



## ネットワーク

---

次の各項を参照してください。

- [Connection ロケーションの検索 \(P.8-2\)](#)
- [Connection ネットワークへの参加 \(P.8-4\)](#)
- [Connection ロケーションの編集 \(P.8-6\)](#)
- [VPIM ロケーションの検索 \(P.8-8\)](#)
- [VPIM ロケーションの新規作成 \(P.8-9\)](#)
- [VPIM ロケーションの編集 \(P.8-10\)](#)
- [連絡先の作成 \(P.8-13\)](#)

## Connection ロケーションの検索



(注)

Cisco Unity Connection のデジタル ネットワーク機能は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) ではサポートされません。このページは、Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

表 8-1 [Connection ロケーションの検索 (Search Connection Locations)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ)オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。
[ディレクトリのプッシュ (Push Directory)]	(表示のみ) リモート ロケーションへのディレクトリ プッシュが進行中かどうかを示します。 管理者が、このロケーションのディレクトリをリモート ロケーション ([表示名 (Display Name)] カラムに示されているロケーション) にプッシュする要求をローカル サーバ上で開始した場合、またはこのロケーションのディレクトリをリモート ロケーションにプルする要求をリモート サーバ上で開始した場合は、このフィールドに [進行中 (In Progress)] と表示されます。この他の場合は、[アイドル (Idle)] と表示されます。
[ディレクトリのプル (Pull Directory)]	(表示のみ) リモート ロケーションからのディレクトリ プルが進行中かどうかを示します。 管理者が、リモート ロケーション ([表示名 (Display Name)] カラムに示されているロケーション) のディレクトリをこのロケーションにプルする要求をローカル サーバ上で開始した場合、またはリモート ロケーションのディレクトリをこのロケーションにプッシュする要求をリモート サーバ上で開始した場合は、このフィールドに [進行中 (In Progress)] と表示されます。この他の場合は、[アイドル (Idle)] と表示されます。
[選択項目の削除 (Remove Selected)]	Cisco Unity Connection ロケーションをデジタル ネットワークから削除するには、ロケーションの表示名の左側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。
[接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)]	Cisco Unity Connection サーバをネットワークに追加するには、[接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] をクリックします。 このボタンは、次の場合に使用できます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>このサーバを既存のネットワークに参加させる。</li> <li>リモート サーバを、このサーバが所属する既存のネットワークに参加させる。</li> <li>このサーバと別のサーバがいずれも既存のネットワークに所属していない場合に、両サーバ間にネットワークを作成する。</li> </ul>
	<p>(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition サーバを Connection ネットワークに参加させることはできません。</p>
[次の場所にディレクトリをプッシュ (Push Directory To)]	ローカル ディレクトリ全体をリモート Cisco Unity Connection ロケーションに 1 回だけプッシュするには、リモート ロケーションの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[ディレクトリのプッシュ (Push Directory)] をクリックします。
[プッシュの停止 (Stop Push)]	ローカル ディレクトリからリモート ロケーションへのプッシュが進行しているときに処理を停止するには、リモート ロケーションの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[プッシュの停止 (Stop Push)] をクリックします。

表 8-1 【Connection ロケーションの検索 (Search Connection Locations)】 ページ (続き)

フィールド	説明
[次の場所からディレクトリをプル(Pull Directory From)]	リモート Cisco Unity Connection ロケーションのディレクトリ全体をこの Connection ロケーションに 1 回だけプルするには、リモート ロケーションの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[ディレクトリのプル (Pull Directory)] をクリックします。
[プルの停止 (Stop Pull)]	リモート ロケーションからのディレクトリのプルが進行しているときに処理を停止するには、リモート ロケーションの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[プルの停止 (Stop Pull)] をクリックします。

#### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[デジタル ネットワークの使用方法](#)」の章

## Connection ネットワークへの参加




(注)

Cisco Unity Connection のデジタル ネットワーク機能は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) ではサポートされません。このページは、Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

