개인 프로젝트



MCP/이미지 도구 모음
세부 기획서 / 도구연동운용

범용 브리지 / 편집기 검증 / 생성 경로 비교

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261017	20261019
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 운용 확장 착수 전 상태

목표 – 6P

1. 도구연동운용 목표

핵심 요소 – 7P

1. 운용 설계 3요소

본문 – 8P

1. 선행 자산 / 생성 경로 확인
2. 도구 세트와 반환 계약

작업 계획 – 10P

1. 연결 검증 5단계

본문 – 11P

1. 편집기별 운용 계약
2. 3경로 비교 시험 설계

작업 계획 – 13P

1. 운용 확장 작업

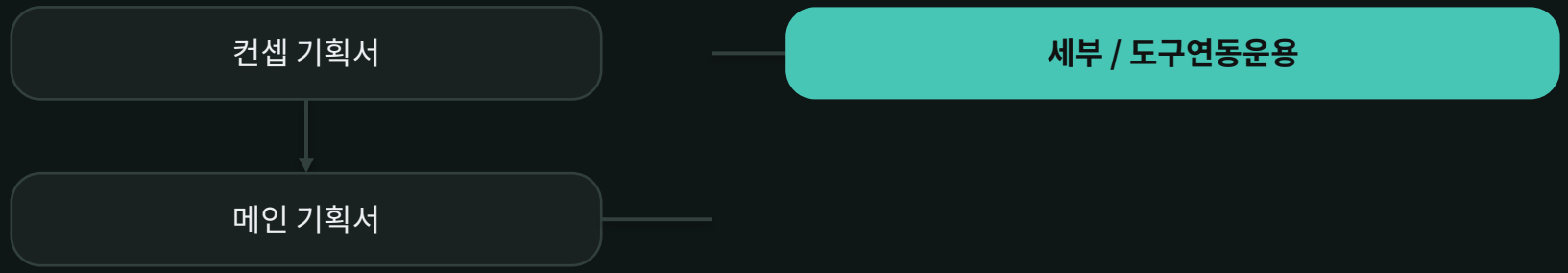
본문 – 14P

1. 리스크와 대응

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-17	박도원	운용 확장 기준	기존 연결 경험을 범용 브리지/비교 시험 기준으로 정리함
2	2026-10-18	박도원	8종 도구 검증	초기화/도구 조회/단색 실행, 회수, 업로드를 확인함
3	2026-10-18	박도원	비교 조건 정정	밑그림 조건 위반을 분리하고 OpenPose 재시험에 착수함
4	2026-10-19	박도원	운용 기준 인계	도구 표/검증 절차를 묶고 재시험 결과를 미확인 항목으로 인계함
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 운용 확장 착수 전 상태

