



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

リリース 8.x  
改訂 : 2011 年 11 月

**【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/](http://www.cisco.com/jp/go/safety_warning/))をご確認ください。

本書は、米国シスコ発行ドキュメントの参考和訳です。リンク情報につきましては、日本語版掲載時点で、英語版にアップデートがあり、リンク先のページが移動/変更されている場合がありますことをご了承ください。  
あくまでも参考和訳となりますので、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。

Cisco and the Cisco logo are trademarks or registered trademarks of Cisco and/or its affiliates in the U.S. and other countries. To view a list of Cisco trademarks, go to this URL: [www.cisco.com/go/trademarks](http://www.cisco.com/go/trademarks). Third-party trademarks mentioned 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. (1110R)

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 リリース 8.x*  
Copyright © 2011 Cisco Systems, Inc.  
All rights reserved.

Copyright © 2011–2012, シスコシステムズ合同会社.  
All rights reserved.



## CONTENTS

	<b>はじめに</b>	<b>xix</b>
	対象読者および使用	<b>xix</b>
	表記法	<b>xix</b>
	Cisco Unity Connection のマニュアル	<b>xx</b>
	Cisco Unified Communications Manager Business Edition に関するマニュアル リファレンス	<b>xx</b>
	マニュアルの入手方法およびテクニカル サポート	<b>xxi</b>
	シスコ製品のセキュリティ	<b>xxi</b>
<hr/> <b>CHAPTER 1</b>	<b>Cisco Unity Connection 8.x 管理者ワークステーションでのブラウザの設定</b>	<b>1-1</b>
	Cisco Unity Connection 8.x 管理者ワークステーションでの Firefox の設定	<b>1-1</b>
	Cisco Unity Connection 8.x 管理者ワークステーションでの Microsoft Internet Explorer の設定	<b>1-2</b>
<hr/> <b>CHAPTER 2</b>	<b>Cisco Unity Connection Administration 8.x のアクセスと使用</b>	<b>2-1</b>
	Cisco Unity Connection Administration 8.x のアクセスと終了	<b>2-1</b>
	Cisco Unity Connection Administration 8.x のユーザ インターフェイス	<b>2-2</b>
	Cisco Unity Connection Administration 8.x のヘルプの使用	<b>2-3</b>
	Cisco Unity Connection Administration 8.x でのレコードの検索	<b>2-3</b>
	ネットワーク上にある別の Cisco Unity Connection Administration 8.x ロケーションへのアクセス	<b>2-4</b>
<hr/> <b>CHAPTER 3</b>	<b>Cisco Unity Connection 8.x の管理ツール</b>	<b>3-1</b>
	Cisco Unity Connection 8.x のアプリケーション プラグイン	<b>3-2</b>
	Cisco Unity Connection 8.x の Cisco Unified Backup and Restore Application Suite (COBRAS)	<b>3-2</b>
	Cisco Unity Connection Administration 8.x	<b>3-2</b>
	Cisco Unity Connection 8.x Bulk Administration Tool	<b>3-3</b>
	Cisco Unity Connection 8.x のカスタム キーパッド マッピング ツール	<b>3-3</b>
	Cisco Unity Connection 8.x 文法統計ツール	<b>3-4</b>
	Cisco Unity Connection 8.x のユーザのインポート ツールおよびユーザの同期ツール	<b>3-4</b>
	Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ移行ユーティリティ	<b>3-5</b>
	Cisco Unity Connection 8.x のユーザの移行ユーティリティ	<b>3-6</b>

Cisco Unity Connection Serviceability 8.x 3-6

Cisco Unity Connection 8.x の依存関係の結果の表示 3-7

Cisco Unity Connection 8.x タスク管理ツール 3-7

Cisco Unity Connection 8.x のディザスタ リカバリ システム 3-8

Cisco Unity Connection 8.x の Cisco Voice Technology Group Subscription ツール 3-8

Cisco Unity Connection 8.x における Real-Time Monitoring Tool 3-8

Cisco Unity Connection 8.x における Cisco Unified Serviceability 3-9

Cisco Unity Connection 8.x のリモート データベース管理ツール 3-9

    リモート管理ツール用のデータベース アクセスの有効化 3-10

Cisco Unity Connection 8.x の Cisco Utilities Database Link for Informix (CUDLI) 3-11

Cisco Unity Connection 8.x の Connection User Data Dump (CUDD) 3-11

Cisco Unity Connection 8.x のウォレットカード ウィザード 3-11

CHAPTER 4

**Cisco Unity Connection 8.x でのコール管理の概要 4-1**

Cisco Unity Connection 8.x のコール管理の概念の概要 4-1

Cisco Unity Connection 8.x のコール ハンドラ 4-2

Cisco Unity Connection 8.x のディレクトリ ハンドラ 4-2

Cisco Unity Connection 8.x のインタビュー ハンドラ 4-3

Cisco Unity Connection 8.x のコール ルーティング テーブル 4-4

    コール ルーティング ルールの動作 4-4

    「次のコール ルーティング ルールからのルーティング」アクションが設定されたルーティング ルールの使用 4-6

Cisco Unity Connection 8.x の規制テーブル 4-6

    規制テーブルが機能する仕組み 4-7

Cisco Unity Connection 8.x のスケジュールと祝日 4-9

デフォルトの Cisco Unity Connection 8.x 自動応答機能の動作 4-9

CHAPTER 5

**Cisco Unity Connection 8.x でのコール管理計画の作成 5-1**

Cisco Unity Connection 8.x でのコール管理マップの作成 5-1

Cisco Unity Connection 8.x でのコール管理計画の実装 5-2

CHAPTER 6

**Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラの管理 6-1**

Cisco Unity Connection 8.x のデフォルト コール ハンドラの概要 6-1

Cisco Unity Connection 8.x のコール ハンドラ テンプレートの作成、変更、削除 6-2

Cisco Unity Connection 8.x のコール ハンドラの作成 6-4

Cisco Unity Connection 8.x のコール ハンドラの変更 6-5

Cisco Unity Connection 8.x のコール ハンドラ グリーティングの概要 6-6

Cisco Unity Connection 8.x のコール ハンドラ グリーティングの管理	6-8
Cisco Unity Connection 8.x でのグリーティング中の発信者入力	6-9
コール ハンドラ グリーティング中のワンタッチ ダイヤルの提供	6-9
システム転送の提供	6-11
短縮内線：発信者が入力した内線の先頭への数字追加	6-11
Cisco Unity Connection 8.x の電話言語設定の変更	6-12
Cisco Unity Connection 8.x でのメッセージの取得	6-13
Cisco Unity Connection 8.x の着信転送	6-13
Cisco Unity Connection 8.x のコール ハンドラの削除	6-14

**CHAPTER 7**

<b>Cisco Unity Connection 8.x のディレクトリ ハンドラの管理</b>	<b>7-1</b>
Cisco Unity Connection 8.x のデフォルト ディレクトリ ハンドラの概要	7-1
Cisco Unity Connection 8.x のディレクトリ ハンドラの作成	7-2
Cisco Unity Connection 8.x のディレクトリ ハンドラの変更	7-3
Cisco Unity Connection 8.x の電話言語設定の変更	7-4
Cisco Unity Connection 8.x の音声ディレクトリ ハンドラへのコール ルーティング	7-5
Cisco Unity Connection 8.x のディレクトリ ハンドラの削除	7-5

**CHAPTER 8**

<b>Cisco Unity Connection 8.x のインタビュー ハンドラの管理</b>	<b>8-1</b>
Cisco Unity Connection 8.x のインタビュー ハンドラの作成	8-1
Cisco Unity Connection 8.x のインタビュー ハンドラの変更	8-2
Cisco Unity Connection 8.x の電話言語設定の変更	8-3
Cisco Unity Connection 8.x のインタビュー ハンドラの削除	8-4

**CHAPTER 9**

<b>Cisco Unity Connection 8.x のコール ルーティング テーブルの管理</b>	<b>9-1</b>
Cisco Unity Connection 8.x のデフォルト コール ルーティング ルールの概要	9-1
Cisco Unity Connection 8.x のコール ルーティング ルールの追加	9-2
Cisco Unity Connection 8.x のコール ルーティング ルールの変更	9-2
Cisco Unity Connection 8.x の電話言語設定の変更	9-3
Cisco Unity Connection 8.x でのコール ルーティング ルールの順序変更	9-4
Cisco Unity Connection 8.x のコール ルーティング ルールの削除	9-4

**CHAPTER 10**

<b>Cisco Unity Connection 8.x のスケジュールと祝日の管理</b>	<b>10-1</b>
Cisco Unity Connection 8.x のデフォルト スケジュールの概要	10-1
Cisco Unity Connection 8.x の祝日の指定	10-2
Cisco Unity Connection 8.x のスケジュールの作成	10-2

Cisco Unity Connection 8.x のスケジュールの変更 10-3

Cisco Unity Connection 8.x のスケジュールの削除 10-3

**CHAPTER 11**

**Cisco Unity Connection 8.x での規制テーブルの管理 11-1**

Cisco Unity Connection 8.x のデフォルトの規制テーブルの概要 11-1

Cisco Unity Connection 8.x の規制テーブルの作成 11-2

Cisco Unity Connection 8.x の規制テーブルの変更 11-3

Cisco Unity Connection 8.x の規制テーブルの削除 11-4

**CHAPTER 12**

**Cisco Unity Connection 8.x でのシステム転送の設定 12-1**

Cisco Unity Connection 8.x のシステム転送の概要 12-1

タスクリスト : Cisco Unity Connection 8.x の発信者のシステム転送の提供 12-2

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 : Cisco Unity Connection 8.x のユーザ システム転送の提供 12-4

**CHAPTER 13**

**Cisco Unity Connection 8.x のカンバセーション 13-1**

外部発信者が電話で Cisco Unity Connection 8.x と対話する方法 13-1

ユーザが電話で Cisco Unity Connection 8.x と対話する方法 13-1

Cisco Unity Connection 8.x で管理者がユーザ カンバセーションをカスタマイズする方法 13-2

詳細なカンバセーションの設定 13-2

システム プロンプトの言語のカスタマイズ 13-2

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 13-3

カスタム キーパッド マッピング ツールの使用 13-5

Cisco Unity Connection 8.x でユーザがユーザ カンバセーションをカスタマイズする方法 13-5

**CHAPTER 14**

**Cisco Unity Connection 8.x のすべてのユーザのカンバセーション設定の変更 14-1**

Cisco Unity Connection 8.x の PIN 入力カンバセーション中に有効となるアクセシビリティ設定 14-2

Cisco Unity Connection 8.x の宛先指定優先リスト 14-2

Cisco Unity Connection 8.x の宛先指定と録音の順序 14-3

メッセージにセキュアのマークが付いているときのユーザへのアナウンス (Cisco Unity Connection 8.0(2) 以降のみ) 14-4

メッセージが複数の受信者に送信されたときのアナウンス、およびメッセージ受信者リストの再生 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ) 14-4

Cisco Unity Connection 8.x の代行内線番号の自動追加 14-4

Cisco Unity Connection 8.x の通話保留待ち時間	14-5
最大受信者数を越えた場合の全員返信するユーザへの警告 (Cisco Unity Connection 8.6(1)以降のみ)	14-6
Cisco Unity Connection 8.x の発信者情報	14-6
Cisco Unity Connection 8.x での識別できない発信者への Live Reply のダイヤル プレフィクス設定	14-7
Cisco Unity Connection 8.x のメッセージの削除	14-8
Cisco Unity Connection 8.x のシステム プロンプトの言語	14-9
音声認識またはタッチトーン カンパセーション スタイルへのユーザのルーティング (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)	14-10
ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection 8.x へのサインイン	14-11
Cisco Unity Connection 8.x で PIN 入力の失敗後に PIN だけを再入力するようユーザに要求する方法	14-13
Cisco Unity Connection 8.x のユーザによる速度および音量変更の保存	14-14
メッセージのスキップ : Cisco Unity Connection 8.x での新規メッセージの保存	14-15
音声認識 : Cisco Unity Connection 8.x のユーザによるボイスメール PIN 読み上げの許可	14-15
音声認識 : Cisco Unity Connection 8.x の確認信頼度しきい値	14-16
音声認識 : Cisco Unity Connection 8.x のグローバル ニックネーム リスト	14-17
Cisco Unity Connection 8.x のカンパセーションのその他の詳細設定	14-18

**CHAPTER 15****Cisco Unity Connection 8.x のカスタム キーパッド マッピング ツール** 15-1

Cisco Unity Connection 8.x のカスタム キーパッド マッピング ツールの使用	15-1
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
既存のカンパセーション マッピングに合せたキーパッド マッピングの設定	15-2
Cisco Unity Connection 8.x でカスタマイズ可能なカンパセーション メニュー	15-3
メイン メニュー タブ	15-3
[メッセージ再生 (Message Playback) ] メニュー タブ ([メッセージ ヘッダー (Message Header) ] タブ、[メッセージ本文 (Message Body) ] タブ、[メッセージ フッター (Message Footer) ] タブ)	15-5
[メッセージ後 (After Message) ] メニュー タブ	15-10
[設定 (Settings) ] メニュー タブ	15-12
[メッセージ設定 (Message Settings) ] メニュー タブ	15-13
[設定 (Preferences) ] メニュー タブ	15-13
Cisco Unity Connection 8.x のキーマップ ドキュメントの作成	15-14

**CHAPTER 16****Cisco Unity Connection 8.x の録音およびメディア ストリームのオーディオ形式変更** 16-1

Cisco Unity Connection 8.x がコールに使用するオーディオ形式の変更	16-1
Cisco Unity Connection 8.x の録音のオーディオ形式の変更	16-2

## CHAPTER 17

**Cisco Unity Connection 8.x での録音済みグリーティングと名前の管理 17-1**

Cisco Unity Connection 8.x における Media Master を使用したグリーティングと名前の録音 17-1

8.x Cisco Unity Greetings Administrator 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 17-2

8.x Cisco Unity Greetings Administrator の設定 17-4

Cisco Unity Connection 8.x のグリーティングと名前の録音用オーディオ形式の変更 17-6

## CHAPTER 18

**Cisco Unity Connection 8.x のパスワード、PIN、サインイン、およびロックアウト ポリシーの指定 18-1**

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) のみ 18-1

Cisco Unity Connection 8.x のみ 18-2

認証規則を使用した、パスワード、PIN、サインイン、およびロックアウト ポリシーの指定 (Cisco Unity Connection のみ) 18-2

認証規則の作成と修正、およびユーザへのルールの割り当て (Cisco Unity Connection のみ) 18-2

## CHAPTER 19

**Cisco Unity Connection 8.x でのメッセージング 19-1**

Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ タイプ 19-1

Cisco Unity Connection 8.x でのメッセージ録音 19-4

録音終了時の終了警告プロンプトの設定 19-5

Cisco Unity Connection 8.x のデフォルト受信者アカウント 19-6

Cisco Unity Connection 8.x のディスパッチ メッセージ 19-7

ディスパッチ メッセージの制限と動作上の注意 19-8

Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ配信 19-10

配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 コンポーネントを使用できないときの Cisco Unity Connection のメッセージ処理 19-10

コール切断によって中断し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 クォータを超えたときの 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 サイズを超えたときの Cisco Unity Connection のメッセージ処理 19-13

Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ配信および機密性オプション 19-13

Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ アクション 19-15

Cisco Unity Connection 8.x のメッセージの件名行の形式 19-16

件名行パラメータ 19-17

件名行の形式の例 19-19

件名行の形式の設定 19-19



Cisco Unity Connection 8.x のメッセージストレージとディスク容量	19-20
Cisco Unity Connection 8.x のメッセージの削除	19-21
論理削除と完全削除	19-21
メッセージエージングポリシーによるメッセージの削除	19-22
確実な削除のためのメッセージファイルの破棄 (Cisco Unity Connection 8.5 以降)	19-22
Cisco Unity Connection 8.x のメッセージアクセス	19-23
Cisco Unity Connection 8.x のライブレコードの設定	19-23
Cisco Unity Connection 8.x のボイスメッセージの RSS フィードへのアクセス設定	19-26
セキュアではない RSS フィードへの接続の許可	19-26
ボイスメッセージを表示するための RSS リーダの設定	19-26
RSS フィードの制限と動作上の注意	19-27

**CHAPTER 20****Cisco Unity Connection 8.x の IMAP 設定の構成 20-1**

Cisco Unity Connection 8.x の SMTP メッセージ処理の概要	20-1
IMAP と Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook 8.x の使用例	20-2
Cisco Unity Connection 8.x での IMAP アクセス導入に関する推奨事項	20-3
Cisco Unity Connection 8.x の IMAP アクセスを設定するためのタスクリスト	20-4
Cisco Unity Connection 8.x 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
メッセージリレー設定の構成	20-6
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	20-6
SMTP メッセージパラメータの設定	20-8

**CHAPTER 21****Cisco Unity Connection 8.x の文字変換 (SpeechView) の設定 21-1**

Cisco Unity Connection 8.x の SpeechView の概要	21-1
SpeechView のセキュリティに関する考慮事項	21-3
SpeechView の導入に関する推奨事項	21-3
Cisco Unity Connection 8.x の SpeechView を設定するためのタスクリスト	21-4
Cisco Unity Connection 8.x での SpeechView の設定手順	21-5
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	21-5
電子メールシステムからのメッセージを受け入れるための Cisco Unity Connection サーバの設定	21-6
着信 SpeechView トラフィックを Cisco Unity Connection サーバへ転送するための電子メールシステムの設定	21-6
SpeechView 文字変換サービスの設定	21-7

Cisco Unity Connection 8.x の SpeechView レポート 21-8

CHAPTER 22

**Cisco Unity Connection 8.x のメールボックス ストアの管理 22-1**

Cisco Unity Connection 8.x の複数のメールボックス ストアの動作 22-1

複製 22-2

ユーザ テンプレート 22-2

警告が記録される前のメールボックス ストアの最大サイズ 22-3

複数のメールボックス ストアのバックアップ 22-3

Cisco Unity Connection 8.x のメールボックス ストアの作成 22-4

Cisco Unity Connection 8.x のメールボックス ストア間のメールボックスの移動 22-5

Cisco Unity Connection 8.x で警告が記録される前のメールボックス ストアの最大サイズ変更 22-6

Cisco Unity Connection 8.x のメールボックス ストアの削除 22-6

Cisco Unity Connection 8.x のメールボックス ストアの無効化と再有効化 22-8

CHAPTER 23

**Cisco Unity Connection 8.x のメールボックス サイズの制御 23-1**

Cisco Unity Connection 8.x のメールボックス サイズのクォータ指定 23-1

Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ エージング ポリシーの管理 23-3

メッセージ エージング アラートについて (Cisco Unity Connection 8.5 以降) 23-4

メッセージ エージング ポリシーの追加 23-5

メッセージ エージング ポリシーの変更 23-6

メッセージ エージング ポリシーの削除 23-6

メッセージ エージング アラートに対するスマート ホストの設定 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ) 23-7

メッセージ エージング アラート テキストの設定 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ) 23-7

inbox が 1 つに設定されている場合のメッセージ エージングの設定 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ) 23-8

録音メッセージの有効期限 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ) 23-9

CHAPTER 24

**Cisco Unity Connection 8.x の SMTP および SMS (SMPP) メッセージ通知の設定 24-1**

Cisco Unity Connection 8.x の SMTP メッセージ通知の設定 24-1

Cisco Unity Connection 8.x の SMS (SMPP) メッセージ通知の設定 24-2

SMS (SMPP) メッセージ通知を設定するためのタスク リスト 24-3

CHAPTER 25

**Cisco Unity Connection 8.x の SSL 設定 25-1**

Cisco Unity Connection 8.x で SSL 証明書を作成およびインストールするかどうかの決定 25-1

Cisco Unity Connection Administration、Cisco PCA、および IMAP 電子メール クライアントからの Cisco Unity Connection 8.x へのアクセスの保護 25-2

Cisco Unity Connection 8.x への Microsoft 証明書サービスのインストール (Windows Server 2003 のみ) 25-5

Cisco Unity Connection 8.x での発行元証明書のエクスポートとサーバ証明書の発行 (Microsoft 証明書サービスののみ) 25-6

## CHAPTER 26

### Cisco Unity Connection 8.x でのブロードキャスト メッセージの設定 26-1

Cisco Unity Connection 8.x のシステム ブロードキャスト メッセージの動作 26-1

Cisco Unity Connection 8.x で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

Cisco Unity Connection 8.x の Broadcast Message Administrator への電話アクセスの有効化 26-3

Broadcast Message Administrator にユーザを転送するコール ハンドラの作成 26-3

Broadcast Message Administrator にユーザを転送するワンタッチ ダイアル オプションの設定 26-4

Broadcast Message Administrator にユーザを転送する専用電話番号とルーティング ルールの設定 26-5

Cisco Unity Connection 8.x での Broadcast Message Administrator の使用方法 26-6

Cisco Unity Connection 8.x の Broadcast Message Administrator のデフォルトの変更 26-7

## CHAPTER 27

### Cisco Unity Connection 8.x のシステム同報リストの管理 27-1

Cisco Unity Connection 8.x の定義済みシステム同報リスト 27-1

Cisco Unity Connection 8.x のシステム同報リストの作成 27-2

Cisco Unity Connection 8.x のシステム同報リストの変更 27-3

Cisco Unity Connection 8.x のシステム同報リスト メンバーの管理 27-4

Cisco Unity Connection 8.x のシステム同報リストに対するユーザの別名の追加 27-5

Cisco Unity Connection 8.x のシステム同報リストのアクセス リストを有効にするための詳細設定の使用 27-6

## CHAPTER 28

### Cisco Unity Connection 8.x のパーティションとサーチ スペース 28-1

Cisco Unity Connection 8.x のパーティションの概要 28-1

Cisco Unity Connection 8.x のサーチ スペースの概要 28-2

Cisco Unity Connection 8.x のデフォルトのパーティションとサーチ スペース 28-3

Cisco Unity Connection 8.x のサーチ スペースの例 28-3

単一サイトの自動受付サーチ スペースの例 28-3

複数サイトのサーチ スペースの例 28-4

Cisco Unity Connection 8.x でのサーチ スペースの動作 28-5

- サーチ スペースとユーザ 28-5
- サーチ スペースとコール ルーティング ルール 28-6
- 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 28-7
- サーチ スペースとディレクトリ ハンドラ 28-7
- 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 28-8
- サーチ スペースと管理者定義の連絡先 28-9
- Cisco Unity Connection 8.x のパーティションの管理 28-9
- Cisco Unity Connection 8.x のサーチ スペースの管理 28-10
- Cisco Unity Connection 8.x のシステム デフォルト パーティションとサーチ スペースの変更 28-11
- Cisco Unity Connection 8.x の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 28-12
  - Cisco Unity Connection Administration のパーティションに基づいたオブジェクトの検索 28-12
  - Cisco Unity Connection Serviceability のパーティションに基づいたユーザの検索 28-13

CHAPTER 29

**Cisco Unity Connection 8.x の電話システム連動の管理 29-1**

- Cisco Unity Connection 8.x の電話システムの管理 29-1
  - 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 29-2
  - 電話システムの設定変更 29-3
  - 電話システムに関連付けられたユーザの一覧表示 29-3
  - MWI のオン / オフでの同一ポート使用の無効化 29-4
  - 電話システムの MWI の同期 29-4
  - Phone View の設定 (Cisco Unified Communications Manager の連動のみ) 29-4
  - コール ループ検出設定の変更 29-5
  - AXL サーバの管理 29-5
- Cisco Unity Connection 8.x のポート グループの管理 29-8
  - ポート グループの追加 29-9
  - ポート グループの削除 29-9
  - ポート グループの設定の変更 29-10
  - Cisco Unity Connection がコールに使用するオーディオ形式の変更 29-10
  - MWI 設定の変更 29-11
  - セカンダリ Cisco Unified Communications Manager サーバの追加 29-11
  - Cisco Unified Communications Manager サーバの削除 29-12
  - Cisco Unified Communications Manager サーバ設定の変更 29-12

TFTP サーバの追加	29-13	
TFTP サーバの削除	29-14	
TFTP サーバの設定変更	29-14	
SIP サーバの追加	29-15	
SIP サーバの削除	29-15	
SIP サーバの設定変更	29-16	
PIMG/TIMG 装置の管理	29-16	
セッション開始プロトコル (SIP) の設定の変更	29-17	
ポート グループの詳細設定の変更	29-18	
正規化の有効化または無効化	29-18	
Cisco Unity Connection 8.x のポートの管理	29-19	
ポートの追加	29-19	
ポートの削除	29-20	
ポート設定の変更	29-20	
ポート証明書の表示	29-22	
Cisco Unity Connection 8.x の電話システム トランクの管理	29-22	
電話システム トランクの追加	29-23	
電話システム トランクの削除	29-23	
電話システム トランクの設定変更	29-24	
Cisco Unity Connection 8.x のセキュリティ (Cisco Unified Communications Manager の連動のみ)	29-24	
Cisco Unity Connection ルート証明書の表示	29-25	
Cisco Unity Connection ルート証明書のファイルとしての保存	29-25	
SIP 証明書の追加 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)	29-26	
SIP 証明書の削除 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)	29-26	
SIP 証明書の変更 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)	29-27	
SIP セキュリティ プロファイルの追加 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)	29-27	
SIP セキュリティ プロファイルの削除 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)	29-28	
SIP セキュリティ プロファイルの変更 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)	29-28	
Cisco Unity Connection 8.5 以降での IPv6 (Cisco Unified Communications Manager の連動のみ)	29-28	
<b>CHAPTER 30</b>	<b>Cisco Unity Connection 8.x での Cisco Unified Mobility Advantage 統合の作成</b>	<b>30-1</b>
	Cisco Unity Connection 8.x での Cisco Unified Mobility Advantage の統合について	30-1

Cisco Unity Connection 8.x と Cisco Unified Mobility Advantage の統合を作成するための  
タスク リスト 30-1

要件 30-2

Cisco Unified Mobility Advantage との統合のための Cisco Unity Connection 8.x の設  
定 30-2

Cisco Unity Connection 8.x と Cisco Unified Mobility Advantage との統合のテスト 30-3

CHAPTER 31

**Cisco Unity Connection 8.x での Phone View の設定 31-1**

CHAPTER 32

**Cisco Unity Connection 8.x での Cisco Fax Server 統合の作成 32-1**

Cisco Unity Connection 8.x での Cisco Fax Server の統合について 32-1

Cisco Unity Connection 8.x で Cisco Fax Server 統合を作成するためのタスク リスト 32-2

要件 32-2

Cisco Unity Connection 8.x での Cisco Fax Server の設定 32-2

Cisco Fax Server の統合のための Cisco Unity Connection 8.x の設定 32-6

Cisco Fax Server の統合のための Cisco Unity Connection 8.x ユーザの設定 32-8

Cisco Unity Connection 8.x の Cisco Fax Server 統合のテスト 32-8

Cisco Fax Server の統合のための Cisco Unity Connection 8.x の設定変更 32-9

Cisco Fax Server の統合のための Cisco Unity Connection 8.x のユーザ設定の変更 32-10

Cisco Unity Connection 8.x で音声コールとファクスの両方を受信する単一の番号の設  
定 32-10

タスク リスト 32-11

要件 32-11

CHAPTER 33

**Cisco Unity Connection 8.6(2) 以降での SpeechView 音声テキスト変換エラー コードの管  
理 33-1**

Cisco Unity Connection 8.6(2) 以降での SpeechView 音声テキスト変換の概要 33-1

Cisco Unity Connection でのデフォルトの音声テキスト変換エラー コード 33-2

Cisco Unity Connection での新規音声テキスト変換エラー コードの追加 33-3

Cisco Unity Connection での音声テキスト変換エラー コードの変更 33-3

Cisco Unity Connection での音声テキスト変換エラー コードの削除 33-4

Cisco Unity Connection での音声テキスト変換エラー コードの検索 33-5

CHAPTER 34

**Cisco Unity Connection 8.0 での予定表と連絡先の統合の作成 34-1**

Cisco Unity Connection 8.0 の予定表の統合について 34-1

Cisco Unity Connection 8.0 の連絡先の統合について 34-2

Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 との予定表および連絡先の統合の作  
成 34-2

- Cisco Unity Connection 8.0 で Exchange 2007 との予定表および連絡先の統合を作成するためのタスク リスト 34-2
- Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 の予定表および連絡先統合の要件 34-3
- Cisco Unity Connection 8.0 での 予定表と連絡先の統合のための Exchange 2007 の設定 34-3
- Exchange 2007 の予定表と連絡先の統合のための Cisco Unity Connection 8.0 の設定 34-6
- Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 の予定表と連絡先の統合のためのユーザ設定 34-7
- Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 予定表統合のテスト 34-9
- Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 との予定表および連絡先の統合の作成 34-9
  - Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 との予定表および連絡先の統合を作成するためのタスク リスト 34-10
  - Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 の予定表および連絡先統合の要件 34-10
  - Cisco Unity Connection 8.0 での 予定表と連絡先の統合のための Exchange 2003 の設定 34-11
  - Exchange 2003 の予定表と連絡先統合のための Cisco Unity Connection 8.0 の設定 34-14
  - Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 の予定表と連絡先の統合のためのユーザ設定 34-15
  - Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 予定表統合のテスト 34-17
- Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace との予定表および連絡先統合の作成 34-17
  - Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace との予定表統合を作成するためのタスク リスト 34-17
  - Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace との予定表統合の要件 34-18
  - Cisco Unity Connection 8.0 での 予定表の統合のための Cisco Unified MeetingPlace の設定 34-18
  - Cisco Unified MeetingPlace との予定表統合のための Cisco Unity Connection 8.0 の設定 34-20
  - Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace 予定表統合のためのユーザ設定 34-21
  - Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace 予定表統合のための予定表統合のテスト 34-22
- Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表統合の作成 34-23
  - Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表統合を作成するためのタスク リスト 34-23

Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace Express 予定表統合の要件 34-24

Cisco Unity Connection 8.0 での予定表の統合のための Cisco Unified MeetingPlace Express の設定 34-24

Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表統合のための Cisco Unity Connection 8.0 の設定 34-25

Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace Express 予定表統合のためのユーザ設定 34-27

Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace Express 予定表統合のテスト 34-28

**CHAPTER 35**

**Cisco Unity Connection 8.x でのサービス パラメータの設定 35-1**

Cisco Unity Connection 8.x の Cisco Unified Serviceability サービス用サービス パラメータの設定 35-1

Cisco Unity Connection 8.x のサービス パラメータの説明 35-2

**CHAPTER 36**

**Cisco Unity Connection 8.x のエンタープライズ パラメータの設定 36-1**

Cisco Unity Connection 8.x の Cisco Unified Serviceability サービスのエンタープライズ パラメータの設定 36-1

Cisco Unity Connection 8.x のエンタープライズ パラメータの説明 36-2

**CHAPTER 37**

**Cisco Unity Connection 8.x のプラグインのインストール 37-1**

**CHAPTER 38**

**Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ添付ファイルの説明の管理 38-1**

Cisco Unity Connection 8.x でのメッセージ添付ファイルの説明の追加 38-1

Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ添付ファイルの説明の変更 38-2

Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ添付ファイルの説明の削除 38-2

**CHAPTER 39**

**Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 電子メールへの音声合成アクセスの設定 39-1**

Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 電子メールへの音声合成アクセスについて 39-1

Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 電子メールへの音声合成アクセスの設定 39-1

Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 電子メールへの音声合成アクセス設定のタスク リスト 39-2

Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange への IMAP アクセスの有効化 39-3

Cisco Unity Connection 8.0 におけるセキュア IMAP での SSL の設定および SSL 証明書の有効化 (Exchange 2007 のみ) 39-3

Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unity Connection 外部サービスの作成とユーザがアクセス可能な Exchange サーバの指定 39-5

Cisco Unity Connection 8.0 での外部サービスのユーザの設定 39-6



- Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 電子メールへの音声合成アクセスの設定 39-7
  - Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 電子メールへの音声合成アクセス設定のタスク リスト 39-7
  - Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange への IMAP アクセスの有効化 39-8
  - Cisco Unity Connection 8.0 での Active Directory サービス アカウントの作成と設定 (Exchange 2003 のみ) 39-9
  - Cisco Unity Connection 8.0 での SSL 証明書の作成とインストール (Exchange 2003 のみ) 39-10
  - Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unity Connection と Exchange の間のセキュアな通信の要求 (Exchange 2003 のみ) 39-15
  - Cisco Unity Connection 8.0 で Exchange 証明書を信頼する Cisco Unity Connection サーバの設定 (Exchange 2003 のみ) 39-16
  - Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unity Connection 外部サービスの作成とユーザがアクセス可能な Exchange サーバの指定 39-17
  - Cisco Unity Connection 8.0 での外部サービスのユーザの設定 39-18

**CHAPTER 40****Cisco Unity Connection 8.x のレポート 40-1**

- Cisco Unity Connection 8.x のレポートの概要 40-1
- Cisco Unity Connection 8.x のレポート設定パラメータの設定 40-4
  - レポート データのアーカイブ 40-5
- Cisco Unity Connection 8.x のレポートの生成と表示 40-5

**CHAPTER 41****Cisco Unity Connection 8.x と LDAP ディレクトリの連動 41-1**

- Cisco Unified Communications Manager および Cisco Unity Connection 8.x と LDAP ディレクトリの連動 41-2
  - 新しいユーザの作成、または既存の Cisco Unity Connection 8.x ユーザと LDAP ユーザとの同期用に LDAP を設定するためのタスク リスト 41-2
  - Cisco Unity Connection 8.x の Cisco DirSync サービスのアクティベーション 41-4
  - Cisco Unity Connection 8.x の LDAP 同期の有効化 41-4
  - Cisco Unity Connection 8.x の LDAP 同期の無効化 41-5
  - 電話番号から内線番号への変換 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ) 41-5
  - 電話番号から内線番号への変換 (Cisco Unity Connection 8.0) 41-7
  - Cisco Unity Connection 8.x サーバでの SSL 証明書のアップロード 41-8
  - Cisco Unity Connection 8.x の LDAP 認証の設定 41-9
  - LDAP 認証の無効化 41-11
  - Cisco Unity Connection 8.x にインポートする LDAP ユーザの選択 41-12
    - Active Directory 以外のディレクトリ 41-13
    - Active Directory 41-13
    - Cisco Unity Connection イン트라サイトとインターサイトのネットワーキング 41-13

Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ユーザのフィルタリング 41-14

Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ディレクトリ設定の追加と LDAP データのインポート 41-15

Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ディレクトリ設定の変更 41-16

Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ディレクトリ設定の削除 41-17

Connection で [エイリアス (Alias)] フィールドにマッピングする LDAP フィールドの変更 41-18

CHAPTER 42

**Cisco Unity Connection 8.x のライセンスの管理 42-1**

Cisco Unity Connection 8.x のライセンス ファイルについて 42-1

    ライセンス ファイルと MAC アドレス 42-1

Cisco Unity Connection ではインストールされた複数のライセンス ファイルを使用可能 42-3

    インストールが必要なライセンス ファイル 42-4

    恒久ライセンス ファイル、有効期限付きライセンス ファイル、およびデモンストレーション ライセンス ファイル 42-4

    ライセンス ファイルと Cisco Unity Connection クラスタ 42-4

    ライセンス ファイルと Cisco Unity からの移行 42-4

    ライセンス違反 42-5

Cisco Unity Connection 8.x のライセンス ファイルの取得とインストール 42-5

Cisco Unity Connection 8.x のライセンスのレポートの表示 42-8

    ライセンス使用状況の表示 42-8

    ライセンス有効期限の表示 42-9

Cisco Unity Connection 8.x の機能のライセンス パラメータ 42-9

INDEX



## はじめに

### 対象読者および使用

『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』には、コールルーティング、規制テーブル、およびコールハンドラを使用したコール管理計画の作成、Cisco Unity Connection の検索のカスタマイズ、メッセージと同報リストの処理、オーディオ形式の管理、ユーザのパスワードと PIN の管理、電話システム連動の管理、システム転送の設定、IMAP の設定、パーティションと検索スペースの管理、Cisco Fax Server との連動の作成のための情報および説明が記載されています。

Cisco Unity Connection Administration のすべての設定の詳細なリストについては、『*Interface Reference Guide for Cisco Unity Connection Administration*』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作成、変更、および削除に関する情報と説明については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』を参照してください。

ユーザワークステーションの設定に関する情報と説明については、『*User Workstation Setup Guide for Cisco Unity Connection*』を参照してください。

VPIM ネットワークなどのネットワーキングの設定に関する情報と説明については、『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』を参照してください。

これらのガイドはすべて、

[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](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"><li>キーおよびボタン名（例：[OK] を選択します）。</li><li>ユーザが入力する情報（例：[ユーザ名 (User Name) ] ボックスに <b>Administrator</b> を入力します）。</li></ul>
<> (山カッコ)	ユーザが値を指定するパラメータを囲むために使用します（例：ブラウザで、 <b>https://&lt;Cisco Unity Connection サーバの IP アドレス&gt;/cuadmin</b> に移動します）。

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 (続き)

表記法	説明
- (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 Administration 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 Administration で、[ 連絡先 (Contacts) ] > [ システム連絡先 (System Contacts) ] を展開します)。

『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』では、次の表記法も使用します。



(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。



ヒント

「問題解決に役立つ情報」です。



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 にある Cisco Unity Connection の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。このマニュアルは Connection に同梱されており、次の URL から入手できます。

[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/roadmap/8xcucdg.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/roadmap/8xcucdg.html)

## Cisco Unified Communications Manager Business Edition に関するマニュアル リファレンス

この製品は、バージョン 8.0 以前では Cisco Unified Communications Manager Business Edition という名称ですが、バージョン 8.5 以降では Cisco Unified Communications Manager Business Edition 5000 に変更されています。

『Cisco Unity Connection 8.x』マニュアルセットの Cisco Unified Communications Manager Business Edition および Cisco Unified CMBE に関するリファレンスは、Business Edition バージョン 8.0 および Business Edition 5000 バージョン 8.5 以降の両方に適用されます。ただし Business Edition 6000 には適用されません。

## マニュアルの入手方法およびテクニカル サポート

マニュアルの入手方法、テクニカル サポート、その他の有用な情報について、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。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>

『*What's New in Cisco Product Documentation*』は RSS フィードとして購読できます。また、リーダー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することもできます。RSS フィードは無料のサービスです。シスコは現在、RSS バージョン 2.0 をサポートしています。

## シスコ製品のセキュリティ

本製品には暗号化機能が備わっており、輸入、輸出、配布および使用に適用される米国および他の国での法律を順守するものとします。シスコの暗号化製品を譲渡された第三者は、その暗号化技術の輸入、輸出、配布、および使用を許可されたわけではありません。輸入業者、輸出業者、販売業者、およびユーザは、米国および他の国での法律を順守する責任があります。本製品を使用するにあたっては、関係法令の順守に同意する必要があります。米国および他の国の法律を順守できない場合は、本製品を至急送り返してください。

米国の輸出規制の詳細については、[http://www.access.gpo.gov/bis/ear/ear\\_data.html](http://www.access.gpo.gov/bis/ear/ear_data.html) で参照できます。





# CHAPTER 1

## Cisco Unity Connection 8.x 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 Administration、Cisco Unified Serviceability、Cisco Unity Connection Serviceability、ディザスタリカバリシステム、およびその他の Web アプリケーションにアクセスするには、管理者ワークステーション上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、該当するセクションを参照してください。

- 「[Cisco Unity Connection 8.x 管理者ワークステーションでの Firefox の設定](#)」 (P.1-1)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x 管理者ワークステーションでの Microsoft Internet Explorer の設定](#)」 (P.1-2)

## Cisco Unity Connection 8.x 管理者ワークステーションでの Firefox の設定

Cisco Unity Connection Web アプリケーションにアクセスできるように Firefox をセットアップするには、次のタスクを実行します。

1. 正しいブラウザの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。該当するシステム要件マニュアルの、「Software Requirements—Administrator Workstations」の項を参照してください。
  - 『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x)。次の URL にあります。  
[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/requirements/8xcucsysreqs.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/requirements/8xcucsysreqs.html)
  - *Cisco Unified CMBE Release 8.x* の『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』。次の URL にあります。  
[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/requirements/8xcucmbesysreqs.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/requirements/8xcucmbesysreqs.html)
2. 次に示すように Firefox を設定します。
  - a. Java を有効にします。
  - b. JavaScript を有効にして、[ 詳細設定 (Advanced) ] で [ 画像の変更 (Change Images) ] を有効にします。
  - c. サイトでのクッキーの設定を許可します (セキュリティ上の理由から、送信元 Web サイトのクッキーだけを保存することを推奨します)。

# Cisco Unity Connection 8.x 管理者ワークステーションでの Microsoft Internet Explorer の設定

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 をセットアップするには、次のタスクを実行します。

1. 正しいブラウザの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。該当するシステム要件マニュアルの、「Software Requirements—Administrator Workstations」の項を参照してください。
  - 『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x)。次の URL にあります。  
[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/requirements/8xcucsysreqs.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/requirements/8xcucsysreqs.html)
  - *Cisco Unified CMBE Release 8.x* の『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』。次の URL にあります。  
[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/requirements/8xcucmbesysreqs.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/requirements/8xcucmbesysreqs.html)
2. 次に示すように Internet Explorer を設定します。
  - a. アクティブ スクリプトを有効にします。
  - b. ActiveX コントロールをダウンロードして実行します。
  - c. Java スクリプトを有効にします。
  - d. すべてのクッキーを受け入れます。
  - e. 一時的なインターネット ファイルの新しいバージョンを自動的にチェックします。
  - f. [ 中 - 高 (Medium-High) ] のプライバシーを有効にします。
  - g. Microsoft Windows Server 2003 を実行していて Internet Explorer バージョン 6.0 を使用している場合は、Cisco PCA にアクセスするには、次の手順に従って信頼済みサイトのリストに Connection サーバを追加します。

## 信頼済みサイトのリストに Cisco Unity Connection サーバを追加する方法 (Windows Server 2003 と Internet Explorer 6.0 の組み合わせの場合のみ)

- 
- ステップ 1** Cisco Personal Communications Assistant のサインイン ページを開きます。Cisco PCA にサインインする必要はありません。
  - ステップ 2** Internet Explorer の [ ファイル (File) ] メニューで、[ このサイトを追加する (Add This Site To) ] > [ 信頼済みサイトゾーン (Trusted Sites Zone) ] を選択します。
  - ステップ 3** [ 信頼済みサイト (Trusted Sites) ] ダイアログボックスで [ 追加 (Add) ] を選択します。
  - ステップ 4** [ 閉じる (Close) ] を選択して、[ 信頼済みサイト (Trusted Sites) ] 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。
-





## CHAPTER 2

# Cisco Unity Connection Administration 8.x のアクセスと使用

Cisco Unity Connection Administration は、ユーザ設定の指定、コール管理計画の実装など、ほとんどの管理タスクを実行できる Web アプリケーションです。

次の項を参照してください。

- 「[Cisco Unity Connection Administration 8.x のアクセスと終了](#)」 (P.2-1)
- 「[Cisco Unity Connection Administration 8.x のユーザ インターフェイス](#)」 (P.2-2)
- 「[Cisco Unity Connection Administration 8.x のヘルプの使用](#)」 (P.2-3)
- 「[Cisco Unity Connection Administration 8.x でのレコードの検索](#)」 (P.2-3)
- 「[ネットワーク上にある別の Cisco Unity Connection Administration 8.x ロケーションへのアクセス](#)」 (P.2-4)

管理者ワークステーションでのブラウザ設定については、「[Cisco Unity Connection 8.x 管理者ワークステーションでのブラウザの設定](#)」を参照してください。

## Cisco Unity Connection Administration 8.x のアクセスと終了

Cisco Unity Connection Administration に初めてサインインするときは、インストール中にインストーラからアカウントに対して指定され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。次回からは、作成した新しい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 の管理セッションが 20 分後にタイムアウトするように設定されています。管理セッション タイムアウト設定は、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [Connection の管理] ページで変更できます。

ネットワーク上にある他の Connection サーバの管理アカウントも変更できます。「[ネットワーク上にある別の Cisco Unity Connection Administration 8.x ロケーションへのアクセス](#)」 (P.2-4) を参照してください。

### Cisco Unity Connection Administration へのサインイン方法

- ステップ 1** 管理者ワークステーションで、ブラウザセッションを開きます。
- ステップ 2** `https://<Cisco Unity Connection server IP address>/cuadmin` に移動します。



**(注)** ブックマークに Connection の管理 を登録することを推奨します。Connection クラスタが設定されている場合は、両方の Connection サーバのこのページをブックマークに登録することを推奨します。このようにすると、一方の Connection サーバが機能しないときに、機能しているサーバで Connection の管理 にサインインできます。

**ステップ 3** 適切なユーザ名とパスワードを入力し、[サインイン (Sign-In)] を選択します。

### Cisco Unity Connection Administration の終了方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration のタイトル ペインで、[サインアウト (Sign Out)] を選択します。

**ステップ 2** ブラウザを終了します。

## Cisco Unity Connection Administration 8.x のユーザ インターフェイス

Cisco Unity Connection Administration のインターフェイスは、4 つのエリアに分割されています。

<b>ナビゲーション ペイン</b>	インターフェイスの左側にあり、Connection の管理 ページへのリンクがあります。表示するページの名前を選択します。
<b>タイトル ペイン</b>	インターフェイスの上部にあり、[バージョン情報 (About)] リンクと [サインアウト (Sign Out)] リンクがあります。  タイトル ペインには、他の Cisco アプリケーションのブラウザに使用できるナビゲーション メニューもあります。ナビゲーション リストからアプリケーション名を選択して、[移動 (Go)] を選択します。アプリケーションによっては、サインインが必要です。
<b>タイトル バー</b>	ページ名が表示されます。また、該当する場合、ページに表示されているレコードの名前が表示されます。たとえば、エイリアスが GreetingsAdmin であるユーザの [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。また、カテゴリ内の別のページと関連がある場合、タイトル バーの右側に、ページのナビゲーション パスが表示されます。ナビゲーション パスでページを選択すると、そのページに移動できます。
<b>ページ</b>	Connection データの入力と表示が行われる領域です。ページ名は、ページ上部のタイトル バーに表示されます。

# Cisco Unity Connection Administration 8.x のヘルプの使用

ヘルプにアクセスするには、Cisco Unity Connection Administration のページ上部で [ヘルプ (Help)] メニューを選択し、次のいずれかを選択します。

<b>コンテンツ (Contents)</b>	新しいブラウザ ウィンドウが表示され、Cisco Unity Connection Administration ヘルプ システムのホームページが表示されます。ヘルプ ウィンドウの左ペインにあるリンクを使用して、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。
<b>このページ (This Page)</b>	Cisco Unity Connection Administration ヘルプ システムの新しいブラウザ ウィンドウが開きます。ウィンドウの右ペインには、Connection の管理 の現在のページに含まれ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追加トピックへのクロス リファレンスがあります。  ヘルプ システムの左ペインには、ヘルプに含まれているすべての製品ガイドの目次が表示されます。この目次を展開すると、右側に表示されているヘルプ トピックが、階層内のどの位置にあるかが表示されます。

ヘルプの検索方法など、Connection ヘルプ システムの詳細については、ヘルプ ページの上部にある [ヘルプの使用法 (Using Help)] リンクを選択してください。

## Cisco Unity Connection Administration 8.x でのレコードの検索

レコードとは、設定値のグループ、または個別のユーザ、サービス クラス、コール ハンドラなど、Cisco Unity Connection エンティティのデータのコレクションです。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 Administration では、入力した検索基準に基づくレコードの検索ができます。検索文字列に \* のようなワイルドカードは使用しないでください。ユーザまたは連絡先を検索するときは、[ 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、文字列の部分一致を使用します。または、検索文字列を空白にすると、すべての結果が返されます。Connection は、検索するフィールド内のワイルドカード文字を照合します。そのフィールドに該当する文字が含まれるオブジェクトがない場合、結果が返されません。

検索結果テーブルの下部のナビゲーション ボタンを使用して、ページ間を移動できます。また、[1 ページあたりの行数 (Rows Per Page)] の設定で、1 ページに表示する行数を 25、50、100、150、200、または 250 行にできます。Connection は [1 ページあたりの行数 (Rows Per Page)] の設定を保存するため、その後のサインインでは、この検索ページに表示される 1 ページ当たりの結果の行数は同じになります。

### ユーザ アカウントの検索方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] を展開し、[ユーザ (Users)] を選択します。

- ステップ 2** [ユーザの検索 (Search Users)] ページの [検索結果 (Search Results)] テーブルで、ユーザ アカウントを表示するユーザ エイリアスを選択します。
- [検索結果 (Search Results)] テーブルにユーザ エイリアスが表示されない場合は、[ステップ 3](#) に進みます。
- ステップ 3** [ユーザを次の条件で検索 (Find Users Where)] 検索フィールドで、エイリアス、DTMF アクセス ID、名、姓、表示名のどれでユーザを検索するかを指定します。[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、さらに検索を調整できます。検索する文字列を入力して、[検索 (Find)] を選択します。
- ステップ 4** [検索結果 (Search Results)] テーブルで、ユーザ アカウントを表示するユーザ エイリアスを選択します。

---

### その他の種類の Cisco Unity Connection データの検索方法

---

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、該当する [検索 (Search)] ページに移動します。
- ステップ 2** [検索結果 (Search Results)] テーブルに適切なレコードが表示される場合は、レコード名を選択してレコードを表示します。
- [検索結果 (Search Results)] テーブルにレコードが表示されない場合は、[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、検索する適切な文字を入力します。[検索 (Find)] を選択します。
- ステップ 4** [検索結果 (Search Results)] テーブルで、レコードを表示するレコード名を選択します。
- 

## ネットワーク上にある別の Cisco Unity Connection Administration 8.x ロケーションへのアクセス

ネットワーク上のローカル サーバから、ネットワーク接続された別のサーバにアクセスして、リモート サーバの次の種類の情報を編集できます。

- ユーザ アカウント
- 連絡先
- 同報リスト
- ロケーション
- パーティション
- サーチ スペース

ローカル サーバ上で、ネットワーク上のリモート オブジェクトは、オブジェクト名の横のアイコンの色で識別されます。リモート オブジェクトを選択すると、ページ上部のステータス メッセージによって、オブジェクトがリモート サーバにあることが示され、リモート サーバへのリンクが表示されます。リンクを選択し、適切な管理クレデンシャルでサインインします。サインインすると、選択したオブジェクトが別のブラウザ ウィンドウで開きます。ここで、通常どおり、オブジェクトを編集できます。

リモート サーバのオブジェクトを編集すると、更新は、ネットワークの同期設定に応じてネットワーク上の別のサーバにレプリケートされます。スケジュールされている次のタスクが実行されるまで、更新が発生しないこともあります。データをすぐに同期するには、次の手順に従います。

### ディレクトリ同期をすぐに開始する方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ ネットワーク (Networking) ] > [ リンク (Links) ] を展開し、[ サイト間リンク (Intersite Links) ] を選択します。
- ステップ 2** [ サイト間リンクの検索 (Search Intersite Links) ] ページで、該当するサーバをネットワークで検索します。
- ステップ 3** [ ディレクトリの同期 (Directory Synchronization) ] で、[ 同期 (Sync) ] を選択します。
-

■ ネットワーク上にある別の Cisco Unity Connection Administration 8.x ロケーションへのアクセス



## CHAPTER 3

# Cisco Unity Connection 8.x の管理ツール

ここでは、Cisco Unity Connection の管理に使用するいくつかのツールとユーティリティについて簡単に説明し、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、「[Cisco Unity Connection 8.x 管理者ワークステーションでのブラウザの設定](#)」を参照してください）。

次の項を参照してください。

- 「[Cisco Unity Connection 8.x のアプリケーション プラグイン](#)」 (P.3-2)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x の Cisco Unified Backup and Restore Application Suite \(COBRAS\)](#)」 (P.3-2)
- 「[Cisco Unity Connection Administration 8.x](#)」 (P.3-2)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x Bulk Administration Tool](#)」 (P.3-3)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x のカスタム キーボード マッピング ツール](#)」 (P.3-3)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x 文法統計ツール](#)」 (P.3-4)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x のユーザのインポート ツールおよびユーザの同期ツール](#)」 (P.3-4)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ移行ユーティリティ](#)」 (P.3-5)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x のユーザの移行ユーティリティ](#)」 (P.3-6)
- 「[Cisco Unity Connection Serviceability 8.x](#)」 (P.3-6)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x の依存関係の結果の表示](#)」 (P.3-7)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x タスク管理ツール](#)」 (P.3-7)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x のディザスタリカバリ システム](#)」 (P.3-8)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x の Cisco Voice Technology Group Subscription ツール](#)」 (P.3-8)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x における Real-Time Monitoring Tool](#)」 (P.3-8)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x における Cisco Unified Serviceability](#)」 (P.3-9)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x のリモート データベース管理ツール](#)」 (P.3-9)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x の Cisco Utilities Database Link for Informix \(CUDLI\)](#)」 (P.3-11)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x の Connection User Data Dump \(CUDD\)](#)」 (P.3-11)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x のウォレットカードウィザード](#)」 (P.3-11)

# Cisco Unity Connection 8.x のアプリケーション プラグイン

アプリケーション プラグインは、Cisco Unity Connection の機能を拡張するものです。たとえば、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) プラグインを使用すると、管理者がシステム パフォーマンスをモニタできるようになります。

Cisco Unity Connection の設定の詳細については、「[Cisco Unity Connection 8.x のプラグインのインストール](#)」を参照してください。

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) の設定の詳細については、『*Cisco Unified Communications Manager Administration Guide*』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](http://www.cisco.com/en/US/products/ps7273/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection 8.x の Cisco Unified Backup and Restore Application Suite (COBRAS)



(注)

この項の情報は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition には適用されません。

Cisco Unified Backup and Restore Application Suite (COBRAS) は、Cisco Unity 4.0(5) 以降または Cisco Unity Connection 1.2 から Connection 8.x にデータおよびメッセージを移行するためのアプリケーションです。<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html> から最新バージョンをダウンロードし、トレーニング ビデオとヘルプを参照してください。

Cisco Unity 4.0(4) 以前からの移行で、何らかの理由で Cisco Unity 4.0(5) 以降にアップグレードできない場合は、Cisco Unity Connection のメッセージの移行ユーティリティとユーザの移行ユーティリティを使用して、メッセージとユーザ データを移行することもできます。COBRAS では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が移行され、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、「[Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ移行ユーティリティ](#)」(P.3-5) および「[Cisco Unity Connection 8.x のユーザの移行ユーティリティ](#)」(P.3-6) を参照してください。

COBRAS またはメッセージの移行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 8.x に移行する手順が示されたタスク リストについては、『*Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.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/8x/upgrade/guide/8xcucrugx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/upgrade/guide/8xcucrugx.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection Administration 8.x

Cisco Unity Connection Administration は、ユーザ設定の指定、コール管理計画の実装など、ほとんどの管理タスクを実行できる Web アプリケーションです。この項で示す多くのツールは、Connection の管理 から使用できます。

Cisco Unity Connection Administration へのアクセス方法および使用方法については、「[Cisco Unity Connection Administration 8.x のアクセスと使用](#)」を参照してください。



# Cisco Unity Connection 8.x Bulk Administration Tool

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

- Cisco Unity Connection 構成では、BAT を使用してカンマ区切り形式 (CSV) ファイルの情報をインポートすることによって、複数のユーザ アカウント、管理者定義の連絡先、システム同報リスト、またはシステム同報リストのメンバーを同時に作成、更新、削除できます。さらに、ユーザ、管理者定義の連絡先、システム同報リスト、システム同報リストのメンバー、または LDAP ユーザの情報を Cisco Unity Connection から CSV ファイルにエクスポートできます。
- Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) 構成では、BAT を使用してカンマ区切り形式 (CSV) ファイルの情報をインポートすることによって、複数の管理者定義の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、BAT を使用する必要があります。これは、Cisco Unified CM Administration から使用できます)。さらに、ユーザまたは連絡先の情報を Cisco Unity Connection から CSV ファイルにエクスポートできます。
- Cisco Unity Connection 構成と Cisco Unified Communications Manager Business Edition 構成の両方で、Connection データが LDAP ディレクトリのデータと同期されている場合、BAT を使用してカンマ区切り形式 (CSV) ファイルの情報をインポートすることによって、大量のユーザ アカウントを同時に作成できます。

少数のユーザ (数百件まで) の場合は、ユーザのインポート ツールを使用して LDAP ディレクトリのユーザから Connection ユーザを作成する方が速くて簡単です。「[Cisco Unity Connection 8.x のユーザのインポート ツールおよびユーザの同期ツール](#)」(P.3-4) を参照してください。

## Cisco Unity Connection Bulk Administration Tool へのアクセス方法

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration 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) ] を選択します。

Connection BAT の使用方法については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「[Using the Cisco Unity Connection 8.x Bulk Administration Tool](#)」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

Cisco Unified Communications Manager で BAT を使用方法については、『*Cisco Unified Communications Manager Bulk Administration Guide*』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](http://www.cisco.com/en/US/products/ps7273/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection 8.x のカスタム 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 ツールを使用して、カスタム キーパッド マッピング カンバセーションに関連付けられたキー マッピングの編集ができます。これは、Cisco Unity Connection Administration 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ることができます。メインメニュー、メッセージ再生メニュー (メッセージのヘッダー、本文、フッターに、それぞれ別のマッピングができます)、メッセージ再生後のメニュー、および設定メニューの任意の定義済みオプションに、任意の 1、2、または 3 キー シーケンスを割り当てることが

きます。メニューごとに、音声再生するオプションおよび再生す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 ツールは、Connection の管理の [ツール (Tools)] セクションにあります。

### カスタム キーパッド マッピング ツールへのアクセス

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
- 

ツールの使用方法については、「[Cisco Unity Connection 8.x のカスタム キーパッド マッピング ツール](#)」を参照してください。

## Cisco Unity Connection 8.x 文法統計ツール

文法の統計ツールは、発信者の発音とシステムのオブジェクト名（ユーザ名、ユーザの別名、同報リスト名など）を照合するために Cisco Unity Connection 音声認識カンバセーションで使用されるすべてのダイナミック名前文法に関する情報を表示します。管理者が Connection システム上の名前を追加または変更した場合、文法でコンパイルされるまで、この名前は音声認識カンバセーションで認識されません。

名前文法ごとに、最後に文法の再コンパイルが終了した時間、文法内の一意の項目の合計数、文法の変更の保留があるかどうか、文法が現在再コンパイル中かどうかなどの情報が表示されます。

デフォルトでは、Connection は、管理者がシステム上の名前オブジェクトを追加またはオブジェクト名を変更したとき（一括操作が進行中の場合は除きます。この場合、Connection は操作の完了を 10 分間待ってから文法を再コンパイルします）、または 1 分間に 5 件を超える変更要求があった場合に、文法を再コンパイルします。名前文法再コンパイル処理によって、業務時間内の Connection サーバのパフォーマンスに影響が出るほど文法が大きくなった場合は、デフォルトの音声認識更新スケジュール (Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] > [スケジュール (Schedules)]) を修正して、Connection 音声認識トランスポートユーティリティが音声認識名前文法を自動的に再構築できる時間と曜日を制限できます。デフォルトでは、すべての曜日と時間がこのスケジュールにとってアクティブです。スケジュールを修正したが、非アクティブにした時間にスケジュールを上書きして、すべての文法をすぐに再コンパイルしたい場合、または一括操作が開始されてから 10 分間の待機時間内に再コンパイルする場合は、文法の統計ツールの [文法の再構築 (Rebuild Grammars)] ボタンを選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のユーザのインポート ツール およびユーザの同期ツール

Cisco Unity Connection サーバが Cisco Unified Communications Manager 電話システムと統合されている場合、ユーザのインポート ツールを使用して、ボイスメール アカウントを持つ複数のユーザを既存の Cisco Unified Communications Manager ユーザから自動的に作成できます。

また、ユーザのインポート ツールを使用して、少数のユーザ（数百まで）を LDAP ディレクトリのユーザから作成できます（これは、技術的な制限の問題ではありません。ユーザのインポート ツールを使用して数千のユーザを作成することもできますが、他の方法に比べて効率的ではありません）。

Cisco Unity Connection 構成では、ユーザの同期ツールを使用して、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更新できます。

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) 構成では、同期は自動的に行われます。手動でユーザを同期する必要はありません。

#### ユーザのインポート ツールおよびユーザの同期ツールへのアクセス方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ユーザ (Users)] を展開します。
- ステップ 2** [ユーザをインポート (Import Users)] または [ユーザを同期 (Synch Users)] の適切な方を選択します。
- 

両方のツールの使用方法については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Creating Multiple Cisco Unity Connection 8.x User Accounts from Cisco Unified Communications Manager Users](#)」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ移行ユーティリティ



(注)

この項の情報は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition には適用されません。

---

Cisco Unity 4.0(5) 以降から Connection 8.x にメッセージとデータを移行する場合は、メッセージの移行ユーティリティとユーザの移行ユーティリティではなく、Cisco Unified Backup and Restore Application Suite (COBRAS) ツールを使用することを推奨します。COBRAS では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が移行され、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。

<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html> から最新バージョンをダウンロードし、トレーニングビデオとヘルプを参照してください。

COBRAS またはメッセージの移行およびユーザの移行ユーティリティを使用して、Cisco Unity から Connection 8.x に移行する手順が示されたタスク リストについては、『*Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Migrating from Cisco Unity 4.x or Later to Cisco Unity Connection 8.x](#)」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/8x/upgrade/guide/8xcucrugx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/upgrade/guide/8xcucrugx.html) から入手可能です。

Cisco Unity Connection のメッセージの移行ユーティリティを使用して、Cisco Unity から Cisco Unity Connection 8.x にメッセージを移行できます。メッセージを移行するには、先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ておく必要があります。

#### メッセージの移行ユーティリティへのアクセス方法 (Cisco Unity Connection 構成のみ)

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
-

# Cisco Unity Connection 8.x のユーザの移行ユーティリティ



(注)

この項の情報は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition には適用されません。

Cisco Unity 4.0(5) 以降から Connection 8.x にメッセージとデータを移行する場合は、メッセージの移行ユーティリティとユーザの移行ユーティリティではなく、Cisco Unified Backup and Restore Application Suite (COBRAS) を使用することを推奨します。COBRAS では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が移行され、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。

<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html> から最新バージョンをダウンロードし、トレーニング ビデオとヘルプを参照してください。

COBRAS またはメッセージの移行およびユーザの移行ユーティリティを使用して、Cisco Unity から Connection 8.x に移行する手順が示されたタスク リストについては、『*Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Migrating from Cisco Unity 4.x or Later to Cisco Unity Connection 8.x](#)」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/8x/upgrade/guide/8xcucrugx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/upgrade/guide/8xcucrugx.html) から入手可能です。

## ユーザの移行ユーティリティへのアクセス方法 (Cisco Unity Connection 構成のみ)

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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) ] を選択します。

# Cisco Unity Connection Serviceability 8.x

Cisco Unity Connection Serviceability は、Cisco Unity Connection 用の Web ベースのトラブルシューティング ツールで、次の機能があります。

- トラブルシューティングに使用できる Connection アラーム定義を表示する。
- Connection トレースを有効にする。トレース情報は、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) またはコマンドライン インターフェイス (CLI) で収集および表示できます。
- Connection トレース情報を保存するログを設定する。
- Connection クラスタが設定されている場合、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。

含まれているサービスとコンポーネントによっては、Cisco Unity Connection Serviceability と Cisco Unified Serviceability の両方でサービスアビリティ関連タスクを実行できます。たとえば、問題をトラブルシューティングするために、両方のアプリケーションでサービスの開始と停止、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、『*Administration Guide for Cisco Unity Connection Serviceability*』（Release 8.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/8x/serv\\_administration/guide/8xcucserv\\_agx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/serv_administration/guide/8xcucserv_agx.html) にあります。

## Cisco Unity Connection 8.x の依存関係の結果の表示

[ 依存関係の結果の表示 (Show Dependency Results) ] ページを使用して、最新の依存関係の検索結果を表示できます。

ユーザ アカウントなどのデータベース オブジェクトが Cisco Unity Connection の他のオブジェクトから参照されている場合（たとえば、インタビュー ハンドラに残されたメッセージの受信者になるようにユーザが設定されている場合や、着信コールをユーザの電話に転送するようにコール ハンドラが設定されている場合）、依存するオブジェクトの設定を変更するまで、参照されるオブジェクトは削除できません。

削除するオブジェクトの依存関係を判断するには、オブジェクト タイプの検索ページで [ 依存関係の表示 (Show Dependencies) ] オプションを選択します。このオプションによって、削除するオブジェクトに依存するデータベース オブジェクトの検索が開始されます。依存関係の検索結果から、依存オブジェクトへのリンクをたどって、依存関係をもう一度割り当てます。すべての依存関係が再割り当てされると、オブジェクトを削除できるようになります。

検索するオブジェクトによっては、依存関係の検索に数分かかることがあります。検索の進行中に別のページをブラウズした場合、またはブラウザ セッションがタイムアウトした場合は、[ ツール (Tools) ] > [ 依存関係の結果の表示 (Show Dependency Results) ] の順に進むと、依存関係の検索結果が表示されます。

## Cisco Unity Connection 8.x タスク管理ツール

[ タスク管理 (Task Management) ] ページには、定期的なスケジュールに従って Cisco Unity Connection が自動的に実行する、さまざまなシステム メンテナンス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、機能およびパフォーマンスの観点で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は、変更しないことを推奨します。



### 注意

いくつかのタスクは、Connection 機能にとって重要です。重要なタスクを無効にしたり、頻度を変更すると、パフォーマンスに悪影響を与えたり、Connection の機能が停止することがあります。

### タスク管理ツールへのアクセス方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ ツール (Tools) ] を展開します。
- ステップ 2** [ タスク管理 (Task Management) ] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のディザスタ リカバリ システム

Disaster Recovery System を使用して、Cisco Unity Connection または Cisco Unified Communications Manager Business Edition システムのデータおよびボイス メッセージをバックアップし、必要な場合に復元できます。詳細については、『*Disaster Recovery System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x)

([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/drs\\_administration/guide/8xcucdrs\\_ag.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/drs_administration/guide/8xcucdrs_ag.html)) を参照してください。

## Cisco Unity Connection 8.x の 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通知を電子メールで受信できます。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。

## Cisco Unity Connection 8.x における Real-Time Monitoring Tool

クライアント側アプリケーションとして実行される Real-Time Monitoring Tool (RTMT) は、HTTPS および TCP を使用して、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 Cisco Unity Connection の CTI アプリケーションをモニタします。RTMT は、HTTPS を使用して直接デバイスに接続し、システムの問題をトラブルシューティングします。RTMT は、Connection のボイス メッセージング ポートもモニタできます。

RTMT では、次のタスクを実行できます。

- システムの稼動状態に注目した、事前定義済みの管理オブジェクトのセットをモニタする。
- 値がユーザ設定のしきい値を超えるか下回ったときに、オブジェクトのさまざまなアラートを電子メール形式で生成する。
- トレースを収集し、RTMT に用意されているさまざまなデフォルト ビューアで表示する。
- SysLog ビューアで Syslog メッセージおよびアラーム定義を表示する。
- パフォーマンス モニタリング カウンタと連動する。
- Connection のボイス メッセージ ポートをモニタする。Connection クラスタが設定されている場合は、複数の RTMT インスタンスを開いて、Connection クラスタの各サーバのボイス メッセージング ポートをモニタできます。

詳細については、『*Cisco Unified Real-Time Monitoring Tool Administration Guide*』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](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です。

# Cisco Unity Connection 8.x における Cisco Unified Serviceability

Cisco Unified Serviceability は、Cisco Unity Connection 用の Web ベースのトラブルシューティングツールで、次の機能があります。

- トラブルシューティング用にアラームおよびイベントを保存し、アラーム メッセージ定義を表示する。
- トラブルシューティング用として、トレース情報をさまざまなログ ファイルに保存する。
- [サービスのアクティブ化 (Service Activation) ] ウィンドウからオン、オフ、および表示を可能にする機能サービスを提供する。
- 機能およびネットワーク サービスを起動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 (アラート サマリ、統計情報レポートなど) を生成およびアクティブ化する。
- システムのスレッド数およびプロセス数をモニタする。パフォーマンスを向上させるためにキャッシュを使用します。

含まれているサービスとコンポーネントによっては、Cisco Unified Serviceability と Cisco Unity Connection Serviceability の両方でサービスアビリティ関連タスクを実行できます。たとえば、問題をトラブルシューティングするために、両方のアプリケーションでサービスの開始と停止、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 Administration Guide』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](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection 8.x のリモート データベース管理ツール

データベース プロキシを有効にすることで、Cisco Unity ツール Web サイト (<http://ciscounitytools.com>) で入手可能ないくつかの 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 のリリース間に、ユーティリティのアップデートが頻繁に提供されます。

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用のデータベース アクセスの有効化」 (P.3-10)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の Cisco Utilities Database Link for Informix (CUDLI)」 (P.3-11)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の Connection User Data Dump (CUDD)」 (P.3-11)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のウォレットカードウィザード」 (P.3-11)



(注)

登録すると、Cisco Unity ツール Web サイトで提供されているユーティリティが更新されたときに通知を受け取れます。<http://ciscounitytools.com> に移動して、[ここで登録 (Sign Up Here)] を選択します。

## リモート管理ツール用のデータベース 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用にデータベース アクセスを開くと、システムにセキュリティ リスクを招くことがあるため、アクセスの有効化には複数のセキュリティ レイヤが関わります。

- リモート ツールの実行には、Remote Administrator の役割が割り当てられたユーザのユーザ名とパスワードが必要です。
- Connection データベース プロキシ サービスは、デフォルトで無効になっています。
- 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 サービスは無効化されます。

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、ここで示す順序で実行します。

- 「1 人以上のユーザに Remote Administrator の役割を割り当てる方法」 (P.3-10)
- 「データベース プロキシ サービスのシャットダウン タイマーの変更方法」 (P.3-10)
- 「データベース プロキシ サービスの開始方法」 (P.3-11)

### 1 人以上のユーザに Remote Administrator の役割を割り当てる方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] を選択します。

**ステップ 2** [ユーザの検索 (Search Users)] ページで、適切なユーザ 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。デフォルトのシステム管理者アカウントが認証試行の失敗回数超過によってロックされないように、別の管理ユーザ アカウントを使用します。

**ステップ 3** [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで [役割 (Roles)] を選択します。

**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] を選択し、上矢印を選択して [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)] を選択します。

**ステップ 6** リモート管理ツールにアクセスする必要があるユーザごとに、[ステップ 2](#) から [ステップ 5](#) を繰り返します。

### データベース プロキシ サービスのシャットダウン タイマーの変更方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [Connection の管理] を選択します。

**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 から 999 日の値を入力します。

値としてゼロを入力すると、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)] を選択します。



### データベース プロキシ サービスの開始方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability で、[ ツール (Tools) ] > [ サービス管理 (Service Management) ] を選択します。
- ステップ 2** [ オプション サービス (Optional Services) ] セクションで、Connection Database Proxy という行を検索し、[ 有効化 (Activate) ] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x の 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 データベースをナビゲートしたり、特定のテーブルまたはカラムのデータの目的を調べたり、データベース内の参照先オブジェクト間をジャンプできます。ストアードプロシージャも表示されます。また、カスタム クエリー ビルダーが含まれています。

このツールは、<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/CUDLI/CUDLI.html> でダウンロードできます。ここで、トレーニング ビデオとヘルプも参照できます。

## Cisco Unity Connection 8.x の Connection User Data Dump (CUDD)

Connection User Data Dump (CUDD) を使用して、ユーザに関する特定の情報をファイルにエクスポートし、データベース ユーティリティや Excel など別のアプリケーションで表示またはインポートできます。データをエクスポートすると、ツールが自動的に、出力の各カラムに含まれるデータ型をリストするヘッダー行を作成します。これによって、他のプログラムへのインポートが簡単になります。

<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/UserDataDump/UserDataDump.html> からツールをダウンロードし、トレーニング ビデオとヘルプを参照してください。

## Cisco Unity Connection 8.x のウォレット カード ウィザード

ウォレット カード ウィザードを使用して、任意の Connection カンパセーションに基づいたウォレット カードの PDF ファイルを作成できます。このカードには、カスタム キーパッド マッピングが含まれます。ウィザードのテンプレートには、Connection メッセージを管理するために頻繁に使用されるメニュー オプションとショートカット、および電話ごとの個人設定が含まれています。ウィザードは、指定されたカンパセーションに基づいて、適切なキーを入力します。得られる PDF はウォレット カード形式となり、ユーザはこれを印刷し、切り取り、折り曲げることができます。

ウィザードでは、テクニカル サポート情報および Connection へのサインイン方法の説明をカスタマイズすることもできます。ウォレット カード ウィザードは、Windows ベースのリモート データベース管理ツールです。

<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/WalletCardWizard/WalletCardWizard.html> からツールをダウンロードし、トレーニング ビデオとヘルプを参照してください。





## CHAPTER 4

# Cisco Unity Connection 8.x でのコール管理の概要

Cisco Unity Connection は、コール管理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コールを処理し、発信者からの入力を収集するかをカスタマイズできます。

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x のコール管理の概念の概要」 (P.4-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラ」 (P.4-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のディレクトリハンドラ」 (P.4-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のインタビューハンドラ」 (P.4-3)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のコールルーティングテーブル」 (P.4-4)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の規制テーブル」 (P.4-6)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のスケジュールと祝日」 (P.4-9)
- 「デフォルトの Cisco Unity Connection 8.x 自動応答機能の動作」 (P.4-9)

コール管理の概念について読んでから、計画の作成方法について、「Cisco Unity Connection 8.x でのコール管理計画の作成」を参照してください。

## Cisco Unity Connection 8.x のコール管理の概念の概要

Cisco Unity Connection には、着信コールおよび発信コールを管理する次の要素があります。

コールハンドラ	コールに応答し、メッセージを取得できます。オプションのメニュー（「カスタマー サービスへは 1、営業部へは 2 を押してください」など）を提供します。コールをユーザおよび他のコールハンドラにルーティングします。オーディオテキスト（録音済みの情報）を再生します。
ディレクトリハンドラ	オーディオリストを再生することで、企業ディレクトリへのアクセスを提供します。ユーザおよび外部の発信者は、これを使用して、ユーザに電話をかけた後、メッセージを残します。
インタビューハンドラ	一連の質問を再生し、それに対する応答を録音することで、発信者からの情報を収集します。

コール ルーティング テーブル	発信者の電話番号やスケジュールなどの基準に基づいて、コールを最初にルーティングする方法を定義できます。ユーザの内線、コールハンドラ、インタビューハンドラ、およびディレトリハンドラが設定されている場合、コールルーティングテーブルを修正して適切なユーザまたはハンドラにコールをルーティングできます。
規制テーブル	コールの転送、ユーザへのメッセージの通知、および FAX 送信の目的で Connection がダイヤルできる番号を指定することで、発信コールを制御できます。
スケジュールと祝日	アクティブにするコールルーティングルール、グリーティング、または転送オプションを制御する目的で、会社の営業時間、営業時間外、祝日を定義します。

これらのすべての要素を構成要素として使用できます。Connection のデフォルト オブジェクトを使用またはカスタマイズすることも、新しいオブジェクトを追加し、組み合わせて、発信者向けの機能を作成することもできます。

## Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラ

コールハンドラは、コールへの応答、録音済みプロンプトによる発信者へのグリーティング、発信者への情報およびオプションの提供、コールのルーティング、およびメッセージの取得を行います。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。事前定義されたコールハンドラだけを使用して単純なコールハンドラの計画を作成することも、最大 2,500 の新規コールハンドラを作成することもできます。コールハンドラは次のような用途で使用できます。

- 自動応答機能として。コールハンドラは、グリーティングを再生したり、押されたキーに応じて反応することによって、応答およびコールの転送を行う人間のオペレータの代わりとして使用できます。自動応答には、オプションのメニューが用意されています（たとえば、「ご購入については 1 を押してください。サービスについては 2 を押してください。営業時間については 3 を押してください。」など）。
- 録音済みのオーディオテキストを提供する。コールハンドラを使用して、顧客から頻繁に要求される情報を提供できます（「営業時間は月曜から金曜の午前 8 時から 午後 5 時です」など）。また、システムと対話する前にすべての発信者が聞く録音済みメッセージを再生できます。
- メッセージ受信者として。コールハンドラを使用して、会社へのメッセージを取得できます（「現在、カスタマーサービスの担当者が、電話に出ることができません。お客様のお名前、お電話番号、アカウント番号をお願いします。折り返しお電話を差し上げます」など）。
- コールを転送する。コールハンドラを使用して、ユーザまたは別のコールハンドラにコールをルーティングできます（たとえば、終業後はテクニカルサポートのコールハンドラに着信したコールを直接オンコール担当者の携帯電話に転送するようにできます）。

コールハンドラの作成方法およびカスタマイズ方法については、「[Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラの管理](#)」を参照してください。

## Cisco Unity Connection 8.x のディレトリハンドラ

ディレトリハンドラは、企業ディレトリへのアクセスを提供します。発信者はこれを使用して、メールボックスがあり、ディレトリにリストされている Cisco Unity Connection ユーザに電話をかけることができます。発信側がユーザ名または名前の一部を検索すると、ディレトリハンドラが内線番号を調べ、該当するユーザにコールをルーティングします。発信者は、内線を入力してディレクト

リハンドラからコールを発信することもできます。内線は、発信者がユーザの場合は適切な発信コール規制テーブルでチェックされ、外部の発信者の場合はデフォルト発信規制テーブルでチェックされません。

2 種類のディレクトリハンドラがあります。

<b>電話のキーパッド</b>	発信者は、電話のキーパッドを使用して、検索情報または内線を入力します。この種類のディレクトリハンドラに対しては、名前の検索方法、1 つ以上の一致が見つかったときの動作、発信者の入力が見つからなかったときの動作を指定できます。
<b>音声対応</b>	<p>(音声認識オプション付きの Cisco Unity Connection システムのみ)。この種類のディレクトリハンドラでは、発信者が通話相手となる Connection ユーザの姓名を発音するか、内線の数字を 1 桁ずつ発音して入力します。姓名による検索のほか、音声ディレクトリハンドラではユーザの別名の検索ができます。ユーザプロファイルの [ ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics) ] ページで市または部署のフィールドが定義されている場合、発信者は、ユーザの名前と市または部署 (またはその両方) を発音することで、検索を絞り込むことができます。</p> <p>ディレクトリにリストされている Connection ユーザは、連絡可能な名前として、外部の発信者が使用できます。管理者定義の連絡先は、Connection にサインインしている Connection ユーザだけが使用できます。ユーザ定義の連絡先は、その連絡先を定義した Connection ユーザだけが使用できます。</p> <p>この種類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するには、そのユーザに表示名が指定されていて、ユーザの [ ユーザの基本設定 (User Basics) ] ページの [ 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必要があることに注意してください。</p>

ディレクトリハンドラの作成方法およびカスタマイズ方法については、「[Cisco Unity Connection 8.x のディレクトリハンドラの管理](#)」を参照してください。

## Cisco Unity Connection 8.x の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し、次に、発信者から提供された回答を録音することによって、発信者からの情報を収集します。たとえば、販売注文を受けたり、製品サポートラインの情報を収集したりする場合に、インタビューハンドラを使用します。

通話がインタビューハンドラにルーティングされると、インタビューハンドラでは録音された質問を再生し、次に、通知音を鳴らし、続いて回答を録音します。応答が指定した最大録音時間に達したとき、または発信者が話を終えたとき、Cisco Unity Connection は録音を停止します。Connection は続いて 2 番目の質問を再生します。以降も同様に続きます。すべての回答が録音されたら、それらは単一のボイスメッセージとして、指定した受信者に転送されます。回答と回答の間で通知音が鳴ります。

インタビューハンドラの作成方法およびカスタマイズ方法については、「[Cisco Unity Connection 8.x のインタビューハンドラの管理](#)」を参照してください。

# Cisco Unity Connection 8.x のコール ルーティング テーブル

コール ルーティング テーブルは、着信コールをオペレータ、特定のユーザ、コール ハンドラ、ディレクトリ ハンドラ、またはインタビュー ハンドラにルーティングするために使用されます。また、ユーザをユーザ サインインカンバセーションにルーティングするためにも使用されます。

Cisco Unity Connection には、ユーザおよび外部の発信者からのコールを処理する 2 つのコール ルーティング テーブルがあります。1 つは直接コール用で、もう 1 つは転送コール用です。各テーブルには事前に定義されたルーティング ルールが格納されており、必要に応じて通話を転送するための追加規則を作成できます。最初にディレクトリ ハンドラ、コール ハンドラ、およびインタビュー ハンドラを設定してから、必要に応じて、着信コールが正しく転送されるように各テーブルのコール ルーティング ルールを変更および作成します。

直接ルール	<p>直接ルールは、Connection に直接ダイヤルしたユーザおよび外部の発信者からのコールを処理します。事前定義済みの直接ルーティング ルールには、次のものがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>サインイン 試行：ユーザからのコールが、ユーザ サインイン カンバセーションにルーティングされます。</li> <li>ガイダンス：外部の発信者からのコールが、ガイダンスにルーティングされます。</li> </ul>
転送ルール	<p>転送ルールでは、ユーザの内線、またはユーザ アカウントに関連付けられていない内線（会議室など）から Connection に転送されたコールが処理されます。事前定義済みの転送ルーティング ルールには、次のものがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>転送 試行：ユーザの内線に転送されたすべてのコールが、ユーザのグリーティングにルーティングされます。</li> <li>ガイダンス：ユーザ アカウントに関連付けられていない内線から転送されたコールが、ガイダンスにルーティングされます。</li> </ul>

それぞれのルーティング テーブルで、新しいルールの追加およびルールの順序の変更ができます。それぞれのルーティング テーブルに追加したルールに対する、サインイン 試行ルールと転送 試行ルールの順序を変更できますが、どちらのテーブルでもガイダンス ルールは必ず最後のエントリになります。事前定義されたルールは削除できません。

ルーティング ルールの詳細については、次の「[コール ルーティング ルールの動作](#)」と「[「次のコール ルーティング ルールからのルーティング」アクションが設定されたルーティング ルールの使用](#)」(P.4-6) を参照してください。作成とカスタマイズについては、「[Cisco Unity Connection 8.x のコール ルーティング テーブルの管理](#)」の章を参照してください。

## コール ルーティング ルールの動作

コール ルーティング テーブルは、Cisco Unity Connection に格納されている通話情報に基づいて着信コールを転送できるようにする一連のルールで構成されています。この情報には、発信側の電話番号 (ANI または発信者 ID)、通話が着信するトランクまたはポート、ダイヤルされた電話番号 (DNIS)、転送元内線番号、スケジュールなどが含まれます。

Connection はコールを受信すると、まず、電話システムによって送信されたコール情報に基づいて、このコールが直接コールか転送コールかを判別します。次に、適切なコール ルーティング テーブルを適用します。コール情報が、最初のルールのすべての条件に一致する場合、そのコールはルールで指定

されたとおりにルーティングされます。最初のルールで指定された条件のいずれかが一致しなかった場合、コール情報は2番目の条件と比較されます。コールのすべての特性が一致するルールが見つかるまで、これを繰り返します。

電話システムと Connection 間の連動により、提供される通話情報（コール種別、ポート、トランク、発信者番号、宛先番号など）が決定されます。スケジュールは、コールを受信した日付と時間によって決まります。

ルーティングルールを正しく設定するには、この連動によって提供される情報の内容を認識している必要があります。使用中の電話システムの Cisco Unity Connection インテグレーションガイドで、コール情報の項を参照して、この情報を確認してください（Connection の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](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html) から入手可能です）。

次の例は、Connection のコールルーティングテーブルを使用して通話を転送する方法を示しています。

### 例 1

表 4-1 では、オペレータルール設定に指定されている条件に一致する通話（平日スケジュールがアクティブになっているときに受信された直通の外線）は、オペレータに転送されます。この条件に一致しない通話は、テーブル内の他のコールルーティングルールのいずれかの指定に従って転送されます。この例では、週末に受信したすべての直接外線コールは、ガイダンスコールルーティングルールに従ってガイダンスにルーティングされます。

表 4-1 直接コールのコールルーティングテーブル

ルール	ステータス	発信番号	発信者番号	電話システム	ポート	スケジュール	コールの移行先
オペレータ	アクティブ	任意	任意	任意	任意	平日	オペレータへの転送を試行
サインイン試行	アクティブ	任意	任意	任意	任意	常に	サインイン試行
ガイダンス	アクティブ	任意	任意	任意	任意	常に	オペレーティンググリーンティングへの転送を試行

### 例 2

表 4-2 では、特定の内線番号（1234 および 5678）から転送されたコールは、それぞれに製品情報ルールおよびカスタマーサービスルールに従って転送されます。最初の2つのルールのいずれの内線番号（つまり、転送元内線番号）とも一致しない通話は、残りの2つのルールに従って転送されます。

表 4-2 転送コールのコールルーティングテーブル

ルール	ステータス	発信番号	発信者番号	転送元内線番号	電話システム	ポート	スケジュール	コールの移行先
カスタマーサービス	アクティブ	任意	任意	5678	任意	任意	常に	カスタマーサービスへの転送を試行
製品情報	アクティブ	任意	任意	1234	任意	任意	常に	製品情報のグリーンティングを再生

表 4-2 転送コールのコール ルーティング テーブル (続き)

ルール	ステータス	発信番号	発信者番号	転送元内線番号	電話システム	ポート	スケジュール	コールの移行先
転送試行	アクティブ	任意	任意	任意	任意	任意	常に	転送試行
ガイダンス	アクティブ	任意	任意	任意	任意	任意	常に	オペレーティング グリーティングへの転送を試行

## 「次のコール ルーティング ルールからのルーティング」アクションが設定されたルーティング ルールの使用

ユーザ プロファイルまたはコール ハンドラで、[ 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) ] アクションをコールに適用するように、グリーティング後のアクション、メッセージ再生後のアクション、または発信者の入力キーのアクションを設定できます。このアクションでは、Cisco Unity Connection は適切なコール ルーティング テーブル (コールを電話システムから受信した方法に応じて、直接または転送) に従い、Connection が以前にコールに適用したルールの直後のルールから、コールの処理を続行します。すでにテーブルの最後のルールに従ってコールが処理されていた場合は、最後のルールが再び適用されます。

たとえば、Connection で、Connection に直接着信したか内線から転送されたかにかかわらず、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法規上の免責事項を再生したいことがあります。この場合、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) を実行する前に、グリーティングを再生します。そのためには、次のタスクを実行します。

1. 新しいコール ハンドラを作成して、オプション グリーティングとしてメッセージを録音します。
2. オプション グリーティングを有効にして、グリーティング中の発信者の入力を無視するように設定します。次に、[ 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) ] コール アクションを使用してグリーティング後のアクションを設定します。
3. すべての直接コールを新しいコール ハンドラに転送する、新しい直接コール ルーティング ルールを追加します ([ グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings) ] を選択)。このルールが、直接コール ルーティング テーブルの最上部に現れるようにします。
4. すべての転送コールを同じ新しいコール ハンドラに転送する、新しい転送コール ルーティング ルールを追加します (ここでも、[ グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings) ] を選択)。このルールが、転送コール ルーティング テーブルの最上部に現れるようにします。

このようにシステムを設定すると、発信元やシステムへの着信方法にかかわらず、すべてのコールでこのグリーティングが完全に再生されます。その後、元の宛先に直接進みます。

## Cisco Unity Connection 8.x の規制テーブル

規制テーブルを使用して、ユーザおよび管理者が次の目的で使用できる電話番号を制御できます。

- コールの転送。ユーザがコールを転送するために入力できる番号と、外部の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が含まれます (発信者システム転送の詳細については、「Cisco Unity Connection 8.x のシステム転送の概要」(P.12-1) を参照してください)。
- Media Master で録音 / 再生デバイスとして電話が指定されている場合は、Cisco Unity Connection アプリケーションからの電話での録音および再生
- ファクス機へのファクスの配信。



- メッセージ通知の送信。
- ユーザ定義の代行内線番号の作成 (Connection がユーザに代わって自動的に追加するために提供する内線番号を含む)。

たとえば、ユーザがコールを転送できる宛先を内線だけに指定したり、ファクスの送信先を市内電話番号だけに指定できます。(ユーザが Connection と対話していないときに電話機から直接ダイヤルできる電話番号は、規制テーブルの影響を受けません)。

各サービス クラスでは、そのメンバーに対して、通話転送用、メッセージ通知用、およびファクス送信用に 1 つずつ規制テーブルが指定されています。この 3 つすべてに対して同じ規制テーブルを使用することも、それぞれ異なる規制テーブルを使用することもできます。

規制テーブルの詳細については、次の「[規制テーブルが機能する仕組み](#)」を参照してください。作成とカスタマイズについては、「[Cisco Unity Connection 8.x での規制テーブルの管理](#)」の章を参照してください。

## 規制テーブルが機能する仕組み

ユーザが Cisco Unity Connection Messaging Assistant または Connection カンバセーションを使用して、着信転送、メッセージ通知、またはファクス送信に使用する電話番号を変更しようとしたとき、あるいはサインインしたユーザが Connection カンバセーションを使用して、指定した番号へのユーザ システム転送を実行したときに、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を適用して、入力された電話番号が許可されることを確認します。

たとえば、メッセージ通知デバイスを設定するためにユーザが Connection Messaging Assistant を使用して電話番号を入力した場合、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ない場合はエラー メッセージを表示します。ただし、管理者が Cisco Unity Connection Administration を使用してユーザのメッセージ通知番号を変更した場合、Connection はその番号に規制テーブルを適用しません。そのため、必要な場合、管理者が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。

User-Defined and Automatically-Added Alternate Extensions 規制テーブル (Connection 8.5 以降) は、ユーザが Cisco Personal Communications Assistant などのインターフェイスや API コールを通じて代行内線番号を作成するために使用できる番号を規制するという点で、他の規制テーブルと同じように機能します。また、ユーザがある番号から Connection に頻繁にコールしてサインインする場合に、その番号が代行内線番号として提供されないように規制することもできます。(Connection 8.0 では、このテーブルが Excluded Extensions for Automatically-Added Alternate Extensions という名前になっており、ユーザが Cisco PCA で作成する代行内線番号には適用されません)。他の規制テーブルとは異なり、この規制テーブルはすべてのユーザに適用されるので、サービス クラスには関連付けられません。また、このテーブルは、管理者が Connection の管理 を使用してユーザ定義の代行内線番号を変更する場合にも適用されますが、管理者が管理者定義の代行内線番号を入力または変更する場合には適用されません。

規制テーブルの各行は、ダイヤル スtring で構成されます。各ダイヤル文字列は、コール パターン、およびそのコール パターンと一致する番号に発信できるかどうかを指定する設定で構成されます。規制テーブルが適用されるのは、Connection が転送または送信を完了するときではなく、ユーザが規制テーブルで制御されている番号を変更しようとしたときであることがほとんどです。未認証の発信者が指定した番号に転送することを許可する発信者システム転送の場合は、Connection が指定された番号をデフォルト システム転送テーブルと照合します。デフォルトでは、不正通話と不正使用を防止するために、このテーブルによってすべての番号がブロックされます。

規制テーブルが番号 (メッセージ通知用のポケットベル番号など) に適用されると、Connection によって、番号が規制テーブル内の最初のダイヤル スtring のダイヤル パターンと比較されます。番号がダイヤル パターンと一致しない場合、Connection ではその番号が 2 番目のダイヤル スtring 内

のダイヤルパターンと比較されます。一致が見つかるまで、この処理が続きます。一致するものが見つかったら、Connection はダイヤル文字列での指定に従って、その番号へのコールを許可または禁止します。

規制テーブルは、一般的に、次の番号へのコールを許可または禁止するために使用されます。

- 特定の番号（内線番号など）
- 特定の長さよりも長いまたは短い番号
- 特定の桁数または桁数パターンを含む番号（外部アクセスコードとそれに続く長距離アクセスコードなど）

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規制し、「91」で始まる内線を許可します。この例で、ユーザが転送番号として「9123」を入力すると、Connection は最初に、この番号をダイヤル文字列 0 のコールパターンと比較します。このダイヤル文字列は、「91」で始まり、その後に 7 桁以上の数字が続くすべての番号を規制します。入力された番号はダイヤルパターンと一致しないため、Connection では次に、この番号がダイヤルストリング 1（先頭が「9011」で、そのあとに 7 桁以上が続くすべての番号が制限される）と比較されます。最後に、Connection では、この番号が最後のダイヤルストリング（任意の長さのすべての番号と一致するワイルドカード文字を含む）と比較されます。このダイヤルストリングの [この番号でダイヤルを許可 (Allow this string)] フィールドが [する (Yes)] 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

ダイヤルストリング	ダイヤルパターン	この番号でダイヤルを許可 (Allow this string)
0	91??????*	No
1	9011??????*	No
2	*	Yes

表 4-4 の規制テーブルは、長距離電話番号と、4 桁よりも短い番号を規制します。この例では、「9」が電話システムの外部アクセスコードであり、「1」が長距離アクセスコードです。ダイヤル文字列 0 は、「91」で始まる任意の番号を規制します。一方、4 桁よりも短い番号は、ダイヤル文字列 2 で規制されます。このため、この規制テーブルによって許可される番号は、長距離電話番号でない 4 桁以上の番号だけとなります。

表 4-4 例 2

ダイヤルストリング	ダイヤルパターン	この番号でダイヤルを許可 (Allow this string)
0	91*	No
1	????*	Yes
2	*	No

## Cisco Unity Connection 8.x の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祝日のセット）は、Cisco Unity Connection がコールの管理に使用する変数の 1 つです。スケジュールに基づいて、コールハンドラの転送ルールを変更できます。また、スケジュールをルーティングルールに適用して、時間帯ごとにコールルーティングパターンを変更できます。スケジュールは、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の再生にも影響を与えます。

Connection には、常時と平日の 2 つの事前定義済みスケジュールがあり、どちらも修正できます（デフォルトでは、平日スケジュールは、月曜から金曜の午前 8 時から午後 5 時の標準時間と、事前定義済みの祝日スケジュールに従うように設定されていますが、祝日スケジュールには、日付と時間が設定されていません）。

作成または修正する各スケジュールで、複数の時間および曜日の範囲を指定して、標準時間と時間外を構成し、特定の祝日の日付と時間を定義する祝日スケジュールに関連付けることができます。

標準時間	<p>組織が営業している通常営業時間を構成する日付と時間。標準時間には、複数の時間範囲や、それぞれの曜日で異なる時間範囲を指定できます（たとえば、ある組織の標準時間は、月曜から金曜の午前 8 時から午後 12 時までと午後 1 時から午後 5 時までで（昼休みに対応）、土曜日は午前 9 時から午後 1 時まで、というようになります）。</p> <p>標準転送ルールは、標準スケジュールに追加した曜日および時間の範囲の間、有効になります。標準ユーザグリーティングおよび標準コールハンドラグリーティングは、標準時間内に再生されます。</p>
時間外	<p>標準時間として指定されていない日付および時間は、会社が営業していない営業時間外と見なされます。</p> <p>時間外ユーザ転送ルールおよび時間外コールハンドラ転送ルールは、標準スケジュールで指定されていないすべての時間（祝日を含む）に動作します。時間外ユーザグリーティングおよび時間外コールハンドラグリーティングは、時間外スケジュールに従って再生されます。</p>
休日	<p>休日設定が有効な場合、Connection は休日のガイダンスを再生し（有効化されている場合）、営業時間外転送ルールに従います。一度に複数年の休日をセットアップできます。年ごとに多数の休日がそれぞれ異なる日付で発生するため、休日スケジュールが各年で正しいことを確認します。</p> <p>時間外ユーザ転送ルールおよび時間外コールハンドラ転送ルールは、標準スケジュールで指定されていないすべての時間（祝日を含む）に動作します。ユーザおよびコールハンドラの祝日グリーティングも、この時間帯に再生されます。</p>

