



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: mouvement oculaire**

**Subject: Re: mouvement oculaire**

Posté par: blenderix

Contribution le : 30/12/2007 20:55:07

Tu peut mettre une contrainte vers un empty.

Tu crée ton empty, tu mets une contrainte Track to à tes yeux et il te suffit ensuite d'animer ton empty.