

Train-along motion QA

Sprite-linked runtime landmarks styr fötter/händer. Rensade atlas-fragment är borttagna innan skelett/ankare används.

- Fotankare väljs från bound landmarks, inte “första bästa” pixel/fot.
- Skelett och PNG speglas tillsammans via samma runtime flip.
- MediaPipe kan kopplas ovanpå samma schema senare.

athlete-b · footwork · medball cleaned · offline QA