JIGP

#JakartaInGameProject

# TUTORIAL MEMBUAT ASSET CITIES: SKYLINES

## PART 3 : Export ke Cities Skylines

https://elfayed.id/JIGP

Biasanya kalau sudah berhasil melewati tahap ini, bahagianya luar biasa. Rasa ketagihan pengen belajar dan terus mengasah skill semakin menjadi-jadi.

Dulu dikira buat asset itu susah, tapi ternyata gak susah-susah banget :D

Jadi lets go lanjutkan tahap ini!

# Export ke Cities Skylines

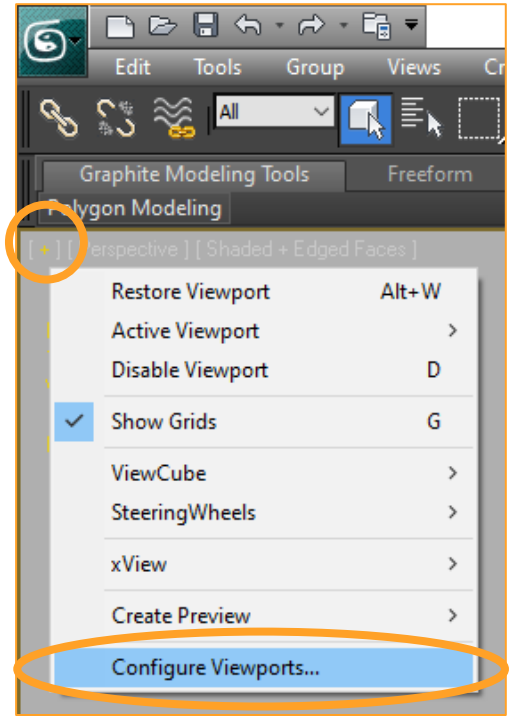
Caranya simpel banget:

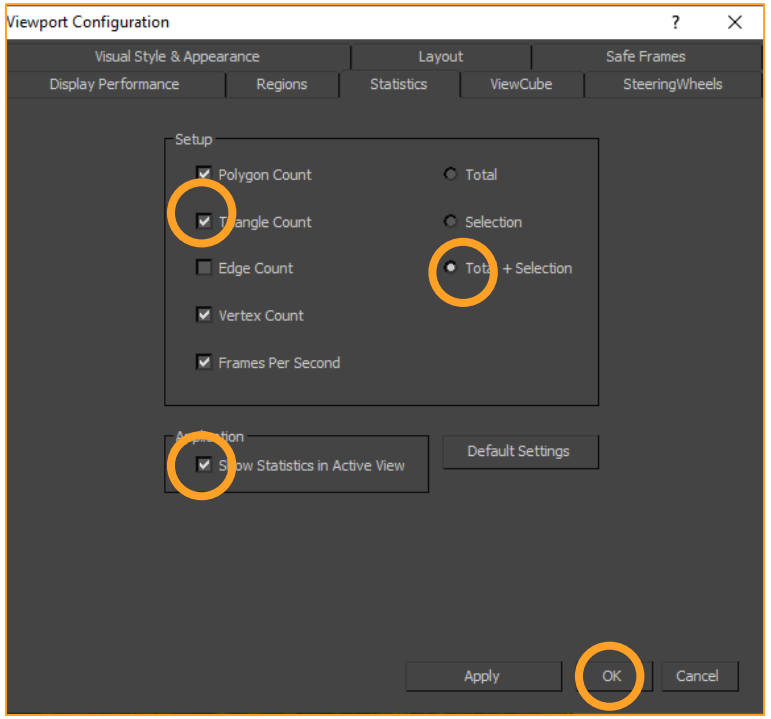
1. Export file 3DsMax nya ke .fbx
2. Copy file 3D .fbx dan semua maps nya .png ke folder Cities Skylines
3. Buka Cities Skylines
4. Buka Asset Editor
5. ???
6. ~~PROFIT~~ HAPPY

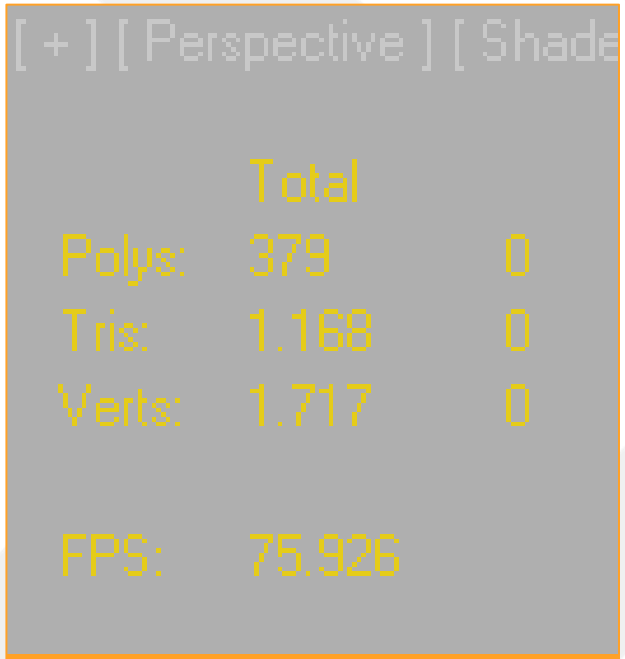
# Export .FBX

Setelah semua diffuse map, specular map, dan illumination map nya terpasang. Kita perlu export model menjadi .fbx

Tapi sebelum itu coba kalian lihat jumlah triangles bangunannya dulu. Caranya dengan pilih tanda (+) kuning di kiri atas layer 3Ds Max >pilih Configure Viewports >setelah muncul jendela baru, pilih tab Statistics, checklist 'Triangle Count' dan 'Total + Selection' dan 'Show Statistics in Active View' >OK.



