



Cisco Unity Connection
システムアドミニストレーションガイド
Release 2.x

May 30, 2007

Text Part Number: OL-13896-01-J

このマニュアルに記載されている仕様および製品に関する情報は、予告なしに変更されることがあります。このマニュアルに記載されている表現、情報、および推奨事項は、すべて正確であると考えていますが、明示的であれ黙示的であれ、一切の保証の責任を負わないものとします。このマニュアルに記載されている製品の使用は、すべてユーザ側の責任になります。

対象製品のソフトウェア ライセンスおよび限定保証は、製品に添付された『Information Packet』に記載されています。見当たらない場合には、代理店にご連絡ください。

シスコが採用している TCP ヘッダー圧縮機能は、UNIX オペレーティング システムの UCB (University of California, Berkeley) パブリック ドメイン バージョンとして、UCB が開発したプログラムを最適化したものです。All rights reserved. Copyright © 1981, Regents of the University of California.

ここに記載されている他のいかなる保証にもよらず、すべてのマニュアルおよび上記各社のソフトウェアは、障害も含めて「現状のまま」として提供されます。シスコおよび上記各社は、商品性や特定の目的への適合性、権利を侵害しないことに関する、または取り扱い、使用、または取り引きによって発生する、明示されたまたは黙示された一切の保証の責任を負わないものとします。

いかなる場合においても、シスコおよびその代理店は、このマニュアルの使用またはこのマニュアルを使用できないことによって起こる制約、利益の損失、データの損傷など間接的で偶発的に起こる特殊な損害のあらゆる可能性がシスコまたは代理店に知らされていても、それらに対する責任を一切負いかねます。

CCVP, the Cisco logo, and the Cisco Square Bridge logo are trademarks of Cisco Systems, Inc.; Changing the Way We Work, Live, Play, and Learn is a service mark of Cisco Systems, Inc.; and Access Registrar, Aironet, BPX, Catalyst, CCDA, CCDP, CCIE, CCIP, CCNA, CCNP, CCSP, Cisco, the Cisco Certified Internetwork Expert logo, Cisco IOS, Cisco Press, Cisco Systems, Cisco Systems Capital, the Cisco Systems logo, Cisco Unity, Enterprise/Solver, EtherChannel, EtherFast, EtherSwitch, Fast Step, Follow Me Browsing, FormShare, GigaDrive, HomeLink, Internet Quotient, IOS, iPhone, IP/TV, iQ Expertise, the iQ logo, iQ Net Readiness Scorecard, iQuick Study, LightStream, Linksys, MeetingPlace, MGX, Networking Academy, Network Registrar, Packet, PIX, ProConnect, ScriptShare, SMARTnet, StackWise, The Fastest Way to Increase Your Internet Quotient, and TransPath are registered trademarks of Cisco Systems, Inc. and/or its affiliates in the United States and certain other countries.

All other trademarks mentioned in this document or Website are the property of their respective owners. The use of the word partner does not imply a partnership relationship between Cisco and any other company. (0705R)

このドキュメントで使用しているインターネット プロトコル (IP) アドレスは、実在のアドレスではありません。ドキュメント中で示される例、コマンドの画面出力、および図は、いずれも視覚的な説明のみを目的としています。実在する IP アドレスが例示されていた場合、それらは意図して使用したものではありません。

Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド Release 2.x
Copyright © 2007 Cisco Systems, Inc.
All rights reserved.



CONTENTS

このマニュアルについて	xiii
対象読者と用途	xiii
表記法	xiii
Cisco Unity Connection のマニュアル	xiv
技術情報の入手方法、サポートの利用方法、およびセキュリティ ガイドライン	xiv
シスコ製品のセキュリティの概要	xiv

CHAPTER 1

管理者ワークステーションでのブラウザの設定	1-1
Firefox	1-1
Microsoft Internet Explorer	1-2

CHAPTER 2

Cisco Unity Connection の管理へのアクセスと使用方法	2-1
Cisco Unity Connection の管理へのアクセスと終了	2-2
Cisco Unity Connection の管理のユーザ インターフェイス	2-3
Cisco Unity Connection の管理のヘルプの使用方法	2-3
Cisco Unity Connection の管理でのレコードの検索	2-4
フィードバックの提供	2-5

CHAPTER 3

管理ツール	3-1
アプリケーション プラグイン	3-1
Cisco Unity Connection の管理	3-1
Cisco Unity Connection Bulk Administration Tool	3-2
Cisco Unity Connection 一括編集ユーティリティ	3-2
Cisco Unity Connection のユーザ インポート ツールとユーザ同期化ツール	3-3
Cisco Unity Connection ユーザの移行ユーティリティ	3-3
Cisco Unity Connection メッセージの移行ユーティリティ	3-4
Cisco Unity Connection Serviceability	3-4
Cisco Unity Connection タスク管理ツール	3-5
Cisco Voice Technology Group Subscription ツール	3-5
Real-Time Monitoring Tool	3-6
Cisco Unified Serviceability	3-6

CHAPTER 4

通話管理の概要	4-1
通話管理の概念の概要	4-2
コールハンドラ	4-2
ディレクトリハンドラ	4-3
インタビューハンドラ	4-3
コールルーティング	4-4
コールルーティングの機能	4-4
規制テーブル	4-6
規制テーブルの機能	4-6
スケジュールと祝日	4-8
デフォルトの Cisco Unity Connection 自動受付の動作	4-9

CHAPTER 5

通話管理計画の作成	5-1
通話管理マップの作成	5-2
通話管理計画の実現	5-2

CHAPTER 6

コールハンドラの管理	6-1
概要：デフォルト コールハンドラ	6-2
コールハンドラ テンプレートの作成、修正、および削除	6-3
コールハンドラの作成	6-6
コールハンドラの修正	6-7
コールハンドラ グリーティングの概要	6-9
コールハンドラ グリーティングの管理	6-11
電話言語設定の変更	6-12
コールハンドラ グリーティング中の短縮ダイヤルの提供	6-13
メッセージの録音	6-14
通話の転送	6-14
コールハンドラの削除	6-15

CHAPTER 7

ディレクトリハンドラの管理	7-1
概要：デフォルト ディレクトリハンドラ	7-1
ディレクトリハンドラの作成	7-2
ディレクトリハンドラの修正	7-3
電話言語設定の変更	7-4
複数のディレクトリハンドラ検索の提供	7-4
音声ディレクトリハンドラへのコールのルーティング	7-5
ディレクトリハンドラの削除	7-6

CHAPTER 8	インタビューハンドラの管理	8-1
	インタビューハンドラの作成	8-2
	インタビューハンドラの修正	8-3
	電話言語設定の変更	8-4
	インタビューハンドラの削除	8-5
CHAPTER 9	コールルーティングの管理	9-1
	概要：デフォルトコールルーティング	9-1
	コールルーティングの追加	9-2
	コールルーティングの修正	9-3
	電話言語設定の変更	9-3
	コールルーティングの順序の変更	9-4
	コールルーティングの削除	9-4
CHAPTER 10	スケジュールと祝日の管理	10-1
	概要：デフォルトスケジュール	10-1
	祝日の指定	10-2
	スケジュールの作成	10-3
	スケジュールの修正	10-4
	スケジュールの削除	10-5
CHAPTER 11	規制テーブルの管理	11-1
	概要：デフォルト規制テーブル	11-1
	規制テーブルの作成	11-2
	規制テーブルの修正	11-4
	規制テーブルの削除	11-5
CHAPTER 12	Cisco Unity Connection カンバセーション	12-1
	外部発信者が電話で Cisco Unity Connection と対話する方法	12-1
	ユーザが電話で Cisco Unity Connection と対話する方法	12-2
	管理者がユーザカンバセーションをカスタマイズする方法	12-3
	詳細設定 (Advanced) のカンバセーションの設定 (Conversation Configuration) の設定値	12-3
	システムプロンプトの言語のカスタマイズ	12-3
	サービスクラスの設定	12-3
	ユーザアカウントとテンプレートの設定	12-4
	ユーザがユーザカンバセーションをカスタマイズする方法	12-5
CHAPTER 13	すべてのユーザのカンバセーション設定の変更	13-1
	宛先指定と録音の順序	13-2

通話保留の待ち時間	13-3
発信者情報	13-4
メッセージの宛先指定時の確認	13-5
メッセージの削除	13-7
宛先指定に関するダブルキーの時間間隔	13-8
システム プロンプトの言語	13-9
ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection へのログオン	13-10
メッセージのスキップ：標準カンパセーションのキーパッド マッピング	13-12
メッセージのスキップ：オプション カンパセーション 1 での新規メッセージの保存	13-14
メッセージの宛先指定の効率化	13-15
システム転送	13-16
タスク リスト：発信者のシステム転送を提供する	13-17
タスク リスト：ユーザ システム転送を提供する	13-17
音声認識：確認信頼度しきい値	13-18
音声認識：グローバル ニックネーム リスト	13-19
詳細設定 (Advanced) のカンパセーションの設定 (Conversation Configuration) のその他の設定値	13-20

CHAPTER 14

録音およびメディア ストリームのオーディオ形式の変更	14-1
Cisco Unity Connection が通話に使用するオーディオ形式の変更	14-1
録音のオーディオ形式の変更	14-3

CHAPTER 15

録音済みのグリーティングと名前の録音の管理	15-1
Media Master を使用したグリーティングと名前の録音	15-2
Cisco Unity グリーティング管理を使用したコール ハンドラ グリーティングの録音または再録音	15-3
Cisco Unity グリーティング管理の設定	15-5
グリーティングと名前の録音のオーディオ形式の変更	15-7
録音終了の警告音の有効化	15-8

CHAPTER 16

パスワード、ログオン、およびロックアウトのポリシーの指定	16-1
認証規則を使用した、パスワード、ログオン、およびロックアウトに関するポリシーの指定	16-1
認証規則の作成と修正、およびユーザへの規則の割り当て	16-2

CHAPTER 17

メッセージ	17-1
メッセージのタイプ	17-2
メッセージの録音	17-5
メッセージの送信	17-6

	デフォルト受信者アカウント	17-6
	送信できないメッセージに対する Cisco Unity Connection の処理	17-6
	システム コンポーネントが使用不能な場合の Cisco Unity Connection のメッセージ処理	17-7
	電話の切断によって中断されたメッセージに対する Cisco Unity Connection の処理	17-8
	メールボックス使用割当量を超えた場合の Cisco Unity Connection のメッセージ処理	17-9
	メッセージの送信および機密性のオプション	17-10
	メッセージの格納	17-11
	メッセージへのアクセス	17-11
CHAPTER 18	メールボックス サイズ使用割当量の指定	18-1
CHAPTER 19	メッセージ エージング ポリシーの変更	19-1
CHAPTER 20	到着通知 SMTP メッセージの設定	20-1
	到着通知 SMTP メッセージの設定	20-2
CHAPTER 21	ユーザ メッセージの保護：アクセス、配布、および存続期間の制御	21-1
	プライベートまたは安全のマークが付いたメッセージに対する Connection の処理	21-1
	すべてのボイス メッセージに対する Media Master の「名前を付けて保存 (Save Recording As)」オプションの無効化	21-3
	IMAP クライアント アクセスのメッセージ セキュリティ オプション	21-3
CHAPTER 22	Cisco PCA および IMAP 電子メール クライアントから Cisco Unity Connection へのアクセスの保護	22-1
	SSL 証明書を作成してインストールするかどうかの決定	22-1
	SSL サーバ証明書の作成とインストール	22-2
CHAPTER 23	ブロードキャスト メッセージ機能の設定	23-1
	システム ブロードキャスト メッセージの機能	23-2
	ユーザにブロードキャスト メッセージ機能を提供するためのタスク リスト	23-2
	ブロードキャスト メッセージ管理への電話アクセスの有効化	23-3
	ブロードキャスト メッセージ管理にユーザを転送するためのコール ハンドラの作成	23-3
	ブロードキャスト メッセージ管理にユーザを転送するための短縮ダイヤル オプションの設定	23-4
	ブロードキャスト メッセージ管理にユーザを転送するための専用電話番号とコール ルーティングの設定	23-6

ブロードキャスト メッセージ管理の使用方法	23-7
ブロードキャスト メッセージ管理のデフォルトの変更	23-8

CHAPTER 24

システム同報リストの管理	24-1
あらかじめ定義されたシステム同報リスト	24-2
システム同報リストの作成	24-3
システム同報リストの修正	24-4
システム同報リストのメンバーの管理	24-5

CHAPTER 25

電話システム連動の管理	25-1
電話システムの管理	25-2
新しい電話システム連動の追加	25-2
電話システム連動の削除	25-3
電話システムの設定の変更	25-4
Cisco Unity Connection ルート証明書を表示	25-4
Cisco Unity Connection ルート証明書をファイルとして保存	25-5
電話システムに関連付けられているユーザのリストを表示	25-5
電話システムの MWI の同期化	25-6
通話ループ検出設定の変更	25-6
AXL サーバの追加	25-7
AXL サーバの削除	25-7
AXL サーバの設定の変更	25-8
ポート グループの管理	25-9
ポート グループの追加	25-10
ポート グループの削除	25-10
ポート グループの設定の変更	25-10
Cisco Unity Connection が通話に使用するオーディオ形式の変更	25-11
MWI の設定の変更	25-12
セカンダリ Cisco Unified Communications Manager サーバの追加	25-13
Cisco Unified Communications Manager サーバの削除	25-14
Cisco Unified Communications Manager サーバの設定の変更	25-15
TFTP サーバの追加	25-16
TFTP サーバの削除	25-17
TFTP サーバの設定の変更	25-18
SIP プロキシ サーバの追加	25-19
SIP プロキシ サーバの削除	25-20
SIP プロキシ サーバの設定の変更	25-21
PIMG/TIMG 装置の追加	25-21
PIMG/TIMG 装置の削除	25-22

PIMG/TIMG の設定の変更	25-22
Session Initiation Protocol (SIP) の設定の変更	25-23
ポート グループの詳細設定の変更	25-24
自動ゲイン制御 (AGC) の設定の変更	25-25
ポートの管理	25-26
ポートの追加	25-26
ポートの削除	25-27
ポートの設定の変更	25-28
ポートのデバイス証明書の表示	25-30
電話システム トランクの管理	25-31
電話システム トランクの追加	25-31
電話システム トランクの削除	25-31
電話システム トランクの設定の変更	25-32

CHAPTER 26

Phone View の設定 26-1

CHAPTER 27

VPIM ネットワークの使用方法 27-1

VPIM ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定	27-2
前提条件	27-2
タスク リスト: VPIM ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定	27-2
VPIM ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定手順	27-3
設計の決定と必要な情報の収集	27-3
ドメイン名の決定	27-4
ドメイン名の要件	27-4
IP アドレスの名前解決	27-4
リモート ボイス メッセージ システムとの接続の確認	27-5
VPIM ロケーションの作成	27-6
VPIM ロケーションのカスタマイズ	27-8
VPIM 連絡先の作成	27-10
Bulk Administration Tool を使用した複数のユーザ アカウントの作成	27-10
CSV のエラーの修正	27-12
Cisco Unity Connection の管理を使用した VPIM 連絡先の作成	27-13
VPIM 連絡先を作成した後の作業	27-14
VPIM 連絡先ディレクトリの更新設定のカスタマイズ	27-14
VPIM 連絡先作成の設定値を設定する前に	27-15
Cisco Unity Connection の管理を使用した VPIM 連絡先の作成設定値の設定	27-15
各 VPIM ロケーションの代行ユーザ名の追加	27-18

他のボイス メッセージ システムで VPIM を設定するための Cisco Unity Connection に関する情報の収集 27-18

VPIM 連絡先の削除 27-19

VPIM の概念 27-19

VPIM メッセージ 27-19

VPIM アドレス 27-20

メッセージの宛先指定のオプション 27-21

メッセージ交換の類似性と制限事項 27-21

オーディオ形式に関する検討事項 27-21

CHAPTER 28

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動 28-1

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動の作成 28-1

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動の変更 28-3

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動のためのユーザの設定 28-4

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動のためのユーザ設定の変更 28-6

CHAPTER 29

サービス パラメータの設定 29-1

Cisco Unified Serviceability のサービスのサービス パラメータの設定 29-2

サービス パラメータの詳細 29-3

CHAPTER 30

エンタープライズ パラメータの設定 30-1

Cisco Unified Serviceability のサービスのエンタープライズ パラメータの設定 30-2

エンタープライズ パラメータの詳細 30-3

CHAPTER 31

プラグインのインストール 31-1

CHAPTER 32

Exchange 電子メールへの TTS を使用したアクセスの設定 32-1

Exchange 電子メールへの TTS アクセスを提供するためのタスク リスト 32-2

Exchange への IMAP アクセスの有効化 32-3

Active Directory サービス アカウントの作成と設定 (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ) 32-4

SSL 証明書の作成とインストール (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ) 32-6

Connection と Exchange 間での安全な通信の要求 (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ) 32-12

Exchange 証明書を信頼するための Connection サーバの設定 (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ) 32-13

ユーザが TTS を使用してアクセスできる Exchange サーバを指定するための Connection 外部サービスの作成 32-15

CHAPTER 33

パーソナル着信転送ルールで使用するための Exchange 予定表と連絡先へのアクセスの設定 33-1

予定表と連絡先へのアクセスを許可してパーソナル着信転送ルールに使用できるようにするためのタスク リスト 33-2

Active Directory サービス アカウントの作成 (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ) 33-3

サービス アカウントへの Exchange 権限の付与 (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ) 33-4

SSL 証明書の作成とインストール 33-6

証明書署名要求の作成、および証明書の発行とインストール (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ) 33-8

証明書署名要求の作成、および証明書の発行、インポート、有効化 (Exchange 2007 のみ) 33-12

ユーザがアクセスできる Exchange サーバを指定するための Connection 外部サービスの作成 33-16

Exchange 証明書を信頼するための Cisco Unity Connection サーバの設定 33-18

Connection と Exchange サーバ間での安全な通信の要求 (省略可能、ただし推奨) 33-20

Cisco Unity Connection サーバと Exchange サーバのクロックの同期化 33-22

CHAPTER 34

レポートの生成 34-1

レポートの概要 34-2

レポート設定パラメータの設定 34-4

レポート データのアーカイブ 34-4

レポートの生成と表示 34-4

CHAPTER 35

ライセンスの管理 35-1

ライセンス ファイルの入手とインストール 35-1

INDEX

索引



このマニュアルについて

対象読者と用途

『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド Release 2.x』では、コールルーティングや規制テーブル、コールハンドラを使用した通話管理計画の作成、Cisco Unity Connection のカンパセーションのカスタマイズ、メッセージと同報リストの処理、オーディオ形式の管理、および電話システム連動の管理に関する情報と手順を説明します。

ユーザのアカウントとテンプレートを作成、修正、および削除する手順については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』を参照してください。

ユーザのワークステーションをセットアップする手順については、『Cisco Unity Connection ユーザワークステーションセットアップガイド』を参照してください。

どちらのマニュアルも、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

表記法

表 1 『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド Release 2.x』の表記法

表記法	説明
太字	次の場合は太字を使用します。 <ul style="list-style-type: none">キーおよびボタン名（例：[OK] をクリックします）。ユーザが入力する情報（例：[ユーザ名] ボックスに Administrator を入力します）。
<> (山カッコ)	ユーザが入力するパラメータを囲むために使用します（例：ブラウザで、 <a href="https://<Cisco Unity Connection サーバの IP アドレス >/cuadmin">https://<Cisco Unity Connection サーバの IP アドレス >/cuadmin に移動します）。
- (ハイフン)	同時に押す必要があるキーを表します（例：Ctrl-Alt-Delete を押します）。
> (右山カッコ)	Cisco Unity Connection の管理のナビゲーションバーで選択する順序を表します（例：Cisco Unity Connection の管理で、[連絡先 (Contacts)] > [システム連絡先 (System Contacts)] に移動します）。

『Cisco Unity Connection システムアドミニストレーションガイド Release 2.x』では、次の表記法も使用します。



(注) 「注釈」です。役立つ情報や、このマニュアル以外の参照資料などを紹介しています。



注意 「要注意」の意味です。機器の損傷またはデータ損失を予防するための注意事項が記述されています。

Cisco Unity Connection のマニュアル

Cisco.com 上の Cisco Unity Connection に関するマニュアルの説明と URL については、『*Documentation Guide for Cisco Unity Connection*』を参照してください。このドキュメントは Cisco Unity Connection に同梱されていますが、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_documentation_roadmaps_list.html から入手することもできます。

技術情報の入手方法、サポートの利用方法、およびセキュリティ ガイドライン

技術情報の入手、サポートの利用、技術情報に関するフィードバックの提供、セキュリティ ガイドライン、推奨するエイリアスおよび一般的なシスコのマニュアルに関する情報は、月刊の『*What's New in Cisco Product Documentation*』を参照してください。ここには、新規および改訂版のシスコの技術マニュアルもすべて記載されています。次の URL からアクセスできます。

<http://www.cisco.com/en/US/docs/general/whatsnew/whatsnew.html>

シスコ製品のセキュリティの概要

本製品には暗号化機能が備わっており、輸入、輸出、配布および使用に適用される米国および他の国での法律を順守するものとします。シスコの暗号化製品を譲渡された第三者は、その暗号化技術の輸入、輸出、配布、および使用を許可されたわけではありません。輸入業者、輸出業者、販売業者、およびユーザは、米国および他の国での法律を順守する責任があります。本製品を使用するにあたっては、関係法令の順守に同意する必要があります。米国および他の国の法律を順守できない場合は、本製品を至急送り返してください。

シスコの暗号化製品に適用される米国の法律の概要については、次の URL で参照できます。

<http://www.cisco.com/wwl/export/crypto/tool/stqrg.html>

何かご不明な点があれば、export@cisco.com まで電子メールを送信してください。



(注) このマニュアルには、日本語化されたマニュアル名と英語版 URL が併記された箇所があります。日本語版マニュアルを参照する場合は、次の URL にアクセスしてください。

http://www.cisco.com/japanese/warp/public/3/jp/service/manual_j/index_uc_cuc.shtml



管理者ワークステーションでのブラウザの設定

Connection サーバ上の Cisco Unity Connection の管理、Cisco Unified Serviceability、Cisco Unity Connection Serviceability、障害復旧システム、および他の Web アプリケーションにアクセスするには、管理者のワークステーションでブラウザを正しく設定する必要があります。

コンピュータにインストールされているブラウザに応じて、次の該当する項を参照してください。

- [Firefox \(P.1-1 \)](#)
- [Microsoft Internet Explorer \(P.1-2 \)](#)

Firefox

Connection Web アプリケーションにアクセスできるように Firefox を設定するには、次の作業を行います。

1. 正しいブラウザ設定に必要なソフトウェアがインストールされていることを確認します。
『Cisco Unity Connection システム要件』の「ソフトウェア要件：管理者ワークステーション」の項を参照してください。このドキュメントは、
http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_installation_guides_list.html から入手可能です。
2. Firefox を次のように設定します。
 - a. Java を有効にする。
 - b. [JavaScript を有効にする] > [JavaScript 詳細設定] で [画像を別のものに置き換える]
 - c. cookie を有効にする (セキュリティのため、[元の Web サイトからの cookie のみ保存する] に設定することをお勧めします)

Microsoft Internet Explorer

Connection Web アプリケーションにアクセスできるように Internet Explorer を設定するには、次の作業を行います。

1. 正しいブラウザ設定に必要なソフトウェアがインストールされていることを確認します。
『Cisco Unity Connection システム要件』の「ソフトウェア要件：管理者ワークステーション」の項を参照してください。このドキュメントは、
http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_installation_guides_list.html から入手可能です。
2. Internet Explorer を次のように設定します。
 - a. アクティブスクリプトを使用可能にする。
 - b. ActiveX コントロールをダウンロードして実行する。
 - c. Java スクリプトを使用可能にする。
 - d. すべてのクッキーを受け入れる。
 - e. 保存しているページの新しいバージョンを自動的に確認する。
 - f. [中 - 高] プライバシーを使用可能にする。
 - g. Microsoft Windows Server 2003 を実行しており、Internet Explorer バージョン 6.0 を使用して Cisco PCA にアクセスする場合は、次の「[信頼済みサイト]のリストに Cisco Unity Connection サーバを追加する (Windows Server 2003 で Internet Explorer 6.0 を使用する場合のみ)」の手順を実行して、[信頼済みサイト]のリストに Connection サーバを追加する。

[信頼済みサイト]のリストに Cisco Unity Connection サーバを追加する(Windows Server 2003 で Internet Explorer 6.0 を使用する場合のみ)

-
- ステップ 1** Cisco Personal Communications Assistant の [ログイン (Login)] ページを開きます。Cisco PCA にログインする必要はありません。
 - ステップ 2** Internet Explorer の [ファイル] メニューで、[このサイトを追加] > [信頼済みサイトゾーン] をクリックします。
 - ステップ 3** [信頼済みサイト] ダイアログボックスで、[追加] をクリックします。
 - ステップ 4** [閉じる] をクリックし、[信頼済みサイト] ダイアログボックスを閉じます。
 - ステップ 5** Internet Explorer を再起動します。
-



Cisco Unity Connection の管理へのアクセスと使用方法

Cisco Unity Connection の管理は、ユーザ設定の指定や通話管理計画の実装など、ほとんどの管理タスクの実行に使用する Web アプリケーションです。

次の各項を参照してください。

- [Cisco Unity Connection の管理へのアクセスと終了 \(P.2-2 \)](#)
- [Cisco Unity Connection の管理のユーザ インターフェイス \(P.2-3 \)](#)
- [Cisco Unity Connection の管理のヘルプの使用法 \(P.2-3 \)](#)
- [Cisco Unity Connection の管理でのレコードの検索 \(P.2-4 \)](#)
- [フィードバックの提供 \(P.2-5 \)](#)

管理者のワークステーションでブラウザを設定する手順については、「[管理者ワークステーションでのブラウザの設定](#)」の章を参照してください。

Cisco Unity Connection の管理へのアクセスと終了

Connection の管理に初めてログオンするときは、インストール中にインストーラが指定した、デフォルト管理者アカウントのユーザ名とパスワードを使用します。その後は、追加で作成した任意の管理者アカウントのユーザ名とパスワードを使用できます。

デフォルトでは、Connection の管理セッションは 20 分でタイムアウトするように設定されています。セッションのタイムアウト設定は、[システム設定(System Settings)] > [詳細設定(Advanced)] > [接続管理 (Connection Administration)] ページで変更することができます。

Cisco Unity Connection の管理にログオンする

- ステップ 1** リモート コンピュータ上で、ブラウザ セッションを開きます。
 - ステップ 2** `https://<Cisco Unity Connection サーバの IP アドレス >/cuadmin` に移動します。
 - ステップ 3** 適切なユーザ名とパスワードを入力し、[ログイン (Login)] をクリックします。
-

Cisco Unity Connection の管理を終了する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理のタイトル ペインで、[ログアウト (Logout)] をクリックします。
 - ステップ 2** Web ブラウザを終了します。
-

Cisco Unity Connection の管理のユーザ インターフェイス

Cisco Unity Connection の管理のインターフェイスは、次の4つの領域に分かれています。

ナビゲーションペイン	インターフェイスの左側にあり、Connection の管理の各ページへのリンクが含まれています。ページの名前をクリックすると、そのページが表示されます。
タイトルペイン	<p>インターフェイスの上部にあり、[FAQ] リンク、[フィードバック (Feedback)] リンク、[バージョン情報 (About)] リンク、および [ログアウト (Logout)] リンクが含まれています。</p> <p>タイトルペインには、[ナビゲーション (Navigation)] メニューも用意されています。このメニューを使用して、他のシスコ アプリケーションに移動できます。[ナビゲーション (Navigation)] リストからアプリケーション名をクリックし、[移動 (Go)] をクリックします。アプリケーションによっては、ログオンを要求される場合があります。</p>
タイトルバー	ページ名が表示されます。また、ページ上に表示されているレコードの名前が表示されることもあります。たとえば、GreetingsAdmin というエイリアスを持つユーザの [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページでは、タイトルバーに「ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics) (GreetingsAdmin)」と表示されます。タイトルバーの右側には、このカテゴリの他のページから相対的に見た、このページのナビゲーションパスも表示されます。ナビゲーションパスに含まれているページをクリックすると、そのページに移動します。
ページ	Connection のデータの入力と表示が行われる領域です。ページ上部のタイトルバーにページ名が表示されます。

Cisco Unity Connection の管理のヘルプの使用方法

ヘルプにアクセスするには、Connection の管理のページ上部の [ヘルプ (Help)] メニューをクリックし、次のいずれかを選択します。

[コンテンツ (Contents)]	新しいブラウザ ウィンドウを開き、Cisco Unity Connection ヘルプ システムのホームページを表示します。[Cisco Online Help] ウィンドウの左ペインにあるリンクから、ヘルプ システムのすべてのトピック (Connection サーバ上のアプリケーションスイートに適用できる他のヘルプシステムのトピックを含む) にアクセスできます。
[ページ上 (This Page)]	<p>Connection ヘルプ システムの新しいブラウザ ウィンドウを開きます。ウィンドウの右ペインには、Connection の管理の現在のページのヘルプが表示されます。</p> <p>ページのフィールドに入力または設定できる値を調べるには、[フィールドの定義 (Field Definitions)] リンクをクリックし、Connection の管理のすべてのフィールドのアルファベット順リストにアクセスします。</p> <p>ヘルプ システムの左ペインには、右に表示されているヘルプ トピックのドキュメントと場所が表示されます。ドキュメントを PDF 形式で表示するには、[PDF] リンクを使用します。</p>

ヘルプを検索する方法など、Connection のヘルプ システムの詳細については、[Cisco Online Help] ページの上部にある [Using Help] リンクをクリックしてください。

Cisco Unity Connection の管理でのレコードの検索

レコードは、各ユーザ、サービス クラス、コール ハンドラ、またはその他の Cisco Unity Connection エンティティの設定またはデータのコレクションのグループです。たとえば、ユーザ レコードにはユーザ アカウント データが含まれます。

Cisco Unity Connection の管理では、入力する検索基準に基づいて、レコードを検索できます。検索 スtring に * などのワイルドカードを使用しないでください。ユーザまたは連絡先を検索する場合は、[が次の文字列で始まる (Begins With)]、[が次の文字列を含む (Contains)]、または [が次の文字列で終わる (Ends With)] を使用して String の一部を検索するか、検索 String を空白のままにしてすべてのレコードが返されるようにします。Connection は、検索対象のフィールド内でワイルドカード文字を検索しようとします。これらの文字を含んでいるオブジェクトがそのフィールド内にない場合は、結果が 1 つも返されません。

検索結果テーブルの下部にあるナビゲーション ボタンを使用してページ間を移動したり、[1 ページあたりの行数 (Rows Per Page)] 設定を使用して 1 ページあたり 25 行、50 行、100 行、150 行、200 行、または 250 行を表示したりできます。Connection は [1 ページあたりの行数 (Rows Per Page)] の設定を保存するので、次にログオンしたときも、この検索ページに結果が 1 ページあたり同じ行数で表示されます。

ユーザ アカウントを検索する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ユーザ (Users)] をクリックします。

ステップ 2 [ユーザの検索 (Search Users)] ページの検索結果テーブルで、ユーザ アカウントを表示するユーザのエイリアスをクリックします。

検索結果テーブルにユーザのエイリアスが表示されていない場合は、[ステップ 3](#) に進みます。

ステップ 3 [検索 (Find) ユーザ (Users) 検索対象 (Where)] の各検索フィールドで、エイリアス、内線番号、名、姓、表示名を検索対象にするかどうかを指定します。[が次の文字列で始まる (Begins With)] や [が次の文字列で終わる (Ends With)] などの追加パラメータを設定して、検索内容をさらに微調整することができます。検索対象の文字を入力し、[検索 (Find)] をクリックします。

ステップ 4 検索結果テーブルで、ユーザ アカウントを表示するユーザのエイリアスをクリックします。

別のタイプの Cisco Unity Connection データを検索する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、必要な検索ページに移動します。

ステップ 2 目的のレコードが検索結果テーブルに表示されている場合は、レコード名をクリックしてレコードを表示します。

検索結果テーブルにレコードが表示されていない場合は、[ステップ 3](#) に進みます。

ステップ 3 検索フィールドで、検索パラメータを指定し、検索対象の文字を入力します。[検索 (Find)] をクリックします。

ステップ 4 検索結果テーブルで、表示するレコードのレコード名をクリックします。

フィードバックの提供

シスコでは、Cisco Unity Connection に関するご意見をお待ちしております。

Cisco Unity Connection に関するフィードバックを送信する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理のタイトル ペインで、[**フィードバック (Feedback)**] リンクをクリックします。
- ステップ 2** 表示されるフォームの中に、送付する内容を英語で記入します。
- ステップ 3** [**送信 (Submit)**] をクリックします。
-

■ フィードバックの提供



管理ツール

この章では、Cisco Unity Connection を管理するためのさまざまなツールとユーティリティについて簡単に説明し、これらにアクセスする手順を示します。Connection Web アプリケーションにアクセスするためのブラウザの設定については、「[管理者ワークステーションでのブラウザの設定](#)」の章を参照してください。

次の各項を参照してください。

- [アプリケーション プラグイン \(P.3-1 \)](#)
- [Cisco Unity Connection の管理 \(P.3-1 \)](#)
- [Cisco Unity Connection Bulk Administration Tool \(P.3-2 \)](#)
- [Cisco Unity Connection 一括編集ユーティリティ \(P.3-2 \)](#)
- [Cisco Unity Connection のユーザ インポート ツールとユーザ同期化ツール \(P.3-3 \)](#)
- [Cisco Unity Connection ユーザの移行ユーティリティ \(P.3-3 \)](#)
- [Cisco Unity Connection メッセージの移行ユーティリティ \(P.3-4 \)](#)
- [Cisco Unity Connection Serviceability \(P.3-4 \)](#)
- [Cisco Unity Connection タスク管理ツール \(P.3-5 \)](#)
- [Cisco Voice Technology Group Subscription ツール \(P.3-5 \)](#)
- [Real-Time Monitoring Tool \(P.3-6 \)](#)
- [Cisco Unified Serviceability \(P.3-6 \)](#)

アプリケーション プラグイン

アプリケーション プラグインは、Cisco Unity Connection の機能を拡張します。たとえば、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) プラグインでは、管理者がシステムのパフォーマンスを監視できます。

詳細については、「[プラグインのインストール](#)」の章を参照してください。

Cisco Unity Connection の管理

Cisco Unity Connection の管理は、ユーザ設定の指定や通話管理計画の実装など、ほとんどの管理タスクの実行に使用する Web アプリケーションです。この章に示しているツールの多くは、Connection の管理からアクセスできます。

Cisco Unity Connection の管理へのアクセスと使用方法については、「[Cisco Unity Connection の管理へのアクセスと使用方法](#)」の章を参照してください。

Cisco Unity Connection Bulk Administration Tool

Cisco Unity Connection Bulk Administration Tool (BAT) では、カンマ区切り形式 (CSV) ファイルに含まれている情報をインポートすることによって、複数のユーザアカウントまたはシステム連絡先を同時に作成、更新、および削除できます。また、ユーザやシステム連絡先の情報を Cisco Unity Connection から CSV ファイルにエクスポートすることもできます。

Cisco Unity Connection Bulk Administration Tool にアクセスする

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開します。

ステップ 2 [一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] をクリックします。

Connection BAT の使用方法については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「Cisco Unity Connection Bulk Administration Tool の使用」の章を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

Cisco Unity Connection 一括編集ユーティリティ

Cisco Unity Connection 一括編集ユーティリティでは、多数のユーザアカウントやコールハンドラを選択して、それらのすべてに一度にすばやく同じ変更を加えることができます。

Cisco Unity Connection 一括編集ユーティリティにアクセスする

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開します。

ステップ 2 [一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。

このツールの使用方法については、必要に応じて次のドキュメントを参照してください。

- 一括編集を使用してユーザアカウントを修正する方法については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。
- 一括編集を使用してコールハンドラを修正する方法については、「[コールハンドラの管理](#)」の章を参照してください。

Cisco Unity Connection のユーザ インポート ツールとユーザ同期化ツール

Connection サーバが Cisco Unified Communications Manager (CM) (旧名称 Cisco Unified CallManager) 電話システムと連動している場合は、ユーザ インポート ツールを使用して、既存の Cisco Unified Communications Manager ユーザから、ボイスメール アカウントを持つ複数のユーザを自動的に作成できます。

ユーザ同期化ツールでは、ボイスメール ユーザを作成したときに Cisco Unified Communications Manager からインポートした情報を手動でリフレッシュできます。

ユーザ インポート ツールおよびユーザ同期化ツールにアクセスする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開します。
- ステップ 2** 必要に応じて、[ユーザをインポート (Import Users)] または [ユーザを同期化 (Synch Users)] をクリックします。
-

これらのツールの使用方法については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「Cisco Unified Communications Manager のユーザからの複数のユーザ アカウントの作成」の章を参照してください。このドキュメントは、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

Cisco Unity Connection ユーザの移行ユーティリティ

Cisco Unity Connection ユーザの移行ユーティリティを使用すると、ユーザ データを Cisco Unity または Cisco Unity Connection 1.x から Cisco Unity Connection 2.x に移行できます。

ユーザの移行ユーティリティにアクセスする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開します。
- ステップ 2** [移行ユーティリティ (Migration Utilities)] を展開し、[ユーザの移行 (Migrate Users)] をクリックします。
-

ユーザの移行ユーティリティの使用方法については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「ユーザ アカウントとメッセージの移行」の章を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

Cisco Unity Connection メッセージの移行ユーティリティ

Cisco Unity Connection メッセージの移行ユーティリティを使用すると、メッセージを Cisco Unity または Cisco Unity Connection 1.x から Cisco Unity Connection 2.x に移行できます。メッセージを移行できるのは、最初にユーザの移行ユーティリティを使用して、ユーザ データを移行した場合のみです。

メッセージの移行ユーティリティにアクセスする

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開します。

ステップ 2 [移行ユーティリティ (Migration Utilities)] を展開し、[メッセージの移行 (Migrate Messages)] をクリックします。

メッセージの移行ユーティリティの使用方法については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「ユーザ アカウントとメッセージの移行」の章を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

Cisco Unity Connection Serviceability

Cisco Unity Connection Serviceability は、Cisco Unity Connection の Web ベースのトラブルシューティング ツールであり、次の機能を提供します。

- Connection のアラーム定義を表示する。トラブルシューティングでこの定義を使用できます。
- Connection のトレースを有効にする。Real-Time Monitoring Tool (RTMT) で、トレース情報を収集および表示できます。
- Connection のトレース情報の保存先となるログを設定する。
- Connection 機能サービスのステータスを表示する。
- Connection 機能サービスを開始、停止、および再起動する。
- さまざまなファイル形式で表示できるレポートを生成する。

関連するサービスおよびコンポーネントに応じて、Cisco Unity Connection Serviceability および Cisco Unified Serviceability の両方で、サービスアビリティ関連のタスクを実行できます。たとえば、問題のトラブルシューティングを行うために、両方のアプリケーションで、サービスの開始や停止、アラームの表示、およびトレースの設定が必要になることがあります。

詳細については、『Cisco Unity Connection サービスアビリティ アドミニストレーション ガイド』を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

Cisco Unity Connection タスク管理ツール

[タスク管理 (Task Management)] のページには、Cisco Unity Connection が定期的に自動で実行するさまざまなシステム メンテナンス タスクおよびトラブルシューティング タスクが表示されます。タスクは、バックアップおよびアンチウイルス スキャンと同時に実行できます。

各タスクのデフォルトの設定およびスケジュールは、機能とパフォーマンスに合わせて最適化されています。デフォルトの設定およびスケジュールを変更しないことをお勧めします。



注意

タスクの中には、Connection の機能に不可欠なものがあります。重要なタスクに対して無効化や実行頻度の変更を行うと、パフォーマンスに悪影響を及ぼしたり、Connection の機能が停止したりする恐れがあります。

タスク管理ツールにアクセスする

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開します。

ステップ 2 [タスク管理 (Task Management)] をクリックします。

Cisco Voice Technology Group Subscription ツール

Cisco Voice Technology Group Subscription ツールを使用すると、Cisco Unity Connection ソフトウェアのアップデートが入手可能になったときに電子メールで通知を受けることができます。登録するには、<http://www.cisco.com/cgi-bin/Software/Newsbuilder/Builder/VOICE.cgi> の [Cisco Voice Technology Group Subscription Tool] ページに移動します。

Real-Time Monitoring Tool

Real-Time Monitoring Tool (RTMT) は、クライアント側のアプリケーションとして動作し、HTTPS および TCP を使用して、Cisco Unity Connection のシステム パフォーマンス、デバイス ステータス、デバイス ディスカバリ、および CTI アプリケーションを監視します。RTMT は、HTTPS 経由でデバイスに直接接続して、システムの問題のトラブルシューティングを行うことができます。また、RTMT は、Cisco Unity Connection 上のボイス メッセージ ポートも監視できます。

RTMT では、次のタスクを実行できます。

- システムの健全性を監視する一連の定義済み管理オブジェクトを監視する。
- 値がユーザ設定のしきい値を上回ったか、または下回ったときに、オブジェクトについてさまざまな警告を電子メール形式で生成する。
- RTMT に存在するさまざまなデフォルト ビューアで、トレースを収集および表示する。
- Q931 メッセージを変換する。
- SysLog Viewer で syslog メッセージを表示する。
- パフォーマンスモニタリング カウンタを操作する。

詳細については、『*Real-Time Monitoring Tool アドミニストレーション ガイド for Cisco Unity Connection*』を参照してください。このドキュメントは、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

Cisco Unified Serviceability

Cisco Unified Serviceability は、Cisco Unity Connection の Web ベースのトラブルシューティング ツールであり、次の機能を提供します。

- トラブルシューティングのためにアラームおよびイベントを保存し、アラーム メッセージ定義を提供する。
- トラブルシューティングのために、さまざまなログ ファイルにトレース情報を保存する。
- Real-Time Monitoring Tool (RTMT) を介して、コンポーネントのリアルタイムの動作を監視する。
- [Service Activation] ウィンドウからアクティブ化、非アクティブ化、および表示できる機能 サービスを提供する。
- 機能サービスおよびネットワーク サービスを開始および停止するためのインターフェイスを提供する。
- 日報（たとえば、警告要約レポートやサーバ統計レポート）を生成およびアーカイブする。
- サーバ上のログパーティションのディスク使用状況を監視する。
- システム内のスレッドおよびプロセスの数を監視する。キャッシュを使用してパフォーマンスを向上させます。

関連するサービスおよびコンポーネントに応じて、Cisco Unified Serviceability および Cisco Unity Connection Serviceability の両方で、サービスアビリティ関連のタスクを実行できます。たとえば、問題のトラブルシューティングを行うために、両方のアプリケーションで、サービスの開始や停止、アラームの表示、およびトレースの設定が必要になることがあります。

詳細については、『*Cisco Unified Serviceability アドミニストレーション ガイド for Cisco Unity Connection*』を参照してください。このドキュメントは、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。



通話管理の概要

Cisco Unity Connection は、通話を管理するためのさまざまな要素を数多く提供します。これらの要素を組み合わせると、システムでどのように通話を処理し、発信者による入力を収集するかをカスタマイズできます。

次の各項を参照してください。

- [通話管理の概念の概要 \(P.4-2\)](#)
- [コールハンドラ \(P.4-2\)](#)
- [ディレクトリハンドラ \(P.4-3\)](#)
- [インタビューハンドラ \(P.4-3\)](#)
- [コールルーティング \(P.4-4\)](#)
- [規制テーブル \(P.4-6\)](#)
- [スケジュールと祝日 \(P.4-8\)](#)
- [デフォルトの Cisco Unity Connection 自動受付の動作 \(P.4-9\)](#)

通話管理の概念について読んだ後は、「[通話管理計画の作成](#)」の章を参照して、計画を立案する手順を確認してください。

通話管理の概念の概要

Cisco Unity Connection には、次の着信および発信管理用のツールが用意されています。

コールハンドラ	電話に応答してメッセージを録音したり、メニュー オプション（「お客様サービスは1、営業は2を押してください。」など）を使用して通話をユーザや他のコールハンドラへ転送したり、オーディオテキスト（あらかじめ録音しておいたメッセージ）を再生したりできます。
ディレクトリハンドラ	ユーザや外部発信者がユーザに連絡したりメッセージを残したりするために使用する、音声による登録リストを再生することによって、宛先検索サービスを提供します。
インタビューハンドラ	一連の質問を再生し、回答を録音して発信者の情報を収集します。
コールルーティング	発信者の電話番号やスケジュールなどの基準に従って通話を最初に転送する方法を設定できます。ユーザの内線電話の他にコールハンドラ、インタビューハンドラ、ディレクトリハンドラを設定した場合、コールルーティングを修正することで適切な相手やハンドラへ通話を転送できます。
規制テーブル	ユーザが Connection で通話の転送、ユーザへのメッセージの通知を行うときにダイヤルできる電話番号を指定して発信通話を制御します。
スケジュールと祝日	どのコールルーティング、グリーティング、転送オプションを有効にするかを制御するために、組織の営業日、休業日、祝日とその時間帯を定義します。

これらは、すべて基本的な構成要素として使用できます。Cisco Unity Connection のデフォルト オブジェクトをそのまま使用することも、カスタマイズすることもできます。または、新しいオブジェクトを追加して、これらを組み合わせて発信者対応システムを構築することも可能です。

コールハンドラ

コールハンドラは、着信の応答、あらかじめ録音してあるガイダンスによる応答および情報とオプションの提供、電話の転送、およびメッセージの録音を行います。コールハンドラは Cisco Unity Connection の基本的なコンポーネントです。コールハンドラのプランは簡単です。定義済みのコールハンドラを使用したり、新しいコールハンドラをいくつでも作成したりできます。コールハンドラは、次のように使用できます。

- 自動受付として：コールハンドラを人間のオペレータの代わりに使用できます。グリーティングを再生したり発信者の入力に応答したりすることで、着信に応答したり直接通話したりできます。自動受付で、オプションメニュー（たとえば、「販売については1、サービスについては2、営業時間については3を押してください」）を提供できます。
- 録音済みのオーディオテキストの提供：コールハンドラを使用して、ユーザが頻繁に要求する情報（たとえば、「通常の営業時間は月曜日から金曜日の午前8時から午後5時までです」）を提供できます。
- メッセージ受信者として：組織用のメッセージ（たとえば、「カスタマー サービス担当者は現在席を離れております。お名前、電話番号、アカウント番号をお知らせください。早急に当社から連絡いたします」）の受信にコールハンドラを使用できます。
- 電話の転送：コールハンドラを使用して、発信者をユーザに転送（たとえば、しばらくしてから、テクニカル サポート コールハンドラにかかってきた電話を、通話が可能な担当者の携帯電話に直接転送できます）別のコールハンドラに転送できます。

コールハンドラを作成およびカスタマイズする方法については、「[コールハンドラの管理](#)」の章を参照してください。

ディレクトリハンドラ

ディレクトリハンドラは、ボイスメールボックスを持つ Cisco Unity Connection ユーザに発信者がアクセスする際に使用できる、宛先検索サービスを提供します。発信者がユーザの名前または名前の一部による検索を行う場合、ディレクトリハンドラは内線番号を調べ、その通話を該当するユーザに経路指定します。

ディレクトリハンドラには、次の2つのタイプがあります。

電話	<p>発信者は、電話機のキーパッドのタッチトーンキーを使用して検索情報を入力します。このタイプのディレクトリハンドラでは、名前の検索方法、1つまたは複数の一致が見つかったときの処理、および発信者の入力が出出されないときの処理を指定できます。</p> <p>このタイプのディレクトリハンドラでは、ユーザが名前の録音を持っていない場合、ディレクトリハンドラを使用してアクセスできないことに注意してください。</p>
ボイスメッセージ	<p><i>音声認識オプションを備えた Cisco Unity Connection システムの場合のみ</i>。このタイプのディレクトリハンドラでは、発信者は、連絡したい Connection ユーザの姓と名を言います。姓と名による検索のほか、音声ディレクトリハンドラには、代行ユーザ名による検索も用意されています。</p> <p>ディレクトリに登録されている Connection ユーザは、到達可能な名前として、外部発信者が利用できます。システム連絡先は、Connection にログオンしている Connection ユーザだけが利用でき、個人連絡先は、その連絡先を定義した Connection ユーザだけが利用できます。</p> <p>このタイプのディレクトリハンドラでは、ディレクトリハンドラを使用してユーザにアクセスできるのは、[ユーザの基本設定 (User Basics)] ページでユーザの姓、名、または代行ユーザ名が指定されている場合のみです。</p>

ディレクトリハンドラを作成およびカスタマイズする方法については、「[ディレクトリハンドラの管理](#)」の章を参照してください。

インタビューハンドラ

インタビューハンドラは、録音された一連の質問を再生することにより、発信者からの情報を収集し、発信者の応答を録音します。たとえば、インタビューハンドラを使用した受注処理、および製品サポートラインに関する情報収集を行うことができます。

通話がインタビューハンドラに転送されると、インタビューハンドラは、最初の録音済みの質問を再生し、次に録音通知音を再生してから、答えを録音します。Cisco Unity Connection は、応答の長さが指定した最大録音時間に達したとき、または発信者が話し終わったときに録音を停止します。その後、Connection は2番目の質問を再生し、以降同様に動作します。すべての答えが録音されると、指定された送信先にボイスメッセージとして送信されます。送信されるボイスメッセージは1つですが、その中で個々の答えは発信音で区切られます。

インタビューハンドラを作成およびカスタマイズする方法については、「[インタビューハンドラの管理](#)」の章を参照してください。

コールルーティング

コールルーティングは、オペレータまたは特定のユーザ、コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、インタビューハンドラに着信を転送する場合に使用されます。また、ユーザをユーザログオンカンパセーションへ転送する際にも使用されます。

Cisco Unity Connection には 2 種類のコールルーティング(直接ルーティング用と転送ルーティング用)があり、ユーザと外部発信者からの着信を処理します。どちらのテーブルにもコールルーティングがあらかじめ設定されていますが、必要に応じて着信を転送するための新しいサービスを作成できます。まず、ディレクトリハンドラ、コールハンドラ、インタビューハンドラを設定し、着信を正しく転送するために必要な場合は、各テーブルでコールルーティングを修正または作成します。

直接ルーティング規則	<p>直接ルーティング規則は、Connection に直接ダイヤルされた、ユーザと外部発信者からの通話を処理します。あらかじめ設定されている直接ルーティング規則は、次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [サインイン試行 (Attempt Sign In)]: ユーザからの着信はユーザログオンカンパセーションへ転送されます。 • [ガイダンス (Opening Greeting)]: 外部発信者からの着信はガイダンスへ転送されます。
転送ルーティング規則	<p>転送ルーティング規則は、ユーザの内線番号またはユーザアカウントに関連付けられていない内線番号(会議室など)から Connection へ転送される着信が対象となります。あらかじめ設定されている転送ルーティング規則は、次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [転送試行 (Attempt Forward)]: ユーザの内線番号から転送された着信はすべてユーザグリーティングへ転送されます。 • [ガイダンス (Opening Greeting)]: ユーザアカウントに関連付けられていない内線番号から転送された着信はガイダンスへ転送されます。

新しいサービスを追加することや、各コールルーティング内でサービスの順序を変更することができます。追加のサービスに対する [サインイン試行 (Attempt Sign In)] と [転送試行 (Attempt Forward)] の相対的な順序はそれぞれのコールルーティングで変更できますが、[ガイダンス (Opening Greeting)] はどちらのテーブルでも必ず最後のエントリになります。あらかじめ設定されているサービスの修正や削除はできません。

コールルーティングの詳細については、次の「[コールルーティングの機能](#)」の項を参照してください。コールルーティングを作成およびカスタマイズする準備ができた後、「[コールルーティングの管理](#)」の章を参照してください。

コールルーティングの機能

コールルーティングは、発信電話番号 (ANI または発信者 ID)、着信先のトランクまたはポート、ダイヤル番号 (DNIS)、転送元内線番号、スケジュールなど、Cisco Unity Connection に提供される通話の情報に基づいて着信を転送する、一連のサービスで構成されます。

Connection で電話が受信されると、まず、電話システムによって送信されたシリアルパケットまたは DTMF パケットに含まれている情報に基づいて、一般の着信が転送呼かが判断され、次に該当するコールルーティングが適用されます。通話情報のすべての設定が 1 番目のサービスの設定と一致すると、着信はそのサービスの指定に従って転送されます。通話情報の中に 1 番目のサービスで指定されている設定と一致しないものがあると、次に 2 番目のサービスの設定と照合され、同様に通話の特徴がすべて一致するサービスが見つかるまで次の設定との照合が続けられます。

電話システムと Connection 間の連動により、提供された着信に関する情報（発信元種別、ポート、トランク、発信番号、ダイヤル番号など）が確認されます。スケジュールは受信日時で判断されます。

正しくコールルーティングを設定するには、連動によって提供される情報を知る必要があります。この情報については、ご使用の電話システムに対応する Cisco Unity Connection インテグレーションガイドの「Call Information」の項を参照してください。Connection インテグレーションガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html から入手可能です。

次の例に Connection で着信を転送する場合のコールルーティングの使用方法を示します。

例 1

表 4-1 では、では、[Operator] で指定した基準を満たす着信（平日（Weekdays）に受信する一般の外線着信）はすべてオペレータへ転送されます。この基準を満たさない着信は、テーブル内のそれ以外のコールルーティングによる指定に従って転送されます。この場合、週末に受信した一般の外線着信はすべて [Opening Greeting] コールルーティングに従ってガイダンスへ転送されます。

表 4-1 直接コールルーティング

規則	ステータス	発信元種別	発信番号	発信者番号	トランク	ポート範囲	スケジュール	移行先
Operator	有効	外線通話	すべて	すべて	すべて	すべて	週日	オペレータへの転送を試みる
Attempt Sign In	有効	両方	すべて	すべて	すべて	すべて	常に緊急にする	サインイン試行
Opening Greeting	有効	両方	すべて	すべて	すべて	すべて	常に緊急にする	ガイダンスへの転送を試みる

例 2

表 4-2 では、指定した内線番号（1234 と 5678）から転送される通話は、それぞれ [Product Info] と [Customer Service] の設定に従って転送されます。内線番号（転送元内線番号）が最初の 2 つのサービスのどちらとも一致しない着信は、残りの 2 つのサービスに従って転送されます。

表 4-2 転送コールルーティング

規則	ステータス	発信元種別	発信番号	発信者番号	ステーションへ転送中	スケジュール	移行先
Customer Service	有効	両方	すべて	すべて	5678	常に緊急にする	カスタマー サービスへの転送を試みる
Product Info	有効	両方	すべて	すべて	1234	常に緊急にする	製品情報用のグリーティングに送信
Attempt Forward	有効	両方	すべて	すべて	すべて	常に緊急にする	転送を試みる
Opening Greeting	有効	両方	すべて	すべて	すべて	常に緊急にする	ガイダンスへの転送を試みる

規制テーブル

規制テーブルを使用すると、ユーザおよび管理者が次の目的に使用できる電話番号を制御できます。

- 通話の転送：ユーザが通話の転送で入力できる番号と、外部発信者が発信者のシステム転送を使用するときに入力できる番号の両方を含みます（発信者のシステム転送の詳細については、P.13-16の「システム転送」を参照してください）。
- 電話が Media Master で指定された録音 / 再生デバイスである場合の、Cisco Unity Connection アプリケーションからの電話による録音と再生
- メッセージ到着通知の送信。

たとえば、ユーザが通話を内部の内線番号だけに転送するよう指定できます。規制テーブルは、ユーザまたは管理者の Connection へのアクセス方法に関係なく適用されます。Connection にログオンしていないときにユーザがダイヤルできる電話番号には、影響しません。

各サービスクラスでは、メンバーに対して電話転送用、メッセージの到着通知用、およびファックス送信用の規制テーブルが指定されています。ファックスに関連する機能は、Connection のこのリリースでは使用できないことに注意してください。規制テーブルは、3つの用途に対してすべて同一の場合や、それぞれ異なる場合があります。

規制テーブルの詳細については、「[規制テーブルの機能](#)」の項を参照してください。規制テーブルを作成およびカスタマイズする準備ができた後、「[規制テーブルの管理](#)」の章を参照してください。

規制テーブルの機能

ユーザが Cisco Unity Assistant または Cisco Unity Connection のカンパセーションを使用して着信転送、メッセージの到着通知用の電話番号を変更しようとする場合、またはユーザが発信者のシステム転送を使用して指定した番号へ転送する場合、Connection は、適切な規制テーブルを適用して、入力された電話番号が許可されているかどうかを確認します。同じ確認は、管理者が Cisco Unity Connection の管理を使用してメッセージの到着通知、着信転送用の電話番号を変更しようとするときにも行われます。いずれの場合も、規制テーブルは、番号を変更しようとしているユーザまたは管理者に関連付けられているテーブルが使用されます。

たとえば、ユーザがメッセージの到着通知デバイスを設定するために Cisco Unity Assistant を使用して電話番号を入力すると、Connection は、そのユーザのサービスクラスに関連付けられている規制テーブルを適用し、電話番号が許可されていない場合にはエラーメッセージを表示します。ただし、管理者が Cisco Unity Connection の管理を使用してユーザ用のメッセージの到着通知番号を変更する場合、Connection は、ユーザのサービスクラスではなく、管理者のサービスクラスに関連付けられている規制テーブルを適用します。したがって、管理者は、必要に応じて、特定のユーザのサービスクラスの制限を無効にできます。

規制テーブルの各行は、パターン番号で構成されます。各パターン番号は、ダイヤルパターンと、そのダイヤルパターンに一致する番号の使用が許可されるかどうかを示す設定で構成されます。規制テーブルは、ユーザまたは管理者が規制テーブルによって制御される番号の変更を試みる場合に適用されます。Connection が転送または送信の完了を試みる場合には適用されません。ユーザが発信者のシステム転送を使用するとき、電話不正利用および不正使用から Connection を保護するには、Connection にログオンして転送先の番号を入力し、Connection が Default System Transfer 規制テーブルで許可されている場合に限り、転送を実行するようになります。

規制テーブルが番号（メッセージ到着通知用のポケットベル番号など）に適用される場合、Connection では、その番号と規制テーブル内の最初のパターン番号のダイヤルパターンが比較されます。入力された番号がダイヤルパターンと一致しない場合は、次にその番号と2つ目のダイヤルパターンが Connection によって比較され、以降、一致するまで同様に繰り返されます。Connection によって一致が確認されると、パターン番号の指定に従い、この番号の使用が許可または禁止されます。

規制テーブルは、通常、次を許可または禁止するために使用されます。

- 内線番号など特定の番号
- 特定の長さより大きい、または小さい番号
- 長距離アクセス コード付きの外部アクセス コードなど、特定の数字または数字のパターンが含まれる番号

たとえば、表 4-3 の規制テーブルは、ほとんどの長距離電話番号を禁止しますが、「91」で始まる内線番号は許可します。この場合、ユーザが転送番号として「9123」を入力すると、Connection は、まず入力された番号をパターン番号 0 のダイヤルパターン（「91」で始まり最低 7 桁の数字が続くすべての番号を禁止する）と比較します。入力された番号がダイヤルパターンと一致しないため、Connection は次に、この番号をパターン番号 1 のダイヤルパターン（「9011」で始まり、最低 7 桁の数字が続くすべての番号を禁止する）と比較します。最後に、Connection は、入力された番号と最後のパターン番号を比較します。最後のパターン番号には、あらゆる長さのすべての数字と一致するワイルドカード文字が含まれています。このパターン番号の規制欄が「しない」に設定されているため、Connection ではこの番号の使用が許可されます。

表 4-3 例 1

パターン番号	ダイヤルパターン	規制
0	91??????*	する
1	9011??????*	する
2	*	しない

表 4-4 の規制テーブルは、長距離電話番号と 4 桁より短い番号を禁止します。この例では、「9」が電話システムの外部アクセスコード、「1」が長距離アクセスコードです。パターン番号 0 は「91」で始まる番号をすべて禁止しますが、一方で、4 桁より短い番号はパターン番号 2 によって禁止されます。したがって、この規制テーブルで許可されるのは、長さが 4 桁以上で、長距離電話ではない番号だけです。

表 4-4 例 2

パターン番号	ダイヤルパターン	規制
0	91*	する
1	????*	しない
2	*	する

スケジュールと祝日

スケジュール（および関連付けられている一連の祝日）は、Cisco Unity Connection が通話管理に使用する変数の1つです。コールハンドラの転送オプションは、スケジュールに基づいて変化することがあります。スケジュールをコールルーティングに適用して、さまざまな期間に合わせてコールルーティングのパターンを変更できます。スケジュールは、一部のユーザ グリーティングおよびコールハンドラ グリーティングがいつ再生されるかにも影響を及ぼします。

Connection では、両方とも修正可能な [All Hours] および [Weekdays] という2つの事前定義スケジュールが提供されています。デフォルトでは、[Weekdays] スケジュールは、標準時間の月曜～金曜の午前 8:00～午後 5:00、および事前定義 [Holidays] 祝日スケジュールに従うように設定されています。[Holidays] 祝日スケジュールには日付や時刻が含まれていません。

作成または修正する各スケジュールに対して、標準時間と営業外時間を構成する日時範囲を複数指定し、特定の祝日の日時を定義した祝日スケジュールを関連付けることができます。

標準時間	<p>組織の通常の営業時間を構成する日時です。標準時間には、複数の時刻範囲、および異なる日の異なる時刻範囲を含めることができます（たとえば、ある組織の標準時間を月曜～金曜の午前 8:00～正午および午後 1:00～午後 5:00（昼休みを考慮）、および土曜の午前 9:00～午後 1:00 に設定できます）。</p> <p>管理者が標準スケジュールに追加した日時範囲の期間中は、標準転送オプションが有効になります。標準時間中は、標準のユーザ グリーティングおよびコールハンドラ グリーティングが再生されます。</p>
営業外時間	<p>標準時間と認められない日時が、組織が活動していない営業外時間とみなされます。</p> <p>標準スケジュールで指定されていないすべての期間中（祝日を含む）は、時間外転送オプションが適用されます。時間外スケジュールに基づいて、時間外のユーザ グリーティングおよびコールハンドラ グリーティングが再生されます。</p>
祝日	<p>[Holiday] 設定を有効にすると、Connection は、祝日グリーティングを再生し（有効にしている場合）、時間外転送ルールに従います。数年分の祝日を一度に設定することができます。毎年、多数の祝日が違った日付になるため、年ごとに祝日スケジュールが正確かどうかを確認します。</p> <p>標準スケジュールで指定されていないすべての期間中（祝日を含む）は、時間外転送オプションが適用されます。また、この期間中には、ユーザおよびコールハンドラの祝日グリーティングが再生されます。</p>

事前定義スケジュールを修正する方法、または独自のスケジュールを作成する方法については、「[スケジュールと祝日の管理](#)」の章を参照してください。

デフォルトの Cisco Unity Connection 自動受付の動作

ここでは、デフォルトの Connection 自動受付設定を使用して、さまざまな通話管理要素を通過する通話フローの例を示します。Connection のインストール後に通話管理の設定を変更しなかった場合に発生する可能性のある、いくつかの「想定外」動作についても示します。

外部発信者が、営業時間中に Cisco Unity Connection に電話をかける

Connection ボイスメールボックスを持たない発信者が、メインの Connection 電話番号を月曜日の午前 9:00 にダイヤルします。

1. 電話システムからの情報は、この通話が外部発信者からの一般の着信であることを示しています。Connection は、この通話に一致するコールルーティングがあるかどうかを確認します。[直接 (Direct)] コールルーティングには、[サインイン試行 (Attempt Sign In)] と [ガイダンス (Opening Greeting)] の2つのエントリが含まれています。[サインイン試行 (Attempt Sign In)] サービスの場合、Connection は、発信者の電話番号が Connection ユーザの内線番号または代替内線番号と一致するかどうかを確認します。一致しない場合、Connection は次のコールルーティングである [ガイダンス (Opening Greeting)] と一致するかどうかを確認します。
2. [ガイダンス (Opening Greeting)] コールルーティングは、あらゆる時間帯のすべての着信と一致します。このコールルーティングは、通話をガイダンス コールハンドラに転送することを試みるように設定されています。
3. Connection が、ガイダンス コールハンドラの転送オプション設定を確認します。[Weekdays] スケジュールがアクティブになっている期間中に通話が着信したため、標準の転送オプションが適用されます。このオプションでは、通話をこのコールハンドラのグリーティングに送信するように指定されています。[ガイダンス (Opening Greeting)] コールルーティングが、通話をガイダンス コールハンドラに転送するのではなくガイダンス コールハンドラのグリーティングに送信するように設定されている場合、このステップは省略されます。
4. [Weekdays] スケジュールがアクティブになっている期間中に、内部 Connection ユーザと一致しない電話番号から通話が着信したため、Connection はこのコールハンドラの標準のグリーティング（「こちらは Cisco Unity Connection メッセージシステムです。ご希望の内線番号をダイヤルしてください。内線番号がわからない場合、またはトーン信号の出せない電話からおかけになっている場合は、オペレータにおつなぎいたします。そのままお待ちください。」）を再生します。
5. グリーティングの再生中は、グリーティングで示されているように、発信者は数字を入力してユーザの内線番号に到達することができます。ガイダンス コールハンドラの発信者の入力設定では、いくつかの実行可能な短縮ダイヤル操作も定義されています。たとえば、発信者によってキー 4 が押され、設定した待機時間以内に追加の数字が押されなかった場合、Connection は通話をシステム ディレクトリハンドラに送信するように設定されています。
6. 数字がまったく入力されなかった場合、Connection は、このコールハンドラの標準グリーティングのグリーティング再生後の操作に進みます。この操作は、通話をオペレータ コールハンドラに転送することを試みるように設定されています。
7. オペレータ コールハンドラも、[Weekdays] スケジュールがアクティブになっている場合に関して設定されています。Connection は、今度はこのコールハンドラの標準の転送オプションを確認します。このオプションでは、通話をこのコールハンドラのグリーティングに転送するように指定されています。このグリーティングでは、「申し訳ありませんが、オペレータはただ今電話に出ることができません。」と再生されます。
8. このグリーティングのグリーティング再生後の操作では、Connection がメッセージを録音するように指定されています。このコールハンドラのメッセージ設定では、オペレータ ユーザがメッセージを受信すること、および発信者がメッセージを残した後に Connection は電話を切ることが指定されています。

■ デフォルトの Cisco Unity Connection 自動受付の動作



通話管理計画の作成

システム コンポーネントを効率的に設定するには、慎重にシステム コンポーネント（コール ハンドラ、インタビュー ハンドラ、ディレクトリ ハンドラ、コール ルーティング）の計画を立てることが重要です。通話管理マップの作成は、計画を文書化する方法の1つです。



(注)

この章の各ステップに進む前に、「[通話管理の概要](#)」の章で説明したシステム コンポーネントとコール ルーティング要素のそれぞれについて、確実に理解しておいてください。

