

The background is a complex digital-themed collage. It features faint, semi-transparent bar charts with green and red bars, line graphs with red and green lines, and binary code (0s and 1s) scattered throughout. There are also abstract network diagrams with nodes and connecting lines in various colors like blue, red, and green. The overall color palette is dominated by light blues, greens, and reds, creating a high-tech, data-driven aesthetic.

第8章 更上一层楼—人工智能AI 基础

8.1 人工智能产生背景

传感器 物联网

数据采集手段丰富

存储器 云计算

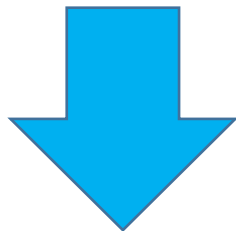
数据存储计算条件具备

人工智能 深度学习

数据处理方法成熟

人脸识别 自动驾驶

应用需求迫切



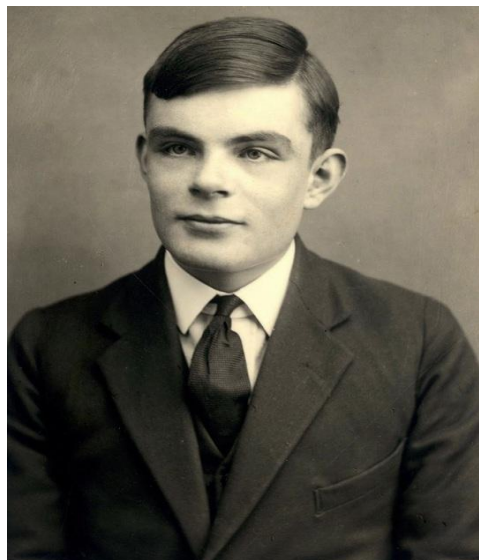
8.1 人工智能产生背景

● 人工智能的诞生

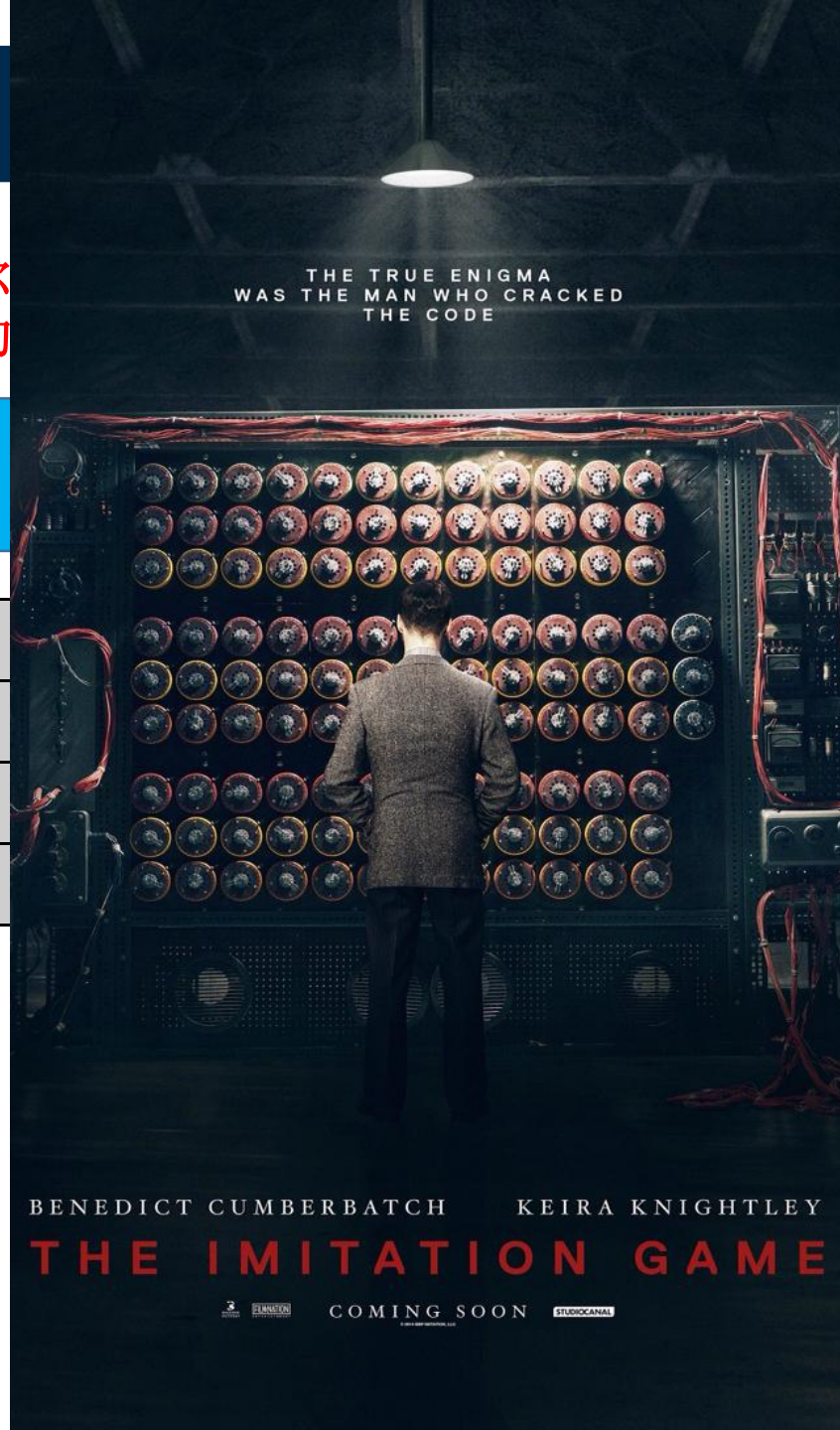
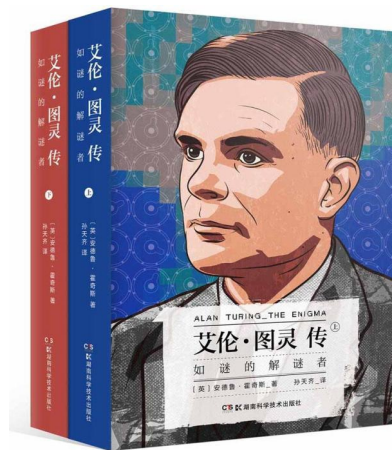
诺贝尔
图灵的

KHOOR

A	B	C	D	E
H	I	J	K	L
O	P	Q	R	S
V	W	X	Y	Z

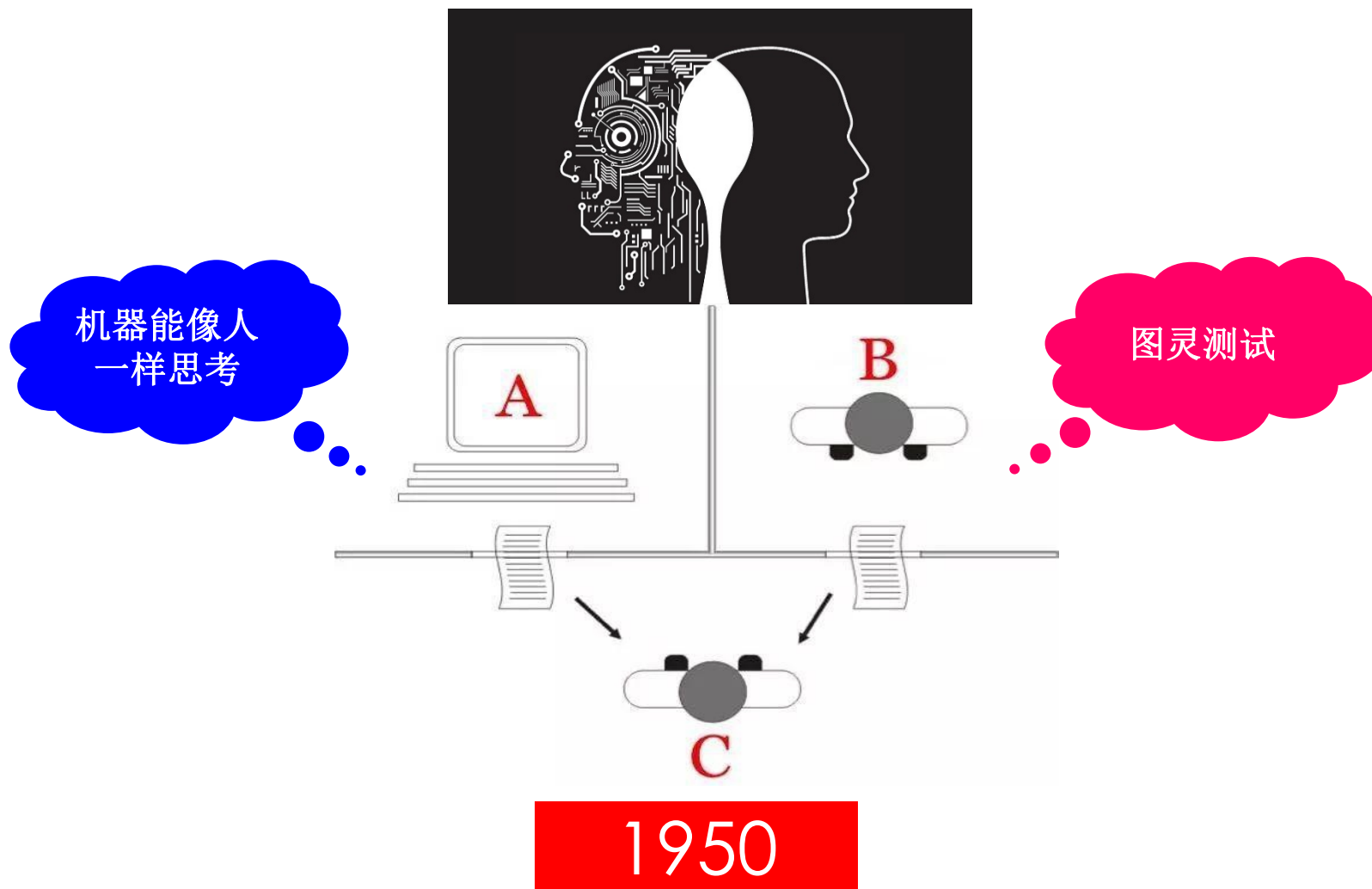


Alan Mathison Turing 阿兰·图灵
(1912.6-1954.6)



8.1 人工智能产生背景

● 人工智能的诞生



8.1 人工智能产生背景

● 人工智能的诞生

计算机科学
之父

“Sometimes
it's the people
no one imagines
anything
of who do
the things
that no
one can
imagine.”

