

**SECTEUR DE FORMATION 13 – COMMUNICATIONS ET DOCUMENTATION**

**TECHNIQUES D'ANIMATION 3D ET DE SYNTHÈSE D'IMAGES  
(DEC 574.B0)**

**TABLEAUX D'HARMONISATION**



## TABLE DES MATIÈRES

<b>Présentation .....</b>	<b>1</b>
<b>Programmes d'études en lien d'harmonisation.....</b>	<b>1</b>
<b>Information sur les tableaux d'harmonisation .....</b>	<b>1</b>
<b>Tableaux d'harmonisation interordres .....</b>	<b>3</b>
Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images et Infographie .....	5
Infographie et Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images .....	6
<b>Tableaux d'harmonisation intra-ordre .....</b>	<b>7</b>
Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images et Graphisme.....	9
Graphisme et Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images.....	10
Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images et Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration.....	11
Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration et Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images .....	12
Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images et Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé .....	13
Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé et Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images .....	14
Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images et Infographie en prémédia .....	15
Infographie en prémédia et Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images .....	16
Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images et Techniques d'intégration multimédia .....	17
Techniques d'intégration multimédia et Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images .....	18
Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images et Techniques de production et de postproduction télévisuelles, voie de spécialisation A – Production télévisuelle.....	19
Techniques de production et de postproduction télévisuelles, voie de spécialisation A – Production télévisuelle et Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images .....	20
Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images et Techniques de production et de postproduction télévisuelles, voie de spécialisation B – Postproduction télévisuelle.....	21
Techniques de production et de postproduction télévisuelles, voie de spécialisation B – Postproduction télévisuelle et Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images .....	22
Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images et Techniques cinématographiques et télévisuelles.....	23
Techniques cinématographiques et télévisuelles et Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images .....	24



## Présentation

L'harmonisation des programmes d'études professionnelles et techniques est une orientation ministérielle. Elle consiste à établir des similitudes et une continuité entre les programmes d'études du secondaire et du collégial, que ce soit dans un même secteur de formation ou dans des secteurs de formation différents, en vue d'éviter la duplication des offres de formation, de reconnaître les compétences acquises et de faciliter les parcours de formation.

L'harmonisation contribue à établir une offre cohérente de formation, en particulier à faire en sorte que les fonctions de travail auxquelles préparent les programmes d'études soient bien identifiées et distinguées. S'il arrive que l'exercice de ces fonctions nécessite l'acquisition de compétences communes, les travaux d'harmonisation permettent de les repérer. Toutefois, même en l'absence de compétences communes, les programmes d'études n'en sont pas moins harmonisés.

L'harmonisation est dite interordres lorsqu'elle porte sur des programmes d'études d'ordres d'enseignement différents, elle est intra-ordre lorsqu'elle porte sur des programmes d'études d'un même ordre d'enseignement et elle est intersectorielle lorsqu'elle porte sur des programmes d'études de secteurs de formation différents.

Les travaux menés dans une perspective d'harmonisation des programmes d'études permettent, notamment, et le cas échéant, la mise au jour de leur communauté de compétences. Les compétences partagées par deux programmes d'études ou plus et dont l'acquisition de l'une permet la reconnaissance de l'autre sont dites *communes*. Des compétences communes ayant le même énoncé et dont toutes les composantes sont le calque l'une de l'autre sont dites *identiques*; lorsque des compétences communes ne sont pas identiques mais présentent un niveau de similitude tel qu'elles sont de valeur égale, elles sont dites *équivalentes*.

Les travaux d'harmonisation réalisés pour le programme *Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images* (DEC 574.B0) ont permis d'identifier des compétences communes avec d'autres programmes d'études.

## Programmes d'études en lien d'harmonisation

Le programme d'études *Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images* (DEC 574.B0) présente des compétences communes avec les programmes d'études suivants :

- Infographie (DEP 5344);
- Graphisme (DEC 570.G0);
- Illustration et dessin animé (DEC 574.A0);
- Infographie en prémédia (DEC 581.D0);
- Techniques d'intégration multimédia (DEC 582.A1);
- Techniques de production et de postproduction télévisuelles (DEC 589.A0);
- Techniques cinématographiques et télévisuelles (DEC 589.C0).

## Information sur les tableaux d'harmonisation

Dans ce document, les résultats des travaux d'harmonisation sont présentés sous forme de tableaux et sont regroupés selon les rubriques suivantes : les tableaux d'harmonisation interordres qui font l'objet de la première partie et les tableaux d'harmonisation intra-ordre qui sont regroupés dans une deuxième partie.

