

**Saitek®**



# **X-56 RHINO H.O.T.A.S. SYSTEM™**

**HANDS ON THROTTLE AND STICK**

## **MANUAL DO UTILIZADOR**

## Mensagem de Boas-vindas dos Programadores

A equipa Saitek Pro Flight agradece-lhe a compra desta peça de hardware avançado Pro Flight. Tal como sucede com todos os produtos que desenvolvemos ao longo dos anos, a fase de desenvolvimento incorporou muito esforço, conhecimentos e capacidades. Graças à dedicação dos nossos técnicos de testes de programas beta, tanto pilotos reais como pilotos de simuladores, criámos uma peça de hardware que satisfará as suas necessidades durante muitos anos. Combine este produto com outros produtos da nossa gama, como os pedais Combat Rudder e os painéis de instrumentos Pro Flight, para tornar o Saitek Pro Flight no seu equipamento exclusivo de voo de combate.

AEquipaSaitekProFlight



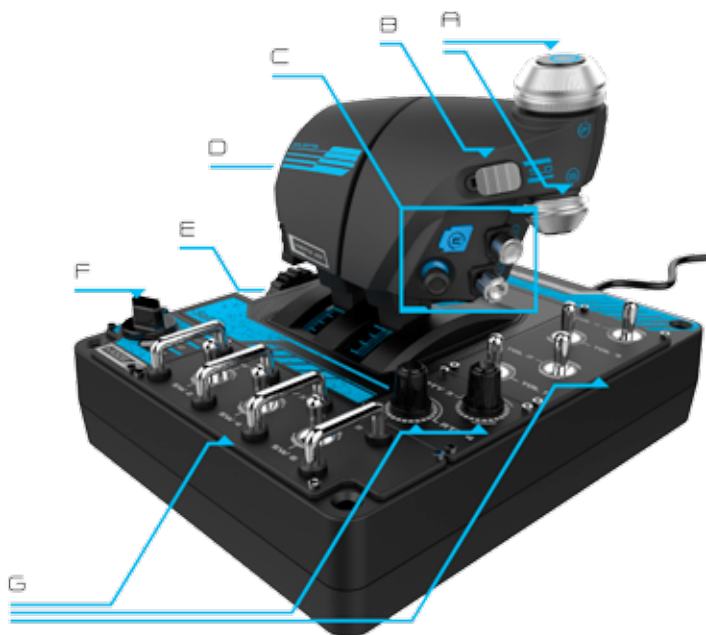
## DESCRIÇÃO GERAL DO JOYSTICK

- A. Perspetiva
- B. Mini-stick analógico
- C. HATs de Polegar, Bruxas e Castelo
- D. Botões de Joystick com Gatilho e 2 Botões Principais
- E. Eixos X, Y e Rz; Eixos de Profundidade, Aileron e Leme
- F. Dedo Mindinho e Mindinho de Voo
- G. Sistema de Mola F.E.E.L.



## DESCRIÇÃO GERAL DA MANETE DE ACELERAÇÃO

- A. Interruptores Rotativos da Manete com Botões Incorporados
- B. Controlo de Deslize de 2 Posições
- C. Controlos de Polegar com 2 HATs, Botão de Polegar e Botão do Rato
- D. Manetes Duplas com Bloqueio de Manete
- E. Ajustador de Tensão da Manete
- F. Comutador com 3 Modos de Posição
- G. Controlos de Base com 7 Interruptores e 2 Interruptores Rotativos



## INTRODUÇÃO

### Instalação dos Controladores e do Software

#### Windows® 8/10 (32 e 64 bits)

#### ***A) Apenas Controladores***

1. Transfira e instale os Controladores X-56 Rhino a partir de **www.saitek.com**
2. Leia a Exclusão de Responsabilidade e selecione **'Aceito os termos da Exclusão de Responsabilidade'**. Clique em **'Seguinte'** para continuar.
3. No ecrã Ligação, ligue as unidades de Joystick e Manete ao PC. Clique em **'Seguinte'** quando estiver destacado.
4. A janela de pop-up da Segurança do Windows perguntará se **'Pretende instalar este software de dispositivo?'** Antes de clicar em **'Instalar'**, marque a caixa **'Confiar sempre no software de Mad Catz Ltd'**. Em seguida, clique em **'Instalar'**.
5. No ecrã seguinte, clique em **'Seguinte'** para ir para a página Teste do Controlador.
6. Utilize a página Teste do Controlador para testar os eixos, botões e funções do X-56. Após o teste, clique em **'OK'** para continuar.
7. No ecrã final, clique em **'Concluir'**. Os controladores estão agora instalados.

#### ***B) Software H.U.D.***

1. Transfira e instale o Software X-56 Rhino a partir de **www.saitek.com**
2. Após clicar em **'Executar setup.exe'**, o Windows 8 sairá do ecrã Metro/Iniciar e apresentará uma janela de pop-up perguntando se **'Pretende permitir que o seguinte programa faça alterações neste computador'**. Clique em **'Sim'**.
3. Após ler a Exclusão de Responsabilidade, selecione a opção **'Aceito os termos da Exclusão de Responsabilidade'** e clique em **'Seguinte'** para continuar. O Software H.U.D. será então instalado.
4. No ecrã final, utilize a caixa de verificação para executar o Software H.U.D. após clicar em **'Concluir'**, ou remova a marca de verificação para concluir apenas a instalação.

