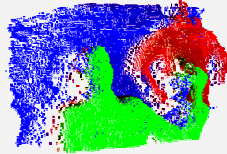


## Kurzprofil Prof. Dr.-Ing. Andreas Kolb

<b>Geburtsdatum</b>	04. 06. 65
<b>Abitur 1985</b>	Note 1.0
<b>1986-1992</b>	Mathematik –Studium (Diplom), Universität Erlangen-Nürnberg Abschlußnote: sehr gut
<b>1992-1995</b>	Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Graphische Datenverarbeitung (Prof. Dr. Hans-Peter Seidel) der Universität Erlangen-Nürnberg
<b>Promotion, 1995</b>	Optimierungsansätze bei der Interpolation verteilter Daten Note: sehr gut
<b>1996-1998</b>	Entwickler und Projektleiter bei der Fa. debis Systemhaus Engineering GmbH, Leinfelden
<b>1998-2003</b>	Professor (C3) für Medieninformatik (Schwerpunkt Computergraphik) an der Fachhochschule Wedel
<b>Seit Oktober 2003</b>	Professur (C4) für Computergraphik und Multimediasysteme, Fachbereich Elektrotechnik und Informatik der Universität Siegen
<b>Lehrgebiete:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Computergraphik</li><li>• Geometrische Modellierung</li><li>• Visualisierung</li><li>• Virtuelle Realität (VR)</li></ul>
<b>Forschungs- u. Arbeitsgebiete:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Simulationen auf Graphikhardware</li><li>• Sensordatenverarbeitung und –fusion</li><li>• Rendering und Beleuchtungssimulation auf Graphikhardware</li><li>• Geometrische Modellierung, Modelloptimierung und -rekonstruktion</li></ul>
<b>Aktuelle Vorhaben:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interaktive Verarbeitung hochdynamischer und massiver 2D und 3D Daten im Bereich der SAR-Sensorik</li><li>• Interaktive Verarbeitung multimodaler 2D/3D-Sensordaten zur Modell- und Beleuchtungsrekonstruktion und zur 3D-Poseschätzung</li><li>• Effiziente Umsetzung von Modellierungs- und Simulations- algorithmen auf Graphikhardware</li></ul>
<b>Aktuell:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1998 Mitglied im GI-Fachbereich "Graphische Datenverarbeitung"</li><li>• Mitglied der EUROGRAPHICS Association seit 2001</li><li>• Mitglied bei ACM/SIGGRAPH seit 2002</li><li>• Programm- Komitees: Open SG Forum 2003, Web3D Symposium 2003</li><li>• Seit 2004 Mitglied im NRW Zentrum für Sensorsysteme (ZESS)</li><li>• Herausgeber einer Sonderausgabe des Journals „Simulation Practice &amp; Theory“ zum Thema „Programmable Graphics Hardware“</li><li>• Editorial Board Member Journal „Simulation Practice &amp; Theory“ seit 2005</li><li>• Reviewer u.a. für: SIGGRAPH, EUROGRAPHICS, ACM-TOG, CGF, CAD, CAGD, SIMPRA, IEEE-TSMC, IEEE-TGRS</li></ul>
<b>Weitere Informationen</b>	<a href="http://www.cg.fb12.uni-siegen.de/">http://www.cg.fb12.uni-siegen.de/</a>



## Schriftenverzeichnis Prof. Dr.-Ing. Andreas Kolb

1. C. Rezk-Salama, A. Kolb. A vertex program for efficient box-plane intersection, zur Publikation angenommen, Proc. Vision, Modeling & Visualization, 2005
2. A. Kolb, C. Rezk-Salama: Efficient empty space skipping for per-pixel displacement mapping, zur Publikation angenommen, Modeling & Visualization, 2005.
3. R. Strzodka, M. Doggett, A. Kolb: Scientific Simulations on Graphics Hardware, zur Publikation angenommen, Simulation Practice and Theory, 2005
4. A. Kolb: Dynamic Particle Coupling for GPU-based Fluid Simulation, zur Publikation angenommen, 18. Sym. on Simulation (ASIM), 2005
5. S. Todt, C. Rezk-Salama, and A. Kolb. Real-time fusion of range and light field images. SIGGRAPH Poster-Session, 2005
6. C. Bastuck, T.Hambürger, T.Hof, M.Keller, P.Kohlmann, J.Mehnert, S.Nowak, C.Rezk-Salama, A.Kolb: An Open and Extensible Framework for Visualization, Tagungsband der Informatiktag 2005 der Gesellschaft für Informatik
7. A. Kolb, L. Latta, C. Rezk-Salama: Hardware-based Simulation and Collision Detection for Large Particle Systems, Proc. Graphics Hardware, 2004
8. L. Latta, A.Kolb: Homomorphic Factorization of BRDF-based Lighting Computation, ACM-SIGGRAPH, 21:3, pp 509-516, 2002
9. G.Greiner, A.Kolb, A.Riepl: Scattered Data Interpolation Using Data-dependent Optimization Techniques, Graphical Models 64 pp 1-18, 2002
10. A.Kolb, L.John: Volumetric Model Repair for Virtual Reality Applications, Eurographics 2001, ISSN 1017-4656
11. A.Kolb,W.Ülzmann,M.Bühner: Interaktion und Skalierbarkeit im Bereich Telepräsenz, Technischer Bericht, FH Wedel und Lumo Graphics GmbH
12. P.Slusallek, R.Klein, A.Kolb, G.Greiner: An Object-Oriented Approach for Curves and Surfaces, Object-oriented and fixed programming paradigms, Ed: P.Wisskirchen, Springer, pp 33-44, 1996
13. A. Kolb: Optimierungsansätze bei der Interpolation verteilter Daten, Dissertation, Universität Erlangen, 1995
14. G.Greiner, A.Kolb, R.Pfeifle, H.-P.Seidel, M.Encarnacao, R.Klein: A Platform for visualizing curves and surfaces, CAD, pp 559-566, 1995
15. A.Kolb, H.Pottmann, H.-P.Seidel: Fair Surface Reconstruction Using Quadratic Functionals, Eurographics, Vol. 14, pp 469-479, 1995
16. A.Kolb, H.Pottmann, H.-P.Seidel: Surface Reconstruction Based Upon Minimum Norm Networks in Math. Methods for Curves and Surfaces, Vanderbilt University Press, 1995
17. A.Kolb, H.-P.Seidel: Interpolating Scattered Data with C-2 Surfaces, CAD, 27:4, pp 277-282, 1995
18. P.Slusallek, R.Klein, A.Kolb, G.Greiner: An Object-Oriented Framework for Curves and Surfaces with Applications, Curves & Surfaces II, Eds: P.Laurent, A.LeMehaute, L.Schumaker, AK Peters, pp 457-466, 1994
19. P.Slusallek, R.Klein, A.Kolb, G.Greiner: An Object-Oriented Approach to Curves and Surfaces, 4. Eurographics Workshop on Object-Oriented Graphics, pp 29-39, 1994