Chaque tableau se divise verticalement en deux sections et met en lien deux programmes d'études, le programme de référence<sup>1</sup> et un programme avec lequel il a des compétences communes. Pour chacun de ces programmes, le tableau présente les éléments d'identification qui sont le titre, le type de sanction, le code du programme, l'année d'approbation, son nombre de compétences ou de modules, la durée totale de formation, les énoncés de compétences communes et leur code respectif.

Lorsque les compétences communes entre deux programmes d'études ne sont pas identiques mais équivalentes, elles donnent lieu à deux tableaux distincts qui sont présentés l'un à la suite de l'autre. Le premier tableau présente les compétences qui peuvent être reconnues à la personne issue du programme de référence et qui s'inscrit dans le programme harmonisé au programme de référence; à l'inverse, le second tableau présente les compétences qui peuvent être reconnues à la personne issue du programme harmonisé au programme de référence et qui s'inscrit dans le programme de référence.

Le programme d'études dont est issue la personne et dans lequel elle a acquis une ou des compétences est dit « programme de provenance »; le programme d'études dans lequel la personne souhaite poursuivre sa formation et se faire reconnaître les compétences déjà acquises est dit « programme de destination. » Dans chacun des tableaux, la section de gauche est réservée au programme de provenance et la section de droite est réservée au programme de destination.

Avant chaque tableau, le programme de provenance et le programme de destination sont identifiés et un court texte rend explicite le cheminement de la personne à l'intérieur de ces deux programmes d'études.

---

1 Le programme de référence est celui pour lequel est spécifiquement rédigé le document d'accompagnement.

## **Tableaux d'harmonisation interordres**



**Programme de provenance :** Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images  
2002

**Programme de destination :** Infographie  
2013

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Infographie, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

---

<b>Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures</b>		<b>Infographie 2013 DEP – 5344 22 compétences, 1 800 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
0254	Acquérir des images	465066	Acquérir des images

---

**Programme de provenance :** Infographie  
2013

**Programme de destination :** Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images  
2002

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Infographie peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

---

<b>Infographie 2013 DEP – 5344 22 compétences, 1 800 heures</b>		<b>Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
465066	Acquérir des images	0254	Acquérir des images
465046	Réaliser des images matricielles	0256	Traiter des images numériques

---

## **Tableaux d'harmonisation intra-ordre**



**Programme de provenance :** Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images  
2002

**Programme de destination :** Graphisme  
2013

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Graphisme, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

---

<b>Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures</b>		<b>Graphisme 2013 DEC – 570.G0 24 compétences, 1 980 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
0254	Acquérir des images	052X	Acquérir des images
0255	Produire une esquisse de présentation	0543	Traduire des concepts en esquisses
0251	Exploiter les grands courants artistiques et graphiques	053N	Exploiter des éléments de langages visuels en arts visuels et en design graphique

---

**Programme de provenance :** Graphisme  
2013

**Programme de destination :** Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images  
2002

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Graphisme peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

---

<b>Graphisme 2013 DEC – 570.G0 24 compétences, 1 980 heures</b>		<b>Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
053N	Exploiter des éléments de langages visuels en arts visuels et en design graphique	0251	Exploiter les grands courants artistiques et graphiques
052X	Acquérir des images	0254	Acquérir des images
0543	Traduire des concepts en esquisses	0255	Produire une esquisse de présentation
053V	Créer des projets d'illustration pour des communications graphiques		
052Y	Réaliser des images matricielles	0256	Traiter des images numériques

---

**Programme de provenance :** Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images  
2002

**Programme de destination :** Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration  
2015

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

<b>Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures</b>		<b>Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation A – Illustration 23 compétences, 2 070 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
0251	Exploiter les grands courants artistiques et graphiques	069S	Apprécier des illustrations et des productions en arts visuels
0254	Acquérir des images	069T	Acquérir des images de référence
025B	Élaborer un scénarimage	0151	Élaborer un scénarimage

**Programme de provenance :** Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration 2015

**Programme de destination :** Techniques d’animation 3D et de synthèse d’images 2002

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques d’animation 3D et de synthèse d’images, si elle choisit d’y poursuivre sa formation.