事前定義済みスケジュールの修正、および独自のスケジュールの作成については、「[Cisco Unity Connection 8.x のスケジュールと祝日の管理](#)」を参照してください。

## デフォルトの Cisco Unity Connection 8.x 自動応答機能の動作

次の例に、デフォルトの Cisco Unity Connection 自動応答機能設定を使用して、さまざまなコール管理要素を経由するコールフローを示します。ここでは、Connection をインストールした後でコール管理設定を変更しなかった場合に予測されるデフォルトの動作をいくつか示します。

### 外部の発信者が営業時間に Cisco Unity Connection に発信した場合

Connection メールボックスを持たない発信者が、月曜の午前 9 時に、Connection のメイン電話番号をダイヤルします。

1. 電話システムからの情報によって、このコールが外部の発信者からの直接コールであることが示されます。Connection は、コールルーティングルールをチェックして、このコールと一致するルールを探します。直接ルーティングルールテーブルには、サインイン試行とガイダンスという 2 つのエントリがあります。サインイン試行ルールで、Connection 発信者の電話番号が Connection ユーザの内線または代行内線番号と照合されます。照合に失敗すると、Connection は、次のルーティングルールであるガイダンスルールを試行します。
2. ガイダンスコールルーティングルールは、任意の時間の任意の着信と一致します。このルールは、コールをガイダンスコールハンドラにルーティングするように設定されています。
3. Connection は、ガイダンスコールハンドラの転送オプション設定をチェックします。平日スケジュールがアクティブなときにコールが着信したので、標準転送オプションが適用されます。このオプションで、コールハンドラのグリーティングにコールを送信することが指定されています (転送の試行ではなく、ガイダンスコールハンドラのグリーティングにコールを送信するようにガイダンスコールルーティングルールが設定されていた場合、この手順はスキップされます)。
4. 平日スケジュールがアクティブなときに、内部の Connection ユーザと一致しない電話番号からコールが着信したので、Connection は、コールハンドラの標準グリーティングを再生します。「こちらは Cisco Unity Connection メッセージングシステムです。プッシュホンで、ご希望の内線番号をダイヤルしてください。内線番号検索をご利用になるには、4 を押してください。それ以外の場合、オペレータにつながるまでお待ちください。」
5. グリーティングが再生されている間、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に発信できます。ガイダンスコールハンドラの発信者入力設定では、実行可能ないくつかのワンタッチダイヤルアクションも定義されています。たとえば、発信者が 4 のキーを押すと、追加の数字を待機するように設定された時間内に他のキーが押されなかった場合、システムディレクトリハンドラにコールを送信するように Connection は設定されています。
6. 数字が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後のアクションに進みます。このアクションは、オペレータコールハンドラにコールを転送す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、平日スケジュールがアクティブなときに動作するように設定されています。再び、Connection はコールハンドラの標準転送オプションをチェックします。ここで、コールハンドラグリーティングへの転送が指定されています。グリーティングが再生されます。「申し訳ありませんが、ただいまオペレータは対応できません」
8. このグリーティングのグリーティング後のアクションによって、Connection がメッセージを取得するように指示されます。このコールハンドラのメッセージ設定によって、オペレータユーザがメッセージを受信するように指定されています。発信者がメッセージを残すと、Connection は電話を切ります。



## CHAPTER 5

# Cisco Unity Connection 8.x でのコール管理計画の作成

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、およびコールルーティングテーブル）を注意深く計画することが、これらを効率的に設定するうえで重要です。通話管理マップの作成は、計画を文書化するための1つの方法です。



(注)

この章の手順を開始する前に、「[Cisco Unity Connection 8.x でのコール管理の概要](#)」で説明されている各システムコンポーネントとコールルーティング要素を理解しておいてください。

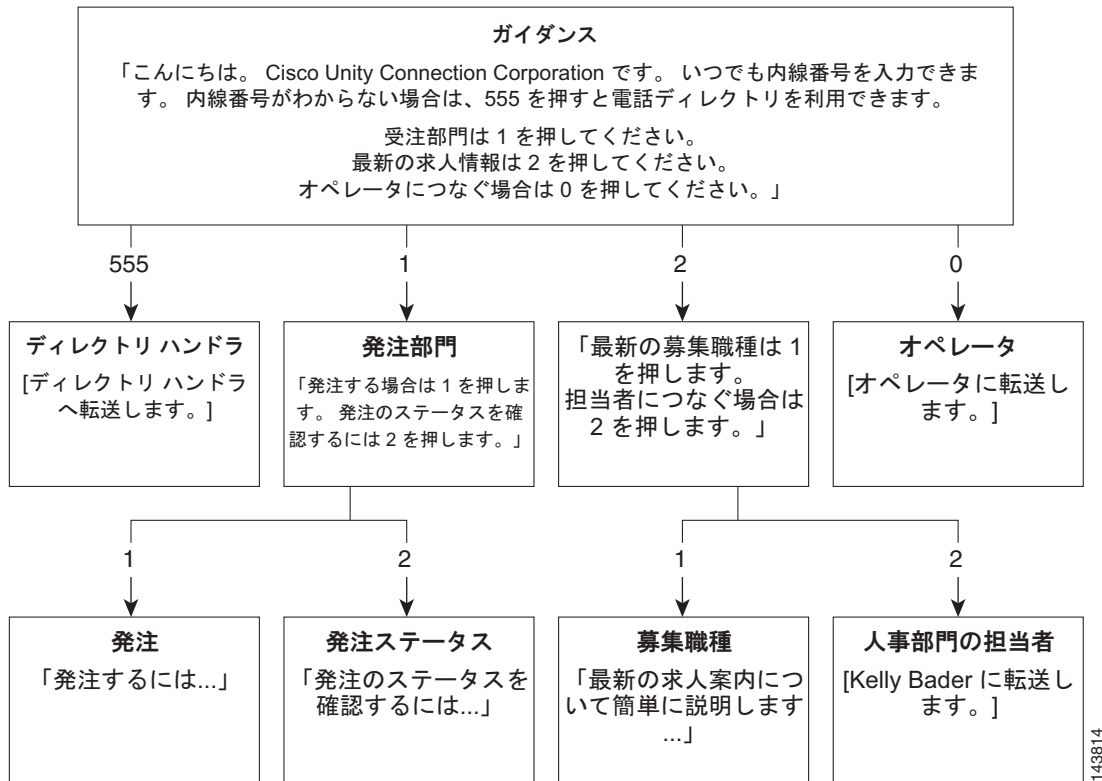
次の項を参照してください。

- 「[Cisco Unity Connection 8.x でのコール管理マップの作成](#)」(P.5-1)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x でのコール管理計画の実装](#)」(P.5-2)

## Cisco Unity Connection 8.x でのコール管理マップの作成

通話管理計画の実現方法を検討し終わったら、特にハンドラ同士の接続方法を示す概略図を作成できます。概略図には、短縮ダイヤルオプションのメニューと、考えられるすべてのナビゲーション選択（内線番号をダイヤルして、またはルーティングルールを使用して、コールハンドラにアクセスするなど）を含めます。事前に定義されている Cisco Unity Connection コールハンドラを計画に含めることもできます。自動応答機能を利用するコール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 自動応答機能のコール管理マップの例



## Cisco Unity Connection 8.x でのコール管理計画の実装

計画をマッピングしたあと、各コールハンドラのグリーティングで録音セッション中に使用する詳細スクリプトを記述します。

コールハンドラのシステムを設定する準備が完了したら、最初から設定を開始します。最初に、通話の転送先にするコールハンドラを作成します。コールをルーティングするコールハンドラを作成するときに、これらの「宛先」コールハンドラを選択します。また、コールハンドラを作成する前に、そのコールハンドラが転送する先のユーザのアカウントを作成する必要があります。

図 5-1 を例として使用します。まず、Kelly Bader のユーザアカウントを作成し、Place an Order、Order Status、および Job Listings の各ハンドラを作成します。次に、Order Department と Human Resources のハンドラを作成します。

コールハンドラのマッピングに加えて、コールルーティングテーブルの計画も行う必要があります。たとえば、図 5-1 ではガイダンスを通じて、すべての新規コールハンドラに到達します。代替方法として、いくつかのコールハンドラに内線番号を割り当て、コールルーティングテーブルを使用してこれらの内線番号に着信コールを転送するという方法もあります。



## CHAPTER 6

# Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラの管理

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x のデフォルト コールハンドラの概要」 (P.6-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラ テンプレートの作成、変更、削除」 (P.6-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラの作成」 (P.6-4)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラの変更」 (P.6-5)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラ グリーティングの概要」 (P.6-6)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラ グリーティングの管理」 (P.6-8)
- 「Cisco Unity Connection 8.x でのグリーティング中の発信者入力」 (P.6-9)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の電話言語設定の変更」 (P.6-12)
- 「Cisco Unity Connection 8.x でのメッセージの取得」 (P.6-13)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の着信転送」 (P.6-13)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラの削除」 (P.6-14)

## Cisco Unity Connection 8.x のデフォルト コールハンドラの概要

Cisco Unity Connection には、事前定義済みの次のコールハンドラが用意されています。これらのコールハンドラは変更できますが、削除できません。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修正する必要があります。

### ガイダンス

自動応答として機能します。発信者が組織に電話をかけたときの最初のグリーティングが再生され、指定したアクションが実行されます。ガイダンスコールルーティングルールは、すべての着信コールをガイダンスコールハンドラに転送します。

デフォルトで、ガイダンスコールハンドラは、発信者が \* を押すとサインインカンパセーションに転送し、# を押すとオペレータコールハンドラに転送します。ガイダンスコールハンドラで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。

オペレータ	<p>発信者が「0」を押すか、何もキーを押さないと、このコールハンドラにコールがルーティングされます（デフォルト設定）。発信者がメッセージを残したり、人のオペレータに転送できるように、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、オペレータ コールハンドラは、発信者が * を押すとサインインカンバセーションに転送し、# を押すとガイダンス コールハンドラに転送します。オペレータ コールハンドラで残されたメッセージは、オペレータ ユーザのメールボックスに送信されます。</p>
終了案内	<p>発信者の入力がない場合、短い終了案内メッセージを再生してから、切断します。</p> <p>デフォルトで、終了案内コールハンドラは、発信者が * を押すとサインインカンバセーションに転送し、# を押すとガイダンス コールハンドラに転送します。グリーティング後のアクションを「通話を切断する」から「メッセージの録音を開始する」に変更した場合、終了案内コールハンドラで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>

## Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラ テンプレートの作成、変更、削除

Cisco Unity Connection に追加するコールハンドラは、テンプレートに基づいたものになります。テンプレートの設定は、コールハンドラが作成される時に適用されます。Connection には、デフォルトコールハンドラテンプレートが 1 つ付属しています。この設定は、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、変更が必要かどうか、または新しいテンプレートを作成するかどうかを判断します。各テンプレートで、作成しようとするコールハンドラに必要な転送の有効化、発信者入力、グリーティング、およびメッセージ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、新しい設定は、このテンプレートを使用して作成される新しいコールハンドラでだけ有効になることに注意してください。テンプレート設定を変更しても、既存のコールハンドラには影響を与えません。

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は影響を与えません。デフォルトテンプレートは削除できません。

次の手順を参照してください。

- 「[コールハンドラテンプレートの作成方法](#)」(P.6-2)
- 「[コールハンドラテンプレートの変更方法](#)」(P.6-3)
- 「[コールハンドラテンプレートの削除方法](#)」(P.6-4)

### コールハンドラテンプレートの作成方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ テンプレート (Templates) ] を展開して [ コールハンドラテンプレート (Call Handler Templates) ] を選択します。
- 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) ] を選択します。



**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、該当する基本設定を入力します (フィールド情報については、[ヘルプ (Help)] メニューで、[このページ (This Page)] を選択してください)。



(注) \* (アスタリスク) マークの付いたフィールドは必須です。

**ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。

**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、該当する設定の入力を続けます。

**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)] ページの設定の入力が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。

**ステップ 7** [編集 (Edit)] メニューで、次の関連ページのいずれか (またはすべて) を選択して、該当する設定を新しいコールハンドラ テンプレートに追加します。

- 転送ルール (Transfer Rules) (詳細は「Cisco Unity Connection 8.x の着信転送」(P.6-13) を参照)
- 発信者入力 (Caller Input) (詳細は「Cisco Unity Connection 8.x でのグリーティング中の発信者入力の管理」(P.6-9) を参照)
- グリーティング (Greetings) (詳細は「Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラ グリーティングの概要」(P.6-6) を参照)
- メッセージ設定 (Message Settings) (詳細は「Cisco Unity Connection 8.x でのメッセージの取得」(P.6-13) を参照)

**ステップ 8** **ステップ 7** で示したページのいずれかでデフォルト設定を変更した場合は、ページから移動する前に [保存 (Save)] を選択してください。

### コールハンドラ テンプレートの変更方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テンプレート (Templates)] を展開して [コールハンドラ テンプレート (Call Handler Templates)] を選択します。

**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、変更するコールハンドラ テンプレートの表示名を選択します。



(注) 変更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ない場合は、ページの上部の検索フィールドに適切なパラメータを設定して、[検索 (Find)] を選択します。

**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)] で、設定を変更します。(フィールド情報については、[ヘルプ (Help)] メニューで、[このページ (This Page)] を選択してください)。

**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)] ページの設定の変更が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。

**ステップ 5** 次の関連ページで、必要に応じていずれか (または、すべて) の設定を変更できます。

- 転送ルール (Transfer Rules) (詳細は「Cisco Unity Connection 8.x の着信転送」(P.6-13) を参照)

- 発信者入力 (Caller Input) (詳細は「Cisco Unity Connection 8.x でのグリーティング中の発信者入力の管理」(P.6-9) を参照)
- グリーティング (Greetings) (詳細は「Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラ グリーティングの概要」(P.6-6) を参照)
- メッセージ設定 (Message Settings) (詳細は「Cisco Unity Connection 8.x でのメッセージの取得」(P.6-13) を参照)

**ステップ 6** ステップ 5 に表示されたページでいずれかの設定を変更した場合は、ページを終了する前に [保存 (Save)] を選択してください。

### コールハンドラ テンプレートの削除方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テンプレート (Templates)] を展開して [コールハンドラ テンプレート (Call Handler Templates)] を選択します。

**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 テンプレートの横にあるチェック ボックスをオンにします。



**(注)** 削除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ない場合は、ページの上部の検索フィールドに適切なパラメータを設定して、[検索 (Find)] を選択します。

**ステップ 3** [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。

**ステップ 4** [OK] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラの作成

使用を計画しているテンプレートを作成または更新すると、コールハンドラを作成できるようになります。

### コールハンドラの作成方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [コール管理 (Call Management)] を展開して [システムコールハンドラ (System Call Handlers)] を選択します。

**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)] を選択します。

**ステップ 3** [コールハンドラの新規作成 (New Call Handler)] ページで、該当する基本設定を入力します (フィールド情報については、[ヘルプ (Help)] メニューで、[このページ (This Page)] を選択してください)。



**(注)** \* (アスタリスク) マークの付いたフィールドは必須です。

**ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。

**ステップ 5** コールハンドラの編集ページで、コールハンドラの設定の入力を続けます。

**ステップ 6** コールハンドラの編集ページでの設定の入力が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。

**ステップ 7** [編集 (Edit) ]メニューで、次の関連ページのいずれか (またはすべて) を選択して、該当する設定を新しいコールハンドラに追加します。

- 転送ルール (Transfer Rules) (詳細は「Cisco Unity Connection 8.x の着信転送」(P.6-13) を参照)
- 発信者入力 (Caller Input) (詳細は「Cisco Unity Connection 8.x でのグリーティング中の発信者入力の管理」(P.6-9) を参照)
- グリーティング (Greetings) (詳細は「Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラ グリーティングの概要」(P.6-6) を参照)
- メッセージ設定 (Message Settings) (詳細は「Cisco Unity Connection 8.x でのメッセージの取得」(P.6-13) を参照)
- コールハンドラの所有者 (Call Handler Owners)



**(注)** 新しいコールハンドラが基準とするコールハンドラテンプレートの設定方法によっては、追加ページの設定を変更する必要はありません。ただし、少なくとも、コールハンドラ用に名前と 1 つまたは複数の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** に表示されたページでいずれかの設定を変更した場合は、ページを終了する前に [保存 (Save) ] を選択してください。

## Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラの変更

コールハンドラを作成した後で、設定の調整が必要になることがあります。Cisco Unity Connection Administration のツールで、同時に単一のコールハンドラを修正できます。また、同時に複数のコールハンドラを変更することもできます。次の、該当する手順に従ってください。

- 「単一のコールハンドラの変更方法」(P.6-5)
- 「一括編集モードでのコールハンドラ設定の変更方法」(P.6-6)

### 単一のコールハンドラの変更方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [コール管理 (Call Management) ] を展開して [システムコールハンドラ (System Call Handlers) ] を選択します。

**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選択します。



**(注)** 変更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で適切なパラメータを設定し、[検索 (Find) ] を選択します。

**ステップ 3** コールハンドラの編集ページで、設定を変更します (フィールド情報については、[ヘルプ (Help) ]メニューで、[このページ (This Page) ] を選択してください)。

**ステップ 4** コールハンドラの編集ページでの設定の変更が終了したら、[保存 (Save) ] を選択します。

**ステップ 5** 次の関連ページで、必要に応じていずれか (または、すべて) の設定を変更できます。

- 転送ルール (Transfer Rules) (詳細は「Cisco Unity Connection 8.x の着信転送」(P.6-13) を参照)

- 発信者入力 (Caller Input) (詳細は「[Cisco Unity Connection 8.x でのグリーティング中の発信者入力の管理](#)」(P.6-9) を参照)
- グリーティング (Greetings) (詳細は「[Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラ グリーティングの概要](#)」(P.6-6) を参照)
- メッセージ設定 (Message Settings) (詳細は「[Cisco Unity Connection 8.x でのメッセージの取得](#)」(P.6-13) を参照)
- コールハンドラの所有者 (Call Handler Owners)

**ステップ 6** [ステップ 5](#) に表示されたページでいずれかの設定を変更した場合は、ページを終了する前に [保存 (Save)] を選択してください。

### 一括編集モードでのコールハンドラ設定の変更方法

**ステップ 1** [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページで、該当するコールハンドラのチェックボックスをオンにして、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。

一括編集するコールハンドラが、1つの[検索 (Search)] ページに一部しか表示されない場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにし、次のページに移動して該当するすべてのチェックボックスをオンにするという操作を、該当するすべてのコールハンドラを選択するまで繰り返します。次に、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。

**ステップ 2** 設定に変更を加えるには、フィールド名の左にあるチェックボックスをオンにして選択してから、通常どおりフィールドを設定します。[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を選択して、各設定の説明を確認します。

(注) [コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページの上部にある [ステータス (Status)] メッセージには、編集中のコールハンドラの数が表示されます。また、このページには一括モードで編集可能なフィールドだけが表示されています。

**ステップ 3** 必要に応じて、一括編集タスク スケジュール フィールドを設定して、後日または後で実行する一括編集処理のスケジュールを作成します。

**ステップ 4** [送信 (Submit)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラ グリーティングの概要

コールハンドラごとに、最大 7 つのグリーティングを使用できます。グリーティング設定では、有効なグリーティング、グリーティングの有効期限、グリーティングの内容、各グリーティング中またはグリーティング後に Cisco Unity Connection が実行する処理を指定します。グリーティングが有効になると、適切な状況で Connection がグリーティングを再生し、指定された日付および時間になると、グリーティングは自動的に無効になります。無期限に再生するように、グリーティングを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ます。手順については、「[Cisco Unity Connection 8.x の電話言語設定の変更](#)」(P.6-12) を参照してください。

オプション グリーティングが有効にされているコールハンドラへのコールを Connection が処理する方法をカスタマイズできます。たとえば、オプション グリーティングが有効になっている間、Connection が次のように動作するように指定できます。

- 自動応答機能またはディレクトリ ハンドラからユーザの内線にコールが転送された場合、コールハンドラに割り当てられている内線の呼び出し音を鳴らさずに発信者を直接グリーティングに転送する（外部の発信者または別の Connection ユーザがユーザの内線を直接ダイヤルした場合は、電話の呼び出し音が鳴ります）。
- すべての発信者がグリーティングをスキップすることを禁止します。
- すべての発信者がメッセージを残せないようにする（メッセージを取得するようにコールハンドラが設定されている場合）。

Connection では、有効にしたグリーティングが適切な状況で再生されます。ただし、一部のグリーティングは、有効にされている場合、他のグリーティングよりも優先されます。

<b>標準 (Standard)</b>	他のグリーティングが優先される場合以外は、常に再生されます。標準のグリーティングは無効にできません。
<b>時間外 (Closed)</b>	アクティブなスケジュールに定義された営業時間外に再生されます。時間外のグリーティングは標準のグリーティングよりも優先されるため、時間外のグリーティングによって、標準のグリーティングはアクティブなスケジュールに定義された営業時間に制限されます。
<b>祝日 (Holiday)</b>	アクティブなスケジュールに関連付けられている祝日のスケジュールで指定された、特定の日付および時間に再生されます。祝日グリーティングは、標準および時間外グリーティングよりも優先されます。
<b>内線 (Internal)</b>	内線の発信者に対してだけ再生されます。同僚に知らせる必要がある情報を再生できます（「午後はずっと研究室にいます」など）。内線グリーティングは、標準、時間外、および祝日グリーティングよりも優先されます。  内線のグリーティングに必要なサポートは、すべての電話システム連動によって提供されるわけではありません。
<b>通話中 (Busy)</b>	内線番号が通話中の場合に再生されます（「オペレータが他の電話に出ています」など）。通話中グリーティングは、標準、時間外、内線、および祝日グリーティングよりも優先されます。  通話中のグリーティングに必要なサポートは、すべての電話システム連動によって提供されるわけではありません。
<b>オプション (Alternate)</b>	休暇など、さまざまな特別な状況で使用できます（「...まで不在にしています」など）。オプションのグリーティングは、他のすべてのグリーティングよりも優先されます。
<b>エラー (Error)</b>	発信者が無効な数字を入力したときに再生されます。数字が内線と一致しない場合、内線が検索範囲で見つからなかった場合、または発信者がその数字のダイヤルを制限されている場合に、この状態が発生します。エラー グリーティングは無効にできません。  システムのデフォルト エラー録音は「入力した値がまちがっています (I did not recognize that as a valid entry)」です。デフォルトでは、Connection はエラー グリーティングが再生された後、発信者が無効な数字を入力したときに再生したグリーティングをもう一度再生します。

コールハンドラの所有者は、Cisco Unity Connection Administration の [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、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 Greetings

Administrator を使用して、電話から同じ操作ができます（グリーティングの録音の詳細、および Cisco Unity Greetings Administrator の使用方法については、「[Cisco Unity Connection 8.x での録音済みグリーティングと名前の管理](#)」を参照してください）。

コールハンドラ グリーティング設定の変更方法については、次の「[Cisco Unity Connection 8.x 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。

## Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラ グリーティングの管理


Cisco Unity Connection Administration 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 グリーティングを変更できます。Connection の管理を使用してグリーティングを変更するときは、単一のコールハンドラのグリーティングを変更することも、複数のコールハンドラのグリーティングを同時に変更することもできます。

次の、該当する手順に従ってください。

- 「[単一のコールハンドラのコールハンドラ グリーティングの設定方法](#)」(P.6-8)
- 「[一括編集モードによる複数のコールハンドラのコールハンドラ グリーティングの設定方法](#)」(P.6-9)

Cisco Unity Connection Administration にアクセスできないときにコールハンドラのグリーティングを管理するには、電話で Cisco Unity Greetings Administrator を使用します。詳細については、「[8.x Cisco Unity Greetings Administrator の設定](#)」(P.17-4) および「[8.x Cisco Unity Greetings Administrator 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.17-2) を参照してください。

### 単一のコールハンドラのコールハンドラ グリーティングの設定方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ コール管理 (Call Management) ] を展開して [ システムコールハンドラ (System Call Handlers) ] を選択します。
- ステップ 2** [ コールハンドラの検索 (Search Call Handlers) ] ページで、該当するコールハンドラの表示名を選択します。
-  **(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で適切なパラメータを設定し、[ 検索 (Find) ] を選択します。
- 
- ステップ 3** [ 編集 (Edit) ] メニューで、[ グリーティング (Greetings) ] を選択します。
- ステップ 4** [ グリーティング (Greetings) ] ページで、セットアップするグリーティングの表示名を選択します。
- ステップ 5** [ グリーティングの編集 (Edit Greeting) ] ページで、適切な設定を入力します。
- ステップ 6** [ 保存 (Save) ] を選択します。
- ステップ 7** このコールハンドラの別のグリーティングを設定するには、[ステップ 3](#) から[ステップ 6](#) を繰り返します。
-

### 一括編集モードによる複数のコールハンドラのコールハンドラ グリーティングの設定方法

- ステップ 1** [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページで、該当するコールハンドラのチェックボックスをオンにして、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
- 一括編集するコールハンドラが、1 つの [検索 (Search)] ページに一部しか表示されない場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにし、次のページに移動して該当するすべてのチェックボックスをオンにするという操作を、該当するすべてのコールハンドラを選択するまで繰り返します。次に、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
- (注) [コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページの上部にある [ステータス (Status)] メッセージには、編集中のコールハンドラの数が表示されます。各ページには、一括モードでの編集が許可されているフィールドだけが設定されていることにも注意してください。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューで、[グリーティング (Greetings)] を選択します。
- ステップ 3** [グリーティング (Greetings)] ページで、セットアップするグリーティングの表示名を選択します。
- ステップ 4** [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページで、フィールド名の左側のチェックボックスをオンにして選択し、設定を適切に変更して、通常どおりにフィールドを設定します ([ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を選択して、各設定の説明を確認します)。
- ステップ 5** 必要に応じて、一括編集タスク スケジュール フィールドを設定して、後日または後で実行する一括編集処理のスケジュールを作成します。
- ステップ 6** [送信 (Submit)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x でのグリーティング中の発信者入力管理

発信者入力設定は、発信者がコールハンドラ グリーティングの途中で電話キーを押したときに、その応答として Cisco Unity Connection が実行するアクションを定義します。各グリーティングの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページでこの設定を使用することによって、グリーティングごとに、グリーティング中に発信者による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かどうかを指定します。または、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する発信者入力キーおよびオプションを定義できます。

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ワンタッチダイヤルの提供」 (P.6-9)
- 「システム転送の提供」 (P.6-11)
- 「短縮内線：発信者が入力した内線の先頭への数字追加」 (P.6-11)

### コールハンドラ グリーティング中のワンタッチダイヤルの提供


ワンタッチダイヤルによって、単一の数字がユーザの内線、緊急連絡先番号、コールハンドラ、インタビュアーハンドラ、またはディレクターハンドラを表すように指定できます。完全な内線番号を入力する代わりに、発信者は、コールハンドラ グリーティングの途中で単一のキーを押すと、それに応じて Cisco Unity Connection が応答します。複数のキーを発信者入力オプションとして指定すると、コールハンドラ グリーティングで発信者に選択メニューを提供できます。

コールハンドラの 1 つまたは複数のキーに緊急連絡先番号への転送アクションを設定すると、番号ごとに個別のコールハンドラを作成せずに、電話システム内のユーザ以外の特定の外線または特定の外線番号に転送するために使用できる単純なオーディオテキストツリーを簡単に設定できます。発信者を緊急連絡先番号に転送するとき、Connection は、転送を管理することも、このコールを電話システムから解放することもできます。

発信者は、ワンタッチダイヤルをバイパスできます。ワンタッチダイヤルメニューに従ってシステムがコールをルーティングする前に、一定の秒数、一時停止して追加のキーが押されるのを待つように設定します。このような一時停止により、発信者はハンドラグリーティングの間でも、完全な外線 ID を押して短縮ダイヤルメニューをバイパスできます。

また、特定のキーをロックして、追加のキーが押されるのを待たずに、そのキーにプログラムされているアクションを直接実行することもできます。ユーザの内線の最初の数字と一致するキーをロックしないように注意してください。ロックした場合、発信者が外線番号を入力してユーザに電話をかけることができなくなります。

### コールハンドラグリーティング中のワンタッチダイヤルの提供方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ コール管理 (Call Management) ] を展開して [ システムコールハンドラ (System Call Handlers) ] を選択します。
- ステップ 2** [ コールハンドラの検索 (Search Call Handler) ] ページの [ 検索結果 (Search Results) ] テーブルで、該当するコールハンドラの表示名を選択します。
-  **(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で適切なパラメータを設定し、[ 検索 (Find) ] を選択します。
- 
- ステップ 3** コールハンドラの編集ページ ([ 編集 (Edit) ] メニュー) で、[ 発信者入力 (Caller Input) ] を選択します。
- ステップ 4** [ 単一キーの設定 (Single Key Settings) ] テーブルで、適切な電話キーパッドキーを選択します。
- ステップ 5** 発信者が追加の数字を入力するのを待たず、すぐにキーを処理するように Connection に指示するには、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。
- ステップ 6** [ アクション (Action) ] で適切なオプションを選択し、設定を変更します。
- ステップ 7** [ 保存 (Save) ] を選択します。
- ステップ 8** オプションで、発信者がグリーティングの再生中に押すことができるキーを説明するコールハンドラグリーティングを録音できます。
- [ 編集 (Edit) ] メニューで、[ グリーティング (Greetings) ] を選択します。
  - [ グリーティング (Greetings) ] ページで、修正するグリーティングの表示名を選択します。
  - [ グリーティングの編集 (Edit Greeting) ] ページで、[ 再生/録音 (Play/Record) ] を選択し、グリーティングを録音します。
  - [ 保存 (Save) ] を選択します。
-



## システム転送の提供

システム転送を使用して、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 に電話をかけて、コールハンドラからロビーの内線、会議室の内線、または Connection ユーザでない社内の人（別のサイトから訪問した従業員が、ゲスト用のオフィスを使用している場合など）に割り当てられている内線に転送できると便利ことがあります。

グリーティングの再生中に、Connection 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に発信者を転送できるようにコールハンドラ グリーティングを個別に設定できます。

詳細については、「[Cisco Unity Connection 8.x でのシステム転送の設定](#)」の章を参照してください。

## 短縮内線：発信者が入力した内線の先頭への数字追加

コールハンドラおよびユーザ メールボックスの先頭に追加する数字を使用して、短縮内線をシミュレートできます。これらの数字を定義すると、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が再生されているときに、発信者がダイヤルした任意の内線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にコールをルーティングします。数字を追加した内線が有効でない場合、Connection は、ダイヤルされた内線にコールをルーティングします。次の例で、Sales というコールハンドラは、数字の 123 を先頭に付けるように設定されています。Sales コールハンドラのグリーティングの再生中に、発信者が 1000 をダイヤルすると、Connection は内線 1231000 にコールをルーティングします。先頭に数字を追加した内線が有効でない場合、Connection は内線 1000 にコールをルーティングします（内線 1000 が有効な内線でなく、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ように Sales コールハンドラのグリーティングが設定されている場合、Connection は 1231000 へのリリース転送を実行することに注意してください）。

短縮内線は、ユーザを異なるグループに分割する方法として使用できます。たとえば、会社には開発部とマーケティング部という 2 つの部署があるとします。この会社では 6 桁の内線番号を使用しており、開発部のすべての内線は 10 で始まり、マーケティング部のすべての内線は 11 で始まります。開発部用とマーケティング部用にコールハンドラを作成できます。各コールハンドラは、コールハンドラからダイヤルされた内線に、必要に応じて 10 または 11 を先頭に追加するように構成できます。このように設定すると、ユーザが入力する必要がある内線番号は、ユーザの内線の下 4 桁だけになります。

次のいずれかの手順に従います。

- 「[個別のユーザ アカウントまたはコールハンドラ アカウントでの、先頭に追加する数字の設定方法](#)」(P.6-11)
- 「[複数のユーザ アカウントまたはコールハンドラ アカウントでの、一括編集モードによる先頭に追加する数字の設定方法](#)」(P.6-12)

### 個別のユーザ アカウントまたはコールハンドラ アカウントでの、先頭に追加する数字の設定方法

- 
- |               |  |
|---------------|--|
| <b>ステップ 1</b> | Cisco Unity Connection Administration で、適切なユーザ、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。 |
| <b>ステップ 2</b> | [ 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) ] セクションで、[ 有効 (Enable) ] チェック ボックスをオンにします。                 |
| <b>ステップ 3</b> | [ 先頭に追加する数字 (Digits to Prepend) ] フィールドに、必要な数字を入力します。  |
| <b>ステップ 4</b> | [ 保存 (Save) ] を選択します。  |
-


### 複数のユーザアカウントまたはコールハンドラアカウントでの、一括編集モードによる先頭に追加する数字の設定方法

- ステップ 1** 適切な検索ページで、該当するユーザまたはコールハンドラのチェックボックスをオンにして、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
- 一括編集するすべてのユーザまたはコールハンドラが 1 つの検索ページに表示されない場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにして、次のページに移動し、該当するすべてのチェックボックスをオンにします。これを繰り返して、すべての該当するユーザまたはコールハンドラを選択します。次に、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
- (注) ページの上部にある [ステータス (Status)] メッセージには、編集中のユーザまたはコールハンドラの数が表示されます。各ページには、一括モードでの編集が許可されているフィールドだけが設定されていることにも注意してください。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューで、[発信者入力 (Caller Input)] を選択します。
- ステップ 3** [発信者入力 (Caller Input)] ページの [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)] セクションで、最も左のチェックボックスをオンにして [有効 (Enable)] フィールドを選択し、次に [有効 (Enable)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** [先頭に追加する数字 (Digits to Prepend)] フィールドに、必要な数字を入力します。
- ステップ 5** 必要に応じて、一括編集タスクスケジュールフィールドを設定して、後日または後で実行する一括編集処理のスケジュールを作成します。
- ステップ 6** [送信 (Submit)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x の電話言語設定の変更

コールハンドラの言語が発信者から継承される場合、コールハンドラグリーティングを複数の言語で録音できます。たとえば、Cisco Unity Connection がフランス語とスペイン語でプロンプトを再生するように設定されている場合、標準グリーティングを両方の言語で録音して、スペイン語を話す発信者とフランス語を話す発信者にそれぞれの言語でグリーティングを再生できます。

### コールハンドラの電話言語設定の変更方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [コール管理 (Call Management)] を展開して [システムコールハンドラ (System Call Handlers)] を選択します。
- ステップ 2** [コールハンドラの検索 (Search Call Handler)] ページの [検索結果 (Search Results)] テーブルで、該当するコールハンドラの表示名を選択します。
- 
- (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で適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。
- ステップ 3** コールハンドラの編集ページで、[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)] を選択するか、[言語 (Language)] リストから言語を 1 つ選択します。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 5** [編集 (Edit)] メニューで、[グリーティング (Greetings)] を選択します。

- ステップ 6** [グリーティング (Greetings) ] ページで、適切なグリーティングを選択します。
- ステップ 7** [グリーティングの編集 (Edit Greetings) ] ページで、新しい言語でグリーティングを再録音します。
- ステップ 8** [保存 (Save) ] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x でのメッセージの取得

特定のコールハンドラ グリーティングの設定を使用して、グリーティングの再生後にメッセージを取得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を受信するユーザ、メッセージにディスパッチ配信のマークを付けるかどうか、外部の発信者からのメッセージの最長録音時間、メッセージを残すときに発信者が実行できる操作、自動的に暗号のマークをメッセージに付けるかどうか、メッセージが残された後で次のコールを受信した場合に実行するアクションを指定できます。

統合によっては、発信者がメッセージを録音するときに、許可される最大メッセージ長に到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、「録音終了時の終了警告プロンプトの設定」(P.19-5) を参照してください。

ディスパッチメッセージの設定の詳細については、「Cisco Unity Connection 8.x のディスパッチメッセージ」(P.19-7) を参照してください。

## Cisco Unity Connection 8.x の着信転送

コールハンドラの着信転送設定は、自動応答機能からコールハンドラに転送されるコールを Cisco Unity Connection が転送する方法を指定します。各コールハンドラには、カスタマイズできる 3 つの転送ルールがあります。1 つは標準時間用、1 つは時間外（営業時間外および祝日）用、もう 1 つは代行転送ルールで、これが有効の場合、標準転送ルールと時間外転送ルールよりも優先され、常に有効になります。コールハンドラにコールが転送されると、Connection は、まず、適切な転送ルールをチェックして、コールの転送先（コールハンドラ グリーティングか、内線か）を判断します。

コールハンドラ グリーティングに転送する場合、Connection は、状況と有効になっているグリーティングに応じて、適切なグリーティング（標準、時間外、祝日、内線、通話中、またはオプション）を再生します。コールハンドラで発信者に対して、録音されたオプションのメニューまたは情報メッセージを再生するには、グリーティングに転送するように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ルーティングするには、ユーザの内線またはコールハンドラに転送するように転送ルールを設定します。コールをユーザの内線に転送するとき、Connection は、コールを電話システムにリリースすることも、転送を管理することもできます。Connection が転送を管理するように設定されている場合、間接通話に対する通話の発信者名確認および通話保留のオプションを提供できます。

- 通話の発信者名確認を使用すると、Connection は、ユーザに接続する前に発信者の名前を尋ねることができます。ユーザは発信者を確認し、複数のユーザで 1 台の電話機を使用している場合、通話相手を確認できます。次に、コールを受け入れるか、拒否できます。
- 通話保留では、電話が通話中の場合に、Connection から発信者に電話を切らずに待機するように依頼できます。保留中の発信者はそれぞれ、Connection ポートと電話システムポートを 1 つずつ使用するため、キューに保留可能な発信者の合計数は常に、利用可能なポートの数によって制限されます。

通話保留キュー内の最初の発信者のデフォルト待機時間は、25 秒です。この時間が経過しても発信者が保留中になっている場合、Connection は発信者に、保留を続けるか、メッセージを残すか、別の内線を使用するかを尋ねます。発信者が電話キーパッドのキーを押さなかった場合、または保

留を続ける、メッセージを残す、または別の内線をダイヤルするというボイス コマンドを発音しなかった場合、発信者はガイダンスに転送されます。保留キューの後続の発信者には、これらのオプションのほかに、その発信者よりも前にいる別の発信者の数が再生されます（電話の保留の詳細については、「Cisco Unity Connection 8.x の通話保留待ち時間」(P.14-5) を参照してください）。


電話の保留が選択されない場合、発信者は、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（標準、時間外、祝日、通話中、またはオプション グリーティング）に送信されます。

## Cisco Unity Connection 8.x のコールハンドラの削除

コールハンドラが Connection の別のオブジェクトから参照されている場合（そのコールハンドラにコールをルーティングするようにルーティング ルールまたは別のコールハンドラが設定されているなど）、別のオブジェクトの設定を変更して削除するコールハンドラへの参照を削除するまで、コールハンドラの削除が許可されません。コールハンドラを参照するオブジェクトの設定を変更せずにコールハンドラを削除しようとすると、削除操作が失敗します。

別のコールハンドラから参照されているコールハンドラを削除する場合は、入力オプションに関する正しい情報が再生されるように、グリーティングを録音し直してください。

### コールハンドラの削除方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ コール管理 (Call Management) ] を展開して [ システムコールハンドラ (System Call Handlers) ] を選択します。
- ステップ 2** [ コールハンドラの検索 (Search Call Handle) ] ページで、削除するコールハンドラの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。
-  **(注)** 削除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で適切なパラメータを設定し、[ 検索 (Find) ] を選択します。
- 
- ステップ 3** [ 依存関係の表示 (Show Dependencies) ] を選択して、削除するコールハンドラに依存するデータベース オブジェクトを検索します。
- ステップ 4** 依存関係の検索結果から、影響を受けるオブジェクトのリンクをたどって、依存関係を別のコールハンドラに再割り当てします。
- ステップ 5** [ ツール (Tools) ] > [ 依存関係結果の表示 (Show Dependency Results) ] を選択します。
- ステップ 6** [ 依存関係結果の表示 (Show Dependency Results) ] ページで、[ 前回の結果を表示 (Display Previous Results) ] を選択します。
- ステップ 7** すべての依存関係が再割り当てされるまで、**ステップ 4** から**ステップ 6** を繰り返します。
- ステップ 8** [ コール管理 (Call Management) ] > [ システムコールハンドラ (System Call Handlers) ] を選択します。
- ステップ 9** [ コールハンドラの検索 (Search Call Handle) ] ページで、削除するコールハンドラの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 10** [ 選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択します。



**(注)** 検索ページから間違っただコールハンドラを削除することが心配な場合は、表示名を選択して、[コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページに移動します。このページの詳細データを使用して、削除するコールハンドラを確認できます。

**ステップ 11** 削除の確認を求めるダイアログボックスで、[OK] を選択します。





# CHAPTER 7

## Cisco Unity Connection 8.x のディレクトリハンドラの管理

ディレクトリハンドラは、企業ディレクトリへのアクセスを提供します。発信者はこれを使用して、メールボックスを持つ Cisco Unity Connection ユーザに電話をかけることができます。発信側がユーザ名または名前の一部を検索すると、ディレクトリハンドラが内線番号を調べ、該当するユーザにコールをルーティングします。

各ディレクトリハンドラには、名前の検索方法、1 つ以上の一致が見つかった場合の処理、および発信者入力が検出されなかった場合の処理を指定する設定が含まれています。

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x のデフォルトディレクトリハンドラの概要」 (P.7-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のディレクトリハンドラの作成」 (P.7-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のディレクトリハンドラの変更」 (P.7-3)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の電話言語設定の変更」 (P.7-4)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の音声ディレクトリハンドラへのコールルーティング」 (P.7-5)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のディレクトリハンドラの削除」 (P.7-5)

## Cisco Unity Connection 8.x のデフォルトディレクトリハンドラの概要

Cisco Unity Connection 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を持っています。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。発信者は電話のキーボードを使用して、デフォルトのシステムディレクトリハンドラを操作します。デフォルトの音声対応ディレクトリハンドラはありません (ディレクトリハンドラのタイプの詳細については、「Cisco Unity Connection 8.x のディレクトリハンドラ」 (P.4-2) を参照してください)。

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。

# Cisco Unity Connection 8.x のディレクトリ 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、コール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。電話キーパッドと音声対応ディレクトリ 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。

音声対応ディレクトリ 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 ハンドラにはグリーティングがないため、コール ハンドラまたはワンタッチ ダイヤルを使用して発信者をディレクトリ ハンドラにルーティングし、コール ハンドラのグリーティングを使用して、各ディレクトリ ハンドラの発信者オプションをガイドすることを推奨します。

複数のディレクトリ ハンドラを作成すると、システムに対する効率的で安全なディレクトリ検索を数百または数千におよぶユーザに提供できます。複数のディレクトリ ハンドラは、Cisco Unity Connection が集中呼処理を提供する本社と支社の配置におけるコールルーティングにも使用できます。ユーザは複数のディレクトリ ハンドラにリストされます。管理者は、ユーザ用の発信者の検索を管理するために必要なだけのディレクトリ ハンドラを作成できます。

## ディレクトリ ハンドラを作成するには

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ コール管理 (Call Management) ] を展開して [ ディレクトリ ハンドラ (Directory Handlers) ] を選択します。
  - 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) ] を選択します。
  - 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 ハンドラの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) マークの付いたフィールドは必須です。

---

- ステップ 4** 音声対応のディレクトリ ハンドラを作成するには、[ 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) ] を選択します。
  - 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、ディレクトリ ハンドラの設定の入力を続けます (フィールド情報については、[ ヘルプ (Help) ] メニューで、[ このページ (This Page) ] を選択してください)。
  - ステップ 7** [ ディレクトリ ハンドラの編集 (Edit Directory Handler) ] ページの設定の入力が終了したら、[ 保存 (Save) ] を選択します。
  - ステップ 8** [ 編集 (Edit) ] メニューで [ 発信者入力 (Caller Input) ] を選択して、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、ページを終了する前に [ 保存 (Save) ] を選択してください。
-




# Cisco Unity Connection 8.x のディレクトリハンドラの変更

次の、該当する手順に従ってください。

- 「ディレクトリハンドラを変更するには」(P.7-3)
- 「一括編集モードでのディレクトリハンドラ設定の変更方法」(P.7-3)

## ディレクトリハンドラを変更するには

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ コール管理 (Call Management) ] を展開して [ ディレクトリハンドラ (Directory Handlers) ] を選択します。
- 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選択します。
-  **(注)** 変更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で適切なパラメータを設定し、[ 検索 (Find) ] を選択します。
- 
- 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、設定を変更します (フィールド情報については、[ ヘルプ (Help) ] メニューで、[ このページ (This Page) ] を選択してください)。
- ステップ 4** [ ディレクトリハンドラの編集 (Edit Directory Handler) ] ページの設定の変更が終了したら、[ 保存 (Save) ] を選択します。
- 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) ] メニューで [ 発信者入力 (Caller Input) ] を選択します。
- 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、ページを終了する前に [ 保存 (Save) ] を選択してください。
- 

## 一括編集モードでのディレクトリハンドラ設定の変更方法

- 
- ステップ 1** [ ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers) ] ページで、該当するディレクトリハンドラのチェックボックスをオンにして、[ 一括編集 (Bulk Edit) ] を選択します。
- 一括編集するディレクトリハンドラが、1 つの [ 検索 (Search) ] ページに一部しか表示されない場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにし、次のページに移動して該当するすべてのチェックボックスをオンにするという操作を、該当するすべてのディレクトリハンドラを選択するまで繰り返します。次に、[ 一括編集 (Bulk Edit) ] を選択します。
- ステップ 2** 設定に変更を加えるには、フィールド名の左にあるチェックボックスをオンにして選択してから、通常どおりフィールドを設定します。[ ヘルプ (Help) ] > [ このページ (This Page) ] を選択して、各設定の説明を確認します。
- (注)** [ ディレクトリハンドラの基本設定の編集 (Edit Directory Handler Basics) ] ページの上部にある [ ステータス (Status) ] メッセージには、編集中のディレクトリハンドラの数が表示されます。また、このページには一括モードで編集可能なフィールドだけが表示されています。
- ステップ 3** 必要に応じて、一括編集タスクスケジュールフィールドを設定して、後日または後で実行する一括編集処理のスケジュールを作成します。
-

**ステップ 4** [送信 (Submit)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x の電話言語設定の変更

各電話ディレクトリ ハンドラに対して、前のコールハンドラから適合される言語と、ルーティングルールから適用される言語のどちらを使用するかを指定できます。

次の、該当する手順に従ってください。

- 「ディレクトリ ハンドラの電話言語設定の変更方法」(P.7-4)
- 「一括編集モードによる複数のディレクトリ ハンドラの電話言語設定の変更方法」(P.7-4)

### ディレクトリ ハンドラの電話言語設定の変更方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[コール管理 (Call Management)] を展開して [ディレクトリ ハンドラ (Directory Handlers)] を選択します。

**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、ディレクトリ ハンドラの表示名を選択します。



**(注)** 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で適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。

**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、[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)] を選択するか、リストから言語を 1 つ選択します。

**ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。

### 一括編集モードによる複数のディレクトリ ハンドラの電話言語設定の変更方法

**ステップ 1** [ディレクトリ ハンドラの検索 (Search Directory Handlers)] ページで、該当するディレクトリ ハンドラのチェックボックスをオンにして、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。

一括編集するディレクトリ ハンドラが、1 つの [検索 (Search)] ページに一部しか表示されない場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにし、次のページに移動して該当するすべてのチェックボックスをオンにするという操作を、該当するすべてのディレクトリ ハンドラを選択するまで繰り返します。次に、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。

**ステップ 2** [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、[言語 (Language)] チェックボックスをオンにして選択し、[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)] を選択するか、リストから言語を 1 つ選択します。

**ステップ 3** 必要に応じて、一括編集タスク スケジュール フィールドを設定して、後日または後で実行する一括編集処理のスケジュールを作成します。

**ステップ 4** [送信 (Submit)] を選択します。

# Cisco Unity Connection 8.x の音声ディレクトリハンドラへのコールルーティング

ディレクトリハンドラにはグリーティングがないため、コールハンドラまたはワンタッチダイヤルを使用して発信者をディレクトリハンドラにルーティングし、コールハンドラのグリーティングを使用して、各ディレクトリハンドラの発信者オプションをガイドすることを推奨します。

音声ディレクトリハンドラを設定する場合は、Cisco Unified CM 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 Communications Manager を設定する方法について、次のタスクリスト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 Unified CM Administration 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. 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のルーティング先となる新しいハントパイロットに追加します。
4. Cisco Unity Connection Administration 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 の設定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](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。

# Cisco Unity Connection 8.x のディレクトリハンドラの削除

ディレクトリハンドラが Connection の別のオブジェクトから参照されている場合（そ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ルーティングルールまたはシステムコールハンドラが設定されているなど）、別のオブジェクトの設定を変更して削除するディレクトリハンドラへの参照を削除するまで、ディレクトリハンドラの削除が許可されません。ディレクトリハンドラを参照するオブジェクトの設定を変更せずにディレクトリハンドラを削除しようとすると、削除操作が失敗します。

1つ以上のコールハンドラから参照されているディレクトリハンドラを削除する場合は、入力オプションに関する適切な情報が再生されるように、コールハンドラグリーティングを録音し直してください。

## ディレクトリハンドラを削除するには

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[コール管理 (Call Management)] を展開して [ディレクトリハンドラ (Directory Handlers)] を選択します。
- 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の横にあるチェックボックスをオンにします。



- (注)** 削除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で適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のディレクトリ ハンドラの削除

- ステップ 3** [依存関係の表示 (Show Dependencies)] を選択して、削除するディレクトリ ハンドラに依存するデータベース オブジェクトを検索します。
- ステップ 4** 依存関係の検索結果から、影響を受けるオブジェクトのリンクをたどって、依存関係を別のディレクトリ ハンドラに再割り当てします。
- ステップ 5** [ツール (Tools)] > [依存関係結果の表示 (Show Dependency Results)] を選択します。
- ステップ 6** [依存関係結果の表示 (Show Dependency Results)] ページで、[前回の結果を表示 (Display Previous Results)] を選択します。
- ステップ 7** すべての依存関係が再割り当てされるまで、[ステップ 4](#) から [ステップ 6](#) を繰り返します。
- ステップ 8** [コール管理 (Call Management)] > [ディレクトリ ハンドラ (Directory Handlers)] を選択します。
- ステップ 9** [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 ハンドラの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 10** [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。



**(注)** 検索ページから間違ったディレクトリ ハンドラを削除することが心配な場合は、表示名を選択して、[ディレクトリ ハンドラの基本設定の編集 (Edit Directory Handler Basics)] ページに移動します。このページのデータを使用して、削除するディレクトリ ハンドラを確認できます。

- ステップ 11** 削除の確認を求めるダイアログボックスで、[OK] を選択します。



## CHAPTER 8

# Cisco Unity Connection 8.x の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し、次に、発信者から提供された回答を録音することによって、発信者からの情報を収集します。たとえば、販売注文を受けたり、製品サポートラインの情報を収集したりする場合に、インタビューハンドラを使用します。

インタビューハンドラのメッセージを受信するユーザ、メッセージにディスパッチ配信のマークを付けるかどうか、メッセージに緊急のマークを付けるかどうか、メッセージが残された後で次のコールを受信した場合に実行するアクションを指定できます。

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x のインタビューハンドラの作成」 (P.8-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のインタビューハンドラの変更」 (P.8-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の電話言語設定の変更」 (P.8-3)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のインタビューハンドラの削除」 (P.8-4)

## Cisco Unity Connection 8.x のインタビューハンドラの作成

### インタビューハンドラの作成方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ コール管理 (Call Management) ] を展開して [ インタビューハンドラ (Interview Handlers) ] を選択します。
- 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) ] を選択します。
- 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、該当する基本設定を入力します (フィールド情報については、[ ヘルプ (Help) ] メニューで、[ このページ (This Page) ] を選択してください)。



(注) \* (アスタリスク) マークの付いたフィールドは必須です。

- ステップ 4** [ 保存 (Save) ] を選択します。
- ステップ 5** インタビューハンドラの編集ページ ([ 編集 (Edit) ] メニュー) で、[ インタビューの質問 (Interview Questions) ] を選択します。


- ステップ 6** [インタビューの質問 (Interview Questions)] ページで、設定を構成する質問番号を選択し、それぞれの質問の音声を録音します。
- ステップ 7** 質問のいずれかでデフォルト設定を変更した場合は、ページから移動する前に [保存 (Save)] を選択してください。

## Cisco Unity Connection 8.x のインタビューハンドラの変更

次の、該当する手順に従ってください。

- 「インタビューハンドラを変更するには」 (P.8-2)
- 「一括編集モードでのインタビューハンドラ設定の変更方法」 (P.8-2)

### インタビューハンドラを変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[コール管理 (Call Management)] を展開して [インタビューハンドラ (Interview Handlers)] を選択します。
- 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、変更するインタビューハンドラの表示名を選択します。
- 
- (注)** 変更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で適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。
- ステップ 3** インタビューハンドラの編集ページで、設定を変更します (フィールド情報については、[ヘルプ (Help)] メニューで、[このページ (This Page)] を選択してください)。
- ステップ 4** インタビューハンドラの編集ページでの設定の変更が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 5** [編集 (Edit)] メニューで [インタビューの質問 (Interview Questions)] を選択します。
- ステップ 6** [インタビューの質問 (Interview Questions)] ページで、必要に応じて質問番号を選択し、各質問の設定を変更します。
- ステップ 7** 質問ページのいずれかでデフォルト設定を変更した場合は、ページから移動する前に [保存 (Save)] を選択してください。

### 一括編集モードでのインタビューハンドラ設定の変更方法

- ステップ 1** [インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handlers)] ページで、該当するインタビューハンドラのチェックボックスをオンにして、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
- 一括編集するインタビューハンドラが、1 つの [検索 (Search)] ページに一部しか表示されない場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにし、次のページに移動して該当するすべてのチェックボックスをオンにするという操作を、該当するすべてのインタビューハンドラを選択するまで繰り返します。次に、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。


- ステップ 2** 設定に変更を加えるには、フィールド名の左にあるチェックボックスをオンにして選択してから、通常どおりフィールドを設定します。[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を選択して、各設定の説明を確認します。
- (注) [インタビューハンドラの基本設定の編集 (Edit Interview Handler Basics)] ページの上部にある [ステータス (Status)] メッセージには、編集中のインタビューハンドラの数が表示されます。また、このページには一括モードで編集可能なフィールドだけが表示されています。
- ステップ 3** 必要に応じて、一括編集タスク スケジュール フィールドを設定して、後日または後で実行する一括編集処理のスケジュールを作成します。
- ステップ 4** [送信 (Submit)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x の電話言語設定の変更

次の、該当する手順に従ってください。

- 「[インタビューハンドラの電話言語設定の変更方法](#)」(P.8-3)
- 「[一括編集モードによる複数のインタビューハンドラの電話言語設定の変更方法](#)」(P.8-3)

### インタビューハンドラの電話言語設定の変更方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[コール管理 (Call Management)] を展開して [インタビューハンドラ (Interview Handlers)] を選択します。
- 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、インタビューハンドラの表示名を選択します。
- 
- (注) 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で適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。
- 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、[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)] を選択するか、リストから言語を 1 つ選択します。
- ステップ 4** 必要に応じて、質問を新しい言語で再録音します。
- a. [編集 (Edit)] メニューで [インタビューの質問 (Interview Questions)] を選択します。
  - b. [インタビューの質問 (Interview Questions)] ページで、質問番号を選択します。
  - c. [インタビューの質問の編集 (Edit Interview Question)] ページで質問を再録音します。
- ステップ 5** ページに変更を加えたら、ページを移動する前に [保存 (Save)] を選択します。

### 一括編集モードによる複数のインタビューハンドラの電話言語設定の変更方法

- ステップ 1** [インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handlers)] ページで、該当するインタビューハンドラのチェックボックスをオンにして、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。

一括編集するインタビューハンドラが、1 つの [ 検索 (Search) ] ページに一部しか表示されない場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにし、次のページに移動して該当するすべてのチェックボックスをオンにするという操作を、該当するすべてのインタビューハンドラを選択するまで繰り返します。次に、[ 一括編集 (Bulk Edit) ] を選択します。


- 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) ] ページで、[ 言語 (Language) ] チェックボックスをオンにして選択し、[ 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) ] を選択するか、リストから言語を 1 つ選択します。
- ステップ 3** 必要に応じて、一括編集タスク スケジュール フィールドを設定して、後日または後で実行する一括編集処理のスケジュールを作成します。
- ステップ 4** [ 送信 (Submit) ] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のインタビューハンドラの削除

インタビューハンドラが Connection の別のオブジェクトから参照されている場合 (コールハンドラの発信者入力キーによって、そのインタビューハンドラにコールが転送されるなど)、別のオブジェクトの設定を変更して削除するインタビューハンドラへの参照を削除するまで、インタビューハンドラの削除が許可されません。インタビューハンドラを参照するオブジェクトの設定を変更せずにディレクトリハンドラを削除しようとする、削除操作が失敗します。

1 つ以上のコールハンドラから参照されているインタビューハンドラを削除する場合は、入力オプションに関する適切な情報が再生されるように、コールハンドラ グリーティングを録音し直してください。

### インタビューハンドラの削除方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ コール管理 (Call Management) ] を展開して [ インタビューハンドラ (Interview Handlers) ] を選択します。
- ステップ 2** [インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handle) ] ページで、削除するインタビューハンドラの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。
-  **(注)** 削除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で適切なパラメータを設定し、[ 検索 (Find) ] を選択します。
- ステップ 3** [ 依存関係の表示 (Show Dependencies) ] を選択して、削除するインタビューハンドラに依存するデータベース オブジェクトを検索します。
- ステップ 4** 依存関係の検索結果から、影響を受けるオブジェクトのリンクをたどって、依存関係を別のインタビューハンドラに再割り当てします。
- ステップ 5** [ ツール (Tools) ] > [ 依存関係結果の表示 (Show Dependency Results) ] を選択します。
- ステップ 6** [ 依存関係結果の表示 (Show Dependency Results) ] ページで、[ 前回の結果を表示 (Display Previous Results) ] を選択します。
- ステップ 7** すべての依存関係が再割り当てされるまで、**ステップ 4** から **ステップ 6** を繰り返します。
- ステップ 8** [ コール管理 (Call Management) ] > [ インタビューハンドラ (Interview Handlers) ] を選択します。



**ステップ 9** [インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handle)] ページで、削除するインタビューハンドラの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。

**ステップ 10** [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。



**(注)** 検索ページから間違ったインタビューハンドラを削除することが心配な場合は、表示名を選択して、[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。このページのデータを使用して、削除するインタビューハンドラを確認できます。

**ステップ 11** 削除の確認を求めるダイアログボックスで、[OK] を選択します。





## CHAPTER 9

# Cisco Unity Connection 8.x のコール ルーティング テーブルの管理

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x のデフォルト コール ルーティング ルールの概要」 (P.9-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のコール ルーティング ルールの追加」 (P.9-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のコール ルーティング ルールの変更」 (P.9-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の電話言語設定の変更」 (P.9-3)
- 「Cisco Unity Connection 8.x でのコール ルーティング ルールの順序変更」 (P.9-4)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のコール ルーティング ルールの削除」 (P.9-4)

## Cisco Unity Connection 8.x のデフォルト コール ルーティング ルールの概要

Cisco Unity Connection には、ユーザおよび識別できない発信者からのコールを処理する 2 つのコール ルーティング テーブルがあります。1 つは直接コール用で、もう 1 つは転送コール用です。

直接ルールは、Connection に直接ダイヤルしたユーザおよび識別できない発信者からのコールを処理します。事前定義済みの直接ルーティングルールには、次のものがあります。

- サインイン試行：ユーザからのコールが、ユーザ サインイン カンバセーションにルーティングされます。
- ガイダンス：識別できない発信者からのコールが、ガイダンスにルーティングされます。

転送ルールでは、ユーザの内線、またはユーザ アカウントに関連付けられていない内線（会議室など）から Connection に転送されたコールが処理されます。事前定義済みの転送ルーティングルールには、次のものがあります。

- 転送試行：ユーザの内線に転送されたすべてのコールが、ユーザのグリーティングにルーティングされます。
- ガイダンス：ユーザ アカウントに関連付けられていない内線から転送されたコールが、ガイダンスにルーティングされます。

それぞれのルーティング テーブルに追加したルールに対する、サインイン試行ルールと転送試行ルールの順序を変更できますが、どちらのテーブルでもガイダンス ルールは必ず最後のエントリになります。事前定義されたルールは削除できません。

新しいルールを作成するときは、コールのルーティングに使用する基準だけを指定し、ページのその他のフィールドは空白のままにしてもかまいません。空白フィールドはすべてに一致します。たとえば、[ポート (Ports)] フィールドを空白のままにすると、ルールはすべてのポートからの通話に適用されます。

## Cisco Unity Connection 8.x のコール ルーティング ルールの追加

### コール ルーティング ルールの追加方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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。直接コールの場合は、[直接ルーティング ルール (Direct Routing Rules)] を選択します。転送コールの場合は、[転送ルーティング ルール (Forwarded Routing Rules)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- 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、該当する設定の入力を続けます (フィールド情報については、[ヘルプ (Help)] メニューで、[このページ (This Page)] を選択してください)。



**(注)** 新しいルールを作成するときは、コールのルーティングに使用する基準だけを指定し、ページのその他のフィールドは空白のままにしてもかまいません。空白フィールドはすべてに一致します。たとえば、[ポート (Ports)] フィールドを空白のままにすると、ルールはすべてのポートからの通話に適用されます。

- ステップ 6** 設定の入力が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のコール ルーティング ルールの変更

### コール ルーティング ルールを変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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。直接コールの場合は、[直接ルーティング ルール (Direct Routing Rules)] を選択します。転送コールの場合は、[転送ルーティング ルール (Forwarded Routing Rules)] を選択します。

- ステップ 2** [直接ルーティング ルール (Direct Routing Rules) ] または [転送ルーティング ルール (Forwarded Routing Rules) ] ページで、変更するコール ルーティング ルールの表示名を選択します。
- 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、必要に応じて設定を変更します (フィールド情報については、[ヘルプ (Help) ] メニューで、[このページ (This Page) ] を選択してください)。



(注) 空白フィールドはすべてに一致します。たとえば、[ポート (Ports) ] フィールドを空白のままにすると、ルールはすべてのポートからの通話に適用されます。

- ステップ 4** ページで設定の入力が終了したら、[保存 (Save) ] を選択します。



(注) デフォルト コール ルーティング ルールが非アクティブに設定されていると、コールがループする可能性があります。ルーティング ルールを変更する際に、すべてのコールが正しくルーティングされることを確認してください。

## Cisco Unity Connection 8.x の電話言語設定の変更

### ルーティング ルールの電話言語設定の変更方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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。直接コールの場合は、[直接ルーティング ルール (Direct Routing Rules) ] を選択します。転送コールの場合は、[転送ルーティング ルール (Forwarded Routing Rules) ] を選択します。
- ステップ 2** [直接ルーティング ルール (Direct Routing Rules) ] または [転送ルーティング ルール (Forwarded Routing Rules) ] ページで、変更するコール ルーティング ルールの表示名を選択します。
- ステップ 3** [直接ルーティング ルールの編集 (Edit Direct Routing Rule) ] 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、[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) ] を選択するか、リストから言語を選択します。
- ステップ 4** [保存 (Save) ] を選択します。

# Cisco Unity Connection 8.x でのコール ルーティング ルールの順序変更

## コール ルーティングの順序の変更方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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。直接コールの場合は、[ 直接ルーティング ルール (Direct Routing Rules) ] を選択します。転送コールの場合は、[ 転送ルーティング ルール (Forwarded Routing Rules) ] を選択します。
  - 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) ] を選択します。
  - 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) ] ページの再編成リストで、移動するルールの名前を選択し、必要に応じて上向きまたは下向き矢印を選択します。
  - ステップ 4** ルールの順序変更が終了したら、[ 保存 (Save) ] を選択します。
- 

# Cisco Unity Connection 8.x のコール ルーティング ルールの削除

## コール ルーティング ルールの削除方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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。直接コールの場合は、[ 直接ルーティング ルール (Direct Routing Rules) ] を選択します。転送コールの場合は、[ 転送ルーティング ルール (Forwarded Routing Rules) ] を選択します。
  - 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、削除するルールの表示名を選択します。
  - ステップ 3** [ 選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択します。
  - ステップ 4** 削除の確認を求めるダイアログボックスで、[ OK ] を選択します。
-



# CHAPTER 10

## Cisco Unity Connection 8.x のスケジュールと祝日の管理

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x のデフォルト スケジュールの概要」 (P.10-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の祝日の指定」 (P.10-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のスケジュールの作成」 (P.10-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のスケジュールの変更」 (P.10-3)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のスケジュールの削除」 (P.10-3)

## Cisco Unity Connection 8.x のデフォルト スケジュールの概要

Cisco Unity Connection では、常時、平日、および音声認識更新スケジュールという 3 つの事前定義されたスケジュールが用意されています。これらの事前定義スケジュールは変更できますが、削除はできません。

デフォルトでは、常時スケジュールは週 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。

平日スケジュールは、(Connection サーバのタイムゾーンの) 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、デフォルトの休日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、デフォルトの休日スケジュールには日時が設定されていません。少なくとも、休日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。

音声認識更新スケジュールでは、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、大規模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。

## Cisco Unity Connection 8.x の祝日の指定

休日設定が有効な場合、Cisco Unity Connection は休日のガイダンスを再生し（有効化されている場合）、営業時間外転送ルールに従います。一度に複数年の休日をセットアップできます。年ごとに多数の休日がそれぞれ異なる日付で発生するため、休日スケジュールが各年で正しいことを確認します。

### 祝日スケジュールの追加方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して [祝日スケジュール (Holiday Schedules)] を選択します。
  - 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)] を選択します。
  - 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)] を選択します。
  - 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)] を選択します。
  - ステップ 5** [祝日の新規作成 (New Holiday)] ページで、適切な設定を入力します（フィールド情報については、[ヘルプ (Help)] メニューで、[このページ (This Page)] を選択してください）。
  - ステップ 6** [保存 (Save)] を選択します。
  - ステップ 7** 休日スケジュールの編集ページに戻るには、[編集 (Edit)] メニューで [祝日スケジュールの基本設定 (Holiday Schedule Basics)] を選択します。
- 

## Cisco Unity Connection 8.x のスケジュールの作成

### 新しいスケジュールの作成方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して [スケジュール (Schedules)] を選択します。
  - 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)] を選択します。
  - 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) マークの付いたフィールドは必須です。

---


- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。
- 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、[スケジュールの基本設定の編集 (Edit Schedule Basics)] ページの [スケジュールの詳細 (Schedule Details)] ボックスで [新規追加 (Add New)] を選択します。
- 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、適切な設定を入力します（フィールド情報については、[ヘルプ (Help)] メニューで、[このページ (This Page)] を選択してください）。
- ステップ 7** [保存 (Save)] を選択します。




- ステップ 8** [スケジュールの編集 (Edit Schedule)] ページに戻るには、[編集 (Edit)] メニューで [スケジュールの基本設定 (Schedule Basics)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のスケジュールの変更

### スケジュールの変更方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して [スケジュール (Schedules)] を選択します。
- 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選択します。
-  **(注)** 変更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で適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。
- ステップ 3** [スケジュール基本設定の編集 (Edit Schedule Basics)] 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)] ページの設定の変更が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。
- 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)] ボックスで [新規追加 (Add New)] を選択します。
- 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)] を選択します。[スケジュールの編集 (Edit Schedule)] ページに戻るには、[編集 (Edit)] メニューで [スケジュールの編集 (Edit Schedule)] を選択します。
- 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横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)] を選択します。

-  **(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できなくなります。このスケジュールをそのまま使用するコールハンドラとユーザでは、常に時間外転送設定が使用され、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)。

## Cisco Unity Connection 8.x のスケジュールの削除

### スケジュールの削除方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して [スケジュール (Schedules)] を選択します。
- 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の横にあるチェックボックスをオンにします。



(注) 削除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で適切なパラメータを設定し、[ 検索 (Find) ] を選択します。

**ステップ 3** [ 選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択します。



(注) 削除するスケジュールがコールルーティングテーブルまたはコールハンドラから参照されている場合は、エラーメッセージが表示されます。この参照を調べて削除するまで、スケジュールを削除できません。

**ステップ 4** 削除の確認を求めるダイアログボックスで、[OK] を選択します。



# CHAPTER 11

## Cisco Unity Connection 8.x での規制テーブルの管理

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x のデフォルトの規制テーブルの概要」 (P.11-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の規制テーブルの作成」 (P.11-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の規制テーブルの変更」 (P.11-3)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の規制テーブルの削除」 (P.11-4)

## Cisco Unity Connection 8.x のデフォルトの規制テーブルの概要

Cisco Unity Connection には、次の事前定義済みの規制テーブルが用意されています。これらのテーブルは（名前の変更を含めて）変更できますが、削除できません。デフォルトでは、上記のいずれの規制テーブルでも、長距離電話番号へのアクセスは禁止されています。

<b>Default Fax</b>	ファクス配信用の番号を制限します。
<b>Default Outdial</b>	メッセージ通知用の番号を制限します。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。
<b>Default System Transfer</b>	識別できない発信者を指定した番号に転送するための発信者システム転送に使用できる番号を制限します。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。この規制テーブルではデフォルトで、Connection がいずれの番号にもダイヤルできないように設定されています。
<b>Default Transfer</b>	通話転送用の番号を制限します。
<b>User-Defined and Automatically-Added Alternate Extensions</b>	(Connection 8.5 以降のみ) Cisco Personal Communications Assistant などのインターフェイスや API コールを通じて、自らに対して代行内線番号を作成するために使用できる番号を規制します。また、電話番号が代行内線番号として提供されることを規制します。たとえば、ロビーや会議室の内線番号をブロックすると、これらの共有電話から頻繁に Connection に電話をかけるユーザには、その番号を代行内線番号として追加するかどうかのプロンプトが、自動的には表示されません。

<b>Excluded Extensions for Automatically Added Alternate Extensions</b>	(Connection 8.0 のみ) 電話番号が代行内線番号として提供されることを規制します。たとえば、ロビーや会議室の内線番号を追加すると、これらの共有電話から頻繁に Connection に電話をかけるユーザには、その番号を代行内線番号として追加するかどうかのプロンプトが、自動的に表示されません。
---	--

規制テーブルの機能の詳細については、「[規制テーブルが機能する仕組み](#)」(P.4-7) を参照してください。

## Cisco Unity Connection 8.x の規制テーブルの作成


事前定義済みの規制テーブルは変更できます。また、新規の規制テーブルは 100 個まで作成できます。さらに、100 個までのダイヤル スtring をテーブルに追加できます。新規ダイヤル文字列は、自動的に規制テーブルのダイヤル文字列 0 に挿入されます。Cisco Unity Connection は、電話番号を規制テーブルのコール パターンと比較するときに、ダイヤル文字列 0 から始めて順に比較するため、ダイヤル文字列の順序が非常に重要になります。番号が複数のダイヤル パターンと一致する場合、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。

ダイヤル パターンを指定する場合、特定の番号を入力することも、次の特殊文字をワイルドカードとして使用することもできます。

*	0 個以上の数字に一致します。
?	1 個の数字に一致します。? は、1 個の数字のプレースホルダとして使用します。
#	電話機の # キーに相当します。

すべての規制テーブルには、最後のダイヤル文字列のコール パターンとして \* がデフォルトで設定されています。このコール 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コール 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、このダイヤル文字列の [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。


### 新規の規制テーブルを作成するには

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して [規制テーブル (Restriction Tables)] を選択します。
  - 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)] を選択します。
  - ステップ 3** [規制テーブルの新規作成 (New Restriction Table)] ページで、該当する基本設定を入力します (フィールド情報については、[ヘルプ (Help)] メニューで、[このページ (This Page)] を選択してください)。
-  **(注)** \* (アスタリスク) マークの付いたフィールドは必須です。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。
  - ステップ 5** 規制テーブルにパターンを追加するには、[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)] を選択します。
  - ステップ 6** パターンで何らかの設定を変更した場合は、[保存 (Save)] を選択します。

- ステップ 7** 許可または規制するすべてのパターンを追加するまで、[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) ] を選択してから、次の手順に従います。
- 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選択し、必要に応じて上向き矢印または下向き矢印を選択します。
  - パターンの順序変更が終了したら、[ 保存 (Save) ] を選択します。
  - [ 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) ] を選択します。
- 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) ] を選択し、[ OK ] を選択して削除を確定します。

## Cisco Unity Connection 8.x の規制テーブルの変更

### 規制テーブルを変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ システム設定 (System Settings) ] を展開して [ 規制テーブル (Restriction Tables) ] を選択します。
- ステップ 2** [ 規制テーブルの検索 (Search Restriction Tables) ] ページで、変更する規制テーブルの表示名を選択します。
-  **(注)** 変更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で適切なパラメータを設定し、[ 検索 (Find) ] を選択します。
- ステップ 3** 規制テーブルにパターンを追加するには、[ 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) ] を選択します。
- ステップ 4** パターンで何らかの設定を変更した場合は、[ 保存 (Save) ] を選択します。
- ステップ 5** 許可または規制するすべてのパターンを追加するまで、[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) ] を選択し、[ OK ] を選択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) ] を選択してから、次の手順に従います。
- 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選択し、必要に応じて上向き矢印または下向き矢印を選択します。
  - パターンの順序変更が終了したら、[ 保存 (Save) ] を選択します。
  - [ 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) ] を選択します。

# Cisco Unity Connection 8.x の規制テーブルの削除

## 規制テーブルの削除方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ システム設定 (System Settings) ] を展開して [ 規制テーブル (Restriction Tables) ] を選択します。

**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の横にあるチェックボックスをオンにします。



**(注)** 削除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で適切なパラメータを設定し、[ 検索 (Find) ] を選択します。

**ステップ 3** [ 選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択します。



**(注)** 削除する規制テーブルがサービス クラスから参照されている場合は、エラー メッセージが表示されます。この参照を調べて削除するまで、規制テーブルを削除できません。

**ステップ 4** 削除の確認を求めるダイアログボックスで、[ OK ] を選択します。



## CHAPTER 12

# Cisco Unity Connection 8.x でのシステム転送の設定

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x のシステム転送の概要」 (P.12-1)
- 「タスクリスト : Cisco Unity Connection 8.x の発信者のシステム転送の提供」 (P.12-2)
- 「タスクリスト : Cisco Unity Connection 8.x のユーザ システム転送の提供」 (P.12-4)

## Cisco Unity Connection 8.x のシステム転送の概要

組織内で、通常は企業ディレクトリにないダイヤル番号に、発信者がダイヤルしようとする可能性があります。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。

<b>発信者のシステム転送</b>	このカンパセーションは、転送先の番号の入力を発信者に要求します。 不正使用から組織を保護するために、Connection は、デフォルトのシステム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。
<b>ユーザ システム転送</b>	このカンパセーションでは、Connection にサインインするように発信者に要求します。発信者が Connection ID と PIN 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 はサインイ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。

次に示すようないくつかの方法で、発信者をいずれかのシステム転送カンバセーションに転送できます。

- (使用している電話システムの) 新しい電話番号と、それに対応するルーティングルールを作成し、発信者をどちらかのシステム転送カンバ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バセーションにコールを転送します。
- システム転送を「短縮ダイヤル」オプションとして提供。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。

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デフォルトのシステム転送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コールをリリースします。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。

該当する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てください。

- 「タスクリスト : Cisco Unity Connection 8.x の発信者のシステム転送の提供」 (P.12-2)
- 「タスクリスト : Cisco Unity Connection 8.x のユーザシステム転送の提供」 (P.12-4)

発信者のシステム転送カンバセーションまたはユーザシステム転送カンバ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メッセージを再生します。確認プロンプトを無効にするには、Cisco Unity Connection Administration 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、『*Interface Reference Guide for Cisco Unity Connection Administration*』 (Release 8.x) の「Cisco Unity Connection 8.x Advanced Settings」の章にある「Conversation Configuration」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/8x/gui\\_reference/guide/8xcucgrgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/gui_reference/guide/8xcucgrgx.html) から入手可能です。

## タスクリスト : Cisco Unity Connection 8.x の発信者のシステム転送の提供

1. デフォルトのシステム転送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。規制テーブルの機能と変更方法の詳細については、「Cisco Unity Connection 8.x での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、発信者がシステム転送にアクセスできるように設定します。
  - 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。「システム転送を許可するグリーティングの設定」 (P.12-3) を参照してください。
  - ワンタッチ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バ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 Administration 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コールを発信者のシステム転送カンパセーションに転送するルーティングルールを作成します。発信者のシステム転送を利用する発信者に新しい番号を配布します。

## 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に従います。

- 「システム転送を許可するグリーティングの個別設定方法」 (P.12-3)
- 「一括編集モードでのシステム転送を許可する複数のグリーティングの設定方法」 (P.12-3)

### システム転送を許可するグリーティングの個別設定方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、適切なユーザ、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) ] を選択します。
- 

### 一括編集モードでのシステム転送を許可する複数のグリーティングの設定方法

- 
- ステップ 1** [ コールハンドラの検索 (Search Call Handlers) ] または [ ユーザの検索 (Search Users) ] ページで、該当するコールハンドラまたはユーザのチェックボックスをオンにして、[ 一括編集 (Bulk Edit) ] を選択します。
- 一括編集するコールハンドラまたはユーザが、1 つの [ 検索 (Search) ] ページに一部しか表示されない場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにし、次のページに移動して該当するすべてのチェックボックスをオンにするという操作を、該当するすべてのコールハンドラまたはユーザを選択するまで繰り返します。次に、[ 一括編集 (Bulk Edit) ] を選択します。
- (注) ページの上部にある [ ステータス (Status) ] メッセージには、編集中のコールハンドラまたはユーザの数が示されます。各ページには、一括モードでの編集が許可されているフィールドだけが設定されていることにも注意してください。
- ステップ 2** [ 編集 (Edit) ] メニューで、[ グリーティング (Greetings) ] を選択します。
- ステップ 3** [ グリーティング (Greetings) ] ページで、修正するグリーティングの表示名を選択します。

- ステップ 4** [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページで、左端のチェックボックスをオンにして [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)] フィールドを選択し、チェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** 必要に応じて、一括編集タスク スケジュール フィールドを設定して、後日または後で実行する一括編集処理のスケジュールを作成します。
- ステップ 6** [送信 (Submit)] を選択します。

## タスクリスト : Cisco Unity Connection 8.x のユーザ システム転送の提供

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機能と特定の番号を許可するように変更する方法の詳細については、「[Cisco Unity Connection 8.x での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 クラスの一部のユーザだけに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、該当するユーザを再割り当てします。

2. 次のいずれかの方法で、発信者がシステム転送にアクセスできるように設定します。
  - カスタム キーパッド マッピング カンバセーションの設定 : 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 システム転送カンバ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、「[Cisco Unity Connection 8.x のカスタム キーパッド マッピング ツール](#)」の章を参照してください。
  - ワンタッチ 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 システム転送カンバセーションに転送します。次に、該当するグリーティングの発信者の入力を有効にします。グリーティングの聞き取り中にユーザのシステム転送カンバセーションにアクセスするために押すキーをユーザに通知します。または、他の発信者が自分には使用できないオプションについて聞いてもかまわない場合は、キーを説明するグリーティングを再録音します。「... 会議室へつなぐには、3 を押してください。」など。
  - 「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 Administration 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、この新しい番号へのすべてのコールをユーザ システム転送カンバセーションに転送するルーティングルールを作成します。新しい番号は、ユーザ システム転送を使用するユーザだけに知らせます。



# CHAPTER 13

## Cisco Unity Connection 8.x のカンバセーション

Cisco Unity Connection のカンバセーションとは、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、発信者が Connection と電話で対話するときに再生されます。カンバセーションは、2つの主要カンバ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 ユーザー用です。この章では Connection のカンバセーションとそのカスタマイズ方法の概要を示します。次の項を参照してください。

- 「外部発信者が電話で Cisco Unity Connection 8.x と対話する方法」 (P.13-1)
- 「ユーザーが電話で Cisco Unity Connection 8.x と対話する方法」 (P.13-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x で管理者がユーザー カンバセーションをカスタマイズする方法」 (P.13-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x でユーザーがユーザー カンバセーションをカスタマイズする方法」 (P.13-5)

### 外部発信者が電話で Cisco Unity Connection 8.x 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バセーションと呼ばれます。外部発信者カンバセーションでは、発信者が Connection の自動受付にアクセスし、企業ディレクトリを使用してユーザー検索を実行し、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。

### ユーザーが電話で Cisco Unity Connection 8.x と対話する方法

ユーザーが電話で Cisco Unity Connection にサインインすると、ユーザー カンバ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、ユーザーは Connection にサインインし、新規 Connection ユーザーとして登録し、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 コマンドを発声する以外に、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こともできます。

Connection にサインインするときに、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。

## Cisco Unity Connection 8.x で管理者がユーザ 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。

次の項を参照してください。

- 「詳細なカンパセーションの設定」(P.13-2)
- 「システム プロンプトの言語のカスタマイズ」(P.13-2)
- 「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.13-3)
- 「カスタム キーパッド マッピング ツールの使用」(P.13-5)

### 詳細なカンパセーションの設定

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のカスタマイズを実行できます。

- Connection がユーザにメッセージの宛先指定と録音を尋ねる順序の変更。
- ユーザがメッセージの宛先指定を確認する方法の変更。
- 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の変更。

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、「Cisco Unity Connection 8.x のすべてのユーザのカンパセーション設定の変更」を参照してください。

利用可能なすべての詳細なカンパセーションの設定については、『*Interface Reference Guide for Cisco Unity Connection Administration*』(Release 8.x) の「Cisco Unity Connection 8.x Advanced Settings」の章にある「Conversation Configuration」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/8x/gui\\_reference/guide/8xcucgrgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/gui_reference/guide/8xcucgrgx.html) から入手可能です。

### システム プロンプトの言語のカスタマイズ

Cisco Unity Connection システムに付属するプロンプトは、通話の箇所によって異なる組み合わせで再生されます。

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、「[Cisco Unity Connection 8.x のシステム プロンプトの言語](#)」(P.14-9) 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ます (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 Administration 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。
- Live Reply、音声認識、および外部メッセージへのアクセス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 クラスについて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、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by Class of Service in Cisco Unity Connection 8.x](#)」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

## 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。

### 発信者入力の設定

- 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、オプションとして、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。このオプションでは、短縮内線番号がシミュレートされません。

### 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 PIN を要求するかどうかを指定する。

- 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。次の点に注意してください。
  - 電話機のキーパッド 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。音声認識サービスが使用できない場合、およびユーザが音声コマンドではなくキーパッドを使用して **Connection** と対話する場合は、タッチトーン カンパセーション設定がバックアップとして使用されることに注意してください。
- 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。名前によるユーザへのグリーティング、新しいメッセージの自動再生、別のグリーティング通知のアナウンスなどがあります。
- ユーザ カンパセーションの終了時にユーザに再生される内容を決定する。

### 再生メッセージの設定

- 電話で再生されるメッセージ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。メッセージを残した送信者の名前と数のアナウンス、メッセージの前後にタイムスタンプを再生するかどうかのアナウンスなどがあります。
- コールが終了または切断されたときに、メッセージに保存のマークを付けることを指定する。
- 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。
- **Connection** で、ユーザが [メッセージ後 (After Message) ] メニュー オプションに応答せずに、ただちにメッセージを聞くことを許可するかどうかを指定する。(Connection 8.6(1) 以降のみ)
- 新規および開封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指定する。
- **Connection** が各受信者に続いて名前を追加するかどうか確認することを指定する。
- ユーザがコールを終了するか切断したときに、**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どれにするかを決定する。
- 宛先指定優先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。

ユーザごとに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、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

## カスタム キーパッド マッピング ツールの使用

カスタム キーパッド マッピング ツールを使用すると、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たキー マッピングを編集できます。これらの各カンパセーションには、カスタマイズ可能な 8 つのメニューがあります（これらのカンパセーションは、Cisco Unity Connection Administration 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 バージョンには影響がありません。

1 ～ 3 個のキーによるシーケンスを、メイン メニュー、[メッセージ再生 (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、[設定 (Settings)] メニュー、[メッセージ設定 (Message Settings)] メニュー、および [個人設定 (Personal 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。メニューごとに、音声再生するオプションおよび再生す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 ツールは、Connection の管理 の [ツール (Tools)] セクションにあります。

詳細および手順については、「[Cisco Unity Connection 8.x のカスタム 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 8.x でユーザがユーザ 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 Connection Messaging Assistant および電話メニューを使用して変更可能な設定

Connection Messaging Assistant を使用して変更可能な設定	電話メニューを使用して変更できる設定
通話保留と発信者名確認 <sup>1</sup> : <ul style="list-style-type: none"> <li>ユーザの電話が通話中のときに Connection が間接コールを処理する方法の選択。発信者を保留にする、保留にするかメッセージを残すかを発信者に要求する、発信者をグリーティングに直接送信するなどがあります。</li> <li>Connection が間接コールを処理する方法の選択。誰にかかってきたかをユーザに通知する、Connection が転送中であることをアナウンスする、電話に出るかどうかをユーザに要求する、発信者に名前を告げようように要求するなどがあります。</li> </ul>	通話保留と発信者名確認 <sup>1</sup> : <ul style="list-style-type: none"> <li>なし</li> </ul>

表 13-1 ユーザが Cisco Unity Connection Messaging Assistant および電話メニューを使用して変更可能な設定 (続き)

Connection Messaging Assistant を使用して変更可能な設定	電話メニューを使用して変更できる設定
着信転送 <sup>2</sup> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 つの基本的な転送ルール (標準、オプション、営業時間外) を設定する。</li> <li>• 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。</li> <li>• 間接コールを内線に転送、またはユーザ グリーティングに送信する。</li> <li>• 内線番号を変更する。</li> </ul>	着信転送 <sup>2</sup> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 つの基本的な転送ルール (標準、オプション、営業時間外) を設定する。</li> <li>• 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。</li> <li>• 間接コールを内線に転送、またはユーザ グリーティングに送信する。</li> <li>• 内線番号を変更する。</li> <li>• 緊急連絡先番号へ転送アクションに割り当てられている発信者入力キーの、緊急連絡先番号を設定する。</li> </ul>
発信者の操作 : <ul style="list-style-type: none"> <li>• 発信者にメッセージの編集を許可する。</li> <li>• 発信者にメッセージの緊急指定を許可する。</li> </ul>	発信者の操作 : <ul style="list-style-type: none"> <li>• なし</li> </ul>
電話メニュー オプション : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connection プロンプトの言語を設定する。</li> <li>• 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。</li> <li>• 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。</li> <li>• 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。</li> <li>• 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の選択。名前によるユーザへのグリーティング、新しいメッセージの数をタイプごとに通知などがあります。</li> <li>• 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。</li> <li>• 代行内線番号を指定する。</li> </ul>	電話メニュー オプション : <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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。</li> </ul>
グリーティング : <ul style="list-style-type: none"> <li>• パーソナル グリーティングを録音する。</li> <li>• グリーティングを有効または無効にする。</li> <li>• 有効になっているグリーティングの有効期限を指定する。</li> <li>• 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。</li> </ul>	グリーティング : <ul style="list-style-type: none"> <li>• パーソナル グリーティングを録音する。</li> <li>• グリーティングを有効または無効にする。</li> <li>• 有効になっているグリーティングの有効期限を指定する。</li> </ul>



表 13-1 ユーザが Cisco Unity Connection Messaging Assistant および電話メニューを使用して変更可能な設定 (続き)

Connection Messaging Assistant を使用して変更可能な設定	電話メニューを使用して変更できる設定
<p>メッセージの到着通知 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>通知デバイスを有効または無効にする。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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) リストを指定する。</li> <li>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、および障害が発生した場合の処理内容を指定する。</li> </ul>	<p>メッセージの到着通知 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>
<p>メッセージ再生 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>電話によるメッセージ再生時の速度と音量を指定する。</li> <li>メッセージの再生順序を指定する。</li> <li>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。</li> <li>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の選択。メッセージを残した送信者の名前と数のアナウンス、メッセージの前後にタイムスタンプを再生するかどうかのアナウンスなどがあります。</li> <li>コールが終了または切断されたときに、メッセージに保存のマークを付けることの指定</li> <li>新規および開封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。</li> </ul>	<p>メッセージ再生 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>メッセージ再生時の速度と音量</li> </ul>
<p>メッセージの送信と宛先指定 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Connection がメッセージの受信者を名前を確認することを指定する。</li> <li>Connection が各受信者に続いて名前を追加するかどうか確認することを指定する。</li> <li>ユーザがコールを終了するか切断したときに、Connection がメッセージを送信することを指定する。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>	<p>メッセージの宛先指定 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>別のユーザへのメッセージの宛先指定を、名前にするか、内線にするかを切り替える (## を押す)。<sup>3</sup></li> <li>宛先指定優先リストに含まれる名前を確認、追加、または削除する。<sup>4</sup></li> </ul>

表 13-1 ユーザが Cisco Unity Connection Messaging Assistant および電話メニューを使用して変更可能な設定 (続き)

Connection Messaging Assistant を使用して変更可能な設定	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"> <li>名前を録音する。</li> <li>ユーザの別名を指定する。</li> <li>ディレクトリ リストのステータスを変更する。</li> <li>パスワードまたは PIN を変更する。</li> <li>ユーザ定義の代行内線番号を追加する。<sup>5</sup></li> </ul>	個人設定 : <ul style="list-style-type: none"> <li>名前を録音する。</li> <li>ディレクトリ リストのステータスを変更する。</li> <li>パスワードまたは PIN を変更する。</li> <li>ユーザ定義の代行内線番号を追加する。<sup>5</sup></li> <li>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の、緊急連絡先番号を編集する。</li> </ul>
プライベート同報リスト : <ul style="list-style-type: none"> <li>表示名を入力する。</li> <li>リスト名を録音する。</li> <li>メンバーを追加および削除する。</li> </ul>	プライベート同報リスト : <ul style="list-style-type: none"> <li>リスト名を録音する。</li> <li>メンバーを追加および削除する。</li> </ul>
連絡先 : <ul style="list-style-type: none"> <li>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、連絡先を設定する。</li> </ul>	連絡先 : <ul style="list-style-type: none"> <li>なし</li> </ul>

1. 通話保留オプションと発信者名確認オプションは、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コールだけに適用され、直接の着信には適用されません。これらのオプションは、外部の発信者や他のユーザがユーザの内線を直接ダイヤルした場合には適用されません。また、保留オプションおよび発信者名確認オプションは、監視転送が有効な場合にだけ使用できます。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い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コールだけに適用され、直接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てあるかどうかによって異なります。
4. 宛先指定優先リストに含まれる名前の確認、追加、または削除を許可する設定カンパセーションにユーザがアクセスするには、ユーザがカスタム カンパセーションに割り当てられている必要があります。また、管理者は、カスタム キーパッド マッピング ツールを使用して、宛先指定優先リスト カンパセーションを、そのカンパセーションの [メッセージ設定 (Message Settings)] メニューのキーにマッピングする必要があります。
5. ユーザは、[自分が定義した代行内線番号の管理をユーザに許可する (Allow Users to Manage Their User-Defined Alternate Extensions)] オプションが有効になったサービス クラスに属している必要があります。代行内線番号の確認、追加、または削除を許可する電話番号メニューにユーザがアクセスするには、ユーザがカスタム カンパセーションに割り当てられている必要があります。管理者は、カスタム キーパッド マッピング ツールを使用して、[ユーザが定義した代行内線番号の編集 (Edit User-Defined Alternate Extensions)] オプションを、そのカンパセーションの [設定 (Preferences)] メニューのキーにマッピングする必要があります。



# CHAPTER 14

## Cisco Unity Connection 8.x のすべてのユーザのカンバセーション設定の変更

Cisco Unity Connection Administration の [詳細設定 (Advanced)] の [カンバセーションの設定 (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バセーション 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。

- 「Cisco Unity Connection 8.x の PIN 入力カンバ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)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の宛先指定優先リスト」 (P.14-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の宛先指定と録音の順序」 (P.14-3)
- 「メッセージにセキュアのマークが付いているときのユーザへのアナウンス (Cisco Unity Connection 8.0(2) 以降のみ)」 (P.14-4)
- 「メッセージが複数の受信者に送信されたときのアナウンス、およびメッセージ受信者リストの再生 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)」 (P.14-4)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の代行内線番号の自動追加」 (P.14-4)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の通話保留待ち時間」 (P.14-5)
- 「最大受信者数を超えた場合の全員返信するユーザへの警告 (Cisco Unity Connection 8.6(1) 以降のみ)」 (P.14-6)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の発信者情報」 (P.14-6)
- 「Cisco Unity Connection 8.x での識別できない発信者への Live Reply のダイヤル プレフィクス設定」 (P.14-7)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のメッセージの削除」 (P.14-8)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のシステム プロンプトの言語」 (P.14-9)
- 「音声認識またはタッチトーン カンバセーション スタイルへのユーザのルーティング (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)」 (P.14-10)
- 「ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection 8.x へのサインイン」 (P.14-11)
- 「Cisco Unity Connection 8.x で PIN 入力の失敗後に PIN だけを再入力するようユーザに要求する方法」 (P.14-13)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のユーザによる速度および音量変更の保存」 (P.14-14)
- 「メッセージのスキップ : Cisco Unity Connection 8.x での新規メッセージの保存」 (P.14-15)
- 「音声認識 : Cisco Unity Connection 8.x のユーザによるボイスメール PIN 読み上げの許可」 (P.14-15)

- 「音声認識 : Cisco Unity Connection 8.x の確認信頼度しきい値」 (P.14-16)
- 「音声認識 : Cisco Unity Connection 8.x のグローバル ニックネーム リスト」 (P.14-17)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のカンパセーションのその他の詳細設定」 (P.14-18)

## Cisco Unity Connection 8.x の PIN 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 PIN 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（基本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、「PIN 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方法」の手順に従うことで、PIN 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。

アクセシビリティ設定が有効になっている場合は、PIN 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。

- ガイダンス速度
- ガイダンス音量
- 言語
- 最初のタッチトーンまたはボイス コマンドの待機時間
- 名前、内線番号、暗証番号を入力する時の追加のキー入力の待機時間

### PIN 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方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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) ] を選択します。
- ステップ 2** [ カンパセーションの設定 (Conversation Configuration) ] ページで、[ ボイスメール暗証番号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 Voicemail PIN 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) ] を選択します。
- 

## Cisco Unity Connection 8.x の宛先指定優先リスト

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、大きな重み付けをされた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「buddy リスト」、および使用状況に基づいた自動名前重み付け設定）によって、ユーザごとの宛先指定優先リストが作成されます。

