

## 目次

### 概要

通信設定.....	4
LED および配線用端子 .....	5
RS232 Wiring.....	5
イーサネットの配線.....	5
シリアル ID 番号.....	5
文字列のフォーマット .....	6
文字列の種類.....	6
起動時のレスポンスについて .....	7

### 文字列

機器用文字列.....	8
機器用文字列フォーマット.....	8
シーンを GRAFIK Eye QS で設定する .....	9
GRAFIK Eye QS の現在のシーンをクエリで確認する.....	9
システム内各 GRAFIK Eye QS の現シーンをクエリで確認する .....	9
ゾーンロックを GRAFIK Eye QS に設定する .....	10
シーンロックを GRAFIK Eye QS に設定する.....	10
GRAFIK Eye QS のシーケンスを作動/停止させる .....	10
GRAFIK Eye QS 全照明ゾーンのマスターアップを作動させる .....	11
GRAFIK Eye QS 全照明ゾーンのマスターダウンを作動させる .....	11
GRAFIK Eye QS 全照明ゾーンのマスターアップまたはダウンを停止する .....	11
GRAFIK Eye QS のゾーンレベルを設定する .....	12
GRAFIK Eye QS のゾーンレベルをクエリで確認する.....	12
GRAFIK Eye QS 全ゾーンのレベルをクエリで確認する .....	12
シヴォイア QS 電動カーテンの位置を設定する .....	13
シヴォイア QS 電動カーテンの位置をクエリで確認する .....	13
ボタンをリモート操作する (押す) .....	14
ボタンをリモート操作する (離す) .....	14

## 目次 (続き)

モニタリング用文字列.....	15
モニタリング用文字列フォーマット.....	15
診断モニタリングを有効/無効にする.....	15
診断モニターのステータスをクエリで確認する.....	15
イベントモニタリングを有効/無効にする.....	16
イベントモニタリングのステータスをクエリで確認する.....	16
ボタンモニタリングを有効/無効にする.....	16
ボタンモニタリングのステータスをクエリで確認する.....	16
ゾーンモニタリングを有効/無効にする.....	17
ゾーンモニタリングのステータスをクエリで確認する.....	17
シーンモニタリングを有効/無効にする.....	17
シーンモニタリングのステータスをクエリで確認する.....	17
レスポンス機能を有効/無効にする.....	18
レスポンス機能のステータスをクエリで確認する.....	18
プロンプト機能を有効/無効にする.....	18
プロンプト機能のステータスをクエリで確認する.....	18
一斉モニタリングを有効/無効にする.....	19
一斉モニタリングのステータスをクエリで確認する.....	19
イーサネット コンフィギュレーション用文字列.....	20
IP アドレスを設定する.....	20
IP アドレスを確認する.....	20
ゲートウェイアドレスを設定する.....	20
ゲートウェイアドレスを確認する.....	20
サブネットマスクを設定する.....	21
サブネットマスクを確認する.....	21
ログイン情報を変更する.....	21
ログイン情報を確認する.....	21
リセット用文字列.....	22
本器を再起動する.....	22
工場出荷時デフォルトに戻す.....	22
保存用文字列.....	22
保存.....	22

## 目次 (続き)

スタイル用文字列 .....	23
ゾーンレベルの 16 進法による読み取りを有効/無効にする .....	23
ゾーンの 16 進法による読み取りステータスをクエリで確認する .....	23
カスタム名を有効/無効にする .....	23
カスタム名のステータスをクエリで確認する .....	23
高精度読み取りを有効/無効にする .....	24
高精度読み取りのステータスをクエリで確認する .....	24
拡張プロンプト機能を有効/無効にする .....	24
拡張プロンプト機能のステータスをクエリで確認する .....	24
全スタイルのステータスをクエリで一斉に確認する .....	25
ネーム用文字列 .....	26
機器に名前をつける .....	26
ID で機器の名前を確認する .....	27
詳細情報用の文字列 .....	27
機器の詳細情報を確認する .....	27
エラーレスポンス用文字列 .....	28
エラー文字列フォーマット .....	28
付録 A: GRAFIK Eye QS のコンポーネントリスト .....	29
付録 A: GRAFIK Eye QS のコンポーネントリスト (シェードについて) .....	30
付録 A: GRAFIK Eye QS のコンポーネントリスト (seeTouch QS キーパッドボタンのコンポーネント番号) .....	31
付録 B: コンポーネントの動作およびパラメーター .....	32

## 概要

本書は、QSE-CI-NWK-E インターフェースの設定、モニター、操作に使用する文字列について記載しています。QSE-CI-NWK-E は、PC や AV 機器をイーサネットまたは RS232 経由で QS システムに接続するための装置です。また文字列とは、データ送信、要求、返信など QSE-CI-NWK-E と通信をするための、文字による特定のパラメーターを指します。

正しく動作させるためには、QSE-CI-NWK-E を取り付けているシステムに、次の各ソフトウェアバージョンがインストールされている必要があります。

シェードコード rev. 1A 以降  
 QSG コード rev. 1.7 以降  
 キーパッドコード rev. 1.7 以降

## 通信設定

### RS232 の設定

QSE-CI-NWK-E インターフェースとお持ちの機器の通信には、次の設定を使用します。

9600/19200/38400/115200 ボー  
 8データビット  
 1 ストップビット  
 パリティなし  
 フロー制御なし

各コマンドを PC から送信する場合、Microsoft Windows® ハイパーターミナルプログラムかそれに相当するプログラムを起動します。次に送受信の Local Echo(ローカルエコー)、Line Feed(改行)、Carriage Return(キャリッジリターン)を選択します。これにより入力中の文字を確認でき、入力した文字が返信で上書きされることもありません。ボーレートを選択するための DIP スイッチ設定については下の表をご覧ください。

ボーレート	DIP スイッチ 7	DIP スイッチ 8
9600	オン	オフ
19200	オフ	オン
38400	オン	オン
115200	オフ	オフ

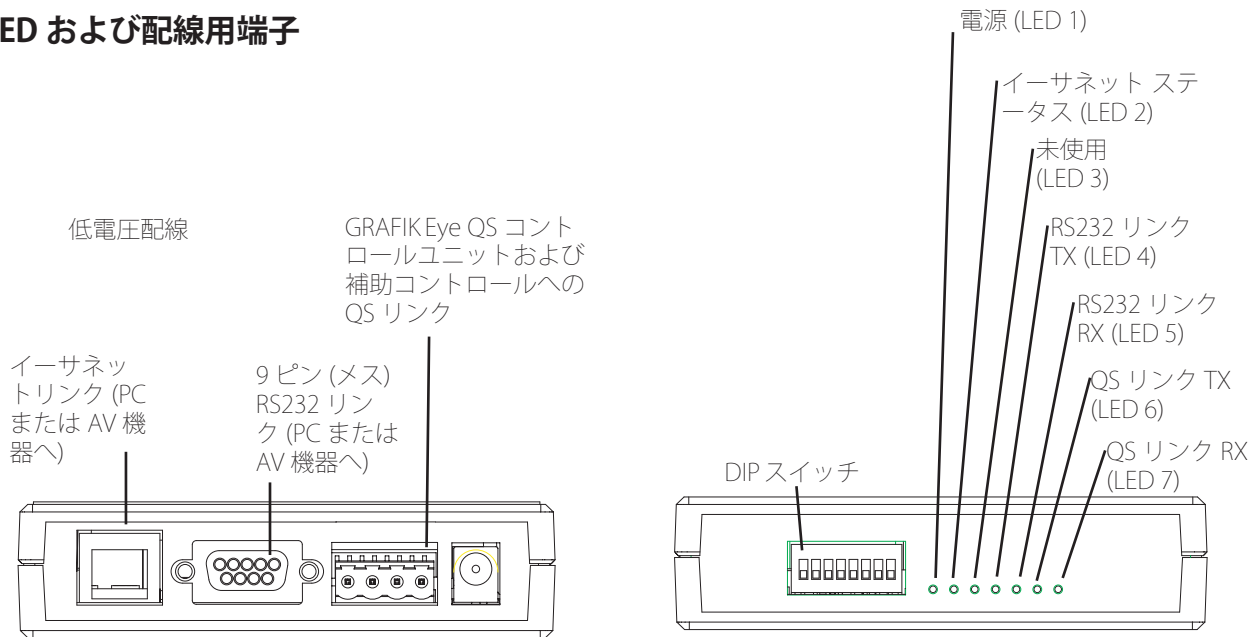
### イーサネットの設定

QSE-CI-NWK-E をお持ちの機器と通信させるには、次のデフォルト IP アドレス、ポート、ログイン名を使って Telnet セッションを開始します。

属性	デフォルト値
デフォルト IP アドレス	192.168.250.1
デフォルトサブネットマスク	255.255.255.0
デフォルトポート	23 (Telnet ポート)
接続 1 のデフォルトログイン名	'nwk'
接続 2 のデフォルトログイン名	'nwk2'

各コマンドを PC から送信する場合、Microsoft Windows® Telnetプログラムかそれに相当するプログラムを起動します。ほとんどの場合、最後の桁を除き IP アドレスは接続先の PC と同じになっている必要があります(例: 192.168.250.x の場合、最後の X は 1 以外の数字)、またサブネットマスクは、255.255.255.0 となります。イーサネット機器のデータは、同梱 CD に収められているルートロン「DeviceIP」ソフトウェアを使用して処理することもできます。

