촬영 가이드 v21 — 2026-10-22

어떻게 찍어야 데이터가 되는가

로봇은 사람의 손을 영상으로 배웁니다. 그런데 사람 눈에 좋아 보이는 영상과 기계가 배울 수 있는 영상은 다릅니다. 이 문서는 그 차이를 다섯 등급과 희귀 배율, 촬영 품질 배율, 동작 설명 배율로 정리합니다. 등급이 실제 정산 금액으로 어떻게 이어지는지는 홈페이지 몫 계산 섹션에 숨김 없이 공개합니다.

앱으로 설치

01 모든 등급의 공통 기준

아래 다섯 가지는 등급과 무관하게 지켜져야 합니다. 하나라도 어긋나면 데이터로 쓸 수 없어 반려됩니다. 마지막 칸(소리)은 기준이 아니라 안내입니다.

자르지 않은 한 번의 촬영

작업 시작부터 끝까지 끊지 말고 이어서 찍어주세요. 편집으로 이어 붙인 영상은 동작의 연속성이 깨져 학습에 쓸 수 없습니다.

손이 화면 밖으로 나가지 않게

작업하는 손과 대상물이 항상 화면 안에 있어야 합니다. 잠깐이라도 벗어나면 그 구간은 버려집니다.

손을 가리지 않게

몸이나 팔로 손을 가리지 않는 각도를 잡아주세요. 가장 흔한 반려 사유입니다.

최소 1080p · 30fps

이보다 낮으면 반려합니다. 그 위로는 반려가 아니라 **배율로 더 쳐드립니다** — 60fps·120fps나 1440p·4K로 높여 찍으실수록(권장) 아래 촬영 품질 배율이 단계적으로 붙습니다. 촬영 전 카메라 설정에서 해상도·프레임을 확인해 주세요.

개인정보 확인

얼굴, 명함, 도면, 차량 번호가 화면에 들어가지 않도록 촬영 전에 한 번 둘러봐 주세요. 그래도 담겼다면 반려하지 않고 **그 부분만 흐리게(블러) 처리해** 받습니다(05절 R5). **당신 가게·회사의 이름(상호)과 간판은 보여도 괜찮습니다** — 드러낼지는 직접 정하시면 되고, 드러낸 상호는 영상 그대로 구매 기업에 전달됩니다. 도마·칼·공구에 찍힌 상표나 브랜드도 괜찮습니다.

손동작을 말로 설명하면 점수가 더 붙습니다(선택)

손이 **무엇을, 왜** 하는지 — 어디에 힘을 주는지, 손가락을 어떻게 조절하는지 — 말로 설명하며 찍어 주시면 **동작 설명 배율 ×1.15**이 붙습니다(아래 표). 예: "엄지로 전선을 눌러 고정하고, 검지로 피복 끝을 잡아 당깁니다", "여기서 손목 힘을 빼고 반 바퀴만 비틉니다", "칼끝을 세워서 결 따라 얕게 긋습니다". 영상과 함께 **왜 그렇게 움직이는지**가 남아 로봇이 배울 수 있는 정보가 훨씬 많아집니다. 말없이 찍으셔도 되고, 대화나 현장 소리가 들어가도 **반려 사유는 아닙니다**. 가게 이름은 말씀하셔도 됩니다. 다만 **사람 이름·전화번호·주소는 말하지 말아 주세요** — 들어가면 반려하지 않고 그 몇 초만 소리를 지우고 받습니다(05절 R5). 3형 이상으로 찍으신다면 동시 촬영 확인에 현장 소리가 쓰이므로 켜 두시는 편이 좋습니다(02절 참고). 음성이 담겼는지는 구매 기업에게 있는 그대로 표시됩니다 (데이터 사양서 04절).

길이는 채우지 않아도 됩니다

작업 시간은 **손이 실제로 일한 시간**(작업 시작부터 끝까지)으로 셉니다. 앞뒤 준비·정리는 빼고 셉니다. 짧은 작업도 처음부터 끝까지 담기면 **온전한 한 건**이고, 여러 번 올리시면 합쳐서 셉니다. 늘려 찍지 마세요.

