



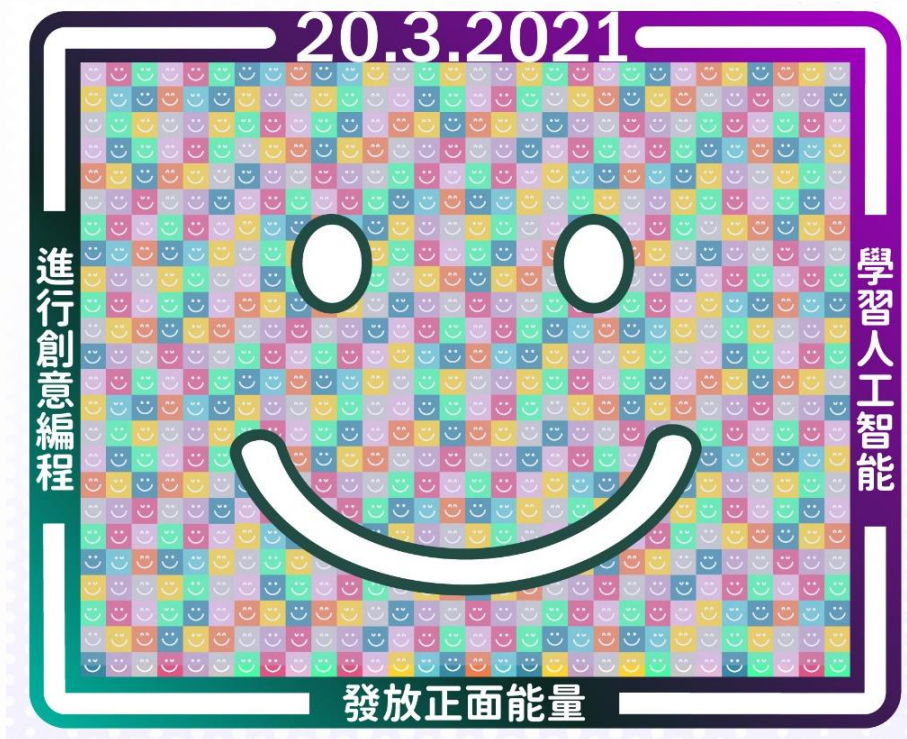
微笑行動：人工智能千人匯





活動目的

- 進行創意編程
- 學習人工智能
- 發放正能量





活動日程

- 20/3 (星期六) 9:45 – 12:00
- 學生將會利用mBlock應用程式建構面部表情識別程式



應用程式： mBlock

(同學建議使用ipad 版本)





預備裝置

- 最佳選擇：iPAD + PC / Mobile (Zoom)



