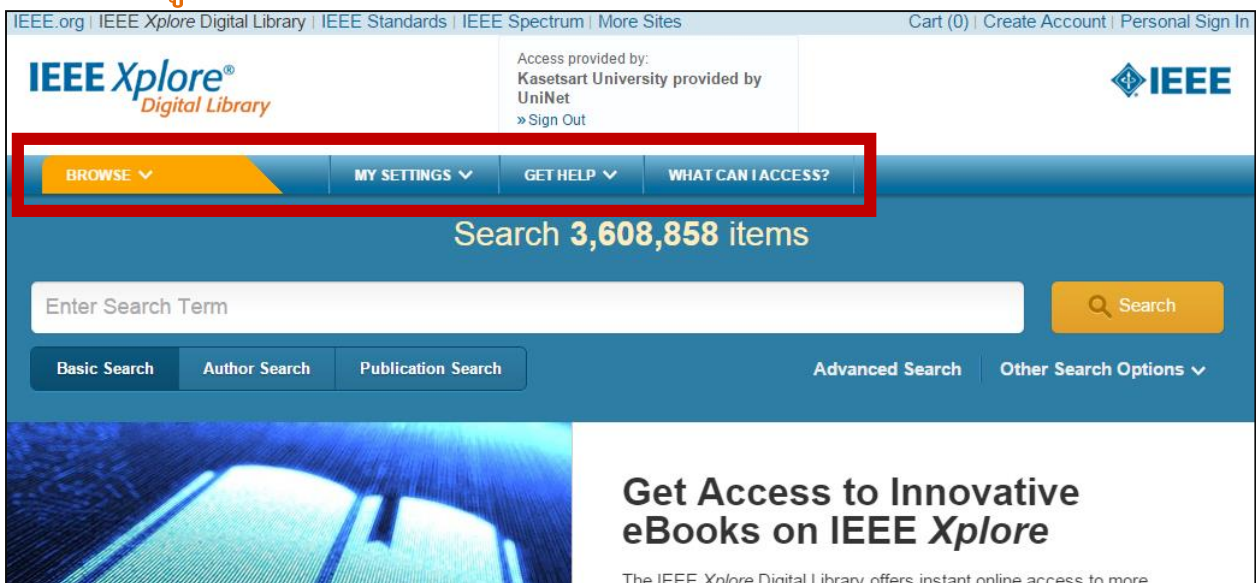


ฐานข้อมูล IEEE/IET Electronic Library (IEL)

ข้อมูลล่าสุดเกี่ยวกับฐานข้อมูล IEEE/IET Electronic Library (IEL) ในปี พ.ศ. 2558

1. ให้เอกสารฉบับเต็ม ทั้งนี้หากเป็นเอกสารการประชุมจะดูได้ไม่จำกัดปี
2. สามารถลงทะเบียนผู้ใช้ครั้งแรกที่ใดก็ได้ ไม่จำเป็นต้องลงทะเบียนครั้งแรกภายในเครือข่าย และเมื่อลงทะเบียนผู้ใช้แล้ว นอกจากจะสามารถจัดเก็บผลการค้น บันทึกคำค้น และใช้บริการแจ้งเตือนแล้ว ยังสามารถตั้งค่าการแสดงผลตามต้องการได้ที่ Preference ซึ่งอยู่ภายใต้เมนู My Setting อีกด้วย
3. มีการปรับเปลี่ยนหน้าจอใหม่ และเพิ่มปุ่มเมนูต่างๆ เข้ามาเพื่อการใช้งานที่ง่ายขึ้น เช่น เมนู What can I Access ? สำหรับตรวจสอบว่าดูอะไรได้บ้างในเครือข่าย เมนู My Setting สำหรับสมาชิกในการตั้งค่าการแสดงผล การสืบค้น และเมนูสำหรับสืบค้นอื่น ได้แก่
 - 1) Browse by topic
 - 2) Basic Search Author search Publication
 - 3) Advanced search มีช่องให้ใส่คำค้น
 - 4) Other Search Options คือ ทางเลือกในการสืบค้นอื่นๆ เช่น Citation Search การสืบค้นจากดัชนีวารสาร เช่น ชื่อบทความ ชื่อวารสาร ปีที่ ฉบับที่

