aston

Aston es el sistema de creación y playout de gráficos 2D/3D y titulación en tiempo real. Centrado en el diseñador y de resolución independiente, ofrece gráficos de alta calidad y precisión de píxel en cualquier salida, de HD y 4K a videowalls de gran formato y pantallas para salas de control.

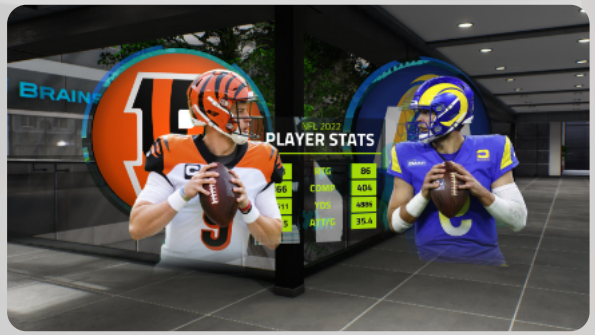
PIDE UNA DEMO

Creación y emisión de gráficos y datos

Aston se ha creado desde cero para ser muy fácil de usar, de modo que el diseñador se centre en la creación y no en la operación, sobre todo en entornos colaborativos. Los gráficos se vinculan a fuentes de datos externas y van a emisión o a las pantallas LED de grandes salas de operaciones. Aston es compatible con MOS y admite gran variedad de formatos 3D.







Why Aston?

Favorece la creatividad de los diseñadores
La moderna interfaz de Aston permite al diseñador centrarse en su creatividad y no en la complejidad técnica. Permite crear, animar y modificar cualquier elemento al instante, durante la producción e incluso en emisión.

Gráficos y animaciones inteligentes
StormLogic define las transiciones entre las plantillas editables, y garantiza que los gráficos interactúen sin errores en emisión, con animaciones avanzadas sin necesidad de scripts.

Alta resolución con precisión al pixel
Aston es independiente de la resolución: admite HDTV, 4K y lienzos enormes. Su arquitectura multicapa y multirender lo hace ideal para salas de control, centros de operaciones de redacción y pantallas LED de gran formato.

Gráficos con datos para noticias y dashboards
Vincula las plantillas a fuentes de datos (XML, JSON, hojas de cálculo, RSS, bases de datos...). Crea dashboards dinámicos, estadísticas en directo e historias gráficas automáticas.

Diseñado para el trabajo colaborativo
Comparte diseños, presets, objetos y proyectos completos en red, con flujos creativos distribuidos y entrega rápida de contenido.

Control total, todo el tiempo
Controla varios gráficos, proyectos y renders desde un navegador, ideal para entornos de alta presión.

Funciones clave

- Creación avanzada de gráficos hiperrealistas con materiales PBR y render HDR.
- SmartTemplates: simplificando la creación de gráficos con animaciones y comportamientos.
- StormLogic: gestión visual de la lógica de transiciones e interacciones entre plantillas.
- Herramientas tipográficas avanzadas para textos 2D/3D, tickers, rótulos y animaciones.
- Fuentes de datos ilimitadas con referencias cruzadas y gráficos que se actualizan solos.
- Playout multicanal y multicapa desde estaciones locales o distribuidas.
- Visualización e interacción sencillas con pantalla táctil y control interactivo.
- Integración perfecta con InfinitySet para flujos de producción virtual.
- Soporta composición y render de videowalls para pantallas de cualquier tamaño y formato.
- Aplicación de control HTML5 dedicada

Gráficos basados en datos externos

En elecciones, deportes o entretenimiento, los gráficos basados en datos son esenciales para mostrar muchos datos de forma atractiva. Con Aston, mostrar datos complejos es muy fácil.

Los datos se vinculan a los formularios de las plantillas y pueden venir de fuentes externas como bases de datos, hojas de cálculo o feeds RSS, sin límite de fuentes y con referencias cruzadas.



2D o 3D, tú eliges

Cuando hacen falta herramientas avanzadas de gráficos 3D, Aston las ofrece todas; pero para aplicaciones que no necesitan 3D, o para diseñadores acostumbrados al 2D, Aston2D es la herramienta ideal, que proporciona toda la potencia de Aston en un formato más asequible.