동작 설명 배율

소리	조건	배 율
설명 없음	말없이 찍음, 또는 대화·현장 소리만 있음	×1.0
동작 설명	작업 시간의 **절반 이상**에 걸쳐, 손이 무엇을·왜 하는지(힘주는 곳, 손가락 조절)를 말로 설명	×1.15

설명은 손결 운영 컴퓨터 안에서 글자로 받아 적어 확인합니다(개인정보 확인과 같은 과정).
말솜씨는 보지 않습니다 — **손동작을 설명했는지**만 봅니다. 영상 속 목소리는 원래대로 구매 기업에 함께 제공되고, 설명이 담긴 영상이라는 표시가 붙습니다.

촬영 품질 배율

모두가 같은 카메라로 찍지 않습니다. 그래서 최저선(1080p · 30fps)만 넘으면 받고, 그보다 높은 해상도·프레임으로 찍으신 영상에는 **단계가 올라갈수록** 배율을 더 붙입니다. 높게 찍는 것은 **권장**이지 필수가 아닙니다. 품질은 **영상 파일에 기록된 해상도·프레임 값**으로만 정합니다 — 흔들림·밝기처럼 보는 사람마다 판단이 갈리는 것은 배율에 넣지 않습니다.

해상도 \ 프레임	30fps 이상	60fps 이상	120fps 이상
1080p (1920×1080)	×1.0	×1.15	×1.25
1440p (2560×1440) 이상	×1.07	×1.22	×1.32
4K (3840×2160) 이상	×1.15	×1.3	×1.4

배율은 **1에 해상도 가산과 프레임 가산을 더해서** 정합니다. 해상도 가산은 1440p +0.07, 4K +0.15이고, 프레임 가산은 60fps +0.15, 120fps +0.25입니다. 휴대폰의 59.94fps·119.88fps도 각각 60fps·120fps로 칩니다. 세로 촬영도 같은 기준이며, 짧은 변이 1440 이상이고 긴 변이 2560 이상이면 1440p로 봅니다. 최저선(1080p · 30fps)에 못 미치는 영상은 배율이 아니라 반려 대상입니다(05절).

카메라 여러 대로 찍으신 경우(3형 이상)에는 등급에 쓰인 영상 중 **가장 낮은 품질**을 기준으로 합니다. 4K나 120fps 영상은 파일이 커서 올리는 데 시간이 더 걸리니 와이파이에서 올려 주세요.

02 촬영 등급 다섯 가지

등급은 **당신이 들이는 수고**가 아니라 **구매자가 얻는 것**을 기준으로 나눴습니다. 순서대로 해야 하는 것이 아니라 **하나를 골라 찍는 것**이며, 낮은 등급이 나쁜 데이터라는 뜻도 아닙니다 — 1형도 그대로 판매됩니다.

가중치는 시간에 비례하지 않습니다. 같은 90분이면 1형 아홉 개는 9.0점이지만 5형 한 세트는 12.0점입니다. 카메라를 더 놓고 반복해 찍는 쪽이 더 받도록 일부러 벌려 두었습니다.

1형 기본

평소 하던 대로, 한 대로

- 카메라 1대. 손에 들든 어디에 놓든 상관없습니다 — **화면이 움직여도 괜찮습니다**
- 자연광 또는 작업장 조명 그대로
- 작업 전체를 한 번에

배분 가중치 1.0 · 더 드는 일: 없음 — 폰 하나로 누구나

BUYER GAINS

동작의 순서와 작업 흐름. 무엇을 어떤 차례로 하는지 배웁니다.

2형 고정

흔들리지 않게 고정

- **촬영 내내 화면이 같은 자리를 비춥니다** — 이것 하나가 1형과의 차이입니다
- 무엇으로 고정했는지는 따지지 않습니다. 삼각대든 거치대든 상자 위든 벽에 기대어 놓든 좋습니다
- 판정은 재생했을 때 배경이 밀리는지로만 합니다(손떨림 정도의 미세한 흔들림은 고정으로 봅니다). **함께 있는 분이 움직이지 않게 받쳐 들고 찍어도** 배경이 밀리지 않으면 고정입니다
- 1형 조건 모두 포함

배분 가중치 2.0 · 더 드는 일: 고정한 뒤 화각을 바꾸지 않고 끝까지

BUYER GAINS

안정적인 자세 추정. 화면이 흔들리지 않으면 손의 위치를 훨씬 정확히 계산할 수 있습니다.

