

コラボレーション エンドポイント ソフトウェア バージョン 8.3  
2017 年 1 月



# アドミニストレータ ガイド

Cisco TelePresence SX80 向け

シスコ製品をお選びいただきありがとうございます。

お使いのシスコ製品は、長年にわたり安全かつ信頼できる操作を行えるよう設計されています。

製品マニュアルのこの部分は、ビデオ システムのセットアップと設定を担当する管理者を対象としています。

このアドミニストレータ ガイドの主な目的は、ユーザの目標とニーズに対応することです。このガイドについてのご意見、ご感想をお聞かせください。

定期的にシスコの Web サイトにアクセスし、このガイドの最新版を入手することを推奨します。

ユーザ ドキュメンテーションは次の URL から入手できます。

▶ <http://www.cisco.com/go/sx-docs> [英語]

## 本ガイドの使用方法

本書上部のメニュー バーと目次の各項目には、すべてハイパーリンクが設定されています。クリックすると、そのトピックに移動します。

## 目次

はじめに.....	4
ユーザ ドキュメンテーションとソフトウェア.....	5
CE8 の新機能.....	6
SX80 の概要.....	21
電源オン/オフ.....	22
前面パネル LED.....	23
ビデオ システムの管理方法.....	24
<b>設定 (Configuration) .....</b>	<b>28</b>
ユーザ管理.....	29
システム パスフレーズの変更.....	30
システム設定.....	31
サインイン バナーの追加.....	32
ビデオ システムのサービス証明書の管理.....	33
信頼できる認証局 (CA) のリストの管理.....	34
安全な監査ログのセットアップ.....	35
Expressway プロビジョニング経由の CUCM 用のプレインストール済み証明書の管理.....	36
CUCM 信頼リストの削除.....	37
永続モードを変更する.....	38
強力なセキュリティ モードの設定.....	39
コンテンツ共有のために Intelligent Proximity をセットアップする.....	40
ビデオ品質対コール レート比の調整.....	45
パケット損失の復元力:ClearPath.....	46
壁紙の選択.....	47
呼び出し音を選択して音量を設定する.....	48
ローカル連絡先の管理.....	49
<b>周辺機器 .....</b>	<b>50</b>
モニタの接続.....	51
入力ソースの接続.....	53
SpeakerTrack 機能のセットアップ.....	55
ホワイトボードへのスナップ機能を設定する.....	56
PresenterTrack 機能のセットアップ.....	59
会議室のセットアップ.....	64
ディスプレイのリアルタイム コミュニケーション要件.....	67
追加のスピーカーとローカル補強の使用.....	68
Touch 10 コントローラを接続する.....	69
入力ソースの数を増やす.....	72

メンテナンス.....	73
システム ソフトウェアのアップグレード.....	74
オプション キーを追加する.....	76
システム ステータス.....	77
診断の実行.....	78
ログ ファイルのダウンロード.....	79
リモート サポート ユーザの作成.....	80
設定のバックアップまたは復元.....	81
以前使用していたソフトウェア イメージへの復元.....	82
ビデオ システムの工場出荷時設定リセット.....	83
Touch 10 の工場出荷時設定リセット.....	85
ユーザ インターフェイスのスクリーンショットのキャプチャ.....	86
システム設定.....	87
システム設定の概要.....	88
[音声 (Audio)] 設定.....	93
CallHistory 設定.....	100
カメラ 設定.....	101
会議 設定.....	107
FacilityService 設定.....	112
GPIO 設定.....	113
H323 設定.....	114
ログ 設定.....	117
ネットワーク 設定.....	118
NetworkServices 設定.....	125
周辺機器 設定.....	130
Phonebook 設定.....	132
プロビジョニング 設定.....	133
プロキシミティ 設定.....	136
RoomReset 設定.....	137
RTP 設定.....	138
セキュリティ 設定.....	139
SerialPort 設定.....	141
SIP 設定.....	142
Standby 設定.....	146
SystemUnit 設定.....	148
時刻 (Time) 設定.....	149
UserInterface 設定.....	152
UserManagement 設定.....	154
[ビデオ (Video)] 設定.....	156
Experimental 設定.....	167

付録.....	168
Touch 10 の使用方法.....	169
リモート モニタリングのセットアップ.....	170
Web インターフェイスを使用したコール情報へのアクセス.....	171
Web インターフェイスを使用したコールの発信.....	172
Web インターフェイスを使用したコンテンツの共有.....	174
ローカル レイアウトの制御.....	175
ローカル カメラの制御.....	176
遠端カメラの制御.....	177
Touch 10 への室内制御の追加.....	178
スタートアップ スクリプトを管理する.....	179
ビデオ システムの XML ファイルにアクセスする.....	180
Web インターフェイスからの API コマンドとコンフィギュレーションの実行.....	181
音声と GPIO の高度なカスタマイズ.....	182
シリアル インターフェイス.....	183
技術仕様.....	184
サポートされている RFC.....	186
シスコ Web サイト内のユーザ ドキュメンテーション.....	187
シスコのお問い合わせ先.....	188

# 第 1 章 はじめに



## ユーザ ドキュメンテーションとソフトウェア

### このガイドの対象となる製品

- Cisco TelePresence SX80

このガイドでは、Cisco Spark 登録システムについては扱っていません。Cisco Spark ルーム システムの詳細については、次の URL にアクセスしてください。

▶ <https://help.webex.com/community/cisco-cloud-collab-mgmt>

### ユーザ ドキュメンテーション

このガイドでは、エンドポイントの管理に必要な情報を提供します。エンドポイントの設置方法についてはインストール ガイドを、必要な初期設定についてはスタートアップ ガイドを参照してください。コネクタのパネルと LED など、コーデックの物理インターフェイスについては、物理インターフェイス ガイドで説明しています。

このエンドポイントのガイドについて詳しくは、  
▶ 「シスコ Web サイト内のユーザ ドキュメンテーション」の付録を参照してください。

### ユーザ ドキュメンテーションのダウンロード

次のシスコ Web サイトに定期的にアクセスして、ガイドの最新バージョンを確認してください。

▶ <http://www.cisco.com/go/sx-docs>

### Cisco Project Workplace

オフィスやミーティング ルームをビデオ会議用に準備する際にヒントを得たり、ガイドラインを確認したりするには、次のページで Cisco Project Workplace をご覧ください。

▶ <http://www.cisco.com/go/projectworkplace>

### ソフトウェア

シスコの Web サイトからエンドポイントのソフトウェアをダウンロードします。

▶ <http://www.cisco.com/cisco/software/navigator.html>

次のサイトから、ソフトウェア リリース ノート (CE8) を参照することを推奨します。

▶ <http://www.cisco.com/c/en/us/support/collaboration-endpoints/telepresence-quick-set-series/tsd-products-support-series-home.html>

## CE8 の新機能

この章では、TC7.3 と比較しながら新規および変更されたシステム設定の概要を説明し、シスコ コラボレーション エンドポイント ソフトウェア バージョン 8 (CE8) での新しい機能や改善された点を示します。

CE ソフトウェアは TC7 に基づいており、その構造と主な機能は TC ソフトウェアと同じです。詳細については、次のソフトウェア リリース ノートを読むことをお勧めします。

▶ <http://www.cisco.com/c/en/us/support/collaboration-endpoints/telepresence-quick-set-series/tsd-products-support-series-home.html>

### CE8 のアップグレード パス



**アップグレードする前に、CE8 のアップグレード要件を考慮することが重要です。**要件を考慮せずに CE8.0 以降にアップグレードした場合、導入環境が正常に機能せず、ダウングレードが必要となる可能性があります。

ソフトウェア リリース ノートと、▶ [「システム ソフトウェアのアップグレード」](#)の章を参照してください。

## CE8.3 の新機能および改善点

### 追加の入力ソースを使用した外部ビデオ スイッチの制御

サードパーティ製の外部ビデオ スイッチに接続された入力ソースが含まれるように、タッチ ユーザ インターフェイスをカスタマイズできます。これらの外部入力ソースは、ビデオ システムに直接接続されたビデオ ソースと同じように表示され、動作します。ケーブルを交換したり、物理入力ソースを手動で変更したりする必要はありません。

作成できる外部入力ソースの数は、ビデオ スイッチが割り当てることができる入力数によって異なります。多くても 50 までにすることをお勧めします。

ビデオ スイッチは、ビデオ システムの xAPI とやり取りするサードパーティの制御システム (Crestron や AMX など) によってサポートされている必要があります。これは、ビデオ スイッチを制御する制御システムです (ビデオ システムではありません)。

ユーザ インターフェイスをカスタマイズする方法の詳細、および xAPI を使用してこの機能を設定する方法の詳細については、ユーザ ガイドを参照してください (▶ <http://www.cisco.com/go/in-room-control-docs> [英語])。

### CMS 2.1 ホステッド会議の ActiveControl

ActiveControl は、Cisco TelePresence Server ホステッド会議のビデオ システムでサポートされてきた SIP 限定の機能です。

CE8.3 ActiveControl から、CMS 2.1 ホステッド会議でもサポートされます。これは、ビデオ システムでデフォルトで有効にされ、インフラストラクチャでサポートされている限り使用できます (自動ネゴシエーション)。

新しい ActiveControl の機能:

- ビデオ システムがサーバ側からミュートされると、ミュート インジケータが画面に表示され、マイクのミュート LED が点灯します。
- デフォルトでは、ベスト エフォートの暗号化が使用されます。
- 自動レイアウトがデフォルトで導入されます。自動レイアウトで表示される対象は、履歴のアクティブ スピーカーによって異なります。
- 画面に表示される録音ステータス インジケータ。
- Web インターフェイスの [コール制御 (Call Control)] ページで使用できる ActiveControl 機能 (参加者リスト、参加者ミュート インジケータ、ドロップ参加者ボタンなど)。

## xAPI で使用できるメディア チャネルの詳細

メディア チャネルには、進行中のコールの音声、ビデオ、データに関する情報が含まれます。チャネル レート、パケット損失、ジッター、ビデオ フレーム レートなどは xAPI からモニタできます。

メディア チャネルの詳細を表示するには、管理者ユーザとして xAPI にログインし、xStatus MediaChannels を実行します。また、Web インターフェイスの [ステータス (Status)] ページでメディア チャネルのステータスを確認することもできます。

## JSON 形式の HTTP フィードバック

HTTP フィードバックは、サードパーティのフィードバック インタプリタに対して、XML (eXtensible Markup Language) の代わりに JSON (JavaScript Object Notation) 形式で送信できます。

TMS は、デフォルトで XML を使用し、JSON 形式のフィードバックはサポートしません。

## Web インターフェイスで使用できる DTMF トーンのキーパッド

Web インターフェイスの [コール制御 (Call Control)] ページにキーパッドが追加されました。通話中にこのキーパッドを使用できます。また、必要に応じて相手先に DTMF トーンを送信するためにも使用できます。

## Cisco Proximity の使用時にデフォルトで有効にされているラップトップからのワイヤレス共有

ラップトップで Proximity を介してビデオ システムとコンテンツを共有できるクライアントからのコンテンツ シェアリング サービスは、デフォルトで有効です。その他のサービス (クライアントへのコンテンツ シェアリングや基本的なコール制御) は、管理者が明示的に有効にする必要があります。

Cisco Proximity デスクトップ クライアントを介してビデオ システムとラップトップをペアリングするには、これまでと同様、Proximity モードをオンにする必要があります。どのワイヤレス共有サービスでも、使用する前にペアリングが必要になります。

## 新しい言語

画面への表示およびユーザ インターフェイスにおける EnglishUK と SpanishLatin のサポートが追加されました。

## CE8.2 の新機能および改善点

### LDAP ユーザ管理

外部 LDAP サービスから ADMIN ロールを持つユーザを登録し、それらのユーザにビデオ システムの Web インターフェイスと API へのアクセス権を付与することができます。これにより、ADMIN ユーザの一元管理が可能になります。Web インターフェイスから LDAP サーバを設定できます。LDAP を使用した USER ロールを持つユーザの認証はサポートされていません。

LDAP 設定は CUCM から設定できます。ビデオ システムで LDAP からのログインに証明書が必要になる場合、CUCM は証明書をプロビジョニングできないため、ビデオ システムに手動でアップロードする必要があります。

### Touch 10 とのリモート ペアリングに管理者クレデンシャルが必要なくなりました

Touch 10 コントローラをビデオ システムにリモート ペアリングする際に、管理者クレデンシャルを入力する必要がなくなりました。この目的には、すべてのユーザ クレデンシャルを使用できます。管理者は、ビデオ システムにタッチ コントローラをペアリングまたは再ペアリングするために、サイトにアクセスしたり、管理者クレデンシャルを入力したりする必要はありません。

Touch 10 コントローラとのペアリングの解除と管理者設定の変更には、ADMIN クレデンシャルが必要になります。

### 室内制御用の追加のエントリ ポイント

室内制御は、複数のパネルで使用できるように拡張されました (使用できるかどうかはコンテキストによって異なります)。次のような使用可能なエントリ ポイントがあります。[グローバル (Global)] (CE8.1 で導入)、[ホーム画面 (Homescreen)]、および [通話中 (In-Call)]。[ホーム画面 (Homescreen)] エントリ ポイントはホーム画面のアイコントレイにあり、[ダイヤル (Dial)]、[連絡先 (Contacts)]、[共有 (Share)] ボタンの横にあります。[通話中 (In-Call)] エントリ ポイントは、ビデオ システムが通話中のときにアクセスできるアイコントレイにあります。[グローバル (Global)] エントリ ポイントは、ステータスバーにあります (CE8.1 の場合)。

新しいパネル アイコンも追加されました。

### Cisco Spark のサポート

CE8.2 では、SX10 (CTS-SX10-K9)、SX20、SX80、MX200 G2、MX300 G2、MX700、MX800、MX800 DUAL、DX70、および DX80 に関する Cisco Spark のアクティベーションがサポートされました。Cisco Spark サービスに登録されたビデオ システムは、Cisco Spark のモバイル アプリケーションやデスクトップ アプリケーションとともに使用できます。

Cisco Spark に登録するには、以下が必要です。

- Touch 10 を直接ペアリングする必要があります (Spark に登録された SX10N、SX10、SX20、DX70、および DX80 では Touch 10 はサポートされていません)。
- 暗号化オプション キーをインストールする必要があります (DX70 および DX80 には適用されません)。

ビデオ システムが Cisco Spark でアクティベートされると、Cisco Spark Room OS の最新バージョンがダウンロードされます。

Cisco Spark Room OS では、Web インターフェイスおよびコマンドライン インターフェイスがロックされているため、Collaboration Endpoint Software と同じ管理機能はありません。ルーム システムはシスコにより管理されます。何か問題がある場合は、Cisco Spark モバイル アプリケーションまたは管理ポータルから Cisco Technical Assistance Center にお問い合わせください。

Cisco Spark Room OS とその機能の詳細については、次を参照してください。▶ <https://help.webex.com>

### Cisco Proximity の更新

アプリケーション名が Proximity から Cisco Proximity に変更されました。

最新のリリースには、次の改善点が含まれています。

- デスクトップ アプリケーションに関する初めての使用に関するチュートリアル
- ユーザ インターフェイスの外観が更新
- ペアリング エクスペリエンスの向上
- ユーザのデスクトップでの可視性の向上
- 障害シナリオに関する詳細な情報と対応策
- クライアントでフォーラムをサポートするためのリンク

スマートフォンとタブレット (Android と iOS) 向けおよびラップトップ (Windows と OS X) 向けの Cisco Proximity クライアントは、▶ <http://proximity.cisco.com> [英語] からダウンロードできます。スマートフォンとタブレット用のクライアントは、Google Play (Android) と Apple App Store (iOS) から入手することもできます。

### Touch 10 ユーザ インターフェイスの変更

ビジュアル更新は、Touch 10 の [セットアップとペアリング (Setup and Pairing)] ウィザードに適用されました。Cisco Spark に登録すると、Touch 10 の新しい GUI を使用できます。これは、Cisco TelePresence SX10 のオンスクリーン ユーザ インターフェイスに似ています。エンドポイントがオンプレミス インフラストラクチャに登録されている場合、Touch 10 コントローラでは CE8.1 と同じユーザ インターフェイスを使用できます。

## 削除されたデフォルト オプション キー

すべての Cisco TelePresence ビデオ システムでデフォルトとされていた機能のオプション キーが削除されています。これらのオプションによって提供される機能は残りますが、キーが不要になりました。

削除されたオプション キー：

- PremiumResolution
- NaturalPresenter
- DualDisplay
- HighDefinition

引き続き使用可能なオプション キー：

- 暗号化 (Encryption)
- MultiSite
- RemoteMonitoring

## 新しいユーザ ロール: *RoomControl*

非 ADMIN ユーザまたはインテグレータが室内制御エディタにアクセスするために、*RoomControl* ユーザ ロールが追加されます。*RoomControl* ロールは、新しい非 admin ユーザがビデオ システムの Web インターフェイスから作成されるときに割り当てることができます。

## 追加された言語サポート

画面上の表示とタッチ コントローラ メニューにフランス語 (カナダ) のサポートが追加されました。

## 追加のスピーカーとローカル補強の使用

聴覚エクスペリエンスを強化するために追加のスピーカーとローカル補強を追加できるようになりました。

## CE8.1 の新機能および改善点

### 室内制御

室内制御機能を使用すると、会議室の周辺機器（たとえば照明やブラインドなど）を制御できるように、Touch 10 ユーザ インターフェイスをカスタマイズできます。室内のビデオ システムとその他の周辺機器を同じデバイスで制御する場合に、一貫したユーザ エクスペリエンスを利用できるようになりました。

室内制御エディタで Touch 10 のユーザ インターフェイス拡張を作成できます。これは、使いやすいドラッグ アンド ドロップ形式のエディタで、ビデオシステムの Web インターフェイスから起動します。また、エディタのスタンドアロン バージョンを使用するとオフラインでも使用できます。エディタは無料で入手でき、オプション キーは不要です。

周辺機器を制御するには、周辺機器のハードウェア ドライバを搭載したサードパーティ製の制御システム (Crestron、AMX、Apple HomeKit、Android など) が必要です。制御システムは、ビデオ システムの API に接続し、イベントをリッスンして、プログラムされた操作を実行します。

室内制御機能のセットアップの詳細については、次のユーザ ガイドを参照してください。▶ <http://www.cisco.com/go/in-room-control-docs> [英語]

### ユーザ インターフェイスの更新

Touch 10 のユーザ インターフェイスに新しいビジュアル デザインが導入されました。

### PresenterTrack

PresenterTrack 機能によって、プレゼンタが事前に設定された追跡エリアやステージを移動する間、カメラでズームインしたり、プレゼンタを追跡したりできます。プレゼンタがステージを降りると、トラッキングは停止します。

この機能は、ビデオ システムの Web インターフェイスからセットアップします。ステージ エリアやトリガー ゾーンを定義する必要があります。設定中は室内にいることをお勧めします。トリガー ゾーンで人物が検出されると、プレゼンタ トラッキングが開始し、プレゼンタがステージ エリアにいる間、継続します。

SpeakerTrack 60 と Precision 60 のカメラでのみ、PresenterTrack がサポートされます。SpeakerTrack は、PresenterTrack がアクティブな間、一時的に無効になります。

### 音声のみのアバター動作の変更

音声のみの参加者に対する全画面表示のアバターが削除されました。コール中、音声のみの参加者は引き続きフィルムストリップに表示されます。

### Intelligent Proximity の更新

Cisco Intelligent Proximity デスクトップ アプリケーションとプレゼンテーションを共有すると、画面にラップトップのマウス ポインタが表示されます。この機能には、CE8.1 とともに Cisco Proximity for Desktop の最新バージョンが必要になります。

### ダイレクト コンテンツ シェアリング

コール中のプレゼンテーション ソースへの接続時に、遠端の参加者とプレゼンテーションを自動的に共有するようにビデオ システムを設定できます。以前のソフトウェア バージョンで、相手先とプレゼンテーションを共有する場合は、常にタッチ コントローラで [共有 (Share)] を手動で選択する必要があります。

コールの開始時にプレゼンテーション ソースがすでに接続されている場合、プレゼンテーションを相手先と共有するには、手動で [共有 (Share)] を選択する必要があります。

詳細については、*Video Input Connector [n] PresentationSelection* 設定を参照してください。

## CE8.0 の新機能および改善点

### 製品

CE8.0 は以下の製品をサポートしています。

- MX200 G2
- MX300 G2
- MX700
- MX800
- SX10 Quick Set
- SX20 Quick Set
- SX80

EX シリーズ、C シリーズ、および Profile シリーズの Cisco TelePresence 製品は CE ソフトウェアでサポートされません。これらの製品に対しては TC7.3 以前のソフトウェア バージョンを使用してください。

### ユーザ インターフェイス

CE ソフトウェアを実行する製品は、次のユーザ インターフェイスを使用する必要があります。

- Touch 10 コントローラ (すべてのシスコ製品で利用可能)。
- TRC6 リモート コントロール (SX10 および SX20 で使用可能)。

Touch 8 コントローラおよび TRC5 リモート コントロールはサポートされていません。

### API の変更

API コマンドの数が減りました。削除されたコマンドもあれば、基礎となるアーキテクチャの変更に対応するために構文が変更されたコマンドもあります。

ビデオ システムの Web インターフェイスでは、API の場合よりも多くのステータス情報と設定を使用できます。

パブリック API の変更内容を確認するには、ビデオ システムの API ガイドの「新機能」の章を参照してください。

### コンテンツ シェアリング用のインテリジェント プロキシミティ

Cisco Proximity を使用すれば、デバイス (スマートフォン、タブレット、またはラップトップ) が範囲内に入ったときに自動的にビデオ システムとペアリングすることができます。この機能は、デフォルトで無効になっています。

Cisco Proximity では、3 つのサービス (クライアントへのコンテンツ シェアリング、クライアントからのコンテンツ シェアリング、および基本的なコール制御) を提供します。これらのサービスは、デフォルトで無効になっています。

スマートフォンとタブレット (Android と iOS) 向けおよびラップトップ (Windows と OS X) 向けの Cisco Proximity クライアントは、<http://proximity.cisco.com> [英語] からダウンロードできます。スマートフォンとタブレット用のクライアントは、Google Play (Android) と Apple App Store (iOS) から入手することもできます。

### マルチストリーム

マルチストリーム機能を使用すれば、ビデオ システムで解像度が異なる複数のビデオ ストリームを同時に送受信することができます。ビデオ システムは、使用可能なすべての画面により適合するようにレイアウトをローカルで編成します。

複数の参加者との会議では、この機能によって、レイアウト制御に関するユーザ エクスペリエンスが向上します。マルチスクリーン システムは、マルチストリーム対応会議に参加しているときにすべての画面を利用できます。また、すべてのシステムにコンテンツを提供して共有できるようにレイアウトが改善されます。

このリリースでは、マルチストリームがデフォルトでオフになっています。エクスペリエンスを最適化するには、Cisco UCM 11.0.0 以降と、TelePresence Server および TelePresence Conductor の最新バージョンをお勧めします。

### マイク LED の動作

マイクおよび Touch 10 の LED の動作が変更されました。以下の状況では、マイク LED が点灯し、ミュート ボタンがアクティブになります。

- 発信コールを開始してからコールが切断されるまで。
- 着信コールを受信してからコールが切断されるまで。
- Web インターフェイスで VU メーターをアクティブ化して音量レベルをテストするとき。

色の表示 (緑色がアクティブ、赤色がミュート) は変更されていません。

### 解像度の変更

コラボレーション エンドポイント ソフトウェアは、16:9 または 16:10 の解像度に対応したディスプレイのみをサポートします。

ローカルおよびコール中の両方で、WUXGA (1920 X 1200) プレゼンテーション共有が可能です。

### リモート モニタリング

セキュリティを強化するために、ビデオ システムにリモート モニタリング オプション キーがインストールされている場合は、ビデオ システムの Web インターフェイスからしかローカルおよび遠端ビデオ ストリームのスナップショットを撮ることができません。

リモート モニタリングは、オプション キーを追加してシステムをリポートすることによって有効になります。

ビデオ システムのユーザに対して警告メッセージやインジケータは送信されません。システム管理者によってカメラや画面が監視され制御される場合があることを十分にユーザに通知してください。

## 削除された機能

- MultiWay はサポートされなくなりました。代わりに、CUC アドホック会議やホステッド会議を使用できます。
- Cisco CTMS はサポートされなくなりました。代わりに他のマルチポイント会議ソリューション (Cisco TelePresence Server、Cisco TelePresence MCU、および Cisco TelePresence Conductor など) を使用できます。
- TC コンソールを使用したカスタム ビデオ レイアウトおよびビデオ構成はサポートされません。
- MediaNet はサポートされなくなりました。



## 8CE.3 におけるシステム設定の変更点

### 新しい構成

Peripherals Profile ControlSystems

Standby AudioMotionDetection

### 削除された設定

SIP Ice OfferTcpCandidates

Experimental に移動

### 変更された設定

GPIO Pin [1..4] Mode

旧: InputMuteMicrophones / InputNoAction / OutputAllCallsEncrypted /  
OutputInCall / OutputManualState / OutputMicrophonesMuted /  
OutputPresentationOn / OutputStandbyActive

新: InputAcceptAllCalls / InputDisconnectAllCalls / InputMuteMicrophones /  
InputNoAction / OutputAllCallsEncrypted / OutputInCall / OutputManualState /  
OutputMicrophonesMuted / OutputPresentationOn / OutputStandbyActive

H323 Encryption KeySize

旧: デフォルト値: Max1024bit

新: デフォルト値: Min1024bit

Logging External Server Port

旧: デフォルト値: 0

新: デフォルト値: 514

Network [1] \*

旧: ユーザ ロール: ADMIN

新: ユーザ ロール: Admin、User

Proximity Services ContentShare FromClients

旧: デフォルト値: Disabled

新: デフォルト値: Enabled

Standby BootAction

旧: ユーザ ロール: ADMIN

新: ユーザ ロール: Admin、User

Standby WakeupAction

旧: ユーザ ロール: ADMIN

新: ユーザ ロール: Admin、User

UserInterface/Language

変更: EnglishUK と SpanishLatin が値スペースに追加

## 8CE.2 におけるシステム設定の変更点

### 新しい構成

Audio MicrophoneReinforcement Gain  
 Audio MicrophoneReinforcement Input Microphone [1..8] Mode  
 Audio MicrophoneReinforcement Output Line [1..4] Mode  
 Peripherals Profile Cameras  
 UserManagement LDAP Mode  
 UserManagement LDAP Server Address  
 UserManagement LDAP Server Port  
 UserManagement LDAP Encryption  
 UserManagement LDAP MinimumTLSVersion  
 UserManagement LDAP VerifyServerCertificate  
 UserManagement LDAP Admin Filter  
 UserManagement LDAP Admin Group  
 UserManagement LDAP Attribute  
 UserManagement LDAP BaseDN

### 削除された設定

なし

### 変更された設定

Conference DefaultCall Protocol  
 旧: <Auto / H320 / H323 / Sip>  
 新: <Auto / H320 / H323 / Sip / Spark>  
 Conference MaxTotalReceiveCallRate  
 旧: 整数 (64..10000)  
 デフォルト値: 10000  
 新: 整数 (64..6000)  
 デフォルト値: 6000

Conference MaxTotalTransmitCallRate  
 旧: 整数 (64..10000)  
 デフォルト値: 10000  
 新: 整数 (64..6000)  
 デフォルト値: 6000  
 Logging External Server Address  
 旧: 文字列 (0, 64)  
 新: 文字列 (0, 255)  
 NetworkServices NTP Server [1..3] Address  
 旧: 文字列 (0, 64)  
 新: 文字列 (0, 255)  
 NetworkServices SNMP Host [1..3] Address  
 旧: 文字列 (0, 64)  
 新: 文字列 (0, 255)  
 Phonebook Server [1] Type  
 旧: CUCM / Off / TMS / VCS  
 新: CUCM / Off / Spark / TMS / VCS  
 Provisioning Connectivity  
 旧: ユーザ ロール: ADMIN  
 新: ユーザ ロール: ADMIN、USER  
 Provisioning ExternalManager Address  
 旧: ユーザ ロール: ADMIN  
 新: ユーザ ロール: ADMIN、USER  
 Provisioning ExternalManager AlternateAddress  
 旧: ユーザ ロール: ADMIN  
 新: ユーザ ロール: ADMIN、USER  
 Provisioning ExternalManager Domain  
 旧: ユーザ ロール: ADMIN  
 新: ユーザ ロール: ADMIN、USER

