre più accessibile

a chiunque. L'abuso di queste pratiche se non controllato può avere un impatto molto negativo sulla società con conseguenze non facilmente misurabili. Negli ultimi anni molti metodi forensi sono stati proposti per validare contenuti multimediali, come ad esempio l'identificazione della fotocamera usata per l'acquisizione, e tali metodi sono stati resi sempre più sofisticati con l'avvento di tecniche basate sul deep learning. La loro efficacia viene messa però in discussione nella trattazione di immagini provenienti dai social network. Questi ultimi infatti sottopongono tali contenuti a forti compressioni JPEG che vanno a rimuovere le tracce forensi presenti sui file immagine rendendo tali tecniche poco efficaci. I social network infatti attuano delle compressioni che alterano e cancellano i dati associati ad un'immagine e spesso tali compressioni seguono delle proprie politiche ne fissate o stabilite pubblicamente. Questo aspetto introduce la necessità di ricercare metodi per tracciare le condivisioni sui social network in modo da recuperare parzialmente la conoscenza sulla provenienza di una immagine sotto indagine. I migliori risultati fino a questo momento sono stati riportati in [1] dove una rete convoluzionale è stata addestrata sulle tracce lasciate nei coefficienti DCT e nei metadati JPEG di alcune immagini al fine di imparare a predirne la storia classificandole di conseguenza. Il dataset di immagini da loro utilizzato appartiene a quello generato dal dataset RAISE [2] detto R-SMUD e contiene immagini condivise da una a tre volte sui social network Facebook, Flickr e Twitter. Riportiamo in figura ??? la tabella con i loro risultati ottenuti classificando su 3 classi per la sola ultima condi-

visione *C1*, su 12 classi per la predizione delle due ultime possibili condivisioni *C2* e su 39 classi per la predizione di tutte e tre le possibili condivisioni *C3*. In questo lavoro sperimentiamo altri metodi per tracciare e ricostruire la storia di immagini che sono state condivise da una fino a tre volte sui social network sopra elencati sfruttando le tracce lasciate nei coefficienti DCT e le informazioni presenti nei metadati e header JPEG.

### 3. Metodologia proposta

In questa sezione introduciamo la metodologia proposta al fine di tracciare le condivisioni multiple di immagini sui social network (Sezione 3.1) e il dataset e le features utilizzate per addestrare i nostri algoritmi di deep learning (Sezione 3.2).

3.1. Il metodo da noi proposto e implementato è un Multi Layer Perceptron (MLP), ossia una rete neurale non convoluzionale che presenta più strati di "neuroni" per processare dei valori ed eseguire una classificazione su un numero fissato di etichette. La classificazione avviene restituendo in output una distribuzione di probabilità sulle etichette previste. Come si può notare in figura ??? l'architettura di un MLP presenta un livello di input la cui dimensione è pari al numero di features a disposizione per l'addestramento, un livello di output con dimensione pari al numero di classi su cui predire e un numero non fisso di livelli nascosti di dimensione variabile. Il numero e la dimensione

di questi livelli da una parte aumenta la capacità di predizione della rete riducendo la linearità e dall'altra può introdurre un maggior rischio di incorrere nel fenomeno dell'overfitting. Ogni livello assegna dei pesi alle features su cui viene addestrato e ad ogni iterazione di addestramento questi pesi vengono aggiornati attraverso una retropropagazione dell'errore calcolato confrontando la classe predetta con la vera classe al quale l'oggetto sotto indagine appartiene secondo il metodo dell'entropia incrociata. L'aggiornamento dei parametri è stato effettuato con l'ottimizzatore Adam, un ottimizzatore che selezionando in modo adattivo un tasso di apprendimento separato per ciascun parametro riesce ad trovare con maggiore probabilità il minimo globale rispetto ad altri ottimizzatori come SGD. Questa rete è stata successivamente ampliata al fine di ottenere una rete neurale ricorrente (RNN) nella quale i dati vengono sottoposti più volte al MLP al fine di predire in ordine cronologico tutte le condivisioni al quale un'immagine è andata incontro.

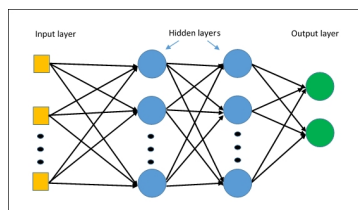


Figure 1: Architettura di un MLP

3.2. Il dataset utilizzato per addestrare e testare le performance della nostra rete é il dataset usato in [1] ossia quello generato dal dataset RAISE. Questo dataset, detto R-SMUD (RAISE Social Multiple Up-Download) contiene delle immagini condivise su tre SN: Facebook (FB), Flickr (FL) e Twitter (TW). 50 immagini (formato raw) sono state selezionate da RAISE e ritagliate nelle dimensioni:  $377 \times 600$ ,  $1012 \times 1800$  e  $1687 \times 3000$  con un rapporto di 9: 16. Tutte le immagini ritagliate sono state successivamente compresse in formato JPEG a fattori di qualità QF = 50, 60, 70, 80, 90, 100. Questo ha prodotto 900 immagini in totale che sono state poi condivise al massimo 3 volte attraverso le tre piattaforme. Il dataset presenta 21060 immagini per il trainset, 7200 immagini per il validset e 7200 immagini per il testset. Per ogni immagine sono state estratte tramite la libreria software ExifTool [1] le tre features sulle quali è stato eseguito l'addestramento della rete. Per ogni file immagine risultano 369 coefficienti DCT che mantengono le tracce delle compressioni lossy JPEG, 152 valori contenuti nei metadati che forniscono le informazioni riguardanti le impostazioni della compressione JPEG, come ad esempio la tabella di quantizzazione e la tabella per la decodifica di Huffman, e 10 valori contenuti nell'header JPEG che codificano proprietà strut-

turali della compressione JPEG. Per addestrare e testare le nostre reti queste features sono state concatenate per ogni immagine ottenendo degli array caratteristici [1, 531]. Per ognuno dei tre set questi array sono stati poi impilati a formare delle matrici i cui valori sono stati poi normalizzati per colonna rispetto alla matrice del trainset,  $x = \frac{x - x_{min}}{x_{max} - x_{min}}$ . Ogni immagine è etichettata con una delle 39 classi ottenute considerando tutte le possibili combinazioni con ripetizione delle condivisioni sui tre SN,  $3^1 + 3^2 + 3^3 = 39$ .

## 4. Esperimenti condotti e risultati

L'intero codice è stato scritto in linguaggio Python servendosi in particolare modo per l'implementazione delle varie reti neurali della libreria Pytorch. Il codice è versionato sulla piattaforma github, [clicca qui per accedervi](#).

I primi esperimenti condotti si concentrano sulla predizione della sola ultima condivisione. La rete implementata è un MLP che esegue una classificazione su 3 classi e per questo le etichette sono state portate da 39 a 3 a seconda dell'ultimo SN nella sequenza di condivisione. La rete, i cui risultati sono riportati in tabella ??? alla voce "Direct3", presenta un livello di input di dimensione 531, tre livelli nascosti di dimensione rispettivamente 256, 128 e 32, e un livello di output di dimensione 3. L'addestramento è stato eseguito per 20 epoche con un batch size di 117 immagini.