

TÍTULO DO TRABALHO

João Pedro Santos¹

Maria Augusta Machado²

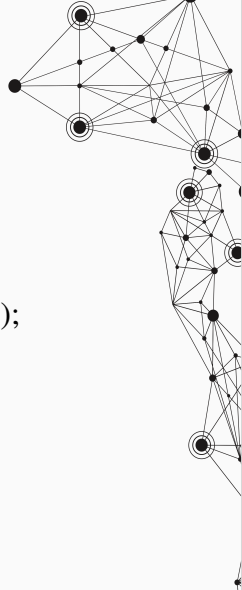
Antônio Santos da Silva²

¹Departamento Acadêmico de Engenharias - UTFPR - *Campus* Francisco Beltrão

²Departamento de Ciências Agrárias - UTFPR - *Campus* Francisco Beltrão

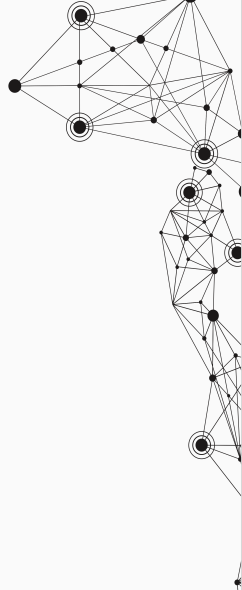
INTRODUÇÃO

- ▶ Texto texto texto;
- ▶ Texto texto texto (BOULIC; RENAULT, 1991);
- ▶ Texto texto texto (KNUTH, 1984);
- ▶ Texto texto texto (SMITH; JONES, 1999).



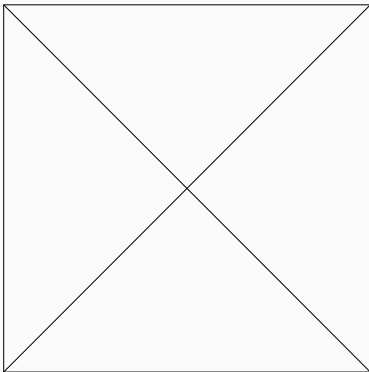
OBJETIVOS

- ▶ Objetivo 1;
- ▶ Objetivo 2;
- ▶ Objetivo 3;
- ▶ Objetivo 4.



MATERIAIS E MÉTODOS

Figura 1 - Título da figura

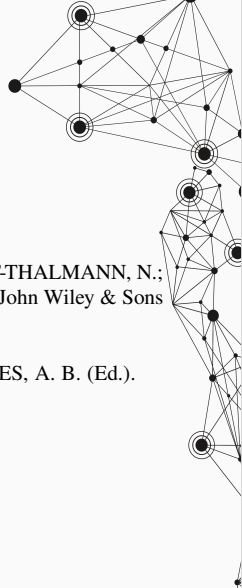


Fonte: Autoria própria (2023)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

- ▶ Consideração final 1;
- ▶ Consideração final 2;
- ▶ Consideração final 3;
- ▶ Consideração final 4.

REFERÊNCIAS



BOULIC, R.; RENAULT, O. 3d hierarchies for animation. In: MAGNENAT-THALMANN, N.; THALMANN, D. (Ed.). *New Trends in Animation and Visualization*. [S.l.]: John Wiley & Sons Ltd., 1991.

KNUTH, D. E. *The T_EX Book*. 15th. ed. [S.l.]: Addison-Wesley, 1984.

SMITH, A.; JONES, B. On the complexity of computing. In: SMITH-JONES, A. B. (Ed.). *Advances in Computer Science*. [S.l.]: Publishing Press, 1999. p. 555–566.

AGRADECIMENTOS



Neste espaço opcional podem ser listados os nomes das instituições que contribuíram para o desenvolvimento do trabalho ou as logomarcas.

Muito obrigado(a)!