



Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド

Release 7.x
August 25, 2008

**【注意】シスコ製品をご使用になる前に、安全上の注意
(www.cisco.com/jp/go/safety_warning/)をご確認ください。**

**本書は、米国シスコシステムズ発行ドキュメントの参考和訳です。
米国サイト掲載ドキュメントとの差異が生じる場合があるため、正式な内容については米国サイトのドキュメントを参照ください。
また、契約等の記述については、弊社販売パートナー、または、弊社担当者にご確認ください。**

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。添付されていない場合には、代理店にご連絡ください。

The Cisco implementation of TCP header compression is an adaptation of a program developed by the University of California, Berkeley (UCB) as part of UCB's public domain version of the UNIX operating system. 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、各社のすべてのマニュアルおよびソフトウェアは、障害も含めて「現状のまま」として提供されます。シスコシステムズおよびこれら各社は、商品性の保証、特定目的への準拠の保証、および権利を侵害しないことに関する保証、あるいは取引過程、使用、取引慣行によって発生する保証をはじめとする、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、シスコシステムズおよびその供給者は、このマニュアルの使用または使用できないことによって発生する利益の損失やデータの損傷をはじめとする、間接的、派生的、偶発的、あるいは特殊な損害について、あらゆる可能性がシスコシステムズまたはその供給者に知らされていても、それらに対する責任を一切負わないものとします。

CCDE, CCENT, Cisco Eos, Cisco Lumin, Cisco Nexus, Cisco StadiumVision, Cisco TelePresence, the Cisco logo, DCE, and Welcome to the Human Network are trademarks; Changing the Way We Work, Live, Play, and Learn and Cisco Store are service marks; and Access Registrar, Aironet, AsyncOS, Bringing the Meeting To You, Catalyst, CCDA, CCDP, CCIE, CCIP, CCNA, CCNP, CCSP, CCVP, Cisco, the Cisco Certified Internetwork Expert logo, Cisco IOS, Cisco Press, Cisco Systems, Cisco Systems Capital, the Cisco Systems logo, Cisco Unity, Collaboration Without Limitation, EtherFast, EtherSwitch, Event Center, Fast Step, Follow Me Browsing, FormShare, GigaDrive, HomeLink, Internet Quotient, IOS, iPhone, iQ Expertise, the iQ logo, iQ Net Readiness Scorecard, iQuick Study, IronPort, the IronPort logo, LightStream, Linksys, MediaTone, MeetingPlace, MeetingPlace Chime Sound, MGX, Networkers, Networking Academy, Network Registrar, PCNow, PIX, PowerPanels, ProConnect, ScriptShare, SenderBase, SMARTnet, Spectrum Expert, StackWise, The Fastest Way to Increase Your Internet Quotient, TransPath, WebEx, and the WebEx logo 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. (0807R)

このマニュアルで使用している IP アドレスは、実際のアドレスを示すものではありません。マニュアル内の例、コマンド出力、および図は、説明のみを目的として使用されています。説明の中に実際のアドレスが使用されていたとしても、それは意図的なものではなく、偶然の一致によるものです。

Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド
Copyright © 2008 Cisco Systems, Inc.
All rights reserved.

Copyright © 2009, シスコシステムズ合同会社 .
All rights reserved.



CONTENTS

はじめに	xix
対象読者と用途	xix
表記法	xx
Cisco Unity Connection のマニュアル	xxi
マニュアルの入手方法、テクニカル サポート、およびセキュリティ ガイドライン	xxi
シスコのテクニカル サポート	xxii
Service Request ツールの使用	xxii
その他の情報の入手方法	xxiii
<hr/> 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
<hr/> 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
<hr/> CHAPTER 3	
管理ツール	3-1
アプリケーション プラグイン	3-2
Cisco Object Backup and Restore Application Suite (COBRAS)(スタンドアロン構成のみ)	3-2
Cisco Unity Connection の管理	3-2
Cisco Unity Connection 一括管理ツール	3-3
Cisco Unity Connection 一括編集ユーティリティ	3-4
Cisco Unity Connection カスタム キーパッド マッピング ツール	3-4
Cisco Unity Connection 文法の統計ツール	3-5
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	3-6
Cisco Unity Connection メッセージの移行ユーティリティ (スタンドアロン構成のみ)	3-7
Cisco Unity Connection ユーザの移行ユーティリティ (スタンドアロン構成のみ)	3-8

Cisco Unity Connection Serviceability	3-9
Cisco Unity Connection タスク管理ツール	3-9
障害復旧システム	3-10
Cisco Voice Technology Group Subscription ツール	3-10
Real-Time Monitoring Tool	3-10
Cisco Unified Serviceability	3-11
リモート データベース管理ツール	3-12
リモート管理ツールに対するデータベース アクセスの有効化	3-12
Cisco Utilities Database Link for Informix (CUDLI)	3-13
Connection User Data Dump (CUDD)	3-14

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	4-3
ディレクトリ ハンドラ	4-4
インタビュー ハンドラ	4-4
コール ルーティング	4-5
コール ルーティングの機能	4-5
次のコール ルーティング ルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule) アクションを設定したコール ルーティングの使用法	4-7
規制テーブル	4-8
規制テーブルの機能	4-8
スケジュールと祝日	4-10
デフォルトの Cisco Unity Connection 自動受付の動作	4-11

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	5-3

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
グリーティング中の発信者入力の管理	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	6-12
システム転送の提供	6-13

	短縮内線番号のシミュレート	6-13
	電話言語設定の変更	6-15
	メッセージの録音	6-15
	通話の転送	6-16
	コールハンドラの削除	6-17
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	7-2
	ディレクトリ ハンドラの作成	7-3
	ディレクトリ ハンドラの修正	7-4
	電話言語設定の変更	7-5
	複数のディレクトリ ハンドラ検索の提供	7-5
	音声ディレクトリ ハンドラへのコールのルーティング	7-6
	ディレクトリ ハンドラの削除	7-7
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	9-2
	コール ルーティングの追加	9-3
	コール ルーティングの修正	9-4
	電話言語設定の変更	9-4
	コール ルーティングの順序の変更	9-5
	コール ルーティングの削除	9-5
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	10-2
	祝日の指定	10-3
	スケジュールの作成	10-4
	スケジュールの修正	10-5
	スケジュールの削除	10-6
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	11-2
	規制テーブルの作成	11-3
	規制テーブルの修正	11-5

規制テーブルの削除 11-6

CHAPTER 12

システム転送の設定 12-1

- システム転送の概要 12-1
- タスク リスト：発信者のシステム転送を提供する 12-3
 - システム転送を許可するグリーティングの設定 12-3
- タスク リスト：ユーザ システム転送を提供する 12-5

CHAPTER 13

Cisco Unity Connection カンパセーション 13-1

- 外部発信者が電話で Cisco Unity Connection と対話する方法 13-2
- ユーザが電話で Cisco Unity Connection と対話する方法 13-2
- 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 13-3
 - 詳細設定(Advanced)のカンパセーションの設定(Conversation Configuration)
の設定値 13-3
 - システム プロンプトの言語のカスタマイズ 13-3
 - サービス クラスの設定 13-3
 - ユーザ アカウントとテンプレートの設定 13-4
 - カスタム キーパッド マッピング ツールの使用方法 13-5
- 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 13-6

CHAPTER 14

すべてのユーザのカンパセーション設定の変更 14-1

- パスワード入力カンパセーション中に有効となるアクセシビリティ設定 14-2
- アドレス指定優先順位リスト 14-3
- 宛先指定と録音の順序 14-4
- 通話保留の待ち時間 14-5
- 発信者情報 14-6
- 身元不明発信者への Live Reply のダイヤル プレフィックス設定 14-7
- メッセージの削除 14-8
- システム プロンプトの言語 14-9
- ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection へのログオン 14-10
- パスワード入力が失敗した場合にパスワードだけを再入力するようユーザに要求する設定 14-12
- 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 14-13
- 音声認識：ユーザによるボイスメール パスワードの読み上げの許可 14-14
- 音声認識：確認信頼度しきい値 14-15
- 音声認識：グローバル ニックネーム リスト 14-16
- 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 14-18

CHAPTER 15

カスタム キーパッド マッピング ツール	15-1
カスタム キーパッド マッピング ツールの使用方法	15-2
キーをメニュー オプションに割り当てるためのガイドライン	15-2
既存のカンバセーション マッピングに合せたキーパッド マッピングの設定	15-3
カスタマイズ可能なカンバセーション メニュー	15-4
メイン メニュー タブ	15-4
メッセージの聞き取りメニュー タブ (ヘッダー タブ、本文タブ、フッター タブ)	15-5
メッセージ後のメニュー タブ	15-9
設定メニュー タブ	15-12
メッセージ設定メニュー タブ	15-13
個人設定メニュー タブ	15-13

CHAPTER 16

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	16-1
Cisco Unity Connection が通話に使用するオーディオ形式の変更	16-1
録音のオーディオ形式の変更	16-3

CHAPTER 17

録音済みのグリーティングと名前の録音の管理	17-1
Media Master を使用したグリーティングと名前の録音	17-2
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	17-3
Cisco Unity グリーティング管理の設定	17-5
グリーティングと名前の録音のオーディオ形式の変更	17-7

CHAPTER 18

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	18-1
Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) のみ	18-1
Cisco Unity Connection (スタンドアロン構成のみ)	18-2
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 (スタンドアロン構成のみ)	18-2
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 (スタンドアロン構成のみ)	18-2

CHAPTER 19

メッセージ	19-1
メッセージのタイプ	19-2
メッセージの録音	19-5
録音終了の警告プロンプトの設定	19-6
メッセージの送信	19-7
デフォルト受信者アカウント	19-7
ディスパッチ メッセージ	19-8
ディスパッチ メッセージの制限事項および動作に関する注意	19-9

送信できないメッセージに対する Cisco Unity Connection の処理	19-10
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	19-11
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	19-12
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	19-12
最大メールボックス ストア サイズを超えた場合の Cisco Unity Connection のメッセージ処理	19-13
メッセージの送信および機密性のオプション	19-14
メッセージの件名行の形式	19-16
件名行のパラメータ	19-17
件名行の形式の例	19-19
件名行の形式の設定	19-19
メッセージの格納	19-20
メッセージへのアクセス	19-20
Live Record の設定	19-21
ボイス メッセージの RSS フィードへのアクセスの設定	19-24
RSS フィードへの安全でない接続の許可	19-24
ボイス メッセージを表示するための RSS リーダの設定	19-25
RSS フィードの制限事項および動作に関する注意	19-25

CHAPTER 20

IMAP 設定値の設定 20-1

SMTP メッセージ処理の概要	20-2
メッセージ アクション	20-3
IMAP アクセスの導入に関する推奨事項	20-3
Cisco Unity Connection で IMAP アクセスを設定するためのタスク リスト	20-4
Cisco Unity Connection での IMAP アクセスの設定手順	20-5
メッセージをスマート ホストにリレーするための Cisco Unity Connection サーバの設定	20-5
IMAP クライアントのアクセスおよび認証のための Cisco Unity Connection サーバの設定	20-5
SMTP メッセージのパラメータの設定	20-7

CHAPTER 21

メールボックス ストアの管理 21-1

複数のメールボックス ストアの機能	21-2
レプリケーション	21-2
ユーザ テンプレート	21-2
メールボックス ストアの最大サイズ	21-3
複数のメールボックス ストアでのバックアップ	21-4

	メールボックス ストアの作成	21-5
	メールボックス ストア間でのメールボックスの移動	21-6
	メールボックス ストアの最大サイズの変更	21-7
	メールボックス ストアの削除	21-8
	メールボックス ストアの無効化と再有効化	21-10
CHAPTER 22	メールボックスのサイズの制御	22-1
	メールボックス サイズ使用割当量の指定	22-2
	メッセージ エージング ポリシーの変更	22-3
CHAPTER 23	到着通知 SMTP および SMS (SMPP) メッセージの設定	23-1
	到着通知 SMTP メッセージの設定	23-2
	到着通知 SMS (SMPP) メッセージの設定	23-3
	到着通知 SMS (SMPP) メッセージを設定するためのタスク リスト	23-4
CHAPTER 24	ユーザ メッセージの保護：アクセスおよび配布の制御	24-1
	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 Cisco Unity Connection の処理	24-2
	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	24-4
	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	24-4
CHAPTER 25	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	25-1
	SSL 証明書を作成してインストールするかどうかの決定	25-2
	SSL サーバ証明書の作成とインストール	25-3
CHAPTER 26	ブロードキャスト メッセージ機能の設定	26-1
	システム ブロードキャスト メッセージの機能	26-2
	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	26-2
	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	26-3
	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	26-3
	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	26-4
	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	26-6
	ブロードキャスト メッセージ管理の使用方法	26-7
	ブロードキャスト メッセージ管理のデフォルトの変更	26-8

CHAPTER 27

システム同報リストの管理 27-1

- あらかじめ定義されたシステム同報リスト 27-2
- システム同報リストの作成 27-3
- システム同報リストの修正 27-4
- システム同報リストのメンバーの管理 27-5
- システム同報リストの代行ユーザ名の追加 27-6

CHAPTER 28

パーティションとサーチ スペースの管理 28-1

- 概要：パーティション 28-2
- 概要：サーチ スペース 28-3
- デフォルトのパーティションとサーチ スペース 28-3
- サーチ スペースの例 28-4
 - 単一サイトの自動受付サーチ スペースの例 28-4
 - 複数サイトのサーチ スペースの例 28-5
- Cisco Unity Connection でのサーチ スペースの機能 28-6
 - サーチ スペースとユーザ 28-6
 - サーチ スペースとコール ルーティング 28-7
 - サーチ スペースとシステム同報リスト 28-7
 - サーチ スペースとシステム コール ハンドラ 28-8
 - サーチ スペースとディレクトリ ハンドラ 28-8
 - サーチ スペースとインタビュー ハンドラ 28-8
 - サーチ スペースとデジタル ネットワーキング 28-8
 - サーチ スペースと VPIM ロケーション 28-9
 - サーチ スペースとシステム連絡先 28-9
- パーティションの管理 28-10
- サーチ スペースの管理 28-12
- システムのデフォルト パーティションとデフォルト サーチ スペースの変更 28-14
- パーティションまたはサーチ スペースに属するオブジェクトの検索 28-15
 - Cisco Unity Connection の管理でのパーティションを基準としたオブジェクトの検索 28-15
 - Cisco Unity Connection Serviceability でのパーティションを基準としたオブジェクトの検索 28-15
 - Cisco Unity Connection 一括編集ユーティリティでのパーティションまたはサーチ スペースを基準としたユーザの検索 28-16

CHAPTER 29

電話システム連動の管理 29-1

- 電話システムの管理 29-2
 - 新しい電話システム連動の追加 29-2
 - 電話システム連動の削除 29-3

電話システムの設定の変更	29-3
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	29-4
MWI のオン / オフ用に同じポートを使用する設定の無効化	29-4
電話システムの MWI の同期化	29-5
Phone View の設定値の設定 (Cisco Unified Communications Manager 連動のみ)	29-5
通話ループ検出設定の変更	29-5
AXL サーバの管理	29-6
ポート グループの管理	29-10
ポート グループの追加	29-10
ポート グループの削除	29-11
ポート グループの設定の変更	29-11
Cisco Unity Connection が通話に使用するオーディオ形式の変更	29-12
MWI の設定の変更	29-13
セカンダリ Cisco Unified Communications Manager サーバの追加	29-13
Cisco Unified Communications Manager サーバの削除	29-14
Cisco Unified Communications Manager サーバの設定の変更	29-15
TFTP サーバの追加	29-15
TFTP サーバの削除	29-16
TFTP サーバの設定の変更	29-16
SIP サーバの追加	29-17
SIP サーバの削除	29-18
SIP サーバの設定の変更	29-18
PIMG/TIMG 装置の管理	29-19
Session Initiation Protocol (SIP) の設定の変更	29-20
ポート グループの詳細設定の変更	29-21
自動ゲイン制御 (AGC) の設定の変更	29-21
ポートの管理	29-22
ポートの追加	29-22
ポートの削除	29-23
ポートの設定の変更	29-23
ポート証明書の表示	29-25
電話システム トランクの管理	29-26
電話システム トランクの追加	29-26
電話システム トランクの削除	29-27
電話システム トランクの設定の変更	29-27
セキュリティ (Cisco Unified Communications Manager 連動のみ)	29-28
Cisco Unity Connection ルート証明書の表示 (Cisco Unified Communications Manager SCCP 連動のみ)	29-28

Cisco Unity Connection ルート証明書をファイルとして保存 (Cisco Unified Communications Manager SCCP 連動のみ) 29-28

SIP 証明書の追加 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ) 29-29

SIP 証明書の削除 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ) 29-30

SIP 証明書の変更 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ) 29-30

SIP セキュリティ プロファイルの追加 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ) 29-30

SIP セキュリティ プロファイルの削除 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ) 29-31

SIP セキュリティ プロファイルの変更 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ) 29-31

CHAPTER 30

Cisco Unified Mobility Advantage との連動の作成 30-1

Cisco Unified Mobility Advantage との連動について 30-2

Cisco Unified Mobility Advantage との連動を作成するためのタスク リスト 30-2

要件 30-2

Cisco Unity Connection の設定 30-3

Cisco Unified Mobility Advantage との連動のテスト 30-4

CHAPTER 31

Phone View の設定 31-1

CHAPTER 32

Cisco Fax Server との連動の作成 32-1

Cisco Fax Server との連動について 32-2

Cisco Fax Server との連動を作成するためのタスク リスト 32-2

要件 32-2

Cisco Fax Server の設定 32-3

Cisco Unity Connection の設定 32-7

ユーザの設定 32-8

Cisco Fax Server との連動のテスト 32-9

Cisco Fax Server との連動のための Cisco Unity Connection 設定の変更 32-10

Cisco Fax Server との連動のためのユーザ設定の変更 32-11

CHAPTER 33

デジタル ネットワークの使用方法 33-1

デジタル ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定 33-2

前提条件 33-2

タスク リスト 33-2

デジタル ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定手順 33-4

配置の決定と必要な情報の収集	33-4
2 つの Cisco Unity Connection サーバを参加させることによるデジタル ネットワークの作成	33-5
既存のネットワークへの Cisco Unity Connection サーバの追加	33-7
レプリケーション ステータスの確認	33-9
スマート ホストの設定	33-10
クラスタ サブスクライバ サーバの SMTP アクセスの設定	33-11
デジタル ネットワークのサーチ スペースの設定	33-12
デジタル ネットワーク設定のセキュリティ保護	33-13
クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送の設定	33-13
デジタル ネットワーク設定のテスト	33-15
ネットワーク全体のすべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users) 同報リストの作成	33-17
Cisco Unity Connection の未使用の VPIM ロケーションと VPIM 連絡先の削除	33-17
手動でのロケーション同期化	33-19
ネットワークからのロケーションの削除	33-20
デジタル ネットワークの概念と定義	33-22
Cisco Unity Connection ロケーションとデジタル ネットワーク	33-22
オブジェクト レプリケーション	33-23
ネットワーク接続されていない電話システムの宛先指定オプション	33-24
ネットワーク接続されている Cisco Unity Connection ユーザ間の識別されているユーザのメッセージ	33-25
クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送	33-26
システム同報リスト	33-26
プライベート同報リスト	33-27
VPIM ロケーションとデジタル ネットワーク	33-27
注目すべき動作	33-28
ブロードキャスト メッセージ	33-28
デジタル ネットワークで接続されている Cisco Unity Connection サーバへのクライアント アクセス	33-28
Cisco Unity Connection システムへのユーザのマッピング	33-28
一括操作中のレプリケーション	33-28
Cisco Unity Connection クラスタとのレプリケーション	33-29

CHAPTER 34

VPIM ネットワークの使用方法 34-1

VPIM ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定	34-2
前提条件	34-2
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	34-2

VPIM ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定手順	34-3
設計の決定と必要な情報の収集	34-3
ドメイン名の決定	34-4
ドメイン名の要件	34-4
IP アドレスの名前解決	34-4
リモート ボイス メッセージ システムとの接続の確認	34-5
VPIM ロケーションの作成	34-6
VPIM ロケーションのカスタマイズ	34-6
VPIM 連絡先の作成	34-7
一括管理ツールを使用した複数のユーザ アカウントの作成	34-7
CSV のエラーの修正	34-9
Cisco Unity Connection の管理を使用した VPIM 連絡先の作成	34-10
VPIM 連絡先を作成した後の作業	34-12
VPIM 連絡先ディレクトリの更新設定のカスタマイズ	34-12
VPIM 連絡先作成の設定値を設定する前に	34-13
Cisco Unity Connection の管理を使用した VPIM 連絡先の作成設定値の設定	34-13
各 VPIM ロケーションの代行ユーザ名の追加	34-15
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	34-16
VPIM 連絡先の削除	34-17
VPIM ロケーションの削除	34-17
VPIM の概念	34-18
VPIM メッセージ	34-18
VPIM アドレス	34-19
メッセージの宛先指定のオプション	34-20
メッセージ交換の類似性と制限事項	34-20
オーディオ形式に関する検討事項	34-20

CHAPTER 35

予定表連動の作成	35-1
予定表連動について	35-1
Exchange 2007 との予定表連動の作成	35-2
Exchange 2007 との予定表連動を作成するためのタスク リスト	35-2
Exchange 2007 との予定表連動の要件	35-3
予定表連動のための Exchange 2007 の設定	35-3
Exchange 2007 との予定表連動のための Cisco Unity Connection の設定	35-6
Exchange 2007 との予定表連動のためのユーザの設定	35-7
Exchange 2007 との予定表連動のテスト	35-8

Exchange 2007 との予定表連動のための Cisco Unity Connection 設定の変更	35-9
Exchange 2007 との予定表連動のためのユーザ設定の変更	35-10
Exchange 2003 との予定表連動の作成	35-12
Exchange 2003 との予定表連動を作成するためのタスク リスト	35-12
Exchange 2003 との予定表連動の要件	35-13
予定表連動のための Exchange 2003 の設定	35-13
Exchange 2003 との予定表連動のための Cisco Unity Connection の設定	35-17
Exchange 2003 との予定表連動のためのユーザの設定	35-18
Exchange 2003 との予定表連動のテスト	35-19
Exchange 2003 との予定表連動のための Cisco Unity Connection 設定の変更	35-20
Exchange 2003 との予定表連動のためのユーザ設定の変更	35-21
Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動の作成	35-23
Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動を作成するためのタスク リスト	35-23
Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動の要件	35-23
予定表連動のための Cisco Unified MeetingPlace の設定	35-24
Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のための Cisco Unity Connection の設定	35-25
Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のためのユーザの設定	35-26
Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のテスト	35-28
Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のための Cisco Unity Connection 設定の変更	35-28
Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のためのユーザ設定の変更	35-30
Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動の作成	35-31
Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動を作成するためのタスク リスト	35-31
Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のための要件	35-31
予定表連動のための Cisco Unified MeetingPlace Express の設定	35-32
Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のための Cisco Unity Connection の設定	35-33
Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のためのユーザの設定	35-34
Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のテスト	35-36
Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のための Cisco Unity Connection 設定の変更	35-37
Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のためのユーザ設定の変更	35-38

CHAPTER 36

サービスパラメータの設定 36-1

- Cisco Unified Serviceability のサービスのサービスパラメータの設定 36-2
- サービスパラメータの詳細 36-3

CHAPTER 37

エンタープライズパラメータの設定 37-1

- 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 37-2
- エンタープライズパラメータの詳細 37-3

CHAPTER 38

プラグインのインストール 38-1

CHAPTER 39

メッセージ添付ファイルの説明の管理 39-1

- メッセージ添付ファイルの説明の追加 39-2
- メッセージ添付ファイルの説明の変更 39-3
- メッセージ添付ファイルの説明の削除 39-3

CHAPTER 40

外部メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定 40-1

- 外部メッセージストア内の電子メールへのユーザアクセスについて 40-1
- Exchange 2007 メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定 40-2
 - Exchange 2007 電子メールへのユーザアクセスを提供するためのタスクリスト 40-2
 - Exchange への IMAP アクセスの有効化 40-2
 - SSL による安全な IMAP の設定と SSL 証明書の有効化 (Exchange 2007 のみ) 40-3
 - ユーザがアクセスできる Exchange サーバを指定するための Cisco Unity Connection 外部サービスの作成 40-5
 - 外部サービス用のユーザの設定 40-6
- Exchange 2003 メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定 40-8
 - Exchange 2003 電子メールへのユーザアクセスを提供するためのタスクリスト 40-8
 - Exchange への IMAP アクセスの有効化 40-9
 - Active Directory サービス アカウントの作成と設定 (Exchange 2003 のみ) 40-9
 - SSL 証明書の作成とインストール (Exchange 2003 のみ) 40-11
 - Cisco Unity Connection と Exchange 間での安全な通信の要求 (Exchange 2003 のみ) 40-16
 - Exchange 証明書を信頼するための Cisco Unity Connection サーバの設定 (Exchange 2003 のみ) 40-17
 - ユーザがアクセスできる Exchange サーバを指定するための Cisco Unity Connection 外部サービスの作成 40-19
 - 外部サービス用のユーザの設定 40-20

CHAPTER 41	レポートの生成	41-1
	レポートの概要	41-2
	レポート設定パラメータの設定	41-6
	レポート データのアーカイブ	41-6
	レポートの生成と表示	41-6
CHAPTER 42	Cisco Unity Connection クラスタの設定とカスタマイズ	42-1
CHAPTER 43	Cisco Unity Connection と LDAP ディレクトリの連動	43-1
	LDAP を設定してユーザを作成するためのタスク リスト	43-2
	Cisco DirSync サービスのアクティブ化	43-3
	LDAP 同期化の有効化	43-3
	電話番号から内線番号への変換	43-4
	LDAP 認証の設定	43-5
	LDAP 設定の追加とデータの同期化	43-5
CHAPTER 44	ライセンスの管理	44-1
	ライセンス ファイルの入手とインストール	44-1
INDEX	索引	



はじめに

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』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。

Cisco Unity Connection の管理のすべての設定に関する詳細なリストについては、『Cisco Unity Connection Administrator インターフェイス リファレンスガイド For Cisco Unity Connection』を参照してください。

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。

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

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』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)。
> (右向きの山カッコ)	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)] を展開します)。

『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』では、次の表記法も使用しています。



(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 Connection に同梱されていますが、
http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/roadmap/7xcucdg.html から入手することもできます。



(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

マニュアルの入手方法、テクニカル サポート、およびセキュリティ ガイドライン

マニュアルの入手方法、Service Request ツールの使用方法、および追加情報の収集方法については、次の URL で、毎月更新される『*What's New in Cisco Product Documentation*』を参照してください。『*What's New in Cisco Product Documentation*』には、シスコの新規および改訂版の技術マニュアルの一覧も示されています。

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

Really Simple Syndication (RSS) フィードとして『*What's New in Cisco Product Documentation*』に登録し、リーダアプリケーションを使用して、コンテンツがデスクトップに直接配信されるように設定します。RSS フィードは無料サービスです。シスコは現在、RSS バージョン 2.0 をサポートしています。

シスコのテクニカル サポート

次の URL にアクセスして、シスコのテクニカル サポートを最大限に活用してください。

<http://www.cisco.com/en/US/support/index.html>

以下を含むさまざまな作業にこの Web サイトが役立ちます。

- テクニカル サポートを受ける
- ソフトウェアをダウンロードする
- セキュリティの脆弱性を報告する、またはシスコ製品のセキュリティ問題に対する支援を受ける
- ツールおよびリソースへアクセスする
 - Product Alert の受信登録
 - Field Notice の受信登録
 - Bug Toolkit を使用した既知の問題の検索
- Networking Professionals (NetPro) コミュニティで、技術関連のディスカッションに参加する
- トレーニング リソースへアクセスする
- TAC Case Collection ツールを使用して、ハードウェアや設定、パフォーマンスに関する一般的な問題をインタラクティブに特定および解決する

Japan テクニカル サポート Web サイトでは、Technical Support Web サイト (<http://www.cisco.com/techsupport>) の、利用頻度の高いドキュメントを日本語で提供しています。Japan テクニカル サポート Web サイトには、次の URL からアクセスしてください。

<http://www.cisco.com/jp/go/tac>

Service Request ツールの使用

Service Request ツールには、次の URL からアクセスできます。

<http://www.cisco.com/techsupport/servicerequest>

日本語版の Service Request ツールは次の URL からアクセスできます。

<http://www.cisco.com/jp/go/tac/sr/>

シスコの世界各国の連絡先一覧は、次の URL で参照できます。

<http://www.cisco.com/warp/public/687/Directory/DirTAC.shtml>

その他の情報の入手方法

シスコの製品、サービス、テクノロジー、ネットワークング ソリューションに関する情報について、さまざまな資料をオンラインで入手できます。

- シスコの E メール ニュースレターなどの配信申し込みについては、Cisco Subscription Center にアクセスしてください。
<http://www.cisco.com/offer/subscribe>
- 日本語の月刊 Email ニュースレター「Cisco Customer Bridge」については、下記にアクセスください。
http://www.cisco.com/web/JP/news/cisco_news_letter/ccb/
- シスコ製品に関する変更やアップデートの情報を受信するには、Product Alert Tool にアクセスし、プロファイルを作成して情報の配信を希望する製品を選択してください。Product Alert Tool には、次の URL からアクセスできます。
<http://tools.cisco.com/Support/PAT/do/ViewMyProfiles.do?local=en>
- 『Cisco Product Quick Reference Guide』はリファレンス ツールで、パートナーを通じて販売されている多くのシスコ製品に関する製品概要、主な機能、製品番号、および簡単な技術仕様が記載されています。『Cisco Product Quick Reference Guide』を発注するには、次の URL にアクセスしてください。
<http://www.cisco.com/go/guide>
- ネットワークの運用面の信頼性を向上させることのできる最新の専門的サービス、高度なサービス、リモート サービスに関する情報については、Cisco Services Web サイトを参照してください。Cisco Services Web サイトには、次の URL からアクセスできます。
<http://www.cisco.com/go/services>
- Cisco Marketplace では、さまざまなシスコの書籍、参考資料、マニュアル、ロゴ入り商品を提供しています。Cisco Marketplace には、次の URL からアクセスできます。
<http://www.cisco.com/go/marketplace/>
- DVD に収録されたシスコの技術マニュアル (Cisco Product Documentation DVD) は、Product Documentation Store で発注できます。Product Documentation Store には、次の URL からアクセスできます。
<http://www.cisco.com/go/marketplace/docstore>
- 日本語マニュアルの DVD は、マニュアルセンターから発注できます。マニュアルセンターには下記よりアクセスください。
http://www.cisco.com/japanese/warp/public/3/jp/service/manual_j/manual_center/index.shtml
- Cisco Press では、ネットワーク、トレーニング、認定関連の出版物を発行しています。Cisco Press には、次の URL からアクセスできます。
<http://www.ciscopress.com>
- 日本語のシスコプレスの情報は以下にアクセスください。
<http://www.seshop.com/se/ciscopress/default.asp>
- 『Internet Protocol Journal』は、インターネットおよびイントラネットの設計、開発、運用を担当するエンジニア向けに、シスコが発行する季刊誌です。『Internet Protocol Journal』には、次の URL からアクセスできます。
<http://www.cisco.com/ipj>
- 『What's New in Cisco Product Documentation』は、シスコ製品の最新マニュアル リリースに関する情報を提供するオンライン資料です。毎月更新されるこの資料は、製品カテゴリ別にまとめられているため、目的の製品マニュアルを見つけることができます。
<http://www.cisco.com/en/US/docs/general/whatsnew/whatsnew.html>
- シスコの Web サイトの各国語版へは、次の URL からアクセスしてください。
http://www.cisco.com/public/countries_languages.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

Cisco Unity 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。次の該当するシステム要件のマニュアルで、「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。
 - *Cisco Unity Connection 7.x システム要件*
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/requirements/7xcucsysreqs.html から入手可能)
 - *Cisco Unity Connection システム要件 Cisco Unified CMBE Release 7.x 対応*
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/requirements/7xcucmbesysreqs.html から入手可能)
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

Cisco Unity 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。次の該当するシステム要件のマニュアルで、「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。
 - Cisco Unity Connection 7.x システム要件
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/requirements/7xcucsysreqs.html から入手可能)
 - Cisco Unity Connection システム要件 Cisco Unified CMBE Release 7.x 対応
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/requirements/7xcucmbesysreqs.html から入手可能)
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。



(注) Connection の管理ページをブックマークすることをお勧めします。Connection クラスタが設定されている場合は、両方の Connection サーバについてこのページをブックマークすることをお勧めします。このようにブックマークすることにより、一方の Connection サーバが機能していない場合でも Connection の管理にログインできます。

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、[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 の管理のヘルプ 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にアクセスできます。
[ページ上 (This Page)]	<p>Cisco Unity Connection の管理のヘルプ 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にある各フィールドの定義が表示されます。ほとんどの場合、現在のページに関連するトピックへの相互参照が可能です。</p> <p>ヘルプ システムの左ペインには、ヘルプに含まれるすべての製品ガイドの目次が表示されます。目次を展開すると、右に表示されているヘルプ トピックの階層内の位置がわかります。</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、入力する検索条件に基づいて、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 \(P.3-2 \)](#)
- [Cisco Object Backup and Restore Application Suite \(COBRAS \) \(スタンドアロン構成のみ \) \(P.3-2 \)](#)
- [Cisco Unity Connection の管理 \(P.3-2 \)](#)
- [Cisco Unity Connection 一括管理ツール \(P.3-3 \)](#)
- [Cisco Unity Connection 一括編集ユーティリティ \(P.3-4 \)](#)
- [Cisco Unity Connection カスタム キーボード マッピング ツール \(P.3-4 \)](#)
- [Cisco Unity Connection 文法の統計ツール \(P.3-5 \)](#)
- [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 \(P.3-6 \)](#)
- [Cisco Unity Connection メッセージの移行ユーティリティ \(スタンドアロン構成のみ \) \(P.3-7 \)](#)
- [Cisco Unity Connection ユーザの移行ユーティリティ \(スタンドアロン構成のみ \) \(P.3-8 \)](#)
- [Cisco Unity Connection Serviceability \(P.3-9 \)](#)
- [Cisco Unity Connection タスク管理ツール \(P.3-9 \)](#)
- [障害復旧システム \(P.3-10 \)](#)
- [Cisco Voice Technology Group Subscription ツール \(P.3-10 \)](#)
- [Real-Time Monitoring Tool \(P.3-10 \)](#)
- [Cisco Unified Serviceability \(P.3-11 \)](#)
- [リモート データベース管理ツール \(P.3-12 \)](#)

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。

連動構成のみの場合、詳細については、『*Cisco Unified Communications Manager 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/ps7273/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

スタンドアロン構成の場合、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 Object Backup and Restore Application Suite (COBRAS) (スタンドアロン構成のみ)

Cisco Object Backup and Restore Application Suite (COBRAS) は、データやメッセージを Cisco Unity または Cisco Unity Connection 1.x から Connection 7.x に移行するためのアプリケーションです。最新バージョンのダウンロード、およびトレーニング ビデオやヘルプの表示については、

http://www.ciscounitytools.com/App_COBRAS.htm にアクセスしてください。

また、Cisco Unity Connection のメッセージの移行ユーティリティおよびユーザの移行ユーティリティを使用して、メッセージやユーザ データを移行することもできます。ただし、これらのユーティリティは、Cisco Unity 4.0(4) およびそれ以前のリリースから移行する場合にのみ使用することをお勧めします。Cisco Unity 4.0(5) 以降へのアップグレードは、何らかの理由で実行できません。COBRAS を使用すると、ユーザの移行ユーティリティよりもはるかに多くのデータを移行できるうえ、セキュア シェル (SSH) サーバ アプリケーションを設定する必要がありません。詳細については、[P.3-7 の「Cisco Unity Connection メッセージの移行ユーティリティ \(スタンドアロン構成のみ\)」](#) および [P.3-8 の「Cisco Unity Connection ユーザの移行ユーティリティ \(スタンドアロン構成のみ\)」](#) を参照してください。

COBRAS を使用するか、メッセージの移行ユーティリティおよびユーザの移行ユーティリティを使用して、Cisco Unity または Connection 1.x から Connection 7.x に移行する手順をまとめたタスク リストについては、『*Cisco Unity Connection リンクドキュメント アップグレード ガイド Release 7.x*』の該当する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/docs/voice_ip_comm/connection/7x/upgrade/guide/7xcucrugx.html から入手可能です。

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 一括管理ツール

Cisco Unity Connection 一括管理ツール (BAT) は、次のように使用できます。

- スタンドアロン構成で BAT を使用すると、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して、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。
- 連動構成で BAT を使用すると、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して、複数のシステム連絡先を同時に作成および削除できます (複数のユーザ アカウントを同時に更新するには、Cisco Unified CM の管理ページで利用可能な BAT を使用する必要があります)。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。
- スタンドアロン構成か連動構成かに関係なく、Connection データが LDAP ディレクトリのデータと同期化されている場合に BAT を使用すると、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して、多数のユーザ アカウントを同時に作成できます。
ユーザの数が少ない場合 (数百人程度まで) は、ユーザ インポート ツールを使用して、LDAP ディレクトリのユーザから Connection ユーザを作成した方が迅速かつ簡単な場合があります。
[P.3-6 の「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」](#)を参照してください。

Cisco Unity Connection 一括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 [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 一括管理ツールの使用」の章を参照してください。

Cisco Unified Communications Manager (CM) (旧名称 Cisco Unified CallManager) の BAT の使用方法については、『*Cisco Unified Communications Manager Bulk Administration 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/ps7273/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。
- 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 カスタム キーパッド マッピング ツール

カスタム キーパッド マッピング ツールを使用すると、Cisco Unity Connection の管理のユーザに割り当て可能なカスタム キーパッド マッピング カンパセーションに関連付けられているキー マッピングを編集できます。

カスタム キーパッド マッピング ツールを使用することによって、Connection の管理の [電話メニュー (Phone Menu)] ページで、ユーザまたはユーザ テンプレートに割り当て可能なキー マッピングを編集できます。1 ~ 3 個のキーによるシーケンスを、メイン メニュー、[メッセージの聞き取り (Message Playback)] メニュー (メッセージ ヘッダー、本文、およびフッターを個別にマッピング可能)、[メッセージ後 (After Message)] メニュー、および [設定 (Settings)] メニューの任意の定義済みオプションに割り当てることができます。各メニューで発声されるオプション、およびそれらのオプションが提供される順序をカスタマイズできます。カスタム キーパッド マッピング ツールには、Connection の管理の [ツール (Tools)] セクションからアクセスできます。

カスタム キーパッド マッピング 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 [カスタム キーパッド マッピング (Custom Keypad Mapping)] をクリックします。

このツールの使用方法については、「[カスタム キーパッド マッピング ツール](#)」の章を参照してください。

Cisco Unity Connection 文法の統計ツール

文法の統計ツールを使用すると、発信者の発声をシステムにあるオブジェクトの名前（ユーザ名、代行ユーザ名、同報リスト名など）と照合するために、Cisco Unity Connection 音声認識カンパセーションで使用されるすべての動的名前文法に関する情報を表示できます。管理者が Connection システムで名前を追加または変更した場合、その名前は文法でコンパイルされるまでは音声認識カンパセーションで認識されません。

このツールは、それぞれの名前文法について、前回の文法再コンパイル時の終了時刻、文法の一意項目の合計数、文法の更新待ちがあるかどうか、および文法の再コンパイルが処理中かどうかなどの情報を表示します。

デフォルトでは、一括処理が実行中でない場合に管理者がシステムで名前付きオブジェクトを追加するかオブジェクトの名前を変更したとき、または1分間に6つ以上の変更が要求されているときに、Connection は文法を再コンパイルします（一括処理が実行中の場合は、Connection はその処理が完了するまで10分間待ってから文法の再コンパイルを開始します）。文法が大きくなりすぎたために、Connection サーバの全稼働期間のパフォーマンスに対して名前文法の再コンパイル処理が影響を及ぼしている場合は、Connection の音声認識トランスポートユーティリティが音声認識の名前文法を自動的に再構築できる日時を制限するように、デフォルトの [Voice Recognition Update Schedule] (Cisco Unity Connection の管理の [システム設定 (System Settings)] > [スケジュール (Schedules)]) を変更することができます。デフォルトでは、このスケジュールのすべての日時がアクティブになっています。スケジュールを変更しても、スケジュールが非アクティブの間は無効にして、すべての文法の再コンパイルをただちに実行する場合や、一括処理が開始されてから10分間待たずに再コンパイルを強制的に実行する場合は、文法の統計ツールの [文法の再構築 (Rebuild Grammars)] ボタンをクリックします。

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

Cisco Unity 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。

また、ユーザ インポート ツールを使用して、LDAP ディレクトリのユーザから少数のユーザ (数百人程度まで) を作成することもできます (これは技術的な制限の問題ではありません。ユーザ インポート ツールを使用して、何千ものユーザを作成することは可能ですが、このような処理には多大な時間がかかります)。

スタンドアロン構成では、ユーザ同期化ツールを使用することで、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。

連動構成では、同期は自動的に行われます。ユーザを手動で同期化する必要はありません。

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。

Cisco Unity Connection メッセージの移行ユーティリティ (スタンドアロン構成のみ)

メッセージやデータを Cisco Unity 4.0(5) 以降または Cisco Unity Connection 1.x から Connection 7.x に移行する場合は、メッセージの移行ユーティリティやユーザの移行ユーティリティの代わりに、Cisco Object Backup and Restore Application Suite (COBRAS) ツールを使用することをお勧めします。COBRAS を使用すると、ユーザの移行ユーティリティよりもはるかに多くのデータを移行できるうえ、セキュアシェル (SSH) サーバアプリケーションを設定する必要がありません。最新バージョンのダウンロード、およびトレーニング ビデオやヘルプの表示については、http://www.ciscounitytools.com/App_COBRAS.htm にアクセスしてください。

COBRAS を使用するか、メッセージの移行ユーティリティおよびユーザの移行ユーティリティを使用して、Cisco Unity または Connection 1.x から Connection 7.x に移行する手順をまとめたタスク リストについては、『*Cisco Unity Connection リコンフィギュレーション アップグレード ガイド Release 7.x*』の該当する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/docs/voice_ip_comm/connection/7x/upgrade/guide/7xcucrugx.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 7.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 (スタンドアロン構成のみ)

-
- 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。
-

Cisco Unity Connection ユーザの移行ユーティリティ (スタンドアロン構成のみ)

メッセージやデータを Cisco Unity 4.0(5) 以降または Cisco Unity Connection 1.x から Connection 7.x に移行する場合は、メッセージの移行ユーティリティやユーザの移行ユーティリティの代わりに、Cisco Object Backup and Restore Application Suite (COBRAS) を使用することをお勧めします。COBRAS を使用すると、ユーザの移行ユーティリティよりもはるかに多くのデータを移行できるうえ、セキュアシェル (SSH) サーバアプリケーションを設定する必要がありません。最新バージョンのダウンロード、およびトレーニング ビデオやヘルプの表示については、http://www.ciscounitytools.com/App_COBRAS.htm にアクセスしてください。

COBRAS を使用するか、メッセージの移行ユーティリティおよびユーザの移行ユーティリティを使用して、Cisco Unity または Connection 1.x から Connection 7.x に移行する手順をまとめたタスク リストについては、『Cisco Unity Connection リコンフィギュレーション アップグレード ガイド Release 7.x』の該当する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/docs/voice_ip_comm/connection/7x/upgrade/guide/7xcucrugx.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 7.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 (スタンドアロン構成のみ)

-
- 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。
-

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 クラスタが設定されている場合に、Connection サーバのサーバステータスを表示および変更する。
- Connection 機能サービスのステータスを表示する。
- Connection サービスをアクティブ化、非アクティブ化、開始、および停止する。
- 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 Release 7.x』を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/serv_administration/guide/7xcucservagx.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。

障害復旧システム

障害復旧システムでは、Cisco Unity Connection または Cisco Unified CMBE システムのデータやボイスメッセージをバックアップし、必要に応じて復元することができます。詳細については、『*Disaster Recovery System アドミニストレーションガイド for Cisco Unity Connection Release 7.x*』を参照してください。このドキュメントは、
http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/drs_administration/guide/7xcucdrsagx.html から入手可能です。

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。

- システムの状態に焦点を当て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。
- 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。
- Cisco Unity Connection のボイスメッセージポートを監視する。Connection クラスタが設定されている場合は、RTMT のインスタンスを複数実行して、Connection クラスタ内のサーバごとにボイスメッセージポートを監視できます。

詳細については、『*Cisco Unified Real-Time Monitoring Tool 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 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。
- [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。
- 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*』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。

リモート データベース管理ツール

データベース プロキシを有効にして、Cisco Unity Tools Web サイト (<http://ciscounitytools.com>) から入手可能な Windows ベースのリモート データベース管理ツールを使用できます。このサイトでは、Cisco Unity Connection の各リリース間にユーティリティのアップデートが頻繁に公開されます。

詳細については、次の各項を参照してください。

- [リモート管理ツールに対するデータベース アクセスの有効化 \(P.3-12\)](#)
- [Cisco Utilities Database Link for Informix \(CUDLI\)\(P.3-13\)](#)
- [Connection User Data Dump \(CUDD\)\(P.3-14\)](#)



(注) Cisco Unity Tools Web サイトで公開されたユーティリティがアップデートされたときに、通知を受け取るように登録できます。<http://ciscounitytools.com> に移動し、[Sign Up Here] をクリックします。

リモート管理ツールに対するデータベース アクセスの有効化

リモート ツールを使用するには、まずリモート データベース アクセスを有効にする必要があります。リモート管理ツールに対してデータベース アクセスを有効にすると、システムにセキュリティ リスクが発生する可能性があるため、アクセスの有効化には、次のような数層のセキュリティが関与します。

- リモート ツールの実行には、[Remote Administrator] の役割を持つユーザのユーザ名とパスワードが必須です。
- Connection データベース プロキシ サービスは、デフォルトでは無効です。
- 組み込みのシャットダウン タイマーによって、設定可能な日数が経過すると、Connection データベース プロキシ サービスは無効になります。

リモート データベース アクセスを有効にするには、次の 3 つの手順を記載どおりの順序で実行します。

- [\[Remote Administrator \] の役割を 1 人以上のユーザに割り当てる \(P.3-12\)](#)
- [データベース プロキシ サービス シャットダウン タイマーを変更する \(P.3-13\)](#)
- [データベース プロキシ サービスを開始する \(P.3-13\)](#)

[Remote Administrator] の役割を 1 人以上のユーザに割り当てる

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)] ページで、対象のユーザ アカウントを検索します。



(注) デフォルトのシステム管理者のユーザ アカウントをリモート アクセスに使用しないでください。代わりに、別の管理ユーザ アカウントを使用してください。これは、認証試行の失敗回数が上限を超えた場合に、デフォルトのシステム管理者アカウントがロックされることを回避するためです。

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 [役割 (Roles)] をクリックします。

- ステップ 4** [役割の編集 (Edit Roles)] ページの [使用可能な役割 (Available Roles)] フィールドで、[**Remote Administrator**] をクリックし、上向き矢印をクリックして [割当済みの役割 (Assigned Roles)] フィールドに移動します。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 6** リモート管理ツールへのアクセスを必要とするユーザごとに、**ステップ 2** ~ **ステップ 5** を繰り返します。

データベース プロキシ サービス シャットダウン タイマーを変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [接続管理 (Connection Administration)] をクリックします。
- ステップ 2** [データベース プロキシ : サービス シャットダウン タイマー (Database Proxy: Service Shutdown Timer)] フィールドに、1 ~ 999 (日) の値を入力します。
- 値を 0 にすると、データベース プロキシ サービスが無効になります。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

データベース プロキシ サービスを開始する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability で、[Tools] > [Service Management] をクリックします。
- ステップ 2** [Optional Services] セクションで、[Connection Database Proxy] の行を探して [Activate] をクリックします。

Cisco Utilities Database Link for Informix (CUDLI)

Cisco Utilities Database Link for Informix (CUDLI) ツールを使用すると、Cisco Unity Connection データベースに移動し、特定のテーブルやカラムにあるデータの目的を把握するとともに、データベース内の参照オブジェクト間を移動できます。また、このツールは、ストアード プロシージャを表示し、カスタム クエリー ビルダを組み込んでいます。

ツールのダウンロード、およびトレーニング ビデオやヘルプの表示については、http://www.ciscounitytools.com/App_CUDLE_LL.htm にアクセスしてください。

Connection User Data Dump (CUDD)

Connection User Data Dump (CUDD) を使用すると、ユーザに関する特定の情報をファイルにエクスポートすることができます。その後、このファイルは、表示したり、別のアプリケーション(データベースユーティリティや Excel など) にインポートしたりすることができます。データがエクスポートされる際、他のプログラムへのインポートを簡単にするために、出力ファイルの各カラムにあるデータタイプを示すヘッダー行が自動的に作成されます。

ツールのダウンロード、およびトレーニング ビデオやヘルプの表示については、http://www.ciscounitytools.com/APP_UserDataDump.htm にアクセスしてください。



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 \(P.4-3\)](#)
- [ディレクトリ ハンドラ \(P.4-4\)](#)
- [インタビュー ハンドラ \(P.4-4\)](#)
- [コールルーティング \(P.4-5\)](#)
- [規制テーブル \(P.4-8\)](#)
- [スケジュールと祝日 \(P.4-10\)](#)
- [デフォルトの Cisco Unity Connection 自動受付の動作 \(P.4-11\)](#)

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、およびファックスの送信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。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キー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したり（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したりできます。

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、ディレクトリにリストされている Cisco Unity Connection ユーザ（メールボックスを持つユーザ）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。発信者は内線番号を入力して、ディレクトリハンドラから電話をかけることもできます。この内線番号は、ユーザの適切な発信規制テーブル（または外部発信者のデフォルトのアウトダイヤル規制テーブル）と照合されます。

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	発信者は、電話機のキーパッドを使用して、検索情報または内線番号を入力します。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見つからないときの処理を指定できます。
ボイスメッセージ	<p>(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) このタイプのディレクトリハンドラの場合、発信者は、連絡したい Connection ユーザの姓と名を読み上げるか、または内線番号の数字を1つずつ発声して内線番号を入力します。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)] ページでユーザの表示名が指定され、[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。

直接ルーティングルール	<p>直接ルーティングルールは、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ルールは、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。
転送ルーティングルール	<p>転送ルーティングルールは、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ルールは、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](#)」の項および [P.4-7 の「次のコールルーティングルールからルーティング \(Route from Next Call Routing Rule\) アクションを設定したコールルーティングの使用法](#)」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、一般の着信か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

■ コールルーティング

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、[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

ルール	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

ルール	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

次のコールルーティングルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule) アクションを設定したコールルーティングの使用方法

ユーザプロフィールやコールハンドラでは、[グリーティング後 (After Greeting)] アクション、[メッセージ後 (After Message)] アクション、または発信者入力キーのアクションを設定して、[次のコールルーティングルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] アクションを通話に適用できます。このアクションによって、Cisco Unity Connection では、該当するコールルーティング (直接または転送。電話システムからの通話の受信方法に応じて異なります) に従って通話処理が続行されます。この処理は、Connection が通話に適用していたコールルーティングの次のルーティングから始まります。通話がすでにテーブルの最終ルーティングに従って処理されている場合は、その最終ルーティングが再び適用されます。

たとえば、発信者が Connection を直接呼び出すか、内線番号で転送されるかに関係なく、すべての発信者に対して常に標準グリーティングまたは免責事項が再生されるように Connection を設定できます。グリーティングは、発信者が他のアクション (メッセージを残す、サインインするなど) を実行できるようになる前に再生されます。そのためには、新しいコールハンドラを作成して、メッセージをオプショングリーティングとして録音します。オプショングリーティングを有効にし、グリーティング中の発信者入力を無視するように設定してから、[グリーティング後 (After Greeting)] アクションに [次のコールルーティングルールからルーティング (Route From Next Call Routing Rule)] アクションを設定します。次に、新しい直接コールルーティングを追加して、([グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]) が選択された状態で) すべての直接コールを新しいコールハンドラに送信し、そのルールが直接コールルーティングの先頭に現れるかどうかを確認します。最後に、新しい転送コールルーティングを追加して、(再び [グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)]) が選択された状態で) すべての転送コールを同じ新しいコールハンドラに送信し、そのルールが転送コールルーティングの先頭に現れるかどうかを確認します。いったんシステムがこのように設定されると、発信元やシステムへの到達方法に関係なく、すべての通話でこのグリーティング全体が再生された後、元の通知先に直接送信されます。

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.12-1の「システム転送の概要」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。
- ファックス機へのファックスの送信。
- 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に指定したり、ファックスがローカル電話番号だけに送信されるように指定したりすることができます。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。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。メールボックスを持たないユーザ（通常は管理者）はサービスクラスに割り当てられないので、Connection では、このタイプのユーザによって実行されたアクションに対しては、デフォルトの規制テーブル（デフォルトの転送、デフォルトの発信ダイヤル、またはデフォルトのファックス）が適用されます。これには、他のユーザに代わって実行されたアクションも含まれます。

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、着信転送用、メッセージの到着通知用、またはファックス転送用の電話番号を変更しようとする場合、あるい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に転送する場合、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用または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に関連付けられている規制テーブルではなく、デフォルトの規制テーブル（この例ではデフォルトの発信ダイヤル規制テーブル）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する必要があります。

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見なされます。</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 Cisco Unity 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 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行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のアクション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アクションに進みます。このアクションは、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アクションでは、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。

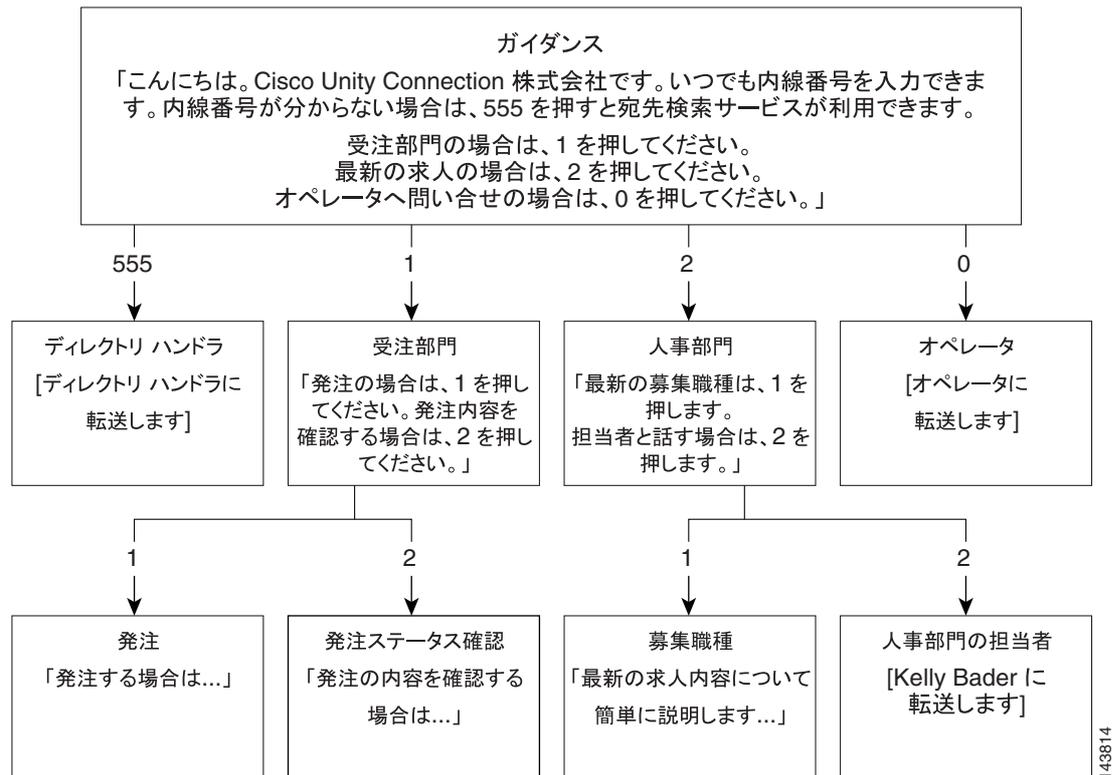
次の各項を参照してください。

- [通話管理マップの作成 \(P.5-2\)](#)
- [通話管理計画の実現 \(P.5-3\)](#)

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 \(P.6-11\)](#)
- [グリーティング中の発信者入力管理 \(P.6-12\)](#)
- [電話言語設定の変更 \(P.6-15\)](#)
- [メッセージの録音 \(P.6-15\)](#)
- [通話の転送 \(P.6-16\)](#)
- [コールハンドラの削除 \(P.6-17\)](#)

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。[グリーティング後 (After Greeting)] アクションを [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たびに、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、デフォルトのコールハンドラ テンプレートが1つ用意されています。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 \(P.6-4\)](#)

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 [**ページ上 (This Page)**] 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。

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)**]

■ コールハンドラ テンプレートの作成、修正、および削除

- [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 [ページ上 (This Page)] 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 [**ページ上 (This Page)**] 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ます。

- [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 \(P.6-7\)](#)

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 [**ページ上 (This Page)**] 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.6-16](#) の「**通話の転送**」を参照)
- [**発信者入力 (Caller Input)**] (詳細については、[P.6-12](#) 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.6-15](#) 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。

■ コールハンドラの修正

- 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 が行うアクションを指定します。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.6-15 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ときに、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。
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、標準および時間外の各グリーティングに優先して使用されます。
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、時間外、および祝日の各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。
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に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で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、次の「[コールハンドラ グリーティングの管理](#)」の項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ます。

- 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.17-5 の「Cisco Unity グリーティング管理の設定」および P.17-3 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** 必要に応じて設定を入力します。
 - ステップ 4** 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。
-

グリーティング中の発信者入力管理

発信者の入力設定では、コールハンドラ グリーティング中に発信者が押した電話機のキーに応じて Cisco Unity Connection が実行するアクションを定義します。個々のグリーティングに対する [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページの設定を使用して、グリーティングで発信者の入力を許可するかどうか、および発信者が転送を実行できるようにするかどうかを、グリーティングごとに指定できます。また、コールハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページを使用して、すべてのコールハンドラ グリーティングに適用される発信者入力キーや発信者入力オプションを定義することもできます。

詳細については、次の各項を参照してください。

- [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 \(P.6-12\)](#)
- [システム転送の提供 \(P.6-13\)](#)
- [短縮内線番号のシミュレート \(P.6-13\)](#)

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、緊急連絡先番号、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。それに従って Cisco Unity 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。

[緊急連絡先番号へ転送 (Transfer To Alternate Contact Number)] アクションをコールハンドラのキーに設定すると、単純なオーディオテキストツリーをすばやく設定できます。発信者はこのツリーを使用すると、番号ごとに個別のコールハンドラを作成しなくても、電話システムの特定の非ユーザ内線番号や特定の外線番号に転送できます。Connection は、発信者を緊急連絡先番号に転送する際、電話システムに通話をリリースします。

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アクション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ません。

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、電話機のキーパッドの該当する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。これにより、Connection は発信者が追加の番号を入力するのを待たずに、ただちにキーを処理します。
- 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。

システム転送の提供

システム転送を使用すると、発信者は、ユーザ、連絡先、コールハンドラ、またはその他の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、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。

発信者が Connection ユーザやコールハンドラに関連付けられていない番号に転送できるように、個々のコールハンドラ グリーティングを設定できます。

詳細については、「[システム転送の設定](#)」の章を参照してください。

短縮内線番号のシミュレート

コールハンドラやユーザ メールボックスの先頭に追加する数字を使用して、短縮内線番号をシミュレートできます。これらの数字は、定義された時点で、コールハンドラまたはユーザ メールボックスのグリーティングを聞いている間に発信者がダイヤルする任意の内線番号の先頭に追加されます。

Cisco Unity Connection は、まず先頭に数字を追加した内線番号に通話を転送しようとします。先頭に数字を追加した内線番号が有効でない場合、Connection はダイヤルされた内線番号に通話を転送しようとします。たとえば、Sales というコールハンドラで、先頭に追加する数字として 123 が設定されているとします。発信者が、Sales コールハンドラのグリーティングを聞いている間に 1000 をダイヤルすると、Connection は通話を内線番号 1231000 に転送しようとします。先頭に数字を追加したこの内線番号が有効でない場合、Connection は通話を内線番号 1000 に転送しようとします (なお、内線番号 1000 が無効な内線番号であり、かつ Sales コールハンドラのグリーティングがユーザやコールハンドラに関連付けられていない番号に転送されるように設定されている場合、Connection は 1231000 へのリリース転送を実行します) 。

短縮内線番号を使用して、組織のユーザをさまざまなグループに分割することもできます。たとえば、ある会社が開発部とマーケティング部という2つの部門があると仮定します。この会社では6桁の内線番号を使用していて、開発部の内線番号はすべて10で始まり、マーケティング部の内線番号はすべて11で始まるとします。この場合、開発部とマーケティング部のコールハンドラを作成して、そのコールハンドラからダイヤルされた任意の内線番号の先頭に10または11を追加するように設定できます。このようにすると、そのコールハンドラからは、ユーザ内線番号の下4桁の数字を入力するだけで済みます。次のいずれかの手順を実行します。

- [個々のユーザやコールハンドラのアカウントの前に追加する数字を設定する \(P.6-14\)](#)
- [複数のユーザやコールハンドラのアカウントの前に追加する数字を同時に設定する \(P.6-14\)](#)

個々のユーザやコールハンドラのアカウントの前に追加する数字を設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、該当するユーザ、ユーザ テンプレート、コールハンドラ、またはコールハンドラ テンプレートの [発信者入力 (Caller Input)] ページに移動します。
- ステップ 2** [ダイヤルされた内線番号の前に数字を追加する (Prepend Digits to Dialed Extensions)] セクションの [有効 (Enable)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [先頭に追加する数字 (Digits to Prepend)] フィールドに、数字を入力します。
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
-

複数のユーザやコールハンドラのアカウントの前に追加する数字を同時に設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[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 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザまたはコールハンドラのアカウントを検索します。
- ステップ 3** [次へ (Next)] をクリックします。
- ステップ 4** [発信者入力 (Caller Input)] タブをクリックします。
- ステップ 5** [ダイヤルされた内線番号の前に数字を追加する (Prepend Digits to Dialed Extensions)] チェックボックスをオンにして、前に追加する数字を入力します。
- ステップ 6** [次へ (Next)] をクリックし、[終了 (Finish)] をクリックします。
-

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。
-

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、メッセージにディスパッチ配信のマークが付けられるかどうか、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、および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プロンプトを再生するように、Cisco Unity Connection を設定できます。詳細については、[P.19-6 の「録音終了の警告プロンプトの設定」](#)を参照してください。

ディスパッチメッセージを設定する方法の詳細については、[P.19-8 の「ディスパッチメッセージ」](#)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.14-5 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。



ディレクトリ ハンドラの管理

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

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

ロケーションやサーチスペースなど、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することをお勧めします。

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を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 [**ページ上 (This Page)**] 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 [**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 [ページ上 (This Page)] 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** [発信者入力 (Caller Input)] ページで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、Cisco Unity 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することをお勧めします。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.7-5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。

音声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。

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。

■ ディレクトリハンドラの削除



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。

インタビュー ハンドラのメッセージの受信者、メッセージにディスパッチ配信のマークが付けられるかどうか、メッセージに緊急のマークが付けられるかどうか、およびメッセージが残された後の通話の処理を指定できます。

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 [**ページ上 (This Page)**] 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 [**ページ上 (This Page)**] 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、別のアクション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 \(P.9-2\)](#)
- [コール ルーティングの追加 \(P.9-3\)](#)
- [コール ルーティングの修正 \(P.9-4\)](#)
- [電話言語設定の変更 \(P.9-4\)](#)
- [コール ルーティングの順序の変更 \(P.9-5\)](#)
- [コール ルーティングの削除 \(P.9-5\)](#)

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。

直接ルーティングルールは、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ルールは、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 ログオンカ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。

転送ルーティングルールは、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ルールは、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。

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。

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、[**直接ルーティングルール (Direct Routing Rules)**] をクリックします。転送呼の場合は、[**転送ルーティングルール (Forwarded Routing Rules)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**直接ルーティングルール (Direct Routing Rules)**] ページまたは [**転送ルーティングルール (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** [**直接ルーティングルールの新規作成 (New Direct Routing Rule)**] ページまたは [**転送ルーティングルールの新規作成 (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** [**直接ルーティングルールの編集 (Edit Direct Routing Rule)**] ページまたは [**転送ルーティングルールの編集 (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 [**ページ上 (This Page)**] 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、[**直接ルーティングルール (Direct Routing Rules)**] をクリックします。転送呼の場合は、[**転送ルーティングルール (Forwarded Routing Rules)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**直接ルーティングルール (Direct Routing Rules)**] ページまたは [**転送ルーティングルール (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** [**直接ルーティングルール (Direct Routing Rule)**] ページまたは [**転送ルーティングルール (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 [**ページ上 (This Page)**] 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** [**直接ルーティングルールの編集 (Edit Direct Routing Rule)**] または [**転送ルーティングルールの編集 (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、[**直接ルーティングルール (Direct Routing Rules)**] をクリックします。転送呼の場合は、[**転送ルーティングルール (Forwarded Routing Rules)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**直接ルーティングルール (Direct Routing Rules)**] ページまたは [**転送ルーティングルール (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** [**直接ルーティングルールの順序の編集 (Edit Direct Routing Rule Order)**] ページまたは [**転送ルーティングルールの順序の編集 (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、[**直接ルーティングルール (Direct Routing Rules)**] をクリックします。転送呼の場合は、[**転送ルーティングルール (Forwarded Routing Rules)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**直接ルーティングルール (Direct Routing Rules)**] ページまたは [**転送ルーティングルール (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** [**直接ルーティングルールの編集 (Edit Direct Routing Rule)**] ページまたは [**転送ルーティングルールの編集 (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。
-

■ コールルーティングの削除



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 \(P.10-2\)](#)
- [祝日の指定 \(P.10-3\)](#)
- [スケジュールの作成 \(P.10-4\)](#)
- [スケジュールの修正 \(P.10-5\)](#)
- [スケジュールの削除 \(P.10-6\)](#)

概要：デフォルト スケジュール

Cisco Unity Connection では、[All Hours] [Weekdays] および [Voice Recognition Update Schedule] という3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、[Holidays] スケジュールを更新して、組織が営業時間外になる日時を追加する必要があります。

[Voice Recognition Update Schedule] では、保留中の変更がある場合に、Connection 音声認識トランスポートユーティリティが音声認識の名前文法を自動的に再構築する日時を指定します。デフォルトでは、このスケジュールのすべての日時がアクティブになっています。ただし、大きな名前文法の再構築はシステムのパフォーマンスに影響を及ぼす可能性があるため、このスケジュールを編集して、システムの使用頻度が高い日時を非アクティブにすることができます。

祝日の指定

[祝日 (Holiday)] 設定がアクティブになっている場合、Cisco Unity 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 [**ページ上 (This Page)**] 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。
-  **(注)** 修正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、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)** スケジュールからスケジュールの詳細をすべて削除すると、そのスケジュールは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。



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 \(P.11-2\)](#)
- [規制テーブルの作成 \(P.11-3\)](#)
- [規制テーブルの修正 \(P.11-5\)](#)
- [規制テーブルの削除 \(P.11-6\)](#)

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。
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、Cisco Unity Inbox、および Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook 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.4-8 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 個以上の数字と一致。
?	1 個の数字とだけ一致。? 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 [ページ上 (This Page)] 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。

- 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。

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。
-



システム転送の設定

システム転送の概要

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 Connection ユーザやコールハンドラに関連付けられていない番号に転送できるように、個々のユーザやコールハンドラ グリーティングを設定できます。また、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。 不正使用から組織を保護するために、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。 不正使用から組織を保護するために、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 が実行するアクションとして、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。発信者が番号をダイヤルしたときに、Connection は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。

どちらのタイプ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、発信者によって入力された番号が Default System Transfer 規制テーブルで許可されている限り、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。

適切なタスク リストの説明に従って、発信者およびユーザ システム転送を設定します。

- [タスク リスト：発信者のシステム転送を提供する \(P.12-3\)](#)
- [タスク リスト：ユーザ システム転送を提供する \(P.12-5\)](#)

発信者のシステム転送カンパセーションまたはユーザ システム転送カンパセーションのいずれかを使用する場合、Connection は転送を実行する前に、ユーザと発信者が入力した電話番号の確認を求め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 Administrator インターフェイス リファレンスガイド For Cisco Unity Connection』の「詳細設定」の章の「カンパセーションの設定」の項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、グリーティング、短縮ダイヤル オプション、または発信者がシステム転送に使用できる（ご使用の電話システムの）新しい電話番号を設定します。
 - グリーティングの設定：ユーザやコールハンドラのグリーティングごとに、システム転送を有効にすることができます。P.12-3 の「[システム転送を許可するグリーティングの設定](#)」を参照してください。
 - 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)] > [直接ルーティングルール (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。

システム転送を許可するグリーティングの設定

組織内でシステム転送を提供するための最も簡単な方法は、システム転送を許可するようにユーザやコールハンドラのグリーティングを設定することです。次のいずれかの手順を実行します。

- [システム転送を許可するように個々のグリーティングを設定する \(P.12-3\)](#)
- [システム転送を許可するように複数のグリーティングを設定する \(P.12-4\)](#)