## Provisioning ExternalManager Path

旧: ユーザ ロール: ADMIN

新: ユーザ ロール: ADMIN、USER

## Provisioning ExternalManager Protocol

旧: ユーザ ロール: ADMIN

新: ユーザ ロール: ADMIN、USER

## Provisioning HttpMethod

旧: ユーザ ロール: ADMIN

新: ユーザ ロール: ADMIN、USER

## Provisioning LoginName

旧: ユーザ ロール: ADMIN

新: ユーザ ロール: ADMIN、USER

## Provisioning Mode

旧: Auto / CUCM / Edge / Off / TMS / VCS

ユーザ ロール: ADMIN

新: Auto / CUCM / Edge / Off / Spark / TMS / VCS

ユーザ ロール: ADMIN、USER

## Proximity Mode

旧: ユーザ ロール: ADMIN

新: ユーザ ロール: ADMIN、USER

## Proximity Services CallControl

旧: ユーザ ロール: ADMIN

新: ユーザ ロール: ADMIN、USER

## Proximity Services ContentShare FromClients

旧: ユーザ ロール: ADMIN

新: ユーザ ロール: ADMIN、USER

## Proximity Services ContentShare ToClients

旧: ユーザ ロール: ADMIN

新: ユーザ ロール: ADMIN、USER

## Security Audit Server Address

旧: 文字列 (0, 64)

新: 文字列 (0, 255)

## Time Zone

変更: タイム ゾーン のリストが更新されます。値スペースの情報は、tz データベース (別名: IANA タイムゾーン データベース) から取得しています。

## UserInterface Language

旧: Arabic / Catalan / ChineseSimplified / ChineseTraditional / Czech / Danish / Dutch / English / Finnish / French / German / Hebrew / Hungarian / Italian / Japanese / Korean / Norwegian / Polish / PortugueseBrazilian / Russian / Spanish / Swedish / Turkish

新: Arabic / Catalan / ChineseSimplified / ChineseTraditional / Czech / Danish / Dutch / English / Finnish / French / FrenchCanadian / German / Hebrew / Hungarian / Italian / Japanese / Korean / Norwegian / Polish / PortugueseBrazilian / Russian / Spanish / Swedish / Turkish

## Video Input Connector [n] InputSourceType

旧: PC / camera / document\_camera / mediaplayer / other / whiteboard

新: PC / camera / desktop / document\_camera / mediaplayer / other / whiteboard

## Video Input Connector [n] PresentationSelection

旧: AutoShare / Manual / OnConnect

新: AutoShare / Desktop / Manual / OnConnect

## 8CE.1 におけるシステム設定の変更点

### 新しい構成

Audio Input HDMI [n] VideoAssociation MuteOnInactiveVideo  
 Audio Output Line [n] Delay DelayMs  
 Audio Output Line [n] Delay Mode  
 Cameras PresenterTrack CameraPosition Pan  
 Cameras PresenterTrack CameraPosition Tilt  
 Cameras PresenterTrack CameraPosition Zoom  
 Cameras PresenterTrack Connector  
 Cameras PresenterTrack Enabled  
 Cameras PresenterTrack PresenterDetectedStatus  
 Cameras PresenterTrack TriggerZone  
 Logging External Mode  
 Logging External Protocol  
 Logging External Server Address  
 Logging External Server Port  
 Security Session MaxSessionsPerUser  
 Security Session MaxTotalSessions  
 SIP Ice OfferTcpCandidates

### 削除された設定

Conference VideoBandwidth MainChannel Weight  
 SIP Turn BandwidthProbe

### 変更された設定

Conference DefaultCall Rate  
 旧: デフォルト値: 1920  
 新: デフォルト値: 3072

Conference DoNotDisturb DefaultTimeout

旧: 整数 (0..1440)

新: 整数 (1..1440)

Conference VideoBandwidth PresentationChannel Weight

旧: 整数 (1..10)

新: 整数 (1..9)

FacilityService Service [1] Name

旧: デフォルト値: " "

新: デフォルト値: " Live Support"

SIP DisplayName

旧: 文字列 (0, 255)

新: 文字列 (0, 550)

Time Zone

変更: タイム ゾーンのリストが更新されています。値スペースの情報は、tz データベース (別名: IANA タイムゾーン データベース) から取得しています。

UserInterface OSD Output

旧: デフォルト値: 1

新: デフォルト値: Auto

UserInterface Wallpaper

旧: <Custom / None>  
デフォルト値: None

新: <Auto / Custom / None>  
デフォルト値: Auto

Video Input Connector [n] PresentationSelection

旧: <Manual / OnConnect>

新: <AutoShare / Manual / OnConnect>

CE8.0 で *USER* ユーザ ロールに関連付けられていたすべての設定は、*USER* と *ADMIN* の両方のユーザ ロールに関連付けられるようになりました。そのため、*USER* ユーザ ロールに指定されていたすべての設定は、*ADMIN* ユーザ ロールにも含まれています。

## TC7.3 と比較した場合の CE8.0 でのシステム設定の変更点

### 新しい設定

CallHistory Mode  
Conference MultiStream Mode  
NetworkServices UPnP Mode  
NetworkServices UPnP Timeout  
Peripherals Pairing Ultrasound Volume MaxLevel  
Peripherals Pairing Ultrasound Volume Mode  
Proximity Mode  
Proximity Services CallControl  
Proximity Services ContentShare FromClients  
Proximity Services ContentShare ToClients  
Video DefaultMainSource

### 削除された設定

</パス> \* は、</パス> で始まるすべての設定が削除されることを意味します。

Audio Input HDMI [n] VideoAssociation MuteOnInactiveVideo  
Audio Input HDMI [n] VideoAssociation VideoInputSource  
Cameras Camera [n] DHCP  
H323 Profile [1] Gatekeeper Discovery  
Network [1] DHCP RequestTFTPServerAddress  
NetworkServices CTMS Encryption  
NetworkServices CTMS Mode  
NetworkServices HTTPS Mode  
NetworkServices Medianet Metadata  
NetworkServices MultiWay \*  
SIP AuthenticateTransferor  
SIP OCSP \*

SIP Profile [1] Outbound  
SIP Profile [1] Proxy [n] Discovery  
SystemUnit CallLogging Mode  
SystemUnit IrSensor  
SystemUnit MenuLanguage  
Time OlsonZone  
UserInterface OSD LanguageSelection  
UserInterface OSD LoginRequired  
UserInterface TouchPanel DefaultPanel  
Video AllowWebSnapshots  
Video Layout DisableDisconnectedLocalOutputs  
Video Layout PresentationDefault View  
Video Layout ScaleToFrame  
Video Layout ScaleToFrameThreshold  
Video Layout Scaling  
Video OSD EncryptionIndicator  
Video OSD LanguageSelection  
Video OSD LoginRequired  
Video OSD Output  
Video Wallpaper

### 変更された設定

Cameras SpeakerTrack TrackingMode  
旧: <Default/Fast>  
デフォルト値: Default  
新: <Auto/Conservative>  
デフォルト値: Auto

#### Cameras SpeakerTrack Whiteboard Mode

旧: 必要なユーザ ロール: ADMIN

新: 必要なユーザ ロール: USER

#### Conference Multipoint Mode (TC7.3 では Conference [1] Multipoint Mode)

旧: <Auto/Off/MultiSite/MultiWay/CUCMMediaResourceGroupList>

新: <Auto/Off/MultiSite/CUCMMediaResourceGroupList>

#### NetworkServices HTTP Mode

旧: <Off/On>

デフォルト値: On

新: <Off/HTTP+HTTPS/HTTPS>

デフォルト値: HTTP+HTTPS

#### Phonebook Server[n] Type

旧: <VCS/TMS/Callway/CUCM>

デフォルト値: TMS

新: <Off/VCS/TMS/CUCM>

デフォルト値: Off

#### Provisioning Mode

旧: <Off / TMS / VCS / Callway / CUCM / Auto / Edge>

新: <Off / TMS / VCS / CUCM / Auto / Edge>

#### Standby BootAction

旧: <None / Preset1 / Preset2 / Preset3 / Preset4 / Preset5 / Preset6 / Preset7 / Preset8 / Preset9 / Preset10 / Preset11 / Preset12 / Preset13 / Preset14 / Preset15 / RestoreCameraPosition / DefaultCameraPosition>

新: <None / RestoreCameraPosition / DefaultCameraPosition>

#### Standby WakeupAction

旧: <None / Preset1 / Preset2 / Preset3 / Preset4 / Preset5 / Preset6 / Preset7 / Preset8 / Preset9 / Preset10 / Preset11 / Preset12 / Preset13 / Preset14 / Preset15 / RestoreCameraPosition / DefaultCameraPosition>

新: <None / RestoreCameraPosition / DefaultCameraPosition>

#### Time Zone

変更: タイム ゾーンのリストが更新されています。値スペースの情報は、tz データベース (別名: IANA タイムゾーン データベース) から取得しています。

#### Video DefaultLayoutFamily Local (TC7.3 では Video Layout LocalLayoutFamily)

旧: <Auto/FullScreen/Equal/PresentationSmallSpeaker/PresentationLargeSpeaker/Prominent/Overlay/Single>

新: <Auto/Equal/Prominent/Overlay/Single>

#### Video DefaultLayoutFamily Remote (TC7.3 では Video Layout RemoteLayoutFamily)

旧: <Auto/FullScreen/Equal/PresentationSmallSpeaker/PresentationLargeSpeaker/Prominent/Overlay/Single>

新: <Auto/Equal/Prominent/Overlay/Single>

#### Video Input Connector [n] InputSourceType

旧: <other / camera / PC / DVD / document\_camera / whiteboard>

新: <other / camera / PC / mediaplayer / document\_camera / whiteboard>

#### Video Input Connector [n] PresentationSelection

旧: <Manual / Automatic / OnConnect>

新: <Manual/OnConnect>

#### Video Output Connector [n] MonitorRole

旧: <Auto/First/Second/PresentationOnly/Third>

新: <Auto/First/Second/PresentationOnly/Third/Recorder>

#### Video Output Connector [n] Resolution

旧: <Auto/1280\_720\_50/1280\_720\_60/1920\_1080\_50/1920\_1080\_60>

新: <Auto/1280\_720\_50/1280\_720\_60/1920\_1080\_50/1920\_1080\_60/1920\_1200\_50/1920\_1200\_60>

### 名前が変更された設定

#### Audio SoundsAndAlerts KeyTones Mode

変更後: UserInterface KeyTones Mode

#### Cameras Camera [n] Backlight

変更後: Cameras Camera [n] Backlight DefaultMode

#### Cameras Camera [n] Brightness Level

変更後: Cameras Camera [n] Brightness DefaultLevel

#### Conference [1] ActiveControl Mode

変更後: Conference ActiveControl Mode

#### Conference [1] AutoAnswer Delay

変更後: Conference AutoAnswer Delay

#### Conference [1] AutoAnswer Mode

変更後: Conference AutoAnswer Mode

#### Conference [1] AutoAnswer Mute

変更後: Conference AutoAnswer Mute

Conference [1] CallProtocolIPStack

変更後: Conference CallProtocolIPStack

Conference [1] DefaultCall Protocol

変更後: Conference DefaultCall Protocol

Conference [1] DefaultCall Rate

変更後: Conference DefaultCall Rate

Conference [1] DoNotDisturb DefaultTimeout

変更後: Conference DoNotDisturb DefaultTimeout

Conference [1] Encryption Mode

変更後: Conference Encryption Mode

Conference [1] FarEndControl Mode

変更後: Conference FarEndControl Mode

Conference [1] FarEndControl SignalCapability

変更後: Conference FarEndControl SignalCapability

Conference [1] IncomingMultisiteCall Mode

変更後: Conference IncomingMultisiteCall Mode

Conference [1] MaxReceiveCallRate

変更後: Conference MaxReceiveCallRate

Conference [1] MaxTotalReceiveCallRate

変更後: Conference MaxTotalReceiveCallRate

Conference [1] MaxTotalTransmitCallRate

変更後: Conference MaxTotalTransmitCallRate

Conference [1] MaxTransmitCallRate

変更後: Conference MaxTransmitCallRate

Conference [1] MicUnmuteOnDisconnect Mode

変更後: Conference MicUnmuteOnDisconnect Mode

Conference [1] Multipoint Mode

変更後: Conference Multipoint Mode

Conference [1] Presentation OnPlacedOnHold

変更後: Conference Presentation OnPlacedOnHold

Conference [1] Presentation RelayQuality

変更後: Conference Presentation RelayQuality

Conference [1] VideoBandwidth MainChannel Weight

変更後: Conference VideoBandwidth MainChannel Weight

Conference [1] VideoBandwidth Mode

変更後: Conference VideoBandwidth Mode

Conference [1] VideoBandwidth PresentationChannel Weight

変更後: Conference VideoBandwidth PresentationChannel Weight

H323 Profile [1] Authentication LoginName

変更後: H323 Authentication LoginName

H323 Profile [1] Authentication Mode

変更後: H323 Authentication Mode

H323 Profile [1] Authentication Password

変更後: H323 Authentication Password

H323 Profile [1] CallSetup Mode

変更後: H323 CallSetup Mode

H323 Profile [1] Encryption KeySize

変更後: H323 Encryption KeySize

H323 Profile [1] Gatekeeper Address

変更後: H323 Gatekeeper Address

H323 Profile [1] H323Alias E164

変更後: H323 H323Alias E164

H323 Profile [1] H323Alias ID

変更後: H323 H323Alias ID

H323 Profile[1] PortAllocation

変更後: H323 PortAllocation

NetworkServices NTP Address

変更後: NetworkServices NTP Server [n] Address

SIP Profile [1] Authentication [1] LoginName

変更後: SIP Authentication UserName

SIP Profile [1] Authentication [1] Password

変更後: SIP Authentication Password

SIP Profile [1] DefaultTransport

変更後: SIP DefaultTransport

SIP Profile [1] DisplayName

[変更後](#):SIP DisplayName

SIP Profile [1] Ice DefaultCandidate

[変更後](#):SIP Ice DefaultCandidate

SIP Profile [1] Ice Mode

[変更後](#):SIP Ice Mode

SIP Profile[1] Line

[変更後](#):SIP Line

SIP Profile[1] Mailbox

[変更後](#):SIP Mailbox

SIP Profile [1] Proxy [n] Address

[変更後](#):SIP Proxy [n] Address

SIP Profile [1] TlsVerify

[変更後](#):SIP TlsVerify

SIP Profile [1] Turn BandwidthProbe

[変更後](#):SIP Turn BandwidthProbe

SIP Profile [1] Turn DiscoverMode

[変更後](#):SIP Turn DiscoverMode

SIP Profile [1] Turn DropRflx

[変更後](#):SIP Turn DropRflx

SIP Profile [1] Turn Password

[変更後](#):SIP Turn Password

SIP Profile [1] Turn Server

[変更後](#):SIP Turn Server

SIP Profile [1] Turn UserName

[変更後](#):SIP Turn UserName

SIP Profile [1] Type

[変更後](#):SIP Type

SIP Profile [1] URI

[変更後](#):SIP URI

SystemUnit ContactInfo Type

[変更後](#):UserInterface ContactInfo Type

Video CamCtrlPip CallSetup Duration

[変更後](#):Video Selfview OnCall Duration

Video CamCtrlPip CallSetup Mode

[変更後](#):Video Selfview OnCall Mode

Video DefaultPresentationSource

[変更後](#):Video Presentation DefaultSource

Video Layout LocalLayoutFamily

[変更後](#):Video DefaultLayoutFamily Local

Video Layout RemoteLayoutFamily

[変更後](#):Video DefaultLayoutFamily Remote

Video PIP ActiveSpeaker DefaultValue Position

[変更後](#):Video ActiveSpeaker DefaultPIPPosition

Video PIP Presentation DefaultValue Position

[変更後](#):Video Presentation DefaultPIPPosition

Video SelfviewDefault FullscreenMode

[変更後](#):Video Selfview Default FullscreenMode

Video SelfviewDefault Mode

[変更後](#):Video Selfview Default Mode

Video SelfviewDefault OnMonitorRole

[変更後](#):Video Selfview Default OnMonitorRole

Video SelfviewDefault PIPPosition

[変更後](#):Video Selfview Default PIPPosition



## SX80 の概要

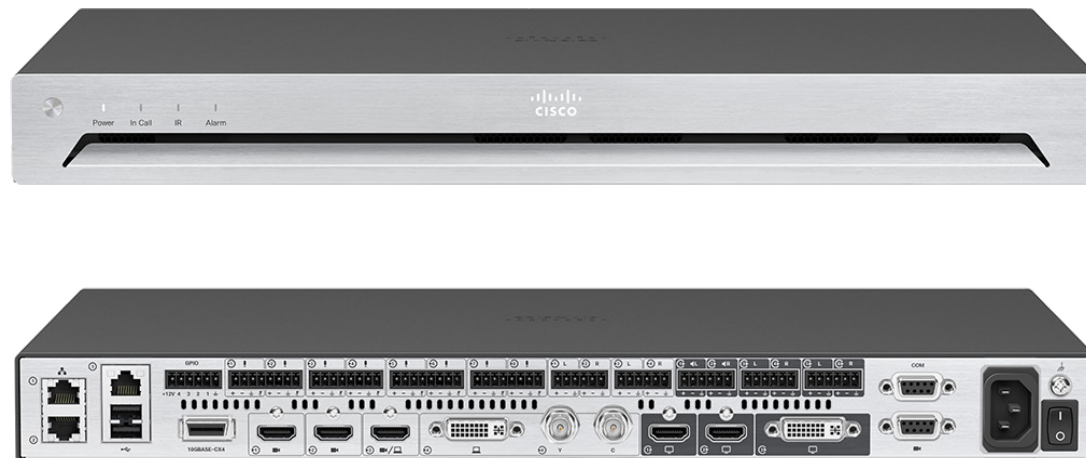
Cisco TelePresence SX80 コーデックは、ビデオ コラボレーション エクスペリエンスを実現する、強力かつ柔軟性の高いプラットフォームです。SX80 は、柔軟かつクリエイティブにビデオ コラボレーション ルームをカスタマイズできるよう、インテグレータを念頭に設計されています。SX80 は音声およびビデオ エンジンとして動作し、大規模会議室、重役室、目的に特化した部屋または仮想アプリケーション ルームに HD ビデオ コラボレーション アプリケーションを組み込むことができます。

SX80 は、最大 1080p60 のエンドツーエンド高解像度 (HD) ビデオに対応し、業界で初めて H.265 のサポートを提供します (SIP コールにおいて)。コーデックは、豊富な入出力セット、柔軟なメディア エンジンを提供し、3 画面をサポートするため、多様な使い方が可能です。

シスコは SX80 を 1 つのユニットとして提供し、さらにインテグレータ パッケージには以下が含まれます。

- 小規模な会議室でのシナリオ用 SX80 および Precision 40 (PrecisionHD 1080p4xS2) カメラ
- 最高品質の画質を使用する大規模な会議室でのシナリオ用 SX80 と Precision 60 カメラ
- 発言中の参加者を追うことができる高速直接切り替えカメラを備えた SX80 および SpeakerTrack 60 デュアル カメラ システム

また SX80 では、PrecisionHD 1080p12x カメラが基本サポートされています (カメラソフトウェアアップグレードはコーデックのネイティブ サポート対象外、デジタイズ チェーン接続はサポート対象外)。



## 機能とメリット

- コーデックは標準ベースのビデオ システムと互換性があり、機能を失うことはありません。
- Cisco TelePresence Touch 10 のユーザ インタフェース、または API による外部の制御デバイスを使用した動作 (IR とリモコンなし)。
- ボタンを 1 回押すだけで、スケジュールされた会議に参加。
- 参加者 (個別のトランスコーディング、外部ブリッジなし) を最大 4 人まで追加できる組み込み MultiSite 会議オプション。
- Cisco TelePresence ClearPath パケット損失保護テクノロジー。
- Cisco Unified Communications Manager (CUCM) ネイティブ サポート。CUCM バージョン 8.6 以降が必要です。
- システムは H.323 と最大 6 Mbps のポイントツーポイント帯域幅の SIP をサポートします。
- 最大 10 Mbps の MultiSite 合計帯域幅。
- 高品質ステレオ サウンドを備えた全二重方式オーディオ。
- 最大 1080p60 のビデオ解像度とフレーム レート。
- 1080p30 のコンテンツおよび 1080p60 ビデオの同時サポート。
- 完全アプリケーション プログラム インターフェイス (API)
- 最大 4 系統の HD ソースと 8 つのマイクに接続可能。
- 最大 3 台のモニターまたは出力デバイスに接続可能。
- プロフェッショナル グレードのコネクタ。
- 1 ラック ユニット (1RU)、ラックに取り付け可能。

## 電源オン/オフ

電源スイッチまたは起動ボタンによる電源オン/オフ



コーデック背面にある電源スイッチは、メインのオン/オフスイッチです。

コーデックの起動には、数分かかる場合があります。システムが使用可能になると、電源 LED が点灯します。

電源スイッチ



起動ボタン

コーデックの背面にある電源スイッチがオンの場合は、前面パネルの起動ボタンを使用してコーデックのオン/オフを切り替えられます。

- ・ コーデックをオフにするには、LED が消灯するまでボタンを押したままにします。
- ・ コーデックをオンにするには、LED が点滅するまでボタンを押したままにします。コーデックの起動には、数分かかる場合があります。電源 LED が点灯すると、システムが使用可能になります。

リモートでのシステムの電源オフまたは再起動

Web インターフェイスにサインインして、[メンテナンス (Maintenance)] > [再起動 (Restart)] に移動します。

システムを再起動します。

[デバイスの再起動... (Restart device...)] をクリックして、選択を確定します。

システムが使用可能になるまでに、数分かかります。

システムの電源をオフにする

[デバイスのシャットダウン... (Shutdown device...)] をクリックして、選択を確定します。

**i** もう一度リモートでシステムの電源をオンにすることはできません。

タッチ コントローラを使用した再起動とスタンバイ

システムの再起動

1. タッチ コントローラのステータス バーにある設定アイコン (歯車) を選択します。
2. [設定 (Settings)] > [再起動 (Restart)] を選択します。
3. [再起動 (Restart)] をもう一度選択して、選択を確定します。

スタンバイ モードの開始/終了

1. タッチ コントローラのステータス バーにある設定アイコン (歯車) を選択します。
2. [スタンバイ (Standby)] を選択します。

## 前面パネル LED



### 前面パネル LED

#### 電源 (Power) :

- システムの起動中に点滅します。
- コーデックが使用可能なときに点灯します。
- コーデックがスタンバイになると点滅します。

#### 通話中 (In Call) :

- 通話中にランプが点灯します。

#### IR:

- 使用されません。

#### アラーム (Alarm) :

- 重大なエラーが発生した場合は、ランプが点灯します。



コネクタのパネルと LED など、コーデックの物理インターフェースの詳細については、*物理インターフェイス ガイド*で説明しています。

## ビデオ システムの管理方法 (1/4 ページ)

一般的には、このアドミニストレータ ガイドに記載されているように、Web インターフェイスを使用してビデオ システムを管理/保守することをお勧めします。

あるいは、次のような方法でビデオ システムの API にアクセスすることもできます。

- HTTP または HTTPS (Web インターフェイスでも使用されます)
- SSH
- Telnet
- シリアル インターフェイス (RS-232)

さまざまなアクセス方法と API の使用方法の詳細については、ビデオ システムの *API ガイド* を参照してください。

### ヒント

API で設定またはステータスを使用できる場合、Web インターフェイスの設定またはステータスが次のように API の設定またはステータスに変換されます。

(Web で) **X > Y > Z** を **Value** に設定することは次と同等です。

xConfiguration X Y Z: 値 (API)

(Web で) **X > Y > Z** ステータスにチェックマークを付けることは

次の行と同じになります。

xStatus X Y Z (API)

次に例を示します。

[システムユニット (SystemUnit)] > [名前 (Name)] を **MySystem** に設定することは次と同等です。

xConfiguration SystemUnit Name: MySystem

[システムユニット (SystemUnit)] > [ソフトウェア (Software)] > [バージョン (Version)] ステータスにチェックマークを付けることは次と同等です。

xStatus SystemUnit Software Version

Web インターフェイスでは、API の場合よりも多くの設定とステータスを使用できます。

アクセス方式	注記	方式を有効/無効にする方法
HTTP/HTTPS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ビデオ システムの Web インターフェイスで使用されます。</li> <li>• 非セキュア (HTTP) またはセキュア (HTTPS) 通信</li> <li>• HTTP: デフォルトで有効です。</li> <li>• HTTPS: デフォルトで有効です。</li> </ul>	<p>[ネットワーク サービス (NetworkServices)] &gt; [HTTP] &gt; [モード (Mode)]</p> <p>変更を有効にするには、ビデオ システムを再起動します。</p>
Telnet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 非セキュア TCP/IP 接続</li> <li>• デフォルトで無効</li> </ul>	<p>[ネットワークサービス (NetworkServices)] &gt; [Telnet] &gt; [モード (Mode)]</p> <p>ビデオ システムを再起動する必要はありません。変更が有効になるまでに少し時間がかかる場合があります。</p>
SSH	<ul style="list-style-type: none"> <li>• セキュア TCP/IP 接続</li> <li>• デフォルトで有効</li> </ul>	<p>[ネットワークサービス (NetworkServices)] &gt; [SSH] &gt; [モード (Mode)]</p> <p>ビデオ システムを再起動する必要はありません。変更が有効になるまでに少し時間がかかる場合があります。</p>
シリアル インターフェイス (RS-232)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ケーブルを使用してビデオ システムに接続します。IP アドレス、DNS、ネットワークは必要ありません。</li> <li>• デフォルトで有効</li> <li>• ビデオ システムが大量のフィードバックを返す可能性があるため、デフォルトのボー レートを使用することを推奨します ([シリアル ポート (SerialPort)] &gt; [ボー レート (BaudRate)])。</li> <li>• セキュリティ上の理由から、デフォルトでサインインが求められます ([シリアルポート (SerialPort)] &gt; [ログインが必要 (LoginRequired)])。</li> </ul>	<p>[シリアルポート (SerialPort)] &gt; [モード (Mode)]</p> <p>変更を有効にするには、ビデオ システムを再起動します。</p>



すべてのアクセス方式を無効 ([オフ (Off)] に設定) すると、ビデオ システムを設定することはできなくなります。いずれのアクセス方式も再度有効にする ([オン (On)] に設定する) ことはできないため、復元するにはビデオ システムを工場出荷時設定にリセットする必要があります。

ビデオ システムの管理方法 (2/4 ページ)

## ビデオ システムの Web インターフェイス

Web インターフェイスは、ビデオ システムの管理ポータルです。コンピュータから接続して、システムをリモートで管理できます。完全な設定アクセスを提供し、メンテナンスのためのツールとメカニズムが用意されています。

**注:** Web インターフェイスを使用するには HTTP または HTTPS が有効になっている必要があります ([ネットワーク サービス (NetworkServices)] > [HTTP] > [モード (Mode)] 設定を参照)。

主要な Web ブラウザの最新版を使用することを推奨します。

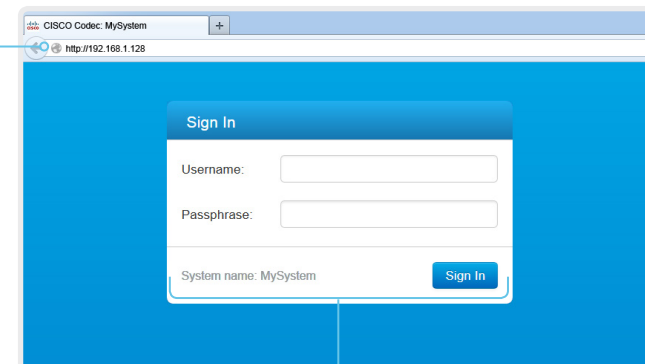
### ビデオ システムへの接続

Web ブラウザを開き、ビデオ システムの IP アドレスをアドレス バーに入力します。



#### IP アドレスの確認方法

1. タッチ コントローラのステータス バーにある設定アイコン (歯車) を選択します。
2. [設定 (Settings)] > [システム情報 (System information)] を選択します。



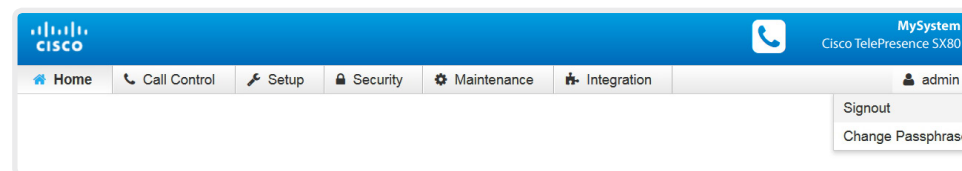
### サインイン

エンドポイントのユーザ名とパスフレーズを入力して、[サインイン (Sign In)] をクリックします。



システムには出荷時にデフォルト ユーザ *admin* (パスフレーズなし) が設定されています。初めてサインインするときは、[パスフレーズ (Passphrase)] フィールドを空白のままにします。

