

# Modding

KSP Version [0.23.5](#)

Du hattest bestimmt schon mal eine tolle Idee für ein part, den es in KSP nicht gibt, oder? In diesem Tutorial versuche ich die Grundlagen zu erklären, wie das geht.

Aber zuerst ein Hinweis:

Dieses Tutorial bringt euch nur das aller Nötigste bei. Die weitere Auseinandersetzung und Vertiefung mit den verwendeten Softwares durch andere Quellen ist unbedingt empfohlen!

[Hier](#) findet ihr übrigens ein Videotutorial (mit unfassbar schlechter Soundqualität), was ich mal gemacht hab, bei dem ich aber nicht näher auf den Modellingaspekt eingegangen bin.

## Was genau braucht man?

3D Modellierungssoftware (Hier: Blender)

Bildbearbeitungssoftware

Unity

KSP Part Tools

## Ein 3D Modell erstellen

Hierfür brauchen wir Blender. Ladet euch die neuste Version (hier v2.70) runter und startet das Programm.

In diesem Tutorial werden euch vor allem Tastenkombos beigebracht, da dies erheblich schneller geht und der indirekte Weg zu umständlich zu erklären ist. Dabei ist zu beachten, dass diese nicht in allen Fenstern funktionieren. Außerdem ist gewöhnungsbedürftig, dass es eigentlich nie erforderlich ist eine Taste gedrückt zu halten und man daher am Anfang oftmals eine Aktion mehrfach hintereinander ausführt.

(Außerdem wundert euch nicht, wenn hinter manchen Tastenkürzeln ein Punkt steht, der verhindert nur, dass sich der Text nicht mit den Editorbefehlen beißt)

Orientierung in Blender

Spoiler anzeigen

Bewegen in Blender

Spoiler anzeigen

Objekte auswählen in Blender

Spoiler anzeigen

Objekte transformieren in Blender

Spoiler anzeigen

Objekte editieren in Blender

Spoiler anzeigen

Aufräumen in Blender


Spoiler anzeigen

Objekte texturieren in Blender

Spoiler anzeigen

Herzlichen Glückwunsch ihr habt jetzt das minimale Wissen erlangt um Parts in KSP zu erstellen. Ich bemühe mich aber das Tutorial noch weiter zu ergänzen.

### **Import/Export in Unity**

Ich empfehle dafür wärmstens [dieses Video](#) 

Dazu den KSP Diffuse Shader und gebe euch den Ratschlag nicht an den Scalingfakoren rum zudrehen und immer an die Collider zu denken!

### **Eine partconfig erstellen**

(in Arbeit)