



# 録音およびメディア ストリームのオーディオ形式の変更

次の各項を参照してください。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。

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

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

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

## 録音のオーディオ形式の変更

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

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

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

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

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

### メッセージ録音用のオーディオ形式を変更する

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

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

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

**ステップ 3** [保存 (Save)] をクリックします。