## LED および配線用端子



## RS232 の配線

いずれの QS RS232 インターフェースの接続にも、DB9 RS232 ケーブルを使用します。このケーブルをお持ちでない場合、下表のとおり、接続部を作成する必要があります。

一般 PC または AV 装置の信号	標準 9-PIN 端子または QSE のピン	標準 25-PIN 端子または QSE のピン
コモン	5	7
TxD	3	2
RxD	2	3

## イーサネットの配線

外部機器を接続するには、CAT5 ケーブル (最大ケーブル長 100 m) を使用し、イーサネットポートから PC や AV 機器へ配線します。リンクが確立されている間は、イーサネット ステータス LED が点灯、またリンクに通信が発生している間は点滅します。イーサネットのネットワーク機器およびケーブルは他社製品をご使用ください。

## シリアル ID 番号

QS リンクは最大で 100 台までの機器に対応することができ、各機器には 8 文字からなる固有のシリアル ID 番号が工場出荷時に割り振られています。このシリアル ID 番号は、リンク上の装置を特定するために使用するもので、番号は変更できません。これらのシリアル ID 番号は QS 機器のラベルに表示されています。

シリアル ID 番号を文字列で使用する場合 (例: DEVICE)、16 進数字列を示す「0x」を先頭に付ける必要があります (次ページの文字列フォーマットを参照)。詳細なシンタックス (構文規則) については、文字列の具体例をご覧ください。

## 文字列のフォーマット

- 文字列はすべて ASCII 文字
- 各文字列はコンマで区切られ、キャリッジリターン (<CR> = 0Dh) で終了するフィールドで構成
- 文字列では大文字/小文字は区別されない
- 先頭および末尾のスペースは識別されない
- 16 進数列は、プリフィックス '0x' を先頭につける必要がある

## 文字列の種類

QSE は次の各項目のコマンド文字列、クエリ文字列、レスポンス文字列に対応しています。

- Device (機器用)
- Ready (準備完了)
- Monitoring (モニタリング用)
- Ethernet (イーサネット用)
- Reset (リセット用)
- Save (保存用)
- Style (スタイル用)
- Name (ネーム用)
- Details (詳細情報用)
- Error (エラー用)

このインターフェースで送信または受信できる文字列は、コマンド、クエリ、レスポンス、イベントの 4 種類で、どのデータにも種類が特定できるプリフィックスがついています。このプリフィックス (識別文字) の詳細は下をご覧ください。

プリフィックス	種類	説明
#	コマンド	コマンドは接続ポイント (RS232 またはイーサネット) 経由でプロセッサに送信、解釈されます
?	クエリ	システムにあるコンポーネントのステータスを照会ができます
~	レスポンス (応答)	クエリ、コマンド、イベントに対し QSE が送信する応答です
~	イベント	イベントは QSE-CI-NWK-E に関わりなく発生するシステム変更のことで、例えばユーザーによるボタン操作や、タイムクロックによるあるシーンの開始など、変更が発生すると~EVENT 文字列が生成されます
~	エラー	シンタックスにエラーが含まれていると、~ERROR 文字列が生成されます (「Error」の項目を参照)
;	コメント	QSE には認識されない文字列で、文字列内で使用されている場合 (コマンドまたはクエリの後)「;」後に示される文字列はすべて認識されません

## レスポンスに関する注記

機器用コマンドを除くすべての文字列について:

- コマンドが送信されると、送信したコマンドと同じ文字列がコマンドの確認レスポンスとして返送されます
- クエリが送信されると、要求のあった情報がレスポンスとして返送されます
- すべての情報をまとめて要求するクエリが送信されると、各機器、設定、その他コンポーネントについて求められた情報のリストがレスポンスとして返送され、各情報は行ごとに示されます

機器用コマンドについて:

- シーン番号や照明レベルを設定する場合、送信されたコマンドと同じ文字列がコマンドの確認レスポンスとして返送されます。
- シーン番号や照明レベルが変更された場合または、ボタンによりイベント開始された場合、ボタンを操作した (押す/離す) 場合、QSE は新しいステータスを反映したレスポンスを作成します
- シーケンスを設定した場合、上述のように新たに設定された各シーン番号がレスポンスとして返送されます
- ゾーンのロックやシーンのロックを設定した場合、レスポンスは生成されません
- マスターアップ/ダウンを送信すると、定期的にレスポンスが生成されます (およそ 10 秒ごと)

### 起動時のレスポンスについて

電源に接続すると、QSE-CI-NWK-E はリンク上に接続されているすべての機器に対しポーリングを行って名前を問い合わせ、リンク上にあるすべての GRAFIK Eye QS 機器のゾーンやシーン情報を読み込みます。機器のシーンおよびゾーン情報により、電源投入時に ~DEVICE レスポンスが生成されます。

QSE-CI-NWK-E は、リンク上の機器に保存されている機器の名前が、QSE-CI-NWK-E に保存されている名前と異なる場合に限り ~NAME レスポンスをスタート時に生成します。機器の名前は ネーム (NAME) コマンドによりその機器に保存されます。これらのレスポンスは電源投入時にのみ行われるもので、QSE への接続時には行われませんのでご注意ください。これらのレスポンスは適切なモニタリングフラグの設定または消去により、作動または停止します。

QSE-CI-NWK-E が完全に起動または電源を回復して、コマンド送信できるようになるには 10 秒程度かかります。



## 機器用文字列

機器用 (DEVICE) 組み合わせ文字列を使用すると、QS システムの各コンポーネントにアクセスすることができます。現在のシーンやゾーン情報を ?DEVICE クエリによって読み取ることができ、照明レベル、電動カーテンの位置、GRAFIK Eye 照明コントロールユニットのシーン番号などを #DEVICE によって設定することができます。リアルタイムの機器モニタリングは #MONITORING コマンドセットで設定でき、これにより ~DEVICE フォーマットを使用したレスポンスが生成されます。各機器は固有のシリアル ID 番号により特定するか、名前をつけてその名前 (カスタム名) で特定することも可能です。“スタイル” オプションで立てるカスタム名フラグはレスポンスでのみ反映され、コマンドおよびクエリについては、名前またはシリアル ID が使用されます。

レスポンスが複数発生するクエリの場合 (複数のコンポーネントや複数の機器)、複数の行で構成されるレスポンスが生成されます。

### 機器用文字列フォーマット

文字列のプリフィックス:

#	QS システムにコマンドを送信
?	QS システムにクエリを送信
~	QS システムからレスポンスまたはステータス変更を受信

シリアル ID 番号:

工場出荷前に各機器に設定されます。どの ID も先頭に「0x」がついた 8 文字の 16 進アスキー文字列で構成されています。また大文字/小文字は区されません (a = A)。  
例: 0x000B18432 のシリアル ID 番号は 0000B18432  
0xFFFFFFFF はすべての機器を意味します

コンポーネント:

コンポーネントの番号は各機器の機能を示しています。機器によりコンポーネント番号は異なりますので、付録 A のリストを参照するか、「機器用文字列」の項目を参照してください。

動作:

コンポーネントで実行される動作。例えば、コンポーネント番号がゾーンの場合、動作は「照明レベルの設定」になります。付録 B に動作のリストが記載されています。

パラメーター:

動作に関するパラメーター。例えば、動作が「照明レベルの設定」の場合、最初のパラメーターは照度 (%) で、次のパラメーターはフェードタイムになります。各パラメーターは動作と同様、付録 B のリストに記載されています。



## 機器用文字列 (続き)

シーン番号を GRAFIK Eye QS で設定する	
シンタックス	#DEVICE,<ID>,141,7,<scene #><CR>
ID	機器用文字列フォーマットを参照
141	コンポーネント = GRAFIK Eye QS のシーン選択ボタン (コンポーネントのリストは付録 A を参照)
7	動作 = 作動させるシーン番号を設定 (コンポーネントの動作リストは付録 B を参照)
シーン番号	コンポーネントに設定するシーン番号を指定します 使用できる数値: 0~16 (0 はシーンのオフ)
例:	シリアル ID 番号 00AC123D の GRAFIK Eye QS をシーン番号 1 に設定する場合 #DEVICE,0x00AC123D,141,7,1<CR>
GRAFIK Eye QS の現在のシーン番号をクエリで確認する	
シンタックス	?DEVICE,<ID>,141,7<CR>
ID	機器用文字列フォーマットを参照
141	コンポーネント = GRAFIK Eye QS のシーン選択ボタン (コンポーネントのリストは付録 A を参照)
7	動作 = 作動中のシーン番号を確認 (コンポーネントの動作リストは付録 B を参照)
例:	シリアル ID 番号 00AC123D の GRAFIK Eye QS に現在のシーン番号 1 をクエリで確認する場合 ?DEVICE,0x00AC123D,141,7<CR>  クエリに対するレスポンスにより GRAFIK Eye QS のシーン番号が 4 番であることが分かります ~DEVICE,0x00AC123D,141,7,4
システム内各 GRAFIK Eye QS の現シーン番号をクエリで確認する	
シンタックス	?DEVICE,ALL_DEVICES,141,7<CR>
ALL_DEVICES	リンクに接続されているすべての GRAFIK Eye QS コントロールユニット
141	コンポーネント = GRAFIK Eye QS のシーン選択ボタン (コンポーネントのリストは付録 A を参照)
7	動作 = 作動中のシーン番号を確認 (コンポーネントの動作リストは付録 B を参照)
例:	システム内の各 GRAFIK Eye に現在のシーン番号をクエリで確認する場合 ?DEVICE,ALL_DEVICES,141,7<CR>  クエリに対するレスポンスで、全 GRAFIK Eye QS コントロールユニットの現在のシーン番号がシリアル ID 番号順に示されます。各 QS コントロールユニットのステータスはそれぞれ別の行に表示され、現在のシーン番号は文字列の最終桁に示されます。 ~DEVICE,0x00AC123D,141,7,4 ~DEVICE,0x00AC226A,141,7,8 ~DEVICE,0x00AC709B,141,7,0

