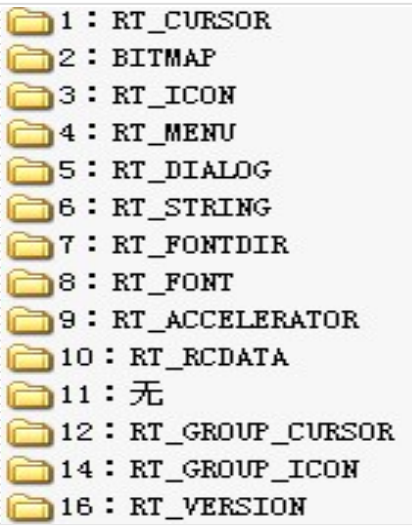
软件安全—恶意代码机理与防护
3.7 资源节

彭国军 教授
武汉大学国家网络安全学院
guojpeng@whu.edu.cn

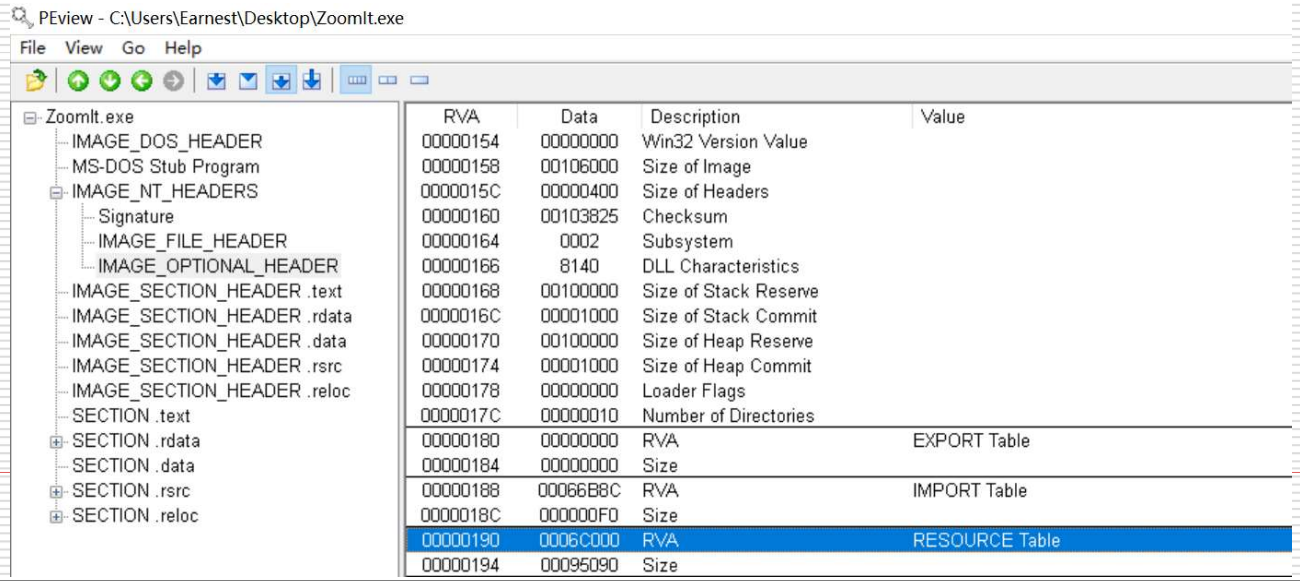
3.7 资源节

- 资源节一般名为.rsrc（resource）
- 这个节可存放程序需要用到的资源：
  - 如光标、位图、图标、菜单、对话框、字符串、字体目录、字体、加速键、光标组、图标组、版本等。

