aspect ratio 长宽比

# 计算投影矩阵

使用2D关键点和3D关键点的投影作为cost，固定shape和expression系数不变。

# 寻找2D和3D对应点

# 计算shape和expression

使用2D关键点和3D关键点的投影作为cost，加上shape的正则项约束和expression的正则项约束。