3형~5형은 카메라 여러 대로 동시 촬영하는 구성입니다. 영상 올리기에서 여러 영상을 한 번에 선택하거나, 촬영을 이어서 추가해 한 건으로 함께 제출하면 됩니다.

3형 이상은 소리를 켜고, 시작할 때 손뼉을 한 번 쳐 주세요. 여러 대가 정말 같은 시간대에 돌아갔는지를 영상에 담긴 소리로 맞춰 보고 등급을 정합니다. 시작 버튼을 따로 누르느라 몇 초 어긋나는 것은 전혀 문제가 되지 않습니다 — 손뼉 소리 하나가 그 어긋남까지 정확히 맞춰 줍니다. 특히 **소리가 거의 나지 않는 조용한 작업일수록 손뼉이 중요합니다**(그런 작업은 손뼉이 없으면 확인이 어렵습니다). 음소거로 찍으시면 확인할 방법이 없어 **확인된 대수만큼으로 등급이 매겨질 수 있습니다** — 반려 사유는 아닙니다.

다른 사람이 찍어 주거나 같이 찍어도 됩니다. 동료가 찍어 준 영상도 올리실 수 있습니다. 두 사람이 **같은 순간을 각자 다른 각도에서 찍어 따로 올려도**, 손결이 소리로 같은 순간임을 확인해 한 세트로 묶고 **합친 대수로 등급**을 정합니다(예: 한 분은 삼각대로 고정하고 다른 분은 다른 각도에서 손이 끝까지 보이게 찍으면 3형, 두 분 모두 손에 들고 찍으면 1형). 점수는 각자 올린 각도 수만큼 나누고, 정산은 올린 분이 받습니다. 찍어 준 분의 판매 허락은 올리는 분이 받아 두셔야 합니다(계약 08절). 이 경우에도 시작할 때 손뼉 한 번이면 확인이 정확해집니다.

3형 두 방향

두 방향에서 동시에

- 카메라 2대를 서로 다른 각도에 (예: 정면과 측면 45도) — **1대는 반드시 고정**, 다른 1대는 함께 있는 사람이 들고 찍거나, 머리·가슴에 달고 1인칭으로 찍거나, 손 클로즈업이어도 됩니다. 들고 찍는 쪽도 **손이 처음부터 끝까지 화면에 있어야** 두 방향으로 인정됩니다
- 두 대를 각각 켜 두세요 — **정확히 동시에 누르지 않아도 됩니다**
- 둘 다 켜진 뒤 **손뼉을 한 번 치거나 "시작"이라고 말하고** 작업을 시작해 주세요. 이 소리가 두 영상의 시간을 맞추는 기준점이 됩니다

배분 가중치 4.0 · 더 드는 일: 2대를 각각 켜고, 손뼉·구호로 시작 신호

BUYER GAINS

깊이 정보를 뽑아낼 수 있는 원본. 한 대로는 평면이지만, 두 대의 원본 영상을 구매 후 직접 가공하면 손이 앞뒤로 얼마나 움직였는지 계산할 수 있습니다. 여기서 값이 크게 뜁니다.

4형 근접

손가락까지 보이게

- 3형 구성(고정 1대 + 다른 각도 1대)에 손 클로즈업 1대 추가 (클로즈업도 함께 있는 사람이 들고 찍어도 됩니다 — 손가락이 끝까지 분간되면 됩니다)
- 시작 방식은 3형과 같습니다 — 3대를 각각 켠 뒤 **손뼉이나 "시작" 소리로 신호**
- 손 클로즈업 카메라는 폰이 지원하는 가장 높은 프레임(슬로우모션 모드 등, 120fps 이상이면 더 좋음)으로 설정
- 작업면에 조명 보강 (작업등, 스탠드 무관)

배분 가중치 7.0 · 더 드는 일: 3대(손 클로즈업 포함)를 각각 켜고, 같은 방식으로 시작 신호

BUYER GAINS

손가락 단위의 정밀 조작. 힘을 주는 순간, 쥐는 각도, 미세한 비틀림이 보입니다.