mBlock 户口

- 活動將提供mBlock 户口予學生，每名參加者均有一個
- 學生必須利用此户口登入
- mBlock 平台
- 及活動後照片提交系統



ZoomID

- 活動Zoom ID 及 學生Account會於今天Send給各位老師



人工智能 Artificial Intelligence

人機大戰

ALPHA GO

勝

2:0

ALPHA GO 柯潔

STANDNEWS 立場新聞





人工智能例子

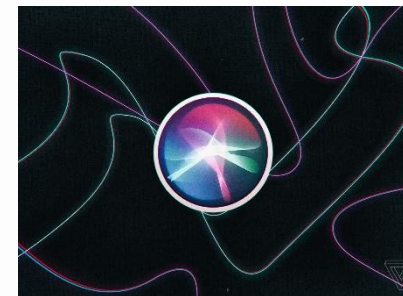
影片推薦



自動駕駛汽車



SIRI



人臉辨識



聊天機械人





Youtube - 影片推薦

- 應用深度學習模型





自動駕駛汽車

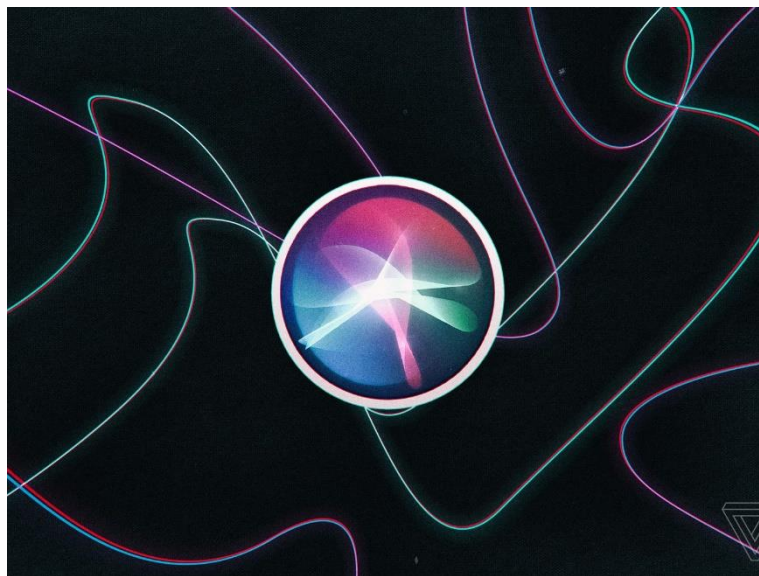
- 應用計算機視覺技術





SIRI

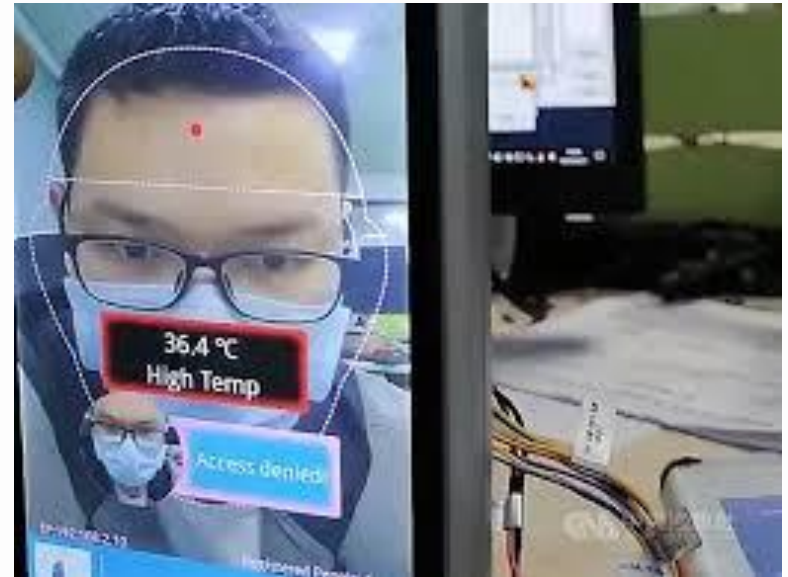
- 語音識別技術





人臉辨識

- 應用計算機視覺技術





編程平台 - mBlock

- 使用程式方塊，用法簡單
- 能使用人工智能技術：
如：物件辨識、語音辨識



mBlock 5
v5.0.0-Bluetooth4.0

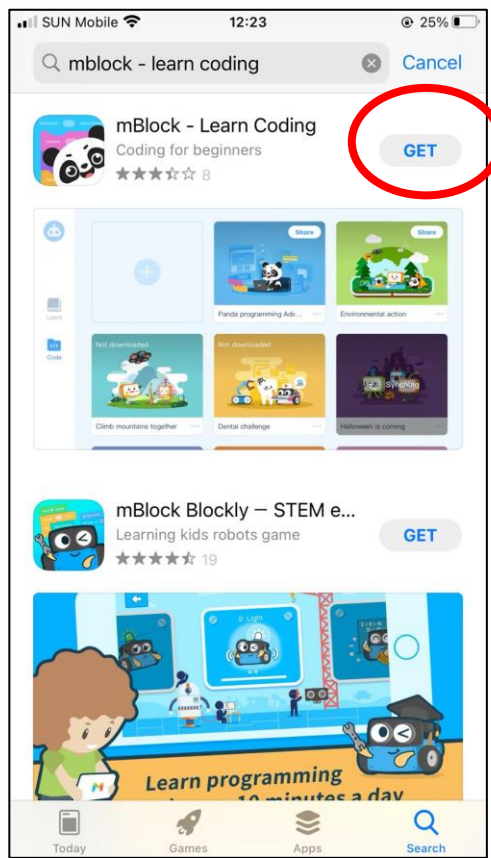
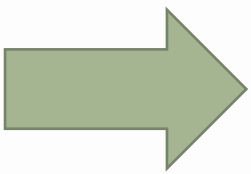




