1. 相机后处理
2. 显示和逻辑控制分开
3. 两个脚本一个移动一个动画 应该一个挂载父类一个挂载visual
4. 每次在柜台上按E都是生成一个新的食材而不能重新拿到手上，因为有俩脚本没有都绑定holdpoint
5. 食材上没有挂载脚本
6. 检测不到柜台，选不中，射线是在脚底，需要扩大counter的碰撞体积
7. 错误地将装盘代码放到了别的地方
8. 加载两次场景