



Cisco Unity Connection Administration インターフェイス リファレンス ガイド

リリース 9.x

改訂日：2012 年 12 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/)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. 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 Release 9.x インターフェイス リファレンス ガイド
© 2012 Cisco Systems, Inc. All rights reserved.



CONTENTS

はじめに	xiii
対象読者	xiii
表記法	xiii
Cisco Unity Connection のマニュアル	xiv
Cisco Unified Communications Manager Business Edition に関するマニュアル リファレンス	xiv
マニュアルの入手方法およびテクニカル サポート	xiv
シスコ製品のセキュリティ	xiv

CHAPTER 1

Cisco Unity Connection 9.x ユーザの設定	1-1
ユーザの検索	1-2
新規ユーザの追加	1-3
ユーザの基本設定の編集	1-5
パスワードの設定の編集	1-13
パスワードの変更	1-15
役割の編集	1-16
メッセージ受信インジケータ	1-17
メッセージ受信インジケータの編集	1-18
メッセージ受信インジケータの新規作成	1-19
転送ルール	1-20
転送ルールの編集	1-20
メッセージ設定の編集	1-24
発信者入力	1-28
発信者入力の編集	1-29
メールボックスの編集	1-32
電話メニュー	1-34
再生メッセージの設定	1-40
送信メッセージの設定	1-47
メッセージアクションの編集	1-51
グリーティングの検索	1-55
グリーティングの編集	1-56
グリーティング後メッセージの設定	1-61

通知デバイス	1-62
通知デバイスの新規作成	1-62
通知デバイスの編集	1-67
代行内線番号	1-75
代行内線番号の新規作成	1-75
代行内線番号の編集	1-76
ユーザの別名の編集	1-83
プライベート同報リスト	1-84
ユニファイド メッセージング アカウント	1-84
ユニファイド メッセージング アカウントの新規作成	1-85
ユニファイド メッセージング アカウントの編集	1-88
SMTP プロキシ アドレス	1-92
ユーザをインポート	1-93
Unified Communications Manager ユーザの同期	1-95

CHAPTER 2

Cisco Unity Connection 9.x サービス クラスの設定 2-1

サービス クラスの検索	2-1
サービス クラスの新規作成	2-2
サービス クラスの編集	2-11
サービス クラスのメンバーシップ	2-22

CHAPTER 3

Cisco Unity Connection 9.x テンプレートの設定 3-1

ユーザ テンプレートの検索	3-2
ユーザ テンプレートの新規作成	3-3
ユーザ テンプレートの基本設定の編集	3-4
ユーザ テンプレートのパスワードの設定	3-8
ユーザ テンプレートのパスワードの変更	3-10
ユーザ テンプレートの役割の編集	3-11
ユーザ テンプレートの転送ルール	3-12
ユーザ テンプレートの転送ルールの編集	3-12
ユーザ テンプレートのメッセージ設定	3-16
ユーザ テンプレートのメッセージ アクション テンプレートの編集	3-20
ユーザ テンプレートの発信者入力	3-24
ユーザ テンプレートの発信者入力の編集	3-25
ユーザ テンプレートのメールボックスの編集	3-28
ユーザ テンプレートの電話メニュー	3-29

ユーザ テンプレートの再生メッセージの設定	3-35
ユーザ テンプレートの送信メッセージの設定	3-42
ユーザ テンプレートのグリーティング	3-46
ユーザ テンプレートのグリーティングの編集	3-46
ユーザ テンプレートのグリーティング後メッセージの設定	3-51
ユーザ テンプレートの通知デバイス	3-51
ユーザ テンプレートの通知デバイスの新規作成	3-52
ユーザ テンプレートの通知デバイスの編集	3-57
ユーザ テンプレートのユニファイド メッセージング アカウント	3-64
ユーザ テンプレートのユニファイド メッセージング アカウントの新規作成	3-65
ユーザ テンプレートのユニファイド メッセージング アカウントの編集	3-67
コール ハンドラ テンプレートの検索	3-70
コール ハンドラ テンプレートの新規作成	3-70
コール ハンドラ テンプレートの基本設定の編集	3-72
コール ハンドラ テンプレートの転送ルール	3-74
コール ハンドラ テンプレートの転送ルールの編集	3-74
コール ハンドラ テンプレートの発信者入力	3-78
コール ハンドラ テンプレートの発信者入力の編集	3-79
コール ハンドラ テンプレートのグリーティング	3-82
コール ハンドラ テンプレートのグリーティングの編集	3-83
コール ハンドラ テンプレートのグリーティング後メッセージの設定	3-86
コール ハンドラ テンプレートのメッセージ設定	3-87
連絡先テンプレートの検索	3-90
連絡先テンプレートの新規作成	3-90
連絡先テンプレートの基本設定の編集	3-91
通知テンプレートの検索	3-91
通知テンプレートの新規作成	3-92
通知テンプレートの編集	3-94
カスタム変数の検索	3-96
カスタム変数の新規作成	3-97
カスタム変数の編集	3-97
カスタム グラフィックの検索	3-98
カスタム グラフィックの新規作成	3-99
カスタム グラフィックの編集	3-100
交換可能イメージの検索	3-100

交換可能イメージの編集 3-101

CHAPTER 4

Cisco Unity Connection 9.x 連絡先の設定 4-1

- 連絡先の検索 4-1
- 連絡先の新規作成 4-2
- 連絡先の基本情報の編集 4-3
- ユーザの別名の編集 4-5
- SMTP プロキシ アドレス 4-6

CHAPTER 5

Cisco Unity Connection 9.x 同報リストの設定 5-1

- 同報リストの検索 5-2
- 同報リストの新規作成 5-3
- 同報リストの基本設定の編集 5-4
- 同報リストのメンバー 5-8
- ユーザの別名の編集 5-8

CHAPTER 6

Cisco Unity Connection 9.x コール管理の設定 6-1

- コール ハンドラの検索 6-2
- コール ハンドラの新規作成 6-3
- コール ハンドラの基本設定の編集 6-3
- コール ハンドラの転送ルール 6-6
- コール ハンドラの転送ルールの編集 6-7
- コール ハンドラの発信者入力 6-10
- コール ハンドラの実信者入力の編集 6-12
- コール ハンドラのグリーティング 6-14
- コール ハンドラの実グリーティングの編集 6-15
- コール ハンドラの実グリーティング後メッセージの設定 6-19
- コール ハンドラの実メッセージ設定 6-19
- コール ハンドラの実所有者 6-23
- ディレクトリ ハンドラの実検索 6-23
- ディレクトリ ハンドラの実新規作成 6-24
- ディレクトリ ハンドラの実基本設定の編集 6-25
- ディレクトリ ハンドラの実発信者入力 6-30
- ディレクトリ ハンドラの実グリーティング 6-35
- インタビュー ハンドラの実検索 6-35
- インタビュー ハンドラの実新規作成 6-36

インタビュー ハンドラの基本設定の編集	6-38
インタビューの質問	6-42
インタビューの質問の編集	6-43
カスタム録音の検索	6-43
カスタム録音の新規作成	6-43
カスタム録音の編集	6-44
直接ルーティング ルール	6-44
直接ルーティング ルールの新規作成	6-45
直接ルーティング ルールの編集	6-45
直接ルーティング ルールの条件の新規作成	6-48
直接ルーティング ルールの条件の編集	6-50
直接ルーティング ルールの順序の編集	6-51
転送ルーティング ルール	6-52
転送ルーティング ルールの新規作成	6-53
転送ルーティング ルールの編集	6-53
転送ルーティング ルールの条件の新規作成	6-56
転送ルーティング ルールの条件の編集	6-58
転送ルーティング ルールの順序の編集	6-60

CHAPTER 7**Cisco Unity Connection 9.x メールボックス ストアの設定 7-1**

メールボックス ストアの検索	7-1
新規メールボックス ストア	7-2
メールボックス ストアの編集	7-3
メールボックス ストア メンバーシップの検索	7-4
システム全体のメールボックス クォータの編集	7-4
メッセージ エージング ポリシーの検索	7-6
メッセージ エージング ポリシーの新規作成	7-6
メッセージ エージング ポリシー	7-6
メッセージ エージング アラート テキストの編集	7-10
録音メッセージの有効期限の編集	7-12

CHAPTER 8**Cisco Unity Connection 9.x ネットワークの設定 8-1**

サイト内リンクの検索	8-1
サイトに参加	8-3
サイト間リンクの検索	8-5
サイト間リンクの新規作成	8-6

サイト間リンクの編集	8-13
ブランチ登録	8-16
ブランチの新規作成	8-16
ブランチの編集	8-16
ブランチの同期の結果	8-16
ロケーションの検索	8-16
ロケーションの編集	8-17
VPIM ロケーションの検索	8-20
VPIM ロケーションの新規作成	8-20
VPIM ロケーションの編集	8-21
ユーザの別名の編集	8-26
連絡先作成	8-27
エンタープライズ管理パスワードの検索	8-28

CHAPTER 9

Cisco Unity Connection でのユニファイド メッセージングの設定 9-1

ユニファイド メッセージング サービスの検索	9-1
ユニファイド メッセージング サービスの新規作成	9-2
ユニファイド メッセージング サービスの編集	9-18
ユニファイド メッセージング アカウント ステータス	9-34
SpeechView 文字変換サービス	9-36
文字変換エラー コードの検索	9-38
文字変換エラー コードの新規作成	9-38
文字変換エラー コードの編集	9-39
文字変換エラー コードの削除	9-39

CHAPTER 10

Cisco Unity Connection 9.x ダイアル プランの設定 10-1

パーティションの検索	10-1
新規パーティション	10-2
パーティションの編集	10-2
サーチ スペースの検索	10-3
新規サーチ スペース	10-3
サーチ スペースの編集	10-3

CHAPTER 11

Cisco Unity Connection 9.x システムの設定 11-1

全般的な設定の編集	11-2
サーバの検索と一覧表示	11-4

サーバの設定	11-5
認証規則の検索	11-5
認証規則の新規作成	11-6
認証規則の編集	11-8
役割	11-11
役割の編集	11-11
規制テーブルの検索	11-12
規制テーブルの新規作成	11-12
規制テーブルの基本設定の編集	11-13
規制パターンの順序の変更	11-15
ライセンス	11-15
スケジュールの検索	11-16
スケジュールの新規作成	11-17
スケジュールの基本設定の編集	11-17
スケジュールの詳細の新規作成	11-18
スケジュールの詳細の編集	11-18
祝日スケジュールの検索	11-19
祝日スケジュールの新規作成	11-20
祝日スケジュールの基本設定の編集	11-20
祝日の新規作成	11-21
祝日の編集	11-22
グローバル ニックネームの検索	11-23
グローバル ニックネームの新規作成	11-23
グローバル ニックネームの編集	11-23
件名行の形式	11-24
メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索	11-26
メッセージ添付ファイルの TTS 説明の新規作成	11-26
メッセージ添付ファイルの TTS 説明の編集	11-26
エンタープライズ パラメータ	11-27
サービス パラメータ	11-27
プラグインの検索	11-28
ファクス サーバの設定の編集	11-28
LDAP セットアップ	11-29
LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示	11-30
LDAP ディレクトリ設定	11-31

LDAP 認証 11-36

電話番号の変換 11-38

LDAP フィルタの検索と一覧表示 11-38

SMTP サーバの設定 11-39

IP アドレス アクセス リストの検索 11-42

アクセス IP アドレスの新規作成 11-43

アクセス IP アドレス 11-43

スマート ホスト 11-44

CHAPTER 12

Cisco Unity Connection 9.x の詳細設定 12-1

SMPP プロバイダの検索 12-1

SMPP プロバイダの新規作成 12-2

SMPP プロバイダの編集 12-3

カンバセーションの設定 12-10

メッセージングの設定 12-21

サイト内ネットワーキングの設定 12-24

テレフォニーの設定 12-25

レポートの設定 12-27

Connection 管理の設定 12-29

TRAP の設定 12-31

ディスク容量の設定の編集 12-32

PCA の設定 12-32

RSS 設定 12-34

クラスタ設定 12-34

ファクスの設定 12-35

ユニファイド メッセージング サービスの設定 12-35

外部サービスの設定 12-37

API の設定 12-39

CHAPTER 13

Cisco Unity Connection 9.x テレフォニー連動の設定 13-1

電話システムの検索 13-2

電話システムの新規作成 13-2

電話システムの基本設定 13-2

AXL サーバの編集 13-5

電話システムに関連付け 13-5

ポート グループの検索 13-6

ポート グループの新規作成	13-6
ポート グループの基本設定	13-9
サーバの編集	13-12
詳細設定の編集	13-16
コーデックのアドバタイズの編集	13-17
ポートの検索	13-18
ポートの新規作成	13-19
ポートの基本設定	13-20
ポート証明書の表示	13-22
Speech Connect ポート	13-23
電話システムのトランクの検索	13-23
電話システム トランクの新規作成	13-24
ルート証明書の表示	13-24
SIP 証明書の検索	13-25
新規 SIP 証明書	13-26
SIP 証明書の編集	13-26
SIP セキュリティ プロファイルの検索	13-27
新規 SIP セキュリティ プロファイル	13-28
SIP セキュリティ プロファイルの編集	13-28

CHAPTER 14**Cisco Unity Connection 9.x ツールの設定 14-1**

タスクの定義	14-1
タスク定義の基本設定	14-2
タスク スケジュール	14-2
一括管理ツール	14-3
カスタム キーパッド マッピングの検索	14-5
カスタム キーパッド マッピングの編集	14-5
ユーザの移行	14-7
メッセージの移行	14-7
文法の統計	14-8
SMTP アドレスでオブジェクトを検索	14-8
依存関係の結果の表示	14-9



はじめに

対象読者

『Cisco Unity Connection Administration インターフェイス リファレンス ガイド』は、Cisco Unity Connection の設定や管理を行うシステム管理者および他の責任者を対象としています。

表記法

表 1 『Cisco Unity Connection Administration インターフェイス リファレンス 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">ユーザが入力する情報。(例：[ユーザ名 (User Name)] ボックスに Administrator と入力します)。
<> (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、 https://<Cisco Unity Connection サーバの IP アドレス>/cadmin に移動します)。
- (ハイフン)	同時に押す必要があるキーを表します。(例：Ctrl-Alt-Delete を押します)。
> (右向きの山カッコ)	Cisco Unity Connection 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)] を選択します)。

『Cisco Unity Connection Administration インターフェイス リファレンス ガイド』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。



注意

「要注意」の意味です。機器の損傷またはデータ損失を予防するための注意事項が記述されています。

Cisco Unity Connection のマニュアル

Cisco.com 上の Cisco Unity Connection に関するマニュアルの説明と URL については、『*Documentation Guide for Cisco Unity Connection*』を参照してください。このマニュアルは 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/9x/roadmap/9xcucdg.html

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

Cisco Unity Connection 9.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 9.x および Business Edition 5000 バージョン 9.x 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 で参照できます。



CHAPTER 1

Cisco Unity Connection 9.x ユーザの設定

次の項を参照してください。

- 「ユーザの検索」 (P.1-2)
- 「新規ユーザの追加」 (P.1-3)
- 「ユーザの基本設定の編集」 (P.1-5)
- 「パスワードの設定の編集」 (P.1-13)
- 「パスワードの変更」 (P.1-15)
- 「役割の編集」 (P.1-16)
- 「メッセージ受信インジケータ」 (P.1-17)
- 「メッセージ受信インジケータの編集」 (P.1-18)
- 「メッセージ受信インジケータの新規作成」 (P.1-19)
- 「転送ルール」 (P.1-20)
- 「転送ルールの編集」 (P.1-20)
- 「メッセージ設定の編集」 (P.1-24)
- 「発信者入力」 (P.1-28)
- 「発信者入力の編集」 (P.1-29)
- 「メールボックスの編集」 (P.1-32)
- 「電話メニュー」 (P.1-34)
- 「再生メッセージの設定」 (P.1-40)
- 「送信メッセージの設定」 (P.1-47)
- 「メッセージアクションの編集」 (P.1-51)
- 「グリーティングの検索」 (P.1-55)
- 「グリーティングの編集」 (P.1-56)
- 「グリーティング後メッセージの設定」 (P.1-61)
- 「通知デバイス」 (P.1-62)
- 「通知デバイスの新規作成」 (P.1-62)
- 「通知デバイスの編集」 (P.1-67)
- 「代行内線番号」 (P.1-75)
- 「代行内線番号の新規作成」 (P.1-75)

- 「代行内線番号の編集」 (P.1-76)
- 「ユーザの別名の編集」 (P.1-83)
- 「プライベート同報リスト」 (P.1-84)
- 「ユニファイド メッセージング アカウント」 (P.1-84)
- 「ユニファイド メッセージング アカウントの新規作成」 (P.1-85)
- 「ユニファイド メッセージング アカウントの編集」 (P.1-88)
- 「SMTP プロキシアドレス」 (P.1-92)
- 「ユーザをインポート」 (P.1-93)
- 「Unified Communications Manager ユーザの同期」 (P.1-95)

ユーザの検索

表 1-1 [ユーザの検索 (Search Users)] ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限 : (Limit Search To)	<p>検索結果の表示を制限する条件を次の中から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [すべて (All)] : 検索結果が属する Cisco Unity Connection のロケーションやパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。 • [パーティション (Partition)] : 特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからパーティションの名前を選択します。 • [ロケーション (Location)] : (Cisco Unity Connection の設定だけに適用可能) 特定の Connection のロケーションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからロケーションの名前を選択します。 • [ローカル サイト (Local Site)] : (ネットワークング サイトの一部である Cisco Unity Connection の設定だけに適用可能) この Connection のロケーションを含むネットワークング サイト内のロケーションに属する結果 (このロケーション自体に属する結果を含む) だけを表示します。 • [リモート サイト (Remote Site)] : (ネットワークング サイトの一部である Cisco Unity Connection の設定だけに適用可能) リモート ネットワークング サイト (サイト間リンクを介して、このロケーションが属するサイトにリンクしているサイト) 内のロケーションに属する結果だけを表示します。 <p>パーティション別の検索に制限する場合は、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、プライマリ内線番号とパーティションに存在するすべての代行内線番号の両方を表示するかを選択します。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。</p>
エイリアス (Alias)	<p>ユーザに固有のテキスト名。</p> <p>ユーザに固有のページに移動するには、エイリアスを選択します。</p>
内線番号 (Extension)	(表示専用) 電話システムでユーザへの接続に使用される内線番号。
名 (First Name)	(表示専用) ユーザの名。
姓 (Last Name)	(表示専用) ユーザの姓。

表 1-1 [ユーザの検索 (Search Users)] ページ (続き)

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	(表示専用) ユーザ名。
選択項目の削除 (Delete Selected)	ユーザを削除するには、ユーザの表示名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)] を選択します。複数のユーザを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	ユーザを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規ユーザに適用するデータを入力します。
一括編集 (Bulk Edit)	一度に複数のユーザ アカウントを編集するには、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。 まとめて編集するユーザ アカウントが複数の検索ページに表示される場合は、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から、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します。同様の操作を該当するすべての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。 手順については、「一括編集モードでのユーザ アカウント設定の編集」(P.1-12) の手順を参照してください。
依存関係の表示 (Show Dependencies)	ユーザ アカウントを削除する前に、[依存関係の表示 (Show Dependencies)] ボタンを選択して、そのユーザと依存関係にある他のオブジェクトをデータベースで検索します。依存関係の検索結果から、影響を受けるオブジェクトへのリンクをたどり、別のユーザに依存関係を再割り当てすることができます。すべての依存関係の再割り当てを終えたら、ユーザを削除できます。 複数のユーザの依存関係を同時に表示することはできません。
すべて選択 (Select All)	一括編集モードでユーザ アカウントを編集する際に、現在表示されているページだけではなく、すべてのページのユーザを選択するには、[ユーザ (User)] テーブルのヘッダー行の左端にあるチェックボックスをオンにします。

関連項目

新規ユーザの追加

表 1-2 [新規ユーザの追加 (Add New User)] ページ

フィールド	説明
ユーザ タイプ (User Type)	次の中から選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [メールボックスがあるユーザ (User With Mailbox)] : ボイスメールを受信したり、Cisco Unity Connection のパーソナル着信転送ルールやその他の機能を使用したりする必要があるユーザの場合。 [メールボックスがないユーザ (User Without Mailbox)] : ボイスメールを受信する必要はないが、システムを管理するためのアクセス権を必要とするユーザの場合。ボイスメールボックスのないユーザには内線番号がなく、ライセンス取得ユーザとしてカウントされません。
ベースにするテンプレート (Based on Template)	新規ユーザ アカウントのベースとなるテンプレートを選択します。このテンプレートは、ほとんどのユーザ設定に影響します。 Cisco Unified Communications Manager ユーザをインポートする場合は、ボイスメールを使用するユーザのテンプレートだけがリストに表示されます。

表 1-2 [新規ユーザの追加 (Add New User)] ページ (続き)


フィールド	説明
エイリアス (Alias)	<p>ユーザに固有のテキスト名。</p> <p>ユーザは、Cisco Personal Communications Assistant にサインインするためのエイリアスを入力します。管理者は、Cisco Unity Connection Administration にサインインするためのエイリアスを入力します。</p> <p>最大 64 文字の ASCII または Unicode 英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 (、～、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') を、任意に組み合わせて入力します。[エイリアス (Alias)] フィールドには印刷可能な ASCII 文字だけを使用することをお勧めします。一部のメッセージ機能では、印刷不可の ASCII 文字や Unicode がサポートされていないからです。(印刷不可の ASCII 制御文字は、コード 0x20 未満の文字です)。たとえば、IMAP では印刷可能な ASCII 文字が含まれているユーザ名のみがサポートされているため、印刷不可文字または Unicode を含んでいる Connection エイリアスを持つユーザは IMAP クライアントから Connection メッセージにアクセスすることができません。さらに、Cisco Object Backup and Restore Application Suite (COBRAS) では、バックアップの実行に IMAP が使用されるため、そのようなユーザ宛てのメッセージをバックアップすることができません。</p> <p> (注) バックスラッシュ (\) は、[エイリアス (Alias)] フィールドではサポートされていません。</p>
名 (First Name)	ユーザの名。
姓 (Last Name)	ユーザの姓。
表示名 (Display Name)	<p>ユーザの識別に役立つ名前を入力します。</p> <p>ユーザの表示名、連絡先、および同報リストを入力する際は、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 表示名に特殊文字や発音区別符号が含まれている場合は、音声認識カンバセーションで表示名の認識に問題が発生することがあります。 ユーザ、連絡先、または同報リストに録音名がない場合、Cisco Unity Connection では表示名または姓と名の組み合わせの再生が試みられます。
SMTP アドレス (SMTP Address)	<p>(任意) ユーザの Simple Mail Transfer Protocol (SMTP; シンプル メール転送プロトコル) アドレスを入力します。このアドレスは、Outlook Express などの SMTP 対応クライアントでユーザを識別するものです。指定しない場合、Cisco Unity Connection によってアドレスの作成にエイリアスが使用されます。</p> <p>SMTP アドレスに指定できるのは ASCII 文字のみです。したがって、エイリアスに ASCII 文字以外が含まれる場合は、有効な SMTP アドレスを指定してください。</p>
メールボックスストア (Mailbox Store)	このユーザのメールボックスを作成するメールボックスストア。
内線番号 (Extension)	電話システムでユーザへの接続に使用される内線番号を入力します。
クロスサーバ転送先内線番号 (Cross-Server Transfer Extension)	<p>別の Cisco Unity Connection サーバの発信者がユーザに転送しようとしたときに、クロスサーバ転送が失敗した場合、通話をリリース転送する先の内線番号を入力します。ここに入力した内線番号は、発信元のサーバでユーザのホーム Cisco Unity Connection サーバにクロスサーバ転送が設定されていないときに、通話をリリース転送する宛先としても使用されます。</p> <p>(注) クロスサーバ転送が成功するとこのフィールドは使用されず、通話は、ユーザのホームサーバでユーザに設定されているアクティブな着信転送ルールに従って処理されます。</p>

表 1-2 [新規ユーザの追加 (Add New User)] ページ (続き)

フィールド	説明
発信ファクス番号 (Outgoing Fax Number)	ユーザが印刷のためにファクスを送信するときの送信先となるファクス マシンの電話番号を入力します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Preparing to Add User Accounts in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。
- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding Cisco Unity Connection 9.x Accounts Individually](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

ユーザの基本設定の編集

[ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの各フィールドについては、表 1-3 を参照してください。

一括編集モードでのユーザ アカウント情報の編集手順については、「[一括編集モードでのユーザ アカウント設定の編集](#)」 (P.1-12) の手順を参照してください。

表 1-3 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザに固有のテキスト名。</p> <p>ユーザは、Cisco Personal Communications Assistant にサインインするためのエイリアスを入力します。管理者は、Cisco Unity Connection Administration にサインインするためのエイリアスを入力します。</p> <p>Connection が LDAP ディレクトリと統合された場合、LDAP ユーザと統合されたユーザの Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドは変更できません。ただし、LDAP ディレクトリとして Active Directory を使用している場合は、[エイリアス (Alias)] フィールドにマッピングされた [LDAP] フィールドの値を変更できます。変更は、Connection データベースが次回 LDAP ディレクトリと同期されるときに Connection に複製されます。</p> <p> 注意 Active Directory 以外の LDAP ディレクトリを使用している場合、Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドにマッピングされた [LDAP] フィールドの値を変更すると、Connection ユーザは LDAP に統合されないユーザに変換されます。</p> <p>ユーザの Connection エイリアスを変更しない場合は、最大 64 文字の ASCII または Unicode 英数字、ピリオド、カンマ、スペース、および特殊文字 (、～、!、@、#、\$、%、^、&、-、_、') を、任意に組み合わせて入力できます。ただし、[エイリアス (Alias)] フィールドには印刷可能な ASCII 文字だけを使用することをお勧めします。一部のメッセージ機能では、印刷不可の ASCII 文字や Unicode がサポートされていないからです。(印刷不可の ASCII 制御文字は、コード 0x20 未満の文字です)。たとえば、IMAP では印刷可能な ASCII 文字が含まれているユーザ名のみがサポートされているため、印刷不可文字または Unicode を含んでいる Connection エイリアスを持つユーザは IMAP クライアントから Connection メッセージにアクセスすることができません。さらに、Cisco Object Backup and Restore Application Suite (COBRAS) では、バックアップの実行に IMAP が使用されるため、そのようなユーザ宛てのメッセージをバックアップすることができません。</p>
名 (First Name)	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザの名。</p>
姓 (Last Name)	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザの姓。</p>
表示名 (Display Name)	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザの識別に役立つ名前を入力します。</p> <p>ユーザの表示名、連絡先、および同報リストを入力する際は、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 表示名に特殊文字や発音区別符号が含まれている場合は、音声認識カンパセッションで表示名の認識に問題が発生することがあります。 ユーザ、連絡先、または同報リストに録音名がない場合、Cisco Unity Connection では表示名または姓と名の組み合わせの再生が試みられます。

表 1-3 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
SMTP アドレス (SMTP Address)	<p>(オプション。このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザの SMTP アドレスを入力します。このアドレスは、Outlook Express などの SMTP 対応クライアントでユーザを識別するものです。指定しない場合、Cisco Unity Connection によってアドレスの作成にエイリアスが使用されます。</p> <p>SMTP アドレスに指定できるのは ASCII 文字のみです。したがって、エイリアスに ASCII 文字以外が含まれる場合は、有効な SMTP アドレスを指定してください。</p> <p>ユーザの SMTP アドレスを変更すると、Connection では以前のアドレスに対する SMTP プロキシアドレスが自動的に作成されます。これにより、他の Connection ユーザは以前のアドレスから送信されたメッセージに返信することができ、その返信はユーザの新しいアドレスに到着します。</p>
イニシャル (Initials)	<p>(オプション。このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザのイニシャルを入力します。</p>
役職 (Title)	<p>(オプション。このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザの役職を入力します。</p>
従業員 ID (Employee ID)	<p>(オプション。このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザの ID を入力します。</p>
LDAP 統合ステータス (LDAP Integration Status)	<p>LDAP ディレクトリと統合する (Integrate with LDAP Directory) : Connection ユーザアカウントを LDAP ユーザアカウントと統合するには、このオプションを選択します。Connection エイリアスが、LDAP ディレクトリの対応する値と一致している必要があります。([システム設定 (System Settings)] > [LDAP] > [LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページの [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)] フィールドの値と一致している必要がある LDAP ディレクトリのフィールドを指定します)。</p> <p>LDAP ディレクトリと統合しない (Do Not Integrate with LDAP Directory) : Connection ユーザアカウントと LDAP ディレクトリ ユーザアカウントの間の関連付けを解除するには、このオプションを選択します。[保存 (Save)] を選択すると、次のようになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> LDAP ディレクトリと定期的に同期するように Connection が設定されている場合は、LDAP ディレクトリ内の対応するデータが更新されても、Connection ユーザに対して選択されたデータは更新されません。 LDAP ディレクトリに対して Web アプリケーションのパスワードを認証するように Connection が設定される場合、Connection ユーザは、対応するユーザの LDAP パスワードで認証されなくなります。ユーザが Connection Web アプリケーションにサインインできるようにするには、[ユーザ (User)] > [パスワードの変更 (Change Password)] ページで新しいパスワードを入力する必要があります。
内線番号 (Extension)	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 電話システムでユーザへの接続に使用される内線番号を入力します。</p>
クロスサーバ転送先内線番号 (Cross-Server Transfer Extension)	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 別の Cisco Unity Connection サーバの発信者がユーザに転送しようとしたときにクロスサーバ転送が失敗した場合に、通話をリリース転送する先の内線番号を入力します。ここに入力した内線番号は、発信元のサーバでユーザのホーム Cisco Unity Connection サーバにクロスサーバ転送が設定されていないときに、通話をリリース転送する宛先としても使用されます。</p> <p>(注) クロスサーバ転送が成功するとこのフィールドは使用されず、通話は、ユーザのホームサーバでユーザに設定されているアクティブな着信転送ルールに従って処理されます。</p>
発信ファクス番号 (Outgoing Fax Number)	<p>ユーザが印刷のためにファクスを送信するときの送信先となるファクスマシンの電話番号を入力します。</p> <p>(注) すべてのユーザアカウントがローカルサーバに存在していない限り、このフィールドを一括編集モードで編集することはできません。</p>

表 1-3 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
発信ファクス サーバ (Outgoing Fax Server)	<p>ユーザに適用可能なファクス サーバを選択します。</p> <p>(注) すべてのユーザ アカウントがローカル サーバに存在していない限り、このフィールドを一括編集モードで編集することはできません。</p>
パーティション (Partition)	<p>オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されてサーチ スペースになります。サーチ スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数のサーチ スペースに所属できます。</p> <p>内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。</p> <p>(注) すべてのユーザ アカウントがローカル サーバに存在していない限り、このフィールドを一括編集モードで編集することはできません。</p>
検索範囲 (Search Scope)	<p>ユーザ アカウントに適用するサーチ スペースを選択します。サーチ スペースを使用して、Cisco Unity Connection との対話中にユーザが到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義します。</p> <p>(注) すべてのユーザ アカウントがローカル サーバに存在していない限り、このフィールドを一括編集モードで編集することはできません。</p>
電話システム (Phone System)	<p>ユーザの内線番号が作成された電話システムを選択します。</p> <p>(注) すべてのユーザ アカウントがローカル サーバに存在していない限り、このフィールドを一括編集モードで編集することはできません。</p>
サービス クラス (Class of Service)	<p>ユーザが割り当てられているサービス クラスを選択します。サービス クラスは多数のユーザ設定を制御します。</p> <p>(注) すべてのユーザ アカウントがローカル サーバに存在していない限り、このフィールドを一括編集モードで編集することはできません。</p>
アクティブなスケジュール (Active Schedule)	<p>リストからスケジュールを選択して、標準および時間外グリーティングを再生する日時と、グリーティングの後の Cisco Unity Connection によるアクションを指定します。</p> <p>(注) すべてのユーザ アカウントがローカル サーバに存在していない限り、このフィールドを一括編集モードで編集することはできません。</p>
次回サインイン時に自己登録を設定する (Set for Self-Enrollment at Next Sign-In)	<p>このチェックボックスをオンにすると、ユーザは次回サインイン時に名前と標準グリーティングを記録すること、暗証番号を設定すること、および企業ディレクトリに登録するかどうかを選択することを求められます。</p> <p>ユーザが登録済みである場合、このチェックボックスは自動的にオフになります。通常、この設定は新規ユーザに使用されます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
ディレクトリに登録 (List in Directory)	<p>企業ディレクトリにユーザを登録するには、このチェックボックスをオンにします。外部発信者は、このディレクトリを使用してユーザにアクセスします。</p> <p>サービス クラスで許可されている場合、ユーザはこの設定を電話から、または Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して変更できます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>

表 1-3 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージの配信失敗時に不達確認を送信する (Send Non-Delivery Receipts on Failed Message Delivery)	このチェックボックスをオンにすると、メッセージ配信に失敗した場合に、Cisco Unity Connection から送信者に Non-Delivery Receipt (NDR) メッセージが送信されます。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
既知の内線から発信するときの暗証番号をスキップする (Skip PIN When Calling From a Known Extension)	この内線番号から発信するときに、このユーザに暗証番号の入力を要求しないようにするには、このチェックボックスをオンにします。 (注) この設定の使用には、セキュリティ上のリスクを伴います。ハッカーに電話の発信者 ID をスプーフィングされるおそれがあります。ハッカーがスプーフィングした発信者 ID を使用して Cisco Unity Connection システムにアクセスしたときに、その発信者 ID がこの設定を有効にしているプライマリ内線番号または代行内線番号に一致していると、ハッカーはユーザのメールボックスにアクセス可能になります。
短い予定表キャッシング ポール間隔を使用する (Use Short Calendar Caching Poll Interval)	このチェックボックスをオンにすると、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [ユニファイド メッセージング サービス (Unified Messaging Services)] ページの [予定表: 短い予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Calendars: Short Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))] フィールドの予定表で設定した頻度に従って、ユーザの Outlook カレンダー情報が更新されます。 このチェックボックスをオフにすると、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [ユニファイド メッセージング サービス (Unified Messaging Services)] ページの [予定表: 通常の予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Calendars: Normal Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))] フィールドの予定表で設定した頻度に従って、ユーザの Outlook カレンダー情報が更新されます。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
録音名 (Recorded Name)	(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) これはユーザ、連絡先、同報リスト、またはハンドラの録音名です。ここで名前を録音できますが、ユーザは、自己登録カンバセーション、設定オプション、または Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して名前を録音することもできます。 ここで名前を録音するには、Media Master を使用します。Media Master の [オプション (Options)] メニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用します。
アドレス (Address)	(任意) ユーザの番地を入力します。
ビル名 (Building)	(任意) ユーザが居るビル名を入力します。
市 (City)	(任意) 市を入力します。
都道府県 (State)	(任意) 都道府県を入力します。
郵便番号 (Postal Code)	(任意) 郵便番号を入力します。
国 (Country)	(任意) 国を入力します。

表 1-3 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)	Cisco Unity Connection で、アクティブなスケジュールで選択した時間にシステムのデフォルトタイムゾーンが適用されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 このチェックボックスをオフにした場合は、リストからタイムゾーンを選択します。
タイムゾーン (Time Zone)	ユーザに必要なタイムゾーンを選択するか、[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)] チェックボックスをオンにします。デフォルトタイムゾーンは、Cisco Unity Connection サーバに設定されているタイムゾーンです。ユーザの居場所が Connection サーバとは別のタイムゾーンにある場合だけ、この設定を変更してください。 ユーザのタイムゾーン設定は、次の設定に使用します。 <ul style="list-style-type: none"> メッセージの受信時刻：ユーザが次のメッセージを再生する場合： <ul style="list-style-type: none"> 電話：Connection は、ユーザに指定されている現地時間を使用してメッセージが受信された時刻を発表します。 Web Inbox：Connection は、オペレーティングシステムで指定された現地時間を使用してメッセージが受信された時刻を発表します。 メッセージの通知スケジュール：ユーザのメッセージ通知ページおよび Connection Messaging Assistant に表示されるスケジュールには、そのユーザに指定されている現地時間が使用されません。 ユーザのタイムゾーン設定を変更した場合でも、標準グリーティングおよび時間外グリーティングは、設定されているタイムゾーンを使って再生されます。
言語 (Language)	Cisco Unity Connection のカンバセーションでユーザへの指示が再生されるときに言語を選択します。[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] を選択するか、リストから言語を選択します。この設定は、音声認識カンバセーションには適用されないことに注意してください。 ユーザに対する言語設定によって、Text to Speech (TTS; テキスト/スピーチ) に使用される言語が制御されます。 TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。 (注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。
部署名 (Department)	(任意) ユーザの部署名を入力します。
マネージャ (Manager)	(任意) マネージャの名前を入力します。
課金 ID (Billing ID)	(任意) アカウンティング情報、部署名、プロジェクトコードなどの組織固有の情報に使用できる課金 ID。この情報は、ユーザレポートに含めることができます。


表 1-3 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)	<p>(表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) このフィールドには、次のいずれかの方法で情報が入力されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> Bulk Administration Tool を使用して CSV ファイルをインポートすることでユーザを作成した場合に、CSV ファイルに社内電子メールアドレスの値が含まれていたときは、このフィールドにその値が表示されます。 ユーザ インポート ツールを使用して LDAP ディレクトリからユーザ データをインポートすることでユーザを作成した場合に、LDAP ディレクトリに電子メールアドレスが含まれていたときは、このフィールドにその値が表示されます。 <p>LDAP ディレクトリ内のデータからユーザを作成した場合 (Bulk Administration Tool またはユーザ インポート ツールのいずれかを使用)、[社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドにインポートされる LDAP ディレクトリ内のフィールドは、Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] > [LDAP] > [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページの [同期されるユーザ フィールド (User Fields To Be Synchronized)] テーブルにある [メール ID (Mail ID)] フィールドで選択したオプションによって決まります。</p>
社内電子メールアドレスから SMTP プロキシアドレスを生成 (Generate SMTP Proxy Address From Corporate Email Address)	<p>このチェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection によって自動的に [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドの値に対する新しい SMTP プロキシアドレスが作成されます。SMTP プロキシアドレスを使用すると、Connection で、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することができます。IMAP または単一受信トレイ機能のいずれかで Cisco ViewMail for Microsoft Outlook を使用してメッセージを送信する場合は、適用可能な SMTP プロキシアドレスが必要です。</p>
社内電話番号 (Corporate Phone Number)	<p>(表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) このフィールドには、次のいずれかの方法で情報が入力されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> Bulk Administration Tool を使用して CSV ファイルをインポートすることでユーザを作成した場合に、CSV ファイルに社内電話番号の値が含まれていたときは、このフィールドにその値が表示されます。 ユーザ インポート ツールを使用して LDAP ディレクトリからユーザ データをインポートすることでユーザを作成した場合に、LDAP ディレクトリに電話番号が含まれていたときは、このフィールドにその値が表示されます。 <p>LDAP ディレクトリ内のデータからユーザを作成した場合 (Bulk Administration Tool またはユーザ インポート ツールのいずれかを使用)、[社内電話番号 (Corporate Phone Number)] フィールドにインポートされる LDAP ディレクトリ内のフィールドは、Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] > [LDAP] > [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページの [同期されるユーザ フィールド (User Fields To Be Synchronized)] テーブルにある [電話番号 (Phone Number)] フィールドで選択したオプションによって決まります。</p>
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Modifying or Deleting Individual User Accounts in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Modifying Individual User Accounts in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

一括編集モードでのユーザ アカウント設定の編集

- ステップ 1** [ユーザの検索 (Search Users)] 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。
- まとめて編集するユーザ アカウントが複数の検索ページに表示される場合は、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から、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します。同様の操作を該当するすべての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。
- 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。各フィールドの設定方法については、表 1-3 のフィールド定義を参照してください。
-  **(注)** [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの最上部に表示されるステータスメッセージは、編集しているユーザ アカウントの数を示しています。また、このページには一括編集モードで編集が許可されているフィールドしか表示されないことと、編集に使用可能なフィールドはすべてのユーザ アカウントがローカル サーバ上に存在するかどうかによっても異なることに注意してください。
- ステップ 3** [一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)] フィールドなど、適用可能なすべてのフィールドを設定したら、[送信 (Submit)] を選択します。
- ステップ 4** 該当する場合は、[編集 (Edit)] メニューから使用可能な関連ページで、これらのユーザ アカウントに関する設定の変更を続けます。各ページで変更を実施したら、次のページに移動する前に [送信 (Submit)] を選択して新しい変更を実施します。

パスワードの設定の編集

表 1-4 [パスワードの設定の編集 (Edit Password Settings)] ページ

フィールド	説明
パスワードの選択 (Choose Password)	<p>次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ボイスメール (Voicemail)] : ユーザのボイスメールの暗証番号に関連付けられた設定を変更します。 [Web アプリケーション (Web Application)] : ユーザの Web アプリケーション パスワードに関連付けられた設定を変更します。 <p>Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリと連動しており、LDAP 認証が設定されている場合は、LDAP ディレクトリで Web アプリケーション パスワードを変更する必要があります。Connection ではパスワードを変更できません。</p>
管理者がロックする (Locked by Administrator)	<p>ユーザが Cisco Unity Connection にアクセスできないようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>ユーザがボイスメールにアクセスできないようにするには、このチェックボックスをオンにしてボイスメールの暗証番号を設定します。ユーザが Cisco Personal Communications Assistant (PCA) または Cisco Unity Connection Administration にアクセスできないようにするには、Web アプリケーション パスワードに対するこのチェックボックスをオンにします。</p>
ユーザによる変更不可 (User Cannot Change)	<p>ユーザがパスワードや暗証番号を変更できないようにするには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、複数のユーザがアクセスできるアカウントに対する使用が最も適しています。このチェックボックスをオンにした場合は、[期限切れなし (Does Not Expire)] チェックボックスもオンにします。</p>
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)	<p>一時的なパスワードまたは暗証番号を設定しており、ユーザが Cisco Unity Connection に次回サインインするときにユーザに新しいパスワードまたは暗証番号の設定を求める場合は、このチェックボックスをオンにします。不正アクセスや不正通話からアカウントを保護するには、ユーザに長く推測されにくいパスワードや暗証番号 (パスワードの場合は 8 桁以上、暗証番号の場合は 6 桁以上) を指定するように促すか、[認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページの設定を使用してそのようなパスワードや暗証番号を指定するように要求します。</p> <p>[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、このチェックボックスはオンにできません。デフォルト設定では、このチェックボックスはオンになっています。</p>
期限切れなし (Does Not Expire)	<p>このチェックボックスをオンにすると、システムからユーザへのこのクレデンシャルの変更要求が拒否されます。このチェックボックスは、通常、高いセキュリティを必要としないユーザや、複数の人物に利用される可能性があるアカウントに対して使用します。</p> <p>このチェックボックスをオンにした場合、該当するユーザはこのクレデンシャルをいつでも変更できます。このチェックボックスをオフにした場合は、関連付けられているクレデンシャル ポリシーの有効期限設定が適用されます。</p> <p>デフォルト設定では、このチェックボックスはオフになっています。</p>

表 1-4 [パスワードの設定の編集 (Edit Password Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
認証規則 (Authentication Rule)	選択したユーザ パスワードまたは暗証番号の設定に適用する認証ポリシーを選択します。
最終変更時刻 (Time Last Changed)	(表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザ パスワードまたは暗証番号が最後に変更された日時を示します。
サインイン試行回数 (Failed Sign-In Attempts)	(表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) このパスワードまたは暗証番号に対して失敗したサインイン試行回数を示します。サインインに成功するか、管理者が [パスワードのロック解除 (Unlock Password)] を選択すると、この回数はゼロにリセットされます。
最後に失敗したサインイン試行時刻 (Time of Last Failed Sign-In Attempt)	(表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) このパスワードまたは暗証番号で前回失敗したサインインの日時を示します。
管理者によってロックされた時刻 (Time Locked by Administrator)	(表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザ パスワードまたは暗証番号が管理者によってロックされた日時を示します。
サインイン試行に失敗したためにロックされた時刻 (Time Locked Due to Failed Sign-In Attempts)	(表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 許容されているサインイン試行回数に到達したために、ユーザ パスワードまたは暗証番号がロックされた日時を示します。
パスワードのロック解除 (Unlock Password)	(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザ パスワードまたは暗証番号をロック解除するには、[パスワードのロック解除 (Unlock Password)] を選択します。[パスワードのロック解除 (Unlock Password)] を選択すると、[サインイン試行回数 (Failed Sign-In Attempts)] がゼロにリセットされ、ロックされた時刻を示すフィールドの値が削除されます。
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

- 『[User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection](#)』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Passwords and PINs in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

パスワードの変更

表 1-5 [パスワードの変更 (Change Password)] ページ

フィールド	説明
パスワードの選択 (Choose Password)	<p>次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ボイスメール (Voicemail)] : ユーザのボイスメールの暗証番号に関連付けられた設定を変更します。 [Web アプリケーション (Web Application)] : ユーザの Web アプリケーション パスワードに関連付けられた設定を変更します。 <p>Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリと連動しており、LDAP 認証が設定されている場合は、LDAP ディレクトリで Web アプリケーション パスワードを変更する必要があります。Connection ではパスワードを変更できません。</p>
パスワード (Password)	<p>次のようにパスワードまたは暗証番号を入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 電話の暗証番号 : 0 ~ 9 の数字を使用します。 Web アプリケーション パスワード : 英数字と特殊文字 (~!@#%&*()-_+={} [:";<>?/\.,) の任意の組み合わせを使用します。 <p>不正アクセスや不正通話から Cisco Unity Connection を保護するには、長くて推測されにくいパスワードまたは暗証番号 (パスワードの場合は 8 桁以上、暗証番号の場合は 6 桁以上) を入力します。パスワードの最大長は 80 文字、暗証番号の最大長は 24 桁です。</p> <p>パスワードと暗証番号の複雑性および最小クレデンシャル長の要件は、[システム設定 (System Settings)] > [認証規則 (Authentication Rule)] ページで設定することに注意してください。</p>
パスワードの確認 (Confirm Password)	新しいパスワードまたは暗証番号を再入力してエントリを確認します。
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Passwords and PINs in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

役割の編集

表 1-6 [役割の編集 (Edit Roles)] ページ

フィールド	説明
割り当て済みの役割 (Assigned Roles)	<p>[使用可能な役割 (Available Roles)] 設定と併せて使用して、Cisco Unity Connection システムを管理するユーザに役割を割り当てます。上矢印と下矢印を選択して、[使用可能な役割 (Available Roles)] ボックスから [割り当て済みの役割 (Assigned Roles)] ボックスに該当する役割を移動します。</p> <p>あらかじめ定義されている次の役割から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> オーディオ テキスト管理者 (Audio Text Administrator) 監査管理者 (Audit Administrator) (<i>Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ</i>) グリーティング管理者 (Greeting Administrator) ヘルプ デスク管理者 (Help Desk Administrator) メールボックス アクセス代行アカウント (Mailbox Access Delegate Account) リモート管理者 (Remote Administrator) システム管理者 (System Administrator) 専門技術者 (Technician) ユーザ管理者 (User Administrator)
使用可能な役割 (Available Roles)	<p>[割り当て済みの役割 (Assigned Roles)] 設定と併せて使用して、Cisco Unity Connection システムを管理するユーザに役割を割り当てます。上矢印と下矢印を選択して、[使用可能な役割 (Available Roles)] ボックスから [割り当て済みの役割 (Assigned Roles)] ボックスに該当する役割を移動します。</p> <p>あらかじめ定義されている次の役割から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> オーディオ テキスト管理者 (Audio Text Administrator) 監査管理者 (Audit Administrator) (<i>Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ</i>) グリーティング管理者 (Greeting Administrator) ヘルプ デスク管理者 (Help Desk Administrator) リモート管理者 (Remote Administrator) システム管理者 (System Administrator) 専門技術者 (Technician) ユーザ管理者 (User Administrator)
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『[User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection](#)』(Release 9.x) の「[Preparing to Add User Accounts in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Roles in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

メッセージ受信インジケータ

表 1-7 [メッセージ受信インジケータ (Message Waiting Indicators)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	Message Waiting Indicator (MWI; メッセージ受信インジケータ) を削除するには、MWI 表示名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)] を選択します。複数の MWI を同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	メッセージ受信インジケータ (MWI) を追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規 MWI に適用するデータを入力します。
すべてリセット (Reset All)	ユーザに対するすべてのメッセージ受信インジケータ (MWI) をリセットするには (MWI の再同期を必要とする場合など)、[すべてリセット (Reset All)] ボタンを選択します。
表示名 (Display Name)	メッセージ受信インジケータ (MWI) の名前。 MWI に固有のページに移動するには、表示名を選択します。
有効 (Enabled)	(表示専用) メッセージ受信インジケータ (MWI) が有効かどうかを示します。
内線番号 (Extension)	(表示専用) 電話システムでユーザへの接続に使用される内線番号。
現在のステータス (Current Status)	(表示専用) ユーザのメッセージ受信インジケータ (MWI) がオンであるか、オフであることを示します。
電話システム (Phone System)	(表示専用) メッセージ受信インジケータ (MWI) のオン/オフを切り替える電話システムの表示名。
送信メッセージ数 (Send Message Counts)	(表示専用) メッセージ数が有効かどうかを示します。 (注) メッセージ数の送信には、メッセージ数情報を表示できる Cisco Unified Communications Manager 統合および Cisco IP Phone が必要です。

関連項目

- 『[User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection](#)』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Message Waiting Indicators in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

メッセージ受信インジケータの編集

表 1-8 [メッセージ受信インジケータの編集 (Edit Message Waiting Indicators)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	ユーザに対してメッセージ受信インジケータ (MWI) 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。
表示名 (Display Name)	メッセージ受信インジケータ (MWI) の識別に役立つ名前を入力します。
ユーザの内線番号を継承 (Inherit User's Extension)	メッセージ受信インジケータ (MWI) を表示する内線番号としてユーザのプライマリ内線番号を使用するには、このチェックボックスをオンにします。 (注) 複数のユーザ アカウントを一括編集モードで編集する場合は、このチェックボックスをオンにすることで、ユーザの内線番号を各ユーザ アカウントが継承するように設定できます。ただし、一括編集モードで編集中のすべてのユーザ アカウントが以前に [ユーザの内線番号を継承 (Inherit User's Extension)] に設定されている場合は、一括編集モードで (チェックボックスをオフにして) その設定を削除することはできません。代わりに、各ユーザ アカウントのチェックボックスをオフにして個別に編集し、[内線番号 (Extension)] フィールドに該当する内線番号を入力する必要があります。
内線番号 (Extension)	(表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) メッセージ受信インジケータ (MWI) を表示する内線番号。
電話システム (Phone System)	(表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) メッセージ受信インジケータ (MWI) のオン/オフを切り替える電話システムの表示名。
現在のステータス (Current Status)	(表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザに対してメッセージ受信インジケータ (MWI) がオンであるか、オフであることを示します。
送信メッセージ数 (Send Message Counts)	ユーザに対するメッセージ数を送信するには、このチェックボックスをオンにします。 (注) メッセージ数の送信には、メッセージ数情報を表示できる Cisco Unified Communications Manager 統合および Cisco IP Phone が必要です。
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Message Waiting Indicators in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

メッセージ受信インジケータの新規作成

表 1-9 [メッセージ受信インジケータの新規作成 (New Message Waiting Indicator)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	ユーザに対してメッセージ受信インジケータ (MWI) 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。
表示名 (Display Name)	メッセージ受信インジケータ (MWI) の識別に役立つ名前を入力します。
ユーザの内線番号を継承 (Inherit User's Extension)	メッセージ受信インジケータ (MWI) を表示する内線番号としてユーザのプライマリ内線番号を使用するには、このチェックボックスをオンにします。
内線番号 (Extension)	<p>メッセージ受信インジケータ (MWI) を表示する内線番号。このフィールドに文字を入力する場合は、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 0 ～ 9 の数字を入力します。 ディジットとディジットの間には、スペース、ダッシュ、またはカッコを使用しないでください。 1 秒の一時停止を挿入するための、(カンマ) を入力します。 電話機の # キーと * キーに対応する # および * を入力します。 国際電話では + を入力します。 <p>入力する内線番号について、プライマリ内線番号に関連付けられた電話機とは別の MWI オン コードを必要とする電話機で MWI をアクティブにする予定である場合は、その電話システムが複数の MWI オンおよびオフ コードをサポートするようにプログラムされていることを確認してください。</p>
電話システム (Phone System)	メッセージ受信インジケータ (MWI) のオン/オフを切り替える電話システムを選択します。
現在のステータス (Current Status)	(表示専用) ユーザのメッセージ受信インジケータ (MWI) がオンであるか、オフであることを示します。
送信メッセージ数 (Send Message Counts)	<p>ユーザに対するメッセージ数を送信するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>(注) メッセージ数の送信には、メッセージ数情報を表示できる Cisco Unified Communications Manager 統合および Cisco IP Phone が必要です。</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Message Waiting Indicators in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

転送ルール

表 1-10 [転送ルール (Transfer Rules)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	1 つまたは複数の転送ルールを有効または無効にするには、このチェックボックスをオンまたはオフにして、[保存 (Save)] を選択します。設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。
ルール名 (Rule Name)	転送ルールの名前。 転送ルールに固有のページに移動するには、ルール名を選択します。
内線番号 (Extension)	(表示専用) 電話システムでオブジェクトへの接続に使用される内線番号。
終了日 (End Date)	(表示専用) ルールが特定の終了日まで有効である場合に、ルールが無効になる日時を示します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Call Transfer, Call Screening, and Call Holding in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

転送ルールの編集

表 1-11 [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ

フィールド	説明
ルール名 (Rule Name)	(表示専用) 転送ルールの名前。
この基本ルールがアクティブな場合 (When This Basic Rule Is Active)	<p>(ユーザに割り当てられているサービス クラスで [パーソナル着信転送ルールの使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Personal Call Transfer Rules)] 機能が有効になっている場合に限り使用可能) 次の中から、該当のオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [このページの基本設定を適用 (Apply Basic Settings on This Page)] : この転送ルールがアクティブである場合、Cisco Unity Connection ではこのページの設定が適用されます。 [パーソナル着信転送ルールを適用 (Apply Personal Call Transfer Rules)] : この転送ルールがアクティブである場合、Connection ではこのページの設定を無視してパーソナル着信転送ルールが適用されます。 <p>[パーソナル着信転送ルールを適用 (Apply Personal Call Transfer Rules)] オプションを使用する場合は、まず、ユーザがパーソナル着信転送ルール Web ツールでパーソナル着信転送ルールセットを設定していることを確認します。ルールセットが設定されていない場合は、すべての通話がプライマリ内線番号に転送されます。</p>

表 1-11 [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
ステータス (Status)	<p>転送オプションが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)] : 転送オプションは無効です。 [終了日時設定なしで有効にする (Enabled With No End Date and Time)] : 転送オプションは、無効にするまで有効です。 [有効期限 (Enabled Until)] : Cisco Unity Connection で、指定の日時になるまで選択した転送オプションが実行されます。[有効期限 (Enabled Until)] を選択し、Connection で自動的に転送オプションを無効にする月、日、年、および時刻を選択します。 <p>(注) 設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。</p>
転送先 (Transfer Calls To)	<p>次のいずれかの設定を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [グリーティング (Greeting)] : このオプションを選択した場合、通話は次の宛先に転送されます。 <ul style="list-style-type: none"> ユーザ設定の場合 : ユーザ グリーティング (ユーザの電話機で呼び出し音は鳴りません)。 コールハンドラ設定の場合 : コールハンドラ グリーティング。 [内線番号 (Extension)] : 通話の転送先となる内線番号を入力します。 <p>(注) 一括編集モードでユーザアカウントを編集する際は、[内線番号 (Extension)] フィールドを使用できません。[内線番号 (Extension)] 設定を選択すると、編集中の各ユーザアカウントの転送ルールにすでに関連付けられている内線番号がデフォルト設定されます。</p>
転送タイプ (Transfer Type)	<p>Cisco Unity Connection による通話の転送方法を選択します。この設定は、電話機およびボイスメッセージシステムに及ぼされる影響を理解している場合に限り、慎重に使用してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> [スイッチヘリリースする (Release to Switch)] : Connection は自動的に発信者を保留にし、内線番号をダイヤルして、通話を電話システムにリリースします。回線が通話中であるか応答しない場合、通話は電話システム (Connection ではない) からユーザまたはハンドラのグリーティングに転送されます。この転送タイプを使用すると、Connection で着信コールをより迅速に処理できます。[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] 設定は、電話システムで着信転送が有効である場合に限り使用してください。 [転送を監視する (Supervise Transfer)] : Connection が電話受付係の役割を果たして、転送を処理します。回線が通話中であるか応答しない場合、通話は Connection (電話システムではない) からユーザまたはハンドラのグリーティングに転送されます。監視転送は、通話の転送を電話システムで実行するかどうかにかかわらず使用できます。 <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [パーソナル グリーティング (My Personal Greeting)] オプションに設定されている場合は、[転送タイプ (Transfer Type)] オプションを使用できません。</p> <p>転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>

表 1-11 【転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)】 ページ (続き)

フィールド	説明
待機する呼び出し回数 (Rings to Wait For)	<p>Cisco Unity Connection でユーザまたはハンドラのグリーティングを再生する前に、内線番号を呼び出す回数を選択します。</p> <p>ユーザが応答できるようにするには、この値は 3 以上に設定します。特に通話が別の内線番号に転送される可能性があるときは、5 以上の値に設定することは避けてください。発信者が、転送先でも所定の呼び出し回数に達するまで待機しなければならない場合があります。転送コールの場合は、この回数を電話システムの設定値よりも 2 回以上少なくする必要があります。</p> <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されているか、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>
「お電話を転送しております」のプロンプトを再生 (Play the "Wait While I Transfer Your Call" Prompt)	<p>転送の実行中に、Cisco Unity Connection から発信者に対して「お電話を転送しております (Wait while I transfer your call)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
内線が通話中の場合 (If Extension Is Busy)	<p>電話が使用中である場合の Cisco Unity Connection による通話の処理方法を示します。通話を保留にしている間はポートが使用されるため、保留のオプションは必要以上に使用しないことをお勧めします。</p> <ul style="list-style-type: none"> [発信者をボイスメールに転送する (Send Callers to Voicemail)] : 通話中グリーティングが Connection によって再生されます。発信者は、ボイス メッセージを残すことができます。 [発信者を保留にする (Put Callers on Hold Without Asking)] : Connection が発信者を自動的に保留にします。 [保留して良いかを発信者に問い合わせる (Ask Callers to Hold)] : 保留にするかどうかを Connection が発信者に問い合わせます。 <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、これらのオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>

表 1-11 [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
通話接続時に通知する (Tell Me When the Call Is Connected)	<p>ユーザが電話に応答したときに Cisco Unity Connection で「おつなぎしております (transferring call)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
通話の宛先を通知する (Tell Me Who the Call Is For)	<p>ユーザが電話に応答したときに Cisco Unity Connection で「<ユーザまたはコールハンドラの録音名> の方にお電話がはいています (call for <recorded name of user or call handler>)」または「<ダイヤルされた内線番号> の方にお電話がはいています (call for <dialled extension number>)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、電話機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザがダイヤルされた複数の内線番号の通話を受け付ける場合に使用します。</p> <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
電話を取るか確認する (Ask Me If I Want to Take the Call)	<p>通話を転送する前に、通話を受け付けるかどうかを Cisco Unity Connection からユーザに問い合わせるようには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 1-11 [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
発信者に自分の名前を録音してもらう (Ask for Caller's Name)	<p>Cisco Unity Connection から発信者に対して名前を言うよう要求するようになるには、このチェックボックスをオンにします。ユーザが電話に出ると、Connection から通話が転送される前に「...様からののお電話です (Call from...)」というプロンプトが再生されます。</p> <p>[スイッチへリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『[User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection](#)』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Call Transfer, Call Screening, and Call Holding in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

メッセージ設定の編集

表 1-12 [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページ

フィールド	説明
最大メッセージ長 (Maximum Message Length)	<p>識別できない発信者が残すことのできるメッセージの録音時間を、秒単位で設定します。</p> <p>ユーザは、識別できない発信者からのメッセージについて長さを制限することが必要になる場合があります。カスタマー サービスなど、部署によっては長めのメッセージを許可する必要があります。</p> <p>このオプションを有効にすると、発信者に対して、最大メッセージ長に達する前に警告音が再生されます。</p> <p>(注) 他のユーザが残すメッセージについて録音時間の上限を設定するには、該当する [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページを使用します。ユーザが録音するブロードキャストメッセージについて録音時間の上限を設定するには (録音を許可する場合)、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] ページを使用します。</p> <p>デフォルト設定：300 秒</p>

表 1-12 [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
発信者がメッセージを編集できる (Callers Can Edit Messages)	<p>発信者がメッセージを再生、追加、再録音、または削除できるようにするプロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>メッセージを編集するための追加の制御権を発信者に与えますが、ボイス メッセージ ポートが使用される期間も長くなります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
発信者に使用する言語 (Language That Callers Hear)	<p>発信者にシステム プロンプトを再生するときの言語を選択します。この言語設定は、「発信音の後にメッセージをお話してください (You may record your message at the tone)」などのシステム プロンプトに適用されます。次のいずれかのオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] : Connection により、システムのデフォルト言語でシステム プロンプトが再生されます。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] : Connection により、通話を処理したハンドラまたはルーティング ルールによって設定された言語に基づいて、通話単位でシステム プロンプトに使用する言語が決定されます。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承 (Inherited)] に設定されている場合、システム プロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。 <p>または、リストから特定の言語を選択します。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p>
メッセージの緊急性 (Message Urgency)	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [通常にする (Mark Normal)] : 識別できない発信者が残したメッセージに対して、緊急のマークを付けません。 [緊急にする (Mark Urgent)] : 識別できない発信者が残したすべてのメッセージに緊急のマークを付けます。この設定は、営業やテクニカル サポートの通話に役立てることができます。 [発信者が選択できる (Ask Callers)] : メッセージに緊急のマークを付けるかどうかについて、Connection から識別できない発信者に問い合わせます。
プライベート メッセージ (Message Sensitivity)	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [通常にする (Mark Normal)] : 識別できない発信者が残したメッセージに対して、プライベートのマークを付けません。 [プライベートにする (Mark Private)] : 識別できない発信者が残したすべてのメッセージにプライベートのマークを付けます。 [発信者が選択できる (Ask Callers)] : メッセージにプライベートのマークを付けるかどうかについて、Connection から識別できない発信者に問い合わせます。

表 1-12 [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
[メッセージセキュリティ (Message Security)] : [セキュアにする (Mark Secure)]	識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがこのユーザに残したメッセージに対して、Cisco Unity Connection でセキュアのマークを付けるには、このチェックボックスをオンにします (識別ユーザ メッセージング機能が有効な場合)。
録音後のメッセージの再生 (Play after Message Recording)	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを送信した後に、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)] : メッセージ送信後に録音は再生されません。 [システム デフォルト メッセージを再生する (System Default Recording)] : メッセージ送信後にデフォルトのシステム録音を再生します。 [メッセージを再生する (Play Recording)] : メッセージ送信後にカスタマイズされた録音を再生します。ドロップダウン リストからカスタム録音を選択します。[カスタム録音の検索 (Search Custom Recording)] ページにカスタム録音がない場合は、[メッセージを再生する (Play Recording)] オプションはデフォルトで無効になります。 <p>デフォルトでは、[システム デフォルト メッセージを再生する (System Default Recording)] オプションが選択されます。</p>

表 1-12 [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージ後のアクション (After Message Action)	<p>発信者がメッセージを残した後に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。 – [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)] : 適切なコールルーティングテーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コールルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザグリーティングに移動するかを指定します。
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Outside Caller Options in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

発信者入力

表 1-13 [発信者入力 (Caller Input)] ページ

フィールド	説明
キー (Key)	発信者入力の設定を編集するには、該当するキーを選択します。該当するキーの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページが開きます。
アクション (Action)	(表示専用) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。キーに [無視する (Ignore)] や [メッセージの録音を開始する (Take Message)] などの通話アクションが設定されている場合は、そのアクションが表示されます。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、カンパセッション、またはユーザに通話を送信するように設定されているキーの場合は、[発信者の送信先 (Send Caller To)] が表示され、通話を受信するオブジェクトが [ターゲット (Target)] フィールドに表示されます。
ターゲット (Target)	(表示専用) 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、カンパセッション、またはユーザに通話を送信するようにキーが設定されている場合、通話を受信するオブジェクトを示します。その他の場合、このフィールドは空白になります。
ステータス (Status)	(表示専用) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection で追加入力が許可されるか ([ロックされていない (Unlocked)])、無視されるか ([ロックされている (Locked)]) を示します。
追加入力待機時間 ____ ミリ秒 (Wait for Additional Digits ____ Milliseconds)	ロックされていないキーを発信者が 1 つ押した後、Cisco Unity Connection が追加入力を待機する時間の長さを示します。この時間以内に入力があった場合、Connection によってそのキーに割り当てられているアクションが実行されます。 この値は、1,500 ミリ秒 (1.5 秒) にすることをお勧めします。 (注) このオプションは、[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)] が有効になっている場合は使用できません。 デフォルト設定 : 1,500 ミリ秒

表 1-13 [発信者入力 (Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
[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)] : [有効 (Enable)]	<p>コールハンドラおよびユーザ メールボックスで先頭に追加される数字を使用して短縮内線番号をシミュレートするには、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。</p> <p>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。</p> <p>たとえば、Sales というコールハンドラに追加用の数字 123 が設定されているとします。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。</p>
先頭に追加する数字 (Digits to Prepend)	発信者がユーザまたはコールハンドラのグリーティングを聞いている間にダイヤルした内線番号に対して、先頭に追加される数字を入力します。
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の章にある「Allowing Caller Input During Greetings」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章にある「Abbreviated Extensions: Prepending Digits to Extensions That Callers Enter」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

発信者入力の編集

表 1-14 [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページ

フィールド	説明
キー (Key)	(表示専用) このページの設定が適用される電話キーパッドのキーを示します。

表 1-14 [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))	<p>発信者がキーを押した後の追加入力を Cisco Unity Connection で無視されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。Connection では、キーに割り当てられているアクションが実行されます。効率的な発信者入力メニューを作成するには、システム上の内線番号で先頭の文字となっているキーを除いて、すべてのキーをロックします。また、キーをロックすると、そのキーで始まる内線番号への通話をブロックすることもできます。</p> <p>すべてのキーの操作をロックするには、[グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページにある [発信者の入力無視 (Ignore Caller Input)] チェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 1-14 [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
アクション (Action)	<p>次のいずれかを選択して、発信者が該当するキーを押したときに Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話が Connection によって打ち切られます。 – [無視する (Ignore)] : キー入力は Connection によって無視され、グリーティングが引き続き再生されます。特定のキー入力だけに応答する場合に使用します。 – [グリーティングを再開する (Restart Greeting)] : グリーティングが Connection によって最初から再生されます。 – [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 ルーティング テーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コール ルーティングまたは転送コール ルーティング) に基づいて、Connection が以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。 – [グリーティングをスキップする (Skip Greeting)] : グリーティングがスキップされ、グリーティング再生後のアクションが Connection によって実行されます。 – [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : 発信者からのメッセージが録音されます。 – [緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)] : [内線番号 (Extension)] フィールドで指定された電話番号 (携帯電話やその他の外線番号など) に Connection によって通話が転送されます。Connection で通話を転送する場合に通話を電話システムにリリースするか、転送を管理するかどうかを指定することもできます。転送タイプとして [転送を監視する (Supervise Transfer)] を選択している場合は、呼び出し回数も指定できます。この回数を過ぎると、Connection による転送の試みが終了します。 • [コール ハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator) – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : ユーザが各自の指定する番号に転送することを可能にするカンバセーション (規制テーブルで許可されている場合に限られます)。 – [簡易サインイン (Easy Sign-In)] (ユーザの [発信者入力 (Caller Input)] ページに限り使用可能) : サインイン用の暗証番号だけを入力するよう、ユーザに要求するカンバセーション (Connection では、発信者が通話先のメールボックスにサインインしようとしていると見なされます)。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コール ハンドラのグリーティングを変更するためのカンバセーション。 – [サインイン (Sign-In)] : ID と暗証番号を入力するよう発信者に要求するカンバセーション。 – [ユーザ システム転送 (User System Transfer)] : ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにするカンバセーション。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーの電話機や組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、ディレクトリに移動してユーザ グリーティングに転送するかを指定します。

表 1-14 [発信者入力 (Edit Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Allowing Caller Input During Greetings](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

メールボックスの編集

表 1-15 [メールボックスの編集 (Edit Mailbox)] ページ

フィールド	説明
マウント済み (Mounted)	(表示専用。このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) メールボックスを使用できる場合は、このチェックボックスをオンにします。メールボックスを使用できない場合は、このチェックボックスをオフにします。メールボックスを使用できない場合、ユーザは既存のメッセージにアクセスできず、新しいメッセージはメールボックスが再び使用可能になったときにメールボックスに送信されるようにキューに入ります。 Cisco Unity Connection では、次の場合にメールボックスを自動的に使用不可にします。 <ul style="list-style-type: none"> メールボックスが別のメールボックスストアに移動している間。 メールボックスを含むメールボックスストアが無効である場合。
開封確認要求へ応答する (Respond to Requests for Read Receipts)	ある Cisco Unity Connection ユーザが別のユーザにボイスメッセージを送信した場合、メッセージを送信したユーザは、受信者がボイスメッセージを再生した時点で開封確認通知を受けることを要求できます。このユーザに関する開封確認要求に Connection が応答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。
メッセージエージングポリシー (Message Aging Policy)	リストからメッセージエージングポリシーを選択します。 メッセージのエージングを行わない場合は、無効であるポリシー、またはすべてのルールが無効であるポリシーを選択します。どちらを選択しても効果は同じです。デフォルトでは、[メッセージをエージングしない (Do Not Age Messages)] ポリシーが無効になり、すべてのルールが無効になります。

表 1-15 [メールボックスの編集 (Edit Mailbox)] ページ (続き)

フィールド	説明
メールボックス クォータ (Mailbox Quotas)	<p>メッセージ エージング ポリシーとともに、次のようにメールボックス使用割り当て量 (クォータ) を設定することで、ボイス メッセージに使用できるハード ディスク領域が満杯にならないようにするために役立ちます。</p> <ul style="list-style-type: none"> [カスタム (Custom)]: このユーザに対して、このページで指定する [警告クォータ (Warning Quota)]、[送信クォータ (Send Quota)]、および [送信/受信クォータ (Send/Receive Quota)] の設定を使用します。このオプションを選択した場合は、[カスタム (Custom)] または [システム最大値 (2 ギガバイト) (System Maximum (2 Gigabytes))] も選択します。[カスタム (Custom)] を選択する場合は、次の項目ごとに、このユーザが使用できるボイス メッセージの最大バイト数を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [警告クォータ (Warning Quota)]: ユーザのメールボックスがこのサイズに達すると、そのユーザは、メールボックスが最大許容サイズに達しつつあることを警告されます。 [送信クォータ (Send Quota)]: ユーザのメールボックスがこのサイズに達すると、そのユーザはボイス メッセージを送信できなくなります。 [送信/受信クォータ (Send/Receive Quota)]: ユーザのメールボックスがこのサイズに達すると、そのユーザはボイス メッセージを送受信できなくなります。 [システム設定の使用 (Use System Settings)]: このユーザに対して、[メールボックス クォータ (Mailbox Quotas)] ページで指定した使用割り当て量を使用します。 <p>カスタム クォータを入力する場合、[警告クォータ (Warning Quota)] の値は [送信クォータ (Send Quota)] の値よりも小さくする必要があります。[送信クォータ (Send Quota)] の値は、[送信/受信クォータ (Send/Receive Quota)] の値よりも小さくする必要があります。</p>
メッセージ数 (Number of Messages)	(表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) このユーザに対する新規メッセージ、開封済みメッセージ、および削除のマークが付いている ([削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動される) が完全に削除されていないメッセージの合計数。
サイズ (Size)	(表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 現在のユーザに対するすべてのボイス メッセージの合計サイズ (バイト単位)。
作成時刻 (Creation Time)	(表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) メールボックスが作成された日時を示します。
メールボックス スト ア (Mailbox Store)	(表示専用。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) このメールボックスを含むメールボックス ストアの表示名。
一括編集タスクスケ ジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『[User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection](#)』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Mailbox-Size Quotas in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Controlling the Size of Mailboxes in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Mailbox Stores in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

電話メニュー

表 1-16 [電話メニュー (Phone Menu)] ページ

フィールド	説明
タッチトーンカンバセーションメニュースタイル (Touchtone Conversation Menu Style)	<p>ユーザがタッチトーンカンバセーションを使用する場合は、次のオプションのいずれかを選択します。音声認識カンバセーションの場合、標準メニュースタイルと簡易メニュースタイルは提供されないことに注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> [標準ガイダンス (Full)] : 詳しい操作説明をユーザに再生します。新規ユーザの場合に選択します。 [簡易ガイダンス (Brief)] : 標準メニューの簡易版をユーザに再生します。システムに慣れているユーザの場合に選択します。 <p>デフォルト設定 : [標準ガイダンス (Full)]</p>
ガイダンス音量 (Conversation Volume)	<p>Cisco Unity Connection カンバセーションがユーザに再生される時の音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 小 (Low) 中 (Medium) 大 (High) <p>ユーザは、電話機で一時的に音量を調整することもできます。</p> <p>デフォルト設定 : [中 (Medium)]</p>
ガイダンス速度 (Conversation Speed)	<p>Cisco Unity Connection によってユーザにプロンプトが再生される時の速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ゆっくり (Slow) 標準 (Normal) 速い (Fast) 最速 (Fastest) <p>デフォルト設定 : [標準 (Normal)]</p>

表 1-16 [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

フィールド	説明
時間フォーマット (Time Format)	<p>ユーザが電話でメッセージを再生するときに、Cisco Unity Connection でタイムスタンプの再生に使用される時間形式を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [12 時間制 (12-Hour Clock)]: デフォルト。ユーザに対して、メッセージのタイムスタンプを 12 時間制で再生します。たとえば、午後 1 時 00 分に残されたメッセージをユーザが聞くとき、タイムスタンプは午後 1 時 00 分と再生されます。 [24 時間制 (24-Hour Clock)]: ユーザに対して、メッセージのタイムスタンプを 24 時間制で再生します。たとえば、午後 1 時 00 分に残されたメッセージをユーザが聞くとき、タイムスタンプは 13 時 00 分と再生されます。 <p>(注) ユーザは、Connection Messaging Assistant で、時間形式の優先使用を独自に設定できます。</p>
音声認識入力スタイルを使用する (Use Voice Recognition Input Style)	<p>(ユーザに割り当てられているサービス クラスで [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] 機能が有効になっている場合に限り使用可能) ユーザが、Cisco Unity Connection と電話で対話するための主要な手段として音声認識の使用を希望する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このチェックボックスをオンにすると、音声認識サービスを使用できない場合、およびユーザがボイス コマンドではなくキーパッドを使用して Connection と対話することを選択した時点で、[タッチトーン カンバセーション (Touchtone Conversation)] 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。</p>
タッチトーン カンバセーション (Touchtone Conversation)	<p>ユーザがメッセージを電話で再生および管理するときに再生されるタッチトーン カンバセーション スタイルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 代行キーパッド マッピング (N) (Alternate Keypad Mapping N) 代行キーパッド マッピング (S) (Alternate Keypad Mapping S) 代行キーパッド マッピング (X) (Alternate Keypad Mapping X) クラシック カンバセーション (Classic Conversation) カスタム キーパッド マッピング 1 (Custom Keypad Mapping 1) カスタム キーパッド マッピング 2 (Custom Keypad Mapping 2) カスタム キーパッド マッピング 3 (Custom Keypad Mapping 3) カスタム キーパッド マッピング 4 (Custom Keypad Mapping 4) カスタム キーパッド マッピング 5 (Custom Keypad Mapping 5) カスタム キーパッド マッピング 6 (Custom Keypad Mapping 6) オプション カンバセーション 1 (Optional Conversation 1) 標準カンバセーション (Standard Conversation) <p>各カンバセーション スタイルで、標準メニュー スタイルまたは簡易メニュー スタイルを使用できます。</p>

表 1-16 【電話メニュー (Phone Menu)】ページ (続き)

フィールド	説明
[メッセージ ロケータでメッセージを検索 (Finding Messages with Message Locator)]: [有効にする (Enable)]	<p>ユーザが電話でメッセージを確認するときに他のユーザおよび識別できない発信者からのボイス メッセージを検索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。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは、Cisco Unity Connection カンパセーションでメイン メニューからメッセージを検索するように要求されます。ユーザはメッセージ ロケータ機能を使用して、新しいメッセージおよび開封済みメッセージの中から、特定のユーザ、内線番号、または電話番号 (Asynchronous Network Interface (ANI) または発信者 ID の情報) からのメッセージを検索できます。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
メッセージ ロケータのソート順 (Message Locator Sort Order)	<p>次のオプションのいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ラストイン ファーストアウト (Last In, First Out) ファーストイン ラストアウト (First In, Last Out) <p>[メッセージ ロケータでメッセージを検索 (Finding Messages with Message Locator)] の [有効 (Enabled)] チェックボックスと併せて使用して、ユーザが個々のメッセージを電話で検索できるようにします。この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できないことに注意してください。</p>
Phone View を有効にする (Enable Phone View)	<p>(Phone View が有効である Cisco Unified Communications Manager 電話システムだけに使用可能。このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) メッセージの検索または表示メニューを使用したときに、Cisco Unified IP Phone の LCD 画面で検索結果を確認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。</p> <p>ユーザに対して Phone View 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。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
ユーザが応答しないときのメニュー反復回数 (Times to Repeat Menu When User Does Not Respond)	<p>ユーザがメニューに反応しないときに、Cisco Unity Connection でそのメニューを繰り返す回数を指定します。有効値の範囲は 0 ~ 10 です。</p> <p>(注) この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できません。</p> <p>デフォルト設定: 1 回</p>
最初のタッチトーンまたはボイス コマンドの待機時間 _____ ミリ秒 (Wait for First Touchtone or Voice Command _____ Milliseconds)	<p>Cisco Unity Connection で、メニューの再生後にユーザが最初のキーを押すか、ボイス コマンドを発音するまで待つ時間を指定します。この設定は、「先頭桁のタイムアウト」とも呼ばれます。有効値の範囲は 500 ~ 10,000 ミリ秒です。</p> <p>デフォルト設定: 5,000 ミリ秒</p>

表 1-16 [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

フィールド	説明
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 ____ ミリ秒 (Wait for Additional Key Presses When Entering Names, Extensions, and PINs ____ Milliseconds)	<p>メッセージの宛先指定、パスワードまたは暗証番号の更新、通話転送またはメッセージ通知の番号の変更などのためにユーザ名または内線番号を入力する場合に、ユーザがキーを押した後、次のキーを押すまで Cisco Unity Connection が待機する時間を指定します。</p> <p>有効値の範囲は 1,000 ~ 10,000 ミリ秒です。</p> <p>デフォルト設定 : 3,000 ミリ秒</p>
複数桁のメニュー オプションを入力する時の追加のキー入力の待機時間 ____ ミリ秒 (Wait for Additional Key Presses When Entering Multiple Digit Menu Options ____ Milliseconds)	<p>Cisco Unity Connection で、ユーザが特定の電話メニューで使用可能なキーの組み合わせの最初の数字を表すキーを押してから新たなキーを押すまで待つ時間を指定します</p> <p>たとえば、クラシック カンバセーションの [メッセージ後 (After Message)] メニューで、ユーザは 1 つのメッセージに返信するには 4 を、すべてのメッセージに返信するには 42 を、発信者に電話するには 44 を押すことができます。</p> <p>この設定は、## を使用して宛先指定のモードを切り替えた場合も適用されます。</p> <p>有効値の範囲は 250 ~ 5,000 ミリ秒です。</p> <p>デフォルト設定 : 1,500 ミリ秒</p>
ボイスコマンドの単語間の待機時間 ____ ミリ秒 (Wait Between Words in Voice Commands ____ Milliseconds) (フレーズ未完了タイムアウト)	<p>(ユーザに割り当てられているサービス クラスで [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] 機能が有効になっている場合に限り使用可能) ユーザが次に発声するまで Cisco Unity Connection が待機する時間の長さを指定します。この時間が経過すると、すでに発声された内容に応じて処理が実行されます。たとえば、ユーザが「Play new messages」と発音してから、しばらく間をおいて、「from Harriet Smith」と続けたとします。このような場合は、ここで入力した値によって、Connection で、ユーザが発音を終わってから新しいメッセージを再生するまで待つ時間が決定されます。有効値の範囲は 300 ~ 10,000 ミリ秒です。</p> <p>デフォルト設定 : 750 ミリ秒</p>
音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)	<p>(ユーザに割り当てられているサービス クラスで [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] 機能が有効になっている場合に限り使用可能) この設定を使用して、Cisco Unity Connection から音声認識ユーザに対してユーザの意図の確認を求めめる可能性を調整します。たとえば、「cancel」または「hang up」の発音をシステムが誤認識するという苦情がユーザから寄せられる場合は、この設定の値を引き上げて、ユーザが意図しない操作を誤って実行しないようにすることができます。あるいは、システムが確認のプロンプトを何度も示すという苦情が寄せられる場合は、この設定の値を引き下げてください。</p> <p>有効値の範囲は 0 ~ 100 です。この値が 0 に設定されている場合、Connection から確認を求められることはありません。この値が 100 に設定されている場合、常に Connection から確認を求められます。</p> <p>この設定の現実的な値の範囲は 30 ~ 90 です。デフォルト値を設定すれば、ほとんどのエラーが確実に除外され、たいいていのシステムで必要なときに確認を求めめることができます。この値が小さすぎると、システムがコマンドを誤って認識して実行する場合があります。</p>

表 1-16 [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

フィールド	説明
音声認識の音声感度 (0 ~ 100) (Voice Recognition Speech Sensitivity (0 to 100))	<p>(ユーザに割り当てられているサービスクラスで [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] 機能が有効になっている場合に限り使用可能) この設定を使用して、通話の潜在的なバックグラウンド ノイズを補うことができます。</p> <p>値 0 は、音声エンジンの感度が低いことを示します。音声を認識させるには、ユーザは非常に大きな声で話す必要があります。</p> <p>値 100 は、音声エンジンの感度が非常に高いことを示します。ノイズが生じただけで、音声イベントとして認識されます。</p> <p>デフォルト設定 : 50</p>
サインイン後に再生 (After Sign-In, Play)	<p>次のチェックボックスをオンにして、ユーザのサインイン後に Cisco Unity Connection によって再生される内容を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [ユーザの録音名 (User's Recorded Name)] : Connection によってユーザの録音名が再生されません。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。 • [オプション グリーティング通知 (Alternate Greeting Notification)] : ユーザのオプション グリーティングが有効な場合に、Connection によってその旨がユーザに通知されます。ユーザが電話でサインインした直後に、Connection によって通知が再生され、その後メニューが再生されません。ユーザは、このメニューで、オプション グリーティングを有効なままにするか、無効にするか、または再生するかを選択できます。 このチェックボックスでは、ユーザが電話で Connection にアクセスしたときに、オプション グリーティングが有効であることをユーザに通知するかどうかを制御するだけです。 Cisco Personal Communications Assistant (PCA) でオプション グリーティングが有効な場合は、このチェックボックスがオフであっても、常にユーザに通知されます。 デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。 • [ユーザの新規メッセージを自動的に再生 (User's New Messages Automatically)] : ユーザのサインイン後、Connection によってただちに新しいメッセージが再生されます。メッセージ数やメインメニューは再生されません。ただし、所定の条件に該当している場合 (メールボックスがいっぱいになっていることの警告、ブロードキャスト メッセージ、パスワード期限切れ通知のいずれかが発生した場合と初回登録時)、そのことがユーザに通知された後で新しいメッセージが再生されます。 デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。

表 1-16 [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

フィールド	説明
カンバセーション終了後 (When Exiting the Conversation)	<p>次のいずれかのアクションを選択して、カンバセーション終了時の Cisco Unity Connection によるユーザの送信先を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [通話を切断する (Hang Up)] : Connection 通話はただちに打ち切られます。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator) – 発信者のシステム転送 (Caller System Transfer) – グリーティング管理者 (Greetings Administrator) – サインイン (Sign-In) – ユーザシステム転送 (User System Transfer) • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定した Connection ユーザに通話を送信します。次のオプションのいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – 転送を試みる (Attempt Transfer) – グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings) <p>(注) すべてのユーザアカウントがローカルサーバに存在していない限り、このフィールドを一括編集モードで編集することはできません。</p>
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Conversation and Phone Menu Options in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Cisco Unity Connection 9.x Conversation](#)」の章にある「How Administrators Can Customize the User Conversation in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

再生メッセージの設定

このページのすべての再生メッセージ設定（[下書きメッセージの再生時にアナウンス（For Draft Messages, Play）] フィールドを除く）は、ユーザがサードパーティのメッセージストア内の電子メールへのアクセスを許可されているか、または単一の受信トレイ機能を使用できるかに応じて、Cisco Unity Connection メッセージと外部に保存されたメッセージの両方に適用できます。

外部メッセージがメッセージ数に含まれるように Connection を設定する方法の詳細については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』（Release 9.x）の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Including External Messages in Message Counts」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/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能です。

表 1-17 [再生メッセージの設定（Playback Message Settings）] ページ

フィールド	説明
メッセージ音量 (Message Volume)	<p>ユーザが電話でメッセージの本文やファクス メッセージの録音された音声コメントを再生するときに、Cisco Unity Connection によって再生されるメッセージの音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 小 (Low) • 中 (Medium) • 大 (High) <p>ユーザは、Connection Messaging Assistant で音量レベルを調整することも、電話機で一時的に音量を調整することもできます（コンピュータのスピーカを使用してメッセージを再生する場合、ユーザは Media Master を使用して音量を調整できます）。</p> <p>デフォルト設定：[中 (Medium)]</p>
メッセージ再生速度 (Message Speed)	<p>ユーザが電話でメッセージの本文やファクス メッセージの録音された音声コメントを再生するときに、Cisco Unity Connection によるメッセージの再生速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ゆっくり (Slow) • 標準 (Normal) • 速い (Fast) • 最速 (Fastest) <p>ユーザは、Connection Messaging Assistant で速度を調整できます。</p> <p>コンピュータのスピーカを使用してメッセージを再生する場合、ユーザは Media Master を使用して再生速度を調整できます。</p> <p>デフォルト設定：[標準 (Normal)]</p>

表 1-17 [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
新規メッセージ再生時にアナウンス (For New Messages, Play)	<p>新規のマークが付いたメッセージの合計数をアナウンスするように Cisco Unity Connection を設定するには、必要に応じて次のチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> [すべてのメッセージ数の合計 (Total of All Message Count)] : このチェックボックスをオンにすると、Connection によって新規のマークが付いたメッセージ (ボイス メッセージ、電子メール メッセージ、ファクス メッセージを含む) の合計数がアナウンスされます。 [ボイス メッセージ数 (Voice Message Count)] : このチェックボックスをオンにすると、Connection によって新規のマークが付いたボイス メッセージの合計数がアナウンスされます。 [電子メール メッセージ数 (Email Message Count)] : このチェックボックスをオンにすると、Connection によって新規のマークが付いた電子メール メッセージの合計数がアナウンスされます。 [ファクス メッセージ数 (Fax Message Count)] : このチェックボックスをオンにすると、Connection によって新規のマークが付いたファクス メッセージの合計数がアナウンスされます。 [開封確認メッセージ数 (Receipt Message Count)] : このチェックボックスをオンにすると、Connection によって新規のマークが付いた受信メッセージの合計数がアナウンスされます。
開封済みメッセージ再生時にアナウンス (For Saved Messages, Play)	[開封済みメッセージ数 (Saved Message Count)] チェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection によって開封済みのメッセージの合計数がアナウンスされます。
下書きメッセージの再生時にアナウンス (For Draft Messages, Play)	<p>[下書きメッセージ数 (Draft Message Count)] チェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection によって下書きとして保存されているメッセージの合計数がアナウンスされます。</p> <p>[送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページの [通話が切断されたとき、または自分が切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up)] が [メッセージを下書きとして保存 (Save Message as Draft)] に設定されている場合は、メッセージの録音中に電話が切断されるか、ユーザが切断したときに、Connection でメッセージを自動的に下書きとして保存することができます (また、[代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extension)] ページで [詳細設定を表示する (Show Advanced Settings)] を選択して、代行内線番号に対してこの設定を行うこともできます。設定は、[メッセージの宛先と送信先 (Message Addressing and Sending)] という見出しの下に表示されます)。</p> <p>[送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページの [下書きメッセージの保存をユーザに許可する (Allow Users to Save Draft Messages)] チェックボックスがオンである場合、ユーザは作成中のメッセージを下書きとして保存するよう選択することもできます。</p>

表 1-17 [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Messages, Play)	<p>ユーザが電話で Connection にサインインしたときに、次のメニューを再生するように Cisco Unity Connection を設定するには、[メッセージタイプメニュー (Message Type Menu)] チェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 を押してボイスメールを再生 • 2 を押して電子メールを再生 • 3 を押してファクスを再生 • 4 を押して開封確認を再生 <p>[メッセージタイプメニュー (Message Type Menu)] の設定では、電子メールとファクスのオプションを使用できます。ただし、Connection によって電子メールが再生されるのは、ユーザに割り当てられているサービス クラスで [テキスト/スピーチ (TTS) を使用した Exchange 電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Exchange Email by Using Text to Speech (TTS))] フィールドが有効になっている場合、また、ファクスが再生されるのはファクス機能が有効になっている場合に限られます。ファクス メッセージの場合、Connection によってメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけが再生されます。</p>
新しいメッセージの再生順序 (New Message Play Order)	<p>ユーザに対する Cisco Unity Connection による新規メッセージの再生順序を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージタイプによる並び替え (Sort by Message Type)] : メッセージタイプを選択し、上向き矢印および下向き矢印をクリックしてメッセージタイプのリストを並べ替えます。メッセージは、ここで指定した順序で Connection によって再生されます。 <p>[メッセージタイプメニュー (Message Type Menu)] の設定では、電子メールとファクスのオプションを使用できます。ただし、Connection によって電子メールが再生されるのは、ユーザに割り当てられているサービス クラスで [テキスト/スピーチ (TTS) を使用した Exchange 電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Exchange Email by Using Text to Speech (TTS))] フィールドが有効になっている場合、また、ファクスが再生されるのはファクス機能が有効になっている場合に限られます。ファクス メッセージの場合、Connection によってメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけが再生されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [受信日時による並び替え (Then By)] : [新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] を選択し、Connection による新規メッセージまたは開封済みメッセージの再生順序を指定します。 <p>緊急メッセージは、開封確認を除いて、メッセージタイプごとに常に通常のメッセージの前に再生されることに注意してください (開封確認は送信時刻で並び替えられます)。</p>

表 1-17 [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
開封済みメッセージ再生順序 (Saved Message Play Order)	<p>ユーザに対する Cisco Unity Connection による開封済みメッセージの再生順序を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージタイプによる並び替え (Sort by Message Type)] : メッセージタイプを選択し、上向き矢印および下向き矢印をクリックしてメッセージタイプのリストを並べ替えます。メッセージは、ここで指定した順序で Connection によって再生されます。 <p>[メッセージタイプメニュー (Message Type Menu)] の設定では、電子メールとファクスのオプションを使用できます。ただし、Connection によって電子メールが再生されるのは、ユーザに割り当てられているサービスクラスで [テキスト/スピーチ (TTS) を使用した Exchange 電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Exchange Email by Using Text to Speech (TTS))] フィールドが有効になっている場合、また、ファクスが再生されるのはファクス機能が有効になっている場合に限られます。ファクスメッセージの場合、Connection によってメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけが再生されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> [受信日時による並び替え (Then By)] : [新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] を選択します。
削除済みメッセージ再生順序 (Deleted Message Play Order)	<p>[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] を選択し、削除したメッセージの再生順序を指定します。</p> <p>(注) 緊急メッセージは、開封確認を除いて、メッセージタイプごとに常に通常のメッセージの前に再生されます (開封確認は送信時刻で並べ替えられます)。</p>

表 1-17 [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
各メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Each Message, Play)	<p>必要に応じて、次のチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> [送信者情報 (Sender's Information)] : メッセージの再生前にメッセージ送信者の発信者情報を再生するように Cisco Unity Connection を設定する場合は、このチェックボックスをオンにします。再生される情報は、Connection の設定内容によって異なります。 デフォルトでは、[送信者情報 (Sender's Information)] チェックボックスがオンになっている場合、Connection によって次の情報が再生されます。 <ul style="list-style-type: none"> 識別されているユーザが残したメッセージの場合、Connection によってユーザの録音名が再生されます。ユーザに録音名がない場合、Connection は、代わりにユーザに関連付けられたプライマリ内線番号を再生します。 識別できない発信者が残したメッセージの場合、Connection はメッセージを再生する前に、電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報を再生しません。 [内線番号を含める (Include Extension)] : [送信者情報 (Sender's Information)] チェックボックスと併せて使用します。メッセージの再生前に、メッセージを残したユーザの録音名と内線番号を再生するように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。 [メッセージ番号 (Message Number)] : メッセージの再生前に、メッセージのシーケンス番号 (「メッセージ 1…」) をアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。 [メッセージ送信時刻 (Time the Message Was Sent)] : 発信者がメッセージを録音した時刻をアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。 [送信者の ANI (Sender's ANI)] : 識別できない発信者が残したメッセージについて、メッセージの再生前に電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報をアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。 [メッセージの時間 (Message Duration)] : メッセージの再生時間をメッセージヘッダーの一部としてアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。転送されるメッセージには、音声コメントと元のボイスメッセージの再生時間が含まれません。
各メッセージを再生する間 (While Playing Each Message)	<p>必要に応じて、次の項目を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージの早送り ____ ミリ秒 (Fast Forward Message by ____ Milliseconds)] : ユーザがメッセージを再生中に早送りする場合に、Connection によって前方にスキップされる時間の長さを指定します。 メッセージを前方にスキップするときに、Connection では速度調整された増分が基準にならないので注意してください。前方へスキップした場合、メッセージの再生速度が低速、標準、高速、最速のどれに設定されているかにかかわらず、メッセージ内の同一地点に移動します。 デフォルト設定 : 5 秒 [メッセージの巻き戻し ____ ミリ秒 (Rewind Message by ____ Milliseconds)] : ユーザがメッセージを再生中に巻き戻しする場合に、Connection によって後方にスキップされる時間の長さを指定します。 メッセージを後方にスキップするときに、Connection では速度調整された増分が基準にならないので注意してください。後方へスキップした場合、メッセージの再生速度が低速、標準、高速、最速のどれに設定されているかにかかわらず、メッセージ内の同一地点に移動します。 デフォルト設定 : 5 秒

表 1-17 [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
切断またはメッセージ再生中にユーザが切断したとき (When Disconnected or User Hangs Up During Message Playback)	<p>必要に応じて、次の項目を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージブックマークの作成 (Create a Message Bookmark)] : メッセージの再生中に電話が切断されたとき、またはユーザが切断したときに、メッセージのブックマークを作成するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。ユーザは、メッセージのブックマークを使用して、指定の時間内に Connection にコールバックして、メッセージの再生を再開することができます。 <p>新規メッセージまたは開封済みのメッセージの再生中に電話が切断されると、Connection によってメッセージのブックマークが作成されます。削除されたメッセージ、下書きメッセージ、または外部の電子メール メッセージの再生中や、メッセージ ロケータなどの動的な検索によって生成されたメッセージ (「<ユーザ名> からのメッセージを検索 (Find messages from <ユーザ名>)」など) の再生中には、メッセージのブックマークは作成されません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <ul style="list-style-type: none"> [新規メッセージのマーク (Mark a New Message)] : ユーザがメッセージの本文にアクセスしてから切断するか、メッセージの管理方法を示す前に切断された場合に、そのメッセージに新規のマークを付けるように Cisco Unity Connection を設定するか、開封済み (読み取り済み) のマークを付けるように設定するかを示します (ユーザがメッセージに返信するかメッセージを転送する、ユーザに電話する、オペレータや別の内線に転送するなどの動作を行った後、ユーザが特に指定していない限り、Connection によってメッセージはそのまま保存されます)。 <p>デフォルト設定 : [メッセージを未開封にする (Mark Message New)]</p> <p>(注) [メッセージブックマークの作成 (Create a Message Bookmark)] チェックボックスをオンにする場合は、メッセージの再生中に通話が切断されたときに、新しいメッセージに新規のマークを付けるように設定することをお勧めします。切断時に新しいメッセージに開封済みのマークを付けるように設定すると、次の新しいメッセージにはメッセージのブックマークが作成されますが、ユーザが切断時に聞いていたメッセージにはブックマークは作成されません。</p>

表 1-17 [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play)	<p>必要に応じて、次のチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> [送信者情報 (Sender's Information)] : メッセージの再生後にメッセージ送信者の発信者情報を再生するように Connection を設定する場合は、このチェックボックスをオンにします。再生される情報は、Connection の設定内容によって異なります。 <ul style="list-style-type: none"> 識別されているユーザが残したメッセージの場合、Connection によってユーザの録音名が再生されます。ユーザに録音名がない場合、Connection は、代わりに TTS 表示名およびユーザに関連付けられたプライマリ内線番号を再生します。ユーザに表示名がない場合、Connection は、プライマリ内線番号を再生します。 識別できない発信者が残したメッセージの場合、Connection によってメッセージの再生後に電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報は再生されません。 <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <ul style="list-style-type: none"> [内線番号を含める (Include Extension)] : [送信者情報 (Sender's Information)] チェックボックスと併せて使用します。メッセージの再生後に、メッセージを残したユーザの録音名と内線番号を再生するように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。 <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <ul style="list-style-type: none"> [送信者の ANI (Sender's ANI)] : [送信者情報 (Sender's Information)] チェックボックスと併せて使用します。識別できない発信者によって残されたメッセージの場合は、このチェックボックスをオンにしてメッセージを再生した後に電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報を提供するように Connection に指示します。 <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージ番号 (Message Number)] : メッセージの再生後に、メッセージのシーケンス番号 (「メッセージ 1…」) をアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。 <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージ送信時刻 (Time the Message Was Sent)] : 発信者がメッセージを録音した時刻をアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。 <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージの時間 (Message Duration)] : メッセージの再生時間をメッセージフッターの一部としてアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。転送されるメッセージには、音声コメントと元のボイスメッセージの再生時間が含まれます。 <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>
[メッセージ後 (After Message)] メニューを再生した後 (After Playing the After Message Menu)	<p>[保存 (Save)] や [削除 (Delete)] など、[メッセージ後 (After Message)] オプションの何らかのアクションを実行するようユーザに要求することなく、メッセージスタックに内の次のメッセージに自動的に移動するように Connection を設定するには、[自動的に次のメッセージに進む (Automatically Advance to the Next Message)] チェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>

表 1-17 [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージを削除するとき (When Deleting a Message)	<p>ユーザが電話で新規メッセージおよび開封済みメッセージを削除するときに、削除の確認をユーザに求めるように Cisco Unity Connection を設定するには、[新規および開封済みメッセージの削除を確認する (Confirm Deletions of New and Saved Messages)] チェックボックスをオンにします。ユーザが削除済みメッセージにアクセスできない場合は、このチェックボックスをオンにすることを検討してください。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Message Playback Options in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

送信メッセージの設定

表 1-18 [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページ

フィールド	説明
ユーザは、このサーバ上のユーザにブロードキャストメッセージを送信できる (User Can Send Broadcast Messages to Users on This Server)	<p>ユーザがローカル Cisco Unity Connection サーバ上のすべてのユーザにブロードキャストメッセージを送信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。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
ユーザは、サーバに保存されたブロードキャストメッセージを更新できる (User Can Update Broadcast Messages Stored on This Server)	<p>ユーザがブロードキャストメッセージを編集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。このチェックボックスをオンにすると、ユーザは、ローカル Cisco Unity Connection サーバ上のすべてのユーザにブロードキャストメッセージを送信することも可能になります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 1-18 [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
受信者の入力方法 (Enter a Recipient By)	<p>メッセージを他のユーザ宛てに指定するときに、カンバセーションでユーザに要求する入力方法を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 姓、名の順 (Spelling the Last Name Then First Name) • 内線番号順 (Entering the Extension) • 名、姓の順 (Spelling the First Name Then Last Name) <p>(注) 名前を入力して宛先指定を行う場合は、電話機の文字キーパッドを使用する必要があります。</p> <p>この設定は、音声認識カンバセーションの使用時には適用されません。</p> <p>ここで選択したオプションに関係なく、ユーザは、電話でメッセージの宛先を指定しているときに # キーを 2 回押すと、名前による宛先指定と内線番号による宛先指定を切り替えることができます。ただし、[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 [スペルによる名前の検索を無効にする (Disable Spelled Name Searches)] チェックボックスがオンになっている場合、ユーザが電話でメッセージの宛先を指定する方法は、ユーザの内線番号の入力だけになります。</p>
受信者を名前で確認 する (Confirm Recipient by Name)	<p>ユーザを宛先として指定したときに、選択した名前の確認プロンプトを再生する場合は、このオプションを有効にします。デフォルトでは、ユーザの名前をリストから選択したときに、Cisco Unity Connection によって確認のために名前が繰り返されることはありません。</p> <p>ユーザが名前ではなく ID で宛先を指定する場合は、このオプションを有効にすることをお勧めします。</p> <p>(注) 音声認識カンバセーションを使用している場合は、ユーザに対して常に確認プロンプトが再生されます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
各受信者の後に名前 を追加する (Continue Adding Names After Each Recipient)	<p>複数の受信者にメッセージを送信および転送するときに、各受信者の後に名前の追加を続けることをユーザに求めるように Cisco Unity Connection を設定するには、このオプションを有効にします。</p> <p>デフォルトで、ユーザが電話でメッセージの宛先を指定する場合は、Connection によって 1 人の受信者の追加が許可されてから、キー入力で次に何をやるかを指示するように要求されます (「別の受信者を追加するには 1 を押してください。(To add another recipient, press 1.)」メッセージオプションについては、3 を押してください。(For message options, press 3.) 録音する場合は、# を押してください。(To record, press #.)」) 複数の受信者にメッセージを送信および転送するユーザが、各受信者を追加してから 1 を押して宛先指定を続けるのは面倒で時間がかかると感じる場合があります。このオプションを有効にすることで、複数の受信者に頻繁にメッセージを送信および転送するユーザの宛先指定プロセスを大幅に効率化できます。</p> <p>(注) 音声認識カンバセーションを使用している場合は、ユーザに対して、名前の追加を続けるように求めるプロンプトが常に再生されます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 1-18 [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
宛先指定優先リストに受信者を自動的に追加する (Automatically Add Recipients to Addressing Priority List)	<p>ユーザがメッセージの受信者を宛先として初めて指定するときに、その受信者を名前の重み付けリストに自動的に追加するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。名前の主には、その後の使用状況に基づいて調整されます。</p> <p>ユーザが名前の一部を使用してメッセージの宛先を指定したときに、一致する名前が複数検出された場合は、その中から、重みで並べ替えられた宛先指定優先リストに最初に存在する名前が Connection によって表示されます。ユーザがボイス コマンドを使用してメッセージの宛先を指定した場合、Connection では宛先指定優先リスト内の名前の重みが使用されます。したがって、ユーザが発声した名前と音声学的に類似する名前が音声認識エンジンによって一致として選択される可能性が高くなります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
下書きメッセージの保存をユーザに許可する (Allow Users to Save Draft Messages)	<p>ユーザが作成中のメッセージを下書きとして保存するかどうかを選択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。</p> <p>メッセージを下書きとして保存している場合、音声認識ユーザは、メイン メニューから「下書きメッセージ (Draft messages)」と発声して下書きメッセージにアクセスし、メッセージを完成させて送信することができます。タッチトーン カンパセッション ユーザが下書きメッセージにアクセスできるようにするには、Custom Keypad Mapping ツール を使用してカスタム カンパセッションで [下書きメッセージの編集 (Edit Draft Messages)] オプションにキーを割り当て、さらにユーザをそのカスタム カンパセッションに割り当てる必要があります。</p> <p>[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセッション (Conversations)] ページで [下書きメッセージ：保持期間 (日) (Draft Messages: Retention Period (in Days))] 設定の値を変更することにより、ユーザの下書きメッセージのフォルダにメッセージを保存する日数を設定できます。指定の期間中にユーザが下書きメッセージにアクセスせず、変更しなければ、そのメッセージは自動的に削除されます。</p>
メッセージの転送または応答時に緊急フラグを保持する (Retain Urgency Flag When Forwarding or Replying to Messages)	<p>ユーザが電話インターフェイスを使用して緊急メッセージを転送したり、緊急メッセージに返信したりするときに緊急フラグを維持するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>この設定は、Connection Web Inbox、Internet Mail Access Protocol (IMAP) 電子メール クライアント、または ViewMail を使用して送信するメッセージには適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 1-18 [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
通話が切断されたとき、または自分が切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up)	<p>ユーザがメッセージの送信、応答、または転送を処理しているときに通話が切断された場合に、メッセージを送信するように Cisco Unity Connection を設定するか、メッセージを破棄するように設定するかを示します。</p> <p>通話は意図的に切断されることもあれば、ユーザが電話を切ったり、携帯電話のバッテリーが切れたり、圏外になったりする場合など、不意に切断されることもあります。デフォルトでは、次の場合に通話が切断されると、Connection によってメッセージが送信されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザがメッセージに返信、またはメッセージを送信しようとしている場合：メッセージの受信者が 1 名以上存在し、録音の長さが 1 秒 (1,000 ミリ秒) を超えている状態。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なくても、Connection はメッセージを送信します。 ユーザがメッセージを転送中の場合：メッセージの受信者が 1 名以上存在する状態。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なくても、Connection はメッセージを送信します。 <p>[メッセージの削除 (Discard Message)] が選択されている場合、ユーザが # キーを押してメッセージの送信準備ができていないことを確認しない限り、Connection はメッセージを送信しません。ユーザがメッセージを送信する前に電話が切断されると、Connection はメッセージを送信せずに削除します。</p> <p>[メッセージを下書きとして保存 (Save Message as Draft)] が選択されている場合、Connection はメッセージを下書きフォルダに保存します。メッセージを下書きとして保存している場合、音声認識ユーザは、メインメニューから「下書きメッセージ (Draft messages)」と発声して下書きメッセージにアクセスし、メッセージを完成させて送信することができます。タッチトーンカンパセーションユーザが下書きメッセージにアクセスできるようにするには、カスタム キーボード マッピング ツールを使用してカスタム カンパセーションで [下書きメッセージの編集 (Edit Draft Messages)] オプションにキーを割り当て、さらにユーザをそのカスタム カンパセーションに割り当てる必要があります。</p> <p>[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーション (Conversations)] ページで [下書きメッセージ：保持期間 (日) (Draft Messages: Retention Period (in Days))] 設定の値を変更することにより、ユーザの下書きメッセージのフォルダにメッセージを保存する日数を設定できます。指定の期間中にユーザが下書きメッセージにアクセスせず、変更しなければ、そのメッセージは自動的に削除されます。</p> <p>デフォルト設定：[メッセージを送信 (Send Message)]</p>
一括編集タスクスケジューリング (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Message Addressing and Sending Options in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能。

メッセージアクションの編集

表 1-19 [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページ

フィールド	説明
ボイスメール (Voicemail)	<p>ユーザがボイス メッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信されます。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : メッセージは拒否されます。可能な場合は、Connection から送信者に不達確認が送信されます。 [メッセージをリレー (Relay the Message)] : [リレー アドレス (Relay Address)] フィールドで指定したアドレスにメッセージが転送されます。 [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信され、[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドに指定したアドレスにメッセージのコピーが転送されます。 <p>(注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページで SMTP スマート ホストを設定しておく必要があります。</p> <p>Connection では、このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合、この 2 つの機能は、選択したアクションに基づいて次のように対話します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)]、[メッセージをリレー (Relay the Message)]、または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、Exchange とボイス メッセージを同期し、どちらのシステムからもメッセージにアクセスできるようにします。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : Connection はボイス メッセージを拒否し、したがって Exchange とボイス メッセージを同期しません。 <p>このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合、この 2 つの機能は次のように対話します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection は、ボイス メッセージをユーザのメールボックスに配信し、Exchange と同期します。 [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、ボイス メッセージをユーザのメールボックスに配信し、Exchange と同期し、さらに各メッセージのコピーを [リレー アドレス (Relay Address)] にリレーします。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : Connection はボイス メッセージを拒否し、したがって Exchange とボイス メッセージを同期しません。 <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]</p>

表 1-19 [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページ (続き)

フィールド	説明
電子メール (Email)	<p>ユーザが電子メール メッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージを受信 (Accept the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信されます。 • [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : メッセージは拒否されます。可能な場合は、Connection から送信者に不達確認が送信されます。 • [メッセージをリレー (Relay the Message)] : [リレー アドレス (Relay Address)] フィールドで指定したアドレスにメッセージが転送されます。 • [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信され、[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドに指定したアドレスにメッセージのコピーが転送されます。 <p>(注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページで SMTP スマート ホストを設定しておく必要があります。</p> <p>Connection では、このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、このページの [リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合、このユーザが使用しているユニファイド メッセージング サービス上の [電子メール用メッセージアクション (Message Action for Email)] 設定の値によってこの設定が上書きされます。ただし、ここで [メッセージを拒否 (Reject the Message)] オプションが選択されている場合は除かれ、その場合には、Connection は、すべての着信電子メール メッセージを拒否し、Exchange と同期しません。</p> <p>このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合は、両方の設定が有効になります。[メッセージを受信 (Accept the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のどちらかの設定が行われている場合、メッセージは Connection メールボックスに配信されます。このユーザが使用しているユニファイド メッセージング サービス上の [電子メール用メッセージアクション (Message Action for Email)] 設定が、[メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] に設定されている場合、メッセージは Exchange にリレーされます。最後に、この設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] に設定されている場合、メッセージは [リレー アドレス (Relay Address)] にリレーされます。</p> <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]</p>

表 1-19 [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページ (続き)

フィールド	説明
ファクス (Fax)	<p>ユーザがファクス メッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージを受信 (Accept the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信されます。 • [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : メッセージは拒否されます。可能な場合は、Connection から送信者に不達確認が送信されます。 • [メッセージをリレー (Relay the Message)] : [リレー アドレス (Relay Address)] フィールドで指定したアドレスにメッセージが転送されます。 • [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信され、[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドに指定したアドレスにメッセージのコピーが転送されます。 <p>(注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページで SMTP スマート ホストを設定しておく必要があります。</p> <p>Connection では、このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、このページの [リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合は、このユーザが使用しているユニファイド メッセージング サービス上の [ファクス用メッセージアクション (Message Action for Fax)] 設定の値によってこの設定が上書きされます。ただし、ここで [メッセージを拒否 (Reject the Message)] オプションが選択されている場合は除かれ、その場合には、Connection は、すべての着信ファクス メッセージを拒否し、Exchange と同期しません。</p> <p>このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合は、両方の設定が有効になります。[メッセージを受信 (Accept the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のどちらかの設定が行われている場合、メッセージは Connection メールボックスに配信されます。このユーザが使用しているユニファイド メッセージング サービス上の [ファクス用メッセージアクション (Message Action for Fax)] 設定が、[メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] に設定されている場合、メッセージは Exchange にリレーされます。最後に、この設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] に設定されている場合、メッセージは [リレー アドレス (Relay Address)] にリレーされます。</p> <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]</p>

表 1-19 [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページ (続き)

フィールド	説明
送信確認 (Delivery Receipt)	<p>ユーザが送信確認を受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信されます。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : メッセージは拒否されます。可能な場合は、Connection から送信者に不達確認が送信されます。 [メッセージをリレー (Relay the Message)] : [リレー アドレス (Relay Address)] フィールドで指定したアドレスにメッセージが転送されます。 [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信され、[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドに指定したアドレスにメッセージのコピーが転送されます。 <p>(注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページで SMTP スマート ホストを設定しておく必要があります。</p> <p>Connection では、このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合、この 2 つの機能は、選択したアクションに基づいて次のように対話します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)]、[メッセージをリレー (Relay the Message)]、または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、Exchange と送信確認を同期し、どちらのシステムからも送信確認にアクセスできるようにします。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : Connection は送信確認を拒否し、したがって Exchange と送信確認を同期しません。 <p>このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合、この 2 つの機能は次のように対話します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection は、送信確認をユーザのメールボックスに配信し、Exchange と同期します。 [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、送信確認をユーザのメールボックスに配信し、Exchange と同期し、さらに各送信確認のコピーを [リレー アドレス (Relay Address)] にリレーします。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : Connection は送信確認を拒否し、したがって Exchange と送信確認を同期しません。 <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]</p>

表 1-19 [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページ (続き)

フィールド	説明
リレー アドレス (Relay Address)	<p>Connection がボイスメール、電子メール、ファクス、または送信確認をリレーするように設定されている場合、そのタイプのメッセージを Cisco Unity Connection がリレーするときのリレー先となるアドレスを選択します。1 つ以上のメッセージタイプでメッセージアクションとして [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] を選択していない場合、このフィールドは編集できません。</p> <p>(注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページで SMTP スマート ホストを設定しておく必要があります。</p>
置換可能なトークン (Replaceable Tokens)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) Cisco Unity Connection によってユーザー プロファイルの値に置き換えられるテキストとトークンの組み合わせを入力します (たとえば、%Alias% は、Connection によって、対応するユーザを編集するときに各ユーザー プロファイルに設定されているエイリアスに置き換えられます)。[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドにトークンを追加するには、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)] リストからトークンの名前を選択して、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)] フィールドの横の矢印を選択します。</p>
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Message Actions in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

グリーティングの検索

表 1-20 [グリーティング (Greetings)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	<p>グリーティングを無期限に有効にするには、このチェックボックスをオンにして [保存 (Save)] を選択します。</p> <p>グリーティングが有効になっている場合、Cisco Unity Connection によって、終了日時に達するまで (終了日時が指定されていない場合は、グリーティングを無効にするまで) 状況に応じたグリーティングが再生されます。</p>
グリーティング (Greeting)	<p>(表示専用) グリーティングの名前。このグリーティングに固有のページに移動するには、グリーティングの名前を選択します。</p>
終了日 (End Date)	<p>(表示専用) 特定の終了日まで有効になっているグリーティングが、無効となる日時を示します。</p>

表 1-20 [グリーティング (Greetings)] ページ (続き)

フィールド	説明
ソース (Source)	<p>(表示専用) グリーティング再生中に発信者に再生される録音のタイプを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [なし (Blank)] : 発信者に何も再生されません。 • [録音メッセージ (Recording)] : ユーザの録音したグリーティングが発信者に再生されます。 • [システム (System)] : システム デフォルト グリーティングが発信者に再生されます。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Greetings in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

グリーティングの編集

改訂日 : 2012/11/20

表 1-21 [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ

フィールド	説明
ステータス (Status)	<p>選択したグリーティングが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [無効 (Disabled)] : 該当するグリーティングは無効になっています。 • [終了日時設定なしでグリーティングを有効する (Greeting Enabled with No End Date and Time)] : グリーティングは、無効にされるまで有効です。 • [有効期限 (Enabled Until)] : Cisco Unity Connection によって、指定された日時に達するまで該当するグリーティングが再生されます。[有効期限 (Enabled Until)] を選択し、Connection でグリーティングを自動的に無効にする月、日、年、および時刻を選択します。

表 1-21 [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
再生されるメッセージ (Callers Hear)	<p>選択したグリーティングのソースを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システム デフォルト グリーティング (System Default Greeting)] : あらかじめ録音されているシステム デフォルト グリーティングを使用する場合に選択します。Cisco Unity Connection によって、あらかじめ録音されているグリーティングとともにユーザの録音名が再生されます (「申し訳ありませんが、<ユーザ名> はただいま電話に出ることができません (Sorry, <user name> is not available)」など)。ユーザに録音名がない場合は、代わりにユーザの内線番号が Connection によって再生されます。グリーティングが有効になっているが、録音されていない場合は、Connection で事前に録音されたシステム グリーティングが再生されます。 <p>(注) グリーティングは、録音するだけでは有効になりません。</p> <ul style="list-style-type: none"> [パーソナル レコーディング (My Personal Recording)] : ユーザのパーソナル レコーディングを使用する場合に選択します。 [なし (Nothing)] : 録音がない場合に選択します。グリーティングのソースが空白のままになっている場合、Connection によってすぐにグリーティング再生後のアクションが実行されます。
「発信音の後にメッセージを録音してください」のプロンプトを再生 (Play the 'Record Your Message at the Tone' Prompt)	<p>発信音を待つてメッセージを録音するようユーザに指示するように Cisco Unity Connection を設定するには、この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、[グリーティング後 (After Greeting)] フィールドで [コール アクション (Call Action)] が [メッセージの録音を開始する (Take Message)] に設定されている場合のみ有効になります。オプションが [システム デフォルト グリーティング (System Default Greeting)] に設定されている場合、チェックボックスはオンになっていても無効のままです。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。</p>


表 1-21 [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
グリーティング中 (During Greeting)	<p>グリーティングの再生中に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] : グリーティングの再生中に発信者の入力を無視するには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスがオフになっている場合、Connection ではグリーティングの再生中に発信者が入力したキーに応じた処理が行われず。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。 • [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)] : 他のユーザまたはコールハンドラに関連付けられていない内線番号への転送を発信者に許可するには、このチェックボックスをオンにします。発信者の入力した番号が [デフォルトのシステム転送 (Default System Transfer)] 規制テーブルで許可されている場合に限り、Connection によってリリース転送が試みられます。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。 • [発信者に再入力を求める回数 (Times to Re-Prompt Caller)] : Connection から発信者に再入力を求める回数を入力します。再入力を求められた後に発信者がキーを入力しない場合、発信者は Connection から、まだ通話中であることの確認を求められます。応答がない場合、Connection によって、[発信者が終了する場合 : 送信先 (If Caller Exits Send To)] フィールドで選択したアクションが実行されます。 デフォルト設定 : ゼロ (0) • [再入力を求める間隔 (Delay Between Re-Prompts)] : 発信者に入力を求めた後、入力を再度求めるまで Connection が待機する秒数を示します。 デフォルト設定 : 2 秒

表 1-21 [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
グリーティング後 (After Greeting)	<p>グリーティングの再生後に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。このオプションは慎重に使用してください。発信者は、予期しないときに通話を切断された場合、無礼だと感じる可能性があります。 - [グリーティングを再開する (Restart Greeting)] : Connection によってグリーティングが繰り返されます。このオプションは通常、エラー グリーティングに使用されます。 - [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)] : 適切なコール ルーティング テーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コール ルーティングまたは転送コール ルーティング) に基づいて、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。 - [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : 発信者からのメッセージが録音されます。メッセージが録音されることについて、グリーティングの中で通知する必要があります。 • [コール ハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 - [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 - [ユーザ システム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザ グリーティングに移動するかを指定します。

表 1-21 [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
発信者オプション (Caller Options)	<p>(オプション グリーティングだけに適用可能) Cisco Unity Connection による、ユーザへの通話の処理方法を示します。次のいずれか、またはすべてのチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザの電話機を呼び出さずに発信者をグリーティングに転送する (Transfer Callers to Greeting Without Ringing User's Phone) <p>(注) この設定は、通話が自動受付またはディレクトリ ハンドラからユーザの内線番号へ転送される場合に限り適用できます。識別できない発信者や別のユーザがユーザの内線番号に直接ダイヤルした場合には、この設定は適用されません。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザのグリーティングを発信者がスキップできないようにする (Prevent Callers from Skipping the User's Greeting) 発信者がメッセージを残せないようにする (Prevent Callers from Leaving Messages) <p>他の Connection ユーザが Connection カンパセーション (「メッセージを送信するには 2 を押してください (Press 2 to send a message) 」) を使用するか、別の Connection クライアント アプリケーションを使用することによってメッセージを送信する場合、発信者オプションは適用されません。</p>
録音 (Recording)	<p>Cisco Unity Connection に複数の言語がインストールされている場合、グリーティングは複数の言語で録音することができます。[録音言語 (Recorded Languages)] フィールドには、グリーティングが録音されている各言語が表示されます。(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。[一括編集 (Bulk Edit)] 操作には適用されません)。</p> <p>ここでグリーティングを再生または録音するには、録音するグリーティングの言語を選択してから、[再生/録音 (Play/Record)] ボタンを選択して Media Master を開きます。あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用するには、Media Master の [オプション (Options)] メニューにある [ファイルを開く (Open File)] を選択します。</p> <p>グリーティングの録音が複数の言語で可能な場合は、発信者に再生される録音は、そのコールに対して設定された言語によって異なることに注意してください。ユーザの [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページの [発信者に使用する言語 (Language That Callers Hear)] 設定で、言語を設定できます。この設定に [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] を選択すると、最後に処理されたコールのコール ルーティング ルールまたはコール ハンドラによって設定された言語に基づいて、通話単位で使用する言語が Connection で決定されます。(コールを処理するすべてのルールとハンドラに関して言語を継承するように設定されている場合、コールがユーザのグリーティングに達すると、システムのデフォルト言語に対応するグリーティングが再生されます)。</p>
言語の選択 (Select Language)	<p>グリーティングを録音または再生する言語を選択します。</p>  <p>(注) グリーティングの言語は、テンプレートまたはグリーティングに依存しません。したがって、1 個のユーザ テンプレートの言語を変更して、クライアントのブラウザのクッキーが有効になっている場合、同じ言語が他のすべてのテンプレートおよびグリーティングに反映されません。</p>
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Greetings in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up System Transfers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

グリーティング後メッセージの設定

表 1-22 [グリーティング後メッセージの設定 (Post-Greeting Recording Settings)] ページ (Cisco Unity Connection 8.0(2) 以降のみ)

フィールド	説明
グリーティング後メッセージを再生する (Play Post-Greeting Recording)	<p>発信者がユーザまたはコールハンドラにメッセージを残す前に、Cisco Unity Connection が発信者にメッセージを再生するかどうかを示します。すべての発信者に録音を再生するのか、識別できない発信者だけに録音を再生するのかについても指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを再生しない (Do Not Play a Recording)] : この機能を無効にする場合は、この設定を選択します。発信者がメッセージを残す前に、発信者に対してユーザグリーティングまたはコールハンドラグリーティングだけを再生します。 [すべての発信者に対してメッセージを再生する (Play Recording to All Callers)] : 発信者がメッセージを残す前に、ユーザおよび外部発信者に対してユーザグリーティングまたはコールハンドラグリーティングを再生し、その後メッセージを再生します。 [識別できない発信者に対してのみメッセージを再生する (Play Recording Only to Unidentified Callers)] : 発信者がメッセージを残す前に、外部発信者に対してユーザグリーティングまたはコールハンドラグリーティングを再生し、その後メッセージを再生します。同様に、ユーザアカウントに関連付けられていない電話から発信し、Connection にサインインしていないユーザにも、グリーティングの後に録音を再生します。 <p>デフォルトは [メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)] です。</p>
再生するグリーティング後メッセージの選択 (Play Post-Greeting Recording Selection)	<p>このユーザまたはコールハンドラのグリーティング後に再生する、グリーティング後メッセージの名前を選択します。</p> <p>この設定は、[グリーティング後メッセージを再生する (Play Post-Greeting Recording)] で [メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)] オプションが選択されている場合は、無視されることに注意してください。</p>

