**ELY CANNON**

**Art Director**

**Blizzard Entertainment**

Als Art Director von Blizzard Entertainments *World of Warcraft* leitet Ely Cannon die multidisziplinären Teams von Künstlern, die Azeroth zum Leben erwecken,und stellt sicher, dass der einheitliche Stil und die hohe Qualität der grafischen Spielelemente beibehalten werden. Derzeit liegt sein Schwerpunkt auf der Leitung der Vision und Entstehung von Kunst für eine Vielzahl von *WoW*-Inhalten, einschließlich der anstehenden achten Erweiterung des Spiels, *Shadowlands*, die Spieler in die geheimnisvollen Reiche des Todes des Warcraft-Universums entführt.

Vor seiner Tätigkeit als Art Director leitete Ely das Künstlerteam, das für die Erschaffung von landschaftlichen und organischen Elementen der Spielwelt sowie Himmel, Wetter und Lichteffekten in Außenbereichen verantwortlich ist. Er hat außerdem als Künstler und Level Designer an mehr als 50 Zonen mitgearbeitet, die *WoW*-Spieler über die Jahre bereist haben – von Gebieten aus *The Burning Crusade* wie Nagrand und Nethersturm bis hin zu der Stadt Suramar in *Legion*.

Ely kam 2006 als Senior Level Designer für *The Burning Crusade* zu Blizzard Entertainment. Vor seinem Beitritt bei Blizzard arbeitete er an den *Guild Wars*-Titeln *Prophecies*, *Factions* und *Nightfall*; außerdem steuerte er in der Filmindustrie unter anderem die visuellen Effekte zu *Transformers* und *Spider-Man 3* bei.

Ely besitzt einen Bachelorabschluss in Digital Arts vom Henry Cogswell College. In seiner Freizeit ist er ein leidenschaftlicher Spieler von Brettspielen, Geländebauer und angehender 3D-Druck-Enthusiast.