#### ***C) .NET Framework***

1. Se este for o primeiro produto Mad Catz que instalar, poderá ser solicitado que instale o .NET Framework após a conclusão da instalação do Software H.U.D. **Esta instalação é vivamente recomendada; o Software H.U.D. requer esta Atualização de Funcionalidades da Microsoft.**
2. Clique em **'Transferir e instalar este ficheiro'**. O PC transferirá os ficheiros corretos da Internet.
3. Quando a instalação estiver concluída, clique em **'Fechar'**.

## Windows® 7 (32 e 64 bits)

---

### A) Drivers Only

1. Transfira e instale os Controladores X-56 Rhino a partir de **www.saitek.com**
2. Leia a Exclusão de Responsabilidade e selecione **'Aceito os termos da Exclusão de Responsabilidade'**. Clique em **'Seguinte'** para continuar.
3. No ecrã Ligação, ligue as unidades de Joystick e Manete ao PC. Clique em **'Seguinte'** quando estiver destacado.
4. A janela de pop-up da Segurança do Windows perguntará se **'Pretende instalar este software de dispositivo?'** Antes de clicar em **'Instalar'**, marque a caixa **'Confiar sempre no software de Mad Catz Ltd'**. Em seguida, clique em **'Instalar'**.
5. No ecrã seguinte, clique em **'Seguinte'** para ir para a página Teste do Controlador.
6. Utilize a página Teste do Controlador para testar os eixos, botões e funções do X-56. Após o teste, clique em **'OK'** para continuar.
7. No ecrã final, clique em **'Concluir'**. Os controladores estão agora instalados.

### B) Software H.U.D.

1. Transfira e instale o Software X-56 Rhino a partir de **www.saitek.com**
2. Após ler a Exclusão de Responsabilidade, selecione a opção **'Aceito os termos da Exclusão de Responsabilidade'** e clique em **'Seguinte'** para continuar. O Software H.U.D. será então instalado.
3. No ecrã final, utilize a caixa de verificação para executar o Software H.U.D. após clicar em **'Concluir'**, ou remova a marca de verificação para concluir apenas a instalação.

### C) .NET Framework

1. Se este for o primeiro produto Mad Catz que instalar, poderá ser solicitado que instale o .NET Framework após a conclusão da instalação do Software H.U.D. **Esta instalação é vivamente recomendada; o Software H.U.D. requer esta Atualização de Funcionalidades da Microsoft.**
2. Clique em **'Transferir e instalar este ficheiro'**. O PC transferirá os ficheiros corretos da Internet.
3. Quando a instalação estiver concluída, clique em **'Fechar'**..

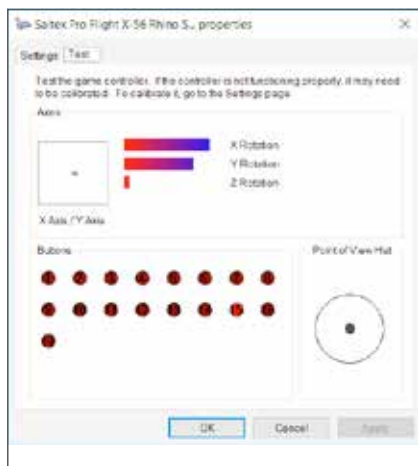
## DEFINIÇÕES DO CONTROLADOR

Para verificar se o X-56 está a funcionar corretamente, abra a página **Controladores de Jogos** e clique no separador **Propriedades do controlador**.

Eis como proceder em cada sistema operativo:

### Windows® 8/10 (all 32- and 64-bit versions)

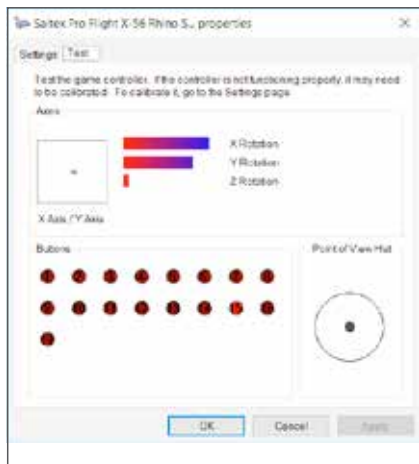
1. No ecrã Metro/Iniciar, clique no ícone **'Painel de Controlo'**. **NOTA:** Se o ícone do Painel de Controlo não for apresentado no ecrã Metro/Iniciar, escreva **'painel de controlo'**. O ícone será apresentado.
2. Faça duplo clique no ícone **'Dispositivos e Impressoras'**. **NOTA:** Se o ícone não for apresentado, certifique-se de que selecionou ícones grandes.
3. Procure o X-56 Rhino na lista de dispositivos e clique com o botão da direita do rato no respetivo ícone. No menu pendente, selecione **'Definições do Controlador de Jogos'**.
4. Na janela Controladores de Jogos, o X-56 Rhino deverá estar listado e selecionado. Clique em **'Propriedades'**. Deverá ser apresentado o ecrã Teste do Controlador.



No ecrã **Teste do Controlador** poderá testar todas as funções, eixos, botões, interruptores rotativos, etc. Após o teste, clique duas vezes em **'OK'** para regressar ao ambiente de trabalho principal.

### Windows® 7 (32 e 64 bits)

1. Clique no ícone **'Windows'** no tabuleiro do sistema. Passe o rato sobre o menu **'Todos os Programas'**. Clique na pasta **'Jogos'** e no ícone **'Explorador de Jogos'**.
2. Clique na opção **'Ferramentas'** (com a seta a apontar para baixo) na lista apresentada na parte superior da janela. Na lista pendente, clique em **'Dispositivos de Introdução'**.
3. O X-56 Rhino deverá estar listado e selecionado. Clique em **'Propriedades'** para ir para o ecrã **Teste do Controlador**.



