



Cisco Unity Connection サーバーのサイジング と拡大縮小

Unity Connection の仕様を満たすサーバーのリストについては、
https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/supported_platforms/b_15cucspl.html
にある『Cisco Unity Connection 15 がサポート対象プラットフォームリスト』を参照してください。

- オーディオコーデック (1 ページ)
- ボイス メッセージング ポート (Voice Messaging Ports) (5 ページ)
- ボイス メッセージのストレージ容量 (6 ページ)
- ユーザ (7 ページ)
- 同時 TUI/VUI セッション (7 ページ)
- Unity Connection ボイスメッセージへのアクセスに使用する IMAP クライアント (8 ページ)
- Visual Voicemail のクライアントとセッション (9 ページ)
- 同時モバイルクライアント (10 ページ)
- Messaging Assistant クライアント (10 ページ)
- Web Inbox クライアント (10 ページ)
- Cisco Unified Personal Communicator クライアント (10 ページ)
- IBM Lotus Sametime クライアント (11 ページ)
- RSS リーダークライアント (11 ページ)

オーディオコーデック

コール接続および録音のためのオーディオ コーデックの使用方法

Unity Connection では、SCCP または SIP のシグナリングでサポートされるオーディオコーデック形式 (G.711 mu-law、G.711 a-law、G.722、G.729、iLBC) のコールは、常に PCM リニアに変換されます。録音は、PCM リニアから、Cisco Unity Connection Administration 録音でシステム全体に設定されているシステムレベルの録音オーディオコーデック (PCM linear、G.711

mu-law、G.711 a-law、G.729a、G.726-a) にエンコードされます。デフォルトは G.711 mu-law です。

この項では、発信側デバイスと Unity Connection の間でネゴシエートされるオーディオコーデックを「回線コーデック」と呼び、システムレベルの録音用オーディオコーデックとして設定されたオーディオコーデックを「録音コーデック」と呼びます。

サポートされる回線コーデック（アドバタイズされているコーデック）

- G.711 mu-law
- G.711 a-law
- G.722
- G.729
- iLBC

サポートされる録音コーデック（システムレベルの録音用オーディオコーデック）

- PCM リニア
- G.711 mu-law（デフォルト）
- G.711 a-law
- G.729a
- G.726
- GSM 6.10

トランスコーディングはどのような接続でも発生するので、回線コーデックが録音コーデックと異なっても、システムへの影響に大差はありません。たとえば、G.729a を回線コーデックとして、G.711 mu-law を録音コーデックとして使用しても、Unity Connection サーバにはトランスコーディングに伴う大きな追加負荷はかかりません。しかし、iLBC コーデックまたは G.722 コーデックはトランスコーディングにより多くの計算を必要とするので、Unity Connection サーバーに大きな追加負荷がかかります。そのため、Unity Connection サーバがサポートできる G.722 または iLBC 接続の数は、G.711 mu-law 接続の数の半分のみです。



- (注) G.722 コーデックまたは iLBC コーデックを回線コーデック（アドバタイズされているコーデック）として使用すると、Unity Connection サーバーでプロビジョニング可能なボイスポートの数が減少します。G.722 または iLBC コーデックを使用する場合に各プラットフォームオーバーレイでサポートされる音声ポートの数の詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/supported_platforms/b_15cucspl.html にある『Cisco Unity Connection 15 サポート対象プラットフォームリスト』を参照してください。

一般に、システムの録音形式をデフォルトの設定から変更しないでください。ただし、次の場合を除きます。

- ディスクの空き領域に関する検討事項に対処するには、G.729aまたはG.726などの低ビットレートのコーデックの使用を検討します。低ビットレートのコーデックでは、G.711 mu-lawなどの高ビットレートのコーデックよりも音質が低下する点に注意してください。
- G.722を回線コーデックとして使用するエンドポイント向けの録音で音質を改善するには、PCM リニアの使用を検討します。PCM リニアでは、使用するディスク領域が増加する点に注意してください。

録音コーデックを変更したり、特定の回線コーデックだけをアドバタイズするように選択したりする理由として、次のことが考えられます。SCCP 連動または SIP 連動で、システムレベルの録音時のオーディオコーデックやアドバタイズされているコーデックを決定するときは、次の情報を確認してください。

