

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

イアン・ブレネマン :: 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

- スラスターの発光、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