



再生および録音デバイスの設定

・再生および録音デバイスの設定 (1 ページ)

再生および録音デバイスの設定

メディア プレーヤー用の再生および録音デバイスの設定

Unity Connection では、ユーザのボイス名と電話によるグリーティングの再生、録音、アップロード、ダウンロードする機能を、メディア プレーヤーで利用できます。

メディアプレーヤーでは、録音および再生デバイス用の電話機と併せてコンピュータをサポートしています。メディアプレーヤーのトグルボタンを使用して、任意のデバイスを選択できます。デフォルトでは、再生デバイスおよび録音デバイスとしてコンピュータ オプションが有効になっています。

電話機を録音および再生デバイスとして設定するには、「[録音および再生デバイスとしての電話機の使用](#)」の項を参照してください。

コンピュータを録音および再生デバイスとして設定するには、「[録音および再生デバイスとしてのコンピュータ マイクロフォンおよびスピーカーの使用](#)」の項を参照してください。

メディア プレーヤーの詳細については、『*User Guide for the Cisco Unity Connection Messaging Assistant Web Tool*』の「Media Player in the Messaging Assistant Web Tool」の章を参照してください。このガイドは、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/user/guide/assistant/b_14cucugasst.html からご利用いただけます。

録音および再生デバイスとしての電話機の使用

ユーザが、Cisco PCA（および Cisco Unity Connection Administration）からアクセスする Web ツールで、電話機を録音および再生デバイスとして使用する場合、次のイベントが発生します。

1. ユーザが、録音または再生を行うために、クライアントアプリケーションで適切なオプションをクリックします。

2. クライアントアプリケーションは、Unity Connection に対し、ユーザの内線番号または URI に電話するよう要求し、Unity Connection はその内線番号または URI を呼び出します。
3. 録音する場合、ユーザが電話に応答し、メッセージ、名前、またはグリーティングの録音を開始します。ユーザが電話を切ると、クライアントアプリケーションは Unity Connection に録音が終了したことを知らせます。
4. 録音の再生時には、ユーザが電話に出ると、クライアントアプリケーションは Unity Connection にメッセージの再生を要求します。Unity Connection は電話によって録音をストリーミングします。

録音および再生デバイスとしてのコンピュータマイクroフォンおよびスピーカーの使用

ユーザがコンピュータのマイクroフォンとスピーカを録音デバイスおよび再生デバイスとして使用する場合は、次のイベントが発生します。

1. ユーザが、録音または再生を行うために、クライアントアプリケーションで適切なオプションをクリックします。
2. 録音する場合、ユーザがマイクroフォンに向かって話し始めます。ユーザが、録音を停止するため、クライアントアプリケーションで適切なオプションをクリックすると、クライアントアプリケーションが Cisco Unity Connection に対し、録音が終了したことを通知します。
3. 録音を再生する場合、Unity Connection はメッセージをクライアントアプリケーションにストリームします。ストリーミングは、ネットワークトラフィックとは関係なく、オンデマンドで行われます。クライアントアプリケーションは、ユーザワークステーションのメモリに数秒間のメッセージがバッファリングされるとすぐに、スピーカでメッセージを再生し始めます。