No ecrã **Teste do Controlador** poderá testar todas as funções, eixos, botões, interruptores rotativos, etc. Após o teste, clique duas vezes em 'OK' para regressar ao ambiente de trabalho principal.



## Sistema de Tensão de Mola F.E.E.L.

Cada mola colocada no eixo do joystick Rhino transmite uma sensação diferente. Também é possível utilizar o joystick sem mola, fornecendo um total de cinco forças diferentes.

Cada mola transmite uma sensação única e possui uma identificação diferente. Os identificadores consistem em marcas coloridas na parte superior de cada mola: Vermelha, Amarela, Azul e Verde. Esta tabela lista alguns dos cálculos utilizados para a diferenciação:



	RED	GREEN	YELLOW	BLUE	Notes
k = Velocidade	1	2	3	4	
OD = Diâmetro exterior	33	33	33	33	
d = Diâmetro do cabo	1.8	1.8	1.8	1.8	
E = Módulo de Young ( 210000 )	210000	210000	210000	210000	N/mm <sup>2</sup>
FL = Comprimento livre	52	47	42	36	Sem compressão
WL = Comprimento de serviço	30.8	30.8	30.8	30.8	Compressão prévia
P1L = Comprimento da posição 1	25.8	25.8	25.8	25.8	Compressão Total de Serviço
n = Número total de bobinas	4.5	4.5	4.5	4.5	Bobinas ativas (6,5 bobinas na mola)
D = Diâmetro Médio	31.2	31.2	31.2	31.2	
Velocidade K = $Ed^4 / 8n D^3$	1.70	1.70	1.70	1.70	N/mm
Carga @ Ponto de quebra BL = FL-WL x k	36.12	27.60	19.08	8.86	N
Carga @ P1L Sol = FL - SL x k	44.64	36.12	27.60	17.38	N
Stress = $8 \times P \times D / 3,14 \times d^3$	608.50	492.38	376.25	236.90	N/mm <sup>2</sup>
% UTS (Cabo de Música M4)	30.89	24.99	19.10	12.03	%

## Mudar ou Remover uma Mola

Para inserir, mudar ou remover uma mola, siga estes passos. Certifique-se de que o gatilho não está virado para si e que a placa de logótipo do X-56 Rhino se encontra virada para si.

1. Rode o Botão de Bloqueio (peça B) para a esquerda até que o Joystick se separe da base.
2. Remova o Anel de Selagem (peça C), colocando ambas as mãos sob os lados do anel e levantando-o. O Anel de Selagem foi concebido para ser rijo.
3. Desmonte os Grampos de Bloqueio (peça D), sob pressão da mola. Remova primeiro uma metade, segurando a mola, e depois remova a outra metade.
4. Remova a Mola (peça E) e substitua-a por uma nova Mola ou retire-a.

Para voltar a montar, inverta a ordem dos passos acima, certificando-se de que encaixa o Anel de Selagem (peça C) de forma segura e aperta com firmeza o Botão de Bloqueio (peça D) na base do Joystick, virado para si e que a placa de logótipo do X-56 Rhino se encontra virada para si.



1. Rode o Botão de Bloqueio para a esquerda



2. Remova o Joystick



3. Remova o Anel de Selagem



4. Desmonte os Grampos de Bloqueio



5. Remova a Mola

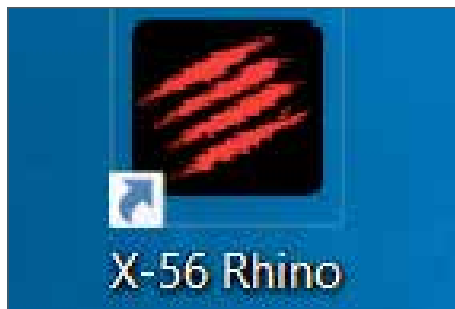
## Descrição Geral do Software H.U.D.

O Software H.U.D. permite programar o X-56 Rhino com um conjunto de comandos de teclado, desde comandos básicos de uma única tecla até comandos avançados, temporizados e de macros. Também pode programar qualquer eixo com comandos de teclado ou programar comandos de rato.

Também é possível alterar as curvas de resposta e bandas mortas dos eixos principais, conforme abordado posteriormente no manual.