5형 반복

같은 종류의 작업을 세 건 이상

- 4형 구성 그대로 유지
- 같은 종류의 작업을 3건 이상 이어서 촬영 (예: 전선 결선을 세 군데, 용접을 세 지점)
- **했던 것을 풀고 다시 할 필요는 없습니다** — 평소 하던 작업 흐름 그대로 이어서 찍으시면 됩니다
- 일부러 똑같이 하려 애쓰지 마세요. 건마다 생기는 자연스러운 차이가 핵심입니다
- **짧은 작업일수록 이 등급이 쉽습니다** — 예: 단자 하나 압착(1분이 안 걸리는 작업)을 세 번 이어 찍기. 길게 찍기 어려운 작업이라면 이 길을 권합니다

배분 가중치 12.0 · 더 드는 일: 4형 준비 + 같은 종류 작업 3건 — 작업 시간의 3배

BUYER GAINS

일반화 능력. 로봇은 완벽한 한 번으로는 배우지 못합니다. 같은 일이 조금씩 다르게 되는 걸 봐야 응용할 수 있습니다.

누가, 어떻게 찍었나 — 등급 빨리 보기

등급은 **누가 찍었는지가 아니라, 어떤 카메라가 동시에 돌았는지**로 정합니다. 찍어 준 분이 있어도 정산은 올리신 분이 받습니다. 아래 점수는 공개 초기(희귀 배율 ×2.5)·기본 품질(×1.0)일 때의 **계산 예시**입니다.

찍은 구성	등급	점수 예
폰 1대를 손에 들고 찍음(본인이든 함께 있는 분이든) · 머리·가슴에 달고 1인칭으로 찍음	1형	2.5
폰 1대를 고정(삼각대·거치대·기대 놓기, 또는 함께 있는 분이 움직이지 않게 받쳐 듦)	2형	5
고정 1대 + 다른 각도 1대(또 하나의 고정이든, 함께 있는 분이 들고 찍든, 1인칭이든, 손 클로즈업이든 — 손이 끝까지 보이면)	3형	10
고정 1대 + 다른 각도 1대 + 손 클로즈업 1대, 셋이 동시에	4형	17.5
4형 구성으로 같은 종류 작업 3건 이상	5형	30
2대 모두 손에 들고 찍음(고정 없음)	1형	2.5
고정 1대 + 들고 찍은 1대인데 들고 찍은 화면에서 손이 벗어남	2형	5
2대가 같은 각도(둘 다 정면)	2형	5
소리를 끄고 찍어 동시에 찍었는지 확인이 안 됨	고정 1대 기준 2형	5
고정해 둔 폰을 중간에 옮김 · 한 대가 중간에 꺼짐	그 카메라를 빼고 다시 판정	—
같은 순간을 두 분이 각자 찍어 따로 올림(예: 한 분은 고정, 한 분은 들고)	합친 구성으로 3형	10을 올린 각도 수만큼 나눔(5 / 5)

점수 예는 약속된 금액이 아니라 계산 방법을 보여 드리는 것입니다. 실제 점수는 희귀 배율·촬영 품질에 따라 달라지고, 금액은 판매가 이뤄진 뒤에 정해집니다.

준비에 실제로 몇 분이 걸리는지는 아직 적지 않았습니다. 재본 적이 없는 숫자를 짐작으로 적지 않으려는 것이고, 첫 촬영에서 실제로 재어 이 자리에 채웁니다. 다만 **5형의 부담은 작업 길이에 비례**한다는 점은 미리 알려 드립니다 — 같은 종류의 작업을 3건 찍으므로, 한 건이 30분이면 90분, 한 건이 3시간이면 9시간이 듭니다.

03 희귀 배율

희귀 배율은 **사람을 평가하는 것이 아닙니다.** 아카이브에 같은 세부업무의 클립이 이미 몇 개 있는지로 자동 계산됩니다. 누가 더 낫다는 판단은 저희가 하지 않습니다. 결과적으로 **아무도 찍지 않은 작업을 먼저 찍은 분이 가장 높은 배율**을 받습니다.

