

Le glossaire des effets d'After Effects en anglais et en français !

Sachez que si vous souhaitez lancer After Effects en anglais sur la base d'une installation en français, la méthode est dans cette FAQ: [Lancer After Effects en anglais](#)

Néanmoins, pour vous aider à suivre les tutos en anglais voici la traduction des noms des effets:

3D Channel Extract	Extraction de couches 3D
3D Glasses	Lunettes 3D
4-Color Gradient	Dégradé 4 couleurs
Add Grain	Ajout de grain
Advanced Lightning	Eclairs élaborés
Alpha From Max Color	Alpha From Max Color
Angle Control	Paramètre angle
Apply Color LUT	Appliquer table corr. couleurs
Arithmetic	Opérations
Audio Spectrum	Spectre audio
Audio Waveform	Niveau audio
Auto Color	Couleur automatique
Auto Contrast	Contraste automatique
Auto Levels	Niveaux automatiques
Backwards	Arrière
Basic 3D	3D simple
Basic Text	Texte de base
Bass & Treble	Basses/Aigus
Beam	Faisceau
Bevel Alpha	Biseau alpha
Bevel Edges	Contours biseautés
Bezier Warp	Warping Bézier
Bilateral Blur	Flou bilatéral
Black & White	Noir et blanc
Blend	Fondu
Block Dissolve	Fondu par carreaux
Box Blur	Flou encadré
Brightness & Contrast	Luminosité et contraste
Broadcast Colors	Couleurs TV
Brush Strokes	Animer peinture
Bulge	Renflement
Calculations	Calculs
Card Dance	Danse de cartes
Card Wipe	Volet carte
Cartoon	Dessin animé
Caustics	Caustique
Cell Pattern	Motif cellule
Change Color	Correction colorimétrique
Change to Color	Métamorphose de couleurs
Channel Blur	Flou par couches
Channel Combiner	Mixeur de couches
Channel Mixer	Mélangeur de couches
Checkbox Control	Paramètre case
Checkerboard	Damier
Cineon Converter	Convertisseur Cineon
Circle	Cercle
Color Balance	Balance des couleurs
Color Balance (HLS)	Balance des couleurs (TLS)
Color Control	Paramètre couleurs
Color Difference Key	Masq. par différence de couleur
Color Emboss	Estampage couleur
Color Key	Masquage par couleur
Color Link	Réplication chromatique
Color Profile Converter	Convertisseur profil couleurs
Color Range	Masquage par plage de couleurs
Color Stabilizer	Stabilisation de couleur
Colorama	Colorama
Compound Arithmetic	Opérations complexes
Compound Blur	Flou composite
Corner Pin	Quatre coins

