

LV 5770 / LV 5770A

MULTI MONITOR

インストールマニュアル
(ファームウェアのアップデート手順)

1 はじめに

本書は LV 5770(A) のファームウェアをアップデートするための手順書です。
ファームウェアをダウンロードする前に、当社ホームページに記載の使用条件と本書を必ず最後までお読みください。

2 使用機器について

アップデートには以下の機器が必要です。お客様ご自身でご用意ください。

| | |
|---------------|--------------------|
| LV 5770(A) 本体 | |
| USB メモリー | 64MB 以上 |
| PC | USB コネクタが装備されているもの |

3 バックアップ

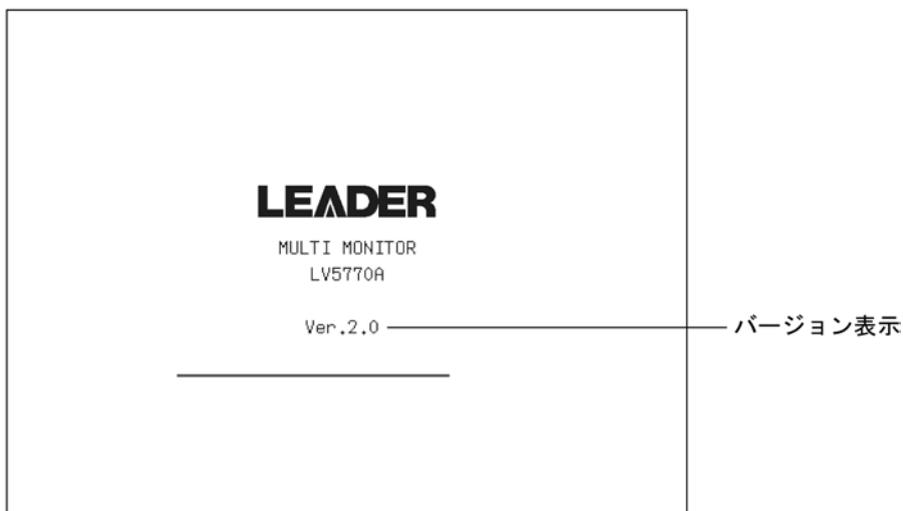
アップデートを行うと、現在のパネル設定が失われます。現在のパネル設定をアップデート後も使用する場合は、プリセットにバックアップを取ってください。
プリセットの操作方法については、LV 5770(A) MULTI MONITOR の取扱説明書を参照してください。

4 バージョンの確認

ファームウェアをアップデートする前に、LV 5770(A)本体のファームウェアバージョンを確認してください。本体のバージョンが配布されているバージョンと同じ場合、アップデートの必要はありません。