システム転送を許可するように個々のグリーティングを設定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、該当するユーザ、ユーザ テンプレート、コールハンドラ、またはコールハンドラ テンプレートの [グリーティング (Greetings)] ページに移動します。
 - ステップ 2** 該当するグリーティングを選択します。
 - ステップ 3** [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページで、[ユーザまたはコールハンドラに関連付けられていない番号への転送を許可する (Allow Transfers to Numbers Not Associated with Users or Call Handlers)] チェックボックスをオンにします。
 - ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
-

■ タスク リスト : 発信者のシステム転送を提供する

システム転送を許可するように複数の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、[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 2** 一括編集ユーティリティで、編集するユーザまたはコールハンドラのアカウントを検索します。
- ステップ 3** [次へ (Next)] をクリックします。
- ステップ 4** [グリーティング (Greetings)] タブをクリックします。
- ステップ 5** 適切なグリーティング タブで、[ユーザまたはコールハンドラに関連付けられていない番号への転送を許可する (Allow Transfers to Numbers Not Associated with Users or Call Handlers)] チェックボックスをオンにして、リストの [はい (Yes)] をクリックします。
- ステップ 6** システム転送を許可するグリーティングごとに、[ステップ 5](#) を繰り返します。
- ステップ 7** [次へ (Next)] をクリックして、[終了 (Finish)] をクリックします。
-

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、該当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、カスタム キーパッド マッピング コンパセーション、短縮ダイヤル オプション、または発信者がシステム転送に使用できる新しい電話番号を設定します。
 - カスタム キーパッド マッピング コンパセーションの設定：カスタム キーパッド マッピング ツールを使用して、ユーザシステム転送コンパセーションにキーをマッピングし、ユーザがメイン メニューから利用できるようにします。詳細については、「[カスタム キーパッド マッピング ツール](#)」を参照してください。
 - 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コ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コ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」）。
 - 「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 ルール (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コ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。

■ タスク リスト : ユーザ システム転送を提供する



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 \(P.13-2\)](#)
- [ユーザが電話で Cisco Unity Connection と対話する方法 \(P.13-2\)](#)
- [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 \(P.13-3\)](#)
- [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 \(P.13-6\)](#)

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 カンパセーションが再生されます。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。

- 電話機のキーパッドのキー：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、電話機のキーパッドの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、電話機のキーパッドのキーまたはボイス 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 \(P.13-3\)](#)
- [システム プロンプトの言語のカスタマイズ \(P.13-3\)](#)
- [サービス クラスの設定 \(P.13-3\)](#)
- [ユーザ アカウントとテンプレートの設定 \(P.13-4\)](#)

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.14-9 の「システム プロンプトの言語」](#)を参照してください。

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。
- ユーザメッセージに適用される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。

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。

発信者の入力設定

- ユーザ グリーティング再生中に発信者が数字を入力したときに Connection が実行するアクションを選択する。
- ユーザの緊急連絡先番号に転送するキーを指定し、オプションで緊急連絡先番号を指定する（管理者が緊急連絡先番号に転送するキーを設定すると、ユーザは Connection の個人設定カンパセーションを使用して、そのキーの緊急連絡先番号を編集できます）。
- ユーザ メールボックスのグリーティングを聞いている間に発信者がダイヤルする任意の電話番号の先頭に追加できる数字を指定する。このオプションで短縮内線番号をシミュレートします。

電話メニューの設定

- 言語を選択する。
- プロンプト、名前の録音、およびユーザグリーティングの速度と音量レベルを設定する。
- ユーザがプライマリ内線番号または代行内線番号から電話をかけている場合に、Connection がユーザにパスワードを要求するかどうかを指定する。
- メッセージロケータや Phone View などの機能を有効にする。
- ユーザがメニューに応答するまで Connection が待つ時間、およびユーザが応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、電話機のキーパッドの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。
 - 電話機のキーパッドの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電話機のキーパッドの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電話機のキーパッドのカンパセーションを指定できません。
- ユーザが Connection を呼び出したときに Connection が実行するアクションを選択する。選択肢には、ユーザに名前でグリーティングすること、新しいメッセージを自動的に再生すること、およびオプショングリーティングを通知することがあります。
- 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。

メッセージ再生の設定

- メッセージ再生時の速度と音量を指定する。
- Connection がメッセージタイプメニューやメッセージ件数を再生するかどうかを指定する。

- 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 が実行するアクションを選択する。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、および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があります。
- 電話が切断されたときにメッセージを開封済みにするように指定する。
- メッセージの巻き戻し時または早送り時に前後にスキップする時間の長さを指定する。
- 新規および保存済みのメッセージの削除について Connection が確認を求めるかどうかを指定する。

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。
- Connection がメッセージの受信者を名前で確認することを要求するように指定する。
- Connection が各受信者に続いて名前を追加することを要求するように指定する。
- ユーザが電話を切るか、または電話が切断されたときに、Connection がメッセージを送信するように指定する。
- ユーザが他のユーザをメッセージの宛先に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。
- アドレス指定優先順位リストを利用ごとに更新できるようにする。これは、名前を言うかまたは名前の一部をキー入力してメッセージの宛先を指定したときに、複数の一致が見つかった場合の表示順序に影響します。

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。

カスタム キーパッド マッピング ツールの使用方法

カスタム キーパッド マッピング ツールを使用すると、3 つのカスタム キーパッド マッピング カンパセーションに関連付けられているキー マッピングを編集できます。これら 3 つの各カンパセーションには、カスタマイズ可能な 8 つのメニューが含まれています(これらのカンパセーションは、Cisco Unity Connection の管理の [電話メニュー (Phone Menu)] ページで個々のユーザまたはユーザ テンプレートに割り当てられます)。このツールを使用してキー マッピングを変更しても、他の Cisco Unity Connection カンパセーションバージョンには何の影響もありません。

1 ~ 3 個のキーによるシーケンスを、メイン メニュー、[メッセージの聞き取り (Message Playback)] メニュー (メッセージ ヘッダー、本文、およびフッターを個別にマッピング可能)、[メッセージ後 (After Message)] メニュー、および [設定 (Settings)] メニューの任意の定義済みオプションに割り当てることができます。各メニューで発声されるオプション、およびそれらのオプションが提供される順序をカスタマイズできます。カスタム キーパッド マッピング ツールには、Connection の管理の [ツール (Tools)] セクションからアクセスできます。

詳細および手順については、「[カスタム キーパッド マッピング ツール](#)」の章を参照してください。

■ 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

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 13-1 を参照してください。

表 13-1 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
通話保留とスクリーニング ¹ : <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。 	通話保留とスクリーニング ¹ : <ul style="list-style-type: none"> なし。
着信転送 ² : <ul style="list-style-type: none"> 3 つの基本的な転送ルール（標準、オプション、就業時間外）を設定する。 基本的な転送ルールごとに、パーソナル着信転送ルールを有効または無効にする。 間接通話を内線に転送するか、またはユーザ グリーティングに送信する。 内線番号を変更する。 	着信転送 ² : <ul style="list-style-type: none"> 3 つの基本的な転送ルール（標準、オプション、就業時間外）を設定する。 基本的な転送ルールごとに、パーソナル着信転送ルールを有効または無効にする。 間接通話を内線に転送するか、またはユーザ グリーティングに送信する。 内線番号を変更する。
発信者の操作 : <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。 	発信者の操作 : <ul style="list-style-type: none"> なし。
カンパセーション オプション : <ul style="list-style-type: none"> Connection プロンプトの言語を設定する。 ユーザが電話機のキーパッドと音声認識入力スタイルのどちらを使用するかを指定する。 プロンプト、名前の録音、およびユーザ グリーティングの速度と音量を設定する。 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 が実行するアクションを選択する。選択肢には、ユーザに名前でご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。 	カンパセーション オプション : <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。

表 13-1 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>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。
<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する。 ダイヤル オプションまたは受信者のオプションを指定する。 Connection が通知を生成する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。 Connection が通知を生成するメッセージの送信者 (ユーザ名または発信電話番号) のリストを指定する。 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"> メッセージ再生時の速度と音量を指定する。 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。 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。 メッセージが再生されるときに Connection が実行するアクションを選択する。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、および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があります。 電話が切断されたときにメッセージを開封済みにするように指定する。 新規および保存済みのメッセージの削除について Connection が確認を求めるとかを指定する。 	<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>メッセージの送信と宛先指定</p> <ul style="list-style-type: none"> Connection がメッセージの受信者を名前で確認することを要求するように指定する。 Connection が各受信者に続いて名前を追加することを要求するように指定する。 ユーザが電話を切るか、または電話が切断されたときに、Connection がメッセージを送信するように指定する。 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

■ 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 13-1 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
個人設定： <ul style="list-style-type: none"> 名前を記録する。 代行ユーザ名を指定する。 ディレクトリー覧の状態を変更する。 パスワードを変更する。 	個人設定： <ul style="list-style-type: none"> 名前を記録する。 ディレクトリー覧の状態を変更する。 パスワードを変更する。 ユーザグリーティング再生中に緊急連絡先番号に転送する発信者入力キーを管理者が設定している場合に、緊急連絡先番号を編集する。
プライベート同報リスト： <ul style="list-style-type: none"> 表示名を入力する。 リスト名を記録する。 メンバーを追加および削除する。 	プライベート同報リスト： <ul style="list-style-type: none"> リスト名を記録する。 メンバーを追加および削除する。
個人連絡先： <ul style="list-style-type: none"> 名前によるダイヤルと着信転送ルールの両方に使用する個人連絡先のアドレス帳を設定する。 	個人連絡先： <ul style="list-style-type: none"> なし。

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、ユーザがパーソナル着信転送ルールを有効にしていなかった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。
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。

詳細については、次の各項を参照してください。

- [パスワード入力カンパセーション中に有効となるアクセシビリティ設定 \(P.14-2 \)](#)
- [アドレス指定優先順位リスト \(P.14-3 \)](#)
- [宛先指定と録音の順序 \(P.14-4 \)](#)
- [通話保留の待ち時間 \(P.14-5 \)](#)
- [発信者情報 \(P.14-6 \)](#)
- [身元不明発信者への Live Reply のダイヤル プレフィックス設定 \(P.14-7 \)](#)
- [メッセージの削除 \(P.14-8 \)](#)
- [システム プロンプトの言語 \(P.14-9 \)](#)
- [ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection へのログオン \(P.14-10 \)](#)
- [パスワード入力に失敗した場合にパスワードだけを再入力するようユーザに要求する設定 \(P.14-12 \)](#)
- [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 \(P.14-13 \)](#)
- [音声認識：ユーザによるボイスメールパスワードの読み上げの許可 \(P.14-14 \)](#)
- [音声認識：確認信頼度しきい値 \(P.14-15 \)](#)
- [音声認識：グローバル ニックネーム リスト \(P.14-16 \)](#)
- [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 \(P.14-18 \)](#)

パスワード入力カンパセーション中に有効となるアクセシビリティ設定

デフォルトでは、ユーザ単位の電話メニューのアクセシビリティ設定は、そのユーザがボイスメールパスワードを入力して認証されるまで無効になっています。ユーザが既知の内線番号から電話をかけている場合、次の「[パスワード入力カンパセーション中のアクセシビリティ設定を有効にする](#)」の手順を実行することによって、パスワード入力カンパセーション中にユーザ単位のアクセシビリティ設定が適用されるように Cisco Unity Connection を設定できます。

有効になっている場合は、パスワード入力カンパセーション中に次のアクセシビリティ設定が適用されます。

- カンパセーション速度
- カンパセーション音量
- 言語
- 最初のタッチトーンまたはボイス コマンドを待つ時間
- 名前、内線番号、パスワードを入力するときに追加のキーが押されるのを待つ時間

パスワード入力カンパセーション中のアクセシビリティ設定を有効にする

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、[**カンパセーション (Conversations)**] をクリックします。

ステップ 2 [**ボイスメールパスワード入力カンパセーションにユーザアクセシビリティ設定を適用する (Apply User Accessibility Settings for Voice Mail Password Entry Conversation)**] 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。

アドレス指定優先順位リスト

ユーザが名前を言うかまたは名前の一部をキー入力して受信者をメッセージの宛先に指定しようとしたときに、Cisco Unity Connection で一致する名前が複数見つかることがあります。2 つのメカニズムを設定することにより、Connection で特定の受信者が優先されるように指定すると、検索結果がソートされ、より高い重みを持つ名前が検索結果の最初に表示されます。両方のメカニズム（ユーザ設定可能な「バディ リスト」、および使用状況に基づいた自動名前重み設定）によって、ユーザごとのアドレス指定優先順位リストが作成されます。

アドレス指定優先順位リストへの名前の格納方法、および名前の格納期間をカスタマイズできます。

ユーザのアドレス指定優先順位リストへの名前の格納方法を変更する

- 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** 次の設定に値を入力します。

[アドレス指定優先順位リスト内の名前の最大年数 (Maximum Age of Names in Addressing Priority Lists)]	ユーザのアドレス指定優先順位リストに名前を残しておく日数を指定します。ユーザがその名前をメッセージの宛先に指定しないままこの日数が経過すると、その名前は自動的に削除されます。 デフォルト設定は 90 日です。
[ユーザのアドレス指定優先順位リスト内の名前の最大数 (Maximum Number of Names in a User's Addressing Priority List)]	各ユーザのアドレス指定優先順位リストに格納する名前の最大数を指定します。 デフォルト設定は 100 個です。

- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

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。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、[カンパセーション (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。

[許容されるコール転送の最大試行回数 (Maximum Call Transfer Attempts Allowed)]	<p>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>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> <p>デフォルト設定は 5 回です。</p>
[コール転送の試行間隔の待機時間 (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>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> <p>デフォルト設定は 5 秒です。</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 14-1 を参照してください。

表 14-1 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に 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) に名前の録音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) に名前の録音や内線番号が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もあります。	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 [再生メッセージの設定 (Playback Message 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。

身元不明発信者への Live Reply のダイヤル プレフィックス設定

Live Reply が有効な場合、電話でメッセージを聞いているユーザは、Cisco Unity Connection で発信者に電話をかけることによって、メッセージに応答できます。ユーザのサービス クラス設定で、Live Reply 機能を他のユーザからのメッセージにのみ使用できるようにするか、またはユーザおよび身元不明発信者（外部発信者、または Connection に転送されても発信元内線番号が識別できないユーザ）の両方からのメッセージに使用できるようにするかを指定できます。

身元不明発信者に電話をかけることによってユーザが応答しようとする、Connection は電話システムで提供された自動番号識別（ANI）ストリングの発信番号を、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チェックします。この番号が許可されている場合、Connection は ANI へのリリース転送を実行して通話を返します。

Connection が身元不明発信者への Live Reply を実行する前に、十分な長さを持つすべての ANI ストリングに適用するプレフィックスを設定するには、次の手順を実行します。

身元不明発信者への Live Reply のダイヤル プレフィックス設定を変更する

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 次の設定に値を入力します。

[識別できない発信者への Live Reply のダイヤル プレフィックス (Dial Prefix for Live Reply to Unidentified Callers)]	この設定では、Connection が身元不明発信者への Live Reply を実行する際、発信者の ANI の長さが少なくとも [Live Reply ダイヤル プレフィックスの先頭に最低限必要な数字の数 (Minimum Number of Digits Required for Prepending Live Reply Dial Prefix)] 設定と同じである場合に、ANI に適用されるプレフィックスを指定します。電話システムで番号を正しく処理するために必要なトランク アクセス コードなどの識別 ID を入力します。
[Live Reply ダイヤル プレフィックスの先頭に最低限必要な数字の数 (Minimum Number of Digits Required for Prepending Live Reply Dial Prefix)]	この設定では、Connection が身元不明発信者への Live Reply を実行する際、[識別できない発信者への Live Reply のダイヤル プレフィックス (Dial Prefix for Live Reply to Unidentified Callers)] 設定で指定された値を ANI の先頭に追加するために ANI ストリングに最低限必要な数字の数を指定します。0 は、身元不明発信者への Live Reply を実行する際に、Connection によって先頭に数字が追加されないことを意味します。 デフォルト設定は 0 です。

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キーを押して、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、次のいずれかの値を入力して、[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。
 - 1 : 削除するメッセージをユーザが選択します。Connection は、「ボイス メッセージのみ消去するには 1、すべてのメッセージを消去するには 2 を押してください。」というプロンプトを再生します (デフォルト設定) 。
 - 2 : Connection は、削除するメッセージの選択を求めるプロンプトを再生しません。代わりに、Connection は、ユーザが削除したボイス メッセージをすべて自動的に削除します。
 - 3 : Connection は、削除するメッセージの選択を求めるプロンプトを再生しません。代わりに、Connection は、ユーザが削除したメッセージ (ボイス メッセージ、受信確認メッセージ、および電子メール メッセージ) をすべて自動的に削除します。
- 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。

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)]	Connection ユーザは、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。

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、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 14-2 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 14-2 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。

表 14-2 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 (続き)

カンパセーション	説明	用途	通例
簡易サイン イン	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>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 を入力しているので、再び ID を入力するステップが冗長に感じられる (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。</p> <p>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。</p> <p>別のユーザに電話をかけてログオンしようとする場合、Connection は、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。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <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 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。

パスワード入力に失敗した場合にパスワードだけを再入力するようユーザに要求する設定

ユーザが自分の内線番号または代行内線番号から Cisco Unity Connection を呼び出す場合に、Connection がユーザ認証のためにパスワードだけを要求します。デフォルトでは、ユーザが誤ったパスワードを入力した場合、その後もサイン インしようとする、Connection によってユーザ ID とパスワードの両方が要求されます。代わりに、その後のサイン イン試行時にユーザ パスワードだけを要求するように Connection を設定できます。

なお、デフォルトの動作はセキュリティ上の理由によって設定されているため、ユーザ パスワードだけを要求することで、ユーザ ID が正当であるという確証をハッカーに与えることとなりますので注意してください。

パスワード入力に失敗した場合にユーザ パスワードだけを要求するよう Cisco Unity Connection 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 [既知の内線番号からのパスワード入力に失敗した場合に、ユーザ ID の入力を要求する (Request Entry of User ID After Failed Password Entry from Known Extension)] チェックボックスをオフにします。

この設定は、ユーザに関連付けられている内線番号からのコールにのみ適用されることに注意してください。ユーザが不明な電話番号から手動でサイン インしようとした場合には、この設定は適用されません。

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 Cisco Unity 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** 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を、開封済みメッセージとして保存する場合は、[スキップしたメッセージを保存済みとして扱う (Treat Skipped Messages as Saved)] 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。
-

音声認識：ユーザによるボイスメールパスワードの読み上げの許可

音声認識ユーザがプライマリ内線番号または代行内線番号から Connection を呼び出すときに、ボイスメールパスワードの数字を読み上げてログオンできるように、Cisco Unity Connection のログオン処理をカスタマイズすることができます。Connection では、電話機のキーボードでの数字の入力に代わる方法として、読み上げられた数字がユーザのボイスメールパスワードと照合されます。ユーザの個々の声紋を認識したり、ログオン処理に生体認証を適用することはありません。

ボイスメールパスワードの機能を使用するには、ユーザがプライマリ内線番号または代行内線番号から電話をかけていることが前提となります。また、内線番号が音声認識入力スタイルを使用するように設定され、ユーザがサインイン試行カンパセーションに到達したときの通話の言語が英語（アメリカ合衆国）に設定されている必要があります。



(注)

読み上げられた数字は Connection Voice Recognizer によって暗号化されていない状態で送信され、Connection によって認証された後、診断ログ ファイルにテキスト形式で出力されます。

セキュリティ上の必要に応じて、ユーザはパスワードを入力する際に、数字を読み上げる機能が有効になっている場合でも、その機能の代わりに電話機のキーボードを引き続き使用できます。ただし、ユーザはパスワードの入力にあたって音声と電話機のキーボードのキーを併用することはできません。ユーザがキーボードを使用してパスワードを入力した場合、音声認識はユーザが正常にログオンするまで無効になります。また、ボイスメールパスワードの読み上げに一度失敗すると、ユーザはキーボードを使用してパスワード入力を再試行する必要があります。

音声認識ユーザによるボイスメールパスワードの読み上げを許可する

- 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、[音声認識ユーザによるボイスメールのパスワードの読み上げを許可する (Allow Voice Recognition Users to Speak Their Voice Mail Passwords)] 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	音声認識ユーザは、電話機のキーボードを使用して、ボイスメールパスワードを入力する必要があります。 これがデフォルトの設定です。
チェックボックスがオン	音声認識ユーザがボイスメールパスワードを入力するには、パスワードの数字を読み上げるか、または電話機のキーボードを使用します。Connection がユーザによるパスワードの読み上げを許可するのは、ユーザがプライマリ内線番号またはいずれかの代行内線番号から電話をかけ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。

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、Connection が常に確認を求めることに注意してください。同様に、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（メッセージの再生など）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、Connection では、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行ユーザ名を追加することを検討してください。代行ユーザ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、すべての情報を追加します。
 - 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、適切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) のカンパセーションの設定 (Conversation Configuration) のその他の設定値

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)] ページでは、次のカスタマイズおよび機能も設定できます。設定情報については、特に指示がない限り、『Cisco Unity Connection Administrator インターフェイス リファレンスガイド For Cisco Unity Connection』の「詳細設定」の章の「カンパセーションの設定」の項を参照してください。

- ポート ステータス モニタの設定
- [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)]
- [外部発信者のメッセージについてメールボックスの完全確認 (Full Mailbox Check for Outside Caller Messages)]
- [メッセージへの移動を許可する (Enable Go to Message)]
- [アスタリスクを使用して通知デバイスを無効にする (Use Star to Deactivate Notification Device)]
- [再生時にメッセージの要約を無効にする (Disable Message Summary on Replay)]
- [スペルによる名前の検索を無効にする (Disable Spelled Name Searches)]
- [受信理由コードを再生する (Play Receipt Reason Code)]
- [システム転送 : 転送前に番号を確認する (System Transfers: Confirm Number Before Transfer)]
- [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)]
- [発声された単語間の待機時間 (ミリ秒) (Time to Wait Between Spoken Words (in Milliseconds))]
- [許容されるコール転送の最大試行回数 (Maximum Call Transfer Attempts Allowed)]
- [コール転送の試行間隔の待機時間 (秒) (Wait Time In Seconds Between Call Transfer Attempts)]
- [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)]
- システム ブロードキャスト メッセージの設定 (P.26-8 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)
- [着信コールのルーティングに (最初ではなく) 最後のリダイレクト番号を使用する (Use Last (Rather than First) Redirecting Number for Routing Incoming Call)]
- クロスサーバの設定



カスタム キーパッド マッピング ツール

カスタム キーパッド マッピング ツールを使用すると、3つのカスタム キーパッド マッピング カンパセーションに関連付けられているキー マッピングを編集できます。これら3つの各カンパセーションには、カスタマイズ可能な8つのメニューが含まれています(これらのカンパセーションは、Cisco Unity Connection の管理の [電話メニュー (Phone Menu)] ページで個々のユーザまたはユーザ テンプレートに割り当てられます)。このツールを使用してキー マッピングを変更しても、他の Cisco Unity Connection カンパセーション バージョンには何の影響もありません。

1 ~ 3 個のキーによるシーケンスを、メイン メニュー、[メッセージの聞き取り (Message Playback)] メニュー (メッセージ ヘッダー、本文、およびフッターを個別にマッピング可能)、[メッセージ後 (After Message)] メニュー、および [設定 (Settings)] メニューの任意の定義済みオプションに割り当てることができます。各メニューで発声されるオプション、およびそれらのオプションが提供される順序をカスタマイズできます。カスタム キーパッド マッピング ツールには、Connection の管理の [ツール (Tools)] セクションからアクセスできます。

詳細については、次の各項を参照してください。

- [カスタム キーパッド マッピング ツールの使用方法 \(P.15-2\)](#)
- [カスタマイズ可能なカンパセーション メニュー \(P.15-4\)](#)

カスタム キーボード マッピング ツールの使用方法

カスタム キーボード マッピング ツールは、カスタマイズ可能な 8 つのコンパセーション メニューを表す 8 つのタブに分かれています。各メニュー タブでは、次のような処理を実行できます。

- 各メニュー オプションに割り当てられるキーをカスタマイズします。キー割り当てを空白のままにすると、メニューでそのオプションが無効になります。
- メニューでオプションが発声されるかどうかを設定します。この機能を使用すると、オプションにキーを割り当てると、メニューではオプションが発声されないように設定できます。オプションがそのメニューで有効であることに変わりはなく、割り当てられているキーが押された場合に Connection は適切に対応しますが、メニューではユーザに対してオプションは発声されません。
- メニュー項目がユーザに提供される順序を設定します。そのためには、並べ替える行のオプション ボタンをクリックしてから、上向きまたは下向き矢印を使用するか、または [移動 (Move)] ボタンを使用して、メニュー項目の順序を変更します。ツールにオプションが表示される順序は、電話機でユーザに示される順序になります。各オプションにどのキーがマッピングされているかは関係ありません。

カスタム キーボード マッピング 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 [カスタム キーボード マッピング (Custom Keypad Mapping)] をクリックします。

ステップ 3 該当するカスタム キーボード マッピング コンパセーションを選択します。そのカスタム キーボード マッピングの既存のマッピングが表示されます。

ステップ 4 該当するタブをクリックして、キー割り当てを変更するメニューを選択します。

ステップ 5 必要に応じてキー割り当てを変更します。

ステップ 6 [保存 (Save)] をクリックします。

変更が保存されると、このコンパセーションを使用するすべての新規コールが、新しいキー マッピング設定に従うようになります。

ステップ 7 カスタマイズするメニューごとに、[ステップ 4](#) ~ [ステップ 6](#) を繰り返します。

キーをメニュー オプションに割り当てるためのガイドライン

- 使用可能な文字は 0 ~ 9、*、#、または空白だけです。
- メニュー オプションごとに最大 3 桁の数字を使用できます。
- 同じメニューで重複したキー エントリは使用できません (たとえば、メイン メニューの [新規メッセージを再生 (Hear New Messages)] と [メッセージを送信 (Send a Message)] の両方に「1」キーをマッピングすることはできません。ただし、メイン メニューの [新規メッセージを再生 (Hear New Messages)] と [設定 (Settings)] メニューの [グリーティング (Greetings)] には、いずれも「1」キーをマッピングできます)。
- キー割り当てを空白のままにすると、メニューでそのオプションが無効になります。
- 変更が保存されると、そのコンパセーションを使用するすべての新規コールが、新しいキー マッピング設定に従うようになります。

既存のカンバセーション マッピングに合せたキーボード マッピングの設定

既存のカンバセーションのマッピングに合わせて、すべてのメニューのキー マッピングを変更できます。たとえば、選択したカスタム キーボード マッピングのすべてのキー マッピングを、[オプション カンバセーション 1 (Optional Conversation 1)] のマッピングに置き換えることができます。この方法は、既存のカンバセーションに加える変更を最小限にとどめ、個々のオプションを手動でマッピングし直すのを避けたい場合に役立ちます。

キー マッピングをリセットする

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ツール (Tools)] を展開し、[カスタム キーボード マッピング (Custom Keypad Mapping)] をクリックします。
 - ステップ 2** 該当するカスタム キーボード マッピング カンバセーションを選択します。そのカスタム キーボード マッピングの既存のマッピングが表示されます。
 - ステップ 3** [カスタム キーボード マッピングの編集 (Edit Custom Keypad Mapping)] ページのいずれかのタブで、[すべてのタブのマッピングをリセット : (Reset Mappings on All Tabs to)] フィールドまでスクロール ダウンします。
 - ステップ 4** 使用するカンバセーションを選択して、[リセット (Reset)] をクリックします。
 - ステップ 5** 続行する前に、すべてのキー マッピングを、選択したカンバセーションのマッピングに置き換えるかどうかの確認を求められた場合は、[OK] をクリックします。
-

カスタマイズ可能なカンパセーション メニュー

カスタム キーボード マッピング ツールは、カスタマイズ可能な 8 つのカンパセーション メニューを表す 8 つのタブに分かれています。[メッセージの聞き取り (Message Playback)] メニューは 3 つのタブで表示されます。これは、メッセージが異なる 3 つの部分 (メッセージ ヘッダー、メッセージ本文、およびメッセージ フッター) で構成されているためです。これら 3 つのタブのオプションはまったく同じですが、特定の部分はオプションとキーのマッピングを変えることができます。

次のメニューをカスタマイズできます。

- [メイン メニュー タブ \(P.15-4\)](#)
- [メッセージの聞き取りメニュー タブ \(ヘッダー タブ、本文タブ、フッター タブ\)\(P.15-5\)](#)
- [メッセージ後のメニュー タブ \(P.15-9\)](#)
- [設定メニュー タブ \(P.15-12\)](#)
- [メッセージ設定メニュー タブ \(P.15-13\)](#)
- [個人設定メニュー タブ \(P.15-13\)](#)

メイン メニュー タブ

メイン メニューは、ユーザがサイン インしてメッセージ件数を確認した直後に再生されます (メッセージが存在する場合)。

マッピング可能なオプションのリストについては、[表 15-1](#) を参照してください。

表 15-1 [メインメニュー (Main Menu)] タブ

オプション	説明
[新規メッセージを再生 (Hear New Messages)]	新規 (未読) メッセージ スタックに移動します。
[メッセージを送信 (Send a Message)]	[メッセージ送信 (Send Message)] メニューに移動します。
[古いメッセージを確認 (Review Old Messages)]	保存済みメッセージ スタックに移動します。該当する場合は、削除済みメッセージを確認することもできます。
[セットアップ オプションを変更 (Change Setup Options)]	グリーティング、転送ルール、緊急連絡先番号の設定を変更し、メッセージ設定や個人設定にアクセスできる [設定 (Settings)] メニューに移動します。
[メッセージ ロケータにアクセスする (Access Message Locator)]	送信者の番号または名前をコールすることによって新しいメッセージを検索できるメッセージ ロケータ機能に移動します。 このオプションは、[電話メニュー (Phone Menu)] ページで各ユーザに対して [メッセージ ロケータでメッセージを検索 (Finding Messages With Message Locator)] 機能が有効に設定されている場合にのみ使用できます。
[会議を一覧表示 (List Meetings)]	現在および今後の会議の時間、主催者、議題を一覧表示します。 Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express の会議の場合、ユーザには、現在の会議に参加するためのオプションが提供されます。

表 15-1 [メインメニュー (Main Menu)] タブ (続き)

オプション	説明
[外部電子メール メッセージ (External Email Messages)]	外部メッセージストアに保存されているメッセージの数を示します。 ユーザには、それらのメッセージを再生するためのオプションが提供されます。
[グリーティング管理者 (Greetings Administrator)]	グリーティング管理者カンパセーションにアクセスして、内線番号が割り当てられたコールハンドラのグリーティングを変更できます。 [役割の編集 (Edit Roles)] ページでグリーティング管理者の役割に割り当てられているユーザは、すべてのシステムコールハンドラのグリーティングを変更できます。 グリーティング管理者の役割に割り当てられていないユーザは、自分が所有するコールハンドラのグリーティングのみを変更できます。
[システム転送 (System Transfer)]	ユーザシステム転送カンパセーションにアクセスして、システム転送規制テーブルで許可されている任意の番号をダイヤルできます。
[ブロードキャストメッセージの管理 (Broadcast Message Administration)]	ブロードキャストメッセージの管理カンパセーションにアクセスできます。 このオプションは、[送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページで各ユーザに対してブロードキャストメッセージを送信または更新する設定が行われている場合にのみ使用できます。
[メニューを繰り返す (Repeat Menu)]	メインメニューをもう一度再生します。
[ヘルプ (Help)]	メインメニューのヘルプを再生します。
[終了 (Exit)]	ユーザメールボックスを終了します。 デフォルトでは、メールボックスを終了すると、ガイドンスコールハンドラに移動します。ただし、各ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [カンパセーション終了後 (When Exiting the Conversation)] 設定を変更することで、終了後の動作をカスタマイズすることもできます。

メッセージの聞き取りメニュー タブ (ヘッダー タブ、本文タブ、フッター タブ)

Cisco Unity Connection ユーザカンパセーションで再生されるメッセージは、3つの部分(ヘッダー、本文、フッター)に分かれています。デフォルトでは、メッセージヘッダーにメッセージ番号と送信者情報が含まれます。メッセージ本文は、メッセージを実際に録音した部分です。メッセージフッターはタイムスタンプです。

ヘッダーおよびフッター部分の内容は、[再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで変更できます。たとえば、メッセージ番号、送信者情報、送信者内線番号、およびタイムスタンプをヘッダーに追加したり、ヘッダーから削除したりすることができます。これらの設定は、[再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページの [各メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Each Message)] セクションのチェックボックスによって制御されます。メッセージフッターについては、メッセージの後にタイムスタンプを再生しないというオプションもありま

す。タイムスタンプは、完全に除外することも、ヘッダーの一部として再生することもできます。このオプションは、[再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページの [各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play)] セクションのチェックボックスによって制御されます。タイムスタンプをメッセージの後で再生しないことを選択した場合、メッセージにフッターが付かなくなります。

カスタム キーボード マッピング ツールには、メッセージの各部分に対応したタブがそれぞれ含まれます。3 つの部分すべてに対して、各オプションには同じキーをマッピングすることをお勧めします。ただし、同じキーを別々の操作にマッピングした方が便利な場合もあります。たとえば、メッセージ ヘッダーの再生中に「1」キーを押してメッセージ本文の先頭にスキップし、さらにメッセージ本文の再生中に「1」キーを押してメッセージ フッターにスキップする場合などです。

新規メッセージ、保存済みメッセージ、および削除済みメッセージを再生するときには、共通のメッセージ再生キー マッピングが使用されます。これらのメッセージ スタックごとにそれぞれのマッピングが存在するわけではありません。キー マッピングの設定を決める際には、この点に留意してください。メッセージを新規 (未読) または保存済み (既読) としてマークするようなオプションでは特に注意が必要です。

[メッセージの聞き取り (Message Playback)] オプションは、電話機ではメニュー形式で発声されませんが、ユーザが [ヘルプ (Help)] オプションにマッピングされたキーを押した場合にリストされます。カスタム キーボード マッピング ツールを使用すると、ヘルプで発声される項目を設定できます。

マッピング可能なオプションのリストについては、表 15-2 を参照してください。

表 15-2 [メッセージの聞き取り (Message Playback)] メニュー タブ

オプション	説明
[メッセージ ヘッダーにスキップ (Skip to the Message Header)]	メッセージのヘッダー部分の先頭に移動します。
[メッセージをスキップして保存済みマークを付ける (Skip Message, Mark Saved)]	次のメッセージにスキップして、現在のメッセージに保存済みのマークを付けます。
[削除 (Delete)]	現在再生されているメッセージを削除します。 メッセージは、ユーザのサービス クラスに応じて、[削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動されるか、完全に削除されます。
[再生速度を下げる (Slow Playback)]	現在再生されているメッセージの速度を下げます。割り当てられているキーを押すと、メッセージの再生速度が 50% 低下します。
[再生速度を上げる (Fast Playback)]	現在再生されているメッセージの速度を上げます。割り当てられているキーを押すと、メッセージの再生速度が 50% 増加します。キーをもう 1 回押すと、メッセージの再生速度が 100% 増加します。
[速度をデフォルトに戻す (Reset Speed to Default)]	現在再生されているメッセージの速度を、各ユーザのデフォルトのメッセージ再生速度にリセットします。
[音量の変更 (Change Volume)]	現在再生されているメッセージの音量を 3 つの音量レベル (標準、大、小) の間で変更します。
[音量のリセット (Reset Volume)]	現在再生されているメッセージの音量を、各ユーザのデフォルトのメッセージ再生音量にリセットします。
[再生音量を下げる (Quieter Playback)]	現在再生されているメッセージの音量を下げます。
[再生音量を上げる (Louder Playback)]	現在再生されているメッセージの音量を上げます。

表 15-2 [メッセージの聞き取り (Message Playback)] メニュー タブ (続き)

オプション	説明
[一時停止 / 再開 (Pause/Resume)]	メッセージの再生を一時停止するか、すでに一時停止されているメッセージの再生を再開します。
[メッセージの巻き戻し (Rewind Message)]	現在再生されているメッセージを巻き戻します。 デフォルトでは、5 秒前に巻き戻されます。巻き戻しの時間は [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで調整できます。
[早送り (Fast-Forward)]	現在再生されているメッセージを早送りします。 デフォルトでは、5 秒後に早送りされます。早送りの時間は [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで調整できます。
[メッセージ後のメニューにスキップ (Skip to the After Message Menu)]	[メッセージ後 (After Message)] メニューに直接移動します。
[メッセージをスキップしてそのまま保存 (Skip Message, Save As Is)]	スタック内の次のメッセージにスキップして、メッセージをそのままの状態にしておきます。新規のメッセージをスキップすると、未読として保存されます。保存済みのメッセージをスキップすると、保存済みのままになります。削除済みのメッセージをスキップすると、削除済みのままになります。
[メッセージをスキップして新規マークを付ける (Skip Message, Mark New)]	スタック内の次のメッセージにスキップして、メッセージに新規マークを付けます。このオプションを選択すると、保存済みまたは削除済みのメッセージの再生がスキップされた場合、そのメッセージは未読としてマークされ、新しいメッセージ スタックに移動されます。
[メッセージに移動 (Go to Message)]	現在のスタック (新規、保存済み、または削除済みメッセージ) 内のメッセージの番号を入力するようユーザに求め、そのメッセージへ直接移動します。多数のメッセージを持つユーザの場合、この機能はスタック内を前後に移動するときに便利な方法です。 このオプションは、[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 [メッセージへの移動を許可する (Enable Go to Message)] 設定が有効になっている場合にのみ使用できます。
[前のメッセージに移動 (Go to Previous Message)]	スタック内の前のメッセージに移動します。
[次のメッセージに移動 (Go to Next Message)]	スタック内の次のメッセージに移動します。直前に再生されていたメッセージの状態 (新規、保存済み、削除済み) は変更されません。[次のメッセージに移動 (Go to Next Message)] は、[メッセージをスキップしてそのまま保存 (Skip Message, Save As Is)] オプションと同じ機能を持ちます。

表 15-2 [メッセージの聞き取り (Message Playback)] メニュー タブ (続き)

オプション	説明
[メッセージの再生を終了 (Exit Message Playback)]	メッセージの再生を終了し、1 つ上のメニュー レベルに移動します。新規メッセージまたは保存済みメッセージを再生していたユーザは、メイン メニューに移動します。削除済みメッセージを再生していたユーザは、削除済みメッセージ オプション メニューに移動します。
[返信 (Reply)]	メッセージの送信者に返信します。返信は送信者のみに送られます。元のメッセージの他の受信者には返信が送られません。 このオプションは、他のユーザからメッセージが届いた場合にのみ使用できます。外部の発信者のメッセージには返信できません。
[全員に返信 (Reply to All)]	メッセージのすべての受信者に返信します。
[送信者に電話を返す (Return Call to Sender)]	メッセージの再生を終了し、メールボックスからサインアウトして、メッセージを残した人にユーザを転送します。この機能は Live Reply と呼ばれます。このキー オプションを使用すると、他のユーザおよび身元不明発信者の両方にコールが返されます。 このオプションは、[ユーザはコールを発信することによって他のユーザからのメッセージに回答できる (Users Can Reply to Messages from Other Users by Calling Them)] または [ユーザはコールを発信することによって不明な発信者からのメッセージに回答できる (Users Can Reply to Messages from Unidentified Callers by Calling Them)] 設定が有効になっているサービスクラスにユーザが割り当てられている場合にのみ使用できます。
[メッセージを転送 (Forward Message)]	メッセージを他のユーザまたは同報リストに転送できます。
[メッセージ フッター (タイム スタンプ) にスキップ (Skip to the Message Footer (Time Stamp))]	メッセージ フッター (タイムスタンプ) の先頭に移動します。[再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで [各メッセージの再生後にアナウンス、メッセージ送信時間 (After Playing Each Message, Play Time the Message Was Sent)] オプションが有効になっていない場合、このオプションを選択すると、メッセージの最後にスキップして、[メッセージ後 (After Message)] メニューに直接移動します。
[メッセージ本文にスキップ (Skip to the Message Body)]	メッセージ本文の先頭に移動してメッセージを繰り返し返します。メッセージ ヘッダーに対してこのオプションにキーが割り当てられている場合は、ヘッダーをスキップしてメッセージに直接ジャンプできます。
[メッセージ プロパティを再生 (Play Message Properties)]	現在再生されているメッセージのプロパティを再生します。これには送信者情報 (外部発信者宛ての場合は ANI を含む) やメッセージの送信時刻などが含まれます。

表 15-2 [メッセージの聞き取り (Message Playback)] メニュー タブ (続き)

オプション	説明
[オペレータ コール ハンドラに移動 (Go to Operator Call Handler)]	メールボックスからサインアウトして、オペレータ コール ハンドラに移動します。メッセージの状態は変更されません。
[最初のメッセージに移動 (Go to First Message)]	メッセージ スタックの最初のメッセージに移動します。Connection は、ユーザへの合図として「最初のメッセージ」というプロンプトを再生します。
[最後のメッセージに移動 (Go to Last Message)]	メッセージ スタックの最後のメッセージに移動します。Connection は、ユーザへの合図として「最後のメッセージです。」というプロンプトを再生します。
[緊急フラグの切り替え (Toggle Urgency Flag)]	受信したメッセージの優先度フラグを緊急と標準の間で切り替えます。 受信したすべてのメッセージの中で優先度の高いメッセージを識別する必要がある場合は、この機能を使用すると便利です。デフォルトでは、Connection は、緊急とマークされているメッセージを最初に再生します。
[ヘルプ (Help)]	キーに割り当てられていて、[ヘルプでオプションとして発声 (Option Voiced in Help)] チェックボックスがオンになっているすべてのオプションのヘルプを再生します。
[メッセージ添付ファイルを再生 (Play Message Attachments)]	メッセージに添付されているファイルについて説明します。互換性のある形式のファイルは再生されるか、読み上げられます。

メッセージ後のメニュー タブ

[メッセージ後 (After Message)] メニューは、ユーザがメッセージを聞き終えた後に再生されます。マッピング可能なオプションのリストについては、[表 15-3](#) を参照してください。

表 15-3 [メッセージ後のメニュー (After Message Menu)] タブ

オプション	説明
[メッセージを再生 (Replay Message)]	メッセージをヘッダーからもう一度再生します。
[保存 / 保存済みとして復元 (Save/Restore as Saved)]	メッセージを保存済み (既読) としてマークし、スタック内の次のメッセージに移動します。削除済みメッセージを再生している場合にこのオプションを選択すると、そのメッセージは保存済みメッセージ スタックに移動します。
[削除 (Delete)]	現在再生されているメッセージを削除します。 メッセージは、ユーザのサービス クラスに応じて、[削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動されるか、完全に削除されます。

表 15-3 [メッセージ後のメニュー (After Message Menu)] タブ (続き)

オプション	説明
[返信 (Reply)]	メッセージの送信者に返信します。返信は送信者のみに送られます。元のメッセージの他の受信者には返信が送られません。 このオプションは、他のユーザからメッセージが届いた場合にのみ使用できます。外部の発信者のメッセージには返信できません。
[メッセージを転送 (Forward Message)]	メッセージを他のユーザまたは同報リストに転送できます。
[新規として保存 / 新規として復元 (Save as New/Restore as New)]	メッセージを新規 (未読) としてマークし、スタック内の次のメッセージに移動します。保存済みまたは削除済みメッセージを再生している場合にこのオプションを選択すると、そのメッセージは新規メッセージスタックに移動します。
[メッセージの巻き戻し (Rewind Message)]	メッセージを巻き戻します。 デフォルトでは、5 秒前に巻き戻されます。巻き戻しの時間は [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで調整できます。
[ファックスに送信 (Send to Fax)]	メッセージをファックス機に送信します。このオプションは、ファックス メッセージ、電子メール メッセージ、およびファックス機に送信できる添付ファイルを持つメッセージに対して使用できます。 このオプションは、ファックスがユーザの外部サービスとして設定されている場合にのみ使用できます。
[メッセージ プロパティを再生 (Play Message Properties)]	現在のメッセージのプロパティを再生します。これには送信者情報 (外部発信者宛ての場合は ANI を含む) やメッセージの送信時刻などが含まれます。
[終了してメッセージをそのまま残す (Exit, Leave Message As Is)]	[メッセージ後 (After Message)] メニューを終了し、1 つ上のメニュー レベルに移動します。新規メッセージまたは保存済みメッセージを再生していたユーザは、メイン メニューに移動します。削除済みメッセージを再生していたユーザは、削除済みメッセージ オプション メニューに移動します。
[ヘルプ (Help)]	[メッセージ後 (After Message)] メニューのヘルプを再生します。
[オペレータ コール ハンドラに移動 (Go to Operator Call Handler)]	メールボックスからサインアウトして、オペレータ コール ハンドラに移動します。メッセージの状態は変更されません。
[メッセージ添付ファイルを再生 (Play Message Attachments)]	メッセージに添付されているファイルについて説明します。互換性のある形式のファイルは再生されるか、読み上げられます。

表 15-3 [メッセージ後のメニュー (After Message Menu)] タブ (続き)

オプション	説明
[メッセージに移動 (Go to Message)]	現在のスタック (新規、保存済み、または削除済みメッセージ) 内のメッセージの番号を入力するようユーザに求め、そのメッセージへ直接移動します。多数のメッセージを持つユーザの場合、この機能はスタック内を前後に移動するときに便利な方法です。 このオプションは、[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 [メッセージへの移動を許可する (Enable Go to Message)] 設定が有効になっている場合にのみ使用できます。
[前のメッセージに移動 (Go to Previous Message)]	スタック内の前のメッセージに移動します。
[次のメッセージに移動 (Go to Next Message)]	スタック内の次のメッセージに移動します。直前に再生されていたメッセージの状態 (新規、保存済み、削除済み) は変更されません。[次のメッセージに移動 (Go to Next Message)] は、[メッセージをスキップしてそのまま保存 (Skip Message, Save As Is)] オプションと同じ機能を持ちます。
[そのまま保存 (Save As Is)]	メッセージの状態を変更せずに、スタック内の次のメッセージに移動します。新規メッセージは未読として保存され、保存済みメッセージは保存済みのままになり、削除済みメッセージは削除済みのままになります。
[最初のメッセージに移動 (Go to First Message)]	メッセージ スタックの最初のメッセージに移動します。Connection は、ユーザへの合図として「最初のメッセージ」というプロンプトを再生します。
[最後のメッセージに移動 (Go to Last Message)]	メッセージ スタックの最後のメッセージに移動します。Connection は、ユーザへの合図として「最後のメッセージです。」というプロンプトを再生します。
[緊急フラグの切り替え (Toggle Urgency Flag)]	受信したメッセージの優先度フラグを緊急と標準の間で切り替えます。 受信したすべてのメッセージの中で優先度の高いメッセージを識別する必要がある場合は、この機能を使用すると便利です。デフォルトでは、Connection は、緊急とマークされているメッセージを最初に再生します。

表 15-3 [メッセージ後のメニュー (After Message Menu)] タブ (続き)

オプション	説明
[送信者に電話を返す (Return Call to Sender)]	メッセージの再生を終了し、メールボックスからサインアウトして、メッセージを残した人にユーザを転送します。この機能は Live Reply とも呼ばれます。このキー オプションを使用すると、他のユーザおよび身元不明発信者の両方にコールが返されます。 このオプションは、[ユーザはコールを発信することによって他のユーザからのメッセージに回答できる (Users Can Reply to Messages from Other Users by Calling Them)] または [ユーザはコールを発信することによって不明な発信者からのメッセージに回答できる (Users Can Reply to Messages from Unidentified Callers by Calling Them)] 設定が有効になっているサービスクラスにユーザが割り当てられている場合にのみ使用できます。
[メッセージをスキップしてそのまま保存 (Skip Message, Save As Is)]	スタック内の次のメッセージにスキップして、メッセージをそのままの状態にしておきます。新規のメッセージをスキップすると、未読として保存されます。保存済みのメッセージをスキップすると、保存済みのままになります。削除済みのメッセージをスキップすると、削除済みのままになります。
[全員に返信 (Reply to All)]	メッセージのすべての受信者に返信します。

設定メニュー タブ

[設定 (Settings)] メニューは、ユーザがメイン メニューから [セットアップ オプションを変更 (Change Setup Options)] を選択したときに再生されます。

マッピング可能なオプションのリストについては、表 15-4 を参照してください。

表 15-4 [設定メニュー (Settings Menu)] タブ

オプション	説明
[グリーティング (Greetings)]	グリーティングを変更できます。
[メッセージ設定 (Message Settings)]	[メッセージ設定 (Message Settings)] メニューに移動します。
[個人設定 (Personal Settings)]	[個人設定 (Personal Settings)] メニューに移動します。
[転送設定 (Transfer Settings)]	転送ルールを変更できます。
[緊急連絡先番号 (Alternate Contact Numbers)]	緊急連絡先電話番号を変更できます。 このオプションは、[発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページで緊急連絡先番号に転送する発信者入力キーが管理者によって 1 つ以上設定されている場合にのみ使用できます。
[メニューを繰り返す (Repeat Menu)]	[設定 (Settings)] メニューをもう一度再生します。
[ヘルプ (Help)]	[設定 (Settings)] メニューのヘルプを再生します。
[終了 (Exit)]	[設定 (Settings)] メニューを終了し、1 つ上のメニューレベル (メイン メニュー) に移動します。

メッセージ設定メニュー タブ

[メッセージ設定 (Message Settings)] メニューは、ユーザが [設定 (Settings)] メニューから [メッセージ設定 (Message Settings)] を選択したときに再生されます。

マッピング可能なオプションのリストについては、表 15-5 を参照してください。

表 15-5 [メッセージ設定メニュー (Message Settings Menu)] タブ

オプション	説明
[メッセージの通知 (Message Notification)]	メッセージ通知デバイスの設定を変更できます。
[ファックス配信 (Fax Delivery)]	印刷のためにファックスを送信できるファックス機の電話番号を変更できます。
[メニュー スタイル (Menu Style)]	完全メニュー スタイルと簡易メニュー スタイルの間で切り替えることができます。
[プライベート同報リスト (Private Lists)]	プライベート同報リストを変更できます。
[アドレス指定優先順位リスト (Addressing Priority List)]	アドレス指定優先順位リストを確認して、リストに名前を追加したり、リストから名前を削除したりすることができます。
[メニューを繰り返す (Repeat Menu)]	[メッセージ設定 (Message Settings)] メニューをもう一度再生します。
[ヘルプ (Help)]	[メッセージ設定 (Message Settings)] メニューのヘルプを再生します。
[終了 (Exit)]	[メッセージ設定 (Message Settings)] メニューを終了し、1 つ上のメニュー レベル ([設定 (Settings)] メニュー) に移動します。

個人設定メニュー タブ

[個人設定 (Personal Settings)] メニューは、ユーザが [設定 (Settings)] メニューから [個人設定 (Personal Settings)] を選択したときに再生されます。

マッピング可能なオプションのリストについては、表 15-6 を参照してください。

表 15-6 [個人設定メニュー (Personal Settings Menu)] タブ

オプション	説明
[パスワード (Password)]	パスワードを変更できます。 このオプションは、[パスワードの設定の編集 (Edit Password Settings)] ページで [ユーザによる変更不可 (User Cannot Change)] チェックボックスがオンになっている場合は使用できません。
[録音名 (Recorded Name)]	音声名を録音できます。 このオプションは、[音声名の録音を許可する (Allow Recording of Voice Name)] オプションが有効になっているサービスクラスにユーザが割り当てられている場合にのみ使用できます。

表 15-6 [個人設定メニュー (Personal Settings Menu)] タブ (続き)

オプション	説明
[ディレクトリー覧 (Directory Listing)]	ディレクトリにユーザを一覧表示するかどうかを選択できます。 このオプションは、[ディレクトリにリストされるかどうかの選択をユーザに許可する (Allow Users to Choose to Be Listed in the Directory)] オプションが有効になっているサービス クラスにユーザが割り当てられている場合にのみ使用できます。
[メニューを繰り返す (Repeat Menu)]	[個人設定 (Personal Settings)] メニューをもう一度再生します。
[ヘルプ (Help)]	[個人設定 (Personal Settings)] メニューのヘルプを再生します。
[終了 (Exit)]	[個人設定 (Personal Settings)] メニューを終了し、1 つ上のメニュー レベル ([設定 (Settings)] メニュー) に移動します。



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 \(P.16-1\)](#)
- [録音のオーディオ形式の変更 \(P.16-3\)](#)

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** [**コーデックのアダプタイズの編集 (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、[**アダプタイズされているコーデック (Advertised Codecs)**] ボックスと [**アダプ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 (*SCCP を除くすべての連動*) 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、[ポート グループの基本設定 (Port Group Basics)] ページにある [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 [**全般的な設定の編集 (Edit 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、再生デバイスはそれらを再生できません。

ステップ 3 [**保存 (Save)**] をクリックします。



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するか、または Cisco Unity Assistant Web ツールの 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。エンドユーザが Media Master を使用する方法の詳細および手順については、『Cisco Unity Connection Assistant Web ツール 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/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/assistant/7xcucugasstx.html から入手可能です。

詳細については、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 \(P.17-2\)](#)
- [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 \(P.17-3\)](#)
- [Cisco Unity グリーティング管理の設定 \(P.17-5\)](#)
- [グリーティングと名前の録音のオーディオ形式の変更 \(P.17-7\)](#)

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.17-5 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.17-6 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.17-6 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.17-3 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、電話機のキーパッドの該当する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 桁目を表す電話機のキーパッドのキーを **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ません。
 - 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 ルール (Direct Routing Rules)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**直接ルーティング ルール (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 ルールの新規作成 (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 ルールの編集 (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 ルール (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 ルールの順序の編集 (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、上向きまたは下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 [**全般的な設定の編集 (Edit 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、再生デバイスはそれらを再生できません。

ステップ 3 [**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



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

設定に応じて、次の該当する項を参照してください。

- [Cisco Unified Communications Manager Business Edition \(CMBE\) のみ \(P.18-1\)](#)
- [Cisco Unity Connection \(スタンドアロン構成のみ\) \(P.18-2\)](#)

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) のみ

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) では、Cisco Unified Communications Manager の管理ページを使用して、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 ポリシーを指定します。

これらのポリシーは、Cisco Unified CM の管理ページの [ユーザ管理 (User Management)] > [クレデンシャル (Credential)] ページで指定されます。詳細および関連トピックについては、オンライン ヘルプまたは『*Cisco Unified Communications Manager アドミニストレーション ガイド*』を参照してください。

パスワード、ログオン、およびロックアウトのポリシーを Cisco Unity Connection の管理で設定することはできませんが、Connection ユーザ パスワードはユーザ アカウント ページで変更できます。『*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「パスワード」の項を参照してください。また、ユーザは Cisco Unity Assistant で自分のパスワードを変更することもできます。

Cisco Unity Connection (スタンドアロン構成のみ)

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 ポリシーを決定し、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 ポリシーを指定します。

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 \(スタンドアロン構成のみ\) \(P.18-2\)](#)
- [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 \(スタンドアロン構成のみ\) \(P.18-2\)](#)

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 (スタンドアロン構成のみ)

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 (スタンドアロン構成のみ)

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「パスワード」の項を参照してください。



メッセージ

通話管理計画を実装し、カンパセッション 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 \(P.19-2\)](#)
- [メッセージの録音 \(P.19-5\)](#)
- [録音終了の警告プロンプトの設定 \(P.19-6\)](#)
- [メッセージの送信 \(P.19-7\)](#)
- [メッセージの送信および機密性のオプション \(P.19-14\)](#)
- [メッセージの件名行の形式 \(P.19-16\)](#)
- [メッセージの格納 \(P.19-20\)](#)
- [メッセージへのアクセス \(P.19-20\)](#)
- [Live Record の設定 \(P.19-21\)](#)
- [ボイス メッセージの RSS フィードへのアクセスの設定 \(P.19-24\)](#)

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。

身元不明（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、電子メール クライアント、または RSS リーダ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。件名行がカスタマイズされているかどうかによって異なりますが、発信者の電話番号を取得できた場合は、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せんが、返信することはできません。ただし、ユーザのサービス クラスによっては、身元不明発信者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」することができます。

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)] > [コンバセーション (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) を使用し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されます。

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。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して、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 および SMS \(SMPP\) 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。

ディスパッチ メッセージ

ディスパッチ メッセージ機能を使用すると、グループ内の1人のユーザだけがメッセージに対応すれば済むように設定されたメッセージを同報リストに送信できます。ディスパッチ メッセージの再生時に、ユーザは、メッセージを受け取る、メッセージを延期する、またはメッセージを拒否するオプションを選択できます。同報リストのメンバーの1人がメッセージを受け取ると、残りの受信者のメールボックスにあるコピーは削除されます。

ディスパッチ メッセージは、問題に対応可能なチームがある場合に、そのチームのメンバーの誰か1人が対応すればよい状況で役立ちます。たとえば IT 部門は、サポートを必要とする従業員からのメッセージを録音するコール ハンドラを設定して、IT 部門のスタッフで構成された同報リストに、そのメッセージをディスパッチ メッセージとして送信できます。同報リストのメンバー全員が各メッセージのコピーを受信します。その後、チームのメンバーはメッセージを受け取るか拒否するかを決定できます。

詳細については、[P.19-8 の「ディスパッチ メッセージ」](#)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 電話システムと連動している場合のみです。

Live Record の設定方法については、[P.19-21 の「Live Record の設定」](#)を参照してください。

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 [**全般的な設定の編集 (Edit 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、再生デバイスはそれらを再生できません。

ステップ 3 [**保存 (Save)**] をクリックします。

録音終了の警告プロンプトの設定

デフォルトでは、Cisco Unity Connection は、発信者によるメッセージの録音中に、最大許容メッセージ長に達する前に終了警告プロンプトを再生します（録音が最大許容メッセージ長に達すると、録音セッションが終了します）。デフォルトでは、録音の長さが 30 秒未満に制限されていない限り、録音終了の 15 秒前に警告が再生されます。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プロンプト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、短い録音 (たとえば、短い応答だけを受け入れるように設定されているインタビュー ハンドラ) では警告が再生されなくなります。
[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) に終了警告プロンプトを再生するか。0 を設定すると、警告が無効になります。

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) に終了警告プロンプトが再生されます。[終了警告の最小録音期間 (ミリ秒) (Minimum Recording Duration in Milliseconds for Termination Warning)] フィールドが 60 秒に設定されていて、コールハンドラの最大メッセージ長が 30 秒に設定されている場合、コールハンドラに到達してメッセージを録音する発信者には警告が再生されません。

録音終了の警告プロンプトを設定する

- 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、[テレフォニー (Telephony)] をクリックします。
- ステップ 2** [終了警告の最小録音期間 (ミリ秒) (Minimum Recording Duration in Milliseconds for Termination Warning)] フィールドに、Connection が録音時間を監視して終了警告プロンプト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。

Connection は、この長さを超過することが許可されていない録音については、警告を再生するかどうかを決定するための監視を行いません。
- ステップ 3** [録音終了の警告時間 (ミリ秒) (Recording Termination Warning Time in Milliseconds)] フィールドに、最大許容録音時間に達するどのくらい前に Connection が終了警告プロンプトを再生するかを、ミリ秒単位で入力します。録音セッション中に警告を再生すると、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 4** [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をメッセージの宛先に指定し、送信します。

メッセージの送信に関する詳細については、次の各項を参照してください。

- [デフォルト受信者アカウント \(P.19-7\)](#)
- [ディスパッチ メッセージ \(P.19-8\)](#)
- [送信できないメッセージに対する Cisco Unity Connection の処理 \(P.19-10\)](#)
- [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 \(P.19-11\)](#)
- [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 \(P.19-12\)](#)
- [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 \(P.19-12\)](#)
- [最大メールボックス ストア サイズを超えた場合の Cisco Unity Connection のメッセージ処理 \(P.19-13\)](#)

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

Cisco Unity 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 Cisco Unity 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。

ディスパッチ メッセージ

ディスパッチ メッセージ機能を使用して、コール ハンドラまたはインタビュー ハンドラから同報リストにメッセージを送信できます。メッセージは、グループ内の1人のユーザだけがメッセージへの対応を求められるように設定されます。ディスパッチ メッセージの再生時に、ユーザは、メッセージを受け取る、延期する、または拒否するオプションを選択できます。

ディスパッチ メッセージは、次のように処理されます。

- あるユーザがメッセージを受け取ることを選択した場合、同報リストの他のメンバーのメールボックスにあるそのメッセージのコピーはすべて削除されます。これは、他のユーザがメッセージを再生し、延期したかどうかに関係なく実行されます。
- ユーザがメッセージを延期することを選択した場合、そのメッセージは未読メッセージとして、そのユーザのメールボックスおよび同報リストの他のメンバーのメールボックスに残ります。
- ユーザがメッセージを拒否することを選択した場合、そのユーザのメールボックスからはそのメッセージが削除されますが、同報リストの他のメンバーのメールボックスにはそのメッセージのコピーが未読メッセージとして残ります。
- ディスパッチ メッセージのコピーが1つしか残っておらず、そのメッセージを受け取ることを選択したユーザがまだいない場合、メールボックスにコピーが残っている最後のユーザがそのメッセージを受け取らなければなりません。このユーザには、メッセージを拒否するオプションはありません。

ディスパッチ メッセージは、問題に対応可能なチームがある場合に、そのチームのメンバーの誰か1人が対応すればよい状況で役立ちます。たとえば IT 部門は、サポートを必要とする従業員からのメッセージを録音するコール ハンドラを設定して、IT 部門のスタッフで構成された同報リストに、そのメッセージをディスパッチ メッセージとして送信できます。同報リストのメンバー全員が各メッセージのコピーを受信します。その後、チームのメンバーはメッセージを受け取るか拒否するかを決定できます。拒否されたメッセージは、チームの他のメンバーによってピックアップされません。

ディスパッチ メッセージを設定するには、次のいずれかの手順を実行します。

- [コール ハンドラに残されたメッセージに対してディスパッチ メッセージを設定する \(P.19-8\)](#)
- [インタビュー ハンドラに残されたメッセージに対してディスパッチ メッセージを設定する \(P.19-9\)](#)

また、[P.19-9 の「ディスパッチ メッセージの制限事項および動作に関する注意」](#)も参照してください。

コール ハンドラに残されたメッセージに対してディスパッチ メッセージを設定する

- 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** [検索 (Search)] 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。
- 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 [**メッセージ設定 (Message Settings)**] をクリックします。
- ステップ 4** [メッセージ受信者 (Message Recipient)] で、[同報リスト (Distribution list)] を受信者として選択し、[**ディスパッチ配信のマークを付ける (Mark for Dispatch Delivery)**] 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。

インタビューハンドラに残されたメッセージに対してディスパッチメッセージを設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**コール管理 (Call Management)**] を展開し、[**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** [検索 (Search)] ページの検索結果テーブルで、対象となるインタビューハンドラの表示名をクリックします。
- 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)] ページの [受信者 (Recipient)] で、[同報リスト (Distribution list)] を受信者として選択し、[**ディスパッチ配信のマークを付ける (Mark for Dispatch Delivery)**] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。

ディスパッチメッセージの制限事項および動作に関する注意

- ディスパッチのフラグを立てることができるのは、音声メッセージだけです。電子メールおよびファックスメッセージには、ディスパッチのフラグを立てることはできません。
- ディスパッチメッセージの処理は、電話インターフェイスだけでサポートされています。ユーザが Cisco Unity Inbox、Cisco Unified Personal Communicator、IMAP クライアント、または RSS クライアントを使用しているときにディスパッチメッセージを開いた場合は、そのユーザはメッセージの延期、拒否、または受け取りを強制されません。これらのクライアントは、ディスパッチメッセージを通常の音声メッセージとして扱います。ディスパッチメッセージを機能させるためには電話インターフェイスを使用する必要があることを、ユーザに知らせることが重要です。電話インターフェイス以外のクライアントを使用している場合は、メッセージの件名行が特殊なテキストを表示するように設定されているときだけ、メッセージにディスパッチのマークが付いていることがわかります（件名行の形式を設定する方法の詳細については、P.19-16 の「[メッセージの件名行の形式](#)」を参照してください）。メッセージがディスパッチメッセージであることを示すように件名行の形式を設定することをお勧めします。これは、電話インターフェイスを使用してメッセージにアクセスする必要があることをユーザに気付かせるために役立ちます。
- IMAP クライアントを使用してディスパッチメッセージを再生する場合は、メッセージを削除したり、メッセージに既読のマークを付けたりすることはできません。最初はディスパッチメッセージが正常に削除または保存されたように見えても、IMAP クライアントがメッセージリストを次に更新したときには、そのディスパッチメッセージは新しいメッセージとして表示されます。これは、ユーザが Outlook を Cisco Unity Connection Viewmail for Outlook プラグイン

とともに使用している場合でも同じです。メッセージが削除されるのは、ユーザが電話インターフェイスを使用してメッセージを拒否した場合、または別のユーザが電話インターフェイスを使用してメッセージを受け取った場合だけです。

- ディスパッチ メッセージのコピーが 1 つしか残っていない場合、その最後のコピーを持つユーザが Cisco Unity Inbox または Cisco Unified Personal Communicator を使用してディスパッチ メッセージを削除することができます。ディスパッチ メッセージを機能させるためには電話インターフェイスを使用する必要があることを、ユーザに知らせることが重要です。
- Connection は、ディスパッチ メッセージの再生中にユーザが電話機のキーパッドの [スキップ (Skip)] メニュー オプションに割り当てられたキーを押した場合は「延期」と解釈し、[削除 (Delete)] メニュー オプションに割り当てられたキーを押した場合は「拒否」と解釈します。
- ディスパッチ メッセージは、通常のボイス メッセージと別々にソートされるわけではありません。ディスパッチ メッセージが最初にユーザに再生されるようにするには、メッセージにディスパッチ配信のマークを付けるように設定されているコール ハンドラまたはインタビュアー ハンドラを、緊急のマークも付けるように設定する必要があります。デフォルトでは、緊急メッセージが最初にユーザに示されます。
- ユーザがディスパッチ メッセージを拒否した場合、そのユーザの [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダにディスパッチ メッセージのコピーは残りません。
- ユーザがメッセージを受け取った場合、そのユーザは自分のメールボックスにそのメッセージのコピーを持つ唯一のユーザになります。
- ディスパッチ メッセージがユーザに受け取られると、ディスパッチのプロパティは削除され、通常のボイスメール メッセージとして扱われます。その後、ユーザがそのメッセージを新しいメッセージとして保存した場合、メッセージは他の新しいメッセージと同じように電話インターフェイスで表示され、ディスパッチ メッセージとしてそのユーザに通知されることはなくなります (件名行は変更されません。したがって、使用されている件名行の形式によっては、当初はディスパッチのフラグが立てられていたことを示す文字列がメッセージに含まれている場合があります。ただし、件名行は電話インターフェイスで再生されません)。
- ディスパッチ メッセージを転送することはできません。ユーザは、まずメッセージを受け取る必要があります。それによって、ディスパッチのプロパティが削除されます。その後、通常のボイスメール メッセージとして転送することができます。
- ディスパッチ メッセージを含めるようにメッセージ通知規則を設定する場合は、ユーザが通知を受信し、電話をかけてメッセージを取得するときまでに、別のユーザがすでにメッセージを受け取ったためにユーザのメールボックスからメッセージが削除されている可能性があることをユーザに知らせてください。
- ディスパッチ メッセージは、デジタル ネットワーキングではサポートされません。リモートユーザが同報リストのメンバーであり、そのメンバーがメッセージにディスパッチ配信のマークを付けるように設定されているコール ハンドラの受信者である場合、それらのリモートユーザは、メッセージを通常のボイス メッセージとして受信します。メッセージを受け取る、延期する、または拒否するオプションを選択することはできません。
- Connection がクラスタとして設定されている場合、複数のサーバがプライマリ ステータスを持っている (「スプリット プレイン」状態と呼ばれる) ときには、2 人のユーザが別々のサーバに電話をかけて同じディスパッチ メッセージを受け取る可能性があります。スプリット プレイン状態が解消されると、ディスパッチ メッセージを最後に受け取ったユーザが最終的な受信者となり、他のユーザのメールボックスからはメッセージが削除されます。

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 Cisco Unity 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 アカウントは NDR を受け付けないように設定されている。
- 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。

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

Cisco Unity 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、メールボックス ストアがバックアップ中であるために無効になった場合)、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。

外部サーバが使用不能の場合

外部メッセージ ストアにある電子メール メッセージに対してユーザが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 が外部メッセージ ストア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、Cisco Unity 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。

Cisco Unity Connection が外部サービ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、[外部サービス (External Services)] をクリックします。
- ステップ 2** [外部サービスの設定 (External Services Configuration)] ページで、[外部サービスの最大応答時間 (秒) (Maximum External Service Response Time (in seconds))] 設定を目的の値に変更します。この設定のデフォルトは 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。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」の章の「切断時にメッセージを送信するかどうかの指定」の項を参照してください。

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すが、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。