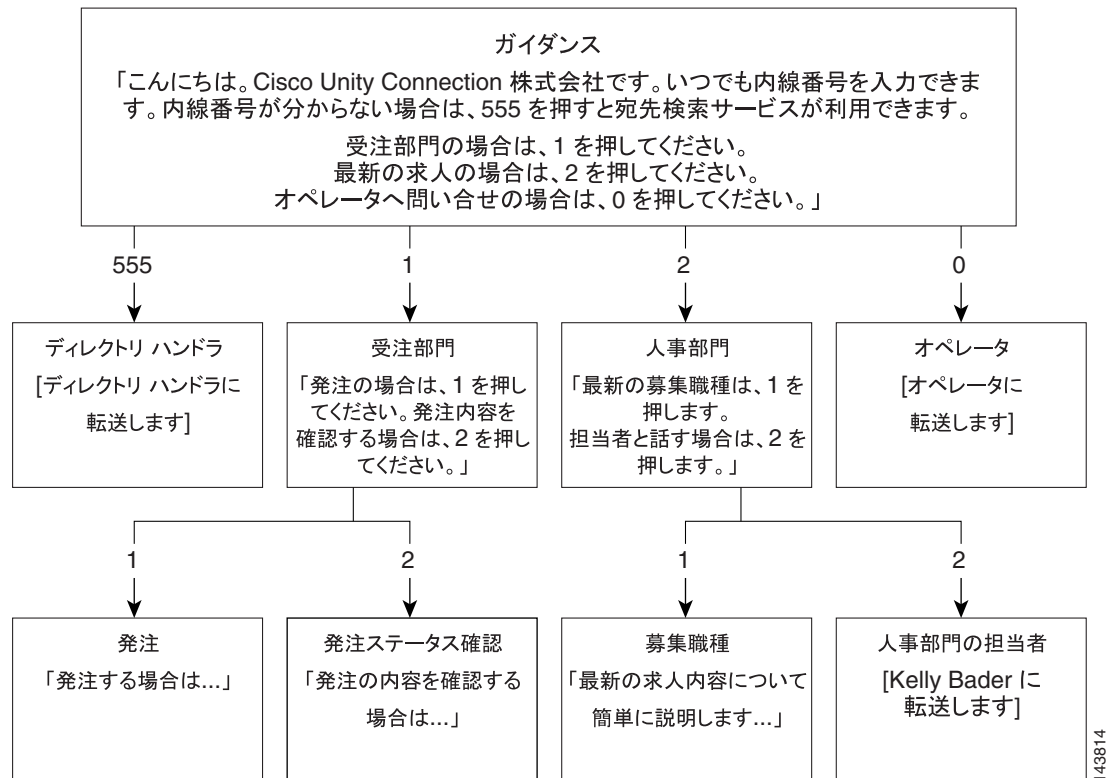
次の各項を参照してください。

- [通話管理マップの作成 \(P.5-2\)](#)
- [通話管理計画の実現 \(P.5-2\)](#)

通話管理マップの作成

通話管理計画を実行する方法を検討すると、ハンドラを別のハンドラへ接続する具体的な方法を示した概略図を作成できます。短縮ダイヤルのメニューや選択できる全ナビゲーション（内線番号のダイヤルやコール ルーティングを使用したコール ハンドラへの転送など）を含めます。事前に設定されている Cisco Unity Connection コール ハンドラも、この計画に含めることができます。自動受付を使用する通話管理マップの例については、[図 5-1](#) を参照してください。

図 5-1 自動受付通話管理マップの例



143814

通話管理計画の実現

計画の概略図を作成した後、録音セッション中に使用する各コールハンドラのグリーティングの内容を詳しく書きます。

コールハンドラのシステムを設定する準備ができた後、計画を最初から開始します。まず、通話の転送先のコールハンドラを作成します。通話を転送するコールハンドラを作成するときには、「宛先」のコールハンドラを選択します。また、宛先のコールハンドラを作成する前に、コールハンドラで転送する先のユーザに対するアカウントを作成する必要があります。

一例として[図 5-1](#)を使用した場合は、最初に Kelly Bader のユーザアカウントを作成し、次に発注用、発注ステータス確認用、求人業務一覧用のハンドラを作成します。次に、受注部門と人事部門のハンドラを作成します。

コールハンドラの割り当ての他に、コールルーティングも計画する必要があります。[図 5-1](#)の例では、新しいコールハンドラはすべてガイダンスを通して転送されます。これ以外にも、一部のコールハンドラに内線番号を指定して、コールルーティングを使用して着信をその内線番号へ転送する方法があります。



コールハンドラの管理

次の各項を参照してください。

- [概要：デフォルトコールハンドラ \(P.6-2\)](#)
- [コールハンドラ テンプレートの作成、修正、および削除 \(P.6-3\)](#)
- [コールハンドラの作成 \(P.6-6\)](#)
- [コールハンドラの修正 \(P.6-7\)](#)
- [コールハンドラ グリーティングの概要 \(P.6-9\)](#)
- [コールハンドラ グリーティングの管理 \(P.6-11\)](#)
- [電話言語設定の変更 \(P.6-12\)](#)
- [コールハンドラ グリーティング中の短縮ダイヤルの提供 \(P.6-13\)](#)
- [メッセージの録音 \(P.6-14\)](#)
- [通話の転送 \(P.6-14\)](#)
- [コールハンドラの削除 \(P.6-15\)](#)

概要：デフォルト コールハンドラ

Cisco Unity Connection には次の定義済みコールハンドラが添付されています。これらのコールハンドラは修正できますが、削除はできません。少なくとも、これらのコールハンドラのグリーティングは変更する必要があるので注意してください。

ガイダンス (Opening Greeting)	<p>自動受付として機能し、組織に電話した発信者が最初に聞くグリーティングを再生し、指定したアクションを実行します。[ガイダンス (Opening Greeting)] コールルーティングによって、着信通話はすべてガイダンスコールハンドラに転送されます。</p> <p>デフォルトでは、ガイダンスコールハンドラによって、発信者は * を押すとサインインカンパセーションに、# を押すとオペレータコールハンドラにアクセスできます。ガイダンスコールハンドラに残されたメッセージは、[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] 同報リストに送信されます。</p>
オペレータ (Operator)	<p>発信者が「0」を押すか、どのキーも押さなかった場合 (デフォルト設定)、通話はこのコールハンドラに転送されます。発信者がメッセージを残す、または発信者をライブオペレータに転送するように、オペレータコールハンドラを設定できます。</p> <p>デフォルトでは、オペレータコールハンドラによって、発信者は * を押すとサインインカンパセーションに、# を押すとガイダンスコールハンドラにアクセスできます。オペレータコールハンドラに残されたメッセージは、Operator ユーザのメールボックスに送信されます。</p>
終了案内 (Goodbye)	<p>発信者入力がない場合は、短い終了案内メッセージを再生して電話を切ります。</p> <p>デフォルトでは、終了案内コールハンドラによって、発信者は * を押すとサインインカンパセーションに、# を押すとガイダンスコールハンドラにアクセスできます。グリーティング再生後の操作を [電話を切断する (Hang Up)] から [メッセージの録音を開始する (Take Message)] に変更すると、終了案内コールハンドラに残されたメッセージは [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] 同報リストに送信されます。</p>

コールハンドラ テンプレートの作成、修正、および削除

Cisco Unity Connection で追加する各コールハンドラは、テンプレートを基礎とします。コールハンドラが作成されるときに、テンプレートからの設定がコールハンドラに適用されます。Connection には、次のコールハンドラ テンプレートがあらかじめ定義されています。これらのコールハンドラ テンプレートは修正できますが、削除はできません。

システム コールハンドラの連絡先のテンプレート (System Call Handler Contact Template)	このテンプレートの設定は、ほとんどの連絡先に適しています。
システム コールハンドラのテンプレート (System Call Handler Template)	このテンプレートの設定は、ほとんどのコールハンドラに適しています。

新しいテンプレートを作成することもできます。

コールハンドラを作成する前に、使用する予定のテンプレートの設定を確認して、変更を加える必要があるか、新しいテンプレートを作成する必要があるかを判断します。各テンプレートで、作成するコールハンドラに適切な転送、発信者の入力、グリーティング、およびメッセージ設定を有効にすることを検討する必要があります。コールハンドラ テンプレートの設定を変更した場合、新しい設定が有効になるのは、そのテンプレートを使用して作成する新しいコールハンドラに対してのみです。テンプレートの設定に対する変更は、既存のコールハンドラには影響しません。

コールハンドラ テンプレートを削除しても、そのテンプレートに基づいて作成されたコールハンドラに影響しません。デフォルトのテンプレートは削除できないことに注意してください。

次の各手順を参照してください。

- [コールハンドラ テンプレートを作成する \(P.6-3\)](#)
- [コールハンドラ テンプレートを修正する \(P.6-4\)](#)
- [コールハンドラ テンプレートを削除する \(P.6-5\)](#)

コールハンドラ テンプレートを作成する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テンプレート (Templates)**] を展開し、[**コールハンドラ テンプレート (Call Handler Templates)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**コールハンドラ テンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)**] ページで、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
- ステップ 3** [**コールハンドラ テンプレートの新規作成 (New Call Handler Template)**] ページで、適切な基本設定を入力します。フィールドの詳細については、[**ヘルプ (Help)**] メニューの [**フィールドの定義 (Field Definitions)**] をクリックしてください。



(注) アスタリスク (*) の付いたフィールドは必須フィールドです。

- ステップ 4** [**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 5** [**コールハンドラ テンプレートの編集 (Edit Call Handler Template)**] ページで、引き続き適切な設定を入力します。

■ コールハンドラ テンプレートの作成、修正、および削除

ステップ 6 [コールハンドラ テンプレートの編集 (Edit Call Handler Template)] ページで設定を入力し終わった後、[保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 7 [編集 (Edit)] メニューで、次のいずれか (またはすべて) の関連ページをクリックして、適切な設定を新しいコールハンドラ テンプレートに追加していきます。

- [転送オプション (Transfer Options)]
- [発信者入力 (Caller Input)]
- [グリーティング (Greetings)]
- [メッセージ設定 (Message Settings)]

ステップ 8 **ステップ 7** に示したいずれかのページでデフォルト設定を変更した場合は、ページを移動する前に [保存 (Save)] をクリックします。

コールハンドラ テンプレートを修正する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[テンプレート (Templates)] を展開し、[コールハンドラ テンプレート (Call Handler Templates)] をクリックします。

ステップ 2 [コールハンドラ テンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページで、修正するコールハンドラ テンプレートの表示名をクリックします。



(注) 修正しようとするコールハンドラ テンプレートが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[検索 (Find)] をクリックします。

ステップ 3 [コールハンドラ テンプレートの編集 (Edit Call Handler Template)] ページで、必要な設定を変更します。フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] メニューの [フィールドの定義 (Field Definitions)] をクリックしてください。

ステップ 4 [コールハンドラ テンプレートの編集 (Edit Call Handler Template)] ページで設定を変更し終わった後、[保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 5 必要に応じて、次のいずれか (またはすべて) の関連ページの設定を変更することもできます。

- [転送オプション (Transfer Options)]
- [発信者入力 (Caller Input)]
- [グリーティング (Greetings)]
- [メッセージ設定 (Message Settings)]

ステップ 6 **ステップ 5** に示したページでいずれかの設定を変更した場合は、ページを移動する前に [保存 (Save)] をクリックします。

コールハンドラ テンプレートを削除する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[**テンプレート (Templates)**] を展開し、[**コールハンドラ テンプレート (Call Handler Templates)**] をクリックします。

ステップ 2 [**コールハンドラ テンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)**] ページで、削除するコールハンドラ テンプレートの表示名をクリックします。



(注) 削除しようとするコールハンドラ テンプレートが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[**検索 (Find)**] をクリックします。

ステップ 3 [**選択項目の削除 (Delete Selected)**] をクリックします。

ステップ 4 [**OK**] をクリックします。

コールハンドラの作成

使用するテンプレートの作成または更新（あるいはその両方）を行った後、コールハンドラを作成できます。

コールハンドラを作成する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**システム コールハンドラ (System Call Handlers)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)**] ページで、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
- ステップ 3** [**コールハンドラの新規作成 (New Call Handler)**] ページで、適切な基本設定を入力します。フィールドの詳細については、[**ヘルプ (Help)**] メニューの [**フィールドの定義 (Field Definitions)**] をクリックしてください。



(注) アスタリスク (*) の付いたフィールドは必須フィールドです。

- ステップ 4** [**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 5** [**コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)**] ページで、引き続きコールハンドラの設定を入力します。
- ステップ 6** [**コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)**] ページで設定を入力し終わった後、[**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 7** [**編集 (Edit)**] メニューで、次のいずれか（またはすべて）の関連ページをクリックし、適切な設定を新しいコールハンドラに追加していきます。
 - [**転送オプション (Transfer Options)**]
 - [**発信者入力 (Caller Input)**]
 - [**グリーティング (Greetings)**]
 - [**メッセージ設定 (Message Settings)**]
 - [**コールハンドラの所有者 (Call Handler Owners)**]



(注) この新しいコールハンドラの基礎となったコールハンドラテンプレートの設定によっては、これらの追加ページで設定を変更する必要がないこともあります。ただし、少なくともコールハンドラの名前と、1 つまたはそれ以上のコールハンドラグリーティングを録音する必要があります。

- ステップ 8** **ステップ 7** に示したページでいずれかの設定を変更した場合は、ページを移動する前に [**保存 (Save)**] をクリックします。

コールハンドラの修正

コールハンドラを作成した後に、設定の調整が必要になることがあります。Cisco Unity Connection の管理内のツールを使用して、一度に1つのコールハンドラを修正したり、複数のコールハンドラに同時に変更を加えたりすることができます。次の該当する手順を実行してください。

- [1つのコールハンドラを修正する \(P.6-7\)](#)
- [複数のコールハンドラを同時に修正する \(P.6-8\)](#)

1つのコールハンドラを修正する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**システム コールハンドラ (System Call Handlers)**] をクリックします。

ステップ 2 [**コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)**] ページで、修正するコールハンドラの表示名をクリックします。



(注) 修正しようとするコールハンドラが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[**検索 (Find)**] をクリックします。

ステップ 3 [**コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)**] ページで、必要な設定を変更します。フィールドの詳細については、[**ヘルプ (Help)**] メニューの [**フィールドの定義 (Field Definitions)**] をクリックしてください。

ステップ 4 [**コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)**] ページで設定を変更し終わった後、[**保存 (Save)**] をクリックします。

ステップ 5 必要に応じて、次のいずれか (またはすべて) の関連ページの設定を変更することもできます。

- [**転送オプション (Transfer Options)**] (詳細については、[P.6-14 の「通話の転送」](#)を参照)
- [**発信者入力 (Caller Input)**] (詳細については、[P.6-13 の「コールハンドラ グリーティング中の短縮ダイヤルの提供」](#)を参照)
- [**グリーティング (Greetings)**] (詳細については、[P.6-11 の「コールハンドラ グリーティングの管理」](#)を参照)
- [**メッセージ設定 (Message Settings)**] (詳細については、[P.6-14 の「メッセージの録音」](#)を参照)

ステップ 6 [ステップ 5](#) に示したページでいずれかの設定を変更した場合は、ページを移動する前に [**保存 (Save)**] をクリックします。

複数のコールハンドラを同時に修正する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開します。
- ステップ 2** [一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
- ステップ 3** [変更対象 (Make Changes To)] セクションで、[システム コールハンドラ (System Call Handlers)] をクリックします。
- ステップ 4** [コールハンドラの選択 (Select Call Handlers)] リストで、適切な検索パラメータをクリックし、[検索 (Find)] をクリックします。
- ステップ 5** 結果のリストで、修正するコールハンドラの隣にあるチェックボックスをオンにして、[Next] をクリックします。
- ステップ 6** 適切なタブで、修正する設定を選択します。設定を変更し終わった後、[Next] をクリックします。
- ステップ 7** [Finish] をクリックして、変更を適用します。
-

コールハンドラ グリーティングの概要

各コールハンドラは、最大 6 件のグリーティングを持つことができます。グリーティングの設定では、有効にするグリーティング、グリーティングの有効期間、グリーティングの内容、および各グリーティングの間および後に Cisco Unity Connection が行う操作を指定します。グリーティングが有効な場合、Connection は、そのグリーティングを指定された日時まで適切な状況で再生し、その後グリーティングを自動的に無効にします。グリーティングを無期限に有効にすることもできます。

コールハンドラ グリーティングは、複数の言語で録音できることに注意してください。詳細については、P.6-12 の「電話言語設定の変更」を参照してください。

オプション グリーティングを有効にしているコールハンドラへの通話を Connection が処理する方法はカスタマイズできます。オプション グリーティングが有効な場合、たとえば、次のような Connection の処理を指定できます。

- 通話が自動受付またはディレトリハンドラからユーザの内線電話に転送される時に、コールハンドラに割り当てられている内線電話の呼び出し音を鳴らさずに（そのように設定されている場合）発信者をグリーティングに直接転送する。外部の発信者または他の Connection ユーザがユーザの内線電話に直接ダイヤルした場合は、電話の呼び出し音は鳴ります。
- すべての発信者がグリーティングをスキップできないようにする。
- すべての発信者がメッセージを残せないようにする（コールハンドラがメッセージを録音するように設定されている場合）。

Connection は、有効になっている他のグリーティングに優先して、ある状況下での適切なグリーティングを再生する場合がありますことに注意してください。

標準	別のグリーティングが優先して使用されない限り、常時再生されます。標準グリーティングは無効にできません。
時間外	アクティブ スケジュールに対して定義されている仕事をしていない（営業外）時間再生されます。時間外グリーティングは、標準グリーティングに優先して使用され、アクティブ スケジュールに定義されている営業時間に標準グリーティングを限定することになります。
内線	内線発信者だけに再生されます。同僚だけに知らせる必要のある情報を指定できます（たとえば、「午後は研究室にいます」など）。内線グリーティングは標準グリーティング、および時間外グリーティングに優先して使用されます。 すべての電話システム連動が、内線グリーティングに必要なサポートを提供しているとは限りません。
祝日	アクティブなスケジュールに関連付けられている祝日スケジュールの指定に従って、特定の期間中に再生されます。祝日グリーティングは、標準、時間外、および内線の各グリーティングよりも優先して使用されます。
通話中	内線が通話中のときに再生します（たとえば、「オペレータはすべて別のお客様に対応しています」）。通話中グリーティングは、標準、時間外、内線、および祝日の各グリーティングよりも優先して使用されます。 すべての電話システム連動が通話中グリーティングに対応しているとは限りません。
オプション	休暇や休職などさまざまな特別状況で使用できます（たとえば、「～で休暇中です」）。オプション グリーティングは他のすべてのグリーティングに優先して使用されます。

■ コールハンドラ グリーティングの概要

コールハンドラの所有者は、Cisco Unity Connection の管理の [コール管理 (Call Management)] > [システム コール ハンドラ (System Call Handlers)] > [グリーティング (Greetings)] ページから、別のコールハンドラ グリーティングを選択、またはコールハンドラ グリーティングを録音できます。または、Cisco Unity グリーティング管理を使用して、これらの操作を電話から実行することもできます。グリーティングの録音と Cisco Unity グリーティング管理の使用の詳細については、「録音済みのグリーティングと名前の録音の管理」の章を参照してください。

コールハンドラ グリーティングの設定を変更する手順については、P.6-11 の「コールハンドラ グリーティングの管理」を参照してください。

コールハンドラ グリーティングの管理

Cisco Unity Connection の管理を使用して、または電話で Cisco Unity Connection を呼び出して、コールハンドラ グリーティングを修正できます。Connection の管理を使用してグリーティングを修正する場合は、1つのコールハンドラのグリーティングを修正することも、複数のコールハンドラのグリーティングを同時に修正することもできます。次の該当する手順を実行してください。

- 1つのコールハンドラのコールハンドラ グリーティングを設定する (P.6-11)
- 複数のコールハンドラのコールハンドラ グリーティングを設定する (P.6-11)

システム管理者またはシステム管理者が割り当てたコールハンドラの所有者が Cisco Unity Connection の管理にアクセスできない場合は、電話で Cisco Unity グリーティング管理を使用してコールハンドラ グリーティングを管理できます。詳細については、P.15-5 の「Cisco Unity グリーティング管理の設定」および P.15-3 の「Cisco Unity グリーティング管理を使用したコールハンドラ グリーティングの録音または再録音」を参照してください。

1つのコールハンドラのコールハンドラ グリーティングを設定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、適切な [システム コールハンドラ (System Call Handler)] ページに移動します。
 - ステップ 2** [コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページで、[グリーティング (Greetings)] をクリックします。
 - ステップ 3** ページを移動する前に [保存 (Save)] をクリックします。

複数のコールハンドラのコールハンドラ グリーティングを設定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開します。
 - ステップ 2** [一括編集ユーティリティ (Bulk Edit Utility)] をクリックします。
 - ステップ 3** [変更対象 (Make Changes To)] セクションで、[システム コールハンドラ (System Call Handlers)] をクリックします。
 - ステップ 4** [コールハンドラの選択 (Select Call Handlers)] リストで、適切な検索パラメータをクリックし、[検索 (Find)] をクリックします。
 - ステップ 5** 結果のリストで、修正するコールハンドラの隣にあるチェックボックスをオンにして、[Next] をクリックします。
 - ステップ 6** [グリーティング (Greetings)] タブで、修正する設定を選択します。設定を変更し終わった後、[Next] をクリックします。
 - ステップ 7** [Finish] をクリックして、変更を適用します。
-

電話言語設定の変更

コールハンドラ グリーティングは、複数の言語で録音できます。

コールハンドラの電話言語設定を変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、適切な [システム コール ハンドラ (System Call Handler)] ページに移動します。
 - ステップ 2** [コール ハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページで、[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] または [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] をクリックするか、[言語 (Language)] リストからいずれかの言語を選択します。
 - ステップ 3** 適切なグリーティングを新しい言語で再録音します。
 - ステップ 4** ページで設定を変更した場合は、ページを移動する前に [保存 (Save)] をクリックします。
-

コールハンドラ グリーティング中の短縮ダイヤルの提供

短縮ダイヤルでは、ユーザの内線番号、コールハンドラ、インタビューハンドラ、またはディレクトリハンドラを示す1つの数字を指定できます。発信者は、内線番号を全部入力するのではなく、コールハンドラ グリーティング中に1つのキーを押すだけです。それによって Connection が応答します。いくつかの異なるキーを発信者の入力オプションとして指定することにより、コールハンドラ グリーティングで発信者に選択項目のメニューを提供できます。

発信者は、短縮ダイヤルをバイパスすることもできます。短縮ダイヤルメニューの設定に従って通話を転送する前に、追加のキー操作のために一定時間(秒)一時停止するようにシステムを設定します。この一時停止によって、発信者は、ハンドラ グリーティング中であっても内線番号 ID をすべて押し、短縮ダイヤルメニューをバイパスできます。

さらに、特定のキーをロックして、追加のキー操作を待たずに、そのキーにプログラムされている操作がすぐに行われるようにすることもできます。ユーザ内線番号の1桁目にあたるキーは、一切ロックしないように注意してください。ロックした場合、発信者は内線番号を入力してユーザに到達することができなくなります。

コールハンドラ グリーティング中に短縮ダイヤルを提供する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**システム コールハンドラ (System Call Handlers)**] をクリックします。

ステップ 2 [**コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)**] ページの検索結果テーブルで、対象となるコールハンドラの表示名をクリックします。



(注) コールハンドラが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[**検索 (Find)**] をクリックします。

ステップ 3 [**コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)**] ページで、[**編集 (Edit)**] メニューの [**発信者入力 (Caller Input)**] をクリックします。

ステップ 4 [**発信者入力キー (Caller Input Keys)**] テーブルで、対象となるタッチトーンキーをクリックします。

ステップ 5 選択したキーの [**発信者入力の編集 (Edit Caller Input)**] ページで、[**追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))**] チェックボックスをオンにします。

ステップ 6 [**アクション (Action)**] をクリックし、必要な設定を変更します。

ステップ 7 [**保存 (Save)**] をクリックします。

ステップ 8 オプションで、コールハンドラ グリーティング再生中に発信者が押すことのできるキーを通知するグリーティングを再録音できます。[**コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)**] ページで、[**再生 / 録音 (Play/Record)**] をクリックし、グリーティングを録音します。次に、[**保存 (Save)**] をクリックします。

メッセージの録音

特定のコールハンドラ グリーティングの設定を使用すると、グリーティングの再生後にメッセージを録音するようにコールハンドラを設定できます。コールハンドラのメッセージの受信者、外部発信者からのメッセージの最大録音時間、メッセージを残す際に発信者が実行できること、メッセージに自動的に安全のマークが付けられるかどうか、メッセージが残された後の通話の処理を指定できます。

連動によっては、発信者によるメッセージの録音中、最大許容メッセージ長に達する前に警告音を再生するように、Cisco Unity Connection を設定できます。詳細については、P.15-8 の「録音終了の警告音の有効化」を参照してください。

通話の転送

コールハンドラの通話転送設定では、自動受付からコールハンドラに到達したコールを Cisco Unity Connection でどのように転送するかを指定します。各コールハンドラは、カスタマイズ可能な3つの転送ルール（有効なスケジュールの標準と時間外（休業日と祝日）、およびオプション設定）を持っています。オプション転送ルールが使用可能な場合、標準と時間外の転送ルールは無効になり、オプション転送ルールが常に有効となります。通話がコールハンドラに転送されると、Connection はまず適用可能な転送ルールを確認して、通話の転送先（コールハンドラ グリーティングまたは内線）を決定します。

通話をコールハンドラ グリーティングに転送するとき、Connection は状況に応じて適切なグリーティング（標準、時間外、内線、祝日、通話中、オプション）を再生します。コールハンドラを使用して、あらかじめ録音しておいたオプションメニューや情報メッセージを発信者に提供する場合は、グリーティングに転送するための転送ルールを設定します。

発信者を特定のユーザまたは別のコールハンドラに転送するには、ユーザの内線番号またはコールハンドラに転送するための転送ルールを設定します。ユーザの内線番号へ通話を転送する場合、Connection は着信を電話システムに渡すか、転送を監視するかのどちらかを行います。Connection が転送の監視に設定されている場合、間接通話で次の通話スクリーニングおよび通話保留オプションを指定できます。

- 通話スクリーニングに関しては、Connection で、ユーザに接続する前に発信者の名前を要求できます。この機能により、ユーザは発信者を確認することができます。複数のユーザが電話を共有している場合には、誰宛ての通話であるかを判別できます。その後、ユーザは、通話に回答するかどうかを決めることができます。
- 通話保留を有効にすると、電話が通話中の場合に、Connection は発信者に電話を切らずに待つよう求めることができます。保留中の発信者はそれぞれ Connection ポートおよび電話システムポートを使用するため、常にキューで保留できる発信者の合計数は、利用可能なポートの数に限定されます。

キューにいる最初の発信者に対する通話保留キューでのデフォルトの待機時間は25秒です。この時間を経過しても発信者がまだ保留の状態である場合、Connection は発信者に保留し続けるか、メッセージを残すか、または他の内線番号に接続するかを確認します。発信者が、保留を継続するか、メッセージを残すか、または別の内線番号をダイヤルするかを示すために、電話機のキーパッドのキーを押すこと、またはボイス コマンドを音声で入力することを行わない場合、発信者はガイダンスに戻されます。保留キューにいる後続の発信者には、これらのオプションの他に、彼らの前の発信者がキューに何人いるのかが再生されます。通話保留の詳細については、P.13-3 の「通話保留の待ち時間」を参照してください。

通話保留を選択しない場合、発信者は、標準グリーティング、時間外グリーティング、祝日グリーティング、通話中グリーティング、またはオプショングリーティングなど、有効になっているユーザグリーティングまたはハンドラグリーティングに転送されます。

コールハンドラの削除

コールハンドラを削除する場合は、コールハンドラ間の依存関係をあらかじめ調べておくことをお勧めします。コールハンドラを削除すると、通話をそのコールハンドラに転送していたコールルーティングや他のコールハンドラは、通話をガイダンスコールハンドラに転送するようになります。他のコールハンドラが参照しているコールハンドラを削除する場合は、グリーティングを必ず再録音して、発信者が入力オプションに関する適切な情報を聞けるようにしてください。

コールハンドラを削除する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**システム コールハンドラ (System Call Handlers)**] をクリックします。

ステップ 2 [**コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)**] ページで、削除するコールハンドラの表示名をクリックします。



(注) 削除しようとするコールハンドラが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[**検索 (Find)**] をクリックします。

ステップ 3 [**コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)**] ページで、[**削除 (Delete)**] をクリックします。



注意 コールハンドラを削除する前に、コールルーティングおよび他のコールハンドラがそのコールハンドラをポイントしていないことを確認してください。削除されるコールハンドラを他のコールハンドラが参照している場合は、それらのコールハンドラのグリーティングを必ず再録音し、その他の設定を必要に応じて変更して、削除されるハンドラに言及している部分を削除します。

ステップ 4 削除するかどうかの確認を求めるダイアログボックスが表示された場合、[**OK**] をクリックします。

■ コールハンドラの削除



ディレクトリ ハンドラの管理

ディレクトリ ハンドラは、ボイスメールボックスを持つ Cisco Unity Connection ユーザに発信者がアクセスする際に使用できる、宛先検索サービスを提供します。発信者がユーザの名前または名前の一部による検索を行う場合、ディレクトリ ハンドラは内線番号を調べ、その通話を該当するユーザに経路指定します。

各ディレクトリ ハンドラには、名前の検索方法、1 つまたは複数の一致が見つかったときの処理、および発信者の入力が見つからないときの処理を指定する設定が含まれています。

次の各項を参照してください。

- [概要：デフォルト ディレクトリ ハンドラ \(P.7-1\)](#)
- [ディレクトリ ハンドラの作成 \(P.7-2\)](#)
- [ディレクトリ ハンドラの修正 \(P.7-3\)](#)
- [電話言語設定の変更 \(P.7-4\)](#)
- [複数のディレクトリ ハンドラ検索の提供 \(P.7-4\)](#)
- [音声ディレクトリ ハンドラへのコールのルーティング \(P.7-5\)](#)
- [ディレクトリ ハンドラの削除 \(P.7-6\)](#)

概要：デフォルト ディレクトリ ハンドラ

Cisco Unity Connection には、システム ディレクトリ ハンドラというデフォルト ディレクトリ ハンドラがあらかじめ設定されています。このディレクトリ ハンドラは修正可能ですが削除はできません。デフォルトでは、このディレクトリ ハンドラはシステム上にボイスメールボックスを持つすべてのユーザを、姓、名の順で検索するように設定されています。システム ディレクトリ ハンドラは、電話タイプのディレクトリ ハンドラであるため、発信者による検索でユーザにアクセスできるようにするには、ユーザが名前の録音を持っている必要があります。デフォルトの音声タイプのディレクトリ ハンドラはありません。

デフォルト設定では、ガイダンス コール ハンドラのグリーティングを再生している間に発信者が 4 を押すと、デフォルト ディレクトリ ハンドラがアクセスされます。

ディレクトリハンドラの作成

ロケーション、サービスクラス、システム同報リストのメンバーシップなど、使用可能なフィルタを使用して、通話をユーザに転送するためのディレクトリハンドラを必要な数だけ作成できます。電話ディレクトリハンドラと音声ディレクトリハンドラの両方を同じシステム上に作成し、ユーザを複数のディレクトリハンドラに登録することができます。

音声ディレクトリハンドラを作成するには、音声認識オプションが必要です。

ディレクトリハンドラはグリーティングを持たないため、コールハンドラまたは短縮ダイヤルを使用して発信者をディレクトリハンドラに転送し、コールハンドラグリーティングを使用して各ディレクトリハンドラに対する発信者の操作を説明します。

ディレクトリハンドラを作成する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**ディレクトリハンドラ (Directory Handlers)**] をクリックします。

ステップ 2 [**ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)**] ページで、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。

ステップ 3 [**ディレクトリハンドラの新規作成 (New Directory Handler)**] ページで、ディレクトリハンドラの表示名を入力します。ディレクトリハンドラの内線番号を入力することもできます。



(注) アスタリスク (*) の付いたフィールドは必須フィールドです。

ステップ 4 音声対応のディレクトリを作成するには、[**音声を有効にする (Voice Enabled)**] チェックボックスをオンにします。

ステップ 5 [**保存 (Save)**] をクリックします。

ステップ 6 [**ディレクトリハンドラの基本設定の編集 (Edit Directory Handler Basics)**] ページで、引き続きディレクトリハンドラの設定を入力します。フィールドの詳細については、[**ヘルプ (Help)**] メニューの [**フィールドの定義 (Field Definitions)**] をクリックしてください。

ステップ 7 [**ディレクトリハンドラの編集 (Edit Directory Handler)**] ページで設定を入力し終わった後、[**保存 (Save)**] をクリックします。

ステップ 8 電話ディレクトリハンドラを作成する場合は、[**編集 (Edit)**] メニューの [**発信者入力 (Caller Input)**] をクリックして、必要な設定を新しいディレクトリハンドラに追加していきます。

ステップ 9 [**発信者入力 (Caller Input)**] ページでいずれかの設定を変更した場合は、ページを移動する前に [**保存 (Save)**] をクリックします。

ディレクトリハンドラの修正

ディレクトリハンドラを修正する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**ディレクトリハンドラ (Directory Handlers)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)**] ページで、修正するディレクトリハンドラの表示名をクリックします。



(注) 修正しようとするディレクトリハンドラが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[**検索 (Find)**] をクリックします。

- ステップ 3** [**ディレクトリハンドラの基本設定の編集 (Edit Directory Handler Basics)**] ページで、必要な設定を変更します。フィールドの詳細については、[**ヘルプ (Help)**] メニューの [**フィールドの定義 (Field Definitions)**] をクリックしてください。
- ステップ 4** [**ディレクトリハンドラの編集 (Edit Directory Handler)**] ページで設定を変更し終わった後、[**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 5** 電話ディレクトリハンドラの場合は、必要に応じて [**発信者入力 (Caller Input)**] ページにある設定を変更することもできます。設定を変更するには、[**編集 (Edit)**] メニューの [**発信者入力 (Caller Input)**] をクリックします。
- ステップ 6** [**発信者入力 (Caller Input)**] ページでいずれかの設定を変更した場合は、ページを移動する前に [**保存 (Save)**] をクリックします。
-

電話言語設定の変更

各ディレクトリハンドラで、前のコールハンドラによってまたはコールルーティングによって発信者に適用された言語を使用するかどうかを指定できます。

ディレクトリハンドラの電話言語設定を変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、必要な [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] ページに移動します。
 - ステップ 2** [ディレクトリハンドラの編集 (Edit Directory Handler)] ページに移動します。
 - ステップ 3** [言語 (Language)] リストで、[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] または [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] をクリックするか、いずれかの言語をリストから選択します。
 - ステップ 4** 適切なグリーティングを新しい言語で再録音します。
 - ステップ 5** ページで設定を変更した場合は、ページを移動する前に [保存 (Save)] をクリックします。
-

複数のディレクトリハンドラ検索の提供

複数のディレクトリハンドラの機能を使用すると、多数のユーザを持つシステムにおいてディレクトリ検索を迅速に、効果的に、安全に行うことができます。また、複数のディレクトリハンドラは、Connection によって通話処理を一元化するように展開された本社および支社で、コールルーティングに使用されます。ユーザは複数のディレクトリハンドラに登録することができます。管理者は、発信者によるユーザ検索を管理するためのディレクトリハンドラを必要なだけ作成できます。

音声ディレクトリハンドラへのコールのルーティング

ディレクトリハンドラはグリーティングを持たないため、コールハンドラまたは短縮ダイヤルを使用して発信者をディレクトリハンドラに転送し、コールハンドラグリーティングを使用して各ディレクトリハンドラに対する発信者の操作を説明します。各ディレクトリハンドラで、前のコールハンドラによってまたはコールルーティングによって発信者に適用された言語を使用するかどうかを指定できます。詳細については、P.7-4の「電話言語設定の変更」を参照してください。

音声ディレクトリハンドラを設定する場合は、次のタスクリストで、Cisco Unified Communications Manager (CM) (旧名称 Cisco Unified CallManager) から Cisco Unity Connection の音声ディレクトリに電話番号をルーティングするように Cisco Unified CM を設定する方法を参照してください。

VUI ディレクトリハンドラにコールをルーティングするためのタスクリスト

1. Cisco Unity Connection の管理で、音声タイプのディレクトリハンドラに使用するポートを、新しい回線グループに追加します。
2. その回線グループを新しいハントリストに追加します。
3. そのハントリストを、音声タイプのディレクトリハンドラへのコールがルーティングされる新しいハントパイロットに追加します。
4. Cisco Unity Connection の管理で、音声タイプのディレクトリハンドラにコールをルーティングするように、ポートを設定します。

Cisco Unified CM を設定する方法の詳細については、

http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps556/tsd_products_support_series_home.html で Cisco Unified CM のドキュメントを参照してください。

ディレクトリハンドラの削除

ディレクトリハンドラを削除する場合は、そのディレクトリハンドラへのリファレンスを事前にすべて調べて、削除しておくことをお勧めします。ディレクトリハンドラを削除すると、通話をそのディレクトリハンドラに転送していたコールルーティングやコールハンドラは、通話をシステムディレクトリハンドラに転送するようになります。1つまたはそれ以上のコールハンドラが参照していたディレクトリハンドラを削除する場合は、コールハンドラルーティングを必ず再録音して、発信者が入力オプションに関する適切な情報を聞けるようにしてください。

ディレクトリハンドラを削除する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**ディレクトリハンドラ (Directory Handlers)**] をクリックします。

ステップ 2 [**ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)**] ページで、削除するディレクトリハンドラの表示名をクリックします。



(注) 削除しようとするディレクトリハンドラが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[**検索 (Find)**] をクリックします。

ステップ 3 [**ディレクトリハンドラの編集 (Edit Directory Handler)**] ページで、[**削除 (Delete)**] ボタンをクリックします。



注意 ディレクトリハンドラを削除する前に、コールルーティングおよびコールハンドラがそのディレクトリハンドラをポイントしていないことを確認してください。削除されるディレクトリハンドラをいずれかのコールハンドラが参照している場合は、それらのコールハンドラのルーティングを必ず再録音し、その他の設定を必要に応じて変更して、削除されるハンドラに言及している部分を削除します。

ステップ 4 削除するかどうかの確認を求めるダイアログボックスが表示された場合、[**OK**] をクリックします。



インタビューハンドラの管理

インタビューハンドラは、録音された一連の質問を再生することにより、発信者からの情報を収集し、発信者の応答を録音します。たとえば、インタビューハンドラを使用した受注処理、および製品サポートラインに関する情報収集を行うことができます。

次の各項を参照してください。

- [インタビューハンドラの作成 \(P.8-2\)](#)
- [インタビューハンドラの修正 \(P.8-3\)](#)
- [電話言語設定の変更 \(P.8-4\)](#)
- [インタビューハンドラの削除 \(P.8-5\)](#)

インタビューハンドラの作成

インタビューハンドラを作成する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**インタビューハンドラ (Interview Handlers)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handlers)**] ページで、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
- ステップ 3** [**インタビューハンドラの新規作成 (New Interview Handler)**] ページで、適切な基本設定を入力します。フィールドの詳細については、[**ヘルプ (Help)**] メニューの [**フィールドの定義 (Field Definitions)**] をクリックしてください。



(注) アスタリスク (*) の付いたフィールドは必須フィールドです。

- ステップ 4** [**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 5** [**インタビューハンドラの基本設定の編集 (Edit Interview Handler Basics)**] ページで、[**編集 (Edit)**] メニューの [**インタビューの質問 (Interview Questions)**] ページをクリックして、適切な設定を新しいインタビューハンドラに追加していきます。
- ステップ 6** 質問番号をクリックし、設定を入力して、それぞれの質問の音声を録音します。
- ステップ 7** いずれかの質問のデフォルト設定を変更した場合は、ページを移動する前に [**保存 (Save)**] をクリックします。
-

インタビューハンドラの修正

インタビューハンドラを修正する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**インタビューハンドラ (Interview Handlers)**] をクリックします。

ステップ 2 [**インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handlers)**] ページで、修正するインタビューハンドラの表示名をクリックします。



(注) 修正しようとするインタビューハンドラが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[**検索 (Find)**] をクリックします。

ステップ 3 [**インタビューハンドラの基本設定の編集 (Edit Interview Handler Basics)**] ページで、必要な設定を変更します。フィールドの詳細については、[**ヘルプ (Help)**] メニューの [**フィールドの定義 (Field Definitions)**] をクリックしてください。

ステップ 4 [**インタビューハンドラの基本設定の編集 (Edit Interview Handler Basics)**] ページで設定を変更し終わった後、[**保存 (Save)**] をクリックします。

名前を録音しないことを選択すると、Connection によって音声対応ユーザの表示名が再生されることに注意してください。

ステップ 5 [**編集 (Edit)**] メニューの [**インタビューの質問 (Interview Questions)**] ページをクリックして、その他の設定を変更します。

ステップ 6 必要に応じて、質問番号をクリックして各質問の設定を変更します。

ステップ 7 いずれかの質問のデフォルト設定を変更した場合は、ページを移動する前に [**保存 (Save)**] をクリックします。

電話言語設定の変更

インタビュー ハンドラの電話言語設定を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、必要な [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)] ページに移動します。
- ステップ 2** [インタビュー ハンドラの基本設定の編集 (Edit Interview Handler Basics)] ページに移動します。
- ステップ 3** [言語 (Language)] リストで、[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] または [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] をクリックするか、いずれかの言語をリストから選択します。
- ステップ 4** 適切なグリーティングを新しい言語で再録音します。
- ステップ 5** ページで設定を変更した場合は、ページを移動する前に [保存 (Save)] をクリックします。
-

インタビューハンドラの削除

インタビューハンドラを削除する場合は、そのインタビューハンドラへのリファレンスを事前にすべて調べて、削除しておく必要があります。たとえば、コールハンドラで発信者の入力キーを押すと、通話がインタビューハンドラに送信されるようになっている場合は、別の操作が選択されるようにコールハンドラを編集する必要があります。1つまたはそれ以上のコールハンドラが参照していたインタビューハンドラを削除する場合は、コールハンドラ グリーティングを必ず再録音して、発信者が入力オプションに関する適切な情報を聞けるようにしてください。

インタビューハンドラを削除する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**インタビューハンドラ (Interview Handlers)**] をクリックします。

ステップ 2 [**インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handlers)**] ページで、削除するインタビューハンドラの表示名をクリックします。



(注) 削除しようとするインタビューハンドラが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[**検索 (Find)**] をクリックします。

ステップ 3 [**インタビューハンドラの基本設定の編集 (Edit Interview Handler Basics)**] ページで、[**削除 (Delete)**] ボタンをクリックします。



注意 インタビューハンドラを削除する前に、コールルーティングおよびコールハンドラがそのインタビューハンドラをポイントしていないことを確認してください。削除されるインタビューハンドラをいずれかのコールハンドラが参照している場合は、それらのコールハンドラのグリーティングを必ず再録音し、その他の設定を必要に応じて変更して、削除されるハンドラに言及している部分を削除します。

ステップ 4 削除するかどうかの確認を求めるダイアログボックスが表示された場合、[**OK**] をクリックします。

■ インタビュー ハンドラの削除



コール ルーティングの管理

次の各項を参照してください。

- [概要：デフォルト コール ルーティング \(P.9-1\)](#)
- [コール ルーティングの追加 \(P.9-2\)](#)
- [コール ルーティングの修正 \(P.9-3\)](#)
- [電話言語設定の変更 \(P.9-3\)](#)
- [コール ルーティングの順序の変更 \(P.9-4\)](#)
- [コール ルーティングの削除 \(P.9-4\)](#)

概要：デフォルト コール ルーティング

Cisco Unity Connection には 2 種類のコール ルーティング (直接着信用と転送呼用) があり、ユーザと身元不明発信者からの着信を処理します。

直接ルーティング規則は、Cisco Unity Connection に直接ダイヤルされた、ユーザと身元不明発信者からの通話を処理します。あらかじめ設定されている直接ルーティング規則は、次のとおりです。

- [サインイン試行 (Attempt Sign In)]: ユーザからの着信はユーザ ログオン コンパセーションへ転送されます。
- [ガイダンス (Opening Greeting)]: 身元不明発信者からの着信はガイダンスへ転送されます。

転送ルーティング規則は、ユーザの内線番号またはユーザ アカウントに関連付けられていない内線番号 (会議室など) から Cisco Unity Connection へ転送される着信が対象となります。あらかじめ設定されている転送ルーティング規則は、次のとおりです。

- [転送試行 (Attempt Forward)]: ユーザの内線番号から転送された着信はすべてユーザ グリーティングへ転送されます。
- [ガイダンス (Opening Greeting)]: ユーザ アカウントに関連付けられていない内線番号から転送された着信はガイダンスへ転送されます。

追加のサービスに対する [サインイン試行 (Attempt Sign In)] と [転送試行 (Attempt Forward)] の相対的な順序はそれぞれのコール ルーティングで変更できますが、[ガイダンス (Opening Greeting)] はどちらのテーブルでも必ず最後のエントリになります。あらかじめ設定されているサービスの修正や削除はできません。

コールルーティングの追加

コールルーティングを追加する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**コールルーティング (Call Routing)**] を展開します。一般の着信の場合は、[**直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)**] をクリックします。転送呼の場合は、[**転送ルーティング規則 (Forwarded Routing Rules)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)**] ページまたは [**転送ルーティング規則 (Forwarded Routing Rules)**] ページで、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
- ステップ 3** [**直接ルーティング規則の新規作成 (New Direct Routing Rule)**] ページまたは [**転送ルーティング規則の新規作成 (New Forwarded Routing Rule)**] ページで、新しいサービスの名前を [**表示名 (Display Name)**] フィールドに入力します。
- ステップ 4** [**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 5** [**直接ルーティング規則の編集 (Edit Direct Routing Rule)**] ページまたは [**転送ルーティング規則の編集 (Edit Forwarded Routing Rule)**] ページで、必要な設定を入力していきます。フィールドの詳細については、[**ヘルプ (Help)**] メニューの [**フィールドの定義 (Field Definitions)**] をクリックしてください。




- (注)** 新規のサービスを作成する場合は、着信を転送するための基準を指定するだけです。そのページの他のフィールドは空白のままにできます。空白のフィールドは、すべての状況に対応します。[**ポート (Ports)**] フィールドを空白にした場合は、そのサービスはすべてのポートからの着信に適用されます。
-

- ステップ 6** 設定を入力し終わった後、[**保存 (Save)**] をクリックします。
-

コールルーティングの修正

コールルーティングを修正する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**コールルーティング (Call Routing)**] を展開します。一般の着信の場合は、[**直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)**] をクリックします。転送呼の場合は、[**転送ルーティング規則 (Forwarded Routing Rules)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)**] ページまたは [**転送ルーティング規則 (Forwarded Routing Rules)**] ページで、修正するコールルーティングの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [**直接ルーティング規則 (Direct Routing Rule)**] ページまたは [**転送ルーティング規則 (Forwarded Routing Rule)**] ページで、必要な設定を変更します。フィールドの詳細については、[**ヘルプ (Help)**] メニューの [**フィールドの定義 (Field Definitions)**] をクリックしてください。
-  **(注)** 空白のフィールドは、すべての状況に対応します。[**ポート (Ports)**] フィールドを空白にした場合は、そのサービスはすべてのポートからの着信に適用されます。
- ステップ 4** ページで設定を入力し終わった後、[**保存 (Save)**] をクリックします。

電話言語設定の変更

コールルーティングの電話言語設定を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、必要な[**コールルーティング (Call Routing)**] ページに移動します。
- ステップ 2** [**直接ルーティング規則の編集 (Edit Direct Routing Rule)**] または [**転送ルーティング規則の編集 (Edit Forwarded Routing Rule)**] ページに移動します。
- ステップ 3** [**言語 (Language)**] リストで、[**システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)**] または [**発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)**] をクリックするか、いずれかの言語をリストから選択します。
- ステップ 4** 適切なグリーティングを新しい言語で再録音します。
- ステップ 5** ページで設定を変更した場合は、ページを移動する前に [**保存 (Save)**] をクリックします。

コールルーティングの順序の変更

コールルーティングの順序を変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**コールルーティング (Call Routing)**] を展開します。一般の着信の場合は、[**直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)**] をクリックします。転送呼の場合は、[**転送ルーティング規則 (Forwarded Routing Rules)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)**] ページまたは [**転送ルーティング規則 (Forwarded Routing Rules)**] ページで、[**順序の変更 (Change Order)**] ボタンをクリックします。
- ステップ 3** [**直接ルーティング規則の順序の編集 (Edit Direct Routing Rule Order)**] ページまたは [**転送ルーティング規則の順序の編集 (Edit Forwarded Routing Rule Order)**] ページの組織のリストで、移動するサービスの名前をクリックし、必要に応じて上向きまたは下向きの矢印をクリックします。
- ステップ 4** サービスの順序を変更し終わった後、[**保存 (Save)**] をクリックします。
-

コールルーティングの削除

コールルーティングを削除する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**コールルーティング (Call Routing)**] を展開します。一般の着信の場合は、[**直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)**] をクリックします。転送呼の場合は、[**転送ルーティング規則 (Forwarded Routing Rules)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)**] ページまたは [**転送ルーティング規則 (Forwarded Routing Rules)**] ページで、削除するサービスの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [**直接ルーティング規則の編集 (Edit Direct Routing Rule)**] ページまたは [**転送ルーティング規則の編集 (Edit Forwarded Routing Rule)**] ページで、[**削除 (Delete)**] をクリックします。
- ステップ 4** 削除するかどうかの確認を求めるダイアログボックスが表示された場合、[**OK**] をクリックします。
-



スケジュールと祝日の管理

次の各項を参照してください。

- [概要：デフォルト スケジュール \(P.10-1\)](#)
- [祝日の指定 \(P.10-2\)](#)
- [スケジュールの作成 \(P.10-3\)](#)
- [スケジュールの修正 \(P.10-4\)](#)
- [スケジュールの削除 \(P.10-5\)](#)

概要：デフォルト スケジュール

Cisco Unity Connection では、[All Hours] および [Weekdays] という 2 つの事前定義スケジュールが提供されています。

デフォルトでは、[All Hours] スケジュールは週 7 日 24 時間アクティブになるように設定され、祝日は設定されていません。このスケジュールに従うコールルーティングは、常にアクティブになります。このスケジュールをそのまま使用するコールハンドラは、時間外の転送設定を使用せず、時間外グリーティングも再生しません。

[Weekdays] スケジュールは、(Connection サーバのタイムゾーンで) 月曜 ~ 金曜の午前 8:00 ~ 午後 5:00 までアクティブになるように設定されています。また、デフォルトの [Holidays] スケジュールに設定されている日時にも従います。ただし、デフォルトの [Holidays] スケジュールには日時が設定されていないことに注意してください。少なくとも、組織が営業時間外になる日時をこの [Holidays] スケジュールに追加する必要があります。

祝日の指定

[祝日 (Holiday)] 設定がアクティブになっている場合、Connection は祝日グリーティングを再生し (有効にしている場合) 時間外転送ルールに従います。数年分の祝日を一度に設定することができます。毎年、多数の祝日が違った日付になるため、年ごとに祝日スケジュールが正確かどうかを確認します。

祝日スケジュールを追加する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[祝日スケジュール (Holiday Schedules)] をクリックします。
 - ステップ 2** [祝日スケジュールの検索 (Search Holiday Schedules)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
 - ステップ 3** [祝日スケジュールの新規作成 (New Holiday Schedule)] ページで、祝日スケジュールの表示名を入力し、[保存 (Save)] をクリックします。
 - ステップ 4** 新しい祝日をスケジュールに追加するには、[祝日スケジュールの基本設定の編集 (Edit Holiday Schedule Basics)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
 - ステップ 5** [スケジュールの詳細の新規作成 (New Schedule Detail)] ページで、適切な設定を入力します。フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] メニューの [フィールドの定義 (Field Definitions)] をクリックしてください。
 - ステップ 6** [保存 (Save)] をクリックします。
 - ステップ 7** [祝日スケジュールの基本設定の編集 (Edit Holiday Schedule Basics)] ページに戻るには、[編集 (Edit)] メニューの [祝日スケジュールの基本設定 (Holiday Schedule Basics)] をクリックします。
-

スケジュールの作成

新しいスケジュールを作成する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[スケジュール (Schedules)] をクリックします。
- ステップ 2** [スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 3** [スケジュールの新規作成 (New Schedule)] ページで、表示名を入力し、このスケジュールに適用する祝日スケジュールを選択します。



(注) アスタリスク (*) の付いたフィールドは必須フィールドです。

- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 5** スケジュールがアクティブになる期間を追加するには、[スケジュールの編集 (Edit Schedule)] ページの [スケジュールの詳細 (Schedule Details)] ダイアログボックスで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 6** [スケジュールの詳細の新規作成 (New Schedule Detail)] ページでいずれかの設定を変更した場合は、[保存 (Save)] をクリックします。[スケジュールの編集 (Edit Schedule)] ページに戻るには、[編集 (Edit)] メニューの [スケジュールの編集 (Edit Schedule)] をクリックします。
-

スケジュールの修正

スケジュールを修正する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**システム設定 (System Settings)**] を展開し、[**スケジュール (Schedules)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**スケジュールの検索 (Search Schedules)**] ページで、修正するスケジュールの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [**スケジュールの編集 (Edit Schedule)**] ページで、必要に応じて表示名または祝日スケジュールの設定を変更します。
- ステップ 4** [**スケジュールの編集 (Edit Schedule)**] ページで設定を変更し終わった後、[**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 5** スケジュールがアクティブになる期間を追加するには、[**スケジュールの詳細 (Schedule Details)**] ダイアログボックスで、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
- ステップ 6** [**スケジュールの詳細の新規作成 (New Schedule Detail)**] ページでいずれかの設定を変更した場合は、[**保存 (Save)**] をクリックします。[**スケジュールの編集 (Edit Schedule)**] ページに戻るには、[**編集 (Edit)**] メニューの [**スケジュールの編集 (Edit Schedule)**] をクリックします。
- ステップ 7** 期間を削除するには、削除するスケジュール詳細の隣にあるチェックボックスをオンにし、[**選択項目の削除 (Delete Selected)**] をクリックします。



- (注)** すべてのスケジュール詳細をスケジュールから削除すると、そのスケジュールは一切アクティブになりません。このスケジュールをそのまま使用するコールハンドラでは、常に時間外転送設定が使用されます。また、このスケジュールを使用するユーザとコールハンドラについては、内線グリーティング、祝日グリーティング、通話中グリーティング、またはオプション グリーティングによって無効にされない限り、常に時間外グリーティングが再生されます (時間外グリーティングが有効になっている場合)。
-

スケジュールの削除

スケジュールを削除する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[スケジュール (Schedules)] をクリックします。

ステップ 2 [スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページで、削除するスケジュールの表示名をクリックします。



(注) 削除しようとするスケジュールが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[検索 (Find)] をクリックします。

ステップ 3 [スケジュールの編集 (Edit Schedule)] ページで、[削除 (Delete)] をクリックします。



(注) 削除しようとするスケジュールをコール ルーティングまたはコール ハンドラが参照している場合は、エラー メッセージを受け取ります。このリファレンスを見つけて削除するまでは、スケジュールを削除できません。

ステップ 4 削除するかどうかの確認を求めるダイアログボックスが表示された場合、[OK] をクリックします。

■ スケジュールの削除



規制テーブルの管理

次の各項を参照してください。

- [概要：デフォルト規制テーブル \(P.11-1\)](#)
- [規制テーブルの作成 \(P.11-2\)](#)
- [規制テーブルの修正 \(P.11-4\)](#)
- [規制テーブルの削除 \(P.11-5\)](#)

概要：デフォルト規制テーブル

Cisco Unity Connection には、次の規制テーブルがあらかじめ設定されています。これらの規制テーブルは変更（名前の変更を含む）できますが、削除はできません。各規制テーブルでは、長距離電話番号へのアクセスがデフォルトで規制されています。

Default Fax	ファックス転送用の番号を規制します。ファックスに関連する機能は、Cisco Unity Connection のこのリリースでは使用できないことに注意してください。
Default Outdial	メッセージの到着通知用の番号を規制します。Media Master で、録音および再生デバイスとして電話機が選択されている場合は、Connection がダイヤルするユーザの内線番号も規制されます(Media Master は Cisco Unity Connection の管理、Cisco Unity Assistant、および Cisco Unity Inbox で使用できます)。
Default System Transfer	身元不明発信者が指定した番号へ転送できる発信者のシステム転送で使用される番号を規制します。たとえば、発信者は Connection ユーザに関連付けられていないロビーまたは会議室の電話にダイヤルする場合があります。デフォルトでは、このテーブルにより、Connection は任意の番号にダイヤルできません。
Default Transfer	電話転送用の番号を規制します。

規制テーブルの機能の詳細については、[P.4-6 の「規制テーブルの機能」](#)を参照してください。

規制テーブルの作成

設定済みの規制テーブルは変更可能です。また、最大 100 の新規規制テーブルを作成できます。1 つのテーブルに対し、最大 100 のパターン番号を追加できます。新規パターン番号は自動的に規制テーブルのパターン番号 0 に挿入されます。Cisco Unity Connection は、電話番号を規制テーブルのダイヤルパターンと比較するときに、パターン番号 0 から始めて順に比較するため、パターン番号の順序が非常に重要になります。ある番号が 2 つ以上のダイヤルパターンと一致した場合、その番号は最初に一致したダイヤルパターンに従って処理されます。

特定の番号を入力するか、次の特殊文字をワイルドカードとして使用すると、ダイヤルパターンを指定できます。

*	0 以上の数字と一致。
?	1 つの数字にだけ一致。? を単一の数字のプレースホルダーとして使用します。
#	電話の # キーと一致。

すべての規制テーブルには、最後のパターン番号のダイヤルパターンとして * がデフォルトで設定されています。このダイヤルパターンの設定は変更できません。この設定によって、入力された番号が規制テーブルのどのダイヤルパターンとも一致しない状況が回避されるためです。ただし、このパターン番号の [ブロック (Blocked)] フィールドを変更し、ある番号を許可または禁止することは可能です。

新規規制テーブルを作成する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[規制テーブル (Restriction Tables)] をクリックします。
- ステップ 2** [規制テーブルの検索 (Search Restriction Tables)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 3** [規制テーブルの新規作成 (New Restriction Table)] ページで、適切な基本設定を入力します。フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] メニューの [フィールドの定義 (Field Definitions)] をクリックしてください。



(注) アスタリスク (*) の付いたフィールドは必須フィールドです。

- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 5** パターンを規制テーブルに追加するには、[規制テーブルの基本設定の編集 (Edit Restriction Table Basics)] ページの [規制パターン (Restriction Patterns)] ボックスで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 6** パターンのいずれかの設定を変更した場合は、[保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 7** 許可または拒否する各パターンを追加し終わるまで、[ステップ 5](#) と [ステップ 6](#) を繰り返します。

- ステップ 8** パターンの順序を変更するには、[**順序の変更 (Change Order)**] をクリックし、次の手順を実行します。
- a. パターンをリスト内で移動するには、[**規制パターンの順序の変更 (Change Restriction Pattern Order)**] ページで、パターンをクリックし、必要に応じて上向き矢印または下向き矢印をクリックします。
 - b. パターンの順序を変更し終わった後、[**保存 (Save)**] をクリックします。
 - c. [**規制テーブルの編集 (Edit Restriction Table)**] ページに戻るには、[**編集 (Edit)**] メニューの [**規制テーブルの編集 (Edit Restriction Table)**] をクリックします。
- ステップ 9** パターンをリストから削除するには、パターンの左側にあるチェックボックスをオンにして [**選択項目の削除 (Delete Selected)**] をクリックし、[**OK**] をクリックして削除を確定します。
-

規制テーブルの修正

規制テーブルを修正する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**システム設定 (System Settings)**] を展開し、[**規制テーブル (Restriction Tables)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**規制テーブルの検索 (Search Restriction Tables)**] ページで、修正する規制テーブルの表示名をクリックします。
-  **(注)** 修正しようとする規制テーブルが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[**検索 (Find)**] をクリックします。
-
- ステップ 3** パターンを規制テーブルに追加するには、[**規制テーブルの基本設定の編集 (Edit Restriction Table Basics)**] ページの [**規制パターン (Restriction Patterns)**] ボックスで、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
- ステップ 4** パターンのいずれかの設定を変更した場合は、[**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 5** 許可または拒否する各パターンを追加し終わるまで、[ステップ 3](#) と [ステップ 4](#) を繰り返します。
- ステップ 6** パターンをリストから削除するには、パターンの左側にあるチェックボックスをオンにして [**選択項目の削除 (Delete Selected)**] をクリックし、[**OK**] をクリックして削除を確定します。
- ステップ 7** パターンの順序を変更するには、[**順序の変更 (Change Order)**] ボタンをクリックし、次の手順を実行します。
- パターンをリスト内で移動するには、[**規制パターンの順序の変更 (Change Restriction Pattern Order)**] ページで、パターンをクリックし、必要に応じて上向き矢印または下向き矢印をクリックします。
 - パターンの順序を変更し終わった後、[**保存 (Save)**] をクリックします。
 - [**規制テーブルの編集 (Edit Restriction Table)**] ページに戻るには、[**編集 (Edit)**] メニューの [**規制テーブルの編集 (Edit Restriction Table)**] をクリックします。
- ステップ 8** パターンをリストから削除するには、パターンの左側にあるチェックボックスをオンにして [**選択項目の削除 (Delete Selected)**] をクリックし、[**OK**] をクリックして削除を確定します。
-

規制テーブルの削除

規制テーブルを削除する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[**システム設定 (System Settings)**] を展開し、[**規制テーブル (Restriction Tables)**] をクリックします。

ステップ 2 [**規制テーブルの検索 (Search Restriction Tables)**] ページで、削除する規制テーブルの表示名をクリックします。



(注) 削除しようとする規制テーブルが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[**検索 (Find)**] をクリックします。

ステップ 3 [**規制テーブルの編集 (Edit Restriction Table)**] ページで、[**削除 (Delete)**] をクリックします。



(注) 削除しようとする規制テーブルをサービス クラスが参照している場合は、エラー メッセージを受け取ります。このリファレンスを見つけて削除するまでは、規制テーブルを削除できません。

ステップ 4 削除するかどうかの確認を求めるダイアログボックスが表示された場合、[**OK**] をクリックします。

■ 規制テーブルの削除



Cisco Unity Connection カンパセーション

Cisco Unity Connection カンパセーションは、あらかじめ録音されているプロンプトとメニュー オプションのセットです。発信者が Connection と電話で対話するときに再生されます。Cisco Unity Connection カンパセーションは、2 つの主要カンパセーションに分類されます。1 つは外部発信者用で、もう 1 つは Connection ユーザ用です。この章では、Connection カンパセーションについて、および Connection カンパセーションをカスタマイズする方法について概説します。

次の各項を参照してください。

- [外部発信者が電話で Cisco Unity Connection と対話する方法 \(P.12-1\)](#)
- [ユーザが電話で Cisco Unity Connection と対話する方法 \(P.12-2\)](#)
- [管理者がユーザ カンパセーションをカスタマイズする方法 \(P.12-3\)](#)
- [ユーザがユーザ カンパセーションをカスタマイズする方法 \(P.12-5\)](#)

外部発信者が電話で Cisco Unity Connection と対話する方法

外部発信者が電話で Cisco Unity Connection にアクセスすると、あらかじめ録音されている説明とオプションのセットが再生されます。このセットは外部発信者カンパセーションと呼ばれます。外部発信者カンパセーションでは、発信者が Connection 自動受付にアクセスし、宛先検索サービスを使用してユーザ検索を実行し、コール ルーティング オプションを使用し、オーディオ テキストメッセージを再生できます。

ユーザが電話で Cisco Unity Connection と対話する方法

ユーザが電話で Cisco Unity Connection にログオンすると、ユーザ カンバセーションが再生されません。この一連のプロンプトを通じて、ユーザは Connection にログオンし、新規 Connection ユーザとして登録し、メッセージを送受信し、グリーティングを録音し、個人用設定を変更することができます。

ユーザが電話で Connection と対話する方法には、次の 2 つがあります。

- **タッチトーン キー**：ユーザは、任意のプッシュホンでキーを押し、プロンプトに回答したり、メニュー オプションを選択したりします。
- **ボイス コマンド**：ユーザは、電話の受話器、ヘッドセット、またはスピーカホンに話しかけます。Connection は、ユーザのボイス コマンドに回答します。ユーザは、ボイス コマンドを音声で入力するのではなく、タッチトーン キーを押して一連の主要コマンドを入力するオプションを選択できます。

管理者は、ユーザが Connection にログオンするときにタッチトーン キーまたはボイス コマンドのいずれかの使用をユーザに要求するように指定します。

管理者がユーザ カンパセーションをカスタマイズする方法

発信者およびユーザが Cisco Unity Connection と対話するときに再生されるカンパセーションについて、管理者は数多くの方法でカスタマイズできます。

次の各項を参照してください。

- [詳細設定 \(Advanced\) のカンパセーションの設定 \(Conversation Configuration\) の設定値 \(P.12-3\)](#)
- [システム プロンプトの言語のカスタマイズ \(P.12-3\)](#)
- [サービス クラスの設定 \(P.12-3\)](#)
- [ユーザ アカウントとテンプレートの設定 \(P.12-4\)](#)

詳細設定 (Advanced) のカンパセーションの設定 (Conversation Configuration) の設定値

Connection の管理の [詳細設定 (Advanced)] の [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページから、すべてのユーザに対して、次のようなシステム全体のカンパセーション カスタマイズを実行できます。

- 標準カンパセーションとオプション カンパセーション 1 の両方について、メッセージ再生中にユーザがメッセージをスキップする方法を変更する。
- Connection がユーザにメッセージの宛先指定と録音を要求する場合の順序を変更する。
- ユーザがメッセージの宛先指定を確認する方法を変更する。
- 削除されるメッセージをユーザが管理するときに、ユーザに再生される内容を変更する。
- システム転送を設定する。

Connection カンパセーションを [詳細設定 (Advanced)] の [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページからカスタマイズする方法と手順については、「[すべてのユーザのカンパセーション設定の変更](#)」の章を参照してください。

システム プロンプトの言語のカスタマイズ

Cisco Unity Connection システムに付属しているプロンプトは、電話通話の箇所によって異なる組み合わせで再生されます。すべてのシステム プロンプトは、Cisco Unity Connection\TuiResources\Prompts ディレクトリとそのサブディレクトリにあります。

システム プロンプトの変更、置換、および削除はサポートされていません。それらの操作を行うと、システム エラーが発生することがあります。ただし、すべての Connection ユーザおよび発信者に再生されるシステム プロンプトのデフォルト言語は指定できます。Connection がシステム プロンプトの再生に使用するデフォルト言語を変更する手順については、[P.13-9 の「システム プロンプトの言語」](#)を参照してください。

Cisco Unity Connection をアップグレードすると、自動的にすべてのシステム プロンプトが削除および置換されることに注意してください (メンテナンス アップグレードを含む)。

サービス クラスの設定

Cisco Unity Connection の管理の [サービス クラス (Class of Service)] 設定ページから、ユーザに対して、次のようなカンパセーション カスタマイズを実行できます。

- 着信転送と通話保留のオプションを指定する。
- 削除済みメッセージへのアクセスを有効にする。
- 名前の録音、グリーティング、およびメッセージの長さを決定する。

■ 管理者がユーザ カンパセーションをカスタマイズする方法

- Live Reply、音声認識、テキスト / スピーチなどの機能を有効にする。
- ユーザのメッセージ セキュリティのタイプを選択する。

サービス クラスで変更可能なカンパセーション関連の設定の詳細については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「サービス クラスによって制御される機能の設定」の章を参照してください。このドキュメントは、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

