

# Escondendo uma mensagem em uma imagem (trabalho 1)

## Introdução ao Processamento de Imagem Digital

### Randerson A. Lemos (103897) 2022-1S

## 1 Introdução

A esteganografia é a área de conhecimento que se dedica a estudar técnicas de ocultação de informações (por exemplo, mensagens) em imagens sem que estas sofram alterações perceptíveis ao olho humano. A esteganografia, neste trabalho, será aplicada por meio da substituição dos bits menos significativos dos pixels das imagens escolhidas pelos bits das mensagens de interesse que se deseja ocultar. A seguir teremos três seções, a de Solução, a de Resultado e a de Conclusão. Na seção de Solução, detalhes técnicos, de usabilidade e de decisões da solução proposta são fornecidos. Na seção de Resultado, os principais resultados são apresentados. Na seção de Conclusão, há não apenas a apresentação de conclusões, mas também de discussões.

## 2 Solução

A solução utiliza a linguagem de programação Python e conta com o auxílio do gerenciador de projetos e pacotes Conda. Assumindo que o usuário tenha o Conda instalado em sua máquina, a configuração do projeto pode ser feita pela execução do comando `conda env create -f environment.yml` a partir da pasta **trab1**. Esse comando cria o ambiente de trabalho **mc920-trab1** e instala os seguintes módulos: opencv, numpy, scipy, pandas, matplotlib. Finalizada a configuração do ambiente de trabalho em questão, o usuário deve executar o comando `source source.sh`<sup>1</sup> para carregar as variáveis de ambiente adequadas e, assim, poder usar os programas do projeto dentro do próprio ambiente de trabalho recém configurado.

Dos arquivos presentes na pasta do projeto **trab1**, destacam-se as pastas **png**, **tex**, **txt** e os programas **codificar.py**, **decodificar.py**, **mostrar\_planos.py**. A pasta **png** contém imagens no formato png que podem ser utilizadas como esconderijos das mensagens a serem ocultadas. A pasta **txt** contém exemplos de textos que podem ser utilizados no processo de ocultação de suas mensagens. A pasta **tex** contém os arquivos Latex deste relatório. As informações pertinentes dos programas **codificar.py**, **decodificar.py**, **mostrar\_planos.py** são detalhadas a seguir.

### 2.1 Codificar.py

O programa **codificar.py** é responsável por ocultar uma mensagem de interesse em uma imagem escolhida que deve ser colorida e estar no formato png. Para ser executado, esse programa precisa receber os parâmetros **imagem\_entrada**, **texto\_entrada**, e **planos\_bits**:

- ao parâmetro **imagem\_entrada** deve-se fornecer o nome do arquivo da imagem a ser utilizada como ‘bau’ da mensagem que se deseja esconder;
- ao parâmetro **texto\_entrada** deve-se fornecer o nome do arquivo do texto que contém a mensagem que se deseja esconder;
- ao parâmetro **planos\_bits** deve-se fornecer os planos de bits menos significativos dos pixels da imagem escolhida que serão utilizados para guardar os bits da mensagem de interesse. Os valores esperados para esse parâmetro são: 0, ou 1, ou 2, ou combinações desses valores separados por ‘:’. Quando mais de um plano de bits são passados ao programa pelo parâmetro **planos\_bits**, ocorre a ordenação em ordem crescente desses planos de modo que a utilização dos bits dos pixels da imagem se dê sempre do plano de bits menos significativo para o mais significativo.

O texto de entrada que contém a mensagem a ser escondida na imagem escolhida deve apresentar um código de *end of file* para que o processo subsequente de decodificação consiga identificar o final de mensagem. Aqui,

---

<sup>1</sup>O comando que configura o ambiente de trabalho mc920-trab1 precisa ser executado apenas um vez. Assim sendo, depois que este ambiente está configurado, o usuário precisa apenas executar o comando `source source.sh`

o código escolhido é !@#FIM#@!. A combinação dos caracteres desse código foi pensada de modo que uma possível aparição não intencional de tal código ao longo do texto seja significativamente improvável.