생성 중심 자산

9종 MCP와 실제 생성/회수 경로를 확보한 상태임

의도 안정된 기존 호출을 유지함

근거 8월 13일 README와 종단 시험 기록임

편집기 경험

Unity, Premiere, AE의 연결과 운용 기록이 있는 상태임

의도 앱마다 다른 연결 조건을 표준화함

근거 8월 13/27일과 10월 6일 연결 기록임

확장 과제

노드 조회/업로드와 경로별 비교 기준을 추가해야 함

의도 참조 입력과 시험 재현성을 확보함

근거 생성 중심 인터페이스와 범용 API의 책임이 다름

목표 – 도구연동운용 목표



등록, 실행, 품질을 분리한 인수 기준으로 범용 브리지와 반복 운용 절차를 마련할 예정임

8종

범용 API 도구 목표

5단계

연결/생성 검증

6회

경로별 불승인 중단 상한

의도 연결 성공을 품질/절약 증명으로 오해하지 않게 함

근거 기존 편집기에서 표시 상태와 실제 응답이 어긋난 경험이 있음

핵심 요소 – 운용 설계 3요소

호출 책임 분리

생성 중심 9종과 범용 API 8종을 별도 표로 관리할 예정임

의도 서로 다른 사용 목적을 보존함

근거 기존 9종에는 범용 노드 조회/업로드 계약이 없음

실제 응답 기준

앱 응답/파일 회수/이미지 열람을 단계별로 확인할 예정임

의도 연결된 듯 보이는 상태를 걸러냄

근거 Premiere의 Connected 표시 불일치 사례임

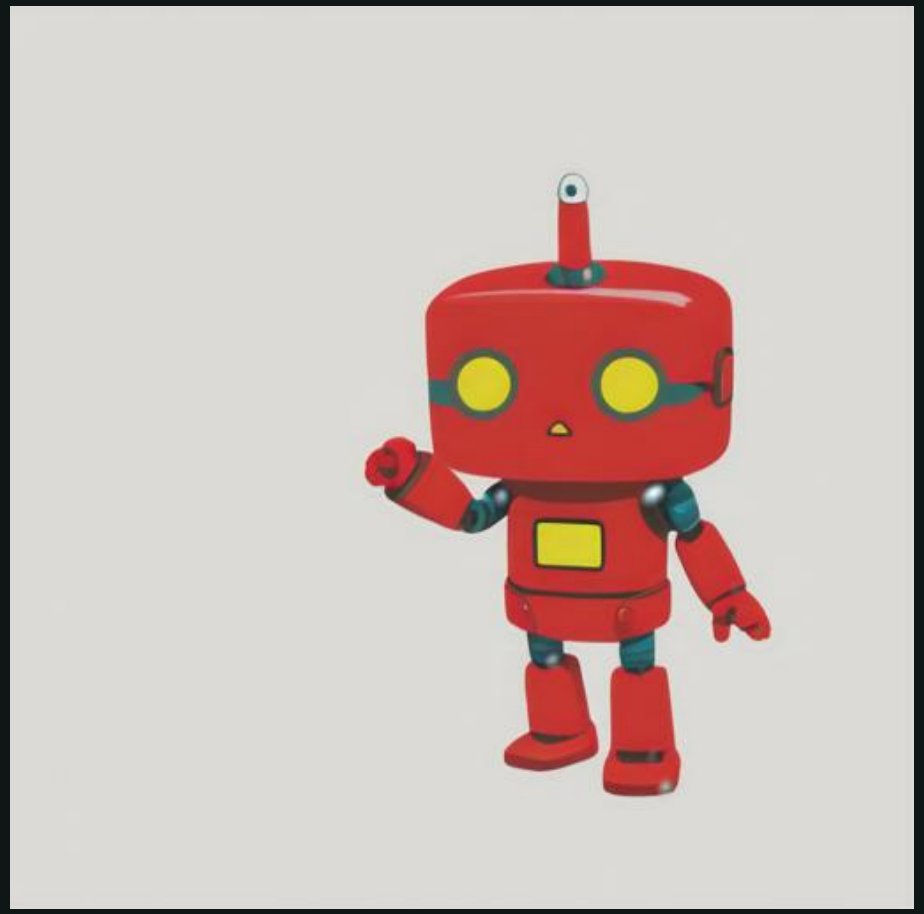
비교 조건 고정

같은 참조, 장면, 승인 기준으로 생성 경로를 비교할 예정임

의도 시험 과정의 차이를 기록함

근거 모델, 입력, 검수 횟수가 결과에 영향을 줌

본문 – 선행 자산 / 생성 경로 확인



이전 단계의 2026-08-13 MCP 시험 이미지임

확보 범위

512×512 PNG의 MCP 생성/회수를 확인한 자산임

의도 기존 경로를 운용 확장의 기준으로 삼음

근거 8월 13일 세션의 파일과 일치함

추가 검증

새 브리지의 업로드/임의 그래프는 별도로 시험할 예정임

의도 이전 시험으로 새 기능을 보증하지 않음

근거 기존 이미지 시험은 txt2img 1건임

본문 – 도구 세트와 반환 계약

도구명의 공통 comfy_ 접두어를 생략함. 목적별 인터페이스의 책임을 분리함

구분	도구 묶음	반환/운용 원칙
생성 중심 / 9종	status / list_checkpoints / list_samplers / list_loras	설치 상태와 선택 가능한 자원을 반환함
생성 중심 / 실행	generate_image / run_workflow	완료 경로를 반환하고 필요 시 이미지를 포함함
생성 중심 / 제어	queue_prompt / job_result / interrupt	작업 ID로 조회/중단을 분리함
범용 API / 8종	status / models / nodes / queue	서버, 모델, 노드, 큐 상태를 노출할 예정임
범용 API / 실행	submit / history / upload / fetch	ID, 이력, 입력 파일명/회수 경로를 반환할 예정임
범용 API / 순서	submit → history → fetch	fetch는 대기하지 않으므로 이력을 먼저 확인할 예정임