ユーザ アカウントとテンプレートの設定

ユーザまたはユーザの作成に使用するテンプレートに対して、次のようなカンパセーション カスタマイズを実行できます。

電話メニューの設定

- 言語を選択する。
- 速度と音量レベルを設定する。
- ユーザがメニューに回答するまで Connection が待つ時間、およびユーザが回答しなかった場合に Connection がメニューを繰り返す回数を指定する。
- ユーザが電話でメッセージを聞き、管理するときに、タッチトーン カンパセーションと音声認識カンパセーションのどちらを使用できるかを選択する。次のことに注意してください。
 - タッチトーン カンパセーションは、いくつかのバージョンから選択できます。各バージョンは、一意のキーパッド マッピングを持つメニューを提供します。また、ユーザに標準ガイドランスと簡易ガイドランスのどちらを再生するかを指定できます。
 - 音声認識カンパセーションは、ライセンスが必要な機能です。音声認識カンパセーションを使用するには、そのライセンスを提供するサービス クラスにユーザが属しており、ユーザに対してその機能が有効になっている必要があります。ユーザはいつでもボイス コマンドの代わりにタッチトーン キーを使用できます。ただし、管理者は、音声認識カンパセーションとともに提供されるタッチトーン カンパセーションを指定できません。
- オプション グリーティング通知を有効にする。
- ユーザがユーザ カンパセーションを終了する方法を決定する。
- メッセージ ロケータや Phone View などの機能を有効にする。

メッセージ再生の設定

ユーザに電話でメッセージを再生する方法を指定する。たとえば、ユーザがメッセージを確認するときにメッセージ タイプ メニュー、メッセージ件数、およびタイムスタンプをユーザに再生するかどうかを指定したり、Connection によるメッセージの再生順序を指定したりできます。

メッセージ送信の設定

- ユーザが他のユーザにブロードキャスト メッセージを送信できるかどうか、またはブロードキャスト メッセージを更新できるかどうかを決定する。
- ユーザがメッセージを他のユーザに宛先指定するための方法を、内線番号の入力、名前のキー入力、または姓のキー入力のいずれにするかを決定する。

ユーザ単位で変更可能なカンパセーション関連の設定の詳細については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定」の章を参照してください。このドキュメントは、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

ユーザがユーザ カンパセーションをカスタマイズする方法

Cisco Unity Connection ユーザは、ユーザに再生されるカンパセーションについて、数多くの方法でカスタマイズできます。概要については、表 12-1 を参照してください。

表 12-1 ユーザが Cisco Unity Assistant および電話メニューを使用して変更できる設定

Cisco Unity Assistant を使用して変更できる設定	電話メニューを使用して変更できる設定
<p>通話保留とスクリーニング¹ :</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザの電話が通話中のときに Connection が間接通話を処理する方法を選択する。選択肢には、発信者を保留にすること、保留にするかメッセージを残すかを発信者に要求すること、および発信者をグリーティングに直接送信することがあります。 Connection が間接通話を処理する方法を選択する。選択肢には、誰にかかってきたかをユーザに通知すること、Connection が転送中であることをアナウンスすること、電話に出るかどうかをユーザに要求すること、および発信者に名前を告げるように要求することがあります。 	<p>通話保留とスクリーニング¹ :</p> <ul style="list-style-type: none"> なし。
<p>着信転送² :</p> <ul style="list-style-type: none"> 間接通話を内線に転送するか、またはグリーティングに送信する。 内線番号を変更する。 	<p>着信転送² :</p> <ul style="list-style-type: none"> 間接通話を内線に転送するか、またはグリーティングに送信する。 内線番号を変更する。
<p>発信者の操作 :</p> <ul style="list-style-type: none"> 発信者によるメッセージ編集を許可する。 発信者にメッセージの緊急指定を許可する。 	<p>発信者の操作 :</p> <ul style="list-style-type: none"> なし。
<p>カンパセーション オプション :</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザに選択されているタッチトーン カンパセーションまたは音声認識カンパセーションが再生されるかどうかを指定する。 Connection プロンプトの速度と言語を設定する。 Connection カンパセーションの標準ガイダンスメニューまたは簡易ガイダンスメニューを選択する。 ユーザが Connection を呼び出したときに Connection が実行する操作を選択する。選択肢には、ユーザに名前がグリーティングすること、および新しいメッセージの数をタイプごとに通知することがあります。 代行内線番号を指定する。 	<p>カンパセーション オプション :</p> <ul style="list-style-type: none"> Connection カンパセーションの標準ガイダンスメニューまたは簡易ガイダンスメニューを選択する。
<p>グリーティング :</p> <ul style="list-style-type: none"> パーソナル グリーティングを録音する。 グリーティングを有効または無効にする。 有効にしたグリーティングの有効期限を指定する。 システム プロンプトとパーソナル グリーティングを切り替える。 	<p>グリーティング :</p> <ul style="list-style-type: none"> パーソナル グリーティングを録音する。 グリーティングを有効または無効にする。 有効にしたグリーティングの有効期限を指定する。

■ ユーザがユーザカンパゼーションをカスタマイズする方法

表 12-1 ユーザが Cisco Unity Assistant および電話メニューを使用して変更できる設定 (続き)

Cisco Unity Assistant を使用して変更できる設定	電話メニューを使用して変更できる設定
<p>メッセージの到着通知：</p> <ul style="list-style-type: none"> 通知デバイスを有効または無効にし、通知デバイスの番号を変更する。 ダイヤル オプションを指定する。 Connection がデバイス呼び出す対象となるメッセージ タイプとメッセージの緊急度を選択する。 通知スケジュールを設定し、デバイスが応答しない場合、通話中の場合、または障害の場合の処理を指定する。 	<p>メッセージの到着通知：</p> <ul style="list-style-type: none"> 通知デバイスを有効または無効にし、通知デバイスの番号を変更する。
<p>メッセージの聞き取り：</p> <ul style="list-style-type: none"> メッセージの再生順序を指定する。 メッセージのタイム スタンプに使用する時間形式を変更する。 メッセージが再生されるときに Connection が実行する操作を選択する。選択肢には、メッセージを残した送信者の名前と数をアナウンスすること、メッセージの前または後にタイムスタンプを再生するかどうかをアナウンスすること、およびメッセージを再生する音量レベルをアナウンスすることがあります。 Connection がメッセージ タイプ メニューを再生するかどうかを指定する。 	<p>メッセージの聞き取り：</p> <ul style="list-style-type: none"> メッセージ再生時の速度と音量。
<p>メッセージの宛先指定：</p> <ul style="list-style-type: none"> 別のユーザへのメッセージの宛先指定を名前にするか内線番号にするかを切り替える。 メッセージの宛先を指定する名前の順序 (姓、名の順、またはその逆) を指定する。 	<p>メッセージの宛先指定：</p> <ul style="list-style-type: none"> 別のユーザへのメッセージの宛先指定を名前にするか内線番号にするかを切り替える (## を押す)³
<p>個人設定：</p> <ul style="list-style-type: none"> 名前を記録する。 代行ユーザ名を指定する。 ディレクトリー一覧の状態を変更する。 パスワードを変更する。 	<p>個人設定：</p> <ul style="list-style-type: none"> 名前を記録する。 ディレクトリー一覧の状態を変更する。 パスワードを変更する。
<p>プライベート同報リスト：</p> <ul style="list-style-type: none"> 表示名を入力する。 リスト名を記録する。 メンバを追加および削除する。 	<p>プライベート同報リスト：</p> <ul style="list-style-type: none"> リスト名を記録する。 メンバを追加および削除する。

1. 通話保留オプションとスクリーニング オプションは、自動受付またはディレクトリ ハンドラからユーザに転送された着信通話にのみ適用され、一般の着信には適用されません。これらのオプションは、外部の発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。また、これらのオプションは、管理された転送が有効になっている場合にのみ使用できます。これらの設定は、ユーザが Cisco Unity パーソナル着信転送ルールを有効にしていない場合に適用されます。
2. 着信転送オプションは、自動受付またはディレクトリ ハンドラからユーザに転送された着信通話にのみ適用され、一般の着信には適用されません。転送オプションは、外部の発信者または他のユーザがユーザの内線番号を直接ダイヤルした場合には適用されません。これらの設定は、ユーザが Cisco Unity パーソナル着信転送ルールを有効にしていない場合に適用されます。
3. 入力した名前による宛先指定を有効にしたかどうかによって異なります。



すべてのユーザのカンパセーション設定の変更

Cisco Unity Connection の管理の [詳細設定 (Advanced)] の [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページから、すべてのユーザに影響を及ぼすシステム全体のカンパセーションカスタマイズをいくつか実行できます。

次の各項を参照してください。

- [宛先指定と録音の順序 \(P.13-2 \)](#)
- [通話保留の待ち時間 \(P.13-3 \)](#)
- [発信者情報 \(P.13-4 \)](#)
- [メッセージの宛先指定時の確認 \(P.13-5 \)](#)
- [メッセージの削除 \(P.13-7 \)](#)
- [宛先指定に関するダブルキーの時間間隔 \(P.13-8 \)](#)
- [システム プロンプトの言語 \(P.13-9 \)](#)
- [ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection へのログオン \(P.13-10 \)](#)
- [メッセージのスキップ：標準カンパセーションのキーパッド マッピング \(P.13-12 \)](#)
- [メッセージのスキップ：オプション カンパセーション 1 での新規メッセージの保存 \(P.13-14 \)](#)
- [メッセージの宛先指定の効率化 \(P.13-15 \)](#)
- [システム転送 \(P.13-16 \)](#)
- [音声認識：確認信頼度しきい値 \(P.13-18 \)](#)
- [音声認識：グローバル ニックネーム リスト \(P.13-19 \)](#)
- [詳細設定 \(Advanced \) のカンパセーションの設定 \(Conversation Configuration \) のその他の設定値 \(P.13-20 \)](#)

宛先指定と録音の順序

ユーザがメッセージを他のユーザまたは同報リストに送信または転送するときに Cisco Unity Connection がユーザに宛先指定と録音を要求する順序を変更するように、Connection 標準カンパセーションをカスタマイズできます。デフォルトでは、ユーザがメッセージを送信または転送する場合、Connection は、まず、メッセージの録音または転送メッセージの音声コメントの録音をユーザに要求し、次に、メッセージの宛先指定をユーザに要求します。

ユーザカンパセーションをカスタマイズすると、メッセージの宛先を指定してからメッセージや音声コメントを録音するように Connection でユーザに要求できます。この設定変更は、すべてのユーザに対してシステム全体で適用されます。個々のユーザや特定のユーザグループに対して変更を加えることはできません。最後に、ユーザがメッセージに返信するときに Connection がユーザに宛先指定と録音を要求する場合の順序は変更できないことに注意してください。この場合、Connection は、常に、ユーザに返信の録音を要求してから別の受信者を追加できるようにします。

ユーザがメッセージを送信するときの宛先指定と録音の順序を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] をクリックします。
- ステップ 2** この設定をどのように変更するかに応じて、[録音前にメッセージの宛先を指定する (Address Message Before Recording)] チェックボックスをオンまたはオフにします。

チェックボックスがオフ	ユーザがメッセージを他のユーザや同報リストに送信または転送するとき、Connection は、まずメッセージを録音した後で宛先を指定するようにユーザに要求します。 これがデフォルトの設定です。
チェックボックスがオン	ユーザがメッセージを他のユーザや同報リストに送信または転送するとき、Connection は、まずメッセージの宛先を指定した後で内容を録音するようにユーザに要求します。

- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

通話保留の待ち時間

通話保留を有効にすると、電話が通話中の場合に、Cisco Unity Connection は発信者に電話を切らずに待つよう求めることができます。Connection は、構成された設定に従って、キュー内の各発信者を管理します。通話保留の待ち時間は、次のように構成できます。

着信転送を試行している間の待ち時間（デフォルト値は 5 秒）、および着信転送試行の最大許容回数（デフォルト値は 5 回）の設定を変更できます。Cisco Unity Connection は、この 2 つの設定値を乗算して、キューに入っている最初の発信者の通話保留キューの待ち時間を取得します。たとえば、両方のキーの値を 10 に設定した場合、通話保留キューの待ち時間は 100 秒になります（10 秒の待ち時間 × 10 回の着信転送試行）。

通話保留の待ち時間を追加または変更する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[コンバセーション (Conversations)] をクリックします。

ステップ 2 次の設定に値を入力します。

[コール転送の試行間隔の待ち時間 (秒) (Wait Time In Seconds Between Call Transfer Attempts)]	<p>着信転送を試行している間の待ち時間を指定します。1 ~ 60 秒の数値を入力します。</p> <p>デフォルト設定は 5 秒です。推奨される値は 5 ~ 15 秒です。この範囲外の値を設定すると、Connection の機能に問題が生じる可能性があります。</p>
[許容されるコール転送の最大試行回数 (Maximum Call Transfer Attempts Allowed)]	<p>Connection が実行する転送試行の最大回数を指定します。0 ~ 30 の数値を入力します。</p> <p>デフォルト設定は 5 回です。推奨される値は 2 ~ 10 です。この設定を大きくすると、保留を継続するかどうかを Connection が発信者に尋ねる頻度が低くなります。</p>

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

発信者情報

メッセージを再生する前に、メッセージを残した各発信者に関する追加情報をユーザに提供するように、Cisco Unity Connection ユーザ カンパセーションをカスタマイズできます。表 13-1 を参照してください。

表 13-1 メッセージの再生前に Cisco Unity Connection が提供できる発信者情報

メッセージを残した発信者のタイプ	メッセージのタイプ	Cisco Unity Connection がデフォルトで再生する内容	追加の発信者情報を提供するとき Cisco Unity Connection が再生する内容
識別されているユーザ(コールハンドラを含む)	ボイスメッセージ、受信確認メッセージ	ユーザの名前の録音。ユーザ(またはコールハンドラ)に名前が割り当てられていない場合、Connection は、代わりに、ユーザまたはコールハンドラに関連付けられたプライマリ内線番号を再生します。	メッセージを再生する前の、名前の録音(利用可能な場合)とプライマリ内線番号の両方。 ユーザ(またはコールハンドラ)に名前の録音も内線番号も割り当てられていない場合、Connection は発信者を告げずにメッセージを再生します。
外部発信者	ボイスメッセージ	メッセージ。最初に、発信者を通知することも、発信者の電話番号を再生することはありません。	メッセージを再生する前の、発信者の電話番号(利用可能な場合)

メッセージの再生前に Connection ユーザに追加の発信者情報を提供するように指定する場合は、次の要件を考慮してください。

- Connection が各メッセージを再生する前にユーザに発信者情報を再生するのは、再生するようにユーザのアカウントが設定されている場合だけです。メッセージ再生の設定を指定できるのは、Connection の管理者またはユーザのどちらかです (Connection の管理者は、Cisco Unity Connection の管理にあるユーザまたはユーザ テンプレートの [カンパセーション設定の編集 (Edit Conversation Settings)] ページで、メッセージの再生前に発信者情報をユーザに再生するかどうかを指定します。一方、ユーザは Cisco Unity Assistant で、メッセージ再生の設定を指定できます)。
- また、Connection が外部発信者に関する電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報を提供するように指定するには、使用する電話システムがその情報を Connection に送信できるようになっている必要があります。詳細については、使用する電話システムのドキュメントを参照してください。Connection は、発信者に関する ANI 情報を受信すると、有効な番号だけを使用し、電話システムから送信されたその他の文字をすべて無視します。

個々のユーザまたは特定のユーザ グループに対してこれらの設定を変更する手順については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「各メッセージの前後に Cisco Unity Connection が再生する内容」の項を参照してください。このドキュメントは、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

メッセージの宛先指定時の確認

Cisco Unity Connection 標準カンパセーションをカスタマイズすることで、Connection がユーザに対してメッセージの宛先指定の確認要求を行う方法を変更できます。デフォルトでは、ユーザがメッセージを宛先指定する場合、Connection は、目的の受信者の名前と内線番号の録音を再生（名前の録音がない場合、Connection は代わりに内線番号を再生）し、ユーザに受信者が正しいことを確認するよう要求します。

表 13-2 に、メッセージの宛先指定時にユーザに再生される確認要求を示します。この内容は、[アドレス指定の一致確認モード (Addressing Match Confirmation Mode)] の設定をどのように変更したかによって異なります。



(注)

[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーション (Conversations)] ページで、ユーザ カンパセーションのその他の要素をカスタマイズできます。表 13-2 に示されている Connection の要求は、ユーザ カンパセーションに関連するその他すべての設定がデフォルト値に設定されていることを前提としています。[ディレクトリ登録選択モード (Directory List Selection Mode)] 設定などの設定に変更を加えると、メッセージの宛先指定をカスタマイズしたときにユーザに再生されるメッセージに影響します。

表 13-2 メッセージの宛先指定時の確認要求

値	完全に一致した場合	一致する名前が複数見つかった場合
0	「<受信者名>の内線<内線番号>でよろしければ、#を押してください。キャンセルするには、*を押してください。」	「<x> つの名前が一致しました。数字で選択してください。 Alex Campbell の内線 2015 でよろしければ、1 を押してください。 Li Campbell の内線 2003 でよろしければ、2 を押してください。Terry Campbell の内線 2078 でよろしければ、3 を押してください。...」
1	「<受信者名>でよろしければ、#を押してください。キャンセルするには、*を押してください。」 名前の録音がない場合、Connection は代わりに内線番号を再生します。「<内線番号>でよろしければ、#を押してください。キャンセルするには、*を押してください。」	「<x> つの名前が一致しました。数字で選択してください。Alex Campbell でよろしければ、1 を押してください。Li Campbell でよろしければ、2 を押してください。Terry Campbell でよろしければ、3 を押してください。...」 名前の録音がない場合、Connection は代わりに内線番号を再生します。「1001 でよろしければ、1 を押してください。...」
2	「追加しました。」	「<x> つの名前が一致しました。数字で選択してください。 Alex Campbell の内線 2015 でよろしければ、1 を押してください。 Li Campbell の内線 2003 でよろしければ、2 を押してください。Terry Campbell の内線 2078 でよろしければ、3 を押してください。...」

ユーザがメッセージを名前または ID で他のユーザやシステム同報リストに宛先指定すると、Connection は確認のためにその名前と内線番号を再生します。宛先指定プロセスを迅速にするには、この値を 1 に設定して、Connection が名前のみ確認するようにします。値を 2 に設定することもできます。この場合、Connection は選択内容を確認しません。

この設定変更は、すべてのユーザに対してシステム全体で適用されます。Connection がメッセージの宛先指定の確認要求を行う方法は、個々のユーザや特定のユーザグループを指定して変更することはできません。

ユーザがメッセージの宛先指定を確認する方法を変更する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] をクリックします。

ステップ 2 この設定をどのように変更するかに応じて、[アドレス指定の一致確認モード (Addressing Match Confirmation Mode)] フィールドに値を入力します。

0	Connection は、名前と内線番号を再生して確認します。 これがデフォルトの設定です。
1	Connection は、名前を再生して確認します。名前の録音がない場合、Connection は代わりに内線番号を再生します。
2	Connection は選択内容を確認しません。

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

メッセージの削除

[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーション (Conversations)] ページで、標準カンパセーションをカスタマイズし、削除されたメッセージをユーザが管理するときに再生される内容を次のように変更できます。

- Cisco Unity Connection が、削除された複数のメッセージを完全に削除する方法を変更する。デフォルトでは、ユーザがメインメニューから 3 > 2 > 2 の順で押して、削除された複数のメッセージを一度に完全に削除しようとしたときに、Connection は、削除されたボイスメッセージを完全に削除するか、削除されたすべてのメッセージを完全に削除するかを選択できるようにします。

デフォルトから変更して、Connection が選択メッセージをユーザに対して再生せず、削除されたボイスメッセージまたは削除されたすべてのメッセージ (ボイス、電子メールの適切なもの) のうち、事前に指定したタイプのメッセージを完全に削除するように指定できます。どちらかの方法に設定するには、[複数メッセージ削除モード (Multiple Message Delete Mode)] の設定を変更します。詳細については、Cisco Unity Connection の管理のフィールドヘルプを参照してください。

- 削除された 1 つのメッセージを完全に削除する前に、Connection がユーザの確認を要求する機能を使用可能にする。削除されたメッセージを完全に削除するには、削除されたメッセージを保持し、確認できるサービスクラスに属している必要があります。デフォルトでは、ユーザが電話で削除されたメッセージを確認しながら完全に削除するときに、Connection は削除の確認をしません。

削除を実行する前に、Connection がユーザの確認を要求するようにできます。このように設定するには、[削除済みメッセージの削除を確認する (Confirm Deletion of Deleted Messages)] チェックボックスをオンにします。詳細については、Cisco Unity Connection の管理のフィールドヘルプを参照してください。

- 1 つの新規メッセージまたは開封済みメッセージを削除する前に、Connection がユーザの確認を要求する機能を使用可能にする。デフォルトでは、ユーザが新規メッセージまたは開封済みメッセージを削除するときに、Connection は削除の確認をしません。

削除されたメッセージの保持および表示ができるサービスクラスに属さないユーザにとって、削除は完全な削除になります。そのため、特にこのようなユーザが多い場合は、削除の前に Connection がユーザの確認を要求するようにする場合があります。このように設定するには、[新規または保存済みメッセージの削除を確認する (Confirm Deletion of New or Saved Messages)] チェックボックスをオンにします。詳細については、Cisco Unity Connection の管理のフィールドヘルプを参照してください。

宛先指定に関するダブルキーの時間間隔

デフォルトでは、ユーザが 2 つのキーを続けて押した場合、2 つのキー入力の時間間隔が 500 ミリ秒以内のときに限り、Cisco Unity Connection はこの操作を「ダブルキー」と解釈します。キー入力の時間間隔が 500 ミリ秒を超えた場合、Connection はこの操作を 2 つの独立したキー入力と解釈し、適切に応答します。

たとえば、ユーザがメッセージの宛先指定時に ## を押した場合、2 つのキー入力の時間間隔に応じて、次の処理が行われます。

- 2 つの # キーの時間間隔が 500 ミリ秒以内の場合、Connection はユーザの操作を「ダブルキー」と解釈し、名前による宛先指定から内線番号による宛先指定に切り替えます。
- 2 つの # キーの時間間隔が 500 ミリ秒を超えた場合、Connection はユーザの操作を 2 つの独立したキー入力と解釈し、最初の # キーに応じて宛先指定をスキップし、次に 2 つ目の # キーに応じてメッセージの録音を開始します。

キーを押しても Connection が想定どおりに動作しないという苦情が社内のユーザの大部分から寄せられた場合は、Connection が 2 つのキー入力の解釈に使用する時間間隔を変更することを考慮してください(ユーザが携帯電話を使用して Connection にアクセスしている場合に起こる可能性があります)。

Connection が最初のキー入力に応じて処理を実行するまでに 2 つ目のキー入力を待つ時間を変更するには、次の手順を実行します。ユーザがこれ以上キーを押すことはないと判断するまでに Connection が待機する時間を指定するには、Cisco Unity Connection の管理で、ユーザの[カンパセーションの設定 (Conversation Settings)] ページで設定をユーザ単位で変更します。

この設定変更は、ユーザのカンパセーション スタイルに関係なく、Connection サーバに関連付けられたすべてのユーザに反映されます。

ダブルキー入力の時間間隔を変更する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] をクリックします。

ステップ 2 [二重キー押下時間 (Double Key Press Time)] フィールドに、0 ~ 1,000 ミリ秒までの値を入力します。

値の増加量が 500 ミリ秒を超えないようにすることをお勧めします。それを超えると、Connection カンパセーションの応答がかなり遅れる場合があります。

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

システム プロンプトの言語

電話言語とは、Cisco Unity Connection が、システム プロンプトをユーザおよび発信者に再生するときの言語です。システムのデフォルト電話言語を指定して、システムのその他のデフォルト言語設定を変えずに、個々の Connection コンポーネントの言語設定をカスタマイズできます。

電話言語を設定できる Connection コンポーネントは、ユーザ アカウント、コール ルーティング、コール ハンドラ、インタビュー ハンドラ、ディレクトリ ハンドラです。これらの各エンティティについて、Cisco Unity Connection の管理で電話言語を指定します。または、言語を発信者から継承するようにエンティティを設定することもできます。

[発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] に設定すると、Connection は呼び出し方法に基づき、使用する電話言語を通話ごとに決定します。たとえば、コール ハンドラの設定でデフォルト言語を指定し、さらに、それぞれ別々の言語を設定した 2 種類のコール ルーティングから電話を受けるように設定できます。たとえば、1 つ目のコール ルーティングをフランス語に設定し、2 つ目のコール ルーティングをドイツ語に設定できます。この場合、Connection でコール ハンドラのシステム プロンプトを再生する言語は、どちらのコール ルーティング名で通話が送信されるかによって決まります。ただし、通話を処理するシステムにあるすべてのコンポーネントの言語設定で [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] を設定すると、Connection はシステム プロンプトをデフォルトの電話言語で再生することに注意してください。これは、実際に、どのコンポーネントも特定の言語に設定されないためです。

多言語システムの場合は、[発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] を設定することで、システムのデフォルト言語に関係なく、Connection サーバにインストールされている各言語でユーザがグリーティングを録音できるようになります。一般に、録音済みのグリーティングの再生言語は、ユーザの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページの [発信者に使用する言語 (Language That Callers Hear)] 設定で選択された内容によって異なります。

[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)]	グリーティングは、システム デフォルトとして選択されている言語で再生および録音されます。
[発信者から言語を継承する (Inherit Language From Caller)]	このオプションが選択されている場合は、Connection ユーザが、Connection サーバにインストールされている各言語でグリーティングを録音できます。
特定の言語	グリーティングは、このメニューで選択された言語で再生および録音されます。

ユーザまたはテンプレートのメッセージ設定を変更する方法については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「ユーザおよび発信者に再生される電話言語」の項を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

システム プロンプトのデフォルト言語を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[全般的な設定 (General Configuration)] をクリックします。
- ステップ 2** [全般的な設定 (General Configuration)] ページの [システムのデフォルト言語 (System Default Language)] リストで、Connection がシステム プロンプト再生時にデフォルト言語として使用する言語をクリックします。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 4 変更を有効にするには、Voice Processing サーバ ロールを再起動します。

ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection へのログオン

発信者の入力設定で、ユーザがユーザ グリーティングを聞いているときに Cisco Unity Connection にログオンする方法を指定できます。発信者の入力設定を使用して、ユーザ グリーティングを中断して Connection にログオンするために押すキーと、ログオンするための Connection のメッセージの後に再生される内容を指定できます。

発信者の入力設定は、Cisco Unity Connection の管理のユーザ テンプレート ページまたは個々のユーザのページで指定します。発信者の入力設定は、Cisco Unity Connection の管理のユーザ テンプレートまたは個々のユーザの[グリーティング(Greetings)]ページで、[発信者の入力を無視する(Ignore Caller Input)]チェックボックスがオフになっている場合にのみ、そのグリーティングで機能します。

デフォルトでは、ユーザ グリーティング(自分のグリーティングまたは別のユーザのグリーティング)の途中で*を押した場合に、Connection が ID とパスワードを要求する Connection サイン インカンパセーションを再生するように設定されています。代替として、パスワードだけを要求する簡易サイン インカンパセーションを提供して、自分のグリーティングから簡単にログオンできるように設定することもできます。

表 13-3 は、自分のグリーティングまたは別のユーザのグリーティングから Connection にログオンする方法を指定するために使用できるオプションをまとめたものです。

表 13-3 ユーザグリーティングから Cisco Unity Connection へのログオン方法を指定するために使用できる発信者の入力オプションの概要

カンパセーション	説明	用途	通例
サイン イン	ユーザがユーザ グリーティングの途中で * を押したときに、ID とパスワードを入力するように要求します。 デフォルトでは有効です。	アカウントに関連付けられていない電話からユーザを呼び出したときに、「身元不明発信者」としてメッセージを残さないようにするには、別のユーザのグリーティングから Connection にログオンします (Connection ユーザは、身元不明発信者からのメッセージには応答できません)。	識別されているユーザのほとんどのメッセージ処理は、サイン インカンパセーションでできるため、提供を続けます。 サイン インカンパセーションにアクセスするキーを割り当て直す場合は、ガイダンスから * を押してサイン インカンパセーションにアクセスすることも考慮してください。
簡易サイン イン	ユーザがユーザ グリーティングの途中でキーを押したときに、パスワードを入力するように要求します。 デフォルトでは無効です。簡易サイン インカンパセーションに割り当てられたキーはありません。	ユーザは、自分の内線番号をダイヤルして、すぐにログオンできます。この場合、内線番号をダイヤルしたときに、すでに ID を入力しているため、再び ID を入力するステップが冗長に感じられる (Cisco Unity Connection ID とユーザの内線番号が同じ場合) ため、ユーザはサイン インカンパセーションよりも簡易サイン インカンパセーションを好みます。 自分のグリーティングから簡単に慣れた方法によってログオンできるようにすることは、電話から Connection にアクセスするパイロット番号をユーザが覚えられない場合に便利な代替手段です。 別のユーザに電話をかけてログオンしようとする場合は、Connection が、電話をかけた側のユーザの内線番号に関連付けられたパスワードを要求します。	簡易サイン インは、自分のグリーティングから簡単にログオンするユーザ、または別のボイスメッセージシステムに慣れているユーザに提供します。 1 ~ 9 のキーは割り当てられていないので、簡易サイン インカンパセーションに割り当てられることをお勧めします。*、0、または # キーを使用する場合は、次のことを考慮してください。 <ul style="list-style-type: none"> サイン インカンパセーションを引き続き提供できるように、* キーを割り当て直すことは避けてください。 # キーは、グリーティングをスキップするように設定されています。また、このキーは、Connection カンパセーション全体で前方にスキップするキーです。 0 キーは、発信者をオペレーターコールハンドラに送信するように設定されています。 Connection のユーザ用のドキュメントは、*、0、および # キーが上記のように動作することを前提にしています。

■ メッセージのスキップ: 標準カンパセーションのキーパッド マッピング

メッセージのスキップ: 標準カンパセーションのキーパッド マッピング

標準カンパセーションで、ユーザがメッセージをスキップする方法をカスタマイズできます。デフォルトでは、メッセージの再生中にユーザが # キーを押すとメッセージの末尾まで早送りされ、## を押すと次のメッセージにスキップします。メッセージの聞き取り中に # キーを 1 回押すとメッセージをスキップするように、Cisco Unity Connection のカンパセーションを変更できます。

メッセージの聞き取り中にメッセージをスキップするキーを # または ## に変更すると、メッセージを聞いているときにユーザが使用できるショートカットにも影響を与えます。次の表 13-4 は、すべてのキーの変更をまとめたものです。

表 13-4 メッセージの聞き取り中にメッセージをスキップする方法を変更した場合に影響を受けるキー

タスク	## を使用すると次のメッセージにスキップする場合にユーザが押すキー (デフォルト)	# を使用すると次のメッセージにスキップする場合にユーザが押すキー ²
メッセージの末尾まで早送りする (Connection はメッセージ後メニューを再生する)	#	99
メッセージをスキップし、現状のまま保存する	##	#
メッセージをスキップし、開封済みに戻す	#2	992
メッセージをスキップし、応答する	#4	994
メッセージをスキップし、すべてに応答する	#42	9942
メッセージをスキップし、メッセージを転送する	#5	995
メッセージをスキップし、新規として保存する / 新規に戻す	#6	996
メッセージをスキップし、メッセージのプロパティを再生する	#9	999

- 『Cisco Unity Connection at a Glance』、『Connection 電話メニューとショートカット』、および『Cisco Unity Connection ユーザ ガイド』は、## を押すと次のメッセージにスキップする場合にユーザが使用するキー マッピングを反映しています。
- 99 キーの組み合わせは、デフォルト設定を使用するときにも使用できます。

この変更は、標準カンパセーションを使用するすべてのユーザに対して、システム全体で適用されます。標準カンパセーションを使用する個々のユーザや特定のユーザ グループに対して変更を加えることはできません。社内のユーザが ## を押して次のメッセージにスキップすることに慣れている場合、この動作の変更を決定するときは、ユーザが新しいキー マッピングに慣れるまでに発生する可能性のある問題を考慮する必要があります。

メッセージの聞き取り中にメッセージをスキップする方法を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] をクリックします。

ステップ 2 この設定をどのように変更するかに応じて、[標準カンパセーション：#を使用して次のメッセージにスキップする (Standard Conversation: Use # to Skip to Next Message)] チェックボックスをオンまたはオフにします。

<p>チェックボックスがオフ</p>	<p>メッセージの聞き取り中にユーザが # キーを押した場合、Connection はメッセージの末尾まで早送りして、メッセージ後メニューを再生します。メッセージの聞き取り中にユーザが ## を押すと、次のメッセージにスキップします。</p> <p>これがデフォルトの設定です。</p>
<p>チェックボックスがオン</p>	<p>メッセージの聞き取り中にユーザが # キーを押した場合、Connection は次のメッセージにスキップします。メッセージの聞き取り中にユーザが ## を押した場合、Connection は 2 つのメッセージをスキップします。メッセージの末尾まで早送りするには、99 を押します。</p>

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

メッセージのスキップ：オプション カンパセーション 1 での新規メッセージの保存

[オプション カンパセーション 1 (Optional Conversation 1)] をカスタマイズすることで、メッセージの聞き取り中にユーザがスキップした新しいメッセージに対する Cisco Unity Connection の処理を変更することができます。デフォルトでは、メッセージの聞き取り中にユーザが # を押して新しいメッセージをスキップすると、Connection はそのメッセージを新規として保存します。つまり、ユーザが Connection を呼び出してメッセージを確認する場合、メッセージをスキップしても、そのメッセージは Connection が再生する新しいメッセージのリストに残ります。また、ユーザの電話機の Message Waiting Indicator (MWI; メッセージ受信インジケータ) は、新しいメッセージが残っている間は点灯し続けます。

代わりに、メッセージの聞き取り中にユーザが # キーを押してスキップした新しいメッセージを、Connection が新しいメッセージではなく開封済みメッセージとして保存するように、[オプション カンパセーション 1 (Optional Conversation 1)] をカスタマイズできます。組織にはこの設定を好むユーザがいる場合があります。それは、この設定では、Connection を呼び出して新しいメッセージを確認すると、以前スキップしたメッセージではなく、新しく到着したメッセージだけが再生されるためです。ユーザは電話機の MWI によって、新しいメッセージが到着しているかどうかを判断できます。

メッセージ再生設定の変更は、システム全体で、[オプション カンパセーション 1 (Optional Conversation 1)] を使用するすべてのユーザに適用されます。[オプション カンパセーション 1 (Optional Conversation 1)] を使用する個々のユーザや特定のユーザグループに対して変更を加えることはできません。変更は、標準カンパセーションを使用するユーザには影響しません。

メッセージの聞き取り後にユーザが 9 または # キーを押したときに Connection がメッセージを保存する方法は、次の手順を実行しても変更されないことに注意してください。

メッセージの聞き取り中にユーザが # キーを押してスキップしたメッセージに対する Connection の処理を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] をクリックします。
- ステップ 2** この設定をどのように変更するかに応じて、[オプション カンパセーション 1: スキップしたメッセージの保存 (Optional Conversation 1: Treat Skipped Messages As Saved)] フィールドに値を入力します。

0	Connection は、スキップされたメッセージを新しいメッセージとして保存します。
1	Connection は、スキップされたメッセージを開封済みメッセージとして保存します。

- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

メッセージの宛先指定の効率化

デフォルトでは、ユーザが電話でメッセージを宛先指定する場合（「送るには 2 を押してください。」）または転送時、Cisco Unity Connection は、単一の受信者の追加を受け付けた後、次に行う操作をキー入力によって示すよう要求します（たとえば、「別の受信者を追加するには 1 を押してください。メッセージ オプションについては 3 を押してください。録音するには # を押してください。」）。複数の受信者にメッセージを送信および転送するユーザは、各受信者を追加してから 1 を押して宛先指定を続行するのは面倒で時間がかかると感じる場合があります。代わりに、各受信者を追加した後も継続して名前を追加できるように、Connection に指定できます。このようにすることで、ユーザが複数の受信者にメッセージを送信および転送するときの宛先指定プロセスを大幅に効率化できます。

ユーザが宛先指定の完了を示すまで継続して受信者の名前または内線番号（適用可能な場合）を入力できるように Connection に指定するには、次の手順を実行します。宛先指定の効率化を有効にすると、複数のメッセージを単一の受信者に転送するときに、ユーザは余計にキーを押す必要があります。この変更は、Connection サーバに関連付けられたすべてのユーザの送信および転送フローに影響します。この場合、カンパセーションバージョンや、宛先指定の前と後のどちらで Connection がユーザに録音を要求するかという設定は関係ありません。

メッセージ宛先指定の効率化を設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] をクリックします。
- ステップ 2** この設定をどのように変更するかに応じて、[複数の受信者に対してストリームラインの宛先指定 (Streamlined Addressing for Multiple Recipients)] チェックボックスをオンまたはオフにします（次の表を参照）。

チェックボックスがオフ	メッセージ宛先指定の効率化は有効になりません。メッセージの宛先を指定するとき、Connection は、受信者を追加した後の処理をキーを押して指示するようにユーザに要求します。 これがデフォルトの設定です。
チェックボックスがオン	メッセージ宛先指定の効率化が有効になります。ユーザは、宛先指定を完了したことを指示するまで、受信者の名前または内線番号（該当する場合）を複数入力できます。

- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

システム転送

社内には、通常、宛先検索サービスにない番号をダイヤルできるようにすると考える発信者がいます。たとえば、ユーザおよび外部の発信者は、Cisco Unity Connection に電話をかけ、ガイダンスまたはその他のコールハンドラからロビーの内線番号、会議室の内線番号、または Connection ユーザではない組織の人員（別のサイトから訪問し、ゲスト用オフィスを使用している従業員など）に割り当てられた内線番号に転送できると便利だと考えることがあります。また、メッセージをチェックした後で電話を切らずに別の電話をかけることができたり、出張中に長距離電話料金が発生しないように、Connection に電話をかけて組織外の電話番号（頻繁に電話をかける顧客またはベンダーなど）に転送したりできることを希望するユーザもいます。

発信者を 2 つの「システム転送」カンパセーションのいずれかに転送できます。どちらも、Connection ユーザに関連付けられていない番号に発信者を転送できます。

発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)	このカンパセーションでは、発信者に対して、転送先の番号の入力が要求されます。 不正使用から保護するために、Connection は、Default System Transfer 規制テーブルで許可されている場合に限り、転送を実行します。
ユーザシステム転送 (User System Transfer)	このカンパセーションでは、Connection にログオンするように発信者に要求します。発信者が Connection ID とパスワードを入力すると、Connection は、転送先の番号を入力するように要求します。 不正使用から保護するために、Connection は、ログオンしたユーザのサービスクラスに関連付けられている転送規制テーブルで許可されている場合に限り、転送を実行します。

発信者は、次のようないくつかの方法で、どちらかのシステム転送カンパセーションに転送できます。

- 「短縮ダイヤル」オプションとしてシステム転送を提供する。発信者がグリーティングの途中で特定のキーを押したときに Connection が実行する動作として、どちらかのシステム転送を指定できます（任意のコールハンドラまたはユーザグリーティングの「発信者入力(Caller Input)」ページ）。

 たとえば、すべての発信者がガイダンスからロビーの電話、ゲスト用オフィス、または会議室に転送できるように、発信者が 3 を押したときに Connection が発信者のシステム転送を提供するように指定できます。特定のユーザにシステム転送を提供するには、ユーザがガイダンスまたは自分のグリーティングの途中で特定のキーを押したときに Connection がユーザシステム転送を提供するように指定します。
- （使用している電話システムの）新しい電話番号と、それに対応するコールルーティングを作成し、発信者をどちらかのシステム転送カンパセーションに送信する。この方法では、発信者が番号をダイヤルしたときに、Connection が指定されたシステム転送カンパセーションに通話を転送します。



(注)

どちらの種類システムのシステム転送をどのように発信者に提供するかにかかわらず、Connection は、特定の番号への転送を処理する電話システムに通話をリリースします。つまり、ユーザおよび外部発信者は、転送が発生した後に Connection の電話メニューに戻ることはできません。

この項の適切なタスク リストに従って、発信者およびユーザ システム転送を設定します。どちらの種類の転送でも、Connection は、転送を実行する前にユーザと発信者に対して入力した電話番号を確認するメッセージを再生します。確認要求を無効にするには、Cisco Unity Connection の管理の [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーション (Conversations)] ページにある [システム転送：転送前に番号を確認する (System Transfers: Confirm Number Before Transfer)] 設定を変更します。詳細については、Cisco Unity Connection の管理のフィールド ヘルプ を参照してください。

タスク リスト：発信者のシステム転送を提供する

1. Default System Transfer 規制テーブルを修正して、管理者が許可した番号を発信者がダイヤルできるようにします。規制テーブルの動作および修正方法の詳細については、「[規制テーブルの管理](#)」の章を参照してください。
2. 次のいずれかの方法で、短縮ダイヤル オプションまたは発信者がシステム転送で使用できる (使用している電話システムの) 新しい電話番号を設定します。
 - 短縮ダイヤル オプションの設定：コールハンドラの発信者の入力設定を使用して、コールハンドラ グリーティングの途中で発信者が指定されたキーを押したときに、発信者を発信者のシステム転送カンパセーションに転送します。次に、適切なグリーティングで発信者の入力を有効にし、コールハンドラ グリーティングで押すことのできるキーを通知するグリーティングを再録音します (たとえば、「会議室におかけになる場合には、3 を押してください」)。
 - 「システム転送」電話番号の設定：電話システムのドキュメントを参照して、新しい電話番号を設定します。次に、Cisco Unity Connection の管理の [コール管理 (Call Management)] > [コールルーティング (Call Routing)] > [直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)] ページで、この新しい番号に着信したすべての通話を発信者のシステム転送カンパセーションに転送するコールルーティングを作成します。発信者のシステム転送を使用する発信者に、新しい番号を通知します。

タスク リスト：ユーザ システム転送を提供する

1. ユーザ システム転送を使用するユーザごとに、そのユーザが Connection エンティティに関連付けられていない番号をダイヤルできるように、ユーザ サービス クラスに関連付けられた転送規制テーブルを修正します。転送規制テーブルの動作、および必要な番号を許可するように修正する方法の詳細については、「[規制テーブルの管理](#)」の章を参照してください。



ヒント

1 つのサービス クラスのうち一部のユーザにのみシステム転送を提供する場合は、適切な番号にダイヤルできる転送規制テーブルを持つ新しいサービス クラスに、システム転送を使用するユーザを割り当て直します。

2. 次のいずれかの方法で、短縮ダイヤル オプションまたは発信者がシステム転送用に使用できる新しい電話番号を設定します。
 - 短縮ダイヤル オプションの設定：コールハンドラまたはユーザ グリーティングの発信者の入力設定を使用して、グリーティングの途中で発信者が指定されたキーを押したときに、発信者をユーザ システム転送カンパセーションに転送します。次に、適切なグリーティングで発信者の入力を有効にします。グリーティングを聞いているときにユーザ システム転送カンパセーションにアクセスするキーをユーザに伝えます。または、他の発信者がオプションを聞いてもよく、他の発信者がオプションを使用できない場合は、キーを伝えるグリーティングを再録音します (たとえば、「会議室におかけになる場合には、3 を押してください」)。

■ 音声認識：確認信頼度しきい値

- 「システム転送」電話番号の設定：電話システムのドキュメントを参照して、新しい電話番号を設定します。次に、Cisco Unity Connection の管理の [コール管理 (Call Management)] > [コールルーティング (Call Routing)] > [直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)] ページで、この新しい番号に着信したすべての通話をユーザシステム転送カンパセーションに転送するコールルーティングを作成します。ユーザシステム転送を使用するユーザにだけ、新しい番号を伝えます。

音声認識：確認信頼度しきい値

音声認識ユーザが、システムの終了、メッセージの送信、メッセージの削除、または操作の取り消しを行う場合、Cisco Unity Connection は、ユーザのボイス コマンドが明確に認識されたかどうかに応じて、このタスクを実行するかどうかの確認をユーザに求める場合があります（「終了してよろしいですか。」）。

音声認識システムにおいてボイス コマンドがどの程度良好に「聞こえる」かは、電話回線の品質、バックグラウンド ノイズ、ユーザが話す速度など、さまざまな要因の影響を受ける場合があります。

[音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)] 設定を使用すると、Connection が音声認識ユーザに目的の操作の確認を求める可能性を調節できます。[音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)] の有効値の範囲は 0 ~ 100 です。デフォルト値は 65 で、この値であれば、ほとんどのエラーが確実に除外され、たいていのシステムが必要なときに確認を得ることができます。たとえば、ユーザが「cancel」または「hang up」と言うのをシステムが聞き間違えるという苦情が寄せられた場合は、この設定値を 75 に増やすと、意図しない操作が誤って確定されることを防止できることがあります。または、あまりにも頻繁にシステムから確認を求められるという苦情が寄せられた場合は、この設定を 55 に減らしてみます。

この設定値の実用的な範囲は 30 ~ 90 です。この値を 0 に設定すると、確認は常に無効になり、100 に設定すると常に有効になります。この設定値が小さすぎると、システムがコマンドを誤って認識して実行する場合があります。その結果、メッセージが誤って削除されたり、ユーザの通話が誤って切断されたりすることがあります。

[削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダを空にするなど、一部のタスクでは、[音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)] 設定に関係なく、Cisco Unity Connection が常に確認を求めることに注意してください。同様に、メッセージの再生など、コマンドが誤って認識されてもユーザにとって大きな問題にならないようなタスクの場合、Connection は確認を求めません。

確認信頼度しきい値を設定する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] をクリックします。

ステップ 2 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの [音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)] フィールドに、新しい値を入力します。

入力可能な値の範囲は 0 ~ 100 で、デフォルト値は 65 です。

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

音声認識：グローバル ニックネーム リスト

グローバル ニックネーム リストは、発信者が音声認識を使用して電話をかけるときに Cisco Unity Connection が検討する、一般的なニックネームの包括的リストです。たとえば、William という名前に対しては、Bill、Billy、および Will がニックネームとして使用されていないかどうか検討します。

ユーザの名前が一般的なものでない場合や、他のユーザが別の名前（旧姓など）で覚えている場合には、ユーザのそれらの代替名を追加することを検討してください。代替名を追加することで、発信者がユーザを名前で呼び出している場合に、Connection が電話をかけることのできる確率が高くなります。このリストを対象としてニックネームを追加または削除するには、Cisco Unity Connection の管理を使用します。

ニックネームをグローバル ニックネーム リストに追加する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**システム設定 (System Settings)**] を展開し、[**グローバル ニックネーム (Global Nicknames)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**グローバル ニックネームの検索 (Search Global Nicknames)**] ページで、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
- ステップ 3** [**正式名称 (Proper Name)**] フィールドに、グローバル ニックネーム リストに表示する名前を入力します。
- ステップ 4** [**ニックネーム (Nickname)**] フィールドに、この名前のニックネームを入力します。
- ステップ 5** ニックネームが複数ある場合は、[**新規追加 (Add New)**] をクリックし、**ステップ 3** と **ステップ 4** を繰り返して、ニックネームに関する情報をフィールドに入力します。
- ステップ 6** [**保存 (Save)**] をクリックします。

グローバル ニックネーム リストを編集する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**システム設定 (System Settings)**] を展開し、[**グローバル ニックネーム (Global Nicknames)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**グローバル ニックネームの検索 (Search Global Nicknames)**] ページで、編集するニックネームを見つけます。



(注) ニックネームが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[**検索 (Find)**] をクリックします。

- ステップ 3** 固有名詞とそれに関連付けられているニックネームを削除するには、グローバル ニックネーム リストで、名前の隣にあるチェックボックスをオンにし、[**選択項目の削除 (Delete Selected)**] をクリックします。

ステップ 4 関連付けられているニックネームを編集する固有名詞をクリックします。次の操作のいずれかを実行します。

- [正式名称 (Proper Name)] フィールドで、名前に変更を加えます。
- ニックネームを削除する場合は、名前の隣にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。
- [新規追加 (Add New)] をクリックして新しいニックネームを追加し、必要な情報を入力します。

ステップ 5 [保存 (Save)] をクリックします。

詳細設定 (Advanced) のコンバセーションの設定 (Conversation Configuration) のその他の設定値

Connection の管理の [詳細設定 (Advanced)] の [コンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページでは、次のカスタマイズおよび機能も設定できます。特記されていない場合、次の各項目の詳細については、フィールドヘルプを参照してください。

- [二重の名前の確認を追加する (Add Dual Name Confirmation)]
- [ディレクトリ登録選択モード (Directory List Selection Mode)]
- [識別できるユーザのメッセージングをシステム全体で禁止する (Disable Identified User Messaging Systemwide)]
- [再生時にメッセージの要約を無効にする (Disable Message Summary on Replay)]
- [スpellによる名前の検索を無効にする (Disable Spelled Name Searches)]
- [メッセージへの移動を許可する (Enable Go To Message)]
- [ユーザが電話を切った場合はメッセージを開封済みにする (Mark Messages Saved If User Hangs Up)]
- [タイムアウト前の TTS アクセスの最大遅延 (Maximum Delay for TTS Access Before Timeout)] (詳細については、P.17-7 の「システムコンポーネントが使用不能な場合の Cisco Unity Connection のメッセージ処理」を参照)
- [ユーザによる登録時の名前の録音を必須にする (Require Users to Record Names at Enrollment)]
- [録音中にユーザが電話を切ったらメッセージを送信する (Send Message if User Hangs Up During Recording)]
- [登録中のグリーティングの録音をスキップする (Skip Recording Of Greeting During Enrollment)]
- システムブロードキャストメッセージの設定 (詳細については、P.23-8 の「ブロードキャストメッセージ管理のデフォルトの変更」を参照)



CHAPTER 14

録音およびメディア ストリームのオーディオ形式の変更

次の各項を参照してください。

- [Cisco Unity Connection が通話に使用するオーディオ形式の変更 \(P.14-1\)](#)
- [録音のオーディオ形式の変更 \(P.14-3\)](#)

Cisco Unity Connection が通話に使用するオーディオ形式の変更

Cisco Unity Connection は、電話システムとのメディア ストリームで優先的に使用する、通話のオーディオ形式 (コーデック) をアダプタイズします。オーディオ形式を設定するときは、次の点を考慮する必要があります。

- Connection では、電話システムが使用しているものと同じオーディオ形式をメディア ストリームに使用する必要があります。その理由は次のとおりです。
 - メディア ストリームを、あるオーディオ形式から別の形式に変換する必要が生じるのを避けるため。
 - Connection サーバおよび電話システムのパフォーマンスに及ぼす影響を最小限に抑えるため。
 - 通話の音質を維持するため。
- 電話システムが使用しているものとは別のオーディオ形式を Connection がアダプタイズすると、電話システムはメディア ストリームを変換します。

Cisco Unity Connection が通話に使用するオーディオ形式を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**ポートグループ (Port Group)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**ポートグループの検索 (Search Port Groups)**] ページで、メディア ストリームのオーディオ形式を変更する電話システム連動に属しているポートグループをクリックします。
- ステップ 3** [**ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)**] ページで、[**編集 (Edit)**] メニューの [**コーデックのアダプタイズ (Codec Advertising)**] をクリックします。

ステップ 4 [コーデックのアドバタイズの編集 (Edit Codec Advertising)] ページで、上向き矢印および下向き矢印をクリックし、コーデックの順序を変更するか、[アドバタイズされているコーデック (Advertised Codecs)] ボックスと [アドバタイズされていないコーデック (Unadvertised Codecs)] ボックスの間でコーデックを移動します。

[アドバタイズされているコーデック (Advertised Codecs)] ボックスにコーデックが 1 つしか存在しない場合、Cisco Unity Connection はそのオーディオ形式でメディア ストリームを送信します。電話システムがこのオーディオ形式を使用していない場合、電話システムはメディア ストリームを変換します。

[アドバタイズされているコーデック (Advertised Codecs)] ボックスに複数のコーデックが存在する場合、Connection はリストの最初のコーデックを優先使用することをアドバタイズしますが、電話システムが選択した、リスト内のオーディオ形式でメディア ストリームを送信します。

ステップ 5 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 6 (*PIMG、TIMG、および SIP 連動のみ*) アドバタイズされているコーデックで使用するパケットのサイズを変更する場合は、[アドバタイズされているコーデックの設定 (Advertised Codec Settings)] で、各コーデックに対して必要なパケット設定をクリックし、[保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 7 [ポート グループ (Port Group)] メニューの [ポート グループの検索 (Search Port Groups)] をクリックします。

ステップ 8 メディア ストリームのオーディオ形式を変更する電話システム連動に属している残りすべてのポート グループについて、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 7](#) を繰り返します。

録音のオーディオ形式の変更

通常、Cisco Unity Connection では再生デバイスが使用しているものと同じオーディオ形式（コーデック）をメッセージの録音に使用します。たとえば、ユーザがメッセージを主に電話システムの内線で聞く場合、Connection では、その電話システムが使用しているものと同じオーディオ形式でメッセージを録音する必要があります。ただし、ユーザがメッセージを個人用デジタル端末（PDA）で聞く場合、Connection では、PDA が使用しているものと同じオーディオ形式（GSM 6.10 など）でメッセージを録音する必要があります。

メッセージ録音用のオーディオ形式を設定するときは、次の点を考慮する必要があります。

- 録音用オーディオ形式の設定は、すべてのユーザのすべてのメッセージ、グリーティング、および名前に対してシステム全体で適用されます。
- メッセージ、グリーティング、および名前の録音と再生に Connection が使用するオーディオ形式の数を最小限に抑えると、Connection が実行するオーディオ形式変換の回数が減って、Connection サーバのパフォーマンスに対する影響も小さくなります。
- メッセージ、グリーティング、または名前を低音質のオーディオ形式で録音して、その後の再生時に高音質のオーディオ形式に変換しても、音質は向上しません。通常、録音の音質は変換時に（特に、サンプリング レートを変更すると）低下します。
たとえば、G.729a オーディオ形式で録音されたメッセージを G.711 μ 法オーディオ形式を使用するデバイスで再生すると、音質が低下します。一方、G.711 μ 法オーディオ形式で録音されたメッセージを、同じオーディオ形式を使用するデバイスで再生するときには、音質は変化しません。
- 録音のオーディオ形式を変更したときに影響を受けるのは、設定を変更した後に録音されるメッセージ、グリーティング、および名前のみです。別のオーディオ形式で録音された既存のメッセージ、グリーティング、および名前は、新しい設定の影響を受けません。

メッセージ録音用のオーディオ形式を変更する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[全般的な設定 (General Configuration)] をクリックします。

ステップ 2 [全般的な設定 (General Configuration)] ページの [録音形式 (Recording Format)] リストで、適切な設定をクリックします。

再生デバイスが別のオーディオ形式を使用している場合は、メッセージ、グリーティング、および名前を Connection が適切なオーディオ形式に変換する必要があります。変換しない場合は、再生デバイスがそれらを再生できなくなります。

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

■ 録音のオーディオ形式の変更



録音済みのグリーティングと名前の録音の管理

Cisco Unity Connection の管理内のページで Media Master を使用して、ユーザの名前、システム同報リスト、コールハンドラ（インタビューハンドラとディレトリハンドラも含む）およびユーザとコールハンドラのグリーティングを録音できます。Connection の管理にアクセスできない場合は、任意の電話から Cisco Unity グリーティング管理にアクセスして、コールハンドラのグリーティングを管理できます。

ユーザは、電話で Cisco Unity Connection カンパセーションにアクセス、または Cisco Unity Inbox のページと Cisco Unity パーソナル着信転送ルール Web ツールのページに表示される Media Master を使用することによって、自分の名前および個人用グリーティングを録音できます。Connection の設定内容によっては、Media Master は Cisco Unity Assistant の一部のページにも表示されます。エンドユーザが Media Master を使用方法の詳細および手順については、『*Cisco Unity Connection ユーザガイド*』を参照してください。このドキュメントは、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_user_guide_list.html から入手可能です。

次の各項を参照してください。

- [Media Master を使用したグリーティングと名前の録音 \(P.15-2\)](#)
- [Cisco Unity グリーティング管理を使用したコールハンドラ グリーティングの録音または再録音 \(P.15-3\)](#)
- [Cisco Unity グリーティング管理の設定 \(P.15-5\)](#)
- [グリーティングと名前の録音のオーディオ形式の変更 \(P.15-7\)](#)
- [録音終了の警告音の有効化 \(P.15-8\)](#)

Media Master を使用したグリーティングと名前の録音

録音が可能な Cisco Unity Connection の管理の各ページには、Media Master が表示されます。Media Master コントロールをクリックすると、電話機、またはコンピュータのマイクロフォンとスピーカを利用して録音と再生ができます。

Connection の管理で使用する Media Master の録音デバイスと再生デバイスを決定するときは、次の点を考慮してください。

- Media Master のデフォルトの録音 / 再生デバイスは、電話機です。
- 録音メッセージの音質が最も良くなるのは、電話機を使用する場合です。

電話を録音 / 再生デバイスとして使用するには、ユーザが電話を録音 / 再生デバイスとして使用できるように、1 つ以上のボイス メッセージ ポートを Connection で指定する必要があります。一方、コンピュータのマイクロフォンとスピーカを使用して録音を作成および再生するときは、ポートは使用されません。したがって、Connection サーバにかかる負荷は小さくなり、ポートは他の機能で利用できます。

Media Master で使用する録音 / 再生デバイスを選択するには、次の手順を実行します。Media Master に対する更新は、ユーザ単位およびコンピュータ単位で保存されます。Cisco Unity Connection の管理にアクセスするコンピュータを追加する予定がある場合は、その各コンピュータ上で Media Master を設定する必要があります。

録音 / 再生デバイスを選択する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、Media Master が表示されるページに移動します。
 - ステップ 2** Media Master の [オプション (Options)] メニューで、[再生と録音 (Playback & Recording)] をクリックします。
 - ステップ 3** [再生と録音の設定 (Playback & Recording Settings)] ダイアログボックスで、再生デバイスと録音デバイスを選択します。
 - ステップ 4** **ステップ 3** で電話を録音 / 再生デバイスとして選択した場合、[アクティブな電話番号 (Active Phone Number)] には、デフォルトではプライマリ内線番号が設定されています。別の電話番号を指定するには、その番号を [別の電話番号 (Other Number)] フィールドに入力します。
 - ステップ 5** デフォルトでは、Connection はメッセージをダウンロードしている途中で再生し始めるように設定されています。デフォルト設定を変更するには、[再生前にすべてのメッセージをダウンロードする (Download Complete Message Before Playing)] を選択します。
 - ステップ 6** [OK] をクリックします。
-

Cisco Unity グリーティング管理を使用したコールハンドラ グリーティングの録音または再録音

Cisco Unity グリーティング管理を使用すると、システム管理者またはシステム管理者が割り当てたコールハンドラの所有者が任意の電話からコールハンドラ グリーティングを管理できます。コールハンドラの所有者は、任意のユーザまたはシステム同報リストです。

Cisco Unity グリーティング管理を使用すると、Cisco Unity Connection の管理の Media Master へアクセスすることなく次のタスクを実行できます。

- コールハンドラのグリーティングを再録音する。
- オプション グリーティングと標準グリーティングを切り替える。
- コールハンドラに対してどのグリーティングが現在アクティブになっているかを判別する。
- 通話中、時間外、内線、祝日の各グリーティングを再生および録音する。

たとえば、悪天候によりオフィスを急遽閉める場合などに、システム管理者は自宅から Connection を呼び出して、オプションのガイダンスに変更するか、オフィスが閉まっていることを知らせるコールハンドラ グリーティングを再録音することができます。

システム同報リストがコールハンドラを所有している場合に Cisco Unity グリーティング管理を使用すると、システム同報リストの各メンバーが Cisco Unity Connection の電話通話を使用してコールハンドラ グリーティングを管理できます。

多言語システムで、コールハンドラ グリーティングの言語が継承されている場合、コールハンドラ グリーティングを複数の言語で再生するオプションを選択できます。たとえば、Cisco Unity Connection がプロンプトをフランス語とスペイン語で再生するように設定されている場合、コールハンドラ グリーティングを両方の言語で録音しておく、スペイン語を話す発信者とフランス語を話す発信者が、それぞれの言語でグリーティングを聞くことができます。

システムに用意されている言語でグリーティングを録音しない場合、Connection は、そのグリーティングに関連付けられたコールに対してシステム デフォルト グリーティングを再生します。たとえば、標準グリーティングをフランス語で録音し、スペイン語では録音しなかった場合、スペイン語を話す発信者には、コールハンドラのシステム デフォルト グリーティングが再生され、フランス語を話す発信者には、録音したフランス語のグリーティングが再生されます。

コールハンドラの所有者が Cisco Unity グリーティング管理にアクセスする場合は、次の情報が必要になります。

- Cisco Unity グリーティング管理にアクセスするためにダイヤルする電話番号
また、ガイダンスから Cisco Unity グリーティング管理への短縮ダイヤル アクセスを管理者が設定した場合、コールハンドラの所有者は、ガイダンスの再生中にどのキーを押すのかわかっておく必要があります。
- コールハンドラの所有者の ID
- コールハンドラの所有者のパスワード
- コールハンドラの内線番号

Connection への不正アクセスを防ぐために、コールハンドラの所有者は、上記の情報を秘密にしておくべきことを認識している必要があります。

Cisco Unity グリーティング管理を使用してコールハンドラのグリーティングを管理する

- ステップ 1** 電話で、Cisco Unity グリーティング管理にアクセスするための電話番号をダイヤルします。
- ステップ 2** プロンプトに対して、コールハンドラの所有者の ID を入力し、# を押します。
- ステップ 3** プロンプトに対して、コールハンドラの所有者のパスワードを入力し、# を押します。
- ステップ 4** プロンプトに対して、コールハンドラの内線番号を入力し、# を押します。
- ステップ 5** **ステップ 4** で選択したコールハンドラが発信者の言語を継承するように設定されており、Connection システムに複数の言語がインストールされている場合は、プロンプトに対して、コールハンドラのグリーティングを編集するときの言語の番号を押します (Connection は同じ言語で [グリーティング (Greetings)] メニュー オプションを再生します)。
- ステップ 6** Cisco Unity グリーティング管理カンパセーションに従って、オプションと標準のコールハンドラグリーティングを切り替えるか、コールハンドラグリーティングを録音します。

標準グリーティングとオプショングリーティングを切り替える	1 を押します。
標準グリーティングを変更する	2 を押します。
オプショングリーティングを変更する	6 を押します。

- ステップ 7** Cisco Unity グリーティング管理を使用して、その他のグリーティングを録音または再生することもできます。

保留中グリーティングを変更する	3 を押します。
時間外グリーティングを変更する	4 を押します。
内線グリーティングを変更する	5 を押します。
祝日グリーティングを変更する	7 を押します。

Cisco Unity グリーティング管理の設定

Cisco Unity グリーティング管理を設定するには、次の作業を行います。

1. 管理者またはその他のユーザが Cisco Unity グリーティング管理に電話をかけるときの電話番号を設定します。電話番号を設定する方法については、使用している電話システムのドキュメントを参照してください。
また、発信者がガイダンスから Cisco Unity グリーティング管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定することもできます。P.15-5 の手順「ガイダンスから Cisco Unity グリーティング管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定する」を実行します。このオプションを選択する場合は、タスク 2. を省略します。
2. 必要に応じて、タスク 1. で設定した電話番号の着信を Cisco Unity グリーティング管理に転送するコールルーティングを追加します。P.15-6 の手順「Cisco Unity グリーティング管理へ着信を転送するためのコールルーティングを追加する」を実行します。
3. Cisco Unity グリーティング管理を使用してアクセスする各コールハンドラに対して、一意の内線番号を割り当てます。P.15-6 の手順「コールハンドラに一意の内線番号を割り当てる」を実行します。
4. 必要に応じて、Cisco Unity グリーティング管理の使用方法をコールハンドラの所有者に説明します。概要および手順については、P.15-3 の「Cisco Unity グリーティング管理を使用したコールハンドラ グリーティングの録音または再録音」を参照してください。

ガイダンスから Cisco Unity グリーティング管理にアクセスするための短縮ダイヤル オプションを設定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**システム コールハンドラ (System Call Handlers)**] をクリックします。
 - ステップ 2** [**コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)**] ページの検索結果テーブルで、[**ガイダンス (Opening Greeting)**] コールハンドラをクリックします。
 - ステップ 3** [**コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)**] ページで、[**編集 (Edit)**] メニューの [**発信者入力 (Caller Input)**] をクリックします。
 - ステップ 4** [**発信者入力キー (Caller Input Keys)**] テーブルで、対象となるタッチトーン キーをクリックします。
 - ステップ 5** 必要に応じて、選択したキーの [**発信者入力の編集 (Edit Caller Input)**] ページで、[**追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))**] チェックボックスをオンにします。

使用している電話システムの内線番号の 1 桁目を表すタッチトーン キーを **ステップ 4** で選択していないことを確認してください。このキーをロックすると、発信者はガイダンスからユーザの内線番号をダイヤルできなくなります。
 - ステップ 6** [**カンパセーション (Conversation)**] をクリックし、[**グリーティング管理者 (Greetings Administrator)**] をクリックします。
 - ステップ 7** [**保存 (Save)**] をクリックします。
-

Cisco Unity グリーティング管理へ着信を転送するためのコール ルーティングを追加する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] > [**コール ルーティング (Call Routing)**] を展開し、[**直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)**] ページで、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
- ステップ 3** [**直接ルーティング規則の新規作成 (New Direct Routing Rule)**] ページで、新しいコール ルーティングの表示名を入力し、[**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 4** [**直接ルーティング規則の編集 (Edit Direct Routing Rule)**] ページで、[**ステータス (Status)**] が [**アクティブ (Active)**] に設定されていることを確認します。
- ステップ 5** [**発信番号 (Dialed Number)**] フィールドに、Cisco Unity グリーティング管理へのアクセス用として設定した電話番号を入力します。
- ステップ 6** [**コールの移行先 (Send Call To)**] フィールドで [**カンパセーション (Conversation)**] をクリックし、[**グリーティング管理者 (Greetings Administrator)**] をクリックします。
- ステップ 7** [**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 8** [**直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)**] ページで、テーブルに含まれている新しいコール ルーティングとその他のコール ルーティングとの位置関係が適切であることを確認します。コール ルーティングの順序を変更する場合は、**ステップ 9** に進みます。
- ステップ 9** [**順序の変更 (Change Order)**] をクリックします。
- ステップ 10** [**直接ルーティング規則の順序の編集 (Edit Direct Routing Rule Order)**] ページで、並べ替えるコール ルーティングの名前をクリックし、下向きまたは上向きの矢印をクリックして、コール ルーティングが適切な順序で表示されるようにします。[**保存 (Save)**] をクリックします。
-

コール ハンドラに一意の内線番号を割り当てる

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**システム コール ハンドラ (System Call Handlers)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**コール ハンドラの検索 (Search Call Handlers)**] ページの検索結果テーブルで、Cisco Unity グリーティング管理を使用してアクセスするコール ハンドラの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [**コール ハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)**] ページの [**内線番号 (Extension)**] フィールドに、コール ハンドラの一意的内線番号を入力します。
- ステップ 4** [**保存 (Save)**] をクリックします。
-

グリーティングと名前の録音のオーディオ形式の変更

通常、Cisco Unity Connection では再生デバイスが使用しているものと同じオーディオ形式（コーデック）をグリーティングや名前の録音に使用します。たとえば、ユーザが録音済みグリーティングと名前の録音を電話システムの内線で聞く場合、Connection では、その電話システムが使用しているものと同じオーディオ形式でグリーティングと名前を録音する必要があります。