### É possível executar o Software H.U.D. de duas formas.

1. A partir do ícone do ambiente de trabalho com a seguinte imagem:
2. A partir da barra do menu inicial:



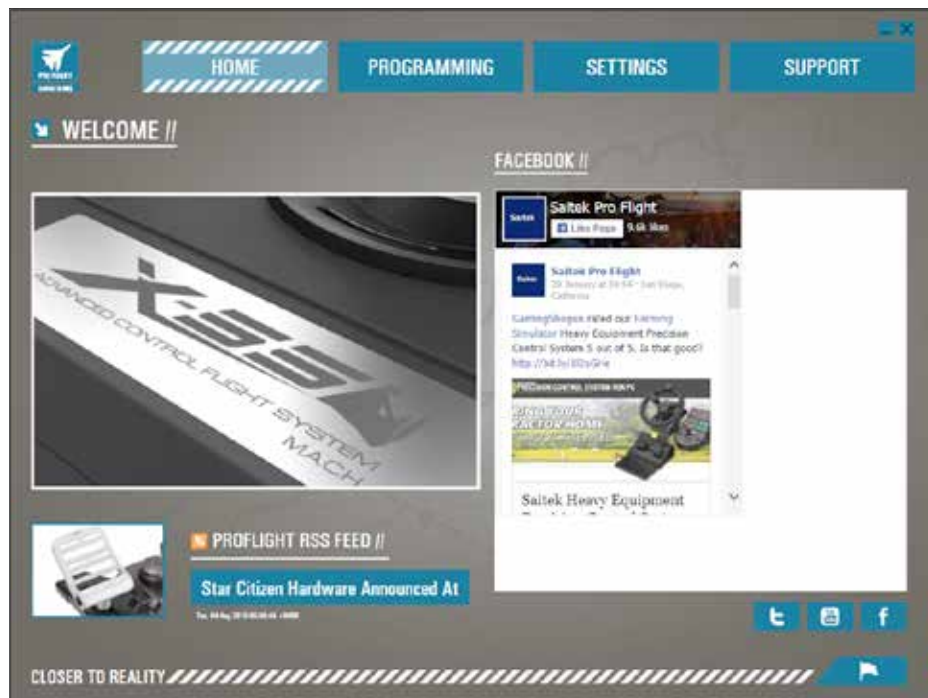
Quando o Software H.U.D. for executado, será apresentado o ecrã Home. Se for a primeira vez que executa o Software H.U.D., deverá escolher o idioma. Será então apresentado o ecrã Home principal. Para escolher outro idioma, aceda ao menu de idiomas clicando no ícone da bandeira no canto inferior direito do ecrã Home.

### Eis os separadores principais do Software H.U.D.:

1. HOME
2. PROGRAMAÇÃO
3. DEFINIÇÕES
4. SUPORTE



## SEPARADOR HOME

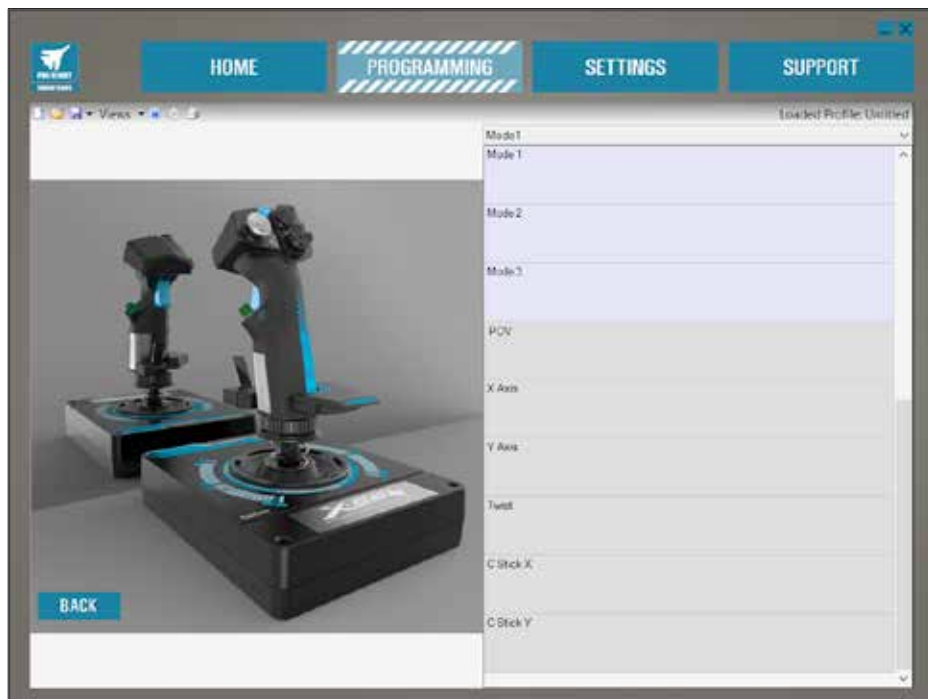


No ecrã Home verá:

- Grande plano do produto
- Produtos relacionados em que achamos que poderá estar interessado
- Feed em direto do Facebook do Saitek Pro Flight
- Atalhos para Web sites e redes sociais, Saitek.com, Twitter, YouTube, Instagram, etc.
- Ícone da bandeira de seleção do idiomas

## SEPARADOR PROGRAMAÇÃO

Após selecionar o separador PROGRAMAÇÃO, será apresentado o ambiente de programação do X-56.



No lado esquerdo do ecrã verá uma imagem de alta resolução do controlador que irá programar. No lado direito do ecrã verá uma lista de caixas de comandos, denominadas “Células”, ao longo da página.

Na parte superior do painel da imagem verá os ícones do Joystick e da Manete. Clicar em qualquer destes ícones permite alterar a unidade que está atualmente a programar.

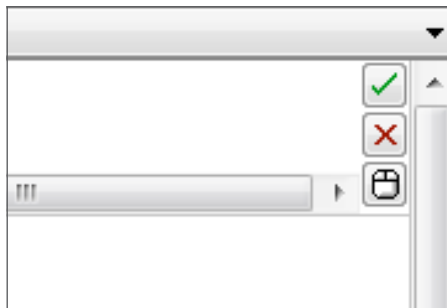
No separador PROGRAMAÇÃO poderá simular o seu controlador para copiar diretamente qualquer dos comandos de teclado utilizados nos seus jogos preferidos. Os comandos serão então guardados naquilo que denominamos um Perfil.

