

Limb intent + MediaPipe bridge

Fot/handskelett är nu kopplat till namngivna landmarks per sprite och per rörelsefas. MediaPipe-fält finns för nästa extractor-pass utan ny animationsmotor.

- ✔ 136 sekvensposer har explicit **limbIntent** och **anchorLandmark**.
- ✔ 288 sprites har v2-runtime landmarks inklusive **dominantContactFoot**.
- ✔ Runtime läser sekvensankare först, därefter kontakt-aware fallback.

no random toe

same sprite/skeleton flip

MediaPipe-ready



Static fallback render: WeasyPrint → PNG

Chromium/Playwright unavailable in sandbox