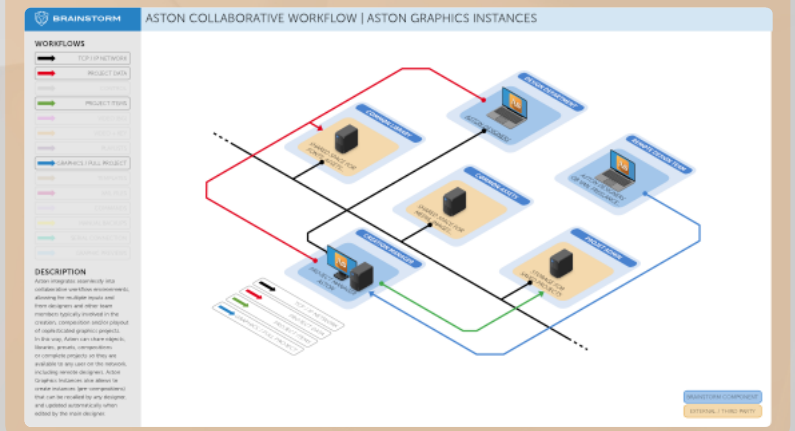
Flujos de trabajo colaborativos

Aston se diseñó para entornos colaborativos, con aportaciones de diseñadores y otros miembros del equipo que suelen intervenir en la creación, composición o playout de proyectos gráficos complejos.

Los diseñadores principales o directores de arte crean piezas y conceptos que el resto del equipo usa para crear todas las versiones, mientras el grafismo en tiempo real asegura la entrega puntual de cada pieza.

Los diseñadores pueden compartir elementos y explorar alternativas o estilos en cualquier momento. Al final, estos objetos se compilan en el sistema de render como plantilla, dentro de la estructura de StormLogic, todo controlado por el diseñador principal.

GRAPHICS INSTANCES
Las instancias simplifican mucho el diseño y dan más control a los diseñadores principales: crean piezas y conceptos que el resto del equipo usa para producir todas las versiones, y cualquier cambio se aplica automáticamente.



Creación gráfica y titulación de nueva generación

Los gráficos no son elementos aislados, y normalmente forman parte de un proyecto mayor. Todo gráfico de Aston consta de una plantilla (el contenedor vacío antes de llenarse con datos o textos) y de los datos que la rellenan.

Cada gráfico puede interactuar con cualquier otro mediante una estructura lógica llamada StormLogic. El proyecto contiene los gráficos y la lógica que rige sus interacciones.

Aston admite tantos proyectos como haga falta, y tantas versiones de cada uno como se necesiten. Cada proyecto guarda sus metadatos, y los recursos comunes a todas las versiones se almacenan aparte.

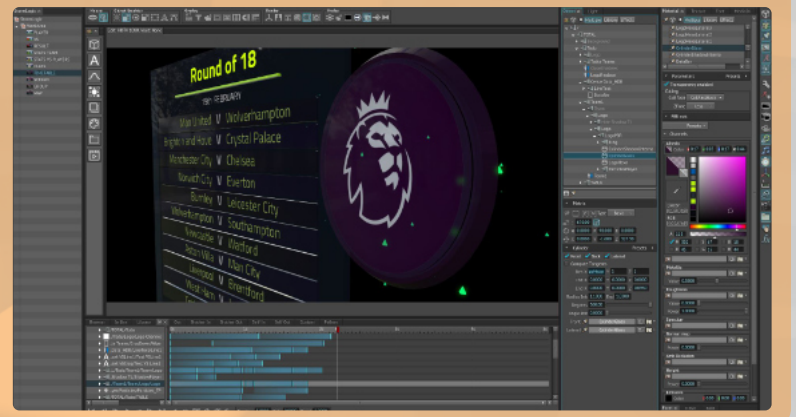
Además, cualquier texto se puede convertir en formulario para crear plantillas con más facilidad, con campos específicos que simplifican la edición en plantillas complejas con muchos textos.



Diseñado para diseñadores

Aston se ha creado desde cero para ser muy fácil de usar, de modo que el diseñador se centre en crear y no en operar.

Los diseñadores tienen a su alcance una gran variedad de objetos y primitivas, curvas, barras de datos, sistemas de partículas y mucho más, con múltiples propiedades en las que casi cualquier parámetro es editable en cualquier momento.