グリーティングと名前の録音のオーディオ形式を設定するときは、次の点を考慮する必要があります。

- 録音用オーディオ形式の設定は、すべてのユーザのすべてのメッセージ、グリーティング、および名前に対してシステム全体で適用されます。
- メッセージ、グリーティング、および名前の録音と再生に Connection が使用するオーディオ形式の数を最小限に抑えると、Connection が実行するオーディオ形式変換の回数が減って、Connection サーバのパフォーマンスに対する影響も小さくなります。
- メッセージ、グリーティング、または名前を低音質のオーディオ形式で録音して、その後の再生時に高音質のオーディオ形式に変換しても、音質は向上しません。通常、録音の音質は変換時に（特に、サンプリングレートを変更すると）低下します。

たとえば、G.729a オーディオ形式で録音されたグリーティングを G.711 μ 法オーディオ形式を使用するデバイスで再生すると、音質が低下します。一方、G.711 μ 法オーディオ形式で録音されたグリーティングを、同じオーディオ形式を使用するデバイスで再生するときには、音質は変化しません。

- 録音のオーディオ形式を変更したときに影響を受けるのは、設定を変更した後に録音されるメッセージ、グリーティング、および名前のみです。別のオーディオ形式で録音された既存のメッセージ、グリーティング、および名前は、新しい設定の影響を受けません。

グリーティングと名前の録音のオーディオ形式を変更する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[全般的な設定 (General Configuration)] をクリックします。

ステップ 2 [全般的な設定 (General Configuration)] ページの [録音形式 (Recording Format)] フィールドで、適切な設定をクリックします。Connection は、すべてのメッセージ、グリーティング、および名前を、選択されたオーディオ形式で録音します。再生デバイスが別のオーディオ形式を使用している場合は、メッセージ、グリーティング、および名前を Connection が適切なオーディオ形式に変換する必要があります。変換しない場合は、再生デバイスがそれらを再生できなくなります。

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

録音終了の警告音の有効化

発信者によるメッセージの録音中、最大許容メッセージ長に達する前に終了警告音を再生するように、Cisco Unity Connection を設定できます。録音が最大許容メッセージ長に到達すると、録音セッションが終了します。デフォルトでは、終了警告音は無効になっています。次の 2 つの設定をカスタマイズできます。

[終了警告の最小録音期間 (ミリ秒) (Minimum Recording Duration in Milliseconds for Termination Warning)]	Connection が録音時間を監視して終了警告音を再生するかどうかを特定するときまでの、最大録音時間 (ミリ秒単位)。この設定により、ボイス名などの短い録音では警告音が鳴らなくなります。
[録音終了の警告時間 (ミリ秒) (Recording Termination Warning Time in Milliseconds)]	最大メッセージ長に達するどのくらい前 (ミリ秒) に終了警告音を再生するか。0 より大きい値を設定すると、終了警告音が有効になります。

たとえば、最大メッセージ長が 300 秒に設定され、[録音終了の警告時間 (ミリ秒) (Recording Termination Warning Time in Milliseconds)] フィールドが 10 秒に設定されている場合、290 秒の録音後 (録音制限に達して録音セッションが終了する 10 秒前) に終了警告音が再生されます。

録音終了の警告音を有効にする

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[テレフォニー (Telephony)] をクリックします。

ステップ 2 次の設定を入力します。

表 15-1 終了警告音の設定

フィールド	設定
[終了警告の最小録音期間 (ミリ秒) (Minimum Recording Duration in Milliseconds for Termination Warning)]	Connection が録音時間を監視して終了警告音を再生するかどうかを特定するときまでの最小録音時間を、ミリ秒単位で入力します。録音がこの秒数よりも短い場合は Connection によって監視されず、長さは確認されません。
[録音終了の警告時間 (ミリ秒) (Recording Termination Warning Time in Milliseconds)]	最大許容録音時間に到達するどのくらい前に Connection が終了警告音を再生するかを、ミリ秒単位で入力します。録音セッション中に終了警告音を再生すると、Connection はこのフィールドに指定された時間だけ待機した後、録音セッションを終了します。

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。



パスワード、ログオン、およびロックアウトのポリシーの指定

Cisco Unity Connection では、認証規則を使用して、電話アクセスと Web ツール アクセスに対するパスワード ポリシーとアカウント ロックアウト ポリシー、および Cisco Unity Connection ボイスメッセージにアクセスするすべてのユーザの Web ツール アクセスに対するログオン ポリシーを決定します。

次の各項を参照してください。

- [認証規則を使用した、パスワード、ログオン、およびロックアウトに関するポリシーの指定 \(P.16-1\)](#)
- [認証規則の作成と修正、およびユーザへの規則の割り当て \(P.16-2\)](#)

認証規則を使用した、パスワード、ログオン、およびロックアウトに関するポリシーの指定

Cisco Unity Connection では、すべてのユーザ アカウントのパスワードおよびロックアウトを認証規則によって制御します。認証規則を使用すると、Connection への電話でのユーザ アクセス、および Cisco Unity Connection の管理と Cisco Personal Communications Assistant (PCA) へのユーザ アクセスがセキュリティで保護されます。

認証規則では、たとえば次の項目を指定します。

- ログオン失敗の許容回数。この数を超えると、アカウントがロックされます。
- ロックされたアカウントがリセットされるまでの期間 (分単位)。
- ロックされたアカウントのロック解除を、管理者による手動操作にするかどうか。
- 許容される最短のパスワードの長さ。
- パスワードの有効日数。

認証規則の作成と修正、およびユーザへの規則の割り当て

認証規則は、Connection の管理の [システム設定 (System Settings)] > [認証規則 (Authentication Rules)] ページで指定します。Connection には、次に示す、あらかじめ定義された認証規則が含まれています。

[ボイスメール認証規則 (推奨) (Recommended Voice Mail Authentication Rule)]	デフォルトでは、この規則が適用されるのは、Connection への電話でのユーザ アクセスを設定した各ユーザ アカウントおよびユーザ テンプレートの [パスワードの設定 (Password Settings)] ページにある、[ボイスメール (Voice Mail)] パスワードです。
[Web アプリケーション認証規則 (推奨) (Recommended Web Application Authentication Rule)]	デフォルトでは、この規則が適用されるのは、Cisco Unity Connection の管理または Cisco Personal Communications Assistant へのユーザ アクセスを設定した各ユーザ アカウントおよびユーザ テンプレートの [パスワードの設定 (Password Settings)] ページにある、[Web アプリケーション (Web Application)] パスワードです。

これらのデフォルト設定は変更可能であり、追加の認証規則をいくつでも作成できます。

ユーザ アカウントおよびテンプレートに関する、Connection へのユーザ アクセスを制御するための認証規則は、管理者が指定します。ユーザ アカウントまたはテンプレートの認証規則を指定するには、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「パスワード」の項を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。



CHAPTER 17

メッセージ

通話管理計画を実装し、カンバセーションバージョンとオプションを決定した後、Cisco Unity Connection でメッセージをどのように収集、処理、および格納するかを決定できるようになります。この章では、Connection で使用できる各種のメッセージの概要を示し、メッセージの録音、配信、格納を Connection がどのように処理するかについて説明します。

次の各項を参照してください。

- [メッセージのタイプ \(P.17-2\)](#)
- [メッセージの録音 \(P.17-5\)](#)
- [メッセージの送信 \(P.17-6\)](#)
- [メッセージの送信および機密性のオプション \(P.17-10\)](#)
- [メッセージの格納 \(P.17-11\)](#)
- [メッセージへのアクセス \(P.17-11\)](#)

メッセージのタイプ

Cisco Unity Connection では、組織での必要性に応じて使い分けることのできる、さまざまなタイプのメッセージを数多くサポートしています。

外部発信者のボイス メッセージ

Cisco Unity Connection ユーザ以外の発信者、および Connection にログインしていない発信者は、さまざまな方法でメッセージを残すことによって、ユーザのメールボックスに連絡できます。この方法は、Connection の設定に応じて異なります。発信者は、Connection サーバのメイン電話番号に電話をかけて、名前を音声で入力するか内線番号を入力することによって、ディレクトリ ハンドラを使用してユーザに連絡できます。または、コール ハンドラを通じて、発信者をユーザのメールボックス（または同報リスト）に案内することもできます。また、発信者がユーザの内線番号に電話をかけたときにユーザが応答しない場合は、発信者を Connection に転送してメッセージを残してもらうこともできます。

Connection は、これらのメッセージの送信者を身元不明発信者として識別します。身元不明発信者がメッセージを残した場合、Cisco Unity Inbox や電子メール クライアントのメッセージ送信元フィールドには、「UnityConnection@<サーバ名>」と表示されます。発信者の電話番号を取得できた場合は、題名フィールドにその番号が表示されます。

外部発信者からのメッセージは、他のユーザに転送することはできますが、返信することはできません。

ユーザ間のボイス メッセージ

ユーザは、Cisco Unity Connection に電話をかけてログオンした後で、1 名または複数の Connection ユーザ、あるいは同報リストにメッセージを送信できます。Connection がメッセージの送信者をユーザとして認識すると、送信先のユーザがメッセージを聞くときに、Connection は送信元ユーザの名前の録音を再生します（送信先のユーザが Cisco Unity Inbox などのシスコ Web アプリケーションまたは IMAP クライアントからメッセージを表示している場合は、ユーザの名前を表示します）。

また、ユーザが別のユーザの内線番号に電話をかけたときに通話先のユーザが応答しない場合は、ユーザを Connection に転送してメッセージを残してもらうこともできます。この場合、Identified User Messaging (IUM; 識別されているユーザのメッセージ) が有効になっていて電話システムでサポートされており、ユーザがプライマリ内線番号または代替デバイスから電話をかけているときは、発信元内線番号がユーザに関連付けられていることを Connection が認識し、そのユーザをメッセージ送信者として識別します。



(注)

Cisco Unity Connection は、識別されているユーザのメッセージ (IUM) を通じてユーザとして認識された発信者がメッセージを残した場合、発信者の認証や検証を実行しません。

識別されているユーザのメッセージは、デフォルトでは有効になっています。すべてのユーザについて無効にするには、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] ページの [識別できるユーザのメッセージングをシステム全体で禁止する (Disable Identified User Messaging Systemwide)] 設定を使用します。

ユーザは、他のユーザからのメッセージに対して返信し、このメッセージを転送することができます。また、ユーザのサービス クラスによっては、別のユーザからのメッセージを再生した後に送信者に電話をかけて、メッセージに「Live Reply」することもできます。

TTS および IMAP を介した電子メール メッセージ

Cisco Unity Connection では、Microsoft Exchange のユーザ メールボックスに格納されている電子メール メッセージに IMAP プロトコルを使用してアクセスし、テキスト / スピーチ (TTS) を通じてメッセージを再生することができます。電子メール メッセージに対する TTS でのユーザ アクセスは、サービス クラスの設定によって制御します。

システム ブロードキャスト メッセージ

システム ブロードキャスト メッセージは、組織内のすべてのユーザに送信される録音済みの通知です。システム ブロードキャスト メッセージは、ユーザが電話から Cisco Unity Connection にログインした直後に再生されます。この再生は、新規および開封済みメッセージの件数が再生される前に行われます。ユーザは、システム ブロードキャスト メッセージ全体を聞いた場合に限り、Connection で新規および開封済みのメッセージを聞くことや、設定オプションを変更することが可能になります。システム ブロードキャスト メッセージを早送りまたはスキップすることはできません。



(注)

仕様上、システム ブロードキャスト メッセージによって、ユーザの電話機の Message Waiting Indicator (MWI; メッセージ受信インジケータ) が点灯することはありません。また、ユーザが受話器を取り上げたときに、特有のダイヤル トーンによって新しいメッセージの到着が通知されることもありません。さらに、ポケットベルや別の電話機などの代替デバイスへのメッセージ通知がトリガーされることもありません。

システム ブロードキャスト メッセージの設定と使用方法の詳細については、「[ブロードキャスト メッセージ機能の設定](#)」の章を参照してください。

通知

Cisco Unity Connection では、電子メール アドレス、テキスト用ポケットベル、およびテキスト互換携帯電話に対するテキスト メッセージの形式で、到着通知メッセージを送信できます。到着通知メッセージ設定で選択された基準と一致するメッセージが到着すると、Connection メッセージ システムでは、「テクニカル サポートへの緊急メッセージ」など、管理者またはユーザが入力したテキスト メッセージを送信します。Connection は、ユーザが資格を入力してログインし、メッセージを聞くことができるように、電話番号をダイヤルしてユーザに新しいメッセージの到着を通知することもできます。

デフォルトでは、Connection が新しいメッセージの到着通知をデバイス (携帯電話など) に送信したが、デバイスが応答しなかったためにその通話が Connection に転送し直された場合、Connection は転送された到着通知メッセージの通話を拒否します。したがって、ユーザのメールボックスが、転送された到着通知メッセージの通知でいっぱいになることはありません。Connection は転送された到着通知メッセージの通話を拒否するため、その通話によってユーザへの新しいメッセージが作成されることはなく、新しい到着通知メッセージの通話がトリガーされることもありません。

さまざまなタイプの通知を設定する方法の詳細については、「[到着通知 SMTP メッセージの設定](#)」の章を参照してください。

受信確認

ユーザは、メッセージ送信時に読み取り配達証明を要求できます。受信者がメッセージを聞くと、メッセージの送信者に受信確認が送信されます。新しい受信確認が到着すると、ユーザの電話のメッセージ受信インジケータが点灯し、設定によってはメッセージ到着通知が実行されます。

送信者がユーザであり、受信確認を受け付けるように設定されている場合、ボイスメッセージを送信できないときは、Cisco Unity Connection が不達確認 (NDR) を使用して送信者に通知します。NDR には、元のメッセージのコピーが含まれています。このコピーを使用して、ユーザはメッセージを後で再送信したり、別の受信者に再送信したりできます。

インタビュー ハンドラ メッセージ

通話管理計画の中でインタビュー ハンドラを使用すると、録音された一連の質問を再生することにより、発信者からの情報を Cisco Unity Connection で収集し、発信者の応答を録音することができます。たとえば、インタビュー ハンドラを使用した受注処理、および製品サポート ラインに関する情報収集を行うことができます。

すべての答えが録音されると、インタビュー ハンドラ設定で指定された送信先 (ユーザまたは同報リスト) にボイスメッセージとして送信されます。送信されるボイスメッセージは 1 つですが、その中で個々の答えは発信音で区切られます。

詳細については、「[インタビュー ハンドラの管理](#)」の章を参照してください。

Live Record メッセージ

Live Record を使用すると、ユーザは、発信者と通話している間に通話の内容を録音できます。録音された通話内容は、メッセージとしてユーザのメールボックスに格納されます。ユーザは、後でその内容を確認したり、別のユーザまたはユーザ グループに再送信したりできます。Live Record は、組織内のオペレータにとって特に役に立つ機能です。

Live Record がサポートされるのは、Cisco Unity Connection が Cisco Unified Communications Manager (CM) (旧名称 Cisco Unified CallManager) 電話システムと連動している場合のみです。Live Record を設定するには、Connection の管理で転送ルーティング規則を設定し、必要に応じて電話システムを修正します。その後、通話中にこの機能をアクティブにするために電話システムの DN を呼び出す方法をユーザに伝えます (Live Record の発信音は、Connection の管理の [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [テレフォニー (Telephony)] ページで調整できます)。

この機能を有効にするためにサービス クラスの設定もユーザ アカウントの設定も必要ありませんが、Live Record メッセージの最大長は、ユーザのサービス クラスの最大メッセージ長によって制御されることに注意してください。また、Live Record はユーザのメールボックスがいっぱいになっていると動作しません。メールボックスがいっぱいになっているユーザが通話を録音しようとした場合、この機能は正常に動作しているように見えますが、録音された通話内容はメッセージとしてユーザのメールボックスに格納されません。

メッセージの録音

通常、Cisco Unity Connection では再生デバイスが使用しているものと同じオーディオ形式（コーデック）をメッセージの録音に使用します。たとえば、ユーザがメッセージを主に電話システムの内線で聞く場合、Connection では、その電話システムが使用しているものと同じオーディオ形式でメッセージを録音する必要があります。ただし、ユーザがメッセージを個人用デジタル端末（PDA）で聞く場合、Connection では、PDA が使用しているものと同じオーディオ形式（GSM 6.10 など）でメッセージを録音する必要があります。

メッセージ録音用のオーディオ形式を設定するときは、次の点を考慮する必要があります。

- 録音用オーディオ形式の設定は、すべてのユーザのすべてのメッセージ、グリーティング、および名前に対してシステム全体で適用されます。
- メッセージ、グリーティング、および名前の録音と再生に Connection が使用するオーディオ形式の数を最小限に抑えると、Connection が実行するオーディオ形式変換の回数が減って、Connection サーバのパフォーマンスに対する影響も小さくなります。

- メッセージ、グリーティング、または名前を低音質のオーディオ形式で録音して、その後の再生時に高音質のオーディオ形式に変換しても、音質は向上しません。通常、録音の音質は変換時に（特に、サンプリング レートを変更すると）低下します。

たとえば、G.729a オーディオ形式で録音されたメッセージを G.711 μ 法オーディオ形式を使用するデバイスで再生すると、音質が低下します。一方、G.711 μ 法オーディオ形式で録音されたメッセージを、同じオーディオ形式を使用するデバイスで再生するときには、音質は変化しません。

- 録音のオーディオ形式を変更したときに影響を受けるのは、設定を変更した後に録音されるメッセージ、グリーティング、および名前のみです。別のオーディオ形式で録音された既存のメッセージ、グリーティング、および名前は、新しい設定の影響を受けません。

メッセージ録音用のオーディオ形式を変更する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[**システム設定 (System Settings)**] を展開し、[**全般的な設定 (General Configuration)**] をクリックします。

ステップ 2 [**全般的な設定 (General Configuration)**] ページの [**録音形式 (Recording Format)**] フィールドで、適切な設定をクリックします。

再生デバイスが別のオーディオ形式を使用している場合は、メッセージ、グリーティング、および名前を Connection が適切なオーディオ形式に変換する必要があります。変換しない場合は、再生デバイスがそれらを再生できなくなります。

ステップ 3 [**保存 (Save)**] をクリックします。

メッセージの送信

ほとんどの場合、Cisco Unity Connection は標準のプロセスを使用して発信者からのメッセージを送信します。Connection が送信者のアカウント（ユーザのボイスメールボックス。身元不明発信者のメッセージの場合は、Unity Connection メッセージ システム アカウント）にログオンし、メッセージを作成して、受信者または受信者同報リストのメンバーに宛先指定し、送信します。

デフォルト受信者アカウント

デフォルトの Cisco Unity Connection 設定には、発信者がいずれかのデフォルト システム通話管理 オブジェクトに転送された場合に、メッセージの送受信を担当するいくつかのアカウントが含まれています。

Operator

Connection へ発信してオペレータにダイヤルしたときに、対応できるオペレータがいない場合は、オペレータ コール ハンドラの通話転送設定によってはメッセージを録音することができます。デフォルトでは、オペレータ コール ハンドラに残されたメッセージは、Operator ユーザのボイスメールボックスに送信されます。このメールボックスを監視する担当者を割り当てるか、メッセージが別のユーザまたは同報リストに送信されるようにオペレータ コール ハンドラを設定し直すことをお勧めします。

インストール時に、Operator アカウントには無作為に生成されたボイスメールパスワードと Web アプリケーション パスワードが割り当てられます。このアカウントにログオンするには、Cisco Unity Connection の管理を使用してパスワードを変更する必要があります。

UndeliverableMessagesMailbox

デフォルトでは、このメールボックスが [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] 同報リストの唯一のメンバーです。このメールボックスを監視する担当者を割り当てるか、ユーザを [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] 同報リストに追加して、このリストに送信されるすべてのメッセージを監視および再転送（必要な場合）することをお勧めします。

インストール時に、UndeliverableMessagesMailbox アカウントには無作為に生成されたボイスメールパスワードと Web アプリケーション パスワードが割り当てられます。このアカウントにログオンするには、Cisco Unity Connection の管理を使用してパスワードを変更する必要があります。

Unity Connection メッセージ システム

このアカウントは、身元不明発信者からのメッセージの代理発信者として機能します。このため、身元不明発信者からのユーザ メッセージは、発信元が Unity Connection メッセージ システムのメールボックス (UnityConnection@<サーバ名>) になります。

このアカウントのエイリアスは UnityConnection です。このアカウントは Connection の管理に表示されますが、修正および削除はできません。

送信できないメッセージに対する Cisco Unity Connection の処理

まれに、発信者が意図した受信者宛てにメッセージを送信できないことがあります。この場合のシステムの動作は、送信者のタイプ、およびメッセージを送信できなかった理由に応じて異なります。

通常、解決の難しい問題によって Connection がメッセージを送信できない場合（たとえば、メッセージの宛先を指定する前に発信者が切断した、受信者のメールボックスが削除されたなど）、そのメッセージは [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] 同報リストに送信され、Connection は発信者に不達確認 (NDR) を送信します。

発信者は、次の場合には不達確認を受信しないことに注意してください。

- 元のメッセージの発信者が、身元不明発信者である。
- 発信者はユーザであるが、そのユーザは NDR を受け付けるように設定されていない。
- Microsoft SQL データベースがダウンしている（この場合は、データベースが使用可能になると NDR が送信されます）。

ただし、元のメッセージが不正な形式の場合やボイス メッセージ以外のコンテンツを含んでいる場合には、そのメッセージは [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] 同報リストに送信されず、Connection が MTA の不正メール フォルダ (UmssMtaBadMail) に配置します。このフォルダは、[不正なメール フォルダの監視 (Monitor Bad Mail Folders)] タスクによって毎夜間に自動的に確認され、メッセージが見つかった場合は、トラブルシューティングの手順を示したエラーがアプリケーション イベント ログに書き込まれます。

**注意**

タスクの中には、Cisco Unity Connection の機能に不可欠なものがあります。重要なタスクに対して無効化や実行頻度の変更を行うと、パフォーマンスに悪影響を及ぼしたり、Connection の機能が停止したりする恐れがあります。

システム コンポーネントが使用不能な場合の Cisco Unity Connection のメッセージ処理

一時的な停止状態になったシステムの動作は、その停止状態の性質に応じて異なります。

メッセージ送信コンポーネント

Connection サーバ上で、メッセージの送信に関するコンポーネントが使用不能になった場合（たとえば、Microsoft SQL Server 2000 や MSDE がダウンした場合）、Connection は、ユーザおよび外部発信者が録音したメッセージをすべてキューに入れ、コンポーネントが使用可能になったときに送信します。

グループウェア サーバが使用不能の場合

Microsoft Exchange に格納されている電子メール メッセージに対してユーザがテキスト / スピーチ (TTS) アクセスできるように Connection を設定しているとします。Connection がメッセージを Exchange から取得しようとしたときに、ネットワークやその他の条件が原因となって応答が遅い場合やまったくない場合、Connection は、電子メール メッセージにアクセスしようとしたときに電子メールが使用不能になっていたことをユーザに通知します。Connection が Exchange からの応答を待つ時間は、デフォルトでは 4 秒です。この待ち時間は、Connection の管理で設定することができます。タイムアウトの長さを変更するには、次の手順を実行します。

Connection が TTS アクセスの応答を待つタイムアウト期間を変更する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] をクリックします。

ステップ 2 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページで、[タイムアウト前の TTS アクセスの最大遅延 (Maximum Delay for TTS Access Before Timeout)] 設定を目的の値に変更します（ミリ秒単位）。この設定のデフォルトは、4,000 ミリ秒（4 秒）です。

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

変更の内容は、ただちに有効になります。

電話の切断によって中断されたメッセージに対する Cisco Unity Connection の処理

メッセージの送信、返信、または転送の処理中に電話が切断されて中断されたメッセージに対する Cisco Unity Connection の処理を変更できます。電話は意図的に切断されることもあれば、不意に切断されることもあります。たとえば、ユーザが電話を切る場合や、携帯電話のバッテリー切れ、または圏外になる場合が挙げられます。

デフォルトでは、次の場合に電話が切断されると、Connection はメッセージを送信します。

ユーザがメッセージに返信中 またはメッセージを送信中	ただし、メッセージに少なくとも 1 人の受信者が割り当てられ、録音時間が 1 秒 (1,000 ミリ秒) を超えている場合。つまり、ユーザが録音やメッセージの宛先指定を完了していない場合でも、Connection はメッセージを送信します。
ユーザがメッセージを転送中	ただし、メッセージに少なくとも 1 人の受信者が割り当てられている場合。つまり、ユーザが音声コメントの録音やメッセージの宛先指定を完了していない場合でも、Connection はメッセージを送信します。

メッセージを送信するための # キーをユーザが押していない時点で中断されたメッセージについては、削除するように Connection を設定できます。この場合、ユーザが # キーを押す前に電話が切断されると、Connection はメッセージを送信せずに削除します。

この設定は、システム全体で、Connection サーバに関連付けられたすべてのユーザに適用されます。個々のユーザや特定のユーザグループに対して変更を加えることはできません。

電話の切断によって中断されたメッセージに対する Connection の処理を変更する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] をクリックします。

ステップ 2 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページで、[録音中にユーザが電話を切ったらメッセージを送信する (Send Message If User Hangs Up During Recording)] チェックボックスをオフにして、ユーザが # キーを押していない時点で中断されたメッセージを削除するように Connection を設定します。ユーザが # キーを押していない時点で中断されたメッセージであっても送信するように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします (これがデフォルトの設定です)。

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

変更の内容は、ただちに有効になります。

メールボックス使用割当量を超えた場合の Cisco Unity Connection のメッセージ処理

送信または送受信に関する使用割当量を超えた場合のメッセージ処理は、発信者が、外部発信者とユーザのどちらであるかによって異なります。

外部発信者のメッセージに対する使用割当量の処理

デフォルトでは、送受信に関する使用割当量を超えているユーザに外部発信者がメッセージを送信しようとする、Cisco Unity Connection は受信者のメールボックスがいっぱいになっていることを発信者に通知し、受信者宛てのメッセージを録音することを発信者に許可しません。

受信者のメールボックスが、身元不明発信者がメッセージを録音する時点では送受信に関する使用割当量を超えておらず、メッセージの送信中に使用割当量を超えた場合には、Connection は使用割当量にかかわらずメッセージを送信します。

ユーザ間のメッセージに対する使用割当量の処理

ユーザのボイスメールボックスが送信に関する使用割当量を超えている場合、そのユーザが Connection にログインしてメッセージを別のユーザに送信しようとする、Connection は送信に関する使用割当量を超えていることを通知し、発信者にメッセージの録音を許可しません。このユーザが他のユーザに電話をかけてボイスメールボックスに転送された場合、メッセージを残すことはできませんが、そのメッセージは外部発信者のメッセージとして送信されます。

ユーザが別のユーザにメッセージを送信しようとした場合に、宛先ユーザのメールボックスが送受信に関する使用割当量を超えている場合や、メッセージの送信中に使用割当量を超えた場合、Connection は不達確認をメッセージ発信者に送信します。

読み取り配達証明と不達確認については、ユーザの使用割当量を超えているかどうかにかかわらず、Connection はユーザに送信します。

メッセージの送信および機密性のオプション

メッセージの送信および機密性のオプションでは、メッセージがいつ送信されるか、誰がメッセージにアクセスできるか、およびメッセージを他者に再配布できるかどうかを、管理者およびユーザが制御できます。場合によっては、メッセージの機密性によって、ユーザがボイスメッセージを自分のハードドライブや、Connection サーバの外部にある他の場所に保存できないこともあります。

Connection は、ユーザおよび外部発信者に対して、メッセージの送信および機密性に関する次のようなオプションを提供します。

<p>緊急</p>	<p>緊急メッセージは、通常のメッセージの前に送信されます。</p> <p>ユーザは、いつでもメッセージに緊急のマークを付けることができます。身元不明発信者がユーザまたはコールハンドラにメッセージを残す場合、メッセージに緊急のマークを付けることができるのは、[編集 (Edit)] > [メッセージ (Messages)] ページで、そのユーザアカウントまたはコールハンドラが、身元不明発信者によるそのようなマーク付けを許可するように設定されている場合に限りです。</p>
<p>プライベート</p>	<p>プライベートメッセージは誰にでも送信できます。ただし、電話または Cisco Unity Inbox からプライベートメッセージを聞いている受信者は、そのメッセージを転送することも、WAV ファイルとしてローカルに保存することもできません。IMAP クライアントを介してプライベートメッセージを聞く受信者は、そのメッセージを転送および保存できます (これを防止する方法については、P.21-3 の「IMAP クライアントアクセスのメッセージセキュリティオプション」を参照してください)。</p> <p>ユーザ間のメッセージには、プライベートのマークを付けることができます。外部発信者は、メッセージにプライベートのマークを付けることができません。</p>
<p>安全</p>	<p>Connection ユーザだけが安全なメッセージを受信できます。安全なメッセージは、電話および Cisco Unity Inbox から再生したり転送したりできますが、IMAP クライアントからはアクセスできません。メッセージを WAV ファイルとしてローカルに保存することはできません。</p> <p>ユーザ間のメッセージに安全 (またはプライベートと安全) のマークを付けることができるのは、ユーザのサービスクラス設定で、そのようなマーク付けが許可されている場合に限りです。外部発信者は、メッセージに安全 (またはプライベートと安全) のマークを付けることができません。代わりに、ユーザアカウントおよびコールハンドラの [編集 (Edit)] > [メッセージ (Messages)] ページにある [識別できない発信者のメッセージのセキュリティ (Unidentified Callers Message Security)] チェックボックスによって、Connection が外部発信者からのメッセージに自動的に安全のマークをつけるか、外部発信者からのメッセージを通常の機密性で送信するかが決まります。</p>

Connection がプライベートメッセージおよび安全なメッセージを処理する方法の詳細については、[P.21-1 の「プライベートまたは安全のマークが付いたメッセージに対する Connection の処理」](#)を参照してください。

メッセージの格納

Cisco Unity Connection は、Connection サーバ上に WAV ファイルとしてボイス メッセージを格納し、そのメッセージに関する情報をデータベースに格納します。

Cisco Unity Connection ユーザの数、ユーザが受信するメッセージの数と長さ、およびメッセージ エージング ポリシーと使用割当量に指定する設定によっては、メッセージとグリーティングが格納されるハードディスクがいっぱいになる可能性があります。ハードディスクがいっぱいになると、Connection の機能が停止します。また、ハードディスクが最大容量に近づくにつれて、予期しない動作が発生することがあります。

[ディスク容量の設定の編集 (Edit Disk Capacity Configuration)] ページでは、メッセージとグリーティングが格納されるハードディスクの最大容量を指定できます。ハードディスク使用量が、指定した制限(パーセンテージ)に達すると、Connection カンパセーションが変更され、Connection ユーザは他の Connection ユーザにボイス メッセージを送信できなくなります。また、Connection はエラーをログに記録します。このエラーは、Real Time Monitoring Tool の [System] > [Server] > [Disk Usage] ページで表示できます。外部発信者は、ハードディスクがいっぱいになるまでボイス メッセージを残すことができます。管理者は、ハードディスクが指定の制限を超えても、ブロードキャストメッセージを送信できることに注意してください。

95 パーセント以下の値を指定することをお勧めします。

ハードディスクが指定の値を超えた場合は、Connection ユーザに不要なボイス メッセージをただちに削除するよう指示します。さらに、再発を防止するために、次の設定を見直します。

- メッセージ エージング ポリシー。「[メッセージ エージング ポリシーの変更](#)」の章を参照してください。
- 使用割当量。「[メールボックス サイズ使用割当量の指定](#)」の章を参照してください。



(注) ユーザがメッセージを WAV ファイルとして自分のハード ドライブや、Connection サーバの外部にある他の場所に保存できないようにする方法については、「[ユーザ メッセージの保護：アクセス、配布、および存続期間の制御](#)」の章を参照してください。

メッセージへのアクセス

Connection ユーザは、いつでも、電話でタッチトーン カンパセーションまたは音声認識カンパセーションを使用して、新規および開封済みのボイス メッセージにアクセスできます。管理者は、削除済みメッセージにユーザがアクセスできるかどうかを指定できます。

サービス クラスの設定によっては、ユーザが Cisco Unity Inbox や Cisco Personal Communicator などの他のアプリケーションからボイス メッセージにアクセスできることもあります。ユーザは、このようなアクセスを実行するように設定されている場合、IMAP クライアントから Connection ボイス メッセージにアクセスできます。

テキスト / スピーチ (TTS) では、ユーザが電話で電子メール メッセージにアクセスできます。



メールボックス サイズ使用割当量の指定

ユーザのボイスメールボックスのサイズを制御するために、Cisco Unity Connection の管理を使用して、メールボックス サイズ使用割当量を指定できます。Cisco Unity Connection には、次のようなデフォルトのメールボックス サイズ使用割当量がシステム全体で設定されています。この使用割当量は修正可能です。

- [警告クォータ (Warning Quota)]: ユーザのメールボックスが [警告クォータ (Warning Quota)] で指定したサイズに達すると、そのユーザは、メールボックスが最大許容サイズに達しつつあることを警告されます。

デフォルトの [警告クォータ (Warning Quota)] は、システム全体で 12,000,000 バイトです。これは、G729a コーデックでの録音では約 200 分、G711 コーデックでの録音では約 25 分に相当します。

- [送信クォータ (Send Quota)]: メールボックスが [送信クォータ (Send Quota)] で指定したサイズに達すると、そのユーザはボイス メッセージを送信できなくなります。

デフォルトの [送信クォータ (Send Quota)] は、システム全体で 13,000,000 バイトです。これは、G729a コーデックでの録音では約 217 分、G711 コーデックでの録音では約 27 分に相当します。

- [送信/受信クォータ (Send/Receive Quota)]: メールボックスが [送信/受信クォータ (Send/Receive Quota)] フィールドで指定したサイズに達すると、そのユーザはボイス メッセージを送受信できなくなります。

デフォルトの [送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)] は、システム全体で 14,745,600 バイトです。これは、G729a コーデックでの録音では約 245 分、G711 コーデックでの録音では約 30 分に相当します。

ユーザごとにカスタム使用割当量を設定して、システムレベルの使用割当量を上書きすることもできます。カスタム使用割当量は、ユーザ テンプレートで設定することも、個々のユーザ アカウントで修正することもできます。

手順については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「メールボックス サイズの割り当て」の項を参照してください。このドキュメントは、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。



メッセージ エージング ポリシーの変更

Cisco Unity Connection では、ボイス メッセージを格納するハードディスクがいっぱいにならないように、メッセージ エージング規則を設定して次の処理を自動的に実行できます。

- 既読メッセージを、指定した日数が経過した後に [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動する。この規則は、デフォルトでは無効になっています。
- [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダにあるメッセージを、指定した日数が経過した後に完全に削除する。この規則は、デフォルトで有効になっています。

これらのメッセージ エージング規則は、個別に有効または無効にできます。また、各規則にそれぞれ別の日数を指定することができます。メッセージ エージング ポリシーを有効または無効にすることもできます。ポリシーを無効にすると、規則は規則自体の設定にかかわらず適用されなくなります。

メッセージ エージング ポリシーを有効にし、いずれかまたは両方のメッセージ エージング規則を有効にした場合も、[ボイスメールボックス (Voice Mailbox)] ページで個々のユーザのメッセージ エージングを無効にすることができます。ただし、この逆の設定はできません。メッセージ エージング ポリシーを無効にした場合は、個々のユーザのメッセージ エージング規則を有効にすることはできません。

メッセージは、最後に変更を加えられた時点からエージングが開始されます。メッセージに変更を加えるには、ユーザは次のいずれかの手順を実行する必要があります。

- Cisco Unity Inbox で、メッセージに新規または削除済みのマークを付けるか、メッセージの題名を変更して、[保存 (Save)] をクリックする。
- 電話でアクセスしているときに、メッセージに新規のマークを付ける、メッセージを再保存する、メッセージを削除する、削除済みメッセージを開封済みに戻す、のいずれかのオプションを選択する。

これらのいずれのオプションも選択せずに、単にメッセージを聞いた場合には、メッセージのステータスは変更されません。

メッセージ エージング ポリシーを変更する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[メッセージ エージング ポリシー (Message Aging Policy)] をクリックします。

ステップ 2 設定を適切に変更します。個々のフィールドについては、フィールド ヘルプを参照してください。

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

Connection でメッセージ エージング ポリシーが有効である場合は、個々のユーザおよびテンプレートに対してメッセージ エージング ポリシーを有効または無効にすることができます（デフォルトでは、ユーザ テンプレートで、ユーザのメッセージ エージングが有効となるように指定されています）。

手順については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「メッセージのエージング」の項を参照してください。このドキュメントは、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。



到着通知 SMTP メッセージの設定

Cisco Unity Connection は、電話機またはポケットベルを呼び出すことにより、ユーザに新しいメッセージの到着を通知できます。また、SMTP を使用して、テキスト用ポケットベルおよびテキスト互換携帯電話にテキスト メッセージの形式で到着通知メッセージを送信するように Connection を設定できます。

電話機またはポケットベルへの到着通知メッセージを設定する方法については、『*Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド*』の「ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「電話およびポケットベル通知デバイス」の項を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

到着通知 SMTP メッセージの設定

Cisco Unity Connection では、SMTP を使用して、ユーザが新しいボイス メッセージを受信したことを示す到着通知テキスト メッセージを送信できます。到着通知テキスト メッセージは、SMTP をサポートする任意のデバイス（たとえば、電子メール アドレス、携帯電話、テキスト用ポケットベル）に送信できます。

Connection が SMTP を使用して到着通知テキスト メッセージを送信できるようにするには、スマート ホストを介してメッセージをリレーするように Connection サーバを設定する必要があります。メッセージをスマート ホストにリレーするように設定されていない Connection で到着通知テキスト メッセージを配信するように設定すると、その通知の試行は失敗します。その場合、不達確認 (NDR) が Connection メッセージ システムに送信され、その後デフォルトで [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] 同報リストに転送されます。

Connection は、Connection ユーザが新しいボイス メッセージを受信したときに、電子メール アドレスに到着通知テキスト メッセージを送信できます。このタイプの通知を設定する場合は、電子メール メッセージの本文に Cisco PCA へのリンクを記述するように Connection を設定できます。そのように設定するには、ユーザの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページで、[メッセージ テキストに Cisco PCA へのリンクを含める (Include a Link to Cisco PCA in Message Text)] チェックボックスをオンにします。

到着通知 SMTP メッセージを有効にするには、次の作業を行います。

- a. Connection サーバからのメッセージを受け入れるように SMTP スマート ホストを設定します。ご使用の SMTP サーバ アプリケーションのドキュメントを参照してください。
- b. Connection サーバを設定します。P.20-2 の手順「メッセージをスマート ホストにリレーするように Cisco Unity Connection サーバを設定する」を参照してください。
[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページの設定は変更しないでください。
- c. Connection ユーザまたはテンプレートを設定します。『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「SMTP 対応の通知デバイス」の項を参照してください。このドキュメントは、
http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。
また、ユーザが Cisco Unity Assistant を使用して、自分の SMTP 互換デバイスを設定することもできます。

メッセージをスマート ホストにリレーするように Cisco Unity Connection サーバを設定する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開して、[スマート ホスト (Smart Host)] をクリックします。

ステップ 2 [スマート ホスト (Smart Host)] フィールドに、SMTP スマート ホスト サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します（サーバの完全修飾ドメイン名を入力するのは、DNS が設定されている場合だけです）。

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。



ユーザ メッセージの保護：アクセス、配布、および存続期間の制御

ユーザは、メッセージの機密性を設定することにより、誰がボイス メッセージにアクセスできるか、およびボイス メッセージを他者に再配布できるかどうかを制御できます。また、Connection では、ユーザがボイス メッセージを WAV ファイルとして自分のハード ドライブや、Connection サーバの外部にある他の場所に保存できないようにする方法が管理者向けに用意されています。このため、管理者は、メッセージがアーカイブまたは削除される前に保持される期間を制御できます。

次の各項を参照してください。

- [プライベートまたは安全のマークが付いたメッセージに対する Connection の処理 \(P.21-1\)](#)
- [すべてのボイス メッセージに対する Media Master の「名前を付けて保存 \(Save Recording As\)」オプションの無効化 \(P.21-3\)](#)
- [IMAP クライアント アクセスのメッセージ セキュリティ オプション \(P.21-3\)](#)

プライベートまたは安全のマークが付いたメッセージに対する Connection の処理

Cisco Unity Connection では、ユーザが電話でメッセージを送信するときに、メッセージにプライベート、安全、またはプライベートと安全の両方のマークを付けることができます。また、管理者は、外部発信者によって残されたメッセージに Connection が安全のマークを付けるかどうかを指定することもできます。

プライベート メッセージ

- ユーザは、メッセージを送信するときに、メッセージにプライベートのマークを付けることができます。
- 外部発信者がユーザにメッセージを残す場合、プライベートのマークを付けることはできません。
- どの受信者も (Connection ユーザ以外を含む)、プライベート メッセージを受信できます。受信者は、必要に応じて、電話機、Cisco Unity Inbox、または IMAP クライアントを使用して、プライベート メッセージを聞くことができます。
- ユーザがプライベート メッセージに回答する場合、その回答には通常のマークが付けられません。
- プライベート メッセージは、電話または Cisco Unity Inbox から転送できません。

- IMAP クライアントからアクセスする場合、管理者によって特に指定されていない限り、プライベートメッセージを WAV ファイルとしてローカルに保存してコピーできます（ユーザがプライベートメッセージを WAV ファイルとして保存できないようにする方法については、P.21-3 の「IMAP クライアントアクセスのメッセージセキュリティ オプション」を参照してください）。
- プライベートメッセージの場合、Cisco Unity Inbox の Media Master のオプションメニューにある [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションは自動的に無効になります。したがって、プライベートメッセージは Connection サーバにしか格納されません。このため、管理者は、メッセージがアーカイブまたは削除される前に保持される期間を制御できます。

安全なメッセージ

- ユーザがメッセージを送信する場合、サービス クラスの設定によって、メッセージに安全のマークが付けられるかが決まります。デフォルトでは、ユーザがメッセージにプライベートのマークを付けるときには必ず、Connection によって自動的にメッセージに安全のマークが付けられます。
- 外部発信者は、メッセージに安全（またはプライベートと安全）のマークを付けることができません。代わりに、ユーザアカウントおよびコールハンドラの [編集 (Edit)] > [メッセージ (Messages)] ページにある [識別できない発信者のメッセージのセキュリティ (Unidentified Callers Message Security)] チェックボックスによって、Connection が外部発信者からのメッセージに自動的に安全のマークをつけるか、外部発信者からのメッセージを通常の機密性で送信するかが決まります。
- Connection ユーザだけが安全なメッセージを受信できます（VPIM 連絡先も安全なメッセージを受信できます。ただし、これは、メッセージを送信する前にメッセージの機密性を通常に変更するよう VPIM ロケーションが設定されている場合に限りです。詳細については、「VPIM ネットワークの使用法」の章を参照してください）。
- 安全なメッセージは電話および Cisco Unity Inbox から再生できますが、IMAP クライアントからはアクセスできません。
- 安全なメッセージへの応答にも、安全のマークが付けられます。
- 安全なメッセージは、他の Connection ユーザ、および同報リスト内の Connection ユーザに転送できます。転送されるメッセージにも、安全のマークが付けられます。ユーザは、転送されるメッセージおよび応答の機密性を変更できません。
- 安全なメッセージの場合、Cisco Unity Inbox の Media Master のオプションメニューにある [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションは自動的に無効になります。したがって、安全なメッセージは Connection サーバにしか格納されません。このため、管理者は、メッセージがアーカイブまたは削除される前に保持される期間を制御できます。

すべてのボイスメッセージに対する Media Master の「名前を付けて保存 (Save Recording As)」オプションの無効化

デフォルトでは、プライベート、安全、またはプライベートと安全のマークが付いたメッセージを除いて、ユーザは Cisco Unity Inbox の Media Master のオプションメニューにある [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションを使用すると、メッセージを WAV ファイルとしてハードディスクに保存できます。ボイスメッセージの機密性に関係なく、ボイスメッセージをユーザが保存できないように設定できます。これを行うには、Cisco Unity Inbox の Media Master のオプションメニューにある [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションを使用不可にします。

このセキュリティ オプションを検討する場合は、次の点に注意してください。

- ユーザがメッセージをハードディスクに保存することを禁止すると、ユーザは、メッセージをアーカイブする方法として、[Inbox] フォルダと [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダにメッセージを長い間残しておく傾向があります。
- [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションを無効にすると、Connection サーバに関連付けられているすべてのユーザに影響します。特定のユーザについてのみ無効にすることはできません。
- ユーザは引き続き、Media Master を使用して、グリーティングまたは名前の録音を WAV ファイルとして保存できます。

Cisco Unity Inbox の Media Master の [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションを無効にする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[PCA] をクリックします。
- ステップ 2** [PCA の設定 (PCA Configuration)] ページで、[Unity Inbox: メディア マスターのオプションとしての録音の保存を無効にする (Unity Inbox: Disable Save Recording As Option in Media Master)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

IMAP クライアント アクセスのメッセージ セキュリティ オプション

ユーザは、IMAP クライアントから通常の機密性またはプライベートの機密性のマークが付いたボイスメッセージにアクセスする場合、メッセージを WAV ファイルとしてハードディスクに保存したり、メッセージを転送したりできます。ユーザが IMAP クライアントからボイスメッセージの保存または転送（あるいはその両方）を行うことを禁止するには、次のサービス クラス オプションのいずれかを指定することを検討します。

- メッセージの機密性に関係なく、ユーザが IMAP クライアントでメッセージのヘッダーだけにアクセスできる。
- ユーザは、プライベートのマークが付いているメッセージを除き、すべてのメッセージの本文にアクセスできる (IMAP クライアントで安全なメッセージにアクセスすることはできない)。

■ IMAP クライアント アクセスのメッセージセキュリティ オプション



Cisco PCA および IMAP 電子メールクライアントから Cisco Unity Connection へのアクセスの保護

この章では、Cisco Personal Communications Assistant (Cisco PCA) および IMAP 電子メールクライアントから Cisco Unity Connection へのアクセスを保護するために、証明書署名要求を作成し、SSL 証明書を発行し（または外部認証局に発行してもらい）、Cisco Unity Connection サーバに証明書をインストールする方法について説明します。

次の各項を参照してください。

- SSL 証明書を作成してインストールするかどうかの決定 (P.22-1)
- SSL サーバ証明書の作成とインストール (P.22-2)

SSL 証明書を作成してインストールするかどうかの決定

Cisco Unity Connection をインストールすると、ローカル証明書が自動的に作成されてインストールされ、Cisco PCA と Connection の間、および IMAP 電子メールクライアントと Connection の間の通信を保護します。つまり、Cisco PCA と Connection の間のすべてのネットワークトラフィック(ユーザ名、パスワード、その他のテキストデータ、およびボイスメッセージを含む)が自動的に暗号化されます。また、IMAP クライアントで暗号化を有効にしている場合は、IMAP 電子メールクライアントと Connection の間のネットワークトラフィックが自動的に暗号化されます。ただし、man-in-the-middle 攻撃の危険性を低減したい場合は、この章の手順を実行してください。

Cisco PCA の Web サイトでは、ユーザが Cisco Unity Connection でメッセージおよび個人設定を管理するために使用する Web ツールにアクセスできます。IMAP クライアントから Connection ボイスメッセージへのアクセスは、ライセンスが必要な機能であることに注意してください。

SSL 証明書をインストールすると決めた場合は、ユーザのワークステーション上の信頼されたルートストアに認証局の信頼証明書を追加することも検討することをお勧めします。追加しないと、Cisco PCA にアクセスするユーザ、および一部の IMAP 電子メールクライアントで Connection ボイスメッセージにアクセスするユーザに対して、Web ブラウザでセキュリティ警告が表示されます。

セキュリティ警告の管理、およびサポート対象 IMAP 電子メールクライアントの設定については、『Cisco Unity Connection ユーザワークステーションセットアップガイド』を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

SSL サーバ証明書の作成とインストール

SSL サーバ証明書を作成してインストールし、Cisco Personal Communications Assistant および IMAP 電子メール クライアントから Cisco Unity Connection へのアクセスを保護するには、次の作業を行います。

1. Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行する場合は、Microsoft 証明書サービスをインストールします。P.22-2 の手順「Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールする」を実行します。

別のアプリケーションを使用して証明書を発行する場合は、そのアプリケーションをインストールします。インストール手順については、製造元のマニュアルを参照してください。次に、ステップ 2. に進みます。

外部認証局を使用して証明書を発行する場合は、ステップ 2. に進みます。



- (注) Microsoft 証明書サービス、または証明書署名要求を作成できる別のアプリケーションをすでにインストールしている場合は、この手順をスキップしてください。

2. 証明書署名要求を作成します。次に、Microsoft 証明書サービス、または証明書を発行する別のアプリケーションをインストールしたサーバに、証明書署名要求をダウンロードします。あるいは、証明書署名要求を外部 Certification Authority (CA; 認証局) に送信するために使用できるサーバに、証明書署名要求をダウンロードします。P.22-3 の手順「証明書署名要求を作成してダウンロードする」を実行します。

3. Microsoft 証明書サービスを使用してサーバ証明書を発行する場合は、P.22-4 の手順「サーバ証明書を発行する (Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行する場合のみ)」を実行します。

別のアプリケーションを使用して証明書を発行する場合は、そのアプリケーションのドキュメントで、証明書を発行する手順を参照してください。

外部 CA を使用して証明書を発行する場合は、外部 CA に証明書署名要求を送信します。外部 CA から証明書が返送された後、ステップ 4. に進みます。

4. Cisco Unity Connection サーバにサーバ証明書をインストールします。P.22-5 の手順「証明書をインストールする」を実行します。

Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールする

ステップ 1 Cisco PCA を使用するすべてのクライアント コンピュータ、または IMAP クライアントを使用して Connection ボイス メッセージにアクセスするすべてのクライアント コンピュータによって解決できる DNS 名 (FQDN) または IP アドレスを持つ任意のサーバで、ローカル Administrators グループのメンバーであるアカウントを使用して Windows にログオンします。

ステップ 2 Windows の [スタート] メニューから [設定] > [コントロール パネル] > [プログラムの追加と削除] をクリックします。

ステップ 3 [プログラムの追加と削除] コントロール パネルの左ペインで、[Windows コンポーネントの追加と削除] をクリックします。

ステップ 4 [Windows コンポーネント] ダイアログボックスで、[証明書サービス] チェックボックスをオンにします。この他の項目は変更しないでください。

ステップ 5 コンピュータ名およびドメイン メンバーシップの変更ができなくなるという警告が表示された場合は、[はい] をクリックします。

ステップ 6 [次へ] をクリックします。

ステップ 7 [証明機関の種類] ページで、[スタンドアロンのルート CA] をクリックし、[次へ] をクリックします (スタンドアロンの認証局 (CA) は、Active Directory を必要としない CA です)。

ステップ 8 [CA 識別情報] ページの [この CA の共通名] フィールドに、認証局の名前を入力します。

ステップ 9 [識別名のサフィックス] フィールドで、デフォルト値をそのまま使用します。

ステップ 10 [有効期間] で、デフォルト値の [5 年] をそのまま使用します。

ステップ 11 [次へ] をクリックします。

ステップ 12 [証明書データベースの設定] ページで、[次へ] をクリックしてデフォルト値をそのまま使用します。

コンピュータ上でインターネット インフォメーション サービスが動作しているため、停止してから処理を続行する必要があるというメッセージが表示された場合は、[はい] をクリックしてサービスを停止します。

ステップ 13 Windows Server 2003 ディスクをドライブに挿入するように要求された場合は、Cisco Unity Connection ディスク (同じ必須ソフトウェアが収録されています) または Windows Server 2003 ディスクを挿入します。

ステップ 14 [Windows コンポーネント ウィザードの完了] ダイアログボックスで、[完了] をクリックします。

ステップ 15 [プログラムの追加と削除] ダイアログボックスを閉じます。

証明書署名要求を作成してダウンロードする

ステップ 1 Cisco Unified オペレーティングシステムの管理にログインします。

ステップ 2 [セキュリティ (Security)] メニューで、[証明書の管理 (Certificate Management)] をクリックします。

ステップ 3 [証明書の一覧 (Certificate List)] ページで、[CSR の作成 (Generate CSR)] をクリックします。

ステップ 4 [証明書署名要求の作成 (Generate Certificate Signing Request)] ページの [証明書の名前 (Certificate Name)] リストで、[Tomcat] をクリックします。

ステップ 5 [CSR の作成 (Generate CSR)] をクリックします。

ステップ 6 [ステータス (Status)] 領域に、CSR が正常に生成されたというメッセージが表示された後、[閉じる (Close)] をクリックします。

ステップ 7 [証明書の一覧 (Certificate List)] ページで、[CSR のダウンロード (Download CSR)] をクリックします。

ステップ 8 [証明書署名要求のダウンロード (Download Certificate Signing Request)] ページの [証明書の名前 (Certificate Name)] リストで、[Tomcat] をクリックします。

- ステップ 9** [CSR のダウンロード (Download CSR)] をクリックします。
- ステップ 10** [ファイルのダウンロード] ダイアログボックスで、[保存] をクリックします。
- ステップ 11** [名前を付けて保存] ダイアログボックスの [ファイルの種類] リストで、[すべてのファイル] をクリックします。
- ステップ 12** Microsoft 証明書サービスをインストールしたサーバ上、または CSR を外部認証局に送信するために使用できるサーバ上の場所に、ファイル `tomcat.csr` を保存します。
- ステップ 13** [証明書署名要求のダウンロード (Download Certificate Signing Request)] ページで、[閉じる (Close)] をクリックします。

サーバ証明書を発行する (Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行する場合のみ)

- ステップ 1** Microsoft 証明書サービスをインストールしたサーバ上で、Domain Admins グループに所属するアカウントを使用して Windows にログインします。
- ステップ 2** Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [管理ツール] > [証明機関] をクリックします。
- ステップ 3** 左ペインで、[証明機関 (ローカル)] > [< 認証局名 >] を展開します。 < 認証局名 > は、P.22-2 の手順「Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールする」で Microsoft 証明書サービスをインストールしたときに認証局に付けた名前です。
- ステップ 4** 認証局の名前を右クリックし、[すべてのタスク] > [新しい要求の送信] をクリックします。
- ステップ 5** P.22-3 の手順「証明書署名要求を作成してダウンロードする」で作成した最初の証明書署名要求ファイルの場所を参照し、ファイルをダブルクリックします。
- ステップ 6** [証明機関] の左ペインで、[保留中の要求] をクリックします。
- ステップ 7** ステップ 5 で送信した保留中の要求を右クリックし、[すべてのタスク] > [発行] をクリックします。
- ステップ 8** [証明機関] の左ペインで、[発行した証明書] をクリックします。
- ステップ 9** 新しい証明書を右クリックし、[すべてのタスク] > [バイナリ データのエクスポート] をクリックします。
- ステップ 10** [バイナリ データのエクスポート] ダイアログボックスで、[バイナリ データを含む列] リストの [バイナリ証明書] をクリックします。
- ステップ 11** [バイナリ データをファイルに保存する] をクリックします。
- ステップ 12** [OK] をクリックします。
- ステップ 13** [バイナリ データの保存] ダイアログボックスで、パスとファイル名を入力し、この情報を書き留めます。この情報は以降の手順で必要になります。

Cisco Unity Connection サーバからアクセスできるネットワーク ロケーションを選択します。

ステップ 14 [OK] をクリックします。

ステップ 15 [証明機関] を閉じます。

証明書をインストールする

ステップ 1 Cisco Unified オペレーティングシステムの管理にログオンします。

ステップ 2 [セキュリティ (Security)] メニューで、[証明書の管理 (Certificate Management)] をクリックします。

ステップ 3 [証明書の一覧 (Certificate List)] ページで、[証明書のアップロード (Upload Certificate)] をクリックします。

ステップ 4 [証明書のアップロード (Upload Certificate)] ページの [証明書の名前 (Certificate Name)] リストで、[tomcat-trust] をクリックします。

ステップ 5 [ルート証明書 (Root Certificate)] フィールドに、Microsoft 証明書サービスまたは別のアプリケーションで発行した証明書ファイルの名前、または外部 CA から取得した証明書ファイルの名前を入力します。

ステップ 6 [参照 (Browse)] をクリックします。

ステップ 7 [ファイルの選択] ダイアログボックスで、証明書ファイルの場所を参照し、ファイル名をクリックして、[開く] をクリックします。

ステップ 8 [証明書のアップロード (Upload Certificate)] ページで、[ファイルのアップロード (Upload File)] をクリックします。

ステップ 9 [ステータス (Status)] 領域で、アップロードが成功したと報告された後、[閉じる (Close)] をクリックします。

■ SSL サーバ証明書の作成とインストール



ブロードキャスト メッセージ機能の設定

システム ブロードキャスト メッセージは、組織内のすべてのユーザに送信される録音済みの通知です。管理者は、ユーザがブロードキャスト メッセージの送信または更新（あるいはその両方）を行うことができるかどうかを指定し、ユーザが Cisco Unity Connection ブロードキャスト メッセージ管理を使用して、それらの操作を行う方法を設定します（デフォルトでは、Cisco Unity Connection ユーザはブロードキャスト メッセージを送信できるようには設定されていません）。

次の各項を参照してください。

- [システム ブロードキャスト メッセージの機能 \(P.23-2\)](#)
- [ユーザにブロードキャスト メッセージ機能を提供するためのタスク リスト \(P.23-2\)](#)
- [ブロードキャスト メッセージ管理への電話アクセスの有効化 \(P.23-3\)](#)
- [ブロードキャスト メッセージ管理の使用方法 \(P.23-7\)](#)
- [ブロードキャスト メッセージ管理のデフォルトの変更 \(P.23-8\)](#)

システムブロードキャストメッセージの機能

システムブロードキャストメッセージは、標準のボイスメッセージに似ているように思われますが、単純に大規模な同報リストに送信されるだけのボイスメッセージではありません。このメッセージには、次のような特性があります。

- システムブロードキャストメッセージは、ユーザが電話から Cisco Unity Connection にログオンした直後に再生されます。この再生は、新規および開封済みメッセージの件数が再生される前に行われます。ログオンすると、システムブロードキャストメッセージの件数がユーザに再生され、Connection がメッセージを再生し始めます。
- システムブロードキャストメッセージごとに、送信者は、Connection がメッセージをブロードキャストする期間を指定します。システムブロードキャストメッセージの「アクティブ」な期間として、1 日、1 週間、1 か月、または無期限のいずれかを指定できます。ユーザにシステムブロードキャストメッセージが再生されるのは、メッセージがアクティブになっている期間中にユーザが初めて Connection にログオンしたときです。
- ユーザは、システムブロードキャストメッセージ全体を聞いた場合に限り、Connection で新規および開封済みのメッセージを聞くことや、設定オプションを変更することが可能になります。システムブロードキャストメッセージを早送りまたはスキップすることはできません。
- システムブロードキャストメッセージ全体が再生される前に電話を切った場合は、ユーザが次回電話から Connection にログオンしたときに、メッセージがもう一度再生されます(ただし、メッセージがまだアクティブになっている場合)。
- システムブロードキャストメッセージの再生が終了した後、ユーザはメッセージを繰り返し再生するか、完全に削除することができます。システムブロードキャストメッセージに対して応答、転送、または保存を行うことはできません。
- ユーザが受信できるシステムブロードキャストメッセージの数に制限はありません。
- メールボックスのサイズ制限を超えたために他のメッセージを受信できなくなった場合でも、システムブロードキャストメッセージは受信されます。Connection サーバ上でのメッセージの保管方法が異なるため、このメッセージは各ユーザのメールボックスのサイズ合計には含まれません。
- 新しいユーザが Connection ユーザとして登録されるとすぐに、すべてのアクティブなシステムブロードキャストメッセージが、新しいユーザに再生されます。
- 仕様上、システムブロードキャストメッセージによって、ユーザの電話機の Message Waiting Indicator (MWI; メッセージ受信インジケータ) が点灯することはありません。さらに、ポケットベルや別の電話機などの代替デバイスへのメッセージ通知がトリガーされることもありません。
- ユーザが Cisco Unity Inbox にシステムブロードキャストメッセージを受信することはありません。

ユーザにブロードキャストメッセージ機能を提供するためのタスクリスト

ユーザがブロードキャストメッセージの送信または更新(あるいはその両方)を行うことができるようにするには、次のタスクを記載どおりの順序で実行します。

- ユーザがブロードキャストメッセージ管理にアクセスする方法を設定します。P.23-3 の「ブロードキャストメッセージ管理への電話アクセスの有効化」を参照してください。
- システムブロードキャストメッセージの送信または更新(あるいはその両方)を行うことができるように、ユーザアカウントまたはテンプレートを設定します。『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「ブロードキャストメッセージ」の項を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

ブロードキャストメッセージ管理への電話アクセスの有効化

システムブロードキャストメッセージを送信する場合、Cisco Unity Connection ユーザは、システムブロードキャストメッセージの送信と更新を行うための特別なカンパセッションであるブロードキャストメッセージ管理にログオンする必要があります。

ブロードキャストメッセージ管理へのアクセス権をユーザに与えるには、次のいずれかの方法を使用します。

- [ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するためのコールハンドラの作成 \(P.23-3\)](#)
- [ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するための短縮ダイヤルオプションの設定 \(P.23-4\)](#)
- [ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するための専用電話番号とコールルーティングの設定 \(P.23-6\)](#)

ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するためのコールハンドラの作成

新しいコールハンドラを作成して、一意の内線番号を割り当て、Connectionによるグリーティング再生後のユーザ転送先としてブロードキャストメッセージ管理を指定することができます。ユーザを迅速かつシームレスに転送するには、コールハンドラに対して空白のグリーティングを選択します。

ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するためのコールハンドラを作成する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[[コール管理 \(Call Management\)](#)] を展開し、[[システムコールハンドラ \(System Call Handlers\)](#)] をクリックします。
- ステップ 2** [[コールハンドラの検索 \(Search Call Handlers\)](#)] ページで、[[新規追加 \(Add New\)](#)] をクリックします。
- ステップ 3** [[コールハンドラの新規作成 \(New Call Handler\)](#)] ページで、表示名、およびユーザがこのコールハンドラに到達するためにダイヤルする内線番号を入力します。
- ステップ 4** 新しいコールハンドラの基礎となるコールハンドラテンプレートを選択します。
- ステップ 5** [[保存 \(Save\)](#)] をクリックします。作成するコールハンドラの [[コールハンドラの基本設定の編集 \(Edit Call Handler Basics\)](#)] ページが表示されます。
- ステップ 6** 必要に応じて、その他の設定を入力します。いずれかの設定を追加または変更した場合は、[[保存 \(Save\)](#)] をクリックします。
- ステップ 7** このコールハンドラに短縮ダイヤルオプションを設定して、グリーティング再生中に発信者がキーを押すとブロードキャストメッセージ管理に到達できるようにする場合は、[P.23-4 の手順「コールハンドラからブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定する」](#)に進みます。

ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するための短縮ダイヤルオプションの設定

発信者がグリーティングの途中で特定のキーを押したときに Connection が発信者をブロードキャストメッセージ管理に転送するように指定できます（任意のコールハンドラまたはユーザグリーティングの [発信者入力 (Caller Input)] ページ）。

ブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定するには、次のいずれかの手順に従います。

- コールハンドラからブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定する (P.23-4)
- ユーザグリーティングからブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定する (P.23-5)

コールハンドラからブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**システムコールハンドラ (System Call Handlers)**] をクリックします。

ステップ 2 [**コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)**] ページの検索結果テーブルで、対象となるコールハンドラの表示名をクリックします。

ガイダンスからブロードキャストメッセージ管理へのアクセスを設定する場合は、[**ガイダンス (Opening Greeting)**] コールハンドラをクリックします。または、この目的で作成した他のコールハンドラの表示名をクリックします。



(注) 修正しようとするコールハンドラが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[**検索 (Find)**] をクリックします。

ステップ 3 [**コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)**] ページで、[**編集 (Edit)**] メニューの [**発信者入力 (Caller Input)**] をクリックします。

ステップ 4 [**発信者入力キー (Caller Input Keys)**] テーブルで、対象となるタッチトーンキーをクリックします。

ステップ 5 選択したキーの [**発信者入力の編集 (Edit Caller Input)**] ページで、[**ロック (Locked)**] チェックボックスをオンにします。



(注) ガイダンスからの短縮ダイヤルオプションを設定する場合は、ロック対象として選択するタッチトーンキーが、システムのどの内線番号の 1 桁目とも一致していないことを確認してください。キーがいずれかの内線番号の 1 桁目と一致している場合、キーをロックすると、ガイダンス再生中に発信者が内線番号をダイヤルできなくなります。代わりに、どの内線番号の 1 桁目とも一致していないキーを選択してください。

ステップ 6 [**カンパセーション (Conversation)**] をクリックし、[**ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)**] をクリックします。

ステップ 7 オプションで、コールハンドラ グリーティングで発信者が押すことのできるキーを通知するグリーティングを再録音できます（たとえば、「Cisco Unity Connection ブロードキャストメッセージ管理については、3 を押してください」）。

ステップ 8 [保存 (Save)] をクリックします。

ユーザ グリーティングからブロードキャストメッセージ管理にアクセスするための短縮ダイヤルオプションを設定する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ユーザ (Users)] をクリックします。

ステップ 2 [ユーザの検索 (Search Users)] ページの検索結果テーブルで、対象となるユーザのエイリアスをクリックします。



(注) ユーザのエイリアスが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[検索 (Search)] をクリックします。

ステップ 3 [ユーザの基本設定 (User Basics)] ページで、[編集 (Edit)] メニューの [発信者入力 (Caller Input)] をクリックします。

ステップ 4 [発信者入力キー (Caller Input Keys)] テーブルで、対象となるタッチトーンキーをクリックします。

ステップ 5 選択したキーの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページで、[ロック (Locked)] チェックボックスをオンにします。

ステップ 6 [カンパセーション (Conversation)] をクリックし、[ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] をクリックします。

ステップ 7 オプションで、ユーザ グリーティング再生中に発信者が押すことのできるキーを通知するグリーティングを再録音できます（たとえば、「Cisco Unity Connection ブロードキャストメッセージ管理については、3 を押してください」）。

ステップ 8 [保存 (Save)] をクリックします。

ブロードキャストメッセージ管理にユーザを転送するための専用電話番号とコールルーティングの設定

電話システムのドキュメントを参照して、新しい電話番号を設定します。次に、下の手順に従って、新しい電話番号に着信するすべての通話をブロードキャストメッセージ管理カンパセーションに転送するコールルーティングを作成します。

ブロードキャストメッセージ管理に発信者を転送するためのコールルーティングを追加する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[コール管理 (Call Management)] > [コールルーティング (Call Routing)] を展開し、[直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)] をクリックします。
- ステップ 2** [直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 3** [直接ルーティング規則の新規作成 (New Direct Routing Rule)] ページで、新しいコールルーティングの表示名を入力し、[保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 4** [直接ルーティング規則の編集 (Edit Direct Routing Rule)] ページで、[ステータス (Status)] が [アクティブ (Active)] に設定されていることを確認します。
- ステップ 5** [発信番号 (Dialed Number)] フィールドに、ブロードキャストメッセージ管理へのアクセス用として設定した電話番号を入力します。
- ステップ 6** [コールの移行先 (Send Call To)] フィールドで [カンパセーション (Conversation)] をクリックし、[ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] をクリックします。
- ステップ 7** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 8** [直接ルーティング規則 (Direct Routing Rules)] ページで、テーブルに含まれている新しいコールルーティングとその他のコールルーティングとの位置関係が適切であることを確認します。コールルーティングの順序を変更する場合は、[ステップ 9](#) に進みます。
- ステップ 9** [順序の変更 (Change Order)] をクリックします。
- ステップ 10** [直接ルーティング規則の順序の編集 (Edit Direct Routing Rule Order)] ページで、並べ替えるコールルーティングの名前をクリックし、下向きまたは上向きの矢印をクリックして、コールルーティングが適切な順序で表示されるようにします。[保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 11** システム ブロードキャストメッセージの送信または更新 (あるいはその両方) を行うことができるように設定された発信者に、新しい番号を通知します。