Alan Turing

人工智能
之父

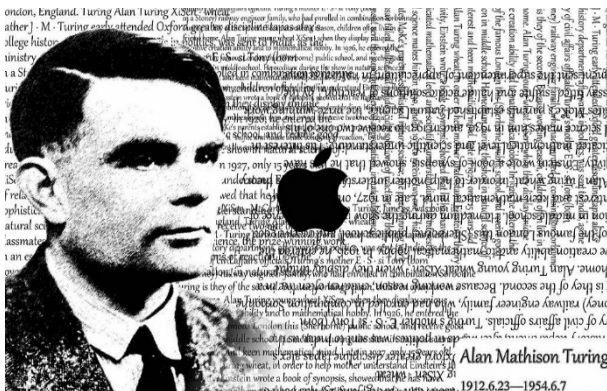
“有时候正是那些最意想不到的人，才能做出最超乎想象的事”

I.—COMPUTING MACHINERY AND INTELLIGENCE

By A. M. TURING

1. The Imitation Game.

I PROPOSE to consider the question, 'Can machines think?' This should begin with definitions of the meaning of the terms 'machine' and 'think'. The definitions might be framed so as to reflect so far as possible the normal use of the words, but this attitude is dangerous. If the meaning of the words 'machine' and 'think' are to be found by examining how they are commonly used it is difficult to escape the conclusion that the meaning and the answer to the question, 'Can machines think?' is to be sought in a statistical survey such as a Gallup poll. But this is absurd. Instead of attempting such a definition I shall replace the question by another, which is closely related to it and is expressed



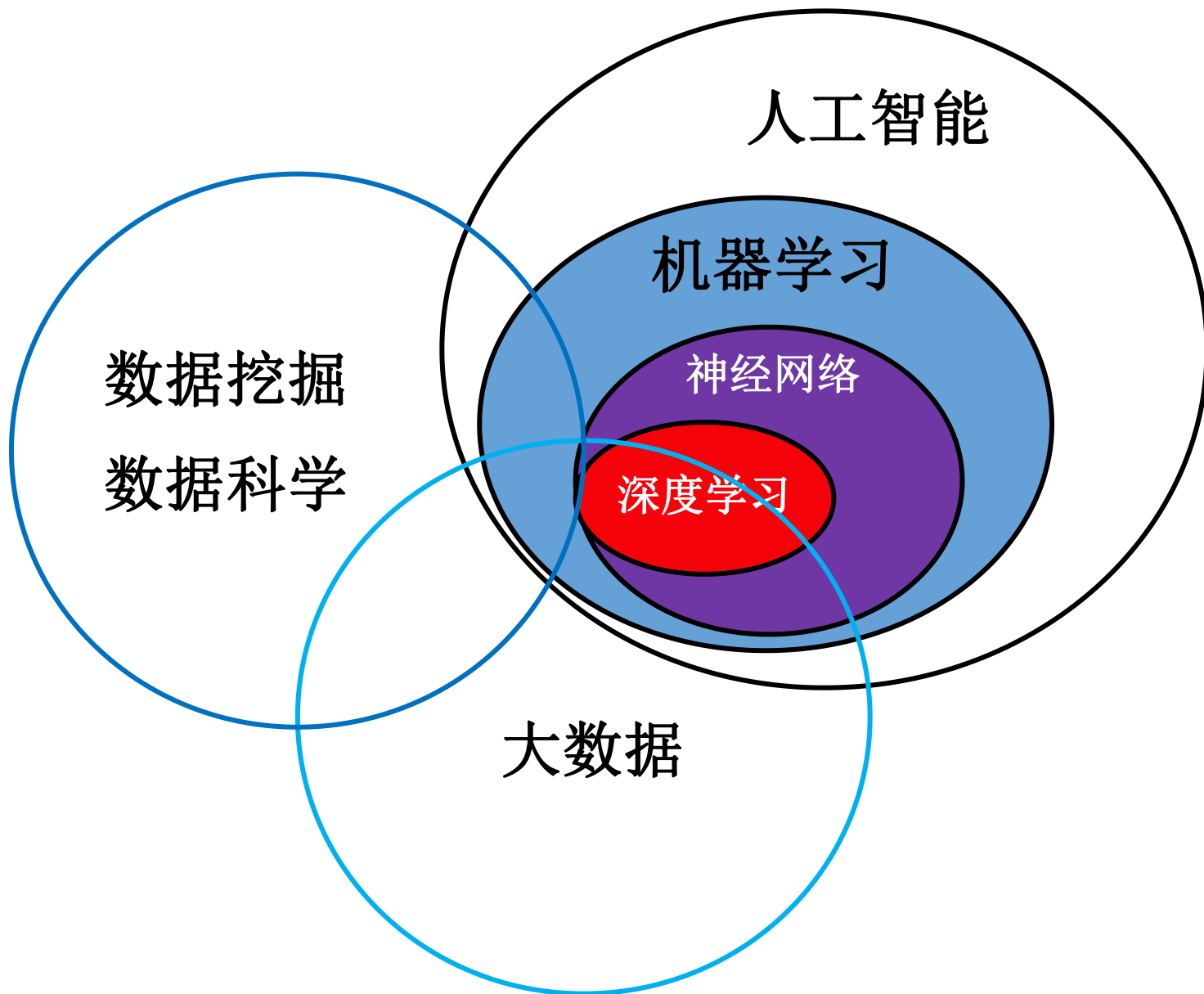
8.1 人工智能产生背景

无限遐想!

20年内，机器可以帮助人类完成各种工作!



8.1 人工智能产生背景



8.2 机器学习

想要让机器像人一样思考，基本思路就是将人总结出来的规律变成规则教给计算机



8.2 机器学习



怎么挑西瓜？

声音脆的好



藤新鲜的好

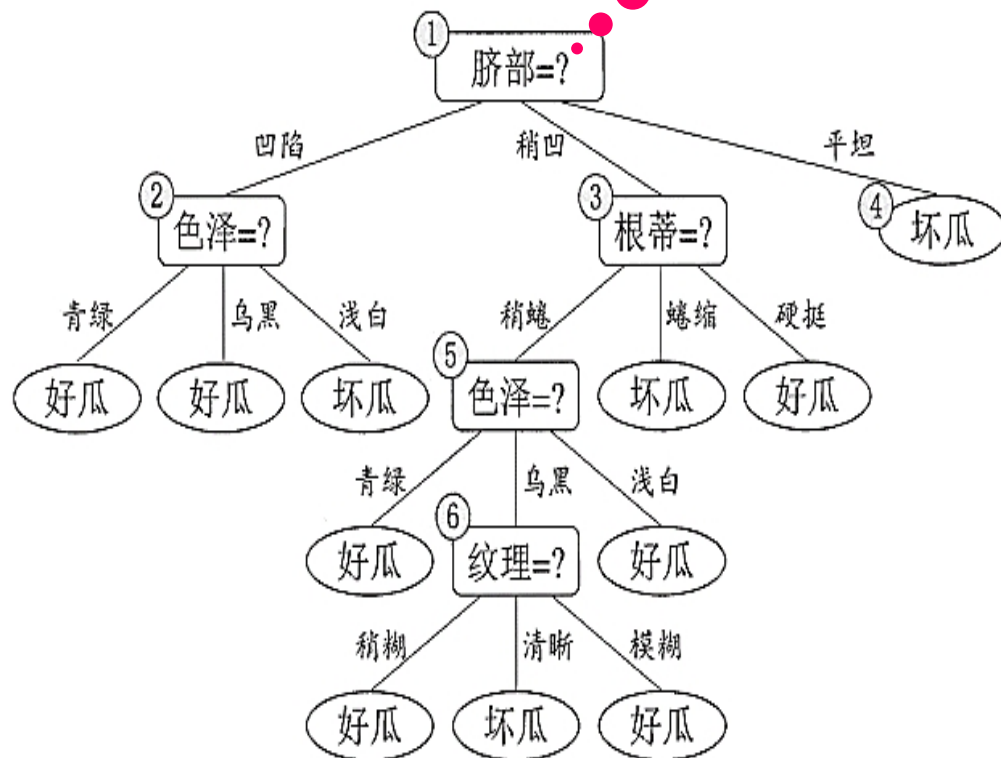


尾圈小的好



8.2 机器学习

决策树模型



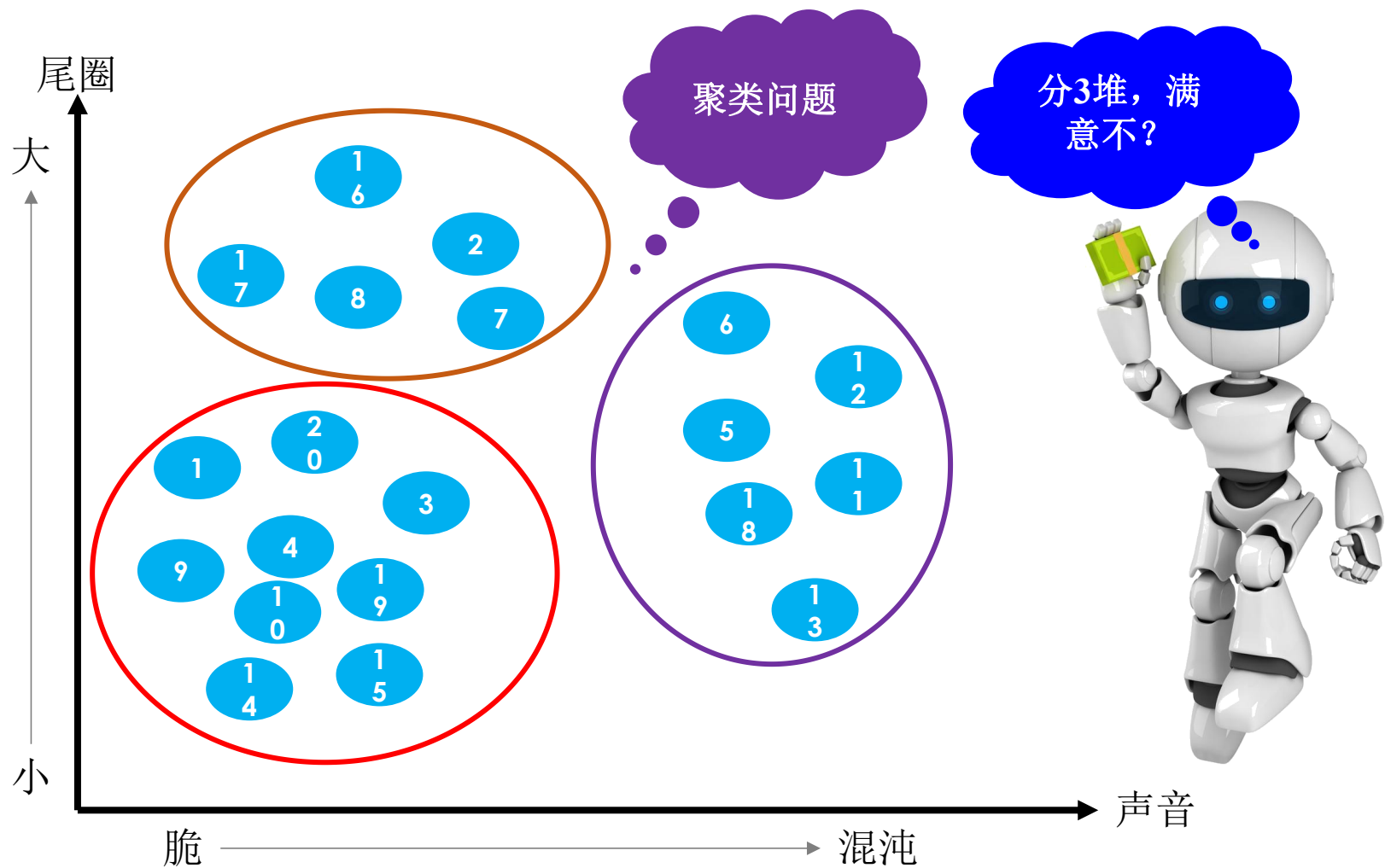
8.2 机器学习



帮我把西瓜
分堆？



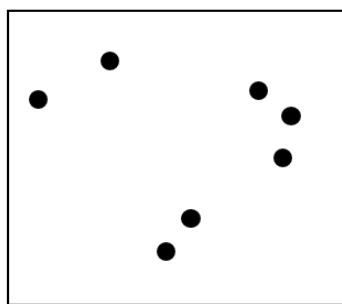
8.2 机器学习



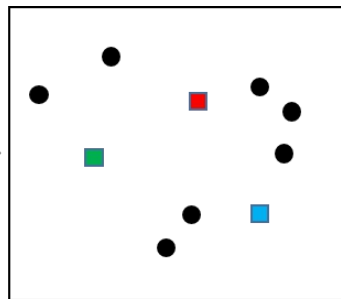
8.2 机器学习

● 聚类方法(K-means聚类)

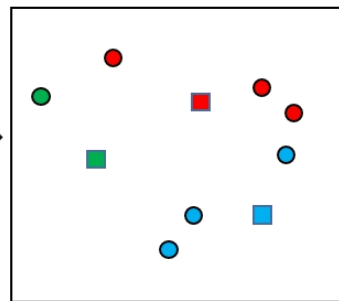
K已知，快！



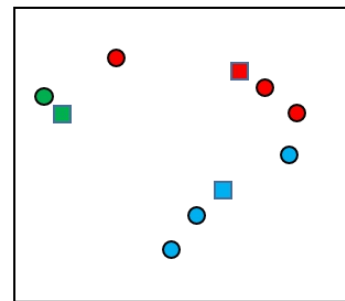
待聚类样本，
目标聚成3类



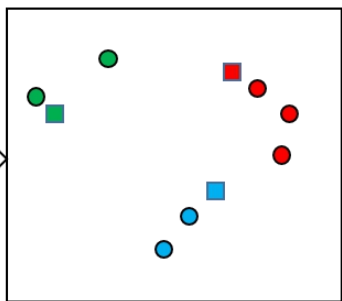
选取3个中心点



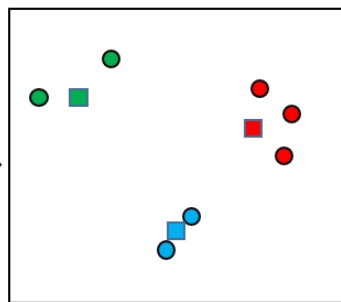
对每个样本，找到距离自己最近的中心点，完成一次聚类。判断此次聚类前后样本点的聚类情况是否相同，若相同，算法终止，**否则**继续下一步