通知デバイス

表 1-23 [通知デバイス (Notification Devices)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	通知デバイスを削除するには、表示名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)] を選択します。複数の通知デバイスを同時に削除できます。
ステータス (Status)	(表示専用) 通知デバイスに対して [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページで [有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにしていると、このカラムの値は [有効 (Enabled)] になります。チェックボックスをオフにすると、値は [無効 (Disabled)] になります。
表示名 (Display Name)	通知デバイスの名前。 通知デバイスに固有のページに移動するには、表示名を選択します。
タイプ (Type)	(表示専用) このカラムには、通知デバイスの作成時に選択された [通知デバイスのタイプ (Notification Device Type)] リストの値が表示されます。タイプは変更できません。
通知先 (Destination)	(表示専用) 電話およびポケットベルの場合、このカラムには [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページの [電話番号 (Phone Number)] フィールドの値が表示されます。HTML、SMTP、および SMS デバイスの場合、このカラムには [宛先 (To)] フィールドの値が表示されます。
電話システム (Phone System)	(表示専用) 電話およびポケットベルの場合、このカラムには [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページの [電話システム (Phone System)] フィールドの値が表示されます。HTML、SMTP、および SMS デバイスの場合、このカラムは空白になります。

関連項目

- 『[User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection](#)』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Notification Devices in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

通知デバイスの新規作成

表 1-24 [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページ

フィールド	説明
通知デバイスのタイプ (Notification Device Type)	次のオプションがあるリストから通知デバイスのタイプを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> 電話 (Phone) ポケットベル (Pager) SMTP HTML
表示名 (Display Name)	通知デバイスの識別に役立つ名前を入力します。

表 1-24 [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
電話番号 (Phone Number)	<p>(電話およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 選択したデバイスの電話番号を、トランクアクセスコードを含めて入力します。電話番号には、0～9の数字および次のダイヤル文字を使用します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 1秒間の一時停止を挿入するための、(カンマ) 電話機の#および*キーに対応する#および* 国際電話に対応する+ <p>ユーザは、この番号を電話機で変更できます。</p>
追加ダイヤル番号 (Extra Digits)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection によって電話番号の後にダイヤルされる追加ダイヤル番号を入力します。追加ダイヤル番号の役割は、選択したデバイスによって異なります。ポケットベルの場合は、ポケットベルのディスプレイに追加ダイヤル番号が表示されます。</p> <p>たとえば、追加ダイヤル番号を使用して、数字用ポケットベルデバイスに通知を送信するときにコールバック番号を含めることができます。また、内線につながるために追加ダイヤル番号を使用することもできます。その場合、800のようなパブリックアクセス番号にダイヤルするように通知を設定し、ガイダンスで追加ダイヤル番号が送信されて目的の内線につながるようにします。</p>
追加ダイヤル番号をダイヤルする前の待機期間 (Duration to Wait Before Dialing Extra Digits)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 指定した秒数を経過すると、Cisco Unity Connection によって [追加ダイヤル番号 (Extra Digits)] の数字がダイヤルされます。このオプションは、コール進捗の自動検出機能が不安定な場合 (電話回線で雑音が発生している場合や、呼び出しパターンが異常な場合) に使用します。</p>
呼び出し回数 (Rings to Wait)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザの電話機を呼び出す回数を入力します。この数に達すると、Cisco Unity Connection による接続試行が終了します。この設定値は3回以上にする必要があります。ユーザが電話に応答するまでの猶予時間を長くするには、大きめの数を入力します。</p> <p>デフォルト設定: 4回</p>
ビジーリトライ限度 (Busy Retry Limit)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザの番号が通話中の場合の、Cisco Unity Connection による接続の再試行 (最初の試行後) の回数を示します。通話先の電話の使用頻度が高い場合は、大きめの数値を選択します。</p> <p>デフォルト設定: 4回</p>
ビジーリトライ間隔 (Busy Retry Interval)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザの番号が通話中の場合に、接続を再試行するまで Cisco Unity Connection が待機する分数を示します。通話先の通話時間が長い場合は、大きめの数値を選択します。</p> <p>デフォルト設定: 5分</p>
RNAリトライ限度 (RNA Retry Limit)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザが電話に応答しない場合の、Cisco Unity Connection による接続の再試行 (最初の試行後) の回数を示します。通話先が短時間離席していることが多い場合は、大きめの数値を選択します。周囲の人に迷惑をかけないようにするには、小さめの数値を選択します。</p> <p>デフォルト設定: 4回</p>
RNAリトライ間隔 (RNA Retry Interval)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザが電話に応答しない場合に、接続を再試行するまで Cisco Unity Connection が待機する分数を示します。通話先のユーザが長時間離席していることが多い場合は、大きめの数値を選択します。</p> <p>デフォルト設定: 15分</p>

表 1-24 [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ポケットベルへのコールが最初に成功した後、通知をトリガーしたメッセージにまだ新規のマークが付いている場合に、Cisco Unity Connection からポケットベルへのコールを発信する回数を示します。ユーザが新しいメッセージのリマインダの追加を必要としている場合や、ポケットベルへの最初のコールが成功してもユーザが通知を受信しなかった場合には、この設定を [試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] と併せて使用します。</p> <p>値を 0 (ゼロ) より大きくすると、ユーザがメッセージを確認するか、再試行限度に達するまで、Connection によって [試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] に基づいた定期的なコールが発信されえます。たとえば、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] を 2 に設定し、[試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] を 15 に設定している場合に、正午にユーザが新しいメッセージを受信すると、正午に Connection からポケットベルへコールが発信されます。ポケットベルが応答しても、ユーザが午後 12 時 15 分までにメッセージを確認しないと、午後 12 時 15 分に Connection からポケットベルへ再びコールが発信されます。午後 12 時 30 分までにユーザがメッセージを確認しないと、午後 12 時 30 分に Connection からポケットベルへもう 1 度コールが発信されます。</p> <p>(注) [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページで [新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)] 設定を有効にしている場合に生成される通知とは別に、この設定によって一連の通知が生成されます。何度も通知が繰り返されることでユーザが混乱しないよう、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] 設定と [新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)] 設定の両方ではなく、いずれかを使用することをお勧めします。</p> <p>0 ~ 100 の範囲の値を入力します。値を 0 (ゼロ) に設定すると、ポケットベルへのコールが初めて成功した後で Connection による通知の再試行は行われません。</p> <p>デフォルト設定 : 0</p>
試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)	<p>(ポケットベル通知デバイスだけに適用可能) [試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] が 0 (ゼロ) より大きい値に設定されており、ユーザがまだメッセージを確認していない場合に、デバイスへの最初のコールが成功した後、Cisco Unity Connection によってポケットベルへのコールが再試行される間隔を示します。ユーザが新規メッセージのリマインダの追加を必要としている場合や、ポケットベルへの最初のコールが成功してもユーザが通知を受信しなかった場合は、この設定を [試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] と併せて使用します。</p> <p>0 ~ 100 分の範囲の値を入力します。値を 0 (ゼロ) に設定すると、デバイスへのダイヤルにポートを使用できるようになった時点で Connection によって追加の再試行が行われます。</p> <p>デフォルト設定 : 1 分</p>
電話システム (Phone System)	<p>(電話およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 通知デバイスを使用する電話システムを選択します。</p>
通知時にユーザ ID の入力を求める (Prompt for User ID on Notifications)	<p>(電話通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection からユーザにユーザ ID の入力を要求するかどうかを示します。ユーザは常に暗証番号の入力を求められます。サインインの所要時間を短縮するため、ユーザがユーザ ID の入力を好まない場合があります。</p> <p>(注) この設定は慎重に使用してください。使用するのは、該当のユーザ以外は電話に回答しない場合だけにしてください。</p>
SMPP プロバイダ (SMPP Provider)	<p>(SMS 通知デバイスだけに適用可能) 該当の SMPP プロバイダを選択します。</p>

表 1-24 [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
宛先 (To)	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスだけに適用可能) メッセージ通知を文字対応の携帯電話またはポケットベルに設定しているか、SMS (SMPP) デバイスに設定しているかどうかによって、次の情報を入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • SMTP のテキストメッセージ通知の場合、ユーザの文字対応のポケットベル、文字対応の携帯電話、または別の電子メール アカウント (自宅の電子メール アドレスなど) の電子メール アドレスを入力します。 • SMS (SMPP) のテキストメッセージ通知の場合、SMS 対応デバイスの電話番号を入力します。入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダーに応じて異なります。たとえば、あるプロバイダーでは、プラス記号 (+) で始まる国際国コード、国コード、エリア コード、シティ コード、トランク コード、デバイスの番号 (+12065551234 など) の順で指定する必要があります。先頭にゼロ、または国際ダイヤルプレフィックスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、その他の句読点を含めないでください。 <p>このフィールドには、128 文字まで入力できます。</p>
送信元 (From)	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスだけに適用可能) 文字対応の携帯電話またはポケットベルの場合は、ユーザがメッセージを確認するためにコールする電話番号を入力するか、(必要に応じて) 英数字のテキストをこのフィールドに入力します。送信元の電話番号は、SMTP 通知の最終行に表示されます。ユーザは多くの文字対応携帯電話にある返信ボタンを押して、電話番号をダイヤルすることができます。この機能を使用するには、携帯電話が自動コールバックをサポートしている必要があります。</p> <p>SMS (SMPP) デバイスの場合、このフィールドに入力する情報は SMPP プロバイダーによって次のように異なります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • SMPP プロバイダーが、メッセージを送信するサーバの「ソース アドレス」を要求している場合は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。 • SMPP プロバイダーが「ソース アドレス」を要求しない場合は、ユーザがメッセージを確認するためにコールする番号を入力します。入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダーに応じて異なります。たとえば、あるプロバイダーでは、プラス記号 (+) で始まる国際国コード、国コード、エリア コード、シティ コード、トランク コード、デバイスの番号 (+12065551234 など) の順で指定する必要があります。先頭にゼロ、または国際ダイヤルプレフィックスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、その他の句読点を含めないでください。 <p>(注) SMPP プロバイダーによっては、[送信元 (From)] フィールドに入力した番号がプロバイダー独自の電話番号に置き換えられることに注意してください。その他、コールバック番号が含まれるようにするには、メッセージを確認するためにユーザがコールする番号を [メッセージ テキスト (Message Text)] フィールドに入力する方法もあります。</p> <p>このフィールドには、40 文字まで入力できます。</p>
メッセージヘッダー (Message Header)	<p>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能) 通知メッセージのヘッダーに入れる任意のテキストを入力します。Cisco Unity Connection たとえば、各通知メッセージと一緒に送信する法規上の免責事項を入力します。</p>

表 1-24 [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージテキスト (Message Text)	<p>(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) ユーザがテキスト通知で受信する内容として求めているテキストメッセージを入力します。たとえば、テクニカル サポート部門へのコールに応じるため待機しているユーザ宛であれば、「テクニカル サポートへの緊急メッセージ」と入力できます。メッセージ通知設定で選択した基準に一致するメッセージが到着するたびに、ここに入力したテキストが Cisco Unity Connection によって送信されます。</p> <p>(注) コールバック番号を含めるには、メッセージを確認するためにユーザがコールする番号をメッセージテキスト内に入力します (たとえば、tel:2065551212 の形式で番号を入力します)。</p> <p>このフィールドには、最大 160 文字を入力できます。(SMS デバイスの場合、Connection で使用されるように設定した文字セットによっては、160 文字より短いメッセージが切り捨てられる可能性があります)。</p>
メッセージフッター (Message Footer)	<p>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection が通知メッセージのフッターに入れる任意のテキストを入力します。たとえば、各通知メッセージと一緒に送信する法規上の免責事項を入力します。</p>
メッセージテキストにメッセージ情報を含める (Include Message Information in Message Text)	<p>(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に新規メッセージの情報を含めるには、このチェックボックスをオンにします。この情報には、発信者名と発信者 ID (使用可能な場合)、メッセージのタイプ (音声、電子メール、ファクス)、メッセージが受信された時刻、およびプライベートまたは緊急のマークが付いたメッセージの場合はそのステータスの表示が含まれます。</p>
メッセージ数をメッセージテキストに含める (Include Message Count in Message Text)	<p>(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) 通知にメールボックス内の新規メッセージの数を含める場合は、このチェックボックスをオンにします。</p>
「ユーザの検索」 (P.1-2) メッセージテキストに Full Inbox へのリンクを含める (Include a Link to Full Inbox in Message Text)	<p>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能) SMTP 通知デバイスに送信される通知のテキスト文字列に Cisco Unity Connection Web Inbox へのリンクを含めるには、このチェックボックスをオンにします。</p>
宛先 (To)	<p>(HTML 通知デバイスだけに適用可能) ユーザの電子メール アドレスを入力します。</p> <p>(注) カンマで区切られた複数の電子メール アドレスを追加できます。</p>
HTML テンプレートの選択 (Select HTML Template)	<p>(HTML 通知デバイスだけに適用可能) デフォルトまたはカスタマイズしたテンプレートを選択します。</p>
外線番号 (Outdial Number)	<p>(HTML 通知デバイスだけに適用可能) 電話の録音および再生機能を使用してボイス メッセージを確認するためにユーザが使用する電話番号を入力します。ここでは、E.164 準拠の番号を入力できます。規制ルールの詳細については、『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』の「Managing Restriction Tables in Cisco Unity Connection 9.x」の章を参照してください。</p>

表 1-24 [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
Cisco PCA からの外線番号を無効にする (Disable Outdial Number From Cisco PCA)	(HTML 通知デバイスだけに適用可能) Cisco Personal Communications Assistant (PCA) および Connection Mini Web Inbox からの外線番号をユーザが変更できないようにするには、このチェックボックスをオンにします。
Cisco PCA からの HTML テンプレート選択を無効にする (Disable HTML Template selection from Cisco PCA)	(HTML 通知デバイスだけに適用可能) Cisco Personal Communications Assistant (PCA) からの HTML テンプレートの割り当てをユーザが変更できないようにするには、このチェックボックスをオンにします。この場合、管理者がユーザのテンプレートを割り当てることができ、その結果、ユーザによる Cisco PCA からのテンプレートの変更が禁止されます。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Notification Devices in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

通知デバイスの編集



(注) 一括編集モードでは、SMS 通知デバイスに対する変更は行えません。

表 1-25 [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ


フィールド	説明
有効 (Enabled)	通知デバイスを有効にするには、このチェックボックスをオンにします。  (注) この設定は、ユーザが Cisco PCA を使用して別の設定を選択した場合は上書きされます。
表示名 (Display Name)	(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 通知デバイスの識別に役立つ名前を入力します。
最初の通知の試行前の遅延 (Delay Before First Notification Attempt)	メッセージが [通知規則のイベント (Notification Rule Events)] フィールドで選択した基準と一致する場合は、メッセージが受信された時点から通知のトリガーまでの遅延 (分単位) を指定します。一定の間隔 (15 分など) で異なるデバイスに通知を送信して、カスケードメッセージ通知と同じ効果を得ることができます。 この遅延時間によって、デバイス スケジュールがアクティブでなくなったときに通知が到達した場合、その通知は、スケジュールが再度アクティブになるまで実行されません (メッセージがまだ新規である場合に限られます)。 0 ~ 120 分の値を入力してください。 デフォルト設定 : 0 分

表 1-25 [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)	<p>ユーザが 1 つ以上の新規メッセージを持っている限り、そのユーザへの通知を繰り返すように Cisco Unity Connection を設定する場合は、この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ンにする場合は、[通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)] フィールドに通知間隔も入力します。この間隔の間に新規メッセージが追加されると、Connection によってこれらのメッセージに対する通知と元の通知が組み合わせられて、間隔の終了時に 1 つの通知が送信されます (この時点でユーザのメールボックスに新規メッセージが残っている場合)。すべての新規メッセージに対する 1 つの「一括」通知が、メッセージを確認するまで定期的に繰り返されることをユーザが希望する場合は、この設定を使用します。</p> <p>(注) ポケットベル通知デバイスについては、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] 設定をゼロ以外の値にしている場合に生成される通知とは別の一連の通知が生成されます。何度も通知が繰り返されることでユーザが混乱しないよう、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] 設定と [新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)] 設定の両方ではなく、いずれかを使用することをお勧めします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)	<p>この設定は、[新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)] チェックボックスと併せて使用します。通知が初めて送信された後、Cisco Unity Connection によって通知が繰り返される間隔を分単位で指定します。指定した間隔に従って、継続的に通知が送信されます。たとえば、午前 11 時 47 分に通知反復間隔を 5 分間に設定すると、午前 11 時 50 分、午前 11 時 55 分、午後 12 時 00 分、午後 12 時 05 分、午後 12 時 10 分というように、Connection によって新規メッセージの通知がユーザに送信されます。この通知スケジュールは、ユーザ宛ての新規メッセージが 1 つ以上存在している限り有効になります。</p> <p>[通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)] の範囲は 0 ~ 60 分です。</p> <p>(注) [通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)] を 0 分にすると、通知の反復は無効になります。</p> <p>デフォルト設定：0 分</p>

表 1-25 [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
通知の失敗時 (On Notification Failure)	<p>(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません) (電話、ポケットベル、および SMS 通知デバイスだけに適用可能) メッセージ通知は、最初に選択したデバイスへの通知の送信に失敗した場合に、一連の通知デバイスを「チェーン」するように設定できます。最初の (または直前の) デバイスへの通知が失敗した場合に、通知を別のデバイスに送信するように Cisco Unity Connection を設定する場合は、次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [通知の失敗時 (On Notification Failure)] に対して、[次の宛先に送信する (Send To)] を選択し、このデバイスへの通知が失敗した場合に Connection から次に連絡させるデバイスを選択します。この設定は、チェーンに含まれる最初の通知デバイスと他のすべてのデバイス (最後のデバイスを除く) に適用されます。 • チェーンに含まれる 2 番目以降のすべてのデバイスで、[通知規則のイベント (Notification Rule Events)] チェックボックスをすべてオフにします。通知イベントを有効にした場合は、このデバイスに対するメッセージ通知が即座に開始され、1 つ前のデバイスの通知の失敗は待機されません。通知はチェーンにならず、すべて同時に発生します。 • チェーン内の最後のデバイスを除いて、メッセージ通知をチェーンするように SMTP デバイスを設定しないでください。Connection では、SMTP デバイスに対する通知の失敗が検出されません。
イベントタイプ (Event Type)	<p>新規メッセージを受信したときに Cisco Unity Connection からこのデバイスに通知が送信されるようになるには、必要に応じて次のチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [すべてのメッセージ (All Messages)] : ディスパッチや他のボイス メッセージ、およびファクス メッセージなどの新規メッセージを受信すると、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにすると、新規メッセージに緊急のマークが付いている場合に限り、Connection から通知が送信されます。 • [ディスパッチ メッセージ (Dispatch Messages)] : ディスパッチ メッセージとしてのマークが付いた新規メッセージを受信すると、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにすると、新規ディスパッチ メッセージに緊急のマークが付いている場合に限り、Connection から通知が送信されます。 • [すべてのボイス メッセージ (All Voice Messages)] : 新規のボイス メッセージ (ディスパッチ メッセージを含む) が受信されると、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにすると、新規のボイス メッセージに緊急のマークが付いている場合に限り、Connection から通知が送信されます。 • [ファクス メッセージ (Fax Messages)] : 新規のファクス メッセージを受信すると、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにすると、新規のファクス メッセージに緊急のマークが付いている場合に限り、Connection から通知が送信されます。 • [予定表の予定 (Calendar Appointments)] (SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) : Outlook にスケジュールされている予定について、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。 • [予定表の会議 (Calendar Meetings)] (SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) : Cisco Unified MeetingPlace にスケジュールされている会議について、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。

表 1-25 [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
ボイス メッセージのテキストへの変換 (Transcribe Voice Messages to Text)	<p>(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) [ボイス メッセージ (Voice Messages)] チェックボックスをオンにすると、ボイス メッセージから文字に変換されたテキストがこのデバイスに送信されます。ユーザが緊急メッセージの文字変換だけを受信するよう希望している場合は、[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにします。</p> <p>(注) 文字変換を受信するために、[イベント タイプ (Event Type)] を設定する必要はありません。[イベント タイプ (Event Type)] を設定するのは、ボイス メッセージが到着したことで、メッセージの文字変換されたものもまもなく到着することをすぐに通知するよう、ユーザが希望している場合に限られます。</p>
1 回に文字変換する SMS メッセージ数の制限 (Limit the Number of SMS Messages Per Transcription To)	<p>(SMS 通知デバイスだけに適用可能) ボイス メッセージの文字変換ごとに送信されるテキスト メッセージの最大数を設定するには、このチェックボックスをオンにします。次に、変換ごとに送信されるメッセージの最大数を入力します。</p> <p>ほとんどの SMPP プロバイダーが、1 つのテキスト メッセージに許容できる文字数を制限しているため、長いボイス メッセージの場合、文字変換されると複数のテキスト メッセージとして送信されます。</p>
電話番号 (Phone Number)	<p>(電話およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 選択したデバイスの電話番号を、トランク アクセス コードを含めて入力します。電話番号には、0 ~ 9 の数字および次のダイヤル文字を使用します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 秒間の一時停止を挿入するための、(カンマ) • 電話機の # および * キーに対応する # および * • 国際電話に対応する + <p>ユーザは、この番号を電話機で変更できます。</p>
追加ダイヤル番号 (Extra Digits)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection によって電話番号の後にダイヤルされる追加ダイヤル番号を入力します。追加ダイヤル番号の役割は、選択したデバイスによって異なります。ポケットベルの場合は、ポケットベルのディスプレイに追加ダイヤル番号が表示されます。</p> <p>たとえば、追加ダイヤル番号を使用して、数字用ポケットベル デバイスに通知を送信するときにコールバック番号を含めることができます。また、内線につながるために追加ダイヤル番号を使用することもできます。その場合、800 のようなパブリック アクセス番号にダイヤルするように通知を設定し、ガイダンスで追加ダイヤル番号が送信されて目的の内線につながるようにします。</p>
追加ダイヤル番号をダイヤルする前の待機期間 (Duration to Wait Before Dialing Extra Digits)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 指定した秒数を経過すると、Cisco Unity Connection によって [追加ダイヤル番号 (Extra Digits)] の数字がダイヤルされます。このオプションは、コール進捗の自動検出機能が不安定な場合 (電話回線で雑音が発生している場合や、呼び出しパターンが異常な場合) に使用します。</p>
呼び出し回数 (Rings to Wait)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザの電話機を呼び出す回数を入力します。この数に達すると、Cisco Unity Connection による接続試行が終了します。この設定値は 3 回以上にする必要があります。ユーザが電話に応答するまでの猶予時間を長くするには、大きめの数を入力します。</p> <p>デフォルト設定: 4 回</p>
ビジー リトライ限度 (Busy Retry Limit)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザの番号が通話中の場合、Cisco Unity Connection による接続の再試行 (最初の試行後) の回数を示します。通話先の電話の使用頻度が高い場合は、大きめの数値を選択します。</p> <p>デフォルト設定: 4 回</p>

表 1-25 [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
ビジー リトライ間隔 (Busy Retry Interval)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザの番号が通話中の場合に、接続を再試行するまで Cisco Unity Connection が待機する分数を示します。通話先の通話時間が長い場合は、大きめの数値を選択します。</p> <p>デフォルト設定 : 5 分</p>
RNA リトライ限度 (RNA Retry Limit)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザが電話に応答しない場合の、Cisco Unity Connection による接続の再試行 (最初の試行後) の回数を示します。通話先が短時間離席していることが多い場合は、大きめの数値を選択します。周囲の人に迷惑をかけないようにするには、小さめの数値を選択します。</p> <p>デフォルト設定 : 4 回</p>
RNA リトライ間隔 (RNA Retry Interval)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザが電話に応答しない場合に、接続を再試行するまで Cisco Unity Connection が待機する分数を示します。通話先のユーザが長時間離席していることが多い場合は、大きめの数値を選択します。</p> <p>デフォルト設定 : 15 分</p>
試行に成功した後の リトライ数 (Retries After Successful Attempt)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ポケットベルへのコールが最初に成功した後、通知をトリガーしたメッセージにまだ新規のマークが付いている場合に、Cisco Unity Connection からポケットベルへのコールを発信する回数を示します。ユーザが新しいメッセージのリマインダの追加を必要としている場合や、ポケットベルへの最初のコールが成功してもユーザが通知を受信しなかった場合には、この設定を [試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] と併せて使用します。</p> <p>値を 0 (ゼロ) より大きくすると、ユーザがメッセージを確認するか、再試行限度に達するまで、Connection によって [試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] に基づいた定期的なコールが発信されえます。たとえば、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] を 2 に設定し、[試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] を 15 に設定している場合に、正午にユーザが新しいメッセージを受信すると、正午に Connection からポケットベルへコールが発信されます。ポケットベルが応答しても、ユーザが午後 12 時 15 分までにメッセージを確認しないと、午後 12 時 15 分に Connection からポケットベルへ再びコールが発信されます。午後 12 時 30 分までにユーザがメッセージを確認しないと、午後 12 時 30 分に Connection からポケットベルへもう 1 度コールが発信されます。</p> <p>(注) [新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)] 設定を有効にしている場合に生成される通知とは別に、この設定によって一連の通知が生成されます。何度も通知が繰り返されることでユーザが混乱しないよう、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] 設定と [新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)] 設定の両方ではなく、いずれかを使用することをお勧めします。</p> <p>0 ~ 100 の範囲の値を入力します。値を 0 (ゼロ) に設定すると、ポケットベルへのコールが初めて成功した後で Connection による通知の再試行は行われません。</p> <p>デフォルト設定 : 0</p>

表 1-25 [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)	<p>(ポケットベル通知デバイスだけに適用可能) [試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] が 0 (ゼロ) より大きい値に設定されており、ユーザがまだメッセージを確認していない場合に、デバイスへの最初のコールが成功した後、Cisco Unity Connection によってポケットベルへのコールが再試行される間隔を示します。ユーザが新規メッセージのリマインダの追加を必要としている場合や、ポケットベルへの最初のコールが成功してもユーザが通知を受信しなかった場合は、この設定を [試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] と併せて使用します。</p> <p>0 ~ 100 分の範囲の値を入力します。値を 0 (ゼロ) に設定すると、デバイスへのダイヤルにポートを使用できるようになった時点で Connection によって追加の再試行が行われます。</p> <p>デフォルト設定 : 1 分</p>
電話システム (Phone System)	(電話およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 通知デバイスを使用する電話システムを選択します。
通知時にユーザ ID の入力を求める (Prompt for User ID on Notifications)	<p>(電話通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection からユーザにユーザ ID の入力を要求するかどうかを示します。ユーザは常に暗証番号の入力を求められます。サインインの所要時間を短縮するため、ユーザがユーザ ID の入力を好まない場合があります。</p> <p>(注) この設定は慎重に使用してください。使用するのは、該当のユーザ以外は電話に応答しない場合だけにしてください。</p>
SMPP プロバイダ (SMPP Provider)	(SMS 通知デバイスだけに適用可能) 該当の SMPP プロバイダを選択します。
宛先 (To)	<p>(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) メッセージ通知を文字対応の携帯電話またはポケットベルに設定しているか、SMS (SMPP) デバイスに設定しているかどうかによって、次の情報を入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> SMTP のテキスト メッセージ通知の場合、ユーザの文字対応のポケットベル、文字対応の携帯電話、または別の電子メール アカウント (自宅の電子メール アドレスなど) の電子メール アドレスを入力します。 SMS (SMPP) のテキスト メッセージ通知の場合、SMS 対応デバイスの電話番号を入力します。入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダに応じて異なります。たとえば、あるプロバイダでは、プラス記号 (+) で始まる国際国コード、国コード、エリア コード、シティ コード、トランク コード、デバイスの番号 (+12065551234 など) の順で指定する必要があります。先頭にゼロ、または国際ダイヤルプレフィックスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、その他の句読点を含めないでください。 <p>このフィールドには、128 文字まで入力できます。</p>

表 1-25 [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
送信元 (From)	<p>(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) 文字対応の携帯電話またはポケットベルの場合は、ユーザがメッセージを確認するためにコールする電話番号を入力するか、(必要に応じて) 英数字のテキストをこのフィールドに入力します。送信元の電話番号は、SMTP 通知の最終行に表示されます。ユーザは多くの文字対応携帯電話にある返信ボタンを押して、電話番号をダイヤルすることができます。この機能を使用するには、携帯電話が自動コールバックをサポートしている必要があります。</p> <p>SMS (SMPP) デバイスの場合、このフィールドに入力する情報は SMPP プロバイダーによって次のように異なります。</p> <ul style="list-style-type: none"> SMPP プロバイダーが、メッセージを送信するサーバの「ソース アドレス」を要求している場合は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。 SMPP プロバイダーが「ソース アドレス」を要求しない場合は、ユーザがメッセージを確認するためにコールする番号を入力します。入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダーに応じて異なります。たとえば、あるプロバイダーでは、プラス記号 (+) で始まる国際国コード、国コード、エリア コード、シティ コード、トランク コード、デバイスの番号 (+12065551234 など) の順で指定する必要があります。先頭にゼロ、または国際ダイヤルプレフィックスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、その他の句読点を含めないでください。 <p>(注) SMPP プロバイダーによっては、[送信元 (From)] フィールドに入力した番号がプロバイダー独自の電話番号に置き換えられることに注意してください。その他、コールバック番号が含まれるようにするには、メッセージを確認するためにユーザがコールする番号を [メッセージ テキスト (Message Text)] フィールドに入力する方法もあります。</p> <p>このフィールドには、40 文字まで入力できます。</p>
メッセージヘッダー (Message Header)	<p>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能) Connection が通知メッセージのヘッダーに入れる任意のテキストを入力します。たとえば、各通知メッセージと一緒に送信する法規上の免責事項を入力します。</p>
メッセージテキスト (Message Text)	<p>(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) ユーザがテキスト通知で受信する内容として求めているテキスト メッセージを入力します。たとえば、テクニカル サポート部門へのコールに応じるため待機しているユーザ宛であれば、「テクニカル サポートへの緊急メッセージ」と入力できます。メッセージ通知設定で選択した基準に一致するメッセージが到着するたびに、ここに入力したテキストが Cisco Unity Connection によって送信されます。</p> <p>(注) コールバック番号を含めるには、メッセージを確認するためにユーザがコールする番号をメッセージ テキスト内に入力します (たとえば、tel:2065551212 の形式で番号を入力します)。</p> <p>このフィールドには、最大 160 文字を入力できます。(SMS デバイスの場合、Connection で使用されるように設定した文字セットによっては、160 文字より短いメッセージが切り捨てられる可能性があります)。</p>
メッセージフッター (Message Footer)	<p>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能) 通知メッセージのフッターに入れる任意のテキストを入力します。Connection たとえば、各通知メッセージと一緒に送信する法規上の免責事項を入力します。</p>

表 1-25 [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージテキストにメッセージ情報を含める (Include Message Information in Message Text)	(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に新規メッセージの情報を含めるには、このチェックボックスをオンにします。この情報には、発信者名と発信者 ID (使用可能な場合)、メッセージのタイプ (音声、電子メール、ファクス)、メッセージが受信された時刻、およびプライベートまたは緊急のマークが付いたメッセージの場合はそのステータスの表示が含まれます。
メッセージ数をメッセージテキストに含める (Include Message Count in Message Text)	(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) 通知にメールボックス内の新規メッセージの数を含める場合は、このチェックボックスをオンにします。
メッセージテキストに Full Inbox へのリンクを含める (Include a Link to Full Inbox in Message Text)	(SMTP 通知デバイスだけに適用可能) SMTP 通知デバイスに送信される通知のテキスト文字列に Cisco Unity Connection Web Inbox へのリンクを含めるには、このチェックボックスをオンにします。
緊急のみ (Urgent Only)	(HTML 通知デバイスだけに適用可能) そのタイプの新しいボイス メッセージが緊急とマークされている場合にのみ Connection から通知が送信されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
宛先 (To)	(HTML 通知デバイスだけに適用可能) ユーザの電子メール アドレスを入力します。 (注) カンマで区切られた複数の電子メール アドレスを追加できます。
HTML テンプレートの選択 (Select HTML Template)	(HTML 通知デバイスだけに適用可能) デフォルトまたはカスタマイズしたテンプレートを選択します。
外線番号 (Outdial Number)	(HTML 通知デバイスだけに適用可能) 電話での録音および再生機能を使用して、ユーザがボイスメッセージを確認するために使用する電話番号を入力します。ここでは、E.164 準拠の番号を入力できます。規制ルールの詳細については、『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』の「 Managing Restriction Tables in Cisco Unity Connection 9.x 」の章を参照してください。
Cisco PCA からの外線番号を無効にする (Disable Outdial Number From Cisco PCA)	(HTML 通知デバイスだけに適用可能) Cisco Personal Communications Assistant (PCA) および Connection Mini Web Inbox からの外線番号をユーザが変更できないようにするには、このチェックボックスをオンにします。
Cisco PCA からの HTML テンプレート選択を無効にする (Disable HTML Template selection from Cisco PCA)	(HTML 通知デバイスだけに適用可能) Cisco Personal Communications Assistant (PCA) からの HTML テンプレートの割り当てをユーザが変更できないようにするには、このチェックボックスをオンにします。この場合、管理者がユーザのテンプレートを割り当てることができ、その結果、ユーザによる Cisco PCA からのテンプレートの変更が禁止されます。
一括編集タスクスケジューリング (Bulk Edit Task Scheduling)	(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジューリングを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

- 『[User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection](#)』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Notification Devices in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

代行内線番号

表 1-26 [代行内線番号 (Alternate Extension)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	代行内線番号を削除するには、表示名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)] を選択します。複数の代行内線番号を同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	代行内線番号を追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新しい代行内線番号に適用するデータを入力します。
電話番号 (Phone Number)	代行内線の電話番号。 代行内線番号に固有のページに移動するには、電話番号を選択します。
表示名 (Display Name)	(表示専用) 代行内線番号の名前。
電話のタイプ (Phone Type)	(表示専用) 電話番号のタイプ。

関連項目

- 『[User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection](#)』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Alternate Extensions in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

代行内線番号の新規作成

表 1-27 [代行内線番号の新規作成 (New Alternate Extensions)] ページ

フィールド	説明
電話のタイプ (Phone Type)	リストから電話番号のタイプを選択します。
表示名 (Display Name)	代行内線番号の識別に役立つ名前を入力します。

表 1-27 [代行内線番号の新規作成 (New Alternate Extensions)] ページ (続き)

フィールド	説明
電話番号 (Phone Number)	<p>代行内線番号に固有の電話番号を入力します。代行内線番号は、ユーザ電話機上の複数回線着信表示の処理など、さまざまな理由で使用できます。代行内線番号の利用により、携帯電話、自宅の電話、または職場の別のサイトなどの別のデバイスからの Cisco Unity Connection への発信がより便利になります。代行内線番号用の電話番号を指定すると、Connection では、その番号からのすべてのコールがプライマリ内線番号からのコールと同じ方法で処理されます (電話システムから Connection に ANI または発信者 ID が伝えられるものとします)。つまり、Connection によって、代行電話番号がユーザアカウントに関連付けられ、その番号からのコールが着信すると、Connection からユーザに PIN の入力とサインインが要求されます。</p> <p>[電話番号 (Phone Number)] フィールドに文字を入力する際は、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 内線番号は、最大 40 文字まで入力できます (SIP 連動では、最大 40 文字の英数字を使用できません)。 各内線番号はパーティション内で固有である必要があります。 SIP 連動では、SIP URL の有効なエイリアスを入力することもできます。たとえば、URL が SIP:aabade@cisco.com である場合は、aabade と入力します。スペースは使用しないでください。
パーティション (Partition)	<p>オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されてサーチスペースになります。サーチスペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数のサーチスペースに所属できます。</p> <p>内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。</p>

関連項目

- 『[User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection](#)』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Alternate Extensions in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項および「[Adding Alternate Extensions](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

代行内線番号の編集

表 1-28 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extensions)] ページ

フィールド	説明
電話のタイプ (Phone Type)	(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) リストから電話番号のタイプを選択します。
表示名 (Display Name)	(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 代行内線番号の識別に役立つ名前を入力します。

表 1-28 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extensions)] ページ (続き)

フィールド	説明
電話番号 (Phone Number)	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 代行内線番号に固有の電話番号を入力します。代行内線番号は、ユーザ電話機上の複数回線着信表示の処理など、さまざまな理由で使用できます。代行内線番号の利用により、携帯電話、自宅の電話、または職場の別のサイトなどの別のデバイスからの Cisco Unity Connection への発信がより便利になります。代行内線番号用の電話番号を指定すると、Connection では、その番号からのすべてのコールがプライマリ内線番号からのコールと同じ方法で処理されます (電話システムから Connection に ANI または発信者 ID が伝えられるものとして)。つまり、Connection によって、代行電話番号がユーザアカウントに関連付けられ、その番号からのコールが着信すると、Connection からユーザに PIN の入力とサインインが要求されます。</p> <p>[電話番号 (Phone Number)] フィールドに文字を入力する際は、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 内線番号は、最大 40 文字まで入力できます (SIP 連動では、最大 40 文字の英数字を使用できます)。 各内線番号はパーティション内で固有である必要があります。 SIP 連動では、SIP URL の有効なエイリアスを入力することもできます。たとえば、URL が SIP:aabade@cisco.com である場合は、aabade と入力します。スペースは使用しないでください。
パーティション (Partition)	<p>オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されて検索スペースになります。検索スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。</p> <p>内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。</p>
[詳細設定を表示する (Show Advanced Settings)] または [詳細設定を表示しない (Hide Advanced Settings)]	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 代行内線番号の詳細設定を表示または非表示にするには、このボタンを選択します。</p> <p>代行内線番号に関してカスタマイズ可能なカンパセーション設定がいくつか用意されています。デフォルトで、各代行内線番号には、ユーザのプライマリ内線番号に対して設定されたものと同じ設定が使用されます。代行内線番号のカスタム設定を使用して、ユーザの発信元電話番号に基づいてカンパセーション設定をカスタマイズできます。</p>
既知の内線から発信するときの暗証番号をスキップする (Skip PIN When Calling From Known Extension)	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) この内線番号から発信するとき、このユーザに対して暗証番号の入力を求めない場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>(注) この設定の使用には、セキュリティ上のリスクを伴います。ハッカーに電話の発信者 ID をスプーフィングされるおそれがあります。ハッカーがスプーフィングした発信者 ID を使用して Cisco Unity Connection システムにアクセスしたときに、その発信者 ID がこの設定を有効にしているプライマリ内線番号または代行内線番号に一致していると、ハッカーはユーザのメールボックスにアクセス可能になります。</p>

表 1-28 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extensions)] ページ (続き)

フィールド	説明
ガイダンス音量 (Conversation Volume)	<p>(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) Cisco Unity Connection カンバセーションがユーザに再生される時の音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 小 (Low) • 中 (Medium) • 大 (High) <p>ユーザは、電話機で一時的に音量を調整することもできます。</p> <p>この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>
ガイダンス速度 (Conversation Speed)	<p>(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) Cisco Unity Connection からユーザに対してプロンプトが再生される時の速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ゆっくり (Slow) • 標準 (Normal) • 速い (Fast) • 最速 (Fastest) <p>この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>
ユーザの新規メッセージを自動的に再生 (After Sign-In, Play User's New Messages Automatically)	<p>(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザのサインイン後すぐに新しいメッセージが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスがオンになっている場合、メッセージ数またはメイン メニューはユーザに再生されません。</p> <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>
音声認識入力スタイルを使用する (Use Voice Recognition Input Style)	<p>(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) この代行内線番号から発信するときに、ユーザが音声認識を使用して Cisco Unity Connection と対話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。</p> <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>
ユーザが応答しないときのメニュー反復回数 (Times to Repeat Menu When User Does Not Respond)	<p>(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) この代行内線番号から発信したときにユーザがメニューに応答しなかった場合に、Cisco Unity Connection によってメニューが繰り返される回数を指定します。有効値の範囲は 0 ~ 10 回です。</p> <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>
最初のタッチトーンまたはボイス コマンドの待機時間 (Wait for First Touchtone or Voice Command)	<p>(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) この代行内線番号から発信したときに、メニューの再生後にユーザが最初のキーを押すか、ボイス コマンドを発するまで Cisco Unity Connection が待機する時間を指定します。有効値の範囲は 500 ~ 10,000 ミリ秒です。</p> <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>

表 1-28 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extensions)] ページ (続き)

フィールド	説明
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 (Wait for Additional Key Presses When Entering Names, Extensions, and PINs)	<p>このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) メッセージの宛先指定、パスワードや暗証番号の更新、通話転送、またはメッセージ通知番号の変更などのためにユーザ名または内線番号を入力する場合に、ユーザがキーを押した後、次のキーを押すまでに Cisco Unity Connection が待機する時間を指定します。</p> <p>有効値の範囲は 1,000 ~ 10,000 ミリ秒です。</p> <p>この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>
複数桁のメニューオプションを入力する時の追加のキー入力の待機時間 (Wait for Additional Key Presses When Entering Multiple Digit Menu Options)	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 特定の電話メニューで使用可能な複数のキーの組み合わせからユーザが最初の数字を表すキーを押した後、次のキーを押すまでに Cisco Unity Connection で待機する時間を指定します。</p> <p>有効値の範囲は 250 ~ 5,000 ミリ秒です。</p> <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>
ボイスコマンドの単語間の待機時間 (Wait Between Words in Voice Commands) (0 ~ 100 ミリ秒)	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) この代行内線番号から発信したときに、ユーザが発したことばに対する動作を行う前に、ユーザが別のことばを発するまでに Cisco Unity Connection が待機する時間を指定します。有効値の範囲は 300 ~ 10,000 ミリ秒です。</p> <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>
音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) (ユーザに割り当てられているサービスクラスで [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] 機能が有効になっている場合に限り使用可能) この設定を使用して、Cisco Unity Connection から音声認識ユーザに対してユーザの意図の確認を求める可能性を調整します。たとえば、「cancel」または「hang up」の発音をシステムが誤認識するという苦情がユーザから寄せられる場合は、この設定の値を引き上げて、ユーザが意図しない操作を誤って実行しないようにすることができます。あるいは、システムが確認のプロンプトを何度も示すという苦情が寄せられる場合は、この設定の値を引き下げてください。</p> <p>有効値の範囲は 0 ~ 100 です。この値が 0 に設定されている場合、Connection から確認を求められることはありません。この値が 100 に設定されている場合、常に Connection から確認を求められます。</p> <p>この設定の現実的な値の範囲は 30 ~ 90 です。デフォルト値を設定すれば、ほとんどのエラーが確実に除外され、たいいていのシステムで必要なときに確認を求めることができます。この値が小さすぎると、システムがコマンドを誤って認識して実行する場合があります。</p> <p>この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>

表 1-28 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extensions)] ページ (続き)

フィールド	説明
音声認識の音声感度 (Voice Recognition Speech Sensitivity)	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) この設定を使用して、この代行内線番号からの通話の潜在的なバックグラウンドノイズを補うことができます。値 0 は、音声エンジンの感度が低いことを示します。音声認識させるには、ユーザは非常に大きな声で話す必要があります。値 100 は、音声エンジンの感度が非常に高いことを示します。ノイズが生じただけで、音声イベントとして認識されます。</p> <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページで設定します。</p>
メッセージ音量 (Message Volume)	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) この代行内線番号から発信したときに、ユーザが電話でメッセージの本文やファクスメッセージの録音された音声コメントを再生する場合に、Cisco Unity Connection によって再生されるメッセージの音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 小 (Low) • 中 (Medium) • 大 (High) <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで設定します。</p>
メッセージ再生速度 (Message Speed)	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) この代行内線番号から発信したときに、ユーザが電話でメッセージの本文やファクスメッセージの録音された音声コメントを再生する場合に、Cisco Unity Connection によるメッセージの再生速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ゆっくり (Slow) • 標準 (Normal) • 速い (Fast) • 最速 (Fastest) <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで設定します。</p>
メッセージの早送り (Fast Forward Message By)	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザがこの代行内線番号からのメッセージを再生中に早送りする場合に、Cisco Unity Connection によって前方にスキップされる時間の長さを指定します。</p> <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで設定します。</p>
メッセージの巻き戻し (Rewind Message By)	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザがこの代行内線番号からのメッセージを再生中に巻き戻す場合、Cisco Unity Connection によって後方にスキップされる時間の長さを指定します。</p> <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで設定します。</p>

表 1-28 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extensions)] ページ (続き)

フィールド	説明
通話が切断されたとき、または自分が切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up) (再生の設定 (Playback Settings))	<p>このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザがメッセージの本文にアクセスし、メッセージの管理方法を指定する前に、ユーザが通話を終了したか電話が切断された場合に、そのメッセージを新規と見なすように Cisco Unity Connection を設定するか、開封済み (読み取り済み) としてマークするように設定するかを選択します。</p> <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで設定します。</p>
Confirm Deletions of New and Saved Messages (新規および開封済みメッセージの削除を確認する)	<p>(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザが電話で新規メッセージまたは開封済みメッセージを削除するときに、削除の確認をユーザに要求するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで設定します。</p>
受信者の入力方法 (Enter a Recipient By)	<p>(このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) メッセージを他のユーザ宛てに指定するときに、カンバセーションからユーザに要求する入力方法を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 姓、名の順 (Spelling the Last Name Then First Name) • 内線番号順 (Entering the Extension) • 名、姓の順 (Spelling the First Name Then Last Name) <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページで設定します。</p>
受信者を名前で確認する (Confirm Recipient by Name)	<p>このフィールドは、個々のユーザ アカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) デフォルトでは、ユーザを宛先として指定するときに、Cisco Unity Connection によって確認のために、リストから選択したユーザの名前が繰り返されることはありません。選択された名前をユーザに確認するようにする場合は、[受信者を名前で確認する (Confirm Recipient by Name)] を有効にします。</p> <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページで設定します。</p>

表 1-28 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extensions)] ページ (続き)

フィールド	説明
各受信者の後に名前を追加する (Continue Adding Names After Each Recipient)	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 複数の受信者にメッセージを送信および転送するときに、各受信者の後に名前を追加することをユーザに要求するよう、Cisco Unity Connection を設定するには、このオプションを有効にします。</p> <p>デフォルトで、ユーザが電話でメッセージの宛先を指定する場合は、Connection によって 1 人の受信者の追加が許可されてから、キー入力で次に何をやるかを指示するように要求されます (「別の受信者を追加するには 1 を押してください。(To add another recipient, press 1.)」メッセージオプションについては、3 を押してください。(For message options, press 3.) 録音する場合は、# を押してください。(To record, press #.)」) 複数の受信者にメッセージを送信および転送するユーザが、各受信者を追加してから 1 を押して宛先指定を続行するのは面倒で時間がかかると感じる場合があります。このオプションを有効にすることで、複数の受信者に頻繁にメッセージを送信および転送するユーザの宛先指定プロセスを大幅に効率化できます。</p> <p>(注) 音声認識カンバセーションを使用している場合は、ユーザに対して、名前の追加を続けるように求めるプロンプトが常に再生されます。</p> <p>この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページで設定します。</p>
通話が切断されたとき、または自分が切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up) (メッセージの宛先と送信先 (Message Addressing and Sending))	<p>(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ユーザがメッセージの送信、応答、または転送の処理中に電話が切断された場合に、メッセージを送信するように Cisco Unity Connection を設定するか、メッセージを破棄するように設定するかを選択します。</p> <p>(注) この設定のプライマリ内線番号の値は、ユーザの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページで設定します。</p>
代行内線番号の変更 (Modify Alternate Extension)	(一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を一括編集モードで変更するには、[代行内線番号の変更 (Modify Alternate Extension)] フィールドを選択し、リストから電話を選択します。
代行内線番号の削除 (Delete Alternate Extension)	(一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を一括編集モードで削除するには、[代行内線番号の削除 (Delete Alternate Extension)] フィールドを選択します。
右端以外はすべて削除する (Remove All Except the Right-Most)	(一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を各ユーザのプライマリ内線番号に基づいて一括編集モードで作成するには、[右端以外はすべて削除する (Remove All Except the Right-Most)] チェックボックスをオンにして、リストから削除する桁数を選択します。
左端以外はすべて削除する (Remove All Except the Left-Most)	(一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を各ユーザのプライマリ内線番号に基づいて一括編集モードで作成するには、[左端以外はすべて削除する (Remove All Except the Left-Most)] チェックボックスをオンにして、リストから削除する桁数を選択します。
左端を削除する (Remove the Left-Most)	(一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を各ユーザのプライマリ内線番号に基づいて一括編集モードで作成するには、[左端を削除する (Remove the Left-Most)] チェックボックスをオンにして、リストから削除する桁数を選択します。
右端を削除する (Remove the Right-Most)	(一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を各ユーザのプライマリ内線番号に基づいて一括編集モードで作成するには、[右端を削除する (Remove the Right-Most)] チェックボックスをオンにして、リストから削除する桁数を選択します。

表 1-28 [代行内線番号の編集 (Edit Alternate Extensions)] ページ (続き)

フィールド	説明
3 桁の数字を前に追加する (Prepend These Digits)	(一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を各ユーザのプライマリ内線番号に基づいて一括編集モードで作成するには、[3 桁の数字を前に追加する (Prepend These Digits)] チェックボックスをオンにして、各代行内線番号の先頭に追加する数字を入力します。
3 桁の数字を後ろに追加する (Append These Digits)	(一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を各ユーザのプライマリ内線番号に基づいて一括編集モードで作成するには、[3 桁の数字を後ろに追加する (Append These Digits)] チェックボックスをオンにして、各代行内線番号の末尾に追加する数字を入力します。
内線番号にこの値を追加する (Add This Value to the Extension)	(一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を各ユーザのプライマリ内線番号に基づいて一括編集モードで作成するには、[内線番号にこの値を追加する (Add This Value to the Extension)] チェックボックスをオンにして、値を入力します。
内線番号からこの値を差し引く (Subtract This Value from the Extension)	(一括編集操作だけに適用可能) 代行内線番号を各ユーザのプライマリ内線番号に基づいて一括編集モードで作成するには、[内線番号からこの値を差し引く (Subtract This Value from the Extension)] チェックボックスをオンにして、値を入力します。
内線番号のテスト (Test Extension)	(一括編集操作だけに適用可能) 内線番号を入力し、[テスト (Test)] を選択すると、代行内線番号が適切に動作していることを確認できます。
一括編集タスクスケジューリング (Bulk Edit Task Scheduling)	(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

ユーザの別名の編集

表 1-29 [ユーザの別名の編集 (Edit Alternate Names)] ページ

フィールド	説明
名 (First Name)	代行ユーザまたは連絡先の名。ユーザの別名については、姓と名を両方とも指定する必要があります。
姓 (Last Name)	代行ユーザまたは連絡先の姓。
選択項目の削除 (Delete Selected)	ユーザの別名を削除するには、表示名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)] を選択します。複数のユーザの別名を同時に削除できます。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Alternate Names in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

プライベート同報リスト

ユーザ所有のプライベート同報リストの設定を入力するためのリンクを選択すると、Cisco Personal Communications Assistant が開きます。プライベート同報リストの設定は、Cisco Unity Connection Administration 内からは管理されません。

プライベート同報リストの設定については、Cisco PCA のヘルプを参照してください。

ユニファイド メッセージング アカウント

表 1-30 [ユニファイド メッセージング アカウント (Unified Messaging Accounts)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	ユニファイド メッセージング アカウントを削除するには、表示名の左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。一度に複数のユニファイド メッセージング アカウントを削除できます。
新規追加 (Add New)	ユニファイド メッセージング アカウントを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページにユニファイド メッセージングの新規アカウントに適用するデータを入力します。
表示名 (Display Name)	(表示専用) ユニファイド メッセージング アカウントの名前。 ユニファイド メッセージング アカウントに固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] を選択します。
サービス タイプ (Service Type)	(表示専用) ユニファイド メッセージング アカウントが接続するサーバのタイプ。
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)	(表示専用) このチェックボックスをオンにすると、ユニファイド メッセージング アカウントによって、ユーザは、テキスト/スピーチを使用して Exchange 電子メール メッセージにアクセスできます。
Exchange の予定表および連絡先にアクセス (Access Exchange Calendar and Contacts)	(表示専用) このチェックボックスをオンにすると、ユニファイド メッセージング アカウントによって、ユーザに電話で会議予定の通知が再生されます。
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))	(表示専用) このチェックボックスをオンにすると、ユニファイド メッセージング アカウントによって、Connection と Exchange のボイス メッセージが同期されます。

表 1-30 [ユニファイドメッセージングアカウント (Unified Messaging Accounts)] ページ (続き)

フィールド	説明
MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)	(表示専用) このチェックボックスをオンにすると、ユニファイドメッセージングアカウントによって、ユーザは、会議のスケジュールを設定し、Cisco Unified MeetingPlace の会議に参加できます。
プライマリ会議サービス (Primary Meeting Service)	(表示専用) このチェックボックスをオンにすると、ユニファイドメッセージングアカウントが独自の会議のスケジュールを設定します。このチェックボックスをオンにすると、ユニファイドメッセージングアカウントが別のサーバを介して会議のスケジュールを設定します。

関連項目

- 『Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 9 以降) の「Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html から入手可能)。
- 『Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 9 以降) の「Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html から入手可能)。

ユニファイドメッセージングアカウントの新規作成

表 1-31 [ユニファイドメッセージングアカウントの新規作成 (New Unified Messaging Account)] ページ

フィールド	説明
ユニファイドメッセージングサービス (Unified Messaging Service)	このユーザで有効にするユニファイドメッセージングサービスの名前を選択します。
サービスタイプ (Service Type)	(表示専用) ユニファイドメッセージングサービスが接続するサーバのタイプ。
この電子メールアドレスを使用 (Use This Email Address)	<p>(Exchange 専用) Connection により、ボイスメッセージをここで指定した Exchange メールボックスと同期する場合は、次のようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • このオプションを選択します。 • user@domain 形式の電子メールアドレスを入力します。 <p>この電子メールアドレスは、Exchange 内のメールボックスのプライマリ SMTP アドレスと一致している必要があります。</p>

表 1-31 [ユニファイドメッセージングアカウントの新規作成 (New Unified Messaging Account)] ページ (続き)

フィールド	説明
社内電子メールアドレスを使用 (Use Corporate Email Address)	<p>(Exchange 専用) ボイス メッセージを、Connection と [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドで指定された Exchange メールボックスで同期する場合には、次のようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> このオプションを選択します。 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドに、user@domain 形式の電子メール アドレスがあることを確認します。 <p>この電子メール アドレスは、Exchange 内のメールボックスのプライマリ SMTP アドレスと一致している必要があります。</p>
サインインタイプ (Sign-In Type)	<p>Exchange 2003 : [サインイン タイプ (Sign-In Type)] は、ユーザがテキスト/スピーチを使用して Exchange 2003 の電子メールにアクセスする場合で、ユニファイドメッセージング サービスが特定の Exchange 2003 サーバを使用するように設定されている場合のみ適用できます。</p> <p>該当するオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [Connection エイリアスを使用 (Use Connection Alias)] : このオプションは、Exchange 2003 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 Exchange 2003 にそのユーザとしてサインインします。 [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] : このオプションは、Exchange 2003 エイリアスが、Connection のユーザ エイリアスと異なる場合に役立ちます。Connection は、[ユーザ ID (User ID)] フィールドの設定を使用して Exchange 2003 にそのユーザとしてサインインします。 <p>MeetingPlace : 該当するオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [Connection エイリアスを使用 (Use Connection Alias)] : このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace のユーザ ID が Connection ユーザ エイリアスと同じ場合に便利です。Connection は、Connection ユーザ エイリアスを使用して MeetingPlace にそのユーザとしてサインインします。 [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] : このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace ユーザ ID が Connection ユーザ エイリアスと異なる場合に便利です。Connection は、[ユーザ ID (User ID)] フィールドの設定を使用して MeetingPlace にそのユーザとしてサインインします。
ユーザ ID (User ID)	<p>Exchange 2003 : [サインイン タイプ (Sign-In Type)] として [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] を選択した場合、このフィールドに Exchange 2003 エイリアスを入力します。Connection は、このフィールドの設定を使用して、Exchange 2003 にユーザをサインインします。</p> <p>MeetingPlace : [サインイン タイプ (Sign-In Type)] として [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] を選択した場合、このフィールドに Cisco Unified MeetingPlace ユーザ ID を入力します。Connection は、このフィールドの設定を使用して、MeetingPlace にユーザをサインインします。</p>
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)	<p>(Exchange 専用) このチェックボックスをオンにすると、現在の Connection ユーザは、テキスト/スピーチを使用して Exchange 電子メールを受信できます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、ユーザは、テキスト/スピーチを使用できません。</p> <p>このオプションは、[ユニファイドメッセージング サービス (Unified Messaging Service)] リストから選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイドメッセージング サービスを選択するか、または選択したユニファイドメッセージング サービスに対してこのオプションを有効にする必要があります。</p>

表 1-31 [ユニファイドメッセージングアカウントの新規作成 (New Unified Messaging Account)] ページ (続き)

フィールド	説明
Exchange の予定表および連絡先にアクセス (Access Exchange Calendar and Contacts)	<p>(Exchange 専用) このオプションをオンにすると、現在の Connection ユーザは、Exchange の予定表と連絡先にアクセスできます。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは Exchange の予定表と連絡先にアクセスできません。</p> <p>このオプションは、[ユニファイドメッセージングサービス (Unified Messaging Service)] リストから選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイドメッセージングサービスを選択するか、または選択したユニファイドメッセージングサービスに対してこのオプションを有効にする必要があります。</p>
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))	<p>(Exchange 専用) このオプションをオンにすると、現在の Connection ユーザに関して、Connection と Exchange のメールボックスが同期されます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、このユーザに関してメールボックスが同期されません。</p> <p>このオプションは、[ユニファイドメッセージングサービス (Unified Messaging Service)] リストから選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイドメッセージングサービスを選択するか、または選択したユニファイドメッセージングサービスに対してこのオプションを有効にする必要があります。</p> <p>このユーザの単一受信トレイを無効にしてから再度有効にした場合は、ユーザの Connection メールボックスと Exchange メールボックスが Connection によって再同期されます。次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Exchange のメッセージを削除しても、Connection の対応するメッセージを削除しなかった場合は、単一受信トレイを再度有効にすると、そのメッセージが Exchange メールボックスに再同期されます。 単一受信トレイを無効にする前に、メッセージを Exchange から完全削除 ([削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダから削除) した場合は、単一受信トレイを再度有効にした場合に Connection の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに残っている対応するメッセージが、Exchange の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに再同期されます。 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Connection のメッセージを削除しても、Exchange の対応するメッセージを削除しなかった場合は、単一受信トレイを再度有効にすると、そのメッセージが Exchange に残ったままになります。ユーザは、それらのメッセージを手動で Exchange から削除する必要があります。 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Exchange のメッセージのステータスを変更した場合は (たとえば、未読から既読など)、単一受信トレイを再度有効にすると、Exchange メッセージのステータスが、対応する Connection メッセージの現在のステータスに変更されます。 ユーザの単一受信トレイを再度有効にすると、ユーザの Connection メールボックスおよび Exchange メールボックスのサイズに応じて、既存のメッセージの再同期が、新しいメッセージの同期パフォーマンスに影響する場合があります。

表 1-31 [ユニファイド メッセージング アカウントの新規作成 (New Unified Messaging Account)] ページ (続き)

フィールド	説明
リセット (Reset)	このボタンにより、Connection は、現在の Connection メールボックスに対して次の操作を行います。 <ul style="list-style-type: none"> 同期されていないボイス メッセージを同期します。 既存のメッセージのステータス (たとえば、読み取り/書き込みのステータス) を再同期します。 Exchange 通知の再登録を行います。これにより、Exchange は、メッセージの変更 (たとえば、メッセージが削除された場合) の Connection 通知および ViewMail for Outlook を使用して作成された新しいボイス メッセージの通知を送信します。
MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)	(Cisco Unified MeetingPlace のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定し、会議に参加することができます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定できず、会議に参加できません。
プライマリ会議サービス (Primary Meeting Service)	(Cisco Unified MeetingPlace 専用) このチェックボックスがオンになっている場合、この Cisco Unified MeetingPlace サーバを通して Cisco Unified MeetingPlace 会議が設定されます。 このチェックボックスがオフになっている場合、別のサーバを通して Cisco Unified MeetingPlace 会議が設定されます。
テスト (Test)	[テスト (Test)] ボタンをクリックすると、[この電子メールアドレスを使用 (Use This Email Address)] テキスト ボックスで指定した電子メールアドレスを使用した Connection と Exchange サーバが通信できるかどうかを確認できます。

関連項目

- 『Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection』(Release 9 以降) の「Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html から入手可能)。
- 『Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection』(Release 9 以降) の「Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html から入手可能)。

ユニファイド メッセージング アカウントの編集

表 1-32 [ユニファイド メッセージング アカウントの編集 (Edit Unified Messaging Account)] ページ

フィールド	説明
ユニファイド メッセージング サービス (Unified Messaging Service)	(表示専用) このユニファイド メッセージング アカウントに関連付けられているユニファイド メッセージング サービス。
サービス タイプ (Service Type)	(表示専用) ユニファイド メッセージング サービスが接続するサーバのタイプ。

表 1-32 [ユニファイドメッセージングアカウントの編集 (Edit Unified Messaging Account)] ページ (続き)

フィールド	説明
この電子メールアドレスを使用 (Use This Email Address)	<p>(Exchange 専用) Connection により、ボイス メッセージをここで指定した Exchange メールボックスと同期する場合は、次のようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> このオプションを選択します。 user@domain 形式の電子メール アドレスを入力します。
社内電子メールアドレスを使用 (Use Corporate Email Address)	<p>(Exchange 専用) ボイス メッセージを、Connection と [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドで指定された Exchange メールボックスで同期する場合には、次のようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> このオプションを選択します。 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドに、user@domain 形式の電子メール アドレスがあることを確認します。
サインイン タイプ (Sign-In Type)	<p>Exchange 2003 : [サインイン タイプ (Sign-In Type)] は、ユーザがテキスト/スピーチを使用して Exchange 2003 の電子メールにアクセスする場合で、ユニファイドメッセージング サービスが特定の Exchange 2003 サーバを使用するように設定されている場合のみ適用できます。</p> <p>該当するオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [Connection エイリアスを使用 (Use Connection Alias)] : このオプションは、Exchange 2003 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 Exchange 2003 にそのユーザとしてサインインします。 [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] : このオプションは、Exchange 2003 エイリアスが、Connection のユーザ エイリアスと異なる場合に役立ちます。Connection は、[ユーザ ID (User ID)] フィールドの設定を使用して Exchange 2003 にそのユーザとしてサインインします。 <p>MeetingPlace : 該当するオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [Connection エイリアスを使用 (Use Connection Alias)] : このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace のユーザ ID が Connection ユーザ エイリアスと同じ場合に便利です。Connection は、Connection ユーザ エイリアスを使用して MeetingPlace にそのユーザとしてサインインします。 [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] : このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace ユーザ ID が Connection ユーザ エイリアスと異なる場合に便利です。Connection は、[ユーザ ID (User ID)] フィールドの設定を使用して MeetingPlace にそのユーザとしてサインインします。
ユーザ ID (User ID)	<p>Exchange 2003 : [サインイン タイプ (Sign-In Type)] として [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] を選択した場合、このフィールドに Exchange 2003 エイリアスを入力します。Connection は、このフィールドの設定を使用して、Exchange 2003 にユーザをサインインします。</p> <p>MeetingPlace : [サインイン タイプ (Sign-In Type)] として [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] を選択した場合、このフィールドに Cisco Unified MeetingPlace ユーザ ID を入力します。Connection は、このフィールドの設定を使用して、MeetingPlace にユーザをサインインします。</p>

表 1-32 [ユニファイドメッセージングアカウントの編集 (Edit Unified Messaging Account)] ページ (続き)

フィールド	説明
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)	<p>(Exchange 専用) このチェックボックスをオンにすると、現在の Connection ユーザは、テキスト/スピーチを使用して Exchange 電子メールを受信できます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、ユーザは、テキスト/スピーチを使用できません。</p> <p>このオプションは、[ユニファイドメッセージング サービス (Unified Messaging Service)] リストから選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイドメッセージング サービスを選択するか、または選択したユニファイドメッセージング サービスに対してこのオプションを有効にする必要があります。サービスに対してこのオプションを有効にすると、そのサービスを使用するように設定されているすべての Connection ユーザに対して自動的に有効になることに注意してください。</p>
Exchange の予定表および連絡先にアクセス (Access Exchange Calendar and Contacts)	<p>(Exchange 専用) このオプションをオンにすると、現在の Connection ユーザは、Exchange の予定表と連絡先にアクセスできます。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは Exchange の予定表と連絡先にアクセスできません。</p> <p>このオプションは、[ユニファイドメッセージング サービス (Unified Messaging Service)] リストから選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイドメッセージング サービスを選択するか、または選択したユニファイドメッセージング サービスに対してこのオプションを有効にする必要があります。サービスに対してこのオプションを有効にすると、そのサービスを使用するように設定されているすべての Connection ユーザに対して自動的に有効になることに注意してください。</p>

表 1-32 [ユニファイドメッセージングアカウントの編集 (Edit Unified Messaging Account)] ページ (続き)

フィールド	説明
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))	<p>(Exchange 専用) このオプションをオンにすると、現在の Connection ユーザに関して、Connection と Exchange のメールボックスが同期されます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、このユーザに関してメールボックスが同期されません。</p> <p>このオプションは、[ユニファイドメッセージングサービス (Unified Messaging Service)] リストから選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイドメッセージングサービスを選択するか、または選択したユニファイドメッセージングサービスに対してこのオプションを有効にする必要があります。サービスに対してこのオプションを有効にすると、そのサービスを使用するように設定されているすべての Connection ユーザに対して自動的に有効になることに注意してください。</p> <p>このユーザの単一受信トレイを無効にしてから再度有効にした場合は、ユーザの Connection メールボックスと Exchange メールボックスが Connection によって再同期されます。次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Exchange のメッセージを削除しても、Connection の対応するメッセージを削除しなかった場合は、単一受信トレイを再度有効にすると、そのメッセージが Exchange メールボックスに再同期されます。 単一受信トレイを無効にする前に、メッセージを Exchange から完全削除 ([削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダから削除) した場合は、単一受信トレイを再度有効にした場合に Connection の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに残っている対応するメッセージが、Exchange の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに再同期されます。 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Connection のメッセージを削除しても、Exchange の対応するメッセージを削除しなかった場合は、単一受信トレイを再度有効にすると、そのメッセージが Exchange に残ったままになります。ユーザは、それらのメッセージを手動で Exchange から削除する必要があります。 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Exchange のメッセージのステータスを変更した場合は (たとえば、未読から既読など)、単一受信トレイを再度有効にすると、Exchange メッセージのステータスが、対応する Connection メッセージの現在のステータスに変更されません。 ユーザの単一受信トレイを再度有効にすると、ユーザの Connection メールボックスおよび Exchange メールボックスのサイズに応じて、既存のメッセージの再同期が、新しいメッセージの同期パフォーマンスに影響する場合があります。
リセット (Reset)	<p>このボタンにより、Connection は、現在の Connection メールボックスに対して次の操作を行います。</p> <ul style="list-style-type: none"> 同期されていないボイスメッセージを同期します。 既存のメッセージのステータス (たとえば、読み取り/書き込みのステータス) を再同期します。 Exchange 通知の再登録を行います。これにより、Exchange は、メッセージの変更 (たとえば、メッセージが削除された場合) の Connection 通知および ViewMail for Outlook を使用して作成された新しいボイスメッセージの通知を送信します。
MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)	<p>(Cisco Unified MeetingPlace のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定し、会議に参加することができます。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定できず、会議に参加できません。</p>

表 1-32 [ユニファイドメッセージングアカウントの編集 (Edit Unified Messaging Account)] ページ (続き)

フィールド	説明
プライマリ会議サービス (Primary Meeting Service)	(Cisco Unified MeetingPlace 専用) このチェックボックスがオンになっている場合、この Cisco Unified MeetingPlace サーバを通して Cisco Unified MeetingPlace 会議が設定されます。 このチェックボックスがオフになっている場合、別のサーバを通して Cisco Unified MeetingPlace 会議が設定されます。
テスト (Test)	[テスト (Test)] ボタンをクリックすると、Connection が Exchange サーバのメールボックスを検索して、そのメールボックスと通信できるかどうかを確認できます。

関連項目

- 『Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection』(Release 9 以降) の「Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html から入手可能)。
- 『Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection』(Release 9 以降) の「Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html から入手可能)。

SMTP プロキシアドレス

表 1-33 [SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	SMTP プロキシアドレスを削除するには、表示名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)] を選択します。複数の SMTP プロキシアドレスを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	新規の SMTP プロキシアドレスを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。[SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Address)] テーブルに新しい行が表示されます。新しい行に SMTP プロキシアドレスを入力して、[保存 (Save)] を選択します。
SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Address)	ユーザまたは連絡先の SMTP プロキシアドレスを入力します。Cisco Unity Connection では、プロキシアドレスを使用して、着信する SMTP メッセージの送信者と受信者がユーザまたは連絡先にマッピングされます。 SMTP プロキシアドレスのパターン、つまり、Connection によってユーザプロファイルの値に置き換えられるテキストとトークンの組み合わせを入力できます (たとえば、%Alias% は、Connection によって、対応するユーザの編集集中に各ユーザプロファイルからのエイリアスに置き換えられます)。使用可能なトークンは次のとおりです。 <ul style="list-style-type: none"> • %FirstName% • %LastName% • %Alias% • %Extension% (ユーザに単一受信トレイが設定されている場合のみ) ユーザの SMTP プロキシアドレスは、単一受信トレイを有効にしたユニファイドメッセージングアカウントで指定した Exchange メールアドレスと一致する必要があります。

表 1-33 [SMTP プロキシ アドレス (SMTP Proxy Addresses)] ページ (続き)

フィールド	説明
SMTP プロキシ アドレスを末尾に追加する (Append SMTP Proxy Addresses)	(一括編集操作だけに適用可能) 編集中の各ユーザ アカウントまたは連絡先に SMTP プロキシ アドレスを追加するには、[SMTP プロキシ アドレスを末尾に追加する (Append SMTP Proxy Addresses)] を選択します。
SMTP プロキシ アドレスを上書きする (Override SMTP Proxy Addresses)	(一括編集操作だけに適用可能) 各ユーザ アカウントまたは連絡先に現在存在する SMTP プロキシ アドレスを削除し、[SMTP プロキシ アドレス (SMTP Proxy Address)] フィールドに入力した新規の SMTP プロキシ アドレスに置き換えるには、[SMTP プロキシ アドレスを上書きする (Override SMTP Proxy Addresses)] を選択します。
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

- ユーザの場合は、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「SMTP Proxy Addresses in Cisco Unity Connection 9.x」の項。連絡先の場合は、同じマニュアルの「[Managing Contacts in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「SMTP Proxy Addresses in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

ユーザをインポート

表 1-34 [ユーザをインポート (Import Users)] ページ

フィールド	説明
ユーザ検索 (Find Users)	インポートするユーザのタイプを選択します。 Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) 設定では、ユーザはデフォルトスイッチからインポートされます。 Cisco Unity Connection 設定で Cisco Unified Communications Manager からデータをインポートする場合は、適切なユーザ アカウントを使用して Cisco Unified CM サーバを選択することも必要です。AXL サーバが設定されている Cisco Unified CM サーバだけがリストに表示されます。 Cisco Unity Connection 設定で Cisco Unity Connection と LDAP ディレクトリを統合し、Connection と LDAP データを同期 (Connection サーバの非表示の Cisco Unified CM データベースに LDAP データをインポート) している場合は、LDAP データのインポートを選択できます。

表 1-34 [ユーザをインポート (Import Users)] ページ (続き)

フィールド	説明
ベースにするテンプレート (Based on Template)	<p>新規ユーザ アカウントのベースとなるテンプレートを選択します。このテンプレートは、ほとんどのユーザ設定に影響します。</p> <p>Cisco Unified Communications Manager ユーザをインポートする場合は、ボイスメールを使用するユーザのテンプレートだけがリストに表示されます。</p> <p> 注意 LDAP ユーザのインポート時に、管理者ユーザのテンプレートを選択すると、ユーザはメールボックスを持たなくなります。</p>
エイリアス (Alias)	<p>ユーザに固有のテキスト名。</p> <p>ユーザは、Cisco Personal Communications Assistant にサインインするためのエイリアスを入力します。管理者は、Cisco Unity Connection Administration にサインインするためのエイリアスを入力します。</p>
名 (First Name)	ユーザまたは連絡先の名。
姓 (Last Name)	ユーザまたは連絡先の姓。
[電話番号 (Phone Number)] (LDAP のみ)	LDAP ディレクトリからのデータのインポート時に、[電話番号 (Phone Number)] 列に、LDAP ディレクトリ設定を Connection Administration に追加したときに Connection の [社内電話番号 (Corporate Phone Number)] フィールドにマップした [LDAP] フィールドの値が表示されます。([社内電話番号 (Corporate Phone Number)] フィールドは、[ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページに表示されます)。
内線番号 (Extension)	<p>電話システムでオブジェクトへの接続に使用される内線番号。</p> <p>LDAP ディレクトリからデータをインポートしている場合、[内線番号 (Extension)] 列には、正規表現を [システム設定 (System Settings)] > [LDAP] > [LDAP 詳細設定 (Advanced LDAP Settings)] に適用した後の [電話番号 (Phone Number)] 列の値が表示されます。</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Creating Multiple Cisco Unity Connection 9.x User Accounts from Cisco Unified Communications Manager Users](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。
- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Creating User Accounts from LDAP User Data or Changing LDAP Integration Status for Existing Users in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

Unified Communications Manager ユーザの同期

表 1-35 [Unified Communications Manager ユーザの同期 (Synchronize Unified Communications Manager Users)]
ページ

フィールド	説明
次の電話システムにインポートされたユーザを検索 (Find Imported Users)	適切な検索条件を入力します。 Cisco Unity Connection 設定では、適切なユーザ アカウントを使用して Cisco Unified Communications Manager サーバを選択することも必要です。AXL サーバが設定されている Cisco Unified CM サーバだけがリストに表示されます。 Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) 設定では、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。
エイリアス (Alias)	ユーザに固有のテキスト名。 ユーザは、Cisco Personal Communications Assistant にサインインするためのエイリアスを入力します。管理者は、Cisco Unity Connection Administration にサインインするためのエイリアスを入力します。
名 (First Name)	ユーザまたは連絡先の名。
姓 (Last Name)	ユーザまたは連絡先の姓。
内線番号 (Extension)	電話システムでオブジェクトへの接続に使用される内線番号。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Creating Multiple Cisco Unity Connection 9.x User Accounts from Cisco Unified Communications Manager Users](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。



CHAPTER 2

Cisco Unity Connection 9.x サービス クラスの設定

次の項を参照してください。

- [「サービス クラスの検索」 \(P.2-1\)](#)
- [「サービス クラスの新規作成」 \(P.2-2\)](#)
- [「サービス クラスの編集」 \(P.2-11\)](#)
- [「サービス クラスのメンバーシップ」 \(P.2-22\)](#)

サービス クラスの検索

表 2-1 [サービス クラスの検索 (Search Class of Service)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	サービス クラスの名前。 サービス クラスの特定のページに移動するには、表示名を選択します。
選択項目の削除 (Delete Selected)	サービス クラスを削除するには、表示名の左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。複数のサービス クラスを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	サービス クラスを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規サービス クラスに適用するデータを入力します。
一括編集 (Bulk Edit)	一度に複数のサービス クラスを編集するには、該当する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。 まとめて編集するサービス クラスが複数の検索ページに表示される場合は、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から、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します。同様の操作を該当するすべてのサービス クラス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。 手順については、「 サービス クラス設定の [一括編集 (Bulk Edit)] モードでの編集 (P.2-21) 」の手順を参照してください。

サービス クラスの新規作成

表 2-2 [サービス クラスの新規作成 (New Class of Service)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	サービス クラスの識別に役立つ名前を入力します。
[録音名 (Recorded Name)]: [名前の録音をユーザに許可する (Allow Recording of Voice Name)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザが Cisco Unity Connection の電話通話または Connection Messaging Assistant を使用して音声名を録音することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。ユーザは、初回登録時に各自の名前を録音するよう求められます。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合でも、デフォルトでは、ユーザは名前を録音しないまま Connection の登録プロセスを完了できます。初回登録を完了するために名前の録音が必要かどうかを変更するには、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversation)] ページで [ユーザによる登録時の名前の録音を必須にする (Require Users to Record Names at Enrollment)] 設定を有効にします。</p> <p>このサービス クラスに割り当てられているユーザが自分の名前を録音できないようにし (たとえば、組織のすべての名前とグリーティングを 1 人の声で録音する場合)、このユーザが初回登録時に名前の録音を要求されないようにする場合は、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオンです。</p>
[録音名 (Recorded Name)]: [最大長 (Maximum Length)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザの名前の録音を Cisco Unity Connection が何秒後に停止するかを入力します。範囲は 1 ~ 100 秒です。</p> <p>デフォルト設定: 30 秒</p>
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)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、企業ディレクトリにリストされるかどうかの選択を許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>企業ディレクトリは、ユーザや識別できない発信者がユーザに連絡したりメッセージを残したりするために使用する、音声による登録リストです。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
[グリーティング (Greetings)]: [最大長 (Maximum Length)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに許可するグリーティングの録音時間を入力します。範囲は 1 ~ 1,200 秒です。</p> <p>デフォルト設定: 90 秒</p>

表 2-2 [サービス クラスの新規作成 (New Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
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)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに、インターネット メッセージ アクセス プロトコル (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を付与するには、この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ンにした場合は、次のいずれかのオプションも選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [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)] : ボイスメール全体にアクセスできます。 • [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)] : メッセージにプライベートのマークが付けられていない限り、ボイスメール全体にアクセスできます。プライベート メッセージの場合は、メッセージのヘッダーだけにアクセスできます。 • [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)] : メッセージのヘッダーだけにアクセスできます。 <p>ここで選択した内容にかかわらず、ユーザは Cisco Unity Connection の電話通話および Connection Messaging Inbox (使用できる場合) を使用することで、メッセージの全体にアクセスできます。</p> <p>(注) 暗号化されているメッセージの本文に、IMAP クライアントからアクセスすることはできません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>
IMAP クライアントやシングルインボックスを使用したボイスメールへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Voice Mail Using an IMAP Client and/or Single Inbox)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに、IMAP クライアントまたは単一受信トレイ機能、またはその両方を使用してボイス メッセージにアクセスするためのライセンスを付与するには、この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ンにした場合、該当する場合は、次のいずれかのオプションも選択します (これらのオプションは、IMAP だけに適用可能であることに注意してください)。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [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)] : ボイスメール全体にアクセスできます。 • [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)] : メッセージにプライベートのマークが付けられていない限り、ボイスメール全体にアクセスできます。プライベート メッセージの場合は、メッセージのヘッダーだけにアクセスできます。 • [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)] : メッセージのヘッダーだけにアクセスできます。 <p>ここで選択した内容にかかわらず、ユーザは Cisco Unity Connection の電話通話および Connection Web Inbox (使用できる場合) を使用することで、メッセージの全体にアクセスできます。</p> <p>(注) 暗号化されているメッセージの本文に、IMAP クライアントからアクセス、または単一受信トレイ機能を使用してアクセスすることはできません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>

表 2-2 [サービス クラスの新規作成 (New Class of Service)] ページ (続き)


フィールド	説明
Web Inbox と RSS フィードの使用をユーザに許可する (Allow Users to Use the Web Inbox and RSS Feeds)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Unity Connection Web Inbox にアクセスすること、およびボイス メッセージの RSS フィードにアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>  <p>(注) Web Inbox および RSS フィードは、IPv4 アドレスと IPv6 アドレスの両方をサポートします。ただし、IPv6 アドレスは、Connection プラットフォームがデュアル (IPv4/IPv6) モードで設定されている場合にのみ機能します。IPv6 設定の詳細については、『<i>Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection</i>』ガイドの「Adding or Changing the IPv6 Addresses of Cisco Unity Connection」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/9x/upgrade/guide/9xcucrug051.html から入手可能です。</p>
メッセージング Inbox と RSS フィードの使用をユーザに許可する (Allow Users to Use the Messaging Inbox and RSS Feeds)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Personal Communications Assistant で Cisco Unity Connection Messaging Inbox にアクセスすること、およびボイス メッセージの RSS フィードにアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
詳細機能へのアクセスを許可する (Allow Access to Advanced Features)	<p>[テキスト/スピーチ (TTS) を使用した Exchange 電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Exchange Email by Using Text to Speech (TTS))] および [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] オプションを有効にするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
サードパーティのメッセージストア内の電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Email in Third-Party Message Stores)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Exchange サーバの電子メールにアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>(注) このオプションを有効にするには、[詳細機能へのアクセスを許可する (Allow Access to Advanced Features)] チェックボックスをオンにしておく必要があります。</p> <p>このオプションでは、Exchange サーバ上のメッセージストアにアクセスするよう外部サービスを設定する必要があります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
テキスト/スピーチ (TTS) を使用した Exchange の電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Exchange Email by Using Text to Speech (TTS))	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、テキスト/スピーチを使用して Exchange サーバの電子メールにアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>(注) このオプションを有効にするには、[詳細機能へのアクセスを許可する (Allow Access to Advanced Features)] チェックボックスをオンにしておく必要があります。</p> <p>このオプションでは、ユニファイド メッセージング サービスが Exchange にアクセスするよう設定されている必要があります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 2-2 [サービス クラスの新規作成 (New Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、音声認識機能にアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>(注) このオプションを有効にするには、[詳細機能へのアクセスを許可する (Allow Access to Advanced Features)] チェックボックスをオンにしておく必要があります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
SpeechView Standard の文字変換サービスを使用 (Use Standard SpeechView Transcription Service)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、ボイス メッセージの音声テキスト変換を許可するには、このオプションを選択します。</p> <p>このオプションを選択した場合、Cisco Unity Connection は、サードパーティ外部音声テキスト変換サービスを使用して、ボイス メッセージをテキストに変換します。Connection は、メッセージの送信者または受信者の詳細を記さずに、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。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。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。ユーザは、元の録音すべてにアクセスできます。</p> <p>このオプションを選択した場合は、次のいずれかのオプションも選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [セキュア メッセージを文字変換しない (Do Not Transcribe Secure Messages)] : セキュア メッセージが外部文字変換サービスに送信されません。 • [セキュア メッセージの文字変換を許可する (Allow Transcriptions of Secure Messages)] : セキュア メッセージが外部文字変換サービスに送信されます。ユーザは、ViewMail を使用して文字変換を表示できます。ただし、セキュア メッセージの文字変換は、通知デバイスでは受信しません。 • [通知デバイスへのセキュア メッセージの文字変換の送信を許可する (Allow Transcriptions of Secure Messages to Be Sent to Notification Devices)] : セキュア メッセージが外部文字変換サービスに送信されます。ユーザは、ViewMail を使用して文字変換を表示できます。ユーザは、セキュア メッセージの文字変換を受信するように SMS および SMTP 通知デバイスを設定できます。 <p>デフォルト設定：オプションは選択されていません。</p> <p>(注) [SpeechView Standard の文字変換サービス (SpeechView Standard Transcription Service)] オプションは、スタンダード音声テキスト変換サービスに必要なライセンスがシステムにインストールされている場合にのみ有効になります。</p>

表 2-2 [サービス クラスの新規作成 (New Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
SpeechView Pro の文字変換サービスを使用 (Use SpeechView Pro Transcription Service)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、ボイス メッセージの音声テキスト変換を許可するには、このオプションを選択します。</p> <p>このオプションを選択した場合、Cisco Unity Connection は、サードパーティ外部音声テキスト変換サービスを使用し、必要に応じて人間が介入することで、ボイス メッセージをテキストに変換します。Connection は、メッセージの送信者または受信者の詳細を記さずに、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。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。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。ユーザは、元の録音すべてにアクセスできます。</p> <p>このオプションを選択した場合は、次のいずれかのオプションも選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [セキュア メッセージを文字変換しない (Do Not Transcribe Secure Messages)]: セキュア メッセージが外部文字変換サービスに送信されません。 [セキュア メッセージの文字変換を許可する (Allow Transcriptions of Secure Messages)]: セキュア メッセージが外部文字変換サービスに送信されます。ユーザは、ViewMail を使用して文字変換を表示できます。ただし、セキュア メッセージの文字変換は、通知デバイスでは受信しません。 [通知デバイスへのセキュア メッセージの文字変換の送信を許可する (Allow Transcriptions of Secure Messages to Be Sent to Notification Devices)]: セキュア メッセージが外部文字変換サービスに送信されます。ユーザは、ViewMail を使用して文字変換を表示できます。ユーザは、セキュア メッセージの文字変換を受信するように SMS および SMTP 通知デバイスを設定できます。 <p>デフォルト設定: オプションは選択されていません。</p> <p>(注) [SpeechView Pro の文字変換サービス (SpeechView Pro Transcription Service)] オプションは、プロフェッショナル音声テキスト変換サービスに必要なライセンスがシステムにインストールされている場合にのみ有効になります。</p>
パーソナル着信転送ルールの使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Personal Call Transfer Rules)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、パーソナル着信転送ルールにアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、パーソナル着信転送ルールを使用できない場合があります。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
Messaging Assistant の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use the Messaging Assistant)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Personal Communications Assistant で Cisco Unity Connection Messaging Assistant にアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
Unified Personal Communicator 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 Use Unified Client to Access Voicemail)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザが Cisco Unified Personal Communicator インターフェイスにアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。Cisco Unified Personal Communicator は、音声、ビデオ、ドキュメント共有、ボイスメールの再生、およびディレクトリを単一のインターフェイスに統合した Web ベースのクライアントアプリケーションです。</p> <p>Cisco Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするには、このチェックボックスをオンにして、さらに Cisco Unified Personal Communicator も設定する必要があります。詳細については、『<i>Installation Guide for Cisco Unified Personal Communicator</i>』 (http://www.cisco.com/en/US/products/ps6844/tsd_products_support_series_home.html) を参照してください。</p>

表 2-2 [サービス クラスの新規作成 (New Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
管理者が定義した代行内線番号の表示をユーザに許可する (Allow Users to View Administrator-Defined Alternate Extensions)	このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、管理者によって指定された代行内線番号を表示することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
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)	このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Unity Connection Messaging Assistant および電話インターフェイスで自身の代行内線番号のセットを指定することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。このオプションを選択すると、ユーザは、定義済みの代行内線番号に加え、最大 10 個の代行内線番号を定義できます。 ユーザは、複数の携帯電話、自宅の電話、およびその他の電話機について、代行内線番号を指定するよう Cisco Unity Connection 管理者に要請することがあります。管理者は、ユーザが各自の代行内線番号を指定できるように許可することで、扱う要請の数を削減できます。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
[メッセージ長 (Message Length)] : [最大長 (Maximum Length)]	このサービス クラスに割り当てられているユーザに許可するメッセージの録音時間。1 ~ 3,600 秒の値を入力します。 このオプションを有効にすると、ユーザに対して、最大長に達する前に警告音が再生されます。 (注) 識別できない発信者がユーザに残すメッセージについて録音時間の上限を設定するには、ユーザの [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページを使用します。ユーザが録音するブロードキャスト メッセージについて録音時間の上限を設定するには (録音を許可する場合)、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversation)] ページを使用します。 デフォルト設定：300 秒 (5 分)
システム同報リストへのメッセージの送信をユーザに許可する (Allow Users to Send Messages to System Distribution Lists)	このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、システム同報リストにメッセージを送信することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
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)	このサービス クラスに割り当てられているユーザがメッセージを削除したときに、Cisco Unity Connection がそれらのメッセージを完全に削除するようにするには、このチェックボックスをオンにします。削除されたメッセージを Connection で削除済みアイテム フォルダに移動し、ユーザが後で取得できるようにするには、このチェックボックスをオフにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。 (注) ここで選択した内容にかかわらず、IMAP クライアントによっては、削除されたメッセージの行が受信トレイに表示されることがあります。

表 2-2 [サービス クラスの新規作成 (New Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
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)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Live Reply 機能を使用して他の Cisco Unity Connection ユーザにコールを返すことを許可するには、この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になっている場合、ユーザは、別のユーザからのメッセージを聞いた後に 4-4 を押すと、メッセージを残したユーザに Connection で電話をかけることができます (オプション カンバセーション 1 を使用するユーザは、8-8 を押すと Live Reply を使用できます。音声認識のユーザは、「return call」と音声で入力できます)。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは、発信者のタイプにかかわらず Live Reply を使用して折り返し電話をかけることができません。ユーザの電話通話では、Live Reply は無効になります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
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)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Live Reply 機能を使用して識別できない発信者 (外部発信者または Cisco Unity Connection に転送されたが発信元内線番号によって識別できないユーザ) にコールを返すことを許可するには、この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になっている場合、ユーザは、Connection ユーザとして識別されていない発信者からのメッセージを聞いた後に 4-4 を押すことができます (オプション カンバセーション 1 を使用するユーザは、8-8 を押すと Live Reply を使用できます。音声認識のユーザは、「return call」と音声で入力できます)。</p> <p>(注) このオプションを有効にするには、[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)] チェックボックスをオンにしておく必要があります。</p> <p>識別できない発信者への Live Reply を開始する場合、Connection は発信者の ID をユーザの転送規制テーブルと照合します。その番号が許可されれば、Connection で電話システムへのリリース転送が実行され、コールが折り返されます。デフォルトでは、Connection は発信者 ID の形式を設定しないことに注意してください。[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、[識別できない発信者への Live Reply のダイヤルプレフィックス (Dial Prefix for Live Reply to Unidentified Callers)] 設定および [Live Reply ダイヤルプレフィックスの先頭に最低限必要な数字の数 (Minimum Number of Digits Required for Prepending Live Reply Dial Prefix)] 設定を設定すると、すべての番号の先頭に十分な長さのトランク アクセスコードを付加したり、電話システムで番号の処理に必要な可能性のある追加の情報を提供したりできます。適切なダイヤル文字列を生成するために必要なその他のフォーマットは電話システムで実行する必要があります。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは Live Reply を使用して識別できない発信者に折り返しの電話をかけることができません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 2-2 [サービス クラスの新規作成 (New Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
セキュア メッセージング (Require Secure Messaging)	<p>このサービス クラスのメンバーから送信されたメッセージを Cisco Unity Connection が処理する方法を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [常にセキュア (Always)] : メッセージが必ずセキュアにマークされます。 • [常に非セキュア (Never)] : メッセージが常にセキュアにマークされません。 • [選択可能 (Ask)] : ユーザが特殊発信オプションの電話メニューで適切なキーを押して、メッセージにセキュアのマークを付けた場合に限り、メッセージにセキュアのマークを付けます。 • [プライベートのみ (Private)] : ユーザがメッセージにプライベートのマークを付けた場合に限り、メッセージにセキュアのマークを付けます。 <p>[選択可能 (Ask)] オプションを除いて、特殊発信オプションの電話メニューのプロンプトでは、セキュアなメッセージのオプションについて説明されないことに注意してください。[選択可能 (Ask)] オプションを有効にした場合は、ユーザに対して次のプロンプトが再生されます。「このメッセージを緊急に設定するには 1、返信確認に設定するには 2、プライベートに設定するには 3、セキュアに設定するには 5 を押してください。」</p> <p>ここで選択されたオプションにかかわらず、どのユーザも、メッセージの送信時にメッセージにプライベートのマークを付けることができます。</p> <p>デフォルト設定 : [プライベートのみ (Private)]</p>

表 2-2 [サービス クラスの新規作成 (New Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
ユーザあたりの最大リスト数 (Maximum Lists Per User)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザが使用できるプライベート同報リストの最大数を指定するため、1 ~ 99 の数値を入力します。ユーザは、各自のプライベート同報リストを電話および Cisco Unity Connection Messaging Assistant で管理できます。</p> <p>Cisco Unity Connection カンバセーションおよび Connection Messaging Assistant では、この設定値を使用して、ユーザのリスト数が上限に達したことを特定します。ただし、ユーザが所有するリストの数については、各アプリケーションが独自に計算することを考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザが電話を使用してメンバーを追加し、新しいリストを作成しようとする場合、メンバーのいるプライベート同報リストの数を Connection カンバセーションがカウントし、その合計数をこの設定値と比較して、ユーザのリスト数が上限に達しているかどうかを特定します。メンバーのいないリスト (空のリスト) は、ユーザが所有するリストの合計数に含まれません。これは、これらのリストが録音名またはテキスト名を持っている場合でも同様です。 ユーザが Messaging Assistant を使用して新しいリストを作成しようとする場合、録音名、テキスト名、またはメンバーを持っているリストの数を Messaging Assistant がカウントし、その合計数をこの設定値と比較して、ユーザのリストの数が上限に達しているかどうかを特定します。メンバーが存在しないリストは、録音済みの名前やテキスト名が存在するかぎり、総数に含まれます。 <p>つまり、15 個のリストを所有できるサービス クラスにユーザが所属していて、メンバーのいるプライベート同報リストが 12 個、録音名はあるがメンバーのいないリストが 2 つある場合、ユーザは、Messaging Assistant を使用するよりも電話を使用するほうが、上限に達するまでに作成できるリストの数が多くなります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザが Connection カンバセーションを使用している場合は、2 個の空のリストにメンバーを追加し、1 個の新しいリストを作成するか、3 個の新しいリストを作成することによって、リスト数の上限に到達します。ユーザが 3 個の新しいリストを作成することによって上限に到達した場合は、2 個のリストが削除されるまで、2 個の空のリストにメンバーを追加できません。 ユーザが Messaging Assistant を使用している場合は、1 個の新しいリストを作成することによってリスト数の上限に到達します。リスト数の上限に到達するかどうかに関係なく、ユーザは 2 個の空のリストにメンバーを追加できます。 <p>デフォルト設定 : 25 個のリスト</p>
リストあたりの最大メンバー数 (Maximum Members Per List)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザが Cisco Unity Connection カンバセーションまたは Connection Messaging Assistant を使用している場合に、それらのユーザがプライベート同報リストに追加できる最大メンバー数を指定するため、1 ~ 999 の数値を入力します。</p> <p>リストにボイス メッセージを送信できるのは、そのリストを所有しているユーザに限られます。</p> <p>デフォルト設定 : 99 名のメンバー</p>
通話の発信者名確認オプションの変更をユーザに許可する (Allow Users to Change Call Screening Options)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して自身の発信者名確認オプションを変更することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このオプションは、特に必要がない場合は許可しないことをお勧めします。通話の発信者名確認を実行すると、発信者を内線番号に転送するために必要な時間が長くなります。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>

表 2-2 [サービス クラスの新規作成 (New Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
通話の保留オプションの変更をユーザに許可する (Allow Users to Change Call Holding Options)	このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して自身の通話保留オプションを変更することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
発信 (Outcalling)	このサービス クラスに割り当てられているユーザがメッセージの配信設定に入力できる電話番号を制限するために、リストから規制テーブルを選択します。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、選択するテーブルによって、Cisco Unity Connection がダイヤルするユーザの内線番号も規制されます。
転送 (Transfers)	このサービス クラスに割り当てられているユーザが通話転送設定に入力できる電話番号を制限するために、リストから規制テーブルを選択します。
ファクス (Fax)	このサービス クラスに割り当てられているユーザがファクスのダイヤル設定に入力できる電話番号を制限するために、リストから規制テーブルを選択します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding, Modifying, or Deleting a Class of Service in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Adding a Class of Service in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

サービス クラスの編集

[サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページのフィールドについては、[表 2-3](#) を参照してください。

[一括編集 (Bulk Edit)] モードでのサービス クラス情報の編集については、「[サービス クラス設定の \[一括編集 \(Bulk Edit\) \] モードでの編集](#)」 (P.2-21) の手順を参照してください。

表 2-3 [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	(このフィールドが表示されるのは、個々のサービス クラスを編集する場合だけです。[一括編集 (Bulk Edit)] 操作を行う場合は表示されません) サービス クラスの識別に役立つ名前を入力します。

表 2-3 [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
[録音名 (Recorded Name)]: [名前の録音をユーザに許可する (Allow Recording of Voice Name)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザが Cisco Unity Connection の電話通話または Connection Messaging Assistant を使用して音声名を録音することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。ユーザは、初回登録時に各自の名前を録音するよう求められます。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合でも、デフォルトでは、ユーザは名前を録音しないまま Connection の登録プロセスを完了できます。初回登録を完了するために名前の録音が必要かどうかを変更するには、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversation)] ページで [ユーザによる登録時の名前の録音を必須にする (Require Users to Record Names at Enrollment)] 設定を有効にします。</p> <p>このサービス クラスに割り当てられているユーザが自分の名前を録音できないようにし (たとえば、組織のすべての名前とグリーティングを 1 人の声で録音する場合)、このユーザが初回登録時に名前の録音を要求されないようにする場合は、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオンです。</p>
[録音名 (Recorded Name)]: [最大長 (Maximum Length)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザの名前の録音を Cisco Unity Connection が何秒後に停止するかを入力します。範囲は 1 ~ 100 秒です。</p> <p>デフォルト設定: 30 秒</p>
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)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、企業ディレクトリにリストされるかどうかの選択を許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>企業ディレクトリは、ユーザや識別できない発信者がユーザに連絡したりメッセージを残したりするために使用する、音声による登録リストです。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
[グリーティング (Greetings)]: [最大長 (Maximum Length)]	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに許可するグリーティングの録音時間を入力します。範囲は 1 ~ 1,200 秒です。</p> <p>デフォルト設定: 90 秒</p>
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)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに、インターネット メッセージ アクセス プロトコル (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を付与するには、この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ンにした場合は、次のいずれかのオプションも選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [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)]: ボイスメール全体にアクセスできます。 [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)]: メッセージにプライベートのマークが付けられていない限り、ボイスメール全体にアクセスできます。プライベート メッセージの場合は、メッセージのヘッダーだけにアクセスできます。 [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)]: メッセージのヘッダーだけにアクセスできます。 <p>ここで選択した内容にかかわらず、ユーザは Cisco Unity Connection の電話通話および Connection Messaging Inbox (使用できる場合) を使用することで、メッセージの全体にアクセスできます。</p> <p>(注) 暗号化されているメッセージの本文に、IMAP クライアントからアクセスすることはできません。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>

表 2-3 [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページ (続き)



フィールド	説明
IMAP クライアントやシングルインボックスを使用したボイスメールへのアクセスをユーザに許可する (Allow Users to Access Voice Mail Using an IMAP Client and/or Single Inbox)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに、IMAP クライアントまたは単一受信トレイ機能、またはその両方を使用してボイス メッセージにアクセスするためのライセンスを付与するには、この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ンにした場合、該当する場合は、次のいずれかのオプションも選択します (これらのオプションは、IMAP だけに適用可能であることに注意してください)。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [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)] : ボイスメール全体にアクセスできます。 • [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)] : メッセージにプライベートのマークが付けられていない限り、ボイスメール全体にアクセスできます。プライベート メッセージの場合は、メッセージのヘッダーだけにアクセスできます。 • [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)] : メッセージのヘッダーだけにアクセスできます。 <p>ここで選択した内容にかかわらず、ユーザは Cisco Unity Connection の電話通話および Connection Web Inbox (使用できる場合) を使用することで、メッセージの全体にアクセスできます。</p> <p>(注) 暗号化されているメッセージの本文に、IMAP クライアントからアクセス、または単一受信トレイ機能を使用してアクセスすることはできません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <p> (注) IMAP クライアントと Single Inbox は、IPv4 アドレスと IPv6 アドレスの両方をサポートします。ただし、IPv6 アドレスは、Connection プラットフォームがデュアル (IPv4/IPv6) モードで設定されている場合にのみ機能します。IPv6 設定の詳細については、『<i>Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection</i>』ガイドの「Adding or Changing the IPv6 Addresses of Cisco Unity Connection」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/9x/upgrade/guide/9xcucrug051.html から入手可能です。</p>
Web Inbox と RSS フィードの使用をユーザに許可する (Allow Users to Use the Web Inbox and RSS Feeds)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Unity Connection Web Inbox にアクセスすること、およびボイス メッセージの RSS フィードにアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <p> (注) Web Inbox および RSS フィードは、IPv4 アドレスと IPv6 アドレスの両方をサポートします。ただし、IPv6 アドレスは、Connection プラットフォームがデュアル (IPv4/IPv6) モードで設定されている場合にのみ機能します。IPv6 設定の詳細については、『<i>Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection</i>』ガイドの「Adding or Changing the IPv6 Addresses of Cisco Unity Connection」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/9x/upgrade/guide/9xcucrug051.html から入手可能です。</p>

表 2-3 [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージング Inbox と RSS フィー ドの使用をユーザに 許可する (Allow Users to Use the Messaging Inbox and RSS Feeds)	このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Personal Communications Assistant で Cisco Unity Connection Messaging Inbox にアクセスすること、およびボイス メッセージの RSS フィードにアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
詳細機能へのアクセ スを許可する (Allow Access to Advanced Features)	[テキスト/スピーチ (TTS) を使用した Exchange 電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Exchange Email by Using Text to Speech (TTS))] および [音声認識の使用をユーザに許可 する (Allow Users to Use Voice Recognition)] オプションを有効にするには、このチェックボック スをオンにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
サードパーティの メッセージストア内 の電子メールへのア クセスを許可する (Allow Access to Email in Third-Party Message Stores)	このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Exchange サーバの電子メールにアクセス することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。 (注) このオプションを有効にするには、[詳細機能へのアクセスを許可する (Allow Access to Advanced Features)] チェックボックスをオンにしておく必要があります。 このオプションでは、Exchange サーバ上のメッセージストアにアクセスするよう外部サービ スを設定する必要があります。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
音声認識の使用を ユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)	このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、音声認識機能にアクセスすることを許可す るには、このチェックボックスをオンにします。 (注) このオプションを有効にするには、[詳細機能へのアクセスを許可する (Allow Access to Advanced Features)] チェックボックスをオンにしておく必要があります。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。

表 2-3 [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
SpeechView Standard の文字変換サービスを使用 (Use Standard SpeechView Transcription Service)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、ボイス メッセージの音声テキスト変換を許可するには、このオプションを選択します。</p> <p>このオプションを選択した場合、Cisco Unity Connection は、サードパーティ外部音声テキスト変換サービスを使用して、ボイス メッセージをテキストに変換します。Connection は、メッセージの送信者または受信者の詳細を記さずに、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。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。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。ユーザは、元の録音すべてにアクセスできます。</p> <p>このオプションを選択した場合は、次のいずれかのオプションも選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [セキュア メッセージを文字変換しない (Do Not Transcribe Secure Messages)] : セキュア メッセージが外部文字変換サービスに送信されません。 • [セキュア メッセージの文字変換を許可する (Allow Transcriptions of Secure Messages)] : セキュア メッセージが外部文字変換サービスに送信されます。ユーザは、ViewMail を使用して文字変換を表示できます。ただし、セキュア メッセージの文字変換は、通知デバイスでは受信しません。 • [通知デバイスへのセキュア メッセージの文字変換の送信を許可する (Allow Transcriptions of Secure Messages to Be Sent to Notification Devices)] : セキュア メッセージが外部文字変換サービスに送信されます。ユーザは、ViewMail を使用して文字変換を表示できます。ユーザは、セキュア メッセージの文字変換を受信するように SMS および SMTP 通知デバイスを設定できます。 <p>デフォルト設定 : オプションは選択されていません。</p> <p>(注) [SpeechView Standard の文字変換サービス (SpeechView Standard Transcription Service)] オプションは、スタンダード音声テキスト変換サービスに必要なライセンスがシステムにインストールされている場合にのみ有効になります。</p>

表 2-3 [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
SpeechView Pro の文字変換サービスを使用 (Use SpeechView Pro Transcription Service)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、ボイス メッセージの音声テキスト変換を許可するには、このオプションを選択します。</p> <p>このオプションを選択した場合、Cisco Unity Connection は、サードパーティ外部音声テキスト変換サービスを使用し、必要に応じて人間が介入することで、ボイス メッセージをテキストに変換します。Connection は、メッセージの送信者または受信者の詳細を記さずに、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。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。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。ユーザは、元の録音すべてにアクセスできます。</p> <p>このオプションを選択した場合は、次のいずれかのオプションも選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [セキュア メッセージを文字変換しない (Do Not Transcribe Secure Messages)]: セキュア メッセージが外部文字変換サービスに送信されません。 [セキュア メッセージの文字変換を許可する (Allow Transcriptions of Secure Messages)]: セキュア メッセージが外部文字変換サービスに送信されます。ユーザは、ViewMail を使用して文字変換を表示できます。ただし、セキュア メッセージの文字変換は、通知デバイスでは受信しません。 [通知デバイスへのセキュア メッセージの文字変換の送信を許可する (Allow Transcriptions of Secure Messages to Be Sent to Notification Devices)]: セキュア メッセージが外部文字変換サービスに送信されます。ユーザは、ViewMail を使用して文字変換を表示できます。ユーザは、セキュア メッセージの文字変換を受信するように SMS および SMTP 通知デバイスを設定できます。 <p>デフォルト設定: オプションは選択されていません。</p> <p>(注) [SpeechView Pro の文字変換サービス (SpeechView Pro Transcription Service)] オプションは、プロフェッショナル音声テキスト変換サービスに必要なライセンスがシステムにインストールされている場合にのみ有効になります。</p>
パーソナル着信転送ルールの使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Personal Call Transfer Rules)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、パーソナル着信転送ルールにアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、パーソナル着信転送ルールを使用できない場合があります。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
Messaging Assistant の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use the Messaging Assistant)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Personal Communications Assistant で Cisco Unity Connection Messaging Assistant にアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
Unified Personal Communicator 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 Use Unified Client to Access Voicemail)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザが Cisco Unified Personal Communicator インターフェイスにアクセスすることを許可するには、このチェックボックスをオンにします。Cisco Unified Personal Communicator は、音声、ビデオ、ドキュメント共有、ボイスメールの再生、およびディレクトリを単一のインターフェイスに統合した Web ベースのクライアントアプリケーションです。</p> <p>Cisco Unity Connection のボイス メッセージにアクセスするには、このチェックボックスをオンにして、さらに Cisco Unified Personal Communicator も設定する必要があります。詳細については、『<i>Installation Guide for Cisco Unified Personal Communicator</i>』 (http://www.cisco.com/en/US/products/ps6844/tsd_products_support_series_home.html) を参照してください。</p>

表 2-3 [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
管理者が定義した代行内線番号の表示をユーザに許可する (Allow Users to View Administrator-Defined Alternate Extensions)	このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、管理者によって指定された代行内線番号を表示することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
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)	このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Unity Connection Messaging Assistant および電話インターフェイスで自身の代行内線番号のセットを指定することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。このオプションを選択すると、ユーザは、定義済みの代行内線番号に加え、最大 10 個の代行内線番号を定義できます。 ユーザは、複数の携帯電話、自宅の電話、およびその他の電話機について、代行内線番号を指定するよう Cisco Unity Connection 管理者に要請することがあります。管理者は、ユーザが各自の代行内線番号を指定できるように許可することで、扱う要請の数を削減できます。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
[メッセージ長 (Message Length)] : [最大長 (Maximum Length)]	このサービス クラスに割り当てられているユーザに許可するメッセージの録音時間。1 ~ 3,600 秒の値を入力します。 このオプションを有効にすると、ユーザに対して、最大長に達する前に警告音が再生されます。 (注) 識別できない発信者がユーザに残すメッセージについて録音時間の上限を設定するには、ユーザの [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページを使用します。ユーザが録音するブロードキャスト メッセージについて録音時間の上限を設定するには (録音を許可する場合)、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversation)] ページを使用します。 デフォルト設定：300 秒 (5 分)
システム同報リストへのメッセージの送信をユーザに許可する (Allow Users to Send Messages to System Distribution Lists)	このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、システム同報リストにメッセージを送信することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
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)	このサービス クラスに割り当てられているユーザがメッセージを削除したときに、Cisco Unity Connection がそれらのメッセージを完全に削除するようにするには、このチェックボックスをオンにします。削除されたメッセージを Connection で削除済みアイテム フォルダに移動し、ユーザが後で取得できるようにするには、このチェックボックスをオフにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。

表 2-3 [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
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)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Live Reply 機能を使用して他の Cisco Unity Connection ユーザにコールを返すことを許可するには、この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になっている場合、ユーザは、別のユーザからのメッセージを聞いた後に 4-4 を押すと、メッセージを残したユーザに Connection で電話をかけることができます (オプション カンバセーション 1 を使用するユーザは、8-8 を押すと Live Reply を使用できます。音声認識のユーザは、「return call」と音声で入力できます)。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは、発信者のタイプにかかわらず Live Reply を使用して折り返し電話をかけることができません。ユーザの電話通話では、Live Reply は無効になります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
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)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Live Reply 機能を使用して識別できない発信者 (外部発信者または Cisco Unity Connection に転送されたが発信元内線番号によって識別できないユーザ) にコールを返すことを許可するには、この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になっている場合、ユーザは、Connection ユーザとして識別されていない発信者からのメッセージを聞いた後に 4-4 を押すことができます (オプション カンバセーション 1 を使用するユーザは、8-8 を押すと Live Reply を使用できます。音声認識のユーザは、「return call」と音声で入力できます)。</p> <p>(注) このオプションを有効にするには、[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)] チェックボックスをオンにしておく必要があります。</p> <p>識別できない発信者への Live Reply を開始する場合、Connection は発信者の ID をユーザの転送規制テーブルと照合します。その番号が許可されれば、Connection で電話システムへのリリース転送が実行され、コールが折り返されます。デフォルトでは、Connection は発信者 ID の形式を設定しないことに注意してください。[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、[識別できない発信者への Live Reply のダイヤルプレフィックス (Dial Prefix for Live Reply to Unidentified Callers)] 設定および [Live Reply ダイヤルプレフィックスの先頭に最低限必要な数字の数 (Minimum Number of Digits Required for Prepending Live Reply Dial Prefix)] 設定を設定すると、すべての番号の先頭に十分な長さのトランク アクセスコードを付加したり、電話システムで番号の処理に必要な可能性のある追加の情報を提供したりできます。適切なダイヤル文字列を生成するために必要なその他のフォーマットは電話システムで実行する必要があります。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは Live Reply を使用して識別できない発信者に折り返しの電話をかけることができません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 2-3 [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
セキュア メッセージング (Require Secure Messaging)	<p>このサービス クラスのメンバーから送信されたメッセージを Cisco Unity Connection が処理する方法を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [常にセキュア (Always)] : メッセージが必ずセキュアにマークされます。 • [常に非セキュア (Never)] : メッセージが常にセキュアにマークされません。 • [選択可能 (Ask)] : ユーザが特殊発信オプションの電話メニューで適切なキーを押して、メッセージにセキュアのマークを付けた場合に限り、メッセージにセキュアのマークを付けます。 • [プライベートのみ (Private)] : ユーザがメッセージにプライベートのマークを付けた場合に限り、メッセージにセキュアのマークを付けます。 <p>[選択可能 (Ask)] オプションを除いて、特殊発信オプションの電話メニューのプロンプトでは、セキュアなメッセージのオプションについて説明されないことに注意してください。 [選択可能 (Ask)] オプションを有効にした場合は、ユーザに対して次のプロンプトが再生されます。「このメッセージを緊急に設定するには 1、返信確認に設定するには 2、プライベートに設定するには 3、セキュアに設定するには 5 を押してください。」</p> <p>ここで選択されたオプションにかかわらず、どのユーザも、メッセージの送信時にメッセージにプライベートのマークを付けることができます。</p> <p>デフォルト設定 : [プライベートのみ (Private)]</p>

表 2-3 [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
ユーザあたりの最大リスト数 (Maximum Lists Per User)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザが使用できるプライベート同報リストの最大数を指定するため、1 ~ 99 の数値を入力します。ユーザは、各自のプライベート同報リストを電話および Cisco Unity Connection Messaging Assistant で管理できます。</p> <p>Cisco Unity Connection カンバセーションおよび Connection Messaging Assistant では、この設定値を使用して、ユーザのリスト数が上限に達したことを特定します。ただし、ユーザが所有するリストの数については、各アプリケーションが独自に計算することを考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザが電話を使用してメンバーを追加し、新しいリストを作成しようとする場合、メンバーのいるプライベート同報リストの数を Connection カンバセーションがカウントし、その合計数をこの設定値と比較して、ユーザのリスト数が上限に達しているかどうかを特定します。メンバーのいないリスト (空のリスト) は、ユーザが所有するリストの合計数に含まれません。これは、これらのリストが録音名またはテキスト名を持っている場合でも同様です。 ユーザが Messaging Assistant を使用して新しいリストを作成しようとする場合、録音名、テキスト名、またはメンバーを持っているリストの数を Messaging Assistant がカウントし、その合計数をこの設定値と比較して、ユーザのリストの数が上限に達しているかどうかを特定します。メンバーが存在しないリストは、録音済みの名前やテキスト名が存在するかぎり、総数に含まれます。 <p>つまり、15 個のリストを所有できるサービス クラスにユーザが所属していて、メンバーのいるプライベート同報リストが 12 個、録音名はあるがメンバーのいないリストが 2 つある場合、ユーザは、Messaging Assistant を使用するよりも電話を使用するほうが、上限に達するまでに作成できるリストの数が多くなります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザが Connection カンバセーションを使用している場合は、2 個の空のリストにメンバーを追加し、1 個の新しいリストを作成するか、3 個の新しいリストを作成することによって、リスト数の上限に到達します。ユーザが 3 個の新しいリストを作成することによって上限に到達した場合は、2 個のリストが削除されるまで、2 個の空のリストにメンバーを追加できません。 ユーザが Messaging Assistant を使用している場合は、1 個の新しいリストを作成することによってリスト数の上限に到達します。リスト数の上限に到達するかどうかに関係なく、ユーザは 2 個の空のリストにメンバーを追加できます。 <p>デフォルト設定 : 25 個のリスト</p>
リストあたりの最大メンバー数 (Maximum Members Per List)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザが Cisco Unity Connection カンバセーションまたは Connection Messaging Assistant を使用している場合に、それらのユーザがプライベート同報リストに追加できる最大メンバー数を指定するため、1 ~ 999 の数値を入力します。</p> <p>リストにボイス メッセージを送信できるのは、そのリストを所有しているユーザに限られます。</p> <p>デフォルト設定 : 99 名のメンバー</p>
通話の発信者名確認オプションの変更をユーザに許可する (Allow Users to Change Call Screening Options)	<p>このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して自身の発信者名確認オプションを変更することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このオプションは、特に必要がない場合は許可しないことをお勧めします。通話の発信者名確認を実行すると、発信者を内線番号に転送するために必要な時間が長くなります。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>

表 2-3 [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
通話の保留オプションの変更をユーザに許可する (Allow Users to Change Call Holding Options)	このサービス クラスに割り当てられているユーザに対し、Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して自身の通話保留オプションを変更することを許可するには、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
発信 (Outcalling)	このサービス クラスに割り当てられているユーザがメッセージの配信設定に入力できる電話番号を制限するために、リストから規制テーブルを選択します。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、選択するテーブルによって、Cisco Unity Connection がダイヤルするユーザの内線番号も規制されます。
転送 (Transfers)	このサービス クラスに割り当てられているユーザが通話転送設定に入力できる電話番号を制限するために、リストから規制テーブルを選択します。
ファクス (Fax)	このサービス クラスに割り当てられているユーザがファクスのダイヤル設定に入力できる電話番号を制限するために、リストから規制テーブルを選択します。
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding, Modifying, or Deleting a Class of Service in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Modifying the Settings for a Class of Service in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

サービス クラス設定の [一括編集 (Bulk Edit)] モードでの編集

- ステップ 1** [サービス クラスの検索 (Search Class of Service)] ページで、該当するサービス クラス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。
- まとめて編集するサービス クラスが複数の検索ページに表示される場合は、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から、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します。同様の操作を該当するすべてのサービス クラス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。各フィールドの設定方法については、表 2-3 のフィールド定義を参照してください。



- (注) [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページの最上部に表示されるステータスメッセージは、編集しているサービス クラスの数を示しています。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。

■ サービス クラスのメンバーシップ

- ステップ 3** [一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)] フィールドなど、適用可能なすべてのフィールドを設定したら、[送信 (Submit)] を選択します。

サービス クラスのメンバーシップ

表 2-4 [サービス クラスのメンバシップ (Class of Service Membership)] ページ

フィールド	説明
選択したユーザの移動 (Move Selected User)	選択したユーザを選択した Class of Service (COS; サービス クラス) に割り当て直すには、[選択したユーザの移動 (Move Selected Users)] をクリックします。
エイリアス (Alias)	(表示専用) ユーザに固有のテキスト名。
名 (First Name)	(表示専用) ユーザまたは連絡先の名。
姓 (Last Name)	(表示専用) ユーザまたは連絡先の姓。
表示名 (Display Name)	(表示専用) オブジェクトの名前。
内線番号 (Extension)	(表示専用) 電話システムでオブジェクトへの接続に使用される内線番号。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding, Modifying, or Deleting a Class of Service in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Assigning and Reassigning Users to a Class of Service in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。



CHAPTER 3

Cisco Unity Connection 9.x テンプレートの設定

次の項を参照してください。

- [「ユーザ テンプレートの検索」 \(P.3-2\)](#)
- [「ユーザ テンプレートの新規作成」 \(P.3-3\)](#)
- [「ユーザ テンプレートの基本設定の編集」 \(P.3-4\)](#)
- [「ユーザ テンプレートのパスワードの設定」 \(P.3-8\)](#)
- [「ユーザ テンプレートのパスワードの変更」 \(P.3-10\)](#)
- [「ユーザ テンプレートの役割の編集」 \(P.3-11\)](#)
- [「ユーザ テンプレートの転送ルール」 \(P.3-12\)](#)
- [「ユーザ テンプレートの転送ルールの編集」 \(P.3-12\)](#)
- [「ユーザ テンプレートのメッセージ設定」 \(P.3-16\)](#)
- [「ユーザ テンプレートのメッセージ アクション テンプレートの編集」 \(P.3-20\)](#)
- [「ユーザ テンプレートの発信者入力」 \(P.3-24\)](#)
- [「ユーザ テンプレートの発信者入力の編集」 \(P.3-25\)](#)
- [「ユーザ テンプレートのメールボックスの編集」 \(P.3-28\)](#)
- [「ユーザ テンプレートの電話メニュー」 \(P.3-29\)](#)
- [「ユーザ テンプレートの再生メッセージの設定」 \(P.3-35\)](#)
- [「ユーザ テンプレートの送信メッセージの設定」 \(P.3-42\)](#)
- [「ユーザ テンプレートのグリーティング」 \(P.3-46\)](#)
- [「ユーザ テンプレートのグリーティングの編集」 \(P.3-46\)](#)
- [「ユーザ テンプレートのグリーティング後メッセージの設定」 \(P.3-51\)](#)
- [「ユーザ テンプレートの通知デバイス」 \(P.3-51\)](#)
- [「ユーザ テンプレートの通知デバイスの新規作成」 \(P.3-52\)](#)
- [「ユーザ テンプレートの通知デバイスの編集」 \(P.3-57\)](#)
- [「ユーザ テンプレートのユニファイド メッセージング アカウント」 \(P.3-64\)](#)
- [「ユーザ テンプレートのユニファイド メッセージング アカウントの新規作成」 \(P.3-65\)](#)
- [「ユーザ テンプレートのユニファイド メッセージング アカウントの編集」 \(P.3-67\)](#)
- [「コール ハンドラ テンプレートの検索」 \(P.3-70\)](#)

- 「コールハンドラ テンプレートの新規作成」 (P.3-70)
- 「コールハンドラ テンプレートの基本設定の編集」 (P.3-72)
- 「コールハンドラ テンプレートの転送ルール」 (P.3-74)
- 「コールハンドラ テンプレートの転送ルールの編集」 (P.3-74)
- 「コールハンドラ テンプレートの発信者入力」 (P.3-78)
- 「コールハンドラ テンプレートの発信者入力の編集」 (P.3-79)
- 「コールハンドラ テンプレートのグリーティング」 (P.3-82)
- 「コールハンドラ テンプレートのグリーティングの編集」 (P.3-83)
- 「コールハンドラ テンプレートのグリーティング後メッセージの設定」 (P.3-86)
- 「コールハンドラ テンプレートのメッセージ設定」 (P.3-87)
- 「連絡先テンプレートの検索」 (P.3-90)
- 「連絡先テンプレートの新規作成」 (P.3-90)
- 「連絡先テンプレートの基本設定の編集」 (P.3-91)
- 「通知テンプレートの検索」 (P.3-91)
- 「通知テンプレートの新規作成」 (P.3-92)
- 「通知テンプレートの編集」 (P.3-94)
- 「カスタム変数の検索」 (P.3-96)
- 「カスタム変数の新規作成」 (P.3-97)
- 「カスタム変数の編集」 (P.3-97)
- 「カスタム グラフィックの検索」 (P.3-98)
- 「カスタム グラフィックの新規作成」 (P.3-99)
- 「カスタム グラフィックの編集」 (P.3-100)
- 「交換可能イメージの検索」 (P.3-100)
- 「交換可能イメージの編集」 (P.3-101)

ユーザ テンプレートの検索

表 3-1 [ユーザ テンプレートの検索 (Search User Templates)] ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	ユーザ テンプレートに固有のテキスト名。 ユーザ テンプレートに固有のページに移動するには、エイリアスを選択します。
表示名 (Display Name)	(表示専用) ユーザ テンプレートの名前。
選択項目の削除 (Delete Selected)	ユーザ テンプレートを削除するには、表示名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)] を選択します。複数のユーザ テンプレートを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	ユーザ テンプレートを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規のユーザ テンプレートに適用するデータを入力します。

関連項目


- 『[User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection](#)』 (Release 9.x) の「[Adding, Modifying, or Deleting a User Template in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

ユーザ テンプレートの新規作成

表 3-2 [ユーザ テンプレートの新規作成 (New User Template)] ページ

フィールド	説明
ユーザテンプレートタイプ (User Template Type)	次の中から選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [メールボックスがあるユーザ (User With Mailbox)] : ボイスメールを受信したり、Cisco Unity Connection のパーソナル着信転送ルールやその他の機能を使用したりする必要があるユーザの場合。 [メールボックスがないユーザ (User Without Mailbox)] : ボイスメールを受信する必要はないが、システムを管理するためのアクセス権を必要とするユーザの場合。ボイスメールボックスのないユーザには内線番号がなく、ライセンス取得ユーザとしてカウントされません。
ベースにするテンプレート (Based on Template)	新規テンプレートのベースとなる既存のテンプレートを選択します。[ユーザ テンプレートの新規作成 (New User Template)] ページで選択した設定 ([エイリアス (Alias)], [表示名 (Display Name)] など) を除き、すべての設定がベース テンプレートからコピーされます。 [メールボックスがあるユーザ テンプレート (User Template With Mailbox)] タイプのテンプレートの場合、システム同報リストもベース テンプレートからコピーされます。たとえば、デフォルトの <code>voicemailusertemplate</code> をベースとする新規のユーザ テンプレートはすべて自動的に <code>allvoicemailusers</code> システム同報リストと、 <code>voicemailusertemplate</code> が手動で追加されているその他のリストに追加されます。
エイリアス (Alias)	ユーザ テンプレートに固有のテキスト名。
表示名 (Display Name)	ユーザ テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
メールボックス ストア (Mailbox Store)	このテンプレートを使用して作成するユーザ アカウント用のメールボックスを作成するメールボックス ストア。
発信ファクス サーバ (Outgoing Fax Server)	ユーザが印刷のためにファクスを送信するときの送信先となるファクス マシンの電話番号を入力します。
電話システム (Phone System)	テンプレートを使用する電話システムを選択します。

表 3-2 [ユーザ テンプレートの新規作成 (New User Template)] ページ (続き)

フィールド	説明
社内電子メールアドレスから SMTP プロキシアドレスを生成 (Generate SMTP Proxy Address From Corporate Email Address) (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)	このチェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection によって自動的に [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドの値に対する新しい SMTP プロキシアドレスが作成されます。SMTP プロキシアドレスを使用すると、Connection で、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することができます。IMAP または単一受信トレイ機能のいずれかで Cisco ViewMail for Microsoft Outlook を使用してメッセージを送信する場合は、適用可能な SMTP プロキシアドレスが必要です。
	 (注) ユニファイドメッセージングを設定する場合は、このチェックボックスをオンにすることを推奨します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding, Modifying, or Deleting a User Template in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Adding a User Template in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

