人物加骨骼

**研究图片三角化的方案**

* 从Node中调用Python
* 把Node的图片送给Python
* 把Python生成的离散点送回来

**步骤：每一步都可以验证：**

* **从图像生成离散点**
  + Blur
  + 灰度化
  + 用Sobel 找出边界，
  + 用找出corner点：
* **从离散点到三角面片：**
  + **把Corner点用Delaunay三角形链接**
* **加关节：四肢：**
  + 摆放四肢骨骼到合适的位置，可以移动、拉长
    - 直接画出来？更省事？
  + 把骨骼周围的离散点都“吸附”到“最近的”骨骼上，
    - 影响半径：r
    - 在关节影响区的点，离散点的“weight”按照半径大小等比列
      * 在轴心点，w0=w1 = 0.5,
      * 在最外圈： w0=1, w1 = 0.
        + W0: 主Bone，i.e. 本点所在区域的主bone，
        + W1： 本关节的另一个Bone
* 加脖子和头部:可以晃动：
  + 脖子
  + 头部： 只是一个Bone（头部能变形吗？）
* 加眼睛：可以转动（Phase 2）
* 加嘴巴：可以张开（Phase 2）

**照片要求：**

* 四肢张开，不能与其它部位重叠（否则不能“运动”了）
* 蓝色背景或者其它单色背景（明显区别开人物头发皮肤和衣服的颜色）
* 去除了背景

**骨骼Skeleton系统的名称：**

* 关节点（Joint）之间由骨头（Bone）链接，Bone末端的Joint可以只有一个Bone
* 多个Joint可以固定在一个母体Base上

**数据描述：**

* 关节的分叉
* Triangle Mesh 和Vertex是一个大数组
* Joint点是一个大组
* 关节链是分开两个