1. 下載應用程式

Apple 產品 (Android 產品用家請跳去下一頁)

1. 打開App Store
2. 搜尋“mBlock – Learn Coding”
3. 點選“Get / 下載”

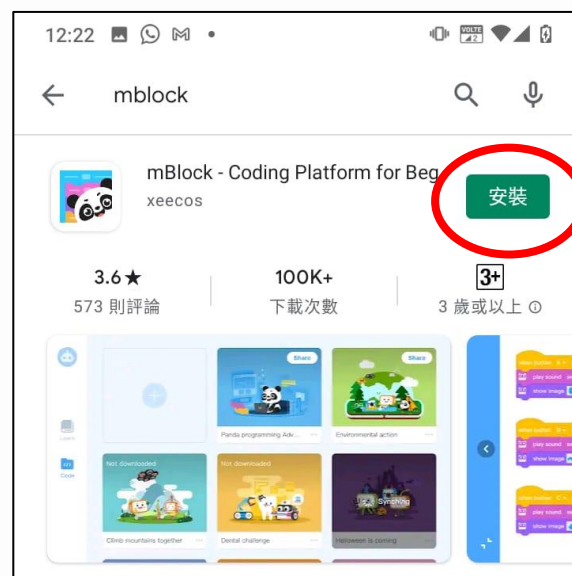
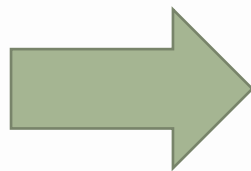




1. 下載應用程式


Android 產品

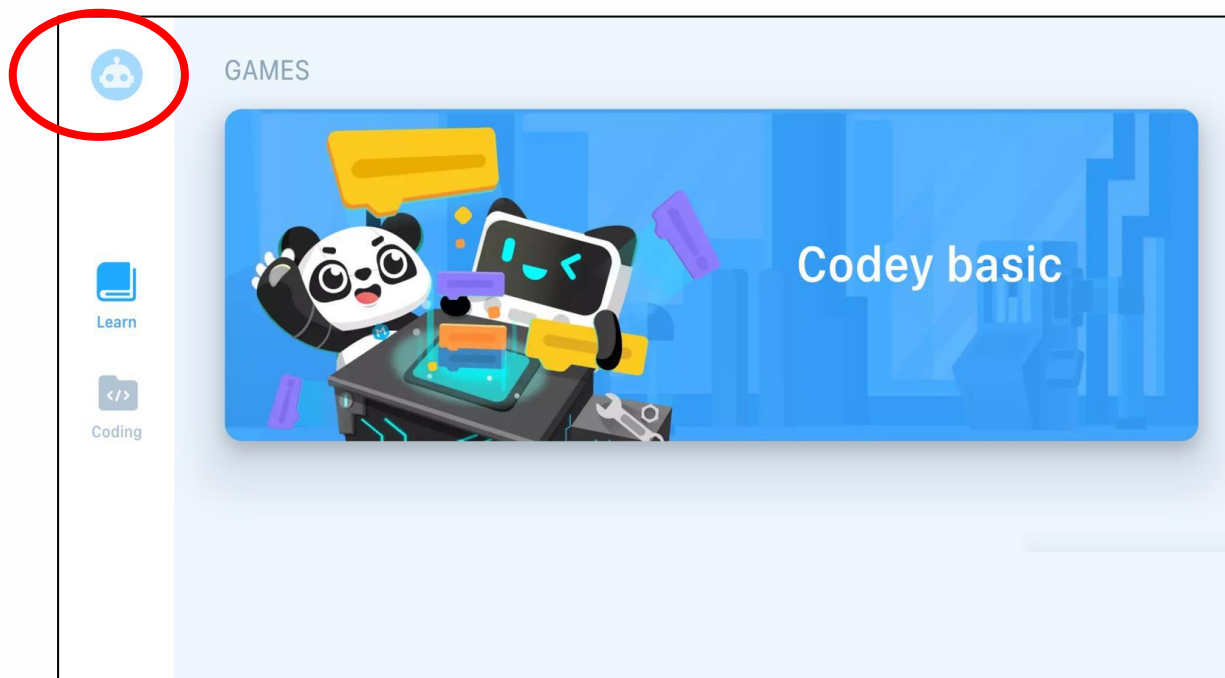
1. 打開Google Play Store
2. 搜尋“mBlock – Coding Platform for Beginner”
3. 點選“安裝”