Compound Arithmetic	Opérations complexes
Compound Blur	Flou composite
Corner Pin	Quatre coins
Curves	Courbes
Delay	Retard
Depth Matte	Cache de profondeur
Depth of Field	Profondeur de champ
Difference Matte	Masquage par différence
Directional Blur	Flou directionnel
Displacement Map	Dispersion
Drop Shadow	Ombre portée
Dust & Scratches	Poussière & rayures
Echo	Echo
Ellipse	Ellipse
Emboss	Estampage
Equalize	Egaliser
Exposure	Exposition
Extract	Masquage par extraction
Eyedropper Fill	Remplissage pipette
Fast Blur	Flou accéléré
Fill	Remplir
Find Edges	Détection des contours
Flange & Chorus	Modulation/Chœur
Foam	Ecume
Fog 3D	Brouillard 3D
Fractal	Images fractales
Fractal Noise	Bruit fractal
Gamma/Pedestal/Gain	Gamma/Plancher/Gain
Gaussian Blur	Flou gaussien
Glow	Lueur diffuse
Gradient Wipe	Volet graduel
Grid	Grille
Grow Bounds	Limites de croissance
HDR Compander	Compresseur-extenseur HDR
HDR Highlight Compression	Compression des tons clairs HDR
High-Low Pass	Passe-haut/Passe-bas
Hue/Saturation	Teinte/Saturation
ID Matte	Cache d'ID
Inner/Outer Key	Masquage interne/externe
Invert	Négatif
Iris Wipe	Volet en diaphragme en x
Layer Control	Paramètre calque
Leave Color	Filtre chromatique
Lens Blur	Flou de l'objectif
Lens Flare	Lumière parasite
Levels	Niveaux
Levels (Individual Controls)	Niveaux (options individuelles)
Lightning	Eclairs
Linear Color Key	Masquage linéaire par couleur
Linear Wipe	Volet linéaire
Liquify	Fluidité
Luma Key	Masquage par luminance
Magnify	Loupe
Match Grain	Correspondance du grain
Matte Choker	Dilaté-érodé répétitif
Median	Médiane
Mesh Warp	Warping avec maillage
Minimax	Minimax
Mirror	Miroir
Modulator	Modulateur
Mosaic	Mosaïque
Motion Tile	Juxtaposition directionnelle
Noise	Bruit
Noise Alpha	Bruit alpha
Noise HLS	Bruit TLS
Noise HLS Auto	Bruit TLS Auto
Numbers	Nombres
Offset	Décalage
Optics Compensation	Compensation optique
Paint Bucket	Pot de peinture
Parametric EQ	Egalisation paramétrique
Particle Playground	Laboratoire de particules

Optics Compensation	Compensation optique
Paint Bucket	Pot de peinture
Parametric EQ	Egalisation paramétrique
Particle Playground	Laboratoire de particules
Path Text	Texte curviligne
Photo Filter	Filtre Photo
Pixelate	Pixelate
PixelateGraph	PixelateGraph
Point Control	Paramètre point d'effet
Polar Coordinates	Coordonnées polaires
Posterize	Postérisation
Posterize Time	Postérisation temporelle
PS Arbitrary Map	Courbe Photoshop
Radial Blur	Flou radial
Radial Shadow	Ombre radiale
Radial Wipe	Volet radial
Radio Waves	Ondes radio
Ramp	Dégradé
Reduce Interlace Flicker	Correction de scintillement
Refine Matte	Améliorer le cache
Remove Color Matting	Suppression de halo coloré
Remove Grain	Suppression de grain
Reshape	Remodeler
Reverb	Réverbération
Ripple	Ondulation
Roughen Edges	Contours bruts
Scatter	Flou artistique
Scribble	Griffonnage
Selective Color	Couleur de sélection
Sepia	Sepia
SepiaTwirlGraph	SepiaTwirlGraph
Set Channels	Correspondance des couches
Set Matte	Appliquer un cache
Shadow/Highlight	Ton foncé/Ton clair
Sharpen	Plus net
Shatter	Eclat
Shift Channels	Décalage des couches
Simple Choker	Dilaté-érodé simple
SimpleBoxBlur	SimpleBoxBlur
Slider Control	Paramètre glissière
Smart Blur	Flou optimisé
Smear	Maculage
Solid Composite	Composite uni
Spherize	Sphérisation
Spill Suppressor	Nettoyage de masque
Stereo Mixer	Mixeur stéréo
Strobe Light	Stroboscope
Stroke	Trait
Texturize	Placage de texture
Threshold	Seuil
Time Difference	Différence temporelle
Time Displacement	Balayage temporel
Timecode	Code temporel
Timewarp	Déformation temporelle
Tint	Teinte
Tone	Tonalité
Transform	Géométrie
Tritone	Trichrome
Turbulent Displace	Turbulences
Turbulent Noise	Bruit de turbulence
twirl	Tourbillon
Unsharp Mask	Accentuation
Vegas	Vegas
Venetian Blinds	Store vénitien
Vibrance	Vibrance
Warp	Déformation
Wave Warp	Onde progressive
Wave World	Générateur de vagues
Write-on	Tracé dynamique