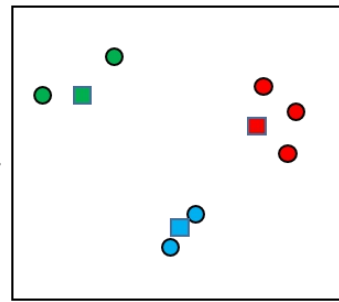
根据该次聚类的结果，更新中心点



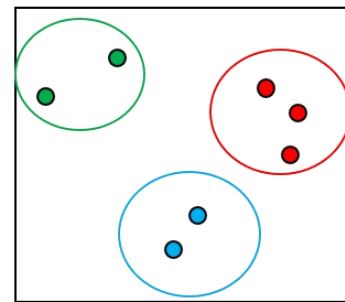
对每个样本，找到距离自己最近的中心点，完成一次聚类。判断与此次聚类前样本点的聚类情况是否相同，若相同，算法终止，**否则**继续下一步



根据该次聚类的结果，更新中心点



对每个样本，找到距离自己最近的中心点，完成一次聚类。判断与此次聚类前样本点的聚类情况是否相同，若**相同**，**算法终止**（**否则**继续下一步）



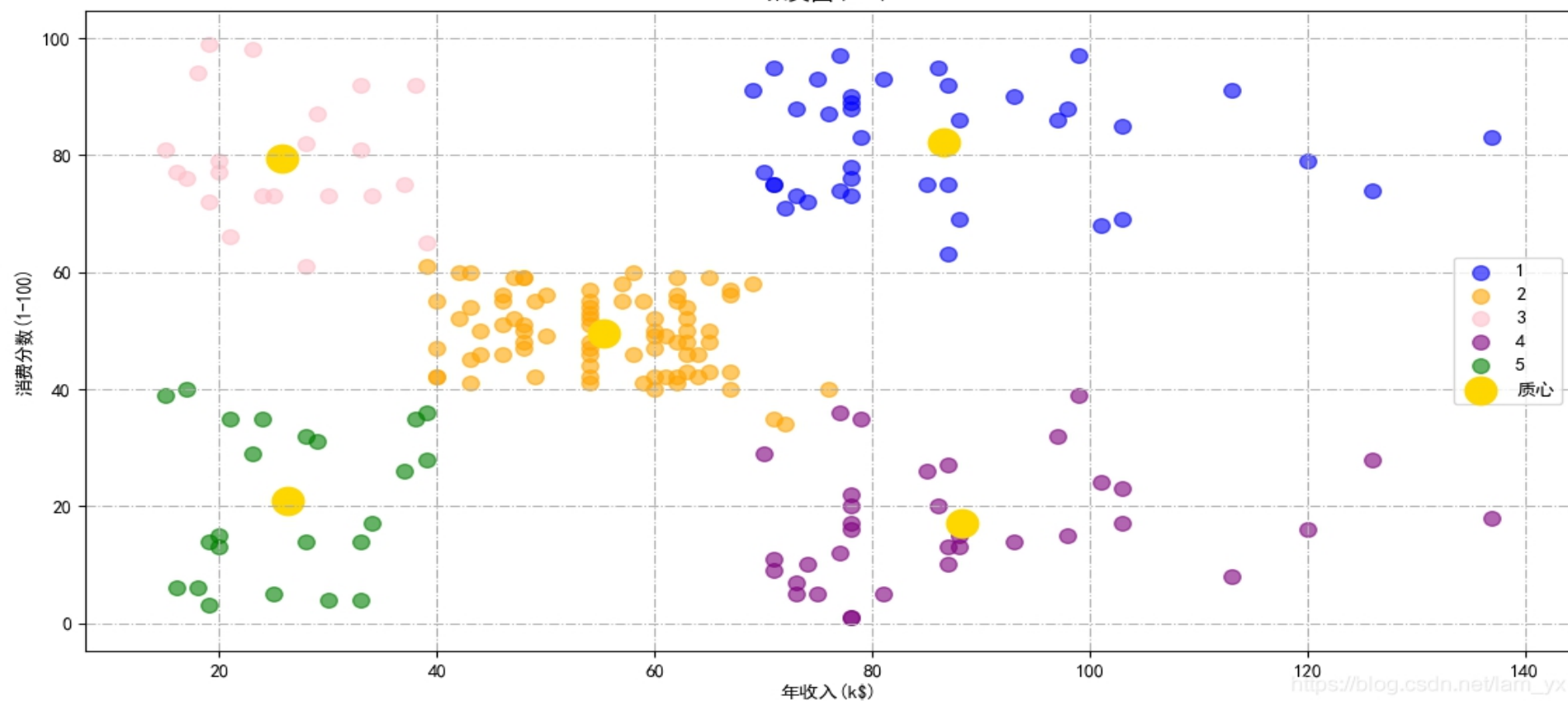
算法在上一步终止，
最终的聚类结果如图

8.2 机器学习

● 聚类方法(K-means聚类)

你拥有一个超市(Supermarket Mall)，通过会员卡，拥有一些关于你的客户的数据，如**客户ID**，**年龄**，**性别**，**年收入**和**消费分数**，其中消费分数是根据购买数据等定义的。问题陈述：你想要了解怎么样的顾客可以很容易地聚集在一起(目标顾客)，以便可以给营销团队以灵感指定营销策略。

聚类图(K=5)



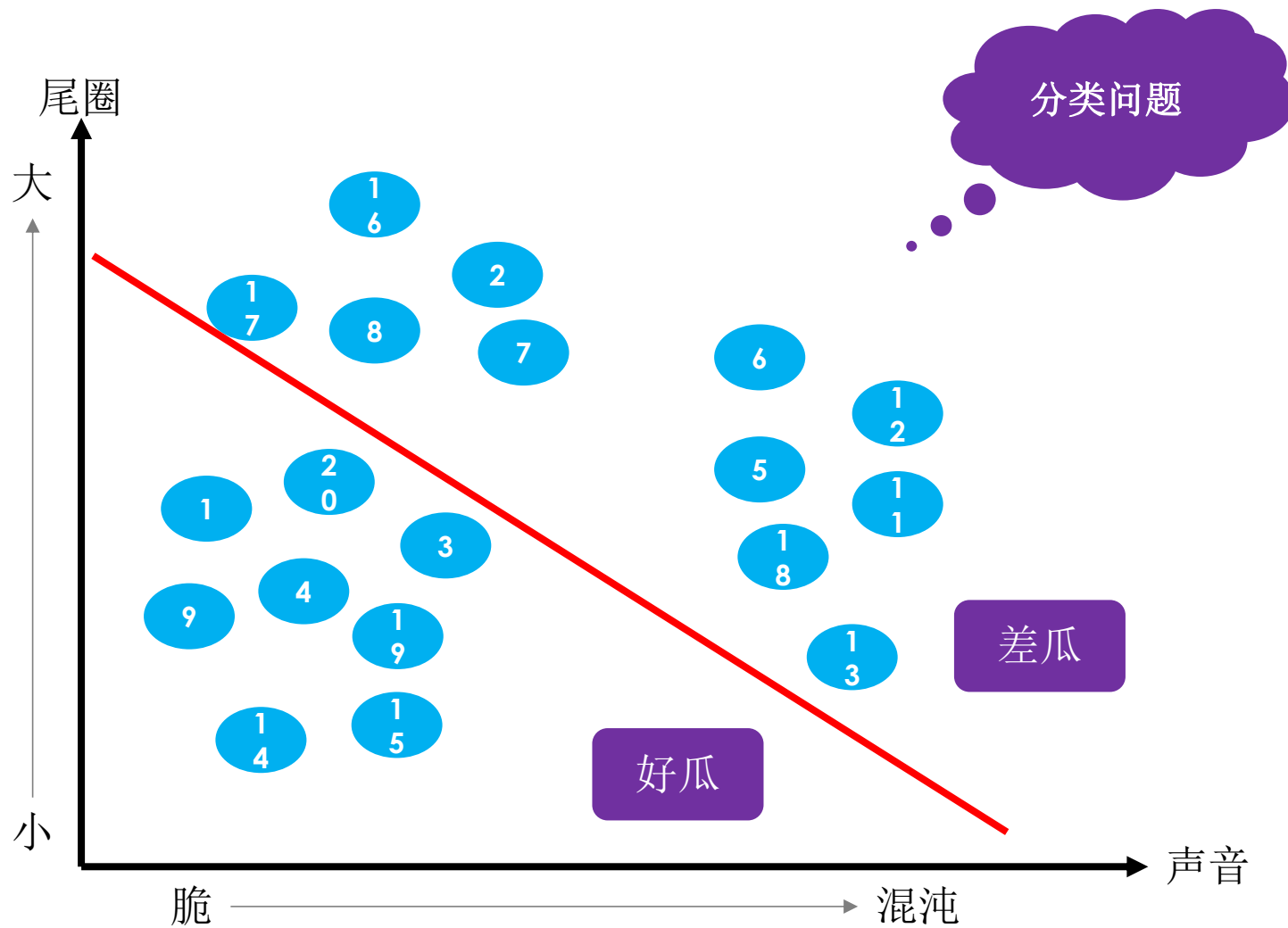
8.2 机器学习



帮我把西瓜
分成好瓜/
差瓜？



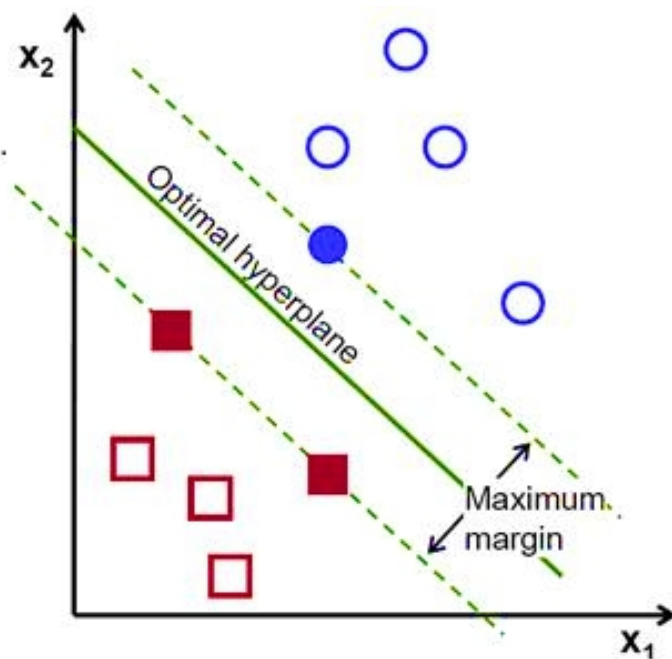
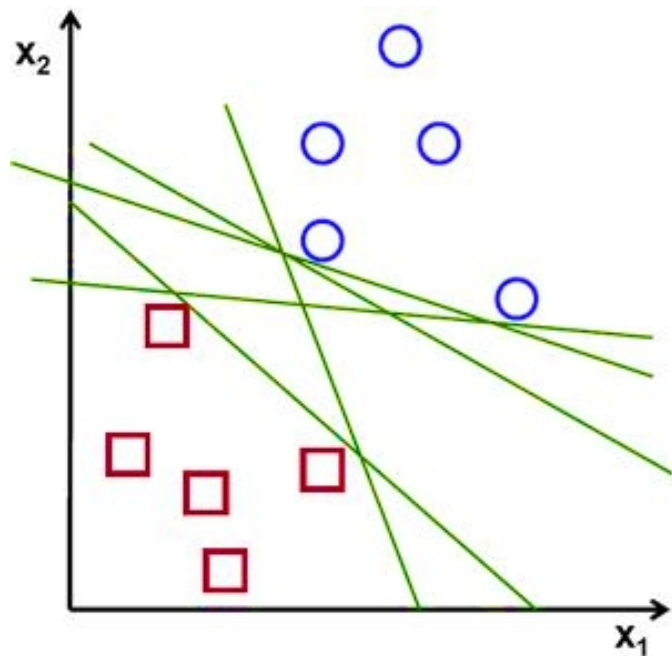
8.2 机器学习