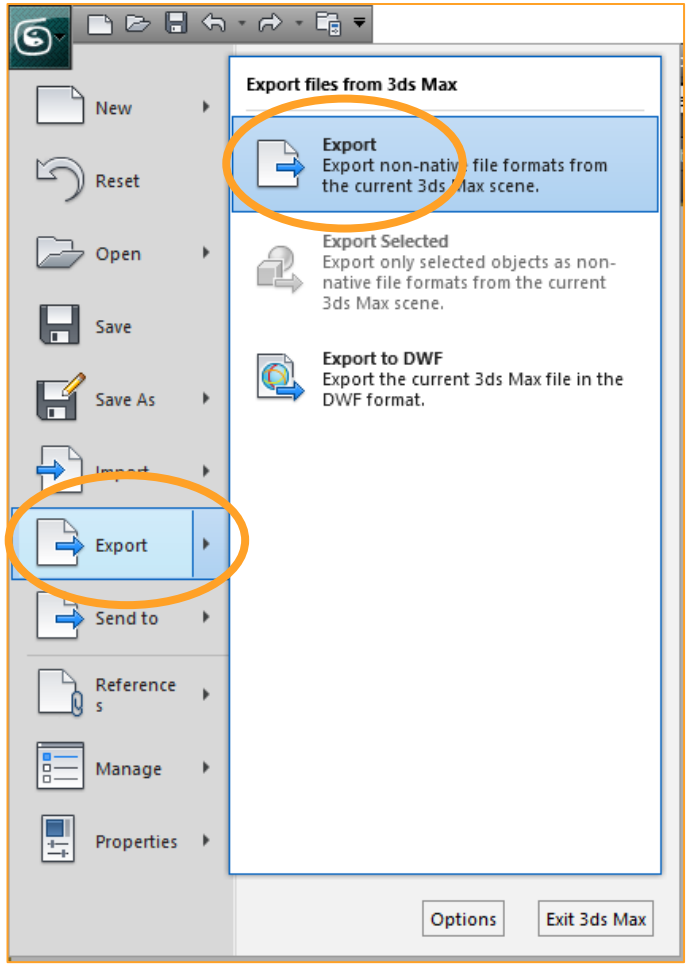

Nanti info trianglesnya muncul di kiri atas

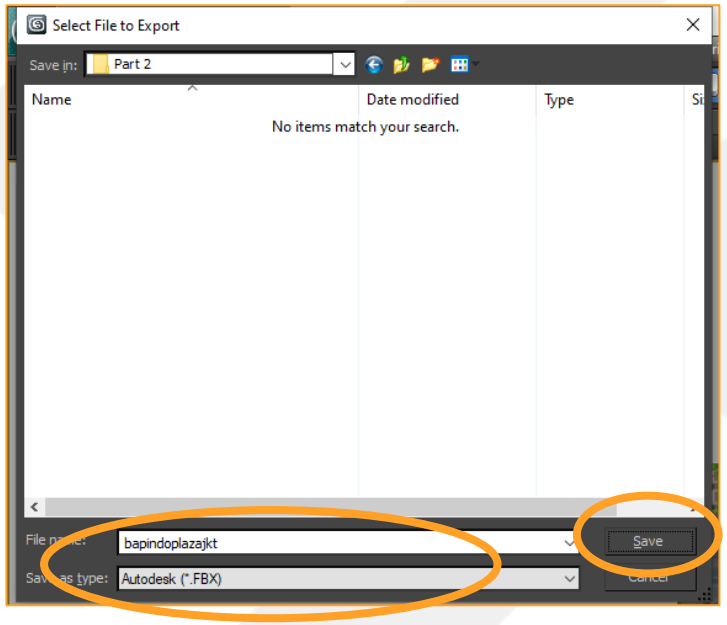
# Export .FBX

Kalau jumlah trianglesnya sudah aman. Kalian bisa export dengan cara klik logo Autodesk di kiri atas >Export >Export.

Pilih folder tempat kalian ngesave semua maps nya. Berikan file name sesuai nama model kalian (bapindoplazajkt) dan format .FBX habis itu klik Save.

Abis itu akan muncul banyak jendela, klik OK aja semuanya.