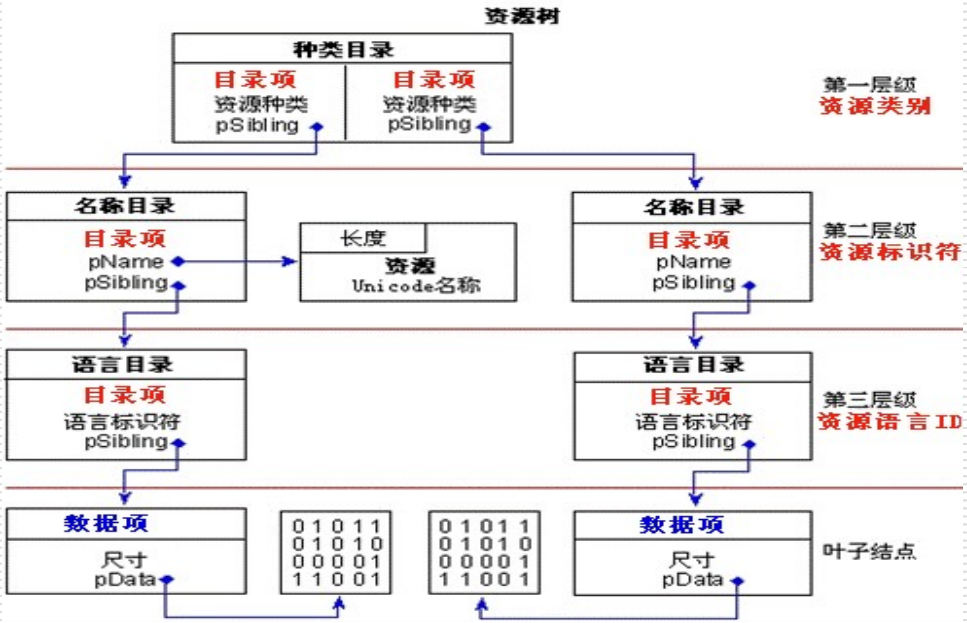


1.如何定位资源目录位置？

- 可选文件头的DataDirectory数组第3项。
  - 指向资源目录表开始位置（RVA）和大小。



2.资源树的层次与结构



- 树的层次与类型
  - 资源类别、资源标识符、资源语言ID、数据
- 3个重要结构：
  - 目录
    - IMAGE_RESOURCE_DIRECTORY
  - 目录项
    - IMAGE_RESOURCE_DIRECTORY_ENTRY
  - 数据项
    - IMAGE_RESOURCE_DATA_ENTRY

资源涉及到的数据结构

```
typedef struct _IMAGE_RESOURCE_DIRECTORY {
    DWORD   Characteristics;        //属性，一般为0
    DWORD   TimeDateStamp;          //资源的产生时刻，一般为0
    WORD    MajorVersion;           //主版本号，一般为0
    WORD    MinorVersion;           //次版本号，一般为0
    WORD    NumberOfNamedEntries;   //以名称（字符串）命名的资源数量
    WORD    NumberOfIdEntries;      //以ID（整型数字）命名的资源数量
} IMAGE_RESOURCE_DIRECTORY, *PIMAGE_RESOURCE_DIRECTORY;
```

```
typedef struct _IMAGE_RESOURCE_DATA_ENTRY {
    DWORD   OffsetToData;   //资源数据的RVA
    DWORD   Size;           //资源数据的长度
    DWORD   CodePage;       //代码页，一般为0
    DWORD   Reserved;       //保留字段
} IMAGE_RESOURCE_DATA_ENTRY, *PIMAGE_RESOURCE_DATA_ENTRY;
```

```
typedef struct _IMAGE_RESOURCE_DIR_STRING_U {
    WORD    Length;             //字符串的长度
    WCHAR   NameString[ 1 ];    //UNICODE字符串，由于字符串是不定长的。由Length 制定长度
} IMAGE_RESOURCE_DIR_STRING_U, *PIMAGE_RESOURCE_DIR_STRING_U;
```

```
typedef struct _IMAGE_RESOURCE_DIRECTORY_ENTRY {
    union {
        struct {
            DWORD NameOffset:31;
            DWORD NameIsString:1;
        };
        DWORD   Name;
        WORD    Id;
    };

    union {
        DWORD   OffsetToData;
        struct {
            DWORD   OffsetToDirectory:31;
            DWORD   DataIsDirectory:1;
        };
    };
} IMAGE_RESOURCE_DIRECTORY_ENTRY, *PIMAGE_RESOURCE_DIRECTORY_ENTRY;
```