ユーザ テンプレートの基本設定の編集

表 3-3 [ユーザ テンプレートの基本設定の編集 (Edit User Template Basics)] ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	ユーザ テンプレートに固有のテキスト名。
表示名 (Display Name)	ユーザ テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
表示名の生成 (Display Name Generation)	このテンプレートに関連付けられている新規ユーザの名前の表示形式を、次の中から選択します。 <ul style="list-style-type: none"> 名、姓の順 (First Name, Then Last Name) (例: Jessie Smith) 姓、名の順 (Last Name, Then First Name) (例: Smith, Jessie)
発信ファクス サーバ (Outgoing Fax Server)	ユーザに適用可能なファクス サーバを選択します。
パーティション (Partition)	オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されてサーチ スペースになります。サーチ スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数のサーチ スペースに所属できます。 内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。

表 3-3 [ユーザテンプレートの基本設定の編集 (Edit User Template Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
検索範囲 (Search Scope)	ユーザ アカウントに適用するサーチ スペースを選択します。サーチ スペースを使用して、Cisco Unity Connection との対話中にユーザが到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義します。
電話システム (Phone System)	テンプレートを使用する電話システムを選択します。
サービス クラス (Class of Service)	ユーザが割り当てられているサービス クラスを選択します。サービス クラスは多数のユーザ設定を制御します。
アクティブなスケジュール (Active Schedule)	リストからスケジュールを選択して、標準および時間外グリーティングを再生する日時と、グリーティングの後の Cisco Unity Connection によるアクションを指定します。
次回サインイン時に自己登録を設定する (Set for Self-Enrollment at Next Sign-In)	<p>このチェックボックスをオンにすると、ユーザは次回サインイン時に名前と標準グリーティングを記録すること、暗証番号を設定すること、および企業ディレクトリに登録するかどうかを選択することを求められます。</p> <p>ユーザが登録済みである場合、このチェックボックスは自動的にオフになります。通常、この設定は新規ユーザに使用されます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
ディレクトリに登録 (List in Directory)	<p>企業ディレクトリにユーザに登録するには、このチェックボックスをオンにします。外部発信者は、このディレクトリを使用してユーザにアクセスします。</p> <p>サービス クラスで許可されている場合、ユーザはこの設定を電話から、または Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して変更できます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
メッセージの配信失敗時に不達確認を送信する (Send Non-Delivery Receipts on Failed Message Delivery)	<p>このチェックボックスをオンにすると、メッセージ配信に失敗した場合に、Cisco Unity Connection から送信者に Non-Delivery Receipt (NDR) メッセージが送信されます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
既知の内線から発信するときの暗証番号をスキップする (Skip PIN When Calling From a Known Extension)	<p>この内線番号から発信するときに、このユーザに暗証番号の入力を要求しないようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>(注) この設定の使用には、セキュリティ上のリスクを伴います。ハッカーに電話の発信者 ID をスプーフィングされるおそれがあります。ハッカーがスプーフィングした発信者 ID を使用して Cisco Unity Connection システムにアクセスしたときに、その発信者 ID がこの設定を有効にしているプライマリ内線番号または代行内線番号に一致していると、ハッカーはユーザのメールボックスにアクセス可能になります。</p>


表 3-3 [ユーザ テンプレートの基本設定の編集 (Edit User Template Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
短い予定表キャッシング ポール間隔を使用する (Use Short Calendar Caching Poll Interval)	<p>このチェックボックスをオンにすると、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [ユニファイド メッセージング サービス (Unified Messaging Services)] ページの [予定表: 短い予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Calendars: Short Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))] フィールドの予定表で設定した頻度に従って、ユーザの Outlook カレンダー情報が更新されます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [ユニファイド メッセージング サービス (Unified Messaging Services)] ページの [予定表: 通常の予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Calendars: Normal Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))] フィールドの予定表で設定した頻度に従って、ユーザの Outlook カレンダー情報が更新されます。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
送信メッセージ数 (Send Message Counts)	<p>ユーザに対するメッセージ数を送信するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>(注) メッセージ数の送信には、メッセージ数情報を表示できる Cisco Unified Communications Manager 統合および Cisco IP Phone が必要です。</p>
アドレス (Address)	(任意) ユーザの番地を入力します。
ビル名 (Building)	(任意) ユーザが居るビル名を入力します。
市 (City)	(任意) 市を入力します。
都道府県 (State)	(任意) 都道府県を入力します。
郵便番号 (Postal Code)	(任意) 郵便番号を入力します。
国 (Country)	(任意) 国を入力します。
システムのデフォルト タイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)	<p>Cisco Unity Connection で、アクティブなスケジュールで選択した時間にシステムのデフォルト タイムゾーンが適用されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このチェックボックスをオフにした場合は、リストからタイムゾーンを選択します。</p>

表 3-3 [ユーザ テンプレートの基本設定の編集 (Edit User Template Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
タイムゾーン (Time Zone)	<p>ユーザに必要なタイムゾーンを選択するか、[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)] チェックボックスをオンにします。デフォルトタイムゾーンは、Cisco Unity Connection サーバに設定されているタイムゾーンです。ユーザの居場所が Connection サーバとは別のタイムゾーンにある場合だけ、この設定を変更してください。</p> <p>ユーザのタイムゾーン設定は、次の設定に使用します。</p> <ul style="list-style-type: none"> メッセージの受信時刻：ユーザが次のメッセージを再生する場合： <ul style="list-style-type: none"> 電話：Connection は、ユーザに指定されている現地時間を使用してメッセージが受信された時刻を發表します。 Web Inbox：Connection は、オペレーティングシステムで指定された現地時間を使用してメッセージが受信された時刻を發表します。 メッセージの通知スケジュール：ユーザのメッセージ通知ページおよび Connection Messaging Assistant に表示されるスケジュールには、そのユーザに指定されている現地時間が使用されません。 <p>ユーザのタイムゾーン設定を変更した場合でも、標準グリーティングおよび時間外グリーティングは、設定されているタイムゾーンを使って再生されます。</p>
言語 (Language)	<p>Cisco Unity Connection のカンバセーションでユーザへの指示が再生されるときに言語を選択します。[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] を選択するか、リストから言語を選択します。この設定は、音声認識カンバセーションには適用されないことに注意してください。</p> <p>ユーザに対する言語設定によって、Text to Speech (TTS; テキスト/スピーチ) に使用される言語が制御されます。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p>
部署名 (Department)	(任意) ユーザの部署名を入力します。
マネージャ (Manager)	(任意) マネージャの名前を入力します。
課金 ID (Billing ID)	(任意) アカウンティング情報、部署名、プロジェクトコードなどの組織固有の情報に使用できる課金 ID。この情報は、ユーザレポートに含めることができます。

表 3-3 [ユーザテンプレートの基本設定の編集 (Edit User Template Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
社内電子メールアドレスから SMTP プロキシアドレスを生成 (Generate SMTP Proxy Address From Corporate Email Address) (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)	このチェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection によって自動的に [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドの値に対する新しい SMTP プロキシアドレスが作成されます。SMTP プロキシアドレスを使用すると、Connection で、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することができます。IMAP または単一受信トレイ機能のいずれかで Cisco ViewMail for Microsoft Outlook を使用してメッセージを送信する場合は、適用可能な SMTP プロキシアドレスが必要です。  (注) ユニファイドメッセージングを設定する場合は、このチェックボックスをオンにすることを推奨します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding, Modifying, or Deleting a User Template in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Modifying a User Template in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

ユーザテンプレートのパスワードの設定

表 3-4 ユーザテンプレートの [パスワードの設定の編集 (Edit Password Settings)] ページ

フィールド	説明
パスワードの選択 (Choose Password)	次のいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [ボイスメール (Voicemail)] : ユーザのボイスメールの暗証番号に関連付けられた設定を変更します。 [Web アプリケーション (Web Application)] : ユーザの Web アプリケーション パスワードに関連付けられた設定を変更します。 <p>Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリと連動しており、LDAP 認証が設定されている場合は、LDAP ディレクトリで Web アプリケーション パスワードを変更する必要があります。Connection ではパスワードを変更できません。</p>
管理者がロックする (Locked by Administrator)	ユーザが Cisco Unity Connection にアクセスできないようにするには、このチェックボックスをオンにします。 ユーザがボイスメールにアクセスできないようにするには、このチェックボックスをオンにしてボイスメールの暗証番号を設定します。ユーザが Cisco Personal Communications Assistant (PCA) または Cisco Unity Connection Administration にアクセスできないようにするには、Web アプリケーション パスワードに対するこのチェックボックスをオンにします。

表 3-4 ユーザテンプレートの [パスワードの設定の編集 (Edit Password Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
ユーザによる変更不可 (User Cannot Change)	ユーザがパスワードや暗証番号を変更できないようにするには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、複数のユーザがアクセスできるアカウントに対する使用が最も適しています。このチェックボックスをオンにした場合は、[期限切れなし (Does Not Expire)] チェックボックスもオンにします。
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)	一時的なパスワードまたは暗証番号を設定しており、ユーザが Cisco Unity Connection に次回サインインするときにユーザに新しいパスワードまたは暗証番号の設定を求める場合は、このチェックボックスをオンにします。不正アクセスや不正通話からアカウントを保護するには、ユーザに長く推測されにくいパスワードや暗証番号 (パスワードの場合は 8 桁以上、暗証番号の場合は 6 桁以上) を指定するように促すか、[認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページの設定を使用してそのようなパスワードや暗証番号を指定するように要求します。 [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、このチェックボックスはオンにできません。デフォルト設定では、このチェックボックスはオンになっています。
期限切れなし (Does Not Expire)	このチェックボックスをオンにすると、システムからユーザへのこのクレデンシャルの変更要求が拒否されます。このチェックボックスは、通常、高いセキュリティを必要としないユーザや、複数の人物に利用される可能性があるアカウントに対して使用します。 このチェックボックスをオンにした場合、該当するユーザはこのクレデンシャルをいつでも変更できます。このチェックボックスをオフにした場合は、関連付けられているクレデンシャル ポリシーの有効期限設定が適用されます。 デフォルト設定では、このチェックボックスはオフになっています。
認証規則 (Authentication Rule)	選択したユーザパスワードまたは暗証番号の設定に適用する認証ポリシーを選択します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Passwords and PINs in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

ユーザテンプレートのパスワードの変更

表 3-5 ユーザテンプレートの [パスワードの変更 (Change Password)] ページ

フィールド	説明
パスワードの選択 (Choose Password)	<p>次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ボイスメール (Voicemail)] : ユーザのボイスメールの暗証番号に関連付けられた設定を変更します。 [Web アプリケーション (Web Application)] : ユーザの Web アプリケーションパスワードに関連付けられた設定を変更します。 <p>Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリと連動しており、LDAP 認証が設定されている場合は、LDAP ディレクトリで Web アプリケーションパスワードを変更する必要があります。Connection ではパスワードを変更できません。</p>
パスワード (Password)	<p>次のようにパスワードまたは暗証番号を入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 電話の暗証番号 : 0 ~ 9 の数字を使用します。 Web アプリケーションパスワード : 英数字と特殊文字 (~!@#\$%^&*()-_+={} []:~";<?^/,) の任意の組み合わせを使用します。 <p>不正アクセスや不正通話から Cisco Unity Connection を保護するには、長くて推測されにくいパスワードまたは暗証番号 (パスワードの場合は 8 桁以上、暗証番号の場合は 6 桁以上) を入力します。</p> <p>パスワードの最大長は 80 文字、暗証番号の最大長は 24 桁です。</p> <p>パスワードと暗証番号の複雑性および最小クレデンシャル長の要件は、[システム設定 (System Settings)] > [認証規則 (Authentication Rule)] ページで設定することに注意してください。</p>
パスワードの確認 (Confirm Password)	新しいパスワードまたは暗証番号を再入力してエントリを確認します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Passwords and PINs in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

ユーザ テンプレートの役割の編集

表 3-6 ユーザ テンプレートの [役割の編集 (Edit Roles)] ページ

フィールド	説明
割り当て済みの役割 (Assigned Roles)	<p>[使用可能な役割 (Available Roles)] 設定と併せて使用して、Cisco Unity Connection システムを管理するユーザに役割を割り当てます。上矢印と下矢印を選択して、[使用可能な役割 (Available Roles)] ボックスから [割り当て済みの役割 (Assigned Roles)] ボックスに該当する役割を移動します。</p> <p>あらかじめ定義されている次の役割から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> オーディオ テキスト管理者 (Audio Text Administrator) 監査管理者 (Audit Administrator) (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ) グリーティング管理者 (Greeting Administrator) ヘルプ デスク管理者 (Help Desk Administrator) メールボックス アクセス代行アカウント (Mailbox Access Delegate Account) リモート管理者 (Remote Administrator) システム管理者 (System Administrator) 専門技術者 (Technician) ユーザ管理者 (User Administrator)
使用可能な役割 (Available Roles)	<p>[割り当て済みの役割 (Assigned Roles)] 設定と併せて使用して、Cisco Unity Connection システムを管理するユーザに役割を割り当てます。上矢印と下矢印を選択して、[使用可能な役割 (Available Roles)] ボックスから [割り当て済みの役割 (Assigned Roles)] ボックスに該当する役割を移動します。</p> <p>あらかじめ定義されている次の役割から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> オーディオ テキスト管理者 (Audio Text Administrator) 監査管理者 (Audit Administrator) (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ) グリーティング管理者 (Greeting Administrator) ヘルプ デスク管理者 (Help Desk Administrator) リモート管理者 (Remote Administrator) システム管理者 (System Administrator) 専門技術者 (Technician) ユーザ管理者 (User Administrator)

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Preparing to Add User Accounts in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Roles in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

ユーザ テンプレートの転送ルール

表 3-7 ユーザ テンプレートの [転送ルール (Transfer Rules)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	1 つまたは複数の転送ルールを有効または無効にするには、このチェックボックスをオンまたはオフにして、[保存 (Save)] を選択します。設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。
ルール名 (Rule Name)	転送ルールの名前。 転送ルールに固有のページに移動するには、ルール名を選択します。
内線番号 (Extension)	(表示専用) 電話システムでオブジェクトへの接続に使用される内線番号。
終了日 (End Date)	(表示専用) ルールが特定の終了日まで有効である場合に、ルールが無効になる日時を示します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Call Transfer, Call Screening, and Call Holding in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

ユーザ テンプレートの転送ルールの編集

表 3-8 ユーザ テンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ

フィールド	説明
ルール名 (Rule Name)	(表示専用) 転送ルールの名前。
この基本ルールがアクティブな場合 (When This Basic Rule Is Active)	<p>(ユーザに割り当てられているサービス クラスで [パーソナル着信転送ルールの使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Personal Call Transfer Rules)] 機能が有効になっている場合に限り使用可能) 次の中から、該当のオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [このページの基本設定を適用 (Apply Basic Settings on This Page)] : この転送ルールがアクティブである場合、Cisco Unity Connection ではこのページの設定が適用されます。 [パーソナル着信転送ルールを適用 (Apply Personal Call Transfer Rules)] : この転送ルールがアクティブである場合、Connection ではこのページの設定を無視してパーソナル着信転送ルールが適用されます。 <p>[パーソナル着信転送ルールを適用 (Apply Personal Call Transfer Rules)] オプションを使用する場合は、まず、ユーザがパーソナル着信転送ルール Web ツールでパーソナル着信転送ルールセットを設定していることを確認します。ルールセットが設定されていない場合は、すべての通話がプライマリ内線番号に転送されます。</p>

表 3-8 ユーザテンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
ステータス (Status)	<p>転送オプションが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)] : 転送オプションは無効です。 [終了日時設定なしで有効にする (Enabled With No End Date and Time)] : 転送オプションは、無効にするまで有効です。 [有効期限 (Enabled Until)] : Cisco Unity Connection で、指定の日時になるまで選択した転送オプションが実行されます。[有効期限 (Enabled Until)] を選択し、Connection で自動的に転送オプションを無効にする月、日、年、および時刻を選択します。 <p>(注) 設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。</p>
転送先 (Transfer Calls To)	<p>次のいずれかの設定を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [グリーティング (Greeting)] : このオプションを選択した場合、通話は次の宛先に転送されます。 <ul style="list-style-type: none"> ユーザ設定の場合 : ユーザグリーティング (ユーザの電話機で呼び出し音は鳴りません)。 コールハンドラ設定の場合 : コールハンドラグリーティング。 [内線番号 (Extension)] : 通話の転送先となる内線番号を入力します。
転送タイプ (Transfer Type)	<p>Cisco Unity Connection による通話の転送方法を選択します。この設定は、電話機およびボイスメッセージシステムに及ぼされる影響を理解している場合に限り、慎重に使用してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> [スイッチへリリースする (Release to Switch)] : Connection は自動的に発信者を保留にし、内線番号をダイヤルして、通話を電話システムにリリースします。回線が通話中であるか応答しない場合、通話は電話システム (Connection ではない) からユーザまたはハンドラのグリーティングに転送されます。この転送タイプを使用すると、Connection で着信コールをより迅速に処理できます。[スイッチへリリースする (Release to Switch)] 設定は、電話システムで着信転送が有効である場合に限り使用してください。 [転送を監視する (Supervise Transfer)] : Connection が電話受付係の役割を果たして、転送を処理します。回線が通話中であるか応答しない場合、通話は Connection (電話システムではない) からユーザまたはハンドラのグリーティングに転送されます。監視転送は、通話の転送を電話システムで実行するかどうかにかかわらず使用できます。 <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [パーソナルグリーティング (My Personal Greeting)] オプションに設定されている場合は、[転送タイプ (Transfer Type)] オプションを使用できません。</p> <p>転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>

表 3-8 ユーザテンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
待機する呼び出し回数 (Rings to Wait For)	<p>Cisco Unity Connection でユーザまたはハンドラのグリーティングを再生する前に、内線番号を呼び出す回数を選択します。</p> <p>ユーザが応答できるようにするには、この値は 3 以上に設定します。特に通話が別の内線番号に転送される可能性があるときは、5 以上の値に設定することは避けてください。発信者が、転送先でも所定の呼び出し回数に達するまで待機しなければならない場合があります。転送コールの場合は、この回数を電話システムの設定値よりも 2 回以上少なくする必要があります。</p> <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されているか、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>
「お電話を転送しております」のプロンプトを再生 (Play the "Wait While I Transfer Your Call" Prompt)	<p>転送の実行中に、Cisco Unity Connection から発信者に対して「お電話を転送しております (Wait while I transfer your call)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
内線が通話中の場合 (If Extension Is Busy)	<p>電話が使用中である場合の Cisco Unity Connection による通話の処理方法を示します。通話を保留にしている間はポートが使用されるため、保留のオプションは必要以上に使用しないことをお勧めします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [発信者をボイスメールに転送する (Send Callers to Voicemail)] : 通話中グリーティングが Connection によって再生されます。発信者は、ボイス メッセージを残すことができます。 • [発信者を保留にする (Put Callers on Hold Without Asking)] : Connection が発信者を自動的に保留にします。 • [保留して良いかを発信者に問い合わせる (Ask Callers to Hold)] : 保留にするかどうかを Connection が発信者に問い合わせます。 <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、これらのオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>

表 3-8 ユーザ テンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
通話接続時に通知する (Tell Me When the Call Is Connected)	<p>ユーザが電話に応答したときに Cisco Unity Connection で「おつなぎしております (transferring call)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
通話の宛先を通知する (Tell Me Who the Call Is For)	<p>ユーザが電話に応答したときに Cisco Unity Connection で「<ユーザまたはコールハンドラの録音名> の方にお電話がはいています (call for <recorded name of user or call handler>)」または「<ダイヤルされた内線番号> の方にお電話がはいています (call for <dialled extension number>)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、電話機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザがダイヤルされた複数の内線番号の通話を受け付ける場合に使用します。</p> <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
電話を取るか確認する (Ask Me If I Want to Take the Call)	<p>通話を転送する前に、通話を受け付けるかどうかを Cisco Unity Connection からユーザに問い合わせるようには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 3-8 ユーザテンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
発信者に自分の名前を録音してもらう (Ask for Caller's Name)	<p>Cisco Unity Connection から発信者に対して名前を言うよう要求するには、このチェックボックスをオンにします。ユーザが電話に出ると、Connection から通話が転送される前に「...様からののお電話です (Call from...)」というプロンプトが再生されます。</p> <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

関連項目

ユーザテンプレートのメッセージ設定

表 3-9 ユーザテンプレートの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ

フィールド	説明
最大メッセージ長 (Maximum Message Length)	<p>識別できない発信者が残すことのできるメッセージの録音時間を、秒単位で設定します。</p> <p>ユーザは、識別できない発信者からのメッセージについて長さを制限することが必要になる場合があります。カスタマー サービスなど、部署によっては長めのメッセージを許可する必要があります。</p> <p>このオプションを有効にすると、発信者に対して、最大メッセージ長に達する前に警告音が再生されます。</p> <p>(注) 他のユーザが残すメッセージについて録音時間の上限を設定するには、該当する [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページを使用します。ユーザが録音するブロードキャストメッセージについて録音時間の上限を設定するには (録音を許可する場合)、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] ページを使用します。</p> <p>デフォルト設定：300 秒</p>
発信者がメッセージを編集できる (Callers Can Edit Messages)	<p>発信者がメッセージを再生、追加、再録音、または削除できるようにするプロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>メッセージを編集するための追加の制御権を発信者に与えますが、ボイスメッセージポートが使用される期間も長くなります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>

表 3-9 ユーザ テンプレートの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
発信者に使用する言語 (Language That Callers Hear)	<p>発信者にシステム プロンプトを再生するときの言語を選択します。この言語設定は、「発信音の後にメッセージをお話してください (You may record your message at the tone)」などのシステム プロンプトに適用されます。次のいずれかのオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] : Connection により、システムのデフォルト言語でシステム プロンプトが再生されます。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] : Connection により、通話を処理したハンドラまたはルーティング ルールによって設定された言語に基づいて、通話単位でシステム プロンプトに使用する言語が決定されます。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承 (Inherited)] に設定されている場合、システム プロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。 <p>または、リストから特定の言語を選択します。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p>
メッセージの緊急性 (Message Urgency)	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [通常にする (Mark Normal)] : 識別できない発信者が残したメッセージに対して、緊急のマークを付けません。 [緊急にする (Mark Urgent)] : 識別できない発信者が残したすべてのメッセージに緊急のマークを付けます。この設定は、営業やテクニカル サポートの通話に役立てることができます。 [発信者が選択できる (Ask Callers)] : メッセージに緊急のマークを付けるかどうかについて、Connection から識別できない発信者に問い合わせます。
プライベート メッセージ (Message Sensitivity)	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [通常にする (Mark Normal)] : 識別できない発信者が残したメッセージに対して、プライベートのマークを付けません。 [プライベートにする (Mark Private)] : 識別できない発信者が残したすべてのメッセージにプライベートのマークを付けます。 [発信者が選択できる (Ask Callers)] : メッセージにプライベートのマークを付けるかどうかについて、Connection から識別できない発信者に問い合わせます。
[メッセージ セキュリティ (Message Security)] : [セキュアにする (Mark Secure)]	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがこのユーザに残したメッセージに対して、Cisco Unity Connection でセキュアのマークを付けるには、このチェックボックスをオンにします (識別できるユーザのメッセージング機能が有効な場合)。</p>

表 3-9 ユーザテンプレートの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
録音後のメッセージの再生 (Play After Message Recording)	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを送信した後に、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)] : メッセージ送信後に録音は再生されません。 • [システム デフォルト メッセージを再生する (System Default Recording)] : メッセージ送信後にデフォルトのシステム録音を再生します。 • [メッセージを再生する (Play Recording)] : メッセージ送信後にカスタマイズされた録音を再生します。ドロップダウン リストからカスタム録音を選択します。[カスタム録音の検索 (Search Custom Recording)] ページにカスタム録音がない場合は、[メッセージを再生する (Play Recording)] オプションはデフォルトで無効になります。 <p>デフォルトでは、[システム デフォルト メッセージを再生する (System Default Recording)] オプションが選択されます。</p>

表 3-9 ユーザテンプレートの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージ後のアクション (After Message Action)	<p>発信者がメッセージを残した後に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。 – [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)] : 適切なコールルーティングテーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コールルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザグリーティングに移動するかを指定します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Outside Caller Options in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmaex.html から入手可能)。

ユーザテンプレートのメッセージアクションテンプレートの編集

表 3-10 [メッセージアクションテンプレートの編集 (Edit Message Actions Template)] ページ

フィールド	説明
ボイスメール (Voicemail)	<p>ユーザがボイスメッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージを受信 (Accept the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信されます。 • [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : メッセージは拒否されます。可能な場合は、Connection から送信者に不達確認が送信されます。 • [メッセージをリレー (Relay the Message)] : [リレー アドレス (Relay Address)] フィールドで指定したアドレスにメッセージが転送されます。 • [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信され、[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドに指定したアドレスにメッセージのコピーが転送されます。 <p>(注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページで SMTP スマート ホストを設定しておく必要があります。</p> <p>Connection では、このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合、この 2 つの機能は、選択したアクションに基づいて次のように対話します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージを受信 (Accept the Message)]、[メッセージをリレー (Relay the Message)]、または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、Exchange とボイスメッセージを同期し、どちらのシステムからもメッセージにアクセスできるようにします。 • [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : Connection はボイスメッセージを拒否し、したがって Exchange とボイスメッセージを同期しません。 <p>このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合、この 2 つの機能は次のように対話します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection は、ボイスメッセージをユーザのメールボックスに配信し、Exchange と同期します。 • [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、ボイスメッセージをユーザのメールボックスに配信し、Exchange と同期し、さらに各メッセージのコピーを [リレー アドレス (Relay Address)] にリレーします。 • [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : Connection はボイスメッセージを拒否し、したがって Exchange とボイスメッセージを同期しません。 <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]</p>

表 3-10 [メッセージアクションテンプレートの編集 (Edit Message Actions Template)] ページ (続き)

フィールド	説明
電子メール (Email)	<p>ユーザが電子メールメッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージを受信 (Accept the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信されます。 • [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : メッセージは拒否されます。可能な場合は、Connection から送信者に不達確認が送信されます。 • [メッセージをリレー (Relay the Message)] : [リレー アドレス (Relay Address)] フィールドで指定したアドレスにメッセージが転送されます。 • [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信され、[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドに指定したアドレスにメッセージのコピーが転送されます。 <p>(注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページで SMTP スマート ホストを設定しておく必要があります。</p> <p>Connection では、このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、このページの [リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合、このユーザが使用しているユニファイドメッセージング サービス上の [電子メール用メッセージアクション (Message Action for Email)] 設定の値によってこの設定が上書きされます。ただし、ここで [メッセージを拒否 (Reject the Message)] オプションが選択されている場合は除かれ、その場合には、Connection は、すべての着信電子メールメッセージを拒否し、Exchange と同期しません。</p> <p>このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合は、両方の設定が有効になります。[メッセージを受信 (Accept the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のどちらかの設定が行われている場合、メッセージは Connection メールボックスに配信されます。このユーザが使用しているユニファイドメッセージング サービス上の [電子メール用メッセージアクション (Message Action for Email)] 設定が、[メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] に設定されている場合、メッセージは Exchange にリレーされます。最後に、この設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] に設定されている場合、メッセージは [リレー アドレス (Relay Address)] にリレーされます。</p> <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]</p>

表 3-10 [メッセージアクションテンプレートの編集 (Edit Message Actions Template)] ページ (続き)

フィールド	説明
ファクス (Fax)	<p>ユーザがファクスメッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージを受信 (Accept the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信されます。 • [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : メッセージは拒否されます。可能な場合は、Connection から送信者に不達確認が送信されます。 • [メッセージをリレー (Relay the Message)] : [リレー アドレス (Relay Address)] フィールドで指定したアドレスにメッセージが転送されます。 • [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信され、[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドに指定したアドレスにメッセージのコピーが転送されます。 <p>(注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページで SMTP スマート ホストを設定しておく必要があります。</p> <p>Connection では、このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、このページの [リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合は、このユーザが使用しているユニファイドメッセージング サービス上の [ファクス用メッセージアクション (Message Action for Fax)] 設定の値によってこの設定が上書きされます。ただし、ここで [メッセージを拒否 (Reject the Message)] オプションが選択されている場合は除かれ、その場合には、Connection は、すべての着信ファクスメッセージを拒否し、Exchange と同期しません。</p> <p>このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合は、両方の設定が有効になります。[メッセージを受信 (Accept the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のどちらかの設定が行われている場合、メッセージは Connection メールボックスに配信されます。このユーザが使用しているユニファイドメッセージング サービス上の [ファクス用メッセージアクション (Message Action for Fax)] 設定が、[メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] に設定されている場合、メッセージは Exchange にリレーされます。最後に、この設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] に設定されている場合、メッセージは [リレー アドレス (Relay Address)] にリレーされます。</p> <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]</p>

表 3-10 [メッセージアクションテンプレートの編集 (Edit Message Actions Template)] ページ (続き)

フィールド	説明
送信確認 (Delivery Receipt)	<p>ユーザが送信確認を受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信されます。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : メッセージは拒否されます。可能な場合は、Connection から送信者に不達確認が送信されます。 [メッセージをリレー (Relay the Message)] : [リレー アドレス (Relay Address)] フィールドで指定したアドレスにメッセージが転送されます。 [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : メッセージはユーザのメールボックスに送信され、[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドに指定したアドレスにメッセージのコピーが転送されます。 <p>(注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページで SMTP スマート ホストを設定しておく必要があります。</p> <p>Connection では、このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合、この 2 つの機能は、選択したアクションに基づいて次のように対話します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)]、[メッセージをリレー (Relay the Message)]、または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、Exchange と送信確認を同期し、どちらのシステムからも送信確認にアクセスできるようにします。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : Connection は送信確認を拒否し、したがって Exchange と送信確認を同期しません。 <p>このユーザに対して単一の受信トレイがオンで、[リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合、この 2 つの機能は次のように対話します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection は、送信確認をユーザのメールボックスに配信し、Exchange と同期します。 [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、送信確認をユーザのメールボックスに配信し、Exchange と同期し、さらに各送信確認のコピーを [リレー アドレス (Relay Address)] にリレーします。 [メッセージを拒否 (Reject the Message)] : Connection は送信確認を拒否し、したがって Exchange と送信確認を同期しません。 <p>デフォルト設定 : [メッセージを受信 (Accept the Message)]</p>
置換可能なトークン (Replaceable Tokens)	<p>[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドと併せて使用します。Cisco Unity Connection によって、[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドのトークンがユーザ プロファイルの値に置き換えられます。(たとえば、%Alias% は、対応するユーザを編集するときに Connection によって各ユーザ プロファイルに設定されているエイリアスに置き換えられます)。</p> <p>[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドにトークンを追加するには、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)] リストでトークンの名前を選択してから、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)] フィールドの横にある矢印を選択します。</p>

表 3-10 [メッセージアクションテンプレートの編集 (Edit Message Actions Template)] ページ (続き)

フィールド	説明
リレー アドレス (Relay Address)	<p>Connection がボイスメール、電子メール、ファクス、または送信確認をリレーするように設定されている場合、そのタイプのメッセージを Cisco Unity Connection がリレーするときのリレー先となるアドレスを選択します。1 つ以上のメッセージタイプでメッセージアクションとして [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] を選択していない場合、このフィールドは編集できません。</p> <p>(注) メッセージをリレーするように Connection を設定するには、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページで SMTP スマート ホストを設定しておく必要があります。</p> <p>Connection によってユーザ プロファイルの値に置き換えられるテキストとトークンの組み合わせを入力します。(たとえば、%Alias% は、Connection によって、対応するユーザを編集するときに各ユーザ プロファイルに設定されているエイリアスに置き換えられます)。[リレー アドレス (Relay Address)] フィールドにトークンを追加するには、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)] リストからトークンの名前を選択して、[置換可能なトークン (Replaceable Tokens)] フィールドの横の矢印を選択します。</p>

関連項目

- 『[User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection](#)』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Message Actions in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

ユーザテンプレートの発信者入力

表 3-11 ユーザテンプレートの [発信者入力 (Caller Input)] ページ

フィールド	説明
キー (Key)	発信者入力の設定を編集するには、該当するキーを選択します。該当するキーの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページが開きます。
アクション (Action)	(表示専用) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。キーに [無視する (Ignore)] や [メッセージの録音を開始する (Take Message)] などの通話アクションが設定されている場合は、そのアクションが表示されます。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、カンバセーション、またはユーザに通話を送信するように設定されているキーの場合は、[発信者の送信先 (Send Caller To)] が表示され、通話を受信するオブジェクトが [ターゲット (Target)] フィールドに表示されます。
ターゲット (Target)	(表示専用) ユーザに通話を送信するようにキーが設定されている場合に、通話を受信するユーザを示します。その他の場合、このフィールドは空白になります。
ステータス (Status)	(表示専用) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection で追加入力に許可されるか ([ロックされていない (Unlocked)])、無視されるか ([ロックされている (Locked)]) を示します。

表 3-11 ユーザ テンプレートの [発信者入力 (Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
追加入力待機時間 ____ ミリ秒 (Wait for Additional Digits ____ Milliseconds)	<p>ロックされていないキーを発信者が 1 つ押した後、Cisco Unity Connection が追加入力を待機する時間の長さを示します。この時間以内に入力がなかった場合、Connection によってそのキーに割り当てられているアクションが実行されます。</p> <p>この値は、1,500 ミリ秒 (1.5 秒) にすることをお勧めします。</p> <p>(注) このオプションは、[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)] が有効になっている場合は使用できません。</p> <p>デフォルト設定 : 1,500 ミリ秒</p>
[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)] : [有効 (Enable)]	<p>コールハンドラおよびユーザ メールボックスで先頭に追加される数字を使用して短縮内線番号をシミュレートするには、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。</p> <p>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。</p> <p>たとえば、Sales というコールハンドラに追加用の数字 123 が設定されているとします。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。</p>
先頭に追加する数字 (Digits to Prepend)	発信者がユーザのグリーティングを聞いている間にダイヤルした内線番号に対して、先頭に追加される数字を入力します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Allowing Caller Input During Greetings](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Abbreviated Extensions: Prepending Digits to Extensions That Callers Enter](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

ユーザ テンプレートの発信者入力の編集

表 3-12 ユーザ テンプレートの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページ

フィールド	説明
キー (Key)	(表示専用) このページの設定が適用される電話キーパッドのキーを示します。

表 3-12 ユーザ テンプレートの [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))	<p>発信者がキーを押した後の追加入力を Cisco Unity Connection で無視されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。Connection では、キーに割り当てられているアクションが実行されます。効率的な発信者入力メニューを作成するには、システム上の内線番号で先頭の文字となっているキーを除いて、すべてのキーをロックします。また、キーをロックすると、そのキーで始まる内線番号への通話をブロックすることもできます。</p> <p>すべてのキーの操作をロックするには、[グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページにある [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] チェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 3-12 ユーザ テンプレートの [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
アクション (Action)	<p>次のいずれかを選択して、発信者が該当するキーを押したときに Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール アクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話が Connection によって打ち切られます。 – [無視する (Ignore)] : キー入力は Connection によって無視され、グリーティングが引き続き再生されます。特定のキー入力だけに応答する場合に使用します。 – [グリーティングを再開する (Restart Greeting)] : グリーティングが Connection によって最初から再生されます。 – [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 ルーティング テーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コール ルーティングまたは転送コール ルーティング) に基づいて、Connection が以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。 – [グリーティングをスキップする (Skip Greeting)] : グリーティングがスキップされ、グリーティング再生後のアクションが Connection によって実行されます。 – [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : 発信者からのメッセージが録音されます。 – [緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)] : [内線番号 (Extension)] フィールドで指定された電話番号 (携帯電話やその他の外線番号など) に Connection によって通話が転送されます。Connection で通話を転送する場合に通話を電話システムにリリースするか、転送を管理するかどうかを指定することもできます。転送タイプとして [転送を監視する (Supervise Transfer)] を選択している場合は、呼び出し回数も指定できます。この回数を過ぎると、Connection による転送の試みが終了します。 • [コール ハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンパセーション (Conversation)] : 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator) – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : ユーザが各自の指定する番号に転送することを可能にするカンパセーション (規制テーブルで許可されている場合に限られます)。 – [簡易サインイン (Easy Sign-In)] (ユーザの [発信者入力 (Caller Input)] ページに限り使用可能) : サインイン用の暗証番号だけを入力するよう、ユーザに要求するカンパセーション (Connection では、発信者が通話先のメールボックスにサインインしようとしていると見なされます)。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コール ハンドラのグリーティングを変更するためのカンパセーション。 – [サインイン (Sign-In)] : ID と暗証番号を入力するよう発信者に要求するカンパセーション。 – [ユーザ システム転送 (User System Transfer)] : ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにするカンパセーション。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーの電話機や組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、ディレクトリに移動してユーザ グリーティングに転送するかを指定します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Allowing Caller Input During Greetings](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

ユーザ テンプレートのメールボックスの編集

表 3-13 ユーザ テンプレートの [メールボックスの編集 (Edit Mailbox)] ページ

フィールド	説明
開封確認要求へ応答する (Respond to Requests for Read Receipts)	ある Cisco Unity Connection ユーザが別のユーザにボイス メッセージを送信した場合、メッセージを送信したユーザは、受信者がボイス メッセージを再生した時点で開封確認通知を受けることを要求できます。このユーザに関する開封確認要求に Connection が応答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。
メッセージ エージング ポリシー (Message Aging Policy)	リストからメッセージ エージング ポリシーを選択します。 メッセージのエージングを行わない場合は、無効であるポリシー、またはすべてのルールが無効であるポリシーを選択します。どちらを選択しても効果は同じです。デフォルトでは、[メッセージをエージングしない (Do Not Age Messages)] ポリシーが無効になり、すべてのルールが無効になります。
メールボックス クォータ (Mailbox Quotas)	メッセージ エージング ポリシーとともに、次のようにメールボックス使用割り当て量 (クォータ) を設定することで、ボイス メッセージに使用できるハードディスク領域が満杯にならないようにするために役立ちます。 <ul style="list-style-type: none"> [カスタム (Custom)] : このユーザに対して、このページで指定する [警告クォータ (Warning Quota)]、[送信クォータ (Send Quota)]、および [送信/受信クォータ (Send/Receive Quota)] の設定を使用します。このオプションを選択した場合は、[カスタム (Custom)] または [システム最大値 (2 ギガバイト) (System Maximum (2 Gigabytes))] も選択します。[カスタム (Custom)] を選択する場合は、次の項目ごとに、このユーザが使用できるボイス メッセージの最大バイト数を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [警告クォータ (Warning Quota)] : ユーザのメールボックスがこのサイズに達すると、そのユーザは、メールボックスが最大許容サイズに達しつつあることを警告されます。 - [送信クォータ (Send Quota)] : ユーザのメールボックスがこのサイズに達すると、そのユーザはボイス メッセージを送信できなくなります。 - [送信/受信クォータ (Send/Receive Quota)] : ユーザのメールボックスがこのサイズに達すると、そのユーザはボイス メッセージを送受信できなくなります。 [システム設定の使用 (Use System Settings)] : このユーザに対して、[メールボックス クォータ (Mailbox Quotas)] ページで指定した使用割り当て量を使用します。 カスタム クォータを入力する場合、[警告クォータ (Warning Quota)] の値は [送信クォータ (Send Quota)] の値よりも小さくする必要があります。[送信クォータ (Send Quota)] の値は、[送信/受信クォータ (Send/Receive Quota)] の値よりも小さくする必要があります。

表 3-13 ユーザテンプレートの [メールボックスの編集 (Edit Mailbox)] ページ (続き)

フィールド	説明
メールボックスストア (Mailbox Store)	このテンプレートを使用してユーザを作成するときに、メールボックスを作成するメールボックスストアを選択します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Mailbox-Size Quotas in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Controlling the Size of Mailboxes in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Mailbox Stores in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

ユーザテンプレートの電話メニュー

表 3-14 ユーザテンプレートの [電話メニュー (Phone Menu)] ページ

フィールド	説明
タッチトーンカンバセーションメニュースタイル (Touchtone Conversation Menu Style)	<p>ユーザがタッチトーンカンバセーションを使用する場合は、次のオプションのいずれかを選択します。音声認識カンバセーションの場合、標準メニュースタイルと簡易メニュースタイルは提供されないことに注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> [標準ガイダンス (Full)] : 詳しい操作説明をユーザに再生します。新規ユーザの場合に選択します。 [簡易ガイダンス (Brief)] : 標準メニューの簡易版をユーザに再生します。システムに慣れているユーザの場合に選択します。 <p>デフォルト設定 : [標準ガイダンス (Full)]</p>
ガイダンス音量 (Conversation Volume)	<p>Cisco Unity Connection カンバセーションがユーザに再生される時の音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 小 (Low) 中 (Medium) 大 (High) <p>ユーザは、電話機で一時的に音量を調整することもできます。</p> <p>デフォルト設定 : [中 (Medium)]</p>

表 3-14 ユーザテンプレートの [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

フィールド	説明
ガイダンス速度 (Conversation Speed)	<p>Cisco Unity Connection によってユーザにプロンプトが再生されるときに速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ゆっくり (Slow) • 標準 (Normal) • 速い (Fast) • 最速 (Fastest) <p>デフォルト設定: [標準 (Normal)]</p>
時間フォーマット (Time Format)	<p>ユーザが電話でメッセージを再生するときに、Cisco Unity Connection でタイムスタンプの再生に使用される時間形式を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [12 時間制 (12-Hour Clock)]: デフォルト。ユーザに対して、メッセージのタイムスタンプを 12 時間制で再生します。たとえば、午後 1 時 00 分に残されたメッセージをユーザが聞くとき、タイムスタンプは午後 1 時 00 分と再生されます。 • [24 時間制 (24-Hour Clock)]: ユーザに対して、メッセージのタイムスタンプを 24 時間制で再生します。たとえば、午後 1 時 00 分に残されたメッセージをユーザが聞くとき、タイムスタンプは 13 時 00 分と再生されます。 <p>(注) ユーザは、Connection Messaging Assistant で、時間形式の優先使用を独自に設定できます。</p>
音声認識入力スタイルを使用する (Use Voice Recognition Input Style)	<p>(ユーザに割り当てられているサービス クラスで [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] 機能が有効になっている場合に限り使用可能) ユーザが、Cisco Unity Connection と電話で対話するための主要な手段として音声認識の使用を希望する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このチェックボックスをオンにすると、音声認識サービスを使用できない場合、およびユーザがボイス コマンドではなくキーパッドを使用して Connection と対話することを選択した時点で、[タッチ トーン カンバセーション (Touchtone Conversation)] 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。</p>

表 3-14 ユーザ テンプレートの [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

フィールド	説明
タッチトーン カンバセーション (Touchtone Conversation)	<p>ユーザがメッセージを電話で再生および管理するときに再生されるタッチトーン カンバセーション スタイルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 代行キーパッド マッピング (N) (Alternate Keypad Mapping N) 代行キーパッド マッピング (S) (Alternate Keypad Mapping S) 代行キーパッド マッピング (X) (Alternate Keypad Mapping X) クラシック カンバセーション (Classic Conversation) カスタム キーパッド マッピング 1 (Custom Keypad Mapping 1) カスタム キーパッド マッピング 2 (Custom Keypad Mapping 2) カスタム キーパッド マッピング 3 (Custom Keypad Mapping 3) カスタム キーパッド マッピング 4 (Custom Keypad Mapping 4) カスタム キーパッド マッピング 5 (Custom Keypad Mapping 5) カスタム キーパッド マッピング 6 (Custom Keypad Mapping 6) オプション カンバセーション 1 (Optional Conversation 1) 標準カンバセーション (Standard Conversation) <p>各カンバセーション スタイルで、標準メニュー スタイルまたは簡易メニュー スタイルを使用できません。</p>
[メッセージ ロケータでメッセージを検索 (Finding Messages with Message Locator)]: [有効にする (Enable)]	<p>ユーザが電話でメッセージを確認するときに他のユーザおよび識別できない発信者からのボイス メッセージを検索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。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは、Cisco Unity Connection カンバセーションでメイン メニューからメッセージを検索するように要求されます。ユーザはメッセージ ロケータ機能を使用して、新しいメッセージおよび開封済みメッセージの中から、特定のユーザ、内線番号、または電話番号 (Asynchronous Network Interface (ANI) または発信者 ID の情報) からのメッセージを検索できます。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
メッセージ ロケータのソート順 (Message Locator Sort Order)	<p>次のオプションのいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ラストイン ファーストアウト (Last In, First Out) ファーストイン ラストアウト (First In, Last Out) <p>[メッセージ ロケータでメッセージを検索 (Finding Messages with Message Locator)] の [有効 (Enabled)] チェックボックスと併せて使用して、ユーザが個々のメッセージを電話で検索できるようにします。この設定は、音声認識カンバセーションでは使用できないことに注意してください。</p>
Phone View を有効にする (Enable Phone View)	<p>(Phone View が有効である Cisco Unified Communications Manager 電話システムだけに使用可能)</p> <p>ユーザがメッセージの検索または表示メニューを使用したときに、Cisco Unified IP Phone の LCD 画面で検索結果を確認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。</p> <p>ユーザに対して Phone View 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。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>

表 3-14 ユーザ テンプレートの [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

フィールド	説明
ユーザが応答しないときのメニュー反復回数 (Times to Repeat Menu When User Does Not Respond)	ユーザがメニューに応答しないときに、Cisco Unity Connection でそのメニューを繰り返す回数を指定します。有効値の範囲は 0 ~ 10 です。 (注) この設定は、音声認識カンバセーションでは使用できません。 デフォルト設定 : 1 回
最初のタッチトーンまたはボイス コマンドの待機時間 _____ ミリ秒 (Wait for First Touchtone or Voice Command _____ Milliseconds)	Cisco Unity Connection で、メニューの再生後にユーザが最初のキーを押すか、ボイス コマンドを発音するまで待つ時間を指定します。この設定は、「先頭桁のタイムアウト」とも呼ばれます。有効値の範囲は 500 ~ 10,000 ミリ秒です。 デフォルト設定 : 5,000 ミリ秒
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 _____ ミリ秒 (Wait for Additional Key Presses When Entering Names, Extensions, and PINs _____ Milliseconds)	メッセージの宛先指定、パスワードまたは暗証番号の更新、通話転送またはメッセージ通知の番号の変更などのためにユーザ名または内線番号を入力する場合に、ユーザがキーを押した後、次のキーを押すまで Cisco Unity Connection が待機する時間を指定します。 有効値の範囲は 1,000 ~ 10,000 ミリ秒です。 デフォルト設定 : 3,000 ミリ秒
複数桁のメニューオプションを入力する時の追加のキー入力の待機時間 _____ ミリ秒 (Wait for Additional Key Presses When Entering Multiple Digit Menu Options _____ Milliseconds)	Cisco Unity Connection で、ユーザが特定の電話メニューで使用可能なキーの組み合わせの最初の数字を表すキーを押してから新たなキーを押すまで待つ時間を指定します たとえば、クラシック カンバセーションの [メッセージ後 (After Message)] メニューで、ユーザは 1 つのメッセージに返信するには 4 を、すべてのメッセージに返信するには 42 を、発信者に電話するには 44 を押すことができます。 この設定は、## を使用して宛先指定のモードを切り替えた場合も適用されます。 有効値の範囲は 250 ~ 5,000 ミリ秒です。 デフォルト設定 : 1,500 ミリ秒
ボイス コマンドの単語間の待機時間 (Wait Between Words in Voice Commands)	(ユーザに割り当てられているサービス クラスで [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] 機能が有効になっている場合に限り使用可能) ユーザが次に発音するまで Cisco Unity Connection が待機する時間の長さを指定します。この時間が経過すると、すでに発音された内容に応じて処理が実行されます。たとえば、ユーザが「Play new messages」と発音してから、しばらく間をおいて、「from Harriet Smith」と続けたとします。このような場合は、ここで入力した値によって、Connection で、ユーザが発音を終わってから新しいメッセージを再生するまで待つ時間が決定されます。有効値の範囲は 300 ~ 10,000 ミリ秒です。 デフォルト設定 : 750 ミリ秒

表 3-14 ユーザ テンプレートの [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

フィールド	説明
音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)	<p>(ユーザに割り当てられているサービス クラスで [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] 機能が有効になっている場合に限り使用可能) この設定を使用して、Cisco Unity Connection から音声認識ユーザに対してユーザの意図の確認を求める可能性を調整します。たとえば、「cancel」または「hang up」の発音をシステムが誤認識するという苦情がユーザから寄せられる場合は、この設定の値を引き上げて、ユーザが意図しない操作を誤って実行しないようにすることができます。あるいは、システムが確認のプロンプトを何度も示すという苦情が寄せられる場合は、この設定の値を引き下げてください。</p> <p>有効値の範囲は 0 ~ 100 です。この値が 0 に設定されている場合、Connection から確認を求められることはありません。この値が 100 に設定されている場合、常に Connection から確認を求められます。</p> <p>この設定の現実的な値の範囲は 30 ~ 90 です。デフォルト値を設定すれば、ほとんどのエラーが確実に除外され、たいいていのシステムで必要なときに確認を求めることができます。この値が小さすぎると、システムがコマンドを誤って認識して実行する場合があります。</p>
音声認識の音声感度 (0 ~ 100) (Voice Recognition Speech Sensitivity (0 to 100))	<p>(ユーザに割り当てられているサービス クラスで [音声認識の使用をユーザに許可する (Allow Users to Use Voice Recognition)] 機能が有効になっている場合に限り使用可能) この設定を使用して、通話の潜在的なバックグラウンド ノイズを補うことができます。</p> <p>値 0 は、音声エンジンの感度が低いことを示します。音声を認識させるには、ユーザは非常に大きな声で話す必要があります。</p> <p>値 100 は、音声エンジンの感度が非常に高いことを示します。ノイズが生じただけで、音声イベントとして認識されます。</p> <p>デフォルト設定 : 50</p>

表 3-14 ユーザテンプレートの [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

フィールド	説明
サインイン後に再生 (After Sign-In, Play)	<p>次のチェックボックスをオンにして、ユーザのサインイン後に Cisco Unity Connection によって再生される内容を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ユーザの録音名 (User's Recorded Name)] : Connection によってユーザの録音名が再生されません。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。 [オプション グリーティング通知 (Alternate Greeting Notification)] : ユーザのオプション グリーティングが有効な場合に、Connection によってその旨がユーザに通知されます。ユーザが電話でサインインした直後に、Connection によって通知が再生され、その後メニューが再生されます。ユーザは、このメニューで、オプション グリーティングを有効なままにするか、無効にするか、または再生するかを選択できます。 このチェックボックスでは、ユーザが電話で Connection にアクセスしたときに、オプション グリーティングが有効であることをユーザに通知するかどうかを制御するだけです。 Cisco Personal Communications Assistant (PCA) でオプション グリーティングが有効な場合は、このチェックボックスがオフであっても、常にユーザに通知されます。 デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。 [ユーザの新規メッセージを自動的に再生 (User's New Messages Automatically)] : ユーザのサインイン後、Connection によってただちに新しいメッセージが再生されます。メッセージ数やメインメニューは再生されません。ただし、所定の条件に該当している場合 (メールボックスがいっぱいになっていることの警告、ブロードキャストメッセージ、パスワード期限切れ通知のいずれかが発生した場合と初回登録時)、そのことがユーザに通知された後で新しいメッセージが再生されます。 デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。

表 3-14 ユーザテンプレートの [電話メニュー (Phone Menu)] ページ (続き)

フィールド	説明
カンパセーション終了後 (When Exiting the Conversation)	<p>次のいずれかのアクションを選択して、カンパセーション終了時の Cisco Unity Connection によるユーザの送信先を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [通話を切断する (Hang Up)] : Connection 通話はただちに打ち切られます。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンパセーション (Conversation)] : 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator) – 発信者のシステム転送 (Caller System Transfer) – グリーティング管理者 (Greetings Administrator) – サインイン (Sign-In) – ユーザシステム転送 (User System Transfer) • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定した Connection ユーザに通話を送信します。次のオプションのいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – 転送を試みる (Attempt Transfer) – グリーティングへ直接移行する (Go Directly to Greetings)

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の章にある「Conversation and Phone Menu Options in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

ユーザテンプレートの再生メッセージの設定

このページのすべての再生メッセージ設定 ([下書きメッセージの再生時にアナウンス (For Draft Messages, Play)] フィールドを除く) は、ユーザがサードパーティのメッセージストア内の電子メールへのアクセスを許可されているか、または単一の受信トレイ機能を使用できるかに応じて、Cisco Unity Connection メッセージと外部に保存されたメッセージの両方に適用できます。

外部メッセージがメッセージ数に含まれるように Connection を設定する方法の詳細については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の章にある「Including External Messages in Message Counts」の項を参照してください。このド

■ ユーザテンプレートの再生メッセージの設定

コメントは、
http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能です。

表 3-15 ユーザテンプレートの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ

フィールド	説明
メッセージ音量 (Message Volume)	<p>ユーザが電話でメッセージの本文やファクスメッセージの録音された音声コメントを再生するとき、Cisco Unity Connection によって再生されるメッセージの音量レベルを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 小 (Low) • 中 (Medium) • 大 (High) <p>ユーザは、Connection Messaging Assistant で音量レベルを調整することも、電話機で一時的に音量を調整することもできます (コンピュータのスピーカを使用してメッセージを再生する場合、ユーザは Media Master を使用して音量を調整できます)。</p> <p>デフォルト設定: [中 (Medium)]</p>
メッセージ再生速度 (Message Speed)	<p>ユーザが電話でメッセージの本文やファクスメッセージの録音された音声コメントを再生するとき、Cisco Unity Connection によるメッセージの再生速度を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ゆっくり (Slow) • 標準 (Normal) • 速い (Fast) • 最速 (Fastest) <p>ユーザは、Connection Messaging Assistant で速度を調整できます。</p> <p>コンピュータのスピーカを使用してメッセージを再生する場合、ユーザは Media Master を使用して再生速度を調整できます。</p> <p>デフォルト設定: [標準 (Normal)]</p>
新規メッセージ再生時にアナウンス (For New Messages, Play)	<p>新規のマークが付いたメッセージの合計数をアナウンスするように Cisco Unity Connection を設定するには、必要に応じて次のチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [すべてのメッセージ数の合計 (Total of All Message Count)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection によって新規のマークが付いたメッセージ (ボイスメッセージ、電子メールメッセージ、ファクスメッセージを含む) の合計数がアナウンスされます。 • [ボイスメッセージ数 (Voice Message Count)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection によって新規のマークが付いたボイスメッセージの合計数がアナウンスされます。 • [電子メールメッセージ数 (Email Message Count)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection によって新規のマークが付いた電子メールメッセージの合計数がアナウンスされます。 • [ファクスメッセージ数 (Fax Message Count)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection によって新規のマークが付いたファクスメッセージの合計数がアナウンスされます。 • [開封確認メッセージ数 (Receipt Message Count)]: このチェックボックスをオンにすると、Connection によって新規のマークが付いた受信メッセージの合計数がアナウンスされます。

表 3-15 ユーザテンプレートの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
開封済みメッセージ再生時にアナウンス (For Saved Messages, Play)	[開封済みメッセージ数 (Saved Message Count)] チェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection によって開封済みのメッセージの合計数がアナウンスされます。
下書きメッセージの再生時にアナウンス (For Draft Messages, Play)	<p>[下書きメッセージ数 (Draft Message Count)] チェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection によって下書きとして保存されているメッセージの合計数がアナウンスされます。</p> <p>[送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページの [通話が切断されたとき、または自分が切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up)] が [メッセージを下書きとして保存 (Save Message as Draft)] に設定されている場合は、メッセージの録音中に電話が切断されるか、ユーザが切断したときに、Connection でメッセージを自動的に下書きとして保存することができます。</p> <p>[送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページの [下書きメッセージの保存をユーザに許可する (Allow Users to Save Draft Messages)] チェックボックスがオンである場合、ユーザは作成中のメッセージを下書きとして保存するよう選択することもできます。</p>
メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Messages, Play)	<p>ユーザが電話で Connection にサインインしたときに、次のメニューを再生するように Cisco Unity Connection を設定するには、[メッセージタイプメニュー (Message Type Menu)] チェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 を押してボイスメールを再生 • 2 を押して電子メールを再生 • 3 を押してファクスを再生 • 4 を押して開封確認を再生 <p>[メッセージタイプメニュー (Message Type Menu)] の設定では、電子メールとファクスのオプションを使用できます。ただし、Connection によって電子メールが再生されるのは、ユーザに割り当てられているサービスクラスで [テキスト/スピーチ (TTS) を使用した Exchange 電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Exchange Email by Using Text to Speech (TTS))] フィールドが有効になっている場合、また、ファクスが再生されるのはファクス機能が有効になっている場合に限られます。ファクスメッセージの場合、Connection によってメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけが再生されます。</p>

表 3-15 ユーザテンプレートの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
新しいメッセージの再生順序 (New Message Play Order)	<p>ユーザに対する Cisco Unity Connection による新規メッセージの再生順序を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージタイプによる並び替え (Sort by Message Type)] : メッセージタイプを選択し、上向き矢印および下向き矢印をクリックしてメッセージタイプのリストを並び替えます。メッセージは、ここで指定した順序で Connection によって再生されます。 <p>[メッセージタイプメニュー (Message Type Menu)] の設定では、電子メールとファクスのオプションを使用できます。ただし、Connection によって電子メールが再生されるのは、ユーザに割り当てられているサービスクラスで [テキスト/スピーチ (TTS) を使用した Exchange 電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Exchange Email by Using Text to Speech (TTS))] フィールドが有効になっている場合、また、ファクスが再生されるのはファクス機能が有効になっている場合に限られます。ファクスメッセージの場合、Connection によってメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけが再生されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> [受信日時による並び替え (Then By)] : [新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] を選択し、Connection による新規メッセージまたは開封済みメッセージの再生順序を指定します。 <p>緊急メッセージは、開封確認を除いて、メッセージタイプごとに常に通常のメッセージの前に再生されることに注意してください (開封確認は送信時刻で並び替えられます)。</p>
開封済みメッセージ再生順序 (Saved Message Play Order)	<p>ユーザに対する Cisco Unity Connection による開封済みメッセージの再生順序を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージタイプによる並び替え (Sort by Message Type)] : メッセージタイプを選択し、上向き矢印および下向き矢印をクリックしてメッセージタイプのリストを並び替えます。メッセージは、ここで指定した順序で Connection によって再生されます。 <p>[メッセージタイプメニュー (Message Type Menu)] の設定では、電子メールとファクスのオプションを使用できます。ただし、Connection によって電子メールが再生されるのは、ユーザに割り当てられているサービスクラスで [テキスト/スピーチ (TTS) を使用した Exchange 電子メールへのアクセスを許可する (Allow Access to Exchange Email by Using Text to Speech (TTS))] フィールドが有効になっている場合、また、ファクスが再生されるのはファクス機能が有効になっている場合に限られます。ファクスメッセージの場合、Connection によってメッセージのプロパティ (送信者、日付、および時刻) だけが再生されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> [受信日時による並び替え (Then By)] : [新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] を選択します。
削除済みメッセージ再生順序 (Deleted Message Play Order)	<p>[新しいメッセージ順 (Newest First)] または [古いメッセージ順 (Oldest First)] を選択し、削除したメッセージの再生順序を指定します。</p> <p>(注) 緊急メッセージは、開封確認を除いて、メッセージタイプごとに常に通常のメッセージの前に再生されます (開封確認は送信時刻で並び替えられます)。</p>

表 3-15 ユーザ テンプレートの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
各メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Each Message, Play)	<p>必要に応じて、次のチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> [送信者情報 (Sender's Information)] : メッセージの再生前にメッセージ送信者の発信者情報を再生するように Cisco Unity Connection を設定する場合は、このチェックボックスをオンにします。再生される情報は、Connection の設定内容によって異なります。 デフォルトでは、[送信者情報 (Sender's Information)] チェックボックスがオンになっている場合、Connection によって次の情報が再生されます。 <ul style="list-style-type: none"> 識別されているユーザが残したメッセージの場合、Connection によってユーザの録音名が再生されます。ユーザに録音名がない場合、Connection は、代わりにユーザに関連付けられたプライマリ内線番号を再生します。 識別できない発信者が残したメッセージの場合、Connection はメッセージを再生する前に、電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報を再生しません。 [内線番号を含める (Include Extension)] : [送信者情報 (Sender's Information)] チェックボックスと併せて使用します。メッセージの再生前に、メッセージを残したユーザの録音名と内線番号を再生するように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。 [メッセージ番号 (Message Number)] : メッセージの再生前に、メッセージのシーケンス番号 (「メッセージ 1…」) をアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。 [メッセージ送信時刻 (Time the Message Was Sent)] : 発信者がメッセージを録音した時刻をアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。 [送信者の ANI (Sender's ANI)] : 識別できない発信者が残したメッセージについて、メッセージの再生前に電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報をアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。 [メッセージの時間 (Message Duration)] : メッセージの再生時間をメッセージ ヘッダーの一部としてアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。転送されるメッセージには、音声コメントと元のボイス メッセージの再生時間が含まれます。
各メッセージを再生する間 (While Playing Each Message)	<p>必要に応じて、次の項目を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージの早送り ____ ミリ秒 (Fast Forward Message by ____ Milliseconds)] : ユーザがメッセージを再生中に早送りする場合に、Connection によって前方にスキップされる時間の長さを指定します。 メッセージを前方にスキップするときに、Connection では速度調整された増分が基準にならないので注意してください。前方へスキップした場合、メッセージの再生速度が低速、標準、高速、最速のどれに設定されているかにかかわらず、メッセージ内の同一地点に移動します。 デフォルト設定 : 5 秒 [メッセージの巻き戻し ____ ミリ秒 (Rewind Message by ____ Milliseconds)] : ユーザがメッセージを再生中に巻き戻しする場合に、Connection によって後方にスキップされる時間の長さを指定します。 メッセージを後方にスキップするときに、Connection では速度調整された増分が基準にならないので注意してください。後方へスキップした場合、メッセージの再生速度が低速、標準、高速、最速のどれに設定されているかにかかわらず、メッセージ内の同一地点に移動します。 デフォルト設定 : 5 秒

表 3-15 ユーザ テンプレートの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
切断またはメッセージ再生中にユーザが切断したとき (When Disconnected or User Hangs Up During Message Playback)	<p>必要に応じて、次の項目を設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <p>[メッセージブックマークの作成 (Create a Message Bookmark)] : メッセージの再生中に電話が切断されたとき、またはユーザが切断したときに、メッセージのブックマークを作成するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。ユーザは、メッセージのブックマークを使用して、指定の時間内に Connection にコールバックして、メッセージの再生を再開することができます。</p> <p>新規メッセージまたは開封済みのメッセージの再生中に電話が切断されると、Connection によってメッセージのブックマークが作成されます。削除されたメッセージ、下書きメッセージ、または外部の電子メール メッセージの再生中や、メッセージ ロケータなどの動的な検索によって生成されたメッセージ (「<ユーザ名>からのメッセージを検索 (Find messages from <ユーザ名>)」など) の再生中には、メッセージのブックマークは作成されません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <p>[新規メッセージのマーク (Mark a New Message)] : ユーザがメッセージの本文にアクセスしてから切断するか、メッセージの管理方法を示す前に切断された場合に、そのメッセージに新規のマークを付けるように Cisco Unity Connection を設定するか、開封済み (読み取り済み) のマークを付けるように設定するかを示します (ユーザがメッセージに返信するかメッセージを転送する、ユーザに電話する、オペレータや別の内線に転送するなどの動作を行った後、ユーザが特に指定していない限り、Connection によってメッセージはそのまま保存されます)。</p> <p>デフォルト設定 : [メッセージを未開封にする (Mark Message New)]</p> <p>(注) [メッセージブックマークの作成 (Create a Message Bookmark)] チェックボックスをオンにする場合は、メッセージの再生中に通話が切断されたときに、新しいメッセージに新規のマークを付けるように設定することをお勧めします。切断時に新しいメッセージに開封済みのマークを付けるように設定すると、次の新しいメッセージにはメッセージのブックマークが作成されますが、ユーザが切断時に聞いていたメッセージにはブックマークは作成されません。</p>

表 3-15 ユーザ テンプレートの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play)	<p>必要に応じて、次のチェックボックスをオンにします。</p> <p>[送信者情報 (Sender's Information)] : メッセージの再生後にメッセージ送信者の発信者情報を再生するように Connection を設定する場合は、このチェックボックスをオンにします。再生される情報は、Connection の設定内容によって異なります。(Connection 8.6(1) 以降のみ)</p> <p>識別されているユーザが残したメッセージの場合、Connection によってユーザの録音名が再生されます。ユーザに録音名がない場合、Connection は、代わりに TTS 表示名およびユーザに関連付けられたプライマリ内線番号を再生します。ユーザに表示名がない場合、Connection は、プライマリ内線番号を再生します。</p> <p>識別できない発信者が残したメッセージの場合、Connection によってメッセージの再生後に電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報は再生されません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <p>[内線番号を含める (Include Extension)] : [送信者情報 (Sender's Information)] チェックボックスと併せて使用します。メッセージの再生後に、メッセージを残したユーザの録音名と内線番号を再生するように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。(Connection 8.6(1) 以降のみ)</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <p>[送信者の ANI (Sender's ANI)] : [送信者情報 (Sender's Information)] チェックボックスと併せて使用します。識別できない発信者によって残されたメッセージの場合は、このチェックボックスをオンにしてメッセージを再生した後に電話番号 (ANI または発信者 ID) 情報を提供するように Connection に指示します。(Connection 8.6(1) 以降のみ)</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <p>[メッセージ番号 (Message Number)] : メッセージの再生後に、メッセージのシーケンス番号 (「メッセージ 1…」) をアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。(Connection 8.6(1) 以降のみ)</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <p>[メッセージ送信時刻 (Time the Message Was Sent)] : 発信者がメッセージを録音した時刻をアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです</p> <p>[メッセージの時間 (Message Duration)] : メッセージの再生時間をメッセージ フッターの一部としてアナウンスするように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。転送されるメッセージには、音声コメントと元のボイス メッセージの再生時間が含まれます。(Connection 8.6(1) 以降のみ)</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>
[メッセージ後 (After Message)] メニューを再生した後 (After Playing the After Message Menu) (Connection 8.6(1) 以降のみ)	<p>[保存 (Save)] や [削除 (Delete)] など、[メッセージ後 (After Message)] オプションの何らかのアクションを実行するようユーザに要求することなく、メッセージ スタックに内の次のメッセージに自動的に移動するように Connection を設定するには、[自動的に次のメッセージに進む (Automatically Advance to the Next Message)] チェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>

表 3-15 ユーザ テンプレートの [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージを削除するとき (When Deleting a Message)	<p>ユーザが電話で新規メッセージおよび開封済みメッセージを削除するときに、削除の確認をユーザに求めるように Cisco Unity Connection を設定するには、[新規および開封済みメッセージの削除を確認する (Confirm Deletions of New and Saved Messages)] チェックボックスをオンにします。ユーザが削除済みメッセージにアクセスできない場合は、このチェックボックスをオンにすることを検討してください。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

関連項目

ユーザ テンプレートの送信メッセージの設定

表 3-16 ユーザ テンプレートの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページ

フィールド	説明
ユーザは、このサーバ上のユーザにブロードキャストメッセージを送信できる (User Can Send Broadcast Messages to Users on This Server)	<p>ユーザがローカル Cisco Unity Connection サーバ上のすべてのユーザにブロードキャストメッセージを送信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。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
ユーザは、サーバに保存されたブロードキャストメッセージを更新できる (User Can Update Broadcast Messages Stored on This Server)	<p>ユーザがブロードキャストメッセージを編集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。このチェックボックスをオンにすると、ユーザは、ローカル Cisco Unity Connection サーバ上のすべてのユーザにブロードキャストメッセージを送信することも可能になります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 3-16 ユーザ テンプレートの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
受信者の入力方法 (Enter a Recipient By)	<p>メッセージを他のユーザ宛てに指定するときに、カンバセーションでユーザに要求する入力方法を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 姓、名の順 (Spelling the Last Name Then First Name) • 内線番号順 (Entering the Extension) • 名、姓の順 (Spelling the First Name Then Last Name) <p>(注) 名前を入力して宛先指定を行う場合は、電話機の文字キーパッドを使用する必要があります。</p> <p>この設定は、音声認識カンバセーションの使用時には適用されません。</p> <p>ここで選択したオプションに関係なく、ユーザは、電話でメッセージの宛先を指定しているときに # キーを 2 回押すと、名前による宛先指定と内線番号による宛先指定を切り替えることができます。ただし、[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 [スペルによる名前の検索を無効にする (Disable Spelled Name Searches)] チェックボックスがオンになっている場合、ユーザが電話でメッセージの宛先を指定する方法は、ユーザの内線番号の入力だけになります。</p>
受信者を名前で確認 する (Confirm Recipient by Name)	<p>ユーザを宛先として指定したときに、選択した名前の確認プロンプトを再生する場合は、このオプションを有効にします。デフォルトでは、ユーザの名前をリストから選択したときに、Cisco Unity Connection によって確認のために名前が繰り返されることはありません。</p> <p>ユーザが名前ではなく ID で宛先を指定する場合は、このオプションを有効にすることをお勧めします。</p> <p>(注) 音声認識カンバセーションを使用している場合は、ユーザに対して常に確認プロンプトが再生されます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
各受信者の後に名前 を追加する (Continue Adding Names After Each Recipient)	<p>複数の受信者にメッセージを送信および転送するときに、各受信者の後に名前の追加を続けることをユーザに求めるように Cisco Unity Connection を設定するには、このオプションを有効にします。</p> <p>デフォルトで、ユーザが電話でメッセージの宛先を指定する場合は、Connection によって 1 人の受信者の追加が許可されてから、キー入力で次に何をやるかを指示するように要求されます (「別の受信者を追加するには 1 を押してください。(To add another recipient, press 1.)」メッセージ オプションについては、3 を押してください。(For message options, press 3.) 録音する場合は、# を押してください。(To record, press #.)」) 複数の受信者にメッセージを送信および転送するユーザが、各受信者を追加してから 1 を押して宛先指定を続行するのは面倒で時間がかかると感じる場合があります。このオプションを有効にすることで、複数の受信者に頻繁にメッセージを送信および転送するユーザの宛先指定プロセスを大幅に効率化できます。</p> <p>(注) 音声認識カンバセーションを使用している場合は、ユーザに対して、名前の追加を続けるように求めるプロンプトが常に再生されます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 3-16 ユーザ テンプレートの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
宛先指定優先リストに受信者を自動的に追加する (Automatically Add Recipients to Addressing Priority List)	<p>ユーザがメッセージの受信者を宛先として初めて指定するときに、その受信者を名前の重み付けリストに自動的に追加するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。名前の主には、その後の使用状況に基づいて調整されます。</p> <p>ユーザが名前の一部を使用してメッセージの宛先を指定したときに、一致する名前が複数検出された場合は、その中から、重みで並べ替えられた宛先指定優先リストに最初に存在する名前が Connection によって表示されます。ユーザがボイス コマンドを使用してメッセージの宛先を指定した場合、Connection では宛先指定優先リスト内の名前の重みが使用されます。したがって、ユーザが発声した名前と音声学的に類似する名前が音声認識エンジンによって一致として選択される可能性が高くなります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
下書きメッセージの保存をユーザに許可する (Allow Users to Save Draft Messages)	<p>ユーザが作成中のメッセージを下書きとして保存するかどうかを選択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。</p> <p>メッセージを下書きとして保存している場合、音声認識ユーザは、メインメニューから「下書きメッセージ (Draft messages)」と発声して下書きメッセージにアクセスし、メッセージを完成させて送信することができます。タッチトーン カンパセーション ユーザが下書きメッセージにアクセスできるようにするには、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 カンパセーションで [下書きメッセージの編集 (Edit Draft Messages)] オプションにキーを割り当て、さらにユーザをそのカスタム カンパセーションに割り当てる必要があります。</p> <p>[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーション (Conversations)] ページで [下書きメッセージ：保持期間 (日) (Draft Messages: Retention Period (in Days))] 設定の値を変更することにより、ユーザの下書きメッセージのフォルダにメッセージを保存する日数を設定できます。その期間中にユーザが下書きメッセージにアクセスせず、変更しなければ、そのメッセージは自動的に削除されます。</p>
メッセージの転送または応答時に緊急フラグを保持する (Retain Urgency Flag When Forwarding or Replying to Messages)	<p>ユーザが電話インターフェイスを使用して緊急メッセージを転送したり、緊急メッセージに返信したりするときに緊急フラグを維持するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>(Connection 8.5 以降のみ) この設定は、Connection Web Inbox、IMAP 電子メール クライアント、または ViewMail を使用して送信するメッセージには適用されません。</p> <p>(Connection 8.0 のみ) この設定は、Connection Messaging Inbox、IMAP 電子メール クライアント、または ViewMail を使用して送信するメッセージには適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 3-16 ユーザ テンプレートの [送信メッセージの設定 (Send Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
通話が切断されたとき、または自分が切断したとき (When a Call Is Disconnected or the User Hangs Up)	<p>ユーザがメッセージの送信、応答、または転送を処理しているときに通話が切断された場合に、メッセージを送信するように Cisco Unity Connection を設定するか、メッセージを破棄するように設定するかを示します。</p> <p>通話は意図的に切断されることもあれば、ユーザが電話を切ったり、携帯電話のバッテリーが切れたり、圏外になったりする場合など、不意に切断されることもあります。デフォルトでは、次の場合に通話が切断されると、Connection によってメッセージが送信されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザがメッセージに返信、またはメッセージを送信しようとしている場合：メッセージの受信者が 1 名以上存在し、録音の長さが 1 秒 (1,000 ミリ秒) を超えている状態。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なくても、Connection はメッセージを送信します。 ユーザがメッセージを転送中の場合：メッセージの受信者が 1 名以上存在する状態。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なくても、Connection はメッセージを送信します。 <p>[メッセージの削除 (Discard Message)] が選択されている場合、ユーザが # キーを押してメッセージの送信準備ができていないことを確認しない限り、Connection はメッセージを送信しません。ユーザがメッセージを送信する前に電話が切断されると、Connection はメッセージを送信せずに削除します。</p> <p>[メッセージを下書きとして保存 (Save Message as Draft)] が選択されている場合、Connection はメッセージを下書きフォルダに保存します。メッセージを下書きとして保存している場合、音声認識ユーザは、メイン メニューから「下書きメッセージ (Draft messages)」と発声して下書きメッセージにアクセスし、メッセージを完成させて送信することができます。タッチトーン カンパセーションユーザが下書きメッセージにアクセスできるようにするには、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 カンパセーションで [下書きメッセージの編集 (Edit Draft Messages)] オプションにキーを割り当て、さらにユーザをそのカスタム カンパセーションに割り当てる必要があります。</p> <p>[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーション (Conversations)] ページで [下書きメッセージ：保持期間 (日) (Draft Messages: Retention Period (in Days))] 設定の値を変更することにより、ユーザの下書きメッセージのフォルダにメッセージを保存する日数を設定できます。指定の期間中にユーザが下書きメッセージにアクセスせず、変更しなければ、そのメッセージは自動的に削除されます。</p> <p>デフォルト設定：[メッセージを送信 (Send Message)]</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の章にある「[Message Addressing and Sending Options in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

ユーザテンプレートのグリーティング

表 3-17 ユーザテンプレートの [グリーティング (Greeting)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	グリーティングを無期限に有効にするには、このチェックボックスをオンにして [保存 (Save)] を選択します。 グリーティングが有効になっている場合、Cisco Unity Connection によって、終了日時に達するまで (終了日時が指定されていない場合は、グリーティングを無効にするまで) 状況に応じたグリーティングが再生されます。
グリーティング (Greeting)	(表示専用) グリーティングの名前。このグリーティングに固有のページに移動するには、グリーティングの名前を選択します。
終了日 (End Date)	(表示専用) 特定の終了日まで有効になっているグリーティングが、無効となる日時を示します。
ソース (Source)	(表示専用) グリーティング再生中に発信者に再生される録音のタイプを示します。 <ul style="list-style-type: none"> [なし (Blank)] : 発信者に何も再生されません。 [録音メッセージ (Recording)] : ユーザの録音したグリーティングが発信者に再生されます。 [システム (System)] : システム デフォルト グリーティングが発信者に再生されます。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Greetings in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

ユーザテンプレートのグリーティングの編集

表 3-18 ユーザテンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ

フィールド	説明
ステータス (Status)	選択したグリーティングが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。 <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)] : 該当するグリーティングは無効になっています。 [終了日時設定なしでグリーティングを有効する (Greeting Enabled with No End Date and Time)] : グリーティングは、無効にされるまで有効です。 [有効期限 (Enabled Until)] : Cisco Unity Connection によって、指定された日時に達するまで該当するグリーティングが再生されます。[有効期限 (Enabled Until)] を選択し、Connection でグリーティングを自動的に無効にする月、日、年、および時刻を選択します。

表 3-18 ユーザ テンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
再生されるメッセージ (Callers Hear)	<p>選択したグリーティングのソースを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システム デフォルト グリーティング (System Default Greeting)] : あらかじめ録音されているシステム デフォルト グリーティングを使用する場合に選択します。Cisco Unity Connection によって、あらかじめ録音されているグリーティングとともにユーザの録音名が再生されます (「申し訳ありませんが、<ユーザ名> はただいま電話に出ることができません (Sorry, <user name> is not available)」など)。ユーザに録音名がない場合は、代わりにユーザの内線番号が Connection によって再生されます。グリーティングが有効になっているが、録音されていない場合は、Connection で事前に録音されたシステム グリーティングが再生されます。 <p>(注) グリーティングは、録音するだけでは有効になりません。</p> <ul style="list-style-type: none"> [パーソナル レコーディング (My Personal Recording)] : ユーザのパーソナル レコーディングを使用する場合に選択します。 [なし (Nothing)] : 録音がない場合に選択します。グリーティングのソースが空白のままになっている場合、Connection によってすぐにグリーティング再生後のアクションが実行されます。
「発信音の後にメッセージを録音してください」のプロンプトを再生 (Play the 'Record Your Message at the Tone' Prompt)	<p>発信音を待ってメッセージを録音するようユーザに指示するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。</p>

表 3-18 ユーザテンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
グリーティング中 (During Greeting)	<p>グリーティングの再生中に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] : グリーティングの再生中に発信者の入力を無視するには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスがオフになっている場合、Connection ではグリーティングの再生中に発信者が入力したキーに応じた処理が行われず。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。 • [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)] : 他のユーザまたはコールハンドラに関連付けられていない内線番号への転送を発信者に許可するには、このチェックボックスをオンにします。発信者の入力した番号が [デフォルトのシステム転送 (Default System Transfer)] 規制テーブルで許可されている場合に限り、Connection によってリリース転送が試みられます。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。 • [発信者に再入力を求める回数 (Times to Re-Prompt Caller)] : Connection から発信者に再入力を求める回数を入力します。再入力を求められた後に発信者がキーを入力しない場合、発信者は Connection から、まだ通話中であることの確認を求められます。応答がない場合、Connection によって、[発信者が終了する場合 : 送信先 (If Caller Exits Send To)] フィールドで選択したアクションが実行されます。 デフォルト設定 : ゼロ (0) • [再入力を求める間隔 (Delay Between Re-Prompts)] : 発信者に入力を求めた後、入力を再度求めるまで Connection が待機する秒数を示します。 デフォルト設定 : 2 秒

表 3-18 ユーザテンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
グリーティング後 (After Greeting)	<p>グリーティングの再生後に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。このオプションは慎重に使用してください。発信者は、予期しないときに通話を切断された場合、無礼だと感じる可能性があります。 - [グリーティングを再開する (Restart Greeting)] : Connection によってグリーティングが繰り返されます。このオプションは通常、エラー グリーティングに使用されます。 - [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)] : 適切なコールルーティングテーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コールルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。 - [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : 発信者からのメッセージが録音されます。メッセージが録音されることについて、グリーティングの中で通知する必要があります。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 - [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザグリーティングに移動するかを指定します。

表 3-18 ユーザテンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
発信者オプション (Caller Options)	<p>(オプション グリーティングだけに適用可能) Cisco Unity Connection による、ユーザへの通話の処理方法を示します。次のいずれか、またはすべてのチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザの電話機を呼び出さずに発信者をグリーティングに転送する (Transfer Callers to Greeting Without Ringing User's Phone) <p>(注) この設定は、通話が自動受付またはディレクトリ ハンドラからユーザの内線番号へ転送される場合に限り適用できます。識別できない発信者や別のユーザがユーザの内線番号に直接ダイヤルした場合には、この設定は適用されません。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザのグリーティングを発信者がスキップできないようにする (Prevent Callers from Skipping the User's Greeting) 発信者がメッセージを残せないようにする (Prevent Callers from Leaving Messages) <p>他の Connection ユーザが Connection カンバセーション (「メッセージを送信するには 2 を押してください (Press 2 to send a message)」) を使用するか、別の Connection クライアント アプリケーションを使用することによってメッセージを送信する場合、発信者オプションは適用されません。</p>
録音 (Recording)	<p>Cisco Unity Connection に複数の言語がインストールされている場合、グリーティングは複数の言語で録音することができます。[録音言語 (Recorded Languages)] フィールドには、グリーティングが録音されている各言語が表示されます。(このフィールドは、個々のユーザアカウントを編集する場合に限り表示されます。[一括編集 (Bulk Edit)] 操作には適用されません)。</p> <p>ここでグリーティングを再生または録音するには、録音するグリーティングの言語を選択してから、[再生/録音 (Play/Record)] ボタンを選択して Media Master を開きます。あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用するには、Media Master の [オプション (Options)] メニューにある [ファイルを開く (Open File)] を選択します。</p> <p>グリーティングの録音が複数の言語で可能な場合は、発信者に再生される録音は、そのコールに対して設定された言語によって異なることに注意してください。ユーザの [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページの [発信者に使用する言語 (Language That Callers Hear)] 設定で、言語を設定できます。この設定に [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] を選択すると、最後に処理されたコールのコール ルーティング ルールまたはコール ハンドラによって設定された言語に基づいて、通話単位で使用する言語が Connection で決定されます。(コールを処理するすべてのルールとハンドラに関して言語を継承するように設定されている場合、コールがユーザのグリーティングに達すると、システムのデフォルト言語に対応するグリーティングが再生されます)。</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Greetings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up System Transfers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

ユーザ テンプレートのグリーティング後メッセージの設定

表 3-19 ユーザ テンプレートの [グリーティング後メッセージの設定 (Post Greeting Recording Settings)] ページ (Cisco Unity Connection 8.0(2) 以降のみ)

フィールド	説明
グリーティング後メッセージを再生する (Play Post Greeting Recording)	<p>発信者がユーザまたはコールハンドラにメッセージを残す前に、Cisco Unity Connection が発信者にメッセージを再生するかどうかを示します。すべての発信者に録音を再生するのか、識別できない発信者だけに録音を再生するのについても指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを再生しない (Do Not Play a Recording)] : この機能を無効にする場合は、この設定を選択します。発信者がメッセージを残す前に、発信者に対してユーザ グリーティングまたはコールハンドラ グリーティングだけを再生します。 [すべての発信者に対してメッセージを再生する (Play Recording to All Callers)] : 発信者がメッセージを残す前に、ユーザおよび外部発信者に対してユーザ グリーティングまたはコールハンドラ グリーティングを再生し、その後メッセージを再生します。 [識別できない発信者に対してのみメッセージを再生する (Play Recording Only to Unidentified Callers)] : 発信者がメッセージを残す前に、外部発信者に対してユーザ グリーティングまたはコールハンドラ グリーティングを再生し、その後メッセージを再生します。同様に、ユーザアカウントに関連付けられていない電話から発信し、Connection にサインインしていないユーザにも、グリーティングの後に録音を再生します。 <p>デフォルト設定 : [メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)]。</p>
再生するグリーティング後メッセージの選択 (Play Post Greeting Recording Selection)	<p>このユーザまたはコールハンドラのグリーティング後に再生する、グリーティング後メッセージの名前を選択します。</p> <p>[メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)] オプションを選択すると、この設定は無視されることに注意してください。</p>

ユーザ テンプレートの通知デバイス

表 3-20 ユーザ テンプレートの [通知デバイス (Notification Devices)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	通知デバイスを削除するには、表示名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)] を選択します。複数の通知デバイスを同時に削除できます。
ステータス (Status)	(表示専用) 通知デバイスに対して [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページで [有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにしていると、このカラムの値は [有効 (Enabled)] になります。チェックボックスをオフにすると、値は [無効 (Disabled)] になります。
表示名 (Display Name)	通知デバイスの名前。 通知デバイスに固有のページに移動するには、表示名を選択します。
タイプ (Type)	(表示専用) このカラムには、通知デバイスの作成時に選択された [通知デバイスのタイプ (Notification Device Type)] リストの値が表示されます。タイプは変更できません。
通知先 (Destination)	(表示専用) 電話およびポケットベルの場合、このカラムには [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページの [電話番号 (Phone Number)] フィールドの値が表示されます。HTML、SMTP、および SMS デバイスの場合、このカラムには [宛先 (To)] フィールドの値が表示されます。

表 3-20 ユーザ テンプレートの [通知デバイス (Notification Devices)] ページ (続き)

フィールド	説明
電話システム (Phone System)	(表示専用) 電話およびポケットベルの場合、このカラムには [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページの [電話システム (Phone System)] フィールドの値が表示されます。HTML、SMTP、および SMS デバイスの場合、このカラムは空白になります。

関連項目

ユーザ テンプレートの通知デバイスの新規作成

表 3-21 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページ

フィールド	説明
通知デバイスのタイプ (Notification Device Type)	次のオプションがあるリストから通知デバイスのタイプを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> 電話 (Phone) ポケットベル (Pager) SMTP HTML
表示名 (Display Name)	通知デバイスの識別に役立つ名前を入力します。
電話番号 (Phone Number)	(電話およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 選択したデバイスの電話番号を、トランクアクセスコードを含めて入力します。電話番号には、0 ~ 9 の数字および次のダイヤル文字を使用します。 <ul style="list-style-type: none"> 1 秒間の一時停止を挿入するための、(カンマ) 電話機の # および * キーに対応する # および * 国際電話に対応する + ユーザは、この番号を電話機で変更できます。
追加ダイヤル番号 (Extra Digits)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection によって電話番号の後にダイヤルされる追加ダイヤル番号を入力します。追加ダイヤル番号の役割は、選択したデバイスによって異なります。ポケットベルの場合は、ポケットベルのディスプレイに追加ダイヤル番号が表示されます。 <p>たとえば、追加ダイヤル番号を使用して、数字用ポケットベル デバイスに通知を送信するときにコールバック番号を含めることができます。また、内線につながるために追加ダイヤル番号を使用することもできます。その場合、800 のようなパブリック アクセス番号にダイヤルするように通知を設定し、ガイダンスで追加ダイヤル番号が送信されて目的の内線につながるようにします。</p>
追加ダイヤル番号をダイヤルする前の待機期間 (Duration to Wait Before Dialing Extra Digits)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 指定した秒数を経過すると、Cisco Unity Connection によって [追加ダイヤル番号 (Extra Digits)] の数字がダイヤルされます。このオプションは、コール進捗の自動検出機能が不安定な場合 (電話回線で雑音が発生している場合や、呼び出しパターンが異常な場合) に使用します。

表 3-21 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
呼び出し回数 (Rings to Wait)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザの電話機を呼び出す回数を入力します。この数に達すると、Cisco Unity Connection による接続試行が終了します。この設定値は 3 回以上にする必要があります。ユーザが電話に応答するまでの猶予時間を長くするには、大きめの数を入力します。 デフォルト設定 : 4 回
ビジー リトライ限度 (Busy Retry Limit)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザの番号が通話中の場合の、Cisco Unity Connection による接続の再試行回数を示します。通話先の電話の使用頻度が高い場合は、大きめの数値を選択します。 デフォルト設定 : 4 回
ビジー リトライ間隔 (Busy Retry Interval)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザの番号が通話中の場合に、接続を再試行するまで Cisco Unity Connection が待機する分数を示します。通話先の通話時間が長い場合は、大きめの数値を選択します。 デフォルト設定 : 5 分
RNA リトライ限度 (RNA Retry Limit)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザが電話に応答しない場合の、Cisco Unity Connection による接続の再試行回数を示します。通話先が短時間離席していることが多い場合は、大きめの数値を選択します。周囲の人に迷惑をかけないようにするには、小さめの数値を選択します。 デフォルト設定 : 4 回
RNA リトライ間隔 (RNA Retry Interval)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザが電話に応答しない場合に、接続を再試行するまで Cisco Unity Connection が待機する分数を示します。通話先のユーザが長時間離席していることが多い場合は、大きめの数値を選択します。 デフォルト設定 : 15 分

表 3-21 ユーザテンプレートの [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ポケットベルへのコールが最初に成功した後、通知をトリガーしたメッセージにまだ新規のマークが付いている場合に、Cisco Unity Connection からポケットベルへのコールを発信する回数を示します。ユーザが新しいメッセージのリマインダの追加を必要としている場合や、ポケットベルへの最初のコールが成功してもユーザが通知を受信しなかった場合には、この設定を [試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] と併せて使用します。</p> <p>値を 0 (ゼロ) より大きくすると、ユーザがメッセージを確認するか、再試行限度に達するまで、Connection によって [試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] に基づいた定期的なコールが発信されえます。たとえば、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] を 2 に設定し、[試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] を 15 に設定している場合に、正午にユーザが新しいメッセージを受信すると、正午に Connection からポケットベルへコールが発信されます。ポケットベルが応答しても、ユーザが午後 12 時 15 分までにメッセージを確認しないと、午後 12 時 15 分に Connection からポケットベルへ再びコールが発信されます。午後 12 時 30 分までにユーザがメッセージを確認しないと、午後 12 時 30 分に Connection からポケットベルへもう 1 度コールが発信されます。</p> <p>(注) [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページで [新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)] 設定を有効にしている場合に生成される通知とは別に、この設定によって一連の通知が生成されます。何度も通知が繰り返されることでユーザが混乱しないよう、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] 設定と [新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)] 設定の両方ではなく、いずれかを使用することをお勧めします。</p> <p>0 ~ 100 の範囲の値を入力します。値を 0 (ゼロ) に設定すると、ポケットベルへのコールが初めて成功した後で Connection による通知の再試行は行われません。</p> <p>デフォルト設定: 0</p>
試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)	<p>(ポケットベル通知デバイスだけに適用可能) [試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] が 0 (ゼロ) より大きい値に設定されており、ユーザがまだメッセージを確認していない場合に、デバイスへの最初のコールが成功した後、Cisco Unity Connection によってポケットベルへのコールが再試行される間隔を示します。ユーザが新規メッセージのリマインダの追加を必要としている場合や、ポケットベルへの最初のコールが成功してもユーザが通知を受信しなかった場合は、この設定を [試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] と併せて使用します。</p> <p>0 ~ 100 分の範囲の値を入力します。値を 0 (ゼロ) に設定すると、デバイスへのダイヤルにポートを使用できるようになった時点で Connection によって追加の再試行が行われます。</p> <p>デフォルト設定: 1 分</p>
電話システム (Phone System)	<p>(電話およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 通知デバイスを使用する電話システムを選択します。</p>
通知時にユーザ ID の入力を求める (Prompt for User ID on Notifications)	<p>(電話通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection からユーザにユーザ ID の入力を要求するかどうかを示します。ユーザは常に暗証番号の入力を求められます。サインインの所要時間を短縮するため、ユーザがユーザ ID の入力を好まない場合があります。</p> <p>(注) この設定は慎重に使用してください。使用するのは、該当のユーザ以外は電話に回答しない場合だけにしてください。</p>
SMPP プロバイダ (SMPP Provider)	<p>(SMS 通知デバイスだけに適用可能) 該当の SMPP プロバイダを選択します。</p>

表 3-21 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
宛先 (To)	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスだけに適用可能) メッセージ通知を文字対応の携帯電話またはポケットベルに設定しているか、SMS (SMPP) デバイスに設定しているかどうかによって、次の情報を入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • SMTP のテキスト メッセージ通知の場合、ユーザの文字対応のポケットベル、文字対応の携帯電話、または別の電子メール アカウント (自宅の電子メール アドレスなど) の電子メール アドレスを入力します。 • SMS (SMPP) のテキスト メッセージ通知の場合、SMS 対応デバイスの電話番号を入力します。入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダーに応じて異なります。たとえば、あるプロバイダーでは、プラス記号 (+) で始まる国際国コード、国コード、エリア コード、シティ コード、トランク コード、デバイスの番号 (+12065551234 など) の順で指定する必要があります。先頭にゼロ、または国際ダイヤルプレフィックスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、その他の句読点を含めないでください。 <p>このフィールドには、128 文字まで入力できます。</p>
送信元 (From)	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスだけに適用可能) 文字対応の携帯電話またはポケットベルの場合は、ユーザがメッセージを確認するためにコールする電話番号を入力するか、(必要に応じて) 英数字のテキストをこのフィールドに入力します。送信元の電話番号は、SMTP 通知の最終行に表示されます。ユーザは多くの文字対応携帯電話にある返信ボタンを押して、電話番号をダイヤルすることができます。この機能を使用するには、携帯電話が自動コールバックをサポートしている必要があります。</p> <p>SMS (SMPP) デバイスの場合、このフィールドに入力する情報は SMPP プロバイダーによって次のように異なります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • SMPP プロバイダーが、メッセージを送信するサーバの「ソース アドレス」を要求している場合は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。 • SMPP プロバイダーが「ソース アドレス」を要求しない場合は、ユーザがメッセージを確認するためにコールする番号を入力します。入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダーに応じて異なります。たとえば、あるプロバイダーでは、プラス記号 (+) で始まる国際国コード、国コード、エリア コード、シティ コード、トランク コード、デバイスの番号 (+12065551234 など) の順で指定する必要があります。先頭にゼロ、または国際ダイヤルプレフィックスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、その他の句読点を含めないでください。 <p>(注) SMPP プロバイダーによっては、[送信元 (From)] フィールドに入力した番号がプロバイダー独自の電話番号に置き換えられることに注意してください。その他、コールバック番号が含まれるようにするには、メッセージを確認するためにユーザがコールする番号を [メッセージ テキスト (Message Text)] フィールドに入力する方法もあります。</p> <p>このフィールドには、40 文字まで入力できます。</p>
メッセージ ヘッダー (Message Header)	<p>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能) Connection が通知メッセージのヘッダーに入れる任意のテキストを入力します。たとえば、各通知メッセージと一緒に送信する法規上の免責事項を入力します。</p>

表 3-21 ユーザテンプレートの [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージテキスト (Message Text)	<p>(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) ユーザがテキスト通知で受信する内容として求めているテキストメッセージを入力します。たとえば、テクニカルサポート部門へのコールに応じるため待機しているユーザ宛てであれば、「テクニカルサポートへの緊急メッセージ」と入力できます。メッセージ通知設定で選択した基準に一致するメッセージが到着するたびに、ここに入力したテキストが Cisco Unity Connection によって送信されます。</p> <p>(注) コールバック番号を含めるには、メッセージを確認するためにユーザがコールする番号をメッセージテキスト内に入力します (たとえば、tel:2065551212 の形式で番号を入力します)。</p> <p>このフィールドには、最大 160 文字を入力できます。(SMS デバイスの場合、Connection で使用されるように設定した文字セットによっては、160 文字より短いメッセージが切り捨てられる可能性があります)。</p>
メッセージフッター (Message Footer)	<p>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能) 通知メッセージのフッターに入れる任意のテキストを入力します。Connection たとえば、各通知メッセージと一緒に送信する法規上の免責事項を入力します。</p>
メッセージテキストにメッセージ情報を含める (Include Message Information in Message Text)	<p>(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に新規メッセージの情報を含めるには、このチェックボックスをオンにします。この情報には、発信者名と発信者 ID (使用可能な場合)、メッセージのタイプ (音声、電子メール、ファクス)、メッセージが受信された時刻、およびプライベートまたは緊急のマークが付いたメッセージの場合はそのステータスの表示が含まれます。</p>
メッセージ数をメッセージテキストに含める (Include Message Count in Message Text)	<p>(SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) 通知にメールボックス内の新規メッセージの数を含める場合は、このチェックボックスをオンにします。</p>
メッセージテキストに Full Inbox へのリンクを含める (Include a Link to Full Inbox in Message Text)	<p>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能) SMTP 通知デバイスに送信される通知のテキスト文字列に Cisco Unity Connection Web Inbox へのリンクを含めるには、このチェックボックスをオンにします。</p>
宛先 (To)	<p>(HTML 通知デバイスだけに適用可能) ユーザの電子メール アドレスを入力します。</p> <p>(注) カンマで区切られた複数の電子メール アドレスを追加できます。</p>
HTML テンプレートの選択 (Select HTML Template)	<p>(HTML 通知デバイスだけに適用可能) デフォルトまたはカスタマイズしたテンプレートを選択します。</p>
外線番号 (Outdial Number)	<p>(HTML 通知デバイスだけに適用可能) 電話での録音および再生機能を使用して、ユーザがボイスメッセージを確認するために使用する電話番号を入力します。ここでは、E.164 準拠の番号を入力できます。規制ルールの詳細については、『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』の「Managing Restriction Tables in Cisco Unity Connection 9.x」の章を参照してください。</p>
Cisco PCA からの外線番号を無効にする (Disable Outdial Number From Cisco PCA)	<p>(HTML 通知デバイスだけに適用可能) Cisco Personal Communications Assistant (PCA) および Connection Mini Web Inbox からの外線番号をユーザが変更できないようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p>

表 3-21 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの新規作成 (New Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
Cisco PCA からの HTML テンプレート選択を無効にする (Disable HTML Template selection from Cisco PCA)	(HTML 通知デバイスだけに適用可能) Cisco Personal Communications Assistant (PCA) からの HTML テンプレートの割り当てをユーザが変更できないようにするには、このチェックボックスをオンにします。この場合、管理者がユーザのテンプレートを割り当てることができ、その結果、ユーザによる Cisco PCA からのテンプレートの変更が禁止されます。

関連項目

- 『[User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection](#)』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Notification Devices in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

ユーザ テンプレートの通知デバイスの編集

表 3-22 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ


フィールド	説明
有効 (Enabled)	通知デバイスを有効にするには、このチェックボックスをオンにします。  (注) この設定は、ユーザが Cisco PCA を使用して別の設定を選択した場合は上書きされます。
表示名 (Display Name)	通知デバイスの識別に役立つ名前を入力します。
最初の通知の試行前の遅延 (Delay Before First Notification Attempt)	メッセージが [通知規則のイベント (Notification Rule Events)] フィールドで選択した基準と一致する場合は、メッセージが受信された時点から通知のトリガーまでの遅延 (分単位) を指定します。一定の間隔 (15 分など) で異なるデバイスに通知を送信して、カスケードメッセージ通知と同じ効果を得ることができます。 この遅延時間によって、デバイス スケジュールがアクティブでなくなったときに通知が到達した場合、その通知は、スケジュールが再度アクティブになるまで実行されません (メッセージがまだ新規である場合に限られます)。 0 ~ 120 分の値を入力してください。 デフォルト設定 : 0 分

表 3-22 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)	<p>ユーザが 1 つ以上の新規メッセージを持っている限り、そのユーザへの通知を繰り返すように Cisco Unity Connection を設定する場合は、この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ンにする場合は、[通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)] フィールドに通知間隔も入力します。この間隔の間に新規メッセージが追加されると、Connection によってこれらのメッセージに対する通知と元の通知が組み合わせられて、間隔の終了時に 1 つの通知が送信されます (この時点でユーザのメールボックスに新規メッセージが残っている場合)。すべての新規メッセージに対する 1 つの「一括」通知が、メッセージを確認するまで定期的に繰り返されることをユーザが希望する場合は、この設定を使用します。</p> <p>(注) ポケットベル通知デバイスについては、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] 設定をゼロ以外の値にしている場合に生成される通知とは別の一連の通知が生成されます。何度も通知が繰り返されることでユーザが混乱しないよう、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] 設定と [新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)] 設定の両方ではなく、いずれかを使用することをお勧めします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)	<p>この設定は、[新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)] チェックボックスと併せて使用します。通知が初めて送信された後、Cisco Unity Connection によって通知が繰り返される間隔を分単位で指定します。指定した間隔に従って、継続的に通知が送信されます。たとえば、午前 11 時 47 分に通知反復間隔を 5 分間に設定すると、午前 11 時 50 分、午前 11 時 55 分、午後 12 時 00 分、午後 12 時 05 分、午後 12 時 10 分というように、Connection によって新規メッセージの通知がユーザに送信されます。この通知スケジュールは、ユーザ宛ての新規メッセージが 1 つ以上存在している限り有効になります。</p> <p>[通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)] の範囲は 0 ~ 60 分です。</p> <p>(注) [通知反復間隔 (Notification Repeat Interval)] を 0 分にすると、通知の反復は無効になります。</p> <p>デフォルト設定：0 分</p>
通知の失敗時 (On Notification Failure)	<p>(電話、ポケットベル、および SMS 通知デバイスだけに適用可能) メッセージ通知は、最初に選択したデバイスへの通知の送信に失敗した場合に、一連の通知デバイスを「チェーン」するように設定できます。最初の (または直前の) デバイスへの通知が失敗した場合に、通知を別のデバイスに送信するように Cisco Unity Connection を設定する場合は、次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [通知の失敗時 (On Notification Failure)] に対して、[次の宛先に送信する (Send To)] を選択し、このデバイスへの通知が失敗した場合に Connection から次に連絡させるデバイスを選択します。この設定は、チェーンに含まれる最初の通知デバイスと他のすべてのデバイス (最後のデバイスを除く) に適用されます。 • チェーンに含まれる 2 番目以降のすべてのデバイスで、[通知規則のイベント (Notification Rule Events)] チェックボックスをすべてオフにします。通知イベントを有効にした場合は、このデバイスに対するメッセージ通知が即座に開始され、1 つ前のデバイスの通知の失敗は待機されません。通知はチェーンにならず、すべて同時に発生します。 • チェーン内の最後のデバイスを除いて、メッセージ通知をチェーンするように SMTP デバイスを設定しないでください。Connection では、SMTP デバイスに対する通知の失敗が検出されません。

表 3-22 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
イベント タイプ (Event Type)	<p>新規メッセージを受信したときに Cisco Unity Connection からこのデバイスに通知が送信されるようにするには、必要に応じて次のチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> [すべてのメッセージ (All Messages)] : ディスパッチや他のボイス メッセージ、およびファクス メッセージなどの新規メッセージを受信すると、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにすると、新規メッセージに緊急のマークが付いている場合に限り、Connection から通知が送信されます。 [ディスパッチ メッセージ (Dispatch Messages)] : ディスパッチ メッセージとしてのマークが付いた新規メッセージを受信すると、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにすると、新規ディスパッチ メッセージに緊急のマークが付いている場合に限り、Connection から通知が送信されます。 [すべてのボイス メッセージ (All Voice Messages)] : 新規のボイス メッセージ (ディスパッチ メッセージを含む) が受信されると、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにすると、新規のボイス メッセージに緊急のマークが付いている場合に限り、Connection から通知が送信されます。 [ファクス メッセージ (Fax Messages)] : 新規のファクス メッセージを受信すると、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。[緊急のみ (Urgent Only)] チェックボックスをオンにすると、新規のファクス メッセージに緊急のマークが付いている場合に限り、Connection から通知が送信されます。 [予定表の予定 (Calendar Appointments)] (SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) : Outlook にスケジュールされている予定について、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。 [予定表の会議 (Calendar Meetings)] (SMTP 通知デバイスおよび SMS 通知デバイスだけに適用可能) : Cisco Unified MeetingPlace にスケジュールされている会議について、Connection からこのデバイスに通知が送信されます。
電話番号 (Phone Number)	<p>(電話およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 選択したデバイスの電話番号を、トランク アクセス コードを含めて入力します。電話番号には、0 ~ 9 の数字および次のダイヤル文字を使用します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 秒間の一時停止を挿入するための、(カンマ) 電話機の # および * キーに対応する # および * 国際電話に対応する + <p>ユーザは、この番号を電話機で変更できます。</p>
追加ダイヤル番号 (Extra Digits)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection によって電話番号の後にダイヤルされる追加ダイヤル番号を入力します。追加ダイヤル番号の役割は、選択したデバイスによって異なります。ポケットベルの場合は、ポケットベルのディスプレイに追加ダイヤル番号が表示されます。</p> <p>たとえば、追加ダイヤル番号を使用して、数字用ポケットベル デバイスに通知を送信するときにコールバック番号を含めることができます。また、内線につながるために追加ダイヤル番号を使用することもできます。その場合、800 のようなパブリック アクセス番号にダイヤルするように通知を設定し、ガイダンスで追加ダイヤル番号が送信されて目的の内線につながるようにします。</p>

表 3-22 ユーザテンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
追加ダイヤル番号をダイヤルする前の待機期間 (Duration to Wait Before Dialing Extra Digits)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 指定した秒数を経過すると、Cisco Unity Connection によって [追加ダイヤル番号 (Extra Digits)] の数字がダイヤルされます。このオプションは、コール進捗の自動検出機能が不安定な場合 (電話回線で雑音が発生している場合や、呼び出しパターンが異常な場合) に使用します。
呼び出し回数 (Rings to Wait)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザの電話機を呼び出す回数を入力します。この数に達すると、Cisco Unity Connection による接続試行が終了します。この設定値は 3 回以上にする必要があります。ユーザが電話に回答するまでの猶予時間を長くするには、大きめの数を入力します。 デフォルト設定 : 4 回
ビジーリトライ限度 (Busy Retry Limit)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザの番号が通話中の場合の、Cisco Unity Connection による接続の再試行回数を示します。通話先の電話の使用頻度が高い場合は、大きめの数値を選択します。 デフォルト設定 : 4 回
ビジーリトライ間隔 (Busy Retry Interval)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザの番号が通話中の場合に、接続を再試行するまで Cisco Unity Connection が待機する分数を示します。通話先の通話時間が長い場合は、大きめの数値を選択します。 デフォルト設定 : 5 分
RNA リトライ限度 (RNA Retry Limit)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザが電話に回答しない場合の、Cisco Unity Connection による接続の再試行回数を示します。通話先が短時間離席していることが多い場合は、大きめの数値を選択します。周囲の人に迷惑をかけないようにするには、小さめの数値を選択します。 デフォルト設定 : 4 回
RNA リトライ間隔 (RNA Retry Interval)	(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ユーザが電話に回答しない場合に、接続を再試行するまで Cisco Unity Connection が待機する分数を示します。通話先のユーザが長時間離席していることが多い場合は、大きめの数値を選択します。 デフォルト設定 : 15 分

表 3-22 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)	<p>(電話機およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) ポケットベルへのコールが最初に成功した後、通知をトリガーしたメッセージにまだ新規のマークが付いている場合に、Cisco Unity Connection からポケットベルへのコールを発信する回数を示します。ユーザが新しいメッセージのリマインダの追加を必要としている場合や、ポケットベルへの最初のコールが成功してもユーザが通知を受信しなかった場合には、この設定を [試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] と併せて使用します。</p> <p>値を 0 (ゼロ) より大きくすると、ユーザがメッセージを確認するか、再試行限度に達するまで、Connection によって [試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] に基づいた定期的なコールが発信されえます。たとえば、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] を 2 に設定し、[試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)] を 15 に設定している場合に、正午にユーザが新しいメッセージを受信すると、正午に Connection からポケットベルへコールが発信されます。ポケットベルが応答しても、ユーザが午後 12 時 15 分までにメッセージを確認しないと、午後 12 時 15 分に Connection からポケットベルへ再びコールが発信されます。午後 12 時 30 分までにユーザがメッセージを確認しないと、午後 12 時 30 分に Connection からポケットベルへもう 1 度コールが発信されます。</p> <p>(注) [新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)] 設定を有効にしている場合に生成される通知とは別に、この設定によって一連の通知が生成されます。何度も通知が繰り返されることでユーザが混乱しないよう、[試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] 設定と [新規メッセージがまだある場合は通知を繰り返す (Repeat Notification If There Are Still New Messages)] 設定の両方ではなく、いずれかを使用することをお勧めします。</p> <p>0 ~ 100 の範囲の値を入力します。値を 0 (ゼロ) に設定すると、ポケットベルへのコールが初めて成功した後で Connection による通知の再試行は行われません。</p> <p>デフォルト設定 : 0</p>
試行に成功した後のリトライ間隔 (Retry Interval After Successful Attempt)	<p>(ポケットベル通知デバイスだけに適用可能) [試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] が 0 (ゼロ) より大きい値に設定されており、ユーザがまだメッセージを確認していない場合に、デバイスへの最初のコールが成功した後、Cisco Unity Connection によってポケットベルへのコールが再試行される間隔を示します。ユーザが新規メッセージのリマインダの追加を必要としている場合や、ポケットベルへの最初のコールが成功してもユーザが通知を受信しなかった場合は、この設定を [試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)] と併せて使用します。</p> <p>0 ~ 100 分の範囲の値を入力します。値を 0 (ゼロ) に設定すると、デバイスへのダイヤルにポートを使用できるようになった時点で Connection によって追加の再試行が行われます。</p> <p>デフォルト設定 : 1 分</p>
電話システム (Phone System)	<p>(電話およびポケットベル通知デバイスだけに適用可能) 通知デバイスを使用する電話システムを選択します。</p>
通知時にユーザ ID の入力を求める (Prompt for User ID on Notifications)	<p>(電話通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection からユーザにユーザ ID の入力を要求するかどうかを示します。ユーザは常に暗証番号の入力を求められます。サインインの所要時間を短縮するため、ユーザがユーザ ID の入力を好まない場合があります。</p> <p>(注) この設定は慎重に使用してください。使用するのは、該当のユーザ以外は電話に応答しない場合だけにしてください。</p>
SMPP プロバイダ (SMPP Provider)	<p>(SMS 通知デバイスだけに適用可能) 該当の SMPP プロバイダを選択します。</p>

表 3-22 ユーザテンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
宛先 (To)	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスだけに適用可能) メッセージ通知を文字対応の携帯電話またはポケットベルに設定しているか、SMS (SMPP) デバイスに設定しているかどうかによって、次の情報を入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> SMTP のテキスト メッセージ通知の場合、ユーザの文字対応のポケットベル、文字対応の携帯電話、または別の電子メール アカウント (自宅の電子メール アドレスなど) の電子メール アドレスを入力します。 SMS (SMPP) のテキスト メッセージ通知の場合、SMS 対応デバイスの電話番号を入力します。入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダーに応じて異なります。たとえば、あるプロバイダーでは、プラス記号 (+) で始まる国際国コード、国コード、エリア コード、シティ コード、トランク コード、デバイスの番号 (+12065551234 など) の順で指定する必要があります。先頭にゼロ、または国際ダイヤルプレフィックスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、その他の句読点を含めないでください。 <p>このフィールドには、128 文字まで入力できます。</p>
送信元 (From)	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスだけに適用可能) 文字対応の携帯電話またはポケットベルの場合は、ユーザがメッセージを確認するためにコールする電話番号を入力するか、(必要に応じて) 英数字のテキストをこのフィールドに入力します。送信元の電話番号は、SMTP 通知の最終行に表示されます。ユーザは多くの文字対応携帯電話にある返信ボタンを押して、電話番号をダイヤルすることができます。この機能を使用するには、携帯電話が自動コールバックをサポートしている必要があります。</p> <p>SMS (SMPP) デバイスの場合、このフィールドに入力する情報は SMPP プロバイダーによって次のように異なります。</p> <ul style="list-style-type: none"> SMPP プロバイダーが、メッセージを送信するサーバの「ソース アドレス」を要求している場合は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。 SMPP プロバイダーが「ソース アドレス」を要求しない場合は、ユーザがメッセージを確認するためにコールする番号を入力します。入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダーに応じて異なります。たとえば、あるプロバイダーでは、プラス記号 (+) で始まる国際国コード、国コード、エリア コード、シティ コード、トランク コード、デバイスの番号 (+12065551234 など) の順で指定する必要があります。先頭にゼロ、または国際ダイヤルプレフィックスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、その他の句読点を含めないでください。 <p>(注) SMPP プロバイダーによっては、[送信元 (From)] フィールドに入力した番号がプロバイダー独自の電話番号に置き換えられることに注意してください。その他、コールバック番号が含まれるようにするには、メッセージを確認するためにユーザがコールする番号を [メッセージ テキスト (Message Text)] フィールドに入力する方法もあります。</p> <p>このフィールドには、40 文字まで入力できます。</p>
メッセージ ヘッダー (Message Header)	<p>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能) 通知メッセージのヘッダーに入れる任意のテキストを入力します。Cisco Unity Connection たとえば、各通知メッセージと一緒に送信する法規上の免責事項を入力します。</p>

表 3-22 ユーザ テンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージテキスト (Message Text)	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスだけに適用可能) ユーザがテキスト通知で受信する内容として求めているテキスト メッセージを入力します。たとえば、テクニカル サポート部門へのコールに応じるため待機しているユーザ宛であれば、「テクニカル サポートへの緊急メッセージ」と入力できます。メッセージ通知設定で選択した基準に一致するメッセージが到着するたびに、ここに入力したテキストが Cisco Unity Connection によって送信されます。</p> <p>(注) コールバック番号を含めるには、メッセージを確認するためにユーザがコールする番号をメッセージテキスト内に入力します (たとえば、tel:2065551212 の形式で番号を入力します)。</p> <p>このフィールドには、最大 160 文字を入力できます。(SMS デバイスの場合、Connection で使用されるように設定した文字セットによっては、160 文字より短いメッセージが切り捨てられる可能性があります)。</p>
メッセージフッター (Message Footer)	<p>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能) Cisco Unity Connection が通知メッセージのフッターに入れる任意のテキストを入力します。たとえば、各通知メッセージと一緒に送信する法規上の免責事項を入力します。</p>
メッセージテキストにメッセージ情報を含める (Include Message Information in Message Text)	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスだけに適用可能) 通知デバイスに送信されるテキスト文字列に新規メッセージの情報を含めるには、このチェックボックスをオンにします。この情報には、発信者名と発信者 ID (使用可能な場合)、メッセージのタイプ (音声、電子メール、ファクス)、メッセージが受信された時刻、およびプライベートまたは緊急のマークが付いたメッセージの場合はそのステータスの表示が含まれます。</p>
メッセージ数をメッセージテキストに含める (Include Message Count in Message Text)	<p>(SMTP 通知デバイスおよびSMS 通知デバイスだけに適用可能) 通知にメールボックス内の新規メッセージの数を含める場合は、このチェックボックスをオンにします。</p>
メッセージテキストに Full Inbox へのリンクを含める (Include a Link to Full Inbox in Message Text)	<p>(SMTP 通知デバイスだけに適用可能) SMTP 通知デバイスに送信される通知のテキスト文字列に Cisco Unity Connection Web Inbox へのリンクを含めるには、このチェックボックスをオンにします。</p>
緊急のみ (Urgent Only)	<p>(HTML 通知デバイスだけに適用可能) 新しいボイス メッセージが緊急とマークされている場合にのみ Connection から通知が送信されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p>
宛先 (To)	<p>(HTML 通知デバイスだけに適用可能) ユーザの電子メールアドレスを入力します。</p> <p>(注) カンマで区切られた複数の電子メールアドレスを追加できます。</p>
HTML テンプレートの選択 (Select HTML Template)	<p>(HTML 通知デバイスだけに適用可能) デフォルトまたはカスタマイズしたテンプレートを選択します。</p>
外線番号 (Outdial Number)	<p>(HTML 通知デバイスだけに適用可能) 電話の録音および再生機能を使用してボイス メッセージを確認するためにユーザが使用する電話番号を入力します。ここでは、E.164 準拠の番号を入力できます。規制ルールの詳細については、『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』の「Managing Restriction Tables in Cisco Unity Connection 9.x」の章を参照してください。</p>

表 3-22 ユーザテンプレートの [通知デバイスの編集 (Edit Notification Device)] ページ (続き)

フィールド	説明
Cisco PCA からの外線番号を無効にする (Disable Outdial Number From Cisco PCA)	(HTML 通知デバイスだけに適用可能) Cisco Personal Communications Assistant (PCA) および Connection Mini Web Inbox からの外線番号をユーザが変更できないようにするには、このチェックボックスをオンにします。
Cisco PCA からの HTML テンプレート選択を無効にする (Disable HTML Template selection from Cisco PCA)	(HTML 通知デバイスだけに適用可能) Cisco Personal Communications Assistant (PCA) からの HTML テンプレートの割り当てをユーザが変更できないようにするには、このチェックボックスをオンにします。この場合、管理者がユーザのテンプレートを割り当てることができ、その結果、ユーザによる Cisco PCA からのテンプレートの変更が禁止されます。
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

- 『[User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection](#)』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Notification Devices in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

ユーザテンプレートのユニファイドメッセージングアカウント

表 3-23 ユーザテンプレートの [ユニファイドメッセージングアカウント (Unified Messaging Accounts)] ページ (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	ユニファイドメッセージングアカウントを作成するための現在のテンプレートから設定を削除するには、表示名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)] を選択します。複数のユニファイドメッセージングアカウントの設定を同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	ユニファイドメッセージングアカウントを作成するための現在のテンプレートに設定を追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。新しいページが開くので、このページにユニファイドメッセージングの新規アカウントに適用するデータを入力します。
表示名 (Display Name)	(表示専用) ユニファイドメッセージングアカウントの名前。 ユニファイドメッセージングアカウントに固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] を選択します。

表 3-23 ユーザ テンプレートの [ユニファイド メッセージング アカウント (Unified Messaging Accounts)] ページ (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ) (続き)

フィールド	説明
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)	(表示専用) このチェックボックスをオンにすると、テンプレートを使用して作成されたユニファイドメッセージングアカウントによって、ユーザは、テキスト/スピーチを使用して Exchange 電子メール メッセージにアクセスできます。
Exchange の予定表および連絡先にアクセス (Access Exchange Calendar and Contacts)	(表示専用) このチェックボックスをオンにすると、テンプレートを使用して作成されたユニファイドメッセージングアカウントによって、ユーザに電話で会議予定の通知が再生されます。
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))	(表示専用) このチェックボックスをオンにすると、テンプレートを使用して作成されたユニファイドメッセージングアカウントによって、Connection と Exchange のボイス メッセージが同期されます。

関連項目

- 『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9 以降) の「[Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html から入手可能)。
- 『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9 以降) の「[Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html から入手可能)。

ユーザ テンプレートのユニファイド メッセージング アカウントの新規作成

表 3-24 ユーザ テンプレートの [ユニファイド メッセージング アカウントの新規作成 (New Unified Messaging Account)] ページ

フィールド	説明
ユニファイド メッセージング サービス (Unified Messaging Service)	このテンプレートで作成されたユニファイドメッセージングアカウント用に有効にするユニファイドメッセージング サービスの名前を選択します。

■ ユーザテンプレートのユニファイドメッセージングアカウントの新規作成

表 3-24 ユーザテンプレートの [ユニファイドメッセージングアカウントの新規作成 (New Unified Messaging Account)] ページ (続き)

フィールド	説明
サービスタイプ (Service Type)	(表示専用) ユニファイドメッセージングサービスが接続するサーバのタイプ。
社内電子メールアドレスを使用 (Use Corporate Email Address)	<p>(Exchange 専用) ボイスメッセージを、Cisco Unity Connection と [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドで指定された Exchange メールボックスで同期する場合には、次のようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> このオプションを選択します。 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドに、user@domain 形式の電子メールアドレスがあることを確認します。 <p>この電子メールアドレスは、Exchange 内のメールボックスのプライマリ SMTP アドレスと一致している必要があります。</p>
サインインタイプ (Sign-In Type)	<p>Exchange 2003 : [サインインタイプ (Sign-In Type)] は、このテンプレートを使用して作成されたユーザがテキスト/スピーチを使用して Exchange 2003 の電子メールにアクセスする場合で、ユニファイドメッセージングサービスが特定の Exchange 2003 サーバを使用するように設定されている場合のみ適用できます。</p> <p>該当するオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [Connection エイリアスを使用 (Use Connection Alias)] : このオプションは、Exchange 2003 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 Exchange 2003 にそのユーザとしてサインインします。 [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] : このオプションは、Exchange 2003 エイリアスが、Connection のユーザエイリアスと異なる場合に役立ちます。Connection は、[ユーザ ID (User ID)] フィールドの設定を使用して Exchange 2003 にそのユーザとしてサインインします。 <p>MeetingPlace : 該当するオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> Connection[エイリアスを使用 (Use Connection Alias)] : このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace のユーザ ID が Connection ユーザエイリアスと同じ場合に便利です。Connection は、Connection ユーザエイリアスを使用して MeetingPlace にそのユーザとしてサインインします。 [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] : このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace ユーザ ID が Connection ユーザエイリアスと異なる場合に便利です。Connection は、[ユーザ ID (User ID)] フィールドの設定を使用して MeetingPlace にそのユーザとしてサインインします。
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)	<p>(Exchange 専用) このチェックボックスをオンにすると、このテンプレートを使用して作成された Cisco Unity Connection ユーザは、テキスト/スピーチを使用して Exchange 電子メールを受信できます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、ユーザは、テキスト/スピーチを使用できません。</p> <p>このオプションは、[ユニファイドメッセージングサービス (Unified Messaging Service)] リストから選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイドメッセージングサービスを選択するか、または選択したユニファイドメッセージングサービスに対してこのオプションを有効にする必要があります。</p>

表 3-24 ユーザ テンプレートの [ユニファイド メッセージング アカウントの新規作成 (New Unified Messaging Account)] ページ (続き)

フィールド	説明
Exchange の予定表および連絡先にアクセス (Access Exchange Calendar and Contacts)	<p>(Exchange 専用) このオプションをオンにすると、このテンプレートを使用して作成された Cisco Unity Connection ユーザは、Exchange の予定表と連絡先にアクセスできます。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは Exchange の予定表と連絡先にアクセスできません。</p> <p>このオプションは、[ユニファイド メッセージング サービス (Unified Messaging Service)] リストから選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイド メッセージング サービスを選択するか、または選択したユニファイド メッセージング サービスに対してこのオプションを有効にする必要があります。</p>
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))	<p>(Exchange 専用) このオプションをオンにすると、このテンプレートを使用して作成された Connection ユーザに関して、Cisco Unity Connection と Exchange のメールボックスが同期されます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、このユーザに関してメールボックスが同期されません。</p> <p>このオプションは、[ユニファイド メッセージング サービス (Unified Messaging Service)] リストから選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイド メッセージング サービスを選択するか、または選択したユニファイド メッセージング サービスに対してこのオプションを有効にする必要があります。</p>

関連項目

- 『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9 以降) の「[Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html から入手可能)。
- 『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9 以降) の「[Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html から入手可能)。

ユーザ テンプレートのユニファイド メッセージング アカウントの編集

表 3-25 ユーザ テンプレートの [ユニファイド メッセージング アカウントの編集 (Edit Unified Messaging Account)] ページ

フィールド	説明
ユニファイド メッセージング サービス (Unified Messaging Service)	このテンプレートで作成されたユニファイド メッセージング アカウント用に有効にするユニファイド メッセージング サービスの名前を選択します。
サービス タイプ (Service Type)	(表示専用) ユニファイド メッセージング サービスが接続するサーバのタイプ。