ブロードキャストメッセージ管理の使用方法

システム ブロードキャストメッセージを送信できるアカウント設定を持つユーザは、ブロードキャストメッセージ管理を使用して、次のタスクを実行できます。

- システム ブロードキャストメッセージを録音および送信する。
- システム ブロードキャストメッセージがアクティブになる時期と期間を定義する。送信者が特に指定しない限り、各メッセージは、デフォルトではただちにブロードキャストされるように設定され、さらに 30 日間アクティブになるように設定されます。送信者はメッセージをブロードキャストする日時を設定できます。また、システム ブロードキャストメッセージの「アクティブ」な期間として、1 日、1 週間、1 か月、または無期限のいずれかを指定できます。日時は、メッセージを受信するユーザのタイムゾーンではなく、送信するユーザのタイムゾーンを反映します。

ブロードキャストメッセージ管理のデフォルトの動作を変更する方法については、[P.23-8 の「ブロードキャストメッセージ管理のデフォルトの変更」](#)を参照してください。

ブロードキャストメッセージを作成している送信者が、送信する前に電話を切った場合や切断された場合、Cisco Unity Connection は録音を削除します。

システム ブロードキャストメッセージを更新できるように設定されたユーザは、ブロードキャストメッセージ管理を使用して、ローカル Connection サーバ上で次のタスクを実行できます。

- アクティブなメッセージを確認する。アクティブなメッセージが複数存在する場合、ブロードキャストメッセージ管理では、開始日時に基づいて最新のメッセージから順に再生されます。
- アクティブなメッセージの終了日時を変更する。
- 将来のメッセージの録音を変更または追加する。Connection では、メッセージに情報を追加する場合でもメッセージ合計長の制限が適用されます。
- 将来のメッセージの開始日時と終了日時を変更する。送信者が開始日時を変更し、終了日時を変更しなかった場合、終了日時が自動的に調整されることはありません。
- アクティブなメッセージと将来のメッセージを削除する。Connection では、どのユーザがアクティブなメッセージをすでに再生したかは報告されません。

ブロードキャストメッセージ管理のデフォルトの変更

ブロードキャストメッセージ管理のデフォルト動作は、Cisco Unity Connection の管理の [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] ページの設定で制御します。また、次のシステム デフォルト設定を変更することもできます。

- [**デフォルトのアクティブ日数 (Default Active Days)**]: 送信者が有効期限を指定しない場合にシステム ブロードキャストメッセージがアクティブになる日数を指定します。デフォルトは 30 日です。有効期限の指定がないメッセージをアクティブにしておく期間を変更するには、0 ~ 365 までの日数を入力します。値を 0 にすると、有効期限を指定しないまま送信されたメッセージは無期限に有効になります。
- [**確認頻度 (Check Frequency)**]: Connection が新しいシステム ブロードキャストメッセージを確認する頻度を指定します。デフォルトでは、Connection は 5 分ごとに新しいメッセージを確認します。この設定を変更するには、1 ~ 60 分までの数値を入力します。
- [**最長録音時間 (Maximum Recording Length)**]: システム ブロードキャストメッセージの許容最大長を指定します。デフォルトでは、メッセージの最大録音時間は 300,000 ミリ秒 (5 分) です。最大録音時間を変更するには、30,000 ~ 360,000 ミリ秒までの数値を入力します。
- [**最も古いメッセージを最初に再生する (Play Oldest Message First)**]: Connection がシステム ブロードキャストメッセージをユーザに再生する順序を指定します。デフォルトでは、このチェックボックスはオンになっていて、最も古いメッセージが最初に再生されます。最新のメッセージを最初に再生するには、このチェックボックスをオフにします。
- [**保存期間 (Retention Period)**]: Connection が期限切れのシステム ブロードキャストメッセージをサーバ上に残す期間を指定します。デフォルトでは、Connection はメッセージに関連付けられた WAV ファイルとすべてのデータを、有効期限から 30 日後に削除します。期限切れブロードキャストメッセージの保有期間を変更するには、1 ~ 60 までの日数を入力します。



システム同報リストの管理

システム同報リストはボイス メッセージを複数のユーザに送信するために使用します。システム同報リストのメンバーであるユーザは、通常、定期的に同じ情報を必要とするユーザ（たとえばある部署の従業員やチーム メンバー）です。


ユーザのサービス クラスによって、ユーザが Cisco Unity Connection でシステム同報リストにメッセージを送信できるかどうか指定されます。

次の各項を参照してください。

- [あらかじめ定義されたシステム同報リスト \(P.24-2\)](#)
- [システム同報リストの作成 \(P.24-3\)](#)
- [システム同報リストの修正 \(P.24-4\)](#)
- [システム同報リストのメンバーの管理 \(P.24-5\)](#)

あらかじめ定義されたシステム同報リスト

Connection には、次に示す、あらかじめ定義されたシステム同報リストが含まれています。このリストは修正は可能ですが、削除はできません。

<p>[すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users)]</p>	<p>デフォルトで、[すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users)] リストはデフォルト ユーザ テンプレートに含まれます。ユーザ アカウントを作成すると、そのアカウントがこのリストに自動的に追加されます。</p> <p>ユーザ アカウントを削除すると、そのアカウントはこの同報リストから自動的に削除されます。</p> <p></p> <p>(注) デフォルトのユーザ アカウントは、このリストのメンバーではありません。</p>
<p>[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)]</p>	<p>[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] リストに割り当てられたユーザは、メールボックスが見つからないか削除された受信者に対して外部発信者が残したメッセージ、およびメッセージの元の送信者に送信できない不達確認 (NDR) を受信します。</p> <p>デフォルトでは、UndeliverableMessagesMailbox ユーザ アカウントが [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] 同報リストの唯一のメンバーです。ユーザをこのリストに追加して、このリストに送信されるすべてのメッセージを監視および再転送 (必要な場合) することをお勧めします。</p>

システム同報リストの作成

システム同報リストを作成する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[同報リスト (Distribution Lists)] を展開し、[システム同報リスト (System Distribution Lists)] をクリックします。
- ステップ 2** [新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 3** [同報リストの新規作成 (New Distribution List)] ページで、リストのエイリアスと表示名を入力します。
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 5** [同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページで、Media Master を使用してリストの名前を録音します。この録音は、ユーザがメッセージの宛先をこのリストにしたときに、確認のために再生されます。
- ステップ 6** オプションで、リストの内線番号を入力することもできます。
- ステップ 7** [編集 (Edit)] メニューの [同報リストのメンバー (Distribution List Members)] をクリックします。
- ステップ 8** [ユーザの追加 (Add User)] をクリックします。
- ステップ 9** [同報リストのメンバー (Distribution List Members)] ページの検索結果テーブルで、リストに追加するユーザの表示名の隣にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の追加 (Add Selected)] をクリックします。



(注) リストに追加しようとするユーザの表示名が検索結果テーブルに表示されていない場合は、[1 ページあたりの行数 (Rows Per Page)] フィールドに指定されている値を変更すると、ページ上に表示される行の数を増やすことができます。また、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[検索 (Find)] をクリックした場合にも、テーブルに追加の名前が表示されます。

- ステップ 10** すべてのメンバーをリストに追加し終わった後、[閉じる (Close)] をクリックします。



(注) テーブルに含まれている同報リストメンバーのリストを最新の状態に更新するには、メニューバーの [更新 (Refresh)] をクリックする必要があります。

システム同報リストの修正

システム同報リストを修正する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[同報リスト (Distribution Lists)] を展開し、[システム同報リスト (System Distribution Lists)] をクリックします。

ステップ 2 [同報リストの検索 (Search Distribution Lists)] ページで、修正するリストのエイリアスをクリックします。



(注) 修正しようとする同報リストが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[検索 (Find)] をクリックします。

ステップ 3 [同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページで、必要な設定を変更します。

ステップ 4 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 5 同報リストのメンバーを追加または削除する場合は、「システム同報リストからユーザを追加または削除する」の手順に進みます。

システム同報リストのメンバーの管理

個々のユーザを直接システム同報リストに追加することができます。ユーザ アカウントを削除すると、そのユーザがメンバーになっているすべてのシステム同報リストから、Connection がそのユーザを自動的に削除します。

システム同報リストからユーザを追加または削除する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[同報リスト (Distribution Lists)] を展開し、[システム同報リスト (System Distribution Lists)] をクリックします。

ステップ 2 [同報リストの検索 (Search Distribution Lists)] ページで、メンバーを変更するリストのエイリアスをクリックします。



(注) 同報リストが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドに必要なパラメータを設定して、[検索 (Find)] をクリックします。

ステップ 3 [同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページで、[編集 (Edit)] メニューの [同報リストのメンバー (Distribution List Members)] をクリックします。

ステップ 4 メンバーをリストに追加するには、[ステップ 5](#) に進みます。

メンバーをリストから削除するには、[ステップ 9](#) に進みます。

ステップ 5 メンバーをリストに追加するには、[同報リストのメンバー (Distribution List Members)] ページで [ユーザの追加 (Add User)] をクリックします。



(注) 他の同報リストを同報リストのメンバーとして追加することもできます。同報リストを追加するには、[同報リストの追加 (Add Distribution List)] をクリックします。

ステップ 6 [使用可能なユーザ検索結果 (Available Users Search Results)] テーブルで、リストに追加するユーザの表示名の隣にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の追加 (Add Selected)] をクリックします。

ステップ 7 [閉じる (Close)] をクリックします。

ステップ 8 メンバーのリストを最新の状態に更新するには、メニューバーの [更新 (Refresh)] をクリックします。

ステップ 9 メンバーをリストから削除するには、[同報リストのメンバー (Distribution List Members)] ページで、リストから削除するメンバーの表示名の隣にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Remove Selected)] をクリックします。

■ システム同報リストのメンバーの管理



電話システム連動の管理

電話システム、ポートグループ、ポート、電話システム トランク、サーバを追加および削除することによって、電話システム連動を管理できます。また、既存の電話システム、ポートグループ、ポート、電話システム トランク、サーバの設定を変更することもできます。

次の各項を参照してください。

- [電話システムの管理 \(P.25-2\)](#)
- [ポートグループの管理 \(P.25-9\)](#)
- [ポートの管理 \(P.25-26\)](#)
- [電話システム トランクの管理 \(P.25-31\)](#)

電話システムの管理

Cisco Unity Connection の管理の電話システムのページには、Cisco Unity Connection と連動している電話システムが示されています。Connection の管理では、電話システムは 1 つ以上のポート グループを保持しています。ポート グループは、ボイス メッセージ ポート を保持しています。電話システムを管理することで、システムでのニーズの変化に対応できます。

次の各項を参照してください。

- [新しい電話システム連動の追加 \(P.25-2 \)](#)
- [電話システム連動の削除 \(P.25-3 \)](#)
- [電話システムの設定の変更 \(P.25-4 \)](#)
- [Cisco Unity Connection ルート証明書の表示 \(P.25-4 \)](#)
- [Cisco Unity Connection ルート証明書をファイルとして保存 \(P.25-5 \)](#)
- [電話システムに関連付けられているユーザのリストの表示 \(P.25-5 \)](#)
- [電話システムの MWI の同期化 \(P.25-6 \)](#)
- [通話ループ検出設定の変更 \(P.25-6 \)](#)
- [AXL サーバの追加 \(P.25-7 \)](#)
- [AXL サーバの削除 \(P.25-7 \)](#)
- [AXL サーバの設定の変更 \(P.25-8 \)](#)

新しい電話システム連動の追加

複数の電話システムを Cisco Unity Connection と連動させることができます。サポートされる組み合わせの一覧については、『*Multiple Integration Guide for Cisco Unity Connection 2.0*』を参照してください。このドキュメントは、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html から入手可能です。

新しい電話システム連動を追加する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**電話システム (Phone System)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**電話システムの検索 (Search Phone Systems)**] ページの [**電話システムの検索結果 (Phone System Search Results)**] で、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。[**電話システム統合ウィザード (Phone System Integration Wizard)**] が表示されます。
- ステップ 3** 画面の指示に従います。入力する設定値については、適切な Cisco Unity Connection インテグレーション ガイドを参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html から入手可能です。
- ステップ 4** Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次の各ステップを実行します。再起動を要求されない場合は、これでこの手順は完了です。
- ステップ 5** [**ナビゲーション (Navigation)**] ドロップダウン リストで、[**Cisco Unity Connection Serviceability**] をクリックし、[**移動 (Go)**] をクリックします。

- ステップ 6** [Cisco Unity Connection Serviceability] ページの [Tools] メニューで、[Control Center - Feature Services] をクリックします。
- ステップ 7** [Control Center - Feature Services] ページの [Server] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[Go] をクリックします。
- ステップ 8** [Cisco Unity Connection Services] で、[Connection Conversation Manager] をクリックします。
- ステップ 9** ページの上部で、[Restart] をクリックします。
- ステップ 10** サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[Yes] をクリックします。

電話システム連動の削除

電話システムが Cisco Unity Connection で使用されなくなった場合は、その電話システムを削除できます。電話システムを削除するには、次のエンティティを事前に削除するか、別の電話システムに割り当て直す必要があります。

- 削除する電話システムに関連付けられているすべてのユーザ(MWI デバイスおよび通知デバイスを含む)
- 削除する電話システムに関連付けられているすべてのユーザテンプレート。
- 削除する電話システムに関連付けられているすべてのシステム コールハンドラ。
- 削除する電話システムに関連付けられているすべてのコールハンドラ テンプレート。



(注) 電話システムに関連付けられているユーザ全員のリストを、[電話システムの関連付け (Phone System Associations)] ページで確認できます。手順については、[P.25-5 の「電話システムに関連付けられているユーザのリストの表示」](#)を参照してください。

電話システム連動を削除する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[電話システム (Phone System)] をクリックします。
- ステップ 2** [電話システムの検索 (Search Phone Systems)] ページの [電話システムの検索結果 (Phone System Search Results)] で、削除する電話システムの名前の隣にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。
- ステップ 4** 電話システムを削除するかどうかの確認を求められた場合、[OK] をクリックします。

電話システムの設定の変更

電話システムを Cisco Unity Connection と連動させた後に、電話システムの設定を変更することができます。電話システムの設定では、Connection と連動させる電話システムを指定し、特定の電話システム機能を調整します（連動のコンフィギュレーション設定は、電話システムに属しているポートグループに保持されます）。

電話システムの設定を変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**電話システム (Phone System)**] をクリックします。
 - ステップ 2** [**電話システムの検索 (Search Phone Systems)**] ページで、設定を変更する電話システムの表示名をクリックします。
 - ステップ 3** [**電話システムの基本設定 (Phone System Basics)**] ページで、必要な設定を変更して [**保存 (Save)**] をクリックします。
-

Cisco Unity Connection ルート証明書を表示

ルート証明書は、Cisco Unified Communications Manager (CM) (旧名称 Cisco Unified CallManager) 4.1 以降との連動でのみ使用され、Cisco Unity Connection ボイス メッセージ ポートの認証に必要になります。ルート証明書を表示すると、認証と暗号化に関する問題のトラブルシューティングに役立ちます。

Cisco Unity Connection ルート証明書を表示する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**電話システム (Phone System)**] をクリックします。
 - ステップ 2** [**電話システムの検索 (Search Phone Systems)**] ページで、Cisco Unified CM 電話システムの表示名をクリックします。
 - ステップ 3** [**電話システムの基本設定 (Phone System Basics)**] ページで、[**編集 (Edit)**] メニューの [**ルート証明書 (Root Certificate)**] をクリックします。

[**ルート証明書の表示 (View Root Certificate)**] ページに、ルート証明書に含まれている情報が表示されます。

Cisco Unity Connection ルート証明書をファイルとして保存

ルート証明書は、Cisco Unified Communications Manager 4.1 以降との連動でのみ使用され、Cisco Unity Connection ボイス メッセージ ポートの認証に必要になります。

Cisco Unity Connection ルート証明書をファイルとして保存する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[電話システム (Phone System)] をクリックします。
- ステップ 2** [電話システムの検索 (Search Phone Systems)] ページで、Cisco Unified CM 電話システムの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [電話システムの基本設定 (Phone System Basics)] ページで、[編集 (Edit)] メニューの [ルート証明書 (Root Certificate)] をクリックします。
- ステップ 4** [ルート証明書の表示 (View Root Certificate)] ページで、[証明書の保存 (Save the Certificate)] リンクを右クリックし、[対象をファイルに保存] をクリックします。
- ステップ 5** [名前を付けて保存] ダイアログボックスで、Connection ルート証明書をファイルとして保存する場所を参照します。
- ステップ 6** [ファイル名] フィールドで、拡張子が .htm ではなく .0 になっていることを確認し、[保存] をクリックします。



注意 証明書をファイルとして保存する場合は、拡張子を .htm ではなく .0 にする必要があります。これ以外の拡張子にした場合、Cisco Unified CM は証明書を認識しません。

- ステップ 7** [ダウンロードの完了] ダイアログボックスで、[閉じる] をクリックします。
- ステップ 8** これで、Connection ルート証明書ファイルをこの Cisco Unified CM 電話システム連動のすべての Cisco Unified CM サーバにコピーできる状態になりました。手順については、適切な Cisco Unified CM インテグレーション ガイドを参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html から入手可能です。

電話システムに関連付けられているユーザのリストの表示

電話システムに関連付けられている、すべての Cisco Unity Connection ユーザのリストを表示することができます。

電話システムに関連付けられているユーザのリストを表示する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[電話システム (Phone System)] をクリックします。
- ステップ 2** [電話システムの検索 (Search Phone Systems)] ページで、電話システムの表示名をクリックします。

- ステップ 3** [電話システムの基本設定 (Phone System Basics)] ページで、[編集 (Edit)] メニューの [電話システムの関連付け (Phone System Associations)] をクリックします。
- ステップ 4** [電話システムの関連付け (Phone System Associations)] ページに、電話システムに関連付けられているユーザのリストが表示されます。
-

電話システムの MWI の同期化

他の電話システムの MWI に影響を及ぼすことなく、電話システムのすべての Message Waiting Indicator (MWI; メッセージ受信インジケータ) を同期化することができます。

電話システムの MWI を同期化する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[電話システム (Phone System)] をクリックします。
- ステップ 2** [電話システムの検索 (Search Phone Systems)] ページで、電話システムの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [電話システムの基本設定 (Phone System Basics)] ページで、[この電話システムのすべての MWI を同期化する (Synchronize All MWIs on This Phone System)] の前にある [実行 (Run)] をクリックします。
-

通話ループ検出設定の変更

ユーザにメッセージの到着を通知するなどの目的で Cisco Unity Connection が転送した通話が、Connection に転送し直されることがあります。通話ループ検出を有効にすると、Connection は通話ループの発生を検出し、その通話を拒否します。

通話ループ検出設定を変更すると、確認される通話をタイプごとに有効または無効にし、Connection が使用する [fourth-column DTMF トーン] のいずれかを設定し、ガード時間を設定することができます。

通話ループ検出設定は、Connection が転送する通話への影響が不明な場合は変更しないでください。

通話ループ検出設定を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[電話システム (Phone System)] をクリックします。
- ステップ 2** [電話システムの検索 (Search Phone Systems)] ページで、電話システムの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [電話システムの基本設定 (Phone System Basics)] ページの [コールループの検出 (詳細設定) (Call Loop Detection (Advanced))] で、適切な設定を入力し、[保存 (Save)] をクリックします。
-

AXL サーバの追加

AXL サーバは、Cisco Unified Communications Manager 電話システムでのみサポートされ、Cisco Unity Connection が Cisco Unified CM データベースにアクセスするために必要なものです。データベースにアクセスするのは、Cisco Unified CM ユーザをインポートする場合、および特定の電話システム設定を Connection パーソナル着信転送ルールのユーザ用に変更する場合です。

AXL サーバは、Cisco Unified Communications Manager Express 連動ではサポートされません。

AXL サーバを追加する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**電話システム (Phone System)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**電話システムの検索 (Search Phone Systems)**] ページで、Cisco Unified CM 電話システムの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [**電話システムの基本設定 (Phone System Basics)**] ページで、[**編集 (Edit)**] メニューの [**Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ (Cisco Unified Communications Manager AXL Servers)**] をクリックします。
- ステップ 4** [**AXL サーバの編集 (Edit AXL Servers)**] ページの [**AXL サーバ (AXL Servers)**] で、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
- ステップ 5** AXL サーバの設定を入力し、[**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 6** 追加する残りすべての AXL サーバについて、[ステップ 4](#) と [ステップ 5](#) を繰り返します。
- ステップ 7** [**AXL サーバの設定 (AXL Server Settings)**] で、フィールドが空白になっている場合は、必要な設定を入力して [**保存 (Save)**] をクリックします。



注意

このページの変更内容を保存した後、AXL サーバのポート番号の隣にある[**テスト (Test)**] をクリックすると、AXL サーバへの接続を確認できます。管理者の入力する AXL ポートと [**Cisco Unified Communications Manager のバージョン (Cisco Unified Communications Manager Version)**] 設定で、SSL が使用されるかどうかに関して一致していない場合、テストの結果が表示されるまでに 10 分以上かかります。

AXL サーバの削除

AXL サーバは、Cisco Unified Communications Manager 電話システムでのみサポートされ、Cisco Unity Connection が Cisco Unified CM データベースにアクセスするために必要なものです。データベースにアクセスするのは、Cisco Unified CM ユーザをインポートする場合、および特定の電話システム設定を Connection パーソナル着信転送ルールのユーザ用に変更する場合です。

AXL サーバを削除する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**電話システム (Phone System)**] をクリックします。

- ステップ 2** [電話システムの検索 (Search Phone Systems)] ページで、Cisco Unified CM 電話システムの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [電話システムの基本設定 (Phone System Basics)] ページで、[編集 (Edit)] メニューの [Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ (Cisco Unified Communications Manager AXL Servers)] をクリックします。
- ステップ 4** [AXL サーバの編集 (Edit AXL Servers)] ページの [AXL サーバ (AXL Servers)] で、削除する AXL サーバの隣にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** [選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。
- ステップ 6** AXL サーバを削除するかどうかの確認を求められた場合、[OK] をクリックします。
-

AXL サーバの設定の変更

AXL サーバは、Cisco Unified Communications Manager 電話システムでのみサポートされ、Cisco Unity Connection が Cisco Unified CM データベースにアクセスするために必要なものです。データベースにアクセスするのは、Cisco Unified CM ユーザをインポートする場合、および特定の電話システム設定を Connection パーソナル着信転送ルールのユーザ用に変更する場合です。

AXL サーバの設定を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[電話システム (Phone System)] をクリックします。
- ステップ 2** [電話システムの検索 (Search Phone Systems)] ページで、Cisco Unified CM 電話システムの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [電話システムの基本設定 (Phone System Basics)] ページで、[編集 (Edit)] メニューの [Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ (Cisco Unified Communications Manager AXL Servers)] をクリックします。
- ステップ 4** [AXL サーバの編集 (Edit AXL Servers)] ページで、必要な設定を変更して [保存 (Save)] をクリックします。
-

ポートグループの管理

ポートグループは、連動のほとんどのコンフィギュレーション設定、および Cisco Unity Connection の一部またはすべてのボイスメッセージポートを保持しています。ほとんどの電話システム連動では 1 つのポートグループしか必要ありませんが、次の状況では複数のポートグループが必要になる場合があります。

- PIMG/TIMG 装置を使用した回線交換電話システムとの連動では、各 PIMG/TIMG 装置を、適切なボイスメッセージポートを持つそれぞれ別のポートグループに接続する必要があります。たとえば、PIMG 装置を 5 台使用するシステムの場合は、PIMG 装置ごとに 1 つずつ、5 つのポートグループが必要です。
- Cisco Unified Communications Manager との連動では、新しい設定のテスト用、またはトラブルシューティング用に、固有のボイスメッセージポートを持つ追加のポートグループを使用できます。

Connection のポートグループを利用すると、複数の連動コンフィギュレーション設定を用意して、それぞれ別のポートグループに適用できる柔軟性がもたらされます。

次の各項を参照してください。

- [ポートグループの追加 \(P.25-10 \)](#)
- [ポートグループの削除 \(P.25-10 \)](#)
- [ポートグループの設定の変更 \(P.25-10 \)](#)
- [Cisco Unity Connection が通話に使用するオーディオ形式の変更 \(P.25-11 \)](#)
- [MWI の設定の変更 \(P.25-12 \)](#)
- [セカンダリ Cisco Unified Communications Manager サーバの追加 \(P.25-13 \)](#)
- [Cisco Unified Communications Manager サーバの削除 \(P.25-14 \)](#)
- [Cisco Unified Communications Manager サーバの設定の変更 \(P.25-15 \)](#)
- [TFTP サーバの追加 \(P.25-16 \)](#)
- [TFTP サーバの削除 \(P.25-17 \)](#)
- [TFTP サーバの設定の変更 \(P.25-18 \)](#)
- [SIP プロキシサーバの追加 \(P.25-19 \)](#)
- [SIP プロキシサーバの削除 \(P.25-20 \)](#)
- [SIP プロキシサーバの設定の変更 \(P.25-21 \)](#)
- [PIMG/TIMG 装置の追加 \(P.25-21 \)](#)
- [PIMG/TIMG 装置の削除 \(P.25-22 \)](#)
- [PIMG/TIMG の設定の変更 \(P.25-22 \)](#)
- [Session Initiation Protocol \(SIP \) の設定の変更 \(P.25-23 \)](#)
- [ポートグループの詳細設定の変更 \(P.25-24 \)](#)
- [自動ゲイン制御 \(AGC \) の設定の変更 \(P.25-25 \)](#)

ポートグループの追加

複数のポートグループを追加することで、それぞれに固有の連動コンフィギュレーション設定と専用のボイスメッセージポートを定義できます。

PIMG/TIMG 装置を使用した回線交換電話システムとの連動では、各 PIMG/TIMG 装置にポートグループが 1 つずつ必要です。たとえば、PIMG 装置を 5 台使用するシステムの場合は、PIMG 装置ごとに 1 つずつ、5 つのポートグループが必要です。

ポートグループを追加する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**ポートグループ (Port Group)**] をクリックします。
 - ステップ 2** [**ポートグループの検索 (Search Port Groups)**] ページの [**ポートグループの検索結果 (Port Group Search Results)**] で、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
 - ステップ 3** [**ポートグループの新規作成 (New Port Group)**] ページで、必要な設定を入力して [**保存 (Save)**] をクリックします。
-

ポートグループの削除

ポートグループを削除すると、そのポートグループに属しているボイスメッセージポートもすべて削除されますが、ポートグループが属している電話システムは削除されません。

ポートグループを削除する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**ポートグループ (Port Group)**] をクリックします。
 - ステップ 2** [**ポートグループの検索 (Search Port Groups)**] ページの [**ポートグループの検索結果 (Port Group Search Results)**] で、削除するポートグループの名前の隣にあるチェックボックスをオンにします。
 - ステップ 3** [**選択項目の削除 (Delete Selected)**] をクリックします。
 - ステップ 4** ポートグループを削除するかどうかの確認を求められた場合、[**OK**] をクリックします。
-

ポートグループの設定の変更

ポートグループを追加した後に、ポートグループの設定を変更することができます。設定に対する変更が適用されるのは、そのポートグループに属しているボイスメッセージポートのみです。

ポートグループの設定を変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**ポートグループ (Port Group)**] をクリックします。

- ステップ 2** [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、設定を変更するポートグループの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで、必要な設定を変更して [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 4** Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次の各ステップを実行します。再起動を要求されない場合は、これでこの手順は完了です。
- ステップ 5** [ナビゲーション (Navigation)] ドロップダウン リストで、[Cisco Unity Connection Serviceability] をクリックし、[移動 (Go)] をクリックします。
- ステップ 6** [Cisco Unity Connection Serviceability] ページの [Tools] メニューで、[Control Center - Feature Services] をクリックします。
- ステップ 7** [Control Center - Feature Services] ページの [Server] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[Go] をクリックします。
- ステップ 8** [Cisco Unity Connection Services] で、[Connection Conversation Manager] をクリックします。
- ステップ 9** ページの上部で、[Restart] をクリックします。
- ステップ 10** サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[Yes] をクリックします。
-

Cisco Unity Connection が通話に使用するオーディオ形式の変更

Cisco Unity Connection は、電話システムとのメディア ストリームで優先的に使用する、通話のオーディオ形式 (コーデック) をアダプタイズします。オーディオ形式を設定するときは、次の点を考慮する必要があります。

- Connection では、電話システムが使用しているものと同じオーディオ形式をメディア ストリームに使用する必要があります。その理由は次のとおりです。
 - メディア ストリームを、あるオーディオ形式から別の形式に変換する必要が生じるのを避けるため。
 - Connection サーバおよび電話システムのパフォーマンスに及ぼす影響を最小限に抑えるため。
 - 通話の音質を維持するため。
- 電話システムが使用しているものとは別のオーディオ形式を Connection がアダプタイズすると、電話システムはメディア ストリームを変換します。

Connection が通話に使用するオーディオ形式を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] をクリックします。
- ステップ 2** [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、メディア ストリームのオーディオ形式を変更する電話システム連動に属しているポートグループをクリックします。
- ステップ 3** [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで、[編集 (Edit)] メニューの [コーデックのアダプタイズ (Codec Advertising)] をクリックします。

ステップ 4 [コーデックのアドバタイズの編集 (Edit Codec Advertising)] ページで、上向き矢印および下向き矢印をクリックし、コーデックの順序を変更するか、[アドバタイズされているコーデック (Advertised Codecs)] ボックスと [アドバタイズされていないコーデック (Unadvertised Codecs)] ボックスの間でコーデックを移動します。

[アドバタイズされているコーデック (Advertised Codecs)] ボックスにコーデックが 1 つしか存在しない場合、Cisco Unity Connection はそのオーディオ形式でメディア ストリームを送信します。電話システムがこのオーディオ形式を使用していない場合、電話システムはメディア ストリームを変換します。

[アドバタイズされているコーデック (Advertised Codecs)] ボックスに複数のコーデックが存在する場合、Connection はリストの最初のコーデックを優先使用することをアドバタイズしますが、電話システムが選択した、リスト内のオーディオ形式でメディア ストリームを送信します。

ステップ 5 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 6 (PIMG/TIMG、および SIP 連動のみ) アドバタイズされているコーデックで使用するパケットのサイズを変更する場合は、[アドバタイズされているコーデックの設定 (Advertised Codec Settings)] で、各コーデックに対して必要なパケット設定をクリックし、[保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 7 [ポートグループ (Port Group)] メニューの [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] をクリックします。

ステップ 8 メディア ストリームのオーディオ形式を変更する電話システム連動に属している残りすべてのポートグループについて、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 7](#) を繰り返します。

MWI の設定の変更

メッセージ受信インジケータ (MWI) について、Cisco Unity Connection がユーザの MWI を設定するかどうか、および MWI 要求の再試行をどのように処理するかを制御します。

MWI の設定を変更する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] をクリックします。

ステップ 2 [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、MWI の設定を変更するポートグループの表示名をクリックします。

ステップ 3 [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [メッセージ受信インジケータの設定 (Message Waiting Indicator Settings)] で、必要な設定を変更して [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 4 Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次の各ステップを実行します。再起動を要求されない場合は、これでこの手順は完了です。

ステップ 5 [ナビゲーション (Navigation)] ドロップダウン リストで、[Cisco Unity Connection Serviceability] をクリックし、[移動 (Go)] をクリックします。

- ステップ 6** [Cisco Unity Connection Serviceability] ページの [Tools] メニューで、[**Control Center - Feature Services**] をクリックします。
- ステップ 7** [Control Center - Feature Services] ページの [Server] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[**Go**] をクリックします。
- ステップ 8** [Cisco Unity Connection Services] で、[**Connection Conversation Manager**] をクリックします。
- ステップ 9** ページの上部で、[**Restart**] をクリックします。
- ステップ 10** サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[**Yes**] をクリックします。

セカンダリ Cisco Unified Communications Manager サーバの追加

Cisco Unified Communications Manager 連動の場合、[電話システム統合ウィザード (Phone System Integration Wizard)] で作成されるのは、パブリッシャ Cisco Unified CM サーバとの連動のみです。クラスタ内のセカンダリ Cisco Unified CM サーバは、連動を作成した後に追加する必要があります。

セカンダリ Cisco Unified Communications Manager サーバを追加する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**ポートグループ (Port Group)**] をクリックします。
- ステップ 2** [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、セカンダリ Cisco Unified CM サーバを追加するポートグループの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで、[**編集 (Edit)**] メニューの [**サーバ (Servers)**] をクリックします。
- ステップ 4** [**サーバの編集 (Edit Servers)**] ページの [**Cisco Unified Communications Manager サーバ (Cisco Unified Communications Manager Servers)**] で、[**追加 (Add)**] をクリックします。
- ステップ 5** セカンダリ Cisco Unified CM サーバの設定を入力し、[**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 6** 追加する残りすべてのセカンダリ Cisco Unified CM サーバについて、[ステップ 4](#) と [ステップ 5](#) を繰り返します。
- ステップ 7** Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次の各ステップを実行します。再起動を要求されない場合は、これでこの手順は完了です。
- ステップ 8** [**ナビゲーション (Navigation)**] ドロップダウン リストで、[**Cisco Unity Connection Serviceability**] をクリックし、[**移動 (Go)**] をクリックします。
- ステップ 9** [Cisco Unity Connection Serviceability] ページの [Tools] メニューで、[**Control Center - Feature Services**] をクリックします。
- ステップ 10** [Control Center - Feature Services] ページの [Server] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[**Go**] をクリックします。

ステップ 11 [Cisco Unity Connection Services] で、[**Connection Conversation Manager**] をクリックします。

ステップ 12 ページの上部で、[**Restart**] をクリックします。

ステップ 13 サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[**Yes**] をクリックします。



(注) [**PING (Ping)**] をクリックすると、Cisco Unified CM サーバの IP アドレス (またはホスト名) を確認できます。

Cisco Unified Communications Manager サーバの削除

Cisco Unified Communications Manager サーバが電話システム連動で使用されなくなった場合は、そのサーバを削除できます。

Cisco Unified CM サーバを別のポートグループに移動する場合は、その Cisco Unified CM サーバを 1 つのポートグループから削除して、2 番目のポートグループに追加する必要があります。

Cisco Unified Communications Manager サーバを削除する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**ポートグループ (Port Group)**] をクリックします。

ステップ 2 [**ポートグループの検索 (Search Port Groups)**] ページで、Cisco Unified CM サーバを削除するポートグループの表示名をクリックします。

ステップ 3 [**ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)**] ページで、[**編集 (Edit)**] メニューの [**サーバ (Servers)**] をクリックします。

ステップ 4 [**サーバの編集 (Edit Servers)**] ページの [**Cisco Unified Communications Manager サーバ (Cisco Unified Communications Manager Servers)**] で、削除する Cisco Unified CM サーバの隣にあるチェックボックスをオンにします。

ステップ 5 [**選択項目の削除 (Delete Selected)**] をクリックします。

ステップ 6 Cisco Unified CM サーバを削除するかどうかの確認を求められた場合、[**OK**] をクリックします。

ステップ 7 Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次の各ステップを実行します。再起動を要求されない場合は、これでこの手順は完了です。

ステップ 8 [**ナビゲーション (Navigation)**] ドロップダウン リストで、[**Cisco Unity Connection Serviceability**] をクリックし、[**移動 (Go)**] をクリックします。

ステップ 9 [**Cisco Unity Connection Serviceability**] ページの [**Tools**] メニューで、[**Control Center - Feature Services**] をクリックします。

ステップ 10 [**Control Center - Feature Services**] ページの [**Server**] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[**Go**] をクリックします。

ステップ 11 [Cisco Unity Connection Services] で、[**Connection Conversation Manager**] をクリックします。

ステップ 12 ページの上部で、[**Restart**] をクリックします。

ステップ 13 サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[**Yes**] をクリックします。

Cisco Unified Communications Manager サーバの設定の変更

Cisco Unified CM サーバを追加した後に、サーバの設定を変更することができます。

Cisco Unified Communications Manager サーバの設定を変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**ポートグループ (Port Group)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**ポートグループの検索 (Search Port Groups)**] ページで、Cisco Unified CM サーバの設定を変更するポートグループの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [**ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)**] ページで、[**編集 (Edit)**] メニューの [**サーバ (Servers)**] をクリックします。
- ステップ 4** [**サーバの編集 (Edit Servers)**] ページの [**Cisco Unified Communications Manager サーバ (Cisco Unified Communications Manager Servers)**] で、必要な設定を変更して [**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 5** Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次の各ステップを実行します。再起動を要求されない場合は、これでこの手順は完了です。
- ステップ 6** [**ナビゲーション (Navigation)**] ドロップダウン リストで、[**Cisco Unity Connection Serviceability**] をクリックし、[**移動 (Go)**] をクリックします。
- ステップ 7** [**Cisco Unity Connection Serviceability**] ページの [**Tools**] メニューで、[**Control Center - Feature Services**] をクリックします。
- ステップ 8** [**Control Center - Feature Services**] ページの [**Server**] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[**Go**] をクリックします。
- ステップ 9** [**Cisco Unity Connection Services**] で、[**Connection Conversation Manager**] をクリックします。
- ステップ 10** ページの上部で、[**Restart**] をクリックします。
- ステップ 11** サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[**Yes**] をクリックします。



(注) [**PING (Ping)**] をクリックすると、Cisco Unified CM サーバの IP アドレス (またはホスト名) を確認できます。

TFTP サーバの追加

Cisco Unified Communications Manager 連動では、Cisco Unified CM クラスタで Cisco Unity Connection ボイス メッセージ ポートの認証と暗号化を使用する場合に限り、TFTP サーバが必要になります。

システムで Connection ボイス メッセージ ポートの認証と暗号化を使用する場合は、Cisco Unified CM 電話システム連動を作成した後に、TFTP サーバを追加する必要があります。

TFTP サーバを追加する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**ポートグループ (Port Group)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**ポートグループの検索 (Search Port Groups)**] ページで、TFTP サーバを追加するポートグループの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [**ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)**] ページで、[**編集 (Edit)**] メニューの [**サーバ (Servers)**] をクリックします。
- ステップ 4** [**サーバの編集 (Edit Servers)**] ページの [**TFTP サーバ (TFTP Servers)**] で、[**追加 (Add)**] をクリックします。
- ステップ 5** TFTP サーバの設定を入力し、[**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 6** 追加する残りすべての TFTP サーバについて、[ステップ 4](#) と [ステップ 5](#) を繰り返します。
- ステップ 7** Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次の各ステップを実行します。再起動を要求されない場合は、これでこの手順は完了です。
- ステップ 8** [**ナビゲーション (Navigation)**] ドロップダウン リストで、[**Cisco Unity Connection Serviceability**] をクリックし、[**移動 (Go)**] をクリックします。
- ステップ 9** [**Cisco Unity Connection Serviceability**] ページの [**Tools**] メニューで、[**Control Center - Feature Services**] をクリックします。
- ステップ 10** [**Control Center - Feature Services**] ページの [**Server**] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[**Go**] をクリックします。
- ステップ 11** [**Cisco Unity Connection Services**] で、[**Connection Conversation Manager**] をクリックします。
- ステップ 12** ページの上部で、[**Restart**] をクリックします。
- ステップ 13** サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[**Yes**] をクリックします。



(注) [**PING (Ping)**] をクリックすると、TFTP サーバの IP アドレス(またはホスト名)を確認できます。

TFTP サーバの削除

TFTP サーバがポートグループで使用されなくなった場合は、そのサーバを削除できます。

Cisco Unified Communications Manager 連動では、Cisco Unified CM クラスタで Cisco Unity Connection ボイスメッセージポートの認証と暗号化を使用する場合に限り、TFTP サーバが必要になります。

TFTP サーバを削除する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**ポートグループ (Port Group)**] をクリックします。
 - ステップ 2** [**ポートグループの検索 (Search Port Groups)**] ページで、TFTP サーバを削除するポートグループの表示名をクリックします。
 - ステップ 3** [**ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)**] ページで、[**編集 (Edit)**] メニューの [**サーバ (Servers)**] をクリックします。
 - ステップ 4** [**サーバの編集 (Edit Servers)**] ページの [**TFTP サーバ (TFTP Servers)**] で、削除する TFTP サーバの隣にあるチェックボックスをオンにします。
 - ステップ 5** [**選択項目の削除 (Delete Selected)**] をクリックします。
 - ステップ 6** TFTP サーバを削除するかどうかの確認を求められた場合、[**OK**] をクリックします。
 - ステップ 7** Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次の各ステップを実行します。再起動を要求されない場合は、これでこの手順は完了です。
 - ステップ 8** [**ナビゲーション (Navigation)**] ドロップダウン リストで、[**Cisco Unity Connection Serviceability**] をクリックし、[**移動 (Go)**] をクリックします。
 - ステップ 9** [**Cisco Unity Connection Serviceability**] ページの [**Tools**] メニューで、[**Control Center - Feature Services**] をクリックします。
 - ステップ 10** [**Control Center - Feature Services**] ページの [**Server**] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[**Go**] をクリックします。
 - ステップ 11** [**Cisco Unity Connection Services**] で、[**Connection Conversation Manager**] をクリックします。
 - ステップ 12** ページの上部で、[**Restart**] をクリックします。
 - ステップ 13** サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[**Yes**] をクリックします。
-

TFTP サーバの設定の変更

TFTP サーバを追加した後に、サーバの設定を変更することができます。

Cisco Unified Communications Manager 連動では、Cisco Unified CM クラスタで Cisco Unity Connection ボイス メッセージ ポートの認証と暗号化を使用する場合に限り、TFTP サーバが必要になります。

TFTP サーバの設定を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**ポートグループ (Port Group)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**ポートグループの検索 (Search Port Groups)**] ページで、TFTP サーバの設定を変更するポートグループの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [**ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)**] ページで、[**編集 (Edit)**] メニューの [**サーバ (Servers)**] をクリックします。
- ステップ 4** [**サーバの編集 (Edit Servers)**] ページの [**TFTP サーバ (TFTP Servers)**] で、必要な設定を変更して [**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 5** Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次の各ステップを実行します。再起動を要求されない場合は、これでこの手順は完了です。
- ステップ 6** [**ナビゲーション (Navigation)**] ドロップダウン リストで、[**Cisco Unity Connection Serviceability**] をクリックし、[**移動 (Go)**] をクリックします。
- ステップ 7** [**Cisco Unity Connection Serviceability**] ページの [**Tools**] メニューで、[**Control Center - Feature Services**] をクリックします。
- ステップ 8** [**Control Center - Feature Services**] ページの [**Server**] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[**Go**] をクリックします。
- ステップ 9** [**Cisco Unity Connection Services**] で、[**Connection Conversation Manager**] をクリックします。
- ステップ 10** ページの上部で、[**Restart**] をクリックします。
- ステップ 11** サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[**Yes**] をクリックします。



(注) [**PING (Ping)**] をクリックすると、TFTP サーバの IP アドレス(またはホスト名)を確認できます。

SIP プロキシ サーバの追加

SIP トランクを使用した Cisco Unified Communications Manager との電話システム連動、または Cisco SIP Proxy Server との電話システム連動では、電話システムを作成した後に別の SIP プロキシ サーバを追加できます。

SIP プロキシ サーバを追加する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**ポートグループ (Port Group)**] をクリックします。
 - ステップ 2** [**ポートグループの検索 (Search Port Groups)**] ページで、SIP プロキシ サーバを追加するポートグループの表示名をクリックします。
 - ステップ 3** [**ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)**] ページで、[**編集 (Edit)**] メニューの [**サーバ (Servers)**] をクリックします。
 - ステップ 4** [**サーバの編集 (Edit Servers)**] ページで、[**追加 (Add)**] をクリックします。
 - ステップ 5** SIP プロキシ サーバの設定を入力し、[**保存 (Save)**] をクリックします。
 - ステップ 6** 追加する残りすべての SIP プロキシ サーバについて、[ステップ 4](#) と [ステップ 5](#) を繰り返します。
 - ステップ 7** Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次の各ステップを実行します。再起動を要求されない場合は、これでこの手順は完了です。
 - ステップ 8** [**ナビゲーション (Navigation)**] ドロップダウン リストで、[**Cisco Unity Connection Serviceability**] をクリックし、[**移動 (Go)**] をクリックします。
 - ステップ 9** [**Cisco Unity Connection Serviceability**] ページの [**Tools**] メニューで、[**Control Center - Feature Services**] をクリックします。
 - ステップ 10** [**Control Center - Feature Services**] ページの [**Server**] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[**Go**] をクリックします。
 - ステップ 11** [**Cisco Unity Connection Services**] で、[**Connection Conversation Manager**] をクリックします。
 - ステップ 12** ページの上部で、[**Restart**] をクリックします。
 - ステップ 13** サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[**Yes**] をクリックします。



(注) [**PING (Ping)**] をクリックすると、SIP プロキシ サーバの IP アドレス (またはホスト名) を確認できます。

SIP プロキシ サーバの削除

SIP トランクを使用した Cisco Unified Communications Manager との電話システム連動、または Cisco SIP Proxy Server との電話システム連動では、ポートグループで SIP プロキシ サーバが使用されなくなった場合、その SIP プロキシ サーバを削除できます。

SIP プロキシ サーバを削除する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**ポートグループ (Port Group)**] をクリックします。
 - ステップ 2** [**ポートグループの検索 (Search Port Groups)**] ページで、SIP プロキシ サーバを削除するポートグループの表示名をクリックします。
 - ステップ 3** [**ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)**] ページで、[**編集 (Edit)**] メニューの [**サーバ (Servers)**] をクリックします。
 - ステップ 4** [**サーバの編集 (Edit Servers)**] ページの [**SIP Proxy Server (SIP Proxy Servers)**] で、削除する SIP プロキシ サーバの隣にあるチェックボックスをオンにします。
 - ステップ 5** [**選択項目の削除 (Delete Selected)**] をクリックします。
 - ステップ 6** SIP プロキシ サーバを削除するかどうかの確認を求められた場合、[**OK**] をクリックします。
 - ステップ 7** Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次の各ステップを実行します。再起動を要求されない場合は、これでこの手順は完了です。
 - ステップ 8** [**ナビゲーション (Navigation)**] ドロップダウン リストで、[**Cisco Unity Connection Serviceability**] をクリックし、[**移動 (Go)**] をクリックします。
 - ステップ 9** [**Cisco Unity Connection Serviceability**] ページの [**Tools**] メニューで、[**Control Center - Feature Services**] をクリックします。
 - ステップ 10** [**Control Center - Feature Services**] ページの [**Server**] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[**Go**] をクリックします。
 - ステップ 11** [**Cisco Unity Connection Services**] で、[**Connection Conversation Manager**] をクリックします。
 - ステップ 12** ページの上部で、[**Restart**] をクリックします。
 - ステップ 13** サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[**Yes**] をクリックします。
-

SIP プロキシ サーバの設定の変更

SIP トランクを使用した Cisco Unified Communications Manager との電話システム連動、または Cisco SIP Proxy Server との電話システム連動では、SIP プロキシ サーバを追加した後にサーバの設定を変更できます。

SIP プロキシ サーバの設定を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**ポートグループ (Port Group)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**ポートグループの検索 (Search Port Groups)**] ページで、SIP プロキシ サーバの設定を変更するポートグループの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [**ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)**] ページで、[**編集 (Edit)**] メニューの [**サーバ (Servers)**] をクリックします。
- ステップ 4** [**サーバの編集 (Edit Servers)**] ページで、必要な設定を変更して [**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 5** Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次の各ステップを実行します。再起動を要求されない場合は、これでこの手順は完了です。
- ステップ 6** [**ナビゲーション (Navigation)**] ドロップダウン リストで、[**Cisco Unity Connection Serviceability**] をクリックし、[**移動 (Go)**] をクリックします。
- ステップ 7** [**Cisco Unity Connection Serviceability**] ページの [**Tools**] メニューで、[**Control Center - Feature Services**] をクリックします。
- ステップ 8** [**Control Center - Feature Services**] ページの [**Server**] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[**Go**] をクリックします。
- ステップ 9** [**Cisco Unity Connection Services**] で、[**Connection Conversation Manager**] をクリックします。
- ステップ 10** ページの上部で、[**Restart**] をクリックします。
- ステップ 11** サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[**Yes**] をクリックします。



(注) [**PING (Ping)**] をクリックすると、SIP プロキシ サーバの IP アドレス (またはホスト名) を確認できます。

PIMG/TIMG 装置の追加

PIMG/TIMG を使用した回線交換電話システムとの連動では、各 PIMG/TIMG 装置をそれぞれ別のポートグループに配置します。たとえば、PIMG 装置を 5 台使用するシステムの場合は、PIMG 装置ごとに 1 つずつ、5 つのポートグループが必要です。電話システム連動を作成した後に、PIMG/TIMG 装置を追加できます。

PIMG/TIMG 装置を追加する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**ポートグループ (Port Group)**] をクリックします。
 - ステップ 2** [**ポートグループの検索 (Search Port Groups)**] ページの [**ポートグループの検索結果 (Port Group Search Results)**] で、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
 - ステップ 3** [**ポートグループの新規作成 (New Port Group)**] ページの [**電話システム (Phone System)**] フィールドで、PIMG/TIMG 装置を追加する電話システムをクリックします。
 - ステップ 4** 必要な設定を入力して [**保存 (Save)**] をクリックします。
-

PIMG/TIMG 装置の削除

PIMG/TIMG を使用した回線交換電話システムとの連動では、各 PIMG/TIMG 装置をそれぞれ別のポートグループに配置します。たとえば、PIMG 装置を 5 台使用するシステムの場合は、PIMG 装置ごとに 1 つずつ、5 つのポートグループが必要です。電話システム連動を作成した後に、PIMG/TIMG 装置を削除できます。

PIMG/TIMG 装置を削除する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**ポートグループ (Port Group)**] をクリックします。
 - ステップ 2** [**ポートグループの検索 (Search Port Groups)**] ページの [**ポートグループの検索結果 (Port Group Search Results)**] で、削除する PIMG/TIMG 装置のポートグループの隣にあるチェックボックスをオンにします。
 - ステップ 3** [**選択項目の削除 (Delete Selected)**] をクリックします。
-

PIMG/TIMG の設定の変更

PIMG/TIMG 装置を使用した回線交換電話システムとの連動では、電話システム連動を作成した後に PIMG/TIMG の設定を変更できます。

PIMG/TIMG 装置を使用した回線交換電話システムとの連動では、各 PIMG/TIMG 装置にポートグループが 1 つずつ必要です。たとえば、PIMG 装置を 5 台使用するシステムの場合は、PIMG 装置ごとに 1 つずつ、5 つのポートグループが必要です。

PIMG/TIMG の設定を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**ポートグループ (Port Group)**] をクリックします。

- ステップ 2** [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、PIMG/TIMG の設定を変更するポートグループの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [PIMG の設定 (PIMG Settings)] で、必要な設定を変更して [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 4** Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次の各ステップを実行します。再起動を要求されない場合は、これでこの手順は完了です。
- ステップ 5** [ナビゲーション (Navigation)] ドロップダウン リストで、[Cisco Unity Connection Serviceability] をクリックし、[移動 (Go)] をクリックします。
- ステップ 6** [Cisco Unity Connection Serviceability] ページの [Tools] メニューで、[Control Center - Feature Services] をクリックします。
- ステップ 7** [Control Center - Feature Services] ページの [Server] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[Go] をクリックします。
- ステップ 8** [Cisco Unity Connection Services] で、[Connection Conversation Manager] をクリックします。
- ステップ 9** ページの上部で、[Restart] をクリックします。
- ステップ 10** サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[Yes] をクリックします。
-

Session Initiation Protocol (SIP) の設定の変更

次の電話システムとの連動では、電話システム連動を作成した後に Session Initiation Protocol (SIP) の設定を変更できます。

- SIP トランクを使用した Cisco Unified Communications Manager
- PIMG/TIMG 装置を使用した回線交換電話システム
- Cisco SIP Proxy Server

Session Initiation Protocol (SIP) の設定を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] をクリックします。
- ステップ 2** [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、SIP の設定を変更するポートグループの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [セッション開始プロトコル (SIP) の設定 (Session Initiation Protocol (SIP) Settings)] で、必要な設定を変更して [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 4** Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次の各ステップを実行します。再起動を要求されない場合は、これでこの手順は完了です。

- ステップ 5** [ナビゲーション (Navigation)] ドロップダウン リストで、[Cisco Unity Connection Serviceability] をクリックし、[移動 (Go)] をクリックします。
- ステップ 6** [Cisco Unity Connection Serviceability] ページの [Tools] メニューで、[Control Center - Feature Services] をクリックします。
- ステップ 7** [Control Center - Feature Services] ページの [Server] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[Go] をクリックします。
- ステップ 8** [Cisco Unity Connection Services] で、[Connection Conversation Manager] をクリックします。
- ステップ 9** ページの上部で、[Restart] をクリックします。
- ステップ 10** サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[Yes] をクリックします。

ポートグループの詳細設定の変更

ポートグループの詳細設定では、特定の遅延時間を制御します。ポートグループの詳細設定は、デフォルト値のままにしておくことをお勧めします。

ポートグループの詳細設定を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] をクリックします。
- ステップ 2** [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、詳細設定を変更するポートグループの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで、[編集 (Edit)] メニューの [詳細設定 (Advanced Settings)] をクリックします。
- ステップ 4** [詳細設定の編集 (Edit Advanced Settings)] ページの [ポートグループの詳細設定 (Port Group Advanced Settings)] で、必要な設定を変更して [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 5** Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次の各ステップを実行します。再起動を要求されない場合は、これでこの手順は完了です。
- ステップ 6** [ナビゲーション (Navigation)] ドロップダウン リストで、[Cisco Unity Connection Serviceability] をクリックし、[移動 (Go)] をクリックします。
- ステップ 7** [Cisco Unity Connection Serviceability] ページの [Tools] メニューで、[Control Center - Feature Services] をクリックします。
- ステップ 8** [Control Center - Feature Services] ページの [Server] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[Go] をクリックします。
- ステップ 9** [Cisco Unity Connection Services] で、[Connection Conversation Manager] をクリックします。

ステップ 10 ページの上部で、[Restart] をクリックします。

ステップ 11 サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[Yes] をクリックします。

自動ゲイン制御 (AGC) の設定の変更

自動ゲイン制御 (AGC) の設定では、メッセージ録音時の値の自動調整を制御します。AGC の設定は、デフォルト値のままにしておくことをお勧めします。

AGC の設定を変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] をクリックします。
- ステップ 2** [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、詳細設定を変更するポートグループの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで、[編集 (Edit)] メニューの [詳細設定 (Advanced Settings)] をクリックします。
- ステップ 4** [詳細設定の編集 (Edit Advanced Settings)] ページの [自動ゲイン コントロール (AGC) の設定 (Automatic Gain Control (AGC) Settings)] で、必要な設定を変更して [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 5** Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次の各ステップを実行します。再起動を要求されない場合は、これでこの手順は完了です。
- ステップ 6** [ナビゲーション (Navigation)] ドロップダウン リストで、[Cisco Unity Connection Serviceability] をクリックし、[移動 (Go)] をクリックします。
- ステップ 7** [Cisco Unity Connection Serviceability] ページの [Tools] メニューで、[Control Center - Feature Services] をクリックします。
- ステップ 8** [Control Center - Feature Services] ページの [Server] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[Go] をクリックします。
- ステップ 9** [Cisco Unity Connection Services] で、[Connection Conversation Manager] をクリックします。
- ステップ 10** ページの上部で、[Restart] をクリックします。
- ステップ 11** サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[Yes] をクリックします。
-

ポートの管理

ボイス メッセージ ポートを利用すると、Cisco Unity Connection で通話を (メッセージ録音などのために) 着信したり、Connection で通話を (通知メッセージの送信や MWI の設定などのために) 発信したりすることができます。

各ボイス メッセージ ポートは、1 つのポート グループにのみ所属できます。ポート グループが複数ある場合、各グループはそれぞれ固有のボイス メッセージ ポートを保持します。すべてのポート グループに属しているボイス メッセージ ポートの合計数は、Connection ライセンス ファイルで有効とされているボイス メッセージ ポートの最大数を超えることはできません。

次の各項を参照してください。

- [ポートの追加 \(P.25-26\)](#)
- [ポートの削除 \(P.25-27\)](#)
- [ポートの設定の変更 \(P.25-28\)](#)
- [ポートのデバイス証明書の表示 \(P.25-30\)](#)

ポートの追加

ボイス メッセージ ポートは、Cisco Unity Connection と電話システムの間に通話のための接続を提供します。ボイス メッセージ ポートは、電話システムを作成した後に追加できます。ボイス メッセージ ポートを追加したことによって、すべてのポート グループのボイス メッセージ ポートの合計数が、Connection ライセンス ファイルで有効とされているボイス メッセージ ポートの最大数を超えることがないようにする必要があります。

新しいポートを追加する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**ポート (Port)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**ポートの検索 (Search Ports)**] ページの [**ポートの検索結果 (Port Search Results)**] で、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
- ステップ 3** [**ポートの新規作成 (New Port)**] ページで、必要な設定を入力して [**保存 (Save)**] をクリックします。



注意

通話への応答用に設定したポートと発信用に設定したポートの数が適切であることを確認します。ポートの数が適切でない場合、連動が正常に機能しない可能性があります。適切な Cisco Unity Connection インテグレーション ガイドの「Cisco Unity Connection でのボイス メッセージ ポートの使用方法の計画」の項を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicew/ps2237/products_installation_and_configuration_guides_list.html から入手可能です。

- ステップ 4** Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次のサブステップを実行します。再起動を要求されない場合は、[ステップ 5](#) に進みます。
 - a. [**ナビゲーション (Navigation)**] ドロップダウン リストで、[**Cisco Unity Connection Serviceability**] をクリックし、[**移動 (Go)**] をクリックします。
 - b. [**Cisco Unity Connection Serviceability**] ページの [**Tools**] メニューで、[**Control Center - Feature Services**] をクリックします。

- c. [Control Center - Feature Services] ページの [Server] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[Go] をクリックします。
- d. [Cisco Unity Connection Services] で、[Connection Conversation Manager] をクリックします。
- e. ページの上部で、[Restart] をクリックします。
- f. サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[Yes] をクリックします。
- g. [Navigation] ドロップダウン リストで、[Cisco Unity Connection Administration] をクリックし、[Go] をクリックします。
- h. Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[電話システム (Phone System)] をクリックします。

ステップ 5 Cisco Unity Connection の管理の [関連リンク (Related Links)] ドロップダウン リストで、[テレフォニーの設定の確認 (Check Telephony Configuration)] をクリックし、[移動 (GO)] をクリックして電話システム連動の設定を確認します。

ステップ 6 テストが正常に終了しなかった場合は、トラブルシューティングの手順を示したメッセージが [タスクの実行結果 (Task Execution Results)] リストに 1 つ以上表示されます。問題を解決した後に、もう一度設定を確認してください。

ポートの削除

ボイス メッセージ ポートは、Cisco Unity Connection と電話システムの間に通話のための接続を提供します。

ポートを削除する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポート (Port)] をクリックします。

ステップ 2 [ポートの検索 (Search Ports)] ページの [ポートの検索結果 (Port Search Results)] で、削除するボイス メッセージ ポートの隣にあるチェックボックスをオンにします。

ステップ 3 [選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。

ステップ 4 必要に応じて、ポート グループに含まれている残りのボイス メッセージ ポートの設定を変更します。通話への応答用のポートと発信用のポートを、それぞれ適切な数に設定します。

ステップ 5 Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次の各ステップを実行します。再起動を要求されない場合は、これでこの手順は完了です。

ステップ 6 [ナビゲーション (Navigation)] ドロップダウン リストで、[Cisco Unity Connection Serviceability] をクリックし、[移動 (Go)] をクリックします。

ステップ 7 [Cisco Unity Connection Serviceability] ページの [Tools] メニューで、[Control Center - Feature Services] をクリックします。

ステップ 8 [Control Center - Feature Services] ページの [Server] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[Go] をクリックします。

■ ポートの管理

ステップ 9 [Cisco Unity Connection Services] で、[**Connection Conversation Manager**] をクリックします。

ステップ 10 ページの上部で、[**Restart**] をクリックします。

ステップ 11 サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[**Yes**] をクリックします。

ポートの設定の変更

ボイス メッセージ ポートは、Cisco Unity Connection と電話システムの間に通話のための接続を提供します。ボイス メッセージ ポートの設定は、電話システム連動を作成した後に変更できます。

ポートの設定を変更する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**ポート (Port)**] をクリックします。

ステップ 2 [**ポートの検索 (Search Ports)**] ページで、設定を変更するボイス メッセージ ポートの表示名をクリックします。

ステップ 3 [**ポートの基本設定 (Port Basics)**] ページで、必要な設定を入力して[**保存 (Save)**] をクリックします。

電話システム連動の種類に応じて、表 25-1 の一部またはすべてのフィールドが表示されます。

表 25-1 [**ポートの基本設定 (Port Basics)**] ページの設定

フィールド	説明
[有効にする (Enabled)]	このチェックボックスをオンにすると、ポートが有効になります。通常の操作ではポートを有効にします。 このチェックボックスをオフにすると、ポートが無効になります。ポートが無効になると、そのポートに対する通話は、呼び出し音を受けますが、応答されることはありません。一般的には、インストール担当者がテスト中に限りポートを無効にします。
[内線番号 (Extension)]	電話システムで割り当てられているように、ポートに対する内線番号を入力します。
[コールに回答する (Answer Calls)]	通話に回答するようにポートを指定するには、このチェックボックスをオンにします。これらの通話は、外部発信者またはユーザからの着信です。
[メッセージ通知を実行する (Perform Message Notification)]	ポートをユーザに対するメッセージ通知用に指定するには、このチェックボックスをオンにします。[メッセージ通知を実行する (Perform Message Notification)] には、最も使用率の低いポートを割り当てます。
[MWI 要求を送信する (Send MWI Requests)] (シリアル連動では使用されません)	ポートを MWI のオン / オフ用に指定するには、このチェックボックスをオンにします。[MWI 要求を送信する (Send MWI Requests)] には、最も使用率の低いポートを割り当てます。
[TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections)]	このチェックボックスをオンにすると、ユーザは Cisco Unity Connection の Web アプリケーションで電話から録音または再生用のポートを使用することができます。[TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections)] には、最も使用率の低いポートを割り当てます。

表 25-1 [ポートの基本設定 (Port Basics)] ページの設定 (続き)

フィールド	説明
[発信ハント順 (Outgoing Hunt Order)]	Cisco Unity Connection が発信時に使用するポート ([メッセージ通知を実行する (Perform Message Notification)] [MWI 要求を送信する (Send MWI Requests)] および [TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections)] の各チェックボックスをオンにした場合など) の優先順位を入力します。値の最も大きいポートが最初に使用されます。ただし、複数のポートが同じ [発信ハント順 (Outgoing Hunt Order)] 値になっている場合、Cisco Unity Connection は最も長時間アイドル状態になっているポートを使用します。
[セキュリティ モード (Security Mode)]	<p>該当するセキュリティ モードをクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [非セキュア (Non-secure)]: コールシグナリング メッセージがクリア (暗号化されていない) テキストとして送信され、認証された TLS ポートではなく非認証ポートを使用して Cisco Unified Communications Manager に接続されるため、コールシグナリング メッセージの完全性とプライバシーは保証されません。また、メディア ストリームも暗号化されません。 • [認証 (Authenticated)]: コールシグナリング メッセージは認証された TLS ポートを使用して Cisco Unified CM に接続されるため、完全性が保証されます。ただし、クリア (暗号化されていない) テキストで送信されるため、コールシグナリング メッセージのプライバシーは保証されません。また、メディア ストリームも暗号化されません。 • [暗号化 (Encrypted)]: コールシグナリング メッセージは認証された TLS ポートを使用して Cisco Unified CM に接続され、暗号化されるため、このポートでの完全性とプライバシーが保証されます。また、メディア ストリームも暗号化されます。

ステップ 4 設定を変更するボイス メッセージ ポートがこれ以上ない場合は、[ステップ 6](#) に進みます。まだある場合は、[\[次へ \(Next \)\]](#) をクリックします。

ステップ 5 設定を変更する残りすべてのボイス メッセージ ポートについて、[ステップ 3](#) と [ステップ 4](#) を繰り返します。

ステップ 6 [ポート (Port)] メニューの [\[ポートの検索 \(Search Ports \)\]](#) をクリックします。

ステップ 7 [ポートの検索 (Search Ports)] ページで、通話への応答用に設定したボイス メッセージ ポートと発信用に設定したボイス メッセージ ポートの数が適切であることを確認します。必要に応じて、通話への応答用に設定したボイス メッセージ ポートと発信用に設定したボイス メッセージ ポートの数を調整します。

ステップ 8 Connection Conversation Manager サービスの再起動を要求された場合は、次の各ステップを実行します。再起動を要求されない場合は、これでこの手順は完了です。

ステップ 9 [ナビゲーション (Navigation)] ドロップダウン リストで、[\[Cisco Unity Connection Serviceability \]](#) をクリックし、[\[移動 \(Go \)\]](#) をクリックします。

ステップ 10 [Cisco Unity Connection Serviceability] ページの [Tools] メニューで、[\[Control Center - Feature Services \]](#) をクリックします。

ステップ 11 [Control Center - Feature Services] ページの [Server] ドロップダウン リストで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックし、[\[Go \]](#) をクリックします。

ステップ 12 [Cisco Unity Connection Services] で、[\[Connection Conversation Manager \]](#) をクリックします。

ステップ 13 ページの上部で、[Restart] をクリックします。

ステップ 14 サービスを再起動するかどうかの確認を求められた場合、[Yes] をクリックします。

ポートのデバイス証明書を表示

ボイス メッセージ ポートのデバイス証明書は、Cisco Unified Communications Manager (CM) (旧名称 Cisco Unified CallManager) 4.1 以降との連動でのみ使用され、Cisco Unity Connection ボイス メッセージ ポートの認証に必要になります。ポートのデバイス証明書を表示すると、認証と暗号化に関する問題のトラブルシューティングに役立ちます。

ポートのデバイス証明書を表示する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポート (Port)] をクリックします。

ステップ 2 [ポートの検索 (Search Ports)] ページで、デバイス証明書を表示するボイス メッセージ ポートの表示名をクリックします。

ステップ 3 [ポートの基本設定 (Port Basics)] ページで、[証明書の表示 (View Certificate)] をクリックします。

ステップ 4 [ポート証明書の表示 (View Port Certificate)] ウィンドウに、ポートのデバイス証明書に含まれている情報が表示されます。

電話システム トランクの管理

複数の電話システムを Cisco Unity Connection と連動させる場合は、電話システム トランクを設定すると、ある電話システム上の通話を他の電話システム上の内線に転送できるようになります。電話システム トランクにアクセスするには、追加ダイヤル番号（たとえば 9）をダイヤルした後に内線番号をダイヤルします。

