**ELY CANNON**

**Director artístico**

**Blizzard Entertainment**

Como director artístico en Blizzard Entertainment de *World of Warcraft*, Ely Cannon supervisa los equipos multidisciplinares de artistas que contribuyen a dar vida a Azeroth y se esfuerza por mantener el estilo regular y el alto nivel de calidad artística del juego. Hoy en día se centra en guiar la visión artística y la creación de elementos para un abanico de contenido de *WoW*, incluida la octava expansión del juego, *Shadowlands*, de próximo lanzamiento, que transportará a los jugadores al misterioso reino de la muerte del universo de *Warcraft.*

Antes de asumir el cargo de director artístico, estuvo al frente del equipo artístico responsable de la creación de los elementos exteriores y orgánicos del mundo del juego, incluidos los cielos, la meteorología y los efectos de luz exterior. Además, ha contribuido como artista y diseñador de niveles a más de 50 zonas que han recorrido los jugadores de *WoW* a lo largo de los años, desde Nagrand y Tormenta Abisal en *The Burning Crusade* hasta la ciudad de Suramar en *Legion*.

Llegó a Blizzard Entertainment en 2006 como diseñador sénior de niveles de *The Burning Crusade*. Antes de incorporarse a Blizzard, había trabajado en *Prophecies*, *Factions* y *Nightfall*, títulos de *Guild Wars*, así como en la industria cinematográfica creando efectos visuales para películas como *Transformers* y *Spider-Man 3*.

Tiene un título universitario en Artes digitales por el Henry Cogswell College. En su tiempo libre es muy aficionado a los juegos de mesa, a la creación de terrenos y, cada vez más, a la impresión en 3D.