## 機器用文字列 (続き)

ゾーンロックを GRAFIK Eye QS に設定する	
シンタックス	#DEVICE,<ID>,141,15,<value><CR>
ID	機器用文字列フォーマットを参照
141	コンポーネント = GRAFIK Eye QS のシーン選択ボタン (コンポーネントのリストは付録 A を参照)
15	動作 = ゾーンロックをオンまたはオフに設定 (コンポーネントの動作リストは付録 B を参照)
value (値)	0 = ゾーンロックをオフ 1 = ゾーンロックをオン ゾーンロックがオンになっている場合は、通常モードの GRAFIK Eye QS にゾーンレベルを保存することはできません
例:	シリアル ID 番号 00AC123D の GRAFIK Eye QS のゾーンロックをオンにする場合 #DEVICE,0x00AC123D,141,15,1<CR>

シーンロックを GRAFIK Eye QS に設定する	
シンタックス	#DEVICE,<ID>,141,16,<value><CR>
ID	機器用文字列フォーマットを参照
141	コンポーネント = GRAFIK Eye QS のシーン選択ボタン (コンポーネントのリストは付録 A を参照)
16	動作 = シーンロックをオンまたはオフに設定 (コンポーネントの動作リストは付録 B を参照)
value (値)	0 = シーンロックをオフ 1 = シーンロックをオン シーンロックがオンになっている場合、GRAFIK Eye QS またはシーン操作キーパッドによる通常の操作でシーン番号を変更することはできません。
例:	シリアル ID 番号 00AC123D の GRAFIK Eye QS のシーンロックをオフにする場合 #DEVICE,0x00AC123D,141,16,0<CR>

GRAFIK Eye QS のシーケンスを作動/停止させる	
シンタックス	#DEVICE,<ID>,141,17,<value><CR>
ID	機器用文字列フォーマットを参照
141	コンポーネント = GRAFIK Eye QS のシーン選択ボタン (コンポーネントのリストは付録 A を参照)
17	動作 = シーン番号を連続再生させるシーケンスのステータスを設定 (コンポーネントの動作リストは付録 B を参照)
value (値)	0 = シーケンスをオフ、現在作動中のシーケンスを停止 1 = シーケンスをオン (シーン番号 1 から 4 のシーケンスを連続再生) 2 = シーケンスをオン (シーン番号 5 から 16 のシーケンスを連続再生)
例:	シリアル ID 番号 00AC123D の GRAFIK Eye QS にシーン番号 5 から 16 のシーケンスを設定する場合 #DEVICE,0x00AC123D,141,17,2<CR>

## 機器用文字列 (続き)

<b>GRAFIK Eye QS 全照明ゾーンのマスターアップを作動させる</b>	
シンタックス	#DEVICE,<ID>,141,18<CR>
ID	機器用文字列フォーマットを参照
141	コンポーネント = GRAFIK Eye QS のシーン選択ボタン (コンポーネントのリストは付録 A を参照)
18	動作 = 全照明ゾーンの照明レベルを一斉に上げる (コンポーネントの動作リストは付録 B を参照)
例:	シリアル ID 番号 00AC123D の GRAFIK Eye QS 照明ゾーンすべてのレベルを一斉に上げる場合 #DEVICE,0x00AC123D,141,18<CR>
その他情報	このコマンドに続き「マスターアップ/ダウンの停止」を実行します。何もしない場合は、照明は照度 100% (全開オン) まで上ります。

<b>GRAFIK Eye QS 全照明ゾーンのマスターダウンを作動させる</b>	
シンタックス	#DEVICE,<ID>,141,19<CR>
ID	機器用文字列フォーマットを参照
141	コンポーネント = GRAFIK Eye QS のシーン選択ボタン (コンポーネントのリストは付録 A を参照)
19	動作 = 全照明ゾーンの照明レベルを一斉に下げる (コンポーネントの動作リストは付録 B を参照)
例:	シリアル ID 番号 00AC123D の GRAFIK Eye QS 照明ゾーンすべてのレベルを一斉に下げる場合 #DEVICE,0x00AC123D,141,19<CR>
その他情報	このコマンドに続き「マスターアップ/ダウンの停止」を実行します。何もしない場合は、照明は照度 0% (全オフ) まで下がります。

<b>GRAFIK Eye QS 全照明ゾーンのマスターアップまたはダウンを停止する</b>	
シンタックス	#DEVICE,<ID>,141,20<CR>
ID	機器用文字列フォーマットを参照
141	コンポーネント = GRAFIK Eye QS のシーン選択ボタン (コンポーネントのリストは付録 A を参照)
20	動作 = 全照明ゾーンのレベルを一斉に上げるまたは下げる操作を停止する (コンポーネントの動作リストは付録 B を参照)
例:	シリアル ID 番号 00AC123D の GRAFIK Eye QS 照明ゾーンすべてを一斉に上げるまたは下げる操作を停止させる場合 #DEVICE,0x00AC123D,141,20<CR>

## 機器用文字列 (続き)

GRAFIK Eye QS のゾーンレベルを設定する	
シンタックス	#DEVICE,<ID>,<zone>,14,<level>,<fade><CR>
ID	機器用文字列フォーマットを参照
ゾーン	コンポーネントに設定するゾーンを指定します 使用できる数値: 1~6
14	動作 = ゾーンを指定のレベルへフェード (コンポーネントの動作リストは付録 B を参照)
level (照明レベル)	コンポーネントに設定する照度を指定します 使用できる数値:0 から 100、または 0.00 から 100.00、もしくは 0x0000h から 0xFFFFh
fade (フェード)	その照明レベルに到達するまでの時間を指定します 単位: 秒、分:秒、時:分:秒
例:	シリアル ID 番号 00AC123D の GRAFIK Eye QS のゾーン 2 を 36% まで 1 分 30 秒でフェードさせる場合 #DEVICE,0x00AC123D,2,14,36,1:30<CR>

GRAFIK Eye QS のゾーンレベルをクエリで確認する	
シンタックス	?DEVICE,<ID>,<zone>,14<CR>
ID	機器用文字列フォーマットを参照
ゾーン	確認するゾーンを指定します 使用できる数値: 1~6
14	動作 = ゾーンのターゲット照明レベル (ゾーンの現在レベルまたはこれからフェードしようとするレベル) を確認 (コンポーネントの動作リストは付録 B を参照)
例:	シリアル ID 番号 00AC123D の GRAFIK Eye QS で、ゾーン 4 の現在レベルを確認する場合 ?DEVICE,0x00AC123D,4,14<CR>  このクエリへのレスポンスで、GRAFIK Eye QS のゾーン 4 が照度 52% にあるか、または向っていることが分かります ~DEVICE,0x00AC123D,4,14,52

GRAFIK Eye QS 全ゾーンのレベルをクエリで確認する	
シンタックス	?DEVICE,<ID>,0,14<CR>
ID	機器用文字列フォーマットを参照
0	GRAFIK Eye QS の全ゾーン
14	動作 = ゾーンレベルを確認 (コンポーネントの動作リストは付録 B を参照)
例:	シリアル ID 番号 00AC123D の GRAFIK Eye QS 全ゾーンのターゲットレベルをクエリで確認する場合 ?DEVICE,0x00AC123D,0,14<CR>  このクエリに対するレスポンスで全ゾーンのターゲットレベルが分かります。各ゾーンはそれぞれ別の行に表示され、ターゲットレベル (%) は文字列の最終桁に示されます。 ~DEVICE,0x00AC123D,1,14,52 ~DEVICE,0x00AC123D,2,14,75 ~DEVICE,0x00AC123D,3,14,0 ~DEVICE,0x00AC123D,4,14,33 ~DEVICE,0x00AC123D,5,14,65 ~DEVICE,0x00AC123D,6,14,0

## 機器用文字列 (続き)

シヴォイア® QS 電動カーテンの位置を設定する	
シンタックス	#DEVICE,<ID>,0,14,<level>,<fade><CR>
ID	機器用文字列フォーマットを参照
0	コンポーネント = シヴォイア QS 電動カーテン
14	動作 = シヴォイア QS 電動カーテンの位置を設定 (コンポーネントの動作リストは付録 B を参照)
level (照明レベル)	設定するシェード位置を指定します 使用できる数値:0 から 100、または 0.00 から 100.00、もしくは 0x0000h から 0xFFFFh 0 = 全開 100 = 全閉
fade (フェード)	0 は シヴォイア QS 電動カーテンでのみ使用できる数値です
例:	シリアル ID 番号 00BD423D のシヴォイア QS を 36.6% 開いた状態にする場合 #DEVICE,0x00BD423D,0,14,36.6,0<CR>
シヴォイア QS 電動カーテンの位置をクエリで確認する	
シンタックス	?DEVICE,<ID>,0,14<CR>
ID	機器用文字列フォーマットを参照
0	コンポーネント = シヴォイア QS 電動カーテン(コンポーネントの動作リストは付録 B を参照)
14	動作 = シヴォイア QS 電動カーテンのターゲット位置を確認 (カーテンの停止位置または開く動作中のカーテンの停止予定位置)
例:	シリアル ID 番号 00BD423D のシヴォイア QS 電動カーテンのターゲット位置をクエリで確認する場合 ?DEVICE,0x00BD423D,0,14<CR>  このクエリに対するレスポンスで ID 00BD423D のシヴォイア QS が 23.12% 開いている状態であることが分かります ~DEVICE, 00BD423D,0,14,23.12

