

## **Ian Brenneman** :: *Warframe Production Reel Breakdown*

ian@treefish.net · treefish.net (FX Reels) · linkedin.com/in/ian-brenneman

---

### **Shot 1 – Waterfall Cave**

- Created waterfalls, splashes, and wakes (meshes + particle systems)
- Authored waterfall shader
- Set up butterfly animation and pathing (models not by artist)

### **Shot 2 – “Ship” Crashing into Tower**

- Placed and scripted explosions, fire, and post-processing
- Character and debris animations by animator

### **Shot 3 – “Glass Maker” Boss Fight (Part I)**

- Created projectile casts, impact effects, and crystal mesh remnants

### **Shot 4 – Space Splash**

- Set up splash effects (meshes + particle systems)

### **Shot 5 – Spacecraft**

- Created thruster glows, trails, and disabling burst effects
- Handled all scripting and timing

### **Shot 6 – Space Station Laser Shot**

- Created all effects: laser visuals, screen displays, skybox impact
- Built meshes, flares, particle systems; scripted precise timing

### **Shot 7 – Water Gun Fight**

- Built effects for sprinklers and water gun projectiles
- Included hidden inner-tube as easter egg

### **Shot 8 – Centipede Enemy Attack**

- Created attack mesh and particle systems

### **Shot 9 – “Glass Maker” Boss Fight (Part II)**

- Created cast effect
- Built crystal reforming animation in Houdini; rigged in Maya

### **Shot 10 – Sky Worm Energy Burst & Beam**

- Created all skybox-based effects (particles, meshes, post-processing)
- Worm animation by animator

### **Shot 11 – Water Temple**

- Created water elements and emissive pyramid visuals

## ブレネマン・イアン :: Warframe制作リール ブレイクダウン

ian@treefish.net · treefish.net (FX Reels) · linkedin.com/in/ian-brenneman

---

### ショット1 - 滝の洞窟

- 滝、飛沫、波紋を作成（メッシュ+パーティクルシステム）
- 滝用シェーダーを作成
- 蝶のアニメーションとパスを設定（モデルは他者作成）

### ショット2 - 「船」がタワーに衝突

- 爆発、火災、ポストプロセスを配置・スクリプト化
- キャラクターと破片のアニメーションはアニメーター制作

### ショット3 - 「ガラス職人」ボス戦（パート1）

- 発射エフェクト、着弾エフェクト、残留クリスタルメッシュを作成

### ショット4 - 宇宙スプラッシュ

- スプラッシュエフェクトを設定（メッシュ+パーティクル）

### ショット5 - 宇宙船

- スラスタの発光、軌跡、無効化バーストのエフェクトを作成
- 全スクリプトとタイミング調整を担当

### ショット6 - 宇宙ステーションのレーザー発射

- すべてのエフェクトを作成：レーザー、スクリーン表示、スカイボックス衝撃演出
- メッシュ、レンズフレア、パーティクルを作成・スクリプト化、タイミング調整も担当

### ショット7 - 水鉄砲バトル

- スプリンクラー、水鉄砲弾のエフェクトを作成
- イースターエッグとして浮き輪を追加

### ショット8 - ムカデ型敵の攻撃

- 攻撃用メッシュとパーティクルシステムを作成

### ショット9 - 「ガラス職人」ボス戦（パート2）

- 詠唱エフェクトを作成
- クリスタルの再形成アニメーションをHoudiniで構築、Mayaでリグ設定

### ショット10 - 空中ワームのエネルギー爆発&ビーム

- スカイボックス内の全エフェクトを作成（パーティクル、メッシュ、ポストプロセス）
- ワームのアニメーションはアニメーター担当

### ショット11 - 水の神殿

- 水エフェクトと発光ピラミッドのビジュアルを作成