8.2 机器学习

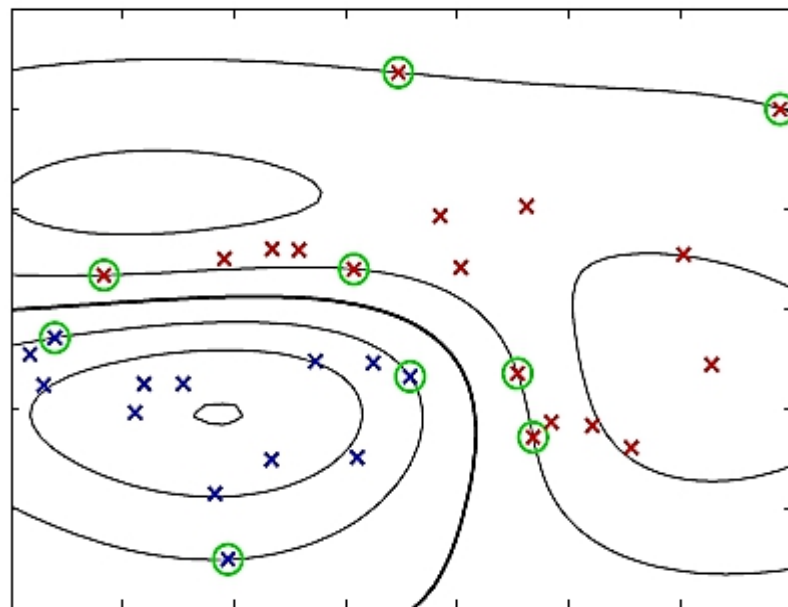
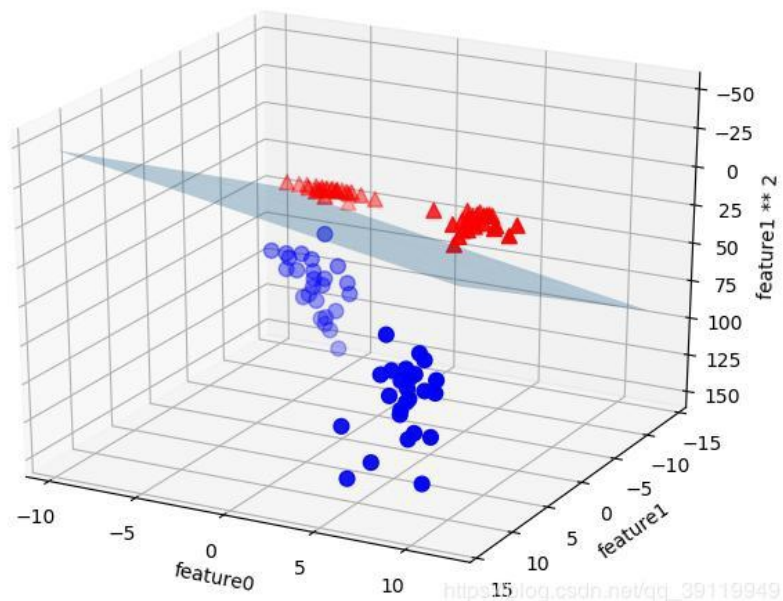
● 分类方法-支持向量机SVM

在很久以前的情人节，一位大侠要去救他的爱人，但天空中的魔鬼和他玩了一个游戏。魔鬼在桌子上似乎有规律放了两种颜色的球，说：“你用一根棍分开它们？要求：尽量在放更多球之后，仍然适用。”

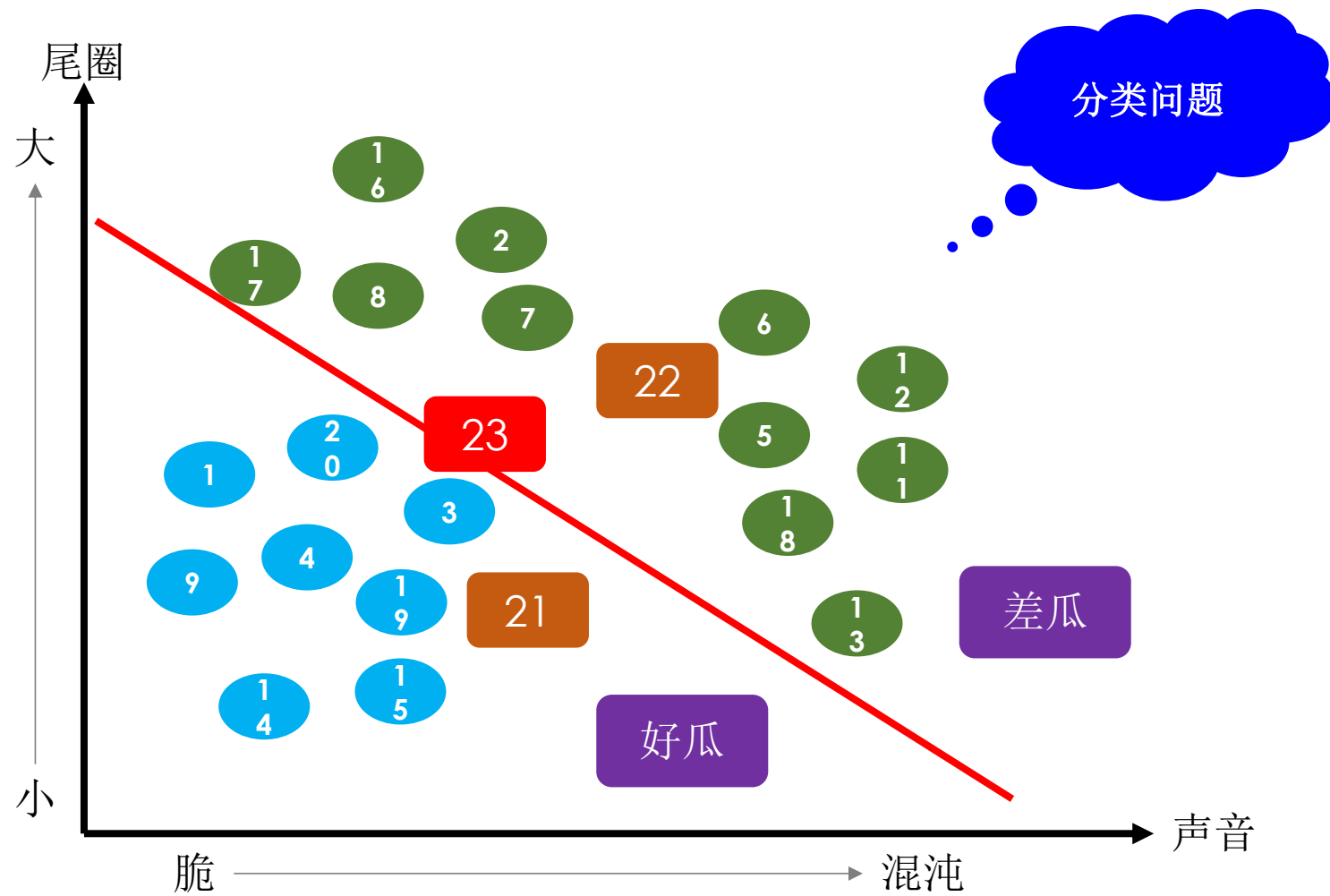


8.2 机器学习

● 分类方法-支持向量机SVM



8.2 机器学习

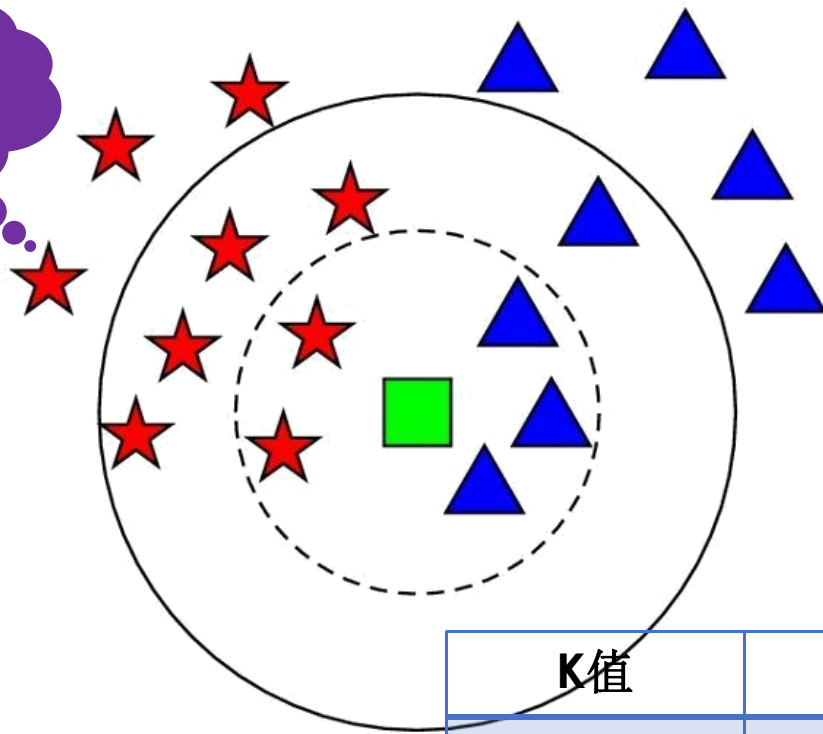


8.2 机器学习

找你邻居!

