



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 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、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 とマイクロフォン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 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。
-