*admin* ユーザのパスワードを設定する必要があります。



### サインアウト

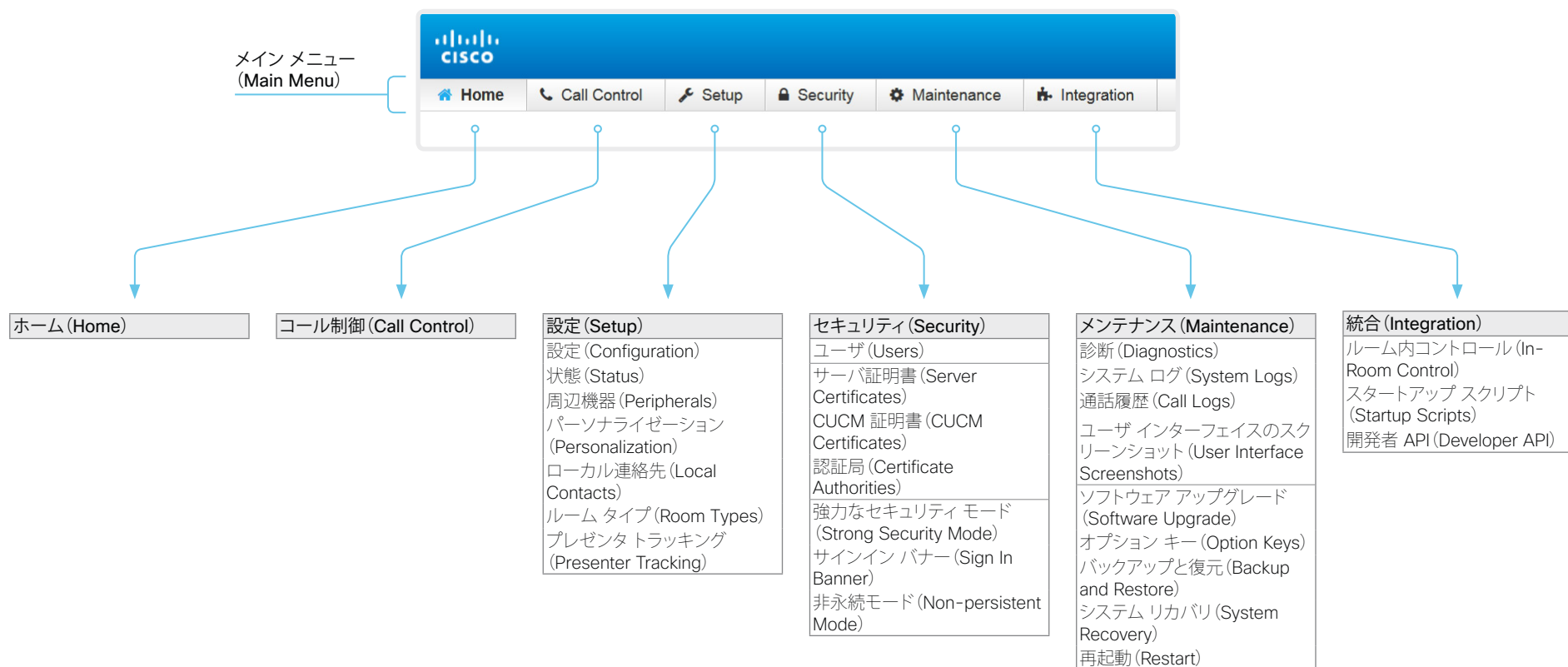
ユーザ名の上にカーソルを移動し、ドロップダウン リストから [サインアウト (Sign out)] を選択します。

ビデオ システムの管理方法 (3/4 ページ)

## Web インターフェイスの構成

Web インターフェイスはサブ ページで構成されています。サインインしているユーザには、そのユーザがアクセス権を持っているページのみが表示されます。

ユーザ管理、ユーザ ロール、およびアクセス権についての詳細は、  
▶「[ユーザ管理](#)」の章を参照してください。



ビデオ システムの管理方法 (4/4 ページ)

## タッチ コントローラで使用可能な設定

タッチ コントローラでは、次の情報と設定にアクセスできます。

- ・ システム情報、コール ステータス、および診断 (すべてのユーザが使用可能)
- ・ ビデオ システムの再起動 (すべてのユーザが使用可能)
- ・ サウンド、カメラ、メイン ソース、ディスプレイ、言語に関する基本設定 (パスフリーズによって保護されている場合とそうでない場合がある。[ユーザインターフェイス (UserInterface)] > [ユーザ設定 (UserPreferences)] 設定を参照)
- ・ ペアリング、プロビジョニング、ネットワーク、IP、およびコール プロトコルに関する基本設定 (常にパスフリーズで保護されている)

### アクセス設定

1. タッチ コントローラのステータス バーにある設定アイコン (歯車) をタップします。
2. [設定 (Settings)] をタップします。
3. リストでカテゴリを選択します\*。

ビデオ システムのユーザ名とパスフリーズを入力して、[管理者 (Administrator)] 設定を開く必要があります。

設定
着信音とサウンド (Ringtone & Sound)
カメラ制御 (Camera Control)
メイン ソースの選択 (Main Source Selection)
ディスプレイ (Display)
言語 (Language)
システム情報 (System Information)
コールの状態 (Call Status)
診断 (Diagnostics)
再起動 (Restart)
管理者 (Administrator) >

すべてのユーザが使用可能

管理者設定
日時と場所 (Date, Time & Location)
コールの詳細 (Call Details)
プロビジョニング (Provisioning)
ペアリング (Pairing)
IP と VLAN - コーデック (IP & VLAN - Codec)
ネットワークのステータス - コーデック (Network Status - Codec)
IP と VLAN - タッチ (IP & VLAN - Touch)
ネットワークのステータス - タッチ (Network Status - Touch)
SIP
H323
セキュリティ (Security)
EMC レジリエンス (EMC Resilience)
リセット (Reset)

パスフリーズによって保護

ビデオ システムの Web インターフェイスにサインインして、[セットアップ (Setup)] > [設定 (Configuration)] に移動します。

[ユーザインターフェイス (UserInterface)] > [ユーザ設定 (UserPreferences)] 設定を使用して、これらの設定をすべてのユーザに対して使用可能にするかどうかを決定したり、これらの設定をパスフリーズ保護エリアに移動したりします。

設定
システム情報 (System Information)
コールの状態 (Call Status)
診断 (Diagnostics)
再起動 (Restart)
管理者 (Administrator) >

すべてのユーザが使用可能

管理者設定
着信音とサウンド (Ringtone & Sound)
カメラ制御 (Camera Control)
メイン ソースの選択 (Main Source Selection)
ディスプレイ (Display)
言語 (Language)
日時と場所 (Date, Time & Location)
コールの詳細 (Call Details)
プロビジョニング (Provisioning)
ペアリング (Pairing)
IP と VLAN - コーデック (IP & VLAN - Codec)
ネットワークのステータス - コーデック (Network Status - Codec)
IP と VLAN - タッチ (IP & VLAN - Touch)
ネットワークのステータス - タッチ (Network Status - Touch)
SIP
H323
セキュリティ (Security)
EMC レジリエンス (EMC Resilience)
リセット (Reset)

パスフリーズによって保護

\* 製品と製品セットアップによっては、この図と同じメニューがタッチ コントローラに表示されない場合もあります。

[ユーザ インターフェイス (UserInterface)] > [ユーザ設定 (UserPreferences)]: オン (On) (デフォルト)

[ユーザ インターフェイス (UserInterface)] > [ユーザ設定 (UserPreferences)]: オフ (Off)

## 第 2 章 設定



## ユーザ管理

Web インターフェイス、コマンドライン インターフェイス、およびタッチ コントローラの [管理者設定 (Administrator settings)] にアクセスするには、サインインする必要があります。ユーザがアクセスする必要のある対象を考慮して、異なるロールをそのユーザに割り当てることができます。

### デフォルトのユーザ アカウント

ビデオ システムには初期状態でデフォルトの管理者ユーザ アカウントにフル アクセス権が与えられています。ユーザ名は *admin* で、パスワードは初期設定されていません。



*admin* ユーザのパスワードを設定する必要があります。

パスワードの設定方法については、「[システム パスワードを変更する](#)」の章を参照してください。

### 新しいユーザ アカウントを作成する

1. Web インターフェイスにサインインして、[セキュリティ (Security)] > [ユーザ (Users)] に移動します。
2. [新規ユーザを追加 (Add New User)] を選択します。
3. [ユーザ名 (Username)]、[パスワード (Passphrase)]、および [パスワードの確認 (Repeat passphrase)] 入力フィールドに値を入力します。

デフォルトでは、ユーザが初めてサインインしたときにパスワードを変更する必要があります。

認証にクライアント証明書を使用する場合にのみ、[クライアント証明書 DN (識別名) (Client Certificate DN (Distinguished Name))] フィールドに値を入力してください。

4. 該当するロールのチェックボックスをオンにします。  
ADMIN ロールをユーザに割り当てた場合、確認のために [パスワード (Your passphrase)] 入力フィールドに自分のパスワードを入力します。
5. ユーザをアクティブにするには、[ステータス (Status)] を [アクティブ (Active)] に設定します。
6. [ユーザの作成 (Create User)] をクリックします。  
変更を加えないで終了するには、[戻る (Back)] ボタンを使用します。

### 既存のユーザ アカウントの編集

ADMIN ロールを持つユーザに変更を加えた場合、確認のために [パスワード (Your passphrase)] 入力フィールドに自分のパスワードをその都度入力する必要があります。

#### ユーザ特権を変更する

1. Web インターフェイスにサインインして、[セキュリティ (Security)] > [ユーザ (Users)] に移動します。
2. リスト内の該当ユーザをクリックします。
3. ユーザ ロールを選択して、ステータスを [アクティブ (Active)] または [非アクティブ (Inactive)] に設定し、ユーザが次のサインイン時にパスワードを変更する必要があるかどうかを決定します。

HTTPS で証明書ログインを使用する場合にのみ、[クライアント証明書 DN (識別名) (Client Certificate DN)] フィールドに値を入力してください。

4. [ユーザの更新 (Update User)] をクリックして変更内容を保存します。  
変更を加えないで終了するには、[戻る (Back)] ボタンを使用します。

#### パスワードの変更

1. Web インターフェイスにサインインして、[セキュリティ (Security)] > [ユーザ (Users)] に移動します。
2. リスト内の該当ユーザをクリックします。
3. 該当する入力フィールドに新しいパスワードを入力します。
4. [パスワードの変更 (Change Passphrase)] をクリックして、変更を保存します。  
変更を加えないで終了するには、[戻る (Back)] ボタンを使用します。

#### ユーザ アカウントの削除

1. Web インターフェイスにサインインして、[セキュリティ (Security)] > [ユーザ (Users)] に移動します。
2. リスト内の該当ユーザをクリックします。
3. [ユーザの削除... (Delete user...)] をクリックし、プロンプトが表示されたら確定します。

### ユーザ ロールについて

1 つのユーザ アカウントは、1 つのユーザ ロールまたは複数の組み合わせを保持できます。フル アクセス権を持つユーザ アカウント (デフォルトの *admin* ユーザなど) は、ADMIN、USER、AUDIT の 3 つのロールすべてを保有する必要があります。

これらのユーザ ロールは以下のとおりです。

**ADMIN:** このロールを持つユーザは、新規ユーザの作成、ほとんどの設定の変更、コールの発信、および連絡先リストの検索が可能です。このユーザは、監査証明書のアップロードもセキュリティ監査の設定も変更を行えません。

**USER:** このロールを持つユーザは、コールの発信と連絡先リストの検索が可能です。このユーザは、呼び出し音の音量の調整や時刻と日付の表示形式の設定など、いくつかの設定を変更できます。

**ROOMCONTROL:** このロールを持つユーザは、室内制御を作成できます。ユーザは室内制御エディタおよび対応する開発ツールにアクセスできます。

**AUDIT:** このロールを持つユーザは、セキュリティ監査の設定の変更および監査証明書のアップロードが可能です。

## システム パスフレーズの変更

システム パスフレーズは、以下の操作を行うときに必要となります。

- Web インターフェイスへのサインイン
- コマンドライン インターフェイスへのサインインと使用
- タッチ コントローラからの管理者設定へのアクセス

### デフォルトのユーザ アカウント

ビデオ システムには、フル アクセス権を持つデフォルトのユーザ アカウントが付属しています。ユーザ名は *admin* で、初期状態ではパスフレーズは設定されていません。



システム設定へのアクセスを制限するために、デフォルトの *admin* ユーザにパスフレーズを設定する必要があります。ADMIN 権限を持つ他のユーザすべてにパスフレーズを設定する必要もあります。

*admin* ユーザのパスフレーズが設定されるまでは、システム パスフレーズが設定されていないことを示す警告が画面上に表示されます。

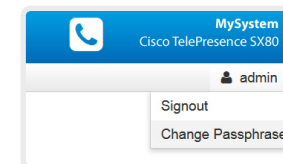
### 他のユーザ アカウント

ビデオ システムには多くのユーザ アカウントを作成できます。

ユーザ アカウントを作成して管理する方法については、▶「[ユーザ管理](#)」の章を参照してください。

## パスフレーズを変更する

1. Web インターフェイスにサインインして、ユーザ名の上にカーソルを移動し、ドロップダウン リストで [パスフレーズの変更 (Change Passphrase)] を選択します。
2. 入力フィールドに現在のパスフレーズと新しいパスフレーズを入力し、[パスフレーズの変更 (Change passphrase)] をクリックします。  
パスフレーズの形式は、0 ～ 64 文字の文字列です。



パスフレーズが現在設定されていない場合は、[現在のパスフレーズ (Current passphrase)] フィールドを空白のままにします。

## 別のユーザのパスフレーズの変更

管理者アクセス権を持っている場合は、任意のユーザのパスワードを変更できます。

1. Web インターフェイスにサインインして、[セキュリティ (Security)] > [ユーザ (Users)] に移動します。
2. リスト内の該当ユーザをクリックします。
3. [パスフレーズ (Passphrase)] および [パスフレーズの確認 (Repeat passphrase)] 入力フィールドに新しいパスフレーズを入力します。  
ユーザに ADMIN ロールが付与されている合、確認のために [パスフレーズ (Your passphrase)] 入力フィールドに自分のパスフレーズを入力する必要があります。
4. [パスフレーズの変更 (Change Passphrase)] をクリックして、変更を保存します。  
変更を加えないで終了するには、[戻る (Back)] ボタンを使用します。

## システム設定

Web インターフェイスにサインインして、[セットアップ (Setup)] > [設定 (Configuration)] に移動します。

### システム設定の検索

#### 設定の検索

検索フィールドに必要な数の文字を入力します。これらの文字を含むすべての設定が右側のペインに表示されます。値スペースにこれらの文字が含まれる設定も表示されます。

System Configuration

don [x] Conference

Audio

CallHistory

Cameras

Conference

DoNotDisturb DefaultTimeout 60

Presentation OnPlacedOnHold NoAction

#### カテゴリを選択して設定に移動する

システム設定はカテゴリ別に分類されています。左ペインでカテゴリを選択すると、関連する設定が表示されます。

System Configuration

Search... Conference

Audio

CallHistory

Cameras

Conference

ActiveControl Mode Auto

CallProtocolIPStack Dual

### システム設定の変更

#### 値スペースのチェック

設定の値スペースは、入力フィールドの後のテキストにより、または矢印をクリックして表示されるドロップダウン リストにより指定されます。

DoNotDisturb DefaultTimeout 60 (0 to 1440)

Encryption Mode BestEffort

BestEffort

Off

On

#### 値を変更する

- ドロップダウン リストから適切な値を選択するか、入力フィールドに新しいテキストを入力します。
- [保存 (Save)] をクリックして変更を有効にします。

変更を加えない場合は、[元に戻す (Undo)] または [キャンセル (Cancel)] ボタンを使用します。

DoNotDisturb DefaultTimeout 60 (0 to 1440)

Encryption Mode On Undo

BestEffort

Off

On

Cancel Save

変更が保存されていないカテゴリには、編集記号 (✎) のマークが付きます。

### システム設定について

Web インターフェイスからすべてのシステム設定を変更できます。

各システム設定については、[「システム設定」](#)の章を参照してください。

異なる設定には、異なるユーザ クレデンシャルが必要である場合があります。管理者はすべてのシステム設定を変更できるように、すべてのユーザ ロールを所有している必要があります。

ユーザ管理およびユーザ ロールに関する詳細情報は、[「ユーザ管理」](#)の章で確認できます。

## サインイン バナーの追加

Web インターフェイスにサインインして、[セキュリティ (Security)] > [サインイン バナー (Sign In Banner)] に移動します。

1. ユーザがサインインしたときに表示するメッセージを入力します。
2. [保存 (Save)] をクリックして、バナーをアクティブにします。



### サインイン バナーについて

システム管理者がすべてのユーザに初期情報を提供したい場合、サインイン バナーを作成できます。メッセージは、ユーザが Web インターフェイスまたはコマンドライン インターフェイスにサインインすると表示されます。

## ビデオ システムのサービス証明書の管理

Web インターフェイスにサインインして、[セキュリティ (Security)] > [サービス証明書 (Service Certificates)] に移動します。

次のファイルが必要です。

- 証明書 (ファイル形式: .PEM)
- 個別のファイルとして、または証明書と同じファイルに含まれる秘密キー (ファイル形式: .PEM 形式)
- パスフレーズ (秘密キーが暗号化されている場合にのみ必要)

証明書と秘密キーは、ビデオ システムの同じファイル内に保存されます。

### 証明書の有効化、無効化、表示、または削除

各サービスの証明書を有効または無効にするには、[オン (On)]/[オフ (Off)] ボタンを使用します。

証明書を表示または削除するには、対応するボタンを使用します。

### 証明書の追加

1. [参照... (Browse...)] をクリックしてコンピュータ上の証明書ファイルと秘密キー ファイル (オプション) を見つけます。
2. 必要に応じて、[パスフレーズ (Passphrase)] に値を入力します。
3. [証明書の追加... (Add certificate...)] をクリックして、証明書をビデオ システムに保存します。

#### Service Certificates

Certificate	Issuer	HTTPS server	SIP	802.1X	Audit log		
Certificate_A	CertificateAuthority_A	On	Off	Off	Off	Delete...	View Certificate
Certificate_B	CertificateAuthority_B	Off	Off	Off	Off	Delete...	View Certificate

#### Add Certificate

Certificate  No file selected.

Private key (optional)  No file selected.

Passphrase (optional)

This system supports PEM formatted certificate files (.pem). The certificate file may contain the certificate and a RSA or DSA encrypted private key with or without a passphrase. Optionally the private key file may be supplied separately.

図に示している証明書および証明書発行者は一例です。お使いのシステムには別の証明書があります。

### ビデオ システムのサービス証明書について

証明書の検証は、TLS (Transport Layer Security) を使用する場合に必要になることがあります。

通信をセットアップする前に、有効な証明書をビデオ システムが提供するよう、サーバまたはクライアントが要求することがあります。

ビデオ システムの証明書は、システムの信頼性を確認するテキスト ファイルです。これらの証明書は、認証局 (CA) によって発行される場合があります。

これらの証明書は、HTTPS サーバ、SIP、IEEE 802.1X、および監査ロギングの各サービスで使用されます。

複数の証明書をビデオ システムで保存できますが、サービスごとに一度に有効化できる証明書は 1 つだけです。

認証が失敗した場合、接続は確立されません。

## 信頼できる認証局 (CA) のリストの管理

Web インターフェイスにサインインし、[セキュリティ (Security)] > [認証局 (Certificate Authorities)] に移動して、[カスタム CA (Custom CAs)] タブを開きます。

次のファイルが必要です。

- CA 証明書のリスト (ファイル形式: PEM)。

### 証明書を表示または削除する

証明書を表示または削除するには、対応するボタンを使用します。

### 証明局のリストをアップロードする

- [参照... (Browse...)] をクリックして、お使いのコンピュータで CA 証明書のリストを含むファイル (ファイル形式: PEM) を探します。
- [認証局の追加... (Add certificate authority...)] をクリックして、新しい CA 証明書をビデオ システムに保存します。

図に示している証明書および証明書発行者は一例です。お使いのシステムには別の証明書があります。



過去に保存した証明書は自動的に削除されません。

CA 証明書を持つ新しいファイルのエントリが既存のリストに追加されます。

### 信頼できる CA について

証明書の検証は、TLS (Transport Layer Security) を使用する場合に必要になることがあります。

通信をセットアップする前に、サーバまたはクライアントからシステムに証明書を提示することを要求するよう、ビデオ システムを設定できます。

証明書は、サーバまたはクライアントの信頼性を確認するテキスト ファイルです。証明書は、信頼できる CA によって署名されている必要があります。

証明書の署名を検証するには、信頼できる CA のリストがビデオ システム上に存在する必要があります。

このリストには、監査ロギング用および他の接続用に証明書を検証するのに必要なすべての CA が含まれる必要があります。

認証が失敗した場合、接続は確立されません。

## 安全な監査ロギングのセットアップ

Web インターフェイスにサインインして、[セットアップ (Setup)] > [設定 (Configuration)] に移動します。



監査サーバの証明書を検証する認証局 (CA) が、ビデオ システムの「信頼できる認証局」リストに含まれている必要があります。存在しない場合、ログは外部サーバに送信されません。

リストを更新する方法については、▶「[信頼できる認証局 \(CA\) のリストを管理する](#)」の章を参照してください。

1. [セキュリティ (Security)] カテゴリを開きます。
2. [監査 (Audit)] > [サーバ (Server)] 設定を見つけて、監査サーバの [アドレス (Address)] を入力します。  
[ポート割り当て (PortAssignment)] を [手動 (Manual)] に設定した場合は、監査サーバの [ポート (Port)] 番号も入力する必要があります。  
[保存 (Save)] をクリックして変更を有効にします。
3. [監査 (Audit)] > [ロギング (Logging)] > [モード (Mode)] を [外部セキュア (ExternalSecure)] に設定します。  
[保存 (Save)] をクリックして変更を有効にします。

### 安全な監査ロギングについて

監査ロギングを有効にすると、ビデオ システムでのすべてのサインイン アクティビティと設定変更が記録されます。

[セキュリティ (Security)] > [監査 (Audit)] > [ロギング (Logging)] > [モード (Mode)] 設定を使用して、監査ロギングを有効にします。監査ロギングはデフォルトで無効になっています。

ExternalSecure 監査ログ モードでは、ビデオ システムは暗号化された監査ログを外部監査サーバ (syslog サーバ) に送信します。そのサーバの ID は署名された証明書によって検証される必要があります。

監査サーバの署名は、他のサーバ/クライアントと同じ CA リストを使って検証されます。

監査サーバの認証に失敗した場合は、監査ログが外部サーバに送信されません。

## Expressway プロビジョニング経由の CUCM 用のプレインストール済み証明書の管理

Web インターフェイスにサインインし、[セキュリティ (Security)] > [認証局 (Certificate Authorities)] に移動して、[プレインストール済み CA (Preinstalled CAs)] タブを開きます。

### 証明書の表示または無効化

証明書を表示または無効にするには、[詳細... (Details...)] ボタンまたは [無効化 (Disable)] ボタンを使用します。

### Certificate Authorities

Custom CAs
Preinstalled CAs

This CA list is used for Cisco UCM via Expressway (Edge) provisioning only.

[Configure provisioning now.](#)

These certificates are used to validate the servers contacted over the Internet when the endpoint uses Cisco UCM via Expressway provisioning.

Certificate	Issuer			
Certificate_01	Issuer_1	Details...	✓	Disable
Certificate_02	Issuer_2	Details...	✓	Disable
Certificate_03	Issuer_3	Details...	✓	Disable

Disable All

図に示している証明書および証明書発行者は一例です。お使いのシステムには別の証明書があります。

**i** プレインストール済み証明書を使用する代わりに、必要な証明書を手動で証明書リストに追加することもできます。

信頼できる証明書のリストを更新する方法については、▶ [「信頼できる認証局 \(CA\) のリストの管理」](#)の章を参照してください。

### プレインストール済み証明書について

このリスト内のプレインストール済み証明書は、ビデオ システムが Expressway (Edge) 経由で Cisco Unified Communications Manager (CUCM) によってプロビジョニングされた場合にのみ使用されます。

Cisco Expressway インフラストラクチャ証明書のみがこのリストに照らして検査されます。

Cisco Expressway インフラストラクチャ証明書の検証が失敗した場合、ビデオ システムのプロビジョニングと登録は行われません。

ビデオ システムを出荷時の状態にリセットしても、プリインストールされた証明書のリストは削除されません。



## CUCM 信頼リストの削除

この章の情報は、Cisco Unified Communications Manager (CUCM) に登録されているビデオ システムにのみ該当します。

Web インターフェイスにサインインして、[セキュリティ (Security)] > [CUCM 証明書 (CUCM Certificates)] に移動します。

### CUCM 信頼リストの削除

信頼リストを削除するには、[CTL/ITL の削除 (Delete CTL/ITL)] をクリックします。



一般的に言って、古い CTL (証明書信頼リスト) ファイルと ITL (初期信頼リスト) ファイルを削除すべきではありません。

ただし、次のケースではこれらを削除する必要があります。

- CUCM IP アドレスを変更した場合。
- CUCM クラスタ間でエンドポイントを移動した場合。
- CUCM 証明書を再生成または変更する必要がある場合。

### 信頼リストのフィンガープリントと証明書についての概要

信頼リストのフィンガープリントとリストの証明書の概要は、Web ページに表示されます。

この情報は、トラブルシューティングに役立つ可能性があります。

### 信頼リストについての詳細情報

CUCM と信頼リストの詳細については、シスコの Web サイトから入手可能な『*Deployment guide for TelePresence endpoints on CUCM*』をお読みください。

## 永続モードを変更する

Web インターフェイスにサインインして、[セキュリティ (Security)] > [非永続モード (Non-persistent Mode)] に移動します。

### 永続状態を確認する

ビデオ システムの現在の永続性ステータスは、アクティブ ラジオ ボタンで示されます。

または、[セットアップ (Setup)] > [ステータス (Status)] > [セキュリティ (Security)] > [永続性 (Persistence)] に移動してステータスを確認できます。

### 永続設定を変更する

デフォルトでは、すべての永続設定は [永続 (Persistent)] に設定されます。[非永続 (Non-persistent)] にする場合のみ、これらの設定を変更する必要があります。

1. 設定、通話履歴、内部ロギング、ローカル電話帳 (ローカル ディレクトリとお気に入り)、および IP 接続 (DHCP) 情報の永続性を設定するラジオ ボタンをクリックします。
2. [保存して再起動... (Save and reboot...)] をクリックします。

ビデオ システムが自動的に再起動します。再起動後に、新しい永続設定に従って動作が変化します。



非永続モードへの切り替え前に保存されたログ、設定、その他のデータは消去されたり、削除されたりしません。

### 永続モード

設定、通話履歴、内部ログ、ローカル電話帳 (ローカル ディレクトリとお気に入りリスト)、IP 接続情報がデフォルトで保存されます。すべての永続設定は [永続 (Persistent)] に設定されているため、システムの再起動によってこれらの情報は削除されません。

通常、永続設定は変更しないことをお勧めします。それ以前のセッションからユーザが記録されたいかなる情報も表示したり、追跡したりできないようにする必要がある場合のみ、[非永続 (Non-persistent)] モードに変更します。

非永続モードでは、システムが再起動されるたびに次の情報が削除または消去されます。

- ・ システム設定の変更
- ・ 発信または受信されたコールに関する情報 (通話履歴)
- ・ 内部ログ ファイル
- ・ ローカル連絡先またはお気に入りリストの変更内容
- ・ 前回のセッションでのすべての IP 関連情報 (DHCP)



[非永続 (Non-persistent)] モードに変更する前に保存された情報は、自動的に消去されたり、削除されたりしません。そのような情報を削除するには、ビデオ システムを初期設定にリセットする必要があります。

初期設定へのリセットに関する詳細については、▶ [「ビデオ システムを工場出荷時設定にリセットする」](#)の章を参照してください。

## 強力なセキュリティ モードの設定

Web インターフェイスにサインインして、[セキュリティ (Security)] > [強力なセキュリティ モード (Strong Security Mode)] に移動します。

### 強力なセキュリティ モードの設定

続行する前に、強力なセキュリティ モードによる影響について注意してお読みください。

1. 強力なセキュリティ モードを使用する場合は、[強力なセキュリティ モードの有効化... (Enable Strong Security Mode...)] をクリックして、表示されるダイアログボックスで選択を確認します。

ビデオ システムが自動的に再起動します。

2. プロンプトが表示されたら、パスフレーズを変更します。新しいパスフレーズは、記載されている厳格な基準を満たす必要があります。

システムのパスフレーズを変更する方法については、「[システムのパスフレーズの変更](#)」の章を参照してください。

### 通常モードに戻る

[強力なセキュリティ モードの無効化... (Disable Strong Security Mode...)] をクリックします。ビデオ システムが通常モードに戻ります。表示されるダイアログボックスで選択内容を確認します。

ビデオ システムが自動的に再起動します。

#### Strong Security Mode

Strong Security Mode is **not** enabled.

