**ELY CANNON**

**Dyrektor artystyczny**

**Blizzard Entertainment**

Ely Cannon – dyrektor artystyczny w ekipie Blizzard Entertainment pracującej nad *World of Warcraft* – nadzoruje działania multidyscyplinarnego zespołu artystów, którzy pomagają powołać do życia świat Azeroth i czuwają nad spójnym stylem graficznym oraz wysokim poziomem wizualnym. Obecnie Ely koordynuje proces tworzenia oprawy graficznej do przyszłej zawartości *World of Warcraft*, w tym nadchodzącego, ósmego dodatku o tytule *Shadowlands*, który zabierze graczy w podróż do tajemniczej krainy śmierci z uniwersum Warcraft.

Zanim Ely objął stanowisko dyrektora artystycznego, kierował zespołem artystów odpowiedzialnych za tworzenie środowisk, elementów organicznych świata gry oraz nieba, pogody i oświetlenia. Na przestrzeni lat Ely wniósł swój wkład do różnorodnych aspektów gry *WoW* zarówno jako artysta, jak i projektant poziomów w ponad 50 strefach, które odwiedzają gracze, od obszarów z dodatku *The Burning Crusade*, takich jak Nagrand i Burza Otchłani (Netherstorm), aż po miasto Suramar z dodatku *Legion*.

Ely dołączył do Blizzard Entertainment w 2006 roku jako starszy projektant poziomów w dodatku *The Burning Crusade* do *World of Warcraft*. Przed przejściem do Blizzarda pracował nad dodatkami *Prophecies, Factions* oraz *Nightfall* do *Guild Wars*. Działał również w branży filmowej, tworząc efekty wizualne do takich filmów jak *Transformers* czy *Spider-Man 3*.

Ely uzyskał tytuł licencjata w dziedzinie grafiki cyfrowej w Henry Cogswell College. Wolny czas z zapałem poświęca na „papierowe” gry fabularne oraz planszówki, tworzenie makiet oraz stawia pierwsze kroki w dziedzinie wydruków 3D.