Exemplos de como utilizar o programa **codificar.py** utilizando os recursos contidos dentro do próprio projeto são:

```
python3 codificar.py -imagem_entrada=png/watch.png -texto_entrada=txt/texto1.txt -planos_bits=2;
python3 codificar.py -imagem_entrada=png/watch.png -texto_entrada=txt/texto1.txt -planos_bits=1:2;
python3 codificar.py -imagem_entrada=png/watch.png -texto_entrada=txt/texto1.txt -planos_bits=0:1:2.
```

Após executado, o programa **codificar.py** gera uma imagem de saída. Esse imagem nada mais é que a imagem de entrada contendo a mensagem do texto de entrada oculta nos seus bits menos significativos de acordo com os planos de bits passados pelo usuário. Essa imagem de saída é salva automaticamente na pasta **out** que está dentro da pasta do projeto **trab1**. Se a imagem de entrada tem o nome **img\_ent.png** a imagem de saída apresentará o nome **img\_entm\_planoX.png**, onde o letra X é um *placeholder* para os números dos planos de bits escolhidos pelo usuário.

Para demais informações acerta das implementações ou algoritmos utilizados, consultar o código fonte. Lá existem comentários que abrangem esse tipo de informação.

## 2.2 Decodificar.py

O programa **decodificar.py** é responsável por recuperar a mensagem escondida presente em um imagem previamente codificada com esse mensagem pelo programa **codificar.py**. Para ser executado, esse programa precisa receber os parâmetros **imagem\_entrada** e **planos\_bits**:

- ao parâmetro **imagem\_entrada** deve-se fornecer o nome do arquivo da imagem que possui uma mensagem escondida cujo conteúdo se deseja recuperar;
- ao parâmetro **planos\_bits** deve-se fornecer os valores numéricos dos planos de bits nos quais os bits da mensagem escondida foram guardados. Essa parâmetro aceita os seguintes valores: 0, ou 1, ou 2, ou combinações desses valores separados por ‘:’.

Exemplos de como executar o programa **decodificar.py** utilizando os recursos<sup>2</sup> contidos dentro do próprio projeto são:

```
python3 decodificar.py -imagem_entrada=out/watchm_plano2.png -planos_bits=2;
python3 decodificar.py -imagem_entrada=out/watchm_plano01.png -planos_bits=0:1;
python3 decodificar.py -imagem_entrada=out/watchm_plano012.png -planos_bits=0:1:2.
```

Após executado, o programa **decodificar.py** é responsável por gerar um arquivo de texto contendo a mensagem que estava escondida na imagem repositório. Esse texto é salvo automaticamente na pasta **out** que está dentro da pasta do projeto **trab1**. Se a imagem com a mensagem escondida tiver o nome **img\_entm\_planoX.png** o arquivo texto da mensagem terá o nome **img\_entm\_planoX.txt**.

Para demais informações acerta das implementações ou algoritmos utilizados, consultar o código fonte. Lá existem comentários que abrangem esse tipo de informação.

## 2.3 Mostrar\_planos.py

O programa **mostrar\_planos.py** é responsável por gerar mapas de bits dos três canais (RGB) de uma imagem selecionada. Para funcionar esse programa precisa receber os parâmetros **imagem\_entrada** e **planos\_bits**:

- ao parâmetro **imagem\_entrada** deve-se fornecer o nome do arquivo da imagem que se deseja visualizar os planos de bits;
- ao parâmetro **planos\_bits** deve-se fornecer os valores numéricos dos planos de bits que se deseja visualizar. Essa parâmetro aceita valores de 0 (referente ao plano de bits menos significativo) até 7 (referente ao plano de bits mais significativo). Para gerar imagens de múltiplos planos de bits, basta passar os valores dos planos de interesse separados por ‘:’.