物以类聚

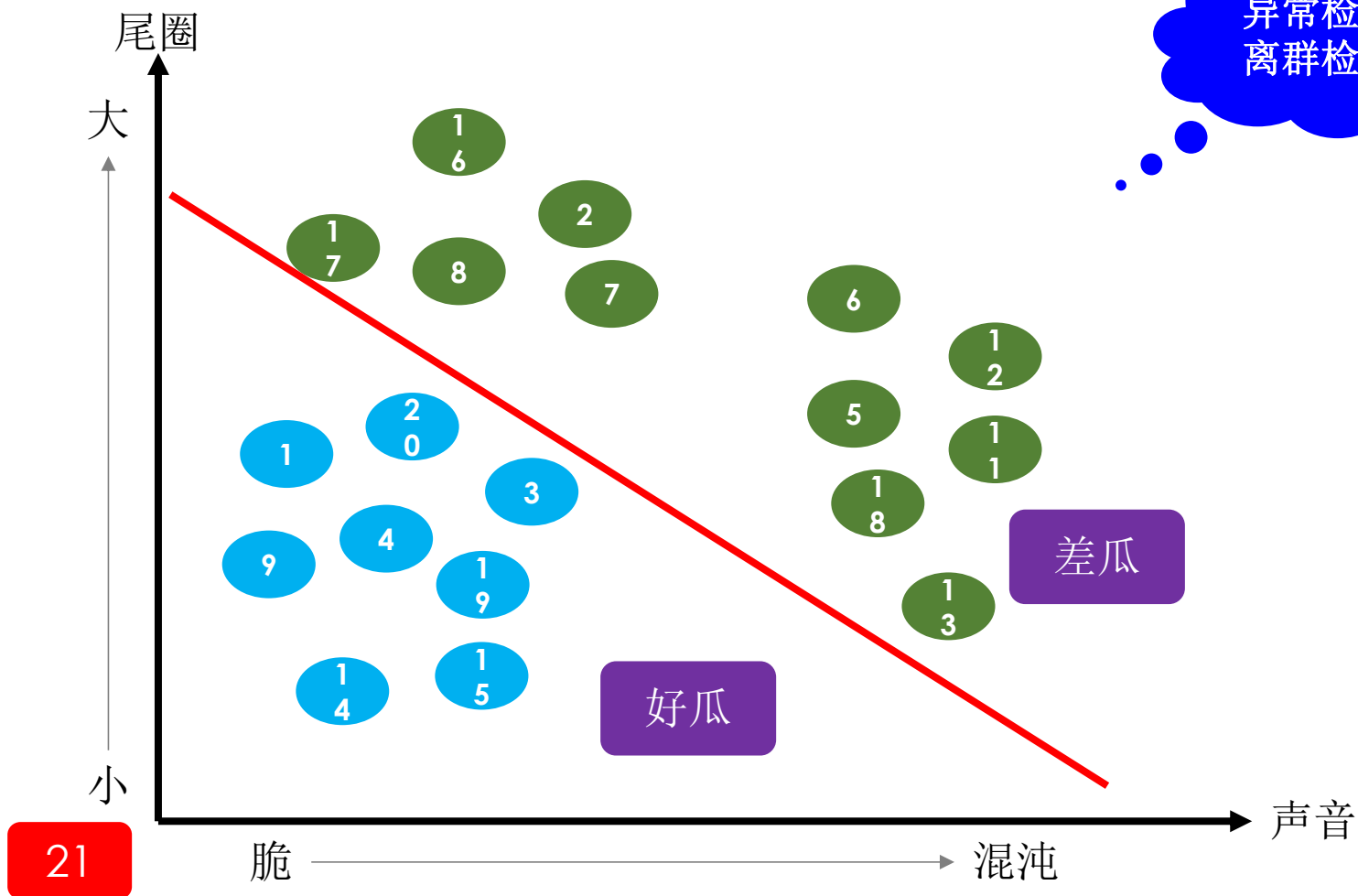
kNN
K近邻算法



K值	概率	分类
5	2/5, 3/5	三角形类
10	6/10, 4/10	五角星类
17	9/17, 8/17	五角星类

8.2 机器学习

22



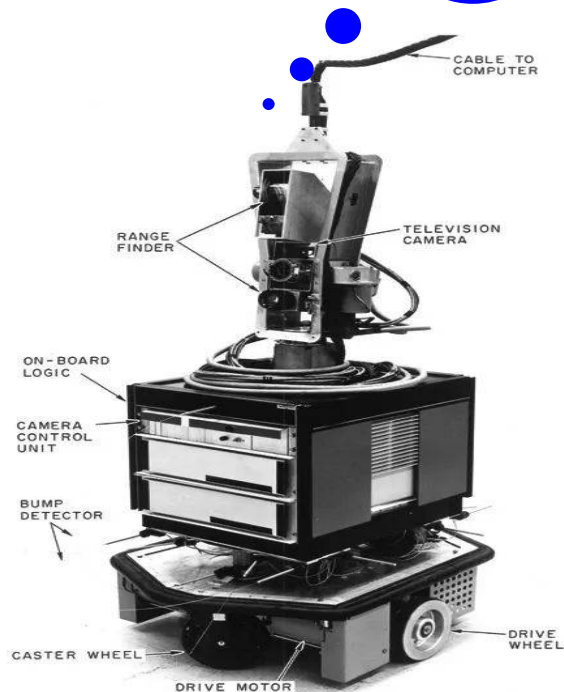
21

8.2 机器学习



8.2 机器学习

第一个循迹
机器人
Shakey



shakey机器人

第一个聊天
机器人
ELIZA

```
=====
EEEEEEEE L      IIIIII ZZZZZZZ AAA
E         L      I      Z      A  A
E         L      I      Z      A  A
EEEEEE   L      I      Z      A  A
E         L      I      Z      AAAAAA
E         L      I      Z      A  A
EEEEEEEE LLLLLLL IIIIII ZZZZZZ  A  A
=====
ELIZA > (PLEASE TYPE IN ALL CAPS) WHAT'S YOUR NAME DEAR ?
AMIT
ELIZA > HI, I'M ELIZA. WHAT DO YOU WANT TO TALK ABOUT ?
AMIT > CAN I TALK ABOUT MY PROBLEM ?
ELIZA > SURE... !
AMIT > DUE TO ON GOING EXAMS IN COLLEGE, I HAVE A LOT OF STRESS.
ELIZA > PLEASE RELAX A LITTLE. SLEEP WELL.
AMIT > THANKS FOR YOUR ADVICE.
ELIZA > NO MENTION.
AMIT > BYE
ELIZA > BYE AND KEEP IN TOUCH...
=====
```

eliza聊天机器人

8.2 机器学习

1997

Deep Blue
深蓝



深蓝计算机重1270公斤，有32个大脑（CPU），每秒钟可以计算2亿步。1997年的深蓝可搜寻及估计随后的12步棋，而一名人类象棋好手大约可估计随后的10步棋。

8.2 机器学习

规则说能过

规则说不能过

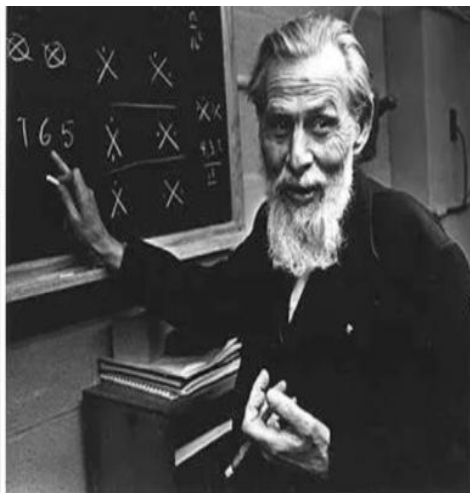


规则是死的，人是活的！！

8.3 神经网络

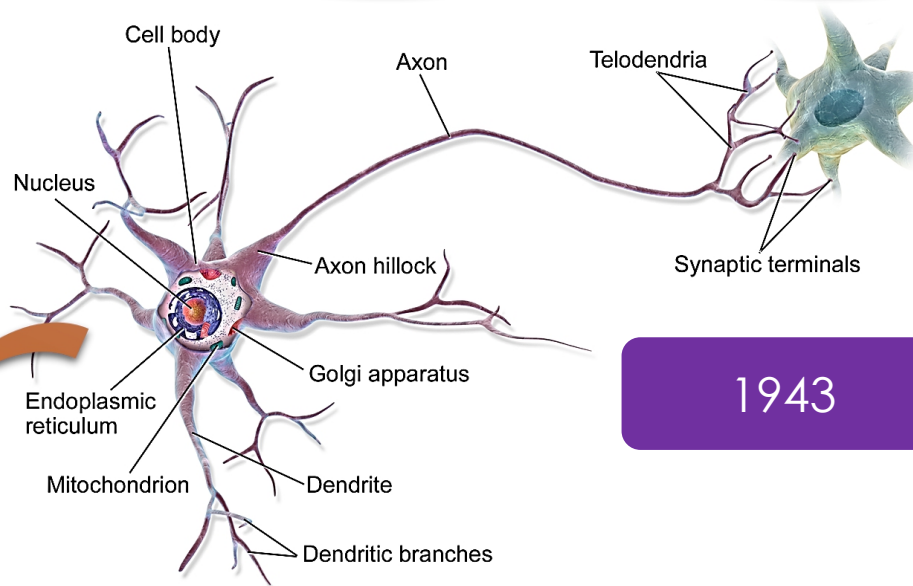


W. Pitts



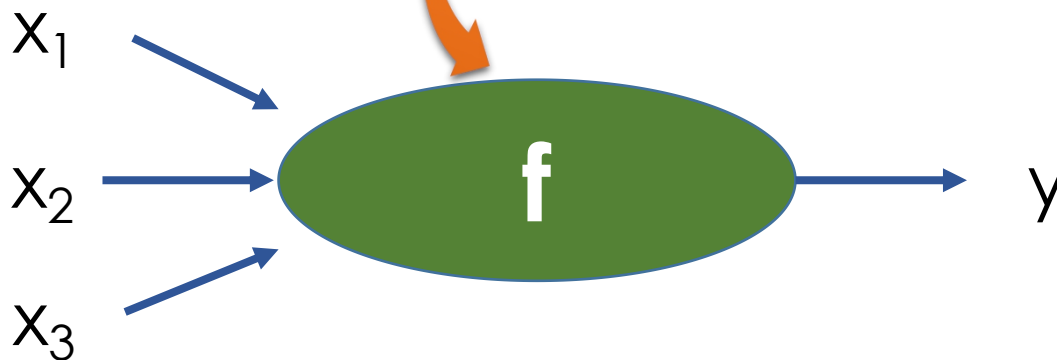
W.S. McCulloch

M-P模型（人工神经网络的起点）



1943

神经元



将神经元抽象出来与计算机进行结合

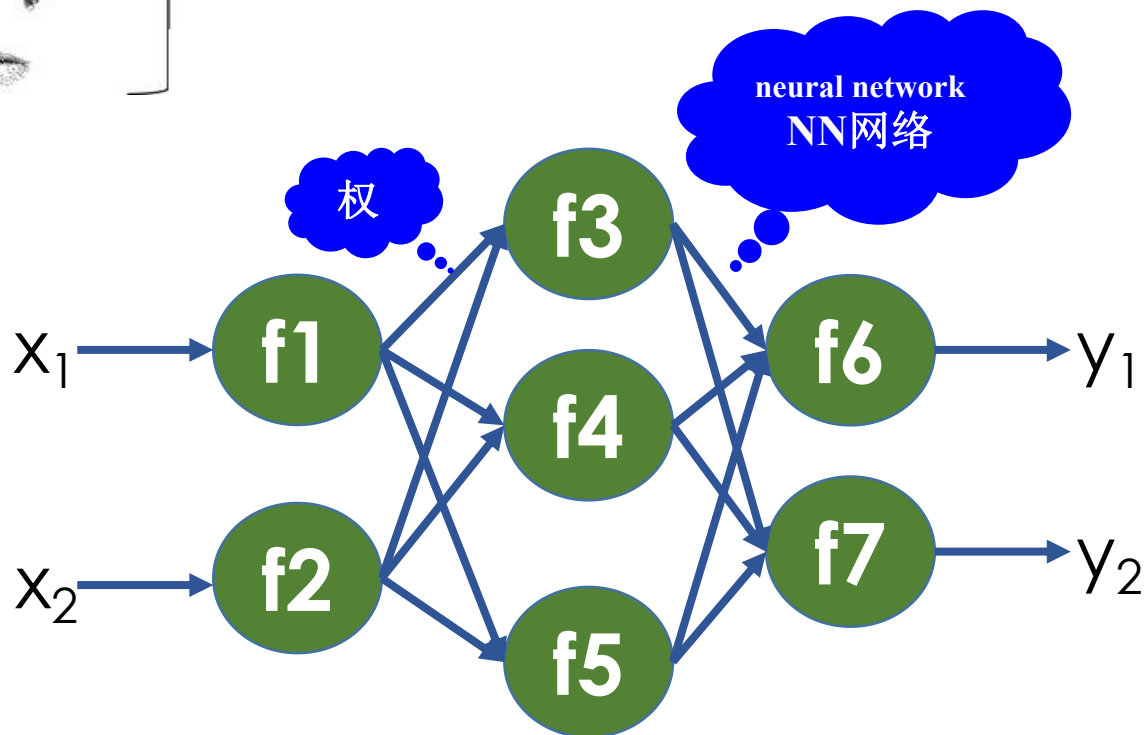
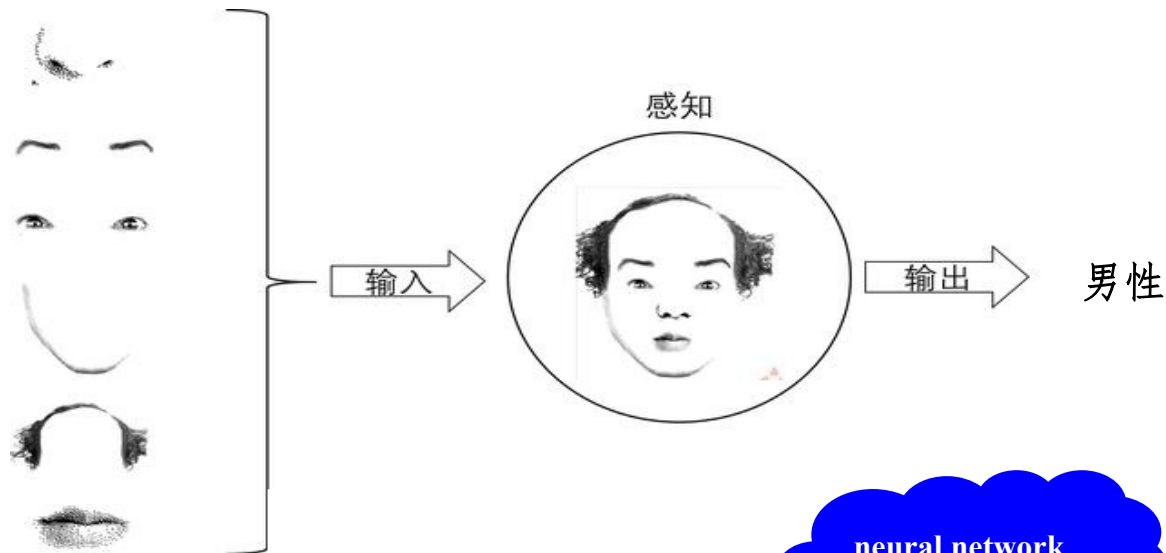
8.3 神经网络

