



Cisco Unity Connection カンバセーションの設定の変更

- [17 ページの「カンバセーションの設定について」](#)
- [18 ページの「Connection カンバセーションの言語の変更」](#)
- [18 ページの「メニュー スタイルの変更」](#)
- [19 ページの「Connection カンバセーションの音量の変更」](#)
- [19 ページの「Connection カンバセーションのスピードの変更」](#)
- [20 ページの「メッセージのタイム スタンプに使用する時間フォーマットの変更」](#)
- [20 ページの「電話のインプット スタイルの変更」](#)
- [21 ページの「ログオンするときに Connection が再生する情報の変更」](#)
- [22 ページの「メッセージの宛先と送信方法の設定の変更」](#)

カンバセーションの設定について

カンバセーションの設定では、再生されるメッセージや、電話でどのように Cisco Unity Connection と対話するかを制御します。この設定をメッセージの聞き取り設定と組み合わせて使用すれば、Connection カンバセーションのさまざまな機能をカスタマイズできます。

Connection カンパセーションの言語の変更

この設定は、Cisco Unity Connection カンパセーションで再生される言語を指定します（発信者に対して再生される Connection カンパセーションの言語は、Connection 管理者が設定します）。

Connection カンパセーションの言語を変更するには

-
- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[設定] メニューの [電話メニュー] をクリックします。
 - ステップ 2** [電話メニュー] ページの [使用言語] リストで、Connection カンパセーションに使用する言語をクリックします。
 - ステップ 3** ページの下までスクロールし、[保存] をクリックします。
-

メニュー スタイルの変更

電話の入力スタイルを電話のキーパッドにした場合、標準ガイダンスまたは簡易ガイダンスのいずれかを聞くことができます。標準ガイダンスは理解しやすいインストラクションを提供するものであり、簡易ガイダンスは標準ガイダンスの簡易版です。入力スタイルをボイス コマンドにした場合は、標準ガイダンスしか聞くことができません。

メニュー スタイルを変更するには

-
- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[設定] メニューの [電話メニュー] をクリックします。
 - ステップ 2** [電話メニュー] ページの [タッチトーン メニュー スタイル] リストから、使用するガイダンス タイプを選択します。

標準ガイダンス	Connection が理解しやすいインストラクションを再生します。Connection の新規ユーザの場合はこちらを使用します。
簡易ガイダンス	Connection が標準ガイダンスの簡易版を再生します。操作に慣れているユーザの場合はこちらを使用します。

- ステップ 3** ページの下までスクロールし、[保存] をクリックします。
-

Connection カンパセーションの音量の変更

Cisco Unity Connection カンパセーションでのプロンプト、録音名、またはユーザ グリーティングの再生音量のレベルを設定できます。



(注) ここで設定した音量は、メッセージの音量には反映されません。

Connection カンパセーションの音量を変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[設定] メニューの [電話メニュー] をクリックします。
- ステップ 2** [電話メニュー] ページの [カンパセーション音量] リストで、Connection カンパセーションの再生に使用するレベルをクリックします。
- ステップ 3** ページの下までスクロールし、[保存] をクリックします。

Connection カンパセーションのスピードの変更

Cisco Unity Connection カンパセーションでのプロンプト、録音名、またはユーザ グリーティングの再生スピードを設定できます。



(注) ここで設定したスピードは、メッセージのスピードには反映されません。

Connection カンパセーションのスピードを変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[設定] メニューの [電話メニュー] をクリックします。
- ステップ 2** [電話メニュー] ページの [カンパセーション速度] リストで、Connection カンパセーションの再生に使用するレベルをクリックします。
- ステップ 3** ページの下までスクロールし、[保存] をクリックします。

メッセージのタイムスタンプに使用する時間フォーマットの変更

メッセージを電話で聞くときに再生されるメッセージのタイムスタンプの時間フォーマットを選択できます。次の時間フォーマットを使用できます。

12 時間制	午後 1:00 に残されたメッセージのタイムスタンプは「午後 1 時」と再生されます。
24 時間制	午後 1:00 に残されたメッセージのタイムスタンプは「13 時」と再生されます。

メッセージのタイムスタンプに使用する時間フォーマットを変更するには

-
- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[設定] メニューの [電話メニュー] をクリックします。
- ステップ 2** [電話メニュー] ページの [時間フォーマット] リストから、使用する時間フォーマットを選択します。
- ステップ 3** ページの下までスクロールし、[保存] をクリックします。
-

電話のインプットスタイルの変更

電話で Cisco Unity Connection にアクセスするときは、使用するインプットスタイルを選択できます。

- 電話のキーパッドを使用して、メッセージや個人設定を管理する。
- 電話のキーパッドを使用するだけでなく、ボイス コマンドを使用してメッセージや個人設定を管理する。

電話のインプットスタイルを変更するには

-
- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[設定] メニューの [電話メニュー] をクリックします。
- ステップ 2** [電話メニュー] ページの [インプットスタイル] フィールドで、適切なスタイルを選択します。