表 8-2 [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] ページ

フィールド	説明
[ネットワークへの参加に使用した方式 (Method Used to Join Network)]	次のいずれかのオプションをクリックして、このロケーションを Cisco Unity Connection ネットワークに参加させる方法を指定します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[自動的にネットワークに参加 (Automatically Join the Network)] : Connection サーバは、指定されたリモート ロケーションに要求を発行し、設定情報をロケーションと自動的に交換します。</li> <li>[手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)] : ネットワーク上のリモート ロケーションにこのロケーションの設定ファイルをアップロードし、リモート ロケーションの設定ファイルをこのロケーションにアップロードして、このロケーションをネットワークに手動で参加させます。ロケーションをネットワークに自動で参加させることができない場合は、この手動の手順を使用する必要があります。</li> </ul>
[リモート ロケーション (IP アドレスまたは FQDN) (Remote Location (IP Address or FQDN))]	([ネットワークへの参加に使用した方式 (Method Used to Join Network)] で [自動的にネットワークに参加 (Automatically Join the Network)] が選択されている場合のみ) ネットワークに参加するための接続先となる Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 (FQDN) を入力します。
[リモート ユーザ名 (Remote User Name)]	([ネットワークへの参加に使用した方式 (Method Used to Join Network)] で [自動的にネットワークに参加 (Automatically Join the Network)] が選択されている場合のみ) リモート ロケーション上の管理者のユーザ名を入力します。このユーザには、System Administrator の役割が割り当てられている必要があります。
[リモート パスワード (Remote Password)]	([ネットワークへの参加に使用した方式 (Method Used to Join Network)] で [自動的にネットワークに参加 (Automatically Join the Network)] が選択されている場合のみ) [リモート ユーザ名 (Remote User Name)] フィールドで指定した管理者のパスワードを入力します。
[ネットワークに自動参加 (Auto Join Network)]	([ネットワークへの参加に使用した方式 (Method Used to Join Network)] で [自動的にネットワークに参加 (Automatically Join the Network)] が選択されている場合のみ) サーバをネットワークに参加させるには、[リモート ロケーション (IP アドレスまたは FQDN) (Remote Location (IP Address or FQDN))], [リモート ユーザ名 (Remote User Name)], および [リモート パスワード (Remote Password)] の各フィールドに値を入力し、[ネットワークに自動参加 (Auto Join Network)] をクリックします。 <p>自動参加が成功した場合、サーバ間でレプリケーションを開始するには、Cisco Unity Connection Serviceability を開いて [Tools] &gt; [Service Management] をクリックし、Connection Digital Networking Replication Agent をアクティブにします。ネットワーク内のすべてのロケーションで、このサービスがアクティブになっていて開始されている必要があります。すべてのロケーションでレプリケーションが開始された場合、ディレクトリのサイズによっては、データがすべてのロケーション間でレプリケーションが完全に終わるまでに、バックグラウンドでの処理が数分間から数時間かかることがあります。</p> <p>自動参加が失敗した場合は、[手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)] の手順を使用してサーバをネットワークに参加させる方法を試してみます。</p>

表 8-2 [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] ページ (続き)

フィールド	説明
[アップロードするリモート設定ファイルの選択 (Select the Remote Configuration File to Upload)]	<p>([ネットワークへの参加に使用した方式 (Method Used to Join Network)] で [手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)] が選択されている場合のみ) このロケーションを手動でネットワークに参加させるには、[参照 (Browse)] をクリックし、リモートロケーションからダウンロードした設定ファイルの場所を参照します。</p> <p> (注) 手動でネットワークに参加するには、ネットワーク上のリモートロケーションにこのロケーションの設定ファイルをアップロードし、リモートロケーションの設定ファイルをこのロケーションにアップロードする必要があります。両方のファイルをアップロードした後、サーバ間でレプリケーションを開始するには、Cisco Unity Connection Serviceability を開いて [Tools] &gt; [Service Management] をクリックし、Connection Digital Networking Replication Agent をアクティブにします。ネットワーク内のすべてのロケーションで、このサービスがアクティブになっていて開始されている必要があります。すべてのロケーションでレプリケーションが開始された場合、ディレクトリのサイズによっては、データがすべてのロケーション間でレプリケーションが完全に終わるまでに、バックグラウンドでの処理が数分間から数時間かかることがあります。</p>
[アップロード (Upload)]	([ネットワークへの参加に使用した方式 (Method Used to Join Network)] で [手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)] が選択されている場合のみ) リモートロケーションからダウンロードした設定ファイルの場所を参照した後、[Upload] をクリックします。
[このロケーションの設定ファイルのダウンロード (Download This Location's Configuration File)]	([ネットワークへの参加に使用した方式 (Method Used to Join Network)] で [手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)] が選択されている場合のみ) このロケーションから設定ファイルをダウンロードするには、[Download] をクリックします。次に、この設定ファイルをリモートの Cisco Unity Connection ロケーションにアップロードします。

#### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[デジタル ネットワークの使用方法](#)」の章

## Connection ロケーションの編集



(注)

Cisco Unity Connection のデジタル ネットワーク機能は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) ではサポートされません。このページは、Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

表 8-3 [Connection ロケーションの編集 (Edit Connection Location)] ページ


フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。   (注) [表示名 (Display Name)] を変更できるのは、名前を適用する Cisco Unity Connection ロケーション (ローカルの Connection ロケーション) 上に限られます。
[ホストアドレス (Host Address)]	(表示のみ) Cisco Unity Connection ロケーションの IP アドレス。
[SMTP ドメイン名 (SMTP Domain Name)]	(表示のみ) Cisco Unity Connection SMTP サーバのドメイン名。
[接続バージョン (Connection Version)]	(表示のみ) サーバ上で動作している Cisco Unity Connection のリリース。
[最後に送信された USN (Last USN Sent)]	(表示のみ。リモート Cisco Unity Connection ロケーションの場合のみ) このリモート ロケーションに最後に送信された同期化メッセージのシーケンス番号。
[最後に受信された USN (Last USN Received)]	(表示のみ。リモート Cisco Unity Connection ロケーションの場合のみ) このリモート ロケーションから最後に受信した同期化メッセージのシーケンス番号。
[最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)]	(表示のみ。リモート Cisco Unity Connection ロケーションの場合のみ) このリモート ロケーションで最後に応答確認された同期化メッセージのシーケンス番号。  [最後に送信された USN (Last USN Sent)] の値が [最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)] の値よりも大きい場合、ロケーションは同期化されていません。[最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)] の値は、ロケーションが同期化されるまで継続的に増加していきます。増加していない場合は、同期化で問題が発生している可能性があります。この問題は、リモート ロケーションへのディレクトリ プッシュを 1 回実行することで解決できる場合があります。
[このリモート ロケーションへのクロスサーバログインを許可する (Allow Cross-Server Login to this Remote Location)]	(リモート Connection ロケーションの場合のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、リモート ロケーションをホームとするユーザがこのサーバにログインしようとするとき、Cisco Unity Connection はリモート ロケーションへのクロスサーバ ハンドオフを要求します。

表 8-3 [Connection ロケーションの編集 (Edit Connection Location)] ページ (続き)