目录结构
IMAGE_RESOURCE_DIRECTORY

顺序	名字	大小（字节）	描述
1	Characteritics	4	通常为0
2	TimeDateStamp	4	资源生成时间
3	MajorVersion	2	主版本号
4	MinorVersion	2	次版本号
5	NumberOfNamedEntries	2	以名字标识的资源数
6	NumberOfIdEntries	2	以ID标识的资源数

```
typedef struct _IMAGE_RESOURCE_DIRECTORY {
    DWORD   Characteristics;        //属性，一般为0
    DWORD   TimeDateStamp;          //资源的产生时刻，一般为0
    WORD    MajorVersion;           //主版本号，一般为0
    WORD    MinorVersion;           //次版本号，一般为0
    WORD    NumberOfNamedEntries; //以名称（字符串）命名的资源数量
    WORD    NumberOfIdEntries;    //以ID（整型数字）命名的资源数量
} IMAGE_RESOURCE_DIRECTORY, *PIMAGE_RESOURCE_DIRECTORY;
```

00000180	00000000	RVA	EXPORT Table
00000184	00000000	Size	
00000188	00066B8C	RVA	IMPORT Table
0000018C	000000F0	Size	
00000190	0006C000	RVA	RESOURCE Table
00000194	00095090	Size	

RVA	Data	Description	Value
0006C000	00000000	Characteristics	
0006C004	00000000	Time Date Stamp	
0006C008	0000	Major Version	
0006C00A	0000	Minor Version	
0006C00C	0001	Number of Named Entries	
0006C00E	0008	Number of ID Entries	
0006C010	800005BA	Name	
0006C014	80000058	Offset to DIRECTORY	BINRES
0006C018	00000001	ID	
0006C01C	80000070	Offset to DIRECTORY	CURSOR
0006C020	00000003	ID	
0006C024	80000090	Offset to DIRECTORY	ICON
0006C028	00000005	ID	
0006C02C	800000C8	Offset to DIRECTORY	DIALOG
0006C030	00000009	ID	
0006C034	80000118	Offset to DIRECTORY	ACCELERATORS
0006C038	0000000C	ID	
0006C03C	80000130	Offset to DIRECTORY	GROUP_CURSOR
0006C040	0000000E	ID	
0006C044	80000150	Offset to DIRECTORY	GROUP_ICON
0006C048	00000010	ID	
0006C04C	80000168	Offset to DIRECTORY	VERSION
0006C050	00000018	ID	
0006C054	80000180	Offset to DIRECTORY	MANIFEST

目录项结构
IMAGE_RESOURCE_DIRECTORY_ENTRY

```
typedef struct _IMAGE_RESOURCE_DIR_STRING_U {
    WORD    Length;           //字符串的长度
    WCHAR   NameString[ 1 ];  //UNICODE字符串，由于字符串是不定长的。由Length 制定长度
} IMAGE_RESOURCE_DIR_STRING_U, *PIMAGE_RESOURCE_DIR_STRING_U;
```

```
typedef struct _IMAGE_RESOURCE_DIRECTORY_ENTRY {
    union {
        struct {
            DWORD NameOffset:31;
            DWORD NameIsString:1;
        };
        DWORD    Name;
        WORD     Id;
    };

    union {
        DWORD    OffsetToData;
        struct {
            DWORD    OffsetToDirectory:31;
            DWORD    DataIsDirectory:1;
        };
    };
} IMAGE_RESOURCE_DIRECTORY_ENTRY, *PIMAGE_RESOURCE_DIRECTORY_ENTRY;
```