### O que é um Perfil?

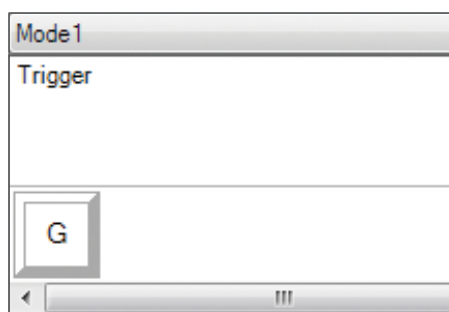
Um Perfil guarda os comandos programados do controlador. Por exemplo, se pretender que um botão/HAT do Joystick execute uma ação durante o jogo que exigiria normalmente um atalho de teclado, poderá “atribuir” esse comando ao botão em questão. Se pretender que o Botão ‘A’ ative o trem de aterragem (a tecla “G” do teclado), poderá utilizar o Software H.U.D. para atribuir essa função. Também poderá criar atribuições mais complexas, como “Shift+F2”, ou até comandos temporizados e macros.

## Criar o seu primeiro Perfil

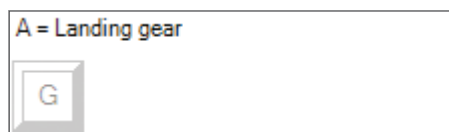
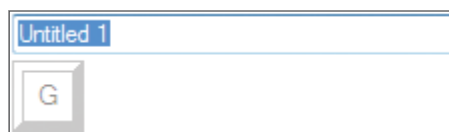
1. Passe o ponteiro do rato sobre a Célula ou prima o botão para o qual pretende criar um Perfil no controlador. Se passar o rato sobre a Célula do Botão 'A', esse botão será iluminado na imagem 3D do Joystick. Ou clique no Botão 'A' no joystick para iluminar a Célula correta.



2. Quando a Célula correta estiver iluminada, clique na mesma com o botão da esquerda do rato. Será apresentado um grande cursor a piscar no lado esquerdo da Célula. Serão também apresentados uma marca de verificação verde, um X vermelho e um ícone do rato no lado direito da Célula.



3. A Célula está pronta para receber o comando de teclado. Utilizando o teclado, prima a tecla que pretende que seja ativada pelo Botão 'A' do joystick. Neste exemplo utilizaremos a tecla 'G', que normalmente ativa o trem de aterragem. Ao premir 'G' no teclado, deverá ser apresentado um grande mosaico branco com a letra 'G' na Célula, conforme se segue:



4. Se o comando de teclado estiver correto, prima a marca de verificação verde no lado direito. Caso contrário, prima o X vermelho e repita o procedimento para introduzir novamente o comando de teclado na Célula. Após premir a marca de verificação verde, o nome do comando será apresentado com a etiqueta "Sem título" (imagem da esquerda, abaixo). Escolha um nome para o comando e escreva-o nesta caixa. Neste exemplo, escolhemos "Trem de aterragem". Prima a tecla Enter para preencher a Célula. Botão 'A' = Trem de aterragem, que corresponde à tecla 'G' do teclado (imagem da direita, abaixo).

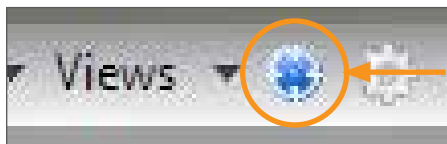


5. Teste o seu Perfil abrindo a janela “Testar”. Por cima da imagem 3D são apresentados sete ícones. O segundo ícone a contar da direita, com a imagem de uma roda dentada prateada, tem a etiqueta “Testar Perfil”.

Clique neste ícone. Será apresentada uma nova janela. Verá um cursor a piscar na área de teste. Prima o Botão ‘A’ no X-56. Será apresentada a letra ‘G’ na janela, demonstrando que o seu primeiro botão programado está a funcionar.

Feche a janela clicando no ícone ‘OK’ no canto inferior direito da janela Testar.

6. Poderá adicionar outros comandos de teclado, testando-os em seguida. Lembre-se de guardar o seu trabalho antes de fechar o Software H.U.D.



7. Para que a programação que criou funcione no seu jogo, terá primeiro de a guardar como um Perfil e de a ativar. Poderá fazê-lo com um único clique. Na fila de ícones por cima da imagem 3D verá um ícone com a imagem de um alvo azul. Passe o rato sobre o ícone. Será apresentada uma descrição com a etiqueta “Perfil”:

Clique neste ícone. Será apresentada uma caixa Guardar padrão do Windows. Atribua um nome ao seu Perfil e guarde-o. Após ter guardado, o Perfil ficará ativo. Poderá fechar o Software H.U.D. e jogar o seu jogo. O X-56 passará a responder conforme programado.

8. O Software H.U.D. suporta muitas outras funcionalidades avançadas de programação que ainda não abordámos. Por exemplo, pode programar eixos, movimentos e botões do rato, HATs e comandos temporizados avançados. Consulte uma lista completa das funcionalidades e o manual no separador **SUORTE**. Clique em “Ler o Manual de Programação H.U.D.” ou veja o vídeo sobre programação H.U.D.

## Ícones do Editor de Perfis



### 1. Novo Perfil

Abre um Perfil em branco para criação/edição.

### 2. Abrir Perfil

Abre um Perfil criado anteriormente para edição.