<b>Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation A – Illustration 23 compétences, 2 070 heures</b>		<b>Techniques d’animation 3D et de synthèse d’images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
014L	Représenter l’anatomie d’un être vivant	0253	Dessiner un personnage et son environnement
	et		
014N	Simplifier la représentation d’un sujet		
	et		
014P	Représenter les traits de personnalité d’un sujet		
069T	Acquérir des images de référence	0254	Acquérir des images
06A1	Créer des illustrations pour des œuvres littéraires	0255	Produire une esquisse de présentation
069V	Réaliser des images matricielles	0256	Traiter des images numériques
0151	Élaborer un scénarimage	025B	Élaborer un scénarimage

**Programme de provenance :** Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images  
2002

**Programme de destination :** Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé  
2015

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

<b>Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures</b>		<b>Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation B – Dessin animé 23 compétences, 2 070 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
0253	Dessiner un personnage et son environnement	014Q	Dessiner des personnages
et			
025A	Concevoir des personnages		
025B	Élaborer un scénarimage	0151	Élaborer un scénarimage
0259	Concevoir des décors	014V	Concevoir des lieux et des accessoires
025J	Animer des personnages	0154	Animer un personnage en trois dimensions
025H	Représenter des mouvements en trois dimensions	014K	Représenter des mouvements
et			
025J	Animer des personnages		

**Programme de provenance :** Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé 2015

**Programme de destination :** Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

<b>Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation B – Dessin animé 23 compétences, 2 070 heures</b>		<b>Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
0151	Élaborer un scénarimage	025B	Élaborer un scénarimage
014X	Concevoir des personnages	025A	Concevoir des personnages
014V	Concevoir des lieux et des accessoires	0259	Concevoir des décors
et			
0153	Traiter et assembler des dessins d'animation à l'ordinateur		
014M	Représenter un sujet en perspective	0253	Dessiner un personnage et son environnement
et			
014P	Représenter les traits de personnalité d'un sujet		
et			
014Q	Dessiner des personnages		
0153	Traiter et assembler des dessins d'animation à l'ordinateur	0256	Traiter des images numériques
et			
014Y	Déterminer les couleurs d'un projet		
et			
0152	Concevoir et animer des effets visuels		

**Programme de provenance :** Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images  
2002

**Programme de destination :** Infographie en prémédia  
2014

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Infographie en prémédia, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

---

**Techniques d'animation 3D et de synthèse  
d'images  
2002  
DEC – 574.B0  
22 compétences, 2 040 heures**

**Infographie en prémédia  
2014  
DEC – 581.D0  
27 compétences, 2 250 heures**

---

<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
0254	Acquérir des images	052X	Acquérir des images

---

**Programme de provenance :** Infographie en prémédia  
2014

**Programme de destination :** Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images  
2002

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Infographie en prémédia peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

---

<b>Infographie en prémédia 2014 DEC – 581.D0 27 compétences, 2 250 heures</b>		<b>Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
052X	Acquérir des images	0254	Acquérir des images
052Y	Réaliser des images matricielles	0256	Traiter des images numériques

---

**Programme de provenance :** Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images  
2002

**Programme de destination :** Techniques d'intégration multimédia  
2002

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques d'intégration multimédia, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

---

<b>Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures</b>		<b>Techniques d'intégration multimédia 2002 DEC – 582.A1 22 compétences, 1 980 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
0256	Traiter des images numériques	015B	Traiter les images fixes
025C	Assembler des médias	015V	Effectuer le montage d'animations

---

**Programme de provenance :** Techniques d'intégration multimédia  
2002

**Programme de destination :** Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images  
2002

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Techniques d'intégration multimédia peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

---

<b>Techniques d'intégration multimédia 2002 DEC – 582.A1 22 compétences, 1 980 heures</b>		<b>Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
015B	Traiter les images fixes	0256	Traiter des images numériques
	et		
015J	Traiter les images en mouvement		

---

**Programme de provenance :** Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images  
2002

**Programme de destination :** Techniques de production et de postproduction télévisuelles,  
voie de spécialisation A – Production télévisuelle  
2003

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques de production et de postproduction télévisuelles, voie de spécialisation A – Production télévisuelle, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

---

**Techniques d'animation 3D et de  
synthèse d'images  
2002  
DEC – 574.B0  
22 compétences, 2 040 heures**

**Techniques de production et de  
postproduction télévisuelles  
2003  
DEC – 589.A0  
voie de spécialisation A – Production  
télévisuelle  
23 compétences, 1 965 heures**

---

<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
0251	Exploiter les grands courants artistiques et graphiques	038X	Analyser des créations artistiques visuelles et sonores
0252	Analyser une production	0392	Analyser des scénarios

---

**Programme de provenance :** Techniques de production et de postproduction télévisuelles,  
voie de spécialisation A – Production télévisuelle  
2003

**Programme de destination :** Techniques d’animation 3D et de synthèse d’images  
2002

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Techniques de production et de postproduction télévisuelles, voie de spécialisation A – Production télévisuelle peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques d’animation 3D et de synthèse d’images, si elle choisit d’y poursuivre sa formation.