Strong Security Mode is required to adhere to U.S. Department of Defense JITC regulations.

It will introduce the following:

- All users and administrators must change their passphrase and PIN on the next sign in
- New passphrases must meet the following criteria:
  - Minimum 15 characters
  - Minimum 2 uppercase alphabetic characters
  - Minimum 2 lowercase alphabetic characters
  - Minimum 2 numerical characters
  - Minimum 2 non-alphanumeric (special) characters
  - No more than 2 consecutive characters may be the same
  - Must be different from the last 10 previous passphrases used
  - Not more than 2 characters from the previous passphrase can be in the same position
- Passphrases must be changed at least every 60 days
- Passphrases cannot be changed more than once per 24 hours
- 3 failed signins will lock the user account until an administrator re-activates the account

[Enable Strong Security Mode...](#)

#### Strong Security Mode

Strong Security Mode is **enabled**.

[Disable Strong Security Mode...](#)

### 強力なセキュリティ モードについて

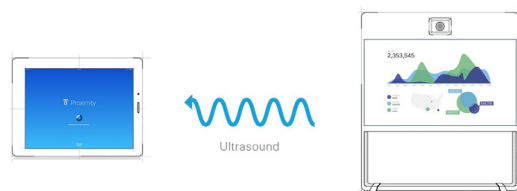
強力なセキュリティ モードは、DoD JITC 規制への準拠が必要な場合にのみ使用してください。

強力なセキュリティ モードでは非常に厳格なパスフレーズ要件が設定され、すべてのユーザが次のサインイン時にパスフレーズを変更することを要求します。

## コンテンツ シェアリング用のインテリジェント プロキシミティのセットアップ (1/5 ページ)

Cisco Proximity を使用すると、ユーザは、自分のモバイル デバイス (スマートフォン、タブレット、またはラップトップ) がビデオ システムの近くにある場合に、コンテンツをデバイスで直接表示、制御、キャプチャ、および共有することができます。

モバイル デバイスは、ビデオ システムから送信される超音波の範囲内に入ると、自動的にビデオ システムとペアリングできます。



同時プロキシミティ接続の数は、ビデオ システムのタイプによって異なります。接続の最大数に達するとクライアントは新しいユーザに警告を出します。

ビデオ システム	最大接続数
SX80	10
SX20	7
SX10	7
MX700, MX800	10
MX200 G2, MX300 G2	7
DX70, DX80	3

### プロキシミティ サービス

コールの発信とビデオ システムの制御:

- ・ ダイヤル、ミュート、音量の調整、通話の切断
- ・ スマートフォンとタブレット (iOS および Android) で使用可能

モバイル デバイスでの共有コンテンツの表示:

- ・ 共有コンテンツの表示、以前のスライドの再表示、選択したスライドの保存
- ・ スマートフォンとタブレット (iOS および Android) で使用可能
- ・ DX70 および DX80 の場合、このサービスは、通話中のみ使用できます

デスクトップ クライアントからのワイヤレス共有:

- ・ プレゼンテーション ケーブルを接続しないコンテンツ共有
- ・ ラップトップ (OS X および Windows) で使用可能



## コンテンツ シェアリング用のインテリジェント プロキシミティのセットアップ (2/5 ページ)

### Cisco Proximity クライアントのインストール

#### クライアントの入手先

スマートフォンとタブレット (Android および iOS) 対応およびラップトップ (Windows および OS X) 対応の Cisco Proximity クライアントは、  
▶ <http://proximity.cisco.com> から無料でダウンロードできます。

スマートフォンやタブレットのクライアントは、Google Play (Android) および Apple App Store (iOS) から直接、入手することもできます。

#### エンドユーザ ライセンス契約書

エンドユーザ ライセンス契約書をよく確認してください。

▶ [http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/general/warranty/English/EU1KEN\\_.html](http://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/general/warranty/English/EU1KEN_.html)

#### サポートされるオペレーティング システム

- iOS 7 以降
  - Android 4.0 以降
  - Mac OS X 10.9 以降
  - Windows 7 以降
- Windows 8 で導入されたタイル ベースのインターフェイスはサポートされません。

## コンテンツ シェアリング用のインテリジェント プロキシミティのセットアップ (3/5 ページ)

### 超音波の出力

シスコのビデオ システムは、プロキシミティ機能の一部として超音波を発生します。

[プロキシミティ (Proximity)] > [モード (Mode)] 設定を使用して、プロキシミティ機能を切り替えます。この操作により、超音波出力のオン/オフも切り替えられます。

業務用または商用アプリケーション、家電製品など、ほとんどの人は毎日さまざまな環境で、程度の差はあれ超音波にさらされています。

人によっては空中の超音波によって何らかの影響を自覚する場合がありますが、75 dB 未満のレベルで影響が生じることはほとんどありません。

#### *SX10N* および *MX* シリーズ:

- スピーカーから 50 cm 以上の距離で、超音波の音圧レベルが 75 dB 未満になります。

#### *DX70* および *DX80*:

- スピーカーから 20 cm 以上の距離で、超音波の音圧レベルが 75 dB 未満になります。

#### *SX10*, *SX20*, および *SX80*:

- これらのシステムはサードパーティのスピーカーで超音波を出力するため、シスコでは超音波の音圧レベルを制御することはできません。

スピーカー自体の音量コントロール、および [周辺機器 (Peripheral)] > [ペアリング (Pairing)] > [超音波 (Ultrasound)] > [音量 (Volume)] > [最大レベル (MaxLevel)] の設定は、超音波の音圧レベルに影響します。一方、リモート コントロールまたはタッチ コントローラの音量コントロールは影響しません。

### ヘッドセット

#### *DX70*, *DX80*, および *SX10N*:

次の理由で、これらのシステムでヘッドセットを常に使用できます。

- *DX70* および *DX80* には、専用のヘッドセット出力があり、これらでは超音波を出力しません。
- *SX10N* には超音波用の組み込みスピーカーがあり、超音波は HDMI 出力およびスピーカー出力では出力されません。

#### *SX10*, *SX20*, *SX80*, または *MX* シリーズ:

- これらのビデオ システムでヘッドセットを使用する場合、超音波の出力をオフにすることを強くお勧めします ([プロキシミティ (Proximity)] > [モード (Mode)] を [オフ (Off)] に設定)。この場合、プロキシミティ機能は使用できません。

これらのシステムには専用のヘッドセット出力が備えられていないため、接続されたヘッドセットからの音圧レベルを制御できません。

## コンテンツ シェアリング用のインテリジェント プロキシミティのセットアップ (4/5 ページ)

### プロキシミティ サービスの有効化

1. Web インターフェイスにサインインして、[セットアップ (Setup)] > [設定 (Configuration)] に移動します。
2. [プロキシミティ (Proximity)] > [モード (Mode)] に移動して、Proximity を [オン (On)] にします。  
ビデオ システムで超音波のペアリング メッセージの送信が開始されます。

3. 許可するサービスを有効にします。モバイル デバイスからのワイヤレス共有のみデフォルトで有効になっています。

プロキシミティ機能を完全に利用するためには、すべてのサービスを有効にすることを推奨します。

コールの発信とビデオ システムの制御:

- [プロキシミティ (Proximity)] > [サービス (Services)] > [通話制御 (CallControl)] に移動して、[有効 (Enabled)] を選択します。

モバイル デバイスでの共有コンテンツの表示:

- [プロキシミティ (Proximity)] > [サービス (Services)] > [コンテンツ共有 (ContentShare)] > [クライアントから (FromClients)] に移動して、[有効 (Enabled)] を選択します。

デスクトップ クライアントからのワイヤレス共有:

- [プロキシミティ (Proximity)] > [サービス (Services)] > [コンテンツ共有 (ContentShare)] > [送信先クライアント (ToClients)] に移動して、[有効 (Enabled)] を選択します。

### プロキシミティ サービスの一時的な無効化

セッション中や会議中に室内にあるデバイスでコンテンツを受信しないようにする場合、ビデオ システムのユーザ インターフェイスを使用して、一時的にプロキシミティ サービスを無効にすることができます。



そのセッション中も、ビデオ システムは超音波のペアリング メッセージを送信し続けます。これにより、クライアントが近くのビデオ システムを確実に認識できるようになり、ユーザが接続できない理由を通知することができます。

1. タッチ コントローラのステータス バーにある設定アイコン (歯車) を選択し、ドロップダウン パネルを開きます。
2. トグル ボタンを使用してプロキシミティのオン/オフを切り替えます。

### プロキシミティ インジケータ

プロキシミティがオンに切り替えられると、メイン ディスプレイとタッチ コントローラの両方にプロキシミティ インジケータが表示されます。少なくとも 1 つのプロキシミティ サービスが有効にされます。

プロキシミティ インジケータには 2 つの状態があります。



プロキシミティ サービスは使用可能です。



プロキシミティ サービスは一時的に無効です。設定ドロップダウン パネルのトグル ボタンを使用して、再度使用可能にできます。

### プロキシミティについて

サードパーティ製スピーカの使用時にプロキシミティが期待どおりに動作するように追加テストが必要な可能性があるため、プロキシミティ機能はデフォルトで [オフ (Off)] になっています。超音波によってまれにオーディオ アーチファクトが生じることがあります。このアーチファクトが生じた場合、[周辺機器 (Peripherals)] > [ペアリング (Pairing)] > [超音波 (Ultrasound)] > [音量 (Volume)] > [最大レベル (MaxLevel)] の設定を使用して超音波の最大音量を下げることを検討してください。

プロキシミティが [オン (On)] になっていると、ビデオ システムは超音波のペアリング メッセージを発信します。

超音波のペアリング メッセージは、Proximity クライアントがインストールされた近くにあるデバイスによって受信され、デバイスの認証および許可をトリガーします。

セットアップしたプロキシミティが適切であることを確認したら、最適なユーザ エクスペリエンスを実現するため、プロキシミティを常に [オン (On)] にしておくことをお勧めします。

プロキシミティに対する完全なアクセス権限を得るためには、プロキシミティ サービス ([プロキシミティ (Proximity)] > [サービス (Services)] > [...]) も [有効 (Enabled)] にする必要があります。

\* プロキシミティ (超音波) をオンにした場合、ヘッドセットを使用しないことをお勧めします。

## コンテンツ シェアリング用のインテリジェント プロキシミティのセットアップ (5/5 ページ)

### 部屋についての考慮事項

#### 部屋の音響

- 壁/床/天井の表面が硬い部屋では、音の反響が大きいため問題になる場合があります。会議のエクスペリエンスとインテリジェント プロキシミティのパフォーマンスを最適化するために、会議室の音響処理を常に考慮することを強くお勧めします。
- インテリジェント プロキシミティを有効にしたビデオ システムは、1 部屋で 1 つのみ使用することをお勧めします。複数使用すると電波障害が発生して、デバイスの検出とセッション メンテナンスで問題が生じる可能性があります。

### プライバシーについて

シスコ プライバシー ポリシーと Cisco Proximity Supplement で、クライアントでのデータ収集と、この機能を組織に導入するときに考慮する必要があるプライバシーの侵害に関する情報を参照できます。次を参照してください。▶ <http://www.cisco.com/web/JP/privacy.html>

ビデオ システムのユーザ インターフェイスを使用して、一時的にプロキシミティ サービスを無効にすることができます。これは、セッション中や会議中に室内にあるモバイル デバイスでコンテンツを受信できないようにする必要がある場合に役立ちます。

### 基本的なトラブルシューティング

プロキシミティ クライアントを使用するデバイスを検出できない

- ビデオ システムがスタンバイ モードかどうかを確認します。スピーカーがオフになっている (たとえば、スタンバイ モードの TV) 場合、超音波は送信されません。
- スピーカーの音量を確認します。超音波の音量を制御するのは、スピーカー自体の音量コントロールです (リモート コントロールまたは Touch 10 を使用してコントロールされる音量ではありません)。音量が低すぎると、受信デバイスで超音波のペアリング メッセージを検出できません。
- 一部の Windows ラップトップでは、超音波の周波数範囲 (20 kHz ~ 22 kHz) の音を記録できません。これは、特定のデバイスのサウンド カード、サウンド ドライバ、または内部マイクロフォンでの周波数制限が原因である可能性があります。詳細については、サポート フォーラムを参照してください。

### オーディオ アーチファクト

- うなりやクリッピング ノイズなどのオーディオ アーチファクトが聞こえる場合は、最大超音波音量を下げます。([周辺装置 (Peripherals)] > [ペアリング (Pairing)] > [超音波 (Ultrasound)] > [音量 (Volume)] > [最大レベル (MaxLevel)] )。

### ラップトップからコンテンツを共有できない

- コンテンツ共有を機能させるには、ビデオ システムとラップトップが同じネットワーク上に存在している必要があります。これが原因で、ビデオ システムを Expressway 経由で企業ネットワークに接続し、ラップトップを VPN (VPN はクライアント依存) で接続するとプロキシミティ共有が失敗することがあります。

### 関連リソース

Cisco Intelligent Proximity のサイト:

▶ <https://www.cisco.com/go/proximity>

サポート フォーラム:

▶ <https://www.cisco.com/go/proximity-support>



## ビデオ品質対コール レート比の調整

### 最適鮮明度プロファイル

最適鮮明度プロファイルは、ビデオ会議室の照明状態とカメラ（ビデオ入力ソース）の品質を反映します。照明の状態およびカメラの品質が優れているほど、使用するプロファイルは高度になります。良い光の条件では、ビデオ エンコーダは指定のコール レートに一層優れた品質（高解像度またはフレーム レート）を提供します。

通常は、[中 (Medium)] プロファイルをお勧めします。ただし照明条件が非常に良好な場合は、プロファイルを決定する前に、さまざまな最適鮮明度プロファイル設定でエンドポイントをテストすることをお勧めします。特定のコール レートに対する解像度を上げるには、[高 (High)] プロファイルを設定できます。

さまざまな最適鮮明度プロファイル、コール レート、および送信フレーム レートで使用される一般的な解像度の一部を表に示します。解像度とフレーム レートは、発信側と着信側の両方のシステムでサポートされている必要があります。

### 60 fps でビデオを送信するためのしきい値

60 fps でのビデオ送信をどんな場合に許可するかを決定するには、*Video Input Connector n OptimalDefinition Threshold60fps* 設定を使用します。

このしきい値より低い解像度では、最大送信フレーム レートが 30 fps になります。このしきい値より高い解像度では、使用可能な帯域幅が十分であれば 60 fps が可能です。

### ビデオ入力品質の設定

最適鮮明度設定を有効にするには、*Video Input Connector n Quality* 設定を **Motion** に設定する必要があります。ビデオ入力の品質を [シャープさ (Sharpness)] に設定すると、エンドポイントはフレーム レートに関係なく、可能な限り高解像度で送信します。

Web インターフェイスにサインインして、[セットアップ (Setup)] > [設定 (Configuration)] に移動します。

1. [ビデオ (Video)] > [入力 (Input)] > [コネクタ n (Connector n)] > [品質 (Quality)] に移動して、ビデオ品質パラメータを [モーション (Motion)] に設定します。
2. [ビデオ (Video)] > [入力 (Input)] > [コネクタ n (Connector n)] > [最適鮮明度 (OptimalDefinition)] > [プロファイル (Profile)] に移動して、適切な最適鮮明度プロファイルを選択します。
3. [ビデオ (Video)] > [入力 (Input)] > [コネクタ n (Connector n)] > [最適鮮明度 (OptimalDefinition)] > [しきい値 60 fps (Threshold60fps)] に移動して、しきい値を設定します。これを下回ると最大転送フレーム レートが 30 fps になります。

さまざまな最適鮮明度プロファイル、コール レート、フレーム レートで使用される一般的な解像度

	フレーム レート	最適鮮明度プロフ ایل	コール レート					
			768 kbps	1152 kbps	1472 kbps	3072 kbps	4 Mbps*	6 Mbps*
H.265 (SIP コールのみ)	30 fps	標準	1280X720	1280X720	1280X720	1920X1080		
		中	1280X720	1920X1080	1920X1080	1920X1080		
		高	1920X1080	1920X1080	1920X1080	1920X1080		
	60 fps	標準	768X448	1024X576	1280X720	1280X720		
		中	1024X576	1280X720	1280X720	1280X720		
		高	1280X720	1280X720	1280X720	1280X720		
H.264	30 fps	標準	1024X576	1280X720	1280X720	1920X1080	1920X1080	1920X1080
		中	1280X720	1280X720	1280X720	1920X1080	1920X1080	1920X1080
		高	1280X720	1280X720	1920X1080	1920X1080	1920X1080	1920X1080
	60 fps	標準	640X360	768X448	1024X576	1280X720	1280X720	1920X1080
		中	768X448	1024X576	1024X576	1280X720	1920X1080	1920X1080
		高	1024X576	1280X720	1280X720	1920X1080	1920X1080	1920X1080

\* H.265 の最大ビット レートは 3 Mbps です。ビット レートがそれ以上に設定されると、コーデックは H.264 を使用します。一般に、H.265 は半分の帯域幅（コール レート）で H.264 と同様の品質を提供します。

## パケット損失の復元力: ClearPath

ClearPath により、高度なパケット損失復元メカニズムを導入できます。これらのメカニズムは、エラーを起こしやすい環境でビデオ システムを使用した場合の品質を向上させます。

ClearPath はシスコ独自のプロトコルです。CE ソフトウェアを実行するすべてのエンドポイントが ClearPath に対応しています。

関係するエンドポイントとインフラストラクチャ要素が ClearPath に対応している場合、ポイントツーポイント接続 (ホステッド会議を含む) ですべてのパケット損失復元メカニズムが使用されます。MultiSite 会議では一部のメカニズムだけがサポートされます。

## 壁紙の選択

Web インターフェイスにサインインして、[セットアップ (Setup)] > [パーソナライゼーション (Personalization)] に移動します。

### 壁紙の選択

リストから壁紙を選択します。  
アクティブな壁紙が強調表示されます。

### カスタムの壁紙のアップロード

古いカスタム壁紙を上書きします。


1. [参照... (Browse...)] をクリックして、カスタム壁紙イメージ ファイルを見つけます。
  2. [アップロード (Upload)] をクリックして、ファイルをビデオ システムに保存します。
- サポートされるファイル形式: BMP、GIF、JPEG、PNG

最大ファイル サイズ: 4 MByte


カスタム壁紙をアップロードすると、自動的にアクティブになります。

### Personalization


#### Select active wallpaper




None



Auto



Custom 

#### Upload custom wallpaper

Only BMP, GIF, JPEG and PNG files smaller than 4MB are supported. Custom wallpapers do not apply to touch panels.

No file selected.

### カスタムの壁紙の削除

[削除 (Delete)] を選択すると、ビデオ システムからカスタム壁紙が完全に削除されます。

もう一度使用するには、新たにアップロードする必要があります。

### カスタム壁紙について

企業ロゴまたは別のカスタム画像をメイン ディスプレイの背景に表示したい場合は、カスタムの壁紙をアップロードして、使用できます。

ビデオ システムで一度に保存できるカスタム壁紙は 1 つのみです。新しいカスタム壁紙は、既存の壁紙を上書きします。

カスタムの壁紙を使用すると、次の項目がメイン ディスプレイから削除されます。

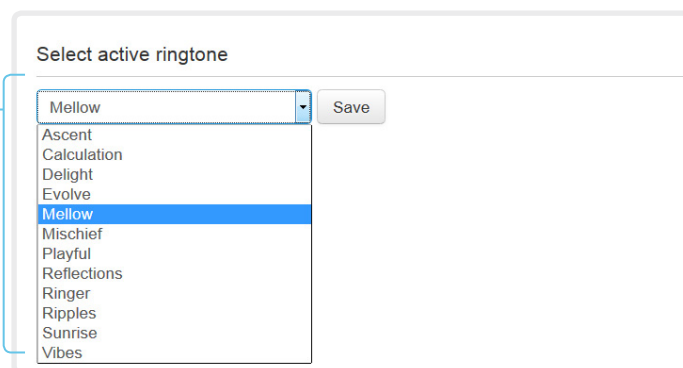
- ・ 大きいクロック
- ・ 予定されている会議のリスト

## 呼び出し音を選択して音量を設定する

Web インターフェイスにサインインして、[セットアップ (Setup)] > [パーソナライゼーション (Personalization)] に移動します。

### 呼び出し音の変更

1. ドロップダウン リストから呼び出し音を選択します。
2. [保存 (Save)] をクリックすると、それがアクティブな呼び出し音になります。



### 呼び出し音の音量の設定

呼び出し音の音量を調節するにはスライダバーを使用します。



### 着信音を再生する

呼び出し音を再生するには、再生ボタン(▶)をクリックします。

再生を終了するには、停止ボタン(■)を使用します。

### 着信音について

一連の呼び出し音がビデオ システムにインストールされています。呼び出し音を選択して音量を設定するには、Web インターフェイスを使用します。

Web インターフェイスから、選択した呼び出し音を再生できます。呼び出し音は、Web インターフェイスを実行しているコンピュータではなく、ビデオ システム自体で再生されることに注意してください。

## ローカル連絡先の管理

Web インターフェイスにサインインして、[セットアップ (Setup)] > [ローカル連絡先 (Local Contacts)] に移動します。

### ファイルから連絡先をインポート/エクスポート

ローカル連絡先をファイルに保存するには [エクスポート (Export)] をクリックし、ファイルから連絡先を取り入れるには [インポート (Import)] をクリックします。

ファイルから新しい連絡先をインポートすると、現在のローカル連絡先が破棄されます。

### 連絡先を追加または編集する

1. [連絡先の追加 (Add contact)] をクリックして新しいローカル連絡先を作成するか、連絡先の名前をクリックしてから [連絡先を編集 (Edit contact)] をクリックします。

2. 表示されたフォームに値を入力するか、更新します。

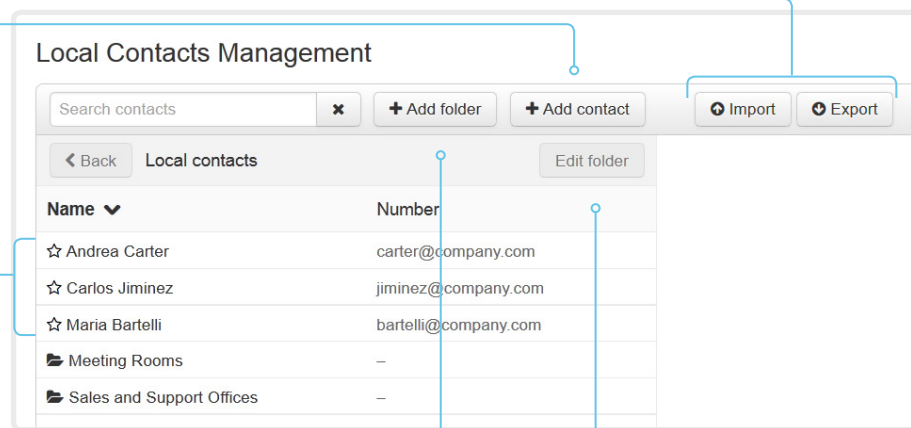
連絡先をサブフォルダに保存するには、フォルダ ドロップダウン リストでフォルダを選択します。

連絡先に関する複数の連絡方法 (ビデオ アドレス、電話番号、携帯番号など) を保存するには、[連絡方法の追加 (Add contact method)] をクリックして、新しい入力フィールドに値を入力します。

3. [保存 (Save)] をクリックして、ローカル連絡先を保存します。

### 連絡先の削除

1. [連絡先を編集 (Edit contact)] に続いて連絡先の名前をクリックします。
2. [削除 (Delete)] をクリックしてローカル連絡先を削除します。



### サブフォルダを追加または編集する

1. [フォルダの追加 (Add folder)] をクリックして新しいサブフォルダを作成するか、列挙されたサブフォルダのいずれかをクリックして [フォルダの編集 (Edit folder)] をクリックし、既存のサブフォルダを変更します。

2. 表示されたフォームに値を入力するか、更新します。

3. [保存 (Save)] をクリックして、フォルダを作成または更新します。

### サブフォルダの削除

1. [フォルダの編集 (Edit folder)] をクリックします。
2. フォルダとそのすべてのコンテンツおよびサブ フォルダを削除するには、[削除 (Delete)] をクリックします。ポップアップするダイアログで選択内容を確認します。

### ローカル連絡先の検索場所

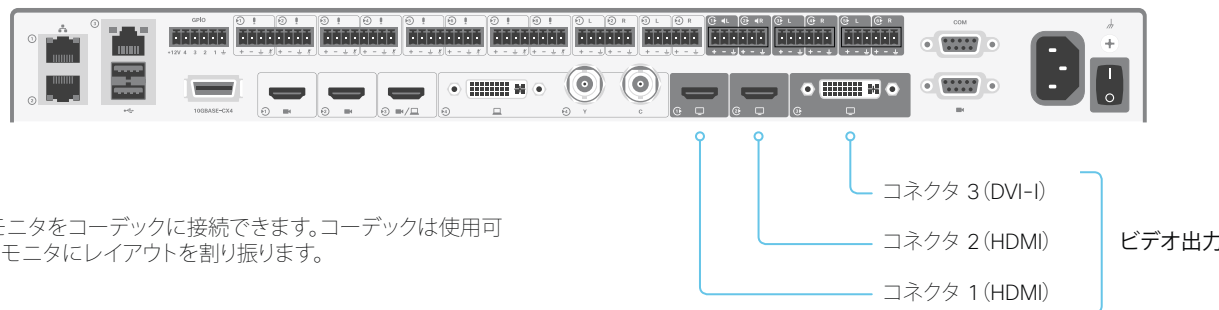
タッチ コントローラ: [連絡先 (Contacts)] > [お気に入り (Favorites)] をタップして、ローカルの連絡先すべてを検索します。

Web インターフェイス: [コール制御 (Call Control)] をクリックして、[連絡先 (Contacts)] セクションで [ローカル (Local)] タブを開きます。

## 第 3 章

# 周辺機器

## モニタの接続 (1/2 ページ)



最大 3 台のモニタをコーデックに接続できます。コーデックは使用可能なすべてのモニタにレイアウトを割り振ります。

**!** モニタなどの周辺機器を接続および接続解除するときは、必ず電源をオフにしてください。

### 自動セットアップ

デュアル モニタまたはトリプル モニタ用に、コーデックで特別な設定を行う必要はありません。デフォルトでモニタの数が自動検出され、物理接続に従って、各モニタのロール(第 1、第 2、または第 3 モニタのいずれを目的としているか)が自動的に設定されます。

たとえばモニタの総数が 3 台で [自動 (Auto)] に設定されている場合は、次の設定が想定されます。

- [ビデオ (Video)] > [モニタ (Monitors)] : [トリプル (Triple)]
- [ビデオ (Video)] > [出力 (Output)] > [コネクタ 1 (Connector 1)] > [モニタロール (MonitorRole)] : [第 1 (First)]
- [ビデオ (Video)] > [出力 (Output)] > [コネクタ 2 (Connector 2)] > [モニタロール (MonitorRole)] : [第 2 (Second)]
- [ビデオ (Video)] > [出力 (Output)] > [コネクタ 3 (Connector 3)] > [モニタロール (MonitorRole)] : [第 3 (Third)]

これらの設定は必要に応じて変更できますが、使いやすさを考慮し、デフォルト値を使用するために必要な設定はありません。

### 手動セットアップが必要な場合

1 つ以上の設定を手動で設定することで、デフォルトの動作を上書きできます。次の場合は手動セットアップが必要です。

- モニタをプレゼンテーションの表示専用にする。
- 出力の 1 つをレコーダ用に使用する。
- 複数のモニタで同じレイアウトを複製する。
- 最も低い番号のビデオ出力とは別のモニタに画面表示メッセージとインジケータ (OSD) を表示する。
- 解像度を手動で設定する (コーデックによるモニタのネイティブ解像度および更新間隔の検出に失敗した場合など)。