Gráficos en videowalls

Componer gráficos para grandes pantallas LED es pan comido con Aston. El usuario define el lienzo donde se compone el stack, de cualquier tamaño y relación de aspecto.



Puede componer la salida sea cual sea su relación de aspecto y llenar grandes pantallas LED, reales o virtuales, con tantas plantillas como necesite, actualizables en tiempo real con datos externos y animadas con la lógica de animación StormLogic avanzada de Aston.

Así, cualquier gráfico se muestra en cualquier momento, de forma manual o automática, con presentaciones inmersivas de grandes volúmenes de datos, claras y atractivas, para el público en casa o en directo.

Cambio de datos en vivo

En elecciones, deportes o informativos en directo, maquetar datos complejos como gráficos interactivos y actualizarlos en tiempo real es imprescindible, tanto en programas de televisión como en centros de control.

Aston se vincula fácilmente a casi cualquier fuente de datos, desde feeds CSV o XML a fuentes RSS o bases de datos, y renderiza al momento los nuevos datos y sus gráficos.





Grafismo para televisión

Para gráficos de informativos y deportes, rótulos o animaciones a pantalla completa, Aston es la herramienta adecuada. Crea gráficos avanzados que simplifican la presentación de grandes volúmenes de datos, como estadísticas deportivas y partidos en directo, resultados electorales u otros relatos con datos complejos, que fidelizan a la audiencia.

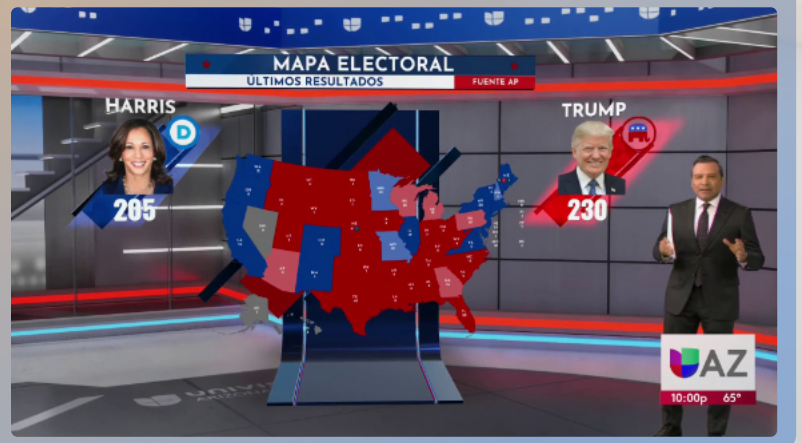
Además, sus funciones de salida avanzadas permiten gráficos multicanal y reutilizarlos en redes sociales y segundas pantallas.



Realidad aumentada

La realidad aumentada exige interacción entre sets, presentadores y objetos virtuales. Estos objetos, con datos en contexto, representan los datos de forma más atractiva y mejor explicada.

Aston se integra perfectamente con InfinitySet y mejora la creación, gestión y uso de gráficos para realidad aumentada y mixta, ayudando a fidelizar a la audiencia.



Centros de control

Mostrar de forma atractiva grandes conjuntos de datos complejos no solo sirve para retener a la audiencia, sino también para simplificar los dashboards operativos en tiempo real, en grandes pantallas LED o displays. Aston prepara y anima gráficos para alertas visuales críticas o emisiones en directo, con visualización multifuente y gráficos que se actualizan en directo desde fuentes externas.

Así es más fácil comparar datos y decidir la composición en tiempo real, para que los operadores prioricen y puedan mostrar los gráficos necesarios en cada momento.

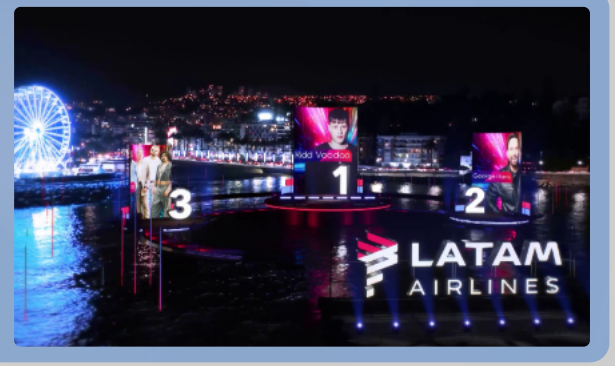
Con Aston OnDemand o interfaces personalizados, controlan la visualización en tiempo real, lanzan animaciones y actualizan gráficos.





