

INFORMACIÓN DE PRODUCTO



Rank	Country	Alta Medal	Mõngõn Medal	Хүрэл Medal
1	ЯПОН	6	2	4
2	ФРАНЦ	5	8	3
3	БНХАУ	5	5	2
4	АВСТРАЛИ	5	4	0
5	СОЛОНГОС	5	3	1
6	АНУ	3	8	9
7	ИХ БРИТАНИ	2	5	3
8	ИТАЛИ	2	2	3
9	КАНАД	2	1	2
10	ГЕРМАН	2	0	0
			1	0

Libera la **creatividad** de tu equipo de **diseño**

Aston ha sido creado para ser extremadamente fácil de usar, de modo que los diseñadores puedan concentrarse en la creación en lugar de en la pura operación, con un interface que mejora la experiencia del usuario y facilita el proceso de

diseño, incluso en flujos de trabajo colaborativos complejos. Con Aston, los diseñadores pueden utilizar su creatividad para lograr el máximo efecto y producir rápidamente resultados sorprendentes para cualquier tipo de gráficos 2D/3D.

Aston es una solución de creación de gráficos 2D/3D, titulación y emisión desarrollada para ser extremadamente fácil de usar por los diseñadores, de modo que los puedan concentrarse en la creación en lugar de en la pura operación. Es independiente de la resolución y funciona con cualquier tipo de HDTV, 4K o incluso superiores para pantallas más grandes. Además, Aston es compatible con MOS y también soporta una amplia gama de formatos 3D.

un interface de próxima generación que mejora la experiencia del usuario y facilita el proceso de diseño, incluso en flujos de trabajo colaborativos complejos. Los diseñadores pueden utilizar su creatividad para lograr rápidamente resultados sorprendentes para cualquier tipo de gráficos 2D/3D.

SmartTemplates y StormLogic permiten la creación de gráficos modulares y animaciones avanzadas de forma intuitiva. SmartTemplates puede crear gráficos con

animaciones ilimitadas, y StormLogic define la lógica y la jerarquía entre plantillas, lo que permite crear interacciones complejas sin necesidad de programar complicadas matrices.



ESTUDIOS VIRTUALES

NOTICIAS Y DEPORTES

PRESENTACIONES

REALIDAD AUMENTADA

ELECCIONES

ENTRETENIMIENTO

GRAFISMO

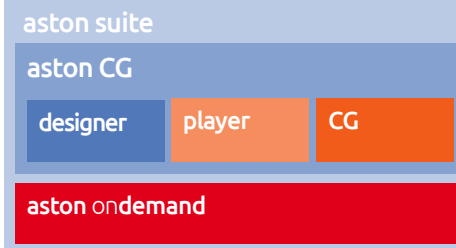
EVENTOS EN DIRECTO

GRÁFICOS MULTICANAL

Aston admite gráficos basados en datos de forma nativa. Un proyecto puede tener **fuentes de datos ilimitadas** (XML, RSS, etc.) y el scripting permite referencias cruzadas entre datos. Esto permite crear **animaciones** muy complejas, especialmente útiles en deportes o elecciones, donde se deben presentar enormes cantidades de datos de forma integral y gráficamente convincente.

LA FAMILIA ASTON

Aston es un **conjunto** de módulos que abarca desde la creación hasta la reproducción. Estos módulos se pueden combinar en diferentes paquetes y con diferentes conjuntos de funciones para satisfacer los requisitos específicos.



FLEXIBLE Y ESCALABLE

Aston permite a los diseñadores crear, manipular, animar e incluso realizar cambios de última hora. Los diseñadores pueden cambiar cualquier atributo de la plantilla en tiempo real, lo que hace el proceso más fácil y rápido.