表 3-25 ユーザテンプレートの [ユニファイドメッセージングアカウントの編集 (Edit Unified Messaging Account)] ページ

フィールド	説明
社内電子メールアドレスを使用 (Use Corporate Email Address)	<p>(Exchange 専用) ボイスメッセージを、Cisco Unity Connection と [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドで指定された Exchange メールボックスで同期する場合には、次のようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> このオプションを選択します。 [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドに、user@domain 形式の電子メールアドレスがあることを確認します。 <p>この電子メールアドレスは、Exchange 内のメールボックスのプライマリ SMTP アドレスと一致している必要があります。</p>
サインインタイプ (Sign-In Type)	<p>Exchange 2003 : [サインインタイプ (Sign-In Type)] は、このテンプレートを使用して作成されたユーザがテキスト/スピーチを使用して Exchange 2003 の電子メールにアクセスする場合で、ユニファイドメッセージングサービスが特定の Exchange 2003 サーバを使用するように設定されている場合のみ適用できます。</p> <p>該当するオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [Connection エイリアスを使用 (Use Connection Alias)] : このオプションは、Exchange 2003 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 Exchange 2003 にそのユーザとしてサインインします。 [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] : このオプションは、Exchange 2003 エイリアスが、Connection のユーザエイリアスと異なる場合に役立ちます。Connection は、[ユーザ ID (User ID)] フィールドの設定を使用して Exchange 2003 にそのユーザとしてサインインします。 <p>MeetingPlace : 該当するオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> Connection[エイリアスを使用 (Use Connection Alias)] : このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace のユーザ ID が Connection ユーザエイリアスと同じ場合に便利です。Connection は、Connection ユーザエイリアスを使用して MeetingPlace にそのユーザとしてサインインします。 [次のユーザ ID を使用 (Use User ID Provided Below)] : このオプションは、Cisco Unified MeetingPlace ユーザ ID が Connection ユーザエイリアスと異なる場合に便利です。Connection は、[ユーザ ID (User ID)] フィールドの設定を使用して MeetingPlace にそのユーザとしてサインインします。
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)	<p>(Exchange 専用) このチェックボックスをオンにすると、このテンプレートを使用して作成された Cisco Unity Connection ユーザは、テキスト/スピーチを使用して Exchange 電子メールを受信できます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、ユーザは、テキスト/スピーチを使用できません。</p> <p>このオプションは、[ユニファイドメッセージングサービス (Unified Messaging Service)] リストから選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイドメッセージングサービスを選択するか、または選択したユニファイドメッセージングサービスに対してこのオプションを有効にする必要があります。</p>

表 3-25 ユーザ テンプレートの [ユニファイド メッセージング アカウントの編集 (Edit Unified Messaging Account)] ページ

フィールド	説明
Exchange の予定表および連絡先にアクセス (Access Exchange Calendar and Contacts)	<p>(Exchange 専用) このオプションをオンにすると、このテンプレートを使用して作成された Cisco Unity Connection ユーザは、Exchange の予定表と連絡先にアクセスできます。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは Exchange の予定表と連絡先にアクセスできません。</p> <p>このオプションは、[ユニファイド メッセージング サービス (Unified Messaging Service)] リストから選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイド メッセージング サービスを選択するか、または選択したユニファイド メッセージング サービスに対してこのオプションを有効にする必要があります。</p>
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))	<p>(Exchange 専用) このオプションをオンにすると、このテンプレートを使用して作成された Connection ユーザに関して、Cisco Unity Connection と Exchange のメールボックスが同期されます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、このユーザに関してメールボックスが同期されません。</p> <p>このオプションは、[ユニファイド メッセージング サービス (Unified Messaging Service)] リストから選択したサービスで有効になっている場合のみ表示されます。現在のユーザに対してこのオプションを有効にする場合には、このオプションが有効になっているユニファイド メッセージング サービスを選択するか、または選択したユニファイド メッセージング サービスに対してこのオプションを有効にする必要があります。</p>

関連項目

- 『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9 以降) の「[Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html から入手可能)。
- 『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9 以降) の「[Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html から入手可能)。

コールハンドラ テンプレートの検索

表 3-26 [コールハンドラ テンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限 : (Limit Search To)	<p>検索結果の表示を制限する条件を次の中から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)]: 検索結果が属する Cisco Unity Connection のロケーションやパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。 [パーティション (Partition)]: 特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからパーティションの名前を選択します。 [ロケーション (Location)]: (Cisco Unity Connection の設定だけに適用可能) 特定の Connection のロケーションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからロケーションの名前を選択します。
選択項目の削除 (Delete Selected)	<p>コールハンドラ テンプレートを削除するには、表示名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)] を選択します。複数のコールハンドラ テンプレートを同時に削除できます。</p>
表示名 (Display Name)	<p>コールハンドラ テンプレートの名前。 コールハンドラ テンプレートに固有のページに移動するには、表示名を選択します。</p>

関連項目

- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 9.x) の「[Call Management Overview in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Creating, Modifying, and Deleting Call Handler Templates in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

コールハンドラ テンプレートの新規作成

表 3-27 [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

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	<p>コールハンドラ テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。</p>

表 3-27 [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 (続き)

フィールド	説明
メッセージ受信者 (Message Recipient)	<p>コールハンドラに残されたメッセージを受信するユーザまたは同報リストを選択します。アプリケーション ボタンを選択することによって受信者タイプを選択し、使用可能なオプションをリストから選択します。</p> <p>同報リストを選択すると、リストの各メンバーがコールハンドラのメッセージを受信します。</p> <p>テンプレートから作成したすべてのコールハンドラに同一のメッセージ受信者を設定しない限り、個々のコールハンドラを作成するときに必ずこの情報を入力してください。同一のメッセージ受信者を設定する場合は、テンプレートにこの情報を入力できます。</p> <p>メッセージがディスパッチメッセージとして同報リストに送信されるようにするには、[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。ディスパッチメッセージとして送信する場合、メッセージに対処する必要があるのはグループ内の 1 ユーザだけです。</p>
アクティブなスケジュール (Active Schedule)	リストからスケジュールを選択して、標準および時間外グリーティングを再生する日時と、グリーティングの後の Cisco Unity Connection によるアクションを指定します。
電話システム (Phone System)	テンプレートを使用する電話システムを選択します。
パーティション (Partition)	<p>オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されて検索スペースになります。検索スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。</p> <p>内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。</p>
システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)	<p>Cisco Unity Connection で、アクティブなスケジュールで選択した時間にシステムのデフォルトタイムゾーンが適用されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このチェックボックスをオフにした場合は、リストからタイムゾーンを選択します。</p>
タイムゾーン (Time Zone)	<p>[システム設定 (System Settings)] > [全般設定 (General Configuration)] ページに定義されているシステムのデフォルトタイムゾーンを使用するように Cisco Unity Connection を設定するには、コールハンドラに必要なタイムゾーンを選択するか、[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)] チェックボックスをオンにします。</p> <p>コールハンドラのタイムゾーンの設定が選択したアクティブなスケジュールに適用されて、発信者に標準グリーティング、時間外グリーティング、および祝日グリーティングを再生する日時と、標準または時間外転送ルールを適用する日時が決定します。</p>

表 3-27 [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 (続き)

フィールド	説明
言語 (Language)	<p>Cisco Unity Connection から発信者に対してハンドラのシステム プロンプトを再生するときの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)]: Connection では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)]: 以前のコールハンドラまたはルーティングルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承 (Inherited)] に設定されている場合、システム プロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。 <p>または、リストから特定の言語を選択することもできます。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Call Management Overview in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Creating, Modifying, and Deleting Call Handler Templates in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

コールハンドラ テンプレートの基本設定の編集

表 3-28 [コールハンドラ テンプレートの基本設定の編集 (Edit Call Handler Template Basics)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	コールハンドラ テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
作成時刻 (Creation Time)	(表示専用) コールハンドラ テンプレートが作成された日時を表示します。
電話システム (Phone System)	テンプレートを使用する電話システムを選択します。
アクティブなスケジュール (Active Schedule)	リストからスケジュールを選択して、標準および時間外グリーティングを再生する日時と、グリーティングの後の Cisco Unity Connection によるアクションを指定します。

表 3-28 [コールハンドラ テンプレートの基本設定の編集 (Edit Call Handler Template Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)	Cisco Unity Connection で、アクティブなスケジュールで選択した時間にシステムのデフォルトタイムゾーンが適用されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 このチェックボックスをオフにした場合は、リストからタイムゾーンを選択します。
タイムゾーン (Time Zone)	[システム設定 (System Settings)] > [全般設定 (General Configuration)] ページに定義されているシステムのデフォルトタイムゾーンを使用するように Cisco Unity Connection を設定するには、コールハンドラに必要なタイムゾーンを選択するか、[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)] チェックボックスをオンにします。 コールハンドラのタイムゾーンの設定が選択したアクティブなスケジュールに適用されて、発信者に標準グリーティング、時間外グリーティング、および祝日グリーティングを再生する日時と、標準または時間外転送ルールを適用する日時が決定します。
言語 (Language)	Cisco Unity Connection から発信者に対してハンドラのシステムプロンプトを再生するときの言語を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] : Connection では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] : 以前のコールハンドラまたはルーティングルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承 (Inherited)] に設定されている場合、システムプロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。 <p>または、リストから特定の言語を選択することもできます。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p>
パーティション (Partition)	オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されて検索スペースになります。検索スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。 内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。
検索範囲 (Search Scope)	発信者がコールハンドラからダイヤルした内線番号と、特定の検索範囲内のオブジェクトとのマッチングを行うために適用する検索範囲を次の中から選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [検索スペース (Search Space)] : リストから特定の検索スペースを選択します。 [コールから検索スペースを継承する (Inherit Search Space from Call)] : 以前のコールハンドラまたはルーティングルールによってコールに適用された検索スペースを使用するには、このオプションを選択します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Call Management Overview in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Creating, Modifying, and Deleting Call Handler Templates in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

コールハンドラ テンプレートの転送ルール

表 3-29 コールハンドラ テンプレートの [転送ルール (Transfer Rules)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	1 つまたは複数の転送ルールを有効または無効にするには、このチェックボックスをオンまたはオフにして、[保存 (Save)] を選択します。設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。
ルール名 (Rule Name)	転送ルールの名前。 転送ルールに固有のページに移動するには、ルール名を選択します。
内線番号 (Extension)	(表示専用) 電話システムでオブジェクトへの接続に使用される内線番号。
終了日 (End Date)	(表示専用) ルールが特定の終了日まで有効である場合に、ルールが無効になる日時を示します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Transferring Calls in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

コールハンドラ テンプレートの転送ルールの編集

表 3-30 コールハンドラ テンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ

フィールド	説明
ルール名 (Rule Name)	(表示専用) 転送ルールの名前。

表 3-30 コールハンドラ テンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ (続き)

フィールド	説明
ステータス (Status)	<p>転送オプションが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)] : 転送オプションは無効です。 [終了日時設定なしで有効にする (Enabled With No End Date and Time)] : 転送オプションは、無効にするまで有効です。 [有効期限 (Enabled Until)] : Cisco Unity Connection で、指定の日時になるまで選択した転送オプションが実行されます。[有効期限 (Enabled Until)] を選択し、Connection で自動的に転送オプションを無効にする月、日、年、および時刻を選択します。 <p>(注) 設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。</p>
転送先 (Transfer Calls To)	<p>次のいずれかの設定を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [グリーティング (Greeting)] : このオプションを選択した場合、通話は次の宛先に転送されます。 <ul style="list-style-type: none"> ユーザ設定の場合 : ユーザ グリーティング (ユーザの電話機で呼び出し音は鳴りません)。 コールハンドラ設定の場合 : コールハンドラ グリーティング。 [内線番号 (Extension)] : 通話の転送先となる内線番号を入力します。
転送タイプ (Transfer Type)	<p>Cisco Unity Connection による通話の転送方法を選択します。この設定は、電話機およびボイスメッセージシステムに及ぼされる影響を理解している場合に限り、慎重に使用してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> [スイッチへリリースする (Release to Switch)] : Connection は自動的に発信者を保留にし、内線番号をダイヤルして、通話を電話システムにリリースします。回線が通話中であるか応答しない場合、通話は電話システム (Connection ではない) からユーザまたはハンドラのグリーティングに転送されます。この転送タイプを使用すると、Connection で着信コールをより迅速に処理できます。[スイッチへリリースする (Release to Switch)] 設定は、電話システムで着信転送が有効である場合に限り使用してください。 [転送を監視する (Supervise Transfer)] : Connection が電話受付係の役割を果たして、転送を処理します。回線が通話中であるか応答しない場合、通話は Connection (電話システムではない) からユーザまたはハンドラのグリーティングに転送されます。監視転送は、通話の転送を電話システムで実行するかどうかにかかわらず使用できます。 <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [パーソナル グリーティング (My Personal Greeting)] オプションに設定されている場合は、[転送タイプ (Transfer Type)] オプションを使用できません。</p> <p>転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>

表 3-30 コールハンドラ テンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ (続き)

フィールド	説明
待機する呼び出し回数 (Rings to Wait For)	<p>Cisco Unity Connection でユーザまたはハンドラのグリーティングを再生する前に、内線番号を呼び出す回数を選択します。</p> <p>ユーザが応答できるようにするには、この値は 3 以上に設定します。特に通話が別の内線番号に転送される可能性があるときは、5 以上の値に設定することは避けてください。発信者が、転送先でも所定の呼び出し回数に達するまで待機しなければならない場合があります。転送コールの場合は、この回数を電話システムの設定値よりも 2 回以上少なくする必要があります。</p> <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されているか、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>
「お電話を転送しております」のプロンプトを再生 (Play the "Wait While I Transfer Your Call" Prompt)	<p>転送の実行中に、Cisco Unity Connection から発信者に対して「お電話を転送しております (Wait while I transfer your call)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
内線が通話中の場合 (If Extension Is Busy)	<p>電話が使用中である場合の Cisco Unity Connection による通話の処理方法を示します。通話を保留にしている間はポートが使用されるため、保留のオプションは必要以上に使用しないことをお勧めします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [発信者をボイスメールに転送する (Send Callers to Voicemail)]：通話中グリーティングが Connection によって再生されます。発信者は、ボイス メッセージを残すことができます。 • [発信者を保留にする (Put Callers on Hold Without Asking)]：Connection が発信者を自動的に保留にします。 • [保留して良いかを発信者に問い合わせる (Ask Callers to Hold)]：保留にするかどうかを Connection が発信者に問い合わせます。 <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、これらのオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>

表 3-30 コールハンドラ テンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ (続き)

フィールド	説明
通話接続時に通知する (Tell Me When the Call Is Connected)	<p>ユーザが電話に応答したときに Cisco Unity Connection で「おつなぎしております (transferring call)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
通話の宛先を通知する (Tell Me Who the Call Is For)	<p>ユーザが電話に応答したときに Cisco Unity Connection で「<ユーザまたはコールハンドラの録音名> の方にお電話がはいています (call for <recorded name of user or call handler>)」または「<ダイヤルされた内線番号> の方にお電話がはいています (call for <dialled extension number>)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、電話機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザがダイヤルされた複数の内線番号の通話を受け付ける場合に使用します。</p> <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
電話を取るか確認する (Ask Me If I Want to Take the Call)	<p>通話を転送する前に、通話を受け付けるかどうかを Cisco Unity Connection からユーザに問い合わせるようには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 3-30 コールハンドラ テンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ (続き)

フィールド	説明
発信者に自分の名前を録音してもらう (Ask for Caller's Name)	<p>Cisco Unity Connection から発信者に対して名前を言うよう要求するにするには、このチェックボックスをオンにします。ユーザが電話に出ると、Connection から通話が転送される前に「...様からのお電話です (Call from...)」というプロンプトが再生されます。</p> <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Transferring Calls in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

コールハンドラ テンプレートの発信者入力

表 3-31 コールハンドラ テンプレートの [発信者入力 (Caller Input)] ページ

フィールド	説明
キー (Key)	発信者入力の設定を編集するには、該当するキーを選択します。該当するキーの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページが開きます。
アクション (Action)	(表示専用) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。キーに [無視する (Ignore)] や [メッセージの録音を開始する (Take Message)] などの通話アクションが設定されている場合は、そのアクションが表示されます。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、カンパセーション、またはユーザに通話を送信するように設定されているキーの場合は、[発信者の送信先 (Send Caller To)] が表示され、通話を受信するオブジェクトが [ターゲット (Target)] フィールドに表示されます。
ターゲット (Target)	(表示専用) 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、カンパセーション、またはユーザに通話を送信するようにキーが設定されている場合、通話を受信するオブジェクトを示します。その他の場合、このフィールドは空白になります。
ステータス (Status)	(表示専用) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection で追加入力許可されるか ([ロックされていない (Unlocked)])、無視されるか ([ロックされている (Locked)]) を示します。

表 3-31 コールハンドラ テンプレートの [発信者入力 (Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
追加入力待機時間 ____ ミリ秒 (Wait for Additional Digits ____ Milliseconds)	<p>ロックされていないキーを発信者が 1 つ押した後、Cisco Unity Connection が追加入力を待機する時間の長さを示します。この時間以内に入力がなかった場合、Connection によってそのキーに割り当てられているアクションが実行されます。</p> <p>この値は、1,500 ミリ秒 (1.5 秒) にすることをお勧めします。</p> <p>(注) このオプションは、[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)] が有効になっている場合は使用できません。</p> <p>デフォルト設定 : 1,500 ミリ秒</p>
[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)] : [有効 (Enable)]	<p>コールハンドラおよびユーザ メールボックスで先頭に追加される数字を使用して短縮内線番号をシミュレートするには、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。</p> <p>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。</p> <p>たとえば、Sales というコールハンドラに追加用の数字 123 が設定されているとします。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</p>
先頭に追加する数字 (Digits to Prepend)	<p>発信者がユーザまたはコールハンドラのグリーティングを聞いている間にダイヤルした内線番号に対して、先頭に追加される数字を入力します。</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Allowing Caller Input During Greetings](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Abbreviated Extensions: Prepending Digits to Extensions That Callers Enter](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

コールハンドラ テンプレートの発信者入力の編集

表 3-32 コールハンドラ テンプレートの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページ

フィールド	説明
キー (Key)	(表示専用) このページの設定が適用される電話キーパッドのキーを示します。

表 3-32 コールハンドラ テンプレートの [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))	<p>発信者がキーを押した後の追加入力を Cisco Unity Connection で無視されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。Connection では、キーに割り当てられているアクションが実行されます。効率的な発信者入力メニューを作成するには、システム上の内線番号で先頭の文字となっているキーを除いて、すべてのキーをロックします。また、キーをロックすると、そのキーで始まる内線番号への通話をブロックすることもできます。</p> <p>すべてのキーの操作をロックするには、[グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページにある [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] チェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 3-32 コールハンドラ テンプレートの [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
アクション (Action)	<p>次のいずれかを選択して、発信者が該当するキーを押したときに Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話が Connection によって打ち切られます。 – [無視する (Ignore)] : キー入力は Connection によって無視され、グリーティングが引き続き再生されます。特定のキー入力だけに応答する場合に使用します。 – [グリーティングを再開する (Restart Greeting)] : グリーティングが Connection によって最初から再生されます。 – [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)] : コールルーティングテーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コールルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、Connection が以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。 – [グリーティングをスキップする (Skip Greeting)] : グリーティングがスキップされ、グリーティング再生後のアクションが Connection によって実行されます。 – [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : 発信者からのメッセージが録音されます。 – [緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)] : [内線番号 (Extension)] フィールドで指定された電話番号 (携帯電話やその他の外線番号など) に Connection によって通話が転送されます。Connection で通話を転送する場合に通話を電話システムにリリースするか、転送を管理するかどうかを指定することもできます。転送タイプとして [転送を監視する (Supervise Transfer)] を選択している場合は、呼び出し回数も指定できます。この回数を過ぎると、Connection による転送の試みが終了します。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンパセーション (Conversation)] : 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator) – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : ユーザが各自の指定する番号に転送することを可能にするカンパセーション (規制テーブルで許可されている場合に限られます)。 – [簡易サインイン (Easy Sign-In)] (ユーザの [発信者入力 (Caller Input)] ページに限り使用可能) : サインイン用の暗証番号だけを入力するよう、ユーザに要求するカンパセーション (Connection では、発信者が通話先のメールボックスにサインインしようとしていると見なされます)。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラのグリーティングを変更するためのカンパセーション。 – [サインイン (Sign-In)] : ID と暗証番号を入力するよう発信者に要求するカンパセーション。 – [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにするカンパセーション。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーの電話機や組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、ディレクトリに移動してユーザグリーティングに転送するかを指定します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Allowing Caller Input During Greetings](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

コールハンドラ テンプレートのグリーティング

表 3-33 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

フィールド	説明
有効 (Enabled)	グリーティングを無期限に有効にするには、このチェックボックスをオンにして [保存 (Save)] を選択します。 グリーティングが有効になっている場合、Cisco Unity Connection によって、終了日時に達するまで (終了日時が指定されていない場合は、グリーティングを無効にするまで) 状況に応じたグリーティングが再生されます。
グリーティング (Greeting)	(表示専用) グリーティングの名前。このグリーティングに固有のページに移動するには、グリーティングの名前を選択します。
終了日 (End Date)	(表示専用) 特定の終了日まで有効になっているグリーティングが、無効となる日時を示します。
ソース (Source)	(表示専用) グリーティング再生中に発信者に再生される録音のタイプを示します。 <ul style="list-style-type: none"> [なし (Blank)] : 発信者に何も再生されません。 [録音メッセージ (Recording)] : ユーザの録音したグリーティングが発信者に再生されます。 [システム (System)] : システム デフォルト グリーティングが発信者に再生されます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Overview of Call Handler Greetings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

コールハンドラテンプレートのグリーティングの編集

表 3-34 コールハンドラテンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ

フィールド	説明
ステータス (Status)	<p>選択したグリーティングが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)] : 該当するグリーティングは無効になっています。 [終了日時設定なしでグリーティングを有効する (Greeting Enabled with No End Date and Time)] : グリーティングは、無効にされるまで有効です。 [有効期限 (Enabled Until)] : Cisco Unity Connection によって、指定された日時に達するまで該当するグリーティングが再生されます。[有効期限 (Enabled Until)] を選択し、Connection でグリーティングを自動的に無効にする月、日、年、および時刻を選択します。
再生されるメッセージ (Callers Hear)	<p>選択したグリーティングのソースを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システム デフォルト グリーティング (System Default Greeting)] : あらかじめ録音されているシステム デフォルト グリーティングを使用する場合に選択します。Cisco Unity Connection によって、あらかじめ録音されているグリーティングとともにユーザの録音名が再生されます (「申し訳ありませんが、<ユーザ名> はただいま電話に出ることができません (Sorry, <user name> is not available)」など)。ユーザに録音名がない場合は、代わりにユーザの内線番号が Connection によって再生されます。グリーティングが有効になっているが、録音されていない場合は、Connection で事前に録音されたシステム グリーティングが再生されます。 <p>(注) グリーティングは、録音するだけでは有効になりません。</p> <ul style="list-style-type: none"> [パーソナル レコーディング (My Personal Recording)] : ユーザのパーソナル レコーディングを使用する場合に選択します。 [なし (Nothing)] : 録音がない場合に選択します。グリーティングのソースが空白のままになっている場合、Connection によってすぐにグリーティング再生後のアクションが実行されます。
「発信音の後にメッセージを録音してください」のプロンプトを再生 (Play the 'Record Your Message at the Tone' Prompt)	<p>発信音を待つメッセージを録音するようユーザに指示するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。</p>

表 3-34 コールハンドラ テンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
グリーティング中 (During Greeting)	<p>グリーティングの再生中に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] : グリーティングの再生中に発信者の入力を無視するには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスがオフになっている場合、Connection ではグリーティングの再生中に発信者が入力したキーに応じた処理が行われず。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。 • [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)] : 他のユーザまたはコールハンドラに関連付けられていない内線番号への転送を発信者に許可するには、このチェックボックスをオンにします。発信者の入力した番号が [デフォルトのシステム転送 (Default System Transfer)] 規制テーブルで許可されている場合に限り、Connection によってリリース転送が試みられます。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。 • [発信者に再入力を求める回数 (Times to Re-Prompt Caller)] : Connection から発信者に再入力を求める回数を入力します。再入力を求められた後に発信者がキーを入力しない場合、発信者は Connection から、まだ通話中であることの確認を求められます。応答がない場合、Connection によって、[発信者が終了する場合 : 送信先 (If Caller Exits Send To)] フィールドで選択したアクションが実行されます。 デフォルト設定 : ゼロ (0) • [再入力を求める間隔 (Delay Between Re-Prompts)] : 発信者に入力を求めた後、入力を再度求めるまで Connection が待機する秒数を示します。 デフォルト設定 : 2 秒

表 3-34 コールハンドラテンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
グリーティング後 (After Greeting)	<p>グリーティングの再生後に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。このオプションは慎重に使用してください。発信者は、予期しないときに通話を切断された場合、無礼だと感じる可能性があります。 - [グリーティングを再開する (Restart Greeting)] : Connection によってグリーティングが繰り返されます。このオプションは通常、エラー グリーティングに使用されます。 - [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)] : 適切なコールルーティングテーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コールルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。 - [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : 発信者からのメッセージが録音されます。メッセージが録音されることについて、グリーティングの中で通知する必要があります。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 - [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザグリーティングに移動するかを指定します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Managing Call Handler Greetings in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up System Transfers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

コールハンドラ テンプレートのグリーティング後メッセージの設定

表 3-35 コールハンドラ テンプレートの [グリーティング後メッセージの設定 (Post Greeting Recording Settings)] ページ (Cisco Unity Connection 8.0(2) 以降のみ)

フィールド	説明
グリーティング後メッセージを再生する (Play Post Greeting Recording)	<p>発信者がユーザまたはコールハンドラにメッセージを残す前に、Cisco Unity Connection が発信者にメッセージを再生するかどうかを示します。すべての発信者に録音を再生するのか、識別できない発信者だけに録音を再生するのかについても指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを再生しない (Do Not Play a Recording)] : この機能を無効にする場合は、この設定を選択します。発信者がメッセージを残す前に、発信者に対してユーザ グリーティングまたはコールハンドラ グリーティングだけを再生します。 [すべての発信者に対してメッセージを再生する (Play Recording to All Callers)] : 発信者がメッセージを残す前に、ユーザおよび外部発信者に対してユーザ グリーティングまたはコールハンドラ グリーティングを再生し、その後メッセージを再生します。 [識別できない発信者に対してのみメッセージを再生する (Play Recording Only to Unidentified Callers)] : 発信者がメッセージを残す前に、外部発信者に対してユーザ グリーティングまたはコールハンドラ グリーティングを再生し、その後メッセージを再生します。同様に、ユーザアカウントに関連付けられていない電話から発信し、Connection にサインインしていないユーザにも、グリーティングの後に録音を再生します。 <p>デフォルト設定 : [メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)]。</p>
再生するグリーティング後メッセージの選択 (Play Post Greeting Recording Selection)	<p>このユーザまたはコールハンドラのグリーティング後に再生する、グリーティング後メッセージの名前を選択します。</p> <p>[メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)] オプションを選択すると、この設定は無視されることに注意してください。</p>

コールハンドラ テンプレートのメッセージ設定

表 3-36 コールハンドラ テンプレートの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ

フィールド	説明
最大メッセージ長 (Maximum Message Length)	<p>識別できない発信者が残すことのできるメッセージの録音時間を、秒単位で設定します。</p> <p>ユーザは、識別できない発信者からのメッセージについて長さを制限することが必要になる場合があります。カスタマー サービスなど、部署によっては長めのメッセージを許可する必要があります。</p> <p>このオプションを有効にすると、発信者に対して、最大メッセージ長に達する前に警告音が再生されます。</p> <p>(注) 他のユーザが残すメッセージについて録音時間の上限を設定するには、該当する [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページを使用します。ユーザが録音するブロードキャストメッセージについて録音時間の上限を設定するには (録音を許可する場合)、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーション (Conversations)] ページを使用します。</p> <p>デフォルト設定 : 300 秒</p>
発信者がメッセージを編集できる (Callers Can Edit Messages)	<p>発信者がメッセージを再生、追加、再録音、または削除できるようにするプロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>メッセージを編集するための追加の制御権を発信者に与えますが、ボイス メッセージ ポートが使用される期間も長くなります。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。</p>
メッセージの緊急性 (Message Urgency)	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [通常にする (Mark Normal)] : 識別できない発信者が残したメッセージに対して、緊急のマークを付けません。 [緊急にする (Mark Urgent)] : 識別できない発信者が残したすべてのメッセージに緊急のマークを付けます。この設定は、営業やテクニカル サポートの通話に役立てることができます。 [発信者が選択できる (Ask Callers)] : メッセージに緊急のマークを付けるかどうかについて、Connection から識別できない発信者に問い合わせます。
プライベート メッセージ (Message Sensitivity)	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [通常にする (Mark Normal)] : 識別できない発信者が残したメッセージに対して、プライベートのマークを付けません。 [プライベートにする (Mark Private)] : 識別できない発信者が残したすべてのメッセージにプライベートのマークを付けます。 [発信者が選択できる (Ask Callers)] : メッセージにプライベートのマークを付けるかどうかについて、Connection から識別できない発信者に問い合わせます。

表 3-36 コールハンドラ テンプレートの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
[メッセージセキュリティ (Message Security)]: [セキュアにする (Mark Secure)]	識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがこのユーザに残したメッセージに対して、Cisco Unity Connection でセキュアのマークを付けるには、このチェックボックスをオンにします (識別できるユーザのメッセージング機能が有効な場合)。
メッセージ受信者 (Message Recipient)	<p>コールハンドラに残されたメッセージを受信するユーザまたは同報リストを選択します。アプリケーション ボタンを選択することによって受信者タイプを選択し、使用可能なオプションをリストから選択します。</p> <p>同報リストを選択すると、リストの各メンバーがコールハンドラのメッセージを受信します。</p> <p>テンプレートから作成したすべてのコールハンドラに同一のメッセージ受信者を設定しない限り、個々のコールハンドラを作成するときに必ずこの情報を入力してください。同一のメッセージ受信者を設定する場合は、テンプレートにこの情報を入力できます。</p> <p>メッセージがディスパッチメッセージとして同報リストに送信されるようにするには、[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。ディスパッチメッセージとして送信する場合、メッセージに対処する必要があるのはグループ内の 1 ユーザだけです。</p>
録音後のメッセージの再生 (Play After Message Recording)	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを送信した後に、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)]: メッセージ送信後に録音は再生されません。 [システム デフォルト メッセージを再生する (System Default Recording)]: メッセージ送信後にデフォルトのシステム録音を再生します。 [メッセージを再生する (Play Recording)]: メッセージ送信後にカスタマイズされた録音を再生します。ドロップダウン リストからカスタム録音を選択します。[カスタム録音の検索 (Search Custom Recording)] ページにカスタム録音がない場合は、[メッセージを再生する (Play Recording)] オプションはデフォルトで無効になります。 <p>デフォルトでは、[システム デフォルト メッセージを再生する (System Default Recording)] オプションが選択されます。</p>

表 3-36 コールハンドラ テンプレートの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージ後のアクション (After Message Action)	<p>発信者がメッセージを残した後に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。 – [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)] : 適切なコールルーティングテーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コールルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザグリーティングに移動するかを指定します。

関連項目

- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Taking Messages in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

連絡先テンプレートの検索

表 3-37 [連絡先テンプレートの検索 (Search Contact Templates)] ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限： (Limit Search To)	<p>検索結果の表示を制限する条件を次の中から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)] : 検索結果が属するパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。 [パーティション (Partition)] : 特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからパーティションの名前を選択します。
表示名 (Display Name)	<p>連絡先テンプレートの名前。 連絡先テンプレートに固有のページに移動するには、表示名を選択します。</p>
選択項目の削除 (Delete Selected)	<p>連絡先テンプレートを削除するには、表示名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)] を選択します。複数の連絡先テンプレートを同時に削除できます。</p>
新規追加 (Add New)	<p>連絡先テンプレートを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規の連絡先テンプレートに適用するデータを入力します。</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Contacts in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

連絡先テンプレートの新規作成

表 3-38 [連絡先テンプレートの新規作成 (New Contact Template)] ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	連絡先テンプレートに固有のテキスト名。
表示名 (Display Name)	連絡先テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
配信ロケーション (Delivery Location)	メッセージを配信する VPIM のロケーションを選択します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Contacts in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

連絡先テンプレートの基本設定の編集

表 3-39 [連絡先テンプレートの基本設定の編集 (Edit Contact Template Basics)] ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	連絡先テンプレートに固有のテキスト名。
表示名 (Display Name)	連絡先テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
ディレクトリに登録 (List in Directory)	企業ディレクトリに連絡先を登録するには、このチェックボックスをオンにします。外部発信者は、このディレクトリを使用して連絡先にアクセスします。
パーティション (Partition)	オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されて検索スペースになります。検索スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。 内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。
市 (City)	(任意) 連絡先が存在している市を入力します。
部署名 (Department)	(任意) 連絡先の部署名を入力します。
配信ロケーション (Delivery Location)	メッセージを配信する VPIM のロケーションを選択します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Contacts in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

通知テンプレートの検索

[通知テンプレートの検索 (Search Notification Templates)] ページには、管理者が作成したテンプレートの総数とともにステータスが表示されます。

管理者は、HTML 通知の送信に使用される HTML テンプレートを検索できます。デフォルトでは、検索結果には、デフォルトテンプレートとカスタムテンプレートを含むすべてのテンプレートが返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウンリストから 1 ページの行数を選択できます。最大の制限値である 250 の検索結果が 1 ページに返されます。管理者は、次のオプションを使用して、[テンプレート名 (Template Name)] フィールドでカスタム検索を実行できます。

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- が次の文字列を含む (Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)
- が次の文字列と等しい (Is Exactly)

通知テンプレートの新規作成

- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

表 3-40 [通知テンプレートの検索 (Search Notification Templates)] ページ

フィールド	説明
通知テンプレート名 (Notification Template Name)	通知テンプレートの名前。 通知テンプレートの固有ページに移動するには、通知テンプレート名を選択します。テンプレートは、デフォルトまたはカスタム検索に基づき、昇順または降順に並べることができます。
選択項目の削除 (Delete Selected)	通知テンプレートを削除するには、通知テンプレート名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数の通知テンプレートを同時に削除できます。 デフォルト テンプレートは削除できません。また、テンプレートが HTML 通知デバイスに割り当てられている場合は、そのテンプレートとの既存の関連付けがすべて削除されない限り、そのテンプレートは削除できません。
新規追加 (Add New)	通知テンプレートを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。[通知テンプレートの新規作成 (New Notification Template)] ページが開き、新規通知テンプレートに適用するデータを入力できます。
依存関係の表示 (Show Dependencies)	テンプレートを削除する前に、[依存関係の表示 (Show Dependencies)] ボタンを選択して、そのテンプレートと関連付けられている HTML 通知デバイスがある Connection ユーザおよびユーザテンプレートを検索します。すべての依存関係が再割り当て、または削除されている場合、そのテンプレートを削除できます。 [依存関係の表示 (Show Dependencies)] オプションは、複数のテンプレートに対して同時に使用することはできません。
移動 (Go)	管理者は、ページ番号を入力し、[移動 (Go)] をクリックすることで、特定のページに移動できます。管理者は、ページナビゲーションを使用して、先頭、前、次、最後のページにそれぞれ移動することもできます。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding, Modifying, or Deleting a Notification Template in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Adding a Notification Template in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

通知テンプレートの新規作成

表 3-41 [通知テンプレートの新規作成 (New Notification Template)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	通知テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。

表 3-41 [通知テンプレートの新規作成 (New Notification Template)] ページ (続き)

フィールド	説明
HTML	<p>左側の [HTML] パネルには、HTML テンプレートで使用できる項目と変数が一覧表示されます。右側の [HTML] パネルでは、管理者が HTML テンプレートを作成できます。HTML テンプレートには、HTML タグ、テキストとステータス項目、アクション項目、カスタム グラフィック、カスタム変数、または固定項目を含めることができます。</p> <p>左側の [HTML] パネルには、次の項目のリストが保存されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [ステータス項目 (Status Items)] : ここで指定する文字列で、ユーザのメールボックスの現在の状態をアイコン形式 (MWI ステータスとボイス メッセージのメッセージ ステータスを含む) を指定します。通知テンプレートにステータス項目を直接挿入するには、<code> </code> タグまたは <code> </code> タグを使用する必要があります。 • [アクション項目 (Action Items)] : ここで指定する文字列は、特定のメッセージに対するアクション (Mini Web Inbox、Web Inbox、またはフル受信ボックス ビューの起動やメッセージの自動再生など) を実行するために使用されます。これらのアクション項目の使用時には認証が必要です。クレデンシャルはそのセッションのために保存され、メッセージの再生や削除など、複数のアクションを実行することができます。通知テンプレートにステータス項目を直接挿入するには、<code></code> タグを使用する必要があります。たとえば、<code></code> タグ。 • [固定項目 (Static Items)] : ここで指定する文字列は、メッセージに関連付けられている対応するコンテンツ (たとえば、発信者 ID (送信者の内線番号)、送信者のエイリアス、または受信者のエイリアス) と置き換えられます。 • [カスタム変数 (Custom Variables)] : ここで指定する文字列は、管理者が [テンプレート (Templates)] > [通知テンプレート (Notification Templates)] > [カスタム変数 (Custom Variables)] ページで定義した変数を一覧表示します。 • [カスタム グラフィック (Custom Graphics)] : ここで指定する文字列は、管理者が [テンプレート (Templates)] > [通知テンプレート (Notification Templates)] > [カスタム グラフィック (Custom Graphics)] ページで定義したグラフィックを一覧表示します。 <p> (注) 管理者は、ステータス項目、カスタム グラフィック、およびイメージのない通知用の HTML テンプレートを作成できます。HTML テンプレート通知にステータス項目とカスタム グラフィックを表示するには、電子メール プロバイダー / サーバおよび電子メール クライアントで表示がサポートされていることを確認してください。イメージを表示するように Microsoft Outlook を設定する方法の詳細については、『<i>User Workstation Setup Guide for Cisco Unity Connection</i>』 (Release 9.x) の「Configuring an Email Account to Access Cisco Unity Connection 9.x Voice Messages」の章にある「Configuring Cisco Unity Connection 9.x for HTML-based Message Notification」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/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能です。</p> <p>右側の [HTML] パネルは、テンプレート コンテンツで構成されています。各項目と変数の詳細については、『<i>User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection</i>』 (Release 9.x) の「Adding, Modifying, or Deleting a Notification Template in Cisco Unity Connection 9.x」の章にある「Adding a Notification Template in Cisco Unity Connection 9.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/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能です。</p>

表 3-41 [通知テンプレートの新規作成 (New Notification Template)] ページ (続き)

フィールド	説明
検証 (Validate)	入力した HTML テキストの正確さをチェックします。Connection は、テンプレート内の HTML コンテンツを検証します。 バリデータは HTML コンテンツのみ検証し、CSS は検証しません。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding, Modifying, or Deleting a Notification Template in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Adding a Notification Template in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

通知テンプレートの編集

表 3-42 [通知テンプレートの編集 (Edit Notification Template)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	通知テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。

表 3-42 [通知テンプレートの編集 (Edit Notification Template)] ページ (続き)

フィールド	説明
HTML	<p>左側の [HTML] パネルには、HTML テンプレートで使用できる項目と変数が一覧表示されます。右側の [HTML] パネルでは、管理者が HTML テンプレートを作成できます。HTML テンプレートには、HTML タグ、テキストとステータス項目、アクション項目、カスタム グラフィック、カスタム変数、または固定項目を含めることができます。</p> <p>左側の [HTML] パネルには、次の項目のリストが保存されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [ステータス項目 (Status Items)] : ここで指定する文字列で、ユーザのメールボックスの現在の状態をアイコン形式 (MWI ステータスとボイス メッセージのメッセージ ステータスを含む) を指定します。通知テンプレートにステータス項目を直接挿入するには、<code> </code> タグまたは <code> </code> タグを使用する必要があります。 • [アクション項目 (Action Items)] : ここで指定する文字列は、特定のメッセージに対するアクション (Mini Web Inbox、Web Inbox、またはフル受信ボックス ビューの起動やメッセージの自動再生など) を実行するために使用されます。これらのアクション項目の使用時には認証が必要です。クレデンシャルはそのセッションのために保存され、メッセージの再生や削除など、複数のアクションを実行することができます。通知テンプレートにステータス項目を直接挿入するには、<code></code> タグを使用する必要があります。たとえば、<code></code> タグ。 • [固定項目 (Static Items)] : ここで指定する文字列は、メッセージまたは通知デバイスの定義に関連付けられている対応するコンテンツ (たとえば、発信者 ID (送信者の内線番号)、送信者のエイリアス、または受信者のエイリアス) と置き換えられます。 • [カスタム変数 (Custom Variables)] : ここで指定する文字列は、管理者が [テンプレート (Templates)] > [通知テンプレート (Notification Templates)] > [カスタム変数 (Custom Variables)] ページで定義した変数を一覧表示します。 • [カスタム グラフィック (Custom Graphics)] : ここで指定する文字列は、管理者が [テンプレート (Templates)] > [通知テンプレート (Notification Templates)] > [カスタム グラフィック (Custom Graphics)] ページで定義したグラフィックを一覧表示します。 <p> (注) 管理者は、ステータス項目、カスタム グラフィック、およびイメージのない通知用の HTML テンプレートを作成できます。HTML テンプレート通知にステータス項目とカスタム グラフィックを表示するには、電子メール プロバイダー/サーバおよび電子メール クライアントで表示がサポートされていることを確認してください。詳細については、『<i>User Workstation Setup Guide for Cisco Unity Connection</i>』 (Release 9.x) の「Configuring an Email Account to Access Cisco Unity Connection 9.x Voice Messages」の章にある「Configuring Cisco Unity Connection 9.x for HTML-based Message Notification」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/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能です。</p> <p>右側の [HTML] パネルは、テンプレート コンテンツで構成されています。各項目と変数の詳細については、『<i>User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection</i>』 (Release 9.x) の「Adding, Modifying, or Deleting a Notification Template in Cisco Unity Connection 9.x」の章にある「Adding a Notification Template in Cisco Unity Connection 9.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/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能です。</p>
前へ (Previous)	リストから前の通知テンプレートを開きます。

表 3-42 [通知テンプレートの編集 (Edit Notification Template)] ページ (続き)

フィールド	説明
次へ (Next)	リストから次の通知テンプレートを開きます。
検証 (Validate)	入力した HTML テキストの正確さをチェックします。Connection は、テンプレート内の HTML コンテンツを検証します。 バリデータは HTML コンテンツのみ検証し、CSS は検証しません。
プレビュー (Preview)	選択したテンプレート用の HTML ベースの SMTP 通知のプレビューを表示します。[プレビュー (Preview)] オプションは、テンプレートを作成し、保存した後でのみ使用できます。 [プレビュー (Preview)] オプションでは、デフォルトブラウザに従ってビューが表示されますが、表示は電子メールクライアントによって異なることがあります。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding, Modifying, or Deleting a Notification Template in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Adding a Notification Template in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

カスタム変数の検索

[カスタム変数の検索 (Search Custom Variables)] ページには、管理者が作成した変数の総数とともにステータスが表示されます。

管理者は、HTML テンプレート内で使用できるカスタム変数を検索できます。デフォルトでは、検索結果には、すべての変数が返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウンリストから 1 ページの行数を選択できます。最大の制限値である 250 の検索結果が 1 ページに返されます。管理者は、次のオプションを使用して、[変数名 (Variable Name)] フィールドでカスタム検索を実行できます。

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- が次の文字列を含む (Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)
- が次の文字列と等しい (Is Exactly)
- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

表 3-43 [カスタム変数の検索 (Search Custom Variables)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	カスタム変数の名前。 カスタム変数の特定のページに移動するには、[カスタム変数の検索 (Search Custom Variables)] ページでカスタム変数名をクリックします。カスタム変数は、デフォルトまたはカスタム検索に基づき、昇順または降順に並べることができます。

表 3-43 [カスタム変数の検索 (Search Custom Variables)] ページ (続き)

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	カスタム変数を削除するには、カスタム変数名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のカスタム変数を同時に削除できます。 変数が HTML ベースの通知テンプレートのいずれかで使用されている場合、Connection はプロンプトを表示しません。削除したカスタム変数が使用されている場合、管理者は通知テンプレートのコンテンツを手動で更新する必要があります。削除した変数が通知テンプレートから手動で削除されていない場合、その値の代わりにその変数が通知に表示されます。
新規追加 (Add New)	カスタム変数を追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。[カスタム変数の新規作成 (New Custom Variable)] ページが開き、新規変数に適用するデータを入力できます。
移動 (Go)	管理者は、ページ番号を入力し、[移動 (Go)] をクリックすることで、特定のページに移動できます。管理者は、ページナビゲーションを使用して、先頭、前、次、最後のページにそれぞれ移動することもできます。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Adding a Custom Variable in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

カスタム変数の新規作成

表 3-44 [カスタム変数の新規作成 (New Custom Variable)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	カスタム変数の識別に役立つ名前を入力します。最大長は 128 文字で、英数字と下線文字のみ使用できます。表示名は、カスタム グラフィックやシステム定義タグで使用されていない一意な名前にする必要があります。
値 (Value)	カスタム変数の値 (テキストまたは数値) を入力します。値は最大 1,000 文字まで指定できます。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Adding a Custom Variable in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

カスタム変数の編集

表 3-45 [カスタム変数の編集 (Edit Custom Variables)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	カスタム変数の識別に役立つ名前。表示名は編集できません。
値 (Value)	カスタム変数の値 (テキストまたは数値) を入力します。

表 3-45 [カスタム変数の編集 (Edit Custom Variables)] ページ (続き)

フィールド	説明
前へ (Previous)	リストから前のカスタム変数を開きます。
次へ (Next)	リストから次のカスタム変数を開きます。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding a Custom Variable in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

カスタム グラフィックの検索

[カスタム グラフィックの検索 (Search Custom Graphics)] ページには、管理者が作成したカスタム グラフィックの総数とともにステータスが表示されます。

管理者は、HTML テンプレート内で使用できるカスタム グラフィックを検索できます。デフォルトでは、検索結果には、すべてのカスタム グラフィックが返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウン リストから 1 ページの行数を選択できます。最大の制限値である 250 の検索結果が 1 ページに返されます。管理者は、次のオプションを使用して、[カスタム グラフィック名 (Custom Graphic Name)] フィールドでカスタム検索を実行できます。

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- が次の文字列を含む (Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)
- が次の文字列と等しい (Is Exactly)
- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

表 3-46 [カスタム グラフィックの検索 (Search Custom Graphics)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	カスタム グラフィックの名前。 カスタム グラフィックの特定のページに移動するには、[カスタム グラフィックの検索 (Search Custom Graphics)] ページでカスタム グラフィック名をクリックします。カスタム グラフィックは、デフォルトまたはカスタム検索に基づき、昇順または降順に並べることができます。
カスタム グラフィック ファイル名 (Custom Graphics File Name)	カスタム グラフィックの実際のファイル名。
プレビュー (Preview)	カスタム グラフィックのプレビュー。[イメージプレビュー (Image Preview)] をクリックすると、フル カスタム グラフィックが表示されます。

表 3-46 [カスタム グラフィックの検索 (Search Custom Graphics)] ページ (続き)


フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	<p>カスタム グラフィックを削除するには、カスタム グラフィック名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のカスタム グラフィックを同時に削除できます。</p> <p>グラフィックが HTML ベースの通知テンプレートのいずれかで使用されている場合、Connection はプロンプトを表示しません。削除したカスタム グラフィックが使用されている場合、管理者は通知テンプレートのコンテンツを手動で更新する必要があります。削除したグラフィックが通知テンプレートから手動で削除されていない場合、その値の代わりにその変数名が通知に表示されます。</p>
新規追加 (Add New)	<p>カスタム グラフィックを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。[カスタム グラフィックの新規作成 (New Custom Graphic)] ページが開き、新規グラフィックに適用するデータを入力できます。</p>
移動 (Go)	<p>管理者は、ページ番号を入力し、[移動 (Go)] をクリックすることで、特定のページに移動できます。管理者は、ページナビゲーションを使用して、先頭、前、次、最後のページにそれぞれ移動することもできます。</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Adding a Custom Graphic in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

カスタム グラフィックの新規作成

表 3-47 [カスタム グラフィックの新規作成 (New Custom Graphic)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	<p>カスタム グラフィックの識別に役立つ名前を入力します。最大長は 128 文字で、英数字と下線文字のみ使用できます。表示名は、カスタム変数やシステム定義タグで使用されていない一意な名前にする必要があります。</p> <p> (注) ファイルは、サイズ 1 MB 以下で、一意である必要があります。同じグラフィックを再度アップロードすることはできません。また、イメージ形式のみアップロードでき、他の形式のアップロードはサポートされていません。</p>
イメージファイルの選択 (Select Image File)	<p>カスタム グラフィックをアップロードする必要がある場所を参照して、グラフィックを選択します。</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Adding a Custom Graphic in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

カスタム グラフィックの編集

表 3-48 [カスタム グラフィックの編集 (Edit Custom Graphics)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	カスタム グラフィックの識別に役立つ名前。表示名は編集できません。
イメージファイルの選択 (Select Image File)	カスタム グラフィックをアップロードする必要がある場所を参照して、グラフィックを選択します。グラフィックのサイズは 1 MB 以下にする必要があります。
前へ (Previous)	リストから前のカスタム グラフィックを開きます。
次へ (Next)	リストから次のカスタム グラフィックを開きます。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Adding a Custom Graphic in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

交換可能イメージの検索

[交換可能イメージの検索 (Search Replaceable Images)] ページには、管理者が作成した交換可能イメージの総数とともにステータスが表示されます。

管理者は、HTML 通知内で使用できる交換可能イメージを検索できます。デフォルトでは、検索結果には、すべてのイメージが返されます。管理者は、次のオプションを使用して、[交換可能イメージ表示名 (Replaceable Images Display Name)] フィールドでカスタム検索を実行できます。

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- が次の文字列を含む (Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)
- が次の文字列と等しい (Is Exactly)
- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

表 3-49 [交換可能イメージの検索 (Search Replaceable Images)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	イメージの表示名。 イメージの特定のページに移動するには、[交換可能イメージの検索 (Search Replaceable Images)] ページでイメージ名をクリックします。交換可能イメージは、デフォルトまたはカスタム検索に基づき、昇順または降順に並べることができます。
イメージ名 (Image Name)	イメージ名は実際のイメージの名前です。
プレビュー (Preview)	イメージのプレビュー。[プレビュー (Preview)] をクリックすると、フル イメージが表示されます。

表 3-49 [交換可能イメージの検索 (Search Replaceable Images)] ページ (続き)

フィールド	説明
サイズ (Size)	イメージの幅と高さに関するサイズ。
復元 (Restore)	デフォルトの管理用イメージを復元します。



(注) 管理用交換可能イメージは、MWI およびメッセージ ステータスを表示するために、HTML 通知テンプレート内のステータス項目によって使用されます。これらのイメージを、HTML 通知テンプレートに直接追加することはできません。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Modifying a Replaceable Image in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

交換可能イメージの編集

表 3-50 [交換可能イメージの編集 (Edit Replaceable Images)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	イメージの識別に役立つ名前。表示名は編集できません。
イメージ ソース (Image Source)	イメージをアップロードする必要がある場所を参照して、イメージを選択します。
前へ (Previous)	リストから前のイメージを開きます。
次へ (Next)	リストから次のイメージを開きます。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Modifying a Replaceable Image in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。



CHAPTER 4

Cisco Unity Connection 9.x 連絡先の設定

次の項を参照してください。

- 「連絡先の検索」 (P.4-1)
- 「連絡先の新規作成」 (P.4-2)
- 「連絡先の基本情報の編集」 (P.4-3)
- 「ユーザの別名の編集」 (P.4-5)
- 「SMTP プロキシアドレス」 (P.4-6)

連絡先の検索

表 4-1 [連絡先 (Contacts)] ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限： (Limit Search To)	検索結果の表示を制限する条件を次の中から選択します。 <ul style="list-style-type: none">• [すべて (All)] : 検索結果が属する Cisco Unity Connection のロケーションやパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。• [パーティション (Partition)] : 特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからパーティションの名前を選択します。• [ロケーション (Location)] : (Cisco Unity Connection の設定だけに適用可能) 特定の Connection のロケーションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからロケーションの名前を選択します。
エイリアス (Alias)	連絡先に固有のテキスト名。 連絡先に固有のページに移動するには、エイリアスを選択します。
名 (First Name)	(表示専用) 連絡先の名。
姓 (Last Name)	(表示専用) 連絡先の姓。
表示名 (Display Name)	(表示専用) 連絡先の名前。
選択項目の削除 (Delete Selected)	連絡先を削除するには、表示名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)] を選択します。複数の連絡先を同時に削除できます。

■ 連絡先の新規作成

表 4-1 【連絡先 (Contacts)】ページ (続き)

フィールド	説明
新規追加 (Add New)	連絡先を追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規の連絡先に適用するデータを入力します。
一括編集 (Bulk Edit)	一度に複数の連絡先を編集するには、該当する連絡先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。 まとめて編集する連絡先が複数の検索ページに表示される場合は、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から、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します。同様の操作を該当するすべてのチェックボックス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。 手順については、「一括編集モードでの連絡先設定の編集」(P.4-5) の手順を参照してください。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Managing Contacts in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

連絡先の新規作成

表 4-2 【連絡先の新規作成 (New Contact)】ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	連絡先に固有のテキスト名。
名 (First Name)	連絡先の名。
姓 (Last Name)	連絡先の姓。
表示名 (Display Name)	連絡先の識別に役立つ名前を入力します。 ユーザの表示名、連絡先、および同報リストを入力する際は、次の点を考慮してください。 <ul style="list-style-type: none"> 表示名に特殊文字や発音区別符号が含まれている場合は、音声認識カンバセーションで表示名の認識に問題が発生することがあります。 ユーザ、連絡先、または同報リストに録音名がない場合、Cisco Unity Connection では表示名または姓と名の組み合わせの再生が試みられます。
連絡先テンプレート (Contact Template)	新規連絡先のベースとなるテンプレートを選択します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Managing Contacts in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

連絡先の基本情報の編集

[連絡先の基本情報の編集 (Edit Contact Basics)] ページの各フィールドについては、表 4-3 を参照してください。

一括編集モードでの連絡先情報の編集手順については、「[一括編集モードでの連絡先設定の編集 \(P.4-5\)](#)」の手順を参照してください。

表 4-3 [連絡先の基本情報の編集 (Edit Contact Basics)] ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	(このフィールドは、個々の連絡先を編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 連絡先に固有のテキスト名。
名 (First Name)	(このフィールドは、個々の連絡先を編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 連絡先の名。
姓 (Last Name)	(このフィールドは、個々の連絡先を編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 連絡先の姓。
表示名 (Display Name)	(このフィールドは、個々の連絡先を編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 連絡先の識別に役立つ名前を入力します。 ユーザの表示名、連絡先、および同報リストを入力する際は、次の点を考慮してください。 <ul style="list-style-type: none"> 表示名に特殊文字や発音区別符号が含まれている場合は、音声認識カンバセーションで表示名の認識に問題が発生することがあります。 ユーザ、連絡先、または同報リストに録音名がない場合、Cisco Unity Connection では表示名または姓と名の組み合わせの再生が試みられます。
録音名 (Recorded Name)	(このフィールドは、個々の連絡先を編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) これはユーザ、連絡先、同報リスト、またはハンドラの録音名です。ここで名前を録音できますが、ユーザは、自己登録カンバセーション、設定オプション、または Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して名前を録音することもできます。 ここで名前を録音するには、Media Master を使用します。Media Master の [オプション (Options)] メニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用します。
ディレクトリに登録 (List in Directory)	企業ディレクトリに連絡先を登録するには、このチェックボックスをオンにします。外部発信者は、このディレクトリを使用してユーザおよび連絡先にアクセスします。
パーティション (Partition)	オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されて検索スペースになります。検索スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。 内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。

表 4-3 [連絡先の基本情報の編集 (Edit Contact Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
転送有効 (Transfer Enabled)	連絡先に関連付けられた電話番号に着信コールを転送するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにして、[転送先内線番号 (Transfer Extension)] フィールドに電話番号を入力します。 (注) 一括編集モードで連絡先を編集するときは、[転送有効 (Transfer Enabled)] チェックボックスをオンにできますが、連絡先の転送先内線番号を設定しておく必要があります。転送先内線番号がまだ設定されていない連絡先については、[転送有効 (Transfer Enabled)] フィールドが無効のままになります。
転送先内線番号 (Transfer Extension)	(このフィールドは、個々の連絡先を編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) [転送有効 (Transfer Enabled)] チェックボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection によって、このフィールドに入力された電話番号に着信コールが転送されます。電話番号を入力する際は、該当のアウトダイヤルアクセスコードを含めます。
市 (City)	(任意) 連絡先が存在している市を入力します。
部署名 (Department)	(任意) 連絡先の部署を入力します。
配信ロケーション (Delivery Location)	(このフィールドは、個々の連絡先を編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) Voice Profile for Internet Messaging (VPIM) 連絡先の VPIM ロケーションを選択します。
VPIM リモート メールボックス番号 (VPIM Remote Mailbox Number)	(このフィールドは、個々の連絡先を編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) リモートのボイス メッセージング システムにおける VPIM 連絡先のメールボックス番号を入力します。
ローカル内線番号 (Local Extension)	(このフィールドは、個々の連絡先を編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) VPIM 連絡先に対して、Cisco Unity Connection 内線番号方式に適合するローカル内線番号を割り当てることができます。ローカル内線番号を使用すると、発信者は、内線番号を使用して VPIM 連絡先をメッセージの宛先に指定できるため、連絡先のロケーション ID とリモート メールボックス番号を覚えておく必要はありません。 さらに、[転送有効 (Transfer Enabled)] フィールドと [転送先内線番号 (Transfer Extension)] フィールドを設定した場合、発信者は VPIM 連絡先を識別し、その連絡先に転送されます。
ボイス コマンドを使用して連絡先にコールする電話番号 (Phone Numbers to Call Contact by Using Voice Commands)	(このフィールドは、個々の連絡先を編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 音声認識ユーザが、連絡先の特定の電話タイプを指定して、連絡先を呼び出すことができるようにする場合は、[ダイヤルする勤務先電話 (Dialed Work Phone)]、[ダイヤルする自宅の電話 (Dialed Home Phone)]、および [ダイヤルする携帯電話 (Dialed Mobile Phone)] の各フィールドを使用します。 ダイヤルする電話番号には、外部通話のダイヤルに必要な追加の番号 (たとえば 9)、長距離ダイヤルに必要な追加の番号 (たとえば 1)、および国際電話に必要な追加の番号 (たとえば +) を含めます。
パーソナル着信転送ルールの連絡先を識別する電話番号 (Phone Numbers to Identify Contact for Personal Call Transfer Rules)	(このフィールドは、個々の連絡先を編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 連絡先からの着信通話に対してユーザのパーソナル着信転送ルールを照合するときに Cisco Unity Connection で使用される電話番号を入力するには、[勤務先電話 (Work Phone)]、[自宅の電話 (Home Phone)]、[携帯電話 (Mobile Phone)]、[別の電話番号 1 (Other Number 1)]、および [別の電話番号 2 (Other Number 2)] の各フィールドを使用します。


表 4-3 [連絡先の基本情報の編集 (Edit Contact Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Managing Contacts in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。
- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[VPIM Networking in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。

一括編集モードでの連絡先設定の編集

- ステップ 1** [連絡先の検索 (Search Contacts)] ページで、該当する連絡先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。
- まとめて編集する連絡先が複数の検索ページに表示される場合は、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から、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します。同様の操作を該当するすべてのチェックボックス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。各フィールドの設定方法については、表 4-3 のフィールド定義を参照してください。
-  **(注)** [連絡先の基本情報の編集 (Edit Contact Basics)] ページの最上部に表示されるステータスメッセージは、編集している連絡先アカウントの数を示しています。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** [一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)] フィールドなど、適用可能なすべてのフィールドを設定したら、[送信 (Submit)] を選択します。

ユーザの別名の編集

表 4-4 [ユーザの別名の編集 (Edit Alternate Names)] ページ

フィールド	説明
名 (First Name)	代行ユーザまたは連絡先の名。ユーザの別名については、姓と名を両方とも指定する必要があります。

■ SMTP プロキシアドレス

表 4-4 [ユーザの別名の編集 (Edit Alternate Names)] ページ (続き)

フィールド	説明
姓 (Last Name)	代行ユーザまたは連絡先の姓。
選択項目の削除 (Delete Selected)	ユーザの別名を削除するには、表示名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)] を選択します。複数のユーザの別名を同時に削除できます。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Alternate Names in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

SMTP プロキシアドレス

表 4-5 [SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Addresses)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	SMTP プロキシアドレスを削除するには、表示名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)] を選択します。複数の SMTP プロキシアドレスを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	新規の SMTP プロキシアドレスを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。[SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Address)] テーブルに新しい行が表示されます。新しい行に SMTP プロキシアドレスを入力して、[保存 (Save)] を選択します。
SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Address)	ユーザまたは連絡先の SMTP プロキシアドレスを入力します。Cisco Unity Connection では、プロキシアドレスを使用して、着信する SMTP メッセージの送信者と受信者がユーザまたは連絡先にマッピングされます。 SMTP プロキシアドレスのパターン、つまり、Connection によってユーザプロファイルの値に置き換えられるテキストとトークンの組み合わせを入力できます (たとえば、%Alias% は、Connection によって、対応するユーザの編集集中に各ユーザプロファイルからのエイリアスに置き換えられます)。使用可能なトークンは次のとおりです。 <ul style="list-style-type: none"> • %FirstName% • %LastName% • %Alias% • %Extension%
SMTP プロキシアドレスを末尾に追加する (Append SMTP Proxy Addresses)	(一括編集操作だけに適用可能) 編集集中の各ユーザアカウントまたは連絡先に SMTP プロキシアドレスを追加するには、[SMTP プロキシアドレスを末尾に追加する (Append SMTP Proxy Addresses)] を選択します。
SMTP プロキシアドレスを上書きする (Override SMTP Proxy Addresses)	(一括編集操作だけに適用可能) 各ユーザアカウントまたは連絡先に現在存在する SMTP プロキシアドレスを削除し、[SMTP プロキシアドレス (SMTP Proxy Address)] フィールドに入力した新規の SMTP プロキシアドレスに置き換えるには、[SMTP プロキシアドレスを上書きする (Override SMTP Proxy Addresses)] を選択します。

表 4-5 [SMTP プロキシ アドレス (SMTP Proxy Addresses)] ページ (続き)

フィールド	説明
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

- ユーザの場合は、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「SMTP Proxy Addresses in Cisco Unity Connection 9.x」の項。連絡先の場合は、同じマニュアルの「[Managing Contacts in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「SMTP Proxy Addresses in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

■ SMTP プロキシ アドレス



CHAPTER 5

Cisco Unity Connection 9.x 同報リストの設定

次の項を参照してください。

- 「同報リストの検索」 (P.5-2)
- 「同報リストの新規作成」 (P.5-3)
- 「同報リストの基本設定の編集」 (P.5-4)
- 「同報リストのメンバー」 (P.5-8)
- ユーザの別名の編集

同報リストの検索

表 5-1 【同報リストの検索 (Search Distribution Lists)】ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限： (Limit Search To)	<p>検索結果の表示を制限する条件を次の中から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)] : 検索結果が属する Cisco Unity Connection のロケーションやパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。 [パーティション (Partition)] : 特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからパーティションの名前を選択します。 [ロケーション (Location)] : (Cisco Unity Connection の設定だけに適用可能) 特定の Connection のロケーションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからロケーションの名前を選択します。 [ローカル サイト (Local Site)] : (ネットワーキング サイトの一部である Cisco Unity Connection の設定だけに適用可能) この Connection のロケーションを含むネットワーキング サイト内のロケーションに属する結果 (このロケーション自体に属する結果を含む) だけを表示します。 [リモート サイト (Remote Site)] : (ネットワーキング サイトの一部である Cisco Unity Connection の設定だけに適用可能) リモート ネットワーキング サイト (サイト間リンクを介して、このロケーションが属するサイトにリンクしているサイト) 内のロケーションに属する結果だけを表示します。 [ブランチ (Branch)] : 中央接続サーバに関連付けられた特定の拠点に属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからブランチの名前を選択します。
エイリアス (Alias)	<p>同報リストに固有のテキスト名。</p> <p>同報リストに固有のページに移動するには、エイリアスを選択します。</p>
内線番号 (Extension)	(表示専用) 電話システムでオブジェクトへの接続に使用される内線番号。
表示名 (Display Name)	(表示専用) 同報リストの名前。
選択項目の削除 (Delete Selected)	同報リストを削除するには、表示名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)] を選択します。複数の同報リストを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	同報リストを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新しい同報リストに適用するデータを入力します。
一括編集 (Bulk Edit)	<p>一度に複数の同報リストを編集するには、該当する同報リスト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。</p> <p>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。</p> <p>手順については、「一括編集モードでの同報リスト設定の編集」(P.5-7) の手順を参照してください。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Accessing and Using Cisco Unity Connection Administration 9.x](#)」の章にある「Finding Records in Cisco Unity Connection Administration 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

同報リストの新規作成

表 5-2 [同報リストの新規作成 (New Distribution Lists)] ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	同報リストに固有のテキスト名。
表示名 (Display Name)	<p>同報リストの識別に役立つ名前を入力します。</p> <p>ユーザの表示名、連絡先、および同報リストを入力する際は、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 表示名に特殊文字や発音区別符号が含まれている場合は、音声認識カンバセーションで表示名の認識に問題が発生することがあります。 ユーザ、連絡先、または同報リストに録音名がない場合、Cisco Unity Connection では表示名または姓と名の組み合わせの再生が試みられます。
サイト間リンク経由のリモートサイトのレプリケート (Replicate to Remote Sites Over Intersite Links)	<p>(サイト間ネットワークが設定されている場合に限り適用可能) サイト間リンクを介してリモートサイトへのレプリケーション用のリストを提供するよう、Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。リモートユーザが宛先指定できるようにリモートサイトでリストを同期するには、このサイトからデータを同期するときに同報リストが含まれるように、リモートサイトを設定することも必要です。リモートサイトが Connection サイトである場合、リモートサイトゲートウェイのリンクに対して [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページの [ディレクトリデータを同期するときに同報リストを含める (Include Distribution Lists When Synchronizing Directory Data)] チェックボックスをオンにすると、リストに同期が設定されます。リモートサイトが Cisco Unity サイトである場合、リモートサイトゲートウェイに対する [Connection ネットワーキング (Connection Networking)] ページの [同報リストの同期 (Sync Distribution Lists)] チェックボックスをオンにすると、リストに同期が設定されます。</p> <p>サイト間リンクでリストの同期が有効である場合でもリモートサイトでは同期できないよう、同報リストを提供しないように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>(注) [連絡先を許可する (Allow Contacts)] チェックボックスがオンの場合、このオプションは使用できません。連絡先がメンバーとして許可されているリストは、リモートサイトにレプリケートできません。</p>

表 5-2 [同報リストの新規作成 (New Distribution Lists)] ページ (続き)

フィールド	説明
サイト間リンクを介したリモートサイトへのリストのレプリケートを許可する (Allow List to Be Replicated to Remote Sites Over Intersite Links)	<p>(サイト間ネットワークキングが設定されている場合に限り適用可能) サイト間リンクを介してリモートサイトへのレプリケーション用のリストを提供するよう、Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。リモートユーザが宛先指定できるようにリモートサイトでリストを同期するには、このサイトからデータを同期するときに同報リストが含まれるように、リモートサイトを設定することも必要です。リモートサイトが Connection サイトである場合、リモートサイト ゲートウェイのリンクに対して [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページの [ディレクトリ データを同期するときに同報リストを含める (Include Distribution Lists When Synchronizing Directory Data)] チェックボックスをオンにすると、リストに同期が設定されます。リモートサイトが Cisco Unity サイトである場合、リモートサイト ゲートウェイに対する [Connection ネットワークキング (Connection Networking)] ページの [同報リストの同期 (Sync Distribution Lists)] チェックボックスをオンにすると、リストに同期が設定されます。</p> <p>サイト間リンクでリストの同期が有効である場合でもリモートサイトでは同期できないよう、同報リストを提供しないように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>(注) [連絡先を許可する (Allow Contacts)] チェックボックスがオンの場合、このオプションは使用できません。連絡先がメンバーとして許可されているリストは、リモートサイトにレプリケートできません。</p>
連絡先を許可する (Allow Contacts)	<p>連絡先を同報リストのメンバーとして追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。同報リストのメンバーとして連絡先が含まれている場合、リモートのボイス メッセージング システム (VPIM) ロケーション) のユーザはそのリストにメッセージを送信できません。</p> <p>(注) [サイト間リンクを介したリモートサイトへのリストのレプリケートを許可する (Allow List to be Replicated to Remote Sites Over Intersite Links)] チェックボックスがオンの場合、このオプションは使用できません。連絡先がメンバーとして許可されているリストは、リモートサイトにレプリケートできません。</p>
外部のシステムからのメッセージを受け入れる (Accept Messages from Foreign System)	<p>VPIM ロケーションとして設定されたリモートのボイス メッセージング システムのユーザがこの同報リストにメッセージを送信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。</p> <p>(注) [連絡先を許可する (Allow Contacts)] チェックボックスがオンの場合、このオプションは使用できません。連絡先がメンバーとして許可されているリストでは、外部システムからのメッセージを受け入れることはできません。</p>
SRSV ブランチのレプリケート (Replicate to SRSV Branches)	<p>中央 Connection サーバのブランチの同報リストを同期化するには、このチェックボックスをチェックします。</p>

関連項目

- 『[System Administration Guide for Cisco Unity Connection](#)』 (Release 9.x) の「[Managing System Distribution Lists in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Creating System Distribution Lists in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

同報リストの基本設定の編集

[同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページの各フィールドについては、[表 5-3](#) を参照してください。

一括編集モードでの同報リスト情報の編集手順については、「[一括編集モードでの同報リスト設定の編集](#)」(P.5-7) の手順を参照してください。

表 5-3 [同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	(このフィールドは、個々の同報リストを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 同報リストに固有のテキスト名。
表示名 (Display Name)	(このフィールドは、個々の同報リストを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 同報リストの識別に役立つ名前を入力します。 ユーザの表示名、連絡先、および同報リストを入力する際は、次の点を考慮してください。 <ul style="list-style-type: none"> 表示名に特殊文字や発音区別符号が含まれている場合は、音声認識カンバセーションで表示名の認識に問題が発生することがあります。 ユーザ、連絡先、または同報リストに録音名がない場合、Cisco Unity Connection では表示名または姓と名の組み合わせの再生が試みられます。
内線番号 (Extension)	(このフィールドは、個々の同報リストを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 電話システムで同報リストへの接続に使用される内線番号を入力します。
パーティション (Partition)	オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されて検索スペースになります。検索スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。 内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。
録音名 (Recorded Name)	(このフィールドは、個々の同報リストを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) これはユーザ、連絡先、同報リスト、またはハンドラの録音名です。ここで名前を録音できますが、ユーザは、自己登録カンバセーション、設定オプション、または Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して名前を録音することもできます。 ここで名前を録音するには、Media Master を使用します。Media Master の [オプション (Options)] メニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用します。

表 5-3 【同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)】 ページ (続き)

フィールド	説明
サイト間リンク経由のリモートサイトのレプリケート (Replicate to Remote Sites Over Intersite Links)	<p>(サイト間ネットワークキングが設定されている場合に限り適用可能) サイト間リンクを介してリモートサイトへのレプリケーション用のリストを提供するよう、Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。リモートユーザが宛先指定できるようにリモートサイトでリストを同期するには、このサイトからデータを同期するときに同報リストが含まれるように、リモートサイトを設定することも必要です。リモートサイトが Connection サイトである場合、リモートサイト ゲートウェイのリンクに対して [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページの [ディレクトリ データを同期するときに同報リストを含める (Include Distribution Lists When Synchronizing Directory Data)] チェックボックスをオンにすると、リストに同期が設定されます。リモートサイトが Cisco Unity サイトである場合、リモートサイト ゲートウェイに対する [Connection ネットワーキング (Connection Networking)] ページの [同報リストの同期 (Sync Distribution Lists)] チェックボックスをオンにすると、リストに同期が設定されます。</p> <p>サイト間リンクでリストの同期が有効である場合でもリモートサイトでは同期できないよう、同報リストを提供しないように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>(注) [連絡先を許可する (Allow Contacts)] チェックボックスがオンの場合、このオプションは使用できません。連絡先がメンバーとして許可されているリストは、リモートサイトにレプリケートできません。</p>
サイト間リンクを介したリモートサイトへのリストのレプリケートを許可する (Allow List to Be Replicated to Remote Sites Over Intersite Links)	<p>(サイト間ネットワークキングが設定されている場合に限り適用可能) サイト間リンクを介してリモートサイトへのレプリケーション用のリストを提供するよう、Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。リモートユーザが宛先指定できるようにリモートサイトでリストを同期するには、このサイトからデータを同期するときに同報リストが含まれるように、リモートサイトを設定することも必要です。リモートサイトが Connection サイトである場合、リモートサイト ゲートウェイのリンクに対して [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページの [ディレクトリ データを同期するときに同報リストを含める (Include Distribution Lists When Synchronizing Directory Data)] チェックボックスをオンにすると、リストに同期が設定されます。リモートサイトが Cisco Unity サイトである場合、リモートサイト ゲートウェイに対する [Connection ネットワーキング (Connection Networking)] ページの [同報リストの同期 (Sync Distribution Lists)] チェックボックスをオンにすると、リストに同期が設定されます。</p> <p>サイト間リンクでリストの同期が有効である場合でもリモートサイトでは同期できないよう、同報リストを提供しないように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>(注) [連絡先を許可する (Allow Contacts)] チェックボックスがオンの場合、このオプションは使用できません。連絡先がメンバーとして許可されているリストは、リモートサイトにレプリケートできません。</p>
連絡先を許可する (Allow Contacts)	<p>連絡先を同報リストのメンバーとして追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。同報リストのメンバーとして連絡先が含まれている場合、リモートのボイス メッセージング システム (VPIM) ロケーションのユーザはそのリストにメッセージを送信できません。</p> <p>(注) [サイト間リンクを介したリモートサイトへのリストのレプリケートを許可する (Allow List to be Replicated to Remote Sites Over Intersite Links)] チェックボックスがオンの場合、このオプションは使用できません。連絡先がメンバーとして許可されているリストは、リモートサイトにレプリケートできません。</p>
外部のシステムからのメッセージを受け入れる (Accept Messages from Foreign Systems)	<p>VPIM ロケーションとして設定されたリモートのボイス メッセージング システムのユーザがこの同報リストにメッセージを送信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。</p> <p>(注) [連絡先を許可する (Allow Contacts)] チェックボックスがオンの場合、このオプションは使用できません。連絡先がメンバーとして許可されているリストでは、外部システムからのメッセージを受け入れることはできません。</p>


表 5-3 [同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
SRSV ブランチのレプリケート (Replicate to SRSV Branches)	中央 Connection サーバのブランチの同報リストを同期化するには、このチェックボックスをチェックします。
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 9.x) の「Managing System Distribution Lists in Cisco Unity Connection 9.x」の章にある「Modifying System Distribution Lists in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

一括編集モードでの同報リスト設定の編集

- 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。各フィールドの設定方法については、表 5-3 のフィールド定義を参照してください。
-  **(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** [一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)] フィールドなど、適用可能なすべてのフィールドを設定したら、[送信 (Submit)] を選択します。

同報リストのメンバー

表 5-4 [同報リストのメンバー (Distribution List Members)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Remove Selected)	ユーザまたは連絡先を削除するには、オブジェクトの表示名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 (Remove Selected)] を選択します。複数のユーザと連絡先を同時に削除できます。
ユーザの追加 (Add User)	ユーザを検索し、同報リストに追加する場合に選択します。
ユーザテンプレートの追加 (Add User Template)	ユーザテンプレートを検索し、同報リストに追加する場合に選択します。ユーザテンプレートを同報リストのメンバーとして追加すると、そのユーザテンプレートを使用して作成された新規ユーザが自動的に同報リストに追加されます。(同報リストにユーザテンプレートを追加する前にそのテンプレートを使用して作成されたユーザは、ユーザテンプレートを追加しても影響を受けません)。
連絡先の追加 (Add Contact)	([同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページで [連絡先を許可する (Allow Contacts)] チェックボックスがオンになっている場合に限り適用可能) 連絡先を検索して、同報リストに追加する場合に選択します。連絡先を検索してリストに追加するには、連絡先の VPIM 配信ロケーションと VPIM リモート メールボックス番号が定義されている必要があります。
同報リストの追加 (Add Distribution List)	別の同報リストをこの同報リストのメンバーとして追加する場合に選択します。
表示名 (Display Name)	(表示専用) オブジェクトの名前。
エイリアス (Alias)	(表示専用) 同報リストのメンバーに固有のテキスト名。
メンバータイプ (Member Type)	(表示専用) オブジェクトのタイプ ([ユーザ (User)] (ユーザとテンプレートの両方を含む)、[連絡先 (Contact)]、または [同報リスト (Distribution List)])。

関連項目

ユーザの別名の編集

表 5-5 [ユーザの別名の編集 (Edit Alternate Names)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	同報リストのユーザの別名。
選択項目の削除 (Delete Selected)	ユーザの別名を削除するには、表示名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)] を選択します。複数のユーザの別名を同時に削除できます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Managing System Distribution Lists in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章にある「Adding Alternate Names for a System Distribution List in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。



CHAPTER 6

Cisco Unity Connection 9.x コール管理の設定

次の項を参照してください。

- 「コールハンドラの検索」 (P.6-2)
- 「コールハンドラの新規作成」 (P.6-3)
- 「コールハンドラの基本設定の編集」 (P.6-3)
- 「コールハンドラの転送ルール」 (P.6-6)
- 「コールハンドラの転送ルールの編集」 (P.6-7)
- 「コールハンドラの発信者入力」 (P.6-10)
- 「コールハンドラの発信者入力の編集」 (P.6-12)
- 「コールハンドラのグリーティング」 (P.6-14)
- 「コールハンドラのグリーティングの編集」 (P.6-15)
- 「コールハンドラのグリーティング後メッセージの設定」 (P.6-19)
- 「コールハンドラのメッセージ設定」 (P.6-19)
- 「コールハンドラの所有者」 (P.6-23)
- 「ディレクトリハンドラの検索」 (P.6-23)
- 「ディレクトリハンドラの新規作成」 (P.6-24)
- 「ディレクトリハンドラの基本設定の編集」 (P.6-25)
- 「ディレクトリハンドラの発信者入力」 (P.6-30)
- 「ディレクトリハンドラのグリーティング」 (P.6-35)
- 「インタビューハンドラの検索」 (P.6-35)
- 「インタビューハンドラの新規作成」 (P.6-36)
- 「インタビューハンドラの基本設定の編集」 (P.6-38)
- 「インタビューの質問」 (P.6-42)
- 「インタビューの質問の編集」 (P.6-43)
- 「カスタム録音の検索」 (P.6-43)
- 「カスタム録音の新規作成」 (P.6-43)
- 「カスタム録音の編集」 (P.6-44)

- 「直接ルーティング ルール」 (P.6-44)
- 「直接ルーティング ルールの新規作成」 (P.6-45)
- 「直接ルーティング ルールの編集」 (P.6-45)
- 「直接ルーティング ルールの条件の新規作成」 (P.6-48)
- 「直接ルーティング ルールの条件の編集」 (P.6-50)
- 「直接ルーティング ルールの順序の編集」 (P.6-51)
- 「転送ルーティング ルール」 (P.6-52)
- 「転送ルーティング ルールの新規作成」 (P.6-53)
- 「転送ルーティング ルールの編集」 (P.6-53)
- 「転送ルーティング ルールの条件の新規作成」 (P.6-56)
- 「転送ルーティング ルールの条件の編集」 (P.6-58)
- 「転送ルーティング ルールの順序の編集」 (P.6-60)

コールハンドラの検索

表 6-1 [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限 : (Limit Search To)	<p>検索結果の表示を制限する条件を次の中から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [すべて (All)] : 検索結果が属するパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。 • [パーティション (Partition)] : 特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからパーティションの名前を選択します。
表示名 (Display Name)	(表示専用) コールハンドラの名前。
内線番号 (Extension)	(表示専用) 電話システムでコールハンドラへの接続に使用される内線番号。
選択項目の削除 (Delete Selected)	コールハンドラを削除するには、表示名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)] を選択します。複数のコールハンドラを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	コールハンドラを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新しいコールハンドラに適用するデータを入力します。
一括編集 (Bulk Edit)	<p>一度に複数のコールハンドラを編集するには、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。</p> <p>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。</p> <p>手順については、「一括編集モードでのコールハンドラ設定の編集」 (P.6-5) の手順を参照してください。</p>

表 6-1 [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページ (続き)

フィールド	説明
依存関係の表示 (Show Dependencies)	コールハンドラを削除する前に、[依存関係の表示 (Show Dependencies)] ボタンを選択して、そのコールハンドラと依存関係にある他のオブジェクトをデータベースで検索します。依存関係の検索結果から、影響を受けるオブジェクトへのリンクをたどり、別のコールハンドラに依存関係を再割り当てすることができます。すべての依存関係の再割り当てを終えたら、コールハンドラを削除できます。 複数のコールハンドラの依存関係を同時に表示することはできません。

関連項目

コールハンドラの新規作成

表 6-2 [コールハンドラの新規作成 (New Call Handler)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	コールハンドラの識別に役立つ名前を入力します。
内線番号 (Extension)	電話システムでコールハンドラへの接続に使用される内線番号を入力します。
コールハンドラ テンプレート (Call Handler Template)	新規コールハンドラのベースとなるテンプレートを選択します。このテンプレートは、ほとんどのコールハンドラの設定に影響します。

関連項目

コールハンドラの基本設定の編集

[コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページの各フィールドについては、[表 6-3](#) を参照してください。

一括編集モードでのコールハンドラ情報の編集手順については、「[一括編集モードでのコールハンドラ設定の編集](#)」(P.6-5) の手順を参照してください。

表 6-3 [コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	(このフィールドは、個々のコールハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) コールハンドラの識別に役立つ名前を入力します。 (注) コールハンドラの表示名を変更する前に、レポートデータをバックアップすることを留意してください。ファイルの名前を変更したあと、レポートのコール前のデータセットを表示できません。
作成時刻 (Creation Time)	(表示専用。このフィールドは、個々のコールハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) コールハンドラが作成された日時を示します。

表 6-3 [コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
電話システム (Phone System)	コールハンドラに使用する電話システムを選択します。
アクティブなスケジュール (Active Schedule)	リストからスケジュールを選択して、標準および時間外グリーティングを再生する日時と、グリーティングの後の Cisco Unity Connection によるアクションを指定します。
システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)	Cisco Unity Connection で、アクティブなスケジュールで選択した時間にシステムのデフォルトタイムゾーンが適用されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 このチェックボックスをオフにした場合は、リストからタイムゾーンを選択します。
タイムゾーン (Time Zone)	[システム設定 (System Settings)] > [全般設定 (General Configuration)] ページに定義されているシステムのデフォルトタイムゾーンを使用するように Cisco Unity Connection を設定するには、コールハンドラに必要なタイムゾーンを選択するか、[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)] チェックボックスをオンにします。 コールハンドラのタイムゾーンの設定が選択したアクティブなスケジュールに適用されて、発信者に標準グリーティング、時間外グリーティング、および祝日グリーティングを再生する日時と、標準または時間外転送ルールを適用する日時が決定します。 ユーザのタイムゾーン設定を変更した場合でも、標準グリーティングおよび時間外グリーティングは、設定されているタイムゾーンを使って再生されます。
言語 (Language)	Cisco Unity Connection から発信者に対してハンドラのシステムプロンプトを再生するときの言語を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] : Connection では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] : 以前のコールハンドラまたはルーティングルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承 (Inherited)] に設定されている場合、システムプロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。 <p>または、リストから特定の言語を選択することもできます。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p>
内線番号 (Extension)	(このフィールドは、個々のコールハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 電話システムでコールハンドラへの接続に使用される内線番号を入力します。

表 6-3 [コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
パーティション (Partition)	<p>オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されて検索スペースになります。検索スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。</p> <p>内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。</p>
録音名 (Recorded Name)	<p>(このフィールドは、個々のコールハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) これはユーザ、連絡先、同報リスト、またはハンドラの録音名です。ここで名前を録音できますが、ユーザは、自己登録カンパセーション、設定オプション、または Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して名前を録音することもできます。</p> <p>ここで名前を録音するには、Media Master を使用します。Media Master の [オプション (Options)] メニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用します。</p>
検索範囲 (Search Scope)	<p>発信者がコールハンドラからダイヤルした内線番号と、特定の検索範囲内のオブジェクトとのマッチングを行うために適用する検索範囲を次の中から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [検索スペース (Search Space)] : リストから特定の検索スペースを選択します。 [コールから検索スペースを継承する (Inherit Search Space from Call)] : 以前のコールハンドラまたはルーティングルールによってコールに適用された検索スペースを使用するには、このオプションを選択します。
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Modifying Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Partitions and Search Spaces in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

一括編集モードでのコールハンドラ設定の編集

- 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。各フィールドの設定方法については、表 6-3 のフィールド定義を参照してください。



(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** [一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)] フィールドなど、適用可能なすべてのフィールドを設定したら、[送信 (Submit)] を選択します。
- ステップ 4** 必要に応じて、[編集 (Edit)] メニューから使用できる関連ページで引き続きこれらのコールハンドラの設定を変更します。各ページで変更を実施したら、次のページに移動する前に[送信 (Submit)] を選択して新しい変更を実施します。

コールハンドラの転送ルール

表 6-4 コールハンドラの [転送ルール (Transfer Rules)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	1つまたは複数の転送ルールを有効または無効にするには、このチェックボックスをオンまたはオフにして、[保存 (Save)] を選択します。設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。
ルール名 (Rule Name)	転送ルールの名前。 転送ルールに固有のページに移動するには、ルール名を選択します。
内線番号 (Extension)	(表示専用) 電話システムでオブジェクトへの接続に使用される内線番号。
終了日 (End Date)	(表示専用) ルールが特定の終了日まで有効である場合に、ルールが無効になる日時を示します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Transferring Calls in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsa9x.html から入手可能)。

コールハンドラの転送ルールの編集

表 6-5 コールハンドラの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ

フィールド	説明
ルール名 (Rule Name)	(表示専用) 編集中の転送オプション。
ステータス (Status)	<p>転送オプションが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)] : 転送オプションは無効です。 [終了日時設定なしで有効にする (Enabled With No End Date and Time)] : 転送オプションは、無効にするまで有効です。 [有効期限 (Enabled Until)] : Cisco Unity Connection で、指定の日時になるまで選択した転送オプションが実行されます。[有効期限 (Enabled Until)] を選択し、Connection で自動的に転送オプションを無効にする月、日、年、および時刻を選択します。 <p>(注) 設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。</p>
転送先 (Transfer Calls To)	<p>次のいずれかの設定を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [グリーティング (Greeting)] : このオプションを選択した場合、通話は次の宛先に転送されます。 <ul style="list-style-type: none"> ユーザ設定の場合 : ユーザ グリーティング (ユーザの電話機で呼び出し音は鳴りません)。 コールハンドラ設定の場合 : コールハンドラ グリーティング。 [内線番号 (Extension)] : 通話の転送先となる内線番号を入力します。
転送タイプ (Transfer Type)	<p>Cisco Unity Connection による通話の転送方法を選択します。この設定は、電話機およびボイスメッセージシステムに及ぼされる影響を理解している場合に限り、慎重に使用してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> [スイッチへリリースする (Release to Switch)] : Connection は自動的に発信者を保留にし、内線番号をダイヤルして、通話を電話システムにリリースします。回線が通話中であるか応答しない場合、通話は電話システム (Connection ではない) からユーザまたはハンドラのグリーティングに転送されます。この転送タイプを使用すると、Connection で着信コールをより迅速に処理できます。[スイッチへリリースする (Release to Switch)] 設定は、電話システムで着信転送が有効である場合に限り使用してください。 [転送を監視する (Supervise Transfer)] : Connection が電話受付係の役割を果たして、転送を処理します。回線が通話中であるか応答しない場合、通話は Connection (電話システムではない) からユーザまたはハンドラのグリーティングに転送されます。監視転送は、通話の転送を電話システムで実行するかどうかにかかわらず使用できます。 <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [パーソナル グリーティング (My Personal Greeting)] オプションに設定されている場合は、[転送タイプ (Transfer Type)] オプションを使用できません。</p> <p>転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>

表 6-5 コールハンドラの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ (続き)

フィールド	説明
待機する呼び出し回数 (Rings to Wait For)	<p>Cisco Unity Connection でユーザまたはハンドラのグリーティングを再生する前に、内線番号を呼び出す回数を選択します。</p> <p>ユーザが応答できるようにするには、この値は 3 以上に設定します。特に通話が別の内線番号に転送される可能性があるときは、5 以上の値に設定することは避けてください。発信者が、転送先でも所定の呼び出し回数に達するまで待機しなければならない場合があります。転送コールの場合は、この回数を電話システムの設定値よりも 2 回以上少なくする必要があります。</p> <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されているか、[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>
「お電話を転送しております」のプロンプトを再生 (Play the "Wait While I Transfer Your Call" Prompt)	<p>転送の実行中に、Cisco Unity Connection から発信者に対して「お電話を転送しております (Wait while I transfer your call)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
内線が通話中の場合 (If Extension Is Busy)	<p>電話が使用中である場合の Cisco Unity Connection による通話の処理方法を示します。通話を保留にしている間はポートが使用されるため、保留のオプションは必要以上に使用しないことをお勧めします。</p> <ul style="list-style-type: none"> [発信者をボイスメールに転送する (Send Callers to Voicemail)]：通話中グリーティングが Connection によって再生されます。発信者は、ボイス メッセージを残すことができます。 [発信者を保留にする (Put Callers on Hold Without Asking)]：Connection が発信者を自動的に保留にします。 [保留して良いかを発信者に問い合わせる (Ask Callers to Hold)]：保留にするかどうかを Connection が発信者に問い合わせます。 <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、これらのオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>

表 6-5 コールハンドラの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ (続き)

フィールド	説明
通話接続時に通知する (Tell Me When the Call Is Connected)	<p>ユーザが電話に応答したときに Cisco Unity Connection で「おつなぎしております (transferring call)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
通話の宛先を通知する (Tell Me Who the Call Is For)	<p>ユーザが電話に応答したときに Cisco Unity Connection で「<ユーザまたはコールハンドラの録音名> の方にお電話がはいています (call for <recorded name of user or call handler>)」または「<ダイヤルされた内線番号> の方にお電話がはいています (call for <dialled extension number>)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、電話機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザがダイヤルされた複数の内線番号の通話を受け付ける場合に使用します。</p> <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
電話を取るか確認する (Ask Me If I Want to Take the Call)	<p>通話を転送する前に、通話を受け付けるかどうかを Cisco Unity Connection からユーザに問い合わせるようには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 6-5 コールハンドラの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ (続き)

フィールド	説明
発信者に自分の名前を録音してもらう (Ask for Caller's Name)	<p>Cisco Unity Connection から発信者に対して名前を言うよう要求するようになるには、このチェックボックスをオンにします。ユーザが電話に出ると、Connection から通話が転送される前に「...様からのお電話です (Call from...)」というプロンプトが再生されます。</p> <p>[スイッチへリリースする (Release to Switch)] が選択されているか、[転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 9.x) の「Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x」の章にある「Transferring Calls in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsax.html から入手可能)。

コールハンドラの発信者入力

表 6-6 コールハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページ

フィールド	説明
キー (Key)	発信者入力の設定を編集するには、該当するキーを選択します。該当するキーの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページが開きます。
アクション (Action)	(表示専用) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。キーに [無視する (Ignore)] や [メッセージの録音を開始する (Take Message)] などの通話アクションが設定されている場合は、そのアクションが表示されます。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、カンバセーション、またはユーザに通話を送信するように設定されているキーの場合は、[発信者の送信先 (Send Caller To)] が表示され、通話を受信するオブジェクトが [ターゲット (Target)] フィールドに表示されます。
ターゲット (Target)	(表示専用) 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、カンバセーション、またはユーザに通話を送信するようにキーが設定されている場合、通話を受信するオブジェクトを示します。その他の場合、このフィールドは空白になります。
ステータス (Status)	(表示専用) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection で追加入力 that 許可されるか ([ロックされていない (Unlocked)])、無視されるか ([ロックされている (Locked)]) を示します。

表 6-6 コールハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
追加入力待機時間 ____ ミリ秒 (Wait for Additional Digits ____ Milliseconds)	<p>ロックされていないキーを発信者が 1 つ押した後、Cisco Unity Connection が追加入力を待機する時間の長さを示します。この時間以内に入力がなかった場合、Connection によってそのキーに割り当てられているアクションが実行されます。</p> <p>この値は、1,500 ミリ秒 (1.5 秒) にすることをお勧めします。</p> <p>(注) このオプションは、[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)] が有効になっている場合は使用できません。</p> <p>デフォルト設定 : 1,500 ミリ秒</p>
[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)] : [有効 (Enable)]	<p>コールハンドラおよびユーザ メールボックスで先頭に追加される数字を使用して短縮内線番号をシミュレートするには、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。</p> <p>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。</p> <p>たとえば、Sales というコールハンドラに追加用の数字 123 が設定されているとします。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。</p>
先頭に追加する数字 (Digits to Prepend)	<p>発信者がコールハンドラのグリーティングを聞いている間にダイヤルした内線番号に対して、先頭に追加される数字を入力します。</p>
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Managing Caller Input During Greetings in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Abbreviated Extensions: Prepending Digits to Extensions That Callers Enter」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

コールハンドラの発信者入力編集

表 6-7 コールハンドラの [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ

フィールド	説明
キー (Key)	(表示専用) このページの設定が適用される電話キーパッドのキーを示します。
追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))	<p>発信者がキーを押した後の追加入力を Cisco Unity Connection で無視されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。Connection では、キーに割り当てられているアクションが実行されます。効率的な発信者入力メニューを作成するには、システム上の内線番号で先頭の文字となっているキーを除いて、すべてのキーをロックします。また、キーをロックすると、そのキーで始まる内線番号への通話をブロックすることもできます。</p> <p>すべてのキーの操作をロックするには、[グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページにある [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] チェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 6-7 コールハンドラの [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
アクション (Action)	<p>次のいずれかを選択して、発信者が該当するキーを押したときに Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> – [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話が Connection によって打ち切られます。 – [無視する (Ignore)] : キー入力は Connection によって無視され、グリーティングが引き続き再生されます。特定のキー入力だけに応答する場合に使用します。 – [グリーティングを再開する (Restart Greeting)] : グリーティングが Connection によって最初から再生されます。 – [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)] : コールルーティングテーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コールルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、Connection が以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。 – [グリーティングをスキップする (Skip Greeting)] : グリーティングがスキップされ、グリーティング再生後のアクションが Connection によって実行されます。 – [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : 発信者からのメッセージが録音されます。 – [緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)] : [内線番号 (Extension)] フィールドで指定された電話番号 (携帯電話やその他の外線番号など) に Connection によって通話が転送されます。Connection で通話を転送する場合に通話を電話システムにリリースするか、転送を管理するかどうかを指定することもできます。転送タイプとして [転送を監視する (Supervise Transfer)] を選択している場合は、呼び出し回数も指定できます。この回数を過ぎると、Connection による転送の試みが終了します。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンパセーション (Conversation)] : 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator) – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : ユーザが各自の指定する番号に転送することを可能にするカンパセーション (規制テーブルで許可されている場合に限られます)。 – [簡易サインイン (Easy Sign-In)] (ユーザの [発信者入力 (Caller Input)] ページに限り使用可能) : サインイン用の暗証番号だけを入力するよう、ユーザに要求するカンパセーション (Connection では、発信者が通話先のメールボックスにサインインしようとしていると見なされます)。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラのグリーティングを変更するためのカンパセーション。 – [サインイン (Sign-In)] : ID と暗証番号を入力するよう発信者に要求するカンパセーション。 – [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにするカンパセーション。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーの電話機や組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、ディレクトリに移動してユーザグリーティングに転送するかを指定します。

表 6-7 コールハンドラの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。 後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。

関連項目

コールハンドラのグリーティング

表 6-8 コールハンドラの [グリーティング (Greetings)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	グリーティングを無期限に有効にするには、このチェックボックスをオンにして [保存 (Save)] を選択します。 グリーティングが有効になっている場合、Cisco Unity Connection によって、終了日時に達するまで (終了日時が指定されていない場合は、グリーティングを無効にするまで) 状況に応じたグリーティングが再生されます。
グリーティング (Greeting)	(表示専用) グリーティングの名前。このグリーティングに固有のページに移動するには、グリーティングの名前を選択します。
終了日 (End Date)	(表示専用) 特定の終了日まで有効になっているグリーティングが、無効となる日時を示します。
ソース (Source)	(表示専用) グリーティング再生中に発信者に再生される録音のタイプを示します。 <ul style="list-style-type: none"> [なし (Blank)] : 発信者に何も再生されません。 [録音メッセージ (Recording)] : ユーザの録音したグリーティングが発信者に再生されます。 [システム (System)] : システム デフォルト グリーティングが発信者に再生されます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Overview of Call Handler Greetings in Cisco Unity Connection 9.x」の項および「Managing Call Handler Greetings in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

コールハンドラのグリーティングの編集

表 6-9 [コールハンドラのグリーティングの編集 (Edit Call Handler Greeting)] ページ

フィールド	説明
ステータス (Status)	<p>選択したグリーティングが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)] : 該当するグリーティングは無効になっています。 [終了日時設定なしでグリーティングを有効する (Greeting Enabled with No End Date and Time)] : グリーティングは、無効にされるまで有効です。 [有効期限 (Enabled Until)] : Cisco Unity Connection によって、指定された日時に達するまで該当するグリーティングが再生されます。[有効期限 (Enabled Until)] を選択し、Connection でグリーティングを自動的に無効にする月、日、年、および時刻を選択します。
再生されるメッセージ (Callers Hear)	<p>選択したグリーティングのソースを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システム デフォルト グリーティング (System Default Greeting)] : あらかじめ録音されているシステム デフォルト グリーティングを使用する場合に選択します。Cisco Unity Connection によって、あらかじめ録音されているグリーティングとともにユーザの録音名が再生されます (「申し訳ありませんが、<ユーザ名> はただいま電話に出ることができません (Sorry, <user name> is not available)」など)。ユーザに録音名がない場合は、代わりにユーザの内線番号が Connection によって再生されます。グリーティングが有効になっているが、録音されていない場合は、Connection で事前に録音されたシステム グリーティングが再生されます。 <p>(注) グリーティングは、録音するだけでは有効になりません。</p> <ul style="list-style-type: none"> [パーソナル レコーディング (My Personal Recording)] : ユーザのパーソナル レコーディングを使用する場合に選択します。 [なし (Nothing)] : 録音がない場合に選択します。グリーティングのソースが空白のままになっている場合、Connection によってすぐにグリーティング再生後のアクションが実行されます。
「発信音の後にメッセージを録音してください」のプロンプトを再生 (Play the 'Record Your Message at the Tone' Prompt)	<p>発信音を待つメッセージを録音するようユーザに指示するように Cisco Unity Connection を設定するには、この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、[グリーティング後 (After Greeting)] フィールドで [コールアクション (Call Action)] が [メッセージの録音を開始する (Take Message)] に設定されている場合のみ有効になります。オプションが [システム デフォルト グリーティング (System Default Greeting)] に設定されている場合は、チェックボックスはオンになっていても無効のままです。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。</p>

表 6-9 【コールハンドラのグリーティングの編集 (Edit Call Handler Greeting)】 ページ (続き)

フィールド	説明
グリーティング中 (During Greeting)	<p>グリーティングの再生中に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <p>[発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] : グリーティングの再生中に発信者の入力を無視するには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスがオフになっている場合、Connection ではグリーティングの再生中に発信者が入力したキーに応じた処理が行われず。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <p>[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)] : 他のユーザまたはコールハンドラに関連付けられていない内線番号への転送を発信者に許可するには、このチェックボックスをオンにします。発信者の入力した番号が [デフォルトのシステム転送 (Default System Transfer)] 規制テーブルで許可されている場合に限り、Connection によってリリース転送が試みられます。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <p>[発信者に再入力を求める回数 (Times to Re-Prompt Caller)] : Connection から発信者に再入力を求める回数を入力します。再入力を求められた後に発信者がキーを入力しない場合、発信者は Connection から、まだ通話中であることの確認を求められます。応答がない場合、Connection によって、[発信者が終了する場合 : 送信先 (If Caller Exits Send To)] フィールドで選択したアクションが実行されます。</p> <p>デフォルト設定 : ゼロ (0)</p> <p>[再入力を求める間隔 (Delay Between Re-Prompts)] : 発信者に入力を求めた後、入力を再度求めるまで Connection が待機する秒数を示します。</p> <p>デフォルト設定 : 2 秒</p>

表 6-9 [コールハンドラのグリーティングの編集 (Edit Call Handler Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
グリーティング後 (After Greeting)	<p>グリーティングの再生後に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。このオプションは慎重に使用してください。発信者は、予期しないときに通話を切断された場合、無礼だと感じる可能性があります。 - [グリーティングを再開する (Restart Greeting)] : Connection によってグリーティングが繰り返されます。このオプションは通常、エラー グリーティングに使用されます。 - [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)] : 適切なコールルーティングテーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コールルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。 - [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : 発信者からのメッセージが録音されます。メッセージが録音されることについて、グリーティングの中で通知する必要があります。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 - [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザグリーティングに移動するかを指定します。

表 6-9 【コールハンドラのグリーティングの編集 (Edit Call Handler Greeting)】 ページ (続き)

フィールド	説明
録音 (Recordings)	<p>(このフィールドは、個々のコールハンドラを編集する場合に限り表示され、一括編集操作には適用されません) Cisco Unity Connection に複数の言語がインストールされている場合は、複数の言語でグリーティングを録音できます。[録音言語 (Recorded Languages)] フィールドには、グリーティングが録音されている各言語が表示されます。</p> <p>ここでグリーティングを再生または録音するには、録音するグリーティングの言語を選択してから、[再生/録音 (Play/Record)] ボタンを選択して Media Master を開きます。あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用するには、Media Master の [オプション (Options)] メニューにある [ファイルを開く (Open File)] を選択します。</p> <p>グリーティングの録音が複数の言語で可能な場合は、発信者に再生される録音は、そのコールに対して設定された言語によって異なることに注意してください。言語は、コールハンドラの [コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページにある言語設定を介して設定できます。この設定に [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] を選択すると、最後に処理されたコールのコールルーティングルールまたはコールハンドラによって設定された言語に基づいて、通話単位で使用する言語が Connection で決定されます。(コールを処理するすべてのルールおよびハンドラの言語が [継承 (Inherited)] に設定されている場合にコールがコールハンドラのグリーティングに達すると、システムのデフォルト言語に対応したグリーティングが再生されます)。</p>
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Overview of Call Handler Greetings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項および「[Managing Call Handler Greetings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up System Transfers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

コールハンドラのグリーティング後メッセージの設定

表 6-10 コールハンドラの [グリーティング後メッセージの設定 (Post Greeting Recording Settings)] ページ

フィールド	説明
グリーティング後メッセージを再生する (Play Post Greeting Recording)	<p>発信者がユーザまたはコールハンドラにメッセージを残す前に、Cisco Unity Connection が発信者にメッセージを再生するかどうかを示します。すべての発信者に録音を再生するのか、識別できない発信者だけに録音を再生するのかについても指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを再生しない (Do Not Play a Recording)] : この機能を無効にする場合は、この設定を選択します。発信者がメッセージを残す前に、発信者に対してユーザグリーティングまたはコールハンドラグリーティングだけを再生します。 [すべての発信者に対してメッセージを再生する (Play Recording to All Callers)] : 発信者がメッセージを残す前に、ユーザおよび外部発信者に対してユーザグリーティングまたはコールハンドラグリーティングを再生し、その後メッセージを再生します。 [識別できない発信者に対してのみメッセージを再生する (Play Recording Only to Unidentified Callers)] : 発信者がメッセージを残す前に、外部発信者に対してユーザグリーティングまたはコールハンドラグリーティングを再生し、その後メッセージを再生します。同様に、ユーザアカウントに関連付けられていない電話から発信し、Connection にサインインしていないユーザにも、グリーティングの後に録音を再生します。 <p>デフォルトは [メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)] です。</p>
再生するグリーティング後メッセージの選択 (Play Post Greeting Recording Selection)	<p>このユーザまたはコールハンドラのグリーティング後に再生する、グリーティング後メッセージの名前を選択します。</p> <p>この設定は、[グリーティング後メッセージを再生する (Play Post Greeting Recording)] で [メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)] オプションが選択されている場合は、無視されることに注意してください。</p>

コールハンドラのメッセージ設定

表 6-11 コールハンドラの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ

フィールド	説明
最大メッセージ長 (Maximum Message Length)	<p>識別できない発信者が残すことのできるメッセージの録音時間を、秒単位で設定します。</p> <p>ユーザは、識別できない発信者からのメッセージについて長さを制限することが必要になる場合があります。カスタマーサービスなど、部署によっては長めのメッセージを許可する必要があります。</p> <p>このオプションを有効にすると、発信者に対して、最大メッセージ長に達する前に警告音が再生されます。</p> <p>(注) 他のユーザが残すメッセージについて録音時間の上限を設定するには、該当する [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページを使用します。ユーザが録音するブロードキャストメッセージについて録音時間の上限を設定するには (録音を許可する場合)、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンバセーション (Conversations)] ページを使用します。</p> <p>デフォルト設定 : 300 秒</p>

表 6-11 コールハンドラの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
発信者がメッセージを編集できる (Callers Can Edit Messages)	<p>発信者がメッセージを再生、追加、再録音、または削除できるようにするプロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>メッセージを編集するための追加の制御権を発信者に与えますが、ボイスメッセージポートが使用される期間も長くなります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
メッセージの緊急性 (Message Urgency)	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [通常にする (Mark Normal)]：識別できない発信者が残したメッセージに対して、緊急のマークを付けません。 [緊急にする (Mark Urgent)]：識別できない発信者が残したすべてのメッセージに緊急のマークを付けます。この設定は、営業やテクニカル サポートの通話に役立てることができます。 [発信者が選択できる (Ask Callers)]：メッセージに緊急のマークを付けるかどうかについて、Connection から識別できない発信者に問い合わせます。
プライベート メッセージ (Message Sensitivity)	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [通常にする (Mark Normal)]：識別できない発信者が残したメッセージに対して、プライベートのマークを付けません。 [プライベートにする (Mark Private)]：識別できない発信者が残したすべてのメッセージにプライベートのマークを付けます。 [発信者が選択できる (Ask Callers)]：メッセージにプライベートのマークを付けるかどうかについて、Connection から識別できない発信者に問い合わせます。
[メッセージ セキュリティ (Message Security)]：[セキュアにする (Mark Secure)]	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがこのユーザに残したメッセージに対して、Cisco Unity Connection でセキュアのマークを付けるには、このチェックボックスをオンにします (識別できるユーザのメッセージング機能が有効な場合)。</p>
メッセージ受信者 (Message Recipient)	<p>コールハンドラに残されたメッセージを受信するユーザまたは同報リストを選択します。アプリケーション ボタンを選択することによって受信者タイプを選択し、使用可能なオプションをリストから選択します。</p> <p>同報リストを選択すると、リストの各メンバーがコールハンドラのメッセージを受信します。</p> <p>テンプレートから作成したすべてのコールハンドラに同一のメッセージ受信者を設定しない限り、個々のコールハンドラを作成するときに必ずこの情報を入力してください。同一のメッセージ受信者を設定する場合は、テンプレートにこの情報を入力できます。</p> <p>メッセージがディスパッチメッセージとして同報リストに送信されるようにするには、[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。ディスパッチメッセージとして送信する場合、メッセージに対処する必要があるのはグループ内の 1 ユーザだけです。</p>

表 6-11 コールハンドラの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
録音後のメッセージの再生 (Play After Message Recording)	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを送信した後に、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージを再生しない (Do Not Play Recording)] : メッセージ送信後に録音は再生されません。 • [システム デフォルト メッセージを再生する (System Default Recording)] : メッセージ送信後にデフォルトのシステム録音を再生します。 • [メッセージを再生する (Play Recording)] : メッセージ送信後にカスタマイズされた録音を再生します。ドロップダウン リストからカスタム録音を選択します。[カスタム録音の検索 (Search Custom Recording)] ページにカスタム録音がない場合は、[メッセージを再生する (Play Recording)] オプションはデフォルトで無効になります。 <p>デフォルトでは、[システム デフォルト メッセージを再生する (System Default Recording)] オプションが選択されます。</p>

表 6-11 コールハンドラの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージ後のアクション (After Message Action)	<p>発信者がメッセージを残した後に Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> - [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。 - [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)] : 適切なコールルーティングテーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コールルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection による通話の処理が継続されます。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンパセーション (Conversation)] : 指定したカンパセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンパセーションに通話を送信します。 - [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンパセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンパセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザ内線番号に通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザグリーティングに移動するかを指定します。
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Taking Messages in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Messaging in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Dispatch Messages in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

コールハンドラの所有者

表 6-12 [コールハンドラの所有者 (Call Handler Owners)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Remove Selected)	所有者を削除するには、エイリアス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 (Remove Selected)] を選択します。複数の所有者を同時に削除できます。
ユーザの追加 (Add User)	所有者を追加するには、[ユーザの追加 (Add User)] を選択してから、追加するユーザのエイリアスの横にあるチェックボックスをオンして、[選択したユーザの追加 (Add Selected User)] を選択します。複数の所有者を同時に追加できます。 追加するユーザが、潜在的な所有者の検索結果テーブルに表示されない場合は、ページの最上部にある検索結果フィールドに該当するパラメータを設定して、[検索 (Find)] を選択します。
エイリアス (Alias)	(表示専用) 所有者に固有のテキスト名。コールハンドラの所有者は、Cisco Unity Connection Administration の [コール管理 (Call Management)] > [システムコールハンドラ (System Call Handlers)] > [グリーティング (Greetings)] ページで異なるコールハンドラのグリーティングを選択したり、コールハンドラのグリーティングを録音したり、または Cisco Unity Greetings Administrator を使用して電話で同様の作業を行ったりすることができます。
表示名 (Display Name)	(表示専用) 所有者の名前。

ディレクトリハンドラの検索

表 6-13 [ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)] ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限 : (Limit Search To)	検索結果の表示を制限する条件を次の中から選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)] : 検索結果が属するパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。 [パーティション (Partition)] : 特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからパーティションの名前を選択します。

表 6-13 【ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)】ページ (続き)

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	(表示専用) ディレクトリハンドラの名前。
内線番号 (Extension)	(表示専用) 電話システムでディレクトリハンドラへの接続に使用される内線番号。
音声を有効にする (Voice Enabled)	(表示専用) ディレクトリハンドラが音声対応であるかどうかを示します。音声対応のディレクトリハンドラの場合、発信者は到達先の Cisco Unity Connection ユーザの姓名を発音します。
選択項目の削除 (Delete Selected)	ディレクトリハンドラを削除するには、表示名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)] を選択します。複数のディレクトリハンドラを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	ディレクトリハンドラを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新しいディレクトリハンドラに適用するデータを入力します。
一括編集 (Bulk Edit)	一度に複数のディレクトリハンドラを編集するには、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。 手順については、「一括編集モードでのディレクトリハンドラ設定の編集」(P.6-30) の手順を参照してください。
依存関係の表示 (Show Dependencies)	ディレクトリハンドラを削除する前に、[依存関係の表示 (Show Dependencies)] ボタンを選択して、そのディレクトリハンドラと依存関係にある他のオブジェクトをデータベースで検索します。依存関係の検索結果から、影響を受けるオブジェクトへのリンクをたどり、別のディレクトリハンドラに依存関係を再割り当てすることができます。すべての依存関係の再割り当てを終えたら、ディレクトリハンドラを削除できます。 複数のディレクトリハンドラの依存関係を同時に表示することはできません。

関連項目

- 『[System Administration Guide for Cisco Unity Connection](#)』(Release 9.x) の「[Call Management Overview in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Directory Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

ディレクトリハンドラの新規作成

表 6-14 【ディレクトリハンドラの新規作成 (New Directory Handler)】ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	ディレクトリハンドラの識別に役立つ名前を入力します。
内線番号 (Extension)	電話システムでディレクトリハンドラへの接続に使用される内線番号を入力します。

表 6-14 [ディレクトリハンドラの新規作成 (New Directory Handler)] ページ (続き)

フィールド	説明
パーティション (Partition)	<p>オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されて検索スペースになります。検索スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。</p> <p>内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。</p>
音声を有効にする (Voice Enabled)	<p>音声認識オプションが設定された Cisco Unity Connection システムの場合、音声ディレクトリハンドラを作成するには、このチェックボックスをオンにします。音声ディレクトリハンドラを使用する場合、発信者は到達先の Connection ユーザの姓名を発音します。</p> <p>電話ディレクトリハンドラを作成するには、このチェックボックスをオフにします。電話ディレクトリハンドラを使用する場合、発信者は電話機のキーボードを使用して、到達先の Connection ユーザの姓名の一部または全部を入力します。</p>

関連項目

ディレクトリハンドラの基本設定の編集

[ディレクトリハンドラの基本設定の編集 (Edit Directory Handler Basics)] ページの各フィールドについては、表 6-15 を参照してください。

一括編集モードでのディレクトリハンドラ情報の編集手順については、「一括編集モードでのディレクトリハンドラ設定の編集」(P.6-30) の手順を参照してください。

表 6-15 [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

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	(このフィールドは、個々のディレクトリハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ディレクトリハンドラの識別に役立つ名前を入力します。
作成時刻 (Creation Time)	(表示専用。このフィールドは、個々のディレクトリハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) ディレクトリハンドラが作成された日時を示します。

表 6-15 【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 (続き)

フィールド	説明
言語 (Language)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラは適用外)。Cisco Unity Connection から発信者に対してハンドラのシステムプロンプトを再生するときの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] : Connection では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] : 以前のコールハンドラまたはルーティングルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承 (Inherited)] に設定されている場合、システムプロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。 <p>または、リストから特定の言語を選択することもできます。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p>
内線番号 (Extension)	<p>(このフィールドは、個々のディレクトリハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 電話システムでディレクトリハンドラへの接続に使用される内線番号を入力します。</p>
パーティション (Partition)	<p>オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されて検索スペースになります。検索スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。</p> <p>内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。</p>
音声を有効にする (Voice Enabled)	<p>音声認識オプションが設定された Cisco Unity Connection システムの場合、音声ディレクトリハンドラを作成するには、このチェックボックスをオンにします。音声ディレクトリハンドラを使用する場合、発信者は到達先の Connection ユーザの姓名を発音します。</p> <p>電話ディレクトリハンドラを作成するには、このチェックボックスをオフにします。電話ディレクトリハンドラを使用する場合、発信者は電話機のキーパッドを使用して、到達先の Connection ユーザの姓名の一部または全部を入力します。</p>
音声認識のしきい値 (Speech Confidence Threshold)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラだけに適用可能) Cisco Unity Connection によってユーザの発声が音声コメントおよび受信者名として認識される可能性を調整するには、この設定を使用します。たとえば、システムが企業ディレクトリにある名前を認識しないという苦情が寄せられた場合は、この設定値を小さくすると、システムによる発声のマッチングの精度が緩和されます。または、誤ったマッチング結果があまりにも多いという苦情が寄せられた場合は、この設定を大きめの値に調整してみます。</p> <p>有効値の範囲は 0 ~ 100 です。デフォルト設定は 10 です。スピーチ信頼度のしきい値レベルを下げると、発信者が名前を発音したときに一致する名前が多くなりますが、発信者が数字を発音すると無関係の内線番号が返されます。レベルを上げると、内線番号のマッチングの精度が高まりますが、一致する名前は減少します。</p>

表 6-15 [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 (続き)

フィールド	説明
すべての名前を再生する (Play All Names)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) スpellによる名前の検索を発信者に要求するのではなく、発信者が選択できるようにディレクトリ内のユーザ名を再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>Cisco Unity Connection 次のいずれかの条件を満たしている場合、ディレクトリ内のすべてのユーザの名前が再生されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 5 つのユーザ名のいずれかがディレクトリに登録されている場合。 ディレクトリに登録されているすべての名前を再生するように発信者が選択した場合。ディレクトリに 6 つ以上 (50 以下) のユーザ名が登録されている場合、Connection のカンバセーションで発信者はディレクトリ内のユーザ名をスペルで検索することも、ディレクトリに登録されているすべての名前を再生するように Connection に指示することもできます。 <p>ディレクトリハンドラに 50 を超えるユーザ名が含まれている場合、発信者はユーザ名をスペルで検索するよう Connection から要求されます。</p> <p>ディレクトリにユーザ名が登録されていない場合、Connection によって発信者は [発信者入力 (Caller Input)] ページに指定されたコールハンドラに送信されます。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
録音名 (Recorded Name)	<p>(このフィールドは、個々のディレクトリハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) これはユーザ、連絡先、同報リスト、またはハンドラの録音名です。ここで名前を録音できますが、ユーザは、自己登録カンバセーション、設定オプション、または Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して名前を録音することもできます。</p> <p>ここで名前を録音するには、Media Master を使用します。Media Master の [オプション (Options)] メニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用します。</p>
検索範囲 (Search Scope)	<p>ディレクトリハンドラの実行範囲を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [サーバ全体 (Entire Server)]: ディレクトリハンドラの実行対象を、発信者がダイヤルした Cisco Unity Connection サーバ全体に関連付けられているユーザと連絡先に制限します。 [サービスクラス (Class of Service)]: (音声対応のディレクトリハンドラは適用外) ディレクトリハンドラの実行対象を、ローカルの Connection サーバで選択されたサービスクラスに割り当てられているユーザに制限します。 [システム同報リスト (System Distribution List)]: (音声対応のディレクトリハンドラは適用外) ディレクトリハンドラの実行対象を、選択したシステム同報リストのメンバーに制限します。Connection ユーザではないメンバーが登録されている可能性のあるリストなど、あらゆるシステム同報リストが表示されることに注意してください。 [サーチスペース (Search Space)]: ディレクトリハンドラの実行対象を、選択したサーチスペースのメンバーであるパーティションに関連付けられたユーザと連絡先に制限します。 [コールからサーチスペースを継承する (Inherit Search Space from Call)]: ディレクトリハンドラの実行対象を、コールのサーチスペースのメンバーであるパーティションに関連付けられたユーザと連絡先に制限します。コールのサーチスペースは、コールルーティングルールによって、またはディレクトリハンドラに到達する前に通話を受信するコールハンドラによって設定することができます。 <p>デフォルト設定: [サーバ全体 (Entire Server)]</p>

表 6-15 [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 (続き)


フィールド	説明
検索条件の順序 (Search Criteria Order)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) 発信者がユーザ名の入力に使用する方法を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [名、姓 (First Name, Last Name)] : たとえば、発信者が Kelly Bader に到達するには、535 (KEL) と押します。 [姓、名 (Last Name, First Name)] : たとえば、発信者が Kelly Bader に到達するには、223 (BAD) と押します。 <p>発信者をこのディレクトリハンドラにルーティングするコールハンドラのグリーティングには、選択した検索方法を反映する手順が含まれるようにします。</p> <p>デフォルト設定 : [姓、名 (Last Name, First Name)]</p>
一意に一致した場合に自動的にルーティングする (Route Automatically on a Unique Match)	<p>このオプションを選択すると、Cisco Unity Connection によって、ユーザに割り当てられた内線番号に通話がルーティングされます。発信者に一致の確認が求められることはありません。</p> <p> (注) 音声対応ディレクトリハンドラの場合、[一意に一致した場合に自動的にルーティングする (Route Automatically on a Unique Match)] オプションがサポートされています。</p>
発信者入力を常に要求する (Always Request Caller Input)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) このオプションを選択すると、指定のユーザの内線番号に発信者が送信される前に、Cisco Unity Connection から発信者に対して一致の確認が求められます。</p>
一致した名前を内線番号形式でアナウンスする (Announce Matched Names Using Extension Format)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) このオプションを選択すると、Cisco Unity Connection から発信者に対して、一致するユーザの名前と内線番号がアナウンスされます。たとえば、「Pat Amos の場合は 123 を、Gerry Anderson の場合は 104 を押してください。(For Pat Amos, press 123. For Gerry Anderson, press 104.)」のように案内します。発信者は、内線番号を入力してユーザを選択します。</p> <p>この機能は、ディレクトリハンドラの [検索範囲 (Search Scope)] が [サーチスペース (Search Space)] または [コールからサーチスペースを継承する (Inherit Search Space from Call)] に設定されている場合に限りサポートされます。</p>
一致した名前をメニュー形式でアナウンスする (Announce Matched Names Using Menu Format)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) このオプションを選択すると、Cisco Unity Connection から発信者にユーザのメニューが提供されます。たとえば、「Pat Amos の場合は 1 を、Gerry Anderson の場合は 2 を押してください。(For Pat Amos, press 1. For Gerry Anderson, press 2.)」のように案内します。発信者は、メニューの番号を入力してユーザを選択します。</p> <p>発信者にユーザの内線番号を提供するには、[各名前とともに内線番号をアナウンスする (Announce Extension with Each Name)] チェックボックスもオンにします。すると、Connection によってユーザの内線番号を含むユーザのメニューが提供されます。たとえば、「Pat Amos の内線 123 でよろしければ、1 を押してください。内線番号 104 の Gerry Anderson の場合は、2 を押してください。(For Pat Amos at extension 123, press 1. For Gerry Anderson at extension 104, press 2.)」のように案内します。</p>


表 6-15 [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 (続き)

フィールド	説明
各名前とともに内線番号をアナウンスする (Announce Extension with Each Name)	<p>ユーザの内線番号を含むユーザのメニューを提供するように Cisco Unity Connection に指示するには、このチェックボックスをオンにします。発信者は、メニューの番号を入力してユーザを選択します。たとえば、「Pat Amos の内線 123 でよろしければ、1 を押してください。Gerry Anderson の内線番号 104 でよろしければ、2 を押してください。(For Pat Amos at extension 123, press 1. For Gerry Anderson at extension 104, press 2.)」のように案内します。発信者はユーザの内線番号を書き留めておくと、次回発信するときに企業ディレクトリの使用を省略することができます。</p> <p>音声に対応していないディレクトリハンドラの場合、この機能は、[一致した名前をメニュー形式でアナウンスする (Announce Matched Names Using Menu Format)] も選択されている場合に限りサポートされます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
最大一致数 (Maximum Number of Matches)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) 発信者のキー入力に複数のユーザが一致する場合に、発信者に表示する一致名の最大数を示します。</p> <p>デフォルト設定：8 つの一致</p>
各名前とともに市区町村をアナウンスする (Announce City with Each Name)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラだけに適用可能) 複数の一致がある場合に、一致する各ユーザの市区町村をアナウンスするように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。たとえば、「2 つの名前が一致しました。シカゴの内線 123、Pat Amos。間違いありませんか。(There are two matching names. Pat Amos at extension 123 in Chicago. Is that correct?)」とアナウンスされます。</p> <p>ユーザの市区町村が Connection によってアナウンスされるようにするには、ユーザプロファイルの [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [市区町村 (City)] フィールドが定義されている必要があります。Connection 該当する場合、市区町村は内線番号の後、部署の前にアナウンスされます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
各名前とともに部署名をアナウンスする (Announce Department with Each Name)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラだけに適用可能) 複数の一致がある場合に、一致する各ユーザの部署名をアナウンスするように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。たとえば、「2 つの名前が一致しました。セールスの内線 123、Pat Amos。間違いありませんか。(There are two matching names. Pat Amos at extension 123 in Chicago. Is that correct?)」とアナウンスされます。</p> <p>ユーザの部署名が Connection によってアナウンスされるようにするには、ユーザプロファイルの [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [部署名 (Department)] フィールドが定義されている必要があります。Connection 該当する場合、部署名は内線番号と市区町村の後にアナウンスされます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 9.x) の「Managing Directory Handlers in Cisco Unity Connection 9.x」の章にある「Modifying a Directory Handler in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

一括編集モードでのディレクトリハンドラ設定の編集

- 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。各フィールドの設定方法については、表 6-15 のフィールド定義を参照してください。
-  **(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** [一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)] フィールドなど、適用可能なすべてのフィールドを設定したら、[送信 (Submit)] を選択します。
- ステップ 4** 必要に応じて、[編集 (Edit)] メニューからアクセス可能な[発信者入力 (Caller Input)] ページでこれらのディレクトリハンドラの設定を変更します。このページでの変更を終えたら、[送信 (Submit)] を選択します。

ディレクトリハンドラの発信者入力

表 6-16 ディレクトリハンドラの[発信者入力 (Caller Input)] ページ

フィールド	説明
入力がない場合のタイムアウト (Timeout If No Input)	(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) 発信者が入力するまで Cisco Unity Connection が待機する秒数を入力します。発信者がキーを入力しない場合、発信者は Connection から、まだ通話中であることを確認を求められます。応答がない場合、Connection によって、[発信者が終了する場合 (If Caller Exits)] フィールドで選択したアクションが実行されます。 デフォルト設定：5 秒
最後の入力後のタイムアウト (Timeout After Last Input)	(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) 発信者入力の後、入力によって指示されたアクションを実行するまで Cisco Unity Connection が待機する秒数を入力します。 デフォルト設定：4 秒
名前を入力要求の反復回数 (Times to Repeat Request for Name Entry)	(音声対応のディレクトリハンドラは適用外)。Cisco Unity Connection から発信者に再入力を求める回数を入力します。再入力を求められた後に発信者がキーを入力しない場合、発信者は Connection から、まだ通話中であることを確認を求められます。応答がない場合、Connection によって、[発信者が終了する場合 (If Caller Exits)] フィールドで選択したアクションが実行されます。 デフォルト設定：1 回

表 6-16 ディレクトリハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
発信者が * キーを使用して終了することを許可する (Allow Caller to Exit Using * Key)	(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) 電話機の * キーを押して終了することを発信者に許可するには、このチェックボックスをオンにします。Cisco Unity Connection 発信者はただちに、[発信者が終了する場合 (If Caller Exits)] フィールドで指定した宛先に送信されます。
発信者が終了する場合 (If Caller Exits)	<p>発信者が名前入力プロンプトに回答しない場合の、通話の送信先を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。[通話を切断する (Hang Up)] が選択されている場合、発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザのグリーティングに移動するかを指定します。 <p>デフォルト設定 : 最初のグリーティングのコールハンドラ。</p>

表 6-16 ディレクトリハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
入力がない場合 (If No Input)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) 発信者が名前入力プロンプトに応答しない場合の、通話の送信先を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。[通話を切断する (Hang Up)] が選択されている場合、発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 - [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、IDを入力するよう発信者に要求します。 - [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザのグリーティングに移動するかを指定します。 <p>デフォルト設定 : 終了案内のコールハンドラ。</p>

表 6-16 ディレクトリハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
選択されていない場合 (If No Selection)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) 発信者が名前入力プロンプトに回答しない場合の、通話の送信先を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。[通話を切断する (Hang Up)] が選択されている場合、発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。 • [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> – [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 – [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 – [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、IDを入力するよう発信者に要求します。 – [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザのグリーティングに移動するかを指定します。 <p>デフォルト設定 : 終了案内のコールハンドラ。</p>

表 6-16 ディレクトリハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
発信者がゼロを押す場合 (If Caller Presses Zero)	<p>発信者が名前入力プロンプトへの応答でゼロを押した場合の、通話の送信先を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。[通話を切断する (Hang Up)] が選択されている場合、発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。 [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラグリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、IDを入力するよう発信者に要求します。 [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザのグリーティングに移動するかを指定します。 <p>デフォルト設定 : オペレータ コールハンドラ。</p>
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

ディレクトリハンドラのグリーティング

表 6-17 ディレクトリハンドラの [グリーティング (Greeting)] ページ

フィールド	説明
カスタムグリーティングを使用 (Use Custom Greeting)	<p>発信者がディレクトリハンドラに到達したときに、録音したカスタムグリーティングを再生するように Cisco Unity Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします。カスタムグリーティングの再生または録音には、[録音 (Recording)] フィールドを使用します。</p> <p>発信者がディレクトリハンドラに到達したときに、システムのデフォルトグリーティングを再生するように Connection を設定するには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
録音 (Recording)	<p>Cisco Unity Connection に複数の言語がインストールされている場合、グリーティングは複数の言語で録音することができます。[録音言語 (Recorded Languages)] フィールドには、グリーティングが録音されている各言語が表示されます。</p> <p>ここでグリーティングを再生または録音するには、録音するグリーティングの言語を選択してから、[再生/録音 (Play/Record)] ボタンを選択して Media Master を開きます。あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用するには、Media Master の [オプション (Options)] メニューにある [ファイルを開く (Open File)] を選択します。</p> <p>グリーティングの録音が複数の言語で可能な場合は、発信者に再生される録音は、そのコールに対して設定された言語によって異なることに注意してください。言語は、ディレクトリハンドラの [コールディレクトリの基本設定の編集 (Edit Call Directory Basics)] ページにある言語設定を介して設定できます。この設定に [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] を選択すると、最後に処理されたコールのコールルーティングルールまたはコールハンドラによって設定された言語に基づいて、通話単位で使用する言語が Connection で決定されます。(コールを処理するすべてのルールおよびハンドラの言語が [継承 (Inherited)] に設定されている場合にコールがディレクトリハンドラのグリーティングに達すると、システムのデフォルト言語に対応したグリーティングが再生されます)。</p>

インタビューハンドラの検索

表 6-18 [インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handlers)] ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限： (Limit Search To)	<p>検索結果の表示を制限する条件を次の中から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)]：検索結果が属するパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。 [パーティション (Partition)]：特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからパーティションの名前を選択します。
表示名 (Display Name)	(表示専用) インタビューハンドラの名前。
内線番号 (Extension)	(表示専用) 電話システムでインタビューハンドラへの接続に使用される内線番号。

表 6-18 [インタビューハンドラの検索 (Search Interview Handlers)] ページ (続き)

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	インタビューハンドラを削除するには、表示名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)] を選択します。複数のインタビューハンドラを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	インタビューハンドラを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新しいインタビューハンドラに適用するデータを入力します。
一括編集 (Bulk Edit)	一度に複数のインタビューハンドラを編集するには、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。 手順については、「一括編集モードでのインタビューハンドラ設定の編集」(P.6-42) の手順を参照してください。
依存関係の表示 (Show Dependencies)	インタビューハンドラを削除する前に、[依存関係の表示 (Show Dependencies)] ボタンを選択して、そのインタビューハンドラと依存関係にある他のオブジェクトをデータベースで検索します。依存関係の検索結果から、影響を受けるオブジェクトへのリンクをたどり、別のインタビューハンドラに依存関係を再割り当てすることができます。すべての依存関係の再割り当てを終えたら、インタビューハンドラを削除できます。 複数のインタビューハンドラの依存関係を同時に表示することはできません。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Call Management Overview in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Interview Handlers in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Managing Interview Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

インタビューハンドラの新規作成

表 6-19 [インタビューハンドラの新規作成 (New Interview Handler)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	インタビューハンドラの識別に役立つ名前を入力します。
内線番号 (Extension)	電話システムでインタビューハンドラへの接続に使用される内線番号を入力します。

表 6-19 [インタビューハンドラの新規作成 (New Interview Handler)] ページ (続き)

フィールド	説明
パーティション (Partition)	<p>オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されて検索スペースになります。検索スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。</p> <p>内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。</p>
言語 (Language)	<p>Cisco Unity Connection から発信者に対してハンドラのシステムプロンプトを再生するときの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] : Connection では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] : 以前のコールハンドラまたはルーティングルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承 (Inherited)] に設定されている場合、システムプロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。 <p>または、リストから特定の言語を選択することもできます。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p>
受信者 (Recipient)	<p>インタビューハンドラに残されたメッセージを受信するユーザまたは同報リストを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : リストから該当のユーザを選択します。 [同報リスト (Distribution List)] : 該当の同報リストを選択します。 <p>メッセージがディスパッチメッセージとして同報リストに送信されるようにするには、[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。ディスパッチメッセージは、メッセージに返信するユーザがグループ内で 1 人だけで済むように設定されています。</p>
応答の緊急性 (Response Urgency)	<p>次のうち、Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [通常にする (Mark Normal)] : インタビューハンドラに残されたメッセージには、通常のマークが付けられます。 [緊急にする (Mark Urgent)] : インタビューハンドラに残されたメッセージには、緊急のマークが付けられます。 [発信者が選択できる (Ask Caller)] : メッセージに緊急のマークを付けるかどうかについて、Connection から発信者に問い合わせます。

表 6-19 [インタビューハンドラの新規作成 (New Interview Handler)] ページ (続き)

フィールド	説明
インタビュー後のアクション (After Interview Action)	<p>次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [コール アクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。[通話を切断する (Hang Up)] が選択されている場合、発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。 [コール ハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 [ディレクトリ ハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 [ユーザ システム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザのグリーティングに移動するかを指定します。 .