最大メールボックスストアサイズを超えた場合の Cisco Unity Connection のメッセージ処理

メールボックスストアを作成するときには、ストアの最大サイズを指定します。このサイズは、そのストア内のすべてのメールボックスのサイズの合計です。メールボックスストアが最大サイズの 90% に達すると、Cisco Unity Connection は Real-Time Monitoring Tool に警告を記録します。メールボックスストアが最大サイズの 100% に達すると、Connection は Real-Time Monitoring Tool にエラーを記録します。ただし、Connection の機能は影響を受けません。最大サイズに達したメールボックスストアに対して、メールボックスの追加または移動を続けることができます。また、Connection は、最大サイズに達したメールボックスストア内に自分のメールボックスがあるユーザへのメッセージを受信し続けることができます。

メールボックスストアの管理方法の詳細については、「[メールボックスストアの管理](#)」の章を参照してください。

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、Cisco Unity 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.24-4 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、Cisco Unity Inbox、および Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook から再生したり転送したりできますが、ViewMail を備えた Microsoft Outlook 以外の 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付けるか、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>

時間指定送信	<p>ユーザは、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メッセージの宛先指定と録音を行った後に、メッセージに時間指定送信のマークを付けることができます。この場合、Connection は、ユーザが指定した日時まで待ってからメッセージを送信します。メッセージに対して時間指定送信を設定しても、メッセージを送信するオプションをまだ選択していなければ、ユーザは時間指定送信をキャンセルできます。</p> <p>緊急の必要が生じた場合、管理者は「delete cuc futuredelivery」CLI コマンドを使用して、時間指定送信が設定されたすべての保留中メッセージをキャンセルできます。ただし、特定のメッセージをユーザが送信した後に、そのメッセージをキャンセルする管理オプションはありません。</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.24-2 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 Cisco Unity Connection の処理](#)」を参照してください。

メッセージの件名行の形式

Cisco Unity Inbox、IMAP クライアント、RSS クライアント、またはメッセージの件名を表示するその他の表示クライアントで、ユーザがメッセージを表示および再生したときに、メッセージの件名行が表示されます。件名行は、ユーザが電話でボイス メッセージを再生した場合には表示されません。

ボイス メッセージの件名行に含める文言と情報の両方を設定できます。また、受信者の言語に応じた件名行のローカライズも可能です。

次のメッセージ タイプの件名行を定義できます。

- 外部発信者のメッセージ：Cisco Unity Connection ユーザではない発信者からのメッセージ。また、最初に Connection にログオンせずにメッセージを送信した Connection ユーザからのメッセージ、あるいは、識別されているユーザのメッセージ (IUM) 機能で Connection ユーザとして自動的に識別されていない Connection ユーザからのメッセージ。これには、システム コールハンドラに残されたメッセージも含まれます。
- ユーザ間のメッセージ：Connection にログオンしている発信者、または識別されているユーザのメッセージ (IUM) が有効であるため Connection ユーザとして自動的に識別されている発信者からのメッセージ。これには、ユーザがシステム コールハンドラに残したメッセージも含まれます。
- インタビュー ハンドラ メッセージ：インタビュー ハンドラに残されたメッセージ。
- Live Record メッセージ：ユーザが発信者と通話している間に録音された通話内容が含まれたメッセージ。



(注)

コールハンドラ メッセージの件名行では、コールハンドラ メッセージが外部発信者からのものであるか、ユーザからのものであるかに応じて、外部発信者のメッセージまたはユーザ間のメッセージの定義が使用されます。

詳細については、次の各項を参照してください。

- [件名行のパラメータ \(P.19-17\)](#)
- [件名行の形式の例 \(P.19-19\)](#)
- [件名行の形式の設定 \(P.19-19\)](#)

件名行のパラメータ

表 19-1 に、メッセージの件名行の定義に使用できるパラメータの詳細を示します。

表 19-1 メッセージの件名行の定義に使用されるパラメータ

パラメータ	説明
%CALLERID%	<p>件名行の形式で %CALLERID% パラメータが使用されている場合、このパラメータはメッセージの送信者の ANI 発信者 ID に自動的に置き換えられます。</p> <p>ANI 発信者 ID が取得できない場合は、代わりに [%CALLEDID% (不明な場合) (%CALLERID% (When Unknown))] フィールドに入力されているテキストが件名行に挿入されます。</p>
%CALLEDID%	<p>件名行の形式で %CALLEDID% パラメータが使用されている場合、このパラメータはメッセージの送信者が発信した番号の ID に自動的に置き換えられます。受信者 ID が取得できない場合は、代わりに [%CALLEDID% (不明な場合) (%CALLEDID% (When Unknown))] フィールドに入力されているテキストが件名行に挿入されます。</p> <p>2 つ以上の組織が 1 つの Cisco Unity Connection システムを共有していて、発信者がそれぞれ異なるガイダンスにルーティングされるように複数のインバウンド番号が定義されている場合に、このフィールドが役立つことがあります。このとき、一般的なヘルプのボイスメールボックスに残されたメッセージの中に、メッセージの送信者がシステムに電話をかけたときに使用した番号が含まれていれば、このフィールドを利用することができます。</p>
%NAME%	<p>外部発信者のメッセージの件名行の形式で %NAME% パラメータが使用されている場合、このパラメータはメッセージの送信者の ANI 発信者名に自動的に置き換えられます。ANI 発信者名が取得できない場合、Cisco Unity Connection は [%NAME% (不明な場合) (%NAME% (When Unknown))] フィールドで指定されている値を挿入します。</p> <p>ユーザ間のメッセージの件名行の形式で %NAME% パラメータが使用されている場合、このパラメータはメッセージの送信者の表示名に自動的に置き換えられます。表示名が取得できない場合、Connection は ANI 発信者名を挿入します。ANI 発信者名が取得できない場合、Connection は [%NAME% (不明な場合) (%NAME% (When Unknown))] フィールドで指定されている値を挿入します。</p> <p>インタビュー ハンドラ メッセージの件名行の形式で %NAME% パラメータが使用されている場合、このパラメータはメッセージの送信者の ANI 発信者名に自動的に置き換えられます。ANI 発信者名が取得できない場合、Connection はインタビュー ハンドラの表示名を挿入します。表示名が取得できない場合、Connection は [%NAME% (不明な場合) (%NAME% (When Unknown))] フィールドで指定されている値を挿入します。</p> <p>[ライブレコード メッセージ (Live Record Messages)] フィールドで %NAME% が使用されている場合、このパラメータは Live Record メッセージを開始したユーザの表示名に自動的に置き換えられます。表示名が取得できない場合、Connection は ANI 発信者名を挿入します。ANI 発信者名が取得できない場合、Connection は [%NAME% (不明な場合) (%NAME% (When Unknown))] フィールドで指定されている値を挿入します。</p>

表 19-1 メッセージの件名行の定義に使用されるパラメータ (続き)

パラメータ	説明
%EXTENSION%	<p>件名行の形式で %EXTENSION% パラメータが使用されている場合、このパラメータはメッセージの送信者の内線番号に自動的に置き換えられます。または、そのメッセージがコールハンドラまたはインタビューハンドラによって録音されている場合、そのハンドラの DTMF アクセス ID (内線番号) に自動的に置き換えられます。</p> <p>内線番号が取得できない場合は、代わりに [%EXTENSION% (不明な場合) (%EXTENSION% (When Unknown))] フィールドに入力されている値が件名行に挿入されます。</p> <p> (注) [ライブレコードメッセージ (Live Record Messages)] フィールドで %EXTENSION% が使用されている場合、このパラメータは Live Record メッセージを開始したユーザの内線番号に置き換えられます。</p>
%U%	<p>件名行の形式で %U% パラメータが使用されている場合、このパラメータは [%U%] フィールドに入力したテキストに自動的に置き換えられます。ただし、これは、メッセージに緊急のフラグが立てられている場合です。メッセージが緊急ではない場合、このパラメータは省略されます。</p>
%P%	<p>件名行の形式で %P% パラメータが使用されている場合、このパラメータは [%P%] フィールドに入力したテキストに自動的に置き換えられます。ただし、これは、メッセージにプライベートのフラグが立てられている場合です。メッセージがプライベートではない場合、このパラメータは省略されます。</p>
%S%	<p>件名行の形式で %S% パラメータが使用されている場合、このパラメータは [%S%] フィールドに入力したテキストに自動的に置き換えられます。ただし、これは、メッセージに安全なメッセージのフラグが立てられている場合です。メッセージが安全なメッセージではない場合、このパラメータは省略されます。</p>
%D%	<p>件名行の形式で %D% パラメータが使用されている場合、このパラメータは [%D%] フィールドに入力したテキストに自動的に置き換えられます。ただし、これは、メッセージにディスパッチメッセージのフラグが立てられている場合です。メッセージがディスパッチメッセージではない場合、このパラメータは省略されます。</p>
%B%	<p>件名行の形式で %B% パラメータが使用されている場合、このパラメータは [%B%] フィールドに入力したテキストに自動的に置き換えられます。ただし、これは、メッセージがブロードキャストメッセージである場合です。メッセージがブロードキャストメッセージではない場合、このパラメータは省略されます。</p>

件名行の形式の例

表 19-2 件名行の形式の例

メッセージのタイプ	件名行の形式	メッセージの詳細	受信したメッセージの件名行
外部発信者のメッセージ	%CALLERID% から %U% %D% のボイス メッセージ	ANI 発信者 ID が 2065551212 である外部発信者	「2065551212 からのボイス メッセージ」
ユーザ間のメッセージ	%NAME% [%CALLERID%] から %U% %P% %S% のメッセージ	John Jones (内線番号 4133): 緊急メッセージ	「John Jones [4133] からの緊急メッセージ」
インタビュー ハンドラ メッセージ	%NAME% [%CALLERID%] からのメッセージ	「販売調査」インタビュー ハンドラ、ANI 発信者 ID なし	「販売調査 [不明な発信者 ID] からのメッセージ」
Live Record メッセージ	%CALLERID% からの Live Record メッセージ	ANI 発信者 ID が 4085551212 である発信者からの通話のユーザ録音	「4085551212 からの Live Record メッセージ」

件名行の形式の設定

件名行の形式を定義するときは、次の点を考慮する必要があります。

- パラメータの前後に、% を付ける必要があります。
- システムにインストールされている言語ごとに、件名行の形式をそれぞれ定義できます。
- ユーザが優先する言語の件名行の形式が定義されていない場合は、システムのデフォルト言語の件名行の形式定義が使用されます。
- メッセージが同報リストに送信されると、同報リストのすべての受信者に対してシステムのデフォルト言語の件名行の形式が使用されます。つまり、各受信者が優先する言語で件名行が表示されるとは限りません。
- メッセージが同報リストに送信されていることを示すパラメータはありません。
- ボイス メッセージに対する件名行の形式は、ボイス メッセージがデータベースに保存されたときに適用されます。すでにユーザのメールボックスにあるメッセージは、後で件名行の形式定義が変更されても、同じ形式のままです。件名行の新しい定義が反映されるのは、変更内容が保存された後に録音されたボイス メッセージだけです。

件名行の形式を設定するには、次の手順を実行します。

件名行の形式を設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [件名行の形式 (Subject Line Formats)] を展開します。
- ステップ 2** [件名行の形式の編集 (Edit Subject Line Formats)] ページで、適切な言語を選択します。
- ステップ 3** [件名行の形式 (Subject Line Formats)] の各フィールドに、必要なテキストとパラメータを入力します。使用可能なパラメータの説明については、表 19-1 を参照してください。
- ステップ 4** [パラメータの定義 (Parameter Definition)] の各フィールドに、必要なテキストを入力します。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。

入力した情報は、新しいボイス メッセージの件名行に反映されます。この件名行の形式は、すでにユーザのメールボックスにあるメッセージには適用されません。

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。

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 (Disk Capacity)] ページ (Cisco Unity Connection の管理の [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [ディスク容量 (Disk Capacity)]) 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 ユーザも外部発信者もボイス メッセージを残すことができなくなります。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 [Tools] > [SysLog Viewer] ページで表示できます。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。ディスク容量の設定を変更した場合は、Cisco Unity Connection Serviceability を使用して、Connection Message Transfer Agent サービスを再起動してください。

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、メッセージ エージング ポリシーとメールボックス使用割当量を見直します。詳細については、「[メールボックスのサイズの制御](#)」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：アクセスおよび配布の制御](#)」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 クライアントや RSS リーダから 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。

Live Record の設定

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 は、Cisco Unified Communications Manager 連動に対してのみサポートされます。

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。

次の手順を記載どおりの順序で実行します。

Live Record パイロット番号を Cisco Unified Communications Manager に追加する

-
- ステップ 1** Cisco Unified CM の管理ページで、[コールルーティング (Call Routing)] メニューの [電話番号 (Directory Number)] をクリックします。
 - ステップ 2** [電話番号の検索と一覧表示 (Find and List Directory Numbers)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
 - ステップ 3** [電話番号の設定 (Directory Number Configuration)] ページの [電話番号 (Directory Number)] フィールドに、Live Record パイロット番号の電話番号を入力します。たとえば、「5110」と入力します。
 - ステップ 4** [ルートパーティション (Route Partition)] フィールドで、すべてのボイスメール ポート電話番号が含まれているパーティションをクリックします。
 - ステップ 5** [説明 (Description)] フィールドに、**Live Record** と入力するか、別の説明を入力します。
 - ステップ 6** [ボイスメールプロファイル (Voice Mail Profile)] フィールドで、デフォルトの [なし (None)] をそのまま使用します。
 - ステップ 7** [コーリングサーチスペース (Calling Search Space)] フィールドで、**ステップ 4** で選択したパーティションが含まれているコーリングサーチスペースをクリックします。
 - ステップ 8** [不在転送 (Forward All)] フィールドの [説明 (Destination)] に、Cisco Unity Connection ボイスメッセージポートのボイスメールパイロット番号を入力します。
 - ステップ 9** [不在転送 (Forward All)] フィールドの [コーリングサーチスペース (Calling Search Space)] で、**ステップ 4** で選択したパーティションが含まれているコーリングサーチスペースをクリックします。
 - ステップ 10** [保存 (Save)] をクリックします。
-

次の手順はオプションです。開催者が電話を切ったときに、会議コールのすべての参加者の接続が切断されるように Cisco Unified CM を設定します。設定しない場合、Cisco Unity Connection は、コールの最後の参加者が電話を切るまで接続されたままになります。

Cisco Unified Communications Manager の会議設定値を設定する (オプション)

-
- ステップ 1** Cisco Unified CM の管理ページで、[システム (System)] メニューの [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)] フィールドで、Cisco Unified CM サーバの名前をクリックします。
 - ステップ 3** [サービス (Service)] リストで、[Cisco CallManager] をクリックします。パラメータのリストが表示されます。
 - ステップ 4** [Clusterwide Parameters (Feature - Conference)] の [Drop Ad Hoc Conference] フィールドで、[When Conference Controller Leaves] をクリックします。
 - ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
-

Cisco Unity Connection で Live Record のコール ルーティングを作成する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[コール管理 (Call Management)] を展開し、[コールルーティング (Call Routing)] > [転送ルーティングルール (Forwarded Routing Rules)] をクリックします。
 - ステップ 2** [転送ルーティングルール (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** [転送ルーティングルールの新規作成 (New Forwarded Routing Rule)] ページの [説明 (Description)] フィールドに、**Live Record** と入力するか、識別に役立つ別の名前を入力し、[保存 (Save)] をクリックします。
 - ステップ 4** [転送ルーティング ルールの編集 (Edit Forwarded Routing Rule)] ページの [ステータス (Status)] フィールドで、[アクティブ (Active)] をクリックします。
 - ステップ 5** [コールの移行先 (Send Call To)] で、[カンパセーション (Conversation)] をクリックします。
 - ステップ 6** [カンパセーション (Conversation)] リストで、[ライブ レコード開始 (Start Live Record)] 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** [ルーティング ルールの条件 (Routing Rule Condition)] で、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
 - ステップ 9** [転送ルーティング ルールの条件の新規作成 (New Forwarded Routing Rule Condition)] ページで、[発信番号 (Dialed Number)] をクリックします。

ステップ 10 [発信番号 (Dialed Number)] オプションの右側にある [**が次の番号と等しい (Equals)**] をクリックし、P.19-21 の手順「[Live Record パイロット番号を Cisco Unified Communications Manager に追加する](#)」で作成した Live Record パイロット番号を入力します。たとえば、「5110」と入力します。

ステップ 11 [**保存 (Save)**] をクリックします。

次の手順はオプションです。Cisco Unity Connection が電話通話を録音しているときの発信音の間隔を調整します。

Live Record の発信音の間隔を調整する (オプション)

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

ステップ 2 [**テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)**] ページの [**ライブ録音ビープ間隔 (ミリ秒) (Live Record Beep Interval in Milliseconds)**] フィールドに、Live Record 機能を使用して電話通話が録音されているときの発信音の間隔をミリ秒単位で入力します。

この設定を空白にした場合、間隔は 15,000 ミリ秒となります。0 を設定した場合、発信音は無効になります。

ステップ 3 [**保存 (Save)**] をクリックします。

Live Record をテストする

ステップ 1 ユーザの電話機から、任意の内線番号をダイヤルします。

ステップ 2 ダイヤルした内線番号で応答があった後、ユーザの電話機の [**会議**] ソフトキーを押して会議コールを開始します。

ステップ 3 P.19-21 の手順「[Live Record パイロット番号を Cisco Unified Communications Manager に追加する](#)」で作成した Live Record パイロット番号をダイヤルします。たとえば、「5110」とダイヤルします。

ステップ 4 会議コールで Connection の Live Record に参加するには、[**会議**] ソフトキーを押します。

ステップ 5 電話通話を録音した後、ユーザの電話を切ります。

ステップ 6 ユーザの電話機で、そのユーザのボイスメールボックスにログオンします。

ステップ 7 録音した電話通話を聞きます。

ボイスメッセージの RSS フィードへのアクセスの設定

ユーザは、電話機、Cisco Unity Inbox、または IMAP クライアントを使用してメッセージを確認する代わりに、RSS リーダを使用してボイスメッセージを取得できます。RSS フィード機能を使用するには、Cisco Unity Inbox の使用が許可されるように設定されているサービスクラスにユーザが割り当てられている必要があります。また、Connection Inbox RSS Feed サービスをアクティブにして開始する必要があります。次の手順を実行します。

Inbox RSS Feed サービスがアクティブかつ起動済みであることを確認する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability で、[Tools] > [Service Management] をクリックします。
- ステップ 2** [Optional Services] セクションで、Connection Inbox RSS Feed サービスがアクティブかつ起動済みであることを確認します。
-

RSS フィードへのアクセスの設定方法に関する詳細については、次の各項を参照してください。

- [RSS フィードへの安全でない接続の許可 \(P.19-24 \)](#)
- [ボイスメッセージを表示するための RSS リーダの設定 \(P.19-25 \)](#)
- [RSS フィードの制限事項および動作に関する注意 \(P.19-25 \)](#)

RSS フィードへの安全でない接続の許可

デフォルトでは、Cisco Unity Connection は RSS フィードへの安全な接続 (SSL を使用した接続) だけをサポートします。Apple iTunes など、一部の RSS リーダは安全な接続をサポートしていません。

安全な接続をサポートしていない RSS リーダの使用をユーザに許可するには、次の手順を実行します。

安全でない RSS 接続を許可する

-
- 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)] > [RSS] を展開します。
- ステップ 2** [RSS 設定 (RSS Configuration)] ページで、[セキュアでない RSS 接続を許可する (Allow Insecure RSS Connections)] チェックボックスをオンにします。
- 安全な接続をサポートしていない RSS リーダを使用しているときに、このチェックボックスがオンになっていると、ユーザ名とパスワードがネットワーク上で暗号化されずに送信されます。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。
-

ボイスメッセージを表示するための RSS リーダの設定

ユーザは、ボイスメッセージを表示するように RSS リーダを設定できます。RSS リーダを設定する手順については、ご使用のリーダのドキュメントを参照してください。

次の一般的なガイドラインに注意してください。

- RSS リーダで、次の URL を使用します。
 - `https://<Connection サーバ名 >/cisco-unity-rss/rss.do`
- ユーザは、RSS フィードに接続するときに、次の情報の入力を求められます。
 - ユーザ名：ユーザのエイリアスを入力します。
 - パスワード：ユーザの Cisco PCA パスワードを入力します。

RSS フィードの制限事項および動作に関する注意

- RSS フィードで示される未読メッセージは、最新の 20 件だけです。
- メッセージが安全なメッセージまたはプライベートメッセージの場合、実際のメッセージの代わりに、おとりのメッセージが再生されます。おとりのメッセージは、メッセージが安全なメッセージまたはプライベートメッセージであること、およびユーザが電話をかけてメッセージを取得しなければならないことを意味します。
- ブロードキャストメッセージは RSS フィードに含まれません。
- メッセージを削除することはできません。メッセージに付けることのできるマークは、既読だけです。
- メッセージに既読のマークを付けると、そのメッセージは RSS フィードから削除されます。
- 現時点でサポートされている言語は、アメリカ英語だけです。
- ディスパッチメッセージの受け取り、拒否、または延期を行うことはできません。ディスパッチメッセージに既読のマークを付けることはできません。ディスパッチメッセージは、別のインターフェイスを通じて処理されるか、別の受信者によって受け取られるまで RSS フィードに残ります。
- Apple iTunes など、一部の RSS リーダは、メッセージの説明にハイパーリンクを含めることを許可しません。そのようなリーダの場合、このフィードでは、メッセージに既読のマークを付けるオプションは提供されません。
- 複数の部分から成るメッセージ（たとえば、音声コメント付きの転送されたメッセージ）の場合、メッセージのすべての部分を再生できるわけではありません。最初の部分（たとえば、音声コメント）だけが再生され、他にも添付ファイルがあることが件名行に示されます。ユーザは、電話をかけて残りのメッセージ部分を取得する必要があります。

■ ボイスメッセージの RSS フィードへのアクセスの設定



IMAP 設定値の設定

この章では、ユーザが IMAP クライアントを使用して Connection サーバ経由でメッセージの送信、転送、または返信を行うことができるように Cisco Unity Connection を設定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。

- [SMTP メッセージ処理の概要 \(P.20-2\)](#)
- [メッセージ アクション \(P.20-3\)](#)
- [IMAP アクセスの導入に関する推奨事項 \(P.20-3\)](#)
- [Cisco Unity Connection で IMAP アクセスを設定するためのタスク リスト \(P.20-4\)](#)
- [Cisco Unity Connection での IMAP アクセスの設定手順 \(P.20-5\)](#)

SMTP メッセージ処理の概要

Cisco Unity Connection は、IMAP クライアントによって生成された SMTP メッセージを受信して処理できます。たとえば、ViewMail for Outlook を使用して Microsoft Outlook 電子メール クライアントで録音したボイス メッセージなどの受信と処理を行えます。

認証済みの IMAP クライアントが SMTP を介して Connection へのメッセージの送信を試行すると、Connection はメッセージをボイスメール、電子メール、ファックス、または送信確認として分類することを試みます。また、Connection は、メッセージのヘッダーにある SMTP アドレスと SMTP プロキシ アドレスのリストを比較して、送信者とユーザとのマッピング、およびメッセージの受信者とユーザや連絡先とのマッピングを試みます。

SMTP 認証が IMAP クライアントに対して設定されており、送信者の SMTP アドレスが認証済みユーザのプロキシ アドレスまたはプライマリ SMTP アドレスと一致する場合、または SMTP 認証が IMAP クライアントに対して設定されておらず、送信者の SMTP アドレスがいずれかの Connection ユーザのプロキシ アドレスまたはプライマリ SMTP アドレスに一致する場合、Connection は、受信者のタイプに基づいてそれぞれの受信者ごとに次のようにメッセージを処理します。

- 受信者が VPIM 連絡先にマッピングされた場合、Connection はメッセージを VPIM メッセージに変換し、VPIM 標準で許可されていない添付ファイルをすべて削除します。次に、Connection は、指定された VPIM ロケーションのホームがローカル サーバである場合には、その VPIM ロケーションにメッセージを送信し、VPIM ロケーションのホームがデジタル ネットワークで接続された別の Connection サーバである場合には、そのサーバにメッセージを転送します。
- 受信者が、ローカル サーバをホームとするユーザにマッピングされた場合、Connection は、Cisco Unity Connection の管理にあるそのユーザのプロファイルの [メッセージアクション (Message Actions)] ページで指定されているアクションを実行します。メッセージのタイプ (ボイス、電子メール、ファックス、または送信確認) ごとに、Connection がメッセージを受け入れて Connection サーバ上のユーザのメールボックスに配置するか、代行 SMTP アドレスでユーザにメッセージをリレーするか、メッセージを拒否して不達確認 (NDR) を生成するかを設定できます。
- 受信者が、リモート Connection サーバをホームとするユーザにマッピングされた場合、Connection はユーザのホーム サーバにメッセージをリレーします。その結果、ホーム サーバが、ユーザ プロファイルの [メッセージアクション (Message Actions)] ページで指定されているアクションを実行します。
- 受信者が上記のいずれにもマッピングされない場合、Connection は、メッセージを SMTP スマート ホストにリレーするか、NDR を送信者に送信します。これは、Connection の管理の [システム設定 (System Settings)] > [全般的な設定 (General Configuration)] ページにある [受信者が見つからない場合 (When a recipient can not be found)] 設定で選択されているオプションに応じて決定されます。デフォルトでは、Connection は NDR を送信します。

SMTP 認証が IMAP クライアントに対して設定されており、送信者の SMTP アドレスが認証済みユーザのプロキシ アドレスまたはプライマリ SMTP アドレスに一致しない場合、Connection サーバは SMTP エラーを返します。このため、ほとんどの場合、メッセージがクライアントのアウトボックスに残ることになります。SMTP 認証が IMAP クライアントに対して設定されておらず、送信者の SMTP アドレスが既知のユーザのプロキシ アドレスまたはプライマリ SMTP アドレスに一致しない場合、Connection はメッセージを MTA の不正メール フォルダ (UmssMtaBadMail) に配置します。

メッセージに安全なヘッダーが含まれている場合、またはメッセージの送信者が、常に安全なメッセージを送信するように設定されたサービス クラスに属するユーザである場合、Connection は着信 SMTP メッセージに安全のマークを付けます。安全なメッセージの受信および安全なメッセージへのアクセスが可能なユーザの詳細については、[P.24-2 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 Cisco Unity Connection の処理」](#)を参照してください。

メッセージアクション

Connection は、ユーザのメッセージアクション設定に基づいて、ユーザ宛てのさまざまなタイプのメッセージを処理する方法を決定します。特定のタイプのメッセージ(ボイス、電子メール、ファックス、または送信確認)のメッセージアクション設定は、クライアントから(電話インターフェイス、Cisco Unity Assistant、IMAP クライアントなどを使用して)Connection サーバに送信または作成されたそのタイプのメッセージすべてに影響します。

デフォルトでは、Connection は各タイプのメッセージを受け入れるように設定されています。これは、Connection が適切な Connection メールボックス ストア内のユーザ メールボックスにメッセージを配置するアクションです。

リレー アクションを使用すると、特定のタイプのすべてのメッセージを別のメッセージ システム(企業の電子メール サーバなど)に送信して、メッセージの保存とユーザ アクセスがそのメッセージ システムで行われるように Connection に指示できます。このオプションを選択した場合、ユーザはそれらのタイプのメッセージに対して、Connection 電話インターフェイス、Cisco Unity Assistant、または Phone View や Cisco Unified Personal Communicator などのその他のクライアントからアクセスすることができなくなります(ただし、ユーザが電話で Connection にログオンしたときに電子メールが読み上げられるように、Connection で接続先として設定されている外部メッセージストアに電子メール メッセージをリレーすることは例外です)。1 つまたは複数のメッセージ アクションを設定して、メッセージをユーザの単一の SMTP リレー アドレスにリレーします。これは、ユーザの [メッセージアクション (Message Actions)] ページで定義します(また、ユーザ テンプレートに対してメッセージ アクションを設定することや、一括編集ユーティリティで複数のユーザに対して一度にメッセージ アクションを設定することもできます。この場合は、テキストと置換可能なトークンの組み合わせを使用して SMTP アドレス用のテンプレートを定義します。このテンプレートから、Connection が個々のユーザのリレー アドレスを作成します)。Connection は SMTP スマートホストを介してメッセージをリレーするため、ユーザやユーザ テンプレートにこのアクションを設定するには、Connection サーバ上にスマート ホストを設定する必要があります。

拒否アクションを使用すると、ユーザが受信する特定のタイプのメッセージをすべて削除し、メッセージの送信者に不達確認を送信するように Connection に指示できます。

IMAP アクセスの導入に関する推奨事項

IMAP クライアントを配置して Cisco Unity Connection メッセージへのアクセスやメッセージの送信を行う場合は、次の推奨事項を考慮してください。

- ファイアウォールを使用して、Connection SMTP ポートを不正アクセスから保護してください。SMTP のポートとドメインは、Cisco Unity Connection の管理の [システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [サーバ (Server)] ページに表示されます。
- ユーザのパスワードを保護するには、IMAP クライアント接続に対して Transport Layer Security (TLS; トランスポート層セキュリティ) を設定してください。
- ViewMail for Outlook は、ユーザが到達できるメッセージ受信者をそのユーザのサーチ スペース内のオブジェクトに制限しており、サーチ スペースに表示されない受信者に送信されたメッセージに対しては不達確認 (NDR) を送信します。ユーザが到達できるオブジェクトを制限するためにサーチ スペースを使用している場合に、到達不能なオブジェクトの NDR をユーザが受信しないようにするには、ユーザ サーチ スペース内のオブジェクトに制限されている ViewMail ユーザ用に別の Outlook アドレス帳を作成することを検討してください。

Cisco Unity Connection で IMAP アクセスを設定するためのタスク リスト

1. ユーザへのメッセージを別の SMTP サーバにリレーするように Cisco Unity Connection を設定する場合は、次のサブタスクを実行します。
 - 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. メッセージをスマート ホストにリレーするように Connection サーバを設定します。[P.20-5 の「メッセージをスマート ホストにリレーするための Cisco Unity Connection サーバの設定」](#)を参照してください。
2. Connection ユーザまたはユーザ テンプレートに対してメッセージ アクションを設定します。『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「メッセージ アクション」の項を参照してください。
3. IMAP クライアントを使用してメッセージを送信または受信するユーザに対して、SMTP プロキシ アドレスを設定します。『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 プロキシ アドレス」の項を参照してください。
4. IMAP クライアントを使用してボイス メッセージ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「ボイス メッセージへの IMAP クライアント アクセス」の項を参照してください。
5. IMAP クライアントを使用してメッセージを受信する VPIM 連絡先に対して、SMTP プロキシ アドレスを設定します。『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「連絡先の管理」の章の「SMTP プロキシ アドレス」の項を参照してください。
6. IMAP クライアントからの SMTP 接続を許可するように Connection サーバを設定します。[P.20-5 の「IMAP クライアントのアクセスおよび認証のための Cisco Unity Connection サーバの設定」](#)を参照してください。
7. タスク 6. の手順でトランスポート層セキュリティ (TLS) を必須またはオプションに設定した場合: 安全な IMAP 接続を提供するように Connection サーバを設定します。[P.25-3 の「SSL サーバ証明書の作成とインストール」](#)を参照してください。
8. オプションで、Connection が受け入れる SMTP メッセージの特性を指定する設定を変更します。[P.20-7 の「SMTP メッセージのパラメータの設定」](#)を参照してください。
9. ユーザのワークステーションごとに、サポートされている IMAP クライアントを Connection メールボックスにアクセスするように設定します。『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「Cisco Unity Connection ボイス メッセージにアクセスするための電子メール アカウントの設定」の章を参照してください。

Cisco Unity Connection での IMAP アクセスの設定手順

メッセージをスマート ホストにリレーするための Cisco Unity Connection サーバの設定

どのタイプのメッセージでも、Cisco Unity Connection がメッセージをユーザの SMTP アドレスにリレー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 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。

IMAP クライアントのアクセスおよび認証のための Cisco Unity Connection サーバの設定

Cisco Unity Connection との SMTP 接続を開始できるクライアントの種類を制御するためのオプションは多数あります。アクセス リストを作成し、そのアクセス リストを使用して、アクセスを許可または拒否するクライアントに対応する特定の IP アドレスまたは IP アドレス パターンを設定できます。また、IP アドレスにかかわらず、すべてのクライアントに対して接続を許可することもできます。そのようにした場合、それらのクライアント (信頼されていない IP アドレスと呼ばれる) が認証を受ける必要があるかどうか、また、信頼されていない IP アドレスを持つユーザに対してトランスポート層セキュリティ (TLS) を必須とするか許可するかを指定できます。

信頼されていない IP アドレスを持つクライアントに Connection での認証を要求することを選択した場合、ユーザは認証を受ける IMAP クライアントで、Connection エイリアスと Web アプリケーション (Cisco PCA) パスワードを入力します。Cisco Unity Assistant で Cisco PCA パスワードを変更するたびに、IMAP クライアントでもパスワードを更新しなければならないことをユーザが理解していることを確認してください。両方のアプリケーションで Cisco PCA パスワードを更新した後に IMAP クライアントでのボイス メッセージの受信に問題が発生した場合は、『Cisco Unity Connection ユーザワークステーション セットアップガイド』の「Cisco Unity Connection ボイス メッセージにアクセスするための電子メール アカウントの設定」の章の「IMAP クライアントのログオンに関する問題のトラブルシューティング」の項を参照してください。

必要に応じて、次のいずれかまたは両方の手順を実行します。

- [Cisco Unity Connection IP アドレス アクセス リストを設定する \(P.20-6\)](#)
- [信頼されていない IP アドレスに対してアクセスと認証を設定する \(P.20-6\)](#)

Cisco Unity Connection IP アドレス アクセス リストを設定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開して、[サーバ (Server)] をクリックします。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューで、[IP アドレス アクセス リストの検索 (Search IP Address Access List)] をクリックします。
- ステップ 3** 新しい IP アドレスをリストに追加するには、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 4** [アクセス IP アドレスの新規作成 (New Access IP Address)] ページで、IP アドレスを入力します。または、1 つの *(アスタリスク) を入力して、対象となり得るすべての IP アドレスと一致させます。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 6** [アクセス IP アドレス (Access IP Address)] ページで、**ステップ 4** で入力した IP アドレスからの接続を許可するために、[接続を許可する (Allow Connection)] チェックボックスをオンにします。この IP アドレスからの接続を拒否するには、このチェックボックスをオフにします。
- ステップ 7** [アクセス IP アドレス (Access IP Address)] ページで変更を行った場合は、[保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 8** アクセス リストに追加する IP アドレスごとに、**ステップ 2 ~ ステップ 7** を繰り返します。
-

信頼されていない IP アドレスに対してアクセスと認証を設定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開して、[サーバ (Server)] をクリックします。
- ステップ 2** クライアントの IP アドレスからの接続を特別に許可するように Connection が設定されているかどうかにかかわらず、SMTP を使用して接続することをすべてのクライアントに許可するには、[信頼されていない IP アドレスからの接続を許可する (Allow Connections From Untrusted IP Addresses)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** **ステップ 2** でチェックボックスをオンにした場合、これらのタイプのクライアントに対して認証を設定するには、[信頼されていない IP アドレスからの認証を要求する (Require Authentication From Untrusted IP Addresses)] チェックボックスをオンにします。次に、信頼されていない IP アドレスに対して Connection がトランスポート層セキュリティ (TLS) をどのように処理するかを選択します。
- [無効 (Disabled)]: Connection は、信頼されていない IP アドレスを持つクライアントまたはサーバによって開始された SMTP セッションに対して、TLS をオプションとして提供しません。クライアントが TLS を使用するように設定されており、Connection が TLS を提供しない状況では、ほとんどの場合、接続は失敗し、クライアントがユーザに通知します。
 - [必須 (Required)]: 信頼されていない IP アドレスから接続しているクライアントまたはサーバは、TLS を使用して Connection サーバとの SMTP セッションを開始する必要があります。
 - [オプション (Optional)]: 信頼されていない IP アドレスから接続しているクライアントまたはサーバは、TLS を使用して Connection との SMTP セッションを開始できますが、これは必須ではありません。



(注) ユーザのパスワードを保護するためには、信頼されていない IP アドレスからの認証を要求し、トランスポート層セキュリティ (TLS) を [必須 (Required)] または [オプション (Optional)] として設定することをお勧めします。

ステップ 4 **ステップ 3** でトランスポート層セキュリティ (TLS) の設定に [必須 (Required)] または [オプション (Optional)] を選択した場合は、Connection サーバに TLS を設定します。P.25-3 の「SSL サーバ証明書の作成とインストール」を参照してください。

SMTP メッセージのパラメータの設定

設定できる合計サイズより大きい着信 SMTP メッセージ、または設定できる受信者数より多く受信者を指定している着信 SMTP メッセージを拒否するように、Connection を設定できます。デフォルトでは、Connection は 10 MB より大きいメッセージ、または 15,000 人より多い受信者数を指定しているメッセージを受け入れます。

SMTP メッセージの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)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開して、[サーバ (Server)] をクリックします。
- ステップ 2** SMTP クライアントによって送信される個々のメッセージのサイズを制限するには、キロバイト数を入力します。
- ステップ 3** 1 メッセージあたりの受信者数を制限するには、人数を入力します。
- ステップ 4** このページのその他の設定を必要に応じて入力し、[保存 (Save)] をクリックします。



メールボックス ストアの管理

この章の構成は、次のとおりです。

- [複数のメールボックス ストアの機能 \(P.21-2\)](#)
- [メールボックス ストアの作成 \(P.21-5\)](#)
- [メールボックス ストア間でのメールボックスの移動 \(P.21-6\)](#)
- [メールボックス ストアの最大サイズの変更 \(P.21-7\)](#)
- [メールボックス ストアの削除 \(P.21-8\)](#)
- [メールボックス ストアの無効化と再有効化 \(P.21-10\)](#)

複数のメールボックスストアの機能

インストール時に、Cisco Unity Connection は次のものを自動的に作成します。

- ディレクトリ データベース。システム設定情報（ユーザ データ、テンプレート、サービス クラスなど）に使用されます。
- メールボックスストア データベース。ボイス メッセージに関する情報（メッセージの送信先、送信時刻、ハードディスク上の WAV ファイルのロケーションなど）に使用されます。
- オペレーティング システム ディレクトリ。ボイス メッセージの WAV ファイルに使用されます。

必要な権限を持つ管理者は、最大 4 つまで追加のメールボックスストアを作成できます。追加の各メールボックスストアには、次のものが配置されます。

- 別のメールボックスストア データベース。追加のメールボックスストアに保存されるボイス メッセージの情報に使用されます。このデータベースは、10,000 人のユーザがそれぞれ平均約 40 件分のメッセージを保存できるサイズ（約 1.25 GB）にあらかじめ設定されています（Connection 用に現在使用されているデータベース アプリケーションは、データベースの作成後にサイズを動的に変更することができません）。
- 別のオペレーティング システム ディレクトリ。追加のメールボックスストアに保存される WAV ファイルとその他のメッセージ添付ファイルに使用されます。

メールボックスストア データベースは各メールボックスストアに 1 つありますが、ディレクトリ データベースはシステム全体に 1 つしかありません。追加のメールボックスストアを作成し、選択したユーザのメールボックスを新しいストアに移動しても、そのユーザのディレクトリ情報は、Connection がインストールされたときに作成されたディレクトリ データベースに残ります。

新しいメールボックスストアを作成した後は、新しいストアに既存のメールボックスを移動したり、新しいストアに新しいメールボックスを作成したりすることができます。新しいストアに既存のメールボックスを移動する方法については、[P.21-6 の「メールボックスストア間でのメールボックスの移動」](#)を参照してください。

詳細については、次の各項を参照してください。

- [レプリケーション \(P.21-2\)](#)
- [ユーザテンプレート \(P.21-2\)](#)
- [メールボックスストアの最大サイズ \(P.21-3\)](#)
- [複数のメールボックスストアでのバックアップ \(P.21-4\)](#)

レプリケーション

クラスタ内に 2 台以上の Cisco Unity Connection サーバをインストールすると、すべてのメールボックスストアがクラスタ内のすべてのサーバにレプリケートされます。

ユーザテンプレート

新しいユーザ アカウントを作成するときは、そのユーザ アカウントのデフォルト値として使用される設定を持つテンプレートを選択します。テンプレートには、メールボックスの作成先のメールボックスストアを指定する設定が 1 つあります。すべてのデフォルトテンプレートは、デフォルトのメールボックスストアにメールボックスを作成するように指定しています。新しいメールボックスストアを作成した場合、デフォルトテンプレートおよび作成した新しいテンプレートで、この設定を変更できます。

Cisco Unity Connection の管理では、新しいテンプレートを作成するとき、またはテンプレートを編集して新しいメールボックスの作成先のメールボックスストアを変更するとき、現在無効になっているメールボックスストアを選択できます。ただし、テンプレートを使用してユーザアカウントを作成するとき、ストアがその時点でも無効になっていると、ユーザアカウントの作成に失敗します。

メールボックスストアが 1 つ以上のテンプレートのデフォルトのメールボックスストアになっている場合、テンプレートの設定が変更されるか、テンプレートが削除されるまで、そのメールボックスストアを削除することはできません。

テンプレートの詳細については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザテンプレートの追加、修正、削除」の章を参照してください。

メールボックスストアの最大サイズ

新しいメールボックスストアを作成するときは、そのメールボックスストアのボイスメッセージが占有できるディスク領域の最大サイズを指定します。最大サイズは絶対的な最大値ではありません。メールボックスストアが指定した値に達した場合は、次のようになります。

- Connection は、その時点でもメールボックスストアに新しいメッセージを保存します。
- 管理者は、その時点でもメールボックスストアに新しいメールボックスを作成できます。
- 管理者は、その時点でもメールボックスストアにメールボックスを移動できます。

ストアのサイズが、指定した最大サイズの 90% に達すると、警告がシステムログに記録されます。

ストアのサイズが、指定した最大サイズの 100% に達すると、エラーがシステムログに記録されます。さらに、Cisco Unity Connection の管理の [メールボックスストアの編集 (Edit Mailbox Store)] ページのステータスバーにエラーが表示されます。メールボックスストアを、指定した最大サイズの 100% 未満に保つには、次の処理を行います。

- ハードディスク上に他の使用可能な領域がある場合は、メールボックスストアの最大サイズを増やします。P.21-7 の「メールボックスストアの最大サイズの変更」を参照してください。メールボックスストアが、営業時間外にバックアップできる最大サイズにすでに達している場合は、このオプションを選択しないでください。
- メッセージを削除してメールボックスのサイズを小さくするようユーザに依頼します。この処理によって、メールボックスストアの合計サイズも小さくなります。



(注) ユーザがメッセージを削除しても、削除したメッセージを消去するタスクが次に実行されるまでは、削除したメッセージはメールボックスストアから削除されません。このタスクは 30 分おきに実行されます。このスケジュールを変更することはできません。

- メッセージ エージング ポリシーまたはメールボックス サイズ使用割当量を見直し、個々のメールボックスのサイズを小さくします。この処理によって、メールボックスストアのサイズも小さくなります。使用割当量を現在超過していないユーザが新しい値によって使用割当量を超えないことを避けるため、最初にメールボックスからメッセージを削除するようユーザに依頼することをお勧めします。メッセージ エージング ポリシーとメールボックス サイズ使用割当量の詳細については、「メールボックスのサイズの制御」の章を参照してください。
- 追加のメールボックスストアを作成し、一部のメールボックスをその新しいメールボックスストアに移動します。

複数のメールボックスストアでのバックアップ

メールボックスストアの最大サイズを決定する際には、バックアップにかかる時間を考慮してください。障害復旧システムは、1回のバックアップセッションでメールボックスストア全体および対応するデータベースをバックアップする必要があります。障害復旧システムはシステムパフォーマンスに大きな影響を及ぼすため、各メールボックスストアは、営業時間外にバックアップできるサイズにする必要があります。デフォルトのサイズは 15 GB (G.711 のコーデックで 1,000 人のユーザーが各自 30 分程度の録音を行う場合に相当) に設定してあります。このサイズのメールボックスストアのバックアップは、1 時間あたり 3 GB の速度で約 6 時間かかります (メールボックスストアの最大サイズには、そのメールボックスストア内のメッセージに関する情報を格納するデータベース用の 1.25 GB は含まれません)。



注意

テープバックアップの場合、障害復旧システムは 1 本のテープで 1 つのバックアップセッションだけを保存できます。複数のメールボックスストアを作成し、別々のセッションでそれらをバックアップする場合、セッションごとにテープを交換する必要があります。そのようにしないと、2 回目のバックアップで最初のバックアップが上書きされます。

複数のメールボックスストアをバックアップする方法の詳細については、次の該当するドキュメントを参照してください。

- Cisco Unity Connection については、『*Disaster Recovery System アドミニストレーション ガイド for Cisco Unity Connection Release 7.x*』を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/drs_administration/guide/7xcucdrsagx.html から入手可能です。
- Cisco Unified CMBE については、『*Disaster Recovery System Administration Guide for Cisco Unified CMBE*』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/ps7273/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

メールボックスストアの作成

メールボックスストアを作成する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理に、システム管理者の役割を持つユーザとしてログオンします。



(注) システム管理者の役割を持っていないユーザ アカウントでは、新しいメールボックスストアを作成することはできません。

ステップ 2 Connection の管理で、[**メッセージストレージ (Message Storage)**] を展開し、[**メールボックスストア (Mailbox Stores)**] をクリックします。

ステップ 3 [**メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Store)**] ページで、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。

ステップ 4 [**新規メールボックスストア (New Mailbox Store)**] ページで、適切な設定を入力します。



(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 5 [**保存 (Save)**] をクリックします。[**メールボックスストアの編集 (Edit Mailbox Store)**] ページが表示されます。



(注) 新しいメールボックスストアのデータベースの作成には、数分かかります。

ステップ 6 プロセスが完了したかどうかを確認するには、[**メールボックスストア (Mailbox Stores)**] をクリックします。新しいメールボックスストアが作成された後は、そのメールボックスストアが [**メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Stores)**] ページの表に表示され、[**アクセスを可能にする (Access Enabled)**] カラムの値が [**はい (Yes)**] に変わり、[**ステータス (Status)**] カラムの値が [**メールボックスストアの作成 (Creating Mailbox Store)**] から [**OK**] に変わります。

メールボックスストア間でのメールボックスの移動

メールボックスストア間でメールボックスを移動するときは、次の点に注意してください。

- メールボックスが別のメッセージストアに移動されても、MWI ステータスは保持されます。
- クラスタ処理が設定されている場合、メールボックスを移動するには、サーバステータスがプライマリのサーバにログオンする必要があります。
- 次の場合は、メールボックスの移動に失敗します。
 - Cisco Unity Connection の管理に現在ログオンしている管理者に、メールボックスを移動する権限がない。
 - 移動元または移動先のメールボックスストアが、バックアップ中であるなどの理由で無効になっている。
 - メールボックスが無効になっている。
 - 移動しようとしているメールボックスのユーザがシステムユーザである。システムメールボックスは、デフォルトのメールボックスストアである UnityMbxDb1 から移動できません。

メールボックスストア間でメールボックスを移動する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理に、システム管理者の役割を持つユーザとしてログオンします。



(注) システム管理者の役割を持っていないユーザアカウントでは、メールボックスストア間でメールボックスを移動することはできません。

ステップ 2 Cisco Unity Connection の管理で、[**メッセージストレージ (Message Storage)**] を展開し、[**メールボックスストアメンバシップ (Mailbox Stores Membership)**] をクリックします。

ステップ 3 [**メンバシップタイプの選択 (Choose Membership Type)**] リストで、[**ユーザメールボックス (User Mailbox)**] をクリックします。

ステップ 4 [**ユーザメールボックス検索結果 (User Mailbox Search Results)**] で、メールボックスの移動元のメールボックスストアを指定します。

ステップ 5 移動するメールボックスのユーザを絞り込むための検索条件を指定し、[**検索 (Find)**] をクリックします。

ページの下部にある表に、指定したユーザが表示されます。

ステップ 6 メールボックスの移動先のメールボックスストアを選択します。

ステップ 7 適切なチェックボックスをオンにして、移動するメールボックスのユーザを選択します。

ステップ 8 [**選択したメールボックスの移動 (Move Selected Mailboxes)**] をクリックします。

メールボックスストアの最大サイズの変更

メールボックスストアの最大サイズを変更する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理に、システム管理者の役割を持つユーザとしてログオンします。



(注) システム管理者の役割を持っていないユーザアカウントでは、メールボックスストアのサイズを変更することはできません。

ステップ 2 Cisco Unity Connection の管理で、[メッセージストレージ (Message Storage)] を展開し、[メールボックスストア (Mailbox Stores)] をクリックします。

ステップ 3 [メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Store)] ページで、メールボックスストアの名前をクリックします。



(注) メールボックスストア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 4 [メールボックスストアの編集 (Edit Mailbox Store)] ページで、[警告前の最大サイズ (Maximum Size Before Warning)] フィールドの値を変更します。

ステップ 5 [保存 (Save)] をクリックします。

メールボックスストアの削除

Cisco Unity Connection の管理では、次のいずれかが当てはまる場合、管理者はメールボックスストアを削除できません。

- メールボックスストアに1つ以上のメールボックスが残っている。
- メールボックスストアが1つ以上のテンプレートによってまだ参照されている。
- メールボックスストアを削除しようとしている管理者が、メールボックスストアを削除する権限を持っていない。
- 管理者が、デフォルトのメールボックスストアである UnityMbxDb1 を削除しようとしている。

メールボックスストアを削除する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理に、システム管理者の役割を持つユーザとしてログオンします。



(注) システム管理者の役割を持っていないユーザアカウントでは、メールボックスストアを削除することはできません。

ステップ 2 メールボックスストアにメールボックスがないことがわかっている場合は、[ステップ 3](#) に進みます。わからない場合は、次の手順を実行してメールボックスを検索し、見つかった場合はそのメールボックスを他のメールボックスストアに移動します。

- Cisco Unity Connection の管理で、[**メッセージストレージ (Message Storage)**] を展開し、[**メールボックスストアメンバシップ (Mailbox Stores Membership)**] をクリックします。
- [**メンバシップタイプの選択 (Choose Membership Type)**] リストで、[**ユーザメールボックス (User Mailbox)**] をクリックします。
- [**ユーザメールボックス検索結果 (User Mailbox Search Results)**] で、メールボックスの移動元のメールボックスストアを指定します。
- 移動するメールボックスのユーザを絞り込むための検索条件を指定し、[**検索 (Find)**] をクリックします。
ページの下部にある表に、指定したユーザが表示されます。
- メールボックスの移動先のメールボックスストアを選択します。
- 適切なチェックボックスをオンにして、移動するメールボックスのユーザを選択します。
- [**選択したメールボックスの移動 (Move Selected Mailboxes)**] をクリックします。

ステップ 3 削除するメールボックスストアを参照しているユーザテンプレートがないことがわかっている場合は、[ステップ 4](#) に進みます。わからない場合は、次の手順を実行してテンプレートを検索し、見つかった場合はそのテンプレートを他のメールボックスストアに割り当て直します。

- [**メールボックスストアメンバシップの検索 (Search Mailbox Stores Membership)**] ページの [**メンバシップタイプの選択 (Choose Membership Type)**] リストで、[**ユーザテンプレート (User Template)**] をクリックします。
- [**ユーザメールボックス検索結果 (User Mailbox Search Results)**] で、削除するメールボックスストアを参照しているユーザテンプレートを検索するオプションを選択し、[**検索 (Find)**] をクリックします。
- テンプレートが見つかった場合は、対応するチェックボックスをオンにしてそのテンプレートを選択し、テンプレートが新たに参照するメールボックスストアを選択してから、[**選択したテンプレートの割り当て (Assign Selected Templates)**] をクリックします。

ステップ 4 Cisco Unity Connection の管理で、[**メッセージストレージ (Message Storage)**] を展開し、[**メールボックスストア (Mailbox Stores)**] をクリックします。

ステップ 5 [**メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Store)**] ページで、削除するメールボックスストアのチェックボックスをオンにします。



(注) メールボックスストア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 6 [**選択項目の削除 (Delete Selected)**] をクリックします。

ステップ 7 [**OK**] をクリックして確定します。

メールボックスストアの無効化と再有効化

各メールボックスストアは、障害復旧システムによってバックアップされている間は自動的に無効になっています。メールボックスストアが無効の場合は、次のようになります。

- 管理者は、新しいメールボックスをストアに作成できません。
- 管理者は、既存のメールボックスをストアに移動したり、ストアから移動したりできません。
- 無効なストアにあるメールボックスのユーザ宛ての新規メッセージは、ストアが再び有効になったときに配信できるようにキューに入れられます。

Cisco Unity Connection の管理には、メールボックスストアを手動で無効にするオプションがありますが、そのような操作を行う理由は現在のところありません。



メールボックスのサイズの制御

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 サイズ使用割当量の指定とメッセージ エージング ポリシーの変更を行うことができます。次の各項を参照してください。

- [メールボックス サイズ使用割当量の指定 \(P.22-2\)](#)
- [メッセージ エージング ポリシーの変更 \(P.22-3\)](#)

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 を使用して、ボイスメールボックスの最大サイズに対して使用割当量（制限）を指定できます。デフォルトでは、Connection には、表 22-1 に示したシステム全体のメールボックス サイズ使用割当量が設定されています。システム全体の使用割当量を変更するには、P.22-2 の手順「システム全体のデフォルトの使用割当量を変更する」の手順を実行します。

ユーザおよびテンプレートに対してカスタム使用割当量を指定すると、システム全体の使用割当量を上書きできます。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。

表 22-1 メールボックス サイズ使用割当量

使用割当量レベル	使用割当量アクションをトリガーするメールボックス サイズ	使用割当量に達したときのアクション	使用割当量に達するまでの録音時間（分）				
			G.711 μ 法	G.711 A-Law	G.726 32 Kbps	PCM 8 kHz	G.729a
警告	12,000,000 バイト	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。	25	25	50	50	200
送信	13,000,000 バイト	ユーザは、これ以上のボイス メッセージを送信できなくなります。	27	27	54	54	217
送信 / 受信	14,745,600 バイト	ユーザは、これ以上のボイス メッセージを送受信できなくなります。	31	31	61	61	246

システム全体のデフォルトの使用割当量を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[メッセージストレージ (Message Storage)] を展開し、[メールボックスクォータ (Mailbox Quotas)] をクリックします。
- ステップ 2** 必要に応じて、[カスタム (Custom)] をクリックし、隣にあるフィールドに値（メガバイト単位）を入力することにより、次の使用割当量を設定します。
- [警告クォータ (Warning Quota)]
 - [送信クォータ (Send Quota)]
 - [送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)]
- [警告クォータ (Warning Quota)] の値は [送信クォータ (Send Quota)] の値以下にし、[送信クォータ (Send Quota)] の値は [送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)] の値以下にしてください。
- ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

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。
- メッセージの経過日数に基づいて、何らかの方法 (保存する、削除する、一度開いて新規メッセージとして保存するなど) で操作された安全なメッセージを完全に削除する。この規則は、デフォルトでは無効になっています。
- メッセージの経過日数に基づいて、ユーザがメッセージを再生したかどうか、または何らかの方法で操作されたかどうかにかかわらず、すべての安全なメッセージを完全に削除する。この規則は、デフォルトでは無効になっています。

これらのメッセージ エージング規則は、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、1 つまたは複数のメッセージ 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 エージング規則の中には、メッセージが最後に変更を加えられた時点に基づくものがあります。メッセージのステータスを修正するには、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。
- 電話インターフェイスで、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、[**メッセージストレージ (Message Storage)**] 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** 必要に応じて設定を変更します。個々のフィールドについては、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)。

■ メッセージ エージング ポリシーの変更

個々のユーザおよびテンプレートのメッセージ エージング ポリシー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「メッセージのエージング」の項を参照してください。



到着通知 SMTP および SMS (SMPP) 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。SMPP を使用して、無線デバイスに SMS 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 を設定することもできます。次の各項を参照してください。

- [到着通知 SMTP メッセージの設定 \(P.23-2\)](#)
- [到着通知 SMS \(SMPP\) メッセージの設定 \(P.23-3\)](#)

(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)

到着通知 SMTP メッセージの設定

Cisco Unity Connection では、SMTP を使用して、新しいボイス メッセージまたはファックス メッセージを受信したことをユーザに知らせる到着通知テキスト 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。

1. 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。
2. Connection サーバを設定します。P.23-2 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。

3. 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。

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。
-

到着通知 SMS (SMPP) メッセージの設定

Cisco Unity Connection は、無線通信事業者やモバイル メッセージ サービス プロバイダーなどの企業が提供するサービスと情報を使用して、ユーザが新しいメッセージを受信したときに、Short Message Peer-to-Peer (SMPP) プロトコルによって、携帯電話やその他の SMS 互換デバイスに Short Message Service (SMS; ショート メッセージ サービス) 形式のメッセージ到着通知を送信できます。SMS は「ストア アンド フォワード サービス」であるため、メッセージは、メッセージの受信者が使用するデバイスに直接送信されません。代わりに、Connection などのアプリケーション (External Short Message Entity (ESME) と呼ばれます) が、メッセージを SMS Center (SMSC; SMS センター) に送信します。その後、SMSC はメッセージをデバイスに転送します。

到着通知 SMTP メッセージよりも優れている点

SMS を使用する利点は、SMTP を使用した場合に比べて、多くの場合、ユーザのデバイスがメッセージ到着通知をはるかに高速で受信できることです。ユーザのデバイスは、Connection がメッセージを SMSC に送信するときも、SMSC がそのメッセージを転送するときも、無線ネットワーク上に存在する必要はありません。SMS メッセージは、デバイスが使用可能になるまで無線ネットワークで保持されます。デバイスが使用可能になると、キューに入れられたメッセージは、ほんの数秒でデバイスに配信されます。また、メッセージ到着通知によって前のメッセージ到着通知が置き換えられるように Connection を設定することもできます。ただし、この機能は、すべてのモバイル サービス プロバイダーがサポートしているとは限りません。

SMS メッセージの長さの制限

SMS メッセージは短いテキスト メッセージです。許容される SMS メッセージの長さは、サービス プロバイダー、メッセージ テキストを構成するための文字セット、およびメッセージ テキストで使用されている特定の文字によって異なります。メッセージの件数 (ユーザがメッセージ件数を含めるように選択している場合) は、メッセージ合計長に含まれません。

次の文字セットを使用できます。

- アルファベットのデフォルト (GSM 3.38)、7 ビット文字
- IA5/ASCII、7 ビット文字
- ラテン 1 (ISO-8859-1)、8 ビット文字
- 日本語 (JIS)、マルチバイト文字
- キリル語 (ISO-8859-5)、8 ビット文字
- ラテン / ヘブライ語 (ISO-8859-8)、8 ビット文字
- Unicode (USC-2)、16 ビット文字
- 韓国語 (KS C 5601)、マルチバイト文字

7 ビット文字セットの場合は、SMS メッセージに収まるのは最大 160 文字です。8 ビット文字セットの場合は、最大 140 文字です。16 ビット文字セットの場合は、最大 70 文字です。マルチバイト文字セットの場合は、メッセージのテキストを構成している文字の種類に応じて、およそ 70 ~ 140 文字の範囲になります (マルチバイト文字セットの場合、ほとんどの文字は 16 ビットですが、より一般的な文字の中には 8 ビットのものもあります)。



(注) すべての携帯電話がすべての文字セットをサポートするわけではありませんが、ほとんどの携帯電話は、アルファベットのデフォルトである GSM 3.38 をサポートします。

コストに関する検討事項

到着通知 SMS (SMPP) メッセージを設定する際には、一般にサービス プロバイダーは SMS メッセージごとまたは送信されたメッセージのグループごとに課金することを考慮してください。つまり、Connection がユーザのデバイスに送信する到着通知 SMS (SMPP) メッセージが多いほど、組織で発生するコストが高くなります。したがって、この機能の使用を特定のユーザグループに制限する（作成した SMPP プロバイダーに所有者を割り当てることで可能）か、メッセージのタイプまたは緊急度ごとに受信するメッセージ到着通知の数を制限するようにユーザに依頼することをお勧めします。たとえば、ユーザは Cisco Unity Assistant で、新しい緊急ボイス メッセージが到着したときだけ Connection がメッセージ到着通知を送信するように指定できます。

到着通知 SMS (SMPP) メッセージを設定するためのタスク リスト

SMS 互換デバイスを持つユーザに対して到着通知 SMS (SMPP) メッセージを有効にするには、次の作業を行います。

1. SMS メッセージングを提供するモバイルメッセージ サービス プロバイダーでアカウントを設定します。Connection は、SMPP バージョン 3.3 または SMPP バージョン 3.4 の各プロトコルをサポートするすべてのサービス プロバイダーと連携しています。
2. 契約済みサービス プロバイダーと提携している SMSC で Connection が SMPP サーバと通信するために必要な情報を収集し、[SMPP プロバイダ (SMPP Provider)] ページでその情報を入力します。P.23-4 の手順「SMPP プロバイダーを設定する」を参照してください。
3. Connection サーバがファイアウォールの背後にセットアップされている場合は、SMPP サーバが Connection に接続するときに使用する TCP ポートに対して、Connection と SMPP サーバの間の着信と発信を許可するように設定します。
4. 到着通知 SMS (SMPP) メッセージを有効にし、ユーザ アカウント宛てのそれらのメッセージを受信するように SMS 互換デバイスを設定してから、このデバイスが到着通知 SMS (SMPP) メッセージを正常に受信するかどうかを確認するテストを行います。通知が機能していない場合は、サービス プロバイダーから提供されたマニュアルで示されている設定を [SMPP プロバイダ (SMPP Provider)] ページで入力したことを確認してください。必要に応じて、ご利用のサービス プロバイダーに問い合わせてサポートを受けてください。

デバイスの設定および到着通知 SMS (SMPP) メッセージの有効化の手順については、『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「SMS 対応の通知デバイス」の項を参照してください。

5. 追加のユーザについて、上記の作業を繰り返します。

SMPP プロバイダーを設定する

-
- 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、[SMPP プロバイダ (SMPP Providers)] をクリックします。
 - ステップ 2** [SMPP プロバイダの検索 (Search SMPP Providers)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
 - ステップ 3** [SMPP プロバイダの新規作成 (New SMPP Provider)] ページで、[有効 (Enable)] 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 4** [名前 (Name)] に、プロバイダーの名前を入力します。
 - ステップ 5** [システム ID (System ID)] および [パスワード (Password)] に、サービス プロバイダーから提供された値を入力します。

- ステップ 6** [ホスト名 / アドレス (Host Name/Address)] に、サービス プロバイダーから提供された SMSC ホストの名前または IP アドレスを入力し、[ポート (Port)] に、SMSC が着信接続を受信するために使用するポート番号を入力します。
- ステップ 7** 必要に応じて、[ソース アドレス (Source Address)] [システム タイプ (System Type)] [アドレス TON (Address TON)] および [アドレス NPI (Address NPI)] に、サービス プロバイダーから提供された値を入力します。プロバイダーが値を指定していない場合は、これらのフィールドを空白にします。
- ステップ 8** 必要に応じて、[データ コーディング (Data Coding)] リストで、SMS デバイスへの送信時に各 SMS メッセージをどの文字セットに変換するかを選択します (プロバイダーが値を指定していない場合は、[アルファベットのデフォルト (Default Alphabet)] を選択します)。多言語システムの場合は、ユーザに提供する文字セットごとに別々の SMPP プロバイダーを作成することを検討してください。
- ステップ 9** [所有者 (Owner)] に、次のように値を設定します。
- プロバイダーの利用を制限するには、選択した SMPP プロバイダーの所有者としてユーザを選択します。[ユーザ (User)] をクリックし、リストから適切なユーザを選択します。
 - あるロケーションで、関連付けられている SMS (SMPP) 通知デバイスを持つすべてのユーザに対して SMPP プロバイダーの利用を許可するには、選択した SMPP プロバイダーの所有者として [システム (System)] を選択し、リストから適切なロケーションを選択します。
- ステップ 10** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 11** 必要に応じて、[SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページで、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。
-

■ 到着通知 SMS (SMPP) メッセージの設定



ユーザメッセージの保護： アクセスおよび配布の制御

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、Cisco Unity 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 Cisco Unity Connection の処理 \(P.24-2\)](#)
- [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 \(P.24-4\)](#)
- [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 \(P.24-4\)](#)

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 Cisco Unity 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.24-4 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、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付けるか、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方法](#)」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 クライアントや RSS リーダからはアクセスできません。



(注) Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook がインストールされている場合は、安全なメッセージを Outlook で再生できます。

- 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 および Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook 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。
- 指定した日数より古い安全なメッセージを自動的に削除するように、Connection を設定することもできます。詳細については、P.22-3 の「[メッセージエージングポリシーの変更](#)」を参照してください。

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ません。ただし、クライアントが Microsoft Outlook で、ViewMail for Outlook がインストールされている場合はアクセスできます)。



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 \(P.25-2\)](#)
- [SSL サーバ証明書の作成とインストール \(P.25-3\)](#)

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 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』の「Cisco Personal Communications Assistant へのアクセスの設定」の章の「SSL 接続で自己署名証明書を使用する場合のセキュリティ警告の管理」の項を参照してください。サポートされている 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』の「Cisco Unity Connection ボイス メッセージにアクセスするための電子メール アカウントの設定」の章を参照してください)

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.25-3 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.25-4 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.25-5 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.25-6 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 Cisco Unity 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.25-3 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.25-4 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。



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 \(P.26-2\)](#)
- [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 \(P.26-2\)](#)
- [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 \(P.26-3\)](#)
- [ブロードキャスト メッセージ管理の使用方法 \(P.26-7\)](#)
- [ブロードキャスト メッセージ管理のデフォルトの変更 \(P.26-8\)](#)

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。
- ユーザが RSS リーダ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。

1. 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.26-3 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。
2. システムブロードキャストメッセージの送信および更新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。

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ー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 \(P.26-3\)](#)
- [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 \(P.26-4\)](#)
- [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 \(P.26-6\)](#)

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、Cisco Unity 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.26-4 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 Cisco Unity 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.26-4)
- 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.26-5)

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、電話機のキーパッドの該当する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電話機のキーパッドのキーが、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、電話機のキーパッドの該当する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、[直接ルーティングルール (Direct Routing Rules)] をクリックします。
- ステップ 2** [直接ルーティングルール (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** [直接ルーティングルールの新規作成 (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** [直接ルーティングルールの編集 (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** [直接ルーティングルール (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** [直接ルーティングルールの順序の編集 (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。



(注) 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.26-8 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または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。

- [**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。
- [**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。
- [**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。



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 \(P.27-2\)](#)
- [システム同報リストの作成 \(P.27-3\)](#)
- [システム同報リストの修正 \(P.27-4\)](#)
- [システム同報リストのメンバーの管理 \(P.27-5\)](#)
- [システム同報リストの代行ユーザ名の追加 \(P.27-6\)](#)

あらかじめ定義されたシステム同報リスト

Cisco Unity 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> (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代行ユーザ名の追加

Cisco Unity Connection システムが音声認識オプションを使用する場合は、システム同報リストに付ける表示名の代行ユーザ名を指定することもできます。ユーザは、システム同報リストをメッセージの宛先に指定するために電話でボイス コマンドを使用する際に、表示名を告げます。表示名が想定される読み方で発音されない場合（表示名が略語や省略形の場合に起こりやすい）、または一部のユーザがリストにアクセスする際に異なる名前を言うことが予想される場合は、代行ユーザ名の指定を検討してください（たとえば、テクニカル サポート部門のリスト名が IT であるとし、その場合、「Eye Tea」という発音を代行ユーザ名として追加します。また、「Help Desk」を代行ユーザ名として追加することもできます）。

システム同報リストの代行ユーザ名を追加または修正する

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、代行ユーザ名を追加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 [代行ユーザ名 (Alternate Names)] をクリックします。

ステップ 4 次の操作のいずれかを実行します。

- 新しい代行ユーザ名を追加するには、[新規代行ユーザ名の追加 (Add New Alternate Name)] 領域の [表示名 (Display Name)] フィールドに代行ユーザ名を入力し、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
- 既存の代行ユーザ名を修正するには、[代行ユーザ名の編集 (Edit Alternate Names)] テーブルで表示名を変更し、[保存 (Save)] をクリックします。
- 代行ユーザ名を削除するには、名前の隣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] をクリックして名前の削除を確定します。



パーティションとサーチ スペースの管理

パーティションおよびサーチ スペースを使用すると、Cisco Unity Connection 内のグローバル ダイアル / メッセージ宛て先指定スペースを分離できます。パーティションには、内線番号、名前、または SMTP アドレスで識別可能なオブジェクト（ユーザ、コール ハンドラ、連絡先など）の論理グループが含まれます。サーチ スペースには、パーティションの順序付きリストが含まれます。

次の各項を参照してください。

- [概要：パーティション \(P.28-2\)](#)
- [概要：サーチ スペース \(P.28-3\)](#)
- [デフォルトのパーティションとサーチ スペース \(P.28-3\)](#)
- [サーチ スペースの例 \(P.28-4\)](#)
- [Cisco Unity Connection でのサーチ スペースの機能 \(P.28-6\)](#)
- [パーティションの管理 \(P.28-10\)](#)
- [サーチ スペースの管理 \(P.28-12\)](#)
- [システムのデフォルト パーティションとデフォルト サーチ スペースの変更 \(P.28-14\)](#)
- [パーティションまたはサーチ スペースに属するオブジェクトの検索 \(P.28-15\)](#)