2. 登入帳戶 (1)

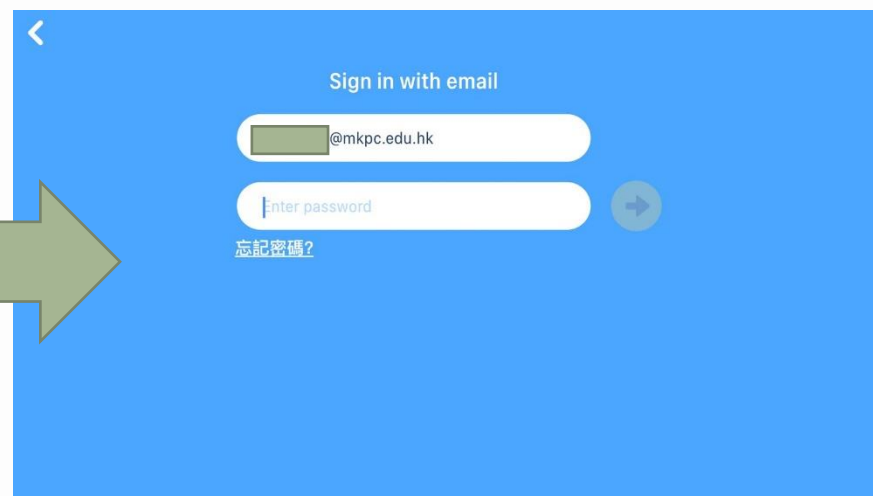
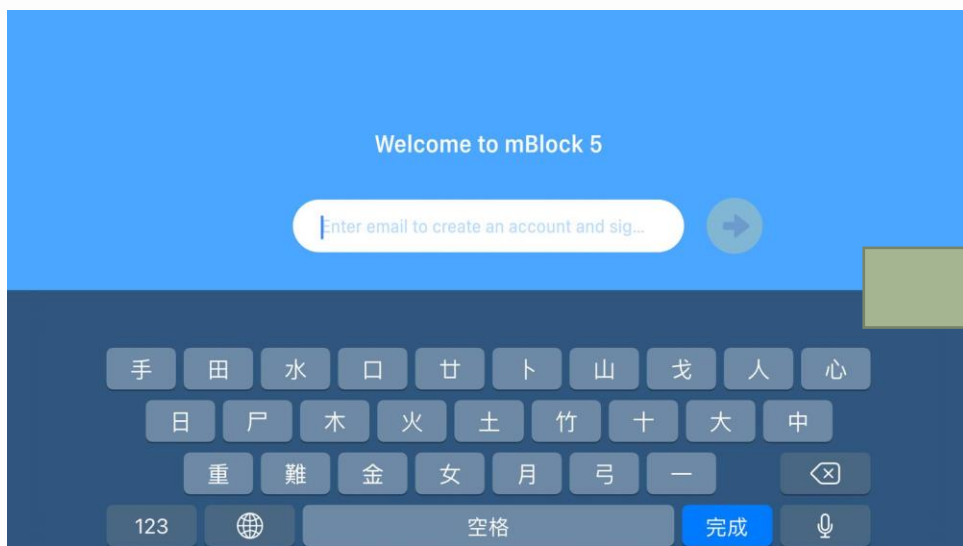
點選左上角  圖案