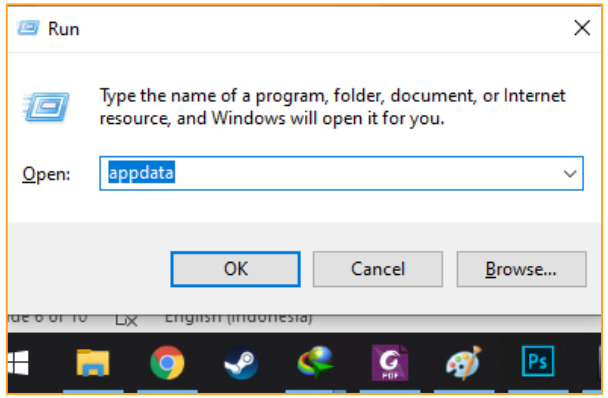


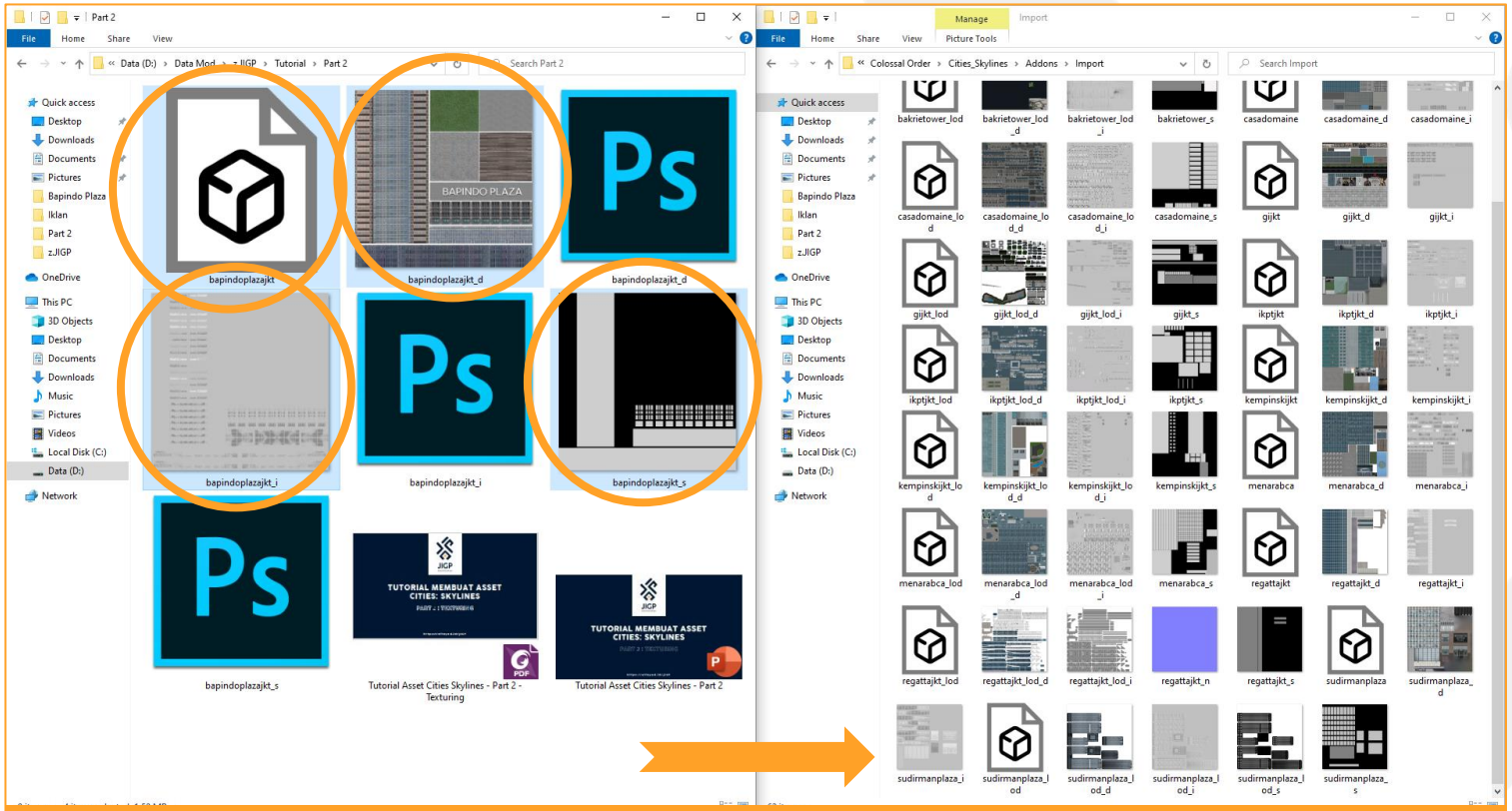



# Copy Files ke Folder Import CS

Setelah sudah punya file .FBX dan semua maps .PNG nya, kita perlu copy file itu semua ke folder import CS. ( **C:\Users\TRIAL\AppData\Local\Colossal Order\Cities_Skylines\Addons\Import** )

Biar cepat tekan Windows + R >isi tulisan ‘appdata’ >ok. Setelah itu baru ikutin alamat foldernya.




Copy .fbx dan .png nya ke folder import CS

# Buka Aplikasi CS

Setelah dicopy, silahkan kalian buka aplikasi CS >pergi ke Editors lalu pilih Asset Editor dan pilih New. Pilih theme apapun, temperate kayaknya boleh biar warnanya jelas keliatan.