작업 계획 – 연결 검증 5단계

1 앱 응답

system_stats 응답을 확인할 예정임

HTTP

의도 실행 기반을 확인함

근거 앱 종료 시 호출 불가임

2 초기화

MCP 초기화를 확인할 예정임

initialize

의도 프로토콜을 검증함

근거 서버 가동과 별도임

3 도구 목록

8종 표와 응답을 대조할 예정임

tools/list

의도 누락을 확인함

근거 새 등록은 재시작이 필요함

4 단색 왕복

64×64 실행, 회수, 업로드를 시험할 예정임

connection-test

의도 연결만 먼저 검증함

근거 모델 품질과 분리 가능함

5 실제 생성

모델 생성 파일을 열어볼 예정임

모델 / 뷰어

의도 품질 검수를 시작함

근거 단색 시험은 모델 검증이 아님

본문 – 편집기별 운용 계약

대상	호출 구조	실제 응답 기준
Premiere	Node → WS 8097 → CEP → ExtendScript	connected와 앱 버전을 함께 조회함
After Effects	Node → JSX → AfterFX.exe -r → 결과 JSON	dispatch 반환 대신 결과 파일을 기다림
Unity	HTTP 127.0.0.1:8080/mcp	등록, 패키지, 브리지와 프로젝트 응답을 대조함
Unity 버전 기록	8월 응답 v3.4.7 / 9월 clone v10.2.0	시점별 기록이며 같은 설치 버전으로 합치지 않음
원본 보존	사본 프로젝트 편집 → 타이밍/효과 대조	컷 시작, 끝, 배속, 키프레임을 확인함
설정 변경	AE 파일 쓰기 허용의 백업/승인	설정 적용과 변경 내역을 함께 기록함

본문 – 3경로 비교 시험 설계

입력 난이도를 고정해 비교 의미를 확보함. 자세 제어만으로 사물 접촉을 보장할 수 없음

경로	입력/절차	공통 검수
ComfyUI 단독	참조 조건과 모델/워크플로를 기록할 예정임	외형, 자세, 도구 접촉을 확인할 예정임
단순 밑그림 + ComfyUI	스틱맨/도형과 OpenPose 관절 지도를 사용할 예정임	완성 채색화를 밑그림으로 인정하지 않을 예정임
Codex 단독	같은 참조 2장과 장면 조건을 사용할 예정임	접시/사과 조각/손 형태를 확인할 예정임
공통 장면	의자에 앉아 도끼로 사과를 깎는 캐릭터	조건 충족과 사용자 선호를 따로 기록할 예정임
중단/계측	경로별 6회 불승인 시 종료할 예정임	횟수, 시간, 계정 사용량의 측정 범위를 기록할 예정임

작업 계획 – 운용 확장 작업

범용 브리지

로컬 API와 격리 MCP 서버를 구성할 예정임

의도 조회, 업로드, 제출을 재사용함

근거 기존 생성 중심 도구와 요구가 다름

README/정본

도구 표/등록 범위/출력 폴더/정본 후보를 정리할 예정임

의도 두 브리지의 혼동을 줄임

근거 도구 이름과 목적이 일부 겹침

인수 보고

연결 단계/비교 유효성/미확인 결과를 기록할 예정임

의도 미완료 시험이 완료로 전달되지 않게 함

근거 등록, 품질, 비용의 근거 수준이 서로 다름

본문 – 리스크와 대응

⚠ 서로 다른 서버에 패널과 클라이언트가 붙을 수 있음	→ 🛡 포트 점유와 실행 경로를 대조한 뒤 중복 서버를 정리할 예정임
⚠ 편집기용 JSON/누락 모델로 실행이 실패할 수 있음	→ 🛡 class_type/inputs와 노드/모델 의존성을 검사할 예정임
⚠ 계정 사용량을 방식별 비용으로 오해할 수 있음	→ 🛡 준비, 검수, 반영 지연을 기록하고 정확한 절약 배율을 보류할 예정임
⚠ 밑그림 수준이 높아 비교 조건이 달라질 수 있음	→ 🛡 스틱맨/도형 기준을 선검수하고 조건 위반 시험을 분리할 예정임