800005BA

DWORD的剩下31位表明一个相对于资源开始位置的偏移！

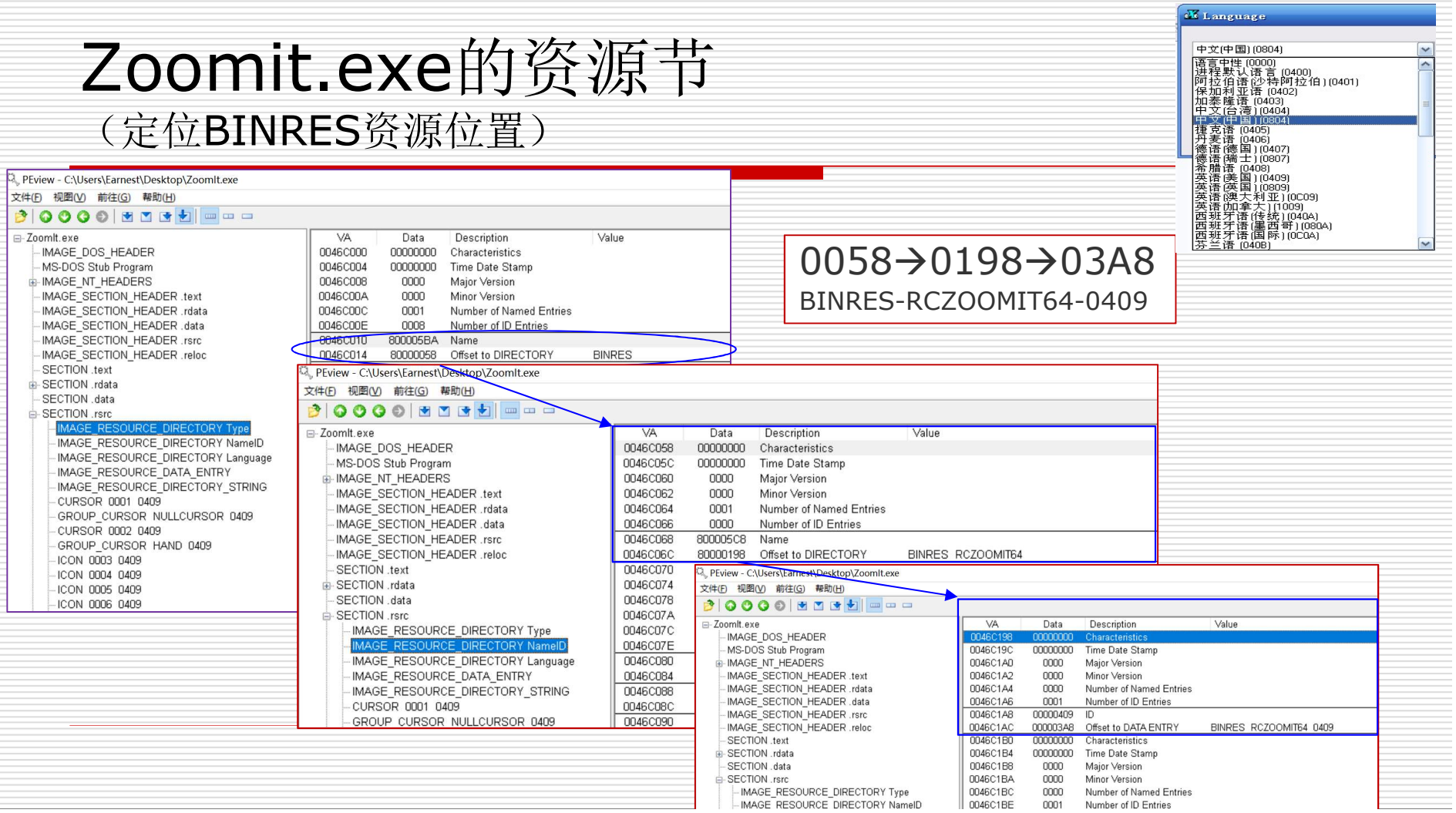
```
0046C5B8  53 00 06 00 42 00 49 00 4E 00 52 00 45 00 53 00  S...B.I.N.R.E.S.
0046C5C8  0A 00 52 00 43 00 5A 00 4F 00 4F 00 4D 00 49 00  ..R.C.Z.O.O.M.I.
```