2. 登入帳戶 (2)

輸入電郵地址(e.g. XXXX@mkpc.edu.hk) , 然後輸入密碼 (Mkpc0320)





2. 登入帳戶 (3)

登入後左上角出現  圖案



遊戲



學習



編碼





3. 進行編程 (1)

點選左方「編碼」



遊戲



學習



編碼





3. 進行編程 (2)

點選圖中「+」圖案以新增檔案

學習

編碼

尚未下載

尚未下載

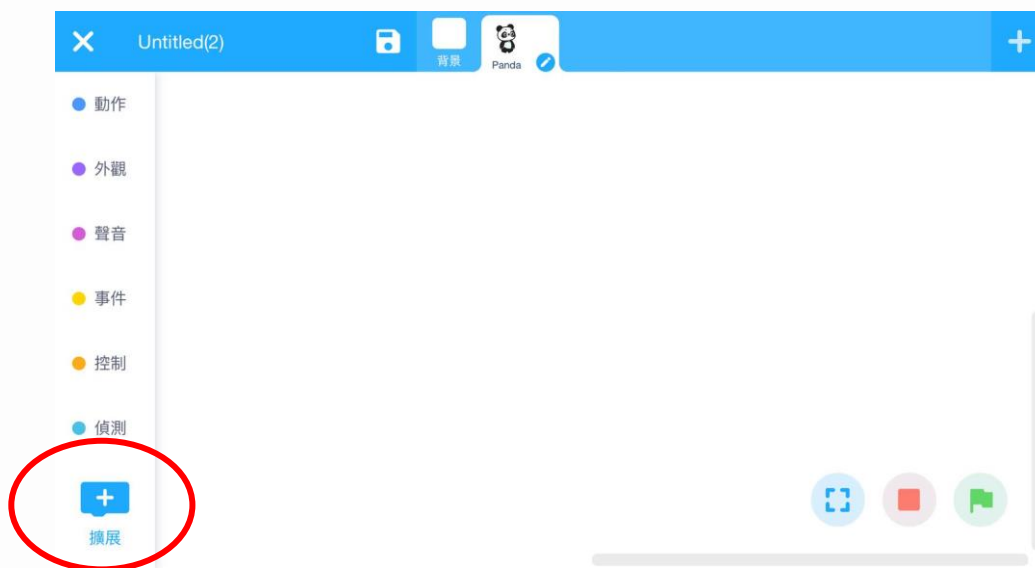
Untitled

Untitled(1)



3. 進行編程 (3-1)

點選左下角「擴展」以新增延伸集





3. 進行編程 (3-2)

下載並添加「認知服務」附加元件

附加元件中心

認知服務
認知服務 API 能讓使用者添加其它功能，例如影像、語音、文字等辨識。

+ 添加

資料圖表
使用此擴展可把您的數值資料圖形化，讓資料的呈現更加醒目。

↓ 下載

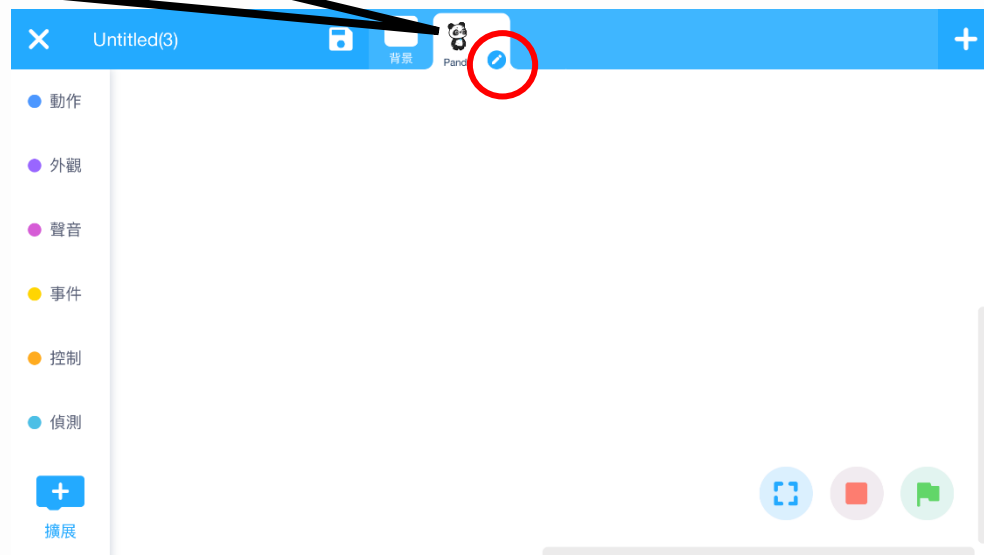
使用者雲訊息
通過使用者雲訊息擴展，您可以輕鬆地在不同的設備和專案之間同步帳戶的資料。