### ビデオ出力について

SX80 には、2 つの HDMI ビデオ出力と 1 つの DVI-I 出力があります。すべての出力は同時に使用できます。

通常、出力はモニタまたはその他のディスプレイに使用されます。また、レコーダも接続できます。

デフォルトでは、HDMI 出力の 1 つでのみ音声が入っています。音声はコネクタ 1 で [オン (On)] に、コネクタ 2 で [オフ (Off)] に切り替えられます。

コネクタ 2 で音声をオンにする場合、付録の [▶「音声と GPIO の高度なカスタマイズ」](#)で紹介される CE コンソール アプリケーションを参照してください。

## モニタの接続 (2/2 ページ)

### 手動セットアップ

自動セットアップはシングル モニタ、デュアル モニタ、およびトリプル モニタの一般的なシナリオで適切に機能します。より複雑なシナリオでは、手動セットアップが必要になることがあります。

Web インターフェイスにサインインして、[セットアップ(Setup)] > [設定(Configuration)] に移動して、次の設定を見つけてます。

#### 各モニタのロールの設定

各モニタのロールは、[ビデオ (Video)] > [出力 (Output)] > [コネクタ n (Connector n)] > [モニタロール (MonitorRole)] 設定を使用して定義します。

モニタ セットアップに対応するモニタ ロールを選択します。

#### モニタ数の設定

[ビデオ (Video)] > [モニタ (Monitors)] 設定で、セットアップで使用するレイアウトの異なるモニタ数を設定します。

[自動 (Auto)] に設定すると、モニタがコネクタに接続された場合にコーデックが自動的に検出するため、セットアップのモニタ数も特定されます。

その他のオプションでは、シングル、デュアルまたはトリプル モニタ セットアップを修正したり、1 台のモニタをプレゼンテーション専用を設定したりすることができます。

#### メッセージおよびインジケータを表示するモニタの選択

[ユーザインターフェイス (UserInterface)] > [OSD] > [出力 (Output)] 設定を使用して、画面表示のメッセージおよびインジケータを表示するモニタを定義します。

[自動 (Auto)] に設定されている場合は、コーデックがコネクタの数に基づいて使用するモニタを決定します。

#### モニタ解像度と更新レートを設定します。

コーデックは、モニタのネイティブの解像度を識別し、可能であればこれを出力します。通常は、これによりモニタの最適な画像が提供されます。

解像度や更新間隔の自動検出に失敗した場合、[ビデオ (Video)] > [出力 (Output)] > [コネクタ n (Connector n)] > [解像度 (Resolution)] 設定を使用して手動で解像度を設定する必要があります。

### モニタの数と各モニタのロールについて

[ビデオ (Video)] > [出力 (Output)] > [コネクタ n (Connector n)] > [モニタロール (MonitorRole)] 設定では、出力に接続されたモニタにロールを割り当てます。モニタ ロールによって、モニタ上に表示されるレイアウト (コール参加者とプレゼンテーション) が決まります。

同じモニタ ロールのモニタは同じレイアウトになり、別のモニタ ロールのモニタは異なるレイアウトになります。

[ビデオ (Video)] > [モニタ (Monitors)] 設定では、部屋のセットアップで使用する異なるレイアウトの数を反映する必要があります。

ほとんどの場合、異なるレイアウトの数と実際のモニタ数が同一になりますが、まったく同じレイアウトが複数のモニタで使われる場合はレイアウト数がモニタ数より少なくなります。

プレゼンテーション用のモニタを確保できるように注意してください。

#### 例 1:

合計 3 台のモニタで、第 3 モニタをプレゼンテーションの表示専用を設定します。

- [ビデオ (Video)] > [モニタ (Monitors)]:[トリプルプレゼンテーションのみ (TriplePresentationOnly)]
- [ビデオ (Video)] > [出力 (Output)] > [コネクタ 1 (Connector 1)] > [モニタロール (MonitorRole)]:[自動 (Auto)]
- [ビデオ (Video)] > [出力 (Output)] > [コネクタ 2 (Connector 2)] > [モニタロール (MonitorRole)]:[自動 (Auto)]
- [ビデオ (Video)] > [出力 (Output)] > [コネクタ 3 (Connector 3)] > [モニタロール (MonitorRole)]:[自動 (Auto)]
- [ユーザインターフェイス (UserInterface)] > [OSD] > [出力 (Output)]:[自動 (Auto)]

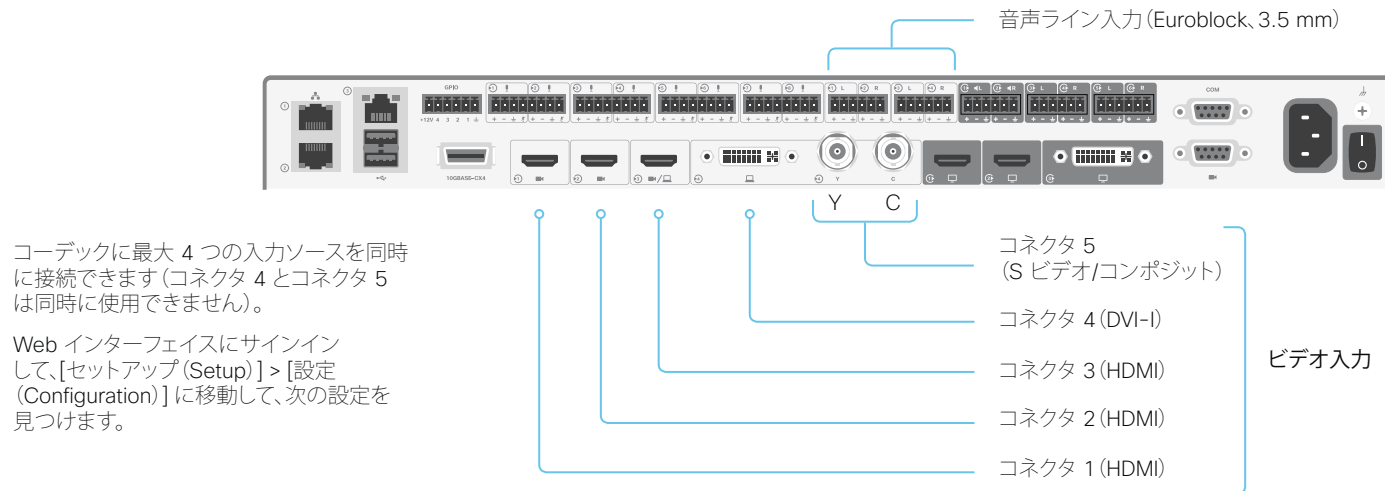
#### 例 2:

合計 2 台のモニタで、録音デバイスがコネクタ 3 (DVI) に接続されています。OSD はコネクタ 2 のモニタに表示します。

- [ビデオ (Video)] > [モニタ (Monitors)]:[自動 (Auto)]
- [ビデオ (Video)] > [出力 (Output)] > [コネクタ 1 (Connector 1)] > [モニタロール (MonitorRole)]:[自動 (Auto)]
- [ビデオ (Video)] > [出力 (Output)] > [コネクタ 2 (Connector 2)] > [モニタロール (MonitorRole)]:[自動 (Auto)]
- [ビデオ (Video)] > [出力 (Output)] > [コネクタ 3 (Connector 3)] > [モニタロール (MonitorRole)]:[レコーダ (Recorder)]
- [ユーザインターフェイス (UserInterface)] > [OSD] > [出力 (Output)]:[2]



## 入力ソースの接続 (1/2 ページ)



コーデックに最大 4 つの入力ソースを同時に接続できます (コネクタ 4 とコネクタ 5 は同時に使用できません)。

Web インターフェイスにサインインして、[セットアップ (Setup)] > [設定 (Configuration)] に移動して、次の設定を見つけてください。

### カメラの接続

コーデックは、最大 3 台のカメラをサポートします。通常、カメラは HDMI 入力に接続されます。

メイン カメラには、常にコネクタ 1 (HDMI) を使用します。

Cisco TelePresence SpeakerTrack 60 のカメラ アセンブリがある場合は、コネクタ 1 (HDMI) およびコネクタ 2 (HDMI) に 2 台のカメラを接続します。

電源、イーサネット、カメラ制御にカメラを接続する方法については、SX80 のインストール ガイドまたはカメラのドキュメントを参照してください。

### コンピュータの接続

コンテンツをローカルまたは会議参加者で共有するために、コンピュータをビデオ入力に接続します。コーデックは、同時に 2 台のコンピュータをサポートします。

通常、コンピュータはコネクタ 3 (HDMI) またはコネクタ 4 (DVI-I) に接続します。

DVI-I を使用する場合に音声を取得するには、コンピュータをコーデックの音声ライン入力 (Euroblock) の 1 つにも接続する必要があります。

### アナログ ビデオ入力

コネクタ 5 には 2 つの BNC ソケットがあり、S ビデオまたはコンポジット ビデオ信号に使用されます。

S ビデオ: Y と C の両方のコネクタに接続します。

コンポジット: Y コネクタに接続します。

### ビデオ入力について

SX80 には HDMI ビデオ入力が 3 つあり、1 つは DVI-I 入力、そしてもう 1 つは S ビデオとコンポジット ビデオ入力を組み合わせたものです。

通常、入力はカメラとコンピュータに使用されます。さらに、他の種類のビデオおよびコンテンツ ソースにも接続できます。

DVI-I 入力と S ビデオ/コンポジット ビデオ入力を同時に使用することはできません。

## 入力ソースの接続 (2/2 ページ)

### ビデオとコンテンツの品質について

モーションまたは鮮明度に関する品質を最適化するには、[ビデオ (Video)] > [入力 (Input)] > [コネクタ n (Connector n)] > [品質 (Quality)] 設定を使用します。

通常、多数の参加者がいる場合または画像にモーションが多い場合、[モーション (Motion)] を選択する必要があります。高品質で詳細な画像とグラフィックが必要なときは、[シャープさ (Sharpness)] を選択します。

デフォルト値はコネクタ 1、2、および 5 が [モーション (Motion)]、コネクタ 3 と 4 が [シャープさ (Sharpness)] です。

### 入力ソースのタイプと名前の設定

入力ソースのタイプと名前を設定することを推奨します。

- [ビデオ (Video)] > [入力 (Input)] > [コネクタ n (Connector n)] > [入力ソースタイプ (InputSourceType)]
- [ビデオ (Video)] > [入力 (Input)] > [コネクタ n (Connector n)] > [名前 (Name)]

これらの設定によって、ユーザ インターフェイスに表示される名前とアイコンが決まります。分かりやすい名前とアイコンを設定すると、ソースを簡単に選択できるようになります。

## SpeakerTrack 機能のセットアップ

Web インターフェイスにサインインして、[設定 (Configuration)] > [システム設定 (System Configuration)] に移動すると、ここに示す設定が見つかります。

スピーカー トラッキングを有効または無効にするには、[カメラ (Cameras)] > [スピーカートラック (SpeakerTrack)] > [モード (Mode)] 設定を使用します。

[オフ (Off)]: スピーカー トラッキングが完全にオフになります。

[自動 (Auto)]: スピーカー トラッキングは全般に有効になります。このオン/オフは、タッチ コントローラのカメラ制御パネルを使用してすぐに切り替えることができます。

### トラッキング モード

トラッキング モードでは、トラッキング アルゴリズムによって変更が検出されたときに、カメラ ビューが新しいスピーカーに切り替わる速度を定義します。

[カメラ (Cameras)] > [スピーカートラック (SpeakerTrack)] > [トラッキングモード (TrackingMode)] 設定を使用して、2 つのモードから選択します。

[自動 (Auto)]: これがデフォルト設定です。

[低速 (Conservative)]: 検出された変更に対するシステムの反応がより低速になり、カメラ ビューは新しいスピーカーに遅れて切り替わります。

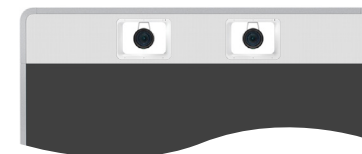
タッチ コントローラの [管理者設定 (Administrator Settings)] メニューを使用して、この 2 つのトラッキング モードを切り替えることもできます。

- [設定 (Settings)] > [管理者 (Administrator)] をタップしてサインインします。
- [トラッキング (Tracking)] をタップし、[トラッキング モード (Tracking Mode)] を [標準 (NORMAL)] (自動) または [コンサバティブ (CONSERVATIVE)] に設定します。

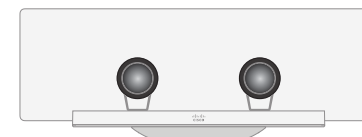
### スピーカー トラッキングについて

次の Cisco TelePresence 製品がスピーカー トラッキングをサポートしています。

- デュアル カメラが搭載されている MX700 および MX800



- SpeakerTrack 60 カメラ



アセンブリの 2 台のカメラが内蔵マイク アレイとともに自動的にプレゼンタを追跡して表示します。

## ホワイトボードへのスナップ機能の設定 (1/3 ページ)

ホワイトボードへのスナップ機能はスピーカー トラッキング機能を拡張します。そのため、SpeakerTrack をサポートするカメラが必要になります。

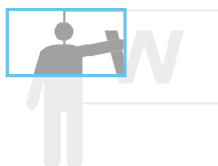
- デュアル カメラが搭載されている MX700 および MX800、または
- SpeakerTrack 60 カメラが搭載されている SX80

[カメラ (Cameras)] > [スピーカートラック (SpeakerTrack)] > [モード (Mode)] を [自動 (Auto)] に設定し、タッチ コントローラでスピーカートラッキングを有効にする必要があります。

ホワイトボードへのスナップ拡張機能を使用する場合、ホワイトボードの横に立つ人物が話し始めると、カメラはその人物とホワイトボードの両方をキャプチャします。

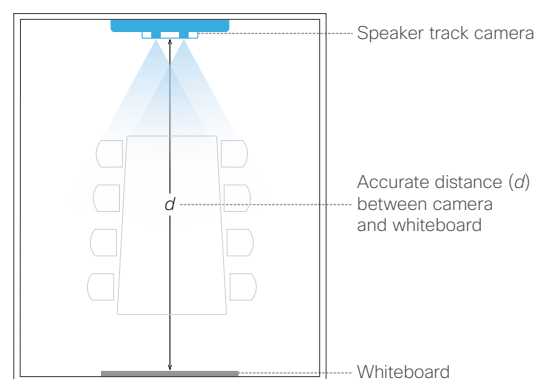


ホワイトボードへのスナップ拡張機能を使用しない場合、カメラは人のみをキャプチャします。



### 準備

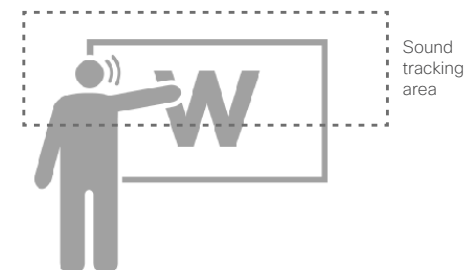
#### ホワイトボードの位置



図に示すように、ホワイトボードはカメラから部屋の反対側に配置する必要があります。

機能を設定する場合は、カメラとホワイトボード間の正確な距離を知る必要があります。

#### スピーカーの位置



サウンドトラック領域はホワイトボードの上半分です。

したがって、ホワイトボードでプレゼンテーションを行う人物はホワイトボードの横に直立する必要があります。ユーザは室内を移動できません。

## ホワイトボードへのスナップ機能の設定 (2/3 ページ)

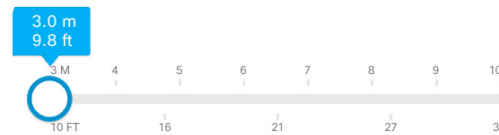
### ホワイトボード領域の定義

ホワイトボード領域を定義するには、タッチ コントローラのウィザードを使用します。

1. タッチ コントローラのステータス バーにある設定アイコン(歯車)をタップし、[設定 (Settings)] メニューを開きます。
2. [管理者 (Administrator)] をタップし、管理者クレデンシャルでサインインします。
3. [トラッキング (Tracking)] をタップします。
4. ウィザードを開始するには、[ホワイトボードへのスナップの設定 (Configure Snap to Whiteboard)] または [ホワイトボードへのスナップの再設定 (Reconfigure Snap to Whiteboard)] をタップします (この機能の設定が初回かどうかによって異なります)。

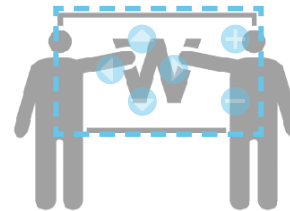
5. ウィザードの指示に従います。手順をやり直すには {戻る (back)} ボタンを使用します。

- カメラとホワイトボードの距離を設定します。ルーラー上で正しい距離に丸をスライドさせます。



距離を正確に測定することが重要です。

- 可能な限り正確にホワイトボードがフレーミングされるように、カメラの位置 (パン、チルト、ズーム) を調整します。



- 両方のカメラが同じ映像を表示するようにカメラの位置 (パン、チルト、ズーム) を最適化します。
- ホワイトボードのそばに立ち、話し始めます。  
機能が正しく設定されていると、カメラはホワイトボードと話し手の両方が映る位置に移動します。

ウィザードを完了したら、ホワイトボードへのスナップ機能が使用可能になります。

### トラブルシューティング

ホワイトボードの横に話し手がいるときにカメラがホワイトボードの位置に移動しない場合は、次のことを確認してウィザードが必要な手順をやり直してください。

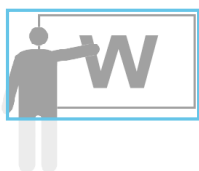
- ホワイトボードがカメラから部屋の反対側に配置されていることを確認します。
- カメラとホワイトボードの距離が正確に測定されていることを確認します。
- 話し手はホワイトボードの近くにいる必要があります。さらに、音声はホワイトボード領域の上半分から発せられるようにまっすぐに立つ必要があります。

## ホワイトボードへのスナップ機能の設定 (3/3 ページ)

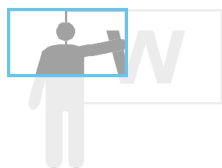
### ホワイトボードへのスナップ機能の有効化および無効化

管理者は、タッチ コントローラまたは Web インターフェイスを使用して、ホワイトボードへのスナップ機能を有効化および無効化することができます。この機能は、会議中、または会議と会議の間でも、ユーザがオン/オフを切り替えることはできません。

1. タッチ コントローラのステータス バーにある設定アイコン (歯車) をタップし、[設定 (Settings)] メニューを開きます。
2. [管理者 (Administrator)] をタップし、管理者クレデンシャルでサインインします。
3. [トラッキング (Tracking)] をタップします。
4. 話し手とその隣りにあるホワイトボードの両方をキャプチャする場合、[ホワイトボードへのスナップ (Snap to Whiteboard)] を [オン (ON)] に設定します。



話し手のみをキャプチャする場合は、[ホワイトボードへのスナップ (Snap to Whiteboard)] を [オフ (OFF)] に設定します。

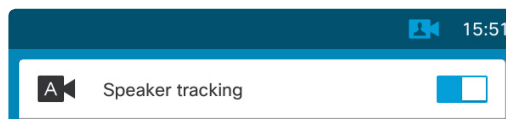


または、Web インターフェイスの [カメラ (Cameras)] > [スピーカートラック (SpeakerTrack)] > [ホワイトボード (Whiteboard)] > [モード (Mode)] 設定を使用して、ホワイトボードへのスナップ機能の [オン (On)]/[オフ (Off)] を切り替えます。

### スピーカートラッキングのオン/オフを切り替える

ホワイトボードへのスナップ拡張機能が機能するように、いつでもユーザがオン/オフを切り替えることができるスピーカートラッキングをオンに設定しておく必要があります。

タッチ コントローラのステータス バーにあるカメラ アイコンをタップし、トグル ボタンを使用してスピーカートラッキングのオン/オフを切り替えます。



## PresenterTrack 機能の設定 (1/5 ページ)

PresenterTrack 機能によって、プレゼンタがステージを移動する間、プレゼンタを追跡できます。プレゼンタがステージを降りると、トラッキングは停止します。

システム管理者は、ステージ エリアとトリガー ゾーンを定義する必要があります。PresenterTrack を設定する際、その室内で行うことをお勧めします。

### 前提条件

PresenterTrack は以下でサポートされます。

- ・ シングルまたはデュアル カメラが搭載されている MX700 および MX800
- ・ Precision 60 カメラが搭載されている SX80
- ・ SpeakerTrack 60 カメラが搭載されている SX80

### PresenterTrack 機能

- ・ クロップ イメージでは 1 人だけがサポートされます。
- ・ プリーフィング ルーム モードと組み合わせて使用できます。
- ・ PresenterTrack に SpeakerTrack 60 カメラのいずれかを使用できます。
- ・ カメラはデジタル パン、チルト、およびズームを使用するため、物理的には移動しません。
- ・ PresenterTrack と SpeakerTrack は同時に使用できません。PresenterTrack を有効にすると SpeakerTrack が無効になり、その逆も同様になります。

### 室内とステージ エリアの計画

最適なユーザ エクスペリエンスを得るために、カメラを設置する場所、つまりプレゼンタトラッキングに使用する範囲を考慮します。

意図しない対象を追跡せずに、かつ聴衆または会議の参加者が室内を自然に移動できるようにします。

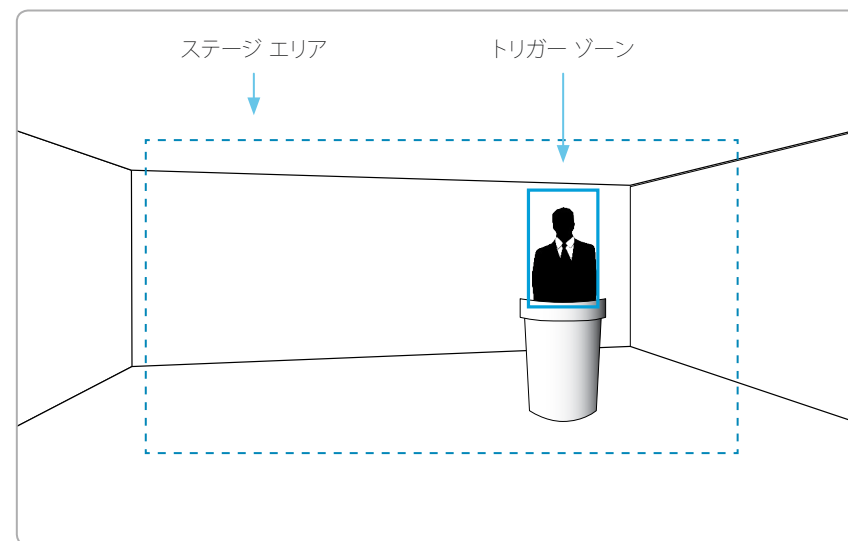
ステージ エリアは、ズームアウトした全体イメージになります。プレゼンタがステージ上で動き回れるように、このエリアを十分な大きさに設定します。プレゼンタがステージ エリアを離れると、トラッキングは停止します。

### トリガー ゾーンの計画

トリガー ゾーンは、プレゼンタトラッキングをトリガーするエリアです。トリガー ゾーンは、プレゼンタの顔を検出できる領域をカバーしている必要があります。

プレゼンタが自然にステージに入ってくる場所を選択します (たとえば、演壇やプレゼンタ デスクなど)。トリガー ゾーンはステージに上がる人には見えません。そのため、その人物を検出しやすい場所を選んでください。

誤って顔を検出しないようにするため、トリガー ゾーンの影響は無彩色にしてください。トリガー ゾーンはモニタの前にしないでください。



## PresenterTrack 機能の設定 (2/5 ページ)

### ステップ 1: カメラの位置付け

Web インターフェイスにサインインします。

1. [セットアップ (Setup)] > [プレゼンタトラッキング (Presenter Tracking)] に移動します。
2. [PresenterTrack の有効化 (Enable PresenterTrack)] チェックボックスをオンにします。
3. [設定... (Configure...)] をクリックして設定ページを開きます。  
ビデオ システムの Web インターフェイスにある [設定... (Configure...)] ボタンをクリックすると、このページが表示されます。

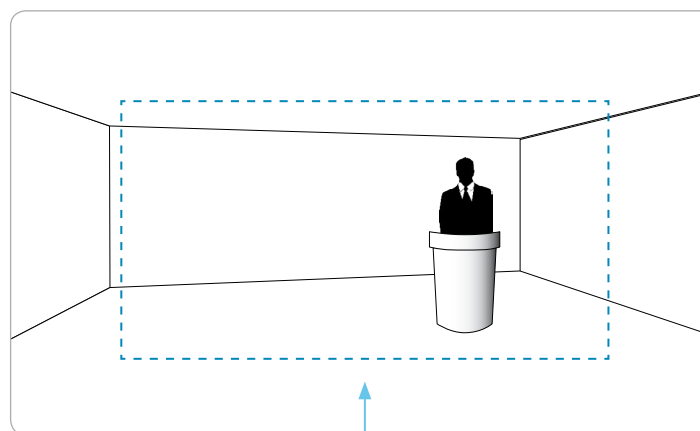
- ・ [スタンバイ (Standby)] が非アクティブ化されます。
- ・ 全画面セルフ ビューが有効になります。
- ・ トリガー ゾーンの長方形が画面に表示されます。
- ・ すでにアクティブな場合は、PresenterTrack 機能は非アクティブになります。



何も変更せずにこの段階でこの Web ページを離れると、トリガー ゾーンの長方形がビデオ システムの画面に表示されたままになることに注意してください。

- ・ 室内にいない場合: [保存 (Save)] ボタンをクリックして、トリガー ゾーンの長方形を画面から削除します。
- ・ 室内にいる場合: タッチ コントローラの [カメラ (Camera)] アイコンをタップし、リストからカメラ位置を選択します。

4. [カメラ ソース (Camera source)] ドロップダウン リストからカメラを選択します。Precision 60 または SpeakerTrack 60 カメラでは、PresenterTrack 機能を有効にする必要があります。カメラが要件を満たしていない場合、通知が表示されます。
5. ステージ エリアを定義します。タッチ コントローラを使用して、必要に応じて全画面セルフ ビュー (ズーム、パン、チルト) を調整します。カメラはプレゼンタによって使用されるステージ エリア全体を写すことができなければなりません。プレゼンタがステージを降りると、カメラはプレゼンタのトラッキングを停止します。



**ステージ エリア:** ズームアウトした全体イメージ。プレゼンタがステージ上で動き回れるように、このエリアを十分な大きさに設定します。プレゼンタがステージ エリアを離れると、トラッキングは停止します。

### ヒント

- ・ PresenterTrack 機能を設定する際、その室内で行うことをお勧めします。
- ・ ステージ エリアを定義するため、タッチ コントローラを使用してカメラ (ズーム、パン、チルト) を調整します。
- ・ ビデオ システムの Web インターフェイスを使用して、トリガー ゾーンを定義します。同時に、ビデオ システムの画面を見て、映し出される結果を確認します。
- ・ タッチ コントローラのカメラ パネルからの PresenterTrack 機能をアクティブにします。