Exemplos de como executar o programa **mostrar\_planos.py** utilizando os recursos<sup>2</sup> contidos dentro do próprio projeto são:

```
python3 mostrar_planos.py -imagem_entrada=out/watchm_plano12.png -planos_bits=3,
python3 mostrar_planos.py -imagem_entrada=out/watchm_plano12.png -planos_bits=0:1:2:7.
```

Após executado, o programa **mostrar\_planos.py** gera imagens dos planos de bits passados pelo usuário dos canais RGB da imagem selecionada. Essa imagem de saída é salva automaticamente na pasta **out** que está dentro da pasta do projeto **trab1**. Se a imagem de entrada tem o nome **img\_entm\_planoX.png**, as imagens

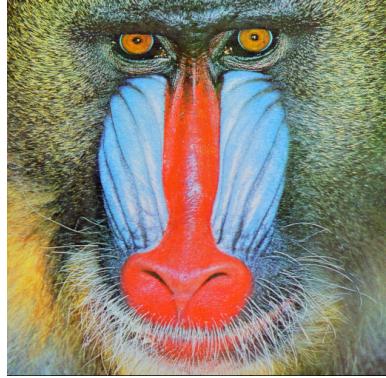
<sup>2</sup>É necessário que o comando adequado do programa codificar.py tenha sido executado.

de saída apresentarão nome segundo o padrão **img\_entm\_planoX\_plano\_bits\_Y\_Z.png** em que Y é o número do plano de bits apresentado na imagem e Z é de qual canal (R, G ou B) este planos de bits provém.

Para demais informações acerca das implementações ou algoritmos utilizados, consultar o código fonte. Lá existem comentários que abrangem esse tipo de informação.

### 3 Resultado

Os resultados levantados são provenientes da aplicação dos programas **codificar.py**, **decodificar.py**, **mos-  
tar\_planos.py** sobre as imagens apresentadas na Figura 1.



(a) Baboon (png/baboon.png)



(b) Watch (png/watch.png)

Figura 1: Imagens utilizadas para aplicação da solução de esteganografia

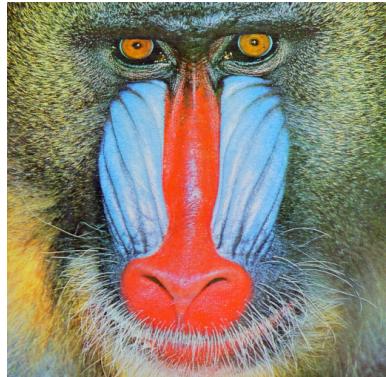
Ambas as imagens estão no formato requerido (png) e estão localizadas na pasta **png** que está dentro da pasta do projeto **trab1**. A imagem Baboon apresenta dimensões de 512x512. A imagem Watch apresenta dimensões de 1024x768.

Duas mensagens serão aplicadas em cada uma dessas imagens (em momentos diferentes). Uma mensagem é **TAMO JUNTO!!!** que está armazenada no arquivo **texto1.txt**, localizado na pasta **txt** que está dentro da pasta do projeto **trab1**. Importante salientar que nessa mensagem também há o conjunto de caracteres **!@#FIM#@!** que codificam o final de mensagem. A outra mensagem é uma sequência de letras ‘a’s cujo tamanho é suficiente para encher um plano de bits dos três canais completamente da imagem Baboon. Essa mensagem está armazenada no arquivo **texto\_longo\_1.txt** que está também localizada na pasta **txt**.

Os comandos utilizados para ocultação da mensagem contida no arquivo **texto1.txt** foram:

```
python3 codificar.py -imagem\entrada=png/baboon.png -texto\entrada=txt/texto1.txt -planos\bits=0;
python3 codificar.py -imagem\entrada=png/watch.png -texto\entrada=txt/texto1.txt -planos\bits=0.
```

As imagens resultantes com a mensagem escondida estão apresentadas na Figura 2.



(a) Baboon com mensagem escondida  
do arquivo texto1.txt  
(out/baboonm\_plano0\_texto1.png)



(b) Watch com mensagem escondida  
do arquivo texto1.txt  
(out/watchm\_plano0\_texto1.png)

Figura 2: Imagens que apresentam mensagem escondida do arquivo do **texto1.txt**.