### 3. Guardar Perfil

Guarda um novo Perfil ou substitui um Perfil atual. Utilizando a seta pendente “Guardar”, poderá “Guardar como”, o que permite guardar o Perfil atual noutra localização ou com outro nome.

### 4. Vistas

Pode alterar a vista no Editor de Perfis para ver apenas as Células de programação (sem imagens). Se clicar novamente no botão “Vistas”, será restaurada a vista predefinida, sendo novamente apresentadas as imagens.

### 5. Perfil

Se estiver a trabalhar num Perfil para utilização imediata (para começar a voar de imediato), clique aqui.

### 6. Testar Perfil

Abre a janela de teste, especialmente útil para testar comandos temporizados ou macros avançadas antes de voar.

### 7. Imprimir

Envia o Perfil atual para a impressora predefinida do sistema.



## SEPARADOR DEFINIÇÕES

No separador DEFINIÇÕES pode alterar a banda morta e as curvas de resposta de todos os eixos, tanto no Joystick como na Manete.

### Curvas de Resposta

Consoante o tipo de aeronave que utilizar, poderá alterar a sensibilidade do Joystick em torno dos pontos médios ou extremos dos eixos. Por exemplo, se estiver a voar um F-18 numa missão de reabastecimento a 25.000 pés, terá de executar movimentos muito precisos para se colocar na posição correta. Uma curva de resposta mais superficial em torno do ponto central dos eixos X e Y do Joystick permitirá efetuar ajustamentos muito precisos com a aeronave.

### Bandas mortas

Uma banda morta, por vezes denominada zona morta ou zona neutra, é uma parte do intervalo de movimento de um eixo que não é detetada pelos controladores, não interferindo no progresso do jogo. Poderá situar-se em torno do ponto central do intervalo do eixo ou num dos extremos desse intervalo.

### Ajustamento do Intervalo do Eixo

O ajustamento do intervalo do eixo, ou saturação do eixo, faz encolher o intervalo de dados em bruto de um eixo.

### Ajustamento do Eixo Físico

O ajustamento do eixo físico, ou saturação física, faz encolher o intervalo de dados do eixo completo para um pequeno movimento físico do joystick.

### Curvas S e Curvas J

Os dois tipos de curvas ajustáveis denominam-se Curvas S e Curvas J. As Curvas J consistem em eixos lineares, como manetes e interruptores rotativos. As Curvas S são não lineares, como os eixos X e Y.



O primeiro ecrã tem a etiqueta 'SELECIONE O DISPOSITIVO A MODIFICAR'.

Escolha o Joystick ou a Manete.

Estas opções constam do ecrã 'JOYSTICK // MODIFICAÇÃO DO EIXO':



1. Nome da Peça a Modificar
2. Eixos Modificáveis
3. Ajustamento Manual do Eixo e Área de Teste
4. Valores da Mola - para Referência ao Alterar os Dados do Eixo
5. Botão Anterior
6. Controlo de Deslize de Ajustamento do Eixo Físico
7. Caixas de Atributos do Eixo Manual
8. Ajustamento da Banda Morta
9. Ajustamento da Curvatura do Eixo
10. Perfis Pré-concebidos
11. Botão Aplicar
12. Botão Anular

## 1. Nome da Peça a Modificar

Consiste na unidade de Joystick ou da Manete. Para alterar a peça que não se encontra selecionada, utilize o Botão Anterior (5) para regressar ao ecrã de seleção.

## 2. Eixos Modificáveis

Os eixos modificáveis do Joystick são:

- Eixo X
- Eixo Y
- Eixo do Leme

Os eixos modificáveis da Manete são:

- Manete Esquerda
- Manete Direita
- Interruptor Rotativo 1
- Interruptor Rotativo 2
- Interruptor Rotativo 3
- Interruptor Rotativo 4

## 3. Ajustamento Manual do Eixo e Área de Teste

Mostra a configuração das curvas de resposta / bandas mortas / pontos de saturação atuais no eixo selecionado. Também pode ajustar a zona morta central, a saturação do intervalo, a saturação física e a curva de resposta do eixo selecionado. Uma mira mostra a posição física do eixo que está a manipular.

## 4. Valores da Mola

Uma secção de referência para ajustar os eixos do Joystick. Poderá escolher diversas curvas de eixos ou zonas mortas, conforme a Mola que tiver instalada no Joystick. Se estiver a modificar os eixos da unidade da Manete, esta secção de referência não será apresentada.

## 5. Botão Anterior

Regressa ao ecrã de seleção do dispositivo.

## 6. Controlo de Deslize de Ajustamento do Eixo Físico

Permite deslocar as extremidades dos eixos (extremidades esquerda e direita do Eixo X e extremidades superior e inferior do Eixo Y) para dentro, em direção ao ponto central. É semelhante à configuração de uma zona morta nas extremidades dos eixos.

## 7. Caixas de Atributos do Eixo Manual

Permite introduzir dados em bruto para configurar as definições da banda morta, curvatura, saturação do intervalo e saturação física. É muito útil se já possuir os dados ou se estes forem fornecidos por terceiros. Por exemplo, um artigo num fórum sobre como configurar a curva de resposta para um F/A-18F.

## 8. Controlo de Deslize de Ajustamento da Banda Morta

Ajusta a banda morta em torno do ponto central do eixo atualmente selecionado.

## 9. Controlo de Deslize de Ajustamento da Curvatura do Eixo

Encolhe o intervalo de um eixo. Em vez de variar entre 0 e 65555, por exemplo, poderá ser encolhido para entre 300 e 62555.

