**ELY CANNON**

**Directeur artistique**

**Blizzard Entertainment**

En tant que directeur artistique de *World of Warcraft* chez Blizzard Entertainment, Ely Cannon dirige les équipes pluridisciplinaires d’artistes qui contribuent à donner vie à Azeroth et veille au maintien d’un style cohérent et d’une qualité artistique irréprochable pour le jeu. Il orchestre la vision et la création artistique pour de nombreux types de contenu de *World of Warcraft*, y compris la huitième extension à venir du jeu, *Shadowlands*, qui emmènera les joueurs dans les mystérieux royaumes de l’au-delà de l’univers de *Warcraft*.

Avant d’occuper le poste de directeur artistique, Ely Cannon a dirigé l’équipe artistique chargée de créer les éléments extérieurs et naturels du jeu, ainsi que les effets du ciel, de la météo et de la lumière extérieure. Il a également travaillé en tant qu’artiste et concepteur de niveaux sur plus de 50 zones que les joueurs de *World of Warcraft* ont pu découvrir au fil des années, comme Nagrand et Raz-de-Néant dans *The Burning Crusade* ou la cité de Suramar dans *Legion*.

Ely a rejoint Blizzard Entertainment en 2006 en tant que concepteur de niveaux senior sur *The Burning Crusade*. Avant cela, il a contribué à plusieurs titres de la licence *Guild Wars*, comme *Prophecies, Factions* et *Nightfall*. Il a également travaillé dans le milieu du cinéma en créant des effets visuels pour des films tels que *Transformers* et *Spider-Man 3*.

Ely détient une licence en graphisme numérique de l’université Henry Cogswell. Durant son temps libre, il aime jouer aux jeux de société, créer des décors et découvrir l’impression 3D.