- 大多数のエンドポイントと Unity Connection の間でネゴシエートされるオーディオコーデック。この情報は、Unity Connection によるアドバタイズに適したオーディオコーデックと Unity Connection によるアドバタイズが不適切なオーディオコーデックを判断する場合に役立ちます。また、Unity Connection による計算負荷の高いネイティブ トランスコーディングではなく、Cisco Unified Communications Manager によるハードウェア トランスコーディングリソースの提供が必要な場合を判断できます。たとえば、構成で多数のクライアントを 722 または iLBC を使用して Unity Connection に接続する場合などが該当します。
- 録音を再生するグラフィカルユーザインターフェイス (GUI) クライアントの種類 (Web ブラウザ、電子メールクライアント、メディアプレーヤーなど)、および各 GUI クライアントがサポートするオーディオコーデック。
- 選択したオーディオコーデックによって生成される音質。一部のオーディオコーデックは、他のオーディオコーデックよりも優れた音質を実現します。たとえば、G.711はG.729aよりも高音質であるため、高音質が求められる場合に適しています。
- オーディオコーデックで録音時間 1 秒あたりに使用するディスク領域。

PCM リニアの音質は最高レベルで、最も幅広くメディアプレーヤーでサポートされていますが、使用するディスク領域および帯域幅が最も大きくなります (16 KB/秒)。G.711 (a-law および mu-law) は PCM リニアと比較すると音質は中程度で、幅広いメディアプレーヤーでサポートされており、使用するディスク領域および帯域幅は半分です (8 KB/秒)。G.729a は、サポートされている4つのオーディオコーデックの中で最も音質が低く、使用にあたってライセンスが必要なため、サポートされているメディアプレーヤーも限られています。ただし、このオーディオコーデックで使用するディスク領域は最小です (1 KB/秒)。G.726 は音質が中程度で、ある程度の数のメディアプレーヤーでサポートされており、他のほとんどのコーデックよりもディスク領域が少なく済みます (3 KB/秒)。この情報を次の表にまとめます。

表 1: 録音に使用されるオーディオコーデックの比較

録音用オーディオコーデック	音質	サポート状況	使用ディスク領域	サンプリングレート	チャンネル
PCM リニア	最高	広範なサポート	16 KB/秒	8 kHz/秒	1

録音用オーディオコーデック	音質	サポート状況	使用ディスク領域	サンプリングレート	チャンネル
G.711 mu-law/a-law	ある程度影響あり	広範なサポート	8 KB/秒	8 kHz/秒	1
G.726	ある程度影響あり	中程度のサポート	4 KB/秒	8 kHz/秒	1
GSM 6.10	ある程度影響あり	限定的なサポート	1.63 KB/秒	8 kHz/秒	1
G.729a	最低	限定的なサポート	1 KB/秒	8 kHz/秒	1

Unity Connection によってアドバタイズされるオーディオコーデック、またはシステムレベルの録音オーディオコーデックの変更の詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/administration/guide/b_15cucsag.htmlにある『Cisco Unity Connection のシステムガイド、リリース 15』の「ユーザー設定」の章にある「録音または録画の形式を変更する」の項を参照してください。

アドバタイズされているオーディオコーデックを変更する場合は、G.711 mu-law、G.711 a-law、G.722、G.729、および iLBC の中から選択します。また、選択したコーデックの優先順位も指定します。

SCCP 連動の場合、ネゴシエートされたコールのポートの位置およびデバイスに基づいて Cisco Unified CM がオーディオコーデックをネゴシエートするため、オーディオコーデックの順序は重要ではありません。ただし SIP 連動の場合は、オーディオコーデックの順序が重要です。一方のオーディオコーデックが他方のオーディオコーデックよりも優先される場合、Unity Connection は両方のオーディオコーデックをサポートするようにアドバタイズしますが、優先順位の高いコーデックの方を使用します。



(注) Web Inbox では、メッセージの録音にコーデックが選択されているかどうかに関係なく、受信したボイスメッセージは常に PCM リニアで再生またはダウンロードされます。

VPIM ネットワーキングのオーディオコーデックに関する考慮事項

VPIM ネットワークで Unity Connection を別の Unity Connection サーバー、Cisco Unity サーバー、またはサードパーティのボイスメッセージングシステムに接続する場合は、互換性のあるオーディオコーデックを選択する必要があります。

Unity Connection VPIM ネットワークでは、次のオーディオコーデックの考慮事項に注意してください。

- 着信メッセージの場合、Unity Connection は次のいずれかを実行できます。
 - ボイスメッセージを Unity Connection がサポートする任意のオーディオ形式に変換する。