¿2D O 3D? LO QUE PREFIERAS

Las tendencias cambian continuamente en la televisión y los diseñadores compiten para mejorar el impacto en las audiencias creando de piezas más atractivas. Si hacen falta herramientas sofisticadas para gráficos 3D, Aston las proporciona todas; pero para aplicaciones que no requieren entornos tan avanzados, o para diseñadores acostumbrados a



GRÁFICOS MODULARES

Los gráficos de Aston no son elementos aislados, sino que a menudo son parte de un proyecto más amplio. Todos constan de una plantilla (el contenedor vacío antes de recibir datos o textos) y los datos que completan la información. Cada gráfico puede interactuar con cualquier otro mediante el uso de una estructura lógica llamada StormLogic. El proyecto contiene tanto los gráficos como las interacciones entre ellos.



entornos 2D, Aston2D es la herramienta correcta, ya que proporciona toda la potencia y capacidades de Aston pero en un mundo bidimensional, y en un formato más asequible. Los diseñadores tienen acceso todas las herramientas de Aston,

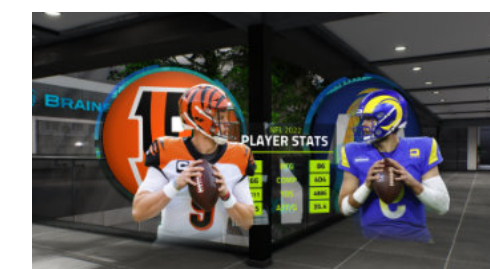


STORMLOGIC

StormLogic es el enfoque de Brainstorm para la interacción intuitiva de plantillas. Es una estructura de carpetas que define la lógica entre plantillas, y se construye colocando plantillas dentro de la estructura de carpetas, donde cada carpeta define el comportamiento de todos los objetos que contiene.

Los gráficos de Aston se basan en SmartTemplates que superan ampliamente la creación tradicional basada en páginas. Los gráficos se pueden animar, permitiendo que sus elementos internos interactúen, o utilizar un comportamiento particular para mostrar los datos.

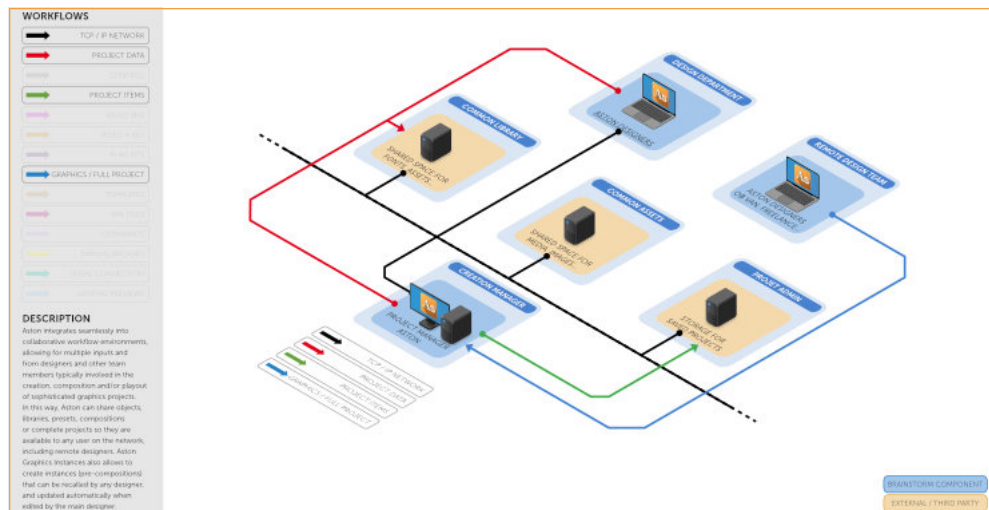
gestión de plantillas y animación intuitiva StormLogic, pero excluyendo las específicas de 3D. De esa manera no tienen que preocuparse por las luces o las escenas, lo que simplifica y acelera la creación de gráficos 2D.



WORKFLOW COLABORATIVO

Aston se integra perfectamente en entornos de flujo de trabajo **colaborativo**, lo que permite que los diseñadores y miembros del equipo que participan en la creación, composición y/o reproducción del proyecto hagan sus aportaciones.