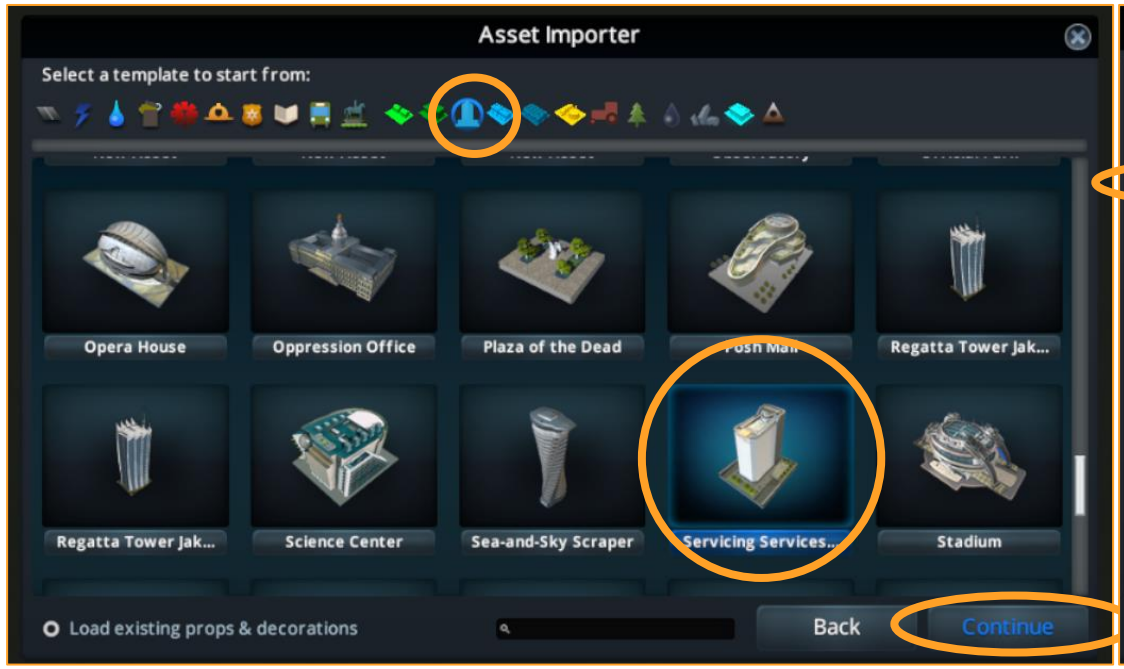
cie masuk homepage

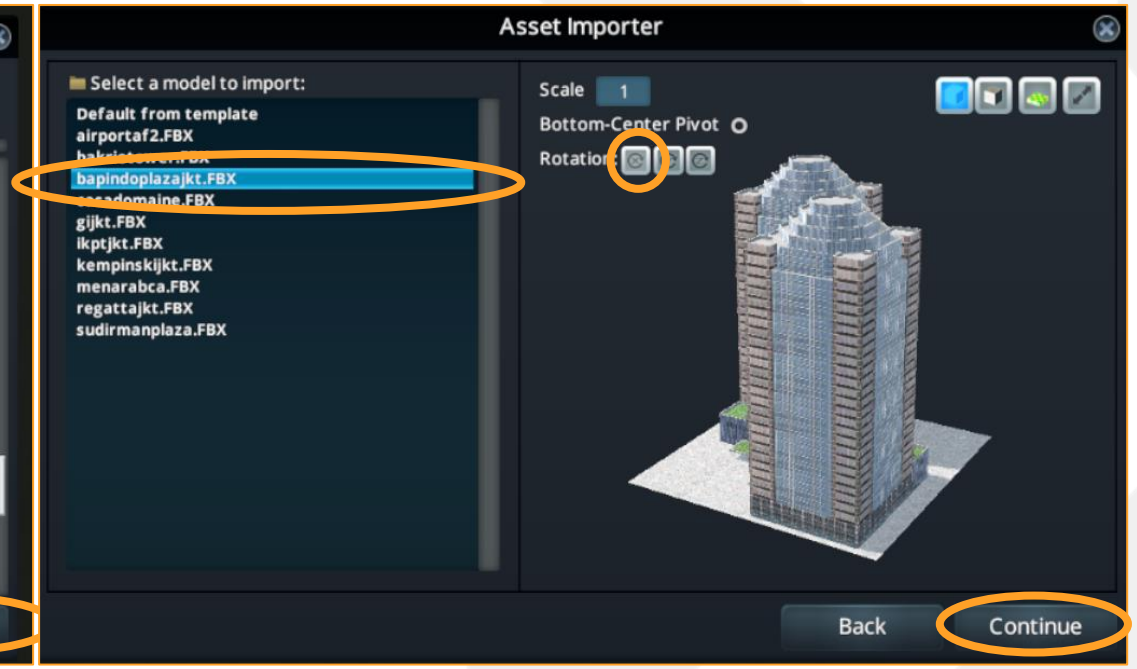
Hahaha iya gak punya DLC ☹ tapi gapapa

# Buka Aplikasi CS

Abis itu pilih Building >Pilih Unique Building (karena ini assetnya kantor) >Pilih salah satu sebagai referensi, saya ambil office yang ini karena ukurannya sama-sama besar.