- ボイス メッセージのオーディオ形式を変換せず、ボイス メッセージの元のオーディオ形式を保持する。
- アウトバウンド ボイス メッセージの場合、Unity Connection は次のいずれかを実行できます。
 - ボイス メッセージを G.726 オーディオ形式に変換する。
 - ボイス メッセージのオーディオ形式を変換せず、ボイス メッセージの元のオーディオ形式を保持する。VPIM ネットワーキングを使用して、Unity Connection サーバー間、または Unity Connection と Cisco Unity サーバー間でボイスメッセージを送信する場合は、変換しない方が便利です。

VPIM ネットワーキングの詳細については、「[VPIM ネットワーキング](#)」を参照してください。

ボイス メッセージング ポート (Voice Messaging Ports)

- **既存のボイス メッセージング システム**：必要に応じて、既存のボイス メッセージング システムの機能がどの程度良好かを評価します。この評価によって、ボイスメッセージの録音に必要なポート数、メッセージ受信インジケータ (MWI) のオン/オフの切り替え、およびメッセージ通知について判断するための情報が得られます。
- **Web Inbox Web クライアント または Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook クライアントの使用**：ユーザーが Web Inbox Web クライアント、Messaging Inbox Web クライアント、または ViewMail for Outlook クライアントを使用する場合、Unity Connection では電話での録音および再生 (TRAP) を使用して、ユーザーがスピーカとマイクロフォンを使用せずに電話でボイスメッセージを再生および録音できます。この機能は特に、ユーザがパーティションで区切られた作業スペースで作業しており、プライバシーが確保できない場合に便利です。ただし、ユーザーが TRAP を使用してメッセージを再生または録音する場合は、Unity Connection サーバーのポートが使用されます (ユーザーがスピーカとマイクを使用してメッセージを再生および録音する場合、ポートは使用されません) お客様がユーザーによる TRAP の使用を希望する場合は、この点を考慮して必要な音声ポートの合計数を計算する必要があります。
- **Unity Connection クラスタ**：場合によっては、既存のボイス メッセージング システムに Unity Connection がサポートするよりも多くのボイスメッセージポートが存在することがあります。Unity Connection クラスタ (アクティブ/アクティブ高可用性の Unity Connection サーバーペア) として設定されている場合、Unity Connection システムは単一サーバーでの展開と比較して、2 倍のボイスメッセージポート数をサポートできます。
- **ネットワーキング**：追加の Unity Connection サーバーまたは Unity Connection クラスタ ペアを購入し、デジタルネットワーキングを使用してそれらを接続すると、サポートされる音声ポートの数を増やすことができます。詳細については、「[ネットワーキング](#)」の章を参照してください。

ボイスメッセージポートの数の詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/integration/sip-csps/b_cuc15intcsps.htmlにある『Cisco Unity Connection の Cisco SIP Proxy Server インテグレーションガイド、リリース 15』の「ボイスメッセージポートの計画」の章を参照してください。

ボイスメッセージのストレージ容量

ボイスメールだけを保存するように設定されている（電子メールまたはファクスはサーバーに保存されない）Unity Connection システムの場合、サーバー要件は各ユーザーに必要なボイスストレージの合計時間（分単位）に基づきます。サポートされる Unity Connection サーバーでは、一般にサーバーでサポートされる最大ユーザー数に対して、1 ユーザーあたり 20 ~ 30 分以上のボイスメッセージのストレージを提供します。各サーバーでサポートされるボイスメッセージストレージの正確な量については、『Cisco Unity Connection 15 サポート対象プラットフォームリスト』を参照してください。

ボイスメッセージに加えて、ボイスメッセージに返信するファクスおよび電子メールも保存するよう設定されている Unity Connection システムの場合、各ユーザーに必要なボイスストレージの合計時間（分単位）に基づいてサーバー要件を決定できません。Unity Connection サーバーのメッセージストアにファクスや、場合によっては電子メールも保存されるためです。ただし、必要なボイスストレージの時間（分単位）を計算し、それを現在のメールボックス制限に追加して、ストレージ要件を計算できます。

ボイスメッセージに加えて、ボイスメッセージに返信するファクスおよび電子メールも保存するよう設定されている Unity Connection システムの場合、まず各ユーザーが必要とするボイスストレージの合計時間を計算し、ユーザーに与えるファクス用のストレージ容量を追加します。一般に、Unity Connection 内に保存される電子メールによるストレージ容量への影響はわずかです。