Así, Aston permite compartir objetos, bibliotecas, presets, composiciones o incluso proyectos completos, que pueden ser **compartidos** por todos los usuarios, incluyendo a los equipos remotos. En este entorno, los responsables de diseño o directores de arte crean piezas y conceptos que luego el resto del equipo utiliza para generar las **versiones** necesarias, y Aston, al trabajar en tiempo real, asegura la entrega a tiempo de cualquier pieza. Estas soluciones facilitan el proceso creativo al permitir a los diseñadores compartir elementos y



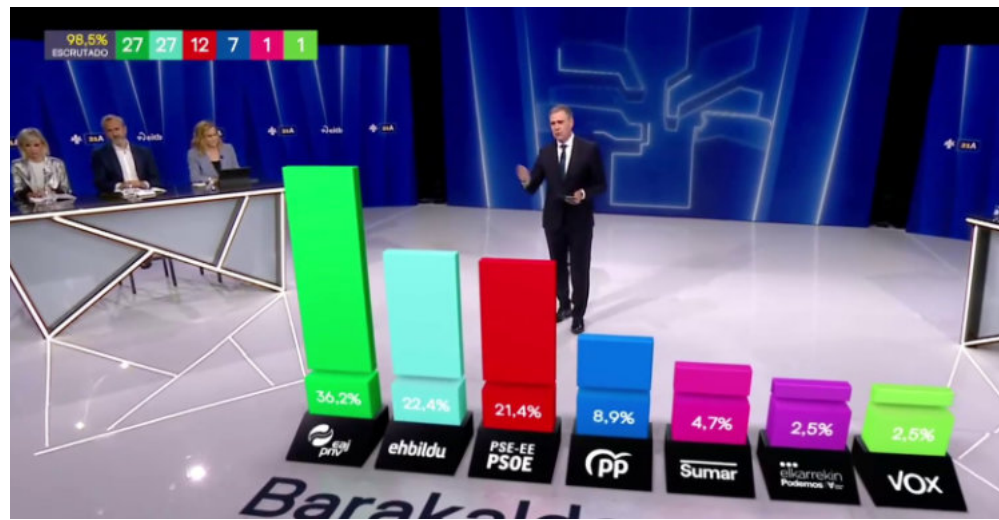
explorar diferentes **alternativas** o estilos simultáneamente. El uso intensivo de los entornos de red, bibliotecas comunes y medios compartidos también mejoran el proceso de colaboración. Los diferentes elementos serán finalmente almacenados en el sistema de render generando una plantilla, que se coloca dentro de la estructura de **StormLogic**.

GRAPHIC INSTANCES

Esta característica simplifica el proceso de diseño proporcionando mayor control a los diseñadores líderes, que pueden generar elementos comunes que el resto de equipo puede utilizar en los proyectos colaborativos, y que en caso de cambios se actualizan automáticamente.

GRÁFICOS BASADOS EN DATOS

Para aplicaciones como elecciones o deportes, los **gráficos basados en datos** son esenciales para mostrar una gran cantidad de datos de una manera **visualmente atractiva**. Y mostrar datos complejos es extremadamente fácil con Aston. Los datos se pueden vincular a formularios e incorporar de forma manual o **automática** desde fuentes externas, como bases de datos, CSV, RSS, etc. Aston permite **fuentes de entrada ilimitadas** por proyecto y **referencias cruzadas**



TITULACIÓN VERSÁTIL

Los textos de Aston trabajan en espacio 3D. Al crear textos, los diseñadores pueden seleccionar múltiples opciones, tanto estáticas como animadas. Existen diferentes comportamientos, como crecimiento o relleno automático, pivote y recorte. Las propiedades de fuentes y textos siempre están disponibles y funcionan simultáneamente, lo que permite efectos creativos originales.