フィールド	説明
[このリモート ロケーションへのクロス サーバ転送を許可する (Allow Cross-Server Transfer to this Remote Location)]	(リモート Cisco Unity Connection ロケーションの場合のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ローカル サーバ上の発信者が、リモート ロケーションをホームとするユーザまたは内線番号への転送を実行しようとする、Cisco Unity Connection はリモート ロケーションへのクロスサーバ ハンドオフを要求します。
[クロス サーバ ダイアル文字列 (Cross-Server Dial String)]	(リモート Cisco Unity Connection ロケーションの場合のみ) クロスサーバ ログインまたはクロスサーバ転送を試行するときに、リモート ロケーションにアクセスするためにダイアルする番号を入力します。  [このリモート ロケーションへのクロス サーバ ログインを許可する (Allow Cross-Server Login to this Remote Location) ] または [このリモート ロケーションへのクロス サーバ転送を許可する (Allow Cross-Server Transfer to this Remote Location)] のいずれかのチェックボックスをオンにする場合は、このフィールドに値を入力する必要があります。
[クロス サーバ最大呼び出し回数 (Cross-Server Max Rings)]	(リモート Cisco Unity Connection ロケーションの場合のみ) クロスサーバ ログインまたはクロスサーバ転送を試行するときに、リモート ロケーションを呼び出して応答を待機する回数の上限。
[クロス サーバ送信遅延 (Cross-Server Send Delay)]	(リモート Cisco Unity Connection ロケーションの場合のみ) クロスサーバ ログインまたはクロスサーバ転送を試行するときに、通話が接続された後、リモート ロケーションに DTMF トーンを送信して通話がハンドオフ要求であることを指定するまでに、ローカル Connection ロケーションが待機する時間の長さ (ミリ秒単位)。
[クロス サーバ応答タイムアウト (Cross-Server Response Timeout)]	(リモート Cisco Unity Connection ロケーションの場合のみ) クロスサーバ ログインまたはクロスサーバ転送を試行するときに、ローカル Connection ロケーションがリモート ロケーションからの応答を待機する時間の長さ (秒単位)。  クロスサーバ ログイン試行の場合、応答を受信しないままこの制限時間が経過すると、発信側の Connection ロケーションは通話を切断し、ホーム サーバが使用不能になっていることをユーザに通知します。クロスサーバ転送試行では、この制限時間が経過していて、宛先のユーザが [クロスサーバ転送先内線番号 (Cross-Server Transfer Extension)] を設定している場合、発信側のロケーションはその内線番号へのリリース転送を実行します。ユーザが [クロスサーバ転送先内線番号 (Cross-Server Transfer Extension)] を持っていない場合、発信側のロケーションは、発信者がユーザにメッセージを残すことを許可します。
[SMTP スマートホストを使用してこのリモート ロケーションにルートする (Route to this Remote Location Through SMTP Smart Host)]	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"> <li>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。</li> <li>他のスマートホスト 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。</li> </ul>

#### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[デジタル ネットワークの使用方法](#)」の章

## VPIM ロケーションの検索

表 8-4 [VPIM ロケーションの検索 (Search VPIM Locations)] ページ

フィールド	説明
[検索の対象を制限 (Limit Search To)]	<p>検索結果の表示を絞り込むための基準を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[すべて (All)] : 所属する Cisco Unity Connection ロケーションまたはパーティションにかかわらず、検索結果をすべて表示します。</li> <li>[ロケーション (Location)] : (スタンドアロン構成の場合のみ) 特定の Connection ロケーションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでロケーションの名前を選択します。</li> <li>[パーティション (Partition)] : 特定のパーティションに所属する結果だけを表示します。このオプションを選択する場合は、[名前 (Where Name Is)] リストでパーティションの名前を選択します。</li> </ul>
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	<p>オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側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。複数のオブジェクトを同時に削除できます。</p>
[表示名 (Display Name)]	<p>(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。</p>



## VPIM ロケーションの新規作成

表 8-5 [VPIM ロケーションの新規作成 (New VPIM Location)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[DTMF アクセス ID (DTMF Access ID)]	Cisco Unity 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。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることで検索スペースになります。検索スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは、1つのパーティションに限り所属できます。例外となるのはユーザで、1つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。</p> <p>内線番号は、パーティションの内部で一意になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。</p>
[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、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。
[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。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「VPIM ネットワークの使用方法」の章の「[VPIM ロケーションの作成](#)」の項