---

**Techniques de production et de  
postproduction télévisuelles  
2003  
DEC – 589.A0  
voie de spécialisation A – Production  
télévisuelle  
23 compétences, 1 965 heures**

**Techniques d’animation 3D  
et de synthèse d’images  
2002  
DEC – 574.B0  
22 compétences, 2 040 heures**

---

<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
038V	Exploiter un environnement informatique	0254	Acquérir des images
	et		
038Z	Effectuer des prises de vue		
	et		
0394	Produire des génériques		

---

**Programme de provenance :** Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images  
2002

**Programme de destination :** Techniques de production et de postproduction télévisuelles,  
voie de spécialisation B – Postproduction télévisuelle  
2003

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques de production et de postproduction télévisuelles, voie de spécialisation B – Postproduction télévisuelle, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

<b>Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures</b>		<b>Techniques de production et de postproduction télévisuelles 2003 DEC – 589.A0 voie de spécialisation B – Postproduction télévisuelle 22 compétences, 1 965 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
0251	Exploiter les grands courants artistiques et graphiques	038X	Analyser des créations artistiques visuelles et sonores
0252	Analyser une production	0392	Analyser des scénarios
025J	Animer des personnages	039P	Effectuer l'animation d'éléments visuels de synthèse à trois dimensions
025K	Créer des effets visuels numériques	039Q	Effectuer le compositing des effets spéciaux
025C	Assembler des médias	039R	Effectuer le montage final d'une production
0256	Traiter des images numériques	039N	Créer des illustrations et des animations de synthèse à deux dimensions

**Programme de provenance :** Techniques de production et de postproduction télévisuelles, voie de spécialisation B – Postproduction télévisuelle  
2003

**Programme de destination :** Techniques d’animation 3D et de synthèse d’images  
2002

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Techniques de production et de postproduction télévisuelles, voie de spécialisation B – Postproduction télévisuelle peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques d’animation 3D et de synthèse d’images, si elle choisit d’y poursuivre sa formation.

Techniques de production et de postproduction télévisuelles 2003 DEC – 589.A0 voie de spécialisation B – Postproduction télévisuelle 22 compétences, 1 965 heures		Techniques d’animation 3D et de synthèse d’images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures	
Code	Énoncé de la compétence	Code	Énoncé de la compétence
0392	Analyser des scénarios	0252	Analyser une production
038X	Analyser des créations artistiques visuelles et sonores	0251	Exploiter les grands courants artistiques et graphiques
et			
039K	Participer à l’élaboration de projets de postproduction		
038V	Exploiter un environnement informatique	0254	Acquérir des images
et			
038Z	Effectuer des prises de vue		
et			
0394	Produire des génériques		
039K	Participer à l’élaboration de projets de postproduction	025K	Créer des effets visuels numériques
et			
039Q	Effectuer le compositing des effets spéciaux		
039R	Effectuer le montage final d’une production	025C	Assembler des médias
et			
039Q	Effectuer le compositing des effets spéciaux		
039N	Créer des illustrations et des animations de synthèse à deux dimensions	0256	Traiter des images numériques

**Programme de provenance :** Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images  
2002

**Programme de destination :** Techniques cinématographiques et télévisuelles  
2022

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques cinématographiques et télévisuelles, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

---

<b>Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures</b>		<b>Techniques cinématographiques et télévisuelles 2022 DEC – 589.C0 20 compétences, 1 965 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
025K	Créer des effets visuels numériques	02E4	Créer les effets visuels
025M	Assurer son intégration au marché du travail	02DT	Gérer ses activités professionnelles

---

**Programme de provenance :** Techniques cinématographiques et télévisuelles  
2022

**Programme de destination :** Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images  
2002

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Techniques cinématographiques et télévisuelles peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

---

<b>Techniques cinématographiques et télévisuelles 2022 DEC – 589.C0 20 compétences, 1 965 heures</b>		<b>Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
02DP	Explorer le flux de travaux	0256	Traiter des images numériques
02E3	Composer le montage de finition du projet de production	025C	Assembler des médias
	et		
02E4	Créer les effets visuels		
02DT	Gérer ses activités professionnelles	025M	Assurer son intégration au marché du travail

---