



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ク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 カンバ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を知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する必要があります。

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 [**カンバセーション (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 ハンドラの一意の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。