概要：パーティション

Cisco Unity Connection で、オブジェクトをグループ化する手段としてパーティションを作成します。発信者やユーザは、Connection と対話しながら、これらのオブジェクトをメッセージの宛先として指定したり、これらのオブジェクトに電話をかけたりできます。1 つまたは複数のパーティションをグループ化して、1 つのサーチスペースのメンバーとすることができます。また、1 つのパーティションを複数のサーチスペースのメンバーとすることもできます。パーティションには、次のタイプのオブジェクトが属します。

- メールボックスを持つユーザ（プライマリ内線番号）
- ユーザの代行内線番号
- 連絡先（VPIM 連絡先を含む）
- システム同報リスト
- システム 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
- VPIM ロケーション

また、ユーザテンプレート、連絡先テンプレート、およびシステムコールハンドラテンプレートを使用して、これらのタイプの新しいオブジェクトのパーティションメンバシップを設定することもできます。

パーティションには、関連付けられた内線番号がないオブジェクト（一部の連絡先やシステム同報リストなど）を含めることができますが、内線番号はパーティション内で一意である必要があります。オブジェクトの名前は、パーティション内で一意である必要はありません。システム連絡先の電話番号も、パーティション内で一意である必要はありません。

通常、オブジェクトは 1 つのパーティションのメンバーにしかありません。ただし、あるユーザのプライマリ内線番号を 1 つのパーティションに含め、さらに同じユーザの代行内線番号を別のパーティションに含めることは可能です。

ユーザに対して定義された代行ユーザ名がある場合は、ユーザの内線番号が含まれている各パーティション内でその代行ユーザ名を使用できます。

概要：サーチスペース

サーチスペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しながら到達できるオブジェクト（ユーザや同報リストなど）の検索範囲を定義するために使用されます。たとえば、ユーザに適用される検索範囲は、そのユーザがメッセージの宛先に対して指定できるユーザ、同報リスト、または VPIM 連絡先を特定します。また、ユーザに適用される検索範囲は、音声認識カンパシーションの使用時にそのユーザが名前ダイヤルする方式で電話をかけることのできるユーザやシステム連絡先も特定します。

サーチスペースを使用して検索範囲を設定できるのは、次のタイプのオブジェクトです。

- メールボックスを持つユーザ
- ルーティングルール（直接ルーティングと転送ルーティングの両方）
- システム コールハンドラ
- 電話ディレクトリハンドラ
- 音声対応ディレクトリハンドラ
- VPIM ロケーション

また、ユーザテンプレート、連絡先テンプレート、およびシステム コールハンドラテンプレートを使用して、これらのタイプの新しいオブジェクトの検索範囲を設定することもできます。

サーチスペースは、1 つまたは複数の順序付きパーティションで構成されます。Connection は、発信者ためにオブジェクトを検索するとき、サーチスペースでパーティションが配列されている順序でパーティション内を検索します。内線番号はパーティション内で一意である必要がありますが、サーチスペース内では一意でなくても構いません。したがって、サーチスペースを使用して、オーバーラップしている内線番号があるダイヤルプランを処理できます。

たとえば、Regional_Office と Headquarters という 2 つのパーティションがあり、それぞれに内線番号 4000 を持つ Help Desk ユーザが含まれているとします。この順序でこれら 2 つのパーティションが割り当てられたサーチスペースに支社のユーザが属している場合、このユーザが内線番号 4000 を宛先に指定すると、Connection は、Regional_Office パーティション内の Help Desk ユーザを返します。本社の別のユーザが、逆の順序（Headquarters、Regional_Office の順）でパーティションが割り当てられた別のサーチスペースに属している場合、このユーザが内線番号 4000 を宛先に指定すると、Headquarters パーティション内の Help Desk ユーザの情報が再生されます。

デフォルトのパーティションとサーチスペース

Cisco Unity Connection リリース 7.x をインストールするか、このリリースにアップグレードすると、パーティションに属するすべてのオブジェクトは、<サーバ名>Partition という名前のパーティションに置かれます。また、サーチスペースを使用するように設定されたすべてのオブジェクトは、<サーバ名> Search Space という名前のサーチスペース（この中には、<サーバ名> Partition が唯一のメンバーとして含まれる）を使用します。また、すべてのテンプレートは、該当する場合、このパーティションとサーチスペースを使用するように設定されます。したがって、デフォルトでは、Connection が使用するサーバ全体のパーティションとサーチスペースは 1 つだけです。デフォルトのパーティションおよびサーチスペースは、名前変更または削除することができます。また、デフォルトのサーチスペースは、説明やパーティションメンバシップを変更することで修正できます（P.28-14 の「システムのデフォルトパーティションとデフォルトサーチスペースの変更」を参照してください）。

サーチスペースの例

次の各項を参照してください。

- [単一サイトの自動受付サーチスペースの例 \(P.28-4\)](#)
- [複数サイトのサーチスペースの例 \(P.28-5\)](#)

単一サイトの自動受付サーチスペースの例

A 社には、カスタマー サービス部門への通話を処理する自動受付として設定されている Cisco Unity Connection サーバが 1 台だけあります。このサーバは、ユーザ間のボイス メッセージも処理します。A 社のすべての従業員は、Employee パーティション内にプライマリ内線番号を持っています。また、カスタマー サービス部門の従業員は、Customer Service パーティション内に代行内線番号も持っています。

Connection サーバには、次のサーチスペースと、関連するパーティションメンバシップが設定されています。

サーチスペース	パーティションメンバシップ (リスト順)
Employees-SS	Employee、Customer Service
Customer-Service-SS	Customer Service

また、外部発信者がアクセスするコールルーティングは、Customer-Service-SS サーチスペースを検索範囲として使用するよう設定されています。外部発信者が対話するシステムコールハンドラおよびディレクトリハンドラは、検索範囲を通話から継承するように設定されています。

この例では、ユーザが Connection に電話をかけてログオンすると、社内の他のユーザをメッセージの宛先に指定したり、電話をかけたりできます。ただし、外部発信者が Connection に電話をかけ、自動受付にアクセスした場合は、Customer Service パーティション内に代行内線番号を持つ従業員だけにアクセスできます。

この例を発展させて、A 社には同一の内線番号を共有する 2 人のオペレータ (Employee パーティション内に内線番号 411 を持つ内部オペレータと、Customer Service パーティション内に内線番号 411 を持つ外部オペレータ) がいるとします。外部発信者が内線番号 411 にアクセスを試みると、Connection はその発信者を外部オペレータにルーティングします。これは、このオペレータが Customer-Service-SS サーチスペースのパーティションに含まれている唯一のオペレータであるためです。従業員が Connection に電話をかけてログインし、内線番号 411 にアクセスを試みると、Connection はその従業員を内部オペレータにルーティングします。これは、Employees-SS サーチスペースのパーティションメンバシップにおいて、このオペレータの内線番号が含まれている Employee パーティションが、外部オペレータの内線番号が含まれている Customer Service パーティションより先にリストされているためです。

複数サイトのサーチスペースの例

B 社には、デジタルネットワークで接続された 3 つの Cisco Unity Connection ロケーションがあります。これらのロケーションは、Headquarters、Regional-East、Regional-West の 3 つのサイトに対応します。

この設定は次のとおりです。

- Connection には、次のサーチスペースと、関連するパーティションが設定されています。

サーチスペース	パーティションメンバシップ (リスト順)
Headquarters-SS	HQ、Primary、RE、RW
Regional-East-SS	RE、Primary
Regional-West-SS	RW、Primary

- 次のユーザアカウントが設定されています。

ユーザ	ホームサーバ	ユーザのサーチスペース	プライマリ内線番号およびパーティション	代行内線番号およびパーティション
Alex Abade	Headquarters	Headquarters-SS	85553001、Primary	3001、HQ
Chris Brown	Headquarters	Headquarters-SS	85553002、Primary	3002、HQ
Pat Smith	Regional-East	Regional-East-SS	82223001、Primary	3001、RE
Shannon Johnson	Regional-East	Regional-East-SS	82223002、Primary	3002、RE
Robin Smith	Regional-West	Regional-West-SS	87773001、Primary	3001、RW
Terry Jones	Regional-West	Regional-West-SS	87773333、Primary	3333、RW

- Headquarters サーバ上には、VPIM ロケーションとして設定された VPIM サーバ (VPIM-South) があります。この VPIM ロケーションは、8468 という DTMF アクセス ID を持ち、ブラインドアドレス宛先検索を許可するように設定されています。また、Primary パーティションに属し、Headquarters-SS サーチスペースを使用するように設定されています。
- 各サーバの Attempt Sign In 直接ルーティングルールと Attempt Forward 転送ルーティングルールは、そのサーバ上のユーザと同じサーチスペースを使用するように設定されています (たとえば、Headquarters サーバ上のルールでは、Headquarters-SS サーチスペースが使用されます)。

この例では、Connection ユーザは 4 桁の内線番号を使用して、そのユーザ自身のサイトに存在する他の Connection ユーザを宛先に指定できます。さらに、8 に続く 7 桁の内線番号を使用して、社内存在する任意のユーザを宛先に指定できます。ユーザは、8468 に続けてリモートシステムのメールアドレス番号を入力することで、VPIM メールボックスに対してメッセージのブラインドアドレス宛先検索を行うことができます。VPIM-South VPIM ロケーションに存在するユーザは、8 に続く 7 桁の内線番号で VPIM メッセージの宛先が指定されている場合、社内存在する任意のユーザを宛先に指定できます。

たとえば、Alex Abade が電話機のキーパッドで内線番号 3002 を入力してメッセージの宛先を指定した場合、Connection は、一致するユーザとして Chris Brown を返します。Alex が電話のキーパッドで SMITHR (764847) を入力してメッセージの宛先を指定した場合、Connection は、764847 という入力に一致する Pat Smith と Robin Smith の両方を返します。Alex が「Robin Smith」と言ってメッセージの宛先を指定した場合、Connection は Robin Smith を返します。

電話システムでは、4 桁の内線番号、または 8 に続く 7 桁の内線番号のいずれかで内部発信者を識別するように設定できます。各発信者は、それぞれのホームサーバに電話をかけて Connection にログオンする必要があります (クロスサーバログオンおよびクロスサーバ転送の設定については、「[デジタルネットワークの使用法](#)」の章を参照してください)。

Cisco Unity Connection でのサーチスペースの機能

サーチスペース間の対話と、Connection のさまざまな概念の詳細については、次の各項を参照してください。

- [サーチスペースとユーザ \(P.28-6\)](#)
- [サーチスペースとコールルーティング \(P.28-7\)](#)
- [サーチスペースとシステム同報リスト \(P.28-7\)](#)
- [サーチスペースとシステムコールハンドラ \(P.28-8\)](#)
- [サーチスペースとディレクトリハンドラ \(P.28-8\)](#)
- [サーチスペースとインタビューハンドラ \(P.28-8\)](#)
- [サーチスペースとデジタルネットワークング \(P.28-8\)](#)
- [サーチスペースとVPIMロケーション \(P.28-9\)](#)
- [サーチスペースとシステム連絡先 \(P.28-9\)](#)

サーチスペースとユーザ

ユーザが Cisco Unity Connection にログオンした状態では、ユーザの検索範囲により、次の場合にユーザがアクセスできるオブジェクトが定義されます。

- 内線番号でメッセージの宛先を指定する。
- 名前でメッセージの宛先を指定する。
- メンバーをプライベート同報リストに追加する。
- 名前をアドレス指定優先順位リストに追加する。
- 名前を言って別のユーザに電話をかける。
- VPIM 連絡先をメッセージの宛先に指定する。
- VPIM ロケーションに対してメッセージのブラインドアドレス宛先検索を行う。

ユーザは、各自の検索範囲として定義されているサーチスペースに属するパーティション内のオブジェクトだけにアクセスできます。このサーチスペースには、ユーザのプライマリ内線番号または代行内線番号を持つパーティションが含まれている必要はありません。Connection は、ユーザが Connection との対話で電話 (電話機のキーパッドキー) を使用しているか、ボイスコマンドを使用しているか、Cisco Personal Communications Assistant (PCA) などの表示クライアントを使用しているかにかかわらず、ユーザの検索範囲を適用します。

ユーザがメッセージの宛先を内線番号で指定しており、かつサーチスペース内の異なるパーティション内にオーバーラップしている内線番号がある場合、Connection は、サーチスペース内のそれらのパーティションを、Cisco Unity Connection の管理の [割り当てられたパーティション (Assigned Partitions)] リストに示されている順序で検索し、最初に見つかった結果を返します。

ユーザが、自分のサーチスペースにないパーティションに含まれている送信者からメッセージを受信した場合は、その送信者に返信することはできません。メッセージが複数の受信者に送信された場合や、ユーザが全員に返信した場合、そのユーザは、自分のサーチスペース内のパーティションに含まれていないすべての受信者について不達確認を受信します (Connection が確認メッセージを送信するように設定されている場合)。

サーチスペースとコールルーティング

Cisco Unity Connection に着信があると、まずその通話は適切なルーティングテーブルでチェックされます。使用されるテーブルは、発信者が Connection に直接ダイヤルしたか、内線番号から転送されたかによって異なります。Connection が、通話のパラメータに基づいた適切なテーブルで通話をコールルーティングに対応付けると、コールルーティングの設定によって通話の初期検索範囲が決まります。システムコールハンドラなどの他のオブジェクトに通話がルーティングされると、通話の初期検索範囲はコールルーティングによって設定されますが、そのオブジェクトによって検索範囲が後で変更される場合もあります。

適切な検索範囲をコールルーティングに簡単に設定するには、コールルーティングの条件を設定し、着信コールのポート、電話システム、ダイヤル番号などの基準でルールを選択します。複数のパーティションと複数のサーチスペースを設定する場合は、各コールルーティングに設定されている検索範囲の影響について慎重に考慮する必要があります。コールルーティングでの検索範囲の設定に関する、次の検討事項に注意してください。

- Connection は、通話の初期検索範囲として定義されているサーチスペースを使用して、ユーザからの通話かどうかを識別し、ユーザからの通話の場合は、どのユーザかを識別します。ユーザが、あるパーティション内の内線番号から電話をかけ、そのパーティションが通話の初期検索範囲として設定されているサーチスペースのメンバーでない場合、その通話はそのユーザからのものであると識別されません。そのユーザの内線番号が、このサーチスペースに表示される別のパーティション内の内線番号とオーバーラップしている場合、その通話は、Connection がサーチスペースでの表示順にパーティションを検索しているときに検出した最初のオブジェクトからのものであると識別されます。
- Connection に電話をかけてログオンするユーザがログオンプロセスを正常に完了するまでは、ユーザプロファイルに定義されているサーチスペースがそのユーザの検索範囲として設定されません。

ユーザがさまざまなパーティションにセグメント化され、パーティション間で内線番号がオーバーラップしている場合は、ユーザが Connection に電話をかけてサインインを試みる際に Connection が内線番号でユーザを認識する方法について検討する必要があります。たとえば、カンザスシティにいる Kelly Bader とシカゴにいる Chris Jones がどちらも内線番号 3001 を使用しているときは、Kelly が内線番号 3001 から Connection に電話をかけた場合、Connection がその内線番号を Kelly に属するものと認識し、適切なユーザプロファイルでパスワードをチェックするように、通話管理計画を設定する必要があります。Chris が内線番号 3001 から電話をかけた場合についても、同様に設定します。この処理を行うようにコールルーティングを設定するには、複数の方法があります。たとえば、特定の電話システムからの着信に基づいて直接ルーティングルールを設定して、カンザスシティの電話システムからの通話を 1 つのコールルーティングに対応させることができます。それには、Kelly が含まれているパーティションが、Chris が含まれているパーティションより前に配置されている（または、Chris が含まれているパーティションが配置されていない）サーチスペースに対して、通話の検索範囲を設定します。その後、同様の直接ルーティングルールをシカゴからの通話に対して設定します。また、カンザスシティとシカゴに対してそれぞれ異なるパイロット番号を設定し、[発信番号 (Dialed Number)] コールルーティング条件を使用することにより、2 つの異なるサーチスペースを使用するように設定されている 2 つの異なるコールルーティングを区別することもできます。

サーチスペースとシステム同報リスト

各システム同報リストはパーティションに属しているため、サーチスペースを使用して、リストにメッセージを送信しようとするユーザアクセスを制限できます。特定のユーザグループの検索範囲に含まれていないパーティションに同報リストを配置すると、それらのユーザは、その同報リストを見つけることができず、メッセージの宛先として指定できなくなります。たとえば、「Distribution Lists Partition」という新しいパーティションを作成し、そのパーティションを使用するように allvoicemailusers、allvoicemailenabledcontacts、および undeliverablemessages を設定できます。これら

のリストに送信するためのアクセスを特定のユーザに許可するには、デフォルトのパーティションと「Distribution Lists Partition」の両方を含む新しい検索スペースを作成し、その検索スペースをそれらのユーザの検索範囲として割り当てます。

検索スペースとシステム コール ハンドラ

Cisco Unity Connection はコール ハンドラ検索範囲を使用して、コール ハンドラからユーザ、システム連絡先、および VPIM ロケーションのリモート連絡先にダイヤルされた内線番号を照合します。ハンドラの検索範囲は、(前のハンドラまたはコール ルーティングからの) 通話に対してすでに設定されている検索範囲を継承するように設定するか、または指定した特定の検索範囲を使用するように設定することができます。

コール ハンドラを使用すると、発信者の入力に基づいて通話の検索範囲を変更できます。たとえば、サイトを選択するメニュー(「シカゴは 1、ニューヨークは 2 を押してください」)を発信者に示す導入的なコール ハンドラを使用して、複数サイトの自動受付を設定できます。このコール ハンドラに対して設定された短縮ダイヤル ルールにより、発信者は 2 つのコール ハンドラのいずれかに送信されます。これを受けて、そのサイト(シカゴまたはニューヨーク)に対応する検索スペースがその通話の検索範囲として設定され、通話は共有ガイダンス コール ハンドラに直接送信されます。選択を終えた発信者が、通話の検索範囲を継承するように設定されているコール ハンドラまたはディレクトリ ハンドラに到達した場合、これらのハンドラは、適切なサイトのユーザおよびその他のオブジェクトだけに到達するように、範囲が正しく設定されます。

検索スペースとディレクトリ ハンドラ

ディレクトリ ハンドラの範囲を設定して、そのディレクトリ ハンドラに到達した発信者が検索または再生できるオブジェクトを定義できます。電話ディレクトリ ハンドラの場合、サーバ全体、特定のサービス クラス、システム同報リスト、または検索スペース(通話から継承したもの、またはディレクトリ ハンドラに対して指定したもののいずれか)を範囲として設定できます。音声対応ディレクトリ ハンドラの場合、サーバ全体または検索スペース(通話から継承したもの、またはディレクトリ ハンドラに対して指定したもののいずれか)を範囲として設定できます。

発信者がディレクトリ ハンドラで特定の名前を検索するとき、検索スペースがディレクトリ ハンドラの範囲として設定されていると、Cisco Unity Connection は、その検索スペースの各パーティション内を検索し、その名前と一致するオブジェクトがすべて含まれたリストを返します。

検索スペースとインタビュー ハンドラ

各インタビュー ハンドラはパーティションに関連付けられているため、検索スペースに含めることができ、発信者はカンパシーションの他の部分からインタビュー ハンドラにアクセスできます。インタビュー ハンドラは、ユーザまたはその他のオブジェクトへのダイヤルや宛先指定に関与しないため、検索範囲が定義されていません。

検索スペースとデジタル ネットワーキング

Cisco Unity Connection サーバとその他の Connection ロケーションがネットワーク接続されている場合、サーバ上に設定されているパーティションと検索スペースが、ネットワーク上のその他すべての Connection ロケーションにレプリケートされます。1 つの Connection ネットワークは、最大で 50 個のパーティションと 50 個の検索スペースをサポートし、これらは最大 5 つの Connection ロケーションで共有されます。

デジタル ネットワーキングを使用して複数の Connection サーバを接続する場合、サーバ間のデジタル ネットワーキングを初めて設定するときは、あるサーバ上のユーザが他のサーバ上のユーザをメッセージの宛先に指定できないということに注意してください。これは、各サーバ上のユーザが別々のパーティションに含まれており、これらのユーザが使用するサーチスペースには、他のサーバ上のユーザを持つパーティションが含まれないためです。ユーザが他のサーバ上のユーザを宛先に指定できるようにするには、少なくとも、ローカル ユーザが使用するサーチスペースにリモート Connection サーバのパーティションを追加する必要があります。

サーチスペースと VPIM ロケーション

各 VPIM ロケーションは、1 つのパーティションに属しています。VPIM ロケーションがブラインド アドレス宛先検索を許可しており、そのロケーションが属するパーティションがユーザのサーチスペースに含まれている場合、ユーザはリモート VPIM システム上のユーザに対してブラインド アドレス宛先検索を行うことができます。ブラインド アドレス宛先検索を行う場合、ユーザが指定するメッセージの宛先は、VPIM ロケーションの DTMF アクセス ID にリモート ユーザ メールボックス番号を続けたものになります(たとえば、VPIM ロケーション 555 にあるメールボックス 1000 に到達するには、5551000 をメッセージの宛先に指定します)。

VPIM ロケーションが連絡先を自動作成できるように設定されている場合、VPIM ロケーションのパーティションは、自動的に作成された VPIM 連絡先のパーティションとして使用されます。ただし、VPIM 連絡先のパーティションは、関連付けられている VPIM ロケーションに関係なく、Cisco Unity Connection の管理で変更できます。Connection ユーザは、連絡先の名前を言うかキー入力するか、あるいは「<名前> at <ロケーション>」と言って、VPIM 連絡先をメッセージの宛先に指定できます。ただし、連絡先は、その Connection ユーザのサーチスペースにあるパーティションに属している必要があります。

各 VPIM ロケーションには検索範囲も設定されています。Connection は、VPIM ロケーションの送信者からメッセージを受信すると、そのロケーションの検索範囲として定義されているサーチスペース内を検索し、[宛先 (To:)] アドレス フィールドの内線番号と Connection ユーザを照合して、メッセージの受信者を判別します。

ユーザが VPIM ロケーションの DTMF アクセス ID およびリモート ユーザ メールボックス番号を入力して VPIM メールボックスをメッセージの宛先に指定した場合、または音声認識ユーザが名前とロケーション(たとえば「John Smith in Seattle」)を言った場合、そのアクションは、VPIM ロケーションのパーティションに基づいて許可または拒否されます。ただし、ユーザが名前をキー入力するか、連絡先のローカル内線番号を入力して、VPIM 連絡先を宛先に指定した場合、または音声認識ユーザが連絡先の名前をロケーションなし(たとえば「John Smith」)で言った場合、そのアクションは、VPIM ロケーションのパーティションがユーザの範囲に含まれているかどうかにかかわらず、VPIM 連絡先のパーティションに基づいて許可または拒否されます。

サーチスペースとシステム連絡先

各システム連絡先はパーティションに属しています。発信者がボイス コマンドで電話をかけるときに使用できる電話番号が連絡先に設定されている場合、連絡先のパーティションが自分のサーチスペースに含まれている音声認識ユーザは、連絡先に電話をかけることができます。このパーティションが自分のサーチスペースに含まれていないユーザは、連絡先に電話をかけることはできません。また、このパーティションが含まれているサーチスペースを検索範囲として使用または継承する音声対応ディレクトリ ハンドラに到達した場合、その発信者は連絡先に到達することができます(または、サーバ全体がディレクトリ ハンドラの検索範囲として設定されている場合に到達することができます)。

パーティションの管理

Cisco Unity Connection の管理でパーティションを作成するには、パーティションの名前を入力し、そのパーティションを保存します。パーティションを作成した後は、個々のオブジェクトまたはテンプレートをパーティションのメンバーとして設定することで、パーティションを実装します。

パーティションを作成する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**ダイヤルプラン (Dial Plan)**] を展開し、[**パーティション (Partitions)**] をクリックします。
 - ステップ 2** [**パーティションの検索 (Search Partitions)**] ページで、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
 - ステップ 3** [**新規パーティション (New Partition)**] ページで、パーティションの名前を入力します。
 - ステップ 4** [**保存 (Save)**] をクリックします。
 - ステップ 5** [**パーティションの編集 (Edit Partition)**] ページで、パーティションの説明を追加して、用途の説明や、他のパーティションとの区別を行うことができます。そのためには、[**説明 (Description)**] フィールドにテキストを入力し、[**保存 (Save)**] をクリックします。
-

パーティションの名前または説明は、変更することができます。パーティション メンバシップを変更するには、個々のメンバー オブジェクトを編集する必要があります。

パーティションを修正する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**ダイヤルプラン (Dial Plan)**] を展開し、[**パーティション (Partitions)**] をクリックします。
 - ステップ 2** [**パーティションの検索 (Search Partitions)**] ページで、修正するパーティションの表示名をクリックします。
-  **(注)** 修正しようとするパーティション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** [**パーティションの編集 (Edit Partition)**] ページで、必要に応じて名前または説明を変更します。
 - ステップ 4** [**パーティションの編集 (Edit Partition)**] ページで設定を変更した後は、[**保存 (Save)**] をクリックします。
-

パーティションが空の場合 (パーティションのメンバーであるオブジェクトがない場合)、およびパーティションがシステムのデフォルトパーティションとして設定されていない場合は、パーティションを削除できます。空ではないパーティションを削除しようすると、そのパーティションは使用中であるため削除できないという警告が Cisco Unity Connection によって表示されます (パー

パーティション内のすべてのユーザを検索して別のパーティションに移動するには、P.28-16 の「Cisco Unity Connection 一括編集ユーティリティでのパーティションまたはサーチスペースを基準としたユーザの検索」を参照してください。

パーティションを削除する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[**ダイヤルプラン (Dial Plan)**] を展開し、[**パーティション (Partitions)**] をクリックします。

ステップ 2 [**パーティションの検索 (Search Partitions)**] ページで、削除するパーティションの表示名の隣にあるチェックボックスをオンにします。



(注) 削除しようとするパーティション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、[**OK**] をクリックして削除を確定します。

サーチスペースの管理

サーチスペースを作成する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**ダイヤルプラン(Dial Plan)**]を展開し、[**サーチスペース(Search Spaces)**]をクリックします。
- ステップ 2** [**サーチスペースの検索(Search Search Spaces)**]ページで、[**新規追加(Add New)**]をクリックします。
- ステップ 3** [**新規サーチスペース(New Search Space)**] ページで、サーチスペースの名前を入力します。
- ステップ 4** [**保存(Save)**]をクリックします。
- ステップ 5** [**サーチスペースの編集(Edit Search Space)**] ページで、サーチスペースの説明を入力します。
- ステップ 6** このサーチスペースに割り当てられたパーティションのリストにパーティションを追加するには、[**割り当てられていないパーティション(Unassigned Partitions)**] リストでパーティションの名前をクリックし、リストの上にある上向き矢印をクリックします。
- ステップ 7** [**割り当てられたパーティション(Assigned Partitions)**] リストのパーティションの順序を変更するには、移動するパーティションの名前をクリックし、リストの右にある上向き矢印または下向き矢印をクリックします。
- ステップ 8** パーティションメンバシップを変更した後は、[**保存(Save)**]をクリックします。
-

サーチスペースを修正する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**ダイヤルプラン(Dial Plan)**]を展開し、[**サーチスペース(Search Spaces)**]をクリックします。
- ステップ 2** [**サーチスペースの検索(Search Search Spaces)**] ページで、修正するサーチスペースの表示名をクリックします。
- ステップ 3** [**サーチスペースの編集(Edit Search Space)**] ページで、必要な設定を変更します。
- ステップ 4** このサーチスペースに割り当てられたパーティションのリストにパーティションを追加するには、[**割り当てられていないパーティション(Unassigned Partitions)**] リストでパーティションの名前をクリックし、リストの上にある上向き矢印をクリックします。
- ステップ 5** [**割り当てられたパーティション(Assigned Partitions)**] リストのパーティションの順序を変更するには、移動するパーティションの名前をクリックし、リストの右にある上向き矢印または下向き矢印をクリックします。
- ステップ 6** [**サーチスペースの編集(Edit Search Space)**] ページで設定を変更した後は、[**保存(Save)**] をクリックします。
-

サーチスペースを使用しているオブジェクトがある場合でも、サーチスペースを削除することはできません。ただし、この場合は、置換サーチスペースを選択する必要があります。削除されたサーチスペースに検索範囲が設定されているオブジェクトは、代わりに置換サーチスペースを使用するように変更されます。

サーチスペースを削除する

ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[**ダイヤルプラン (Dial Plan)**] を展開し、[**サーチスペース (Search Spaces)**] をクリックします。

ステップ 2 [**サーチスペースの検索 (Search Search Spaces)**] ページで、削除するサーチスペースの表示名の隣にあるチェックボックスをオンにします。



(注) 削除しようとするパーティション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、[**OK**] をクリックして削除を確定します。

システムのデフォルトパーティションとデフォルトサーチスペースの変更

システムのデフォルトパーティションとデフォルトサーチスペースは、テンプレートに基づかない新規オブジェクト（たとえば、新しいコールハンドラテンプレート、ディレクトリハンドラ、またはインタビューハンドラ、あるいは新しいコールルーティング）を作成するときに使用されます。Cisco Unity Connection の管理では、システムのデフォルトパーティションは、このような新しいオブジェクトの [パーティション (Partition)] リストにデフォルトで表示されます。また、システムのデフォルトサーチスペースは、[検索範囲 (Search Scope)] リストにデフォルトで表示されます。管理者がページを保存する前に、異なる値をリストから選択しない限りは、これらの値がオブジェクトの作成時に使用されます。これらの値は、後でオブジェクトを編集して変更することもできます。

システムのデフォルトパーティションとデフォルトサーチスペースを変更しても、すでに作成されているオブジェクトまたはテンプレートには影響しません。

システムのデフォルトパーティションとデフォルトサーチスペースを変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[一般的な設定 (General Configuration)] をクリックします。
 - ステップ 2** [一般的な設定の編集 (Edit General Configuration)] ページの [デフォルトパーティション (Default Partition)] フィールドで、新しいデフォルトパーティションの名前をクリックします。
 - ステップ 3** [デフォルトの検索範囲 (Default Search Scope)] フィールドで、新しいデフォルトサーチスペースの名前をクリックします。
 - ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
-

パーティションまたはサーチ スペースに属するオブジェクトの検索

オブジェクトが属するパーティションまたはサーチ スペースに基づいてオブジェクトを検索するには、複数の方法があります。次の各項を参照してください。

- Cisco Unity Connection の管理でのパーティションを基準としたオブジェクトの検索 (P.28-15)
- Cisco Unity Connection Serviceability でのパーティションを基準としたオブジェクトの検索 (P.28-15)
- Cisco Unity Connection 一括編集ユーティリティでのパーティションまたはサーチ スペースを基準としたユーザの検索 (P.28-16)

Cisco Unity Connection の管理でのパーティションを基準としたオブジェクトの検索

Cisco Unity Connection の管理で、パーティション メンバシップを持つオブジェクトの検索ページの [検索制限 (Search Limits)] フィールドを使用すると、特定のパーティションに属するタイプのオブジェクトを検索できます。

パーティションによって検索を制限するには、次の手順を実行します。

パーティションによって検索を制限する

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 [検索の対象を制限 : (Limit Search To)] リストから、[パーティション (Partition)] を選択します。

ステップ 3 [名前 (Where Name Is)] リストから、オブジェクトの検索範囲とするパーティションの名前を選択します。



(注) ユーザを検索している場合、そのパーティション内のプライマリ内線番号だけを表示するか、そのパーティション内のプライマリ内線番号と代行内線番号の両方を表示するかについても選択できます。プライマリ内線番号と代行内線番号の両方を選択した場合は、1 人のユーザについて複数のレコードが検索結果に表示されることがあります。

ステップ 4 検索をさらに制限する場合は、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。

Cisco Unity Connection Serviceability でのパーティションを基準としたオブジェクトの検索

Cisco Unity Connection Serviceability の Dial Search Scope (ダイヤル検索範囲) レポートを使用すると、特定のパーティションに含まれるすべてのオブジェクトとその内線番号のリスト、または Cisco Unity Connection ディレクトリにあるすべてのパーティションのすべてのオブジェクトとその内線番号のリストを取得できます。また、特定のサーチ スペースを検索範囲として使用するすべてのオブジェクトのリストも取得できます。

レポートを生成および表示する方法の詳細については、『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 Release 7.x』を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/serv_administration/guide/7xcucservagx.html から入手可能です。

Cisco Unity Connection 一括編集ユーティリティでのパーティションまたはサーチ スペースを基準としたユーザの検索

Cisco Unity Connection 一括編集ユーティリティでは、パーティション メンバシップまたは検索範囲を基準としてユーザ アカウントを選択できます。

一括編集ユーティリティを使用して、ユーザをパーティション間で移動したり、複数のユーザの検索範囲を一度に変更したりできます。

Cisco Unity Connection 一括編集ユーティリティでパーティションまたはサーチ スペースを基準としてユーザを検索する

-
- 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** [ボイスメールがあるユーザ (Users with Voice Mail)] をクリックします。
 - ステップ 4** 特定のパーティションに含まれるユーザを検索するには、[ユーザの選択 (Select Users)] リストで [このパーティション内のユーザ (Users in This Partition)] を選択し、パーティションの名前をクリックして、[検索 (Find)] をクリックします。

また、特定の検索範囲を持つユーザを検索するには、[ユーザの選択 (Select Users)] リストで [検索範囲を持つユーザ (Users With Search Scope)] をクリックし、サーチ スペースの名前をクリックして、[検索 (Find)] をクリックします。



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 \(P.29-2\)](#)
- [ポートグループの管理 \(P.29-10\)](#)
- [ポートの管理 \(P.29-22\)](#)
- [電話システム トランクの管理 \(P.29-26\)](#)
- [セキュリティ \(Cisco Unified Communications Manager 連動のみ\) \(P.29-28\)](#)

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 \(P.29-2 \)](#)
- [電話システム連動の削除 \(P.29-3 \)](#)
- [電話システムの設定の変更 \(P.29-3 \)](#)
- [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 \(P.29-4 \)](#)
- [MWI のオン / オフ用に同じポートを使用する設定の無効化 \(P.29-4 \)](#)
- [電話システムの MWI の同期化 \(P.29-5 \)](#)
- [Phone View の設定値の設定 \(Cisco Unified Communications Manager 連動のみ \) \(P.29-5 \)](#)
- [通話ループ検出設定の変更 \(P.29-5 \)](#)
- [AXL サーバの管理 \(P.29-6 \)](#)

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*』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。



(注)

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) は、新しい電話システム連動の追加をサポートしていません。

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。[**電話システムの新規作成 (New Phone System)**] ページが表示されます。
- ステップ 3** [**電話システムの新規作成 (New Phone System)**] ページの [**電話システムの名前 (Phone System Name)**] フィールドに、電話システムの識別に役立つ名前を入力し、[**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 4** [**電話システムの基本設定 (Phone System 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せん。電話システムを削除する前に、削除する電話システムに関連付けられている次のオブジェクトをすべて削除するか、別の電話システムに割り当て直す必要があります。

- すべてのユーザ (MWI デバイスおよび通知デバイスを含む)
- すべてのユーザ テンプレート
- すべてのシステム コール ハンドラ
- 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.29-4 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。

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) は、電話システム連動の削除をサポートしていません。

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。

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。
-

MWI のオン / オフ用に同じポートを使用する設定の無効化

MWI のオン / オフ用に同じボイス メッセージ ポートを使用するように電話システム連動を作成した場合 ([**MWI の有効化と無効化に同じポートを使用する (Use Same Port for Enabling and Disabling MWIs)**] フィールドをオンにした場合) この設定を無効にして、ユーザへのボイス メッセージが存在しないときに MWI をオンのままにしないようにするには、次の手順を実行します。

MWI のオン / オフ用に同じポートを使用する設定を無効にする

-
- 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、[**この電話システムに対してすべての MWI をオフにする (Force All MWIs Off for This Phone System)**] チェックボックスをオンにし、[**保存 (Save)**] をクリックします。
 - ステップ 4** [**MWI の有効化と無効化に同じポートを使用する (Use Same Port for Enabling and Disabling MWIs)**] チェックボックスと [**この電話システムに対してすべての MWI をオフにする (Force All MWIs Off for This Phone System)**] チェックボックスをオフにし、[**保存 (Save)**] をクリックします。
 - ステップ 5** [**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。
-

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。
-

Phone View の設定値の設定 (Cisco Unified Communications Manager 連動のみ)

Cisco Unified CM 連動の場合、Phone View を使用すると、ユーザが [**メッセージの検索 (Find Message)**] メニューや [**メッセージの表示 (Display Message)**] 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 を使用するには、Cisco Unified CM も設定されている必要があります。詳細については、「[Phone View の設定](#)」の章を参照してください。

Phone View の設定値を設定する (Cisco Unified Communications Manager 連動のみ)

-
- 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 [**Phone View の設定 (Phone View Settings)**] で、必要な設定を入力して [**保存 (Save)**] 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 [**DTMF を使用したコールループの検出 (Call Loop Detection by Using DTMF)**] で、必要な設定を入力して [**保存 (Save)**] をクリックします。
-

AXL サーバの管理

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。



(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) は、AXL サーバの追加をサポートしていません。

次の各手順を参照してください。

- [AXL サーバを追加する \(P.29-6\)](#)
- [AXL サーバを削除する \(P.29-9\)](#)
- [AXL サーバの設定を変更する \(P.29-9\)](#)

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 サーバについて次の設定を入力し、[**保存 (Save)**] をクリックします。

表 29-1 [AXL サーバ (AXL Servers)] の設定

フィールド	設定
[順序 (Order)]	AXL サーバの優先順位を入力します。最も小さい数字はプライマリ AXL サーバで、それより大きい数字はセカンダリ サーバです。
[IP アドレス (IP Address)]	AXL サーバの IP アドレスを入力します。
[ポート (Port)]	Connection が接続する AXL サーバ ポートを入力します。この設定は、AXL サーバが使用するポートと一致する必要があります。 Cisco Unified Communications Manager バージョン 4.1(x) の場合、通常のポート番号は 443 です。 Cisco Unified Communications Manager バージョン 5.x 以降の場合、通常のポート番号は 8443 です。

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、次の設定を入力して[**保存 (Save)**]をクリックします。

表 29-2 [AXL サーバの設定 (AXL Server Settings)] の設定

フィールド	設定
[ユーザ名 (User Name)]	Connection が AXL サーバへのログオンで使用するユーザ名を入力します。  (注) このユーザは、"Standard AXL API Access" ロールに割り当てられている Cisco Unified CM アプリケーション ユーザのユーザ名と一致する必要があります。
[パスワード (Password)]	Connection が AXL サーバへのログオンで使用するユーザのパスワードを入力します。  (注) このパスワードは、[ユーザ名 (User Name)] フィールドに入力した Cisco Unified CM アプリケーション ユーザのパスワードと一致する必要があります。

表 29-2 [AXL サーバの設定 (AXL Server Settings)] の設定 (続き)

フィールド	設定
[Cisco Unified Communications Manager のバージョン (Cisco Unified Communications Manager Version)]	<p>Cisco Unified CM のバージョンを、次のリストから選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [5.0 より前 (SSL 以外) (Pre 5.0 (Non-SSL))] [5.0 より前 (SSL) (Pre 5.0 (SSL))] [5.0 以降 (SSL) (5.0 or Greater (SSL))] <p>[5.0 より前 (SSL 以外) (Pre 5.0 (Non-SSL))] バージョンを選択した場合は、AXL ポートを非 SSL ポート (通常はポート 80) とする必要があります。</p> <p>[5.0 より前 (SSL) (Pre 5.0 (SSL))] バージョンを選択した場合は、AXL ポートを SSL 対応ポート (5.0 より前のバージョンの場合、通常はポート 443) とする必要があります。</p> <p>[5.0 以降 (SSL) (5.0 or Greater (SSL))] バージョンを選択した場合は、AXL ポートを SSL 対応ポート (通常はポート 8443) とする必要があります。</p>

**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。

- ステップ 8** 対応するアプリケーション サーバを Cisco Unified CM に追加するために、Cisco Unified CM の管理ページにログオンします。
- ステップ 9** Cisco Unified CM の管理ページで、[システム (System)] > [アプリケーションサーバ (Application Server)] ページに移動します。
- ステップ 10** [アプリケーションサーバの検索と一覧表示 (Find and List Application Servers)] ページで、[検索 (Find)] をクリックして、すべてのアプリケーション サーバを表示します。
- ステップ 11** [名前 (Name)] カラムで、Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックします。
- ステップ 12** [アプリケーションサーバの設定 (Application Server Configuration)] ページの [使用可能なアプリケーションユーザ (Available Application Users)] フィールドで、[ステップ 7](#) で使用した Cisco Unified CM アプリケーション ユーザを選択し、**下向き矢印**をクリックして [選択されたアプリケーションユーザ (Selected Application Users)] フィールドに移動します。
- ステップ 13** [保存 (Save)] をクリックします。

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。
- 他の電話システムとの連動では、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 \(P.29-10\)](#)
- [ポートグループの削除 \(P.29-11\)](#)
- [ポートグループの設定の変更 \(P.29-11\)](#)
- [Cisco Unity Connection が通話に使用するオーディオ形式の変更 \(P.29-12\)](#)
- [MWI の設定の変更 \(P.29-13\)](#)
- [セカンダリ Cisco Unified Communications Manager サーバの追加 \(P.29-13\)](#)
- [Cisco Unified Communications Manager サーバの削除 \(P.29-14\)](#)
- [Cisco Unified Communications Manager サーバの設定の変更 \(P.29-15\)](#)
- [TFTP サーバの追加 \(P.29-15\)](#)
- [TFTP サーバの削除 \(P.29-16\)](#)
- [TFTP サーバの設定の変更 \(P.29-16\)](#)
- [SIP サーバの追加 \(P.29-17\)](#)
- [SIP サーバの削除 \(P.29-18\)](#)
- [SIP サーバの設定の変更 \(P.29-18\)](#)
- [PIMG/TIMG 装置の管理 \(P.29-19\)](#)
- [Session Initiation Protocol \(SIP\) の設定の変更 \(P.29-20\)](#)
- [ポートグループの詳細設定の変更 \(P.29-21\)](#)
- [自動ゲイン制御 \(AGC\) の設定の変更 \(P.29-21\)](#)

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。

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) のみ : ポートグループを追加するには、ポートグループに属していない既存のボイスメッセージポートが Cisco Unified CM の管理機能に存在している必要があります。

その他の構成 : PIMG/TIMG 装置を使用した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。
-

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最初の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** [**コーデックのアダプタイズの編集 (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、[**アダプタイズされているコーデック (Advertised Codecs)**] ボックスと [**アダプ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。
- [**アダプ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。
- [**アダプ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ダプタイズしますが、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** (*SCCP を除くすべての連動*) アダプ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、[**ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)**] ページにある [**アダプ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** [**次へ (Next)**] 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 3](#) ~ [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。

セカンダリ Cisco Unified Communications Manager サーバの追加

Cisco Unified Communications Manager 連動の場合、1 台の Cisco Unified CM サーバのみとの連動を作成するときは [\[関連リンク \(Related Links\) \]](#) が役立ちます。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。



- (注)** Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) は、セカンダリ Cisco Unified CM サーバをサポートしていません。

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。



- (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。



- (注)** Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) は、Cisco Unified CM サーバの削除をサポートしていません。

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。

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。
-



- (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。
-



(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。

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。



(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 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、または別の SIP サーバ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 サーバを追加できません。



(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) は、SIP サーバをサポートしていません。

SIP 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 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 [SIP サーバ (SIP Servers)] で、[追加 (Add)] をクリックします。

ステップ 5 SIP 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 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。



(注) [PING (Ping)] をクリックすると、SIP サーバの IP アドレス (またはホスト名) を確認できます。

SIP 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、または別の SIP サーバとの電話システム連動では、ポートグループで SIP サーバが使用されなくなった場合、その SIP サーバを削除できます。



(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) は、SIP サーバをサポートしていません。

SIP 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 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 サーバ (SIP Servers)**] で、削除する SIP 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 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。

SIP 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、または別の SIP サーバとの電話システム連動では、SIP サーバを追加した後に SIP サーバの設定を変更できます。



(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) は、SIP サーバをサポートしていません。

SIP 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 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 [SIP サーバ (SIP Servers)] で、必要な設定を変更して [保存 (Save)] をクリックします。



(注) [PING (Ping)] をクリックすると、SIP 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 装置の管理

PIMG/TIMG を使用した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、変更、または削除できます。



(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) は、PIMG/TIMG 装置を使用した連動をサポートしていません。

次の各手順を参照してください。

- [PIMG/TIMG 装置を追加する \(P.29-19\)](#)
- [PIMG/TIMG 装置を削除する \(P.29-20\)](#)
- [PIMG/TIMG の設定を変更する \(P.29-20\)](#)

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。
-

Session Initiation Protocol (SIP) の設定の変更

Session Initiation Protocol (SIP) を使用する連動では、電話システム連動を作成した後に SIP の設定を変更できます。



- (注)** Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) は、SIP を使用する連動をサポートしていません。
-

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。
-

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、使用頻度の低い設定（遅延や MWI の使用方法などの設定）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。
-

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。
-

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 \(P.29-22\)](#)
- [ポートの削除 \(P.29-23\)](#)
- [ポートの設定の変更 \(P.29-23\)](#)
- [ポート証明書の表示 \(P.29-25\)](#)

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。

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) のみ：ポートを追加するには、ポート グループに属していない既存のボイス メッセージ ポートが Cisco Unified CM の管理機能に存在している必要があります。

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/voicesw/ps2237/products_installation_and_configuration_guides_list.html から入手可能です。

- ステップ 4** Cisco Unity Connection の管理の [**関連リンク (Related Links)**] 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 5** 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。
-

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 29-3 の一部またはすべてのフィールドが表示されます。

表 29-3 [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。
[サーバ名 (Server Name)] (PIMG/TIMG 連動では使用不可)	(Cisco Unity Connection 冗長のみ)このポートを処理する Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックします。 同数の応答用ボイス メッセージ ポートとダイヤルアウト ボイス メッセージ ポートを Connection に割り当てて、それらがボイス メッセージ トラフィックを均等に共有するようにします。
[内線番号 (Extension)] (PIMG/TIMG 連動のみで使用可能)	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ない)	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。 シリアル連動では、このチェックボックスをオフにします。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。
[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。
[発信ハント順 (Outgoing Hunt Order)] (SIP 連動では使用不可)	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、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。

表 29-3 [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
[セキュリティ モード (Security Mode)] (Cisco Unified CM SCCP 連動のみで使用可能)	<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。

ポート証明書を表示

ボイス メッセージ ポートのポート証明書は、Cisco Unified Communications Manager (CM) (旧名称 Cisco Unified CallManager) 4.1 以降との SCCP 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。



(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) は、電話システム トランクをサポートしていません。

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 \(P.29-26 \)](#)
- [電話システム トランクの削除 \(P.29-27 \)](#)
- [電話システム トランクの設定の変更 \(P.29-27 \)](#)

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。



(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) は、電話システム トランクをサポートしていません。

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。



(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition(CMBE)は、電話システム トランクをサポートしていません。

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。



(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition(CMBE)は、電話システム トランクをサポートしていません。

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。

セキュリティ (Cisco Unified Communications Manager 連動のみ)

Cisco Unified CM の認証と暗号化が Cisco Unity Connection ボイス メッセージ ポートに対して設定されている場合は、証明書とセキュリティ プロファイルを管理できます。

次の各項を参照してください。

- [Cisco Unity Connection ルート証明書の表示 \(Cisco Unified Communications Manager SCCP 連動のみ\) \(P.29-28\)](#)
- [Cisco Unity Connection ルート証明書をファイルとして保存 \(Cisco Unified Communications Manager SCCP 連動のみ\) \(P.29-28\)](#)
- [SIP 証明書の追加 \(Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ\) \(P.29-29\)](#)
- [SIP 証明書の削除 \(Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ\) \(P.29-30\)](#)
- [SIP 証明書の変更 \(Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ\) \(P.29-30\)](#)
- [SIP セキュリティ プロファイルの追加 \(Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ\) \(P.29-30\)](#)
- [SIP セキュリティ プロファイルの削除 \(Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ\) \(P.29-31\)](#)
- [SIP セキュリティ プロファイルの変更 \(Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ\) \(P.29-31\)](#)

Cisco Unity Connection ルート証明書の表示 (Cisco Unified Communications Manager SCCP 連動のみ)

ルート証明書は、Cisco Unified CM 4.1 以降との SCCP 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 (Cisco Unified Communications Manager SCCP 連動のみ)

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[[テレフォニー統合 \(Telephony Integrations\)](#)] > [[セキュリティ \(Security\)](#)] を展開し、[[ルート証明書 \(Root Certificate\)](#)] をクリックします。
- ステップ 2** [[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 (Cisco Unified Communications Manager SCCP 連動のみ)

ルート証明書は、Cisco Unified CM 4.1 以降との SCCP 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 \(Telephony Integrations\)](#)] > [[セキュリティ \(Security\)](#)] を展開し、[[ルート証明書 \(Root Certificate\)](#)] をクリックします。

- ステップ 2** [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 3** [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 4** [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 5** [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 6** 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。

SIP 証明書の追加 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ)

SIP 証明書は、Cisco Unified CM 7.0 以降との SIP トランク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。

SIP 証明書を追加する (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ)

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [セキュリティ (Security)] を展開し、[SIP 証明書 (SIP Certificate)] をクリックします。
- ステップ 2** [SIP 証明書の検索 (Search SIP Certificates)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 3** [新規 SIP 証明書 (New SIP Certificate)] ページの [表示名 (Display Name)] フィールドに、SIP 証明書の表示名を入力します。
- ステップ 4** [件名 (Subject Name)] フィールドに、Cisco Unified CM の管理機能で使用される SIP トランクの SIP 証明書の件名と一致する件名を入力します。



注意 この件名は、Cisco Unified CM で使用される SIP 証明書の件名と一致する必要があります。一致しない場合、Cisco Unified CM の認証と暗号化は失敗します。

- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。

SIP 証明書の削除 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ)

Cisco Unified CM サーバが Cisco Unity Connection ボイス メッセージ ポートの認証用に設定されていない場合は、SIP 証明書を削除できます。

SIP 証明書を削除する (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ)

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [セキュリティ (Security)] を展開し、[SIP 証明書 (SIP Certificate)] をクリックします。
- ステップ 2** [SIP 証明書の検索 (Search SIP Certificates)] ページで、削除する SIP 証明書の表示名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** SIP 証明書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。
-

SIP 証明書の変更 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ)

SIP 証明書は、作成した後に変更することができます。

SIP 証明書を変更する (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ)

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [セキュリティ (Security)] を展開し、[SIP 証明書 (SIP Certificate)] をクリックします。
- ステップ 2** [SIP 証明書の検索 (Search SIP Certificates)] ページで、変更する SIP 証明書の名前をクリックします。
- ステップ 3** [SIP 証明書の編集 (Edit SIP Certificate)] 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。
-

SIP セキュリティ プロファイルの追加 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ)

SIP セキュリティ プロファイルは、Cisco Unified CM 7.0 以降との SIP トランク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なになります。

SIP セキュリティ プロファイルを追加する (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ)

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [セキュリティ (Security)] を展開し、[SIP セキュリティプロファイル (SIP Security Profile)] をクリックします。
- ステップ 2** [SIP セキュリティプロファイルの検索 (Search SIP Security Profiles)] ページで、[新規追加 (Add New)] をクリックします。

- ステップ 3** [新規 SIP セキュリティプロファイル (New SIP Security Profile)] ページの [ポート (Port)] フィールドに、Cisco Unified CM サーバがボイス メッセージ ポートの SIP トランク認証と暗号化に使用するポート番号を入力します。
- ステップ 4** コールシグナリング メッセージを暗号化するには、[TLS を実行 (Do TLS)] 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。
-

SIP セキュリティ プロファイルの削除 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ)

Cisco Unified CM サーバが Cisco Unity Connection ボイス メッセージ ポートの認証用に設定されていない場合は、SIP セキュリティ プロファイルを削除できます。

SIP セキュリティ プロファイルを削除する (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ)

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [セキュリティ (Security)] を展開し、[SIP セキュリティプロファイル (SIP Security Profile)] をクリックします。
- ステップ 2** [SIP セキュリティプロファイルの検索 (Search SIP Security Profiles)] ページで、削除する SIP セキュリティ プロファイルの表示名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** SIP セキュリティ プロファイル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。
-

SIP セキュリティ プロファイルの変更 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ)

SIP セキュリティ プロファイルは、作成した後に変更することができます。

SIP セキュリティ プロファイルを変更する (Cisco Unified Communications Manager SIP トランク連動のみ)

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [セキュリティ (Security)] を展開し、[SIP セキュリティプロファイル (SIP Security Profile)] をクリックします。
- ステップ 2** [SIP 証明書の検索 (Search SIP Certificates)] ページで、変更する SIP セキュリティ プロファイルの名前をクリックします。
- ステップ 3** [SIP セキュリティプロファイルの編集 (Edit SIP Security Profile)] 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。
-



Cisco Unified Mobility Advantage と の連動の作成

次の各項を参照してください。

- [Cisco Unified Mobility Advantage との連動について \(P.30-2\)](#)
- [Cisco Unified Mobility Advantage との連動を作成するためのタスク リスト \(P.30-2\)](#)
- [要件 \(P.30-2\)](#)
- [Cisco Unity Connection の設定 \(P.30-3\)](#)
- [Cisco Unified Mobility Advantage との連動のテスト \(P.30-4\)](#)

Cisco Unified Mobility Advantage との連動について

Cisco Unified Mobility Advantage との連動により、Cisco Unified Mobile Communicator ユーザは、電話機上の Cisco Unified Mobile Communicator を介して Cisco Unity Connection ボイス メッセージにアクセスできるようになります。これにより、ユーザは次のことを行えます。

- 新しいボイス メッセージが到着したときに警告を聞く。
- ボイス メッセージのリストを表示する。
- ボイス メッセージを聞く。
- ボイス メッセージを削除する。

Cisco Unified Mobility Advantage との連動を作成するためのタスク リスト

1. システム要件を参照して、Cisco Unified Mobility Advantage および Cisco Unity Connection サーバのすべての要件が満たされていることを確認します。P.30-2 の「要件」を参照してください。
2. Cisco Unified Mobility Advantage を設定します。『*Installation and Upgrade Guide for Cisco Unified Mobility Advantage, Release 7.0*』の「Configuring Cisco Unified Mobility Advantage」の章を参照してください。このドキュメントは、http://cisco.com/en/US/products/ps7270/prod_installation_guides_list.html から入手可能です。
3. Cisco Unified Mobility Advantage をプロビジョニングします。『*Cisco Unified Mobility Advantage 7.0 Provisioning Guide*』を参照してください。このドキュメントは、http://cisco.com/en/US/products/ps7270/prod_installation_guides_list.html から入手可能です。



(注) Cisco Unified Mobility Advantage は、Cisco Unified Mobile Communicator を介して Cisco Unity Connection ボイス メッセージにアクセスする Cisco Unity Connection ユーザごとに、エンドユーザを必要とします。

4. Cisco Unity Connection を設定します。P.30-3 の「Cisco Unity Connection の設定」を参照してください。
5. Cisco Unified Mobility Advantage との連動をテストします。P.30-4 の「Cisco Unified Mobility Advantage との連動のテスト」を参照してください。

要件

Cisco Unified Mobility Advantage との連動の要件は、次のとおりです。

- 『*Installation and Upgrade Guide for Cisco Unified Mobility Advantage, Release 7.0*』の「Installing Cisco Unified Mobility Advantage」の章に従って、Cisco Unified Mobility Advantage 7.0 以降がインストールされている。このドキュメントは、http://cisco.com/en/US/products/ps7270/prod_installation_guides_list.html から入手可能です。
- 『*Cisco Unity Connection インストールガイド Release 7.x*』の説明に従って、Cisco Unity Connection がインストールされている。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/installation/guide/7xcucigx.html から入手可能です。

Cisco Unity Connection の設定

次の手順を実行します。

Cisco Unity Connection を設定する

-
- ステップ 1** Remote Administration の役割に割り当てられているユーザとして Cisco Unity Connection の管理にログインします。
- ステップ 2** [サービス クラス (Class of Service)] を展開し、[サービス クラス (Class of Service)] をクリックします。
- ステップ 3** [サービス クラスの検索 (Search Class of Service)] ページで、Connection ボイス メッセージへのアクセスを許可する Cisco Unified Mobile Communicator エンドユーザのサービス クラスをクリックします。
- ステップ 4** [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの[ライセンス済み機能 (Licensed Features)] で、[IMAP クライアントを使用したボイスメールへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Voice Mail Using an IMAP Client)] チェックボックスをオンにして、次のいずれかのオプションをクリックします。
- [メッセージ本文へのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Bodies)]
 - [プライベート メッセージ以外のメッセージ本文へのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Bodies Except on Private Messages)]
 - [メッセージ ヘッダーのみへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Message Headers Only)]
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 6** Connection ボイス メッセージへのアクセスを許可する Cisco Unified Mobile Communicator エンドユーザの残りすべてのサービス クラスについて、[ステップ 3](#) ~ [ステップ 5](#) を繰り返します。
-

Cisco Unified Mobility Advantage との連動のテスト

次の手順を実行します。

設定をテストする

-
- ステップ 1** 電話機から、Cisco Unified Mobile Communicator ユーザの Cisco Unity Connection 内線番号にメッセージを残します。
 - ステップ 2** Cisco Unified Mobile Communicator ユーザの電話機で Cisco Unified Mobile Communicator を使用して、ボイス メッセージのリストに新しいボイス メッセージが表示されることを確認します。
 - ステップ 3** Cisco Unified Mobile Communicator で新しいボイス メッセージを再生できることを確認します。
 - ステップ 4** Cisco Unified Mobile Communicator で新しいボイス メッセージを削除します。
-



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、要件に関する次の適切なドキュメントを参照してください。

- *Cisco Unity Connection 7.x システム要件*
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/requirements/7xcucsysreqs.html)
- *Cisco Unity Connection システム要件 Cisco Unified CMBE Release 7.x 対応*
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/requirements/7xcucmbesysreqs.html)

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。

Phone View を設定するには、次のタスクを記載どおりの順序で実行します。

1. Cisco Unified CM で CTI アプリケーション ユーザを作成し、そのユーザに適切なユーザ デバイスを関連付けます。次のうち、ご使用の Cisco Unified CM バージョンに該当する手順を参照してください。
 - Phone View を使用できるように Cisco Unified Communications Manager を設定する (Cisco Unified CM 6.x 以降) (P.31-2)
 - Phone View を使用できるように Cisco Unified Communications Manager を設定する (Cisco Unified CM 5.x) (P.31-3)
 - Phone View を使用できるように Cisco Unified Communications Manager を設定する (Cisco Unified CM 4.x) (P.31-4)
2. Cisco Unity Connection で電話システム連動の Phone View を有効にします。P.31-4 の手順「電話システムの Phone View を有効にする (Cisco Unified Communications Manager のみ)」を参照してください。
3. ユーザの Phone View を有効にします。『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「Phone View」の項を参照してください。

Phone View を使用できるように Cisco Unified Communications Manager を設定する (Cisco Unified CM 6.x 以降)

- ステップ 1** Cisco Unified CM の管理ページで、[**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、一意のアプリケーション 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、アプリケーション 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. [**デバイス情報 (Device Information)**] で、[**使用可能なデバイス (Available Devices)**] フィールドの右側にある [**別の電話を検索 (Find More Phones)**] をクリックします。
 - e. [**電話の検索と一覧表示 (Find and List Phones)**] ページで、Phone View を有効にする電話機を選択し、[**選択項目の追加 (Add Selected)**] をクリックします。
 - f. [**アプリケーションユーザの設定 (Application User Configuration)**] ページで、Phone View を有効にする電話機が [**制御するデバイス (Controlled Devices)**] フィールドに表示されるようにして、その電話機をアプリケーション ユーザに関連付けます。
[ステップ 3e.](#) で選択した電話機、および [**使用可能なデバイス (Available Devices)**] フィールドに表示されている電話機のうち、適切な電話機を選択し、フィールドの下にある下向き矢印をクリックして、その電話機を [**制御するデバイス (Controlled Devices)**] フィールドに移動します。
 - g. [**権限情報 (Permissions Information)**] で、[**ユーザグループに追加 (Add to User Group)**] をクリックします。
 - h. [**ユーザグループの検索と一覧表示 (Find and List User Groups)**] ページで、[**Standard CCM Admin Users**] チェックボックスをオンにして、[**選択項目の追加 (Add Selected)**] をクリックします。
 - i. [**アプリケーションユーザの設定 (Application User Configuration)**] ページで、[**保存 (Save)**] をクリックします。
 - j. [**アプリケーションユーザ情報 (Application User Information)**] で、[**クレデンシャルの編集 (Edit Credential)**] をクリックします。
 - k. [**クレデンシャル設定 : (Credential Configuration for)**] ページで、[**ユーザは次回ログイン時に変更する必要あり (User Must Change at Next Login)**] チェックボックスがオフであることを確認し、[**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 4** [P.31-4](#) の「**電話システムの Phone View を有効にする (Cisco Unified Communications Manager のみ)**」に進みます。

Phone View を使用できるように Cisco Unified Communications Manager を設定する (Cisco Unified CM 5.x)

- ステップ 1** Cisco Unified Communications Manager の管理ページで、[**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 にアクセスできるアプリケーション 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、一意のアプリケーション 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、アプリケーション 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. [**デバイス情報 (Device Information)**] で、[**使用可能なデバイス (Available Devices)**] フィールドの右側にある [**別の電話を検索 (Find More Phones)**] をクリックします。
 - e. [**電話の検索と一覧表示 (Find and List Phones)**] ページで、Phone View を有効にする電話機を選択し、[**選択項目の追加 (Add Selected)**] をクリックします。
 - f. [**アプリケーションユーザの設定 (Application User Configuration)**] ページで、Phone View を有効にする電話機が [**制御するデバイス (Controlled Devices)**] フィールドに表示されるようにして、その電話機をアプリケーション ユーザに関連付けます。
[ステップ 3e.](#) で選択した電話機、および [**使用可能なデバイス (Available Devices)**] フィールドに表示されている電話機のうち、適切な電話機を選択し、フィールドの下にある下向き矢印をクリックして、その電話機を [**制御するデバイス (Controlled Devices)**] フィールドに移動します。
 - g. [**アプリケーションユーザの設定 (Application User Configuration)**] ページで、[**保存 (Save)**] をクリックします。
 - h. [**ユーザ管理 (User Management)**] > [**ユーザグループ (User Group)**] をクリックします。
 - i. [**ユーザグループの検索と一覧表示 (Find and List User Groups)**] で、[**Standard CCM Admin Users**] をクリックします。
 - j. [**ユーザグループの設定 (User Group Configuration)**] ページで、[**グループにアプリケーションユーザを追加 (Add Application Users to Group)**] をクリックします。
 - k. [**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、[ステップ 3g.](#) で作成したアプリケーション ユーザのチェックボックスをオンにします。
 - l. [**選択項目の追加 (Add Selected)**] をクリックします。
- ステップ 4** [P.31-4 の「電話システムの Phone View を有効にする \(Cisco Unified Communications Manager のみ\)」](#)に進みます。

Phone View を使用できるように Cisco Unified Communications Manager を設定する (Cisco Unified CM 4.x)

-
- ステップ 1** Cisco Unified Communications Manager Administration で、[User] > [Add a New User] をクリックします。
- ステップ 2** [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 にアクセスできるアプリケーション ユーザ アカウントを作成します。
- a. [First Name] フィールドに、アプリケーション ユーザの名を入力します。たとえば、「PhoneView」と入力します。
 - b. [Last Name] フィールドに、アプリケーション ユーザの姓を入力します。たとえば、「User」と入力します。
 - c. [User ID] フィールドに、一意のユーザ名を入力します。たとえば、「PhoneViewUser」と入力します。
 - d. [Password] フィールドに、アプリケーション ユーザのパスワードを入力します。
 - e. [Confirm Password] フィールドに、[ステップ 2d.](#) で入力したパスワードを再度入力します。
 - f. [PIN] フィールドに、アプリケーション ユーザの PIN を入力します。
 - g. [Confirm PIN] フィールドに、[ステップ 2f.](#) で入力した PIN を再度入力します。
 - h. [Enable CTI Application Use] チェックボックスをオンにします。
 - i. [Enable CTI Super Provider Use] チェックボックスをオンにします。
 - j. [Insert] をクリックします。
- ステップ 3** [Application Profiles of CTI] で、[Device Association] をクリックします。
- ステップ 4** [Device Association] ページで、Phone View を有効にするユーザ電話機を追加します。
- ステップ 5** [Update] をクリックします。
- ステップ 6** [P.31-4 の「電話システムの Phone View を有効にする \(Cisco Unified Communications Manager のみ\)」](#)に進みます。
-

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)] 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** 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 で作成したアプリケーション 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、このアプリケーション 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。



Cisco Fax Server との連動の作成

次の各項を参照してください。

- [Cisco Fax Server との連動について \(P.32-2\)](#)
- [Cisco Fax Server との連動を作成するためのタスク リスト \(P.32-2\)](#)
- [要件 \(P.32-2\)](#)
- [Cisco Fax Server の設定 \(P.32-3\)](#)
- [Cisco Unity Connection の設定 \(P.32-7\)](#)
- [ユーザの設定 \(P.32-8\)](#)
- [Cisco Fax Server との連動のテスト \(P.32-9\)](#)
- [Cisco Fax Server との連動のための Cisco Unity Connection 設定の変更 \(P.32-10\)](#)
- [Cisco Fax Server との連動のためのユーザ設定の変更 \(P.32-11\)](#)

Cisco Fax Server との連動について

Cisco Unity Connection を Cisco Fax Server と連動させることで、ユーザが電話または Cisco Unity Inbox を使用して、次のことを行えるようになります。

- ユーザのファックス内線番号に送信されたファックスを受信する。
- 受信したファックスを印刷するためにファックス機に転送する。
- 受信したファックスを別のユーザに転送する。

Cisco Fax Server の管理と設定は、Cisco Unity Connection の管理ではなく Cisco Fax Server で行う必要があることに注意してください。Cisco Fax Server は、次の機能を受け持ちます。

- 着信ファックスをユーザのメールボックスにルーティングする。
- 着信ファックスおよび発信ファックスを管理する。
- 着信ファックスおよび発信ファックスのログを書き込む。
- Cisco Fax Server の統計情報のモニタリング レポートを生成する。
- 管理者に警告を送信する。
- カバー ページを提供する。
- 最低コスト ルーティングを提供する。

Cisco Fax Server との連動を作成するためのタスク リスト

1. システム要件を参照して、Cisco Fax Server および Cisco Unity Connection サーバのすべての要件が満たされていることを確認します。P.32-2 の「要件」を参照してください。
2. Cisco Fax Server を設定します。P.32-3 の「Cisco Fax Server の設定」を参照してください。
3. Cisco Unity Connection を設定します。P.32-7 の「Cisco Unity Connection の設定」を参照してください。
4. Connection のユーザ アカウントを設定します。P.32-8 の「ユーザの設定」を参照してください。
5. Cisco Fax Server との連動をテストします。P.32-9 の「Cisco Fax Server との連動のテスト」を参照してください。



(注)

Cisco Fax Server との連動の作成後、Cisco Unity Connection 設定およびユーザ設定を変更できます。P.32-10 の「Cisco Fax Server との連動のための Cisco Unity Connection 設定の変更」および P.32-11 の「Cisco Fax Server との連動のためのユーザ設定の変更」を参照してください。

要件

Cisco Fax Server との連動の要件は、次のとおりです。

- 『Cisco Fax Server Installation Guide』の説明に従って、Cisco Fax Server 9.0 以降がインストールされている。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6178/prod_installation_guides_list.html から入手可能です。
- 『Cisco Unity Connection インストレーション ガイド Release 7.x』の説明に従って、Cisco Unity Connection がインストールされている。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/installation/guide/7xcucigx.html から入手可能です。

Cisco Fax Server の設定

次の 4 つの手順を記載どおりの順序で実行します。



(注)

Cisco Fax Server のドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6178/tsd_products_support_series_home.html から入手可能です。

Cisco Fax Server で SMTP を設定する

- ステップ 1** Cisco Fax Server にログインするには、[スタート] メニューで [すべてのプログラム] > [RightFax Enterprise Fax Manager] をクリックします。
- ステップ 2** [RightFax Enterprise Fax Manager] ウィンドウの左ペインで、Cisco Fax Server の名前をクリックします。
- ステップ 3** 右ペインの [Service Name] で、[RightFax eTransport Module] までスクロールダウンします。
- ステップ 4** [RightFax eTransport Module] を右クリックし、[Configure Services] をクリックします。
- ステップ 5** [eTransport] タブをクリックします。
- ステップ 6** [SMTP Hostname] フィールドに、Connection サーバの IP アドレスを入力します。
- ステップ 7** [Custom Messages] タブをクリックします。
- ステップ 8** 次の各フィールドで、テキストの先頭にある語の前に [Fax Failure] と入力します。
 - [Imaging Error]
 - [Bad form Type]
 - [Bad Fax Phone Number]
 - [Too Many Retries]
 - [Sending Error]
 - [Incomplete Fax]
 - [Invalid Billing Code]
 - [Fax Needs Approval]
 - [Fax Number Blocked]
 - [Human Answered Fax]
 - [Fax Block by Do Not Dial]