タッチトーンキーのみ	電話のキーパッドを使用する場合に選択します。
音声認識	ボイス コマンドを使用する場合に選択します。

- ステップ 3** [保存] をクリックします。
-

ログオンするときに Connection が再生する情報の変更

電話でログオンするときに Cisco Unity Connection が再生する情報を制御できます。

- Connection が録音名を再生するかどうかを選択できます。
- オプション グリーティングが有効になっている場合、そのことを Connection から通知されるようにするかどうかを指定できます。
- サードパーティのメッセージ ストアにある電子メール メッセージを再生するかどうかを選択できます (該当する場合)。
- メッセージを確認するときに、Connection で合計数を案内するメッセージのタイプを選択することもできます。

ログオンするときに Cisco Unity Connection が再生する情報を変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Assistant で、[設定] メニューの [電話メニュー] をクリックします。
- ステップ 2** Connection を呼び出してログオンするときに、自分の録音名を聞くには、[電話メニュー] ページの [ログイン後のオプション] セクションで [録音名を再生する] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** オプション グリーティングがオンのときに Connection がユーザに通知するようにするには、[オプション グリーティング通知の再生] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** サードパーティのメッセージ ストアにある電子メール メッセージ (該当する場合) を再生するには、[サードパーティのメッセージ ストア内の電子メールにアクセス] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** [新規メッセージの再生] セクションで、アナウンスするメッセージ数の種類によって、次のうちのいずれかのチェックボックスをオンにします。

メッセージ総数	Connection がすべてのメッセージ (ボイス メッセージ、電子メール、および受信確認) の合計数をアナウンスします。
ボイス メッセージ数	Connection がボイスメール数をアナウンスします。
電子メール メッセージ数 ¹	Connection が電子メール メッセージ数をアナウンスします。
ファックス数	Connection がファックス数をアナウンスします。
受信数	Connection が受信確認の数をアナウンスします。

1. 電子メール数は [電話メニュー] ページで提供されますが、Connection はテキスト / スピーチ オプションも使用可能なユーザについてだけ電子メールを再生します。

- ステップ 6** Connection で、すべての開封済みメッセージ (ボイス メッセージ、電子メール、および受信確認) の合計数をアナウンスする場合は、[開封済みメッセージの再生] セクションの [メッセージ総数] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 7** [保存] をクリックします。

メッセージの宛先と送信方法の設定の変更

Cisco Unity Connection では、電話のインプット スタイルが電話のキーパッド（[タッチトーンキーのみ]）に設定されている場合、メッセージの宛先に別のユーザを指定するときは、次のどちらかの操作を行います。

- ユーザ名を入力する。
- ユーザの内線番号を入力する。

電話でメッセージの宛先を指定するときに ## を押すことで、名前を入力と番号の入力を切り替えられる場合があります。これは、選択したメッセージの宛先指定設定には依存しません。

メッセージの宛先と送信方法の設定を変更するには

ステップ 1 Cisco Unity Assistant で、[設定] メニューの [電話メニュー] をクリックします。

ステップ 2 宛先を指定した後、選択した名前を聞いて確認する場合は、[電話メニュー] ページの [メッセージの宛先を指定して送信する間] セクションで [受信者を名前で確認する] チェックボックスをオンにします。



(注) ボイス コマンド（[音声認識] インプット スタイル）を使用している場合は、確認のため常に受信者名が再生されます。

ステップ 3 メッセージを複数の受信者に送信または転送するときに、各受信者の後に名前を追加する場合は、[各受信者の後に名前を追加する] チェックボックスをオンにします。



(注) ボイス コマンド（[音声認識] インプット スタイル）を使用している場合は、常に名前の追加についての確認が行われます。

ステップ 4 [受信者の入力方法] フィールドで、送信するメッセージの宛先指定時にユーザを指定するデフォルトの方法として使用するオプションをクリックします。



(注) この設定はボイス コマンド（[音声認識] インプット スタイル）を使用している場合には適用されません。

ステップ 5 [電話が切断されたとき、または自分が切断したとき] フィールドで、適切なオプションを選択します。

メッセージ送信	次のような状況で電話が切断された場合、メッセージは送信されます。 <ul style="list-style-type: none">• メッセージに返信またはメッセージを送信しようとしているとき（メッセージに少なくとも 1 人の受信者が指定されていて、録音メッセージの長さが 1 秒より長い場合）。これは、録音が終わっていない、またはメッセージの宛先指定が終わっていない場合でもメッセージが送信されることを意味します。• メッセージを転送しようとしているとき（メッセージに少なくとも 1 人の受信者が指定されている場合）。これは、音声コメントの録音が終わっていない、またはメッセージの宛先指定が終わっていない場合でもメッセージが送信されることを意味します。
メッセージの削除	# を押してメッセージの送信準備の完了を確定するまで、メッセージは送信されません。メッセージを送信する前に電話が切断された場合、メッセージは送信されずに削除されます。

ステップ 6 [保存] をクリックします。

■ メッセージの宛先と送信方法の設定の変更