VA	Data	Description	Value
0046C000	00000000	Characteristics	
0046C004	00000000	Time Date Stamp	
0046C008	0000	Major Version	
0046C00A	0000	Minor Version	
0046C00C	0001	Number of Named Entries	
0046C00E	0008	Number of ID Entries	
0046C010	800005BA	Name	
0046C014	80000058	Offset to DIRECTORY	BINRES
0046C018	00000001	ID	
0046C01C	80000070	Offset to DIRECTORY	CURSOR
0046C020	00000003	ID	
0046C024	80000090	Offset to DIRECTORY	ICON
0046C028	00000005	ID	
0046C02C	800000C8	Offset to DIRECTORY	DIALOG
0046C030	00000009	ID	
0046C034	80000118	Offset to DIRECTORY	ACCELERATORS
0046C038	0000000C	ID	
0046C03C	80000130	Offset to DIRECTORY	GROUP_CURSOR
0046C040	0000000E	ID	
0046C044	80000150	Offset to DIRECTORY	GROUP_ICON
0046C048	00000010	ID	
0046C04C	80000168	Offset to DIRECTORY	VERSION
0046C050	00000018	ID	
0046C054	80000180	Offset to DIRECTORY	MANIFEST

RVA	Data	Description	Value
0006C198	00000000	Characteristics	
0006C19C	00000000	Time Date Stamp	
0006C1A0	0000	Major Version	
0006C1A2	0000	Minor Version	
0006C1A4	0000	Number of Named Entries	
0006C1A6	0001	Number of ID Entries	
0006C1A8	00000409	ID	
0006C1AC	000003A8	Offset to DATA ENTRY	BINRES_RCZOOMIT64_0409