- (注) Unity Connection 内に保存される電子メールは、元のボイスメッセージの有無にかかわらず、Unity Connection ボイスメッセージの返信または転送だけです。この電子メールは、ユーザの電子メールの受信トレイとは関係がありません。

既存のボイスメッセージシステムを Unity Connection に置き換える場合は、現行のユーザーのボイスメッセージの平均時間（分単位）に関する情報が既存のシステムから取得することができます。その場合、その平均時間（分単位）に 1 分あたりの録音サイズを掛けると（Unity Connection がメッセージの録音に使用するコーデックに従う）、1 ユーザーあたりのボイスメッセージに必要な平均ディスク領域を計算できます。

まず、レガシーボイスメッセージシステムとの間で 1 対 1 の関連付けを行います。レガシーシステムが、最大の Unity Connection サーバーよりも大きな容量を処理している場合、レガシーのユーザー数を複数の Unity Connection サーバーに分割することを検討してください。

ユーザ

サポートされている各サーバーでサポートされるユーザーの最大数、サーバーの計画、および選択については、将来ユーザーが追加される可能性を考慮してください。詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/supported_platforms/b_15cucspl.htmlにある『Cisco Unity Connection 15がサポートするプラットフォームリスト』の仕様を満たしている必要があります。

ある Cisco Unity Connection サーバーから別の Cisco Unity Connection サーバーへのユーザーの移動については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/administration/guide/b_15cucsag.htmlにある『Cisco Unity Connection のシステムアドミニストレーションガイド、リリース 15』の「ユーザー」の章の「Cisco Unity Connection のロケーション間でユーザーを移動または移行する」の項を参照してください。

同時 TUI/VUI セッション

Unity Connection がサポートできる同時 TUI（タッチトーン会話）および / または VUI（音声認識）セッションの最大数を決定するには、以下を考慮します。

- **Unity Connection クラスタ** : スタンドアロン Unity Connection サーバーではなく Unity Connection クラスタ サーバーペア（アクティブ/アクティブ高可用性）が構成されている場合、サポートされる TUI/VUI セッションの最大数はプラットフォーム オーバーレイごとに 2 倍になります。Unity Connection クラスタが設定されている場合に Unity Connection が各プラットフォーム オーバーレイでサポートできるセッションの最大数については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/supported_platforms/b_15cucspl.htmlにある『Cisco Unity Connection 15 サポート対象プラットフォームリスト』を参照してください。
- **デスクトップクライアント** : その他のデスクトップクライアント（Web Inbox や IMAP など）が導入されている場合は、Unity Connection がプラットフォーム オーバーレイごとにサポートする TUI/VUI セッションの最大数は減少します。詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/supported_platforms/b_15cucspl.htmlにある『Cisco Unity Connection 15 サポート対象プラットフォームリスト』を参照してください。

一部の IMAP クライアント（Cisco Unified Personal Communicator 7.0 以前など）は、IMAP IDLE コマンドをサポートしていないことに注意してください。IMAP IDLE をサポートしていない IMAP クライアントは、Unity Connection サーバーでより多くのシステムリソースを消費します。その結果、Unity Connection ボイスメッセージにアクセスするこうしたクライアント（IMAP アイドルをサポートしないクライアント）のアクティブインスタンスごとに、4 つのアクティブクライアントとカウントされます。詳細については、[Unity Connection ボイスメッセージへのアクセスに使用する IMAP クライアント](#)の項を参照してください。

- **G.722、iLBC または Opus オーディオコーデック** : G.722、iLBC または Opus オーディオコーデックを「回線」、またはアダプタイズされているコーデックとして使用すると、

Unity Connection がプラットフォーム オーバーレイごとにサポートする TUI や VUI セッションの最大数は、G.711 オーディオコーデックを使用した場合と比較して、減少します。G.722、iLBC、または Opus オーディオコーデックを使用する場合に Unity Connection が各プラットフォーム オーバーレイでサポートするセッションの最大数については、http://www.cisco.com/c/dam/en/us/td/docs/voice_ip_comm/uc_system/virtualization/virtualization-cisco-unity-connection.htmlにある『Cisco Unity Connection (CUC) の仮想化』を参照してください。Unity Connection でサポートされるシステムの録音およびアドバタイズされている「回線」オーディオコーデックの詳細については、[オーディオコーデック](#)の項を参照してください。

- **Secure Real Time Protocol (SRTP) を使用したメディア暗号化と認証 (Media Encryption and Authentication using Secure Real Time Protocol (SRTP))** : メディア暗号化と認証に SRTP を使用すると、各プラットフォーム オーバーレイで Unity Connection がサポートする TUI または VUI セッションの最大数が最大 15% 減少します。