## PresenterTrack 機能の設定 (3/5 ページ)

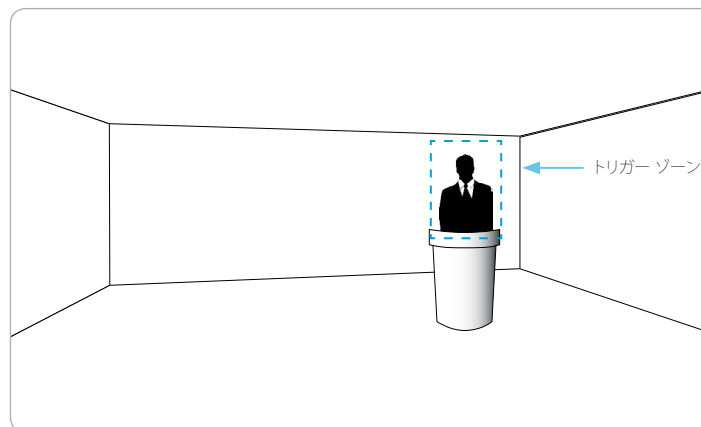
### ステップ 2: トリガー ゾーンの設定

トリガー ゾーンは、プレゼンタトラッキングをトリガーするエリアを定義します。

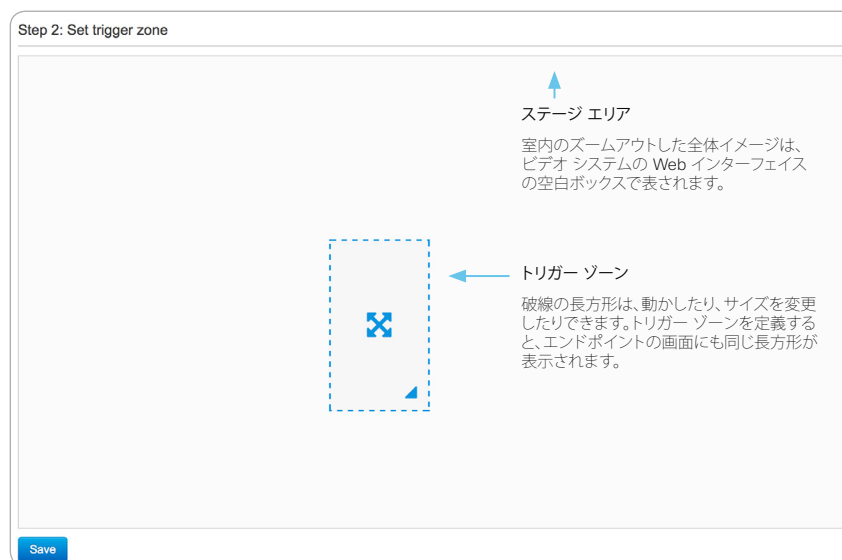
Web インターフェイスには、室内からの映像を表示することはできません。空の灰色のエリアは、カメラのビューを表し、破線の長方形はトリガー ゾーンを表します。ビデオ システムの画面を見て室内から映像を確認し、Web インターフェイスに表示されているのと同じ破線の長方形と一緒に映し出されていることを確かめます。

- ・ トリガー ゾーンのサイズと位置を調整し、プレゼンタの顔を検出できる適切な領域をカバーするようにします。ビデオ システムの Web インターフェイスで加えた変更は、ビデオ システムの画面に反映されます。
- ・ トリガー ゾーンは、プレゼンタの顔を検出するのに十分な大きさである必要があります。背の高さは個人によって異なることを念頭においてください。

[保存 (Save)] をクリックします。



ビデオ システムの画面: トリガー ゾーンを設定すると、室内から映像が表示されます。



Web インターフェイス: トリガー ゾーンを設定します。

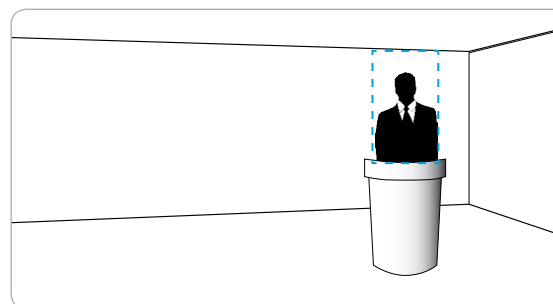
## PresenterTrack 機能の設定 (4/5 ページ)

### ステップ 3: PresenterTrack の動作テスト

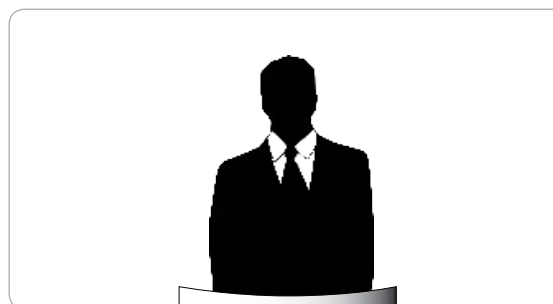
PresenterTrack をアクティブにします。

1. タッチ コントローラの右上隅にある [カメラ (Camera)] アイコンをタップします。
2. カメラ位置のリストから [プレゼンタ (Presenter)] を選択し、プレゼンタ トラッキングをアクティブにします。
3. これでカメラはプレゼンタ トラッキングを実行できる状態になり、機能をテストすることができます。
  - a. トリガー ゾーンの位置に立ちます。
  - b. 検出されると、カメラはその位置にズームインします。ステージ上を動き回り、カメラが自分のことを追跡していることを確認します。
  - c. ステージ エリアから離れると、プレゼンタ トラッキングが終了します。

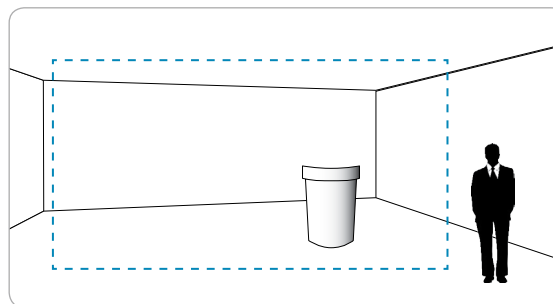
必要に応じて、ステップ 1 またはステップ 2 に戻り、ステージ エリアまたはトリガー ゾーンのサイズを調整します。



a. トリガー ゾーンの位置に立ちます。



b. カメラがプレゼンタにズームインします。



c. ステージから降りるとプレゼンタ トラッキングが停止します。

### ユーザ シナリオ

複数の人物のトラッキングはサポートしていませんが、複数の人物がクロップ イメージに現れることがあります。

複数の顔がクロップ イメージに存在する場合、すべて同じ方向に移動している限りそれらの顔が追跡されます。異なる方向に移動すると、トラッキングは停止し、画像はズームアウトしてステージ エリアを表示します。プレゼンタ トラッキングを再開するには、プレゼンタがトリガー ゾーンに移動して、検出される必要があります。

シナリオ 1: 1 人の人物が別の人物をインタビューする場合。これらの人物が立ったままか、同じ方向に移動している限り、カメラによって 2 人とも追跡されます。

シナリオ 2: プレゼンタが別の人物と交代して、トラッキングが停止する場合。新しいプレゼンタは、トリガー ゾーンに移動して、カメラによって検出される必要があります。

制御された方法でプレゼンタ トラッキングを無効にした後、有効にする必要が生じた場合、タッチ コントローラでこれを実行できます。

1. ステータスバーの [カメラ (Camera)] アイコンをタップします。
2. カメラ位置のリストから [プレゼンタ (Presenter)] を選択解除すると PresenterTrack は無効になり、もう一度 [プレゼンタ (Presenter)] を選択すると機能が有効になります。

## PresenterTrack 機能の設定 (5/5 ページ)







### 診断モード

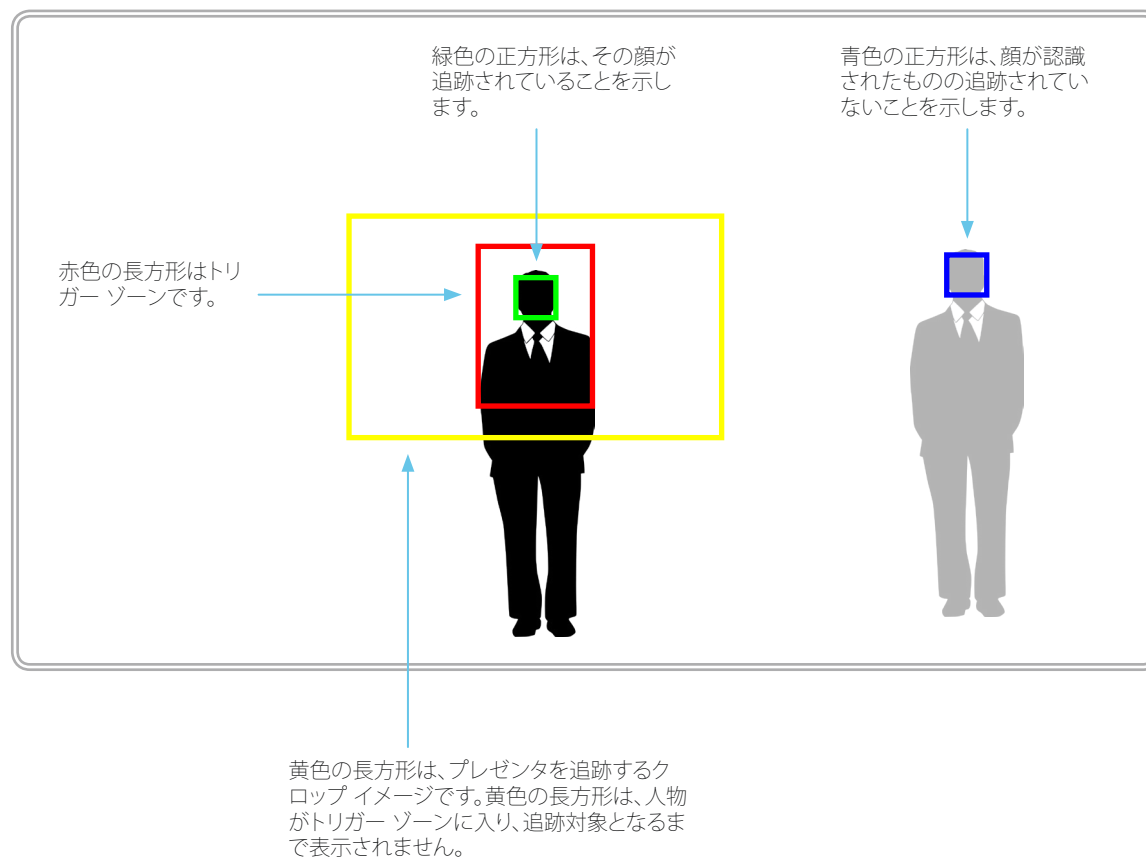
トラブルシューティングするために、ビデオ システムを PresenterTrack の診断モードに設定することができます。

- xAPI にログインし、次のコマンドを実行します。

```
xCommand Cameras PresenterTrack Set Mode: Diagnostic
```

診断モードでは、ビデオ システム画面にステージ エリアが表示されま  
ず（ズームアウトされた全体イメージ）。インジケータは次を示します。

-  赤色:トリガー ゾーン。
-  黄色:プレゼンタのズームイン表示を表すクロップ イメージ。
-  緑色:顔が検出され、この顔が追跡されます。
-  緑色に点滅:有効な顔検出を示します。追跡対象の人物の顔が有効でないと判別されると、この正方形は赤色になります。
-  赤色に点滅:無効な顔検出を示します。数秒後、追跡を停止します。
-  青色:顔が検出されましたが、この顔は追跡されません。



## 会議室のセットアップ (1/3 ページ)

会議室のセットアップは、簡単なセットアップ、管理、そして教育、トレーニングまたは同等のものでの部屋を使用するために設計されています。

セットアップでは、次のルーム モードが適しています。

- ・ ローカル プレゼンタ (プレゼンタは部屋にいる)
- ・ 遠隔地のプレゼンタ (プレゼンタは電話から)
- ・ [ディスカッション (Discussions)] (部屋にいるローカルのプレゼンタと異なるサイト間のディスカッション用)

会議室はルーム タイプのテンプレートとして使用できます。つまり、テンプレートを選択すると、必要な設定がコーデックに自動的にプッシュされます。

これらの設定が部屋に一致するためには、その部屋が正しくセットアップされていること、およびカメラとディスプレイがこの章の指定どおりに接続されていることが重要です。

### 必要な機器

- ・ コーデック: SX80 コーデックとTouch 10。
- ・ 3 台のディスプレイ: これらは、プレゼンテーション ディスプレイ、遠隔地のプレゼンタ ディスプレイ、そして遠隔地の聴衆者ディスプレイと呼ばれます (右の見取り図を参照してください)。
- ・ 2 台のカメラ: これらは、聴衆者カメラ、プレゼンタ カメラと呼ばれます (右の見取り図を参照してください)。Cisco TelePresence SpeakerTrack 60 カメラ アセンブリを聴衆者カメラとして推奨しますが、シングル カメラを使用することもできます。プレゼンタ カメラには Cisco TelePresence Precision 60 を推奨します。
- ・ マイク: 部屋を十分カバーする Cisco TelePresence 天井マイクを推奨します。他のマイク ソリューションを使用することもできます。
- ・ スピーカー: プレゼンテーション ディスプレイおよび遠隔地のプレゼンタ ディスプレイの横に高品質のステレオ スピーカーを配置することを推奨します。



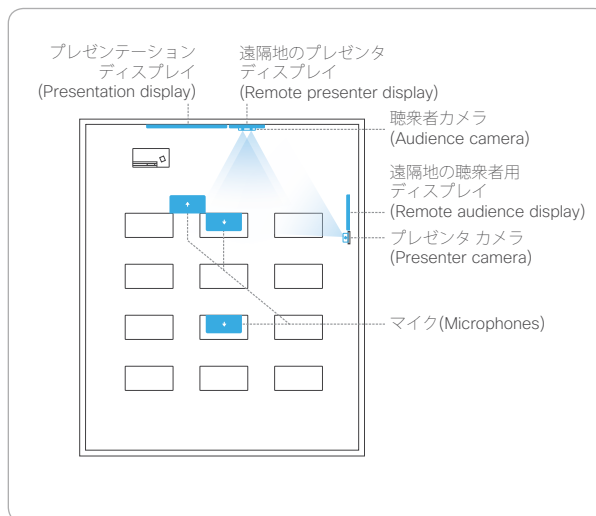
会議室のセットアップ



ローカルのプレゼンタ



遠隔地のプレゼンタ



会議室の計画

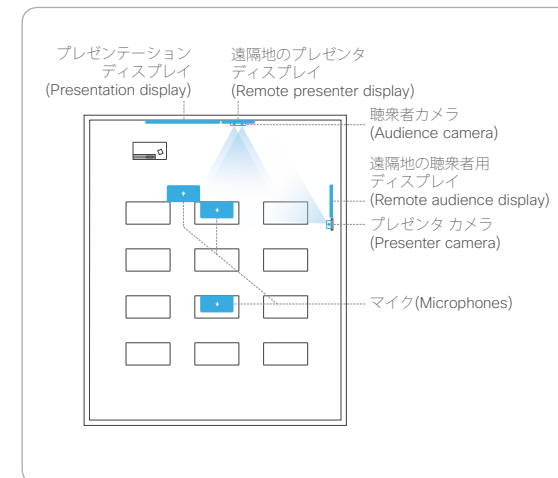
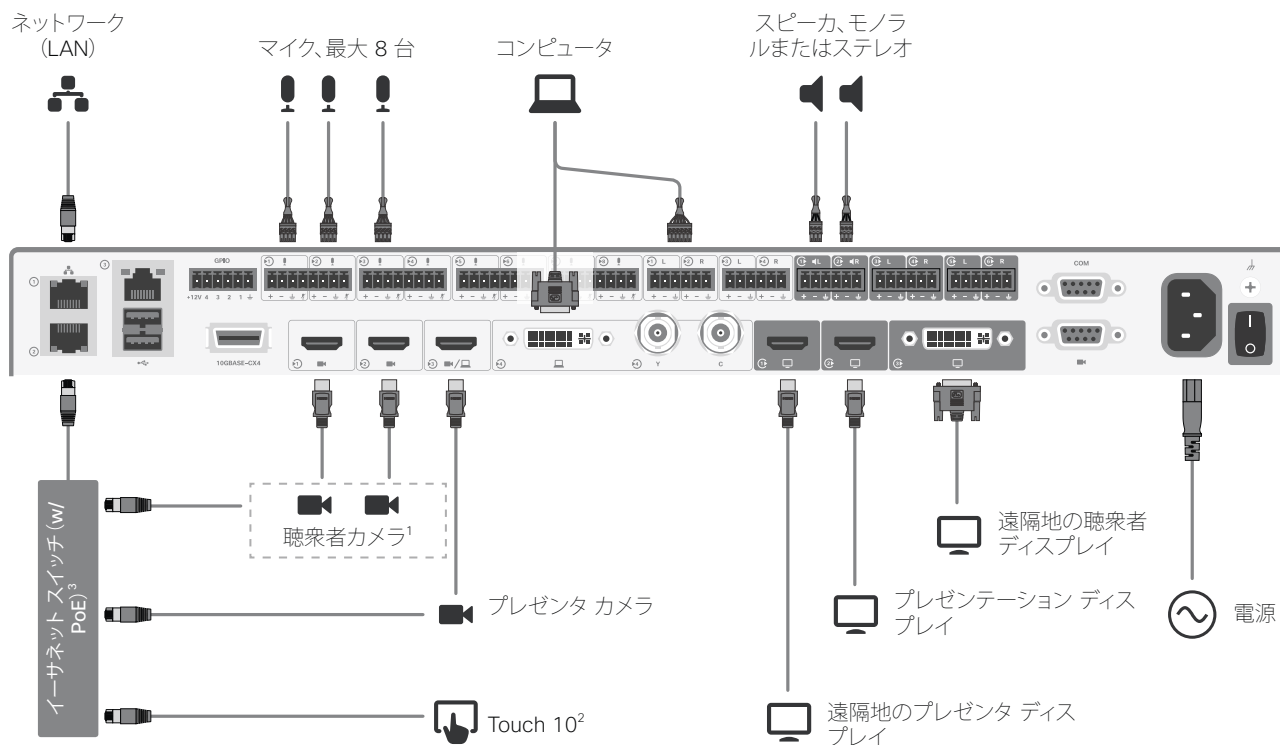


ディスカッション

## 会議室のセットアップ (2/3 ページ)

### ケーブル接続

図のとおりコードックにカメラとモニタを接続することは非常に重要です。接続が異なっていると、[会議 (Briefing)] ルーム タイプのテンプレートを選択したときにコードックにプッシュされる設定が、実際のセットアップと一致しません。



<sup>1</sup> 聴衆者カメラ ユニットがシングル カメラの場合、聴衆者カメラは入力 1 をしてプレゼンタ カメラは入力 3 を使用する必要があります。

<sup>2</sup> イーサネット スイッチが Power over Ethernet (PoE) を提供しない場合、Touch 10 のためのミッドスパン PoE が必要です。詳細については、▶「Touch 10 コントローラの接続」の章を参照してください。

<sup>3</sup> イーサネット スイッチは、図のようにネットワーク ポート 2 に接続するか、またはネットワーク ポート 3 に接続できます。ネットワーク ポート 1 には接続できません。これは LAN 接続用に予約されています。

## 会議室のセットアップ (3/3 ページ)

### コーデックの設定

1. Web インターフェイスにサインインして、[セットアップ (Setup)] > [ルーム タイプ (Room Types)] に移動します。
2. [会議 (Briefing)] サムネイルをクリックして、コーデックに対応する設定をプッシュします。

カメラおよびディスプレイは、▶「[ケーブルの接続](#)」の章に記載されたとおりに接続する必要があることに注意してください。

### 会議中のルーム モードの変更

これらは会議室用に定義されたモードです。

- ・ ローカル プレゼンタ (プレゼンタは部屋にいる)
- ・ 遠隔地のプレゼンタ (プレゼンタは電話から)
- ・ ディスカッション (部屋にいるローカルのプレゼンタと異なるサイト間のディスカッション用)

あるモードから別のものへの切替えは、カメラの入力ソースの変更、そして遠隔地およびローカルの画面レイアウトの変更を意味します。

### ルーム モードの手動切り替え

会議中に、タッチ コントローラを使用して他のモードに切り替えることができます。

1. タッチ コントローラで [レイアウト (Layout)] をタップします。
2. ユーザが変更するモードを表すサムネイルをタップします。

### ルーム モードの自動切り替え

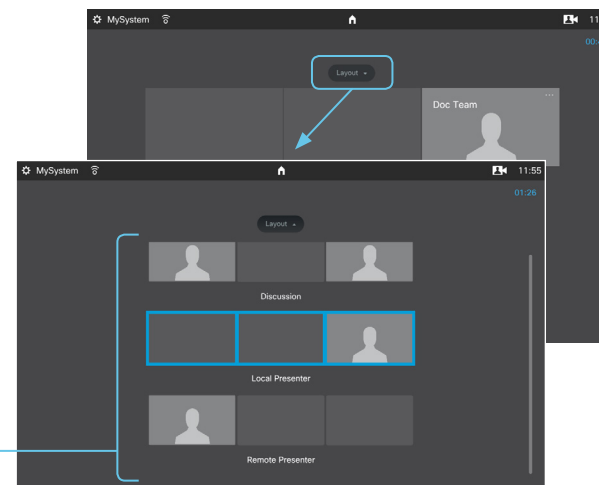
プレゼンタ カメラとして Cisco TelePresence Precision 60 が備わっており、PresenterTrack 機能が有効にされている ([Cameras PresenterTrack Enabled](#) が **True** に設定されている) 場合にのみサポートされます。

1. Web インターフェイスにサインインして、[セットアップ (Setup)] > [設定 (Configuration)] に移動します。
2. [カメラ (Cameras)] > [PresenterTrack] > [PresenterDetectedStatus] の設定を使用して、[ローカル プレゼンタ (Local Presenter)] と [遠隔地のプレゼンタ (Remote Presenter)] のモード間の自動スイッチを有効にするか (デフォルト) または無効にするかを決定します。現在のモードが [ディスカッション (Discussions)] の場合、ルームモードは自動的に変更されません。

自動切り替えでは、以下が実行されます。

- ・ 人物が PresenterTrack のトリガー ゾーンで検出されると、システムは [ローカル プレゼンタ (Local Presenter)] モードに切り替えます。
- ・ 追跡されていたローカル プレゼンタがステージを降りると、システムは [遠隔地のプレゼンタ (Remote Presenter)] モードに切り替えます。
- ・ システムが [ローカル プレゼンタ (Local Presenter)] モードのときに、ローカルに位置する聴衆の誰かが質問をする場合、システムはプレゼンタと質問をしている人物両方の映像を分割した画面で送信します。これには、聴衆者カメラとして Cisco TelePresence SpeakerTrack 60 が必要となり、スピーカー トラッキングがオンにされている必要があります。

ルーム モードのサムネイル



## ディスプレイのリアルタイム コミュニケーション要件

シスコでは、TelePresence エンドポイントでのカメラから画面への遅延を最小限にし、また音声コンポーネントとビデオ コンポーネント間全体の遅延を検出してそれを埋め合わせるために、さまざまな取り組みを行ってきました。

より自然なコミュニケーションを実現するには、遅延の少ないディスプレイを使用することを推奨します。また、多数のディスプレイを注文する前に、サンプルのテストを推奨します。

ほとんどのディスプレイでは、遅延が非常に大きい(100 ms 超)ことが多いため、リアルタイム コミュニケーションの品質に影響します。

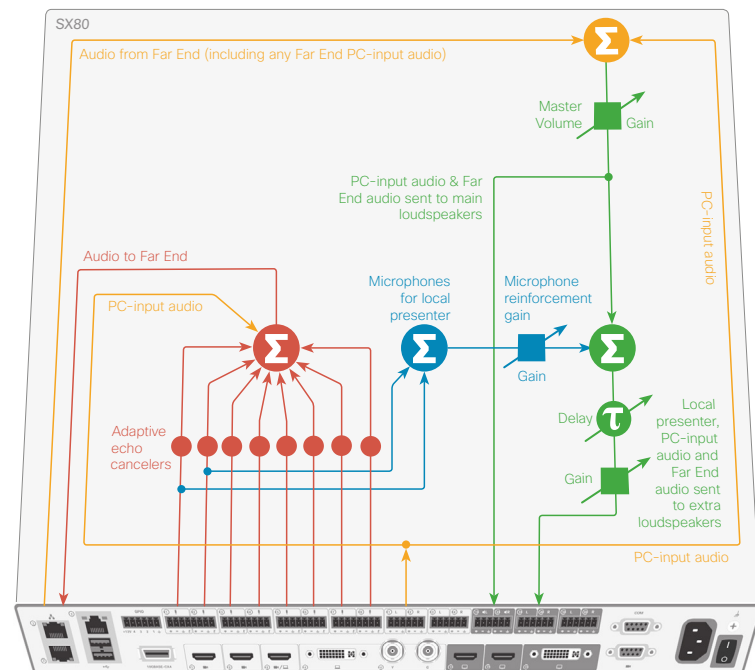
次のディスプレイ設定によって遅延が軽減される可能性があります。

- ・ 「ゲーム」モード、「PC」モード、あるいは、応答時間 (および通常であれば遅延) を低下させるように設計された同様のモードをアクティブにする。
- ・ 遅延を発生させる、動きを円滑化する機能 (たとえば、「モーションフロー」や「ナチュラル モーション」などのビデオ処理) を非アクティブにする。
- ・ 音響エコー キャンセラの誤動作を発生させる「仮想サラウンド」効果や「ダイナミック コンプレッション」などの高度な音声処理を非アクティブにする。
- ・ 別の HDMI 入力に変更する。



## 追加のスピーカーとローカル補強の使用

ビデオ システムでローカル補強を使用する場合、室内にいる人に優れた聴覚エクスペリエンスを提供するため、追加のスピーカーを使用することを強くお勧めします。



## 設定例

この設定例では、ライン出力 1 と 2 のメイン スピーカー、ライン出力 3 と 4 の追加のスピーカー、マイク入力 1 と 2 のローカル プレゼンタのマイクで設定されています。

Web インターフェイスにサインインして、[セットアップ (Setup)] > [設定 (Configuration)] に移動して、次の設定を見つけます。

1. 追加のスピーカーに対して遅延 (ms) を設定します。

[音声 (Audio)] > [出力 (Output)] > [ライン 3 (Line 3)] > [遅延 (Delay)] > [DelayMs]: <0..290>

[音声 (Audio)] > [出力 (Output)] > [ライン 4 (Line 4)] > [遅延 (Delay)] > [DelayMs]: <0..290>

遅延は、室内でスピーカーが設置されている場所によって異なる場合があります。遅延を計算するには、「追加のスピーカーとローカル補強の使用」のガイドを参照してください。

2. ローカル プレゼンタが使用するマイクの補強をオンにします。

[音声 (Audio)] > [MicrophoneReinforcement] > [入力 (Input)] > [マイク 1 モード (Microphone 1 Mode)]: [オン (On)]

[音声 (Audio)] > [MicrophoneReinforcement] > [入力 (Input)] > [マイク 2 モード (Microphone 2 Mode)]: [オン (On)]

3. 追加のスピーカーの補強をオンにします。

[音声 (Audio)] > [MicrophoneReinforcement] > [出力 (Output)] > [ライン 3 (Line 3)] > [モード (Mode)]: [オン (On)]

[音声 (Audio)] > [MicrophoneReinforcement] > [出力 (Output)] > [ライン 4 (Line 4)] > [モード (Mode)]: [オン (On)]

4. ローカル プレゼンタから追加のスピーカーまでのマイク信号の増幅を設定します。

[音声 (Audio)] > [MicrophoneReinforcement] > [ゲイン (Gain)]: <-54..15>

ゲインを少しずつ調節し、最終的な設定が供給レベルより低くなることを確認します。

## 関連リソース

ソリューションの包括的な説明とベスト プラクティスについては、*Using Extra Loudspeakers and Local Reinforcement* のガイドを参照してください。

▶ <http://www.cisco.com/c/dam/en/us/td/docs/telepresence/endpoint/misc/audio/extra-loudspeakers-local-reinforcement-guide-mx700-mx800-sx80.pdf> [英語]



## Touch 10 コントローラの接続 (1/3 ページ)

SX80 のユーザ インターフェイスとして Touch 10 を使用するには、このページで説明するように Touch 10 をコーデックに直接接続するか、次のページで説明するようにネットワーク (LAN) 経由でコーデックとペアリングする必要があります。後者はリモート ペアリングと呼ばれます。

### Touch 10 とコーデックの直接接続

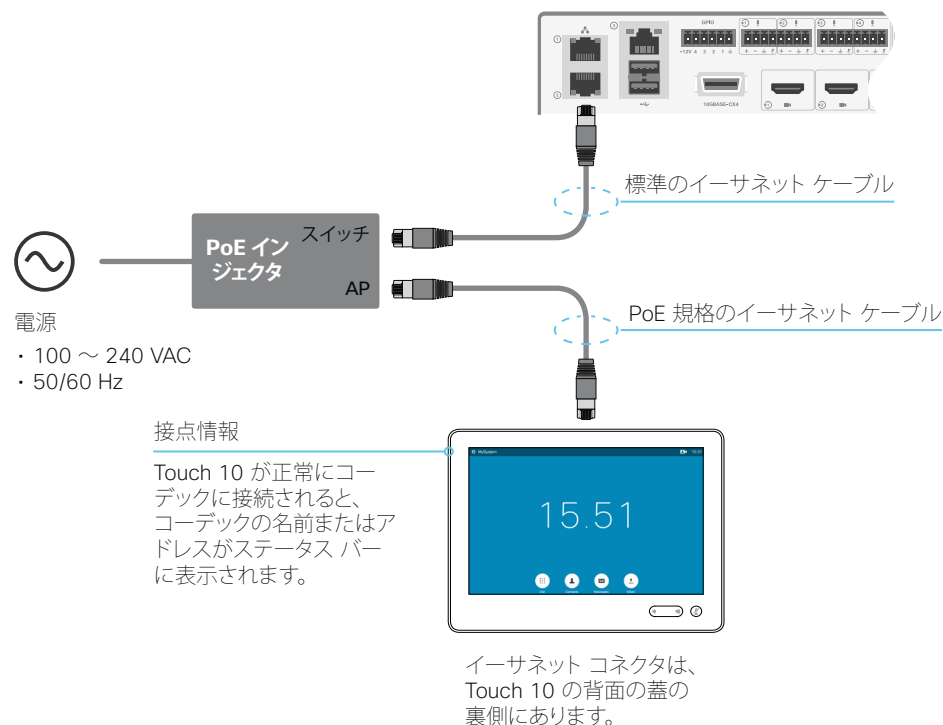
図のようにコーデックの第 2 または第 3 のイーサネット コネクタに Touch 10 を接続します。