宛先指定優先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。

### ユーザの宛先指定優先リストへの名前を格納方法を変更する方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンバセーション (Conversations)] を選択します。
- ステップ 2** [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの [宛先指定優先リスト内の名前の最大日数 (Maximum Age of Names in Addressing Priority Lists)] フィールドに、ユーザの宛先指定優先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 日間です)。
- ステップ 3** [ユーザの宛先指定優先リスト内の名前の最大数 (Maximum Number of Names in a User's Addressing Priority List)] フィールドに、各ユーザの宛先指定優先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 4** [保存 (Save)] を選択します。
- 

## Cisco Unity Connection 8.x の宛先指定と録音の順序

Cisco Unity Connection 標準カンバセーションをカスタマイズして、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、Connection がユーザに宛先指定と録音を要求する順序を変更できます。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 カンバ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 から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方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンバセーション (Conversations)] を選択します。
- ステップ 2** この設定をどのように変更するかに応じて、[カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページで、[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。
  - **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 (これがデフォルト設定です)。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。
-

## メッセージにセキュアのマークが付いているときのユーザへのアナウンス (Cisco Unity Connection 8.0(2) 以降のみ)

[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced Settings)] > [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページで [メッセージヘッダーでセキュアステータスをアナウンスする (Announce Secure Status in Message Header)] チェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection は、セキュアメッセージを再生する前に、セキュアメッセージであることをアナウンスするプロンプトを再生します。このチェックボックスがオフになっている場合、Connection はメッセージのセキュアステータスをユーザにアナウンスしません。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す。

ユーザと外部発信者の両方が残したすべてのメッセージがセキュアと設定されるように Connection を設定している場合は、このチェックボックスをオフにすると、ユーザがメッセージを聞いたときにセキュアメッセージのプロンプトが再生されることを防止できます。

## メッセージが複数の受信者に送信されたときのアナウンス、およびメッセージ受信者リストの再生 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

### メッセージが複数の受信者に送信されたときのアナウンス

メッセージが複数の受信者に送信されたときに、Connection がその事実をユーザにアナウンスしてからメッセージを再生するように、Cisco Unity Connection カンバセーションをカスタマイズすることができます。

デフォルトでは、この設定は無効になっています。音声認識カンバセーションとタッチトーンカンバセーションの両方のユーザに対してこの設定を有効にするには、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページで [メッセージの受信者数が複数であるかどうかをメッセージヘッダーでアナウンスする (Announce in Message Header Whether Message Has Multiple Recipients)] チェックボックスをオンにします。

### メッセージ再生中の受信者リストの再生

ユーザに対してメッセージのすべての受信者のリストを再生するように Connection をカスタマイズすることもできます。デフォルトでは、音声認識が有効になっているユーザが、メッセージヘッダー、本文、フッター、またはメッセージ聞き取り後プロンプトの再生中に「list recipients」と発音することで、メッセージ受信者のリストが再生されます。デフォルトでは、この機能はタッチトーンカンバセーションに対して有効になっていないため、カスタム キーパッド マッピング ツールを使用して設定する必要があります。キーマッピングの設定内容に応じて、メッセージのヘッダー、本文、フッター、またはメッセージ聞き取り後のプロンプトの再生中にユーザが対応するキーを押すと、メッセージ受信者のリストが再生されます。カスタム キーパッド マッピング ツールの使用方法の詳細については、「Cisco Unity Connection 8.x のカスタム キーパッド マッピング ツール」を参照してください。

## Cisco Unity Connection 8.x の代行内線番号の自動追加

ユーザがプライマリ内線番号または代行内線番号以外の電話番号からサインインすると、Cisco Unity Connection はその番号をユーザの発信側 ID (CPID) 履歴に追加します。ユーザが 30 日以内にこの番号から 5 回サインインすると、Connection からこの番号を代行内線番号として追加するオプションが

提供されます。番号が代行内線番号として追加されると、ユーザは ID (プライマリ内線番号) を入力しなくても、この番号から Connection にサインインできます。番号を代行内線番号として追加しなかった場合、Connection からのその番号に対するオプションの再提示はありません。

この機能は、[自分が定義した代行内線番号の管理をユーザに許可する (Allow Users to Manage Their User-Defined Alternate Extensions)] オプションが有効になったサービス クラスに属するユーザが使用できます。

User-Defined and Automatically-Added Alternate Extensions という名前の規制テーブル (Connection 8.0 でのこの規制テーブルの名前は、Excluded Extensions for Automatically Added Alternate Extensions) によって、代行内線番号として提供される番号が規制されます。たとえば、この規制テーブルでロビーまたは会議室の内線番号をブロックすると、このような共有電話から Connection に頻繁にサインインするユーザには、代行内線番号オプションが提供されなくなります。また、この規制テーブルによって、ユーザが Cisco Personal Communications Assistant などのインターフェイスや API コールを通じて代行内線番号を作成するために使用できる番号が規制されます。

Connection が番号を代行内線番号として追加するオプションを提供する前に、ユーザが電話番号からサインインする回数を調整できます。また、Connection が代行内線番号オプションを提供する前に、サインイン カウントを考慮する連続した日数を変更することもできます。

#### 自動的に代行内線番号を追加する設定の調整方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
  - ステップ 2** [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの [電話番号が代行内線番号として提示されるまでのサインイン数 (Sign-in Count for a Number Before It Is Offered as an Alternate Extension)] フィールドに、2 ~ 60 の数値を入力します。
  - ステップ 3** [電話番号のサインインをカウントする連続日数 (Consecutive Days to Count Sign-in for a Number)] に、7 ~ 60 日の数値を入力します。
  - ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。
- 

## Cisco Unity Connection 8.x の通話保留待ち時間

通話保留では、電話が通話中の場合に、Cisco Unity Connection から発信者に電話を切らずに待機するように依頼できます。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。

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方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。

- ステップ 2** [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの [許容されるコール転送の最大試行回数 (Maximum Call Transfer Attempts Allowed)] フィールドに 0 ~ 30 の数値を入力します。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 (デフォルト設定は 5 回です)。
- ステップ 3** [コール転送の試行間隔の待機時間 (秒) (Wait Time In Seconds Between Call Transfer Attempts)] フィールドに 1 ~ 60 秒の数値を入力します。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 (デフォルト設定は 5 秒です)。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。

## 最大受信者数を越えた場合の全員返信するユーザへの警告 (Cisco Unity Connection 8.6(1) 以降のみ)

メッセージが複数の受信者および同報リストに送信される場合、受信者は全員に返信することができます。ユーザがメッセージに対して全員返信する場合に、その受信者数が [全員に返信警告が再生されない受信者の最大数 (Maximum Number of Recipients Before Reply-all Warning)] フィールドに指定された数値以上である場合は、Cisco Unity Connection からユーザに警告されます。

デフォルトでは、ユーザがメッセージの受信者全員に返信する際に、Connection から全員返信に関して警告されることはありません。



(注) メッセージに対する全員返信の受信者数の設定は、タッチトーン カンパセーションと音声認識カンパセーションの両方のユーザに対して設定できます。

### 受信者の最大数を設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
- ステップ 2** [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの [全員に返信警告が再生されない受信者の最大数 (Maximum Number of Recipients Before Reply-all Warning)] フィールドに、受信者および同報リストの最大数を入力します。(デフォルト設定は受信者数 0 です)
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x の発信者情報

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 Cisco Unity Connection でメッセージ再生前に提供可能な発信者情報

メッセージを残した発信者のタイプ	メッセージタイプ	デフォルトで Cisco Unity Connection によって再生される音声	追加発信者情報が提供されるときに、Cisco Unity Connection によって再生される音声
識別されているユーザ (コールハンドラを含む)	音声、開封確認	ユーザ (またはコールハンドラ) 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 はテキスト/スピーチを使用して、表示名を再生します。ユーザに表示名がない場合、Connection は代わりに、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、名前の録音とプライマリ内線番号 (利用可能な場合) の両方。 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 は代わりにテキスト/スピーチを使用して、ユーザ (またはコールハンドラ) の表示名を再生します。
外部発信者	音声	メッセージの発信者や発信者の電話番号を最初に再生せずに、メッセージが再生されます。	メッセージの再生前に、発信者の電話番号 (使用可能な場合) が再生されます。

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 管理者は、Cisco Unity Connection Administration の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の編集ページで、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 Connection Messaging 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 Connection へのその情報の送信をサポートし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 グループに対するこれらの設定の変更については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章の「What Cisco Unity Connection Plays Before and After Each Message」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection 8.x での識別できない発信者への Live Reply のダイヤル プレフィクス設定

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 クラス設定では、Live Reply 機能を他の Connection ユーザからのメッセージだけに使用できるようにするか、またはユーザと識別できない発信者 (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。

識別できない発信者に電話をかけ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tringの発信者番号を、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コールを返します。

識別できない発信者への Live Reply を実行する前に、十分な長さを持つすべての ANI Stringに Connection が適用するプレフィクスを設定するには、次の手順に従ってください。

### 識別できない発信者への Live Reply のダイヤル プレフィクス設定を変更する方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ システム設定 (System Settings) ] > [ 詳細設定 (Advanced) ] を展開し、[ カンバセーション (Conversations) ] を選択します。
- ステップ 2** [ カンバセーションの設定 (Conversation Configuration) ] ページの [ 識別できない発信者への Live Reply のダイヤル プレフィクス (Dial Prefix for Live Reply to Unidentified Callers) ] で、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。
- この設定では、Connection が識別できない発信者への 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クスを指定します。
- ステップ 3** [Live Reply ダイヤル プレフィ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) ] フィールドでは、Connection が識別できない発信者への 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 Stringに最低限必要な桁数を指定します。0 は、識別できない発信者への 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 4** [ 保存 (Save) ] を選択します。
- 

## Cisco Unity Connection 8.x のメッセージの削除

[ システム設定 (System Settings) ] > [ 詳細設定 (Advanced) ] > [ カンバセーション (Conversations) ] ページでは、標準カンバ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に再生される内容を、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削除しようとしたときに、Connection では削除するメッセージを選択できます。ユーザは、削除されたボイスメッセージを完全削除することも、削除されたすべてのメッセージを完全削除することもできます。

デフォルトとは異なる設定として、Connection が選択プロンプト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、電子メールの該当するもの) のうち、事前に指定したタイプのメッセージを完全削除する、という指定も可能です。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、「ボイスメッセージだけを消去するには 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（必要に応じて、ボイス メッセージ、開封確認メッセージ、および電子メール メッセージ）をすべて削除します。
  - 削除された 1 つのメッセージを完全削除する前に、Connection からユーザに対する確認要求を有効にする（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、削除されたメッセージをユーザが電話で確認しながら完全削除するとき、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。

## Cisco Unity Connection 8.x のシステム 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、ルーティング ルール、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ごとに、Cisco Unity Connection Administration 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。



(注)

電話言語の設定は、発信者が音声認識カンパセーションを使用している場合に、Connection が再生するプロンプトには適用されません。音声認識プロンプトは、インストール済み言語またはシステム設定に関係なく、常に米国英語で再生されます。

[ 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コールごとに決定します。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、さらにそれぞれ別の言語を設定した、2 種類のルーティング ルールから電話を受けるように設定できます（たとえば、1 つ目のルーティング ルールをフランス語に設定し、2 つ目のルーティング ルール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、どちらのルーティング ルールでコールが送信されるかによって決まります。ただし、コール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します。実質的に、どのコンポーネントも特定の言語に設定されないからです。

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に対するメッセージ設定の変更については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章の「Phone Language That Users and Callers Hear」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

### システム プロンプトのデフォルト言語の変更方法

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ システム設定 (System Settings) ] を展開し、[ 全般設定 (General Configuration) ] を選択します。
- ステップ 2 [ 全般設定 (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選択します。
- ステップ 3 [ 保存 (Save) ] を選択します。
- 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。

## 音声認識またはタッチトーンカンパセーションスタイルへのユーザのルーティング (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

複数の方法で、ユーザをタッチトーンまたは音声認識カンパセーションスタイルにルーティングすることができます。

- それぞれのカンパセーションスタイルに別々の電話番号を設定し、異なるコールイン番号をユーザに配布し、適切な番号に自動的にダイヤルするようにユーザ デバイスを設定します。Cisco Unity Connection にサインインするためにコールした番号に応じて、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にルーティングされます。この方法は、ユーザがコールを発信するデバイスに応じてカンパセーションスタイルを変えることを求めている場合に特に役立ちます。たとえば、携帯電話からコールする場合はタッチトーンカンパセーションが好まれます。これは、携帯電話が拾うバックグラウンドノイズが音声認識カンパセーションと干渉するからです。一方、オフィス電話機からコールする場合は、音声認識カンパセーションが好まれます。

これを実現するには、[ ルーティング ルールの条件 (Routing Rule Condition) ] ページで必要な情報を入力して、電話番号に関連付けるルーティング ルールの条件を設定します。次に、[ ルーティング ルール (Routing Rule) ] ページの [ コールの送信先 (Send Call To) ] フィールドで、条件が満たされた場合にコールから適切なカンパセーションが開始されるように指定します。このルーティング ルールの条件が満たされている場合、そのコールでサインインしたユーザには、選択されたカンパセーションが聞こえます。



(注)

コールは、音声認識およびタッチトーン カンパセーション スタイルに加えて、他のカンパセーションに送信できます。詳細については、『*Interface Reference Guide for Cisco Unity Connection Administration*』 (Release 8.x) の「[Cisco Unity Connection 8.x Call Management Settings](#)」の章の「Edit Direct Routing Rule」または「Edit Forwarded Routing Rule」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/8x/gui\\_reference/guide/8xcucgrgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/gui_reference/guide/8xcucgrgx.html) から入手可能です。

- ユーザがタッチトーン カンパセーションと音声認識カンパセーションをメイン メニューからいつでも切り替えられる機能を利用します。
  - 音声認識カンパセーションを聞いているときに「9」を押すと、すぐにタッチトーン カンパセーションに切り替えられることをユーザに通知します。同様に、ユーザはタッチトーン カンパセーションを聞いているときに「9」を押すと、すぐに音声認識カンパセーションに切り替えることができます。



ヒント

ユーザは、「9」を押してカンパセーションを切り替えるときに、切り替えの確認を求められません。確認の要求を省略したいユーザは、「91」を押すと、要求される前に確認要求に応答したことになります。

また、音声認識カンパセーションが割り当てられているユーザは、Connection にサインインしている間はいつでも、「touchtone conversation」と発話することで、すぐにタッチトーンカンパセーションに切り替えられます。

- キー設定を「9」から変える場合は、カスタム キーパッド マッピング ツールを使用してタッチトーン カンパセーションと音声認識カンパセーションを切り替えるためのキーを変更し、設定したキーをユーザに通知します。この変更は、[メイン メニュー (Main Menu)] タブにある [タッチトーン カンパセーションと音声認識カンパセーションの切り替え (Toggle between touchtone and voice-recognition conversations)] オプションで行います。(カスタム キーパッド マッピング ツールの使用方法については、「[Cisco Unity Connection 8.x のカスタム 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 グリーティングから Cisco Unity Connection 8.x へのサインイン

発信者の入力設定では、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 にサインインする方法を指定できます。発信者の入力設定を使用すると、ユーザ グリーティングを中断して Connection にサインインするためのキーと、サインイン時の Connection のメッセージの後で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 Administration のユーザ テンプレートまたは各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各ユーザの [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だけ、そのグリーティングで機能します。

## ■ ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection 8.x へのサインイン

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、ID と PIN を要求する Connection サインイン カンパセーションを、Connection が再生するように設定されています。それに対して、PIN だけを要求する簡易サインイン カンパセーションを用意して、自分のグリーティングから簡単にサインインできるように設定することもできます。

表 14-2 に、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 にサインインする方法の指定に使用可能なプッシュを示します。

表 14-2 ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection へのサインイン方法の指定に使用可能な発信者の入力オプションのまとめ

カンパセーション	説明	用途	ベスト プラクティス
サインイン (Sign-In)	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 PIN の入力を要求します。 デフォルトでは有効になっています。	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、識別できない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 にサインインします (Connection ユーザは、識別できない発信者からのメッセージには応答できません)。	サインイン カンパセーションの提供を続けます。 サインイン カンパセーションにアクセスするキーを再割り当てする場合は、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方法もあります。

表 14-2 ユーザ グリーティングから Cisco Unity Connection へのサインイン方法の指定に使用可能な発信者の入力オプションのまとめ (続き)

カンパセーション	説明	用途	ベスト プラクティス
簡易サインイン (Easy Sign-In)	<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、PIN の入力を要求します。</p> <p>デフォルトでは無効になっています ([簡易サインイン (Easy Sign-In)] カンパセーションにマップされているキーはありません)。</p>	<p>ユーザは、電話から Connection にアクセスするパイロット番号を覚えなくても、自分の内線をダイヤルして、すぐにサインインできます。</p> <p>簡易サインイン カンパセーションでは、ユーザはサインインプロセス中に内線を再び入力する必要がないため、サインイン カンパセーションよりも好まれます。Connection は、(ダイヤルされた内線番号よりも) 発信元内線番号を使用して、ユーザがサインインしようとしているメールボックスを判断します。</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サインインするユーザ、または別のボイス メッセージング システムに慣れているユーザに提供してください。</p> <p>[簡易サインイン (Easy Sign-In)] カンパセーションには、マップされていないキー 1 ~ 9 を割り当てると便利です。 *、0、または # キーの使用を検討している場合は、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 引き続き [サインイン (Sign-In)] カンパセーションも使用できるように、* キーは再割り当てしないでください。</li> <li>• # は、グリーティングをスキップするためのキーとしてすで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ためのキーです。</li> <li>• 0 は、発信者をオペレータ コール ハンドラに送信するためのキーとしてすでに設定されています。</li> </ul>

## Cisco Unity Connection 8.x で PIN 入力の失敗後に PIN だけを再入力するようユーザに要求する方法

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 を呼び出すときは、Connection がユーザ認証のために PIN だけを要求します。デフォルトでは、ユーザが誤った PIN を入力した場合、その後もサインインしようとする、Connection からユーザ ID と PIN の両方が要求されます。それに対して、その後のサインイン試行時にユーザ PIN 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から設定されています。ユーザ PIN だけを要求すると、ユーザ ID が正当であることを、ハッカーが確認できてしまいます。

## PIN 入力に失敗した場合にユーザ PIN だけを要求するように Cisco Unity Connection を設定する方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンバセーション (Conversations)] を選択します。
- ステップ 2** [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページで、[既知の内線番号からの暗証番号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 PIN 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た内線番号からのコールだけに適用されます。ユーザが未知の電話番号から手動でサインインしようとした場合は、この設定が適用されません。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。
- 

# Cisco Unity Connection 8.x のユーザによる速度および音量変更の保存

メッセージまたは Cisco Unity Connection カンバセーションが再生されている間に、ユーザが行う速度と音量の変更は、ユーザの新しいデフォルト設定として保存することができます (ユーザが電話から Connection ガイダンス速度または音量を変更できるのは、音声認識カンバセーションだけです)。

ユーザが行った速度と音量の変更を Connection で保存するかどうか指定するには、次の手順に従います。

## ユーザが行った速度と音量の変更を Cisco Unity Connection が保存するかどうかを指定する方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンバセーション (Conversations)] を選択します。
- ステップ 2** [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページで、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] チェックボックスをオンまたはオフにします。
- このチェックボックスがオンになっていると、メッセージまたは Connection カンバセーションが再生されている間に、ユーザが行った速度と音量の変更は、ユーザの新規デフォルト設定として保存されます。
  - このチェックボックスがオフになっていると、メッセージが再生されている間にユーザが行った速度と音量の変更は、いずれもその個々のメッセージだけで有効です。Connection カンバセーションが再生されている間にユーザが行った速度と音量の変更は、いずれもその電話セッションの間だけ有効です。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。
-



## メッセージのスキップ : Cisco Unity Connection 8.x での新規メッセージの保存

メッセージの再生中にユーザがスキップした新しいメッセージを、Cisco Unity Connection がどのように処理するかをカスタマイズできます。デフォルトでは、メッセージの再生中にユーザが # 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 Indicators (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。

それに対して、メッセージの再生中にユーザが # 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設定することができます。組織ではこのようにして、Connection を呼び出して新しいメッセージを確認するときに、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ようにすることを好むユーザがいます。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、システム全体ですべてのユーザに適用されます。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。

### メッセージの再生中にユーザが # キーを押してスキップしたメッセージに対する Cisco Unity Connection の処理方法を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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) ] を選択します。
- ステップ 2** メッセージの再生中にユーザが # 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、[ カンパセーションの設定 (Conversation Configuration) ] ページで、[ スキップしたメッセージを開封済みとして扱う (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) ] を選択します。

## 音声認識 : Cisco Unity Connection 8.x のユーザによるボイスメール PIN 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 ボイスメール PIN の数字を読み上げてサインインできるように、Cisco Unity Connection のサインイ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 PIN と照合されます。ユーザ個人の声紋を認識したり、サインイン処理に生体認証を適用することはありません。

PIN 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コールの言語が、英語 (米国) に設定されている必要があります。

**注意**

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 で認証された後、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 PIN 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パッドを引き続き使用できます。ただし、ユーザは PIN の入力にあたって音声と電話機のキーパッドのキーを併用できません。ユーザがキーパッドを使用して PIN を入力した場合、音声認識はユーザが正常にサインインするまで無効になります。また、ボイスメール PIN の読み上げに一度失敗すると、ユーザはキーパッドを使用して PIN 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 PIN の読み上げを許可する方法**

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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) ] を選択します。
- ステップ 2** この設定をどのように変更するかに応じて、[ カンパセーションの設定 (Conversation Configuration) ] ページで [ 音声認識ユーザによるボイスメールの暗証番号の読み上げを許可する (Allow Voice Recognition Users to Speak Their Voicemail PINs) ] 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ン** : 音声認識ユーザがボイスメール PIN を入力するには、PIN の数字を読み上げるか、または電話機のキーパッドを使用します。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。
  - **チェックボックスがオフ** : 音声認識ユーザは、電話機のキーパッドを使用して、ボイスメール PIN を入力する必要があります (これがデフォルト設定です)。
- ステップ 3** [ 保存 (Save) ] を選択します。

## 音声認識 : Cisco Unity Connection 8.x の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 (「終了してよろしいですか」) をユーザに求める場合があります。

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る場合があります。

[ 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操作の確認を求める頻度を調節できます。[ 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 60 で、この値であれば、ほとんどのエラーが確実に除外され、多くのシステムが必要なきに確認できます。たとえば、ユーザが「キャンセル」または「終了」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 が常に確認を求めます。同様に、コマンドが誤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方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ システム設定 (System Settings) ] > [ 詳細設定 (Advanced) ] を展開し、[ カンバセーション (Conversations) ] を選択します。
- ステップ 2** [ カンバセーションの設定 (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。  
入力可能な値は 0 ~ 100 で、デフォルト値は 60 です。
- ステップ 3** [ 保存 (Save) ] を選択します。

## 音声認識 : Cisco Unity Connection 8.x のグローバル 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たり、メッセージを送信するときに 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 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、ユーザのそれらのユーザの別名を追加するようにしてください。ユーザの別名を追加することで、発信者がユーザを名前で呼び出すときに、Connection で通話できる確率が高くなります。このリストのニックネームを追加または削除するには、Cisco Unity Connection Administration を使用します。

#### ニックネームをグローバル ニックネーム リストに追加する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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) ] を選択します。
- 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) ] を選択します。
- ステップ 3** [ グローバル ニックネームの新規作成 (New Global Nickname) ] ページの [ 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** [ 保存 (Save) ] を選択します。
- ステップ 6** ニックネームが複数ある場合は、[ 新規追加 (Add New) ] を選択して、新しいフィールド内の「一意のニックネームであることが必要 (Must-Be-Unique-Nick-Name)」というテキストを次のニックネームに置き換えて、[ 保存 (Save) ] を選択します。

**ステップ 7** すべての情報が追加されるまで、**ステップ 6** を繰り返します。

### グローバル ニックネーム リストを編集する方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。

**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探します。



**(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で適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。

**ステップ 3** 正式名称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 リストで名前の横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)] を選択します。

**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正式名称を選択します。次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、名前の横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)] を選択します。
- [新規追加 (Add New)] を選択して新しいニックネームを追加し、必要な情報を入力します。

**ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のカンパセーションのその他の詳細設定

Cisco Unity Connection Administration 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、『*Interface Reference Guide for Cisco Unity Connection Administration*』 (Release 8.x) の「Cisco Unity Connection 8.x Advanced Settings」の章にある「Conversation Configuration」の項を参照してください (特記のある場合を除きます)。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/gui\\_reference/guide/8xcucgrgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/gui_reference/guide/8xcucgrgx.html) から入手可能です。

- リモート 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
- メッセージへの移動を許可する
- 通知デバイスの非アクティブ化設定
- 再生時にメッセージの要約を無効にする
- 名前の入力による検索を無効にする
- 受信理由コードを再生する
- システム転送：転送前に番号を確認する

- メッセージ転送時に音声コメントの録音をユーザに要求する (Connection 8.6 以降のみ)
- 登録中のグリーティングの録音をスキップする
- 音声入力された単語間の待ち時間 (ミリ秒)
- 許容されるコール転送の最大試行回数
- 全員に返信の警告が发せられない受信者の最大数
- コール転送の試行間隔の待機時間 (秒)
- ユーザによる登録時の名前の録音を必須にする
- システムブロードキャストメッセージの設定 (「[Cisco Unity Connection 8.x の Broadcast Message Administrator のデフォルトの変更](#)」(P.26-7) 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
- クロスサーバの設定





# CHAPTER 15

## Cisco Unity Connection 8.x のカスタム 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、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たキー マッピングを編集できます。これらの各カンパセーションには、カスタマイズ可能な 8 つのメニューがあります（これらのカンパセーションは、Cisco Unity Connection Administration 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影響がありません。

1 ～ 3 個のキーによるシーケンスを、メイン メニュー、[メッセージ再生 (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、[設定 (Settings)] メニュー、[メッセージ設定 (Message Settings)] メニュー、および [設定 (Preferences)] 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。メニューごとに、音声再生するオプションおよび再生する順序をカスタマイズできます。

詳細については、次の各項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x のカスタム キーパッド マッピング ツールの使用」 (P.15-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x でカスタマイズ可能なカンパセーション メニュー」 (P.15-3)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のキーマップ ドキュメントの作成」 (P.15-14)

## Cisco Unity Connection 8.x のカスタム キーパッド マッピング ツールの使用

カスタム キーパッド 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 メニューをそれぞれ表す、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音声再生されるかどうかを設定します。オプションにはキーを割り当てても、メニューではオプションが再生されないように設定することもできます。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が再生されません。
- メニュー項目がユーザに示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 ボタンを選択してから、上向きまたは下向き矢印を使用するか、または [移動先 (Move To)] 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 キーパッド マッピング ツールを使用してカスタム キーパッド マップを変更する方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ ツール (Tools) ] を展開し、[ カスタム キーパッド マッピング (Custom Keypad Mapping) ] を選択します。
- ステップ 2** [ カスタム キーパッド マッピングの検索 (Search Custom Keypad Mappings) ] ページで、該当するカスタム キーパッド マッピング カンバセーションを選択します。
- ステップ 3** [ カスタム キーパッド マッピングの編集 (Edit Custom Keypad Mappings) ] ページで、該当するタブを選択し、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 4** 必要に応じて、キー割り当てを変更します (割り当て可能なエントリのガイドラインについては、「[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](#)」(P.15-2) を参照してください)。
- ステップ 5** [ 保存 (Save) ] を選択します。  
変更が保存されると、このカンバセーションを使用するすべての新しいコールが、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 6** カスタマイズするメニューごとに、[ステップ 3](#) から [ステップ 5](#) 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。
- 1 つのメニュー内で、重複するキー 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) ] の両方に、「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。
- キー割り当てを空白のままにする場合は、[ メニューでオプションとして読み上げ (Option Voiced in Menu) ] チェックボックスをオフにします。
- 変更が保存されると、このカンバセーションを使用するすべての新しいコールが、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 マッピングに合わせたキーパッド マッピングの設定

既存のカンバセーションのキー 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 キーパッド 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。この方法を使用すると、既存のカンバセーションに少しだけ変更を加える場合に、全オプションを手動でマッピングし直す必要がなく便利です。

### 既存のカンバセーション マッピングに合わせてキー マッピングをリセットする方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ ツール (Tools) ] を展開し、[ カスタム キーパッド マッピング (Custom Keypad Mapping) ] を選択します。



- ステップ 2** [カスタム キーパッド マッピングの検索 (Search Custom Keypad Mappings)] ページで、該当するカスタム キーパッド マッピング カンパセーションを選択します。
- ステップ 3** [カスタム キーパッド マッピングの編集 (Edit Custom Keypad Mappings)] ページの任意のタブで、[すべてのタブのマッピングをリセット (Reset Mappings on All Tabs To)] リストから、使用するカンパセーションを選択し、[リセット (Reset)] を選択します。
- ステップ 4** 続行する前に、すべてのキー マッピングを、選択したカンパ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] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x で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 キーパッド 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 メニューをそれぞれ表す、8 つのタブに分かれています。[メッセージ再生 (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、一部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.15-3)
- 「[メッセージ再生 (Message Playback)] メニュー タブ ([メッセージ ヘッダー (Message Header)] タブ、[メッセージ本文 (Message Body)] タブ、[メッセージ フッター (Message Footer)] タブ)」 (P.15-5)
- 「[メッセージ後 (After Message)] メニュー タブ」 (P.15-10)
- 「[設定 (Settings)] メニュー タブ」 (P.15-12)
- 「[メッセージ設定 (Message Settings)] メニュー タブ」 (P.15-13)
- 「[設定 (Preferences)] 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 (該当する場合) した直後に再生されます。

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

表 15-1      メイン メニュー タブ

オプション	説明
新規メッセージを再生 (Play 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)	[メッセージを送信 (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)	開封済みメッセージ 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。

表 15-1 メイン メニュー タブ (続き)

オプション	説明
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する [設定 (Settings)] メニューに移動します。このメニューから、各個人のメッセージ設定や個人設定にもアクセスできます。
メッセージの検索 (Find Messages)	発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。  このオプションが示されるのは、[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だけです。
会議のリスト (List Meetings)	現在および今後の会議の時間、主催者、議題のリストを表示します。  Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express の会議の場合、ユーザには、現在開かれている会議に参加するかどうかを選択するオプションが示されます。  <b>(注)</b> Cisco Unity Connection 8.5 以降では、Cisco Unified MeetingPlace Express との統合がサポートされません。
外部電子メール メッセージ (Play External 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件数を示します。  ユーザには、それらのメッセージを再生するかどうかを選択するオプションが示されます。
コール ハンドラのグリー ティング管理 (Manage Call Handler Greetings)	グリーティング管理者カンバ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が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が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。
番号呼び出し (Call a Number)	ユーザ システム転送カンバセーションにアクセスして、その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 (Manage Broadcast Messages)	ブロードキャスト メッセージ管理カンバセーションにアクセスできます。  このオプションを使用できるのは、[メッセージ送信の設定 (Send Message Settings)] ページで各ユーザに対して [ブロードキャスト メッセージを送信する (Send Broadcast Message)] または [ブロードキャスト メッセージを更新する (Update Broadcast Message)] の設定が行われている場合だけです。
メニュー オプションを繰り 返す (Repeat Menu Options)	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。
キャンセルまたはバックア ップ (Cancel or Back Up)	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、ガイダンス 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 [カンバセーション終了後 (When Exiting the Conversation)] 設定を変更することで、終了時の動作をカスタマイズすることもできます。

表 15-1 メインメニュー タブ (続き)

オプション	説明
電話キーボードとボイスコマンドの切り替え (Switch Between Using the Phone Keypad and Using Voice Commands)	<p>ユーザが、タッチトーンカンパセーションと音声認識カンパセーションを切り替えることができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• タッチトーンカンパセーションの再生中に対応するキーを押すと、すぐに音声認識カンパセーションに切り替わります。</li> <li>• 音声認識カンパセーションの再生中に対応するキーを押すと、すぐにタッチトーンカンパセーションに切り替わります。</li> </ul> <p>この切り替えは、再び切り替えを行うまで、またはコールが終了するまで持続します。</p>

## [メッセージ再生 (Message Playback)] メニュー タブ ([メッセージヘッダー (Message Header)] タブ、[メッセージ本文 (Message Body)] タブ、[メッセージフッター (Message Footer)] 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、実際に録音されたメッセージです。メッセージフッターはタイムスタンプです。

Connection 8.5(1) 以前では、ヘッダーおよびフッター部分の内容を [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、削除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, 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。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する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。Cisco Unity Connection 8.6(1) 以降では、[各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play)] セクションに、メッセージの送信時刻とメッセージ時間に加えて、送信者情報、内線番号または ANI、およびメッセージ番号が表示されるようになりました。

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ています。これらの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推奨します。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、開封済みメッセージ、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) または開封済み (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。

[メッセージ再生 (Message Playback)] の各オプションは、電話機ではメニュー形式で再生されませんが、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、ヘルプで再生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 [メッセージ再生 (Message Playback) ] メニュー タブ

オプション	説明
メッセージを繰り返す (Repeat Message)	メッセージのヘッダー部分の先頭に移動します。
保存 (Save)	次のメッセージにスキップして、現在のメッセージに開封済みのマークを付けます。
削除 (Delete)	現在再生中の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)	現在再生中のメッセージの再生速度を下げます。マッピングさ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。  <b>(注)</b> [システム設定 (System Settings) ] > [詳細設定 (Advanced) ] > [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration) ] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User) ] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生速度が、ユーザのデフォルトの再生速度として保存されます。
再生速度を上げる (Fast Playback)	現在再生中のメッセージの再生速度を上げます。マッピングさ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。もう一度そのキーを押すと、メッセージの再生速度が 100% 増加します。  <b>(注)</b> [システム設定 (System Settings) ] > [詳細設定 (Advanced) ] > [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration) ] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User) ] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生速度が、ユーザのデフォルトの再生速度として保存されます。
速度をデフォルトに戻す (Reset Speed to Default)	現在再生中のメッセージの速度を、ユーザのデフォルトのメッセージ再生速度設定にリセットします。  <b>(注)</b> [システム設定 (System Settings) ] > [詳細設定 (Advanced) ] > [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration) ] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User) ] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生速度が、ユーザのデフォルトの再生速度として保存されます。
音量を変更する (Change Volume)	現在再生中の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。  <b>(注)</b> [システム設定 (System Settings) ] > [詳細設定 (Advanced) ] > [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration) ] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User) ] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生音量が、ユーザのデフォルトの再生音量として保存されます。

表 15-2 [メッセージ再生 (Message Playback) ] メニュー タブ (続き)

オプション	説明
標準音量にリセット (Reset Volume to Default)	現在再生中のメッセージの音量を、ユーザのデフォルトのメッセージ再生音量設定にリセットします。 <b>(注)</b> [システム設定 (System Settings) ] > [詳細設定 (Advanced) ] > [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration) ] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User) ] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生音量が、ユーザのデフォルトの再生音量として保存されます。
再生音量を下げる (Quieter Playback)	現在再生中のメッセージの音量を下げます。 <b>(注)</b> [システム設定 (System Settings) ] > [詳細設定 (Advanced) ] > [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration) ] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User) ] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生音量が、ユーザのデフォルトの再生音量として保存されます。
再生音量を上げる (Louder Playback)	現在再生中のメッセージの音量を上げます。 <b>(注)</b> [システム設定 (System Settings) ] > [詳細設定 (Advanced) ] > [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration) ] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User) ] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生音量が、ユーザのデフォルトの再生音量として保存されます。
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。
巻き戻し (Rewind)	現在再生中のメッセージを巻き戻します。 デフォルトでは、メッセージが 5 秒間巻き戻されます。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)	現在再生中のメッセージを早送りします。 デフォルトでは、メッセージが 5 秒間早送りされます。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。開封済みのメッセージをスキップすると、開封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。
新規メッセージとして保存する (Save as New)	スタック内の次のメッセージにスキップして、メッセージに新規のマークを付けます。このオプションを選択すると、開封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。

表 15-2 [メッセージ再生 (Message Playback) ] メニュー タブ (続き)

オプション	説明
番号でメッセージを再生する (Play Message By Number)	現在のスタック (新規、開封済み、または削除済みメッセージ) 内のメッセージ番号の入力をユーザに求め、そのメッセージに直接移動します。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です。  このオプションが示されるのは、[システム設定 (System Settings) ] > [詳細設定 (Advanced) ] > [カンバセーション (Conversation) ] 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だけです。
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、開封済み、削除済み) は変化しません。[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。
キャンセルまたはバックアップ (Cancel or Back Up)	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開封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の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。返信は送信者だけに送られます。元のメッセージの他の受信者には送られません。  このオプションを使用できるのは、他のユーザからメッセージが届いた場合だけです。外部発信者からのメッセージには返信できません。
全員に返信する (Reply to All)	メッセージのすべての受信者に返信します。
送信者を呼び出す (Call the Sender)	メッセージの再生を終了し、メールボックスからログアウトして、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 <b>Live Reply</b> とも呼ばれます。このキー オプションを使用して、他のユーザおよび識別できない発信者の両方にコールを返すことができます。  このオプションを使用できるのは、[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応答できる (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応答できる (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だけです。
メッセージを転送する (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。
元のメッセージを転送する (Forward Original Message)	元のボイス メッセージを転送し、以前の転送でメッセージに追加された可能性のある転送済みの音声コメントをすべて削除します (Connection 8.6(1) 以降のみ)。

表 15-2 [メッセージ再生 (Message Playback) ] メニュー タブ (続き)

オプション	説明
最後までスキップ (Skip to End)	メッセージ フッターの先頭に移動します。 Connection 8.6(1) 以降では、[再生メッセージの設定 (Playback Message Settings) ] ページでユーザに対して [各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play) ] オプションが有効になっていない場合にこれら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。
再度メッセージを再生する (Replay Message)	メッセージ本文の先頭に移動し、メッセージを再び再生します。メッセージ ヘッダーに対してこのオプションにキーを割り当てた場合は、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 プロパティを再生する (Play Message Properties)	現在再生中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。
オペレータ (Operator)	メールボックスからログアウトして、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化しません。
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ジャンプします。Connection は、ユーザへの通知として [最初のメッセージ (First message) ] 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ジャンプします。Connection は、ユーザへの通知として [最後のメッセージ (Last message) ] というプロンプトを再生します。
メッセージ受信者のリスト (List Message Recipients) (Cisco Unity Connection 8.5 のみ)	現在のメッセージの受信者をすべてリストします。
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から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たメッセージを先に再生します。
印刷目的でファクスに送信 (Send to Fax Machine for Printing)	メッセージをファクス機に送信します。このオプションは、ファクスメッセージ、およびファクス機に送信可能な添付ファイルを持つメッセージに対して使用できます。 このオプションを使用できるのは、ファ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だけです。
ヘルプ (Help)	キーにマッピングされ、[ヘルプでオプションとして読み上げ (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に関する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。互換形式のファイルは再生されるか、読み取られます。

## [メッセージ後 (After Message)] メニュー タブ

[メッセージ後 (After Message)] メニューは、メッセージの再生が終わった後で再生されます。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 (After Message)] メニュー タブ

オプション	説明
メッセージを繰り返す (Repeat Message)	もう一度、メッセージをヘッダーから再生します。
保存 (Save)	メッセージを開封済み (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、そのメッセージは開封済みメッセージスタックに移動します。
削除 (Delete)	現在再生中の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、削除済みアイテムフォルダに移動されるか、完全に削除されます。
返信 (Reply)	メッセージの送信者に返信します。返信は送信者だけに送られます。元のメッセージの他の受信者には、返信が送られません。 このオプションを使用できるのは、他のユーザからメッセージが届いた場合だけです。外部発信者からのメッセージには返信できません。
メッセージを転送する (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。
元のメッセージを転送する (Forward Original Message)	元のボイス メッセージを転送し、以前の転送でメッセージに追加された可能性のある転送済みの音声コメントをすべて削除します (Connection 8.6(1) 以降のみ)。
新規メッセージとして保存する (Save 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。開封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。
巻き戻し (Rewind)	メッセージの先頭方向にジャンプします。 デフォルトでは、メッセージが 5 秒間巻き戻されます。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。
印刷目的でファクスに送信 (Send to Fax Machine for Printing)	メッセージをファクス機に送信します。このオプションは、ファクスメッセージ、およびファクス機に送信可能な添付ファイルを持つメッセージに対して使用できます。 このオプションを使用できるのは、ファ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だけです。
メッセージプロパティを再生する (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。
キャンセルまたはバックアップ (Cancel or Back Up)	[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開封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のオプションメニューに移動します。



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

オプション	説明
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 (Operator)	メールボックスからログアウトして、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化しません。
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。互換形式のファイルは再生されるか、読み取られます。
番号でメッセージを再生する (Play Message By Number)	現在のスタック (新規、開封済み、または削除済みメッセージ) 内のメッセージ番号の入力をユーザに求め、そのメッセージに直接移動します。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です。  このオプションを使用できるのは、[システム設定 (System Settings) ] > [詳細設定 (Advanced) ] > [カンバセーション (Conversation) ] 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だけです。
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、開封済み、削除済み) は変化しません。[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。
そのまま保存する (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は未読として保存されます。開封済みのメッセージは開封済みのままになります。削除済みのメッセージは、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ジャンプします。Connection は、ユーザへの通知として [最初のメッセージ (First message) ] 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ジャンプします。Connection は、ユーザへの通知として [最後のメッセージ (Last message) ] 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から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たメッセージを先に再生します。

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

オプション	説明
送信者を呼び出す (Call the Sender)	メッセージの再生を終了し、メールボックスからログアウトして、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 <b>Live Reply</b> とも呼ばれます。このキー オプションを使用して、他のユーザおよび識別できない発信者の両方にコールを返すことができます。  このオプションを使用できるのは、[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返信できる (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返信できる (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だけです。
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。開封済みのメッセージをスキップすると、開封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。
メッセージ受信者のリスト (List Message Recipients) (Cisco Unity Connection 8.5 のみ)	現在のメッセージの受信者をすべてリストします。
全員に返信する (Reply to All)	メッセージのすべての受信者に返信します。

## [設定 (Settings)] 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 (Settings)] メニュー 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。
設定 (Preferences)	[設定 (Preferences)] 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。  このオプションを使用できるのは、ユーザの [発信者入力の編集 (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だけです。
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。

表 15-4 [設定 (Settings) ] メニュー タブ (続き)

オプション	説明
ヘルプ (Help)	[設定 (Settings) ] メニューのヘルプを再生します。
キャンセルまたはバックアップ (Cancel or Back Up)	[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 (Message Settings) ] 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 (Message Settings) ] メニュー タブ

オプション	説明
メッセージ通知 (Message Notification)	メッセージ通知デバイスの設定を変更できます。
ファクス転送 (Fax Delivery)	ファクスを送信して印刷可能な、ファ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)	標準メニュー スタイルと簡易メニュー スタイルを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。
宛先指定優先リスト (Addressing Priority List)	宛先指定優先リストを確認して、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。
キャンセルまたはバックアップ (Cancel or Back Up)	[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。

## [設定 (Preferences) ] メニュー タブ

[設定 (Preferences) ] メニューは、ユーザが [設定 (Settings) ] メニューから [設定 (Preferences) ] 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 [設定 (Preferences)] メニュー タブ

オプション	説明
電話パスワードの変更 (Change Phone Password)	電話の PIN を変更できます。 このオプションは、ユーザの [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。
録音名を変更する (Change Recorded Name)	名前を録音できます。 このオプションを使用できるのは、[名前の録音を許可する (Allow Recording of Name)] オプションが有効になったサービス クラスに、ユーザが割り当てられている場合だけです。
ディレクトリ一覧の変更 (Change Directory Listing)	ディレクトリにユーザを登録するかどうかを選択できます。 このオプションを使用できるのは、[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たサービス クラスに、ユーザが割り当てられている場合だけです。
ユーザが定義した代行内線番号の編集 (Edit User-Defined Alternate Extensions)	ユーザの代行内線番号を表示して削除できます。また、現在のコールに使用している宛先番号を、代行内線番号として追加することもできます (この番号がまだ代行内線番号として定義されておらず、User-Defined or Automatically-Added Alternate Extensions 規制テーブル内のブロック パターンとも一致しない場合)。
メニューを繰り返す (Repeat Menu)	[設定 (Preferences)] メニューをもう一度再生します。
ヘルプ (Help)	[設定 (Preferences)] メニューのヘルプを再生します。
キャンセルまたはバックアップ (Cancel or Back Up)	[設定 (Preferences)] 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。

## Cisco Unity Connection 8.x のキーマップ ドキュメントの作成

ウォレット カード ウィザードを使用して、カスタム キーボード マッピングに基づいてウォレット カードの PDF ファイルを作成できます。詳細については、「[Cisco Unity Connection 8.x のウォレット カード ウィザード](#)」(P.3-11) を参照してください。



# CHAPTER 16

## Cisco Unity Connection 8.x の録音およびメディアストリームのオーディオ形式変更

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x がコールに使用するオーディオ形式の変更」 (P.16-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の録音のオーディオ形式の変更」 (P.16-2)

## Cisco Unity Connection 8.x がコールに使用するオーディオ形式の変更

コールに対して、Cisco Unity Connection は電話システムのメディアストリームに適したオーディオ形式（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、次の点に注意してください。

- Connection が、電話システムで使用されているものとは異なるオーディオ形式をアダプタイズした場合、電話システムでメディアストリームの変換が行われます。
- Connection 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性を減らす。
  - Connection サーバおよび電話システムのパフォーマンスに与える影響を最小限にする。
  - コールの音質を維持する。

オーディオ形式のコーデックの詳細については、『*Design Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Sizing and Scaling Cisco Unity Connection 8.x Servers](#)」の章にある「Audio Codecs」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/8x/design/guide/8xcucdgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/design/guide/8xcucdgx.html) から入手可能です。

### Cisco Unity Connection がコールに使用するオーディオ形式を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ ポート グループ (Port Group) ] を選択します。
- 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するポート グループを選択します。
- ステップ 3** [ ポート グループの基本設定 (Port Group Basics) ] ページの [ 編集 (Edit) ] メニューで、[ コーデックのアダプタイズ (Codec Advertising) ] を選択します。

- 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選択して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)] ボックスにあるコーデックが 1 つだけの場合は、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ある場合、Connection はリストの先頭のコーデックを設定としてアドバタイズしますが、電話システムがリストから選択した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)] を選択します。
- 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 [パケット サイズ (Packet Size)] リストから必要なパケット設定を選択し、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 7** [ポート グループ (Port Group)] メニューで、[ポート グループの検索 (Search Port Groups)] を選択します。
- 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す、残りすべてのポート グループに対して、[ステップ 2](#) から [ステップ 7](#) を繰り返します。

## Cisco Unity Connection 8.x 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、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、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ように、Connection を設定する必要があります。ただし、ユーザがメッセージをハンドヘルド PDA で聞く場合は、その 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ように、Connection を設定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、次の点に注意してください。

- 録音用オーディオ形式の設定は、システム全体ですべてのユーザのすべてのメッセージ、グリーティング、および名前に影響を与えます。
- 選択したオーディオ形式が適用されるのは、TUI を使用するか、または Media Master と TRAP を使用して、電話機から録音されるものだけです。Media Master とマイクروفोनを使用して録音されたものは、G.711 mu-law で保存されます。
- 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種類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から、後で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、コード変換時 (特にサンプルレートが変わる場合) に録音の音質が劣化します。

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-law 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-law 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しても、音質は変化しません。

- 録音のオーディオ形式変更の影響を受けるのは、設定の変更後に録音されるメッセージ、グリーティング、および名前だけです。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。

オーディオ形式のコーデックの詳細については、『*Design Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Sizing and Scaling Cisco Unity Connection 8.x Servers](#)」の章にある「Audio Codecs」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/8x/design/guide/8xcucdgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/design/guide/8xcucdgx.html) から入手可能です。

### 電話機を使用したメッセージ録音用のオーディオ形式を変更する方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ システム設定 (System Settings) ] を展開し、[ 全般設定 (General Configuration) ] を選択します。

**ステップ 2** [ 全般設定の編集 (Edit General Configuration) ] ページの [ 録音形式 (Recording Format) ] リストから、該当する設定を選択します。



**(注)** 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、**Connection** で、メッセージ、グリーティング、および名前を、適切なオーディオ形式に変換する必要があります。変換しないと、再生デバイスで再生できません。

**ステップ 3** [ 保存 (Save) ] を選択します。







# CHAPTER 17

## Cisco Unity Connection 8.x での録音済みグリーティングと名前の管理

Cisco Unity Connection Administration の各ページで Media Master を使用すると、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、任意の電話機から Cisco Unity Greetings Administrator 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、電話機で Cisco Unity Connection カンバセーションにアクセスするか、または Connection Messaging Assistant Web ツールの Media Master を使用して、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 を使用方法の詳細および手順については、『*User Guide for the Cisco Unity Connection Messaging Assistant Web Tool*』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/8x/user/guide/assistant/b\\_8xcucugasst.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user/guide/assistant/b_8xcucugasst.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。

- 「Cisco Unity Connection 8.x における Media Master を使用したグリーティングと名前の録音」 (P.17-1)
- 「8.x Cisco Unity Greetings Administrator 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.17-2)
- 「8.x Cisco Unity Greetings Administrator の設定」 (P.17-4)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のグリーティングと名前の録音用オーディオ形式の変更」 (P.17-6)

## Cisco Unity Connection 8.x における Media Master を使用したグリーティングと名前の録音

録音可能な Cisco Unity Connection Administration の各ページには、Media Master が表示されます。Media Master コントロールを選択すると、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。また、Media Master の [オプション (Options)] メニューを使用すると、音声ファイル (WAV) を録音メッセージとして使用できます。

Connection の管理の Media Master で使用する録音デバイスと再生デバイスを決定するときは、次の点に注意してください。

- Media Master のデフォルトの録音/再生デバイスは、電話機です。

- 録音の音質が最もよくなるのは、電話機を使用する場合です。

電話機を録音/再生デバイスとして使用するには、ユーザが電話機を録音/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。それに対して、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および再生を行う場合は、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、ポートを他の機能に利用できます。

**Media Master** で使用する録音/再生デバイスを選択するには、次の手順に従ってください。**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 Administration** 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には

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
  - 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** で電話機を録音/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、デフォルトでプライマリ内線番号が設定されます。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** [OK] を選択します。
- 

## 8.x Cisco Unity Greetings Administrator 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 Greetings Administrator** を使用すると、ユーザ自身か、またはユーザにより割り当てられたコールハンドラ所有者が、任意の電話からコールハンドラの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には、任意のユーザを指定できます。

**Cisco Unity Greetings Administrator** を使用すると、**Cisco Unity Connection Administration** 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現在アクティブになっているグリーティングを判別する。
- 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突然閉めることになった場合、自宅から **Connection** を呼び出して、オプションのオープニング グリーティングに変更するか、または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。

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** がフランス語とスペイン語でプロンプトを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、スペイン語を話す発信者とフランス語を話す発信者にそれぞれの言語でグリーティングを再生することができます。

システムに対応す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 Greetings Administrator にアクセスするには、次の情報が必要です。

- Cisco Unity Greetings Administrator にアクセスするためにダイヤルする電話番号  
 ガイダンスから Cisco Unity Greetings Administrator への短縮ダイヤル アクセスを設定した場合は、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には、コールハンドラの所有者が、上記の情報の機密性保持の必要性を認識する必要があります。

### Cisco Unity Greetings Administrator 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方法

- ステップ 1** 電話機で、Cisco Unity Greetings Administrator 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** プロンプトで、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** プロンプトで、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、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ため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 Greetings Administrator 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、または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 Greetings Administrator 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。

通話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。

## 8.x Cisco Unity Greetings Administrator の設定

Cisco Unity Greetings Administrator を設定するには、次の作業を実行します。

1. ユーザ自身またはその他のユーザが、Cisco Unity Greetings Administrator 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マニュアルを参照してください。  
  
また、発信者がガイダンスから Cisco Unity Greetings Administrator にアクセスするための、ワンタッチダイヤル オプションを設定することもできます。「ガイダンスから Cisco Unity Greetings Administrator にアクセスするためのワンタッチダイヤル オプションを設定する方法」(P.17-4) の手順を行います。(このオプションを選択する場合は、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 Greetings Administrator に転送するルーティングルールを追加します。「Cisco Unity Greetings Administrator に着信転送するためのルーティングルールの追加方法」(P.17-5) の手順を実行します。
3. Cisco Unity Greetings Administrator 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。「コールハンドラに一意の内線番号を割り当てる方法」(P.17-5) の手順を行います。
4. 必要に応じて、Cisco Unity Greetings Administrator 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、「8.x Cisco Unity Greetings Administrator 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.17-2) を参照してください。

### ガイダンスから Cisco Unity Greetings Administrator にアクセスするためのワンタッチダイヤルオプションを設定する方法

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [ コール管理 (Call Management) ] を展開して [ システムコールハンドラ (System Call Handlers) ] を選択します。
- 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 (Search Results) ] テーブルで、[ ガイダンス (Opening Greeting) ] コールハンドラを選択します。
- 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 [ 編集 (Edit) ] メニューで、[ 発信者入力 (Caller Input) ] を選択します。
- ステップ 4 [ 発信者入力キー (Caller Input Keys) ] テーブルの [ 発信者入力 (Caller Input) ] ページで、該当する電話機のキーパッドキーを選択します。
- 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) ] を選択し、リストから [グリーティング管理者 (Greetings Administrator) ] を選択します。
- ステップ 7** [保存 (Save) ] を選択します。

---

### Cisco Unity Greetings Administrator に着信転送するためのルーティング ルールの追加方法

---

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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) ] を選択します。
- 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) ] を選択します。
- 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、新しいルーティング ルールの表示名を入力し、[保存 (Save) ] を選択します。
- 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** [ルーティング ルールの条件 (Routing Rule Conditions) ] テーブルで、[新規追加 (Add New) ] を選択します。
- ステップ 6** [直接ルーティング ルールの条件の新規作成 (New Direct Routing Rule Condition) ] ページで、[宛先番号 (Dialed Number) ] を選択し、リスト内のパラメータを設定して、Cisco Unity Greetings Administrator へのアクセス用として設定済みの電話番号を入力します。
- ステップ 7** [保存 (Save) ] を選択します。
- ステップ 8** [編集 (Edit) ] メニューで [直接ルーティング ルールの編集 (Edit Direct Routing Rule) ] を選択します。
- ステップ 9** [直接ルーティング ルールの編集 (Edit Direct Routing Rule) ] ページの [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) ] を選択し、[グリーティング管理者 (Greetings Administrator) ] を選択します。
- ステップ 10** [保存 (Save) ] を選択します。
- ステップ 11** [直接ルーティング ルール (Direct Routing Rules) ] メニューで、[直接ルーティング ルール (Direct Routing Rules) ] を選択します。新しいルーティング ルールが、テーブルにある他のルーティング ルールに対して適切な位置にあることを確認します。ルールの順序を変更する場合は、[ステップ 12](#) に進みます。
- ステップ 12** [順序の変更 (Change Order) ] を選択します。
- ステップ 13** [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、並べ替えるルールの名前を選択し、上向きまたは下向きの矢印を選択して、各ルールが適切な順序で表示されるようにします。
- ステップ 14** [保存 (Save) ] を選択します。

---

### コール ハンドラに一意の内線番号を割り当てる方法

---

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [コール管理 (Call Management) ] を展開して [システム コール ハンドラ (System Call Handlers) ] を選択します。
- ステップ 2** [コール ハンドラの検索 (Search Call Handlers) ] ページの [システム コール ハンドラ (System Call Handlers) ] テーブルで、Cisco Unity Greetings Administrator を使用してアクセスするコール ハンドラの表示名を選択します。

- ステップ 3** [コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページの [内線番号 (Extension)] フィールドに、コールハンドラの一意の内線番号を入力します。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。


## Cisco Unity Connection 8.x のグリーティングと名前の録音用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、ユーザが録音済みのグリーティングと名前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しておく必要があります。

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、次の点に注意してください。

- 録音用オーディオ形式の設定は、システム全体ですべてのユーザのすべてのメッセージ、グリーティング、および名前に影響を与えます。
  - 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種類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から、後で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、コード変換時（特にサンプルレートが変わる場合）に録音の音質が劣化します。
- 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 mu-law 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-law 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しても、音質は変化しません。
- 録音のオーディオ形式変更の影響を受けるのは、設定の変更後に録音されるメッセージ、グリーティング、および名前だけです。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用オーディオ形式を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[全般設定 (General Configuration)] を選択します。
- ステップ 2** [全般設定の編集 (Edit General Configuration)] ページの [録音形式 (Recording Format)] リストから、該当する設定を選択します。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。
-  **(注)** 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、Connection で、メッセージ、グリーティング、および名前を、適切なオーディオ形式に変換する必要があります。変換しないと、再生デバイスで再生できません。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。









## CHAPTER 18

# Cisco Unity Connection 8.x のパスワード、PIN、サインイン、およびロックアウト 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 8.x 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 Administration 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、PIN、およびアカウント ロックアウトの各ポリシーを指定し、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、サインイン ポリシーを指定します。

これらのポリシーは、Cisco Unified CM Administration の [ユーザ管理 (User Management)] > [クレデンシャル (Credential)] ページで指定します。詳細および関連するトピックについては、オンラインヘルプまたは『Cisco Unified Communications Manager Administration Guide』を参照してください (Cisco Unified Communications Manager の管理に関するドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps556/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps556/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です)。

パスワード、PIN、サインイン、およびロックアウトの各ポリシーは、Cisco Unity Connection Administration では設定できませんが、Connection ユーザのパスワードまたは PIN は、各ユーザのアカウント ページで変更できます。『User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection (Release 8.x)』の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Passwords and PINs in Cisco Unity Connection 8.x」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。また、ユーザは Connection Messaging Assistant で自分のパスワードおよび PIN を変更することもできます。

## Cisco Unity Connection 8.x 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、PIN、およびアカウント ロックアウトの各ポリシーを決定し、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、サインイン ポリシーを指定します。

次の項を参照してください。

- 「認証規則を使用した、パスワード、PIN、サインイン、およびロックアウト ポリシーの指定 (Cisco Unity Connection のみ)」 (P.18-2)
- 「認証規則の作成と修正、およびユーザへのルールの割り当て (Cisco Unity Connection のみ)」 (P.18-2)

### 認証規則を使用した、パスワード、PIN、サインイン、およびロックアウトポリシーの指定 (Cisco Unity Connection のみ)

Cisco Unity Connection では、認証規則によって、すべてのユーザ アカウントのユーザ パスワード、PIN、およびアカウント ロックアウトが管理されます。認証規則を使用すると、電話による Connection へのユーザ アクセスと、Cisco Unity Connection Administration および Cisco Personal Communications Assistant (PCA) へのユーザ アクセスのセキュリティが保護されます。

認証規則では、たとえば次の項目を決定します。

- サインイン失敗の許容回数。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および PIN の長さ。
- パスワードまたは PIN の有効日数。

### 認証規則の作成と修正、およびユーザへのルールの割り当て (Cisco Unity Connection のみ)

認証規則は、Cisco Unity Connection Administration 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、次に示す定義済みの認証規則が用意されています。

推奨ボイスメール認証規則	デフォルトでは、電話による Connection 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)] ページにあるボイスメールの PIN に対して、Connection がこのルールを適用します。
推奨 Web アプリケーション認証規則	デフォルトでは、Cisco Unity Connection Administration 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 アプリケーションのパスワードに対して、Connection がこのルールを適用します。

これらのデフォルト設定は変更でき、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対して、**Connection** へのユーザ アクセスを制御するための認証規則を指定してください。ユーザ アカウントまたはテンプレートに対する認証規則の指定については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「Passwords and PINs in Cisco Unity Connection 8.x」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。





# CHAPTER 19

## Cisco Unity Connection 8.x でのメッセージング

コール管理計画を実装し、カンパシーションのバージョンとオプションを決定したら、Cisco Unity Connection がメッセージを収集、処理、保管する方法について検討してください。この章では、Connection で使用できるメッセージタイプの概要を示し、Connection がメッセージの録音、送信、および保管を処理する方法について説明します。

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x のメッセージタイプ」 (P.19-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x でのメッセージ録音」 (P.19-4)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のデフォルト受信者アカウント」 (P.19-6)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のディスパッチメッセージ」 (P.19-7)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ配信」 (P.19-10)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ配信および機密性オプション」 (P.19-13)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のメッセージアクション」 (P.19-15)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のメッセージの件名行の形式」 (P.19-16)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のメッセージストレージとディスク容量」 (P.19-20)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のメッセージの削除」 (P.19-21)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のメッセージアクセス」 (P.19-23)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のライブレコードの設定」 (P.19-23)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のボイスメッセージのRSSフィードへのアクセス設定」 (P.19-26)

ユーザメッセージの保護については、『*Security Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「Securing User Messages in Cisco Unity Connection 8.x」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/8x/security/guide/8xcucsecx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/security/guide/8xcucsecx.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection 8.x のメッセージタイプ

Cisco Unity Connection は多くのメッセージタイプをサポートしており、組織のニーズに応じて使用できます。

### 識別できない発信者（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 にサインインしていないユーザは、Connection の設定に従い、さまざまな方法でユーザ メールボックスにアクセスしてメッセージを残すことができます。発信者は、Connection サーバのメイン電話番号を呼び出し、名前を文字で入力するか、内線番号を入力し、ディレクトリ ハンドラを使用してユーザにコールすることができます。または、コールハンドラを通じてユーザ メールボックス（または同報リスト）に転送されます。または、ユーザの内線にコールして、ユーザが応答しないときに Connection に転送され、メッセージを残すことができます。

Connection は、これらのメッセージの送信者を識別できない発信者として識別します。識別できない発信者がメッセージを残した場合、Connection Web Inbox（Connection 8.5 以降）、Messaging Inbox（Connection 8.0）、電子メール クライアント、または RSS リーダ（該当する場合）で、メッセージの [ 送信元 (From) ] フィールドに「UnityConnection@<servername>」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、発信者の電話番号が表示されます（電話番号を使用できる場合）。

外部発信者からのメッセージは、他のユーザに転送できますが、応答はできません。ただし、サービスクラスによっては、メッセージの再生後に送信者にコールすることによって、識別できない発信者からのメッセージに対してユーザが「Live Reply」できます。

### ユーザ間のボイス メッセージ

ユーザは Cisco Unity Connection にコールし、サインインして、1 人または複数の他の Connection ユーザ、または同報リストにメッセージを送信できます。Connection は、メッセージの送信者をユーザとして識別します。着信側ユーザが後でメッセージを再生したときに、Connection は録音されたユーザの名前を再生します（または、着信側ユーザが Connection Web Inbox（Connection 8.5 以降）や Messaging Inbox（Connection 8.0）などの Cisco 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たときに、ユーザ名を表示します）。

または、ユーザは別のユーザの内線にコールして、着信側ユーザが応答しないときに Connection に転送され、メッセージを残すことができます。このとき、識別されたユーザのメッセージングが有効で、電話システムでサポートされ、ユーザが自分のプライマリ内線番号または代替デバイスからコールしている場合、Connection は発信側内線がユーザに関連付けられていることを認識し、そのユーザをメッセージの送信者として識別します。



(注)

識別されたユーザのメッセージングでユーザと識別された発信者がメッセージを残すとき、Cisco Unity Connection は発信者の認証または確認を実行しません。

識別されたユーザのメッセージングは、デフォルトで有効です。これは、[ 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 [ 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) ] 設定を使用して、すべてのユーザに対して無効にできます。

ユーザは、他のユーザからのメッセージへの応答または転送ができます。サービスクラスによっては、メッセージの再生後に送信者にコールすることによって、別のユーザからのメッセージに対して「Live Reply」できます。

### Exchange の電子メール メッセージ

Cisco Unity Connection は、Microsoft Exchange のユーザ メールボックスに保管されている電子メール メッセージにアクセスし、テキスト/スピーチ (TTS) を使用してメッセージを再生できます。

### 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 メッセージとは、組織内の全員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、ユーザが電話機から Cisco Unity Connection にサインインすると、新規および開封済みメッセージのメッセージ数が再生されるよりも前に、すぐに再生されます。ユーザ

は、**Connection** で新規および開封済みメッセージの再生、または設定オプションの変更を行う前に、各システム ブロードキャスト メッセージを全部聞く必要があります。システム ブロードキャスト メッセージは早送りまたはスキップできません。



(注)

設計上、システム ブロードキャスト メッセージが届いても、ユーザ電話機のメッセージ受信インジケータ (MWI) は点灯しません。また、システム ブロードキャスト メッセージは、ポケットベルや別の電話機などの代行用デバイスのメッセージ通知をトリガーしません。

システム ブロードキャスト メッセージの設定と使用については、「[Cisco Unity Connection 8.x でのブロードキャスト メッセージの設定](#)」を参照してください。

### 通知

Cisco Unity Connection は、テキスト メッセージの形式で電子メール アドレス、文字対応のポケットベル、およびテキスト機能のある携帯電話に、メッセージ通知を送信できます。メッセージ通知設定で選択された基準に一致するメッセージが着信すると、**Connection** メッセージング システムは、管理者またはユーザが入力したテキスト メッセージ（「テクニカル サポートの緊急メッセージ」など）を送信します。**Connection** が電話番号をダイヤルして新しいメッセージの着信をユーザに知らせ、ユーザがクレデンシャルを入力してサインインし、メッセージを再生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着信通知をデバイス（携帯電話など）に送信し、デバイスが応答しなかったために **Connection** にコールバックが転送された場合、**Connection** は転送されたメッセージ通知コールを拒否します。結果として、転送されたメッセージ通知の通知はユーザ メールボックスに保存されません。転送されたメッセージ通知コールを **Connection** が拒否するため、コールによってユーザへの新しいメッセージは作成されず、新しいメッセージ通知コールは起動されません。

さまざまなタイプの通知の設定については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「Notification Devices in Cisco Unity Connection 8.x」の項を参照してください。このガイドは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

### 開封確認

ユーザは、メッセージを送信するときに、開封確認を要求できます。受信者がメッセージを再生するとすぐに、開封確認がメッセージの送信者に送信されます。新しい開封確認が届くと、ユーザ電話機のメッセージ受信インジケータが点灯し、メッセージ通知が起動されます。

ボイス メッセージを送信できない場合、送信者がユーザで、開封確認を受け入れるように設定されていれば、Cisco Unity Connection は不達確認 (NDR) で送信者に警告します。NDR には元のメッセージのコピーが含まれており、ユーザはこれを使用して、後でメッセージを再送信するか、または別の受信者に再送信することができます。

### インタビュー ハンドラ メッセージ

コール管理計画でインタビュー ハンドラを使用して、Cisco Unity Connection が録音済みの一連の質問を再生し、発信者からの応答を録音することで、発信者から情報を収集するようになります。たとえば、販売注文を受けたり、製品サポート ラインの情報を収集したりする場合に、インタビュー ハンドラを使用します。

すべての応答が記録されると、インタビュー ハンドラ設定で指定された受信者（ユーザまたは同報リスト）に単一のボイス メッセージとして転送されます。応答は通知音で区切られます。

詳細については、「[Cisco Unity Connection 8.x のインタビュー 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る必要があるという設定を使用して、メッセージを同報リストに送信できます。ディスパッチ メッセージを再生するときに、メッセージを受け入れるか、延期するか、拒否するかを選択するオプションが再生されます。同報リストの 1 人のメンバーがメッセージを受け入れると、その他の受信者のメールボックスから、メッセージのコピーが削除されます。

ディスパッチ メッセージは、問題に対応できるチームがあるが、そのチームの 1 人のメンバーだけが応答すればよい場合に便利です。たとえば、IT 部門で、支援を必要とする従業員からメッセージを受け取り、そのメッセージをディスパッチ メッセージとして IT 部門の担当で構成された同報リストに送信するように、コールハンドラを設定できます。同報リストのすべてのメンバーが、各メッセージのコピーを受信します。チームのメンバーは、メッセージを受け入れるか拒否するかを決定できます。

詳細については、「[Cisco Unity Connection 8.x のディスパッチ メッセージ](#)」(P.19-7) を参照してください。

### ライブ レコード メッセージ

ライブ レコードを使用すると、ユーザは発信者との会話中にカンバセーションを録音できます。録音されたカンバセーションは、メッセージとしてユーザのメールボックスに保存されます。ユーザは、このメッセージを後で確認したり、別のユーザまたはユーザ グループに転送できます。ライブ レコードは組織のオペレータにとって特に役立ちます。

ライブ レコードは、Cisco Unity Connection が Cisco Unified Communications Manager 電話システムと連動している場合にだけサポートされます。

ライブ レコードの設定については、「[Cisco Unity Connection 8.x のライブ レコードの設定](#)」(P.19-23) を参照してください。

## Cisco Unity Connection 8.x でのメッセージ録音

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、ユーザが主に電話システムの内線でメッセージを再生する場合、Connection は、電話システムが使用するオーディオ形式と同じ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 PDA で再生する場合、Connection は、PDA が使用するオーディオ形式（GSM 6.10 など）でメッセージを録音する必要があります。

メッセージを録音するオーディオ形式を設定するときは、次のことに注意する必要があります。


- 録音用オーディオ形式の設定は、システム全体ですべてのユーザのすべてのメッセージ、グリーティング、および名前に影響を与えます。
- 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種類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から、後で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、コード変換時（特にサンプルレートが変わる場合）に録音の音質が劣化します。

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-law 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-law 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しても、音質は変化しません。

- 録音のオーディオ形式変更の影響を受けるのは、設定の変更後に録音されるメッセージ、グリーティング、および名前だけです。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。



### メッセージの録音用オーディオ形式を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ システム設定 (System Settings) ] を展開し、[ 全般設定 (General Configuration) ] を選択します。
- ステップ 2** [ 全般設定の編集 (Edit General Configuration) ] ページの [ 録音形式 (Recording Format) ] リストから、該当する設定を選択します。
-  **(注)** 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、Connection で、メッセージ、グリーティング、および名前を、適切なオーディオ形式に変換する必要があります。変換しないと、再生デバイスで再生できません。
- ステップ 3** [ 保存 (Save) ] を選択します。

## 録音終了時の終了警告プロンプトの設定

デフォルトで、Cisco Unity Connection は、発信者がメッセージを録音している途中で、許可される最大メッセージ長に到達する前に終了警告プロンプトを再生します（録音が許可される最大メッセージ長に到達した場合、録音セッションは終了します）。録音の長さが 30 秒未満に制限されている場合を除いて、デフォルトで、警告は録音を終了する 15 秒前に再生されます。次の 2 つの設定をカスタマイズできます。

<b>終了警告の最小録音期間 (ミリ秒) (Minimum Recording Duration in Milliseconds for Termination Warning)</b>	Connection が録音時間をモニタして終了警告プロンプトを再生するかどうかを判断するまでの最大録音長 (ミリ秒単位)。この設定によって、短い録音で警告が再生されないようにします。たとえば、短い応答だけを受け付けるように構成されているインタビューハンドラに使用します。
<b>録音終了の警告時間 (ミリ秒) (Recording Termination Warning Time in Milliseconds)</b>	最大メッセージ長に到達する何ミリ秒前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 秒に設定されていて、[ 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、終了警告プロンプトは録音開始から 290 秒後に再生されます。これは、録音制限に到達して録音セッションが終了する 10 秒前です。[ 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、コールハンドラにアクセス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。

### 録音終了時の終了警告プロンプトの設定方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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) ] を選択します。

- ステップ 2** [テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)] ページの [終了警告の最小録音期間 (ミリ秒) (Minimum Recording Duration in Milliseconds for Termination Warning)] フィールドで、Connection が録音時間をモニタして終了警告プロンプトを再生するかどうかを判断するまでの最小録音長をミリ秒単位で入力します。
- この長さを超えることが許可されない録音では、Connection は、警告を再生するかどうかを判断するためのモニタを行いません。
- 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、許可される最長録音時間に到達する何ミリ秒前に Connection が終了警告プロンプトを再生するかを入力します。録音セッション中に警告が再生されたとき、Connection は録音セッションを終了する前に、このフィールドで指定された時間だけ録音を継続します。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x の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、発信者がデフォルト システム コール管理オブジェクトのいずれかにルーティングされたときに、メッセージ配信またはメッセージの受信で特別な役割を果たすいくつかのアカウントがあります。

### オペレータ

Cisco Unity Connection へ発信してオペレータにダイヤルしたときに、応対できるオペレータがない場合は、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、オペレータ 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のモニタにいずれかのユーザを割り当てるか、別のユーザまたは同報リストにメッセージを送信するようにオペレータ コールハンドラを再設定するようにしてください。

インストール時に、オペレータ アカウントにはランダムに生成されたボイスメール パスワード、および Web アプリケーション パスワードが割り当てられます。このアカウントにサインインするには、Cisco Unity Connection Administration 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、このメールボックスは 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のモニタにいずれかのユーザを割り当てるか、リストに配信されたメッセージをモニタおよび再ルーティング (該当する場合) するために、Undeliverable Messages 同報リストにユーザを追加することを推奨します。別のユーザが同報リストをモニタする場合は、メールボックスがメッセージでいっぱいになることを防ぐために、同報リストから UndeliverableMessagesMailbox アカウントを削除します。

インストール時に、UndeliverableMessagesMailbox アカウントにはランダムに生成されたボイスメール パスワード、および Web アプリケーション パスワードが割り当てられます。このアカウントにサインインするには、Cisco Unity Connection Administration を使用してパスワードを変更する必要があります。

### Unity Connection メッセージング システム

このアカウントは、識別できない発信者からのメッセージの代理送信者として機能します。そのため、識別できない発信者からのユーザ メッセージは、Unity Connection メッセージング システム メールボックス (UnityConnection@<servername>) から発信されたものとして識別されます。

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 Administration で表示できますが、修正も削除もできません。

## Cisco Unity Connection 8.x のディスパッチ メッセージ

ディスパッチ メッセージ機能を使用して、メッセージを同報リストに送信できます（コールハンドラまたはインタビューハンドラから）。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に対応する必要があると設定されます。ディスパッチメッセージを再生するときに、メッセージを受け入れるか、延期するか、拒否するかを選択するオプションが再生されます。

ディスパッチメッセージは、次のように処理されます。

- ユーザがメッセージを受け入れると選択した場合、別のユーザがそのメッセージを再生したかどうか、および延期したかどうかにかかわらず、同報リストのその他のメンバーのメールボックスから、そのメッセージのすべてのコピーが削除されます。
- ユーザがメッセージの延期を選択した場合、そのユーザのメールボックスおよび同報リストのその他のメンバーのメールボックスに、未読メッセージとして残ります。
- ユーザがメッセージの拒否を選択した場合、そのユーザのメールボックスからは削除されますが、同報リストのその他のメンバーのメールボックスに、そのメッセージのコピーが未読として残ります。
- そのディスパッチメッセージの残っているコピーが 1 つだけで、どのユーザもメッセージの受け入れを選択していない場合、メールボックスにコピーが残っている最後のユーザが受け入れる必要があります。このユーザには、メッセージを拒否するオプションが示されません。

ディスパッチメッセージは、問題に対応できるチームがあるが、そのチームの 1 人のメンバーだけが応答すればよい場合に便利です。たとえば、IT 部門で、支援を必要とする従業員からメッセージを受け取り、そのメッセージをディスパッチメッセージとして IT 部門の担当で構成された同報リストに送信するように、コールハンドラを設定できます。同報リストのすべてのメンバーが、各メッセージのコピーを受信します。チームのメンバーは、メッセージを受け入れるか拒否するかを選択できます。拒否されたメッセージは、チームの別のメンバが取り上げます。

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に従います。

- [「コールハンドラに残されたメッセージをディスパッチする設定」 \(P.19-7\)](#)
- [「インタビューハンドラに残されたメッセージに対するディスパッチメッセージの設定方法」 \(P.19-8\)](#)

[「ディスパッチメッセージの制限と動作上の注意」 \(P.19-8\)](#) 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をディスパッチする設定

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ コール管理 (Call Management) ] を展開して [ システムコールハンドラ (System Call Handlers) ] を選択します。
- ステップ 2** [ コールハンドラの検索 (Search Call Handler) ] ページの [ システムコールハンドラ (System Call Handlers) ] テーブルで、該当するコールハンドラの表示名を選択します。
- 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 [ 編集 (Edit) ] メニューで、[ メッセージ設定 (Message Settings) ] を選択します。
- ステップ 4** [ メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings) ] ページの [ メッセージ受信者 (Message Recipient) ] の下で、受信者として同報リストを選択し、[ 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)] を選択します。

### インタビュー ハンドラに残されたメッセージに対するディスパッチ メッセージの設定方法

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[コール管理 (Call Management)] を展開して [インタビュー ハンドラ (Interview Handlers)] を選択します。

ステップ 2 [インタビュー ハンドラの検索 (Search Interview Handlers)] ページの [インタビュー ハンドラ (Interview Handlers)] テーブルで、該当するインタビュー ハンドラの表示名を選択します。

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)] の下で、受信者として同報リストを選択し、[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)] を選択します。

## ディスパッチ メッセージの制限と動作上の注意

- ディスパッチのフラグを設定できるのは、ボイス メッセージだけです。電子メールおよび FAX メッセージには、ディスパッチのフラグを設定できません。
- 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ます。ユーザが Connection Web Inbox (Connection 8.5 以降)、Messaging Inbox (Connection 8.0)、Cisco Unified Personal Communicator、Cisco Mobile、Cisco Unified Messaging with IBM Lotus Sametime、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、メッセージの延期、拒否、または受け入れの強制は行われません。これらのクライアントでは、ディスパッチ メッセージは通常のボイス メッセージと同じに扱われます。ユーザがディスパッチ メッセージを有効にするには、電話インターフェイスを使用する必要があることを、ユーザに知らせておく必要があります。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ときに、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示されるのは、メッセージの件名行に特別なテキストを表示するように設定されている場合だけです (件名行の形式の詳細については、「Cisco Unity Connection 8.x のメッセージの件名行の形式」(P.19-16) 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推奨します。これによって、ユーザがそのメッセージにアクセスする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思い出す手助けになります。
- (Connection 8.5 以降のみ) シングル インボックスが設定されている場合は、Connection と Exchange の間でディスパッチ メッセージが同期されません。
- ディスパッチ メッセージは文字変換されません。これは、SpeechView 機能が有効になっている サービス クラスに受信者が属している場合も同様です。
- IMAP クライアントを使用してディスパッチ メッセージを再生しているときは、そのメッセージの削除または既読のマーク設定はできません。最初、ユーザには正常にディスパッチ メッセージを削除または保存できたように表示されますが、次に IMAP クライアントがメッセージ リストを更新すると、ディスパッチ メッセージが新規メッセージとして表示されます。これは、ユーザが Microsoft Outlook または IBM Lotus Notes with ViewMail を使用している場合でも同じです。メッセージは、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するか、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入れたときにだけ削除されます。

- ディスパッチ メッセージのコピーが 1 つしか残っていない場合、最後のコピーを持つユーザは、Connection Web Inbox (Connection 8.5 以降)、Messaging Inbox (Connection 8.0)、または Cisco Unified Personal Communicator を使用している場合にそのコピーを削除できます。ユーザがディスパッチ メッセージを有効にするには、電話インターフェイスを使用する必要があることを、ユーザに知らせておく必要があります。
- ディスパッチ メッセージの再生中に、ユーザが「スキップ」または「削除」メニュー オプションにマッピングされている電話キーパッドのキーを押すと、Connection は、「スキップ」キーの押下を「延期」、「削除」キーの押下を「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 メッセージを先に再生するには、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るコールハンドラまたはインタビュー ハンドラで、そのメッセージに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再生されません。
- ユーザがディスパッチ メッセージを拒否した場合、ディスパッチ メッセージのコピーは、そのユーザの削除済み項目のフォルダに保存されません。
- ユーザがメッセージを受け入れると、そのユーザが、メールボックスにメッセージのコピーを保持する唯一のユーザになります。
- ユーザがディスパッチ メッセージを受け入れると、ディスパッチ プロパティが削除され、通常のボイス メール メッセージとして処理されます。後でユーザがメッセージを新規として保存すると、メッセージは電話インターフェイスで、他の新規メッセージと同じように再生されます。ディスパッチ メッセージとして通知されません (件名行は変更されないため、使用する件名行の形式によっては、元々ディスパッチのフラグが付いていたことを示す文字列が含まれることがあります。ただし、件名行は、電話インターフェイスでは再生されません)。
- ディスパッチ メッセージは転送できません。ユーザは、最初にメッセージを受け入れる必要があります。これによって、ディスパッチ 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できるようになります。
- ディスパッチ メッセージが含まれるメッセージ通知ルールを設定している場合、通知を受け取り、コールしてメッセージを取得するまでに、別のユーザがすでにメッセージを受け入れており、その結果、このメッセージがユーザのメールボックスから削除されている可能性があることに注意してください。
- ネットワーク接続されたディスパッチ メッセージはサポートされません。ロケーション間でのディスパッチ メッセージはサポートされていません。サイト内の他のロケーションの受信者に宛てられたディスパッチ メッセージは、通常のメッセージとしてリモート ユーザに送信されます。リモート サイトの受信者に宛てられたディスパッチ メッセージは配信されません。ディスパッチ メッセージは、メッセージの受信者がネットワークで接続された他のロケーションのユーザを含まないシステム同報リストである場合にだけ、設定することを推奨します。
- クラスタとして Connection が設定されていて、複数のサーバがプライマリ ステータスになっている場合 (Split-brain 状況)、2 人の異なるユーザが異なるサーバにコールして、同じディスパッチ メッセージを受け入れることがあります。Split-brain 状況が解決された後、最後にディスパッチ メッセージを受け入れたユーザが最終的な受信者になり、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。

## Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ配信

ほとんどの場合、Cisco Unity Connection は標準プロセスを使用して、発信者からメッセージを配信します。Connection は送信者アカウント（識別できない発信者のメッセージの場合は Unity Connection メッセージング システム アカウント、そうでない場合はユーザのボイスメールボックス）にサインインし、メッセージを組み立てて、受信者または受信者同報リストのメンバーのアドレスを指定し、メッセージを配信します。

メッセージ配信の問題の詳細については、次の項を参照してください。

- 「配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 コンポーネントを使用できないときの Cisco Unity Connection のメッセージ処理」 (P.19-10)
- 「コール切断によって中断し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 クォータを超えたときの 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 サイズを超えたときの Cisco Unity Connection のメッセージ処理」 (P.19-13)

## 配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にメッセージを配信できないことがあります。この場合のシステム動作は、送信者のタイプ、およびメッセージを配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 がメッセージを配信できない場合（たとえば、メッセージをアドレス指定する前に発信者が切断したり、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 は送信者に不達確認 (NDR) を送信します。

次の場合、送信者は不達確認を受け取りません。

- 元のメッセージの送信者が、識別できない発信者である。
- 送信者はユーザだが、NDR を受け入れないようにユーザ アカウントが設定されている場合
- ユーザのメール ストアがオフラインである（この場合は、データベースが使用可能になると NDR が配信されます）。

ただし、元のメッセージの形式が正しくない場合、メッセージは [ 配信できないメッセージ (Undeliverable Messages) ] リストに送信されず、代わりに、Connection が MTA 不正メール フォルダ (UmssMtaBadMail) にメッセージを保存します。このフォルダは「不正なメール フォルダのモニタ (Monitor Bad Mail Folders)」タスクによって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 コンポーネントを使用できないときの Cisco Unity Connection のメッセージ処理

一時的に停止している間のシステムの動作は、停止の性質によって異なります。

### メッセージ配信コンポーネント

Cisco Unity Connection サーバのメッセージ配信に関するコンポーネントを使用できない場合（メールボックスストアがバックアップ中のため無効化されているときなど）、Connection は、ユーザまたは外部発信者が録音したすべてのメッセージをキューに入れて、コンポーネントが使用可能になったときに配信します。

inbox が 1 つに設定されている場合（Connection 8.5 以降のみ）、コンポーネントを使用できない間は、配信キュー内のメッセージが Exchange メールボックスと同期されません。これらのメッセージは、配信後に Exchange メールボックスと同期されます。

### Exchange が使用不可の場合

Exchange の電子メールメッセージにユーザがアクセスできるように Connection が設定されている場合に、Connection が Exchange からメッセージを取得する際にネットワークまたはその他の状況が原因で応答が遅くなったり停止したりしたときは、Connection からユーザに、電子メールメッセージへのアクセス試行時に電子メールを使用できなかったことが通知されます。Exchange からの応答を Connection が待機する時間は、デフォルトでは 4 秒です。この値は、Cisco Unity Connection Administration で設定できます。

inbox が 1 つに設定されている場合は（Connection 8.5 以降のみ）、Connection のメッセージが Exchange と同期されませんが、ユーザには通知されません。Exchange が再び使用可能になると、同期が再開されます。

タイムアウト時間を変更するには、該当する手順を実行します。

- [Cisco Unity Connection が Exchange からの応答を待機する時間を変更する方法（Connection 8.5 以降）](#)
- [Cisco Unity Connection が Exchange からの応答を待機する時間を変更する方法（Connection 8.0）](#)

### Cisco Unity Connection が Exchange からの応答を待機する時間を変更する方法（Connection 8.5 以降）

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[ユニファイドメッセージングサービス (Unified Messaging Services)] を選択します。
- ステップ 2** [ユニファイドメッセージングサービスの設定 (Unified Messaging Services Configuration)] ページで、[TTS と予定表: 応答を待機する時間 (秒) (TTS and Calendars: Time to Wait for a Response (In Seconds))] を適切な値に変更します。デフォルト設定は 4 秒です。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。  
変更はすぐに有効になります。
- 

### Cisco Unity Connection が Exchange からの応答を待機する時間を変更する方法（Connection 8.0）

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
- 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))] を適切な値に変更します。デフォルト設定は 4 秒です。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。
-

変更はすぐに有効になります。

## コール切断によって中断したメッセージに対する Cisco Unity Connection の処理

ユーザがメッセージを送信、応答、または転送するプロセスで、コールが切断されたために中断したメッセージを Cisco Unity Connection が処理する方法は、変更できます。ユーザが電話を切ったときや、携帯電話の電源が切れたり、電波が途切れたときなど、コールは意図的または偶発的に切断されることがあります。

次の状況において通話が切断された場合は、デフォルトで、Connection によってメッセージが送信されます。

ユーザによるメッセージへの応答中、またはメッセージの送信中	メッセージに少なくとも 1 人の受信者が設定されていて、録音時間が 1 秒 (1,000 ミリ秒) 以上ある場合。ユーザが録音またはメッセージのアドレス指定を終了していても、Connection はメッセージを送信します。
ユーザによるメッセージの転送中	メッセージの受信者が少なくとも 1 人存在することが前提となります。ユーザがオーディオコメントの録音をしていなかったり、メッセージの宛先指定を完了していても、Connection はメッセージを送信します。

ユーザが # キーを押してメッセージを送信した場合を除き、中断されたメッセージを削除するように Connection を設定できます。このように設定すると、ユーザが # を押す前にコールが切断された場合、Connection はメッセージを送信せずに削除します。この設定は、ユーザごとに設定できます。詳細については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「[Specifying Whether Messages Are Sent Upon Hang-Up](#)」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

## メールボックス クォータを超えたときの Cisco Unity Connection のメッセージ処理

送信クォータまたは送信/受信クォータを超えたときのメッセージ処理は、送信者が外部発信者かユーザかによって異なります。

### 外部発信者のメッセージのクォータ処理

デフォルトで、送信/受信クォータを超えたユーザに外部発信者がメッセージを送信しようとしたとき、Cisco Unity Connection は、発信者による受信者へのメッセージの録音を許可します。[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversation)] ページの [外部発信者からのメッセージについてメールボックスの空き容量をチェック (Full Mailbox Check for Outside Caller Messages)] チェック ボックスをオンにして、この動作を変更できます。



外部発信者がメッセージを録音した時点では受信者のメールボックスがまだ送信/受信クォータを超えていなかったが、メッセージ配信の結果として超える場合、クォータまたは [外部発信者からのメッセージについてメールボックスの空き容量をチェック (Full Mailbox Check for Outside Caller Messages)] チェック ボックスの設定にかかわらず、Connection はメッセージを配信します。

#### ユーザ間メッセージのクォータ処理

ボイス メールボックスが送信クォータを超えているユーザが Connection にサインインし、別のユーザにメッセージを送信しようとした場合、Connection は、送信クォータを超えていることを示し、送信者による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、ボイスメールボックスが送信/受信クォータを超えている別のユーザにメッセージを送信しようとした場合、または、メッセージ配信の結果としてクォータを超える場合、Connection は、メッセージ送信者に不達通知を送信します。

Connection は、クォータを超えているかどうかにかかわらず、開封確認および不達確認をユーザに配信します。

## 最大メールボックス ストア サイズを超えたときの 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、ストアの最大サイズを指定します。これは、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 は警告をログに記録します。メールボックス ストアが最大サイズの 100% に達すると、Connection はエラーをログに記録します (警告メッセージおよびエラー メッセージは、Real-Time Monitoring Tool で表示できます)。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、メールボックスを追加または移動できます。また、Connection は、最大サイズに達したメールボックス ストアにメールボックスがあるユーザのメッセージの取得を継続します。

メールボックス ストアの管理の詳細については、「[Cisco Unity Connection 8.x のメールボックス ストアの管理](#)」を参照してください。

## Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ配信および機密性オプション

メッセージ配信および機密性オプションを使用して、メッセージを配信するタイミング、メッセージにアクセスできるユーザ、およびメッセージを他のユーザに再配信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、ユーザがハード ドライブまたは Cisco Unity Connection サーバ外のロケーションにボイス メッセージを保存することを禁止できます。

Connection には、ユーザおよび外部発信者が使用できる次のメッセージ配信および機密性オプションがあります。

緊急	<p>緊急メッセージは、通常のメッセージよりも前に配信されます。</p> <p>メールボックスにサインインしたユーザは、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。識別できない発信者、およびメールボックスに明示的にサインインしていないユーザは、ユーザまたはコールハンドラにメッセージを残すときに、メッセージに緊急のマークを付けることができるようにユーザアカウントまたはコールハンドラが設定されている場合にだけ、マークを付けることができます。この設定は、[編集 (Edit)] &gt; [メッセージ設定 (Message Settings)] ページで行います。</p>
プライベート	<p>プライベートメッセージは誰にでも送信できますが、そのメッセージを再生する受信者が、次のインターフェイスを使用してメッセージを転送することはできません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 電話 (Phone)</li> <li>• Connection Web Inbox (Connection 8.5 以降)</li> <li>• Connection Messaging Inbox (Connection 8.0)</li> <li>• ViewMail for Outlook</li> <li>• ViewMail for Notes</li> </ul> <p>プライベートメッセージを IMAP クライアント (ViewMail for Outlook がインストールされていない場合は Microsoft Outlook を含む) で再生する受信者は、メッセージを転送でき、.wav ファイルとして保存できます。(これを防ぐ方法については、『Security Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「<a href="#">Securing User Messages in Cisco Unity Connection 8.x</a>」の章にある「Message Security Options for IMAP Client Access in Cisco Unity Connection 8.x」の項を参照してください。このガイドは、<a href="http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/security/guide/8xucsecx.html">http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/security/guide/8xucsecx.html</a> から入手可能です)。</p> <p>ユーザ間メッセージに、プライベートのマークを付けることができます。バージョン 8.5 および 8.0 では、外部発信者、およびメールボックスに明示的にサインインしていないユーザは、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。バージョン 8.6 以降では、外部発信者、およびメールボックスに明示的にサインインしていないユーザは、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るようにユーザアカウントまたはコールハンドラが設定されていれば、ユーザまたはコールハンドラにメッセージを残すときにそのマークを付けることができます。</p>

<p><b>セキュア</b></p>	<p>セキュア メッセージは、Connection ユーザだけが受信できます。メッセージは、次のインターフェイスを使用して再生および転送できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 電話 (Phone)</li> <li>• Connection Web Inbox (Connection 8.5 以降)</li> <li>• Messaging Inbox (Connection 8.0)</li> <li>• Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook 8.5</li> </ul> <p>メッセージは次の方法を使用して再生できますが、転送はできません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook8.0</li> <li>• Cisco Unity Connection ViewMail for IBM Lotus Notes</li> </ul> <p>メッセージには、ViewMail を使用する Microsoft Outlook または ViewMail を使用する Lotus Notes 以外の IMAP クライアントでアクセスできません。</p> <p>メッセージは、WAV ファイルとしてローカルに保存できません。</p> <p>ユーザ間メッセージの場合、ユーザ サービス クラスの設定で許可されている場合にだけ、セキュアのマークを付けることができます。外部発信者、およびメールボックスに明示的にサインインしていないユーザは、メッセージにセキュアのマークを付けることができません。代わりに、ユーザ アカウントまたはコールハンドラの [編集 (Edit)] &gt; [メッセージ設定 (Message Settings)] ページの [セキュアにする (Mark Secure)] チェックボックスで、外部発信者からのメッセージに Connection が自動的にセキュアのマークを付けるか、通常の機密性で配信するかを決定できます。</p>
<p><b>時間指定送信</b></p>	<p>タッチトーンカンバセーションまたは音声認識カンバセーションを使用して、メッセージの宛先指定および録音を行った後で、ユーザはメッセージに時間指定送信のマークを付け、指定した曜日および時間まで Connection がメッセージの送信を待機するようにできます。メッセージが時間指定送信に設定されると、メッセージを送信するオプションをユーザが選択していない場合、時間指定送信をキャンセルできません。</p> <p>緊急の必要性がある場合は、管理者が「delete cuc futuredelivery」CLI コマンドを使用して、時間指定送信に設定されているすべての保留中のメッセージをキャンセルできます。ただし、ユーザが設定した後で特定の任意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>

『*Security Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「[Securing User Messages in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章の「How Cisco Unity Connection 8.x Handles Messages That Are Marked Private or Secure」の項に、Connection によるプライベートメッセージおよびセキュアメッセージの処理についての詳細な説明があります。(このガイドは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/unity/8x/security/guide/8xcusecx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/unity/8x/security/guide/8xcusecx.html) から入手できます)。

## Cisco Unity Connection 8.x のメッセージアクション

Cisco Unity Connection は、ユーザのメッセージアクション設定を使用して、ユーザが受信したさまざまなタイプのメッセージの処理方法を決定します。特定のメッセージタイプ（音声、電子メール、FAX、送信確認）のメッセージアクション設定は、あらゆるクライアント（電話インターフェイス、Connection Messaging Assistant、IMAP クライアントなど）から Connection サーバに送信またはサーバで作成された、そのタイプのすべてのメッセージに影響を与えます。

デフォルトで、Connection は各メッセージタイプを受け入れ、Connection が適切な Connection メールボックスストアのユーザ メールボックスにメッセージを保管するというアクションを実行するように設定されています。

リレー アクションを使用して、企業の電子メール サーバなど別のメッセージング システム、ストレージ、およびユーザ アカウントに、あるタイプのすべてのメッセージを送信するように、Connection に指示できます (これをメッセージ転送と呼ぶことがあります)。このオプションを選択した場合、ユーザは、Connection 電話インターフェイス、Messaging Assistant、および Phone View や Cisco Unified Personal Communicator などのクライアントからこれらのメッセージタイプにアクセスできなくなります (例外は、ユーザが電話機で Connection にサインインしているときに、外部メッセージストアに接続して電子メールを再生できるように Connection が設定されている場合の、電子メール メッセージからこの外部メッセージストアへのリレーです)。ユーザの [メッセージ アクション (Message Actions)] ページで定義したユーザの単一の SMTP リレー アドレスにメッセージをリレーする 1 つまたは複数のメッセージ アクションを設定します (メッセージ アクションは、ユーザ テンプレートに対して設定したり、一括編集モードで同時に複数のユーザに対して設定したりすることもできます。この場合、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 アドレスのテンプレートを定義できます。Connection は、このテンプレートから各ユーザのリレー アドレスを作成します)。Connection は、SMTP スマート ホストを通じてメッセージをリレーするため、ユーザまたはユーザ テンプレートでこのアクションを設定する前に、Connection サーバでスマート ホストを設定する必要があります。

