



TUTORIAL MEMBUAT ASSET CITIES: SKYLINES

PART 0 : PENGENALAN

<https://elfayed.id/JIGP>



Dunia Asli

hinawan | photographs



SimCity 4



Cities XL



Cities Skylines

Pengenalan

Tutorial ini dibuat sebagai ilmu dasar dalam pembuatan asset di Cities Skylines. Untuk kalian yang belum punya pengalaman sebelumnya, tenang saja karena tutorial ini akan dibahas secara *step by step*. Tutorial ini juga akan terdiri dari beberapa part dengan fokus bagian ke tiap tahapan kunci.

Mungkin ini akan terlihat panjang dan ribet, tetapi kalau kalian sudah paham tahapan kuncinya maka membuat 1 gedung asset selama 1 hari itu bukanlah hal yang tidak mungkin 😊

Selain tutorial ini, masih banyak sumber informasi yang bisa dipelajari, termasuk bertanya ke saya sendiri jika kalian punya pertanyaan. Saran tambahan dari saya, silahkan pada mulai coba membiasakan melihat tutorial berbahasa Inggris dan jangan malu untuk berkomunikasi dengan asing dan aseng di luar sana :D

Tanpa lama-lama lagi, yuk kita jadi gamer produktif dan kontributif!

Tahapan

Jadi apa saja tahapan dalam membuat asset di Cities Skylines?

1. Membuat Model 3D di Sketch Up / 3DsMax / Blender
2. Texturing Model di 3DsMax / Blender
3. Export ke Cities Skylines
4. Bikin Model LOD + Texturenya di 3DsMax / Blender
5. Share Asset ke Steam Workshop

Iya betul, pilihan software 3D nya banyak. Tapi di tutorial ini, saya akan mengajarkan dengan menggunakan software Sketch Up dan 3Ds Max. Ok jadi alur format filenya akan seperti ini:

Sketch Up -> **.3ds** -> 3Ds Max -> **.fbx** -> Asset di CS -> **.crp** -> Steam Workshop

Saya akan mulai dari Sketch Up karena bagus untuk belajar awal-awal sebab ada fitur 3D Warehouse. Tapi kalau mau langsung mulai dari 3Ds Max juga boleh

Kebutuhan Software

Jangan takut kalau kepanjangan, mari disimak:

- **Google SketchUp Pro**

Harus punya yang versi pro supaya bisa export modelnya jadi format .3ds. Sebenarnya ini berbayar, tapi kalau mau pakai 'tani' itu keputusan kalian

- **3Ds Max**

Versi berapa saja okey yang penting bisa untuk export model jadi format .fbx. Ini juga berbayar, kalau mau gratis bisa pakai student version. Kalau mau pakai 'tani', itu keputusan kalian juga.

- **Photoshop atau software serupa**

Software editing gambar untuk bikin texture. Bisa saja selain Photoshop, silahkan dipilih sesuai skill kalian terbiasanya pakai apa.

- **Cities Skylines Original yang Connect ke Steam**

Saya sempat download versi tani-nya, tapi ternyata tidak bisa dipakai untuk ngeshare asset secara baik. Jadi saya saranin untuk beli versi originalnya (polosan tanpa DLC saja sudah cukup)

Link Bermanfaat

Selain dari tutorial ini, saya menyarankan beberapa link untuk dilihat juga

- **CSL MODDING INFO**

(<http://cslmodding.info/>)

Website ini dibuat oleh Ronyx69 and friends yang isinya sangat lengkap menjelaskan apapun tentang modding CS (tidak hanya tentang membuat asset bangunan). Saya sarankan juga untuk buka channel Youtube-nya karena dia suka buat tutorial singkat tapi sangat bermanfaat.

- **Simtropolis CS Modding**

(<https://community.simtropolis.com/forums/forum/272-cities-skylines-modding-open-discussion/>)

Forum Simtropolis dari dulu enak untuk dijadikan tempat diskusi. Di link itu kalian bisa pameran progress asset kalian ataupun belajar dari pertanyaan dan penjelasan orang lain.

- **JIGP Discussion**

(<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/discussions/2145259911>)

Teman-teman yang mau diskusi dan bertanya langsung ke saya juga bisa lewat fitur Discussion di collection JIGP di Steam Workshop.

Semangat!

Okey tutorial Part 0 nya sampai sini dulu. Selanjutnya kita akan bahas tentang modelling asset 3D. Kita akan mulai dari software SketchUp untuk mengasah *sense modelling* bangunan 3D nya. Lalu perlahan kita akan ke 3Ds max untuk melakukan part-part selanjutnya.

Sampai jumpa!

-Achmad el Fayed-



JIGP

#JakartaInGameProject

Part Selanjutnya:

PART 1 : Modelling 3D