SX80 は Power over Ethernet (PoE) を提供していないため、Touch 10 に電源を供給するためのミッドスパン PoE インジェクタが必要であることを注意してください。

#### Touch 10 の設定

Touch 10 が電源に接続されると、設定手順が始まります。画面に表示される指示に従います。

Touch 10 にソフトウェアのアップグレードが必要な場合は、設定手順の一部で新しいソフトウェアがコーデックからダウンロードされ、自動的にユニットにインストールされます。アップグレード後に Touch 10 が再起動します。



### SX80 ネットワーク ポートについて

SX80 にはネットワーク ポートが 3 個あります。ネットワーク ポート 1 は、LAN 接続用に予約されています。カメラや Touch 10 などの周辺機器では、ネットワーク ポート 2 および 3 を使用する必要があります。

イーサネット接続を必要とする周辺機器が 3 台以上ある場合は、ネットワーク ポート 2 または 3 と周辺機器との間にイーサネットスイッチを配置することができます。

## Touch 10 コントローラの接続 (2/3 ページ)

### ネットワーク (LAN) 経由での Touch 10 の コーデックへの接続

図のように、Touch 10 とコーデックを壁のネットワーク ソケット  
またはネットワーク スwitchに接続します。

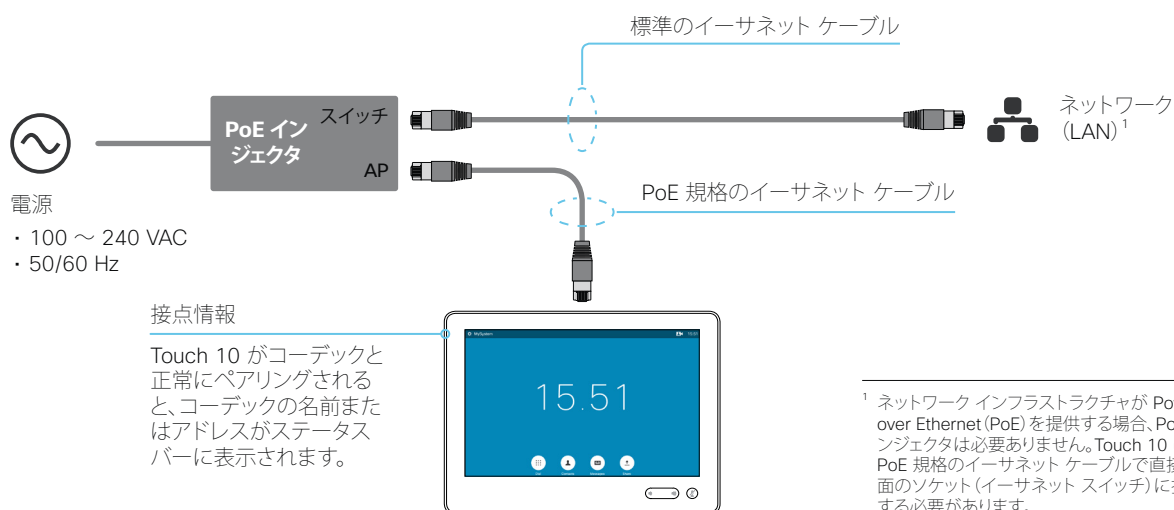
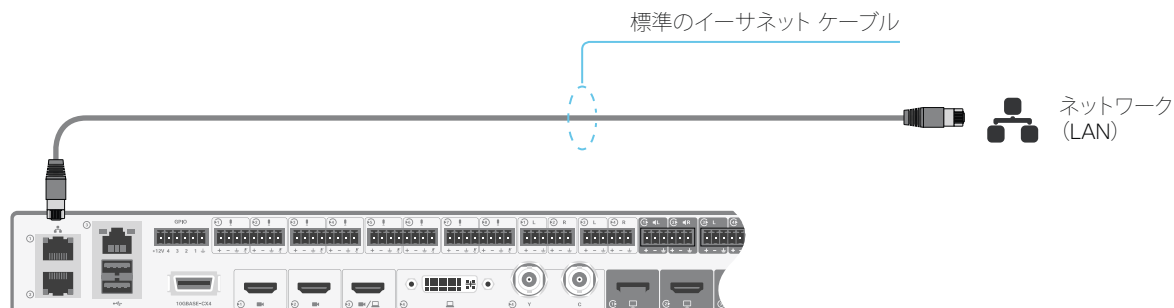
#### Touch 10 の設定

Touch 10 が電源に接続されると、設定手順が始まります。画面  
に表示される指示に従います。

[ルーム システムの選択 (Select a room system)] 画面が表示  
されたら、以下に注意してください。

- ペアリングに使用できることを信号で伝えるコーデックのリ  
ストが画面に表示されます。ペアリングするコーデックの名  
前をタップします。  
コーデックがリストに表示されるには、次の要件を満たして  
いる必要があることに注意してください。
  - コーデックおよび Touch 10 が同じサブネット上にある  
必要があります。
  - コーデックは、直近の 10 分間に再起動されている必要  
があります。コーデックがリストに表示されない場合は、  
再起動してください。
- コーデックが使用可能なコーデックのリストに表示されな  
い場合は、入力フィールドに IP アドレスとホスト名を入力し  
ます。[入力 (Enter)] または [続行 (Continue)] をタップしま  
す。
- ペアリング プロセスを開始するには、ユーザ名およびパス  
フレーズを使用してログインする必要があります。[ログイン  
(Login)] または [続行 (Continue)] をタップします。  
USER ロールで十分です。このタスクを実行するために  
ADMIN ロールは必要ありません。  
ユーザ アカウントを作成し、ロールを割り当てる方法の詳  
細については、▶「[ユーザ管理](#)」の章を参照してください。

Touch 10 にソフトウェアのアップグレードが必要な場合は、設  
定手順の一部で新しいソフトウェアがコーデックからダウンロー  
ドされ、自動的にユニットにインストールされます。アップグレー  
ド後に Touch 10 が再起動します。



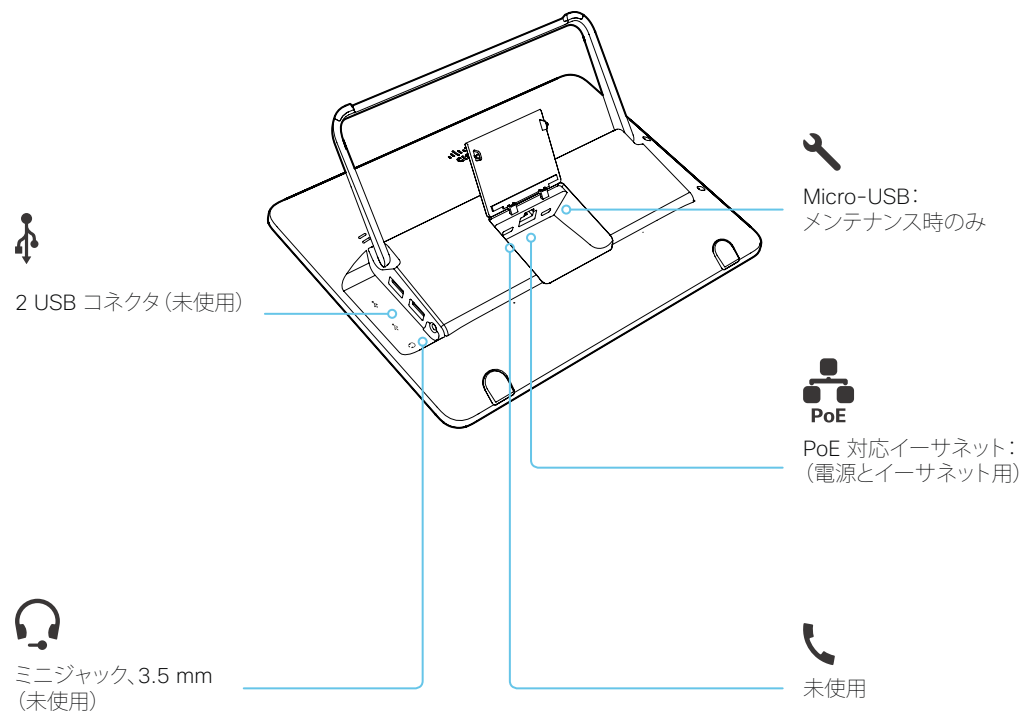
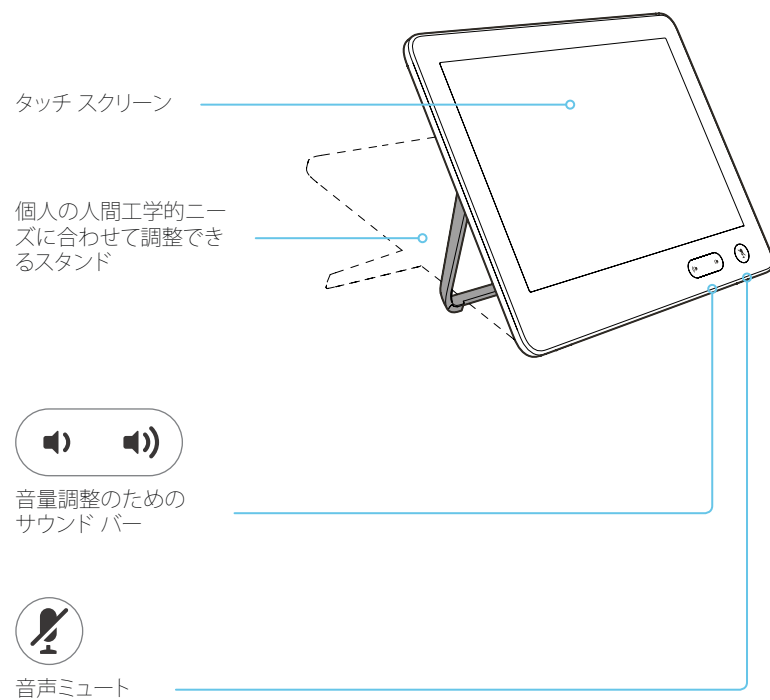
イーサネット コネクタは、  
Touch 10 の背面の蓋の  
裏側にあります。

<sup>1</sup> ネットワーク インフラストラクチャが Power over Ethernet (PoE) を提供する場合、PoE インジェクタは必要ありません。Touch 10 は PoE 規格のイーサネット ケーブルで直接壁面のソケット (イーサネット スwitch) に接続する必要があります。

安全のために、PoE 電源は Touch 10 と同じ建物に存在する必要があります。PoE 規格のイーサネット ケーブルは最大 100 m (330 フィート) です。

## Touch 10 コントローラを接続する (3/3 ページ)

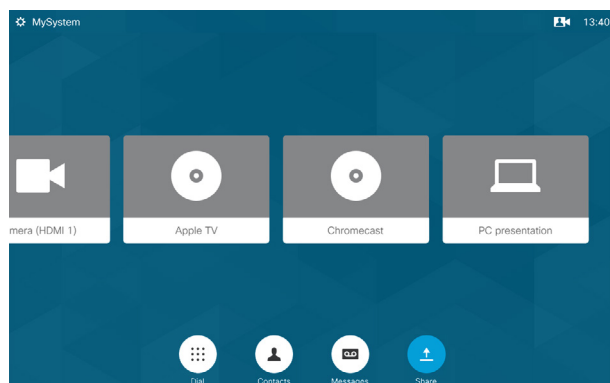
### Touch 10 物理インターフェイス



## 入力ソースの数を増やす

サードパーティ製の外部ビデオ スイッチに接続された入力ソースが含まれるように、タッチ ユーザ インターフェイスをカスタマイズできます。

これらのソースは、ビデオ システムに直接接続された他のビデオ ソースと同じように表示され、動作します。



サンプルの外部入力ソースのユーザ インターフェイス

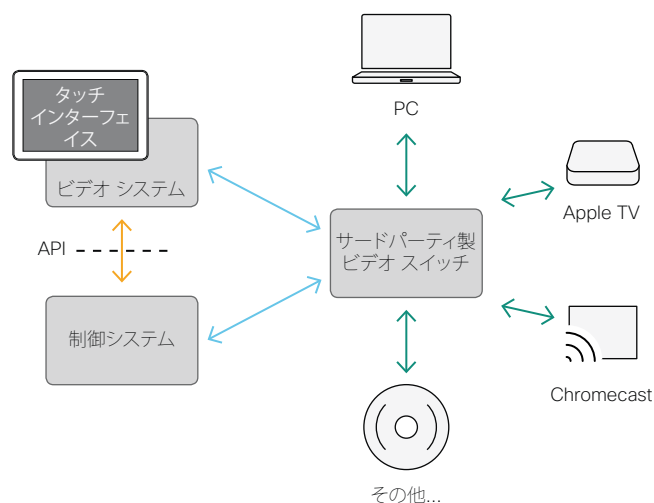
ユーザ インターフェイスを拡張する方法、およびビデオ システムの API を使用して設定する方法の詳細については、「*In-Room Control guide*」を参照してください。参照先:

▶ <http://www.cisco.com/go/in-room-control-docs> [英語]

## アーキテクチャ

タッチ インターフェイスを備えたシスコのビデオ システム、サードパーティ製の制御システム (Crestron、AMX など)、およびサードパーティ製のビデオ スイッチが必要です。これは、ビデオ スイッチを制御する制御システムです (ビデオ システムではありません)。

制御システムをプログラムする場合、ビデオ スイッチとタッチ インターフェイスのコントロールに接続するために、ビデオ システムの API (イベントとコマンド)\*を使用する必要があります。この方法によって、ユーザ インターフェイスの表示内容および実行内容と入力ソースの実際の状態を同期することができます。



\* 制御システムをプログラムする際に必要になる API コマンドにアクセスするには、ROOMCONTROL または ADMIN ユーザ ロールを持つユーザが必要です。

## 第 4 章 メンテナンス

## システム ソフトウェアのアップグレード (1/2 ページ)

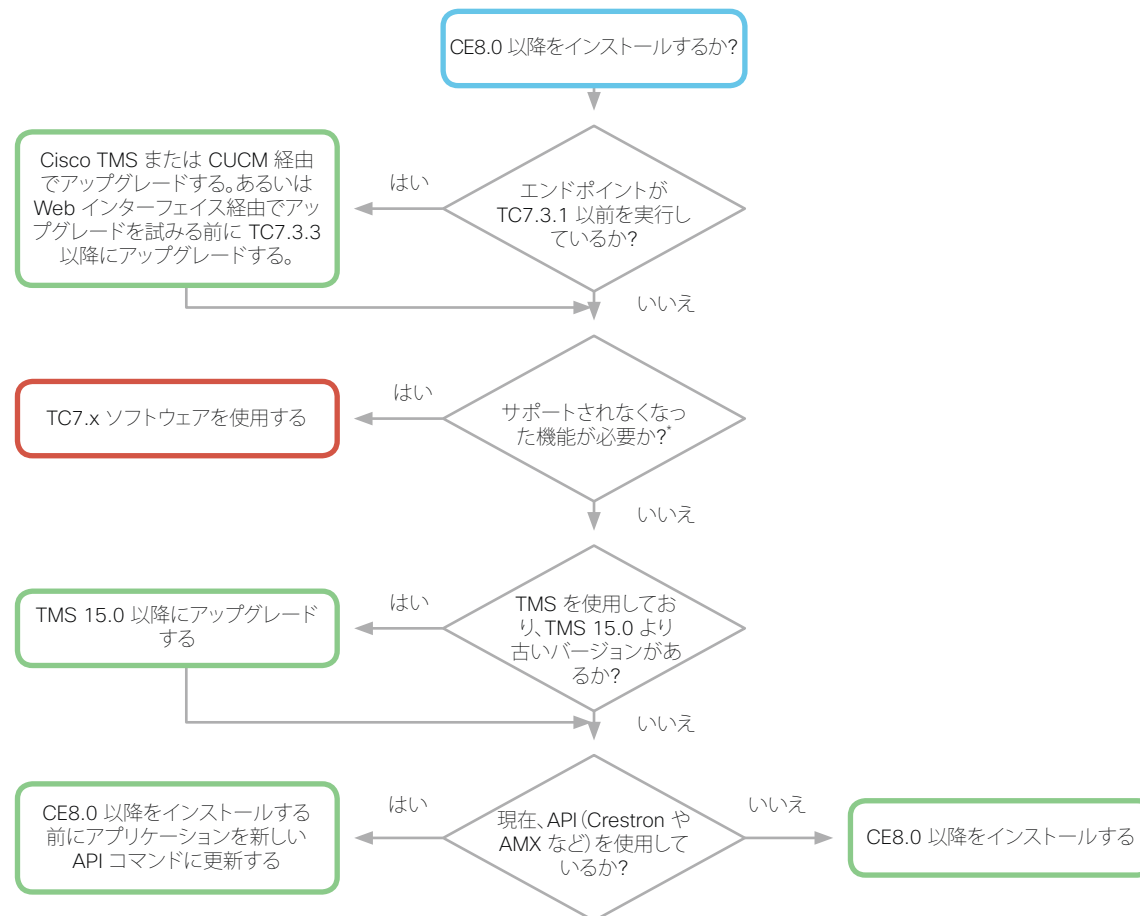
### TC から CE ソフトウェアへのアップグレードについて

CE8.x は TC7.x ソフトウェアの進化形です。CE8.x は、TC ソフトウェアにおける何年にもわたる開発の成果を継承しつつ、さらに効率化をはかり、より高品質かつ高速化された高度な機能を提供します。

アップグレードする前に、CE8.x のアップグレード要件および TC7.x ソフトウェアと比較した機能の変化を慎重に考慮することが重要です。

CE8.0 以降へのアップグレードに進む前に、エンドポイントが TC7.3.3 以降にアップグレードすることを強くお勧めします。Web インターフェイスを使って TC7.3.0 および TC7.3.1 から CE ソフトウェアにアップグレードする操作はサポートされていません。

これらの点を考慮せずに CE8.x にアップグレードした場合、導入環境が正常に機能しないためダウングレードが必要になることがあります。



\* CE ソフトウェアは次の機能と製品をサポートしません。

- MultiWay 会議
- CTMS 会議
- MediaNet
- 4:3 ビデオ解像度
- TC コンソールを使用したカスタム ビデオ レイアウトおよびビデオ構成（一時的に削除）。

また、CE ソフトウェアは以下をサポートしないことに注意してください。EX シリーズ、C シリーズ、Profile シリーズ、および第 1 世代の MX200 および MX300

## システム ソフトウェアをアップグレードする (2/2ページ)

Web インターフェイスにサインインして、[メンテナンス (Maintenance)] > [ソフトウェアのアップグレード (Software Upgrade)] に移動します。

### 新しいソフトウェアをダウンロードする

ソフトウェアをダウンロードするには、Cisco Download Software Web ページ (<http://www.cisco.com/cisco/software/navigator.html>) に移動します。次に、お使いの製品に移動します。

ファイル名の形式は「s52020ce8\_3\_x.pkg」です。各ソフトウェアバージョンに固有のファイル名があります。

### ソフトウェア リリース ノート

新情報および変更のすべての概要については、ソフトウェア リリース ノート (CE8) を読むことを推奨します。

詳細: <http://www.cisco.com/c/en/us/support/collaboration-endpoints/telepresence-quick-set-series/tsd-products-support-series-home.html>

### 新しいソフトウェアのインストール

該当するソフトウェア パッケージをダウンロードしてコンピュータに保存します。これは .pkg ファイルです。

1. [参照... (Browse...)] をクリックして、新しいソフトウェアを含む .pkg ファイルを探します。  
ソフトウェア バージョンが検出され、表示されます。
2. [インストール (Install)] をクリックして、インストール プロセスを開始します。

通常、インストールは 15 分以内に完了します。Web ページから進捗状況を確認できます。インストール後、ビデオ システムは自動的に再起動します。

再起動後に Web インターフェイスで作業を再開するには、再度サインインする必要があります。

### ソフトウェア バージョンの確認

ファイルを選択した場合、ソフトウェア バージョンがここに表示されます。

### ソフトウェア バージョンについて

このビデオ会議システムは CE ソフトウェアを使用しています。このドキュメントに記載されているバージョンは、CE8.3.x です。

## オプション キーを追加する

Web インターフェイスにログインし、[メンテナンス (Maintenance)] > [オプション キー (Option Keys)] に移動します。

すべてのオプション キーが表示されます (ビデオ システムにインストールされていないキーも表示されます)。

アンインストールされたオプションのオプション キーの取得方法については、シスコの営業担当者にお問い合わせください。

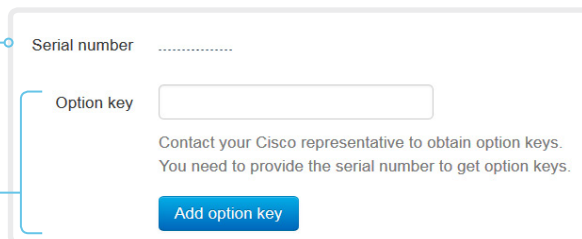
### ビデオ システムのシリアル番号

オプション キーを注文する際に、ビデオ システムのシリアル番号が必要になります。

### オプション キーの追加

1. テキスト入力フィールドにオプション キーを入力します。
2. [オプション キーの追加 (Add option key)] をクリックします。

オプション キーを複数追加する場合は、すべてのキーに対してこの手順を繰り返してください。



Serial number .....

Option key

Contact your Cisco representative to obtain option keys.  
You need to provide the serial number to get option keys.

[Add option key](#)

### オプション キーについて

ビデオ システムには、1 つ以上のソフトウェア オプションがインストールされている場合、またはインストールされていない場合があります。オプションの機能をアクティブにするには、対応するオプション キーがビデオ システムに存在する必要があります。

ビデオ システムごとに一意のオプション キーが割り当てられます。

オプション キーは、ソフトウェアのアップグレードまたは出荷時の状態にリセットしても削除されないため、一度追加するだけで済みます。



## システム ステータス

### システム情報の概要

Web インターフェイスにサインインして、[システム情報 (System Information)] ページを表示します。

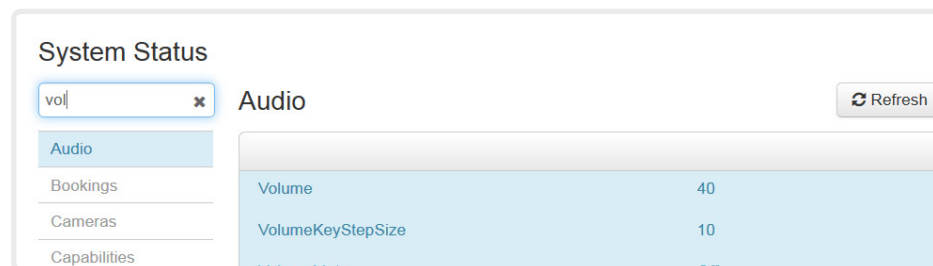
このページには、製品タイプ、システム名、およびハードウェア、ソフトウェア、インストール済みオプション、ネットワーク アドレスに関する基本情報が表示されます。ビデオ ネットワーク (SIP および H.323) の登録ステータスのほか、システムにコールする際に使用する番号および URI も含まれます。

### システム ステータスの詳細

Web インターフェイスにサインインして、[セットアップ (Setup)] > [ステータス (Status)] に移動し、より詳細なステータス情報を探します\*。

#### ステータス エントリの検索

検索フィールドに必要な数の文字を入力します。これらの文字を含むすべてのエントリが右側のペインに表示されます。値スペースにこれらの文字が含まれるエントリも表示されます。



**System Status**

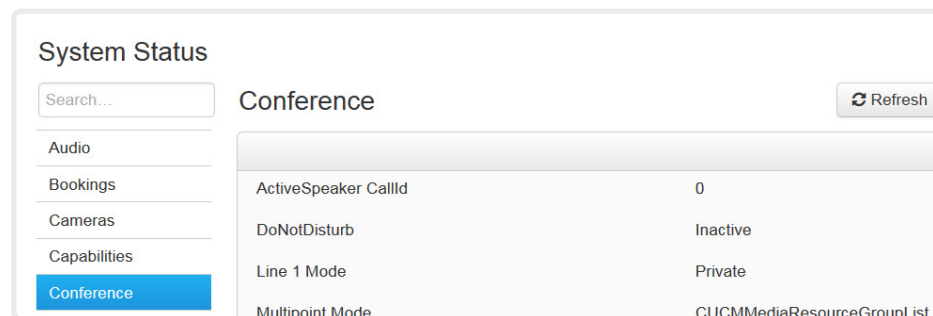
Search: vol ✕ **Audio** Refresh

Audio	
Bookings	
Cameras	
Capabilities	

Volume	40
VolumeKeyStepSize	10

#### カテゴリを選択して適切なステータスに移動する

システム ステータスはカテゴリ別に分類されています。左ペインでカテゴリを選択すると、右側に関連ステータスが表示されます。



**System Status**

Search:  **Conference** Refresh

Audio	
Bookings	
Cameras	
Capabilities	
Conference	

ActiveSpeaker CallId	0
DoNotDisturb	Inactive
Line 1 Mode	Private
Multinoint Mode	CUICMMediaResourceGroup list

\* 図に示しているステータスは一例です。お使いのシステムのステータスとは異なる場合があります。

## 診断の実行

Web インターフェイスにサインインして、[メンテナンス (Maintenance)] > [診断 (Diagnostics)] に移動します。

[診断 (Diagnostics)] ページには、エラーの一般的な原因に関するステータスが表示されます。

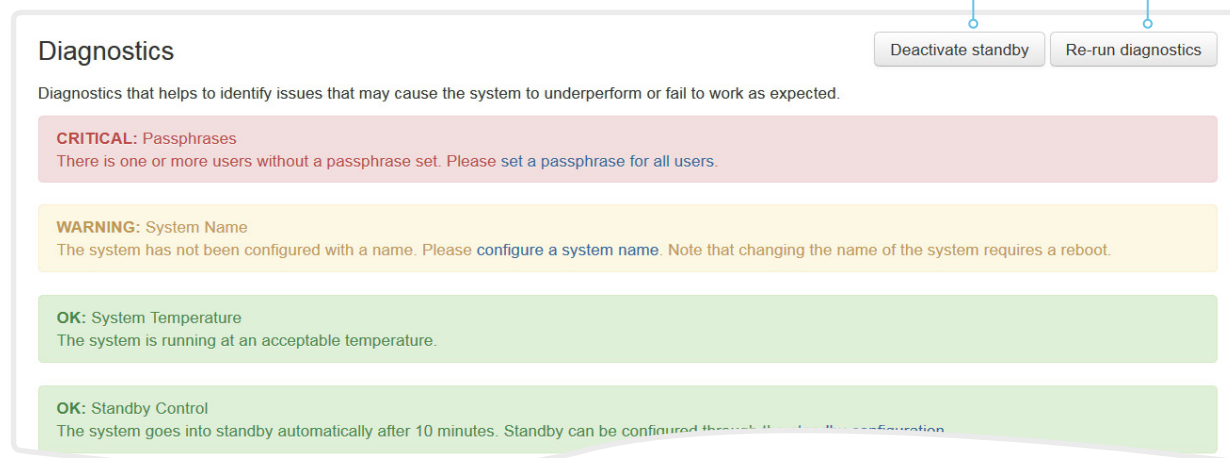
エラーや重大な問題は赤色で目立つように示されます。警告は黄色です。

### 診断の実行

[診断の再実行 (Re-run diagnostics)] をクリックして、リストが最新であることを確認します。

### スタンバイ モードを離れる

[スタンバイの非アクティブ (Deactivate standby)] をクリックして、スタンバイ モードのビデオ システムを復帰させます。



**Diagnostics** Deactivate standby Re-run diagnostics

Diagnostics that helps to identify issues that may cause the system to underperform or fail to work as expected.