受け入れおよびリレー アクションを使用して、あるタイプの各メッセージをユーザ メールボックスに配信し、同時にリレー アドレスにメッセージのコピーを転送するように、Connection に指示できます (これを「受け入れ転送」と呼ぶことがあります)。このオプションは、ハンドヘルド ワイヤレス デバイスなど、別のメッセージ サーバにアクセスするデバイスを通常使用しているユーザが、代替デバイスと Connection ユーザ インターフェイスの両方で、簡単にボイス メッセージにアクセスできるようにするために便利です。このオプションを選択した場合、ユーザはメッセージごとに 2 つのコピーを受信します。コピーは、異なるメッセージストアに保管され、リレーされたコピーでユーザが実行したアクションは、Connection メッセージストアに保管されているコピーには反映されません。ユーザが Connection メッセージストアの新規メッセージを定期的に管理しない場合、新規メッセージはメッセージ エージング ポリシーの対象にならないため、ユーザ メールボックスがすぐにメールボックス クォータを超える可能性があることに注意してください。

拒否アクションを使用して、ユーザが受信した特定のタイプのすべてのメッセージを廃棄し、メッセージ送信者に不達確認を送信するように、Connection に指示できます。

## Cisco Unity Connection 8.x のメッセージの件名行の形式

メッセージの件名行は、ユーザが Cisco Unity Connection Web Inbox (Connection 8.5 以降)、Connection Messaging Inbox (Connection 8.0)、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ビジュアル クライアントで、メッセージを表示または再生したときに表示されます。ユーザが電話機でボイス メッセージを再生するときには、件名行が再生されません。

ボイス メッセージの件名行に含める単語と情報の両方を設定できます。受信者の言語に応じて、件名行をローカライズすることもできます。

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、Connection にサインインせずにメッセージを送信した Connection ユーザ、または識別されたユーザのメッセージング機能によって、自動的に Connection ユーザとして識別されなかったユーザからのメッセージ。システム コール ハンドラに残されたメッセージが含まれます。

- ユーザ間メッセージ：Connection にサインインしたか、識別されたユーザのメッセージング機能が有効だったことによって、自動的に Connection ユーザとして識別された発信者からのメッセージ。ユーザがシステム コール ハンドラに残したメッセージが含まれます。
- 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。
- ライブ レコード メッセージ：ユーザが発信者と会話している間に録音したカンバセーションを含むメッセージ。



(注) コール ハンドラ メッセージの件名行では、そのコール ハンドラ メッセージが外部発信者からのメッセージか、ユーザからのメッセージかによって、外部発信者のメッセージの定義またはユーザ間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%	件名行の形式で %CALLERID% パラメータを使用すると、メッセージ送信者の ANI 発信者 ID に自動的に置き換えられます。  ANI 発信者 ID がない場合、[%CALLERID% (不明な場合) (%CALLERID% (When Unknown)) ] フィールドに入力したテキストが、件名行に代わりに挿入されます。
%CALLEDID%	件名行の形式で %CALLEDID% パラメータを使用すると、メッセージ送信者がコールした番号の ID に自動的に置き換えられます。受信者 ID がない場合、[%CALLEDID% (不明な場合) (%CALLEDID% (When Unknown)) ] フィールドに入力したテキストが、件名行に代わりに挿入されます。  このフィールドは、複数の組織が単一の Cisco Unity Connection システムを共有し、発信者を異なるガイダンスにルーティングできるように、複数の着信番号が定義されている場合に役立ちます。この場合、汎用ヘルプ ボイスメールボックスに残されたメッセージに、メッセージ送信者がシステムをコールするときに使用した番号が含まれていると便利です。

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 (続き)

パラメータ	説明
%NAME%	<p>外部発信者によるメッセージの件名行の形式で %NAME% パラメータを使用すると、メッセージ送信者の 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た値を挿入します。</p> <p>ユーザ間メッセージの件名行の形式で %NAME% パラメータを使用すると、メッセージ送信者の表示名に自動的に置き換えられます。表示名がない場合、Connection は、ANI 発信者名を挿入します。ANI 発信者名がない場合、Connection は [%NAME% (不明な場合) (%NAME% (When Unknown))] フィールドで指定された値を挿入します。</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% パラメータを使用すると、メッセージ送信者の 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た値を挿入します。</p> <p>[ライブ レコード メッセージ (Live Record Messages)] フィールドで %NAME% を使用すると、ライブ レコード 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。表示名がない場合、Connection は、ANI 発信者名を挿入します。ANI 発信者名がない場合、Connection は [%NAME% (不明な場合) (%NAME% (When Unknown))] フィールドで指定された値を挿入します。</p>
%EXTENSION%	<p>件名行の形式で %EXTENSION% パラメータを使用すると、メッセージ送信者の内線番号に自動的に置き換えられます。コール ハンドラまたはインタビュー ハンドラが録音したメッセージの場合は、ハンドラの内線番号に置き換えられます。</p> <p>内線番号がない場合、[%EXTENSION% (不明な場合) (%EXTENSION% (When Unknown))] フィールドに入力した値が、件名行に代わりに挿入されます。</p> <p><b>(注)</b> [ライブ レコード メッセージ (Live Record Messages)] フィールドで %EXTENSION% を使用すると、ライブ レコード メッセージを開始したユーザの内線番号に自動的に置き換えられます。</p>
%U%	<p>件名行の形式で %U% パラメータを使用すると、メッセージに緊急のフラグが設定されている場合に、[%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。メッセージが緊急でない場合、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% パラメータを使用すると、メッセージにプライベートのフラグが設定されている場合に、[%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。メッセージがプライベートでない場合、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% パラメータを使用すると、メッセージにセキュア メッセージのフラグが設定されている場合に、[%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。メッセージがセキュア メッセージでない場合、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% パラメータを使用すると、メッセージにディスパッチ メッセージのフラグが設定されている場合に、[%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。メッセージがディスパッチ メッセージでない場合、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	受信されるメッセージの件名行
外部発信者のメッセージ	%CALLERID% からの %U%%D% ボイス メッセージ (%U% %D% Voice message from %CALLERID%)	ANI 発信者 ID が 2065551212 の外部発信者	「2065551212 からのボイス メッセージ」 (Voice message from 2065551212)
ユーザ間メッセージ	%NAME% [%CALLERID%] からの %U%%P%%S% メッセージ (%U% %P% %S% Message from %NAME% [%CALLERID%])	内線 4133 の John Jones から緊急メッセージ	「John Jones [4133] からの緊急メッセージ」 (Urgent Message from John Jones [4133])
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 (Message from %NAME% [%CALLERID%])	ANI 発信者 ID がない「Sales Survey」インタビュー ハンドラ	「Sales Survey [不明な発信者 ID] からのメッセージ」 (Message from Sales Survey [Unknown caller ID])
ライブ レコード メッセージ	%CALLERID% からのライブ レコード メッセージ (Live Record message from %CALLERID%)	ANI 発信者 ID が 4085551212 の発信者からの、電話のユーザ録音	「4085551212 からのライブ レコード メッセージ」 (Live Record message from 4085551212)

## 件名行の形式の設定

件名行の形式を定義するときは、次のことに注意してください。

- パラメータの前後に % を指定する必要があります。
- システムにインストールされている言語ごとに、別の件名行の形式を定義できます。
- ユーザの優先言語に件名行の形式が定義されていない場合、システムのデフォルト言語の件名行の形式定義が代わりに使用されます。
- メッセージが同報リストに送信された場合、同報リストのすべての受信者に、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。各受信者の優先言語で件名行を定義する必要はありません。
- メッセージが同報リストに送信されたことを示すパラメータはありません。
- ボイス メッセージをデータベースに保存するときに、件名フォーマットがボイス メッセージに適用されます。件名行の形式定義を変更しても、すでにユーザ メールボックスにあるメッセージは変更されません。新しい件名定義は、変更の保存後に録音されるボイス メッセージにだけ反映されます。

件名フォーマットを設定するには、次の手順を実行します。

### 件名フォーマットを設定するには

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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)] フィールドに、適切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 Definitions)] フィールドに、適切なテキストを入力します。
- ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。
- 入力した情報は、新しいボイス メッセージの件名行に影響を与えます。すでにユーザ メールボックスにあるメッセージには、件名行の形式は適用されません。
- ステップ 6** 必要に応じて、その他の言語に対してステップ 2 からステップ 5 を繰り返します。
- 

## Cisco Unity Connection 8.x のメッセージストレージとディスク容量

Cisco Unity Connection は、メッセージの内容をファイルとして Connection サーバに保管し、メッセージに関する情報をデータベースに保管します。

Connection ユーザの数、受信するメッセージの数と期間、およびメッセージ エージング ポリシーやクォータに指定される設定によっては、メッセージおよびグリーティングを保管するハードディスクがいっぱいになることがあります。いっぱいになると、Connection の機能が停止します。ハードディスクの最大容量に近づくに従い、予測しない動作が発生することもあります。

[ディスク容量 (Disk Capacity)] ページ (Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [ディスク容量 (Disk Capacity)]) で、メッセージおよびグリーティングを保管するハードディスクの最大容量を指定できます。指定されたパーセンテージの制限までハードディスクがいっぱいになると、Connection ユーザも外部発信者もボイス メッセージを残せなくなります。Connection はエラーをログに記録します。ログは、Real-Time Monitoring Tool の [ツール (Tools)] > [SysLog ビューア (SysLog Viewer)] ページで表示できます。ハードディスクが指定された制限を超えても、ブロードキャスト メッセージの送信はできます。

95% 以下の値を指定することを推奨します。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 メッセージ転送エージェント サービスを再起動します。

指定した値をハードディスクが超えた場合は、不要なボイス メッセージをすぐに削除するように Connection ユーザに指示します。さらに、再発を防ぐために、メッセージ エージング ポリシーおよびクォータを再評価します。詳細については、「Cisco Unity Connection 8.x のメールボックスサイズの制御」の章を参照してください。



- (注) ユーザがメッセージを WAV ファイルでハード ドライブまたは Connection サーバ外のその他のロケーションに保存できないようにするには、『Security Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) にある「Securing User Messages in Cisco Unity Connection 8.x」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/8x/security/guide/8xcucsecx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/security/guide/8xcucsecx.html) から入手可能です。



# Cisco Unity Connection 8.x のメッセージの削除

Cisco Unity Connection では、ユーザが複数の方法でメッセージを削除できます。また、システム管理者が、ディスク容量のニーズと組織のセキュリティ ニーズに応じてメッセージの削除を管理できるようにするための設定もあります。次の項を参照してください。

- 「論理削除と完全削除」 (P.19-21)
- 「メッセージ エージング ポリシーによるメッセージの削除」 (P.19-22)
- 「確実な削除のためのメッセージ ファイルの破棄 (Cisco Unity Connection 8.5 以降)」 (P.19-22)

## 論理削除と完全削除

Cisco Unity Connection では、メッセージを「論理的」または「完全に」削除できます。[削除済みアイテム フォルダに保存せずにメッセージを削除する (Delete Messages Without Saving to Deleted Items Folder)] サービス クラス設定の設定内容に応じて、メッセージを削除するユーザ アクションによってメッセージが削除済みアイテム フォルダに移動されるか（「論理」削除）または完全に削除されます（「完全」削除）。

メッセージが論理削除されると（たとえばユーザが電話で再生した後にメッセージを削除した場合や、Connection Web Inbox (Connection 8.5 以降) または Messaging Inbox (Connection 8.0) でメッセージを削除した場合など）、そのメッセージは Connection データベースで削除済みのマークを付けられ、削除済みアイテム フォルダに移動されます。メッセージは、削除済みアイテム フォルダ内にある限り、ユーザが回復できます。ユーザは削除されたボイス メッセージを再生でき、削除されたメッセージを取得して返信または転送を行ったり、Inbox に復元したり、完全削除によって永久に削除したりできます。

[削除済みアイテム フォルダに保存せずにメッセージを削除する (Delete Messages Without Saving to Deleted Items Folder)] チェックボックスをオンにして有効化すると、ユーザによる削除はすべて完全削除になります。

[削除済みアイテム フォルダに保存せずにメッセージを削除する (Delete Messages Without Saving to Deleted Items Folder)] 設定が有効になっていない場合にユーザがメッセージを完全削除するには、次のいずれかの方法を使用する必要があります。

- 電話機で Connection にサインインします。メイン メニューから [古いメッセージを確認 (Review Old Messages)] オプションを選択し、[削除済みメッセージ (Deleted Messages)] を選択して、プロンプトに従って個々のメッセージまたは古いメッセージすべてを完全に削除します。
- Web Inbox (Connection 8.5 以降) または Messaging Inbox (Connection 8.0) でメッセージを完全削除する場合は、削除済みアイテム フォルダをクリアします。
- IMAP クライアント アプリケーションでメッセージを完全削除する場合は、削除済みメッセージを抹消します。

[削除済みアイテム フォルダに保存せずにメッセージを削除する (Delete Messages Without Saving to Deleted Items Folder)] サービス クラスの設定の詳細については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by Class of Service in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「Deleted Message Access in Cisco Unity Connection 8.x」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。



(注)

システムから完全にファイルを削除する場合は、「完全」削除オプションが有効になっていることを確認してください。「完全」削除オプションが有効になっていない場合、削除したファイルは削除済みアイテム フォルダに移動されます。これらのファイルは、明示的に削除されるか、またはエージング規則によって削除されるまで、削除済みアイテム フォルダから削除されません。

## メッセージ エージング ポリシーによるメッセージの削除

メッセージを受信したユーザによるアクションを必要とすることなくメッセージを完全に削除するには、メッセージ エージング ポリシーを設定します。たとえば、開封済みのメッセージを開封から指定の日数が経過した時点で自動的に削除済みアイテム フォルダに移動するメッセージ エージング ポリシーを設定できます。また、削除済みアイテム フォルダ内のメッセージを、フォルダ移動から指定の日数が経過した時点で完全に削除する別のメッセージ エージング ポリシーを設定できます。(デフォルトのボイスメール ユーザ テンプレートは、削除済みアイテム フォルダを 15 日後に自動的にクリーンアップするデフォルトのシステム メッセージ エージング ポリシーに割り当てられています)。メッセージ エージング ポリシーの設定の詳細については、「[Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ エージング ポリシーの管理](#)」(P.23-3) を参照してください。

## 確実な削除のためのメッセージ ファイルの破棄 (Cisco Unity Connection 8.5 以降)

[メッセージ ファイルの破棄レベル (Message File Shredding Level)] 設定 (Cisco Unity Connection Administration の [詳細設定 (Advanced Settings)] > [メッセージングの設定 (Messaging Configuration)] ページ) は、システム全体の設定であり、メッセージが削除されるときに指定された回数だけメッセージを破棄することで、メッセージのコピーが確実に削除されるようにします。この破棄は、標準の Linux shred ツールによって、メッセージを構成する実際のビットをランダムなビット データで指定された回数だけ上書きする方法で行われます。破棄されるのは、完全削除されているメッセージだけです。

Cisco Unity Connection では、RAID テクノロジーを使用してサーバでのディスクの冗長性を確保しています。RAID テクノロジーでは、障害が発生したディスクが再構築されるまで正常なディスクが動作することで、あらゆるディスク障害に対応します。RAID テクノロジーによって、ディスク エラーがオペレーティング システムから隠された状態で最適化が実行されるため、予測される一部のシナリオで破棄が正しく機能しない場合があります。破棄が正しく機能しない例を次に示します。

- 通常動作中のディスク ミラーリング : RAID テクノロジーでは、RAID ハードウェアに基づいてミラーリングを最適化し、データがファイナライズされるのを待ってから、ミラー ドライブにデータをコミットします。RAID 1 仕様に従って、**Write** コマンドはすべてのディスクに送信する必要があります。ところが、一部の製造元は RAID 1 仕様準拠しておらず、**Write** コマンドがすべてのディスクに送信されるわけではありません。たとえば、破棄処理でディスク 1 上のデータに対して 25 回の上書きが実行される場合、ディスク 2 でそのすべての上書きを実行する必要はありません。この場合、RAID コントローラはディスク 1 での書き込みの完了を待ってから、最終的なデータをディスク 2 にミラーリングします。
- ディスク再構築中のディスク ミラーリング : ディスク 1 が破損した場合は、ディスク 2 に格納されている情報でディスク 1 を再構築できます。この場合、ディスク 1 で破棄されたデータの代わりに、ディスク 2 で破棄が行われた領域の回復だけが行われます。

確実な削除の詳細については、『*Security Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Securing User Messages in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「[Shredding Message Files for Secure Delete in Cisco Unity Connection 8.x](#)」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/8x/security/guide/8xcucsecx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/security/guide/8xcucsecx.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ アクセス

Connection ユーザは、タッチトーンまたは音声認識カンパセーションを使用して、常に電話機で新規および開封済みボイス メッセージにアクセスできます。ユーザが削除済みメッセージにアクセスできるかどうかは指定できます。

サービス クラスの設定によっては、ユーザは、Cisco Unity Connection Web Inbox (Connection 8.5 以降)、Connection Messaging Inbox (Connection 8.0)、Cisco Personal Communicator、RSS リーダ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することもできます。そのように設定されている場合、ユーザは IMAP クライアント、Cisco Unified Messaging with IBM Lotus Sametime、または RSS リーダから Connection ボイス メッセージにアクセスできます。

さらに、外部サービスまたはユニファイドメッセージング サービスのアカウントによっては、ユーザは外部のメッセージストアにある電子メール メッセージに電話機でアクセスできます。

## Cisco Unity Connection 8.x のライブ レコードの設定

ライブ レコードを使用すると、ユーザは発信者との会話中にカンパセーションを録音できます。録音されたカンパセーションは、メッセージとしてユーザのメールボックスに保存されます。ユーザは、このメッセージを後で確認したり、別のユーザまたはユーザ グループに転送できます。ライブ レコードは組織のオペレータにとって特に役立ちます。

ライブ レコードは、Cisco Unified Communications Manager 統合でだけサポートされます。

この機能を有効にするために必要なサービス クラスまたはユーザ アカウントの設定がない場合、ライブ レコード メッセージの最長時間は、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ます。また、メールボックスがいっぱいになっているユーザに対しては、ライブ レコードは機能しません。メールボックスがいっぱいになっているユーザがコールを録音しようとする、通常どおり機能したように見えますが、録音されたカンパセーションはユーザ メールボックスにメッセージとして保管されません。

次の順序で、手順に従ってください

### ライブ レコード パイロット番号を Cisco Unified Communications Manager に追加する方法

- ステップ 1** Cisco Unified CM Administration の [ コール ルーティング (Call Routing) ] メニューで、[ 電話番号 (Directory Number) ] を選択します。
- 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) ] を選択します。
- 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、ライブ レコード 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 ポート電話番号を含むパーティションを選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のライブ レコードの設定

- ステップ 5 [説明 (Description)] フィールドに、「ライブ レコード」など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)] フィールドは、デフォルトの [なし (None)] のままにします。
- 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を含むコーリング サーチ スペースを選択します。
- ステップ 8 [着信先 (Destination)] の下の [不在転送 (Forward All)] フィールドに、Cisco Unity Connection ボイス メッセージング 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 [コーリング サーチ スペース (Calling Search Space)] フィールドの下の [不在転送 (Forward All)] フィールドで、ステップ 4 で選択したパーティションを含むコーリング サーチ スペースを選択します。
- ステップ 10 [保存 (Save)] を選択します。

次の手順はオプションです。この手順によって、発信側が電話を切ると、電話会議のすべての参加者が切断されるように、Cisco Unified CM が設定されます。このように設定しなかった場合、Cisco Unity Connection は電話会議の最後の参加者が電話を切るまで、接続を維持します。

## Cisco Unified Communications Manager 電話会議の設定方法 (オプション)

- ステップ 1 Cisco Unified CM Administration の [システム (System)] メニューで、[サービス パラメータ (Service Parameters)] を選択します。
- ステップ 2 [サービス パラメータ設定 (Service Parameters Configuration)] ページの [サーバ (Server)] フィールドで Cisco Unified CM サーバの名前を選択します。
- ステップ 3 [サービス (Service)] リストで [Cisco CallManager] を選択します。パラメータのリストが表示されます。
- ステップ 4 [Clusterwide パラメータ (機能 - 会議) (Clusterwide Parameters (Feature - Conference))] の [アドホック会議のドロップ (Drop Ad Hoc Conference)] フィールドで、[会議コントローラの終了時 (When Conference Controller Leaves)] を選択します。
- ステップ 5 [保存 (Save)] を選択します。

## Cisco Unity Connection で、ライブ レコードのコール ルーティング ルールを作成する方法

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- 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、「ライブ レコード」などのわかりやすい名前を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- ステップ 5 [コールの移行先 (Send Call To)] で [カンバセーション (Conversation)] を選択します。
- ステップ 6 [カンバセーション (Conversation)] リストで [ライブ レコード開始 (Start Live Record)] を選択します。
- ステップ 7 [保存 (Save)] を選択します。

- ステップ 8** [ルーティング ルールの条件 (Routing Rule Conditions)] で、[新規追加 (Add New)] を選択します。
- 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 [転送元内線番号 (Forwarding Station)] を選択します。
- ステップ 10** [転送元内線番号 (Forwarding Station)] オプションの右で、[が次と等しい (Equals)] を選択し、「[ライブレコードパイロット番号を Cisco Unified Communications Manager に追加する方法 \(P.19-23\)](#)」の手順で作成したライブレコード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)] を選択します。

---

次の手順はオプションです。この手順では、Cisco Unity Connection が電話カンバセーションを録音しているときの通知音の間隔を調整します。

#### ライブレコードの通知音の間隔を調整する方法 (オプション)

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
- ステップ 2** [テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)] ページの [ライブ録音ビーブ間隔 (ミリ秒) (Live Record Beep Interval in Milliseconds)] フィールドで、ライブレコード機能を使用して電話カンバセーションを録音しているときの通知音の間隔をミリ秒単位で入力します。
- 設定を空白のままにすると、間隔は 15,000 ミリ秒になります。0 を設定すると、通知音は無効になります。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。

#### ライブレコードのテスト方法

- ステップ 1** ユーザ電話機から内線をダイヤルします。
- ステップ 2** ダイヤルした内線が応答したら、ユーザ電話機で [Confrn] ソフトキーを押して電話会議を開始します。
- ステップ 3** 「[ライブレコードパイロット番号を Cisco Unified Communications Manager に追加する方法 \(P.19-23\)](#)」の手順で作成したライブレコード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** [Confrn] ソフトキーを押して、Connection ライブレコーダと電話会議を接続します。
- ステップ 5** 電話カンバセーションを録音したら、ユーザ電話機を切ります。
- ステップ 6** ユーザ電話機で、ユーザのボイスメールボックスにサインインします。
- ステップ 7** 録音した電話カンバセーションを再生します。

# Cisco Unity Connection 8.x のボイス メッセージの RSS フィードへのアクセス設定

ユーザは、電話、Cisco Unity Connection Web Inbox (Connection 8.5 以降)、Connection Messaging Inbox (Connection 8.0)、または IMAP クライアントで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、Messaging Inbox および RSS フィードの使用を許可するように設定されたサービス クラスにユーザが割り当てられていて、Connection Inbox RSS フィード サービスがオンになっていて、起動されている必要があります。次の手順を実行します。

## Inbox RSS フィード サービスがオンされ、起動していることを確認する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability で [ ツール (Tools) ] > [ サービス管理 (Service Management) ] を選択します。
- ステップ 2** [ オプション サービス (Optional Services) ] セクションで、Connection Inbox RSS フィード サービスがオンで、起動されていることを確認します。

RSS フィードへのアクセスの設定の詳細については、次の項を参照してください。

- 「セキュアではない RSS フィードへの接続の許可」 (P.19-26)
- 「ボイス メッセージを表示するための RSS リーダの設定」 (P.19-26)
- 「RSS フィードの制限と動作上の注意」 (P.19-27)

## セキュアではない RSS フィードへの接続の許可

デフォルトで、Cisco Unity Connection は、SSL を使用する RSS フィードへのセキュアな接続だけをサポートします。Apple iTunes など、一部の RSS リーダは、セキュア接続をサポートしません。

セキュア接続をサポートしない RSS リーダを使用できるようにするには、次の手順に従います。

### セキュアでない RSS 接続を許可する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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。  
セキュア接続をサポートしない RSS リーダを使用する場合、このチェック ボックスをオンにすると、ユーザ名とパスワードが暗号化されずにネットワークに転送されることに注意してください。
- ステップ 3** [ 保存 (Save) ] を選択します。

## 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 リーダの設定方法については、各リーダのマニュアル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 リーダでは、次の URL を使用します。
  - `https://<Connection server name>/cisco-unity-rss/rss.do`
- ユーザが 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 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（Web アプリケーション パスワード）を入力します。

## RSS フィードの制限と動作上の注意

- RSS フィードに表示されるのは、最新の 20 件の未読メッセージだけです。
- メッセージがセキュアまたはプライベートの場合、実際のメッセージの代わりに、デコイ メッセージが再生されます。デコイ メッセージは、メッセージがセキュアまたはプライベートであることを示し、電話でコールしてメッセージを取得する必要があることを示します。
- 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。
- メッセージの削除はできません。メッセージに既読のマークを付けることができます。
- メッセージに既読のマークを付けると、RSS フィードから削除されます。
- 現時点でサポートされる言語は、米国英語だけです。
- ディスパッチ メッセージの受け入れ、拒否、延期はできません。ディスパッチ メッセージには既読のマークを付けることができません。ディスパッチ メッセージは、別のインターフェイスで処理するか、別の受信者が受け入れるまで、RSS フィードに残ります。
- Apple iTunes など一部の RSS リーダでは、メッセージの説明にハイパーリンクを含めることができません。これらのリーダーでは、メッセージに既読のマークを付けるオプションが提供されません。
- 複数のパートで構成されるメッセージ（コメント付きで転送されたメッセージなど）の場合、メッセージのすべてのパートは再生できません。最初のパート（コメントなど）だけが再生され、件名行によって、他の添付があることが示されます。残りのメッセージ パートは、電話でコールして取得する必要があります。







## CHAPTER 20

# Cisco Unity Connection 8.x の IMAP 設定の構成

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。

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x の SMTP メッセージ処理の概要」 (P.20-1)
- 「IMAP と Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook 8.x の使用例」 (P.20-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x での IMAP アクセス導入に関する推奨事項」 (P.20-3)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の 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 8.x での IMAP アクセスの設定手順」 (P.20-5)

## Cisco Unity Connection 8.x の 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されたボイス メッセージなどを受信して処理できます。

認証済みの IMAP クライアントが SMTP を使用して Connection にメッセージを送信すると、Connection は、そのメッセージをボイスメール、電子メール、ファクス、または送信確認のいずれかに分類します。また、Connection は、メッセージのヘッダーにある SMTP アドレスを SMTP プロキシ アドレスのリストと比較して、メッセージの送信者をユーザにマッピングし、受信者をユーザまたは連絡先にマッピングします。

SMTP 認証が IMAP クライアントに対して設定されていて、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いないが、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、次のように受信者のタイプに基づいてそれぞれの受信者ごと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 サーバにある場合には、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 サーバにある場合には、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 Administration で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)] ページに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格納するか、ユーザの代行 SMTP アドレスにメッセージをリレーするか、または、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、リモートの 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、そのユーザのホーム サーバにメッセージをリレーします。その後、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)] ページに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、または、NDR を送信者に送信します。どちらを実行するかは、Connection の管理の [システム設定 (System Settings)] > [全般設定 (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)] の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、メッセージは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) に格納します。

メッセージにセキュア 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、常にセキュア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 メッセージにセキュアのマークを付けます。セキュアメッセージの受信、およびセキュア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、『*Security Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Securing User Messages in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「How Cisco Unity Connection 8.x Handles Messages That Are Marked Private or Secure」の項を参照してください。(このガイドは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/unity/8x/security/guide/8xcusecx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/unity/8x/security/guide/8xcusecx.html) から入手できます)。

## IMAP と Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook 8.x の使用例

ExampleCo の従業員は、電子メールを利用するために Microsoft Outlook を使用して Microsoft Exchange サーバにアクセスしています。この企業の各従業員は、`firstname.lastname@example.com` というパターンアドレスで社内電子メールを受信します。ExampleCo では、従業員が Outlook を使用して Cisco Unity Connection サーバに保管されたボイス メッセージにアクセスできるようにしようとしています。従業員が Outlook クライアントでボイス メッセージを送信、転送、またはリレーできるように、ExampleCo は、Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook プラグインを導入します。各従業員の Outlook クライアントを、IMAP を使用して Connection ユーザ アカウントにアクセスするように設定します。

ExampleCo の Robin Smith が、同僚の Chris Jones に電子メールを送信するために、`chris.jones@example.com` 宛の新規電子メール メッセージを作成します。デフォルトでは、新規電子メール メッセージの送信は、Microsoft Exchange サーバを経由するように Outlook は設定されています。次に、Robin が Chris にボイス メッセージを送信するために、[新しいボイス メッセージ (New Voice Message)] アイコンを選択すると、ViewMail for Outlook フォームが開きます。前と同様 Robin

は、メッセージのアドレスに `chris.jones@example.com` を指定し、音声メッセージを録音し、[送信 (Send)] ボタンを選択します。この場合、ViewMail は Connection IMAP アカウントを使用してメッセージを送信するように設定されているため、ボイス メッセージの送信は Connection サーバを経由します。

Connection は、ボイス メッセージを受信すると、SMTP プロキシ アドレスのリストで、`robin.smith@example.com` (送信者) および `chris.jones@example.com` (受信者) を検索します。これらのアドレスは、それぞれ Robin Smith および Chris Jones のユーザ プロファイルで、SMTP プロキシ アドレスとして定義されているため、Connection は、このメッセージを Smith から Chris Jones 宛のボイス メッセージとして送信します。

Chris が Outlook を開くと、Robin からの電子メール メッセージが、Microsoft Exchange Inbox に新規メッセージとして表示されます。一方、Robin からのボイス メッセージは、Connection アカウントの Inbox に、新規メッセージとして表示されます。Chris はこのアカウントに IMAP を介してアクセスします。いずれかのメッセージに Chris が返信する際は、Outlook クライアントが、元のメッセージの受信に Chris が使用したアカウントを自動的に使用して、その返信を送信します。

Connection は、ExampleCo で使用されている社内電子メール アドレスを、Connection ユーザ アカウントにマッピング (各ユーザに定義される SMTP プロキシ アドレスを使用) できるように設定されているため、ユーザは既存の Outlook アドレス帳を使用して、電子メールとボイス メッセージの両方にアドレスを指定できます。また、ユーザが、メッセージの作成、返信、転送の際に、どちらのアカウントを使用すべきか意識する必要はなく、すべて自動的に Outlook と ViewMail の設定によって処理されます。

## Cisco Unity Connection 8.x での IMAP アクセス導入に関する推奨事項

IMAP クライアントを導入して 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、次の推奨事項を検討してください。

- ファイアウォールを使用して、Connection の 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 Administration 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。
- ユーザの社内電子メール アドレスを、ユーザの SMTP プロキシ アドレスとして設定してください。ユーザのワークステーションに Connection IMAP アカウントを設定する際、IMAP 設定には、Connection 固有の電子メール アドレスではなく、ユーザの社内電子メール アドレスを使用してください。これにより、電子メール クライアントでボイス メッセージのアドレスを指定するために余分な電子メール アドレスを扱う必要がなくなり、Connection SMTP ドメインが変更された場合に Connection 固有のアドレスの変更による影響を受けずに済みます。
- ViewMail for Outlook は、ユーザが到達可能なメッセージ受信者を、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。ユーザが到達可能な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に対する NDR をユーザが受信しないようにするには、ViewMail ユーザ用に、ユーザ サーチ スペース内のオブジェクトだけを登録した Outlook アドレス帳を、別個作成することを検討してください。

# Cisco Unity Connection 8.x の 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てください。
  - a. Connection サーバからのメッセージを受信するように SMTP スマート ホストを設定します。使用中の SMTP サーバ アプリケーションのマニュアル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、Connection サーバを設定します。「[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](#)」(P.20-5) を参照してください。
  - c. プライベート メッセージやセキュア メッセージをリレーするかどうかを制御する設定を確認します。「[メッセージ リレー設定の構成](#)」(P.20-6) を参照してください。
2. Connection の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。『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「Message Actions in Cisco Unity Connection 8.x」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。
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。『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「SMTP Proxy Addresses in Cisco Unity Connection 8.x」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。



(注) 最低でも、各ユーザの社内電子メール アドレスを、そのユーザの SMTP プロキシ アドレスとして設定することを推奨します。

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与えられる サービス クラスに、ユーザを割り当てます。『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by Class of Service Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「IMAP Client Access to Voice Messages in Cisco Unity Connection 8.x」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。
5. IMAP クライアントからの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。『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「[Managing Contacts in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「SMTP Proxy Addresses in Cisco Unity Connection 8.x」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。
6. IMAP クライアントからの SMTP 接続を許可するよう、Connection サーバを設定します。「[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](#)」(P.20-6) 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: 「Cisco Unity Connection Administration、Cisco PCA、および IMAP 電子メール クライアントからの Cisco Unity Connection 8.x へのアクセスの保護」(P.25-2) の説明に従って、セキュアな IMAP 接続を提供するよう、Connection サーバを設定します。
8. オプションとして、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。「SMTP メッセージ パラメータの設定」(P.20-8) 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。『User Workstation Setup Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Configuring an Email Account to Access Cisco Unity Connection 8.x Voice Messages」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/8x/user\\_setup/guide/8xcucuwsx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_setup/guide/8xcucuwsx.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection 8.x での IMAP アクセスの設定手順

次の項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ための Cisco Unity Connection サーバの設定」(P.20-5)
- 「メッセージ リレー設定の構成」(P.20-6)
- 「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」(P.20-6)
- 「SMTP メッセージ パラメータの設定」(P.20-8)

### 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 サーバを設定するには

- 
- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
  - ステップ 2 [スマート ホスト (Smart Host)] ページの [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は、DNS が設定されている場合のみ入力します)。
  - ステップ 3 [保存 (Save)] を選択します。
-

## メッセージ リレー設定の構成

プライベートまたはセキュアのマークが付いたメッセージを、Cisco Unity Connection でリレーするかどうか選択できます。

### メッセージ リレー設定の構成方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ システム設定 (System Settings) ] を展開し、[ 詳細設定 (Advanced) ] を展開して [ メッセージング (Messaging) ] を選択します。
- ステップ 2** プライベートのマークが付いたメッセージを Cisco Unity Connection でリレーするには、[ プライベートメッセージのリレーを許可する (Allow Relaying of Private Messages) ] 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はデフォルトでオンになっています)。Connection は、プライベートメッセージをリレーする際に、そのメッセージにプライベート フラグを設定します。
- Connection でプライベートメッセージをリレーしないようにするには、このチェックボックスをオフにします。プライベートのマークが付いているためにリレーできないメッセージを受信した場合、Connection は、そのメッセージの送信者に NDR を送信します。
- ステップ 3** Connection でセキュアメッセージをリレーするには、[ セキュアメッセージのリレーを許可する (Allow Relaying of Secure Messages) ] 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はデフォルトでオフになっています)。Connection は、標準のメッセージとしてセキュアメッセージをリレーします。
- Connection でセキュアメッセージをリレーしないようにするには、このチェックボックスをオフにします。セキュアのマークが付いているためにリレーできないメッセージを受信した場合、Connection は、そのメッセージの送信者に NDR を送信します。
- ステップ 4** [ 保存 (Save) ] を選択します。
- 

## 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 に対して SMTP 接続を確立できるクライアントを制御するために、多数のオプションが用意されています。アクセス リストを作成して、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。そのようにする場合、それらのクライアント (信頼されない 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、信頼されない IP アドレスを持つクライアント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、IMAP クライアントで、Connection エイリアスと Cisco PCA パスワード (Web アプリケーション パスワード) を入力して、認証を受けます。Connection Messaging Assistant で Cisco PCA パスワードを変更した場合は、必ず、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、ユーザに必ず知らせてください。両方のアプリケーションで Cisco PCA パスワードを更新しても、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、『*User Workstation Setup Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/user\\_setup/guide/8xcucuwsx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_setup/guide/8xcucuwsx.html) から入手可能) の「[Configuring an Email Account to Access Cisco Unity Connection 8.x Voice Messages](#)」の章にある「[Troubleshooting IMAP Client Sign-In Problems in Cisco Unity Connection 8.x](#)」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に従ってください。

- 「Cisco Unity Connection IP アドレス アクセス リストを設定する方法」 (P.20-7)
- 「信頼されない IP アドレスに対するアクセスと認証を設定する方法」 (P.20-7)

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

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP 設定 (SMTP Configuration)] を展開し、[サーバ (Server)] を選択します。
- ステップ 2** [SMTP サーバの設定 (SMTP Server Configuration)] ページの [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)] を選択します。
- ステップ 3** [IP アドレス アクセス リストの検索 (Search IP Address Access List)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択して、新しい IP アドレスをリストに追加します。
- 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、「\* (アスタリスク)」だけ入力し、すべての IP アドレスと一致させることもできます。
- ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 6** **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、[アクセス IP アドレス (Access IP Address)] ページの [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)] ページの変更が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。
- 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** から**ステップ 7** を繰り返します。

### 信頼されない IP アドレスに対するアクセスと認証を設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP 設定 (SMTP Configuration)] を展開し、[サーバ (Server)] を選択します。
- ステップ 2** 特定の IP アドレスからの接続だけを許可するように Connection が設定されているかどうかにかかわらず、すべてのクライアントからの SMTP 接続を許可するには、[SMTP サーバの設定 (SMTP Server Configuration)] ページの [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て、このようなタイプのクライアントに対して認証を行うように設定します。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いるが、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 サーバとの 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 アドレスに対して認証を要求し、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)] のどちらかに設定することを推奨します。

- 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。「[Cisco Unity Connection Administration](#)、[Cisco PCA](#)、および [IMAP 電子メール クライアントからの Cisco Unity Connection 8.x へのアクセスの保護](#)」(P.25-2) を参照してください。

## SMTP メッセージ パラメータの設定

Connection では、設定した合計サイズよりも大きい着信 SMTP メッセージ、または設定した受信者数よりも多くの受信者を指定している、着信 SMTP メッセージを拒否することができます。デフォルトでは、Connection は 10MB よりも大きいメッセージ、または指定している受信者数が 15,000 人よりも多いメッセージを受け入れます。

### SMTP メッセージ パラメータを設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP 設定 (SMTP Configuration)] を展開し、[サーバ (Server)] を選択します。
- ステップ 2** [SMTP サーバの設定 (SMTP Server Configuration)] ページの [メッセージ サイズの制限 (Limit Size of Message)] フィールドに、SMTP クライアントから送信される各メッセージ サイズの制限値を、キロバイト単位で入力します。
- ステップ 3** [メッセージあたりの受信者数の制限 (Limit Number of Recipients per Message)] フィールドに、1 メッセージあたりの最大受信者数を入力します。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。





## CHAPTER 21

# Cisco Unity Connection 8.x の文字変換 (SpeechView) の設定

この章では、ボイス メッセージを文字に変換して表示するための、Cisco Unity Connection の設定方法について説明します。

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x の SpeechView の概要」 (P.21-1)
- 「SpeechView のセキュリティに関する考慮事項」 (P.21-3)
- 「SpeechView の導入に関する推奨事項」 (P.21-3)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の SpeechView を設定するためのタスク リスト」 (P.21-4)
- 「Cisco Unity Connection 8.x での SpeechView の設定手順」 (P.21-5)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の SpeechView レポート」 (P.21-8)

## Cisco Unity Connection 8.x の SpeechView の概要

SpeechView 機能を使用すると、ボイス メッセージをテキスト形式でメール ボックスに受信できるようになります。ボイス メッセージが到着すると、テキスト形式の空の添付ファイルと共に、受信者のメールボックスに格納されます。このテキスト形式の添付ファイルは、テキストに変換されたメッセージが文字変換サービスから返されると、そのテキストで更新されます。文字変換で問題が発生した場合は、エラー メッセージで更新されます。メッセージの文字変換は、最初の 500 文字だけです。これよりも長いメッセージは切り捨てられます。ただし、元の録音メッセージは、全体にアクセスできます。

SpeechView は、Connection ユニファイドメッセージング ソリューションの機能です。したがって各ボイス メッセージの元の音声は、いつでも、どこからでも使用できる状態のままになります。



(注)

ボイス メッセージが WebInbox から VMO に送信されると、そのボイス メッセージは、文字変換ビュー ボックスとメール本体の両方で変換されたテキストとともに、受信者のメール ボックスに送信されます。

SpeechView 機能を有効にすると、ボイス メッセージをテキストに変換する、サードパーティ製の外部の文字変換サービスを、Cisco Unity Connection で使用できるようになります。Cisco Unity Connection 8.6(2) 以降では、SpeechView 機能では次のタイプの音声テキスト変換サービスが提供されます。

- 標準音声テキスト変換サービス：完全に自動化された、手動による支援のない音声テキスト変換サービスとして機能します。標準音声テキスト変換サービスでは、音声テキスト変換サービスはボイス メッセージをテキストに自動的に変換し、Connection から受信した音声テキスト変換がメール ボックスを経由して受信者に送信されます。
- 専門的音声テキスト変換サービス：自動音声テキスト変換と、必要な場合は手動で介入してボイス メッセージをテキストに変換するサービスです。専門的音声テキスト変換サービスでは、最初にボイス メッセージがテキストに自動的に変換され、その変換の精度が確認されます。精度に問題のある部分が見つかった場合、音声テキスト変換のその部分は、音声を受信して音声テキスト変換の品質を改善するオペレータに送信されます。専門的音声テキスト変換サービスには、自動の音声テキスト変換と手動による介入の両方が含まれるため、テキスト メッセージの精度は、標準音声テキスト変換サービスよりも高くなります。専門的音声テキスト変換サービスは SpeechView Pro サービスとも呼ばれます。



(注) Connection バージョン 8.0(2) から 8.6(1) は、手動による介入がない、ボイス メッセージからテキストへの自動変換を行う標準音声テキスト変換サービスのみをサポートします。

Connection は、ボイス メッセージの音声部分を文字変換サービスに送信します。メッセージの送信者や受信者についての詳細は送信されません。Connection と外部の文字変換サービスとの間の通信は、S/MIME over SMTP を使用して保護されます。

SpeechView を使用するには、ボイス メッセージの文字変換が有効になっているサービス クラスに、ユーザが属している必要があります。サービス クラスには、ユーザの登録先に応じて、標準または専門的音声テキスト変換サービス タイプが指定されます。このサービス クラスのメンバーは、Connection メッセージにアクセスするように設定された IMAP クライアントを使用して、テキストに変換されたメッセージを参照できます。元のボイス メッセージは、テキストに変換されたメッセージに添付された状態で残ります。

サービス クラスの有効化についての詳細は、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by Class of Service in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「[SpeechView Transcriptions of Voice Messages in Cisco Unity Connection 8.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html)」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

また、SMS または SMTP の通知デバイスをユーザに設定すると、Connection は、SMS 対応の電話機または外部の電子メール アドレスに、音声テキスト変換を送信できます。Connection Messaging Assistant の Web ツールの使用権限を持っているユーザは、SMS または SMTP の通知デバイスを自分で設定できます。通知デバイスに送信されるメッセージには、元のボイス メッセージは添付されません。しかし、Connection にアクセスするためにダイヤルする電話番号を含めるように、デバイスを設定できるので、テキストに変換されたメッセージを確認した後、Connection に電話してそのボイス メッセージを聞くことができます。

次の種類のメッセージは、テキストに変換されません。

- プライベート メッセージ
- ブロードキャスト メッセージ
- ディスパッチ メッセージ
- セキュア メッセージ (設定可能)
- 有効なサービス クラスでの受信者のないメッセージ



(注)

有効なサービス クラスでの受信者のないメッセージとは、受信者のグループに送信され、SpeechView 音声テキスト変換サービスに登録された受信者がそのグループにいないメッセージです。この場合、ボイス メッセージはどの受信者にも音声テキスト変換されません。

セキュア メッセージは、ユーザが、[セキュア メッセージの文字変換を許可する (Allow Transcriptions of Secure Messages)] オプションが有効なサービス クラスに属している場合のみテキストに変換されます。

## SpeechView のセキュリティに関する考慮事項

すべての文字変換は、サードパーティ製の文字変換サービスによって、ユーザ環境の外部で処理されます。Cisco Unity Connection サーバと文字変換サービスとの間の通信は、S/MIME を使用して処理されます。S/MIME の公開キーと秘密キーのネゴシエーションは、文字変換サービスに登録している場合、透過的に行われます。システムに登録する度に、新しいキー ペアが作成されます。

メッセージが文字変換サービスに送信される際、メッセージと共にユーザの情報が渡されることはありません。文字変換サービスは、メッセージを所有する個別のユーザを認識しません。文字変換に手動による介入が必要な場合、文字変換に関わる担当者が、メッセージを所有するユーザまたは企業を特定することは不可能です。すべての音声メッセージは、変換システム上に保存されます。文字変換を処理する担当者のワークステーション上に保管されることはありません。テキストに変換されたメッセージが Connection サーバに送信されると、文字変換サービスが持つコピーは削除されます。

## SpeechView の導入に関する推奨事項

### 個人の電話を Connection に転送する利点

SpeechView を最大限に活用するには、個人の携帯電話を Connection に転送するようにユーザに勧めてください。これにより、すべてのボイス メッセージが 1 つのメールボックスに集められ、文字に変換されます。そのためには、ユーザが、Connection のプライマリ内線番号に対応する職場の電話番号に、携帯電話を転送するように設定する必要があります。電話を転送するための携帯電話の設定方法については、使用する携帯電話の通信事業者にお問い合わせください。一般的な手順については、『*User Guide for the Cisco Unity Connection Messaging Assistant Web Tool*』の「Changing Your Personal Preferences」の章にある「[Task List for Consolidating Your Voicemail from Multiple Phones into One Mailbox](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user/guide/assistant/b_8xcucugasst.html)」の項に説明があります。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/user/guide/assistant/b\\_8xcucugasst.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user/guide/assistant/b_8xcucugasst.html) から入手可能です。携帯電話にかけられた電話が、職場の電話に転送されるため、ユーザのメールボックスにアクセスするまでの発信者の待ち時間は、長くなる可能性があります。呼び出し音を鳴らさずに直接ユーザのメールボックスに転送される、専用の DID 番号に携帯電話を転送することで、この問題を回避できます。これを行うには、ユーザの代行内線番号として DID 番号を追加します。

### ネットワーク接続された複数の Cisco Unity Connection サーバでの SpeechView の使用

ユーザとサードパーティ製の文字変換サービスとの間のインターフェイスを統合するには、使用する Cisco Unity Connection サーバ (またはクラスタ) のうち 1 台を、ネットワーク内の他の Connection サーバのプロキシとして動作するように設定します。この設定では、プロキシサーバだけを文字変換サービスに登録します。これにより、文字変換に関する問題のトラブルシューティング、文字変換の使用の追跡、および、文字変換によりネットワークにかかる負荷のモニタが容易になります。

使用する Connection サーバのいずれかが、ネットワーク内の他のサーバよりもコール量が少ない場合、そのサーバを文字変換のプロキシサーバに指定することを検討してください。

文字変換用にプロキシ サーバを使用しない場合は、ネットワーク内のサーバ（またはクラスタ）ごと、外部から接続可能な個別の SMTP アドレスが必要です。

詳細については、「[Cisco Unity Connection 8.x の SpeechView を設定するためのタスク リスト](#)」(P.21-4) を参照してください。

### リレーまたは受信およびリレー メッセージアクションとの SpeechView の使用

ボイス メッセージを代行 SMTP アドレスにリレーするようにユーザ アカウントが設定されている場合、そのユーザ アカウントのボイス メッセージは文字変換できません。リレー機能と一緒に文字変換を使用するには、ユーザ アカウントの設定を、ボイス メッセージを受信してからリレーするように変更します。これにより、Connection サーバ上に保管されたメッセージのコピーを使用して文字変換を実行できます。テキストに変換されたメッセージを SMTP アドレスに送信できるように、ユーザに SMTP 通知デバイスを設定します。つまり、ユーザは SMTP アドレスに 2 つの電子メールを受信することになります。先に受信するのは、リレーされたメッセージ WAV ファイルのコピーです。次に受信するのは、テキストに変換されたメッセージを含む通知です。メッセージごとに 2 つの電子メールを受信することを避けるには、ユーザ アカウントの設定を、メッセージを受信するように変更することを検討してください。そうすると、テキストに変換されたメッセージを含む電子メールだけを受信できます。元の録音メッセージにアクセスする必要がある場合は、Connection に電話するか、または、IMAP クライアントを使用して Connection アカウントにアクセスします。

受信してからリレーするメッセージアクションなどの各メッセージアクションについての詳細は、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「Message Actions in Cisco Unity Connection 8.x」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection 8.x の SpeechView を設定するためのタスク リスト

1. SpeechView 機能を有効にするためのライセンス ファイルが、インストール済みであることを確認します。
2. SpeechView によるボイス メッセージの文字変換を利用できるサービス クラスに、ユーザを関連付けます。『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by Class of Service in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「SpeechView Transcriptions of Voice Messages in Cisco Unity Connection 8.x」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。
3. SMTP スマート ホストを、Connection サーバからのメッセージを受け入れるように設定します。使用中の SMTP サーバ アプリケーションのマニュアルを参照してください。
4. 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。「[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](#)」(P.21-5) を参照してください。
5. (Connection が、信頼されない IP アドレスからの接続を拒否するように設定されている場合) Connection サーバを、使用する電子メール システムからのメッセージを受信するように設定します。「[電子メール システムからのメッセージを受け入れるための Cisco Unity Connection サーバの設定](#)」(P.21-6) を参照してください。

6. 着信した SpeechView トラフィックを Cisco Unity Connection サーバへ転送するように、電子メールのインフラストラクチャシステムを設定します。「着信 SpeechView トラフィックを Cisco Unity Connection サーバへ転送するための電子メール システムの設定」(P.21-6) を参照してください。
7. SpeechView 文字変換サービスを設定します。「SpeechView 文字変換サービスの設定」(P.21-7) を参照してください。
8. SMS または SMTP の通知デバイスを、Connection ユーザまたはユーザ テンプレートに設定します。『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Transcription Delivery with SpeechView in Cisco Unity Connection 8.x」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection 8.x での SpeechView の設定手順

次の項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ための Cisco Unity Connection サーバの設定」(P.21-5)
- 「電子メール システムからのメッセージを受け入れるための Cisco Unity Connection サーバの設定」(P.21-6)
- 「着信 SpeechView トラフィックを Cisco Unity Connection サーバへ転送するための電子メール システムの設定」(P.21-6)
- 「SpeechView 文字変換サービスの設定」(P.21-7)

### 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

Cisco Unity Connection が外部の文字変換サービスに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 Cisco Unity Connection サーバを設定するには

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開して、[スマート ホスト (Smart Host)] を選択します。
  - ステップ 2** [スマート ホスト (Smart Host)] ページの [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は、DNS が設定されている場合のみ入力します)。
  - ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。
-

## 電子メール システムからのメッセージを受け入れるための Cisco Unity Connection サーバの設定

次の手順を実行します。

### 電子メール システムからのメッセージを受け入れるよう Cisco Unity Connection サーバを設定する方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP 設定 (SMTP Configuration)] を展開し、[サーバ (Server)] を選択します。
  - ステップ 2** [SMTP サーバの設定 (SMTP Server Configuration)] ページの [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)] を選択します。
  - ステップ 3** [IP アドレス アクセス リストの検索 (Search IP Address Access List)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択して、新しい IP アドレスをリストに追加します。
  - 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、電子メール サーバの IP アドレスを入力します。
  - ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。
  - ステップ 6** [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、[アクセス IP アドレス (Access IP Address)] ページの [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** [アクセス IP アドレス (Access IP Address)] ページの変更が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。
  - ステップ 8** 組織内に複数の電子メール サーバがある場合は、[ステップ 2](#) から [ステップ 7](#) を繰り返して、すべての IP アドレスをアクセス リストに追加します。
- 

## 着信 SpeechView トラフィックを Cisco Unity Connection サーバへ転送するための電子メール システムの設定

次の手順を実行します。

### 着信 SpeechView トラフィックを Cisco Unity Connection サーバへ転送するよう電子メール システムを設定する方法

- 
- ステップ 1** サードパーティ製の文字変換サービスが、テキストに変換したメッセージを Cisco Unity Connection サーバに送信する際に使用する、外部から接続可能な SMTP アドレスを選択します。たとえば、「transcriptions@<yourdomain.com>」を選択します。  
  
複数の Connection サーバがある場合は、サーバごとに、外部から接続可能な個別の SMTP アドレスが必要です。Connection クラスタの一部となっているサーバには必要ありません。または、1 台の Connection サーバ (またはクラスタ) を、デジタル ネットワーク内の他のサーバ (またはクラスタ) のプロキシとして動作するように設定できます。
  - ステップ 2** [ステップ 1](#) で選択した、外部から接続可能な SMTP アドレスごとに、そのアドレスに送信されたメッセージを、Connection サーバ上のエイリアス「stt-service」に転送するように、電子メール インフラストラクチャを設定します。たとえば、Connection サーバの SMTP ドメインが

「connectionserver1.cisco.com」である場合は、「transcriptions@cisco.com」を「stt-service@connectionserver1.cisco.com」に転送するように電子メール インフラストラクチャを設定する必要があります。

Connection クラスタ上に SpeechView を設定する場合は、クラスタの SMTP ドメインをパブリッシャ サーバとサブスクライバ サーバの両方に解決するように、スマート ホストを設定します。これにより、パブリッシャ サーバがダウンした場合に、着信したテキストに変換されたメッセージを、クラスタのサブスクライバ サーバに送信できます。

- ステップ 3** 「nuancevm.com」を電子メール インフラストラクチャの安全な送信者のリストに追加して、着信したテキストに変換されたメッセージがスパムとしてフィルタ処理されないようにします。

## SpeechView 文字変換サービスの設定

次の手順を実行します。

### SpeechView 音声テキスト変換サービスの設定方法

- ステップ 1** (*Cisco Unity Connection 8.5 以降*) Cisco Unity Connection Administration で、[ユニファイドメッセージング (Unified Messaging)] > [SpeechView 文字変換サービス (SpeechView Transcription Service)] を展開します。
- (*Cisco Unity Connection 8.0*) Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [外部サービス (External Services)] を展開し、[SpeechView 文字変換サービス (Transcription Service for SpeechView)] を選択します。
- ステップ 2** SpeechView 音声テキスト変換サービスのページで [有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** このサーバが、デジタル ネットワークで接続された別の Connection ロケーションを介して、文字変換サービスにアクセスする場合は、次の手順に従います。
- [Connection プロキシ ロケーション経由で文字変換サービスにアクセス (Access Transcription Services Through Connection Proxy Location)] を選択します。
  - リストから Connection ロケーションの名前を選択します。
  - [保存 (Save)] を選択します。
  - ステップ 9** に進みます。
- 一方、このサーバが直接、音声テキスト変換サービスにアクセスする場合は、[文字変換サービスに直接アクセス (Access Transcription Service Directly)] を選択します。
- ステップ 4** [着信 SMTP アドレス (Incoming SMTP Address)] フィールドに、電子メール インフラストラクチャで認識される電子メール アドレスで、Connection サーバ上のエイリアス「stt-service」に転送されるアドレスを入力します。(これは、「着信 SpeechView トラフィックを Cisco Unity Connection サーバへ転送するよう電子メール システムを設定する方法」(P.21-6) の手順のステップ 1 で選択した電子メール アドレスです)。
- ステップ 5** [登録名 (Registration Name)] フィールドに、組織内の Connection サーバを一意に識別する名前を入力します。サードパーティ製の文字変換サービスは、サーバの登録、およびその後の文字変換要求で、この名前を使用してサーバを識別します。

- ステップ 6** このサーバから、デジタル ネットワークで接続された他の Connection ロケーションに対して、音声テキスト変換サービスを提供する場合は、[他の Connection ロケーションに文字変換プロキシサービスをアドバタイズする (Advertise Transcription Proxy Services to Other Connection Locations)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 7** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 8** [登録 (Register)] を選択します。
- 新しいウィンドウに結果が表示されます。通常、登録のプロセスには数分間かかります。登録処理が正常に終了するまで待ってから、次のステップに進んでください。
- 5 分以内に登録が終了しない場合は、設定に問題がある可能性があります。登録処理は 30 分後にタイムアウトになります。
- ステップ 9** [テスト (Test)] を選択します。
- 新しいウィンドウに結果が表示されます。通常、テストは数分で終わりますが、最大 30 分まで許容されます。
- 

## Cisco Unity Connection 8.x の SpeechView レポート

Cisco Unity Connection は、SpeechView の使用に関する次のレポートを生成できます。

- ユーザ別 SpeechView アクティビティ レポート：指定されたユーザの指定された期間について、音声テキスト変換されたメッセージ、失敗した音声テキスト変換、および切り捨てられた音声テキスト変換の総数を示します。全ユーザに関するレポートを実行した場合は、ユーザ単位で出力されます。
- SpeechView アクティビティ要約レポート：指定された期間のシステム全体における、音声テキスト変換されたメッセージ、失敗した音声テキスト変換、および切り捨てられた音声テキスト変換の総数を示します。複数の受信者にメッセージを送信する場合、メッセージの文字変換が行われるのは 1 回だけです。つまり、文字変換アクティビティは 1 回としてカウントされることに注意してください。

レポート生成の詳細については、「[Cisco Unity Connection 8.x のレポート](#)」の章を参照してください。





## CHAPTER 22

# Cisco Unity Connection 8.x のメールボックスストアの管理

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x の複数のメールボックスストアの動作」 (P.22-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のメールボックスストアの作成」 (P.22-4)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のメールボックスストア間のメールボックスの移動」 (P.22-5)
- 「Cisco Unity Connection 8.x で警告が記録される前のメールボックスストアの最大サイズ変更」 (P.22-6)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のメールボックスストアの削除」 (P.22-6)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のメールボックスストアの無効化と再有効化」 (P.22-8)

## Cisco Unity Connection 8.x の複数のメールボックスストアの動作

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 ファイルの場所など）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 つのメールボックス ストアを追加できます。追加されたメールボックス ストアには、それぞれ次のものが含まれています。

- 追加のメールボックス ストア データベース。追加されたメールボックス 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 1.25GB）にあらかじめ設定されています（Connection で現在使用されているデータベース アプリケーションでは、作成したデータベースのサイズを動的に変更できません）。
- 追加のオペレーティング システム ディレクトリ。追加されたメールボックス 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 データベースはメールボックス ストアごとに 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で 1 つだけです。追加のメールボックス ストアを作成し、その新しいストアに選択したユーザのメールボックスを移動しても、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。

追加のメールボックス ストアの作成が主に役立つのは、営業時間外にバックアップを確実に完了させる場合です。詳細については、「[複数のメールボックス ストアのバックアップ](#)」(P.22-3) を参照してください。

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、「[Cisco Unity Connection 8.x のメールボックス ストア間のメールボックスの移動](#)」(P.22-5) 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。

- 「複製」(P.22-2)
- 「ユーザ テンプレート」(P.22-2)
- 「警告が記録される前のメールボックス ストアの最大サイズ」(P.22-3)
- 「複数のメールボックス ストアのバックアップ」(P.22-3)

## 複製

クラスタ内に 2 台以上の Cisco Unity Connection サーバをインストールしている場合に、すべてのメールボックス ストアをクラスタ内のすべてのサーバにレプリケートします。

## 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にテンプレートを選択して、テンプレートの設定をユーザ アカウントのデフォルト値として使用します。テンプレートの設定の 1 つで、メールボックスの作成先のメールボックス ストアが指定されます。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 ストアを作成する場合、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。

テンプレートを新規作成または編集して、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に、Cisco Unity Connection Administration で、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に、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 ストアは削除できません。

テンプレートの詳細については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「[Adding, Modifying, or Deleting a User Template in Cisco Unity Connection 8.x](#)」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

## 警告が記録される前のメールボックス 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 メッセージに使用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の状況は、次のとおりです。

- Connection は、それまでどおりメールボックス ストアに新しいメッセージを保存します。
- ユーザは、それまでどおりメールボックス ストアに新しいメールボックスを作成できます。
- ユーザは、それまでどおりメールボックス 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 Administration 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に達しないように維持するには、次の方法があります。

- ハードディスク上に使用可能な空き領域がある場合は、メールボックス ストアの最大サイズを増やします。「[Cisco Unity Connection 8.x で警告が記録される前のメールボックス ストアの最大サイズ変更](#)」(P.22-6) 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、この方法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、各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。このスケジュールは変更できません。

- メッセージ エージング ポリシーまたはメールボックス サイズのクォータを見直し、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。現在はクォータを超過していないユーザが、新しい値によって、クォータを超過することを避けるため、まずは、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推奨します。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 クォータの詳細については、「[Cisco Unity Connection 8.x のメールボックス 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、いくつか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。Disaster Recovery System は、1 回のバックアップ セッションで、1 つのメールボックス ストアとそのデータベースをバックアップする必要があります。Disaster Recovery System 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、1 時間あたり 3 GB の速度で約 6 時間以内にバックアップが可能なメールボックス ストアのサイズ、15 GB (G.711 コーデックで 1,000 人のユーザが各

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 は含まれていません)。



**注意**

テープ バックアップの場合、Disaster Recovery System は 1 本のテープに 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 つ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 Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.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/8x/drs\\_administration/guide/8xcucdrsrsg.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/drs_administration/guide/8xcucdrsrsg.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](http://www.cisco.com/en/US/products/ps7273/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection 8.x のメールボックス ストアの作成

### メールボックス ストアの作成方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration に、システム管理者の役割を持つユーザとしてサインインします。



**(注)** システム管理者の役割を持たないユーザ アカウントでは、新しいメールボックス ストアを作成できません。

**ステップ 2** [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)] を選択します。

**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)] を選択します。

**ステップ 4** [メールボックス ストアの新規作成 (New Mailbox Store)] ページに、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です。

**ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。



**(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。

新しいメールボックス ストアの作成が完了すると、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)] ページのテーブルに表示され、[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。

## Cisco Unity Connection 8.x のメールボックス ストア間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。

- メールボックスを別のメッセージ ストアに移動しても、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は、サーバ ステータスがプライマリになっているサーバにサインインして、メールボックスを移動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 Administration に現在サインインしている管理者が、メールボックスの移動を許可されていない。
  - 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を所有するユーザが、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 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方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration に、システム管理者の役割を持つユーザとしてサインインします。



**(注)** システム管理者の役割を持たないユーザ 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できません。

**ステップ 2** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。

**ステップ 3** [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)] リストから、[ユーザ メールボックス (User Mailbox)] を選択します。

**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)] を選択します。ページの下部にあるテーブルに、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メールボックス ストアを選択します。

**ステップ 7** 該当する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) ] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x で警告が記録される前のメールボックス ストアの最大サイズ変更

### 警告が記録される前のメールボックス ストアの最大サイズを変更する方法

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration に、システム管理者の役割を持つユーザとしてサインインします。



(注) システム管理者の役割を持たないユーザ アカウントでは、メールボックス ストアのサイズを変更できません。

ステップ 2 Cisco Unity Connection Administration 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) ] を選択します。

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 ストアの名前を選択します。

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) ] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のメールボックス ストアの削除

Cisco Unity Connection Administration 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から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に、メールボックス ストアを削除する権限がない。
- 管理者が、デフォルトのメールボックス ストア UnityMbxDb1 を削除しようとしている。

### メールボックス ストアの削除方法

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration に、システム管理者の役割を持つユーザとしてサインインします。



(注) システム管理者の役割を持たないユーザ 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。不明な場合は、次のステップ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 Administration 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)] を選択します。
  - [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)] を選択します。
  - [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)] を選択します。  
ページの下部にあるテーブルに、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メールボックス ストアを選択します。
  - 該当する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)] を選択します。
- 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。不明な場合は、次のステップ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)] を選択します。
  - [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)] を選択します。
  - 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、テンプレートが代わり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)] を選択します。
- ステップ 4** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
- 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。
- ステップ 6** [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。
- ステップ 7** [OK] を選択して確認します。

## Cisco Unity Connection 8.x のメールボックス ストアの無効化と再有効化

Disaster Recovery System によってバックアップされている間、各メールボックス ストアは自動的に無効になります。メールボックス ストアが無効のときは、次のようになります。

- そのストアには、新しいメールボックスを作成できません。
- そのストアとの間で、既存のメールボックスを移動できません。
- 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、キューに入れられ、ストアが再び有効になると配信されます。

Cisco Unity Connection Administration 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。





## CHAPTER 23

# Cisco Unity Connection 8.x のメールボックス 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には、Cisco Unity Connection Administration を使用して、メールボックス サイズのクォータの指定と、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。次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x のメールボックス サイズのクォータ指定」 (P.23-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ エージング ポリシーの管理」 (P.23-3)
- 「録音メッセージの有効期限 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)」 (P.23-9)

## Cisco Unity Connection 8.x のメールボックス サイズのクォータ指定

ユーザのボイス メールボックスのサイズを制御するには、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クォータ (制限) を指定できます。デフォルトでは、Connection には、表 23-1 に示したシステム全体のメールボックス サイズのクォータが設定されています。システム全体のクォータを変更するには、「システム全体のデフォルトのクォータの変更方法」 (P.23-2) の手順に従います。



注意

[外部発信者からのメッセージについてメールボックスの空き容量をチェック (Full Mailbox Check for Outside Caller Messages)] チェックボックスがオンになっていない場合は、外部の発信者が残したメッセージにクォータが適用されません。このチェックボックスは、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] ページに表示されます。詳細については、そのページの [ヘルプ (Help)] を参照してください。

ユーザおよびテンプレートに対してカスタム クォータを指定すると、システム全体のクォータを上書きできます。手順については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「Mailbox-Size Quotas in Cisco Unity Connection 8.x」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。



**注意**

クォータだけでメールボックスのサイズを制御することは、ユーザが電話ユーザ インターフェイスを使用して Connection ボイス メッセージを定期的に確認する場合を除いて、現実的な方法ではありません。Web Inbox および ViewMail for Outlook は、メールボックスがクォータに達したことをユーザに通知しません。ユーザが Web Inbox または ViewMail for Outlook をメッセージ確認の主要な手段または唯一の手段として使用する場合は、メッセージ エージングを併せて設定し、古いメッセージが自動的に削除されるようにします。「Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ エージング ポリシーの管理」(P.23-3) を参照してください。

inbox が 1 つに設定されている場合、Outlook を使用してユーザが削除したメッセージは Outlook の [ 削除済みアイテム (Deleted Items) ] フォルダに移動するだけで、完全には削除されません。Connection が Exchange と同期している場合は、Outlook で削除されたメッセージが Connection の [ 削除済みアイテム (Deleted Items) ] フォルダに移動し、Connection からは完全に削除されません。この設定でメッセージ クォータを設定する場合は、メッセージ エージングを併せて設定することを推奨します。メッセージ エージングの詳細については、「Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ エージング ポリシーの管理」(P.23-3) を参照してください。

表 23-1 コーデックによるメールボックス サイズのクォータ

クォータ レベル	クォータ アクションをトリガーするメールボックス サイズ	クォータに達したときのアクション	クォータに達するまでの録音時間 / 使用ディスク領域					
			G.711 Mu-Law	G.711 A-Law	G.726	PCM 8 kHz	G.729a	GSM 6.10
警告	12 MB	メールボックスが最大許容サイズに近づいていることが警告されます。	18 分 / 11 KB/秒	18 分 / 11 KB/秒	37 分 / 5.53 KB/秒	9 分 / 22 KB/秒	122 分 / 1.67 KB/秒	91 分 / 2.25 KB/秒
送信	13 MB	ユーザは、これ以上のボイス メッセージを送信できません。	20 分 / 11 KB/秒	20 分 / 11 KB/秒	40 分 / 5.53 KB/秒	10 分 / 22 KB/秒	132 分 / 1.67 KB/秒	98 分 / 2.25 KB/秒
送信 / 受信	14 MB	ユーザは、これ以上のボイス メッセージを送信または受信できません。	21 分 / 11 KB/秒	21 分 / 11 KB/秒	43 分 / 5.53 KB/秒	10 分 / 22 KB/秒	143 分 / 1.67 KB/秒	106 分 / 2.25 KB/秒



**(注)**

ボイスメールにセキュアのマークを付け、デジタル ネットワーク経由で Cisco Unity Connection 上のノード間で送信すると、暗号化に伴うオーバーヘッドのために、ボイスメールの保管に使用されるディスク領域が 2 倍になります。

**システム全体のデフォルトのクォータの変更方法**

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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) ] を選択します。
- ステップ 2** 必要に応じて、[ カスタム (Custom) ] を選択し、隣のフィールドに値 (メガバイト単位) を入力して、次のクォータに値を設定します。
  - 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) ] 以下の値にして、[ 送信クォータ (Send Quota) ] の値は [ 送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota) ] 以下の値にします。

**ステップ 3** Connection で、外部発信者がユーザにメッセージを残すことを許可する前に、ユーザのメールボックスがいっぱいでないかどうかを確認する場合は、[ 外部発信者からのメッセージについてメールボックスの空き容量をチェック (Full Mailbox Check for Outside Caller Messages) ] チェックボックスをオンにします。

**ステップ 4** [ 保存 (Save) ] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ エージング ポリシーの管理

メッセージ エージング ポリシーを使用して、ボイス メッセージを格納しておくハードディスクがフルにならないようにすることができます。各ポリシーでは、メッセージ エージング規則を指定して、次の処理を自動的に実行できます。

- 指定された日数が経過したら、新しいメッセージを [ 開封済みアイテム (Saved Items) ] フォルダに移動する。

このオプションは、主にメッセージのアクションが [ メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message) ] の場合に有用です。このようになっていると、Connection は、Connection へのメッセージはメッセージストアに保存したうえで、ボイス メッセージのコピーを外部のメールアカウントへ中継します。このオプションを使用すると、ほとんど外部のメールアカウントを使用してボイス メッセージをチェックするユーザが、メールボックスのクォータを超えないようにすることができます。

詳細については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「Message Actions in Cisco Unity Connection 8.x」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

- 指定された日数が経過したら、開封済みのメッセージを [ 削除済みアイテム (Deleted Items) ] フォルダに移動する。
- 指定された日数が経過したら、[ 削除済みアイテム (Deleted Items) ] フォルダのメッセージを完全に削除する。Default System Policy メッセージ エージング ポリシーでは、この規則だけが有効になっています。
- メッセージの経過日数に基づいて、ユーザが (保存、削除、または一度開いて新規メッセージとして保存するなど) 何らかの方法で操作した安全なメッセージを完全に削除する。
- 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したかどうかに関係なく、メッセージの経過日数に基づいて、安全なメッセージを完全に削除する。

メッセージ エージング規則が 1 セットだけ必要な場合は、デフォルトのメッセージ エージング ポリシーの指定を変更し、1 つのポリシーをすべてのユーザおよびすべてのテンプレートに割り当てることができます。一部のユーザが他のユーザよりも長くメッセージを保存しておけるようにする場合は、追加のポリシーを作成し、ユーザ テンプレートおよび個々のユーザに異なるポリシーを割り当てます。メッセージ エージングアラートを一部のユーザのみに送信する場合は、エージングアラートを含む追加のポリシーを作成します。(メッセージ エージングアラートは、Cisco Unity Connection 8.5 以降でのみ使用できます)。

各ポリシーについて、それぞれのメッセージ エージング規則を有効または無効にすることができます。また、それぞれのルールに対して別の日数を指定できます。また、メッセージをエージングする前に Connection からユーザに電子メール アラートを送信するかどうかを、メッセージ エージング規則ごとに指定できます。(メッセージ エージング アラートは、Cisco Unity Connection 8.5 以降でのみ使用できます)。

メッセージ エージング ポリシー全体を有効または無効にすることも可能です。あるポリシーを無効にすると、そのポリシー内のルールは、ルール自体の設定に関係なく適用されなくなります。

Connection には、デフォルトのポリシーである **Do Not Age Messages** が用意されています。このポリシーは無効になっており、このポリシーに対しては、すべてのルールが無効になっています。

メッセージ エージング規則の中には、最後に変更を加えられたタイミングに基づいているものがあります。メッセージを変更するには、次のいずれかを行う必要があります。

- Connection Web Inbox (Connection 8.5 以降) または Messaging Inbox (Connection 8.0) 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、メッセージの件名を変更して、[保存 (Save)] を選択する。
- 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開いても、メッセージの変更時刻は変化しません。

メッセージ エージングのスケジュールは、Cisco Unity Connection Administration の [タスク管理 (Task Management)] の下にあるメッセージ エージング タスクによって制御されます。

詳細については、次の各項を参照してください。

- 「メッセージ エージング アラートについて (Cisco Unity Connection 8.5 以降)」 (P.23-4)
- 「メッセージ エージング ポリシーの追加」 (P.23-5)
- 「メッセージ エージング ポリシーの変更」 (P.23-6)
- 「メッセージ エージング ポリシーの削除」 (P.23-6)
- 「メッセージ エージング アラートに対するスマート ホストの設定 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)」 (P.23-7)
- 「メッセージ エージング アラート テキストの設定 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)」 (P.23-7)
- 「inbox が 1 つに設定されている場合のメッセージ エージングの設定 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)」 (P.23-8)
- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能) の「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Message Aging in Cisco Unity Connection 8.x」の項。

## メッセージ エージング アラートについて (Cisco Unity Connection 8.5 以降)

メッセージ エージング規則ごとに、その規則に関連付けられているエージング アクションの実行前に、Connection からユーザに電子メール アラートを送信するかどうかを指定できます。これによりユーザには、該当するメッセージを確認して対応する時間が与えられます。Connection がアラートを送信してからメッセージ エージング アクションが実行されるまでの時間を日数で指定します。

アラートがユーザに送信されるためには、[ユーザ (Users)] > [ユーザ (Users)] > [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで各ユーザの [社内電子メール アドレス (Corporate Email Address)] フィールドに有効な電子メール アドレスが入力されている必要があります。また、SMTP スマート ホスト経由でメッセージがリレーされるように **Connection** を設定する必要があります。

電子メール アラートのテキストはカスタマイズ可能です。また、デフォルトのテキストを使用することもできます。デフォルトの件名行と本文は、各エージング規則に関連するアラートによって異なり、個別にカスタマイズできます。すべてのメッセージ エージング ポリシーが 5 つの同じ規則を使用するため、規則のアラート テキストをカスタマイズすると、その規則を使用するすべてのポリシーでテキストが同じになります。(たとえば、開封済みメッセージを削除済みアイテム フォルダに移動する規則で電子メールの件名行と本文をカスタマイズすると、この規則がアラートとともに有効になっているメッセージ エージング ポリシーに割り当てられているユーザに送信されるすべてのアラートに、このテキストが使用されます)。

メッセージ エージング アラートは、複数の言語でカスタマイズできます。

## メッセージ エージング ポリシーの追加

Cisco Unity Connection には、Default System Policy の他に Do Not Age Messages ポリシーが含まれています。このポリシーは、メッセージを自動的に削除しないユーザに対して割り当てます。これらの 2 つ以外のポリシーを割り当てる場合は、次の手順に従います。

### メッセージ エージング ポリシーの追加方法

- ステップ 1** (Cisco Unity Connection 8.5 以降) Cisco Unity Connection Administration 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 (Message Aging)] を展開して [エージング ポリシー (Aging Policies)] を選択します。  
(Cisco Unity Connection 8.0) Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
- ステップ 2** [新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 3** 新しいポリシーの名前を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 4** [有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** 有効にする各エージング規則に対応するチェックボックスをオンにし、エージング アクションが実行されるまでの日数を指定します。個々のエージング規則については、[ヘルプ (Help)] を参照してください。
- ステップ 6** (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ) ステップ 5 で有効にしたエージング規則ごとに、エージング アクションの実行前に電子メールでユーザにアラートを送信するかどうかを指定します。さらに、ユーザにアラートで通知するメッセージ エージング アクションが実行されるまでの日数を指定します。
- ステップ 7** [保存 (Save)] を選択します。

個々のユーザまたはテンプレートに対するメッセージ エージング ポリシーの割り当てを設定する方法については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「[Message Aging in Cisco Unity Connection 8.x](#)」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

## メッセージ エージング ポリシーの変更

Default System Policy、または追加したメッセージ エージング ポリシーの設定を変更するには、次の手順に従います。



**注意**

Do Not Age Messages ポリシーの設定は変更しないでください。

### メッセージ エージング ポリシーの変更方法

- ステップ 1** (Cisco Unity Connection 8.5 以降) Cisco Unity Connection Administration 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 (Message Aging)] を展開して [エージング ポリシー (Aging Policies)] を選択します。
- (Cisco Unity Connection 8.0) Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
- ステップ 2** 変更するポリシーの名前を選択します。
- ステップ 3** 必要に応じて、設定を変更します。各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] を参照してください。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。

個々のユーザまたはテンプレートに対するメッセージ エージング ポリシーの割り当てを変更する方法については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「Message Aging in Cisco Unity Connection 8.x」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

## メッセージ エージング ポリシーの削除

メッセージ エージング ポリシーを削除するには、次の手順に従います。

Default System Policy、または Do Not Age Messages ポリシーは削除しないようにしてください。メッセージのエージングが必要ない場合は、Default System Policy を削除せずに、無効にします。

### メッセージ エージング ポリシーの削除方法

- ステップ 1** (Cisco Unity Connection 8.5 以降) Cisco Unity Connection Administration 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 (Message Aging)] を展開して [エージング ポリシー (Aging Policies)] を選択します。
- (Cisco Unity Connection 8.0) Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
- ステップ 2** 削除するポリシーの名前の横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)] を選択します。

ステップ 4 [OK] を選択して確認します。

## メッセージ エージング アラートに対するスマート ホストの設定 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

Cisco Unity Connection でメッセージ エージング アラートを電子メールでユーザに送信できるようにするには、SMTP スマート ホスト経由で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 サーバを設定するには

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開して、[スマート ホスト (Smart Host)] を選択します。
- ステップ 2 [スマート ホスト (Smart Host)] ページの [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は、DNS が設定されている場合のみ入力します)。
- ステップ 3 [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 4 SMTP サーバアプリケーションで、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。手順については、使用する SMTP サーバアプリケーションのマニュアルを参照してください。

## メッセージ エージング アラート テキストの設定 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

ユーザに送信されるメッセージ エージング アラート電子メールの件名行または本文をカスタマイズする場合は、次の手順を実行します。

メッセージ エージング アラート テキストをカスタマイズする方法 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration 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 (Message Aging)] を展開して、[エージング アラート テキスト (Aging Alert Text)] を選択します。
- ステップ 2 [メッセージ エージング アラートテキストの編集 (Edit Message Aging Alert Text)] ページの [言語 (Language)] リストで、該当する言語を選択します。
- ステップ 3 5 つのメッセージ エージング規則ごとに、電子メールの件名行と本文にデフォルトのテキストを使用するかどうかを指定します。規則をカスタマイズする場合は、[ステップ 4](#)に進みます。
- ステップ 4 メッセージ エージング規則のテキストをカスタマイズするには、次の手順を実行します。
  - a. [デフォルトのテキストを使用 (Use Default Text)] チェックボックスをオフにします。
  - b. [件名行 (Subject Line)] フィールドと [本文 (Body Text)] フィールドに適切なテキストを入力します。使用可能なパラメータのリストについては、[表 23-2](#) を参照してください。

c. カスタマイズするエージング規則ごとに、a. から b. を繰り返します。

**ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。

**ステップ 6** システムにインストールされている言語ごとに、**ステップ 2** から **ステップ 5** を繰り返します。

表 23-2 メッセージ エージング アラート テキストのパラメータ

パラメータ	説明
%ARRIVALTIME%	%ARRIVALTIME% パラメータを使用すると、メッセージを受信した日時で置換されます。
%DAYSUNTIL%	%DAYSUNTIL% パラメータを使用すると、対応するメッセージ エージング アクションがメッセージに適用されるまでの日数で置換されます。
%MODIFICATIONTIME%	%MODIFICATIONTIME% パラメータを使用すると、受信者またはシステムが最後にそのメッセージを操作した日時で置換されます。(たとえば、受信者は、メッセージを保存、削除、または開いてから新しいメッセージとして保存することによって開封します。システムは、メッセージ エージング 規則によって、新しいメッセージが開封済みメッセージ フォルダに移動された場合、または開封済みメッセージが削除済みアイテム フォルダに移動された場合に、メッセージを開封します)。
%RECIPIENT%	%RECIPIENT% パラメータを使用すると、メッセージ受信者の表示名で置換されます。
%RECIPIENT_EXTENSION%	%RECIPIENT_EXTENSION% パラメータを使用すると、メッセージ受信者のメールボックスの内線番号で置換されます。 一部のユーザが複数のメールボックスをモニタしている場合は、このパラメータが役立ちます。
%SENDER%	%SENDER% パラメータを使用すると、メッセージの送信者の表示名で置換されます。

## inbox が 1 つに設定されている場合のメッセージ エージングの設定 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

inbox が 1 つに設定されている場合、Outlook を使用してユーザが削除したメッセージは Outlook の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動するだけで、完全には削除されません。Connection が Exchange と同期している場合は、Outlook で削除されたメッセージが Connection の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動します。メッセージは Connection から完全には削除されません。[削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダのメッセージを完全に削除するようにメッセージ エージングを設定することを推奨します。

メールボックスが指定したサイズに近づいたときに Connection カンパセーションからメッセージの削除が要求されるように、メッセージ クォータを設定することもできます。[「Cisco Unity Connection 8.x のメールボックス サイズのクォータ指定」 \(P.23-1\)](#) を参照してください。



## 録音メッセージの有効期限 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

録音メッセージの有効期限機能を使用すると、Cisco Unity Connection サーバに保管されているボイスメッセージが、別の Connection 受信者に転送されたかどうかに関係なく、設定された有効期限に達した時点で確実に再生できなくなります。録音メッセージの有効期限はシステム全体の設定であるため、一部のユーザだけに適用することはできません。

メッセージが到着してから期限が切れるまでの日数を設定します。期限が切れると、期限が切れたことを通知する代わりに録音メッセージで、録音メッセージが自動的に置き換えられます。

通常は、メッセージ エージング規則だけで十分にメッセージ保存ポリシーを適用できます。ただし、メッセージが転送されると、そのメッセージは新規メッセージと見なされ、経過時間がリセットされません。ユーザがメッセージ保存ポリシーを回避しようとしてメッセージを転送することが懸念される場合は、録音メッセージの有効期限機能を有効にすることを検討してください。録音メッセージおよび音声テキスト変換されたメッセージ (存在する場合は)、ユーザが転送したかどうかに関係なく、メッセージの元のコピーが到着した日付に基づいて期限が切れれます。

デフォルトでは、録音メッセージの有効期限機能は無効になっています。この機能を有効にして設定するには、Cisco Unity Connection Administration の [メッセージストレージの設定 (Message Storage Settings)] > [メッセージ エージング (Message Aging)] > [録音メッセージの有効期限 (Message Recording Expiration)] ページを使用します。

録音メッセージの有効期限機能を有効にする場合は、有効期限の期間をメッセージ エージング期間の 2 ~ 3 倍に設定することを推奨します。(たとえば、すべてのメッセージにデフォルトでセキュアのマークが付けられる場合に、60 日が経過したすべてのセキュア メッセージを完全に削除するように設定されたメッセージ エージング ポリシーを使用するときは、録音メッセージが 180 日で期限切れになるように設定します)。

個人用電子メール アドレスに転送されたメッセージ、またはユーザのワークステーションにローカルに保存された録音メッセージには、録音メッセージの有効期限機能が適用されません。ユーザがローカル コピーを保存したり、ボイス メッセージを個人用電子メール アドレスに転送したりすることを防ぐために、すべてのメッセージにセキュアのマークを付けるように Connection を設定することを検討してください。

Connection は、Connection サーバをホームとする受信者のメールボックス内のメッセージに、録音メッセージの有効期限機能を適用します。たとえば、Connection サーバ A をホームとするユーザ A が Connection サーバ B をホームとするユーザ B にメッセージを送信した場合は、サーバ B で録音メッセージの有効期限機能が有効になっている場合にのみ、メッセージの有効期限が適用されます。

■ 録音メッセージの有効期限 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)



## CHAPTER 24

# Cisco Unity Connection 8.x の SMTP および SMS (SMPP) メッセージ通知の設定

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って、新しいメッセージが到着したことをユーザに通知することができます。また、SMTP を使用して、テキスト対応ポケットベルおよびテキスト対応の携帯電話に、メッセージおよび予定表イベントの到着通知をテキストメッセージ形式で送信するよう、Connection を設定することもできます。SMPP を使用して、無線デバイスにメッセージおよび予定表イベントの到着通知を SMS メッセージ形式で送信するよう、Connection を設定することも可能です。次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x の SMTP メッセージ通知の設定」 (P.24-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の SMS (SMPP) メッセージ通知の設定」 (P.24-2)

電話機またはポケットベルへメッセージの到着通知を設定する方法については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「Phone and Pager Notification Devices」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection 8.x の SMTP メッセージ通知の設定

Cisco Unity Connection は SMTP を使用して、テキスト形式の到着通知をユーザに送信し、新しいメッセージまたは予定表イベントを受け取ったことを知らせることができます。テキスト形式の到着通知は、SMTP をサポートしているすべてのデバイス（電子メール アドレス、携帯電話、テキスト対応のポケットベルなど）に送信できます。

Connection が SMTP を使用してテキスト形式の到着通知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、Connection サーバを設定する必要があります。Connection が、テキスト形式の到着通知を配信するよう設定されているが、メッセージをスマート ホストにリレーするよう設定されていない場合は、通知が失敗し、Connection SMTP サーバの不正なメール フォルダに格納されます。

Connection は、Connection ユーザが新しいメッセージを受け取ったときに、テキスト形式の到着通知を電子メール アドレスに送信できます（このタイプの通知を設定する場合には、電子メールのメッセージ本文に Cisco PCA へのリンクを含めるよう、Connection を設定できます。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）。

SMTP の通知を有効にするには、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信するように SMTP スマート ホストを設定します。使用中の SMTP サーバ アプリケーションのマニュアルを参照してください。
2. Connection サーバを設定します。「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 サーバを設定するには」(P.24-2) の手順を参照してください。
3. Connection ユーザまたはテンプレートを設定します。『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「SMTP-Compatible Notification Devices」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

また、Connection Messaging Assistant を使用して、自身の SMTP 対応の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 サーバを設定するには

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
- ステップ 2** [スマート ホスト (Smart Host)] ページの [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は、DNS が設定されている場合のみ入力します)。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。
- 

## Cisco Unity Connection 8.x の SMS (SMPP) メッセージ通知の設定

Cisco Unity Connection は、無線通信事業者やモバイル メッセージングのサービス 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け取ったときに、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 対応デバイスに、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」であり、メッセージは受信者が使用しているデバイスには直接送信されません。その代わりに、Connection のような (External Short Message Entity (ESME) と呼ばれる) アプリケーションがメッセージを SMS Center (SMSC; SMS センター) に送信します。その後、SMSC がメッセージをデバイスに転送します。

### SMTP メッセージ通知の優位性

SMS を使用する利点は、SMTP を使用した場合に比べて、多くの場合にユーザのデバイスでメッセージの到着通知をはるかに高速に受信できることです。Connection が SMSC へメッセージを送信するときも、SMSC がそのメッセージを転送するときも、ユーザのデバイスは無線ネットワーク接続されていなくてもかまいません。無線ネットワークは、デバイスが使用可能になるまで SMS メッセージを保持しています。デバイスが使用可能になると、キューに入っているメッセージは、数秒でデバイスに配信されます。また、通知メッセージが送信されるたびに以前のメッセージと置き換えられるように、Connection を設定することもできます。この機能は、一部のモバイル サービス プロバイダーではサポートされていない場合があります。

### SMS メッセージの長さの制限

SMS メッセージはショート テキスト メッセージです。SMS メッセージで許容されるメッセージ長は、サービス プロバイダー、メッセージ テキストの作成に使用される文字セット、およびメッセージ テキストに使用される特定の文字に応じて異なります。メッセージ カウント (ユーザがメッセージ カウントを含めるように選択している場合) は、メッセージの合計長には含まれません。

使用できる文字セットは次のとおりです。

- 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
- キリル文字 (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
- キリル文字 (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、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、70 ~ 140 文字程度の範囲になります (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しているわけではありません。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 をサポートしています。

### コストの考慮事項

SMS (SMPP) メッセージ通知を設定する場合、通常は、サービス プロバイダーが、送信する個々の SMS メッセージまたは SMS メッセージのグループに課金するという点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 SMS (SMPP) メッセージの到着通知が多いほど、組織のコストが上昇します。このため、この機能の使用を、(作成した SMPP プロバイダーに所有者を割り当てることによって) 特定のユーザのグループに制限するか、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通知の数を制限するようユーザに依頼することを推奨します。たとえば、ユーザは、Connection Messaging Assistant で、緊急のボイス メッセージが新しく到着した場合だけ、Connection がメッセージ通知を送信するように指定できます。

## SMS (SMPP) メッセージ通知を設定するためのタスク リスト

SMS (SMPP) 対応のデバイスを持つユーザに対して、SMS (SMPP) メッセージ通知を有効にするには、次のタスクを実行します。

1. SMS メッセージングを提供するモバイル メッセージング 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 プロトコルをサポートするサービス プロバイダーに対応しています。
2. 契約済みのサービス 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 プロバイダー (SMPP Provider)] ページにその情報を入力します。「[SMPP プロバイダーの設定方法](#)」(P.24-4) の手順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設定されている場合は、SMPP サーバが Connection に接続するときに使用する TCP ポートを、Connection と SMPP サーバ間で通信を受信および発信できるように設定します。
4. SMS (SMPP) メッセージ通知を有効にし、SMS 対応のデバイスが対象ユーザアカウント宛での通知を受信するよう設定してから、デバイスが SMS (SMPP) 到着通知を予想どおりに受信するかどうかをテストします。通知が機能していない場合は、[SMPP プロバイダー (SMPP Provider)] ページが、サービス プロバイダーから提供されたドキュメントどおりに設定されていることを確認してください。不明な点については、必要に応じてサービス プロバイダーにお問い合わせください。  
 デバイスの設定および SMS (SMPP) 到着通知を有効化する手順については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「SMS-Compatible Notification Devices」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。
5. その他のユーザに対して、このタスクを繰り返します。

### SMPP プロバイダーの設定方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[SMPP プロバイダー (SMPP Providers)] を選択します。
- ステップ 2** [SMPP プロバイダーの検索 (Search SMPP Providers)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 3** [SMPP プロバイダーの新規作成 (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)] 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 アドレスを入力します。
- ステップ 7** 必要に応じて、[ソース アドレス (Source Address)] 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、このフィールドを空白にします。
- ステップ 8** [所有者 (Owner)] を次のように設定します。
  - プロバイダーの使用を制限するには、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)] を選択し、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) 到着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)] を選択します。
- ステップ 9** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 10** [SMP プロバイダーの編集 (Edit SMPP Provider)] ページで [ポート (Port)] を入力します。これは、SMSC が着信接続の待ち受けに使用するポート番号です。
- ステップ 11** [パスワード (Password)] に、サービス プロバイダーから提供されたパスワードを入力します。
- ステップ 12** 必要に応じて、[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、このフィールドを空白にします。

- ステップ 13** 必要に応じて、[データ コーディング (Data Coding)] リストで、メッセージが SMS デバイスへ送信される場合に、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 14** 必要な場合は、追加の設定を入力します。
- ステップ 15** [保存 (Save)] を選択します。
-







## CHAPTER 25

# Cisco Unity Connection 8.x の SSL 設定

この章では、Cisco Unity Connection Administration、Cisco Personal Communications Assistant (Cisco PCA)、および IMAP 電子メール クライアントが Cisco Unity Connection へ安全にアクセスするための、証明書の署名要求の作成、SSL 証明書の発行（または外部の認証局による証明書の発行）、および Cisco Unity Connection サーバにおける証明書のインストールについて説明します。

Cisco PCA の Web サイトでは、ユーザが Connection でのメッセージと個人設定の管理に使用できる、各種 Web ツールにアクセスできます。IMAP クライアントから Connection のボイス メッセージへのアクセスは、ライセンスが必要な機能です。

次の項を参照してください。

- 「[Cisco Unity Connection 8.x で SSL 証明書を作成およびインストールするかどうかの決定](#)」 (P.25-1)
- 「[Cisco Unity Connection Administration、Cisco PCA、および IMAP 電子メール クライアントからの Cisco Unity Connection 8.x へのアクセスの保護](#)」 (P.25-2)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x への Microsoft 証明書サービスのインストール \(Windows Server 2003 のみ\)](#)」 (P.25-5)

## Cisco Unity Connection 8.x で SSL 証明書を作成および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、インストールされて、Cisco PCA と Connection の間、および IMAP 電子メール クライアントと Connection の間の通信が保護されます。これは、Cisco PCA と Connection 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ることを意味します。また、IMAP クライアントで暗号化を有効にしている場合には、IMAP 電子メール クライアントと Connection 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、中間者攻撃のリスクを軽減する必要がある場合は、この章で説明する手順を実行してください。

SSL 証明書のインストールを決定した場合は、認証局の信頼証明書をユーザのワークステーションの信頼されたルートストアに追加することも検討してください。この追加を行わないと、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 のボイス 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 アラートの管理については、『[User Workstation Setup Guide for Cisco Unity Connection](#)』 (Release 8.x) 「[Setting Up Access to the Cisco Personal Communications Assistant in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「[Managing Security Alerts When Using Self-Signed Certificates with SSL Connections in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の項を参照してください。サポートされる IMAP 電子メール クライアントの設定については、同じガイドの「[Configuring an Email](#)

「Account to Access Cisco Unity Connection 8.x Voice Messages」の章を参照してください。このガイドは、  
[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/user\\_setup/guide/8xcucuwsx.htm](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_setup/guide/8xcucuwsx.htm) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection Administration、Cisco PCA、および IMAP 電子メールクライアントからの Cisco Unity Connection 8.x へのアクセスの保護

Cisco Unity Connection Administration、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、次のタスクを実行して、SSL サーバ証明書を作成し、インストールします。

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。Windows Server 2003 を実行しているサーバに Microsoft 証明書サービスをインストールする方法については、「[Cisco Unity Connection 8.x への Microsoft 証明書サービスのインストール \(Windows Server 2003 のみ\)](#)」(P.25-5) を参照してください。それ以降のバージョンの Windows Server を実行しているサーバに Microsoft 証明書サービスをインストールする方法については、Microsoft 社のドキュメントを参照してください。

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。インストールの方法については、製造元が提供しているドキュメントを参照してください。その後で、タスク 2. に進みます。

外部の認証局を使用して証明書を発行する場合は、タスク 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ある場合は、タスク 2. に進みます。