➔ IEL: เมนู Browse



The screenshot shows the IEEE Xplore Digital Library interface. At the top, there are navigation links for IEEE.org, IEEE Xplore Digital Library, IEEE Standards, IEEE Spectrum, and More Sites. On the right, there are links for Cart (0), Create Account, and Personal Sign In. The main header features the IEEE Xplore Digital Library logo and access information: "Access provided by: Kasetsart University provided by UniNet" and "Sign Out". Below the header is a navigation bar with four menu items: "BROWSE", "MY SETTINGS", "GET HELP", and "WHAT CAN I ACCESS?". The "BROWSE" menu is highlighted with a red box. Below the navigation bar, the search results section shows "Search 3,608,858 items". There is a search input field with the placeholder "Enter Search Term" and a "Search" button. Below the search field are buttons for "Basic Search", "Author Search", "Publication Search", "Advanced Search", and "Other Search Options". At the bottom, there is a promotional banner for "Get Access to Innovative eBooks on IEEE Xplore" with the text "The IEEE Xplore Digital Library offers instant online access to more".

หากสืบค้นวารสารแต่ละชื่อ จะให้ข้อมูลค่า Impact factor ซึ่งหมายถึงค่าเฉลี่ยจำนวนครั้งต่อบทความที่มีการนำไปอ้างอิง (บทความอ้างอิงบทความ และอยู่ในสาขาเดียวกัน) เช่น มีค่า 3.167 หมายถึงวารสารนี้มีบทความถูกวารสารอื่นนำไปอ้างอิงเฉลี่ย บทความละ 3 ครั้งใน 2 ปี ส่วนอีก 2 ค่า คือ Eigenfactor และ Article Influence Score นั้นเป็นค่าการถูกอ้างอิงโดยสิ่งพิมพ์ใดก็ได้ ข้ามสาขาก็ได้

Aims&Scope : วารสารนี้มีเนื้อหาครอบคลุมเรื่องอะไร โดยเมื่อคลิกเข้ามาจะมีเมนูย่อยให้เลือกตามความต้องการ เช่น Popular ไล่ดูจากบทความที่มีเป็นที่นิยม Early Access บทความที่มีให้เข้าถึงก่อนที่จะลงตีพิมพ์ About Journal รายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับวารสาร รวมถึงค่า Impact Factor ด้วย

Browse Journals & Magazines > Affective Computing, IEEE Tran ...

Affective Computing, IEEE Transactions on

Add Journal To My Alerts

Popular Early Access Current Issue Past Issues About Journal Submit Your Manuscript

The *IEEE Transactions on Affective Computing* is a cross-disciplinary and international archive journal aimed at disseminating results of research on the design of systems that can recognize, interpret, and simulate human emotions and related affective phenomena.
[Aims & Scope >](#)

3.466 Impact Factor	0.00173 Eigenfactor	1.479 Article Influence Score
------------------------	------------------------	----------------------------------

Affective Computing, IEEE Transactions on

Add Journal To My Alerts

Popular Early Access Current Issue Past Issues About Journal Submit Your Manuscript

About this Journal

- Aims & Scope

Author Resources

- IEEE Author Digital Toolbox
- Additional Information
- IEEE Open Access Publishing Options

Contacts

Editor In Chief
Björn W. Schuller
Imperial College London
Department of Computing
180 Queens' Gate, Huxley Bldg.
London SW7 2AZ, UK
e-mail: schuller@ieee.org

Aims & Scope

The *IEEE Transactions on Affective Computing* is a cross-disciplinary and international archive journal aimed at disseminating results of research on the design of systems that can recognize, interpret, and simulate human emotions and related affective phenomena. The journal publishes original research on the principles and theories explaining why and how affective factors condition interaction between humans and technology, on how affective sensing and simulation techniques can inform our understanding of human affective processes, and on the design, implementation and evaluation of systems that carefully consider affect among the factors that influence their usability. Surveys of existing work are considered for publication when they propose a new viewpoint on the history and the perspective on this domain. The journal covers

3.466 Impact Factor	0.00173 Eigenfactor	1.479 Article Influence Score
------------------------	------------------------	----------------------------------

หน้าแสดงผลแต่ละบทความ จะมีเมนูย่อยๆ ให้เลือกหลายเมนู เช่น References, Cited By, Metrics

Affective Visual Perception Using Machine Pareidolia of Facial Expressions

Full Text as PDF

Full Text in HTML

3 Author(s) | Hong, K. ; Sch. of Electr. Eng. & Comput. Sci., Univ. of Newcastle, Callaghan, NSW, Australia ; Chalup, S.K. ; King, R.A.R.

