240324기준

1. PartUI : 파티 광클시 프레임 하락  
 -> 먼저 모든 모델 넣어놓고 클릭된 팰의 이름에 따라 해당 팰만 출력

출력된 팰 사이즈 다름  
 -> 위와 동일처리(먼저 만들고 사이즈도 다 지정해주기)

팰 이미지 다르게 처리해보기  
 -> 랜더타겟 사용?

2. 팰 AI : 작업 완료 후 종료.

3. 팰스피어 개수, 총알 개수, 장비 이름을 FieldUI에 연동

4. 워크 벤치 디테일 추가(글자 출력, 마우스 올렸을 때 파란 배경, ui소리, 뭘 만드는 지 보여주기…)