

콘텐츠의 감정선과 서사를 음악으로 설계합니다.

김이도

Composer

콘텐츠가 전달하고자 하는 감정과 메시지를 먼저 파악한 뒤,
프로젝트에 맞는 방향으로 음악을 설계합니다.

POSITION

게임 · 영상 · 브랜드 콘텐츠
음악 제작

CAREER

10년간 다양한 상업·콘텐츠
음악 작업 진행

WORKFLOW

기획 파악부터 스케치 제안,
수정 대응까지 유연한 협업

작곡가 소개

COMPOSER

김이도

작곡가

프리랜서 작곡가로 활동하며 게임, 영상, 브랜드 콘텐츠 등 다양한 분야의 음악 작업을 진행해왔습니다.

프로젝트의 감정과 메시지를 먼저 이해하고, 그에 맞는 방향으로 음악을 설계하는 작업을 지향합니다.

- 프로젝트 의도에 맞춘 음악 기획
- 스케치 제안과 유연한 수정 대응
- 납품까지 안정적으로 이어지는 협업

협업 강점

PROJECT UNDERSTANDING

프로젝트의 분위기와 목적을 먼저 파악합니다

콘텐츠의 감정선과 쓰임을 먼저 이해한 뒤,
음악의 방향을 설정합니다.

PRACTICAL COMMUNICATION

실무 흐름에 맞춘 소통이 가능합니다

레퍼런스 정리, 피드백 반영, 수정 대응까지
실제 제작 과정에 맞춰 안정적으로 진행합니다.

프로젝트 이해

원하는 무드와 장면의 목적을 빠르게 파악해
음악의 방향을 구체화합니다.

유연한 제안 방식

스케치 제안과 방향 조율을 통해 프로젝트에 맞는
결과물을 빠르게 정리합니다.

다양한 콘텐츠 대응

게임, 영상, 브랜드 등 작업 목적에 따라
필요한 톤과 밀도로 음악을 구성합니다.

한 줄 요약 | 프로젝트의 방향을 빠르게 이해하고, 실제 제작 흐름에 맞는 결과물로 연결하는 작곡가

주요 프로젝트

GAME / OST

Dungeon Warfare 3

그래픽에 맞춘 톤과 디펜스 장르의 집중력을 높이는 BGM·사운드디자인
BGM 총 6곡 및 50종 이상 SFX 제작

리니지2 레볼루션 풍룡 린드비오르 레이드

레이드직전의 긴장감을 지속시키는 스테이지 BGM 제작

Ultraman : Be Ultra

원작 IP 의 톤을 유지한채 게임만의 장점을 부각시킨 BGM
BGM 총 6곡 제작

Pepper Stones / WETORY

보스전 전개를 고려한 루프형 BGM
BGM 총 3곡 제작

통탕통탕 : 외팔 대장장이

전통적인 아이리쉬장르의 느낌이 강하게 나는 음원과 캐릭터의 서사를 강조하는 스토리맞춤 OST 제작

VIDEO / BRAND

유웨이어플라이

대학홍보 및 독립대학 홍보영상 사운드디자인 및 BGM 제작
총 7편

팔도 비빔면 홍보영상

브랜드 프로모션 오리지널 음원 제작

Leica D-lux7 & Helinox Collaboration

영상의 컷과 질감을 살리는 영상 사운드디자인

신비아파트 고스트워 두억시니

캐릭터성을 살린 테마곡 제작


BLOO렌즈

BLOO 렌즈 CF 음원 제작

그 외 게임 OST, 광고·브랜드, 홍보영상, 캐릭터송, 사운드디자인 등 다양한 프로젝트 경험 보유

참여 프로젝트 사운드 반응

Reaction



신나는 브금이네

13년 전(수정됨)

Love the art of this game! The music also goes SOOO HARD
한국어로 번역

MUSIC

The soundtrack is light and pleasant (matching well with the slower pace of the game)
It works well as ambient background (without becoming repetitive or tiring)

3. 시청각적인 분위기의 매력: 픽셀 아트와 애니메이션, 사운드가 분위기를 잘 만들었고 세계관 몰입을 보조하며 게임의 개성을 강화한다는 평가를 받았습니다.

SOUND EFFECTS

The sound effects are a highlight, especially the fc and metal being worked

These sounds greatly enhance immersion, giving process

2년 전

노래가 좋네 몽환적인게 마음에 쏙듬

👍 2 🗨️ 답글

1년 전

이노래...와중에 음악이 너무 웅장하고 좋은데요...?

👍 🗨️ 답글

실제 사운드, BGM에 대한 반응들입니다.

추천
기분상 2.5시간

The soundtrack, SFX, and art overall I enjoy it, it feels nice to play with.

음악 잘 만들기로 유명한 회사에서 브금 만들어서 그런지 게임 할수록 빠져드는 느낌

상점

버그

게시 일자: 2023년 12월 2일

분위기 음악 그래픽 다 취향이라서 너무 좋았다

았어요. 게임의 표지만 보고 그다지 매력적이지는 않았지만 게임을 시작하고 플레이
하던 과정에서 훌륭한 픽셀 아트와 게임 메커니즘에 매료되었습니다. 사운드트랙도 좋고 캐릭터들이
매혹적이며 스토리가 흥미롭게 느껴졌어요. 실제로 게임 플레이와 몰입도를 방해하는 버그를 발견했
습니다. 하지만 이 게임은 큰 잠재력을 가지고 있다고 생각하며 최종 버전을 플레이하고 싶습니다. 이
런 유형의 게임은 정말 매력적입니다. 최종 성적은 8.5점 만점입니다.

The first thing I noticed is that the sound design needs some tuning: the music and interaction sounds are excessively loud, and I can't seem to find a comfortable balance in the settings. It's a shame because the soundtrack is excellent and the pixel art is charming. The game looks beautiful, but the audio ends up breaking the immersion

Sound design is minimal but effective. The hammering, metal clinks, and subtle background sounds help immerse you in the blacksmithing process without overwhelming the experience.

제작 프로세스

01

제작할 콘텐츠의 내용을 파악하기 위해 필요한 정보를 공유받습니다.



02

공유받은 정보를 토대로 제작할 음원을 기획합니다.



03

기획된 내용을 바탕으로 스케치 음원을 제작합니다. (2~3개의 스케치를 전달드립니다.)



04

채택된 스케치를 바탕으로 음원을 구체화하고, 진행 단계마다 공유드립니다.



05

음원이 완성되면 마스터링 후 완료됩니다.

진행 단계마다 공유와 피드백 반응을 거쳐, 방향 확인이 자연스럽게 이어지도록 작업합니다.

프로젝트에 맞는 음악으로 함께 방향을 만들어가겠습니다.

콘텐츠 성격, 원하는 무드, 일정, 사용 목적을 함께 보내주시면
더 빠르게 방향을 제안드릴 수 있습니다.

Portfolio

[김이도_포트폴리오 사이트](#)

Track / Showreel

[Final Fantasy 7 Remake_Abzu](#)

Contact

T. 010 - 7597 - 2006
E. ruben474@naver.com
K. <https://open.kakao.com/o/sx80aWFc>

INQUIRY

게임, 영상, 브랜드 콘텐츠 등 음원이 필요한 프로젝트라면 편하게 연락주세요.

프로젝트의 방향과 필요한 결과물을 함께 확인한 뒤 적합한 방식으로 작업을 제안드립니다.

부담 없이 연락주시면 빠르게 검토드리겠습니다.

Music

SFX

Produce