2. Connection クラスタが設定されている場合は、`set web-security` CLI コマンドをクラスタ内の両方の Connection サーバで実行し、両方のサーバに同じユーザの別名を割り当てます。ユーザの別名は、証明書署名要求と証明書に、自動的に含められます。`set web-security` CLI コマンドについては、該当する『*Command Line Interface Reference Guide for Cisco Unified Communications Solutions*』を参照してください。このガイドは、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です。
3. Connection クラスタが設定されている場合は、タスク 2. で割り当てたユーザの別名を含んでいる DNS A レコードを設定します。まず、パブリッシュサーバをリストしてください。それによって、すべての IMAP 電子メールアプリケーションおよび Cisco Personal Communications Assistant が、Connection のボイスメッセージに同じ Connection サーバ名を使用してアクセスできるようになります。
4. 証明書署名要求を作成します。その後で、Microsoft 証明書サービスまたは証明書を発行する他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するか、証明書署名要求を外部の CA に送る際に使用するサーバに要求をダウンロードします。「[証明書署名要求を作成およびダウンロードするには](#)」(P.25-3) の手順を行います。

Connection クラスタが設定されている場合は、Connection クラスタ内の両方のサーバに対してこのタスクを実行します。

5. Microsoft 証明書サービスを使用して、発行元の証明書をエクスポートする場合、およびサーバの証明書を発行する場合は、「[Cisco Unity Connection 8.x での発行元証明書のエクスポートとサーバ証明書の発行 \(Microsoft 証明書サービスのみ\)](#)」(P.25-6) の手順に従います。

証明書の発行に別のアプリケーションを使用する場合は、証明書の発行についてアプリケーションの資料を参照してください。

証明書の発行に外部の CA を使用する場合は、外部の CA に証明書署名要求を送信します。外部 CA から証明書が返されたら、タスク 6. に進みます。

Connection クラスタが設定されている場合は、Connection クラスタ内の両方のサーバに対してこのタスクを実行します。

6. 発行元の証明書、およびサーバの証明書を Connection サーバへアップロードします。「[Cisco Unity Connection サーバに発行元およびサーバの証明書をアップロードする方法](#)」(P.25-4) の手順を行います。

Connection クラスタが設定されている場合は、Connection クラスタ内の両方のサーバに対してこのタスクを実行します。

7. Connection IMAP サーバ サービスを再起動して、Connection および IMAP 電子メールクライアントが新しい SSL 証明書を使用するようにします。「[Connection IMAP サーバ サービスを再起動するには](#)」(P.25-5) の手順を行います。

Connection クラスタが設定されている場合は、Connection クラスタ内の両方のサーバに対してこのタスクを実行します。


8. ユーザが Connection の管理、Cisco PCA、または IMAP 電子メールクライアントを使用して Connection にアクセスするたびに、セキュリティ警告が表示されないようにするには、ユーザが Connection にアクセスするすべてのコンピュータで次のタスクを実行します。
- タスク 6. で Connection サーバにアップロードしたサーバ証明書を証明書ストアにインポートします。手順は、使用するブラウザまたは IMAP 電子メールクライアントによって異なります。詳細については、ブラウザまたは IMAP 電子メールクライアントのドキュメントを参照してください。
  - タスク 6. で Connection サーバにアップロードしたサーバ証明書を Java ストアにインポートします。手順は、クライアント コンピュータ上で実行されているオペレーティングシステムによって異なります。詳細については、オペレーティングシステムのドキュメントおよび Java ランタイム環境のドキュメントを参照してください。

#### 証明書署名要求を作成およびダウンロードするには

- ステップ 1** Cisco Unity Connection サーバで Cisco Unified Operating System Administration にサインインします。
- 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)] を選択します。
- ステップ 3** [証明書の一覧 (Certificate List)] ページで、[CSR の作成 (Generate CSR)] を選択します。
- 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] を選択します。
- ステップ 5** [CSR の作成 (Generate CSR)] を選択します。
- ステップ 6** CSR が正常に生成されたことを示すメッセージがステータス エリアに表示されたら、[閉じる (Close)] を選択します。
- ステップ 7** [証明書の一覧 (Certificate List)] ページで、[Download CSR (CSR のダウンロード)] を選択します。
- ステップ 8** [証明書署名要求のダウンロード (Generate Certificate Signing Request)] ページの [証明書の名前 (Certificate Name)] リストで、[tomcat] を選択します。

- ステップ 9** [CSR のダウンロード (Download CSR) ] を選択します。
- ステップ 10** [ファイルのダウンロード (File Download) ] ダイアログボックスで、[保存 (Save) ] を選択します。
- ステップ 11** [名前を付けて保存 (Save As) ] ダイアログボックスの [ファイルの種類 (Save As Type) ] リストで、[すべての種類 (All Files) ] を選択します。
- ステップ 12** **tomcat.csr** ファイルを、Microsoft 証明書サービスをインストールしたサーバ、または外部の認証局に CSR を送信するのに使用できるサーバ上の場所に保存します。
- 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) ] を選択します。

### Cisco Unity Connection サーバに発行元およびサーバの証明書をアップロードする方法

- ステップ 1** 証明書署名要求を作成した Cisco Unity Connection サーバで、Cisco Unified Operating System Administration にサインインします。
- 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) ] を選択します。
-  **(注)** [検索 (Find) ] を選択し、現在そのサーバにインストールされている証明書のリストを表示すると、既存の、自動的に生成された、Tomcat の自己署名証明書が表示されます。この証明書は、この手順でアップロードする Tomcat 証明書とは関係のないものです。
- ステップ 3** 発行元の証明書をアップロードします。
- [証明書の一覧 (Certificate List) ] ページで、[証明書のアップロード (Upload Certificate) ] を選択します。
  - [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] を選択します。
  - [ルート証明書 (Root Certificate) ] フィールドは空白のままにします。
  - [参照 (Browse) ] を選択し、発行元の CA 証明書のロケーションを参照します。  
Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行した場合、これは、「[発行元の証明書をエクスポートしてサーバ証明書を発行する方法](#)」(P.25-7) の手順でエクスポートした発行元証明書のロケーションになります。  
外部の認証局を使用して証明書を発行した場合、これは、外部認証局から受け取った発行元の CA 証明書のロケーションになります。
  - ファイルの名前を選択します。
  - [開く (Open) ] を選択します。
  - [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) ] を選択します。
  - アップロードに成功したことを示すメッセージがステータス エリアに表示されたら、[閉じる (Close) ] を選択します。
- ステップ 4** サーバ証明書をアップロードします。
- [証明書の一覧 (Certificate List) ] ページで、[証明書のアップロード (Upload Certificate) ] を選択します。
  - [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] を選択します。

- c. [ルート証明書 (Root Certificate)] フィールドに、[ステップ 3](#) でアップロードした発行元証明書のファイル名を入力します。
- d. [参照 (Browse)] を選択して、サーバ証明書の場所を参照します。  
証明書の発行に Microsoft 証明書サービスを使用した場合は、「[発行元の証明書をエクスポートしてサーバ証明書を発行する方法](#)」(P.25-7) の手順で発行したサーバ証明書がこの場所に保存されます。  
証明書の発行に外部の認証局を使用した場合は、外部の認証局から受け取ったサーバ証明書がこの場所に保存されます。
- e. ファイルの名前を選択します。
- f. [開く (Open)] を選択します。
- g. [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)] を選択します。
- h. アップロードに成功したことを示すメッセージがステータス エリアに表示されたら、[閉じる (Close)] を選択します。

**ステップ 5** Tomcat サービスを再起動します (このサービスは Cisco Unified Serviceability からは再起動できません)。

- a. SSH アプリケーションを使用して Connection サーバにサインインします。
- b. 次の CLI コマンドを使用して Tomcat サービスを再起動します。

```
utils service restart Cisco Tomcat
```

---

### Connection IMAP サーバ サービスを再起動するには

---

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability にサインインします。
  - ステップ 2** [ツール (Tools)] メニューで [サービス管理 (Service Management)] を選択します。
  - ステップ 3** [オプション サービス (Optional Services)] セクションで、Connection IMAP サーバ サービスに [停止 (Stop)] を選択します。
  - ステップ 4** Connection IMAP サーバ サービスが正常に停止したことを示すメッセージがステータス エリアに表示されたら、このサービスに [開始 (Start)] を選択します。
- 

## Cisco Unity Connection 8.x への Microsoft 証明書サービスのインストール (Windows Server 2003 のみ)

サードパーティの認証局を使用して SSL 証明書を発行する場合や、Microsoft 証明書サービスがすでにインストールされている場合は、この項の手順を省略してください。

Microsoft 証明書サービスを使用して独自の証明書を発行する場合で、Windows Server 2003 を実行しているサーバにこのアプリケーションをインストールする場合に、この項の手順を実行します。

ルート認証局 (Microsoft 証明書サービスの一般的な名称) を Windows Server 2008 サーバにインストールする場合は、Windows Server 2008 のオンライン ヘルプを参照してください。

## Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールするには

- 
- 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 のボイス メッセージにアクセスするすべてのクライアント コンピュータで解決できる DNS 名 (FQDN) または IP アドレスを持つサーバ上で、ローカル Administrators グループのメンバであるアカウントを使用して Windows にサインインします。
- ステップ 2** Windows の [スタート (Start) ] メニューで、[設定 (Settings) ] > [コントロール パネル (Control Panel) ] > [プログラムの追加と削除 (Add or Remove Programs) ] を選択します。
- ステップ 3** [プログラムの追加と削除 (Add or Remove Programs) ] の左側のパネルで、[Windows コンポーネントの追加と削除 (Add/Remove Windows Components) ] を選択します。
- ステップ 4** [Windows コンポーネント (Windows Components) ] ダイアログボックスで、[証明書サービス (Certificate Services) ] チェックボックスをオンにします。他の項目は変更しないでください。
- ステップ 5** コンピュータ名の変更やドメイン メンバーシップの変更ができないことを通知する警告が表示されたら、[はい (Yes) ] を選択します。
- ステップ 6** [次へ (Next) ] を選択します。
- ステップ 7** [CA の種類 (CA Type) ] ページで、[スタンドアロンのルート CA (Stand-alone Root CA) ] を選択し、[次へ (Next) ] を選択します (スタンドアロンの認証局 (CA) とは、Active Directory を必要としない CA です)。
- ステップ 8** [CA の ID 情報 (CA Identifying Information) ] ページの [この CA の通常名 (Common Name for This CA) ] フィールドに、認証局の名前を入力します。
- ステップ 9** [識別名サフィックス (Distinguished Name Suffix) ] フィールドで、デフォルトの値を受け入れます。
- ステップ 10** 有効期間として、デフォルト値の [5 年 (5 Years) ] を受け入れます。
- ステップ 11** [次へ (Next) ] を選択します。
- ステップ 12** [証明書データベース設定 (Certificate Database Settings) ] ページで、[次へ (Next) ] を選択してデフォルト値を受け入れます。
- インターネット インフォメーション サービスがコンピュータ上で実行されており、先に進むにはこのサービスを停止する必要があることを通知するメッセージが表示されたら、[はい (Yes) ] を選択してこのサービスを停止します。
- ステップ 13** Windows Server 2003 のディスクをドライブに挿入するように求められたら、そのように実行します。
- ステップ 14** [Windows コンポーネントの完了ウィザード (Completing the Windows Components Wizard) ] ダイアログボックスで、[終了 (Finish) ] を選択します。
- ステップ 15** [プログラムの追加と削除 (Add or Remove Programs) ] ダイアログボックスを閉じます。
- 

## Cisco Unity Connection 8.x での発行元証明書のエクスポートとサーバ証明書の発行 (Microsoft 証明書サービスのみに)

Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行する場合だけ、次の手順を実行します。

## 発行元の証明書をエクスポートしてサーバ証明書を発行する方法

- 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で、Domain Admins グループのメンバであるアカウントを使用して Windows にサインインします。
- ステップ 2** Windows の [ スタート (Start) ] メニューで、[ プログラム (Programs) ] > [ 管理ツール (Administrative Tools) ] > [ 認証局 (Certification Authority) ] を選択します。
- ステップ 3** 左側のパネルで、[ 認証局 (ローカル) (Certification Authority (Local)) ] > [ <認証局の名前> ] を展開します。 <認証局の名前> は、「[Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールするには \(P.25-6\)](#)」の手順で 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になります。
- ステップ 4** 発行元の証明書をエクスポートします。
- 認証局の名前を右クリックし、[ プロパティ (Properties) ] を選択します。
  - [ 全般 (General) ] タブで、[ 証明書の表示 (View Certificate) ] を選択します。
  - [ 詳細 (Details) ] タブを選択します。
  - [ ファイルにコピー (Copy to File) ] を選択します。
  - [ 証明書エクスポートウィザードへようこそ (Welcome to the Certificate Export Wizard) ] ページで、[ 次へ (Next) ] を選択します。
  - [ エクスポート ファイル形式 (Export File Format) ] ページで [ 次へ (Next) ] をクリックして、デフォルト値 [ DER Encoded Binary X.509 (.CER) ] を受け入れます。
  - [ エクスポートするファイル (File to Export) ] ページで、.cer ファイルのパスとファイル名を入力します。Connection サーバからアクセス可能なネットワーク上の場所を選択します。パスとファイル名を書き留めます。この情報は後の手順で必要になります。
  - ウィザードでエクスポートが完了するまで、画面に表示される指示に従って操作します。
  - [ OK ] を選択して [ 証明書 (Certificate) ] ダイアログボックスを閉じ、もう一度 [ OK ] を選択して [ プロパティ (Properties) ] ダイアログボックスを閉じます。
- ステップ 5** サーバ証明書を発行します。
- 認証局の名前を右クリックし、[ すべてのタスク (All Tasks) ] > [ 新しい要求の送信 (Submit New Request) ] を選択します。
  - 「[証明書署名要求を作成およびダウンロードするには \(P.25-3\)](#)」の手順で作成した証明書署名要求ファイルの場所に移動し、このファイルをダブルクリックします。
  - [ 認証局 (Certification Authority) ] の左側のパネルで [ 保留中の要求 (Pending Requests) ] を選択します。
  - b. 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 (All Tasks) ] > [ 発行 (Issue) ] を選択します。
  - [ 認証局 (Certification Authority) ] の左側のパネルで [ 発行済み証明書 (Issued Certificates) ] を選択します。
  - 新しい証明書を右クリックし、[ すべてのタスク (All Tasks) ] > [ バイナリ データのエクスポート (Export Binary Data) ] を選択します。
  - [ バイナリ データのエクスポート (Export Binary Data) ] ダイアログボックスの [ バイナリ データが含まれている列 (Columns that Contain Binary Data) ] リストで、[ バイナリ証明書 (Binary Certificate) ] を選択します。
  - [ バイナリ データをファイルに保存 (Save Binary Data to a File) ] を選択します。
  - [ OK ] を選択します。

- j. [バイナリ データの保存 (Save Binary Data) ] ダイアログボックスで、パスとファイル名を入力します。Cisco Unity Connection サーバからアクセス可能なネットワーク上の場所を選択します。  
パスとファイル名を書き留めます。この情報は後の手順で必要になります。
- k. [OK] を選択します。

**ステップ 6** [認証局 (Certification Authority) ] を閉じます。

---





## CHAPTER 26

# Cisco Unity Connection 8.x でのブロードキャストメッセージの設定

システムブロードキャストメッセージとは、組織内の全員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、Cisco Unity Connection 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）。

次の項を参照してください。

- [「Cisco Unity Connection 8.x のシステムブロードキャストメッセージの動作」 \(P.26-1\)](#)
- [「Cisco Unity Connection 8.x で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」 \(P.26-2\)](#)
- [「Cisco Unity Connection 8.x の Broadcast Message Administrator への電話アクセスの有効化」 \(P.26-3\)](#)
- [「Cisco Unity Connection 8.x での Broadcast Message Administrator の使用方法」 \(P.26-6\)](#)
- [「Cisco Unity Connection 8.x の Broadcast Message Administrator のデフォルトの変更」 \(P.26-7\)](#)

## Cisco Unity Connection 8.x のシステムブロードキャストメッセージの動作

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、ユーザが電話機から Cisco Unity Connection にサインインすると、新規および開封済みメッセージのメッセージ数が再生されるよりも前に、すぐに再生されます。サインインすると、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 ヶ月、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 にサインインしたときです。
- 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てからでないと、Connection で新規および開封済みメッセージを聞いたり、設定オプションを変更することができません。システムブロードキャストメッセージは、早送りまたはスキップできません。

- 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、ユーザが次回電話機から Connection にサインインしたときに、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、または保存することはできません。
- 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存方法が異なるため、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。
- 設計上、システムブロードキャストメッセージが届いても、ユーザ電話機のメッセージ受信インジケータ (MWI) は点灯しません。また、ポケットベルや別の電話など、代替デバイスのメッセージ通知は起動されません。
- ユーザがブロードキャストメッセージを再生するのは、電話でメッセージが再生された場合だけです。ユーザが、Cisco Unity Connection Web Inbox (Connection 8.5 以降)、Messaging Inbox (Connection 8.0)、RSS リーダ、IMAP クライアント、Cisco Unified Personal Communicator、または Cisco Unified Messaging with IBM Lotus Sametime でメッセージを再生しているときに、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。
- Connection 8.5 以降では、inbox が 1 つに設定されている場合、ブロードキャストメッセージは Connection と Exchange の同期から除外されます。
- Connection は、ブロードキャストメッセージの再生中はボイス コマンドに回答しません。音声認識入力スタイルを使用する場合、ユーザはブロードキャストメッセージを再生または削除するためにキー押下が必要となります。

## Cisco Unity Connection 8.x で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）を行えるようにするには、次のタスクをこの順序どおりに実行してください。

1. ユーザが Broadcast Message Administrator にアクセスする方法を設定します。「[Cisco Unity Connection 8.x の Broadcast Message Administrator への電話アクセスの有効化](#)」(P.26-3) 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えるよう、ユーザアカウントまたはテンプレートを設定します。『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「Broadcast Messages」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

# Cisco Unity Connection 8.x の Broadcast Message Administrator 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バセーションである、Broadcast Message Administrator にサインインする必要があります。

Broadcast Message Administrator 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。

- カスタム キーパッド マッピング カンバセーションの設定：カスタム キーパッド マッピング ツールを使用して、Broadcast Message Administrator カンバ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、「[Cisco Unity Connection 8.x のカスタム キーパッド マッピング ツール](#)」の章を参照してください。
- コールハンドラの作成：「[Broadcast Message Administrator にユーザを転送するコールハンドラの作成](#)」(P.26-3) を参照してください。
- ワンタッチダイヤルオプションの設定：「[Broadcast Message Administrator にユーザを転送するワンタッチダイヤルオプションの設定](#)」(P.26-4) を参照してください。
- 電話番号とルーティングルールの設定：「[Broadcast Message Administrator にユーザを転送する専用電話番号とルーティングルールの設定](#)」(P.26-5) を参照してください。

## Broadcast Message Administrator にユーザを転送するコールハンドラの作成

新しいコールハンドラを作成し、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、Broadcast Message Administrator 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。

### Broadcast Message Administrator にユーザを転送するにコールハンドラを作成する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ コール管理 (Call Management) ] を展開して [ システムコールハンドラ (System Call Handlers) ] を選択します。
- 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) ] を選択します。
- 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) ] を選択します。
- 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、[ グリーティング (Greetings) ] を選択します。
- ステップ 7** [ グリーティング (Greetings) ] ページで、[ 標準 (Standard) ] グリーティングを選択します。
- ステップ 8** [ グリーティングの編集 (Edit Greeting) ] ページの [ 再生されるメッセージ (Callers Hear) ] セクションで [ なし (Nothing) ] を選択します。(あるいは [ パーソナル レコーディング (My Personal Recording) ] を選択して、Broadcast Message Administrator カンバセーションに発信者を誘導するグリーティングを録音できます)。

- ステップ 9** [グリーティング後 (After Greeting)] セクションで、[カンバセーション (Conversation)] を選択し、次に [Broadcast Message Administrator] を選択します。
- ステップ 10** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 11** このコールハンドラにワンタッチ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 Broadcast Message Administrator に到達できるようにする場合は、「[コールハンドラから Broadcast Message Administrator にアクセスするワンタッチダイヤルオプションを設定する方法](#)」(P.26-4) の手順に進みます。

## Broadcast Message Administrator にユーザを転送するワンタッチ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 Broadcast Message Administrator 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)。

Broadcast Message Administrator にアクセスするためのワンタッチ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 Broadcast Message Administrator にアクセスするワンタッチダイヤルオプションを設定する方法](#)」(P.26-4)
- 「[ユーザグリーティングから Broadcast Message Administrator にアクセスする短縮ダイヤルオプションを設定する方法](#)」(P.26-5)

### コールハンドラから Broadcast Message Administrator にアクセスするワンタッチダイヤルオプションを設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [コール管理 (Call Management)] を展開して [システムコールハンドラ (System Call Handlers)] を選択します。
- ステップ 2** [コールハンドラの検索 (Search Call Handler)] ページの [検索結果 (Search Results)] テーブルで、該当するコールハンドラの表示名を選択します。

ガイダンスから Broadcast Message Administrator へのアクセスを設定する場合は、[ガイダンス (Opening Greeting)] コールハンドラを選択します。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選択します。



(注) 変更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で適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。

- 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 [編集 (Edit)] メニューで、[発信者入力 (Caller Input)] を選択します。
- ステップ 4** [発信者入力キー (Caller Input Keys)] テーブルの [発信者入力 (Caller Input)] ページで、該当する電話機のキーパッドキーを選択します。
- 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。



(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** [カンバセーション (Conversation)] を選択し、[Broadcast Message Administrator] を選択します。
- ステップ 7** オプションで、発信者がコールハンドラのグリーティングで押すことができるキーについて説明するグリーティングを録音できます。(たとえば、「Cisco Unity Connection Broadcast Message Administrator を使用する場合は、3 を押してください」)。
- ステップ 8** [保存 (Save)] を選択します。

### ユーザグリーティングから Broadcast Message Administrator にアクセスする短縮ダイヤルオプションを設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] を選択します。
- ステップ 2** [ユーザの検索 (Search Users)] ページの [検索結果 (Search Results)] テーブルで、該当するユーザのエイリアスを選択します。



(注) ユーザエイリアスが検索結果テーブルに表示されない場合は、ページ上部の検索フィールドに適切なパラメータを設定し、[検索 (Search)] を選択します。

- ステップ 3** [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで、[発信者入力 (Caller Input)] を選択します。
- ステップ 4** [発信者入力キー (Caller Input Keys)] テーブルの [発信者入力 (Caller Input)] ページで、該当する電話機のキーパッドキーを選択します。
- 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。
- ステップ 6** [カンバセーション (Conversation)] を選択し、[Broadcast Message Administrator] を選択します。
- ステップ 7** オプションで、発信者がユーザグリーティングの再生中に押すことができるキーを説明するグリーティングを録音できます。(たとえば、「...Cisco Unity Connection Broadcast Message Administrator については、3 を押してください」)。
- ステップ 8** [保存 (Save)] を選択します。

## Broadcast Message Administrator にユーザを転送する専用電話番号とルーティングルールの設定

電話システムのマニュアルを参照して、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コールを Broadcast Message Administrator カンバセーションに転送するルーティングルールを作成します。

## Broadcast Message Administrator に発信者を転送するルーティングルールを追加する方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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) ] を選択します。
- 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) ] を選択します。
- 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、新しいルーティングルールの表示名を入力し、[ 保存 (Save) ] を選択します。
- 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** [ コールの移行先 (Send Call To) ] フィールドで、[ カンバセーション (Conversation) ] を選択し、次に [ Broadcast Message Administrator ] を選択します。
- ステップ 6** [ 保存 (Save) ] を選択します。
- ステップ 7** [ ルーティングルールの条件 (Routing Rule Conditions) ] テーブルで、[ 新規追加 (Add New) ] を選択します。
- ステップ 8** [ 直接ルーティングルールの条件の新規作成 (New Direct Routing Rule Condition) ] ページで [ 宛先番号 (Dialed Number) ] を選択し、[ が次と等しい (Equals) ] を選択して、Broadcast Message Administrator にアクセスするように設定されている電話番号を入力します。
- ステップ 9** [ 保存 (Save) ] を選択します。
- ステップ 10** [ 直接ルーティングルール (Direct Routing Rules) ] メニューで、[ 直接ルーティングルール (Direct Routing Rules) ] を選択します。
- ステップ 11** [ 直接ルーティングルール (Direct Routing Rule) ] ページで、テーブルに含まれている新しいルーティングルールと、その他のルーティングルールとの位置関係が適切であることを確認します。ルールの順序を変更する場合は、[ステップ 12](#) に進みます。
- ステップ 12** [ 順序の変更 (Change Order) ] を選択します。
- ステップ 13** [ 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、並べ替えるルールの名前を選択し、上向きまたは下向きの矢印を選択して、各ルールが適切な順序で表示されるようにします。[ 保存 (Save) ] を選択します。
- ステップ 14** システムブロードキャストメッセージの送信や更新を可能にする発信者に新規番号を配布します。
- 

## Cisco Unity Connection 8.x での Broadcast Message Administrator 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および更新できるアカウント設定を持つユーザは、Broadcast Message Administrator を使用して、次のタスクを実行できます。

- 1 つ以上の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します。
- 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タイミングとその期間を定義します。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。

Broadcast Message Administrator のデフォルト動作を変更する方法については、「[Cisco Unity Connection 8.x の Broadcast Message Administrator のデフォルトの変更](#)」(P.26-7) 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終了した場合や切断した場合、Cisco Unity Connection サーバ上で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更新できるように設定されたユーザは、Broadcast Message Administrator 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します (アクティブなメッセージが複数存在する場合、Broadcast Message Administrator 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します。
- 今後配信するメッセージの録音を変更したり、録音にメッセージを追加したりします (Connection では、メッセージに資料を追加する場合でも、総メッセージ長が制限されます)。
- 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および今後配信するメッセージを削除します (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)。

## Cisco Unity Connection 8.x の Broadcast Message Administrator のデフォルトの変更

Broadcast Message Administrator のデフォルト動作は、Cisco Unity Connection Administration 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されます。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存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、60,000 ミリ秒 (1 分) ~ 36,000,000 ミリ秒 (60 分) までの数値を入力します。
- [日付の古いメッセージを優先して再生する (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から順に再生するよう Connection が設定されます。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。







## CHAPTER 27

# Cisco Unity Connection 8.x の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されます。システム同報リストのメンバーになっているユーザは、通常、定期的に関係する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が決まります。

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x の定義済みシステム同報リスト」 (P.27-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のシステム同報リストの作成」 (P.27-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のシステム同報リストの変更」 (P.27-3)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のシステム同報リストメンバーの管理」 (P.27-4)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のシステム同報リストに対するユーザの別名の追加」 (P.27-5)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のシステム同報リストのアクセスリストを有効にするための詳細設定の使用」 (P.27-6)

## Cisco Unity Connection 8.x の定義済みシステム同報リスト

Cisco Unity Connection には、次に示す定義済みシステム同報リストが含まれています。これらは修正可能ですが、削除はできません。

<b>All Voicemail Users</b>	<p>メールボックスを持つユーザを作成すると、そのユーザ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>
----------------------------	--

<b>Undeliverable Messages</b>	<p>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、または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 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モニタおよび再転送 (必要な場合) することを推奨します。</p>
<b>All Voicemail-Enabled Contacts</b>	<p>デフォルトでは、All Voicemail-Enabled Contacts リストにはメンバーがありません。メッセージの宛先としてグループ全体を指定するには、このリストのメンバーとして、システム上のすべての VPIM 連絡先を選択することができます。また、VPIM 連絡先を作成 (または自動的に作成) するために使用する連絡先テンプレートを追加します。これにより、新しい VPIM 連絡先がリストメンバーとして自動的に追加されます。</p>

## Cisco Unity Connection 8.x のシステム同報リストの作成

Cisco Unity Connection Administration にシステム同報リストを 1 つ作成するには、次の手順に従ってください。



### ヒント

Connection Distribution List Builder ツールを使用すると、いくつかの検索条件に基づいて、または CSV ファイルからインポートして、新規または既存のシステム同報リストにユーザを一括追加できます。

<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/PublicDistributionListBuilder/PublicDistributionListBuilder.html> から最新バージョンをダウンロードし、トレーニング ビデオとヘルプを参照してください。

### システム同報リストの作成方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [同報リスト (Distribution Lists)] を展開し、[システム同報リスト (System Distribution Lists)] を選択します。
- ステップ 2** [同報リストの検索 (Search Distribution Lists)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- 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、ユーザがこのリストをメッセージの宛先にしたときに、確認のため再生されます。
- 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** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 8** [編集 (Edit)] メニューの [同報リストのメンバー (Distribution List Members)] を選択します。
- ステップ 9** [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)] を選択します。

**ステップ 10** [使用可能なユーザの検索結果 (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横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)] を選択します。



**(注)** リストに追加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)] を選択した場合にも、テーブルに追加の名前が表示されます。

**ステップ 11** すべてのメンバーをリストに追加し終わったら、[閉じる (Close)] を選択します。



**(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)] を選択する必要があります。

## Cisco Unity Connection 8.x のシステム同報リストの変更

次の、該当する手順に従ってください。

- 「システム同報リストの変更方法」(P.27-3)
- 「一括編集モードでのシステム同報リストの変更方法」(P.27-4)

Bulk Administration Tool を使用して、システム同報リストを変更することもできます。手順については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) (このガイドは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能) の付録「Using the Cisco Unity Connection 8.x Bulk Administration Tool」を参照してください。

### システム同報リストの変更方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [同報リスト (Distribution Lists)] を展開し、[システム同報リスト (System Distribution Lists)] を選択します。

**ステップ 2** [同報リストの検索 (Search Distribution Lists)] ページで、変更するリストのエイリアスを選択します。



**(注)** 変更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で適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。

**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、必要に応じて設定を変更します。

**ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。

**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にユーザを追加または削除する方法」の手順に進みます。

## 一括編集モードでのシステム同報リストの変更方法

- ステップ 1** [同報リストの検索 (Search Distribution Lists)] ページで、該当するユーザのチェックボックスをオンにして、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
- 一括編集する同報リストが、1 つの [検索 (Search)] ページに一部しか表示されない場合は、最初のページで該当するすべてのチェックボックスをオンにし、次のページに移動して該当するすべてのチェックボックスをオンにするという操作を、該当するすべての同報リストを選択するまで繰り返します。次に、[一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
- ステップ 2** 設定に変更を加えるには、フィールド名の左にあるチェックボックスをオンにして選択してから、通常どおりフィールドを設定します。[ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を選択して、各設定の説明を確認します。
- (注) [同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページの上部にある [ステータス (Status)] メッセージには、編集中の同報リストの数が示されます。また、このページには一括モードで編集可能なフィールドだけが表示されています。
- ステップ 3** 必要に応じて、一括編集タスク スケジュール フィールドを設定して、後日または後で実行する一括編集処理のスケジュールを作成します。
- ステップ 4** [送信 (Submit)] を選択します。
- 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にユーザを追加または削除する方法](#)」の順に進みます。

## Cisco Unity Connection 8.x のシステム同報リスト メンバーの管理

個々のユーザを、システム同報リストに直接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。



### ヒント

Connection Distribution List Builder ツールを使用すると、いくつかの検索条件に基づいて、または CSV ファイルからインポートして、新規または既存のシステム同報リストにユーザを一括追加できます。  
<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/PublicDistributionListBuilder/PublicDistributionListBuilder.html> から最新バージョンをダウンロードし、トレーニング ビデオとヘルプを参照してください。

Bulk Administration Tool を使用して、システム同報リストのメンバーを変更することもできます。手順については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) (このガイドは、

[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能) の付録「[Using the Cisco Unity Connection 8.x Bulk Administration Tool](#)」を参照してください。

### システム同報リストにユーザを追加または削除する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ 同報リスト (Distribution Lists) ] を展開し、[ システム同報リスト (System Distribution Lists) ] を選択します。
- ステップ 2** [ 同報リストの検索 (Search Distribution Lists) ] ページで、変更するメンバーのリストのエイリアスを選択します。
-  **(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で適切なパラメータを設定し、[ 検索 (Find) ] を選択します。
- ステップ 3** [ 同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics) ] ページの [ 編集 (Edit) ] メニューで、[ 同報リストのメンバー (Distribution List Members) ] を選択します。
- 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) ] を選択します。
-  **(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) ] を選択します。
- ステップ 6** [ 使用可能なユーザの検索結果 (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横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) ] を選択します。
- ステップ 7** [ 閉じる (Close) ] を選択します。
- 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) ] を選択します。
- 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ユーザの表示名の横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) ] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のシステム同報リストに対するユーザの別名の追加

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ユーザの別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。頭文字や略語を使用していたり、一部のユーザが別の名前前でリストにアクセスする可能性があるなど、表示名の発音が文字通りの発音と異なる場合は、ユーザの別名を指定すること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プライベート同報リスト名が IT であるとします。この場合、ユーザの別名として発音スペリングの「Eye Tea」を追加します。また、「Help Desk」をユーザの別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ユーザの別名を追加または修正する方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ 同報リスト (Distribution Lists) ] を展開し、[ システム同報リスト (System Distribution Lists) ] を選択します。

**ステップ 2** [ 同報リストの検索 (Search Distribution Lists) ] ページで、ユーザの別名を追加するリストのエイリアスを選択します。



**(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で適切なパラメータを設定し、[ 検索 (Find) ] を選択します。

**ステップ 3** [ 同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics) ] ページの [ 編集 (Edit) ] メニューで、[ ユーザの別名 (Alternate Names) ] を選択します。

**ステップ 4** [ ユーザの別名の編集 (Edit Alternate Names) ] ページで、次のいずれかを実行します。

- 新しいユーザの別名を追加するには、[ ユーザの別名の新規追加 (Add New Alternate Name) ] エリアの [ 表示名 (Display Name) ] フィールドにユーザの別名を入力し、[ 新規追加 (Add New) ] を選択します。新しいユーザの別名の追加が終了したら、[ 保存 (Save) ] を選択します。
- 既存のユーザの別名を修正するには、[ ユーザの別名の編集 (Edit Alternate Names) ] テーブルで表示名を変更し、[ 保存 (Save) ] を選択します。
- ユーザの別名を削除するには、名前の横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) ] を選択し、[ OK ] を選択して名前の削除を確定します。

## Cisco Unity Connection 8.x のシステム同報リストのアクセス リストを有効にするための詳細設定の使用

管理者は、システム同報リストにメッセージを送信することのできるユーザを制御するために検索スペースとパーティションを使用できます。たとえば、「同報リストパーティション」という新しいパーティションを作成し、制御するリストがこのパーティションを使用するように設定して、このパーティションを含む検索スペースを、このリストに送信する権限を持つユーザに割り当てます。ただし、リストが大量で、その各リストにメッセージを送信できる権限のあるユーザの特定のサブセットがある場合、検索スペースによるアプローチはあまり適応せず、サーバ上に作成できるパーティションと検索スペースの数の制限に到達する場合があります。代替のアプローチとして、制御するシステム同報リストごとにアクセスリストを設定できる詳細設定を構成できます。

メッセージを受信するシステム同報リストごとにアクセスリスト機能を有効にした場合、元のリストのエイリアスから作成されるエイリアスに、アクセスリストとしてリストを識別するサフィックスを付けたもので 2 番目のシステム同報リストを作成します。たとえば、エイリアスが `allvoicemailusers` であるシステム同報リストにアクセスリストを設定するには、サフィックスが `-accesslist` の場合、エイリアスが `allvoicemailusers-accesslist` の 2 番目のシステム同報リストを作成し、アクセスリストのメンバーとして、`allvoicemailusers` にメッセージを送信できる必要のあるユーザを追加します。アクセスリストのメンバーであるユーザには、メッセージの宛先としてシステム同報リストを指定するために、このリストのパーティションを含む検索スペースに検索用範囲を設定する必要もあります。

システム同報リストのアクセス リストを設定するには、次のタスク リストを使用します。

1. アクセス リストを有効にして制御するための詳細設定を構成します。「[システム同報リストのアクセス リストを有効にして設定する方法](#)」(P.27-7) の手順を行います。複数の Connection サーバに接続するためにデジタル ネットワーキングを使用している場合、すべてのサーバでこのタスクを実行します。

**注意**

デジタル ネットワークでは、アクセス リストを有効にして制御する詳細設定の値が、アクセス リストが正しく機能するために、ネットワークのロケーションごとに同じ設定になっている必要があります。

2. アクセス リストで制御するシステム同報リストごとに、元のリストに [アクセス リスト用のシステム同報リストのエイリアス サフィックス (System Distribution List Alias Suffix for Access Lists) ] フィールドで定義されているサフィックスを付けたエイリアスから作成されるエイリアスでシステム同報リストを新規作成します。「[Cisco Unity Connection 8.x のシステム同報リストの作成](#)」(P.27-2) を参照してください。

### システム同報リストのアクセス リストを有効にして設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings) ] を展開し、[詳細設定 (Advanced) ] を展開して [メッセージング (Messaging) ] を選択します。
- ステップ 2** システム同報リストのアクセス リストを有効にするには、[アクセス リストを使用してシステム同報リストに送信できるユーザを制御する (Use Access Lists to Control Who Can Send to System Distribution Lists) ] 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は、デフォルトでオフに設定されています)。
- ステップ 3** 引き続き Cisco Unity Connection がメッセージをシステム同報リスト用に作成されたアクセス リストのないリストに送信できるようにするには、[アクセス リストのないシステム同報リストへのメッセージ配信を許可する (Allow Delivery of Messages to System Distribution Lists That Have No Access List) ] 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をオフにすると、アクセス リストのないシステム同報リストに送信されたすべてのメッセージが Connection で拒否され、不達確認 (NDR) がメッセージの送信者に送られます。
- ステップ 4** アクセス リストを区別するために使用するサフィックスを指定するには、[アクセス リスト用のシステム同報リストのエイリアス サフィックス (System Distribution List Alias Suffix for Access Lists) ] フィールドにサフィックスを入力します。デフォルトのサフィックスは -accesslist です。
- ステップ 5** [保存 (Save) ] を選択します。







## CHAPTER 28

# Cisco Unity Connection 8.x のパーティションとサーチスペース

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ヤル/メッセージアドレス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。

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x のパーティションの概要」 (P.28-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のサーチスペースの概要」 (P.28-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のデフォルトのパーティションとサーチスペース」 (P.28-3)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のサーチスペースの例」 (P.28-3)
- 「Cisco Unity Connection 8.x でのサーチスペースの動作」 (P.28-5)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のパーティションの管理」 (P.28-9)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のサーチスペースの管理」 (P.28-10)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のシステム デフォルト パーティションとサーチスペースの変更」 (P.28-11)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の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.28-12)

## Cisco Unity Connection 8.x のパーティションの概要

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 メンバー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にする必要があります。オブジェクトの名前は、パーティション内で一意にする必要はありません。管理者が定義する連絡先の電話番号も、パーティション内で一意にす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だけになれます。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ユーザの別名がある場合は、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ユーザの別名を使用できます。

## Cisco Unity Connection 8.x のサーチ スペースの概要

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可能なオブジェクト（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。

- メールボックスがあるユーザ
- 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、発信者の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にす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、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。

# Cisco Unity Connection 8.x の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 8.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 メンバーシップを変更することで修正できます。（「Cisco Unity Connection 8.x のシステム デフォルト パーティションとサーチ スペースの変更」(P.28-11) を参照）。

## Cisco Unity Connection 8.x のサーチ スペースの例

次の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.28-3)
- 「複数サイトのサーチ スペースの例」(P.28-4)

### 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 サービス部門へのコール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。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 メンバー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 メンバーシップ (リスト順)
Employees-SS	Employee、Customer Service
Customer-Service-SS	カスタマー サービス

また、外部発信者がアクセスするルーティング ルールは、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、検索範囲をコールから継承するよう設定されています。すべてのユーザは Employees-SS を検索範囲として使用し、ユーザが Connection に電話をかける際に到達するルーティング ルールは、Employees-SS を検索範囲として使用するよう設定されています。

この例では、ユーザが Connection に電話をかけてサインインすると、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 に電話をかけてサインインし、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ーシップにおいて、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。

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ーシップ (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 Dial 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、社内にあ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ボック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が送信するメッセージは、HQ、Primary、RE、RW の各パーティション内の B 社のどのユーザにも配信できます。

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 にサインインする必要があります (クロスサーバ サインインおよびクロスサーバ転送の設定については、『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「[Cross-Server Sign-In, Transfers, and Live Reply in Cisco Unity Connection 8.x](#)」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/8x/networking/guide/8xcucnetx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/networking/guide/8xcucnetx.html) から入手可能です)。

## Cisco Unity Connection 8.x でのサーチ スペースの動作

サーチ スペース間の相互関係と、さまざまな Connection の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.28-5)
- 「サーチ スペースとコール ルーティング ルール」(P.28-6)
- 「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.28-7)
- 「サーチ スペースとディレクトリ ハンドラ」(P.28-7)
- 「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 ネットワーキング」(P.28-8)
- 「サーチ スペースと VPIM ロケーション」(P.28-8)
- 「サーチ スペースと管理者定義の連絡先」(P.28-9)

### サーチ スペースとユーザ

ユーザが Cisco Unity Connection にサインインした状態では、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。
- 名前を宛先指定優先リストに追加する。
- 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検索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。この検索スペースには、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（電話機のキヤパッドキー）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、かつ検索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、検索スペース内のそれらのパーティションを Cisco Unity Connection Administration 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、自分の検索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、自分の検索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)。

## 検索スペースとコール ルーティング ルール

Cisco Unity Connection に着信があると、まずそのコール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、コールのパラメータに基づいた適切なテーブルでコールをルーティング ルールに対応付けると、ルーティング ルールの設定によってコール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コールがルーティングされると、コールの初期検索範囲はコール ルーティング ルール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 ルールに簡単に設定するには、ルーティング ルールの条件を設定し、着信コールのポート、電話システム、宛先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検索スペースを設定する場合は、各コール ルーティング ルール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 ルール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、コールの初期検索範囲として定義されている検索スペースを使用して、ユーザからのコールかどうかを識別し、ユーザからのコールの場合は、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コール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、そのコールはそのユーザからのものであると識別されません。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重なる場合、その通話は Connection がパーティションを検索スペースでの表示順で検索した際に最初に見つかったオブジェクトからのものと識別されます。
- Connection に電話をかけてサインインするユーザがサインイン 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検索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、コール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ルーティング ルールを設定するには、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コールを 1 つのルーティングルール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も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、コール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コール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、[宛先番号 (Dialed Number)] ルーティングルール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 つの異なるルーティングルール条件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サーチ スペースを作成し、そのサーチ スペースをこれらのユーザの検索範囲として割り当てます。

## サーチ 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ルールからの) コール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コール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」）を発信者に示す前置的な役割の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）に対応するサーチ スペースがそのコールの検索範囲として設定され、コール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、コール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。

## サーチ 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、またはサーチ スペース（コールから継承したもの、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、サーバ全体またはサーチ スペース（コールから継承したもの、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 のパーティションと 50 の検索スペースをサポートし、これらはネットワーク内のすべてのロケーションで共有されます。

デジタル ネットワークを使用して複数の Connection サーバを接続する場合、サーバ間のデジタル ネットワーク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。ユーザが他のサーバ上のユーザをアドレス指定できるようにするには、少なくとも、ローカル ユーザが使用する検索スペースに、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。

## 検索スペースと 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検索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 Dial ID にリモート ユーザの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 Administration 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 ユーザの検索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、Connection はそのロケーションの検索範囲として定義されている検索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、名前のスペルを使用するか、連絡先



のローカル内線番号を入力するか、音声認識ユーザがロケーションなしで連絡先の名前を発音する（「John Smith」など）ことで、ユーザが VPIM 連絡先をアドレス指定した場合は、VPIM ロケーションのパーティションがユーザの範囲から外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アクションが許可または拒否されます。

## サーチ スペースと管理者定義の連絡先

管理者定義の連絡先は、それぞれ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）。

# Cisco Unity Connection 8.x のパーティションの管理

Cisco Unity Connection Administration 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。

### パーティションの作成方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ダイヤルプラン (Dial Plan)] を展開して [パーティション (Partitions)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- ステップ 3** [パーティションの新規作成 (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)] を選択します。
- ステップ 5** [パーティションの編集 (Edit Partition)] ページでは、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)] を選択します。

パーティションの名前や説明は変更することができます。パーティション メンバー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。

### パーティションの変更方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ダイヤルプラン (Dial Plan)] を展開して [パーティション (Partitions)] を選択します。
- ステップ 2** [パーティションの検索 (Search Partitions)] ページで、変更するパーティションの表示名を選択します。



(注) 変更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で適切なパラメータを設定し、[ 検索 (Find) ] を選択します。

- 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) ] ページの設定の変更が終了したら、[ 保存 (Save) ] を選択します。

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とする、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 から表示されます

### パーティションの削除方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ダイヤル プラン (Dial Plan) ] を展開して [パーティション (Partitions) ] を選択します。
- 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横にあるチェックボックスをオンにします。



(注) 削除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で適切なパラメータを設定し、[ 検索 (Find) ] を選択します。

- ステップ 3** [選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

## Cisco Unity Connection 8.x のサーチ スペースの管理

### サーチ スペースの作成方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ダイヤル プラン (Dial Plan) ] を展開して [サーチ スペース (Search Spaces) ] を選択します。
- 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) ] を選択します。
- ステップ 3** [サーチ スペースの新規作成 (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) ] を選択します。
- 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選択し、リストの上にある上向き矢印を選択します。
- 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選択し、リストの右にある上向き矢印または下向き矢印を選択します。

**ステップ 8** パーティション メンバシップの変更が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。

#### サーチ スペースの変更方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ダイヤル プラン (Dial Plan)] を展開して [サーチ スペース (Search Spaces)] を選択します。
- ステップ 2** [サーチ スペース (Search Spaces)] ページで、変更するサーチ スペースの表示名を選択します。
- ステップ 3** [サーチ スペースの編集 (Edit Search Space)] ページで、必要に応じて設定を変更します。
- 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選択し、リストの上にある上向き矢印を選択します。
- 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選択し、リストの右にある上向き矢印または下向き矢印を選択します。
- ステップ 6** [サーチ スペースの編集 (Edit Search Space)] ページの設定の変更が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。

サーチ スペースを使用しているオブジェクトがあっても、サーチ スペースを削除することはできます。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 スペースの削除方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ダイヤル プラン (Dial Plan)] を展開して [サーチ スペース (Search Spaces)] を選択します。
- ステップ 2** [サーチ スペース (Search Spaces)] ページで、削除するサーチ スペースの表示名の横にあるチェック ボックスをオンにします。



(注) 削除するサーチ スペー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 フィールドで適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。

- ステップ 3** [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択し、[OK] を選択して削除を確定します。

## Cisco Unity Connection 8.x のシステム デフォルト パーティションとサーチ 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、あるいは新しいルーティングルール) を作成するときに使用されます。Cisco Unity Connection Administration 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は影響を受けません。

#### 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方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[全般設定 (General Configuration)] を選択します。
- ステップ 2** [全般設定の編集 (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選択します。
- 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 スペースの名前を選択します。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。
- 

## Cisco Unity Connection 8.x の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。次の項を参照してください。

- 「[Cisco Unity Connection Administration のパーティションに基づいたオブジェクトの検索](#)」 (P.28-12)
- 「[Cisco Unity Connection Serviceability のパーティションに基づいたユーザの検索](#)」 (P.28-13)

## Cisco Unity Connection Administration のパーティションに基づいたオブジェクトの検索

Cisco Unity Connection Administration で、パーティション メンバー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。

パーティションで検索を制限するには、次の手順に従います。

#### パーティションで検索を制限する方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、該当する [検索 (Search)] 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)] リストで、[パーティション (Partition)] を選択します。
- ステップ 3** [名前 (Where Name Is)] リストで、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表示する場合は、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) ] を選択します。

## Cisco Unity Connection Serviceability のパーティションに基づいたユーザの検索

Cisco Unity Connection Serviceability の Dial Search Scope 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。このレポートには、サーチ スペース単位では、このスペースに含まれる個々のパーティションがリストされます。パーティション単位では、個々のユーザと、パーティション内に含まれる対応ユーザの内線番号（プライマリまたは代行）がリストされます。

レポートを生成および表示する方法の詳細については、『*Administration Guide for Cisco Unity Connection Serviceability*』 (Release 8.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/8x/serv\\_administration/guide/8xcucserv\\_agx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/serv_administration/guide/8xcucserv_agx.html) から入手可能です。





## CHAPTER 29

# Cisco Unity Connection 8.x の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、およびサーバを追加または削除することによって、電話システムの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、およびサーバの設定を変更することもできます。

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x の電話システムの管理」 (P.29-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のポートグループの管理」 (P.29-8)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のポートの管理」 (P.29-19)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の電話システム トランクの管理」 (P.29-22)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のセキュリティ (Cisco Unified Communications Manager の連動のみ)」 (P.29-24)
- 「Cisco Unity Connection 8.5 以降での IPv6 (Cisco Unified Communications Manager の連動のみ)」 (P.29-28)

## Cisco Unity Connection 8.x の電話システムの管理

Cisco Unity Connection Administration の電話システムのページには、Cisco Unity Connection と連動する電話システムが示されています。Connection の管理において、1つの電話システムは1つ以上のポートグループを保持しており、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して、システムのニーズの変化に対応することができます。

次の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.29-2)
- 「電話システムの設定変更」 (P.29-3)
- 「電話システムに関連付けられたユーザの一覧表示」 (P.29-3)
- 「MWI のオン/オフでの同一ポート使用の無効化」 (P.29-4)
- 「電話システムの MWI の同期」 (P.29-4)
- 「Phone View の設定 (Cisco Unified Communications Manager の連動のみ)」 (P.29-4)
- 「コールループ検出設定の変更」 (P.29-5)
- 「AXL サーバの管理」 (P.29-5)

## 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 と連動することができます。サポートされている組み合わせについては、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products\\_installation\\_and\\_configuration\\_guides\\_list.htm](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.htm) にある「*Multiple Integration Guide for Cisco Unity Connection*」を参照してください。



(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方法

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開してから、[ 電話システム (Phone System) ] を選択します。
- 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) ] を選択します。[ 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、電話システムのわかりやすい名前を入力し、[ 保存 (Save) ] を選択します。
- ステップ 4 [ 電話システムの基本設定 (Phone System Basics) ] ページで該当する設定を入力し、[ 保存 (Save) ] を選択します。

## 電話システム連動の削除

Cisco Unity Connection で電話システムを使用しなくなった場合は、その電話システムを削除できます。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もう一度割り当てる必要があります。

- 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すべてのユーザのリストは、[ 電話システムの関連付け (Phone System Associations) ] ページで参照できます。手順については、「[電話システムに関連付けられたユーザの一覧表示](#)」(P.29-3) 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。



### 電話システムの連動を削除する方法

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開してから、[電話システム (Phone System)] を選択します。
- 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横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)] を選択します。
- ステップ 4 電話システムを削除するかどうか確認するメッセージが表示されたら [OK] を選択します。

## 電話システムの設定変更

電話システムを Cisco Unity Connection と連動させた後で、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 と連動する電話システムを特定し、それらの電話システムの機能を調整します (連動の設定は、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方法

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開してから、[電話システム (Phone System)] を選択します。
- 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選択します。
- ステップ 3 [電話システムの基本設定 (Phone System Basics)] ページで必要に応じて設定を変更し、[保存 (Save)] を選択します。

## 電話システムに関連付けられたユーザーの一覧表示

電話システムに関連付けられた、Cisco Unity Connection のすべてのユーザーを一覧表示できます。

### 電話システムに関連付けられたユーザーを一覧表示する方法

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開してから、[電話システム (Phone System)] を選択します。
- 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選択します。
- 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)] を選択します。
- 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ーのリストが表示されます。

## MWI のオン/オフでの同一ポート使用の無効化

MWI のオン/オフの切り替えで同じボイス メッセージ ポートを使用するよう電話システムの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）は、次の手順に従うと、この設定値を無効にして、ユーザのボイス 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ことができます。

### MWI のオン/オフで同じポートを使用する設定を無効にする方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合（Telephony Integrations）] を展開してから、[電話システム（Phone System）] を選択します。
  - 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選択します。
  - 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て、[保存（Save）] を選択します。
  - 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）] および [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て、[保存（Save）] を選択します。
  - ステップ 5** [この電話システムのすべての MWI を同期する（Synchronize All MWIs on This Phone System）] の前にある [実行（Run）] を選択します。
- 

## 電話システムの MWI の同期

他の電話システムの MWI に影響を与えずに、特定の電話システムのすべてのメッセージ受信インジケータ（MWI）を同期することができます。

### 電話システムの MWI を同期する方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合（Telephony Integrations）] を展開してから、[電話システム（Phone System）] を選択します。
  - 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選択します。
  - 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 を同期する（Synchronize All MWIs on This Phone System）] の前にある [実行（Run）] を選択します。
- 

## Phone View の設定（Cisco Unified Communications Manager の連動のみ）

Cisco Unified Communications Manager の連動では、Phone View を使用してユーザがメッセージの検索メニューまたは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 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、「[Cisco Unity Connection 8.x での Phone View の設定](#)」の章を参照してください。

### Phone View の設定方法 (Cisco Unified Communications Manager の連動のみ)

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開してから、[電話システム (Phone System)] を選択します。
  - 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選択します。
  - 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、必要に応じて設定を入力して [保存 (Save)] を選択します。
- 

## コール ループ検出設定の変更

ユーザにメッセージが到着したことを通知するなどの目的で、Cisco Unity Connection が転送したコールが、もう一度 Connection に戻されることがあります。コール ループの検出を有効にすると、コール ループが発生したときに Connection によって検出され、そのコールが拒否されます。

コール ループ検出の設定を変更して、確認の対象となるコール タイプを有効または無効にする、Connection が使用する fourth-column DTMF トーンを設定する、およびガード時間を設定する、といったことができます。

Connection が転送するコールへの影響が不明な場合は、コール ループ検出の設定は変更しないでください。

### コール ループ検出の設定を変更する方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開してから、[電話システム (Phone System)] を選択します。
  - 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選択します。
  - 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、必要に応じて設定を入力して [保存 (Save)] を選択します。
- 

## AXL サーバの管理

AXL サーバは Cisco Unified Communications Manager 電話システムだけでサポートされています。これは、Cisco Unity Connection が、Cisco Unified CM ユーザをインポートするため、および Connection のパーソナル着信転送ルールのユーザ用の特定の電話の設定を変更するために、Cisco Unified CM データベースへアクセスする場合に必要になります。

AXL サーバは、Cisco Unified Communications Manager Express の連動ではサポートされていません。



**(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。Cisco Unified CMBE に対しては、AXL サーバの追加は必要ありません。

Connection クラスタが設定されている場合は、Cisco Unified CM ユーザ データをインポートするために、Connection クラスタのパブリッシュ サーバへサインインする必要があります。

---

次の手順を参照してください。

- 「AXL サーバを追加する方法」(P.29-6)
- 「AXL サーバを削除する方法」(P.29-7)
- 「AXL サーバの設定を変更する方法」(P.29-8)

### AXL サーバを追加する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開してから、[ 電話システム (Phone System) ] を選択します。
- 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選択します。
- ステップ 3** [ 電話システムの基本設定 (Phone System Basics) ] ページの [ 編集 (Edit) ] メニューで、[ Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ (Cisco Unified Communications Manager AXL Servers) ] を選択します。
- ステップ 4** [ AXL サーバの編集 (Edit AXL Servers) ] ページの [ AXL Servers (AXL サーバ) ] で、[ 新規追加 (Add New) ] を選択します。
- ステップ 5** AXL サーバについて次の設定を入力し、[ 保存 (Save) ] を選択します。

表 29-1 AXL サーバの設定

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、それよりも大きい数字はセカンダリ サーバを表します。
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 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同じに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** 追加する残りのすべての AXL サーバについて、**ステップ 4** および **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) ] を選択します。

表 29-2 AXL サーバの設定

フィールド	設定
ユーザ名 (User Name)	Connection が AXL サーバへのサインインで使用するユーザ名を入力します。 <b>(注)</b> このユーザは、「Standard AXL API Access」の役割に割り当てられている Cisco Unified CM アプリケーション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 サーバへのサインインで使用するユーザのパスワードを入力します。 <b>(注)</b> 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。

- ステップ 8** 該当するアプリケーション サーバを Cisco Unified CM へ追加するには、Cisco Unified CM Administration へサインインします。
- ステップ 9** Cisco Unified CM Administration 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)] を選択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)] 列で、Cisco Unity Connection サーバの名前を選択します。
- 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 User)] 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、下向き矢印を使用して [選択されたアプリケーション ユーザ (Selected Application User)] に移動します。
- ステップ 13** [保存 (Save)] を選択します。

### AXL サーバを削除する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開してから、[電話システム (Phone System)] を選択します。
- 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選択します。
- ステップ 3** [電話システムの基本設定 (Phone System Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ (Cisco Unified Communications Manager AXL Servers)] を選択します。
- 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 サーバの横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)] を選択します。
- ステップ 6** AXL サーバを削除するかどうか確認するメッセージが表示されたら、[OK] を選択します。

### AXL サーバの設定を変更する方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開してから、[ 電話システム (Phone System) ] を選択します。
- 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選択します。
- ステップ 3** [ 電話システムの基本設定 (Phone System Basics) ] ページの [ 編集 (Edit) ] メニューで、[ Cisco Unified Communications Manager AXL サーバ (Cisco Unified Communications Manager AXL Servers) ] を選択します。
- ステップ 4** [ AXL サーバの編集 (Edit AXL Servers) ] ページで必要に応じて設定を変更し、[ 保存 (Save) ] を選択します。
- 

## Cisco Unity Connection 8.x の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ング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ング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、5 台の PIMG 装置を使用するシステムでは、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ングポートを備えた追加のポートグループを使用できます。

Connection ポートグループには、さまざまなポートのセットに適用できるように、連動の設定に対して柔軟性を実現しています。

次の項を参照してください。

- 「ポートグループの追加」 (P.29-9)
- 「ポートグループの削除」 (P.29-9)
- 「ポートグループの設定の変更」 (P.29-10)
- 「Cisco Unity Connection がコールに使用するオーディオ形式の変更」 (P.29-10)
- 「MWI 設定の変更」 (P.29-11)
- 「セカンダリ Cisco Unified Communications Manager サーバの追加」 (P.29-11)
- 「Cisco Unified Communications Manager サーバの削除」 (P.29-12)
- 「Cisco Unified Communications Manager サーバ設定の変更」 (P.29-12)
- 「TFTP サーバの追加」 (P.29-13)
- 「TFTP サーバの削除」 (P.29-14)
- 「TFTP サーバの設定変更」 (P.29-14)
- 「SIP サーバの追加」 (P.29-15)
- 「SIP サーバの削除」 (P.29-15)

- 「SIP サーバの設定変更」(P.29-16)
- 「PIMG/TIMG 装置の管理」(P.29-16)
- 「セッション開始プロトコル (SIP) の設定の変更」(P.29-17)
- 「ポート グループの詳細設定の変更」(P.29-18)
- 「正規化の有効化または無効化」(P.29-18)

## ポート グループの追加

複数のポートグループを追加して、それぞれに固有の連動設定と専用のボイス メッセージング 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、Cisco Unified CM Administration の中に、ポート グループに属していない、既存のメッセージング ポートが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、5 台の PIMG 装置を使用するシステムでは、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 グループの追加方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ ポート グループ (Port Group) ] を選択します。
  - 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) ] を選択します。
  - ステップ 3** [ ポート グループの新規作成 (New Port Group) ] ページで適切な設定を入力して、[ 保存 (Save) ] を選択します。
- 

## 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すべてのボイス メッセージング ポートも削除されますが、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 グループの削除方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ ポート グループ (Port Group) ] を選択します。
  - 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横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) ] を選択します。
  - ステップ 4** ポートグループを削除するかどうか確認するメッセージが表示されたら、[ OK ] を選択します。
-

## 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で、ポート グループの設定を変更することができます。設定の変更は、ポート グループに属しているボイス メッセージング ポートだけに影響を与えます。

### ポート グループの設定を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポート グループ (Port Group)] を選択します。
- 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選択します。
- ステップ 3** [ポート グループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで必要に応じて変更し、[保存 (Save)] を選択します。

## Cisco Unity Connection がコールに使用するオーディオ形式の変更

コールに対して、Cisco Unity Connection は電話システムのメディア ストリームに適したオーディオ形式 (コーデック) をアドバタイズします。オーディオ形式を設定するときは、次の点に注意してください。

- Connection では、次に示す理由から、電話システムで使用しているオーディオ形式と同じものをメディア ストリームで使用する必要があります。
  - 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性を減らす。
  - Connection サーバおよび電話システムのパフォーマンスに与える影響を最小限にする。
  - コールの音質を維持する。
- Connection が、電話システムで使用されているものとは異なるオーディオ形式をアドバタイズした場合、電話システムでメディア ストリームの変換が行われます。

### Cisco Unity Connection がコールに使用するオーディオ形式を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポート グループ (Port Group)] を選択します。
- 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の連動に属している、最初のポート グループを選択します。
- ステップ 3** [ポート グループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[コーデックのアドバタイズ (Codec Advertising)] を選択します。
- 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選択して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)] ボックスにあるコーデックが 1 つだけの場合、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ある場合、Connection はリストの先頭のコーデックを設定としてアドバタイズしますが、電話システムがリストから選択した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)] を選択します。

**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選択し、[保存 (Save)] を選択します。

**ステップ 7** [次へ (Next)] を選択します。

**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す、残りすべてのポートグループに対して、[ステップ 3](#) から [ステップ 7](#) を繰り返します。

## MWI 設定の変更

メッセージ受信インジケータ (MWI) は、Cisco Unity Connection がユーザに対して MWI を設定するか、および MWI 要求をどのように再試行するかを制御します。

### MWI 設定の変更方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。

**ステップ 2** [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、MWI 設定を変更するポートグループの表示名を選択します。

**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、必要に応じて設定を変更して [保存 (Save)] を選択します。

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

Cisco Unified Communications Manager の連動で、1 台だけの Cisco Unified CM サーバと連動を作成する場合は、[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、連動を作成した後で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 サーバの追加方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。

**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選択します。

- ステップ 3 [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[サーバ (Servers)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- ステップ 6 追加する残りのすべての Cisco Unified CM について、[ステップ 4](#) および [ステップ 5](#) を繰り返します。



(注) [Ping] を選択すると、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の連動で使用されなくなった場合に、そのサーバを削除することができます。

Cisco Unified CM サーバを別のポートグループに移動する場合は、元のポートグループから対象の Cisco Unified CM サーバを削除して、別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 サーバを削除する方法

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。
- 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選択します。
- ステップ 3 [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[サーバ (Servers)] を選択します。
- 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 サーバの横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)] を選択します。
- ステップ 6 Cisco Unified CM サーバを削除するかどうかの確認メッセージが表示されたら、[OK] を選択します。

## Cisco Unified Communications Manager サーバ設定の変更

Cisco Unified CM サーバを追加した後で、サーバの設定を変更することができます。

### Cisco Unified Communications Manager サーバ設定を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポート グループ (Port Group)] を選択します。
- 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 サーバ設定を変更するポート グループの表示名を選択します。
- ステップ 3** [ポート グループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[サーバ (Servers)] を選択します。
- 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、必要に応じて設定を変更して [保存 (Save)] を選択します。



(注) [Ping] を選択すると、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 の連動では、Cisco Unified CM クラスタが Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートの認証および暗号化を使用する場合に限り、TFTP サーバが必要です。

システムで Connection ボイス メッセージング ポートの認証および暗号化を使用する場合は、Cisco Unified CM 電話システムを作成した後で TFTP サーバを追加する必要があります。

### TFTP サーバの追加方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポート グループ (Port Group)] を選択します。
- 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選択します。
- ステップ 3** [ポート グループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[サーバ (Servers)] を選択します。
- ステップ 4** [サーバの編集 (Edit Servers)] ページの [TFTP サーバ (SIP Servers)] で、[追加 (Add)] を選択します。
- ステップ 5** TFTP サーバの設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 6** 追加する残りのすべての TFTP サーバについて、[ステップ 4](#) および [ステップ 5](#) を繰り返します。



(注) [Ping] を選択すると、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 サーバが電話システムの連動で使用されなくなった場合に、そのサーバを削除することができます。

Cisco Unified Communications Manager の連動では、Cisco Unified CM クラスタが Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートの認証および暗号化を使用する場合に限り、TFTP サーバが必要です。

### TFTP サーバの削除方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ ポート グループ (Port Group) ] を選択します。
- 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選択します。
- ステップ 3** [ ポート グループの基本設定 (Port Group Basics) ] ページの [ 編集 (Edit) ] メニューで、[ サーバ (Servers) ] を選択します。
- 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 サーバの横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) ] を選択します。
- ステップ 6** TFTP サーバを削除するかどうかの確認メッセージが表示されたら、[ OK ] を選択します。

## TFTP サーバの設定変更

TFTP サーバを追加した後で、サーバの設定を変更することができます。

Cisco Unified Communications Manager の連動では、Cisco Unified CM クラスタが Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートの認証および暗号化を使用する場合に限り、TFTP サーバが必要です。

### TFTP サーバ設定の変更方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ ポート グループ (Port Group) ] を選択します。
- 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選択します。
- ステップ 3** [ ポート グループの基本設定 (Port Group Basics) ] ページの [ 編集 (Edit) ] メニューで、[ サーバ (Servers) ] を選択します。
- ステップ 4** [ サーバの編集 (Edit Servers) ] ページの [ TFTP サーバ (SIP Servers) ] で、必要に応じて設定を変更して [ 保存 (Save) ] を選択します。



(注) [Ping] を選択すると、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 と電話システムの連動、または別の SIP サーバと電話システムの連動では、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 サーバの追加方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。
- 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選択します。
- ステップ 3** [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[サーバ (Servers)] を選択します。
- ステップ 4** [サーバの編集 (Edit Servers)] ページで、[SIP サーバ (SIP Servers)] の下にある [追加 (Add)] を選択します。
- ステップ 5** SIP サーバの設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 6** 追加する残りのすべての SIP サーバについて、[ステップ 4](#) および [ステップ 5](#) を繰り返します。



(注) [Ping] を選択すると、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 と電話システムの連動、または SIP サーバと電話システムの連動では、ポートグループで SIP サーバが使用されなくなった場合に、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 サーバの削除方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。
- 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選択します。
- ステップ 3** [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[サーバ (Servers)] を選択します。

- ステップ 4** [サーバの編集 (Edit Servers) ] ページの [SIP サーバ (SIP サーバ) ] で、削除する SIP サーバの横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) ] を選択します。
- ステップ 6** SIP サーバを削除するかどうかの確認メッセージが表示されたら、[OK] を選択します。

## SIP サーバの設定変更

SIP トランクを使用した Cisco Unified Communications Manager と電話システムの連動、または別の SIP サーバと電話システムの連動では、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 サーバの設定の変更方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ポート グループ (Port Group) ] を選択します。
- 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選択します。
- ステップ 3** [ポート グループの基本設定 (Port Group Basics) ] ページの [編集 (Edit) ] メニューで、[サーバ (Servers) ] を選択します。
- ステップ 4** [サーバの編集 (Edit Servers) ] ページの [SIP サーバ (SIP Servers) ] で、必要に応じて設定を変更して [保存 (Save) ] を選択します。



(注) [Ping] を選択すると、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 装置を使用した電話システムとの連動では、PIMG/TIMG 装置がそれぞれ別のポート グループに配置されます。たとえば、5 台の PIMG 装置を使用するシステムでは、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。電話システムの連動を作成した後で、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。

次の手順を参照してください。

- 「[PIMG/TIMG 装置を追加する方法](#)」 (P.29-17)
- 「[PIMG/TIMG 装置を削除する方法](#)」 (P.29-17)

- 「PIMG/TIMG 設定の変更方法」(P.29-17)

#### PIMG/TIMG 装置を追加する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- 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選択します。
- ステップ 4** 必要に応じて設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

#### PIMG/TIMG 装置を削除する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。
- 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横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)] を選択します。

#### PIMG/TIMG 設定の変更方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。
- 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選択します。
- 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、必要に応じて設定を変更して [保存 (Save)] を選択します。

## セッション開始プロトコル (SIP) の設定の変更

Session Initiation Protocol (SIP; セッション開始プロトコル) を使用する連動では、電話システムの連動を作成した後で 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。

### セッション開始プロトコル (SIP) の設定の変更方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ ポート グループ (Port Group) ] を選択します。
- 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選択します。
- 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、必要に応じて設定を変更して [ 保存 (Save) ] を選択します。

## 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、遅延や MWI の使用方法など、使用頻度の低い設定を制御します。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推奨します。

### ポート グループの詳細設定を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ ポート グループ (Port Group) ] を選択します。
- 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選択します。
- 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) ] メニューから [ 詳細設定 (Advanced Settings) ] を選択します。
- 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、必要に応じて設定を変更して [ 保存 (Save) ] を選択します。

## 正規化の有効化または無効化

正規化は、メッセージを録音するための自動ボリューム調整を制御します。正規化は有効にしておくことを推奨します。また、[ システム設定 (System Settings) ] > [ 全般設定 (General Configuration) ] ページの [ 録音およびメッセージのターゲット デシベル レベル (Target Decibel Level for Recordings and Messages) ] フィールドの値は変更しないでください。

### 正規化を有効化または無効化する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ ポート グループ (Port Group) ] を選択します。
- 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選択します。
- 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) ] メニューから [ 詳細設定 (Advanced Settings) ] を選択します。



- ステップ 4** [詳細設定の編集 (Edit Advanced Settings)] ページの [録音およびメッセージのノーマライズ (音量均一化) (Audio Normalization for Recordings and Messages)] で、必要に応じて設定を変更して [保存 (Save)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のポートの管理

ボイス メッセージング ポートを使用すると、Cisco Unity Connection で (メッセージを録音するなど) コールを着信したり、Connection で (メッセージ通知の送信や MWI の設定などのために) コールを発信することができます。

ボイス メッセージング ポートは、それぞれ 1 つのポート グループだけに属します。ポート グループが複数ある場合、各グループは固有のボイス メッセージング ポートを持っています。すべてのポート グループに属しているボイス メッセージング ポートの合計数は、Connection のライセンス ファイルで有効になっているボイス メッセージング ポートの最大数を超えることはできません。

次の項を参照してください。

- 「ポートの追加」 (P.29-19)
- 「ポートの削除」 (P.29-20)
- 「ポート設定の変更」 (P.29-20)
- 「ポート証明書の表示」 (P.29-22)

### ポートの追加

ボイス メッセージング ポートは、Cisco Unity Connection と電話システムと間のコールに接続を提供します。電話システムを作成した後で、ボイス メッセージング ポートを追加できます。追加するボイス メッセージング ポートの数は、Connection のライセンス ファイルで有効になっているボイス メッセージング ポートの最大数を超え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 メッセージング ポートが、Cisco Unified CM Administration に存在している必要があります。

#### 新しいポートの追加方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポート (Port)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- ステップ 3** [ポートの新規作成 (New Port)] ページで該当する設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。



#### 注意

コールへの応答用に設定したポート数と、発信用に設定したポート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は、連動が正常に機能しないことがあります。  
[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products\\_installation\\_and\\_configuration\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html) で、該当する Cisco Unity Connection 連動ガイドの「Planning How the Voice Messaging Ports Will Be Used by Cisco Unity Connection」の項を参照してください。

- ステップ 4** Cisco Unity Connection Administration 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) ] を選択し、[ 移動 (Go) ] を選択して電話システムの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、[ タスクの実行結果 (Task Execution Results) ] リストに、トラブルシューティングの手順を示したメッセージが 1 つ以上示されます。問題を修正してから、設定をもう一度確認してください。
- 

## ポートの削除

ボイス メッセージング ポートは、Cisco Unity Connection と電話システムと間のコールに接続を提供します。

### ポートの削除方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ ポート (Port) ] を選択します。
- 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 メッセージング ポートの横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) ] を選択します。
- ステップ 4** 必要に応じて、ポート グループ内の残りのボイス メッセージング ポートで設定を変更し、コールへの応答のために設定されているボイス メッセージング ポートの数と、発信のために設定されているボイス メッセージング ポートの数が適切になるようにします。
- 

## ポート設定の変更

ボイス メッセージング ポートは、Cisco Unity Connection と電話システムと間のコールに接続を提供します。電話システムの連動を作成した後で、ボイス メッセージング ポートの設定を変更できます。

### ポートの設定を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ ポート (Port) ] を選択します。
- ステップ 2** [ ポート グループの検索 (Search Port Groups) ] ページで、設定を変更するボイス メッセージング ポートの表示名を選択します。
- ステップ 3** [ ポートの基本設定 (Port Basics) ] ページで必要に応じて設定を入力し、[ 保存 (Save) ] を選択します。

電話システムの連動に応じて、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 (Enabled)	<p>ポートを有効にするには、このチェックボックスをオンにします。ポートは通常の動作中に有効になります。</p> <p>ポートを無効にするには、このチェックボックスをオフにします。ポートが無効になっている場合にポートを呼び出すと、呼び出し音は鳴りますが、応答はありません。通常、ポートは、テスト中インストーラによってだけ無効になります。</p>
サーバ名 (Server Name) (PIMG/TIMG 連動では使用不可)	<p>(Cisco Unity Connection 冗長構成のみ) このポートを処理する Cisco Unity Connection サーバの名前を選択します。</p> <p>等しい数の応答ボイス メッセージ ポートと発信ボイス メッセージ ポートを Connection サーバに割り当てて、これらのポートがボイス メッセージ トラフィックを等しく共有するようにします。</p>
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)	ポートを通話への応答用に指定するには、このチェックボックスをオンにします。これらのコールは、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。稼働率が最も低いポートに [メッセージ通知を実行する (Perform Message Notification)] を割り当てます。
MWI 要求を送信する (Send MWI Requests) (シリアル連動では不使用)	<p>ポートでの MWI のオン/オフを指定するには、このチェックボックスをオンにします。稼働率が最も低いポートに [MWI 要求を送信する (Send MWI Requests)] を割り当てます。</p> <p>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は、連動が正常に機能しないことがあります。</p>
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できます。稼働率が最も低いポートに [TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections)] 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 が発信のときに使用するポートの優先順位を指定します ([メッセージ通知を実行する (Perform Message Notification)]、[MWI 要求を送信 (Send MWI Requests)]、または [TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections)] のチェックボックスをオンにした場合など)。値の最も大きいポートが最初に使用されます。ただし、複数のポートで [発信ハント オーダー (Outgoing Hunt Order)] の値が同じになっている場合、Connection は最も長い時間アイドル状態になっているポートを使用します。
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 モードを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[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。</li> <li>[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。</li> <li>[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、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。</li> </ul>

- ステップ 4** これ以上、設定を変更するボイス メッセージング ポートない場合は、[ステップ 6](#) に進みます。変更するものがある場合は、[次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 5** 設定を変更する残りすべてのボイス メッセージング ポートについて、[ステップ 3](#) および [ステップ 4](#) を繰り返します。
- ステップ 6** [ポート (Port)] メニューで [ポートの検索 (Search Ports)] を選択します。
- ステップ 7** [ポートの検索 (Search Ports)] ページで、コールへの応答用に設定したボイス メッセージング ポートと、発信用に設定したボイス メッセージング ポートの数が適切であることを確認します。必要な場合は、コールへの応答用に設定したボイス メッセージング ポートと、発信用に設定したボイス メッセージング ポートの数を調整します。

## ポート証明書を表示

ボイス メッセージング ポートに対するポート証明書は、Cisco Unified Communications Manager 4.1 以降との SCCP の連動だけで使用され、Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートの認証に必要です。ポート証明書を表示すると、認証および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方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポート (Port)] を選択します。
- 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 メッセージング ポートの表示名を選択します。
- 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)] を選択します。
- 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た情報が表示されます。

## Cisco Unity Connection 8.x の電話システム トランクの管理

複数の電話システムを Cisco Unity Connection と連動する場合は、電話システム トランクを設定して、ある電話システムのコールを他の電話システムの内線に転送することができます。電話システム トランクにアクセスするには、最初に特別なダイヤル番号 (9 など) をダイヤルし、次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.29-23)
- 「電話システム トランクの削除」 (P.29-23)

- 「電話システム トランクの設定変更」(P.29-24)

## 電話システム トランクの追加

別の電話システム トランクが存在する場合に、電話システム トランクを追加して、ある電話システムのコールから他の電話システムの内線にアクセスすることができます。電話システム トランクは、電話システムの連動を作成した後で追加できます。



(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 トランクの追加方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[トランク (Trunks)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- 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、必要に応じて設定を入力して [保存 (Save)] を選択します。

## 電話システム トランクの削除

電話システム トランクが使用されなくなった場合に、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 トランクの削除方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[トランク (Trunks)] を選択します。
- 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 トランクの横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)] を選択します。
- ステップ 4** 電話システム トランクを削除するかどうか確認するメッセージが表示されたら [OK] を選択します。

## 電話システム トランクの設定変更

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方法

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ トランク (Trunks) ] を選択します。
- 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 トランクの横にあるチェックボックスを選択します。
- ステップ 3 [ 選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択します。
- ステップ 4 電話システム トランクを削除するかどうか確認するメッセージが表示されたら [OK] を選択します。
- ステップ 5 [ 新規追加 (Add New) ] を選択します。
- 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、必要に応じて設定を入力して [ 保存 (Save) ] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のセキュリティ (Cisco Unified Communications Manager の連動のみ)

Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートに対して Cisco Unified Communications Manager の認証と暗号化が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せん。

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection ルート証明書の表示」(P.29-25)
- 「Cisco Unity Connection ルート証明書のファイルとしての保存」(P.29-25)
- 「SIP 証明書の追加 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)」(P.29-26)
- 「SIP 証明書の削除 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)」(P.29-26)
- 「SIP 証明書の変更 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)」(P.29-27)
- 「SIP セキュリティ プロファイルの追加 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)」(P.29-27)
- 「SIP セキュリティ プロファイルの削除 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)」(P.29-28)
- 「SIP セキュリティ プロファイルの変更 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)」(P.29-28)

## Cisco Unity Connection ルート証明書を表示

ルート証明書は、Cisco Unified Communications Manager 4.1 以降との SCCP 連動、および Cisco Unified CM 7.0 以降との SIP トランク連動で使用され、Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートの認証で必要になります。ルート証明書を表示すると、認証および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方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
- 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た情報が表示されます。

## Cisco Unity Connection ルート証明書のファイルとしての保存

ルート証明書は、Cisco Unified CM 4.1 以降との SCCP 連動、および Cisco Unified CM 7.0 以降との SIP トランク連動で使用され、Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートの認証で必要になります。

### Cisco Unity Connection ルート証明書をファイルとして保存する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
- 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] リンクを右クリックし、～ (Right-Click to Save the Certificate as a File...)」のリンク部分を右クリックして、[名前を付けて保存 (Save Target As)] を選択します。
- ステップ 3** [名前を付けて保存 (Save As)] 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 (File Name)] フィールドで、ファイル名の拡張子が、Cisco Unified CM のバージョンに応じて正しいものになっていることを確認します。
  - Cisco Unified CM 5.x 以降では、拡張子が .htm ではなく、.pem になっていることを確認します。
  - Cisco Unified CM 4.x では、拡張子は .htm ではなく、.0 にする必要があります。

**注意**

証明書をファイルとして保存するには、正しい拡張子を使用する必要があります。拡張子が正しくない場合、Cisco Unified CM は証明書を認識しません。

- ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 6** [ダウンロードの完了 (Download Complete)] ダイアログボックスで、[閉じる (Close)] を選択します。

- ステップ 7** 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、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products\\_installation\\_and\\_configuration\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html) にある、該当する Cisco Unified CM インテグレーションガイドを参照してください。

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

SIP 証明書は、Cisco Unified CM 7.0 以降の SIP トランク連動だけで使用され、Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートの認証で必要になります。

### SIP 証明書の追加方法 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- ステップ 3** [SIP 証明書の新規作成 (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 Administration の SIP トランクに対する SIP セキュリティ プロファイルの X.509 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 セキュリティ プロファイルの X.509 の件名と一致している必要があります。一致していない場合、Cisco Unified CM の認証および暗号化は失敗します。

- ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。

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

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

### SIP 証明書の削除方法 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
- ステップ 2** [SIP 証明書の検索 (Search SIP Certificates)] ページで、削除する SIP 証明書の表示名の横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)] を選択します。



**ステップ 4** SIP 証明書を削除するかどうかの確認メッセージが表示されたら、[OK] を選択します。

---

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

SIP 証明書を作成した後で、変更することができます。

### SIP 証明書の変更方法 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)

---

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
  - ステップ 2** [SIP 証明書の検索 (Search SIP Certificates)] ページで、変更する SIP 証明書の名前を選択します。
  - ステップ 3** [SIP 証明書の編集 (Edit SIP Certificate)] ページで必要に応じて設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- 

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

SIP セキュリティ プロファイルは、Cisco Unified CM 7.0 以降との SIP トランク連動だけで使用され、Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートの認証で必要になります。

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

---

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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)] を選択します。
  - 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)] を選択します。
  - ステップ 3** [SIP セキュリティ プロファイルの新規作成 (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 メッセージング ポートの SIP トランク認証および暗号化で使用するポートを入力します。
  - 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)] を選択します。
-

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

Cisco Unified CM サーバが Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートの認証に対して設定されなくなった場合は、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 プロファイルの削除方法 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration 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) ] を選択します。
- 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横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) ] を選択します。
- 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メッセージが表示されたら、[ OK ] を選択します。

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

SIP セキュリティ プロファイルを作成した後で、変更することができます。

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

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration 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) ] を選択します。
- 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選択します。
- 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) ] ページで必要に応じて設定を入力し、[ 保存 (Save) ] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.5 以降での IPv6 (Cisco Unified Communications Manager の連動のみ)

Cisco Unity Connection 8.5 以降は、SCCP または SIP を使用した Cisco Unified Communications Manager 電話システム連動による IPv6 アドレス指定をサポートします。

IPv6 はデフォルトでディセーブルになっています。IPv6 をイネーブルにすると、ルータ アドバタイズメント、DHCP、またはアドレスを手動で設定して、IPv6 アドレスを取得するように Connection を設定できます。また、着信トラフィックを Connection がリスンするモード (IPv4、IPv6、または IPv4 と IPv6 の両方) を設定することもできます。

Cisco Unified CM との SCCP 連動では、Connection が着信 IPv4 と IPv6 トラフィックをリッスンするように設定されている場合、IPv4 または IPv6 を使用するポートグループごとに、コールコントロールのシグナリングに Connection が使用するアドレス指定モードを設定することができます。(このモードは TFTP サーバに接続しているときにも使用されます)。

Cisco Unified CM との SIP 連動では、Connection が着信 IPv4 と IPv6 トラフィックをリッスンするように設定されている場合、IPv4 または IPv6 を使用するポートグループごとに、コールコントロールのシグナリングに Connection が使用するアドレス指定モードを設定することができます。(このモードは TFTP サーバに接続しているときにも使用されます)。さらに、IPv4 または IPv6 を使用するポートグループごとに、メディアに Connection が使用するアドレス指定モードを設定することができます。

Cisco Unified CM 連動に IPv6 を実装する場合、次の点を考慮してください。

- IPv6 は、Cisco Unified CM Release 7.1(2) 以降でサポートされています。
- SCCP 連動のセキュリティ機能（認証と暗号化）に必要な CTL ファイルでは、IPv4 アドレス指定を使用します。そのため、SCCP セキュアポートによる認証と暗号化を使用するには、Connection のポートグループに Cisco Unified CM サーバ用の IPv4 アドレスまたはホスト名を残しておく必要があります。
- Cisco Adaptive Security Appliance (ASA; 適応型セキュリティ アプライアンス) の一部のバージョンは、ユニファイド コミュニケーション アプリケーション サーバおよびエンドポイントの IPv6 トラフィックに対するアプリケーション インспекションをサポートしていません。このサポートを提供していない Cisco ASA を使用している場合は、ユニファイド コミュニケーションに IPv6 を使用しないことを推奨します。アプリケーション インспекションが現在の実装環境でサポートされているかどうかを確認するには、お使いの Cisco ASA のバージョンのマニュアルを参照してください。

既存の Cisco Unified CM 連動で IPv6 をイネーブルにして設定する手順については、『*Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Adding or Changing the IPv6 Addresses of Cisco Unity Connection 8.5 and Later Servers Later](#)」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/8x/upgrade/guide/8xcucrux.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/upgrade/guide/8xcucrux.html) から入手可能です。新規の Cisco Unified CM 連動の設定中に IPv6 をイネーブルにして設定する手順については、

[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products\\_installation\\_and\\_configuration\\_guides\\_list.html/products/](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html/products/) にある、該当する Cisco Unified CM 連動ガイドを参照してください。

■ Cisco Unity Connection 8.5 以降での IPv6 (Cisco Unified Communications Manager の連動のみ)



## CHAPTER 30

# Cisco Unity Connection 8.x での Cisco Unified Mobility Advantage 統合の作成

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x での Cisco Unified Mobility Advantage の統合について」 (P.30-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x と Cisco Unified Mobility Advantage の統合を作成するためのタスク リスト」 (P.30-1)
- 「Cisco Unified Mobility Advantage との統合のための Cisco Unity Connection 8.x の設定」 (P.30-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x と Cisco Unified Mobility Advantage との統合のテスト」 (P.30-3)

## Cisco Unity Connection 8.x での Cisco Unified Mobility Advantage の統合について

Cisco Unified Mobility Advantage との統合によって、Cisco Unified Mobile Communicator ユーザは、自分の電話機の Cisco Unified Mobile Communicator を通じて、Cisco Unity Connection ボイス メッセージにアクセスできます。これにより、ユーザは次の操作を実行できます。

- 新しいボイス メッセージが着信したときにアラートを再生する。
- ボイス メッセージのリストを表示する。
- ボイス メッセージを再生する。
- ボイス メッセージを削除する。

## Cisco Unity Connection 8.x と Cisco Unified Mobility Advantage の統合を作成するためのタスク リスト

1. システム要件を確認し、Cisco Unified Mobility Advantage と 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。「要件」 (P.30-2) 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](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](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 には、Cisco Unified Mobile Communicator を通じて 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 ユーザが必要です。

4. Cisco Unity Connection を設定します。「Cisco Unified Mobility Advantage との統合のための Cisco Unity Connection 8.x の設定」(P.30-2) を参照してください。
5. Cisco Unified Mobility Advantage との統合のテスト 「Cisco Unity Connection 8.x と Cisco Unified Mobility Advantage との統合のテスト」(P.30-3) を参照してください。

## 要件

Cisco Unified Mobility Advantage との統合には、次の要件があります。

- Cisco Unified Mobility Advantage 7.0 以降が、[http://cisco.com/en/US/products/ps7270/prod\\_installation\\_guides\\_list.html](http://cisco.com/en/US/products/ps7270/prod_installation_guides_list.html) にある、『Installation and Upgrade Guide for Cisco Unified Mobility Advantage, Release 7.0』の「Installing Cisco Unified Mobility Advantage」の章の記述に従ってインストールされていること。
- Cisco Unity Connection が、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/installation/guide/8xcucigx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/installation/guide/8xcucigx.html) にある、『Installation Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の記述に従ってインストールされていること。

# Cisco Unified Mobility Advantage との統合のための Cisco Unity Connection 8.x の設定

次の手順を実行します。

## Cisco Unified Mobility Advantage との統合のために Cisco Unity Connection を設定する方法

- ステップ 1** リモート管理の役割を割り当てられているユーザとして、Cisco Unity Connection Administration にサインインします。
- ステップ 2** [サービス クラス (Class of Service)] を展開してから、[サービス クラス (Class of Service)] を選択します。
- ステップ 3** [サービス クラスの検索 (Search Class of Service)] ページで、Connection のボイス メッセージへのアクセス権を持つ Cisco Unified Mobile Communicator エンド ユーザのサービス クラスを選択します。
- ステップ 4** (Connection 8.5 以降) [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 Voicemail Using an IMAP Client)] チェックボックスをオンにし、次のいずれかのオプションを選択します。
  - メッセージ本文へのアクセスを IMAP ユーザに許可する (Allow IMAP 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 IMAP ユーザに許可する (Allow IMAP 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 IMAP ユーザに許可する (Allow IMAP Users to Access Message Headers Only)

(Connection 8.0) [ 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 Voicemail Using an IMAP Client) ] チェックボックスをオンにし、次のいずれかのオプションを選択します。

- 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) ] を選択します。

**ステップ 6** Connection のボイス メッセージへのアクセス権を持つ Cisco Unified Mobile Communicator エンドユーザに対して、すべての残りのサービス クラスで **ステップ 3** から **ステップ 5** を繰り返します。

## Cisco Unity Connection 8.x と Cisco Unified Mobility Advantage との統合のテスト

次の手順を実行します。

### 設定をテストする方法

- ステップ 1** 電話機から、Cisco Unified Mobile Communicator ユーザの Cisco Unity Connection 内線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、新しいボイス メッセージがボイス メッセージのリストに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。







## CHAPTER 31

# Cisco Unity Connection 8.x での Phone View の設定

Phone View 機能によって、メッセージの検索メニューまたはメッセージの表示メニューを使用すると、Cisco IP Phone の LCD 画面に検索結果を表示できます。Phone View が有効になっていると、Cisco Unity Connection 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。

- すべての新規メッセージ
- 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 は、Cisco Unified Communications Manager 電話システムの特定の Cisco IP Phone だけで動作します。詳細については、該当する要件のドキュメントを参照してください。

- 『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x)。次の URL にあります。  
[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/requirements/8xcucsysreqs.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/requirements/8xcucsysreqs.html)
- Cisco Unified CMBE (Release 8.x) の 『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』。次の URL にあります。  
[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/requirements/8xcucmbesysreqs.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/requirements/8xcucmbesysreqs.html)

Phone View は、Touchtone と音声認識のどちらのバージョンの通話でも使用できます。

Phone View を設定するには、次の順序でタスクを実行してください。

1. Cisco Unified CM に CTI アプリケーション ユーザを作成し、このユーザに該当するユーザ デバイスを関連付けます。使用するバージョンの Cisco Unified CM に応じた手順を参照してください。
  - 「Phone View 用に Cisco Unified Communications Manager を設定する方法 (Cisco Unified CM 6.x 以降)」 (P.31-2)
  - 「Phone View 用に Cisco Unified Communications Manager を設定する方法 (Cisco Unified CM 5.x)」 (P.31-3)
2. Cisco Unity Connection での電話システム連動のため、Phone View を有効にします。「電話システムに対して Phone View を有効にする方法 (Cisco Unified Communications Manager のみ)」 (P.31-3) の手順を参照してください。
3. ユーザに対して Phone View を有効にします。『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の 「Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 8.x」 の章にある 「Phone View in

Cisco Unity Connection 8.x」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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html)  
 から入手可能です。

### Phone View 用に Cisco Unified Communications Manager を設定する方法 (Cisco Unified CM 6.x 以降)

- 
- ステップ 1** Cisco Unified CM Administration で、[ ユーザ管理 (User Management) ] > [ アプリケーション ユーザ (Application User) ] を選択します。
- 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) ] を選択します。
- 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、次の手順に従い、すべてのユーザ電話機への Phone View からのアクセス権を持つ CTI ユーザを作成します。
- a. [ ユーザ ID (User ID) ] フィールドに、アプリケーション ユーザの一意の名前を入力します。たとえば、「PhoneViewUser」と入力します。
  - b. パスワードのフィールドには、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) ] の [ 使用可能なデバイス (Available Devices) ] フィールドの右で、[ 別の電話を検索 (Find More Phones) ] を選択します。
  - 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) ] を選択します。
  - 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ていることを確認します。これにより、電話機をアプリケーション ユーザと関連付けることができます。  
[ステップ 3e.](#) で選択し、[ 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から適切な電話機を選択し、そのフィールドの下にある下向き矢印を選択して、その電話機を [ 制御されたデバイス (Controlled Devices) ] フィールドに移動します。
  - g. [ 権限情報 (Permissions Information) ] の下で、[ ユーザ グループに追加 (Add to User Group) ] を選択します。
  - 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、[ 標準 CCM 管理 ユーザ (Standard CCM Admin Users) ] チェックボックスをオンにし、[ 選択項目の追加 (Add Selected) ] を選択します。
  - 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) ] を選択します。
  - 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) ] を選択します。
  - k. [ クレデンシャル設定 (Credential Configuration) ] ページで、[ ユーザは次回サインイン時に変更する必要あり (User Must Change at Next Sign-In) ] チェックボックスがオンになっていないことを確認し、[ 保存 (Save) ] を選択します。
- ステップ 4** 「電話システムに対して Phone View を有効にする方法 (Cisco Unified Communications Manager のみ)」(P.31-3) に進みます。
-

## Phone View 用に Cisco Unified Communications Manager を設定する方法 (Cisco Unified CM 5.x)

- ステップ 1** Cisco Unified Communications Manager Administration で、[ ユーザ管理 (User Management) ] > [ アプリケーション ユーザ (Application User) ] を選択します。
- 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) ] を選択します。
- 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、次の手順に従い、すべての加入者電話機への Phone View からのアクセス権を持つ、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、アプリケーション ユーザの一意の名前を入力します。たとえば、「PhoneViewUser」と入力します。
  - b. パスワードのフィールドには、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) ] の [ 使用可能なデバイス (Available Devices) ] フィールドの右で、[ 別の電話を検索 (Find More Phones) ] を選択します。
  - 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) ] を選択します。
  - 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ていることを確認します。これにより、電話機をアプリケーション ユーザと関連付けることができます。  
[ステップ 3e.](#) で選択し、[ 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から適切な電話機を選択し、そのフィールドの下にある下向き矢印を選択して、その電話機を [ 制御されたデバイス (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) ] を選択します。
  - h. [ ユーザ管理 (User Management) ] > [ ユーザ グループ (User Group) ] の順に選択します。
  - i. [ ユーザ グループの検索と一覧表示 (Find and List User Groups) ] で、[ 標準 CCM 管理ユーザ (Standard CCM Admin Users) ] を選択します。
  - 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) ] を選択します。
  - 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 ユーザに対する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) ] を選択します。
- ステップ 4** 「電話システムに対して Phone View を有効にする方法 (Cisco Unified Communications Manager のみ)」([P.31-3](#)) に進みます。

## 電話システムに対して Phone View を有効にする方法 (Cisco Unified Communications Manager のみ)

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開してから、[ 電話システム (Phone System) ] を選択します。

- 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 機能用に 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、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) ] を選択します。
-



## CHAPTER 32

# Cisco Unity Connection 8.x での Cisco Fax Server 統合の作成

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x での Cisco Fax Server の統合について」 (P.32-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x で Cisco Fax Server 統合を作成するためのタスク リスト」 (P.32-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x での Cisco Fax Server の設定」 (P.32-2)
- 「Cisco Fax Server の統合のための Cisco Unity Connection 8.x の設定」 (P.32-6)
- 「Cisco Fax Server の統合のための Cisco Unity Connection 8.x ユーザの設定」 (P.32-8)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の Cisco Fax Server 統合のテスト」 (P.32-8)
- 「Cisco Fax Server の統合のための Cisco Unity Connection 8.x の設定変更」 (P.32-9)
- 「Cisco Fax Server の統合のための Cisco Unity Connection 8.x のユーザ設定の変更」 (P.32-10)
- 「Cisco Unity Connection 8.x で音声コールとファクスの両方を受信する単一の番号の設定」 (P.32-10)