등급	아카이브 내 같은 작업 클립 수	배 율
A 흔함	50건 이상	×1.0
B	15 ~ 49건	×1.3
C	4 ~ 14건	×1.7
D 유일에 가까움	3건 이하	×2.5

배율은 **업로드 시점에 확정**됩니다. 나중에 같은 작업 클립이 늘어나도 이미 받은 배율은 내려가지 않습니다.

공개 뒤 먼저 올린 100건은 무조건 ×2.5 — 공개 시작일(손결이 공개적으로 알리기 시작한 날, **2026년 10월 4일**) 뒤에 올라온 영상 가운데 **먼저 올린 100건**은 아카이브에 몇 건이 쌓여 있든 D 배율(×2.5)을 받습니다. 올린 시각 순서로 세고, 반려된 영상은 세지 않으며, 같은 순간을 함께 찍은 세트는 1건으로 셉니다. **공개 시작일 전에 올라온 영상**(시운전 등)도 ×2.5입니다. 100건이 차면 그 뒤로는 위 표대로 계산하고, 이미 받은 ×2.5는 내려가지 않습니다. 몇 번째로 올라왔는지는 '내 영상 확인' 화면의 판정 근거에 적어 드립니다.

클립의 점수는 **배분 가중치(02절) × 희귀 배율(03절) × 촬영 품질 배율(01절) × 동작 설명 배율(01절)**입니다. 이 등급·배율이 실제로 **얼마의 돈으로 계산되는지**는 홈페이지의 몫 계산 섹션에 예시와 함께 정리해 두었습니다.

04 솔직하게 말씀드립니다

지금 찍으면 언제 받나요?

데이터가 팔릴 때입니다. 아직 첫 판매가 없으므로, 언제라고 약속드릴 수 없습니다. 이 부분을 감추고 모집하지는 않겠습니다.

안 팔리면 한 푼도 못 받나요?

그렇습니다. 대신 촬영 원본의 권리는 계속 당신에게 있고, 저희는 판매 대행과 배분만 맡습니다.

그럼 왜 지금 찍어야 하나요?

희귀 배율이 업로드 시점에 확정되기 때문입니다. 아카이브가 비어 있는 지금이 ×2.5를 받기 가장 확실한 때이고, 같은 작업이 쌓일수록 이후 참여자는 ×1.0에 가까워집니다.

다른 곳에도 팔 수 있나요?

가능합니다. 비독점 계약이라 같은 영상을 다른 곳에 제공하셔도 제약하지 않습니다.

얼굴이 나와야 하나요?

아닙니다. 필요한 것은 손과 작업물이며, 얼굴은 오히려 들어가지 않는 편이 좋습니다.

실수한 영상은 버려야 하나요?

버리지 마세요. 잘못하고 바로잡는 과정은 로봇이 배우기 어려운 부분이라 오히려 가치가 있습니다.

05 반려와 재촬영

01절 기준 중 하나라도 어긋나면 그 영상은 반려됩니다. **반려는 잘 찍었는지에 대한 평가가 아닙니다.** 손결은 솜씨의 우열을 판단하지 않습니다 — 아래 사유는 전부 "데이터로 성립하는가" 또는 "법적으로 문제가 없는가"만 봅니다. 1형으로 찍은 평범한 작업도 기준만 지켜졌다면 그대로 판매됩니다.

반려 사유

R1 · 끊긴 영상·손본 영상

편집으로 이어 붙였거나 중간이 잘려 있거나, 편집 앱으로 자막·음악·필터·배속·화질 올리기(업스케일)·워터마크를 넣은 영상입니다. 휴대폰 카메라의 기본 손떨림 보정·HDR 같은 촬영 설정은 괜찮습니다. 동작의 연속성이 깨지면 학습에 쓸 수 없습니다. 긴 작업은 **단계마다 한 번씩 끊김 없이** 찍어 따로 올리셔도 됩니다 — 한 파일 안에서 끊기지만 않으면 됩니다.