フィールドの先頭にあるテキストが、Cisco Unity Connection の管理の [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [ファックス (Fax)] ページにある [ファックス送信失敗通知の件名プレフィックス (Subject Prefix for Notification of a Failed Fax)] フィールドの値と一致する場合、Connection はユーザにファックス送信失敗を通知します。

ステップ 9 [Successful Send] フィールドで、テキストの先頭にある語の前に [Fax Success] と入力します。

フィールドの先頭にあるテキストが、Connection の管理の [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [ファックス (Fax)] ページにある [ファックス送信成功通知の件名プレフィックス (Subject Prefix for Notification of a Successful Fax)] フィールドの値と一致する場合、Connection はユーザにファックス送信成功を通知します。

ステップ 10 [OK] をクリックします。

POP3 の Windows 電子メール サービスを設定する

ステップ 1 Cisco Fax Server の Windows の [スタート] メニューから [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 2 [プログラムの追加と削除] ウィンドウの左ペインで、[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 3 Windows コンポーネント ウィザードの [Windows コンポーネント] ページで、[電子メール サービス] チェックボックスをオンにして、[次へ] をクリックします。

ステップ 4 [Windows コンポーネント 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 5 [プログラムの追加と削除] ウィンドウを閉じます。

ステップ 6 Windows の [スタート] メニューで、[すべてのプログラム] > [管理ツール] > [POP3 サービス] をクリックします。

ステップ 7 [POP3 サービス] ウィンドウの左ペインで、[Cisco Fax Server] を展開し、Cisco Fax Server ノードをクリックします。

ステップ 8 右ペインで、[メールボックスの追加] をクリックします。

ステップ 9 [メールボックスの追加] ダイアログボックスの [メールボックス名] フィールドに、Cisco Fax Server 上でファックスを受信するメールボックスの名前を入力します。

ステップ 10 [パスワード] フィールドに、このメールボックスのパスワードを入力します。



(注) このパスワードをメモしておいてください。P.32-5 の手順「Cisco Fax Server で POP3 メールボックスを設定する」でこのパスワードを入力します。

ステップ 11 [パスワードの確認] フィールドにパスワードを再度入力し、[OK] をクリックします。

Cisco Fax Server で POP3 メールボックスを設定する

-
- ステップ 1** [RightFax Enterprise Fax Manager] ウィンドウの右ペインにある [Service Name] で、[RightFax E-mail Gateway Module] までスクロールダウンします。
- ステップ 2** [RightFax E-mail Gateway Module] を右クリックし、[Configure Service] をクリックします。
- ステップ 3** [E-mail configuration] ダイアログボックスで、[Add Gateway] をクリックします。
- ステップ 4** [E-mail Gateway Selection] ダイアログボックスで、[SMTP/POP3] をクリックし、[Select] をクリックします。
- ステップ 5** [General] タブの [Server Address] フィールドに、Cisco Fax Server の IP アドレスを入力します。
- ステップ 6** [POP3 Mailbox Name] フィールドに、<POP3 メールボックス名>@<Cisco Fax Server の名前> と入力します。
- ステップ 7** [Mailbox Password] フィールドに、[P.32-4 の手順「POP3 の Windows 電子メール サービスを設定する」](#) で入力した POP3 メールボックスのパスワードを入力します。
- ステップ 8** [Use IETF Fax Addressing] チェックボックスをオフにします。
- ステップ 9** [Send Through Default User When E-mail Sender Is Unknown] チェックボックスがオンであることを確認します。
- ステップ 10** [OK] をクリックします。
-

Cisco Fax Server に Connection ユーザを追加する

-
- ステップ 1** [RightFax Enterprise Fax Manager] ウィンドウの右ペインで、[Users] を右クリックし、[New] をクリックします。
- ステップ 2** [User Edit] ダイアログボックスの [User ID] フィールドに、Connection ユーザのエイリアスを入力します。
- ステップ 3** [User Name] フィールドに、Connection ユーザの名前を入力します。
- ステップ 4** [Group ID] フィールドで、[Everyone] が選択されていることを確認します。
- ステップ 5** [Voice Mail Subscriber ID] フィールドに、Connection ユーザの内線番号を入力します。
- ステップ 6** [E-mail Address] フィールドに、<Connection ユーザのエイリアス>@<Connection サーバの完全修飾 DNS 名> と入力します。
- ステップ 7** [Inbound Routing] タブをクリックします。
- ステップ 8** [Routing Code (DID/DNIS Number)] フィールドに、Connection ユーザの内線番号を入力します。

ステップ 9 [Routing Type] フィールドで、[SMTP] をクリックします。

ステップ 10 [Notification] タブをクリックします。

ステップ 11 [Method] フィールドで、[SMTP] をクリックします。

ステップ 12 [Notification Address/Info] フィールドに、<Connection ユーザのエイリアス >@<Connection サーバ名 > と入力します。

ステップ 13 [OK] をクリックします。

ステップ 14 ファックスを受信する残りすべてのユーザについて、[ステップ 1](#) ~ [ステップ 13](#) を繰り返します。

ステップ 15 [RightFax Enterprise Fax Manager] ウィンドウを閉じます。

Cisco Unity Connection の設定

次の手順を実行します。

Cisco Unity Connection で Cisco Fax Server との連動を有効にする

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[ファックスサーバ (Fax Server)] をクリックします。
- ステップ 2** [ファックスサーバの設定の編集 (Edit Fax Server Configuration)] ページで、[有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [ファックスサーバ名 (Fax Server Name)] フィールドに、Cisco Fax Server の識別に役立つ名前を入力します。
- ステップ 4** [SMTP アドレス (SMTP Address)] フィールドに、Cisco Fax Server 上の SMTP サーバの完全修飾 SMTP アドレスを入力します。
- ステップ 5** [IP アドレス (IP Address)] フィールドに、Cisco Fax Svrer の IP アドレスを入力します。
- ステップ 6** Cisco Fax Server から Cisco Unity Connection へのファックス送信にスマート ホスト SMTP サーバを使用する場合は、[スマート SMTP ホストを配信に使用する (Use Smart SMTP Host for Delivery)] チェックボックスをオンにします。使用しない場合は、このチェックボックスをオフにします。
- ステップ 7** [保存 (Save)] をクリックします。

Cisco Unity Connection で Cisco Fax Server との連動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、[詳細設定 (Advanced)] > [ファックス (Fax)] をクリックします。
- ステップ 2** [ファックスの設定 (Fax Configuration)] ページの [ファックス送信可能ファイル タイプ (Faxable File Types)] フィールドに、Cisco Fax Server に送信されるメッセージで Connection によって保持されるファイルの拡張子を (カンマで区切って) 入力します。Connection は、Cisco Fax Server にメッセージを送信する前に、他のファイル拡張子を持つファイルをすべて削除します。
- ステップ 3** [ファックス送信成功通知の件名プレフィックス (Subject Prefix for Notification of a Successful Fax)] フィールドに、Cisco Fax Server がファックス レポートの題名フィールドに追加するプレフィックスを入力します。Connection は、このプレフィックスを検出すると、送信確認を生成してユーザのメールボックスに格納します。
- ステップ 4** [ファックス送信失敗通知の件名プレフィックス (Subject Prefix for Notification of a Failed Fax)] フィールドに、Cisco Fax Server がファックス レポートの題名フィールドに追加するプレフィックスを入力します。Connection は、このプレフィックスを検出すると、不達確認を生成してユーザのメールボックスに格納します。
- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。

ユーザの設定

次の手順を実行します。



(注) Cisco Fax Server は、設定する Connection ユーザごとにユーザを必要とします。

ユーザは、電話を使用して、印刷のためにファックスを送信する先のファックス機の番号を追加または変更できます。

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)]ページの[発信ファックス番号(Outgoing Fax Number)] フィールドに、ユーザが印刷のためにファックスを送信する先のファックス機の番号を入力します。
- ステップ 4** [発信ファックスサーバ (Outgoing Fax Server)] フィールドで、Cisco Fax Server 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。
- 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。



(注) 一括編集ユーティリティを使用して、ユーザのファックス内線番号を追加または変更できます。

Cisco Fax Server との連動のテスト

次の手順を実行します。

Cisco Fax Server との連動をテストする

-
- ステップ 1** Cisco Fax Server との連動用に設定されているユーザのファックス内線番号にファックスを送信します。
- ステップ 2** ファックスの送信先となったユーザの Cisco Unity Connection メールボックスにログインします。
- ステップ 3** そのユーザ アカウントがスピーチ アクセス用に設定されている場合は、**List Messages** と言います。
- そのユーザ アカウントがスピーチ アクセス用に設定されていない場合は、**1** を押し、プロンプトに従ってメッセージのリストを再生します。
- ステップ 4** 今送信したファックスが通知されるのが聞こえたら、**Fax** と言うか、または電話機のキーパッドで適切なキーを押して、ファックスを印刷します。
-

Cisco Fax Server との連動のための Cisco Unity Connection 設定の変更

Cisco Fax Server との連動の作成後、Cisco Unity Connection 設定を変更できます。次の該当する手順を実行します。

Cisco Unity Connection で Cisco Fax Server 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、[ファックスサーバ (Fax Server)] をクリックします。
 - ステップ 2** Cisco Fax Server との連動を有効にするには、[ファックスサーバの設定の編集 (Edit Fax Server Configuration)] ページで、[有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにします。Cisco Fax Server との連動を無効にするには、このチェックボックスをオフにします。
 - ステップ 3** [ファックスサーバ名 (Fax Server Name)] に、Cisco Fax Server の識別に役立つ名前を入力します。
 - ステップ 4** [SMTP アドレス (SMTP Address)] フィールドに、Cisco Fax Server 上の SMTP サーバの完全修飾 SMTP アドレスを入力します。
 - ステップ 5** [IP アドレス (IP Address)] フィールドに、Cisco Fax Svrer の IP アドレスを入力します。
 - ステップ 6** Cisco Fax Server から Cisco Unity Connection へのファックス送信にスマート ホスト SMTP サーバを使用する場合は、[スマート SMTP ホストを配信に使用する (Use Smart SMTP Host for Delivery)] チェックボックスをオンにします。使用しない場合は、このチェックボックスをオフにします。
 - ステップ 7** [保存 (Save)] をクリックします。
-

Cisco Unity Connection で Cisco Fax Server との連動のためのカスタマイズされた設定を変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[詳細設定 (Advanced)] > [ファックス (Fax)] をクリックします。
 - ステップ 2** [ファックスの設定 (Fax Configuration)] ページの [ファックス送信可能ファイル タイプ (Faxable File Types)] フィールドに、Cisco Fax Server に送信されるメッセージで Connection によって保持されるファイルの拡張子を (カンマで区切って) 入力します。Connection は、Cisco Fax Server にメッセージを送信する前に、他のファイル拡張子を持つファイルをすべて削除します。
 - ステップ 3** [ファックス送信成功通知の件名プレフィックス (Subject Prefix for Notification of a Successful Fax)] フィールドに、Cisco Fax Server がファックス レポートの題名フィールドに追加するプレフィックスを入力します。Connection は、このプレフィックスを検出すると、送信確認を生成してユーザのメールボックスに格納します。
 - ステップ 4** [ファックス送信失敗通知の件名プレフィックス (Subject Prefix for Notification of a Failed Fax)] フィールドに、Cisco Fax Server がファックス レポートの題名フィールドに追加するプレフィックスを入力します。Connection は、このプレフィックスを検出すると、不達確認を生成してユーザのメールボックスに格納します。

ステップ 5 [保存 (Save)] をクリックします。

Cisco Fax Server との連動のためのユーザ設定の変更

Cisco Fax Server との連動の作成後、ユーザ設定を変更できます。次の手順を実行します。



(注)

ユーザは、電話を使用して、印刷のためにファックスを送信する先のファックス機の番号を追加または変更できます。

Cisco Fax Server 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)]ページの[発信ファックス番号(Outgoing Fax Number)]フィールドに、ユーザが印刷のためにファックスを送信する先のファックス機の番号を入力します。
- ステップ 4 [発信ファックスサーバ (Outgoing Fax Server)] フィールドで、Cisco Fax Server 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。
- 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。



(注)

一括編集ユーティリティを使用して、ユーザのファックス内線番号を変更できます。



デジタル ネットワークの使用法

各 Cisco Unity Connection サーバ (またはクラスタ) には、サービスを提供できるユーザの最大数があります。メッセージングのために組織で複数の Connection システムを必要とする場合は、それらのシステムを相互にネットワーク接続して、Connection デジタル ネットワーク上のすべてのシステム間でディレクトリ情報をレプリケートすることができます。

ユーザは、他の Connection システム上のユーザに対して、同じシステムを共有しているかのように、メッセージの送信、応答、転送を行ったり、電話をかけたりすることができます。それと同時に、ネットワーク内にインストールされている各 Connection は、そのサーバまたはクラスタに作成されているユーザだけにサービスを提供し続けます。

ユーザは、ネットワーク接続されている他の Connection システム上のユーザとのメッセージングに、自分のホーム システム上のユーザとのメッセージングに使用するものと同じ Connection ツールを使用します。各 Connection システムは、ディレクトリ レプリケーションを実行するので、他の Connection システムに関連付けられているユーザをメッセージの宛先に指定するために必要な情報を保持しています。

Connection サーバがデジタル ネットワークで接続されている場合は、クロスサーバ機能を設定することで、次のようなことも可能になります。

- 転送を受信するユーザの着信転送とスクリーニングの設定に従って、ローカル サーバに関連付けられていないユーザに通話を転送する (これには、自動受付または宛先検索サービスから転送される通話が含まれます。また、ユーザがメッセージを聞き、送信者に電話をかけて応答することを選択した場合に転送される Live Reply 通話が含まれます)。
- 組織の外部から電話をかけて Connection にログインする場合、どのユーザも、自分のホーム Connection サーバに関係なく同じ番号を呼び出して、ログインするための適切なホーム Connection サーバに転送される。

この章では、まずデジタル ネットワークを設定および使用するための手順を示し、その後、理解しておく必要のある概念と用語について説明します。次の各項を参照してください。

- [デジタル ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定 \(P.33-2\)](#)
- [デジタル ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定手順 \(P.33-4\)](#)
- [手動でのロケーション同期化 \(P.33-19\)](#)
- [ネットワークからのロケーションの削除](#)
- [デジタル ネットワークの概念と定義 \(P.33-22\)](#)
- [注目すべき動作 \(P.33-28\)](#)



(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) ではサポートされていません。

デジタル 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、デジタル 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。デジタル ネットワークに精通していない場合は、まず P.33-22 の「デジタル ネットワークの概念と定義」を読み、その後タスク リストと手順を確認してから、設定を開始してください。

前提条件

設定を開始する前に、デジタル ネットワークに参加させる各サーバで、次の前提条件が満たされていることを確認してください(クラスタの場合は、パブリッシャ サーバに対してこれらの前提条件を確認してください)。

- サーバが『Cisco Unity Connection 7.x システム要件』の「デジタル ネットワーキングの要件」の項に記載されている要件を満たしている。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/requirements/7xcucsysreqs.html から入手可能です。
- Cisco Unity Connection がスタンドアロン設定ですでにインストールされている。
- 相互にネットワーク接続されるサーバ同士が TCP/IP ポート 25 (SMTP) を介して直接アクセスできるか、または SMTP スマート ホスト経由で SMTP メッセージをルーティングできる。

さらに、デジタル ネットワークを設定する前に、「パーティションとサーチ スペースの管理」の章の概念に精通している必要があります。

タスク リスト

次のタスク リストを使用して、Cisco Unity Connection システム間のデジタル ネットワークを設定します。相互参照を利用すると、詳細な手順に移動できます。

Connection クラスタの場合は、これらのタスクをパブリッシャ サーバだけで実行します。

1. ネットワーク配置方法を決定し、デジタル ネットワークの設定に必要な情報を収集します。[P.33-4 の「配置の決定と必要な情報の収集」](#)を参照してください。
2. 初めてデジタル ネットワークを設定する場合は、2 つの Connection システムを相互にネットワーク接続することから開始します。[P.33-5 の「2 つの Cisco Unity Connection サーバを参加させることによるデジタル ネットワークの作成」](#)を参照してください。
3. ネットワークに他の Connection サーバを追加するには、[P.33-7 の「既存のネットワークへの Cisco Unity Connection サーバの追加」](#)を参照してください。
4. ロケーション間でレプリケーションが完了していることを確認します。[P.33-9 の「レプリケーション ステータスの確認」](#)を参照してください。
5. ネットワーク上のサーバが、他のサーバとの SMTP メッセージの送受信にスマート ホストを必要とする場合は(その理由としては、たとえば、それらのサーバがファイアウォールによって分離されていることが考えられます)、スマート ホストを設定し、そのホスト経由でルーティングするように該当するロケーションを設定します。[P.33-10 の「スマート ホストの設定」](#)を参照してください。
6. ネットワークに追加したクラスタごとに、サブスクリバサーバの IP アドレスを、ネットワーク上の他のすべてのロケーションの SMTP IP アクセス リストに追加します。これにより、パブリッシャ サーバがダウンした場合に、他のロケーションがサブスクリバサーバからメッセージトラフィックを受信できることが保証されます。[P.33-11 の「クラスタ サブスクリバサーバの SMTP アクセスの設定」](#)を参照してください。

7. 各ロケーションでサーチ スペースを設定して、そのロケーションをホームとするユーザが他のロケーションのユーザに到達できるようにします。P.33-12 の「デジタル ネットワークのサーチ スペースの設定」を参照してください。
8. デジタル ネットワークの設定をセキュリティで保護します。P.33-13 の「デジタル ネットワーク設定のセキュリティ保護」を参照してください。
9. オプションで、クロスサーバ ログオンおよびクロスサーバ転送を設定します。P.33-13 の「クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送の設定」を参照してください。
10. デジタル ネットワークの設定をテストします。P.33-15 の「デジタル ネットワーク設定のテスト」を参照してください。
11. オプションで、ネットワーク全体の [すべてのユーザ (All Users)] 同報リストを設定します。P.33-17 の「ネットワーク全体のすべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users) 同報リストの作成」を参照してください。
12. デジタル ネットワーク上のサーバが、そのネットワーク内の他のサーバ上で以前に VPIM ロケーションとして設定済みである場合は、その未使用の VPIM ロケーションを削除します。P.33-17 の「Cisco Unity Connection の未使用の VPIM ロケーションと VPIM 連絡先の削除」を参照してください。
13. Connection ロケーションを他のすべての VPIM 互換ボイス メッセージ システムに接続するために、VPIM ネットワークを設定します (まだ設定していない場合)。P.34-2 の「VPIM ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定」を参照してください。

デジタル ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定手順

配置の決定と必要な情報の収集

デジタル 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。

- デジタル ネットワークの前提条件を満たさないが、Voice Profile for Internet Mail (VPIM) プロトコルをサポートするボイス メッセージ サーバ (たとえば、Cisco Unified Communications Manager Business Edition、Cisco Unity Connection 2.x サーバ、Cisco Unity 4.0 以降、または他の VPIM 互換システム) がネットワークに含まれている場合は、VPIM ネットワークを使用してそれらのサーバを接続します。

次の方法をお勧めします。

- サーバがまだ VPIM 用に設定されていない場合は、まずデジタル ネットワークを設定してから、VPIM ネットワークを設定します。
- デジタル ネットワーク上の 1 つの Connection ロケーションを、VPIM ロケーションと VPIM 連絡先の設定を処理するブリッジヘッドとして指定します。VPIM ロケーションと VPIM 連絡先のオブジェクトは、デジタル ネットワークで接続されているすべての Connection ロケーションにレプリケートされるため、それらのロケーションは VPIM メッセージの宛先を指定できます。ネットワーク接続されているロケーションは、メッセージをリモート ボイス メッセージ サーバに送信するためにブリッジヘッドに転送します。これらのオブジェクトを 1 つのロケーションから管理すると、メンテナンス作業を簡略化できます。また、ユーザがメッセージの宛先を指定するときに混乱の原因となる可能性のある、連絡情報のオーバーラップを回避できます。さらに、ブリッジヘッドサーバだけで VPIM ライセンスが必要となるため、ライセンス コストが削減されます。
- デジタル ネットワークに参加させる複数のシステムですでに VPIM ロケーションを設定済みである場合は、デジタル ネットワークを設定する前に、1 つを除くすべてのサーバから、重複する VPIM ロケーションを削除します。手順については、P.34-17 の「VPIM ロケーションの削除」を参照してください。
- VPIM ロケーションをデジタル ネットワークに移行する場合は (その理由としては、たとえば、VPIM ネットワークを使用して複数の Cisco Unity Connection 2.x サーバを接続していたが、それらのサーバを Connection 7.x およびデジタル ネットワークにアップグレードしたことが考えられます)、まずデジタル ネットワークを設定します。ディレクトリが完全にレプリケートされ、Connection ロケーション間のメッセージ交換をテストした後、移行したサーバとそのユーザを表す VPIM ロケーションと VPIM 連絡先を削除します。タスク リストで、このタスクを実行するタイミングがわかります。
- デフォルトでは、各 Connection サーバに複数のシステム同報リストがあらかじめ定義されています。これらのリストを修正または削除できます。これらのリスト名を変更していないため、各サーバ上のリスト名が一意になっていない場合、または同じ名前のリストを複数のサーバで追加した場合、各サーバは、初期レプリケーション中に、ローカル リスト名とオーバーラップする名前を持つリモート リストの表示名にリモート サーバ名を自動的に追加します (デフォルトのリストは、[すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users)] [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)]、および [ボイスメールが有効なすべての連絡先 (All Voicemail-Enabled Contacts)] です)。これにより、ローカル ユーザがこれらのリモート リストを宛先に指定するときに混乱が生じる可能性があります。

この問題を解決するために、次のいずれかの方法を使用できます。

- 各サーバで別個のリストを保持する場合は、ホーム サーバで各リストの名前を修正して、名前が一意になるようにし (たとえば、「All Voice Mail Users on <Server Name>」)、各サーバの新しいリスト名をユーザに通知します。この方法を選択する場合は、各リストの名前の録音を修正して、そのソースを示すようにすることも必要となります。

- または、デジタル ネットワークの設定後、ネットワーク接続されているすべてのロケーション上のすべてのユーザを含むマスター リストを作成できます。タスク リストに、このタスクを実行するタイミングと方法に関する記載があります。
- Connection ユーザ データを LDAP ディレクトリ内のユーザ データと同期化する場合は、デジタル ネットワークを設定する前に、Connection を LDAP ディレクトリとの連動用に設定することをお勧めします。これにより、テストとトラブルシューティングが簡略化されます。
- ネットワークに参加させる各サーバについて、次の情報をメモします。
 - サーバの IP アドレスまたは Fully Qualified Domain Name (FQDN; 完全修飾ドメイン名)
 - システム管理者の役割に割り当てられているユーザ アカウントのユーザ名とパスワード
 - 他のサーバで、通話をこのサーバにハンドオフするようにクロスサーバ ログオンまたはクロスサーバ転送が設定される場合、他のサーバがこのサーバを呼び出すために使用するパターン番号

2 つの Cisco Unity Connection サーバに参加させることによるデジタル ネットワークの作成

この項では、2 つの手順について説明します。最初の手順から開始することをお勧めします。最初の手順で、サーバがネットワークに正常に参加したことが Cisco Unity Connection の管理によって示されない場合は、2 番目の手順を実行します。

- [2 つの Cisco Unity Connection サーバを自動的に参加させる \(P.33-5\)](#)
- [2 つの Cisco Unity Connection サーバを手動で参加させる \(P.33-6\)](#)

2 つの Cisco Unity Connection サーバを自動的に参加させる

-
- ステップ 1** (どちらかのサーバの) Cisco Unity Connection の管理で、[**ネットワーク (Networking)**] を展開し、[**Connection ロケーション (Connection Locations)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)**] をクリックします。
- ステップ 3** [**接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)**] ページで、[**自動的にネットワークに参加 (Automatically Join the Network)**] をクリックします。
- ステップ 4** [**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))**] フィールドで、このサーバをネットワークに参加させるための接続先となる 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。
- ステップ 5** [**リモート ユーザ名 (Remote User Name)**] フィールドに、[**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))**] フィールドで指定したロケーションの管理者のユーザ名を入力します。管理者ユーザ アカウントには、システム管理者の役割が割り当てられている必要があります。
- ステップ 6** [**リモート パスワード (Remote Password)**] フィールドに、[**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。
- ステップ 7** [**ネットワークに自動参加 (Auto Join Network)**] をクリックします。

■ デジタル ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定手順

- ステップ 8** 確認を求められたときは、[OK] をクリックして確認します。ステータス メッセージで、ネットワークに正常に参加したこと、および Connection Digital Networking Replication Agent をアクティブにして開始する必要があることが示された場合は、[ステップ 9](#)に進みます。ステータス メッセージでこのように示されない場合は、この手順の残りの部分をスキップし、[P.33-6 の手順「2 つの Cisco Unity Connection サーバを手動で参加させる」](#)に進みます。
- ステップ 9** どちらかのサーバの Cisco Unity Connection Serviceability で、[Tools] > [Service Management] をクリックします。
- ステップ 10** [Server] リストで、Connection サーバを選択し、[Go] をクリックします。
- ステップ 11** [Optional Services] で、[Connection Digital Networking Replication Agent] を見つけ、[Activate] をクリックします。
- ステップ 12** もう一方のサーバで、[ステップ 9 ~ ステップ 11](#) を繰り返します。

2 つの Cisco Unity Connection サーバを手動で参加させる

- ステップ 1** (どちらかのサーバの) Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Connection ロケーション (Connection Locations)] をクリックします (この手順の残りの部分では、このサーバを最初のサーバと呼び、もう一方のサーバを 2 番目のサーバと呼びます)。
- ステップ 2** [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] をクリックします。
- ステップ 3** [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] ページで、[手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)] をクリックします。
- ステップ 4** [Download] をクリックし、最初のサーバの設定ファイルを、ハード ドライブ上の場所、または 2 番目のサーバにこのファイルをコピーするために使用できるメディア上の場所に保存します。
- ステップ 5** 2 番目のサーバで Connection の管理を参照します。
- ステップ 6** 2 番目のサーバの Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Connection ロケーション (Connection Locations)] をクリックします。
- ステップ 7** [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] をクリックします。
- ステップ 8** [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] ページで、[手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)] をクリックします。
- ステップ 9** [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)] フィールドで、[参照 (Browse)] をクリックし、[ステップ 4](#) で最初のサーバからダウンロードした設定ファイルのコピーを参照します。
- ステップ 10** [アップロード (Upload)] をクリックします。
- ステップ 11** アップロードが完了した後、[Download] をクリックし、2 番目のサーバの設定ファイルをハード ドライブ上の場所に保存します。

ステップ 12 最初のサーバの Connection の管理で、[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)] フィールドにある [参照 (Browse)] をクリックし、[ステップ 11](#) で 2 番目のサーバからダウンロードした設定ファイルのローカル コピーを参照します。

ステップ 13 [アップロード (Upload)] をクリックします。

ステップ 14 どちらかのサーバの Cisco Unity Connection Serviceability で、[Tools] > [Service Management] をクリックします。

ステップ 15 [Server] リストで、Connection サーバを選択し、[Go] をクリックします。

ステップ 16 [Optional Services] で、[Connection Digital Networking Replication Agent] を見つけ、[Activate] をクリックします。

ステップ 17 もう一方のサーバで、[ステップ 14](#) ~ [ステップ 16](#) を繰り返します。

既存のネットワークへの Cisco Unity Connection サーバの追加

複数のロケーションから成る既存の Connection ネットワークに Cisco Unity Connection サーバを追加する場合は、サーバをネットワーク上の 1 つのロケーションに結合します。追加するサーバは、ネットワーク上の他のすべてのロケーションのリストを受信し、各ロケーションと情報を交換して、各ロケーションとのディレクトリ情報のレプリケーションを開始します。

この項では、2 つの手順について説明します。最初の手順から開始することをお勧めします。最初の手順で、サーバがネットワークに正常に参加したことが Cisco Unity Connection の管理によって示されない場合は、2 番目の手順を実行します。

- [ネットワーク接続されているサーバに Cisco Unity Connection サーバを自動的に結合する \(P.33-7 \)](#)
- [ネットワーク接続されているサーバに Cisco Unity Connection サーバを手動で結合する \(P.33-8 \)](#)

ネットワーク接続されているサーバに Cisco Unity Connection サーバを自動的に結合する

ステップ 1 (どちらかのサーバの) Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Connection ロケーション (Connection Locations)] をクリックします。

ステップ 2 [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] をクリックします。

ステップ 3 [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] ページで、[自動的にネットワークに参加 (Automatically Join the Network)] をクリックします。

ステップ 4 [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))] フィールドで、このサーバをネットワークに参加させるための接続先となる 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。

ステップ 5 [リモート ユーザ名 (Remote User Name)] フィールドに、[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))] フィールドで指定したロケーションの管理者のユーザ名を入力します。管理者ユーザ アカウントには、システム管理者の役割が割り当てられている必要があります。

■ デジタル ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定手順

- ステップ 6** [リモート パスワード (Remote Password)] フィールドに、[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。
- ステップ 7** [ネットワークに自動参加 (Auto Join Network)] をクリックします。
- ステップ 8** 確認を求められたときは、[OK] をクリックして確認します。ステータス メッセージで、ネットワークに正常に参加したこと、および Connection Digital Networking Replication Agent をアクティブにして開始する必要があることが示された場合は、[ステップ 9](#)に進みます。ステータス メッセージでこのように示されない場合は、この手順の残りの部分をスキップし、[P.33-8 の手順「ネットワーク接続されているサーバに Cisco Unity Connection サーバを手動で結合する」](#)に進みます。
- ステップ 9** 今ネットワークに追加したサーバの Cisco Unity Connection Serviceability で、[Tools] > [Service Management] をクリックします。
- ステップ 10** [Server] リストで、Connection サーバを選択し、[Go] をクリックします。
- ステップ 11** [Optional Services] で、[Connection Digital Networking Replication Agent] を見つけ、[Activate] をクリックします。

ネットワーク接続されているサーバに Cisco Unity Connection サーバを手動で結合する

- ステップ 1** ネットワークにすでに参加しているサーバの Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Connection ロケーション (Connection Locations)] をクリックします。
- ステップ 2** [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] をクリックします。
- ステップ 3** [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] ページで、[手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)] をクリックします。
- ステップ 4** ネットワークにすでに参加しているサーバの設定ファイルのローカル コピーを保持している場合は、[ステップ 5](#)に進みます。
- 設定ファイルのローカル コピーを保持していない場合は、[Download] をクリックし、設定ファイルをハードドライブ上の場所に保存します。
- ステップ 5** ネットワークに追加しているサーバの Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Connection ロケーション (Connection Locations)] をクリックします。
- ステップ 6** [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] をクリックします。
- ステップ 7** [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] ページで、[手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)] をクリックします。
- ステップ 8** [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)] フィールドで、[参照 (Browse)] をクリックし、ネットワークにすでに参加しているサーバの設定ファイルのローカル コピーを参照します。
- ステップ 9** [アップロード (Upload)] をクリックします。

- ステップ 10** アップロードが完了した後、[**Download**] をクリックし、ネットワークに追加しているサーバの設定ファイルをハード ドライブ上の場所に保存します。
- ステップ 11** ネットワークにすでに参加しているサーバの Connection の管理で、[**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)**] フィールドにある[**参照(Browse)**] をクリックし、**ステップ 10** でダウンロードした設定ファイルのローカル コピーを参照します。
- ステップ 12** [**アップロード (Upload)**] をクリックします。
- ステップ 13** 今ネットワークに追加したサーバの Cisco Unity Connection Serviceability で、[**Tools**] > [**Service Management**] をクリックします。
- ステップ 14** [**Server**] リストで、Connection サーバを選択し、[**Go**] をクリックします。
- ステップ 15** [**Optional Services**] で、[**Connection Digital Networking Replication Agent**] を見つけ、[**Activate**] をクリックします。

レプリケーション ステータスの確認

ロケーション間で初期レプリケーションが開始された場合、すべてのロケーションでデータが完全にレプリケートされるまでには、ディレクトリのサイズに応じて数分から数時間かかります。

Cisco Unity Connection の管理の [**Connection ロケーション (Connection Locations)**] ページで、ロケーション間のレプリケーション ステータスに関する情報が提供されます。

レプリケーション ステータスを確認する

- ステップ 1** ネットワークに参加しているサーバの Cisco Unity Connection の管理で、[**ネットワーク (Networking)**] を展開し、[**Connection ロケーション (Connection Locations)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**Connection ロケーションの検索(Search Connection Locations)**] ページの[**ロケーション(Locations)**] テーブルにある [**ディレクトリのプッシュ (Push Directory)**] カラムには、アクセスしているロケーションからリモート ロケーションへのディレクトリ プッシュが進行中であるかどうかが表示されます。[**ディレクトリのプル (Pull Directory)**] カラムには、リモート ロケーションからのディレクトリ プルが進行中であるかどうかが表示されます。

たとえば、管理者がサーバ A からサーバ B への[**次の場所にディレクトリをプッシュ(Push Directory To)**] 要求を開始した場合、サーバ A の Connection の管理では、サーバ B へのディレクトリ プッシュが進行中であることが示されます。また、サーバ B の Connection の管理では、サーバ A からのディレクトリ プルが進行中であることが示されます。



注意 初期レプリケーションは自動的に実行されます。初期レプリケーションの進行中に、ディレクトリのプッシュおよびプルを開始しないでください。

- ステップ 3** 特定のリモート ロケーションとのレプリケーションのステータスに関する詳細な情報を取得するには、そのリモート ロケーションの**表示名**をクリックします。

ステップ 4 [Connection ロケーションの編集(Edit Connection Location)]ページの[最後に送信された USN(Last USN Sent)] [最後に受信された USN (Last USN Received)]、および [最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)] の各フィールドには、リモート ロケーションとの間で送受信されたレプリケーション メッセージのシーケンス番号が示されます。[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、このロケーションは、現在、リモート ロケーションと完全には同期化されていません。その場合、[最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)] の値が、定期的が増え続ける必要があります ([最後に送信された USN (Last USN Sent)] の値も定期的が増える可能性があることに注意してください)。

スマート ホストの設定

デジタル ネットワークでは、SMTP を使用して、Cisco Unity Connection サーバ間でディレクトリ情報とメッセージの両方を送信します。

デジタル ネットワーク内のサーバ ペアが SMTP メッセージを直接送受信できない場合 (その理由としては、たとえば、それらのサーバがファイアウォールによって分離されていることが考えられます)、そのようなメッセージを SMTP スマート ホスト経由でルーティングするようにそれらのサーバを設定する必要があります。スマート ホスト経由で他のロケーションにルーティングする必要があるサーバごとに、次のタスクを実行します。

1. 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。
2. メッセージをスマート ホストにリレーするように Connection サーバを設定します。P.33-10 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。
3. メッセージをスマート ホスト経由で他の Connection ロケーションにルーティングするように Connection サーバを設定します。P.33-11 の手順「ロケーション間のメッセージをスマート ホスト経由でルーティングするように Cisco Unity Connection サーバを設定する」を参照してください。

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)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開し、[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。

ロケーション間のメッセージをスマート ホスト経由でルーティングするように Cisco Unity Connection サーバを設定する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Connection ロケーション (Connection Locations)] をクリックします。
- ステップ 2** スマート ホスト経由でルーティングする必要があるロケーションの名前をクリックします。
- ステップ 3** [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)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 5** スマート ホスト経由でルーティングする必要があるこの他のロケーションごとに、[ステップ 1](#) ~ [ステップ 4](#) を繰り返します。
-

クラスタ サブスクリバ サーバの SMTP アクセスの設定

Cisco Unity Connection クラスタ サーバ ペアを含むデジタル ネットワークを作成する場合は、ペアのパブリッシャ サーバだけをネットワークに参加させます。クラスタのサブスクリバ サーバがアクティブになったときに、ネットワーク上のすべてのロケーションがそのサーバと通信できるようにするために、サブスクリバ サーバからの SMTP 接続を許可するように、すべてのネットワーク ロケーション (そのサブスクリバ サーバと同じクラスタのパブリッシャ サーバを除く) を設定する必要があります。

ディレクトリの更新は、クラスタのパブリッシャ サーバからのみレプリケートされます。パブリッシャ サーバが非アクティブである間も、ロケーションが引き続きユーザ メッセージ トラフィックを受信できるようにするために、SMTP 接続が必要となります。パブリッシャ サーバが再びアクティブになるとすぐに、レプリケーションが再開されます。

たとえば、ネットワークに次の 3 つのロケーションがあるとします。

- サーバ A。これは、クラスタのメンバーではありません。
- クラスタ 1。これは、サーバ B (パブリッシャ) およびサーバ C (サブスクリバ) で構成されています。
- クラスタ 2。これは、サーバ D (パブリッシャ) およびサーバ E (サブスクリバ) で構成されています。

デジタル ネットワークを作成するために、サーバ A、サーバ B、およびサーバ D を結合して、ネットワークを形成します。次のことに注意してください。

- サーバ A では、サーバ C とサーバ E (2 つのサブスクリバ サーバ) の両方の IP アドレスを IP アクセス リストに追加する必要があります。これにより、サーバ A は、どちらのサブスクリバ サーバがアクティブになったときでも、そのサブスクリバ サーバと通信できます。
- サーバ B (クラスタ 1 のパブリッシャ) では、サーバ E (クラスタ 2 のサブスクリバ) の IP アドレスを IP アクセス リストに追加します。サーバ D (クラスタ 2 のパブリッシャ) では、サーバ C (クラスタ 1 のサブスクリバ) の IP アドレスを IP アクセス リストに追加します。

クラスタのサブスクリバ サーバの SMTP アクセスを設定する

- ステップ 1** ネットワーク ロケーションの Cisco Unity Connection の管理で、[**システム設定 (System Settings)**] > [**SMTP の設定 (SMTP Configuration)**] を展開し、[**サーバ (Server)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**編集 (Edit)**] メニューで、[**IP アドレス アクセス リストの検索 (Search IP Address Access List)**] 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** [**アクセス IP アドレスの新規作成 (New Access IP Address)**] ページで、ネットワーク上の別のロケーションにあるクラスタ サブスクリバ サーバの IP アドレスを入力します。
-  **(注)** サブスクリバ サーバの IP アドレスは、そのサブスクリバ サーバのペアの相手であるパブリッシャ サーバでは入力しないでください。
- ステップ 5** [**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 6** [**アクセス IP アドレス (Access IP Address)**] ページで、[**接続を許可する (Allow Connection)**] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 7** [**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 8** ネットワーク上のこの他のサブスクリバ サーバ(設定しているサーバのペアの相手であるサブスクリバ サーバを除く) ごとに、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 7](#) を繰り返します。
- ステップ 9** ネットワーク ロケーションごとに[ステップ 1](#) ~ [ステップ 8](#) を繰り返します。

デジタル ネットワークのサーチ スペースの設定

サーバ間でデジタル ネットワークを最初に設定したときには、あるロケーションをホームとするユーザは、他のロケーションのユーザをメッセージの宛先に指定できません。これは、各ロケーションのユーザが別個のパーティションに存在し、他のロケーションのユーザのパーティションを含まないサーチ スペースを使用するためです。ロケーション間の初期レプリケーションの完了後、他のサーバをホームとするパーティションを含むようにサーチ スペースを設定し直すことができます。また、リモート ロケーションをホームとするサーチ スペースを使用するように、ユーザの検索範囲、コールルーティング、コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、および VPIM ロケーションを変更できます(ロケーション間でパーティションとサーチ スペースの両方がレプリケートされている間は、別のロケーションをホームとするパーティションにユーザおよび他のオブジェクトを割り当てることができないことに注意してください)。

どのサーバでもデフォルトのパーティションとサーチ スペースに変更を加えていない場合は、最低限の操作として、各ロケーションで、ローカル ユーザが使用しているサーチ スペースに、各リモート Cisco Unity Connection ロケーションのデフォルトパーティションを追加できます。たとえば、サーバ A、サーバ B、およびサーバ C という 3 つのサーバから成るネットワークで、どのサーバでもシステム デフォルトに変更を加えていない場合、サーバ A の Cisco Unity Connection の管理で、

デフォルトパーティション ServerB Partition および ServerC Partition を、デフォルト検索スペース ServerA Search Space のメンバーとして追加します。サーバ B の Connection の管理で、ServerA Partition および ServerC Partition を ServerB Search Space に追加します（以下同様に処理します）。

検索スペースにパーティションを追加する手順については、P.28-12 の「[検索スペースの管理](#)」を参照してください。

デジタル ネットワーク設定のセキュリティ保護

ユーザの資格情報は、デジタル ネットワーク通信の一部として送信されません。ただし、メッセージに含まれている SMTP アドレスのセキュリティを保護するため、Connection ロケーション間の SMTP メッセージ送信に関与するすべてのスマート ホストが、メッセージを正しくルーティングするように設定されていることを確認してください。メッセージから SMTP アドレスが抽出される可能性があります。

クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送の設定

クロスサーバ ログオン機能を使用すると、ユーザは、自分のホーム Cisco Unity Connection サーバに関係なく同じ番号を呼び出して、ログインするための適切なホーム Connection サーバに転送されます。クロスサーバ ログオンを有効にしていない場合、ユーザは自分のホーム Connection サーバの電話番号を呼び出してログインする必要があります。

クロスサーバ転送機能では、ある Connection ロケーションの自動受付またはディレクトリ ハンドラからの通話を、呼び出されたユーザの着信転送とスクリーニングの設定に従って、ネットワーク接続されている別の Connection ロケーションのユーザに転送できます。クロスサーバ転送を有効にすると、他のユーザへの Live Reply を許可するサービス クラスのユーザに対して、クロスサーバ Live Reply が自動的にサポートされます（クロスサーバ Live Reply を使用すると、電話でメッセージを聞いたユーザは、別の Connection ロケーションのユーザからのメッセージに対し、そのユーザを呼び出すことで、呼び出されたユーザの着信転送とスクリーニングの設定に従って応答できます）。クロスサーバ転送を有効にしていない場合、他の Connection ロケーションのユーザに対する着信転送と Live Reply は、受信者の [ユーザの基本設定 (User Basics)] ページに設定されている [クロスサーバ転送先内線番号 (Cross-Server Transfer Extension)] への「スイッチヘリリリースする」転送を使用して実行されます。クロスサーバ転送を有効にしておらず、ユーザの [クロスサーバ転送先内線番号 (Cross-Server Transfer Extension)] を設定していない場合、別のロケーションからそのユーザに転送しようとする発信者にはシステム デフォルト グリーティングが再生され、その発信者は転送されずにユーザにメッセージを残すことができます。

デフォルトでは、各 Connection サーバは、クロスサーバ ハンドオフ要求を無視するように設定されています。各ロケーション ペア間で、クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送を個別に有効にできます。発信ロケーションでのハンドオフの有効化とパターン番号の設定に加えて、ハンドオフを受け入れるように受信ロケーションを設定する必要があります。P.33-14 の手順「[Cisco Unity Connection ロケーション間のクロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送を有効にする](#)」を実行します。

クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送の検索スペースに関する検討事項

クロスサーバ ログオンを設定する場合は、Connection が、サインイン試行カンバセーションに到達して、ログインしようとしているユーザを識別するときに、通話の検索範囲を使用することに注意してください。ユーザが、あるパーティション内の内線番号から電話をかけ、そのパーティションが通話の初期検索範囲として設定されている検索スペースのメンバーでない場合、その通話はそのユーザからのものであると識別されません。そのユーザの内線番号が、この検索スペースに表示される別のパーティション内の内線番号とオーバーラップしている場合、その通話は、Connection が検索スペースでの表示順にパーティションを検索しているときに検出した最初のオブジェクト

トからのものであると識別されます。リモート ユーザからのログオン通話を処理する各ロケーションで、直接ルーティング ルールを調べ、サインイン 試行カンパセーションに通話を送信するルールによって設定されている検索 スペースを確認します。この検索 スペースに、リモート ユーザを含むパーティションが含まれていない場合、クロスサーバ ログオンは、有効であっても機能しません。

また、発信ロケーションで通話に適用される検索 スペースと、受信ロケーションで適用される検索 スペースの間のミスマッチにより、クロスサーバ ログオンおよびクロスサーバ転送に問題が発生する可能性があることにも注意してください。発信ロケーションの検索範囲で一致しても、受信ロケーションの別の検索範囲で一致しないことがあります。そのため、発信ロケーションと受信ロケーションの両方に同じ検索範囲が設定されていることを確認することをお勧めします。たとえば、受信ロケーション上のクロスサーバ通話を、そのロケーションに到達するために使用されるクロスサーバ パターン番号に基づいて適切な検索 スペースに転送するために、コール ルーティングを使用できます。

Cisco Unity Connection ロケーション間のクロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送を有効にする

-
- ステップ 1** リモート ユーザからのログオン通話の処理またはリモート ユーザへの通話の転送を行うロケーション (発信ロケーション) の Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Connection ロケーション (Connection Locations)] をクリックします。
- ステップ 2** そのロケーションをホームとするユーザのクロスサーバ ログオンの受け入れまたはハンドオフの転送を行うリモート ロケーション (受信ロケーション) の表示名をクリックします。
- ステップ 3** 受信ロケーションの [Connection ロケーションの編集 (Edit Connection Location)] ページで、次の手順を実行して、この受信ロケーションへのクロスサーバハンドオフを開始します。
- このリモート ロケーションへのクロスサーバ ログオン ハンドオフを有効にするには、[このリモート ロケーションへのクロス サーバ ログオンを許可する (Allow Cross-Server Login to this Remote Location)] チェックボックスをオンにします。
 - このリモート ロケーションへのクロスサーバ転送ハンドオフを有効にするには、[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)] チェックボックスをオンにします。
 - このロケーションがハンドオフを実行するときこのリモート ロケーションの呼び出しに使用するパターン番号 (たとえば、ホーム サーバのパイロット番号) を入力します。



(注) ハンドオフを受信するリモート ロケーションごとに、パターン番号を 1 つだけ入力できます。発側サーバが複数の電話システム連動用に設定されている場合は、すべての電話システム連動がこのリモート ロケーションに到達するために使用できるパターン番号を入力してください。

- ステップ 4** 発信ロケーションで**ステップ 1** ~ **ステップ 3** を繰り返し、このロケーションからのクロスサーバ ログオンの受け入れまたはハンドオフの転送を行う各リモート ロケーションを設定します。
- ステップ 5** この発信ロケーションも (受信ロケーションとして) 他のロケーションからのクロスサーバ ログオンの受け入れまたは要求の転送を行うように設定するには、次の手順を実行します。
- 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。
 - [クロスサーバハンドオフ要求にตอบสนองする (Respond to Cross-Server Handoff Requests)] チェックボックスをオンにします。

- ステップ 6** (発信ロケーションとして) クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送のハンドオフを実行するロケーションごとに、[ステップ 1 ~ ステップ 4](#) を繰り返します。
- ステップ 7** (受信ロケーションとして) クロスサーバ ハンドオフを受信するロケーションごとに、[ステップ 5](#) を繰り返します。

デジタル ネットワーク設定のテスト

デジタル ネットワークの設定をテストするには、各 Cisco Unity Connection ロケーションで、テスト用のユーザ アカウントを作成するか、または既存のユーザ アカウントを使用します。テストに使用するユーザ アカウントを Cisco Unity Connection の管理で設定する場合は、アカウントごとに必ず次の作業を行います。

- 名前を録音します。
- 内線グリーティングを録音し、有効にします。
- リモート ユーザのパーティションを含むサーチ スペースにユーザを割り当てます。
- [ユーザの基本設定 (User Basics)] ページで、[ディレクトリに登録 (List in Directory)] チェックボックスをオンにします。
- [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで、[各メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Each Message)] の [送信者情報 (Play the Sender's Information)] チェックボックスをオンにします。

デジタル ネットワークが正常に機能していることを確認するには、次のテストを実行します。

- [異なる Cisco Unity Connection ロケーションのユーザ間のメッセージングを確認する \(P.33-15\)](#)
- [自動受付から他の Cisco Unity Connection ロケーションのユーザへの着信転送を確認する \(P.33-16\)](#)
- [ディレクトリ ハンドラから他の Cisco Unity Connection ロケーションのユーザへの着信転送を確認する \(P.33-16\)](#)
- [ネットワーク接続されているユーザ間の Identified User Messaging \(IUM; 識別されているユーザのメッセージ\) を確認する \(識別されているユーザのメッセージが有効である場合\) \(P.33-16\)](#)
- [異なる Cisco Unity Connection ロケーションのユーザ間の Live Reply を確認する \(P.33-16\)](#)

異なる Cisco Unity Connection ロケーションのユーザ間のメッセージングを確認する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection ロケーションにユーザとしてログインします。
- ステップ 2** プロンプトに従って、他の Connection ロケーションに関連付けられているユーザへのメッセージを録音し、送信します。
- ステップ 3** 該当する Connection ロケーションに受信者ユーザとしてログインし、メッセージが受信されたことを確認します。
- ステップ 4** 反対方向で、[ステップ 1 ~ ステップ 3](#) を繰り返します。

自動受付から他の Cisco Unity Connection ロケーションのユーザへの着信転送を確認する

-
- ステップ 1** 非ユーザ電話機から、外部発信者を処理するように設定されている Connection ロケーションを呼び出し、別の Connection ロケーションに関連付けられているユーザの内線番号を入力します。
- ステップ 2** 正しいユーザ電話機に到達することを確認します。
-

ディレクトリ ハンドラから他の Cisco Unity Connection ロケーションのユーザへの着信転送を確認する

-
- ステップ 1** 非ユーザ電話機から、外部発信者を処理するように設定されている Connection ロケーションを呼び出し、ディレクトリ ハンドラに移動します。
- ステップ 2** 電話ディレクトリ内で別の Connection ロケーションに関連付けられているユーザを見つけられること、およびディレクトリ ハンドラが通話を正しいユーザ電話機に転送することを確認します。
-

ネットワーク接続されているユーザ間の Identified User Messaging (IUM; 識別されているユーザのメッセージ) を確認する (識別されているユーザのメッセージが有効である場合)

-
- ステップ 1** 次の手順を実行して、メッセージを残すユーザに Connection が内部グリーティングを再生することを確認します。
- ユーザ電話機から、別の Connection ロケーションに関連付けられているユーザを呼び出し、通話が Connection に転送されるようにします。
 - 内部グリーティングが再生されることを確認します。
 - テストメッセージを残します。
- ステップ 2** 次の手順を実行して、受信者がメッセージを聞くときにユーザが識別されることを確認します。
- 該当する Connection ロケーションに受信者ユーザとしてログインし、[ステップ 1](#) で録音したテストメッセージを聞きます。
 - ユーザ カンバセーションで、送信ユーザの名前の録音が再生されることにより、メッセージの送信者が通知されることを確認します。
 - メッセージを聞いた後、ユーザ カンバセーションでメッセージへの応答が許可されることを確認します。
-

異なる Cisco Unity Connection ロケーションのユーザ間の Live Reply を確認する

-
- ステップ 1** ユーザ電話機から、別の Connection ロケーションに関連付けられているユーザを呼び出し、通話がボイスメールに転送されるようにします。
- ステップ 2** メッセージを残します。

- ステップ 3** 該当する Connection ロケーションに受信者ユーザとしてログインし、[ステップ 2](#) で録音したテストメッセージを聞きます。
- ステップ 4** メッセージを聞いた後、「Call sender」と言うか、またはそのユーザ コンパセーション タイプの適切なキー入力を使用して、ユーザ コンパセーションでメッセージへの Live Reply が許可されることを確認します(特定のコンパセーションのキー入力を調べるには、『Cisco Unity Connection 電話インターフェイス ユーザ ガイド』の「Cisco Unity Connection の電話メニューとボイス コマンド」の章を参照してください)。
- ステップ 5** メッセージを残したユーザの電話機に Live Reply 通話が正しく転送されることを確認します。

ネットワーク全体のすべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users) 同報リストの作成

すべてのサーバ上のすべてのユーザを含むマスター同報リストを作成する場合は、次のタスクを実行します。

1. デジタル ネットワーク上の各ロケーションで、[すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users)] リストの名前を一意的な名前 (たとえば、「All Voice Mail Users on <Server Name>」) に変更します。手順については、[P.27-4](#) の「システム同報リストの修正」を参照してください。
2. 1 つのロケーションに、マスター リストとして使用する新しい [すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users)] システム同報リストを作成します。
3. マスター リストのメンバーとして、すべてのロケーションからリストを追加します。
4. マスター リストを除くすべてのリストを、ユーザが使用するサーチ スペースに属さないパーティションに置き、ユーザがマスター リスト以外のどのリストも宛先に指定できないようにします。たとえば、各ロケーションで、[Hidden DLs on <Server Name>] という新しいパーティションを作成し、そのロケーションをホームとするリストをそのパーティションに置きます (デフォルトでは、新しいパーティションはどのサーチ スペースのメンバーでもありません)。



ヒント

マスター リストに送信されたメッセージに対してユーザが「全員に返信 (reply-all)」で応答することにより、大量のボイス メッセージトラフィックが発生することを避けるため、サーチ スペースを使用して、少数のユーザだけがマスター リストにアクセスできるように制限することを強くお勧めします。これらのユーザが使用できるサーチ スペースは、他のユーザが使用するサーチ スペースと基本的に同じですが、マスター リストを含むパーティションが追加されます。

Cisco Unity Connection の未使用の VPIM ロケーションと VPIM 連絡先の削除

Cisco Unity Connection サーバを VPIM ネットワークからデジタル ネットワークに移行した後、以前に VPIM ネットワークを使用してそのサーバとメッセージを交換していたデジタル ネットワーク上の他のすべてのサーバで、移行したサーバの VPIM ロケーションを削除する必要があります。同様に、移行したサーバで、デジタル ネットワーク上の他の Connection ロケーションを表す VPIM ロケーションをすべて削除する必要があります。VPIM ロケーションを正常に削除するには、まず、そのロケーションに関連付けられているすべての連絡先を削除する必要があります。

■ デジタル ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定手順

Connection ユーザを表す VPIM 連絡先を削除する場合は、その連絡先が同報リストから削除されることに注意してください。必要に応じて、各サーバで同報リストのメンバシップを確認し、リモートユーザを含めるように更新することを検討してください。また、移行対象サーバ上の連絡先を含むプライベート同報リストのメンバシップを更新する必要があることを、ユーザに通知することも検討してください。

VPIM ロケーションおよび関連付けられている VPIM 連絡先を削除する手順については、[P.34-17 の「VPIM ロケーションの削除」](#)を参照してください。

手動でのロケーション同期化

2 つのネットワーク ロケーション間でディレクトリが同期化されていないように思われる場合は、次の手順を実行します。

ロケーションを確認して手動で同期化する

- ステップ 1** 各ロケーションの Cisco Unity Connection Serviceability で、[**Tools**] > [**Service Management**] をクリックします。両方のロケーションで Connection Digital Networking Replication Agent サービスがアクティブであることを確認します。アクティブでない場合は、アクティブにします。



ヒント レプリケーション エージェントがアクティブでない場合は、Cisco Unity Connection の管理の [ネットワーク (Networking)] > [Connection ロケーション (Connection Locations)] ページのステータス メッセージでも通知されます。

- ステップ 2** どちらかのロケーションの Cisco Unity Connection の管理で、[**ネットワーク (Networking)**] を展開し、[**Connection ロケーション (Connection Locations)**] をクリックします。
- ステップ 3** [Connection ロケーションの検索 (Search Connection Locations)] ページで、もう一方のロケーションの表示名をクリックします。
- ステップ 4** [Connection ロケーションの編集 (Edit Connection Location)] ページで、[**最後に送信された USN (Last USN Sent)**] フィールドの値と [**最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)**] フィールドの値を確認します。

[**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)**] の値と等しい場合は、[ステップ 5](#) に進みます。

[**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)**] の値よりも大きく、[**最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)**] の値が 1 ~ 2 分後に増加しない場合は、次の手順を実行します。

- [**Connection ロケーションの検索 (Search Connection Locations)**] ページに戻ります。
- もう一方のロケーションの表示名の隣にあるチェックボックスをオンにします。
- [**次の場所にディレクトリをプッシュ (Push Directory To)**] をクリックします。
- レプリケーションが完了するまで待ちます。[**ネットワーク (Networking)**] > [**Connection ロケーション (Connection Locations)**] ページに、レプリケーションのステータスが示されます (ステータスを更新するには、ページをリロードする必要があります)。

- ステップ 5** もう一方のサーバの Cisco Unity Connection の管理で、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 4](#) を繰り返します。

ネットワークからのロケーションの削除

デジタル ネットワークからロケーションを削除すると、そのロケーションは他のロケーションとのディレクトリ情報のレプリケーションを停止し、そのサーバをホームとするすべてのオブジェクトが他のロケーションから削除されます。逆に、ネットワーク上の他のロケーションをホームとするすべてのオブジェクトが、削除対象のサーバから削除されます。

デジタル ネットワークからロケーションを削除する前に、削除の影響を慎重に考慮することをお勧めします（特に、そのロケーションを後でネットワークに再び追加する計画がある場合）。次の影響を考慮します。

- 削除するサーバ上のユーザが、デジタル ネットワーク内の他のロケーションをホームとする同報リストから削除されます。また、他のロケーションのユーザが、削除するサーバをホームとする同報リストから削除されます。そのサーバを後でデジタル ネットワークに再び追加する場合は、再び追加したサーバで同報リストのメンバシップを更新して、リモート ユーザを含むようにする必要があります。さらに、ネットワーク内の他のすべてのロケーションで同報リストのメンバシップを更新して、再び追加したサーバ上のユーザを含むようにする必要があります。
- 他のロケーションのシステム コール ハンドラおよびインタビュー ハンドラが、削除するサーバをホームとするユーザまたは同報リストにメッセージを送信するよう設定されている場合、それらのハンドラは、そのロケーションの[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] リストにメッセージを送信するよう再設定されます。同様に、別のロケーションをホームとするユーザまたは同報リストにメッセージを送信するよう設定されている、削除するサーバのシステム コール ハンドラおよびインタビュー ハンドラは、ローカルの [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] リストにメッセージを送信するよう再設定されます。サーバを後でデジタル ネットワークに再び追加する場合は、これらのハンドラの受信者を更新して、正しいリモート オブジェクトを使用する必要がある（サーバをデジタル ネットワークに再び追加する計画がない場合でも、[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] リストに送信されたメッセージを誰かがチェックしていることを確認するか、または [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] リストを受信者として使用するハンドラを割り当て直す必要があります）。
- 削除するサーバをホームとするパーティションが、デジタル ネットワーク内の他のロケーションをホームとする検索 スペースから削除されます。また、他のロケーションをホームとするパーティションが、削除するサーバをホームとする検索 スペースから削除されます。削除するサーバをホームとし、デジタル ネットワーク内の他のロケーションによって使用されている検索 スペースのコピーが作成されます（同様に、削除するサーバは、他のロケーションをホームとするリモート検索 スペースのコピーを作成します）。これらのコピーは、これらを参照する任意のオブジェクトの元の検索 スペースに取って代わります。そのサーバを後でデジタル ネットワークに再び追加する場合は、再び追加したサーバで検索 スペースのパーティション メンバシップを更新して、リモート パーティションを含むようにする必要があります。さらに、ネットワーク内の他のすべてのロケーションで検索 スペースのパーティション メンバシップを更新して、再び追加したサーバ上のパーティションを含むようにする必要があります。
- デジタル ネットワーク内の各ロケーションで、他のロケーションに固有のコンフィギュレーション設定が存在します（たとえば、クロスサーバ転送や SMTP ルーティングに関連するフィールド）。サーバをネットワークから削除する場合、削除するサーバからネットワーク内のすべてのロケーションの設定が削除され、削除するサーバの設定がネットワーク内の他のすべてのロケーションから削除されます。そのサーバを後でデジタル ネットワークに再び追加する場合は、ネットワーク内の他のすべてのロケーションで、再び追加したサーバの設定を更新する必要があります。また、再び追加したサーバで、他のすべてのロケーションの設定値を設定する必要があります。

デジタル ネットワークから 1 つまたは複数のロケーションを削除するには、次の手順を実行します。

ディレクトリのサイズに応じて、Cisco Unity Connection ロケーションの削除には、数分から数時間かかります。ローカル ロケーションで動作が完了しても、リモート ロケーションで動作が進行中であることがあります。ネットワーク内のすべてのロケーションで削除動作が完了するまで待つから、ネットワークに追加の変更を加えることをお勧めします。

デジタル ネットワークから Cisco Unity Connection ロケーションを削除する

- ステップ 1** デジタル ネットワーク内の任意のロケーションの Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Connection ロケーション (Connection Locations)] をクリックします。
- ステップ 2** 削除する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ます。
- ステップ 3** [選択項目の削除 (Remove Selected)] をクリックします。
- ステップ 4** [OK] をクリックして削除を確定します。

Connection の管理によって、削除が完了したことを示すステータス メッセージが返されるまで、デジタル ネットワーク上で他の変更（たとえば、新しいロケーションをネットワークに参加させる、ディレクトリのプッシュやプルを開始する）を行わないでください。

デジタル ネットワークの概念と定義

デジタル ネットワークの概念について、次の項で詳しく説明します。

- Cisco Unity Connection ロケーションとデジタル ネットワーク (P.33-22)
- オブジェクト レプリケーション (P.33-23)
- ネットワーク接続されていない電話システムの宛先指定オプション (P.33-24)
- ネットワーク接続されている Cisco Unity Connection ユーザ間の識別されているユーザのメッセージ (P.33-25)
- クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送 (P.33-26)
- システム同報リスト (P.33-26)
- プライベート同報リスト (P.33-27)
- VPIM ロケーションとデジタル ネットワーク (P.33-27)

Cisco Unity Connection ロケーションとデジタル ネットワーク

デジタル ネットワーク機能の中心となるのは、Cisco Unity Connection ロケーションと呼ばれるオブジェクトです。ネットワーク上の各 Connection サーバ (またはクラスタ) は、1 つの Connection ロケーションによって表されます。この Connection ロケーションは、インストール中にローカルで作成され、サーバ自身から削除することはできません。サーバ (またはクラスタ) をデジタル ネットワークに参加させると、ネットワーク内の他のすべてのロケーションで、そのサーバ (またはクラスタ) の Connection ロケーションが作成され、それらのロケーションが新しいロケーションとのディレクトリ同期化を自動的に開始します。サーバ (またはクラスタ) をデジタル ネットワークから削除すると、対応する Connection ロケーションがネットワーク上の他のすべてのロケーションから削除され、そのディレクトリ情報がそれらのロケーションから自動的に削除されます (その逆も行われます)。Connection ロケーションは、1 つのデジタル ネットワークだけに所属できます。あるサーバをデジタル ネットワーク上のロケーションに結合するとすぐに、ネットワーク上の他のすべてのロケーションに新しいロケーションが通知され、それらのロケーションは新しいロケーションとのディレクトリ情報の交換を開始します。

特定のロケーションに作成するすべてのオブジェクトは、そのロケーションを「ホームとする」と表現されます。オブジェクトのプロパティを修正したりオブジェクトを削除したりするには、そのオブジェクトがホームとするロケーションで管理ツールを使用する必要があります。各ロケーションは、ユーザおよび他のオブジェクトの独自のディレクトリを保持し、それらのオブジェクトとそのプロパティのサブセットを他のロケーションにレプリケートします。ロケーション間でレプリケートされるオブジェクトとオブジェクト プロパティの集合は、Connection ディレクトリと呼ばれます。

デジタル ネットワークのコンテキストでは、あるロケーションをホームとするオブジェクトは、そのロケーションに対してローカルであると呼ばれることがあり (たとえば、ローカル ユーザ)、別のロケーションをホームとするオブジェクトはリモートと呼ばれます。

オブジェクト レプリケーション

各 Cisco Unity Connection ロケーションは、表 33-1 に示されているオブジェクトとオブジェクト プロパティをそのディレクトリから他のロケーションにレプリケートします。

表 33-1 Cisco Unity Connection デジタル ネットワークでレプリケートされるオブジェクト

レプリケートされるオブジェクト	レプリケートされるプロパティ
メールボックスを持つユーザ	<ul style="list-style-type: none"> エイリアス 名、姓、および代行ユーザ名 内線番号、クロス サーバ転送先内線番号、および代行内線番号 パーティション 名前の録音 SMTP プロキシ アドレス
システム連絡先	すべてのプロパティ
システム同報リスト	すべてのプロパティ (リストのメンバシップを含む)
パーティション	すべてのプロパティ
サーチ スペース	すべてのプロパティ
Connection ロケーション	<ul style="list-style-type: none"> 表示名 ホスト アドレス SMTP ドメイン名 Connection のバージョン
VPIM ロケーション	[連絡先作成 (Contact Creation)] の設定を除くすべてのプロパティ (連絡先作成は、VPIM ロケーションがホームとする Connection ロケーションで処理されます)

ほとんどの場合、ローカル オブジェクトと同様に、レプリケートされたオブジェクトを使用できます。たとえば、リモート ユーザをシステム コール ハンドラのメッセージ受信者として指定できます。また、リモート サーチ スペースを使用するようにユーザの検索範囲を設定できます。次の例外に注意してください。

- システム コール ハンドラの所有者は、ローカル ユーザでなければなりません。
- パーティション メンバシップを持つオブジェクト (ユーザ、連絡先、ハンドラ、システム同報リスト、および VPIM ロケーション) は、ローカル パーティションにしか所属できません。ただし、リモート パーティションをローカル サーチ スペースに追加できます。

Connection ロケーションをホームとするレプリケーション対象オブジェクトが追加、修正、または削除されると、そのロケーションは、変更内容の詳細を含むオブジェクト変更要求を、他のすべてのロケーションに送信します。所定のロケーションのオブジェクト変更要求は、Universal Sequence Number (USN) と呼ばれる番号で順序付けされ、追跡されます。ロケーションは、変更ごとに USN を 1 つ増分し、データベースに変更内容を記録します。リモート ロケーションは、その送信側ロケーションから受信した直前の要求よりも USN 値が 1 つ大きいオブジェクト変更要求を受信すると、適宜 Connection ディレクトリのコピーを更新し、その送信側ロケーションの USN の追跡対象コピーを増分します。1 つまたは複数の変更内容の受信に失敗したリモート ロケーションが、その送信側ロケーションから受信した直前の要求より USN が 2 つ以上大きい変更要求を受信した場合、そのリモート ロケーションは、受信に失敗した USN 値を送信することにより、受信に失敗した変更内容を要求できます。

各ロケーションには、USN だけでなく、レプリケーション セットと呼ばれる別の番号も関連付けられています。レプリケーション セットの値は、USN が属する変更セットを追跡するために使用されます。レプリケーション セットの値は、アップグレード、復元、またはロールバック中に自動的に変更されます。これにより、動作の結果としてのデータベースに対する変更が、ネットワークにレプリケートされることが保証されます。たとえば、ロケーション A がロケーション B からレプリケーション セット 10 および USN 5 のメッセージを受信し、その後ロケーション B からレプリケーション セット 9 および USN 5 のメッセージを受信した場合、ロケーション A はレプリケーション セット 9 のメッセージを無視すべきだということがわかります。そのメッセージは、番号が小さく、レプリケーション セット 10 のメッセージよりも前の日付であるためです。ロケーション A がロケーション B からレプリケーション セット 10 および USN 5 のもう 1 つのメッセージを再び受信した場合、ロケーション A は、それが重複メッセージであり、無視できることがわかります。また、ロケーション A は、レプリケーション セット 11 および USN 5 のメッセージを受信すると、レプリケーション セットから、それが新しい変更内容であることがわかります。これは、レプリケーション セット 10、USN 5 と同じオブジェクトを示していない可能性があります。所定のレプリケーション セットに対して、USN は必ず同じオブジェクトを示します。

ネットワーク接続されていない電話システムの宛先指定オプション

組織がロケーションごとに別個の電話システムを保持している場合は、あるロケーションのユーザが別のロケーションの誰かに電話をかけるときに、内線番号だけではなく、完全な電話番号をダイヤルします。ユーザが Cisco Unity Connection にログインして別の Connection サーバ上のユーザにメッセージを送信する場合、ユーザが内線番号でメッセージの宛先を指定するときに入力する番号は、ロケーション間で Connection 番号計画がオーバーラップしているかどうかによって異なります。

ある Connection ロケーションのユーザ内線番号が、別のロケーションのユーザ内線番号とオーバーラップしている場合、各ユーザ アカウントに代行内線番号を設定することにより、ユーザごとに一意の内線番号を提供できます。ユーザごとに、ユーザの完全な電話番号と同じ代行内線番号を入力します。また、その代行内線番号が、他のロケーションのユーザが使用するサーチ スペースのメンバーであるパーティションに含まれていることを確認します。このようにすることで、ユーザが Connection にログインしてメッセージを送信するときメッセージの宛先指定で入力する番号が、電話をかけるときに使用する番号と同じになります。

ロケーション間で Connection 番号計画がオーバーラップしていない場合、つまりユーザ内線番号がロケーション間で一意である場合、ユーザは、別の Connection サーバに関連付けられているユーザをメッセージの宛先に指定するときに、内線番号を入力できます。ユーザの利便性を向上させるために、各ユーザ アカウントに代行内線番号を追加できます。そうすることで、ユーザは 2 つの異なる番号 (1 つはユーザに直接電話をかけるため、もう 1 つはメッセージの宛先を指定するため) を覚える必要がなくなります。各ロケーションの番号計画がオーバーラップしていない場合、代行内線番号は省略可能です。この場合、代行内線番号が、単にユーザの利便性を向上させるためのものであるためです。ただし、代行内線番号を設定しない場合は、別のロケーションに関連付けられているユーザをメッセージの宛先に指定するときは、完全な電話番号ではなく、内線番号を使用するようにユーザに必ず通知してください。