## Cisco Unity Connection 8.x での Cisco Fax Server の統合について

Cisco Unity Connection は、ユーザが通話中または Connection Web Inbox (Connection 8.5 以降) または Messaging Inbox (Connection 8.0) の使用中に次の操作を実行できるように、Cisco Fax Server と統合できます。

- ユーザのファクス内線に送信されたファクスを受信する。システムの設定に応じて、ファクスはユーザのメールボックスまたはユーザの IMAP クライアントで使用できます。
- 受信したファクスを印刷のためにファクス機に転送する。
- 受信したファクスを別のユーザに転送する。

受信ファクスは、ユーザのファクス内線に送信されます。Cisco Fax Server は、その電子メール ゲートウェイを使用して、SMTP を通じて Connection サーバのユーザ メールボックスにファクスをルーティングします。テキスト/スピーチ (TTS) 機能で、ファクスを読み上げることはできません。

Cisco Fax Server は、Cisco Unity Connection Administration ではなく、Cisco Fax Server で管理および設定する必要があることに注意してください。

Cisco Fax Server には、次の機能があります。

- 受信ファクスをユーザ メールボックスにルーティングする。

- 受信ファクスと発信ファクスを管理する。
- 受信ファクスと発信ファクスのログを記録する。
- Cisco Fax Server 統計情報をモニタリングするためにレポートを生成する。
- 管理者にアラートを送信する。
- カバー ページを作成する。
- 最低コスト ルーティングを実行する。

## Cisco Unity Connection 8.x で Cisco Fax Server 統合を作成するためのタスク リスト

1. システム要件を確認し、Cisco Fax Server と 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。「要件」(P.32-2) を参照してください。
2. Cisco Fax Server を設定します。「Cisco Unity Connection 8.x での Cisco Fax Server の設定」(P.32-2) を参照してください。
3. Cisco Unity Connection を設定します。「Cisco Fax Server の統合のための Cisco Unity Connection 8.x の設定」(P.32-6) 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。「Cisco Fax Server の統合のための Cisco Unity Connection 8.x ユーザの設定」(P.32-8) を参照してください。
5. Cisco Fax Server の統合をテストします。「Cisco Unity Connection 8.x の Cisco Fax Server 統合のテスト」(P.32-8) を参照してください。



(注)

Cisco Fax Server と統合した後から、Cisco Unity Connection の設定とユーザ設定を変更できます。「Cisco Fax Server の統合のための Cisco Unity Connection 8.x の設定変更」(P.32-9) および「Cisco Fax Server の統合のための Cisco Unity Connection 8.x のユーザ設定の変更」(P.32-10) を参照してください。

## 要件

Cisco Fax Server の統合には、次の要件があります。

- Cisco Fax Server 9.0 以降が、  
[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6178/prod\\_installation\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6178/prod_installation_guides_list.html) にある『Cisco Fax Server Installation Guide』の記述に従ってインストールされていること。
- Cisco Unity Connection が、  
[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/installation/guide/8xcucigx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/installation/guide/8xcucigx.html) にある、『Installation Guide for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の記述に従ってインストールされていること。

## Cisco Unity Connection 8.x での Cisco Fax Server の設定

次の 4 つの手順を、こ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](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6178/tsd_products_support_series_home.html) から入手できません。

### Cisco Fax Server で SMTP を設定する方法

- ステップ 1** Cisco Fax Server にサインインするには、[スタート (Start)] メニューで、[すべてのプログラム (All Programs)] > [RightFax Enterprise Fax Manager] を選択します。
- ステップ 2** [RightFax Enterprise Fax Manager] ウィンドウの左側のペインで、Cisco Fax Server の名前を選択します。
- ステップ 3** 右ペインの [サービス名 (Service Name)] で、RightFax eTransport Module が表示されるまで下にスクロールします。
- ステップ 4** [RightFax eTransport Module] を右選択して、[サービスの設定 (Configure Services)] を選択します。
- ステップ 5** [eTransport] タブを選択します。
- ステップ 6** [SMTP ホスト名 (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** [カスタム メッセージ (Custom Messages)] タブを選択します。
- ステップ 8** 該当するフィールドで、テキストの最初の単語の前に、ファクス送信失敗プレフィクスとして、[Fax Failure] と入力します。次のフィールドに、ファクス送信失敗プレフィクスを入力することが推奨されます。
- イメージング エラー (Imaging Error)
  - 不正なフォーム タイプ (Bad Form Type)
  - 不正なファクス番号 (Bad Fax Phone Number)
  - 再試行の上限超過 (Too Many Retries)
  - 送信エラー (Sending Error)
  - 不完全なファクス (Incomplete Fax)
  - 無効な課金コード (Invalid Billing Code)
  - ファクスに承認が必要 (Fax Needs Approval)
  - ファクス番号のブロック (Fax Number Blocked)
  - ファクスに人間が応答 (Human Answered Fax)
  - ダイアル禁止によるファクスのブロック (Fax Block by Do Not Dial)
- フィールドの先頭のテキストが、Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [ファクス (Fax)] ページの [ファクス送信失敗通知の件名プレフィクス (Subject Prefix for Notification of a Failed Fax)] フィールドの値と一致すると、Connection はユーザにファクスの失敗を通知します。
- ステップ 9** [送信成功 (Successful Send)] フィールドに、テキストの最初の単語の前に表示するファクス成功プレフィクスとして、[Fax Success] と入力します。
- フィールドの先頭のテキストが、Connection の管理 の [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [ファクス (Fax)] ページの [ファクス送信成功通知の件名プレフィクス (Subject Prefix for Notification of a Successful Fax)] フィールドの値と一致すると、Connection はユーザにファクスの成功を通知します。

ステップ 10 [OK] を選択します。

### POP3 用に Windows 電子メール サービスを設定する方法

- ステップ 1** Cisco Fax Server で、Windows の [スタート (Start)] メニューから [コントロール パネル (Control Panel)] > [プログラムの追加と削除 (Add or Remove Programs)] を選択します。
- ステップ 2** [プログラムの追加と削除 (Add or Remove Programs)] ウィンドウで、[Windows コンポーネントの追加と削除 (Add/Remove Windows Components)] を選択します。
- 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 (Windows Components)] ページで、[電子メール サービス (E-mail Services)] チェックボックスをオンにし、[次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 4** [Windows コンポーネント ウィザードの終了 (Completing the Windows components Wizard)] ページで、[終了 (Finish)] を選択します。
- ステップ 5** [プログラムの追加と削除 (Add or Remove Programs)] ウィンドウを閉じます。
- ステップ 6** Windows の [スタート (Start)] メニューで、[すべてのプログラム (All Programs)] > [管理ツール (Administrative Tools)] > [POP3 サービス (POP3 Service)] を選択します。
- ステップ 7** [POP3 サービス (POP3 Service)] ウィンドウの左ペインで [Cisco Fax Server] を展開し、[Cisco Fax Server] ノードを選択します。
- ステップ 8** 右ペインで、[メールボックスの追加 (Add Mailbox)] を選択します。



**注意** POP3 メールボックスのドメインは、Cisco Fax Server で設定しておく必要があります。設定されていないと、このオプションを利用できません。

- ステップ 9** [メールボックスの追加 (Add Mailbox)] ダイアログボックスの [メールボックス名 (Mailbox Name)] フィールドに、Cisco Fax Server でファ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 (Password)] 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)** 「Cisco Fax Server で POP3 メールボックスを設定する方法」(P.32-4) の手順でも入力するため、このパスワードを書き留めておいてください。

- ステップ 11** [パスワードの確認 (Confirm Password)] フィールドで、パスワードを再入力し、[OK] を選択します。

### Cisco Fax Server で POP3 メールボックスを設定する方法

- ステップ 1** [RightFax Enterprise Fax Manager] ウィンドウの右ペインの [サービス名 (Service Name)] で、[RightFax E-mail Gateway Module] が表示されるまで下にスクロールします。
- ステップ 2** [RightFax E-mail Gateway Module] を右クリックし、[サービス設定 (Configure Service)] を選択します。
- ステップ 3** [電子メールの設定 (E-mail configuration)] ダイアログボックスで、[ゲートウェイの追加 (Add Gateway)] を選択します。



- ステップ 4** [電子メール ゲートウェイの選択 (E-mail Gateway Selection)] ダイアログボックスで、[SMTP/POP3] を選択し、[選択 (Select)] を選択します。
- ステップ 5** [全般 (General)] タブの [サーバ アドレス (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 メールボックス名 (POP3 Mailbox Name)] フィールドに、「<POP3 メールボックス名>@<Cisco Fax Server 名>」と入力します。
- ステップ 7** [メールボックスのパスワード (Mailbox Password)] フィールドに、「POP3 用に Windows 電子メール サービスを設定する方法」(P.32-4) の手順で入力した 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** [IETF ファクス アドレス指定の使用 (Use IETF Fax Addressing)] チェックボックスをオフにします。
- ステップ 9** [電子メールの送信者が不明な場合は、デフォルト ユーザを通じて送信 (Send Through Default User When E-mail Sender Is Unknown)] 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 10** [電子メールの配信方向 (Email Delivery Direction)] フィールドで、[両方 (Both)] が選択されていることを確認します。
- ステップ 11** [OK] を選択します。

### Cisco Fax Server で POP3 メールボックスの IIS 中継を設定する方法

- ステップ 1** Windows の [スタート (Start)] メニューで、[プログラム (Programs)] > [管理ツール (Administrative Tool)] > [インターネット インフォメーション サービス (IIS) マネージャ (Internet Information Services (IIS) Manger)] を選択します。
- ステップ 2** [インターネット インフォメーション サービス (IIS) マネージャ (Internet Information Services(IIS) Manager)] ウィンドウの左ペインにある RightFax ノードで、[既定の SMTP 仮想サーバ (Default SMTP Virtual Server)] を右クリックし、[プロパティ (Properties)] を選択します。
- ステップ 3** [既定の SMTP 仮想サーバのプロパティ (Default SMTP Virtual Server Properties)] ダイアログボックスで、[アクセス (Access)] タブを選択します。
- ステップ 4** [中継の制限 (Relay Restrictions)] で、[中継 (Relay)] を選択します。
- ステップ 5** [中継の制限 (Relay Restrictions)] ダイアログボックスで、[以下のリストに含まれるコンピュータのみ (Only the List Below)] が選択されていることを確認します。
- ステップ 6** [コンピュータ (Computers)] で [追加 (Add)] を選択します。
- ステップ 7** [コンピュータ (Computers)] ダイアログボックスで、[1 台のコンピュータ (Single Computer)] を選択し、Cisco Fax Server の IP アドレスを入力します。
- ステップ 8** [OK] を選択します。
- ステップ 9** [中継の制限 (Relay Restrictions)] ダイアログボックスで、[OK] を選択します。
- ステップ 10** [既定の SMTP 仮想サーバのプロパティ (Default SMTP Virtual Server Properties)] ダイアログボックスで、[OK] を選択します。
- ステップ 11** [インターネット インフォメーション サービス (IIS) マネージャ (Internet Information Services (IIS) Manager)] ウィンドウを閉じます。

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

- ステップ 1 RightFax Enterprise Fax Manager ウィンドウの右ペインで [ ユーザ (Users) ] を右クリックし、[ 新規 (New) ] を選択します。
- ステップ 2 [ ユーザの編集 (User Edit) ] ダイアログボックスの [ ユーザ ID (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 [ ユーザ名 (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 [ グループ ID (Group ID) ] フィールドで、[ 全員 (Everyone) ] が選択されていることを確認します。
- ステップ 5 [ ボイスメール サブスクライバ ID (Voicemail Subscriber ID) ] フィールドに、Connection ユーザの内線を入力します。
- ステップ 6 [ 電子メール アドレス (E-mail Address) ] フィールドに、「<Connection ユーザ 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 [ 受信転送 (Inbound Routing) ] タブを選択します。
- ステップ 8 [ ルーティング コード (DID/DNIS 番号) (Routing Code (DID/DNIS Number)) ] フィールドに、Connection ユーザの内線を入力します。
- ステップ 9 [ ルーティング タイプ (Routing Type) ] フィールドで、[ SMTP ] を選択します。
- ステップ 10 [ 通知 (Notification) ] タブを選択します。
- ステップ 11 [ 方法 (Method) ] フィールドで、[ SMTP ] を選択します。
- ステップ 12 [ 通知アドレス/情報 (Notification Address/Info) ] フィールドに、「<Connection ユーザ エイリアス>@<Connection サーバ名>」と入力します。
- ステップ 13 [ OK ] を選択します。
- ステップ 14 ファクスを受信するすべての残りのユーザに対して、ステップ 1 からステップ 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 Fax Server の統合のための Cisco Unity Connection 8.x の設定

次の手順を実行します。

### Cisco Unity Connection が Cisco Fax Server の IP アドレスにアクセスできるようにする方法

- ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [ システム設定 (System Settings) ] を展開し、[ SMTP の設定 (SMTP Configuration) ] > [ サーバ (Server) ] を選択します。
- ステップ 2 [ SMTP サーバの設定 (SMTP Server Configuration) ] ページの [ 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) ] を選択します。
- ステップ 3 [ IP アドレス アクセス リストの検索 (Search IP Address Access List) ] ページで、[ 新規追加 (Add New) ] を選択します。
- ステップ 4 [ アクセス IP アドレスの新規作成 (New Access IP Address) ] ページの [ IP アドレス (IP 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 5 [ 保存 (Save) ] を選択します。

- ステップ 6** [接続を許可する (Allow Connection)] チェックボックスをオンにし、[保存 (Save)] を選択します。

---

### Cisco Unity Connection で Cisco Fax Server の統合を有効にする方法

---

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[ファクスサーバ (Fax Server)] を選択します。
- ステップ 2** ファクスサーバ編集ページで [有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [ファクスサーバ名 (Fax Server Name)] フィールドに、Cisco Fax Server のわかりやすい名前を入力します。
- 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。

**注意**

この完全修飾 SMTP アドレスは、Cisco Fax Server の POP3 メールボックスに対して設定したサーバアドレスおよびドメインと一致している必要があります。このようにしないと、連動が正常に機能しません。

- ステップ 5** [IP アドレス (IP 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** スマート SMTP ホストサーバを使用して、Cisco Fax Server から Cisco Unity Connection にファクスを送信する場合は、[スマート SMTP ホストを使用する (Use Smart SMTP Host)] チェックボックスをオンにします。このサーバを使用しない場合は、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)] を選択します。

---

### Cisco Unity Connection で Cisco Fax Server の統合をカスタマイズする方法

---

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] を展開し、[詳細設定 (Advanced)] > [ファクス (Fax)] を選択します。
- ステップ 2** [ファクスの設定 (Fax Configuration)] ページの [ファクス送信可能ファイルタイプ (Faxable File Types)] フィールドに、Connection が Cisco Fax Server に送信されるメッセージに格納するファイル拡張子を (カンマで区切って) 入力します。Connection は、メッセージを Cisco Fax Server に送信する前に、その他のファイル拡張子が付いたすべてのファイルを削除します。
- ステップ 3** [ファクス送信成功通知の件名プレフィクス (Subject Prefix for Notification of a Successful Fax)] フィールドに、Cisco Fax Server がファクスレポートの件名フィールドに追加するプレフィクスを入力します。Connection は、このプレフィクスを検出した場合、送信確認を生成して、ユーザ メールボックスに配置します。
- ステップ 4** [ファクス送信失敗通知の件名プレフィクス (Subject Prefix for Notification of a Failed Fax)] フィールドに、Cisco Fax Server がファクスレポートの件名フィールドに追加するプレフィクスを入力します。Connection は、このプレフィクスを検出した場合、不達確認を生成して、ユーザ メールボックスに配置します。
- ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。

# Cisco Fax Server の統合のための Cisco Unity Connection 8.x ユーザの設定

次の手順を実行します。



(注) Cisco Fax Server には、設定する各 Connection ユーザに対する加入者が必要です。

通話中に、ユーザは印刷のためにファクスを送信するファクス機の番号を追加または変更できます。

## ユーザの設定方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] を展開し、[ユーザ (Users)] を選択します。

**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選択します。



(注) ユーザ エイリアスが検索結果テーブルに表示されない場合は、ページ上部の検索フィールドに適切なパラメータを設定し、[検索 (Search)] を選択します。

**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クスを送信するファクス機の番号を入力します。

**ステップ 4** [発信ファクス サーバ (Outgoing Fax Server)] フィールドで、Cisco Fax Server の名前を選択します。

**ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。

**ステップ 6** 残りのユーザに対して、[ステップ 2](#)～[ステップ 5](#) を繰り返します。



(注) 一括編集モードを使用して、複数のユーザに対するファクス内線を一度に追加または変更できます。

# Cisco Unity Connection 8.x の Cisco Fax Server 統合のテスト

次の手順を実行します。

## Cisco Fax Server の統合をテストする方法

**ステップ 1** Cisco Fax Server の統合で設定した、ユーザのファクス内線にファクスを送信します。

**ステップ 2** ファクスの送信先ユーザの Cisco Unity Connection メールボックスにサインインします。

**ステップ 3** そのユーザ アカウントが音声アクセスに設定されている場合は、「Play Messages」と発音します。

そのユーザ アカウントが音声アクセスに設定されていない場合は、**1** キーを押し、プロンプトに従ってメッセージを一覧表示します。

- ステップ 4** 送信したファクスのアナウンスが再生されたときに、「Fax」と発音するか、キーパッドの適切なキーを押して、ファクスを印刷します。

## Cisco Fax Server の統合のための Cisco Unity Connection 8.x の設定変更

Cisco Fax Server と統合した後で、Cisco Unity Connection の設定を変更できます。所定の手順を実行します。

### Cisco Unity Connection で Cisco Fax Server の統合を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[ファクスサーバ (Fax Server)] を選択します。
- ステップ 2** [ファ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、Cisco Fax Server との統合を有効にします。このサーバを使用しない場合は、このチェックボックスをオフにします。
- ステップ 3** [ファクスサーバ名 (Fax Server Name)] に、Cisco Fax Server のわかりやすい名前を入力します。
- 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 Server の IP アドレスを入力します。
- ステップ 6** スマート SMTP ホストサーバを使用して、Cisco Fax Server から Cisco Unity Connection にファクスを送信する場合は、[スマート SMTP ホストを使用する (Use Smart SMTP Host)] チェックボックスをオンにします。このサーバを使用しない場合は、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)] を選択します。

### Cisco Unity Connection で Cisco Fax Server の統合のためにカスタマイズされた設定を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] を展開し、[詳細設定 (Advanced)] > [ファクス (Fax)] を選択します。
- ステップ 2** [ファクスの設定 (Fax Configuration)] ページの [ファクス送信可能ファイルタイプ (Faxable File Types)] フィールドに、Connection が Cisco Fax Server に送信されるメッセージに格納するファイル拡張子を (カンマで区切って) 入力します。Connection は、メッセージを Cisco Fax Server に送信する前に、その他のファイル拡張子が付いたすべてのファイルを削除します。
- ステップ 3** [ファクス送信成功通知の件名プレフィクス (Subject Prefix for Notification of a Successful Fax)] フィールドに、Cisco Fax Server がファクスレポートの件名フィールドに追加するプレフィクスを入力します。Connection は、このプレフィクスを検出した場合、送信確認を生成して、ユーザ メールボックスに配置します。
- ステップ 4** [ファクス送信失敗通知の件名プレフィクス (Subject Prefix for Notification of a Failed Fax)] フィールドに、Cisco Fax Server がファクスレポートの件名フィールドに追加するプレフィクスを入力します。Connection は、このプレフィクスを検出した場合、不達確認を生成して、ユーザ メールボックスに配置します。

ステップ 5 [保存 (Save)] を選択します。

## Cisco Fax Server の統合のための Cisco Unity Connection 8.x のユーザ設定の変更

Cisco Fax Server と統合した後で、ユーザ設定を変更できます。次の手順を実行します。



(注) 通話中に、ユーザは印刷のためにファクスを送信するファクス機の番号を追加または変更できます。

### Cisco Fax Server の統合のためのユーザ設定を変更する方法

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] を展開し、[ユーザ (Users)] を選択します。

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選択します。



(注) ユーザエイリアスが検索結果テーブルに表示されない場合は、ページ上部の検索フィールドに適切なパラメータを設定し、[検索 (Search)] を選択します。

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クスを送信するファクス機の番号を入力します。

ステップ 4 [発信ファクスサーバ (Outgoing Fax Server)] フィールドで、Cisco Fax Server の名前を選択します。

ステップ 5 [保存 (Save)] を選択します。

ステップ 6 残りのユーザに対して、ステップ 2 ～ステップ 5 を繰り返します。



(注) 一括編集モードを使用して、複数のユーザに対するファクス内線を一度に変更できます。

## Cisco Unity Connection 8.x で音声コールとファクスの両方を受信する単一の番号の設定

Cisco Unity Connection は、単一の番号を使用して、音声コールとファクス コールの両方を受信できます。この設定では、着信コールは CNG (ファクス) トーンを検出できる Cisco ゲートウェイに転送されます。CNG トーンが検出された場合、ゲートウェイはファクス コールを Cisco Fax Server に転送します。CNG トーンが検出されなかった場合、ゲートウェイは音声コールを Connection に転送します。

## タスク リスト

1. TCL スクリプト ファイル `app_fax_detect.2.1.2.3.tcl` 以降をダウンロードします。該当する『*Cisco IOS Fax and Modem Services over IP Application Guide*』の「Configuring Fax Detection」の章を参照してください。このドキュメントは、<http://www.cisco.com/cisco/web/psa/default.html?mode=prod> から入手可能です
2. ファクス検出用に Cisco IOS ゲートウェイを設定します。該当する『*Cisco IOS Fax and Modem Services over IP Application Guide*』の「Configuring T.38 Fax Relay」の章を参照してください。このドキュメントは、<http://www.cisco.com/cisco/web/psa/default.html?mode=prod> から入手可能です

## 要件

- Cisco Fax Server 9.0 以降が、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6178/prod\\_installation\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6178/prod_installation_guides_list.html) にある『*Cisco Fax Server Installation Guide*』の記述に従ってインストールされていること。
- Cisco Unity Connection が、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/installation/guide/8xcucigx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/installation/guide/8xcucigx.html) にある、『*Installation Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の記述に従ってインストールされていること。
- TCL スクリプト ファイル `app_fax_detect.2.1.2.3.tcl` 以降。







## CHAPTER 33

# Cisco Unity Connection 8.6(2) 以降での SpeechView 音声テキスト変換エラーコードの管理

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.6(2) 以降での SpeechView 音声テキスト変換の概要」 (P.33-1)
- 「Cisco Unity Connection でのデフォルトの音声テキスト変換エラー コード」 (P.33-2)
- 「Cisco Unity Connection での新規音声テキスト変換エラー コードの追加」 (P.33-3)
- 「Cisco Unity Connection での音声テキスト変換エラー コードの変更」 (P.33-3)
- 「Cisco Unity Connection での音声テキスト変換エラー コードの削除」 (P.33-4)
- 「Cisco Unity Connection での音声テキスト変換エラー コードの検索」 (P.33-5)

## Cisco Unity Connection 8.6(2) 以降での SpeechView 音声テキスト変換の概要

送信者がボイスメールを SpeechView ユーザに送信すると、受信されたボイス メッセージは、音声テキスト変換のために Nuance に送信されます。音声テキスト変換されたボイス メッセージが Cisco Unity Connection に戻されます。ただし、音声テキスト変換で不具合が発生すると、Nuance から Connection にエラー コードが送られます。

Cisco Unity Connection Administration インターフェイスには、Nuance から送信される可能性のある 5 つのデフォルトのエラー コードが表示されます。既存のエラー コードと関連する説明の変更/削除ができるのは、管理者だけです。管理者にはエラー コードを新たに追加する権限もあります。新しいエラー コードが Nuance から送信されるたびに、管理者は新しい Nuance サーバ コードと適切な説明を追加する必要があります。

次の点に注意してください。

- エラー コードとその説明は、デフォルトのシステム言語で記述されている必要があります。
- エラー コードのプロビジョニングが行われていない場合は、Nuance から受け取ったエラー コードが表示されます。

## Cisco Unity Connection でのデフォルトの音声テキスト変換エラー コード

Cisco Unity Connection Administration ページの [ユニファイドメッセージング (Unified Messaging)] > [SpeechView 文字変換 (SpeechView Transcription)] で、[エラー コード (Error Codes)] を選択すると、[文字変換エラー コードの検索 (Search Transcription Error Codes)] ページにデフォルトのエラー コードが表示されます。次のデフォルトのエラー コードが Nuance から SpeechView ユーザに送信されます。表 33-1 に、Cisco Unity Connection Administration インターフェイスでのデフォルトのエラー コードを示します。

表 33-1 デフォルトのエラー コード

エラー コード名	説明
Fault	登録に失敗しました Connection が Nuance に登録しようとして失敗した場合に発生します。
Inaudible	システムがメッセージの音声テキスト変換を行うことができませんでした SpeechView ユーザから送信されたボイスメールが、Nuance サイトで聞き取りにくい場合に発生します。
Rejected	システムがメッセージの音声テキスト変換を行うことができませんでした Nuance サーバが SpeechView ユーザから送信されたボイスメールを変換できない場合に発生します。
Time-out	音声テキスト変換要求がタイムアウトになりました Nuance からの応答がタイムアウトになった場合は常に発生します。
Unconverted	システムの設定上の問題により、音声テキスト変換に失敗しました。メッセージを聞くにはボイスメールを呼び出してください 会話要求に複数のオーディオ ファイルが添付されている場合、Nuance はそのメッセージを拒否します。



(注)

上記の表の太字部分は、ユーザに表示されるデフォルトのエラー コードの説明です。

# Cisco Unity Connection での新規音声テキスト変換エラーコードの追加

## 音声テキスト変換エラー コードを新たに追加する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユニファイド メッセージング (Unified Messaging)] > [SpeechView 文字変換 (SpeechView Transcription)] の順に展開し、[エラー コード (Error Codes)] を選択します。
- ステップ 2** [文字変換エラー コードの検索 (Search Transcription Error Codes)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 3** [新規文字変換エラー コード (New Transcription Error Code)] ページにエラー コードとエラー コードの説明を入力して、新規エラー コードを作成します。



(注) \* (アスタリスク) マークの付いたフィールドは必須です。

- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 5** [新規文字変換エラー コード (New Transcription Error Code)] ページで既存のサーバ コードを検索して保存するには、[文字変換エラー コード (Transcription Error Code)] メニューを選択します。
- ステップ 6** 保存する前に新規エラー コードの値を消去するには、[リセット (Reset)] メニューを選択します。

## 関連項目

- [New Transcription Error Code](#)

# Cisco Unity Connection での音声テキスト変換エラーコードの変更

## 既存の音声テキスト変換エラー コードを変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユニファイド メッセージング (Unified Messaging)] > [SpeechView 文字変換 (SpeechView Transcription)] の順に展開し、[エラー コード (Error Codes)] を選択します。
- ステップ 2** [新規文字変換エラー コード (New Transcription Error Code)] ページで、変更するエラー コードの表示名を選択します。



(注) 変更するエラー コード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で適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。

- ステップ 3** [文字変換エラー コード (Fault) の編集 (Edit Transcription Error Code (Fault))] ページで、エラー コードまたはエラー コードの説明を必要に応じて選択します。
- ステップ 4** [文字変換エラー コード (Fault) の編集 (Edit Transcription Error Code (Fault))] ページで設定の変更が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。

- ステップ 5** 次の既存のエラー コードに移動するには、[次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 6** 前の既存のエラー コードに移動するには、[戻る (Previous)] を選択します。
- ステップ 7** [Nuance サーバ コード (Fault) (Nuance Server Code (Fault))] ページに新規エラー コードを追加するには、[文字変換エラー コード (Transcription Error Code)] メニューを選択し、[新規文字変換エラー コード (New Transcription Error Code)] を選択します。
- ステップ 8** 既存のエラー コードを削除するには、[削除 (Delete)] を選択するか、[Nuance サーバ コード (Nuance Server Code)] メニューを選択して [文字変換エラー コードの削除 (Delete Transcription Error Code)] を選択します。

#### 関連項目

- [Edit Transcription Error Code](#)

## Cisco Unity Connection での音声テキスト変換エラー コードの削除

### 既存の音声テキスト変換エラー コードを削除する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユニファイドメッセージング (Unified Messaging)] > [SpeechView 文字変換 (SpeechView Transcription)] の順に展開し、[エラー コード (Error Code)] を選択します。
- ステップ 2** [文字変換エラー コードの検索 (Search Transcription Error Codes)] ページで、削除するスケジュールの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。



(注) 削除するエラー コード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で適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。

- ステップ 3** [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。
- ステップ 4** 削除の確認を求めるダイアログボックスで、[OK] を選択します。

#### 関連項目

- [Delete Transcription Error Code](#)

# Cisco Unity Connection での音声テキスト変換エラー コードの検索

## 音声テキスト変換エラー コードを検索する方法

---

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユニファイド メッセージング (Unified Messaging)] > [SpeechView 文字変換 (SpeechView Transcription)] の順に展開し、[エラー コード (Error Codes)] を選択します。
  - ステップ 2** [Nuance サーバ コードの検索 (Search Nuance Server Codes)] ページで、ドロップダウンリストから [エラー コード (Error Codes)] または [エラー コードの説明 (Error Code Desc)] を選択します。
  - ステップ 3** テキスト ボックスにエラー コードかエラー コードの説明を入力します。
  - ステップ 4** [検索 (Find)] を選択します。
- 

## 関連項目

[Search Transcription Error Codes](#)

■ Cisco Unity Connection での音声テキスト変換エラー コードの検索



## CHAPTER 34

# Cisco Unity Connection 8.0 での予定表と連絡先の統合の作成

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.0 の予定表の統合について」 (P.34-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.0 の連絡先の統合について」 (P.34-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 との予定表および連絡先の統合の作成」 (P.34-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 との予定表および連絡先の統合の作成」 (P.34-9)
- 「Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace との予定表および連絡先統合の作成」 (P.34-17)
- 「Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表統合の作成」 (P.34-23)

Cisco Unity Connection 8.5 以降での予定表と連絡先の統合の設定については、『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.5 and Later) ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/unified\\_messaging/guide/85xcucumgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/unified_messaging/guide/85xcucumgx.html)) の「Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging」の章や「Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging」の章を参照してください。

## Cisco Unity Connection 8.0 の予定表の統合について

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) と統合することにより、Cisco Unity Connection ユーザは電話機で次の操作を実行できます。

- 予定されている会議のリストを再生する (Outlook 会議のみ)。
- 進行中の会議に参加する (MeetingPlace 会議と MeetingPlace Express 会議のみ)。
- 会議参加者リストを再生する。
- 会議開催者にメッセージを送信する。
- 会議参加者にメッセージを送信する。
- 会議への招待を承諾または拒否する (Outlook 会議のみ)。
- ただちに会議を設定する (MeetingPlace 会議と MeetingPlace Express 会議のみ)。
- 会議をキャンセルする (会議開催者に限る)。

## Cisco Unity Connection 8.0 の連絡先の統合について

Exchange 2007 または Exchange 2003 と統合した場合、Cisco Unity Connection ユーザは Connection Messaging Assistant Web ツールを使用して Exchange の連絡先をインポートできます。この連絡先情報は、その後、ユーザが Cisco Unity Connection Personal Call Transfer Rules 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 コマンドでコールを発信するときに使用できます。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 との予定表および連絡先の統合の作成

Exchange 2007 がインストールされている場合は、ユーザが次の操作を実行できるように、Cisco Unity Connection と Exchange 2007 を統合できます。

- 予定されている会議 を電話機で確認する。
- Exchange の連絡先をインポートする。この連絡先情報は、ユーザが Personal Call Transfer Rules 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 コマンドでコールを発信するときに使用できます。

Cisco Unity Connection 8.5 以降での予定表と連絡先の統合の設定については、『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.5 and Later) ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/unified\\_messaging/guide/85xcucumgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/unified_messaging/guide/85xcucumgx.html)) の「Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging」の章や「Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging」の章を参照してください。

## Cisco Unity Connection 8.0 で Exchange 2007 との予定表および連絡先の統合を作成するためのタスク リスト

1. システム要件を確認し、Exchange 2007 と 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。「[Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 の予定表および連絡先統合の要件](#)」 (P.34-3) を参照してください。
2. Exchange 2007 を設定します。「[Cisco Unity Connection 8.0 での 予定表と連絡先の統合のための Exchange 2007 の設定](#)」 (P.34-3) を参照してください。
3. Connection を設定します。「[Exchange 2007 の予定表と連絡先の統合のための Cisco Unity Connection 8.0 の設定](#)」 (P.34-6) を参照してください。
4. (パーソナル着信転送ルールだけを有効にする場合) 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、ユーザまたはテンプレートが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。「[Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 の予定表と連絡先の統合のためのユーザ設定](#)」 (P.34-7) を参照してください。
6. 予定表統合をテストします。「[Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 予定表統合のテスト](#)」 (P.34-9) を参照してください。
7. Connection 予定表の使用方法をユーザに知らせるには、次の参照先を示してください。



- 会議のリスト、参加、およびスケジュールについては、『*User Guide for the Cisco Unity Connection Phone Interface*』 (Release 8.x) ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/user/guide/phone/b\\_8xcucugphone.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user/guide/phone/b_8xcucugphone.html)) の「Cisco Unity Connection Phone Menus and Voice Commands」の章を参照してください。
- Exchange の連絡先のインポートについては、『*User Guide for the Cisco Unity Connection Messaging Assistant Web Tool*』 (Release 8.x) ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/user/guide/assistant/b\\_8xcucugasst.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user/guide/assistant/b_8xcucugasst.html)) の「Managing Your Personal Contacts」の章を参照してください。
- パーソナル着信転送ルールの使用方法については、『*User Guide for the Cisco Unity Connection Personal Call Transfer Rules Web Tool*』 (Release 8.x) ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/user/guide/pctr/b\\_8xcucugpctr.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user/guide/pctr/b_8xcucugpctr.html)) を参照してください。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 の予定表および連絡先統合の要件

Exchange 2007 との予定表および連絡先の統合には、次の要件があります。

- Exchange 2007 が、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8.x/requirements/8xcucsysreqs.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8.x/requirements/8xcucsysreqs.html) にある、『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「Requirements for Accessing Calendar Information for Meetings」と「Requirements for Accessing Exchange Contact Information」の項に記述されているとおりであること。
- Cisco Unity Connection が、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/installation/guide/8xcucigx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/installation/guide/8xcucigx.html) にある、『*Installation Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の記述に従ってインストールされていること。

## Cisco Unity Connection 8.0 での 予定表と連絡先の統合のための Exchange 2007 の設定

予定表と連絡先の統合のために Exchange 2007 を設定するには、次のタスクを実行します。

1. Exchange 2007 サーバが、「クライアントアクセス」の役割を持つように設定されていることを確認します。
2. 「Cisco Unity Connection 8.0 での予定表と連絡先の統合のために Exchange 2007 へのアクセスを設定する方法」 (P.34-3) の手順を行います。
3. (オプション) Exchange 2007 サーバへのアクセスに SSL を使用している場合は、「Cisco Unity Connection 8.0 での予定表と連絡先の統合のための Exchange 2007 へのセキュアアクセスを設定する方法 (SSL 使用)」 (P.34-5) の手順を実行します。

### Cisco Unity Connection 8.0 での予定表と連絡先の統合のために Exchange 2007 へのアクセスを設定する方法

- ステップ 1** Exchange サーバで、[ インターネット サービス マネージャ (Internet Services (IIS) Manager) ] アプリケーションを開きます。

- ステップ 2** [インターネット インフォメーション サービス (Internet Information Services) ] > [<server name>] > [Web サイト (Web Sites) ] > [既定の Web サイト (Default Web Site) ] を選択します。
- ステップ 3** [Exchange] を右クリックし、[プロパティ (Properties) ] を選択します。
- ステップ 4** [Exchange プロパティ (Exchange Properties) ] ダイアログボックスで、[仮想ディレクトリ (Virtual Directory) ] タブを選択します。
- ステップ 5** [このリソースのコンテンツがある場所を指定してください (Content For This Resource Should Come From) ] で、[このコンピュータにあるディレクトリ (A Directory Located On This Computer) ] を選択します。
- ステップ 6** [ローカルパス (Local Path) ] が `\\Y.YBackOfficeStorage\<your-domain.com>\MBX` に設定されていることを確認します。
- ステップ 7** [読み取り (Read) ] チェックボックスを選択します。
- ステップ 8** [ディレクトリ セキュリティ (Directory Security) ] タブを選択します。
- ステップ 9** [認証とアクセス制御 (Authentication and Access Control) ] で、[編集 (Edit) ] を選択します。
- ステップ 10** [認証方法 (Authentication Methods) ] ダイアログボックスの [認証済みアクセス (Authenticated Access) ] セクションで、次の 1 つ以上のオプションのチェックボックスをオンにします。
- 統合 Windows 認証 (Integrated Windows authentication) (NTLM とも呼ばれます)
  - 基本認証 (Basic Authentication)
  - Windows ドメイン サーバでダイジェスト認証を使用する (Digest Authentication for Windows Domain Servers)
- ステップ 11** [OK] を選択します。
- ステップ 12** [Exchange のプロパティ (Exchange Properties) ] ダイアログボックスで、[OK] を選択します。
- ステップ 13** [インターネット インフォメーション サービス (Internet Information Services) ] > [<server name>] > [Web サービス拡張 (Web Service Extensions) ] を選択します。
- ステップ 14** 右側のペインで [WebDav] を選択し、ステータスが [許可 (Allowed) ] になっていることを確認します。ステータスが [許可 (Allowed) ] ではない場合は、[許可 (Allow) ] をクリックします。
- ステップ 15** Exchange サーバで、[Exchange 管理コンソール (Exchange Management Console) ] を開きます。
- ステップ 16** [サーバの構成 (Server Configuration) ] > [メールボックス (Mailbox) ] を選択します。
- ステップ 17** 予定表と連絡先の統合のために設定する各メールボックスに対して、次の操作を行います。
- a. 上の中央にあるペインで、メールボックス名を選択します。
  - b. 下の中央にあるペインで、[WebDav] タブを選択します。
  - c. [Exchange (既定の Web サイト) (Exchange (Default Web Site)) ] を右クリックし、[プロパティ (Properties) ] を選択します。
  - d. [Exchange (既定の Web サイト) のプロパティ (Exchange (Default Web Site) Properties) ] ダイアログボックスで、[認証 (Authentication) ] タブを選択します。
  - e. [1 つまたは複数の標準認証方法を使用する (Use One or More Standard Authentication Methods) ] を選択し、**ステップ 10** での設定と同じ認証方式を選択します。
- ステップ 18** [OK] をクリックします。
- ステップ 19** [Exchange 管理シェル (Exchange Management Shell) ] を開きます。
- ステップ 20** [Exchange 管理シェル (Exchange Management Shell) ] で次のコマンドを入力します。
- ```
iisbreset /noforce
```

ステップ 21 Enter を押します。

### Cisco Unity Connection 8.0 での予定表と連絡先の統合のための Exchange 2007 へのセキュア アクセスを設定する方法 (SSL 使用)



(注) すでに SSL を使用してセキュアな IMAP を設定し、IMAP と IIS の両方に対して証明書を有効にした場合は、次の手順をスキップして、「Exchange 2007 の予定表と連絡先の統合のための Cisco Unity Connection 8.0 の設定」(P.34-6) に進むことができます。

ステップ 1 Exchange サーバで、[Exchange 管理シェル (Exchange Management Shell) ] 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 server> は Exchange サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名で、<friendly name> は Exchange サーバに付けるわかりやすい名前です。

- `new-exchangecertificate -generaterequest -domainname <Exchange server> -friendlyname <friendly name>-path c:¥csr.txt`



**注意** Exchange サーバのドメイン名として IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 (推奨) を指定することで、Connection サーバが Exchange サーバへの ping を正常に実行できるようにする必要があります。それ以外を指定した場合は、予定表と連絡先の統合が正常に機能しないことがあります。

ステップ 3 Enter を押します。

Csr.txt という名前の Certificate Signing Request (CSR; 証明書署名要求) ファイルがルート ディレクトリに作成されます。

ステップ 4 CSR ファイルを認証局 (CA) に送信します。CA は新しい証明書を生成して返送します。



(注) CA パブリック ルート証明書のコピー、またはパブリック ルート証明書チェーンが必要です。この証明書は、Exchange 2007 サーバを信頼するよう Connection を設定するために必要です。

ステップ 5 この新しい証明書は、証明書のインポート先となる Exchange サーバがアクセスできる場所に保存します。

ステップ 6 Exchange Server で、[Exchange 管理シェル (Exchange Management Shell) ] アプリケーションを開きます。

ステップ 7 次のコマンドを入力します。<path> は CA から受け取った新しい証明書の絶対パスです。

```
import-exchangecertificate -path <path>
```

ステップ 8 Enter を押します。

ステップ 9 次のコマンドを入力します。

```
dir cert:¥localmachine¥my | fl
```

ステップ 10 Enter を押します。

ステップ 11 「thumbprint」プロパティを選択し、Ctrl を押した状態で C を押してクリップボードにコピーします。

ステップ 12 IMAP を使用し、Exchange 2007 の電子メールと予定表データの両方にアクセスするよう Connection を設定する場合は、次のコマンドを入力します。<thumbprint> はステップ 11 でコピーした「thumbprint」です。

```
enable-exchangecertificate -thumbprint <thumbprint> -services "IIS,IMAP"
```

IMAP は使用せず、Exchange 2007 の予定表データを使用するよう Connection を設定する場合は、次のコマンドを入力します。<thumbprint> は **ステップ 11** でコピーした「thumbprint」です。

```
enable-exchangecertificate -thumbprint <thumbprint> -services "IIS"
```

- ステップ 13** Enter を押します。
- ステップ 14** データをクリア テキストで送信する場合は、この手順の残りをスキップして、「**Exchange 2007 の予定表と連絡先の統合のための Cisco Unity Connection 8.0 の設定**」(P.34-6) に進んでください。そうでない場合は、[IIS マネージャ (IIS Manager)] アプリケーションを開きます。
- ステップ 15** [IIS] > [<server name>] > [Web サイト (Web Sites)] > [既定の Web サイト (Default Web Site)] を選択します。
- ステップ 16** [既定の Web サイト (Default Web Site)] を右クリックし、[プロパティ (Properties)] を選択します。
- ステップ 17** [プロパティ (Properties)] ダイアログ ボックスで、[ディレクトリ セキュリティ (Directory Security)] タブを選択します。
- ステップ 18** [セキュリティで保護された通信 (Secure Communications)] で、[編集 (Edit)] を選択します。
- ステップ 19** [セキュリティで保護されたチャネルを要求 (Require Secure Channel)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 20** [OK] を選択します。
- ステップ 21** [プロパティ (Properties)] ダイアログ ボックスで、[OK] を選択します。

## Exchange 2007 の予定表と連絡先の統合のための Cisco Unity Connection 8.0 の設定

次の手順を実行します。

### Exchange 2007 の予定表と連絡先の統合のために Cisco Unity Connection 8.0 を設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] を展開し、[外部サービス (External Services)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- 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 外部サービス テンプレート (Exchange 2007 External Service Template)] を選択します。
- ステップ 4** [有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにして、予定表と連絡先の統合を有効にします。
- ステップ 5** [表示名 (Display Name)] フィールドに、わかりやすい名前を入力します。
- 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と一致するよう、適切な設定を選択します。
- ステップ 8** [セキュリティ トランスポート (Security Transport)] フィールドで、適切な設定を選択します。
- [なし (None)] : Connection は Exchange 2007 サーバとのセキュアな接続を使用しません。
  - [SSL] : Connection は Exchange 2007 サーバとの SSL 接続を使用します。

**ステップ 9** [SSL] を選択し、Connection で Exchange 2007 サーバ証明書を検証する場合は、[サーバ証明書を確認する (Validate Server Certificate)] チェックボックスをオンにします。

自己署名証明書は検証できません。[SSL] を選択し、自己署名証明書を使用している場合は [サーバ証明書を確認する (Validate Server Certificate)] チェックボックスをオンにしないでください。

Connection が Exchange にアクセスできなくなります。



**注意**

サーバ証明書のサブジェクト行またはサーバ証明書の `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している必要があります。そうしないと、サーバ証明書の検証に失敗します。

サーバ証明書に署名した認証局のルート証明書またはルート証明書チェーンに含まれるすべての証明書は、Connection-trust の証明書として Cisco Unified Operating System Administration にインストールする必要があります。そうしないと、サーバ証明書の検証に失敗します。

**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** [検証 (Verify)] を選択します。Cisco Unity Connection の設定が正常に検証されたかどうかを示すメッセージが表示されます。

検証が失敗した場合は、Exchange 2007 と Cisco Unity Connection の設定を確認します。

**ステップ 12** [保存 (Save)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 の予定表と連絡先の統合のためのユーザ設定

次の手順を実行します。



**注意**

設定する各 Connection ユーザごとに、Exchange 2007 にメールボックスが必要で、Active Directory にユーザ アカウントが必要です。

### Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 の予定表と連絡先の統合のためにユーザを設定する方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] を展開し、[ユーザ (Users)] を選択します。

**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選択します。



**(注)**

ユーザ エイリアスが検索結果テーブルに表示されない場合は、ページ上部の検索フィールドに適切なパラメータを設定し、[検索 (Search)] を選択します。

**ステップ 3** [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[外部サービスのアカウント (External Service Accounts)] を選択します。

- 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)] を選択します。
- 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、「Exchange 2007 の予定表と連絡先の統合のために Cisco Unity Connection 8.0 を設定する方法」(P.34-6) の手順で入力した表示名を選択します。
- ステップ 6** [電子メールアドレス (Email Address)] フィールドに、ユーザの Active Directory での Exchange 電子メールアドレスを入力します。
- ステップ 7** [サインイン タイプ (Sign-In Type)] フィールドで、該当するオプションを選択します。
- [Connection エイリアスを使用 (Use Connection Alias)] : このオプションは、ユーザの Active Directory ドメイン エイリアスが、Connection ユーザ エイリアスと同じ場合に役立ちます。Connection は、Connection ユーザ エイリアスを使用してユーザ サインインします。
  - [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] : (推奨) ユーザの Active Directory ドメイン エイリアスを入力します (ユーザの ID 設定が Connection ユーザ エイリアスとは異なる場合に役立ちます)。Connection は、このフィールドの設定を使用してユーザ サインインします。
- ステップ 8** ([次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] オプションをステップ 7 で選択した場合のみ) [ユーザ ID (User ID)] フィールドに、Active Directory のユーザ ID 設定を入力します。
- ステップ 9** パスワードがわかる場合は、[パスワード (Password)] フィールドに、そのユーザの Active Directory ドメイン 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 サインインします。



**(注)** [パスワード (Password)] フィールドを空欄のままにした場合、ユーザは、Cisco Personal Communications Assistant にサインインし、[外部サービスのアカウント (External Services 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、『User Guide for the Cisco Unity Connection Messaging Assistant Web Tool』(Release 8.x) の「Changing Your Cisco Unity Connection Password」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/8x/user/guide/assistant/b\\_8xcucugasst.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user/guide/assistant/b_8xcucugasst.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された 1 つの外部サービスだけにアクセスできます。

- ステップ 11** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 12** ユーザの予定表の設定を確認するには、[テスト (Test)] を選択します。[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。
- テストの一部で失敗した場合は、Exchange 2007、Active Directory、Cisco Unity Connection、および Connection ユーザの設定を確認してください。
- ステップ 13** 残りのユーザに対して、ステップ 2 ～ステップ 12 を繰り返します。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 予定表統合のテスト

次の手順を実行します。

### Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 予定表統合の設定をテストする方法

- 
- ステップ 1** Outlook にサインインします。
- ステップ 2** [移動 (Go)] メニューで [カレンダー (Calendar)] を選択します。
- ステップ 3** [ファイル (File)] メニューで、[新規 (New)] > [会議出席依頼 (Meeting Request)] を選択します。
- ステップ 4** 必須フィールドに値を入力し、現在時刻の新しい会議をスケジュール設定し、Cisco Unity Connection にアカウントがあるユーザを招待します。
- ステップ 5** [送信 (Send)] を選択します。
- 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 メールボックスにサインインします。
- ステップ 7** ユーザアカウントが音声アクセスに設定されている場合は、「Play Meetings」と発音します。ユーザアカウントが音声アクセス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を一覧表示します。
- Connection から、Exchange 2007 会議に関する情報が再生されます。
- 

## Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 との予定表および連絡先の統合の作成

Exchange 2003 がインストールされている場合は、ユーザが次の操作を実行できるように、Cisco Unity Connection と Exchange 2003 を統合できます。

- 電話機を使用して、または Cisco Personal Communications Assistant (PCA) の使用中に、予定されている会議を確認する。
- Active Directory の連絡先をインポートする。この連絡先情報は、ユーザが Personal Call Transfer Rules 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 コマンドでコールを発信するときに使用できます。

Cisco Unity Connection 8.5 以降での予定表と連絡先の統合の設定については、『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.5 and Later) ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/unified\\_messaging/guide/85xcucumgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/unified_messaging/guide/85xcucumgx.html)) の「Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging」の章や「Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging」の章を参照してください。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 との予定表および連絡先の統合を作成するためのタスク リスト

1. システム要件を確認し、Exchange 2003 と 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。「Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 の予定表および連絡先統合の要件」(P.34-10) を参照してください。
2. Exchange 2003 を設定します。「Cisco Unity Connection 8.0 での予定表と連絡先の統合のための Exchange 2003 の設定」(P.34-11) を参照してください。
3. Connection を設定します。「Exchange 2003 の予定表と連絡先統合のための Cisco Unity Connection 8.0 の設定」(P.34-14) を参照してください。
4. (パーソナル着信転送ルールだけを有効にする場合) 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、ユーザまたはテンプレートが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。「Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 の予定表と連絡先の統合のためのユーザ設定」(P.34-15) を参照してください。
6. 予定表統合をテストします。「Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 予定表統合のテスト」(P.34-17) を参照してください。
7. Connection 予定表の使用方法をユーザに知らせるには、次の参照先を示してください。
  - 会議のリスト、参加、およびスケジュールについては、『*User Guide for the Cisco Unity Connection Phone Interface*』(Release 8.x) ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/user/guide/phone/b\\_8xcucugphone.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user/guide/phone/b_8xcucugphone.html)) の「Cisco Unity Connection Phone Menus and Voice Commands」の章を参照してください。
  - Active Directory の連絡先のインポートについては、『*User Guide for the Cisco Unity Connection Messaging Assistant Web Tool*』(Release 8.x) の「Managing Your Personal Contacts」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/8x/user/guide/assistant/b\\_8xcucugasst.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user/guide/assistant/b_8xcucugasst.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、『*User Guide for the Cisco Unity Connection Personal Call Transfer Rules Web Tool*』(Release 8.x) ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/user/guide/pctr/b\\_8xcucugpctr.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user/guide/pctr/b_8xcucugpctr.html)) を参照してください。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 の予定表および連絡先統合の要件

Exchange 2003 との予定表および連絡先の統合には、次の要件があります。


- Exchange 2003 が、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/requirements/8xcucsysreqs.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/requirements/8xcucsysreqs.html) にある、『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「Requirements for Accessing Calendar Information for Meetings」と「Requirements for Accessing Exchange Contact Information」の項に記述されているとおりであること。
- Cisco Unity Connection が、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/installation/guide/8xcucigx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/installation/guide/8xcucigx.html) にある、『*Installation Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の記述に従ってインストールされていること。



## Cisco Unity Connection 8.0 での予定表と連絡先の統合のための Exchange 2003 の設定

所定の手順を実行します。

### Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 の予定表と連絡先の統合のために特権サービスアカウントを作成する方法

- 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 (Active Directory Users and Computers)] を開きます。
- ステップ 2** [ユーザ (Users)] を右クリックし、[新規 (New)] > [ユーザ (Users)] を選択します。
- ステップ 3** エイリアス **cucsvc** でドメイン ユーザ アカウントを作成します。
- 
- (注)** このユーザに対して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、Windows の [スタート (Start)] メニューから [プログラム (Programs)] > [Microsoft Exchange] > [システム マネージャ (System Manager)] を選択します。
- ステップ 5** [サーバ (Servers)] でサーバ名を選択し、[プロパティ (Properties)] を選択します。
- ステップ 6** [プロパティ (Properties)] ダイアログボックスで、[セキュリティ (Security)] タブを選択します。
- ステップ 7** [追加 (Add)] を選択して、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** [名前確認 (Check Names)] を選択します。
- ステップ 9** [OK] を選択します。
- 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) を選択します。
- ステップ 11** 情報ストアの受信、送信、および管理を許可するために、ドメイン アカウント エイリアスに権限を設定します。その他すべての権限を無効にします。
- ステップ 12** [プロパティ (Properties)] ダイアログ ボックスで、[OK] を選択します。

Exchange 2003 サーバへのアクセスに SSL を使用しない場合は、「[Cisco Unity Connection 8.0 での予定表と連絡先統合のための Exchange 2003 への基本アクセスを設定する方法 \(SSL なし\)](#)」(P.34-11) の手順を実行します。

Exchange 2003 サーバへのアクセスに SSL を使用する場合は、「[Cisco Unity Connection 8.0 での予定表と連絡先の統合のための Exchange 2003 へのセキュア アクセスを設定する方法 \(SSL 使用\)](#)」(P.34-13) の手順を実行します。

### Cisco Unity Connection 8.0 での予定表と連絡先統合のための Exchange 2003 への基本アクセスを設定する方法 (SSL なし)

- 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 (Active Directory Users and Computers)] を選択します。
- ステップ 2** [ユーザ (Users)] で、Connection からアクセスする予定表があるすべてのユーザ アカウントを選択します。
- ステップ 3** 選択されたユーザを右クリックし、[Exchange タスク (Exchange Tasks)] を選択します。

- ステップ 4** [Exchange タスク (Exchange Tasks)] ダイアログボックスで、[Exchange の機能の構成 (Configure Exchange Features)] を選択します。
- ステップ 5** [プロトコル (Protocols)] で、[Outlook Web Access] を選択します。
- ステップ 6** [有効 (Enable)] アイコンを選択します。
- ステップ 7** [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 8** [終了 (Finish)] を選択します。
- ステップ 9** Exchange サーバで [Exchange システム マネージャ (Exchange System Manager)] アプリケーションを開きます。
- ステップ 10** [サーバ (Servers)] > [<server name>] > [プロトコル (Protocols)] > [HTTP] > [Exchange 仮想サーバ (Exchange Virtual Server)] を選択します。
- ステップ 11** [設定 (Settings)] タブを選択します。
- ステップ 12** [フォーム ベース認証を有効にする (Enable Forms Based Authentication)] チェックボックスがオンされていないことを確認します。
- ステップ 13** [OK] を選択します。
- ステップ 14** [サーバ (Servers)] > [<server name>] > [プロトコル (Protocols)] > [HTTP] > [Exchange 仮想サーバ (Exchange Virtual Server)] > [Exchange] を選択します。
- ステップ 15** [Exchange] を右クリックし、[プロパティ (Properties)] を選択します。
- ステップ 16** [プロパティ (Properties)] ダイアログ ボックスで、[アクセス (Access)] タブを選択します。
- ステップ 17** 次の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 (Read)
  - 書き込み (Write)
  - ディレクトリの参照 (Directory Browsing)
- ステップ 18** [認証 (Authentication)] を選択します。
- ステップ 19** 次の 1 つ以上のオプションが有効になっていることを確認します。
- 基本認証 (Basic)
  - ダイジェスト (Digest)
  - 統合 Windows 認証 (Integrated Windows Authentication)
- ステップ 20** [OK] を選択します。
- ステップ 21** [プロパティ (Properties)] ダイアログ ボックスで、[OK] を選択します。
- ステップ 22** [IIS マネージャ (IIS Manager)] アプリケーションを開きます。
- ステップ 23** [IIS] > [<server name>] > [Web サイト (Web Sites)] > [既定の Web サイト (Default Web Site)] を選択します。
- ステップ 24** [既定の Web サイト (Default Web Site)] を右クリックし、[プロパティ (Properties)] を選択します。
- ステップ 25** [プロパティ (Properties)] ダイアログ ボックスで、[ディレクトリ セキュリティ (Directory Security)] タブを選択します。
- ステップ 26** [認証とアクセス制御 (Authentication and Access Control)] で、[編集 (Edit)] を選択します。
- ステップ 27** 有効にした認証方式が、**ステップ 19** で有効にした方式と一致していることを確認します。
- ステップ 28** [OK] を選択します。

**ステップ 29** [プロパティ (Properties)] ダイアログ ボックスで、[OK] を選択します。

---

### Cisco Unity Connection 8.0 での予定表と連絡先の統合のための Exchange 2003 へのセキュア アクセスを設定する方法 (SSL 使用)

---

**ステップ 1** Exchange サーバで、[IIS マネージャ (IIS Manager)] アプリケーションを開きます。

**ステップ 2** [IIS] > [Web サイト (Web Sites)] > [既定の Web サイト (Default Web Site)] を選択します。

**ステップ 3** [既定の Web サイト (Default Web Site)] を右クリックし、[プロパティ (Properties)] を選択します。

**ステップ 4** [プロパティ (Properties)] ダイアログ ボックスで、[ディレクトリ セキュリティ (Directory Security)] タブを選択します。

**ステップ 5** [セキュアな通信 (Secure Communications)] の [サーバ証明書 (Server Certificate)] を選択します。

**ステップ 6** [次へ (Next)] を選択します。

**ステップ 7** [新しい証明書の作成 (Create a New Certificate)] を選択します。



**(注)** このオプションが利用できない場合は、既存の証明書を削除し、このステップを再び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 (Prepare the Request Now, But Send It Later)] を選択します。

**ステップ 9** ウィザードのプロンプトに従って、組織に関する情報を入力します。



**注意** Exchange サーバ証明書の「共通名」は、その Exchange サーバの IP アドレスまたは完全修飾 DNS 名 (推奨) にする必要があります。それ以外を指定した場合は、予定表と連絡先の統合が正常に機能しないことがあります。

**ステップ 10** 証明書の署名要求 (CSR) をファイルとして保存します。

**ステップ 11** CSR ファイルを認証局 (CA) に送信します。CA は新しい証明書を生成して返送します。



**(注)** CA パブリック ルート証明書のコピー、またはパブリック ルート証明書チェーンが必要です。この証明書は、Exchange 2003 サーバを信頼するよう Connection を設定するために必要です。

**ステップ 12** [IIS マネージャ (IIS Manager)] アプリケーションに戻ります。

**ステップ 13** [IIS] > [Web サイト (Web Sites)] > [既定の Web サイト (Default Web Site)] を選択します。

**ステップ 14** [既定の Web サイト (Default Web Site)] を右クリックし、[プロパティ (Properties)] を選択します。

**ステップ 15** [プロパティ (Properties)] ダイアログ ボックスで、[ディレクトリ セキュリティ (Directory Security)] タブを選択します。

**ステップ 16** [セキュアな通信 (Secure Communications)] の [サーバ証明書 (Server Certificate)] を選択します。

**ステップ 17** [次へ (Next)] を選択します。

**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 (Process the Pending Request and Install the Certificate)] を選択し、[次へ (Next)] を選択します。

- ステップ 19** ローカル ファイル システムを参照し、CA が送信した新しい証明書を選択します。
- ステップ 20** [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 21** 証明書の情報が有効なことを確認し、[次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 22** [終了 (Finish)] を選択します。
- ステップ 23** [プロパティ (Properties)] ダイアログ ボックスで、[OK] を選択します。
- ステップ 24** [IIS マネージャ (IIS Manager)] アプリケーションに戻ります。
- ステップ 25** [IIS] > [<server name>] > [Web サイト (Web Sites)] > [既定の Web サイト (Default Web Site)] を選択します。
- ステップ 26** [既定の Web サイト (Default Web Site)] を右クリックし、[プロパティ (Properties)] を選択します。
- ステップ 27** [プロパティ (Properties)] ダイアログ ボックスで、[ディレクトリ セキュリティ (Directory Security)] タブを選択します。
- ステップ 28** [セキュリティで保護された通信 (Secure Communications)] で、[編集 (Edit)] を選択します。
- ステップ 29** [セキュリティで保護されたチャネルを要求 (Require Secure Channel)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 30** [OK] を選択します。
- ステップ 31** [プロパティ (Properties)] ダイアログ ボックスで、[OK] を選択します。

## Exchange 2003 の予定表と連絡先統合のための Cisco Unity Connection 8.0 の設定

次の手順を実行します。

### Exchange 2003 の予定表と連絡先統合のために Cisco Unity Connection 8.0 を設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] を展開し、[外部サービス (External Services)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- 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 外部サービス テンプレート (Exchange 2003 External Service Template)] を選択します。
- ステップ 4** [有効 (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ンされていない場合、Exchange 2003 との統合は無効になります。
- ステップ 5** [表示名 (Display Name)] フィールドに、わかりやすい名前を入力します。
- 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と一致するよう、適切な設定を選択します。
- ステップ 8** [セキュリティ トランスポート (Security Transport)] フィールドで、適切な設定を選択します。
- [なし (None)] : Connection は Exchange 2003 サーバとのセキュアな接続を使用しません。
  - [SSL] : Connection は Exchange 2003 サーバとの SSL 接続を使用します。

**ステップ 9** [SSL] を選択し、Connection で Exchange 2003 サーバ証明書を検証する場合は、[サーバ証明書を確認する (Validate Server Certificate)] チェックボックスをオンにします。

自己署名証明書は検証できません。[SSL] を選択し、自己署名証明書を使用している場合は [サーバ証明書を確認する (Validate Server Certificate)] チェックボックスをオンにしないでください。

Connection が Exchange にアクセスできなくなります。

**注意**

サーバ証明書のサブジェクト行またはサーバ証明書の `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している必要があります。そうしないと、サーバ証明書の検証に失敗します。

サーバ証明書に署名した認証局のルート証明書またはルート証明書チェーンに含まれるすべての証明書は、Connection-trust の証明書として Cisco Unified Operating System Administration にインストールする必要があります。そうしないと、サーバ証明書の検証に失敗します。

**ステップ 10** [エイリアス (Alias)] フィールドに、Connection が Exchange 2003 サーバにサインインするために使用する特権サービス アカウントの Windows ドメインとエイリアスを入力します (たとえば、「domain¥alias」と入力します)。

この設定は、Exchange 2003 で設定した特権サービス 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 サーバにサインインするために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 で設定した特権サービス 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)] を選択します。

**ステップ 14** Exchange 2003 との統合を確認するには、[テスト (Test)] を選択します。[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。

テストの一部で失敗した場合は、Exchange 2003 と Cisco Unity Connection の設定を確認してください。



## Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 の予定表と連絡先の統合のためのユーザ設定

次の手順を実行します。

**(注)**

設定する各 Connection ユーザごとに、Exchange 2003 にメールボックスが必要で、Active Directory にユーザが必要です。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 の予定表と連絡先統合のためにユーザを設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] を展開し、[ユーザ (Users)] を選択します。
- 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選択します。
- 
-  **(注)** ユーザエイリアスが検索結果テーブルに表示されない場合は、ページ上部の検索フィールドに適切なパラメータを設定し、[検索 (Search)] を選択します。
- 
- ステップ 3** [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[外部サービスのアカウント (External Service Accounts)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- 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、[「Exchange 2003 の予定表と連絡先統合のために Cisco Unity Connection 8.0 を設定する方法」\(P.34-14\) の手順](#)で入力した表示名を選択します。
- ステップ 6** [電子メール アドレス (Email Address)] フィールドに、ユーザの Active Directory 内のプライマリ SMTP アドレスを入力します。
- ステップ 7** [サインイン タイプ (Sign-In Type)] フィールドで、該当するオプションを選択します。
- [Connection エイリアスを使用 (Use Connection Alias)] : このオプションは、Active Directory のユーザ ID 設定が、Connection のユーザエイリアスと同じ場合に役立ちます。Connection は、Connection ユーザエイリアスを使用してユーザサインインします。
  - [次のユーザ ID を使用 : (Use User ID Provided Below)] : Active Directory からユーザ ID 設定を入力します (ユーザ ID 設定が、Connection のユーザエイリアスとは異なる場合に役立ちます)。Connection は、このフィールドの設定を使用してユーザサインインします。
- ステップ 8** ([次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] オプションを**ステップ 7** で選択した場合のみ) [ユーザ ID (User ID)] フィールドに、Active Directory のユーザ 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された 1 つの外部サービスだけにアクセスできます。
- 
- ステップ 10** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 11** ユーザの予定表の設定を確認するには、[テスト (Test)] を選択します。[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。
- テストの一部で失敗した場合は、Exchange 2003、Cisco Unity Connection、およびユーザの設定を確認してください。
- ステップ 12** 残りのユーザに対して、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 11](#) を繰り返します。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 予定表統合のテスト

次の手順を実行します。

### Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 予定表統合をテストする方法

- 
- ステップ 1** Outlook にサインインします。
  - ステップ 2** [移動 (Go)] メニューで [カレンダー (Calendar)] を選択します。
  - ステップ 3** [ファイル (File)] メニューで、[新規 (New)] > [会議出席依頼 (Meeting Request)] を選択します。
  - ステップ 4** 必須フィールドに値を入力し、現在時刻の新しい会議をスケジュール設定し、Cisco Unity Connection にアカウントがあるユーザを招待します。
  - ステップ 5** [送信 (Send)] を選択します。
  - ステップ 6** **ステップ 4** で Outlook 会議に招待したユーザの Connection メールボックスにサインインします。
  - ステップ 7** ユーザアカウントが音声アクセスに設定されている場合は、「Play Meetings」と発音します。  
ユーザアカウントが音声アクセス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を一覧表示します。  
Connection から、Exchange 2003 会議に関する情報が再生されます。
- 

## Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace との予定表および連絡先統合の作成

Cisco Unified MeetingPlace がインストールされている場合は、ユーザが電話機で予定されている会議を確認し、アクティブな会議に参加できるように、Cisco Unity Connection と Cisco Unified MeetingPlace を統合できます。

Cisco Unity Connection 8.5 以降での予定表と連絡先の統合の設定については、『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.5 and Later) ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/unified\\_messaging/guide/85xcucumgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/unified_messaging/guide/85xcucumgx.html)) の「Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging」の章や「Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging」の章を参照してください。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace との予定表統合を作成するためのタスク リスト

1. システム要件を確認し、Cisco Unified MeetingPlace と 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。「[Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace との予定表統合の要件](#)」(P.34-18) を参照してください。
2. Cisco Unified MeetingPlace の設定「[Cisco Unity Connection 8.0 での予定表の統合のための Cisco Unified MeetingPlace の設定](#)」(P.34-18) を参照してください。

3. Connection を設定します。「Cisco Unified MeetingPlace との予定表統合のための Cisco Unity Connection 8.0 の設定」(P.34-20) を参照してください。
4. Connection ユーザを設定します。「Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace 予定表統合のためのユーザ設定」(P.34-21) を参照してください。
5. 予定表統合をテストします。「Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace 予定表統合のための予定表統合のテスト」(P.34-22) を参照してください。
6. 会議の一覧表示、参加、会議のスケジュール設定についてユーザに知らせるには、『*User Guide for the Cisco Unity Connection Phone Interface*』(Release 8.x) の「Cisco Unity Connection Phone Menus and Voice Commands」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/8x/user/guide/phone/b\\_8xcucugphone.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user/guide/phone/b_8xcucugphone.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace との予定表統合の要件

Cisco Unified MeetingPlace との予定表の統合には、次の要件があります。

- Cisco Unified MeetingPlace が、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/requirements/8xcucsysreqs.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/requirements/8xcucsysreqs.html) にある、『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「Requirements for Accessing Calendar Information for Meetings」の項に記述されているとおりであること。
- Cisco Unity Connection が、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/installation/guide/8xcucigx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/installation/guide/8xcucigx.html) にある、『*Installation Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の記述に従ってインストールされていること。

## Cisco Unity Connection 8.0 での予定表の統合のための Cisco Unified MeetingPlace の設定

次の手順を実行します。

### Cisco Unity Connection 8.0 での予定表の統合のために Cisco Unified MeetingPlace を設定する方法

- ステップ 1 管理者として Cisco Unified MeetingPlace Application Server にサインインします。
- ステップ 2 [ユーザの設定 (User Configuration)] > [ユーザ プロファイル (User Profiles)] を選択します。
- ステップ 3 [新規追加 (Add New)] を選択します。
- 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。

|                  |                                |
|------------------|--------------------------------|
| 名 (First Name)   | このフィールドは空欄のままにします。             |
| 姓 (Last Name)    | Cisco Unity Connection と入力します。 |
| ユーザ ID (User ID) | cuvc または該当する別のユーザ ID を入力します。   |



|                                   |                                            |
|-----------------------------------|--------------------------------------------|
| ユーザパスワード<br>(User Password)       | 適切なパスワードを入力します。                            |
| プロファイル番号<br>(Profile Number)      | 適切なプロファイル番号を入力します。                         |
| プロファイルパスワード<br>(Profile Password) | 適切なプロファイルパスワードを入力します。                      |
| ユーザの種類<br>(Type of User)          | [ システム管理者 (System Administrator) ] を選択します。 |



(注) [ ユーザ ID (User ID) ]、[ ユーザパスワード (User Password) ]、[ プロファイル番号 (Profile Number) ]、[ プロファイルパスワード (Profile Password) ] フィールドに入力した値は、「[Cisco Unified MeetingPlace との予定表統合のための Cisco Unity Connection 8.0 の設定](#)」(P.34-20) で使用します。

**ステップ 5** [ 保存 (Save) ] を選択します。

**ステップ 6** Cisco Unified MeetingPlace からログオフします。



**注意** Cisco Unified MeetingPlace からログアウトしなかった場合、「[Cisco Unity Connection 8.0 での予定表統合のための Cisco Unified MeetingPlace の設定をテストする方法](#)」(P.34-19) の手順のテストが失敗します。

### Cisco Unity Connection 8.0 での予定表統合のための Cisco Unified MeetingPlace の設定をテストする方法

**ステップ 1** Web ブラウザの [ アドレス (Address) ] フィールドに、SSL が有効になっていない場合は、次の URL を入力します (ここで、<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 が有効になっている場合は、次の URL を入力します。

**https://<サーバ>/webservices/services/meetingservice?wsdl**

**ステップ 2** Enter を押します。

**ステップ 3** サインイン プロンプトに対して、「[Cisco Unity Connection 8.0 での予定表の統合のために Cisco Unified MeetingPlace を設定する方法](#)」(P.34-18) の手順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 との予定表統合のための Cisco Unity Connection 8.0 の設定

次の手順を実行します。

### Cisco Unified MeetingPlace との予定表統合のために Cisco Unity Connection 8.0 を設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] を展開し、[外部サービス (External Services)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- ステップ 3** [タイプ (Type)] リストの [外部サービスの新規作成 (New External Service)] ページで、[MeetingPlace 7.0/8.0 外部サービス テンプレート (MeetingPlace 7.0/8.0 External Service Template)] を選択します。
- ステップ 4** [有効 (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ンされていない場合、Cisco Unified MeetingPlace との統合は無効になります。
- ステップ 5** [表示名 (Display Name)] フィールドに、わかりやすい名前を入力します。
- 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、Cisco Unified MeetingPlace サーバのガイダンスに電話中のユーザを転送するために、Connection がダイヤルする必要がある番号を入力します。
- ステップ 8** [セキュリティ トランスポート (Security Transport)] フィールドで、適切な設定を選択します。
- [なし (None)] : Connection は Cisco Unified MeetingPlace サーバとのセキュアな接続を使用しません。
  - [SSL] : Connection は Cisco Unified MeetingPlace サーバとの SSL 接続を使用します。
- ステップ 9** [SSL] を選択し、Connection で Cisco Unified MeetingPlace サーバ証明書を検証する場合は、[サーバ証明書を確認する (Validate Server Certificate)] チェックボックスをオンにします。  
自己署名証明書は検証できません。[SSL] を選択し、自己署名証明書を使用している場合は [サーバ証明書を確認する (Validate Server Certificate)] チェックボックスをオンにしないでください。  
Connection が Cisco Unified MeetingPlace にアクセスできなくなります。



#### 注意

サーバ証明書のサブジェクト行またはサーバ証明書の 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している必要があります。そうしないと、サーバ証明書の検証に失敗します。

サーバ証明書に署名した認証局のルート証明書またはルート証明書チェーンに含まれるすべての証明書は、Connection-trust の証明書として Cisco Unified Operating System Administration にインストールする必要があります。そうしないと、サーバ証明書の検証に失敗します。

- ステップ 10** [エイリアス (Alias)] フィールドに、Connection が Cisco Unified MeetingPlace サーバにサインインするために使用する特権サービス アカウントのエイリアスを入力します

この設定は、「[Cisco Unity Connection 8.0 での予定表の統合のための Cisco Unified MeetingPlace の設定](#)」(P.34-18) で設定した特権サービス アカウントのユーザ 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 サーバにサインインするために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、「[Cisco Unity Connection 8.0 での予定表の統合のための Cisco Unified MeetingPlace の設定](#)」(P.34-18) で設定した特権サービス アカウントのパスワード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、該当する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) ]: ユーザが予定されている会議を電話機で再生できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
- [MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining) ]: ユーザが会議をスケジュール設定し、参加できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。

**ステップ 13** [保存 (Save) ] を選択します。

**ステップ 14** Cisco Unified MeetingPlace との統合を確認するには、[テスト (Test) ] を選択します。[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。

テストの一部で失敗した場合は、Cisco Unified MeetingPlace と Cisco Unity Connection の設定を確認してください。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace 予定表統合のためのユーザ設定

次の手順を実行します。



### 注意

設定する Connection ユーザごとに、Cisco Unified MeetingPlace にエンド ユーザが必要です。

### Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace の予定表統合のためにユーザを設定する方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users) ] を展開し、[ユーザ (Users) ] を選択します。

**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選択します。

**ステップ 3** [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics) ] ページの [編集 (Edit) ] メニューで、[外部サービスのアカウント (External Service Accounts) ] を選択します。

**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) ] を選択します。[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、「[Cisco Unified MeetingPlace との予定表統合のための Cisco Unity Connection 8.0 の設定](#)」(P.34-20) で入力した表示名を選択します。

**ステップ 6** [サインイン タイプ (Sign-In Type) ] フィールドで、該当するオプションを選択します。

- [Connection 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 のユーザ エイリアスと同じ場合に役立ちます。Connection は、Connection ユーザ エイリアスを使用してユーザ サインインします。Cisco Unified MeetingPlace は、公開された会議と非公開の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 では、Connection ユーザのエイリアスおよびユーザ ID の設定は使用されず、ユーザはゲストとしてサインインすることになります。Cisco Unified MeetingPlace は、公開された会議に関する情報だけ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 からプロファイル 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 エイリアスとは異なる場合に役立ちます)。Connection は、このフィールドの設定を使用してユーザ サインインします。Cisco Unified MeetingPlace は、公開された会議と非公開の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 のユーザ ID 設定を入力します。

**ステップ 8** [サービス機能 (Service Capabilities)] で、該当する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)] : ユーザが会議をスケジュール設定し、参加できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
- [プライマリ会議サービス (Primary Meeting Service)] : 2 つ以上の外部サービスに対して [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されている場合は、Cisco Unified MeetingPlace 会議がこの Cisco Unified MeetingPlace サーバを通じて設定されるように、このチェックボックスをオンにします。Cisco Unified MeetingPlace 会議が別のサーバを通じて設定されるようにするには、このチェックボックスをオフにします。

**ステップ 9** [保存 (Save)] を選択します。

**ステップ 10** ユーザの予定表の設定を確認するには、[テスト (Test)] を選択します。[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。

テストの一部で失敗した場合は、Cisco Unified MeetingPlace、Cisco Unity Connection、およびユーザの設定を確認してください。

**ステップ 11** 残りのユーザに対して、ステップ 2 ~ ステップ 10 を繰り返します。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace 予定表統合のための予定表統合のテスト

次の手順を実行します。

### Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace 予定表統合のための設定をテストする方法

**ステップ 1** エンドユーザとして Cisco Unified MeetingPlace にサインインします。

**ステップ 2** [スケジュール (Schedule)] を選択します。

- ステップ 3** 必須フィールドに値を入力し、現在時刻の新しい会議をスケジュール設定し、Cisco Unity Connection にアカウントがある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 メールボックスにサインインします。
- ステップ 5** ユーザアカウントが音声アクセスに設定されている場合は、「Play Meetings」と発音します。ユーザアカウントが音声アクセス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を一覧表示します。
- ステップ 6** スケジュール設定した Cisco Unified MeetingPlace 会議のアナウンスが再生されたときに、Join と発音するか、電話のキーパッドの適切なキーを押して、会議に参加します。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表統合の作成

Cisco Unified MeetingPlace Express がインストールされている場合は、ユーザが電話機から、または Cisco Personal Communications Assistant (PCA) の使用中に予定されている会議を確認し、アクティブな会議に参加できるように、Cisco Unity Connection と Cisco Unified MeetingPlace Express を統合できます。

次のタスク リストを使用して、予定表統合を作成します。

Cisco Unity Connection 8.5 以降での予定表と連絡先の統合の設定については、『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.5 and Later) ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/unified\\_messaging/guide/85xcucumgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/unified_messaging/guide/85xcucumgx.html)) の「Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging」の章や「Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging」の章を参照してください。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表統合を作成するためのタスク リスト

1. システム要件を確認し、Cisco Unified MeetingPlace Express と 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。「[Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace Express 予定表統合の要件](#)」 (P.34-24) を参照してください。
2. Cisco Unified MeetingPlace Express を設定します。「[Cisco Unity Connection 8.0 での予定表の統合のための Cisco Unified MeetingPlace Express の設定](#)」 (P.34-24) を参照してください。
3. Connection を設定します。「[Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表統合のための Cisco Unity Connection 8.0 の設定](#)」 (P.34-25) を参照してください。
4. Connection ユーザを設定します。「[Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace Express 予定表統合のためのユーザ設定](#)」 (P.34-27) を参照してください。
5. 予定表統合をテストします。「[Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace Express 予定表統合のテスト](#)」 (P.34-28) を参照してください。

6. 会議の一覧表示、参加、会議のスケジュール設定についてユーザに知らせるには、『*User Guide for the Cisco Unity Connection Phone Interface*』 (Release 8.x) の「Cisco Unity Connection Phone Menus and Voice Commands」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/8x/user/guide/phone/b\\_8xcucugphone.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user/guide/phone/b_8xcucugphone.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace Express 予定表統合の要件

Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表の統合には、次の要件があります。

- Cisco Unified MeetingPlace Express が、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/requirements/8xcucsysreqs.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/requirements/8xcucsysreqs.html) にある、『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「Requirements for Accessing Calendar Information for Meetings」の項に記述されているとおりであること。
- Cisco Unity Connection が、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/installation/guide/8xcucigx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/installation/guide/8xcucigx.html) にある、『*Installation Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の記述に従ってインストールされていること。

## Cisco Unity Connection 8.0 での予定表の統合のための Cisco Unified MeetingPlace Express の設定

次の手順を実行します。

### Cisco Unity Connection 8.0 での予定表の統合のために Cisco Unified MeetingPlace Express を設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unified MeetingPlace Express にサインインし、[ 管理 (Administration) ] を選択します。
- ステップ 2** [ ユーザの設定 (User Configuration) ] > [ ユーザ プロファイルの管理 (User Profile Management) ] を選択します。
- ステップ 3** [ 新規追加 (Add New) ] を選択します。
- 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。

|                           |                                       |
|---------------------------|---------------------------------------|
| 名 (First Name)            | このフィールドは空欄のままにします。                    |
| 姓 (Last Name)             | <b>Cisco Unity Connection</b> と入力します。 |
| ユーザ ID (User ID)          | <b>cucsvc</b> または該当する別のユーザ ID を入力します。 |
| ユーザ パスワード (User Password) | 適切なパスワードを入力します。                       |
| プロファイル番号 (Profile Number) | 適切なプロファイル番号を入力します。                    |
| ユーザの種類 (Type of User)     | [ API ユーザ (API User) ] を選択します。        |



(注) [ユーザ ID (User ID)]、[ユーザ パスワード (User Password)]、[プロフィール番号 (Profile Number)] フィールドに入力した値は、「Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表統合のための Cisco Unity Connection 8.0 の設定」(P.34-25) で使用します。

**ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。

**ステップ 6** Cisco Unified MeetingPlace Express からログオフします。



**注意**

Cisco Unified MeetingPlace Express からログアウトしなかった場合、「Cisco Unity Connection 8.0 での予定表統合のための Cisco Unified MeetingPlace Express の設定をテストする方法」(P.34-25) の手順のテストが失敗します。

### Cisco Unity Connection 8.0 での予定表統合のための Cisco Unified MeetingPlace Express の設定をテストする方法

**ステップ 1** Web ブラウザの [アドレス (Address)] フィールドに、SSL が有効になっていない場合は、次の URL を入力します (ここで、<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 が有効になっている場合は、次の URL を入力します。

`https://<サーバ>.com/webservices/services/meetingservice?wsdl`

**ステップ 2** Enter を押します。

**ステップ 3** サインイン プロンプトに対して、「Cisco Unity Connection 8.0 での予定表の統合のために Cisco Unified MeetingPlace Express を設定する方法」(P.34-24) の手順で入力した 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 との予定表統合のための Cisco Unity Connection 8.0 の設定

次の手順を実行します。

### Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表統合のための Cisco Unity Connection 8.0 を設定する方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] を展開し、[外部サービス (External Services)] を選択します。

**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)] を選択します。

- ステップ 3** [タイプ (Type) ] リストの [外部サービスの新規作成 (New External Service) ] ページで、[MeetingPlace Express 2.0 外部サービス テンプレート (MeetingPlace Express 2.0 External Service Template) ] を選択します。
- ステップ 4** [有効 (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ンされていない場合、Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表統合は無効になります。
- ステップ 5** [表示名 (Display Name) ] フィールドに、わかりやすい名前を入力します。たとえば、「Cisco Unified MeetingPlace Express 予定表」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、Cisco Unified MeetingPlace Express サーバのガイダンスに電話中のユーザを転送するために、Connection がダイヤルする必要がある番号を入力します。
- ステップ 8** [セキュリティ トランスポート (Security Transport) ] フィールドで、適切な設定を選択します。
- [なし (None) ] : Connection は Cisco Unified MeetingPlace Express サーバとのセキュアな接続を使用しません。
  - [SSL] : Connection は Cisco Unified MeetingPlace Express サーバとの SSL 接続を使用します。
- ステップ 9** [SSL] を選択し、Connection で Cisco Unified MeetingPlace Express サーバ証明書を検証する場合は、[サーバ証明書を確認する (Validate Server Certificate) ] チェックボックスをオンにします。  
自己署名証明書は検証できません。[SSL] を選択し、自己署名証明書を使用している場合は [サーバ証明書を確認する (Validate Server Certificate) ] チェックボックスをオンにしないでください。Connection が Cisco Unified MeetingPlace Express にアクセスできなくなります。
-  **注意** サーバ証明書のサブジェクト行またはサーバ証明書の 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している必要があります。そうしないと、サーバ証明書の検証に失敗します。
- 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に含まれるすべての証明書は、Connection-trust の証明書として Cisco Unified Operating System Administration にインストールする必要があります。そうしないと、サーバ証明書の検証に失敗します。
- ステップ 10** [エイリアス (Alias) ] フィールドに、Connection が Cisco Unified MeetingPlace Express サーバにサインインするために使用する API ユーザのエイリアスを入力します。  
この設定は、「Cisco Unity Connection 8.0 での予定表の統合のための Cisco Unified MeetingPlace Express の設定」(P.34-24) で設定した API ユーザのユーザ 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 サーバにサインインするために使用する API ユーザのパスワードを入力します。  
この設定は、「Cisco Unity Connection 8.0 での予定表の統合のための Cisco Unified MeetingPlace Express の設定」(P.34-24) で設定した API ユーザのパスワード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、該当する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) ] : ユーザが予定されている会議を電話機で再生できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。



- [MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)] : ユーザーが会議をスケジュール設定し、参加できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。

**ステップ 13** [保存 (Save)] を選択します。

**ステップ 14** Cisco Unified MeetingPlace Express との統合を確認するには、[テスト (Test)] を選択します。[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。

テストの一部で失敗した場合は、Cisco Unified MeetingPlace Express と Cisco Unity Connection の設定を確認してください。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace Express 予定表統合のためのユーザ設定

次の手順を実行します。



(注) 設定する Connection ユーザごとに、Cisco Unified MeetingPlace Express にエンド ユーザが必要です。

### Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace Express の予定表統合のためにユーザを設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] を展開し、[ユーザ (Users)] を選択します。
- 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選択します。
- ステップ 3** [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[外部サービスのアカウント (External Service Accounts)] を選択します。
- 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)] を選択します。[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、「[Cisco Unified MeetingPlace Express との予定表統合のための Cisco Unity Connection 8.0 の設定](#)」(P.34-25) で入力した表示名を選択します。
- ステップ 6** [サインインタイプ (Sign-In Type)] フィールドで、該当するオプションを選択します。
- [Connection 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 のユーザエイリアスと同じ場合に役立ちます。Connection は、Connection ユーザエイリアスを使用してユーザサインインします。Cisco Unified MeetingPlace Express は、公開された会議と非公開の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 では、Connection ユーザのエイリアスおよびユーザ ID の設定は使用されず、ユーザはゲストとしてサインインすることになります。Cisco Unified MeetingPlace Express は、公開された会議に関する情報だけ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 からプロファイル 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 エイリアスとは異なる場合に役立ちます)。Connection は、このフィールドの設定を使用してユーザ サインインします。Cisco Unified MeetingPlace Express は、公開された会議と非公開の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 のユーザ 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 のユーザ 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 サインインします。

**ステップ 9** [ サービス機能 (Service Capabilities) ] で、該当する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) ] : ユーザが予定されている会議を電話機で再生できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。



(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された 1 つの外部サービスだけにアクセスできます。

- [ MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining) ] : ユーザが会議をスケジュール設定し、参加できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
- [ プライマリ会議サービス (Primary Meeting Service) ] : 2 つ以上の外部サービスに対して [ 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されている場合は、Cisco Unified MeetingPlace Express 会議がこの Cisco Unified MeetingPlace Express サーバを通じて設定されるように、このチェックボックスをオンにします。Cisco Unified MeetingPlace Express 会議が別のサーバを通じて設定されるようにするには、このチェックボックスをオフにします。

**ステップ 10** [ 保存 (Save) ] を選択します。

**ステップ 11** ユーザの予定表の設定を確認するには、[ テスト (Test) ] を選択します。[ 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。

テストの一部で失敗した場合は、Cisco Unified MeetingPlace Express、Cisco Unity Connection、およびユーザの設定を確認してください。

**ステップ 12** 残りのユーザに対して、ステップ 2 ～ステップ 11 を繰り返します。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace Express 予定表統合のテスト

次の手順を実行します。

### Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unified MeetingPlace Express 予定表の統合をテストする方法

**ステップ 1** エンドユーザとして Cisco Unified MeetingPlace Express にサインインします。

- ステップ 2** [スケジュール (Schedule) ] を選択します。
- ステップ 3** 必須フィールドに値を入力し、現在時刻の新しい会議をスケジュール設定し、Cisco Unity Connection にアカウントがある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 メールボックスにサインインします。
- ステップ 5** ユーザ アカウントが音声アクセスに設定されている場合は、「Play Meetings」と発音します。  
ユーザ アカウントが音声アクセス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を一覧表示します。
- ステップ 6** スケジュール設定した Cisco Unified MeetingPlace Express 会議のアナウンスが再生されたときに、Join と発音するか、電話のキーパッドの適切なキーを押して、会議に参加します。
-





## CHAPTER 35

# Cisco Unity Connection 8.x でのサービスパラメータの設定



注意

この章の情報は、Cisco Unity Connection の設定だけに適用されます。Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) をインストールしてある場合の、サービスパラメータの構成については、『Cisco Unified Communications Manager Administration Guide』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](http://www.cisco.com/en/US/products/ps7273/prod_maintenance_guides_list.html) から入手できません。

Cisco Unity Connection のサービスパラメータでは、Cisco Unified Serviceability のさまざまなサービスを設定できます。サービスパラメータの設定ウィンドウで疑問符のボタンを選択すると、パラメータのリストとそれぞれの説明を表示できます。特定のパラメータを選択すると、一番上にそのパラメータがあるリストを表示できます。

Cisco Unified Serviceability でサービスをオフにした場合、Connection は、更新されたサービスパラメータの値を保持します。サービスを再起動したときに、Connection は、変更された値にサービスパラメータを設定します。

Cisco Unified Serviceability サービスの詳細については、『Cisco Unified Serviceability Administration Guide』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](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の一部の変更は、システム障害の原因になることがあります。変更する機能について十分に理解しているか、または Cisco Technical Assistance Center (Cisco TAC) が変更を指示された場合を除き、サービスパラメータを変更しないでください。


次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x の Cisco Unified Serviceability サービス用サービスパラメータの設定」(P.35-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のサービスパラメータの説明」(P.35-2)

## Cisco Unity Connection 8.x の Cisco Unified Serviceability サービス用サービスパラメータの設定

次の手順を使用して、Cisco Unified Serviceability サービスのサービスパラメータを設定します。

## Cisco Unified Serviceability サービスのサービス パラメータを設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[サービス パラメータ (Service Parameters)] を選択します。
- 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 サーバの名前を選択します。
- ステップ 3** [サービス (Service)] リストで、更新するパラメータを含むサービスを選択します。
-  **(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 (アクティブなサービスとアクティブではないサービス) が表示されます。
- ステップ 4** 必要に応じて、パラメータの値を更新します。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)] を選択します。  
パラメータのリストとそれぞれの説明を表示するには、ページの右側にある [?] ボタンを選択します。
- ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のサービス パラメータの説明

表 35-1 に、Cisco Unity Connection のサービス パラメータの説明を示します。

表 35-1 サービス パラメータの説明

| サービス パラメータ              | 説明                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Cisco AMC サービス</b>   |                                                                                                                                                                                                    |
| Primary Collector       | 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 および Collector) サーバを指定します。値は、設定済みのサーバのいずれか (できれば、通話処理がほとんどないサーバ) と一致している必要があります。<br>必須フィールドです。                                                              |
| Failover Collector      | フェールオーバー AMC (AlertMgr および Collector) サーバを指定します。このパラメータで指定したサーバは、プライマリ AMC がダウンしている場合、または到達できない場合にリアルタイム データを収集するために使用されます。Primary Collector がアクティブではなく、Failover Collector が指定されない場合は、データが収集されません。 |
| Data Collection Enabled | リアルタイム クラスタ情報の収集とアラートを、有効 (True) または無効 (False) のいずれにするかを決定します。<br>必須フィールドです。<br>デフォルト設定 : True                                                                                                     |

表 35-1 サービスパラメータの説明 (続き)

| サービスパラメータ                     | 説明                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Data Collection Polling Rate  | <p>AMC 収集レートを秒単位で指定します。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : 30<br/>最小値 : 15<br/>最大値 : 300<br/>単位 : 秒</p>                                                                                                                                                                                               |
| Server Synchronization Period | <p>プライマリ AMC が動作し、アクティブに収集しているかどうかを判断するために、バックアップ AMC (AlertMgr および Collector) が起動時に待機する時間を秒単位で指定します。このパラメータによって、バックアップ AMC が、過度に早く収集タスクを引き継ぐことが防止されます。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p><b>(注)</b> パラメータ変更を有効にするには、バックアップサーバで AMC サービスを再起動します。</p> <p>デフォルト設定 : 60<br/>最小値 : 15<br/>最大値 : 300<br/>単位 : 秒</p> |
| RMI Registry Port Number      | <p>RMI レジストリをオンにする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 AMC が他の AMC を検出し、RTMT サブレットがプライマリ/バックアップ AMC を検出するために使用されます。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p><b>(注)</b> パラメータ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<br/>最小値 : 1024<br/>最大値 : 65535</p>                                                        |
| RMI Object Port Number        | <p>RMI リモートオブジェクト用に使用するポート番号を指定します。このポートは、AMC が他の AMC および RTMT サブレットとデータを交換するために使用されます。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p><b>(注)</b> パラメータ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<br/>最小値 : 1024<br/>最大値 : 65535</p>                                                                                 |

表 35-1 サービスパラメータの説明 (続き)

| サービスパラメータ                                | 説明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| AlertMgr Enabled                         | <p>(AMC のトラブルシューティング専用) アラート (電子メール /epage) 機能を有効および無効にします。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p><b>(注)</b> パラメータ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専用) ロギング機能 (レポートを生成するための CSV ファイル) を有効および無効にします。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p><b>(注)</b> パラメータ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>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Cisco Database Layer Monitor サービス</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Maintenance Time                         | <p>CDR データベース 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、このパラメータを 22 に指定すると、CDR メンテナンスは午後 10 時に開始されます。Maintenance Window パラメータを 2 に設定した場合、CDR メンテナンスは午後 10 時から深夜 0 時まで、1 時間ごとに実行されます。両方のパラメータを 24 に設定した場合、CDR メンテナンスは一日中、1 時間ごとに実行されます。</p> <p>CDR メンテナンス中に、最も古い CDR およびそれに関連する CMR がシステムから削除され、Max CDR Records パラメータで指定された最大数のレコードが保持されます。また、メンテナンス中、CDR ファイル数が 200 を超えた場合はアラームが発生し、破損したサーバ間のレプリケーションリンクがチェックされ、その再初期化が試行されます。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : 24</p> <p>最小値 : 1</p> <p>最大値 : 24</p> <p>単位 : 時間</p> |



表 35-1 サービス パラメータの説明 (続き)

| サービス パラメータ                   | 説明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Maintenance Window           | <p>CDR メンテナンスを実施する時間の長さを指定します。たとえば、このパラメータを 12 に設定した場合、CDR メンテナンスは、Maintenance Time パラメータで指定した時刻から 12 時間、1 時間ごとに実行されます。たとえば、Maintenance Time パラメータを 7 に設定し、このパラメータを 12 に設定した場合、CDR メンテナンスは午前 7 時に開始され、午後 7 時まで、1 時間ごとに実行されます。両方のパラメータを 24 に設定した場合、CDR メンテナンスは一日中、1 時間ごとに実行されます。CDR メンテナンス中に、最も古い CDR およびそれに関連する CMR がシステムから削除され、Max CDR Records パラメータで指定された最大数のレコードが保持されます。また、メンテナンス中、CDR ファイル数が 200 を超えた場合はアラームが発生し、破損したサーバ間のレプリケーションリンクがチェックされ、その再初期化が試行されます。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : 2<br/>最小値 : 1<br/>最大値 : 24<br/>単位 : 時間</p> |
| Table Out of Sync Detection  | <p>このパラメータを On に設定した場合は、データベース レプリケーション ステータスの概要が、メンテナンス時間中に毎日収集され、連続する 3 日間の出力と比較して、3 日間を通じて同期されていない表があるかどうか判断されます。同期されていない表がある場合は、警告が発生します。デフォルトでは、このパラメータは Off に設定され、Maintenance Time パラメータで指定した時間に実行されます。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト : Off</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| MaintenanceTaskTrace         | <p>メンテナンス タスク トレースを設定します。メンテナンス タスク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>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : Off</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Cisco DirSync</b>         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Maximum Number of Agreements | <p>Cisco Unified CM Administration の [LDAP ディレクトリ (LDAP Directory) ] ウィンドウ ([システム (System) ] &gt; [LDAP] &gt; [LDAP ディレクトリ (LDAP Directory) ]) で設定可能な LDAP ディレクトリ (規定とも呼ばれます) の最大数を指定します。複数の LDAP ディレクトリを作成すると、複数の検索ベースからユーザを同期する際に役立ちます。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>(注) パラメータ変更を有効にするには、Cisco DirSync サービスを再起動する必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : 5<br/>最小値 : 1<br/>最大値 : 5</p>                                                                                                                                                                        |