Unity Connection ボイスメッセージへのアクセスに使用する IMAP クライアント

Unity Connection からのボイスメッセージへのアクセスがサポートされている電子メールクライアントなど、サードパーティ製の IMAP クライアント。IMAP クライアントのスケールビリティは、IMAP Idle をサポートしているかどうかによって異なります。IMAP Idle をサポートするクライアントを使用すると、Unity Connection サーバーの負荷が低減されます。Unity Connection サーバーは、非 IMAP Idle クライアントの 4 倍の数の IMAP Idle クライアントをサポートできます。(RFC 2177 で説明されている IMAP Idle を使用すると、クライアントはリアルタイム通知の受け入れが可能であることをサーバに指定できます)。

Microsoft Outlook や Lotus Notes など、ほとんどのサードパーティ製 IMAP 電子メールクライアントが IMAP Idle をサポートしています。Cisco Unified Personal Communicator (CUPC) バージョン 8.0 以降では、IMAP IDLE がサポートされます。IBM Lotus Sametime バージョン 7.11 以降の Unity Connection プラグインは、IMAP アイドルをサポートします。IMAP Idle をサポートしていないクライアントには、Cisco Unified Mobility Advantage と Cisco Unified Mobile Communicator があります。クライアントが IMAP Idle をサポートしているかどうかについては、各クライアントのドキュメントを参照してください。各プラットフォーム オーバーレイ (対応するサポート対象の Unity Connection サーバーの各グループ) でサポートされる IMAP クライアントの数については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/supported_platforms/b_15cucspl.htmlにある『Cisco Unity Connection 15 サポート対象プラットフォームリスト』を参照してください。

必要に応じて、IMAP Idle クライアントと 非 IMAP Idle クライアントを混在させることができます。ただし、サイズ計算を簡略化するため、IMAP Idle クライアントと 非 IMAP Idle クライアントは個別の Unity Connection サーバーまたはクラスターサーバーペア (アクティブ/アクティブ高可用性) に分離することをお勧めします。IMAP Idle クライアントと 非 IMAP Idle クライアントを同じサーバまたはクラスターサーバーペア上に混在させる場合は、サイズ計算の際に、非 IMAP Idle クライアントは IMAP Idle クライアント 4 つとして計算してください。また、指

定した Unity Connection サーバーでのボイスメッセージへのアクセス数を通知するレポートを実行できるように、IMAP Idle クライアントを使用するユーザーと非 IMAP Idle クライアントを使用するユーザーを別々のサービスクラスに分けることもできます。

別のサーバーまたはクラスタサーバーペアで IMAP Idle クライアントと非 IMAP Idle クライアントを分離する場合、サーバーがまだネットワーク化されていない場合は、サーバー間のネットワークを設定する必要があります。Unity Connection ネットワーキングの詳細については、「[ネットワーク](#)」の章を参照してください。



-
- (注) IMAP クライアントを経由した Unity Connection ボイスメッセージへのアクセスは、IPv4 および IPv6 の両方でサポートされています。ただし、SMTP を使用した Unity Connection へのボイスメッセージの送信は、IPv4 アドレスでのみサポートされます。
-

Visual Voicemail のクライアントとセッション

ビジュアルボイスメールクライアントの最大数は、Unity Connection サーバーまたはクラスタ（アクティブ/アクティブ高可用性）サーバーペアがサポートするユーザーの最大数に相当します。各プラットフォーム オーバーレイでサポートされるビジュアルボイスメールクライアント、セッション、またはポートの最大数については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/supported_platforms/b_15cucspl.html にある『Cisco Unity Connection 15 のサポート対象プラットフォームリスト』を参照してください。

Visual Voicemail セッションの最大数は、Unity Connection サーバーまたはクラスタ（アクティブ/アクティブ高可用性）サーバーペアで使用可能なポートの最大数に相当します。

ビジュアルボイスメール機能でサポートされるバージョンの Cisco Unified Communications Manager および Cisco IP 電話については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/requirements/b_15cucsysreqs.html にある『Cisco Unity Connection のシステム要件、リリース 15』を参照してください。

システム要件については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/requirements/b_15cucsysreqs.html にある『Cisco Unity Connection のシステム要件、リリース15』を参照してください。

インストールおよび設定の詳細については、http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/cupa/visual_voicemail/8-5/install/guide/vv_install.html にある、該当する『Visual Voicemail インストールとコンフィギュレーションガイドリリース』を参照してください。