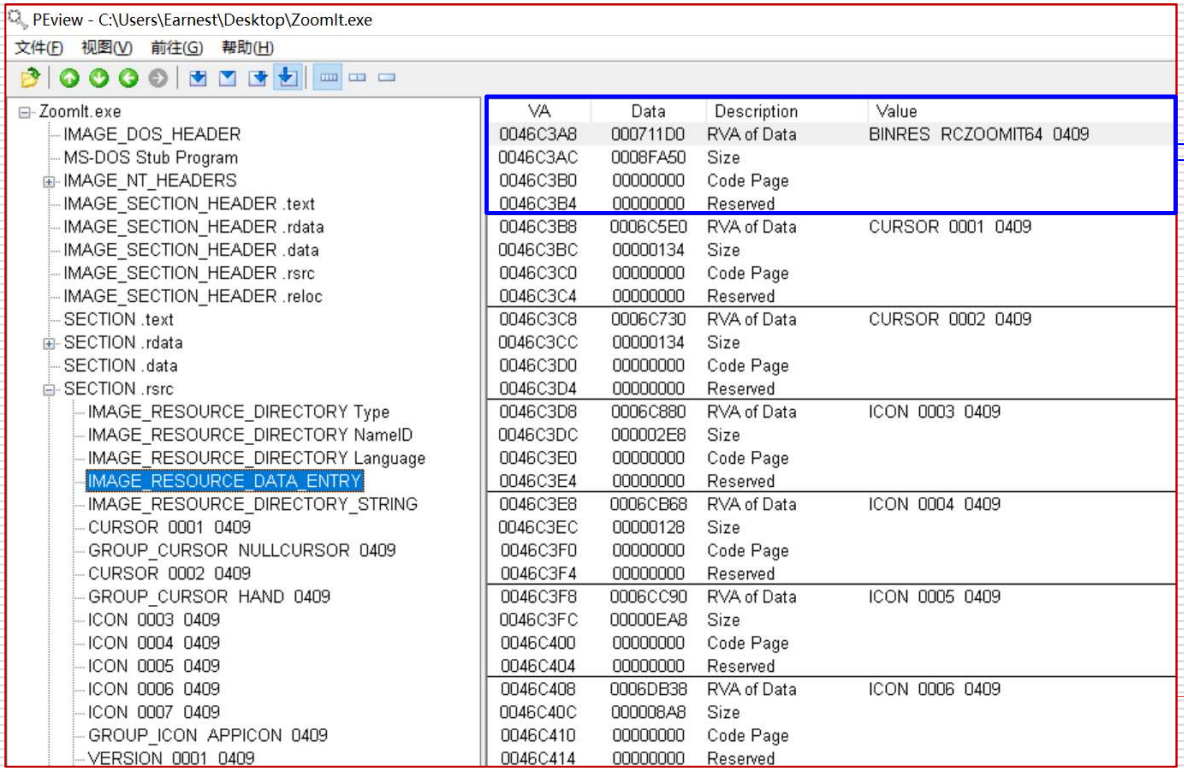
Zoomit.exe的资源节

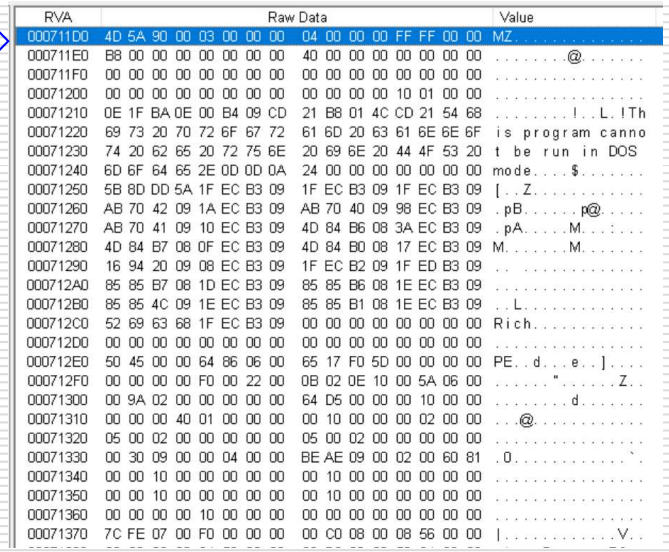
（定位BINRES资源位置）



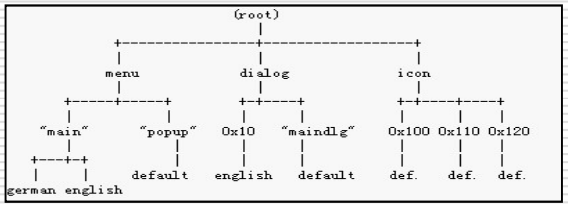
Zoomit.exe的资源节
定位BINRES资源数据位置

```
typedef struct _IMAGE_RESOURCE_DATA_ENTRY {
    DWORD   OffsetToData;   //资源数据的RVA
    DWORD   Size;           //资源数据的长度
    DWORD   CodePage;       //代码页，一般为0
    DWORD   Reserved;       //保留字段
} IMAGE_RESOURCE_DATA_ENTRY, *PIMAGE_RESOURCE_DATA_ENTRY;
```





定位资源



- 资源一般使用树来保存，通常包含4层，最高层是类型，其次是名字，然后是语言，最后是具体资源数据描述。
- 定位方法：
  - 通过DataDirectory第3项找到资源目录开始位置，根据目标资源类型遍历其目录项，定位到二级目录位置。
  - 在第二级目录，根据目标资源名称遍历其目录项，定位为三级目录位置。
  - 在第三级目录，根据目标资源语言遍历其目录项，定位资源数据项位置。
  - 在第四级，到达资源数据项（IMAGE_RESOURCE_DATA_ENTRY），通过第1、2两项，找到资源数据的RVA和大小。

恶意代码的部分应用

- 攻击载荷存储与释放（如StuxNet）
- 目标程序的图标替换（感染，如熊猫烧香待解决的问题）
- 图标伪装（EXE文件更改为文件夹图标、pdf文档图标等）
- …