↓ 下載



3. 進行編程 (4-1)

點選  圖案





3. 進行編程 (4-2)

點選另一個造型「costume2」

角色設定 刪除角色

參數 **編輯造型** 聲音

costume1 costume2





3. 進行編程 (4-3)

點選  圖案





3. 進行編程 (4-4)

點選  圖案

編輯造型 存檔

造型
costume2

填滿
[purple bar]

外框
[black bar]

[pen icon]



[undo] [redo]

[zoom out] [=] [zoom in]





3. 進行編程 (4-5)

為熊貓畫上笑臉

編輯造型

存檔

造型
costume2

填滿

外框





3. 進行編程 (4-6)

點選「存檔」

< 編輯造型 存檔

造型
costume2

填滿

外框





3. 進行編程 (5-1)

選擇「事件」

The screenshot shows the Scratch programming environment. On the left sidebar, the '事件' (Events) category is highlighted with a red circle. The main workspace displays a script block for '當 被點一下' (When clicked), which is highlighted with a red arrow. The script block contains the following steps:

- 當 被點一下
- 在 1 秒後，辨識人臉情緒
- 如果 情緒為 快樂 那麼
- 造型切換為 costume2
- 說 Smile hk 5 秒
- 等待 5 秒
- 造型切換為 costume1



3. 進行編程 (5-2)

選擇「認知服務」

The screenshot shows a programming interface with a palette on the left and a script area on the right. The palette has categories: 控制 (Control), 偵測 (Detection), 運算 (Math), 變數 (Variables), and 自定... (Custom...). Under the '自定...' category, the '認知...' (Cognition) block is circled in red. The script area contains the following blocks:

- 當 被點一下 (When clicked)
- 在 1 秒後, 辨識人臉情緒 (Wait 1 second, recognize face emotion)
- 如果 情緒為 快樂 那麼 (If emotion is happy then)
- 造型切換為 costume2 (Switch costume to costume2)
- 說 Smile hk 5 秒 (Say Smile hk for 5 seconds)
- 等待 5 秒 (Wait 5 seconds)
- 造型切換為 costume1 (Switch costume to costume1)



3. 進行編程 (5-3)

選擇「控制」

The screenshot shows the Scratch programming environment. On the left, the 'Control' category is selected in the sidebar. The main workspace contains a script block with the following code:

- 當 旗幟被點一下
- 在 1 秒後，辨識人臉情緒
- 如果 情緒為 快樂 那麼
 - 造型切換為 costume2
 - 說 Smile hk 5 秒
- 等待 5 秒
- 造型切換為 costume1



3. 進行編程 (5-4)

選擇「認知服務」

The screenshot shows a programming interface with a left sidebar containing categories: 控制 (Control), 偵測 (Detection), 運算 (Mathematics), 變數 (Variables), and 自定... (Custom...). The '自定...' category is circled in red, and a sub-category '認知...' (Cognition) is also circled in red. A red arrow points from this '認知...' category to a specific block in the script area: '在 1 秒後, 辨識人臉情緒' (Wait 1 second, recognize face emotion). The script area contains the following blocks: '當 被點一下' (When clicked), '在 1 秒後, 辨識人臉情緒' (Wait 1 second, recognize face emotion), '如果 情緒為 快樂 那麼' (If emotion is happy then), '造型切換為 costume2' (Switch costume to costume2), '說 Smile hk 5 秒' (Say Smile hk for 5 seconds), '等待 5 秒' (Wait 5 seconds), and '造型切換為 costume1' (Switch costume to costume1).



