LiveLink Face / Gesichts-Mocap-App

Englisch: LiveLink Face / Live Link Face App / ARKit Face Capture

VFX/TECHNIK

Epic Games' kostenlose iOS-App, die Gesichtsbewegungsdaten von der TrueDepth-Kamera des iPhones erfasst und in Echtzeit über Live Link an Unreal Engine streamt – ermöglicht zugängliche Gesichts-Performance-Capture für MetaHumans, digitale Charaktere und Virtual Production ohne teure dedizierte Hardware.

Was ist LiveLink Face? LiveLink Face ist Epic Games' kostenlose iOS-Anwendung , die Apples TrueDepth-Kamera nutzt, um Gesichtsbewegungen in Echtzeit zu erfassen und über Live Link an Unreal Engine zu streamen. Es macht professionelle Facial-Performance-Capture für jeden zugänglich. Grundprinzip Aspekt Beschreibung Technologie Apple ARKit TrueDepth Blendshapes 52 ARKit-Formen Übertragung Live Link Protokoll Empfänger Unreal Engine Hardware-Anforderungen Komponente Spezifikation iPhone X oder neuer (TrueDepth) iPad Pro Mit Face ID iOS 14.0 oder höher Netzwerk WiFi, gleiche LAN ARKit Blendshapes Kategorie Beispiele Augen eyeBlinkLeft, eyeLookUp Augenbrauen browInnerUp, browDownLeft Mund mouthSmileLeft, jawOpen Nase/Wangen noseSneerLeft, cheekPuff App-Features Feature Beschreibung Preview Echtzeit-Gesichtsvisualisierung Timecode Sync-Option Recording Lokale Aufnahme Multi-Source Mehrere Geräte Setup-Workflow Schritt Beschreibung 1 App installieren 2 UE Live Link aktivieren 3 IP-Verbindung herstellen 4 Character zuweisen Unreal Engine Setup Schritt Aktion Plugin Live Link aktivieren Source Apple ARKit hinzufügen Subject Gerätename wählen Animation BP Blendshapes verarbeiten MetaHuman Integration Aspekt Beschreibung Direct Drive Automatisches Mapping Retargeting Minimal nötig Quality Sehr gut Setup Schnell Animation Blueprint Knoten Funktion Live Link Pose Daten empfangen Blend Poses Zusammenführen Morph Target Mesh deformieren Post Process Nachbearbeitung Calibration Aspekt Beschreibung Neutral Pose Gesicht entspannt Head Pose Optional kalibrieren Offset Anpassen Reset Während Session Aufnahme-Optionen Methode Beschreibung In-App Lokale Aufnahme Take Recorder In UE aufnehmen Sequencer Direkt zu Level Sequence External Mit Timecode sync Timecode-Sync Aspekt Beschreibung NTP Netzwerk-Zeit Tentacle Externes Gerät Manual Clap-basiert Precision Frame-genau Head Tracking Feature Beschreibung Position XYZ-Verschiebung Rotation Kopfdrehung Kombination Mit Blendshapes Anwendung Charakter bewegt sich Optimierung Maßnahme Beschreibung Licht Gleichmäßig, hell Abstand 30-60cm optimal Stabilität iPhone fixieren Netzwerk 5GHz WiFi Multi-Performer Setup Beschreibung Mehrere iPhones Parallel möglich Subjects Nach Gerät benannt Zuweisung Zu verschiedenen Chars Sync Via Timecode Vergleich zu professionellem Mocap Aspekt LiveLink Face Pro-System Kosten iPhone vorhanden $$$$ Qualität Sehr gut Beste Marker Keine Oft nötig Setup Minuten Stunden Limitierungen Aspekt Beschreibung Auflösung 52 Blendshapes Präzision Gut, nicht perfekt Okklusion Hände stören Latenz Minimal, aber vorhanden Use Cases Anwendung Beschreibung Previz Schnelle Animation Indie Games Erschwingliche Solution Virtual Production Real-Time Chars Training Mocap lernen Troubleshooting Problem Lösung Keine Verbindung Firewall, gleiche LAN Tracking verloren Licht, Abstand prüfen Jitter Smoothing in BP Lag 5GHz WiFi Audio Recording Aspekt Beschreibung In-App Audio mitschneiden Sync Zu Blendshapes Export Mit Animation Lip Sync Nachbearbeitung Export-Formate Format Anwendung CSV Raw Blendshape Data Take UE Sequencer USD Pipeline-Export FBX Via UE Baking Best Practices Praxis Grund Gute Beleuchtung Tracking-Qualität Stabile Montage

Weniger Drift Neutral-Kalibrierung Saubere Ausgangslage Test Recordings Vor wichtigen Takes Heute LiveLink Face hat Facial Motion Capture demokratisiert. Was früher teure Marker-basierte Systeme oder Dome-Setups erforderte, ist jetzt mit einem iPhone möglich. Für Indie-Entwickler, Previz und sogar viele professionelle Anwendungen liefert die App beeindruckende Ergebnisse zu einem Bruchteil der bisherigen Kosten.