## 10. Perfis Pré-concebidos

Não quer configurar as suas próprias curvas? Incluímos duas curvas predefinidas que poderá seleccionar:

1. Curvas J - fornecem um único ponto de manipulação, sendo ideais para manetes e interruptores rotativos.
2. Curvas S - fornecem dois pontos de manipulação, sendo ideais para a configuração de eixos X e Y.

## 11. Botão Anular

Restaura as curvas de resposta do eixo atualmente selecionado para o seu estado predefinido. É muito útil ao experimentar curvas e bandas mortas.

## 12. Botão Aplicar

Guarda a curva que estiver a manipular no eixo selecionado. Após ser guardada, este eixo adotará o comportamento guardado para todos os jogos, até que o eixo volte a ser ajustado e guardado ou até que utilize o botão de reposição.

## Alterar os Atributos dos Eixos

### Notificações de Estado dos Eixos

Ao manipular e aplicar dados dos eixos, deverá ter atenção a diversas notificações na caixa de destaque do eixo. No lado esquerdo é apresentada uma lista dos eixos do dispositivo atual. As cores indicam o estado de cada eixo.



Azul Claro na caixa maior indica o eixo atualmente selecionado.



Cor de laranja na caixa maior indica que o eixo não se encontra selecionado. Verde na caixa mais pequena indica que os dados da página de definições e os dados do dispositivo se encontram sincronizados para este eixo.



Amarelo na caixa mais pequena indica que os dados deste eixo foram modificados na página de definições mas ainda não foram sincronizados com o dispositivo.



Para sincronizar os dados, clique em 'Aplicar' no canto inferior direito. A caixa completa passará a Amarelo e começará a ser preenchida a Verde, indicando que os dados da página de definições estão a ser sincronizados com o dispositivo. Quando os dados estiverem completamente sincronizados, a caixa maior reverterá para Azul Claro e a caixa mais pequena permanecerá Verde.



Quando a caixa do Eixo passar a Verde, os dados da página de definições serão guardados no dispositivo físico. A caixa principal do eixo passará então a Azul e a barra passará a Verde.

### Configurar uma Banda Morta

Para configurar uma banda morta num eixo, mova o controlo de deslize de Ajustamento da Banda Morta (peça 8). O eixo começará a dividir-se a partir do meio na área de ajustamento manual. Quanto mais avançar o controlo de deslize, maior se tornará a zona morta.

### Configurar uma Curva de Resposta

Para configurar uma curva de resposta num eixo, mova o controlo de deslize de Ajustamento da Curvatura do Eixo (peça 9). Numa configuração de Curva S, verá a curva apresentar a forma de uma cobra, indicando curvatura acima e abaixo do ponto central do eixo.

Numa configuração de Curva J, verá todo o eixo curvar com o movimento do controlo de deslize. Também poderá alterar a curvatura de qualquer das curvas, movendo os pontos na área de ajustamento manual (peça 3). Se mover os pontos nesta área (2 para uma Curva S e 1 para uma Curva J), a curva será ajustada aos novos pontos.

### Configurar o Intervalo de um Eixo

Para configurar o intervalo de um eixo, mova o Controlo de Deslize de Ajustamento da Curvatura do Eixo (peça 9). Encolherá assim os dados desse eixo do lado negativo completo e do lado positivo completo. O eixo passará a apresentar saída apenas até aos pontos que tiver definido.

## Configurar um Eixo Físico

Para configurar o intervalo de eixo físico de um eixo, mova o Controlo de Deslize de Ajustamento do Eixo Físico (peça 6). O movimento deste controlo de deslize encolherá o intervalo mínimo e máximo do eixo físico. Após mover os controlos de deslize para configurar o eixo, sempre que mover o eixo físico verá que os intervalos mínimo e máximo encolheram.

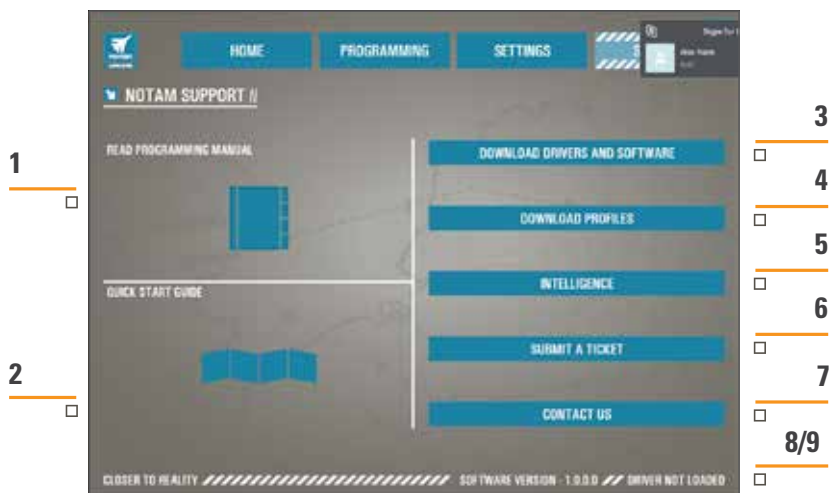
## Guardar uma Definição

Para guardar definições para as poder utilizar, clique no Botão 'Aplicar' no canto inferior direito do ecrã (peça 13). Quando clicar em 'Aplicar', o ícone do eixo (peça 1) passará a Amarelo, tornando-se progressivamente Verde. Um segmento final Verde e um eixo principal Azul indicam que os dados foram guardados.