3. 進行編程 (5-5)

選擇「外觀」

Scratch 編程環境截圖：

- 左側選單：外觀 (外觀)
- 腳本區：
 - 當綠旗被點一下
 - 在 1 秒後，辨識人臉情緒
 - 如果 情緒為 快樂 那麼
 - 造型切換為 costume2
 - 說 Smile hk 5 秒
 - 等待 5 秒
 - 造型切換為 costume1

選擇「costume2」





3. 進行編程 (5-6)

選擇「外觀」

輸入「Smile HK」 & 「5」秒





3. 進行編程 (5-7)

選擇「控制」

The screenshot shows the Scratch programming environment. On the left, the 'Control' category is selected in the sidebar. The main workspace contains a script starting with '當 旗幟被點一下', followed by '在 1 秒後, 辨識人臉情緒', an '如果 情緒為 快樂 那麼' block, '造型切換為 costume2', '說 Smile hk 5 秒', and a '等待 5 秒' block. A red arrow points from the 'Control' category in the sidebar to the '等待 5 秒' block. A callout box points to the '5' in the wait block with the text '輸入「5」秒'.



3. 進行編程 (5-8)

選擇「外觀」

Scratch Programming Interface Screenshot:

- Left Sidebar: Appearance (外觀) is selected.
- Script Area: A sequence of blocks: 'When green flag clicked', 'Wait 1 second, recognize face emotion', 'if emotion is happy then switch costume to costume2 and say Smile hk', 'wait 5 seconds', and 'switch costume to costume1'.
- Callout: A red arrow points from the 'costume1' block in the sidebar to the 'costume1' block in the script. A speech bubble says: 請確定已選擇「costume1」






4. 運行程式(1)

選擇  圖案

✕ Untitled(1)   背景  Panda  

- 動作
- 外觀
- 聲音
- 事件
- 控制
- 偵測

```
當 旗幟被點一下  
在 1 秒後，辨識人臉情緒  
如果 情緒為 快樂 那麼  
 造型切換為 costume2  
 說 Smile hk  
等待 5 秒  
造型切換為 costume1
```

 擴展





4. 運行程式(2)