R2 · 손이 화면 밖으로

작업하는 손이나 대상물이 화면을 벗어난 구간이 있습니다.

R3 · 손이 가려짐

몸이나 팔에 손이 가려 동작이 보이지 않습니다. 가장 흔한 사유입니다. 짧게 가려지는 것은 괜찮고, **작업 시간의 절반 이상**에서 손이 보이지 않으면 반려됩니다.

R4 · 해상도·프레임 미달

1080p 또는 30fps에 못 미칩니다(24·25fps로 찍힌 영상 포함). 촬영 전 카메라 설정에서 확인해 주세요.

R5 · 개인정보 노출

얼굴·명함·도면·차량 번호가 화면에 담기면, 손결은 반려하지 않고 **그 부분만 흐리게(블러) 처리해 받습니다.** 말 속에 사람 이름·전화번호·주소가 들리면 **그 구간만 소리를 지워** 받습니다. 처리한 영상이 원본을 대신하고, 처리 전 영상은 삭제합니다. 다만 흐리게 하면 **작업하는 손까지 가려지는 경우**(예: 얼굴이나 명함이 작업 중인 손과 겹치는 장면이 길 때)에는 데이터로 쓸 수 없어 반려합니다. 가게·회사 이름(상호)과 간판, 도구나 제품에 찍힌 상표·브랜드는 해당하지 않습니다 — 상호는 드러낼지 직접 정하시면 되고, 상표는 당신을 알아보게 하는 것이 아니기 때문입니다.

R6 · 파일을 열 수 없음

전송 중 손상됐거나 재생되지 않는 형식입니다.

R7 · (2026-09-25 폐지)

예전 사유 "설명과 영상이 다름"입니다. 이제 작업 설명을 업로드 때 받지 않고 검증 단계에서 영상을 보고 적기 때문에 쓰지 않습니다. 다른 번호와 헷갈리지 않도록 번호만 비워 둡니다.

R8 · 권리·진정성 문제

본인이 찍지 않은 영상(유튜브 등)을 올리거나, 본인 외 다른 사람이 나오는데 동의를 받지 않았거나, 허락 없는 장소에서 찍었거나, AI로 만들거나 조작한 영상인 경우입니다. 데이터 이용 계약 08절에서 보증하는 내용이며, 위반 시 법적 책임은 제출한 분에게 있습니다.

R9 · 미성년자 등장

화면에서 작업을 하는 사람이 미성년자로 보이면, 예외 없이 반려됩니다. 작업하지 않는 아이가 배경에 잠깐 비친 경우는 얼굴 등을 흐리게 처리해 받지만, 오래 나오거나 흐리면 손까지 가려지면 반려됩니다.

반려되면 이렇게 됩니다

연락을 드립니다

업로드 때 남겨주신 연락처로 **사유 번호와 어느 부분인지**를 알려드립니다. 번호만 보내고 끝내지 않습니다.

영상은 지웁니다

반려된 영상은 **확인 즉시 삭제**하고, 삭제했다는 사실을 함께 알려드립니다. 계약 대상이 아닌 영상을 보관할 이유가 없고, 특히 흐리게 해도 손까지 가려져 R5로 반려된 영상을 남겨두는 것은 개인정보처리방침과 어긋납니다.

다시 찍어 올리실 수 있습니다

같은 작업을 다시 촬영해 올리시면 됩니다. 횟수 제한은 없습니다.

다시 올린 영상은 처음부터 다시 봅니다

반려되면 그 영상에 대한 것은 모두 원점으로 돌아갑니다. 다시 찍어 올리신 영상은 **새 영상**으로 처음부터 확인하고, 희귀 배율도 다시 올리신 시점을 기준으로 정합니다. 기한은 없습니다. 판정이 맞지 않다고 보시면 문의로 알려 주세요, 사람이 다시 확인합니다.

해상도·프레임·파일 상태는 자동으로 확인하고, 화면 내용(손·개인정보·촬영 구성)은 영상에서 뽑은 장면을 직접 보고 판정합니다. 판단이 어려운 건은 운영자가 최종 확인합니다. 처리 속도는 쌓이는 물량에 따라 달라지므로, 지금 단계에서 정해진 응답 기한을 약속드리지 않겠습니다.