## 機器用文字列 (続き)

ボタンをリモート操作する (押す)	
シンタックス	#DEVICE,<ID>,<button>,3<CR>
ID	機器用文字列フォーマットを参照
button (ボタン)	操作するボタン番号を指定します (付録 A 参照)
3	動作 = ボタンをリモート操作 (押す) この操作により、実際のボタンにプログラムされている動作が実行されます (コンポーネントの動作リストは付録 B を参照)
例:	シリアル ID 番号 00AC123D の GRAFIK Eye QS シーン番号ボタン (一番上) をリモートで操作する (押す) 場合 #DEVICE,0x00AC123D,70,3<CR>
ボタンをリモート操作する (離す)	
シンタックス	#DEVICE,<ID>,<button>,4<CR>
ID	機器用文字列フォーマットを参照
button (ボタン)	操作するボタン番号を指定します (付録 A 参照)
4	動作 = ボタンをリモートで操作 (離す) この操作により、実際のボタンにプログラムされている動作が停止します (コンポーネントの動作リストは付録 B を参照)
例:	シリアル ID 番号 00AC123D の GRAFIK Eye QS の、最初のゾーンダウンボタンをリモートで操作する (離す) 場合この操作により、ゾーンはフェード、照度アップまたは照度ダウンを停止します #DEVICE,0x00AC123D,37,4<CR>



## モニタリング用文字列

モニタリング (MONITORING) により、システムが通知するメッセージの種類を定めることができます。数値は自動的に保存されます。また必要に応じて、データの表示/非表示の設定を一時的に変更することも可能です。

モニタリングが有効になっているときにシステムで変更が発生すると、ゾーン、シーン番号、プロパティのモニタリングにより、~DEVICE レスポンスが生成されます (詳細は ~DEVICE レスポンスを参照)。一斉モニタリングのクエリ (255) については、モニタリング 1 種類につき、1 つの ~MONITORING レスポンスで応答します。

モニタリング用文字列フォーマット (それぞれ最終欄に具体例が記載されています)	
シンタックス	<type>MONITORING,<monitoring type>,<action><CR>
type (種類)	# QS システムへのコマンド ? QS システムへのクエリ ~ QS システムからのレスポンス (応答) または QS システムからのイベント変更通知
monitoring type (モニタリングの種類)	1 = 診断 2 = イベント (ゾーン、ボタン、シーン番号共用) 3 = ボタン 5 = ゾーン 8 = シーン番号 11 = レスポンス機能のステータス 12 = プロンプト (入力要求) 機能のステータス 255 = 一斉モニタリング
action (動作)	1 = 有効 2 = 無効
例:	リンク上にあるゾーンのイベントモニタリングを有効にする場合 モニタリングの種類 (ゾーン) = 5 動作 (有効) = 1 #MONITORING,5,1<CR>

診断モニタリングを有効/無効にする	
シンタックス	#MONITORING,1,<action><CR>
1	モニタリングの種類 = 診断モニタリング 不良コマンドは ~ERROR レスポンスにより通知 (この機能はデフォルトでオンになっています)
action (動作)	1 = 有効 2 = 無効
例:	リンク上の診断モニタリングを有効にする場合 #MONITORING,1,1<CR>

診断モニタリングのステータスをクエリで確認する	
シンタックス	?MONITORING,1<CR>
1	モニタリングのタイプ = 診断モニタリング 不良コマンドは ~ERROR レスポンスにより通知 (この機能はデフォルトでオンになっています)
例:	診断モニタリングが有効になっているかどうかを QS システムに対しクエリで確認する場合 ?MONITORING,1<CR>  レスポンス (有効になっている場合): ~MONITORING,1,1<CR>



## モニタリング用文字列 (続き)

イベントモニタリングを有効/無効にする	
シンタックス	#MONITORING,2,<action><CR>
2	モニタリングの種類 = イベントモニタリング ステータスに変更がある場合は、~DEVICE レス ポンスにより通知されます (この機能はデフォルトでオンになっています)
action (動作)	1 = 有効 2 = 無効
例:	リンクのイベントモニタリングを無効にする場合 #MONITORING,2,2<CR>

イベントモニタリングのステータスをクエリで確認する	
シンタックス	?MONITORING,2<CR>
2	モニタリングの種類 = イベントモニタリング ステータスに変更がある場合は、~DEVICE レス ポンスにより通知されます (この機能はデフォルトでオンになっています)
例:	イベントモニタリングが有効になっているかを、QS システムに対しクエ リで確認する場合 ?MONITORING,2<CR>  レスポンス (無効になっている場合): ~MONITORING,2,2<CR>

ボタンモニタリングを有効/無効にする	
シンタックス	#MONITORING,3,<action><CR>
3	モニタリングの種類 = ボタンモニタリング ボタンに関する変更は ~DEVICE レスポンスに より通知されます
action (動作)	1 = 有効 2 = 無効
例:	リンク上のボタンモニタリングを有効にする場合 #MONITORING,3,1<CR>

ボタンモニタリングのステータスをクエリで確認する	
シンタックス	?MONITORING,3<CR>
3	モニタリングの種類 = ボタンモニタリング ボタンに関する変更は ~DEVICE レスポンスに より通知されます
例:	ボタンモニタリングが有効になっているかを QS システムに対しクエリ で確認する場合 ?MONITORING,3<CR>  レスポンス (有効になっている場合): ~MONITORING,3,1<CR>

## モニタリング用文字列 (続き)

ゾーンモニタリングを有効/無効にする	
シンタックス	#MONITORING,5,<action><CR>
5	モニタリングの種類 = ゾーンモニタリング ゾーンにある照明および電動カーテンに関するターゲットの変更は、~DEVICE レスポンスにより通知されます
action (動作)	1 = 有効 2 = 無効
例:	リンク上のゾーンモニタリングを有効にする場合 #MONITORING,5,1<CR>

ゾーンモニタリングのステータスをクエリで確認する	
シンタックス	?MONITORING,5<CR>
5	モニタリングの種類 = ゾーンモニタリング ゾーンのターゲットに関する変更は ~DEVICE レスポンスにより通知されます
例:	ゾーンモニタリングが有効になっているかを、QS システムに対しクエリで確認する場合 ?MONITORING,5<CR>  レスポンス (有効になっている場合): ~MONITORING,5,1<CR>

シーンモニタリングを有効/無効にする	
シンタックス	#MONITORING,8,<action><CR>
8	モニタリングの種類 = シーンモニタリング シーンの変更は ~DEVICE レスポンスにより通知されます
action (動作)	1 = 有効 2 = 無効
例:	リンク上のシーンモニタリングを有効にする場合 #MONITORING,8,1<CR>

シーンモニタリングのステータスをクエリで確認する	
シンタックス	?MONITORING,8,<action><CR>
8	モニタリングの種類 = シーンモニタリング シーンの変更は ~DEVICE レスポンスにより通知されます
例:	シーンモニタリングが有効になっているかを、QS システムに対しクエリで確認する場合 ?MONITORING,8<CR>  レスポンス (有効になっている場合): ~MONITORING,8,1<CR>

## モニタリング用文字列 (続き)

レスポンス機能を有効/無効にする	
シンタックス	#MONITORING,11,<action><CR>
11	モニタリングのタイプ = レスポンス機能のステータス 設定すると、QSE がレスポンスを生成します (この機能はデフォルトでオンになっています)
action (動作)	1 = 有効 2 = 無効
例:	リンクのレスポンス機能を有効にする場合 #MONITORING,11,1<CR>

レスポンス機能のステータスをクエリで確認する	
シンタックス	?MONITORING,11,<action><CR>
11	モニタリングのタイプ = レスポンス機能のステータス 設定すると、QSE がレスポンスを生成します (この機能はデフォルトでオンになっています)
例:	レスポンス機能が有効になっているかをクエリで確認する場合 ?MONITORING,11<CR>  レスポンス (有効になっている場合): ~MONITORING,11,1<CR>

プロンプト機能を有効/無効にする	
シンタックス	#MONITORING,12,<action><CR>
12	モニタリングのタイプ = プロンプト機能のステータス コマンドを受け付けられる状態の場合、QSE> をプロンプト (入力要求) として表示
action (動作)	1 = 有効 2 = 無効
例:	プロンプト機能を有効にする場合 #MONITORING,12,1<CR> QSE>  プロンプト機能を無効にする場合 #MONITORING,12,2<CR>

プロンプト機能のステータスをクエリで確認する	
シンタックス	?MONITORING,12<CR>
12	モニタリングの種類 = プロンプト機能 コマンドを受け付けられる状態の場合、QSE> をプロンプト (入力要求) として表示
例:	プロンプト機能が有効になっているかを QS システムに対しクエリで 確認する場合 ?MONITORING,12<CR>  レスポンス (有効になっている場合): ~MONITORING,12,1<CR>

