



ASTON

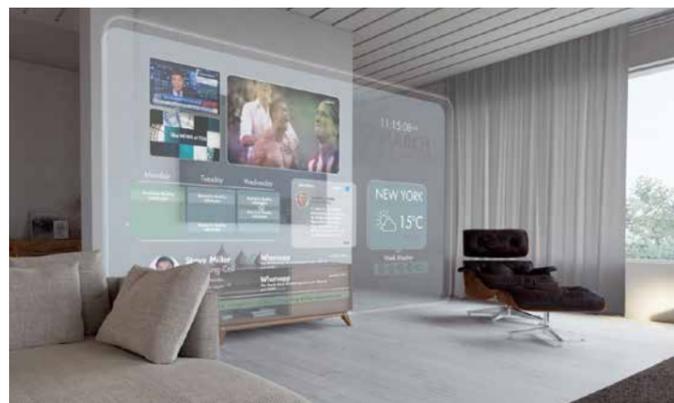
LA SOLUCIÓN DE GRAFISMO PREFERIDA POR LOS DISEÑADORES

Aston es un sistema de creación gráfica, titulación y emisión desarrollado pensando en los diseñadores, y creado desde el principio para ser extremadamente fácil de usar, de modo que los operadores se puedan concentrar más en su creatividad y no tanto en la operación.



Aston ha sido específicamente creado desde el principio para ser extremadamente **fácil de usar**, de modo que los operadores puedan centrarse en crear antes que en operar. Desarrollado para una **operación fiable en entornos de directo**, los diseñadores pueden crear, manipular y hacer cambios de última hora incluso durante la emisión.

Las animaciones de Aston se basan en **StormLogic**, una estructura de carpetas que define la lógica entre sus plantillas para determinar la **interacción entre los diferentes gráficos**. Se crea arrastrando directamente las plantillas en el lugar deseado



de la estructura, donde cada carpeta define el comportamiento de los objetos que contiene.

Aston soporta **gráficos automáticos a partir de datos externos** con o sin scripting. Una sola producción puede tener **fuentes ilimitadas** (XML, RSS, etc.), y scripting para hacer referencias cruzadas. Esto permite crear **animaciones altamente complejas**, muy útiles en Deportes o Elecciones, donde una gran cantidad de datos deben ser presentados de forma comprensible y visualmente atractiva. Los datos son automáticamente ordenados y animados.

Aston es un sistema completo, listo para usar e integrable inmediatamente en cualquier flujo de trabajo de broadcast, ya que usa conectividad estándar tanto de broadcast como de IT.

QUÉ HACE ÚNICO A ASTON

ASTON SUITE

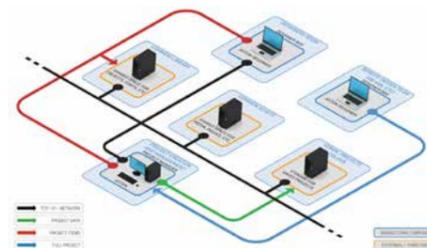
ASTON CG

DESIGNER PLAYER CG

ONDEMAND

UNA COMPLETA GAMA DE MÓDULOS Y COMBINACIONES

Aston es una familia de módulos (Designer, Player, CG y Snap Render), que cubren desde la creación hasta la emisión. Estos módulos pueden agruparse en diferentes combinaciones para cubrir requerimientos específicos.

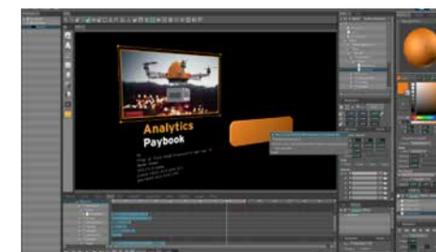


FLEXIBLE Y ESCALABLE

Aston permite a los operadores crear, manipular y hacer cambios de última hora a cualquier tipo de gráfico, incluso en emisión. Permite a los diseñadores cambiar cualquier parámetro de la plantilla en tiempo real y de forma sencilla.

ELIGE LO QUE NECESITES: 2D / 3D

Las tendencias de diseño cambian continuamente en broadcast, y los diseñadores compiten para impactar a las audiencias creando piezas cada vez más atractivas. Cuando se requieren las herramientas más sofisticadas de gráficos 3D, Aston las proporciona; pero para aplicaciones que no las requieran, o para diseñadores acostumbrados al entorno bidimensional, Aston2D es la elección correcta. Aston2D proporciona



CREADO POR Y PARA DISEÑADORES

Aston ha sido desarrollado para ser extremadamente amigable, para que los operadores se puedan concentrar en el proceso creativo más que en la operativa.



CG DE NUEVA GENERACIÓN

Los textos de Aston funcionan en espacio 3D. Al crearlos, los diseñadores pueden seleccionar múltiples opciones, desde textos estáticos a animados como tickers, por ejemplo. Aston puede aplicarles diferentes comportamientos, como autogrow, autofill, crop., etc. Las propiedades tipográficas están siempre disponibles, permitiendo múltiples efectos creativos.



GRÁFICOS MÁS ALLÁ DEL BROADCAST

Aston trabaja en cualquier formato HDTV, 4K o incluso mayores para pantallas gigantes. Aston es compatible MOS y admite una gran variedad de formatos de 3D como .fbx, .dae, .obj o .3ds, entre otros.



STORMLOGIC

StormLogic es la respuesta de Brainstorm para la interacción entre plantillas. Es una estructura de carpetas que define la lógica entre las plantillas que incluyen. Se crea arrastrando las plantillas al lugar deseado de la estructura, donde cada carpeta define el comportamiento de los objetos que contiene.

todo el poder de Aston pero enfocado al 2D, y en un formato más asequible. Los diseñadores tienen acceso a todas las herramientas de creación y animación de Aston, incluyendo SmartTemplates



y StoriLogic, pero sin acceder a las herramientas 3D específicas. Por ello no tienen que preocuparse de la iluminación o el entorno o materiales tridimensionales, lo que simplifica aún más la operación.



+ Info:
brainstorm3d.com



Brainstorm se reserva el derecho a cambiar cualquier especificación sin previo aviso. Para más información, contacte con nosotros.

www.brainstorm3d.com

contact@brainstorm3d.com

@brainstorm3d

fainstorm3d