개인 프로젝트



MCP/이미지 도구 모음 컨셉 기획서

로컬 생성/편집 환경의 재사용 컨셉

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260810	20260812
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 착수 전 환경

목표 – 6P

1. 컨셉 목표

핵심 요소 – 7P

1. 핵심 가치

본문 – 8P

1. 제작 범위와 활용 범위
2. 타깃, 경험, 범위

작업 계획 – 10P

1. 컨셉 확정 작업
2. 컨셉 확정 순서

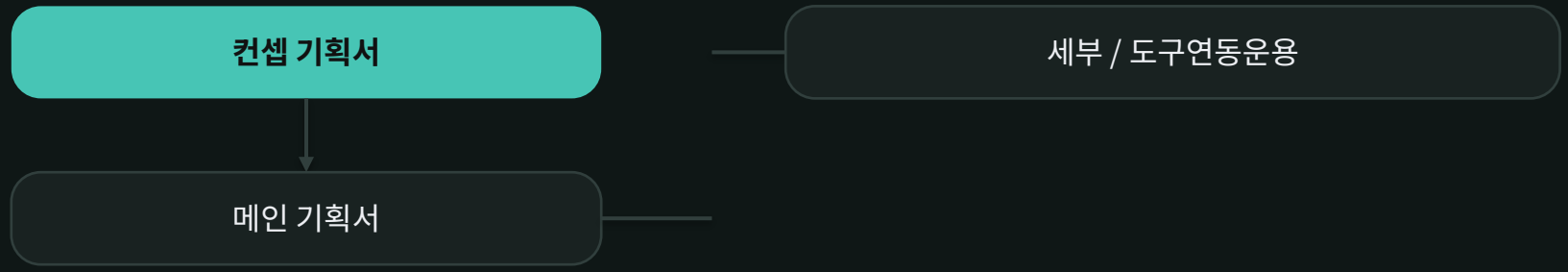
본문 – 12P

1. 리스크와 대응

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-10	박도원	공용 도구 구상	대화형 요청에서 결과 회수까지의 범위를 정리함
2	2026-08-11	박도원	로컬 API 경로 확인	공용 클라이언트와 치킨 마스코트 종단 시험을 확인함
3	2026-08-12	박도원	MCP 방향 확정	기존 클라이언트를 도구로 노출하는 메인 설계에 착수함
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



컨셉 → 메인 → 세부 순으로 상위 문서의 결정을 목표로 받아 구체화함.
강조 표시 = 이 문서

현황 – 착수 전 환경

제작 수요

이미지, 영상, 씬 작업을 에이전트와 함께 수행할 환경이 필요함

의도 반복되는 연결 설명을 줄임

근거 여러 제작 앱을 쓰는 작업 환경이 전제임

로컬 자원

Windows, ComfyUI, 로컬 GPU를 활용할 예정임

의도 기존 제작 환경을 재사용함

근거 로컬 생성기를 연결하려는 요구가 출발점임

미정 범위

공용 호출 규격과 새 세션의 도구 발견 경로가 없는 상태임

의도 첫 단계에서 연결의 최소 범위를 확정함

근거 스크립트 위치 전달만으로는 세션 간 재사용이 불편함

목표 – 컨셉 목표



요청 → 앱 실행 → 파일/상태 반환의 공용 흐름을 정의하고 핵심 구현에 착수할 예정임

1개

최초 생성 경로

2층

API와 도구 노출 분리

3종

외부 편집기 확장 후보

의도 화질 향상보다 연결 재사용을 먼저 검증함

근거 같은 모델의 출력 품질과 호출 인터페이스는 별도 문제임

핵심 요소 – 핵심 가치

공용성

도구를 게임 폴더 밖에 두고 출력 위치를 인자로 받을 예정임

의도 게임별 복사본 증가를 방지함

근거 서로 다른 프로젝트가 같은 생성기를 이용하는 구조임

발견성

API 클라이언트를 MCP 도구로 노출할 예정임

의도 새 세션에서 도구 사용을 시작하기 쉽게 함

근거 파일 경로를 알아야 쓰는 스크립트의 제약임

검수 가능성

반환 경로의 실제 파일을 열어 확인할 예정임

의도 호출 성공과 쓸 수 있는 결과를 구분함

근거 생성 완료 응답만으로 시각적 요구 충족을 알 수 없음

본문 – 제작 범위와 활용 범위

직접 제작

ComfyUI 브리지

HTTP 클라이언트와 도구 호출 계층을 설계할 예정임

의도 작은 연결 계층부터 재사용함

근거 이미지 생성 엔진은 기존 ComfyUI를 활용함

외부 도구 활용

Adobe/Unity MCP

공개 연결 도구를 검토해 설치/운용할 예정임

의도 편집기 전체 기능의 자작 부담을 줄임

근거 이미 존재하는 편집기 기능을 호출하는 과제임

본문 – 타깃, 경험, 범위

항목	기획 방향	판단 근거
타깃	박도원과 작업 에이전트	개인 제작 흐름의 반복 연결 수요임
플랫폼	Windows 로컬 앱	기존 제작 환경을 활용함
경험 목표	대화에서 결과 경로까지 연결	파일 위치와 실행 상태를 함께 알아야 함
우선 범위	이미지 생성 1건의 종단 호출	작은 단위로 연결 유효성을 판단함
확장 후보	Premiere / After Effects / Unity	영상/씬 작업도 같은 요청 구조로 묶을 수 있음
제외 범위	외부 MCP 자체 개발 / 공개 서비스	연결/운용에 작업량을 집중함

작업 계획 – 컨셉 확정 작업

요구 목록

입력, 출력, 대기, 실패 항목을 정리할 예정임

의도 완료 조건의 해석 차이를 줄임

근거 이미지와 편집 작업의 출력 형태가 다름

연결 실험

모델 조회와 이미지 회수의 최소 실험을 정의할 예정임

의도 실행 가능성을 먼저 판단함

근거 로컬 앱 가동 상태가 호출의 전제임

역할 경계

사용자 검수/에이전트 연결/외부 코드 출처를 구분할 예정임

의도 성과와 책임 범위를 명료하게 함

근거 자체 브리지와 외부 MCP를 함께 쓰는 구조임

작업 계획 – 컨셉 확정 순서

1

환경 확인

실행 앱, 모델, 로컬 주소를 확인할 예정임

ComfyUI / 모델 목록

의도 사용 가능한 자원부터 범위를 정함

근거 설치 상태에 따라 호출 가능 범위가 달라짐

2

계약 정의

프롬프트 입력과 파일 경로 출력을 정의할 예정임

요구 표 / README

의도 최소 사용 경험을 고정함

근거 후속 프로젝트는 결과 파일을 사용함

3

메인 인계

API 우선 제작 후 MCP 노출 순서를 확정할 예정임

구현 체크리스트

의도 실행과 발견 문제를 나누어 검증함

근거 두 계층은 서로 다른 책임을 가짐

본문 – 리스크와 대응

등록만으로 동작한다고 오판할 수 있음	실제 이미지 저장/열람을 완료 조건으로 둘 예정임
MCP 연결을 품질/비용 개선으로 오해할 수 있음	호출 편의와 생성 품질을 별도 항목으로 평가할 예정임
편집기 확장으로 범위가 커질 수 있음	이미지 생성 경로부터 닫고 외부 도구를 순차 검토할 예정임