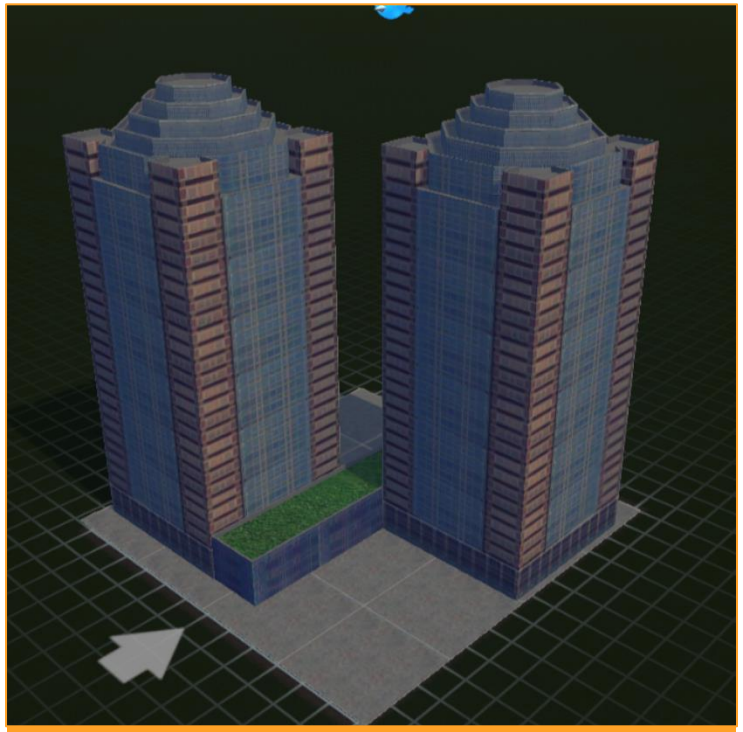
Abis itu pilih model kita ‘bapindoplazajkt.FBX’ Biasanya modelnya kebalik tuh, nah kita langsung rotate aja dengan tombol yang saya lingkarin. Klik 3x tombol itu biasanya baru benar. Klik Continue.



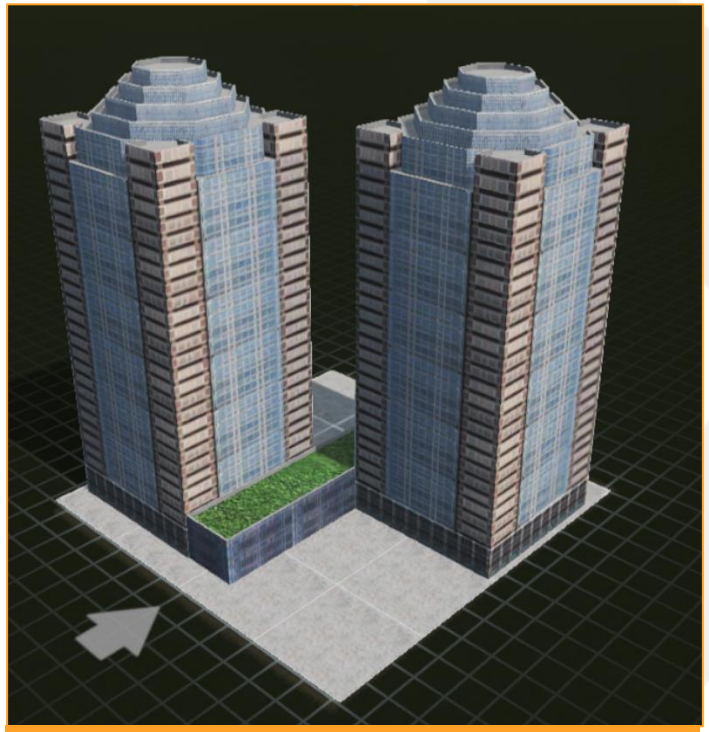



# Buka Aplikasi CS

Nah sekarang muncul deh model kita di game. Tapi kalau vanilla saya gak suka banget karena kadang terlalu biru, kadang terlalu silau, kadang terlalu gelap, dsb. Makanya saya pakai LUT Neuteral Light-nya Ronyx69. (Tapi harus tetap ngecek warna di vanilla untuk make sure kualitas)