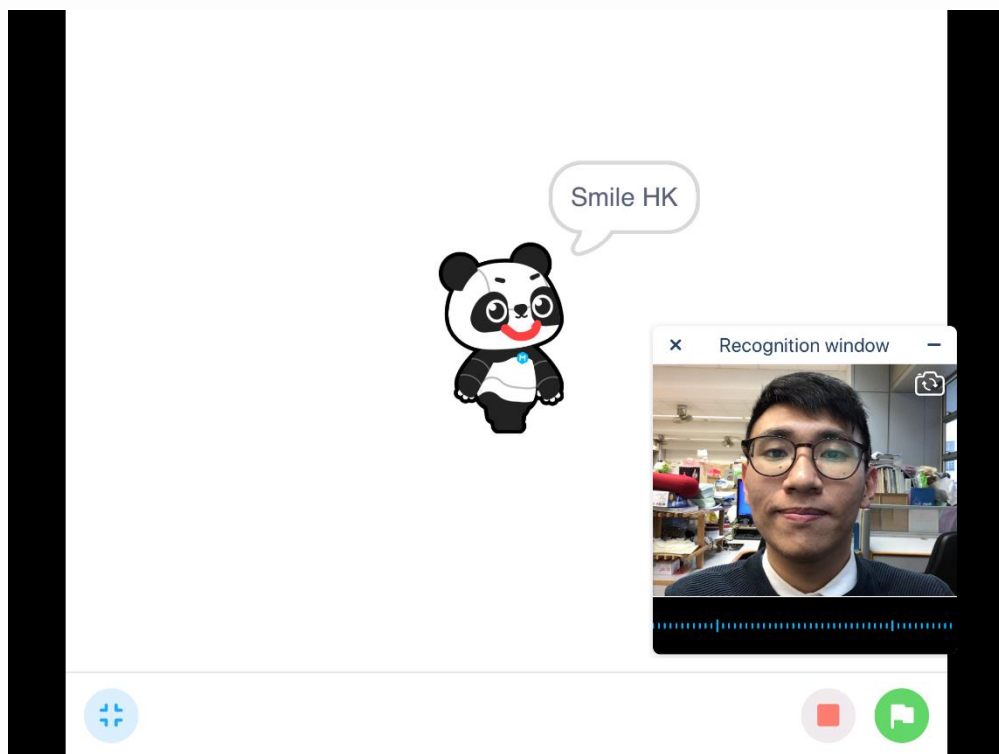
點擇  圖案





4. 運行程式(3)

對鏡頭微笑，當熊貓跟著笑時便截圖(如下圖)

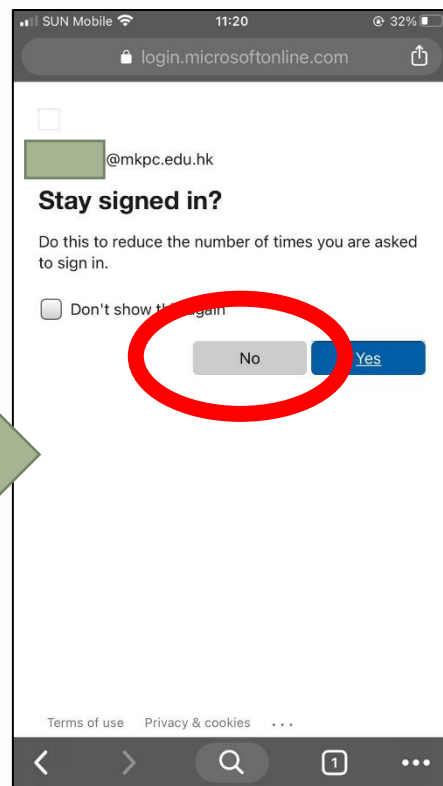
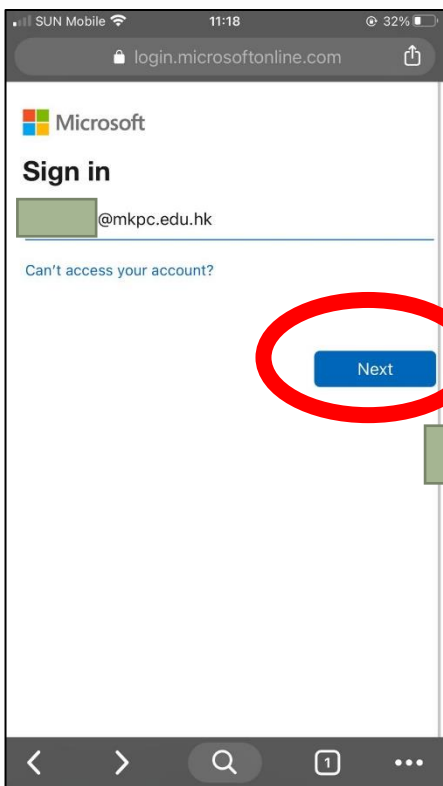




5. 上載作品圖片(1)

1. 前往網站 (活動當天透過聊天室發放)

2. 登入帳戶 電郵地址(e.g. XXXX@mkpc.edu.hk) , 密碼 (Mkpc0320)





5. 上載作品圖片(2)

1. 填上資料
2. 傳作品圖片
3. 點選「Submit」提交

WhatsApp 18:30 20%

forms.office.com

* Required

1. 學校中文全名 School's Name *

萬鈞伯裘書院

2. 學生中文全名 Student's Name *

陳小明

3. 上載截圖 Upload photo
(Non-anonymous question) *

621754D3-BCCF-4CE3-8D32-D892E380E9...

Number limit: 1 Single file size limit: 100MB Allowed file types: Image

Submit

This content is created by the owner of the form. The data you submit