## モニタリング用文字列 (続き)

一斉モニタリングを有効/無効にする	
シンタックス	#MONITORING,255,<action><CR>
255	モニタリングの種類 = 一斉モニタリング (プロンプト機能およびレスポンス機能のステータスを除く) モニタリングの全種類を同時に作動させることができます。レスポンス機能およびプロンプト機能については、個別に作動させる必要があります。
action (動作)	1 = 有効 2 = 無効
例:	リンクの一斉モニタリング (プロンプト機能およびレスポンス機能のステータスを除く) を有効にする場合 #MONITORING,255,1<CR>

一斉モニタリングのステータスをクエリで確認する	
シンタックス	?MONITORING,255<CR>
255	モニタリングの種類 = 一斉モニタリング (プロンプト機能およびレスポンス機能を含む) モニタリング全種類のステータスを同時にクエリで確認できます
例:	一斉モニタリングのステータス (有効または無効) を、QS システムに対しクエリで確認する場合 ?MONITORING,255<CR>  レスポンス文字列のサンプル ~MONITORING,1,2      診断モニタリングは無効 ~MONITORING,2,1      イベントモニタリングは有効 ~MONITORING,3,1      ボタンモニタリングは有効 ~MONITORING,5,1      ゾーンモニタリングは有効 ~MONITORING,8,2      シーンモニタリングは無効 ~MONITORING,11,1      レスポンス機能は有効 ~MONITORING,12,2      プロンプト機能は無効 ~MONITORING,13,1      ネームレスポンスは有効

## イーサネット コンフィギュレーション用文字列

イーサネットコマンドにより、Telnet 接続を確立することができます。これらの設定は RS232 またはイーサネットを使用して変更することが可能です。変更した場合、その変更を有効にするには、本器の電源を入れ直すかリセット (#RESET コマンドを使用) する必要があります。一般的な情報や詳細については、「イーサネットの設定」の項をご覧ください。

IP アドレスを設定する	
シンタックス	#ETHERNET,0,<address><CR>
0	IP アドレスを設定
<アドレス>	xxx.xxx.xxx.xxx
例:	IP アドレスを 192.168.250.1 に設定する場合 #ETHERNET,0,192.168.250.1<CR>

IP アドレスを確認する	
シンタックス	?ETHERNET,0<CR>
0	IP アドレスを確認
例:	QS システムに対し IP アドレスをクエリで確認する場合 ?ETHERNET,0<CR>
	レスポンスに IP アドレスが示されます: ~ETHERNET,0,192.168.250.1<CR>

ゲートウェイアドレスを設定する	
シンタックス	#ETHERNET,1,<address><CR>
1	ゲートウェイアドレスを設定
<アドレス>	xxx.xxx.xxx.xxx
例:	ゲートウェイアドレスを 10.2.4.1 に設定する #ETHERNET,1,192.168.250.1<CR>

ゲートウェイアドレスを確認する	
シンタックス	?ETHERNET,1<CR>
1	ゲートウェイアドレスを確認する
例:	QS システムに対しゲートウェイアドレスをクエリで確認する場合 ?ETHERNET,1<CR>
	レスポンスにゲートウェイアドレスが示されます: ~ETHERNET,1,192.168.250.1<CR>

## イーサネット用文字列 (続き)

サブネットマスクを設定する	
シンタックス	#ETHERNET,2,<address><CR>
2	サブネットマスクを設定
<アドレス>	xxx.xxx.xxx.xxx
例:	サブネットマスクを 255.255.255.0 に設定する場合255.255.255.0 #ETHERNET,2,255.255.255.0<CR>
サブネットマスクを確認する	
シンタックス	?ETHERNET,2<CR>
2	サブネットマスクを確認する
例:	QS システムに対しサブネットマスクをクエリで確認する場合 ?ETHERNET,2<CR>  レスポンスにゲートウェイアドレスが示されます: ~ETHERNET,2,255.255.255.0<CR>
ログイン情報を変更する	
シンタックス	#ETHERNET,3,<user>,<old_login>,<new_login><CR>
3	特定のユーザーのログイン情報を変更
<user> (ユーザー)	1 or 2
<old_login> (旧ログイン情報)	そのユーザーの現在のパスワード
<new_login> (新規ログイン情報)	そのユーザー用に新しく設定するパスワード 英数字 8 文字以内、大文字/小文字を区別
例:	ユーザー番号 2 のログイン情報を「james」から「Jimmy」に変更する場合 user = 2 old_login = james new_login = Jimmy #ETHERNET,3,2,james,Jimmy<CR>
その他情報	デフォルト設定されているユーザー情報は、変更してください。デフォルトのログイン情報は公開されているため、インターネットに接続されているネットワークの場合、未承認ユーザーによる QSE-CI-NWK-E にアクセスが可能になります。
ログイン情報を確認する	
シンタックス	?ETHERNET,3,<user><CR>
3	現在のログイン情報を確認
<user> (ユーザー)	1 または 2 (0 は全ユーザー)
<アドレス>	xxx.xxx.xxx.xxx
例:	全ユーザーのログイン情報を QS システムに対しクエリで確認する場合 ?ETHERNET,3,0<CR>  ログイン情報クエリに対するレスポンスに、全ユーザーのログイン情報が示される ~ETHERNET,3,1,Jacob ~ETHERNET,3,2,Jimmy  ユーザー 1 のログイン情報を QS システムに対しクエリで確認する場合 ?ETHERNET,3,1<CR>  ログイン情報クエリに対するレスポンスに、ユーザー 1 のログイン情報が示される ~ETHERNET,3,1,Jacob

## リセット用文字列

リセット (RESET) コマンドにより QSE-CI-NWK-E を再起動することができます。イーサネットの設定を有効にする、またはメモリを消去するには、再起動が必要です。

本器を再起動する	
シンタックス	#RESET,0<CR>
0	QSE-CI-NWK-E をリセットします。イーサネット設定を有効にするにはこのコマンドを使用します。コマンドは、保存した場合は維持されますが、保存していない場合は消失します。
例:	接続している QSE 機器をリセットする場合 #RESET,0<CR>

工場出荷時デフォルトに戻す	
シンタックス	#RESET,1<CR>
1	再プロンプト (確認用) 後、QSE-CI-NWK-E のネームおよび設定データベースがリセットされます。
例:	接続している QSE 機器をリセットする場合 (設定が出荷時デフォルトに戻ります)。 #RESET,1<CR>

## 保存用文字列

保存 (SAVE) コマンドにより、ネームデータベースのコンテンツ、スタイル設定、モニタリング設定を恒久メモリにコピーし、停電などの後でも文字列を使用できるように保存することができます。本システムは自動保存機能を備えており、有効になっています。この自動保存機能によりおよそ 2 分毎に保存コマンドが実行されます。

保存	
シンタックス	#SAVE<CR>
例:	再起動後も設定を維持するため、QSE のデータベースを保存する場合 #SAVE<CR>  レスポンス: ~SAVE



## スタイル用文字列

スタイル用 (STYLE) 文字列により、コンピューターに表示されるレスポンスのフォーマットを規定することができます。

ゾーンレベルの 16 進法による読み取りを有効/無効にする	
シンタックス	#STYLE,1,<action><CR>
1	スタイル = ゾーンレベルを 16 進法により読み取る
action (動作)	1 = 有効 2 = 無効
例:	ゾーンレベルの 16 進法による読み取りを有効にする場合 #STYLE,1,1<CR>
応用例	0x00b001 機器のゾーンレベルをクエリで確認する場合 ?DEVICE,0x00b001,1,14<CR>  16 進法による読み取りが有効になっている場合、レスポンスは次のようになります: ~DEVICE,0x00b001,1,14,0x3800 16 進法による読み取りが無効になっている場合、レスポンスは次のようになります: ~DEVICE,0x00b001,1,14,22

ゾーンの 16 進法による読み取りステータスをクエリで確認する	
シンタックス	?STYLE,1<CR>
1	スタイル = ゾーン照度の 16 進法による読み取り
例:	ゾーンレベルの 16 進法による読み取りが有効になっているかを、QS システムに対しクエリで確認する場合 ?STYLE,1<CR>  レスポンス (有効になっている場合): ~STYLE,1,1<CR>

カスタム名を有効/無効にする	
シンタックス	#STYLE,2,<action><CR>
2	スタイル = リンク上の機器について、シリアル番号ではなく、カスタム名でレスポンスを返送
action (動作)	1 = 有効 2 = 無効
例:	機器のシリアル ID 番号ではなく、カスタム名でレスポンスを返送する機能を有効にする場合 #STYLE,2,1<CR>
応用例	0x00b001 機器 (カスタム名: Dev2) のゾーンレベルをクエリで確認する場合 ?DEVICE,0x00b001,1,14<CR>  カスタム名が有効になっている場合、レスポンスは次のようになります: ~DEVICE,Dev2,1,14,0x3800

カスタム名のステータスをクエリで確認する	
シンタックス	?STYLE,2<CR>
2	スタイル = リンク上の機器について、シリアル番号ではなく、カスタム名でレスポンスを返送
例:	カスタム名が有効になっているかを QS システムに対しクエリで確認する場合 ?STYLE,2<CR>  レスポンス (有効になっている場合): ~STYLE,2,1<CR>