感知机模型



Frank Rosenblatt (1928 - 1969)

能够模拟人
类感知能力
的机器



8.3 神经网络



B-P反向传播模型

Learning representations by back-propagating errors

1986

David E. Rumelhart*, Geoffrey E. Hinton†
& Ronald J. Williams*

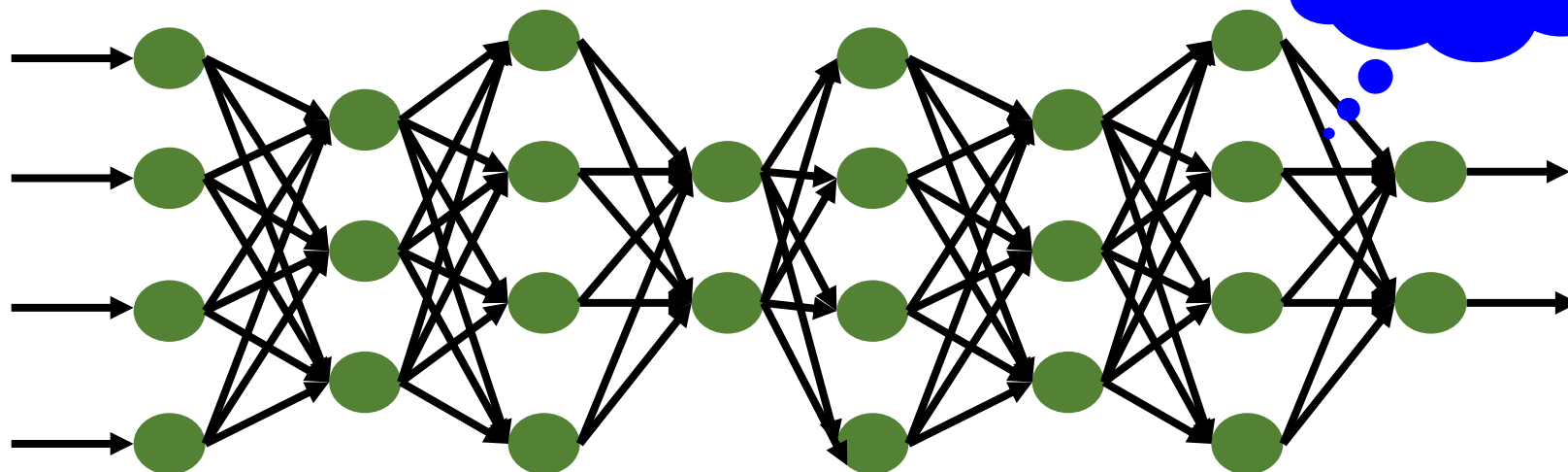
* Institute for Cognitive Science, C-015, University of California,
San Diego, La Jolla, California 92093, USA

† Department of Computer Science, Carnegie-Mellon University,
Pittsburgh, Philadelphia 15213, USA

We describe a new learning procedure, back-propagation, for networks of neurone-like units. The procedure repeatedly adjusts the weights of the connections in the network so as to minimize a measure of the difference between the actual output vector of the net and the desired output vector. As a result of the weight adjustments, internal 'hidden' units which are not part of the input or output come to represent important features of the task domain, and the regularities in the task are captured by the interactions of these units. The ability to create useful new features distinguishes back-propagation from earlier, simpler methods such as the perceptron-convergence procedure¹.



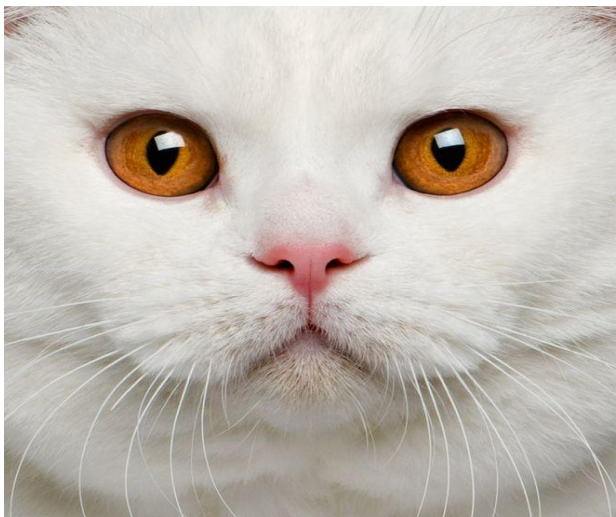
解决了困扰人工智能领域发展的十年寒冬，人类迈入新人工智能时代



8.4 深度学习



狗



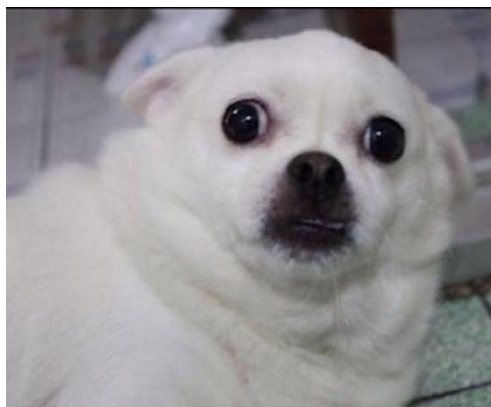
猫

8.4 深度学习

0

1	0	1
0	1	0
1	0	1

卷积神经网络
CNN



1

1 _{x1}	1 _{x0}	1 _{x1}	0	0
0 _{x0}	1 _{x1}	1 _{x0}	1	0
0 _{x1}	0 _{x0}	1 _{x1}	1	1
0	0	1	1	0
0	1	1	0	0

4		

2

3.25	3.5
2.75	3.5

3

动物	概率
猫	0.1
狗	0.6
大象	0.02
蚂蚁	0.02
蜗牛	0.04
.....	

4

狗

8.4 深度学习



智慧医疗



财务管理



网络安全



文本生成



关键词提取

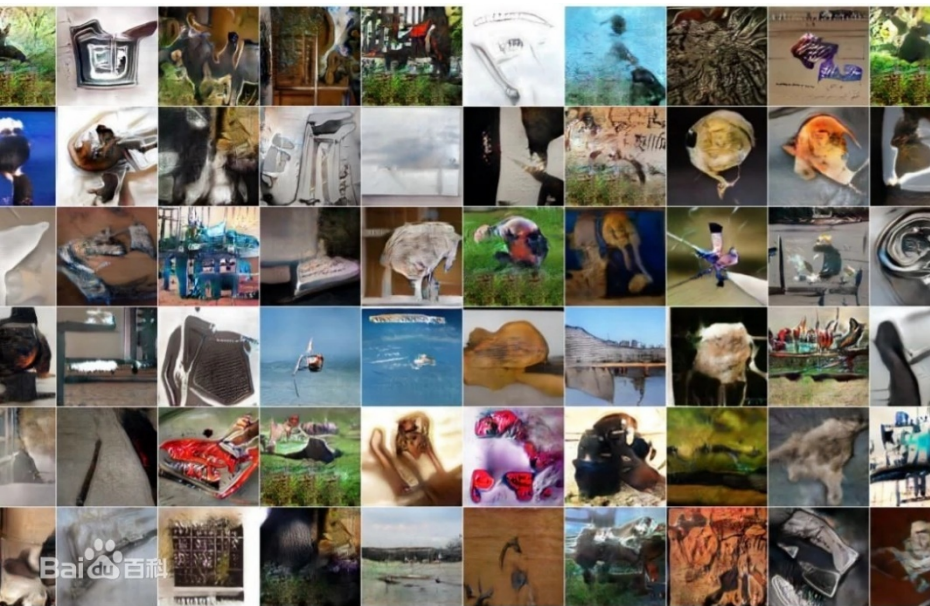


商品推荐

8.4 深度学习

大规模图像识别数据集，2009

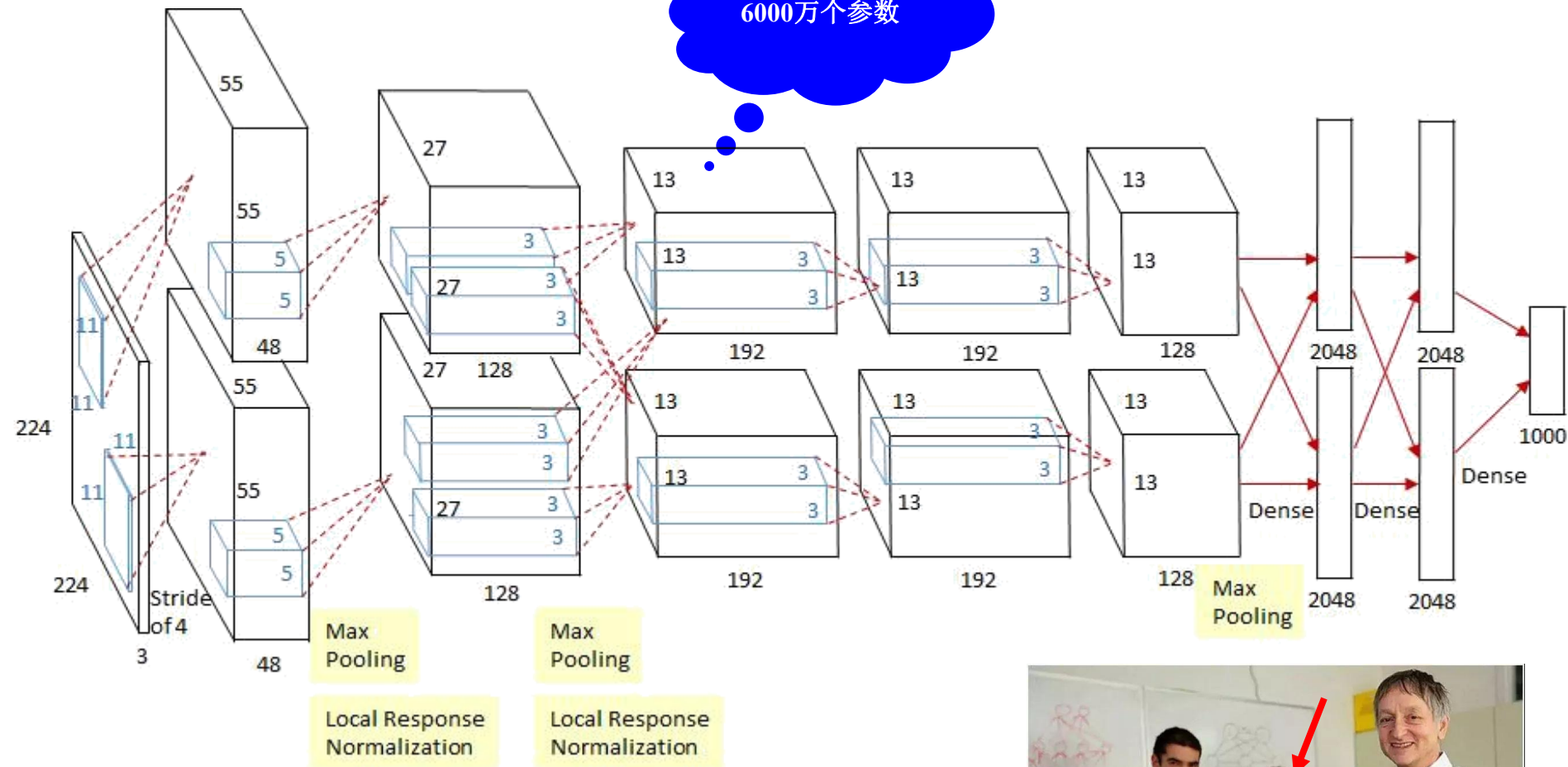
李飞飞，普林斯顿大学



8.4 深度学习

AlexNet, 2012

6000万个参数

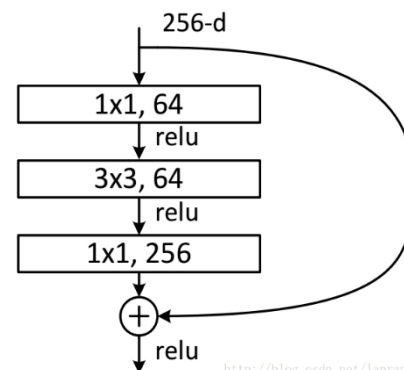
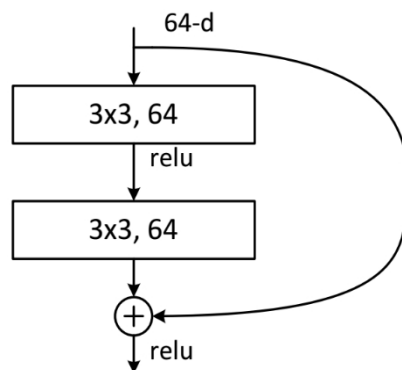


