

# コンテンツの感情線と物語を 音楽で設計します。

## キム・イド

作曲家

コンテンツが伝えたい感情やメッセージをまず把握したうえで、プロジェクトに合った方向性で音楽を設計します。

### POSITION

ゲーム・映像・ブランドコンテンツ  
音楽制作

### CAREER

10年間にわたり多様な商業・コンテンツ  
音楽制作を経験

### WORKFLOW

企画理解からスケッチ提案、  
修正対応まで柔軟に協業

## 作曲家紹介

COMPOSER

### キム・イド

作曲家

フリーランス作曲家として活動し、ゲーム、映像、ブランドコンテンツなど幅広い分野の音楽制作を手がけてきました。

プロジェクトが持つ感情やメッセージを先に理解し、それに合った方向性で音楽を設計することを大切にしています。

- ・プロジェクト意図に合わせた音楽企画
- ・スケッチ提案と柔軟な修正対応
- ・納品まで安定して伴走する協業

## 協業の強み

### PROJECT UNDERSTANDING

プロジェクトの雰囲気と目的を先に把握します

コンテンツの感情線や使われ方を先に理解し、音楽の方向性を設定します。

### PRACTICAL COMMUNICATION

実務フローに合わせた円滑なコミュニケーションが可能です

リファレンス整理、フィードバック反映、修正対応まで実制作の流れに沿って安定して進行します。

### プロジェクト理解

求めるムードとシーンの目的を素早く把握し、音楽の方向性を具体化します。

### 柔軟な提案方式

スケッチ提案と方向調整を通じて、プロジェクトに合った成果物へ素早く整理します。

### 多様なコンテンツ対応

ゲーム、映像、ブランドなど制作目的に応じて、必要なトーンと密度で音楽を構成します。

一言要約 | プロジェクトの方向性を素早く理解し、実制作フローに合った成果物へつなげる作曲家

## 主要プロジェクト

### GAME / OST

#### Dungeon Warfare 3

グラフィックに合ったトーンと、ディフェンスジャンルの集中力を高める  
BGM・サウンドデザイン  
BGM全6曲、50種以上のSFX制作

#### Lineage 2 Revolution

風竜リンドビオルレイド  
直前の緊張感を持続させる  
ステージBGM制作

#### Ultraman: Be Ultra

原作IPのトーンを保ちつつ、ゲームならではの魅力を際立たせたBGM  
BGM全6曲制作

#### Pepper Stones / WETORY

ボス戦の展開を考慮したループ型BGM  
BGM全3曲制作

#### ドタバタ：片腕の鍛冶屋

伝統的なアイリッシュジャンルの色合いが強い音源と、  
キャラクターの物語を強調するストーリー特化型OST制作

### VIDEO / BRAND

#### Uway Apply

大学広報および公立大学広報映像の  
サウンドデザインとBGM制作 全7本

#### Paldo ビビン麺 PR映像

ブランドプロモーション用  
オリジナル音源制作

#### Leica D-lux7 × Helinox

Collaboration  
映像のカットと質感を活かす  
サウンドデザイン

#### シンビアパート ゴーストウォー

ドゥオクシニ  
キャラクター性を活かした  
テーマ曲制作

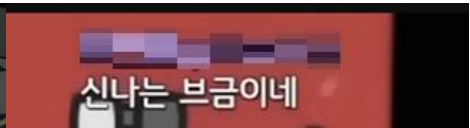
#### BL00レンズ

BL00レンズ CF音源制作

このほかにもゲームOST、広告・ブランド、PR映像、キャラクターソング、サウンドデザインなど多様なプロジェクト経験を保有

# 参加プロジェクトのサウンド反応

## 反応



**j** 13년 전(수정됨)  
Love the art of this game! The music also goes SOOO HARD  
한국어로 번역

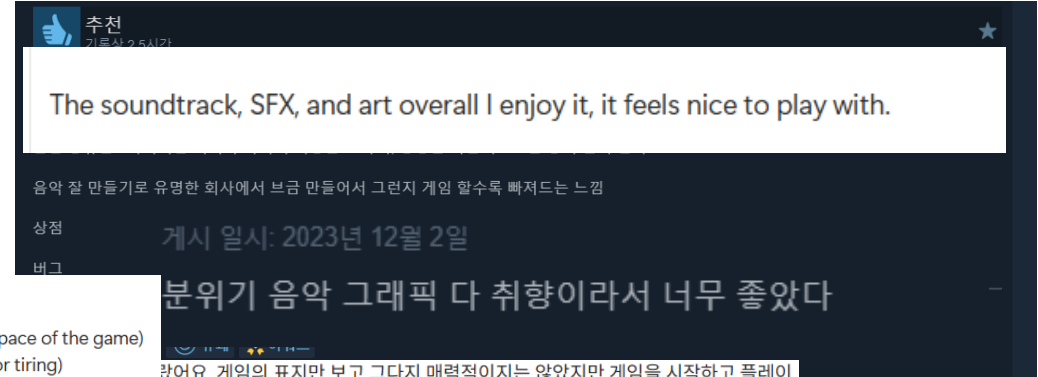
**MUSIC**  
The soundtrack is light and pleasant (matching well with the slower pace of the game)  
It works well as ambient background (without becoming repetitive or tiring)

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 fire and metal being worked  
These sounds greatly enhance immersion, giving the process

**2년 전**  
노래가 좋네 몽환적인게 마음에 쏙듬  
2 답글

**1년 전**  
이노래...와중에 음악이 너무 웅장하고 좋은데요...?  
3 답글



좋아요. 게임의 표지만 보고 그다지 매력적이지는 않았지만 게임을 시작하고 플레이 하다 보면 픽셀 아트와 게임 메커니즘에 매료되었습니다. 사운드트랙도 좋고 캐릭터들이 매력적이어서 스토리가 흥미롭게 느껴졌어요. 실제로 게임 플레이와 몰입도를 방해하는 버그를 발견했습니다. 하지만 이 게임은 큰 잠재력을 가지고 있다고 생각하며 최종 버전을 플레이하고 싶습니다. 이런 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.

実際のサウンドやBGMに対する反応です。

## 制作プロセス

01

制作するコンテンツの内容を把握するため、必要な情報を共有いただきます。



02

共有いただいた情報をもとに、制作する音源を企画します。



03

企画内容をもとにスケッチ音源を制作します。（2～3案のスケッチをお渡しします。）



04

採用されたスケッチをもとに音源を具体化し、進行段階ごとに共有します。



05

音源完成後、マスタリングを経て納品します。

進行の各段階で共有とフィードバック反映を重ね、方向確認が自然につながるよう進めます。

# プロジェクトに合った音楽で 一緒に方向性をつくっていきます。

コンテンツの性格、求めるムード、スケジュール、使用目的をあわせてお送りいただければ、より速く方向性をご提案できます。

## Portfolio

[キム・イド ポートフォリオサイト](#)

## Track / Showreel

[Final Fantasy 7 Remake\\_Abzu](#)

## Contact

T. 010-7597-2006  
E. ruben474@naver.com  
K. open.kakao.com/o/sx80aWfc

## お問い合わせ

ゲーム、映像、ブランドコンテンツなど、音源が必要なプロジェクトでしたら  
お気軽にご連絡ください。  
プロジェクトの方向性と必要な成果物を一緒に確認したうえで、  
最適な形で制作をご提案いたします。  
ご連絡いただけましたら、迅速に確認・ご返信いたします。

Music

SFX

Produce