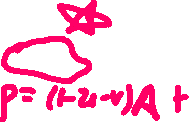
**问题产生的原因：**



通过屏幕坐标来计算质心坐标，如果用世界坐标就不会出现这个问题了，所以要进行一个矫正



**矫正的过程：**