8.4 深度学习

ResNet, 2015

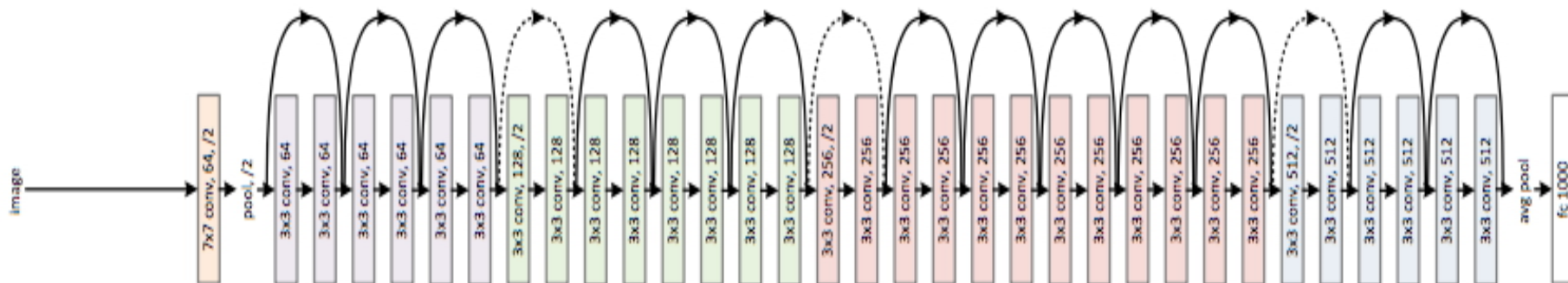


何凯明



<http://blog.csdn.net/lanran2>

34-layer residual



ResNet10 (BasicBlock) : 14356544
33161024

ResNet34 (BasicBlock) : 63470656
46159168

ResNet101 (Bottleneck) : 85205312

ResNet18 (BasicBlock) :

ResNet50 (Bottleneck) :

ResNet152 (Bottleneck) :

Deep Residual Learning for Image Recognition

8.4 深度学习

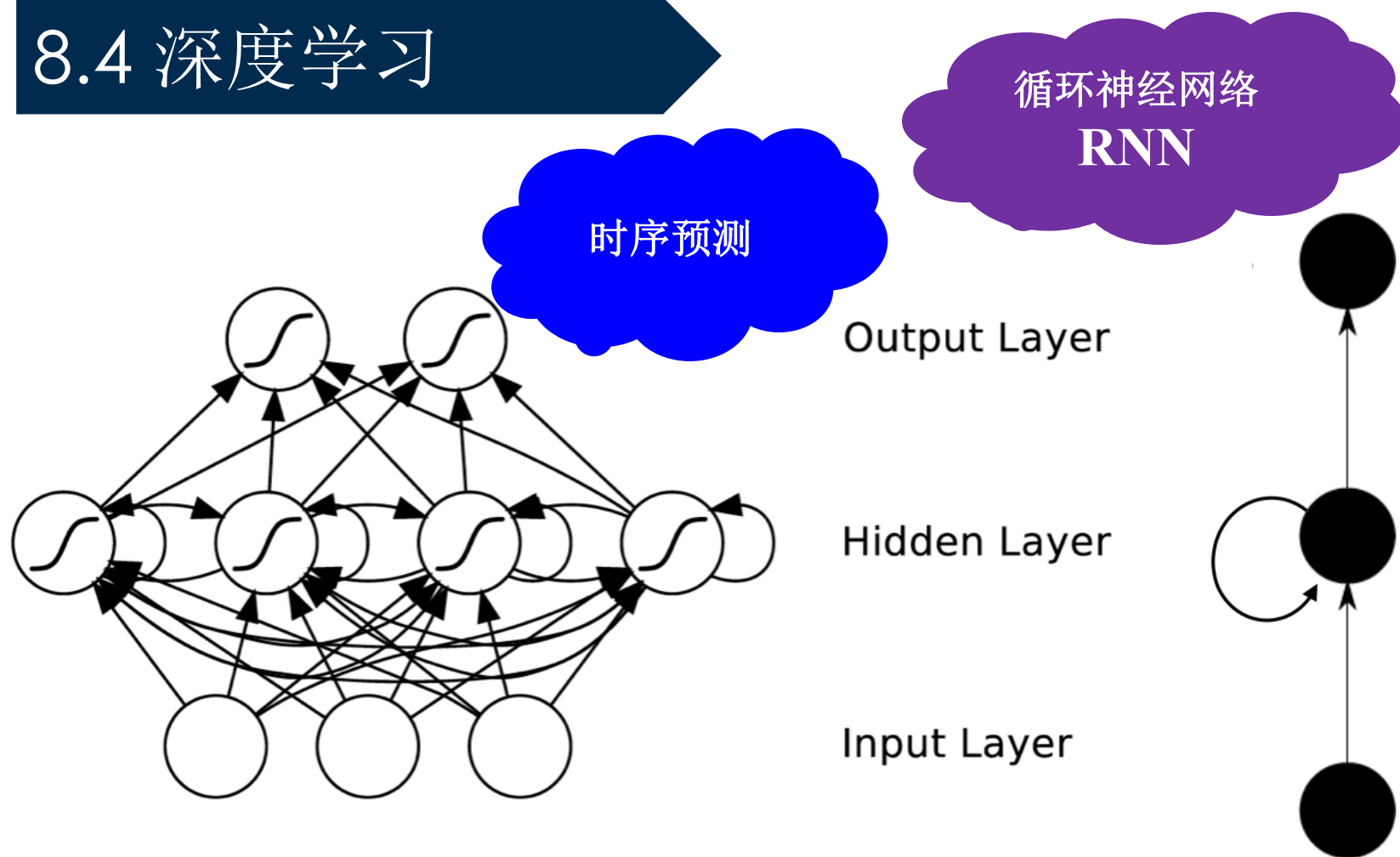
AlphaGo, 2016



2016年3月，Alpha Go Master击败最强的人类围棋选手之一李世石。击败李的版本，在训练过程中使用了大量人类棋手的棋谱。

2017年10月19日，DeepMind公司在《自然》杂志发布了一篇新的论文，AlphaGo Zero——它完全不依赖人类棋手的经验，经过3天的训练，Alpha Go Zero击败了Master版本。

8.4 深度学习



细想BP算法、CNN(卷积神经网络), 我们会发现 他们的输出都是只考虑前一个输入的影响而不考虑其它时刻输入的影响, 比如简单的猫,狗,手写数字等单个物体的识别具有较好的效果. 但是, 对于一些与时间先后有关的, 比如视频的下一时刻的预测,文档前后文内容的预测等, 这些算法的表现就不尽如人意了.因此, RNN就应运而生了.