Nota-se que visualmente, essas imagens, apesar de modificadas pelos bits da mensagem escolhida, não apresentam alterações visuais perceptíveis ao olho humano. Vamos visualizar os planos 0, 1, 2 e 7 dessas imagens. Começaremos visualizando os planos de bits da imagem do Baboon modificada. Os planos apresentados serão o

0, 1, 2, e 7 (0 menos significativo, 7 o mais significativo). As imagens dos planos de bits podem ser visualizadas na Figura 3.

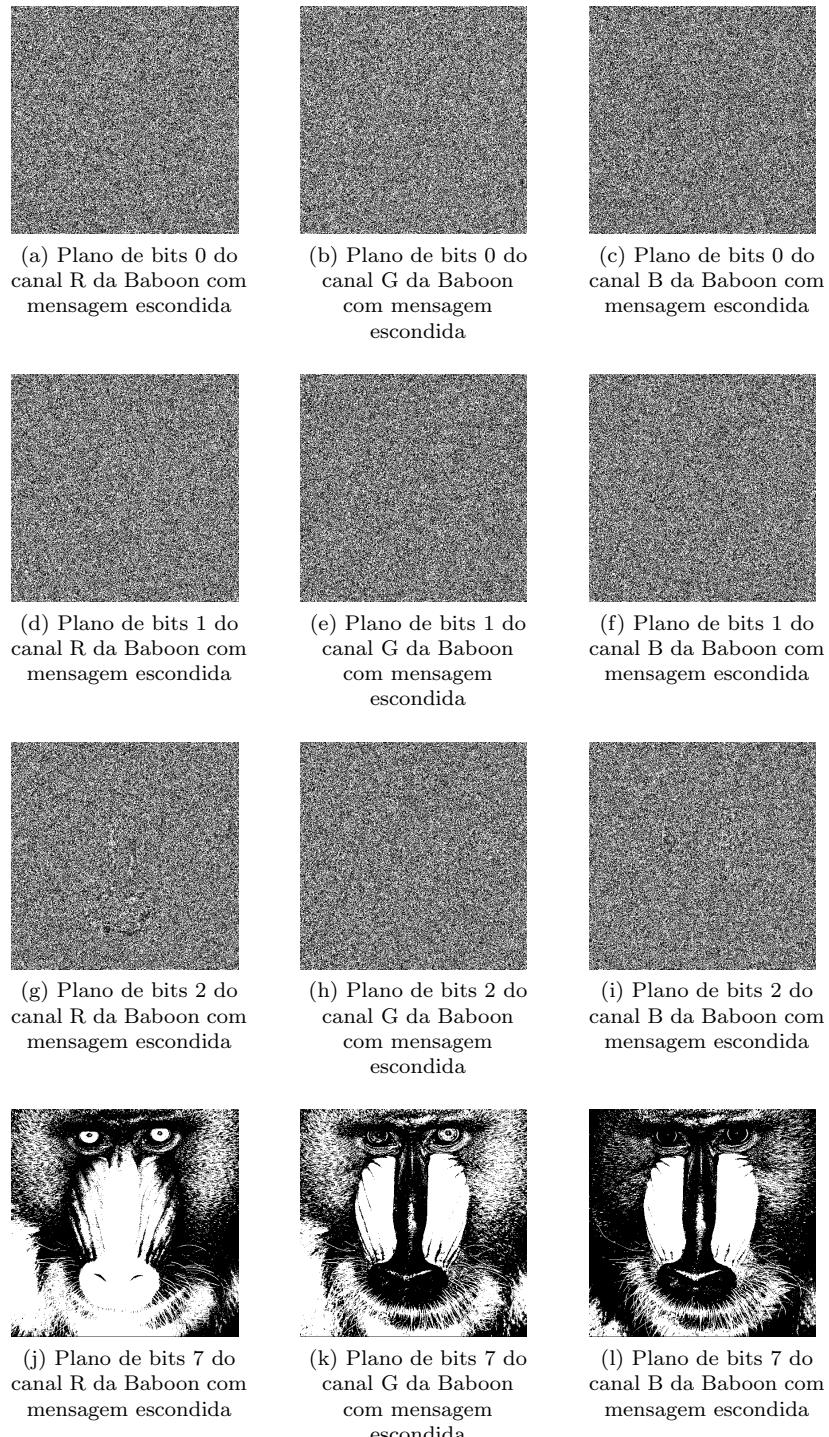


Figura 3: Planos de bits da imagem do Baboon modificada pelos bits da mensagem do arquivo **texto1.txt**.

