

## ENGLISH VERSION

0P- 2D 애니메이션 제작 가이드  
2D Animation Creation Guide

1P- 심볼 애니메이션 시에 심볼 기준점 준수할 것  
Observe the symbol reference point when animating the character/symbol.

2P- 플래시로 소스 가져올 때 CYMK가 아닌 RGB로 가져올 것  
When importing source to flash, import as RGB, not CYMK

3P- 스케일 키울 때 라인 굵기 기존 비율로 유지할 것  
When increasing the scale, keep the line thickness at the original ratio

4P- 그룹상태에서 움직이면 버그현상으로 인해 소스 위치들이 간헐적으로 틀어지므로  
심볼로 변환시킨 뒤에 움직일 것

When moving in a group state, the source positions are intermittently shifted due to a bug.

Change to a symbol and then move it

5P- 플래시의 고질적인 버그로, 일러스트레이터에서 가져올 때 그라데이션 뒤집힘 현상이 있으므로  
기존 소스와 비교하여 올바르게 뒤집어 줄 것

This is a bug in Flash, so there is a gradient flipping phenomenon when importing from Illustrator.

Flip it over correctly compared to the original source

6P- 투명도 조절할 시, 내부 숨겨진 소스들이 보이면 안될 것  
When adjusting the transparency, internal hidden sources should not be visible

7P- 그림자는 검은색으로 한 뒤 투명도 20%로 할 것  
Set the shadow to black and set the transparency to 20%.

8P- 관절 애니메이션 시, 직각이 아닌 자연스러운 곡선형태로 접힐 것  
When animating joints, fold in a natural curved shape rather than at an angle.

9P- 모자나 귀, 망토같은 펄럭이는 애니메이션 시, 본(bone)을 적용하여 움직일 것  
When fluttering animations such as hats, ears, and cloaks, apply lines[bones] to move them

10P- 실제 캐릭터 비율로 불가능 한 동작일지라도 일부 애니메이션적 과장 허용  
Allows for some animation exaggeration, even for movements that are impossible with real character proportions

11P- a에서 b로 표정 변화 시, 중간 프레임을 추가하여 자연스러운 변화를 줄 것  
When changing the expression from a to b, add an intermediate frame to give a natural change

12P- 외곽라인 있는 버전과 없는 버전을 혼용하지 말 것  
Do not mix versions with and without outlines

13P- 애니메이션 작업 시, 부분별로 레이어 나누어서 심볼화한 뒤 작업할 것

When working on the animation, divide the layers into parts and work after symbolizing them.