

Trimmung

Als [Trimmung](#) bezeichnet man das Ausrichten von Körpern in eine gewünschte Lage. Die Trimmkräfte sollen dabei die Kräfte ausgleichen, die die Lage des Körpers verändern würden. Man unterscheidet zwischen zwei Arten der Trimmmung, wobei nur letztere auf KSP zutrifft. Ein Flugzeug gilt als ausgetrimmt, wenn für die Beibehaltung seiner Fluglage in einer bestimmten aerodynamischen Situation keine Steuerkräfte des Piloten aufgewendet werden müssen.

-Bei der **statischen Trimmmung** wird der Schwerpunkt durch Verschieben von Masse geändert. Die so eingestellten Trimmkräfte sind weitgehend unabhängig vom Zustand des Fahrzeuges.

-Bei der **dynamischen Trimmmung** werden die Trimmkräfte durch die Verstellung von aerodynamischen Flächen erzeugt. Diese Kräfte verändern sich mit der Geschwindigkeit des Objekts.

Einfach gesagt, fliegt ein Flugzeug nicht geradeaus sondern zieht z.B. leicht nach oben, kann man dies mit der Trimmmung ausgleichen. Dafür hält man während des horizontalen Fluges die [Alt]-Taste und drückt auf die entsprechend entgegengesetzte Taste was in diesem Fall [W] ist. Je länger man diese Tastenkombination hält, desto stärker fällt die Trimmmung aus, also erstmal nur einen kurzen Moment halten und sehen wie sich die Fluglage ändert. Eine Faustregel gibt es nicht, weil jede Trimmmung individuell an eine Maschine angepasst werden muss.

Das Trimmen des Seiten- und Querruders ist bei KSP sehr schwierig, da dort selbst kleinste Änderungen schwere Auswirkungen haben und das Flugzeug am Ende manövrierunfähig machen können. Probieren geht über Studieren.