Eventos

Los eventos en vivo ya no son solo para el público que asiste en directo. La mayoría se emiten o se ven en streaming, y la tecnología virtual mejora la experiencia en casa. InfinitySet puede incluir elementos AR, datos en directo, gráficos interactivos y mucho más. Ceremonias de apertura, entregas de premios y otros eventos ganan atractivo con la tecnología virtual.



Nuevo en Aston 7

Brainstorm Suite 7 es el complemento perfecto para tus necesidades de creación de contenido virtual. Producción virtual, gráficos en tiempo real, AR o XR: todo lo que imagines se puede crear con Brainstorm ¡virtualmente!

Pensada para la eficiencia y los flujos de trabajo ágiles, Suite 7 permite crear producción virtual, AR, XR y gráficos 3D en tiempo real de vanguardia con más rapidez y facilidad que nunca, y mejora el soporte Dual GPU, que aumenta el rendimiento con una sola licencia y estación, simplificando la instalación. Aston 7 mejora la interoperabilidad con InfinitySet con nuevas funciones de gestión de videowalls: no solo permite crear gráficos y escenas complejas para videowalls de cualquier resolución, formato y relación de aspecto, sino que maqueta el lienzo y añade opciones avanzadas para sus gráficos, como presets animados o StormLogic (lógica de interacción) entre plantillas.

Videowall Manager

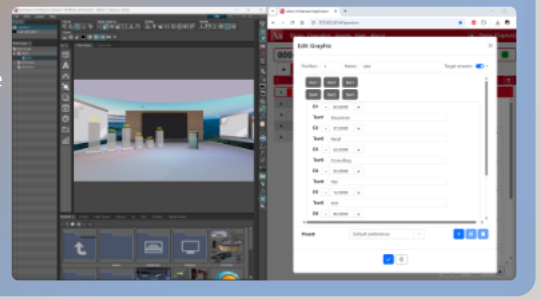
Aston MultiChannel mejora el control de las señales de salida para llenar un videowall con total facilidad. Con su función Lauers, Aston puede apilar composiciones en un lienzo de cualquier tamaño y relación de aspecto, donde el usuario decide la configuración del videowall y compone directamente los elementos de los gráficos y el fondo. El diseñador tiene total control para llenar grandes superficies y anima cada elemento directamente en Aston, simplificando el flujo de trabajo y mejorando el control de la salida, incluso creando animaciones y transiciones entre los gráficos.





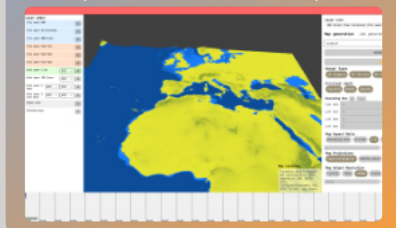
InfinitySet Control

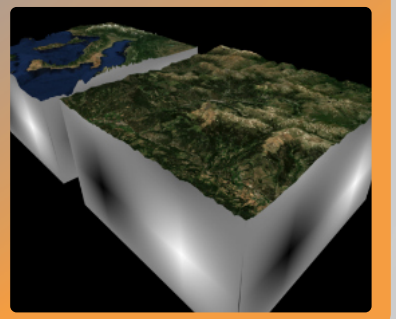
Aston OnDemand es el complemento perfecto para cualquier operativa de Aston, con control total en emisión de renders, playouts y playlists, e incluso cambios de última hora en gráficos y playlists. Y ahora también controla InfinitySet, lo que abre muchas más posibilidades y aumenta la flexibilidad del sistema durante la producción.



AstonWeather

Aston Weather se integra por completo con la API de AccuWeather, y con otras fuentes. Además, Suite 7 incorpora una interfaz de previo para el meteorólogo, con soporte de mapas 2D y 3D.