代行内線番号には、ユーザ電話機上の複数回線着信表示の処理など、デジタル ネットワークにおける用途以外の目的があることに注意してください。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」の章の「代行内線番号」の項を参照してください。

ネットワーク接続されている Cisco Unity Connection ユーザ間の識別されているユーザのメッセージ

ユーザが別のユーザを呼び出し、その通話が呼び出されたユーザのグリーティングに転送された場合、メッセージを残しているのがユーザであることを識別する Cisco Unity Connection の機能は、「識別されているユーザのメッセージ」と呼ばれます。Connection が発信者をユーザとして識別できるので、次のようになります。

- Connection は、発信者がメッセージを残すときに、呼び出されたユーザの内部グリーティングを再生します。
- Connection は、受信者がメッセージを聞くときに、メッセージを残したユーザの名前の録音を再生します。
- Connection は、受信者が返信を録音できるようにします。

次の 2 つの状況における相違点に注意することが重要です。

- ユーザが Connection にログインしてから、メッセージを録音して送信する。この状況では、メッセージ受信者がホームとする Connection サーバに関係なく、ユーザが Connection にログインしたときに、Connection はメッセージがそのユーザからのものであると識別できます。この場合、電話システムは関与せず、受信者の電話機の呼び出し音は鳴りません。代わりに、メッセージはデジタル ネットワーク経由で送信されます。
- ユーザが別のユーザに電話をかけてから、メッセージを残す。この状況は、識別されているユーザのメッセージの基本です。Connection ロケーションで、識別されているユーザのメッセージが有効である限り、Connection はローカル ユーザとリモート ユーザの両方を識別できます。ただし、どちらの場合でも、識別されているユーザのメッセージが機能するには、発信者がローカル ユーザであるかリモート ユーザであるかに関係なく、通話の初期検索範囲が、発信元内線番号に基づいて正しいユーザを見つけるサーチ スペースに設定されている必要があることに注意してください。

ユーザが、あるパーティション内の内線番号から電話をかけ、そのパーティションが通話の初期検索範囲として設定されているサーチ スペースのメンバーでない場合、その通話はそのユーザからのものであると識別されません。そのユーザの内線番号が、このサーチ スペースに表示される別のパーティション内の内線番号とオーバーラップしている場合、その通話は、Connection がサーチ スペースでの表示順にパーティションを検索しているときに検出した最初のオブジェクトからのものであると識別されます。

したがって、ロケーション間で番号計画がオーバーラップしている場合は、ユーザが残すメッセージが、別のパーティションに存在する同じ内線番号の別のユーザからのものであると誤って識別されてしまうことがあります。通話の初期検索範囲はコール ルーティングに基づくため、このような状況を回避するには、次の設定ガイドラインを使用します。

- ロケーションごとに別個のサーチ スペースを保持し、各ロケーションで、そのユーザを含むパーティションがサーチ スペース内で最初に表示されるようにします（デフォルトでは、各 Connection サーバは、独自のデフォルト パーティションとデフォルト サーチ スペースを使用します。そのデフォルト パーティションとデフォルト サーチ スペースは、サーバがネットワーク接続されるときに他のロケーションにレプリケートされます）。
- 各ロケーションで、他の各ロケーションに固有の転送コール ルーティングを設定します。これを行うには、（たとえば、着信通話のポートや電話システムに基づいて）そのロケーションからの通話だけに適用されるコール ルーティング条件を指定します。コール ルーティングを設定して、通話の検索範囲を、そのロケーションのユーザを含むパーティションが最初に表示されるサーチ スペースにします。

クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送

レプリケーション トラフィックを制限し、ディレクトリ サイズを管理可能なサイズに保つため、ユーザ情報のサブセットだけがユーザのホーム ロケーションからデジタル ネットワーク上の他のロケーションにレプリケートされます。そのため、ユーザのホーム ロケーションだけが、着信転送設定、グリーティング、およびユーザの他の具体的な詳細に関する情報を保持しています。Cisco Unity Connection が別のロケーションのユーザ宛ての通話を正常に処理するために、Connection は通話をユーザのホーム ロケーションにハンドオフする必要があります。

Connection ロケーションがクロスサーバ ログオン、クロスサーバ転送、またはクロスサーバ Live Reply を開始して、通話を別のロケーションにハンドオフする場合、次のプロセスで DTMF トーンを使用してハンドオフの詳細がネゴシエートされます。

1. ログオン、転送、または Live Reply の発信元の Connection ロケーションが、発信者を保留にして、ホーム Connection ロケーションを呼び出します。
2. ホーム ロケーションが応答すると、発信ロケーションは、その呼び出しをハンドオフ要求として識別する一連の DTMF トーンを送信します。
3. ホーム ロケーションが一連の DTMF トーンで応答すると、発信ロケーションは、発信者 ID と受信者 ID を含む DTMF パケットとともに、通話を処理のためにホーム ロケーションにハンドオフします。

この時点で、この機能は、通話がホーム ロケーションで発信された場合と同様になります。

システム全体の高度なカンパセーション設定では、ハンドオフ通話のパラメータを修正できます。

システム同報リスト

システム同報リストはネットワーク内のロケーション間でレプリケートされるため、ユーザは、ユーザ検索範囲でそのリストに到達できる限り、任意のロケーションの任意の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。

ユーザがシステム同報リストをメッセージの宛先に指定すると、ローカル Cisco Unity Connection ロケーションは同報リストのメンバシップを解析します。送信側のロケーションは、まず、同報リスト上のすべての VPIM ユーザをメッセージの宛先に指定します。次に、送信側のロケーションは、メンバシップにリモート Connection ユーザが存在するかどうかを確認します。存在する場合は、リモートユーザがホームとする各ロケーションに対して、同報リストを宛先に指定されたメッセージを 1 つ送信します（各ホーム ロケーションは、メッセージを解析して、そのローカル ユーザに送信します）。最後に、送信側のロケーションは、同報リストメンバシップにローカルユーザが存在するかどうかを確認し、各ローカルユーザにメッセージを送信します。

Connection には、[すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users)]、[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)]、および [ボイスメールが有効なすべての連絡先 (All Voicemail-Enabled Contacts)] というシステム同報リストがあらかじめ定義されています。組織内の各 Connection サーバは、これらの各リストの別個のバージョンを保持しています。これらのリストの名前を一意的な名前に変更していない場合、各サーバは、初期レプリケーション中に、ローカル リスト名とオーバーラップする名前を持つすべてのリモート リストの表示名にリモート サーバ名を自動的に追加します。

デフォルトでは、各 Connection ロケーション上のあらかじめ定義されたリストは、名前の録音が同じであり、[すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users)] リストおよび [ボイスメールが有効なすべての連絡先 (All Voicemail-Enabled Contacts)] リストは各ロケーションで同じ内線番号を持ちます（デフォルトでは、[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] リストに内線番号が割り当てられていません。通常、ユーザはこのリストをメッセージの宛先に指定しないためです）。デジタル ネットワークを設定する場合は、各 [すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users)] リストおよび各 [ボイスメールが有効なすべての連絡先 (All Voicemail-Enabled

Contacts)] リストの名前の録音を修正することを検討する必要があります。修正しないと、ユーザがこれらのリストのいずれかを名前でメッセージの宛先に指定するときに、紛らわしい選択リストが再生されます。ユーザが内線番号でリストを宛先に指定し、その内線番号が別のリストの内線番号とオーバーラップしている場合、ユーザは、Connection がユーザの検索 スペースのパーティションを順番に検索したときに最初に見つかったリストに到達します。



ヒント

同報リストをネストして、同報リストが他のリストを含むようにすることができます。各 Connection ロケーションの [すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users)] リストを含む 1 つのマスター [すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users)] リストを作成できます。

プライベート同報リスト

プライベート同報リストを作成する場合、ユーザは、ユーザの検索範囲によって許可されている限り、他のロケーションからメンバーを追加できます。その場合、メッセージの宛先を指定するとき、または電話をかけるときに到達可能なユーザの同じセットを、プライベート同報リストのメンバーとしても追加できます。プライベート同報リストは、他のロケーションにレプリケートされません。ユーザがプライベート同報リストをメッセージの宛先に指定する場合は、ユーザのホーム ロケーションは同報リストを展開し、リスト上の個々の受信者をメッセージの宛先に指定します。

次のようなメンバーが意図せずにリストから削除される場合は、ユーザに通知することを検討してください。

- Cisco Unity Connection ロケーションを削除すると、そのロケーションのリモートユーザがすべてのプライベート同報リストから削除される。
- VPIM 連絡先が Connection ユーザになると、その連絡先がすべてのプライベート同報リストから削除される。

VPIM ロケーションとデジタル ネットワーク

デジタル ネットワーク上の 1 つの Cisco Unity Connection ロケーションを、すべての VPIM ロケーションを処理するブリッジヘッドとして設定するという推奨方法を使用すると、VPIM ロケーションのデータとすべての連絡先 (自動的に作成された連絡先を含む) がネットワーク内の他のロケーションにレプリケートされます。VPIM メッセージが別の Connection ロケーションのユーザとの間で送受信される場合、そのメッセージは、まずブリッジヘッドに渡され、ブリッジヘッドが宛先サーバへのメッセージの転送を処理します。

トポロジを処理する必要がある場合は、ブリッジヘッド サーバの Cisco Unity Connection の管理の VPIM ロケーションのページで、[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)] チェックボックスをオンにできます。たとえば、ファイアウォールが VPIM ロケーションから Connection ロケーションを分離している場合、この操作が必要となることがあります (スマート ホスト経由でロケーションにルーティングするために、ブリッジヘッド サーバの Connection の管理の [システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページでスマート ホストを設定する必要もあることに注意してください)。

注目すべき動作

この項では、デジタル ネットワークに関連する、予期されている注目すべき動作について説明します。

次の各項を参照してください。

- [ブロードキャスト メッセージ \(P.33-28\)](#)
- [デジタル ネットワークで接続されている Cisco Unity Connection サーバへのクライアント アクセス \(P.33-28\)](#)
- [Cisco Unity Connection システムへのユーザのマッピング \(P.33-28\)](#)
- [一括操作中のレプリケーション \(P.33-28\)](#)
- [Cisco Unity Connection クラスタとのレプリケーション \(P.33-29\)](#)

ブロードキャスト メッセージ

Cisco Unity Connection ネットワーク上の複数のロケーションにブロードキャスト メッセージを送信することはできません。

デジタル ネットワークで接続されている Cisco Unity Connection サーバへのクライアント アクセス

各サーバ上のユーザは、Cisco Personal Communications Assistant (PCA) および IMAP クライアントを使用する場合、自分のホーム サーバ (またはクラスタ) にアクセスする必要があります。クロスサーバ ログオン機能を提供するクライアントは、電話インターフェイスだけです。

Cisco Unity Connection システムへのユーザのマッピング

各 Cisco Unity Connection システムは、別個のユーザ グループを処理します。大規模な組織では、同じ物理ロケーションで複数の Connection システムが使用されていることがあります。その場合、各 Connection システムにどのユーザ アカウントを作成するか (各ユーザの「ホーム」 Connection システム) を決定し、そのマッピングを記録しておく必要があります。次の理由で、この記録が必要となります。

- ユーザ電話機は、ユーザがホームとする Connection システムに通話を転送する必要があります。
- ユーザ電話機に、Connection にアクセスするための番号をダイヤルする「メッセージ」ボタンまたは短縮ダイヤル ボタンがある場合、ユーザがホームとする Connection システムを呼び出すようにそれらのボタンを設定する必要があります。
- クロスサーバ ログオンが設定されていない場合、ユーザは、自分が関連付けられている Connection システムにダイヤルして、メッセージを確認する必要があります。その場合、Connection を呼び出すときにダイヤルする正しい番号をユーザに通知する必要があります。

マッピングの記録を作成するには、各 Connection システムで Users (ユーザ) レポートを実行します。このレポートの情報には、ユーザ名とプライマリ ロケーションが含まれています。詳細については、「[レポートの生成](#)」の章を参照してください。

一括操作中のレプリケーション

レプリケーションは一括操作中に一時停止され、一括操作が完了するとすぐに再開されます。

Cisco Unity Connection クラスタとのレプリケーション

Cisco Unity Connection クラスタ サーバ ペアを含むデジタル ネットワークを作成する場合は、ペアのパブリッシャ サーバだけをネットワークに参加させます。クラスタのサブスクリバ サーバ上で行われるディレクトリ更新は、クラスタのパブリッシャ サーバからのみレプリケートされます。デジタル ネットワークが正しく設定されている場合は、サブスクリバ サーバがアクティブになっても、クラスタとの間でメッセージが引き続き送受信されます。ただし、ディレクトリを最新の状態に保つため、パブリッシャ サーバを長期間非アクティブなままにしないようにしてください。

■ 注目すべき動作



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 7.x サーバ間、Connection 7.x サーバと Connection 2.x サーバ間、または 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。サーバ検出およびディレクトリ同期化の追加機能を利用できるのは、VPIM ではなくデジタル ネットワークを使用して複数の Connection 7.x サーバを接続した場合であることに注意してください。詳細については、「[デジタル ネットワークの使用方法](#)」の章を参照してください。

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 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 \(P.34-2\)](#)
- [VPIM ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定手順 \(P.34-3\)](#)
- [VPIM 連絡先の削除 \(P.34-17\)](#)
- [VPIM ロケーションの削除 \(P.34-17\)](#)
- [VPIM の概念 \(P.34-18\)](#)

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。

次の各項を参照してください。

- [前提条件 \(P.34-2\)](#)
- [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 \(P.34-2\)](#)

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 がネットワーク接続されているリモート ボイス メッセージ システムが、『*Cisco Unity Connection 7.x システム要件*』 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/requirements/7xcucsysreqs.html から入手可能) または『*Cisco Unity Connection システム要件 Cisco Unified CMBE Release 7.x 対応*』 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/requirements/7xcucmbesysreqs.html から入手可能) のうち該当するドキュメントの「VPIM ネットワーキングの要件」の項に記載されている。
- 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。リンクを利用すると、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.34-3 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.34-4 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.34-4 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.34-5 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.34-6 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.34-7 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.34-12 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.34-15 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.34-16 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。次の各項を参照してください。

- [設計の決定と必要な情報の収集 \(P.34-3\)](#)
- [ドメイン名の決定 \(P.34-4\)](#)
- [IP アドレスの名前解決 \(P.34-4\)](#)
- [リモート ボイス メッセージ システムとの接続の確認 \(P.34-5\)](#)
- [VPIM ロケーションの作成 \(P.34-6\)](#)
- [VPIM ロケーションのカスタマイズ \(P.34-6\)](#)
- [VPIM 連絡先の作成 \(P.34-7\)](#)
- [VPIM 連絡先ディレクトリの更新設定のカスタマイズ \(P.34-12\)](#)
- [各 VPIM ロケーションの代行ユーザ名の追加 \(P.34-15\)](#)
- [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 \(P.34-16\)](#)

VPIM ネットワークの概念に関する詳細な説明については、[P.34-18 の「VPIM の概念」](#)を参照してください。

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。
- パーティションとサーチ スペースの設定を再確認し、各 VPIM ロケーションに使用するパーティションと検索範囲を決定します。詳細については、[P.28-9 の「サーチ スペースと VPIM ロケーション」](#)を参照してください。
 - 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。
 - 各リモート ボイス メッセージ システムで、Connection ユーザに、そのロケーションの受信者に対するメッセージのブラインド アドレス宛先検索を許可するかどうかを決定します。
 - 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 メッセージの宛先は、<メールボックス番号>@<ドメイン名> という形式で指定されます。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、Connection ユーザをメッセージの宛先に指定するときにリモート 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、この項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 サーバ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、リモート ボイス メッセージ サーバをメッセージの宛先に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、[P.34-4 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.34-4 の「ドメイン名の決定」](#)で説明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、[P.34-4 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

ユーザのメッセージ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、Cisco Unity 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 VPIM 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、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 [**ページ上 (This Page)**] 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** [**VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)**] ページで、引き続き適切な設定を入力します。
- ステップ 6** [**VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)**] 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。
-

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、ユーザのメッセージ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ます。フィールドの詳細については、[**ヘルプ (Help)**] メニューの [**ページ上 (This Page)**] をクリックしてください。

ステップ 4 [VPIM ロケーションの編集(Edit VPIM Location)]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。

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、Cisco Unity 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に、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、一括管理ツールまたは 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。

- [一括管理ツールを使用した複数のユーザ アカウントの作成 \(P.34-7 \)](#)
- [CSV のエラーの修正 \(P.34-9 \)](#)
- [Cisco Unity Connection の管理を使用した VPIM 連絡先の作成 \(P.34-10 \)](#)
- [VPIM 連絡先を作成した後の作業 \(P.34-12 \)](#)

一括管理ツールを使用した複数のユーザ アカウントの作成

一括管理ツール (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 以下にすることをお勧めします。この数を超えた場合、一括管理ツール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)、VPIM 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「一括管理ツールを使用して VPIM 連絡先を作成する」の手順に進みます。

一括管理ツールを使用して 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、P.34-7 の手順「VPIM 連絡先を作成するための CSV ファイルを準備する」で作成した CSV ファイルを保存したディレクトリを参照し、[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。一括管理ツールは、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** 一括管理ツールの動作が失敗に終わった場合は、[失敗したオブジェクト ファイルのダウンロード (Download the Failed Objects File)] をクリックして、失敗したオブジェクトのレポート ファイルをすぐに調べることができます。
- ステップ 2** このファイルを開き、各レコードの [FailureReason] カラムの情報を参照して、データの問題をすべて修正します。
- ステップ 3** [FailureReason] カラムを削除するか、またはヘッダーを「JUNK」に変更します。
- ステップ 4** データの修正が完了した後、このファイルを新しい名前でも 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 ファイルを入力ファイルとして使用して、BAT を再度実行します。
- BAT を実行するたびに、失敗したオブジェクトのファイルが上書きされることに注意してください (ただし、このツールを実行するたびに新しいファイル名を指定すると、上書きされません)。
- 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.34-12 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 34-1 [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。
[連絡先テンプレート (Contact Template)]	VPIM 連絡先の基礎となるテンプレートを選択します。

- 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 34-2 [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
[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。
[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。
[パーティション (Partition)]	VPIM 連絡先が所属するパーティションを選択します。パーティションは、グループ化されてサーチ スペースになります。サーチ スペースは、ユーザまたは外部発信者が Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。VPIM 連絡先は、1 つのパーティションだけに所属できます。パーティションは、複数のサーチ スペースに所属できます。
[転送を有効にする (Transfer Enabled)]	(省略可能) Connection が、VPIM 連絡先のリモート メールボックスにメッセージを送信するのではなく、VPIM 連絡先に関連付けられている電話番号に着信通話を転送す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。

表 34-2 [連絡先の基本情報の編集 (Edit Contact Basics)] ページの設定 (続き)

フィールド	設定
[転送先内線番号 (Transfer Extension)]	(省略可能)電話システムが VPIM 連絡先に通話を転送するときに使用する電話番号を、必要に応じてアウトダイヤル アクセス コードを含めて入力します。このフィールドは、[転送を有効にする (Transfer Enabled)] フィールドと連携します。
[配信ロケーション (Delivery Location)]	VPIM 連絡先の VPIM ロケーションを選択します。
[VPIM リモート メールボックス番号 (VPIM Remote Mailbox Number)]	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。
[ローカル内線番号 (Local Extension)]	(省略可能)VPIM 連絡先に対して、Connection 内線番号方式に適合するローカル内線番号を割り当てることができます。ローカル内線番号を使用すると、発信者は、内線番号を使用して VPIM 連絡先をメッセージの宛先に指定できるため、連絡先のロケーション ID とリモート メールボックス番号を覚えておく必要はありません。 さらに、[転送を有効にする (Transfer Enabled)] フィールドと [転送先内線番号 (Transfer Extension)] フィールドを設定した場合、発信者は VPIM 連絡先を識別し、その連絡先に転送されることができます。
[ボイスコマンドを使用して連絡先にコールする電話番号 (Phone Numbers to Call Contact by Using Voice Commands)]	(省略可能)音声認識ユーザが、連絡先の特定の電話タイプを指定して、VPIM 連絡先を呼び出すことができるようになる場合は、[ダイヤルする職場の電話 (Dialed Work Phone)]、[ダイヤルする自宅の電話 (Dialed Home Phone)]、および [ダイヤルする携帯電話 (Dialed Mobile Phone)] の各フィールドを使用します。 ダイヤルする電話番号には、外部通話のダイヤルに必要な追加の番号 (たとえば 9) や長距離ダイヤルに必要な追加の番号 (たとえば 1) を含めます。
[パーソナル着信転送ルールの連絡先を識別する電話番号 (Phone Numbers to Identify Contact for Personal Call Transfer Rules)]	(省略可能)Connection がシステム連絡先からの着信通話に対してユーザのパーソナル着信転送ルールを照合するときに使用する電話番号を入力するには、[職場の電話 (Work Phone)]、[自宅の電話 (Home Phone)]、[携帯電話 (Mobile Phone)]、[別の電話番号 1 (Other Number 1)]、および [別の電話番号 2 (Other Number 2)] の各フィールドを使用します。

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連絡先について一度に変更するには、一括管理ツールを再度実行します。
- 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.34-17 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、VPIM 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 VPIM 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 VPIM 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 (VPIM 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 VPIM 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 連絡先を更新できます。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)。VPIM 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 \(P.34-13\)](#)
- [Cisco Unity Connection の管理を使用した VPIM 連絡先の作成設定値の設定 \(P.34-13\)](#)

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

VPIM ロケーションを作成した後は、その VPIM 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** VPIM メッセージが到着したとき、その送信者に対応する 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には、[連絡先作成 (Contact Creation)] ページで [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ます。
- ステップ 5** ステップ 4 で [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、[連絡先テンプレート (Contact Template)] リストで、自動的に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。
- ステップ 6** [VPIM の連絡先を自動的に変更する (Automatically Modify VPIM Contact)] フィールドで、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。
- [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。
- ステップ 7** 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、[VPIM の連絡先を自動的に削除する (Automatically Delete VPIM Contact)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 8** 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、[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ンにします。
- ステップ 9** 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、[録音名なしの VPIM の連絡先を許可する (Allow VPIM Contacts Without Recorded Voice Names)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 10** [テキスト名のマッピング (Mapping Text Names)] フィールドで、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。
- [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。
- ステップ 11** [VPIM の連絡先の内線番号のマップ先 (Map VPIM Contact Extensions To)] フィールドで、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。

- [**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 - リモート電話プリフィックス (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 12 [**保存 (Save)**] をクリックします。

ステップ 13 [**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 14 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 13](#) 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

Cisco Unity Connection システムが音声認識オプションを使用する場合は、VPIM ロケーションに付ける表示名の代行ユーザ名を指定することもできます。ユーザは、ボイス コマンドを使用して VPIM ロケーションのメールボックス番号に対するブラインド アドレス宛先検索を実行する場合、表示名を告げます (たとえば、Seattle という VPIM ロケーションの内線番号 55 を宛先に指定する場合、ユーザは「five five at Seattle」と言います)。また、ボイス コマンドを使用して VPIM ロケーションの VPIM 連絡先名をメッセージの宛先に指定する場合も、表示名を告げます (たとえば、「Robin Smith in Chicago」)。VPIM ロケーションの表示名に管理情報が含まれており、その管理情報をユーザが知らない可能性がある場合、または、略語ではよくあることですが、VPIM ロケーションの表示名の発音が、通常考えられる読み方と異なる場合、代行ユーザ名を指定することを検討してください。また、ユーザが 1 つのロケーションに対してさまざまな呼び方をする傾向にある場合も、代行ユーザ名の追加を検討してください。たとえば、あるサイトのユーザがあるロケーションを「Seattle branch」と呼び、別のサイトのユーザが同じロケーションを「Seattle office」と呼ぶ場合は、「Seattle branch」と「Seattle office」の両方を代行ユーザ名として追加できます。

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 Cisco Unity 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 ユーザのメールアドレス番号の範囲。

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 ロケーションの削除

VPIM ロケーションを削除する場合は、VPIM ロケーション オブジェクトを削除する前に、そのロケーションを使用するすべての連絡先を削除する（または割り当て直す）必要があります。次のタスク リストを使用して、VPIM ロケーションを削除します。

- 一括管理ツールを使用して、すべてのシステム連絡先のリストをエクスポートします。
『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の付録「Cisco Unity Connection 一括管理ツールの使用」の「CSV ファイルへのシステム連絡先のエクスポート」の項を参照してください。
- エクスポート ファイルをダウンロードし、テキストエディタを使用して、[DeliveryLocationDisplayName] カラムの値が、削除する VPIM ロケーションの表示名と一致する行だけを含むように、そのファイルを変更します（連絡先を別の VPIM ロケーションに割り当て直す場合は、[DeliveryLocationDisplayName] カラムの値を更新します）。
- 一括管理ツールを使用して、タスク 2. で生成した連絡先のリストを削除します。『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の付録「Cisco Unity Connection 一括管理ツールの使用」の「システム連絡先の削除」の項を参照してください。

また、連絡先を別の VPIM ロケーションに割り当て直すには、[更新 (Update)] オプションを使用します。『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の付録「Cisco Unity Connection 一括管理ツールの使用」の「システム連絡先の更新」の項を参照してください。

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 \(P.34-18\)](#)
- [VPIM アドレス \(P.34-19\)](#)
- [メッセージの宛先指定のオプション \(P.34-20\)](#)
- [メッセージ交換の類似性と制限事項 \(P.34-20\)](#)
- [オーディオ形式に関する検討事項 \(P.34-20\)](#)

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、Cisco Unity 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 34-1](#) 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ため、一部のみを示しています。

図 34-1 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. >>
fghgddfkpgpokpeowrit09== ←

--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ボックス番号か、プレフィックス付きのメールボックス番号です。

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 メッセージの宛先は、次のように指定されます。

```
To: 2233@remotevoicemailsyst.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@remotevoicemailsyst.com
```

VPIM アドレスは、VPIM メッセージの送信時に Cisco Unity 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ん。

メッセージの宛先指定のオプション

Cisco Unity 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。連絡先の名前の録音が存在しない場合、Connection は、テキスト / スピーチを使用して、連絡先の表示名を再生します。
- ブラインド アドレス宛先検索：ブラインド アドレス宛先検索を使用すると、VPIM ロケーションの受信者が Connection ディレクトリに連絡先として定義されていない場合でも、ユーザはその受信者にメッセージを送信できます。[VPIM ロケーション (VPIM Location)] ページで [ブラインドアドレス宛先検索を許可する (Allow Blind Addressing)] チェックボックスがオンである場合、ユーザは、受信者の VPIM ロケーション DTMF アクセス ID とメールボックス番号で構成される番号を入力するか、またはメールボックス番号と VPIM ロケーションの表示名を告げることにより (たとえば、「five five at Seattle office」)、そのロケーションの受信者をメッセージの宛先に指定できます。
- 同報リスト：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 Cisco Unity 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が Connection 同報リストにメッセージを送信するためには、Connection の管理の [同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページで [外部のシステムからのメッセージを受け入れる (Accept Messages From Foreign System)] チェックボックスがオンになっている必要があります。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、Cisco Unity 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。



予定表連動の作成

次の各項を参照してください。

- [予定表連動について \(P.35-1\)](#)
- [Exchange 2007 との予定表連動の作成 \(P.35-2\)](#)
- [Exchange 2003 との予定表連動の作成 \(P.35-12\)](#)
- [Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動の作成 \(P.35-23\)](#)
- [Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動の作成 \(P.35-31\)](#)

予定表連動について

サポートされている予定表アプリケーション (Exchange 2007、Exchange 2003、Cisco Unified MeetingPlace、または Cisco Unified MeetingPlace Express) と連動する場合、Cisco Unity Connection では、ユーザが電話で次のことを行えます。

- 会議の予定のリストを聞く (Outlook 会議のみ)。
- 進行中の会議に参加する (MeetingPlace 会議および MeetingPlace Express 会議のみ)。
- 会議の参加者のリストを聞く。
- 会議の主催者にメッセージを送信する。
- 会議の参加者にメッセージを送信する。
- 会議への招待を受け入れるか、または拒否する (Outlook 会議のみ)。
- 即時会議を設定する (MeetingPlace 会議および MeetingPlace Express 会議のみ)。
- 会議をキャンセルする (会議の主催者のみ)。

Exchange 2007 または Exchange 2003 と連動する場合、Connection では、ユーザが Cisco Unity Assistant Web ツールを使用して Exchange 連絡先をインポートすることもできます。この連絡先情報は、その後、ユーザが Cisco Unity パーソナル着信転送ルール Web ツールで作成するルールに使用したり、ユーザがボイス コマンドで通話を発信するときに使用したりすることができます。

Exchange 2007 との予定表連動の作成

Exchange 2007 がインストールされている場合は、Cisco Unity Connection を Exchange 2007 と連動させることで、ユーザが次のことを行えるようになります。

- 電話で会議の予定を確認する。
- Exchange 連絡先をインポートする。この連絡先情報は、ユーザがパーソナル着信転送ルール Web ツールで作成するルールに使用したり、ユーザがボイス コマンドで通話を発信するときに使用したりすることができます。

Exchange 2007 との予定表連動を作成するためのタスク リスト

1. システム要件を参照して、Exchange 2007 および Cisco Unity Connection サーバのすべての要件が満たされていることを確認します。P.35-3 の「Exchange 2007 との予定表連動の要件」を参照してください。
2. Exchange 2007 を設定します。P.35-3 の「予定表連動のための Exchange 2007 の設定」を参照してください。
3. Connection を設定します。P.35-6 の「Exchange 2007 との予定表連動のための Cisco Unity Connection の設定」を参照してください。
4. (パーソナル着信転送ルールを有効にする場合のみ) ユーザまたはテンプレートが、パーソナル着信転送ルール機能を使用できるサービス クラスに割り当てられていることを確認します。
5. Connection ユーザを設定します。P.35-7 の「Exchange 2007 との予定表連動のためのユーザの設定」を参照してください。
6. 予定表連動をテストします。P.35-8 の「Exchange 2007 との予定表連動のテスト」を参照してください。
7. Connection 予定表の使用方法をユーザに通知する場合は、次の参照用のドキュメントをユーザに示します。
 - 会議のリストの再生、会議への参加、および会議のスケジュール設定については、『Cisco Unity Connection 電話インターフェイス ユーザガイド (Release 7.x)』の「Cisco Unity Connection の電話メニューとボイス コマンド」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/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/phone/7xcucugphonex.html から入手可能です。
 - Exchange 連絡先のインポートについては、『Cisco Unity Connection Assistant Web ツール ユーザガイド (Release 7.x)』の「個人連絡先の管理」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/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/assistant/7xcucugasstx.html から入手可能です。
 - パーソナル着信転送ルールの使用方法については、『Cisco Unity Connection パーソナル着信転送ルール Web ツール ユーザガイド (Release 7.x)』を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/pctr/7xcucugpctrx.html から入手可能です。



(注) 予定表連動の作成後、Cisco Unity Connection 設定およびユーザ設定を変更できます。P.35-9 の「Exchange 2007 との予定表連動のための Cisco Unity Connection 設定の変更」および P.35-10 の「Exchange 2007 との予定表連動のためのユーザ設定の変更」を参照してください。

Exchange 2007 との予定表連動の要件

Exchange 2007 との予定表連動の要件は、次のとおりです。

- 製品マニュアルに従って、Exchange 2007 がインストールされている。
- 『Cisco Unity Connection インストールガイド Release 7.x』の説明に従って、Cisco Unity Connection がインストールされている。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/installation/guide/7xcucigx.html から入手可能です。

予定表連動のための Exchange 2007 の設定

次の該当する手順を実行します。

- SSL を使用せずに Exchange 2007 サーバにアクセスする場合は、P.35-3 の手順「予定表連動のために Exchange 2007 への基本的なアクセスを設定する (SSL を使用しない)」を実行します。
- SSL を使用して Exchange 2007 サーバに安全にアクセスする場合は、P.35-4 の手順「予定表連動のために Exchange 2007 への安全なアクセスを設定する (SSL を使用する)」を実行します。

予定表連動のために Exchange 2007 への基本的なアクセスを設定する (SSL を使用しない)

-
- ステップ 1** Exchange サーバで、Exchange 管理コンソールを開きます。
- ステップ 2** [Microsoft Exchange] > [受信者の構成] > [メールボックス] に移動します。
- ステップ 3** 予定表連動のために有効にするメールボックスを右クリックし、[プロパティ] をクリックします。
- ステップ 4** [プロパティ] ダイアログボックスで、[メールボックスの機能] タブをクリックします。
- ステップ 5** [Outlook Web Access] をクリックし、[有効にする] アイコンをクリックします。
- ステップ 6** [OK] をクリックします。
- ステップ 7** Exchange 管理コンソールで、[Microsoft Exchange] > [サーバーの構成] > [クライアント アクセス] に移動します。
- ステップ 8** 中下段にあるペインで、[Outlook Web Access] タブをクリックします。
- ステップ 9** [OWA] を右クリックし、[プロパティ] をクリックします。
- ステップ 10** [プロパティ] ダイアログボックスで、[認証] タブをクリックします。
- ステップ 11** [1 つまたは複数の標準認証方法を使用する] をクリックします。
- ステップ 12** 次の 1 つまたは複数のオプションのチェックボックスをオンにします。
- [基本]
 - [ダイジェスト]
 - [統合 Windows 認証]
- ステップ 13** [OK] をクリックします。

ステップ 14 IIS マネージャ アプリケーションを開きます。

ステップ 15 [IIS] > [<サーバ名>] > [Web サイト] > [既定の Web サイト] に移動します。

ステップ 16 [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 17 [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 18 [認証とアクセス制御] で、[編集] をクリックします。

ステップ 19 有効な認証方式が、[ステップ 12](#) で有効にした認証方式と一致することを確認します。

ステップ 20 [OK] をクリックします。

ステップ 21 [プロパティ] ダイアログボックスで、[OK] をクリックします。

ステップ 22 Exchange 管理シェルを開きます。

ステップ 23 Exchange 管理シェルで、次のコマンドを入力します。

```
iisbreset /noforce
```

ステップ 24 Enter キーを押します。

予定表連動のために Exchange 2007 への安全なアクセスを設定する (SSL を使用する)



(注) すでに SSL による安全な IMAP を設定済みで、IMAP と IIS の両方の証明書を有効にしている場合は、次の手順をスキップして、[P.35-6 の「Exchange 2007 との予定表連動のための Cisco Unity Connection の設定」](#)に進むことができます。

ステップ 1 Exchange Server サーバで、Exchange 管理シェル アプリケーションを開きます。

ステップ 2 次のコマンドを入力します。<Exchange サーバ> は Exchange サーバの IP アドレスまたはホスト名で、<フレンドリ名> は Exchange サーバに対して選択したフレンドリ名です。

- `new-exchangecertificate -generaterequest -domainname <Exchange サーバ> -friendlyname <フレンドリ名> -path c:\csr.txt`



注意 Exchange サーバのドメイン名は、IP アドレスまたは完全修飾 DNS 名 (推奨) である必要があります。これにより、Connection サーバは Exchange サーバに対して正常に ping を実行できます。IP アドレスまたは完全修飾 DNS 名でない場合、予定表連動が正常に機能しない可能性があります。

ステップ 3 Enter キーを押します。

ルート ディレクトリに Csr.txt という名前の Certificate Signing Request (CSR; 証明書署名要求) ファイルが作成されます。

ステップ 4 この CSR ファイルを Certification Authority (CA; 認証局) に送信します。認証局によって新しい証明書が生成され、返送されます。



(注) CA のパブリック ルート証明書またはパブリック ルート証明書チェーンのコピーを保持している必要があります。この証明書は、Exchange 2007 サーバを信頼するように Connection を設定するために必要です。

ステップ 5 次のコマンドを入力します。 <パス> は、CA が新しいサーバ証明書を保存するディレクトリの場所です。

```
import-exchangecertificate -path <パス>
```

ステップ 6 Enter キーを押します。

ステップ 7 次のコマンドを入力します。

```
dir cert:\localmachine\my | fl
```

ステップ 8 Enter キーを押します。

ステップ 9 「フィンガープリント (thumbprint)」プロパティを強調表示し、Ctrl-C を押して、そのプロパティをクリップボードにコピーします。

ステップ 10 IMAP を使用して外部電子メールサーバからの電子メールにアクセスするように Connection を設定し、さらに Exchange 2007 からの予定表データを使用するようにも設定する場合は、次のコマンドを入力します。 <フィンガープリント> は、[ステップ 9](#) でコピーした「フィンガープリント (thumbprint)」です。

```
enable-exchangecertificate -thumbprint <フィンガープリント> -services "IIS,IMAP"
```

IMAP を使用するように Connection を設定せずに、Exchange 2007 からの予定表データを使用するように設定する場合は、次のコマンドを入力します。 <フィンガープリント> は、[ステップ 9](#) でコピーした「フィンガープリント (thumbprint)」です。

```
enable-exchangecertificate -thumbprint <フィンガープリント> -services "IIS"
```

ステップ 11 Enter キーを押します。

ステップ 12 データをクリア テキストとして送信する場合は、この手順の残りのステップをスキップし、[P.35-6 の「Exchange 2007 との予定表連動のための Cisco Unity Connection の設定」](#)に進みます。クリア テキストとして送信しない場合は、IIS マネージャ アプリケーションを開きます。

ステップ 13 [IIS] > [<サーバ名>] > [Web サイト] > [既定の Web サイト] に移動します。

ステップ 14 [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 15 [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 16 [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 17 [セキュリティ保護されたチャネルを要求] チェックボックスをオンにします。

ステップ 18 [OK] をクリックします。

ステップ 19 [プロパティ] ダイアログボックスで、[OK] をクリックします。

Exchange 2007 との予定表連動のための Cisco Unity Connection の設定

次の手順を実行します。

Exchange 2007 との予定表連動のために Cisco Unity Connection 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、[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)] リストで、[Exchange 2007 External Service Template] をクリックします。

ステップ 4 [有効にする (Enabled)] チェックボックスをオンにして、予定表連動を有効にします。

ステップ 5 [表示名 (Display Name)] フィールドに、内容の識別に役立つ名前を入力します。

ステップ 6 [サーバ (Server)] フィールドに、Exchange 2007 サーバの IP アドレスまたはホスト名を入力します。

ステップ 7 [認証モード (Authentication Mode)] フィールドで、Exchange サーバによって使用される認証モードに一致する適切な設定をクリックします。

ステップ 8 [セキュリティ転送 (Security Transport)] フィールドで、次の適切な設定をクリックします。

- [なし (None)]: Connection は、Exchange 2007 サーバとの接続にセキュリティを使用しません。
- [SSL]: Connection は、Exchange 2007 サーバとの接続に SSL を使用します。

ステップ 9 [SSL] を選択した場合、Connection が Exchange 2007 サーバ証明書を確認するには、[サーバ証明書を確認にする (Validate Server Certificate)] チェックボックスをオンにします。



注意

サーバ証明書の件名行または [subjectAltName:dnsname] フィールドの CN 値が、[サーバ (Server)] フィールドの設定と一致する必要があります。一致しない場合は、サーバ証明書の確認が失敗します。

サーバ証明書に署名した認証局 (CA) のルート証明書またはルート証明書チェーン内のすべての証明書が、Cisco Unified オペレーティングシステムの管理で Connection-trust 証明書としてインストールされている必要があります。インストールされていない場合は、サーバ証明書の確認が失敗します。

ステップ 10 [サービス機能 (Service Capabilities)] で、[予定表および個人連絡先へのユーザ アクセス (User Access to Calendar and Personal Contacts)] チェックボックスをオンにします。

ステップ 11 [**テスト**] をクリックします。Cisco Unity Connection の設定が正常に確認されたかどうかを示すメッセージが表示されます。

確認に失敗した場合は、Exchange 2007 と Cisco Unity Connection の設定を確認します。

ステップ 12 [**保存 (Save)**] をクリックします。

Exchange 2007 との予定表連動のためのユーザの設定

次の手順を実行します。



(注) Exchange 2007 は、設定する Connection ユーザごとにユーザを必要とします。

Exchange 2007 との予定表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 Accounts)**] ページの [**外部サービス (External Service)**] フィールドで、[P.35-6 の手順「Exchange 2007 との予定表連動のために Cisco Unity Connection を設定する」](#) で入力した表示名をクリックします。
- ステップ 6** [**電子メール (Email Address)**] フィールドに、Exchange 2007 におけるユーザの電子メール アドレスを入力します。
- ステップ 7** [**ログイン タイプ (Login Type)**] フィールドで、次の適切なオプションをクリックします。
- [**接続エイリアスを使用 (Use Connection Alias)**]: このオプションは、ユーザの Windows ドメイン エイリアスが 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。
 - [**次のユーザ ID を使用: (Use User ID Provided Below)**]: (推奨) ユーザの Windows ドメイン エイリアスを入力します ([**ユーザー 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。
- ステップ 8** ([ステップ 7](#) で [**次のユーザ ID を使用: (Use User ID Provided Below)**] オプションを選択した場合のみ) [**ユーザ ID (User ID)**] フィールドに、Exchange 2007 の [**ユーザー ID**] 設定を入力します。

ステップ 9 [パスワード (Password)] フィールドに、ユーザの Windows ドメイン パスワードを入力します (パスワードがわかっている場合)。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。



(注) [パスワード (Password)] フィールドを空白にした場合、ユーザは Cisco Personal Communications Assistant にログインして、[外部サービスのアカウント (External Service Accounts)] ページでパスワードを入力する必要があります。詳細については、『Cisco Unity Connection Assistant Web ツール ユーザ ガイド Release 7.x』の「Cisco Unity Connection パスワードの変更」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/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/assistant/7xcucugasstx.html から入手可能です。

ステップ 10 [サービス機能 (Service Capabilities)] で、[予定表および個人連絡先へのユーザ アクセス (User Access to Calendar and Personal Contacts)] チェックボックスをオンにします。



(注) ユーザは、[予定表および個人連絡先へのユーザ アクセス (User Access to Calendar and Personal Contacts)] チェックボックスまたは [予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)] チェックボックスがオンになっている外部サービスを 1 つだけ保持できます。

ステップ 11 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 12 ユーザの予定表設定を確認するには、[テスト (Test)] をクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストのいずれかの部分が失敗した場合は、Exchange 2007、Cisco Unity Connection、およびユーザの設定を確認します。

ステップ 13 残りすべてのユーザについて、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 12](#) を繰り返します。

Exchange 2007 との予定表連動のテスト

次の手順を実行します。

Exchange 2007 との予定表連動のための設定をテストする

ステップ 1 Outlook にログインします。

ステップ 2 [検索] メニューで、[予定表] をクリックします。

ステップ 3 [ファイル] メニューで、[新規作成] > [会議出席依頼] をクリックします。

ステップ 4 必須フィールドに値を入力して、新しい会議を現在の時刻にスケジュールし、Cisco Unity Connection 上にアカウントを持つユーザを招待します。

ステップ 5 [送信] をクリックします。

ステップ 6 **ステップ 4** で Outlook 会議に招待したユーザの Cisco Unity Connection メールボックスにログインします。

ステップ 7 そのユーザ アカウントがスピーチ アクセス用に設定されている場合は、**Play Meetings** と言います。

そのユーザ アカウントがスピーチ アクセス用に設定されていない場合は、**6** を押し、プロンプトに従って会議のリストを再生します。

Connection によって、Exchange 2007 会議に関する情報が再生されます。

Exchange 2007 との予定表連動のための Cisco Unity Connection 設定の変更

予定表連動の作成後、Cisco Unity Connection 設定を変更できます。次の手順を実行します。

Exchange 2007 との予定表連動のための Cisco Unity Connection 設定を変更する

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 Exchange 2007 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 [**有効にする (Enabled)**] チェックボックスをオンにして、外部サービスを有効にします。

このチェックボックスがオフになっている場合、Exchange 2007 との連動は無効です。

ステップ 4 [**表示名 (Display Name)**] フィールドに、内容の識別に役立つ名前を入力します。

ステップ 5 [**サーバ (Server)**] フィールドに、Exchange 2007 サーバの IP アドレスまたはホスト名を入力します。

ステップ 6 [**認証モード (Authentication Mode)**] フィールドで、Exchange サーバによって使用される認証モードに一致する適切な設定をクリックします。

ステップ 7 [**セキュリティ転送 (Security Transport)**] フィールドで、次の適切な設定をクリックします。

- [**なし (None)**]: Connection は、Exchange 2007 サーバとの接続にセキュリティを使用しません。
- [**SSL**]: Connection は、Exchange 2007 サーバとの接続に SSL を使用します。

ステップ 8 [**SSL**] を選択した場合、Connection が Exchange 2007 サーバ証明書を確認するようにするには、[**サーバ証明書を確認にする (Validate Server Certificate)**] チェックボックスをオンにします。



注意

サーバ証明書の件名行または [**subjectAltName:dnsname**] フィールドの CN 値が、[**サーバ (Server)**] フィールドの設定と一致する必要があります。一致しない場合は、サーバ証明書の確認が失敗します。

サーバ証明書に署名した認証局 (CA) のルート証明書またはルート証明書チェーン内のすべての証明書が、Cisco Unified オペレーティングシステムの管理で Connection-trust 証明書としてインストールされている必要があります。インストールされていない場合は、サーバ証明書の確認が失敗します。

ステップ 9 [サービス機能 (Service Capabilities)] で、 [予定表および個人連絡先へのユーザ アクセス (User Access to Calendar and Personal Contacts)] チェックボックスをオンにします。

ステップ 10 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 11 Exchange 2007 との連動を確認するには、 [テスト (Test)] をクリックします。 [タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストのいずれかの部分が失敗した場合は、 Exchange 2007 と Cisco Unity Connection の設定を確認します。

Exchange 2007 との予定表連動のためのユーザ設定の変更

予定表連動の作成後、ユーザ設定を変更できます。次の手順を実行します。

Exchange 2007 との予定表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 [表示名 (Display Name)] カラムで、 Exchange 2007 サービスの表示名をクリックします。

ステップ 5 [外部サービスのアカウントの編集 (Edit External Service Account)] ページの [電子メール (Email Address)] フィールドに、 Exchange 2007 におけるユーザの電子メールアドレスを入力します。

ステップ 6 [ログインタイプ (Login Type)] フィールドで、次の適切なオプションをクリックします。

- [接続エイリアスを使用 (Use Connection Alias)]: このオプションは、ユーザの Windows ドメインエイリアスが 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。
- [次のユーザ ID を使用 : (Use User ID Provided Below)]: (推奨) ユーザの Windows ドメインエイリアスを入力します ([ユーザー 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。

ステップ 7 (**ステップ 6** で [次のユーザ ID を使用 : (Use User ID Provided Below)] オプションを選択した場合のみ) [ユーザ ID (User ID)] フィールドに、 Exchange 2007 の [ユーザー ID] 設定を入力します。

ステップ 8 [パスワード (Password)] フィールドに、ユーザの Windows ドメインパスワードを入力します (パスワードがわかっている場合)。 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。



(注) [パスワード (Password)] フィールドを空白にした場合、ユーザは Cisco Personal Communications Assistant にログインして、[外部サービスのアカウント (External Service Accounts)] ページでパスワードを入力する必要があります。詳細については、『Cisco Unity Connection Assistant Web ツール ユーザ ガイド Release 7.x』の「Cisco Unity Connection パスワードの変更」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/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/assistant/7xcucugasstx.html から入手可能です。

ステップ 9 [サービス機能 (Service Capabilities)] で、[予定表および個人連絡先へのユーザ アクセス (User Access to Calendar and Personal Contacts)] チェックボックスをオンにします。



(注) ユーザは、[予定表および個人連絡先へのユーザ アクセス (User Access to Calendar and Personal Contacts)] チェックボックスまたは [予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)] チェックボックスがオンになっている外部サービスを 1 つだけ保持できます。

ステップ 10 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 11 ユーザの予定表設定を確認するには、[テスト (Test)] をクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストのいずれかの部分が失敗した場合は、Exchange 2007、Cisco Unity Connection、およびユーザの設定を確認します。

Exchange 2003 との予定表連動の作成

Exchange 2003 がインストールされている場合は、Cisco Unity Connection を Exchange 2003 と連動させることで、ユーザが次のことを行えるようになります。

- 電話または Cisco Personal Communications Assistant (PCA) を使用して、会議の予定を確認する。
- Exchange 連絡先をインポートする。この連絡先情報は、ユーザがパーソナル着信転送ルール Web ツールで作成するルールに使用したり、ユーザがボイス コマンドで通話を発信するときに使用したりすることができます。

Exchange 2003 との予定表連動を作成するためのタスク リスト

1. システム要件を参照して、Exchange 2003 および Cisco Unity Connection サーバのすべての要件が満たされていることを確認します。P.35-13 の「Exchange 2003 との予定表連動の要件」を参照してください。
2. Exchange 2003 を設定します。P.35-13 の「予定表連動のための Exchange 2003 の設定」を参照してください。
3. Connection を設定します。P.35-17 の「Exchange 2003 との予定表連動のための Cisco Unity Connection の設定」を参照してください。
4. (パーソナル着信転送ルールを有効にする場合のみ) ユーザまたはテンプレートが、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。
5. Connection ユーザを設定します。P.35-18 の「Exchange 2003 との予定表連動のためのユーザの設定」を参照してください。
6. 予定表連動をテストします。P.35-19 の「Exchange 2003 との予定表連動のテスト」を参照してください。
7. Connection 予定表の使用方法をユーザに通知する場合は、次の参照用のドキュメントをユーザに示します。
 - 会議のリストの再生、会議への参加、および会議のスケジュール設定については、『Cisco Unity Connection 電話インターフェイス ユーザガイド (Release 7.x)』の「Cisco Unity Connection の電話メニューとボイス コマンド」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/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/phone/7xcucugphonex.html から入手可能です。
 - Exchange 連絡先のインポートについては、『Cisco Unity Connection Assistant Web ツール ユーザガイド (Release 7.x)』の「個人連絡先の管理」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/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/assistant/7xcucugasstx.html から入手可能です。
 - パーソナル着信転送ルールの使用方法については、『Cisco Unity Connection パーソナル着信転送ルール Web ツール ユーザガイド (Release 7.x)』を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/pctr/7xcucugpctrx.html から入手可能です。



(注) 予定表連動の作成後、Cisco Unity Connection 設定およびユーザ設定を変更できます。P.35-20 の「Exchange 2003 との予定表連動のための Cisco Unity Connection 設定の変更」および P.35-21 の「Exchange 2003 との予定表連動のためのユーザ設定の変更」を参照してください。

Exchange 2003 との予定表連動の要件

Exchange 2003 との予定表連動の要件は、次のとおりです。

- 製品マニュアルに従って、Exchange 2003 がインストールされている。
- 『Cisco Unity Connection インストレーション ガイド Release 7.x』の説明に従って、Cisco Unity Connection がインストールされている。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/installation/guide/7xcucigx.html から入手可能です。

予定表連動のための Exchange 2003 の設定

次の該当する手順を実行します。

Exchange 2003 との予定表連動のための特権サービス アカウントを作成する

ステップ 1 ドメイン コントローラで、[Active Directory ユーザーとコンピュータ] を開きます。

ステップ 2 [Users] を右クリックし、[新規作成] > [ユーザー] をクリックします。

ステップ 3 エイリアス cucsvc を使用して、ドメイン ユーザ アカウントを作成します。



(注) このユーザのメールボックスを作成する必要はありません。

ステップ 4 Exchange サーバで、[Microsoft Exchange] > [システム マネージャ] に移動します。

ステップ 5 [サーバー] で、サーバ名を右クリックし、[プロパティ] をクリックします。

ステップ 6 [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 7 [追加] をクリックし、このストアに対する権限を持つアカウントのリストに cucsvc (**ステップ 3** で作成したドメイン アカウントのエイリアス) を追加します。

ステップ 8 [名前の確認] をクリックします。

ステップ 9 [OK] をクリックします。

ステップ 10 リストで、cucsvc (**ステップ 3** で作成したドメイン アカウントのエイリアス) をクリックします。

ステップ 11 このドメイン アカウント エイリアスに [Receive As]、[Send As]、および [Administer Information Store] の各権限を設定します。他のすべての権限を拒否します。

ステップ 12 [プロパティ] ダイアログボックスで、[OK] をクリックします。

SSL を使用せずに Exchange 2003 サーバにアクセスする場合は、P.35-14 の手順「予定表連動のために Exchange 2003 への基本的なアクセスを設定する (SSL を使用しない)」を実行します。

SSL を使用して Exchange 2003 サーバに安全にアクセスする場合は、P.35-15 の手順「予定表連動のために Exchange 2003 への安全なアクセスを設定する (SSL を使用する)」を実行します。

予定表連動のために Exchange 2003 への基本的なアクセスを設定する (SSL を使用しない)

-
- ステップ 1** ドメイン コントローラで、[Active Directory ユーザーとコンピュータ] に移動します。
- ステップ 2** [Users] で、Connection のアクセス先となる予定表を持つユーザ アカウントをすべて選択します。
- ステップ 3** 強調表示されたユーザを右クリックし、[Exchange タスク] をクリックします。
- ステップ 4** [Exchange タスク] ダイアログボックスで、[Exchange の機能の構成] をクリックします。
- ステップ 5** [プロトコル] で、[Outlook Web Access] をクリックします。
- ステップ 6** [有効にする] アイコンをクリックします。
- ステップ 7** [次へ] をクリックします。
- ステップ 8** [完了] をクリックします。
- ステップ 9** Exchange サーバで、Exchange システム マネージャ アプリケーションを開きます。
- ステップ 10** [サーバー] > [<サーバ名>] > [プロトコル] > [HTTP] > [Exchange 仮想サーバー] に移動します。
- ステップ 11** [設定] タブをクリックします。
- ステップ 12** [フォーム ベース認証を有効にする] チェックボックスがオフになっていることを確認します。
- ステップ 13** [OK] をクリックします。
- ステップ 14** [サーバー] > [<サーバ名>] > [プロトコル] > [HTTP] > [Exchange 仮想サーバー] > [Exchange] に移動します。
- ステップ 15** [Exchange] を右クリックし、[プロパティ] をクリックします。
- ステップ 16** [Exchange 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 17** 次の各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。
- [読み取り]
 - [書き込み]
 - [ディレクトリの参照]
- ステップ 18** [認証] をクリックします。
- ステップ 19** 次の 1 つまたは複数のオプションが有効になっていることを確認します。
- [基本]
 - [ダイジェスト]
 - [統合 Windows 認証]

ステップ 20 [OK] をクリックします。

ステップ 21 [プロパティ] ダイアログボックスで、[OK] をクリックします。

ステップ 22 IIS マネージャ アプリケーションを開きます。

ステップ 23 [IIS] > [<サーバ名>] > [Web サイト] > [既定の Web サイト] に移動します。

ステップ 24 [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 25 [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 26 [認証とアクセス制御] で、[編集] をクリックします。

ステップ 27 有効な認証方式が、ステップ 19 で有効にした認証方式と一致することを確認します。

ステップ 28 [OK] をクリックします。

ステップ 29 [プロパティ] ダイアログボックスで、[OK] をクリックします。

予定表連動のために Exchange 2003 への安全なアクセスを設定する (SSL を使用する)

ステップ 1 Exchange サーバで、IIS マネージャ アプリケーションを開きます。

ステップ 2 [IIS] > [Web サイト] > [既定の Web サイト] に移動します。

ステップ 3 [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 4 [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 5 [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 6 [次へ] をクリックします。

ステップ 7 [証明書の新規作成] をクリックします。



(注) このオプションを使用できない場合は、既存の証明書を削除して、このステップを再度実行する必要があります。

ステップ 8 [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 9 ウィザードのプロンプトに従って、組織の適切な情報を入力します。



注意 Exchange サーバ証明書の「一般名 (Common Name)」は、Exchange サーバの IP アドレスまたは完全修飾 DNS 名 (推奨) である必要があります。IP アドレスまたは完全修飾 DNS 名でない場合、予定表連動が正常に機能しない可能性があります。

ステップ 10 証明書署名要求 (CSR) をファイルとして保存します。

ステップ 11 この CSR ファイルを Certification Authority (CA; 認証局) に送信します。認証局によって新しい証明書が生成され、返送されます。



(注) CA のパブリック ルート証明書またはパブリック ルート証明書チェーンのコピーを保持している必要があります。この証明書は、Exchange 2003 サーバを信頼するように Connection を設定するために必要です。

ステップ 12 IIS マネージャ アプリケーションに戻ります。

ステップ 13 [IIS] > [Web サイト] > [既定の Web サイト] に移動します。

ステップ 14 [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 15 [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 16 [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 17 [次へ] をクリックします。

ステップ 18 [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、[次へ] をクリックします。

ステップ 19 ローカル ファイル システムを参照し、CA から送信された新しい証明書をクリックします。

ステップ 20 [次へ] をクリックします。

ステップ 21 証明書情報が有効であることを確認し、[次へ] をクリックします。

ステップ 22 [完了] をクリックします。

ステップ 23 [プロパティ] ダイアログボックスで、[OK] をクリックします。

ステップ 24 IIS マネージャ アプリケーションに戻ります。

ステップ 25 [IIS] > [< サーバ名 >] > [Web サイト] > [既定の Web サイト] に移動します。

ステップ 26 [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 27 [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 28 [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 29 [セキュリティ保護されたチャネルを要求] チェックボックスをオンにします。

ステップ 30 [OK] をクリックします。

ステップ 31 [プロパティ] ダイアログボックスで、[OK] をクリックします。

Exchange 2003 との予定表連動のための Cisco Unity Connection の設定

次の手順を実行します。

Exchange 2003 との予定表連動のために Cisco Unity Connection 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、[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)] リストで、[Exchange 2003 External Service Template] をクリックします。

ステップ 4 [有効にする (Enabled)] チェックボックスをオンにして、外部サービスを有効にします。

このチェックボックスがオフになっている場合、Exchange 2003 との連動は無効です。

ステップ 5 [表示名 (Display Name)] フィールドに、内容の識別に役立つ名前を入力します。

ステップ 6 [サーバ (Server)] フィールドに、Exchange 2003 サーバの IP アドレスまたはホスト名を入力します。

ステップ 7 [認証モード (Authentication Mode)] フィールドで、Exchange サーバによって使用される認証モードに一致する適切な設定をクリックします。

ステップ 8 [セキュリティ転送 (Security Transport)] フィールドで、次の適切な設定をクリックします。

- [なし (None)]: Connection は、Exchange 2003 サーバとの接続にセキュリティを使用しません。
- [SSL]: Connection は、Exchange 2003 サーバとの接続に SSL を使用します。

ステップ 9 [SSL] を選択した場合、Connection が Exchange 2003 サーバ証明書を確認するようにするには、[サーバ証明書を確認にする (Validate Server Certificate)] チェックボックスをオンにします。



注意

サーバ証明書の件名行または [subjectAltName:dnsname] フィールドの CN 値が、[サーバ (Server)] フィールドの設定と一致する必要があります。一致しない場合は、サーバ証明書の確認が失敗します。

サーバ証明書に署名した認証局 (CA) のルート証明書またはルート証明書チェーン内のすべての証明書が、Cisco Unified オペレーティングシステムの管理で Connection-trust 証明書としてインストールされている必要があります。インストールされていない場合は、サーバ証明書の確認が失敗します。

ステップ 10 [エイリアス (Alias)] フィールドに、Connection が Exchange 2003 サーバへのログインで使用する特権サービス アカウントの Windows ドメイン エイリアスを入力します。

この設定は、Exchange 2003 で設定されている特権サービス アカウントのユーザ ID と一致している必要があります。

ステップ 11 [パスワード (Password)] フィールドに、Connection が Exchange 2003 サーバへのログインで使用する特権サービス アカウントのパスワードを入力します。

この設定は、Exchange 2003 で設定されている特権サービス アカウントのユーザ パスワードと一致している必要があります。

ステップ 12 [サービス機能 (Service Capabilities)] で、[予定表および個人連絡先へのユーザ アクセス (User Access to Calendar and Personal Contacts)] チェックボックスをオンにします。

ステップ 13 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 14 Exchange 2003 との連動を確認するには、[テスト (Test)] をクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストのいずれかの部分が失敗した場合は、Exchange 2003 と Cisco Unity Connection の設定を確認します。

Exchange 2003 との予定表連動のためのユーザの設定

次の手順を実行します。



(注) Exchange 2003 は、設定する Connection ユーザごとにユーザを必要とします。

Exchange 2003 との予定表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 Accounts)] ページの [外部サービス (External Service)] フィールドで、[P.35-17 の手順「Exchange 2003 との予定表連動のために Cisco Unity Connection を設定する」](#)で入力した表示名をクリックします。

ステップ 6 [電子メール (Email Address)] フィールドに、Exchange 2003 におけるユーザのプライマリ SMTP アドレスを入力します。

ステップ 7 [ログイン タイプ (Login Type)] フィールドで、次の適切なオプションをクリックします。

- [接続エイリアスを使用 (Use Connection Alias)]: このオプションは、Exchange 2003 の [ユーザー 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。
- [次のユーザ ID を使用 : (Use User ID Provided Below)]: Exchange 2003 の [ユーザー ID] 設定を入力します ([ユーザー 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。

ステップ 8 ([ステップ 7](#) で [次のユーザ ID を使用: (Use User ID Provided Below)] オプションを選択した場合のみ) [ユーザ ID (User ID)] フィールドに、Exchange 2003 の [ユーザー ID] 設定を入力します。

ステップ 9 [サービス機能 (Service Capabilities)] で、[予定表および個人連絡先へのユーザ アクセス (User Access to Calendar and Personal Contacts)] チェックボックスをオンにします。



(注) ユーザは、[予定表および個人連絡先へのユーザ アクセス (User Access to Calendar and Personal Contacts)] チェックボックスまたは [予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)] チェックボックスがオンになっている外部サービスを 1 つだけ保持できます。

ステップ 10 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 11 ユーザの予定表設定を確認するには、[テスト (Test)] をクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストのいずれかの部分が失敗した場合は、Exchange 2003、Cisco Unity Connection、およびユーザの設定を確認します。

ステップ 12 残りすべてのユーザについて、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 11](#) を繰り返します。

Exchange 2003 との予定表連動のテスト

次の手順を実行します。

Exchange 2003 との予定表連動をテストする

ステップ 1 Outlook にログインします。

ステップ 2 [検索] メニューで、[予定表] をクリックします。

ステップ 3 [ファイル] メニューで、[新規作成] > [会議出席依頼] をクリックします。

ステップ 4 必須フィールドに値を入力して、新しい会議を現在の時刻にスケジュールし、Cisco Unity Connection 上にアカウントを持つユーザを招待します。

ステップ 5 [送信] をクリックします。

ステップ 6 [ステップ 4](#) で Outlook 会議に招待したユーザの Connection メールボックスにログインします。

ステップ 7 そのユーザアカウントがスピーチ アクセス用に設定されている場合は、Play Meetings と言います。

そのユーザアカウントがスピーチ アクセス用に設定されていない場合は、6 を押し、プロンプトに従って会議のリストを再生します。

Connection によって、Exchange 2003 会議に関する情報が再生されます。

Exchange 2003 との予定表連動のための Cisco Unity Connection 設定の変更

予定表連動の作成後、Cisco Unity Connection 設定を変更できます。次の手順を実行します。

Exchange 2003 との予定表連動のための Cisco Unity Connection 設定を変更する

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 Exchange 2003 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 [有効にする (Enabled)] チェックボックスをオンにして、外部サービスを有効にします。

このチェックボックスがオフになっている場合、Exchange 2003 との連動は無効です。

ステップ 4 [表示名 (Display Name)] フィールドに、内容の識別に役立つ名前を入力します。

ステップ 5 [サーバ (Server)] フィールドに、Exchange 2003 サーバの IP アドレスまたはホスト名を入力します。

ステップ 6 [認証モード (Authentication Mode)] フィールドで、Exchange サーバによって使用される認証モードに一致する適切な設定をクリックします。

ステップ 7 [セキュリティ転送 (Security Transport)] フィールドで、次の適切な設定をクリックします。

- [なし (None)]: Connection は、Exchange 2003 サーバとの接続にセキュリティを使用しません。
- [SSL]: Connection は、Exchange 2003 サーバとの接続に SSL を使用します。

ステップ 8 [SSL] を選択した場合、Connection が Exchange 2003 サーバ証明書を確認するには、[サーバ証明書を確認にする (Validate Server Certificate)] チェックボックスをオンにします。



注意

サーバ証明書の件名行または [subjectAltName:dnsname] フィールドの CN 値が、[サーバ (Server)] フィールドの設定と一致する必要があります。一致しない場合は、サーバ証明書の確認が失敗します。

サーバ証明書に署名した認証局 (CA) のルート証明書またはルート証明書チェーン内のすべての証明書が、Cisco Unified オペレーティングシステムの管理で Connection-trust 証明書としてインストールされている必要があります。インストールされていない場合は、サーバ証明書の確認が失敗します。

ステップ 9 [エイリアス (Alias)] フィールドに、Connection が Exchange 2003 サーバへのログインで使用する特権サービス アカウントの Windows ドメイン エイリアスを入力します。

この設定は、Exchange 2003 で設定されている特権サービス アカウントのユーザ ID と一致している必要があります。

ステップ 10 [パスワード (Password)] フィールドに、Connection が Exchange 2003 サーバへのログインで使用する特権サービス アカウントのパスワードを入力します。

この設定は、Exchange 2003 で設定されている特権サービス アカウントのユーザ パスワードと一致している必要があります。

ステップ 11 [サービス機能 (Service Capabilities)] で、[予定表および個人連絡先へのユーザ アクセス (User Access to Calendar and Personal Contacts)] チェックボックスをオンにします。

ステップ 12 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 13 Exchange 2003 との連動を確認するには、[テスト (Test)] をクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストのいずれかの部分が失敗した場合は、Exchange 2003 と Cisco Unity Connection の設定を確認します。

Exchange 2003 との予定表連動のためのユーザ設定の変更

予定表連動の作成後、ユーザ設定を変更できます。次の手順を実行します。

Exchange 2003 との予定表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 [表示名 (Display Name)] カラムで、Exchange 2003 サービスの表示名をクリックします。

ステップ 5 [電子メール (Email Address)] フィールドに、Exchange 2003 におけるユーザのプライマリ SMTP アドレスを入力します。

ステップ 6 [外部サービスのアカウントの編集 (Edit External Service Account)] ページの [ログイン タイプ (Login Type)] フィールドで、次の適切なオプションをクリックします。

- [接続エイリアスを使用 (Use Connection Alias)]: このオプションは、Exchange 2003 の [ユーザー 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。
- [次のユーザー ID を使用 : (Use User ID Provided Below)]: Exchange 2003 の [ユーザー ID] 設定を入力します ([ユーザー 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。

ステップ 7 ([ステップ 6](#) で [次のユーザー ID を使用 : (Use User ID Provided Below)] オプションを選択した場合のみ) [ユーザ ID (User ID)] フィールドに、Exchange 2003 の [ユーザー ID] 設定を入力します。

ステップ 8 [サービス機能 (Service Capabilities)] で、[予定表および個人連絡先へのユーザ アクセス (User Access to Calendar and Personal Contacts)] チェックボックスをオンにします。



(注) ユーザは、[予定表および個人連絡先へのユーザ アクセス (User Access to Calendar and Personal Contacts)] チェックボックスまたは [予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)] チェックボックスがオンになっている外部サービスを 1 つだけ保持できます。

ステップ 9 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 10 ユーザの予定表設定を確認するには、[テスト (Test)] をクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストのいずれかの部分が失敗した場合は、Exchange 2003、Cisco Unity Connection、およびユーザの設定を確認します。

Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動の作成

Cisco Unified MeetingPlace がインストールされている場合は、Cisco Unity Connection を Cisco Unified MeetingPlace と連動させることで、ユーザが電話で、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 との予定表連動を作成するためのタスク リスト

1. システム要件を参照して、Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unity Connection サーバのすべての要件が満たされていることを確認します。P.35-23 の「Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動の要件」を参照してください。
2. Cisco Unified MeetingPlace を設定します。P.35-24 の「予定表連動のための Cisco Unified MeetingPlace の設定」を参照してください。
3. Connection を設定します。P.35-25 の「Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のための Cisco Unity Connection の設定」を参照してください。
4. Connection ユーザを設定します。P.35-26 の「Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のためのユーザの設定」を参照してください。
5. 予定表連動をテストします。P.35-28 の「Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のテスト」を参照してください。
6. 会議のリストの再生、会議への参加、および会議のスケジュール設定を行う方法をユーザに通知するには、『Cisco Unity Connection 電話インターフェイス ユーザ ガイド (Release 7.x)』の「Cisco Unity Connection の電話メニューとボイス コマンド」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/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/phone/7xcucugphonex.html から入手可能です。



(注) 予定表連動の作成後、Cisco Unity Connection 設定およびユーザ設定を変更できます。P.35-28 の「Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のための Cisco Unity Connection 設定の変更」および P.35-30 の「Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のためのユーザ設定の変更」を参照してください。

Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動の要件

Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動の要件は、次のとおりです。

- Cisco Unified MeetingPlace のドキュメントに従って、Cisco Unified MeetingPlace 7.0 以降がインストールされている。このドキュメントは、
http://www.cisco.com/en/US/products/sw/ps5664/ps5669/tsd_products_support_series_home.html から入手可能です。
- 『Cisco Unity Connection インストレーション ガイド Release 7.x』の説明に従って、Cisco Unity Connection がインストールされている。このドキュメントは、
http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/installation/guide/7xcucigx.html から入手可能です。

予定表連動のための Cisco Unified MeetingPlace の設定

次の手順を実行します。

予定表連動のために Cisco Unified MeetingPlace を設定する

- ステップ 1** 管理者として Cisco Unified MeetingPlace 管理サーバにログインします。
- ステップ 2** [User Configuration] > [User Profiles] をクリックします。
- ステップ 3** [Add New] をクリックします。
- ステップ 4** 必須フィールドに次の値を入力して、特権サービス アカウントを作成します。

[First Name]	このフィールドは、空白のままにします。
[Last Name]	Cisco Unity Connection と入力します。
[User ID]	cucsvc と入力するか、または必要な別のユーザ ID を入力します。
[User Password]	適切なパスワードを入力します。
[Profile Number]	適切なプロファイル番号を入力します。
[Profile Password]	適切なプロファイル パスワードを入力します。
[Type of User]	[System Administrator] をクリックします。



(注) [User ID] [User Password] [Profile Number] および [Profile Password] の各フィールドに入力する値は、P.35-25 の「Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のための Cisco Unity Connection の設定」で使用します。

- ステップ 5** [Save] をクリックします。
- ステップ 6** Cisco Unified MeetingPlace からログオフします。



注意 Cisco Unified MeetingPlace からログオフしないと、P.35-24 の手順「予定表連動のための Cisco Unified MeetingPlace 設定をテストする」でテストが失敗します。

予定表連動のための Cisco Unified MeetingPlace 設定をテストする

- ステップ 1** SSL が有効でない場合は、Web ブラウザの [アドレス] フィールドに次の URL を入力します (<サーバ> は、Cisco Unified MeetingPlace サーバの IP アドレスまたはホスト名です)。

`http://<サーバ>/webservices/services/meetingservice?wsdl`

SSL が有効である場合は、次の URL を入力します。

`https://<サーバ>/webservices/services/meetingservice?wsdl`

- ステップ 2** Enter キーを押します。

ステップ 3 ログインするように要求された場合、[P.35-24 の手順「予定表連動のために Cisco Unified MeetingPlace を設定する」](#)で作成した特権サービス アカウントのユーザ ID とパスワードを入力します。

「XFire Services」というタイトルの Cisco Unified MeetingPlace WSDL ダウンロード ページが表示されます。

Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のための Cisco Unity Connection の設定

次の手順を実行します。

Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のために Cisco Unity Connection 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、[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)] リストで、[MeetingPlace 7.0 External Service Template] をクリックします。

ステップ 4 [有効にする (Enabled)] チェックボックスをオンにして、外部サービスを有効にします。

このチェックボックスがオフになっている場合、Cisco Unified MeetingPlace との連動は無効です。

ステップ 5 [表示名 (Display Name)] フィールドに、内容の識別に役立つ名前を入力します。

ステップ 6 [サーバ (Server)] フィールドに、Cisco Unified MeetingPlace サーバの IP アドレスまたはホスト名を入力します。

ステップ 7 [内線番号ダイヤル文字列を転送する (Transfer Extension Dial String)] フィールドに、電話機のユーザを Cisco Unified MeetingPlace 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。

ステップ 8 [セキュリティ転送 (Security Transport)] フィールドで、次の適切な設定をクリックします。

- [なし (None)]: Connection は、Cisco Unified MeetingPlace 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 サーバとの接続に SSL を使用します。

ステップ 9 [SSL] を選択した場合、Connection が Cisco Unified MeetingPlace サーバ証明書を確認するには、[サーバ証明書を検証にする (Validate Server Certificate)] チェックボックスをオンにします。



注意

サーバ証明書の件名行または [subjectAltName:dnsname] フィールドの CN 値が、[サーバ (Server)] フィールドの設定と一致する必要があります。一致しない場合は、サーバ証明書の確認が失敗します。

サーバ証明書に署名した認証局 (CA) のルート証明書またはルート証明書チェーン内の

すべての証明書が、Cisco Unified オペレーティングシステムの管理で Connection-trust 証明書としてインストールされている必要があります。インストールされていない場合は、サーバ証明書の確認が失敗します。

ステップ 10 [エイリアス (Alias)] フィールドに、Connection が Cisco Unified MeetingPlace サーバへのログインで使用する特権サービス アカウントの Windows ドメイン エイリアスを入力します。

この設定は、P.35-24 の「[予定表連動のための Cisco Unified MeetingPlace の設定](#)」で設定した特権サービス アカウントの [User ID] 設定と一致している必要があります。

ステップ 11 [パスワード (Password)] フィールドに、Connection が Cisco Unified MeetingPlace サーバへのログインで使用する特権サービス アカウントのパスワードを入力します。

この設定は、P.35-24 の「[予定表連動のための Cisco Unified MeetingPlace の設定](#)」で設定した特権サービス アカウントの [User Password] 設定と一致している必要があります。

ステップ 12 [サービス機能 (Service Capabilities)] で、次の適切なチェックボックスをオンにします。

- [予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)]: このチェックボックスをオンにすると、ユーザが電話で会議の予定を聞くことができるようになります。
- [MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)]: このチェックボックスをオンにすると、ユーザが会議のスケジュール設定および会議への参加を行えるようになります。

ステップ 13 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 14 Cisco Unified MeetingPlace との連動を確認するには、[テスト (Test)] をクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストのいずれかの部分が失敗した場合は、Cisco Unified MeetingPlace と Cisco Unity Connection の設定を確認します。

Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のためのユーザの設定

次の手順を実行します。



(注) Cisco Unified MeetingPlace 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 との予定表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。[外部サービスのアカウントの新規作成 (New External Service Account)] ページが表示されます。

ステップ 5 [外部サービス (External Service)] フィールドで、P.35-25 の「Cisco Unified MeetingPlace との予定表運動のための Cisco Unity Connection の設定」で入力した表示名をクリックします。

ステップ 6 [ログイン タイプ (Login Type)] フィールドで、次の適切なオプションをクリックします。

- [**接続エイリアスを使用 (Use Connection Alias)**]: このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace プロファイル エイリアスが 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 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。
- [**サーバのゲスト アカウントを使用 (Use Server Guest Account)**]: Connection は、Connection ユーザ エイリアスおよび [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 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。
- [**次のユーザ ID を使用 : (Use User ID Provided Below)**]: Cisco Unified MeetingPlace のプロファイル エイリアスを入力します (Cisco Unified MeetingPlace プロファイル エイリアスが 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 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 7 (**ステップ 6** で [次のユーザ ID を使用 : (Use User ID Provided Below)] オプションを選択した場合のみ) ユーザ ID (User ID) フィールドに、Cisco Unified MeetingPlace の [User ID] 設定を入力します。

ステップ 8 [サービス機能 (Service Capabilities)] で、次の適切なチェックボックスをオンにします。

- [**MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)**]: このチェックボックスをオンにすると、ユーザが会議のスケジュール設定および会議への参加を行えるようになります。
- [**プライマリ会議サービス (Primary Meeting Service)**]: 複数の外部サービスで [MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)] チェックボックスがオンになっている場合は、このチェックボックスをオンにすると、Cisco Unified MeetingPlace 会議がこの Cisco Unified MeetingPlace サーバを介して設定されるようになります。このチェックボックスをオフにすると、Cisco Unified MeetingPlace 会議が別のサーバを介して設定されるようになります。

ステップ 9 [**保存 (Save)**] をクリックします。

ステップ 10 ユーザの予定表設定を確認するには、[**テスト (Test)**] をクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストのいずれかの部分が失敗した場合は、Cisco Unified MeetingPlace、Cisco Unity Connection、およびユーザの設定を確認します。

ステップ 11 残りすべてのユーザについて、**ステップ 2 ~ ステップ 10** を繰り返します。

Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のテスト

次の手順を実行します。

Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のための設定をテストする

-
- ステップ 1** エンド ユーザとして Cisco Unified MeetingPlace にログインします。
- ステップ 2** [Schedule] をクリックします。
- ステップ 3** 必須フィールドに値を入力して、新しい会議を現在の時刻にスケジュールし、Cisco Unity Connection 上にアカウントを持つユーザを招待します。
- ステップ 4** [ステップ 3](#) で Cisco Unified MeetingPlace 会議に招待したユーザの Connection メールボックスにログインします。
- ステップ 5** そのユーザ アカウントがスピーチ アクセス用に設定されている場合は、Play Meetings と言います。
- そのユーザ アカウントがスピーチ アクセス用に設定されていない場合は、6 を押し、プロンプトに従って会議のリストを再生します。
- ステップ 6** 今スケジュールした Cisco Unified MeetingPlace 会議が通知されるのが聞こえたときに、Join というか、または電話機のキーパッドで適切なキーを押して、会議に参加します。
-

Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のための Cisco Unity Connection 設定の変更

予定表連動の作成後、Cisco Unity Connection 設定を変更できます。次の手順を実行します。

Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のための Cisco Unity Connection 設定を変更する

-
- 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 と連動させたときに作成した外部サービスの表示名をクリックします。
- ステップ 3** 連動の [サーバタイプ (Server Type)] カラムに [MeetingPlace 7.0] と表示されていることを確認します。
- ステップ 4** 予定表連動を有効にするには、[有効にする (Enabled)] チェックボックスをオンにします。予定表連動を無効にするには、[有効にする (Enabled)] チェックボックスをオフにします。
- ステップ 5** [表示名 (Display Name)] フィールドに、内容の識別に役立つ名前を入力します。
- ステップ 6** [サーバ (Server)] フィールドに、Cisco Unified MeetingPlace サーバの IP アドレスまたはホスト名を入力します。

ステップ 7 [内線番号ダイヤル文字列を転送する (Transfer Extension Dial String)] フィールドに、電話機のコネクションを Cisco Unified MeetingPlace 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がある数字を入力します。

ステップ 8 [セキュリティ転送 (Security Transport)] フィールドで、次の適切な設定をクリックします。

- [なし (None)]: Connection は、Cisco Unified MeetingPlace 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 サーバとの接続に SSL を使用します。

ステップ 9 [SSL] を選択した場合、Connection が Cisco Unified MeetingPlace サーバ証明書を確認するには、[サーバ証明書を確認にする (Validate Server Certificate)] チェックボックスをオンにします。



注意 サーバ証明書の件名行または [subjectAltName:dnsname] フィールドの CN 値が、[サーバ (Server)] フィールドの設定と一致する必要があります。一致しない場合は、サーバ証明書の確認が失敗します。

サーバ証明書に署名した認証局 (CA) のルート証明書またはルート証明書チェーン内のすべての証明書が、Cisco Unified オペレーティングシステムの管理で Connection-trust 証明書としてインストールされている必要があります。インストールされていない場合は、サーバ証明書の確認が失敗します。

ステップ 10 [エイリアス (Alias)] フィールドに、Connection が Cisco Unified MeetingPlace サーバへのログインで使用する特権サービス アカウントの Windows ドメイン エイリアスを入力します。

この設定は、P.35-24 の「[予定表連動のための Cisco Unified MeetingPlace の設定](#)」で設定した特権サービス アカウントの [User ID] 設定と一致している必要があります。

ステップ 11 [パスワード (Password)] フィールドに、Connection が Cisco Unified MeetingPlace サーバへのログインで使用する特権サービス アカウントのパスワードを入力します。

この設定は、P.35-24 の「[予定表連動のための Cisco Unified MeetingPlace の設定](#)」で設定した API ユーザの [User Password] 設定と一致している必要があります。

ステップ 12 [サービス機能 (Service Capabilities)] で、次の適切なチェックボックスをオンにします。

- [予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)]: このチェックボックスをオンにすると、ユーザが電話で会議の予定を聞くことができますようになります。
- [MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)]: このチェックボックスをオンにすると、ユーザが会議のスケジュール設定および会議への参加を行えるようになります。

ステップ 13 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 14 ユーザの予定表設定を確認するには、[テスト (Test)] をクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストのいずれかの部分が失敗した場合は、Cisco Unified MeetingPlace、Cisco Unity Connection、およびユーザの設定を確認します。

Cisco Unified MeetingPlace との予定表連動のためのユーザ設定の変更

予定表連動の作成後、ユーザ設定を変更できます。次の手順を実行します。

Cisco Unified MeetingPlace との予定表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 [表示名 (Display Name)] カラムで、Cisco Unified MeetingPlace サービスの表示名をクリックします。
- ステップ 5** [外部サービスのアカウントの編集 (Edit External Service Account)] ページの [ログイン タイプ (Login Type)] フィールドで、次の適切なオプションをクリックします。
- [接続エイリアスを使用 (Use Connection Alias)]: このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace プロファイル エイリアスが 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 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。
 - [サーバのゲスト アカウントを使用 (Use Server Guest Account)]: Connection は、Connection ユーザ エイリアスおよび [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 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。
 - [次のユーザ ID を使用: (Use User ID Provided Below)]: Cisco Unified MeetingPlace のプロファイル エイリアスを入力します (Cisco Unified MeetingPlace プロファイル エイリアスが 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 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** ([ステップ 5](#) で [次のユーザ ID を使用: (Use User ID Provided Below)] オプションを選択した場合のみ) ユーザ ID (User ID) フィールドに、Cisco Unified MeetingPlace の [User ID 設定を入力します。
- ステップ 7** [サービス機能 (Service Capabilities)] で、次の適切なチェックボックスをオンにします。
- [MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)]: このチェックボックスをオンにすると、ユーザが会議のスケジュール設定および会議への参加を行えるようになります。
 - [プライマリ会議サービス (Primary Meeting Service)]: 複数の外部サービスで [MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)] チェックボックスがオンになっている場合は、このチェックボックスをオンにすると、Cisco Unified MeetingPlace 会議がこの Cisco Unified MeetingPlace サーバを介して設定されるようになります。このチェックボックスをオフにすると、Cisco Unified MeetingPlace 会議が別のサーバを介して設定されるようになります。
- ステップ 8** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 9** ユーザの予定表設定を確認するには、[テスト (Test)] をクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストのいずれかの部分が失敗した場合は、Cisco Unified MeetingPlace、Cisco Unity Connection、およびユーザの設定を確認します。

Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動の作成

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。

次のタスク リストを使用して、予定表連動を作成します。

Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動を作成するためのタスク リスト

1. システム要件を参照して、Cisco Unified MeetingPlace Express および Cisco Unity Connection サーバのすべての要件が満たされていることを確認します。P.35-31 の「Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のための要件」を参照してください。
2. Cisco Unified MeetingPlace Express を設定します。P.35-32 の「予定表連動のための Cisco Unified MeetingPlace Express の設定」を参照してください。
3. Connection を設定します。P.35-33 の「Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のための Cisco Unity Connection の設定」を参照してください。
4. Connection ユーザを設定します。P.35-34 の「Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のためのユーザの設定」を参照してください。
5. 予定表連動をテストします。P.35-36 の「Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のテスト」を参照してください。
6. 会議のリストの再生、会議への参加、および会議のスケジュール設定を行う方法をユーザに通知するには、『Cisco Unity Connection 電話インターフェイス ユーザ ガイド (Release 7.x)』の「Cisco Unity Connection の電話メニューとボイス コマンド」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/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/phone/7xcucugphonex.html から入手可能です。



(注) 予定表連動の作成後、Cisco Unity Connection 設定およびユーザ設定を変更できます。P.35-37 の「Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のための Cisco Unity Connection 設定の変更」および P.35-38 の「Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のためのユーザ設定の変更」を参照してください。

Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のための要件

Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動の要件は、次のとおりです。

- Cisco Unified MeetingPlace Express のドキュメントに従って、Cisco Unified MeetingPlace Express 2.0 以降がインストールされている。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6533/tsd_products_support_series_home.html から入手可能です。
- 『Cisco Unity Connection インストールガイド』の説明に従って、Cisco Unity Connection がインストールされている。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。

予定表連動のための Cisco Unified MeetingPlace Express の設定

次の手順を実行します。

予定表連動のために Cisco Unified MeetingPlace Express を設定する

- ステップ 1** Cisco Unified MeetingPlace Express にログインし、[Administration] をクリックします。
- ステップ 2** [User Configuration] > [User Profile Management] をクリックします。
- ステップ 3** [Add New] をクリックします。
- ステップ 4** 必須フィールドに次の値を入力して、API ユーザを作成します。

[First Name]	このフィールドは、空白のままにします。
[Last Name]	Cisco Unity Connection と入力します。
[User ID]	cucsvc と入力するか、または必要な別のユーザ ID を入力します。
[User Password]	適切なパスワードを入力します。
[Profile Number]	適切なプロファイル番号を入力します。
[Type of User]	[API User] をクリックします。

 **(注)** [User ID]、[User Password]、および [Profile Number] の各フィールドに入力する値は、[P.35-33 の「Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のための Cisco Unity Connection の設定」](#)で使用します。

- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 6** Cisco Unified MeetingPlace Express からログオフします。

 **注意** Cisco Unified MeetingPlace Express からログオフしないと、[P.35-32 の手順「予定表連動のための Cisco Unified MeetingPlace Express 設定をテストする」](#)でテストが失敗します。

予定表連動のための Cisco Unified MeetingPlace Express 設定をテストする

- ステップ 1** SSL が有効でない場合は、Web ブラウザの [アドレス] フィールドに次の URL を入力します (< サーバ > は、Cisco Unified MeetingPlace Express サーバの IP アドレスまたはホスト名です)。

`http://< サーバ >.com/webservices/services/meetingservice?wsdl`

SSL が有効である場合は、次の URL を入力します。

`https://< サーバ >.com/webservices/services/meetingservice?wsdl`

- ステップ 2** Enter キーを押します。

ステップ 3 ログインするように要求された場合、[P.35-32 の手順「予定表連動のために Cisco Unified MeetingPlace Express を設定する」](#)で入力した API ユーザのユーザ ID とパスワードを入力します。

「XFire Services」というタイトルの Cisco Unified MeetingPlace Express WSDL ダウンロード ページが表示されます。

Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のための Cisco Unity Connection の設定

次の手順を実行します。

Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のために Cisco Unity Connection 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、**[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)]** リストで、**[MeetingPlace Express 2.0 External Service Template]** をクリックします。

ステップ 4 **[有効にする (Enabled)]** 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 との予定表連動は無効です。

ステップ 5 **[表示名 (Display Name)]** フィールドに、内容の識別に役立つ名前を入力します。たとえば、「Cisco Unified MeetingPlace Express calendar」と入力します。

ステップ 6 **[サーバ (Server)]** フィールドに、Cisco Unified MeetingPlace Express サーバの IP アドレスまたはホスト名を入力します。

ステップ 7 **[内線番号ダイヤル文字列を転送する (Transfer Extension Dial String)]** フィールドに、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。

ステップ 8 **[セキュリティ転送 (Security Transport)]** フィールドで、次の適切な設定をクリックします。

- **[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。

ステップ 9 **[SSL]** を選択した場合、Connection が Cisco Unified MeetingPlace Express サーバ証明書を確認するようにするには、**[サーバ証明書を確認にする (Validate Server Certificate)]** チェックボックスをオンにします。



注意 サーバ証明書の件名行または [subjectAltName:dnsname] フィールドの CN 値が、[サーバ (Server)] フィールドの設定と一致する必要があります。一致しない場合は、サーバ証明書の確認が失敗します。

サーバ証明書に署名した CA のルート証明書またはルート証明書チェーン内のすべての証明書が、Cisco Unified オペレーティングシステムの管理で Connection-trust 証明書としてインストールされている必要があります。インストールされていない場合は、サーバ証明書の確認が失敗します。

ステップ 10 [エイリアス (Alias)] フィールドに、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 Windows ドメイン エイリアスを入力します。

この設定は、P.35-32 の「[予定表連動のための Cisco Unified MeetingPlace Express の設定](#)」で設定した API ユーザの [User ID] 設定と一致している必要があります。

ステップ 11 [パスワード (Password)] フィールドに、Connection が Cisco Unified MeetingPlace Express サーバへのログインで使用する API ユーザのパスワードを入力します。

この設定は、P.35-32 の「[予定表連動のための Cisco Unified MeetingPlace Express の設定](#)」で設定した API ユーザの [User Password] 設定と一致している必要があります。

ステップ 12 [サービス機能 (Service Capabilities)] で、次の適切なチェックボックスをオンにします。

- [予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)]: このチェックボックスをオンにすると、ユーザが電話で会議の予定を聞くことができるようになります。
- [MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)]: このチェックボックスをオンにすると、ユーザが会議のスケジュール設定および会議への参加を行えるようになります。

ステップ 13 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 14 Cisco Unified MeetingPlace Express との連動を確認するには、[テスト (Test)] をクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストのいずれかの部分が失敗した場合は、Cisco Unified MeetingPlace Express と Cisco Unity Connection の設定を確認します。

Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のためのユーザの設定

次の手順を実行します。



(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 との予定表運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。[外部サービスのアカウントの新規作成 (New External Service Accounts)] ページが表示されます。
- ステップ 5** [外部サービス (External Service)] フィールドで、P.35-33 の「Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表運動のための Cisco Unity Connection の設定」で入力した表示名をクリックします。
- ステップ 6** [ログイン タイプ (Login Type)] フィールドで、次の適切なオプションをクリックします。
- [接続エイリアスを使用 (Use Connection Alias)]: このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace Express プロファイル エイリアスが 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。
 - [サーバのゲスト アカウントを使用 (Use Server Guest Account)]: Connection は、Connection ユーザ エイリアスおよび [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。
 - [次のユーザ ID を使用 : (Use User ID Provided Below)]: Cisco Unified MeetingPlace Express のプロファイル エイリアスを入力します (Cisco Unified MeetingPlace Express プロファイル エイリアスが 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 7** (ステップ 6 で [次のユーザ ID を使用 : (Use User ID Provided Below)] オプションを選択した場合のみ) [ユーザ ID (User ID)] フィールドに、Cisco Unified MeetingPlace Express の [User ID] 設定を入力します。
- ステップ 8** (有効な場合のみ) [ユーザ プロファイル番号 (User Profile Number)] フィールドに、Cisco Unified MeetingPlace Express の [User ID] 設定を入力します。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。
- ステップ 9** [サービス機能 (Service Capabilities)] で、次の適切なチェックボックスをオンにします。
- [予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)]: このチェックボックスをオンにすると、ユーザが電話で会議の予定を聞くことができるようになります。



- (注)** ユーザは、[予定表および個人連絡先へのユーザ アクセス (User Access to Calendar and Personal Contacts)] チェックボックスまたは [予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)] チェックボックスがオンになっている外部サービスを 1 つだけ保持できます。

- [MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)]: このチェックボックスをオンにすると、ユーザが会議のスケジュール設定および会議への参加を行えるようになります。
- [プライマリ会議サービス (Primary Meeting Service)]: 複数の外部サービスで [MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)] チェックボックスがオンになっている場合は、このチェックボックスをオンにすると、Cisco Unified MeetingPlace Express 会議がこの Cisco Unified MeetingPlace Express サーバを介して設定されるようになります。このチェックボックスをオフにすると、Cisco Unified MeetingPlace Express 会議が別のサーバを介して設定されるようになります。

ステップ 10 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 11 ユーザの予定表設定を確認するには、[テスト (Test)] をクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストのいずれかの部分が失敗した場合は、Cisco Unified MeetingPlace Express、Cisco Unity Connection、およびユーザの設定を確認します。

ステップ 12 残りすべてのユーザについて、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 11](#) を繰り返します。

Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のテスト

次の手順を実行します。

Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動をテストする

ステップ 1 エンド ユーザとして Cisco Unified MeetingPlace Express にログインします。

ステップ 2 [Schedule] をクリックします。

ステップ 3 必須フィールドに値を入力して、新しい会議を現在の時刻にスケジュールし、Cisco Unity Connection 上にアカウントを持つユーザを招待します。

ステップ 4 [ステップ 3](#) で Cisco Unified MeetingPlace Express 会議に招待したユーザの Connection メールボックスにログインします。

ステップ 5 そのユーザ アカウントがスピーチ アクセス用に設定されている場合は、**Play Meetings** と言います。

そのユーザ アカウントがスピーチ アクセス用に設定されていない場合は、**6** を押し、プロンプトに従って会議のリストを再生します。

ステップ 6 今スケジュールした Cisco Unified MeetingPlace Express 会議が通知されるのが聞こえたときに、**Join** と言うか、または電話機のキーパッドで適切なキーを押して、会議に参加します。

Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のための Cisco Unity Connection 設定の変更

予定表連動の作成後、Cisco Unity Connection 設定を変更できます。次の手順を実行します。

Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のための Cisco Unity Connection 設定を変更する

- 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を見つけます。
- ステップ 3** 連動の [サーバタイプ (Server Type)] カラムに [MeetingPlace Express 2.x] と表示されていることを確認します。
- ステップ 4** 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 5** 予定表連動を有効にするには、[有効にする (Enabled)] チェックボックスをオンにします。予定表連動を無効にするには、[有効にする (Enabled)] チェックボックスをオフにします。
- ステップ 6** [表示名 (Display Name)] フィールドに、内容の識別に役立つ名前を入力します。
- ステップ 7** [サーバ (Server)] フィールドに、Cisco Unified MeetingPlace Express サーバの IP アドレスまたはホスト名 URL を入力します。
- ステップ 8** [内線番号ダイヤル文字列を転送する (Transfer Extension Dial String)] フィールドに、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。
- ステップ 9** [セキュリティ転送 (Security Transport)] フィールドで、次の適切な設定をクリックします。
 - [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。
- ステップ 10** [SSL] を選択した場合、Connection が Cisco Unified MeetingPlace Express サーバ証明書を確認するようするには、[サーバ証明書を確認にする (Validate Server Certificate)] チェックボックスをオンにします。



注意

サーバ証明書の件名行または [subjectAltName:dnsname] フィールドの CN 値が、[サーバ (Server)] フィールドの設定と一致する必要があります。一致しない場合は、サーバ証明書の確認が失敗します。

サーバ証明書に署名した CA のルート証明書またはルート証明書チェーン内のすべての証明書が、Cisco Unified オペレーティングシステムの管理で Connection-trust 証明書としてインストールされている必要があります。インストールされていない場合は、サーバ証明書の確認が失敗します。

ステップ 11 [エイリアス (Alias)] フィールドに、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 Windows ドメイン エイリアスを入力します。

この設定は、P.35-32 の「[予定表連動のための Cisco Unified MeetingPlace Express の設定](#)」で設定した API ユーザの [User ID] 設定と一致している必要があります。

ステップ 12 [パスワード (Password)] フィールドに、Connection が Cisco Unified MeetingPlace Express サーバへのログインで使用する API ユーザのパスワードを入力します。

この設定は、P.35-32 の「[予定表連動のための Cisco Unified MeetingPlace Express の設定](#)」で設定した API ユーザの [User Password] 設定と一致している必要があります。

ステップ 13 [サービス機能 (Service Capabilities)] で、次の適切なチェックボックスをオンにします。

- [予定表へのユーザアクセス (User Access to Calendar)]: このチェックボックスをオンにすると、ユーザが会議の予定を聞くことができるようになります。
- [MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)]: このチェックボックスをオンにすると、ユーザが会議のスケジュール設定および会議への参加を行えるようになります。
- [プライマリ会議サービス (Primary Meeting Service)]: 複数の外部サービスで [MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)] チェックボックスがオンになっている場合は、このチェックボックスをオンにすると、Cisco Unified MeetingPlace Express 会議がこの Cisco Unified MeetingPlace Express サーバを介して設定されるようになります。このチェックボックスをオフにすると、Cisco Unified MeetingPlace Express 会議が別のサーバを介して設定されるようになります。

ステップ 14 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 15 ユーザの予定表設定を確認するには、[テスト (Test)] をクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストのいずれかの部分が失敗した場合は、Cisco Unified MeetingPlace Express、Cisco Unity Connection、およびユーザの設定を確認します。

Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表連動のためのユーザ設定の変更

予定表連動の作成後、ユーザ設定を変更できます。次の手順を実行します。

Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表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 [表示名 (Display Name)] カラムで、Cisco Unified MeetingPlace Express サービスの表示名をクリックします。

ステップ 5 [外部サービスのアカウントの編集 (Edit External Service Account)] ページの [ログイン タイプ (Login Type)] フィールドで、次の適切なオプションをクリックします。

- [接続エイリアスを使用 (Use Connection Alias)]: このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace Express プロファイル エイリアスが 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。
- [サーバのゲスト アカウントを使用 (Use Server Guest Account)]: Connection は、Connection ユーザ エイリアスおよび [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。
- [次のユーザ ID を使用 : (Use User ID Provided Below)]: Cisco Unified MeetingPlace Express のプロファイル エイリアスを入力します (Cisco Unified MeetingPlace Express プロファイル エイリアスが 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 (*ステップ 5* で [次のユーザ ID を使用 : (Use User ID Provided Below)] オプションを選択した場合のみ) [ユーザ ID (User ID)] フィールドに、Cisco Unified MeetingPlace Express の [User ID] 設定を入力します。

ステップ 7 (有効な場合のみ) [ユーザ プロファイル番号 (User Profile Number)] フィールドに、Cisco Unified MeetingPlace Express の [User ID] 設定を入力します。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。

ステップ 8 [サービス機能 (Service Capabilities)] で、次の適切なチェックボックスをオンにします。

- [予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)]: このチェックボックスをオンにすると、ユーザが電話で会議の予定を聞くことができるようになります。



(注) ユーザは、[予定表および個人連絡先へのユーザ アクセス (User Access to Calendar and Personal Contacts)] チェックボックスまたは [予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)] チェックボックスがオンになっている外部サービスを 1 つだけ保持できます。

- [MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)]: このチェックボックスをオンにすると、ユーザが会議のスケジュール設定および会議への参加を行えるようになります。
- [プライマリ会議サービス (Primary Meeting Service)]: 複数の外部サービスで [MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)] チェックボックスがオンになっている場合は、このチェックボックスをオンにすると、Cisco Unified MeetingPlace Express 会議がこの Cisco Unified MeetingPlace Express サーバを介して設定されるようになります。このチェックボックスをオフにすると、Cisco Unified MeetingPlace Express 会議が別のサーバを介して設定されるようになります。

ステップ 9 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 10 ユーザの予定表設定を確認するには、[テスト (Test)] をクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストのいずれかの部分が失敗した場合は、Cisco Unified MeetingPlace Express、Cisco Unity Connection、およびユーザの設定を確認します。



サービスパラメータの設定

**注意**

この章の情報は、スタンドアロン設定だけに適用できます。Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) がインストールされている場合のサービスパラメータの設定については、『Cisco Unified Communications Manager 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/ps7273/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

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』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 \(P.36-2\)](#)
- [サービスパラメータの詳細 \(P.36-3\)](#)

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)**] リストで、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)**] リストで、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)**] ページには、すべてのサービス (アクティブおよび非アクティブ) 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。

- 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 36-1 に、Cisco Unity Connection のサービスパラメータの詳細を示します。

表 36-1 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	<p>クラスタ全体の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。</p> <p>これは必須フィールドです。</p>
Failover Collector	<p>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 AMC 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。</p>
Data Collection Enabled	<p>リアルタイムのクラスタ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。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定: True</p>
Data Collection Polling Rate	<p>AMC の収集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>デフォルト設定: 30 最小値: 15 最大値: 300 単位: 秒</p>
Server Synchronization Period	<p>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。</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、バックアップサーバ上の AMC サービスを再起動します。</p> <p>デフォルト設定: 60 最小値: 15 最大値: 300 単位: 秒</p>

表 36-1 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>デフォルト設定：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>デフォルト設定：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) 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>デフォルト設定：True</p>
Logger Enabled	<p>(AMC のトラブルシューティングにのみ使用) ログ機能 (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>デフォルト設定：True</p>

表 36-1 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、サーバ間のレプリケーションリンクに障害がないかが確認されて、障害のあるレプリケーション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>デフォルト設定：24 最小値：1 最大値：24 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、サーバ間のレプリケーションリンクに障害がないかが確認されて、障害のあるレプリケーション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>デフォルト設定：2 最小値：1 最大値：24 単位：時間</p>

表 36-1 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>デフォルト設定 : Off</p>
Cisco DirSync	
Maximum Number of Agreements	<p>プラグイン GUI から設定できる合意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> (注) プラグイン GUI を再起動してください。</p> <p>デフォルト設定 : 3 最小値 : 1 最大値 : 5</p>
Maximum Number of Hosts	<p>フェールオーバーのために設定できるホスト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> (注) プラグイン GUI を再起動してください。</p> <p>デフォルト設定 : 3 最小値 : 1 最大値 : 3</p>
Retry Delay on Host Failure (secs)	<p>LDAP 接続障害が発生した場合にリトライ ロジックで使用される遅延を指定します。</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は、自動的に有効になります。</p> <p>デフォルト設定 : 5 最小値 : 5 最大値 : 60</p>

表 36-1 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
Retry Delay on HostList Failure (mins)	<p>LDAP 接続障害が発生した場合にリトライ ロジックで使用される遅延を指定します。Retry Delay on Host Failure とは異なり、この遅延は、ホスト リスト全体でリトライが再開されるときに適用されます。</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は、自動的に有効になります。</p> <p>デフォルト設定 : 10 最小値 : 10 最大値 : 120</p>
LDAP Connection Timeout (secs)	<p>LDAP 接続の確立に使用されるタイムアウト期間を秒単位で指定します。指定したタイムアウト期間中に接続を確立できない場合、LDAP サービス プロバイダーによって接続試行が中止されます。</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は、自動的に有効になります。</p> <p>デフォルト設定 : 5 最小値 : 1 最大値 : 60</p>
Delayed Sync Start Time (mins)	<p>Cisco DirSync アプリケーションの起動時、同期化プロセスの開始前に適用される遅延を指定します。</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 Tomcat サービスを再起動します。</p> <p>デフォルト設定 : 5 最小値 : 5 最大値 : 60</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>デフォルト設定 : 2555 最小値 : 1024 最大値 : 65535</p>

表 36-1 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 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>デフォルト設定 : 2556 最小値 : 1024 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>デフォルト設定 : 15 最小値 : 10 最大値 : 1000 単位 : 秒</p>
RIS Cleanup Time of the Day	<p>RIS データベースをクリーンアップして、未使用または古いデバイス情報を削除す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>デフォルト設定 : 22:00 最大長 : 5 許容値 : 時刻を HH:MM 形式で指定します (例 : 06:11) 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>デフォルト設定 : 3 最小値 : 1 最大値 : 30 単位 : 日数</p>

表 36-1 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 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>デフォルト設定 : 1 最小値 : 0 最大値 : 5 単位 : 日数</p>
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>デフォルト設定 : 3000 最小値 : 0 最大値 : 5000 単位 : レコード数</p>
TLC Throttling Enabled	<p>Trace and Log Central スロットリング (抑制) の動作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>デフォルト設定 : True</p>
TLC Throttling IOWait Goal	<p>TLC がどのシステム IOWait パーセンテージに向けて自身をスロットリング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>デフォルト設定 : 55 最小値 : 0 最大値 : 100</p>
TLC Throttling CPU Goal	<p>TLC がどのシステム CPU 使用率に向けて自身をスロットリング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>デフォルト設定 : 80 最小値 : 0 最大値 : 100</p>

表 36-1 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
TLC Throttling Polling Delay	<p>トレース収集スロットリングのための IOWait および CPU 使用率のポーリング間の最小遅延をミリ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>デフォルト設定 : 250 最小値 : 200 最大値 : 2000</p>
TLC Throttling SFTP Maximum Delay	<p>タイムアウトを防ぐために SFTP 転送が一時停止される最大時間を指定します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : 5000 最小値 : 1000 最大値 : 10000</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>デフォルト設定 : 1200 最小値 : 1000 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>デフォルト設定 : 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>デフォルト設定 : 15 最小値 : 5 最大値 : 300 単位 : 秒</p>

表 36-1 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>デフォルト設定 : 50 最小値 : 1 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>デフォルト設定 : 2 最小値 : 1 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>
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>デフォルト設定 : 30 最小値 : 0 最大値 : 1439</p>

表 36-1 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 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>デフォルト設定 : 7 最小値 : 0 最大値 : 30</p>



エンタープライズパラメータの設定

**注意**

この章の情報は、スタンドアロン設定だけに適用できます。Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) がインストールされている場合のエンタープライズパラメータの設定については、『Cisco Unified Communications Manager 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/ps7273/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

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、次の項の手順に従って、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 \(P.37-2 \)](#)
- [エンタープライズパラメータの詳細 \(P.37-3 \)](#)

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。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。

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 37-1 に、Cisco Unity Connection のエンタープライズパラメータの詳細を示します。

表 37-1 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
Synchronization Between Auto Device Profile and Phone Configuration	<p>電話の設定（電話番号、短縮ダイヤル、登録済みの IP Phone サービスなど）が更新されるときに、Cisco Unified CM の管理ページ（[デバイス（Device）]>[デバイスの設定（Device Settings）]）の自動生成デバイス プロファイルが更新されるかどうかを指定します。有効な値は、True（電話の設定の更新時に Cisco Unified CM が自動生成デバイス プロファイルを更新する）または False（電話の設定の更新時に Cisco Unified CM が自動生成デバイス プロファイルを更新しない）です。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：True</p>
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>デフォルト設定：12 最小値：0 最大値：256</p>
Trace Compression	<p>トレース ファイルの書き込み時にトレース ファイルを圧縮するかどうかを指定します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：Disabled</p>
DSCP for Phone-based Services	<p>HTTP トラフィックなど、電話機の IP Phone サービス用の Differentiated Service Code Point (DSCP) IP 分類を指定します。</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、電話機を再起動します。</p> <p>デフォルト設定：default DSCP (000000)</p>
DSCP for Phone Configuration	<p>電話の設定に必要な TFTP、DNS、DHCP アクセスなど、電話の設定用の Differentiated Service Code Point (DSCP) IP 分類を指定します。</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、電話機を再起動します。</p> <p>デフォルト設定：CS3 (precedence 3) DSCP (011000)</p>

表 37-1 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
DSCP for Cisco CallManager to Device Interface	<p>Cisco Unified CM とデバイス間の通信に使用されるプロトコル制御インターフェイス用の Differentiated Service Code Point (DSCP) IP 分類を指定します。</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 CallManager サービスおよび関連するデバイスを再起動します。</p> <hr/> <p>デフォルト設定：CS3 (precedence 3) DSCP (011000)</p>
Connection Monitor Duration	<p>特定の SRST 参照先を使用するすべてのデバイスに共通のリンク監視期間を指定します。</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、すべてのサービスを再起動します。</p> <hr/> <p>デフォルト設定：120 最小値：0 最大値：2592000</p>
Auto Registration Phone Protocol	<p>自動登録される電話機が初期化中にブートするプロトコルを指定します。</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、すべてのサービスを再起動します。</p> <hr/> <p>デフォルト設定：SCCP</p>
BLF for Call Lists	<p>電話機のデフォルトの Busy Lamp Field (BLF; ビジー ランプ フィールド) 動作を指定します。</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、電話機を再起動します。</p> <hr/> <p>デフォルト設定：Disabled</p>

表 37-1 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
Advertise G.722 Codec	<p>Cisco Unified IP Phone が Cisco Unified CM に G.722 コーデックをアダプタイズするかどうかを指定します。コーデック ネゴシエーションには、2 つのステップが含まれます。まず、電話機はサポート対象コーデックを Cisco Unified CM にアダプタイズする必要があります(すべての電話機モデルが同じコーデック セットをサポートしているわけではありません)。次に、Cisco Unified CM は、通話試行に關与するすべての電話機からサポート対象コーデックのリストを受信すると、さまざまな要因(リージョン ペアの設定など)に基づいて、共通でサポートされるコーデックを選択します。このパラメータは、Cisco Unified IP Phone モデル 7941G、7941G-GE、7961G、7961G-GE、7970G、および 7971G-GE だけに適用されます。有効な値は、True (所定の Cisco Unified IP Phone モデルが Cisco Unified CM に G.722 をアダプタイズする) または False (所定の Cisco Unified IP Phone モデルが Cisco Unified CM に G.722 をアダプタイズしない) です。</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、電話機を再起動します。</p> <p>デフォルト設定: Enabled</p>
Phone Personalization	<p>電話機のパーソナライゼーションのデフォルト値を指定します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定: Disabled</p>
Services Provisioning	<p>電話機が、設定ファイルにプロビジョニングされているサービスを使用するか (Internal)、URL から受信したサービスを使用するか (External URLs)、その両方を使用するかを制御するための新しいデバイス設定パラメータが追加されました。このパラメータは、サードパーティのプロビジョニングサーバとの下位互換性を確保するために必要です。主に、新しいプロビジョニング メカニズムを無効にして、電話機がサービス URL からのサービスだけを提示できるようにするために必要です。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定: Internal</p>

表 37-1 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
CCMAdmin パラメータ Max List Box Items	<p>Cisco Unified CM の管理ページのリスト ボックスに表示される項目の最大数を指定します。このパラメータに指定した数よりも多くの値が存在する場合、リスト ボックスにはデフォルト ([なし (None)]) などと現在選択されている項目だけが表示され、リスト ボックスの右側に [検索 (Lookup)] ボタンが表示されます。[検索 (Lookup)] ボタンをクリックして目的の項目を見つけ、選択します。この値をデフォルトより大きくするほど、ブラウザに直接送信される項目が多くなります。ただし、大規模なシステムでページのロードが遅くなります。この値を小さくするほど、ブラウザに直接送信される項目が少なくなり、大規模なシステムでページのロードが速くなります。この設定は、[パーティション (Partition)]、[コーリングサーチスペース (Calling Search Space)]、[ボイスメールプロファイル (Voice Mail Profile)] など、多数のユーザ定義項目を含む可能性のあるフィールドだけに影響します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) 変更を有効にするには、[保存 (Save)] をクリックして、ブラウザを閉じ、新しいブラウザを開きます。</p> <p>デフォルト設定 : 250 最小値 : 50 最大値 : 9999</p>
Max Lookup Items	<p>検索中にブラウザに送信される項目の最大数を指定します。大きな値を使用するほど、検索ブラウザ ウィンドウに直接送信される項目が多くなります (ページのロードが遅くなりますが、速く検索できます)。小さな値を使用するほど、検索ブラウザ ウィンドウに直接送信される項目が少なくなります (ページのロードが速くなりますが、検索が遅くなります)。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) 変更を有効にするには、[保存 (Save)] をクリックして、ブラウザを閉じ、新しいブラウザを開きます。</p> <p>デフォルト設定 : 1000 最小値 : 250 最大値 : 99999</p>

表 37-1 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
Enable Dependency Records	<p>依存関係レコードを表示するかどうかを指定します。有効な値は、True (依存関係レコードを表示する) または False (依存関係レコードを表示しない) です。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) 依存関係レコードを表示すると、CPU 使用率が高くなり、通話処理に影響する可能性があります。依存関係レコードを表示するまでに、長時間かかることがあります。CPU 使用率を監視している場合は、CPU 高使用率のアラームが表示されることがあります。パフォーマンスの問題が発生しないようにするために、オフピーク時または次のメンテナンス期間中に限り依存関係レコードを表示してください。</p> <p>デフォルト設定：False</p>
Auto Select DN on Any Partition	<p>[電話番号の設定 (Directory Number Configuration)] ページで、最初に一致する DN が自動的に選択され、そのページにデータが入力されるかどうかを指定します。デフォルトは False です。つまり、DN/パーティション名を使用して、DN ページにデータが入力されます。このパラメータが True に設定されており、DN が変更される場合、その DN に一致する最初のエントリを使用して、DN ページにデータが入力されます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) [保存 (Save)] ボタンをクリックしてください。</p> <p>デフォルト設定：False</p>
CCMUser パラメータ	
Show Ring Settings	<p>電話機の呼出音設定を変更するためのオプションを Cisco CallManager ユーザ オプション (CCMUser) ウィンドウに表示するかどうかを指定します。有効な値は、True (有効) または False (無効) です。このパラメータが有効で、ユーザの現在のデバイスが呼出音設定機能をサポートしている場合、ユーザはそのデバイスの呼出音設定を表示および変更できます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) 変更は、Cisco CallManager ユーザ オプション ウィンドウへの次のログインで有効になります。</p> <p>デフォルト設定：False</p>

表 37-1 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
Show Call Forwarding	<p>電話機のオプション [着信コールの転送 (Incoming Call Forwarding)] を Cisco CallManager ユーザ オプション (CCMUser) ウィンドウに表示するかどうかを指定します。ユーザの現在のデバイスがコール転送機能をサポートしている場合、ユーザはそのデバイスのコール転送設定を表示および変更できます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) 変更は、Cisco CallManager ユーザ オプション ウィンドウへの次のログインで有効になります。</p> <p>デフォルト設定 : True</p>
Show Speed Dial Settings	<p>電話機のオプション [Add/Update Speed Dial Settings] を Cisco CallManager ユーザ オプション (CCMUser) ウィンドウに表示するかどうかを指定します。ユーザの現在のデバイスが短縮ダイヤル機能をサポートしている場合、ユーザはそのデバイスの短縮ダイヤル設定を表示および変更できます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) 変更は、Cisco CallManager ユーザ オプション ウィンドウへの次のログインで有効になります。</p> <p>デフォルト設定 : True</p>
Show Cisco IP Phone Services Settings	<p>電話機のオプション [IP Phone サービス (IP Phone Services)] を Cisco CallManager ユーザ オプション (CCMUser) ウィンドウに表示するかどうかを指定します。ユーザの現在のデバイスが IP Phone サービス機能をサポートしている場合、ユーザはそのデバイスの IP Phone サービス設定を表示および変更できます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) 変更は、Cisco CallManager ユーザ オプション ウィンドウへの次のログインで有効になります。</p> <p>デフォルト設定 : True</p>

表 37-1 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
Show Personal Address Book Settings	<p>電話機のオプション [個人アドレス帳 (Personal Address Book)] を Cisco CallManager ユーザ オプション (CCMUser) ウィンドウに表示するかどうかを指定します。ユーザの現在のデバイスが個人アドレス帳機能をサポートしている場合、ユーザはそのデバイスの個人アドレス帳設定を表示および変更できます。</p> <p> (注) 変更は、Cisco CallManager ユーザ オプション ウィンドウへの次回のログインで有効になります。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : True</p>
Show Message Waiting Lamp Policy Settings	<p>電話機のオプション [メッセージ受信ランプポリシー (Message Waiting Lamp Policy)] を Cisco CallManager ユーザ オプション (CCMUser) ウィンドウに表示するかどうかを指定します。ユーザの現在のデバイスがメッセージ受信ランプポリシー機能をサポートしている場合、ユーザはそのデバイスのメッセージ受信ランプ ポリシー設定を表示および変更できます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) 変更は、Cisco CallManager ユーザ オプション ウィンドウへの次回のログインで有効になります。</p> <p>デフォルト設定 : True</p>
Show Line Text Label Settings	<p>電話機の回線のテキスト ラベルを設定するためのオプションを Cisco CallManager ユーザ オプション (CCMUser) ウィンドウに表示するかどうかを指定します。ユーザの現在のデバイスに回線が設定されている場合、ユーザは、その電話機のプライマリ回線以外の各回線のテキスト ラベルを表示および変更できます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) 変更は、Cisco CallManager ユーザ オプション ウィンドウへの次回のログインで有効になります。</p> <p>デフォルト設定 : False</p>

表 37-1 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
Show Locale for Phone Settings	<p>オプション[Change Locale for this Phone]を Cisco CallManager ユーザ オプション (CCMUser) ウィンドウに表示するかどうかを指定します。ユーザの現在のデバイスがローカリゼーション機能をサポートしている場合、ユーザはそのデバイスのユーザ ロケール設定を表示および変更できます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p></p> <p>(注) 変更は、Cisco CallManager ユーザ オプション ウィンドウへの次のログインで有効になります。</p> <hr/> <p>デフォルト設定 : True</p>
Show Locale for Web Pages Settings	<p>オプション[Locale for Web Pages]を Cisco CallManager ユーザ オプション (CCMUser) ウィンドウに表示するかどうかを指定します。このオプションが有効である場合、ユーザはエクステンション モビリティおよび CCMUser Web ページのユーザ ロケール設定を表示および変更できます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p></p> <p>(注) 変更は、Cisco CallManager ユーザ オプション ウィンドウへの次のログインで有効になります。</p> <hr/> <p>デフォルト設定 : True</p>
Show Change Password Option	<p>オプション[Change Password for a User]を Cisco CallManager ユーザ オプション (CCMUser) ウィンドウに表示するかどうかを指定します。このオプションが有効である場合、ユーザはパスワードを変更できます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p></p> <p>(注) 変更は、Cisco CallManager ユーザ オプション ウィンドウへの次のログインで有効になります。</p> <hr/> <p>デフォルト設定 : True</p>
Show Change PIN Option	<p>オプション[Change PIN for a User]を Cisco CallManager ユーザ オプション (CCMUser) ウィンドウに表示するかどうかを指定します。このオプションが有効である場合、ユーザは PIN を変更できます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p></p> <p>(注) 変更は、Cisco CallManager ユーザ オプション ウィンドウへの次のログインで有効になります。</p> <hr/> <p>デフォルト設定 : True</p>

表 37-1 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
Show Download Plugin Option	<p>オプション [Download/Install Plugins for a User] を Cisco CallManager ユーザ オプション (CCMUser) ウィンドウに表示するかどうかを指定します。このオプションが有効である場合、ユーザはプラグインをダウンロードおよびインストールできます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) 変更は、Cisco CallManager ユーザ オプション ウィンドウへの次回のログインで有効になります。</p> <p>デフォルト設定 : True</p>
Show Online Guide Option	<p>オプション [Online Phone Guide] を Cisco CallManager ユーザ オプション (CCMUser) ウィンドウに表示するかどうかを指定します。ユーザの現在のデバイスがオンライン電話ガイド機能をサポートしている場合、ユーザはそのデバイスのオンラインガイドを表示できます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) 変更は、Cisco CallManager ユーザ オプション ウィンドウへの次回のログインで有効になります。</p> <p>デフォルト設定 : True</p>
Show Directory	<p>オプション [ディレクトリ (Directory)] を Cisco CallManager ユーザ オプション (CCMUser) ウィンドウに表示するかどうかを指定します。このオプションが有効である場合、ユーザはディレクトリを検索できます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) 変更は、Cisco CallManager ユーザ オプション ウィンドウへの次回のログインで有効になります。</p> <p>デフォルト設定 : True</p>

表 37-1 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
Show Mobility Features Option	<p>リモート接続先およびアクセス リストにアクセスするためのオプションを Cisco CallManager ユーザ オプション (CCMUser) ウィンドウに表示するかどうかを指定します。ユーザの現在のデバイスがリモート接続先とアクセス リストの機能をサポートしている場合、ユーザはそのデバイスのリモート接続先とアクセス リストを表示および設定できます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p></p> <p>(注) 変更は、Cisco CallManager ユーザ オプション ウィンドウへの次のログインで有効になります。</p> <hr/> <p>デフォルト設定：True</p>
Show Manager Name in Directory	<p>マネージャ名をディレクトリ検索リストに表示するかどうかを指定します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p></p> <p>(注) 変更は、Cisco CallManager ユーザ オプション ウィンドウへの次のログインで有効になります。</p> <hr/> <p>デフォルト設定：True</p>
Show User ID in Directory	<p>ユーザ ID をディレクトリ検索リストに表示するかどうかを指定します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p></p> <p>(注) 変更は、Cisco CallManager ユーザ オプション ウィンドウへの次のログインで有効になります。</p> <hr/> <p>デフォルト設定：True</p>

表 37-1 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
CDR パラメータ	
CDR File Time Interval	<p>CDR データを収集する時間間隔を指定します。たとえば、この値を 1 に設定すると、各ファイルには 1 分間の CDR データ (有効な場合は CDR と CMR) が含まれます。CDR データベースは、この間隔が終了するまで各ファイルのデータを受信しません。したがって、このパラメータに設定する間隔を決定する際には、どれだけすぐに CDR データにアクセスする必要があるかを考慮してください。たとえば、このパラメータを 60 に設定すると、各ファイルには 60 分間のデータが格納されますが、60 分経過して、レコードが CDR データベースに書き込まれるまで、そのデータを使用できません。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : 1 最小値 : 0 最大値 : 1440 単位 : 分</p>
Cluster ID	<p>このクラスタの一意識別子を指定します。このパラメータは CDR で使用されるため、複数のクラスタからの CDR の集合で、それぞれの送信元を突き止めることができます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : StandAloneCluster 最大長 : 50 許容値 : A ~ Z, a ~ z, 0 ~ 9, ., - を使用して、有効なクラスタ ID を指定します。</p>
ローカリゼーションパラメータ	
Default Network Locale	<p>トーンと音の周期のためのデフォルト ネットワーク ロケールを指定します。選択したネットワーク ロケールは、デバイス レベルおよびデバイス プール レベルでネットワーク ロケールが設定されていないすべてのゲートウェイおよび電話機に適用されます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p> (注) 選択したネットワーク ロケールが、すべてのゲートウェイおよび電話機でインストールされ、サポートされていることを確認してください。必要に応じて、製品マニュアルを参照してください。パラメータに対する変更を有効にするには、すべてのデバイスをリセットします。</p> <p>デフォルト設定 : United States</p>

表 37-1 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
Default User Locale	<p>言語選択のためのデフォルト ユーザ ロケールを指定します。すべてのモデルですべてのロケールがサポートされているわけではありません。この設定をサポートしないモデルの場合は、そのモデルのロケールを、そのモデルがサポートしているロケールに明示的に設定してください。</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、すべてのデバイスをリセットします。</p> <hr/> <p>デフォルト設定：English United States</p>
MLPP パラメータ	
MLPP Domain Identifier	<p>Multi-Level Precedence and Preemption (MLPP) によって使用されるサービス ドメインを指定します。MLPP サービスは、MLPP ドメインだけに適用されます。MLPP ユーザからの通話に属する接続とリソースには、優先レベルと MLPP ドメイン識別子のマークが付けられます。この通話に取って代わることができるのは、同じ MLPP ドメイン内の MLPP ユーザからの優先順位の高い通話だけです。このパラメータは、16 進値 (0x で始まる値) を受け入れます。システム内の各デバイス プールをリセットすることで、すべてのデバイスをリセットできます。</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、すべてのデバイスをリセットします。</p> <hr/> <p>デフォルト設定：000000</p>
MLPP Indication Status	<p>デバイスが、Multi-Level Precedence and Preemption (MLPP) サービスを適用するかどうかを指定します。MLPP サービスには、トーン、特別な表示、MLPP/ 優先順位関連の Precedence Information Element (IE; 情報要素) の送信、Signal IE および Cause IE 内の値の送信などがあります。</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、すべてのデバイスをリセットします。</p> <hr/> <p>デフォルト設定：MLPP Indication turned off</p>

表 37-1 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
MLPP Preemption Setting	<p>デバイスが、優先順位の高い通話に対応するために、プリエンブションおよびプリエンブション シグナリング (プリエンブション トーン / 情報要素) を適用するかどうかを指定します。有効な値は、No Preemption Allowed および Forceful Preemption です。Forceful Preemption では、優先順位の高い通話が到着し、その通話を完了するために、優先順位の低い通話が現在使用しているリソースが必要な場合、優先順位の低い通話が終了します。システム内の各デバイス プールをリセットすることで、すべてのデバイスをリセットできます。</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、すべてのデバイスをリセットします。</p> <p>デフォルト設定 : No preemption allowed</p>
Precedence Alternate Party Timeout	<p>着信側の [電話番号の設定 (Directory Number Configuration)] で [MLPP 代替パーティの設定 (MLPP Alternate Party Settings)] が指定されており、着信側がプリエンブションを認識しないか、または優先通話に回答しない場合、あらかじめ指定されている代替パーティに通話を転送するまでの最大待ち時間を指定します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : 30 最小値 : 4 最大値 : 60 単位 : 秒</p>
Use Standard VM Handling for Precedence Calls	<p>応答なし信号やビジー信号が発生した場合などに、優先通話をボイス メッセージ システムに転送するかどうかを指定します。このパラメータが False に設定されている場合、優先通話はボイス メッセージ システムに転送されません。このパラメータが True に設定されている場合、優先通話はボイス メッセージ システムに転送されます。Multi-Level Precedence and Preemption (MLPP) では、ボイス メッセージ システムが優先通話に回答しないようにすることをお勧めします。MLPP 通話がオペレータに転送されるようにシステムを設定してください。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : False</p>

表 37-1 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
セキュリティパラメータ	
Cluster Security Mode	<p>クラスタのセキュリティモードを示します。値 0 は、非セキュア (電話機が非セキュアモード [no security] で登録される) を示します。1 は、混合 (クラスタがセキュアなデバイスと非セキュアなデバイスの両方の登録を許可する) を示します。このパラメータは読み取り専用です。クラスタのセキュリティモードを変更するには、CTL Client プラグインを実行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> (注) パラメータに対する変更を有効にするには、Cisco CallManager サービスを再起動します。</p> <p>デフォルト設定 : 0</p>
CAPF Phone Port	<p>Cisco Authority Proxy Function サービスが、電話機からの証明書要求をリッスンする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 CAPF サービスを再起動します。</p> <p>デフォルト設定 : 3804 最小値 : 1023 最大値 : 55556</p>
CAPF Operation Expires in (Days)	<p>CAPF 操作を完了する必要がある日数を指定します。このパラメータは、CAPF を使用するすべての電話機に影響します。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : 10 最小値 : 1 最大値 : 365</p>
Enable Caching	<p>資格情報が最大 2 分間メモリに格納されるようにします。これにより、資格情報が頻繁に使用される場合、認証のためにデータベースに対してクエリーを実行するのではなくメモリを使用できるため、時間を節約できます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : False</p>

表 37-1 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
電話機の URL のパラメータ	
URL Authentication	<p>クラスタ内のいずれかの Cisco CallManager Cisco IP Phone (CCMCIP) Web に存在する Web ページをポイントする URL を指定します。この URL は、Cisco IP Phone モデル 7940/7945/7960/7965/7970 と LDAP ディレクトリの間で認証プロキシ サービスを提供します。この URL は、電話機に対して直接行われた要求を確認するために使用されます。この URL は、インストール時に自動的に設定されます。この URL を削除すると、Cisco IP Phone へのプッシュ機能が無効になります。</p> <p>最大長 : 255 許容値 : 適格な URL (たとえば、http://myserver/myscript.asp)、別個のブラウザ ウィンドウでこの URL をテストし、この URL が有効であることを確認してください。</p>
URL Directories	<p>ディレクトリ ボタンが押されたときに Cisco IP Phone モデル 7940/7945/7960/7965/7970 が使用する URL を指定します。この URL は、CiscoIPPhoneMenu オブジェクトに MenuItem が指定されていない場合でも CiscoIPPhoneMenu オブジェクトを返す必要があります。指定されている MenuItem は、Cisco IP Phone で 3 つの内部ディレクトリとともにディレクトリ リストに付加されます。</p> <p>最大長 : 255 許容値 : 適格な URL (たとえば、http://myserver/myscript.asp)、別個のブラウザ ウィンドウでこの URL をテストし、この URL が有効であることを確認してください。</p>
URL Idle	<p>Cisco IP Phone モデル 7940、7945、7960、7965、および 7970 が、URL Idle Time パラメータに指定されている期間にわたってアイドル状態であった場合に、画面に情報を表示するために使用する URL を指定します。</p> <p>最大長 : 255 許容値 : 適格な URL (たとえば、http://myserver/myscript.asp)、別個のブラウザ ウィンドウでこの URL をテストし、この URL が有効であることを確認してください。</p>
URL Idle Time	<p>Cisco IP Phone モデル 7940、7945、7960、7965、および 7970 が、URL Idle パラメータに指定されている URL を表示するまでに、アイドル状態を保つ期間を指定します。この期間を 0 に設定すると、URL Idle パラメータに指定されている URL は表示されません。</p> <p>デフォルト設定 : 0 最小値 : 0 最大値 : 604800 単位 : 秒</p>

表 37-1 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
URL Information	<p>Cisco CallManager Cisco IP Phone (CCMCIP) Web 内のページをポイントし、要求されたヘルプ テキストを Cisco IP Phone モデル 7940、7945、7960、7965、および 7970 の画面に返す URL を指定します。この情報は、ユーザが電話機の [i] ボタンまたは [?] ボタンを押したときに表示されます。</p> <p>最大長 : 255 許容値 : 適格な URL (たとえば、http://myserver/myscript.asp)、別個のブラウザ ウィンドウでこの URL をテストし、この URL が有効であることを確認してください。</p>
URL Messages	<p>メッセージ ボタンが押されたときに Cisco IP Phone が呼び出す URL を指定します。この URL は、呼び出されたときに CiscoIPPhoneMenu オブジェクトを返す必要があります。返されるメニュー項目は、Cisco IP Phone モデル 7940、7945、7960、7965、および 7970 で組み込み項目に付加されます。</p> <p>最大長 : 255 許容値 : 適格な URL (たとえば、http://myserver/myscript.asp)、別個のブラウザ ウィンドウでこの URL をテストし、この URL が有効であることを確認してください。</p>
IP Phone Proxy Address	<p>プロキシ サーバの名前またはアドレスおよびポートを指定します (たとえば、proxy.cisco.com:8080)。プロキシ サーバが指定されている場合、Cisco IP Phone はそのプロキシ サーバを使用してすべての URL を要求します。電話機がすべての URL に直接接続を試みるようにするには、この設定を空白のままにします。IP アドレスではなく名前を使用する場合は、電話機に有効な DNS サーバを設定して、名前から IP への解決ができるようにします。指定した宛先でプロキシ サーバがリッスンしていることを確認してください。</p> <p>最大長 : 255 許容値 : プロキシ サーバの名前またはアドレスおよびポート (たとえば、proxy.cisco.com:8080)</p>
URL Services	<p>サービス ボタンが押されたときに Cisco IP Phone モデル 7940、7945、7960、7965、および 7970 が呼び出す URL を指定します。電話機による初期要求では、デバイス名がパラメータとして渡されます。Cisco CallManager Cisco IP Phone (CCMCIP) Web のデフォルト ページは、デバイスに登録されているサービスのリストとともに、CiscoIPPhoneMenu オブジェクトを返します。登録が存在しない場合、そのデバイスに登録が存在しないことを示すテキストが返されます。</p> <p>最大長 : 255 許容値 : 適格な URL (たとえば、http://myserver/myscript.asp)、別個のブラウザ ウィンドウでこの URL をテストし、この URL が有効であることを確認してください。</p>

表 37-1 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
ユーザ検索パラメータ	
Enable All User Search	<p>電話機から社内ディレクトリでユーザを検索する場合に、すべてのユーザの検索(姓、名、および電話番号を指定しない検索)を許可するかどうかを指定します。このパラメータは、Cisco CallManager ユーザ オプション (CCMUser) ウィンドウでのディレクトリ検索にも適用されます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : True</p>
User Search Limit	<p>電話機の社内ディレクトリ機能で検索から取得されるユーザの最大数を指定します。このパラメータは、Cisco CallManager ユーザ オプション (CCMUser) ウィンドウでのディレクトリ検索にも適用されます。デフォルト値 (64) より大きい値を使用すると、Cisco CallManager のパフォーマンスに悪影響が及ぶ可能性があります。Enable All User Search エンタープライズパラメータが False に設定されている場合は、検索条件を設定しないと、検索が適用されません。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : 64 最小値 : 1 最大値 : 50</p>
CCM Web サービスパラメータ	
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>デフォルト設定 : 50 最小値 : 1 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>デフォルト設定 : 15 最小値 : 1 最大値 : 18</p>

表 37-1 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
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>デフォルト設定：100 最小値：20 最大値：1000</p>
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>デフォルト設定：100 最小値：20 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>デフォルト設定：10 最小値：1 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>デフォルト設定：20 最小値：1 最大値：40</p>
トレースパラメータ	
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>デフォルト設定：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>デフォルト設定：100 最小値：0 最大値：500</p>

表 37-1 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
ユーザ管理パラメータ	
Effective Access Privileges for Overlapping User Groups and Roles	<p>ユーザが複数のユーザグループのメンバーである場合、またはグループに複数の役割が含まれている場合、あるいはその両方の場合に、オーバーラップしているリソース特権を解決する方法を指定します。Maximum に設定されている場合、ユーザにはリソースに対する最高の特権が付与されます。Minimum に設定されている場合、ユーザにはリソースに対する最低の特権が付与されます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：Maximum</p>
Service Manager TCP ポートパラメータ	
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>デフォルト設定：8888 最小値：1024 最大値：65535</p>
Service Manager TCP Client Communication Port Number	<p>Service Manager が応答する 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>デフォルト設定：8889 最小値：1024 最大値：65535</p>
CRS アプリケーションパラメータ	
Auto Attendant Installed	<p>表示専用。 CRS 自動アテンダントがインストールされている場合は True、インストールされていない場合は False です。これは、CRS がインストールされている場合に、CRS でのみ変更できます。このフラグが True である場合は、[ユーザの設定 (User Configuration)] ページから自動アテンダント情報を設定できます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：False</p>
IPCC Express Installed	<p>表示専用。 Cisco IPCC Express システムがこの Cisco CallManager クラスターと連動している場合は True です。これは、CRS がインストールされている場合に、CRS でのみ変更できます。このフラグが True である場合は、[ユーザの設定 (User Configuration)] ページで IPCC 内線を指定できます。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：False</p>

表 37-1 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
クラスタ全体のドメイン設定パラメータ	
Organization Top Level Domain	<p>組織のトップレベルドメイン (たとえば、cisco.com) を定義します。</p> <p>最大長 : 255 許容値 : 任意の大文字 / 小文字 (a ~ z、A ~ Z)、任意の数字 (0 ~ 9)、ハイフン (-) またはドット (.) を最大 255 文字使用して、有効なドメイン (たとえば、cisco.com) を指定します。ドットは、ドメインラベルセパレータとして機能します。ドメインラベルの先頭にはハイフンを使用できません。最後のラベル (たとえば、.com) の先頭には、数字を使用できません。たとえば、Abc.1om は無効なドメインです。</p>
Cluster Fully Qualified Domain Name	<p>このクラスタの 1 つまたは複数の Fully Qualified Domain Name (FQDN; 完全修飾ドメイン名) を定義します。複数の FQDN は、スペースで区切る必要があります。アスタリスク (*) を使用して、FQDN 内でワイルドカードを指定できます。たとえば、cluster-1.rtp.cisco.com や *.cisco.com のように指定できます。URL を含む要求 (たとえば、SIP 通話) で、その URL のホスト部分がこのパラメータのいずれかの FQDN に一致する場合、その要求は、このクラスタまたはこのクラスタに所属するデバイス (あるいはその両方) 宛ての要求であると認識されます。</p> <p>最大長 : 255 許容値 : 1 つまたは複数の完全修飾ドメイン名 (FQDN) または * ワイルドカードを含む部分的な FQDN を指定します (たとえば、cluster-1.cisco.com や *.cisco.com)。複数の FQDN は、スペースで区切る必要があります。任意の大文字 / 小文字 (a ~ z、A ~ Z)、任意の数字 (0 ~ 9)、ハイフン (-)、アスタリスク (*) またはドット (.) を使用できます。ドットは、ドメインラベルセパレータとして機能します。ドメインラベルの先頭にはハイフンを使用できません。最後のラベル (たとえば、.com) の先頭には、数字を使用できません。たとえば、Abc.1om は無効なドメインです。</p>
サービス拒絶保護パラメータ	
Denial-of-Service Protection Flag	<p>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。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : True</p>
シスコのサポートが使用するパラメータ	
Cisco Support Use 1	<p>Cisco TAC でのみ使用されます。</p> <p>最大長 : 10</p>

表 37-1 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
Cisco Syslog Agent パラメータ	
Remote Syslog Server Name	<p>Syslog メッセージの受け入れに使用するリモート Syslog サーバの名前または IP アドレスを入力します。サーバ名が指定されていない場合、Cisco Unified Serviceability は Syslog メッセージを送信しません。Cisco Unified Communications Manager サーバは別のサーバからの Syslog メッセージを受け入れないため、Cisco Unified Communications Manager サーバを宛先として指定しないでください。</p> <p>最大長 : 255 許容値 : A ~ Z、a ~ z、0 ~ 9、.、- を使用して、有効なリモート Syslog サーバ名を指定します。</p>
Syslog Severity for Remote Syslog Messages	<p>リモート Syslog サーバ用の Syslog メッセージ重大度を選択します。選択した重大度以上の Syslog メッセージがすべて、リモート Syslog に送信されます。リモートサーバ名が指定されていない場合、Cisco Unified Serviceability は Syslog メッセージを送信しません。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : Error</p>
CUCReports パラメータ	
Report Socket Connection Timeout	<p>別のサーバとの接続を確立しようとするときに使用される最大秒数を指定します。低速ネットワークで接続の問題が発生している場合は、この時間を増やします。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : 10 最小値 : 5 最大値 : 120</p>
Report Socket Read Timeout	<p>別のサーバからデータを読み取るときに使用される最大秒数を指定します。低速ネットワークで接続の問題が発生している場合は、この時間を増やします。</p> <p>これは必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : 60 最小値 : 5 最大値 : 600</p>