## VPIM ロケーションの編集

表 8-6 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[DTMF アクセス ID (DTMF Access ID)]	Cisco Unity 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。
[パーティション (Partition)]	<p>オブジェクトの所属先となるパーティションを選択します。パーティションは、グループにまとめることで検索 スペースになります。検索 スペースは、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは、1 つのパーティションに限り所属できます。例外となるのはユーザで、1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索 スペースに所属できます。</p> <p>内線番号は、パーティションの内部で一意的になっている必要があります。パーティションは、関連する内線番号を持たないオブジェクト (一部の連絡先やシステム同報リストなど) を保持できます。</p>
[検索範囲 (Search Scope)]	VPIM ロケーションで検索範囲として使用する検索 スペースを選択します。Cisco Unity Connection がロケーション上の送信者から VPIM メッセージを受信すると、Connection はこの検索 スペース内を検索して、Connection ユーザへのメッセージの [宛先 (To)] アドレスフィールドに表示されている内線番号と一致するかどうかを確認します。
[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 連絡先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。
[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、Cisco Unity 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)]	<p>ボイス メッセージの録音音量を Cisco Unity Connection で自動的に調整して、[システム設定 (System Settings)] &gt; [一般的な設定 (General Configuration)] ページの [自動ゲインコントロール (AGC) のターゲット デシベル (Automatic Gain Control (AGC) target decibels)] フィールドの設定と同一になるようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p>
[着信メッセージ (Incoming Messages)]	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[着信メッセージを変換しない (Do Not Convert Incoming Messages)] : Cisco Unity Connection はオーディオ形式を変換しません。</li> <li>[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。</li> </ul>

表 8-6 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページ (続き)

フィールド	説明
[発信メッセージ (Outbound Messages)]	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[着信メッセージを変換しない (Do Not Convert Incoming Messages)] : Cisco Unity 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。</li> <li>[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。</li> </ul>
[発信者の録音名 (Sender's Recorded Name)]	このロケーションへの発信メッセージに送信者の名前前の録音を含めるには、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)]	<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>
[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には、このチェックボックスをオフにします。</p>
[ブラインドアドレス宛先検索を許可する (Allow Blind Addressing)]	<p>ユーザが VPIM ロケーション DTMF アクセス ID と受信者のメールボックス番号で構成される番号を入力した場合に、このロケーション上の受信者にメッセージを宛先指定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。ユーザは、ブラインドアドレス指定を利用することで、VPIM ロケーション上の受信者が Cisco Unity Connection ディレクトリで連絡先として定義されていない場合でもその受信者にメッセージを送信できます。</p> <p>ユーザがメッセージを送信できる宛先を、Connection ディレクトリでこのロケーションに対して定義されている連絡先だけにするには、このチェックボックスをオフにします。</p>
[SMTP スマート ホストを使用してこのリモート ロケーションにルートする (Route to this Remote Location Through SMTP Smart Host)]	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>他のスマート 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。</li> </ul>
[ディレクトリのプッシュ (Push Directory)] : [すべての VPIM ロケーション (All VPIM Locations)]	ローカル Cisco Unity Connection サーバからの新しいユーザおよび名前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。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「VPIM ネットワークの使用方法」の章の「VPIM ロケーションのカスタマイズ」の項

## 代行ユーザ名

表 8-7 [代行ユーザ名の編集 (Edit Alternate Names)] ページ

フィールド	説明
[新規代行ユーザ名の追加 (Add New Alternate Name)]	VPIM ロケーションの代行ユーザ名を入力し、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
[表示名 (Display Name)]	VPIM ロケーションの代行ユーザ名。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側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。複数のオブジェクトを同時に削除できます。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「VPIM ネットワークの使用方法」の章の「[各 VPIM ロケーションの代行ユーザ名の追加](#)」の項

## 連絡先の作成

表 8-8 [連絡先作成 (Contact Creation)] ページ

フィールド	説明
[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。
[連絡先テンプレート (Contact Template)]	[VPIM の連絡先を自動的に作成する (Automatically Create VPIM Contacts)] チェックボックスをオンにした場合は、自動作成される連絡先の基礎となるテンプレートを選択します。
[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"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul>
[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、名前を録音を持たない 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。
[テキスト名のマッピング (Mapping Text Names)]	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。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[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。</li> <li>[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 &lt;FN&gt;、&lt;LN&gt;、および &lt;TN&gt; (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。&lt;FN&gt;、&lt;LN&gt;、および &lt;TN&gt; 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。</li> </ul>

表 8-8 [連絡先作成 (Contact Creation)] ページ (続き)

フィールド	説明
[VPIM の連絡先の内線番号のマップ先 (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"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> <li>[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。</li> <li>[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。</li> </ul>

#### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「VPIM ネットワークの使用方法」の章の「[VPIM 連絡先ディレクトリの更新設定のカスタマイズ](#)」の項