表 35-1 サービスパラメータの説明 (続き)

| サービスパラメータ                              | 説明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Maximum Number of Hosts                | <p>フェールオーバー用として設定できる LDAP ホスト名の最大数を指定します。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p><b>(注)</b> パラメータ変更を有効にするには、Cisco DirSync サービスを再起動する必要があります。</p> <p>デフォルト設定：3<br/>最小値：1<br/>最大値：3</p>                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Retry Delay on Host Failure (secs)     | <p>Cisco Unified CM Administration で設定した最初の LDAP サーバ (ホスト名) への接続を再試行するまでに待機する時間 (秒単位) を指定します。接続が失敗すると、同じホストへの再接続が 3 回試行されます。3 回目の試行も失敗した場合、リスト内の階層順で次のホスト名への接続が試行されます。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：5<br/>最小値：5<br/>最大値：60</p>                                                                                                                                                                                                     |
| Retry Delay on HostList Failure (mins) | <p>Cisco Unified CM Administration で設定したすべての LDAP サーバ (ホスト名) への接続を再試行するまでに待機する時間 (分単位) を指定します。LDAP サーバへの接続は、Unified CM Administration で表示される順序で試行され、3 回の接続試行は、Retry Delay On Host Failure サービスパラメータで指定した待機間隔に基づいて実行されます。ある LDAP サーバへの 3 回の接続試行すべてが接続に失敗した場合は、リスト内の次の LDAP サーバへの接続が試行されます。リスト内のどのサーバにも接続できない場合は、エラーがログに記録され、次の同期間隔が経過するまで待機してから、リスト内の最初のサーバから接続が再試行されます。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：10<br/>最小値：10<br/>最大値：120</p> |
| LDAP Connection Timeout (secs)         | <p>LDAP 接続を確立するために許可される時間 (秒単位) を指定します。指定した時間内に接続を確立できない場合、LDAP サービスプロバイダーは接続試行を中止します。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：5<br/>最小値：1<br/>最大値：60</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

表 35-1 サービスパラメータの説明（続き）

| サービスパラメータ                             | 説明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Delayed Sync Start Time (mins)        | <p>Cisco DirSync サービスが起動してからディレクトリ同期プロセスを開始するまでの待機時間を指定します。ディレクトリ同期によって、LDAP サーバのユーザは、Cisco Unified Communications Manager データベースにコピーされます。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p><b>(注)</b> パラメータ変更を有効にするには、Cisco Tomcat サービスを再起動する必要があります。</p> <p>デフォルト設定：5<br/>最小値：5<br/>最大値：60</p>                                                                                                                               |
| <b>Cisco RIS Data Collector パラメータ</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| RIS Cluster TCP Port                  | <p>クラスタ内の Cisco RIS Data Collector サービスが互いに通信するために使用する静的 TCP ポートを指定します。注：このパラメータの変更を有効にするには、クラスタ内の各ノードで Cisco RIS Data Collector サービスを再起動する必要があります。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p><b>(注)</b> パラメータ変更を有効にするには、クラスタ内の各ノードで Cisco RIS Data Collector サービスを再起動してください。</p> <p>デフォルト設定：2555<br/>最小値：1024<br/>最大値：65535</p>                                                                                        |
| RIS Client TCP Port                   | <p>RIS クライアントが、クラスタ内の Cisco RIS Data Collector サービスと通信するために使用する静的 TCP ポートを指定します。注：このパラメータの変更を有効にするには、クラスタ内の各ノードで、Cisco Database Layer Monitor サービスと Cisco the RIS Data Collector サービスを再起動する必要があります。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p><b>(注)</b> パラメータ変更を有効にするには、クラスタ内の各ノードで、Cisco Database Layer Monitor サービスと Cisco the RIS Data Collector サービスを再起動してください。</p> <p>デフォルト設定：2556<br/>最小値：1024<br/>最大値：65535</p> |

表 35-1 サービスパラメータの説明 (続き)

| サービスパラメータ                                        | 説明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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機する時間 (秒単位)。各ノードで実行されている RIS Data Collector サービスでは、このパラメータで指定した値の 90% が内部で割り当てられます。複数のノードがあるクラスタに対してこのパラメータを正しく設定するには、クラスタ内で RIS Data Collector サービスを実行しているノード数の 4 倍 (以上) の値を指定します。たとえば、クラスタ内で RIS Data Collector サービスを実行している 7 つのノードがある場合は、この値を 28 以上に設定します。2 つのノードがあるクラスタでは、このパラメータを最小許容値の 10 (以上) に設定します。</p> <p>比較的高い値を選択すると、1 つのノードの RIS Data Collector サービスが、別のノードの RIS Data Collector サービスから応答を受信するために十分な時間が割り当てられます。応答に必要な時間は、ノードの処理速度、ノードに登録されているデバイスの数、サーバメモリの容量、コールの量などの要因、およびパフォーマンスに影響を及ぼすその他の要因によって変化します。注：このパラメータの値を推奨されるノードの 4 倍よりも低く設定した場合、Unified CM はこの値を内部で増加させ、ノードあたりに必要な最小秒数を確保します。実際の応答時間は、もっと短くなる場合があります。この値は、最大許容時間を示しているにすぎないため、比較的高い値を選択することによって、パフォーマンスが低下することはありません。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：30<br/>         最小値：10<br/>         最大：1000<br/>         単位：秒</p> |
| RIS Cleanup Time of the Day                      | <p>使われていない情報、古い情報、デバイス情報を削除するために、RIS データベースがクリーンアップされる時刻を指定します。この時間中に、すべてのデバイスの NumofRegistrationAttempts パフォーマンスカウンタは 0 にリセットされます。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：22:00<br/>         最大長：5<br/>         許容される値：HH:mm 形式で時刻を指定 (06:11 など)<br/>         単位：時:分</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| RIS Unused Cisco CallManager Device Store Period | <p>Cisco CallManager サービスからの未登録のデバイス情報または拒否されたデバイス情報に対して、RIS データベース情報保管期間を指定します。このパラメータで指定した時間が経過した後、Cisco CallManager によって、(RIS Cleanup Time of the Day パラメータで指定する) 次の RIS データベース クリーンアップ時間中に期限切れとなったエントリが削除されます。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：3<br/>         最小値：1<br/>         最大値：30<br/>         単位：日</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

表 35-1 サービス パラメータの説明 (続き)

| サービス パラメータ                               | 説明                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| RIS Unused CTI Records Storage Period    | <p>CTI Manager からのクローズされたプロバイダー、デバイス、またはラインの情報に対して、RIS データベース情報保管期間を指定します。このパラメータで指定した時間が経過した後、Cisco CTI Manager によって、(RIS Cleanup Time of the Day パラメータで指定する) 次の RIS データベース クリーンアップ時間中に期限切れのエントリが削除されます。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：1<br/>最小値：0<br/>最大値：5<br/>単位：日</p> |
| RIS Maximum Number of Unused CTI Records | <p>RIS データベースに格納される、閉じられた CTI プロバイダー、デバイス、および回線の最大記録数を指定します。このパラメータで指定した制限を超えると、Cisco CTI Manager では、使用されていない CTI プロバイダー、デバイス、または回線の新しい記録は RIS データベースに保存されなくなります。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：3000<br/>最小値：0<br/>最大値：5000<br/>単位：レコード数</p>                               |
| TLC Throttling Enabled                   | <p>Trace and Log スロットルの動作を有効または無効にします。</p> <p>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 スロットルが目標とするシステム IOWait 比率を指定します。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：10<br/>最小値：10<br/>最大値：40</p>                                                                                                                                                                         |
| TLC Throttling CPU Goal                  | <p>TLC スロットルが目標とするシステム CPU 使用率を指定します。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：80<br/>最小値：65<br/>最大値：90</p>                                                                                                                                                                           |
| TLC Throttling Polling Delay             | <p>トレース収集のスロットリング用として、IO 待機と CPU 使用率のポーリング間の最小待機時間 (ミリ秒単位) を指定します。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：250<br/>最小値：200<br/>最大値：2000</p>                                                                                                                                          |

表 35-1 サービス パラメータの説明 (続き)

| サービス パラメータ                              | 説明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| TLC Throttling SFTP Maximum Delay       | <p>タイムアウトを防止するために SFTP 転送を一時停止する最大時間を指定します。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : 5000<br/>最小値 : 1000<br/>最大値 : 10000</p>                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Maximum Number of Processes and Threads | <p>マシンで動作しているプロセスとスレッドの最大数を指定します。マシン上の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は、SystemAccess によってアラームが送信され、TotalProcessesThreadsExceededThresholdStart および対応する警告が生成されます。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : 2000<br/>最小値 : 1000<br/>最大値 : 3000</p>                                                                                                                                      |
| Enable Logging                          | <p>トラブルシューティング パフォーマンス監視データの収集とロギングが、有効 (True) または無効 (False) のいずれであるかを決定します。</p> <p>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 パフォーマンス監視データのポーリングレートを秒単位で指定します。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : 15<br/>最小値 : 5<br/>最大値 : 300<br/>単位 : 秒</p>                                                                                                                                                                                                                                           |
| 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 パフォーマンス監視ログ ファイルの最大数を指定します。「Maximum No. of Files」を大きな数に設定する場合は、「Maximum File Size」を小さくすることを推奨します。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p><b>(注)</b> この値を小さくすると、Troubleshooting Perfmon Data Logging が有効で、RISDC がオンの場合、タイムスタンプが古いものから順にログ ファイルが削除されます。必要に応じて、Maximum No. of Files を変更する前に、これらのファイルを保存してください。</p> <p>デフォルト設定 : 50<br/>最小値 : 1<br/>最大値 : 100</p> |

表 35-1 サービス パラメータの説明 (続き)

| サービス パラメータ                           | 説明                                                                                                                                                                                                     |
|--------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Maximum File Size (MB)               | 次のファイルが作成されるまでの、各トラブルシューティング パフォーマンス監視ログ ファイルの最大ファイル サイズを MB 単位で指定します。「Maximum File Size」を大きな数値に設定する場合は、「Maximum No. of Files」を小さくすることを推奨します。<br><br>必須フィールドです。<br>デフォルト設定 : 5<br>最小値 : 1<br>最大値 : 500 |
| <b>Cisco Serviceability Reporter</b> |                                                                                                                                                                                                        |
| RTMT Reporter Designated Node        | RTMTReporter が実行される指定ノードを指定します。RTMTReporter サービスは CPU に負担がかかるため、このノードには、通話処理ノード以外を指定することを推奨します。このフィールドには、Reporter が最初に開始されたローカル ノード IP が自動的に入力されます。<br><br>必須フィールドです。                                  |
| RTMT Report Generation Time          | Real-Time Monitoring Tool (RTMT) レポートが生成される時刻を、深夜 0 時 (00:00) からの時間 (分単位) で指定します。通話処理への影響を減らすため、リアルタイム以外のレポートは業務時間外に実行してください。<br><br>必須フィールドです。<br>デフォルト設定 : 30<br>最小値 : 0<br>最大値 : 1200               |
| RTMT Report Deletion Age             | レポートが削除されるまでに経過する必要がある日数を指定します。たとえば、このパラメータを 7 に設定した場合、7 日前に生成されたレポートは、8 日目に削除されます。値に 0 を指定すると、レポートの生成が無効になり、既存のレポートはすべて削除されます。<br><br>必須フィールドです。<br>デフォルト設定 : 7<br>最小値 : 0<br>最大値 : 30                |







## CHAPTER 36

# Cisco Unity Connection 8.x の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、Cisco Unity Connection の設定だけに適用されます。Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) をインストールしてある場合の、エンタープライズパラメータの設定の詳細については、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps7273/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps7273/prod_maintenance_guides_list.html) で『Cisco Unified Communications Manager Administration Guide』のドキュメントを参照してください。

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を追加または削除することはできませんが、この章で説明する手順を使用して既存のエンタープライズパラメータを更新することはできます。



(注)

エンタープライズパラメータの多くは、ほとんど変更の必要がありません。変更しようとしている機能を完全に理解している場合、または Cisco Technical Assistance Center (Cisco TAC) から変更を指示された場合を除き、エンタープライズパラメータを変更しないでください。

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x の Cisco Unified Serviceability サービスのエンタープライズパラメータの設定」 (P.36-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のエンタープライズパラメータの説明」 (P.36-2)

## Cisco Unity Connection 8.x の Cisco Unified Serviceability サービスのエンタープライズパラメータの設定

次の手順を使用して、Cisco Unified Serviceability サービスのエンタープライズパラメータを設定します。

## Cisco Unified Serviceability サービスのエンタープライズパラメータを設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration 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) ] を選択します。
- ステップ 2** エンタープライズパラメータの設定ページで、該当する設定を入力します。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) ] を選択します。エンタープライズパラメータおよびそれらの説明のリストを表示するには、ページの右側にある [?] ボタンを選択します。
- ステップ 3** [ 保存 (Save) ] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のエンタープライズパラメータの説明

表 36-1 は、Cisco Unity Connection で使用できるエンタープライズパラメータを示しています。

表 36-1 エンタープライズパラメータの説明

| エンタープライズパラメータ                    | 説明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Max Number of Device Level Trace | <p>Cisco Unified Serviceability の [ トレース設定 (Trace Configuration) ] でデバイス名ベースのトレースが選択されている場合、同時にトレースできるデバイス数を指定します。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : 12</p> <p>最小値 : 0</p> <p>最大値 : 256</p>                                                                                                                                |
| ローカリゼーションパラメータ                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Default Network Locale           | <p>トーンとパルスのデフォルト ネットワーク ロケールを指定します。選択されたネットワーク ロケールは、デバイスまたはデバイス 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>必須フィールドです。</p> <p><b>(注)</b> 選択されたネットワーク ロケールが、すべてのゲートウェイおよび電話機にインストールされ、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、製品のマニュアルを参照してください。パラメータ変更を反映するには、すべてのデバイスをリセットしてください。</p> <p>デフォルト設定 : United States</p> |

表 36-1 エンタープライズ パラメータの説明 (続き)

| エンタープライズ パラメータ                          | 説明                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Default User Locale                     | 言語選択のデフォルトのユーザ 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るわけではありません。この設定がサポートされないモデルの場合は、サポートされているロケールを明示的に設定します。<br><br>必須フィールドです。<br><b>(注)</b> パラメータ変更を反映するには、すべてのデバイスをリセットしてください。<br><br>デフォルト設定 : English United States                                                                                |
| <b>ロールバック用のクラスタ準備</b>                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Prepare Cluster for Rollback to Pre 8.0 | Cisco Unity Connection クラスタが設定され、それがアップグレードされたものである場合、Connection の以前のバージョンがリリース 7.x だったかどうかを指定します。<br><br>必須フィールドです。<br>デフォルト設定 : False                                                                                                                                                              |
| <b>トレース パラメータ</b>                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| File Close Thread Flag                  | 個別のスレッドを使用して、トレース ファイルを閉じられるようにします。トレース ファイル終了時のシステム パフォーマンスが向上する場合があります。<br><br>必須フィールドです。<br>デフォルト設定 : True                                                                                                                                                                                        |
| FileCloseThreadQueueWater Mark          | トレース ファイルを閉じるために使用される個別のスレッドが、トレース ファイルを閉じることを停止する上限を定義します。その後は、個々のスレッドを使用せずにトレース ファイルが閉じられます。<br><br>必須フィールドです。<br>デフォルト設定 : 100<br>最小値 : 0<br>最大値 : 500                                                                                                                                            |
| <b>クラスタ全体のドメイン設定パラメータ</b>               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Organization Top Level Domain           | 組織のトップ レベル ドメインを定義します (たとえば、cisco.com)。<br><br>最大長 : 255<br>許容される値 : 大文字および小文字の英字 (a ~ z, A ~ Z)、数字 (0 ~ 9)、ハイフン (-)、またはピリオド (.) による最大 255 文字で有効なドメイン (たとえば、cisco.com) を指定します。ピリオドはドメイン ラベルの区切り文字になります。ドメイン ラベルの先頭文字をハイフンにすることはできません。最後のラベル (たとえば、.com) の先頭文字を数字にすることはできません。たとえば、Abc.1om は無効なドメインです。 |

表 36-1 エンタープライズパラメータの説明 (続き)

| エンタープライズパラメータ                              | 説明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cluster Fully Qualified Domain Name        | <p>このクラスターの 1 つまたは複数の Fully Qualified Domain Names (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することができます。たとえば、cluster-1.rtp.cisco.com や *.cisco.com のように定義します。ホスト部分がこのパラメータの FQDN と一致する URL を含む要求 (たとえば、SIP コール) は、このクラスターまたはこのクラスターに接続されたデバイスあるいはその両方に対する要求として認識されます。</p> <p>最大長 : 255<br/>許容される値 : 1 つ以上の FQDN、または * ワイルドカードを使用した FQDN の一部 (たとえば、cluster-1.cisco.com または *.cisco.com) を指定します。複数の FQDN はスペースで区切る必要があります。大文字および小文字の英字 (a ~ z、A ~ Z)、数字 (0 ~ 9)、ハイフン (-)、またはピリオド (.) を使用できます。ピリオドはドメインラベルの区切り文字になります。ドメインラベルの先頭文字をハイフンにすることはできません。最後のラベル (たとえば、.com) の先頭文字を数字にすることはできません。たとえば、Abc.1om は無効なドメインです。</p> |
| <b>Cisco サポートが使用</b>                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Cisco Support Use 1                        | <p>Cisco TAC だけが使用します。</p> <p>最大長 : 10</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Cisco Support Use 2                        | <p>シスコ テクニカル サポートだけが使用します。</p> <p>最大長 : 10</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Cisco Syslog Agent</b>                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Remote Syslog Server Name                  | <p>Syslog メッセージ受信のために使用する、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なかった場合、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 メッセージを受信しないため、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<br/>許容される値 : A ~ Z、a ~ z、0 ~ 9、.、- で有効なリモート Syslog サーバ名を指定します。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Syslog Severity for Remote Syslog Messages | <p>リモート Syslog サーバの、対象となる Syslog メッセージの重大度を選択します。選択された重大度以上のすべての Syslog メッセージが、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なかった場合、Cisco Unified Serviceability は Syslog メッセージを送信しません。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : Error</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>CUCReports パラメータ</b>                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

表 36-1 エンタープライズ パラメータの説明 (続き)

| エンタープライズ パラメータ                   | 説明                                                                                                                                |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Report Socket Connection Timeout | 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上の問題が発生する場合は、この時間を長くしてください。<br>必須フィールドです。<br>デフォルト設定 : 10<br>最小値 : 5<br>最大値 : 120 |
| Report Socket Read Timeout       | 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上の問題が発生する場合は、この時間を長くしてください。<br>必須フィールドです。<br>デフォルト設定 : 60<br>最小値 : 5<br>最大値 : 600    |





# CHAPTER 37

## Cisco Unity Connection 8.x のプラグインのインストール



**注意**

この章の情報は、Cisco Unity Connection の設定だけに適用されます。Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) をインストールしてある場合の、プラグインのインストールの詳細については、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps7273/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps7273/prod_maintenance_guides_list.html) で『Cisco Unified Communications Manager Administration Guide』のドキュメントを参照してください。

アプリケーション プラグインは、Cisco Unity Connection の機能を拡張するものです。たとえば、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) では、パフォーマンス モニタリング カウンタや Port Monitor などのツールから、リモートでシステムの稼動状態をモニタできます。

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前に、プラグインのインストール先サーバで実行している、すべての侵入検知やアンチウイルス サービスを無効にする必要があります。

### プラグインのインストール方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開して [プラグイン (Plugins)] を選択します。
- ステップ 2** [プラグインの検索 (Search Plugins)] ページで [検索 (Find)] を選択します。
- ステップ 3** インストールするプラグインに対して [ダウンロード (Download)] を選択します。
- ステップ 4** 画面の説明に従って、プラグインをインストールします。







## CHAPTER 38

# Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ添付ファイルの説明の管理

Cisco Unity Connection がサードパーティ製のメッセージストアに統合されている場合、Connection では Text to Speech (TTS; テキスト/スピーチ) を使用して、電話のメッセージを確認するユーザに対してメッセージ添付ファイルについての説明が行われます。たとえば、拡張子 .jpg が付いた添付ファイルは「イメージ」と説明されます。

添付ファイルの説明の変更、添付ファイルの説明の追加、添付ファイルの説明の削除が可能です。

次の項を参照してください。

- 「[Cisco Unity Connection 8.x でのメッセージ添付ファイルの説明の追加](#)」 (P.38-1)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ添付ファイルの説明の変更](#)」 (P.38-2)
- 「[Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ添付ファイルの説明の削除](#)」 (P.38-2)

## Cisco Unity Connection 8.x でのメッセージ添付ファイルの説明の追加

ユーザが電話機でメッセージを確認する場合に、Cisco Unity Connection で読み取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方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] を展開し、[添付ファイルの説明 (Attachment Descriptions)] を選択します。
- 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 [言語 (Language)] リストで、メッセージ添付ファイルの説明を追加する言語を選択します。  
Connection にインストールされた言語 (ロケール) に応じて、言語リストが異なります。
- ステップ 3** [新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 4** [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)] ページで、[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。そうしないと、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 5** [説明 (Description)] フィールドに、メッセージ添付ファイルの説明を入力します。

ステップ 6 [保存 (Save)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ添付ファイルの説明の変更

ユーザが電話機でメッセージを確認するときに、Cisco Unity Connection が読み上げ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方法

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] を展開し、[添付ファイルの説明 (Attachment Descriptions)] を選択します。

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 [言語 (Language)] リストで、メッセージ添付ファイルの説明を変更する言語を選択します。

Connection にインストールされた言語 (ロケール) に応じて、言語リストが異なります。

ステップ 3 [拡張子 (Extension)] 列で、変更する添付ファイルの説明の拡張子を選択します。

ステップ 4 [メッセージ添付ファイルの TTS 説明の編集 (Edit TTS Descriptions of Message Attachments)] ページで、[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。そうしないと、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 5 [説明 (Description)] フィールドに、説明を入力します。

ステップ 6 [保存 (Save)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ添付ファイルの説明の削除

ユーザが電話のメッセージを確認するときに、Cisco Unity Connection が読み上げ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方法

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] を展開し、[添付ファイルの説明 (Attachment Descriptions)] を選択します。

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 [言語 (Language)] リストで、メッセージ添付ファイルの説明を削除する言語を選択します。

Connection にインストールされた言語 (ロケール) に応じて、言語リストが異なります。

ステップ 3 削除する添付ファイルの説明の拡張子の横にあるチェックボックスをオンにします。

**ステップ 4** [ 選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択します。

**ステップ 5** 削除するかどうかの確認を求められたら、[OK] を選択します。

---





## CHAPTER 39

# Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 電子メールへの音声合成アクセスの設定

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 電子メールへの音声合成アクセスについて」 (P.39-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 電子メールへの音声合成アクセスの設定」 (P.39-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 電子メールへの音声合成アクセスの設定」 (P.39-7)

Cisco Unity Connection 8.5 以降での Exchange 電子メールに対する音声合成アクセスの設定については、『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.5 以降) の「[Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging](#)」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/8x/unified\\_messaging/guide/85xcucumgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/unified_messaging/guide/85xcucumgx.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 電子メールへの音声合成アクセスについて

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 にサインインして、電子メールの再生を聞くことができます。この章では、ライセンスを持つユーザが電子メールを受信できるように、Microsoft Exchange と Cisco Unity Connection を設定します。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 電子メールへの音声合成アクセスの設定

Exchange 2007 と統合するよう Cisco Unity Connection を設定した場合、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。

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 電子メールへの音声合成アクセス設定のタスクリスト」 (P.39-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange への IMAP アクセスの有効化」 (P.39-3)
- 「Cisco Unity Connection 8.0 におけるセキュア IMAP での SSL の設定および SSL 証明書の有効化 (Exchange 2007 のみ)」 (P.39-3)
- 「Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unity Connection 外部サービスの作成とユーザがアクセス可能な Exchange サーバの指定」 (P.39-5)
- 「Cisco Unity Connection 8.0 での外部サービスのユーザの設定」 (P.39-6)

Cisco Unity Connection 8.5 以降での Exchange 電子メールに対する音声合成アクセスの設定については、『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.5 以降) の「[Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging](#)」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/8x/unified\\_messaging/guide/85xcucumgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/unified_messaging/guide/85xcucumgx.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2007 電子メールへの音声合成アクセス設定のタスク 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、この順序どおりに次の手順に従ってください。

1. Exchange への IMAP アクセスを有効にします。「[Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange への IMAP アクセスの有効化](#)」 (P.39-3) を参照してください。
2. 電子メール メッセージにアクセスする Exchange サーバごとに、SSL サーバ証明書を作成およびインストールします。「[Cisco Unity Connection 8.0 におけるセキュア IMAP での SSL の設定および SSL 証明書の有効化 \(Exchange 2007 のみ\)](#)」 (P.39-3) を参照してください。
3. Connection 外部サービスを作成します。「[Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unity Connection 外部サービスの作成とユーザがアクセス可能な Exchange サーバの指定](#)」 (P.39-5) を参照してください。
4. 外部サービスのユーザを設定します。「[Cisco Unity Connection 8.0 での外部サービスのユーザの設定](#)」 (P.39-6) 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を提供するサービス クラスにユーザを関連付け、ユーザが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保存された Exchange サーバを指定した外部サービス アカウントを、Connection に作成します。これによって、ユーザが電話機で Connection にサインインするときに電子メールにアクセスできます。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange への IMAP アクセスの有効化

Cisco Unity Connection では、TTS を使用してメッセージを表示できるように、IMAP プロトコルを使用して Exchange の電子メールにアクセスします。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、Exchange が設定されていません。次の手順に従って、ライセンスを持つ Connection ユーザをアクセス可能にする、電子メールが保存された各 Exchange サーバへの IMAP アクセスを有効にします。

### Cisco Unity Connection 8.0 で Exchange への IMAP アクセスを有効にする方法

- ステップ 1** ライセンスを持つ Connection ユーザをアクセス可能にする、電子メールが保存された Exchange サーバで、ローカルの Administrators グループに属すアカウントを使用して Windows にサインインします。
- ステップ 2** Windows の [スタート (Start) ] メニューで、[管理ツール (Administrative Tools) ] > [サービス (Services) ] を選択します。
- ステップ 3** 右側のペインで、[Microsoft Exchange IMAP4] サービスを選択します。
- ステップ 4** [ステータス (Status) ] 列の値が [開始 (Started) ] で、[スタートアップの種類 (Startup Type) ] 列が [自動 (Automatic) ] の場合は、[ステップ 9](#) にスキップします。  
これらの値が異なる場合は、[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 (Microsoft Exchange IMAP4 Properties) ] ダイアログ ボックスで、[スタートアップの種類 (Startup Type) ] が [自動 (Automatic) ] になっていない場合は、[自動 (Automatic) ] に変更します。
- ステップ 6** [サービスの状態 (Service Status) ] が [開始 (Started) ] になっていない場合は、[開始 (Start) ] を選択します。
- ステップ 7** [OK] を選択し、[Microsoft Exchange IMAP4 のプロパティ (Microsoft Exchange IMAP4 Properties) ] 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** ライセンスを持つ Connection ユーザをアクセス可能にする、電子メールが保存された各 Exchange サーバに対して、[ステップ 1](#) から [ステップ 8](#) を繰り返します。

## Cisco Unity Connection 8.0 におけるセキュア IMAP での SSL の設定および SSL 証明書の有効化 (Exchange 2007 のみ)

### Cisco Unity Connection 8.0 でセキュア IMAP で SSL を設定し、SSL 認証を有効にする方法 (Exchange 2007 のみ)

- ステップ 1** Exchange サーバで、[Exchange 管理シェル (Exchange Management Shell) ] 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 server> は Exchange サーバの IP アドレスまたはホスト名で、<friendly name> は Exchange サーバに付けるするわかりやすい名前です。

```
new-exchangecertificate -generaterequest -domainname <Exchange server> -friendlyname  
<friendly name>-path c:\%csr.txt
```

**注意**

Exchange サーバのドメイン名として IP アドレスまたは完全修飾 DNS 名（推奨）を指定することで、Connection サーバが Exchange サーバの ping を正常に実行できるようにする必要があります。そうしないと、ユーザが外部メッセージストアの電子メールにアクセスできません。

**ステップ 3** Enter を押します。Csr.txt という名前の Certificate Signing Request (CSR; 証明書署名要求) ファイルがルート ディレクトリに作成されます。

**ステップ 4** CSR ファイルを認証局 (CA) に送信します。CA は新しい証明書を生成して返送します。



(注) CA パブリック ルート証明書のコピー、またはパブリック ルート証明書チェーンが必要です。この証明書は、Exchange 2007 サーバを信頼するよう 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。<path> 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 <path>
```

**ステップ 6** Enter 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 を押します。

**ステップ 9** 「thumbprint」プロパティを選択し、Ctrl を押した状態で C を押して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 サーバの電子メールにアクセスし、Exchange 2007 の予定表データを使用するよう Connection を設定する場合は、次のコマンドを入力します。<thumbprint> は **ステップ 9** でコピーした「thumbprint」です。

```
enable-exchangecertificate -thumbprint <thumbprint> -services "IIS,IMAP"
```

IMAP は使用せず、Exchange 2007 の予定表データを使用するよう Connection を設定する場合は、次のコマンドを入力します。<thumbprint> は **ステップ 9** でコピーした「thumbprint」です。