次の各項を参照してください。

- [電話システム トランクの追加 \(P.25-31\)](#)
- [電話システム トランクの削除 \(P.25-31\)](#)
- [電話システム トランクの設定の変更 \(P.25-32\)](#)

電話システム トランクの追加

別の電話システム連動が存在する場合は、電話システム トランクを追加すると、ある電話システム上の通話から、他方の電話システム上の内線にアクセスできるようになります。電話システム トランクは、電話システム連動を作成した後に追加できます。

電話システム トランクを追加する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**トランク (Trunk)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**電話システムのトランクの検索 (Search Phone System Trunks)**] ページの [**電話システムのトランクの検索結果 (Phone System Trunk Search Results)**] で、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
- ステップ 3** [**電話システム トランクの新規作成 (New Phone System Trunk)**] ページで、必要な設定を入力して [**保存 (Save)**] をクリックします。
-

電話システム トランクの削除

電話システム トランクが電話システム連動で使用されなくなった場合は、その電話システム トランクを削除できます。

電話システム トランクを削除する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**テレフォニー統合 (Telephony Integrations)**] を展開し、[**トランク (Trunk)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**電話システムのトランクの検索 (Search Phone System Trunks)**] ページの [**電話システムのトランクの検索結果 (Phone System Trunk Search Results)**] で、削除する電話システム トランクの隣にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [**選択項目の削除 (Delete Selected)**] をクリックします。

ステップ 4 電話システム トランクを削除するかどうかの確認を求められた場合、[OK] をクリックします。

電話システム トランクの設定の変更

電話システム トランクの設定は変更できません。ただし、変更の必要な電話システム トランクを削除し、必要な設定を入力して電話システム トランクを新しく追加することができます。

電話システム トランクの設定を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[トランク (Trunk)] をクリックします。
- ステップ 2** [電話システムのトランクの検索 (Search Phone System Trunks)] ページで、削除する電話システム トランクの隣にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。
- ステップ 4** 電話システム トランクを削除するかどうかの確認を求められた場合、[OK] をクリックします。
- ステップ 5** [新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 6** [電話システム トランクの新規作成 (New Phone System Trunk)] ページで、必要な設定を入力して [保存 (Save)] をクリックします。
-



Phone View の設定

Phone View 機能を使用すると、ユーザが [メッセージの検索] メニューや [メッセージの表示] メニューを使用したときに、検索結果を Cisco IP Phone の LCD 画面に表示できます。Phone View が有効になっている場合、Cisco Unity Connection のユーザは次のタイプのボイスメッセージを検索できます。

- すべての新着メッセージ
- すべてのメッセージ
- 特定のユーザからのメッセージ
- すべての外部発信者からのメッセージ
- 特定の外部発信者からのメッセージ

Phone View が機能するのは、Cisco Unified Communications Manager (CM) (旧名称 Cisco Unified CallManager) 電話システムおよび特定の Cisco IP Phone のみです (詳細については、『Cisco Unity Connection サポートされるハードウェア/ソフトウェアおよびサポートポリシー』を参照してください。このドキュメントは、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_installation_guides_list.html から入手可能です。

Phone View は、タッチトーン方式と音声認識方式のどちらの電話通話でも使用できます。音声認識を使用する場合は、音声認識機能が有効になっていて、音声認識を使用できるサービス クラスにユーザが関連付けられている必要があります。

ユーザの Phone View を有効にするには、まず Cisco Unified CM でアプリケーション CTI ユーザを作成して、このユーザに適切なユーザ デバイスを関連付ける必要があります。次に、電話システムの Phone View を有効にします。

ユーザのこの機能を有効にする方法については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザ アカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「Phone View」の項を参照してください。このドキュメントは、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

Cisco Unified CM および Cisco Unity Connection で Phone View を設定するには、次の手順を記述されている順序どおりに実行します。

Phone View を使用できるように Cisco Unified Communications Manager を設定する

ステップ 1 Cisco Unified CM の管理で、[ユーザ管理 (User Management)] > [アプリケーションユーザ (Application User)] をクリックします。

ステップ 2 [アプリケーションユーザの検索と一覧表示 (Find and List Application Users)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。

- ステップ 3** [アプリケーションユーザの設定 (Application User Configuration)] ページで、次の手順を実行して、すべてのユーザ電話機で Phone View にアクセスできる CTI ユーザ アカウントを作成します。
- a. [ユーザ ID (User ID)] フィールドに、一意の CTI ユーザ名を入力します。たとえば、「PhoneViewUser」と入力します。
 - b. [パスワード (Password)] フィールドに、ユーザのパスワードを入力します。
 - c. [パスワードの確認 (Confirm Password)] フィールドに、[ステップ 3b.](#) で入力したパスワードを再度入力します。
 - d. Phone View CTI ユーザの資格情報ポリシーで、[次回ログイン時に、ユーザによる変更が必要 (User Must Change at Next Login)] チェックボックスと [期限切れなし (Does Not Expire)] チェックボックスが両方ともオフになっていることを確認します。このように設定されていない場合、Phone View は機能しません。
 - e. ユーザの電話機を新しい CTI ユーザに関連付けます。
 - f. [保存 (Save)] をクリックします。
-

電話システムの Phone View を有効にする (Cisco Unified Communications Manager のみ)

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [電話システム (Phone System)] に移動します。
- ステップ 2** 変更する Cisco Unified Communications Manager 電話システムを検索します。
- ステップ 3** [Phone View の設定 (Phone View Settings)] で、[Phone View を有効にする (Enable Phone View)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** [CTI 電話アクセスユーザ名 (CTI Phone Access User Name)] フィールドに、Phone View 機能のために Cisco Unified Communications Manager で作成した CTI ユーザの名前を入力します。ユーザ名では、大文字と小文字が区別されることに注意してください。
- ステップ 5** [CTI 電話アクセス パスワード (CTI Phone Access Password)] フィールドに、このユーザのパスワードを入力します。
- ステップ 6** [保存 (Save)] をクリックします。
-



VPIM ネットワークの使用方法

Cisco Unity Connection は、業界標準の Voice Profile for Internet Mail (VPIM) プロトコルをサポートしています。このプロトコルによって、異なるボイス メッセージ システム間で、ボイス メッセージとテキスト メッセージをインターネットまたは任意の TCP/IP ネットワーク経由で交換できます。VPIM は、シンプルメール転送プロトコル (SMTP) および多目的インターネット メール拡張 (MIME) プロトコルを基礎としています。

VPIM ネットワークは、Cisco Unity Connection 2.x サーバ間でのメッセージ交換や、Cisco Unity Connection 2.x サーバと他の VPIM 互換ボイス メッセージ システム (Cisco Unity 4.0 以降など) 間でのメッセージ交換に使用できます。

VPIM ネットワークはライセンスが必要な機能です。組織に複数の Cisco Unity Connection サーバが存在する場合は、サーバごとにライセンスを用意して、VPIM ネットワーク用に設定する必要があります。Connection の機能のライセンスを入手する方法の詳細については、「[ライセンスの管理](#)」の章を参照してください。

次の各項を参照してください。

- [VPIM ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定 \(P.27-2\)](#)
- [VPIM ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定手順 \(P.27-3\)](#)
- [VPIM 連絡先の削除 \(P.27-19\)](#)
- [VPIM の概念 \(P.27-19\)](#)

VPIM ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定

この項では、VPIM ネットワークを設定するための前提条件について説明します。また、設定の完了に必要なすべてのタスクの概要と実行順序を示したタスク リストを提供します。

次の各トピックを参照してください。

- [前提条件 \(P.27-2\)](#)
- [タスク リスト：VPIM ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定 \(P.27-2\)](#)

前提条件

設定を開始する前に、次の前提条件を満たしていることを確認してください。

- Cisco Unity Connection がインストールされ、ネットワークに接続されている。
- Connection の接続先となるリモート ボイス メッセージ システムが、『*Cisco Unity Connection サポートされるハードウェア / ソフトウェア およびサポートポリシー*』の「VPIM ボイス メッセージング システムのサポート ポリシー」の項に記載されている。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_installation_guides_list.html から入手可能です。
- VPIM ライセンスが含まれたライセンス ファイルを入手して、各 Connection サーバにインストールした。

タスク リスト：VPIM ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定

次のタスク リストを使用して、Cisco Unity Connection で VPIM ネットワークを設定します。相互参照を利用すると、詳細な設定手順に移動できます。

1. 番号計画を決定し、VPIM ネットワークの設定に必要な情報を収集します。[P.27-3 の「設計の決定と必要な情報の収集」](#)を参照してください。
2. リモート ボイス メッセージ システムと Connection 間でのメッセージングに使用されるドメイン名を決定します。[P.27-4 の「ドメイン名の決定」](#)を参照してください。
3. 必要に応じて DNS ファイルを設定します。[P.27-4 の「IP アドレスの名前解決」](#)を参照してください。
4. リモート ボイス メッセージ システムとのネットワーク接続および SMTP 接続を確認します。[P.27-5 の「リモート ボイス メッセージ システムとの接続の確認」](#)を参照してください。
5. リモート ボイス メッセージ システムごとに VPIM ロケーションを作成します。[P.27-6 の「VPIM ロケーションの作成」](#)を参照してください。
6. VPIM ロケーションごとに VPIM 連絡先を作成します。[P.27-10 の「VPIM 連絡先の作成」](#)を参照してください。
7. オプションで、連絡先作成の設定値を VPIM ロケーションごとにカスタマイズします。[P.27-14 の「VPIM 連絡先ディレクトリの更新設定のカスタマイズ」](#)を参照してください。
8. オプションで、各 VPIM ロケーションの代行ユーザ名を追加します。[P.27-18 の「各 VPIM ロケーションの代行ユーザ名の追加」](#)を参照してください。
9. リモート ボイス メッセージ システムで VPIM を設定します。この手順を実行する方法の詳細は、ボイス メッセージ システムによって異なります。ただし、Connection に関する情報をリモート システムに提供することは必要になります。[P.27-18 の「他のボイス メッセージ システムで VPIM を設定するための Cisco Unity Connection に関する情報の収集」](#)を参照してください。
10. 設定をテストして、Connection がリモート ボイス メッセージ システムとメッセージを交換できることを確認します。

VPIM ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定手順

この項では、Connection で VPIM ネットワークを設定するために必要なすべての手順を示します。次の各トピックを参照してください。

- [設計の決定と必要な情報の収集 \(P.27-3\)](#)
- [ドメイン名の決定 \(P.27-4\)](#)
- [IP アドレスの名前解決 \(P.27-4\)](#)
- [リモート ボイス メッセージ システムとの接続の確認 \(P.27-5\)](#)
- [VPIM ロケーションの作成 \(P.27-6\)](#)
- [VPIM ロケーションのカスタマイズ \(P.27-8\)](#)
- [VPIM 連絡先の作成 \(P.27-10\)](#)
- [VPIM 連絡先ディレクトリの更新設定のカスタマイズ \(P.27-14\)](#)
- [各 VPIM ロケーションの代行ユーザ名の追加 \(P.27-18\)](#)
- [他のボイス メッセージ システムで VPIM を設定するための Cisco Unity Connection に関する情報の収集 \(P.27-18\)](#)

設計の決定と必要な情報の収集

Cisco Unity Connection で VPIM ネットワークを設定する前に、次の項目について必ず計画し、必要な情報を収集してください。

- 番号計画の方針を再確認して、VPIM ロケーションにプレフィックスを入力する必要があるかどうかを判断し、どの番号を VPIM ロケーションの DTMF アクセス ID として割り当てるかを決定します。

次のポリシーをお勧めします。

- 固定長の DTMF アクセス ID を採用し、可能な場合には固定長の内線番号を採用します。
 - 一意の DTMF アクセス ID を割り当てます。DTMF アクセス ID は、他の DTMF アクセス ID または内線番号と同じものにしないでください。
 - 少なくとも 3 桁の DTMF アクセス ID を割り当てます。
 - DTMF アクセス ID の番号範囲は、内線番号の番号範囲とは別のものにします。001 や 002 など、内線番号と競合する DTMF アクセス ID は使用しないでください。
 - 可変長の DTMF アクセス ID を使用する場合は、各 ID の最初の何文字かを、他の DTMF アクセス ID に対して一意なものにします。
- 着信 VPIM メッセージで受信した情報に基づいて、Connection がリモート ボイス メッセージ システム上のユーザの VPIM 連絡先レコードを自動的に作成、変更、および削除できるようにするかどうかをシステムごとに決定します。また、送信元の情報を VPIM 連絡先の表示名および内線番号にどのようにマッピングするかも決定します。
 - リモート ボイス メッセージ システムについて、メールボックスの範囲、サーバ名、ドメイン名、および IP アドレスを確認します。

ドメイン名の決定

VPIM メッセージは、< メールボックス番号 >@< ドメイン名 > という形式で宛先指定されます。リモート ボイス メッセージ システムと Cisco Unity Connection の間でメッセージを交換するには、メッセージを Connection ユーザに宛先指定するときリモート ボイス メッセージ システムが使用するドメイン名を決定する必要があります。このドメイン名は、次の方法で設定します。

- リモート ボイス メッセージ システム上で、Connection に対応するロケーション プロファイルまたはノード プロファイルでドメイン名を設定します(詳細については、リモート ボイス メッセージ システムのマニュアルを参照してください)。
- Cisco Unity Connection の管理の[システム設定(System Settings)] > [SMTP サーバの設定(SMTP Server Configuration)] ページの [SMTP ドメイン (SMTP Domain)] フィールド。

ドメイン名が、Connection に対応するリモート ボイス メッセージ システムのロケーション プロファイルまたはノード プロファイルですでに設定されている場合、以降の手順ではそのドメイン名を使用してください。

ドメイン名の要件

ドメイン名は、ボイス メッセージ システムを一意に識別するものです。Connection とリモート ボイス メッセージ システムで使用されるドメイン名を選択するときは、次の点を考慮してください。

- Connection およびリモート ボイス メッセージ システムは、同じドメイン名を使用できません。各システムがそれぞれ一意のドメイン名を使用する必要があります。
- リモート ボイス メッセージ システムで使用されるドメイン名の一部分を、Connection で完全なドメイン名として使用することはできません。たとえば、Connection がドメイン名 cisco.com を使用している場合、リモート ボイス メッセージ システムでは london.cisco.com、paris-cisco.com、romecisco.com などのドメイン名を使用できません。ただし、Connection で europe.cisco.com を使用して、リモート ボイス メッセージ システムで london.cisco.com、paris-cisco.com、および romecisco.com を使用することは可能です。



注意

これらの要件を満たさないドメイン名を選択すると、メッセージの配信でエラーが発生します。

IP アドレスの名前解決

VPIM メッセージは、インターネットまたは TCP/IP ネットワーク経由で SMTP を使用して送信されます。このため、リモート ボイス メッセージ サーバ用の名前解決メカニズムが必要です。名前解決でサポートされるのは、ドメイン ネーム システム (DNS) を使用する方法です。

リモート ボイス メッセージ サーバの完全修飾ドメイン名 (FQDN) と IP アドレスを把握しておく必要があります。FQDN は、[システム設定(System Settings)] > [SMTP サーバの設定(SMTP Server Configuration)] ページに表示されます。

リモート ボイス メッセージ サーバのホスト アドレス リソース (A) レコードとメール エクスチェンジ (MX) レコードが DNS に存在しない場合は、追加します。

A レコードと MX レコードを DNS に追加する方法の詳細については、DNS サーバのマニュアルを参照してください。

リモート ボイス メッセージ システムとの接続の確認

SMTP メッセージの送受信を処理するサーバがリモート ボイス メッセージ システムとネットワーク接続されていることを確認し、逆方向のネットワーク接続も確認します。

他のボイス メッセージ サーバとネットワーク接続するには、そのサーバ上に SMTP サービスまたは SMTP ゲートウェイをインストールして、設定する必要があります。SMTP サービスまたは SMTP ゲートウェイをインストールする方法については、ボイス メッセージ システムのマニュアルを参照してください。手順に進む前に、相手側のボイス メッセージ サーバに SMTP サービスまたは SMTP ゲートウェイがインストールされていることを確認してください。

リモート ボイス メッセージ サーバとのネットワーク接続を確認する

ステップ 1 Connection サーバと同じローカル ネットワーク セグメントにあるコンピュータを使用して、コマンドプロンプトウィンドウを開きます。

ステップ 2 ping <IP アドレス > と入力し、Enter キーを押します。<IP アドレス > は、リモート ボイス メッセージ サーバの IP アドレスです。

応答がない場合は、ネットワーク接続の問題をトラブルシューティングして、問題を解決します。その後、[ステップ 3](#)に進みます。

ステップ 3 ping <ドメイン名 > と入力します。<ドメイン名 > は、メッセージをリモート ボイス メッセージ サーバに宛先指定するために使用されるドメイン名です。このステップのドメイン名は、VPIM ネットワークの設定時に Cisco Unity Connection の管理で VPIM ロケーションに対して入力したドメイン名です。

ステップ 4 [ステップ 2](#) で IP アドレスに対して ping を実行したときに応答を受信し、[ステップ 3](#) でドメイン名に対して ping を実行したときに応答がない場合は、再度 [P.27-4](#) の「[IP アドレスの名前解決](#)」を参照してください。問題が解決した後、[ステップ 5](#)に進みます。

ステップ 5 逆方向のネットワーク接続をテストします。Connection 以外のシステムでテストを実施する方法については、マニュアルを参照してください。[ステップ 6](#)に進みます。この手順の以降のステップは、ご使用のシステムに必要なステップとは正確に一致しない場合があります。必要に応じて内容を変更してください。

ステップ 6 リモート サーバ上で、着信 SMTP メッセージを処理するローカル サーバの IP アドレスに対して ping を実行します。

応答がない場合は、ネットワーク接続の問題をトラブルシューティングして、問題を解決します。その後、[ステップ 7](#)に進みます。

ステップ 7 リモート サーバ上で、ドメイン名に対して ping を実行します。このドメイン名は [P.27-4](#) の「[ドメイン名の決定](#)」で決定したドメイン名です。

ステップ 8 ドメイン名による ping が失敗する場合は、再度 [P.27-4](#) の「[IP アドレスの名前解決](#)」を参照してください。



(注) オプションで、CLI コマンドの「utils network ping」を使用してネットワーク接続を確認することができます。

VPIM ロケーションの作成

ユーザのメール送信先となるリモート ボイス メッセージ システムごとに、Connection 上に VPIM ロケーションを作成します。Connection でメッセージの交換相手となるボイス メッセージ システムの数が多い場合、ここでは、いくつかの配信ロケーションだけを設定して以降の設定に進むこともできます。Connection と、VPIM ロケーションが設定されたボイス メッセージ システムの間でメッセージ交換が正常に機能することを確認した後に、残りの VPIM ロケーションを作成します。

VPIM ロケーションを作成する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[VPIM ロケーション (VPIM Locations)] をクリックします。
- ステップ 2** [VPIM ロケーションの検索 (Search VPIM Locations)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 3** [VPIM ロケーションの新規作成 (New VPIM Location)] ページで、次の設定を入力して [保存 (Save)] をクリックします。

表 27-1 [VPIM ロケーションの新規作成 (New VPIM Location)] ページの設定

フィールド	設定
[表示名 (Display Name)]	ロケーションの識別に役立つ名前を入力します。
[DTMF アクセス ID (DTMF Access ID)]	Connection のロケーションを識別するための DTMF キー (ダイヤル ID) を入力します。
[ドメイン名 (Domain Name)]	TCP/IP ネットワーク上でリモート ボイス メッセージ システムのメッセージを処理するシステムの、インターネットで宛先指定に使用できる SMTP ドメイン名を入力します。
[IP アドレス (IP Address)]	この VPIM ロケーションのリモート ボイス メッセージ システムの IP アドレスを入力します。

- ステップ 4** [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページで、次の設定を入力して [保存 (Save)] をクリックします。

表 27-2 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページの設定

フィールド	設定
[音声名 (Voice Name)]	[再生 / 録音 (Play/Record)] をクリックして、VPIM ロケーションの名前を録音します。
[リモート電話プレフィックス (Remote Phone Prefix)]	番号計画に適合させる必要がある場合、または同じドメイン名を持つ VPIM ロケーションが複数ある場合は、受信者の内線番号の前に挿入される番号 (発信メッセージの場合)、または受信者の内線番号から削除される番号 (着信メッセージの場合) を入力します。 ユーザは、メッセージの宛先を指定するときにこのプレフィックスを入力しないことに注意してください。
[Cisco Connection の電話プレフィックス (Cisco Connection Phone Prefix)]	番号計画に適合させる必要がある場合は、Connection ユーザの内線番号の前に挿入される番号 (発信メッセージの場合) または Connection ユーザの内線番号から削除される番号 (着信メッセージの場合) を入力します。
[AGC を有効にする (Enable AGC)]	このチェックボックスをオンにすると、この VPIM ロケーションのボイスメッセージと名前の録音音量が、[システム設定 (System Settings)] > [全般的な設定 (General Configuration)] ページの AGC ターゲット設定と一致するように自動的に調整されます。
[着信メッセージ (Incoming Messages)]	リモート ボイス メッセージ システムから到着するメッセージのオーディオ形式変換オプションをクリックします。 <ul style="list-style-type: none"> [着信メッセージを変換しない (Do Not Convert Incoming Messages)]: Connection はオーディオ形式を変換しません。 [システム コーデック (System Codec)]: Connection は、オーディオ形式をメッセージ録音時に使用されたコーデックに変換します。この設定を表示するには、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[全般的な設定 (General Configuration)] をクリックします。システムのコーデックは、[録音形式 (Recording Format)] フィールドに表示されます。
[発信メッセージ (Outbound Messages)]	リモート ボイス メッセージ システムに送信されるメッセージのオーディオ形式変換オプションをクリックします。 <ul style="list-style-type: none"> [着信メッセージを変換しない (Do Not Convert Incoming Messages)]: Connection はオーディオ形式を変換しません。リモート ボイス メッセージ システムが Connection または Cisco Unity である場合は、この設定にすることを勧めます。 [G.726]: Connection は、オーディオ形式を G.726 コーデックに変換します。通常、この設定を使用するのはリモート ボイス メッセージ システムが Connection および Cisco Unity ではない場合です。
[発信者の録音名 (Sender's Recorded Name)]	個々の着信メッセージに基づいて送信者の名前の録音を追加または更新できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
[Smart SMTP ホストを配信に使用する (Use Smart SMTP Host for Delivery)]	次のいずれかの条件に該当する場合は、このチェックボックスをオンにします。 <ul style="list-style-type: none"> リモート ボイス メッセージ システムが、企業ファイアウォールの外側にある。 他の何らかのスマート ホスト SMTP サーバを使用して、メッセージをリモート ボイス メッセージ システムに配信する。

表 27-2 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページの設定 (続き)

フィールド	設定
[発信プライベートメッセージを有効にする (Enable Outgoing Private Messages)]	<p>プライベート (転送不可) のマークが付いたメッセージが VPIM ロケーションに送信されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>プライベートのマークが付いたメッセージが VPIM ロケーションに送信されないようにする場合は、このチェックボックスをオフにします。</p>
[セキュア メッセージの発信を有効にする (Enable Outgoing Secure Messages)]	<p>安全のマークが付いたメッセージが VPIM ロケーションに送信されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>安全のマークが付いたメッセージが VPIM ロケーションに送信されないようにするには、このチェックボックスをオフにします (送信者は NDR を受信します)。</p>
[ディレクトリのプッシュ (Push Directory)]	<p>すべてのリモート ボイス メッセージ システムからの新しいユーザおよび名前の録音でローカル Connection サーバ上の VPIM 連絡先を更新するには、このボタンをクリックします。</p>

VPIM ロケーションのカスタマイズ

Cisco Unity Connection の管理を使用して、ユーザのメール送信先となる各リモート ボイス メッセージ システムの VPIM ロケーションをカスタマイズできます。

VPIM ロケーションをカスタマイズする

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[VPIM ロケーション (VPIM Locations)] をクリックします。
- ステップ 2** [VPIM ロケーションの検索 (Search VPIM Locations)] ページで、カスタマイズする VPIM ロケーションの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページで、必要な設定を変更して [保存 (Save)] をクリックします。

表 27-3 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページの設定

フィールド	設定
[表示名 (Display Name)]	ロケーションの識別に役立つ名前を入力します。
[DTMF アクセス ID (DTMF Access ID)]	Connection のロケーションを識別するための DTMF キー (ダイヤル ID) を入力します。
[リモート VPIM ドメイン名 (Remote VPIM Domain Name)]	TCP/IP ネットワーク上でリモートボイスメッセージシステムのメッセージを処理するシステムの、インターネットで宛先指定に使用できる SMTP ドメイン名を入力します。
[IP アドレス (IP Address)]	リモートボイスメッセージサーバの IP アドレスを入力します。
[音声名 (Voice Name)]	[再生 / 録音 (Play/Record)] をクリックして、VPIM ロケーションの名前を録音します。
[リモート電話プレフィックス (Remote Phone Prefix)]	番号計画に適合させる必要がある場合、または同じドメイン名を持つ VPIM ロケーションが複数ある場合は、受信者の内線番号の前に挿入される番号 (発信メッセージの場合)、または受信者の内線番号から削除される番号 (着信メッセージの場合) を入力します。 ユーザは、メッセージの宛先を指定するときにこのプレフィックスを入力しないことに注意してください。
[Cisco Connection の電話プレフィックス (Cisco Connection Phone Prefix)]	番号計画に適合させる必要がある場合は、Connection ユーザの内線番号の前に挿入される番号 (発信メッセージの場合) または Connection ユーザの内線番号から削除される番号 (着信メッセージの場合) を入力します。
[AGC を有効にする (Enable AGC)]	このチェックボックスをオンにすると、この VPIM ロケーションのボイスメッセージと名前録音の音量が、[システム設定 (System Settings)] > [全般的な設定 (General Configuration)] ページの AGC ターゲット設定と一致するように自動的に調整されます。
[着信メッセージ (Incoming Messages)]	リモートボイスメッセージシステムから到着するメッセージのオーディオ形式変換オプションをクリックします。 <ul style="list-style-type: none"> [着信メッセージを変換しない (Do Not Convert Incoming Messages)]: Connection はオーディオ形式を変換しません。 [システムコーデック (System Codec)]: Connection は、オーディオ形式をメッセージ録音時に使用されたコーデックに変換します。この設定を表示するには、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[全般的な設定 (General Configuration)] をクリックします。システムのコーデックは、[録音形式 (Recording Format)] フィールドに表示されます。
[発信メッセージ (Outbound Messages)]	リモートボイスメッセージシステムに送信されるメッセージのオーディオ形式変換オプションをクリックします。 <ul style="list-style-type: none"> [着信メッセージを変換しない (Do Not Convert Incoming Messages)]: Connection はオーディオ形式を変換しません。リモートボイスメッセージシステムが Connection または Cisco Unity である場合は、この設定にすることをお勧めします。 [G.726]: Connection は、オーディオ形式を G.726 コーデックに変換します。通常、この設定を使用するのはリモートボイスメッセージシステムが Connection および Cisco Unity ではない場合です。
[発信者の録音名 (Sender's Recorded Name)]	個々の着信メッセージに基づいて送信者の名前録音を追加または更新できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。

表 27-3 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページの設定 (続き)

フィールド	設定
[Smart SMTP ホストを配信に使用する (Use Smart SMTP Host for Delivery)]	次のいずれかの条件に該当する場合は、このチェックボックスをオンにします。 <ul style="list-style-type: none"> リモート ボイス メッセージ システムが、企業ファイアウォールの外側にある。 他の何らかのスマート ホスト SMTP サーバを使用して、メッセージをリモート ボイス メッセージ システムに配信する。
[発信プライベート メッセージを有効にする (Enable Outgoing Private Messages)]	発信メッセージをプライベート メッセージ (転送不可) として送信できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
[セキュア メッセージの発信を有効にする (Enable Outgoing Secure Messages)]	安全のマークが付いたメッセージが VPIM ロケーションに送信されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 安全のマークが付いたメッセージが VPIM ロケーションに送信されないようにするには、このチェックボックスをオフにします (送信者は NDR を受信します)。
[ディレクトリのプッシュ (Push Directory)]	ローカル Connection サーバからの新しいユーザおよび名前の録音ですべてのリモート ボイス メッセージ システム上の VPIM 連絡先を更新するには、このボタンをクリックします。

VPIM 連絡先の作成

いくつかの VPIM 連絡先だけをテストのために先に作成して、Connection とリモート ボイス メッセージ システムが正常にメッセージを交換できることを確認するようにお勧めします。Connection とリモート ボイス メッセージ システム間のメッセージ交換が正常に機能することを確認した後、残りすべての VPIM 連絡先を作成できます。最初に VPIM ロケーションを作成して、次に VPIM 連絡先を作成する必要があることに注意してください。VPIM 連絡先は、VPIM ロケーションを作成した Connection サーバ上に作成する必要があります。

VPIM 連絡先は、Bulk Administration Tool または Cisco Unity Connection の管理を使用して作成できます。次の各項を参照してください。

- [Bulk Administration Tool を使用した複数のユーザ アカウントの作成 \(P.27-10\)](#)
- [CSV のエラーの修正 \(P.27-12\)](#)
- [Cisco Unity Connection の管理を使用した VPIM 連絡先の作成 \(P.27-13\)](#)
- [VPIM 連絡先を作成した後の作業 \(P.27-14\)](#)

Bulk Administration Tool を使用した複数のユーザ アカウントの作成

Bulk Administration Tool (BAT) を使用すると、ユーザ データをカンマ区切り形式 (CSV) ファイルからインポートして、一度に複数のユーザ アカウントを作成できます。CSV は、データ ストアにあるデータを別のデータ ストアに移動する場合の標準的なテキスト ファイル形式です。

CSV ファイルを準備するには、次の手順を実行します。

VPIM 連絡先を作成するための CSV ファイルを準備する

ステップ 1 VPIM 連絡先の作成に使用するデータを CSV ファイルとして保存します。

1 つの CSV ファイルに含めるレコードは、7,500 以下にすることを勧めます。この数を越えた場合、Bulk Administration Tool でデータをインポートするときに予期しない結果が生じることがあります。

ステップ 2 CSV ファイルを適切なディレクトリにコピーします。

ステップ 3 表計算アプリケーションまたはデータを編集および認識できるその他のアプリケーションを使用して、CSV ファイルを開きます。次の作業を行います。

- ファイル内のデータがカンマで区切られていて、タブ、空白文字、またはセミコロン (;) で区切られていないことを確認します。
- 空白文字、引用符、またはカンマがデータに含まれている場合は、文字列を引用符で囲みます。

ステップ 4 データを再配置して、カラムの順序が**ステップ 5** で追加するカラム ヘッダーと同じ順序になるようにします。カラム ヘッダーの順序に重要な意味はありませんが、ここで示すとおり CSV ファイルを設定することをお勧めします。たとえば、次の例のデータカラムは、ユーザの姓、名、内線番号 (DTMF_ACCESS_ID)、リモート メールボックス ID (REMOTE_USER_ID)、配信ロケーション (DELIVERY_LOCATION_ID) の順になるようにソートされています。

```
Abade,Alex,2001,3000,391
Bader,Kelly,2002,3100,391
Campbell,Terry,2003,3200,391
Cho,Li,2004,3300,391
```

ステップ 5 最初のデータ行の上に、必要なカラム ヘッダーを入力します。カラム ヘッダーは、カンマで区切って大文字で入力する必要があります。次に例を示します。

```
LAST_NAME,FIRST_NAME,DTMF_ACCESS_ID,REMOTE_USER_ID,
DELIVERY_LOCATION_ID
```



(注) この手順の例では、ユーザ アカウントと VPIM 連絡先を BAT で一度に作成できるように CSV ファイルを設定する方法を示します。既存の連絡先データを使用して新しいユーザ アカウントを作成する場合は、ALIAS のカラム ヘッダーおよびデータも CSV ファイルに含める必要があります。

ステップ 6 必要に応じて、先頭行にオプションのカラムを追加し、それに対応するインポート対象のデータを次の行以降に追加します。追加するときは、次の点を確認してください。

- カラム ヘッダーとデータは、カンマで区切ります。オプションのカラム ヘッダーについては、すべての行にデータが含まれている必要はありません。
- 空白文字、引用符、またはカンマがデータに含まれている場合は、文字列を引用符で囲みます。

ステップ 7 インポートする必要のないデータのカラムが CSV ファイルに含まれている場合は、そのカラムを削除します。または、カラムの 1 つに NOTES というタイトルを付けます。BAT では、NOTES というカラム ヘッダーの下にあるデータは無視されます。ただし、CSV ファイルに NOTES カラムを複数含めることはできません。

ステップ 8 それぞれの行に、各カラム ヘッダーに対応した適切なデータが含まれていることを確認します。

ステップ 9 ファイルを CSV ファイルとして保存します。

ステップ 10 次の「[Bulk Administration Tool を使用して VPIM 連絡先を作成する](#)」の手順に進みます。

Bulk Administration Tool を使用して VPIM 連絡先を作成する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[ツール(Tools)]を展開し、[一括管理ツール(Bulk Administration Tool)] をクリックします。

ステップ 2 [一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] ページで、[操作の選択 (Select Operation)] の下の [作成 (Create)] をクリックします。

ステップ 3 [オブジェクト タイプの選択 (Select Object Type)] の下の [システム連絡先 (System Contacts)] をクリックします。

ステップ 4 [ファイルの選択 (Select File)] の下の [参照 (Browse)] をクリックします。

ステップ 5 [ファイルの選択] ダイアログボックスで、CSV ファイルを保存したディレクトリを参照して [開く] をクリックします。

ステップ 6 [失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)] フィールドに、エラーが記録されるファイルのパスと名前を入力します。

ステップ 7 [送信 (Submit)] をクリックします。

CSV のエラーの修正

VPIM 連絡先の作成に失敗したデータは、失敗したオブジェクトのファイルに記録されます。Bulk Administration Tool は、CSV ファイル内の各行で最初に検出したエラーを報告します。エラーを修正してデータを再度インポートしたとき、同じ行にある別のエラーが検出される場合があります。このような修正プロセス (BAT を実行してエラーを修正) を何回か繰り返して、すべてのエラーを検出し、修正する必要があります。

失敗したオブジェクトのファイルには、VPIM 連絡先の作成に失敗したレコードがすべて含まれています。このファイルを CSV ファイルとして保存し、BAT を再度実行するときに利用できます。BAT を実行すると、失敗したオブジェクトのファイルはその都度上書きされることに注意してください。

VPIM 連絡先の作成時に発生した CSV エラーを修正する

ステップ 1 失敗したオブジェクトのファイルが配置されているディレクトリを参照します。

ステップ 2 テキスト エディタを使用してファイルを開きます。修正には、ファイル内のエラー コードを利用します。

ステップ 3 失敗したオブジェクトのファイルに含まれているレコードを修正します。

- ステップ 4** ファイルの編集が完了した後、新しい名前でも CSV ファイルとして保存します。
- ステップ 5** [ステップ 4](#) で保存した CSV ファイルを使用して、BAT を再度実行します。
- ステップ 6** すべての VPIM 連絡先アカウントがエラーのない状態で作成されるまで、この手順を繰り返します。次に、[P.27-14](#) の「[VPIM 連絡先を作成した後の作業](#)」に進みます。

Cisco Unity Connection の管理を使用した VPIM 連絡先の作成

Cisco Unity Connection の管理を使用して、VPIM 連絡先を 1 つずつ作成できます。

Cisco Unity Connection の管理を使用して VPIM 連絡先を作成する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[\[連絡先 \(Contacts\) \]](#) を展開し、[\[連絡先 \(Contacts\) \]](#) をクリックします。
- ステップ 2** [\[連絡先の検索 \(Search Contacts\) \]](#) ページで、[\[連絡先 \(Contact\) \]](#) メニューの [\[連絡先の新規作成 \(New Contact\) \]](#) をクリックします。
- ステップ 3** [\[連絡先の新規作成 \(New Contact\) \]](#) ページで、次の設定を入力して [\[保存 \(Save\) \]](#) をクリックします。

表 27-4 [\[連絡先の新規作成 \(New Contact\) \]](#) ページの設定

フィールド	設定
[エイリアス (Alias)]	VPIM 連絡先のエイリアスを入力します。
[名 (First Name)]	VPIM 連絡先の名を入力します。
[姓 (Last Name)]	VPIM 連絡先の姓を入力します。
[表示名 (Display Name)]	VPIM 連絡先の表示名を入力します。
[内線番号 (Extension)]	VPIM 連絡先の内線番号を入力します。
[配信ロケーション (Delivery Location)]	VPIM 連絡先の VPIM ロケーションをクリックします。
[リモート メールボックス ID (Remote Mailbox ID)]	リモート ボイス メッセージ システム上の VPIM 連絡先のメールボックス番号を入力します。

- ステップ 4** [\[連絡先の基本情報の編集 \(Edit Contact Basics\) \]](#) ページで、次の設定を入力して [\[保存 \(Save\) \]](#) をクリックします。

表 27-5 [\[連絡先の基本情報の編集 \(Edit Contact Basics\) \]](#) ページの設定

フィールド	設定
[転送先内線番号 (Transfer Extension)]	Connection が転送時にダイヤルする内線番号。
[転送を有効にする (Transfer Enabled)]	Connection で転送が実行されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
[ディレクトリに登録 (List in Directory)]	この VPIM 連絡先を Connection のディレクトリに表示するには、このチェックボックスをオンにします。
[音声名 (Voice Name)]	[再生 / 録音 (Play/Record)] をクリックして、VPIM 連絡先の名前を録音します。

ステップ 5 作成する残りすべての VPIM 連絡先について、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 4](#) を繰り返します。

VPIM 連絡先を作成した後の作業

VPIM 連絡先を作成した後は、次の点に注意してください。

- 新しく作成した VPIM 連絡先をメッセージの受信に使用できるようになるまでに、数分かかります。
- 個々の VPIM 連絡先の設定は、Cisco Unity Connection の管理で変更できます。
- 内線番号など、VPIM 連絡先の一意的設定を複数のユーザについて一度に変更するには、Bulk Administration Tool を (再度) 実行します。
- VPIM 連絡先が Connection アカウントを必要としなくなった場合は、その VPIM 連絡先を削除できます。詳細については、[P.27-19](#) の「[VPIM 連絡先の削除](#)」を参照してください。

VPIM 連絡先ディレクトリの更新設定のカスタマイズ

VPIM 連絡先を手動で作成、変更、削除するほかに、Cisco Unity Connection の設定を変更することで、着信 VPIM メッセージに含まれている情報に基づいて VPIM 連絡先ディレクトリ内のレコードを自動的に更新できます。作成、変更、削除の操作を自動的に実行するかどうか、および着信情報をレコードの作成または変更でどのように使用するかを制御する設定値は、配信ロケーションごとに個別に設定できます。デフォルトでは、どの VPIM ロケーションについてもディレクトリの自動更新は実行されません。

管理者が配信ロケーションごとに選択する [連絡先作成 (Contact Creation)] の設定に応じて、Connection は着信 VPIM メッセージのヘッダーから情報を取得して使用します。VPIM メッセージを配信ロケーション上の送信者から受信し、そのロケーションが VPIM 連絡先を自動作成できるように設定されている場合、その送信者の情報と一致する既存の VPIM 連絡先がないときは、新しい VPIM 連絡先レコードが作成されます。ただし、VPIM メッセージに次の情報が含まれている必要があります。

- 電話番号
- テキスト名
- ドメイン名
- 名前の録音 (配信ロケーションの設定に応じて、必要な場合)

この他の [連絡先作成 (Contact Creation)] 設定を使用すると、VPIM 連絡先の解析されたテキスト名を、姓、名、表示名にどのようにマッピングするか、および電話番号を内線番号にどのようにマッピングするかを指定できます。



(注)

VPIM ロケーションの [連絡先作成 (Contact Creation)] ページにある [VPIM の連絡先の内線番号のマッピング先 (Map VPIM Contact extensions to)] 設定を変更した場合、変更内容が適用されるのは、設定を保存した後に作成される VPIM 連絡先のみです。[VPIM の連絡先の内線番号のマッピング先 (Map VPIM Contact extensions to)] の設定を変更する前から存在している VPIM 連絡先は、自動的に更新されません。この VPIM ロケーションの既存 VPIM 連絡先の内線番号は、それぞれ手動で変更する必要があります。

VPIM メッセージを配信ロケーション上の送信者から受信し、そのロケーションが VPIM 連絡先を自動変更できるように設定されている場合、その送信者の情報と一致する既存の VPIM 連絡先があるときは、VPIM 連絡先が更新されます。VPIM 連絡先の情報は、VPIM 連絡先からメッセージを受信するたびに更新することも、メッセージを VPIM 連絡先から受信したときに、その連絡先のテキスト名がディレクトリ エントリの作成後に変更されている場合に限り、更新することもできます。また、変更を実行するときに表示名の更新を許可するかどうかも指定できます。

Connection ユーザから VPIM 連絡先にメッセージを送信して不達確認 (NDR) が発生した場合は、宛先となる受信者が存在していないためにメッセージを配信できなかったことを示します (SMTP 5.1.1)。配信ロケーションが VPIM 連絡先を自動削除できるように設定されている場合、この VPIM 連絡先は削除されます。

VPIM ロケーションの連絡先作成の設定値は、Cisco Unity Connection の管理を使用して更新できます。次の各項を参照してください。

- [VPIM 連絡先作成の設定値を設定する前に \(P.27-15\)](#)
- [Cisco Unity Connection の管理を使用した VPIM 連絡先の作成設定値の設定 \(P.27-15\)](#)

VPIM 連絡先作成の設定値を設定する前に

VPIM ロケーションの連絡先作成の設定値を設定する場合は、次の点を事前に考慮してください。

- 変更できない固有の表示名を VPIM 連絡先にあらかじめ入力しておき、連絡先レコードの他のフィールドについては自動変更できるようにするには、[VPIM の連絡先の表示名の更新を許可する (Allow VPIM Contact Display Name Updates)] チェックボックスをオフのままにします。この場合、連絡先の姓、名、および名前の録音は自動更新によって変更される可能性があります。このため、名前の録音が更新されて表示名が更新されない場合は、ミスマッチが発生します。
- [録音名なしの VPIM の連絡先を許可する (Allow VPIM Contacts Without Recorded Voice Names)] チェックボックスがオフになっている場合、着信メッセージに Originator-Spoken-Name 添付ファイルが含まれていないときは、新しい VPIM 連絡先が作成されません。また、VPIM 連絡先の自動変更が有効になっている場合、着信メッセージの送信者が既存の VPIM 連絡先と一致し、メッセージにこの添付ファイルが含まれていないときは、当該の VPIM 連絡先が削除されます。
- [録音名なしの VPIM の連絡先を許可する (Allow VPIM Contacts Without Recorded Voice Names)] チェックボックスがオンで、VPIM 連絡先の自動変更が有効になっていて、着信メッセージに Originator-Spoken-Name 添付ファイルが含まれていない場合、送信者が既存の VPIM 連絡先と一致したときは、既存の名前の録音が削除されます。
- [VPIM の連絡先の内線番号のマッピング先 (Map VPIM Contact Extensions To)] フィールドで選択されたオプションを使用して、着信メッセージに含まれている電話番号を内線番号に正しくマッピングできない場合、その送信者の VPIM 連絡先は作成されません。

Cisco Unity Connection の管理を使用した VPIM 連絡先の作成設定値の設定

配信ロケーションを作成した後は、その配信ロケーションのディレクトリ自動更新を制御する設定値を Cisco Unity Connection の管理を使用して設定できます。

Cisco Unity Connection の管理を使用して VPIM 連絡先の作成設定値を設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[VPIM ロケーション (VPIM Locations)] をクリックします。
- ステップ 2** [VPIM ロケーションの検索 (Search VPIM Locations)] ページで、連絡先の作成設定値を設定する VPIM ロケーションの名前をクリックします。

ステップ 3 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページで、[編集 (Edit)] メニューの [連絡先作成 (Contact Creation)] をクリックします。

ステップ 4 [連絡先作成 (Contact Creation)] ページで、この VPIM ロケーションの連絡先について次の設定を入力し、[保存 (Save)] をクリックします。

表 27-6 [連絡先作成 (Contact Creation)] ページの設定

フィールド	設定
[VPIM の連絡先を自動的に作成する (Automatically Create VPIM Contacts)]	VPIM メッセージが到着したとき、その発信者に対応する VPIM 連絡先レコードがまだ存在していない場合に、このロケーションの VPIM 連絡先レコードが自動的に作成されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
[VPIM の連絡先を自動的に変更する (Automatically Modify VPIM Contact)]	このロケーションの VPIM 連絡先に適用する、次のいずれかの設定をクリックします。 <ul style="list-style-type: none"> [連絡先を自動的に更新しない (No Automatic Update of Contacts)]: 着信メッセージの送信者情報が変更されていたとき、VPIM メッセージに含まれている送信者情報を使用して VPIM 連絡先レコードを更新しません。 [テキスト名が変更される時のみ (Only When the Text Name Changes)]: VPIM メッセージで受信したテキスト名が、VPIM 連絡先の名前と一致していない場合に限り、VPIM 連絡先レコードを更新します。 [各 VPIM メッセージ (With Each VPIM message)]: このロケーションで VPIM 連絡先から VPIM メッセージが着信したときに、対応する VPIM 連絡先レコードをその都度更新します。
[VPIM の連絡先を自動的に削除する (Automatically Delete VPIM Contact)]	VPIM メッセージが配信不能として返された場合に、このロケーションの VPIM 連絡先を自動的に削除できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
[VPIM の連絡先の表示名の更新を許可する (Allow VPIM Contact Display Name Updates)]	このロケーションからの着信メッセージで送信者の表示名が変更されていた場合に、VPIM 連絡先の表示名を自動的に更新できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
[録音名なしの VPIM の連絡先を許可する (Allow VPIM Contacts Without Recorded Voice Names)]	このロケーションで、名前の録音を持たない VPIM 連絡先レコードに対する自動更新を有効にするには、このチェックボックスをオンにします。

表 27-6 【連絡先作成 (Contact Creation)】 ページの設定 (続き)

フィールド	設定
[テキスト名のマッピング (Mapping Text Names)]	<p>このロケーションからの着信メッセージに含まれているテキスト名を、自動作成された VPIM 連絡先レコードの表示名にどのようにマッピングするかについて、次のいずれかのオプションをクリックして指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [VPIM の連絡先の表示名に直接 (Directly to VPIM Contact Display Names)]: VPIM 連絡先の表示名は、対応するテキスト名と一致します。 [カスタム (Custom)]: テキスト名から VPIM 連絡先の表示名へのマッピング方法を定義するルールを入力します。トークン <FN>、<LN>、および <TN> (それぞれ名、姓、テキスト名) を他のテキストと任意に組み合わせて入力できます。<FN>、<LN>、および <TN> の前には、空白文字、カンマ、またはセミコロン (;) を必ず入力します。ただし、ルールの先頭になる場合は除きます。また、これらのトークンの後には、ルールの末尾になる場合を除いて、スペース、カンマ、またはセミコロンを必ず入力します。ルールの先頭および末尾では、追加の文字は不要です。
[VPIM の連絡先の内線番号のマッピング先 (Map VPIM Contact Extensions To)]	<p>このロケーションからの着信メッセージに含まれている電話番号を、自動作成された VPIM 連絡先レコードの内線番号にどのようにマッピングするかについて、次のいずれかの設定をクリックして指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [電話番号 (Phone Number)]: 内線番号は、着信 VPIM メッセージを解析して得られた電話番号と同じものになります。 [電話番号 - リモート電話プレフィックス (Phone Number - Remote Phone Prefix)]: 内線番号は、電話番号の先頭部分からリモート電話プレフィックスを削除して生成されます。 [ロケーションダイヤル ID + 電話番号 (Location Dial ID + Phone Number)]: 内線番号は、電話番号の前にロケーションダイヤル ID を付加して生成されます。 [ロケーションダイヤル ID + 電話番号 - リモート電話プレフィックス (Location Dial ID + Phone Number - Remote Phone Prefix)]: 内線番号は、電話番号の先頭部分からリモート電話プレフィックスを削除し、残りの番号の前にロケーションダイヤル ID を付加して生成されます。

ステップ 5 [ロケーション (Location)] メニューの [VPIM ロケーションの検索 (Search VPIM Locations)] をクリックします。

ステップ 6 残りすべての VPIM ロケーションについて、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 5](#) を繰り返します。

各 VPIM ロケーションの代行ユーザ名の追加

VPIM ロケーションの代行ユーザ名を作成できます。

VPIM ロケーションの代行ユーザ名を追加する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**システム設定 (System Settings)**] を展開し、[**VPIM ロケーション (VPIM Locations)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**VPIM ロケーションの検索 (Search VPIM Locations)**] ページで、代行ユーザ名を追加する VPIM ロケーションの名前をクリックします。
- ステップ 3** [**VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)**] ページで、[**編集 (Edit)**] メニューの [**代行ユーザ名 (Alternate Names)**] をクリックします。
- ステップ 4** [**代行ユーザ名の編集 (Edit Alternate Names)**] ページで、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
- ステップ 5** [**表示名 (Display Name)**] フィールドに VPIM ロケーションの代行ユーザ名を入力し、[**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 6** [**ロケーション (Location)**] メニューの [**VPIM ロケーションの検索 (Search VPIM Locations)**] をクリックします。
- ステップ 7** 代行ユーザ名を追加する残りすべての VPIM ロケーションについて、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 6](#) を繰り返します。
-

他のボイス メッセージ システムで VPIM を設定するための Cisco Unity Connection に関する情報の収集

VPIM メッセージを Connection と交換するように他のボイス メッセージ システムを設定するには、次の情報が必要です。

- 着信 SMTP メッセージを処理する SMTP サーバのサーバ名とドメイン名。
- 対応する VPIM ロケーション ページで入力した、Connection の電話プレフィックスおよびリモート電話プレフィックス (それぞれ存在する場合)。
- Connection ユーザのメールボックス番号の範囲。

着信 VPIM メッセージは、この SMTP サーバにルーティングする必要があります。リモート ボイス メッセージ システム上で Connection のロケーションを定義するときは、この SMTP サーバに対して入力したドメイン名を使用します。

Connection は、着信 VPIM メッセージが次の形式になっていることを前提としています。

```
<ConnectionPhonePrefix+ConnectionUserExtension@PrimaryLocationSMTPDomainName>
```

これらの個々のプロパティは Connection で設定しますが、他のボイス メッセージ システムでも同様の情報が設定される必要があります。

VPIM 連絡先の削除

VPIM 連絡先を削除する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[連絡先 (Contacts)] を展開し、[連絡先 (Contacts)] をクリックします。
- ステップ 2** [連絡先の検索 (Search Contacts)] ページで、削除する VPIM 連絡先の隣にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。
- ステップ 4** 削除するかどうかの確認を求められた場合、[OK] をクリックします。
-

VPIM の概念

VPIM の概念について、次の項で詳しく説明します。

- [VPIM メッセージ \(P.27-19\)](#)
- [VPIM アドレス \(P.27-20\)](#)
- [メッセージの宛先指定のオプション \(P.27-21\)](#)
- [メッセージ交換の類似性と制限事項 \(P.27-21\)](#)
- [オーディオ形式に関する検討事項 \(P.27-21\)](#)

VPIM メッセージ

VPIM メッセージは、MIME 符号化された 1 つまたはそれ以上の部分で構成されます。VPIM の仕様では、名前の録音、および転送メッセージとテキストメッセージのためのオプション MIME パートが許可されています。ただし、Connection は vCard (電話番号、テキスト名、および電子メールアドレスが記載された電子名刺) の送受信をサポートしていません。vCard が発信メッセージまたは着信メッセージに添付されている場合、Connection は vCard のデータを削除します。また、ボイスメッセージおよび埋め込みメッセージ以外のメッセージに添付されているファイルは、発信メッセージおよび着信メッセージから削除されます。

Connection では、発信メッセージで送信者の名前の録音を送信するかどうかを指定できます。着信メッセージに名前の録音が含まれている場合は、メッセージの一部として再生されます。また、着信メッセージのヘッダーに含まれている情報でディレクトリを更新するように Connection を設定することもできます。

[図 27-1](#) に VPIM メッセージの例を示します。名前の録音パートとボイスメッセージパートを MIME 符号化したものは非常に長いので、一部のみを示しています。

図 27-1 VPIM メッセージの例

```

Date: Fri, 09 Feb 2007 17:39:03 GMT
From: Kelly Bader <4258001@connectiondomain1.cisco.com> ←送信元アドレス
To: 2534001@connectiondomain2.cisco.com ←送信先アドレス
MIME-Version: 1.0 (Voice 2.0)
Content-Type: Multipart/Voice-Message; Version=2.0
Boundary="MessageBoundary"
Content-Transfer-Encoding: 7bit
Message-ID:123456789
Subject: Testing
Sensitivity: Private
Importance: High

--MessageBoundary
Content-Type: Audio/32KADPCM ←名前前の録音
Content-Transfer-Encoding: Base64
Content-Disposition: inline; voice=Originator-Spoken-Name
Content-Language: en-US
Content-ID: part1@VM2-4321

glsfldslsertiflklTlpgkTportrpKtpfgTpoiTpdadasssdadasdasd
<< The rest of the MIME encoding of the spoken name has been deleted. >>
fghgddfkpokrpeowrit09== ←

--MessageBoundary
Content-Type: Audio/32KADPCM ←ボイス メッセージ
Content-Transfer-Encoding: Base64
Content-Description: VPIM Message
Content-Disposition: inline; voice=Voice-Message; filename=msg1.726
Content-Duration: 25

u7wjOyRhws+krdns7Rju0t4tLF7cE0KoMxOTOnRWPn30c8uH9
<< The rest of the MIME encoding of the voice message has been deleted. >>
7/8e)Q== ←

```

191734

VPIM アドレス

VPIM アドレスは、一般的な SMTP 電子メール アドレスと同じ形式 (localpart@hostpart) になっています。アドレスの右側の部分は、TCP/IP ネットワーク上においてメッセージを処理するシステムのドメイン名です。アドレスの左側の部分は、ユーザの一意識別子です。通常、左側はユーザのメールアドレス番号か、プレフィックス付きのメールアドレス番号です。

たとえば、リモート メールボックス ID が 2233 である Terry Campbell に発信する VPIM メッセージは、次のように宛先指定されます。

```
To: 2233@remotevoicemails.com
```

組織の番号計画に適合させる必要がある場合は、アドレスにプレフィックスを含めることもできます。

```
To: 8882233@remotevoicemails.com
```

VPIM アドレスは、VPIM メッセージの送信時に Connection によって作成されます。メッセージの宛先を指定するときにユーザが入力することはありませぬ。

メッセージの宛先指定のオプション

Connection では、次の方法によって、リモート ボイス メッセージ システム上の個人をメッセージの宛先に指定できます。

- Connection ディレクトリ：VPIM 連絡先の [ディレクトリに登録 (List in Directory)] チェックボックスがオンになっている場合、Connection ディレクトリに VPIM 連絡先の名前と内線番号が保持されます。ユーザは、内線番号を入力するか、受信者名を音声で入力することで、通常の Connection ユーザをメッセージの宛先に指定するときと同じように VPIM 連絡先をメッセージの宛先に指定できます。VPIM 連絡先の名前の録音が存在する場合は、名前の録音の確認を使用できます。
- 同胞リスト：ユーザは、VPIM 連絡先が含まれているプライベート同報リストまたはシステム同報リストをメッセージの宛先に指定できます。リストに送信すると、VPIM 連絡先がメッセージを受信します。

メッセージ交換の類似性と制限事項

Connection ユーザとリモート ボイス メッセージ システム上のユーザ間で行われるメッセージ交換は、ほとんどの部分で Connection ユーザ間のメッセージ交換と同じです。次の例を参考にしてください。

- 送信時に緊急のマークが付けられたメッセージは、受信者が取得するときに緊急のマークが付けられます。
- 送信時にプライベートのマークが付けられたメッセージは、受信者が取得するときにプライベートのマークが付けられます。
- ユーザは、VPIM 連絡先が含まれている Connection 同報リストにメッセージを送信できます。

次の例外に注意してください。

- 受信確認と送信確認は、どちらも送信確認として返されます。
- リモート ボイス メッセージ システム上のユーザから Connection 同報リストに送信されるメッセージは、配信されず、送信者には NDR が返されます。Connection に着信する VPIM メッセージは、ユーザのメールボックスにのみ配信されます。パブリック同報リストには配信できません。
- 着信メッセージの宛先には、ユーザのプライマリ内線番号が指定されている必要があります。宛先が代替内線番号になっているメッセージは、配信されません。

オーディオ形式に関する検討事項

VPIM ロケーションの [音声形式の変換 (Audio Format Conversion)] 設定 (Cisco Unity Connection の管理の [システム設定 (System Settings)] > [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページ) では、発信および着信する VPIM メッセージのオーディオ形式について、次の項目を制御できます。

- [着信メッセージ (Incoming Messages)]: 着信する VPIM メッセージを、送信されたときの形式で格納するか、Connection でメッセージの録音に使用されるオーディオ形式に変換するかを設定できます。
- [発信メッセージ (Outbound Messages)]: 発信する VPIM メッセージを、録音されたときの形式で送信するか、G.726 コーデックに変換するかを設定できます。

これらの設定を決定するときは、次の事項を考慮してください。

- ローカル Connection サーバがボイス メッセージの録音と再生に使用するオーディオ形式。

- リモート ボイス メッセージ システムが VPIM メッセージの送信と受信に使用できるオーディオ形式。一部のボイス メッセージ システムは、VPIM メッセージで G.726 形式しかサポートしていません。ただし、確実な情報についてはリモート ボイス メッセージ サーバのマニュアルを参照する必要があります。
- ネットワークの帯域幅。

着信 VPIM メッセージは、ローカル Connection サーバがメッセージの録音と再生に使用しているものと同じオーディオ形式で格納することをお勧めします。



Cisco Unified MeetingPlace Express との連動

次の各項を参照してください。

- [Cisco Unified MeetingPlace Express との連動の作成 \(P.28-1\)](#)
- [Cisco Unified MeetingPlace Express との連動の変更 \(P.28-3\)](#)
- [Cisco Unified MeetingPlace Express との連動のためのユーザの設定 \(P.28-4\)](#)
- [Cisco Unified MeetingPlace Express との連動のためのユーザ設定の変更 \(P.28-6\)](#)

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動の作成

Cisco Unified MeetingPlace Express がインストールされている場合は、Cisco Unity Connection を Cisco Unified MeetingPlace Express と連動させることで、ユーザが電話または Cisco Personal Communications Assistant (PCA) を使用して、会議の予定を確認し、開催中の会議に参加できるようになります。

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動の要件は、次のとおりです。

- Cisco Unified MeetingPlace Express 2.0 以降がインストールされている。
- Connection による読み取り専用アクセスを有効にする API ユーザ アカウントが、Cisco Unified MeetingPlace Express で設定されている。

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動を作成する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**システム設定 (System Settings)**] を展開し、[**外部サービス (External Services)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**外部サービスの検索 (Search External Services)**] ページで、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
- ステップ 3** [**外部サービスの新規作成 (New External Service)**] ページの [**タイプ (Type)**] ドロップダウン リストボックスで、[**MeetingPlace Express**] をクリックします。
- ステップ 4** [表 28-1](#) に示した設定を入力し、[**保存 (Save)**] をクリックします。

表 28-1 [外部サービスの新規作成 (New External Service)] ページの設定

フィールド	設定
[タイプ (Type)]	(表示のみ) 外部サービスのタイプは「MeetingPlace Express」です。
[表示名 (Display Name)]	内容の識別に役立つ名前を入力します。
[IP アドレスまたは FQDN URL (IP Address or FQDN URL)]	Cisco Unified MeetingPlace Express サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 URL を入力します。
[アクセスを可能にする (Access Enabled)]	このチェックボックスをオンにします。 このチェックボックスがオフになっている場合、Cisco Unified MeetingPlace Express との連動は無効です。
[MPE API ユーザ ID (MPE API User ID)]	Connection が Cisco Unified MeetingPlace Express サーバへのログインで使用する API ユーザのユーザ ID を入力します。 この設定は、Cisco Unified MeetingPlace Express で設定されている API ユーザのユーザ ID 設定と一致している必要があります。
[MPE API ユーザ パスワード (MPE API User Password)]	Connection が Cisco Unified MeetingPlace Express サーバへのログインで使用する API ユーザのユーザ パスワードを入力します。 この設定は、Cisco Unified MeetingPlace Express で設定されている API ユーザのユーザ パスワード設定と一致している必要があります。
[セキュリティ転送 (Security Transport)]	適切な設定をクリックします。 <ul style="list-style-type: none"> [なし (None)]: Connection は、Cisco Unified MeetingPlace Express サーバとの接続にセキュリティを使用しません。 [SSL]: Connection は、Cisco Unified MeetingPlace Express サーバとの接続に SSL を使用します。
[ダイヤル文字列 (Dial String)]	電話機のユーザを Cisco Unified MeetingPlace Express サーバのガイダンスに転送するときに、Connection がダイヤルする必要のある数字を入力します。

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動の変更

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動を作成した後に、連動の内容を変更できます。

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[外部サービス (External Services)] をクリックします。
- ステップ 2** [外部サービスの検索 (Search External Services)] ページで、Connection を Cisco Unified MeetingPlace Express と連動させたときに作成した外部サービスの名前をクリックします。
- ステップ 3** [外部サービスの編集 (Edit External Service)] ページで、必要な設定 (表 28-2 を参照) を変更して [保存 (Save)] をクリックします。

表 28-2 [外部サービスの編集 (Edit External Services)] ページの設定

フィールド	設定
[タイプ (Type)]	(表示のみ) 外部サービスのタイプは「MeetingPlace Express」です。
[表示名 (Display Name)]	内容の識別に役立つ名前を入力します。
[IP アドレスまたは FQDN URL (IP Address or FQDN URL)]	Cisco Unified MeetingPlace Express サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 URL を入力します。
[アクセスを可能にする (Access Enabled)]	このチェックボックスをオンにします。 このチェックボックスがオフになっている場合、Cisco Unified MeetingPlace Express との連動は無効です。
[MPE API ユーザ ID (MPE API User ID)]	Connection が Cisco Unified MeetingPlace Express サーバへのログインで使用する API ユーザのユーザ ID を入力します。 この設定は、Cisco Unified MeetingPlace Express で設定されている API ユーザのユーザ ID 設定と一致している必要があります。
[MPE API ユーザ パスワード (MPE API User Password)]	Connection が Cisco Unified MeetingPlace Express サーバへのログインで使用する API ユーザのユーザ パスワードを入力します。 この設定は、Cisco Unified MeetingPlace Express で設定されている API ユーザのユーザ パスワード設定と一致している必要があります。
[セキュリティ転送 (Security Transport)]	適切な設定をクリックします。 <ul style="list-style-type: none"> [なし (None)]: Connection は、Cisco Unified MeetingPlace Express サーバとの接続にセキュリティを使用しません。 [SSL]: Connection は、Cisco Unified MeetingPlace Express サーバとの接続に SSL を使用します。
[ダイヤル文字列 (Dial String)]	電話機のユーザを Cisco Unified MeetingPlace Express サーバのガイダンスに転送するときに、Connection がダイヤルする必要のある数字を入力します。

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動のためのユーザの設定

Cisco Unified MeetingPlace Express と連動できるようにユーザを設定する必要があります。



(注)

Cisco Unified MeetingPlace Express は、設定する Connection ユーザごとにエンド ユーザを必要とします。

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動のためにユーザを設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**ユーザ(Users)**]を展開し、[**ユーザ(Users)**]をクリックします。
- ステップ 2** [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、ユーザのエイリアスをクリックします。
- ステップ 3** [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで、[編集 (Edit)] メニューの [**外部サービスのアカウント (External Service Accounts)**] をクリックします。
- ステップ 4** [外部サービスのアカウント (External Service Accounts)] ページで、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
- ステップ 5** [外部サービスのアカウントの新規作成 (New External Service Account)] ページで、表 28-3 に示した設定を入力して [保存 (Save)] をクリックします。

表 28-3 [外部サービスのアカウントの新規作成 (New External Service Account)] ページの設定

フィールド	設定
[サービス タイプ (Service Type)]	[MeetingPlace Express] をクリックします。
[MeetingPlace Express サーバ (MeetingPlace Express Server)]	Cisco Unified MeetingPlace Express との連動のために入力した表示名をクリックします。

表 28-3 [外部サービスのアカウントの新規作成 (New External Service Account)] ページの設定 (続き)

フィールド	設定
[認証オプション (Authentication Options)]	<p>適切なオプションをクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ユーザの CUC エイリアスを使用してログイン (Log in Using the User's CUC Alias)]: このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace Express の [Connection ユーザ ID (Connection User ID)] 設定が Connection ユーザ エイリアスと同一である場合に便利です。Connection は、Connection ユーザ エイリアスを使用してユーザをログインさせます。Cisco Unified MeetingPlace Express は、パブリック会議とプライベート会議に関する情報をユーザに提供します。 [「ゲスト」 としてログイン (Log in as "Guest")]: Connection は、Connection ユーザ エイリアスおよび [ユーザ ID (User ID)] 設定を使用せずに、ユーザをゲストとしてログインさせます。Cisco Unified MeetingPlace Express は、パブリック会議に関する情報のみをユーザに提供します。 [MPE エンド ユーザ ID を使用してログイン (Log in using MPE End User ID)]: Cisco Unified MeetingPlace Express の [ユーザ ID (User ID)] 設定を入力します ([ユーザ ID (User ID)] 設定が Connection ユーザ エイリアスと異なる場合に便利です)。Connection は、このフィールドの設定を使用してユーザをログインさせます。Cisco Unified MeetingPlace Express は、パブリック会議とプライベート会議に関する情報をユーザに提供します。

ステップ 6 残りすべてのユーザについて、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 5](#) を繰り返します。

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動のためのユーザ設定の変更

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動のために設定したユーザ外部サービス アカウントの内容を変更できます。

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動のためのユーザ設定を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、**[ユーザ(Users)]**を展開し、**[ユーザ(Users)]**をクリックします。
- ステップ 2** **[ユーザの検索 (Search Users)]** ページで、ユーザのエイリアスをクリックします。
- ステップ 3** **[ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)]** ページで、**[編集 (Edit)]** メニューの **[外部サービスのアカウント (External Service Accounts)]** をクリックします。
- ステップ 4** **[外部サービスのアカウント (External Service Accounts)]** ページの **[アカウント ログイン (Account Login)]** カラムで、Cisco Unified MeetingPlace Express サービスのユーザ エイリアスをクリックします。
- ステップ 5** **[外部サービスのアカウントの編集 (Edit External Service Account)]** ページで、必要な設定 (表 28-4 を参照) を変更して **[保存 (Save)]** をクリックします。

表 28-4 **[外部サービスのアカウントの編集 (Edit External Service Account)]** ページの設定

フィールド	設定
[サービス タイプ (Service Type)]	[MeetingPlace Express] をクリックします。
[MeetingPlace Express サーバ (MeetingPlace Express Server)]	Cisco Unified MeetingPlace Express との連動のために入力した表示名をクリックします。
[認証オプション (Authentication Options)]	適切なオプションをクリックします。 <ul style="list-style-type: none"> [ユーザの CUC エイリアスを使用してログイン (Log in Using the User's CUC Alias)]: このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace Express の [Connection ユーザ ID (Connection User ID)] 設定が Connection ユーザ エイリアスと同一である場合に便利です。Connection は、Connection ユーザ エイリアスを使用してユーザをログインさせます。Cisco Unified MeetingPlace Express は、パブリック会議とプライベート会議に関する情報をユーザに提供します。 [「ゲスト」としてログイン (Log in as "Guest")]: Connection は、Connection ユーザ エイリアスおよび [ユーザ ID (User ID)] 設定を使用せずに、ユーザをゲストとしてログインさせます。Cisco Unified MeetingPlace Express は、パブリック会議に関する情報のみをユーザに提供します。 [MPE エンド ユーザ ID を使用してログイン (Log in using MPE End User ID)]: Cisco Unified MeetingPlace Express の [ユーザ ID (User ID)] 設定を入力します ([ユーザ ID (User ID)] 設定が Connection ユーザ エイリアスと異なる場合に便利です)。Connection は、このフィールドの設定を使用してユーザをログインさせます。Cisco Unified MeetingPlace Express は、パブリック会議とプライベート会議に関する情報をユーザに提供します。