## スタイル用文字列 (続き)

高精度読み取りを有効/無効にする	
シンタックス	#STYLE,3,<action><CR>
3	Style = ゾーンレベルを少数点以下第 2 位まで表示
action (動作)	1 = 有効 2 = 無効
例:	少数点以下第 2 位までのゾーンレベル表示を有効にする場合 #STYLE,3,1<CR>
応用例	0x00b001 機器のゾーンレベルをクエリで確認する場合 ?DEVICE,0x00b001,1,14<CR>  高精度読み取りが有効になっている場合、レスポンスは次のようになります: ~DEVICE,0x00b001,1,14,21.96 高精度読み取りが無効になっている場合、レスポンスは次のようになります: ~DEVICE,0x00b001,1,14,22
高精度読み取りのステータスをクエリで確認する	
シンタックス	?STYLE,3<CR>
3	スタイル = ゾーンレベルを少数点以下第 2 位まで表示
例:	ゾーンレベルの高精度読み取りが有効になっているかを、QS システムに対しクエリで確認する場合 ?STYLE,3<CR>  レスポンス (有効になっている場合): ~STYLE,3,1<CR>
拡張プロンプトを有効/無効にする	
シンタックス	#STYLE,4,<action><CR>
4	スタイル = 無効になっている場合、プロンプト表示は: QSE> 有効になっている場合、拡張プロンプト表示は: <user>@<ID>> RS232 で接続している場合は、<user> が RS232 となります
action (動作)	1 = 有効 2 = 無効
例:	拡張プロンプトを有効にしてユーザーおよび ID を表示する場合 #STYLE,4,1<CR>
応用例	プロンプト機能を有効にする場合 #MONITORING,12,1<CR>  RS 232 経由で接続され、QS のカスタム名が Dev5、拡張プロンプトが有効になっている場合のプロンプト表示は: RS232@Dev5> 拡張プロンプトが無効になっている場合のプロンプト表示は: QSE>
拡張プロンプトのステータスをクエリで確認する	
シンタックス	?STYLE,4<CR>
4	スタイル = 無効になっている場合、プロンプト表示は: QSE> 有効になっている場合、拡張プロンプト表示は: <user>@<ID>>
例:	拡張プロンプト機能が有効になっているかを QS システムに対しクエリで確認する場合 ?STYLE,4<CR>  レスポンス (有効になっている場合): ~STYLE,4,1<CR>

## スタイル用文字列 (続き)

全スタイルのステータスをクエリで一斉に確認する									
シンタックス	?STYLE,255<CR>								
255	スタイル = 全スタイルのステータス (有効または無効) をクエリで確認								
例:	<p>全スタイルのステータスを QS システムに対しクエリで確認する場合 ?STYLE,255&lt;CR&gt;</p> <p>レスポンス文字列のサンプル:</p> <table> <tr> <td>~STYLE,1,1</td> <td>16 進法による読み取りは有効</td> </tr> <tr> <td>~STYLE,2,2</td> <td>カスタム名は無効</td> </tr> <tr> <td>~STYLE,3,1</td> <td>高精度読み取りは有効</td> </tr> <tr> <td>~STYLE,4,2</td> <td>拡張プロンプトは無効</td> </tr> </table>	~STYLE,1,1	16 進法による読み取りは有効	~STYLE,2,2	カスタム名は無効	~STYLE,3,1	高精度読み取りは有効	~STYLE,4,2	拡張プロンプトは無効
~STYLE,1,1	16 進法による読み取りは有効								
~STYLE,2,2	カスタム名は無効								
~STYLE,3,1	高精度読み取りは有効								
~STYLE,4,2	拡張プロンプトは無効								

## ネーム用文字列

ネーム (NAME) コマンドは、機器に名前を割り当て、より論理的な方法で特定できるようにします。複数の機器に同じ名前を割り当てることはできません。機器が通知した名前が QSE データベースに保存されている機器の名前と異なる場合、QSE は ~NAME レスポンスを送信します。機器が名前を通知するのは、QSE に電源が投入されたとき、機器の名前が変更されたとき、GRAFIK Eye QS がリンクの詳細情報を収集するときです。

名前を使用する主な目的は、読み取り易くするため、また追加プログラミングを行うことなく機器の交換ができるようにするためです。機器の交換については、ルートロンアスカまでお問い合わせください。

機器に名前をつける	
シンタックス	#NAME,<ID>,<name><CR>
ID	シリアル ID 番号または現在の名前を入力します。
name (名前)	シリアル ID 番号または旧名に代わりその ID を認識するためにつける名前。ネーミング規則は次のとおりです: 英数字で 32 文字未満 「0x」で始まる名前は使用できません 「ALL_DEVICES」は名前として使用できません スペースで始まるまたは終わる名前は使用できません 名前は大文字/小文字の区別はありません (例: GRAFIK1 = grafik1) 名前の中にスペースを入れる場合、スペースも 1 文字としてカウントし、一貫して使用する必要があります
例:	シリアル ID 番号 00AC123D の機器に「Exterior Lights」と名前をつける場合 #NAME,0x00AC123D,Exterior Lights<CR>  現在「Grafik Eye 1」となっている機器の名前を「Kitchen Lights」に変更する場合 #NAME,Grafik Eye 1,Kitchen Lights<CR>
その他情報	機器に名前をつける場合、その名前は QSE および名前をつけた機器の両方に保存されます。 QSE が再起動する場合も、保存した機器名はすべて維持されます。 QSE を初期化すると、機器名はすべて消失しますが、各機器はそれぞれの名前を維持します。 詳細については、「リセットコマンド」の項目をご覧ください。 QSE は起動時に、リンク上の各機器に名前の応答を求めます。その後保存コマンドにより、各機器の名前が QSE に保存されます。

## 名前用文字列 (続き)

シリアル ID 番号で機器の名前を確認する	
シンタックス	?NAME,<ID><CR>
ID	シリアル ID 番号または現在の名前を入力します。リンク上にあるすべての機器名を確認する場合は 'ALL_DEVICES' または '0xFFFFFFFF' を使用します。
例:	<p>シリアル ID 番号が 00AC123D の機器の名前を確認する場合 ?NAME,0x00AC123D&lt;CR&gt;</p> <p>指定した機器の名前が「Grafik Eye 1」の場合のレスポンス ~NAME,0x00AC123D,Grafik Eye 1</p> <p>名前が「Grafik Eye 1」の機器のシリアル ID 番号を確認する場合 ?NAME,Grafik Eye 1&lt;CR&gt;</p> <p>指定した機器のシリアル ID 番号が 00AC123D の場合のレスポンス ~NAME,Grafik Eye 1,0x00AC123D</p> <p>リンク上にある全機器の名前を確認する場合 ?NAME,ALL_DEVICES&lt;CR&gt;</p> <p>~NAME,Dev1,0x000b0001 ~NAME,Dev2,0x000b0002 ~NAME,Dev3,0x000b0003 ~NAME,Dev4,0x000b0004 ~NAME,Dev5,0x00250001</p>

## 詳細情報用の文字列

詳細情報 (DETAILS) クエリを送信すると、GRAFIK Eye QS 機器から情報が返送されます。この情報には、製品グループ、製品モデル、ソフトウェアバージョン、ブートコードソフトウェアバージョン、ハードウェアバージョン情報が含まれています。

機器の詳細情報を確認する	
シンタックス	?DETAILS,<ID><CR>
ID	シリアル ID 番号または現在の名前を入力します。リンク上にあるすべての機器について確認する場合は「ALL_DEVICES」または「0xFFFFFFFF」を使用します。
例:	<p>シリアル ID 番号が 00AC123D の機器について詳細情報を確認する場合 ?DETAILS,0x00AC123D&lt;CR&gt;</p> <p>レスポンス (説明は以下をご覧ください) ~DETAILS,SN:0x00AC123D,NAME:Grafik Eye 1,FAMILY:GRAFIK_EYE(2),PRODUCT:QSG(1),CODE:1.70,BOOT:2.1,HW:1.1</p> <p>製品グループ = GRAFIK Eye 製品モデル = QSG ソフトウェアバージョン = 1.70 ブートコードソフトウェアバージョン = 2.1 ハードウェアバージョン = 1.1</p>

## エラーレスポンス用文字列

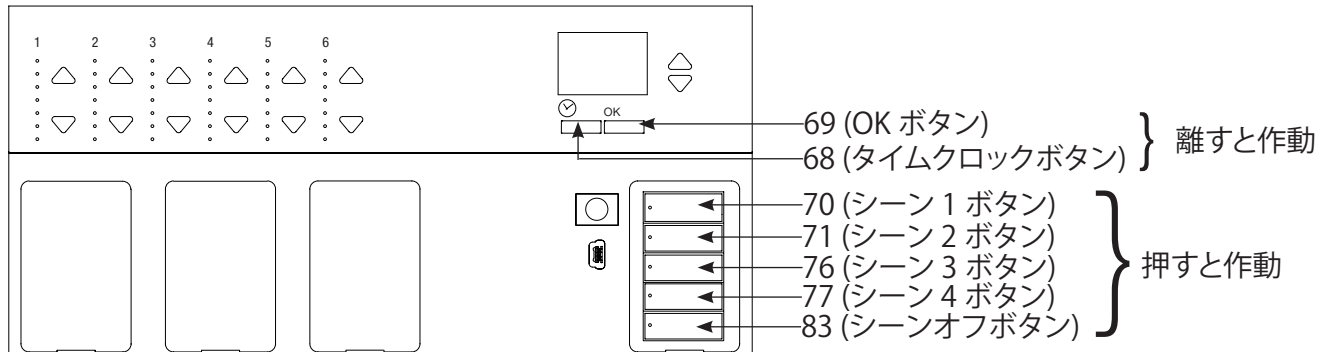
編集、送信したコマンド文字列やクエリ文字列をQSE-CI-NWK-Eが理解できない場合、エラー (ERROR) レスポンスが生成されます。文字列の処理は、1 つ目の不正な引数により停止するため、エラーは最初の不正引数にのみ基づき返送されます。エラーの生成はモニタリングフラグにより制御されています。エラーコマンドが評価するのはシンタックスのみで、コマンドが不正なシリアル ID 番号や不適切なコンポーネントに送信された場合や、不適切なコンポーネントと動作の組み合わせで送信された場合でも、コマンドそのものが正しい限りエラーレスポンスは返送されません。