Broadcast y más

Al ser independiente de la resolución, Aston envía gráficos de alta resolución a grandes pantallas LED en estudios o recintos. Además, integra un módulo para crear proyectos interactivos para pantalla táctil con total facilidad. La función Layers simplifica la composición de grandes videowalls con distintos gráficos para ofrecer gráficos de marca en tiempo real en espectáculos y recintos, con facilidad y flexibilidad.



La familia Aston



Aston es la solución de motion graphics 2D y 3D, titulación y playout de Brainstorm, creada desde cero para ser flexible, potente y muy fácil de usar.



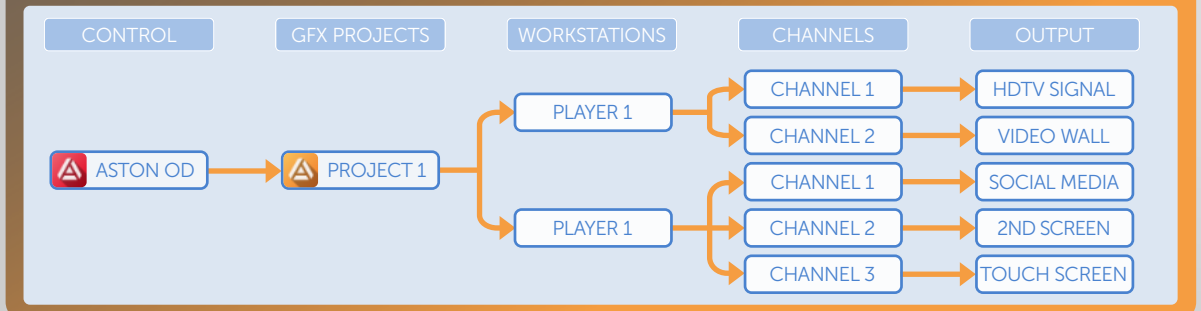
AstonElections es una aplicación asequible, intuitiva, fácil de usar y basada en plantillas que resuelve las necesidades básicas para gráficos electorales.



Aston OnDemand es una aplicación basada en HTML: la herramienta ideal de playout gráfico para deportes en directo, informativos, branding o elecciones.

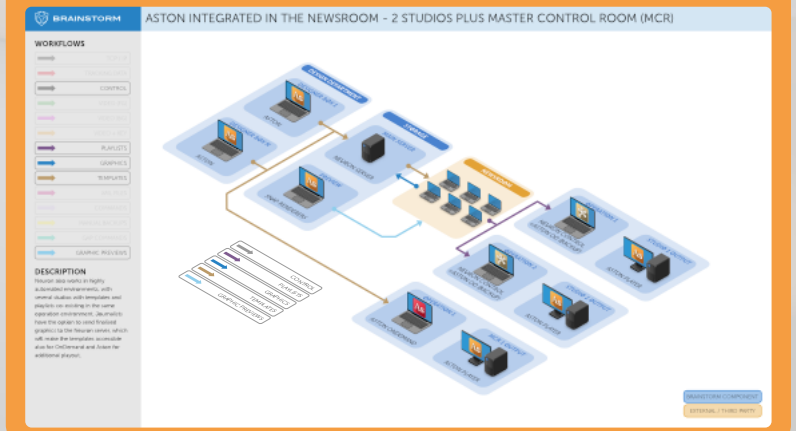
Aston Multichannel

Aston puede emitir varios canales desde una sola estación o desde varias. Con una sola estación se renderizan distintos proyectos gráficos, distintas resoluciones de salida o imágenes de mayor tamaño y resolución para un videowall de cualquier resolución o relación de aspecto, que reúne gráficos, proyectos o capas en una sola salida con la relación de aspecto necesaria para llenarlo. Aston Multichannel simplifica radicalmente la composición de pantallas LED: permite mover, interactuar y reconfigurar el videowall en cualquier momento, enviando la composición como una sola imagen o en varias partes.



Aston en newsroom

Al ser compatible con MOS, Aston se integra perfectamente en redacciones, como sistema independiente o como parte de sistemas mayores como Neuron.



¿Alguna pregunta?

Contacta con Brainstorm o visita nuestra web para ver qué configuración se adapta a tu estudio y a tu presupuesto. Te ayudaremos a elegir una configuración con el equilibrio adecuado de hardware, GPU y equipos para tus producciones.

contact@brainstorm3d.com
www.brainstorm.tv
brainstorm3d