Abstract | Authors | References | Cited By | Keywords | Metrics | Similar

Download Citations | Email | Print | Request Permissions | Save to Project

This article presents a computer vision approach that can detect and classify abstract face-like patterns, including subliminal faces within a scene. This can be regarded as a way of simulating the phenomenon of pareidolia, that is, the tendency of humans to 'see faces' in random structures such as clouds or rocks. The paper describes the system consisting of a component-based face detector and an expression classifier. The face detector creates a number of component images from the original image at different resolutions. A component image is a binary edge image where the edges are segmented into components using a labelling method with a border-following technique. The component images are then overlaid to produce a component height map where large and notable components across all resolutions have high values, while specular and noisy components have low values. The method retains three-shape components, representing two eyes and a mouth, that have height map values that are larger than the noise cut-off value. Support vector machines using scale-invariant feature vectors are applied for ranking these three-shape components by their geometry and size, and their shape semblance to human faces in the training data. The outcome is a facial expression analysis system that uses face components, with the potential to estimate an emotional expression value for a scene by producing an array of emotion scores corresponding to Ekman's seven Universal Facial

เอกสารฉบับเต็มในรูปแบบ HTML จะมีปุ่มเมนูต่างๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้มากขึ้น เช่น Jump เมื่อต้องการข้ามหัวข้อที่ไม่ต้องการอ่านไป

Download PDF

This paper appears in: *Affective Computing, IEEE Transactions on*

Issue Date: Oct.-Dec. 1 2014

On page(s): 352 - 363

ISSN: 1949-3045

INSPEC Accession Number: 14778089

Digital Object Identifier: 10.1109/TAFFC.2014.2347960

Date of Current Version: 2014-11-24

Date of Original Publication:

SECTION I INTRODUCTION

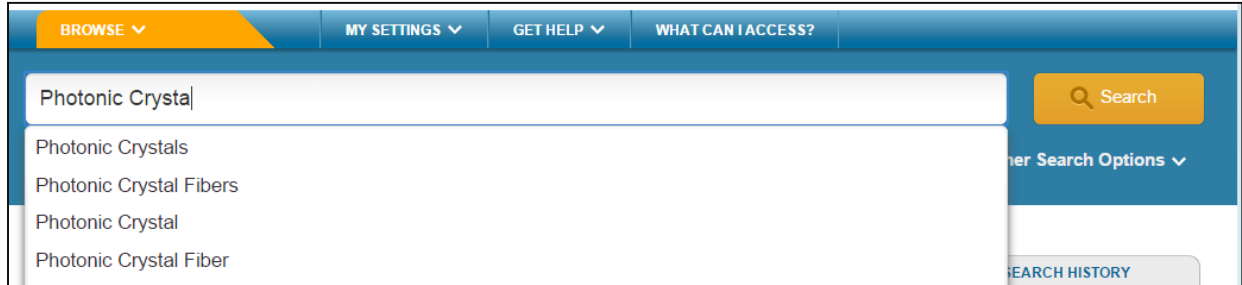
Can a machine describe human emotional responses? The process of face perception and facial expression analysis in how humans perceive a scene is pareidolia. Pareidolia is the tendency to draw significance from random and vague shapes when an observer sees faces where actual faces are not present. Facial expressions play a central role in producing social interactions. This is explained by the interconnected nature of social processing visual scenes (the parahippocampal gyrus [23]) and emotions (the amygdala [31]). The previous work and its neurophysiological insights should be highlighted that the brain responds to cognitive processes and awareness set in [14]. The amygdala is a brain area dedicated to process faces for pareidolia, however, a holistic system can have components that bear similar geometry (i.e., faces of the training data would be found. For distinguishing cartoon and caricature faces), an alternative direction beyond a holistic path has to be explored.

JUMP

Quick Preview | Figures | Full Text | Footnotes | References | Authors | Cited By | Keywords | Corrections

I. Introduction | II. System Overview | III. Dataset and Image Preprocessing | IV. Classification Methods | V. Component Face Detector | VI. Scale-Invariant Feature Vectors for Semblance Classifiers | VII. Example Walkthrough of the Component Face Detection Process

ในการใส่คำค้น หากจำไม่ได้ทั้งหมด ใส่บางคำเข้าไปได้ โดยเฉพาะคำเริ่มต้น แล้วรอสักครู่ จะมี Auto Vocabulary ขึ้นมาให้เลือก



สรุปโดย: อัมพร ขาวบาง บรรณารักษ์ สำนักหอสมุดกลาง มศว กุมภาพันธ์ 2558

อ้างอิง:
จากรายงานสรุปการเข้าร่วมอบรมการใช้ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการสืบค้น โครงการพัฒนาเครือข่ายระบบห้องสมุดในประเทศไทย ประจำปี 2558 สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา (สกอ.) กระทรวงศึกษาธิการ วันที่ 23-24 กุมภาพันธ์ 2558 ณ สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์