Para as imagens apresentadas na Figura 3, notamos que não é possível visualmente verificar que a imagem foi modificada a partir da análise visual dos seus planos de bits. Essa condição deve ser propiciada tanto pela ruído apresentado nos planos de bits menos significativos quanto pelo tamanho da mensagem que é pequeno.

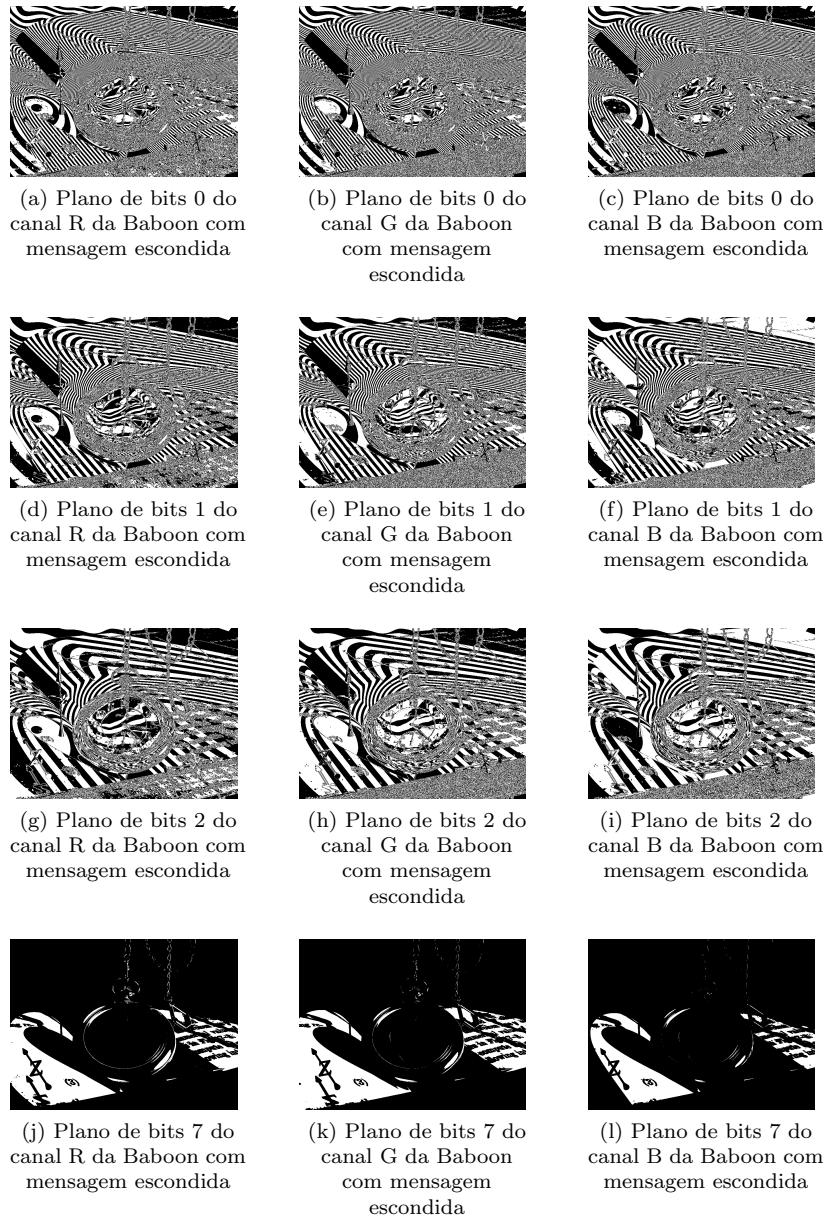


Figura 4: Planos de bits da imagem do Baboon modificada pelos bits da mensagem do arquivo **texto1.txt**.