エラー文字列フォーマット	
シンタックス	~ERROR,<ARGUMENT #>,<ARGUMENT STRING>,<ERROR DESCRIPTION>,<ERROR DESCRIPTION>,...,<ERROR DESCRIPTION>
Argument # (引数番号)	不適切な引数を示します
Argument string (引数文字列)	エラーを引き起こしている引数テキストを表示
エラーの内容説明	不正な引数により生成された各エラーについて、不正の内容を説明した簡単な文
例:	<p>以下に、誤りを含む不正なコマンドとそれに対応して生成される ~ERROR 文字列の例を示します。</p> <pre>#DEVICE,0x00AX123D, 4, 2, 105, 3:45R&lt;CR&gt; ~ERROR,1,~DEVICE,Command not found 誤り:「Devise」はコマンドではありません (正しくは「Device」)</pre> <pre>#DEVICE,0x00AX123D, 4, 2, 105, 3:45R&lt;CR&gt; ~ERROR,2,0x00AX123D,Bad Device ID,Bad hex-to-number conversion 誤り: 00AX123D は正しい 16 進法の数値ではありません</pre> <pre>#DEVICE,0x00A0123D,4,2,105,3:45R&lt;CR&gt; ~Error,5,105,Value out of range 誤り: 105 は範囲外数値 (数値は 0~100 内でなくてはなりません)</pre> <pre>#DEVICE,0x00A0123D,4,2,95,3:45R&lt;CR&gt; ~Error,6,3:45R,Bad text-to-uint conversion,Bad text-to-time conversion 誤り:3:45R は適正なフェードタイムではありません</pre> <pre>#DEVICE,0x00A0123D,4,2,95,3:45&lt;CR&gt; 適正なコマンドです: エラーレスポンスは生成されません</pre>

付録 A: GRAFIK Eye QS のコンポーネント リスト:  
GRAFIK Eye QS 各ボタンのコンポーネント番号

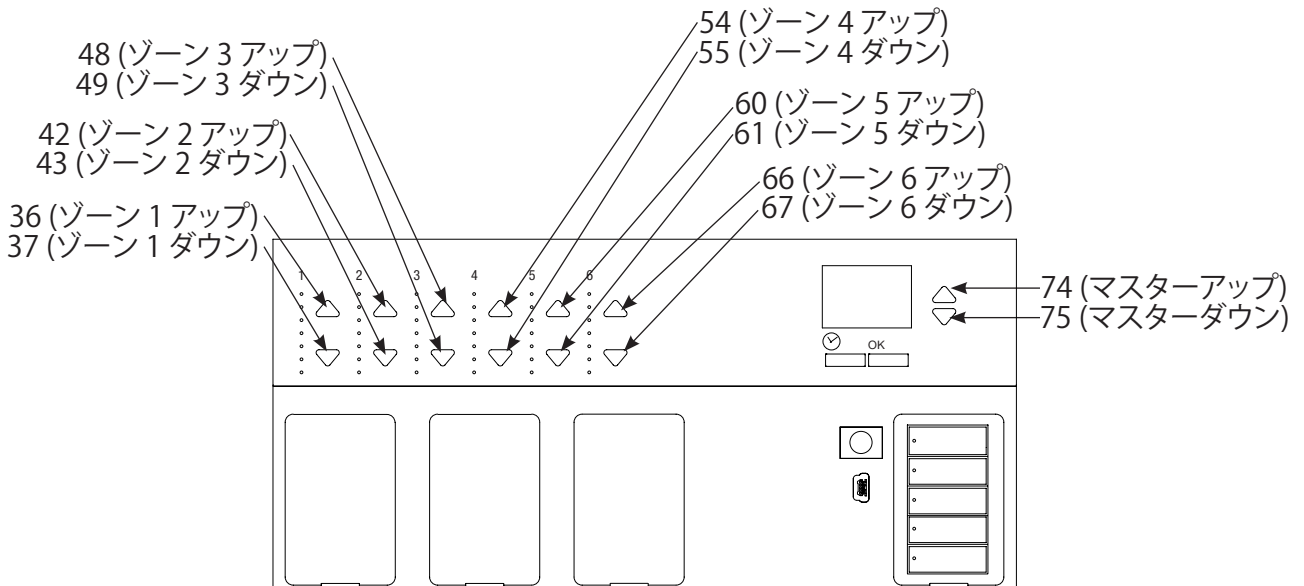
リモートボタン操作で使用するボタンコンポーネント

ボタンを押すと作動: ボタンを押すことにより、予定の動作を実行するボタン  
 ボタンを離すと作動: ボタンから指を押しすることにより、予定の動作を実行するボタン