Versi Vanilla



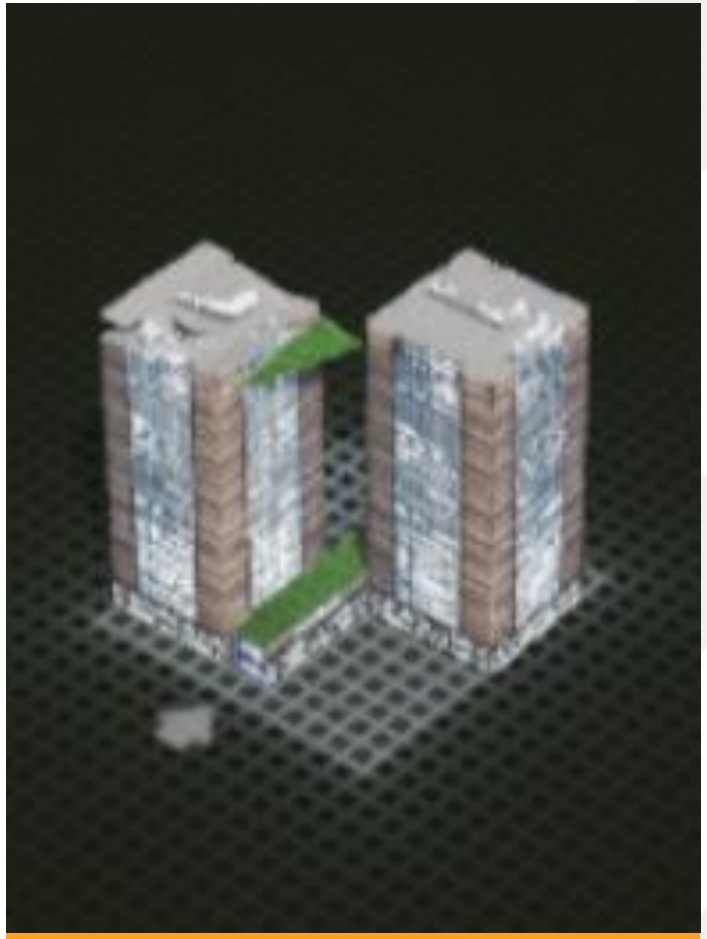
Versi Pakai Custom LUT

# Zoom Out kok jadi Jelek?

Kalau kalian zoom out, bangunannya akan jadi berantakan. Ini karena belum ada LOD-nya yang dibuat kita sendiri.

Jadi CS akan mengira-ngira kalau dibikin simpel akan jadi seperti apa, tapi biasanya akan jadi jelek banget .

Kita akan buat LOD sendiri di part selanjutnya.



LOD hasil generate computer, tapi hasilnya aneh

# CHECK POINT

Saran saya, slide setelah halaman ini dibaca dulu aja alias jangan langsung dipraktikan. Karena urutannya yang benar adalah

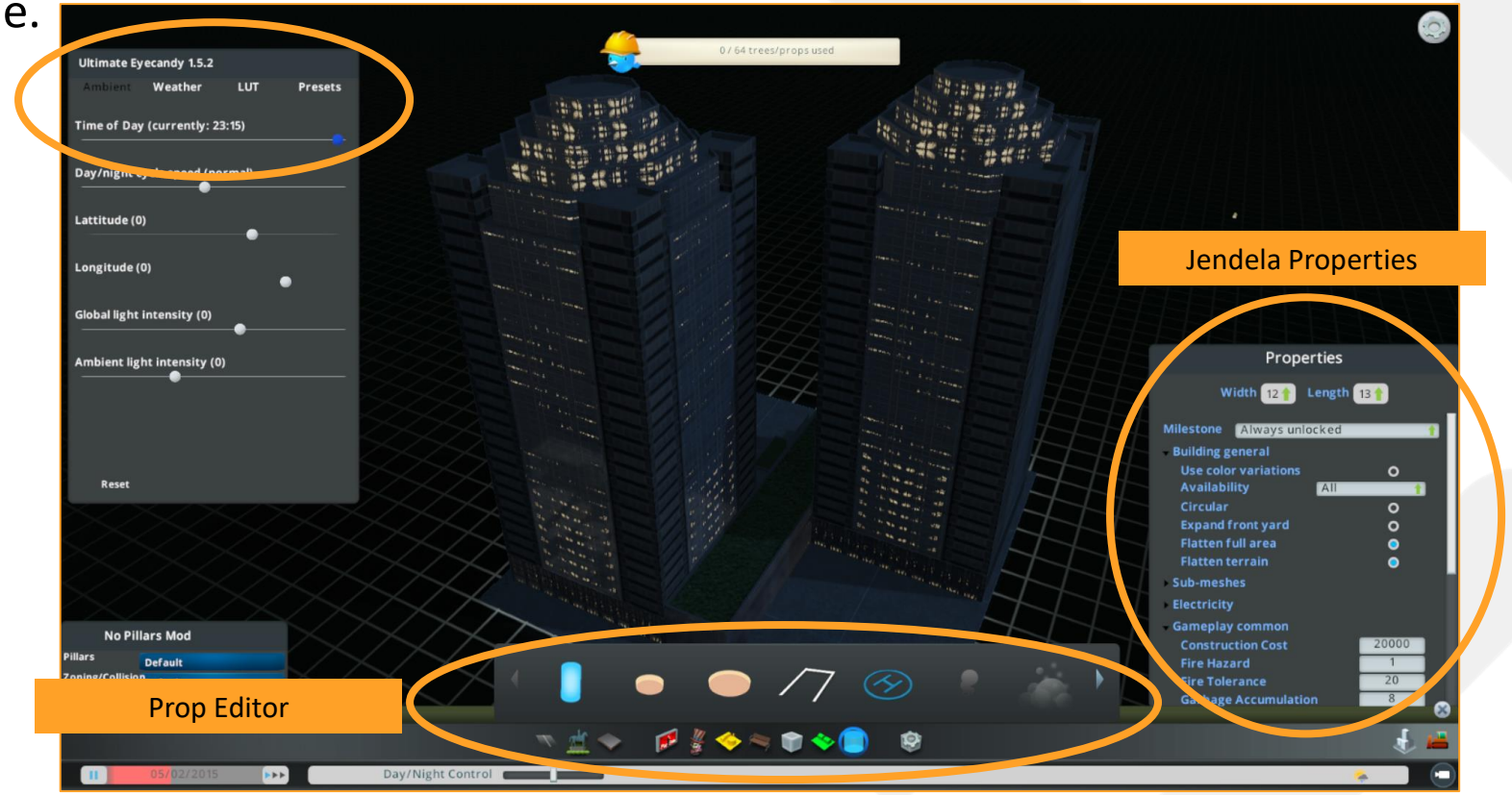
**Bikin Model 3D + Maps -> Bikin LOD -> Export ke Game -> Share ke Steam Workshop**

Jadi halaman selanjutnya saya masukkan ke part ini agar familiar dengan Asset Editor saja.