```
enable-exchangecertificate -thumbprint <thumbprint> -services "IIS"
```

**ステップ 11** Enter を押します。

**ステップ 12** データをクリア テキストで送信する場合は、この手順の残りをスキップして、「Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unity Connection 外部サービスの作成とユーザがアクセス可能な Exchange サーバの指定」(P.39-5) に進んでください。そうでない場合は、[IIS マネージャ (IIS Manager)] アプリケーションを開きます。

**ステップ 13** [IIS] > [<server name>] > [Web サイト (Web Sites)] > [既定の Web サイト (Default Web Site)] を選択します。

**ステップ 14** [既定の Web サイト (Default Web Site)] を右クリックし、[プロパティ (Properties)] を選択します。

**ステップ 15** [プロパティ (Properties)] ダイアログ ボックスで、[ディレクトリ セキュリティ (Directory Security)] タブを選択します。

**ステップ 16** [セキュリティで保護された通信 (Secure Communications)] で、[編集 (Edit)] を選択します。

**ステップ 17** [セキュリティで保護されたチャネルを要求 (Require Secure Channel)] チェックボックスをオンにします。

**ステップ 18** [OK] を選択します。



**ステップ 19** [プロパティ (Properties)] ダイアログ ボックスで、[OK] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unity Connection 外部サービスの作成とユーザがアクセス可能な Exchange サーバの指定

Cisco Unity Connection Administration で、ライセンスを持つ Connection ユーザをアクセス可能にする、電子メールが保存された Exchange サーバごとに、1 つの IMAP サービスを作成して設定します。

### Cisco Unity Connection 8.0 で Cisco Unity Connection ユーザが電子メールにアクセス可能な Exchange サーバを指定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] を展開し、[外部サービス (External Services)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- 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 外部サービス テンプレート (Exchange 2007 External Service Template)] を選択します。
- ステップ 4** [有効 (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** [表示名 (Display Name)] フィールドに、自分の電子メールにアクセスする Connection ユーザを設定するときに、サービスの特定に役立つ名前を入力します (たとえば、サービスの名前に、ユーザがアクセスする電子メールが含まれる Exchange サーバ名を含めます)。
- ステップ 6** [サーバ (Server)] フィールドに、ライセンスを持つ Connection ユーザがアクセス可能な電子メールが格納される、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 サーバの証明書のサーバ名または完全修飾ドメイン名と一致している必要があります。
- ステップ 7** [認証モード (Authentication Mode)] リストで [NTLM] を選択します。
- ステップ 8** [セキュリティ トランスポートのタイプ (Security Transport Type)] リストで、SSL 証明書を作成およびインストールした場合は、[SSL] を選択します。そうでない場合は、[なし (None)] を選択します。
- 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する (Validate Server Certificate)] チェック ボックスをオンにします。そうでない場合は、**ステップ 10** に進みます。  
自己署名証明書は検証できません。**ステップ 8** で [SSL] を選択し、自己署名証明書を使用している場合は、[サーバ証明書を確認する (Validate Server Certificate)] チェック ボックスをオンにしないでください。Connection が Exchange にアクセスできなくなります。
- ステップ 10** [サービス機能 (Service Capabilities)] の下で、[テキスト/スピーチ (TTS) を使用して Exchange の電子メールにアクセス (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)] を選択します。
- ステップ 12** ライセンスを持つ Connection ユーザをアクセス可能にする、電子メールが保存された他の Exchange 2007 サーバごとに、**ステップ 2** から**ステップ 13** を繰り返します。
- ステップ 13** Cisco Unity Connection Administration を閉じます。

## Cisco Unity Connection 8.0 での外部サービスのユーザの設定

次の手順を実行します。



(注) 設定する各 Connection ユーザが、Exchange のユーザになっている必要があります。

### Cisco Unity Connection 8.0 で外部サービスのユーザを設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] を展開し、[ユーザ (Users)] を選択します。
- 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選択します。
- ステップ 3** [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[外部サービスのアカウント (External Service Accounts)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- 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、「[Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unity Connection 外部サービスの作成とユーザがアクセス可能な Exchange サーバの指定](#) (P.39-5) で作成した該当する外部サービスの表示名を選択します。
- 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** [サインイン タイプ (Sign-In Type)] フィールドで、該当するオプションを選択します。
- [Connection 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 ID 設定が、Connection ユーザのエイリアスと同じ場合に役立ちます。Connection ユーザのエイリアスで、Connection はユーザをサインインさせます。
  - [次のユーザ ID を使用 : (Use User ID Provided Below)] : Exchange 2007 からユーザ ID 設定を入力します (ユーザ ID 設定が Connection ユーザのエイリアスと異なる場合に役立ちます)。このフィールドの設定で、Connection はユーザをサインインさせます。
- 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 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。このフィールドの設定で、Connection はユーザをサインインさせます。
- ステップ 10** [サービス機能 (Service Capabilities)] の下で、[テキスト/スピーチ (TTS) を使用して Exchange の電子メールにアクセス (Access Exchange Email by Using Text to Speech (TTS))] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 11** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 12** ユーザの Exchange 設定をチェックするには、[テスト (Test)] を選択します。[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。
- テストの一部で失敗した場合は、Exchange、Cisco Unity Connection、およびユーザの設定を確認してください。
- ステップ 13** 残りのユーザに対して、ステップ 2 ～ステップ 12 を繰り返します。

# Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 電子メールへの音声合成アクセスの設定

Exchange 2003 と統合するよう Cisco Unity Connection を設定した場合、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。

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 電子メールへの音声合成アクセス設定のタスクリスト」 (P.39-7)
- 「Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange への IMAP アクセスの有効化」 (P.39-8)
- 「Cisco Unity Connection 8.0 での Active Directory サービス アカウントの作成と設定 (Exchange 2003 のみ)」 (P.39-9)
- 「Cisco Unity Connection 8.0 での SSL 証明書の作成とインストール (Exchange 2003 のみ)」 (P.39-10)
- 「Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unity Connection と Exchange の間のセキュアな通信の要求 (Exchange 2003 のみ)」 (P.39-15)
- 「Cisco Unity Connection 8.0 で Exchange 証明書を信頼する Cisco Unity Connection サーバの設定 (Exchange 2003 のみ)」 (P.39-16)
- 「Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unity Connection 外部サービスの作成とユーザがアクセス可能な Exchange サーバの指定」 (P.39-17)
- 「Cisco Unity Connection 8.0 での外部サービスのユーザの設定」 (P.39-18)

Cisco Unity Connection 8.5 以降での Exchange 電子メールに対する音声合成アクセスの設定については、『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.5 以降) の「[Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging](#)」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/8x/unified\\_messaging/guide/85xcucumgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/unified_messaging/guide/85xcucumgx.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange 2003 電子メールへの音声合成アクセス設定のタスク 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、この順序どおりに次の手順に従ってください。

1. Exchange 2003 への IMAP アクセスを有効にします。「[Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange への IMAP アクセスの有効化](#)」 (P.39-8) 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、必要な権限をアカウントに付与します。「[Cisco Unity Connection 8.0 での Active Directory サービス アカウントの作成と設定 \(Exchange 2003 のみ\)](#)」 (P.39-9) を参照してください。
3. 電子メール メッセージにアクセスする Exchange サーバごとに、SSL サーバ証明書を作成およびインストールします。「[Cisco Unity Connection 8.0 での SSL 証明書の作成とインストール \(Exchange 2003 のみ\)](#)」 (P.39-10) を参照してください。
4. (オプションだが推奨) Connection を含めて、Web クライアント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。「[Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unity Connection と Exchange の間のセキュアな通信の要求 \(Exchange 2003 のみ\)](#)」 (P.39-15) を参照してください。

5. Exchange サーバで作成およびインストールした SSL 認証を信頼するよう、Connection を設定します。「Cisco Unity Connection 8.0 で Exchange 証明書を信頼する Cisco Unity Connection サーバの設定 (Exchange 2003 のみ)」(P.39-16) を参照してください。
6. Connection 外部サービスを作成します。「Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unity Connection 外部サービスの作成とユーザがアクセス可能な Exchange サーバの指定」(P.39-17) を参照してください。
7. 外部サービスのユーザを設定します。「Cisco Unity Connection 8.0 での外部サービスのユーザの設定」(P.39-18) 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を提供するサービス クラスにユーザを関連付け、ユーザが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保存された Exchange サーバを指定した外部サービス アカウントを、Connection に作成します。これによって、ユーザが電話機で Connection にサインインするときに電子メールにアクセスできます。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Exchange への IMAP アクセスの有効化

Cisco Unity Connection では、TTS を使用してメッセージを表示できるように、IMAP プロトコルを使用して Exchange の電子メールにアクセスします。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、Exchange が設定されていません。次の手順に従って、ライセンスを持つ Connection ユーザが TTS を使用して再生可能になる電子メールが保存された、各 Exchange サーバの IMAP アクセスを有効にします。

### Cisco Unity Connection 8.0 で Exchange への IMAP アクセスを有効にする方法

- ステップ 1** ライセンスを持つ Connection ユーザをアクセス可能にする、電子メールが保存された Exchange サーバで、ローカルの Administrators グループに属すアカウントを使用して Windows にサインインします。
- ステップ 2** Windows の [スタート (Start) ] メニューで、[管理ツール (Administrative Tools) ] > [サービス (Services) ] を選択します。
- ステップ 3** 右側のペインで、[Microsoft Exchange IMAP4] サービスを選択します。
- ステップ 4** [ステータス (Status) ] 列の値が [開始 (Started) ] で、[スタートアップの種類 (Startup Type) ] 列が [自動 (Automatic) ] の場合は、**ステップ 9** にスキップします。  
これらの値が異なる場合は、[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 (Microsoft Exchange IMAP4 Properties) ] ダイアログ ボックスで、[スタートアップの種類 (Startup Type) ] が [自動 (Automatic) ] になっていない場合は、[自動 (Automatic) ] に変更します。
- ステップ 6** [サービスの状態 (Service Status) ] が [開始 (Started) ] になっていない場合は、[開始 (Start) ] を選択します。
- ステップ 7** [OK] を選択し、[Microsoft Exchange IMAP4 のプロパティ (Microsoft Exchange IMAP4 Properties) ] 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** ライセンスを持つ Connection ユーザをアクセス可能にする、電子メールが保存された各 Exchange サーバに対して、[ステップ 1](#) から [ステップ 8](#) を繰り返します。

## Cisco Unity Connection 8.0 での 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 のプロキシとして動作する 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。次の手順に従って、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。

### Cisco Unity Connection 8.0 で Exchange の電子メールにアクセス可能なサービス アカウントを作成および設定する方法

- ステップ 1** Active Directory のユーザとコンピュータおよび 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で、Domain Administrators グループに属すアカウントを使用して、Windows にサインインします。
- ステップ 2** Windows の [スタート (Start)] メニューで、[プログラム (Programs)] > [Microsoft Exchange] > [Active Directory ユーザとコンピュータ (Active Directory Users and Computers)] を選択します。
- ステップ 3** 左側のペインで、[<Server name>] を展開して [ユーザ (Users)] を右クリックし、[新規作成 (New)] > [ユーザ (User)] を選択します。
- ステップ 4** 画面に表示される指示に従い、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 (Start)] メニューで、[プログラム (Programs)] > [Microsoft Exchange] > [システム マネージャ (System Manager)] を選択します。
- ステップ 6** 左側のペインで、[サーバ (Servers)] 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が格納された Exchange サーバ名を右クリックし、[プロパティ (Properties)] を選択します。
- ステップ 8** [<サーバ名> のプロパティ (<Server name> Properties)] ダイアログボックスで、[セキュリティ (Security)] タブを選択します。
- ステップ 9** [追加 (Add)] を選択します。
- ステップ 10** [ユーザの選択 (Select Users)]、[コンピュータ (Computers)]、または [グループ (Groups)] 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 (Enter the Object Names to Select)] フィールドで、[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** [名前確認 (Check Names)] を選択します。
- ステップ 12** [OK] を選択し、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 (<Server name> Properties)] ダイアログボックスの [グループ名またはユーザ名 (Group or User Names)] リストで、サービス アカウントの名前を選択します。
- ステップ 14** [<アカウント名> の権限 (Permissions For <Account name>)] リストで、権限を設定します。
- [フル コントロール (Full Control)] の [拒否 (Deny)] チェック ボックスをオンにします。



(注) [内容の一覧表示 (List Contents)] と [プロパティの読み取り (Read Properties)] が、[Exchange サーバセキュリティ (Exchange Servers Security)] タブで [許可 (Allow)] に設定されていることを確認します。

b. [受信者 (Receive As)] の [許可 (Allow)] チェック ボックスをオンにします。



**注意** Exchange サーバ 2003 を 1 つの Inbox 用に設定した場合、[ステップ 14a.](#) は 1 つの Inbox の権限要件に違反します。1 つの Inbox の場合は、情報ストアの受信、送信、および管理の権限を [許可 (Allow)] に設定する必要があります。

**ステップ 15** [OK] を選択し、[<サーバ名> のプロパティ (<Server name> Properties)] ダイアログボックスを閉じます。

**ステップ 16** アクセスするその他の Exchange サーバごとに、[ステップ 7](#) から [ステップ 15](#) を繰り返します。

## Cisco Unity Connection 8.0 での SSL 証明書の作成とインストール (Exchange 2003 のみ)

この項では、Connection ユーザをアクセス可能にする、電子メールが保存された Exchange サーバごとに SSL 証明書を作成およびインストールします。これによって、Cisco Unity Connection が「[Cisco Unity Connection 8.0 での Active Directory サービス アカウントの作成と設定 \(Exchange 2003 のみ\)](#)」(P.39-9) で作成したサービス アカウントの認定証を、暗号化されていないテキストでネットワークに送信することを防止します。また、Exchange が電子メールを暗号化されていないテキストとして、ネットワークに送信することも防止します。

別の方法を使用して証明書を作成およびインストールする場合は、該当するマニュアルを参照してください。

ここでは、4 通りの手順について説明します。必要に応じて、以下の順序で実行してください。

次を使用して SSL 認証を発行する場合について説明します。

- Microsoft 証明書サービス：ライセンスを持つ Connection ユーザをアクセス可能にする、電子メールが格納された Exchange サーバと同じドメイン内のサーバで、次の手順に従います。
- 他のアプリケーション：該当するアプリケーションのマニュアルで、インストール方法を参照してください。次に、「[Cisco Unity Connection 8.0 で証明書の署名要求を作成する方法](#)」(P.39-11) の手順に進みます。
- 外部認証局：「[Cisco Unity Connection 8.0 で証明書の署名要求を作成する方法](#)」(P.39-11) の手順に進みます。

### Cisco Unity Connection 8.0 で Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールする方法

**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 コンポーネントのインストールを完了するには、これを使用するようプロンプトが表示されることがあります。

**ステップ 2** ローカルの Administrators グループ メンバーのアカウントを使用して、Windows にサインインします。

- ステップ 3** Windows の [スタート (Start)] メニューで、[設定 (Settings)] > [コントロール パネル (Control Panel)] > [プログラムの追加と削除 (Add or Remove Programs)] を選択します。
- ステップ 4** [プログラムの追加と削除 (Add or Remove Programs)] の左側のパネルで、[Windows コンポーネントの追加と削除 (Add/Remove Windows Components)] を選択します。
- ステップ 5** [Windows コンポーネント (Windows Components)] ダイアログボックスで、[証明書サービス (Certificate Services)] チェックボックスをオンにします。他の項目は変更しないでください。
- ステップ 6** コンピュータ名の変更やドメイン メンバーシップの変更ができないことを通知する警告が表示されたら、[はい (Yes)] を選択します。
- ステップ 7** [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 8** [CA の種類 (CA Type)] ページで、[スタンドアロンのルート CA (Stand-alone Root CA)] を選択し、[次へ (Next)] を選択します (スタンドアロンの認証局 (CA) とは、Active Directory を必要としない CA です)。
- ステップ 9** [CA の ID 情報 (CA Identifying Information)] ページの [この CA の通常名 (Common Name for This CA)] フィールドに、認証局の名前を入力します。
- ステップ 10** [識別名サフィックス (Distinguished Name Suffix)] フィールドで、デフォルトの値を受け入れます。
- ステップ 11** 有効期間として、デフォルト値の [5 年 (5 Years)] を受け入れます。
- ステップ 12** [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 13** [証明書データベース設定 (Certificate Database Settings)] ページで、[次へ (Next)] を選択してデフォルト値を受け入れます。
- インターネット インフォメーション サービスがコンピュータ上で実行されており、先に進むにはこのサービスを停止する必要があることを通知するメッセージが表示されたら、[はい (Yes)] を選択してこのサービスを停止します。
- ステップ 14** Windows Server 2003 のディスクをドライブに挿入するようプロンプト表示されたら、同様の必要なソフトウェアが収録された Cisco Unity Connection ディスク、または Windows Server 2003 ディスクかを挿入します。
- ステップ 15** [Windows コンポーネントの完了ウィザード (Completing the Windows Components Wizard)] ダイアログボックスで、[終了 (Finish)] を選択します。
- ステップ 16** [プログラムの追加と削除 (Add or Remove Programs)] ダイアログボックスを閉じます。

---

ライセンスを持つ Connection ユーザをアクセス可能にする、電子メールが保存された Exchange サーバごとに、次の手順に従います。

### Cisco Unity Connection 8.0 で証明書の署名要求を作成する方法

- 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で、Exchange Full Administrator アカウントを使用して Windows にサインインします。
- ステップ 2** Windows の [スタート (Start)] メニューで、[プログラム (Programs)] > [Microsoft Exchange] > [システム マネージャ (System Manager)] を選択します。
- ステップ 3** 左側のペインで、[<Organization>] > [管理グループ (Administrative Groups)] > [<Administrative group>] > [サーバ (Servers)] > [<Server name>] > [プロトコル (Protocols)] > [IMAP4] を展開します。<Administrative group> と <Server name> は、ライセンスを持つ Connection ユーザをアクセス可能にする、電子メールが格納された最初の Exchange サーバを指定します。
- ステップ 4** [既定の IMAP4 仮想サーバー (Default IMAP4 Virtual Server)] を右クリックし、[プロパティ (Properties)] を選択します。

- ステップ 5** [プロパティ (Properties)] ダイアログ ボックスで、[アクセス (Access)] タブを選択します。
- ステップ 6** [証明書 (Certificate)] を選択します。
- ステップ 7** [Web サーバー証明書ウィザードの開始 (Web Server Certificate Wizard)] ページで、[次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 8** [サーバー証明書 (Server Certificate)] ページで、[新しい証明書の作成 (Create a New Certificate)] を選択します。
- ステップ 9** [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 10** [証明書要求の送信方法 (Delayed or Immediate Request)] ページで、[要求を準備して後で送信する (Prepare the Request Now But Send It Later)] を選択します。
- ステップ 11** [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 12** [名前およびセキュリティの設定 (Name and Security Settings)] ページで、証明書の名前を入力します (たとえば、<サーバ名>\_Cert)。
- ステップ 13** [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 14** [組織情報 (Organization Information)] ページで、該当する値を入力します。
- ステップ 15** [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 16** [サイトの一般名 (Your Site's Common Name)] 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、どちらを入力したかを覚えておいてください。これは、後の手順で必要になります。

**注意**

この名前は、セキュアな接続を使用してシステムにアクセスする URL のホスト部分と完全に一致している必要があります。

- ステップ 17** [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 18** [地理情報 (Geographical Information)] ページで、該当する情報を入力します。
- ステップ 19** [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 20** [証明書要求ファイル名 (Certificate Request File Name)] ページで、パスおよびファイル名を入力し、情報を書き留めておきます。この情報は後の手順で必要になります。
- [「Cisco Unity Connection 8.0 で Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールする方法 \(P.39-10\)」の手順](#)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、現在のサーバおよび Microsoft 証明書サービスをインストールしたサーバからアクセス可能な、ネットワーク上の場所を選択してください。
- ステップ 21** [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 22** [要求ファイルの概要 (Request File Summary)] ページで [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 23** [Web サーバー証明書ウィザードの完了 (Completing the Web Server Certificate Wizard)] ページで、[次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 24** [OK] を選択し、[既定の IMAP4 仮想サーバーのプロパティ (Default IMAP4 Virtual Server Properties)] ダイアログ ボックスを閉じます。
- ステップ 25** [ステップ 3](#) から [ステップ 24](#) を繰り返して、ライセンスを持つ Connection ユーザをアクセス可能にする、電子メールが保存される追加の各 Exchange サーバに対して、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にあり、そのサーバにアクセス可能なネットワーク上の場所に証明書要求ファイルを保存できない場合は、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）に保存します。

**ステップ 28** 外部認証局を使用していない場合、ここで手順は終了です。

外部認証局を使用している場合は、**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 から証明書が返送されたら、「[Cisco Unity Connection 8.0 でサーバ証明書をインストールする方法](#)」(P.39-14) の手順に進みます。

証明書を発行するか、または「[Cisco Unity Connection 8.0 で証明書の署名要求を作成する方法](#)」(P.39-11) の手順で作成した証明書の署名要求ごとに発行します。

- Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行する場合、次の手順に従います。
- Microsoft 証明書サービス以外のアプリケーションを使用している場合は、サーバ証明書の発行と信頼証明書のエクスポートについて、アプリケーションのマニュアルを参照してください。信頼証明書をエクスポートする場合は（この章で後から Cisco Unity Connection サーバにアップロードします）、.pem ファイル名拡張子付きの Base64 Encoded X.509 形式でエクスポートします。「[Cisco Unity Connection 8.0 でサーバ証明書をインストールする方法](#)」(P.39-14) の手順に進みます。
- 外部認証局 (CA) を使用して証明書を発行する場合は、証明書の署名要求を CA に送信します。CA に、.pem ファイル名拡張子付きの Base64 Encoded X.509 形式の信頼証明書（この章で後から Cisco Unity Connection サーバにアップロードします）の発行を要求します。証明書が返送されたら、「[Cisco Unity Connection 8.0 でサーバ証明書をインストールする方法](#)」(P.39-14) の手順に進みます。

#### Cisco Unity Connection 8.0 でサーバ証明書を発行する方法（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で、Domain Admins グループのメンバであるアカウントを使用して Windows にサインインします。
- ステップ 2** Windows の [ スタート (Start) ] メニューで、[ プログラム (Programs) ] > [ 管理ツール (Administrative Tools) ] > [ 認証局 (Certification Authority) ] を選択します。
- ステップ 3** 左側のパネルで、[ 認証局 (ローカル) (Certification Authority (Local)) ] > [ < 認証局の名前 > ] を展開します。< 認証局の名前 > は、「[Cisco Unity Connection 8.0 で Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールする方法](#)」(P.39-10) の手順で 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になります。
- 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 (All Tasks) ] > [ 新しい要求の送信 (Submit New Request) ] を選択します。
- ステップ 5** [ 要求ファイルを開く (Open Request File) ] ダイアログ ボックスで、「[Cisco Unity Connection 8.0 で証明書の署名要求を作成する方法](#)」(P.39-11) の手順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、ダブルクリックします。
- ステップ 6** [ 認証局 (Certification Authority) ] の左側のパネルで [ 保留中の要求 (Pending Requests) ] を選択します。
- ステップ 7** **ステップ 5** で送信した処理待ちの要求を右クリックし、[ すべてのタスク (All Tasks) ] > [ 発行 (Issue) ] を選択します。
- ステップ 8** [ 認証局 (Certification Authority) ] の左側のパネルで [ 発行済み証明書 (Issued Certificates) ] を選択します。

- 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 (All Tasks)] > [バイナリ データのエクスポート (Export Binary Data)] を選択します。
- ステップ 10** [バイナリ データのエクスポート (Export Binary Data)] ダイアログボックスの [バイナリ データが含まれている列 (Columns that Contain Binary Data)] リストで、[バイナリ証明書 (Binary Certificate)] を選択します。
- ステップ 11** [バイナリ データをファイルに保存 (Save Binary Data to a File)] を選択します。
- ステップ 12** [OK] を選択します。
- ステップ 13** [バイナリ データの保存 (Save Binary Data)] ダイアログ ボックスで、パスおよびファイル名を入力し、情報を書き留めておきます。この情報は後の手順で必要になります。
- Exchange システム マネージャをインストールしたサーバではない場合は、現在のサーバおよび Microsoft 証明書サービスをインストールしたサーバからアクセス可能な、ネットワーク上の場所を選択してください。
- ステップ 14** [OK] を選択します。
- ステップ 15** 「Cisco Unity Connection 8.0 で証明書の署名要求を作成する方法」(P.39-11) の手順で複数の証明書署名要求を作成した場合は、[発行した証明書 (Issued Certificates)] に表示される各証明書署名要求に対して **ステップ 9** から **ステップ 11** を繰り返します。
- ステップ 16** [認証局 (Certification Authority)] 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にあり、そのサーバにアクセス可能なネットワーク上の場所に証明書要求ファイルを保存できない場合は、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) に保存します。

---

ライセンスを持つ Connection ユーザをアクセス可能にする、電子メールが保存された Exchange サーバごとに、次の手順に従います。

### Cisco Unity Connection 8.0 でサーバ証明書をインストールする方法

- 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で、Exchange Full Administrator アカウントを使用して Windows にサインインします。
- ステップ 2** Windows の [スタート (Start)] メニューで、[プログラム (Programs)] > [Microsoft Exchange] > [システム マネージャ (System Manager)] を選択します。
- ステップ 3** 左側のペインで、[<Organization name>] > [管理グループ (Administrative Groups)] > [<Administrative group>] > [サーバ (Servers)] > [<Server name>] > [プロトコル (Protocols)] > [IMAP4] を展開します。<Administrative group> と <Server name> は、ライセンスを持つ Connection ユーザをアクセス可能にする、電子メールが格納された最初の Exchange サーバを指定します。
- ステップ 4** [既定の IMAP4 仮想サーバー (Default IMAP4 Virtual Server)] を右クリックし、[プロパティ (Properties)] を選択します。
- ステップ 5** [アクセス (Access)] タブを選択します。
- ステップ 6** [証明書 (Certificate)] を選択します。
- ステップ 7** [Web サーバー証明書ウィザードの開始 (Web Server Certificate Wizard)] で、[次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 8** [保留中の証明書の要求 (Pending Certificate Request)] 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 (Process the Pending Request and Install the Certificate)] を選択します。
- ステップ 9** [次へ (Next)] を選択します。

- ステップ 10** [ 保留中の要求を処理 (Process a Pending Request) ] 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別のアプリケーションを使用して作成したか、あるいは外部 CA から取得したサーバ証明書を指定します。
- [ ファイルの種類 (Files of Type) ] リストの値を [ すべてのファイル (\*.\*) (All Files (\*.\*)) ] に変更して、証明書を確認する必要があります。
- ステップ 11** [ 次へ (Next) ] を選択します。
- ステップ 12** [ 証明書の概要 (Certificate Summary) ] ページで [ 次へ (Next) ] を選択します。
- ステップ 13** [ Web サーバー証明書ウィザードの完了 (Completing the Web Server Certificate Wizard) ] ページで、[ 次へ (Next) ] を選択します。
- ステップ 14** [ デフォルトの IMAP4 仮想サーバのプロパティ (Default IMAP4 Virtual Server Properties) ] 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](#) から [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 8.0 での Cisco Unity Connection と Exchange の間のセキュアな通信の要求 (Exchange 2003 のみ)

この章ではすでに、Exchange への IMAP アクセスを有効にして、Cisco Unity Connection サーバと 1 台以上の Exchange サーバとの間の IMAP 接続をセキュアにしました。Exchange でセキュアでない IMAP 接続によるアクセスが許可されないよう、Cisco Unity Connection からのアクセスを許可する Exchange サーバごとに、次の手順に従ってください。

### Cisco Unity Connection とのセキュアな通信を要求するよう Exchange を設定する方法 (オプションだが推奨)

- ステップ 1** ライセンスを持つ Connection ユーザをアクセス可能にする、電子メールが保存された Exchange サーバで、Exchange Full Administrator アカウントを使用して Windows にサインインします。
- ステップ 2** Windows の [ スタート (Start) ] メニューで、[ プログラム (Programs) ] > [ Microsoft Exchange ] > [ システム マネージャ (System Manager) ] を選択します。
- ステップ 3** 左側のペインで、[ サーバー (Servers) ] > [ <Server name> ] > [ プロトコル (Protocols) ] > [ IMAP4 ] > [ 既定の IMAP4 仮想サーバー (Default IMAP4 Virtual Server) ] を展開します。
- ステップ 4** [ 既定の IMAP4 仮想サーバー (Default IMAP4 Virtual Server) ] を右クリックし、[ プロパティ (Properties) ] を選択します。
- ステップ 5** [ アクセス (Access) ] タブを選択します。
- ステップ 6** [ 通信 (Communication) ] を選択します。
- ステップ 7** [ セキュリティで保護されたチャネルを要求 (Require Secure Channel) ] を選択します。
- ステップ 8** [ OK ] を選択します。
- ステップ 9** [ プロパティ (Properties) ] ダイアログ ボックスを閉じます。
- ステップ 10** 左側のペインの同じサーバで、[ サーバー (Servers) ] > [ <Server name> ] > [ プロトコル (Protocols) ] > [ IMAP4 ] > [ 既定の IMAP4 仮想サーバー (Default IMAP4 Virtual Server) ] 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で、[ 停止 (Stop) ] アイコンを選択します。
- ステップ 12** 数秒間待ちます。

**ステップ 13** [再生 (Play)] アイコンを選択します。

**ステップ 14** ライセンスを持つ Connection ユーザをアクセス可能にする、電子メールが保存された Exchange サーバごとに、[ステップ 1](#) から [ステップ 13](#) を繰り返します。

## Cisco Unity Connection 8.0 で Exchange 証明書を信頼する Cisco Unity Connection サーバの設定 (Exchange 2003 のみ)

Cisco Unity Connection サーバで、Exchange サーバの証明書を信頼するよう設定するには、Connection サーバ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証明書をアップロードする必要があります。通常は、同じ認証局 (たとえば、Microsoft 証明書サービスや VeriSign) を使用してすべての証明書を発行します。

### Exchange 証明書を信頼するよう Cisco Unity Connection サーバを設定する方法

- 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。別のアプリケーションまたは外部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、Connection サーバのルート証明書ストアに Base64 Encoded X.509 形式の信頼証明書をアップロードします。
- ステップ 2** Microsoft 証明書サービスがインストールされたサーバで、ローカルの Administrators グループに属すアカウントを使用して、Windows にサインインします。
- ステップ 3** Windows の [スタート (Start)] メニューで、[プログラム (Programs)] > [管理ツール (Administrative Tools)] > [認証局 (Certification Authority)] を選択します。
- ステップ 4** 左側のペインで、[証明機関 (ローカル) (Certification Authority (Local))] 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 (Properties)] を選択します。
- ステップ 6** [<Certification authority name> のプロパティ (<Certification authority name> Properties)] ダイアログボックスの [全般 (General)] タブにある [CA 証明書 (CA Certificates)] リストで、Exchange サーバに発行した証明書の名前を選択します。
- ステップ 7** [証明書の表示 (View Certificate)] を選択します。
- ステップ 8** [証明書 (Certificate)] ダイアログボックスで、[詳細 (Details)] タブを選択します。
- ステップ 9** [ファイルにコピー (Copy to File)] を選択します。
- ステップ 10** [証明書エクスポートウィザードへようこそ (Welcome to the Certificate Export Wizard)] ページで、[次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 11** [エクスポート ファイルの形式 (Export File Format)] ページで [Base 64 encoded X.509 (.CER)] を選択します。
- ステップ 12** [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 13** [エクスポートするファイル (File to Export)] ページで、信頼証明書の一時パスおよびファイル名 (たとえば、c:\cacert.pem) を入力します。ファイル名拡張子は **.pem** を使用します。



**注意** 信頼証明書には .pem ファイル名拡張子を付ける必要があります。そうしないと、Connection サーバにアップロードできません。

**ステップ 14** 後の手順で必要になるため、パスとファイル名を書き留めておいてください。

- ステップ 15** [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 16** [証明書のエクスポート ウィザードの完了 (Completing the Certificate Export Wizard)] ページで、[終了 (Finish)] を選択します。
- ステップ 17** [OK] を選択し、[エクスポートの成功 (Export successful)] メッセージ ボックスを閉じます。
- ステップ 18** [OK] を選択し、[証明書 (Certificate)] ダイアログ ボックスを閉じます。
- ステップ 19** [OK] を選択し、[<サーバ名>のプロパティ (<Server name> Properties)] ダイアログボックスを閉じます。
- ステップ 20** [認証局 (Certification Authority)] を閉じます。
- ステップ 21** 信頼証明書を、Connection サーバにアクセス可能なネットワーク上の場所にコピーします。
- ステップ 22** Connection サーバで Cisco Unified Operating System Administration にサインインします。
- 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)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- 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] を選択します。
- 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他の認証局を使用して発行した、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)] を選択します。
- ステップ 28** [ファイルの選択 (Choose File)] ダイアログ ボックスで、証明書ファイルの場所を参照し、ファイル名を選択して、[開く (Open)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- ステップ 30** アップロードに成功したことを示すメッセージがステータス エリアに表示されたら、[閉じる (Close)] を選択します。
- 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によって発行された場合は、信頼証明書ごとに [ステップ 24](#) から [ステップ 30](#) を繰り返します。

## Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unity Connection 外部サービスの作成とユーザがアクセス可能な Exchange サーバの指定

Cisco Unity Connection Administration で、ライセンスを持つ Connection ユーザをアクセス可能にする、電子メールが保存された Exchange サーバごとに、1 つの IMAP サービスを作成して設定します。

### Cisco Unity Connection 8.0 で Cisco Unity Connection ユーザが電子メールにアクセス可能な Exchange サーバを指定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] を展開し、[外部サービス (External Services)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- 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 外部サービス テンプレート (Exchange 2003 External Service Template)] を選択します。

- ステップ 4** [有効 (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** [表示名 (Display Name)] フィールドに、自分の電子メールにアクセスする Connection ユーザを設定するときに、サービスの特定に役立つ名前を入力します (たとえば、サービスの名前に、ユーザがアクセスする電子メールが含まれる Exchange サーバ名を含めます)。
- ステップ 6** [サーバ (Server)] フィールドに、ライセンスを持つ Connection ユーザがアクセス可能な電子メールが格納される、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、「Cisco Unity Connection 8.0 で証明書の署名要求を作成する方法」(P.39-11) の手順の **ステップ 16** で指定した、Exchange サーバの証明書のサーバ名または完全修飾ドメイン名と一致している必要があります。
- ステップ 7** [認証モード (Authentication Mode)] リストで [NTLM] を選択します。
- ステップ 8** [セキュリティ トランスポートのタイプ (Security Transport Type)] リストで、SSL 証明書を作成およびインストールした場合は、[SSL] を選択します。そうでない場合は、[なし (None)] を選択します。
- 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。  
自己署名証明書は検証できません。**ステップ 8** で [SSL] を選択し、自己署名証明書を使用している場合は、[サーバ証明書を検証する (Validate Server Certificate)] チェック ボックスをオンにしないでください。Connection が Exchange にアクセスできなくなります。
- ステップ 10** [サービス資格情報 (Service Credentials)] の下の [エイリアス (Alias)] フィールドで、「Cisco Unity Connection 8.0 で Exchange の電子メールにアクセス可能なサービス アカウントを作成および設定する方法」(P.39-9) の手順で作成したサービス アカウントの Active Directory のユーザ サインイン名を入力します。<ドメイン名>\<アカウント名> という形式を使用します。
- 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)] の下で、[テキスト/スピーチ (TTS)] を使用して Exchange の電子メールにアクセス (Access Exchange Email by Using Text to Speech (TTS)) ] チェック ボックスをオンにします。
- ステップ 13** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 14** ライセンスを持つ Connection ユーザをアクセス可能にする、電子メールが保存された Exchange サーバごとに、**ステップ 2** から **ステップ 13** を繰り返します。
- ステップ 15** Cisco Unity Connection Administration を閉じます。

## Cisco Unity Connection 8.0 での外部サービスのユーザの設定

次の手順を実行します。



(注) 設定する各 Connection ユーザが、Exchange のユーザになっている必要があります。

### Cisco Unity Connection 8.0 で外部サービスのユーザを設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ユーザ (Users)] を展開し、[ユーザ (Users)] を選択します。
- 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選択します。

- ステップ 3** [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[外部サービスのアカウント (External Service Accounts)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- 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、「[Cisco Unity Connection 8.0 での Cisco Unity Connection 外部サービスの作成とユーザがアクセス可能な Exchange サーバの指定](#)」(P.39-17) で作成した該当する外部サービスの表示名を選択します。
- 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** [サインインタイプ (Sign-In Type)] フィールドで、該当するオプションを選択します。
- [Connection 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 ID 設定が、Connection ユーザのエイリアスと同じ場合に役立ちます。Connection ユーザのエイリアスで、Connection はユーザをサインインさせます。
  - [次のユーザ ID を使用 : (Use User ID Provided Below)] : Exchange 2003 からユーザ ID 設定を入力します (ユーザ ID 設定が Connection ユーザのエイリアスと異なる場合に役立ちます)。このフィールドの設定で、Connection はユーザをサインインさせます。
- 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 ID 設定を入力します。
- ステップ 9** [サービス機能 (Service Capabilities)] の下で、[テキスト/スピーチ (TTS) を使用して Exchange の電子メールにアクセス (Access Exchange Email by Using Text to Speech (TTS))] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 10** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 11** ユーザの Exchange 設定をチェックするには、[テスト (Test)] を選択します。[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。
- テストの一部で失敗した場合は、Exchange、Cisco Unity Connection、およびユーザの設定を確認してください。
- ステップ 12** 残りのユーザに対して、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 11](#) を繰り返します。







# CHAPTER 40

## Cisco Unity Connection 8.x のレポート

Cisco Unity Connection レポートを使用すると、システム設定およびコールハンドラについての情報を収集できます。次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x のレポートの概要」 (P.40-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のレポート設定パラメータの設定」 (P.40-4)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のレポートの生成と表示」 (P.40-5)

## Cisco Unity Connection 8.x のレポートの概要

Cisco Unity Connection Serviceability では、次のレポートを生成できます。

表 40-1 Cisco Unity Connection で使用できるレポート

| レポート名                                               | 出力の説明                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 電話インターフェースのサインイン失敗 (Phone Interface Failed Sign-In) | 電話での Cisco Unity Connection へのサインインが失敗した場合の次の情報が含まれています。 <ul style="list-style-type: none"><li>• サインインに失敗したユーザのユーザ名、エイリアス、発信者 ID、内線番号。</li><li>• サインインの失敗が発生した日付と時刻。</li><li>• ユーザがサインイン試行回数の最大数に達したかどうか。</li></ul>                                              |
| ユーザ (Users)                                         | 各ユーザに関する次の情報が含まれています。 <ul style="list-style-type: none"><li>• 姓、名、およびエイリアス。</li><li>• ユーザに関連付けられた Connection または Cisco Unified CMBE サーバを識別する情報。</li><li>• 課金 ID、サービスクラス、および内線番号。</li><li>• アカウントがロックされているかどうか。</li><li>• ユーザがパーソナル着信転送ルールを有効にしていたかどうか。</li></ul> |

表 40-1 Cisco Unity Connection で使用できるレポート (続き)

| レポート名                         | 出力の説明                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| メッセージトラフィック (Message Traffic) | 次のトラフィック カテゴリの総数が含まれています。 <ul style="list-style-type: none"> <li>音声。</li> <li>ファクス。</li> <li>メール。</li> <li>不達確認 (NDR)。</li> <li>送信確認。</li> <li>開封確認。</li> <li>時間別合計。</li> <li>日別合計。</li> </ul>                                                    |
| ポート アクティビティ (Port Activity)   | 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。 <ul style="list-style-type: none"> <li>名前。</li> <li>処理されたインバウンド コールの数。</li> <li>処理された発信 MWI コール数。</li> <li>処理された発信 AMIS コール数。</li> <li>処理された発信通知コール数。</li> <li>処理された発信 TRAP コール数。</li> <li>処理されたコールの総数。</li> </ul> |
| メールボックス ストア (Mailbox Store)   | 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。 <ul style="list-style-type: none"> <li>メール データベース名。</li> <li>表示名。</li> <li>サーバ名。</li> <li>アクセスが可能かどうか。</li> <li>メールボックス ストアのサイズ。</li> <li>最後のエラー。</li> <li>ステータス。</li> <li>メール データベースを削除できるかどうか。</li> </ul>     |
| ダイヤル プラン (Dial Plan)          | Connection または Cisco Unified CMBE サーバ上で設定されたサーチ スペースのリストと、各サーチ スペースに割り当てられたパーティションの順序付きリストが含まれています。<br><br>デジタル ネットワークに属しているサーバの場合は、ネットワーク上の他のすべての Connection の場所にあるサーチ スペースと関連するパーティション メンバシップのリストも含まれています。                                      |
| ダイヤル検索範囲 (Dial Search Scope)  | Connection ディレクトリに設定された特定のパーティション内のすべてのユーザとそ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、ディレクトリ内で設定されたすべてのパーティションに関するすべてのユーザとその内線番号のリストが含まれています。                                                                                                         |

表 40-1 Cisco Unity Connection で使用できるレポート（続き）

| レポート名                                            | 出力の説明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|--------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ユーザの電話のサインインおよび MWI (User Phone Sign-In and MWI) | <p>ユーザごとの電話機によるサインイン、MWI アクティビティ、電話機へのメッセージ通知についての次の情報が含まれます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>名前、内線番号、およびサービス クラス。</li> <li>各アクティビティの日付と時刻。</li> <li>各アクティビティのソース。</li> <li>完了した処理（たとえば、サインイン、MWI オン/オフ、電話発信）。</li> <li>ダイヤルアウト番号と結果（電話機に対するメッセージ通知の場合にのみ適用可能）。</li> <li>サインイン時のユーザへの新しいメッセージの数。</li> </ul> |
| ユーザ メッセージ アクティビティ (User Message Activity)        | <p>送受信されたメッセージに関するユーザごとの次の情報が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>名前、内線番号、およびサービス クラス。</li> <li>各メッセージの日付と時刻。</li> <li>メッセージのタイプ。</li> <li>完了した処理（メッセージの新規作成やメッセージの開封など）。</li> <li>メッセージ送信者に関する情報。</li> </ul>                                                                                           |
| 同報リスト (Distribution Lists)                       | <p>次の情報が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>リストの名前と表示名。</li> <li>リストが作成された日付と時刻。（日付と時刻はグリニッジ標準時で指定されます）。</li> <li>リストに登録されたユーザ数のカウント。</li> <li>[リスト メンバーを含む (Include List Members)] チェックボックスがオンになっている場合は、リストのメンバーになっているユーザごとのエイリアスのリスト。</li> </ul>                                                     |
| ユーザ ロックアウト (User Lockout)                        | <p>ユーザのエイリアス、ユーザがサインインに失敗した回数、クレデンシャル タイプ（結果の「4」は Connection キャンパセーションからのサインイン試行の結果を示し、結果の「3」は Web アプリケーションからのサインイン試行を示す） およびアカウントがロックされた日付と時刻が含まれます。</p> <p>（日付と時刻はグリニッジ標準時で指定されます）。</p>                                                                                                                              |
| 未使用ボイスメール アカウント (Unused Voice Mail Accounts)     | <p>ユーザのエイリアスと表示名、およびユーザ アカウントが作成された日付と時刻が含まれています。</p> <p>（日付と時刻はグリニッジ標準時で指定されます）。</p>                                                                                                                                                                                                                                  |
| 転送コール課金 (Transfer Call Billing)                  | <p>各コールに関する次の情報が含まれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ユーザの名前、内線番号、および課金 ID。</li> <li>コールが発生した日付と時刻。</li> <li>ダイヤルされた電話番号。</li> <li>転送の結果（接続、無応答 (RNA)、通話中、または不明）。</li> </ul>                                                                                                                             |

表 40-1 Cisco Unity Connection で使用できるレポート (続き)

| レポート名                                                             | 出力の説明                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 発信課金詳細 (Outcall Billing Detail)                                   | 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ごとに整理されています。 <ul style="list-style-type: none"> <li>名前、内線番号、および課金 ID。</li> <li>コールが発生した日付と時刻。</li> <li>呼び出された電話番号。</li> <li>コールの結果 (接続、無応答 (RNA)、通話中、または不明)。</li> <li>コールの長さ (秒単位)。</li> </ul> |
| 発信課金要約 (Outcall Billing Summary)                                  | 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 ごとに整理されています。これは 1 日 (24 時間) のリストであり、時間ごとに指定されたダイヤルアウト秒数が示されています。                                                                                                                                       |
| コールハンドラトラフィック (Call Handler Traffic)                              | 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 行が 1 時間分を表します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>コールの総数。</li> <li>電話機のキーパッドの各キーが押された回数。</li> <li>内線番号。</li> <li>無効な内線番号。</li> <li>グリーティング処理の回数。</li> <li>発信者が電話を切った回数。</li> </ul>                      |
| システムの設定 (System Configuration)                                    | Connection システム設定のすべての側面に関する詳細な情報が含まれています。                                                                                                                                                                                             |
| ユーザ別 SpeechView アクティビティ レポート (SpeechView Activity Report by User) | 特定の期間、特定のユーザに関する、テキスト変換されたメッセージ、失敗したテキスト変換、および一部が欠落したテキスト変換の総数が含まれています。全ユーザに関するレポートを実行した場合は、ユーザ単位で出力されます。                                                                                                                              |
| SpeechView アクティビティ要約レポート (SpeechView Activity Summary Report)     | 特定の期間のシステム全体における、テキスト変換されたメッセージ、失敗したテキスト変換、および一部が欠落したテキスト変換の総数が含まれています。メッセージが複数の受信者に送信された場合でも、メッセージがテキストに変換されるのは 1 回だけです。そのため、テキスト変換アクティビティは 1 回しかカウントされません。                                                                           |

## Cisco Unity Connection 8.x の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保存するように自動的に設定されます。次のパラメータは、生成するレポート出力に応じて調整できます。すべてのレポートパラメータの設定が、Cisco Unity Connection Administration 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、Connection がレポートデータの収集サイクル間で待機する時間が制御されます。

- [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、90 日に設定されています。生成するレポートの期間としてこの日数を超える数値を指定しても、データの日数がこの設定に制限されることに注意してください。
- [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。このフィールドに許容される最大値は、30,000 レコードです。生成するレポートのレコードが許容される最大値を超える場合、分割したレポートを生成できます。たとえば、反復ごとに含まれる日付の範囲またはユーザ アカウントの数を減らします。



(注) [ユーザ メッセージ アクティビティ レポート (User Message Activity Report)] の [レポート出力の最大レコード数 (Maximum Records in Report Output)] 設定は、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ています。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。このフィールドに許容される最大値は、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、レポートが生成されるまで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、生成されるレポートのタイプに応じて、レポートの生成に長い時間がかかる可能性があります。その間、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

データの保存に設定したパラメータに応じて、レポート データは徐々に上書きされます。履歴の目的でレポートを保存しておく場合は、定期的にレポートを生成する計画を立て、Cisco Unity Connection サーバとは異なる場所に保存しておくことを推奨します。

# Cisco Unity Connection 8.x のレポートの生成と表示

Cisco Unity Connection Serviceability で、レポートを生成および表示できます。Cisco Unity Connection Serviceability に移動し、Cisco Unity Connection Administration の右上にあるナビゲーション ボックスで、Cisco Unity Connection Serviceability を選択し、[移動 (Go)] を選択します。

Cisco Unity Connection Serviceability のレポートの生成と表示の詳細については、『Administration Guide for Cisco Unity Connection Serviceability』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](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です。





# CHAPTER 41

## Cisco Unity Connection 8.x と LDAP ディレクトリの連動



注意

この章の情報は、Cisco Unity Connection の設定だけに適用されます。Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) と LDAP ディレクトリの連動については、次のマニュアルを参照してください。このマニュアルは、  
[http://www.cisco.com/en/US/products/ps7273/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps7273/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です。

- 『Cisco Unified Communications Manager System Guide for Cisco Unified Communications Manager Business Edition』の「Understanding the Directory」の章
- 『Cisco Unified Communications Manager Administration Guide for Cisco Unified Communications Manager Business Edition』の「End User Configuration」の章

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する場合や、Cisco Unity Connection で基本ユーザ情報を個別に管理しない場合は、次の方法が可能です。

- 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って、Connection ユーザを作成する。
- 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 を設定する。

Connection で使用するためにサポートされる LDAP ディレクトリの一覧については、  
[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/requirements/8xcucsysreqs.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/requirements/8xcucsysreqs.html) から入手可能な、『System Requirements for Cisco Unity Connection』(Release 8.x) の「Requirements for an LDAP Directory Integration」の項を参照してください。

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unified Communications Manager および Cisco Unity Connection 8.x と LDAP ディレクトリの連動」(P.41-2)
- 「新しいユーザの作成、または既存の Cisco Unity Connection 8.x ユーザと LDAP ユーザとの同期用に LDAP を設定するためのタスク リスト」(P.41-2)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の Cisco DirSync サービスのアクティベーション」(P.41-4)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の LDAP 同期の有効化」(P.41-4)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の LDAP 同期の無効化」(P.41-5)
- 「電話番号から内線番号への変換 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)」(P.41-5)
- 「電話番号から内線番号への変換 (Cisco Unity Connection 8.0)」(P.41-7)
- 「Cisco Unity Connection 8.x サーバでの SSL 証明書のアップロード」(P.41-8)

- 「Cisco Unity Connection 8.x の LDAP 認証の設定」 (P.41-9)
- 「LDAP 認証の無効化」 (P.41-11)
- 「Cisco Unity Connection 8.x にインポートする LDAP ユーザの選択」 (P.41-12)
- 「Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ユーザのフィルタリング」 (P.41-14)
- 「Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ディレクトリ設定の追加と LDAP データのインポート」 (P.41-15)
- 「Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ディレクトリ設定の変更」 (P.41-16)
- 「Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ディレクトリ設定の削除」 (P.41-17)
- 「Connection で [エイリアス (Alias) ] フィールドにマッピングする LDAP フィールドの変更」 (P.41-18)

## Cisco Unified Communications Manager および Cisco Unity Connection 8.x と LDAP ディレクトリの連動

Connection を Cisco Unified CM 電話システムと連動し、Connection と Cisco Unified CM の両方を LDAP ディレクトリと連動する場合は、各アプリケーションと LDAP ディレクトリを個別に連動する必要があります。1 つのアプリケーションだけが LDAP ディレクトリと連動しても、他のアプリケーションを LDAP ディレクトリで同期または認証するためには不十分です。

Cisco Unified CM と LDAP ディレクトリの連動については、最初に該当する『*Cisco Unified Communications Manager Administration Guide*』の「LDAP System Configuration」の章にある「System Configuration」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/ps556/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps556/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です。

Connection と LDAP ディレクトリの連動については、最初に「新しいユーザの作成、または既存の Cisco Unity Connection 8.x ユーザと LDAP ユーザとの同期用に LDAP を設定するためのタスク リスト」 (P.41-2) を参照してください。

## 新しいユーザの作成、または既存の Cisco Unity Connection 8.x ユーザと LDAP ユーザとの同期用に LDAP を設定するためのタスク リスト

LDAP を設定し、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ってユーザを作成するには、次のタスクを実行します。

1. Cisco DirSync サービスをオンにします。「Cisco Unity Connection 8.x の Cisco DirSync サービスのアクティベーション」 (P.41-4) を参照してください。
2. LDAP 同期を有効にします。「Cisco Unity Connection 8.x の LDAP 同期の有効化」 (P.41-4) を参照してください。

LDAP 認証を使用して Connection の Web アプリケーションへのユーザ アクセスまたは Connection ボイス メッセージへの IMAP アクセスを認証している場合は、LDAP 認証を有効にする必要があります。



3. (オプション) LDAP ディレクトリに保存されている電話番号が Connection で使用する内線番号と同じではない場合は、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。該当する項を参照してください。
  - 「電話番号から内線番号への変換 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)」 (P.41-5)
  - 「電話番号から内線番号への変換 (Cisco Unity Connection 8.0)」 (P.41-7)

Bulk Administration Tool (BAT) を使用してユーザを作成する場合は、この手順でフィルタを指定するのと同じか、それ以上の結果を得ることができます。タスク 9 では、BAT を使用する場合、ユーザ データを CSV ファイルにエクスポートし、CSV ファイルを編集して、編集後のファイルをインポートします。このプロセスでは、スプレッドシート アプリケーションで CSV ファイルを開き、「電話番号から内線番号への変換 (Cisco Unity Connection 8.0)」 (P.41-7) で説明するフィルタに指定できる正規表現よりも効率的に数式を作成できます。
4. (オプション) SSL を使用して、認証のために LDAP サーバに送信されるユーザ名とパスワードを暗号化するか、同期中に SSL を使用して、LDAP サーバから Connection サーバに渡されるデータを暗号化するか、あるいはその両方を行う場合は、該当する LDAP サーバからの SSL 認証をエクスポートし、すべての Connection サーバで認証をアップロードします。「Cisco Unity Connection 8.x サーバでの SSL 証明書のアップロード」 (P.41-8) を参照してください。
5. (オプション) Connection ユーザが Connection Web アプリケーションにアクセスするか、または IMAP 電子メール アプリケーションを使用して Connection ボイス メッセージにアクセスし、LDAP ディレクトリに対してユーザ名およびパスワードを認証するように設定する場合は、LDAP 認証を設定します。「Cisco Unity Connection 8.x の LDAP 認証の設定」 (P.41-9) を参照してください。
6. タスク 8. で LDAP ディレクトリ設定を作成するときに指定するユーザ検索ベースを選択します。「Cisco Unity Connection 8.x にインポートする LDAP ユーザの選択」 (P.41-12) を参照してください。
7. (すべてのユーザ検索ベースのユーザの数が 60,000 を越える場合は必須、60,000 以下の場合はオプション) タスク 6. で選択したユーザ検索ベースでは LDAP ユーザと Connection ユーザの同期を十分に制御できない場合は、1 つまたは複数の LDAP フィルタを指定します。「Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ユーザのフィルタリング」 (P.41-14) を参照してください。
8. Connection でデータにアクセスする LDAP ディレクトリおよびユーザ検索ベースを定義する 1 つまたは複数の LDAP ディレクトリ設定を追加し、LDAP ディレクトリから Connection サーバの非表示の Cisco Unified CM データベースにデータをインポートします。LDAP ユーザにリンクされる Connection ユーザを作成するか、または既存の Connection ユーザを LDAP ディレクトリと連動するユーザに変換する場合は、LDAP ユーザのデータは Connection サーバの Cisco Unified CM データベースから取得されます。「Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ディレクトリ設定の追加と LDAP データのインポート」 (P.41-15) を参照してください。
9. 既存の Connection ユーザと LDAP ディレクトリのユーザとを同期する場合は、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「Creating User Accounts from LDAP User Data or Changing LDAP Integration Status for Existing Users in Cisco Unity Connection 8.x」の章で該当する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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。
  - (Connection 8.5 以降) 「Changing the LDAP Integration Status of Connection Users (Connection 8.5 or Later)」の項を参照してください。
  - (Connection 8.0) 「Integrating Existing Cisco Unity Connection 8.0 User Accounts with LDAP User Accounts」の項を参照してください。

LDAP ディレクトリのユーザと同期する新しい Connection ユーザを作成する場合は、次のいずれかの方法を実行します。

- 少数のユーザ（数百またはそれ以下）を作成する場合に、LDAP 電話番号を Connection の内線番号に変換する正規表現を作成できた場合は、ユーザのインポート ツールを使用できます。
- 多数のユーザを作成する場合や、LDAP 電話番号を Connection 内線番号に変換する正規表現を作成できなかった場合は、一括管理ツールを使用してユーザ データを CSV ファイルにエクスポートし、(必要に応じて) スプレッドシート アプリケーションを使用してデータを再フォーマットし、一括管理ツールを使用してデータをインポートします。

## Cisco Unity Connection 8.x の Cisco DirSync サービスのアクティベーション

LDAP ディレクトリにアクセスするには、Connection で Cisco DirSync サービスをオンにする必要があります。次の手順を実行します。

### Cisco DirSync サービスをオンにします。

- 
- ステップ 1** Cisco Unified Serviceability に、システム管理者の役割を持つユーザとしてサインインします。
  - ステップ 2** [ツール (Tools)] メニューで、[サービスのアクティブ化 (Service Activation)] を選択します。
  - 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** [保存 (Save)] を選択し、[OK] を選択して確認します。
- 

## Cisco Unity Connection 8.x の LDAP 同期の有効化

LDAP ディレクトリにアクセスするには、Connection で LDAP 同期を有効にする必要があります。次の手順を実行します。

### LDAP 同期を有効にする方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration に、システム管理者の役割を持つユーザとしてサインインします。
  - 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)] を選択します。
  - ステップ 3** [LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページで、[LDAP サーバからの同期を有効にする (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 サーバタイプ (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。  
  
Microsoft Active Directory 2008 Lightweight Directory Services 用に Connection を設定する場合は、[Microsoft Active Directory Application Mode] を選択します。
  - ステップ 5** [ユーザ ID の LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)] リストで、Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドにデータを表示する LDAP ディレクトリのフィールドを選択します。次の要件に注意してください。
    - 選択するフィールドに、LDAP ディレクトリのすべてのユーザの値が入力されている必要があります。

- このフィールドのすべての値を一意にする必要があります。

**注意**

[sAMAccountName] 以外のフィールドを選択した場合は、ユーザが Cisco PCA または IMAP クライアントにサインインするか (Connection 8.x)、Web Inbox にサインインする (Connection 8.5 のみ) ときに、ユーザは Connection エイリアスと LDAP パスワードを入力する必要があります。

**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や、LDAP ディレクトリのページですでに LDAP ディレクトリ設定を作成している場合、すべての LDAP ディレクトリ設定を削除し、ここで値を変更して、すべての LDAP ディレクトリ設定を再作成する必要があります。詳細については、「[Connection で \[エイリアス \(Alias\)\] フィールドにマッピングする LDAP フィールドの変更](#)」(P.41-18) を参照してください。

**ステップ 6** [保存 (Save)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x の LDAP 同期の無効化

一時的に LDAP 同期を無効にする場合は、次の手順に従います。

### LDAP 同期を無効にする方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration に、システム管理者の役割を持つユーザとしてサインインします。
- 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)] を選択します。
- ステップ 3** [LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページで、[LDAP サーバからの同期を有効にする (Enable Synchronizing from LDAP Server)] チェック ボックスをオフにします。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。

## 電話番号から内線番号への変換 (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

LDAP ディレクトリ内の電話番号を Connection の内線番号にマッピングしても、電話番号が内線番号と一致していない場合は、電話番号を内線番号に一括変換する正規表現と置換パターンを追加できません。

- 正規表現によって、処理する電話番号 (長さが 10 桁の電話番号など) と、内線番号のベースとして使用する電話番号の部分 (最後の 4 桁など) が決定されます。
- 置換パターンは、正規表現によって選択された値を使用するか、または追加の処理を実行する (たとえば 8 を先頭に追加する) かを指定します。

Connection では、Java ライブラリの正規表現パッケージが使用されます。表 41-1 に、拡張機能で実行できる変換の例をいくつか示します。詳細については、正規表現に関するリファレンスを参照してください。印刷物およびオンラインで、複数のリファレンスを入手できます。「正規表現」について Web で検索してください。

次の点に注意してください。

- Connection によって、電話番号から数字以外の文字が自動的に削除されるため、正規表現では、数字以外の文字を考慮する必要がありません。
- LDAP ディレクトリ内の電話番号が、正規表現と一致しない場合、対応する Connection の [内線番号 (Extension) ] フィールドには、LDAP 電話番号の数字部分が含まれます。たとえば、電話番号が 425 で始まり、正規表現が Connection 内線番号として LDAP 電話番号の最後の 4 桁を取得するが、LDAP 電話番号が 206 で始まる場合にだけ、その Connection ユーザの [内線番号 (Extension) ] フィールドに、数字以外の文字を除いた LDAP 電話番号全体が含まれます。
- Connection データと LDAP データを先に同期したときだけ、LDAP 電話番号が Connection 内線番号に変換されます。それ以降のスケジュール設定された同期では、Connection の [内線番号 (Extension) ] フィールドの値が、LDAP 電話番号の変更によって更新されません。その結果、必要に応じて、LDAP 電話番号を変更できます。完全に異なる番号を指定することもできます。次回 Connection でデータを LDAP ディレクトリと同期するときに、内線番号は上書きされません。
- 正規表現と置換パターンの複数の組み合わせの記述で、同じ結果が得られる場合があります。

表 41-1 Connection 8.5 での電話番号変換の例

| 変換処理の例                                                                           | LDAP 電話番号パターンに対する正規表現 | 置換パターン    |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----------|
| LDAP 電話番号を Connection の内線番号として使用します。                                             | (.*)                  | \$1       |
| LDAP 電話番号の最後の 4 桁を Connection の内線番号として使用します。                                     | .*(\d{4})             | \$1       |
| LDAP 電話番号の最初の 4 桁を Connection の内線番号として使用します。                                     | (\d{4}).*             | \$1       |
| LDAP 電話番号の最後の 4 桁の左に 9 を追加します。                                                   | .*(\d{4})             | 9\$1      |
| LDAP 電話番号の最初の 3 桁と最後の 4 桁の間に数字 555 を挿入します。                                       | (\d{3}).*(\d{4})      | \$1555\$2 |
| LDAP 電話番号の長さが、7 ~ 10 桁の間である場合だけ、LDAP 電話番号の最後の 4 桁を Connection の内線番号として使用します。     | \d{3,6}(\d{4})        | \$1       |
| LDAP 電話番号が 206 で始まる場合だけ、LDAP 電話番号の最後の 4 桁を Connection の内線番号として使用します。             | 206.*(\d{4})          | \$1       |
| LDAP 電話番号の長さが 10 桁の場合だけ、LDAP 電話番号の右端の 5 桁の左に 85 を追加します。                          | \d{5}(\d{5})          | 85\$1     |
| LDAP 電話番号の長さが 13 桁で、最初の 3 桁が 011 の場合だけ、LDAP 電話番号の左端の 3 桁を削除します。                  | 011(\d{10})           | \$1       |
| LDAP 電話番号の長さが 10 桁で、最初の 3 桁が 206 の場合だけ、LDAP 電話番号の左端の 6 桁を削除し、残りの桁の先頭に 52 を追加します。 | 206\d{3}(\d{4})       | 52\$1     |

正規表現の拡張サポートで LDAP ディレクトリ内の電話番号を Connection の内線番号に変換できない場合、スプレッドシート アプリケーションの数式で目的の結果が得られるかどうかを調べたい場合があります。その場合は、LDAP データから新しい Connection ユーザを作成するか、既存の Connection ユーザを LDAP ユーザと同期するとき、データを再び Connection にインポートする前に、スプレッドシート アプリケーションを使用して、CSV ファイルの電話番号データを処理できます。『*User Moves*,

『*Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「Creating User Accounts from LDAP User Data or Changing LDAP Integration Status for Existing Users in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある、「Creating Cisco Unity Connection 8.x Users from LDAP Data by Using the Bulk Administration Tool」または「Integrating Existing Connection User Accounts with LDAP User Accounts Using Bulk Administration Tool (Cisco Unity Connection 8.5)」のいずれか該当する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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。

### LDAP 電話番号を Cisco Unity Connection 8.5 内線番号に変換する正規表現と置換パターンを追加する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開し、[電話番号の変換 (Phone Number Conversion)] を選択します。
- ステップ 2** [LDAP 電話番号パターンの正規表現 (Regular Expression for LDAP Phone Number Pattern)] フィールドに、次を指定する正規表現を入力します。
  - 内線番号に変換する LDAP ディレクトリ内の電話番号 (206 で始まる 10 桁の電話番号など)。
  - 内線番号のベースとして使用する電話番号の部分 (最後の 4 桁など)。
- ステップ 3** [置換パターン (Replacement Pattern)] フィールドに、正規表現によって選択された値を使用するか、または追加の処理を実行する (たとえば 8 を先頭に追加する) かを指定する値を入力します。

**注意**

Connection は、正規表現の構文を検証しますが、置換パターンは検証しません。また、正規表現と置換パターンの結果を検証することもできません。Connection ユーザを作成する前に、Connection の管理の [ユーザをインポート (Import Users)] ページで結果を検証することを推奨します。

- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。

## 電話番号から内線番号への変換 (Cisco Unity Connection 8.0)

LDAP ディレクトリ内の電話番号を Connection の内線番号にマッピングしても、電話番号が内線番号と一致していない場合は、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。現在の正規表現のサポートは次のように制限されています。LDAP ディレクトリ内の電話番号から桁数を減らして、Connection 内線番号を作成するためだけに正規表現を使用できます。数字の前置、後置、または置換のために正規表現を使用することはできません。

正規表現で LDAP ディレクトリ内の電話番号を Connection の内線番号に変換できない場合、スプレッドシートアプリケーションの数式で目的の結果が得られるかどうかを調べたい場合があります。その場合は、LDAP データから新しい Connection ユーザを作成するか、既存の Connection ユーザを LDAP ユーザと同期するとき、データを再び Connection にインポートする前に、スプレッドシートアプリケーションを使用して、CSV ファイルの電話番号データを処理できます。『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「Creating User Accounts from LDAP User Data or Changing LDAP Integration Status for Existing Users in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある、「Creating Cisco Unity Connection 8.x Users from LDAP Data by Using the Bulk Administration Tool」または「Integrating Existing Connection User Accounts with LDAP User

Accounts (Cisco Unity Connection 8.0) のいずれか該当する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/8x/user\\_mac/guide/8xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user_mac/guide/8xcucmacx.html) から入手可能です。



(注) Connection データと LDAP データを先に同期したときだけ、LDAP 電話番号が Connection 内線番号に変換されます。それ以降のスケジュール設定された同期では、Connection の [内線番号 (Extension)] フィールドの値が、LDAP 電話番号の変更によって更新されません。その結果、必要に応じて、LDAP 電話番号を変更できます。完全に異なる番号を指定することもできます。次回 Connection でデータを LDAP ディレクトリと同期するときに、内線番号は上書きされません。

### LDAP 電話番号を Cisco Unity Connection 8.0 内線番号に変換するフィルタを追加する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開し、[LDAP 詳細設定 (Advanced LDAP Settings)] を選択します。
- ステップ 2** [LDAP 電話番号を Connection 内線番号に変換するフィルタ (Filter to Convert LDAP Phone Numbers into Connection Extensions)] フィールドで、LDAP ディレクトリから Connection で使用する内線番号にインポートする電話番号を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。
- 句読点が含まれる場合に、句読点なしで電話番号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]+
  - 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、「正規表現」で Web 検索してください。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x サーバでの SSL 証明書のアップロード

LDAP サーバと Connection サーバの間で転送されるデータの暗号化に SSL を使用する場合は、次の手順に従ってください。



(注) 同期 (「Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ディレクトリ設定の追加と LDAP データのインポート」(P.41-15) を参照)、または認証 (「Cisco Unity Connection 8.x の LDAP 認証の設定」(P.41-9) を参照) を設定する各 LDAP サーバに対して IP アドレスではなくホスト名でサーバを指定し、[SSL を使用 (Use SSL)] チェックボックスをオンにする必要があります。

## LDAP ディレクトリ サーバから SSL 証明書をアップロードする方法

**ステップ 1** ユーザ サインインが存在する場合、これを認証するときに、Connection でアクセスする LDAP サーバのデータとの同期を Connection で行う LDAP サーバから、SSL 証明書をエクスポートします。

同期または認証あるいはその両方のために冗長 LDAP サーバを設定する場合は、Connection で同期または認証を行う各 LDAP サーバから SSL 証明書をエクスポートします。

**ステップ 2** Connection サーバで、Cisco Unified Operating System Administration にサインインします。

**ステップ 3** [セキュリティ (Security)] メニューで [証明書の管理 (Certificate Management)] を選択します。

**ステップ 4** [ステップ 1](#) でエクスポートしたディレクトリ証明書信頼をアップロードします。

- Connection 8.0(1) および 8.0(2) では、ディレクトリ証明書信頼を directory-trust にアップロードします。
- Connection 8.0(3) 以降では、ディレクトリ証明書信頼を tomcat-trust にアップロードします。

この Connection サーバを複数の LDAP サーバと同期するか、または複数の LDAP サーバで認証を行う場合は、すべての LDAP サーバからディレクトリ証明書信頼をアップロードします。

ディレクトリ証明書信頼のアップロードおよび Cisco Dirsync サービスと Cisco Tomcat サービスの再起動の詳細については、[ヘルプ (Help)] メニューの [このページ (This Page)] を選択してください。

**注意**

Cisco DirSync サービスと Cisco Tomcat サービスを再起動しないと、LDAP の同期および認証が失敗します。

**ステップ 5** Connection クラスタリングを設定する場合、またはデジタル ネットワークを設定する場合は、他の Connection サーバで [ステップ 2](#) から [ステップ 4](#) を繰り返します。

# Cisco Unity Connection 8.x の LDAP 認証の設定

企業によっては、アプリケーションのシングル サインオン クレデンシャルが必要な場合があります。LDAP ディレクトリ内のユーザの資格情報に対して Connection Web アプリケーションへのサインインを認証するには、『*Design Guide for Cisco Unity Connection*』の「[LDAP Synchronization](#)」の項の説明に従って、LDAP ディレクトリ内のユーザ データと Connection ユーザ データを同期する必要があります。

Connection Web アプリケーション (管理者の Cisco Unity Connection Administration、エンドユーザの Cisco Personal Communications Assistant) のパスワード、および Connection ボイス メッセージへのアクセスに使用される IMAP 電子メール アプリケーションのパスワードだけは、社内ディレクトリに対して認証されます。LDAP ディレクトリの管理アプリケーションを使用して、これらのパスワードを管理します。認証が有効な場合、パスワード フィールドは Cisco Unity Connection Administration に表示されなくなります。

電話ユーザ インターフェイスまたはボイス ユーザ インターフェイスによる Connection ボイス メッセージへのアクセスでは、引き続き Connection データベースに対して数値パスワード (PIN) で認証されます。これらのパスワードは、Connection の管理で管理します。ユーザは、電話インターフェイスまたは Messaging Assistant Web ツールを使用して PIN を管理します。

LDAP 認証がサポートされる LDAP ディレクトリは、同期化をサポートされる LDAP ディレクトリと同じです。『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「Requirements for an LDAP Directory Integration」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/8x/requirements/8xcucsysreqs.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/requirements/8xcucsysreqs.html) から入手可能です。

LDAP ユーザ名およびパスワードを使用して Cisco Unity Connection の Web アプリケーションへのサインインまたは Connection ボイス メッセージへの IMAP アクセスを認証する場合は、次の手順に従って LDAP 認証を設定します。



(注) LDAP ユーザ名およびパスワードを使用して、インストール時に作成した管理者アカウントのサインインを認証することはできません。管理者アカウントは Cisco Unified Operating System Administration、Disaster Recovery System、およびコマンドライン インターフェイスへのサインインに使用されます。

### LDAP 認証の設定方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開し、[LDAP 認証 (LDAP Authentication)] を選択します。
- ステップ 2** [エンドユーザに LDAP 認証を使用する (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、その他の値を入力します。詳細については、[ヘルプ (Help)] メニューで [このページ (This Page)] を選択してください。

[サーバのホスト名または IP アドレス (Host Name or IP Address for Server)] フィールドの値を変更した場合や、IMAP クライアントが Connection にアクセスしている場合は、Connection IMAP Server サービスを再起動します。他の Web アプリケーション (Cisco Personal Communications Assistant など) が Connection にアクセスするときは、サーバを再起動します。

「LDAP ディレクトリ サーバから SSL 証明書をアップロードする方法」(P.41-9) の手順で SSL 証明書を Connection サーバにアップロードした場合は、次の手順に従ってください。

- [サーバのホスト名または IP アドレス (Host Name or IP Address for Server)] フィールドで指定したすべての LDAP に対して [SSL を使用 (Use SSL)] チェック ボックスをオンにします。
- [サーバのホスト名または IP アドレス (Host Name or IP Address for Server)] フィールドで、サーバのホスト名を指定しないと、IMAP クライアントに対する認証が失敗する可能性があります。IP アドレスを指定し、SSL 証明書でホスト名だけで LDAP サーバを識別する場合 (これが一般的。認証にサーバの IP アドレスが含まれることはほとんどない)、Connection で LDAP サーバの ID を識別できません。



(注) サポートされる LDAP ディレクトリの中には、冗長 LDAP サーバを指定できないものがあります。Connection で冗長サーバを指定可能な LDAP ディレクトリの詳細については、『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「Requirements for an LDAP Directory Integration」の項を参照してください。

- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。



# LDAP 認証の無効化

LDAP 認証を永続的に無効にした場合、ユーザはその LDAP ディレクトリ パスワードの代わりに、Connection Web アプリケーション パスワードを使用して、Connection Web アプリケーションにサインインします。Connection を最初にインストールしたときに Connection ユーザと LDAP ディレクトリを連動した場合、またはユーザと LDAP ディレクトリを連動してから時間が経過した場合、ユーザは、Connection Web アプリケーション パスワードを持たないか、または Connection Web アプリケーション パスワードを覚えていません。ユーザが次回 Connection Web アプリケーションにサインインするときに、Connection Web アプリケーション パスワードの変更を強制し、LDAP 認証を無効にするには、次の手順を実行します。

一括編集を使用して、メールボックスを持っているユーザのパスワードを変更できます。ただし、メールボックスのないユーザ（管理者）のパスワードは、個々に変更する必要があります。

たとえば、Connection で [エイリアス (Alias)] フィールドにマッピングするフィールドを変更するために、LDAP 認証を一時的に無効にする場合は、Connection ユーザのパスワード設定を変更する必要があります。

## LDAP 認証を無効にする方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration に、システム管理者の役割を持つユーザとしてサインインします。
- ステップ 2** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開し、[LDAP 認証 (LDAP Authentication)] を選択します。
- ステップ 3** [エンドユーザに LDAP 認証を使用する (Use LDAP Authentication for End Users)] チェック ボックスをオフにします。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 5** LDAP 認証を一時的に無効にするだけの場合は、残りの手順をスキップします。パスワード設定は変更しないでください。
- ステップ 6** メールボックスを持つユーザのパスワード設定を変更する方法
  - a.** Cisco Unity Connection Administration で [ユーザ (Users)] を展開し、[ユーザ (Users)] を選択します。
  - b.** すべての Connection ユーザと LDAP ディレクトリ ユーザを連動している場合は、すべてのユーザを選択します。その他の場合は、LDAP ディレクトリと連動しているユーザを選択します。
  - c.** [一括編集 (Bulk Edit)] を選択します。
  - d.** [編集 (Edit)] メニューで、[パスワードの設定 (Password Settings)] を選択します。
  - e.** [パスワードの選択 (Choose Password)] リストで、[Web アプリケーション (Web Application)] を選択します。
  - f.** [次回サインイン時に、ユーザによる変更が必要 (User Must Change at Next Sign-In)] で、両方のチェックボックスをオンにします。
  - g.** [一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)] で、選択したユーザに対して Connection によって設定が変更される時期をスケジュール設定する場合は、[あとで起動 (Run Later)] を選択し、日付と時間を指定します。
  - h.** [送信 (Submit)] を選択します。
- ステップ 7** メールボックスを持たないユーザのパスワード設定を変更する方法
  - a.** Cisco Unity Connection Administration で [ユーザ (Users)] を展開し、[ユーザ (Users)] を選択します。

- b. 最初のユーザを選択します。
- c. [編集 (Edit)] メニューで、[パスワードの設定 (Password Settings)] を選択します。
- d. [パスワードの選択 (Choose Password)] リストで、[Web アプリケーション (Web Application)] を選択します。
- e. [次回サインイン時に、ユーザによる変更が必要 (User Must Change at Next Sign-In)] チェックボックスをオンにします。
- f. [保存 (Save)] を選択します。
- g. メールボックスを持たない残りのユーザに対して、手順 a. ~ f. を繰り返します。

## Cisco Unity Connection 8.x にインポートする LDAP ユーザの選択

この章では後から、Connection にインポートする LDAP ディレクトリ内のユーザを指定する最大 5 つの Cisco Unity Connection LDAP ディレクトリ設定を作成します。各 LDAP ディレクトリ設定に対して、ユーザ検索ベースを指定します。ユーザ検索ベースは、Connection がユーザ アカウントの検索を開始する LDAP ディレクトリ ツリー内の位置です。Connection は、検索ベースで指定されたツリーまたはサブツリー (ドメインまたは OU) 内のユーザをすべてインポートします。Connection サーバまたはクラスタは、たとえば同じ Active Directory フォレストなど、同じディレクトリ ルートを持つサブツリーからだけ、LDAP データをインポートできます。

LDAP ディレクトリ設定を作成したら、Connection データを LDAP ディレクトリ内のデータと同期します。これによって、Connection サーバ上の非表示の Cisco Unified Communications Manager データベースに LDAP データがインポートされます。Cisco Unified CM データベースにインポートできるユーザ数は実質的に 60,000 に制限されています。この制限は同期プロセスでは適用されませんが、Connection ユーザにならない大量の LDAP ユーザをインポートすると、メッセージに利用できるディスク領域が減少し、データベースのパフォーマンスが低下し、アップグレードに時間がかかるようになります。



### 注意

同期中に 60,000 を超えるユーザが Cisco Unified CM データベースにインポートされることになるユーザ検索ベースを指定しないでください。このようなユーザ検索ベースを指定すると、Connection パフォーマンスに悪影響があります。

LDAP ディレクトリの構造を分析して、次のような 5 つ以下のユーザ検索ベースを指定できるかどうかを判断することを推奨します。

- Connection にインポートする LDAP ユーザを含める。
- Connection にインポートしない LDAP ユーザを除外する。
- 60,000 以下のユーザが Cisco Unified CM データベースにインポートされる。

以上の 3 つの条件のすべてを満たす 5 つ以下のユーザ検索ベースを指定できない場合は、1 つまたは複数の LDAP フィルタを作成して、検索ベースで指定された不要なユーザを除外することを推奨します。詳細については、「[Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ユーザのフィルタリング](#)」(P.41-14) を参照してください。

## Active Directory 以外のディレクトリ

Microsoft Active Directory 以外の LDAP ディレクトリを使用している場合や、ユーザ検索ベースとしてディレクトリのルートに指定する Connection LDAP ディレクトリ設定を作成する場合は、Connection でディレクトリ内のすべてのユーザに対してデータがインポートされます。ディレクトリのルートに Connection でアクセスしないサブツリー（たとえば、サービス アカウントのサブツリー）が含まれている場合、次のいずれかを実行します。

- 2 つ以上の Connection LDAP ディレクトリ設定を作成し、Connection でアクセスしないユーザを除外する検索ベースを指定します。
- LDAP 検索フィルタを作成します。詳細については、「[Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ユーザのフィルタリング](#)」(P.41-14) を参照してください。

Active Directory 以外のディレクトリの場合、そのために複数の構成を作成することになっても、できるだけ少ない数のユーザを含む検索ベースを指定して同期に必要な時間を短縮することを推奨します。

## Active Directory

Active Directory を使用していて、ドメイン内に子ドメインが存在する場合、各子ドメインにアクセスするための個別の構成を作成する必要があります。Connection は、同期中は Active Directory の照会に従いません。これは、複数のツリーが存在する Active Directory フォレストについても同様です。各ツリーにアクセスするには、1 つ以上の構成を作成する必要があります。この構成では、UserPrincipalName (UPN) 属性を Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドにマッピングする必要があります。UPN は、フォレスト全体で一意であることが Active Directory によって保証されます。

## Cisco Unity Connection イン트라サイトとインターサイトのネットワーク

それぞれ LDAP ディレクトリと連動している 2 台以上の Connection サーバを接続するために、イントラサイトまたはインターサイトのネットワークを使用している場合、および別の Connection サーバ上のユーザ検索ベースと重複する 1 台の Connection サーバでユーザ検索ベースを指定する場合は、同じ LDAP ユーザを何度もインポートすることによって、異なる Connection サーバで重複する Connection ユーザを誤って作成しないように注意してください。



(注)

ユーザを作成する方法にかかわらず、Connection では、同じ Connection サーバ上で、同じエイリアスを使用して 2 人のユーザを作成することが防止されます。しかし、同じサイトまたは組織内の異なる Connection サーバで、同じエイリアスを使用して 2 人のユーザを作成することは防止されません。

同じ LDAP ユーザから複数の Connection ユーザを作成すると役立つ場合があります。たとえば、ボイスメールボックスのない Connection ユーザとして、すべての Connection サーバに、同じ LDAP 管理者アカウントをインポートし、管理者アカウントとしてこれらの重複する Connection ユーザを使用できます。これにより、すべての Connection サーバに対して 1 人以上の LDAP ユーザを作成せずに、Connection 管理者カウントに対して LDAP 同期および認証を使用できます。

# Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ユーザのフィルタリング

さまざまな理由により、Cisco Unity Connection にインポートする LDAP ユーザをより細かく制御したい場合があります。次の例を参考にしてください。

- LDAP ディレクトリが、ユーザ検索ベースの指定では十分に制御できないフラット構造になっている。
- LDAP ユーザ アカウントのサブセットだけを Connection ユーザにする必要がある。
- LDAP ディレクトリ構造が、Connection へのユーザのインポート方法に適さない。次の例を参考にしてください。
  - 組織ユニットが組織階層に従って設定されており、ユーザは地理情報によって Connection にマッピングされる場合、この 2 つの間にオーバーラップはほとんどありません。
  - ディレクトリ内のすべてのユーザが 1 つのツリーまたはドメインに含まれているものの、複数の Connection サーバをインストールする必要がある場合、複数の Connection サーバ上にユーザのメールボックスが存在するのを避けるために、回避策を実行する必要があります。
- LDAP ディレクトリには 60,000 を超えるユーザが含まれている。LDAP ユーザをインポートして Connection ユーザを作成する場合、Connection サーバ上の Cisco Unified Communications Manager データベースにインポートできるユーザ数を実質的に 60,000 に制限されます。この制限は同期プロセスでは適用されませんが、Connection ユーザにならない大量の LDAP ユーザをインポートすると、データベースのパフォーマンスが低下し、アップグレードに時間がかかるようになります。

このような場合は、1 つ以上の LDAP フィルタを作成して、ユーザ検索ベースをより細かく制御することがあります。次の点に注意してください。

- Cisco Unified Communications Manager Business Edition 用の LDAP フィルタを作成することはできません。
- 必要なだけ、いくつでも LDAP フィルタを作成できますが、1 つの Connection ディレクトリ設定で最大 5 台のサーバまたはクラスタに対してアクティブにできるフィルタは 1 つだけです。
- Connection で LDAP ディレクトリ設定を作成する場合は、ユーザ検索ベースと LDAP フィルタの両方を指定します。必要に応じて、ユーザ検索ベースと連動するフィルタを作成し、作成できる最大 5 つの LDAP ディレクトリ設定を指定します。
- 各フィルタは、RFC 4515『Lightweight Directory Access Protocol (LDAP) : String Representation of Search Filters』で規定された LDAP フィルタ構文に従う必要があります。
- フィルタの作成時には、フィルタ構文は検証されません。LDAP ディレクトリ設定でフィルタを指定するときに検証されます。
- フィルタを追加し、すでに LDAP ディレクトリと同期している LDAP ディレクトリ設定に追加する場合、または LDAP ディレクトリ設定ですでに使用されているフィルタを変更する場合は、新しいフィルタまたは Connection にアクセスできるように更新されたフィルタで指定された LDAP ユーザに対して次の手順に従ってください。
  1. Cisco DirSync サービスを一度オフにしてから、再びオンにします。Cisco Unified Serviceability で、[ ツール (Tools) ] > [ サービスのアクティブ化 (Service Activation) ] を選択します。[ Cisco DirSync ] の横にあるチェック ボックスをオフにし、[ 保存 (Save) ] を選択してサービスをオフにします。次に、[ Cisco DirSync ] の横にあるチェック ボックスをオンにし、[ 保存 (Save) ] を選択してサービスをオンにします。
  2. Connection の管理 で、フィルタにアクセスする LDAP ディレクトリ設定で、完全同期を実行します ([ 今すぐ完全同期を実行する (Perform Full Sync Now) ] を選択する)。

- フィルタを変更して、前回のフィルタではアクセス可能だったユーザの一部を除外するフィルタにする場合、現在アクセスできない LDAP ユーザと同期されている Connection ユーザは、次にスケジュールされた 2 回の同期または 24 時間以内のいずれか長いほうの期間、スタンドアロン Connection ユーザに変換されます。このユーザは引き続き電話を使用して Connection にサインインできます。発信者はその時点でもこのユーザにメッセージを残すことができ、そのメッセージは削除されません。ただし、Connection がこのようなユーザの同期を中断している間は、Connection Web アプリケーションにはサインインできません。同期が停止されると、Web アプリケーションのパスワードが Connection アカウントの作成時に割り当てられたパスワードになります。

LDAP フィルタを追加するには、次の手順に従ってください。

### LDAP フィルタの追加方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開し、[LDAP カスタム フィルタ (LDAP Custom Filter)] を選択します。
- ステップ 2** [新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 3** フィルタ名のフィールドに、この LDAP フィルタの名前を入力します。複数の LDAP フィルタ構成を追加する場合、現在のフィルタに含まれる LDAP ユーザを識別する名前 (たとえば、「Engineering」) を入力します。
- ステップ 4** [フィルタ (Filter)] フィールドに、RFC 2254 『The String Representation of LDAP Search Filters』で規定された LDAP フィルタ構文に準拠するフィルタを入力します。フィルタ テキストはカッコで囲む必要があります。
- ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。

## Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ディレクトリ設定の追加と LDAP データのインポート



(注)

*Connection 8.5 以降のみ* : Exchange でユニファイドメッセージングを設定している場合は、各 Connection ユーザに対して Exchange 電子メール アドレスを入力する必要があります。Connection の管理の [ユニファイドメッセージング アカウント (Unified Messaging Account)] ページでは、次のいずれかの値を使用するように各ユーザを設定できます。

- [ユーザの基本設定 (User Basics)] ページで指定した社内電子メール アドレス
- [ユニファイドメッセージング アカウント (Unified Messaging Account)] ページで指定したメールアドレス

LDAP ディレクトリ設定を追加するときに、Cisco Unified Communications Manager の [メール ID (Mail ID)] フィールドと LDAP ディレクトリのメール フィールドを同期するオプションを選択することを推奨します。これにより、LDAP のメール フィールドが Connection の [社内電子メール アドレス (Corporate Email Address)] フィールドに表示されます。[社内電子メール アドレス (Corporate Email Address)] フィールドに LDAP のメール フィールドを自動的に読み込むのは、Connection の管理または Bulk Administration Tool を使用して [ユニファイドメッセージング アカウント (Unified Messaging Account)] ページのメール フィールドに読み込むよりも簡単です。

ユーザデータを Cisco Unity Connection にインポートする LDAP ディレクトリ内の各ユーザ検索ベースに対して、次の手順に従ってください。

### LDAP ディレクトリ設定の追加方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開し、[LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] を選択します。
- ステップ 2** LDAP 設定名のフィールドに、この LDAP ディレクトリ設定の名前を入力します。LDAP ユーザ検索ベースが異なる複数の LDAP ディレクトリ設定を追加する場合、現在の検索ベース内のユーザを別する名前を入力します。
- ステップ 3** 必要に応じて、その他の値を入力します。詳細については、[ヘルプ (Help)] メニューで [このページ (This Page)] を選択してください。

LDAP フィルタを指定する場合は、LDAP フィルタ構文がチェックされます。構文が無効な場合、エラーメッセージが表示されます。

「[LDAP ディレクトリ サーバから SSL 証明書をアップロードする方法 \(P.41-9\) の手順](#)」で Connection サーバに SSL 証明書をアップロードした場合、[サーバのホスト名または IP アドレス (Host Name or IP Address for Server)] フィールドで、指定したすべての LDAP に対して [SSL を使用 (Use SSL)] チェック ボックスをオンにします。



**(注)** サポートされる LDAP ディレクトリの中には、冗長 LDAP サーバを指定できないものがあります。Connection で冗長サーバを指定可能な LDAP ディレクトリの詳細については、『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』(Release 8.x) の「[Requirements for an LDAP Directory Integration](#)」の項を参照してください。

- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 5** [今すぐ完全同期を実行する (Perform Full Sync Now)] を選択します。
- ステップ 6** 別のユーザ検索ベースに別の LDAP ディレクトリ設定を追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択し、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 5](#) を繰り返します。

## Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ディレクトリ設定の変更

たとえば、Connection にインポートする LDAP ユーザフィールドを変更することによって、LDAP ディレクトリ設定を変更する場合は、既存のディレクトリ設定を削除して、再作成する必要があります。




### 注意

24 時間以内に、ディレクトリ設定を再作成する必要があります。そうしなかった場合、LDAP ユーザと連動した Connection ユーザは、スタンドアロン Connection ユーザに変換されます。

### LDAP ディレクトリ設定を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration に、システム管理者の役割を持つユーザとしてサインインします。

- ステップ 2** [システム設定 (System Settings) ] > [LDAP] を展開し、[LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration) ] を選択します。
- ステップ 3** 既存の設定の記録がない場合は、変更する設定を選択し、既存の設定をメモします。
- ステップ 4** [LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示 (Find and List LDAP Directory Configurations) ] ページで、変更するディレクトリ設定の横にあるチェックボックスをオンにします。
-  **(注)** ディレクトリ設定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で適切なパラメータを設定し、[ 検索 (Find) ] を選択します。
- ステップ 5** [ 選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択します。
- ステップ 6** 削除を確認するダイアログ ボックスが開くので [OK] を選択します。
- ステップ 7** [システム設定 (System Settings) ] > [LDAP] で、[LDAP セットアップ (LDAP Setup) ] を選択します。
- ステップ 8** [LDAP セットアップ (LDAP Setup) ] ページで、[LDAP サーバからの同期を有効にする (Enable Synchronizing from LDAP Server) ] チェック ボックスをオフにします。
- ステップ 9** [ 保存 (Save) ] を選択します。
- ステップ 10** [LDAP サーバからの同期を有効にする (Enable Synchronizing from LDAP Server) ] チェック ボックスを再びオンにします。
- ステップ 11** もう一度 [ 保存 (Save) ] を選択します。
- ステップ 12** ディレクトリ設定を再作成し、作成したディレクトリ設定に対して完全同期を実行します。  
「[Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ディレクトリ設定の追加と LDAP データのインポート](#)」  
(P.41-15) を参照してください。
- ステップ 13** 変更するその他のディレクトリ設定がある場合は、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 12](#) を繰り返します。

## Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ディレクトリ設定の削除

たとえば、Connection ユーザと LDAP ディレクトリとの連動が不要になり、LDAP ディレクトリ設定を削除する場合は、次の手順を実行します。



### 注意

ディレクトリ設定を削除したときに、LDAP ユーザと連動している Connection ユーザは、24 時間でスタンドアロン Connection ユーザに変換されます。

### LDAP ディレクトリ設定を削除する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration に、システム管理者の役割を持つユーザとしてサインインします。
- ステップ 2** [システム設定 (System Settings) ] > [LDAP] を展開し、[LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration) ] を選択します。
- ステップ 3** [LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示 (Find and List LDAP Directory Configurations) ] ページで、削除するディレクトリ設定の横にあるチェックボックスをオンにします。



(注) ディレクトリ設定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で適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。

- ステップ 4 [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。
- ステップ 5 削除を確認するダイアログ ボックスが開くので [OK] を選択します。
- ステップ 6 [システム設定 (System Settings)] > [LDAP] で、[LDAP セットアップ (LDAP Setup)] を選択します。
- ステップ 7 [LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページで、[LDAP サーバからの同期を有効にする (Enable Synchronizing from LDAP Server)] チェック ボックスをオフにします。
- ステップ 8 [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 9 [LDAP サーバからの同期を有効にする (Enable Synchronizing from LDAP Server)] チェック ボックスを再びオンにします。
- ステップ 10 もう一度 [保存 (Save)] を選択します。

## Connection で [エイリアス (Alias)] フィールドにマッピングする LDAP フィールドの変更

Connection で、[エイリアス (Alias)] フィールドにマッピングする LDAP ディレクトリのフィールドを変更する必要がある場合は、次の手順を実行します。



### 注意

24 時間以内に、この手順全体を完了する必要があります。そうしないと、LDAP ディレクトリと連動しているすべてのユーザが、Connection によってスタンドアロン Connection ユーザに変換されます。



### 注意

LDAP 認証を使用している場合、この手順を完了した後、ユーザは Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドの新しい値を使用して、Connection Web インターフェイスにサインインする必要があります。

### Connection で、[エイリアス (Alias)] フィールドにマッピングする LDAP フィールドを変更する方法

- ステップ 1 DirSync サービスを無効にします。
  - a. Cisco Unified Serviceability に、システム管理者の役割を持つユーザとしてサインインします。
  - b. [ツール (Tools)] メニューで、[サービスのアクティブ化 (Service Activation)] を選択します。
  - c. [Directory Services] で [Cisco DirSync Service] チェック ボックスをオフにします。
  - d. [保存 (Save)] を選択し、[OK] を選択して確認します。
- ステップ 2 LDAP 認証を無効にします。「LDAP 認証の無効化」(P.41-11) を参照してください。



**ステップ 3** すべての LDAP ディレクトリ設定を削除します。

- a. Cisco Unity Connection Administration に、システム管理者の役割を持つユーザとしてサインインします。
- b. [システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開し、[LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] を選択します。
- c. 必要な場合は、既存の LDAP ディレクトリ設定に対する指定をメモしておき、この手順であとから再現できるようにします。
- d. [LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示 (Find and List LDAP Directory Configurations)] ページで、すべてのディレクトリ設定を選択します。
- e. [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。

**ステップ 4** Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドにマッピングするフィールドを変更します。

- a. Connection の管理 で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開し、[LDAP セットアップ (LDAP Setup)] を選択します。
- b. [ユーザ ID の LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)] リストで、Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドにデータを表示する LDAP ディレクトリのフィールドを選択します。次の要件に注意してください。
  - 選択するフィールドに、LDAP ディレクトリのすべてのユーザの値が入力されている必要があります。
  - このフィールドのすべての値を一意にする必要があります。



**注意**

[sAMAccountName] 以外のフィールドを選択した場合は、ユーザが Cisco PCA または IMAP クライアントにサインインするか (Connection 8.x)、Web Inbox にサインインする (Connection 8.5 のみ) ときに、ユーザは Connection エイリアスと LDAP パスワードを入力する必要があります。

- c. [保存 (Save)] を選択します。

**ステップ 5** LDAP 認証をもう一度有効にします。詳細については、「[Cisco Unity Connection 8.x の LDAP 認証の設定](#)」(P.41-9) を参照してください。

**ステップ 6** LDAP 設定を再び追加しますが、Connection と LDAP データは同期しません。次の手順で DirSync サービスを再び有効にするまで、同期は機能しません。

詳細については、「[Cisco Unity Connection 8.x での LDAP ディレクトリ設定の追加と LDAP データのインポート](#)」(P.41-15) を参照してください。

**ステップ 7** DirSync サービスをもう一度有効にします。

- a. Cisco Unified Serviceability に、システム管理者の役割を持つユーザとしてサインインします。
- b. [ツール (Tools)] メニューで、[サービスのアクティブ化 (Service Activation)] を選択します。
- c. [Directory Services] で [Cisco DirSync Service] チェック ボックスをオンにします。
- d. [保存 (Save)] を選択し、[OK] を選択して確認します。

**ステップ 8** Connection データと LDAP データを同期します。

- a. Connection の管理 で、[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] を展開し、[LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] を選択します。
- b. [検索 (Find)] を選択すると、すべてのディレクトリ設定のリストが表示されます。
- c. 最初のディレクトリ設定を表示し、[今すぐ完全同期を実行する (Perform Full Sync Now)] を選択します。

## ■ Connection で [エイリアス (Alias) ] フィールドにマッピングする LDAP フィールドの変更

- d. 残りのディレクトリ設定について手順 a. ～ c. を繰り返します。
-



## CHAPTER 42

# Cisco Unity Connection 8.x のライセンスの管理

---

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x のライセンス ファイルについて」 (P.42-1)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のライセンス ファイルの取得とインストール」 (P.42-5)
- 「Cisco Unity Connection 8.x のライセンスのレポートの表示」 (P.42-8)
- 「Cisco Unity Connection 8.x の機能のライセンス パラメータ」 (P.42-9)

## Cisco Unity Connection 8.x のライセンス ファイルについて

次の項を参照してください。

- 「ライセンス ファイルと MAC アドレス」 (P.42-1)
- 「Cisco Unity Connection ではインストールされた複数のライセンス ファイルを使用可能」 (P.42-3)
- 「インストールが必要なライセンス ファイル」 (P.42-4)
- 「恒久ライセンス ファイル、有効期限付きライセンス ファイル、およびデモンストレーション ライセンス ファイル」 (P.42-4)
- 「ライセンス ファイルと Cisco Unity Connection クラスタ」 (P.42-4)
- 「ライセンス ファイルと Cisco Unity からの移行」 (P.42-4)
- 「ライセンス違反」 (P.42-5)

## ライセンス ファイルと MAC アドレス

該当する項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 物理サーバのライセンス ファイルと MAC アドレス」 (P.42-2)
- 「Cisco Unity Connection 仮想マシンのライセンス ファイルとライセンス MAC」 (P.42-2)

## Cisco Unity Connection 物理サーバのライセンス ファイルと MAC アドレス

物理 Cisco Unity Connection サーバの各ライセンス ファイル（デモンストレーション ライセンス ファイルを除く）は、Connection サーバの Network Interface Card (NIC; ネットワーク インターフェイス カード) の MAC アドレスに登録されます。あるサーバのライセンス ファイルは、2 台目のサーバでは使用できません（たとえば、Connection サーバを置換する場合）。2 台目のサーバの MAC アドレスに登録される、置換ライセンス ファイルを取得する必要があります。

ライセンス ファイルは 1 つの MAC アドレスだけに登録できます。Connection サーバに 2 つの NIC がある場合、両方の NIC に 1 つの MAC アドレスを割り当てるようにネットワーク耐障害性用にデュアル NIC を設定するか、またはいずれかの NIC を無効にして、もう 1 つの NIC の MAC アドレスを使用する必要があります。

ネットワーク耐障害性用に設定されたデュアル NIC 用のライセンス ファイルを注文する場合は、いずれかの NIC の MAC アドレスではなく、両方の NIC に適用する仮想 MAC アドレスを指定します。ライセンス ファイルは仮想 MAC アドレスに登録されるため、いずれかの NIC に障害が発生しても、ライセンスは有効なままです。

## Cisco Unity Connection 仮想マシンのライセンス ファイルとライセンス MAC

Cisco Unity Connection 仮想マシンの各ライセンス ファイル（デモンストレーション ライセンス ファイルを除く）はライセンス MAC 値に登録されます。この値は表 42-1 に一覧表示される設定に基づいて、MAC アドレスのように計算されますが、実際の MAC アドレスではありません。

これらの設定のいずれかを変更する場合、既存のライセンスが無効になり、新しい設定に基づいて計算されたライセンス MAC 値に登録される置換ライセンス ファイルを取得する必要があります。古いライセンスは、引き続き 30 日間は猶予期間として使用できます。猶予期間中は、設定を元に戻して、元のライセンスを再び有効にすることができます。30 日間よりも長い猶予期間が必要な場合は、設定を元の値に戻し、その後で新しく使用する値に再び戻すと、さらに 30 日間の猶予期間が得られます。


設定を元の値に戻して 30 日間の猶予期間をリセットしなかった場合、Connection が動作しなくなります。サーバを再起動すると、Connection が再び動作し始めますが、24 時間後に停止します。設定を元の設定に戻すか、または新しいライセンスの MAC 値に基づくライセンスをインストールするまで、サーバを再起動するたびに、Connection がさらに 24 時間動作します。

Connection 仮想マシンでライセンスの MAC を表示するには、**show status CLI** コマンドを実行します。

表 42-1 ライセンス MAC に含まれる設定、および新しいライセンス ファイルが必要な操作

| 設定        | 設定を変更し、新しいライセンス ファイルが必要となる操作                                                                                                                     |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| タイムゾーン    | <b>set timezone</b> CLI コマンドを実行します。                                                                                                              |
| NTP サーバ 1 | Cisco Unified Operating System Administration で、[ 設定 (Settings) ] > [ NTP サーバ (NTP Servers) ] ページに移動し、リストの先頭にするサーバを変更します。                        |
| NIC の速度   | <b>set network nic eth0</b> CLI コマンドを <b>auto</b> パラメータ（自動ネゴシエーションを有効または無効にする）または <b>speed</b> パラメータ（イーサネット接続の速度を 10 または 100 Mb/秒に指定する）付きで実行します。 |

表 42-1 ライセンス MAC に含まれる設定、および新しいライセンス ファイルが必要な操作 (続き)

| 設定                       | 設定を変更し、新しいライセンス ファイルが必要となる操作                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ホスト名                     | <p>『<i>Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection</i>』 (Release 8.x) の「<a href="#">Renaming Cisco Unity Connection 8.x Servers</a>」の章で説明するプロセスを使用します。このドキュメントは、<br/> <a href="http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/upgrade/guide/8xcucrux.html">http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/upgrade/guide/8xcucrux.html</a> から入手可能です。</p> <p> <b>注意</b> 説明されているプロセスを実行せずにホスト名を変更すると、Connection が機能を停止します。</p> |
| IP アドレス                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>set network dhcp</b> CLI コマンドを使用して、DHCP を有効または無効にします。</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| IP マスク                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| ゲートウェイ アドレス              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| プライマリ DNS                | <b>set network dns primary</b> CLI コマンドを実行します。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| SMTP サーバ                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>set SMTP</b> CLI コマンドを実行し、SMTP サーバのホスト名を変更または削除します。</li> <li>• Connection の管理 で、[システム設定 (System Settings)] &gt; [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] &gt; [サーバ (Server)] ページに移動し、[SMTP ドメイン (SMTP Domain)] フィールドの値を追加、変更、または削除します。</li> <li>• Cisco Unified Communications Operating System で、[設定 (Settings)] &gt; [SMTP] ページに移動し、[ホスト名 (Hostname)] フィールドまたは [IP アドレス (IP Address)] フィールドの値を追加、変更、または削除します。</li> </ul>                                                                                           |
| 証明書の情報 (組織、部門、場所、都道府県、国) | <b>set web-security</b> CLI コマンドを実行します。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

## Cisco Unity Connection ではインストールされた複数のライセンス ファイルを使用可能

複数のライセンス ファイルを Cisco Unity Connection サーバにインストールできます。インストールされた各ライセンス ファイルで、1 つまたは複数の機能を有効にできます。インストールされたすべてのライセンス ファイルの組み合わせによって、お客様が必要とする機能を有効にします。

ライセンス ファイルをインストールする前に、Cisco Unity Connection Administration の [ライセンス (Licenses)] ページに追加しておく必要があります。

Connection のデモンストレーション ライセンスが Connection サーバにインストールされる場合は、その他のライセンス ファイルを追加している場合でも、デモンストレーション ライセンスを、インストールされる唯一のライセンス ファイルにする必要があります。

## インストールが必要なライセンス ファイル

ライセンス ファイルを有効にするには、[ライセンス (Licenses)] ページに追加した後でインストールする必要があります。ライセンス ファイルのインストールの詳細については、「[ライセンス ファイルをインストールする方法](#)」(P.42-7) の手順を参照してください。

## 恒久ライセンス ファイル、有効期限付きライセンス ファイル、およびデモンストレーションライセンス ファイル

次のタイプのライセンス ファイルを使用できます。

- 恒久ライセンス ファイルは Cisco Unity Connection 物理サーバのネットワーク インターフェイスカード (NIC) の MAC アドレスまたは Connection 仮想マシンのライセンス MAC 値のいずれかに登録されます。これらのライセンス ファイルには有効期限がありません。
- 有効期限付きライセンス ファイルは Connection サーバの NIC の MAC アドレスに登録されます。これらのライセンス ファイルには有効期限があります。有効期限付きライセンス ファイルでは、有効になっているすべての機能が、有効期限後に無効になります。
- デモンストレーションライセンス ファイルは MAC アドレスに登録されません。これらのライセンス ファイルには有効期限がなく、限定された範囲の機能 (たとえば、最大 2 つのボイス メッセージ ポートおよびボイス メールボックスの 10 人のユーザ) だけが有効になります。デモンストレーションライセンス ファイルはすべての Connection サーバに含まれます。このライセンス ファイルがインストールされる場合、Connection サーバにインストールされる唯一のライセンス ファイルにする必要があります。

ライセンス ファイルの取得とインストールの詳細については、「[Cisco Unity Connection 8.x のライセンス ファイルの取得とインストール](#)」(P.42-5) を参照してください。

## ライセンス ファイルと Cisco Unity Connection クラスタ

Cisco Unity Connection クラスタ (高可用性) が設定される場合、ライセンスがレプリケートされないため、2 つのライセンスが必要です。パブリッシャ サーバの MAC アドレスまたはライセンスの MAC があるライセンスは、パブリッシャ サーバにインストールする必要があります。サブスクライバ サーバの MAC アドレスまたはライセンスの MAC があるライセンスは、サブスクライバ サーバにインストールする必要があります。ライセンス ファイルのインストールの詳細については、「[ライセンス ファイルをインストールする方法](#)」(P.42-7) の手順を参照してください。



(注)

クラスタ内の Connection サーバのいずれかまたは両方を仮想マシンにインストールできます。

各サーバのライセンスに、サーバのボイス メッセージ ポートの最大数を設定するパラメータが含まれます。1 台だけのサーバのライセンス (通常はパブリッシャ サーバ) には、該当するすべてのパラメータ (ボイス メッセージ ユーザの最大数や 30 秒を超えるボイス メッセージ録音など) が含まれ、Connection クラスタの両方のサーバで有効です。

## ライセンス ファイルと Cisco Unity からの移行

Cisco Unity Connection では Cisco Unity 4.x 以降から Cisco Unity Connection に移行するときに、Cisco Unity のライセンス ファイルを使用して、Cisco Unity Connection 機能を有効にできます。

Cisco Unity ライセンス ファイルには、Cisco Unity Connection がインストールされるサーバの MAC アドレスまたは仮想マシンのライセンスの MAC が必要なことに注意してください。

- Cisco Unity がインストールされているのと同じサーバに Connection がインストールされる場合、Cisco Unity ライセンス ファイルをインストールできます。
- Cisco Unity がインストールされているのとは異なるサーバに Connection がインストールされる場合、新しいサーバの MAC アドレスで発行された Cisco Unity のライセンス ファイルが必要です。
- Connection が仮想マシンにインストールされる場合、仮想マシンのライセンスの MAC で発行された Cisco Unity ライセンス ファイルが必要です。

表 42-2 に示すように、Cisco Unity から移行するときに、次の機能のいずれかを有効にする Cisco Unity ライセンスが、対応する Connection 機能に使用されます。

表 42-2 Cisco Unity からの移行に対応するライセンスが必要な機能

| Cisco Unity のライセンスが必要な機能 | 対応する Cisco Unity Connection のライセンスが必要な機能 |
|--------------------------|------------------------------------------|
| サブスクライバ                  | ユーザ                                      |
| ボイス メッセージ ポート            | ボイス メッセージ ポート                            |
| Cisco Unity フェールオーバー     | Cisco Unity Connection クラスタ              |

Cisco Unity 4.x 以降から Cisco Unity Connection への移行手順については、『*Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Migrating from Cisco Unity 4.x or Later to Cisco Unity Connection 8.x](#)」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/8x/upgrade/guide/8xcucrugx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/upgrade/guide/8xcucrugx.html) から入手可能です。

## ライセンス違反

Cisco Unity Connection 機能が動作を停止した場合、Connection の管理 でライセンス違反に関するアラートが表示される場合、または Connection が 24 時間ごとに機能を停止する場合、可能性のある原因の 1 つはライセンス違反です。ライセンス違反のトラブルシューティングの詳細については、『*Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「[Troubleshooting Licensing in Cisco Unity Connection 8.x](#)」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/8x/troubleshooting/guide/8xcuctsgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/troubleshooting/guide/8xcuctsgx.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection 8.x のライセンス ファイルの取得とインストール

お客様が購入した機能を有効にするライセンス ファイルは、新しい Cisco Unity Connection システムを設定し、ライセンス済み機能を追加または変更するために必要です。ライセンス ファイルは、Cisco.com で登録情報を入力して取得します。



(注)

Cisco Unity Connection クラスタ (ハイ アベイラビリティ) が設定される場合、2 つのライセンスが必要です。パブリッシャ サーバの MAC アドレスまたはライセンスの MAC があるライセンスは、パブリッシャ サーバにインストールする必要があります。サブスクリバ サーバの MAC アドレスまたはライセンスの MAC があるライセンスは、サブスクリバ サーバにインストールする必要があります。

登録後すぐに、シスコから電子メールでライセンス ファイルが送られます。シスコからの電子メールには、それらのファイルを保存および格納する方法が記載されています。

登録時には次の情報が必要です。

- Cisco Unity Connection 物理サーバのネットワーク インターフェイス カード (NIC) の MAC アドレス (物理アドレス) または Connection 仮想マシンのために計算されたライセンスの MAC 値。
- Product Authorization Key (PAK; 製品認証キー)。Cisco Unity Connection アプリケーション ソフトウェア メディア キットの背面にあるステッカーに表示されています。

ここでは、4 通りの手順について説明します。次の 2 つのいずれかの手順に従います。

- 「Cisco Unity Connection 物理サーバの MAC アドレスを取得する方法」(P.42-6) : 物理サーバのライセンス ファイルを取得してインストールする場合は、この手順に従います。
- 「Cisco Unity Connection 仮想マシンのライセンスの MAC を取得する方法」(P.42-6) : 仮想マシンのライセンス ファイルを取得してインストールする場合は、この手順に従います。

次に、以下の順序で残りの 2 つの手順に従います。Cisco Unity Connection クラスタの場合は、クラスタ内の各 Connection サーバで手順を実行する必要があります。

- 「登録してライセンス ファイルを取得するには」(P.42-7)
- 「ライセンス ファイルをインストールする方法」(P.42-7)

### Cisco Unity Connection 物理サーバの MAC アドレスを取得する方法

- ステップ 1** Cisco Unified Communications Operating System の管理にサインインします。
- ステップ 2** [表示 (Show)] メニューで、[ネットワーク (Network)] を選択します。
- ステップ 3** MAC アドレスのアドレスをハイフンなしで書き留めておく (たとえば、物理アドレスが 00-a1-b2-c3-d4-e5 の場合、00a1b2c3d4e5 と記録する) か、またはオンライン登録時にアクセスできるファイルに保存しておきます。

### Cisco Unity Connection 仮想マシンのライセンスの MAC を取得する方法

- ステップ 1** Connection 仮想マシンで、CLI コマンド **show status** を実行します。  
コマンドにより、次のような値が返されます。  
**License MAC : 78acc1573f20**
- ステップ 2** ライセンス MAC の値を書き留めておくか、またはオンライン登録時にアクセスできるファイルに保存しておきます。



### 登録してライセンス ファイルを取得するには

- ステップ 1 <http://www.cisco.com/go/license> のソフトウェア登録サイトに移動します (URL では大文字と小文字が区別され、サインインが要求される場合があります)。
- ステップ 2 PAK を入力し、[送信 (Submit)] を選択します。
- ステップ 3 画面に表示される指示に従って操作します。
- ステップ 4 Cisco Unity Connection ライセンス ファイルの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方法

- ステップ 1 Cisco Unity Connection がクラスタ用に設定されていない場合、Cisco Unity Connection Administration で [システム設定 (System Settings)] を展開し、[ライセンス (Licenses)] を選択します。  
Connection クラスタが設定されている場合は、パブリッシャ サーバの Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[ライセンス (Licenses)] を選択します。
- ステップ 2 ライセンスの検索ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
- 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)] を選択し、新しいライセンス ファイルの場所を指定します。
- ステップ 4 Connection がクラスタ用に設定されていない場合は、[ファイルの選択 (Choose File)] ダイアログ ボックスで、ライセンス ファイルの名前をダブルクリックします。  
Connection クラスタが設定されている場合は、[ファイルの選択 (Choose File)] ダイアログ ボックスで、パブリッシャ サーバの MAC アドレスが含まれるライセンス ファイルの名前をダブルクリックします。

**注意**

ライセンス ファイルの名前を変更する場合、ファイル名には英数字、ハイフン、アンダースコアを使用できますが、先頭は英字にする必要があります。英字以外にすると、ライセンス ファイルをインストールできません。

- 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)] を選択します。
- ステップ 6 複数の新しいライセンス ファイルがある場合は、すべての新しいライセンス ファイルが追加されるまで、[ステップ 2](#) から [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](#) から [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)] を選択します。
- ステップ 9 Connection がクラスタ用に設定されていない場合は、残りの手順をスキップしてください。  
すでにインストールされて使用中の Connection クラスタにライセンス済みの機能を追加する場合は、残りの手順をスキップしてください。  
新しい Connection クラスタをインストールする場合、サブスクリバ サーバの Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[ライセンス (Licenses)] を選択します。
- ステップ 10 ライセンスの検索ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。

**ステップ 11** [ライセンスの新規追加 (Add New License)] ページで [参照 (Browse)] を選択し、新しいライセンス ファイルの場所を指定します。

**ステップ 12** [ファイルの選択 (Choose File)] ダイアログ ボックスで、サブスクリバ サーバの MAC アドレスが含まれるライセンス ファイルの名前をダブルクリックします。

**注意**

ライセンス ファイルの名前を変更する場合、ファイル名には英数字、ハイフン、アンダースコアを使用できますが、先頭は英字にする必要があります。英字以外にすると、ライセンス ファイルをインストールできません。

**ステップ 13** [ライセンスの新規追加 (Add New License)] ページで、[追加 (Add)] を選択します。

**ステップ 14** 複数の新しいライセンス ファイルがある場合は、すべての新しいライセンス ファイルが追加されるまで、[ステップ 10](#) から [ステップ 13](#) を繰り返します。

**ステップ 15** [ライセンス (Licenses)] ページで、[ステップ 10](#) から [ステップ 13](#) 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 16** [選択項目のインストール (Install Selected)] を選択します。

**(注)**

Cisco Unity Connection 8.6(2) からは、ライセンス ファイル名で大文字と小文字が区別されなくなり、小文字だけで保存されるようになります。

## Cisco Unity Connection 8.x のライセンスのレポートの表示

Cisco Unity Connection では、Connection ライセンスの次の情報を表示できます。

- **ライセンスの使用状況** : Connection サーバのライセンス済み機能のステータスを表示します。多数のシート用のライセンスが必要な機能の場合は、レポートに使用されているシートと使用されていないシートが表示されます。「[ライセンス使用状況の表示](#)」(P.42-8) を参照してください。
- **ライセンスの有効期限** : Connection サーバのライセンスが必要な機能に有効期限がある場合は、有効期限が表示されます。インストールされているライセンス ファイルと、インストールされていないライセンス ファイルのリストもレポートに表示されます。「[ライセンス有効期限の表示](#)」(P.42-9) を参照してください。

### ライセンス使用状況の表示

Cisco Unity Connection サーバのライセンス使用状況を表示するには、次の手順に従います。

#### Cisco Unity Connection のライセンス使用状況を表示する方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[ライセンス (Licenses)] を選択します。

- ステップ 2** [ライセンス (Licenses) ] ページの [ライセンス カウント (License Count) ] に、Connection サーバのライセンス使用状況が表示されます。

## ライセンス有効期限の表示

Cisco Unity Connection サーバのライセンスの有効期限を表示するには、次の手順に従います。

### Cisco Unity Connection のライセンスの有効期限を表示する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings) ] を展開し、[ライセンス (Licenses) ] を選択します。
- ステップ 2** [ライセンス (Licenses) ] ページの [ステータス (Status) ] エリアに、Connection サーバのライセンスの有効期限が表示されます。

# Cisco Unity Connection 8.x の機能のライセンス パラメータ

表 42-3 では、ライセンス ファイルで使用されるライセンス パラメータ、およびライセンス パラメータが有効な Cisco Unity Connection の機能が一覧表示されます。

表 42-3 Cisco Unity Connection の機能のライセンス パラメータ

| ライセンス パラメータ        | 機能                  | 説明                       |
|--------------------|---------------------|--------------------------|
| LicAdvancedUserMax | TTS と ASR (高度な) ユーザ | 音声認識を使用できるユーザの最大数を設定します。 |

表 42-3 Cisco Unity Connection の機能のライセンス パラメータ (続き)

| ライセンス パラメータ               | 機能                                                                                           | 説明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| LicIMAPSubscribersMax     | IMAP でボイスメッセージにアクセスするユーザ、またはシングルインボックスを使用するユーザ (シングルインボックスは <i>Connection 8.5</i> 以降でのみ使用可能) | <p>次を使用できる最大ユーザ数を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>サードパーティ製の IMAP クライアントを使用したボイスメッセージへのアクセス。</li> <li>[ユニファイドメッセージング (Unified Messaging)] &gt; [ユニファイドメッセージング サービス (Unified Messaging Services)] ページおよび [ユーザ (Users)] &gt; [ユーザ (Users)] &gt; [ユニファイドメッセージング アカウント (Unified Messaging Accounts)] ページにあるユニファイドメッセージング機能 [Connection と Exchange のメールボックスを同期する (シングルインボックス) (Synchronize Connection and Exchange Mailboxes (Single Inbox))]。</li> </ul> <p>シングルインボックスの場合は、シングルインボックスが有効になっているサービスクラス内のユーザの総数が、ライセンスされた最大ユーザ数を超えないようにする必要があります。この場合、これらのサービスクラス内でシングルインボックスを使用するように設定されているユーザの数は関係ありません。また、1 つの inbox を使用するように設定されたユーザは、1 つの inbox を有効にしたサービスクラスに含まれている必要があることに注意してください。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| LicMaxMsgRecLenIsLicensed | 30 秒を超えるボイスメッセージの録音を許可                                                                       | <p>インストールされるあらゆるライセンスファイルにパラメータが表示されるかどうかに基づいて、記録されるメッセージの最大長を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>インストールされたライセンスファイルのいずれにもパラメータが存在しない場合 (ライセンス使用状況レポートに値「なし (No)」が表示される)、Cisco Unity Connection Administration での設定に関係なく、メッセージの最大長は 30 秒です。</li> <li>インストールされたライセンスファイルのいずれかにパラメータが存在する場合 (ライセンス使用状況レポートに値「あり (Yes)」が表示される)、すべてのメッセージの最大長が [システム設定 (System Settings)] &gt; [詳細設定 (Advanced)] &gt; [テレフォニー (Telephony)] &gt; [テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)] ページの [最大録音時間 (ミリ秒) (Maximum Recording Time in Milliseconds)] で制限されます。</li> </ul> <p>次の設定では、コールの発信者に応じて、さらに最大長が制限されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>他のユーザからのメッセージの長さは、[サービスクラス (Class of Service)] &gt; [サービスクラス (Class of Service)] &gt; [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの [メッセージ長 (Message Length)] - [最大長 (Maximum Length)] で制限されます。</li> <li>識別できない発信者からのメッセージの長さは、[ユーザ (Users)] &gt; [ユーザ (Users)] &gt; [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページの、[最大メッセージ長 (Maximum Message Length)] で制限されます。</li> </ul> |

表 42-3 Cisco Unity Connection の機能のライセンス パラメータ (続き)

| ライセンス パラメータ                 | 機能                                                                                 | 説明                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| LicRealspeakSessionsMax     | テキスト/スピーチセッション                                                                     | Cisco Unity Connection サーバで許容される同時 Text to Speech (TTS; テキスト/スピーチ) セッションの最大数を設定します。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| LicServerBackend            | (未使用)                                                                              | このパラメータはライセンス ファイルに表示される場合がありますが、Cisco Unity Connection サーバには影響を与えません。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| LicServerVoiceRec           | (未使用)                                                                              | このパラメータはライセンス ファイルに表示される場合がありますが、Cisco Unity Connection サーバには影響を与えません。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| LicSubscribersMax           | ボイス メールボックスを持つユーザ                                                                  | Cisco Unity Connection で許容されるボイス メッセージ ユーザの最大数を設定します。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| LicUCxnUpgrades             | 前リリースからのライセンス ファイルを許可                                                              | インストールされるあらゆるライセンス ファイルにパラメータが表示されるかどうかに基づいて、Cisco Unity Connection で以前のバージョンの Connection のライセンス ファイルを使用するかどうかを指定します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>インストールされたライセンス ファイルのいずれにもパラメータが存在しない場合 (ライセンス使用状況レポートに値「なし (No)」が表示される)、以前のバージョンの Connection のライセンス ファイルを使用できません。</li> <li>インストールされたライセンス ファイルのいずれかにパラメータが存在する場合 (ライセンス使用状況レポートに値「あり (Yes)」が表示される)、以前のバージョンの Connection のライセンス ファイルを使用できます。</li> </ul> |
| LicUnityVoiceRecSessionsMax | 音声認識セッション                                                                          | Cisco Unity Connection サーバで許容される同時音声認識セッション (またはポート) の最大数を設定します。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| LicVMISubscribersMax        | Connection Web Inbox (Connection 8.5 以降) または Messaging Inbox (Connection 8.0) のユーザ | Connection Web Inbox (Connection 8.5 以降) または Messaging Inbox (Connection 8.0) にアクセスできる最大ユーザ数を設定します。同時に Web Inbox または Messaging Inbox にアクセスできるユーザ数に制限はありません。                                                                                                                                                                                                                                                         |
| LicVoicePortsMax            | 音声ポート                                                                              | Connection サーバにインストールできる Cisco Unity Connection ボイス メッセージ ポートの最大数を設定します。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| LicVPIMIsLicensed           | VPIM ネットワーキング配信ロケーションを許可                                                           | インストールされるあらゆるライセンス ファイルにパラメータが表示されるかどうかに基づいて、VPIM ネットワーキングが許可されるかどうかを指定します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>インストールされたライセンス ファイルのいずれにもパラメータが存在しない場合 (ライセンス使用状況レポートに値「なし (No)」が表示される)、VPIM ネットワーキングが許可されません。</li> <li>インストールされたライセンス ファイルのいずれかにパラメータが存在する場合 (ライセンス使用状況レポートに値「あり (Yes)」が表示される)、VPIM ネットワーキングが許可されます。</li> </ul>                                                                                 |





## INDEX

### A

All Voicemail Users 同報リスト [27-1](#)

AXL サーバ

削除 [29-7](#)

設定の変更 [29-8](#)

追加 [29-5](#)

### C

Cisco DirSync サービス、有効化 [41-4](#)

Cisco Fax Server の統合

Cisco Fax Server の設定 [32-2](#)

Cisco Unity Connection の設定 [32-6](#)

Cisco Unity Connection の設定変更 [32-9](#)

コールおよび Fax 用の単一番号の設定 [32-10](#)

作成 [32-1](#)

テスト [32-8](#)

バージョン情報 [32-1](#)

ユーザの設定 [32-8](#)

ユーザの設定変更 [32-10](#)

要件 [32-2](#)

Cisco PCA、保護、Cisco Unity Connection へのアクセスを [25-1](#)

Cisco SIP Proxy Server

削除 [29-15](#)

設定の変更 [29-16](#)

追加 [29-15](#)

Cisco Unified Communications Manager

AXL サーバ、削除 [29-7](#)

AXL サーバ、追加 [29-5](#)

AXL サーバの設定変更 [29-8](#)

Connection のルート証明書 [29-25](#)

TFTP サーバの削除 [29-14](#)

TFTP サーバの設定変更 [29-14](#)

TFTP サーバの追加 [29-13](#)

サーバの削除 [29-12](#)

サーバの設定変更 [29-12](#)

サーバの追加 [29-11](#)

ポート証明書 [29-22](#)

Cisco Unified MeetingPlace Express、予定表統合の作成 [34-23](#)

Cisco Unified MeetingPlace、予定表統合の作成 [34-17](#)

Cisco Unified Mobility Advantage の統合

Cisco Unity Connection の設定 [30-2](#)

作成のタスク リスト [30-1](#)

テスト [30-3](#)

バージョン情報 [30-1](#)

要件 [30-2](#)

Cisco Unified Real-Time Monitoring Tool (RTMT) [3-8](#)

Cisco Unified Serviceability [3-9](#)

Cisco Unified Serviceability サービス

エンタープライズ パラメータの設定 [36-1](#)

エンタープライズ パラメータの説明 [36-2](#)

サービス パラメータの設定 [35-1](#)

サービス パラメータの説明 [35-2](#)

Cisco Unity Connection Administration

アクセス [2-1](#)

インターフェイス [2-2](#)

ブラウザの設定 [1-1](#)

ヘルプの使用 [2-3](#)

レコードの検索 [2-3](#)

Cisco Unity Connection のカンパセーション [13-1](#)

Cisco Unity のグリーティング管理者

概要 [17-2](#)

使用方法 [17-3](#)

設定 [17-4](#)

Cisco Utilities Database Link for Informix [3-11](#)  
 Cisco Voice Technology Group Subscription ツール [3-8](#)  
 Cisco のボイスメールの構成 [xix](#)  
 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 Administration へのアクセス [3-2](#)  
 Connection Serviceability [3-6](#)  
 Connection User Data Dump [3-11](#)  
 CUDLI [3-11](#)

## D

Digital Networking [xix](#)

## E

Exchange

Exchange 2003 電子メールへの音声合成アクセスの設定 [39-7](#)

Exchange 2007 電子メールへの音声合成アクセスの設定 [39-1](#)

電子メールへの音声合成アクセスの設定 [39-1](#)

Exchange 2003、予定表および連絡先の統合の作成 [34-9](#)

Exchange 2007、予定表および連絡先の統合の作成 [34-2](#)

Exchange の連絡先

Exchange 2003 からのインポートの有効化 [34-9](#)

Exchange 2007 からのインポートの有効化 [34-2](#)

## F

Firefox の設定 [1-1](#)

## G

G.711 A-Law コーデック

コール用の選択 [16-1, 29-10](#)

録音用の選択 [16-2, 17-6, 19-4](#)

G.711 Mu-Law コーデック

コール用の選択 [16-1, 29-10](#)

録音用の選択 [16-2, 17-6, 19-4](#)

G.729a コーデック

コール用の選択 [16-1, 29-10](#)

録音用の選択 [16-2, 17-6, 19-4](#)

G726 コーデック、録音用の選択 [16-2, 17-6, 19-4](#)

IMAP アクセス

Connection からの電子メール メッセージ アクセス、使用 [19-2](#)

Connection サーバの設定 [20-6](#)

SMTP メッセージ パラメータ [20-8](#)

セキュリティ上の推奨事項 [20-3](#)

設定手順 [20-5, 21-5](#)

設定のタスク リスト [20-4](#)

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 [20-1](#)

統合メッセージングの例 [20-2](#)

Internet Explorer の設定 [1-2](#)

IPv6 [29-28](#)

## L

LDAP

Cisco DirSync サービスの有効化 [41-4](#)

LDAP ディレクトリ設定の削除 [41-17](#)

LDAP ディレクトリ設定の変更 [41-16](#)

LDAP 電話番号の Connection 内線番号への変換 (Connection 8.0) [41-7](#)

LDAP 電話番号の Connection 内線番号への変換 (Connection 8.5) [41-5](#)

設定のタスク リスト [41-2](#)

設定の追加およびデータの同期 [41-15](#)

同期の有効化 [41-4](#)



認証の設定 [41-10](#)  
 認証の無効化 [41-11](#)

## M

Media Master、グリーティングと名前の録音 [17-1](#)  
 MeetingPlace Express、予定表統合の作成 [34-23](#)  
 MeetingPlace、予定表統合の作成 [34-17](#)  
 MWI  
   オン/オフでの同一ポート使用の無効化 [29-4](#)  
   設定の変更 [29-11](#)  
   電話システムの同期 [29-4](#)

## P

PCM コーデック、録音用の選択 [16-2, 17-6](#)  
 Phone View [29-4, 31-1](#)  
 PIMG 装置  
   削除 [29-17](#)  
   設定の変更 [29-17](#)  
   追加 [29-16](#)  
 PIN ポリシー [18-1](#)

## R

RSS フィード [19-26](#)

## S

SIP  
   SIP 証明書の削除 [29-26](#)  
   SIP 証明書の追加 [29-26](#)  
   SIP 証明書の変更 [29-27, 29-28](#)  
   SIP セキュリティ プロファイルの削除 [29-28](#)  
   SIP セキュリティ プロファイルの追加 [29-27](#)  
 SIP サーバ  
   削除 [29-15](#)  
   設定の変更 [29-16](#)

追加 [29-15](#)

SMS (SMPP) メッセージ通知の設定 [24-2](#)

SMTP

  メッセージ、概要 [20-1](#)  
   メッセージ通知、設定 [24-1](#)

SpeechView

  設定 [21-1](#)

SpeechView アクティビティ要約レポート、説明 [40-4](#)

SSL 証明書、Cisco PCA および IMAP クライアントから  
 Cisco Unity Connection へのアクセスの保護に使用 [25-1](#)

Subscriber Information Dump。「Connection User Data  
 Dump」を参照

## T

TFTP サーバ

  削除 [29-14](#)  
   設定の変更 [29-14](#)  
   追加 [29-13](#)

TIMG 装置

  削除 [29-17](#)  
   設定の変更 [29-17](#)  
   追加 [29-16](#)

## U

UndeliverableMessagesMailbox ユーザ [19-6](#)

Undeliverable Messages 同報リスト [27-2](#)

Unity Connection メッセージング システム ユーザ [19-6](#)

Unity からの移行 [3-2](#)

## V

ViewMail for Microsoft Outlook、統合メッセージングの  
 例 [20-2](#)

VPIM ネットワーキング [xix](#)

**あ**

アカウント

UndeliverableMessagesMailbox **19-6**Unity Connection メッセージング システム **19-6**オペレータ **19-6**アプリケーション プラグイン **3-2****い**移行、Unity または Connection 1.x からのデータとメッセージの **3-2**依存関係の結果の表示 (Show Dependency Results) **3-7**一括管理ツール (Bulk Administration Tool) へのアクセス **3-3**インストール、ライセンス ファイルの **42-5**インターネットワーク、Cisco Unity Connection サーバの **xix**

インタビュー ハンドラ

概要 **4-3**削除 **8-4**作成 **8-1**変更 **8-2**イントラサイトまたはインターサイトのリンク **xix****う**ウォレット カード ウィザード **3-11****え**

エンタープライズ パラメータ

Cisco Unified Serviceability サービス **36-1**Cisco Unified Serviceability サービスの設定 **36-1**説明 **36-2****お**

オーディオ形式

コール用の変更 **16-1, 29-10**録音用の変更 **16-2, 17-6, 19-4**

オプション カンバセーション 1

概要 **13-4**メッセージのスキップ動作の変更 **14-15**オペレータ コール ハンドラ **6-2**オペレータ ユーザ **19-6**音声からテキスト **21-1**

音声合成

Exchange 2003 電子メールへのアクセスの設定 **39-7**Exchange 2007 電子メールへのアクセスの設定 **39-1**概要 **39-1**

音声認識

文法の統計ツール **3-4**ユーザによるボイスメール PIN 読み上げの許可 **14-15**音声認識更新スケジュール **10-1, 33-1****か**

ガイダンス

コール ハンドラ **6-1**コール ルーティング ルール **9-1**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、電子メールへのアクセスの設定 **39-1**確実な削除のためのメッセージ ファイルの破棄 **19-22**確実な削除、メッセージ ファイルの破棄 **19-22**

カスタム キーパッド マッピング ツール

アクセス **15-2**ガイドライン **15-2**カスタマイズ可能なカンバセーション **15-3**使用 **15-1**ユーザ用キーマップ ドキュメントの作成 **15-14**リセット **15-2**簡易サインイン カンバセーション **14-13**

カンバセーション

Cisco Unity Connection の概要 **13-1**

Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 **13-6**

Connection のカンバセーションでのユーザ設定 **13-6**

PIN 入力動作の変更 **14-13**

宛先指定および録音の順序の変更 **14-2, 14-3**

音声認識ユーザによるボイスメールの PIN 読み上げの許可 **14-15**

簡易サインイン **14-13**

管理者によるカスタマイズ **13-2**

サインイン **14-12**

識別できない発信者への Live Reply のダイヤルプレフィクス設定の変更 **14-7**

代行カンバセーション バージョン **13-4**

発信者オプション **13-1**

ボイス コマンドの使用 **13-4**

メッセージの再生前の発信者情報の指定 **14-6**

メッセージの削除オプションの変更 **14-8**

ユーザ オプション **13-1**

ユーザによるカスタマイズ **13-5**

ユーザのアドレス指定順位リストへの名前の格納方法の変更 **14-2**

ユーザ用ドキュメント **3-11**

## き

### 規制テーブル

Default Fax **11-1**

Default Outdial **11-1**

Default System Transfer **11-1**

Default Transfer **11-1**

概要 **4-6**

削除 **11-4**

作成 **11-2**

デフォルト **11-1**

変更 **11-3**

緊急連絡先番号、コールハンドラに対する設定 **6-9**

## く

クォータ、超えたときのメッセージの処理 **19-12**

グリーティング

Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 **13-6**

Connection のカンバセーションでのユーザ設定 **13-6**

Media Master を使用した録音 **17-1**

コール ハンドラ **6-6**

録音用のオーディオ形式の変更 **17-6**

グループウェアの電子メール メッセージ **19-2**

クレデンシャル ポリシー **18-1, 18-2**

グローバル ニックネーム

リストの編集 **14-18**

リストへの名前の追加 **14-17**

## け

### 言語

インタビュー ハンドラの言語設定 **8-3**

コール ハンドラの言語設定 **6-12**

システム プロンプト言語の変更 **14-9**

ディレクトリ ハンドラの言語設定 **7-4**

メッセージの件名行の形式 **19-16**

ルーティング ルールの言語設定 **9-3**

## こ

恒久的ライセンス ファイルについて **42-4**

コーデック

コール用の変更 **16-1, 29-10**

有効な録音時間および使用されるディスク領域への影響 **23-1**

優先順位の設定の変更 **29-10**

録音用の変更 **16-2, 17-6, 19-4**

コール ウェイティング、保留時間の設定 **14-5, 14-6**

コール、オーディオ形式（またはコーデック）の変更 **16-1, 29-10**

コール管理

- インタビュー ハンドラの管理 [8-1](#)
  - 概要 [4-1](#)
  - 規制テーブルの管理 [11-1](#)
  - 計画の実現 [5-2](#)
  - コール ハンドラの管理 [6-1](#)
  - コール ルーティング テーブルの管理 [9-1](#)
  - スケジュールと祝日の管理 [10-1, 33-1](#)
  - ディレクトリ ハンドラの管理 [7-1](#)
  - マップの作成 [5-1](#)
  - コール ハンドラ
    - オペレータ [6-2](#)
    - ガイダンス [6-1](#)
    - 概要 [4-2](#)
    - グリーティング [6-6](#)
    - 削除 [6-14](#)
    - 終了案内 [6-2](#)
    - 着信転送設定 [6-13](#)
    - 「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、ルーティング ルールの使用 [4-6](#)
    - デフォルト [6-1](#)
    - テンプレートの変更 [6-3, 6-4](#)
    - 発信者入力とワンタッチ ダイアル [6-9](#)
    - 変更 [6-5](#)
    - メッセージの取得 [6-13](#)
  - コール ハンドラ テンプレート
    - 削除 [6-2](#)
    - 作成 [6-2](#)
    - デフォルト テンプレート [6-2](#)
    - 変更 [6-2](#)
  - コール ハンドラ トラフィック レポート、説明 [40-4](#)
  - コール ルーティング テーブル
    - 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 [4-6](#)
    - ガイダンス ルール [9-1](#)
    - 概要 [4-4](#)
    - サインイン 試行ルール [9-1](#)
    - デフォルト ルール [9-1](#)
    - 転送試行ルール [9-1](#)
    - ルールの削除 [9-4](#)
    - ルールの順序変更 [9-4](#)
    - ルールの追加 [9-2](#)
    - ルールの変更 [9-2](#)
  - コール ループの検出 [29-5](#)
  - 個人設定
    - Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 [13-8](#)
    - Connection のカンバセーションでのユーザ設定 [13-8](#)
- 
- ## さ
- サーチ スペース
    - オブジェクトの検索 [28-12](#)
    - 概要 [28-2](#)
    - 削除 [28-11](#)
    - 作成 [28-10](#)
    - 設定例 [28-3](#)
    - デフォルト [28-3](#)
    - デフォルトの変更 [28-11](#)
    - と VPIM ロケーション [28-8](#)
    - とインタビュー ハンドラ [28-8](#)
    - とコール ハンドラ [28-7](#)
    - とコール ルーティング ルール [28-6](#)
    - とシステム同報リスト [28-7](#)
    - とディレクトリ ハンドラ [28-7](#)
    - とデジタル ネットワーク [28-8](#)
    - とユーザ オブジェクト [28-5](#)
    - と連絡先 [28-9](#)
    - 変更 [28-11](#)
  - サービス パラメータ
    - Cisco Unified Serviceability サービス [35-1](#)
    - Cisco Unified Serviceability サービスの設定 [35-1](#)
    - 説明 [35-2](#)
  - 最大遅延、タイムアウト前の TTS アクセスの [19-10](#)
  - サインイン カンバセーション [14-12](#)
  - サインイン 試行コール ルーティング ルール [9-1](#)
  - サインイン ポリシー [18-1, 18-2](#)
  - 削除

AXL サーバ **29-7**  
Cisco Unified Communications Manager サーバ **29-12**  
PIMG/TIMG 装置 **29-17**  
SIP サーバ **29-15**  
TFTP サーバ **29-14**  
インタビュー ハンドラ **8-4**  
規制テーブル **11-4**  
コール ハンドラ **6-14, 7-5**  
コール ハンドラ テンプレート **6-2**  
コール ルーティング ルール **9-4**  
システム同報リストからのメンバーのスケジュール **27-5**  
スケジュール **10-3, 33-4**  
電話システム トランク **29-23**  
ポート **29-20**  
ポート グループ **29-9**  
メッセージ添付ファイルの説明 **38-2**  
連動、電話システム **29-2**

作成

AXL サーバ **29-5**  
インタビュー ハンドラ **8-1**  
規制テーブル **11-2**  
コール管理マップ **5-1**  
コール ハンドラ テンプレート **6-2**  
コール ルーティング ルール **9-2**  
祝日スケジュール **10-2, 33-2**  
スケジュール **10-2, 33-3, 33-5**  
ディレクトリ ハンドラ **7-2**  
ユーザ アカウント **xix**

## し

識別されたユーザのメッセージ **19-2**  
識別できない発信者のメッセージ **19-2**  
システム設定レポート、説明 **40-4**  
システム ディレクトリ ハンドラ **7-1**  
システム転送の設定 **12-1**  
システム同報リスト  
概要 **27-1**

作成 **27-2**  
デフォルト リスト **27-1**  
変更 **27-3, 27-6**  
メンバーの追加と削除 **27-5**  
ユーザの別名の追加 **27-5**

システム プロンプト  
カスタマイズ **13-2**  
言語の変更 **14-9**

自動受付 **4-9**  
シミュレート、短縮内線番号の **6-11**  
終了案内コール ハンドラ **6-2**  
終了警告プロンプトの設定 **19-5**

祝日  
指定 **10-2, 33-2**  
祝日スケジュール **10-1, 33-1**

取得、ライセンス ファイルの **42-5**  
使用されるディスク領域、コーデックの影響 **23-1**  
常時スケジュール **10-1, 33-1**  
証明書、ポートの表示 **29-22**

## す

スケジュールと祝日  
音声認識更新 **10-1, 33-1**  
概要 **4-9**  
祝日 **10-1, 33-1**  
祝日の指定 **10-2, 33-2**  
常時 **10-1, 33-1**  
スケジュールの削除 **10-3, 33-4**  
スケジュールの作成 **10-2, 33-3, 33-5**  
スケジュールの変更 **10-3, 33-3**  
デフォルト **10-1, 33-1**  
平日 **10-1, 33-1**  
スピーチからテキスト **21-1**

## せ

正規化、ポート グループに対する有効化または無効化 **29-18**

## セキュリティ

- Connection のルート証明書 [29-25](#)
- Connection のルート証明書の表示 [29-25](#)
- SIP 証明書の削除 [29-26](#)
- SIP 証明書の追加 [29-26](#)
- SIP 証明書の変更 [29-27, 29-28](#)
- SIP セキュリティ プロファイルの削除 [29-28](#)
- SIP セキュリティ プロファイルの追加 [29-27](#)
- プライベートと安全なメッセージのリレー設定 [20-6](#)
- ポート証明書 [29-22](#)
- ポートの説明 [29-24](#)
- ポリシー [18-2](#)

セッション開始プロトコル (SIP)、設定の変更 [29-17](#)

セッション タイムアウトの設定、Cisco Unity Connection Administration の [2-1](#)

## 設定

- SMS (SMPP) メッセージ通知 [24-2](#)
- SMTP メッセージ通知 [24-1](#)
- 先頭に追加する数字、内線番号の [6-11](#)

## た

## 代行カンバセーション

- オプション カンバセーション 1 [13-4](#)
- 概要 [13-4](#)

タイムアウト、Cisco Unity Connection Administration の [2-1](#)

- ダイヤル検索範囲レポート、説明 [40-2](#)
- ダイヤル プラン レポート、説明 [40-2](#)
- タスク管理ツールのアクセス [3-7](#)
- 短縮内線番号 [6-11](#)

## ち

## 着信転送

- Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 [13-6](#)
- Connection のカンバセーションでのユーザ設定 [13-6](#)

## つ

## 追加

- AXL サーバ [29-5](#)
- Cisco Unified Communications Manager サーバ [29-11](#)
- PIMG/TIMG 装置 [29-16](#)
- SIP サーバ [29-15](#)
- TFTP サーバ [29-13](#)
- システム同報リスト [27-2](#)
- システム同報リストへのメンバーの [27-5](#)
- システム同報リスト用のユーザの別名 [27-5](#)
- ポート [29-19](#)
- ポート グループ [29-9](#)
- メッセージ添付ファイルの説明 [38-1](#)
- リストのグローバル ニックネーム [14-17](#)
- 連動、電話システム [29-2](#)

## 通知

- Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 [13-7](#)
- Connection のカンバセーションでのユーザ設定 [13-7](#)
- 設定、SMS (SMPP) [24-2](#)
- 設定、SMTP [24-1](#)

ツール、カスタム キーパッド マッピング [15-1](#)

## 通話管理

計画 [5-1](#)

通話の発信者名確認、Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 [13-5](#)

「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 [4-6](#)

## て

- ディザスタ リカバリ システム [3-8](#)
- ディスク容量設定の編集ページ [19-20](#)
- ディスパッチ メッセージ [19-7](#)
- ディレクトリ ハンドラ
  - 概要 [4-2](#)
  - 削除 [7-5](#)

作成 [7-2](#)  
 システム ディレクトリ ハンドラ [7-1](#)  
 デフォルト [7-1](#)  
 変更 [7-3](#)  
 データベース プロキシ [3-9](#)  
 デモンストレーション ライセンス ファイルについて [42-4](#)  
 電子メール  
     Exchange への音声合成アクセスの設定 [39-1](#)  
     メッセージ [19-2](#)  
 転送コール課金レポート、説明 [40-3](#)  
 転送試行コール ルーティング ルール [9-1](#)  
 電話インターフェイスのサインイン失敗レポート、説明 [40-1](#)  
 電話言語の変更 [14-9](#)  
 電話システム  
     AXL サーバの削除 [29-7](#)  
     AXL サーバの設定変更 [29-8](#)  
     AXL サーバの追加 [29-5](#)  
     MWI のオン / オフでの同一ポート使用の無効化 [29-4](#)  
     MWI の同期 [29-4](#)  
     関連付けられているユーザのリスト [29-3](#)  
     設定の変更 [29-3](#)  
     連動の削除 [29-2](#)  
     連動の追加 [29-2](#)  
 電話システム トランク  
     削除 [29-23](#)  
     設定の変更 [29-24](#)  
     説明 [29-22](#)  
 電話の保留、Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 [13-5](#)

---

## と

同期、電話システムの MWI の [29-4](#)  
 統合メッセージング、例 [20-2](#)  
 同報リスト レポート、説明 [40-3](#)  
 トランク、電話システム  
     削除 [29-23](#)

設定の変更 [29-24](#)  
 追加 [29-23](#)

---

## な

内線番号  
     LDAP 電話番号の変換 (Connection 8.0) [41-7](#)  
     LDAP 電話番号の変換 (Connection 8.5) [41-5](#)  
     先頭に追加する数字 [6-11](#)  
 名前、Media Master を使用した録音 [17-1](#)

---

## に

認証、LDAP の設定 [41-10](#)  
 認証規則  
     概要 [18-2](#)  
     デフォルト ルール [18-2](#)

---

## ね

ネットワークング [xix](#)

---

## は

パーソナル着信転送ルール、Exchange の連絡先との統合 [34-2](#)  
 パーティション  
     オブジェクトの検索 [28-12](#)  
     概要 [28-1](#)  
     削除 [28-10](#)  
     作成 [28-9](#)  
     デフォルト [28-3](#)  
     デフォルトの変更 [28-11](#)  
     変更 [28-9](#)  
 ハード ディスクの最大容量の指定 [19-20](#)  
 パスワード ポリシー [18-1, 18-2](#)  
 バックアップおよび復元アプリケーション (COBRAS)、移行のための [3-2](#)  
 バックアップと復元、データの [3-8](#)

発信課金詳細レポート、説明 [40-4](#)  
 発信課金要約レポート、説明 [40-4](#)  
 発信者オプション、ユーザ設定 [13-6](#)  
 発信者入力設定、ユーザ サインイン設定の変更 [14-11](#)

## ふ

## ファクス

Cisco Fax Server と統合するための要件 [32-2](#)  
 Cisco Fax Server の設定 [32-2](#)  
 Cisco Fax Server の統合作成 [32-1](#)  
 Cisco Fax Server の統合について [32-1](#)  
 Cisco Unity Connection の設定 [32-6](#)  
 Cisco Unity Connection の設定変更 [32-9](#)  
 コールおよびファクス用の単一番号の設定 [32-10](#)  
 テスト [32-8](#)  
 ユーザの設定 [32-8](#)  
 ユーザの設定変更 [32-10](#)

フィールドの定義 [2-3](#)複数のメールボックス ストア [22-1](#)

## プライベート同報リスト

Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 [13-8](#)  
 Connection のカンバセーションでのユーザ設定 [13-8](#)

## プラグイン

アプリケーション [3-2](#)  
 インストール [37-1](#)  
 概要 [37-1](#)

## ブロードキャスト メッセージ

概要 [26-1](#)  
 送信用のアクセス設定 [26-3](#)  
 デフォルト設定の変更 [26-7](#)

## ブロードキャスト メッセージ管理者

アクセス設定 [26-3](#)  
 使用 [26-6](#)

## プロンプト

概要 [13-2](#)  
 変更できるもの [13-2](#)

文法統計ツールのアクセス [3-4](#)

## へ

平日スケジュール [10-1, 33-1](#)

ページ ヘルプ [2-3](#)

## ヘルプ

使用 [2-3](#)

ページとフィールド [2-3](#)

## 変更

AXL サーバの設定 [29-8](#)

Cisco Unified Communications Manager サーバの設定 [29-12](#)

MWI の設定 [29-11](#)

PIMG/TIMG の設定 [29-17](#)

SIP サーバの設定 [29-16](#)

SIP の設定 [29-17](#)

TFTP サーバの設定 [29-14](#)

宛先指定と録音の順序 [14-2, 14-3](#)

アドレス指定順位リスト、名前の格納方法 [14-2](#)

インタビュー ハンドラ [8-2](#)

規制テーブル [11-3](#)

コーデックの優先順位の設定 [29-10](#)

コール ハンドラ [6-5](#)

コール ハンドラ テンプレート [6-2, 6-3, 6-4](#)

コール ルーティング ルール [9-2](#)

コール ループの検出設定 [29-5](#)

再生中のメッセージスキップ (オプション カンバセーション 1) [14-15](#)

識別できない発信者への Live Reply のダイヤルプレフィクス設定 [14-7](#)

システム同報リスト [27-3, 27-6](#)

システム プロンプトの言語 [14-9](#)

スケジュール [10-3, 33-3](#)

正規化の設定 [29-18](#)

ディレクトリ ハンドラ [7-3](#)

電話システム トランクの設定 [29-24](#)

電話システムの設定 [29-3](#)

ポート グループの詳細設定 [29-18](#)

ポート グループの設定 [29-10](#)



ポートの設定 [29-20](#)  
 メッセージ添付ファイルの説明 [38-2](#)  
 メッセージの削除オプション [14-8](#)  
 ユーザ グリーティング中のユーザ サインイン設定 [14-11](#)

## ほ

ボイス コマンド、Exchange の連絡先のコールで使用 [34-2](#)

ボイス コマンドの使用 [13-4](#)

ボイス メッセージ

インタビュー [19-3](#)  
 開封確認 [19-3](#)  
 外部発信者 [19-2](#)  
 システム ブロードキャスト [19-2](#)  
 通知 [19-3](#)  
 ディスパッチ メッセージ [19-7](#)  
 配信 [19-10](#)  
 ユーザ間 [19-2](#)  
 ライブ レコード [19-4](#)

ボイス メッセージング ポート

削除 [29-20](#)  
 設定の変更 [29-20](#)  
 追加 [29-19](#)

ポート

Connection のポート証明書 [29-22](#)  
 Connection のルート証明書 [29-25](#)  
 Connection のルート証明書の表示 [29-25](#)  
 SIP 証明書の削除 [29-26](#)  
 SIP 証明書の追加 [29-26](#)  
 SIP 証明書の変更 [29-27, 29-28](#)  
 SIP セキュリティ プロファイルの削除 [29-28](#)  
 SIP セキュリティ プロファイルの追加 [29-27](#)  
 削除 [29-20](#)  
 セキュリティ [29-24](#)  
 設定の変更 [29-20](#)  
 説明 [29-19](#)  
 追加 [29-19](#)

ポート アクティビティ レポート、説明 [40-2](#)

ポート グループ

削除 [29-9](#)  
 詳細設定の変更 [29-18](#)  
 正規化の有効化または無効化 [29-18](#)  
 設定の変更 [29-10](#)  
 説明 [29-8](#)  
 追加 [29-9](#)

ポート メモリ、無効化 [29-4](#)

保護、Cisco PCA および IMAP クライアントから Cisco Unity Connection へのアクセスを [25-1](#)

## み

未使用ボイスメール アカウント レポート、説明 [40-3](#)

## め

メールボックス、移動 [22-5](#)

メールボックス サイズのクォータ、システム全体およびメールボックス ストアの制限設定 [23-1](#)

メールボックス ストア

最大サイズ [22-3](#)  
 最大サイズ、変更 [22-6](#)  
 最大サイズを超えたときのメッセージの処理 [19-13](#)  
 削除 [22-6](#)  
 作成 [22-4](#)  
 バックアップ [22-3](#)  
 複数 [22-1](#)  
 無効化 [22-8](#)  
 メールボックスの移動 [22-5](#)

メールボックス ストア レポート、説明 [40-2](#)

メッセージ

COBRAS を使用した Connection 1.x からの移行（推奨） [3-2](#)  
 COBRAS を使用した Unity からの移行（推奨） [3-2](#)  
 Connection 1.x からの移行 [3-5](#)  
 Unity からの移行 [3-5](#)  
 アクション、設定 [19-15](#)

- インタビュー メッセージ [19-3](#)
  - エージング [23-3](#)
  - エージング アラート [23-3, 23-4](#)
  - 開封確認 [19-3](#)
  - 外部発信者のボイス メッセージ [19-2](#)
  - 確実な削除のためのファイルの破棄 [19-22](#)
  - 機密性 [19-13](#)
  - グループウェアの電子メール メッセージ [19-2](#)
  - 件名行の形式 [19-16](#)
  - コール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](#)
  - 最大メールボックス ストア サイズを超えたときの Connection のメッセージの処理 [19-13](#)
  - システム コンポーネントを使用できないときの Connection のメッセージ処理 [19-10](#)
  - システム ブロードキャスト メッセージ [19-2](#)
  - 通知 [19-3](#)
  - ディスパッチ メッセージ [19-7](#)
  - 配信できないメッセージに対する Connection の処理 [19-10](#)
  - メールボックス クォータを超えたときの Connection のメッセージの処理 [19-12](#)
  - メッセージ ストレージ [19-20](#)
  - メッセージのタイプ [19-1](#)
  - メッセージ配信 [19-10](#)
  - 有効期限 [23-9](#)
  - ユーザ間のボイス メッセージ [19-2](#)
  - ライブ レコード [19-4](#)
  - メッセージ アクションの設定 [19-15](#)
  - メッセージ エージング [23-3](#)
  - メッセージ エージング アラート
    - 概要 [23-3, 23-4](#)
    - 設定手順 [23-7](#)
  - メッセージ受信インジケータ、電話システムの同期 [29-4](#)
  - メッセージ通知
    - Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 [13-7](#)
    - Connection のカンバセーションでのユーザ設定 [13-7](#)
    - 設定、SMS (SMPP) [24-2](#)
    - 設定、SMTP [24-1](#)
  - メッセージ添付ファイル
    - 削除 [38-2](#)
    - 追加 [38-1](#)
    - 変更 [38-2](#)
  - メッセージ トラフィック レポート、説明 [40-2](#)
  - メッセージの宛先指定
    - Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 [13-7](#)
    - Connection のカンバセーションでのユーザ設定 [13-7](#)
  - メッセージの移行ユーティリティへのアクセス [3-5](#)
  - メッセージの概要 [19-1](#)
  - メッセージの再生
    - Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 [13-7](#)
    - Connection のカンバセーションでのユーザ設定 [13-7](#)
  - メッセージ ロケータ、Phone View [31-1](#)
- 
- も**
- 文字変換 [21-1](#)
- 
- ゆ**
- 有効期限付きライセンス ファイルについて [42-4](#)
  - 有効な録音時間、コーデックの影響 [23-1](#)
  - ユーザ
    - COBRAS を使用した Connection 1.x からの移行 (推奨) [3-2](#)
    - COBRAS を使用した Unity からの移行 (推奨) [3-2](#)
    - Connection 1.x からの移行 [3-6](#)
    - UndeliverableMessagesMailbox [19-6](#)
    - Unity Connection メッセージング システム [19-6](#)
    - Unity からの移行 [3-6](#)
    - オペレータ [19-6](#)
    - 電話システムに関連付けられているユーザのリスト [29-3](#)
    - ユーザ アカウントの作成 [xix](#)

ユーザ間のボイス メッセージ [19-2](#)  
 ユーザ スピーチ認識カンパセーション [13-4](#)  
 ユーザの移行ユーティリティへのアクセス [3-6](#)  
 ユーザのインポート ツールへのアクセス [3-4](#)  
 ユーザの電話サインインおよび MWI レポート、説明 [40-3](#)  
 ユーザの同期ツールへのアクセス [3-4](#)  
 ユーザの別名、システム同報リストへの追加 [27-5](#)  
 ユーザ別 SpeechView アクティビティ レポート、説明 [40-4](#)  
 ユーザ メッセージ アクティビティ レポート、説明 [40-3](#)  
 ユーザ レポート、説明 [40-1](#)  
 ユーザ ロックアウト レポート、説明 [40-3](#)  
 ユーザ ワークステーションの設定 [xix](#)  
 ユーティリティとツール  
     Cisco Unified Serviceability [3-9](#)  
     Cisco Voice Technology Group Subscription ツール [3-8](#)  
     Connection Administration [3-2](#)  
     Connection Serviceability [3-6](#)  
     RTMT [3-8](#)  
     一括管理ツール (Bulk Administration Tool) [3-3](#)  
     タスク管理 [3-7](#)  
     ディザスタリカバリ システム [3-8](#)  
     プラグイン [3-2](#)  
     文法統計 [3-4](#)  
     メッセージの移行 [3-5](#)  
     ユーザの移行 [3-6](#)  
     ユーザのインポート [3-4](#)  
     ユーザの同期 [3-4](#)

---

## よ

容量、ハード ディスクの、最大パーセンテージの指定 [19-20](#)  
 予定表の統合  
     Cisco Unified MeetingPlace Express との作成 [34-23](#)  
     Cisco Unified MeetingPlace との作成 [34-17](#)

Exchange 2003 との作成 [34-9](#)  
 Exchange 2007 との作成 [34-2](#)  
 Exchange の連絡先 [34-1](#)  
 バージョン情報 [34-1](#)

---

## ら

ライセンス ファイル  
     Cisco Unity からの移行 [42-4](#)  
     Connection 機能のパラメータ [42-9](#)  
     Connection クラスタ [42-4](#)  
     インストールが必要 [42-4](#)  
     仮想サーバでの計算された MAC アドレスの使用について [42-2](#)  
     恒久、有効期限付き、デモンストレーション [42-4](#)  
     取得とインストール [42-5](#)  
     複数のライセンス ファイルの使用について [42-3](#)  
     物理サーバでの MAC アドレスの使用について [42-2](#)  
     レポートの表示 [42-8](#)  
 ライブ レコード  
     設定 [19-23](#)  
     バージョン情報 [19-4](#)

---

## り

リモート管理ツール [3-9](#)  
 リレー設定、プライベートと安全なメッセージの [20-6](#)

---

## る

ルート証明書  
     表示 [29-25](#)  
     ファイルとして保存 [29-25](#)

---

## れ

レポート  
     概要 [40-1](#)

生成と表示 [40-5](#)

設定パラメータ [40-4](#)

データのアーカイブ [40-5](#)

ライセンス [42-8](#)

## 連動

AXL サーバ、削除 [29-7](#)

AXL サーバ、設定の変更 [29-8](#)

AXL サーバ、追加 [29-5](#)

Cisco Unified Communications Manager サーバの削除 [29-12](#)

Cisco Unified Communications Manager サーバの設定変更 [29-12](#)

Connection のルート証明書 [29-25](#)

Connection のルート証明書の表示 [29-25](#)

IPv6 [29-28](#)

MWI、オン / オフでの同一ポート使用の無効化 [29-4](#)

MWI、設定の変更 [29-11](#)

MWI、同期 [29-4](#)

PIMG/TIMG 装置の削除 [29-17](#)

PIMG/TIMG 装置の追加 [29-16](#)

PIMG/TIMG の設定変更 [29-17](#)

SIP サーバの削除 [29-15](#)

SIP サーバの設定変更 [29-16](#)

SIP サーバの追加 [29-15](#)

SIP 証明書の削除 [29-26](#)

SIP 証明書の追加 [29-26](#)

SIP 証明書の変更 [29-27, 29-28](#)

SIP セキュリティ プロファイルの削除 [29-28](#)

SIP セキュリティ プロファイルの追加 [29-27](#)

SIP の設定変更 [29-17](#)

TFTP サーバの削除 [29-14](#)

TFTP サーバの設定変更 [29-14](#)

TFTP サーバの追加 [29-13](#)

コーデック、優先順位の設定の変更 [29-10](#)

コール ループの検出、設定の変更 [29-5](#)

削除 [29-2](#)

正規化の有効化または無効化 [29-18](#)

追加 [29-2](#)

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 [29-23](#)

電話システム トランクの設定変更 [29-24](#)

電話システム トランクの説明 [29-22](#)

電話システムに関連付けられているユーザ [29-3](#)

電話システムのトランクの追加 [29-23](#)

ポート グループ、削除 [29-9](#)

ポート グループ、設定の変更 [29-10](#)

ポート グループの詳細設定の変更 [29-18](#)

ポート グループの説明 [29-8](#)

ポート グループの追加 [29-9](#)

ポート証明書 [29-22](#)

ポートの削除 [29-20](#)

ポートのセキュリティ [29-24](#)

ポートの設定変更 [29-20](#)

ポートの説明 [29-19](#)

ポートの追加 [29-19](#)

連絡先、Connection Messaging Assistant でのユーザ設定 [13-8](#)

## 連絡先の統合

Exchange 2003 との作成 [34-9](#)

Exchange 2007 との作成 [34-2](#)

Exchange の連絡先 [34-2](#)

バージョン情報 [34-2](#)

## ろ

### 録音

オーディオ形式（またはコーデック）の変更 [16-2, 17-6, 19-4](#)

グリーティングと名前 [17-1](#)

終了警告プロンプトの設定 [19-5](#)

デバイスの選択 [17-2](#)

録音終了時、終了警告プロンプトの設定 [19-5](#)

録音終了時の警告プロンプトの設定 [19-5](#)

録音メッセージの有効期限 [23-9](#)

ロックアウト ポリシー [18-1, 18-2](#)

---

## わ

### ワンタッチ ダイアル

概要 [6-9](#)

設定 [6-9](#)