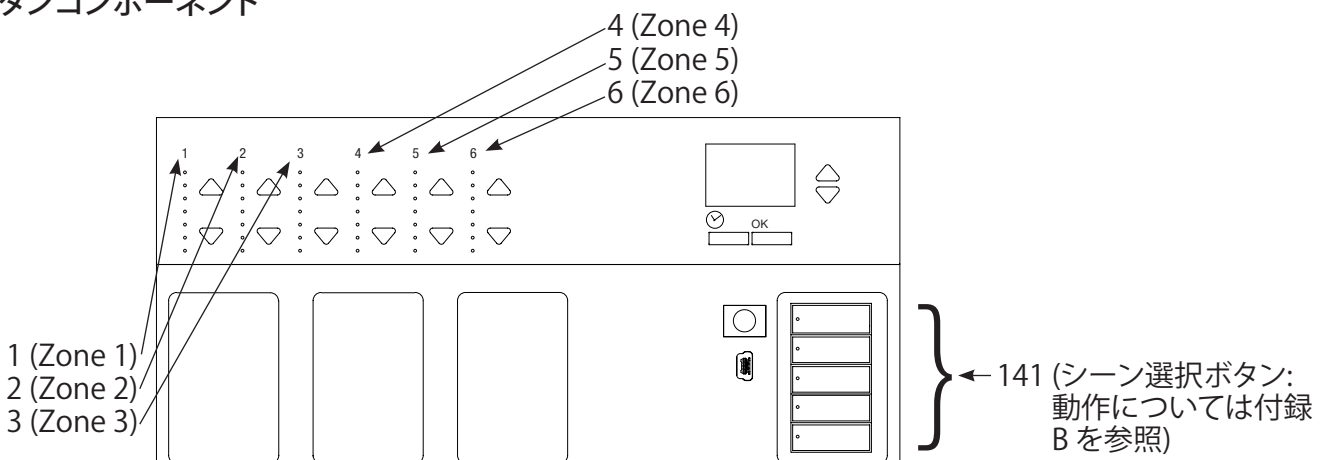


リモートボタン操作で使用するボタンコンポーネント

ボタンを押して離すと作動: ボタンを一旦押してから離すことにより、予定の動作を実行するボタン

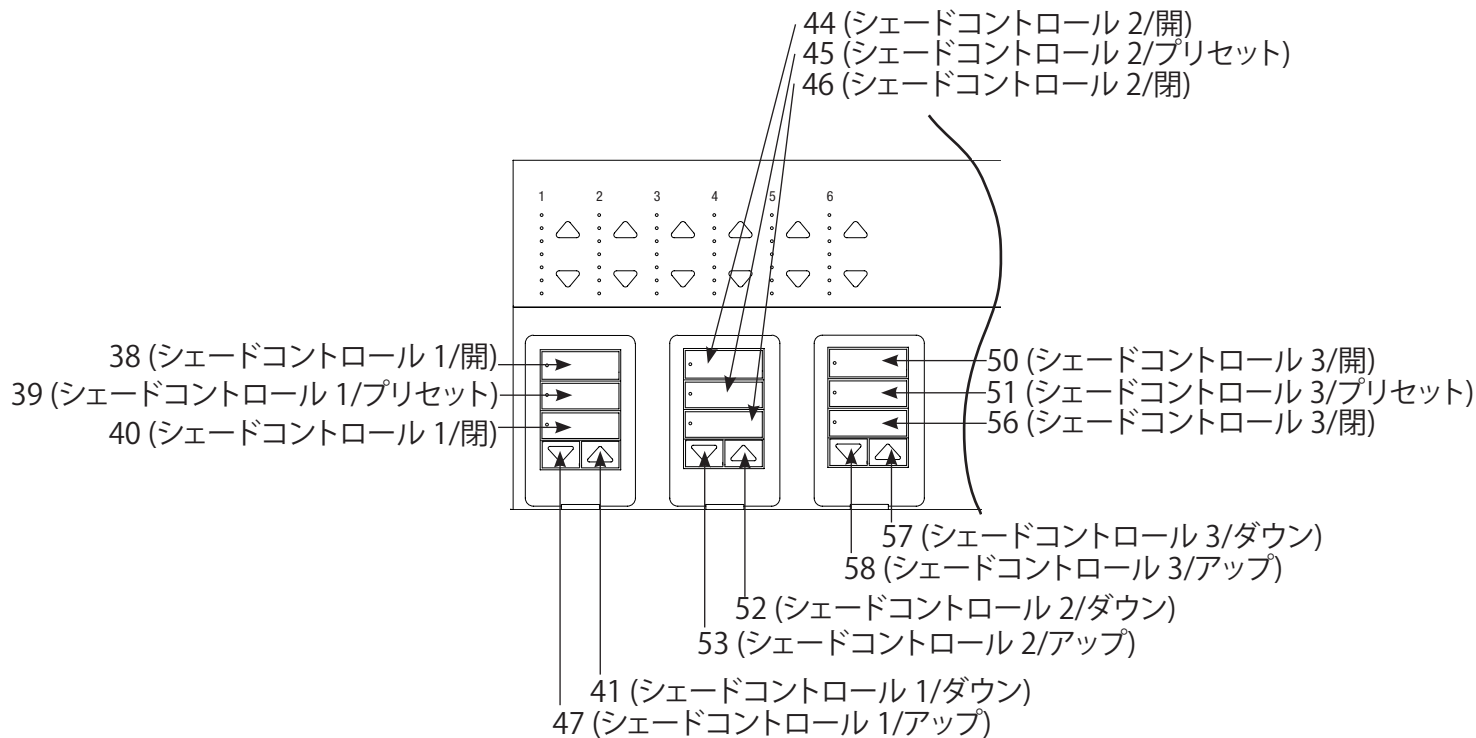


ボタンコンポーネント



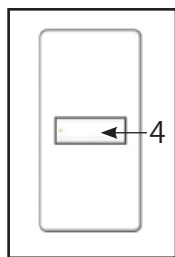


APPENDIX A: GRAFIK Eye QS コンポーネントリスト (シェードについて)

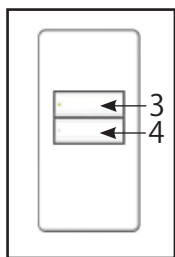


コンポーネント	動作内容	説明	有効な数値
0	7	あらかじめ設定したプリセットを選択	17 = 全開 18 = 全閉 26 = 75% 開いた状態 27 = 50% 開いた状態 28 = 25% 開いた状態
	14	照明レベル	10 進法による入力モード: 0~100 0.00~100.00 16 進法による入力モード: 0x0000~0xFFFF
	21	ターゲット照度までの時間 (レスポンスのみ)	秒

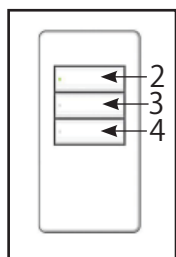
付録 A: GRAFIK Eye QS のコンポーネントリスト:  
seeTouch. QS キーパッドボタンのコンポーネント番号



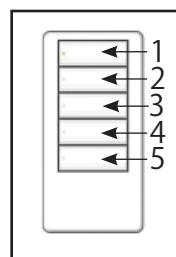
QSWS2-1B



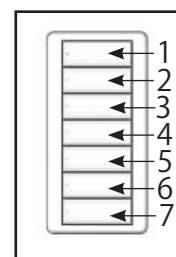
QSWS2-2B



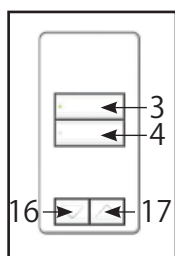
QSWS2-3B



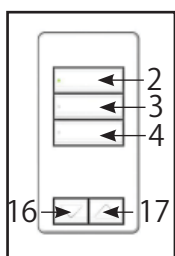
QSWS2-5B



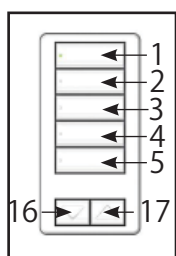
QSWS2-7B



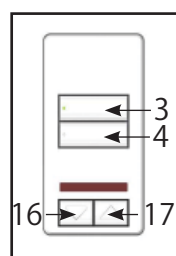
QSWS2-2BRL



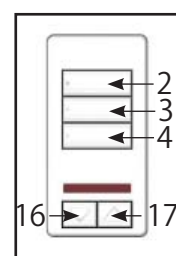
QSWS2-3BRL



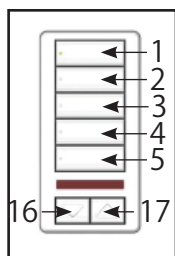
QSWS2-5BRL



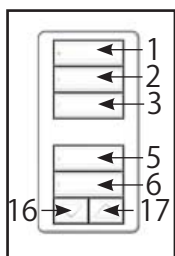
QSWS2-2BRLIR



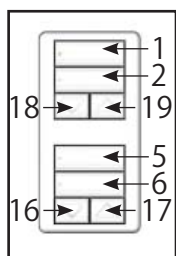
QSWS2-3BRLIR



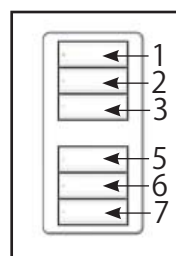
QSWS2-5BRLIR



QSWS2-1RLD



QSWS2-2RLD



QSWS2-3BD

**注:** キーパッドについては、リモートボタン操作は有効にできません。

付録 B: コンポーネントの動作およびパラメーター

コンポーネント	動作内容	説明	パラメーター	有効な数値
0 (クエリで使用)	0	全コンポーネントの全動作		
	7	全コンポーネントの全シーンデーター		
	14	全コンポーネントの全ゾーン照度		
ボタン	3	機器のボタン操作 (押す)		
	4	機器のボタン操作 (離す)		
シーン選択ボタン	7	シーン番号を選択 (コマンド) シーンデーター (クエリ)	シーン番号	0~16
	15	ゾーンロックの設定(ゾーン照度は一時的な変更のみ可能)	オンまたはオフ	0: オフ 1: オン
	16	シーンロックの設定(その機器によるシーンの変更は不可)	オンまたはオフ	0: オフ 1: オン
	17	シーケンスの設定(その機器により特定の複数シーンが連続再生)	シーケンスで再生されるシーン番号 (複数)	0: シーケンスなし 1: シーン番号 1~4 をシーケンスで再生 2: シーン番号 5~16 をシーケンスで再生
	18	マスターアップ		
	19	マスターダウン		
	20	マスターアップ/ダウンを停止		
ゾーンアップ/ダウンボタン	14	ゾーンのレベルを設定 (コマンド) ゾーン照度 (クエリ)	照明レベル	10 進法による入力モード: 0~100 0.00~100.00 16 進法による入力モード: 0x0000~0xFFFF 注: 機器によっては設定が不可能なレベルもあります
			フェード	秒 分:秒 時:分:秒

---

インターネット： [www.lutron.com/japan](http://www.lutron.com/japan)  
電子メール： [asuka@lutron.com](mailto:asuka@lutron.com)

#### WORLD HEADQUARTERS

##### USA

Lutron Electronics Co., Inc.  
7200 Suter Road, Coopersburg, PA 18036-1299  
TEL： +1-610-282-3800  
FAX: +1-610-282-1243  
Toll-Free 1-888-LUTRON1 (in USA)  
Technical Support: 1-800-523-9466 (in USA)

North and South America Technical Hotlines  
USA, Canada, Caribbean: +1-800-523-9466  
Mexico: +1-888-235-2910  
Central/South America: +1-610-282-6701

#### EUROPEAN HEADQUARTERS

##### United Kingdom

Lutron EA Ltd.  
6 Sovereign Close, London, E1W 3JF United Kingdom  
TEL: +44-(0)20-7702-0657  
FAX: +44-(0)20-7480-6899  
FREEPHONE (UK): 0800-282-107  
Technical support: +44-(0)20-7680-4481

#### ASIAN HEADQUARTERS

##### Singapore

Lutron GL Ltd.  
15 Hoe Chiang Road, #07-03 Euro Asia Centre, Singapore  
089316  
TEL: +65-6220-4666  
FAX: +65-6220-4333

##### Japan

ルutronアスカ株式会社  
〒107-0052  
東京都港区赤坂1-9-20  
第16興和ビル南館4階  
TEL: 03-5575-8411  
FAX: 03-5575-8420  
フリーダイヤル：0120-083-417

##### Asia Technical Hotlines

Northern China: 10-800-712-1536  
Southern China: 10-800-120-1536  
Hong Kong: 800-901-849  
Indonesia: 001-803-011-3994  
日本: 03-5575-8411  
Macau: 0800-401  
Singapore: 800-120-4491  
Taiwan: 00-801-137-737  
Thailand: 001-800-120-665853  
Other countries: +65-6220-4666

Windows は Microsoft, Inc. の登録商標です。  
GRAFIK Eye、Sivoia (シヴォイア)、Lutron、Lutronロゴは、Lutron Electronics Co., Inc. の登録商標であり、GRAFIK Eye QS は商標です。  
©2008 Lutron Electronics, Inc.

