



Thomas Lindemeier

Lebenslauf

Ausbildung

- 2012–2018 **Promotion**, *Universität Konstanz*, Informatik.
Angestrebter Abschluss: Dr.rer.nat., voraussichtlich Mai 2018
- 2010–2012 **Master of Science**, *Universität Konstanz*, Note 1,4.
Visual Computing.
- 2010–2012 **Bachelor of Science**, *Universität Konstanz*, Note 2,3.
Information Engineering.

Dissertation

- Titel *e-David: Non-Photorealistic Rendering using a Painting Machine* (vorläufig)
- Thema Entwicklung einer Malmaschine und damit verbundenen Algorithmen zur automatischen Erstellung von Gemälden und Zeichnungen auf Basis einer visuellen Feedbackschleife.
- Betreuer Prof. Dr. Oliver Deussen und Prof. Dr. Marcel Waldvogel.

Berufserfahrung

- 2017–2018 **Wissenschaftlicher Mitarbeiter und Dozent**, *Universität Konstanz*, Fachbereich Informatik und Informationswissenschaft, Lehrstuhl für Visual Computing.
Vertretung von Prof. Dr. Deussen als Dozent der Vorlesungen *Illustrative Computergrafik* und *Globale Beleuchtung*.
- 2012–2017 **Wissenschaftlicher Mitarbeiter**, *Universität Konstanz*, Fachbereich Informatik und Informationswissenschaft, Lehrstuhl für Visual Computing.
Leitung und Assistenz in Forschungsprojekten sowie Betreuung von Abschlussarbeiten im Bereich der Computergrafik, Non-photorealistic Rendering und Computer Vision. Hauptentwickler und Verantwortlicher des *e-David*-Projekts (www.e-david.org) verbunden mit Öffentlichkeitsarbeit, Radio- und TV-Interviews sowie Vorbereitung und Durchführung von Kunstausstellungen.
- 2009–2012 **Wissenschaftliche Hilfskraft**, *Universität Konstanz*, Fachbereich Informatik und Informationswissenschaft, Lehrstuhl Computergrafik und Medieninformatik.
- 2007–2009 **Praktikant und Werkstudent**, *exorbyte GmbH*, Konstanz.

Mergenthalerweg 5 – 78467 Konstanz – Germany

☎ +49 179 4671 804 • ☎ +49 7531 80 46 407 • +49 7531 88 44 39

✉ thomas.lindemeier@gmail.com • 🌐 <https://lindemeier.github.io/>

Sprachen

Deutsch Muttersprache
Englisch verhandlungssicher
Französisch Grundkenntnisse

Kenntnisse und Fähigkeiten

Programmierung

C++	7 Jahre	CMake	5 Jahre
OpenCV	6 Jahre	OpenGL	4 Jahre
ROS	1 Jahr	Qt	3 Jahre
processing	5 Jahre	Java	2 Jahre

Fachlich

- Computer Vision
- Non-photorealistic Rendering
- Computational Creativity
- Ubuntu Linux, Windows
- git, svn
- Computergrafik
- Robotik
- Machinelles Lernen, Deep Learning
- GLSL
- LaTeX

Sonstige

- Empathie, Respekt
- Mentoring, Coaching
- Kreativität, Entscheidungsfindung
- Zielstrebigkeit
- Positive Einstellung, Humor
- Freundlichkeit, Teamplayer
- Öffentliches Reden und Präsentationen
- Fleiß

Interessen

Familie und Freunde Zeit mit meiner Freundin, meinem Sohn und Freunden zu verbringen.

Sport Mountainbike-Touren, Joggen, Handball, Basketball und Fußball.

Computerspiele Das Erarbeiten von Strategien zur Erreichung eines gemeinsamen Ziels mit Unbekannten aus aller Welt reizt mich sehr an Multiplayer-Spielen.

Auszeichnungen

- *Best Paper* bei der Expressive 2017 für den Artikel [7]
- Vierter Platz beim RobotArt-Wettbewerb 2017 (<https://robotart.org/2017-winners/>)
- Vierter Platz beim RobotArt-Wettbewerb 2016 (<https://robotart.org/2016-winners/>)
- *Vimeo staff pick* für das Video *e-David Robot Painting* (<https://vimeo.com/68859229>)
- *Best Paper*, zweiter Platz bei der *Computational Aesthetics* 2012 für den Artikel [3]
- *VAST Grand Challenge 2011 - Outstanding Comprehensive Submission* für den Artikel [1]

Mergenthalerweg 5 – 78467 Konstanz – Germany

☎ +49 179 4671 804 • ☎ +49 7531 80 46 407 • +49 7531 88 44 39

✉ thomas.lindemeier@gmail.com • 🌐 <https://lindemeier.github.io/>

Lehre

- Illustrative Computergrafik
- Globale Beleuchtung
- Modellierung in der Computergrafik
- Virtual and Augmented Reality
- Aktuelle Trends in der Computergrafik
- Research Paper Implementation - 2017, Animationsinstitut der Filmakademie Ludwigsburg
- Konzepte der Informatik - Übungsbetreuung
- Programmierkurs Java - Übungsbetreuung

Publikationen

- [1] Bertini, E.; Buchmuller, J.; Fischer, F.; Huber, S.; Lindemeier, T.; Maass, F.; Mansmann, F.; Ramm, T.; Regenscheit, M.; Rohrdantz, C.; Scheible, C.; Schreck, T.; Sellien, S.; Stoffel, F.; Tautzenberger, M.; Zieker, M.; Keim, D. **Visual Analytics of Terrorist Activities Related to Epidemics**. *Visual Analytics Science and Technology (VAST)* (2011), 329–330.
- [2] Deussen, O., and Lindemeier, T. **e-David: Wissenschaftlicher Versuch und maulendes Monstrum**. In *Zufallszwänge - Roboterbilder zwischen Wissenschaft und Kunst - Catalogue of the exhibition in Konstanz*. University of Konstanz, Konstanz, 2013, pp. 39–45.
- [3] Deussen, O., Lindemeier, T., Pirk, S., and Tautzenberger, M. **Feedback-guided Stroke Placement for a Painting Machine**. In *Proceedings of the Eighth Annual Symposium on Computational Aesthetics in Graphics, Visualization, and Imaging* (Goslar Germany, Germany, 2012), CAE '12, Eurographics Association, pp. 25–33.
- [4] Lindemeier, T., Metzner, J., Pollak, L., and Deussen, O. **Hardware-Based Non-Photorealistic Rendering Using a Painting Robot**. *Computer Graphics Forum* 34, 2 (2015), 311–323.
- [5] Lindemeier, T., Pirk, S., and Deussen, O. **Image Stylization with a Painting Machine using Semantic Hints**. *Computers & Graphics* 37, 5 (Aug. 2013), 293–301.
- [6] Lindemeier, T., Spicker, M., and Deussen, O. **Artistic Composition for Painterly Rendering**. In *Vision, Modeling & Visualization* (2016), M. Hullin, M. Stamminger, and T. Weinkauff, Eds., The Eurographics Association.
- [7] Spicker, M., Hahn, F., Lindemeier, T., Saupe, D., and Deussen, O. **Quantifying Visual Abstraction Quality for Stipple Drawings**. In *Proceedings of the Symposium on Non-Photorealistic Animation and Rendering* (New York, NY, USA, 2017), NPAR '17, ACM, pp. 8:1–8:10.