ステップ 6 残りすべてのユーザについて、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 5](#) を繰り返します。



サービスパラメータの設定

Cisco Unity Connection のサービスパラメータを使用すると、Cisco Unified Serviceability の各種のサービスを設定できます。パラメータのリストおよび説明は、[サービスパラメータ (Service Parameters)] ウィンドウの疑問符 (?) ボタンをクリックすると表示できます。パラメータをクリックすると、そのパラメータを一番上に表示した状態でリストを表示できます。

Cisco Unified Serviceability のサービスを非アクティブにした場合、更新されているサービスパラメータ値はすべて Connection に保持されます。サービスを再度開始した場合、サービスパラメータは変更後の値に設定されます。

Cisco Unified Serviceability のサービスの詳細については、『Cisco Unified Serviceability アドミニストレーションガイド for Cisco Unity Connection』を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。



注意

サービスパラメータに特定の変更を加えた場合、システムに障害が発生する恐れがあります。サービスパラメータは、変更しようとする機能について完全に理解している場合、または Cisco Technical Assistance Center (Cisco TAC) が変更内容を指定した場合を除いて変更しないことをお勧めします。

次の各項を参照してください。

- [Cisco Unified Serviceability のサービスのサービスパラメータの設定 \(P.29-2\)](#)
- [サービスパラメータの詳細 \(P.29-3\)](#)

Cisco Unified Serviceability のサービスのサービスパラメータの設定

個々の Cisco Unified Serviceability サービスのサービスパラメータを設定するには、次の手順を実行します。

Cisco Unified Serviceability のサービスのサービスパラメータを設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**システム設定 (System Settings)**] を展開し、[**サービスパラメータ (Service Parameters)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**サービスパラメータ (Service Parameters)**] ページの [**サーバ (Server)**] ドロップダウン リストボックスで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックします。
- ステップ 3** [**サービス (Service)**] ドロップダウン リストボックスで、更新するパラメータが含まれているサービスをクリックします。



(注) [**サービスパラメータ (Service Parameters)**] ウィンドウには、すべてのサービス (アクティブまたは非アクティブ) が表示されます。

- ステップ 4** 必要なパラメータ値を更新します。サービスのすべてのサービスパラメータをデフォルト値に設定するには、[**デフォルトに設定 (Set to Default)**] ボタンをクリックします。

パラメータのリストおよび説明を表示するには、ページの右側にある ? ボタンをクリックします。特定のパラメータを一番上にしてリストを表示するには、そのパラメータの名前をクリックします。

- ステップ 5** [**保存 (Save)**] をクリックします。

サービスパラメータの詳細

表 29-1 に、Connection のサービスパラメータの詳細を示します。

表 29-1 サービスパラメータの詳細


サービスパラメータ	説明
Cisco AMC サービス	
Primary Collector	リアルタイム情報を収集するプライマリ AMC (AlertMgr and Collector) サーバを指定します。この値は、設定済みのいずれかのサーバと一致している必要があります。可能な場合には、通話処理が一切または最小限しか発生しないサーバと一致させる必要があります。 これは必須フィールドです。
Failover Collector	フェールオーバー AMC (AlertMgr and Collector) サーバを指定します。このパラメータで指定されたサーバは、プライマリ PMC がダウンした場合や到達不能の場合に、リアルタイムデータの収集に使用されます。Failover Collector が指定されていない場合、Primary Collector がアクティブでないときはデータが収集されません。
Data Collection Enabled	リアルタイム情報の収集と警告を有効 (True) または無効 (False) のどちらにするかを指定します。 これは必須フィールドです。 デフォルト: True
Data Collection Polling Rate	AMC の収集レートを秒単位で指定します。 これは必須フィールドです。 デフォルト: 30 最小値: 15 最大値: 300 単位: 秒
Server Synchronization Period	バックアップ AMC (AlertMgr and Collector) が起動時に待機する時間の長さを秒単位で指定します。これは、プライマリ AMC が稼働中で収集を実行しているかどうかを特定するための時間です。このパラメータによって、バックアップ AMC が収集タスクを必要以上に早く開始することを防止できます。 これは必須フィールドです。  (注) パラメータに対する変更を有効にするには、バックアップサーバ上の AMC サービスを再起動します。 デフォルト: 60 最小値: 15 最大値: 300 単位: 秒

表 29-1 サービスパラメータの詳細 (続き)





サービスパラメータ	説明
RMI Registry Port Number	<p>RMI レジストリをアクティブにするためのポート番号を指定します。このポートは、プライマリまたはバックアップの AMC で他の AMC を検索するために使用されるほか、RTMT サブレットでプライマリ/バックアップ AMC の検索に使用されます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) パラメータに対する変更を有効にするには、AMC サービスを再起動します。</p> <p>デフォルト：1099 最小値：1024 最大値：65535</p>
RMI Object Port Number	<p>RMI リモート オブジェクトに使用されるポート番号を指定します。このポートは、AMC で他の AMC とのデータ交換に使用されるほか、RTMT サブレットでも使用されます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) パラメータに対する変更を有効にするには、AMC サービスを再起動します。</p> <p>デフォルト：1090 最小値：1024 最大値：65535</p>
AlertMgr Enabled	<p>AMC のトラブルシューティングにのみ使用されます。警告 (電子メールまたは Web ページ) 機能を有効または無効にします。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) パラメータに対する変更を有効にするには、AMC サービスを再起動します。</p> <p>デフォルト：True</p>
Logger Enabled	<p>AMC のトラブルシューティングにのみ使用されます。ロギング機能 (レポート生成のための CSV ファイル) を有効または無効にします。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) パラメータに対する変更を有効にするには、AMC サービスを再起動します。</p> <p>デフォルト：True</p>

表 29-1 サービスパラメータの詳細 (続き)

サービスパラメータ	説明
Cisco Database Layer Monitor サービス	
Maintenance Time	<p>CDR データベースのメンテナンスを開始する時刻を指定します。このパラメータは、Maintenance Window パラメータと組み合わせて使用します。たとえば、このパラメータに 22 が指定されている場合は、CDR のメンテナンスが午後 10 時 (22 時) に開始されることを意味します。Maintenance Window パラメータが 2 に設定されている場合は、CDR のメンテナンスが午後 10 時から午前 0 時まで、1 時間ごとに実行されることを意味します。両方のパラメータが 24 に設定されている場合、CDR のメンテナンスは、終日にわたって 1 時間ごとに実行されます。CDR メンテナンスの実行時には、Max CDR Records パラメータで指定されたレコード最大数を超えないように、CDR およびそれに関連する CMR が最も古いものから削除されていきます。また、メンテナンス中に CDR ファイルの数が 200 を超えた場合は警告が発行され、サーバ間の複製リンクに障害がないかどうかを確認されて、障害のある複製リンクの再初期化が試行されます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト : 24</p> <p>最小値 : 1</p> <p>最大値 : 24</p> <p>単位 : 時間</p>
Maintenance Window	<p>CDR のメンテナンスが 1 時間間隔で実行される期間を指定します。たとえば、このパラメータが 12 に設定されている場合は、CDR のメンテナンスが 12 時間にわたって 1 時間ごとに実行されます。開始時刻は、Maintenance Time パラメータで指定されます。たとえば、Maintenance Time パラメータが 7 に設定され、このパラメータが 12 に設定されている場合、CDR のメンテナンスは午前 7 時に開始され、1 時間ごとに午後 7 時まで実行されます。両方のパラメータが 24 に設定されている場合、CDR のメンテナンスは終日にわたって 1 時間ごとに実行されます。CDR メンテナンスの実行時には、Max CDR Records パラメータで指定されたレコード最大数を超えないように、CDR およびそれに関連する CMR が最も古いものから削除されていきます。また、メンテナンス中に CDR ファイルの数が 200 を超えた場合は警告が発行され、サーバ間の複製リンクに障害がないかどうかを確認されて、障害のある複製リンクの再初期化が試行されます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト : 2</p> <p>最小値 : 1</p> <p>最大値 : 24</p> <p>単位 : 時間</p>

表 29-1 サービスパラメータの詳細 (続き)


サービスパラメータ	説明
MaintenanceTaskTrace	<p>Maintenance Task トレースを設定します。Maintenance Task からパフォーマンスカウンタ トレースを取得するには、このパラメータをオンにする必要があります。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト：Off</p>
Cisco RIS Data Collector のパラメータ	
RIS Cluster TCP Port	<p>Cisco RIS Data Collector サービスが互いに通信するために使用される静的 TCP ポートを指定します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) パラメータに対する変更を有効にするには、Cisco RIS Data Collector サービスを再起動します。</p> <p>デフォルト：2555</p> <p>最小値：1024</p> <p>最大値：65535</p>
RIS Client TCP Port	<p>Cisco RIS Data Collector サービスと通信するために RIS クライアントが使用する静的 TCP ポートを指定します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) パラメータに対する変更を有効にするには、Cisco Database Layer Monitor サービスと Cisco RIS Data Collector サービスを再起動します。</p> <p>デフォルト：2556</p> <p>最小値：1024</p> <p>最大値：65535</p>
RIS Client Timeout	<p>RIS クライアントが Cisco RIS Data Collector サービスからの応答を待つ時間の長さを秒単位で指定します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト：15</p> <p>最小値：10</p> <p>最大値：1000</p> <p>単位：秒</p>

表 29-1 サービスパラメータの詳細 (続き)

サービスパラメータ	説明
RIS Cleanup Time of the Day	<p>RIS データベースがクリーンアップされ、未使用の古いデバイス情報が削除される時刻を指定します。この処理中に、すべてのデバイスの NumofRegistrationAttempts パフォーマンス カウンタが 0 にリセットされます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト : 22:00</p> <p>最大長 : 5</p> <p>許容値 : 時刻を HH:MM 形式で指定します (例 : 06:11)</p> <p>単位 : 時 : 分</p>
RIS Unused Cisco CallManager Device Store Period	<p>未登録デバイスまたは拒否されたデバイスに関する Cisco CallManager サービスからの情報について、RIS データベース情報の保存期間を指定します。このパラメータで指定された期間が経過すると、期限切れのエントリは、次の RIS データベース クリーンアップ実行時 (RIS Cleanup Time of the Day パラメータで指定) に削除されます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト : 3</p> <p>最小値 : 1</p> <p>最大値 : 30</p> <p>単位 : 日数</p>
RIS Unused CTI Records Storage Period	<p>CTI Manager からの、閉じられたプロバイダー、デバイス、または回線に関する情報について、RIS データベース情報の保存期間を指定します。このパラメータで指定された期間が経過すると、期限切れのエントリは、次の RIS データベース クリーンアップ実行時 (RIS Cleanup Time of the Day パラメータで指定) に CTI Manager によって削除されます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト : 1</p> <p>最小値 : 0</p> <p>最大値 : 5</p> <p>単位 : 日数</p>

表 29-1 サービスパラメータの詳細 (続き)

サービスパラメータ	説明
RIS Maximum Number of Unused CTI Records	<p>閉じられた CTI プロバイダー、デバイス、および回線に関するレコードについて、RIS データベースに保存される最大数を指定します。このパラメータで指定された上限値に達した場合、Cisco CTI Manager は、未使用の CTI プロバイダー、デバイス、および回線に関する新しいレコードを RIS データベースに保存しません。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト：3000</p> <p>最小値：0</p> <p>最大値：5000</p> <p>単位：レコード数</p>
Maximum Number of Processes and Threads	<p>SystemAccess で完全な Processes 統計情報カウンタと Threads 統計情報カウンタが提供されるプロセスとスレッドの最大数を指定します。プロセスとスレッドの合計数がこの最大数を超えた場合、SystemAccess は、Processes 統計情報カウンタのみをこの最大数まで提供します。もう一方の Threads 統計情報カウンタは一切提供されません。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト：1200</p> <p>最小値：1000</p> <p>最大値：2000</p>
Enable Logging	<p>トラブルシューティング perfmon データの収集とロギングを有効 (True) または無効 (False) のどちらにするかを指定します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト：True</p>
Polling Rate	<p>トラブルシューティング perfmon データのポーリング レートを秒単位で指定します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト：15</p> <p>最小値：5</p> <p>最大値：300</p> <p>単位：秒</p>

表 29-1 サービスパラメータの詳細 (続き)


サービスパラメータ	説明
Maximum No. of Files	<p>ディスクに保存されるトラブルシューティング perfmon ログファイルの最大数を指定します。Maximum No. of Files が大きな数値に設定されている場合は、Maximum File Size を小さくすることをお勧めします。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) この値を小さくして、Troubleshooting Perfmon Data Logging が有効で RISDC がアクティブになっている場合、超過した分のログファイルが、タイムスタンプの最も古いものから削除されていきます。Maximum No. of Files を変更する場合は、これらのファイルを事前に保存してください。</p> <p>デフォルト : 50</p> <p>最小値 : 1</p> <p>最大値 : 100</p>
Maximum File Size (MB)	<p>トラブルシューティング perfmon ログファイルの最大ファイルサイズを MB 単位で指定します。この値に達すると、次のファイルが使用されます。Maximum File Size が大きな数値に設定されている場合は、Maximum No. of Files を小さくすることをお勧めします。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト : 2</p> <p>最小値 : 1</p> <p>最大値 : 500</p>
Cisco Serviceability Reporter	
RTMT Reporter Designated Node	<p>RTMTReporter が実行される所定のノードを指定します。RTMTReporter サービスは CPU 中心であることに注意してください。このフィールドには、Reporter が最初にアクティブになったローカルノードの IP が自動的に入力されます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p>

表 29-1 サービスパラメータの詳細 (続き)

サービスパラメータ	説明
RTMT Report Generation Time	<p>Real-Time Monitoring Tool (RTMT) レポートが生成される時刻を、午前 0 時 (00:00) からの経過分数で指定します。通話処理に対する影響を抑えるには、営業時間外に、非リアルタイムのレポートを実行します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト : 30</p> <p>最小値 : 0</p> <p>最大値 : 1439</p>
RTMT Report Deletion Age	<p>レポートが削除されるまでの期間を日数で指定します。たとえば、このパラメータが 7 に設定されている場合は、7 日前に生成されたレポートが 8 日目に削除されます。この値を 0 にすると、レポート生成が無効になり、既存のレポートがすべて削除されます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト : 7</p> <p>最小値 : 0</p> <p>最大値 : 30</p>



エンタープライズパラメータの設定

Cisco Unity Connection のエンタープライズパラメータは、Cisco Unified Serviceability のすべてのサービスに適用されるデフォルト設定を提供します。

エンタープライズパラメータは追加および削除することはできませんが、次の手順に従って、既存のエンタープライズパラメータを更新することができます。



(注)

エンタープライズパラメータの多くは、変更の必要がほとんどありません。エンタープライズパラメータは、変更しようとする機能について完全に理解している場合、または Cisco Technical Assistance Center (Cisco TAC) が変更内容を指定した場合を除いて変更しないでください。

次の各項を参照してください。

- [Cisco Unified Serviceability のサービスのエンタープライズパラメータの設定 \(P.30-2\)](#)
- [エンタープライズパラメータの詳細 \(P.30-3\)](#)

Cisco Unified Serviceability のサービスのエンタープライズパラメータの設定

Cisco Unified Serviceability のサービスのエンタープライズパラメータを設定するには、次の手順を実行します。

Cisco Unified Serviceability のサービスのエンタープライズパラメータを設定する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[エンタープライズパラメータ (Enterprise Parameters)] をクリックします。

ステップ 2 [エンタープライズパラメータ (Enterprise Parameters)] ページで、必要な設定を入力します。サービスのすべてのサービスパラメータをデフォルト値に設定するには、[デフォルトに設定 (Set to Default)] ボタンをクリックします。

エンタープライズパラメータのリストおよび説明を表示するには、ページの右側にある ? ボタンをクリックします。特定のパラメータを一番上にしてリストを表示するには、そのパラメータの名前をクリックします。

ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

エンタープライズパラメータの詳細

表 30-1 に、Connection のエンタープライズパラメータの詳細を示します。

表 30-1 エンタープライズパラメータの詳細

エンタープライズパラメータ	説明
Max Number of Device Level Trace	<p>Cisco Unified Serviceability の [Trace Configuration] でデバイス名に基づくトレースを選択した場合に、同時にトレースできるデバイス数を指定します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト：12</p> <p>最小値：0</p> <p>最大値：256</p>
Allowed Performance Queries per Minute	<p>システムで許容される AVVID XML Layer (AXL) パフォーマンスカウンタクエリーの 1 分あたりの最大数を指定します。アプリケーションの送信するクエリー数が、このパラメータで設定された制限値を超えた場合、Voice Health Monitoring や Gateway Statistic Utility (GSU) などのクライアントで応答が遅くなります。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト：50</p> <p>最小値：1</p> <p>最大値：80</p>
Allowed Device Queries per Minute	<p>システムで許容される AVVID XML Layer (AXL) デバイスクエリーの 1 分あたりの最大数を指定します。アプリケーションの送信するクエリー数が、このパラメータで設定された制限値を超えた場合、Voice Health Monitoring や Gateway Statistic Utility (GSU) などのクライアントで応答が遅くなります。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト：15</p> <p>最小値：1</p> <p>最大値：18</p>
Performance Queue Limit	<p>パフォーマンスカウンタクエリーを処理するキューのサイズを制御します。キューのサイズがこの制限値を超えた場合、パフォーマンス要求はドロップされ、クライアントにタイムアウトメッセージが送信されます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト：100</p> <p>最小値：20</p> <p>最大値：1000</p>

表 30-1 エンタープライズパラメータの詳細 (続き)

エンタープライズパラメータ	説明
Maximum Performance Counters per Session	<p>セッションベースの要求で許容されるパフォーマンスカウンタの最大数を指定します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト : 100</p> <p>最小値 : 20</p> <p>最大値 : 1000</p>
Allowed CDRonDemand get_file Queries per Minute	<p>システムで許容される CDRonDemand get_file クエリーの 1 分あたりの最大数を指定します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト : 10</p> <p>最小値 : 1</p> <p>最大値 : 20</p>
Allowed CDRonDemand get_file_list Queries per Minute	<p>システムで許容される CDRonDemand get_file_list クエリーの 1 分あたりの最大数を指定します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト : 20</p> <p>最小値 : 1</p> <p>最大値 : 40</p>
File Close Thread Flag	<p>トレース ファイルを閉じるための個別スレッドの使用を有効にします。有効にすると、トレース ファイルの末尾でのシステムのパフォーマンスが向上する場合があります。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト : True</p>
FileCloseThreadQueueWaterMark	<p>最高水準点を定義します。この水準点に達すると、トレース ファイルを閉じるために使用される個別スレッドが、閉じるトレース ファイルの受け入れを停止します。トレース ファイルは、個別スレッドを使用せずに閉じられるようになります。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト : 100</p> <p>最小値 : 0</p> <p>最大値 : 500</p>
Service Manager TCP Server Communication Port Number	<p>Service Manager がリスンする TCP ポート番号を指定します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト : 8888</p> <p>最小値 : 1024</p> <p>最大値 : 65535</p>

表 30-1 エンタープライズパラメータの詳細 (続き)

エンタープライズパラメータ	説明
Service Manager TCP Client Communication Port Number	Service Manager が応答する TCP ポート番号を指定します。 これは必須フィールドです。 デフォルト : 8889 最小値 : 1024 最大値 : 65535
Denial-of-Service Protection Flag	特定の DoS 攻撃 (サービス拒絶攻撃) を防止するための保護を有効にします。 これは必須フィールドです。 デフォルト : True
Cisco Support Use 1	Cisco TAC でのみ使用されます。 最大長 : 10

■ エンタープライズ パラメータの詳細



プラグインのインストール

アプリケーション プラグインは、Cisco Unity Connection の機能を拡張します。たとえば、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) では、パフォーマンス監視カウンタや Port Monitor などのツールを利用して、システムの状態をリモートで監視できます。

次の手順を実行します。



(注) プラグインをインストールするときは、インストール先のサーバで動作する侵入検知サービスやアンチウイルス サービスを、事前にすべて無効にする必要があります。

プラグインをインストールする

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[プラグイン (Plugins)] をクリックします。
 - ステップ 2** [プラグイン (Plugins)] ページで、インストールするプラグインの [Download] をクリックします。
 - ステップ 3** 画面の指示に従って、プラグインをインストールします。
-



Exchange 電子メールへの TTS を使用したアクセスの設定

テキスト / スピーチ (TTS) を使用すると、Cisco Unity Connection にユーザが電話でログインしたときに Exchange 電子メールを音声で再生できます。この章では、ライセンスのあるユーザがテキスト / スピーチ (TTS) を使用して Exchange 電子メールを再生できるように Microsoft Exchange と Cisco Unity Connection を設定します。

次の各項を参照してください。

- [Exchange 電子メールへの TTS アクセスを提供するためのタスク リスト \(P.32-2\)](#)
- [Exchange への IMAP アクセスの有効化 \(P.32-3\)](#)
- [Active Directory サービス アカウントの作成と設定 \(Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ\) \(P.32-4\)](#)
- [SSL 証明書の作成とインストール \(Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ\) \(P.32-6\)](#)
- [Connection と Exchange 間での安全な通信の要求 \(Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ\) \(P.32-12\)](#)
- [Exchange 証明書を信頼するための Connection サーバの設定 \(Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ\) \(P.32-13\)](#)
- [ユーザが TTS を使用してアクセスできる Exchange サーバを指定するための Connection 外部サービスの作成 \(P.32-15\)](#)

Exchange 電子メールへの TTS アクセスを提供するためのタスク リスト

ユーザが TTS を使用できるようにするには、次の作業を記述されている順序どおりに実行します。



注意

TTS を使用して、Exchange 2007 の電子メールにアクセスすることができます。ただし、Exchange 2007 サーバ上に SSL サーバ証明書を作成してインストールし、Exchange 電子メールへの TTS アクセスをセキュリティで保護することは、現時点ではサポートされていません。サポートが追加された時点で、テクニカル ノートが Cisco.com に掲載されます。

1. Exchange メールボックスへのアクセスを設定します。
 - a. ユーザのアクセスするすべての Exchange メールボックスが Exchange 2007 に配置されている場合は、ステップ e. に進みます。
 ユーザのアクセスする Exchange メールボックスのいずれかが、Exchange 2000 または Exchange 2003 に配置されている場合は、Exchange データへのアクセスで Connection が使用する Active Directory サービス アカウントを作成して、必要な権限をこのアカウントに付与します。P.32-4 の「Active Directory サービス アカウントの作成と設定 (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ)」を参照してください。
 - b. アクセスする電子メール メッセージが配置された各 Exchange サーバ上で、SSL サーバ証明書を作成してインストールします。P.32-6 の「SSL 証明書の作成とインストール (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ)」を参照してください。
 - c. 省略可能、ただし推奨 : Web クライアント (Connection を含む) からの暗号化されていない通信を受け入れないように IIS を設定します。P.32-12 の「Connection と Exchange 間での安全な通信の要求 (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ)」を参照してください。
 - d. Exchange サーバ上に作成してインストールした SSL 証明書を信頼するように Connection を設定します。P.32-13 の「Exchange 証明書を信頼するための Connection サーバの設定 (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ)」を参照してください。
 - e. Connection 外部サービスを作成します。P.32-15 の「ユーザが TTS を使用してアクセスできる Exchange サーバを指定するための Connection 外部サービスの作成」を参照してください。
2. TTS 機能にアクセスするためのライセンスが提供されるサービス クラスにユーザを割り当て、ユーザが TTS 機能を使用できるようにします。『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「サービス クラスによって制御される機能の設定」の章の「Exchange 電子メールへのテキスト / スピーチ アクセス」の項を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。
3. ユーザごとに、ユーザのメールボックスが格納される Exchange サーバを指定するための外部サービスのアカウントを Connection で作成します。この作業によって、Connection に電話でログインしたユーザが電子メールにアクセスできるようになります。
4. Outlook (MAPI を使用) または Outlook Web Access を使用して Microsoft Exchange サーバ上の電子メール メッセージにアクセスするユーザがいて、そのユーザが電子メール メッセージの管理に Connection も使用する場合は、削除されたメッセージを各アプリケーションがどのように扱うかについて、これらのユーザが理解していることを確認します。『Cisco Unity Connection ユーザワークステーション セットアップガイド』の「オペレータとサポート デスクのオリエンテーション」の章の「考えられるユーザの疑問と誤解」の項を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

Exchange への IMAP アクセスの有効化

Cisco Unity Connection は、IMAP プロトコルを使用して Exchange の電子メールにアクセスすることで、TTS を使用したメッセージの再生を実現しています。Exchange は、デフォルトではメッセージへの IMAP アクセスを許可するように設定されていません。ライセンスのある Connection ユーザが TTS を使用して再生する電子メールが保持された各 Exchange サーバ上で、次の手順を実行して IMAP アクセスを有効にします。

Exchange への IMAP アクセスを有効にする

-
- ステップ 1** ライセンスのある Connection ユーザが TTS を使用して再生する電子メールが保持された Exchange サーバ上で、ローカル Administrators グループに所属するアカウントを使用して Windows にログインします。
 - ステップ 2** Windows の [スタート] メニューで、[管理ツール] > [サービス] をクリックします。
 - ステップ 3** 右ペインで、[Microsoft Exchange IMAP4] サービスを確認します。
 - ステップ 4** [状態] カラムの値が [開始] で、[スタートアップの種類] カラムの値が [自動] になっている場合は、[ステップ 9](#)に進みます。

これ以外の値になっている場合は、[Microsoft Exchange IMAP4] をダブルクリックします。
 - ステップ 5** [Microsoft Exchange IMAP4 のプロパティ] ダイアログボックスで、[スタートアップの種類] が [自動] になっていない場合は [自動] に変更します。
 - ステップ 6** [サービスの状態] が [開始] になっていない場合は、[開始] をクリックします。
 - ステップ 7** [OK] をクリックして、[Microsoft Exchange IMAP4 のプロパティ] ダイアログボックスを閉じます。
 - ステップ 8** [サービス] MMC を閉じます。
 - ステップ 9** ライセンスのある Connection ユーザが TTS を使用して再生する電子メールが保持された各 Exchange サーバ上で、[ステップ 1](#) ~ [ステップ 8](#) を繰り返します。
-

Active Directory サービス アカウントの作成と設定 (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ)

Cisco Unity Connection は、Connection のプロキシとして機能する Active Directory アカウントを使用して Exchange 2000 および Exchange 2003 電子メールにアクセスします。次の手順を実行してサービス アカウントを作成し、必要な権限を付与してください。

Exchange 電子メールにアクセスできるサービス アカウントを作成して設定する

- ステップ 1** [Active Directory ユーザーとコンピュータ] と Exchange システム マネージャがインストールされたコンピュータ上で、Domain Administrators グループに所属するアカウントを使用して Windows にログインします。
- ステップ 2** Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [Microsoft Exchange] > [Active Directory ユーザーとコンピュータ] をクリックします。
- ステップ 3** 左ペインで、[<サーバ名>] を展開し、[Users] を右クリックして、[新規作成] > [ユーザー] をクリックします。
- ステップ 4** 画面の指示に従って、ドメイン ユーザ アカウントを作成します。メールボックスは作成しないでください。
- ステップ 5** Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [Microsoft Exchange] > [システム マネージャ] をクリックします。
- ステップ 6** 左ペインで、[サーバー] を展開します。
- ステップ 7** Cisco Unity Connection がアクセスするメールボックスを保持している Exchange サーバの名前を右クリックし、[プロパティ] をクリックします。
- ステップ 8** [<サーバ名> のプロパティ] ダイアログボックスで、[セキュリティ] タブをクリックします。
- ステップ 9** [追加] をクリックします。
- ステップ 10** サービス アカウントの名前を指定します。Exchange のバージョンによって手順が異なります。

Exchange 2003	<p>a. [ユーザー、コンピュータ、またはグループの選択] ダイアログボックスの [選択するオブジェクト名を入力してください] フィールドに、ステップ 4 で作成したサービス アカウントの名前を入力します。</p> <p>b. [名前の確認] をクリックします。</p>
Exchange 2000	<p>a. [ユーザー、コンピュータ、またはグループの選択] ダイアログボックスの [場所] リストで、ステップ 4 でサービス アカウントを作成したドメインの名前をクリックします。</p> <p>b. ユーザ、コンピュータ、およびグループのリストで、サービス アカウントの名前をダブルクリックします。</p> <p>[制御の委任] ダイアログボックスが再度表示されます。選択したアカウントが [グループ (推奨) またはユーザー] ボックスに表示されます。</p>

- ステップ 11** [OK] をクリックしてダイアログボックスを閉じます。

ステップ 12 [< サーバ名 > のプロパティ] ダイアログボックスの [グループ名またはユーザー名] リストで、サービス アカウントの名前をクリックします。

ステップ 13 [< アカウント名 > のアクセス許可] リストで権限を設定します。

- a. [フル コントロール] の [拒否] チェックボックスをオンにします。
- b. [Receive As] の [許可] チェックボックスをオンにします。

ステップ 14 [OK] をクリックして [< サーバ名 > のプロパティ] ダイアログボックスを閉じます。

ステップ 15 アクセスする電子メールが保持されているこの他の Exchange サーバごとに、[ステップ 7](#) ~ [ステップ 14](#) を繰り返します。

SSL 証明書の作成とインストール (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ)

この項では、ライセンスのある Connection ユーザが TTS を使用して再生する電子メールが保持された各 Exchange サーバ上で、SSL 証明書を作成し、インストールします。証明書を導入すると、P.32-4 の「Active Directory サービス アカウントの作成と設定 (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ)」で作成したサービス アカウントの資格情報を、暗号化されていない状態で Cisco Unity Connection がネットワーク経由で送信することがなくなります。また、Exchange が電子メールの内容を暗号化されていない状態でネットワーク経由で送信することもなくなります。

この他の方法で証明書を作成およびインストールする場合は、適切なドキュメントを参照してください。

この項では、4 つの手順について説明します。これらの手順を実行する場合は、記述されている順序どおりに実行してください。

次の方法で SSL 証明書を発行する場合は、それぞれの手順に従ってください。

- Microsoft 証明書サービス：ライセンスのある Connection ユーザが TTS を使用して再生する電子メールが保持された Exchange サーバと同じドメインにある任意のサーバで、以降の手順を実行します。
- この他のアプリケーション：インストール手順については、それぞれのアプリケーションのドキュメントを参照してください。次に、P.32-7 の手順「証明書署名要求を作成する」に進みます。
- 外部の認証局：P.32-7 の手順「証明書署名要求を作成する」に進みます。

Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールする

-
- ステップ 1** Windows Server 2003 のディスクを用意します。Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールする過程で、このディスクを使用するように要求される場合があります。
- ステップ 2** ローカル Administrators グループに所属するアカウントを使用して、Windows にログインします。
- ステップ 3** Windows の [スタート] メニューから [設定] > [コントロール パネル] > [プログラムの追加と削除] をクリックします。
- ステップ 4** [プログラムの追加と削除] コントロール パネルの左ペインで、[Windows コンポーネントの追加と削除] をクリックします。
- ステップ 5** [Windows コンポーネント] ダイアログボックスで、[証明書サービス] チェックボックスをオンにします。この他の項目は変更しないでください。
- ステップ 6** コンピュータ名およびドメイン メンバーシップの変更ができなくなるという警告が表示された場合は、[はい] をクリックします。
- ステップ 7** [次へ] をクリックします。
- ステップ 8** [証明機関の種類] ページで、[スタンドアロンのルート CA] をクリックし、[次へ] をクリックします (スタンドアロンの認証局 (CA) は、Active Directory を必要としない CA です)。
- ステップ 9** [CA 識別情報] ページの [この CA の共通名] フィールドに、認証局の名前を入力します。
- ステップ 10** [識別名のサフィックス] フィールドで、デフォルト値をそのまま使用します。

ステップ 11 [有効期間] で、デフォルト値の [5 年] をそのまま使用します。

ステップ 12 [次へ] をクリックします。

ステップ 13 [証明書データベースの設定] ページで、[次へ] をクリックしてデフォルト値をそのまま使用します。

コンピュータ上でインターネット インフォメーション サービスが動作しているため、停止してから処理を続行する必要があるというメッセージが表示された場合は、[はい] をクリックしてサービスを停止します。

ステップ 14 Windows Server 2003 ディスクをドライブに挿入するように要求された場合は、Cisco Unity Connection ディスク (同じ必須ソフトウェアが収録されています) または Windows Server 2003 ディスクを挿入します。

ステップ 15 [Windows コンポーネント ウィザードの完了] ダイアログボックスで、[完了] をクリックします。

ステップ 16 [プログラムの追加と削除] ダイアログボックスを閉じます。

ライセンスのある Connection ユーザが TTS を使用して再生する電子メールが保持された Exchange サーバごとに、次の手順を実行します。

証明書署名要求を作成する

ステップ 1 Exchange システム マネージャがインストールされたサーバ上で、[Exchange 管理者 (完全)] であるアカウントを使用して Windows にログインします。

ステップ 2 Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [Microsoft Exchange] > [システム マネージャ] をクリックします。

ステップ 3 左ペインで、[<組織>] > [管理グループ] > [<管理グループ>] > [サーバー] > [<サーバ名>] > [プロトコル] > [IMAP4] を展開します。<管理グループ> および <サーバ名> は、ライセンスのある Connection ユーザが TTS を使用して再生する電子メールが保持された最初の Exchange サーバです。

ステップ 4 [既定の IMAP4 仮想サーバー] を右クリックし、[プロパティ] をクリックします。

ステップ 5 [既定の IMAP4 仮想サーバーのプロパティ] ダイアログボックスで、[アクセス] タブをクリックします。

ステップ 6 [証明書] をクリックします。

ステップ 7 [Web サーバー証明書ウィザードの開始] ページで、[次へ] をクリックします。

ステップ 8 [サーバー証明書] ページで、[証明書の新規作成] をクリックします。

ステップ 9 [次へ] をクリックします。

ステップ 10 [証明書の要求の送信方法] ページで、[証明書の要求を作成して後で送信する] をクリックします。

ステップ 11 [次へ] をクリックします。

ステップ 12 [名前とセキュリティの設定] ページで、証明書の名前 (<サーバ名>_Cert など) を入力します。

ステップ 13 [次へ] をクリックします。

ステップ 14 [組織に関する情報] ページで、適切な値を入力します。

ステップ 15 [次へ] をクリックします。

ステップ 16 [サイトの一般名] ページで、Exchange サーバのコンピュータ名または完全修飾ドメイン名を入力します。

コンピュータ名と完全修飾ドメイン名のどちらを指定したかを覚えておいてください。この情報は以降の手順で必要になります。



注意

この名前は、安全な接続を使用してシステムにアクセスするための URL に含まれている、ホスト名の部分と完全に一致する必要があります。

ステップ 17 [次へ] をクリックします。

ステップ 18 [地理情報] ページで、適切な情報を入力します。

ステップ 19 [次へ] をクリックします。

ステップ 20 [証明書要求ファイル名] ページで、パスとファイル名を入力し、この情報を書き留めます。この情報は以降の手順で必要になります。

このサーバが P.32-6 の手順「Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールする」で Microsoft 証明書サービスをインストールしたサーバではない場合は、現在のサーバから、および Microsoft 証明書サービスがインストールされたサーバからアクセスできるネットワーク ロケーションを選択するようにしてください。

ステップ 21 [次へ] をクリックします。

ステップ 22 [要求ファイルの概要] ページで、[次へ] をクリックします。

ステップ 23 [Web サーバー証明書ウィザードの完了] ページで、[完了] をクリックします。

ステップ 24 [OK] をクリックして、[既定の IMAP4 仮想サーバーのプロパティ] ダイアログボックスを閉じます。

ステップ 25 ライセンスのある Connection ユーザが TTS を使用して再生する電子メールが保持されたこの他の Exchange サーバごとに、[ステップ 3](#) ~ [ステップ 24](#) を繰り返して証明書署名要求を作成します。

ステップ 26 Exchange システム マネージャを閉じます。

ステップ 27 Microsoft 証明書サービスが別のサーバ上にあり、そのサーバからアクセスできるネットワーク ロケーションに証明書要求ファイルを保存できなかった場合は、証明書要求ファイルをリムーバブルメディア (フロッピーディスク、CD、または DVD) にコピーします。

ステップ 28 外部の認証局を使用しない場合、手順はこれで完了です。

外部の認証局を使用する場合は、**ステップ 20** で指定した証明書要求ファイルを CA に送信します。CA から証明書が返された後、**P.32-10 の手順「サーバ証明書をインストールする」**に進みます。

P.32-7 の手順「証明書署名要求を作成する」で作成した証明書署名要求ごとに、証明書を発行するか、または発行してもらいます。

- Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行する場合は、以降の手順を実行します。
- Microsoft 証明書サービス以外のアプリケーションを使用する場合は、そのアプリケーションのマニュアルを参照して、サーバ証明書を発行し、信頼する証明書をエクスポートしてください。信頼する証明書をエクスポートするときは、.pem ファイル名拡張子の付いた Base-64 符号化 X.509 形式でエクスポートします。この証明書は、この章の以降の手順で Cisco Unity Connection サーバにアップロードします。エクスポートした後、**P.32-10 の手順「サーバ証明書をインストールする」**に進みます。
- 証明書の発行に外部の認証局 (CA) を使用する場合は、証明書署名要求を CA に送信します。CA に対して、.pem ファイル名拡張子の付いた Base-64 符号化 X.509 形式の信頼する証明書を要求します。この証明書は、この章の以降の手順で Cisco Unity Connection サーバにアップロードします。証明書が返された後、**P.32-10 の手順「サーバ証明書をインストールする」**に進みます。

サーバ証明書を発行する (Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行する場合のみ)

- ステップ 1** Microsoft 証明書サービスをインストールしたサーバ上で、Domain Admins グループに所属するアカウントを使用して Windows にログインします。
- ステップ 2** Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [管理ツール] > [証明機関] をクリックします。
- ステップ 3** 左ペインで、[証明機関 (ローカル)] > [< 認証局名 >] を展開します。 < 認証局名 > は、**P.32-6 の手順「Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールする」**で Microsoft 証明書サービスをインストールしたときに認証局に付けた名前です。
- ステップ 4** 認証局の名前を右クリックし、[すべてのタスク] > [新しい要求の送信] をクリックします。
- ステップ 5** [要求ファイルを開く] ダイアログボックスで、**P.32-7 の手順「証明書署名要求を作成する」**で作成した最初の証明書署名要求ファイルの場所を参照し、ファイルをダブルクリックします。
- ステップ 6** [証明機関] の左ペインで、[保留中の要求] をクリックします。
- ステップ 7** **ステップ 5** で送信した保留中の要求を右クリックし、[すべてのタスク] > [発行] をクリックします。
- ステップ 8** [証明機関] の左ペインで、[発行した証明書] をクリックします。
- ステップ 9** 新しい証明書を右クリックし、[すべてのタスク] > [バイナリ データのエクスポート] をクリックします。
- ステップ 10** [バイナリ データのエクスポート] ダイアログボックスで、[バイナリ データを含む列] リストの [バイナリ証明書] をクリックします。
- ステップ 11** [バイナリ データをファイルに保存する] をクリックします。
- ステップ 12** [OK] をクリックします。

ステップ 13 [バイナリ データの保存] ダイアログボックスで、パスとファイル名を入力し、この情報を書き留めます。この情報は以降の手順で必要になります。

このサーバに Exchange システム マネージャがインストールされていない場合は、現在のサーバから、および Microsoft 証明書サービスがインストールされたサーバからアクセスできるネットワーク ロケーションを選択するようにしてください。

ステップ 14 [OK] をクリックします。

ステップ 15 P.32-7 の手順「証明書署名要求を作成する」で証明書署名要求を複数作成した場合は、[発行した証明書] に表示されている証明書署名要求ごとに、**ステップ 9** ~ **ステップ 11** を繰り返します。

ステップ 16 [証明機関] を閉じます。

ステップ 17 Exchange システム マネージャが別のサーバ上にあり、そのサーバからアクセスできるネットワーク ロケーションに証明書要求ファイルを保存できなかった場合は、証明書要求ファイルをリムーバブルメディア (フロッピーディスク、CD、または DVD) にコピーします。

ライセンスのある Connection ユーザが TTS を使用して再生する電子メールが保持された Exchange サーバごとに、次の手順を実行します。

サーバ証明書をインストールする

ステップ 1 Exchange システム マネージャがインストールされたコンピュータ上で、[Exchange 管理者 (完全)] であるアカウントを使用して Windows にログインします。

ステップ 2 Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [Microsoft Exchange] > [システム マネージャ] をクリックします。

ステップ 3 左ペインで、[<組織名>] > [管理グループ] > [<管理グループ>] > [サーバー] > [<サーバ名>] > [プロトコル] > [IMAP4] を展開します。<管理グループ> および <サーバ名> は、ライセンスのある Connection ユーザが TTS を使用して再生する電子メールが保持された最初の Exchange サーバです。

ステップ 4 [既定の IMAP4 仮想サーバー] を右クリックし、[プロパティ] をクリックします。

ステップ 5 [アクセス] タブをクリックします。

ステップ 6 [証明書] をクリックします。

ステップ 7 [Web サーバー証明書ウィザードの開始] で、[次へ] をクリックします。

ステップ 8 [保留中の証明書の要求] ページで、[保留中の要求を処理し、証明書をインストールする] をクリックします。

ステップ 9 [次へ] をクリックします。

ステップ 10 [保留中の要求を処理] ページで、証明書を保存した場所を参照し、Microsoft 証明書サービスまたはその他のアプリケーションを使用して作成したサーバ証明書、あるいは外部の CA から取得したサーバ証明書を指定します。

必要に応じて、[ファイルの種類] リストの値を [すべてのファイル (*.*)] に変更して証明書を表示します。

ステップ 11 [次へ] をクリックします。

ステップ 12 [証明書の概要] ページで、[次へ] をクリックします。

ステップ 13 [Web サーバー証明書ウィザードの完了] ページで、[完了] をクリックします。

ステップ 14 [既定の IMAP4 仮想サーバーのプロパティ] ダイアログボックスを閉じます。

ステップ 15 インストールする証明書ごとに、[ステップ 3](#) ~ [ステップ 14](#) を繰り返します。

ステップ 16 Exchange システム マネージャを閉じます。

Connection と Exchange 間での安全な通信の要求 (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ)

ここまでの手順で、Exchange への IMAP アクセスを有効にし、Cisco Unity Connection サーバと 1 つまたはそれ以上の Exchange サーバ間の IMAP 接続をセキュリティで保護しました。安全でない IMAP 接続を使用したアクセスが Exchange で許可されないようにするには、Cisco Unity Connection がアクセスできるようにする各 Exchange サーバ上で、次の手順を実行します。

Cisco Unity Connection との安全な通信を要求するように Exchange を設定する (省略可能、ただし推奨)

-
- ステップ 1** ライセンスのある Connection ユーザが TTS を使用して再生する電子メールが保持された Exchange サーバ上で、[Exchange 管理者 (完全)] であるアカウントを使用して Windows にログインします。
 - ステップ 2** Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [Microsoft Exchange] > [システム マネージャ] をクリックします。
 - ステップ 3** 左ペインで、[サーバー] > [< サーバ名 >] > [プロトコル] > [IMAP4] > [既定の IMAP4 仮想サーバー] を展開します。
 - ステップ 4** [既定の IMAP4 仮想サーバー] を右クリックし、[プロパティ] をクリックします。
 - ステップ 5** [アクセス] タブをクリックします。
 - ステップ 6** [通信] をクリックします。
 - ステップ 7** [セキュリティ保護されたチャネルを要求] をクリックします。
 - ステップ 8** [OK] をクリックします。
 - ステップ 9** [プロパティ] ダイアログボックスを閉じます。
 - ステップ 10** 左ペインで、同じサーバの [サーバー] > [< サーバ名 >] > [プロトコル] > [IMAP4] > [既定の IMAP4 仮想サーバー] を展開します。
 - ステップ 11** システム マネージャのツールバーにある [停止] アイコンをクリックします。
 - ステップ 12** 数秒間、待機します。
 - ステップ 13** [再生] アイコンをクリックします。
 - ステップ 14** ライセンスのある Connection ユーザが TTS を使用して再生する電子メールが保持されたこの他の Exchange サーバごとに、[ステップ 1](#) ~ [ステップ 13](#) を繰り返します。
-

Exchange 証明書を信頼するための Connection サーバの設定 (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ)

Exchange サーバの証明書を Cisco Unity Connection サーバで信頼するには、Connection サーバ上のルート証明書ストアに、証明書を発行した各認証局の信頼できる証明書をアップロードする必要があります。通常は、すべての証明書を同じ認証局 (たとえば、Microsoft 証明書サービスや VeriSign) を使用して発行します。

Exchange 証明書を信頼するように Cisco Unity Connection サーバを設定する

ステップ 1 Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行した場合は、[ステップ 2](#) に進みます。

この他のアプリケーションまたは外部の認証局を使用して証明書を発行した場合は、[ステップ 21](#) に進み、信頼する証明書を Connection サーバ上のルート証明書ストアに Base-64 符号化 X.509 形式でアップロードします。

ステップ 2 Microsoft 証明書サービスをインストールしたサーバ上で、ローカル Administrators グループに所属するアカウントを使用して Windows にログインします。

ステップ 3 Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [管理ツール] > [証明機関] をクリックします。

ステップ 4 左ペインで、[証明機関 (ローカル)] を展開します。

ステップ 5 認証局の名前を右クリックし、[プロパティ] をクリックします。

ステップ 6 [< 認証局名 > のプロパティ] ダイアログボックスの [全般] タブにある [CA 証明書] リストで、Exchange サーバに対して発行したいいずれかの証明書の名前をクリックします。

ステップ 7 [証明書の表示] をクリックします。

ステップ 8 [証明書] ダイアログボックスで、[詳細設定] タブをクリックします。

ステップ 9 [ファイルにコピー] をクリックします。

ステップ 10 [証明書のエクスポート ウィザードの開始] ページで、[次へ] をクリックします。

ステップ 11 [エクスポート ファイルの形式] ページで、[Base 64 encoded X.509 (.CER)] をクリックします。

ステップ 12 [次へ] をクリックします。

ステップ 13 [エクスポートするファイル] ページで、信頼する証明書の一時的なパスおよびファイル名 (c:\cacert.pem など) を入力します。ファイル名の拡張子は .pem を使用します。



注意 信頼する証明書は、ファイル名の拡張子を .pem にする必要があります。これ以外の場合、Connection サーバにアップロードできません。

ステップ 14 パスとファイル名を書き留めます。この情報は以降の手順で必要になります。

ステップ 15 [次へ] をクリックします。

- ステップ 16** [証明書のエクスポート ウィザードの完了] ページで、[完了] をクリックします。
- ステップ 17** [OK] をクリックして [正しくエクスポートされました。] メッセージ ボックスを閉じます。
- ステップ 18** [OK] をクリックして [証明書] ダイアログボックスを閉じます。
- ステップ 19** [OK] をクリックして [<サーバ名> のプロパティ] ダイアログボックスを閉じます。
- ステップ 20** [証明機関] を閉じます。
- ステップ 21** 信頼する証明書を Connection サーバがアクセスできるネットワーク ロケーションにコピーします。
- ステップ 22** Connection サーバ上で、Cisco Unified オペレーティングシステムの管理にログインします。
- ステップ 23** [セキュリティ (Security)] メニューで、[証明書の管理 (Certificate Management)] をクリックします。
- ステップ 24** [証明書の一覧 (Certificate List)] ページで、[証明書のアップロード (Upload Certificate)] をクリックします。
- ステップ 25** [証明書のアップロード (Upload Certificate)] ページの [証明書の名前 (Certificate Name)] リストで、[Connection-trust] をクリックします。
- ステップ 26** [ルート証明書 (Root Certificate)] フィールドで、Microsoft 証明書サービスまたはその他の認証局を使用して発行した証明書ファイル、あるいは CA から取得した証明書ファイルの名前を入力します。
- ステップ 27** [参照 (Browse)] をクリックします。
- ステップ 28** [ファイルの選択] ダイアログボックスで、証明書ファイルの場所を参照し、ファイル名をクリックして、[開く] をクリックします。
- ステップ 29** [証明書のアップロード (Upload Certificate)] ページで、[ファイルのアップロード (Upload File)] をクリックします。
- ステップ 30** [ステータス (Status)] 領域で、アップロードが成功したと報告された後、[閉じる (Close)] をクリックします。
- ステップ 31** 複数の証明書を発行した場合、または複数の認証局から証明書が発行された場合は、信頼する証明書ごとに **ステップ 24** ~ **ステップ 30** を繰り返します。
-

ユーザが TTS を使用してアクセスできる Exchange サーバを指定するための Connection 外部サービスの作成

Cisco Unity Connection の管理で、ライセンスのある Connection ユーザが TTS を使用して再生する電子メールが保持された Exchange サーバごとに、それぞれ 1 つの IMAP サービスを作成し、設定します。

Connection ユーザが TTS を使用して電子メールにアクセスできる Exchange サーバを指定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**システム設定 (System Settings)**] を展開し、[**外部サービス (External Services)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
- ステップ 3** [**タイプ (Type)**] リストで、[**IMAP**] を選択します。
- ステップ 4** 各自の電子メールにアクセスできるように Connection ユーザを設定するときにサービスの識別に役立つ名前を、[**表示名 (Display Name)**] フィールドに入力します (たとえば、サービスの名前の中に、ユーザのアクセスする電子メールが保持された Exchange サーバの名前を含めます)。
- ステップ 5** [**サーバの DNS アドレス (DNS Address of Server)**] フィールドに、ライセンスのある Connection ユーザが TTS を使用して再生する電子メールが保持されたいずれかの Exchange サーバのサーバ名または完全修飾ドメイン名を入力します。

入力する値は、[P.32-7 の手順「証明書署名要求を作成する」](#)の **ステップ 16** で指定した、Exchange サーバの証明書に含まれているサーバ名または完全修飾ドメイン名と一致する必要があります。
- ステップ 6** [**アクセスを可能にする (Access Enabled)**] チェックボックスがオンになっていることを確認します。
- ステップ 7** Exchange 2007 サーバにアクセスする場合：
 - a. [**サービス クレデンシャルを使用する (Use Service Credentials)**] チェックボックスをオフにします。
 - b. [**サービス ログイン (Service Login)**] フィールドと [**サービス パスワード (Service Password)**] フィールドは空白のままにします。
 - c. [**セキュリティ転送 (Security Transport)**] リストで、[**なし (None)**] をクリックします。
 - d. [ステップ 8](#) に進みます。

Exchange 2000 サーバまたは Exchange 2003 サーバにアクセスする場合：

- a. [**サービス クレデンシャルを使用する (Use Service Credentials)**] チェックボックスをオンにします。
- b. [**サービス ログイン (Service Login)**] フィールドに、[P.32-4 の手順「Exchange 電子メールにアクセスできるサービス アカウントを作成して設定する」](#)で作成したサービス アカウントの Active Directory ユーザ ログイン名を入力します。< **ドメイン名** >< **アカウント名** > 形式を使用してください。
- c. [**サービス パスワード (Service Password)**] フィールドに、サービス アカウントのパスワードを入力します。
- d. SSL 証明書を作成してインストールした場合は、[**セキュリティ転送 (Security Transport)**] リストの [**SSL**] をクリックします。それ以外の場合は [**なし (None)**] をクリックします。

■ ユーザが TTS を使用してアクセスできる Exchange サーバを指定するための Connection 外部サービスの作成

ステップ 8 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 9 ライセンスのある Connection ユーザが TTS を使用して再生する電子メールが保持されたこの他の Exchange サーバごとに、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 8](#) を繰り返します。

ステップ 10 Cisco Unity Connection の管理を閉じます。



パーソナル着信転送ルールで使用する ための Exchange 予定表と連絡先への アクセスの設定

Cisco Unity パーソナル着信転送ルール機能を使用できるサービス クラスに所属しているユーザについては、各自の Outlook 予定表と連絡先にアクセスできるように設定することもできます。このように設定すると、発信者に基づいて、および各自の予定表の予定に基づいて Connection ユーザがルールを作成できるようになります。この章では、Exchange と Cisco Unity Connection を設定して、Exchange の予定表と連絡先の情報を使用してユーザがパーソナル着信転送ルールを作成できるようにします。

次の各項を参照してください。

- [予定表と連絡先へのアクセスを許可してパーソナル着信転送ルールに使用できるようにするためのタスク リスト \(P.33-2\)](#)
- [Active Directory サービス アカウントの作成 \(Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ\) \(P.33-3\)](#)
- [サービス アカウントへの Exchange 権限の付与 \(Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ\) \(P.33-4\)](#)
- [SSL 証明書の作成とインストール \(P.33-6\)](#)
- [ユーザがアクセスできる Exchange サーバを指定するための Connection 外部サービスの作成 \(P.33-16\)](#)
- [Exchange 証明書を信頼するための Cisco Unity Connection サーバの設定 \(P.33-18\)](#)
- [Connection と Exchange サーバ間での安全な通信の要求 \(省略可能、ただし推奨\) \(P.33-20\)](#)
- [Cisco Unity Connection サーバと Exchange サーバのクロックの同期化 \(P.33-22\)](#)

予定表と連絡先へのアクセスを許可してパーソナル着信転送ルールに使用できるようにするためのタスク リスト

ユーザが Outlook の予定表と連絡先にアクセスしてパーソナル着信転送ルールに使用することを許可するには、次の作業を記述されている順序どおりに実行します。

1. ユーザまたはテンプレートが、Cisco Unity パーソナル着信転送ルール機能を使用できるサービス クラスに関連付けられていることを確認します。
2. Exchange の予定表と連絡先へのアクセスを設定します。
 - a. ユーザのアクセスするすべての Exchange 予定表と連絡先が Exchange 2007 に配置されている場合は、ステップ c. に進みます。

ユーザのアクセスする Exchange 予定表と連絡先のいずれかが Exchange 2000 または Exchange 2003 に配置されている場合は、Exchange データへのアクセスで Connection が使用する Active Directory サービス アカウントを作成します。P.33-3 の「Active Directory サービス アカウントの作成 (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ)」を参照してください。
 - b. ユーザのアクセスする Exchange 予定表と連絡先のいずれかが Exchange 2000 または Exchange 2003 に配置されている場合は、必要な権限をサービス アカウントに付与します。P.33-4 の「サービス アカウントへの Exchange 権限の付与 (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ)」を参照してください。
 - c. アクセスする予定表と連絡先のデータが保持された各 Exchange サーバ上で、SSL サーバ証明書を作成してインストールします。P.33-6 の「SSL 証明書の作成とインストール」を参照してください。
 - d. Connection 外部サービスを作成します。P.33-16 の「ユーザがアクセスできる Exchange サーバを指定するための Connection 外部サービスの作成」を参照してください。
 - e. Exchange サーバ上に作成してインストールした SSL 証明書を信頼するように Connection を設定します。P.33-18 の「Exchange 証明書を信頼するための Cisco Unity Connection サーバの設定」を参照してください。
 - f. Web クライアント (Connection を含む) からの暗号化されていない通信を受け入れないように IIS を設定します。P.33-20 の「Connection と Exchange サーバ間での安全な通信の要求 (省略可能、ただし推奨)」を参照してください。
 - g. NTP サーバにアクセスするように Connection サーバを設定します。P.33-22 の「Cisco Unity Connection サーバと Exchange サーバのクロックの同期化」を参照してください。
3. ユーザごとに、ユーザのメールボックスが格納される Exchange サーバを指定するための外部サービスのアカウントを Connection で作成します。このアカウントを作成すると、ユーザがパーソナル着信転送ルール Web ツールを使用するときに、各自の予定表と連絡先にアクセスできるようになります。『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「パーソナル着信転送ルールに使用するための Exchange 予定表および連絡先へのアクセス」の項を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。
4. Outlook の予定表と連絡先にアクセスしてパーソナル着信転送ルールで使用方法をユーザに通知するには、『Cisco Unity Connection ユーザ ガイド』の「着信を処理するパーソナル着信転送ルールの管理」および「個人連絡先リストの管理」の章を参照してもらいます。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_user_guide_list.html から入手可能です。

Active Directory サービス アカウントの作成 (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ)

Cisco Unity Connection は、Connection のプロキシとして機能する Active Directory アカウントを使用して Exchange 2000 および Exchange 2003 の予定表と連絡先データにアクセスします。サービス アカウントを作成するには、次の手順を実行します。

Cisco Unity Connection が Exchange データへのアクセスに使用する AD サービス アカウントを作成する

-
- ステップ 1** [Active Directory ユーザーとコンピュータ] がインストールされたサーバ上で、ユーザを新規作成する権限のあるアカウントを使用して Windows にログインします。
- ステップ 2** Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [Microsoft Exchange] > [Active Directory ユーザーとコンピュータ] をクリックします。または、[プログラム] > [管理ツール] > [Active Directory ユーザーとコンピュータ] をクリックします。
- ステップ 3** 左ペインで、アカウントを作成するドメインを展開して [Users] を右クリックするか、アカウントを作成する組織ユニットを右クリックして、[新規作成] > [ユーザー] をクリックします。
- ステップ 4** 画面の指示に従って、サービス アカウントを作成します。オプションは次のように選択します。
- パスワード オプションを選択するときは、パスワードが期限切れにならないオプションを選択します。パスワードの有効期限が切れた場合、Connection は次にサーバが再起動された時点で動作を停止します。
 - Exchange メールボックスは作成しないでください。
- ステップ 5** [Active Directory ユーザーとコンピュータ] を閉じます。
-

サービス アカウントへの Exchange 権限の付与 (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ)

Active Directory サービス アカウントが Exchange 2000 と Exchange 2003 のデータにアクセスできるようにするには、[Exchange 管理者 (参照のみ可)] 制御をアカウントに委任し、[Administer information store] [Send As] および [Receive As] の各権限を付与します。

制御の委任は、組織レベルと管理グループ レベルのどちらでも実施できます。管理グループ レベルで制御を委任する場合は、次のメールストアを保持しているすべての管理グループで制御を委任する必要があります。

- Connection ユーザが連絡先のインポート元として使用する Exchange メールストア。
- Connection が Exchange 予定表データにアクセスできる Exchange メールストア。

Exchange の権限をサービス アカウントに付与する

- ステップ 1** Exchange システム マネージャがインストールされたサーバ上で、[Exchange 管理者 (完全)] であるアカウントを使用して Windows にログインします。
- ステップ 2** Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [Microsoft Exchange] > [システム マネージャ] をクリックします。
- ステップ 3** Exchange システム マネージャの左ペインで、ツリー コントロールの最上位にある組織名を右クリックするか、アクセスする予定表と連絡先データのあるメールストアが保持された管理グループを右クリックして、[制御の委任] をクリックします。
- ステップ 4** [Exchange 管理委任ウィザードへようこそ] ページで、[次へ] をクリックします。
- ステップ 5** [ユーザまたはグループ] ダイアログボックスで、[追加] をクリックします。
- ステップ 6** [制御の委任] ダイアログボックスで、[参照] をクリックします。
- ステップ 7** サービス アカウントの名前を指定します。Exchange のバージョンによって手順が異なります。

Exchange 2003	<p>a. [ユーザー、コンピュータ、またはグループの選択] ダイアログボックスで、[選択するオブジェクト名を入力してください] フィールドに P.33-3 の手順「Cisco Unity Connection が Exchange データへのアクセスに使用する AD サービス アカウントを作成する」 で作成したアカウントのユーザ ログイン名を入力します。</p> <p>b. [名前の確認] をクリックします。</p> <p>c. [OK] をクリックして [ユーザー、コンピュータ、またはグループの選択] ダイアログボックスを閉じます。選択したアカウントが [グループ (推奨) またはユーザー] ボックスに表示されます。</p>
Exchange 2000	<p>a. [ユーザー、コンピュータ、またはグループの選択] ダイアログボックスの [場所] リストで、P.33-3 の手順「Cisco Unity Connection が Exchange データへのアクセスに使用する AD サービス アカウントを作成する」 でアカウントを作成したドメインの名前をクリックします。</p> <p>b. ユーザ、コンピュータ、およびグループのリストで、サービス アカウントの名前をダブルクリックします。</p> <p>[制御の委任] ダイアログボックスが再度表示されます。選択したアカウントが [グループ (推奨) またはユーザー] ボックスに表示されます。</p>

ステップ 8 [役割] リストで、[Exchange 管理者 (参照のみ可)] をクリックします。

ステップ 9 [OK] をクリックして [制御の委任] ダイアログボックスを閉じます。

ステップ 10 [次へ] をクリックします。

ステップ 11 [完了] をクリックします。

ステップ 12 [ステップ 3](#) で、ツリー コントロールの最上位にある組織名を選択した場合は[ステップ 13](#)に進みます。

[ステップ 3](#) で管理グループを選択した場合、この他の管理グループのメールストアに含まれている予定表と連絡先のデータにアクセスする必要があるときは、管理グループごとに[ステップ 3](#) ~ [ステップ 11](#) を繰り返します。

ステップ 13 Exchange システム マネージャの左ペインで、アクセスする予定表と連絡先データのあるメールボックスが保持されたメールボックス ストアの名前を右クリックし、[プロパティ] をクリックします。

ステップ 14 [<サーバ名>のプロパティ] ダイアログボックスで、[セキュリティ] タブをクリックします。

ステップ 15 [追加] をクリックします。

ステップ 16 サービス アカウントの名前を指定します。Exchange のバージョンによって手順が異なります。

Exchange 2003	<p>a. [ユーザー、コンピュータ、またはグループの選択] ダイアログボックスの [選択するオブジェクト名を入力してください] フィールドに、サービス アカウントの名前を入力します。</p> <p>b. [名前の確認] をクリックします。</p>
Exchange 2000	<p>a. [ユーザー、コンピュータ、またはグループの選択] ダイアログボックスの [場所] リストで、サービス アカウントを作成したドメインの名前をクリックします。</p> <p>b. ユーザ、コンピュータ、およびグループのリストで、サービス アカウントの名前をダブルクリックします。</p> <p>[制御の委任] ダイアログボックスが再度表示されます。選択したアカウントが [グループ (推奨) またはユーザー] ボックスに表示されます。</p>

ステップ 17 [OK] をクリックしてダイアログボックスを閉じます。

ステップ 18 [メールボックス ストア < サーバ名 > のプロパティ] ダイアログボックスの [グループ名またはユーザー名] リストで、サービス アカウントの名前をクリックします。

ステップ 19 [< アカウント名 > のアクセス許可] リストの [許可] カラムで、次の 3 つのチェックボックスをオンにします。

- [Administer information store]
- [Receive As]
- [Send As]

この他の権限は変更しないでください。

ステップ 20 [OK] をクリックして [メールボックス ストア < サーバ名 > のプロパティ] ダイアログボックスを閉じます。

ステップ 21 アクセスする Exchange データが保持されているこの他の Exchange サーバごとに、[ステップ 13](#) ~ [ステップ 20](#) を繰り返します。

ステップ 22 Exchange システム マネージャを閉じます。

SSL 証明書の作成とインストール

この項では、ライセンスのある Connection ユーザにアクセスを許可する予定表と連絡先が保持された各 Exchange サーバ上で、SSL 証明書を作成し、インストールします。証明書を導入すると、サービス アカウントの資格情報 (Exchange 2000 または Exchange 2003) または個々のユーザの資格情報 (Exchange 2007) を、暗号化されていない状態で Cisco Unity Connection がネットワーク経由で送信することがなくなります。また、Exchange が予定表と連絡先のデータを暗号化されていない状態でネットワーク経由で送信することもなくなります。

SSL 証明書を作成し、インストールして、Exchange 予定表と連絡先への Cisco Unity Connection のアクセスをセキュリティで保護するには、次の作業を行います。

1. Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行する場合は、Microsoft 証明書サービスをインストールします。[P.33-7 の手順「Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールする」](#)を参照してください。

この他のアプリケーションを使用して SSL 証明書を発行する場合は、そのアプリケーションをインストールします。インストール手順については、製造元のマニュアルを参照してください。次に、[ステップ 2](#) に進みます。

外部の認証局を使用して証明書を発行する場合は、[ステップ 2](#) に進みます。

2. 証明書署名要求を作成し、証明書を発行してインストールします。
 - アクセスする予定表と連絡先のデータが保持された Exchange サーバごとに、証明書署名要求を作成します。
 - 証明書署名要求ごとに、外部の認証局に SSL 証明書を発行してもらうか、Microsoft 証明書サービス (または同等の機能を備えた他のアプリケーション) を使用して独自に証明書を発行します。
 - Exchange 2000 および Exchange 2003 の場合は、SSL 証明書をインストールします。Exchange 2007 の場合は、証明書をインポートして有効にします (Exchange 2007 でも目的は同じですが、用語が変更されました)。

次の該当する項を参照してください。

- [証明書署名要求の作成、および証明書の発行とインストール \(Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ\) \(P.33-8\)](#)
- [証明書署名要求の作成、および証明書の発行、インポート、有効化 \(Exchange 2007 のみ\) \(P.33-12\)](#)

SSL 証明書を作成してインストールしていない場合でも、Connection はサービス アカウントの資格情報を暗号化された形式で送信することがあります。これは、Exchange で認証方式を 1 つまたはそれ以上設定したかどうかによって決まります。ただし、これらの使用可能な Exchange 認証方式で暗号化されるのは、ユーザ名とパスワードのみであり、予定表と連絡先のデータは暗号化されません。また、Exchange のドキュメントでは、これらの使用可能な認証方式を使用した場合、提供されるセキュリティ レベルが一定しないと記述されています。SSL 証明書を作成してインストールすることをお勧めします。

**注意**

Cisco Unity Connection は Passport 認証をサポートしていません。

Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールする

- ステップ 1** Windows Server 2003 のディスクを用意します。Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールする過程で、このディスクを使用するように要求される場合があります。
- ステップ 2** ローカル Administrators グループに所属するアカウントを使用して、Windows にログインします。
- ステップ 3** Windows の [スタート] メニューから [設定] > [コントロール パネル] > [プログラムの追加と削除] をクリックします。
- ステップ 4** [プログラムの追加と削除] コントロール パネルの左ペインで、[Windows コンポーネントの追加と削除] をクリックします。
- ステップ 5** [Windows コンポーネント] ダイアログボックスで、[証明書サービス] チェックボックスをオンにします。この他の項目は変更しないでください。
- ステップ 6** コンピュータ名およびドメイン メンバーシップの変更ができなくなるという警告が表示された場合は、[はい] をクリックします。
- ステップ 7** [次へ] をクリックします。
- ステップ 8** [証明機関の種類] ページで、[スタンドアロンのルート CA] をクリックし、[次へ] をクリックします (スタンドアロンの認証局 (CA) は、Active Directory を必要としない CA です)。
- ステップ 9** [CA 識別情報] ページの [この CA の共通名] フィールドに、認証局の名前を入力します。
- ステップ 10** [識別名のサフィックス] フィールドで、デフォルト値をそのまま使用します。
- ステップ 11** [有効期間] で、デフォルト値の [5 年] をそのまま使用します。
- ステップ 12** [次へ] をクリックします。
- ステップ 13** [証明書データベースの設定] ページで、[次へ] をクリックしてデフォルト値をそのまま使用します。
- コンピュータ上でインターネット インフォメーション サービスが動作しているため、停止してから処理を続行する必要があるというメッセージが表示された場合は、[はい] をクリックしてサービスを停止します。
- ステップ 14** Windows Server 2003 ディスクをドライブに挿入するように要求された場合は、Cisco Unity Connection ディスク (同じ必須ソフトウェアが収録されています) または Windows Server 2003 ディスクを挿入します。
- ステップ 15** [Windows コンポーネント ウィザードの完了] ダイアログボックスで、[完了] をクリックします。
- ステップ 16** [プログラムの追加と削除] コントロール パネルを閉じます。