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Interview Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Creating Interview Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

インタビューハンドラの基本設定の編集

[インタビューハンドラの基本設定の編集 (Edit Interview Handler Basics)] ページの各フィールドについては、[表 6-20](#) を参照してください。

一括編集モードでのインタビューハンドラ情報の編集手順については、「一括編集モードでのインタビューハンドラ設定の編集」(P.6-42)の手順を参照してください。

表 6-20 [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

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	(このフィールドは、個々のインタビューハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) インタビューハンドラの識別に役立つ名前を入力します。
内線番号 (Extension)	(このフィールドは、個々のインタビューハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) 電話システムでインタビューハンドラへの接続に使用される内線番号を入力します。
パーティション (Partition)	オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されて検索スペースになります。検索スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。 内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。
作成時刻 (Creation Time)	(表示専用。このフィールドは、個々のインタビューハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) インタビューハンドラが作成された日時を示します。
言語 (Language)	Cisco Unity Connection から発信者に対してハンドラのシステムプロンプトを再生するときの言語を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] : Connection では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。 [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] : 以前のコールハンドラまたはルーティングルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承 (Inherited)] に設定されている場合、システムプロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。 <p>または、リストから特定の言語を選択することもできます。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p>
録音名 (Recorded Name)	(このフィールドは、個々のインタビューハンドラを編集する場合に限り表示されます。一括編集操作には適用されません。) これはユーザ、連絡先、同報リスト、またはハンドラの録音名です。ここで名前を録音できますが、ユーザは、自己登録カンバセーション、設定オプション、または Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して名前を録音することもできます。 ここで名前を録音するには、Media Master を使用します。Media Master の [オプション (Options)] メニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用します。

表 6-20 [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 (続き)

フィールド	説明
受信者 (Recipient)	<p>インタビューハンドラに残されたメッセージを受信するユーザまたは同報リストを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : リストから該当のユーザを選択します。 • [同報リスト (Distribution List)] : 該当の同報リストを選択します。 <p>メッセージがディスパッチメッセージとして同報リストに送信されるようにするには、[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。ディスパッチメッセージは、メッセージに回答するユーザがグループ内で 1 人だけで済むように設定されています。</p>
応答の緊急性 (Response Urgency)	<p>次のうち、Cisco Unity Connection によって許可されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [通常にする (Mark Normal)] : インタビューハンドラに残されたメッセージには、通常のマークが付けられます。 • [緊急にする (Mark Urgent)] : インタビューハンドラに残されたメッセージには、緊急のマークが付けられます。 • [発信者が選択できる (Ask Caller)] : メッセージに緊急のマークを付けるかどうかについて、Connection から発信者に問い合わせます。

表 6-20 [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 (続き)

フィールド	説明
インタビュー後のアクション (After Interview Action)	<p>次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。[通話を切断する (Hang Up)] が選択されている場合、発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。 [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 [インタビューハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビューハンドラに通話を送信します。 [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。 [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> [ブロードキャストメッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャストメッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コールハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザのグリーティングに移動するかを指定します。 .
一括編集タスクスケジュール (Bulk Edit Task Scheduling)	<p>(一括編集操作だけに適用可能) 一括編集操作をただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] を選択します。</p> <p>後の日付または時刻に一括編集操作のスケジュールを設定するには、[あとで実行 (Run Later)] を選択して、隣接するフィールドに適切な日付と時刻を設定します。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Managing Interview Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章にある「[Modifying Interview Handlers in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 9.x) の「Messaging in Cisco Unity Connection 9.x」の章にある「Dispatch Messages in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

一括編集モードでのインタビューハンドラ設定の編集

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。各フィールドの設定方法については、表 6-20 のフィールド定義を参照してください。



(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 [一括編集タスクスケジューリング (Bulk Edit Task Scheduling)] フィールドなど、適用可能なすべてのフィールドを設定したら、[送信 (Submit)] を選択します。

インタビューの質問

表 6-21 [インタビューの質問 (Interview Questions)] ページ

フィールド	説明
アクティブ (Active)	1つまたは複数のインタビューの質問をオンまたはオフにするには、このチェックボックスをオンまたはオフにして、[保存 (Save)] を選択します。
質問番号 (Question Number)	(表示専用) インタビューハンドラの質問番号を表示します。この質問に固有のページに移動するには、質問番号を選択します。
質問テキスト (Question Text)	(表示専用) インタビューハンドラの質問が短い場合はその質問の全テキストを表示します。質問が長い場合は質問の要約バージョンを表示します。

インタビューの質問の編集

表 6-22 [インタビューの質問の編集 (Edit Interview Question)] ページ

フィールド	説明
質問番号 (Question Number)	(表示専用) インタビュー ハンドラの質問番号を表示します。
最大応答メッセージ長 (Maximum Reply Message Length)	インタビュー ハンドラの質問に対する発信者の応答に許可される録音時間を、秒単位で入力します。有効にすると、最大メッセージ長に達する前に Cisco Unity Connection から警告音が再生されます。デフォルト設定 : 30 秒
質問テキスト (Question Text)	(表示専用) インタビュー ハンドラの質問が短い場合はその質問の全テキストを入力します。質問が長い場合は質問の要約バージョンを入力します。
質問の録音 (Question Recording)	これは、インタビュー ハンドラの質問の録音です。 ここで質問を録音するには、Media Master を使用します。あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用するには、Media Master の [オプション (Options)] メニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用します。
アクティブ (Active)	質問をオンにするには、このチェックボックスをオンにします。

カスタム録音の検索

表 6-23 カスタム録音の検索 (Search Custom Recordings)

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	(表示専用) カスタム録音の名前。
選択項目の削除 (Delete Selected)	カスタム録音を削除するには、表示名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)] を選択します。複数のカスタム録音を同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	カスタム録音を追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開いたら、カスタム録音に適用するデータを入力します。

カスタム録音の新規作成

表 6-24 カスタム録音の新規作成 (Cisco Unity Connection)

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	カスタム録音の識別に役立つ名前を入力し、[保存 (Save)] を選択して新しいカスタム録音を作成します。

関連項目

- [Adding a New Custom Recording in Cisco Unity Connection 9.x](#)

カスタム録音の編集

表 6-25 カスタム録音の編集 (Edit Custom Recording)

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	カスタム録音の名前。
録音 (Recordings)	<p>[録音言語 (Recorded Languages)] : Cisco Unity Connection に複数の言語がインストールされている場合、カスタム録音は複数の言語で録音することができます。[録音言語 (Recorded Languages)] フィールドには、録音されている各言語が表示されます。</p> <p>[言語の選択 (Select Language)] : ここでカスタム録音を再生または録音するには、録音する言語を選択します。</p> <p>[グリーティング (Greeting)] : カスタム録音を再生または録音するには、[再生/録音 (Play/Record)] ボタンを選択して Media Master を開きます。あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用するには、Media Master の [オプション (Options)] メニューにある [ファイルを開く (Open File)] を選択します。</p> <p>カスタム録音が複数の言語で可能な場合は、発信者に再生される録音は、そのコールに対して設定された言語によって異なることに注意してください。最後に処理されたコールのコールルーティングルールまたはコールハンドラによって設定された言語に基づいて、通話単位で使用する言語が Connection によって決定されます。(コールを処理するすべてのルールとハンドラに関して言語を継承するように設定されている場合、コールがカスタム録音に達すると、システムのデフォルト言語に対応する録音が再生されます)。</p>

関連項目

- [Modifying a Custom Recording in Cisco Unity Connection 9.x](#)

直接ルーティングルール

表 6-26 [直接ルーティングルール (Direct Routing Rules)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	ルーティングルールを削除するには、表示名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)] を選択します。複数のルーティングルールを同時に削除できます。
順序の変更 (Change Order)	[直接ルーティングルールの順序の編集 (Edit Direct Routing Rule Order)] ページに移動するには、[順序の変更 (Change Order)] を選択します。
表示名 (Display Name)	(表示専用) 直接ルーティングルールの名前。
ステータス (Status)	(表示専用) ルールがアクティブ (チェックボックスがオンであり、ルールの基準に一致する着信コールの処理に適用される) かどうか、または非アクティブ (着信コールの処理に使用されない) であるかどうかを示します。
宛先番号 (Dialed Number)	(表示専用) 発信者がダイヤルした番号が、表示されている電話番号または番号パターンに一致している通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールはダイヤルされた番号に関係なく適用されます。

表 6-26 [直接ルーティング ルール (Direct Routing Rules)] ページ (続き)

フィールド	説明
発信者番号 (Calling Number)	(表示専用) 表示されている電話番号または番号パターンに一致する電話番号から発信された通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールは発番号に関係なく適用されます。
電話システム (Phone System)	(表示専用) 表示されている電話システムから送信される通話に対して、ルールが適用されます。電話システムが表示されない場合、どの電話システムから送信される通話であってもルールが適用されます。
ポート (Port)	(表示専用) 表示されている Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートを使用して応答される通話に対して、ルールが適用されます。ポートが表示されない場合、どのポートを使用して応答される通話であってもルールが適用されます。
コールの送信先 (Send Call To)	(表示専用) ルールの条件に一致する通話に対して Cisco Unity Connection で実行されるアクションのタイプ、または Connection による通話の送信先となるカンパセーションを示します。
スケジュール (Schedule)	(表示専用) 表示されているスケジュールがアクティブである間に着信した通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、通話の着信日時に関係なくルールが適用されます。

関連項目

直接ルーティング ルールの新規作成

表 6-27 [直接ルーティング ルールの新規作成 (New Direct Routing Rule)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	直接ルーティング ルールの識別に役立つ名前を入力します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Routing Tables in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Adding Call Routing Rules in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

直接ルーティング ルールの編集

表 6-28 [直接ルーティング ルールの編集 (Edit Direct Routing Rule)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	直接ルーティング ルールの識別に役立つ名前を入力します。
ステータス (Status)	ルールを [アクティブ (Active)] にするか、[非アクティブ (Inactive)] にするかを示します。ルールが破損している場合、Cisco Unity Connection によって [無効 (Invalid)] のフラグが付けられます。その場合は、ルールを削除して再作成することをお勧めします。

表 6-28 [直接ルーティング ルールの編集 (Edit Direct Routing Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
言語 (Language)	<p>Cisco Unity Connection から発信者に対してハンドラのシステム プロンプトを再生するときの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] : Connection では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。 • [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] : 以前のコール ハンドラまたはルーティング ルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承 (Inherited)] に設定されている場合、システム プロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。 <p>または、リストから特定の言語を選択することもできます。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p>
検索範囲 (Search Scope)	<p>通話に適用するサーチ スペースを選択します。サーチ スペースを使用して、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部の発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義します。</p>

表 6-28 [直接ルーティング ルールの編集 (Edit Direct Routing Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
コールの送信先 (Send Call To)	<p>ルールのすべての設定に一致する通話に対して、次のいずれかの宛先を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール ハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ユーザをタッチトーン カンバセーションに割り当てる (Assign Users to Touchtone Conversation)] (<i>Connection 8.5 以降のみ</i>) : ユーザがサインインした際にタッチトーン カンバセーションに通話中のユーザを割り当てるグローバル フラグを設定します。その後、ルーティング テーブルの次のルールが通話情報に適用されます。 - [ユーザを音声認識カンバセーションに割り当てる (Assign Users to Voice-Recognition Conversation)] (<i>Connection 8.5 以降のみ</i>) : ユーザがサインインした際に音声認識カンバセーションに通話中のユーザを割り当てるグローバル フラグを設定します。その後、ルーティング テーブルの次のルールが通話情報に適用されます。 - [転送試行 (Attempt Forward)] : 転送元内線番号がユーザに属している場合に、通話を転送します。発番号が ID として使用されます。内線番号が検出された場合、通話はユーザのグリーティングに転送されます。内線番号が検出されない場合は、ルーティング テーブルの次のルールが通話情報に適用されます。 - [サインイン試行 (Attempt Sign-In)] : 発番号がユーザに属している場合、通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信します。発番号が ID として使用されます。ユーザからの通話でない場合は、ルーティング テーブルの次のルールが通話情報に適用されます。 - [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Cisco Unity Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 - [リバース トラップ (Reverse Trap)] : Visual Voicemail に接続します。 - [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 - [ライブ レコード開始 (Start Live Record)] (<i>Cisco Unified Communications Manager 統合専用</i>) : Cisco Unified Communications Manager サーバに設定されているライブ レコード パイロット番号に通話を送信します。 - [ユーザ システム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザ グリーティングに移動するかを指定します。

表 6-28 [直接ルーティング ルールの編集 (Edit Direct Routing Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
ルーティング ルールの条件 (Routing Rule Conditions)	このルーティング ルールに適用される条件を表示します。新しい条件を追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。条件を変更するには、パラメータ名を選択します。1 つまたは複数の条件を削除するには、パラメータの横の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。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Routing Tables in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Modifying Call Routing Rules in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

直接ルーティング ルールの条件の新規作成

表 6-29 [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

フィールド	説明
発信者番号 (Calling Number)	<p>演算子 ([が次の番号の範囲 (In)]、[が次と等しい (Equals)]、[が次の番号より大きい (Greater Than)]、[が次の番号より小さい (Less Than)] など) を選択し、電話番号または番号パターンを入力して、発信元の電話番号にルールが適用されるようにします。すべての発信元電話番号にルールが適用されるようにするには、[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。</p> <p>[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます (たとえば、212* と入力すると、そのエリア コードからのすべての通話のルーティングを制御できます)。? は、任意の数字 1 文字と一致します (たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の番号から発信されるすべての通話のルーティングを制御できます)。</p> <p>[が次の番号の範囲 (In)] 演算子を選択すると、番号の範囲 (2000-2599 など)、カンマで区切られた番号リスト (4001, 54001, 5554001 など)、またはそれらの組み合わせ (2000-2199, 3001-3199, 5554001 など) を入力できます。</p> <p>[発信者番号 (Calling Number)] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます (たとえば、2000 ~ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます)。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先 (Send Call To)] に指定されたとおりにルーティングされます。</p> <p>(注) 統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。</p> <p>デフォルト設定 : 空白</p>

表 6-29 [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 (続き)

フィールド	説明
宛先番号 (Dialed Number)	<p>演算子 ([が次の番号の範囲 (In)]、[が次と等しい (Equals)]、[が次の番号より大きい (Greater Than)]、[が次の番号より小さい (Less Than)] など) を選択し、電話番号または番号パターンを入力して、組織に到達するために発信者がダイヤルした番号にルールが適用されるようにします。すべてのダイヤル番号にルールが適用されるようにするには、[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。</p> <p>[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます (たとえば、212* と入力すると、そのエリア コードへのすべての通話のルーティングを制御できます)。? は、任意の数字 1 文字と一致します (たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の番号に発信されるすべての通話のルーティングを制御できます)。</p> <p>[が次の番号の範囲 (In)] 演算子を選択すると、番号の範囲 (2000-2599 など)、カンマで区切られた番号リスト (4001, 54001, 5554001 など)、またはそれらの組み合わせ (2000-2199, 3001-3199, 5554001 など) を入力できます。</p> <p>[宛先番号 (Dialed Number)] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます (たとえば、2000 ~ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます)。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先 (Send Call To)] に指定されたとおりにルーティングされます。</p> <p>(注) 統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。</p> <p>デフォルト設定: 空白</p>
ポート (Port)	このルールをすべての Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートに適用するか、通話が着信する特定の 1 つのポートだけに適用するかを選択します。
電話システム (Phone System)	このルールをすべての電話システムから送信される通話に適用するか、特定の 1 つの電話システムから送信される通話だけに適用するかを選択します。
スケジュール (Schedule)	<p>このコール ルーティング ルールに適用するスケジュールを選択します。選択したスケジュールの標準 (営業) 時間内に着信した通話が、ルールのその他すべての設定に一致している場合、その通話は [コールの送信先 (Send Call To)] に指定されたとおりにルーティングされます。</p> <p>ルールが 1 日 24 時間、週 7 日適用されるようにするには、[すべての時間 (All Hours)] を選択します。</p> <p>標準時間と営業時間外に別のルールを適用するには、選択したスケジュールでルールを作成してから、[すべての時間 (All Hours)] に設定したルールを作成します。</p> <p>デフォルト設定: [すべての時間 (All Hours)]</p>

直接ルーティング ルールの条件の編集

表 6-30 [直接ルーティング ルールの条件の編集 (Edit Direct Routing Rule Condition)] ページ

フィールド	説明
発信者番号 (Calling Number)	<p>演算子 ([が次の番号の範囲 (In)]、[が次と等しい (Equals)]、[が次の番号より大きい (Greater Than)]、[が次の番号より小さい (Less Than)] など) を選択し、電話番号または番号パターンを入力して、発信元の電話番号にルールが適用されるようにします。すべての発信元電話番号にルールが適用されるようにするには、[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。</p> <p>[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます (たとえば、212* と入力すると、そのエリア コードからのすべての通話のルーティングを制御できます)。? は、任意の数字 1 文字と一致します (たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の番号から発信されるすべての通話のルーティングを制御できます)。</p> <p>[が次の番号の範囲 (In)] 演算子を選択すると、番号の範囲 (2000-2599 など)、カンマで区切られた番号リスト (4001, 54001, 5554001 など)、またはそれらの組み合わせ (2000-2199, 3001-3199, 5554001 など) を入力できます。</p> <p>[発信者番号 (Calling Number)] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます (たとえば、2000 ~ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます)。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先 (Send Call To)] に指定されたとおりにルーティングされます。</p> <p>(注) 統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。</p> <p>デフォルト設定：空白</p>
宛先番号 (Dialed Number)	<p>演算子 ([が次の番号の範囲 (In)]、[が次と等しい (Equals)]、[が次の番号より大きい (Greater Than)]、[が次の番号より小さい (Less Than)] など) を選択し、電話番号または番号パターンを入力して、組織に到達するために発信者がダイヤルした番号にルールが適用されるようにします。すべてのダイヤル番号にルールが適用されるようにするには、[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。</p> <p>[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます (たとえば、212* と入力すると、そのエリア コードへのすべての通話のルーティングを制御できます)。? は、任意の数字 1 文字と一致します (たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の番号に発信されるすべての通話のルーティングを制御できます)。</p> <p>[が次の番号の範囲 (In)] 演算子を選択すると、番号の範囲 (2000-2599 など)、カンマで区切られた番号リスト (4001, 54001, 5554001 など)、またはそれらの組み合わせ (2000-2199, 3001-3199, 5554001 など) を入力できます。</p> <p>[宛先番号 (Dialed Number)] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます (たとえば、2000 ~ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます)。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先 (Send Call To)] に指定されたとおりにルーティングされます。</p> <p>(注) 統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。</p> <p>デフォルト設定：空白</p>

表 6-30 [直接ルーティング ルールの条件の編集 (Edit Direct Routing Rule Condition)] ページ (続き)

フィールド	説明
ポート (Port)	このルールをすべての Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートに適用するか、通話が着信する特定の 1 つのポートだけに適用するかを選択します。
電話システム (Phone System)	このルールをすべての電話システムから送信される通話に適用するか、特定の 1 つの電話システムから送信される通話だけに適用するかを選択します。
スケジュール (Schedule)	このコール ルーティング ルールに適用するスケジュールを選択します。選択したスケジュールの標準 (営業) 時間内に着信した通話が、ルールのその他すべての設定に一致している場合、その通話は [コールの送信先 (Send Call To)] に指定されたとおりにルーティングされます。 ルールが 1 日 24 時間、週 7 日適用されるようにするには、[すべての時間 (All Hours)] を選択します。 標準時間と営業時間外に別のルールを適用するには、選択したスケジュールでルールを作成してから、[すべての時間 (All Hours)] に設定したルールを作成します。 デフォルト設定 : [すべての時間 (All Hours)]

直接ルーティング ルールの順序の編集

表 6-31 [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

フィールド	説明
直接ルーティング ルールの再編成 (Direct Routing Rule Reorganization)	ルーティング ルールの順序を変更するには、リスト内のルールの名前を選択してから上矢印または下矢印を選択することで、リスト内の他のルールに対するそのルールの位置を変更します。 ルール名を選択すると、[ルールの詳細 (Rule Details)] フィールドにそのルールの情報が表示されます。
表示名 (Display Name)	(表示専用) ルーティング ルールの名前。
ステータス (Status)	(表示専用) ルールがアクティブ (チェックボックスがオンであり、ルールの基準に一致する着信コールの処理に適用される) かどうか、または非アクティブ (着信コールの処理に使用されない) であるかどうかを示します。
宛先番号 (Dialed Number)	(表示専用) 発信者がダイヤルした番号が、表示されている電話番号または番号パターンに一致している通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールはダイヤルされた番号に関係なく適用されます。
発信者番号 (Calling Number)	(表示専用) 表示されている電話番号または番号パターンに一致する電話番号から発信された通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールは発番号に関係なく適用されます。
電話システム (Phone System)	(表示専用) 表示されている電話システムから送信される通話に対して、ルールが適用されます。電話システムが表示されない場合、どの電話システムから送信される通話であってもルールが適用されます。
ポート (Port)	(表示専用) 表示されている Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートを使用して応答される通話に対して、ルールが適用されます。ポートが表示されない場合、どのポートを使用して応答される通話であってもルールが適用されます。
コールの送信先 (Send Call To)	(表示専用) ルールの条件に一致する通話に対して Cisco Unity Connection で実行されるアクションのタイプ、または Connection による通話の送信先となるカンパセッションを示します。

表 6-31 [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 (続き)

フィールド	説明
スケジュール (Schedule)	(表示専用) 表示されているスケジュールがアクティブである間に着信した通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、通話の着信日時に関係なくルールが適用されます。

関連項目

- 『[System Administration Guide for Cisco Unity Connection](#)』 (Release 9.x) の「[Managing Call Routing Tables in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Changing the Order of Call Routing Rules in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

転送ルーティングルール

表 6-32 [転送ルーティングルール (Forwarded Routing Rules)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	ルーティングルールを削除するには、表示名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)] を選択します。複数のルーティングルールを同時に削除できます。
順序の変更 (Change Order)	[転送ルーティングルールの順序の編集 (Edit Forwarded Routing Rule Order)] ページに移動するには、[順序の変更 (Change Order)] を選択します。
表示名 (Display Name)	(表示専用) ルーティングルールの名前。
ステータス (Status)	(表示専用) ルールがアクティブ (チェックボックスがオンであり、ルールの基準に一致する着信コールの処理に適用される) かどうか、または非アクティブ (着信コールの処理に使用されない) であるかどうかを示します。
宛先番号 (Dialed Number)	(表示専用) 発信者がダイヤルした番号が、表示されている電話番号または番号パターンに一致している通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールはダイヤルされた番号に関係なく適用されます。
発信者番号 (Calling Number)	(表示専用) 表示されている電話番号または番号パターンに一致する電話番号から発信された通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールは発番号に関係なく適用されます。
転送元内線番号 (Forwarding Station)	(表示専用) 表示されている電話番号または番号パターンに一致する内線番号から転送された通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールは転送元内線番号に関係なく適用されます。
電話システム (Phone System)	(表示専用) 表示されている電話システムから送信される通話に対して、ルールが適用されます。電話システムが表示されない場合、どの電話システムから送信される通話であってもルールが適用されます。
ポート (Port)	(表示専用) 表示されている Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートを使用して応答される通話に対して、ルールが適用されます。ポートが表示されない場合、どのポートを使用して応答される通話であってもルールが適用されます。
コールの送信先 (Send Call To)	(表示専用) ルールの条件に一致する通話に対して Cisco Unity Connection で実行されるアクションのタイプ、または Connection による通話の送信先となるカンバセーションを示します。
スケジュール (Schedule)	(表示専用) 表示されているスケジュールがアクティブである間に着信した通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、通話の着信日時に関係なくルールが適用されます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Routing Tables in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Overview of Default Call Routing Rules in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

転送ルーティング ルールの新規作成

表 6-33 [転送ルーティング ルールの新規作成 (New Forwarded Routing Rule)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	ルーティング ルールの識別に役立つ名前を入力します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Routing Tables in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Adding Call Routing Rules in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

転送ルーティング ルールの編集

表 6-34 [転送ルーティング ルールの編集 (Edit Forwarded Routing Rule)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	ルーティング ルールの識別に役立つ名前を入力します。
ステータス (Status)	ルールを [アクティブ (Active)]にするか、[非アクティブ (Inactive)]にするかを示します。ルールが破損している場合、Cisco Unity Connection によって [無効 (Invalid)] のフラグが付けられます。その場合は、ルールを削除して再作成することをお勧めします。

表 6-34 [転送ルーティング ルールの編集 (Edit Forwarded Routing Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
言語 (Language)	<p>Cisco Unity Connection から発信者に対してハンドラのシステム プロンプトを再生するときの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] : Connection では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。 • [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] : 以前のコール ハンドラまたはルーティング ルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承 (Inherited)] に設定されている場合、システム プロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。 <p>または、リストから特定の言語を選択することもできます。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection のプロンプトを読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p>
検索範囲 (Search Scope)	<p>通話に適用するサーチ スペースを選択します。サーチ スペースを使用して、Cisco Unity Connection との対話中にユーザまたは外部の発信者が到達できるオブジェクト (ユーザや同報リストなど) の範囲を定義します。</p>

表 6-34 [転送ルーティング ルールの編集 (Edit Forwarded Routing Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
コールの送信先 (Send Call To)	<p>ルールのすべての設定に一致する通話に対して、次のいずれかの宛先を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [コール ハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コール ハンドラに通話を送信します。コールをコール ハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。 • [インタビュー ハンドラ (Interview Handler)] : 指定したインタビュー ハンドラに通話を送信します。 • [ディレクトリ ハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリ ハンドラに通話を送信します。 • [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> - [ユーザをタッチトーン カンバセーションに割り当てる (Assign Users to Touchtone Conversation)] (<i>Connection 8.5 以降のみ</i>) : ユーザがサインインした際にタッチトーン カンバセーションに通話中のユーザを割り当てるグローバル フラグを設定します。その後、ルーティング テーブルの次のルールが通話情報に適用されます。 - [ユーザを音声認識カンバセーションに割り当てる (Assign Users to Voice-Recognition Conversation)] (<i>Connection 8.5 以降のみ</i>) : ユーザがサインインした際に音声認識カンバセーションに通話中のユーザを割り当てるグローバル フラグを設定します。その後、ルーティング テーブルの次のルールが通話情報に適用されます。 - [転送試行 (Attempt Forward)] : 転送元内線番号がユーザに属している場合に、通話を転送します。発番号が ID として使用されます。内線番号が検出された場合、通話はユーザのグリーティングに転送されます。内線番号が検出されない場合は、ルーティング テーブルの次のルールが通話情報に適用されます。 - [サインイン試行 (Attempt Sign-In)] : 発番号がユーザに属している場合、通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信します。発番号が ID として使用されます。ユーザからの通話でない場合は、ルーティング テーブルの次のルールが通話情報に適用されます。 - [ブロードキャスト メッセージ管理者 (Broadcast Message Administrator)] : ブロードキャスト メッセージを送信するためのカンバセーションに通話を送信します。 - [発信者のシステム転送 (Caller System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。Cisco Unity Connection では、規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 - [グリーティング管理者 (Greetings Administrator)] : コール ハンドラ グリーティングを電話で変更するためのカンバセーションに通話を送信します。 - [リバース トラップ (Reverse Trap)] : Visual Voicemail に接続します。 - [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインイン カンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。 - [ライブ レコード開始 (Start Live Record)] (<i>Cisco Unified Communications Manager 統合専用</i>) : Cisco Unified Communications Manager サーバに設定されているライブ レコード パイロット番号に通話を送信します。 - [ユーザ システム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。 • [メールボックスがあるユーザ (User with Mailbox)] : 指定したユーザに通話を送信します。コールをユーザ内線番号に転送するか、直接ユーザ グリーティングに移動するかを指定します。

表 6-34 [転送ルーティング ルールの編集 (Edit Forwarded Routing Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
ルーティング ルールの条件 (Routing Rule Conditions)	このルーティング ルールに適用される条件を表示します。新しい条件を追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。条件を変更するには、パラメータ名を選択します。1 つまたは複数の条件を削除するには、パラメータの横の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。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Routing Tables in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Modifying Call Routing Rules in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

転送ルーティング ルールの条件の新規作成

表 6-35 [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

フィールド	説明
発信者番号 (Calling Number)	<p>演算子 ([が次の番号の範囲 (In)]、[が次と等しい (Equals)]、[が次の番号より大きい (Greater Than)]、[が次の番号より小さい (Less Than)] など) を選択し、電話番号または番号パターンを入力して、発信元の電話番号にルールが適用されるようにします。すべての発信元電話番号にルールが適用されるようにするには、[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。</p> <p>[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます (たとえば、212* と入力すると、そのエリア コードからのすべての通話のルーティングを制御できます)。? は、任意の数字 1 文字と一致します (たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の番号から発信されるすべての通話のルーティングを制御できます)。</p> <p>[が次の番号の範囲 (In)] 演算子を選択すると、番号の範囲 (2000-2599 など)、カンマで区切られた番号リスト (4001, 54001, 5554001 など)、またはそれらの組み合わせ (2000-2199, 3001-3199, 5554001 など) を入力できます。</p> <p>[発信者番号 (Calling Number)] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます (たとえば、2000 ~ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます)。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先 (Send Call To)] に指定されたとおりにルーティングされます。</p> <p>(注) 統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。</p> <p>デフォルト設定 : 空白</p>

表 6-35 [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 (続き)

フィールド	説明
宛先番号 (Dialed Number)	<p>演算子 ([が次の番号の範囲 (In)]、[が次と等しい (Equals)]、[が次の番号より大きい (Greater Than)]、[が次の番号より小さい (Less Than)] など) を選択し、電話番号または番号パターンを入力して、組織に到達するために発信者がダイヤルした番号にルールが適用されるようにします。すべてのダイヤル番号にルールが適用されるようにするには、[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。</p> <p>[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます (たとえば、212* と入力すると、そのエリア コードへのすべての通話のルーティングを制御できます)。? は、任意の数字 1 文字と一致します (たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の番号に発信されるすべての通話のルーティングを制御できます)。</p> <p>[が次の番号の範囲 (In)] 演算子を選択すると、番号の範囲 (2000-2599 など)、カンマで区切られた番号リスト (4001, 54001, 5554001 など)、またはそれらの組み合わせ (2000-2199, 3001-3199, 5554001 など) を入力できます。</p> <p>[宛先番号 (Dialed Number)] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます (たとえば、2000 ~ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます)。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先 (Send Call To)] に指定されたとおりにルーティングされます。</p> <p>(注) 統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。</p> <p>デフォルト設定: 空白</p>
転送元内線番号 (Forwarding Station)	<p>演算子 ([が次の番号の範囲 (In)]、[が次と等しい (Equals)]、[が次の番号より大きい (Greater Than)]、[が次の番号より小さい (Less Than)] など) を選択し、内線番号または番号パターンを入力して、特定の内線番号から転送された通話にルールが適用されるようにします。任意の内線番号から転送された通話にルールが適用されるようにするには、[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。</p> <p>[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます (たとえば、2* と入力すると、2 から始まる内線番号から転送されたすべての通話がルーティングされます)。? は、任意の数字 1 文字と一致します (たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の内線番号から転送されるすべての通話のルーティングを制御できます)。</p> <p>[が次の番号の範囲 (In)] 演算子を選択すると、番号の範囲 (2000-2599 など)、カンマで区切られた番号リスト (4001, 54001, 5554001 など)、またはそれらの組み合わせ (2000-2199, 3001-3199, 5554001 など) を入力できます。</p> <p>[転送元内線番号 (Forwarding Station)] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます (たとえば、2000 ~ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます)。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先 (Send Call To)] に指定されたとおりにルーティングされます。</p> <p>(注) 統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。</p> <p>デフォルト設定: 空白</p>
ポート (Port)	このルールをすべての Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートに適用するか、通話が着信する特定の 1 つのポートだけに適用するかを選択します。
電話システム (Phone System)	このルールをすべての電話システムから送信される通話に適用するか、特定の 1 つの電話システムから送信される通話だけに適用するかを選択します。

表 6-35 [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 (続き)

フィールド	説明
スケジュール (Schedule)	<p>このコール ルーティング ルールに適用するスケジュールを選択します。選択したスケジュールの標準 (営業) 時間内に着信した通話が、ルールのおの他のすべての設定に一致している場合、その通話は [コールの送信先 (Send Call To)] に指定されたとおりにルーティングされます。</p> <p>ルールが 1 日 24 時間、週 7 日適用されるようにするには、[すべての時間 (All Hours)] を選択します。</p> <p>標準時間と営業時間外に別のルールを適用するには、選択したスケジュールでルールを作成してから、[すべての時間 (All Hours)] に設定したルールを作成します。</p> <p>デフォルト設定 : [すべての時間 (All Hours)]</p>

転送ルーティング ルールの条件の編集

表 6-36 [転送ルーティング ルールの条件の編集 (Edit Forwarded Routing Rule Condition)] ページ

フィールド	説明
発信者番号 (Calling Number)	<p>演算子 ([が次の番号の範囲 (In)]、[が次と等しい (Equals)]、[が次の番号より大きい (Greater Than)]、[が次の番号より小さい (Less Than)] など) を選択し、電話番号または番号パターンを入力して、発信元の電話番号にルールが適用されるようにします。すべての発信元電話番号にルールが適用されるようにするには、[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。</p> <p>[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます (たとえば、212* と入力すると、そのエリア コードからのすべての通話のルーティングを制御できます)。? は、任意の数字 1 文字と一致します (たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の番号から発信されるすべての通話のルーティングを制御できます)。</p> <p>[が次の番号の範囲 (In)] 演算子を選択すると、番号の範囲 (2000-2599 など)、カンマで区切られた番号リスト (4001, 54001, 5554001 など)、またはそれらの組み合わせ (2000-2199, 3001-3199, 5554001 など) を入力できます。</p> <p>[発信者番号 (Calling Number)] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます (たとえば、2000 ~ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます)。通話は、ルールのおの他のすべての条件に一致すると、[コールの送信先 (Send Call To)] に指定されたとおりにルーティングされます。</p> <p>(注) 統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。</p> <p>デフォルト設定 : 空白</p>

表 6-36 [転送ルーティング ルールの条件の編集 (Edit Forwarded Routing Rule Condition)] ページ (続き)

フィールド	説明
宛先番号 (Dialed Number)	<p>演算子 ([が次の番号の範囲 (In)]、[が次と等しい (Equals)]、[が次の番号より大きい (Greater Than)]、[が次の番号より小さい (Less Than)] など) を選択し、電話番号または番号パターンを入力して、組織に到達するために発信者がダイヤルした番号にルールが適用されるようにします。すべてのダイヤル番号にルールが適用されるようにするには、[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。</p> <p>[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます (たとえば、212* と入力すると、そのエリア コードへのすべての通話のルーティングを制御できます)。? は、任意の数字 1 文字と一致します (たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の番号に発信されるすべての通話のルーティングを制御できます)。</p> <p>[が次の番号の範囲 (In)] 演算子を選択すると、番号の範囲 (2000-2599 など)、カンマで区切られた番号リスト (4001, 54001, 5554001 など)、またはそれらの組み合わせ (2000-2199, 3001-3199, 5554001 など) を入力できます。</p> <p>[宛先番号 (Dialed Number)] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます (たとえば、2000 ~ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます)。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先 (Send Call To)] に指定されたとおりにルーティングされます。</p> <p>(注) 統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。</p> <p>デフォルト設定: 空白</p>
転送元内線番号 (Forwarding Station)	<p>演算子 ([が次の番号の範囲 (In)]、[が次と等しい (Equals)]、[が次の番号より大きい (Greater Than)]、[が次の番号より小さい (Less Than)] など) を選択し、内線番号または番号パターンを入力して、特定の内線番号から転送された通話にルールが適用されるようにします。任意の内線番号から転送された通話にルールが適用されるようにするには、[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択して * を入力するか、フィールドを空白のままにします。</p> <p>[が次と等しい (Equals)] 演算子を選択すると、* または ? をワイルドカードとして入力できます。* はゼロ以上の数字に一致し、単独で使用することも他の数字と一緒に使用することもできます (たとえば、2* と入力すると、2 から始まる内線番号から転送されたすべての通話がルーティングされます)。? は、任意の数字 1 文字と一致します (たとえば、555???? と入力すると、555 から始まる 7 桁の内線番号から転送されるすべての通話のルーティングを制御できます)。</p> <p>[が次の番号の範囲 (In)] 演算子を選択すると、番号の範囲 (2000-2599 など)、カンマで区切られた番号リスト (4001, 54001, 5554001 など)、またはそれらの組み合わせ (2000-2199, 3001-3199, 5554001 など) を入力できます。</p> <p>[転送元内線番号 (Forwarding Station)] の複数の条件を 1 つのルーティング ルールに追加して、より複雑なパターンを作成することができます (たとえば、2000 ~ 3999 のすべての番号と 5000 より大きいすべての番号を組み合わせます)。通話は、ルールのすべての条件に一致すると、[コールの送信先 (Send Call To)] に指定されたとおりにルーティングされます。</p> <p>(注) 統合環境によっては、このオプションはサポートされない場合があります。</p> <p>デフォルト設定: 空白</p>
ポート (Port)	このルールをすべての Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートに適用するか、通話が着信する特定の 1 つのポートだけに適用するかを選択します。
電話システム (Phone System)	このルールをすべての電話システムから送信される通話に適用するか、特定の 1 つの電話システムから送信される通話だけに適用するかを選択します。

表 6-36 【転送ルーティング ルールの条件の編集 (Edit Forwarded Routing Rule Condition)】 ページ (続き)

フィールド	説明
スケジュール (Schedule)	<p>このコール ルーティング ルールに適用するスケジュールを選択します。選択したスケジュールの標準 (営業) 時間内に着信した通話が、ルールのおの他のすべてに一致している場合、その通話は [コールの送信先 (Send Call To)] に指定されたとおりにルーティングされます。</p> <p>ルールが 1 日 24 時間、週 7 日適用されるようにするには、[すべての時間 (All Hours)] を選択します。</p> <p>標準時間と営業時間外に別のルールを適用するには、選択したスケジュールでルールを作成してから、[すべての時間 (All Hours)] に設定したルールを作成します。</p> <p>デフォルト設定 : [すべての時間 (All Hours)]</p>

転送ルーティング ルールの順序の編集

表 6-37 【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

フィールド	説明
転送ルーティング ルールの再編成 (Forwarded Routing Rule Reorganization)	<p>ルーティング ルールの順序を変更するには、リスト内のルールの名前を選択してから上矢印または下矢印を選択することで、リスト内の他のルールに対するそのルールの位置を変更します。</p> <p>ルール名を選択すると、[ルールの詳細 (Rule Details)] フィールドにそのルールの情報が表示されます。</p>
表示名 (Display Name)	(表示専用) ルーティング ルールの名前。
ステータス (Status)	(表示専用) ルールがアクティブ (チェックボックスがオンであり、ルールの基準に一致する着信コールの処理に適用される) かどうか、または非アクティブ (着信コールの処理に使用されない) であるかどうかを示します。
宛先番号 (Dialed Number)	(表示専用) 発信者がダイヤルした番号が、表示されている電話番号または番号パターンに一致している通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールはダイヤルされた番号に関係なく適用されます。
発信者番号 (Calling Number)	(表示専用) 表示されている電話番号または番号パターンに一致する電話番号から発信された通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールは発番号に関係なく適用されます。
転送元内線番号 (Forwarding Station)	(表示専用) 表示されている電話番号または番号パターンに一致する内線番号から転送された通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、ルールは転送元内線番号に関係なく適用されます。
電話システム (Phone System)	(表示専用) 表示されている電話システムから送信される通話に対して、ルールが適用されます。電話システムが表示されない場合、どの電話システムから送信される通話であってもルールが適用されます。
ポート (Port)	(表示専用) 表示されている Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートを使用して応答される通話に対して、ルールが適用されます。ポートが表示されない場合、どのポートを使用して応答される通話であってもルールが適用されます。
コールの送信先 (Send Call To)	(表示専用) ルールの条件に一致する通話に対して Cisco Unity Connection で実行されるアクションのタイプ、または Connection による通話の送信先となるカンパセーションを示します。

表 6-37 [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 (続き)

フィールド	説明
スケジュール (Schedule)	(表示専用) 表示されているスケジュールがアクティブである間に着信した通話に対して、ルールが適用されます。このフィールドを空白にすると、通話の着信日時に関係なくルールが適用されます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Call Routing Tables in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Changing the Order of Call Routing Rules in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。



CHAPTER 7

Cisco Unity Connection 9.x メールボックスストアの設定

次の項を参照してください。

- 「メールボックス ストアの検索」 (P.7-1)
- 「新規メールボックス ストア」 (P.7-2)
- 「メールボックス ストアの編集」 (P.7-3)
- 「メールボックス ストア メンバーシップの検索」 (P.7-4)
- 「システム全体のメールボックス クォータの編集」 (P.7-4)
- 「メッセージ エージング ポリシーの検索」 (P.7-6)
- 「メッセージ エージング ポリシーの新規作成」 (P.7-6)
- 「メッセージ エージング ポリシー」 (P.7-6)
- 「メッセージ エージング アラート テキストの編集」 (P.7-10)
- 「録音メッセージの有効期限の編集」 (P.7-12)

メールボックス ストアの検索

表 7-1 [メールボックス ストアの検索 (Search Mailbox Stores)] ページ

フィールド	説明
メール データベース (Mail Database)	(表示専用) 指定した Cisco Unity Connection メールボックス ストアのシステム名。
アクセスを可能にする (Access Enabled)	(表示専用) メールボックス ストアへのアクセスが、現在有効かどうかを示します。メールボックス ストアが無効になっている場合は、ストアの内外にメールボックスを移動できません。 アクセスは、メールボックス ストアのバックアップ中、およびアクセスが手動で無効にされている場合以外は常に有効です。
ステータス (Status)	(表示専用) メールボックス ストアの現在のステータスを示します。表示される値は、[OK]、[Creating]、[CreationFailed]、[Deleting]、[DeletionFailed] のいずれかです。
表示名 (Display Name)	(表示専用) メールボックス ストアの名前。

表 7-1 [メールボックスストアの検索 (Search Mailbox Stores)] ページ (続き)

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	<p>メールボックスストアを削除するには、該当するストアの [メール データベース (Mail Database)] の値の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のメールボックスストアを同時に削除できます。</p> <p>メールボックスストアを削除するには、次の手順を実行する必要があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> パブリッシャ サーバ上で、システム管理者の役割を持つユーザとして Cisco Unity Connection Administration にサインインします。 すべてのメールボックスをメールボックスストアの外部に移動します。 削除対象のメールボックスストアがメールボックスの新規作成先になっているテンプレートをすべて変更して、別のメールボックスストア内に新しいメールボックスが作成されるようにします。 <p>デフォルトのメールボックスストア UnityMbxDb1 は削除できません。</p>
新規追加 (Add New)	<p>新しいメールボックスストアを追加するには、[新規追加 (Add New)] をクリックします。パブリッシャ サーバ上で、システム管理者の役割を持つユーザとして Cisco Unity Connection Administration にサインインする必要があります。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Mailbox Stores in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

新規メールボックスストア

表 7-2 [メールボックスストアの新規作成 (New Mailbox Store)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	メールボックスストアの識別に役立つ名前 (たとえば、メールボックスをこのメールボックスストアに保存する部署) を入力します。
警告前の最大サイズ (Maximum Size Before Warning)	Cisco Unity Connection でこのメールボックスストアに使用を許可する最大サイズ。メールボックスストアがこの値の 90% に達すると、Connection はシステム ログに警告を記録します。メールボックスストアがこの値の 100% に達すると、Connection はシステム ログにエラーを記録します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の章にある「[Mailbox-Size Quotas in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Controlling the Size of Mailboxes in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 9.x) の「Managing Mailbox Stores in Cisco Unity Connection 9.x」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

メールボックスストアの編集

表 7-3 [メールボックスストアの編集 (Edit Mailbox Store)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	メールボックスストアの識別に役立つ名前 (たとえば、メールボックスをこのメールボックスストアに保存する部署) を入力します。
メールデータベース (Mail Database)	(表示専用) 指定した Cisco Unity Connection メールボックスストアのシステム名。
サーバ (Server)	(表示専用) Cisco Unity Connection サーバの名前。
マウント済み (Mounted)	Cisco Unity Connection の機能を完全に有効にするには、[マウント済み (Mounted)] チェックボックスをオンにします。 [マウント済み (Mounted)] がオフになっている場合、Connection ユーザはメッセージを確認できず、管理者は Cisco Unity Connection Administration のメールボックスストアの設定を変更できません。ただし、発信者はメッセージを残すことができます。このメッセージはキューに入れられ、メールボックスストアが再び使用可能になった時点で配信されます。Connection Administration を使用して、ディレクトリの設定を変更することはできます。ユーザは、Connection Messaging Assistant および Cisco Unity Connection Personal Call Transfer Rules を使用して設定を変更できます。
メールボックスの数 (Number of Mailboxes)	(表示専用) [メールデータベース (Mail Database)] フィールドで指定したデータベースに含まれているボイスメールボックスの数。
すべてのボイスメッセージと添付ファイルの合計サイズ (Total Size of All Voice Messages and Attachments)	メールボックスストアのすべてのメッセージにより現在使用されているハードディスク領域の容量。この容量には、ボイスメッセージおよび添付ファイルが含まれます。たとえば、IMAP クライアントにより送信されたボイスメッセージに添付できる PDF ファイルなどです。ボイスメッセージおよび添付ファイルはデータベースに保存されません。各 .wav ファイルおよび各添付ファイルは、ハードディスクの個別の場所にあるファイルに保存されます。ボイスメッセージにテキストが関連付けられている場合、これは、ボイスメッセージが保存される場所ではなく、データベースに保存されます。
警告前の最大サイズ (Maximum Size Before Warning)	Cisco Unity Connection でこのメールボックスストアに使用を許可する最大サイズ。メールボックスストアがこの値の 90% に達すると、Connection はシステムログに警告を記録します。メールボックスストアがこの値の 100% に達すると、Connection はシステムログにエラーを記録します。
作成日 (Creation Date)	(表示専用) メールボックスストアの作成日時を表示します。

関連項目

- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 9.x) の「Managing Mailbox Stores in Cisco Unity Connection 9.x」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

メールボックス ストア メンバーシップの検索

表 7-4 [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

フィールド	説明
メンバーシップ タイプの選択 (Choose Membership Type)	このメールボックス ストアでの検索対象を、ユーザ メールボックスにするか、このメールボックス ストア内にメールボックスを作成するテンプレートにするかを選択します。
[ユーザ メールボックスの検索 (Find User Mailboxes)]/[ユーザ テンプレートの検索 (Find User Templates)]	メンバーシップ タイプで [ユーザ メールボックス (User Mailbox)] を選択した場合は、検索対象となるメールボックスの条件指定を入力して [検索 (Find)] をクリックします。 メンバーシップ タイプで [ユーザ テンプレート (User Template)] を選択した場合は、検索対象となるテンプレートの条件指定を入力して [検索 (Find)] をクリックします。
選択したメールボックスの移動 (Move Selected Mailboxes)	メンバーシップ タイプで [ユーザ メールボックス (User Mailbox)] を選択した場合に限り使用できます。 メールボックスを別のメールボックス ストアに移動するには、移動するメールボックスのチェックボックスをオンにして、メールボックスの移動先となるメールボックス ストアを選択して、[選択したメールボックスの移動 (Move Selected Mailboxes)] をクリックします。
選択したテンプレートの割り当て (Assign Selected Templates)	メンバーシップ タイプで [ユーザ テンプレート (User Template)] を選択した場合に限り使用できます。 テンプレートの内容を変更して、別のメールボックス ストア内にメールボックスが作成されるようにするには、アップデートするテンプレートのチェックボックスをオンにして、選択したテンプレートでメールボックスの作成先にするメールボックス ストアを選択して、[選択したテンプレートの割り当て (Assign Selected Templates)] をクリックします。
エイリアス (Alias)	メールボックスの一意なテキスト名。
名 (First Name)	ユーザまたは連絡先の名。
姓 (Last Name)	ユーザまたは連絡先の姓。
表示名 (Display Name)	(表示専用) メールボックスの名前。

システム全体のメールボックス クォータの編集

表 7-5 [システム全体のメールボックス クォータの編集 (Edit Systemwide Mailbox Quotas)] ページ

フィールド	説明
警告クォータ (Warning Quota)	ユーザが、ボイスメールボックス クォータにシステム設定を使用するよう設定されている場合、ユーザのメールボックスが [警告クォータ (Warning Quota)] フィールドで指定したサイズに達すると、そのユーザはメールボックスが最大許容サイズに達しつつあることを警告されます。 [警告クォータ (Warning Quota)] のデフォルトは 12 MB です。これは、G729a コーデックでの録音では約 200 分、G711 コーデックでの録音では約 25 分に相当します。 (注) [警告クォータ (Warning Quota)] の値は [送信クォータ (Send Quota)] の値以下にし、[送信クォータ (Send Quota)] の値は [送信/受信クォータ (Send/Receive Quota)] の値以下にする必要があります。

表 7-5 [システム全体のメールボックス クォータの編集 (Edit Systemwide Mailbox Quotas)] ページ (続き)

フィールド	説明
送信クォータ (Send Quota)	<p>ユーザが、ボイスメールボックス クォータにシステム設定を使用するよう設定されている場合、ユーザのメールボックスが [送信クォータ (Send Quota)] フィールドで指定したサイズに達すると、そのユーザはボイス メッセージを送信できなくなります。</p> <p>[送信クォータ (Send Quota)] のデフォルトは 13 MB です。これは、G729a コーデックでの録音では約 217 分、G711 コーデックでの録音では約 27 分に相当します。</p> <p>(注) [警告クォータ (Warning Quota)] の値は [送信クォータ (Send Quota)] の値以下にし、[送信クォータ (Send Quota)] の値は [送信/受信クォータ (Send/Receive Quota)] の値以下にする必要があります。</p>
送信/受信クォータ (Send/Receive Quota)	<p>ユーザが、ボイスメールボックス クォータにシステム設定を使用するよう設定されている場合、ユーザのメールボックスが [送信/受信クォータ (Send/Receive Quota)] フィールドで指定したサイズに達すると、そのユーザはボイス メッセージを送受信できなくなります。</p> <p>[送信/受信クォータ (Send/Receive Quota)] のデフォルトは 14 MB です。これは、G729a コーデックでの録音では約 233 分、G711 コーデックでの録音では約 29 分に相当します。</p> <p>(注) [警告クォータ (Warning Quota)] の値は [送信クォータ (Send Quota)] の値以下にし、[送信クォータ (Send Quota)] の値は [送信/受信クォータ (Send/Receive Quota)] の値以下にする必要があります。</p>
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)	<p>外部発信者がユーザにメッセージを残すことを Cisco Unity Connection で許可する前に、ユーザのメールボックスがいっぱいになっていないことを最初に確認するかどうかを示します。(メールボックスの最大サイズは、[メッセージストレージ (Message Storage)] > [メールボックス クォータ (Mailbox Quotas)] ページ、または個々のユーザのクォータが優先される場合はそのユーザの [メールボックス (Mailbox)] ページのいずれかで設定したクォータにより決まります)。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザのメールボックスがいっぱいになっていると、外部発信者はメッセージを残すことができません。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Connection はメールボックスがいっぱいになっているかどうかを確認しません。外部発信者は、メールボックスがいっぱいになっていてもメッセージを残すことができます。</p> <p>この設定は、外部発信者だけに適用されることに注意してください。Connection ユーザがサインインしてから別のユーザにメッセージを送信する場合は、この設定が有効であるかどうかにかかわらず、Connection はユーザのメールボックスがいっぱいになっているかどうかを常に確認します。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

関連項目

- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 9.x) の「Controlling the Size of Mailboxes in Cisco Unity Connection 9.x」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

メッセージ エージング ポリシーの検索

表 7-6 [メッセージ エージング ポリシーの検索 (Search Message Aging Policy)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	メッセージ エージング ポリシーの名前。 サービス クラスの特定のページに移動するには、表示名を選択します。
有効 (Enabled)	メッセージ エージング ポリシーが有効になっている場合、このカラムの値は [True] です。ポリシーが無効になっている場合、この値は [False] です。 メッセージ エージング ポリシーの設定を変更するには、ポリシーの表示名を選択して、[有効 (Enabled)] チェックボックスをオンまたはオフにします。
選択項目の削除 (Delete Selected)	メッセージ エージング ポリシーを削除するには、表示名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)] を選択します。複数のメッセージ エージング ポリシーを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	メッセージ エージング ポリシーを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規メッセージ エージング ポリシーに適用するデータを入力します。

メッセージ エージング ポリシーの新規作成

表 7-7 [メッセージ エージング ポリシーの追加 (Add Message Aging Policy)] ページ

フィールド	説明
名前 (Name)	新しいメッセージ エージング ポリシーの名前。「Executives」や「All rules enabled」など、ポリシーの識別に役立つ名前を入力します。これは、特に、大量のポリシーを作成するときに便利です。

メッセージ エージング ポリシー

表 7-8 [メッセージ エージング ポリシー (Message Aging Policy)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	ポリシーの作成時に入力されたメッセージ エージング ポリシーの名前。名前はいつでも入力して変更できます。
有効 (Enabled)	メッセージ エージング規則が選択されている場合、このチェックボックスをオンにすると規則が適用されます。チェックボックスをオフにした場合、規則は無視されます。 メッセージ エージング規則が選択されていない場合、このチェックボックスは適用されません。
メッセージの最終更新日時に基づくメッセージ エージング規則 (Message Aging Rules Based on When the Message Was Last Modified)	

表 7-8 [メッセージ エージング ポリシー (Message Aging Policy)] ページ (続き)


フィールド	説明
新しいメッセージを開封済みメッセージフォルダに移動する日数: ____ 日 (Move New Messages to the Saved Messages Folder in ____ Days)	<p>このエージング規則が有効になっている場合、Cisco Unity Connection は、新しいメッセージが受信された後、指定した日数が経過するとメッセージを自動的に [開封済みメッセージ (Saved Messages)] フォルダに移動します。</p> <p>このオプションは、通常、ユーザのメッセージアクションが [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] に設定されている場合に使用されます (この設定の場合、メッセージが電子メールアドレスに転送されます)。ユーザが常に、Connection ではなく、電子メール受信ボックスを使用して、ボイス メッセージを確認する場合、このチェックボックスをオンにすると、ユーザの Connection 受信ボックスがいっぱいにならなくなります。</p> <p> 注意 この規則は、メッセージの最終更新時に基づく他の 2 つのメッセージ エージング規則とともに、有効になっている場合、ユーザがボイス メッセージの存在を認識しないうちにメッセージが削除されます。</p> <p>たとえば、あるポリシーとこれら 3 つの規則を有効にするとします。この場合、このポリシーを使用するように設定されているユーザが、Connection がメッセージを [開封済みメッセージ (Saved Messages)] フォルダに移動するために必要な日数より長い休暇をとると、E メールなどの通知が有効になっていない限り、メッセージを受信していたことを認識できません。(ユーザ電話の Message Waiting Indicator (MWI; メッセージ ウェイティング インジケータ) は、すべての新しいメッセージが [開封済みメッセージ (Saved Messages)] フォルダに移動されるとオフになります)。</p>
新しいメッセージを移動する前にユーザにアラートを送信 (Send Alert to User Prior to Moving New Messages)	<p>([新しいメッセージを開封済みメッセージフォルダに移動する日数: ____ 日 (Move New Messages to the Saved Messages Folder in ____ Days)] チェックボックスがオンになっている場合に限り適用可能) ユーザの新しいメッセージを開封済みメッセージフォルダに移動するアクションの前に、ユーザにアラートする場合には、このチェックボックスをオンにします。このフィールドは、[メッセージの移動のアラートを送信する事前通知日数 (Number of Days Alert Is Sent Prior to Moving Messages)] フィールドと組み合わせて使用して、アクションよりも指定された日数だけ前にユーザに電子メール アラートを送信します。</p> <p>(注) [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っている必要があります。その他の場合には、アラートは送信されません。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
新しいメッセージの移動のアラートを送信する事前通知日数 (Number of Days Alert Is Sent Prior to Moving New Messages)	<p>([新しいメッセージを移動する前にユーザにアラートを送信 (Send Alert to User Prior to Moving New Messages)] チェックボックスがオンになっている場合に限り適用可能) 新しいメッセージに対してアクションを実行する前に、そのアクションの何日前にユーザにアラートするか、日数を指定します。</p> <p>0 から 365 日までの数字を入力してください。デフォルト設定は 3 日間です。</p>
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日数: ____ 日 (Move Saved Messages to the Deleted Items Folder in ____ Days)	<p>このエージング規則が有効になっている場合、Cisco Unity Connection は、メッセージが最後に保存された後、指定した日数が経過するとメッセージを自動的に [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、単に聞くだけではクロックがリセットされず、指定した日数が経過した時点で [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動されることに注意してください。ユーザは、メッセージを保存するためのオプションを明示的に選択する必要があります。</p>

表 7-8 [メッセージ エージング ポリシー (Message Aging Policy)] ページ (続き)

フィールド	説明
開封済みメッセージを移動する前にユーザにアラートを送信 (Send Alert to User Prior to Moving Saved Messages)	<p>([開封済みメッセージを削除済みメッセージフォルダに移動する日数: ____ 日 (Move Saved Messages to the Deleted Messages Folder in ____ Days)] チェックボックスがオンになっている場合に限り適用可能) ユーザの開封済みメッセージを削除済みメッセージフォルダに移動するアクションの前に、ユーザにアラートする場合には、このチェックボックスをオンにします。このフィールドは、[メッセージの移動のアラートを送信する事前通知日数 (Number of Days Alert Is Sent Prior to Moving Messages)] フィールドと組み合わせて使用して、アクションよりも指定された日数だけ前にユーザに電子メールアラートを送信します。</p> <p>(注) [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 アドレスが入っている必要があります。その他の場合には、アラートは送信されません。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
開封済みメッセージの移動のアラートを送信する事前通知日数 (Number of Days Alert Is Sent Prior to Moving Saved Messages)	<p>([開封済みメッセージを移動する前にユーザにアラートを送信 (Send Alert to User Prior to Moving Saved Messages)] チェックボックスがオンになっている場合に限り適用可能) 開封済みメッセージに対してアクションを実行する前に、そのアクションの何日前にユーザにアラートするか、日数を指定します。</p> <p>0 から 365 日までの数字を入力してください。デフォルト設定は 3 日間です。</p>
削除済みアイテムフォルダのメッセージを完全に削除する日数: ____ 日 (Permanently Delete Messages in the Deleted Items Folder in ____ Days)	<p>このエージング規則が有効になっている場合、Cisco Unity Connection は、メッセージが [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動された後、指定した日数が経過するとメッセージを自動的に削除します。</p>
開封済みセキュアメッセージを削除する前にユーザにアラートを送信 (Send Alert to User Prior to Deleting Secure Touched Messages)	<p>([削除済みメッセージフォルダのメッセージを完全に削除する日数: ____ 日 (Permanently Delete Messages in the Deleted Messages Folder in ____ Days)] チェックボックスがオンになっている場合に限り適用可能) ユーザのメッセージを削除済みメッセージフォルダから完全に削除するアクションの前に、ユーザにアラートする場合には、このチェックボックスをオンにします。このフィールドは、[メッセージの削除のアラートを送信する事前通知日数 (Number of Days Alert Is Sent Prior to Deleting Messages)] フィールドと組み合わせて使用して、アクションよりも指定された日数だけ前にユーザに電子メールアラートを送信します。</p> <p>(注) [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 アドレスが入っている必要があります。その他の場合には、アラートは送信されません。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>

表 7-8 [メッセージ エージング ポリシー (Message Aging Policy)] ページ (続き)

フィールド	説明
開封済みセキュア メッセージの削除の アラートを送信する 事前通知日数 (Number of Days Alert Is Sent Prior to Deleting Secure Touched Messages)	([開封済みセキュアメッセージを削除する前にユーザにアラートを送信 (Send Alert to User Prior to Deleting Secure Touched Messages)] チェックボックスがオンになっている場合に限り適用可能) 削除済みメッセージに対してアクションを実行する前に、そのアクションの何日前にユーザにアラートするか、日数を指定します。 0 から 365 日までの数字を入力してください。デフォルト設定は 3 日間です。
メッセージの作成日時に基づくセキュアメッセージ エージング規則 (Secure Message Aging Rules Based on When the Message Was Created)	
開封済みセキュア メッセージを完全に 削除するまでの日 数: ____ 日 (Permanently Delete Secure Touched Messages That Are Older Than ____ Days)	このエージング規則が有効になっている場合、Cisco Unity Connection は、指定した日数以前に受信していて、ユーザによりなんらかの方法で (たとえば、メッセージを保存、削除、あるいは開いてから新しいメッセージとして保存するなどして) 開封されたセキュアメッセージを自動的に削除します。 たとえば、7 日後に開封済みメッセージをエージングするようにこの規則が設定されていて、ユーザが 14 日間の休暇から戻ってきた場合、8 日以上経過しているセキュアメッセージは、ユーザに開封されるとすぐに削除されます。(エージングされたメッセージの削除は、約 30 分ごとに実行されます)。
開封済みセキュア メッセージを削除す る前にユーザにア ラートを送信 (Send Alert to User Prior to Deleting Secure Touched Messages)	([開封済みセキュアメッセージを完全に削除するまでの日数: ____ 日 (Permanently Delete Secure Touched Messages That Are Older Than ____ Days)] チェックボックスがオンになっている場合に限り適用可能) 開封済みセキュアメッセージを完全に削除するアクションの前に、ユーザにアラートする場合には、このチェックボックスをオンにします。このフィールドは、[メッセージの削除のアラートを送信する事前通知日数 (Number of Days Alert Is Sent Prior to Deleting Messages)] フィールドと組み合わせて使用して、アクションよりも指定された日数だけ前にユーザに電子メールアラートを送信します。 (注) [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っている必要があります。その他の場合には、アラートは送信されません。 デフォルト設定: チェックボックスはオフです。
開封済みセキュア メッセージの削除の アラートを送信する 事前通知日数 (Number of Days Alert Is Sent Prior to Deleting Secure Touched Messages)	([開封済みセキュアメッセージを削除する前にユーザにアラートを送信 (Send Alert to User Prior to Deleting Secure Touched Messages)] チェックボックスがオンになっている場合に限り適用可能) 開封済みセキュアメッセージに対してアクションを実行する前に、そのアクションの何日前にユーザにアラートするか、日数を指定します。 0 から 365 日までの数字を入力してください。デフォルト設定は 3 日間です。
すべてのセキュア メッセージを完全に 削除するまでの日 数: ____ 日 (Permanently Delete All Secure Messages That Are Older Than ____ Days)	このエージング規則が有効になっている場合、Cisco Unity Connection は、指定された日数より古いすべてのセキュアメッセージを自動的に削除します。ユーザがどのような方法でメッセージを開き取ったか開封したかに関係なく削除は発生するので注意してください。 このエージング規則は、厳格なメッセージ保存ポリシーを適用する、またはサーベンス・オクスリー法 (SOX 法) のメッセージ保存要件を満たそうとする企業に役立ちます。

表 7-8 [メッセージ エージング ポリシー (Message Aging Policy)] ページ (続き)

フィールド	説明
セキュア メッセージを削除する前にユーザにアラートを送信 (Send Alert to User Prior to Deleting Secure Messages)	<p>([すべてのセキュアメッセージを完全に削除するまでの日数 : ____ 日 (Permanently Delete All Secure Messages That Are Older Than ____ Days)] チェックボックスがオンになっている場合に限り適用可能) 指定された日数より古いすべてのセキュアメッセージを完全に削除するアクションの前に、ユーザにアラートする場合には、このチェックボックスをオンにします。このフィールドは、[すべてのセキュアメッセージの削除のアラートを送信する事前通知日数 (Number of Days Alert Is Sent Prior to Deleting All Secure Messages)] フィールドと組み合わせて使用して、アクションよりも指定された日数だけ前にユーザに電子メールアラートを送信します。</p> <p>(注) [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っている必要があります。その他の場合には、アラートは送信されません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>
セキュアメッセージの削除のアラートを送信する事前通知日数 (Number of Days Alert Is Sent Prior to Deleting Secure Messages)	<p>([セキュアメッセージを削除する前にユーザにアラートを送信 (Send Alert to User Prior to Deleting Secure Messages)] チェックボックスがオンになっている場合に限り適用可能) 削除済みメッセージに対してアクションを実行する前に、そのアクションの何日前にユーザにアラートするか、日数を指定します。</p> <p>0 から 365 日までの数字を入力してください。デフォルト設定は 3 日間です。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Controlling the Size of Mailboxes in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Managing Message Aging Policies in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

メッセージ エージング アラート テキストの編集

表 7-9 [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

フィールド	説明
言語 (Language)	適切な言語を選択します。システムにインストールした各言語には、個別のメッセージ エージングアラートセットがあります。

表 7-9 [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 (続き)

フィールド	説明
デフォルトのテキストを使用 (Use Default Text)	<p>ユーザにメッセージ エージング アラート電子メールを送信するときに、[件名行 (Subject Line)] フィールドおよび[本文 (Body Text)] フィールドでデフォルトのテキストを使用する場合には、このチェックボックスをオンにします。ユーザに送信するメッセージ エージング アラート電子メールの[件名行 (Subject Line)] フィールドや[本文 (Body Text)] フィールドをカスタマイズする場合には、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>デフォルトのメッセージ エージング アラート テキストは、各メッセージ エージング規則で異なることに注意してください。5つのメッセージ エージング規則は、すべて個別にカスタマイズできます。ただし、このページのこの場所で指定したテキストが、すべてのメッセージ エージング ポリシーで使用されます。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の[件名行 (Subject Line)] や[本文 (Body Text)] をカスタマイズすると、アラートでこの規則が有効である任意のメッセージ エージング ポリシーに割り当てられたユーザに送信するすべての電子メールアラートに対して、カスタマイズした[件名行 (Subject Line)] と[本文 (Body Text)] が使用されます。</p>
件名行 (Subject Line)	<p>(このフィールドは、[デフォルトのテキストを使用 (Use Default Text)] チェックボックスがオンの場合のみ編集可能です)。メッセージ エージング アラート電子メールの件名行に表示するテキストを入力します。</p> <p>通常のテキストに加えて、このフィールドでは次のパラメータを使用できます。これらのパラメータは、アラート メッセージの送信時に該当する値に置き換えられます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • %ARRIVALTIME% : メッセージを受信した日次で置き換えられます。 • %MODIFICATIONTIME% : メッセージが受信者またはシステムによって最後に開封された日時に置き換えられます。(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)。 • %DAYSUNTIL% : 適用可能なメッセージ 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き換えられます。 • %SENDER% : メッセージの送信者の表示名で置き換えられます。 • %RECIPIENT% : メッセージの受信者の表示名で置き換えられます。 • %RECIPIENT_EXTENSION% : メッセージの受信者の内線番号で置き換えられます。

表 7-9 [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 (続き)

フィールド	説明
本文 (Body Text)	<p>(このフィールドは、[デフォルトのテキストを使用 (Use Default Text)] チェックボックスがオンの場合のみ編集可能です)。メッセージ エージング アラート電子メールの本文に表示するテキストを入力します。</p> <p>通常のテキストに加えて、このフィールドでは次のパラメータを使用できます。これらのパラメータは、アラート メッセージの送信時に該当する値に置き換えられます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • %ARRIVALTIME% : メッセージを受信した日次で置き換えられます。 • %MODIFICATIONTIME% : メッセージが受信者またはシステムによって最後に開封された日時に置き換えられます。(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)。 • %DAYSUNTIL% : 適用可能なメッセージ 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き換えられます。 • %SENDER% : メッセージの送信者の表示名で置き換えられます。 • %RECIPIENT% : メッセージの受信者の表示名で置き換えられます。 • %RECIPIENT_EXTENSION% : メッセージの受信者の内線番号で置き換えられます。

録音メッセージの有効期限の編集

表 7-10 録音メッセージの有効期限の編集 (Edit Message Recording Expiration)

フィールド	説明
有効 (Enabled)	<p>ユーザ メールボックスからの録音メッセージの自動的な期限切れ (完全削除) 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。このフィールドと [録音メッセージの有効期限: ____ 日 (Message Recordings Expire in ____ Days)] フィールドと併せて使用し、ユーザが受信した録音メッセージのコピーを、指定された日数を超えて保存することを防止します。</p> <p>この2つのフィールドを設定すると、ユーザのメールボックスから削除された録音メッセージは、ユーザに「このメッセージは期限が切れた」ことを通知する録音に置き換えられます。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです</p>
録音メッセージの有効期限: ____ 日 (Message Recordings Expire in ____ Days)	<p>メッセージが最初に受診された日から、期限切れとなり、ユーザのメールボックスから自動的に削除されるまでの日数を入力します。このフィールドと [有効 (Enabled)] チェックボックスと併せて使用し、ユーザが受信した録音メッセージのコピーを、指定された日数を超えて保存することを防止します。</p> <p>ユーザが有効期限のポリシーを回避するためにメッセージを転送した場合、メッセージのカウンタはリセットされません。WAV ファイルの有効期限は、メッセージの最初のコピーがユーザのメールボックスに到着した日付に基づきます。</p> <p>この2つのフィールドを設定すると、ユーザのメールボックスから削除された録音メッセージは、ユーザに「このメッセージは期限が切れた」ことを通知する録音に置き換えられます。</p> <p>デフォルト設定: 180 日</p>



CHAPTER 8

Cisco Unity Connection 9.x ネットワークの設定

次の項を参照してください。

- 「サイト内リンクの検索」 (P.8-1)
- 「サイトに参加」 (P.8-3)
- 「サイト間リンクの検索」 (P.8-5)
- 「サイト間リンクの新規作成」 (P.8-6)
- 「サイト間リンクの編集」 (P.8-13)
- 「ロケーションの検索」 (P.8-16)
- 「ロケーションの編集」 (P.8-17)
- 「VPIM ロケーションの検索」 (P.8-20)
- 「VPIM ロケーションの新規作成」 (P.8-20)
- 「VPIM ロケーションの編集」 (P.8-21)
- 「ユーザの別名の編集」 (P.8-26)
- 「連絡先作成」 (P.8-27)
- 「エンタープライズ管理パスワードの検索」 (P.8-28)

サイト内リンクの検索



(注)

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) サーバを Cisco Unity Connection ネットワーク サイトに参加させることはできません。このページは Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

表 8-1 サイト内リンクの検索 (Search Intrasite Links)

フィールド	説明
ロケーション (Location)	(表示専用) ロケーションの名前。[サイト内リンク (Intrasite Links)] テーブルに表示された場所は、このサーバが属する Cisco Unity Connection サイトのメンバーです。

表 8-1 サイト内リンクの検索 (Search Intrasite Links) (続き)

フィールド	説明
ディレクトリのプッシュ (Push Directory)	(表示専用) リモート ロケーションへのディレクトリのプッシュが処理中であるかどうかを示します。管理者がこのロケーションのディレクトリをリモート ロケーション ([ロケーション (Location)] カラムに示されたロケーション) にプッシュする要求をローカル サーバで開始した場合やこのロケーションのディレクトリをリモート ロケーションのディレクトリにプルする要求をリモート サーバで開始した場合は、このフィールドに [進行中 (In Progress)] と表示されます。それ以外の場合は、[アイドル (Idle)] と表示されます。
ディレクトリのプル (Pull Directory)	(表示専用) リモート ロケーションからのディレクトリのプルが処理中であるかどうかを示します。管理者がリモート ロケーション ([ロケーション (Location)] カラムに示されたロケーション) のディレクトリをこのロケーションにプルする要求をリモート サーバで開始した場合やリモート ロケーションのディレクトリをこのロケーションにプッシュする要求をリモート サーバで開始した場合は、このフィールドに [進行中 (In Progress)] と表示されます。それ以外の場合は、[アイドル (Idle)] と表示されます。
サイトに参加	Cisco Unity Connection サーバをサイトに追加するには、[サイトに参加 (Join Site)] を選択します。このボタンを使用して次のことを行うことができます。 <ul style="list-style-type: none"> このサーバを既存のサイトに参加させます。 このサーバが属する既存のサイトにリモート サーバを参加させます。 このサーバと別のサーバのどちらも既存のサイトのメンバーでない場合に、これらのサーバのサイトを作成します。 (注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition サーバを Connection サイトに参加させることはできません。
選択項目の削除 (Remove Selected)	サイトからリモート Cisco Unity Connection ロケーションを削除するには、ロケーション表示名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 (Remove Selected)] を選択します。リモート Connection ロケーションはサイトから一度に 1 つだけ削除できます。(サイトからローカル Connection ロケーションを削除するには、[サイトから自身を削除 (Remove Self from Site)] を選択します)。 (注) ディレクトリのサイズに応じて、Connection ロケーションの削除には数分から数時間を要します。ローカル ロケーションで削除処理が終了していても、リモート ロケーションでは処理がまだ進行していることがあります。サイトでなんらかの変更を実施する場合は、サイトにあるすべてのロケーションで削除処理が終了するまで待つことをお勧めします。
サイトから自身を削除 (Remove Self from Site)	サイトからこのロケーションを削除するには、[サイトから自身を削除 (Remove Self from Site)] を選択します。 (注) ディレクトリのサイズに応じて、Connection ロケーションの削除には数分から数時間を要します。ローカル ロケーションで削除処理が終了していても、リモート ロケーションでは処理がまだ進行していることがあります。サイトでなんらかの変更を実施する場合は、サイトにあるすべてのロケーションで削除処理が終了するまで待つことをお勧めします。
次の場所にディレクトリをプッシュ (Push Directory To)	リモート Cisco Unity Connection ロケーションへのローカルディレクトリ全体のプッシュを一度だけ行うには、リモート ロケーション表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[次の場所にディレクトリをプッシュ (Push Directory To)] を選択します。
プッシュの停止 (Stop Push)	リモート ロケーションへのローカルディレクトリの処理中のプッシュを停止するには、リモート ロケーション表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[プッシュの停止 (Stop Push)] を選択します。
次の場所からディレクトリをプル (Pull Directory From)	この Connection ロケーションへのリモート Cisco Unity Connection ロケーションのディレクトリ全体のプルを一度だけ行うには、リモート ロケーション表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[次の場所からディレクトリをプル (Pull Directory From)] を選択します。

表 8-1 サイト内リンクの検索 (Search Intrasite Links) (続き)

フィールド	説明
プルの停止 (Stop Pull)	リモート ロケーションからのディレクトリの処理中のプルを停止するには、リモート ロケーション表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[プルの停止 (Stop Pull)] を選択します。

関連項目

- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity Connection 9.x Servers](#)」の章にある「[Setting Up a Cisco Unity Connection 9.x Site](#)」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。
- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Making Changes to the Networking Configuration in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Removing a Location From a Cisco Unity Connection 9.x Site](#)」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。

サイトに参加



(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) サーバを Cisco Unity Connection ネットワーク サイトに参加させることはできません。このページは Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

表 8-2 [サイトに参加 (Join Site)] ページ

フィールド	説明
サイトへの参加方法 (Method Used to Join Site)	次のいずれかのオプションを選択して、このロケーションを Cisco Unity Connection サイトに参加させる方法を指定します。 <ul style="list-style-type: none"> [自動的にサイトに参加 (Automatically Join the Site)] : Connection サーバはユーザが指定したリモート ロケーションに要求を行い、自動的にリモート ロケーションと設定情報を交換します。 [手動でサイトに参加 (Manually Join the Site)] : このロケーションの設定ファイルをサイトのリモート ロケーションにアップロードし、リモート ロケーションの設定ファイルをこのロケーションにアップロードして、このロケーションをサイトに手動で参加させます。ロケーションをサイトに自動的に参加させることができない場合は、このような手動による方法を使用しなければならないことがあります。
リモート ロケーション (Remote Location)	([サイトへの参加方法 (Method Used to Join Site)] で [自動的にサイトに参加 (Automatically Join the Site)] が選択された場合だけに適用可能) サイトに参加させるために、接続する Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスまたは Fully-Qualified Domain Name (FQDN; 完全修飾ドメイン名) を入力します。
リモート ユーザ名 (Remote User Name)	([サイトへの参加方法 (Method Used to Join Site)] で [自動的にサイトに参加 (Automatically Join the Site)] が選択された場合だけに適用可能) リモート ロケーションで管理者のユーザ名を入力します。ユーザには、システム管理者の役割が割り当てられている必要があります。
リモート パスワード (Remote Password)	([サイトへの参加方法 (Method Used to Join Site)] で [自動的にサイトに参加 (Automatically Join the Site)] が選択された場合だけに適用可能) [リモート ユーザ名 (Remote User Name)] フィールドに指定された管理者のパスワードを入力します。

表 8-2 【サイトに参加 (Join Site)】ページ (続き)

フィールド	説明
サイトに自動参加 (Auto Join Site)	<p>([サイトへの参加方法 (Method Used to Join Site)] で [自動的にサイトに参加 (Automatically Join the Site)] が選択された場合だけに適用可能) サイトにサーバを参加させるには、[リモート ロケーション (Remote Location)] フィールド、[リモート ユーザ名 (Remote User Name)] フィールド、および [リモート パスワード (Remote Password)] フィールドに値を入力し、[サイトに自動参加 (Auto Join Site)] を選択します。</p> <p>自動参加に成功した場合は、サーバ間のレプリケーションを開始するために、Cisco Unity Connection Serviceability を開き、[ツール (Tools)] > [サービスの管理 (Service Management)] を選択して、Connection Digital Networking Replication Agent を有効にします。このサービスは、サイト内のすべてのロケーションで有効にして、開始する必要があります。すべてのロケーションでレプリケーションが開始された場合は、ディレクトリのサイズに応じて、すべてのロケーション間で完全にデータをバックグラウンドでレプリケーションするのに数分から数時間かかることがあります。</p> <p>自動参加に失敗した場合は、[手動でサイトに参加 (Manually Join the Site)] の方法を使用してネットワークにサーバを参加させてください。</p>
このロケーションの設定ファイルのダウンロード (Download This Location's Configuration File)	<p>([サイトへの参加方法 (Method Used to Join Site)] で [手動でサイトに参加 (Manually Join the Site)] が選択された場合だけに適用可能) このロケーションから設定ファイルをダウンロードするには、[ダウンロード (Download)] を選択します。次に、設定ファイルをリモート Cisco Unity Connection ロケーションにアップロードします。</p>
アップロードするリモート設定ファイルの選択 (Select the Remote Configuration File to Upload)	<p>([サイトへの参加方法 (Method Used to Join Site)] で [手動でサイトに参加 (Manually Join the Site)] が選択された場合だけに適用可能) このロケーションをサイトに手動で参加させるには、[参照 (Browse)] を選択し、リモート ロケーションからダウンロードした設定ファイルのロケーションを参照します。</p> <p>(注) 手動でサイトに参加するには、このロケーションの設定ファイルをサイト上のリモート ロケーションにアップロードし、リモート ロケーションの設定ファイルをこのロケーションにアップロードする必要があります。両方のファイルをアップロードしたら、サーバ間のレプリケーションを開始するために、Cisco Unity Connection Serviceability を開き、[ツール (Tools)] > [サービスの管理 (Service Management)] を選択して、Connection Digital Networking Replication Agent を有効にします。このサービスは、サイト内のすべてのロケーションで有効にして、開始する必要があります。すべてのロケーションでレプリケーションが開始された場合は、ディレクトリのサイズに応じて、すべてのロケーション間で完全にデータをバックグラウンドでレプリケーションするのに数分から数時間かかることがあります。</p>
アップロード (Upload)	<p>([サイトへの参加方法 (Method Used to Join Site)] で [手動でサイトに参加 (Manually Join the Site)] が選択された場合だけに適用可能) リモート ロケーションからダウンロードした設定ファイルのロケーションを参照したら、[アップロード (Upload)] を選択します。</p>

関連項目

- 『Networking Guide for Cisco Unity Connection』(Release 9.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity Connection 9.x Servers](#)」の章にある「Setting Up a Cisco Unity Connection 9.x Site」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。

サイト間リンクの検索



(注)

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) サーバを Cisco Unity Connection ネットワーク サイトに参加させることはできません。このページは Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

表 8-3 サイト間リンクの検索 (Search Intersite Links)

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	<p>サイト間リンクの表示名。デフォルトでは、サイト間リンクの表示名はリモート サイトのゲートウェイとして指定されたロケーションの名前に設定されます。</p> <p>[表示名 (Display Name)] を選択すると、サイト間リンクの特定のページに移動します。</p> <p>[表示名 (Display Name)] の後にアスタリスク (*) が付いている場合は、サイト間リンクのホームがローカル Cisco Unity Connection サイト内の異なるロケーションに設定されます。</p>
ディレクトリ制限の超過 (Directory Limit Exceeded)	<p>(表示専用) リモート サイトが、サポートされているディレクトリ オブジェクト最大数を超過しているかどうかを示します。</p>
同期 (Synchronization)	<p>最後の同期後に変更されたすべてのリモート サイト オブジェクトを同期するために差分ディレクトリ同期を開始するには、[同期 (Sync)] を選択します。Cisco Unity Connection は [ディレクトリをリモート ネットワークと同期 (Synchronize Directory With Remote Network)] タスクを実行した後、[音声名をリモート ネットワークと同期 (Synchronize Voice Names With Remote Network)] タスクを実行します。各タスクの [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics)] ページにある [タスクの実行結果 (Task Execution Results)] テーブルで、同期の開始時刻と終了時刻を選択すると、差分同期の詳細な結果を参照できます。(Cisco Unity Connection Administration で、[ツール (Tools)] を展開して [タスク管理 (Task Management)] を選択し、[タスクの定義 (Task Definitions)] ページでタスク名を選択して [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics)] ページに移動します)。</p> <p>最後の同期後にリモート サイト オブジェクトが変更されたかどうかに関係なく、リモート サイト オブジェクトに対して完全なディレクトリ同期を開始するには、[すべて再同期 (Resync All)] を選択します。Connection は [ディレクトリをリモート ネットワークと同期 (Synchronize Directory With Remote Network)] タスクを実行した後、[音声名をリモート ネットワークと同期 (Synchronize Voice Names With Remote Network)] タスクを実行します。各タスクの [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics)] ページにある [タスクの実行結果 (Task Execution Results)] テーブルで同期の開始時刻と終了時刻を選択すると、完全同期の詳細な結果を参照できます。</p> <p>リモート サイト上のオブジェクトに属するすべての録音名を完全に削除するには、[録音名のクリア (Clear Recorded Names)] を選択します。(録音名は、リモートのファイル名とローカルのファイル名が異なる場合にだけ更新されます。たとえば、リモート サイト上で発信コーデックを変更した場合、リモート サイトのユーザの録音名はレプリケーション時に新しいコーデックに変更されますが、ファイル名は依然として同じであるためローカル サイトは更新された名前をプルしません。[選択の解除 (Clear All)] を選択すると、古いファイル名が削除されます)。録音名をクリアするために、Connection は [音声名をリモート ネットワークと同期 (Synchronize Voice Names With Remote Network)] タスクを実行します。[音声名をリモート ネットワークと同期 (Synchronize Voice Names With Remote Network)] タスクの [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics)] ページにある [タスクの実行結果 (Task Execution Results)] テーブルで削除の開始時刻と終了時刻を選択すると、削除の詳細な結果を参照できます。</p>

表 8-3 サイト間リンクの検索 (Search Intersite Links) (続き)

フィールド	説明
追加 (Add)	<p>リンクを別のサイトに追加するには、[追加 (Add)] を選択します。サイトは、他の 1 つのサイトにだけリンクされている可能性があります。</p> <p>このボタンを使用して次のことを行うことができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> この Connection サイトを別の Connection サイトに参加させます。 この Connection サイトを Cisco Unity サーバまたは Cisco Unity デジタル ネットワークに参加させます。 <p>サイト間リンクを作成する場合、リンクを作成する Connection サーバはローカル サイト ゲートウェイとなり、リンクするロケーションはリモート サイト ゲートウェイになります。ゲートウェイはディレクトリ同期を調整し、サイト間のメッセージ転送を行います。</p> <p>(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition サーバを Connection サイト、Cisco Unity サーバ、または Cisco Unity デジタル ネットワークに参加させることはできません。</p>
選択項目の削除 (Remove Selected)	<p>リモート サイトへのリンクを削除するには、サイトのゲートウェイの表示名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 (Remove Selected)] を選択します。リンクを完全に削除するには、両方のサイトでリンクを削除し、削除タスクを実行する必要があります。</p> <p>(注) ディレクトリのサイズに応じて、サイトを削除するには数分から数時間かかることがあります。サイトでなんらかの変更を実施する場合は、サイトにあるすべてのロケーションで削除処理が終了するまで待つことをお勧めします。</p>

関連項目

- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity Connection 9.x Servers](#)」の章にある「[Linking Two Cisco Unity Connection 9.x Sites](#)」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。
- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity and Cisco Unity Connection 9.x Servers](#)」の章にある「[Setting Up an Intersite Link Between Cisco Unity and Cisco Unity Connection 9.x Gateways](#)」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。
- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Making Changes to the Networking Configuration in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Removing an Intersite Link Between a Cisco Unity Connection 9.x Site and a Cisco Unity Site](#)」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。

サイト間リンクの新規作成



- (注)** Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) サーバを Cisco Unity Connection ネットワーク サイトまたは Cisco Unity デジタル ネットワークにリンクすることはできません。このページは Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

表 8-4 [サイト間リンクの新規作成 (New Intersite Link)] ページ

フィールド	説明
設定の交換 (Configuration Exchange)	<p>次のいずれかのオプションを選択して、このサイトをリモートサイトにリンクする方法を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [設定ファイルを手動で交換して Cisco Unity サイトまたは Cisco Unity Connection にリンクする (Link to Cisco Unity Site or Cisco Unity Connection Site by Manually Exchanging Configuration Files)]: このロケーションの設定ファイルをリモートサイトロケーションにアップロードし、リモートサイトロケーションの設定ファイルをこのロケーションにアップロードして、このロケーションをリモートサイトロケーションに手動でリンクします。Cisco Unity サイトにリンクする場合や、リンクの作成時に各ゲートウェイの [転送プロトコル (Transfer Protocol)]、[同期 (Synchronization)]、[同期タスク (Synchronization Tasks)]、および [サイト間 SMTP ルーティング (Intersite SMTP Routing)] の設定に対して異なるオプションを指定する場合は、このオプションを使用します。 [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)]: このロケーションはユーザが指定したリモートサイトロケーションにリンク要求を行い、リモートサイトロケーションと設定情報を自動的に交換します。このオプションは、別の Cisco Unity Connection サイトにリンクする場合にだけ使用する必要があります。 <p>(注) このオプションを選択する場合は、[サイト間リンクの新規作成 (New Intersite Link)] ページで選択した [転送プロトコル (Transfer Protocol)]、[同期 (Synchronization)]、および [同期タスク (Synchronization Task)] の設定がリモートサイトのサイト間リンク設定にコピーされます。また、両方のサイトは、サイト間 SMTP メッセージをスマートホスト経由ではなく直接リモートサイトゲートウェイにルーティングするよう設定されます。リンクの作成後にリモートサイトゲートウェイ上の Cisco Unity Connection Administration のリモートサイトに対するこれらの設定を確認し、必要に応じて変更することを検討してください。</p> <p>サイト間リンクを作成する場合、リンクを作成する Connection サーバはローカルサイトゲートウェイとなり、リンクするロケーションはリモートサイトゲートウェイになります。ゲートウェイはサイト間でディレクトリ同期を調整します。また、Connection ゲートウェイはサイト間でメッセージ転送も行います。(Cisco Unity は、サイト間でのメッセージ転送に Interoperability Gateway for Microsoft Exchange と Exchange 組織を使用します)。</p>
ローカルサイト設定ファイル (Local Site Configuration File)	<p>([設定の交換 (Configuration Exchange)] の方法として [設定ファイルを手動で交換して Cisco Unity サイトまたは Cisco Unity Connection にリンクする (Link to Cisco Unity Site or Cisco Unity Connection Site by Manually Exchanging Configuration Files)] が選択されている場合だけに適用可能) このロケーションから設定ファイルをダウンロードするには、[ダウンロード (Download)] を選択します。次に、設定ファイルをリモートサイトロケーションにアップロードします。</p>
リモートサイト設定ファイル (Remote Site Configuration File)	<p>([設定の交換 (Configuration Exchange)] の方法として [設定ファイルを手動で交換して Cisco Unity サイトまたは Cisco Unity Connection にリンクする (Link to Cisco Unity Site or Cisco Unity Connection Site by Manually Exchanging Configuration Files)] が選択されている場合だけに適用可能) リモートサイトに手動でリンクするには、[参照 (Browse)] を選択し、リモートロケーションからダウンロードした設定ファイルのロケーションを参照します。</p>
ホスト名 (Host Name)	<p>([設定の交換 (Configuration Exchange)] の方法として [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合だけに適用可能) サイト間リンクを確立するリモートロケーションの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 (FQDN) を入力します。サイト間リンクを作成する場合、リモートロケーションはリモートサイトゲートウェイになります。</p> <p>(注) Secure Sockets Layer (SSL) を使用してサイト間リンクをセキュアにする場合、入力するホスト名はリモートロケーションの証明書のホスト名とまったく同じである必要があります。</p>

表 8-4 [サイト間リンクの新規作成 (New Intersite Link)] ページ (続き)

フィールド	説明
ユーザ名 (User Name)	([設定の交換 (Configuration Exchange)] の方法として [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合だけに適用可能) リモート ロケーションで管理者のユーザ名を入力します。ユーザには、システム管理者の役割が割り当てられている必要があります。
パスワード (Password)	([設定の交換 (Configuration Exchange)] の方法として [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合だけに適用可能) [ユーザ名 (User Name)] フィールドに指定された管理者のパスワードを入力します。
Secure Sockets Layer (SSL) を使用する (Use Secure Sockets Layer (SSL))	このチェックボックスをオンにすると、ローカルのリーダー サービスがリモート ゲートウェイと同期を行う (ローカル リーダーが要求し、リモート フィーダーが応答する) ときに、SSL を有効化してサイト ゲートウェイ間で渡されるデータが暗号化されます。このチェックボックスをオフにすると、送信されるデータが暗号化されなくなります。 デフォルト：チェックボックスはオンです。 (注) [設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合、この設定で選択した値はローカル ゲートウェイとリモート ゲートウェイの両方に適用されます。
自己署名の証明書を受け入れる (Accept Self-Signed Certificates)	リモート ゲートウェイが自己署名証明書を使用してこのサイトと SSL をネゴシエート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。リモート ゲートウェイが認証局の署名を受けた証明書を必ず使用するようになるには、このチェックボックスをオフにします。 [Secure Sockets Layer (SSL) を使用する (Use Secure Sockets Layer (SSL))] チェックボックスがオンになっている場合に限り、このオプションは使用できます。 デフォルト：チェックボックスはオンです。 (注) [設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合、この設定で選択した値はローカル ゲートウェイとリモート ゲートウェイの両方に適用されます。

表 8-4 [サイト間リンクの新規作成 (New Intersite Link)] ページ (続き)

フィールド	説明
証明書エラーを無視する (Ignore Certificate Errors)	<p>サイト間リンクを作成するとき、およびディレクトリ情報をプルするためにリモート サイト ゲートウェイに接続するとき、Cisco Unity Connection がリモート サイトの SSL 証明書に関する問題を無視するようにするには、このチェックボックスをオンにします。証明書エラーには次のものがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 証明書が不明または提供されていません。 • 証明書がまだ有効ではありません。 • 証明書の期限が切れています。 • 証明書の名前がホスト名に一致しません。 <p>このチェックボックスがオンになっている場合、Connection はサイト間リンクを作成し、証明書エラーが発生するかどうかに関係なくディレクトリのレプリケーションが行われます。</p> <p>[Secure Sockets Layer (SSL) を使用する (Use Secure Sockets Layer (SSL))] チェックボックスがオンになっている場合に限り、このオプションは使用できます。</p> <p>デフォルト：チェックボックスはオフです。</p> <p>(注) [設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合、この設定で選択した値はローカル ゲートウェイとリモート ゲートウェイの両方に適用されます。</p>
ディレクトリ データを同期するときに同報リストを含める (Include Distribution Lists When Synchronizing Directory Data)	<p>リモート サイトで作成されたシステムの同報リストがローカル サイトにレプリケーションされ、ローカル サイトの該当するユーザがメッセージを同報リストに送信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。(アドレス指定で使用されるリスト名と他の情報だけがレプリケーションされます。リスト メンバーシップはレプリケーションされません)。リモート サイトで作成されたリストをローカル サイトにレプリケーション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。</p> <p>リモート サイト ゲートウェイでの同期のために個々のシステム同報リストを提供するには、同期を許可するよう同報リストをマークする必要があります。デフォルトでは、リモート サイトが Cisco Unity サイトである場合、個々の Cisco Unity リストは同期を許可するようマークされません。同期を許可するには、リモート サイト ゲートウェイで PDL Builder ツールを使用する必要があります。リモート サイトが Cisco Unity Connection サイトの場合は、このプロパティが変更された場合でも、デフォルトでシステム同報リストが同期を許可するようマークされます。Bulk Administration Tool を使用して Cisco Unity Connection サイト上のシステム同報リストの同期ステータスを確認または変更します。</p> <p>このチェックボックスをオンにしてページを保存すると、チェックボックスをオフにすることができなくなります。これにより、コール ハンドラ受信者やローカル リスト メンバーなどとして使用されるレプリケーションされたすべての同報リストが間違っって削除されることが回避されます。特定のリストまたは複数のリストのレプリケーションを停止するには、リモート サイトでリストの同期のマークを解除します。</p> <p>(注) [設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合、この設定で選択した値はローカル ゲートウェイとリモート サイト ゲートウェイの両方に適用されます。</p>

表 8-4 [サイト間リンクの新規作成 (New Intersite Link)] ページ (続き)


フィールド	説明
発信録音名を変換 (Convert Outgoing Recorded Names To)	<p>このチェックボックスをオンにして、使用するコーデックを選択すると、ディレクトリ同期を行うために録音名をリモート サイト ゲートウェイに送信するときに、録音名が変換されます。Cisco Unity Connection が録音名を、ローカルサイトで保管されたオーディオ形式で変換せずに送信するには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>(注) [設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合、この設定で選択した値はローカル ゲートウェイとリモート サイト ゲートウェイの両方に適用されます。</p>
参加後にディレクトリデータを同期するタスクを有効にする (Enable Task to Synchronize Directory Data After the Join)	<p>Cisco Unity Connection でタスクを有効にして、すべてのディレクトリ データ (録音名を除く) とリモート サイト ゲートウェイを同期し、デフォルトのスケジュール (15 分ごと) で実行するには、このチェックボックスをオンにします。ディレクトリ データと録音名の同期タスクを明示的に確認して有効にするまで無効にするには、このチェックボックスをオフにします。(録音名の同期は他のディレクトリ データが最初に同期されるまで開始できません)。</p> <p>リンクが作成されたら、[サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページの右上隅にある [関連リンク (Related Links)] フィールドを使用するか、または [ツール (Tools)] > [タスク管理 (Task Management)] に移動し、[ディレクトリをリモート ネットワークと同期 (Synchronize Directory With Remote Network)] タスクを選択することにより、ディレクトリ データの同期タスクを確認できます。</p> <p> 注意 このときにタスクを有効にしない場合は、リンクの作成後にタスクを有効にするためにタスク スケジュールの詳細を確認する必要があります。確認しないと、ディレクトリの同期が行われません。</p> <p>(注) [設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合、この設定で選択した値はローカル ゲートウェイとリモート ゲートウェイの両方に適用されます。</p>

表 8-4 [サイト間リンクの新規作成 (New Intersite Link)] ページ (続き)


フィールド	説明
参加後に録音名を同期するタスクを有効にする (Enable Task to Synchronize Recorded Names After the Join)	<p>Cisco Unity Connection でタスクを有効にして、すべての録音名とリモート サイト ゲートウェイを同期し、デフォルトのスケジュール (15 分ごと) で実行するには、このチェックボックスをオンにします。録音名の同期タスクを明示的に確認して有効にするまで無効にするには、このチェックボックスをオフにします。([参加後にディレクトリ データを同期するタスクを有効にする (Enable Task to Synchronize Directory Data After the Join)] チェックボックスがオフになっている場合は、他のディレクトリ データが最初に同期されるまで録音名の同期を開始できないため、このチェックボックスは自動的にオフになります)。</p> <p>リンクが作成されたら、[サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページの右上隅にある [関連リンク (Related Links)] フィールドを使用するか、または [ツール (Tools)] > [タスク管理 (Task Management)] に移動し、[ディレクトリをリモート ネットワークと同期 (Synchronize Directory With Remote Network)] タスクを選択することにより、録音名の同期タスクを確認できます。</p> <hr/> <p> 注意 このときにタスクを有効にしない場合は、リンクの作成後にタスクを有効にするためにタスク スケジュールの詳細を確認する必要があります。確認しないと、録音名の同期が行われません。</p> <hr/> <p>(注) [設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合、この設定で選択した値はローカル ゲートウェイとリモート ゲートウェイの両方に適用されます。</p>

表 8-4 [サイト間リンクの新規作成 (New Intersite Link)] ページ (続き)

フィールド	説明
サイト間 SMTP ルーティング (Intersite SMTP Routing)	<p>次のいずれかのオプションを選択し、Cisco Unity Connection がリモート サイトでアドレスの発信 SMTP メッセージをルーティングする SMTP ホストを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [次を経由してこのリモート サイトにルーティングする (Route to this Remote Site Through)] ([設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで[設定ファイルを手動で交換して Cisco Unity サイトまたは Cisco Unity Connection にリンクする (Link to Cisco Unity Site or Cisco Unity Connection Site by Manually Exchanging Configuration Files)] が選択されている場合だけに適用可能。ただし、このオプションは、リンクの作成後に各サイト ゲートウェイの [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページで選択できます) : Cisco Unity Connection はユーザが入力した IP アドレスにサイトのメッセージをルーティングします。たとえば、リモート サイトが Cisco Unity サイトである場合は、サイトの着信メッセージを受け入れる Microsoft Exchange ホストの IP アドレスを入力します。 • [SMTP スマート ホスト経由でこのリモート サイトにルーティングする (Route to this Remote Site Through SMTP Smart Host)] ([設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで[設定ファイルを手動で交換して Cisco Unity サイトまたは Cisco Unity Connection にリンクする (Link to Cisco Unity Site or Cisco Unity Connection Site by Manually Exchanging Configuration Files)] が選択されている場合だけに適用可能。ただし、このオプションは、リンクの作成後に各 Connection サイト ゲートウェイの [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページで選択できます) : Cisco Unity Connection は、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページで設定されたスマート ホストにサイトのメッセージをルーティングします。 • [リモート サイト ゲートウェイ経由でこのリモート サイトにルーティングする (Route to this Remote Site Through the Remote Site Gateway)] : Cisco Unity Connection はリンクを作成するリモート サイト ゲートウェイにサイトのメッセージをルーティングします。[設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合は、ローカル ゲートウェイとリモート ゲートウェイの両方がこのオプションを使用するよう自動的に設定されます。

関連項目

- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity Connection 9.x Servers](#)」の章にある「[Linking Two Cisco Unity Connection 9.x Sites](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。
- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity and Cisco Unity Connection 9.x Servers](#)」の章にある「[Setting Up an Intersite Link Between Cisco Unity and Cisco Unity Connection 9.x Gateways](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。

サイト間リンクの編集



(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) サーバを Cisco Unity Connection ネットワーク サイトまたは Cisco Unity デジタル ネットワークにリンクすることはできません。このページは Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

表 8-5 [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	サイト間リンクの識別に役立つ名前を入力します。デフォルトでは、サイト間リンクの表示名はリモート サイトのゲートウェイとして指定されたロケーションの名前に設定されます。
ホスト名 (Hostname)	リモート サイトのゲートウェイのホスト名を入力します。
前回の同期時刻 (Time of Last Synchronization)	(表示専用) ローカルのリーダー サービスが前回、リモート サイト ゲートウェイのフィーダー サービスにポーリングしてリモート サイトのディレクトリ変更の確認を試みた時刻 (応答があったかどうかによらず) のタイムスタンプです。
前回のエラー時刻 (Time of Last Failure)	(表示専用) ローカルのリーダー サービスがリモート サイト ゲートウェイのフィーダー サービスをポーリングしようとしてエラーが発生した前回のタイムスタンプです。このフィールドの値が 0 の場合、または [前回の同期時刻 (Time of Last Synchronization)] の値が [前回のエラー時刻 (Time of Last Failure)] の値よりも遅い場合、レプリケーションは問題なく進行している可能性が高くなります。
オブジェクト数 (Object Count)	(表示専用) ローカル サイト ゲートウェイがリモート サイトから同期したオブジェクト (ユーザ、該当する場合はシステム同報リスト、パーティション、サーチ スペース、および Cisco Unity Connection ロケーション) の数です。
参加後に適用された変更の数 (Number of Changes Applied Since Join)	(表示専用) サイト間リンクが作成されたために発生した、リモート サイト ディレクトリ オブジェクトへの複製された変更 (オブジェクトの追加、変更、削除) の数です。
Secure Sockets Layer (SSL) を使用する (Use Secure Sockets Layer (SSL))	このチェックボックスをオンにすると、ローカルのリーダー サービスがリモート ゲートウェイと同期を行う (ローカル リーダーが要求し、リモート フィーダーが応答する) ときに、SSL を有効化してサイト ゲートウェイ間で渡されるデータが暗号化されます。このチェックボックスをオフにすると、送信されるデータが暗号化されなくなります。 デフォルト: チェックボックスはオンです。
自己署名の証明書を受け入れる (Accept Self-Signed Certificates)	リモート ゲートウェイが自己署名証明書を使用してこのサイトと SSL をネゴシエート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。リモート ゲートウェイが認証局の署名を受けた証明書を必ず使用するようには、このチェックボックスをオフにします。[Secure Sockets Layer (SSL) を使用する (Use Secure Sockets Layer (SSL))] チェックボックスがオフになっている場合、このチェックボックスは使用できません。 デフォルト: チェックボックスはオンです。

表 8-5 [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページ (続き)

フィールド	説明
証明書エラーを無視する (Ignore Certificate Errors)	<p>サイト間リンクを作成するとき、およびディレクトリ情報をプルするためにリモート サイト ゲートウェイに接続するとき、Cisco Unity Connection がリモート サイトの SSL 証明書に関する問題を無視するようにするには、このチェックボックスをオンにします。証明書エラーには次のものがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 証明書が不明または提供されていません。 • 証明書がまだ有効ではありません。 • 証明書の期限が切れています。 • 証明書の名前がホスト名に一致しません。 <p>このチェックボックスがオンになっている場合、Connection はサイト間リンクを作成し、証明書エラーが発生するかどうかに関係なくディレクトリのレプリケーションが行われます。</p> <p>[Secure Sockets Layer (SSL) を使用する (Use Secure Sockets Layer (SSL))] チェックボックスがオンになっている場合に限り、このオプションは使用できます。</p> <p>デフォルト：チェックボックスはオフです。</p>
ディレクトリ データを同期するときに同報リストを含める (Include Distribution Lists When Synchronizing Directory Data)	<p>リモート サイトで作成されたシステムの同報リストがローカル サイトにレプリケーションされ、ローカル サイトの該当するユーザがメッセージを同報リストに送信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。(アドレス指定で 사용되는リスト名と他の情報だけがレプリケーションされます。リスト メンバーシップはレプリケーションされません)。チェックボックスがオフになっている場合、リモート サイトで作成されたリストはローカル サイトにレプリケーションされません。</p> <p>リモート サイト ゲートウェイでの同期のために個々のシステム同報リストを提供するには、同期を許可するよう同報リストをマークする必要があります。デフォルトでは、リモート サイトが Cisco Unity サイトである場合、個々の Cisco Unity リストは同期を許可するようマークされません。同期を許可するには、リモート サイト ゲートウェイで PDL Builder ツールを使用する必要があります。リモート サイトが Cisco Unity Connection サイトの場合は、このプロパティが変更された場合でも、デフォルトでシステム同報リストが同期を許可するようマークされます。Bulk Administration Tool を使用して Cisco Unity Connection サイト上のシステム同報リストの同期ステータスを確認または変更します。</p> <p>このチェックボックスをオンにしてページを保存すると、チェックボックスをオフにすることができなくなります。これにより、コール ハンドラ受信者やローカル リスト メンバーなどとして使用されるレプリケーションされたすべての同報リストが間違っって削除されることが回避されます。特定のリストまたは複数のリストのレプリケーションを停止するには、リモート サイトでリストの同期のマークを解除します。</p>
発信録音名を変換 (Convert Outgoing Recorded Names To)	<p>このチェックボックスをオンにして、使用するコーデックを選択すると、ディレクトリ同期を行うために録音名をリモート サイト ゲートウェイに送信するときに、録音名が変換されます。Cisco Unity Connection が録音名を、ローカルサイトで保管されたオーディオ形式で変換せずに送信するようにするには、このチェックボックスをオフにします。</p>
セキュア メッセージの発信を有効にする (Enable Outgoing Secure Messages)	<p>このチェックボックスをオンにすると、セキュアとマークされたメッセージがリモート サイトの受信者に送信されます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、セキュアとマークされたメッセージがリモート サイトの受信者に送信されません。(送信者は送信不能のメッセージを受け取ります)。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 8-5 [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページ (続き)

フィールド	説明
プライベートメッセージの発信を有効にする (Enable Outgoing Private Messages)	<p>このチェックボックスをオンにすると、プライベート (転送できない) とマークされたメッセージがリモート サイトの受信者に送信されます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、プライベートとマークされたメッセージがリモート サイトの受信者に送信されません。(送信者は送信不能のメッセージを受け取ります)。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
発信メッセージを変換 (Convert Outgoing Messages To)	<p>このチェックボックスをオンにして、使用するコーデックを選択すると、メッセージをリモート サイト ゲートウェイに送信するときに、メッセージが変換されます。Cisco Unity Connection がメッセージを、録音されたオーディオ形式で変換せずに送信するには、このチェックボックスをオフにします。</p>
着信メッセージの設定 (Incoming Message Settings)	<p>次の中から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 着信メッセージのセキュア ステータスを保持する (Retain Secure Status of Incoming Messages) : リモート サイトからメッセージを受信するときにメッセージにセキュアのマークが付いている場合、セキュア メッセージとして受信者に配信されます。 すべての受信メッセージにセキュアのマークを付ける (Mark All Incoming Messages Secure) : リモート サイトの送信者から受信するすべてのメッセージは、リモート サイトから受信したときにセキュアのマークが付いているかどうかに関係なく、配信されるときにセキュアにマークされます。 <p>デフォルトでは、Connection はメッセージのセキュリティを保護するために、セキュア メッセージを他のシステムにリレーすることを許可します。[すべての受信メッセージにセキュアのマークを付ける (Mark All Incoming Messages Secure)] をオンにした場合、セキュア メッセージをリレーするように Connection を設定すると、メッセージをリレーするか受け入れるようにメッセージアクションを設定してメッセージをリレーするユーザへのリモート サイトからのすべてのメッセージが不達確認 (NDR) になります。[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [メッセージング (Messaging)] ページの [セキュア メッセージのリレーを許可する (Allow Relaying of Secure Messages)] 設定では、セキュア メッセージがリレーされるかどうかは制御されます。セキュア メッセージのリレーを許可するように Connection を設定すると、メッセージはセキュア メッセージではなく通常のメッセージとしてリレーされます。</p>
サイト間 SMTP ルーティング (Intersite SMTP Routing)	<p>次のいずれかのオプションを選択し、Cisco Unity Connection がリモート サイトでアドレスの発信 SMTP メッセージをルーティングする SMTP ホストを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [次を経由してこのリモート サイトにルーティングする (Route to this Remote Site Through)] : Cisco Unity Connection はユーザが入力した IP アドレスにサイトのメッセージをルーティングします。たとえば、リモート サイトが Cisco Unity サイトである場合は、サイトの着信メッセージを受け入れる Microsoft Exchange サイトの IP アドレスを入力します。 [SMTP スマート ホスト経由でこのリモート サイトにルーティングする (Route to this Remote Site Through SMTP Smart Host)] : Cisco Unity Connection は、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページで設定されたスマート ホストにサイトのメッセージをルーティングします。 [リモート サイト ゲートウェイ経由でこのリモート サイトにルーティングする (Route to this Remote Site Through the Remote Site Gateway)] : Cisco Unity Connection はリンクを作成するリモート サイト ゲートウェイにサイトのメッセージをルーティングします。[設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合は、ローカル ゲートウェイとリモート ゲートウェイの両方がこのオプションを使用するよう自動的に設定されます。

関連項目

- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity Connection 9.x Servers](#)」の章にある「Linking Two Cisco Unity Connection 9.x Sites」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。
- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity and Cisco Unity Connection 9.x Servers](#)」の章にある「Setting Up an Intersite Link Between Cisco Unity and Cisco Unity Connection 9.x Gateways」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。

ブランチ登録

表 8-6 [ブランチ登録 (Branch Listing)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	(表示専用) ブランチの名前を表示します。
サーバアドレス (Server Address)	(表示専用) ブランチの IP Address/Fully Qualified Domain Name (FQDN) を表示します。
有効 (Enabled)	(表示専用) ブランチがアクティブかどうかを表示します。
ステータス (Status)	(表示専用) ブランチが中央サーバ Connection に接続されているかを表示します。

ブランチの新規作成

ブランチの編集

ブランチの同期の結果

ロケーションの検索



(注)

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) サーバを Cisco Unity Connection ネットワーク サイトに参加またはリンクしたり、Cisco Unity デジタル ネットワークにリンクしたりすることはできません。このページは Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

表 8-7 ロケーションの検索 (Search Locations)

フィールド	説明
タイプ (Type)	<p>(表示専用) サイトの行に対して、サイトがローカル サイト (サイト内リンクを使用してこのロケーションに接続されている) であるか、またはリモート サイト (サイト間リンクを使用してローカルサイトに接続されている) であるかを示します。ロケーションの行の場合は、ロケーションが Cisco Unity Connection ロケーションであるか、または Cisco Unity ロケーションであるかを示します。</p> <p>(注) Cisco Unity Connection Serviceability で [ツール (Tools)] > [ボイス ネットワーク マップ (Voice Network Map)] を選択すると、サイト トポロジを視覚的に表示したり、ネットワーク内のサイト内リンクに関する詳細な情報を取得したりすることができます。</p>
表示名 (Display Name)	<p>(表示専用) リモート サイトの行に対して、サイトのゲートウェイとして指定されたロケーションを示します。ローカル サイトの行の場合、このフィールドは空白です。ロケーションの行の場合は、ロケーションの名前を示します。ロケーションの [表示名 (Display Name)] を選択してロケーションの設定を編集します。</p>

ロケーションの編集



(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) サーバを Cisco Unity Connection ネットワーク サイトに参加またはリンクしたり、Cisco Unity デジタル ネットワークにリンクしたりすることはできません。このページは Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

表 8-8 [Connection ロケーションの編集 (Edit Connection Location)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	<p>ロケーションの識別に役立つ名前を入力します。</p> <p>(注) [表示名 (Display Name)] は、適用されるロケーションでだけ変更できます。</p>
ホストアドレス (Host Address)	<p>(表示専用) ロケーションの IP アドレス。</p>
SMTP ドメイン名 (SMTP Domain Name)	<p>(表示専用) ロケーションのユーザにメッセージを送信するために使用されるロケーションのドメイン名。</p>
システムのバージョン (System Version)	<p>(表示専用) ロケーションで実行されている Cisco Unity Connection または Cisco Unity のリリース。</p>

表 8-8 [Connection ロケーションの編集 (Edit Connection Location)] ページ (続き)

フィールド	説明
Cisco Unity ユーザが内線番号で宛先指定できるローカルパーティション (Local Partition That Cisco Unity Users Can Address to By Extension)	<p>(ロケーションまたはサイトが Cisco Unity サイトにリンクされる場合のローカル ロケーションだけに適用可能) ホームがローカル ロケーションのオブジェクトに対する Cisco Unity Connection の内線番号を Cisco Unity ダイアル発信ドメインにマッピングするために使用されるパーティションを選択します。</p> <p>このパーティションに属する内線番号だけが、Cisco Unity にレプリケートされます。これらの内線番号は、Cisco Unity サイトでのメッセージの宛先指定と自動アテンダント ダイアル発信に使用できます。レプリケートされた内線番号は、Cisco Unity サイト ゲートウェイのダイアル発信ドメインに追加されます。</p> <p>Connection ユーザの内線番号が、ダイアル発信ドメイン内の既存の内線番号と競合し、そのユーザが Cisco Unity でプルされるパーティション内に使用可能な代行内線番号を持っている場合、Cisco Unity ではユーザの代行内線番号の 1 つを、対応する連絡先オブジェクトの内線番号として割り当てるよう試みます。使用可能な代行内線番号がない場合や、すべての代行内線番号がダイアル発信ドメイン内の既存の内線番号と競合する場合は、内線番号のない新しいオブジェクトが作成されます。このオブジェクトは、名前だけでアドレス指定できます。同様に、ダイアル発信ドメインにマッピングを行うパーティション内にオブジェクトの内線番号がない場合も、内線番号のない新しいオブジェクトが作成されます。</p> <p>ダイアル発信ドメイン内の内線番号は一意であることが必要であるため、Connection サイトで選択された一連のパーティションには重複した内線番号は含まれません。重複した内線番号、または Cisco Unity サイト ゲートウェイのダイアル発信ドメイン内にすでに存在する内線番号が含まれる場合は、Cisco Unity サイト ゲートウェイ アプリケーションのイベント ログに警告が表示され、除外された各内線番号の所有者が示されます。すべての競合を修正したら、内線番号を更新するために、Cisco Unity サイト ゲートウェイで再同期化を手動で実行する必要があります (Cisco Unity Administrator の [ネットワーク (Network)] > [Connection ネットワークのプロファイル (Connection Networking Profile)] ページの [全体の同期化 (Total Sync)] を選択)。</p>
最後に送信された USN (Last USN Sent)	(表示専用。リモート サイト ロケーションではなくローカル サイトの他の Cisco Unity Connection ロケーションだけに適用可能) このリモート ロケーションに送信された最後の同期メッセージのシーケンス番号。
最後に受信された USN (Last USN Received)	(表示専用。リモート サイト ロケーションではなくローカル サイトの他の Cisco Unity Connection ロケーションだけに適用可能) リモート ロケーションから受信された最後の同期メッセージのシーケンス番号。
最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)	<p>(表示専用。リモート サイト ロケーションではなくローカル サイトの他の Cisco Unity Connection ロケーションだけに適用可能) リモート ロケーションで確認された最後の同期メッセージのシーケンス番号。</p> <p>[最後に送信された USN (Last USN Sent)] の値が [最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)] の値よりも大きい場合、ロケーションは同期されません。[最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)] の値はロケーションが同期されるまで増加し続ける必要があります。増加しない場合は、リモート ロケーションにディレクトリを一度だけプッシュすることにより解決できる可能性がある同期の問題が存在することがあります。</p>
このリモート ロケーションへのクロスサーバサインインを許可する (Allow Cross-Server Sign-In to this Remote Location)	(リモート ロケーションだけに適用可能) このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は、リモート ロケーションをホームとするユーザがこのサーバにサインインしようとしたときにリモート ロケーションにクロスサーバ ハンドオフを要求します。