■ 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

**注意**

この章の情報は、スタンドアロン設定だけに適用できます。Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) がインストールされている場合のプラグインのインストールについては、『Cisco Unified Communications Manager 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/ps7273/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能です。

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** [プラグインの検索 (Search Plugins)] ページで、[検索 (Find)] をクリックします。
- ステップ 3** 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 4** 画面の指示に従って、プラグインをインストールします。



メッセージ添付ファイルの説明の管理

Cisco Unity Connection がサードパーティのメッセージストアと連動している場合、Connection は、Text to Speech (TTS; テキスト / スピーチ) を使用して、電話機でメッセージを確認するユーザにメッセージ添付ファイルを説明します。たとえば、拡張子 .jpg の添付ファイルは「イメージ」と説明されます。

添付ファイルの説明を変更、追加、および削除できます。

次の各項を参照してください。

- [メッセージ添付ファイルの説明の追加 \(P.39-2\)](#)
- [メッセージ添付ファイルの説明の変更 \(P.39-3\)](#)
- [メッセージ添付ファイルの説明の削除 \(P.39-3\)](#)

メッセージ添付ファイルの説明の追加

ユーザが電話でメッセージを確認するときに Cisco Unity Connection によって再生される、メッセージ添付ファイルの説明を追加できます。

メッセージ添付ファイルの説明を追加する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**システム設定 (System Settings)**] を展開し、[**添付ファイルの説明 (Attachment Descriptions)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索 (Search TTS Descriptions of Message Attachments)**] ページで、[**新規追加 (Add New)**] をクリックします。
- ステップ 3** [**メッセージ添付ファイルの TTS 説明の新規作成 (New TTS Description of Message Attachments)**] ページの [**ファイル拡張子 (File Extension)**] フィールドに、ファイル拡張子を入力します。
- ファイル拡張子の先頭にピリオドを入力する必要があります。入力しないと、メッセージ添付ファイルの説明を追加できません。
- ステップ 4** [**説明 (Description)**] フィールドに、**ステップ 3** で入力した拡張子のメッセージ添付ファイルに必要な説明を入力します。
- ステップ 5** [**言語 (Language)**] フィールドで、適切な言語をクリックします。
- ステップ 6** [**保存 (Save)**] をクリックします。
-

メッセージ添付ファイルの説明の変更

ユーザが電話でメッセージを確認するときに Cisco Unity Connection によって再生される、メッセージ添付ファイルの説明を変更できます。

メッセージ添付ファイルの説明を変更する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**システム設定 (System Settings)**] を展開し、[**添付ファイルの説明 (Attachment Descriptions)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索 (Search TTS Descriptions of Message Attachments)**] ページの [**拡張子 (Extension)**] カラムで、説明を変更する添付ファイルの拡張子をクリックします。
- ステップ 3** [**メッセージ添付ファイルの TTS 説明の編集 (Edit TTS Descriptions of Message Attachments)**] ページの [**ファイル拡張子 (File Extension)**] フィールドに、ファイル拡張子を入力します。
- ファイル拡張子の先頭にピリオドを入力する必要があります。入力しないと、メッセージ添付ファイルの説明を追加できません。
- ステップ 4** [**説明 (Description)**] フィールドに、**ステップ 3** で入力した拡張子のメッセージ添付ファイルに必要な説明を入力します。
- ステップ 5** [**言語 (Language)**] フィールドで、適切な言語をクリックします。
- ステップ 6** [**保存 (Save)**] をクリックします。
-

メッセージ添付ファイルの説明の削除

ユーザが電話でメッセージを確認するときに Cisco Unity Connection によって再生させる必要のない、メッセージ添付ファイルの説明を削除できます。

メッセージ添付ファイルの説明を削除する

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**システム設定 (System Settings)**] を展開し、[**添付ファイルの説明 (Attachment Descriptions)**] をクリックします。
- ステップ 2** [**メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索 (Search TTS Descriptions of Message Attachments)**] ページで、説明を削除する添付ファイルの拡張子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。
-

■ メッセージ添付ファイルの説明の削除



外部メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定

外部メッセージストア内の電子メールへのユーザアクセスについて

Cisco Unity Connection が外部メッセージストア（Cisco Unity Connection 以外のメッセージストア）に接続するよう設定されている場合、ユーザは、電話で Cisco Unity Connection にログインして、電子メールの再生を聞くことができます。この章では、ライセンスのあるユーザが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 2007 メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定 \(P.40-2\)](#)
- [Exchange 2003 メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定 \(P.40-8\)](#)

Exchange 2007 メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定

Exchange 2007 と連動するように Cisco Unity Connection を設定すると、ユーザは Exchange 2007 メッセージストア内の電子メールにアクセスできます。

次の各項を参照してください。

- [Exchange 2007 電子メールへのユーザアクセスを提供するためのタスク リスト \(P.40-2\)](#)
- [Exchange への IMAP アクセスの有効化 \(P.40-2\)](#)
- [SSL による安全な IMAP の設定と SSL 証明書の有効化 \(Exchange 2007 のみ\) \(P.40-3\)](#)
- [ユーザがアクセスできる Exchange サーバを指定するための Cisco Unity Connection 外部サービスの作成 \(P.40-5\)](#)
- [外部サービス用のユーザの設定 \(P.40-6\)](#)

Exchange 2007 電子メールへのユーザアクセスを提供するためのタスク リスト

ユーザが Exchange 2007 メッセージストア内の電子メールにアクセス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。

1. Exchange への IMAP アクセスを有効にします。P.40-2 の「[Exchange への IMAP アクセスの有効化](#)」を参照してください。
2. 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.40-3 の「[SSL による安全な IMAP の設定と SSL 証明書の有効化 \(Exchange 2007 のみ\)](#)」を参照してください。
3. Connection 外部サービスを作成します。P.40-5 の「[ユーザがアクセスできる Exchange サーバを指定するための Cisco Unity Connection 外部サービスの作成](#)」を参照してください。
4. 外部サービス用にユーザを設定します。P.40-6 の「[外部サービス用のユーザの設定](#)」を参照してください。
5. 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て、ユーザが TTS 機能を使用できるようにします。
6. 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。

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 ユーザにアクセスを許可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 ユーザにアクセスを許可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 ユーザにアクセスを許可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。

SSL による安全な IMAP の設定と SSL 証明書の有効化 (Exchange 2007 のみ)

SSL による安全な IMAP を設定し、SSL 証明書を有効にする (Exchange 2007 のみ)

ステップ 1 Exchange サーバで、Exchange 管理シェル アプリケーションを開きます。

ステップ 2 次のコマンドを入力します。<Exchange サーバ> は Exchange サーバの IP アドレスまたはホスト名で、<フレンドリ名> は Exchange サーバに対して選択したフレンドリ名です。

```
new-exchangecertificate -generaterequest -domainname <Exchange サーバ> -friendlyname <フレンドリ名> -path c:\csr.txt
```



注意 Exchange サーバのドメイン名は、IP アドレスまたは完全修飾 DNS 名 (推奨) である必要があります。これにより、Connection サーバは Exchange サーバに対して正常に ping を実行できます。IP アドレスまたは完全修飾 DNS 名でない場合、ユーザが外部メッセージストア内の電子メールにアクセスできない可能性があります。

ステップ 3 Enter キーを押します。ルートディレクトリに Csr.txt という名前の Certificate Signing Request (CSR; 証明書署名要求) ファイルが作成されます。

ステップ 4 この CSR ファイルを Certification Authority (CA; 認証局) に送信します。認証局によって新しい証明書が生成され、返送されます。



(注) CA のパブリック ルート証明書またはパブリック ルート証明書チェーンのコピーを保持している必要があります。この証明書は、Exchange 2007 サーバを信頼するように Connection を設定するために必要です。

ステップ 5 次のコマンドを入力します。 <パス> は、CA が新しいサーバ証明書を保存するディレクトリの場所です。

```
import-exchangecertificate -path <パス>
```

ステップ 6 Enter キーを押します。

ステップ 7 次のコマンドを入力します。

```
dir cert:\localmachine\my | fl
```

ステップ 8 Enter キーを押します。

ステップ 9 「フィンガープリント (thumbprint)」プロパティを強調表示し、Ctrl-C を押して、そのプロパティをクリップボードにコピーします。

ステップ 10 IMAP を使用して外部電子メールサーバからの電子メールにアクセスするように Connection を設定し、さらに Exchange 2007 からの予定表データを使用するようにも設定する場合は、次のコマンドを入力します。 <フィンガープリント> は、[ステップ 9](#) でコピーした「フィンガープリント (thumbprint)」です。

```
enable-exchangecertificate -thumbprint <フィンガープリント> -services "IIS,IMAP"
```

IMAP を使用するように Connection を設定せずに、Exchange 2007 からの予定表データを使用するように設定する場合は、次のコマンドを入力します。 <フィンガープリント> は、[ステップ 9](#) でコピーした「フィンガープリント (thumbprint)」です。

```
enable-exchangecertificate -thumbprint <フィンガープリント> -services "IIS"
```

ステップ 11 Enter キーを押します。

ステップ 12 データをクリアテキストとして送信する場合は、この手順の残りのステップをスキップし、[P.40-5 の「ユーザがアクセスできる Exchange サーバを指定するための Cisco Unity Connection 外部サービスの作成」](#)に進みます。クリアテキストとして送信しない場合は、IIS マネージャアプリケーションを開きます。

ステップ 13 [IIS] > [<サーバ名>] > [Web サイト] > [既定の Web サイト] に移動します。

ステップ 14 [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 15 [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 16 [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 17 [セキュリティ保護されたチャネルを要求] チェックボックスをオンにします。

ステップ 18 [OK] をクリックします。

ステップ 19 [プロパティ] ダイアログボックスで、[OK] をクリックします。

ユーザがアクセスできる Exchange サーバを指定するための Cisco Unity 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 ユーザにアクセスを許可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。

Cisco Unity Connection ユーザが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** [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)] リストで、[Exchange 2007 External Service Template] をクリックします。
- ステップ 4** [有効にする (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 5** 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 6** [サーバ (Server)] フィールドに、ライセンスのある Connection ユーザにアクセスを許可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、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 7** [認証モード (Authentication Mode)] リストで、[NTLM] をクリックします。
- ステップ 8** SSL 証明書を作成してインストールした場合は、[セキュリティトランスポートのタイプ (Security Transport Type)] 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。
- ステップ 9** [ステップ 8](#) で [SSL] を選択した場合は、[サーバ証明書を確認にする (Validate Server Certificate)] チェックボックスをオンにします。それ以外の場合は、[ステップ 10](#) に進みます。
- ステップ 10** [サービス機能 (Service Capabilities)] で、[サードパーティのメッセージストア内の電子メールへのユーザアクセス (User Access to Email in Third-Party Message Store)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 11** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 12** ライセンスのある Connection ユーザにアクセスを許可する電子メールが保持されたこの他の Exchange 2007 サーバごとに、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 13](#) を繰り返します。
- ステップ 13** Cisco Unity Connection の管理を閉じます。
-

外部サービス用のユーザの設定

次の手順を実行します。



(注) Exchange は、設定する Connection ユーザごとにユーザを必要とします。

外部サービス用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 Accounts)] ページの [外部サービス (External Service)] フィールドで、[P.40-5 の「ユーザがアクセスできる Exchange サーバを指定するための Cisco Unity Connection 外部サービスの作成」](#)で作成した適切な外部サービスの表示名をクリックします。
- ステップ 6** [電子メール (Email Address)] フィールドに、ユーザの電子メール アドレスを入力します。
- ステップ 7** [ログイン タイプ (Login Type)] フィールドで、次の適切なオプションをクリックします。
 - [**接続エイリアスを使用 (Use Connection Alias)**]: このオプションは、Exchange 2007 の [ユーザー 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。
 - [**次のユーザー ID を使用 : (Use User ID Provided Below)**]: Exchange 2007 の [ユーザー ID] 設定を入力します ([ユーザー 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。
- ステップ 8** ([ステップ 7](#) で [**次のユーザー ID を使用 : (Use User ID Provided Below)**] オプションを選択した場合のみ) [ユーザ ID (User ID)] フィールドに、Exchange の [ユーザー ID] 設定を入力します。
- ステップ 9** [パスワード (Password)] フィールドに、Exchange のパスワードを入力します。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。
- ステップ 10** [サービス機能 (Service Capabilities)] で、[**サードパーティのメッセージストア内の電子メールへのユーザ アクセス (User Access to Email in Third-Party Message Store)**] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 11** [**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 12** ユーザの Exchange 設定を確認するには、[**テスト (Test)**] をクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストのいずれかの部分が失敗した場合は、Exchange、Cisco Unity Connection、およびユーザの設定を確認します。

ステップ 13 残りすべてのユーザについて、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 12](#) を繰り返します。

Exchange 2003 メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定

Exchange 2003 と連動するように Cisco Unity Connection を設定すると、ユーザは Exchange 2003 メッセージストア内の電子メールにアクセスできます。

次の各項を参照してください。

- [Exchange 2003 電子メールへのユーザアクセスを提供するためのタスク リスト \(P.40-8\)](#)
- [Exchange への IMAP アクセスの有効化 \(P.40-9\)](#)
- [Active Directory サービス アカウントの作成と設定 \(Exchange 2003 のみ\) \(P.40-9\)](#)
- [SSL 証明書の作成とインストール \(Exchange 2003 のみ\) \(P.40-11\)](#)
- [Cisco Unity Connection と Exchange 間での安全な通信の要求 \(Exchange 2003 のみ\) \(P.40-16\)](#)
- [Exchange 証明書を信頼するための Cisco Unity Connection サーバの設定 \(Exchange 2003 のみ\) \(P.40-17\)](#)
- [ユーザがアクセスできる Exchange サーバを指定するための Cisco Unity Connection 外部サービスの作成 \(P.40-19\)](#)
- [外部サービス用のユーザの設定 \(P.40-20\)](#)

Exchange 2003 電子メールへのユーザアクセスを提供するためのタスク リスト

ユーザが Exchange 2003 メッセージストア内の電子メールにアクセス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。

1. Exchange 2003 への IMAP アクセスを有効にします。P.40-9 の「[Exchange への IMAP アクセスの有効化](#)」を参照してください。
2. Connection が Exchange データへのアクセスに使用する Active Directory サービス アカウントを作成し、必要な権限を付与します。P.40-9 の「[Active Directory サービス アカウントの作成と設定 \(Exchange 2003 のみ\)](#)」を参照してください。
3. 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.40-11 の「[SSL 証明書の作成とインストール \(Exchange 2003 のみ\)](#)」を参照してください。
4. (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拒否するように IIS を設定します。P.40-16 の「[Cisco Unity Connection と Exchange 間での安全な通信の要求 \(Exchange 2003 のみ\)](#)」を参照してください。
5. 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.40-17 の「[Exchange 証明書を信頼するための Cisco Unity Connection サーバの設定 \(Exchange 2003 のみ\)](#)」を参照してください。
6. Connection 外部サービスを作成します。P.40-19 の「[ユーザがアクセスできる Exchange サーバを指定するための Cisco Unity Connection 外部サービスの作成](#)」を参照してください。
7. 外部サービス用にユーザを設定します。P.40-20 の「[外部サービス用のユーザの設定](#)」を参照してください。
8. 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て、ユーザが TTS 機能を使用できるようにします。
9. 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。

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 ユーザにアクセスを許可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 ユーザにアクセスを許可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 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 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** [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。
- ステップ 11** [名前の確認] をクリックします。
- ステップ 12** [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 13** [<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 14** [<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。
- [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。
 - [Receive As] の [許可] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 15** [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 16** アクセス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 7](#) ~ [ステップ 15](#) を繰り返します。
-

SSL 証明書の作成とインストール (Exchange 2003 のみ)

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.40-9 の「Active Directory サービス アカウントの作成と設定 (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 ユーザにアクセスを許可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.40-12 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.40-12 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 ユーザにアクセスを許可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 ユーザにアクセスを許可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.40-11 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 ユーザにアクセスを許可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.40-15** の手順「[サーバ証明書をインストールする](#)」に進みます。

P.40-12 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.40-15** 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.40-15** 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.40-11** 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.40-12** 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.40-12 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 ユーザにアクセスを許可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 ユーザにアクセスを許可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。

Cisco Unity Connection と Exchange 間での安全な通信の要求 (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 ユーザにアクセスを許可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 ユーザにアクセスを許可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 Cisco Unity Connection サーバの設定 (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。

ユーザがアクセスできる Exchange サーバを指定するための Cisco Unity 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 ユーザにアクセスを許可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。

Cisco Unity Connection ユーザが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** [**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)**] リストで、[**Exchange 2003 External Service Template**] をクリックします。
- ステップ 4** [**有効にする (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 5** 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 6** [**サーバ (Server)**] フィールドに、ライセンスのある Connection ユーザにアクセスを許可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.40-12 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 7** [**認証モード (Authentication Mode)**] リストで、[**NTLM**] をクリックします。
- ステップ 8** SSL 証明書を作成してインストールした場合は、[**セキュリティトランスポートのタイプ (Security Transport Type)**] 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。
- ステップ 9** **ステップ 8** で [**SSL**] を選択した場合は、[**サーバ証明書を検証にする (Validate Server Certificate)**] チェックボックスをオンにします。それ以外の場合は、**ステップ 10** に進みます。
- ステップ 10** [**サービスクレデンシャル (Service Credentials)**] フィールドに、**P.40-9 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。
- ステップ 11** [**パスワード (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 12 [サービス機能 (Service Capabilities)] で、[サードパーティのメッセージストア内の電子メールへのユーザアクセス (User Access to Email in Third-Party Message Store)] チェックボックスをオンにします。

ステップ 13 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 14 ライセンスのある Connection ユーザにアクセスを許可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 13](#) を繰り返します。

ステップ 15 Cisco Unity Connection の管理を閉じます。

外部サービス用のユーザの設定

次の手順を実行します。



(注) Exchange は、設定する Connection ユーザごとにユーザを必要とします。

外部サービス用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 Accounts)] ページの [外部サービス (External Service)] フィールドで、[P.40-19 の「ユーザがアクセスできる Exchange サーバを指定するための Cisco Unity Connection 外部サービスの作成」](#)で作成した適切な外部サービスの表示名をクリックします。

ステップ 6 [電子メール (Email Address)] フィールドに、ユーザの電子メール アドレスを入力します。

ステップ 7 [ログイン タイプ (Login Type)] フィールドで、次の適切なオプションをクリックします。

- [接続エイリアスを使用 (Use Connection Alias)]: このオプションは、Exchange 2003 の [ユーザー 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。
- [次のユーザー ID を使用 : (Use User ID Provided Below)]: Exchange 2003 の [ユーザー ID] 設定を入力します ([ユーザー 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。

ステップ 8 ([ステップ 7](#) で [次のユーザ ID を使用: (Use User ID Provided Below)] オプションを選択した場合のみ) [ユーザ ID (User ID)] フィールドに、Exchange の [ユーザー ID] 設定を入力します。

ステップ 9 [サービス機能 (Service Capabilities)] で、[サードパーティのメッセージストア内の電子メールへのユーザアクセス (User Access to Email in Third-Party Message Store)] チェックボックスをオンにします。

ステップ 10 [保存 (Save)] をクリックします。

ステップ 11 ユーザの Exchange 設定を確認するには、[テスト (Test)] をクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

テストのいずれかの部分が失敗した場合は、Exchange、Cisco Unity Connection、およびユーザの設定を確認します。

ステップ 12 残りすべてのユーザについて、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 11](#) を繰り返します。



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 \(P.41-2\)](#)
- [レポート設定パラメータの設定 \(P.41-6\)](#)
- [レポートの生成と表示 \(P.41-6\)](#)

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 41-1 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。
Message Traffic (メッセージトラフィック)	<p>次のトラフィック カテゴリの総数が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 音声。 • ファックス。 • 電子メール。 • NDR。 • 配信。 • 受信確認。 • 時間別合計。
Port Activity (ポート アクティビティ)	<p>ボイス メッセージ ポートに関する次の情報が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 名前。 • 処理されたインバウンド コールの数。 • 処理されたアウトバウンド MWI コールの数。 • 処理されたアウトバウンド AMIS コールの数。 • 処理されたアウトバウンド通知コールの数。 • 処理されたアウトバウンド TRaP コールの数。 • 処理された通話の合計数。

表 41-1 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
Subscriber Message Activity (ユーザ メッセージ アクティビティ)	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。 <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)	次の情報が含まれています。 <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。
User Lockout (ユーザ ロックアウト)	ユーザのエイリアス、ユーザがログオンに失敗した回数、資格のタイプ (結果が「4」の場合は Connection ガイダンスからのログオン試行を示し、「3」の場合は Web アプリケーションからのログオン試行を示す)、およびアカウントがロックされた日時が含まれています。 <p> (注) ユーザ アカウントのロックアウト日時は、グリニッジ標準時で示されます。</p>
Unused Voice Mail Accounts (未使用ボイスメール アカウント)	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> (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>
Transfer Call Billing (転送コール課金)	各通話に関する次の情報が含まれています。 <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)。

表 41-1 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
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。 電話機のキーパッドの各キーが押された回数。 内線番号。 無効な内線番号。 グリーティング後のアクションが発生した回数。 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>
Mailbox Store(メールボックスストア)	<p>指定されたメールボックスストアに関する次の情報が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> メールデータベース名。 表示名。 サーバ名。 アクセスが可能かどうか。 メールボックスストアのサイズ。 最後のエラー。 ステータス。 メールデータベースを削除できるかどうか。
Dial Plan (ダイヤルプラン)	<p>Connection サーバまたは Cisco Unified CMBE サーバに設定されているサーチスペースのリスト、および各サーチスペースに割り当てられているパーティションの順序付きリストが含まれています。</p> <p>サーバがデジタルネットワークに含まれている場合、ネットワーク上の他のすべての Connection ロケーションのサーチスペースおよび関連付けられているパーティションメンバシップのリストも表示されます。</p>

表 41-1 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
Dial Search Scope (ダイヤル検索範囲)	Connection ディレクトリに設定されている指定のパーティション内のすべてのオブジェクトとそれらの内線番号のリストが含まれています。パーティションが指定されていない場合は、ディレクトリに設定されているすべてのパーティションを対象として、すべてのオブジェクトとそれらの内線番号のリストが表示されます。

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ボックスの [Cisco Unity Connection Serviceability] をクリックし、[移動 (Go)] をクリックします。

Cisco Unified Serviceability での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』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。



Cisco Unity Connection クラスタの設定とカスタマイズ

[サーバの検索と一覧表示(Find and List Servers)]ページおよび[サーバの設定(Server Configuration)]ページを使用して、Cisco Unity Connection クラスタを設定できます。これらのページを表示するには、Cisco Unity Connection の管理で[システム設定(System Settings)]を展開し、[クラスタ(Cluster)]をクリックします。

[クラスタ設定 (Cluster Configuration)] ページを使用して、Connection クラスタの設定をカスタマイズできます。このページを表示するには、Connection の管理で [システム設定 (System Settings)] を展開し、[詳細設定 (Advanced)] > [クラスタ設定 (Cluster Configuration)] をクリックします。

適切な手順については、『Cisco Unity Connection クラスタ コンフィギュレーション アドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity Connection クラスタの設定」の章を参照してください。



(注)

Connection クラスタ機能は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition ではサポートされていません。



Cisco Unity Connection と LDAP ディレクトリの連動

サポートされている LDAP 対応ディレクトリを社内ディレクトリとして使用している場合、および、基本的なユーザ情報を Cisco Unity Connection に別個に保持する必要がない場合は、次の作業を行うことができます。

- LDAP ディレクトリからユーザデータをインポートすることにより、Connection ユーザを作成します。
- Connection データを LDAP ディレクトリ内のデータと定期的に再同期化するように Connection を設定します。

Connection でサポートされている LDAP ディレクトリのリストについては、『Cisco Unity Connection 7.x システム要件』の「LDAP ディレクトリとの連動の要件」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/docs/voice_ip_comm/connection/7x/requirements/7xcucsysreqs.html から入手可能です。

この章の情報は、Cisco Unity Connection を LDAP ディレクトリと連動させる場合に限り使用できることに注意してください。Cisco Unified Communications Manager Business Edition を LDAP ディレクトリと連動させる方法については、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps7273/prod_maintenance_guides_list.html から入手可能な次のドキュメントを参照してください。

- 『Cisco Unified Communications Manager システム ガイド Cisco Unified Communications Manager Business Edition 対応』の「ディレクトリの概要」の章
- 『Cisco Unified Communications Manager アドミニストレーション ガイド for Cisco Unified Communications Manager Business Edition Release 7.0(1)』の「エンドユーザの設定」の章

次の各項を参照してください。

- LDAP を設定してユーザを作成するためのタスク リスト (P.43-2)
- Cisco DirSync サービスのアクティブ化 (P.43-3)
- LDAP 同期化の有効化 (P.43-3)
- 電話番号から内線番号への変換 (P.43-4)
- LDAP 認証の設定 (P.43-5)
- LDAP 設定の追加とデータの同期化 (P.43-5)

LDAP を設定してユーザを作成するためのタスク リスト

LDAP を設定し、LDAP ディレクトリからユーザ データをインポートすることでユーザを作成するには、次のタスクを実行します。

1. Cisco DirSync サービスをアクティブにします。P.43-3 の「Cisco DirSync サービスのアクティブ化」を参照してください。
2. LDAP 同期化を有効にします。P.43-3 の「LDAP 同期化の有効化」を参照してください。
3. (省略可能)LDAP ディレクトリに格納されている電話番号が、Connection で使用する内線番号と同じ形式でない場合は、LDAP データを Connection にインポートするときに電話番号を内線番号に変換するフィルタを指定します。P.43-4 の「電話番号から内線番号への変換」を参照してください。



(注) 一括管理ツールを使用してユーザを作成する場合は、表計算アプリケーションで CSV ファイルを開き、LDAP 電話番号を Connection 用の内線番号に変換する式を作成することで、同等以上の結果を得られることがあります。

4. (省略可能)Connection Web アプリケーションにアクセスする Connection ユーザが LDAP ディレクトリでユーザ名とパスワードによる認証を受けるようにする場合は、LDAP 認証を設定します。P.43-5 の「LDAP 認証の設定」を参照してください。
5. Connection がアクセスするデータを含む LDAP ディレクトリとユーザ検索ベースを定義する 1 つまたは複数の LDAP 設定を追加し、Cisco Unified Communications Manager ディレクトリを LDAP ディレクトリと同期化します。P.43-5 の「LDAP 設定の追加とデータの同期化」を参照してください。
6. 次のいずれかの方法を使用して、Connection ユーザを作成します。
 - 少数のユーザ（数百以下）を作成する場合で、正規表現を作成して LDAP 電話番号を Connection 内線番号に変換できた場合は、ユーザ インポート ツールを使用できます。
 - 多数のユーザを作成する場合、または正規表現を作成して LDAP 電話番号を Connection 内線番号に変換できなかった場合は、一括管理ツールでユーザ データを CSV ファイルにエクスポートし、(必要に応じて)表計算アプリケーションでデータを再フォーマットして、一括管理ツールでデータをインポートします。

詳細については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「LDAP ユーザ データからのユーザ アカウントの作成」の章を参照してください。

Cisco DirSync サービスのアクティブ化

Connection が LDAP ディレクトリにアクセスするためには、Cisco DirSync サービスをアクティブにする必要があります。次の手順を実行します。

Cisco DirSync サービスをアクティブにする

- ステップ 1** システム管理者の役割を持つユーザとして Cisco Unified Serviceability にログインします。
- ステップ 2** [Tools] メニューで、[Service Activation] をクリックします。
- ステップ 3** [Directory Services] で、[Cisco DirSync Service] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** [Save] をクリックし、[OK] をクリックして確認します。

LDAP 同期化の有効化

Connection が LDAP ディレクトリにアクセスするためには、LDAP 同期化を有効にする必要があります。次の手順を実行します。

LDAP 同期化を有効にする

- ステップ 1** システム管理者の役割を持つユーザとして Cisco Unity Connection の管理にログインします。
- ステップ 2** [システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開し、[LDAP セットアップ (LDAP Setup)] をクリックします。
- ステップ 3** [Enable Synchronizing from LDAP Server] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** [LDAP Server Type] リストで、アクセスする LDAP サーバのタイプを選択します。
- ステップ 5** [LDAP Attribute for User ID] リストで、Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドに表示するデータを持つ、LDAP ディレクトリ内のフィールドを選択します。選択するフィールドには、LDAP ディレクトリ内の各ユーザの値が含まれている必要があります。さらに、そのフィールドの各値が一意である必要があります。

**注意**

ここで選択するフィールドを後で変更する必要がある場合、[LDAP ディレクトリ] ページで LDAP 設定を作成済みであるときには、すべての LDAP 設定を削除し、ここで値を変更して、すべての LDAP 設定を再度作成する必要があります。

- ステップ 6** [保存 (Save)] をクリックします。

電話番号から内線番号への変換

LDAP ディレクトリ内の電話番号を Connection 内の内線番号にマッピングする必要があり、電話番号が内線番号と一致しない場合は、電話番号を内線番号に変換する正規表現を追加できます。



(注) LDAP ディレクトリ内の電話番号を Connection 内線番号に変更する場合、正規表現では十分でないことがあります。その場合は、表計算アプリケーションの式で適切な結果を得られるかどうかを調べることができます。必要な結果を得られた場合は、LDAP データを Connection から CSV ファイルにエクスポートし、表計算アプリケーションで CSV ファイルを操作して、変換したデータを Connection にインポートします。

LDAP 電話番号を Cisco Unity Connection 内線番号に変換するフィルタを追加する

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

ステップ 2 [**ユーザ内線番号の正規表現 (User extension regular expression)**] フィールドで、LDAP ディレクトリからインポートされる電話番号を Connection 用の内線番号に変換する正規表現を入力します。次の例を参考にしてください。

- 電話番号を内線番号として使用するには、(句読点がある場合でも) 句読点なしで次のように入力します。

[0-9] +

- 電話番号の最後の 4 桁を内線番号として使用するには、次のように入力します。

[0-9] [0-9] [0-9] [0-9] \$

- 電話番号の最初の 4 桁を内線番号として使用するには、次のように入力します。

[0-9] [0-9] [0-9] [0-9] ^

正規表現の詳細については、Web で「正規表現」を検索してください。

ステップ 3 [**保存 (Save)**] をクリックします。

LDAP 認証の設定

LDAP ユーザ名とパスワードを使用して、Cisco Unity Connection Web アプリケーションへのログインを認証する必要がある場合は、次の手順を実行して LDAP 認証を設定します。

LDAP 認証を設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**システム設定 (System Settings)**] > [**LDAP**] を展開し、[**LDAP 認証 (LDAP Authentication)**] をクリックします。
- ステップ 2** [Use LDAP Authentication for End Users] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** 必要に応じて、他の値を入力します。詳細については、[**ヘルプ (Help)**] メニューの [**ページ上 (This Page)**] をクリックしてください。
- ステップ 4** [**保存 (Save)**] をクリックします。

LDAP 設定の追加とデータの同期化

Cisco Unity Connection にユーザ データをインポートするときのインポート元となる LDAP ディレクトリ内のエンド ユーザ検索ベースごとに、次の手順を 1 回実行します。

LDAP 設定を追加する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[**システム設定 (System Settings)**] > [**LDAP**] を展開し、[**LDAP ディレクトリ**] をクリックします。
- ステップ 2** [LDAP Configuration Name] フィールドに、この LDAP 設定の名前を入力します。異なる LDAP ユーザ検索ベースを持つ複数の LDAP 設定を追加する場合は、現在の検索ベースのユーザを識別するための名前を入力します。

Connection を複数の検索ベースと連動させることができますが、すべてのユーザ検索ベースが同じ Active Directory フォレスト内に存在する必要があります。
- ステップ 3** 必要に応じて、他の値を入力します。詳細については、[**ヘルプ (Help)**] メニューの [**ページ上 (This Page)**] をクリックしてください。
- ステップ 4** [**保存 (Save)**] をクリックします。
- ステップ 5** 別のユーザ検索ベースを持つ別の LDAP 設定を追加するには、[**新規追加 (Add New)**] をクリックし、**ステップ 2** ~ **ステップ 4** を繰り返します。

最後の LDAP 設定を追加したら、**ステップ 6** に進みます。
- ステップ 6** [**Perform Full Sync Now**] をクリックします。



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、Cisco.com で登録情報を入力します。



(注)

Cisco Unity Connection クラスタを設定する場合は、パブリッシャ サーバとサブスクリバ サーバの両方にライセンスをインストールする必要があります。

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 クラスタの場合は、クラスタ内の各 Connection サーバで3 つの手順すべてを実行する必要があります。

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 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** [表示 (Show)] メニューの [ネットワーク (Network)] をクリックします。
- ステップ 3** [MAC アドレス (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 29-21
 - All Hours スケジュール 10-2
 - AXL サーバ
 - 削除 29-9
 - 追加 29-6
 - 変更、設定 29-9
- C**
- Cisco DirSync サービス、アクティブ化 43-3
 - Cisco Fax Server との連動
 - Cisco Fax Server の設定 32-3
 - Cisco Unity Connection 設定の変更 32-10
 - Cisco Unity Connection の設定 32-7
 - 作成 32-1
 - テスト 32-9
 - ~ について 32-2
 - ユーザ設定の変更 32-11
 - ユーザの設定 32-8
 - 要件 32-2
 - Cisco PCA、Cisco Unity Connection へのアクセスの保護 25-1
 - 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 25-1
 - Cisco SIP Proxy Server
 - 削除 29-18
 - 追加 29-17
 - 変更、設定 29-18
 - Cisco Unified Communications Manager
 - AXL サーバ、削除 29-9
 - AXL サーバ、追加 29-6
 - サーバの削除 29-14
 - サーバの追加 29-13
 - 削除、TFTP サーバ 29-16
 - 追加、TFTP サーバ 29-15
 - 変更、AXL サーバの設定 29-9
 - 変更、TFTP サーバの設定 29-16
 - 変更、サーバの設定 29-15
 - ポート証明書 29-25
 - ルート証明書、Connection 29-28
 - Cisco Unified MeetingPlace
 - 予定表連動の作成 35-23
 - 予定表連動のためのユーザ設定の変更 35-30
 - 予定表連動の変更 35-28
 - Cisco Unified MeetingPlace Express
 - 予定表連動の作成 35-31
 - 予定表連動のためのユーザ設定の変更 35-38
 - 予定表連動の変更 35-37
 - Cisco Unified Mobility Advantage との連動
 - Cisco Unity Connection の設定 30-3
 - 作成するためのタスク リスト 30-2
 - テスト 30-4
 - ~ について 30-2
 - 要件 30-2
 - Cisco Unified Real-Time Monitoring Tool (RTMT) 3-10
 - Cisco Unified Serviceability 3-11
 - Cisco Unified Serviceability のサービス
 - エンタープライズ パラメータの詳細 37-3
 - エンタープライズ パラメータの設定 37-2
 - サービス パラメータの詳細 36-3
 - サービス パラメータの設定 36-2
 - 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 カンバセーション 13-1
 - Cisco Unity グリーティング管理
 - 概要 17-3
 - 使用方法 17-3
 - 設定 17-5
 - Cisco Utilities Database Link for Informix 3-13
 - Cisco Voice Technology Group Subscription ツール 3-10
 - COBRAS バックアップおよび復元アプリケーション 3-2

- Connection 1.x からの移行 3-2
- Connection Serviceability 3-9
- Connection User Data Dump 3-14
- Connection の管理、アクセス 3-2
- Connection ロケーション
 - 概要 33-22
 - 手動での同期化 33-19
 - デジタル ネットワークからの削除 33-20
- CSV ファイル
 - VPIM 連絡先の作成 34-7
 - 一括管理ツールを使用する場合のエラーの修正 34-9
- CUDLI 3-13

- D

- DNS、IP アドレスの名前解決 34-4

- E

- Exchange 2003
 - 予定表連動の作成 35-12
 - 予定表連動のためのユーザ設定の変更 35-21
 - 予定表連動の変更 35-20
- Exchange 2007
 - 予定表連動の作成 35-2
 - 予定表連動のためのユーザ設定の変更 35-10
 - 予定表連動の変更 35-9
- Exchange 連絡先
 - Exchange 2003 からのインポートの有効化 35-12
 - Exchange 2007 からのインポートの有効化 35-2

- F

- Firefox、設定 1-1

- G

- G.711 A-Law コーデック
 - 選択、通話用に 16-1, 29-12
 - 選択、録音用に 16-3, 17-7, 19-5
- G.711 μ 法コーデック
 - 選択、通話用に 16-1, 29-12
 - 選択、録音用に 16-3, 17-7, 19-5
- G726 コーデック、録音用に選択 16-3, 17-7, 19-5
- G.729a コーデック
 - 選択、通話用に 16-1, 29-12
 - 選択、録音用に 16-3, 17-7, 19-5

- I

- IMAP アクセス
 - Connection から電子メール メッセージへの ~ を使用したアクセス 19-3
 - Connection サーバの設定 20-5
 - SMTP メッセージのパラメータ 20-7
 - セキュリティに関する推奨事項 20-3
 - 設定タスク リスト 20-4
 - 設定手順 20-5
- IMAP クライアント
 - Cisco Unity Connection へのアクセスの保護 25-1
 - SMTP メッセージ処理 20-2
 - セキュリティ オプション 24-4
- Internet Explorer、設定 1-2

- L

- LDAP
 - Cisco DirSync サービスのアクティブ化 43-3
 - LDAP 電話番号から Connection 内線番号への変換 43-4
 - 設定するためのタスク リスト 43-2
 - 設定の追加とデータの同期化 43-5
 - 同期化の有効化 43-3
 - 認証の設定 43-5
- Live Record
 - 設定 19-21
 - ~ について 19-4

- M

- Media Master
 - グリーンティングと名前の録音 17-2
 - ユーザがメッセージを保存できないようにする 24-4
- MeetingPlace
 - 予定表連動の作成 35-23
 - 予定表連動のためのユーザ設定の変更 35-30
 - 予定表連動の変更 35-28

- MeetingPlace Express
 予定表連動の作成 35-31
 予定表連動のためのユーザ設定の変更 35-38
 予定表連動の変更 35-37
- MWI
 オン/オフ用に同じポートを使用する設定の無効化 29-4
 同期化、電話システムの～の 29-5
 変更、設定 29-13
- O
- Operator ユーザ 19-7
- P
- PCM コーデック、録音用に選択 16-3, 17-7
 Phone View 29-5, 31-1
- PIMG 装置
 削除 29-20
 追加 29-19
 変更、設定 29-20
- R
- RSS フィード 19-24
- S
- Session Initiation Protocol (SIP) 設定の変更 29-20
- SIP
 SIP 証明書の削除 29-30
 SIP 証明書の追加 29-29
 SIP セキュリティ プロファイルの削除 29-31
 SIP セキュリティ プロファイルの追加 29-30
 変更、SIP 証明書 29-30, 29-31
- SIP サーバ
 削除 29-18
 追加 29-17
 変更、設定 29-18
- SMTP
 メッセージ、概要 20-2
 メッセージの到着通知、設定 23-2
- 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 25-1
- Subscriber Information Dump、「Connection User Data Dump」を参照
- T
- TFTP サーバ
 削除 29-16
 追加 29-15
 変更、設定 29-16
- TIMG 装置
 削除 29-20
 追加 29-19
 変更、設定 29-20
- U
- UndeliverableMessagesMailbox ユーザ 19-7
 Unity Connection メッセージ システム ユーザ 19-8
 Unity からの移行 3-2
 Unity または Connection 1.x からのデータやメッセージの移行 3-2
 User Speech Recognition カンパセーション 13-4
- V
- Voice Recognition Update Schedule 10-2
- VPIM ネットワーク
 Connection の管理を使用した VPIM 連絡先の追加 34-10
 CSV ファイルを使用した VPIM 連絡先の作成 34-7
 DNS 34-4
 IP アドレスの名前解決 34-4
 VPIM 連絡先ディレクトリの更新設定のカスタマイズ 34-12
 VPIM 連絡先の削除 34-17
 VPIM 連絡先の作成 34-7
 VPIM 連絡先の作成後の作業 34-12
 VPIM ロケーションのカスタマイズ 34-6
 VPIM ロケーションの削除 34-17
 VPIM ロケーションの作成 34-6
 VPIM ロケーションの代行ユーザ名の追加 34-15
 宛先指定のオプション 34-20
 アドレス 34-19
 一括管理ツールによる VPIM 連絡先の作成 34-7, 34-8

- オーディオ形式 34-20
- 概要 34-1
- 設計の決定 34-3
- 設定 34-2
- 設定手順 34-3
- 前提条件 34-2
- メッセージ 34-18
- メッセージ交換の類似性と制限事項 34-20
- メッセージの例 34-18
- リモートボイスメッセージシステムとの接続の確認 34-5
- リモートボイスメッセージシステムの設定 34-16
- VPIM 連絡先
 - Connection の管理を使用した作成 34-10
 - CSV ファイルを使用した作成 34-7
 - 一括管理ツールによる作成 34-7, 34-8
 - 一括管理ツールを使用する場合の CSV エラーの修正 34-9
 - 削除 34-17
 - 作成 34-7
 - 作成後の作業 34-12
 - ディレクトリの更新設定のカスタマイズ 34-12
- VPIM ロケーション
 - およびデジタル ネットワーク 33-27
 - カスタマイズ 34-6
 - 作成 34-6
 - 代行ユーザ名の追加 34-15
- W
- Weekdays スケジュール 10-2
- あ
- アカウント
 - Operator 19-7
 - UndeliverableMessagesMailbox 19-7
 - Unity Connection メッセージ システム 19-8
- 宛先指定のオプション、VPIM ネットワーク 34-20
- アプリケーション プラグイン 3-2
- 暗証番号のポリシー 18-1
- い
- 移行用バックアップおよび復元アプリケーション (COBRAS) 3-2
- 一括管理ツール
 - VPIM 連絡先の作成 34-7, 34-8
 - アクセス 3-3
 - エラーの修正 (VPIM) 34-9
- 一括編集ユーティリティ、アクセス 3-4
- インタビュー ハンドラ
 - 概要 4-4
 - 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 37-1
 - Cisco Unified Serviceability のサービスの ~ の設定 37-2
 - 詳細 37-3
- お
- オーディオ形式
 - VPIM ネットワーク 34-20
 - 変更、通話の ~ 16-1, 29-12
 - 変更、録音の ~ 16-3, 17-7, 19-5
- オプション コンパセーション
 - オプション コンパセーション 1 (Optional Conversation 1) 13-4
 - 概要 13-4
 - オプション コンパセーション 1 (Optional Conversation 1)
 - 概要 13-4
 - 変更、メッセージをスキップする方法 14-13
- オペレータ コール ハンドラ 6-2
- 音声認識
 - 文法の統計ツール 3-5
 - ユーザによるボイスメール パスワードの読み上げの許可 14-14
- か
- ガイダンス
 - コール ハンドラ 6-2

- コールルーティング 9-2
- 外部発信者のボイス メッセージ 19-2
- 外部メッセージ ストア内の電子メールへのアクセスの設定 40-1
- カスタム キーパッド マッピング ツール
 - ガイドライン 15-2
 - カスタマイズ可能なカンパセーション 15-4
 - 使用方法 15-2
 - リセット 15-3
 - アクセス 15-2
- 簡易サイン イン カンパセーション 14-11
- カンパセーション
 - Cisco Unity Assistant のユーザ設定 13-6
 - Cisco Unity Connection、概要 13-1
 - Connection カンパセーションのユーザ設定 13-6
 - オプション カンパセーション バージョン 13-4
 - 音声認識ユーザによるボイス メール パスワードの読み上げの許可 14-14
 - カスタマイズ、管理者による 13-3
 - カスタマイズ、ユーザによる 13-6
 - 簡易サイン イン 14-11
 - サイン イン 14-10
 - 指定、メッセージ再生前に提供される発信者情報 14-6
 - 使用方法、ボイス コマンド 13-4
 - パスワードの再入力動作の変更 14-12
 - 発信者の操作 13-2
 - 変更、宛先指定と録音の順序 14-2, 14-4
 - 変更、メッセージ削除のオプション 14-8
 - 身元不明発信者への Live Reply のダイヤル プレフィックス設定の変更 14-7
 - ユーザのアドレス指定優先順位リストへの名前前の格納方法の変更 14-3
 - ユーザのオプション 13-2
- き
- 規制テーブル
 - Default Fax 11-2
 - Default Outdial 11-2
 - Default System Transfer 11-2
 - Default Transfer 11-2
 - 概要 4-8
 - 削除 11-6
 - 作成 11-3
 - 修正 11-5
- デフォルト 11-2
- 緊急連絡先番号、コール ハンドラの設定 6-12
- く
- クラスタ、設定とカスタマイズ 42-1
- グリーティング
 - Cisco Unity Assistant のユーザ設定 13-7
 - Connection カンパセーションのユーザ設定 13-7
 - 変更、録音のオーディオ形式 17-7
 - 録音、Media Master を使用した 17-2
 - グループウェアの電子メール メッセージ 19-3
 - グローバル ニックネーム
 - 追加、リストへの名前前の 14-16
 - 編集、リスト 14-16
 - クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送
 - 概要 33-26
 - 設定 33-13
- け
- 警告プロンプトの設定、録音の終了 19-6
- こ
- コーデック
 - 変更、通話の～ 16-1, 29-12
 - 変更、優先使用の設定 29-12
 - 変更、録音の～ 16-3, 17-7, 19-5
- コール ハンドラ
 - オペレータ 6-2
 - ガイダンス 6-2
 - 概要 4-3
 - グリーティング 6-9
 - 削除 6-17
 - 修正 6-7
 - 終了案内 6-2
 - 着信転送設定 6-16
 - 次のコール ルーティング ルールからルーティング アクション、コール ルーティングで使用 4-7
 - デフォルト 6-2
 - テンプレート、修正 6-4
 - 発信者の入力と短縮ダイヤル 6-12
 - 録音、メッセージ 6-15

- 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) 41-4
- コールルーティング
 - および次のコール ルーティング ルールからルーティングアクション 4-7
 - ガイダンス (Opening Greeting) サービス 9-2
 - 概要 4-5
 - サインイン試行 (Attempt Sign In) サービス 9-2
 - 削除、サービス 9-5
 - 修正、サービス 9-4
 - 追加、サービス 9-3
 - デフォルトのサービス 9-2
 - 転送試行 (Attempt Forward) サービス 9-2
 - 変更、サービスの順序 9-5
- 個人設定
 - Cisco Unity Assistant のユーザ設定 13-8
 - Connection カンパセーションのユーザ設定 13-8
- 個人連絡先、Cisco Unity Assistant のユーザ設定 13-8
- さ
- サーチ スペース
 - および VPIM ロケーション 28-9
 - およびインタビュー ハンドラ 28-8
 - およびコールハンドラ 28-8
 - およびコールルーティング 28-7
 - およびシステム同報リスト 28-7
 - およびシステム連絡先 28-9
 - およびディレクトリ ハンドラ 28-8
 - およびデジタル ネットワーキング 28-8
 - およびユーザ オブジェクト 28-6
 - 概要 28-3
 - 削除 28-13
 - 作成 28-12
 - 修正 28-12
 - 設定の例 28-4
 - デジタル ネットワークの ~ の設定 33-12
 - デフォルト 28-3
 - デフォルトの変更 28-14
 - ~ 内のオブジェクトの検索 28-15
- サービス パラメータ
 - Cisco Unified Serviceability のサービスの 36-1
 - Cisco Unified Serviceability のサービスの ~ の設定 36-2
 - 詳細 36-3
- サインイン カンパセーション 14-10
- サインイン試行 (Attempt Sign In) コール ルーティング 9-2
- 削除
 - AXL サーバ 29-9
 - Cisco Unified Communications Manager サーバ 29-14
 - PIMG/TIMG 装置 29-20
 - SIP サーバ 29-18
 - TFTP サーバ 29-16
 - インタビュー ハンドラ 8-5
 - 規制テーブル 11-6
 - コールハンドラ 6-17, 7-7
 - コールハンドラ テンプレート 6-3
 - コールルーティング 9-5
 - スケジュール 10-6
 - 電話システム トランク 29-27
 - ポート 29-23
 - ポート グループ 29-11
 - メッセージ添付ファイルの説明 39-3
 - メンバー、システム同報リストからの ~ 27-5
 - 連動、電話システム 29-3
- 作成
 - AXL サーバ 29-6
 - インタビュー ハンドラ 8-2
 - 規制テーブル 11-3
 - コールハンドラ テンプレート 6-3
 - コールルーティング 9-3
 - 祝日スケジュール 10-3
 - スケジュール 10-4
 - 通話管理マップ 5-2
 - ディレクトリ ハンドラ 7-3
 - ユーザ アカウント xix
- し
- 資格のポリシー 18-1, 18-2
- 識別されているユーザのメッセージ
 - およびデジタル ネットワーク 33-25
 - 概要 19-2
- システム ディレクトリ ハンドラ 7-2

- システム プロンプト 13-3
 - システム転送、設定 12-1
 - システム同報リスト
 - およびデジタル ネットワーク 33-26
 - 概要 27-1
 - 作成 27-3
 - 修正 27-4, 27-6
 - 代行ユーザ名の追加 27-6
 - デフォルト リスト 27-2
 - メンバーの追加と削除 27-5
 - システムの設定レポート (System Configuration Report)
 - 41-4
 - 自動受付 4-11
 - 自動ゲイン制御 (AGC)、ポート グループの設定の変更 29-21
 - 修正
 - インタビュー ハンドラ 8-3
 - 規制テーブル 11-5
 - 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
 - コール ルーティング 9-4
 - システム同報リスト 27-4, 27-6
 - スケジュール 10-5
 - ディレクトリ ハンドラ 7-4
 - 終了案内コール ハンドラ 6-2
 - 終了警告プロンプト、設定 19-6
 - 祝日
 - 指定 10-3
 - 祝日スケジュール 10-2
 - 障害復旧システム 3-10
 - 証明書、ポートの ~ の表示 29-25
 - 使用割当量、超えた場合のメッセージ処理 19-12
- す
- スケジュールと祝日
 - All Hours 10-2
 - Voice Recognition Update 10-2
 - Weekdays 10-2
 - 概要 4-10
 - 削除、スケジュール 10-6
 - 作成、スケジュール 10-4
 - 指定、祝日 10-3
 - 修正、スケジュール 10-5
 - 祝日 10-2
 - デフォルト 10-2
- すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users) 同報リスト 27-2
- スマート ホスト、デジタル ネットワークの ~ の設定 33-10
- せ
- セキュリティ
- IMAP クライアント 24-4
 - SIP 証明書の削除 29-30
 - SIP 証明書の追加 29-29
 - SIP セキュリティ プロファイルの削除 29-31
 - SIP セキュリティ プロファイルの追加 29-30
 - 表示、Connection ルート証明書 29-28
 - 変更、SIP 証明書 29-30, 29-31
 - ボイス メッセージのアクセス、配布、および格納の制御 24-1
 - ポート証明書 29-25
 - ポートの説明 29-28
 - ポリシー 18-2
 - ユーザおよび身元不明発信者のメッセージ 24-2
 - ルート証明書、Connection 29-28
- 設定
- 外部メッセージ ストア内の電子メールへのアクセス 40-1
 - クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送 33-13
 - スマート ホスト、デジタル ネットワークの 33-10
 - 短縮ダイヤル 6-12
 - 通話保留の待ち時間 14-5
 - 到着通知 SMS (SMPP) メッセージ 23-3
 - 到着通知 SMTP メッセージ 23-2
- 前提条件
- VPIM ネットワーク 34-2
 - デジタル ネットワーク 33-2
- た
- 代行ユーザ名
- VPIM ロケーションの ~ の追加 34-15
 - システム同報リストに対する追加 27-6
- 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) 19-11
- ダイヤル プラン レポート (Dial Plan Report) 41-4

- ダイヤル検索範囲レポート (Dial Search Scope Report)
 - 41-5
- タスク管理ツール、アクセス 3-9
- 短縮ダイヤル
 - 概要 6-12
 - 設定 6-12
- ち
- 着信転送
 - Cisco Unity Assistant のユーザ設定 13-6
 - Connection カンパセーションのユーザ設定 13-6
- つ
- 追加
 - AXL サーバ 29-6
 - Cisco Unified Communications Manager サーバ 29-13
 - PIMG/TIMG 装置 29-19
 - SIP サーバ 29-17
 - TFTP サーバ 29-15
 - グローバル ニックネームをリストに ~ 14-16
 - システム同報リスト 27-3
 - システム同報リストの代行ユーザ名 27-6
 - ポート 29-22
 - ポート グループ 29-10
 - メッセージ添付ファイルの説明 39-2
 - メンバー、システム同報リストへの ~ 27-5
 - 連動、電話システム 29-2
- 追加機能のライセンス ファイルのインストール 44-1
- 通知
 - Cisco Unity Assistant のユーザ設定 13-7
 - Connection カンパセーションのユーザ設定 13-7
 - 設定、SMS (SMPP) 23-3
 - 設定、SMTP 23-2
- ツール、カスタム キーパッド マッピング 15-2
- 通話、オーディオ形式 (コーデック) の変更 16-1, 29-12
- 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 5-3
 - 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 13-6
- 通話保留、Cisco Unity Assistant のユーザ設定 13-6
- 通話保留、待ち時間の設定 14-5
- 通話ループ検出 29-5
- 次のコール ルーティング ルールからルーティング アクション 4-7
- て
- ディスク容量の設定の編集 (Edit Disk Capacity Configuration) ページ 19-20
- ディスパッチ メッセージ 19-8
- ディレクトリ ハンドラ
 - 概要 4-4
 - 削除 7-7
 - 作成 7-3
 - システム ディレクトリ ハンドラ 7-2
 - 修正 7-4
 - デフォルト 7-2
- データのバックアップと復元 3-10
- データベース プロキシ 3-12
- デジタル ネットワーク
 - 2 つのサーバを参加させることによるデジタル ネットワークの作成 33-5
 - 一括操作中に一時停止されるレプリケーション 33-28
- および Connection ロケーション 33-22
- および VPIM ロケーション 33-27
- およびオブジェクト レプリケーション 33-23
- およびシステム同報リスト 33-26
- およびプライベート同報リスト 33-27
- 概要 33-1
- 既存のネットワークへのサーバの追加 33-7
- クラスタ サブスクリバ サーバの SMTP アクセスの設定 33-11
- クラスタとのレプリケーション 33-29
- クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送の概要 33-26
- クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送の設定 33-13

- サーバへのクライアント アクセス 33-28
- システムへのユーザのマッピング 33-28
- 手動でのロケーション同期化 33-19
- スマートホストの設定 33-10
- セキュリティ保護 33-13
- 設定 33-2
- 設定のタスク リスト 33-2
- 設定のテスト 33-15
- 前提条件 33-2
- 注目すべき動作 33-28
- ネットワークからのロケーションの削除 33-20
- ネットワーク接続されていない電話システムの宛先指定オプション 33-24
- ネットワーク接続されているユーザ間の識別されているユーザのメッセージ 33-25
- ネットワーク全体のすべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users) 同報リストの作成 33-17
- ~ のサーチ スペースの設定 33-12
- 配置の決定 33-4
- 未使用の VPIM ロケーションと VPIM 連絡先の削除 33-17
- レプリケーション ステータスの確認 33-9
- ロケーション間でサポートされていないブロードキャストメッセージ 33-28
- 電子メール
 - 外部メッセージ ストア内の ~ へのアクセスの設定 40-1
 - メッセージ 19-3
- 転送コール課金レポート (Transfer Call Billing Report) 41-3
- 転送試行 (Attempt Forward) コール ルーティング 9-2
- 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) 41-2
- 電話システム
 - MWI のオン / オフ用に同じポートを使用する設定の無効化 29-4
 - 関連付けられているユーザのリスト 29-4
 - 削除、AXL サーバの 29-9
 - 追加、AXL サーバの 29-6
 - 同期化、MWI 29-5
 - 変更、AXL サーバの設定 29-9
 - 変更、設定 29-3
 - 連動の削除 29-3
 - 連動の追加 29-2
- 電話システム トランク
 - 削除 29-27
 - 詳細 29-26
 - 変更、設定 29-27
- と
- 同期化、電話システムの MWI 29-5
- 到着通知 SMS (SMPP) メッセージ、設定 23-3
- 同報リスト レポート (Distribution Lists Report) 41-3
- トランク、電話システム
 - 削除 29-27
 - 追加 29-26
 - 変更、設定 29-27
- な
- 内線番号、LDAP 電話番号から ~ への変換 43-4
- 名前、Media Master を使用した録音 17-2
- 名前解決、VPIM 34-4
- に
- 認証、LDAP ~ の設定 43-5
- 認証規則
 - 概要 18-2
 - デフォルトのサービス 18-2
- は
- パーティション
 - 概要 28-2
 - 削除 28-11
 - 作成 28-10
 - 修正 28-10
 - デフォルト 28-3
 - デフォルトの変更 28-14
 - ~ 内のオブジェクトの検索 28-15
- ハードディスク、最大容量の指定 19-20
- ハードディスクの容量、最大パーセンテージの指定 19-20
- 配信できないメッセージ (Undeliverable Messages) 同報リスト 27-2
- 配信ロケーション、VPIM ~ の作成 34-6
- パスワード ポリシー 18-1, 18-2
- 発信課金詳細レポート (Outcall Billing Detail Report) 41-4

発信課金要約レポート(Outcall Billing Summary Report)
41-4

発信者の操作、ユーザ設定 13-6

発信者の入力設定、ユーザ ログオン設定の変更
14-10

ふ

ファックス

Cisco Fax Server との連動について 32-2

Cisco Fax Server との連動の作成 32-1

Cisco Fax Server との連動の要件 32-2

Cisco Fax Server の設定 32-3

Cisco Unity Connection 設定の変更 32-10

Cisco Unity Connection の設定 32-7

テスト 32-9

ユーザ設定の変更 32-11

ユーザの設定 32-8

フィールド定義 2-3

複数のメールボックスストア 21-2

プライベート同報リスト

Cisco Unity Assistant のユーザ設定 13-8

Connection カンパセーションのユーザ設定
13-8

およびデジタル ネットワーク 33-27

ブラインド アドレス宛先検索、VPIM ネットワーク
34-20

プラグイン

アプリケーション 3-2

インストール 38-1

概要 38-1

ブロードキャスト メッセージ

概要 26-2

送信するためのアクセスの設定 26-3

変更、デフォルト設定 26-8

ブロードキャスト メッセージ管理

アクセスの設定 26-3

使用方法 26-7

プロンプト

概要 13-3

変更できるもの 13-3

文法の統計ツール、アクセス 3-5

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 29-21

AXL サーバの設定 29-9

Cisco Unified Communications Manager サーバの設
定 29-15

MWI の設定 29-13

PIMG/TIMG の設定 29-20

SIP サーバの設定 29-18

SIP の設定 29-20

TFTP サーバの設定 29-16

宛先指定と録音の順序 14-2, 14-4

アドレス指定優先順位リスト、名前の格納方法
14-3

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 カンパセーション 1 (Optional
Conversation 1)) 14-13

コーデックの優先使用の設定 29-12

通話ループ検出の設定 29-5

電話システム トランクの設定 29-27

電話システムの設定 29-3

ポート グループの詳細設定 29-21

ポート グループの設定 29-11

ポートの設定 29-23

身元不明発信者への Live Reply のダイヤル プレ
フィックス設定 14-7

メッセージ削除のオプション 14-8

メッセージ添付ファイルの説明 39-3

ユーザ ログオン設定、ユーザ グリーティングの再
生中 14-10

ほ

ボイス コマンド、使用方法 13-4

ボイス メッセージ

Live Record 19-4

インタビュー 19-4

外部発信者 19-2

システム ブロードキャスト 19-3

受信確認 19-3

送信 19-7

通知 19-3

- ディスパッチ メッセージ 19-8
- ユーザ間 19-2
- ボイス メッセージ ポート
 - 削除 29-23
 - 追加 29-22
 - 変更、設定 29-23
- ポート
 - SIP 証明書の削除 29-30
 - SIP 証明書の追加 29-29
 - SIP セキュリティ プロファイルの削除 29-31
 - SIP セキュリティ プロファイルの追加 29-30
 - 削除 29-23
 - 詳細 29-22
 - セキュリティ 29-28
 - 追加 29-22
 - 表示、Connection ルート証明書 29-28
 - 変更、SIP 証明書 29-30, 29-31
 - 変更、設定 29-23
 - ポート証明書、Connection 29-25
 - ルート証明書、Connection 29-28
- ポート アクティビティ レポート (Port Activity Report) 41-2
- ポート グループ
 - 削除 29-11
 - 詳細 29-10
 - 追加 29-10
 - 変更、AGC の設定 29-21
 - 変更、詳細設定 29-21
 - 変更、設定 29-11
- ポート メモリ、無効化 29-4
- み
- 未使用ボイスメール アカウント レポート (Unused Voice Mail Accounts Report) 41-3
- 身元不明発信者のメッセージ 19-2
- め
- メールボックス、移動 21-6
- メールボックス サイズ使用割当量、システム全体およびメールボックス ストアの制限の設定 22-2
- メールボックス ストア
 - 最大サイズ 21-3
 - 最大サイズ、変更 21-7
- 最大サイズを超えた場合のメッセージ処理 19-13
- 削除 21-8
- 作成 21-5
- バックアップ 21-4
- 複数 21-2
- 無効化 21-10
- メールボックスの移動 21-6
- メールボックス ストア レポート (Mailbox Store Report) 41-4
- メッセージ
 - COBRAS を使用して Connection 1.x から移行 (推奨) 3-2
 - COBRAS を使用して Unity から移行 (推奨) 3-2
 - Connection 1.x から移行 3-7
 - IMAP クライアント アクセスのセキュリティ オプション 24-4
 - Live Record 19-4
 - Unity から移行 3-7
 - VPIM 34-18
 - アクション、設定 20-3
 - インタビュー メッセージ 19-4
 - 外部発信者のボイス メッセージ 19-2
 - 概要 19-1
 - 機密性 19-14
 - グループウェアの電子メール メッセージ 19-3
 - 最大メールボックス ストア サイズを超えた場合の Connection のメッセージ処理 19-13
 - 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 19-11
 - システム ブロードキャスト メッセージ 19-3
 - 受信確認 19-3
 - 送信できないメッセージに対する Connection の処理 19-10
 - 通知 19-3
 - ディスパッチ メッセージ 19-8
 - 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 19-12
 - 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 19-12
 - メッセージの格納 19-20
 - メッセージの送信 19-7
 - メッセージのタイプ 19-2
 - ユーザ間のボイス メッセージ 19-2
- メッセージ アクション、設定 20-3
- メッセージ トラフィック レポート (Message Traffic Report) 41-2
- メッセージ ロケータ、Phone View 31-1

メッセージ受信インジケータ、電話システムの～の同期化 29-5

メッセージ添付ファイル

削除 39-3

追加 39-2

変更 39-3

メッセージの宛先指定

Cisco Unity Assistant のユーザ設定 13-7

Connection カンパセーションのユーザ設定 13-7

メッセージの移行ユーティリティ、アクセス 3-7

メッセージの聞き取り

Cisco Unity Assistant のユーザ設定 13-7

Connection カンパセーションのユーザ設定 13-7

メッセージのセキュリティ

オプションの概要 24-1

コールハンドラ 6-15

保存を無効にする Media Master のオプション 24-4

ユーザおよび身元不明発信者に対する機密性のオプション 24-2

メッセージの到着通知

Cisco Unity Assistant のユーザ設定 13-7

Connection カンパセーションのユーザ設定 13-7

設定、SMS (SMPP) 23-3

設定、SMTP 23-2

ゆ

ユーザ

COBRAS を使用して Connection 1.x から移行 (推奨) 3-2

COBRAS を使用して Unity から移行 (推奨) 3-2

Connection 1.x から移行 3-8

Operator 19-7

UndeliverableMessagesMailbox 19-7

Unity Connection メッセージシステム 19-8

Unity から移行 3-8

電話システムに関連付けられているユーザのリスト 29-4

ユーザアカウント、作成 xix

ユーザインポートツール、アクセス 3-6

ユーザメッセージアクティビティレポート (Subscriber Message Activity Report) 41-3

ユーザレポート (Users Report) 41-2

ユーザ ロックアウト レポート (User Lockout Report) 41-3

ユーザ間のボイス メッセージ 19-2

ユーザ同期化ツール、アクセス 3-6

ユーザの移行ユーティリティ、アクセス 3-8

ユーザのワークステーション、設定 xix

ユーティリティとツール

Cisco Unified Serviceability 3-11

Cisco Voice Technology Group Subscription ツール 3-10

Connection Serviceability 3-9

Connection の管理 3-2

RTMT 3-10

一括管理ツール 3-3

一括編集 3-4

障害復旧システム 3-10

タスク管理 3-9

プラグイン 3-2

文法の統計 3-5

メッセージの移行 3-7

ユーザの移行 3-8

ユーザをインポート 3-6

ユーザを同期化 3-6

よ

予定表連動

Cisco Unified MeetingPlace Express との～の作成 35-31

Cisco Unified MeetingPlace Express との～の変更 35-37

Cisco Unified MeetingPlace Express との連動のためのユーザ設定の変更 35-38

Cisco Unified MeetingPlace との～の作成 35-23

Cisco Unified MeetingPlace との～の変更 35-28

Cisco Unified MeetingPlace との連動のためのユーザ設定の変更 35-30

Exchange 2003 との～の作成 35-12

Exchange 2003 との～の変更 35-20

Exchange 2003 との連動のためのユーザ設定の変更 35-21

Exchange 2007 との～の作成 35-2

Exchange 2007 との～の変更 35-9

Exchange 2007 との連動のためのユーザ設定の変更 35-10

Exchange 連絡先 35-1

～について 35-1

- 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 44-1
- り
- リモート管理ツール 3-12
- る
- ルート証明書
表示 29-28
ファイルとして保存 29-28
- れ
- レプリケーション
一括操作中に一時停止される 33-28
概要 33-23
クラスタとの 33-29
デジタル ネットワーク、~ のステータスの確認
33-9
- レポート
アーカイブ、データ 41-6
概要 41-2
コール ハンドラ トラフィック (Call Handler
Traffic) 41-4
システムの設定 (System Configuration) 41-4
生成と表示 41-6
設定パラメータ 41-6
ダイヤル プラン (Dial Plan) 41-4
ダイヤル検索範囲 (Dial Search Scope) 41-5
転送コール課金 (Transfer Call Billing) 41-3
電話インターフェイスのログイン失敗 (Phone
Interface Failed Logon) 41-2
同報リスト (Distribution Lists) 41-3
発信課金詳細 (Outcall Billing Detail) 41-4
発信課金要約 (Outcall Billing Summary) 41-4
ポート アクティビティ (Port Activity) 41-2
未使用ボイスメール アカウント (Unused Voice
Mail Accounts) 41-3
メールボックス ストア (Mailbox Store) 41-4
メッセージ トラフィック (Message Traffic)
41-2
ユーザ (Users) 41-2
- ユーザ メッセージ アクティビティ (Subscriber
Message Activity) 41-3
ユーザ ロックアウト (User Lockout) 41-3
- 連動
- AXL サーバ、削除 29-9
AXL サーバ、設定の変更 29-9
AXL サーバ、追加 29-6
Cisco Unified Communications Manager サーバの削
除 29-14
Cisco Unified Communications Manager サーバの設
定の変更 29-15
MWI、オン / オフ用に同じポートを使用する設定
の無効化 29-4
MWI、設定の変更 29-13
MWI、同期化 29-5
PIMG/TIMG 装置の削除 29-20
PIMG/TIMG 装置の追加 29-19
PIMG/TIMG の設定の変更 29-20
SIP サーバの削除 29-18
SIP サーバの追加 29-17
SIP 証明書の削除 29-30
SIP 証明書の追加 29-29
SIP セキュリティ プロファイルの削除 29-31
SIP セキュリティ プロファイルの追加 29-30
コーデック、優先使用の設定の変更 29-12
削除 29-3
削除、TFTP サーバ 29-16
削除、ポート 29-23
追加 29-2
追加、TFTP サーバ 29-15
追加、ポート 29-22
追加、ポート グループ 29-10
通話ループ検出、設定の変更 29-5
電話システム、設定の変更 29-3
電話システム トランクの削除 29-27
電話システム トランクの詳細 29-26
電話システム トランクの設定の変更 29-27
電話システム トランクの追加 29-26
電話システムに関連付けられているユーザ
29-4
表示、Connection ルート証明書 29-28
変更、AGC の設定 29-21
変更、SIP サーバの設定 29-18
変更、SIP 証明書 29-30, 29-31
変更、SIP の設定 29-20
変更、TFTP サーバの設定 29-16
変更、ポート グループの詳細設定 29-21

変更、ポートの設定 29-23
ポートグループ、削除 29-11
ポートグループ、設定の変更 29-11
ポートグループの説明 29-10
ポート証明書 29-25
ポートのセキュリティ 29-28
ポートの説明 29-22
ルート証明書、Connection 29-28

ろ

録音

グリーティングと名前 17-2
終了警告プロンプトの設定 19-6
選択、デバイス 17-2
変更、オーディオ形式(コーデック) 16-3, 17-7,
19-5
ログオン ポリシー 18-1, 18-2
録音の終了、警告プロンプトの設定 19-6
ロックアウト ポリシー 18-1, 18-2