


Modifier une posture avec la déformation de la marionnette sous Photoshop

Avec **Photoshop**, il est possible de **modifier une posture** avec la **fonctionnalité Déformation de la marionnette** si vous souhaitez bouger un bras ou une jambe, donner un sourire plus prononcé voire même créer une animation.


Dans l'[Espace Membres](#), vous retrouverez les photos utilisées dans ce tutoriel.

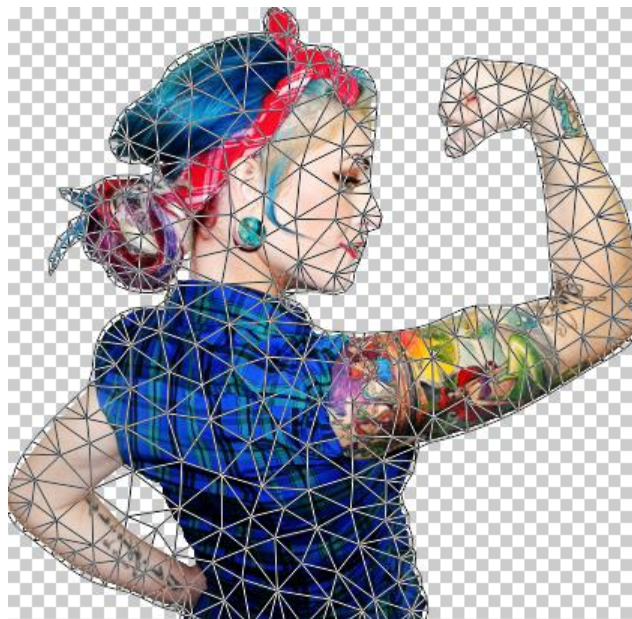
Préparation à la déformation de la marionnette :

Ouvrez votre image avec Photoshop et déverrouillez le calque par un double-clic dessus.



Avant de déformer la marionnette, il faut avoir une image détournée. En effet, si j'applique la déformation sur une image entière, toute l'image va bouger. Cela peut être un effet recherché, mais pas dans notre cas. Je vous invite donc à détourer votre personnage (humain, animal ou objet) en vous aidant du [tutoriel sur le détourage avec Photoshop](#) si nécessaire. La photo utilisée ne contenant que du blanc, l'**Outil sélection rapide**  suffira.

Déformation de la marionnette :

Une fois votre image détournée, dupliquez-la par un clic droit sur le calque > *Dupliquer le calque...* ou par un cliqué-glissé vers l'icône **Créer un calque** . Puis, allez dans le menu **Édition** > *Déformation de la marionnette* :






Votre personnage est recouvert d'un filet que vous pouvez désactiver dans la Barre d'options des outils où vous pouvez changer le *Mode* (*Rigidité, Normale, Déformation*) qui permet plus ou moins d'élasticité, la *Densité* qui permet d'afficher plus ou moins de points au filet, l'*Épaisseur* pour modifier l'épaisseur du filet et enfin la *Profondeur du coin* concerne le chevauchement qui ne nous concernera pas ici.

Lors de l'activation de la fonctionnalité, votre curseur s'est transformé en petite punaise ✦+ (si ce n'est pas le cas, annulez la déformation en cliquant sur l'icône  puis en sélectionnant l'**Outil déplacement**  avant de revenir à la déformation). Cette punaise va vous permettre de placer des points pour votre déformation un peu comme des articulations. Si vous souhaitez bouger ou bloquer un élément, il faut placer un point dessus, le reste suivra selon vos manipulations. Dès que le point est placé, vous pouvez le déplacer à votre convenance, toutefois, allez-y doucement pour que la transformation reste naturelle.

Dans certains cas, vous pourriez avoir besoin de déplacer plusieurs points en même temps, il vous suffira alors de sélectionner les points avec la touche *Maj* enfoncée.

Pour supprimer un point, sélectionnez-le par un clic puis appuyez sur la touche *Suppr* ou faites un clic droit > *Supprimer le coin* ou *Supprimer tous les coins* pour ne plus en avoir du tout.

Pour annuler la dernière action, cliquez sur l'icône  ou faites *Ctrl + Z*.

Une fois que votre déformation vous convient, appuyez sur la touche *Entrée* ou cliquez sur l'icône . Dans le cas contraire, appuyez sur la touche *Échap* ou en cliquant sur l'icône .

Faites attention lorsque vous validez, car si vous rapprochez 2 parties du corps par exemple et que vous relancez la déformation de la marionnette, Photoshop risque de le considérer comme un tout et vous n'auriez plus qu'à recommencer si cela ne vous convient pas.



Tutoriel réalisé avec Photoshop CC 2015

[Voir la version vidéo de cet article](#)