表 8-8 [Connection ロケーションの編集 (Edit Connection Location)] ページ (続き)

フィールド	説明
このリモート ロケーションへのクロスサーバ転送を許可する (Allow Cross-Server Transfer to this Remote Location)	(リモート ロケーションだけに適用可能) このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は、ローカル サーバの発信者がリモート ロケーションをホームとするユーザまたは内線番号に転送しようとしたときにリモート ロケーションにクロスサーバ ハンドオフを要求します。
クロスサーバダイヤル文字列 (Cross-Server Dial String)	(リモート ロケーションだけに適用可能) クロスサーバ サインインまたは転送を行おうとする場合に、リモート ロケーションにダイヤルする番号を入力します。 [このリモート ロケーションへのクロスサーバ サインインを許可する (Allow Cross-Server Sign-In to this Remote Location)] または [このリモート ロケーションへのクロスサーバ転送を許可する (Allow Cross-Server Transfer to this Remote Location)] のいずれかのチェックボックスがオンになっている場合は、このフィールドに値を入力する必要があります。
クロスサーバ最大呼び出し回数 (Cross-Server Max Rings)	(リモート ロケーションだけに適用可能) クロスサーバ サインインまたは転送を行おうとする場合に、リモート ロケーションが応答するまで待つ呼び出しの最大回数。
クロスサーバ送信遅延 (Cross-Server Send Delay)	(リモート ロケーションだけに適用可能) クロスサーバ サインインまたは転送を行おうとする場合に、コールが接続されてからコールをハンドオフ要求として識別するためにリモート ロケーションに DTMF トーンが送信されるまでローカル Connection ロケーションが待機する時間 (ミリ秒単位)。
クロスサーバ応答タイムアウト (Cross-Server Response Timeout)	(リモート ロケーションだけに適用可能) クロスサーバ サインインまたは転送を行おうとする場合に、ローカル Connection ロケーションがリモート ロケーションからの応答を待つ時間 (秒単位)。 クロスサーバ サインインで応答を受け取らずにこの時間制限を超過すると、送信元の Connection ロケーションがコールを接続解除し、ホーム サーバが使用できないことをユーザに通知します。クロスサーバ転送でこの時間制限を超過し、対象ユーザのクロスサーバ転送先内線番号が設定されている場合、送信元のロケーションはその内線番号に対してリリース転送を実行します。ユーザのクロスサーバ転送先内線番号が設定されていない場合、送信元ロケーションでは発信者がユーザにメッセージを残すことができます。
SMTP スマート ホストを使用してこのリモート ロケーションにルートする (Route to this Remote Location Through SMTP Smart Host)	(ローカル サイトの他の Cisco Unity Connection ロケーションだけに適用可能) 次のいずれかの状況が存在する場合は、このチェックボックスをオンにします。 <ul style="list-style-type: none"> リモート ロケーションが Connection クラスタです。 リモート ロケーションがファイアウォールによってローカル ロケーション (Cisco Unity Connection Administration にアクセスするロケーション) から分離されています。 リモート ロケーションにメッセージを配信するために別のスマート ホスト SMTP サーバが使用されます。 別のサイトのロケーションに送信されるメッセージに対して SMTP スマート ホスト経由のルーティングを設定するには、ローカル サイト ゲートウェイで [ネットワーク (Networking)] > [リンク (Links)] > [サイト間リンク (Intersite Links)] に移動し、リモート サイトの名前を選択して [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページに移動します。 (注) [システム設定 (System Settings)] > [SMTP 設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページを選択して SMTP スマート ホストを設定します。

VPIM ロケーションの検索

表 8-9 VPIM ロケーションの検索 (Search VPIM Locations)

フィールド	説明
検索の対象を制限： (Limit Search To)	<p>検索結果の表示を制限する条件を次の中から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)] : 検索結果が属する Cisco Unity Connection のロケーションやパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。 [パーティション (Partition)] : 特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからパーティションの名前を選択します。 [ロケーション (Location)] : (Cisco Unity Connection の設定だけに適用可能) 特定の Connection のロケーションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからロケーションの名前を選択します。
選択項目の削除 (Delete Selected)	ロケーションを削除するには、表示名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)] を選択します。複数のロケーションを同時に削除できます。
表示名 (Display Name)	(表示専用) ロケーションの名前。

関連項目

- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[VPIM Networking in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。

VPIM ロケーションの新規作成

表 8-10 [VPIM ロケーションの新規作成 (New VPIM Location)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	ロケーションの識別に役立つ名前を入力します。
ダイヤル ID (Dial ID)	Cisco Unity Connection のロケーションを識別するダイヤル ID (DTMF アクセス ID) を入力します。
パーティション (Partition)	<p>オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されてサーチスペースになります。サーチスペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数のサーチスペースに所属できます。</p> <p>内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。</p>

表 8-10 [VPIM ロケーションの新規作成 (New VPIM Location)] ページ (続き)

フィールド	説明
SMTP ドメイン名 (SMTP Domain Name)	リモート ボイス メッセージ システムの SMTP ドメイン名を入力します。Cisco Unity Connection は、VPIM ロケーションのユーザに対して VPIM アドレスをフォーマットするときにこのドメイン名を使用します。たとえば、リモート メールボックス ID が 2233 の Terry Campbell 氏への発信 VPIM メッセージの宛先は 2233@smtpdomainname となります。
IP アドレス (IP Address)	<p>リモート ボイス メッセージ システムの IP アドレスを入力します。Cisco Unity Connection は、このアドレスからの SMTP 接続が着信 VPIM メッセージを受け取ることを許可し、このアドレスに接続してこのロケーションの発信 VPIM メッセージを配信できます。(代わりに、このロケーションの [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページの [SMTP スマート ホストを使用してこのリモート ロケーションにルートする (Route to this Remote Location Through SMTP Smart Host)] チェックボックスをオンにして、スマート ホストを使用してこのロケーションの着信メッセージを配信するよう Connection を設定することもできます)。</p> <p>(リモート ボイス メッセージ システムが Cisco Unity サーバである場合) Cisco Unity に発信メッセージを配信するために SMTP 接続が開始される Exchange サーバまたは Domino サーバの IP アドレスを入力します。また、着信メッセージを配信するために異なる Exchange サーバまたは Domino サーバが Connection への SMTP 接続を開始する場合は、Connection が接続を受け入れるように、接続を開始するサーバの IP アドレスを [IP アドレス アクセス リスト (IP Address Access List)] に手動で追加する必要があります。(これを行うには、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP 設定 (SMTP Configuration)] > [サーバ (Server)] に移動し、[編集 (Edit)] > [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)。また、スマート ホストを使用して発信メッセージを Cisco Unity に配信するよう Connection を設定する場合は、接続を開始する Exchange サーバまたは Domino サーバの IP アドレスをここに入力し、このロケーションの [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページの [SMTP スマート ホストを使用してこのリモート ロケーションにルートする (Route to this Remote Location Through SMTP Smart Host)] チェックボックスをオンにします。</p>
リモート電話プレフィックス (Remote Phone Prefix)	番号の割り当て計画を実現する必要がある場合や同じドメイン名を持つ VPIM ロケーションが複数存在する場合は、受信者の内線番号 (発信メッセージ用) の前に挿入される番号、または受信者の内線番号 (着信メッセージ用) から削除される番号を入力します。

関連項目

- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[VPIM Networking in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html)」の章にある「Creating VPIM Locations」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。

VPIM ロケーションの編集

表 8-11 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	ロケーションの識別に役立つ名前を入力します。

表 8-11 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページ (続き)

フィールド	説明
ダイヤル ID (Dial ID)	Cisco Unity Connection のロケーションを識別するダイヤル ID (DTMF アクセス ID) を入力します。
パーティション (Partition)	<p>オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されて検索スペースになります。検索スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。</p> <p>内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。</p>
検索範囲 (Search Scope)	VPIM ロケーションの検索範囲として使用する検索スペースを選択します。Cisco Unity Connection がロケーションの送信者から VPIM メッセージを受け取ると、Connection は Connection ユーザへのメッセージの [宛先: (To:)] アドレス フィールドに表示された内線番号に一致する検索スペースを検索します。
SMTP ドメイン名 (SMTP Domain Name)	リモート ボイス メッセージ システムの SMTP ドメイン名を入力します。Cisco Unity Connection は、VPIM ロケーションのユーザに対して VPIM アドレスをフォーマットするときこのドメイン名を使用します。たとえば、リモート メールボックス ID が 2233 の Terry Campbell 氏への発信 VPIM メッセージの宛先は 2233@smtpdomainname となります。
IP アドレス (IP Address)	<p>リモート ボイス メッセージ システムの IP アドレスを入力します。Cisco Unity Connection は、このアドレスからの SMTP 接続が着信 VPIM メッセージを受け取れることを許可し、このアドレスに接続してこのロケーションの発信 VPIM メッセージを配信できます。(代わりに、このロケーションの [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページの [SMTP スマート ホストを使用してこのリモート ロケーションにルートする (Route to this Remote Location Through SMTP Smart Host)] チェックボックスをオンにして、スマート ホストを使用してこのロケーションの着信メッセージを配信するよう Connection を設定することもできます)。</p> <p>(リモート ボイス メッセージ システムが Cisco Unity サーバである場合) Cisco Unity に発信メッセージを配信するために SMTP 接続が開始される Exchange サーバまたは Domino サーバの IP アドレスを入力します。また、着信メッセージを配信するために異なる Exchange サーバまたは Domino サーバが Connection への SMTP 接続を開始する場合は、Connection が接続を受け入れるように、接続を開始するサーバの IP アドレスを [IP アドレス アクセス リスト (IP Address Access List)] に手動で追加する必要があります。(これを行うには、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP 設定 (SMTP Configuration)] > [サーバ (Server)] に移動し、[編集 (Edit)] > [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)。また、スマート ホストを使用して発信メッセージを Cisco Unity に配信するよう Connection を設定する場合は、接続を開始する Exchange サーバまたは Domino サーバの IP アドレスをここに入力し、このロケーションの [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページの [SMTP スマート ホストを使用してこのリモート ロケーションにルートする (Route to this Remote Location Through SMTP Smart Host)] チェックボックスをオンにします。</p>
録音名 (Recorded Name)	[再生/録音 (Play/Record)] を選択して、VPIM 連絡先の名前を録音します。

表 8-11 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページ (続き)

フィールド	説明
リモート電話プレフィックス (Remote Phone Prefix)	番号の割り当て計画を実現する必要がある場合や同じドメイン名を持つ VPIM ロケーションが複数存在する場合は、受信者の内線番号 (発信メッセージ用) の前に挿入される番号、または受信者の内線番号 (着信メッセージ用) から削除される番号を入力します。
Cisco Connection の電話プレフィックス (Cisco Connection Phone Prefix)	番号の割り当て計画を実現する必要がある場合は、Cisco Unity Connection ユーザ内線番号 (発信メッセージ用) の前に挿入される番号、または Connection ユーザ内線番号 (着信メッセージ用) から削除される番号を入力します。
オーディオ ノーマライズ (音量均一化) を有効にする (Enable Audio Normalization)	ボイス メッセージの録音音量を Cisco Unity Connection で自動的に調整して、[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)] フィールドの設定と同じにする場合は、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
着信メッセージ (Incoming Messages)	リモート ボイス メッセージ システムから着信したメッセージのオーディオ形式を変換するオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [着信メッセージを変換しない (Do Not Convert Incoming Messages)] : Cisco Unity Connection はオーディオ形式を変換しません。 [システム コーデック (System Codec)] : Connection はオーディオ形式をメッセージの録音に使用されるコーディングに変換します。この設定を確認するには、[システム設定 (System Settings)] を展開し、[全般設定 (General Configuration)] を選択します。システム コーデックは [録音形式 (Recording Format)] フィールドに示されます。
発信メッセージ (Outgoing Messages)	リモート ボイス メッセージ システムに送信されたメッセージのオーディオ形式を変換するオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [発信メッセージを変換しない (Do Not Convert Outgoing Messages)] : Cisco Unity Connection はオーディオ形式を変換しません。リモート ボイス メッセージ システムが Connection または Cisco Unity である場合は、この設定をお勧めします。 [G.726] : Connection は、オーディオ形式を G.726 コーデックに変換します。通常、リモート ボイス メッセージ システムが Connection または Cisco Unity でない場合は、この設定が使用されます。
発信者の録音名 (Sender's Recorded Name)	Cisco Unity Connection が発信メッセージの送信者の録音名をこのロケーションに含めるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
セキュア メッセージの発信を有効にする (Enable Outgoing Secure Messages)	このチェックボックスをオンにすると、セキュアとマークされたメッセージが VPIM ロケーションに送信されます。 このチェックボックスをオフにすると、セキュアとマークされたメッセージが VPIM ロケーションに送信されません。(送信者は NDR を受け取ります)。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
プライベート メッセージの発信を有効にする (Enable Outgoing Private Messages)	このチェックボックスをオンにすると、プライベート (転送できない) とマークされたメッセージが VPIM ロケーションに送信されます。 このチェックボックスをオフにすると、プライベートとマークされたメッセージが VPIM ロケーションに送信されません。(送信者は NDR を受け取ります)。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。

表 8-11 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページ (続き)

フィールド	説明
ブラインドアドレス宛先検索を許可する (Allow Blind Addressing)	<p>受信者の VPIM ロケーション内線番号とメールボックス番号から構成される番号を入力することで、ユーザがこのロケーションの受信者にメッセージを送信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。ブラインドアドレス指定を行うと、受信者が Cisco Unity Connection ディレクトリで連絡先として定義されていなくても、VPIM ロケーションの受信者にメッセージを送信できます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、ユーザは Connection ディレクトリでこのロケーションに対して定義された連絡先にだけメッセージを送信できるようになります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
発信メッセージの件名を削除 (Remove Subject in Outgoing Messages)	<p>メッセージをこのロケーションに送信する前に Cisco Unity Connection でメッセージの件名行をメッセージから削除するには、このチェックボックスをオンにすると、</p> <p>メッセージをこのロケーションに送信するときに Connection でメッセージの件名を含めるには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
発信メッセージのテキストを削除 (Remove Text in Outgoing Messages)	<p>メッセージをこのロケーションに送信する前に Cisco Unity Connection ですべてのメッセージ本文テキストとテキストの添付ファイルを削除するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>メッセージをこのロケーションに送信するときに Connection ですべてのメッセージ本文テキストとテキストの添付ファイルを含めるには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
発信メッセージのファクスを削除 (Remove Fax in Outgoing Messages)	<p>メッセージをこのロケーションに送信する前に Cisco Unity Connection ですべてのファクスの添付ファイルを削除するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>メッセージをこのロケーションに送信するときに Connection ですべてのファクスの添付ファイルを含めるには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
着信メッセージから録音名を削除 (Remove Recorded Name from Incoming Messages)	<p>着信 VPIM メッセージを Connection 受信者に配信する前に Cisco Unity Connection で着信 VPIM メッセージから録音名を削除するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>着信 VPIM メッセージを録音名とともに送信者から受け取り、メッセージに送信者の録音名が含まれる場合、Connection 受信者は送信者の名前を 2 回聞くことができます (1 回はメッセージ ヘッダーで再生される送信者情報から、もう 1 回はメッセージの一部である録音名から)。[着信メッセージから録音名を削除 (Remove Recorded Name from Incoming Messages)] が有効な場合は、メッセージの一部である録音名が削除され、受信者はメッセージ ヘッダーから録音名だけを聞きます。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、着信 VPIM メッセージの録音名は VPIM 連絡先の作成と更新 (有効な場合) に使用されます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>

表 8-11 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページ (続き)

フィールド	説明
すべての受信メッセージにセキュアのマークを付ける (Mark All Incoming Messages Secure)	<p>Cisco Unity Connection でこのロケーションからのすべての着信メッセージをセキュアとマークするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルトでは、Connection はメッセージのセキュリティを保護するために、セキュアメッセージを他のシステムにリレーすることを許可します。[すべての受信メッセージにセキュアのマークを付ける (Mark All Incoming Messages Secure)] をオンにした場合、セキュアメッセージをリレーするように Connection を設定すると、メッセージをリレーするか受け入れるようにメッセージアクションを設定してメッセージをリレーするユーザへのこの VPIM ロケーションからのすべてのメッセージが不達確認 (NDR) になります。[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [メッセージング (Messaging)] ページの [セキュアメッセージのリレーを許可する (Allow Relaying of Secure Messages)] 設定では、セキュアメッセージがリレーされるかどうかは制御されます。セキュアメッセージのリレーを許可するように Connection を設定すると、メッセージはセキュアメッセージではなく通常メッセージとしてリレーされます。</p> <p>Connection でこのロケーションからの着信メッセージをセキュアとマーク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。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p> <p> 注意 セキュアな VPIM メッセージは Connection バージョン 7.x でサポートされていません。バージョン 7.x サーバを含むネットワーク サイトの VPIM 設定を処理するブリッジヘッドとして動作するサーバで [すべての受信メッセージにセキュアのマークを付ける (Mark All Incoming Messages Secure)] チェックボックスをオンにした場合、VPIM ロケーションからバージョン 7.x サーバをホームとする受信者へのすべての着信メッセージはバージョン 7.x サーバ上の Connection MTA BadMail フォルダ (UmssMtaBadMail) に格納されます。</p>
開封確認ヘッダーを使用 (Use Read Receipt Headers)	<p>開封確認通知を送信することで Cisco Unity Connection が開封確認要求に応答するには、このチェックボックスをオンにします。この通知は、Content-Type: multipart-report; report-type=disposition-notification と、適切な値を持つ Disposition: ヘッダーを含む Content-Type: message/disposition-notification のメッセージ部分がある SMTP レポートです。</p> <p>送信確認通知を送信することで Connection が開封確認要求に応答するには、このチェックボックスをオフにします。この通知は、Content-Type: multipart-report; report-type=delivery-status と、配信された値を持つ Action: ヘッダーを含む Content-Type: message/delivery-status のメッセージ部分がある SMTP レポートです。</p> <p>(注) この VPIM ロケーションが Cisco Unity サーバであり、Microsoft Exchange バージョン 14.0 (1) 以前向けの Cisco Unity Voice Connector を使用している場合は、このチェックボックスをオフにしてください。</p> <p>Connection が開封確認を生成する実際のイベントは [開封確認タイミングを使用 (Use Read Receipt Timing)] 設定により制御されることに注意してください。[開封確認ヘッダーを使用 (Use Read Receipt Headers)] 設定は、Connection が応答する要求の種類と開封確認の形式だけを制御します。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>

表 8-11 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location)] ページ (続き)

フィールド	説明
開封確認タイミングを使用 (Use Read Receipt Timing)	<p>受信者がメッセージを開封したときに Cisco Unity Connection がメッセージの返信確認要求に応答するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>メッセージが受信者のメールボックスに格納されたときに Connection がメッセージの返信確認要求に応答するには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>Connection が応答する返信確認 (開封確認または送信確認のいずれか) の種類と応答の形式は、[開封確認ヘッダーの使用 (Use Read Receipt Headers)] 設定によって制御されます。[開封確認タイミングを使用 (Use Read Receipt Timing)] 設定は、通知を送信するよう Connection をトリガーするイベントだけを制御します。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。</p>
SMTP スマート ホストを使用してこのリモート ロケーションにルートする (Route to this Remote Location Through SMTP Smart Host)	<p>次のいずれかの状況が存在する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> リモート ボイス メッセージ システムが企業のファイアウォールの外部にあります。 リモート ボイス メッセージ システムにメッセージを配信するために別のスマート ホスト SMTP サーバが使用されています。 <p>(注) [システム設定 (System Settings)] > [SMTP 設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページを選択して SMTP スマート ホストを設定します。</p>
[ディレクトリのプッシュ (Push Directory)]-[すべての VPIM ロケーション (All VPIM Locations)]	このボタンを選択すると、すべてのリモート ボイス メッセージ システム上の VPIM 連絡先がローカル Cisco Unity Connection サーバからの新しいユーザと録音名で更新されます。

関連項目

- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[VPIM Networking in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html)」の章にある「Customizing VPIM Locations」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。

ユーザの別名の編集

表 8-12 [ユーザの別名の編集 (Edit Alternate Names)] ページ

フィールド	説明
ユーザの別名の新規追加 (Add a New Alternate Name)	VPIM ロケーションのユーザの別名を入力し、[新規追加 (Add New)] を選択します。
表示名 (Display Name)	VPIM ロケーションのユーザの別名。
選択項目の削除 (Delete Selected)	ユーザの別名を削除するには、表示名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)] を選択します。複数のユーザの別名を同時に削除できます。

関連項目

- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[VPIM Networking in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Adding Alternate Names for Each VPIM Location」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。

連絡先作成

表 8-13 [連絡先作成 (Contact Creation)] ページ

フィールド	説明
VPIM の連絡先を自動的に作成する (Automatically Create VPIM Contacts)	VPIM メッセージが着信し、送信者が対応する VPIM 連絡先レコードを持っていない場合に、このロケーションの VPIM 連絡先レコードが自動的に作成されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
連絡先テンプレート (Contact Template)	[VPIM の連絡先を自動的に作成する (Automatically Create VPIM Contacts)] チェックボックスをオンにした場合は、自動的に作成される連絡先のベースとなるテンプレートを選択します。
VPIM の連絡先を自動的に変更する (Automatically Modify VPIM Contact)	このロケーションの VPIM 連絡先に適用する次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [連絡先を自動的に更新しない (No Automatic Update of Contacts)] : 着信メッセージの送信者情報が変更されていたとき、VPIM メッセージに含まれている送信者情報を使用して VPIM 連絡先レコードを更新しません。 [テキスト名が変更される時のみ (Only When the Text Name Changes)] : VPIM メッセージで受信したテキスト名が、VPIM 連絡先の名前と一致しない場合に限り、VPIM 連絡先レコードを更新します。 [各 VPIM メッセージ (With Each VPIM message)] : このロケーションの VPIM 連絡先から VPIM メッセージが着信するたびに、対応する VPIM 連絡先レコードが更新されます。
VPIM の連絡先を自動的に削除する (Automatically Delete VPIM Contact)	VPIM メッセージが配信不能として返された場合に、このロケーションの VPIM 連絡先が自動的に削除されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
VPIM の連絡先の表示名の更新を許可する (Allow VPIM Contact Display Name Updates)	このロケーションからの着信メッセージで送信者の表示名が変更された場合に、VPIM 連絡先の表示名が自動的に更新されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
録音名なしの VPIM の連絡先を許可する (Allow VPIM Contacts Without Recorded Names)	録音名を持たない VPIM 連絡先のレコードがこのロケーションに対して自動的に更新されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。

表 8-13 [連絡先作成 (Contact Creation)] ページ (続き)

フィールド	説明
テキスト名のマッピング (Mapping Text Names)	<p>次のいずれかのオプションを選択して、このロケーションからの着信メッセージのテキスト名を、自動的に作成された VPIM 連絡先レコードの表示名に対してどのようにマップするかを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [VPIM の連絡先の表示名に直接 (Directly to VPIM Contact Display Names)] : VPIM 連絡先の表示名は、対応するテキスト名と一致します。 [カスタム (Custom)] : VPIM 連絡先の表示名に対してテキスト名をどのようにマップするかを定義するルールを入力します。トークン <FN>、<LN>、および <TN> (それぞれ名、姓、テキスト名) を他のテキストと任意に組み合わせて入力できます。<FN>、<LN>、および <TN> の前には、空白文字、カンマ、またはセミコロン (;) を必ず入力します。ただし、ルールの先頭になる場合は除きます。また、トークンが規則の最後でない限り、必ずトークンの後にスペース、カンマ、セミコロンのいずれかを入力します。規則の先頭または末尾には、追加の文字は不要です。
VPIM の連絡先の内線番号のマッピング先 (Map VPIM Contact Extensions To)	<p>次のいずれかの設定を選択して、自動的に作成された VPIM 連絡先レコードの内線番号に対してこのロケーションからの着信メッセージの電話番号をどのようにマップするかを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [電話番号 (Phone Number)] : 内線番号は、着信 VPIM メッセージを解析して得られた電話番号と同じものになります。 [電話番号 - リモート電話プレフィックス (Phone Number - Remote Phone Prefix)] : 内線番号は、電話番号の先頭部分からリモート電話プレフィックスを削除して生成されます。 [ロケーションダイヤル ID + 電話番号 (Location Dial ID + Phone Number)] : 内線番号は、電話番号の先頭にロケーションダイヤル ID を追加することによって形成されます。 [ロケーションダイヤル ID + 電話番号 - リモート電話プレフィックス (Location Dial ID + Phone Number - Remote Phone Prefix)] : 内線番号は、電話番号の先頭からリモート電話プレフィックスを取り除き、その結果となる番号の先頭にロケーションダイヤル ID を追加することによって形成されます。

関連項目

- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[VPIM Networking in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Customizing VPIM Contact Directory Update Settings」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。

エンタープライズ管理パスワードの検索

表 8-14 [エンタープライズ管理パスワードの検索 (Search Enterprise Administration Passwords)] ページ

フィールド	説明
Connection ロケーション (Connection Location)	新しいエンタープライズ管理パスワードを作成する場合は、パスワードを設定するネットワーク ロケーションを選択します。エンタープライズ管理パスワードは、Cisco Unity Connection Serviceability の一括編集ツールやボイス ネットワーク マップ ツールに使用されます。
エイリアス (Alias)	[Connection ロケーション (Connection Location)] で、システム管理者の役割を持つ管理者アカウントのエイリアスを入力します。
パスワード (Password)	[エイリアス (Alias)] フィールドで指定された管理者のパスワードを入力します。

表 8-14 [エンタープライズ管理パスワードの検索 (Search Enterprise Administration Passwords)] ページ (続き)

フィールド	説明
新規追加 (Add New)	[新規追加 (Add New)] を選択して、格納されたエンタープライズ管理パスワードのリストに新しいエンタープライズ管理パスワードを追加します。
選択項目の削除 (Delete Selected)	[Connection ロケーション (Connection Location)] の左側にあるチェックボックスをオンにして、格納されたエンタープライズ管理パスワードのリストからロケーションを削除します。
保存 (Save)	格納されたエンタープライズ管理パスワードのリストの Connection ロケーションに対してエイリアスまたはパスワードを更新した後に、[保存 (Save)] を選択して変更内容を保存します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Cisco Unity Connection 9.x User Accounts in Bulk](#)」の章にある「Editing Cisco Unity Connection 9.x User Account Information in Bulk Edit Mode」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。



CHAPTER 9

Cisco Unity Connection でのユニファイドメッセージングの設定

次の項を参照してください。

- 「ユニファイドメッセージング サービスの検索」 (P.9-1)
- 「ユニファイドメッセージング サービスの新規作成」 (P.9-2)
- 「ユニファイドメッセージング サービスの編集」 (P.9-18)
- 「ユニファイドメッセージング アカウント ステータス」 (P.9-34)
- 「SpeechView 文字変換サービス」 (P.9-36)
- 「文字変換エラー コードの検索」 (P.9-38)
- 「文字変換エラー コードの新規作成」 (P.9-38)
- 「文字変換エラー コードの編集」 (P.9-39)
- 「文字変換エラー コードの削除」 (P.9-39)

ユニファイドメッセージング サービスの検索

表 9-1 [ユニファイドメッセージング サービスの検索 (Search Unified Messaging Services)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	ユニファイドメッセージング サービスを削除するには、表示名の左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。一度に複数のユニファイドメッセージング サービスを削除できます。
新規追加 (Add New)	ユニファイドメッセージング サービスを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規ユニファイドメッセージング サービスに適用するデータを入力します。
表示名 (Display Name)	(表示専用) ユニファイドメッセージング サービスの名前。
サーバタイプ (Server Type)	(表示専用) ユニファイドメッセージング サービスが接続するサーバのタイプ。

関連項目

ユニファイドメッセージングサービスの新規作成

[ユニファイドメッセージングサービスの新規作成 (New Unified Messaging Service)] ページに表示されるフィールドは、[タイプ (Type)] リストで選択したオプションによって異なります。
[Exchange/BPOS-D] または [MeetingPlace] を選択した後、該当する表を参照してください。

- Exchange/BPOS-D : 表 9-2
- MeetingPlace : 表 9-3
- Office 365 : 表 9-4

表 9-2 [ユニファイドメッセージングサービスの新規作成 (New Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange

フィールド	説明
タイプ (Type)	[Exchange/BPOS-D] を選択します。
有効 (Enabled)	<p>Cisco Unity Connection が、このサービスで指定された Exchange サーバにアクセスできるようにする場合はこのチェックボックスをオンにし、アクセスを禁止する場合はこのチェックボックスをオフにします。</p> <p>このユニファイドメッセージングサービスで単一受信トレイが有効になっている場合、ユニファイドメッセージングサービスを無効にしてから再度有効にすると、影響を受けるユーザの Connection メールボックスと Exchange メールボックスが Connection によって再同期されます。次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ユニファイドメッセージングサービスが無効になっている間にユーザが Exchange のメッセージを削除しても、Connection の対応するメッセージを削除しなかった場合は、ユニファイドメッセージングサービスを再度有効にすると、そのメッセージが Exchange メールボックスに再同期されます。 • ユニファイドメッセージングサービスを無効にする前に、メッセージを Exchange から完全削除 ([削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダから削除) した場合は、ユニファイドメッセージングサービスを再度有効にした場合に Connection の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに残っている対応するメッセージが、Exchange の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに再同期されます。 • ユニファイドメッセージングサービスが無効になっている間にユーザが Connection のメッセージを削除しても、Exchange の対応するメッセージを削除しなかった場合は、ユニファイドメッセージングサービスを再度有効にすると、そのメッセージが Exchange に残ったままになります。ユーザは Exchange から手動でメッセージを削除する必要があります。 • ユニファイドメッセージングサービスが無効になっている間にユーザが Exchange のメッセージのステータスを変更した場合は (たとえば、未読から既読など)、ユニファイドメッセージングサービスを再度有効にすると、Exchange メッセージのステータスが対応する Connection メッセージの現在のステータスに変更されます。 • ユニファイドメッセージングサービスを再度有効にすると、ユニファイドメッセージングサービスに関連付けられたユーザの数、およびユーザの Connection メールボックスと Exchange メールボックスのサイズに応じて、既存のメッセージの再同期が新しいメッセージの同期パフォーマンスに影響する場合があります。

表 9-2 [ユニファイド メッセージング サービスの新規作成 (New Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	サービスの識別に役立つ名前を入力します。 Exchange の複数のユニファイド メッセージング サービスを作成する場合、これがユニファイド メッセージングにユーザを設定する際に [ユーザ (Users)] > [ユニファイド メッセージング アカウント (Unified Messaging Accounts)] ページに表示される名前であることを注意してください。各ユーザの正しいユニファイド メッセージング サービスを簡単に選択できるような表示名を入力します。
Web ベース認証モード (Web-Based Authentication Mode)	『 <i>Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection</i> 』 (Release 9 以降) の「 Configuring Cisco Unity Connection 9 and Microsoft Exchange for Unified Messaging 」の章にある「 Confirming Exchange Authentication and SSL Settings for Cisco Unity Connection 8.5 and Later 」の項の手順を実行する際に指定したものと同一認証モードを選択します。このドキュメントは、 http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html から入手可能です。
Web ベース プロトコル (Web-Based Protocol)	『 <i>Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection</i> 』 (Release 9 以降) の「 Configuring Cisco Unity Connection 9 and Microsoft Exchange for Unified Messaging 」の章にある「 Confirming Exchange Authentication and SSL Settings for Cisco Unity Connection 8.5 and Later 」の項の手順を実行する際に指定したものと同一 Web ベース プロトコルを選択します。このドキュメントは、 http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html から入手可能です。
Exchange サーバの証明書を確認する (Validate Certificates for Exchange Servers)	<p>(<i>[Web ベース プロトコル (Web-Based Protocol)]</i> リストで <i>HTTPS</i> を選択した場合に限り適用可能) Connection がアクセスしている Exchange サーバにインストールされた証明書に対して、Connection サーバにアップロードされた証明書を Cisco Unity Connection によって確認する場合は、このチェックボックスをオンにします。たとえば、このチェックボックスをオンにすると、Connection は次のことを確認します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connection がアクセスしている Exchange サーバにインストールされた SSL 証明書が、Connection サーバの SSL 証明書と一致する。 • SSL 証明書が期限切れになっていない。 <p>検証に失敗すると、次のように対処します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exchange サーバの検索を行うようにユニファイド メッセージング サービスを設定した場合、Connection は別の Exchange サーバを検索します。別の Exchange サーバが見つかり、そのサーバの SSL 証明書を検証できる場合、Connection はボイス メッセージを Exchange と同期します。 • 特定の Exchange サーバにアクセスするようにユニファイド メッセージング サービスを設定した場合、Connection は別の Exchange サーバの検索を行わず、ボイス メッセージを Exchange と同期しません。自己署名証明書は検証できません。[Web ベース プロトコル (Web-Based Protocol)] リストから [HTTPS] を選択し、Exchange サーバで自己署名証明書を使用している場合、[Exchange サーバの証明書を確認する (Validate Certificates for Exchange Servers)] チェックボックスをオンにしないでください。オンにした場合は、Connection が Exchange にアクセスできなくなります。
Exchange サーバの検索 (Search for Exchange Servers) Exchange サーバの指定 (Specify an Exchange Server)	Connection が通信相手の Exchange サーバを検索するか、Connection が特定の Exchange サーバと通信するかを選択します。これらのオプションの選択に関する詳細については、『 <i>Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection</i> 』 (Release 9 以降) の「 Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging 」の章にある「 Determining Which Exchange Servers You Want Cisco Unity Connection 8.5 and Later to Communicate With 」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/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html から入手可能です。

表 9-2 [ユニファイドメッセージングサービスの新規作成 (New Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
Active Directory DNS ドメイン名 (Active Directory DNS Domain Name)	<p>([Exchange サーバの検索 (Search for Exchange Servers)] を選択した場合に限り適用可能) Connection で、Exchange サーバの検索を開始する Active Directory ドメインの DNS ドメイン名を入力します。</p> <p> (注) [Active Directory DNS ドメイン名 (Active Directory DNS Domain Name)] フィールドの DNS ドメイン名は、DNS サーバのクライアント アクセス サーバ (CAS) にある IP アドレスレコードに基づき、IPv4 アドレスまたは IPv6 アドレスのいずれかで解決できます。ただし、IPv6 アドレスは、Connection プラットフォームがデュアル (IPv4/IPv6) モードで設定されている場合のみ機能します。IPv6 設定の詳細については、『<i>Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection</i>』ガイドの「Adding or Changing the IPv6 Addresses of Cisco Unity Connection」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/9x/upgrade/guide/9xcucrug051.html から入手可能です。</p>
Active Directory サイト名 (Active Directory Site Name)	<p>([Exchange サーバの検索 (Search for Exchange Servers)] を選択した場合に限り適用可能) 複数の Active Directory サイトに Exchange サーバがある場合、Cisco Unity Connection が Exchange サーバの検出に最初に使用するドメイン コントローラを含むサイトを指定すると、パフォーマンスが向上します。</p>
Exchange のバージョン (Exchange Versions)	<p>([Exchange サーバの検索 (Search for Exchange Servers)] を選択した場合に限り適用可能) Cisco Unity Connection からアクセス可能にするメールボックスがある Exchange のバージョンを選択します。</p>
ドメインコントローラとの通信に使用するプロトコル (Protocol Used to Communicate with Domain Controllers)	<p>([Exchange サーバの検索 (Search for Exchange Servers)] を選択した場合に限り適用可能) Active Directory と通信して Exchange サーバを検索する際に、Cisco Unity Connection が LDAP または Secure LDAP (LDAPS) のどちらを使用する必要があるかを選択します。</p> <p> 注意 異なる Exchange サーバを検索して通信できるように Connection を設定した場合、Connection は基本認証を使用して Active Directory サーバと通信します。デフォルトでは、ユニファイドメッセージングサービス アカウントのユーザ名とパスワード、および Connection と Active Directory サーバ間の他のすべての通信はクリア テキストで送信されます。このデータを暗号化する場合は、ユニファイドメッセージングサービスが Secure LDAP (LDAPS) プロトコルを使用して Active Directory ドメイン コントローラと通信を行うように設定し、Active Directory サーバから tomcat-trust および Connection-trust の両方のロケーションへの SSL 証明書を発行した証明機関から証明書をアップロードする必要があります。</p>

表 9-2 [ユニファイド メッセージング サービスの新規作成 (New Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)


フィールド	説明
Active Directory ドメイン コントローラの証明書を確認する (Validate Certificates for Active Directory Domain Controllers)	<p>([Exchange サーバの検索 (Search for Exchange Servers)] を選択した場合に限り適用可能) [ドメイン コントローラとの通信に使用するプロトコル (Protocol Used to Communicate with Domain Controllers)] リストで LDAPS を選択し、次の例に示すような設定を含むさまざまな設定を Cisco Unity Connection によって確認する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connection が Exchange サーバを検索するためにアクセスしているドメイン コントローラにインストールされた SSL 証明書が、Connection サーバ上の SSL 証明書と一致することを確認します。 • SSL 証明書が期限切れになっていないことを確認します。 <p>確認に失敗した場合、Connection は別のドメイン コントローラを検索します。</p> <p>自己署名証明書は検証できません。[ドメイン コントローラとの通信に使用するプロトコル (Protocol Used to Communicate with Domain Controllers)] リストで LDAPS を選択し、ドメイン コントローラで自己署名証明書を使用している場合は、[Active Directory ドメイン コントローラの証明書を確認する (Validate Certificates for Active Directory Domain Controllers)] チェックボックスをオンにしないでください。チェックボックスをオンにすると、Exchange サーバを検索する際、Connection がドメイン コントローラにアクセスできなくなります。</p>
Exchange サーバ (Exchange Server)	<p>([Exchange サーバの指定 (Specify an Exchange Server)] を選択した場合に限り適用可能) Cisco Unity Connection がアクセスする Exchange サーバの完全修飾ドメイン名 (FQDN)、サーバ名、または IP アドレスを入力します。Exchange 2010 または Exchange 2007 サーバの名前を入力する場合は、クライアント アクセス サーバの名前を入力する必要があります。</p> <p>[Web ベース プロトコル (Web-Based Protocol)] リストから [HTTPS] を選択し、[Exchange サーバの証明書を確認する (Validate Certificates for Exchange Servers)] チェックボックスをオンにした場合は、Exchange サーバの SSL 証明書に表示されたいずれかの値を入力する必要があります。(SSL 証明書は、FQDN、サーバ名、または IP アドレスの組み合わせによってサーバを識別する場合があります)。</p> <p> (注) [Exchange サーバ (Exchange Server)] テキスト ボックス内の IP アドレスは、IPv4 アドレスまたは IPv6 アドレスのいずれかになります。ただし、IPv6 アドレスは、Connection プラットフォームがデュアル (IPv4/IPv6) モードで設定されている場合にのみ機能します。IPv6 設定の詳細については、『<i>Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection</i>』ガイドの「Adding or Changing the IPv6 Addresses of Cisco Unity Connection」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/9x/upgrade/guide/9xcucrug051.html から入手可能です。</p>
「ユニファイド メッセージング サービスの編集」 (P.9-18) サーバタイプ (Server Type)	<p>([Exchange サーバの指定 (Specify an Exchange Server)] を選択した場合に限り適用可能) [Exchange サーバ (Exchange Server)] フィールドで指定したサーバにインストールされている Exchange のバージョンを選択します。</p>

表 9-2 [ユニファイドメッセージングサービスの新規作成 (New Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
ユーザ名 (Username)	<p>ユニファイドメッセージング サービス アカウントの Active Directory ユーザ名を、次のいずれかの形式で入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • user@domain • domain\user (ドメイン名に FQDN 形式を使用しないでください) <p>これは、『<i>Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection</i>』 (Release 9 以降) の「Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging」の章にある「Creating the Unified Messaging Services Account in Active Directory and Granting Permissions for Cisco Unity Connection 9 and Later」の項の手順を実行した際に作成したアカウントです。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html から入手可能です。</p>
パスワード (Password)	[ユーザ名 (Username)] フィールドで入力した Active Directory アカウントのパスワードを入力します。
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))	<p>このユニファイドメッセージング サービスに関連付けられた Cisco Unity Connection ユーザがテキスト/スピーチを使用して Exchange の電子メールを再生できるようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>ここでテキスト/スピーチを有効にしても、Connection ユーザのユニファイドメッセージングを設定する際に、個々のユーザのテキスト/スピーチを無効にできます。ただし、ここでテキスト/スピーチを無効にすると、ユーザごとに個別に有効にすることができなくなります。</p>
Exchange の予定表 および連絡先にアク セス (Access Exchange Calendar and Contacts)	<p>このユニファイドメッセージング サービスに関連付けられた Cisco Unity Connection ユーザが Exchange の予定表および連絡先にアクセスできるようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>ここで Exchange の予定表および連絡先へのアクセスを有効にしても、Connection ユーザのユニファイドメッセージングを設定する際に、個々のユーザの予定表および連絡先へのアクセスを無効にできます。ただし、ここで Exchange の予定表および連絡先へのアクセスを無効にすると、ユーザごとに個別に有効にすることができなくなります。</p>

表 9-2 [ユニファイド メッセージング サービスの新規作成 (New Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
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))	<p>このユニファイド メッセージング サービスに関連付けられたユーザの Cisco Unity Connection メールボックスおよび Exchange メールボックスを同期する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>ここで単一受信トレイを有効にしても、Connection ユーザのユニファイド メッセージングを設定する際に、個々のユーザの単一受信トレイを無効にできます。ただし、ここで単一受信トレイを無効にすると、ユーザごとに個別に有効にすることができなくなります。</p> <p>このユニファイド メッセージング サービスの単一受信トレイを無効にしてから再度有効にした場合は、影響を受けるユーザの Connection メールボックスと Exchange メールボックスが Connection によって再同期されます。次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Exchange のメッセージを削除しても、Connection の対応するメッセージを削除しなかった場合は、単一受信トレイを再度有効にすると、そのメッセージが Exchange メールボックスに再同期されます。 単一受信トレイを無効にする前に、メッセージを Exchange から完全削除 ([削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダから削除) した場合は、単一受信トレイを再度有効にした場合に Connection の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに残っている対応するメッセージが、Exchange の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに再同期されます。 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Connection のメッセージを削除しても、Exchange の対応するメッセージを削除しなかった場合は、単一受信トレイを再度有効にすると、そのメッセージが Exchange に残ったままになります。ユーザは Exchange から手動でメッセージを削除する必要があります。 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Exchange のメッセージのステータスを変更した場合は (たとえば、未読から既読など)、単一受信トレイを再度有効にすると、Exchange メッセージのステータスが、対応する Connection メッセージの現在のステータスに変更されません。 単一受信トレイを再度有効にすると、ユニファイド メッセージング サービスに関連付けられたユーザの数およびユーザの Connection メールボックスと Exchange メールボックスのサイズに応じて、既存のメッセージの再同期が新しいメッセージの同期パフォーマンスに影響する場合があります。
リセット (Reset)	<p>[リセット (Reset)] を選択すると、このユニファイド メッセージング サービスに関連付けられた Connection メールボックスごとに、Cisco Unity Connection が次の動作を実行します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 同期されていないボイス メッセージを同期します。 Exchange 通知の再登録を行います。これにより、Exchange は、メッセージの変更 (たとえば、メッセージが削除された場合) の Connection 通知および ViewMail for Outlook を使用して作成された新しいボイス メッセージの通知を送信します。 既存のメッセージのステータス (たとえば、読み取り / 書き込みのステータス) を再同期します。

表 9-2 [ユニファイドメッセージングサービスの新規作成 (New Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
電子メール用メッセージアクション (Message Action for Email)	<p>ユーザーが電子メール メッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection は、電子メール メッセージをユーザーの Connection メールボックスに配信します。 • [メッセージをリレー (Relay the Message)] : Connection は、Exchange と同期するように設定されたユーザーのアドレスに電子メール メッセージを転送します。 • [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、電子メール メッセージをユーザーの Connection メールボックスに配信し、Exchange と同期するように設定されたアドレスにメッセージのコピーを転送します。 <p>この設定は、個々のユーザーの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページの [電子メール (Email)] 設定と連動して動作するか、またはそれよりも優先されることに注意してください。</p> <p>ユーザーの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページで [メッセージを拒否 (Reject the Message)] オプションが選択されている場合、この設定の値に関係なく、Connection は、すべての電子メール メッセージの着信を拒否し、Exchange と同期しません。</p> <p>それ以外の場合は、ユーザーの [リレー アドレス (Relay Address)] の設定 (および [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページ) に応じて、この 2 つの設定は次のように動作します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合、[電子メール用メッセージアクション (Message Action for Email)] 設定の値が、ユーザーの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページの電子メール設定よりも優先されます。 • [リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合は、両方の設定が有効になります。 <ul style="list-style-type: none"> - [メッセージを受信 (Accept the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のどちらかの設定が行われている場合、メッセージは Connection メールボックスに配信されます。 - ユニファイドメッセージングサービスの [電子メール用メッセージアクション (Message Action for Email)] 設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のいずれかに設定されている場合、メッセージは Exchange にリレーされます。 - ユーザーの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] 設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のいずれかに設定されている場合、メッセージは [リレー アドレス (Relay Address)] にリレーされます。

表 9-2 [ユニファイド メッセージング サービスの新規作成 (New Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
ファクス用メッセージアクション (Message Action for Fax)	<p>ユーザがファクス メッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection は、ファクス メッセージをユーザの Connection メールボックスに配信します。 [メッセージをリレー (Relay the Message)] : Connection は、Exchange と同期するように設定されたユーザのアドレスにファクス メッセージを転送します。 [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、ファクス メッセージをユーザの Connection メールボックスに配信し、Exchange と同期するように設定されたアドレスにメッセージのコピーを転送します。 <p>この設定は、個々のユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページの [ファクス (Fax)] 設定と連動して動作するか、またはそれよりも優先されることに注意してください。</p> <p>ユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページで [メッセージを拒否 (Reject the Message)] オプションが選択されている場合、この設定の値に関係なく、Connection は、すべてのファクス メッセージの着信を拒否し、Exchange と同期しません。</p> <p>それ以外の場合は、ユーザの [リレー アドレス (Relay Address)] の設定 (および [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページ) に応じて、この 2 つの設定は次のように動作します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合、[ファクス用メッセージアクション (Message Action for Fax)] 設定の値が、ユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページの [ファクス (Fax)] 設定よりも優先されます。 [リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合は、両方の設定が有効になります。 <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のどちらかの設定が行われている場合、メッセージは Connection メールボックスに配信されます。 ユニファイド メッセージング サービスの [ファクス用メッセージアクション (Message Action for Fax)] 設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のいずれかに設定されている場合、メッセージは Exchange にリレーされます。 ユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] 設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のいずれかに設定されている場合、メッセージは [リレー アドレス (Relay Address)] にリレーされます。
テスト (Test)	[テスト (Test)] ボタンをクリックすると、指定した Exchange サーバと通信できるかどうかを確認できます。

関連項目

- 『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9 以降) の「[Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html から入手可能)。

表 9-3 [ユニファイドメッセージングサービスの新規作成 (New Unified Messaging Service)] ページ、Cisco Unified MeetingPlace

フィールド	説明
タイプ (Type)	MeetingPlace を選択します。
有効 (Enabled)	Cisco Unity Connection が、このサービスで指定された MeetingPlace サーバにアクセスできるようにする場合は [有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにし、アクセスを禁止する場合はこのチェックボックスをオフにします。 このチェックボックスがオフになっている場合、MeetingPlace サーバへのアクセスは、エラーメッセージが表示されずに失敗します。
表示名 (Display Name)	サービスの識別に役立つ名前を入力します。 MeetingPlace の複数のユニファイドメッセージング サービスを作成する場合、これがユニファイドメッセージングにユーザを設定する際に [ユーザ (Users)] > [ユニファイドメッセージング アカウント (Unified Messaging Accounts)] ページに表示される名前であることに注意してください。各ユーザの正しいユニファイドメッセージング サービスを簡単に選択できるような表示名を入力します。
サーバ (Server)	Cisco Unity Connection がアクセスする Cisco Unified MeetingPlace サーバの完全修飾ドメイン名 (FQDN)、サーバ名、または IP アドレスを入力します。 [Web ベース プロトコル (Web-Based Protocol)] リストから [HTTPS] を選択し、[MeetingPlace サーバの証明書を確認する (Validate Certificates for MeetingPlace Servers)] チェックボックスをオンにした場合は、MeetingPlace サーバの SSL 証明書に表示されたいずれかの値を入力する必要があります。(SSL 証明書は、FQDN、サーバ名、または IP アドレスの組み合わせによってサーバを識別する場合があります)。
内線番号ダイヤル文字列を転送する (Transfer Extension Dial String)	電話中のユーザを Cisco Unified MeetingPlace サーバのガイダンスに転送するために、Cisco Unity Connection がダイヤルする必要がある数字を入力します。
Web ベース プロトコル (Web-Based Protocol)	次のいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [HTTP]: Cisco Unity Connection と Cisco Unified MeetingPlace の間のネットワーク トラフィックのセキュリティを強化するために SSL を設定しない場合に限り、このオプションを選択します。 [HTTPS] : Connection と Cisco Unified MeetingPlace の間のネットワーク トラフィックのセキュリティを強化するために SSL を設定する場合は、このオプションを選択します。この設定を使用することを推奨します。
MeetingPlace サーバの証明書を確認する (Validate Certificates for MeetingPlace Servers)	[Web ベース プロトコル (Web-Based Protocol)] リストで HTTPS を選択し、次の例に示すような設定を含むさまざまな設定を Cisco Unity Connection で確認する場合は、このチェックボックスをオンにします。 <ul style="list-style-type: none"> Connection がアクセスしている MeetingPlace サーバにインストールされた SSL 証明書が、Connection サーバの SSL 証明書と一致することを確認します。 SSL 証明書が期限切れになっていないことを確認します。 <p>検証に失敗した場合、Connection は MeetingPlace の予定表にアクセスできなくなります。</p>
ユーザ ID (User ID)	Cisco Unified MeetingPlace サーバへのサインインに Cisco Unity Connection が使用する特権サービス アカウントの Windows ドメイン エイリアス。
パスワード (Password)	Cisco Unified MeetingPlace サーバへのサインインに Cisco Unity Connection が使用する特権サービス アカウントのパスワード。

表 9-3 [ユニファイド メッセージング サービスの新規作成 (New Unified Messaging Service)] ページ、Cisco Unified MeetingPlace (続き)

フィールド	説明
予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)	このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザに電話で会議予定の通知が再生されます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザに会議予定の通知は再生されません。
MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)	このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定し、会議に参加することができます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定できず、会議に参加できません。

関連項目

- 『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9 以降) の「[Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html から入手可能)。

表 9-4 [ユニファイド メッセージング サービスの新規作成 (New Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange

フィールド	説明
タイプ (Type)	[Office 365] を選択します。

表 9-4 [ユニファイドメッセージングサービスの新規作成 (New Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
有効 (Enabled)	<p>Cisco Unity Connection がこのサービスによって指定された Office 365 サーバにアクセスできるようにする場合はこのチェックボックスをオンにし、アクセスを禁止する場合はチェックボックスをオフにします。</p> <p>このユニファイドメッセージングサービスで単一受信トレイが有効になっている場合、ユニファイドメッセージングサービスを無効にしてから再度有効にすると、影響を受けるユーザの Connection メールボックスと Office 365 メールボックスが Connection によって再同期されます。次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユニファイドメッセージングサービスが無効になっている間にユーザが Office 365 のメッセージを削除しても、Connection の対応するメッセージを削除しなかった場合は、ユニファイドメッセージングサービスを再度有効にすると、そのメッセージが Office 365 メールボックスに再同期されます。 ユニファイドメッセージングサービスを無効にする前に、メッセージを Office 365 から完全削除 ([削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダから削除) した場合は、ユニファイドメッセージングサービスを再度有効にした場合に Connection の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに残っている対応するメッセージが、Office 365 の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに再同期されます。 ユニファイドメッセージングサービスが無効になっている間にユーザが Connection のメッセージを削除しても、Office 365 の対応するメッセージを削除しなかった場合は、ユニファイドメッセージングサービスを再度有効にすると、そのメッセージが Office 365 に残ったままになります。ユーザは、Office 365 から手動でメッセージを削除する必要があります。 ユニファイドメッセージングサービスが無効になっている間にユーザが Office 365 のメッセージのステータスを変更した場合は (たとえば、未読から既読など)、ユニファイドメッセージングサービスを再度有効にすると、Office 365 メッセージのステータスが対応する Connection メッセージの現在のステータスに変更されます。 ユニファイドメッセージングサービスを再度有効にすると、ユニファイドメッセージングサービスに関連付けられたユーザの数、およびユーザの Connection メールボックスと Office 365 メールボックスのサイズに応じて、既存のメッセージの再同期が新しいメッセージの同期パフォーマンスに影響する場合があります。
表示名 (Display Name)	<p>サービスの識別に役立つ名前を入力します。</p> <p>Office 365 の複数のユニファイドメッセージングサービスを作成する場合、これがユニファイドメッセージングにユーザを設定する際に [ユーザ (Users)] > [ユニファイドメッセージングアカウント (Unified Messaging Accounts)] ページに表示される名前であることを注意してください。各ユーザの正しいユニファイドメッセージングサービスを簡単に選択できるような表示名を入力します。</p>
プロキシサーバ (Proxy Server)	<p>アドレス:ポートまたはホスト名:ポートの形式で、プロキシサーバの IP アドレスまたはホスト名およびポートを入力します。</p>

表 9-4 [ユニファイド メッセージング サービスの新規作成 (New Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
Exchange サーバの証明書を確認する (Validate Certificates for Exchange Servers)	<p>Connection がアクセスしている Office 365 サーバにインストールされた証明書に対して、Connection サーバにアップロードされた証明書を Cisco Unity Connection によって確認する場合は、このチェックボックスをオンにします。たとえば、このチェックボックスをオンにすると、Connection は次のことを確認します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connection がアクセスしている Office 365 サーバにインストールされた SSL 証明書が、Connection サーバの SSL 証明書と一致します。 • SSL 証明書が期限切れになっていない。 <p>検証に失敗すると、次のように対処します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Office 365 サーバの検索を行うようにユニファイド メッセージング サービスを設定した場合、Connection は別の Office 365 サーバを検索します。別の Office 365 サーバが見つかり、そのサーバの SSL 証明書を検証できる場合、Connection はボイス メッセージを Office 365 と同期します。 • 特定の Office 365 サーバにアクセスするようにユニファイド メッセージング サービスを設定した場合、Connection は別の Office 365 サーバの検索を行わず、ボイス メッセージを Office 365 と同期しません。自己署名証明書は検証できません。
ホステッド Exchange サーバの検索 (Search for Hosted Exchange Servers) ホステッド Exchange サーバの指定 (Specify the Hosted Exchange Server)	<p>Connection が別の Office 365 サーバを検索して通信できるようにするか、特定の Office 365 サーバのホスト名または IP アドレスがわかっている場合に Connection がその Office 365 サーバと通信できるようにするかを決定します。推奨されるオプションは [自動検出 (Auto Discovery)] です。</p> <p>([ホステッド Exchange サーバの指定 (Specify the Hosted Exchange Server)] を選択した場合に限り適用可能) Cisco Unity Connection がアクセスする Office 365 サーバのドメイン名、サーバ名、または IP アドレスを入力します。Office 365 サーバの名前を入力する場合は、クライアント アクセスサーバの名前を入力する必要があります。</p>
ユーザ名 (User Name)	<p>ユニファイド メッセージング サービス アカウントの Active Directory ユーザ名を、次のいずれかの形式で入力します。</p> <p>user@domain (ユーザ プリンシプル名形式)</p> <p>これは、Microsoft Office 365 で作成されたドメイン サービス アカウントのユーザ名です。</p>
パスワード (Password)	<p>[ユーザ名 (Username)] フィールドに入力したドメイン サービス アカウントのパスワードを入力します。</p>
ドメイン コントローラとの通信に使用するプロトコル (Protocol Used to Communicate with Domain Controllers)	<p>([ホステッド Exchange サーバの検索 (Search for Hosted Exchange Servers)] を選択した場合に限り適用可能) Active Directory と通信して Office 365 サーバを検索する際に、Cisco Unity Connection が LDAP または Secure LDAP (LDAPS) のどちらを使用する必要があるかを選択します。</p>

表 9-4 [ユニファイドメッセージングサービスの新規作成 (New Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
Active Directory ドメインコントローラの証明書を確認する (Validate Certificates for Active Directory Domain Controllers)	<p>[<i>ホステッド Exchange サーバの検索 (Search for Hosted Exchange Servers)</i>] を選択した場合に限り適用可能 [ドメインコントローラとの通信に使用するプロトコル (Protocol Used to Communicate with Domain Controllers)] リストで LDAPS を選択し、次の例に示すような設定を含むさまざまな設定を Cisco Unity Connection によって確認する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connection が Exchange サーバを検索するためにアクセスしているドメインコントローラにインストールされた SSL 証明書が、Connection サーバ上の SSL 証明書と一致することを確認します。 • SSL 証明書が期限切れになっていないことを確認します。 <p>確認に失敗した場合、Connection は別のドメインコントローラを検索します。</p> <p>自己署名証明書は検証できません。 [ドメインコントローラとの通信に使用するプロトコル (Protocol Used to Communicate with Domain Controllers)] リストで LDAPS を選択し、ドメインコントローラで自己署名証明書を使用している場合は、[Active Directory ドメインコントローラの証明書を確認する (Validate Certificates for Active Directory Domain Controllers)] チェックボックスをオンにしないでください。チェックボックスをオンにすると、Office 365 サーバを検索する際、Connection がドメインコントローラにアクセスできなくなります。</p>
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))	<p>このユニファイドメッセージングサービスに関連付けられた Cisco Unity Connection ユーザがテキスト/スピーチを使用して Office 365 の電子メールを再生できるようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>ここでテキスト/スピーチを有効にしても、Connection ユーザのユニファイドメッセージングを設定する際に、個々のユーザのテキスト/スピーチを無効にできます。ただし、ここでテキスト/スピーチを無効にすると、ユーザごとに個別に有効にすることができなくなります。</p>
Exchange の予定表および連絡先にアクセス (Access Exchange Calendar and Contacts)	<p>このユニファイドメッセージングサービスに関連付けられた Cisco Unity Connection ユーザが Office 365 の予定表および連絡先にアクセスできるようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>ここで Office 365 の予定表および連絡先へのアクセスを有効にしても、Connection ユーザのユニファイドメッセージングを設定する際に、個々のユーザの予定表および連絡先へのアクセスを無効にできます。ただし、ここで Office 365 の予定表および連絡先へのアクセスを無効にした場合は、個々のユーザに対して有効にはできません。</p>

表 9-4 [ユニファイド メッセージング サービスの新規作成 (New Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
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))	<p>このユニファイド メッセージング サービスに関連付けられたユーザの Cisco Unity Connection メールボックスおよび Office 365 メールボックスを同期する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>ここで単一受信トレイを有効にしても、Connection ユーザのユニファイド メッセージングを設定する際に、個々のユーザの単一受信トレイを無効にできます。ただし、ここで単一受信トレイを無効にすると、ユーザごとに個別に有効にすることができなくなります。</p> <p>このユニファイド メッセージング サービスの単一受信トレイを無効にしてから再度有効にした場合は、影響を受けるユーザの Connection メールボックスと Office 365 メールボックスが Connection によって再同期されます。次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Office 365 のメッセージを削除しても、Connection の対応するメッセージを削除しなかった場合は、単一受信トレイを再度有効にすると、そのメッセージが Office 365 メールボックスに再同期されます。 単一受信トレイを無効にする前に、メッセージを Office 365 から完全削除 ([削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダから削除) した場合は、単一受信トレイを再度有効にした場合に Connection の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに残っている対応するメッセージが、Office 365 の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに再同期されます。 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Connection のメッセージを削除しても、Office 365 の対応するメッセージを削除しなかった場合は、単一受信トレイを再度有効にすると、そのメッセージが Office 365 に残ったままになります。ユーザは Office 365 から手動でメッセージを削除する必要があります。 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Office 365 のメッセージのステータスを変更した場合は (たとえば、未読から既読など)、単一受信トレイを再度有効にすると、Office 365 メッセージのステータスが、対応する Connection メッセージの現在のステータスに変更されません。 単一受信トレイを再度有効にすると、サービスに関連付けられたユーザの数およびユーザの Connection メールボックスと Office 365 メールボックスのサイズに応じて、既存のメッセージの再同期が新しいメッセージの同期パフォーマンスに影響する場合があります。
リセット (Reset)	<p>[リセット (Reset)] を選択すると、このユニファイド メッセージング サービスに関連付けられた Connection メールボックスごとに、Cisco Unity Connection が次の動作を実行します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 同期されていないボイス メッセージを同期します。 Office 365 通知の再登録を行います。これにより、Office 365 は、メッセージの変更 (たとえば、メッセージが削除された場合) の Connection 通知および ViewMail for Outlook を使用して作成された新しいボイス メッセージの通知を送信します。 既存のメッセージのステータス (たとえば、読み取り / 書き込みのステータス) を再同期します。

表 9-4 [ユニファイドメッセージングサービスの新規作成 (New Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
電子メール用メッセージアクション (Message Action for Email)	<p>ユーザが電子メールメッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection は、電子メールメッセージをユーザの Connection メールボックスに配信します。 [メッセージをリレー (Relay the Message)] : Connection は、Office 365 と同期するように設定されたユーザのアドレスに電子メールメッセージを転送します。 [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、電子メールメッセージをユーザの Connection メールボックスに配信し、Office 365 と同期するように設定されたアドレスにメッセージのコピーを転送します。 <p>この設定は、個々のユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページの [電子メール (Email)] 設定と連動して動作するか、またはそれよりも優先されることに注意してください。</p> <p>ユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページで [メッセージを拒否 (Reject the Message)] オプションが選択されている場合、この設定の値に関係なく、Connection は、すべての電子メールメッセージの着信を拒否し、Office 365 との同期を行いません。</p> <p>それ以外の場合は、ユーザの [リレーアドレス (Relay Address)] の設定 (および [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページ) に応じて、この 2 つの設定は次のように動作します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [リレーアドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メールアドレスと同じ場合、[電子メール用メッセージアクション (Message Action for Email)] 設定の値が、ユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページの電子メール設定よりも優先されます。 [リレーアドレス (Relay Address)] が Office 365 との同期に使用される電子メールアドレスとは異なる場合は、両方の設定が有効になります。 <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のどちらかの設定が行われている場合、メッセージは Connection メールボックスに配信されます。 ユニファイドメッセージングサービスの [電子メール用メッセージアクション (Message Action for Email)] 設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のいずれかに設定されている場合、メッセージは Office 365 にリレーされます。 ユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] 設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のいずれかに設定されている場合、メッセージは [リレーアドレス (Relay Address)] にリレーされます。

表 9-4 [ユニファイド メッセージング サービスの新規作成 (New Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
ファクス用メッセージアクション (Message Action for Fax)	<p>ユーザがファクス メッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection は、ファクス メッセージをユーザの Connection メールボックスに配信します。 • [メッセージをリレー (Relay the Message)] : Connection は、Office 365 と同期するように設定されたユーザのアドレスにファクス メッセージを転送します。 • [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、ファクス メッセージをユーザの Connection メールボックスに配信し、Office 365 と同期するように設定されたアドレスにメッセージのコピーを転送します。 <p>この設定は、個々のユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページの [ファクス (Fax)] 設定と連動して動作するか、またはそれよりも優先されることに注意してください。</p> <p>ユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページで [メッセージを拒否 (Reject the Message)] オプションが選択されている場合、この設定の値に関係なく、Connection は、すべてのファクス メッセージの着信を拒否し、Office 365 と同期しません。</p> <p>それ以外の場合は、ユーザの [リレー アドレス (Relay Address)] の設定 (および [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページ) に応じて、この 2 つの設定は次のように動作します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合、[ファクス用メッセージアクション (Message Action for Fax)] 設定の値が、ユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページの [ファクス (Fax)] 設定よりも優先されます。 • [リレー アドレス (Relay Address)] が Office 365 との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合は、両方の設定が有効になります。 <ul style="list-style-type: none"> – [メッセージを受信 (Accept the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のどちらかの設定が行われている場合、メッセージは Connection メールボックスに配信されます。 – ユニファイド メッセージング サービスの [ファクス用メッセージアクション (Message Action for Fax)] 設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のいずれかに設定されている場合、メッセージは Office 365 にリレーされます。 – ユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] 設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のいずれかに設定されている場合、メッセージは [リレー アドレス (Relay Address)] にリレーされます。
テスト (Test)	[テスト (Test)] ボタンをクリックすると、指定したプロキシ サーバと通信できるかどうかを確認できます。

ユニファイド メッセージング サービスの編集

[ユニファイド メッセージング サービスの編集 (Edit Unified Messaging Service)] ページに表示されるフィールドは、[タイプ (Type)] リストで選択したオプションによって異なります。[Exchange] または [MeetingPlace] を選択した後、該当する表を参照してください。

- Exchange/BPOS-D : 表 9-5
- MeetingPlace : 表 9-6
- Office 365 : 表 9-7

表 9-5 [ユニファイド メッセージング サービスの編集 (Edit Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange

フィールド	説明
タイプ (Type)	(表示専用) Exchange にアクセスするユニファイド メッセージング サービスの場合、この値は Exchange/BPOS-D です。
有効 (Enabled)	<p>Cisco Unity Connection が、このサービスで指定された Exchange サーバにアクセスできるようにする場合は [有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにし、アクセスを禁止する場合はチェックボックスをオフにします。</p> <p>このユニファイド メッセージング サービスで単一受信トレイが有効になっている場合、ユニファイド メッセージング サービスを無効にしてから再度有効にすると、影響を受けるユーザの Connection メールボックスと Exchange メールボックスが Connection によって再同期されます。次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ユニファイド メッセージング サービスが無効になっている間にユーザが Exchange のメッセージを削除しても、Connection の対応するメッセージを削除しなかった場合は、ユニファイド メッセージング サービスを再度有効にすると、そのメッセージが Exchange メールボックスに再同期されます。 • ユニファイド メッセージング サービスを無効にする前に、メッセージを Exchange から完全削除 ([削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダから削除) した場合は、ユニファイド メッセージング サービスを再度有効にした場合に Connection の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに残っている対応するメッセージが、Exchange の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに再同期されます。 • ユニファイド メッセージング サービスが無効になっている間にユーザが Connection のメッセージを削除しても、Exchange の対応するメッセージを削除しなかった場合は、ユニファイド メッセージング サービスを再度有効にすると、そのメッセージが Exchange に残ったままになります。ユーザは Exchange から手動でメッセージを削除する必要があります。 • ユニファイド メッセージング サービスが無効になっている間にユーザが Exchange のメッセージのステータスを変更した場合は (たとえば、未読から既読など)、ユニファイド メッセージング サービスを再度有効にすると、Exchange メッセージのステータスが対応する Connection メッセージの現在のステータスに変更されます。 • ユニファイド メッセージング サービスを再度有効にすると、ユニファイド メッセージング サービスに関連付けられたユーザの数、およびユーザの Connection メールボックスと Exchange メールボックスのサイズに応じて、既存のメッセージの再同期が新しいメッセージの同期パフォーマンスに影響する場合があります。
表示名 (Display Name)	<p>サービスの識別に役立つ名前を入力します。</p> <p>Exchange の複数のユニファイド メッセージング サービスを作成する場合、これがユニファイド メッセージングにユーザを設定する際に [ユーザ (Users)] > [ユニファイド メッセージング アカウント (Unified Messaging Accounts)] ページに表示される名前であることに注意してください。各ユーザの正しいユニファイド メッセージング サービスを簡単に選択できるような表示名を入力します。</p>

表 9-5 [ユニファイド メッセージング サービスの編集 (Edit Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
Web ベース認証モード (Web-Based Authentication Mode)	『 <i>Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection</i> 』 (Release 9 以降) の「 Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging 」の章にある「 Confirming Exchange Authentication and SSL Settings for Cisco Unity Connection 9 and Later 」の項の手順を実行する際に指定したものと同一認証モードを選択します。このドキュメントは、 http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucum_gx.html から入手可能です。
Web ベース プロトコル (Web-Based Protocol)	『 <i>Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection</i> 』 (Release 9 以降) の「 Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging 」の章にある「 Confirming Exchange Authentication and SSL Settings for Cisco Unity Connection 8.5 and Later 」の項の手順を実行する際に指定したものと同一 Web ベース プロトコルを選択します。このドキュメントは、 http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucum_gx.html から入手可能です。
Exchange サーバの証明書を確認する (Validate Certificates for Exchange Servers)	<p>(<i>[Web ベース プロトコル (Web-Based Protocol)]</i> リストで <i>HTTPS</i> を選択した場合に限り適用可能) Connection がアクセスしている Exchange サーバにインストールされた証明書に対して、Connection サーバにアップロードされた証明書を Cisco Unity Connection によって確認する場合は、このチェックボックスをオンにします。たとえば、このチェックボックスをオンにすると、Connection は次のことを確認します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connection がアクセスしている Exchange サーバにインストールされた SSL 証明書が、Connection サーバの SSL 証明書と一致する。 • SSL 証明書が期限切れになっていない。 <p>検証に失敗すると、次のように対処します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exchange サーバの検索を行うようにユニファイド メッセージング サービスを設定した場合、Connection は別の Exchange サーバを検索します。別の Exchange サーバが見つかり、そのサーバの SSL 証明書を検証できる場合、Connection はボイス メッセージを Exchange と同期します。 • 特定の Exchange サーバにアクセスするようにユニファイド メッセージング サービスを設定した場合、Connection は別の Exchange サーバの検索を行わず、ボイス メッセージを Exchange と同期しません。 <p>自己署名証明書は検証できません。[Web ベース プロトコル (Web-Based Protocol)] リストから [HTTPS] を選択し、Exchange サーバで自己署名証明書を使用している場合、[Exchange サーバの証明書を確認する (Validate Certificates for Exchange Servers)] チェックボックスをオンにしないでください。オンにした場合は、Connection が Exchange にアクセスできなくなります。</p>
Exchange サーバの検索 (Search for Exchange Servers) Exchange サーバの指定 (Specify an Exchange Server)	Connection が通信相手の Exchange サーバを検索するか、Connection が特定の Exchange サーバと通信するかを選択します。これらのオプションの選択に関する詳細については、『 <i>Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection</i> 』 (Release 9 以降) の「 Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging 」の章にある「 Determining Which Exchange Servers You Want Cisco Unity Connection 8.5 and Later to Communicate With 」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/9x/unified_messaging/guide/9xcucum_gx.html から入手可能です。

表 9-5 [ユニファイドメッセージングサービスの編集 (Edit Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
Active Directory DNS ドメイン名 (Active Directory DNS Domain Name)	<p>([Exchange サーバの検索 (Search for Exchange Servers)] を選択した場合に限り適用可能) Cisco Unity Connection で、Exchange サーバの検索を開始する Active Directory ドメインの DNS ドメイン名を入力します。</p> <p> (注) [Active Directory DNS ドメイン名 (Active Directory DNS Domain Name)] フィールドの DNS ドメイン名は、DNS のクライアント アクセス サーバ (CAS) にある IP アドレス レコードに基づき、IPv4 アドレスまたは IPv6 アドレスのいずれかで解決できます。ただし、IPv6 アドレスは、Connection プラットフォームがデュアル (IPv4/IPv6) モードで設定されている場合にのみ機能します。IPv6 設定の詳細については、『<i>Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection</i>』ガイドの「Adding or Changing the IPv6 Addresses of Cisco Unity Connection」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/9x/upgrade/guide/9xcucrug051.html から入手可能です。</p>
Active Directory サイト名 (Active Directory Site Name)	<p>([Exchange サーバの検索 (Search for Exchange Servers)] を選択した場合に限り適用可能) 複数の Active Directory サイトに Exchange サーバがある場合、Cisco Unity Connection が Exchange サーバの検出に最初に使用するドメイン コントローラを含むサイトを指定すると、パフォーマンスが向上します。</p>
Exchange のバージョン (Exchange Versions)	<p>([Exchange サーバの検索 (Search for Exchange Servers)] を選択した場合に限り適用可能) Cisco Unity Connection からアクセス可能にするメールボックスがある Exchange のバージョンを選択します。</p>
ドメイン コントローラとの通信に使用するプロトコル (Protocol Used to Communicate with Domain Controllers)	<p>([Exchange サーバの検索 (Search for Exchange Servers)] を選択した場合に限り適用可能) Active Directory と通信して Exchange サーバを検索する際に、Cisco Unity Connection が LDAP または Secure LDAP (LDAPS) のどちらを使用する必要があるかを選択します。</p> <p> 注意 異なる Exchange サーバを検索して通信できるように Connection を設定した場合、Connection は基本認証を使用して Active Directory サーバと通信します。デフォルトでは、ユニファイドメッセージング サービス アカウントのユーザ名とパスワード、および Connection と Active Directory サーバ間の他のすべての通信はクリア テキストで送信されます。このデータを暗号化する場合は、ユニファイドメッセージング サービスが Secure LDAP (LDAPS) プロトコルを使用して Active Directory ドメイン コントローラと通信を行うように設定し、Active Directory サーバから tomcat-trust および Connection-trust の両方のロケーションへの SSL 証明書を発行した証明機関から証明書をアップロードする必要があります。</p>

表 9-5 [ユニファイドメッセージング サービスの編集 (Edit Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
Active Directory ドメインコントローラの証明書を確認する (Validate Certificates for Active Directory Domain Controllers)	<p>([Exchange サーバの検索 (Search for Exchange Servers)] を選択した場合に限り適用可能) [ドメインコントローラとの通信に使用するプロトコル (Protocol Used to Communicate with Domain Controllers)] リストで LDAPS を選択し、次の例に示すような設定を含むさまざまな設定を Cisco Unity Connection によって確認する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connection が Exchange サーバを検索するためにアクセスしているドメインコントローラにインストールされた SSL 証明書が、Connection サーバ上の SSL 証明書と一致することを確認します。 • SSL 証明書が期限切れになっていないことを確認します。 <p>確認に失敗した場合、Connection は別のドメインコントローラを検索します。</p> <p>自己署名証明書は検証できません。[ドメインコントローラとの通信に使用するプロトコル (Protocol Used to Communicate with Domain Controllers)] リストで LDAPS を選択し、ドメインコントローラで自己署名証明書を使用している場合は、[Active Directory ドメインコントローラの証明書を確認する (Validate Certificates for Active Directory Domain Controllers)] チェックボックスをオンにしないでください。チェックボックスをオンにすると、Exchange サーバを検索する際、Connection がドメインコントローラにアクセスできなくなります。</p>
Exchange サーバ (Exchange Server)	<p>([Exchange サーバの指定 (Specify an Exchange Server)] を選択した場合に限り適用可能) Connection がアクセスする Exchange サーバの完全修飾ドメイン名 (FQDN)、サーバ名、または IP アドレスを入力します。Exchange 2010 または Exchange 2007 サーバの名前を入力する場合は、クライアントアクセスサーバの名前を入力する必要があります。</p> <p>[Web ベース プロトコル (Web-Based Protocol)] リストから [HTTPS] を選択し、[Exchange サーバの証明書を確認する (Validate Certificates for Exchange Servers)] チェックボックスをオンにした場合は、Exchange サーバの SSL 証明書に表示されたいずれかの値を入力する必要があります。(SSL 証明書は、FQDN、サーバ名、または IP アドレスの組み合わせによってサーバを識別する場合があります)。</p> <p> (注) [Exchange サーバ (Exchange Server)] テキストボックス内の IP アドレスは、IPv4 アドレスまたは IPv6 アドレスのいずれかになります。ただし、IPv6 アドレスは、Connection プラットフォームがデュアル (IPv4/IPv6) モードで設定されている場合にのみ機能します。IPv6 設定の詳細については、『<i>Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection</i>』ガイドの「Adding or Changing the IPv6 Addresses of Cisco Unity Connection」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/9x/upgrade/guide/9xcucrug051.html から入手可能です。</p>
Exchange サーバタイプ (Exchange Server Type)	<p>([Exchange サーバの指定 (Specify an Exchange Server)] を選択した場合に限り適用可能) [Exchange サーバ (Exchange Server)] フィールドで指定したサーバにインストールされている Exchange のバージョンを選択します。</p>

表 9-5 [ユニファイドメッセージングサービスの編集 (Edit Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
ユーザ名 (Username)	<p>ユニファイドメッセージング サービス アカウントの Active Directory ユーザ名を、次のいずれかの形式で入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • user@domain • domain\user (ドメイン名に FQDN 形式を使用しないでください) <p>これは、『<i>Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection</i>』 (Release 9 以降) の「Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging」の章にある「Creating the Unified Messaging Services Account in Active Directory and Granting Permissions for Cisco Unity Connection 8.5 and Later」の項の手順を実行した際に作成したアカウントです。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucum_gx.html から入手可能です。</p>
パスワード (Password)	<p>[ユーザ名 (Username)] フィールドで入力した Active Directory アカウントのパスワードを入力します。</p>
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))	<p>このユニファイドメッセージング サービスに関連付けられた Cisco Unity Connection ユーザがテキスト/スピーチを使用して Exchange の電子メールを再生できるようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>ここでテキスト/スピーチを有効にしても、Connection ユーザのユニファイドメッセージングを設定する際に、個々のユーザのテキスト/スピーチを無効にできます。ただし、ここでテキスト/スピーチを無効にすると、ユーザごとに個別に有効にすることができなくなります。</p>
Exchange の予定表 および連絡先にアク セス (Access Exchange Calendar and Contacts)	<p>このユニファイドメッセージング サービスに関連付けられた Cisco Unity Connection ユーザが Exchange の予定表および連絡先にアクセスできるようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>ここで Exchange の予定表および連絡先へのアクセスを有効にしても、Connection ユーザのユニファイドメッセージングを設定する際に、個々のユーザの予定表および連絡先へのアクセスを無効にできます。ただし、ここで Exchange の予定表および連絡先へのアクセスを無効にすると、ユーザごとに個別に有効にすることができなくなります。</p>

表 9-5 [ユニファイドメッセージングサービスの編集 (Edit Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
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))	<p>このユニファイドメッセージングサービスに関連付けられたユーザの Cisco Unity Connection メールボックスおよび Exchange メールボックスを同期する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>ここで単一受信トレイを有効にしても、Connection ユーザのユニファイドメッセージングを設定する際に、個々のユーザの単一受信トレイを無効にできます。ただし、ここで単一受信トレイを無効にすると、ユーザごとに個別に有効にすることができなくなります。</p> <p>このユニファイドメッセージングサービスの単一受信トレイを無効にしてから再度有効にした場合は、影響を受けるユーザの Connection メールボックスと Exchange メールボックスが Connection によって再同期されます。次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Exchange のメッセージを削除しても、Connection の対応するメッセージを削除しなかった場合は、単一受信トレイを再度有効にすると、そのメッセージが Exchange メールボックスに再同期されます。 単一受信トレイを無効にする前に、メッセージを Exchange から完全削除 ([削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダから削除) した場合は、単一受信トレイを再度有効にした場合に Connection の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに残っている対応するメッセージが、Exchange の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに再同期されます。 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Connection のメッセージを削除しても、Exchange の対応するメッセージを削除しなかった場合は、単一受信トレイを再度有効にすると、そのメッセージが Exchange に残ったままになります。ユーザは Exchange から手動でメッセージを削除する必要があります。 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Exchange のメッセージのステータスを変更した場合は (たとえば、未読から既読など)、単一受信トレイを再度有効にすると、Exchange メッセージのステータスが、対応する Connection メッセージの現在のステータスに変更されます。 単一受信トレイを再度有効にすると、ユニファイドメッセージングサービスに関連付けられたユーザの数およびユーザの Connection メールボックスと Exchange メールボックスのサイズに応じて、既存のメッセージの再同期が新しいメッセージの同期パフォーマンスに影響する場合があります。
リセット (Reset)	<p>[リセット (Reset)] を選択すると、このユニファイドメッセージングサービスに関連付けられた Connection メールボックスごとに、Connection が次の動作を実行します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 同期されていないボイスメッセージを同期します。 Exchange 通知の再登録を行います。これにより、Exchange は、メッセージの変更 (たとえば、メッセージが削除された場合) の Connection 通知および ViewMail for Outlook を使用して作成された新しいボイスメッセージの通知を送信します。 既存のメッセージのステータス (たとえば、読み取り/書き込みのステータス) を再同期します。

表 9-5 [ユニファイドメッセージングサービスの編集 (Edit Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
電子メール用メッセージアクション (Message Action for Email)	<p>ユーザが電子メールメッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection は、電子メールメッセージをユーザの Connection メールボックスに配信します。 • [メッセージをリレー (Relay the Message)] : Connection は、Exchange と同期するように設定されたユーザのアドレスに電子メールメッセージを転送します。 • [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、電子メールメッセージをユーザの Connection メールボックスに配信し、Exchange と同期するように設定されたアドレスにメッセージのコピーを転送します。 <p>この設定は、個々のユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページの [電子メール (Email)] 設定と連動して動作するか、またはそれよりも優先されることに注意してください。</p> <p>ユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページで [メッセージを拒否 (Reject the Message)] オプションが選択されている場合、この設定の値に関係なく、Connection は、すべての電子メールメッセージの着信を拒否し、Exchange と同期しません。</p> <p>それ以外の場合は、ユーザの [リレーアドレス (Relay Address)] の設定 (および [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページ) に応じて、この 2 つの設定は次のように動作します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [リレーアドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メールアドレスと同じ場合、[電子メール用メッセージアクション (Message Action for Email)] 設定の値が、ユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページの電子メール設定よりも優先されます。 • [リレーアドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メールアドレスとは異なる場合は、両方の設定が有効になります。 <ul style="list-style-type: none"> - [メッセージを受信 (Accept the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のどちらかの設定が行われている場合、メッセージは Connection メールボックスに配信されます。 - ユニファイドメッセージングサービスの [電子メール用メッセージアクション (Message Action for Email)] 設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のいずれかに設定されている場合、メッセージは Exchange にリレーされます。 - ユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] 設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のいずれかに設定されている場合、メッセージは [リレーアドレス (Relay Address)] にリレーされます。

表 9-5 [ユニファイド メッセージング サービスの編集 (Edit Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
ファクス用メッセージ アクション (Message Action for Fax)	<p>ユーザがファクス メッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection は、ファクス メッセージをユーザの Connection メールボックスに配信します。 [メッセージをリレー (Relay the Message)] : Connection は、Exchange と同期するように設定されたユーザのアドレスにファクス メッセージを転送します。 [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、ファクス メッセージをユーザの Connection メールボックスに配信し、Exchange と同期するように設定されたアドレスにメッセージのコピーを転送します。 <p>この設定は、個々のユーザの [メッセージ アクションの編集 (Edit Message Actions)] ページの [ファクス (Fax)] 設定と連動して動作するか、またはそれよりも優先されることに注意してください。</p> <p>ユーザの [メッセージ アクションの編集 (Edit Message Actions)] ページで [メッセージを拒否 (Reject the Message)] オプションが選択されている場合、この設定の値に関係なく、Connection は、すべてのファクス メッセージの着信を拒否し、Exchange と同期しません。</p> <p>それ以外の場合は、ユーザの [リレー アドレス (Relay Address)] の設定 (および [メッセージ アクションの編集 (Edit Message Actions)] ページ) に応じて、この 2 つの設定は次のように動作します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合、[ファクス用メッセージ アクション (Message Action for Fax)] 設定の値が、ユーザの [メッセージ アクションの編集 (Edit Message Actions)] ページの [ファクス (Fax)] 設定よりも優先されます。 [リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合は、両方の設定が有効になります。 <ul style="list-style-type: none"> [メッセージを受信 (Accept the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のどちらかの設定が行われている場合、メッセージは Connection メールボックスに配信されます。 ユニファイド メッセージング サービスの [ファクス用メッセージ アクション (Message Action for Fax)] 設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のいずれかに設定されている場合、メッセージは Exchange にリレーされます。 ユーザの [メッセージ アクションの編集 (Edit Message Actions)] 設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のいずれかに設定されている場合、メッセージは [リレー アドレス (Relay Address)] にリレーされます。

関連項目

- 『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9 以降) の「[Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html から入手可能)。

表 9-6 [ユニファイドメッセージングサービスの編集 (Edit Unified Messaging Service)] ページ、Cisco Unified MeetingPlace (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

フィールド	説明
タイプ (Type)	(表示専用) Cisco Unified MeetingPlace にアクセスするユニファイドメッセージング サービスの場合、この値は MeetingPlace です。
有効 (Enabled)	Cisco Unity Connection が、このサービスで指定された Cisco Unified MeetingPlace サーバにアクセスできるようにする場合は [有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにし、アクセスを禁止する場合はこのチェックボックスをオフにします。 このチェックボックスがオフになっている場合、MeetingPlace サーバへのアクセスは、エラーメッセージが表示されずに失敗します。
表示名 (Display Name)	サービスの識別に役立つ名前を入力します。 MeetingPlace の複数のユニファイドメッセージング サービスを作成する場合、これがユニファイドメッセージングにユーザを設定する際に [ユーザ (Users)] > [ユニファイドメッセージング アカウント (Unified Messaging Accounts)] ページに表示される名前であることを注意してください。各ユーザの正しいユニファイドメッセージング サービスを簡単に選択できるような表示名を入力します。
サーバ (Server)	Cisco Unity Connection がアクセスする Cisco Unified MeetingPlace サーバの完全修飾ドメイン名 (FQDN)、サーバ名、または IP アドレスを入力します。 [Web ベース プロトコル (Web-Based Protocol)] リストから [HTTPS] を選択し、[MeetingPlace サーバの証明書を確認する (Validate Certificates for MeetingPlace Servers)] チェックボックスをオンにした場合は、MeetingPlace サーバの SSL 証明書に表示されたいずれかの値を入力する必要があります。(SSL 証明書は、FQDN、サーバ名、または IP アドレスの組み合わせによってサーバを識別する場合があります)。
内線番号ダイヤル文字列を転送する (Transfer Extension Dial String)	電話中のユーザを Cisco Unified MeetingPlace サーバのガイダンスに転送するために、Cisco Unity Connection がダイヤルする必要がある数字を入力します。
Web ベース プロトコル (Web-Based Protocol)	次のいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [HTTP]: Cisco Unity Connection と Cisco Unified MeetingPlace の間のネットワーク トラフィックのセキュリティを強化するために SSL を設定しない場合に限り、このオプションを選択します。 [HTTPS]: Connection と Cisco Unified MeetingPlace の間のネットワーク トラフィックのセキュリティを強化するために SSL を設定する場合は、このオプションを選択します。この設定を使用することを推奨します。
MeetingPlace サーバの証明書を確認する (Validate Certificates for MeetingPlace Servers)	[Web ベース プロトコル (Web-Based Protocol)] リストで HTTPS を選択し、次の例に示すような設定を含むさまざまな設定を Cisco Unity Connection で確認する場合は、このチェックボックスをオンにします。 <ul style="list-style-type: none"> Connection がアクセスしている MeetingPlace サーバにインストールされた SSL 証明書が、Connection サーバの SSL 証明書と一致することを確認します。 SSL 証明書が期限切れになっていないことを確認します。 検証に失敗した場合、Connection は MeetingPlace の予定表にアクセスできなくなります。
ユーザ ID (User ID)	Cisco Unified MeetingPlace サーバへのサインインに Cisco Unity Connection が使用する特権サービスアカウントの Windows ドメイン エイリアス。
パスワード (Password)	Cisco Unified MeetingPlace サーバへのサインインに Connection が使用する特権サービスアカウントのパスワード。

表 9-6 【ユニファイドメッセージング サービスの編集 (Edit Unified Messaging Service)】 ページ、Cisco Unified MeetingPlace (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ) (続き)

フィールド	説明
予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)	このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザに電話で会議予定の通知が再生されます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザに会議予定の通知は再生されません。
MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)	このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定し、会議に参加することができます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定できず、会議に参加できません。

関連項目

- 『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9 以降) の「[Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Cisco Unified MeetingPlace for Unified Messaging](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html から入手可能)。

表 9-7 【ユニファイドメッセージング サービスの編集 (Edit Unified Messaging Service)】 ページ、Microsoft Exchange

フィールド	説明
タイプ (Type)	(表示専用) Office 365 にアクセスするユニファイドメッセージング サービスの場合、この値は Office 365 です。

表 9-7 [ユニファイドメッセージングサービスの編集 (Edit Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
有効 (Enabled)	<p>Cisco Unity Connection が、このサービスで指定された Office 365 サーバにアクセスできるようにする場合は [有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにし、アクセスを禁止する場合はチェックボックスをオフにします。</p> <p>このユニファイドメッセージングサービスで単一受信トレイが有効になっている場合、ユニファイドメッセージングサービスを無効にしてから再度有効にすると、影響を受けるユーザの Connection メールボックスと Office 365 メールボックスが Connection によって再同期されます。次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ユニファイドメッセージングサービスが無効になっている間にユーザが Office 365 のメッセージを削除しても、Connection の対応するメッセージを削除しなかった場合は、ユニファイドメッセージングサービスを再度有効にすると、そのメッセージが Office 365 メールボックスに再同期されます。 ユニファイドメッセージングサービスを無効にする前に、メッセージを Office 365 から完全削除 ([削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダから削除) した場合は、ユニファイドメッセージングサービスを再度有効にした場合に Connection の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに残っている対応するメッセージが、Office 365 の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに再同期されます。 ユニファイドメッセージングサービスが無効になっている間にユーザが Connection のメッセージを削除しても、Office 365 の対応するメッセージを削除しなかった場合は、ユニファイドメッセージングサービスを再度有効にすると、そのメッセージが Office 365 に残ったままになります。ユーザは、Office 365 から手動でメッセージを削除する必要があります。 ユニファイドメッセージングサービスが無効になっている間にユーザが Office 365 のメッセージのステータスを変更した場合は (たとえば、未読から既読など)、ユニファイドメッセージングサービスを再度有効にすると、Exchange メッセージのステータスが対応する Connection メッセージの現在のステータスに変更されます。 ユニファイドメッセージングサービスを再度有効にすると、ユニファイドメッセージングサービスに関連付けられたユーザの数、およびユーザの Connection メールボックスと Office 365 メールボックスのサイズに応じて、既存のメッセージの再同期が新しいメッセージの同期パフォーマンスに影響する場合があります。
表示名 (Display Name)	<p>サービスの識別に役立つ名前を入力します。</p> <p>Office 365 の複数のユニファイドメッセージングサービスを作成する場合、これがユニファイドメッセージングにユーザを設定する際に [ユーザ (Users)] > [ユニファイドメッセージングアカウント (Unified Messaging Accounts)] ページに表示される名前であることに注意してください。各ユーザの正しいユニファイドメッセージングサービスを簡単に選択できるような表示名を入力します。</p>
プロキシサーバ (Proxy Server)	<p>アドレス:ポートまたはホスト名:ポートの形式で、プロキシサーバの IP アドレスまたはホスト名およびポートを入力します。</p>

表 9-7 【ユニファイドメッセージングサービスの編集 (Edit Unified Messaging Service)】 ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
Exchange サーバの証明書を確認する (Validate Certificates for Exchange Servers)	<p>Connection がアクセスしている Office 365 サーバにインストールされた証明書に対して、Connection サーバにアップロードされた証明書を Cisco Unity Connection によって確認する場合は、このチェックボックスをオンにします。たとえば、このチェックボックスをオンにすると、Connection は次のことを確認します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connection がアクセスしている Office 365 サーバにインストールされた SSL 証明書が、Connection サーバの SSL 証明書と一致します。 • SSL 証明書が期限切れになっていない。 <p>検証に失敗すると、次のように対処します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Office 365 サーバの検索を行うようにユニファイドメッセージングサービスを設定した場合、Connection は別の Office 365 サーバを検索します。別の Office 365 サーバが見つかり、そのサーバの SSL 証明書を検証できる場合、Connection はボイスメッセージを Office 365 と同期します。 • 特定の Office 365 サーバにアクセスするようにユニファイドメッセージングサービスを設定した場合、Connection は別の Office 365 サーバの検索を行わず、ボイスメッセージを Office 365 と同期しません。自己署名証明書は検証できません。
ホステッド Exchange サーバの検索 (Search for Hosted Exchange Servers) ホステッド Exchange サーバの指定 (Specify the Hosted Exchange Server)	<p>Connection が別の Office 365 サーバを検索して通信できるようにするか、特定の Office 365 サーバのホスト名または IP アドレスがわかっている場合に Connection がその Office 365 サーバと通信できるようにするかを決定します。推奨されるオプションは [自動検出 (Auto Discovery)] です。</p> <p>([ホステッド Exchange サーバの指定 (Specify the Hosted Exchange Server)] を選択した場合に限り適用可能) Cisco Unity Connection がアクセスする Office 365 サーバのドメイン名、サーバ名、または IP アドレスを入力します。Office 365 サーバの名前を入力する場合は、クライアントアクセスサーバの名前を入力する必要があります。</p>
ユーザ名 (User Name)	<p>ユニファイドメッセージングサービス アカウントの Active Directory ユーザ名を、次のいずれかの形式で入力します。</p> <p>user@domain</p> <p>これは、Microsoft Office 365 で作成されたドメイン サービス アカウントのユーザ名です。</p>
パスワード (Password)	<p>[ユーザ名 (Username)] フィールドに入力したドメイン サービス アカウントのパスワードを入力します。</p>
ドメインコントローラとの通信に使用するプロトコル (Protocol Used to Communicate with Domain Controllers)	<p>([ホステッド Exchange サーバの検索 (Search for Hosted Exchange Servers)] を選択した場合に限り適用可能) Active Directory と通信して Office 365 サーバを検索する際に、Cisco Unity Connection が LDAP または Secure LDAP (LDAPS) のどちらを使用する必要があるかを選択します。</p>

表 9-7 [ユニファイドメッセージングサービスの編集 (Edit Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
Active Directory ドメインコントローラの証明書を確認する (Validate Certificates for Active Directory Domain Controllers)	<p>([ホステッド Exchange サーバの検索 (Search for Hosted Exchange Servers)] を選択した場合に限り適用可能) [ドメインコントローラとの通信に使用するプロトコル (Protocol Used to Communicate with Domain Controllers)] リストで LDAPS を選択し、次の例に示すような設定を含むさまざまな設定を Cisco Unity Connection によって確認する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connection が Exchange サーバを検索するためにアクセスしているドメインコントローラにインストールされた SSL 証明書が、Connection サーバ上の SSL 証明書と一致することを確認します。 • SSL 証明書が期限切れになっていないことを確認します。 <p>確認に失敗した場合、Connection は別のドメインコントローラを検索します。</p> <p>自己署名証明書は検証できません。[ドメインコントローラとの通信に使用するプロトコル (Protocol Used to Communicate with Domain Controllers)] リストで LDAPS を選択し、ドメインコントローラで自己署名証明書を使用している場合は、[Active Directory ドメインコントローラの証明書を確認する (Validate Certificates for Active Directory Domain Controllers)] チェックボックスをオンにしないでください。チェックボックスをオンにすると、Office 365 サーバを検索する際、Connection がドメインコントローラにアクセスできなくなります。</p>
パスワード (Password)	[ユーザ名 (Username)] フィールドで入力した Active Directory アカウントのパスワードを入力します。
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))	<p>このユニファイドメッセージングサービスに関連付けられた Cisco Unity Connection ユーザがテキスト/スピーチを使用して Office 365 の電子メールを再生できるようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>ここでテキスト/スピーチを有効にしても、Connection ユーザのユニファイドメッセージングを設定する際に、個々のユーザのテキスト/スピーチを無効にできます。ただし、ここでテキスト/スピーチを無効にすると、ユーザごとに個別に有効にすることができなくなります。</p>
Exchange の予定表および連絡先にアクセス (Access Exchange Calendar and Contacts)	<p>このユニファイドメッセージングサービスに関連付けられた Cisco Unity Connection ユーザが Office 365 の予定表および連絡先にアクセスできるようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>ここで Office 365 の予定表および連絡先へのアクセスを有効にしても、Connection ユーザのユニファイドメッセージングを設定する際に、個々のユーザの予定表および連絡先へのアクセスを無効にできます。ただし、ここで Office 365 の予定表および連絡先へのアクセスを無効にした場合は、個々のユーザに対して有効にはできません。</p>

表 9-7 【ユニファイドメッセージングサービスの編集 (Edit Unified Messaging Service)】 ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
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))	<p>このユニファイドメッセージングサービスに関連付けられたユーザの Cisco Unity Connection メールボックスおよび Office 365 メールボックスを同期する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>ここで単一受信トレイを有効にしても、Connection ユーザのユニファイドメッセージングを設定する際に、個々のユーザの単一受信トレイを無効にできます。ただし、ここで単一受信トレイを無効にすると、ユーザごとに個別に有効にすることができなくなります。</p> <p>このユニファイドメッセージングサービスの単一受信トレイを無効にしてから再度有効にした場合は、影響を受けるユーザの Connection メールボックスと Office 365 メールボックスが Connection によって再同期されます。次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Office 365 のメッセージを削除しても、Connection の対応するメッセージを削除しなかった場合は、単一受信トレイを再度有効にすると、そのメッセージが Office 365 メールボックスに再同期されます。 単一受信トレイを無効にする前に、メッセージを Office 365 から完全削除 ([削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダから削除) した場合は、単一受信トレイを再度有効にした場合に Connection の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに残っている対応するメッセージが、Office 365 の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに再同期されます。 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Connection のメッセージを削除しても、Office 365 の対応するメッセージを削除しなかった場合は、単一受信トレイを再度有効にすると、そのメッセージが Office 365 に残ったままになります。ユーザは Office 365 から手動でメッセージを削除する必要があります。 単一受信トレイが無効になっている間に、ユーザが Office 365 のメッセージのステータスを変更した場合は (たとえば、未読から既読など)、単一受信トレイを再度有効にすると、Office 365 メッセージのステータスが、対応する Connection メッセージの現在のステータスに変更されます。 単一受信トレイを再度有効にすると、サービスに関連付けられたユーザの数およびユーザの Connection メールボックスと Office 365 メールボックスのサイズに応じて、既存のメッセージの再同期が新しいメッセージの同期パフォーマンスに影響する場合があります。
リセット (Reset)	<p>[リセット (Reset)] を選択すると、このユニファイドメッセージングサービスに関連付けられた Connection メールボックスごとに、Cisco Unity Connection が次の動作を実行します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 同期されていないボイスメッセージを同期します。 Office 365 通知の再登録を行います。これにより、Office 365 は、メッセージの変更 (たとえば、メッセージが削除された場合) の Connection 通知および ViewMail for Outlook を使用して作成された新しいボイスメッセージの通知を送信します。 既存のメッセージのステータス (たとえば、読み取り/書き込みのステータス) を再同期します。

表 9-7 [ユニファイドメッセージングサービスの編集 (Edit Unified Messaging Service)] ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
電子メール用メッセージアクション (Message Action for Email)	<p>ユーザが電子メールメッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection は、電子メールメッセージをユーザの Connection メールボックスに配信します。 • [メッセージをリレー (Relay the Message)] : Connection は、Office 365 と同期するように設定されたユーザのアドレスに電子メールメッセージを転送します。 • [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、電子メールメッセージをユーザの Connection メールボックスに配信し、Office 365 と同期するように設定されたアドレスにメッセージのコピーを転送します。 <p>この設定は、個々のユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページの [電子メール (Email)] 設定と連動して動作するか、またはそれよりも優先されることに注意してください。</p> <p>ユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページで [メッセージを拒否 (Reject the Message)] オプションが選択されている場合、この設定の値に関係なく、Connection は、すべての電子メールメッセージの着信を拒否し、Office 365 との同期を行いません。</p> <p>それ以外の場合は、ユーザの [リレーアドレス (Relay Address)] の設定 (および [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページ) に応じて、この 2 つの設定は次のように動作します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [リレーアドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メールアドレスと同じ場合、[電子メール用メッセージアクション (Message Action for Email)] 設定の値が、ユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページの電子メール設定よりも優先されます。 • [リレーアドレス (Relay Address)] が Office 365 との同期に使用される電子メールアドレスとは異なる場合は、両方の設定が有効になります。 <ul style="list-style-type: none"> - [メッセージを受信 (Accept the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のどちらかの設定が行われている場合、メッセージは Connection メールボックスに配信されます。 - ユニファイドメッセージングサービスの [電子メール用メッセージアクション (Message Action for Email)] 設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のいずれかに設定されている場合、メッセージは Office 365 にリレーされます。 - ユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] 設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のいずれかに設定されている場合、メッセージは [リレーアドレス (Relay Address)] にリレーされます。

表 9-7 【ユニファイドメッセージングサービスの編集 (Edit Unified Messaging Service)】ページ、Microsoft Exchange (続き)

フィールド	説明
ファクス用メッセージアクション (Message Action for Fax)	<p>ユーザがファクス メッセージを受信したときに、Cisco Unity Connection によって実行されるアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [メッセージを受信 (Accept the Message)] : Connection は、ファクス メッセージをユーザの Connection メールボックスに配信します。 • [メッセージをリレー (Relay the Message)] : Connection は、Office 365 と同期するように設定されたユーザのアドレスにファクス メッセージを転送します。 • [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] : Connection は、ファクス メッセージをユーザの Connection メールボックスに配信し、Office 365 と同期するように設定されたアドレスにメッセージのコピーを転送します。 <p>この設定は、個々のユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページの [ファクス (Fax)] 設定と連動して動作するか、またはそれよりも優先されることに注意してください。</p> <p>ユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページで [メッセージを拒否 (Reject the Message)] オプションが選択されている場合、この設定の値に関係なく、Connection は、すべてのファクス メッセージの着信を拒否し、Office 365 と同期しません。</p> <p>それ以外の場合は、ユーザの [リレー アドレス (Relay Address)] の設定 (および [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページ) に応じて、この 2 つの設定は次のように動作します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [リレー アドレス (Relay Address)] が Exchange との同期に使用される電子メール アドレスと同じ場合、[ファクス用メッセージアクション (Message Action for Fax)] 設定の値が、ユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] ページの [ファクス (Fax)] 設定よりも優先されます。 • [リレー アドレス (Relay Address)] が Office 365 との同期に使用される電子メール アドレスとは異なる場合は、両方の設定が有効になります。 <ul style="list-style-type: none"> – [メッセージを受信 (Accept the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のどちらかの設定が行われている場合、メッセージは Connection メールボックスに配信されます。 – ユニファイドメッセージングサービスの [ファクス用メッセージアクション (Message Action for Fax)] 設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のいずれかに設定されている場合、メッセージは Office 365 にリレーされます。 – ユーザの [メッセージアクションの編集 (Edit Message Actions)] 設定が [メッセージをリレー (Relay the Message)] または [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] のいずれかに設定されている場合、メッセージは [リレー アドレス (Relay Address)] にリレーされます。

ユニファイドメッセージングアカウントステータス

表 9-8 [ユニファイドメッセージングアカウントステータス (Unified Messaging Accounts Status)] ページ (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

フィールド	説明
ステータス (Status)	Cisco Unity Connection ユーザ用のユニファイドメッセージコンフィギュレーションのステータスを示すアイコン。設定の問題がある場合、その問題を特定するには、そのユーザのアイコンまたはエイリアスをクリックし、[ユニファイドメッセージングアカウントの編集 (Edit Unified Messaging Account)] ページで [テスト (Test)] を選択します。
エイリアス (Alias)	ユニファイドメッセージングアカウントが関連付けられているユーザの Cisco Unity Connection エイリアス。
表示名 (Display Name)	ユニファイドメッセージングアカウントが関連付けられているユーザの表示名。
UM サービス (UM Service)	このユニファイドメッセージングアカウントで使用するユニファイドメッセージングサービスの名前。ユニファイドメッセージングサービスは、このアカウントに対してどの機能がデフォルトで有効になっているか、ユニファイドメッセージングアカウントがアクセスする Exchange または MeetingPlace サーバ、Active Directory、Exchange、および MeetingPlace サーバとの通信に使用するプロトコルなどを判断します。
Exchange の予定表 / 連絡先 (Exchange Calendar/Contacts)	<p>このユニファイドメッセージングアカウントの [Exchange の予定表および連絡先にアクセス (Access Exchange Calendar and Contacts)] サービス機能のステータスを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • E は、この機能がユニファイドメッセージングアカウントとサービスで有効となっていることを示しています。 • DU は、この機能がこのユーザのユニファイドメッセージングアカウントでは無効となっているが、サービスでは有効となっているため、ユニファイドメッセージングアカウントで有効にできることを示しています。 • DS は、この機能がこのユーザのユニファイドメッセージングアカウントで無効となり、サービスで無効となっているため、サービスの設定を変更した場合にのみ、ユニファイドメッセージングアカウントで有効にできることを示しています。 • N/A は、ユニファイドメッセージングサービスが MeetingPlace にアクセスするように設定されているため、Exchange サービス機能には適用できないことを意味しています。
TTS	<p>このユニファイドメッセージングアカウントの [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))] サービス機能のステータスを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • E は、この機能がユニファイドメッセージングアカウントとサービスで有効となっていることを示しています。 • DU は、この機能がこのユーザのユニファイドメッセージングアカウントでは無効となっているが、サービスでは有効となっているため、ユニファイドメッセージングアカウントで有効にできることを示しています。 • DS は、この機能がこのユーザのユニファイドメッセージングアカウントで無効となり、サービスで無効となっているため、サービスの設定を変更した場合にのみ、ユニファイドメッセージングアカウントで有効にできることを示しています。 • N/A は、ユニファイドメッセージングサービスが MeetingPlace にアクセスするように設定されているため、Exchange サービス機能には適用できないことを意味しています。

表 9-8 [ユニファイド メッセージング アカウント ステータス (Unified Messaging Accounts Status)] ページ (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ) (続き)

フィールド	説明
シングルインボックス (Single Inbox)	<p>このユニファイド メッセージング アカウントの [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))] サービス機能のステータスを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • E は、この機能がユニファイド メッセージング アカウントとサービスで有効となっていることを示しています。 • DU は、この機能がこのユーザのユニファイド メッセージング アカウントでは無効となっているが、サービスでは有効となっているため、ユニファイド メッセージング アカウントで有効にできることを示しています。 • DS は、この機能がこのユーザのユニファイド メッセージング アカウントで無効となり、サービスで無効となっているため、サービスの設定を変更した場合にのみ、ユニファイド メッセージング アカウントで有効にできることを示しています。 • N/A は、ユニファイド メッセージング サービスが MeetingPlace にアクセスするように設定されているため、Exchange サービス機能には適用できないことを意味しています。
MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)	<p>このユニファイド メッセージング アカウントの [MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)] サービス機能のステータスを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • E は、この機能がユニファイド メッセージング アカウントとサービスで有効となっていることを示しています。 • DU は、この機能がこのユーザのユニファイド メッセージング アカウントでは無効となっているが、サービスでは有効となっているため、ユニファイド メッセージング アカウントで有効にできることを示しています。 • DS は、この機能がこのユーザのユニファイド メッセージング アカウントで無効となり、サービスで無効となっているため、サービスの設定を変更した場合にのみ、ユニファイド メッセージング アカウントで有効にできることを示しています。 • N/A は、ユニファイド メッセージング サービスが Exchange にアクセスするように設定されているため、MeetingPlace サービス機能には適用できないことを意味しています。
電子メールアドレス (Email Address)	<p>このユニファイド メッセージング アカウントに対して有効な電子メール 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)] ページで選択したオプションに従って、これが [ユニファイド メッセージング アカウント (Unified Messaging Account)] ページで指定した電子メールアドレス、または [ユーザの基本設定 (User Basics)] ページの [社内電子メールアドレス (Corporate Email Address)] フィールドの値となります。</p>

関連項目

SpeechView 文字変換サービス

表 9-9 [SpeechView 文字変換サービス (Transcription Service for SpeechView)] ページ (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

フィールド	説明
登録 (Register)	<p>[登録 (Register)] ボタンは、外部文字変換サービスでの初回登録を開始します。[登録 (Register)] は、このページの他のフィールドを入力し、保存してから選択します。</p> <p>登録処理には、最大で 15 分かかる場合があります。ボイスメールの文字変換は、登録処理が正常に終了するまで処理できません。登録処理が正常に完了するまで待ち、[テスト (Test)] ボタンを使用します。</p> <p>登録が正常に完了すると、着信 SMTP アドレスを変更したか、サーバのセキュリティで障害が発生した場合を除き、再登録の必要はありません。</p>
テスト (Test)	<p>登録が正常に完了したら、[テスト (Test)] ボタンを選択して外部サービスへテストの文字変換を送信し、文字変換が正常に転送されることを確認します。テストでは、SMTP スマート ホストを介して文字変換サービスへの文字変換要求が送信され、[着信 SMTP アドレス (Incoming SMTP address)] フィールドに指定した電子メール アドレスへの応答が文字変換サービスによって送信されます。</p> <p>テストには、ライセンス ファイル違反のチェックおよびユーザが SpeechView を有効にするサービスクラスに割り当てられているかどうかのチェックが含まれます。</p> <p>テストには、最大で 15 分かかる場合があります。</p>
有効 (Enabled)	<p>外部文字変換サービスまたは文字変換プロキシ サービスを提供しているリモートの Connection ロケーションとの通信を有効にするには、[有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
文字変換サービスに直接アクセス (Access Transcription Service Directly)	<p>この Cisco Unity Connection サーバが、別の Connection ロケーションをプロキシとして使用するのではなく、外部文字変換サービスと通信する場合、[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。</p>
着信 SMTP アドレス (Incoming SMTP Address)	<p>Cisco Unity Connection サーバに文字変換を送信するためにサードパーティの文字変換サービスが使用する、外部向けの電子メール アドレスを入力します。この電子メール アドレスは、電子メール インフラストラクチャで認識され、Connection サーバの「stt-service」エイリアスに転送される必要があります。</p> <p>たとえば、外部向けの電子メール アドレスに「transcriptions@cisco.com」を使用し、Connection サーバの SMTP ドメインが「connectionserver1.cisco.com」の場合、「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。</p>
登録名 (Registration Name)	<p>組織内で Cisco Unity 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。</p>

表 9-9 [SpeechView 文字変換サービス (Transcription Service for SpeechView)] ページ (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ) (続き)

フィールド	説明
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)	<p>(Cisco Unity Connection が他の Connection サーバとデジタル ネットワークで接続されている場合のみ適用) このサーバでローカル デジタル ネットワーク内の他の Cisco Unity Connection ロケーションに文字変換プロキシ サービスを提供する場合、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>文字変換サービスとの通信をネットワーク内のクラスタまたは Connection サーバ 1 台だけに統合すると、次のような利点があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> SMTP ルーティング設定を簡略化する。必要な操作は、文字変換を 1 台のサーバまたはクラスタ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ことだけです。 文字変換の処理に必要な Secure/Multipurpose Internet Mail Extensions (S/MIME; セキュア多目的インターネット メール拡張) 処理のオーバーヘッドをネットワーク内で最も使用率の低いサーバまたはクラスタで引き受けるように指定できる。 <p>(注) この設定をリモート ロケーションにレプリケートするのに、数分かかる場合があります。</p>
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)	<p>(Cisco Unity Connection が他の Connection サーバとデジタル ネットワークで接続されている場合のみ適用) この Cisco Unity Connection サーバが、デジタル ネットワークで接続されている別の 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、[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。</p> <p>リストから Connection ロケーションの名前を選択します。</p>
アクション タイプ (Action Type)	<p>(表示専用) 文字変換サービスとの最後の通信が、登録だったか、テストだったか、または実際の文字変換だったかを示します。</p>
アクションのステータス (Action Status)	<p>(表示専用) 最後の動作のステータスを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [新規 (New)] : 処理が要求されましたが、Cisco Unity Connection はまだ処理を開始していません。 [処理中 (Pending)] : 処理が進行中です。 [成功 (Success)] : 処理は正常に完了しました。 [失敗 (Failure)] : 処理が失敗しました。
アクションの日付 (Action Date)	<p>(表示専用) 文字変換サービスとの最後の通信日を示します。</p>

関連項目

文字変換エラー コードの検索

表 9-10 [文字変換エラー コードの検索 (Search Transcription Error Codes)] ページ

フィールド	説明
文字変換エラー コードを検索する場所 (Find Transcription Error Code where)	既存のエラー コードを検索するには、最初のドロップダウン リストからエラー コードまたはエラー コードの説明を選択します。詳細検索では、2 番目のドロップダウン リストからその他のオプションを選択できます。
テキスト ボックス (Text Box)	検索するエラー コードまたはエラー コードの説明を入力します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Call Management Overview in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Overview of Default Schedules in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

文字変換エラー コードの新規作成

表 9-11 [文字変換エラー コードの新規作成 (New Transcription Error Code)] ページ

フィールド	説明
エラー コード (Error Code)	新しい文字変換エラー コードを作成するためのエラー コードを入力します。
エラー コードの説明 (Error Code Description)	新しいエラー コードの説明を入力します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Creating Schedules in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

文字変換エラー コードの編集

表 9-12 [文字変換エラー コード (Fault) の編集 (Edit Transcription Error Code (Fault))] ページ

フィールド	説明
エラー コード (Error Code)	必要に応じて、新しいエラー コードを入力します。
エラー コードの説明 (Error Code Description)	必要に応じて、新しいエラー コードの説明を入力します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Modifying Schedules in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

文字変換エラー コードの削除

表 9-13 [文字変換エラー コードの検索 (Search Transcription Error Codes)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	エラー コードを削除するには、表示名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)] を選択します。一度に複数のエラー コードを削除できます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Creating Schedules in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Modifying Schedules in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Configuring Transcription \(SpeechView\) in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。



CHAPTER 10

Cisco Unity Connection 9.x ダイアルプランの設定

次の項を参照してください。

- 「パーティションの検索」 (P.10-1)
- 「新規パーティション」 (P.10-2)
- 「パーティションの編集」 (P.10-2)
- 「サーチ スペースの検索」 (P.10-3)
- 「新規サーチ スペース」 (P.10-3)
- 「サーチ スペースの編集」 (P.10-3)

パーティションの検索

表 10-1 [パーティションの検索 (Search Partitions)] ページ


フィールド	説明
検索の対象を制限 : (Limit Search To)	(Cisco Unity Connection 設定に限り適用) 検索結果の表示を制限する条件を選択します。 <ul style="list-style-type: none">• [すべて (All)] : 属する Cisco Unity Connection ロケーションにかかわらず、すべての検索結果を表示します。• [ロケーション (Location)] : 特定の Connection ロケーションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからロケーションの名前を選択します。
名前 (Name)	(表示専用) オブジェクトの名前。このオブジェクトの特定のページに移動するには、名前を選択します。
選択項目の削除 (Delete Selected)	パーティションを削除するには、表示名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)] を選択します。一度に複数のパーティションを削除できます。
新規追加 (Add New)	パーティションを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいパーティションに適用するデータを入力する、新しいページが開きます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Managing Partitions and Search Spaces in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Managing Partitions in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

新規パーティション

表 10-2 [パーティションの新規作成 (New Partition)] ページ

フィールド	説明
名前 (Name)	パーティションの識別に役立つ名前を入力します。 
(注)	Connection 9.1(1) 以降では、Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail (SRSV) またはブランチの Connection サーバに対応するパーティションも作成できます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Managing Partitions and Search Spaces in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Managing Partitions in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

パーティションの編集

表 10-3 [パーティションの編集 (Edit Partition)] ページ

フィールド	説明
名前 (Name)	パーティションの識別に役立つ名前を入力します。
説明 (Description)	パーティションの説明を入力します。

関連項目

サーチスペースの検索

表 10-4 [サーチスペースの検索 (Search Search Spaces)] ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限: (Limit Search To)	(Cisco Unity Connection 設定に限り適用) 検索結果の表示を制限する条件を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)] : 属する Cisco Unity Connection ロケーションにかかわらず、すべての検索結果を表示します。 [ロケーション (Location)] : 特定の Connection ロケーションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからロケーションの名前を選択します。
選択項目の削除 (Delete Selected)	サーチスペースを削除するには、表示名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)] を選択します。一度に複数のサーチスペースを削除できます。
名前 (Name)	(表示専用) サーチスペースの名前。このサーチスペースの特定のページに移動するには、名前を選択します。

関連項目

新規サーチスペース

表 10-5 [サーチスペースの新規作成 (New Search Space)] ページ

フィールド	説明
名前 (Name)	サーチスペースの識別に役立つ名前を入力します。

関連項目

- 『[System Administration Guide for Cisco Unity Connection](#)』(Release 9.x) の「[Managing Partitions and Search Spaces in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Managing Search Spaces in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

サーチスペースの編集

表 10-6 [サーチスペースの編集 (Edit Search Space)] ページ

フィールド	説明
名前 (Name)	サーチスペースの識別に役立つ名前を入力します。
説明 (Description)	サーチスペースの説明を入力します。

表 10-6 [サーチスペースの編集 (Edit Search Space)] ページ (続き)

フィールド	説明
割り当てられたパーティション (Assigned Partitions)	<p>サーチスペースを定義するパーティションの順序付きリスト。</p> <p>[割り当てられたパーティション (Assigned Partitions)] リストで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てから、リストの右側にある上向き矢印または下向き矢印を選択します。</p> <p>[割り当てられたパーティション (Assigned Partitions)] リストからパーティションを削除するには、リストでパーティションの名前を選択してから、リストの下にある下向き矢印を選択します。</p>
割り当てられていないパーティション (Unassigned Partitions)	<p>サーチスペースの一部ではないパーティションのリスト。</p> <p>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てから、リストの上にある上向き矢印を選択します。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Partitions and Search Spaces in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Managing Search Spaces in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。



CHAPTER 11

Cisco Unity Connection 9.x システムの設定

次の項を参照してください。

- 「全般的な設定の編集」 (P.11-2)
- 「サーバの検索と一覧表示」 (P.11-4)
- 「サーバの設定」 (P.11-5)
- 「認証規則の検索」 (P.11-5)
- 「認証規則の新規作成」 (P.11-6)
- 「認証規則の編集」 (P.11-8)
- 「役割」 (P.11-11)
- 「役割の編集」 (P.11-11)
- 「規制テーブルの検索」 (P.11-12)
- 「規制テーブルの新規作成」 (P.11-12)
- 「規制テーブルの基本設定の編集」 (P.11-13)
- 「規制パターンの順序の変更」 (P.11-15)
- 「ライセンス」 (P.11-15)
- 「スケジュールの検索」 (P.11-16)
- 「スケジュールの検索」 (P.11-16)
- 「スケジュールの新規作成」 (P.11-17)
- 「スケジュールの基本設定の編集」 (P.11-17)
- 「スケジュールの詳細の新規作成」 (P.11-18)
- 「スケジュールの詳細の編集」 (P.11-18)
- 「祝日スケジュールの検索」 (P.11-19)
- 「祝日スケジュールの新規作成」 (P.11-20)
- 「祝日スケジュールの基本設定の編集」 (P.11-20)
- 「祝日の新規作成」 (P.11-21)
- 「祝日の編集」 (P.11-22)
- 「グローバル ニックネームの検索」 (P.11-23)
- 「グローバル ニックネームの新規作成」 (P.11-23)

- 「グローバル ニックネームの編集」 (P.11-23)
- 「件名行の形式」 (P.11-24)
- 「メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索」 (P.11-26)
- 「メッセージ添付ファイルの TTS 説明の新規作成」 (P.11-26)
- 「メッセージ添付ファイルの TTS 説明の編集」 (P.11-26)
- 「エンタープライズ パラメータ」 (P.11-27)
- 「サービス パラメータ」 (P.11-27)
- 「プラグインの検索」 (P.11-28)
- 「ファクス サーバの設定の編集」 (P.11-28)
- 「LDAP セットアップ」 (P.11-29)
- 「LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示」 (P.11-30)
- 「LDAP ディレクトリ設定」 (P.11-31)
- 「LDAP 認証」 (P.11-36)
- 「電話番号の変換」 (P.11-38)
- 「LDAP フィルタの検索と一覧表示」 (P.11-38)
- 「SMTP サーバの設定」 (P.11-39)
- 「IP アドレス アクセス リストの検索」 (P.11-42)
- 「アクセス IP アドレスの新規作成」 (P.11-43)
- 「アクセス IP アドレス」 (P.11-43)
- 「スマート ホスト」 (P.11-44)

全般的な設定の編集


表 11-1 [全般設定の編集 (Edit General Configuration)] ページ

フィールド	説明
タイムゾーン (Time Zone)	<p>(表示専用) デフォルトのタイム ゾーン設定は、スケジュールがアクティブである時間帯を指定します。さらに、デフォルトのタイム ゾーンは、[デフォルトのタイム ゾーンを使用する (Use Default Time Zone)] チェックボックスがオンのユーザおよびコール ハンドラに適用されます。</p> <p>(注) デフォルトのタイム ゾーンは、コマンドライン インターフェイス (CLI) を使用した場合には限り変更できます。</p>
システムのデフォルト言語 (System Default Language)	<p>ユーザおよび発信者に対してシステム プロンプトが再生されるデフォルトの言語を選択します。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p>

表 11-1 [全般設定の編集 (Edit General Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
システムのデフォルト TTS 言語 (System Default TTS Language)	<p>ユーザまたはコールによって使用される電話言語で Text to Speech (TTS; テキスト/スピーチ) エンジンを使用できない場合、使用されるテキスト/スピーチ (TTS) 言語を選択します。たとえば、ユーザがアラビア語を使用しているものの、アラビア語では TTS エンジンを使用できない場合、TTS は、ユーザがここで選択した言語で再生されます。通常、この言語は、[システムのデフォルト言語 (System Default Language)] フィールドで選択した言語と同じです。しかし、システム プロンプトでサポートされているすべての言語が、テキスト/スピーチ エンジンでサポートされているわけではありません。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p>
録音形式 (Recording Format)	<p>録音されたメッセージにデフォルトの形式 (またはコーデック) を選択します。</p> <p>デフォルト設定 : G.711 Mu-Law</p>
最大グリーティング長 (Maximum Greeting Length)	<p>システムのコール ハンドラのグリーティングの最大長を入力します。範囲は 1 ~ 1,200 秒です。</p> <p>デフォルト設定 : 90 秒</p>
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)	<p>ポート グループのオーディオの正規化が有効の場合、Cisco Unity Connection が録音ボイス メッセージおよびユーザ グリーティングに対して自動的に維持する平均音量をデシベル単位で入力します。</p> <p>デシベル レベルは、負の数で指定されます。たとえば、-26 db は -45 db よりも音量が大きくなります。</p> <p>デフォルト設定 : -26 デジヘル</p>
デフォルトパーティション (Default Partition)	<p>他のオブジェクトに基づかない新しいオブジェクトを作成するとき (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、インタビュー ハンドラ、または VPIM ロケーションを作成するとき) に Cisco Unity Connection がデフォルトパーティションとして使用するパーティションを選択します。(これらのページの [パーティション (Partition)] リストでは、このパーティションがデフォルトで選択されますが、いつでもこのリストから別のパーティションを選択できます)。</p> <p>デフォルトパーティションを変更しても、作成済みのオブジェクトには影響しません。</p>
デフォルトの検索範囲 (Default Search Scope)	<p>他のオブジェクトに基づかない新しいオブジェクトを作成するとき (たとえば、新しい直接ルーティング ルールまたは転送ルーティング ルールを作成するとき) に Cisco Unity Connection がデフォルトの検索範囲として使用する検索スペースを選択します。(これらのページの [検索範囲 (Search Scope)] リストでは、この検索スペースがデフォルトで選択されますが、いつでもこのリストから別の検索スペースを選択できます)。</p> <p>デフォルトの検索範囲を変更しても、作成済みのオブジェクトには影響しません。</p>
受信者が見つからない場合 (When a Recipient Cannot Be Found)	<p>Internet Message Access Protocol (IMAP; インターネット メッセージ アクセス プロトコル) クライアントから Simple Mail Transport Protocol (SMTP; シンプル メール 転送 プロトコル) メッセージを受信し、受信者が既知のユーザまたは VPIM 連絡先にマップされていない場合に Cisco Unity Connection が実行するアクションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [不達通知を送信する (Send a Non-Deliverable Receipt)] : Connection は、Non-Delivery Receipt (NDR; 不達通知) を使用してメッセージ送信者に応答します。 [スマート ホストにメッセージをリレー (Relay Message to Smart Host)] : Connection はスマート ホストにメッセージをリレーして、別のサーバに配信します。 <p>(注) [システム設定 (System Settings)] > [SMTP 設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページを選択して SMTP スマート ホストを設定します。</p> <p>デフォルト設定 : [不達通知を送信する (Send a Non-Deliverable Receipt)]</p>