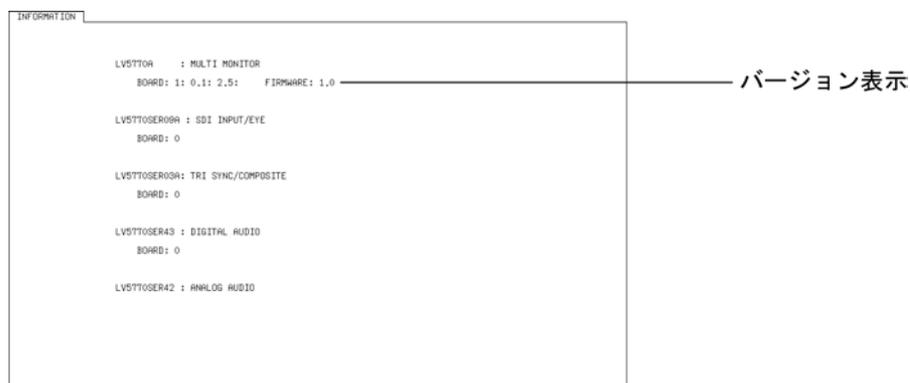
● 起動画面でバージョンを確認

電源を入れた後に表示される起動画面で確認します。



● システム情報画面でバージョンを確認

SYS → **F・3** SYSTEM INFO の順でキーを押すと、システム情報画面が表示されます。「FIRMWARE」の欄でバージョンを確認します。



5 ファイルのダウンロード

以下の手順でアップデートファイルのダウンロードを行います。

1. ホームページ上のアイコンをクリックします。



2. ファイルを PC に保存します。

以下のファイルが保存されます。（「*」にはバージョン番号が入ります）

LV 5770 の場合

 lv_5770_*.*.zip

LV 5770A の場合

 lv_5770A_*.*.zip

3. 保存したファイルを解凍します。

ファイルは ZIP 形式で圧縮されています。お手持ちの解凍ソフトで解凍してください。解凍後のフォルダは以下のとおりです。

LV 5770 の場合

 LV5770_UPDATE

LV 5770A の場合

 LV5770A_UPDATE

4. USB メモリーにフォルダをコピーします。

解凍したフォルダを USB メモリーの最上位階層にコピーします。

LV 5770 の場合

 USB メモリー

|

└  LV5770_UPDATE

LV 5770A の場合

 USB メモリー

|

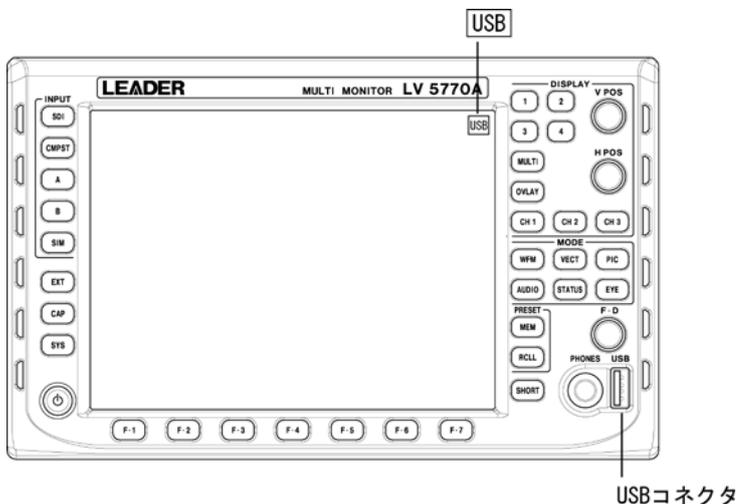
└  LV5770A_UPDATE

6 アップデート

以下の手順でアップデートを行います。

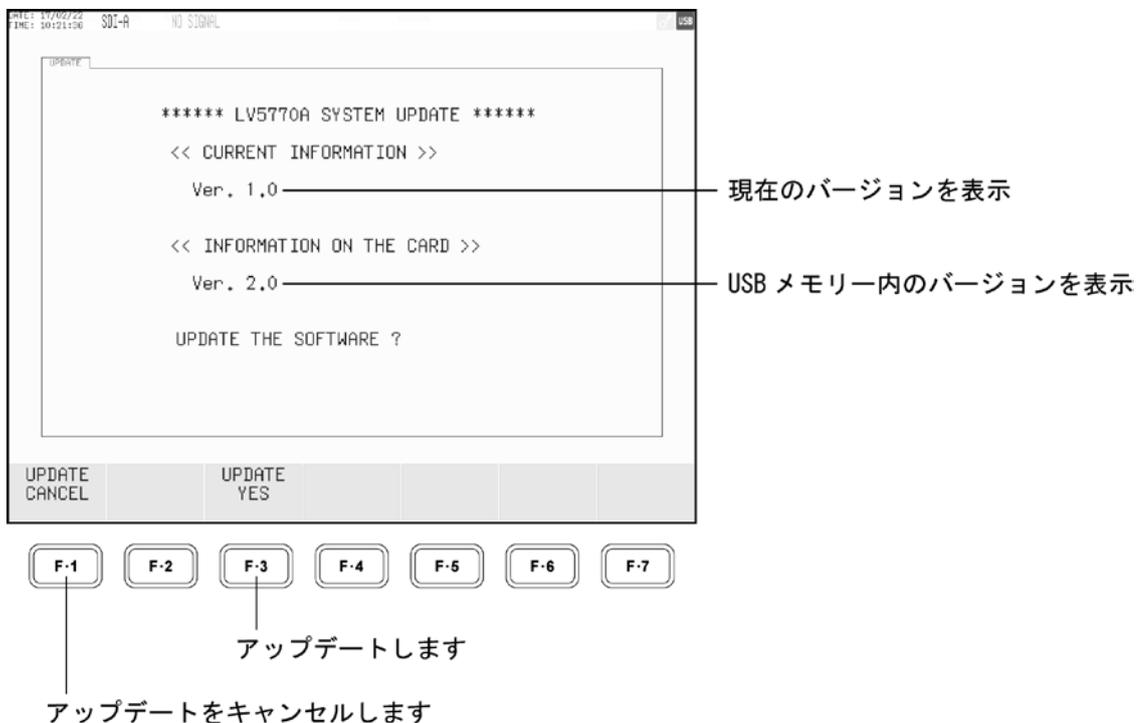
1. USB コネクタに、「5 ファイルのダウンロード」(P3) でフォルダをコピーした USB メモリーを接続します。

画面右上に、「USB」が表示されます。



2. **[SYS]** → **[F.7]** next menu → **[F.1]** INITIALIZE → **[F.7]** FIRMWARE UPDATE の順でキーを押すと、アップデート画面が表示されます。

USB メモリー内のバージョンが現在のバージョンよりも新しい(数字が大きい)ことを確認してください。



■注意

USB メモリーが接続されていない場合や USB メモリーのフォルダが正しくない場合は、**[F.7]**キーの上
に FIRMWARE UPDATE は表示されません。

3. **F・3** UPDATE YES を押してアップデートを開始します。
アップデートをキャンセルするときは、**F・1** UPDATE CANCEL を押して、USB メモリーを抜いてください。

アップデートが始まると、一度画面が消えた後にアップデート画面が表示されます。
バージョンによって数分～10分程度後、「UPDATE COMPLETED」が表示され、自動的に再起動します。



↓ 数分～10分程度



■注意

アップデート中は、USB メモリーを抜いたり、電源を切ったりしないでください。

4. バージョンを確認します。
正常にアップデートが行われたことを確認するために、本体のバージョンを確認してください。（「4 バージョンの確認」(P2)参照）
5. USB メモリーを USB コネクタから抜きます。