証明書署名要求の作成、および証明書の発行とインストール (Exchange 2000 および Exchange 2003 のみ)

Exchange 2000 サーバおよび Exchange 2003 サーバの証明書署名要求を作成する

ステップ 1 Cisco Unity Connection ユーザの Exchange 予定表と連絡先が保持された Exchange 2000 サーバまたは Exchange 2003 サーバ上で、Domain Admins グループに所属するアカウントを使用して Windows にログインします。

ステップ 2 Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [管理ツール] > [インターネット インフォメーション サービス (IIS) マネージャ] をクリックします。

ステップ 3 サーバが Windows Server 2003 を実行している場合は、Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [管理ツール] > [インターネット インフォメーション サービス (IIS) マネージャ] をクリックします。

サーバが Windows 2000 Server を実行している場合は、Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [管理ツール] > [インターネット サービス マネージャ] をクリックします。

ステップ 4 インターネット インフォメーション サービスの左ペインで、この Exchange サーバの名前を展開します。

ステップ 5 サーバが Windows 2000 Server を実行している場合は、[ステップ 6](#) に進みます。

サーバが Windows Server 2003 を実行している場合は、[Web サイト] を展開します。

ステップ 6 [既定の Web サイト] を右クリックし、[プロパティ] をクリックします。

ステップ 7 [既定の Web サイトのプロパティ] ダイアログボックスで、[ディレクトリ セキュリティ] タブをクリックします。

ステップ 8 [セキュリティ保護された通信] の [サーバ証明書] をクリックします。

ステップ 9 [Web サーバー証明書ウィザードの開始] ページで、[次へ] をクリックします。

ステップ 10 [証明書の新規作成] をクリックします。

ステップ 11 [次へ] をクリックします。

ステップ 12 [証明書の要求を作成して後で送信する] をクリックします。

ステップ 13 [次へ] をクリックします。

ステップ 14 証明書の名前を入力し、デフォルトのビット長をそのまま使用します。

ステップ 15 [次へ] をクリックします。

ステップ 16 組織に関する情報を入力します。

ステップ 17 [次へ] をクリックします。

ステップ 18 サイトの一般名に、Exchange サーバのコンピュータ名または完全修飾ドメイン名のいずれかを入力します。

コンピュータ名と完全修飾ドメイン名のどちらを指定したかを覚えておいてください。この情報は以降の手順で必要になります。



注意 この名前は、安全な接続を使用してシステムにアクセスするための URL に含まれている、ホスト名の部分と完全に一致する必要があります。

ステップ 19 [次へ] をクリックします。

ステップ 20 [地理情報] ページで、適切な情報を入力します。

ステップ 21 [次へ] をクリックします。

ステップ 22 [証明書要求ファイル名] ページで、パスとファイル名を入力し、この情報を書き留めます。この情報は以降の手順で必要になります。

このサーバが P.33-7 の手順「Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールする」で Microsoft 証明書サービスをインストールしたサーバではない場合は、現在のサーバから、および Microsoft 証明書サービスがインストールされたサーバからアクセスできるネットワーク ロケーションを選択するようにしてください。

ステップ 23 [次へ] をクリックします。

ステップ 24 [要求ファイルの概要] ページで、要求ファイルに関する情報を確認します。

ステップ 25 [次へ] をクリックします。

ステップ 26 [Web サーバー証明書ウィザードの完了] ページで、[完了] をクリックします。

ステップ 27 [OK] をクリックして [既定の Web サイトのプロパティ] ダイアログボックスを閉じます。

ステップ 28 インターネット インフォメーション サービス マネージャを閉じます。

ステップ 29 Microsoft 証明書サービスが別のサーバ上にあり、そのサーバからアクセスできるネットワーク ロケーションに証明書要求ファイルを保存できなかった場合は、証明書要求ファイルをリムーバブルメディア（フロッピーディスク、CD、または DVD）にコピーします。

ステップ 30 Connection ユーザにアクセスを許可する予定表と連絡先データが保持されたこの他の Exchange サーバごとに、[ステップ 1](#) ~ [ステップ 29](#) を繰り返して証明書署名要求を作成します。

ステップ 31 外部の認証局を使用しない場合、手順はこれで完了です。

外部の認証局を使用する場合は、証明書要求ファイルを CA に送信します。CA から証明書が返された後、[P.33-11 の手順「Exchange 2000 サーバおよび Exchange 2003 サーバに証明書をインストールする」](#)に進みます。

P.33-8 の手順「Exchange 2000 サーバおよび Exchange 2003 サーバの証明書署名要求を作成する」で作成した証明書署名要求ごとに、証明書を発行するか、または発行してもらいます。

- Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行する場合は、以降の手順を実行します。
- Microsoft 証明書サービス以外のアプリケーションを使用する場合は、そのアプリケーションのマニュアルを参照して、サーバ証明書を発行し、信頼する証明書をエクスポートしてください。信頼する証明書をエクスポートするときは、.pem ファイル名拡張子の付いた Base-64 符号化 X.509 形式で発行します。この証明書は、この章の以降の手順で Cisco Unity Connection サーバにアップロードします。エクスポートした後、P.33-11 の手順「Exchange 2000 サーバおよび Exchange 2003 サーバに証明書をインストールする」に進みます。
- 証明書の発行に外部の認証局 (CA) を使用する場合は、証明書署名要求を CA に送信します。CA に対して、.pem ファイル名拡張子の付いた Base-64 符号化 X.509 形式の信頼する証明書を要求します。この証明書は、この章の以降の手順で Cisco Unity Connection サーバにアップロードします。証明書が返された後、P.33-11 の手順「Exchange 2000 サーバおよび Exchange 2003 サーバに証明書をインストールする」に進みます。

証明書を発行する (Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行する場合のみ)

-
- ステップ 1** Microsoft 証明書サービスをインストールしたサーバ上で、Domain Admins グループに所属するアカウントを使用して Windows にログインします。
- ステップ 2** Windows の[スタート]メニューで、[プログラム] > [管理ツール] > [証明機関] をクリックします。
- ステップ 3** 左ペインで、[証明機関 (ローカル)] > [< 認証局名 >] を展開します。 < 認証局名 > は、P.33-7 の手順「Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールする」で Microsoft 証明書サービスをインストールしたときに認証局に付けた名前です。
- ステップ 4** 認証局の名前を右クリックし、[すべてのタスク] > [新しい要求の送信] をクリックします。
- ステップ 5** [要求ファイルを開く] ダイアログボックスで、P.33-8 の手順「Exchange 2000 サーバおよび Exchange 2003 サーバの証明書署名要求を作成する」で作成した最初の証明書署名要求ファイルの場所を参照し、ファイルをダブルクリックします。
- ステップ 6** [証明機関] の左ペインで、[保留中の要求] をクリックします。
- ステップ 7** **ステップ 5** で送信した保留中の要求を右クリックし、[すべてのタスク] > [発行] をクリックします。
- ステップ 8** [証明機関] の左ペインで、[発行した証明書] をクリックします。
- ステップ 9** 新しい証明書を右クリックし、[開く] をクリックします。
- ステップ 10** [証明書] ダイアログボックスで、[詳細設定] タブをクリックします。
- ステップ 11** [ファイルにコピー] をクリックします。
- ステップ 12** [証明書のエクスポート ウィザードの開始] ページで、[次へ] をクリックします。
- ステップ 13** [エクスポート ファイルの形式] ページで、[Base 64 encoded X.509 (.CER)] をクリックします。
- ステップ 14** [次へ] をクリックします。
- ステップ 15** [エクスポートするファイル] ページで、[参照] をクリックします。

ステップ 16 [名前を付けて保存] ダイアログボックスで、場所を選択してファイル名を入力します。

このサーバにインターネット インフォメーション サービスがインストールされていない場合は、現在のサーバから、および Microsoft 証明書サービスがインストールされたサーバからアクセスできるネットワーク ロケーションを選択するようにしてください。

ステップ 17 このパスとファイル名を書き留めます。この情報は以降の手順で必要になります。

ステップ 18 [保存] をクリックして [名前を付けて保存] ダイアログボックスを閉じます。

ステップ 19 [次へ] をクリックします。

ステップ 20 [証明書のエクスポート ウィザードの完了] ページで、[完了] をクリックします。

ステップ 21 [OK] をクリックして、正しくエクスポートされたことを示すメッセージをクリアします。

ステップ 22 [OK] をクリックして [証明書] ダイアログボックスを閉じます。

ステップ 23 P.33-8 の手順「Exchange 2000 サーバおよび Exchange 2003 サーバの証明書署名要求を作成する」で証明書署名要求を複数作成した場合は、[発行した証明書] に表示されている証明書署名要求ごとに、[ステップ 9](#) ~ [ステップ 22](#) を繰り返します。

ステップ 24 [証明機関] を閉じます。

ステップ 25 インターネット インフォメーション サービス マネージャが別のサーバ上にあり、そのサーバからアクセスできるネットワーク ロケーションに証明書要求ファイルを保存できなかった場合は、証明書要求ファイルをリムーバブル メディア (フロッピーディスク、CD、または DVD) にコピーします。

Connection ユーザにアクセスを許可する予定表と連絡先のデータが保持されたすべての Exchange 2000 または Exchange 2003 サーバで、次の手順を実行します。

Exchange 2000 サーバおよび Exchange 2003 サーバに証明書をインストールする

ステップ 1 SSL 証明書のあるいずれかの Exchange 2000 サーバまたは Exchange 2003 サーバ上で、Domain Admins グループに所属するアカウントを使用して Windows にログインします。

ステップ 2 Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [管理ツール] > [インターネット インフォメーション サービス (IIS) マネージャ] をクリックします。

ステップ 3 左ペインで、この Exchange サーバの名前を展開します。

ステップ 4 [既定の Web サイト] を右クリックし、[プロパティ] をクリックします。

ステップ 5 [既定の Web サイトのプロパティ] ダイアログボックスで、[ディレクトリ セキュリティ] タブをクリックします。

ステップ 6 [セキュリティ保護された通信] の [サーバ証明書] をクリックします。

ステップ 7 [Web サーバー証明書ウィザードの開始] ページで、[次へ] をクリックします。

ステップ 8 [保留中の証明書の要求] ページで、[保留中の要求を処理し、証明書をインストールする] をクリックします。

ステップ 9 [次へ] をクリックします。

ステップ 10 [保留中の要求を処理] ページで、証明書を保存した場所を参照し、Microsoft 証明書サービスまたはその他のアプリケーションを使用して作成したサーバ証明書、あるいは外部の CA から取得したサーバ証明書を指定します。

必要に応じて、[ファイルの種類] リストの値を [すべてのファイル (*.*)] に変更して証明書を表示します。

ステップ 11 [証明書の概要] ページで、証明書に関する情報を確認します。

ステップ 12 [次へ] をクリックします。

ステップ 13 [Web サーバ証明書ウィザードの完了] ページで、[完了] をクリックして Web サーバ証明書ウィザードを終了します。

ステップ 14 [OK] をクリックして [既定の Web サイトのプロパティ] ダイアログボックスを閉じます。

ステップ 15 IIS を再起動します。

- a. インターネット インフォメーション サービス マネージャの左ペインで、この Exchange サーバの名前を右クリックし、[IIS の再起動] をクリックします。
- b. [停止 / 開始 / 再起動] ダイアログボックスで、[< サーバ名 > のインターネット サービスを再起動します] をクリックします。
- c. [OK] をクリックします。
- d. インターネット インフォメーション サービス マネージャを閉じます。

ステップ 16 インストールする証明書ごとに、[ステップ 1](#) ~ [ステップ 15](#) を繰り返します。

証明書署名要求の作成、および証明書の発行、インポート、有効化 (Exchange 2007 のみ)

Exchange 2007 サーバで証明書署名要求を作成する

ステップ 1 Cisco Unity Connection ユーザの Exchange 予定表と連絡先データが保持された Exchange 2007 サーバ上で、Exchange 管理シェルの New-ExchangeCertificate コマンドを実行するために必要な権限のあるアカウントを使用して、Windows にログインします。

ステップ 2 Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [Microsoft Exchange Server 2007] > [Exchange 管理シェル] をクリックします。

ステップ 3 次のコマンドを実行します。

```
New-ExchangeCertificate -GenerateRequest -DomainName <ドメイン名>
-PrivateKeyExportable $true -path <証明書署名要求のパスとファイル名>
```

ステップ 4 Exchange 管理シェルを閉じます。

ステップ 5 この他の Exchange 2007 サーバにある予定表と連絡先のデータにアクセスする必要がある場合は、アクセスするデータを保持しているサーバごとに、**ステップ 1 ~ ステップ 4** を繰り返します。

P.33-12 の手順「Exchange 2007 サーバで証明書署名要求を作成する」で作成した証明書署名要求ごとに、サーバ証明書を発行するか、または発行してもらいます。

- Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行する場合は、以降の手順を実行します。
- Microsoft 証明書サービス以外のアプリケーションを使用する場合は、そのアプリケーションのマニュアルを参照して、サーバ証明書を発行し、信頼する証明書をエクスポートしてください。信頼する証明書を発行するときは、.pem ファイル名拡張子の付いた Base-64 符号化 X.509 形式で発行します。この証明書は、この章の以降の手順で Cisco Unity Connection サーバにアップロードします。エクスポートした後、P.33-14 の手順「Exchange 2007 サーバ上で SSL 証明書をインポートして有効にする」に進みます。
- 証明書の発行に外部の認証局 (CA) を使用する場合は、証明書署名要求を CA に送信します。CA に対して、.pem ファイル名拡張子の付いた Base-64 符号化 X.509 形式の信頼する証明書を発行するように要求します。この証明書は、この章の以降の手順で Cisco Unity Connection サーバにアップロードします。証明書が返された後、P.33-14 の手順「Exchange 2007 サーバ上で SSL 証明書をインポートして有効にする」に進みます。

サーバ証明書を発行する (Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行する場合のみ)

ステップ 1 Microsoft 証明書サービスをインストールしたサーバ上で、Domain Admins グループに所属するアカウントを使用して Windows にログインします。

ステップ 2 Windows の[スタート]メニューで、[プログラム] > [管理ツール] > [証明機関] をクリックします。

ステップ 3 左ペインで、[証明機関 (ローカル)] > [< 認証局名 >] を展開します。 < 認証局名 > は、P.33-7 の手順「Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールする」で Microsoft 証明書サービスをインストールしたときに認証局に付けた名前です。

ステップ 4 認証局の名前を右クリックし、[すべてのタスク] > [新しい要求の送信] をクリックします。

ステップ 5 [要求ファイルを開く] ダイアログボックスで、P.33-12 の手順「Exchange 2007 サーバで証明書署名要求を作成する」で作成した最初の証明書署名要求ファイルの場所を参照し、ファイルをダブルクリックします。

ステップ 6 [証明機関] の左ペインで、[保留中の要求] をクリックします。

ステップ 7 **ステップ 5** で送信した保留中の要求を右クリックし、[すべてのタスク] > [発行] をクリックします。

ステップ 8 [証明機関] の左ペインで、[発行した証明書] をクリックします。

ステップ 9 新しい証明書を右クリックし、[開く] をクリックします。

ステップ 10 [証明書] ダイアログボックスで、[詳細設定] タブをクリックします。

ステップ 11 [ファイルにコピー] をクリックします。

ステップ 12 [証明書のエクスポート ウィザードの開始] ページで、[次へ] をクリックします。

ステップ 13 [エクスポート ファイルの形式] ページで、[Base 64 encoded X.509 (.CER)] をクリックします。

ステップ 14 [次へ] をクリックします。

ステップ 15 [エクスポートするファイル] ページで、[参照] をクリックします。

ステップ 16 [名前を付けて保存] ダイアログボックスで、場所を選択してファイル名を入力します。

このサーバにインターネット インフォメーション サービスがインストールされていない場合は、現在のサーバから、および Microsoft 証明書サービスがインストールされたサーバからアクセスできるネットワーク ロケーションを選択するようにしてください。

ステップ 17 このパスとファイル名を書き留めます。この情報は以降の手順で必要になります。

ステップ 18 [保存] をクリックして [名前を付けて保存] ダイアログボックスを閉じます。

ステップ 19 [次へ] をクリックします。

ステップ 20 [証明書のエクスポート ウィザードの完了] ページで、[完了] をクリックします。

ステップ 21 [OK] をクリックして、正しくエクスポートされたことを示すメッセージをクリアします。

ステップ 22 [OK] をクリックして [証明書] ダイアログボックスを閉じます。

ステップ 23 P.33-12 の手順「Exchange 2007 サーバで証明書署名要求を作成する」で証明書署名要求を複数作成した場合は、[発行した証明書] に表示されている証明書署名要求ごとに、[ステップ 9](#) ~ [ステップ 22](#) を繰り返します。

ステップ 24 [証明機関] を閉じます。

ステップ 25 インターネット インフォメーション サービス マネージャが別のサーバ上にあり、そのサーバからアクセスできるネットワーク ロケーションに証明書要求ファイルを保存できなかった場合は、証明書要求ファイルをリムーバブル メディア (フロッピーディスク、CD、または DVD) にコピーします。

Connection ユーザにアクセスを許可する予定表と連絡先のデータが保持されたすべての Exchange 2007 サーバで、次の手順を実行します。

Exchange 2007 サーバ上で SSL 証明書をインポートして有効にする

ステップ 1 SSL 証明書のあるサーバ上で、Exchange 管理シェルの Import-ExchangeCertificate コマンドおよび Enable-ExchangeCertificate コマンドを実行するために必要な権限のあるアカウントを使用して、Windows にログインします。

ステップ 2 Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [Microsoft Exchange Server 2007] > [Exchange 管理シェル] をクリックします。

ステップ 3 次のコマンドを実行します。

```
Import-ExchangeCertificate -path <証明書のパスとファイル名>
```

ステップ 4 Import-ExchangeCertificate コマンドで表示されたフィンガープリントを Windows クリップボードにコピーします。

ステップ 5 Exchange 管理シェルで、次のコマンドを実行します。

```
Enable-ExchangeCertificate -Thumbprint <ステップ 4 でコピーしたフィンガープリント> -Services IIS
```

ステップ 6 Exchange 管理シェルを閉じます。

ステップ 7 P.33-12 の手順「Exchange 2007 サーバで証明書署名要求を作成する」で証明書署名要求を複数作成した場合は、SSL 証明書のある Exchange 2007 サーバごとに、**ステップ 1** ~ **ステップ 6** を繰り返します。

ユーザがアクセスできる Exchange サーバを指定するための Connection 外部サービスの作成

Cisco Unity Connection の管理で、Connection ユーザにアクセスを許可する予定表と連絡先のデータが保持された Exchange サーバごとに 1 つずつ、[予定表と個人連絡先] 外部サービスを作成し、設定します。

ユーザがアクセスできる Exchange サーバを指定するための Connection 外部サービスを作成する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[外部サービス (External Services)] をクリックします。
- ステップ 2** [新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 3** [タイプ (Type)] リストで、[予定表と個人連絡先 (Calendar and Personal Contacts)] をクリックします。
- ステップ 4** 各自の予定表と連絡先情報にアクセスできるように Connection ユーザを設定するときにサービスの識別に役立つ名前を、[表示名 (Display Name)] フィールドに入力します (たとえば、サービスの名前の中に、ユーザのアクセスする予定表と連絡先のデータが保持された Exchange サーバの名前を含めます)。
- ステップ 5** [サーバ ベース URL (Server Base URL)] フィールドに、Connection ユーザにアクセスを許可する予定表と連絡先のデータが保持された Exchange サーバの URL を入力します。https://<Exchange サーバ>/Exchange/ 形式を使用してください。<Exchange サーバ> は、Exchange サーバのコンピュータ名、完全修飾ドメイン名 (FQDN)、または IP アドレスです。

Exchange 2000 サーバまたは Exchange 2003 サーバのコンピュータ名または完全修飾ドメイン名を入力する場合、<Exchange サーバ> に入力する値は、P.33-8 の手順「Exchange 2000 サーバおよび Exchange 2003 サーバの証明書署名要求を作成する」のステップ 18 で入力した値と完全に一致している必要があります。



注意 https の代わりに http を入力して P.33-20 の「Connection と Exchange サーバ間での安全な通信の要求 (省略可能、ただし推奨)」の手順を実行した場合、予定表と連絡先のデータを Exchange から Connection に転送しようとすると失敗します。https の代わりに http を入力して前述の項の手順を実行しない場合、予定表と連絡先のデータは、暗号化されないうまま Exchange から Connection に転送されます。

- ステップ 6** [アクセスを可能にする (Access Enabled)] チェックボックスがオンになっていることを確認します。
- ステップ 7** Exchange 2007 サーバにアクセスする場合：
- a. [サービス クレデンシャルを使用する (Use Service Credentials)] チェックボックスをオフにします。
 - b. [ステップ 8](#) に進みます。

Exchange 2000 サーバまたは Exchange 2003 サーバにアクセスする場合：

- a. [サービス クレデンシャルを使用する (Use Service Credentials)] チェックボックスをオンにします。
- b. [サービス ログイン (Service Login)] フィールドに、[P.33-3 の手順「Cisco Unity Connection が Exchange データへのアクセスに使用する AD サービス アカウントを作成する」](#)で作成したサービス アカウントの Active Directory ユーザ ログイン名を入力します。 <ドメイン名><アカウント名> 形式を使用してください。

<ドメイン名> と <アカウント名> の間に円記号 (\) があることに注意してください。スラッシュ (/) を使用した場合、[予定表と個人連絡先] サービスは機能しません。
- c. [サービス パスワード (Service Password)] フィールドに、サービス アカウントのパスワードを入力します。

ステップ 8 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 9 ユーザにアクセスを許可するすべての Exchange サーバについて外部サービスを設定した場合、この手順の残りの部分に進みます。

この他の Exchange サーバにユーザがアクセスできるようにする場合は、[外部サービス (External Service)] メニューの [外部サービスの新規作成 (New External Service)] をクリックします。

ステップ 10 必要な外部サービスをすべて作成するまで、[ステップ 3](#) ~ [ステップ 9](#) を繰り返します。

Exchange 証明書を信頼するための Cisco Unity Connection サーバの設定

Exchange サーバの証明書を Cisco Unity Connection サーバで信頼するには、Connection サーバ上のルート証明書ストアに、証明書を発行した各認証局の信頼できる証明書をアップロードする必要があります。通常は、すべての証明書を同じ認証局（たとえば、Microsoft 証明書サービスや VeriSign）を使用して発行します。

Exchange 証明書を信頼するように Cisco Unity Connection サーバを設定する

ステップ 1 Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行した場合は、[ステップ 2](#) に進みます。

この他のアプリケーションまたは外部の認証局を使用して証明書を発行した場合は、[ステップ 21](#) に進み、信頼する証明書を Connection サーバ上のルート証明書ストアに Base-64 符号化 X.509 形式でアップロードします。

ステップ 2 Microsoft 証明書サービスをインストールしたサーバ上で、ローカル Administrators グループに所属するアカウントを使用して Windows にログインします。

ステップ 3 Windows の[スタート]メニューで、[プログラム] > [管理ツール] > [証明機関] をクリックします。

ステップ 4 左ペインで、[証明機関 (ローカル)] を展開します。

ステップ 5 認証局の名前を右クリックし、[プロパティ] をクリックします。

ステップ 6 [< 認証局名 > のプロパティ] ダイアログボックスの [全般] タブにある [CA 証明書] リストで、Exchange サーバに対して発行したいいずれかの証明書の名前をクリックします。

ステップ 7 [証明書の表示] をクリックします。

ステップ 8 [証明書] ダイアログボックスで、[詳細設定] タブをクリックします。

ステップ 9 [ファイルにコピー] をクリックします。

ステップ 10 [証明書のエクスポート ウィザードの開始] ページで、[次へ] をクリックします。

ステップ 11 [エクスポート ファイルの形式] ページで、[Base 64 encoded X.509 (.CER)] をクリックします。

ステップ 12 [次へ] をクリックします。

ステップ 13 [エクスポートするファイル] ページで、信頼する証明書の一時的なパスおよびファイル名 (c:\cacert.pem など) を入力します。ファイル名の拡張子は .pem を使用します。



注意 信頼する証明書は、ファイル名の拡張子を .pem にする必要があります。これ以外の場合、Connection サーバにアップロードできません。

ステップ 14 パスとファイル名を書き留めます。この情報は以降の手順で必要になります。

ステップ 15 [次へ] をクリックします。

- ステップ 16** [証明書のエクスポート ウィザードの完了] ページで、[完了] をクリックします。
- ステップ 17** [OK] をクリックして [正しくエクスポートされました。] メッセージ ボックスを閉じます。
- ステップ 18** [OK] をクリックして [証明書] ダイアログボックスを閉じます。
- ステップ 19** [OK] をクリックして [<サーバ名> のプロパティ] ダイアログボックスを閉じます。
- ステップ 20** [証明機関] を閉じます。
- ステップ 21** 信頼する証明書を Connection サーバがアクセスできるネットワーク ロケーションにコピーします。
- ステップ 22** Connection サーバ上で、Cisco Unified オペレーティングシステムの管理にログインします。
- ステップ 23** [セキュリティ (Security)] メニューで、[証明書の管理 (Certificate Management)] をクリックします。
- ステップ 24** [証明書の一覧 (Certificate List)] ページで、[証明書のアップロード (Upload Certificate)] をクリックします。
- ステップ 25** [証明書のアップロード (Upload Certificate)] ページの [証明書の名前 (Certificate Name)] リストで、[Connection-trust] をクリックします。
- ステップ 26** [ルート証明書 (Root Certificate)] フィールドで、Microsoft 証明書サービスまたはその他の認証局を使用して発行した証明書ファイル、あるいは CA から取得した証明書ファイルの名前を入力します。
- ステップ 27** [参照 (Browse)] をクリックします。
- ステップ 28** [ファイルの選択] ダイアログボックスで、証明書ファイルの場所を参照し、ファイル名をクリックして、[開く] をクリックします。
- ステップ 29** [証明書のアップロード (Upload Certificate)] ページで、[ファイルのアップロード (Upload File)] をクリックします。
- ステップ 30** [ステータス (Status)] 領域で、アップロードが成功したと報告された後、[閉じる (Close)] をクリックします。
- ステップ 31** 複数の証明書を発行した場合、または複数の認証局から証明書が発行された場合は、信頼する証明書ごとに **ステップ 24** ~ **ステップ 30** を繰り返します。

Connection と Exchange サーバ間での安全な通信の要求 (省略可能、ただし推奨)

この章のこれまでの手順のいくつかは、Exchange から Cisco Unity Connection に転送される予定表と連絡先のデータを暗号化によって保護するのに役立ちます。ただし、P.33-16 の「[ユーザがアクセスできる Exchange サーバを指定するための Connection 外部サービスの作成](#)」の手順を実行したときに https URL ではなく http URL を指定した場合は、データが暗号化されないままネットワーク経由で送信されます。

各 Exchange サーバ上で、次の手順を実行することをお勧めします。この手順を完了すると、ユーザのアクセスできる Exchange サーバのリストを Connection 管理者が更新するときに、誤って http URL を指定した場合、暗号化されていない Exchange データを転送しようとした時点で処理が失敗します。



注意

これはグローバル設定です。この手順を実行した Exchange サーバは、そのサーバ上の Exchange データにアクセスするすべての Web クライアントに対して、https URL を使用するよう要求します。

Cisco Unity Connection との安全な通信を要求するように IIS を設定する(省略可能、ただし推奨)

- ステップ 1** Exchange データにアクセスする Web クライアントに対して https URL の使用を要求するようにインターネット インフォメーション サービスを設定した場合でも、他のアプリケーションに影響がないことを確認します。
- ステップ 2** Connection ユーザが予定表または連絡先のインポート元として使用するメールボックスが保持された Exchange サーバにログインします。
- ステップ 3** サーバが Windows Server 2003 を実行している場合は、Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [管理ツール] > [インターネット インフォメーション サービス (IIS) マネージャ] をクリックします。
- サーバが Windows 2000 Server を実行している場合は、Windows の [スタート] メニューで、[プログラム] > [管理ツール] > [インターネット サービス マネージャ] をクリックします。
- ステップ 4** インターネット インフォメーション サービスの左ペインで、この Exchange サーバの名前を展開します。
- ステップ 5** サーバが Windows 2000 Server を実行している場合は、[ステップ 6](#) に進みます。
- サーバが Windows Server 2003 を実行している場合は、[Web サイト] を展開します。
- ステップ 6** [既定の Web サイト] を右クリックし、[プロパティ] をクリックします。
- ステップ 7** [既定の Web サイトのプロパティ] ダイアログボックスで、[ディレクトリ セキュリティ] タブをクリックします。
- ステップ 8** [セキュリティ保護された通信] で、[編集] をクリックします。

ステップ 9 [セキュリティ保護された通信] ダイアログボックスで、[保護されたチャンネル (SSL) を要求する] チェックボックスをオンにします。

ステップ 10 [OK] をクリックして [セキュリティ保護された通信] ダイアログボックスを閉じます。

ステップ 11 [OK] をクリックして [既定の Web サイトのプロパティ] ダイアログボックスを閉じます。

ステップ 12 インターネット インフォメーション サービスを閉じます。

ステップ 13 子ノードについてこの設定をオンにするように求められた場合は、この設定を有効にする子ノードを選択し、[OK] をクリックします。

ステップ 14 Cisco Unity Connection ユーザが予定表または連絡先データのインポート元として使用するメールボックスが保持された各 Exchange サーバ上で、[ステップ 1](#) ~ [ステップ 13](#) を繰り返します。

Cisco Unity Connection サーバと Exchange サーバのクロックの同期化

予定表データに基づいたパーソナル着信転送ルールを使用する場合は、Cisco Unity Connection サーバと、Connection が予定表データにアクセスするすべての Exchange サーバでシステム クロックが同期化されている必要があります。



注意

Connection サーバ上の時刻が、予定表データがアクセスされる Exchange サーバ上の時刻と一致していない場合、予定表データに基づいたパーソナル着信転送ルールによって着信が正しく転送されません。

NTP サーバにアクセスするように Cisco Unity Connection サーバと Exchange サーバを設定する

- ステップ 1** Connection サーバ上で、Cisco Unified オペレーティングシステムの管理にログインします。
- ステップ 2** [設定 (Settings)] メニューの [NTP サーバ (NTP Servers)] をクリックします。
- ステップ 3** [新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 4** [ホスト名または IP アドレス (Hostname or IP Address)] フィールドに、NTP サーバの DNS 名 (FQDN) または IP アドレスを入力します。このホスト名または IP アドレスは、Connection サーバ、および Connection のアクセスする予定表データが保持されたすべての Exchange サーバが解決できる必要があります。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 6** Connection のアクセスする予定表データが保持されたすべての Exchange サーバを、[ステップ 4](#) で Cisco Unity Connection サーバに対して選択した同じ NTP サーバとクロックが同期化されるように設定します。

詳細については、Microsoft の Web サイトを参照してください。



レポートの生成

Cisco Unity Connection レポートを使用して、システムの設定とコールハンドラについての情報を取得できます。次の各項を参照してください。

- [レポートの概要 \(P.34-2\)](#)
- [レポート設定パラメータの設定 \(P.34-4\)](#)
- [レポートの生成と表示 \(P.34-4\)](#)

レポートの概要

Cisco Unity Connection の管理では、次のレポートを生成することができます。

表 34-1 システム設定と通話管理に関するレポート


レポート名	出力の説明
Phone Interface Failed Logon (電話インターフェイスのログイン失敗)	<p>電話での Connection へのログオンが失敗した場合に、そのすべてのログオン試行について次の情報が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> ログオンに失敗したユーザのユーザ名、エイリアス、発信者 ID、および内線番号。 ログオン試行が失敗した日時。 ユーザが、ログオン失敗の最大回数に達したかどうか。
Users (ユーザ)	<p>各ユーザに関する次の情報が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> 姓、名、およびエイリアス。 ユーザに関連付けられている Connection サーバを識別するための情報。 課金 ID、サービス クラス、および内線番号。 アカウントがロックされているかどうか。 ユーザがパーソナル着信転送ルールを有効にしているかどうか。
User Message Activity (ユーザメッセージ アクティビティ)	<p>送受信されたメッセージに関して、次の情報がユーザごとに含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> 名前、内線番号、およびサービス クラス。 各メッセージの日時。 各メッセージの送信元に関する情報。 完了した操作 (新しいメッセージ、メッセージの開封、MWI オン要求など)。 ユーザが受信した新しいメッセージの数、およびメッセージ発信者に関する情報。 発信番号と結果。
Distribution Lists (同報リスト)	<p>次の情報が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> リストの名前と表示名。 リストの作成日時。 同報リストの作成日時は、グリニッジ標準時で示されます。 リストに含まれているユーザの番号の数。 [Include List Members] チェックボックスをオンにした場合は、リストのメンバーになっている各ユーザのエイリアスのリスト。
Unused Voice Mail Accounts (未使用ボイスメール アカウント)	<p>ユーザのエイリアスと表示名、およびユーザ アカウントの作成日時が含まれています。</p> <p> (注) ユーザ アカウントの作成日時は、グリニッジ標準時で示されます。</p>

表 34-1 システム設定と通話管理に関するレポート (続き)

レポート名	出力の説明
Transfer Call Billing (転送コール課金)	<p>各通話に関する次の情報が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ユーザの名前、内線番号、および課金 ID。 • 通話が発生した日時。 • ダイヤルされた電話番号。 • 転送の結果 (接続、応答なし (RNA)、通話中、不明)。
Outcall Billing Detail (発信課金詳細)	<p>次の情報が含まれています。これらの情報は、日付および電話をかけたユーザの内線番号に基づいて整理されています。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 名前、内線番号、および課金 ID。 • 通話の発生日時。 • ダイヤルされた電話番号。 • 通話の結果 (接続、応答なし (RNA)、通話中、不明)。 • 通話の長さ (秒)。
Outcall Billing Summary (発信課金要約)	<p>出力は、日付および電話をかけたユーザの名前、内線番号、および課金 ID に基づいて整理されています。この出力は 1 日 (24 時間) のリストであり、指定された日の各 1 時間の発信時間 (秒単位) が示されています。</p>
Call Handler Traffic (コールハンドラトラフィック)	<p>各コールハンドラに関する次の情報が含まれています。1 日の各 1 時間に 1 行使用されています。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 通話の合計数。 • 各タッチトーンキーが押された回数。 • 内線。 • 無効な内線番号。 • グリーティング再生後の操作が発生した回数。 • 発信者が電話を切った回数。
System Configuration (システムの設定)	<p>Connection システムの設定のすべての面に関する、詳細な情報が含まれています。</p>

レポート設定パラメータの設定

Cisco Unity Connection は、レポート生成の基礎となるデータを収集して格納するように自動的に設定されます。生成するレポートの出力内容に応じて、次のパラメータを調整することができます。レポートのパラメータ設定は、すべて Cisco Unity Connection の管理の [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [レポート (Reports)] ページにあります。

- [データ収集サイクルの間隔 (ミリ秒) (Milliseconds Between Data Collection Cycles)]: デフォルトでは、30 分 (1,800,000 ミリ秒) に設定されています。この設定によって、レポートデータを収集する各サイクル間に Connection が待機する時間の長さを制御します。
- [レポートデータベースのデータ保存期間 (日) (Days to Keep Data in Reports Database)]: デフォルトでは、180 日に設定されています。生成しようとするレポートに対して、この日数を超える値を対象期間として指定しても、データの日数はここで設定する値によって制限されます。
- [レポート出力の最大レコード数 (Maximum Records in Report Output)]: デフォルトでは、25,000 レコードに設定されています。このフィールドに指定できる最大値は、30,000 レコードです。生成しようとするレポートで、レコード数がこの許容最大値を超える場合は、レポートを何回かに分けて生成します。たとえば、データ範囲を狭くするか、各期間に含まれるユーザーアカウントの数を減らします。



(注) ユーザーメッセージ アクティビティ レポート (User Message Activity Report) では、[レポート出力の最大レコード数 (Maximum Records in Report Output)] の設定が、デフォルトの 25,000 レコードではなく 15,000 レコードに制限されます。これは、レポートのサイズが大きくなるためです。

- [進捗インジケータを表示するために必要な最小レコード数 (Minimum Records Needed to Display Progress Indicator)]: デフォルトでは、2,500 レコードに設定されています。このフィールドに指定できる最大値は、10,000 レコードです。進捗インジケータの目的は、要求したレポートのサイズが大きく、完了に時間がかかる場合に警告することです。Connection では、レポートはブラウザから生成します。このブラウザセッションは、レポートを生成している間は開いたままにしておく必要があります。データベースのサイズや生成しているレポートのタイプによっては、レポートの生成に時間がかかることがあります。この間、管理者はブラウザを使用できず、Connection の管理セッションを開いたままにしておく必要があります。

レポートデータのアーカイブ

レポート データは、設定したデータ保存期間パラメータに基づいて、徐々に上書きされていきます。履歴を残すためにレポートを保管しておく場合は、レポートを定期的に生成するスケジュールを計画し、それらのレポートを Cisco Unity Connection サーバ以外の場所に保存することをお勧めします。

レポートの生成と表示

レポートは、Cisco Unity Connection Serviceability で生成して表示することができます。Cisco Unity Connection Serviceability に移動するには、Cisco Unity Connection の管理の右上隅にあるナビゲーション ドロップダウン リストの [Cisco Unity Connection Serviceability] をクリックし、[移動 (Go)] をクリックします。

レポートの生成と表示の詳細については、『Cisco Unified Serviceability アドミニストレーション ガイド for Cisco Unity Connection』を参照してください。このマニュアルは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。



ライセンスの管理

ライセンス ファイルの入手とインストール

新しい Cisco Unity Connection システムを設定する場合や、ライセンスが必要な機能を追加または変更する場合は、お客様が購入された機能を有効にするためのライセンス ファイルが必要です。ライセンス ファイルを入手するには、Cico.com で登録情報を入力します。

登録が完了すると、シスコがライセンス ファイルを電子メールでただちに送信します。シスコからの電子メールでは、ファイルを保存して保管しておく方法が説明されています。

登録には次の情報が必要です。

- Cisco Unity Connection サーバが備えているネットワーク インターフェイス カード (NIC) の MAC アドレス (物理アドレス)。
- プロダクト認証キー (PAK)。Cisco Unity Connection アプリケーション ソフトウェア メディア キットの背面に貼付されたステッカーに記載されています。

この項では、3 つの手順について説明します。これらの手順は、記述されている順序どおりに実行してください。

Cisco Unity Connection サーバの MAC アドレスを取得する

ステップ 1 Cisco Unified Communications Operating System Administration にログインします。

ステップ 2 [Show] メニューの [Network] をクリックします。

ステップ 3 [MAC Address] の値を、ハイフンを除いて書き留めます (たとえば、物理アドレスが 00-a1-b2-c3-d4-e5 の場合は 00a1b2c3d4e5 と記録します)。または、オンライン登録中にアクセスできるファイルに保存します。

登録してライセンス ファイルを入手する

- ステップ 1** ソフトウェア登録サイト (<http://www.cisco.com/go/license>) に移動します (URL では大文字と小文字が区別されます)。
 - ステップ 2** PAK を入力し、[**Submit**] をクリックします。
 - ステップ 3** 画面の指示に従います。
 - ステップ 4** Cisco Unity Connection ライセンス ファイルが添付された電子メールを受信します。
-

ライセンス ファイルをインストールする

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**システム設定 (System Settings)**] を展開し、[**ライセンス (Licenses)**] をクリックします。
 - ステップ 2** [**ライセンス (Licenses)**] ページで、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
 - ステップ 3** [**ライセンスの新規追加 (Add New License)**] ページで、[**参照 (Browse)**] をクリックし、新しいライセンス ファイルの場所を参照します。
 - ステップ 4** [**ファイルの選択**] ダイアログボックスで、ファイルの名前をダブルクリックします。
 - ステップ 5** [**ライセンスの新規追加 (Add New License)**] ページで、[**追加 (Add)**] をクリックします。
 - ステップ 6** 新しいライセンス ファイルが複数ある場合は、新しいライセンス ファイルをすべて追加するまで、[ステップ 2 ~ ステップ 5](#) を繰り返します。
 - ステップ 7** [**ライセンス (Licenses)**] ページで、[ステップ 2 ~ ステップ 5](#) で追加したライセンス ファイルのチェックボックスをオンにします。
 - ステップ 8** [**選択項目のインストール (Install Selected)**] をクリックします。
-



INDEX

- A**
- AGC、ポート グループの設定の変更 25-25
 - All Hours スケジュール 10-1
 - AXL サーバ
 - 削除 25-7
 - 追加 25-7
 - 変更、設定 25-8
- C**
- Cisco PCA、Cisco Unity Connection へのアクセスの保護 22-1
 - Cisco PCA および IMAP クライアントから Cisco Unity Connection へのアクセスの保護 22-1
 - Cisco SIP Proxy Server
 - 削除 25-20
 - 追加 25-19
 - 変更、設定 25-21
 - Cisco Unified Communications Manager
 - AXL サーバ、削除 25-7
 - AXL サーバ、追加 25-7
 - サーバの削除 25-14
 - サーバの追加 25-13
 - 削除、TFTP サーバ 25-17
 - 追加、TFTP サーバ 25-16
 - デバイス証明書、ポートの 25-30
 - 変更、AXL サーバの設定 25-8
 - 変更、TFTP サーバの設定 25-18
 - 変更、サーバの設定 25-15
 - ルート証明書、Connection 25-4
 - Cisco Unified MeetingPlace Express
 - Connection との連動の作成 28-1
 - Connection との連動のためのユーザ設定の変更 28-6
 - Connection との連動のためのユーザの設定 28-4
 - Connection との連動の変更 28-3
 - Cisco Unified Real-Time Monitoring Tool (RTMT) 3-6
 - Cisco Unified Serviceability
 - Cisco Unified Serviceability のサービス
 - エンタープライズ パラメータの詳細 30-3
 - エンタープライズ パラメータの設定 30-2
 - サービス パラメータの詳細 29-3
 - サービス パラメータの設定 29-2
 - Cisco Unity Connection Administration
 - アクセス 2-2
 - インターフェイス 2-3
 - 使用方法、ヘルプ 2-3
 - ブラウザの設定 1-1
 - レコードの検索 2-4
 - Cisco Unity Connection カンパセーション 12-1
 - Cisco Unity グリーティング管理
 - 概要 15-3
 - 使用方法 15-4
 - 設定 15-5
 - Cisco Voice Technology Group Subscription ツール 3-5
 - Connection Serviceability 3-4
 - Connection の管理、アクセス 3-1
 - CSV ファイル
 - VPIM 連絡先の作成 27-11
 - 一括管理ツールを使用する場合のエラーの修正 27-12
- D**
- DNS、IP アドレスの名前解決 27-4
- E**
- Exchange
 - 電子メールへの TTS を使用したアクセスの設定 32-1
 - パーソナル着信転送ルールで使用するための予定表と連絡先へのアクセスの設定 33-1

F

Firefox、設定 1-1

G

G.711 A-Law コーデック

選択、通話用に 14-1, 25-11

選択、録音用に 14-3, 15-7, 17-5

G.711 μ 法コーデック

選択、通話用に 14-1, 25-11

選択、録音用に 14-3, 15-7, 17-5

G726 コーデック、録音用に選択 14-3, 15-7, 17-5

G.729a コーデック

選択、通話用に 14-1, 25-11

選択、録音用に 14-3, 15-7, 17-5

I

IMAP、Connection から電子メールメッセージへの～
を使用したアクセス 17-3

IMAP クライアント、セキュリティのオプション
21-3

IMAP 電子メールクライアント、Cisco Unity Connection
へのアクセスの保護 22-1

Internet Explorer、設定 1-2

M

Media Master

グリーティングと名前の録音 15-2

ユーザがメッセージを保存できないようにする
21-3

MeetingPlace Express

Connection との連動の作成 28-1

Connection との連動のためのユーザ設定の変更
28-6

Connection との連動のためのユーザの設定
28-4

Connection との連動の変更 28-3

MWI

同期化、電話システムの～の 25-6

変更、設定 25-12

O

Operator ユーザ 17-6

P

PCM コーデック、録音用に選択 14-3, 15-7

Phone View 26-1

PIMG 装置

削除 25-22

追加 25-21

変更、設定 25-22

S

Session Initiation Protocol (SIP) 設定の変更 25-23

SIP プロキシ サーバ

削除 25-20

追加 25-19

変更、設定 25-21

SSL 証明書、Cisco PCA および IMAP クライアントか
ら Cisco Unity Connection へのアクセスを保護するた
めの使用 22-1

T

TFTP サーバ

削除 25-17

追加 25-16

変更、設定 25-18

TIMG 装置

削除 25-22

追加 25-21

変更、設定 25-22

TTS、Exchange 電子メールへの～を使用したアクセス
32-1

U

UndeliverableMessagesMailbox ユーザ 17-6

Unity Connection メッセージシステム ユーザ 17-6

User Speech Recognition カンバセーション 12-4

V

VPIM ネットワーク

Connection の管理を使用した VPIM 連絡先の追加
27-13

CSV ファイルを使用した VPIM 連絡先の作成
27-11

- DNS 27-4
- IP アドレスの名前解決 27-4
- VPIM 連絡先ディレクトリの更新設定のカスタマイズ 27-14
- VPIM 連絡先の削除 27-19
- VPIM 連絡先の作成 27-10
- VPIM 連絡先の作成後の作業 27-14
- VPIM ロケーションのカスタマイズ 27-8
- VPIM ロケーションの作成 27-6
- VPIM ロケーションの代行ユーザ名の追加 27-18
- 宛先指定のオプション 27-21
 - アドレス 27-20
- 一括管理ツールによる VPIM 連絡先の作成 27-10, 27-12
- オーディオ形式 27-21
 - 概要 27-1
 - 設計の決定 27-3
 - 設定 27-2
 - 設定手順 27-3
 - 前提条件 27-2
 - メッセージ 27-19
 - メッセージ交換の類似性と制限事項 27-21
 - メッセージの例 27-19
 - リモート ボイス メッセージ システムとの接続の確認 27-5
 - リモート ボイス メッセージ システムの設定 27-18
- VPIM 連絡先
 - Connection の管理を使用した作成 27-13
 - CSV ファイルを使用した作成 27-11
 - 一括管理ツールによる作成 27-10, 27-12
 - 一括管理ツールを使用する場合の CSV エラーの修正 27-12
 - 削除 27-19
 - 作成 27-10
 - 作成後の作業 27-14
 - ディレクトリの更新設定のカスタマイズ 27-14
- VPIM ロケーション
 - カスタマイズ 27-8
 - 作成 27-6
 - 代行ユーザ名の追加 27-18
- W
 - Weekdays スケジュール 10-1
- あ
 - アカウント
 - Operator 17-6
 - UndeliverableMessagesMailbox 17-6
 - Unity Connection メッセージ システム 17-6
 - 宛先指定のオプション、VPIM ネットワーク 27-21
 - アプリケーション プラグイン 3-1
- い
 - 一括管理ツール
 - VPIM 連絡先の作成 27-10, 27-12
 - アクセス 3-2
 - エラーの修正 (VPIM) 27-12
 - 一括編集ユーティリティ、アクセス 3-2
 - インタビュー ハンドラ
 - 概要 4-3
 - 削除 8-5
 - 作成 8-2
 - 修正 8-3
- え
 - エンタープライズ パラメータ
 - Cisco Unified Serviceability のサービスの 30-1
 - Cisco Unified Serviceability のサービスの ~ の設定 30-2
 - 詳細 30-3
- お
 - オーディオ形式
 - VPIM ネットワーク 27-21
 - 変更、通話の ~ 14-1, 25-11
 - 変更、録音の ~ 14-3, 15-7, 17-5
 - オプション カンパセーション
 - オプション カンパセーション 1 (Optional Conversation 1) 12-4
 - 概要 12-4
 - オプション カンパセーション 1 (Optional Conversation 1)
 - 概要 12-4
 - 変更、メッセージをスキップする方法 13-14
 - オペレータ コール ハンドラ 6-2

- か
- ガイダンス
- コールハンドラ 6-2
 - コールルーティング 9-1
- 外部発信者のボイス メッセージ 17-2
- 簡易サイン イン カンパセーション 13-11
- カンパセーション
- Cisco Unity Assistant のユーザ設定 12-5
 - Cisco Unity Connection、概要 12-1
 - Connection カンパセーションのユーザ設定 12-5
 - オプション カンパセーション バージョン 12-4
 - カスタマイズ、管理者による 12-3
 - カスタマイズ、ユーザによる 12-5
 - 簡易サイン イン 13-11
 - 効率化、メッセージの宛先指定 13-15
 - サイン イン 13-10
 - 指定、メッセージ再生前に提供される発信者情報 13-4
 - 使用方法、ボイス コマンド 12-4
 - 発信者の操作 12-1
 - 変更、宛先指定と録音の順序 13-2
 - 変更、スキップされたメッセージの動作 13-12
 - 変更、メッセージ宛先指定の確認方法 13-5
 - 変更、メッセージ削除のオプション 13-7
 - ユーザのオプション 12-2
- Connection カンパセーションのユーザ設定 12-5
- 変更、録音のオーディオ形式 15-7
 - 録音、Media Master を使用した 15-2
- グループウェアの電子メール メッセージ 17-3
- グローバルニックネーム
- 追加、リストへの名前の 13-19
 - 編集、リスト 13-19
- け
- 警告音の有効化、録音終了 15-8
- こ
- コーデック
- 変更、通話の～ 14-1, 25-11
 - 変更、優先使用の設定 25-11
 - 変更、録音の～ 14-3, 15-7, 17-5
- コールハンドラ
- オペレータ 6-2
 - ガイダンス 6-2
 - 概要 4-2
 - グリーティング 6-9
 - 削除 6-15
 - 修正 6-7
 - 終了案内 6-2
 - 着信転送設定 6-14
 - デフォルト 6-2
 - テンプレート、修正 6-4, 6-5
 - 発信者の入力と短縮ダイヤル 6-13
 - 録音、メッセージ 6-14
- コールハンドラ テンプレート
- 削除 6-3
 - 作成 6-3
 - 修正 6-3
 - デフォルトのテンプレート 6-3
- コールハンドラ トラフィック レポート (Call Handler Traffic Report) 34-3
- コールルーティング
- ガイダンス (Opening Greeting) サービス 9-1
 - 概要 4-4
 - サインイン試行 (Attempt Sign In) サービス 9-1
 - 削除、サービス 9-4
 - 修正、サービス 9-3
 - 追加、サービス 9-2
- き
- 規制テーブル
- Default Fax 11-1
 - Default Outdial 11-1
 - Default System Transfer 11-1
 - Default Transfer 11-1
 - 概要 4-6
 - 削除 11-5
 - 作成 11-2
 - 修正 11-4
 - デフォルト 11-1
- く
- グリーティング
- Cisco Unity Assistant のユーザ設定 12-5

- デフォルトのサービス 9-1
- 転送試行 (Attempt Forward) サービス 9-1
- 変更、サービスの順序 9-4
- 個人設定
 - Cisco Unity Assistant のユーザ設定 12-6
 - Connection カンパセーションのユーザ設定 12-6
- さ
- サービス パラメータ
 - Cisco Unified Serviceability のサービスの 29-1
 - Cisco Unified Serviceability のサービスの ~ の設定 29-2
 - 詳細 29-3
- サイン イン カンパセーション 13-10
- サインイン試行 (Attempt Sign In) コール ルーティン グ 9-1
- 削除
 - AXL サーバ 25-7
 - Cisco Unified Communications Manager サーバ 25-14
 - PIMG/TIMG 装置 25-22
 - SIP プロキシ サーバ 25-20
 - TFTP サーバ 25-17
 - インタビュー ハンドラ 8-5
 - 規制テーブル 11-5
 - コール ハンドラ 6-15, 7-6
 - コール ハンドラ テンプレート 6-3
 - コール ルーティング 9-4
 - スケジュール 10-5
 - 電話システム トランク 25-31
 - ポート 25-27
 - ポート グループ 25-10
 - メンバー、システム同報リストからの ~ 24-5
 - 連動、電話システム 25-3
- 作成
 - AXL サーバ 25-7
 - インタビュー ハンドラ 8-2
 - 規制テーブル 11-2
 - コール ハンドラ テンプレート 6-3
 - コール ルーティング 9-2
 - 祝日スケジュール 10-2
 - スケジュール 10-3
 - 通話管理マップ 5-2
 - ディレクトリ ハンドラ 7-2
 - ユーザ アカウント xiii
- し
- 資格のポリシー 16-1
- 識別されているユーザのメッセージの概要 17-2
- システム ディレクトリ ハンドラ 7-1
- システム プロンプト 12-3
- システム転送、設定 13-16
- システム同報リスト
 - 概要 24-1
 - 作成 24-3
 - 修正 24-4
 - デフォルト リスト 24-2
 - メンバーの追加と削除 24-5
- システムの設定レポート (System Configuration Report) 34-3
- 自動受付 4-9
- 自動ゲイン制御 (AGC) ポート グループの設定の変 更 25-25
- 修正
 - インタビュー ハンドラ 8-3
 - 規制テーブル 11-4
 - コール ハンドラ 6-7
 - コール ハンドラ テンプレート 6-3, 6-4, 6-5
 - コール ルーティング 9-3
 - システム同報リスト 24-4
 - スケジュール 10-4
 - ディレクトリ ハンドラ 7-3
- 終了案内コール ハンドラ 6-2
- 終了警告音、有効化 15-8
- 祝日
 - 指定 10-2
 - 祝日スケジュール 10-1
- 証明書、ポートの ~ の表示 25-30
- 使用割当量、超えた場合のメッセージ処理 17-9
- す
- スケジュールと祝日
 - All Hours 10-1
 - Weekdays 10-1
 - 概要 4-8
 - 削除、スケジュール 10-5
 - 作成、スケジュール 10-3
 - 指定、祝日 10-2
 - 修正、スケジュール 10-4
 - 祝日 10-1
 - デフォルト 10-1

すべてのボイスメールユーザ (All Voice Mail Users)
同報リスト 24-2

せ

セキュリティ

IMAP クライアント 21-3
デバイス証明書、ポートの 25-30
表示、Connection ルート証明書 25-4
ボイス メッセージのアクセス、配布、および格納
の制御 21-1
ポリシー 16-1
ルート証明書、Connection 25-5

設定

Exchange 電子メールへの TTS を使用したアクセス
32-1
短縮ダイヤル 6-13
通話保留の待ち時間 13-3
パーソナル着信転送ルールで使用するための
Exchange 予定表と連絡先へのアクセス
33-1
前提条件、VPIM ネットワーク 27-2

た

代行ユーザ名、VPIM ロケーションの ~ の追加
27-18
タイムアウト前の TTS アクセスの最大遅延 (Maximum
Delay for TTS Access Before Timeout) 17-7
タスク管理ツール、アクセス 3-5

短縮ダイヤル

概要 6-13
設定 6-13

ち

着信転送

Cisco Unity Assistant のユーザ設定 12-5
Connection カンパセーションのユーザ設定
12-5

つ

追加

AXL サーバ 25-7
Cisco Unified Communications Manager サーバ
25-13

PIMG/TIMG 装置 25-21
SIP プロキシ サーバ 25-19
TFTP サーバ 25-16
グローバル ニックネームをリストに ~ 13-19
システム同報リスト 24-3
ポート 25-26
ポート グループ 25-10
メンバー、システム同報リストへの ~ 24-5
連動、電話システム 25-2

追加機能のライセンス ファイルのインストール
35-1

通話、オーディオ形式 (コーデック) の変更 14-1,
25-11

通話管理

概要 4-1
管理、インタビュー ハンドラ 8-1
管理、規制テーブル 11-1
管理、コール ハンドラ 6-1
管理、コール ルーティング 9-1
管理、スケジュールと祝日 10-1
管理、ディレクトリ ハンドラ 7-1
計画 5-1
実現、計画 5-2
マップの作成 5-2

通話スクリーニング、Cisco Unity Assistant のユーザ設
定 12-5

通話保留、Cisco Unity Assistant のユーザ設定 12-5

通話保留、待ち時間の設定 13-3

通話ループ検出 25-6

て

ディスク容量の設定の編集 (Edit Disk Capacity
Configuration) ページ 17-11

ディレクトリ ハンドラ

概要 4-3
削除 7-6
作成 7-2
システム ディレクトリ ハンドラ 7-1
修正 7-3
デフォルト 7-1

電子メール メッセージ 17-3

転送コール課金レポート (Transfer Call Billing Report)
34-3

転送試行 (Attempt Forward) コール ルーティング
9-1

- 電話インターフェイスのログイン失敗レポート (Phone Interface Failed Logon Report) 34-2
- 電話システム
 - 関連付けられているユーザのリスト 25-5
 - 削除、AXL サーバの 25-7
 - 追加、AXL サーバの 25-7
 - 同期化、MWI 25-6
 - 変更、AXL サーバの設定 25-8
 - 変更、設定 25-4
 - 連動の削除 25-3
 - 連動の追加 25-2
- 電話システム トランク
 - 削除 25-31
 - 詳細 25-31
 - 変更、設定 25-32
- と
- 同期化、電話システムの MWI 25-6
- 同報リスト レポート (Distribution Lists Report) 34-2
- トランク、電話システム
 - 削除 25-31
 - 追加 25-31
 - 変更、設定 25-32
- な
- 名前、Media Master を使用した録音 15-2
- 名前解決、VPIM 27-4
- に
- 認証規則
 - 概要 16-1
 - デフォルトのサービス 16-2
- は
- パーソナル着信転送ルールで使用するための Exchange データへのアクセス 33-1
- ハードディスク、最大容量の指定 17-11
- ハードディスクの容量、最大パーセンテージの指定 17-11
- 配信できないメッセージ (Undeliverable Messages) 同報リスト 24-2
- 配信ロケーション、VPIM ~ の作成 27-6
- パスワード ポリシー 16-1
- 発信課金詳細レポート (Outcall Billing Detail Report) 34-3
- 発信課金要約レポート (Outcall Billing Summary Report) 34-3
- 発信者の操作、ユーザ設定 12-5
- 発信者の入力設定、ユーザ ログオン設定の変更 13-10
- ひ
- 表示
 - Connection ルート証明書 25-4
 - デバイス証明書、ポートの 25-30
- ふ
- フィールド定義 2-3
- プライベート同報リスト
 - Cisco Unity Assistant のユーザ設定 12-6
 - Connection カンパセーションのユーザ設定 12-6
- プラグイン
 - アプリケーション 3-1
 - インストール 31-1
 - 概要 31-1
- ブロードキャスト メッセージ
 - 概要 23-2
 - 送信するためのアクセスの設定 23-3
 - 変更、デフォルト設定 23-8
- ブロードキャスト メッセージ管理
 - アクセスの設定 23-3
 - 使用方法 23-7
- プロンプト
 - 概要 12-3
 - 変更できるもの 12-3
- へ
- ヘルプ
 - 使用方法 2-3
 - ページとフィールド 2-3
- ヘルプ (Help) ページ 2-3
- 変更
 - AGC の設定 25-25
 - AXL サーバの設定 25-8

- Cisco Unified Communications Manager サーバの設定 25-15
 - MWI の設定 25-12
 - PIMG/TIMG の設定 25-22
 - SIP の設定 25-23
 - SIP プロキシ サーバの設定 25-21
 - TFTP サーバの設定 25-18
 - 宛先指定と録音の順序 13-2
 - 聞き取り中にメッセージをスキップする方法 (オプション コンバセーション 1 (Optional Conversation 1)) 13-14
 - 聞き取り中にメッセージをスキップする方法 (標準コンバセーション (Standard Conversation)) 13-12
 - コーデックの優先使用の設定 25-11
 - 通話ループ検出の設定 25-6
 - 電話システム トランクの設定 25-32
 - 電話システムの設定 25-4
 - ポート グループの詳細設定 25-24
 - ポート グループの設定 25-10
 - ポートの設定 25-28
 - メッセージ宛先指定の確認方法 13-5
 - メッセージ削除のオプション 13-7
 - ユーザ ログオン設定、ユーザ グリーティングの再生中 13-10
- ほ
- ボイス コマンド、使用方法 12-4
 - ボイス メッセージ
 - Live Record 17-4
 - インタビュー 17-4
 - 外部発信者 17-2
 - システム ブロードキャスト 17-3
 - 受信確認 17-3
 - 送信 17-6
 - 通知 17-3
 - ユーザ間 17-2
 - ボイス メッセージ ポート
 - 削除 25-27
 - 追加 25-26
 - 変更、設定 25-28
 - ポート
 - 削除 25-27
 - 詳細 25-26
 - 追加 25-26
 - デバイス証明書、Connection 25-30
 - 表示、Connection ルート証明書 25-4
 - 変更、設定 25-28
 - ルート証明書、Connection 25-5
- ポート グループ
- 削除 25-10
 - 詳細 25-9
 - 追加 25-10
 - 変更、AGC の設定 25-25
 - 変更、詳細設定 25-24
 - 変更、設定 25-10
- み
- 未使用ボイスメール アカウント レポート (Unused Voice Mail Accounts Report) 34-2
 - 身元不明発信者のメッセージ 17-2
- め
- メールボックス サイズ使用割当量 18-1
 - メッセージ
 - IMAP クライアント アクセスのセキュリティ オプション 21-3
 - Live Record 17-4
 - VPIM 27-19
 - インタビュー メッセージ 17-4
 - 外部発信者のボイス メッセージ 17-2
 - 概要 17-1
 - 機密性 17-10
 - グループウェアの電子メール メッセージ 17-3
 - システム コンポーネントが使用不能な場合の Connection のメッセージ処理 17-7
 - システム ブロードキャスト メッセージ 17-3
 - 受信確認 17-3
 - 送信できないメッセージに対する Connection の処理 17-6
 - 通知 17-3
 - 電話の切断によって中断されたメッセージに対する Connection の処理 17-8
 - メールボックス使用割当量を超えた場合の Connection のメッセージ処理 17-9
 - メッセージの格納 17-11
 - メッセージの送信 17-6
 - メッセージのタイプ 17-2
 - ユーザ間のボイス メッセージ 17-2
 - メッセージ ロケータ、Phone View 26-1

メッセージ受信インジケータ、電話システムの～の同期化 25-6

メッセージの宛先指定

Cisco Unity Assistant のユーザ設定 12-6

Connection カンパセーションのユーザ設定 12-6

メッセージの移行ユーティリティ、アクセス 3-4

メッセージの聞き取り

Cisco Unity Assistant のユーザ設定 12-6

Connection カンパセーションのユーザ設定 12-6

メッセージのセキュリティ

オプションの概要 21-1

コールハンドラ 6-14

保存を無効にする Media Master のオプション 21-3

メッセージの到着通知

Cisco Unity Assistant のユーザ設定 12-6

Connection カンパセーションのユーザ設定 12-6

ゆ

ユーザ

Operator 17-6

UndeliverableMessagesMailbox 17-6

Unity Connection メッセージ システム 17-6

電話システムに関連付けられているユーザのリスト 25-5

ユーザ アカウント、作成 xiii

ユーザ インポート ツール、アクセス 3-3

ユーザ メッセージ アクティビティ レポート (User Message Activity Report) 34-2

ユーザ レポート (Users Report) 34-2

ユーザ間のボイス メッセージ 17-2

ユーザ同期化ツール、アクセス 3-3

ユーザの移行ユーティリティ、アクセス 3-3

ユーザのワークステーション、設定 xiii

ユーティリティとツール

Cisco Unified Serviceability 3-6

Cisco Voice Technology Group Subscription ツール 3-5

Connection Serviceability 3-4

Connection の管理 3-1

RTMT 3-6

一括管理ツール 3-2

一括編集 3-2

タスク管理 3-5

プラグイン 3-1

メッセージの移行 3-4

ユーザの移行 3-3

ユーザをインポート 3-3

ユーザを同期化 3-3

ら

ライセンス ファイル、追加機能を使用するための～の入手とインストール 35-1

る

ルート証明書

表示 25-4

ファイルとして保存 25-5

れ

レポート

アーカイブ、データ 34-4

概要 34-2

コールハンドラ トラフィック (Call Handler Traffic) 34-3

システムの設定 (System Configuration) 34-3

生成と表示 34-4

設定パラメータ 34-4

転送コール課金 (Transfer Call Billing) 34-3

電話インターフェイスのログイン失敗 (Phone Interface Failed Logon) 34-2

同報リスト (Distribution Lists) 34-2

発信課金詳細 (Outcall Billing Detail) 34-3

発信課金要約 (Outcall Billing Summary) 34-3

未使用ボイス メール アカウント (Unused Voice Mail Accounts) 34-2

ユーザ (Users) 34-2

ユーザ メッセージ アクティビティ (User Message Activity) 34-2

連動

AXL サーバ、削除 25-7

AXL サーバ、設定の変更 25-8

AXL サーバ、追加 25-7

Cisco Unified Communications Manager サーバの削除 25-14

Cisco Unified Communications Manager サーバの設定の変更 25-15

Cisco Unified MeetingPlace Express との～の作成
28-1

Cisco Unified MeetingPlace Express との～の変更
28-3

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動のためのユーザ設定の変更 28-6

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動のためのユーザの設定 28-4

MWI、設定の変更 25-12

MWI、同期化 25-6

PIMG/TIMG 装置の削除 25-22

PIMG/TIMG 装置の追加 25-21

PIMG/TIMG の設定の変更 25-22

SIP プロキシ サーバの削除 25-20

SIP プロキシ サーバの追加 25-19

コーデック、優先使用の設定の変更 25-11

削除 25-3

削除、TFTP サーバ 25-17

削除、ポート 25-27

追加 25-2

追加、TFTP サーバ 25-16

追加、ポート 25-26

追加、ポート グループ 25-10

通話ループ検出、設定の変更 25-6

デバイス証明書、ポートの 25-30

電話システム、設定の変更 25-4

電話システム トランクの削除 25-31

電話システム トランクの詳細 25-31

電話システム トランクの設定の変更 25-32

電話システム トランクの追加 25-31

電話システムに関連付けられているユーザ
25-5

表示、Connection ルート証明書 25-4

変更、AGC の設定 25-25

変更、SIP の設定 25-23

変更、SIP プロキシ サーバの設定 25-21

変更、TFTP サーバの設定 25-18

変更、ポート グループの詳細設定 25-24

変更、ポートの設定 25-28

ポート グループ、削除 25-10

ポート グループ、設定の変更 25-10

ポート グループの説明 25-9

ポートの説明 25-26

ルート証明書、Connection 25-5

ろ

録音

グリーティングと名前 15-2

選択、デバイス 15-2

変更、オーディオ形式(コーデック) 14-3, 15-7, 17-5

有効化、終了警告音 15-8

ログオン ポリシー 16-1

録音の終了、警告音の有効化 15-8

ロックアウト ポリシー 16-1