이 문서는 v21(2026-10-22 — 03절: ×2.5 초기 우대를 '공개 시작일부터 30일(11월 2일까지)'에서 '공개 뒤 먼저 올린 100건'으로 바꿈. 10월 22일 현재 공개 뒤 올라온 영상이 100건보다 적어 이미 올리신 분께 달라지는 것 없음). v20(2026-10-04 — 03절: 공개 시작일을 2026년 10월 4일로 확정, ×2.5 우대는 11월 2일까지). v19(2026-09-30 — 01절: 촬영 품질 배율을 해상도·프레임을 더하는 단계식으로 넓힘 — 1440p +0.07, 4K +0.15, 60fps +0.15, 120fps +0.25, 높게 찍는 것은 권장이며 최저선은 그대로 1080p·30fps). v18(2026-09-28 — 05절: R1에 편집 앱으로 손본 영상, R3에 반려 기준(작업 시간의 절반 이상), R9에 배경에 잠깐 비친 아이는 흐림 처리). v17(2026-09-28 — 05절 R1: 긴 작업은 단계마다 한 번씩 끊김 없이 찍어 따로 올려도 됨). v16(2026-09-27 — 05절: 반려 뒤 다시 올린 영상은 새 영상으로 처음부터 확인, 30일 안 첫 희귀 배율 유지 삭제, 이의가 있으면 사람이 다시 확인). v15(2026-09-27 — 01절: 손동작·손가락 조절을 말로 설명하면 동작 설명 배율 ×1.15, 작업 시간은 손이 실제로 일한 시간으로 세고 길이를 채우지 않아도 됨. 02절: 짧은 작업은 5형으로. 03절: 점수에 동작 설명 배율). v14(2026-09-27 — 02절: "누가, 어떻게 찍었나 — 등급 빨리 보기" 표를 더함. 사람이 움직이지 않게 받쳐 들어도 고정으로 봄, 3형의 다른 각도는 들고·1인칭·클로즈업 모두 됨을 밝힘). v13(2026-09-27 — 02절: 두 분이 같은 순간을 찍을 때의 예시를 바로잡음(한 분 고정 + 다른 각도면 3형, 둘 다 들고 찍으면 1형). 03절: "유일한 구간"을 "가장 확실한 때"로. 05절: R5 반려는 흐려도 손까지 가려질 때만임을 밝힘). v12(2026-09-26 — 02절: 다른 사람이 찍어 주거나 같이 찍어도 됨, 3·4형의 추가 카메라는 1대 고정이면 나머지는 들고 찍어도 손이 끝까지 보이면 인정, 같은 순간을 여럿이 따로 올리면 한 세트로 묶어 합친 대수로 등급). v11(2026-09-25 — 05절 R7 "설명과 영상이 다름"을 폐지: 작업 설명을 업로드 때 받지 않고 검증 단계에서 영상을 보고 적음. v10(2026-09-25)에서 지금 하는 동작을 말로 짧게 설명하며 찍기를 권함(선택), 말 속의 사람 이름·전화번호·주소는 그 구간만 소리를 지워 받음, 가게·회사 이름(상호)은 화면이나 말에 드러나도 가리지 않음(01절·05절 R5). v9(2026-09-24)에서 얼굴 등이

담기면 반려 대신 그 부분만 흐리게 처리해 받도록 바꿈. v8(2026-09-24)에서 "처음 30일 ×2.5"를 공개 시작일부터 세고, 그 전에 올라온 영상도 포함하도록 바꿈. v7(2026-09-24)에서 이름을 “결 GYEOL”에서 “손결 SonGyeol”로 바꿈. v6(2026-09-23)에서 최소 프레임을 60fps에서 30fps로 내리고 촬영 품질 배율 신설, 도구·제품의 상표는 반려 사유가 아님을 명시)이며, 정식 데이터 이용 계약서가 확정되면 함께 갱신됩니다. 배분율과 가중치가 바뀔 경우 이미 업로드된 클립에는 **업로드 시점의 기준**이 그대로 적용됩니다.