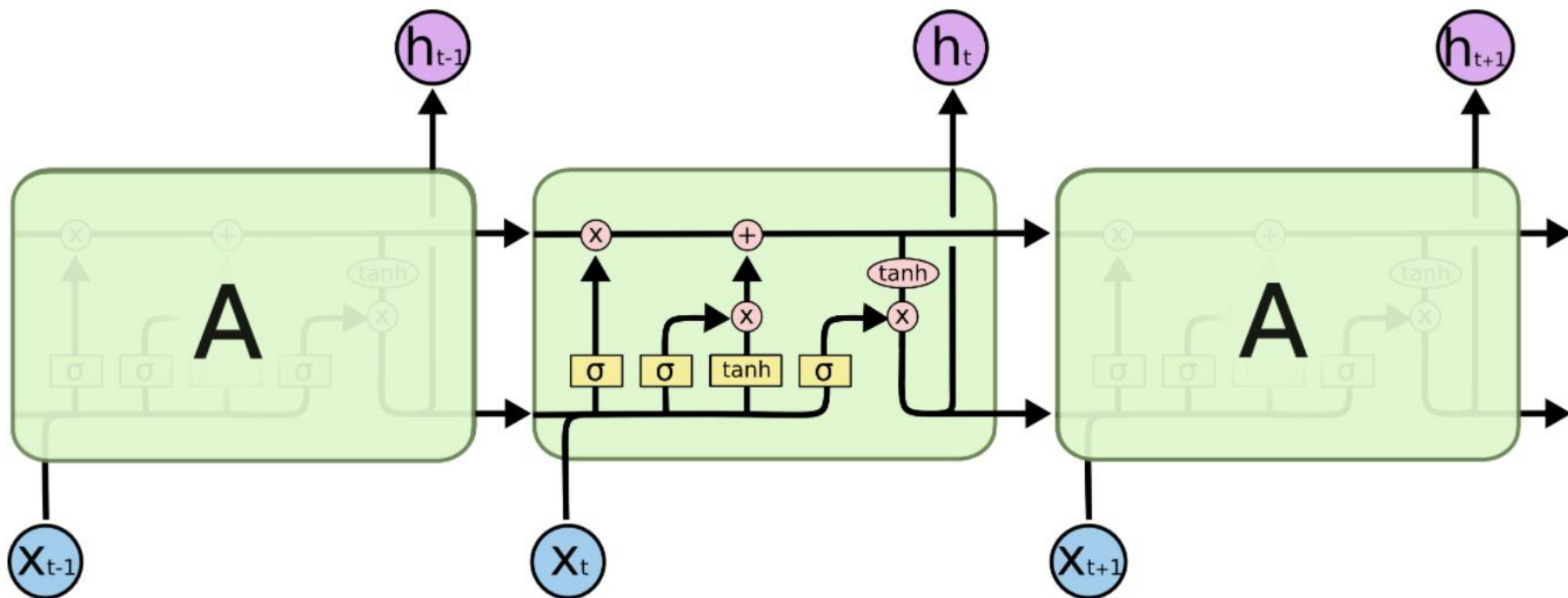
8.4 深度学习



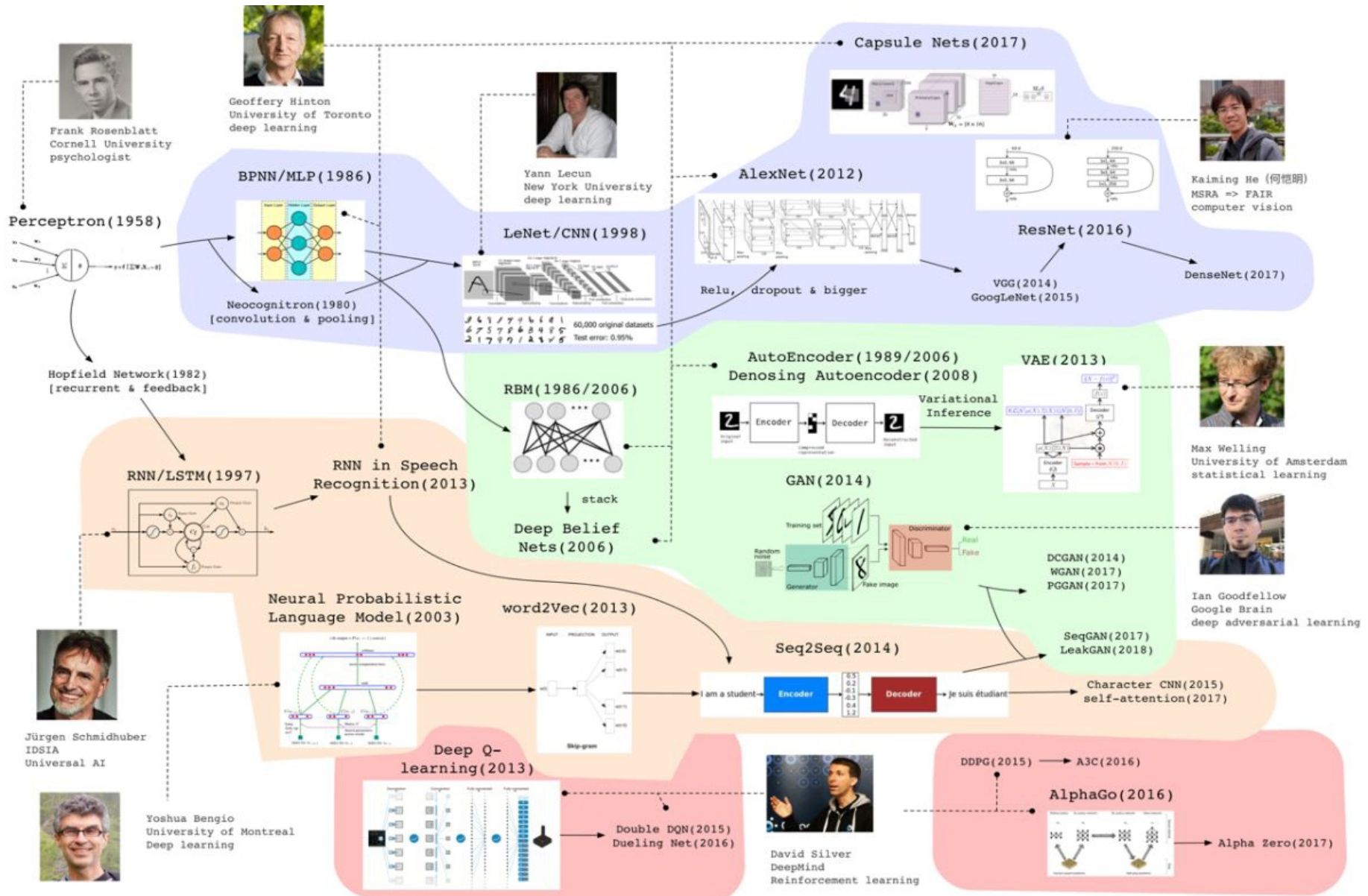
Jürgen Schmidhuber

时序预测

长短期记忆网络
LSTM



8.4 深度学习



8.4 深度学习



Yoshua Bengio

University of Montreal



Geoffrey Hinton

Google & University of Toronto



Yann LeCun

New York University

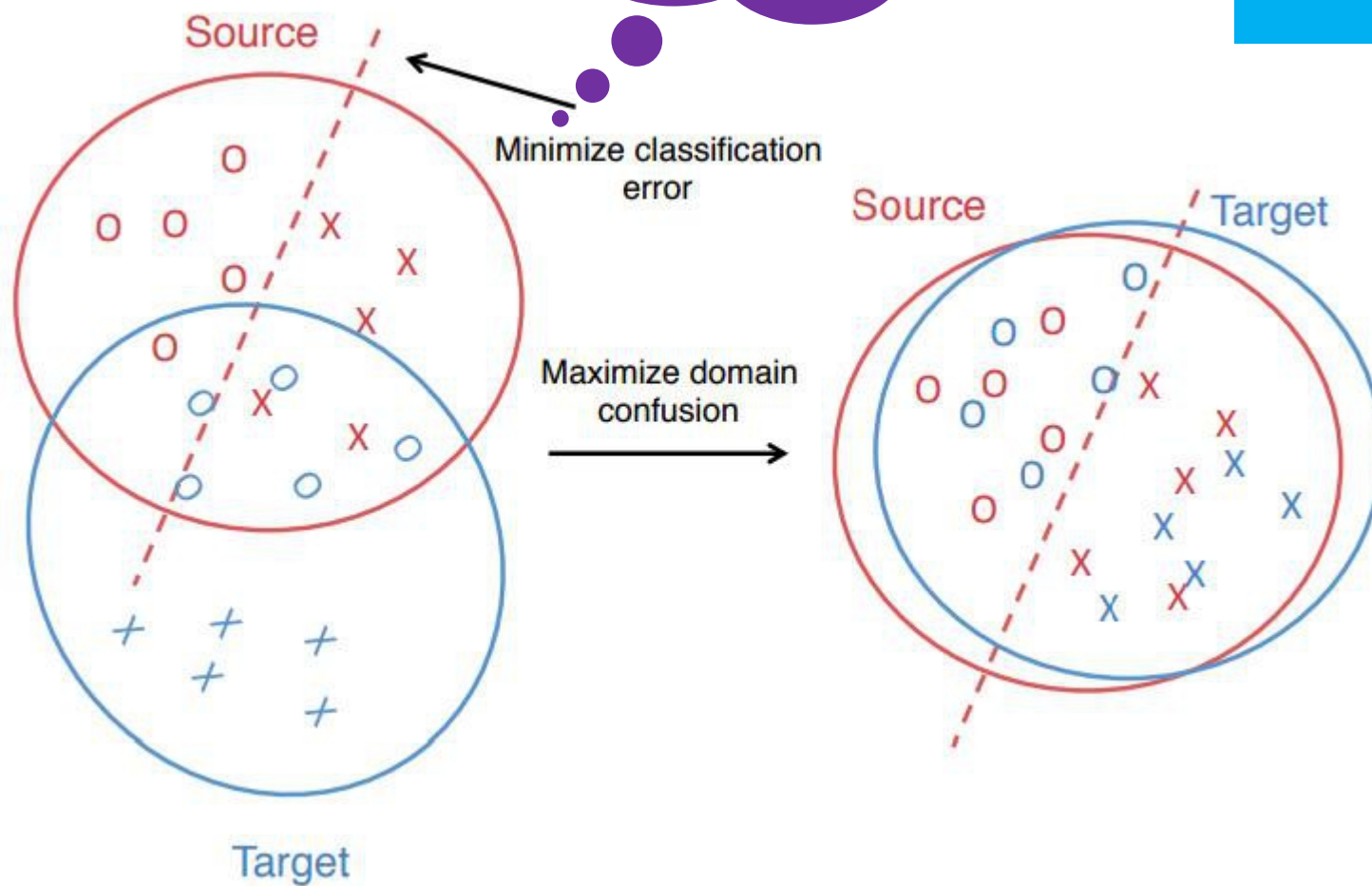
2018图灵奖获得者，人工智能三大教父

8.4 深度学习

迁移学习
Transfer Learning



杨强

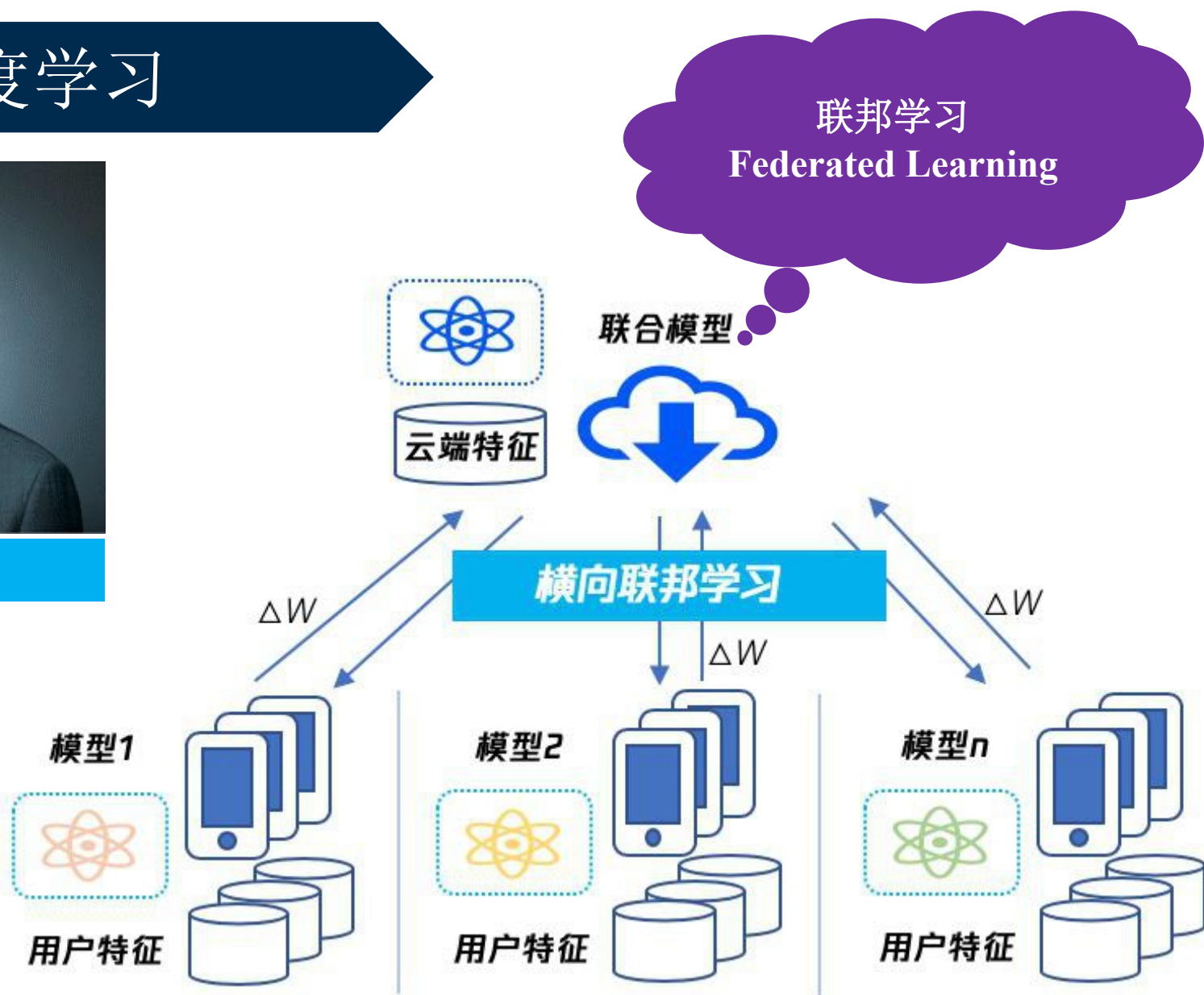


8.4 深度学习



杨强

客户端



8.4 深度学习

央视
财经

辉煌中国

第二集 创新活力





8.4 深度学习

信息化浪潮	发生时间	标志	解决问题	代表企业
第一次浪潮	1980年前后	个人计算机	信息处理	Intel、AMD、IBM、苹果、微软、联想、戴尔、惠普等
第二次浪潮	1995年前后	互联网	信息传输	雅虎、谷歌、阿里巴巴、百度、腾讯等
第三次浪潮	2010年前后	物联网、云计算和大数据	信息爆炸	将涌现出一批新的市场标杆企业



<https://www.sensetime.com>



<https://www.megvii.com/>



<https://www.iflytek.com>



SeetaTech
中 科 视 拓

<http://www.seetatech.com/>

最新研究进展

序号	刊物名称	刊物全称	地址
1	AAAI	AAAI Conference on Artificial Intelligence	http://dblp.uni-trier.de/db/conf/aaai/
2	NeurIPS	Annual Conference on Neural Information Processing Systems	http://dblp.uni-trier.de/db/conf/nips/
3	ICML	International Conference on Machine Learning	http://dblp.uni-trier.de/db/conf/icml
4	IJCAI	International Joint Conference on Artificial Intelligence	http://dblp.uni-trier.de/db/conf/ijcai/