TOUCH SCREENS Y VIDEO WALLS

Aston incorpora un módulo específico para generar pantallas táctiles, que permite crear proyectos interactivos con total facilidad. Gracias a la función Layers, Aston puede crear composiciones gráficas para video walls de cualquier tamaño de manera sencilla e intuitiva.

INTERACTIVIDAD

Aston puede conectarse con dispositivos externos utilizando conexiones estándar de la industria o a través de red, lo que permite activar acciones si es necesario. Gracias a esto, Aston expande su alcance más allá del grafismo, convirtiéndose en un sistema adecuado para aplicaciones de entretenimiento, capaz de controlar acciones externas en programas en directo o **live to tape**. Esta capacidad de interconexión no solo es aplicable a las funciones de Aston, sino que también puede llevar a controlar dispositivos externos mediante el uso de protocolos y conexiones estándar tipo GPI o DMX.

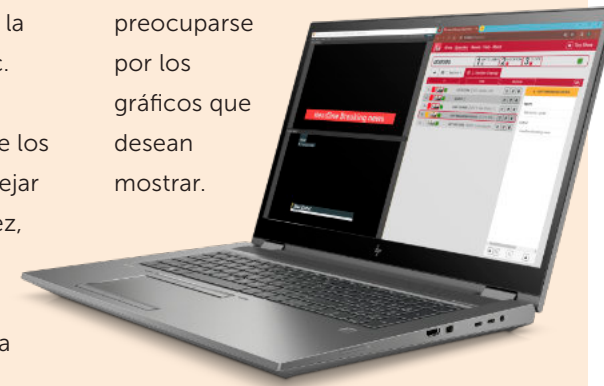
MÁS ALLÁ DEL BROADCAST

Aston es **independiente de la resolución** y funciona en **HDTV, 4K** o resoluciones mayores para pantallas gigantes. Aston es compatible con **MOS** y se integra perfectamente con una amplia gama de formatos 3D como .fbx, .dae, .obj y .3ds, por mencionar unos pocos.

ASTON ONDEMAND

Aston OnDemand es un **sistema de control** de gráficos de múltiples capas y múltiples renders. Usando el protocolo GAP de Brainstorm, OnDemand puede controlar múltiples capas (renders) dentro del mismo motor, y también múltiples motores de render al mismo tiempo, lo que lo hace extremadamente flexible en entornos exigentes donde se debe controlar varios contenidos a la vez, como video walls, noticias, etc. Aston OnDemand soluciona uno de los problemas que tienen lugar al manejar múltiples motores de render a la vez, que es la dificultad de que el operador sepa lo que sucederá justo después de enviar un gráfico a

emisión, ya que algunos gráficos pueden ser incompatibles con otros por su naturaleza o posición. En Aston OnDemand, el StormLogic decide cómo cada gráfico interactúa con los ya presentes en el programa o incluso elimina alguno o todos los gráficos, tanto los emitidos desde OnDemand o desde un dispositivo de control externo. Los operadores solo deben preocuparse por los gráficos que desean mostrar.



ASTON MULTICHANNEL

Aston puede reproducir múltiples canales desde una sola estación de trabajo o desde varias al mismo tiempo, brindando mayores posibilidades de emisión de gráficos, y al incluir InfinitySet en la ecuación, amplía las capacidades de ambas soluciones.

Además, InfinitySet tiene un nuevo Crosspoint que puede renderizar una capa con un proyecto de Aston. Los usuarios pueden usar una sola estación de trabajo para renderizar diferentes

proyectos gráficos, diferentes resoluciones de salida o imágenes más grandes en un video wall, que puede tener cualquier resolución o relación de aspecto, comprendiendo diferentes gráficos, proyectos o capas que se pueden renderizar y apilar para rellenar el video wall según sea necesario. Esta configuración permite mover, interactuar y configurar el diseño en el video wall en cualquier momento, y enviar la composición resultante como una imagen completa o en diferentes piezas para componer el videowall.