Para mais detalhes sobre a notificação dos eixos, consulte a secção 'Notificações de Estado dos Eixos'.

## SEPARADOR SUPORTE

No separador SUPORTE pode executar um conjunto de atividades relacionadas com suporte.



1. Ver vídeos online sobre o X-56 Rhino
2. Consultar o Manual de Iniciação Rápida (QSG) em formato PDF
3. Transferir os mais recentes Controladores e Software
4. Transferir Perfis
5. Base de Dados de Conhecimento
6. Submeter um Pedido de Suporte
7. Contacte-nos
8. Ver a versão do Software
9. Ver a versão do Controlador

**Consultar o Manual em Formato PDF**

Abre uma versão deste Manual em PDF.

**Consultar o Manual de Iniciação Rápida (QSG) em Formato PDF**

Abre uma versão deste Manual de Iniciação Rápida em PDF.

**Transferir os mais recentes Controladores e Software**

Abre a página Web de Controladores e Software do X-56, permitindo transferir os mais recentes Controladores e Software.

**Transferir Perfis**

Abre a página Web de Perfis do X-56, onde encontrará os mais recentes Perfis para transferência.

**Base de Dados de Conhecimento**

Abre a página Web de FAQ sobre o X-56, que fornece respostas às perguntas mais comuns. Se encontrar problemas na configuração, comece por aqui. Poderá nem ter de contactar o Suporte Técnico.

**Submeter um Pedido de Suporte**

No caso improvável de encontrar problemas no X-56, submeta um Pedido de Suporte à nossa excelente equipa de Suporte Técnico.

**Contacte-nos**

Se preferir falar com a equipa de Suporte Técnico ou pretender discutir outro assunto, clique nesta ligação para abrir uma página Web com todas as informações de contacto.

**Versão do software**

Estes números indicam a versão do Software atualmente instalada. Serão úteis no caso de pretender atualizar o Software.

**Versão do controlador**

Estes números indicam a versão do Controlador atualmente instalada. Serão úteis no caso de pretender atualizar os Controladores.

## RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

### **Q Porque é que o meu computador não reconhece o Controlador Pro Flight?**

- A 1.** Transferiu e instalou os Controladores a partir de [www.saitek.com](http://www.saitek.com)?
- A 2.** Verifique as ligações dos cabos. Desligue o seu controlador e volte a ligá-lo, certificando-se de que se encontra firmemente ligado.
- A 3.** Se estiver a utilizar portas USB viradas para a frente ou para cima, experimente utilizar uma porta na parte traseira do PC.
- A 4.** Se estiver a utilizar um concentrador, verifique se tem corrente.

### **Q2 Porque é que o jogo que estou a jogar não reconhece o meu Controlador Pro Flight?**

- A 1.** Certifique-se de que efetuou as verificações da P1 [acima].
- A 2.** O jogo que está a jogar suporta controladores de jogos? Consulte o manual do jogo, que deverá conter informações relativas a controladores de jogos. Caso contrário, poderá utilizar o software avançado de programação para emular o rato e o teclado no seu X-56 Rhino.

### **Q3 Porque é que um eixo ou botão do controlador não funciona?**

- A 1.** Teste o produto no painel Controladores de Jogos, conforme mencionado na parte inicial deste manual.
- A 2.** Se continuar a encontrar problemas com o controlador, contacte a equipa de Suporte Técnico em <http://support.madcatz.com/Tickets/Submit>

### **Q4 O que deverei fazer se faltar uma peça no meu controlador?**

- A 1.** Para obter assistência, contacte a equipa de Suporte Técnico:  
<http://support.madcatz.com/Tickets/Submit>

### **Q5 Em jogos de simulação de voo, como o FSX, porque é que a minha aeronave não responde corretamente aos eixos?**

- A 1.** As unidades de Joystick e Manete do X-56 são independentes, possuindo ambas um Eixo X, Eixo Y, etc. Configure o X-56 Rhino nas definições de controladores do seu jogo. Para uma descrição detalhada de como proceder, visite a nossa página de FAQ:  
<http://support.madcatz.com>

### **Q6 Como posso alterar a luminosidade do LED do X-56?**

- A 1.** Instale o software e encontrará um controlo de deslize da luminosidade no separador DEFINIÇÕES.

### **Q7 Porque é que os meus eixos estão descentrados ou se movem de forma errática?**

- A 1.** Visite a página de FAQ na secção de suporte da página Web da Saitek, onde encontrará instruções simples para repor a calibração. Encontrará todos os endereços listados na área de Suporte Técnico deste manual.



## SUPORTE TÉCNICO

Não pode começar? Não se preocupe, estamos aqui para ajudá-lo! Quase todos os produtos que são devolvidos para nós como defeituoso não estão com defeito em tudo - eles têm não apenas foi instalado corretamente. Se você tiver qualquer dificuldade com este produto, por favor, primeiro visite o nosso website <http://support.madcatz.com>. A área de suporte técnico irá lhe fornecer todas as informações que você precisa para tirar o máximo proveito do seu produto e deve resolver todos os problemas que você pode ter. Se você não tiver acesso à Internet, ou se o site não pode responder a sua pergunta, entre em contato com a equipe de Suporte Técnico Mad Catz. Nosso objetivo é oferecer suporte técnico rápida, abrangente e completa para todos os nossos usuários para que, antes de ligar, por favor, verifique se você tem todas as informações relevantes à mão.

**Saitek®**

**//////////////////// CLOSER TO REALITY™**