Jika LOD sudah selesai, kalian bisa baca part ini lagi .

# Setting Asset

Saya pakai mod Ultimate Eyecandy untuk ngatur waktu biar bisa langsung ngeliat asset waktu malam. Not bad lah ya illuminationnya. Terus di sebelah kanan ada Jendela Properties, ini bisa kita atur banyak hal tentang bangunan kita. (TERNYATA ukuran 13 X 13 CELL GAK BISA haha, ywdah 12x13 aja, kan untuk tutorial aja :D). Terus di bagian bawah kita bisa nambahin prop-prop (termasuk percahayaan) sendiri supaya rame.



# Pasang Prop

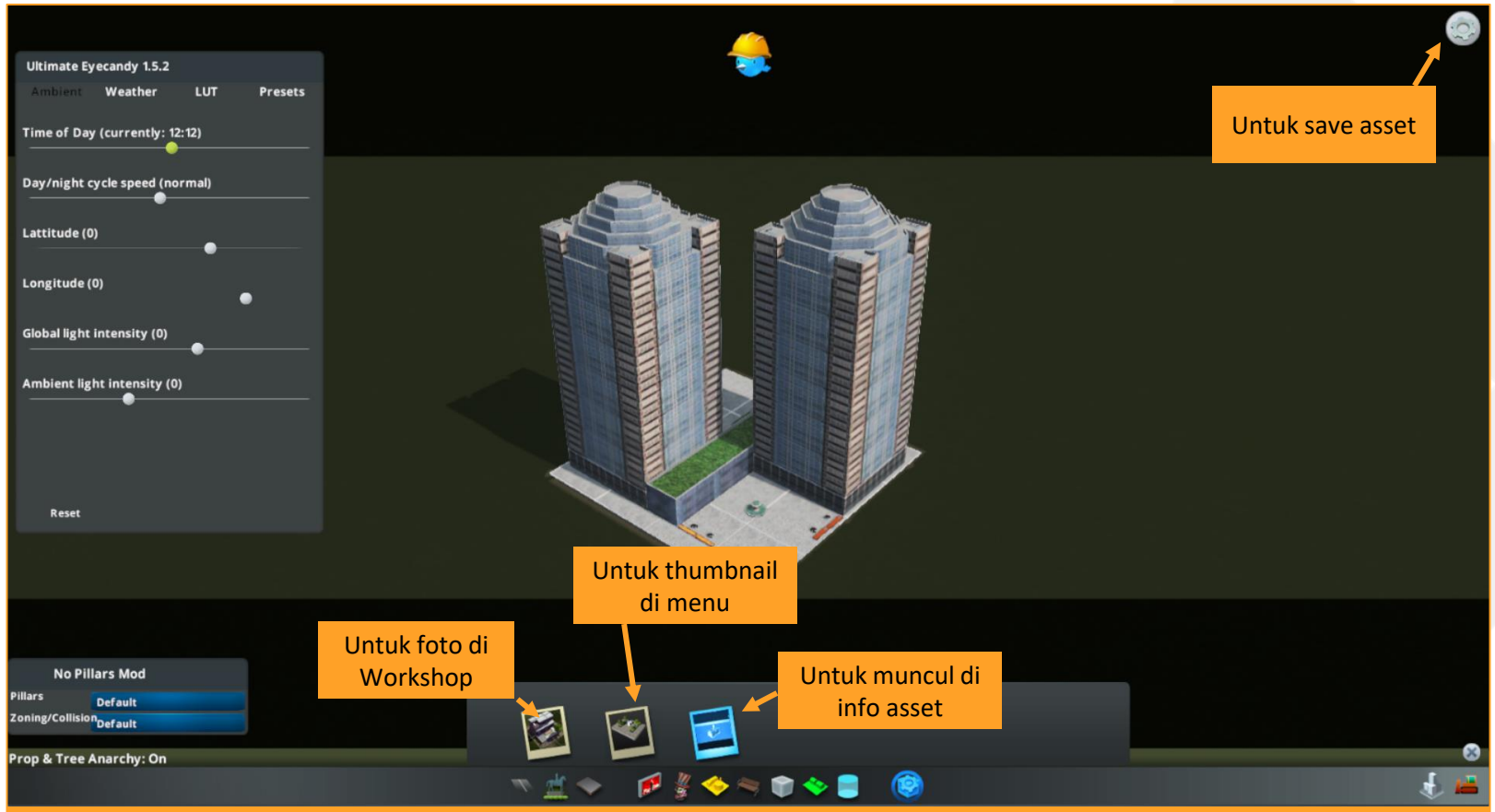
Misalkan ditambahkan prop + lampunya seperti ini. Saya suka ngasih lampu ke ‘crown’ gedung tuh, kesannya mewah kayak bangunan-bangunan di SCBD Jakarta.

Hindari pasang prop di saat LOD nya belum jadi, takutnya akan kerja dua kali.

# Buat Foto Asset

Klik tombol setting ini untuk ambil foto-foto bangunannya. Ada 3 macam foto; saya jelasin di bawah.