表 11-1 [全般設定の編集 (Edit General Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
IP アドレッシングモード (IP Addressing Mode) (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)	<p>Cisco Unity Connection が IPv6 用に設定されている場合は、リストからオプションを選択し、Connection が着信トラフィックをどこでリッスンするかを制御します。</p> <ul style="list-style-type: none"> IPv4 IPv6 IPv4 と IPv6 <p>この設定は、SCCP または SIP を介した Cisco Unified Communications Manager 電話システムとの連動に適用可能です。</p> <p>デフォルト設定：IPv4</p> <p>(注) この設定は、Connection だけに適用可能です。IPv6 は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition でサポートされていません。</p>
HTML 通知用グラフィックの認証 (Authenticate Graphics for HTML Notification)	<p>HTML 電子メール通知でイメージを受信するための Connection クレデンシャルを入力するようにユーザに要求する認証モードを選択します。クレデンシャルが認証されると、電子メール通知にイメージが表示されます。これで、管理者は、通知内のステータス項目、メッセージステータス、およびイメージを表示するための認証ポリシーを容易に示唆できます。</p> <p>非認証モード：認証モードを無効にすると、ユーザにクレデンシャルの入力を要求することなく、ステータス項目、メッセージステータス、およびイメージが通知内に表示されます。</p> <p> (注) HTML 通知テンプレート内でイメージが使用されている場合は、電子メールサーバおよび電子メールクライアントの設定を確認して、イメージの表示のサポートを確認します。</p> <p>HTML 通知を受信するための Connection の設定方法の詳細については、『User Workstation Setup Guide for Cisco Unity Connection』の「Configuring an Email Account to Access Cisco Unity Connection 9.x Voice Messages」の章にある「Configuring Cisco Unity Connection 9.x for HTML-based Message Notification」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/9x/user_setup/guide/9xcucuwsx.html から入手可能です。</p>

サーバの検索と一覧表示

表 11-2 [サーバの検索と一覧表示 (Find and List Servers)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	サーバを削除するには、表示名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)] を選択します。一度に複数のサーバを削除できます。
新規追加 (Add New)	サーバを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいサーバに適用するデータを入力する、新しいページが開きます。
ホスト名/IP アドレス (Host Name/IP Address)	(表示専用) Cisco Unity Connection クラスタ内の Connection サーバのホスト名または IP アドレス。クラスタに Connection が設定されていない場合、このフィールドには、ローカル Connection サーバのホスト名または IP アドレスが表示されます。
説明 (Description)	(表示専用) Cisco Unity Connection クラスタ内の Connection サーバの説明。

関連項目

- 『Cluster Configuration and Administration Guide for Cisco Unity Connection』の「Configuring a Cisco Unity Connection 9.x Cluster」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/cluster_administration/guide/9xcuccagx.html から入手可能)。

サーバの設定

表 11-3 [サーバの設定 (Server Configuration)] ページ

フィールド	説明
データベース レプリケーション (Database Replication)	(表示専用) Cisco Unity Connection クラスタ内の Connection サーバの役割 (パブリッシャまたはサブスクリイバ)。
ホスト名/IP アドレス (Host Name/IP Address)	Cisco Unity Connection クラスタ内の Connection サーバのホスト名または IP アドレスを入力します。
IPv6 名 (IPv6 Name)	Internet Protocol Version 6 (IPv6; インターネット プロトコル バージョン 6) が有効の場合、Cisco Unity Connection クラスタ内の Connection サーバのホスト名または IPv6 アドレスを入力します。
MAC アドレス (MAC Address)	(任意) Cisco Unity Connection クラスタ内の Connection サーバの MAC アドレスを入力します。
説明 (Description)	(任意) Cisco Unity Connection クラスタ内の Connection サーバの説明を入力します。

関連項目

- 『Cluster Configuration and Administration Guide for Cisco Unity Connection』の「Configuring a Cisco Unity Connection 9.x Cluster」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/cluster_administration/guide/9xcuccagx.html から入手可能)。

認証規則の検索

表 11-4 [認証規則の検索 (Search Authentication Rules)] ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限 : (Limit Search To)	<p>(Cisco Unity Connection 設定に限り適用) 検索結果の表示を制限する条件を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [すべて (All)] : 属する Cisco Unity Connection ロケーションにかかわらず、すべての検索結果を表示します。 [ロケーション (Location)] : 特定の Connection ロケーションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからロケーションの名前を選択します。

表 11-4 [認証規則の検索 (Search Authentication Rules)] ページ (続き)

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	認証規則の名前。認証規則の特定のページに移動するには、表示名を選択します。
選択項目の削除 (Delete Selected)	認証規則を削除するには、表示名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)] を選択します。一度に複数の認証規則を削除できます。
新規追加 (Add New)	認証規則を追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しい認証規則に適用するデータを入力する、新しいページが開きます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Specifying Password, PIN, Sign-In, and Lockout Policies in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

認証規則の新規作成

表 11-5 [認証規則の新規作成 (New Authentication Rule)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	認証規則の識別に役立つ名前を入力します。
サインイン試行回数 ___ 回 (Failed Sign-In Attempts)	この回数を超えるとユーザが Cisco Unity Connection にアクセスできなくなる、サインイン試行回数を入力します。 0 (ゼロ) に設定されている場合、サインイン試行回数に制限はありません。ユーザは、アカウントからロックアウトされません。 デフォルト設定 : 3 回
サインイン試行回数制限なし (No Limit for Failed Sign-Ins)	サインイン試行回数に制限を設けず、ユーザがアカウントからロックアウトされないようにするには、このチェックボックスをオンにします。
サインイン試行回数をリセットする間隔 ___ 分 (Reset Failed Sign-In Attempts Every ___ Minutes)	この時間を過ぎると Cisco Unity Connection がサインイン試行回数をクリアする分数を入力します (ただし、サインイン試行回数の制限にすでに達していて、アカウントがロックされていない場合)。 0 (ゼロ) に設定されている場合、サインインに失敗すると、管理者が手動でロックを解除するまでユーザアカウントがロックされます。 デフォルト設定 : 30 分

表 11-5 [認証規則の新規作成 (New Authentication Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
ロックアウト期間 ____ 分 (Lockout Duration ____ Minutes)	許可されているサインイン試行回数に達してから、ユーザ アカウントがロックされた状態に維持される分数を入力します。アカウントがロックされている間、Cisco Unity Connection はユーザが電話で Connection にアクセスできないようにします。 0 (ゼロ) が入力された場合、管理者が手動でロックを解除するまでアカウントがロックされた状態に維持されます。 デフォルト設定 : 30 分
管理者によるロック解除が必要 (Administrator Must Unlock)	管理者が手動でロックを解除するまでアカウントがロックされた状態に維持されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
最短クレデンシャル変更期間 ____ 分 (Minimum Duration Between Credential Changes ____ Minutes)	パスワードを次回変更するまでに経過する必要がある分数を入力します。管理者が Cisco Unity Connection Administration でパスワードを変更する場合、この設定は適用されません。 デフォルト設定 : 1440 分 (1 日)
クレデンシャルの有効期限 ____ 日 (Credential Expires After ____ Days)	デフォルト設定 : 180 日
無期限 (Never Expires)	この認証に基づくパスワードまたは暗証番号を無制限にするには、この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、通常、高いセキュリティを必要としないユーザや、複数の人物に利用される可能性があるアカウントに対して使用します。このチェックボックスをオンにしても、ユーザはいつでもパスワードまたは暗証番号を変更できます。
期限切れ警告期間 (期限前の日数) (Expiration Warning Days)	パスワードまたは暗証番号の期限がまもなく切れることを Cisco Unity Connection がユーザに警告する、パスワードまたは暗証番号の期限切れ前の日数を入力します。 値が 0 (ゼロ) の場合、Connection はパスワードまたは暗証番号の期限がまもなく切れることをユーザに警告しません。 デフォルト設定 : 15 日
最小クレデンシャル長 (Minimum Credential Length)	ユーザ パスワードおよび暗証番号に必要な桁数を入力します。一般に、パスワードおよび暗証番号は短い方が便利ですが、長いパスワードおよび暗証番号の方がより安全です。8 桁以上を要求することを推奨します。 最小クレデンシャル長を変更する場合、パスワードまたは暗証番号を次回変更するときに、新しい長さの使用を求められます。 1 ~ 64 桁までの値を入力します。 デフォルト設定 : 8 桁

表 11-5 [認証規則の新規作成 (New Authentication Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
以前のクレデンシャルの保存数 (Stored Number of Previous Credentials)	<p>Cisco Unity Connection が保存するユーザの古いパスワードまたは暗証番号の数の値を入力します。ユーザが新しいパスワードまたは暗証番号を入力すると、Connection は保存していたパスワードまたは暗証番号と比較して、履歴のパスワードまたは暗証番号と一致するものを拒否します。</p> <p>値が 0 (ゼロ) の場合、Connection はユーザの古いパスワードまたは暗証番号を保存しません。</p> <p>デフォルト設定 : 5 個のパスワードまたは暗証番号</p>
単純すぎるパスワードの確認 (Check for Trivial Passwords)	<p>Cisco Unity Connection Administration、Connection Messaging Assistant、または Connection カンパセーションを使用してパスワードまたは暗証番号が変更された場合、新しいパスワードまたは暗証番号が次の基準に一致することを Cisco Unity Connection に確認させるには、このチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> すべて同じ数字ではない (9999 など)。 数字が連続していない (たとえば、1234 または 4321)。 パスワードまたは暗証番号が、ユーザに割り当てられているプライマリ内線番号と同じではない。 <p>このチェックボックスをオンにする以外にも、次のようなパスワードまたは暗証番号を指定しないことを勧めるパスワードポリシーまたは暗証番号ポリシーを提供することを検討してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 名、姓、組織名、会社名、または他の明らかな単語を入力する。 プライマリ内線番号を含む。 プライマリ内線番号を逆にしたものである、またはプライマリ内線番号を逆にしたものを含む。 行中で 3 回以上同じ数字を使用する (たとえば、900012)。 古いパスワードまたは暗証番号を 1 つ増やした数字である (たとえば、20185 から 20186)。 3 種類未満の数字を含む (たとえば、18181)。

関連項目

認証規則の編集

表 11-6 [認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	認証規則の識別に役立つ名前を入力します。
サインイン試行回数 ____ 回 (Failed Sign-In Attempts)	<p>この回数を超えるとユーザが Cisco Unity Connection にアクセスできなくなる、サインイン試行回数を入力します。</p> <p>0 (ゼロ) に設定されている場合、サインイン試行回数に制限はありません。ユーザは、アカウントからロックアウトされません。</p> <p>デフォルト設定 : 3 回</p>

表 11-6 [認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
サインイン試行回数制限なし (No Limit for Failed Sign-Ins)	サインイン試行回数に制限を設けず、ユーザがアカウントからロックアウトされないようにするには、このチェックボックスをオンにします。
サインイン試行回数をリセットする間隔 ____ 分 (Reset Failed Sign-In Attempts Every ____ Minutes)	この時間を過ぎると Cisco Unity Connection がサインイン試行回数をクリアする分数を入力します (ただし、サインイン試行回数の制限にすでに達していて、アカウントがロックされていない場合)。 0 (ゼロ) に設定されている場合、サインインに失敗すると、管理者が手動でロックを解除するまでユーザアカウントがロックされます。 デフォルト設定 : 30 分
ロックアウト期間 ____ 分 (Lockout Duration ____ Minutes)	許可されているサインイン試行回数に達してから、ユーザアカウントがロックされた状態に維持される分数を入力します。アカウントがロックされている間、Cisco Unity Connection はユーザが電話で Connection にアクセスできないようにします。 0 (ゼロ) が入力された場合、管理者が手動でロックを解除するまでアカウントがロックされた状態に維持されます。 デフォルト設定 : 30 分
管理者によるロック解除が必要 (Administrator Must Unlock)	管理者が手動でロックを解除するまでアカウントがロックされた状態に維持されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
最短クレデンシャル変更期間 ____ 分 (Minimum Duration Between Credential Changes ____ Minutes)	パスワードを次回変更するまでに経過する必要がある分数を入力します。管理者が Cisco Unity Connection Administration でパスワードを変更する場合、この設定は適用されません。 デフォルト設定 : 1440 分 (1 日)
クレデンシャルの有効期限 ____ 日 (Credential Expires After ____ Days)	デフォルト設定 : 180 日
無期限 (Never Expires)	この認証に基づくパスワードまたは暗証番号を無制限にするには、この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、通常、高いセキュリティを必要としないユーザや、複数の人物に利用される可能性があるアカウントに対して使用します。このチェックボックスをオンにしても、ユーザはいつでもパスワードまたは暗証番号を変更できます。
期限切れ警告期間 (期限前の日数) (Expiration Warning Days)	パスワードまたは暗証番号の期限がまもなく切れることを Cisco Unity Connection がユーザに警告する、パスワードまたは暗証番号の期限切れ前の日数を入力します。 値が 0 (ゼロ) の場合、Connection はパスワードまたは暗証番号の期限がまもなく切れることをユーザに警告しません。 デフォルト設定 : 0 日

表 11-6 [認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
最小クレデンシャル長 (Minimum Credential Length)	<p>ユーザ パスワードおよび暗証番号に必要な桁数を入力します。一般に、パスワードおよび暗証番号は短い方が便利ですが、長いパスワードおよび暗証番号の方がより安全です。8 桁以上を要求することを推奨します。</p> <p>最小クレデンシャル長を変更する場合、パスワードまたは暗証番号を次回変更するときに、新しい長さの使用を求められます。</p> <p>1 ~ 64 桁までの値を入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 8 桁</p>
以前のクレデンシャルの保存数 (Stored Number of Previous Credentials)	<p>Cisco Unity Connection が保存するユーザの古いパスワードまたは暗証番号の数の値を入力します。ユーザが新しいパスワードまたは暗証番号を入力すると、Connection は保存していたパスワードまたは暗証番号と比較して、履歴のパスワードまたは暗証番号と一致するものを拒否します。</p> <p>値が 0 (ゼロ) の場合、Connection はユーザの古いパスワードまたは暗証番号を保存しません。</p> <p>デフォルト設定 : 5 個のパスワードまたは暗証番号</p>
単純すぎるパスワードの確認 (Check for Trivial Passwords)	<p>Cisco Unity Connection Administration、Connection Messaging Assistant、または Connection カンパセーションを使用してパスワードまたは暗証番号が変更された場合、新しいパスワードまたは暗証番号が次の基準に一致することを Cisco Unity Connection に確認させるには、このチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> すべて同じ数字ではない (9999 など)。 数字が連続していない (たとえば、1234 または 4321)。 パスワードまたは暗証番号が、ユーザに割り当てられているプライマリ内線番号と同じではない。 <p>このチェックボックスをオンにする以外にも、次のようなパスワードまたは暗証番号を指定しないことを勧めるパスワードポリシーまたは暗証番号ポリシーを提供することを検討してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 名、姓、組織名、会社名、または他の明らかな単語を入力する。 プライマリ内線番号を含む。 プライマリ内線番号を逆にしたものである、またはプライマリ内線番号を逆にしたものを含む。 行中で 3 回以上同じ数字を使用する (たとえば、900012)。 古いパスワードまたは暗証番号を 1 つ増やした数字である (たとえば、20185 から 20186)。 3 種類未満の数字を含む (たとえば、18181)。

関連項目

役割

表 11-7 [役割 (Roles)] ページ

フィールド	説明
名前 (Name)	管理者の役割の名前。この役割の [役割の編集 (Edit Role)] ページに移動するには、役割名を選択します。
説明 (Description)	(表示専用) 役割の特権の簡単な説明。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Preparing to Add User Accounts in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Roles in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

役割の編集

表 11-8 [役割の編集 (Edit Role)] ページ

フィールド	説明
名前 (Name)	管理者の役割の名前。
説明 (Description)	役割の特権の簡単な説明。
役割の割り当て (Role Assignments)	役割に割り当てられているユーザのリストを表示するには、[役割の割り当て (Role Assignments)] を選択します。役割からのユーザの削除、役割に割り当てられていないユーザのリストの表示、ユーザの役割への割り当ても実行できます。
役割の特権 (Role Privileges)	(表示専用) この表は、管理者の役割が持っている実行権限 ([作成 (Create)]、[表示 (View)]、[更新 (Update)]、[削除 (Delete)]、[実行 (Execute)] など) を一覧表示します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Preparing to Add User Accounts in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Roles in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

規制テーブルの検索

表 11-9 [規制テーブルの検索 (Search Restriction Tables)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	規制テーブルを削除するには、表示名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)] を選択します。一度に複数の規制テーブルを削除できます。
表示名 (Display Name)	(表示専用) 規制テーブルの名前。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Call Management Overview in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Restriction Tables in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Restriction Tables in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Overview of Default Restriction Tables in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

規制テーブルの新規作成

表 11-10 [規制テーブルの新規作成 (New Restriction Table)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	規制テーブルの識別に役立つ名前を入力します。
最大ダイヤル文字列長 (Maximum Length of Dial String)	着信転送、メッセージ通知、またはファクス配信番号の最大桁数 (アクセスコードを含む) を入力します。[最大ダイヤル文字列長 (Maximum Length of Dial String)] の値以下の桁数を含むダイヤル文字列だけが、規制テーブルと照合されます。[最大ダイヤル文字列長 (Maximum Length of Dial String)] の値を超える桁数を含むダイヤル文字列は許可されません。 たとえば、その地域の市内電話の長さが 7 桁であり、ユーザが長距離電話番号を使用できないようにするには、[最大ダイヤル文字列長 (Maximum Length of Dial String)] に 8 を入力します。(市内番号と電話システムのアクセスコードを合わせると、8 桁です)。 デフォルト設定 : 30 桁

表 11-10 [規制テーブルの新規作成 (New Restriction Table)] ページ (続き)

フィールド	説明
最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)	<p>着信転送、メッセージ通知、またはファクス配信番号の最小桁数 (アクセス コードを含む) を入力します。[最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)] の値以上の桁数を含むダイヤル文字列だけが、規制テーブルと照合されます。[最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)] の値よりも少ない桁数を含むダイヤル文字列は許可されません。</p> <p>たとえば、ユーザが 4 桁の番号を使用しないようにするには、[最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)] フィールドに 5 を入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 1 桁</p>
新しい規制パターンをデフォルトでブロックする (New Restriction Patterns Are Blocked by Default)	<p>新しい規制パターンにデフォルトで [ブロック (Blocked)] というフラグを付けるかどうかを示します。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Restriction Tables in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Creating Restriction Tables in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

規制テーブルの基本設定の編集

表 11-11 [規制テーブルの基本設定の編集 (Edit Restriction Table Basics)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	規制テーブルの識別に役立つ名前を入力します。
最大ダイヤル文字列長 (Maximum Length of Dial String)	<p>着信転送、メッセージ通知、またはファクス配信番号の最大桁数 (アクセス コードを含む) を入力します。[最大ダイヤル文字列長 (Maximum Length of Dial String)] の値以下の桁数を含むダイヤル文字列だけが、規制テーブルと照合されます。[最大ダイヤル文字列長 (Maximum Length of Dial String)] の値を超える桁数を含むダイヤル文字列は許可されません。</p> <p>たとえば、その地域の市内電話の長さが 7 桁であり、ユーザが長距離電話番号を使用できないようにするには、[最大ダイヤル文字列長 (Maximum Length of Dial String)] に 8 を入力します。(市内番号と電話システムのアクセス コードを合わせると、8 桁です)。</p> <p>デフォルト設定 : 30 桁</p>

表 11-11 [規制テーブルの基本設定の編集 (Edit Restriction Table Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)	<p>着信転送、メッセージ通知、またはファクス配信番号の最小桁数 (アクセスコードを含む) を入力します。[最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)] の値以上の桁数を含むダイヤル文字列だけが、規制テーブルと照合されます。[最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)] の値よりも少ない桁数を含むダイヤル文字列は許可されません。</p> <p>たとえば、ユーザが 4 桁の番号を使用しないようにするには、[最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)] フィールドに 5 を入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 1 桁</p>
新しい規制パターンをデフォルトでブロックする (New Restriction Patterns are Blocked by Default)	<p>新しい規制パターンにデフォルトで [ブロック (Blocked)] というフラグを付けるかどうかを示します。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>
順序 (Order)	<p>(表示専用) 規制テーブルを適用するときに、Connection がパターンを評価する順序を示します。新しいパターンを追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。パターンの順序を変更するには、[順序の変更 (Change Order)] を選択します。</p> <p>パターンの順序は、重要です。Cisco Unity Connection は、ダイヤルパターン 0 から規制テーブル内のダイヤルパターンを電話番号と連続的に比較します。番号が複数のダイヤルパターンに一致した場合、番号は、一致した最初のダイヤルパターンに従って許可されるか、制限されます。テーブルの最後のパターンは、常にすべての番号 (*) に一致します。</p>
ブロック (Blocked)	<p>パターンに一致する電話番号の使用を Cisco Unity Connection に禁止させるには、このチェックボックスをオンにします。</p>
パターン (Pattern)	<p>許可または禁止される特定の番号または番号のパターンを入力します。外線アクセスコードおよび長距離アクセスコードを含めます。0 ~ 9 の数字および次の特殊文字を使用します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ゼロ個以上の数字に一致する場合は *。 1 桁に正確に一致する場合は ?。各 ? は 1 桁のプレースホルダとして機能します。 電話機の # キーに相当する場合は、#。 国際電話の場合は +

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Restriction Tables in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Modifying Restriction Tables in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

規制パターンの順序の変更

表 11-12 [規制パターンの順序の変更 (Change Restriction Pattern Order)] ページ


フィールド	説明
規制パターンの順序の変更 (Change Restriction Pattern Order)	規制テーブルでパターンの順序を変更するには、リストでパターンを選択してから、上向き矢印または下向き矢印を選択してリスト内の他のパターンに対してパターンを移動します。移動させたら、[保存 (Save)] を選択します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Restriction Tables in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章にある「[Modifying Restriction Tables in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

ライセンス

表 11-13 [ライセンス (Licenses)] ページ

フィールド	説明
ライセンス ステータス (License Status)	<p>(表示専用)</p> <p>デモンストレーション (デモ) : Connection は、初めて ELM サーバに接続するまで「デモ」モードのままになります。「デモ」モードは 60 日間の猶予期間のみ使用でき、その後、ライセンス ステータスは「期限切れ」に変わります。</p> <p>準拠 : 目的の機能に必要な数のライセンスが ELM サーバにインストールされている場合、ライセンス ステータスは「準拠」です。</p> <p>違反 : 目的の機能に必要な数のライセンスが ELM サーバにインストールされていない場合、ライセンス ステータスは「違反」になります。「違反」モードは 60 日間の猶予期間のみ使用でき、その後、ライセンス ステータスは「期限切れ」に変わります。</p> <p>期限切れ : 60 日間の猶予期間内に目的の機能に必要な数のライセンスを取得して ELM サーバにインストールしないと、ライセンス ステータスは「期限切れ」になります。</p> <p> (注) ELM サーバとその設定の詳細については、次の URL で入手可能な ELM のユーザ ガイドを参照してください。</p> <p>http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/cucm/elmuserguide/9_0_1/CUCM_BK_E596FD72_00_enterprise-license-manager-user-90.html</p>
ELM サーバ (ELM server)	(表示専用) Connection が設定されている ELM サーバのホスト名または IP アドレス。
ELM サーバと接続した最終時刻 (Last connectivity time with ELM server)	(表示専用) ELM サーバと Connection が同期した最終時刻。 [ELM サーバと接続した最終時刻 (Last Connectivity Time with ELM Server)] の値は、協定世界時 (UTC) タイムゾーンで表されます。

■ スケジュールの検索

表 11-13 【ライセンス (Licenses)】ページ (続き)

フィールド	説明
準拠した最終時刻 (Last compliance Time)	(表示専用) Connection が準拠モードだった最終時刻。 [準拠した最終時刻 (Last Compliance Time)] の値は、協定世界時 (UTC) タイムゾーンで表されません。
ライセンス シート (Licensed Seats For)	(表示専用) Cisco Unity Connection のライセンス機能の説明。
機能名 (Feature Name)	(表示専用) Cisco Unity Connection のライセンス機能の名前。
現在の使用数 (Current used)	(表示専用) 現在使用されているシートの数。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Licenses in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

スケジュールの検索

表 11-14 【スケジュールの検索 (Search Schedules)】ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	スケジュールを削除するには、表示名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)] を選択します。一度に複数のスケジュールを削除できます。
表示名 (Display Name)	(表示専用) スケジュールの名前。スケジュールを編集するには、表示名を選択します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Call Management Overview in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章にある「Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章にある「Overview of Default Schedules in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

スケジュールの新規作成

表 11-15 [スケジュールの新規作成 (New Schedule)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	スケジュールの識別に役立つ名前を入力します。
祝日スケジュール (Holiday Schedule)	このスケジュールに適用する祝日スケジュールがある場合は、適用する祝日スケジュールを選択します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Creating Schedules in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

スケジュールの基本設定の編集

表 11-16 [スケジュールの基本設定の編集 (Edit Schedule Basics)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	スケジュールの識別に役立つ名前を入力します。
祝日スケジュール (Holiday Schedule)	このスケジュールに適用する祝日スケジュールがある場合は、適用する祝日スケジュールを選択します。
選択項目の削除 (Delete Selected)	スケジュールを削除するには、表示名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)] を選択します。一度に複数のスケジュールを削除できます。
新規追加 (Add New)	スケジュールを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいスケジュールに適用するデータを入力する、新しいページが開きます。
名前 (Name)	(表示専用) スケジュールの詳細の名前。スケジュールの詳細の特定のページに移動するには、名前を選択します。
開始時間 (Start Time)	(表示専用) このスケジュールの詳細に基づいて、スケジュールがアクティブになる時間。
終了時間 (End Time)	(表示専用) このスケジュールの詳細に基づいて、スケジュールが非アクティブになる時間。
アクティブな曜日 (Days Active)	(表示専用) このスケジュールの詳細に基づいて、スケジュールがアクティブになる曜日。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Modifying Schedules in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

スケジュールの詳細の新規作成

表 11-17 [スケジュールの詳細の新規作成 (New Schedule Detail)] ページ

フィールド	説明
名前 (Name)	他の管理者がこのスケジュールを使用するときに認識する、識別に役立つ名前を入力します。
開始時間 (Start Time)	スケジュールがアクティブになる時間、分、および午前または午後の記号をリストから選択します。
終了時間 (End Time)	スケジュールが非アクティブになる時間、分、および午前または午後の記号をリストから選択します。 (注) 終了時間は開始時間よりも遅くする必要があります。深夜 (12:00 am) の終了時間を指定するには、[業務終了時 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。
業務終了時 (End of Day)	スケジュールが深夜 (当日の終わり) に非アクティブになる場合、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (毎日) (Active Every Day)	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間まで毎日 (週末を含む) スケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (平日) (Active Weekdays)	すべての平日 (月曜日から金曜日まで、週末を除く) にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (月曜) (Active Monday)	毎月曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (火曜) (Active Tuesday)	毎火曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (水曜) (Active Wednesday)	毎水曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (木曜) (Active Thursday)	毎木曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (金曜) (Active Friday)	毎金曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (土曜) (Active Saturday)	毎土曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (日曜) (Active Sunday)	毎日曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。

関連項目

スケジュールの詳細の編集

表 11-18 [スケジュールの詳細の編集 (Edit Schedule Detail)] ページ

フィールド	説明
名前 (Name)	他の管理者がこのスケジュールを使用するときに認識する、識別に役立つ名前を入力します。
開始時間 (Start Time)	スケジュールがアクティブになる時間、分、および午前または午後の記号をリストから選択します。

表 11-18 [スケジュールの詳細の編集 (Edit Schedule Detail)] ページ (続き)

フィールド	説明
終了時間 (End Time)	スケジュールが非アクティブになる時間、分、および午前または午後の記号をリストから選択します。 (注) 終了時間は開始時間よりも遅くする必要があります。深夜 (12:00 am) の終了時間を指定するには、[業務終了時 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。
業務終了時 (End of Day)	スケジュールが深夜 (当日の終わり) に非アクティブになる場合、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (毎日) (Active Every Day)	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間まで毎日 (週末を含む) スケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (平日) (Active Weekdays)	すべての平日 (月曜日から金曜日まで、週末を除く) にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (月曜) (Active Monday)	毎月曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (火曜) (Active Tuesday)	毎火曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (水曜) (Active Wednesday)	毎水曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (木曜) (Active Thursday)	毎木曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (金曜) (Active Friday)	毎金曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (土曜) (Active Saturday)	毎土曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (日曜) (Active Sunday)	毎日曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Modifying Schedules in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

祝日スケジュールの検索

表 11-19 [祝日スケジュールの検索 (Search Holiday Schedules)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	祝日スケジュールを削除するには、表示名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)] を選択します。一度に複数の祝日スケジュールを削除できます。
表示名 (Display Name)	(表示専用) 祝日スケジュールの名前。スケジュールを編集するには、表示名を選択します。

関連項目

祝日スケジュールの新規作成

表 11-20 [祝日スケジュールの新規作成 (New Holiday Schedule)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	祝日スケジュールの識別に役立つ名前を入力します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章にある「Designating Holidays in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

祝日スケジュールの基本設定の編集

表 11-21 [祝日スケジュールの基本設定の編集 (Edit Holiday Schedule Basics)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	祝日スケジュールの識別に役立つ名前を入力します。
選択項目の削除 (Delete Selected)	祝日スケジュールを削除するには、表示名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)] を選択します。一度に複数の祝日スケジュールを削除できます。
新規追加 (Add New)	祝日スケジュールを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しい祝日スケジュールに適用するデータを入力する、新しいページが開きます。
祝日名 (Holiday Name)	(表示専用) 祝日の名前。祝日を編集するには、祝日名を選択します。
開始日 (Start Date)	(表示専用) 祝日スケジュールが有効になる開始日 (月、日、および年)。
終了日 (End Date)	(表示専用) 祝日スケジュールが有効である最終日 (月、日、および年)。
開始時間 (Start Time)	(表示専用) 開始日および終了日までの以降の毎日に祝日スケジュールが有効になる開始時間。午前 12:00 が一日の開始時間を示します。
終了時間 (End Time)	(表示専用) 開始日および終了日までの以降の毎日に祝日スケジュールが有効ではなくなる終了時間。

関連項目

祝日の新規作成

表 11-22 [祝日の新規作成 (New Holiday)] ページ

フィールド	説明
祝日名 (Holiday Name)	祝日に定義する日付の範囲の識別に役立つ名前を入力します。
開始日 (Start Date)	祝日スケジュールが有効になる月、日、および年をリストから選択します。 一日全体を休日として指定するには、開始日と終了日の値として日を選択し、開始時間に午前 12:00 を選択し、[業務終了時 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。
終了日 (End Date)	祝日スケジュールが有効である最終日 (月、日、および年) をリストから選択します。
開始時間 (Start Time)	開始日および終了日までの以降の毎日に祝日スケジュールが有効になる時間、分、および時間帯 (午前または午後) をリストから選択します。午前 12:00 が一日の開始時間を示します。 一日全体を休日に設定するには、開始時間を午前 12:00 に設定し、[業務終了時 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。
終了時間 (End Time)	開始日および終了日までの以降の毎日に祝日スケジュールが有効でなくなる時間、分、および時間帯 (午前または午後) をリストから選択します。 (注) 終了時間は開始時間よりも遅くする必要があります。深夜 (午前 12:00 つまり 24:00) の終了時間を指定するには、[業務終了時 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。 開始日の開始時間に始まり、終了日の終了時間まで続く日付の範囲を指定するには、その範囲を複数の祝日エントリに分割します。たとえば、祝日の週末が 1 月 1 日金曜日午後 5 時 (17:00) に始まり、1 月 4 日月曜日午前 8 時 (08:00) に終わる場合、1 つの新しい休日を作成し、1 月 1 日に開始日と終了日を設定し、午後 5:00 に開始時間を設定し、[業務終了時 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。次に、2 番目の新しい休日を作成し、1 月 2 日に開始日を設定し、1 月 3 日に終了日を設定し、午前 12:00 に開始時刻を設定し、[業務終了時 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。次に、開始日と終了日が 1 月 4 日、開始時間が午前 12:00、終了時間が午前 8:00 の 3 番目の新しい休日を作成します。
業務終了時 (End of Day)	開始日または終了日までの以降の毎日の終わり (深夜、つまり 24:00) までスケジュールを有効に指定するには、このチェックボックスをオンにします。 [終了時間 (End Time)] フィールドよりも早い時刻を指定するには、このチェックボックスをオフにします。

関連項目

祝日の編集

表 11-23 [祝日の編集 (Edit Holiday)] ページ

フィールド	説明
祝日名 (Holiday Name)	祝日に定義する日付の範囲の識別に役立つ名前を入力します。
開始日 (Start Date)	祝日スケジュールが有効になる月、日、および年をリストから選択します。 一日全体を休日として指定するには、開始日と終了日の値として日を選択し、開始時間に午前 12:00 を選択し、[業務終了時 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。
終了日 (End Date)	祝日スケジュールが有効である最終日 (月、日、および年) をリストから選択します。
開始時間 (Start Time)	開始日および終了日までの以降の毎日に祝日スケジュールが有効になる時間、分、および時間帯 (午前または午後) をリストから選択します。午前 12:00 が一日の開始時間を示します。 一日全体を休日に設定するには、開始時間を午前 12:00 に設定し、[業務終了時 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。
終了時間 (End Time)	開始日および終了日までの以降の毎日に祝日スケジュールが有効でなくなる時間、分、および時間帯 (午前または午後) をリストから選択します。 (注) 終了時間は開始時間よりも遅くする必要があります。深夜 (午前 12:00 つまり 24:00) の終了時間を指定するには、[業務終了時 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。 開始日の開始時間に始まり、終了日の終了時間まで続く日付の範囲を指定するには、その範囲を複数の祝日エントリに分割します。たとえば、祝日の週末が 1 月 1 日金曜日午後 5 時 (17:00) に始まり、1 月 4 日月曜日午前 8 時 (08:00) に終わる場合、1 つの新しい休日を作成し、1 月 1 日に開始日と終了日を設定し、午後 5:00 に開始時間を設定し、[業務終了時 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。次に、2 番目の新しい休日を作成し、1 月 2 日に開始日を設定し、1 月 3 日に終了日を設定し、午前 12:00 に開始時刻を設定し、[業務終了時 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。次に、開始日と終了日が 1 月 4 日、開始時間が午前 12:00、終了時間が午前 8:00 の 3 番目の新しい休日を作成します。
業務終了時 (End of Day)	開始日または終了日までの以降の毎日の終わり (深夜、つまり 24:00) までスケジュールを有効に指定するには、このチェックボックスをオンにします。 [終了時間 (End Time)] フィールドよりも早い時刻を指定するには、このチェックボックスをオフにします。

関連項目

- 『[System Administration Guide for Cisco Unity Connection](#)』 (Release 9.x) の「[Managing Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Designating Holidays in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsa9x.html から入手可能)。

グローバル ニックネームの検索

表 11-24 [グローバル ニックネームの検索 (Search Global Nicknames)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	ニックネームを削除するには、表示名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)] を選択します。一度に複数のニックネームを削除できます。
正式名称 (Proper Name)	1 つ以上のニックネームが定義される名前。名前の詳細の特定のページに移動するには、正式名称を選択します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Changing Conversation Settings for All Users in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章にある「Voice Recognition: Global Nickname List in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

グローバル ニックネームの新規作成

表 11-25 [グローバル ニックネームの新規作成 (New Global Nickname)] ページ

フィールド	説明
正式名称 (Proper Name)	ニックネームを定義する名前を入力します。[グローバル ニックネーム (Global Nickname)] リストに正式名称が表示されます。
ニックネーム (Nickname)	正式名称を変化させた名前を入力します。ここに入力する名前は、[グローバル ニックネーム (Global Nicknames)] リストに表示される正式名称のエントリの一部として含まれます。

関連項目

グローバル ニックネームの編集

表 11-26 [グローバル ニックネームの編集 (Edit Global Nickname)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	ニックネームを削除するには、ニックネーム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)] を選択します。一度に複数のニックネームを削除できます。
新規追加 (Add New)	ニックネームを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。テーブルに新しい列が追加され、新しいニックネームを入力できます。
ニックネーム (Nickname)	正式名称を変化させた名前を入力します。ここに入力する名前は、[グローバル ニックネーム (Global Nicknames)] リストに表示される正式名称のエントリの一部として含まれます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Changing Conversation Settings for All Users in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Voice Recognition: Global Nickname List in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

件名行の形式

表 11-27 [件名行の形式 (Subject Line Formats)] ページ

フィールド	説明
言語 (Language)	適切な言語を選択します。システムにインストールした各言語には、個別の件名行の形式があります。
外部の発信者のメッセージ (Outside Caller Messages)	外部の発信者 (Cisco Unity Connection ユーザではない外部の発信者、および Connection サインインせずにメッセージを送信したユーザまたは識別できるユーザのメッセージング機能によって Connection ユーザとして自動的に識別されなかった Connection ユーザ) からのメッセージの件名行の形式を入力します。
ユーザ間のメッセージ (User to User Messages)	Cisco Unity Connection ユーザである発信者 (Connection にサインインしたか、識別できるユーザのメッセージング機能が有効になっているために Connection ユーザとして自動的に識別されたユーザ) からのメッセージの件名行の形式を入力します。
インタビューハンドラメッセージ (Interview Handler Messages)	インタビューハンドラからのメッセージの件名行の形式を入力します。
ライブレコードメッセージ (Live Record Messages)	ライブレコードメッセージの件名行の形式を入力します。
%CALLERID% (不明な場合) (%CALLERID% (When Unknown))	メッセージ送信者の発信者 ID が不明な場合、件名行で使用されるテキストを入力します。 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 を使用できない場合、このフィールドに入力するテキストが代わりに挿入されます。たとえば、このフィールドに「Unknown Caller ID」と入力すると、このテキストが件名行に表示されます。 このフィールドを空白のままにすることもできます。
%CALLEDID% (不明な場合) (%CALLEDID% (When Unknown))	メッセージ送信者が呼び出した番号が不明な場合、件名行で使用されるテキストを入力します。 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。ID を使用できない場合、このフィールドに入力するテキストが代わりに挿入されます。たとえば、このフィールドに Unknown Called ID と入力すると、このテキストが件名行に表示されます。 このフィールドを空白のままにすることもできます。

表 11-27 [件名行の形式 (Subject Line Formats)] ページ (続き)

フィールド	説明
%NAME% (不明な場合) (%NAME% (When Unknown))	<p>メッセージ送信者の表示名および ANI 発信者名の両方が不明な場合、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <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% (不明な場合) (%EXTENSION% (When Unknown))	<p>メッセージ送信者の内線番号が不明な場合、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <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。内線番号を使用できない場合、このフィールドに入力するテキストが代わりに挿入されます。たとえば、このフィールドに Unknown Extension と入力すると、このテキストが件名行に表示されます。</p> <p>このフィールドを空白のままにすることもできます。</p>
%U%	<p>メッセージに緊急のフラグが付けられている場合に件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>%U% パラメータが件名行の形式で使用される場合、メッセージに緊急のフラグが付けられると、このフィールドに入力するテキストで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>メッセージにプライベートのフラグが付けられている場合に件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>%P% パラメータが件名行の形式で使用される場合、メッセージにプライベートのフラグが付けられると、このフィールドに入力するテキストで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>メッセージにセキュアのフラグが付けられている場合に件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>%S% パラメータが件名行の形式で使用される場合、メッセージにセキュア メッセージのフラグが付けられると、このフィールドに入力するテキストで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>メッセージにディスパッチ メッセージのフラグが付けられている場合に件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>%D% パラメータが件名行の形式で使用される場合、メッセージにディスパッチ メッセージのフラグが付けられると、このフィールドに入力するテキストで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>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Messaging in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Message Subject Line Formats in Cisco Unity Connection 9.x」の項および「Types of Messages in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索

表 11-28 [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

フィールド	説明
言語 (Language)	表示する説明の言語を選択します。
選択項目の削除 (Delete Selected)	メッセージ添付ファイルを削除するには、表示名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)] を選択します。一度に複数のメッセージ添付ファイルを削除できます。
新規追加 (Add New)	メッセージ添付ファイルを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいメッセージ添付ファイルに適用するデータを入力する、新しいページが開きます。
拡張子 (Extension)	(表示専用) 説明を適用するメッセージ添付ファイルのファイル拡張子。 説明を編集するファイル拡張子を選択します。
説明 (Description)	(表示専用) テキスト/スピーチ (TTS) によって読み上げられる説明。

関連項目

メッセージ添付ファイルの TTS 説明の新規作成

表 11-29 [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

フィールド	説明
ファイル拡張子 (File Extension)	説明を適用するメッセージ添付ファイルのファイル拡張子。
説明 (Description)	テキスト/スピーチ (TTS) によって読み上げられる説明を入力します。

関連項目

メッセージ添付ファイルの TTS 説明の編集

表 11-30 [メッセージ添付ファイルの TTS 説明 (TTS Descriptions of Message Attachment)] ページ

フィールド	説明
ファイル拡張子 (File Extension)	説明を適用するメッセージ添付ファイルのファイル拡張子。

表 11-30 [メッセージ添付ファイルの TTS 説明 (TTS Descriptions of Message Attachment)] ページ (続き)

フィールド	説明
説明 (Description)	テキスト/スピーチ (TTS) によって読み上げられる説明を入力します。

関連項目

エンタープライズ パラメータ

次のフィールドは、Cisco Unified Communications Manager または Cisco Unified Communications Manager Business Edition には適用されません。

表 11-31 [エンタープライズ パラメータ (Enterprise Parameters)] ページ

フィールド	説明
パラメータ名 (Parameter Name)	(表示専用) エンタープライズ パラメータの名前。
パラメータ値 (Parameter Value)	パラメータの値を入力するか、選択します。
推奨値 (Suggested Value)	(表示専用) 推奨されるパラメータ値。
デフォルトに設定 (Set to Default)	すべてのエンタープライズ パラメータをデフォルト値に設定するには、[デフォルトに設定 (Set to Default)] ボタンを選択します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Configuring Enterprise Parameters in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Description of Enterprise Parameters in Cisco Unity Connection 9.x」の項および「Configuring Enterprise Parameters for Cisco Unified Serviceability Services in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

サービス パラメータ

次のフィールドは、Cisco Unified Communications Manager または Cisco Unified Communications Manager Business Edition には適用されません。

表 11-32 [サービス パラメータ (Service Parameters)] ページ

フィールド	説明
サーバ (Server)	Cisco Unity Connection サーバの名前を選択します。
サービス (Service)	更新するパラメータが含まれるサービスを選択します。
パラメータ名 (Parameter Name)	(表示専用) サービス パラメータの名前。
パラメータ値 (Parameter Value)	パラメータの値を入力するか、選択します。

■ プラグインの検索

表 11-32 [サービス パラメータ (Service Parameters)] ページ (続き)

フィールド	説明
推奨値 (Suggested Value)	(表示専用) 推奨されるパラメータ値。
デフォルトに設定 (Set to Default)	サービスのすべてのサービス パラメータをデフォルト値に設定するには、[デフォルトに設定 (Set to Default)] ボタンを選択します。

関連項目

プラグインの検索

次のフィールドは、Cisco Unified Communications Manager または Cisco Unified Communications Manager Business Edition には適用されません。

表 11-33 [プラグインの検索 (Search Plugins)] ページ

フィールド	説明
検索 (Find)	使用可能なプラグインを表示するには、[検索 (Find)] ボタンを選択します。
ダウンロード (Download)	プラグインをダウンロードしてインストールするには、[ダウンロード (Download)] を選択し、画面上の指示に従います。
プラグイン名 (Plugin Name)	(表示専用) ダウンロードおよびインストールが可能なプラグインの名前。
説明 (Description)	(表示専用) プラグインの説明。

関連項目

- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 9.x) の「[Installing Plugins in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

ファクス サーバの設定の編集

表 11-34 [ファクス サーバの設定の編集 (Edit Fax Server Configuration)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	Cisco Unity Connection からファクス サーバへの接続を有効にするには、このチェックボックスをオンにします。 Connection からファクス サーバへの接続を無効にするには、このチェックボックスをオフにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
ファクス サーバ名 (Fax Server Name)	ファクス サーバの識別に役立つ名前を入力します。
SMTP アドレス (SMTP Address)	SMTP サーバのアドレスを入力します。

表 11-34 [ファクス サーバの設定の編集 (Edit Fax Server Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
IP アドレス (IP Address)	SMTP サーバの IP アドレスを入力します。
SMTP スマート ホストを使用する (Use SMTP Smart Host)	SMTP スマート ホストを使用する場合には、このチェックボックスをオンにします。[SMTP アドレス (SMTP Address)] フィールドにも SMTP アドレスを入力する必要があります。 SMTP スマート ホストを使用しない場合には、このチェックボックスをオフにします。

関連項目

LDAP セットアップ

表 11-35 [LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページ

フィールド	説明
LDAP サーバからの同期を有効にする (Enable Synchronizing from LDAP Server)	<p>[LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページで指定した Lightweight Directory Access Protocol (LDAP) ディレクトリから Cisco Unity Connection が Connection ユーザに関する基本情報を取得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。データは、LDAP ディレクトリからユーザをインポートすることによって作成した Connection ユーザについてだけ同期されます。LDAP ディレクトリに新しいユーザを追加した場合、Connection で Connection ユーザが自動的に新規作成されることはありません。</p> <p>LDAP 認証を証する場合、LDAP の同期を有効にする必要があります。</p> <p>LDAP の同期が有効な場合、LDAP ディレクトリからインポートされたフィールドの Connection ユーザ データは変更できません。LDAP ディレクトリのデータを変更し、次の手順のいずれかを実行して Connection のデータを更新する必要があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページの [完全同期を今すぐ実行する (Perform Full Sync Now)] ボタンを使用して、Connection データと LDAP データを手動で再同期する。 [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページで自動再同期が設定されている場合、次の自動再同期が実行されるまで待機する。 <p>一部の LDAP ディレクトリでは、LDAP 永続検索がサポートされています。永続検索がサポートされている LDAP ディレクトリと Connection が連動する場合、このディレクトリに対する変更は、次の手動または自動同期の実行時にレプリケートされるのではなく、ただちに Connection データベースにレプリケートされます。</p>
LDAP サーバタイプ (LDAP Server Type)	Cisco Unity Connection でユーザ データの取得元となる LDAP サーバのタイプを選択します。

表 11-35 [LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページ (続き)

フィールド	説明
ユーザ ID の LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)	<p>Cisco Unity Connection にデータがインポートされた LDAP ユーザについて、Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドに表示する LDAP ディレクトリのフィールドを選択します。次の考慮事項に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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。 • 選択したフィールドの各値は、一意である必要があります。 • 選択したフィールドに値が含まれていない LDAP ユーザは、Connection にインポートされません。 • LDAP ユーザをインポートすることによって Connection ユーザを新規作成し、Connection にも LDAP ディレクトリと連動しないユーザがすでに存在する場合、LDAP ディレクトリからインポートするユーザについては、既存の Connection ユーザの [エイリアス (Alias)] フィールドの値に一致する値が、選択したフィールドに含まれていないようにしてください。 • 今選択したフィールドを後で変更する必要がある、[LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページですでに LDAP 設定を作成している場合、すべての LDAP 設定を削除し、ここで値を変更してすべての LDAP 設定を再作成する必要があります。詳細については、『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 9.x) の「Integrating Cisco Unity Connection 9.x with an LDAP Directory」の章にある「Changing Which LDAP Field Is Mapped to the Alias Field in Connection」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/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能です。 • すべての LDAP ディレクトリ設定について同じ LDAP フィールドを使用する必要があります。

関連項目

LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示

表 11-36 [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

フィールド	説明
LDAP ディレクトリを次の条件で検索 (Find LDAP Directory Where)	Cisco Unity Connection のユーザ データ取得元の LDAP ディレクトリを検索するには、適切な項目を入力し、[検索 (Find)] を選択します。
新規追加 (Add New)	LDAP ディレクトリを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しい LDAP ディレクトリに適用するデータを入力する、新しいページが開きます。

関連項目

LDAP ディレクトリ設定

表 11-37 [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページ

フィールド	説明
LDAP 設定名 (LDAP Configuration Name)	LDAP 設定の名前を入力します。異なる LDAP ユーザ検索ベースで複数の LDAP 設定を追加する場合、現在の検索ベースのユーザを識別する名前を入力します。
LDAP マネージャの識別名 (LDAP Manager Distinguished Name)	<p>[LDAP ユーザ検索ベース (LDAP User Search Base)] フィールドで指定する LDAP ユーザ検索ベースのデータにアクセスできる、LDAP ディレクトリの管理者アカウントの名前を入力します。Cisco Unity Connection はこのアカウントを使用して、Connection データと LDAP データを同期します。</p> <p>検索ベース内のすべてのユーザ オブジェクトを「読み取る」だけの最小権限を設定し、パスワードを無期限にした Connection 専用のアカウントを使用することを推奨します。(管理者アカウントのパスワードを変更すると、Connection を新しいパスワードで再設定する必要があります)。</p> <p>複数の設定を作成する場合は、設定ごとに 1 つの管理者アカウントを作成し、そのアカウントには、対応するサブツリー内だけのすべてのユーザ オブジェクトの「読み取り」権限を付与することを推奨します。設定を作成する場合、管理者アカウントには完全識別名を入力します。そのため、このアカウントは LDAP ディレクトリ ツリー内の任意の場所に属することができます。</p>
LDAP パスワード (LDAP Password)	[LDAP マネージャの識別名 (LDAP Manager Distinguished Name)] フィールドで指定したアカウントのパスワードを入力します。
パスワードの確認 (Confirm Password)	[LDAP マネージャの識別名 (LDAP Manager Distinguished Name)] フィールドで指定したアカウントのパスワードを再入力します。

表 11-37 [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
LDAP ユーザ検索ベース (LDAP User Search Base)	<p>Cisco Unity Connection ユーザ データと同期させるユーザ データが含まれる LDAP ディレクトリのロケーションを入力します。Connection は、検索ベースで指定されたツリーまたはサブツリー (ドメインまたは組織ユニット) 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ーは、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。</p> <p>Active Directory 以外の LDAP ディレクトリを使用する場合</p> <p>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。Connection にアクセスを許可しないサブツリー (たとえば、サービス アカウントのサブツリー) がディレクトリのルートに含まれている場合、次の手順のいずれかを実行してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 1 つ以上の LDAP フィルタを作成してから、LDAP ディレクトリ設定でこれらのフィルタを指定します。詳細については、『<i>System Administration Guide for Cisco Unity Connection</i>』 (Release 9.x) の「Integrating Cisco Unity Connection 9.x with an LDAP Directory」の章にある「Filtering LDAP Users in Cisco Unity Connection 9.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/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能です。 <p>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。</p> <p>Active Directory を使用する場合</p> <p>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。</p> <p>デジタル ネットワーキングを使用する場合</p> <p>デジタル ネットワーキングを使用して、それぞれ LDAP ディレクトリと連動する 2 台以上の Connection サーバのネットワークを構築する場合、Connection サーバで、別の Connection サーバのユーザ検索ベースと重複す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、複数の Connection サーバ上で同じ Connection ユーザのユーザ アカウントおよびメールボックスが存在することになります。</p> <p>(注) 1 つ以上の Connection サーバで 1 つ以上の LDAP フィルタを作成することによって、ユーザが重複する可能性を排除できます。詳細については、『<i>System Administration Guide for Cisco Unity Connection</i>』 (Release 9.x) の「Integrating Cisco Unity Connection 9.x with an LDAP Directory」の章にある「Filtering LDAP Users in Cisco Unity Connection 9.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/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能です。</p>

表 11-37 [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
LDAP カスタムフィルタ (LDAP Custom Filter)	[システム設定 (System Settings)] > [LDAP] > [LDAP カスタム フィルタ (LDAP Custom Filter)] ページで作成したフィルタの 1 つを選択します。詳細については、『 <i>System Administration Guide for Cisco Unity Connection</i> 』 (Release 9.x) の「 Integrating Cisco Unity Connection 9.x with an LDAP Directory 」の章にある「Filtering LDAP Users in Cisco Unity Connection 9.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/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能です。
同期を 1 回だけ実行する (Perform Sync Just Once)	<p>Cisco Unity Connection データベースのユーザデータと LDAP ディレクトリを、一定間隔で再同期するのではなく、1 回再同期するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>LDAP 認証を使用する場合は、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>このチェックボックスをオンにすると、Connection は、[再同期の実行間隔 (Perform a Re-sync Every <Interval>)] フィールドまたは [次の再同期時刻 (Next Re-sync Time)] フィールドの値に基づいて LDAP ディレクトリと再同期することはありません。</p> <p>LDAP データから Connection ユーザを作成済みの場合、この再同期によって既存の Connection ユーザの更新された LDAP データがインポートされます。ただし、新しいユーザが LDAP ディレクトリに追加された場合、再同期によって Connection ユーザは新たに作成されません。この場合、ユーザインポート ツールまたは Bulk Administration Tool を使用して新しい Connection ユーザを作成してください。</p>
再同期の実行間隔 (Perform a Re-sync Every <Interval>)	<p>Cisco Unity Connection データベースのユーザデータと LDAP ディレクトリのユーザデータを一定間隔で再同期するには、再同期の発生頻度を指定します。最短の間隔は、6 時間です。</p> <p>再同期間隔を指定する場合、次のことを推奨します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 複数の LDAP 設定で同じ LDAP サーバを同時に問い合わせることがないように、同期スケジュールをずらす。 営業時間外に同期が実行されるように、同期スケジュールを設定する。 <p>最初の再同期は、[次の再同期時刻 (Next Re-sync Time)] フィールドで指定した日時に発生します。</p> <p>[同期を 1 回だけ実行する (Perform Sync Just Once)] チェックボックスをオンにした場合、これらのフィールドは使用できません。再同期は、ここで指定した間隔では発生しません。</p> <p>LDAP データから Connection ユーザを作成済みの場合、この再同期によって既存の Connection ユーザの更新された LDAP データがインポートされます。ただし、新しいユーザが LDAP ディレクトリに追加された場合、再同期によって Connection ユーザは新たに作成されません。この場合、ユーザインポート ツールまたは Bulk Administration Tool を使用して新しい Connection ユーザを作成してください。</p>
次の再同期時刻 (YYYY-MM-DD hh:mm) (Next Re-sync Time (YYYY-MM-DD hh:mm))	<p>Cisco Unity Connection のデータと LDAP ディレクトリのデータを再同期させる日時を指定します。再同期後、Connection は [同期の実行間隔 (Perform a Re-sync Every <Interval>)] で指定した間隔で再同期します。</p> <p>[同期を 1 回だけ実行する (Perform Sync Just Once)] チェックボックスをオンにした場合、このフィールドは使用できません。再同期は、ここで指定した日時に発生しません。</p> <p>LDAP データから Connection ユーザを作成済みの場合、この再同期によって既存の Connection ユーザの更新された LDAP データがインポートされます。ただし、新しいユーザが LDAP ディレクトリに追加された場合、再同期によって Connection ユーザは新たに作成されません。この場合、ユーザインポート ツールまたは Bulk Administration Tool を使用して新しい Connection ユーザを作成してください。</p>

表 11-37 [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページ (続き)


フィールド	説明
ユーザ ID (User ID)	<p>ここに一覧表示される [LDAP] フィールドの値は、Cisco Unity Connection データベースの [エイリアス (Alias)] フィールドに保存されます。</p> <p>ここに一覧表示されるフィールドは、[LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページの [ユーザ ID の LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)] リストで指定されたものです。この値は、すべての LDAP 設定を削除し、[LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページで値を変更してから LDAP 設定を再作成しなければ、変更できません。</p>
ミドル ネーム (Middle Name)	<p>Cisco Unity Connection の [ミドル ネーム (Middle Name)] フィールドに保存する LDAP ディレクトリの値を次から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> LDAP の middleName フィールド LDAP の initials フィールド
マネージャ ID (Manager ID)	LDAP ディレクトリの manager フィールドの値は、常に Cisco Unity Connection データベースの [マネージャ ID (Manager ID)] フィールドに保存されます。
電話番号 (Phone Number)	<p>Cisco Unity Connection の [電話番号 (Phone Number)] フィールドに保存する LDAP ディレクトリの値を次から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> LDAP の telephoneNumber フィールド LDAP の ipPhone フィールド
名 (First Name)	LDAP ディレクトリの givenName フィールドの値は、常に Cisco Unity Connection データベースの [名 (First Name)] フィールドに保存されます。
姓 (Last Name)	<p>LDAP ディレクトリの sn フィールド (surname) の値は、常に Cisco Unity Connection データベースの [姓 (Last Name)] フィールドに保存されます。</p> <p> 注意 LDAP ディレクトリから Connection にインポートする各ユーザには、LDAP の sn フィールドの値が含まれている必要があります。sn 属性の値が空白の LDAP ユーザは、Connection データベースにインポートされません。</p>
部署名 (Department)	LDAP ディレクトリの department フィールドの値は、常に Cisco Unity Connection データベースの [部署名 (Department)] フィールドに保存されます。
メール ID (Mail ID)	<p>Cisco Unity Connection の [社内電子メール アドレス (Corporate Email Address)] フィールドに保存する、LDAP ディレクトリの値を選択します (値は、Connection サーバの Cisco Unified Communications Manager データベースにある [メール ID (Mail ID)] フィールドに一時的に保存されます。ここでは、フィールド名が [メール ID (Mail ID)] である理由が説明されています)。</p> <p>[メール ID (Mail ID)] フィールド</p> <ul style="list-style-type: none"> LDAP の mail フィールド LDAP の sAMAccountName フィールド <p>また、Exchange のユニファイド メッセージングも設定する場合は、LDAP のメール フィールドを選択することを推奨します。ユニファイド メッセージングの設定方法に応じて、Connection の [社内電子メール アドレス (Corporate Email Address)] フィールドの LDAP のメール フィールドから値を取得することにより、Exchange のメールボックスにアクセスする Connection の設定を単純化できます。</p>
サーバのホスト名または IP アドレス (Host Name or IP Address for Server)	<p>LDAP ディレクトリに対する変更で Connection データベースを更新する場合に Cisco Unity Connection がアクセスする LDAP サーバのサーバ名または IP アドレスを入力します。</p> <p>[SSL を使用する (Use SSL)] チェックボックスをオンにした場合は、このフィールドでホスト名を指定します。指定しない場合、同期が失敗することがあります。</p>

表 11-37 [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
LDAP ポート (LDAP Port)	Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリへのアクセスに使用する LDAP サーバ上のポートを入力します。
SSL を使用する (Use SSL)	<p>同期中に LDAP サーバと Cisco Unity Connection サーバとの間で転送されるデータに SSL を使用して暗号化するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このチェックボックスをオンにした場合、[サーバのホスト名または IP アドレス (Host Name or IP Address for Server)] フィールドでホスト名を指定します。指定しない場合、同期が失敗することがあります。</p> <p>SSL 暗号化を有効にするには、適切な LDAP ディレクトリ サーバから SSL 証明書をエクスポートし、すべての Connection サーバ上の証明書をアップロードする必要もあります。詳細については、『<i>System Administration Guide for Cisco Unity Connection</i>』 (Release 9.x) の「Integrating Cisco Unity Connection 9.x with an LDAP Directory」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/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能です。</p>
別の冗長 LDAP サーバの追加 (Add Another Redundant LDAP Server)	<p>同じデータを含み、最初に指定した LDAP サーバで障害が発生した場合、またはメンテナンスのために使用不能な場合に Cisco Unity Connection がアクセスして再同期できる 1 つ以上の付加的な LDAP サーバを追加するにはこのボタンを選択し、適切な値を入力します。</p> <p>この機能は、LDAP ディレクトリに Active Directory を使用している場合に限り有効です。</p>
保存 (Save)	この設定を保存するには、[保存 (Save)] を選択します。初めて [保存 (Save)] を選択すると、[削除 (Delete)]、[コピー (Copy)]、[完全同期を今すぐ実行する (Perform Full Sync Now)]、および [新規追加 (Add New)] の各ボタンが表示されるようになります。
削除 (Delete)	<p>選択すると、この設定が削除されます。</p> <p>このボタンは、この設定を初めて保存するまで使用できません。</p>
コピー (Copy)	<p>選択すると、この設定がコピーされます。</p> <p>このボタンは、この設定を初めて保存するまで使用できません。</p>
完全同期を今すぐ実行する (Perform Full Sync Now)	<p>選択すると、Cisco Unity Connection ユーザ データと LDAP ディレクトリのユーザデータが再同期されます。</p> <p>このボタンは、この設定を初めて保存するまで使用できません。</p>
新規追加 (Add New)	<p>選択すると、新しい設定が追加されます。これによって、追加の LDAP ユーザ検索ベースの Cisco Unity Connection データを同期できます。</p> <p>このボタンは、この設定を初めて保存するまで使用できません。</p>

関連項目

LDAP 認証

表 11-38 [LDAP 認証 (LDAP Authentication)] ページ

フィールド	説明
エンド ユーザに LDAP 認証を使用する (Use LDAP Authentication for End Users)	<p>Cisco Unity Connection Web アプリケーションが 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。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Connection Web アプリケーションは、Connection データベースのユーザ名および Web アプリケーション パスワードに対してユーザ名およびパスワードを認証します。</p> <p>ユーザが電話を使用して Connection にサインインした場合、Connection は常に Connection データベースのボイスメール パスワードに基づいて認証します。LDAP ディレクトリの値に基づいて認証することはありません。</p>
LDAP マネージャの識別名 (LDAP Manager Distinguished Name)	[LDAP ユーザ検索ベース (LDAP User Search Base)] フィールドで指定する LDAP ユーザ検索ベースのデータにアクセスできる、LDAP ディレクトリの管理者アカウントの名前を入力します。Cisco Unity Connection はこのアカウントを使用して、LDAP ディレクトリのユーザデータに対して、Connection Web アプリケーションに入力されたユーザ名およびパスワードを認証します。
LDAP パスワード (LDAP Password)	[LDAP マネージャの識別名 (LDAP Manager Distinguished Name)] フィールドで指定したアカウントのパスワードを入力します。
パスワードの確認 (Confirm Password)	[LDAP マネージャの識別名 (LDAP Manager Distinguished Name)] フィールドで指定したアカウントのパスワードを再入力します。
LDAP ユーザ検索ベース (LDAP User Search Base)	<p>Cisco Unity Connection Web アプリケーションに入力されたユーザ名およびパスワードの認証に使用するユーザ データが含まれる LDAP ディレクトリのロケーションを入力します。</p> <p>複数の LDAP 設定を作成した場合、ここで指定したユーザ検索ベースは、LDAP 設定で指定したすべてのユーザ検索ベースを含む必要があります。</p>
サーバのホスト名または IP アドレス (Host Name or IP Address for Server)	<p>Cisco Unity Connection Web アプリケーションに入力されたユーザ名およびパスワードの認証に使用する LDAP サーバのサーバ名または IP アドレスを入力します。</p> <p>SSL を設定している場合、このフィールドでホスト名を指定します。指定しない場合、IMAP クライアントに関する認証が失敗することがあります。IP アドレスを指定し、SSL 証明書がホスト名だけで LDAP サーバを識別する場合 (証明書にはサーバの IP アドレスが含まれていることがほとんどなため、このような場合はよく見られます)、Connection は LDAP サーバの ID を確認できません。</p> <p>LDAP ディレクトリに Active Directory を使用している場合、Active Directory グローバル カタログサーバを指定して、応答時間を短縮し、信頼性を向上させることを強く推奨します。</p> <p>この値を変更し、IMAP クライアントが Connection にアクセスしている場合、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。</p>

表 11-38 [LDAP 認証 (LDAP Authentication)] ページ (続き)


フィールド	説明
LDAP ポート (LDAP Port)	<p>Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリへのアクセスに使用する LDAP サーバ上のポートを入力します。</p> <p>LDAP ディレクトリに Active Directory を使用しており、[サーバのホスト名または IP アドレス (Host Name or IP Address for Server)] で Active Directory グローバル カタログ サーバを指定した場合、次のとおり指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • SSL を使用して LDAP サーバと Connection サーバとの間で転送されるデータを暗号化しない場合は、3268。 • SSL を使用する場合は、3269。
SSL を使用する (Use SSL)	<p>SSL を使用して、認証中に Cisco Unity Connection サーバと LDAP サーバとの間で転送されるユーザ名およびパスワードを暗号化するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このチェックボックスをオンにした場合、[サーバのホスト名または IP アドレス (Host Name or IP Address for Server)] フィールドでホスト名を指定します。指定しない場合、IMAP クライアントの認証が失敗することがあります。IP アドレスを指定し、SSL 証明書がホスト名だけで LDAP サーバを識別する場合 (証明書にはサーバの IP アドレスが含まれていることがほとんどないため、このような場合はよく見られます)、Connection は LDAP サーバの ID を確認できません。</p> <p>SSL 暗号化を有効にするには、適切な LDAP ディレクトリ サーバから SSL 証明書をエクスポートし、すべての Connection サーバ上の証明書をアップロードする必要もあります。詳細については、『<i>System Administration Guide for Cisco Unity Connection</i>』 (Release 9.x) の「Integrating Cisco Unity Connection 9.x with an LDAP Directory」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/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能です。</p>
別の冗長 LDAP サーバの追加 (Add Another Redundant LDAP Server)	<p>同じデータを含み、最初に指定した LDAP サーバで障害が発生した場合、またはメンテナンスのために使用不能な場合に Cisco Unity Connection がアクセスして認証できる 1 つ以上の付加的な LDAP サーバを追加するにはこのボタンを選択し、適切な値を入力します。</p> <p>この機能は、LDAP ディレクトリに Active Directory を使用している場合に限り有効です。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Integrating Cisco Unity Connection 9.x with an LDAP Directory](#)」の章にある「Task List for Configuring LDAP and for Creating New Users or Synchronizing Existing Cisco Unity Connection 9.x Users with LDAP Users」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

電話番号の変換

表 11-39 [電話番号の変換 (Phone Number Conversion)] ページ (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

フィールド	説明
LDAP 電話番号パターン の正規表現 (Regular Expression for LDAP Phone Number Pattern)	正規表現を入力し、操作する電話番号 (たとえば、10 桁の長さの電話番号) と、内線番号のベースとして使用される電話番号部分 (たとえば、下 4 桁) を指定します。
置換パターン (Replacement Pattern)	正規表現で選択した値を使用するか、または追加操作 (たとえば、8 を追加する) を実行するかどうかを指定する置換パターンを入力します。  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 Administration 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。

関連項目

LDAP フィルタの検索と一覧表示

表 11-40 [LDAP フィルタの検索と一覧表示 (Find and List LDAP Filters)] ページ (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)

フィールド	説明
LDAP カスタム フィルタを次の条件 で検索 (Find LDAP Custom Filter Where)	LDAP フィルタを検索するには、適切な項目を入力し、[検索 (Find)] を選択します。 検索条件を追加するには、[+] を選択します。複数の検索条件が統合されます。フィルタは、[検索 (Find)] を選択したときに表示されるすべての条件に一致する必要があります。 末尾の検索条件を削除するには、[-] を選択します。 最初の検索条件以外のすべての検索条件を削除するには、[フィルタ クリア (Clear Filter)] を選択します。 既存のフィルタをコピーすることによって新しいフィルタを作成するには、コピーするフィルタの [コピー (Copy)] カラムのアイコンを選択します。選択することにより、[LDAP フィルタ設定 (LDAP Filter Configuration)] ページが選択したフィルタの名前およびテキストとともに表示されます。新しいフィルタの名前を変更しなければ、このフィルタを保存できません。
新規追加 (Add New)	LDAP カスタム フィルタを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しい LDAP フィルタに適用するデータを入力する、新しいページが開きます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Integrating Cisco Unity Connection 9.x with an LDAP Directory](#)」の章にある「Task List for Configuring LDAP and for Creating New Users or Synchronizing Existing Cisco Unity Connection 9.x Users with LDAP Users」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

SMTP サーバの設定

表 11-41 [SMTP サーバの設定 (SMTP Server Configuration)] ページ


フィールド	説明
SMTP ポート番号 (SMTP Port #)	(表示専用) Cisco Unity Connection が着信および発信の SMTP 接続に使用するポート。Connection は、SMTP を使用してテキストメッセージ通知の送信、Connection からの音声、ファクス、テキストメッセージを送受信するクライアントとの通信、VPIM ロケーションおよび他のデジタル ネットワークで接続されている Connection サーバとの通信を行います。
SMTP ドメイン (SMTP Domain)	<p>Cisco Unity Connection がデジタル ネットワークで接続されている Connection サーバ間のメッセージの転送および発信 SMTP メッセージで送信者の SMTP アドレスの作成に使用するドメイン名。</p> <p>Connection は、各ユーザに <エイリアス>@<SMTP ドメイン> という形式の SMTP アドレスを作成します。この SMTP アドレスは、ユーザの [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページに表示されます。このアドレス形式を使用する発信 SMTP メッセージの例には、このサーバのユーザによって他のデジタル ネットワークで接続されている Connection サーバの受信者に送信されたメッセージ、Connection 電話インターフェイスまたは Messaging Inbox から送信され、受信者の [メッセージアクション (Message Actions)] の設定に基づいて外部サーバにリレーされるメッセージなどがあります。</p> <p>Connection は、SMTP ドメインを使用して発信 VPIM メッセージで送信者の VPIM アドレスを作成し、SMTP 通知デバイスに送信される通知の送信元アドレスも作成します。</p> <p>SMTP ドメインは、Connection が初めてインストールされたときに、サーバの完全修飾ホスト名に自動的に設定されます。</p> <p>Cisco Unity Connection のメッセージルーティングにおける問題を回避するために、Cisco Unity Connection の SMTP ドメインが社内電子メール ドメインとは異なっていることを確認します。</p> <p>ドメインが同じ場合に発生する可能性があるいくつかのシナリオを次に示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> デジタル ネットワークで接続された Connection サーバ間でのボイス メッセージのルーティング メッセージのリレー ViewMail for Outlook を使用したボイス メッセージの応答および転送 Cisco Unity Connection サーバへの SpeechView メッセージのルーティング SMTP メッセージ通知の送信 VPIM メッセージのルーティング <p> (注) Cisco Unity Connection では、ユーザごとに、社内電子メール ドメインとは異なる固有の SMTP ドメインが必要です。Microsoft Exchange と Cisco Unity Connection に同じドメイン名が設定されているので、ユニファイドメッセージング用に設定されているユーザが、メッセージの作成、応答、および転送時に受信者を追加する際に、問題が発生することがあります。ドメイン名の設定問題の解決方法については、『Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection』の「Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging」の章にある「Resolving SMTP Domain Name Configuration Issues」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcucumgx.html で入手可能) を参照してください。</p>

表 11-41 [SMTP サーバの設定 (SMTP Server Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
SMTP ドメインの変更 (Change SMTP Domain)	<p>[SMTP ドメイン (SMTP Domain)] フィールドの値を変更するには、このボタンを選択します。値を変更する場合、次の点を考慮してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 新しい SMTP ドメインを有効なドメイン形式で入力しており、送信ドメインを確認する任意の SMTP サーバによって、または Connection サーバへのメッセージの転送に SMTP スマート ホストを使用する場合は SMTP スマート ホストによって Cisco Unity Connection サーバに対して解決できることを確認します。 デジタル ネットワーク内の各 Connection サーバの SMTP ドメインは一意である必要があります。 SMTP ドメインの変更後、Cisco Unity Connection Serviceability の Connection Conversation Manager、Connection Message Transfer Agent、および Connection SMTP Server サービスを再起動する必要があります。このサーバが Connection クラスタにある場合は、両方のサーバで 3 つすべてのサービスを再起動する必要があります。
同時受信接続数の制限 (Limit Number of Simultaneous Incoming Connections)	<p>(Cisco Unity Connection 8.5 以降) メッセージの送信を行うために Cisco Unity Connection SMTP サーバに同時に接続できる SMTP クライアントの最大数を入力します。</p> <p>デフォルト設定：20 接続。</p>
同時送信接続数の制限 (Limit Number of Simultaneous Outgoing Connections) (Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ)	<p>Cisco Unity Connection SMTP サーバがその他の SMTP サーバと同時に開くことができる発信接続の最大数を入力します。</p> <p>デフォルト設定：2 接続。</p>
メッセージサイズの制限 (Limit Size of Message)	<p>クライアントが SMTP を使用して Cisco Unity Connection に送信できるメッセージの最大サイズを入力します。</p> <p>デフォルト設定：10,000 キロバイト (約 10 メガバイト)</p>
SMTP セッションあたりの受け入れメッセージ数の制限 (Limit Messages Accepted per SMTP Session)	<p>クライアントが単一の SMTP セッションで Cisco Unity Connection に送信できるメッセージの最大数を入力します。</p> <p>デフォルト設定：10 メッセージ</p>
メッセージあたりの受信者数の制限 (Limit Number of Recipients per Message)	<p>クライアントが SMTP を使用して Cisco Unity Connection に送信する単一のメッセージに許可される受信者の最大数を入力します。</p> <p>デフォルト設定：15,000 受信者</p>

表 11-41 [SMTP サーバの設定 (SMTP Server Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
配信リトライのタイムアウト (Delivery Retry Timeout)	<p>一時的であり得る問題 (たとえば、リモート SMTP サーバが応答しないなど) が原因で失敗した SMTP メッセージの配信を Cisco Unity Connection に定期的に再試行させるには、[デフォルトを上書きする (Override Default)] チェックボックスをオンにして、0 ~ 10800 の値を [分 (Minutes)] フィールドに入力します。このチェックボックスがオンであり、0 よりも大きい値が入力されている場合、Connection は、メッセージが正常に送信されるか、[分 (Minutes)] フィールドで指定されたタイムアウト間隔が経過するまで 1 分間に 1 回再試行します。成功せずにタイムアウトが経過すると、Connection は、送信者に不達通知を送信します。</p> <p>デフォルト設定 : 0 分 (Connection はただちに不達通知を送信者に送信し、失敗した SMTP メッセージの配信を再試行しません)。</p> <p>(注) システム デフォルトの [配信リトライのタイムアウト (Delivery Retry Timeout)] の値は、以降のリリースで変更されることがあります。カスタムの [分 (Minutes)] の値でデフォルト値を上書きする場合、アップグレードしてもカスタム値は保持されます。</p>
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)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は、IP アドレスが [IP アドレス アクセス リスト (IP Address Access List)] で設定されたいずれのアドレス パターンにも一致しないクライアントまたはサーバからの SMTP 接続を許可します。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Connection は、IP アドレスが [IP アドレス アクセス リスト (IP Address Access List)] で設定されたいずれのアドレス パターンにも一致しないクライアントまたはサーバからの SMTP 接続要求を拒否します。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>
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)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は、IP アドレスが [IP アドレス アクセス リスト (IP Address Access List)] で設定されたいずれのアドレス パターンにも一致しないクライアントまたはサーバからの SMTP 接続に対して認証を要求します。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Connection では、これらのクライアントが認証を受けずに接続できます。</p> <p>このオプションは、[信頼されていない IP アドレスからの接続を許可する (Allow Connections from Untrusted IP Addresses)] チェックボックスがオフの場合には使用できません。</p>
信頼されていない IP アドレスからのトランスポート層セキュリティ (Transport Layer Security from Untrusted IP Addresses Is)	<p>Cisco Unity Connection が、[IP アドレス アクセス リスト (IP Address Access List)] で設定されたいずれのアドレス パターンにも一致しない IP アドレスからの接続を試行するクライアントまたはサーバで Transport Layer Security (TLS; トランスポート層セキュリティ) を処理する方法を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [無効 (Disabled)] : Connection は、信頼されていない IP アドレスを持つクライアントまたはサーバによって開始された SMTP セッションに対するオプションとして TLS を提供しません。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。 <p>このオプションは、[信頼されていない IP アドレスからの接続を許可する (Allow Connections from Untrusted IP Addresses)] チェックボックスがオフの場合には使用できません。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up SMTP Message Notifications in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Setting Up SMTP Message Notifications in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Configuring IMAP Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

IP アドレス アクセス リストの検索

表 11-42 [IP アドレス アクセス リストの検索 (Search IP Address Access List)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	IP アドレスを削除するには、表示名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)] を選択します。一度に複数の IP アドレスを削除できます。
新規追加 (Add New)	IP アドレスを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいアドレスに適用するデータを入力する、新しいページが開きます。
IP アドレス (IP Address)	(表示専用) SMTP クライアントまたはサーバからの SMTP 接続を許可または拒否するために Cisco Unity Connection が使用する、一意の IP アドレスまたは IP アドレスパターン。
接続を許可する (Allow Connection)	このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は、IP アドレスがこのアドレス パターンに一致するすべてのクライアントまたはサーバからの SMTP 接続を許可します。 このチェックボックスがオフになっている場合、Cisco Unity Connection は、IP アドレスがこのアドレス パターンに一致するすべてのクライアントまたはサーバからの SMTP 接続を拒否します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Configuring IMAP Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章および「[Configuring Transcription \(SpeechView\) in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity Connection 9.x Servers](#)」の章にある「Setting Up a Cisco Unity Connection 9.x Site」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。
- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity and Cisco Unity Connection 9.x Servers](#)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。

アクセス IP アドレスの新規作成

表 11-43 [アクセス IP アドレスの新規作成 (New Access IP Address)] ページ

フィールド	説明
IP アドレス (IP Address)	<p>Cisco Unity Connection SMTP サーバへのアクセスが特に許可または拒否されるクライアントまたはサーバの IP アドレスを入力します。</p> <p>(注) * (アスタリスク) を 1 つ入力すると、使用可能な IP アドレスをすべて一致させることができます。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Configuring IMAP Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章および「[Configuring Transcription \(SpeechView\) in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity Connection 9.x Servers](#)」の章にある「[Setting Up a Cisco Unity Connection 9.x Site](#)」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。
- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity and Cisco Unity Connection 9.x Servers](#)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。

アクセス IP アドレス

表 11-44 [アクセス IP アドレスの編集 (Edit Access IP Address)] ページ

フィールド	説明
IP アドレス (IP Address)	<p>Cisco Unity Connection SMTP サーバへのアクセスが特に許可または拒否されるクライアントまたはサーバの IP アドレスを入力します。</p> <p>(注) * (アスタリスク) を 1 つ入力すると、使用可能な IP アドレスをすべて一致させることができます。</p>
接続を許可する (Allow Connection)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は、IP アドレスがこのアドレス パターンに一致するすべてのクライアントまたはサーバからの SMTP 接続を許可します。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Cisco Unity Connection は、IP アドレスがこのアドレス パターンに一致するすべてのクライアントまたはサーバからの SMTP 接続を拒否します。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Configuring IMAP Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章および「[Configuring Transcription \(SpeechView\) in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity Connection 9.x Servers](#)」の章にある「[Setting Up a Cisco Unity Connection 9.x Site](#)」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。
- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity and Cisco Unity Connection 9.x Servers](#)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html から入手可能)。

スマート ホスト

表 11-45 [スマート ホスト (Smart Host)] ページ

フィールド	説明
スマート ホスト (Smart Host)	<p>Cisco Unity Connection が SMTP メッセージのリレーに使用する SMTP スマート ホストの 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)。</p> <p>Connection は、スマート ホストを使用してすべての SMTP 通知をリレーします。スマート ホストを使用して特定ユーザのために受信したボイスメール、電子メール、ファクス、または配信確認メッセージをリレーするように Connection を設定できます。また、VPIM ロケーションまたは他のデジタル ネットワークで接続されている Connection サーバのために、スマート ホストを使用して SMTP メッセージを転送するように Connection を設定することもできます。たとえば、ファイアウォールによってリモートのボイス メッセージ システムとの直接的な SMTP 通信を実行できない場合などは、この設定が必要になる可能性があります。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up SMTP Message Notifications in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Setting Up SMTP Message Notifications in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。



CHAPTER 12

Cisco Unity Connection 9.x の詳細設定

次の項を参照してください。

- 「SMPP プロバイダの検索」 (P.12-1)
- 「SMPP プロバイダの新規作成」 (P.12-2)
- 「SMPP プロバイダの編集」 (P.12-3)
- 「カンパセーションの設定」 (P.12-10)
- 「メッセージングの設定」 (P.12-21)
- 「サイト内ネットワーキングの設定」 (P.12-24)
- 「テレフォニーの設定」 (P.12-25)
- 「レポートの設定」 (P.12-27)
- 「Connection 管理の設定」 (P.12-29)
- 「TRAP の設定」 (P.12-31)
- 「ディスク容量の設定の編集」 (P.12-32)
- 「PCA の設定」 (P.12-32)
- 「RSS 設定」 (P.12-34)
- 「クラスタ設定」 (P.12-34)
- 「ファクスの設定」 (P.12-35)
- 「ユニファイドメッセージング サービスの設定」 (P.12-35)
- 「API の設定」 (P.12-39)

SMPP プロバイダの検索

表 12-1 [SMPP プロバイダの検索 (Search SMPP Providers)] ページ

フィールド	説明
SMPP プロバイダを次の条件で検索 (Find SMPP Providers Where)	この Cisco Unity Connection サーバ上のすべての SMPP プロバイダーを検索するには、[検索 (Find)] を選択します。 特定の SMPP プロバイダーを検索するには、プロバイダーの名前の条件を入力し、[検索 (Find)] を選択します。

表 12-1 [SMPP プロバイダの検索 (Search SMPP Providers)] ページ (続き)

フィールド	説明
名前 (Name)	(表示専用) SMPP プロバイダの名前。SMPP プロバイダの詳細情報を表示するには、そのプロバイダ名を選択します。
選択項目の削除 (Delete Selected)	SMPP プロバイダを削除するには、表示された名前の左側にあるチェック ボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。複数の SMPP プロバイダを同時に削除できません。
新規追加 (Add New)	他の SMPP プロバイダを追加するには、[新規追加 (Add New)] を選択します。
依存関係の表示 (Show Dependencies)	SMPP プロバイダを削除する前に、[依存関係の表示 (Show Dependencies)] ボタンを使用して、その SMPP プロバイダと依存関係にある他のオブジェクトをデータベース内で検索します。依存関係の検索結果から、影響を受けるオブジェクトへの関連性をたどり、別の SMPP プロバイダに依存関係を再割り当てすることができます。すべての依存関係が再割り当てされたら、SMPP プロバイダを削除できます。 複数の SMPP プロバイダの依存関係を一度に表示することはできません。

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up SMTP and SMS \(SMPP\) Message Notifications in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章にある「[Setting Up SMS \(SMPP\) Message Notifications in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

SMPP プロバイダの新規作成

表 12-2 [SMPP プロバイダの新規作成 (New SMPP Provider)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enable)	SMPP プロバイダを有効にするには、このチェック ボックスをオンにします。有効にしたプロバイダは、該当するすべてのユーザが SMS (SMPP) メッセージ通知に使用できます。
名前 (Name)	Cisco Unity Connection アプリケーションのサービス プロバイダを表す名前を入力します。ここに入力する名前は、Cisco Unity Connection Administration および Connection Messaging Assistant で テンプレートおよび各ユーザの SMS (SMPP) メッセージ通知ページに表示されるプロバイダ SMPP リストに一覧表示されます。 多言語システムの場合は、ユーザが使用する言語ごとに SMPP プロバイダを追加し、それらのプロバイダを適宜指定および設定することをお勧めします。(言語の設定には、[データ コーディング (Data Coding)] フィールドを使用します)。
システム ID (System ID)	サービス プロバイダから提供され、会社が保有している SMSC のアカウントに関連付けられている名前またはシステム ID を入力します。Cisco Unity Connection は SMSC の SMPP サーバと通信する際、このフィールドの情報を使用して自身を識別します。 このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の system_id に対応しています。
ホスト名/アドレス (Host Name/Address)	SMSC の SMPP サーバの IP アドレスまたはホスト名を入力します。

表 12-2 [SMPP プロバイダの新規作成 (New SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
ソース アドレス (Source Address)	<p>SMPP プロバイダーがメッセージ送信サーバのソース アドレスを必要とする場合は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。</p> <p>SMPP プロバイダーがソース アドレスを必要としない場合は、ユーザがメッセージの確認時にコールする番号を入力します。入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダーに応じて異なります。たとえば、あるプロバイダーでは、プラス記号 (+) で始まる国際国コード、国コード、エリアコード、シティコード、トランクコード、デバイスの番号 (+12065551234 など) の順で指定する必要があります。先頭にゼロ、または国際ダイヤルプレフィックスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、その他の句読点を含めないでください。</p> <p>一部の SMPP プロバイダーは、[ソース アドレス (Source Address)] フィールドに入力された番号を独自の電話番号と入れ替える場合があります。コールバック番号を通知する代替方法として、[送信 (Send)] フィールドに、ユーザがメッセージの確認時にコールする番号を入力してみてください。</p>
所有者 (Owner)	<p>次のオプションのいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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)] ボタンを選択し、リストから該当するユーザを選択します。 SMPP プロバイダーの使用をサーバの全ユーザに許可するには、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。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up SMTP and SMS \(SMPP\) Message Notifications in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Setting Up SMS \(SMPP\) Message Notifications in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

SMPP プロバイダの編集

表 12-3 [SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enable)	SMPP プロバイダーを有効にするには、このチェック ボックスをオンにします。有効にしたプロバイダーは、該当するすべてのユーザが SMS (SMPP) メッセージ通知に使用できます。
名前 (Name)	<p>Cisco Unity Connection アプリケーションのサービス プロバイダーを表す名前を入力します。ここに入力する名前は、Cisco Unity Connection Administration および Connection Messaging Assistant でテンプレートおよび各ユーザの SMS (SMPP) メッセージ通知ページに表示されるプロバイダー SMPP リストに一覧表示されます。</p> <p>多言語システムの場合は、ユーザが使用する言語ごとに SMPP プロバイダーを追加し、それらのプロバイダーを適宜指定および設定することをお勧めします。(言語の設定には、[データ コーディング (Data Coding)] フィールドを使用します)。</p>

表 12-3 [SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
ホスト名/アドレス (Host Name/Address)	SMSC の SMPP サーバの IP アドレスまたはホスト名を入力します。
ポート (Port)	SMPP サーバが Cisco Unity Connection などの External Short Message Entity (ESME) との接続に使用するポートを入力します。 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、Connection と SMPP サーバ間の着信および発信接続を許可するように TCP ポートを設定する必要があります。
システム ID (System ID)	サービス プロバイダーから提供され、会社が保有している SMSC のアカウントに関連付けられている名前またはシステム ID を入力します。Cisco Unity Connection は SMSC の SMPP サーバと通信する際、このフィールドの情報を使用して自身を識別します。 このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>system_id</code> に対応しています。
パスワード (Password)	サービス プロバイダーから提供され、会社が保有している SMSC のアカウントに関連付けられているパスワードを入力します。Cisco Unity Connection は SMSC の SMPP サーバと通信する際、このフィールドの情報を使用して自身を識別します。 このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>password</code> に対応しています。
システム タイプ (System Type)	サービス プロバイダーから値が指定されている場合は、その値を入力します。(プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは空にしておきます)。このフィールドの情報により、SMSC の SMPP サーバと通信している ESME のタイプが分類されます。たとえば Cisco Unity Connection などのアプリケーションは、「VMS」(ボイス メッセージング システム) に分類される場合があります。  注意 このフィールドでは大文字と小文字が区別されます。サービス プロバイダーのコンフィギュレーション マニュアルで正しい表記を確認してから、指定されているとおりに入力してください。 このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>system_type</code> に対応しています。
インターフェイスバージョン (Interface Version)	SMPP サーバが Cisco Unity Connection などの ESME との通信に使用する SMPP プロトコルのバージョンを指定します。 このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>interface_version</code> に対応しています。

表 12-3 [SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
アドレス NPI (Address NPI)	<p>アドレス Number Plan Identifier (NPI; 番号計画識別子)。サービス プロバイダーから値が指定されている場合は、その値を選択します。(プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは [不明 (Unknown)] に設定されたままにしておきます)。このフィールドの情報により、Cisco Unity Connection Administration および Messaging Assistant でユーザが SMS (SMPP) メッセージ通知の [宛先 (To)] および [送信元 (From)] フィールドを指定する際に使用できる番号計画インジケータが定義されます。リストから該当する値を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 不明 (Unknown) • ISDN (E163/E164) • データ (X.121) (Data (X.121)) • テレックス (F.69) (Telex (F.69)) • 地上モバイル (E.212) (Land Mobile (E.212)) • 国内 (National) • プライベート (Private) • ERMES (European Radio Messaging System) • インターネット (IP) (Internet (IP)) • WAP (Wireless Application Protocol) クライアント ID (WAP (Wireless Application Protocol) Client ID) <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>addr_npi</code> に対応しています。<code>addr_ton</code> および <code>addr_npi</code> の値により、<code>address_range</code> フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>
アドレスの TON (Type of Number) (Address Type of Number (TON))	<p>サービス プロバイダーから値が指定されている場合は、その値を入力します。(プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは [不明 (Unknown)] に設定されたままにしておきます)。このフィールドの情報により、Cisco Unity Connection Administration および Messaging Assistant でユーザが SMS (SMPP) メッセージ通知の [アドレス範囲 (Address Range)] フィールドを指定する際に使用する必要がある Type Of Number (TON; 番号タイプ) が定義されます。</p> <p>リストから該当する値を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 不明 (Unknown) • 国際 (International) • 国内 (National) • ネットワーク固有 (Network Specific) • ユーザ番号 (User Number) • 英数字 (Alphanumeric) • 省略 (Abbreviated) <p>[アドレスの TON (Type of Number) (Address Type of Number (TON))] フィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>addr_ton</code> に対応しています。<code>addr_ton</code> および <code>addr_npi</code> の値により、<code>address_range</code> ([アドレス範囲 (Address Range)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>

表 12-3 [SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
アドレス範囲 (Address Range)	<p>サービス プロバイダーから値が指定されている場合は、その値を入力します。(プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは空にしておきます)。SMPP サーバはこのアドレス範囲を使用して、Cisco Unity Connection サーバと通信します。一連のアドレスを入力する必要がある場合と、単一のアドレスが必要な場合があります。</p> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>address_range</code> に対応しています。</p>
所有者 (Owner)	<p>次のオプションのいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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)] ボタンを選択し、リストから該当するユーザを選択します。 SMPP プロバイダーの使用をサーバの全ユーザに許可するには、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。
データ コーディング (Data Coding)	<p>SMS デバイスへのメッセージ送信時に各 SMS メッセージを変換する場合は、変換後の文字セットを選択します。(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。</p> <p>該当する文字セットを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 Unicode (USC-2)、16 ビット文字 韓国語 (KS C 5601)、マルチバイト文字* <p>* マルチバイト文字の場合、大半の文字は 16 ビットで、一般的な文字の一部は 8 ビットです。</p> <p>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。</p> <p>SMS メッセージで入力できる文字数は、ここで選択される文字セットによって決定されます。7 ビット文字セットには 160 文字、8 ビット文字セットには 140 文字、16 文字セットには 70 文字、マルチバイト文字セットにはメッセージテキストを構成する文字に応じて 70 ~ 140 文字の文字制限があります。</p>

表 12-3 [SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
ソース アドレス (Source Address)	<p>SMPP プロバイダーがメッセージ送信サーバのソース アドレスを必要とする場合は、Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスを入力します。</p> <p>SMPP プロバイダーがソース アドレスを必要としない場合は、ユーザがメッセージの確認時にコールする番号を入力します。入力するフォーマットおよび番号は、SMPP プロバイダーに応じて異なります。たとえば、あるプロバイダーでは、プラス記号 (+) で始まる国際国コード、国コード、エリアコード、シティコード、トランクコード、デバイスの番号 (+12065551234 など) の順で指定する必要があります。先頭にゼロ、または国際ダイヤルプレフィックスを入力しないでください。スペース、ダッシュ、カッコ、その他の句読点を含めないでください。</p> <p>一部の SMPP プロバイダーは、[ソース アドレス (Source Address)] フィールドに入力された番号を独自の電話番号と入れ替える場合があります。コールバック番号を通知する代替方法として、[送信 (Send)] フィールドに、ユーザがメッセージの確認時にコールする番号を入力してみてください。</p>
ソース アドレス NPI (Source Address NPI)	<p>サービス プロバイダーから値が指定されている場合は、その値を入力します。(プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは空にしておきます)。このフィールドの情報により、Cisco Unity Connection Administration および Messaging Assistant でユーザが SMS (SMPP) メッセージ通知の [宛先 (To)] および [送信元 (From)] フィールドを指定する際に使用できる番号計画インジケータが定義されます。</p> <p>リストから該当する値を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 不明 (Unknown) • ISDN (E163/E164) • データ (X.121) (Data (X.121)) • テレックス (F.69) (Telex (F.69)) • 地上モバイル (E.212) (Land Mobile (E.212)) • 国内 (National) • プライベート (Private) • ERMES (European Radio Messaging System) • インターネット (IP) (Internet (IP)) • WAP (Wireless Application Protocol) クライアント ID (WAP (Wireless Application Protocol) Client ID) <p>[ソース アドレス NPI (Source Address NPI)] フィールドは、SMPP プロトコル仕様の source_addr_npi に対応しています。source_addr_ton および source_addr_npi の値により、source_addr ([送信元 (From)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>

表 12-3 [SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
ソース アドレス TON (Source Address TON)	<p>サービス プロバイダーから値が指定されている場合は、その値を入力します。(プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは [不明 (Unknown)] に設定されたままにしておきます)。このフィールドの情報により、Cisco Unity Connection Administration および Messaging Assistant でユーザが SMS (SMPP) メッセージ通知の [送信元 (From)] フィールドを指定する際に使用する必要がある番号タイプ (TON) が定義されます。</p> <p>リストから該当する値を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 不明 (Unknown) • 国際 (International) • 国内 (National) • ネットワーク固有 (Network Specific) • ユーザ番号 (User Number) • 英数字 (Alphanumeric) • 省略 (Abbreviated) <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>source_addr_ton</code> に対応しています。<code>source_addr_ton</code> および <code>source_addr_npi</code> の値により、<code>source_addr</code> ([送信元 (From)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>
通知先アドレス TON (Destination Address TON)	<p>サービス プロバイダーから値が指定されている場合は、その値を入力します。(プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは [不明 (Unknown)] に設定されたままにしておきます)。このフィールドの情報により、Cisco Unity Connection Administration および Messaging Assistant でユーザが SMS (SMPP) メッセージ通知の [宛先 (To)] フィールドを指定する際に使用する必要がある番号タイプ (TON) が定義されます。</p> <p>リストから該当する値を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 不明 (Unknown) • 国際 (International) • 国内 (National) • ネットワーク固有 (Network Specific) • ユーザ番号 (User Number) • 英数字 (Alphanumeric) • 省略 (Abbreviated) <p>[通知先 TON (Destination TON)] フィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>dest_addr_ton</code> に対応しています。<code>dest_addr_ton</code> および <code>dest_addr_npi</code> の値により、<code>destination_addr</code> ([宛先 (To)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>

表 12-3 [SMPP プロバイダの編集 (Edit SMPP Provider)] ページ (続き)

フィールド	説明
通知先アドレス NPI (Destination Address NPI)	<p>サービス プロバイダーから値が指定されている場合は、その値を選択します。(プロバイダーが値を指定していない場合、このフィールドは [不明 (Unknown)] に設定されたままにしておきます)。このフィールドの情報により、Cisco Unity Connection Administration および Messaging Assistant でユーザが SMS (SMPP) メッセージ通知の [宛先 (To)] および [送信元 (From)] フィールドを指定する際に使用できる番号計画インジケータが定義されます。</p> <p>リストから該当する値を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 不明 (Unknown) • ISDN (E163/E164) • データ (X.121) (Data (X.121)) • テレックス (F.69) (Telex (F.69)) • 地上モバイル (E.212) (Land Mobile (E.212)) • 国内 (National) • プライベート (Private) • ERMES (European Radio Messaging System) • インターネット (IP) (Internet (IP)) • WAP (Wireless Application Protocol) クライアント ID (WAP (Wireless Application Protocol) Client ID) <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>dest_addr_npi</code> に対応しています。<code>dest_addr_ton</code> および <code>dest_addr_npi</code> の値により、<code>destination_addr</code> ([宛先 (To)]) フィールドのアドレスを解釈する方法が SMSC に通知されます。</p>
メッセージの置換を許可する (Allow to Replace Message)	<p>このチェック ボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection は SMSC または SMS デバイスに対し、以前に送信した 1 つ以上のメッセージ通知を最新のメッセージ通知と置換するよう要求します。メッセージ通知は、ユーザ デバイスの状態 (オン/オフ) に応じて次のように置換されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • デバイスがオンの場合、Connection は SMSC にメッセージ通知を送信し、SMSC がその通知をデバイスに転送します。新しいメッセージ通知のソース アドレス、通知先アドレス、およびプロトコル ID フィールドが、以前の通知の同じフィールドと一致する場合、デバイスは以前のメッセージ通知を最新の通知に置換します。 • デバイスがオフであるか、あるいは GSM ネットワークから切断されている場合、Connection はメッセージ通知を SMSC に送信します。ソース アドレス、通知先アドレス、およびサービス タイプが新しいメッセージ通知の同じフィールドと一致する場合、SMSC は配信が保留されているメッセージ通知を、最新の通知に置換します。 <p>いずれの場合も、ユーザは最新のメッセージ通知だけを受信します。</p> <p>(注) サービス プロバイダーは、上記の機能の一部またはすべてをサポートしていない場合があります。たとえば一部のプロバイダーは、デバイスがオンまたはオフの場合にだけ、以前の通知の置換をサポートします。以前の通知の置換をまったくサポートしていないプロバイダーもあります。</p> <p>このフィールドは、SMPP プロトコル仕様の <code>replace_if_present_flag</code> および <code>protocol_id</code> フィールドに対応しています。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up SMTP and SMS \(SMPP\) Message Notifications in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Setting Up SMS (SMPP) Message Notifications in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

カンパセーションの設定

表 12-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ

フィールド	説明
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)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザが既知の内線番号（プライマリまたは代行内線番号）からコールすると、Cisco Unity Connection は暗証番号収集カンパセーション中、個々のユーザ アクセシビリティ設定を適用します。このチェックボックスがオンになっている場合、次のアクセシビリティ設定が適用されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザがボイスメールの暗証番号を入力して認証されるまで、個々のユーザ アクセシビリティ設定は適用されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
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)	<p>(該当するサービス クラスで [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 User to Manage Their User-Defined Alternate Extensions)] チェック ボックスがオンの場合に限りユーザに適用) ユーザがプライマリまたは代行内線番号以外の電話番号から Cisco Unity Connection にサインインする場合に、何回サインインすると Connection でオプションが提示され、その電話番号を新しい代行内線番号として追加できるようになるかを指定します。</p> <p>サインインの回数は、[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)] フィールドで指定された連続日数の範囲内でカウントされます。</p> <p>(注) [ユーザが定義した代行内線番号 (User Defined Alternate Extensions)] および [自動的に追加された代行内線番号 (Automatically-Added Alternate Extensions)] または [代行内線番号の自動追加から除外される内線番号 (Excluded Extensions for Automatically Adding Alternate Extensions)] 規制テーブルにある電話番号は、代行内線番号として入力されません。</p> <p>2 から 60 までの数字を入力してください。</p> <p>デフォルト設定：0</p>

表 12-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
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)	<p>(該当するサービス クラスの [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 User to Manage Their User-Defined Alternate Extensions)] チェック ボックスがオンの場合の場合に限りユーザに適用) Cisco Unity Connection が何日間連続してサインインをカウントすると、その電話番号を新しい代行内線番号として追加できるオプションを提示するかを指定します。</p> <p>この設定は、Connection がサインインの回数をカウントする期間です。サインインの回数は、[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)] フィールドで指定されます。</p> <p>(注) [ユーザが定義した代行内線番号 (User Defined Alternate Extensions)] および [自動的に追加された代行内線番号 (Automatically-Added Alternate Extensions)] または [代行内線番号の自動追加から除外される内線番号 (Excluded Extensions for Automatically Adding Alternate Extensions)] 規制テーブルにある電話番号は、代行内線番号として入力されません。</p> <p>7 から 60 までの数字を入力します。値を日数で入力してください。</p> <p>デフォルト設定 : 30 日</p>
システム ブロードキャスト メッセージ : デフォルトのアクティブ日数 (System Broadcast Message: Default Active Days)	<p>終了日時を指定せずにメッセージが送信された場合に、ブロードキャスト メッセージがアクティブなまま維持される日数を指定します。デフォルトでは、終了日時を指定せずに送信されたメッセージは 30 日間アクティブです。</p> <p>終了日時を指定せずに送信されたメッセージのアクティブ状態が維持される日数を変更するには、1 から 365 までの数字を入力します。値を日数で入力してください。ゼロ (0) の値は、終了日時を指定せずに送信されたメッセージが無期限でアクティブであることを意味します。</p> <p>(注) この設定は、無期限で再生するように設定されたブロードキャスト メッセージには適用されません。</p>
システム ブロードキャスト メッセージ : 最長録音時間 (ミリ秒) (System Broadcast Message: Maximum Recording Length in Milliseconds)	<p>ブロードキャスト メッセージの最大長を指定します。デフォルトでは、ユーザはブロードキャスト メッセージを最大 300,000 ミリ秒 (5 分) 間録音できます。</p> <p>最大録音時間を変更するには、60,000 (1 分) から 3,600,000 (60 分) までの数字を入力します。値をミリ秒単位で入力してください。</p> <p>(注) ユーザが残しておく標準的メッセージの最大録音時間は、該当する [サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] ページで設定されます。識別できない発信者がユーザに残すメッセージについて録音時間の上限を設定するには、ユーザの [メッセージ設定の編集 (Edit Message Settings)] ページを使用します。</p>
システム ブロードキャスト メッセージ : 日付の古いメッセージを優先して再生する (System Broadcast Message: Play Oldest Message First)	<p>Cisco Unity Connection がユーザに対してブロードキャスト メッセージを再生する順序を指定します。デフォルトでは、最も古いメッセージが最初に再生されます。再生順序を変更して最も新しいブロードキャスト メッセージが最初に再生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。</p> <p>(注) この設定は、Connection サーバに関連付けられたすべてのユーザに適用されます。ユーザが自身の新規、開封済み、および削除済みメッセージに適宜指定する再生順序は、この設定には影響されません。</p>
システム ブロードキャスト メッセージ : 保存期間 (日) (System Broadcast Message: Retention Period (in Days))	<p>Cisco Unity Connection が期限切れのブロードキャスト メッセージをサーバに保持する期間を指定します。デフォルトでは、Connection はブロードキャスト メッセージの終了日時の 30 日後に、その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削除します。</p> <p>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 から 60 までの数字を入力します。値を日数で入力してください。</p> <p>デフォルト設定 : 30 日</p>

表 12-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
システム転送：転送前に番号を確認する (System Transfers: Confirm Number Before Transfer)	<p>デフォルトでは、発信者がシステム転送カンパセーションを使用すると、Cisco Unity Connection は発信者に対し、コールを転送する前に (スイッチにリリースして) 転送番号を確認するよう求めます。コールの転送前に Connection で番号確認を要求され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。</p> <p>(注) グリーティングに対して [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)] が有効に設定されている場合、そのグリーティングから開始されたシステム転送では、発信者が入力した番号の確認を要求されることはありません。</p>
クロスサーバデータ パケット リッスン の先頭ダイヤル番号の タイムアウト (Cross-Server Data Packet Listen First Digit Timeout)	<p>データ パケット DTMF をリッスンする際に使用される先頭ダイヤル番号のタイムアウト設定。データ パケットには、宛先サーバでのハンドオフ処理に必要な情報が含まれます。</p> <p>デフォルト設定：5 秒</p>
クロスサーバデータ パケット リッスン のダイヤル番号間の タイムアウト (Cross-Server Data Packet Listen Interdigit Timeout)	<p>データ パケット DTMF をリッスンする際に使用されるダイヤル番号間のタイムアウト設定。</p> <p>デフォルト設定：1000 ミリ秒</p>
クロスサーバハンド オフの間プロンプト を再生する (Play Prompt During Cross-Server Handoff)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection はクロスサーバ サインイン または転送を試行する前に、発信者に対して「しばらくお待ちください (Please wait...)」という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、発信者にこのプロンプトは再生されません。このチェック ボックスはオンにしておくことをお勧めします。なぜなら、ハンドオフ プロセスには数秒以上かかる場合があり、その間発信者は回線上で待機させられるからです。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
クロスサーバハンド オフ要求 DTMF (Cross-Server Handoff Request DTMF)	<p>コールが他の Cisco Unity Connection ロケーションとの間で行われるクロスサーバ サインインまたは転送であることを識別する DTMF トーンのシーケンス。サーバ間でコールを正常にハンドオフできるようにするには、それらのサーバが同じ要求 DTMF を使用するように設定されている必要があります。</p> <p>この設定は、Connection ロケーション同士のクロスサーバ ハンドオフ要求だけに適用されます。Cisco Unity ロケーションとの間で行われるサインインおよびハンドオフ要求には、[Cisco Unity クロスサーバハンドオフ要求 DTMF (Cisco Unity Cross-Server Handoff Request DTMF)] の設定が使用されます。Cisco Unity ロケーションとの Live Reply ハンドオフ要求のやり取りには、[Cisco Unity クロスサーバハンドオフ Live Reply 要求 DTMF (Cisco Unity Cross-Server Handoff Live Reply Request DTMF)] の設定が使用されます。</p> <p>デフォルト設定：B</p>
クロスサーバハンド オフ要求に 応答する (Respond to Cross-Server Handoff Requests)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection はネットワーク接続された他の Connection または Cisco Unity ロケーションからのクロスサーバ ハンドオフ要求に応答します。このチェックボックスがオフになっている場合、Connection はこれらの要求に応答しません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 12-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
クロスサーバハンド オフ応答 DTMF (Cross-Server Handoff Response DTMF)	<p>クロスサーバ サインインまたは転送 (Live Reply 転送を含む) として識別されたコールへの応答に使用される一連の DTMF トーン。サーバ間でコールを正常にハンドオフできるようにするには、それらのサーバが同じ応答 DTMF を使用するように設定されている必要があります。</p> <p>この設定は、Connection ロケーション同士のクロスサーバハンドオフ要求だけに適用されます。Cisco Unity ロケーションとのハンドオフ要求のやり取りには、[Cisco Unity クロスサーバハンドオフ応答 DTMF (Cisco Unity Cross-Server Handoff Response DTMF)] の設定が使用されます。</p> <p>デフォルト設定 : D</p>
クロスサーバハンド オフ応答のダイヤル 番号間のタイムアウト (Cross-Server Handoff Response Interdigit Timeout)	<p>ハンドオフ応答 DTMF をリッスンする際に使用されるダイヤル番号間のタイムアウト設定。</p> <p>デフォルト設定 : 1000 ミリ秒</p>
Cisco Unity クロス サーバハンドオフ要求 DTMF (Cisco Unity Cross-Server Handoff Request DTMF)	<p>コールがネットワーク接続された他の Cisco Unity ロケーションとの間で行われるクロスサーバ サインインまたは転送であることを識別する DTMF トーンのシーケンス。サーバ間で正常にコールがハンドオフできるようにするには、それらのサーバが同じ要求 DTMF を使用するように設定されている必要があります。</p> <p>この設定は、Cisco Unity および Cisco Unity Connection サーバ間でのクロスサーバハンドオフ要求だけに適用されます。発信側と受信側のロケーションがいずれも Connection サーバの場合、ハンドオフ要求には [クロスサーバハンドオフ応答 DTMF (Cross-Server Handoff Response DTMF)] の設定が使用されます。</p> <p>デフォルト設定 : #9*</p>
Cisco Unity クロス サーバハンドオフ応 答 DTMF (Cisco Unity Cross-Server Handoff Response DTMF)	<p>Cisco Unity サーバからのクロスサーバ サインインまたは転送として識別されたコールへの応答に使用される一連の DTMF トーン。サーバ間でコールを正常にハンドオフできるようにするには、それらのサーバが同じ応答 DTMF を使用するように設定されている必要があります。</p> <p>この設定は、Cisco Unity および Cisco Unity Connection サーバ間でのクロスサーバハンドオフ応答だけに適用されます。発信側と受信側のロケーションがいずれも Connection サーバの場合、ハンドオフ要求には [クロスサーバハンドオフ応答 DTMF (Cross-Server Handoff Response DTMF)] の設定が使用されます。</p> <p>デフォルト設定 : #*</p>
Cisco Unity クロス サーバハンドオフ Live Reply 要求 DTMF (Cisco Unity Cross-Server Handoff Live Reply Request DTMF)	<p>コールが Cisco Unity サーバからのクロスサーバ Live Reply 転送であることを識別する一連の DTMF トーン。サーバ間でコールを正常にハンドオフできるようにするには、それらのサーバが同じ要求 DTMF を使用するように設定されている必要があります。</p> <p>この設定は、Cisco Unity および Cisco Unity Connection サーバ間でのクロスサーバハンドオフ要求だけに適用されます。発信側と受信側のロケーションがいずれも Connection サーバの場合、ハンドオフ要求 (Live Reply を含む) には [クロスサーバハンドオフ応答 DTMF (Cross-Server Handoff Response DTMF)] の設定が使用されます。</p> <p>デフォルト設定 : #8</p>

表 12-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
Cisco Unity クロスサーバハンドオフ転送上書き要求 DTMF (Cisco Unity Cross-Server Handoff Transfer Override Request DTMF)	<p>コールが Cisco Unity サーバとの間で行われるクロスサーバ転送上書きであることを識別する一連の DTMF トーン。発信者が Cisco Unity 自動受付機能で内線番号のあとに続けて #2 を入力すると、転送上書きが行われます。この番号は、その内線番号のグリーティングに直接転送され、このユーザに対して有効になっているその他の転送設定はすべて無視されます。サーバ間でコールを正常にハンドオフできるようにするには、それらのサーバが同じ要求 DTMF を使用するように設定されている必要があります。</p> <p>デフォルト設定：#7</p>
Conversation Manager 高速起動 (Conversation Manager Fast Start)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は起動時にすべてのカンパセーション ファイルをロードするのではなく、最も頻繁に使用されるカンパセーション ファイル (たとえば、ユーザ サインイン カンパセーション、グリーティングの再生、転送などで使用されるファイル) を最初にメモリにロードします。その他のカンパセーションは、発信者またはユーザによって初めてアクセスされたときに個別にロードされます。これにより、起動時間が大幅に短縮され、一部のシステムではまったく使用されないカンパセーション (たとえば、ユーザがアクセスできないオプション用のカスタム キーパッド マップ カンパセーションなど) をロードすることによるオーバーヘッドをなくすることもできます。ただし、事前にロードされていないカンパセーションに発信者がアクセスする場合、Connection がそのカンパセーションをロードする間、若干の遅延 (通常は約 1/2 秒以下) が生じることがあります。そのあとにこれと同じカンパセーションにアクセスする発信者には、遅延は発生しません。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Connection は起動時にすべてのカンパセーション ファイルをロードします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
複数メッセージ削除モード (Multiple Message Delete Mode)	<p>デフォルトでは、ユーザが複数の削除済みメッセージを同時に削除するためにメイン メニューからキーを押すと、Cisco Unity Connection では削除済みのボイス メッセージを削除するか、すべての削除済みメッセージを削除するかを選択できます。Connection が複数の削除済みメッセージを削除する方法を変更するには、次の値を設定して、ユーザが複数の削除済みメッセージを削除するときの再生メッセージと削除対象のメッセージを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 はユーザに対して削除対象のメッセージを選択するよう要求しません。代わりに、Connection は削除済みのボイス メッセージをすべて削除します。 3：Connection はユーザに対して削除対象のメッセージを選択するよう要求しません。代わりに、Connection は削除済みのメッセージ (該当するボイス メッセージ、開封確認、電子メール メッセージ) をすべて削除します。 <p>この設定は、サービス クラス (CoS) の設定やカンパセーション スタイルに関係なく、システム全体でユーザに適用されます。この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できません。</p>
受信済みユーザかどうかの識別をシステム全体で無効にする (Disable Identified User Messaging Systemwide)	<p>ユーザが別のユーザにコールし、そのコールが着信側ユーザのグリーティングへ転送された場合に、メッセージを残したユーザを識別できる Cisco Unity Connection の機能を Identified User Messaging (IUM; 識別できるユーザのメッセージング) と呼びます。一部には、ユーザが最初に Connection にサインインしてからメッセージを送信しない限り、すべてのメッセージを識別できない発信者メッセージとして残しておくサイトもあります。</p> <p>システム全体で IUM を無効にするには、このチェック ボックスをオンにします。</p>

表 12-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
下書きメッセージ : 保持期間 (日) (Draft Messages: Retention Period (in Days))	<p>Cisco Unity Connection が下書きメッセージをサーバに保持する期間を指定します。デフォルトでは、自身が作成したメッセージをユーザが 2 日間変更しなければ、Connection はそのドラフト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削除します。</p> <p>下書きメッセージの保存期間を変更するには、1 から 60 までの数字を入力します。値を日数で入力してください。</p> <p>デフォルト設定 : 2 日</p>
メッセージへの移動を許可する (Enable Go to Message)	<p>このチェック ボックスをオンにすると、ユーザは保存されたメッセージ スタックにある特定のメッセージ番号に直接移動できます。このチェック ボックスをオフにすると、この機能はシステム全体で無効になります。</p> <p>この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できないことに注意してください。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。</p>
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)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は、複数の受信者に送信されたというメッセージを再生する前に、「複数の受信者に送信された」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 はメッセージの受信者が複数であることをアナウンスしません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>
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)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection はセキュアなメッセージを再生する前に、「セキュアなメッセージである」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 ステータスをアナウンスしません。</p> <p>たとえば、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して設定されるように Connection を設定した場合は、「セキュアなメッセージである」ことをアナウンスするプロンプトが再生されないように、このチェックボックスをオフにする方法もあります。</p>
削除済みメッセージの削除を確認する (Confirm Deletion of Deleted Messages)	<p>デフォルトでは、ユーザが電話で削除済みメッセージを確認したときに、削除済みメッセージを完全に削除すると、Cisco Unity Connection はユーザに対して削除確認を行いません。削除を実行する前に Connection がユーザに対して確認を求めるようにするには、このチェック ボックスをオンにします。</p>
ユーザによる登録時の名前の録音を必須にする (Require Users to Record Names at Enrollment)	<p>デフォルトでは、Cisco Unity Connection は初回登録時に名前を録音するようユーザに要求しますが、ユーザが名前を録音しない場合に登録プロセスを中止することはできません。Connection が社内ディレクトリにユーザを登録する際、ユーザの名前が録音されていない場合は、テキスト/スピーチを使用してそのユーザの表示名を再生します。すべての名前がユーザの音声で再生されるようにするには、Connection が初回時の登録を処理する方法を変更します。</p> <p>このチェック ボックスをオンにすると、ユーザによる名前の録音が必要事項になります。このチェックボックスがオンになっている場合、初回登録時に名前を録音していないユーザは Connection ユーザとして登録されず、自分のメッセージにアクセスすることができません。登録が正常に完了するまでは、これらのユーザが Connection にサインインするたびに初回登録カンパセーションが再生されます。</p> <p>(注) この設定は、ユーザのカンパセーション スタイルに関係なく、Connection サーバに関連付けられたすべてのユーザに適用されます。</p>

表 12-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
識別できない発信者への Live Reply のダイヤルプレフィックス (Dial Prefix for Live Reply to Unidentified Callers)	識別できない発信者への Live Reply でダイヤルされる ANI に付加されるプレフィックス。通常、このプレフィックスはトランク アクセス コードまたはその他の ID で、電話システムはこれを使用して番号を正しく処理することができます。このプレフィックスが適用されるのは、ANI の長さが [Live Reply ダイヤル プレフィックスの先頭に最低限必要な数字の数 (Minimum Number of Digits Required for Prepending Live Reply Dial Prefix)] の設定と同じかそれよりも長い場合だけです。
Live Reply ダイヤルプレフィックスの先頭に最低限必要な数字の数 (Minimum Number of Digits Required for Prepending Live Reply Dial Prefix)	ANI の長さがここで設定された数値と同じかそれよりも長い場合に限り、[識別できない発信者への Live Reply のダイヤルプレフィックス (Dial Prefix for Live Reply to Unidentified Callers)] の設定が適用されます。0 の値は、識別できない発信者への Live Reply にプレフィックスが使用されないことを意味します。
メッセージブックマークのタイムアウト (分) (Message Bookmark Timeout (in Minutes))	<p>Cisco Unity Connection がメッセージブックマークを保存する期間 (分) を入力します。メッセージの再生中にコールが切断されたりユーザが電話を切ったりした場合、ユーザはブックマークを使用してこの時間内にもう一度 Connection にコールし、問題なくメッセージを再生することができます。</p> <p>新規または開封済みメッセージの再生中にコールが終了すると、Connection はメッセージブックマークを作成します。削除されたメッセージ、下書きメッセージ、または外部の電子メールメッセージの再生中や、メッセージロケータなどの動的な検索によって生成されたメッセージ (「<ユーザ名>からのメッセージを検索 (Find messages from <ユーザ名>)」など) の再生中には、メッセージのブックマークは作成されません。</p> <p>1 から 60 分までの値を入力してください。</p> <p>デフォルト設定 : 5 分</p>
スペルによる名前の検索を無効にする (Disable Spelled Name Searches)	この設定は、メッセージの宛先を指定する際のスペルによる名前検索オプションを無効にします。この設定は、音声認識カンパセーションでは使用できないことに注意してください。
リプレイ時にメッセージの要約を無効にする (Disable Message Summary on Replay)	<p>デフォルトでは、ユーザが電話でメッセージを再生すると、Cisco Unity Connection はメッセージの要約と本文の両方を再生します。[リプレイ時にメッセージの要約を無効にする (Disable Message Summary on Replay)] チェック ボックスをオンにすると、Connection カンパセーションが変更され、ユーザがボイスメッセージを再生するとメッセージの本文だけが再生されます。</p> <p>(注) この変更は、ボイスメッセージの再生だけに適用されます。</p>
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)	<p>ユーザがメッセージのスキップを選択した場合の Cisco Unity Connection の動作を変更できます。デフォルトでは、ユーザがメッセージをスキップすると、そのメッセージには再び新規のマークが付けられ、メッセージ受信インジケータはオンのままになっています。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザがメッセージをスキップすると、そのメッセージには開封済みのマークが付けられ、メッセージ受信インジケータはオフになります。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>

表 12-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
受信理由コードを再生する (Play Receipt Reason Code)	<p>デフォルトでは、ユーザが Nondelivery Receipt (NDR; 不達確認) を再生すると、Cisco Unity Connection は NDR 理由コードを再生したあと、ユーザが NDR を受信した理由を説明するプロンプトを再生します。理由コードと共に理由プロンプトを再生することで、ユーザは開封確認全体を聞かなくても NDR の受信理由を把握できます。さらに、理由コードをデスク担当者に伝えることで、ユーザは NDR 問題を伝達しやすくなります。</p> <p>このチェック ボックスをオフにすると、Connection は NDR 理由コードを再生しません。</p> <p>(注) この設定は、カンパセーション スタイルに関係なく、システム全体でユーザに適用されます。</p>
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)	<p>宛先指定優先リストでの名前の最大有効期間を日数で指定します。この期間内に変更されなかった名前はリストから削除されます。この値が 0 に設定されている場合、宛先指定優先リストから名前は削除されません。</p>
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)	<p>ユーザが宛先指定優先リストに含めることができる名前の最大数を指定します。この値が 0 に設定されている場合、宛先指定優先リストの名前の数は制限されていません。</p>
メッセージ通知をオフにするオプションを再生する (Play Option to Turn Off Message Notification)	<p>通知の発信時、デフォルトでは電話の受け手に対し、Cisco Unity Connection がコールした番号へのメッセージ通知をオフにするオプションが再生されます。これは、到着通知デバイスに間違った電話番号が入力されている場合などに便利です。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、デバイスへのメッセージ通知をすべてオフにするオプションが電話の受け手に対して再生されます。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Connection はメッセージ通知をすべてオフにするオプションを再生しません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
アスタリスクを使用して通知デバイスを無効にする (Use Star to Deactivate Notification Device)	<p>通知の発信時、デフォルトでは電話の受け手が 1 を押すと、Cisco Unity Connection がコールした電話番号への発信ダイヤルをオフにできます。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、1 を押してデバイスをオフにする代わりに、アスタリスク キーを使用してデバイスをオフにします。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、1 キーを使用して通知デバイスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
メッセージの転送時に一言録音するように求める (Prompt User to Record an Introduction When Forwarding Messages)	<p>メッセージを転送する場合、Cisco Unity Connection がコメントを録音するようにユーザに求めるには、このチェックボックスをオンにします。メッセージを転送する場合にコメントを録音するように求めるプロンプトは、タッチトーンと音声認識カンパセーションの両方のユーザに適用されます。</p> <p>このチェックボックスがオフになっていると、メッセージを転送するときにユーザにコメントを録音するように求めるプロンプトを、Connection が再生しません。メッセージを送信する前に、ユーザはあとからコメントを録音することを選択できます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>

表 12-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
既知の内線番号からの暗証番号入力失敗した場合に、ユーザ ID の入力を要求する (Request Entry of User ID After Failed PIN Entry from Known Extension)	既知の内線番号から Cisco Unity Connection にサインインした場合、ユーザは暗証番号だけを要求されます。このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザが間違った暗証番号を入力すると、次の操作では Connection は暗証番号だけでなくユーザ ID も入力するようユーザに要求します。このチェックボックスがオフになっている場合、Connection は再入力操作で暗証番号の入力だけを要求します。 (注) ユーザが自分に関連付けられていない内線番号からコールすると、Connection は常にユーザ ID を要求します。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
登録中のグリーティングの録音をスキップする (Skip Recording of Greeting During Enrollment)	登録中に Cisco Unity Connection が発信者にグリーティングの録音を要求しないようにするには、このチェック ボックスをオンにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
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)	このチェック ボックスをオンにすると、音声認識ユーザがプライマリまたは代行内線番号から Cisco Unity Connection にコールする際、ボイスメール暗証番号の数字を音声で入力できます。Connection は、キーパッドでの数字入力の代わりに読み上げられた数字をユーザのボイスメール暗証番号と照合します。サインインプロセスで、ユーザ個人の声紋を認識したり、生態認証を適用したりすることはありません。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
音声認識の確認信頼度しきい値 (Voice Recognition Confirmation Confidence Threshold)	この設定を使用して、Cisco Unity Connection が音声認識発信者に対して目的を確認するよう求める確率を調整します。たとえば、発信者が「cancel」または「hang up」と発声してもシステムが聞き間違えるという苦情が寄せられた場合、この設定値を増やすと、意図しないアクションが誤って確定されるのを防止できます。または、発信者からシステムの確認要求が多すぎるという苦情が寄せられた場合は、この設定を小さめの値に調整してみます。 有効値の範囲は 0 ～ 100 です。この値が 0 に設定されている場合、Connection から確認を求められることはありません。この値が 100 に設定されている場合、常に Connection から確認を求められます。 この設定の現実的な値の範囲は 30 ～ 90 です。デフォルト値を設定すれば、ほとんどのエラーが確実に除外され、たいいていのシステムで必要なときに確認を求めることができます。この値が小さすぎると、システムがコマンドを誤って認識して実行する場合があります。 デフォルト設定：60
発声された単語間の待機時間 (ミリ秒) (Time to Wait Between Spoken Words (in Milliseconds))	すでに発声された単語に対して Cisco Unity Connection が処理を行うまでに、発信者の次の発声を待機する時間。 デフォルト設定：750 ミリ秒
音声認識に詳細な名前辞書を使用 (Use Advanced Name Dictionary for Voice Recognition)	このチェック ボックスをオンにし、Connection Voice Recognizer サービスを再起動すると、Cisco Unity Connection で詳細な名前辞書が使用されます。この設定を有効にすると、システムのパフォーマンスに影響します。Cisco Technical Assistance Center (Cisco TAC) が変更を指示しない限り、この設定は変更しないことをお勧めします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。

