## References

- [1] Berg, M. D., Cheong, O., Kreveld, M. V., and Overmars, M. Computational Geometry: Algorithms and Applications, 3rd ed. ed. Springer-Verlag Telos, Santa Clara, CA, USA, 2008.
- [2] Botsch, M., Kobbelt, L., Pauly, M., Alliez, P., and Lévy, B. *Polygon Mesh Processing*. A K Peters, 2010.
- [3] Hughes, J. F., van Dam, A., McGuire, M., Sklar, D. F., Foley, J. D., Feiner, S., and Akeley, K. *Computer Graphics: Principles and Practice*, 3 ed. Addison-Wesley, Upper Saddle River, NJ, 2013.
- [4] Kaehler, A., and Bradski, G. *Learning OpenCV 3*. O'Reilly Media, Inc., 2016.
- [5] NVIDIA. CUDA C++ Programming Guide, Release 12.4. 2024.
- [6] O'ROURKE, J. Computational Geometry in C, second ed. Cambridge University Press, Oct. 1998.
- [7] Velho, L., Frery, A. C., and Gomes, J. *Image Processing for Computer Graphics and Vision*, 2nd ed. Springer Publishing Company, Incorporated, 2008.
- [8] Velho, L., and Gomes, J. *Computação Gráfica: Imagem*, 2ª edição ed. IMPA, 2002.
- [9] Velho, L., and Gomes, J. Sistemas Gráficos 3D, 2ª edição ed. IMPA, 2007.