エンドユーザーの情報については、http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/cupa/visual_voicemail/8-5/quick_start/guide/Quick_Start_Guide_for_Visual_Voicemail_Release_8-5_chapter1.html にある『Visual Voicemail クイックスタートガイド』を参照してください。

同時モバイルクライアント

Cisco Unified Mobility Advantage (CUMA) Release 7.0 は IMAP を使用して Unity Connection サーバーに接続するため、IMAP クライアントと見なされます。Cisco Unified Mobility Advantage IMAP 接続は IMAP Idle 接続ではないため、Cisco Unified Mobility Advantage、Cisco Unified Mobile Communicator、および Unity Connection でサポートされる同時モバイルクライアントの最大数は約 70% 減少します。各プラットフォームオーバーレイでサポートされる Cisco Unified Mobility Advantage クライアントおよび Cisco Unified Mobile Communicator クライアントの最大数については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/supported_platforms/b_15cucspl.html にある『Cisco Unity Connection サポート対象プラットフォームリスト』を参照してください。

Messaging Assistant クライアント

Messaging Assistant クライアントの最大数は、Unity Connection サーバーまたはクラスター（アクティブ/アクティブ高可用性）サーバーペアでサポートされるユーザーの最大数と同じです。各プラットフォームオーバーレイでサポートされる Messaging Assistant クライアントの最大数については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/supported_platforms/b_15cucspl.html にある『Cisco Unity Connection 15 サポート対象プラットフォームリスト』を参照してください。

Messaging Assistant の使用方法については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/user/guide/pctr/b_15cucugpctr.html にある『Cisco Unity Connection パーソナルコール転送ルール Web ツールのユーザーガイド』を参照してください。

Web Inbox クライアント

各プラットフォームオーバーレイでサポートされる Web Inbox クライアントの最大数については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/supported_platforms/b_15cucspl.html にある『Cisco Unity Connection 15 サポート対象プラットフォームリスト』を参照してください。

Web Inbox の使用方法については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/quick_start/guide/b_15cucqsginbox.html にある『Cisco Unity Connection Web Inbox のクイックスタートガイド』を参照してください。

Cisco Unified Personal Communicator クライアント

Cisco Unified Personal Communicator (CUPC) クライアントは、IMAP Idle をサポートしていません。そのため、Unity Connection サーバーまたはクラスター（アクティブ/アクティブ高可用性）サーバーペアでサポートされる CUPC クライアントの数は、ユーザーの最大数よりも少なくな

ります。各プラットフォーム オーバーレイでサポートされる CUPC クライアントの最大数については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/quick_start/guide/b_15cucqsginbox.html にある『Cisco Unity Connection 15 サポート対象プラットフォームリスト』を参照してください。

CUPC の使用方法については、<http://www.cisco.com/c/en/us/support/unified-communications/unified-personal-communicator/products-user-guide-list.html> にある、該当する Cisco Unified Personal Communicator ユーザーガイドを参照してください。

IBM Lotus Sametime クライアント

IBM Lotus Sametime クライアントのボイスメッセージプラグインは、IMAP Idle をサポートしていません。そのため、Unity Connection サーバーまたはクラスター（アクティブ/アクティブ高可用性）サーバーペアでサポートされる IBM Lotus Sametime クライアントの数は、ユーザーの最大数よりも少なくなります。各プラットフォーム オーバーレイでサポートされる IBM Lotus Sametime クライアントの最大数については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/quick_start/guide/b_15cucqsginbox.html にある『Cisco Unity Connection 15 サポート対象プラットフォームリスト』を参照してください。

IBM Lotus Sametime クライアントの詳細については、<http://www.cisco.com/c/en/us/support/unified-communications/unity-connection/products-release-notes-list.html> にある、該当するバージョンの『IBM Lotus Sametime 使用したシスコユニファイドメッセージングのリリースノート』を参照してください。

RSS リーダークライアント

RSS リーダークライアントの最大数は、Unity Connection サーバーまたはクラスター（アクティブ/アクティブ高可用性）サーバーペアでサポートされるユーザーの最大数と同じです。

RSS フィード機能および RSS リーダークライアントの詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/administration/guide/b_15cucsag.html にある『Cisco Unity Connection リリース 15 のシステムアドミニストレーションガイド』の「高度なシステム設定」の章にある「ボイスメッセージを表示する RSS リーダーを設定する」の項を参照してください。

翻訳について

このドキュメントは、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。