表 12-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
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)	<p>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 Cisco Unity Connection カンパ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。</p> <p>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 カンパ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。(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、音声認識カンパセーションだけです)。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
高速送信 - アドレッシング中に [####] でのメッセージ送信を可能にする (Rapid Send - Allow [####] to Send a Message During Addressing)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザが [###] を押すと、アドレッシング中にメッセージが送信されます。この機能は新しいメッセージを送信する場合、またはメッセージに返信または転送する場合にだけ使用できます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
録音前にメッセージの宛先を指定する (Address Message Before Recording)	<p>このチェックボックスをオンにすると、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際、Cisco Unity Connection はユーザに対してまずメッセージの宛先を指定してからそのメッセージを録音するよう要求します。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
コール転送の試行間隔の待機時間 (秒) (Wait Time in Seconds Between Call Transfer Attempts)	<p>コール転送を試行する間の待機時間を秒単位で指定します。1 から 60 までの数字を入力してください。</p> <p>デフォルト設定：5 秒</p>
許容されるコール転送の最大試行回数 (Maximum Call Transfer Attempts Allowed)	<p>Cisco Unity Connection が行う転送の最大試行回数を指定します。0 (ゼロ) から 30 までの数字を入力してください。</p> <p>デフォルト設定：5 回</p>
着信コールのルーティングに (最初ではなく) 最後のリダイレクト番号を使用する (Use Last Redirecting Number for Routing Incoming Call)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は着信コールのルーティングに最後のリダイレクト番号を使用します。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 12-4 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
録音ができない場合はテキスト/スピーチで表示名を読み上げる (Use Text to Speech to Read Display Names When No Recording Is Available)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は名前が録音されていないユーザの表示名をテキスト/スピーチ機能を使用して再生します。これにより、メッセージの宛先を指定する際、発信者はディレクトリ ハンドラの検索でこのようなユーザを検索でき、その他のユーザはこうしたユーザに関する詳細情報を再生できます。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Connection はそのユーザに関連付けられたプライマリ内線番号を再生します。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
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)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は受信者の数がこのフィールドで指定された数以上のメッセージに対して、ユーザが全員に返信しようとするすると警告します。このオプションが 0 よりも大きい場合、同報リストのメンバーに関係なく、同報リストに少なくとも 1 つの同報リストが含まれるメッセージに対して全員に返信しようとするすると、警告がトリガーされます。</p> <p>このオプションが 0 に設定されている場合、全員に返信しても Connection は警告メッセージを表示しません。</p> <p>デフォルト設定：0 受信者。</p>
ポート ステータス モニタの出力への接続を許可する IP アドレス (カンマ区切り) (IP Addresses Allowed to Connect for Port Status Monitor Output (Comma-Separated))	<p>Cisco Unity Connection への接続を許可するリモートポート ステータス モニタ クライアントの IP アドレスを 3 つまで入力します。IP アドレスはカンマまたはセミコロンで区切る必要があります。ここに IP アドレス リストがないクライアントは、Cisco Unity Connection への接続を拒否されます。</p>
リモートポート ステータスの出力を有効にする (Enable Remote Port Status Output)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection はリアルタイムのポートステータス情報をポート 5000 からリモートポート ステータス モニタ クライアントに送信できます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Changing Conversation Settings for All Users in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

メッセージングの設定

表 12-5 [メッセージングの設定 (Messaging Configuration)] ページ

フィールド	説明
下書きメッセージ：保持期間（日） (Draft Messages: Retention Period (in Days))	<p>Cisco Unity Connection が下書きメッセージをサーバに保持する期間を指定します。デフォルトでは、自身が作成したメッセージをユーザが 2 日間変更しなければ、Connection はその下書き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削除します。</p> <p>下書きメッセージの保存期間を変更するには、1 から 60 までの数字を入力します。値を日数で入力してください。</p> <p>デフォルト設定：2 日</p>
メッセージごとの添付ファイルの合計サイズ制限（メガバイト） (Total Size Limit for Attachments per Message (in Megabytes))	<p>ボイス メッセージに添付できる最大サイズ（メガバイト単位）を入力します。複数の添付ファイルがある場合、すべての添付ファイルの合計サイズをこの数値未満にする必要があります。ボイス メッセージはこの合計には含まれません。1 ～ 5 メガバイトまでの整数値を入力します。</p> <p>デフォルト設定：1 メガバイト。</p>
サイト間メッセージング：パブリック同報リストのネストレベル最大値 (Intersite Messaging: Maximum Level of Nested Public Distribution Lists)	<p>ネストされたリストが別のサイトのロケーションをホームとしている場合、Cisco Unity Connection がメッセージを配信するシステム同報リストのネスト レベルを指定します。このレベルを下回るリストのメンバーには、メッセージは送信されません。</p> <p>デフォルト設定：20 レベル</p>
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)	<p>このチェック ボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection はメッセージをリレーする（または、メッセージを受け入れてリレーする）メッセージ アクションが 1 つ以上設定されているユーザ用に、プライベートのマークが付けられたメッセージをリレーします。プライベート メッセージをリレーする場合、Connection はそのメッセージにプライベート フラグをつけます。</p> <p>Connection でプライベート メッセージがリレーされ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。このチェックボックスがオフになっている場合、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 Connection が受信すると、メッセージの送信者は不達確認 (NDR) を受信し、Connection はそのメッセージの受け入れまたはリレーを行いません。たとえば、ユーザ A に送信されるボイス メッセージを受け入れてリレーするように Connection が設定されている場合、ユーザ B がユーザ A にプライベート ボイス メッセージを送信すると、Connection はユーザ B に NDR を送信し、メッセージを破棄します。メッセージをユーザ A の Connection メールボックスに配信したり、コピーをユーザ A のリレー アドレスにリレーすることはありません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>

表 12-5 [メッセージングの設定 (Messaging Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
セキュア メッセージのリレーを許可する (Allow Relaying of Secure Messages)	<p>このチェック ボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection はメッセージをリレーする (または、メッセージを受け入れてリレーする) メッセージアクションが 1 つ以上設定されているユーザ用に、セキュアのマークが付けられたメッセージをリレーします。Connection は、通常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。</p> <p>Connection でセキュア メッセージがリレーされ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。このチェックボックスがオフになっている場合、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 Connection が受信すると、メッセージの送信者は不達確認 (NDR) を受信し、Connection はそのメッセージの受け入れまたはリレーを行いません。たとえば、ユーザ A に送信されるボイス メッセージを受け入れてリレーするように Connection が設定されている場合、ユーザ B がユーザ A にセキュア ボイス メッセージを送信すると、Connection はユーザ B に NDR を送信し、メッセージを破棄します。メッセージをユーザ A の Connection メールボックスに配信したり、コピーをユーザ A のリレー アドレスにリレーしたりすることはありません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
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)	<p>このチェック ボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection はアクセス リストに定義されたユーザ グループを使用して、システム同報リストにメッセージを送信できるユーザを制御します。メッセージを受信するシステム同報リストごとに、エイリアスを使用して第 2 の同報リストを作成します。このエイリアスは、元のアクセス リストのエイリアスと [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たサフィックスで構成されます。たとえば、allvoicemailusers というエイリアスを持つシステム同報リストのアクセス リストを設定するには、[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)] フィールドの値が -accesslist の場合、allvoicemailusers-accesslist というエイリアスを持つ第 2 の同報リストを作成し、allvoicemailusers にメッセージを送信する必要があるユーザをアクセス リストのメンバーとして追加します。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があります。</p> <p>Connection でシステム同報リストへのアクセスが制限され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。このチェックボックスがオフになっている場合、Connection では、自身の検索範囲に同報リストのパーティションが含まれているすべてのユーザは、メッセージを同報リストに送信できます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>
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)	<p>このチェック ボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection はアクセス リストが作成されていないシステム同報リストへのメッセージの配信を許可します。</p> <p>このチェック ボックスをオフにすると、Connection はアクセス リストが作成されていないシステム同報リストへのメッセージ送信を拒否し、メッセージの送信者に不達確認 (NDR) が送信されます。</p> <p>[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 ボックスがオフの場合、この設定は無効になります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 12-5 [メッセージングの設定 (Messaging Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
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)	<p>アクセスリストと、そのリストが制御するシステム同報リストを照合するために Cisco Unity Connection が使用するテキスト サフィックスを入力します。たとえば、allvoicemailusers というエイリアスを持つシステム同報リストのアクセスリストを設定するには、[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)] フィールドの値が -accesslist の場合、allvoicemailusers-accesslist というエイリアスを持つ第 2 の同報リストを作成し、allvoicemailusers にメッセージを送信する必要があるユーザをアクセスリストのメンバーとして追加します。</p> <p>[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)] チェックボックスがオフの場合、この設定は無効になります。</p> <p>デフォルト設定 : -accesslist</p>
メッセージファイルの破棄レベル (Message File Shredding Level)	<p>メッセージファイルが削除されるときにランダムな情報によって上書き (破棄) される回数を指定します。</p> <p>1 ~ 10 の数字を入力します。0 (ゼロ) に設定すると破棄が行われません。破棄レベルが 1 に設定されている場合、各メッセージファイルがランダムなデータビットで 1 回上書きされます。このレベルが 2 に設定されている場合、各メッセージファイルが 2 回上書きされます。以降、同様に上書き回数が増えていきます。</p> <p>パフォーマンスの問題により、破棄レベルを 3 よりも高く設定しないことを強く推奨します。</p> <p>この設定が有効になっている場合に、削除したメッセージを消去する SysAgent タスクを実行すると、削除されたメッセージは 30 分ごとに破棄されます。</p> <p>デフォルト設定 : 0 (破棄しない)</p>
送信済みメッセージ : 保持期間 (日) (Sent Messages: Retention Period (in Days))	<p>Cisco Unity Connection が送信済みメッセージをサーバに保持する期間を指定します。メッセージの取り消し機能を使用できるユーザは、指定された保存期間中に送信したメッセージのリストを確認し、開封 (メッセージの再生、保存、削除、または開いて新規メッセージとして保存など) されていない受信者のメールボックスからメッセージを削除するよう Connection に指示できます。デフォルトでは、保存期間は 0 日で、メッセージの取り消し機能はシステム全体で無効になっています。メッセージの取り消しを有効にするには、1 から 999 までの数字を入力します。値を日数で入力してください。</p> <p>(注) 送信済みメッセージはユーザ メールボックス クォータに計上されるので、この値を高く設定すると、ユーザ メールボックスが送信済みメッセージで一杯になる可能性があります。これらのメッセージは、取り消し以外の方法で削除することはできません。</p> <p>音声認識ユーザは、メイン メニューから「Recall」と発声すると、メッセージの取り消しメニューにアクセスできます。タッチトーンカンバセーションユーザがメッセージの取り消しメニューにアクセスできるようにするには、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 カンバセーションのメイン メニューにある [メッセージの取り消し (Message Recall)] アクションにキーを割り当て、ユーザをそのカスタム カンバセーションに割り当てる必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : 0 日 (メッセージの取り消しは無効)</p>
SMTP 応答の待機時間 (秒) (Number of Seconds to Wait for SMTP Response)	<p>リモート SMTP サーバにメッセージを送信するときに、Cisco Unity Connection SMTP サーバが応答を待機する秒数を指定します。</p> <p>たとえば、大規模な同報リストへのメッセージがタイムアウトし、Connection がメッセージの送信を再試行する場合は、この警告期間を長くします。</p> <p>14 ~ 60 の範囲内の数を入力してください。</p> <p>デフォルト設定 : 14 秒。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Configuring IMAP Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Task List for Configuring IMAP Access in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing System Distribution Lists in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Using Advanced Settings to Enable System Distribution List Access Lists in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

サイト内ネットワークの設定

表 12-6 [サイト内ネットワークの設定 (Intrasite Networking Configuration)] ページ

フィールド	説明
オブジェクト依存関係タイムアウト (秒) (Object Dependency Timeout (in Seconds))	レプリケーション中にオブジェクトに関する情報が到着する場合がありますが、別の関連オブジェクトに関する情報が到着して適用されるまで、ディレクトリに適用できません。(たとえば、同報リストのメンバーに関する情報が、メンバーのユーザ アカウント情報が到着する前に到着する場合があります)。この設定では、Connection Digital Networking Replication Agent が、最初のオブジェクトの適用に失敗したことを示す前に、関連オブジェクトを待機する時間が制限されます。 60 ~ 86400 秒の数値を入力してください。 デフォルト設定 : 300 秒
アイドルレプリケーション中に 1 分間に送信されるメッセージ (Messages Sent Per Minute During Idle Replication)	この設定では、レプリケーション中 (Connection Digital Networking Replication Agent がプッシュ式またはプル式の完全同期を実行していない場合) に、レプリケーション エージェントが送信する 1 分当たりのメッセージの最大数が制御されます。この値はおよその数であり、1 分間のメッセージ数がこの値を超えるのを防ぐ必要がある場合に、連続するレプリケーション間隔にメッセージを分割するレプリケーション間隔 (秒単位) に関連付けられています。 たとえば、[アイドルレプリケーション中に 1 分間に送信されるメッセージ (Messages Sent Per Minute During Idle Replication)] のデフォルト値は 180、つまり 1 秒当たり 3、または 15 秒の間隔ごとに 45 です。レプリケーション間隔の最初に、レプリケーション エージェントは 45 メッセージを送信して間隔が終了するまで待機し、次の間隔で次の 45 メッセージを送信します。 1 ~ 3600 の範囲内の数を入力してください。 デフォルト設定 : 1 分当たり 180 メッセージ。
レプリケーション間隔 (秒) (Replication Interval (in Seconds))	Connection Digital Networking Replication Agent がローカル ロケーションでの新しい変更を検索してリモート ロケーションに送信し、リモート ロケーションでの新しい変更を検索してローカル ロケーションに適用する頻度を指定します。 0 ~ 86400 の数字を入力してください。まだ処理されていない可能性がある情報に対する不正な要求が行われるのを防ぐために、サイト内の他のすべてのロケーションの [レプリケーション間隔 (Replication Interval)] と同じかそれに近い値を入力し、すべてのロケーションの [未処理のレプリケーションのタイムアウト (Stalled Replication Timeout)] の値よりも小さい値を使用することを推奨します。 デフォルト設定 : 15 秒。

表 12-6 [サイト内ネットワーキングの設定 (Intrasite Networking Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
応答を待つ前に送信する応答未確認 USN の数 (Number of Unacknowledged USNs to Send Before Waiting for a Response)	<p>Connection Digital Networking Replication Agent がプッシュ式の同期中に、リモート ロケーションで更新メッセージのフラッディングが発生するのを避けるには、この値を使用します。この値は、レプリケーション エージェントが、一部のメッセージを受信したリモート ロケーションからの確認応答を待機する前にリモート ロケーションに送信するメッセージ数とほぼ同じです。</p> <p>1 ~ 10000 の範囲内の数を入力してください。</p> <p>デフォルト設定 : 100。</p>
未処理のレプリケーションのタイムアウト (秒) (Stalled Replication Timeout (in Seconds))	<p>ネットワーク ロケーション間でのレプリケーション中に、一部のメッセージが失われる可能性があります。Connection Digital Networking Replication Agent が失われたメッセージを検出した場合、ここで指定された時間だけ待機してから、リモート ロケーションに失われたメッセージの再送信要求を送信します。ロケーション間の通信速度が遅い場合、メッセージが到着するまでの許容時間を長くするために、この値を大きくしてみてください。</p> <p>5 ~ 3600 秒の数値を入力してください。まだ処理されていない可能性がある情報に対する不正な要求が行われるのを防ぐために、この値は各ロケーションの [レプリケーション間隔 (秒単位)] の値よりも大きくする必要があります。</p> <p>デフォルト設定 : 60 秒</p>
ディレクトリ データを同期するときに音声名を含める (Include Voice Names When Synchronizing Directory Data)	<p>この設定では、Connection のロケーション間で渡されるディレクトリ同期情報に音声名が含まれるかどうかは制御されます。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、Connection Digital Networking Replication Agent はディレクトリの更新とともに音声名をリモート ロケーションに送信し、リモート ロケーションから音声名なしで更新を受信すると、レプリケーション エージェントはリモート ロケーションに対して音声名を要求します。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、レプリケーション エージェントはディレクトリの更新とともに音声名をリモート ロケーションに送信せず、音声名なしのリモート オブジェクトに対して更新を要求しません。</p> <p>この設定値に関係なく、レプリケーション エージェントでは常にリモート ロケーションがディレクトリの更新とともに送信する音声名が適用されることに注意してください。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。</p>

テレフォニーの設定

表 12-7 [テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)] ページ

フィールド	説明
コール応答用の最小ポート数 (電話システムあたり) (Minimum Number of Ports (per Phone System) for Answering Calls)	<p>電話システム統合ごとに Cisco Unity Connection で必要とされる、コール応答用のボイス メッセージポートの最小数を入力します。0 から 256 までの値を入力してください。</p> <p>デフォルト設定 : 1</p>

表 12-7 【テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
RTP (音声) 接続用の Differentiated Services Code Point (DSCP) 値 (Differentiated Services Code Point (DSCP) Value for the RTP (Audio) Connection)	RTP (または音声) パケットの Differentiated Services Code Point (DSCP) 値を入力します。シスコのサポート エンジニアによる特別な指示がない限り、このパラメータはデフォルト値のままにしてください。 デフォルト設定 : 46
コール シグナリング 接続用の Differentiated Services Code Point (DSCP) 値 (Differentiated Services Code Point (DSCP) Value for Call Signaling Connections)	コール シグナリング パケットの Differentiated Services Code Point (DSCP) 値を入力します。シスコのサポート エンジニアによる特別な指示がない限り、このパラメータはデフォルト値のままにしてください。 デフォルト設定 : 24
ライブ録音ビープ間隔 (ミリ秒) (Live Record Beep Interval in Milliseconds)	ライブ録音による電話カンパシーションの録音中に、ビープ音を再生する間隔をミリ秒単位で入力します (ライブ録音機能は Cisco Unified Communications Manager 統合だけでサポートされていません)。 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。この設定値が 0 よりも大きい場合、その数値 (ミリ秒) がビープ間隔になります。 デフォルト設定 : 15,000 ミリ秒
ポート ウォッチドッグのしきい値 (分) (Port Watchdog Threshold in Minutes)	ロックされていると判定されるまでにポートをオフフックにできる時間 (分) を入力します。ポートがこのしきい値に達すると、Cisco Unity Connection はエラーをログに記録します。エラーを確認するには、Real-Time Monitoring Tool を参照してください。30 分よりも大きい値を設定することを推奨します。 デフォルト設定 : 240 分
録音の最初の無音のタイムアウト (ミリ秒) (Leading Silence Timeout for Recordings in Milliseconds)	ユーザまたは発信者が発声を開始しない場合に、Cisco Unity Connection がメッセージ、グリーティング、または録音名を終了するまでの時間をミリ秒単位で入力します。2 または 3 未満の値を設定した場合、ユーザまたは発信者に発声を開始するための十分な時間が与えられない場合があります。 デフォルト設定 : 5,000 ミリ秒
録音の最後の無音のタイムアウト (ミリ秒) (Trailing Silence Timeout for Recordings in Milliseconds)	長時間の録音が終了したことを Cisco Unity Connection が検知するための無音時間をミリ秒単位で入力します。一時停止の時間がこの長さに達すると、Connection は通話者が録音を終了したと判断します。 デフォルト設定 : 3,000 ミリ秒
最大録音時間 (ミリ秒) (Maximum Recording Time in Milliseconds)	メッセージの最大録音時間をミリ秒単位で入力します。この設定は、グリーティング、録音名、メッセージ以外の録音には適用されません。0 から 3,600,000 ミリ秒 (1 時間) までの値を入力してください。 デフォルト設定 : 1,200,000 ミリ秒 (20 分)

表 12-7 [テレフォニーの設定 (Telephony Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
最小録音期間 (ミリ秒) (Minimum Recording Duration in Milliseconds)	メッセージまたはグリーティングの最小録音時間をミリ秒単位で入力します。この設定は録音名には適用されません。0 から 5,000 ミリ秒までの値を入力してください。 デフォルト設定 : 1,000 ミリ秒
終了警告の最小録音期間 (ミリ秒) (Minimum Recording Duration in Milliseconds for Termination Warning)	Cisco Unity Connection が録音時間を監視して終了警告を再生するかどうかを判断するメッセージの最小録音時間をミリ秒単位で入力します。この時間を超えることが許可されたメッセージ録音だけが Connection によって監視され、長すぎるかどうか判断されます。20,000 から 1,200,000 ミリ秒までの値を入力してください。 デフォルト設定 : 30,000 ミリ秒
録音終了の警告時間 (ミリ秒) (Recording Termination Warning Time in Milliseconds)	最大許容録音時間に達するどれくらい前に Cisco Unity Connection が終了警告プロンプトを再生するかをミリ秒単位で入力します。録音セッション中に終了警告を再生した場合、Connection はこのフィールドで指定された時間待機してから録音セッションを終了します。Connection はメッセージ録音中だけ警告を再生し、グリーティングや録音名などその他の録音中には再生しません。 この設定が 0 の場合、終了警告は無効になっています。 デフォルト設定 : 15,000 ミリ秒

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Managing the Phone System Integrations in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

レポートの設定

表 12-8 [レポートの設定 (Report Configuration)] ページ

フィールド	説明
監査ログを有効にする (Enable Audit Log)	監査ログを有効にするには、このチェック ボックスをオンにします。監査ログを無効にするには、このチェック ボックスをオンにします。このチェック ボックスがオフの場合、ストアードプロシージャは監査ログへの書き込みを停止します。 デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。
監査ログに許容される最大イベント数 (Maximum Events Allowed in Audit Log)	監査ログ テーブルに許容される監査イベントの最大数を入力します。最大しきい値に達すると、最も古いイベントが削除され、新しいイベントのスペースが確保されます。1 から 100,000 までの数字を入力してください。 デフォルト設定 : 100,000
セキュリティログを有効にする (Enable Security Log)	この設定は、セキュリティ ログを有効または無効にします。このフィールドが無効に設定されている場合、ストアードプロシージャはセキュリティ ログへの書き込みを停止します。 デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。

表 12-8 [レポートの設定 (Report Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
セキュリティ ログに許容される最大イベント数 (Maximum Events Allowed in Security Log)	セキュリティ ログ テーブルに許容されるセキュリティ イベントの最大数を入力します。1 から 100,000 イベントまでの値を入力してください。最大しきい値に達すると、最も古いイベントが削除され、新しいイベントのスペースが確保されます。 デフォルト設定 : 100,000
データ収集サイクルの間隔 (分) (Minutes Between Data Collection Cycles)	レポート データ収集サイクル間の待機時間 (分) を入力します。 デフォルト設定 : 30 分
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)	レポート データベースにデータを保存する日数を入力します。 デフォルト設定 : 90 日 (注) 作成するレポートの時間範囲にこの数値を超える値を入力しても、データの日数はこのフィールドで設定する値によって制限されます。
超過時にレポート ハーベスタが無効にされるレポート データベースのサイズ (容量のパーセンテージ) (Reports Database Size (as a Percentage of Capacity) After Which the Reports Harvester Is Disabled)	レポート データベースが占有を許可されるディスク容量の最大比率をパーセンテージで入力します。レポート データベースがこの比率に達すると、データベースがそれ以上大きくならないよう、(Cisco Unity Connection Serviceability の) Connection Report Data Harvester サービスがオフになります。 デフォルト設定 : 80 %
レポート出力の最大レコード数 (Maximum Records in Report Output)	レポート出力に含めることができる最大レコード数。5,000 から 30,000 までの値を入力します。 デフォルト設定 : 25,000 レコード ただし、次のことに注意してください。 <ul style="list-style-type: none"> レポート出力が HTML で作成される場合、[レポート出力の最大レコード数 (Maximum Records in Report Output)] が 250 を超える値に設定されていても、出力で返される最大レコード数は 250 です。 [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)	1 から 10,000 までの値を入力します。要求されたレポート内のレコード数がこの値を超えている場合、レポートの実行前にレポート確認ページが表示され、レポートの生成中は進捗インジケータが表示されます。進捗インジケータの目的は、要求されたレポートが大きいため、完了に時間がかかる可能性が高いことを警告することです。Cisco Unity 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、Cisco Unity Connection Administration セッションを開いたままにしておく必要があります。 デフォルト設定 : 2,500 レコード

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Reports in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

Connection 管理の設定

表 12-9 [Connection 管理の設定 (Connection Administration Configuration)] ページ

フィールド	説明
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 (日) (Database Proxy: Service Shutdown Timer (in Days))	データベース プロキシ サービスが自動的に停止するまでの日数を入力します。0 の値は、このサービスを無効にします。 0 から 999 までの値を入力してください。 デフォルト設定: 0
データベース プロキシ: 最大同時接続数 (Database Proxy: Maximum Simultaneous Connections)	データベース プロキシで許可される最大同時接続数を入力します。一部のリモート管理ツールでは、一度に複数の接続が必要であることに注意してください。 1 から 10 までの値を入力してください。 デフォルト設定: 10
ボイスメール Web サービス: アプリケーションは Cisco Unity Connection パスワードをキャッシュ可能 (Voicemail Web Service: Applications Can Cache the Cisco Unity Connection Password)	このチェック ボックスをオンにすると、ボイスメール Web サービスを使用するアプリケーションが Cisco Unity Connection パスワードをキャッシュできます。このチェック ボックスをオフにすると、ボイスメール Web サービスを使用するアプリケーションは Cisco Unity Connection パスワードをキャッシュできません。 デフォルト設定: チェックボックスはオンです。
ボイスメール Web サービス: TRAP 接続のパイロット番号 (Voicemail Web Service: Pilot Number for TRAP Connections)	ボイスメール Web サービスを使用するアプリケーションのパイロット番号を入力します。Cisco Unity Connection がこの番号にダイヤルすると、ボイスメール Web サービスが Telephone Record And Playback (TRAP; 電話での録音および再生) セッションを開始します。 デフォルト設定: 空白

表 12-9 [Connection 管理の設定 (Connection Administration Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
ボイスメール Web サービス : セッション タイムアウト (秒) (Voicemail Web Service: Session Timeout (in Seconds))	Cisco Unity Connection がアイドル状態のボイスメール Web サービス セッションを終了するまでの時間を入力します。 デフォルト設定 : 300 秒 (5 分)
ボイスメール Web サービス : ボイスメールのパイロット番号 (Voicemail Web Service: Pilot Number for Voicemail)	Cisco Unity Connection のパイロット番号を入力します。この設定は、ボイスメール Web サービスを使用するアプリケーションに適用されます。 デフォルト設定 : 空白
Cisco Unified Mobile Advantage : イベント サービス登録通知に対して自己署名の証明書を受け入れる (Cisco Unified Mobile Advantage: Accept Self-signed Certificates for Event Service Subscription Notifications)	このチェック ボックスをオンにすると、Cisco Unity Connection は Cisco Unified Mobility Advantage サーバからの自己署名の証明書を受け入れます。 このチェック ボックスをオフにすると、Cisco Unity Connection は Cisco Unified Mobility Advantage サーバからの自己署名の証明書を受け入れません。 デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。
通知メッセージ内の Cisco PCA へのリンクのホスト名/アドレス (Host Name/Address for Link to Cisco PCA in Notification Messages)	(任意) Cisco Unity Connection クラスタの場合は、Connection サーバのいずれか 1 つが使用できない場合にも有効な IP アドレスまたはホスト名を入力します。SMTP デバイスに通知メッセージを送信する場合、Connection はこの名前を使用して、Cisco PCA へのリンクとして含まれる「http://<host name>/ciscopca」形式の URL を生成します。このフィールドがブランクの場合、通知の送信元である Connection サーバのサーバ名が Cisco PCA へのリンクとして使用されます。
管理セッション タイムアウト (分) (Administration Session Timeout (in Minutes))	Cisco Unity Connection がユーザを Cisco Unity Connection Administration から自動的にサインオフさせるまでに、ブラウザを無人状態で維持できる時間を指定します。 最小設定値は 1 分、最大値は 120 分です。 デフォルト設定 : 5 分
スケジュールを 24 時間形式で表示する (Display Schedules in 24-Hour Format)	Cisco Unity Connection Administration でスケジュールを表示するためのデフォルトの時間表示形式を指定します。スケジュールを 24 時間形式で表示するには、このチェック ボックスをオンにします。スケジュールを 12 時間形式で表示するには、このチェック ボックスをオフにします。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Creating a Cisco Unified Mobility Advantage Integration in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Administrative Tools in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章にある「Remote Database Administration Tools in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

TRAP の設定

表 12-10 [TRAP の設定 (TRAP Configuration)] ページ

フィールド	説明
電話がアイドル状態になってから TRAP タイムアウトになるまでの秒数 (Number of Seconds Phone Is Idle Before TRAP Times Out)	電話での録音および再生 (TRAP) セッションがここで設定された値よりも長時間アイドル状態の場合、Cisco Unity Connection はそのセッションを切断します。0 (ゼロ) から 600 秒までの値を入力します。ゼロの値は、TRAP セッションがタイムアウトしないことを意味します。 デフォルト設定 : 60 秒
TRAP ダイアルアウトの呼び出し回数 (Number of Rings for a TRAP Dial-Out)	1 から 10 回までの値を入力します。 デフォルト設定 : 4 回

関連項目

- 『*User Workstation Setup Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Playback and Recording Devices for the Media Master in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_setup/guide/9xcucuwsx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_setup/guide/9xcucuwsx.html から入手可能)。

ディスク容量の設定の編集

表 12-11 [ディスク容量の設定の編集 (Edit Disk Capacity Configuration)] ページ

フィールド	説明
ディスク容量のパーセンテージ (この値を超える場合、新規ファイルの作成を許可しない) (If the Disk Exceeds This Percent Full, Measures Will Be Taken to Not Allow New Files to Be Created)	<p>メッセージとグリーティングが保存されるハードディスクの最大容量を指定します。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、Cisco Unity Connection カンバセッションが変更され、Connection ユーザも外部発信者もボイスメッセージを残せなくなります。Connection はまた、エラーをログに記録します。これらのエラーは、Real Time Monitoring Tool の [ツール (Tools)] > [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。</p> <p>指定されたパーセンテージの制限まで達した場合、サーバは SMTP メッセージを受け入れないため、サーバが Connection サイトに属している場合、この制限を超えていると、サイト内の他のロケーションからのディレクトリ同期メッセージまたはボイスメッセージを受け取りません。サーバがリモート Connection または Cisco Unity サイトにリンクされたサイトゲートウェイである場合、この制限値を超えていると、ローカルサイトはリモートサイトからのボイスメッセージを受け取ることができません。</p>

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Messaging in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Message Storage and Disk Capacity in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

PCA の設定

表 12-12 [PCA の設定 (PCA Configuration)] ページ

フィールド	説明
Cisco PCA セッションタイムアウト (分) (Cisco PCA Session Timeout (in Minutes))	<p>Cisco Unity Connection がユーザを Cisco Personal Communications Assistant (PCA) から自動的にサインオフさせるまでに、ブラウザを無人状態で維持できる時間を指定します。</p> <p>最小設定値は 1 分、最大値は 1,440 分です。</p> <p>デフォルト設定 : 20 分</p>

表 12-12 [PCA の設定 (PCA Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
Unity Inbox : メッセージ削除確認モード (Unity Inbox: Message Deletion Confirmation Mode)	<p>デフォルトでは、ユーザが Messaging Inbox からメッセージを削除する場合、それによってアイテムが完全に削除されるのでない限り、削除確認は要求されません。この設定を変更して、ユーザが Messaging Inbox からメッセージを削除するたびに Cisco Unity Connection が削除確認を要求するようにしたり、Messaging Inbox が削除確認を求めないように指定したりすることができます。</p> <p>次のいずれかの値を入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 0 : すべての削除を確認するようユーザに要求します。 1 : 完全に削除される場合に限りユーザに確認を要求します。削除されたアイテムが削除済みアイテム フォルダに保存されるサービス クラスに属しているユーザの場合は、削除済みアイテム フォルダのアイテムが削除される場合に限り、Messaging Inbox がユーザに削除確認を要求します。削除されたアイテムが保存されないサービス クラスに属しているユーザの場合、Messaging Inbox は完全に削除されるアイテムだけでなく、新規および開封済みアイテムについても削除確認を行います。 2 : 削除確認を要求しません。 <p>(注) この設定の変更は、Connection サーバに関連付けられたすべてのユーザに適用されます。</p> <p>デフォルト設定 : 1</p>
Unity Inbox : Media Master のオプションとしての録音の保存を無効にする (Unity Inbox: Disable Save Recording As Option in Media Master)	<p>このチェック ボックスをオンにすると、Media Master の [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションが無効になります。</p> <p>デフォルトでは、プライベートまたはセキュア メッセージを除き、ユーザは Messaging Inbox の Media Master で [オプション (Options)] メニューにある [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションを使用して、メッセージを WAV ファイルとしてハードディスクに保存できます。追加的なセキュリティ対策として、[名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションを無効にしておくと、ユーザは自身のハードディスクにメッセージを保存できません。</p> <p>Messaging Inbox の Media Master で [名前を付けて保存 (Save Recording As)] オプションが使用できるかどうかに関係なく、ユーザは Cisco Personal Communications Assistant Web ツールでこのオプションを使用して、グリーティングまたは録音名を保存できます。</p> <p>ユーザがメッセージをアーカイブできないようにしておけば、ユーザは自身の受信ボックスや削除済みアイテム フォルダでメッセージをより長期間保持するようになります。</p> <p>この設定の変更は、Cisco Unity Connection サーバに関連付けられたすべてのユーザに適用されます。</p>

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』(Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by Class of Service in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Access to Voice Messages in Cisco Unity Connection 9.x from the Cisco Unified Personal Communicator」および「Cisco Unity Connection 9.x Web Inbox, Messaging Inbox, and RSS Feeds」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

RSS 設定

表 12-13 [RSS 設定 (RSS Configuration)] ページ

フィールド	説明
セキュアではない RSS 接続を許可する (Allow Insecure RSS Connections)	このフィールドが有効の場合、セキュアでない接続 (SSL を使用しない接続) に RSS フィードへのアクセスが許可されます。セキュアでない接続をサポートしている RSS リーダーを使用する場合、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上を伝送されることに注意してください。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Messaging in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Configuring Access to RSS Feeds of Voice Messages in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

クラスタ設定

表 12-14 [クラスタ設定 (Cluster Configuration)] ページ

フィールド	説明
パブリッシャ サーバで障害が発生した場合は、自動的にサーバの役割を変更する (Automatically Change Server Role When the Publisher Server Fails)	<p>(Cisco Unity Connection クラスタ限定) このチェック ボックスをオンにすると、パブリッシャ サーバの機能が停止した場合に、セカンダリ ステータスのサーバのサーバ ステータスが自動的に変更されます。</p> <p>パブリッシャ サーバの機能が停止した場合に、セカンダリ ステータスのサーバのサーバ ステータスが自動的に変更され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。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
レプリケーションが未処理のまま保留になっている場合は、セカンダリ ステータスのサーバをデアクティベートする (Deactivate Server with Secondary Status When Replication Is Backlogged)	<p>(Cisco Unity Connection クラスタ限定) Cisco Unity Connection クラスタ サーバ間のレプリケーションが未処理のまま保留になっていると、いずれかのサーバの機能が停止する場合があります。</p> <p>このチェック ボックスをオンにすると、レプリケーションが未処理のまま保留になっている場合に、セカンダリ ステータスのサーバのサーバ ステータスが自動的に変更されます。</p> <p>レプリケーションが未処理のまま保留になっている場合に、セカンダリ ステータスのサーバのサーバ ステータスが自動的に変更され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。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

関連項目

- 『*Cluster Configuration and Administration Guide for Cisco Unity Connection*』の「[Configuring a Cisco Unity Connection 9.x Cluster](#)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/cluster_administration/guide/9xcuccagx.html から入手可能)。

ファクスの設定

表 12-15 [ファクスの設定 (Fax Configuration)] ページ

フィールド	説明
ファクス送信可能 ファイルタイプ (Faxable File Types)	ファクス サーバに配信されるメッセージに Cisco Unity Connection が含めるファイル拡張子をカンマ で区切って入力します。Connection は、その他のファイル拡張子が付けられたファイルをすべて削 除してから、メッセージをファクス サーバに配信します。 デフォルト設定 : tif,txt,bmp,doc
ファクス送信失敗通 知の件名プレフィッ クス (Subject Prefix for Notification of a Failed Fax)	ファクス サーバがファクス レポートの件名フィールドに付加するプレフィックスを入力します。 Cisco Unity Connection は、このプレフィッ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。 デフォルト設定 : [ファクス送信失敗 (Fax Failure)]
ファクス送信成功通 知の件名プレフィッ クス (Subject Prefix for Notification of a Successful Fax)	ファクス サーバがファクス レポートの件名フィールドに付加するプレフィックスを入力します。 Cisco Unity Connection は、このプレフィッ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。 デフォルト設定 : [ファクス送信成功 (Fax Success)]

関連項目

- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 9.x) の「[Creating a Cisco Fax Server Integration in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章にある「Configuring the Cisco Fax Server in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

ユニファイド メッセージング サービスの設定

表 12-16 [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

フィールド	説明
予定表: キャッシュ する予定表データの 時間 (Calendars: Number of Hours of Calendar Data to Cache)	(Exchange 予定表連動のみ) 予定表連動が設定されているユーザごとにキャッシュされる、今後の Outlook 予定表データ量を時間単位で入力します。この設定は、Exchange サーバへのネットワーク 接続が一時的に失われた場合の影響を軽減する場合に役立ちます。 数値が大きいほどデータベースのサイズは増大しますが、Exchange サーバへのネットワーク接続が 一時的に失われた場合の会議通知および Personal Call Transfer Rules への影響は軽減されます。 数値を小さくするとデータベースのサイズは縮小されますが、Exchange サーバへのネットワーク接 続が一時的に失われた場合の会議通知および Personal Call Transfer Rules への影響は増大します。 デフォルト設定 : 48 時間

表 12-16 [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 (続き)

フィールド	説明
予定表：通常の予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Calendars: Normal Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))	<p>(Exchange 予定表連動のみ) 予定表連動が設定されている各ユーザの今後の Outlook 予定表データを Cisco Unity Connection がキャッシュする場合の、ポーリング サイクル間の待機時間を分単位で入力します。</p> <p>大きな値に設定すると、Connection サーバへの影響が小さくなりますが、Outlook 予定表データに対する直前の変更をタイムリーに処理できなくなります。</p> <p>小さな値に設定すると、Connection サーバへの影響が大きくなりますが、Outlook 予定表データに対する直前の変更をタイムリーに処理できます。</p> <p>デフォルト設定：30 分</p>
予定表：短い予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Calendars: Short Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))	<p>(Exchange 予定表連動のみ) 予定表キャッシュを頻繁に更新する必要がある予定表ユーザの今後の Outlook 予定表データを Cisco Unity Connection がキャッシュする場合の、ポーリング サイクル間の待機時間を分単位で入力します。この設定を利用するユーザは、Cisco Unity Connection Administration で [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [短い予定表キャッシング ポール間隔を使用する (Use Short Calendar Caching Poll Interval)] チェック ボックスがオンになっている必要があります。</p> <p>大きな値に設定すると、Connection サーバへの影響が小さくなりますが、Outlook 予定表データに対する直前の変更をタイムリーに処理できなくなります。</p> <p>小さな値に設定すると、Connection サーバへの影響が大きくなりますが、Outlook 予定表データに対する直前の変更をタイムリーに処理できます。</p> <p>デフォルト設定：30 分</p>
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))	<p>(予定表と TTS 連動のみ) 次のいずれかの状況で、ユニファイドメッセージング サービスで指定されているリモート サーバからの応答を Cisco Unity Connection が待機する最大時間を分単位で入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 接続の確立。 • プロトコル (EWS、IMAP、WebDAV など) の処理 <p>リモート サーバへの負荷が大きい場合、あるいはリモート サーバが WAN で接続されている、または応答が遅い場合は、大きい数値が必要になる場合があります。大きい数値を設定すると、データがリモート サーバから供給されるときに、Connection カンバセーションまたは Cisco Personal Communications Assistant での一時停止時間が長くなる可能性もあります。</p> <p>リモート サーバの応答が速い場合は、小さい値を設定できます。小さい値を設定すると、データがリモート サーバから供給されるときに Connection カンバセーションまたは Cisco Personal Communications Assistant での一時停止時間が短縮されます。</p> <p>デフォルト設定：4 秒</p>
予定表：デフォルト事前通知間隔 (分) (Calendars: Default Advanced Notification Interval (In Minutes))	<p>(予定表連動のみ) 会議が行われる何分前にユーザがその会議のリマインダを受信するかを入力します。</p> <p>デフォルト設定：2 分</p>

表 12-16 [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 (続き)

フィールド	説明
文字変換：タイムアウトになるまでの文字変換応答待機時間 (秒) (Transcriptions: Time to Wait for a Transcription Response Before Timing Out (In Seconds))	文字変換要求がタイムアウトになるまでに、Cisco Unity Connection がリモート文字変換プロバイダーからの応答を待機する時間を秒単位で入力します。30 から 3600 秒 (60 分) までの値を入力してください。 デフォルト設定：900 秒 (15 分)

関連項目

- 『*Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9 以降) の「[Configuring Cisco Unity Connection 9 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/unified_messaging/guide/9xcumgx.html から入手可能)。

外部サービスの設定

表 12-17 [外部サービスの設定 (External Services Configuration)] ページ

フィールド	説明
キャッシュする予定表データの時間 (Number of Hours of Calendar Data to Cache (In Hours))	(予定表連動のみ) 予定表連動が設定されているユーザごとにキャッシュされる、今後の Outlook 予定表データ量を時間単位で入力します。この設定は、Exchange サーバへのネットワーク接続が一時的に失われた場合の影響を軽減する場合に役立ちます。 数値が大きいほどデータベースのサイズは増大しますが、Exchange サーバへのネットワーク接続が一時的に失われた場合の会議通知および Personal Call Transfer Rules への影響は軽減されます。 数値を小さくするとデータベースのサイズは縮小されますが、Exchange サーバへのネットワーク接続が一時的に失われた場合の会議通知および Personal Call Transfer Rules への影響は増大します。 デフォルト設定：48 時間
通常の予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Normal Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))	(予定表連動のみ) 予定表連動が設定されている各ユーザの今後の Outlook 予定表データを Cisco Unity Connection がキャッシュする場合の、ポーリングサイクル間の待機時間を分単位で入力します。 大きな値に設定すると、Connection サーバへの影響が小さくなりますが、Outlook 予定表データに対する直前の変更をタイムリーに処理できなくなります。 小さな値に設定すると、Connection サーバへの影響が大きくなりますが、Outlook 予定表データに対する直前の変更をタイムリーに処理できます。 デフォルト設定：30 分

表 12-17 【外部サービスの設定 (External Services Configuration)】 ページ (続き)

フィールド	説明
短い予定表キャッシング ポール間隔 (分) (Short Calendar Caching Poll Interval (In Minutes))	<p>(予定表連動のみ) 予定表キャッシュを頻繁に更新する必要がある予定表ユーザの今後の Outlook 予定表データを Cisco Unity Connection がキャッシュする場合の、ポーリング サイクル間の待機時間を分単位で入力します。この設定を利用するユーザは、Cisco Unity Connection Administration で [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページの [短い予定表キャッシング ポール間隔を使用する (Use Short Calendar Caching Poll Interval)] チェック ボックスがオンになっている必要があります。</p> <p>大きな値に設定すると、Connection サーバへの影響が小さくなりますが、Outlook 予定表データに対する直前の変更をタイムリーに処理できなくなります。</p> <p>小さな値に設定すると、Connection サーバへの影響が大きくなりますが、Outlook 予定表データに対する直前の変更をタイムリーに処理できます。</p> <p>デフォルト設定 : 30 分</p>
応答を待機する時間 (秒) (Maximum External Service Response Time (In Seconds))	<p>次のいずれかの状況で、外部サービスとして接続されているリモート サーバからの応答を Cisco Unity Connection が待機する最大時間を分単位で入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 接続の確立。 プロトコル (IMAP、WebDAV、SOAP など) の処理。 <p>リモート サーバへの負荷が大きい場合、あるいはリモート サーバが WAN で接続されている、または応答が遅い場合は、大きい数値が必要になる場合があります。大きい数値を設定すると、データがリモート サーバから供給されるときに、Connection カンバセーションまたは Cisco Personal Communications Assistant での一時停止時間が長くなる可能性もあります。</p> <p>リモート サーバの応答が速い場合は、小さい値を設定できます。小さい値を設定すると、データがリモート サーバから供給されるときに Connection カンバセーションまたは Cisco Personal Communications Assistant での一時停止時間が短縮されます。</p> <p>デフォルト設定 : 4 秒</p>
デフォルト事前通知間隔 (分) (Default Advanced Notification Interval (In Minutes))	<p>(予定表連動のみ) 会議が行われる何分前にユーザがその会議のリマインダを受信するかを入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 2 分</p>
タイムアウトになるまでの文字変換応答待機時間 (秒) (Time to Wait for a Transcription Response before Timing Out (Seconds))	<p>文字変換要求がタイムアウトになるまでに、Cisco Unity Connection がリモート文字変換プロバイダからの応答を待機する時間を秒単位で入力します。30 から 3600 秒 (60 分) までの値を入力してください。</p> <p>デフォルト設定 : 900 秒 (15 分)</p>

関連項目

- 『[System Administration Guide for Cisco Unity Connection](#)』 (Release 9.x) の「[Configuring Text-to-Speech Access to Exchange Emails in Cisco Unity Connection 9](#)」の章および「[Creating Calendar and Contact Integrations in Cisco Unity Connection 9](#)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

API の設定

表 12-18 [API の設定 (API Configuration)] ページ

フィールド	説明
CUMI を介したセキュア メッセージ録音へのアクセスを許可する (Allow Access to Secure Message Recordings through CUMI)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection Messaging Interface (CUMI) を使用するアプリケーションからセキュア メッセージ録音 (音声添付ファイル) にアクセスして再生することができます。このチェックボックスがオフになっている場合、アプリケーションから CUMI を介してセキュア メッセージ録音にアクセスすることができません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p> <p>(注) この設定は、CUMI を使用してメッセージにアクセスするすべてのクライアント アプリケーションに反映されます。これには Cisco Unity Connection Web Inbox や Cisco ViewMail for Microsoft Outlook のような、いくつかの Connection クライアント アプリケーションが含まれます。</p>
CUMI を介してセキュア メッセージのメッセージヘッダー情報を表示する (Display Message Header Information of Secure Messages through CUMI)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection Messaging Interface (CUMI) を使用するアプリケーションは、セキュア メッセージのメッセージヘッダー情報 (たとえば、昇進者や件名) を受け取ります。このチェックボックスがオフになっている場合、アプリケーションがセキュア メッセージのタイムスタンプだけを受け取ります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p> <p>(注) この設定は、CUMI を使用してメッセージにアクセスするすべてのクライアント アプリケーションに反映されます。これには Cisco Unity Connection Web Inbox や Cisco ViewMail for Microsoft Outlook のような、いくつかの Connection クライアント アプリケーションが含まれます。</p>
CUMI 経由のメッセージ添付ファイルを許可する (Allow Message Attachments through CUMI)	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection Messaging Interface (CUMI) を使用するアプリケーションは、標準の音声添付ファイルに加えて、添付ファイルを含めた音声メッセージを送信できます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p> <p>(注) この設定は、CUMI を使用してメッセージにアクセスするすべてのクライアント アプリケーションに反映されます。これには Cisco Unity Connection Web Inbox や Cisco ViewMail for Microsoft Outlook のような、いくつかの Connection クライアント アプリケーションが含まれます。</p>



CHAPTER 13

Cisco Unity Connection 9.x テレフォニー連動の設定

次の項を参照してください。

- 「電話システムの検索」 (P.13-2)
- 「電話システムの新規作成」 (P.13-2)
- 「電話システムの基本設定」 (P.13-2)
- 「AXL サーバの編集」 (P.13-5)
- 「電話システムの関連付け」 (P.13-5)
- 「ポート グループの検索」 (P.13-6)
- 「ポート グループの新規作成」 (P.13-6)
- 「ポート グループの基本設定」 (P.13-9)
- 「サーバの編集」 (P.13-12)
- 「詳細設定の編集」 (P.13-16)
- 「コーデックのアダプタイズ」 (P.13-17)
- 「ポートの検索」 (P.13-18)
- 「ポートの新規作成」 (P.13-19)
- 「ポートの基本設定」 (P.13-20)
- 「ポート証明書の表示」 (P.13-22)
- 「Speech Connect ポート」 (P.13-23)
- 「電話システムのトランクの検索」 (P.13-23)
- 「電話システム トランクの新規作成」 (P.13-24)
- 「ルート証明書の表示」 (P.13-24)
- 「SIP 証明書の検索」 (P.13-25)
- 「新規 SIP 証明書」 (P.13-26)
- 「SIP 証明書の編集」 (P.13-26)
- 「SIP セキュリティ プロファイルの検索」 (P.13-27)
- 「新規 SIP セキュリティ プロファイル」 (P.13-28)
- 「SIP セキュリティ プロファイルの編集」 (P.13-28)

電話システムの検索

表 13-1 [電話システムの検索 (Search Phone Systems)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	電話システムを削除するには、表示名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)] を選択します。複数の電話システムを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	電話システムを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新しい電話システムに適用するデータを入力します。
表示名 (Display Name)	(表示専用) 電話システムの名前。
ポート カウント (Port Count)	(表示専用) 電話システムで使用するために Cisco Unity Connection で作成されたボイス メッセージ ポートの数。

関連項目

電話システムの新規作成

表 13-2 [電話システムの新規作成 (New Phone Systems)] ページ

フィールド	説明
電話システムの名前 (Phone System Name)	電話システムの識別に役立つ名前を入力します。

関連項目

電話システムの基本設定

表 13-3 [電話システムの基本設定 (Phone System Basics)] ページ

フィールド	説明
電話システムの名前 (Phone System Name)	電話システムの識別に役立つ名前を入力します。
デフォルト TRAP 電話システム (Default TRAP Phone System)	<p>Telephone Record And Playback (TRAP; 電話での録音および再生) 接続のデフォルトとしてこの電話システムを使用する場合は、このチェックボックスをオンにします。この場合、ボイスメール ボックスを持たない管理者およびユーザは、Cisco Unity Connection Web アプリケーションで電話から録音および再生できます。</p> <p>別の電話システムを TRAP 接続のデフォルトとして使用する場合は、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 13-3 [電話システムの基本設定 (Phone System Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
この電話システムのすべてのユーザ テンプレートを同期する (Synchronize All User Templates on This Phone System)	(Cisco Unified Communications Manager Business Edition 専用) この電話システムに割り当てられているすべてのユーザ テンプレートを同期するには、[実行 (Run)] を選択します。
送信メッセージ数 (Send Message Counts)	ユーザの Message waiting indication (MWI; メッセージ受信インジケータ) がすでにオンになっている可能性があるときでも、新しいボイス メッセージが到着するたびに Cisco Unity Connection でメッセージ数と MWI オン要求を送信する場合は、このチェックボックスをオンにします。 ユーザの MWI がすでにオンになっている可能性があり、新しいボイス メッセージが到着したときに Connection でメッセージ数と MWI オン要求を送信しない場合は、このチェックボックスをオフにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
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)	MWI をオンにするために使用したポートと同一のポートを MWI オフ要求で使用する場合は、このチェックボックスをオンにします。 MWI をオンにするために使用したポートと同一のポートを MWI オフ要求で使用する必要がない場合は、このチェックボックスをオフにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
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)	電話システムのすべての MWI をオフにするには、この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、[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)] ボタンを選択する前に使用することで、不適切な MWI をリセットする場合に便利です。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
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)	この電話システムに割り当てられているすべてのユーザの MWI を同期するには、[実行 (Run)] を選択します。
監視転送に対して有効にする (Enable for Supervised Transfers)	別の内線番号に (監視転送を使用して) 転送されたコール、および Connection に再転送されたコールを Cisco Unity Connection で Dual-Tone Multi-Frequency (DTMF) を使用し検出して拒否する場合は、このチェックボックスをオンにします。コール ループが検出されず拒否されない場合、Connection は、ボイス メッセージを残すためのプロンプトを含んだボイス メッセージを録音します。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
転送メッセージ通知コールに対して有効にする (DTMF を使用) (Enable for Forwarded Message Notification Calls (by Using DTMF))	(携帯電話などの) デバイスに送信される新規メッセージ通知、およびデバイスが応答しなかったために Cisco Unity Connection にデバイスが再転送した新規メッセージ通知を Connection で DTMF を使用し検出して拒否する場合は、このチェックボックスをオンにします。コール ループが検出されず拒否されない場合、コールによってユーザ宛ての新しいボイス メッセージが作成され、Connection が新規メッセージ通知のコールをデバイスに送信します。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
使用する DTMF トーン (DTMF Tone to Use)	コール ループの検出に使用される第 4 カラム DTMF タッチトーンを選択します。 デフォルト設定：A

表 13-3 [電話システムの基本設定 (Phone System Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
ガード時間 (Guard Time)	コールループ検出が DTMF を使用して有効になっている場合に、Cisco Unity Connection がコールループ検出用の DTMF トーンを再生する時間をミリ秒単位で入力します。 デフォルト設定：2,500 ミリ秒
転送メッセージ通知コールに対して有効にする (内線番号を使用) (Enable for Forwarded Message Notification Calls (by Using Extension))	(携帯電話などの) デバイスに送信される新規メッセージ通知、およびデバイスが応答しなかったために Cisco Unity Connection にデバイスが再転送した新規メッセージ通知を Connection で内線番号を使用し検出して拒否する場合は、このチェックボックスをオンにします。コールループが検出されず拒否されない場合、コールによってユーザ宛ての新しいボイスメッセージが作成され、Connection が新規メッセージ通知のコールをデバイスに送信します。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
Phone View を有効にする (Enable Phone View)	Cisco Unified Communications Manager 電話システムで Phone View 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。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
CTI 電話アクセスユーザ名 (CTI Phone Access User Name)	Phone View が有効の場合、Cisco Unified Communications Manager Administration で作成され、ユーザの電話機に関連付けられているアプリケーション ユーザの名前を入力します。
CTI 電話アクセスパスワード (CTI Phone Access Password)	Phone View が有効の場合、ユーザの電話機に関連付けられているアプリケーション ユーザのパスワードを入力します。
発信コールを有効にする (Enable Outgoing Calls)	このオプションが選択されている場合、Cisco Unity Connection は、必要に応じて、電話システムを使用して、通話を発信 (MWI の設定など) します。 デフォルト設定：オプションは選択されています。
すべての発信コールをすぐに無効にする (Disable All Outgoing Calls Immediately)	このオプションが選択されている場合、Cisco Unity Connection は通話を発信 (MWI の設定など) しません。このオプションは、保守のために電話システムが発信通話に回答できない場合に便利です。 デフォルト設定：オプションは選択されていません。
次の間のすべての発信コールを無効にする (Disable All Outgoing Calls Between)	このオプションが選択されている場合は、[開始時間 (Beginning Time)] フィールドと [終了時間 (Ending Time)] フィールドで設定された期間中、Cisco Unity Connection は通話を発信 (MWI の設定など) しません。このオプションは、スケジュールに基づいた保守のために電話システムが発信通話に回答できない場合に便利です。 デフォルト設定：オプションは選択されていません。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Phone System Integrations in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Managing Phone Systems in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

AXL サーバの編集

表 13-4 [AXL サーバの編集 (Edit AXL Servers)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	AXL サーバを削除するには、表示名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)] を選択します。複数の AXL サーバを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	AXL サーバを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規 AXL サーバに適用するデータを入力します。
順序 (Order)	AXL サーバの優先順位を入力します。数値の最も小さいサーバがプライマリ AXL サーバで、数値がプライマリよりも大きい場合はセカンダリ サーバです。
IP アドレス (IP Address)	Cisco Unity Connection の接続先となる AXL サーバの IP アドレス (またはホスト名) を入力します。
ポート (Port)	Cisco Unity 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。
ユーザ名 (Username)	Cisco Unity Connection が AXL サーバへのサインイン時に使用するユーザ名を入力します。
パスワード (Password)	Cisco Unity Connection が AXL サーバへのサインイン時に使用するパスワードを入力します。
Cisco Unified Communications Manager のバージョン (Cisco Unified Communications Manager Version)	次の項目が正確に表現された適切な設定を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> Cisco Unity Connection と連動させる Cisco Unified Communications Manager のバージョン。 AXL ポートが Secure Socket Layer (SSL) に対応しているかどうか。 SSL 以外のバージョンを選択する場合、AXL ポートは SSL 以外のポート (通常はポート 80) にする必要があります。SSL 対応のバージョンを選択する場合、AXL ポートは SSL 対応のポート (通常はポート 443 またはポート 8443) にする必要があります。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Phone System Integrations in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Managing Phone Systems in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

電話システムの関連付け

表 13-5 [電話システムの関連付け (Phone System Associations)] ページ

フィールド	説明
ユーザエイリアス (User Alias)	(表示専用) この電話システムに関連付けられているユーザのエイリアス。
MWI	(表示専用) この電話システムによってオン/オフされるこのユーザの MWI の数。
通知デバイス (Notification Device)	(表示専用) この電話システムを使用して接続されている、このユーザの到着通知デバイスの数。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Phone System Integrations in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Managing Phone Systems in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

ポートグループの検索

表 13-6 [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	ポートグループを削除するには、表示名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)] を選択します。複数のポートグループを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	ポートグループを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規ポートグループに適用するデータを入力します。
ポートグループ名 (Port Group Name)	(表示専用) ポートグループの識別に役立つ名前。電話システムの設定を表示および編集するには、この名前を選択します。
電話システムの表示名 (Phone System Display Name)	(表示専用) ポートグループを使用する電話システム。
ポートカウント (Port Count)	(表示専用) ポートグループで使用するために Cisco Unity Connection で作成されたボイスメッセージポートの数。
連動方法 (Integration Method)	(表示専用) Cisco Unity Connection と電話システムの接続に使用されている連動方法。
リセットが必要 (Needs Reset)	(表示専用) すべての機能を正常に使用するために、ポートグループのリセットが必要になるかどうかを示します。

関連項目

ポートグループの新規作成

表 13-7 [ポートグループの新規作成 (New Port Group)] ページ

フィールド	説明
電話システム (Phone System)	ポートグループを使用する電話システムを選択します。

表 13-7 [ポートグループの新規作成 (New Port Group)] ページ (続き)

フィールド	説明
作成元 (Create From)	次のいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [ポートグループタイプ (Port Group Type)] : Connection は、リストから選択したタイプに基づいて新しいポートグループを作成します。新しいポートグループには、ポートグループタイプで指定したデフォルト設定が適用されます。 [ポートグループ (Port Group)] : Connection は、リストから選択した既存のポートグループに基づいて新しいポートグループを作成します。新しいポートグループには、選択したポートグループの現在の設定が適用されます。
表示名 (Display Name)	ポートグループの説明的な名前を入力します。
デバイス名プレフィックス (Device Name Prefix)	(Cisco Unified CM SCCP 連動専用) Cisco Unified Communications Manager がボイスポートのデバイス名に追加するプレフィックスを入力します。このプレフィックスは、Cisco Unified CM で使用するプレフィックスと一致する必要があります。
MWI オンの内線番号 (MWI On Extension)	(Cisco Unified CM SCCP 連動専用) Cisco Unified CM Administration で指定した MWI オン用の内線番号を入力します。
MWI オフの内線番号 (MWI Off Extension)	(Cisco Unified CM SCCP 連動専用) Cisco Unified CM Administration で指定した MWI オフ用の内線番号を入力します。
SIP サーバで認証する (Authenticate with SIP Server)	(SIP 連動専用) Cisco Unity Connection が SIP サーバで認証する場合は、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。
認証ユーザ名 (Authentication Username)	(SIP 連動専用) Cisco Unity Connection が SIP サーバでの認証に使用するユーザ名を入力します。
認証パスワード (Authentication Password)	(SIP 連動専用) Cisco Unity Connection が SIP サーバでの認証に使用するパスワードを入力します。
連絡先回線名 (Contact Line Name)	(SIP 連動専用) Cisco Unity Connection にアクセスするユーザおよび SIP サーバに登録する Connection が使用するボイスメッセージ回線の名前 (またはパイロット番号) を入力します。
SIP セキュリティプロファイル (SIP Security Profile)	(PIMG/TIMG および SIP 連動専用) Cisco Unity Connection が使用する SIP セキュリティプロファイルを選択します。 デフォルト設定 : 5060
SIP 転送プロトコル (SIP Transport Protocol)	(PIMG/TIMG および SIP 連動専用) Cisco Unity Connection が使用する SIP 転送プロトコルを選択します。 デフォルト設定 : UDP

表 13-7 [ポートグループの新規作成 (New Port Group)] ページ (続き)

フィールド	説明
セキュリティモード (Security Mode)	<p>(SIP 連動専用) Cisco Unity Connection が使用する適切なセキュリティモードを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [認証 (Authenticated)] : コールシグナリングメッセージは認証された Transport Layer Security (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。 [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。 <p>デフォルト設定 : [認証 (Authenticated)]</p>
セキュア RTP (Secure RTP)	<p>(SIP 連動専用) メディアストリーム (Real-Time Transport Protocol (RTP)) を暗号化する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>(注) メディアストリームの暗号化は、Cisco Unified Communications Manager 5.x 以降に限りサポートされます。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>
IPv4 アドレス/ホスト名 (IPv4 Address or Host Name)	<p>ポートグループの接続先となる電話システム、SIP サーバ、または PIMG/TIMG 装置の IPv4 アドレス (またはホスト名) を入力します。</p> <p>このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力するか、[IPv6 アドレス/ホスト名 (IPv6 Address or Host Name)] フィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力する必要があります (また、該当する場合は、両方のフィールドに情報を入力します)。両方のフィールドを空白のままにすることはできません。</p> <p>(注) SCCP ポートで Cisco Unified CM 認証および暗号化を使用する場合は、このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力します。SCCP ポートの Connection と Cisco Unified CM の間の暗号化に使用する CTL ファイルには、IPv6 アドレッシングを使用している場合でも、IPv4 アドレス/ホスト名が必要です。</p>
IPv6 アドレス/ホスト名 (IPv6 Address or Host Name)	<p>ポートグループの接続先となる Cisco Unified Communications Manager サーバの IPv6 アドレス (またはホスト名) を入力します。</p> <p>このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力するか、[IPv4 アドレス/ホスト名 (IPv4 Address or Host Name)] フィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力する必要があります (また、該当する場合は、両方のフィールドに情報を入力します)。両方のフィールドを空白のままにすることはできません。</p> <p>(注) この設定は、Connection だけに適用可能です。IPv6 は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition でサポートされていません。</p> <p>(注) この設定は、Cisco Unified Communications Manager 連動だけに適用可能です。IPv6 は、他の電話システムとの連動はサポートされていません。</p>
ポート (Port)	<p>(Cisco Unified CM SCCP 連動専用) Cisco Unity Connection の接続先となるプライマリ Cisco Unified Communications Manager サーバの Transmission Control Protocol (TCP; 伝送制御プロトコル) ポートを入力します。デフォルト設定を使用することを推奨します。</p> <p>デフォルト設定 : 2000</p>
ポート (Port)	<p>(PIMG/TIMG 連動専用) Cisco Unity Connection の接続先となる PIMG/TIMG 装置の SIP ポート。</p> <p>複数の PIMG/TIMG 装置を設定する場合は (各 PIMG/TIMG 装置は、それぞれ固有のポートグループに含まれます)、この設定値を以降の装置 1 台ごとに 1 ずつ増やします。たとえば、装置 2 は 5061、装置 3 は 5062 などとします。</p> <p>デフォルト設定 : 5060</p>

表 13-7 [ポートグループの新規作成 (New Port Group)] ページ (続き)

フィールド	説明
ポート (Port)	(SIP 連動専用) Cisco Unity Connection の接続先となる SIP サーバの SIP ポート。デフォルト設定を使用することを推奨します。 デフォルト設定 : 5060
TLS ポート (TLS Port)	(Cisco Unified CM SCCP 連動専用) Cisco Unity Connection の連動対象となる Cisco Unified Communications Manager サーバの TLS ポートを入力します。 デフォルト設定 : 2443



(注) SCCP および SIP ポートグループは、IPv4 アドレスと IPv6 アドレスの両方をサポートします。ただし、IPv6 アドレスは、Connection プラットフォームがデュアル (IPv4/IPv6) モードで設定されている場合にのみ機能します。SIP to DMG/PIMG/TIMG ポートグループは、IPv4 アドレスのみをサポートします。IPv6 設定の詳細については、『*Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection*』ガイドの「Adding or Changing the IPv6 Addresses of Cisco Unity Connection」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/9x/upgrade/guide/9xcucrug051.html から入手可能です。

関連項目

ポートグループの基本設定

表 13-8 [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	ポートグループの説明的な名前を入力します。
連動方法 (Integration Method)	(表示専用) Cisco Unity Connection と電話システムの接続に使用されている連動方法。
デバイス名プレフィックス (Device Name Prefix)	(Cisco Unified CM SCCP 連動専用) Cisco Unified Communications Manager がボイスポートのデバイス名に追加するプレフィックスを入力します。このプレフィックスは、Cisco Unified CM で使用するプレフィックスと一致する必要があります。
リセットのステータス (Reset Status)	(表示専用) すべての機能を正常に使用するために、ポートグループのリセットが必要になるかどうかを示します。
PIMG の設定 (PIMG Settings)	
IPv4 アドレス/ホスト名 (IPv4 Address or Host Name)	(PIMG/TIMG 連動専用) ポートグループの接続先となる PIMG/TIMG 装置の IP アドレス (またはホスト名) を入力します。

表 13-8 [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
ポート (Port)	(PIMG/TIMG 連動専用) Cisco Unity Connection の接続先となる PIMG/TIMG 装置の SIP ポート。 複数の PIMG/TIMG 装置を設定する場合は (各 PIMG/TIMG 装置は、それぞれ固有のポートグループに含まれます)、この設定値を以降の装置 1 台ごとに 1 ずつ増やします。たとえば、装置 2 は 5061、装置 3 は 5062 などとします。 デフォルト設定 : 5060
セッション開始プロトコル (SIP) の設定 (Session Initiation Protocol (SIP) Settings)	
SIP サーバで登録する (Register with SIP Server)	(SIP 連動専用) Cisco Unity Connection が SIP サーバに登録する場合は、このチェックボックスをオンにします。
SIP サーバで認証する (Authenticate with SIP Server)	(SIP 連動専用) Cisco Unity Connection が SIP サーバで認証する場合は、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。
認証ユーザ名 (Authentication Username)	(SIP 連動専用) Cisco Unity Connection が SIP サーバでの認証に使用するユーザ名を入力します。
認証パスワード (Authentication Password)	(SIP 連動専用) Cisco Unity Connection が SIP サーバでの認証に使用するパスワードを入力します。
連絡先回線名 (Contact Line Name)	(SIP 連動専用) Cisco Unity Connection にアクセスするユーザおよび SIP サーバに登録する Connection が使用するボイス メッセージ回線の名前 (またはパイロット番号) を入力します。
SIP セキュリティプロファイル (SIP Security Profile)	(PIMG/TIMG および SIP 連動専用) Cisco Unity Connection が使用する SIP セキュリティプロファイルを選択します。 デフォルト設定 : 5060
SIP 転送プロトコル (SIP Transport Protocol)	(PIMG/TIMG および SIP 連動専用) Cisco Unity Connection が使用する SIP 転送プロトコルを選択します。 デフォルト設定 : UDP
セキュリティモード (Security Mode)	(SIP 連動専用) Cisco Unity Connection が使用する適切なセキュリティモードを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [認証 (Authenticated)] : コールシグナリングメッセージは認証された Transport Layer Security (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。 [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。 デフォルト設定 : [認証 (Authenticated)]
セキュア RTP (Secure RTP)	(SIP 連動専用) メディアストリーム (Real-Time Transport Protocol (RTP)) を暗号化する場合は、このチェックボックスをオンにします。 (注) メディアストリームの暗号化は、Cisco Unified Communications Manager 5.x 以降に限りサポートされます。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。
アドバタイズされているコーデックの設定 (Advertised Codec Settings)	

表 13-8 [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
アドバタイズの変更 (Change Advertising)	(PIMG/TIMG および SIP 連動専用) Cisco Unity Connection が発信時にアドバタイズする使用可能なコーデック (オーディオ形式) を管理するには、このボタンを選択します。
表示名 (Display Name)	(PIMG/TIMG および SIP 連動専用) Cisco Unity Connection が発信時にアドバタイズする使用可能なコーデック (オーディオ形式) の名前。
パケット サイズ (Packet Size)	(PIMG/TIMG および SIP 統合専用) このコーデック (オーディオ形式) で使用するパケットのサイズ (ミリ秒単位) を選択します。 デフォルト設定: 20 ミリ秒
メッセージ受信インジケータの設定 (Message Waiting Indicator Settings)	
メッセージ受信インジケータを有効にする (Enable Message Waiting Indicators)	ポートグループのボイスメッセージポートでメッセージ受信インジケータ (MWI) をオン/オフできるようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。MWI のオン/オフを実行するのは、[MWI 要求を送信 (Send MWI Requests)] チェックボックスがオンになっているボイスメッセージポートだけです。 ポートグループのすべてのボイスメッセージポートでメッセージ受信インジケータ (MWI) のオン/オフを無効にする場合は、このチェックボックスをオフにします。これらのポートは、ボイスメッセージポートの [MWI 要求を送信 (Send MWI Requests)] チェックボックスがオンになっている場合でも MWI をオンまたはオフにしません。 デフォルト設定: チェックボックスはオンです。
MWI オンの内線番号 (MWI On Extension)	(Cisco Unified CM SCCP 連動専用) Cisco Unified CM Administration で指定した MWI オン用の内線番号を入力します。
MWI オフの内線番号 (MWI Off Extension)	(Cisco Unified CM SCCP 連動専用) Cisco Unified CM Administration で指定した MWI オフ用の内線番号を入力します。
要求間の遅延 _____ ミリ秒 (Delay Between Requests _____ Milliseconds)	次の MWI 要求までの最小待機時間をミリ秒単位で入力します。 デフォルト設定: 0 ミリ秒
同時要求の最大数 (Maximum Concurrent Requests)	同時に試行されるメッセージ受信インジケータ (MWI) 要求の最大数を入力します。MWI 要求が増加した場合に、大量の Cisco Unity Connection リソース需要が発生しないようにします。 デフォルト設定: 要求 0 個
試行に成功した後のリトライ数 (Retries After Successful Attempt)	MWI の成功が報告された後、成功を確実にするために MWI 要求を再試行する回数を入力します。 デフォルト設定: 再試行 0 回
試行に成功した後のリトライ間隔 _____ ミリ秒 (Retry Interval After Successful Attempt _____ Milliseconds)	MWI の成功が報告された後、MWI を再試行する間隔をミリ秒単位で入力します。 デフォルト設定: 5 ミリ秒



(注) SCCP および SIP ポートグループは、IPv4 アドレスと IPv6 アドレスの両方をサポートします。ただし、SIP to DMG/PIMG/TIMG ポートグループは、IPv4 アドレスのみをサポートします。IPv6 設定の詳細については、『*Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection*』ガイドの「Adding or Changing the IPv6 Addresses of Cisco Unity Connection」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/9x/upgrade/guide/9xcucrug051.html から入手可能です。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Phone System Integrations in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Managing Port Groups in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

サーバの編集

表 13-9 [サーバの編集 (Edit Servers)] ページ

フィールド	説明
Cisco Unified Communications Manager サーバ (Cisco Unified Communications Manager Servers)	
選択項目の削除 (Delete Selected)	サーバを削除するには、表示名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)] を選択します。一度に複数のサーバを削除できます。
追加 (Add)	サーバを追加するには、[追加 (Add)] ボタンを選択します。新しい行が表示されます。ここで、新しいサーバに適切なデータを入力します。
順序 (Order)	ポートグループの接続先となる Cisco Unified Communications Manager サーバの優先順位を入力します。数値の最も小さいサーバがプライマリ Cisco Unified CM サーバで、数値がプライマリよりも大きい場合はセカンダリサーバです。
IPv4 アドレス/ホスト名 (IPv4 Address or Host Name)	ポートグループの接続先となる Cisco Unified Communications Manager サーバの IPv4 アドレス (またはホスト名) を入力します。 このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力するか、[IPv6 アドレス/ホスト名 (IPv6 Address or Host Name)] フィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力する必要があります (また、該当する場合は、両方のフィールドに情報を入力します)。両方のフィールドを空白のままにすることはできません。 (注) SCCP ポートで Cisco Unified CM 認証および暗号化を使用する場合は、このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力します。SCCP ポートの Connection と Cisco Unified CM の間の暗号化に使用する CTL ファイルには、IPv6 アドレッシングを使用している場合でも、IPv4 アドレス/ホスト名が必要です。

表 13-9 [サーバの編集 (Edit Servers)] ページ (続き)

フィールド	説明
IPv6 アドレス/ホスト名 (IPv6 Address or Host Name)	<p>ポートグループの接続先となる Cisco Unified Communications Manager サーバの IPv6 アドレス (またはホスト名) を入力します。</p> <p>このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力するか、[IPv4 アドレス/ホスト名 (IPv4 Address or Host Name)] フィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力する必要があります (また、該当する場合は、両方のフィールドに情報を入力します)。両方のフィールドを空白のままにすることはできません。</p> <p>(注) この設定は、Connection だけに適用可能です。IPv6 は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition でサポートされていません。</p> <p>(注) この設定は、Cisco Unified Communications Manager 連動だけに適用可能です。IPv6 は、他の電話システムとの連動はサポートされていません。</p>
ポート (Port)	<p>Cisco Unity Connection が Cisco Unified Communications Manager サーバへの接続に使用する TCP ポートの番号を入力します。デフォルト設定を使用することを推奨します。</p> <p>デフォルト設定 : 2000</p>
TLS ポート (TLS Port)	<p>Cisco Unified Communications Manager サーバの TLS ポートを入力します。デフォルト設定を使用することを推奨します。</p> <p>デフォルト設定 : 2443</p>
サーバタイプ (Server Type)	<p>Cisco Unity Connection の連動対象となる Cisco Unified Communications Manager サーバのタイプを選択します ([Cisco Unified Communications Manager] または [Cisco Unified Communications Manager Express])。</p> <p>デフォルト設定 : Cisco Unified Communications Manager</p>
高順位の Cisco Unified Communications Manager が使用可能になったら再接続する (Reconnect To a Higher-Order Cisco Unified Communications Manager When Available)	<p>このチェックボックスをオンにすると、より優先順位の高いサーバで停電が発生した直後に、ポートグループのポートが [Cisco Unified Communications Manager サーバ (Cisco Unified Communications Manager Servers)] テーブル内にリストされた優先順位の高いサーバに、Cisco Unity Connection によって再登録されます。Cisco Unified CM と Connection の間の接続は、Cisco Unified CM によって指定された間隔で送信されるキープアライブによって維持されます。このチェックボックスをオンにすると、キープアライブによってサーバが使用可能となることが示されると、Connection が優先順位の高い Cisco Unified CM サーバにただちに再接続します。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、より優先順位の高いサーバで停電が発生した後も Cisco Unity Connection が優先順位の低い Cisco Unified CM サーバとの接続を維持します。この接続は、キープアライブによって優先順位の高いサーバが再び使用可能であることが示された場合でも維持されます。</p>
SIP サーバ (SIP Servers)	
選択項目の削除 (Delete Selected)	<p>SIP サーバを削除するには、表示名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)] を選択します。複数の SIP サーバを同時に削除できます。</p>
追加 (Add)	<p>サーバを追加するには、[追加 (Add)] ボタンを選択します。新しい行が表示されます。ここで、新しいサーバに適切なデータを入力します。</p>
順序 (Order)	<p>ポートグループの接続先となる SIP サーバの優先順位を入力します。数値の最も小さいサーバがプライマリ SIP サーバで、数値がプライマリよりも大きい場合はセカンダリサーバです。</p>
IPv4 アドレス/ホスト名 (IPv4 Address or Host Name)	<p>ポートグループの接続先となる SIP サーバの IPv4 アドレス (またはホスト名) を入力します。</p> <p>このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力するか、[IPv6 アドレス/ホスト名 (IPv6 Address or Host Name)] フィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力する必要があります (また、該当する場合は、両方のフィールドに情報を入力します)。両方のフィールドを空白のままにすることはできません。</p>

表 13-9 [サーバの編集 (Edit Servers)] ページ (続き)

フィールド	説明
IPv6 アドレス/ホスト名 (IPv6 Address or Host Name)	<p>ポート グループの接続先となる Cisco Unified Communications Manager サーバの IPv6 アドレス (またはホスト名) を入力します。</p> <p>このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力するか、[IPv4 アドレス/ホスト名 (IPv4 Address or Host Name)] フィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力する必要があります (また、該当する場合は、両方のフィールドに情報を入力します)。両方のフィールドを空白のままにすることはできません。</p> <p>(注) この設定は、Connection だけに適用可能です。IPv6 は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition でサポートされていません。</p> <p>(注) この設定は、Cisco Unified Communications Manager 連動だけに適用可能です。IPv6 は、他の電話システムとの連動はサポートされていません。</p>
ポート (Port)	<p>Cisco Unity Connection が SIP サーバへの接続に使用する IP ポートの番号を入力します。デフォルト設定を使用することを推奨します。</p> <p>デフォルト設定 : 5060</p>
TLS ポート (TLS Port)	<p>SIP サーバの TLS ポートを入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 5061</p>
TFTP サーバ (TFTP Servers)	
選択項目の削除 (Delete Selected)	<p>Trivial File Transfer Protocol (TFTP; 簡易ファイル転送プロトコル) サーバを削除するには、表示名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)] を選択します。複数の TFTP サーバを同時に削除できます。</p>
追加 (Add)	<p>サーバを追加するには、[追加 (Add)] ボタンを選択します。新しい行が表示されます。ここで、新しいサーバに適切なデータを入力します。</p>
順序 (Order)	<p>ポート グループの接続先となる TFTP サーバの優先順位を入力します。数値の最も小さいサーバがプライマリ TFTP サーバで、数値がプライマリよりも大きい場合はセカンダリ サーバです。</p>
IPv4 アドレス/ホスト名 (IPv4 Address or Host Name)	<p>ポート グループの接続先となる TFTP サーバの IPv4 アドレス (またはホスト名) を入力します。</p> <p>このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力するか、[IPv6 アドレス/ホスト名 (IPv6 Address or Host Name)] フィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力する必要があります (また、該当する場合は、両方のフィールドに情報を入力します)。両方のフィールドを空白のままにすることはできません。</p> <p>(注) SCCP ポートで Cisco Unified CM 認証および暗号化を使用する場合は、このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力します。SCCP ポートの Connection と Cisco Unified CM の間の暗号化に使用する CTL ファイルには、IPv6 アドレッシングを使用している場合でも、IPv4 アドレス/ホスト名が必要です。</p>
IPv6 アドレス/ホスト名 (IPv6 Address or Host Name)	<p>ポート グループの接続先となる TFTP サーバの IPv6 アドレス (またはホスト名) を入力します。</p> <p>このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力するか、[IPv4 アドレス/ホスト名 (IPv4 Address or Host Name)] フィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力する必要があります (また、該当する場合は、両方のフィールドに情報を入力します)。両方のフィールドを空白のままにすることはできません。</p> <p>(注) この設定は、Connection だけに適用可能です。IPv6 は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition でサポートされていません。</p> <p>(注) この設定は、Cisco Unified Communications Manager 連動だけに適用可能です。IPv6 は、他の電話システムとの連動はサポートされていません。</p>
IPv6 アドレッシング モード (IPv6 Addressing Mode)	

表 13-9 [サーバの編集 (Edit Servers)] ページ (続き)

フィールド	説明
シグナリングの設定 (Preference for Signaling)	<p>この設定により、SCCP で Cisco Unified Communications Manager に登録する場合、および SIP 要求を開始する場合のコール制御シグナリング設定が決定されます。この設定は、[システム設定 (System Settings)] > [全般設定 (General Configuration)] ページの [IP アドレッシング モード (IP Addressing Mode)] オプションが IPv4 および IPv6 に設定されている場合のみ適用可能です。</p> <p>リストからオプションを選択し、Connection が発信トラフィックを制御する方法を制御します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • IPv4 • IPv6 <p>デフォルト設定 : IPv4</p> <p>(注) このページの設定は、Connection だけに適用可能です。IPv6 は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition でサポートされていません。</p> <p>(注) この設定は、Cisco Unified CM 連動だけに適用可能です。IPv6 は、他の電話システムとの連動はサポートされていません。</p>
メディアの設定 (Preference for Media)	<p>(SIP 連動専用) この設定により、デュアルスタック (IPv4 および IPv6) デバイスとの通信時に、メディア イベントの優先的アドレッシング モードが決定されます。この設定は、[システム設定 (System Settings)] > [全般設定 (General Configuration)] ページの [IP アドレッシング モード (IP Addressing Mode)] オプションが IPv4 および IPv6 に設定されている場合のみ適用可能です。</p> <p>リストからオプションを選択し、Connection がメディア トラフィックを処理する方法を制御します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • IPv4 • IPv6 <p>デフォルト設定 : IPv4</p> <p>(注) この設定は、Connection だけに適用されます。IPv6 は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition でサポートされていません。</p> <p>(注) この設定は、Cisco Unified Communications Manager 連動だけに適用可能です。IPv6 は、他の電話システムとの連動はサポートされていません。</p>



(注) SCCP および SIP ポート グループは、IPv4 アドレスと IPv6 アドレスの両方をサポートします。ただし、SIP to DMG/PIMG/TIMG ポート グループは、IPv4 アドレスのみサポートします。IPv6 設定の詳細については、『*Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection*』ガイドの「Adding or Changing the IPv6 Addresses of Cisco Unity Connection」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/9x/upgrade/guide/9xcucrug051.html から入手可能です。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Phone System Integrations in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Managing Port Groups in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

詳細設定の編集

表 13-10 [詳細設定の編集 (Edit Advanced Settings)] ページ

フィールド	説明
応答後の待機時間 _____ ミリ秒 (Delay After Answer _____ Milliseconds)	Cisco Unity Connection にコールが接続された後、Connection がグリーティングを再生するまでの待機時間をミリ秒単位で入力します。 デフォルト設定：0 ミリ秒
発信ガード時間 _____ ミリ秒 (Outgoing Guard Time _____ Milliseconds)	ボイス メッセージ ポートが非アクティブになっている場合、そのポートを Cisco Unity Connection が発信通話に使用できるようになるまでの待機時間をミリ秒単位で入力します。 デフォルト設定：1,000 ミリ秒
発信ダイヤル前の待機時間 _____ ミリ秒 (Outgoing Pre-Dial Delay _____ Milliseconds)	Cisco Unity Connection が発信通話をダイヤルするまでの待機時間をミリ秒単位で入力します。 デフォルト設定：0 ミリ秒
発信ダイヤル後の待機時間 _____ ミリ秒 (Outgoing Post-Dial Delay _____ Milliseconds)	Cisco Unity Connection が発信通話をダイヤルした後の待機時間をミリ秒単位で入力します。 デフォルト設定：0 ミリ秒
DTMF ダイヤル番号間の待機時間 _____ ミリ秒 (DTMF Interdigit Delay _____ Milliseconds)	発信者が番号をダイヤルした後、Cisco Unity Connection が受信した番号を処理するまでの待機時間をミリ秒単位で入力します。 デフォルト設定：300 ミリ秒
録音の DTMF クリップ _____ ミリ秒 (Recording DTMF Clip _____ Milliseconds)	メッセージが DTMF タッチトーンで終了している場合に、録音の末尾から切り捨てる時間の長さをミリ秒単位で入力します。 デフォルト設定：170 ミリ秒
録音のトーンエキストラクリップ _____ ミリ秒 (Recording Tone Extra Clip _____ Milliseconds)	発信者が電話を切断してメッセージを終了した場合に、録音の末尾から切り捨てる時間の長さをミリ秒単位で入力します。この方法でコールが終了された場合、電話システムはトーン (リオーダー トーンなど) を再生することがあります。 デフォルト設定：250 ミリ秒
コール情報を待機する _____ ミリ秒 (Wait For Call Information _____ Milliseconds)	(PIMG/TIMG 連動専用) Cisco Unity Connection がグリーティングを再生する前に、PIMG/TIMG 装置からのコール情報の受信を待機する時間 (ミリ秒)。 この設定が適用されるのは、TIMG 装置またはアナログ PIMG 装置を使用した連動だけです。この設定は、電話システムの設定によって異なる場合があります。 デフォルト設定：0 ミリ秒
リモートパーティ ID (Remote-Party-ID)	(PIMG/TIMG および SIP 連動専用) ボイス メッセージ ポートのパイロット番号がダイヤルされた場合に、電話機に表示されるテキストを入力します。たとえば、「Cisco Unity Connection voicemail」と入力します。

表 13-10 [詳細設定の編集 (Edit Advanced Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
DTMF KPML を使用 (Use DTMF KPML)	(PIMG/TIMG および SIP 連動専用) RFC 4730 に準拠した SIP NOTIFY メッセージを使用してコール制御の DTMF 番号を送信する場合は、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
DTMF RFC 2833 を使用 (Use DTMF RFC 2833)	(PIMG/TIMG および SIP 連動専用) RFC 2833 に準拠した RTP (オーディオ) ストリームを使用してコール制御の DTMF 番号を送信する場合は、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
SIP MWI 要求 (SIP MWI Requests)	(PIMG/TIMG 連動専用) 次のいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [特定の PIMG/TIMG ポートへのアドレス (Address to Specific PIMG/TIMG Port)]：このオプションが選択されている場合、Cisco Unity Connection は、MWI をオンにするために使用したポートと同一のポートを使用して MWI をオフにします。 [ポート固有でない (Not Port Specific)]：このオプションが選択されている場合、Cisco Unity Connection は使用可能な発信ポートを使用して MWI をオフにします。 デフォルト設定：[特定の PIMG/TIMG ポートへのアドレス (Address to Specific PIMG/TIMG Port)]
オーディオ ノーマライズ (音量均一化) を有効にする (Enable Audio Normalization)	ボイス メッセージとユーザ グリーティングの録音音量を Cisco Unity Connection で自動的に調整して、[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)] フィールドの設定と同じにする場合は、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
ノイズリダクションを有効にする (Enable Noise Reduction)	Cisco Unity Connection でノイズリダクション (低減) フィルタを有効にして、雑音が多い環境での音質および音声認識の正確さを改善する場合は、このチェックボックスをオンにします。このフィルタは、ポート グループ内のボイス メッセージ ポートへのコールにおける音声認識カンバセーションのユーザによるすべての音声発話、および Connection により録音されるすべての音声に適用されます。ポート グループ内のボイス メッセージ ポートへのコールにおけるすべての発話および録音された音声に対し、このフィルタを無効にする場合は、このチェックボックスをオフにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。

関連項目

コーデックのアドバタイズの編集

表 13-11 [コーデックのアドバタイズの編集 (Edit Codec Advertising)] ページ

フィールド	説明
アドバタイズされているコーデック (Advertised Codecs)	このリストには、Cisco Unity Connection が発信時にアドバタイズする使用可能なコーデック (オーディオ形式) を移動します。別のコーデックを使用する場合は、電話システムで変換する必要があります。
アドバタイズされていないコーデック (Unadvertised Codecs)	このリストには、Cisco Unity Connection が発信時にアドバタイズしないコーデック (オーディオ形式) を移動します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Phone System Integrations in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Managing Port Groups in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

ポートの検索

表 13-12 [ポートの検索 (Search Ports)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	ポートを削除するには、表示名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)] を選択します。複数のポートを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	ポートを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規ポートに適用するデータを入力します。
表示名 (Display Name)	(表示専用) ボイス メッセージ ポートの識別に役立つ名前。この名前はポートグループの表示名から作成され、以降にハイフン (-) とボイス メッセージ ポートのシーケンス番号が付加されます。
電話システムの表示名 (Phone System Display Name)	(表示専用) ポートを使用する電話システム。電話システムの設定を表示および編集するには、この名前を選択します。
内線番号 (Extension)	(表示専用) ボイス メッセージ ポートの内線番号 (定義されている場合)。
サーバ (Server)	(表示専用) このポートを処理する Cisco Unity Connection のサーバまたはノード (Connection クラスタが設定されている場合)。
有効 (Enabled)	(表示専用) 列が X になっている場合、通常運用中にポートが有効になります。
コールに応答する (Answer Calls)	(表示専用) 列が X になっている場合、ポートはコールへの応答用に指定されています。
メッセージの通知 (Message Notification)	(表示専用) 列が X になっている場合、ポートはユーザへのメッセージ通知用に指定されています。
発信 MWI (Dialout MWI)	(表示専用) 列が X になっている場合、ポートは MWI のオン/オフ用に指定されています。
TRAP 接続 (TRAP Connection)	(表示専用) 列が X になっている場合、ユーザはこのポートを使用することで、電話機を Cisco Unity Connection の Web アプリケーションおよび電子メール クライアントで録音/再生デバイスとして使用できます。通常、[TRAP 接続 (TRAP Connection)] には、最も使用率の低いポートを割り当てます。
セキュリティ モード (Security Mode)	(表示専用) Cisco Unified Communications Manager の認証または暗号化が有効になっているかどうかを示します。

関連項目

ポートの新規作成

表 13-13 [ポートの新規作成 (New Port)] ページ


フィールド	説明
有効 (Enabled)	<p>通常運用中にポートを有効にする場合は、このチェックボックスをオンにします。</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> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
ポート数 (Number of Ports)	<p>追加するボイス メッセージ ポートの数を入力します。</p> <p>デフォルト設定：1</p>
範囲の最初の内線番号 (Beginning Extension for a Range)	<p>(<i>PIMG/TIMG 連動専用</i>) 最初のボイス メッセージ ポートの内線番号を入力します。複数のポートを追加する場合、最初のポートがこの内線番号を受け取り、次のポートがその次の内線ポートを受け取ります。これ以降も同様です。</p> <p> 注意 入力する内線番号が、他のボイス メッセージ ポートに割り当てられていないことを確認する必要があります。入力する内線番号がすでに他のポートに割り当てられている場合、電話システム連動が正しく機能しないことがあります。</p>
電話システム (Phone System)	ボイス メッセージ ポートが使用する電話システムを選択します。
ポート グループ (Port Group)	ボイス メッセージ ポートが所属するポート グループを選択します。
サーバ (Server)	(<i>Cisco Unified CM SCCP および SIP 連動専用</i>) Cisco Unity Connection クラスタが設定されている場合に、ボイス メッセージ ポートを処理する Connection サーバの名前を選択します。
コールに応答する (Answer Calls)	<p>ポートをコールへの応答用に指定する場合は、このチェックボックスをオンにします。これらの通話は、識別できない発信者またはユーザからの着信です。</p> <p>このポートでコールに応答しない場合は、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
メッセージ通知を実行する (Perform Message Notification)	<p>ポートをユーザへのメッセージ通知用に指定する場合は、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。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>

表 13-13 [ポートの新規作成 (New Port)] ページ (続き)

フィールド	説明
MWI 要求を送信 (Send MWI Requests)	<p>(シリアル連動では使用されません) ポートを MWI のオン/オフ用に指定する場合は、このチェックボックスをオンにします。[MWI 要求を送信 (Send MWI Requests)] には、最も使用率の低いポートを割り当てることをお勧めします。</p> <p>次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ポート グループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで [メッセージ受信インジケータを有効にする (Enable Message Waiting Indicators)] チェックボックスがオフになっている場合、このチェックボックスはポート グループのすべてのポートで使用不能になります。 ボイス メッセージ ポートで MWI をオン/オフするには、ポート グループの [ポート グループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで [メッセージ受信インジケータを有効にする (Enable Message Waiting Indicators)] チェックボックスをオンにする必要があります。ポート グループの [ポート グループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで [メッセージ受信インジケータを有効にする (Enable Message Waiting Indicators)] チェックボックスがオフになっている場合、ボイス メッセージ ポートは MWI をオン/オフしません。 <p>ポート グループのボイス メッセージ ポートによってメッセージ受信インジケータ (MWI) が設定され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。このチェックボックスがオフになっている場合、ボイス メッセージ ポートが MWI 要求を送信するように設定されていても MWI は設定されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections)	<p>ユーザが Cisco Unity Connection の Web アプリケーションおよび電子メール クライアントで録音/再生デバイスとして電話機を使用できるようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。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。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
セキュリティ モード (Security Mode)	<p>(Cisco Unified CM SCCP 連動専用) ボイス メッセージ ポートに使用する Cisco Unified Communications Manager セキュリティ モードを選択します。</p> <p>デフォルト設定：[非セキュア (Non-secure)]</p>

関連項目

ポートの基本設定

表 13-14 [ポートの基本設定 (Port Basics)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	<p>通常運用中にポートを有効にする場合は、このチェックボックスをオンにします。</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、テスト中インスタンスによってだけ無効になります。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
ポート名 (Port Name)	<p>(表示専用) ボイス メッセージ ポートの識別に役立つ名前。この名前はポート グループの表示名から作成され、以降にハイフン (-) とボイス メッセージ ポートのシーケンス番号が付加されます。</p>

表 13-14 [ポートの基本設定 (Port Basics)] ページ (続き)


フィールド	説明
再起動 (Restart)	<p>ボイス メッセージ ポートを再起動するには、このボタンを選択します。</p> <p> 注意 ボイス メッセージ ポートを再起動すると、そのポートで進行中のコールはすべて終了します。Cisco Unity Connection Serviceability では、ポートでの新しい着信コールの受け入れを [ツール (Tools)] > [クラスタの管理 (Cluster Management)] ページで停止できます。</p>
電話システム (Phone System)	(表示専用) ボイス メッセージ ポートを使用する電話システムの表示名。
ポート グループ (Port Group)	(表示専用) ボイス メッセージ ポートが所属するポート グループ。
内線番号 (Extension)	(PIMG/TIMG 連動専用) 電話システムがポートへの接続に使用する内線番号を入力します。
サーバ (Server)	(Cisco Unified CM SCCP および SIP 連動専用) Cisco Unity Connection クラスタが設定されている場合に、ボイス メッセージ ポートを処理する Connection サーバの名前を選択します。
コールに応答する (Answer Calls)	<p>ポートをコールへの応答用に指定する場合は、このチェックボックスをオンにします。これらの通話は、識別できない発信者またはユーザからの着信です。</p> <p>このポートでコールに応答しない場合は、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
メッセージ通知を実行する (Perform Message Notification)	<p>ポートをユーザへのメッセージ通知用に指定する場合は、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。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
MWI 要求を送信 (Send MWI Requests)	<p>(シリアル連動では使用されません) ポートを MWI のオン/オフ用に指定する場合は、このチェックボックスをオンにします。[MWI 要求を送信 (Send MWI Requests)] には、最も使用率の低いポートを割り当てることをお勧めします。</p> <p>次の点に注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> [ポート グループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで [メッセージ受信インジケータを有効にする (Enable Message Waiting Indicators)] チェックボックスがオフになっている場合、このチェックボックスはポート グループのすべてのポートで使用不能になります。 ボイス メッセージ ポートで MWI をオン/オフするには、ポート グループの [ポート グループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで [メッセージ受信インジケータを有効にする (Enable Message Waiting Indicators)] チェックボックスをオンにする必要があります。ポート グループの [ポート グループの基本設定 (Port Group Basics)] ページで [メッセージ受信インジケータを有効にする (Enable Message Waiting Indicators)] チェックボックスがオフになっている場合、ボイス メッセージ ポートは MWI をオン/オフしません。 <p>ポート グループのボイス メッセージ ポートによってメッセージ受信インジケータ (MWI) が設定され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。このチェックボックスがオフになっている場合、ボイス メッセージ ポートが MWI 要求を送信するように設定されていても MWI は設定されません。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>

表 13-14 [ポートの基本設定 (Port Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections)	ユーザが Cisco Unity Connection の Web アプリケーションおよび電子メール クライアントで録音 / 再生デバイスとして電話機を使用できるようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。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。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
発信ハント オーダー (Outgoing Hunt Order)	(Cisco Unified CM SCCP および PIMG/TIMG 連動専用) ポートが発信通話に使用される場合に、ポートの優先順位を入力します。 使用可能なポートのハント オーダーが同じ値になっている場合、Cisco Unity Connection は最も長時間アイドル状態になっているポートを使用します。
セキュリティ モード (Security Mode)	(Cisco Unified CM SCCP 連動専用) ボイス メッセージ ポートに使用する Cisco Unified Communications Manager セキュリティ モードを選択します。 デフォルト設定：[非セキュア (Non-secure)]
SCCP (Skinny) デバイス名 (SCCP (Skinny) Device Name)	(表示専用) Cisco Unified Communications Manager がボイス メッセージ ポートに割り当てたデバイス名。このデバイス名は、トラブルシューティングで役立つ場合があります。
証明書の表示 (View Certificate)	(Cisco Unified CM SCCP 連動専用) ボイス メッセージ ポートのデバイス証明書データを表示するには、このボタンを選択します。

関連項目

- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 9.x) の「[Managing Phone System Integrations in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Managing Ports in Cisco Unity Connection 9.x」の項
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

ポート証明書の表示

表 13-15 [ポート証明書の表示 (View Port Certificate)] ページ

フィールド	説明
サブジェクト (Subject)	(表示専用) ポート証明書の Subject フィールドの内容。
発行者 (Issuer)	(表示専用) ポート証明書の Issuer フィールドの内容。
有効期限の開始 (Valid From)	(表示専用) ポート証明書の有効期限の開始日時。
有効期限の終了 (Valid Until)	(表示専用) ポート証明書の有効期限の終了日時。
バージョン (Version)	(表示専用) ポート証明書のバージョン。
シリアル番号 (Serial Number)	(表示専用) ポート証明書のシリアル番号。

表 13-15 [ポート証明書の表示 (View Port Certificate)] ページ (続き)


フィールド	説明
証明書テキスト (Certificate Text)	(表示専用) ポート証明書のテキストの内容。
秘密鍵 (Private Key)	(表示専用) ポート証明書の暗号化された秘密鍵。
新規作成 (Generate New)	すべてのボイス メッセージ ポートについて新しいポート証明書を生成するには、このボタンを選択します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Phone System Integrations in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章にある「Managing Ports in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

Speech Connect ポート

表 13-16 [Speech Connect ポート (Speech Connect Port)] ページ

フィールド	説明
Connection サーバ (Connection Server)	Speech Connect ポートを設定する Connection サーバの名前を選択します。
ポート数 (Number of Ports)	設定する Speech Connect ポートの数を入力します。  (注) [ポート数 (Number of Ports)] フィールドで指定するポートの数は、音声ポートの最大数以下にする必要があります。

電話システムのトランクの検索

表 13-17 [電話システムのトランクの検索 (Search Phone System Trunks)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	電話システムのトランクを削除するには、表示名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)] を選択します。複数の電話システムのトランクを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	電話システムのトランクを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新しい電話システムのトランクに適用するデータを入力します。
発信側電話システムの表示名 (From Phone System Display Name)	(表示専用) コールを別の電話システムに送信するためのトランク アクセス コードを Cisco Unity Connection がダイヤルした場合に、コールの転送元となる電話システム。

表 13-17 [電話システムのトランクの検索 (Search Phone System Trunks)] ページ (続き)

フィールド	説明
受信側電話システムの表示名 (To Phone System Display Name)	(表示専用) トランク アクセス コードがダイヤルされた場合に、電話システム トランクの接続先となる電話システム。
トランク アクセス コード (Trunk Access Code)	(表示専用) コールを [発信側電話システム (From Phone System)] フィールドの電話システムから [受信側電話システム (To Phone System)] フィールドの電話システムに転送する場合に、Cisco Unity Connection がダイヤルする番号。

関連項目

電話システム トランクの新規作成

表 13-18 [電話システム トランクの新規作成 (New Phone System Trunk)] ページ

フィールド	説明
発信側電話システム (From Phone System)	コールを別の電話システムに送信するためのトランク アクセス コードを Cisco Unity Connection がダイヤルした場合に、コールの転送元となる電話システムを選択します。
受信側電話システム (To Phone System)	トランク アクセス コードがダイヤルされた場合に、電話システム トランクの接続先となる電話システムを選択します。
トランク アクセス コード (Trunk Access Code)	コールを [発信側電話システム (From Phone System)] フィールドの電話システムから [受信側電話システム (To Phone System)] フィールドの電話システムに転送する場合に、Cisco Unity Connection がダイヤルするトランク アクセス コードを入力します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Phone System Integrations in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Managing Phone System Trunks in Cisco Unity Connection 9.x」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

ルート証明書を表示

表 13-19 [ルート証明書の表示 (View Root Certificate)] ページ

フィールド	説明
サブジェクト (Subject)	(表示専用) ルート証明書の Subject フィールドの内容。
発行者 (Issuer)	(表示専用) ルート証明書の Issuer フィールドの内容。
有効期限の開始 (Valid From)	(表示専用) ルート証明書の有効期限の開始日時。

表 13-19 [ルート証明書の表示 (View Root Certificate)] ページ (続き)

フィールド	説明
有効期限の終了 (Valid Until)	(表示専用) ルート証明書の有効期限の終了日時。
バージョン (Version)	(表示専用) ルート証明書のバージョン。
ファイル名 (File Name)	(表示専用) ルート証明書のファイル名。
シリアル番号 (Serial Number)	(表示専用) ルート証明書のシリアル番号。
証明書テキスト (Certificate Text)	(表示専用) ルート証明書のテキストの内容。
秘密鍵 (Private Key)	(表示専用) ルート証明書の暗号化された秘密鍵。
右クリックして証明書をファイルとして保存 (Right-Click to Save the Certificate as a File)	このリンクを右クリックして [対象をファイルに保存 (Save Target As)] を選択すると、ルート証明書を指定位置にファイルとして保存できます。 このファイル名は、表示されている名前と同じものにして、拡張子は <code>htm</code> ではなく <code>0</code> にする必要があることに注意してください。
新規作成 (Generate New)	すべてのボイス メッセージ ポートについて新しいルート証明書と新しいポート証明書を生成するには、このボタンを選択します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Phone System Integrations in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Security in Cisco Unity Connection 9.x (Cisco Unified Communications Manager Integrations Only)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

SIP 証明書の検索

表 13-20 [SIP 証明書の検索 (Search SIP Certificates)] ページ


フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	SIP 証明書を削除するには、表示名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)] を選択します。複数の SIP 証明書を同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	SIP 証明書を追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規 SIP 証明書に適用するデータを入力します。
表示名 (Display Name)	(表示専用) SIP 証明書の名前。
件名 (Subject Name)	(表示専用) Cisco Unified CM Administration の SIP トランクの SIP 証明書にある件名と一致する件名。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Phone System Integrations in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Security in Cisco Unity Connection 9.x (Cisco Unified Communications Manager Integrations Only)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

新規 SIP 証明書

表 13-21 SIP 証明書の新規作成 (New SIP Certificate)

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	SIP 証明書の識別に役立つ名前を入力します。
件名 (Subject Name)	Cisco Unified CM Administration の SIP トランクの SIP 証明書にある件名と一致する件名を入力します。  注意 この件名は、Cisco Unified Communications Manager で使用される SIP 証明書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。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Phone System Integrations in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Security in Cisco Unity Connection 9.x (Cisco Unified Communications Manager Integrations Only)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

SIP 証明書の編集

表 13-22 [SIP 証明書の編集 (Edit SIP Certificate)] ページ


フィールド	説明
表示名 (Display Name)	SIP 証明書の識別に役立つ名前を入力します。
件名 (Subject Name)	Cisco Unified CM Administration の SIP トランクの SIP 証明書にある件名と一致する件名を入力します。  注意 この件名は、Cisco Unified Communications Manager で使用される SIP 証明書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。
サブジェクト (Subject)	(表示専用) SIP 証明書の Subject フィールドの内容。

表 13-22 [SIP 証明書の編集 (Edit SIP Certificate)] ページ (続き)

フィールド	説明
発行者 (Issuer)	(表示専用) SIP 証明書の Issuer フィールドの内容。
有効期限の開始 (Valid From)	(表示専用) SIP 証明書の有効期限の開始日時。
有効期限の終了 (Valid Until)	(表示専用) SIP 証明書の有効期限の終了日時。
バージョン (Version)	(表示専用) SIP 証明書のバージョン。
シリアル番号 (Serial Number)	(表示専用) SIP 証明書のシリアル番号。
証明書テキスト (Certificate Text)	(表示専用) SIP 証明書のテキストの内容。
秘密鍵 (Private Key)	(表示専用) SIP 証明書の暗号化された秘密鍵。
新規作成 (Generate New)	新しい SIP 証明書を生成するには、このボタンを選択します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Phone System Integrations in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Security in Cisco Unity Connection 9.x (Cisco Unified Communications Manager Integrations Only)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

SIP セキュリティ プロファイルの検索

表 13-23 [SIP セキュリティ プロファイルの検索 (Search SIP Security Profiles)] ページ


フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	SIP セキュリティ プロファイルを削除するには、表示名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)] を選択します。複数の SIP セキュリティ プロファイルを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	SIP セキュリティ プロファイルを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規 SIP セキュリティ プロファイルに適用するデータを入力します。
表示名 (Display Name)	(表示専用) SIP セキュリティ プロファイルの名前。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Phone System Integrations in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Security in Cisco Unity Connection 9.x (Cisco Unified Communications Manager Integrations Only)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

新規 SIP セキュリティ プロファイル

表 13-24 [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


フィールド	説明
ポート (Port)	ボイス メッセージ ポートの SIP トランク認証および暗号化で Cisco Unified Communications Manager サーバが使用するポート。 (注) TLS による SIP セキュリティと TLS 以外の SIP セキュリティの両方で、同じポートを使用することはできません。
TLS を実行 (Do TLS)	Cisco Unity Connection と Cisco Unified Communications Manager サーバ間で SIP トランクを使用して送信されるコール シグナリング メッセージを暗号化する場合、このチェックボックスをオンにします。 Connection と Cisco Unified CM サーバ間で SIP トランクを使用して送信されるコール シグナリング メッセージを暗号化しない場合は、このチェックボックスをオフにします。  注意 このチェックボックスをオンにした場合は、Cisco Unified CM サーバでも TLS を有効にする必要があります。有効にしない場合、SIP セキュリティが正常に機能しない可能性があります。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Phone System Integrations in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Security in Cisco Unity Connection 9.x (Cisco Unified Communications Manager Integrations Only)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

SIP セキュリティ プロファイルの編集

表 13-25 [SIP セキュリティ プロファイルの編集 (Edit SIP Security Profile)] ページ

フィールド	説明
ポート (Port)	ボイス メッセージ ポートの SIP トランク認証および暗号化で Cisco Unified Communications Manager サーバが使用するポート。 (注) TLS による SIP セキュリティと TLS 以外の SIP セキュリティの両方で、同じポートを使用することはできません。
TLS を実行 (Do TLS)	Cisco Unity Connection と Cisco Unified Communications Manager サーバ間で SIP トランクを使用して送信されるコール シグナリング メッセージを暗号化する場合、このチェックボックスをオンにします。 Connection と Cisco Unified CM サーバ間で SIP トランクを使用して送信されるコール シグナリング メッセージを暗号化しない場合は、このチェックボックスをオフにします。  注意 このチェックボックスをオンにした場合は、Cisco Unified CM サーバでも TLS を有効にする必要があります。有効にしない場合、SIP セキュリティが正常に機能しない可能性があります。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Managing Phone System Integrations in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Security in Cisco Unity Connection 9.x (Cisco Unified Communications Manager Integrations Only)」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。



CHAPTER 14

Cisco Unity Connection 9.x ツールの設定

次の項を参照してください。

- 「タスクの定義」 (P.14-1)
- 「タスク定義の基本設定」 (P.14-2)
- 「タスク スケジュール」 (P.14-2)
- 「一括管理ツール」 (P.14-3)
- 「カスタム キーパッド マッピングの検索」 (P.14-5)
- 「カスタム キーパッド マッピングの編集」 (P.14-5)
- 「ユーザの移行」 (P.14-7)
- 「メッセージの移行」 (P.14-7)
- 「文法の統計」 (P.14-8)
- 「SMTP アドレスでオブジェクトを検索」 (P.14-8)
- 「依存関係の結果の表示」 (P.14-9)

タスクの定義

表 14-1 [タスクの定義 (Task Definitions)] ページ

フィールド	説明
タスク名 (Task Name)	Cisco Unity Connection タスクの名前。指定したタスクの機能、実行頻度、およびタスクの結果（タスクが成功したか失敗したかなど）の詳細については、タスクの名前を選択します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Administrative Tools in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Cisco Unity Connection 9.x Task Management Tool」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

タスク定義の基本設定

表 14-2 [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics)] ページ

フィールド	説明
サーバ (Server)	Cisco Unity Connection クラスタを設定してから、タスク情報を表示するサーバを選択します。
表示名 (Display Name)	タスクの名前。
概要 (Summary)	タスクの機能の概要。
今すぐ実行 (Run Now)	<p>[<i>ディスク領域の監視 (Monitor Disk Space)</i>] タスクと [<i>システム設定の確認 (Check System Configuration)</i>] タスクだけに適用可能) タスクをただちに実行するには、[今すぐ実行 (Run Now)] ボタンを選択します。</p> <p>[今すぐ実行 (Run Now)] ボタンを選択してただちにタスクを実行する場合、タスクは [タスク スケジュール (Task Schedule)] ページでスケジュールを設定したタスクとは別に実行されることに注意してください。</p> <p>[今すぐ実行 (Run Now)] ボタンを選択すると、結果は通常、非常に短時間で [タスクの実行結果 (Task Execution Results)] テーブルに表示されますが、少し待ってからページを更新しないと、結果が表示されないことがあります。</p>
選択項目の削除 (Delete Selected)	タスク定義を削除するには、表示名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)] を選択します。複数のタスク定義を一度に削除できます。
重大度 (Severity)	タスクで検出された問題の最大重大度。
開始時間 (Time Started)	タスクの実行が開始された日時。形式は、<年>-<月>-<日><時>:<分>:<秒>.<ミリ秒> です。このタスクの結果を表示するには、該当する日時のリンクを選択します。
完了時間 (Time Completed)	タスクの実行が終了した日時。形式は、<年>-<月>-<日><時>:<分>:<秒>.<ミリ秒> です。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Administrative Tools in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Cisco Unity Connection 9.x Task Management Tool」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

タスク スケジュール

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、Cisco Unity 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。

表 14-3 [タスク スケジュール (Task Schedule)] ページ

フィールド	説明
タスク名 (Task Name)	タスクの名前。
有効 (Enabled)	指定したスケジュールに基づいてタスクを自動的に実行するかどうかを指定するには、チェックボックスをオンまたはオフにします。
システム起動後実行までの時間 : _____ 分 (Run on System Startup After _____ Minutes)	タスクをスケジュールに基づいて実行するだけでなく、Cisco Unity Connection サーバを再起動するたびに実行する場合は、このチェックボックスをオンにして、起動後にタスクを実行するまでの時間を分単位で指定します。
タスク実行間隔 : _____ 分 (Run Task Every _____ Minutes)	タスクを 1 日に複数回実行する場合は、このオプションを選択して、頻度を分単位で指定します。
タスク実行時間 : (Run Task At)	タスクを定期的なスケジュールで実行するよう設定するには、次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> 毎日 1 回 : 時間を指定して、[毎日 (Every Day)] オプションを選択します。 毎週 1 回 : 時間を指定して、[毎<曜日> (Every <day of the week>)] オプションを指定します。 毎月 1 回 : 時間を指定して、[毎<日付> (毎月) (Every <date> of Every Month)] オプションを指定します。
保存 (Save)	指定した設定を保存します。
デフォルトに設定 (Set to Defaults)	このページのすべての値を、現在のタスクについて推奨されるデフォルト値にリセットします。

関連項目


- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Administrative Tools in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Cisco Unity Connection 9.x Task Management Tool」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

一括管理ツール

表 14-4 [一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] ページ

フィールド	説明
操作の選択 (Select Operation)	該当する一括操作を次から選択します。 <ul style="list-style-type: none"> 作成 (Create) 更新 (Update) 削除 (Delete) エクスポート (Export)

表 14-4 [一括管理ツール (Bulk Administration Tool)] ページ (続き)

フィールド	説明
メールボックスにアイテムが存在するユーザは削除しない (Do Not Delete Users With Items in Their Mailboxes)	([削除 (Delete)] 操作が選択された場合のみ適用可能) このチェックボックスをオンにすると、メールボックスにメッセージが入っているユーザは削除されません。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
オブジェクトタイプの選択 (Select Object Type)	該当するオブジェクトのタイプを次から選択します。 <ul style="list-style-type: none"> ユーザ (Users) (ボイス メールボックスなし) メールボックスがあるユーザ (Users with Mailbox) 連絡先 (Contacts) 同報リスト (Distribution Lists) 同報リストのメンバー (Distribution List Members) LDAP ディレクトリからのユーザ (Users from LDAP Directory) (このオプションを使用できるのは、Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリと連動している場合だけです) ユニファイド メッセージング アカун ト (Unified Messaging Accounts) ブランチ (Branches)  <p>(注) Connection 9.1(1) では、Bulk Administration Tool (BAT) ツールを使用して Connection SRSV ブランチを設定できるようになりました。</p>
ユーザ テンプレート (User Template)	ユーザ テンプレートの設定を個々の CSV フィールド設定より優先するかどうかを次のオプションで示します。 <ul style="list-style-type: none"> いいえ (No) はい (Yes) ([はい (Yes)] を選択する場合は、リストからテンプレートを選択します)
CSV ファイル (CSV File)	CSV ファイルのフルパスを入力します。 (注) Bulk Administration Tool では CSV ファイルのテキストに、UTF-8 および UTF-16 文字セット エンコードのみがサポートされます。
エラーログファイル名 (Failed Objects Filename)	失敗したオブジェクトのレポート ファイルへのフルパスを入力します。
送信 (Submit)	[送信 (Submit)] を選択して、一括操作を開始します。
最後の操作を表示 (Display Last Operation)	直前の操作による出力ファイルへのダウンロードリンクを表示するには、[最後の操作を表示 (Display Last Operation)] ボタンを選択します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の付録「[Using the Cisco Unity Connection 9.x Bulk Administration Tool](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Creating User Accounts from LDAP User Data or Integrating Existing Users with LDAP Users in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能)。

カスタム キーパッド マッピングの検索

表 14-5 [カスタム キーパッド マッピングの検索 (Search Custom Keypad Mappings)] ページ

フィールド	説明
カンバセーション名 (Conversation Name)	使用可能なカンバセーションから該当するカスタム キーパッド マッピング カンバセーションを選択します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Custom Keypad Mapping Tool in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章
(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

カスタム キーパッド マッピングの編集

表 14-6 [カスタム キーパッド マッピングの編集 (Edit Custom Keypad Mapping)] ページ

フィールド	説明
メニュー タブ (Menu Tabs)	そのメニューのカンバセーションをカスタマイズするには、該当するメニュー タブを選択します。カスタマイズ可能なカンバセーション メニューには、次の 8 つがあります。 <ul style="list-style-type: none"> メイン メニュー (Main Menu) [メッセージ再生 (Message Playback)] メニュー ([ヘッダー (Header)] タブ、[本文 (Body)] タブ、[フッター (Footer)] タブ) [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 [個人設定 (Personal Settings)] メニュー
オプション (Option)	選択したメニューに使用されるオプションのリスト。各オプションの詳細については、『 <i>System Administration Guide for Cisco Unity Connection</i> 』 (Release 9.x) の「 Custom Keypad Mapping Tool in Cisco Unity Connection 9.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/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能です。

表 14-6 [カスタム キーパッド マッピングの編集 (Edit Custom Keypad Mapping)] ページ (続き)

フィールド	説明
キー割り当て (Key Assignment)	<p>各メニュー オプションに割り当てられるキー。次のガイドラインに注意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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。 • 変更を保存すると、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 マッピングの設定に従います。 • 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。
メニューでオプションとして読み上げ (Option Voiced in Menu)	<p>メニューでオプションを再生するかどうかを示すには、チェックボックスをオンまたはオフにします。</p> <p>この設定は、オプションにキー (複数可) を割り当てるがメニューには表示させない場合に使用できます。割り当てられたキーを押すとオプションは有効なままであり、Cisco Unity Connection は適宜応答しますが、メニューでオプションは再生されません。たとえば、「0」が常に [ヘルプ (Help)] にマッピングされていて、「*」が常に [キャンセル (Cancel)] にマッピングされていることがわかっていても、メニューをできるだけ短くしようとするには一部のメニューでこのオプションが再生されないようにする場合があります。</p>
移動先 (Move To)	<p>メニューでオプションを再生する順番を変更するには、メニュー オプションを選択して [移動先 (Move To)] ボタンまたは上下矢印を使用します。</p>
アクションの説明 (Action Description)	<p>(表示専用) 選択したオプションで実行される操作について説明します。</p>
すべてのタブのマッピングをリセット: (Reset Mappings on All Tabs To)	<p>このカスタム キーパッド マッピング カンバセーションの基礎として使用する該当するカンバセーションを選択します。</p> <p>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)] のマッピングと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。</p>

関連項目

- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』 (Release 9.x) の「[Custom Keypad Mapping Tool in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

ユーザの移行

表 14-7 [ユーザの移行 (Migrate Users)] ページ

フィールド	説明
サーバ名または IP アドレス (Server Name or IP Address)	Cisco Unity (バージョン 4.0(1) 以降) のユーザ データのエクスポート先である Secure Shell (SSH) サーバの名前または IP アドレスを入力します。
パス名 (Path Name)	インポートするユーザ データを含むディレクトリへのパスを入力します。 パスの形式は、そのディレクトリへのアクセスについて SSH サーバ アプリケーションでどのように設定されているかによって異なります。
ユーザ名 (Username)	データのエクスポート先であるサーバおよびファイルへのアクセスに必要なアクセス許可を持つアカウント名を入力します。
パスワード (Password)	[ユーザ名 (Username)] フィールドで入力したアカウントのパスワードを入力します。
ユーザ テンプレート (User Template)	インポートしたデータを使用して作成するユーザのすべてに適用する設定を含むテンプレートを選択します。
エラーログ ファイル名 (Failed Objects Filename)	Cisco Unity Connection がデータをインポートできなかったユーザの情報が保存されるログ ファイルのファイル名を入力します。
送信 (Submit)	ユーザ データのインポートを開始するには、[送信 (Submit)] ボタンを選択します。

メッセージの移行

表 14-8 [メッセージの移行 (Migrate Messages)] ページ

フィールド	説明
サーバ名または IP アドレス (Server Name or IP Address)	Cisco Unity (バージョン 4.0(1) 以降) のメッセージのエクスポート先である SSH サーバの名前または IP アドレスを入力します。
パス名 (Path Name)	インポートするメッセージを含むディレクトリへのパスを入力します。 パスの形式は、そのディレクトリへのアクセスについて SSH サーバ アプリケーションでどのように設定されているかによって異なります。
ユーザ名 (Username)	データのエクスポート先であるサーバおよびファイルへのアクセスに必要なアクセス許可を持つアカウント名を入力します。
パスワード (Password)	[ユーザ名 (Username)] フィールドで入力したアカウントのパスワードを入力します。
送信 (Submit)	メッセージのインポートを開始するには、[送信 (Submit)] ボタンを選択します。

文法の統計

表 14-9 [文法の統計 (Grammar Statistics)] ページ

フィールド	説明
名前 (Name)	(表示専用) ダイナミック音声認識文法の名前。
最終変更日 (Last Modified)	(表示専用) 文法が前回再コンパイルされた日付。
アイテム数 (Number of Items)	(表示専用) 文法内のアイテム数。
更新待ち (Pending Updates)	(表示専用) 保留されている更新があるかどうかを示します。文法にアイテムを追加 (たとえば、名前文法に新しい名前を追加) してから再コンパイルされていない場合、[更新待ち (Pending Updates)] は「はい (yes)」に設定されます。そうでない場合は、「いいえ (no)」に設定されます。
再構築中 (Is Rebuilding)	(表示専用) 文法が現在再コンパイル中であるかどうかを示します。
文法の再構築 (Rebuild Grammars)	強制的にすべての文法をすぐに再コンパイルするには、[文法の再構築 (Rebuild Grammars)] ボタンを選択します。スケジュールが現在非アクティブである場合、この操作は [音声認識の更新スケジュール (Voice Recognition Update Schedule)] (Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] > [スケジュール (Schedules)] にある) より優先されます。(デフォルトでは、このスケジュールのすべての曜日と時間がアクティブです)。また、一括操作の開始後は、10 分の待機期間よりも優先されます。

関連項目

- 『System Administration Guide for Cisco Unity Connection』(Release 9.x) の「[Administrative Tools in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Cisco Unity Connection 9.x Grammar Statistics Tool」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

SMTP アドレスでオブジェクトを検索

表 14-10 [SMTP アドレスでオブジェクトを検索 (Search Objects by SMTP Address)] ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	(表示専用) 検索用語と一致するオブジェクトのエイリアス。複数のオブジェクトが見つかった場合、Cisco Unity Connection はオブジェクトへのアドレスの解決にアスタリスク (*) の付いたオブジェクトを使用します。
オブジェクトタイプ (Object Type)	(表示専用) 検索用語と一致するオブジェクトのタイプ (ユーザ、連絡先リスト、またはシステム同報リスト)。
プライマリ (Primary)	(表示専用) 用語がオブジェクトのプライマリ Simple Mail Transfer Protocol (SMTP; シンプルメール転送プロトコル) アドレスと一致するかどうかを示します。[No (いいえ)] に設定されている場合、用語はオブジェクトの SMTP プロキシアドレスと一致しています。
ロケーション (Location)	(表示専用) オブジェクトのホームである Cisco Unity Connection のロケーション。

依存関係の結果の表示

表 14-11 [依存関係の表示 (Show Dependencies)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	選択した検索オブジェクトへの依存関係があると判明した各オブジェクトの表示名を表示します。
Connection 管理のページ (Page in Connection Administration)	選択した検索オブジェクトへの依存関係があるオブジェクトに対するハイパーリンクを示します。
以前の結果の表示 (Display Previous Results)	最近の依存関係の検索結果を表示するには、[以前の結果の表示 (Display Previous Results)] を選択します。依存関係の検索を開始するには、オブジェクト タイプの検索ページに移動します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Administrative Tools in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Cisco Unity Connection 9.x Show Dependency Results」の項 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html から入手可能)。

©2008 Cisco Systems, Inc. All rights reserved.

Cisco、Cisco Systems、およびCisco Systems ロゴは、Cisco Systems, Inc. またはその関連会社の米国およびその他の一定の国における登録商標または商標です。本書類またはウェブサイトに掲載されているその他の商標はそれぞれの権利者の財産です。

「パートナー」または「partner」という用語の使用はCiscoと他社との間のパートナーシップ関係を意味するものではありません。(0809R)

この資料の記載内容は2008年10月現在のものです。

この資料に記載された仕様は予告なく変更する場合があります。



シスコシステムズ合同会社

〒107-6227 東京都港区赤坂9-7-1 ミッドタウン・タワー

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

お問い合わせ先: シスコ コンタクトセンター

0120-092-255(フリーコール、携帯・PHS含む)

電話受付時間: 平日 10:00~12:00、13:00~17:00

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