**BECCA ABEL**

**Senior Technical Artist II**

**Blizzard Entertainment**

Als Senior Technical Artist ist Becca im *Hearthstone*-Team von Blizzard Entertainment für die Effekte von Karten, Missionen und Benutzeroberflächen sowie für viele Erstanimationen von goldenen Karten verantwortlich. Sie ist eine Art Universalgenie und kümmert sich zurzeit auch um Codes, Klickflächen, Spezialeffekte, Modellierung, Texturierung und Animationen für die Liveevent-Abteilung des Teams.

Becca kam im Juni 2011 zu Blizzard Entertainment und begann als Senior Technical Artist bereits vor der Erstveröffentlichung von *Hearthstone* ihre Arbeit an dem Spiel. Vor ihrem Einstieg bei Blizzard arbeitete sie bei LucasArts als Technical Director an *The Force Unleashed 2* und bei Sony Playstation als Senior Software Engineer an den Videosequenzen für *Uncharted 2: Among Thieves*, *Jak and Daxter: The Lost Frontier*, *Lair* und *Killzone 2*. Becca hat auch zahlreiche Technik-Tools programmiert, die für Titel wie *SOCOM U.S. Navy Seals,* *Fireteam Bravo, ModNation Racers* oder *NBA ‘06: Featuring the Life* verwendet wurden. Außerdem hat sie an einer Vielzahl von MMOs, Konsolenspielen, Action-Adventures, FPS und Titeln für Mobilgeräte gearbeitet und dabei den Großteil ihres Erfahrungsschatzes in den Bereichen Spezialeffekte, Modellierung, Animation, Programmierung und Rigging gesammelt.

Becca verfügt über einen Bachelorabschluss in Bildender Kunst mit Nebenfach 3D-Kunst der Academy of Art University. Sie verfügt ebenfalls über einen Associate-Abschluss in Angewandter Wissenschaft und Graphischer Kunst vom Front Range Community College.