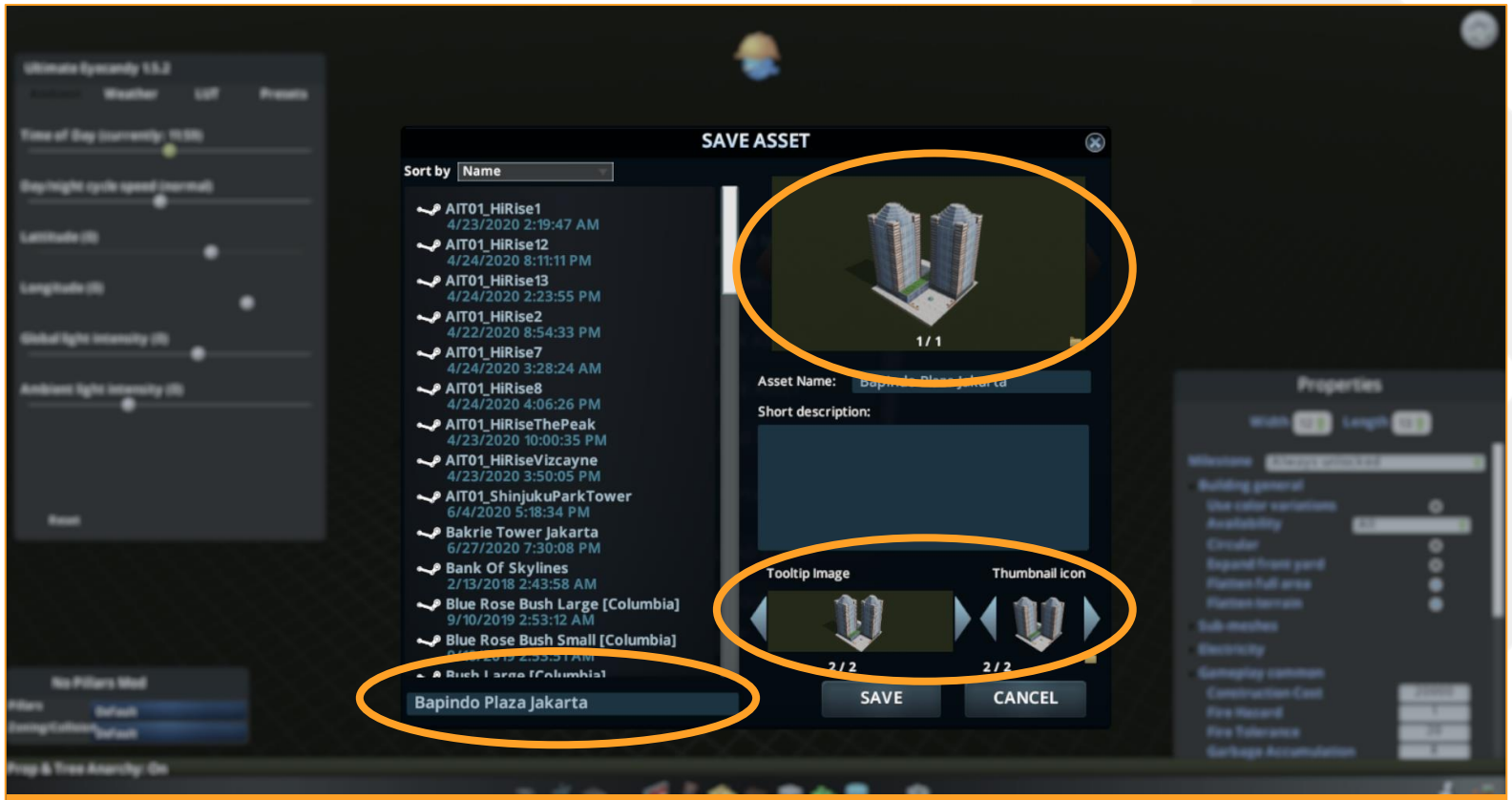
Setelah selesai klik tombol setting di kanan atas, pilih Save Asset.




Hindari buat foto di saat LOD nya belum jadi, takutnya akan kerja dua kali.

# Save Asset

Beri nama Asset, pilih foto-foto Tooltip Image, dan Thubmnail Icon yang baru saja dibuat. Setelah itu klik Save. Kalau sudah dissave, asset kita sudah akan ada dalam game (di game kita sendiri, belum dishare ke workshop).




Hindari nge-save di saat LOD nya belum ada, takutnya akan kerja dua kali.

# Sudah dan sedikit lagi!

Okey tutorial Part 3 nya sampai situ saja. Selanjutnya kita Latihan buat LOD dulu karena untuk kemaslahatan dan kelancaran umat yang main CS (wkwk). Setelah LOD jadi baru deh seriusan nge-edit di Asset Editor kayak yang saya jelaskan tadi dan save terus share ke Steam Workshop.

Untuk yang mau nyoba-nyoba model dan texture, sebenarnya cukup belajar sampai part ini saja dulu. Tapi kalau sudah sampai mau dishare di Steam Workshop, 2 part selanjutnya wajib dibaca!

Sampai jumpa!

-Achmad el Fayed-

JIGP

#JakartaInGameProject

# Part Selanjutnya:

## PART 4 : Membuat LOD

https://elfayed.id/JIGP