**CRITICAL: Passphrases**  
There is one or more users without a passphrase set. Please [set a passphrase for all users](#).

**WARNING: System Name**  
The system has not been configured with a name. Please [configure a system name](#). Note that changing the name of the system requires a reboot.

**OK: System Temperature**  
The system is running at an acceptable temperature.

**OK: Standby Control**  
The system goes into standby automatically after 10 minutes. Standby can be configured through the [system configuration](#).

\* 図に示しているメッセージは一例です。お使いのシステムでは表示される情報が異なる場合があります。

## ログ ファイルのダウンロード

Web インターフェイスにサインインして、[メンテナンス (Maintenance)] > [システム ログ (System Logs)] に移動します。

### すべてのログ ファイルのダウンロード

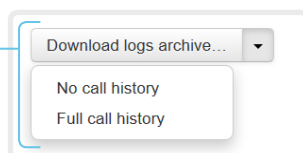
[ログ アーカイブのダウンロード (Download logs archive)] をクリックして、手順に従います。

匿名化された通話履歴はログ ファイルにデフォルトで含まれています。

ログ ファイルから通話履歴を除外する場合や、完全な通話履歴 (匿名以外の発信側/着信側) を含める場合には、ドロップダウン リストを使用します。

### 1 つのログ ファイルを開く / 保存

ログ ファイルを開くには Web ブラウザでファイル名をクリックし、ファイルをコンピュータに保存するにはファイル名を右クリックします。



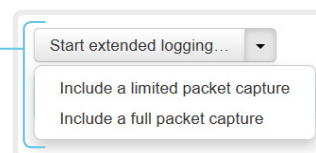
### 拡張ロギングの開始

[拡張ロギングの開始... (Start extended logging...)] をクリックします。

拡張ロギングは、ネットワークトラフィックの完全キャプチャが含まれているかどうかによって 3 分から 10 分かかります。

タイムアウトになる前に拡張ロギングを停止するには、[拡張ロギングの停止 (Stop extended logging)] をクリックします。

デフォルトとして、ネットワークトラフィックはキャプチャされません。ネットワークトラフィックの一部または全部のキャプチャを含めるには、ドロップダウン メニューを使用します。



### ログ ファイル リストの表示更新

[現在のログ (Current logs)] または [履歴ログ (Historical logs)] の更新ボタンをクリックすると、対応するリストの表示が更新されます。



## ログ ファイルについて

ログファイルは、テクニカル サポートが必要な場合に、シスコのサポート組織から要求されることがあるシスコ固有のデバッグ ファイルです。

**Current log** ファイルはタイムスタンプ付きのイベント ログ ファイルです。

ビデオ システムを再起動するたびに、現在のログ ファイルはタイムスタンプ付きの履歴ログ ファイルにすべてアーカイブされます。履歴ログファイルの最大数に到達すると、最も古いファイルは上書きされます。


### 拡張ロギング モード

拡張ロギング モードをオンにすると、コールのセットアップ中にネットワークの問題の診断に役立つ場合があります。このモードの間は、より多くの情報がログ ファイルに保存されます。

拡張ロギングはビデオ システムのリソースをより多く使用するため、ビデオ システムのパフォーマンスが低下する可能性があります。拡張ロギング モードは、問題をトラブルシューティングするときのみ使用してください。

## リモート サポート ユーザの作成

Web インターフェイスにサインインし、[メンテナンス (Maintenance)] > [システム リカバリ (System Recovery)] に移動して、[リモート サポート ユーザ (Remote Support User)] タブを選択します。

 Cisco TAC からの指示でトラブルシューティングを行う場合にのみ、リモート サポート ユーザを有効にしてください。

### リモート サポート ユーザの作成

1. [ユーザの作成 (Create User)] をクリックします。
2. Cisco TAC でケースをオープンします。
3. [トークン (Token)] フィールドのテキストをコピーして、Cisco TAC に送信します。
4. Cisco TAC はパスワードを生成します。

リモート サポート ユーザは 7 日間、または削除されるまで有効です。

The system does not have an active Remote Support User.

Create user

Delete user

This user is valid until  
2015-11-11 08:35:06

#### Token

```
bgD9FjGyIUNn0TB71KcmT1FPnx6uY0vTFy9kpiUa5z1+b
TQek1PaSpsQJNEMfzThgbvK4J7pgOyt4lmCyvxWPGipJQ
GL0ynjvHBvhfqYEsSWwCSSZxQ1wP6bUPQzOSgztZnkOG7
e9CpAoRNg+mZMqEG1lsswKPZ7HYulvyVTH/XuPzU7Nues
9pwzLc8BFgBt1xV0fKeoeOmMX+it1Ecamln41nXlScgOt
yPSXiFWLdKAJsQhJQH20PCxxYcnEUYNpAoJiD39edLy4
etY+/SATwBIiohrqF9JLW9FfNEF+IyDlwUmYkPoEirBj7
N3Zvpivlv1Z7+NUalQW9qWTj4Ag==
```

The system has an active Remote Support User.

Create user

Delete user

### リモート サポート ユーザの削除

[ユーザの削除 (Delete User)] をクリックします。

### リモート サポート ユーザについて

ビデオ システムに診断の問題がある場合は、リモート サポート ユーザを作成できます。

リモート サポート ユーザにはシステムへの読み取りアクセス権が付与され、トラブルシューティングに役立ついくつかの限定的なコマンドにアクセスできます。

リモート サポート ユーザのパスワードを取得するには、Cisco Technical Assistance Center (TAC) アシスタントが必要です。

## 設定のバックアップまたは復元

Web インターフェイスにサインインして、[メンテナンス (Maintenance)] > [バックアップと復元 (Backup and Restore)] に移動します。

### 現在の設定の表示

現在の設定を画面上に表示するには、[バックアップのプレビュー (Preview backup)] をクリックします。

### 現在の設定のバックアップ

設定をテキスト ファイルとして保存するには、[バックアップを取る (Take backup)] をクリックします。

### バックアップからの設定の復元

1. [参照... (Browse...)] をクリックして、復元する設定を含むバックアップ ファイルを見つけます。
2. システムをファイルで定義されているとおりに再設定するには、[復元 (Restore)] をクリックします。

設定によっては、有効にするためにビデオ システムを再起動する必要があります。

### 設定のバックアップについて

[システム設定 (System configuration)] ページで使用可能なすべてのシステム設定を画面に一覧表示することも、バックアップ テキスト ファイルとして保存することもできます。

バックアップ テキスト ファイルをシステムに再度ロードして設定を復元することができます。



CE ソフトウェアを実行中のビデオ システムに、TC ソフトウェアのバックアップ テキスト ファイルを再度ロードすることは推奨されません。

2 つのソフトウェア世代の違いのため、多くの場合、ビデオ システムの設定が不完全になります。

## 以前使用していたソフトウェア イメージへの復元

Web インターフェイスにサインインして、[メンテナンス (Maintenance)] > [システム リカバリ (System Recovery)] に移動します。

以前使用していたソフトウェア イメージに交換する前に、ビデオ システムのログ ファイルと設定をバックアップすることをお勧めします。

### ログ ファイルとシステム設定のバックアップ

1. [バックアップ (Backup)] タブを選択します。
2. [ログのダウンロード (Download Logs)] をクリックし、指示に従ってログ ファイルをコンピュータに保存します。
3. [設定バックアップのダウンロード (Download Configuration Backup)] をクリックし、指示に従って設定ファイルをコンピュータに保存します。

### 以前使用していたソフトウェア イメージへの復元

この手順は管理者のみが実行するか、またはシスコ テクニカル サポートと連絡を取っている場合にのみ実行してください。

1. [ソフトウェア リカバリのスワップ (Software Recovery Swap)] タブを選択します。
2. [ソフトウェア:cex.y.z への切り替え... (Switch to software: cex.y.z...)] をクリックします。ここで x.y.z はソフトウェア バージョンを示します。
3. [はい (Yes)] をクリックして選択を確定するか、[キャンセル (Cancel)] をクリックして操作を取り消します。

システムがリセットされるまでお待ちください。終了するとシステムは自動的に再起動します。この手順には数分かかることがあります。

### 以前使用していたソフトウェア イメージについて

ビデオ システムに重大な問題がある場合は、以前に使用していたソフトウェア イメージに切り替えることで、問題の解決に役立つ場合があります。

ソフトウェアを最後にアップグレードして以降、システムをまだ工場出荷時設定にリセットしていない場合は、以前に使用したソフトウェア イメージがシステム上に残っています。ソフトウェアを再度ダウンロードする必要はありません。

## ビデオ システムの工場出荷時設定リセット (1/2 ページ)

ビデオ システムに重大な問題が発生した場合、最後の手段として工場出荷時のデフォルト設定にリセットすることができます。



工場出荷時設定リセットは元に戻すことができません。

工場出荷時の状態にリセットする前に以前使用したソフトウェア イメージに戻すことを常に検討してください。多くの場合これでシステムをリカバリします。ソフトウェアのスワップ (切り替え) については、[▶「前に使用していたソフトウェア イメージに戻す」](#)の章を参照してください。

ビデオ システムを工場出荷時設定にリセットするには、Web インターフェイスを使用することを推奨します。Web インターフェイスを使用できない場合は、起動ボタンを使用してください。

工場出荷時設定リセットにより、次のような影響が発生します。

- ・ コール ログが削除されます。
- ・ パスフレーズがデフォルトにリセットされます。
- ・ すべてのシステム パラメータがデフォルト値にリセットされます。
- ・ システムにアップロードされていたファイルは、すべて削除されます。これには、カスタムの壁紙、証明書、ローカルの連絡先、およびお気に入りリストが含まれ、またこれに限定されません。
- ・ 以前の (非アクティブな) ソフトウェア イメージが削除されます。
- ・ オプション キーは影響を受けません。

工場出荷時設定リセット後、ビデオ システムは自動的に再起動します。これは、以前と同じソフトウェア イメージを使用しています。

工場出荷時設定リセットを実行する前に、ビデオ システムのログ ファイルと設定をバックアップすることをお勧めします。そうしない場合は、それらのデータが失われます。

### ログ ファイルとシステム設定のバックアップ

Web インターフェイスにサインインして、[メンテナンス (Maintenance)] > [システム リカバリ (System Recovery)] に移動します。

#### ログ ファイルとシステム設定のバックアップ

1. [バックアップ (Backup)] タブを選択します。
2. [ログのダウンロード (Download Logs)] をクリックし、指示に従ってログ ファイルをコンピュータに保存します。
3. [設定/バックアップのダウンロード (Download Configuration Backup)] をクリックし、指示に従って設定 ファイルをコンピュータに保存します。

### Web インターフェイスを使用した工場出荷時設定リセット

工場出荷時設定へのリセットを進める前に、ビデオ システムのログ ファイルと設定をバックアップすることをお勧めします。

Web インターフェイスにサインインして、[メンテナンス (Maintenance)] > [システム リカバリ (System Recovery)] に移動します。

1. [初期設定へのリセット (Factory Reset)] タブを選択して、表示される情報を注意深く読みます。
2. [初期設定リセットの実行 (Perform a factory reset...)] をクリックします。
3. [はい (Yes)] をクリックして選択を確定するか、[キャンセル (Cancel)] をクリックして操作を取り消します。
4. ビデオ システムが工場出荷時のデフォルト設定に戻るまで待ちます。終了するとビデオ システムは自動的に再起動します。数分かかることがあります。

ビデオ システムの工場出荷時設定リセットを確認する通知がメイン画面に表示されます。通知は約 10 秒後に非表示になります。

## ビデオ システムの工場出荷時設定リセット (2/2 ページ)

### 起動ボタンを使用した工場出荷時設定リセット

工場出荷時設定へのリセットを進める前に、ビデオ システムのログ ファイルと設定をバックアップすることをお勧めします。

1. LED が消灯するまで起動ボタンを押し続け (約 5 秒間)、システムをシャットダウンします。
2. 電源 LED が点滅しはじめるまで起動ボタンを押し続けます (約 10 秒間)。その後、ボタンを離します。
3. 工場出荷時へのリセットを確認するために、LED が点滅しはじめてから 4 秒後以内に起動ボタンを 2 回押します。
4. ビデオ システムが工場出荷時のデフォルト設定に戻るまで待ちます。終了するとビデオ システムは自動的に再起動します。数分かかることがあります。

ビデオ システムの工場出荷時設定リセットを確認する通知がメイン画面に表示されます。通知は約 10 秒後に非表示になります。



4 秒以内に起動ボタンを 2 回押すことに失敗すると、システムは工場出荷時設定に戻されず、確認メッセージは表示されません。この場合、手順 1 に戻り、再試行してください。





## Touch 10 の工場出荷時設定リセット

エラーが発生した状況では、接続を回復するためにタッチ コントローラを工場出荷時設定にリセットする必要があることがあります。その場合は、必ずシスコのサポート組織に連絡して実行する必要があります。

タッチ コントローラを工場出荷時設定にリセットすると、ペアリング情報が失われ、(ビデオ システムではなく) タッチ自体が工場出荷時の初期状態に戻されます。



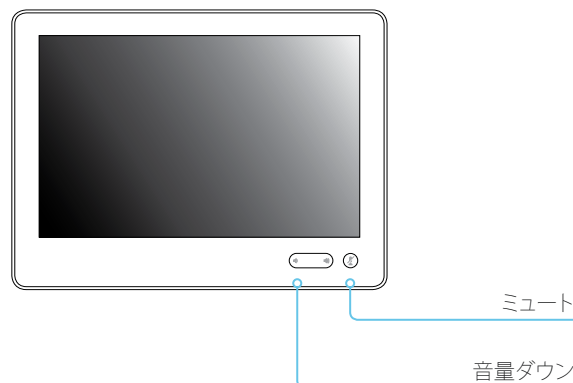
工場出荷時設定リセットは元に戻すことができません。

1. [ミュート (Mute)] および[音量ダウン (Volume down)] ボタンを見つけてみます。
2. 点滅 (赤と緑) しはじめるまで、[ミュート (Mute)] ボタンを押します。約 10 秒かかります。
3. [音量ダウン (Volume down)] ボタンを 2 回押します。

Touch 10 が工場出荷時設定へと自動的に戻され、再起動されます。

Touch 10 がビデオ システムに直接接続されている場合は、新しい設定がビデオ システムから自動的に受信されます。

Touch 10 が LAN 経由で接続されている場合は、新たにデバイスをビデオ システムにペアリングする必要があります。ペアリングが成功すると、新しい設定がビデオ システムから自動的に受信されます。



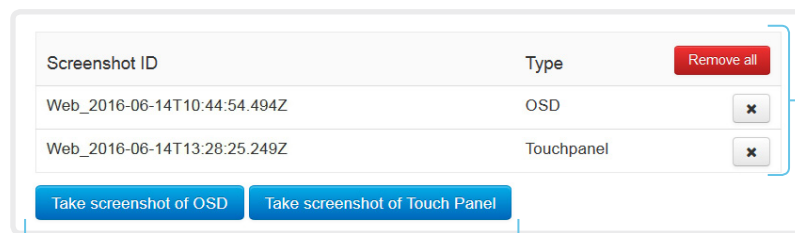
## ペアリングについて、およびビデオ システムに Touch 10 を接続する方法について

Touch 10 コントローラを使用するには、Touch 10 をコーデックに直接接続するか、LAN 経由でコーデックにペアリング (リモート ペアリング) する必要があります。後者はリモート ペアリングと呼ばれます。

ペアリング、および Touch 10 とビデオ システムの接続方法については、[▶「Touch 10 コントローラの接続」](#)の章を参照してください。

## ユーザ インターフェイスのスクリーンショットのキャプチャ

Web インターフェイスにサインインして、[メンテナンス (Maintenance)] > [ユーザ インターフェイスのスクリーンショット (User Interface Screenshots)] に移動します。



### スクリーンショットのキャプチャ

[タッチ パネルのスクリーンショットを撮る (Take screenshot of Touch Panel)] をクリックし、タッチ コントローラのスクリーンショットをキャプチャするか、[OSD のスクリーンショットを撮る (Take screenshot of OSD)] をクリックして画面上の表示のスクリーンショットをキャプチャします。

スクリーンショットはボタンの下の領域に表示されます。スクリーンショットの準備ができるまでに最大 30 秒かかる場合があります。

キャプチャされたすべてのスナップショットはボタンの上のリストに含まれています。スクリーンショット ID をクリックするとイメージが表示されます。

### スクリーンショットの削除

すべてのスクリーンショットを削除する場合は、[すべて削除 (Remove all)] をクリックします。

1 つのスクリーンショットのみを削除するには、そのスクリーンショットの **X** ボタンをクリックします。

### ユーザ インターフェイスのスクリーンショットについて

ビデオ システムに接続されたタッチ コントローラと、画面上の表示 (メイン ディスプレイのメニュー、インジケータ、メッセージ) の両方のスクリーンショットをキャプチャできます。

## 第 5 章

# システム設定

## システム設定の概要

これ以降のページでは、Web インターフェイス上の [セットアップ (Setup)] > [設定 (Configuration)] ページで設定されるすべてのシステム設定をリストします。

Web ブラウザを開き、ビデオ システムの IP アドレスを入力して、サインインします。



### IP アドレスの確認方法

1. タッチ コントローラのステータス バーにある設定アイコン (歯車) を選択します。
2. [設定 (Settings)] > [システム情報 (System information)] を選択します。

音声設定 .....	93
Audio DefaultVolume .....	93
Audio Input HDMI [1..3] Level .....	94
Audio Input HDMI [1..3] Mode.....	94
Audio Input HDMI [1..3] VideoAssociation MuteOnInactiveVideo .....	94
Audio Input Line [1..4] Channel.....	95
Audio Input Line [1..4] Equalizer ID .....	95
Audio Input Line [1..4] Equalizer Mode .....	95
Audio Input Line [1..4] Level .....	95
Audio Input Line [1..4] Mode .....	96
Audio Input Line [1..4] VideoAssociation MuteOnInactiveVideo .....	95
Audio Input Line [1..4] VideoAssociation VideoInputSource .....	95
Audio Input Microphone [1..8] EchoControl Dereverberation .....	96
Audio Input Microphone [1..8] EchoControl Mode .....	96
Audio Input Microphone [1..8] EchoControl NoiseReduction .....	96
Audio Input Microphone [1..8] Equalizer ID .....	96
Audio Input Microphone [1..8] Equalizer Mode .....	96
Audio Input Microphone [1..8] Level .....	97
Audio Input Microphone [1..8] Mode .....	97
Audio Input Microphone [1..8] Type.....	97
Audio Input Microphone [1..8] VideoAssociation MuteOnInactiveVideo .....	97
Audio Input Microphone [1..8] VideoAssociation VideoInputSource .....	97
Audio MicrophoneReinforcement Gain .....	94
Audio MicrophoneReinforcement Input Microphone [1..8] Mode.....	93
Audio MicrophoneReinforcement Output Line [1..4] Mode.....	93
Audio Microphones Mute Enabled .....	93
Audio Output HDMI [1..2] Level .....	97
Audio Output HDMI [1..2] Mode.....	98
Audio Output Line [1..6] Channel.....	98
Audio Output Line [1..6] Delay DelayMs .....	98
Audio Output Line [1..6] Delay Mode.....	98
Audio Output Line [1..6] Equalizer ID .....	98
Audio Output Line [1..6] Equalizer Mode .....	98
Audio Output Line [1..6] Level .....	99
Audio Output Line [1..6] Mode.....	99
Audio SoundsAndAlerts RingTone .....	94
Audio SoundsAndAlerts RingVolume .....	94

<b>CallHistory 設定</b> .....	<b>100</b>	Conference DoNotDisturb DefaultTimeout.....	108
CallHistory Mode .....	100	Conference Encryption Mode.....	108
<b>カメラ 設定</b> .....	<b>101</b>	Conference FarEndControl Mode .....	108
Cameras Camera [1..7] AssignedSerialNumber .....	101	Conference FarEndControl SignalCapability .....	109
Cameras Camera [1..7] Backlight DefaultMode .....	101	Conference IncomingMultisiteCall Mode .....	110
Cameras Camera [1..7] Brightness DefaultLevel .....	101	Conference MaxReceiveCallRate .....	109
Cameras Camera [1..7] Brightness Mode.....	101	Conference MaxTotalReceiveCallRate .....	109
Cameras Camera [1..7] Flip.....	101	Conference MaxTotalTransmitCallRate .....	109
Cameras Camera [1..7] Focus Mode.....	102	Conference MaxTransmitCallRate.....	109
Cameras Camera [1..7] Gamma Level.....	102	Conference MicUnmuteOnDisconnect Mode .....	110
Cameras Camera [1..7] Gamma Mode.....	102	Conference Multipoint Mode .....	110
Cameras Camera [1..7] Mirror .....	102	Conference MultiStream Mode.....	110
Cameras Camera [1..7] MotorMoveDetection .....	102	Conference Presentation OnPlacedOnHold.....	111
Cameras Camera [1..7] Whitebalance Level.....	103	Conference Presentation RelayQuality.....	111
Cameras Camera [1..7] Whitebalance Mode.....	103	Conference VideoBandwidth Mode .....	111
Cameras PowerLine Frequency.....	103	Conference VideoBandwidth PresentationChannel Weight .....	111
Cameras PresenterTrack CameraPosition Pan .....	103	<b>FacilityService 設定</b> .....	<b>112</b>
Cameras PresenterTrack CameraPosition Tilt.....	103	FacilityService Service [1..5] CallType .....	112
Cameras PresenterTrack CameraPosition Zoom.....	103	FacilityService Service [1..5] Name .....	112
Cameras PresenterTrack Connector .....	104	FacilityService Service [1..5] Number .....	112
Cameras PresenterTrack Enabled .....	104	FacilityService Service [1..5] Type.....	112
Cameras PresenterTrack PresenterDetectedStatus .....	104	<b>GPIO 設定</b> .....	<b>113</b>
Cameras PresenterTrack TriggerZone .....	104	GPIO Pin [1..4] Mode.....	113
Cameras Preset TriggerAutofocus.....	104	<b>H323 設定</b> .....	<b>114</b>
Cameras SpeakerTrack ConnectorDetection CameraLeft .....	105	H323 Authentication LoginName.....	114
Cameras SpeakerTrack ConnectorDetection CameraRight .....	106	H323 Authentication Mode.....	114
Cameras SpeakerTrack ConnectorDetection Mode.....	105	H323 Authentication Password .....	114
Cameras SpeakerTrack Mode .....	105	H323 CallSetup Mode .....	114
Cameras SpeakerTrack TrackingMode .....	105	H323 Encryption KeySize .....	114
Cameras SpeakerTrack Whiteboard Mode .....	106	H323 Gatekeeper Address .....	114
<b>会議 設定</b> .....	<b>107</b>	H323 H323Alias E164 .....	115
Conference ActiveControl Mode .....	107	H323 H323Alias ID .....	115
Conference AutoAnswer Delay.....	107	H323 NAT Address.....	115
Conference AutoAnswer Mode .....	107	H323 NAT Mode.....	115
Conference AutoAnswer Mute .....	107	H323 PortAllocation.....	116
Conference CallProtocolIPStack.....	107	<b>ログ 設定</b> .....	<b>117</b>
Conference DefaultCall Protocol .....	108	Logging External Mode.....	117
Conference DefaultCall Rate .....	108		

Logging External Protocol.....	117	<b>NetworkServices 設定.....</b>	<b>125</b>
Logging External Server Address .....	117	NetworkServices CDP Mode .....	125
Logging External Server Port.....	117	NetworkServices H323 Mode.....	125
Logging Mode .....	117	NetworkServices HTTP Mode.....	125
<b>ネットワーク 設定 .....</b>	<b>118</b>	NetworkServices HTTPS OCSP Mode.....	126
Network [1] DNS Domain Name .....	118	NetworkServices HTTPS OCSP URL .....	126
Network [1] DNS Server [1..3] Address .....	118	NetworkServices HTTPS VerifyClientCertificate .....	126
Network [1] IEEE8021X AnonymousIdentity.....	119	NetworkServices HTTPS VerifyServerCertificate .....	125
Network [1] IEEE8021X Eap Md5 .....	119	NetworkServices NTP Mode.....	126
Network [1] IEEE8021X Eap Peap.....	120	NetworkServices NTP Server [1..3] Address .....	126
Network [1] IEEE8021X Eap Tls .....	119	NetworkServices SIP Mode .....	126
Network [1] IEEE8021X Eap Ttls .....	119	NetworkServices SNMP CommunityName .....	127
Network [1] IEEE8021X Identity .....	119	NetworkServices SNMP Host [1..3] Address .....	127
Network [1] IEEE8021X Mode.....	118	NetworkServices SNMP Mode .....	127
Network [1] IEEE8021X Password .....	119	NetworkServices SNMP SystemContact .....	127
Network [1] IEEE8021X TlsVerify .....	118	NetworkServices SNMP SystemLocation .....	127
Network [1] IEEE8021X UseClientCertificate .....	118	NetworkServices SSH AllowPublicKey.....	128
Network [1] IPStack .....	120	NetworkServices SSH Mode .....	128
Network [1] IPv4 Address .....	120	NetworkServices Telnet Mode.....	128
Network [1] IPv4 Assignment.....	120	NetworkServices UPnP Mode .....	128
Network [1] IPv4 Gateway .....	120	NetworkServices UPnP Timeout.....	128
Network [1] IPv4 SubnetMask .....	120	NetworkServices WelcomeText.....	129
Network [1] IPv6 Address .....	121	NetworkServices XMLAPI Mode .....	129
Network [1] IPv6 Assignment.....	121	<b>周辺機器 設定.....</b>	<b>130</b>
Network [1] IPv6 DHCPOptions .....	121	Peripherals Pairing CiscoTouchPanels RemotePairing .....	130
Network [1] IPv6 Gateway .....	121	Peripherals Pairing Ultrasound Volume MaxLevel .....	130
Network [1] MTU .....	121	Peripherals Pairing Ultrasound Volume Mode.....	130
Network [1] QoS Diffserv Audio.....	122	Peripherals Profile Cameras .....	130
Network [1] QoS Diffserv Data.....	122	Peripherals Profile ControlSystems.....	130
Network [1] QoS Diffserv ICMPv6.....	123	Peripherals Profile TouchPanels.....	131
Network [1] QoS Diffserv NTP .....	123	<b>Phonebook 設定 .....</b>	<b>132</b>
Network [1] QoS Diffserv Signalling .....	122	Phonebook Server [1] ID.....	132
Network [1] QoS Diffserv Video.....	122	Phonebook Server [1] Type .....	132
Network [1] QoS Mode.....	121	Phonebook Server [1] URL .....	132
Network [1] RemoteAccess Allow.....	123	<b>プロビジョニング 設定 .....</b>	<b>133</b>
Network [1] Speed.....	123	Provisioning Connectivity.....	133
Network [1] TrafficControl Mode.....	124	Provisioning ExternalManager Address.....	134
Network [1] VLAN Voice Mode .....	124	Provisioning ExternalManager AlternateAddress.....	134
Network [1] VLAN Voice VlanId.....	124		

Provisioning ExternalManager Domain.....	135	SIP DisplayName .....	142
Provisioning ExternalManager Path.....	134	SIP Ice DefaultCandidate .....	143
Provisioning ExternalManager Protocol.....	134	SIP Ice Mode .....	143
Provisioning HttpMethod.....	134	SIP Line .....	143
Provisioning LoginName .....	133	SIP ListenPort .....	143
Provisioning Mode .....	133	SIP Mailbox.....	143
Provisioning Password.....	134	SIP PreferredIPMedia .....	144
<b>プロキシミティ 設定.....</b>	<b>136</b>	SIP PreferredIPSignaling.....	144
Proximity Mode.....	136	SIP Proxy [1..4] Address.....	144
Proximity Services CallControl.....	136	SIP TlsVerify .....	144
Proximity Services ContentShare FromClients .....	136	SIP Turn DiscoverMode .....	144
Proximity Services ContentShare ToClients.....	136	SIP Turn DropRflx .....	144
<b>RoomReset 設定 .....</b>	<b>137</b>	SIP Turn Password.....	145
RoomReset Control .....	137	SIP Turn Server.....	145
<b>RTP 設定.....</b>	<b>138</b>	SIP Turn UserName .....	145
RTP Ports Range Start.....	138	SIP Type .....	145
RTP Ports Range Stop .....	138	SIP URI .....	145
<b>セキュリティ 設定 .....</b>	<b>139</b>	SIP 認証/パスワード (SIP Authentication Password) .....	142
Security Audit Logging Mode .....	139	<b>Standby 設定 .....</b>	<b>146</b>
Security Audit OnError Action.....	139	Standby AudioMotionDetection .....	146
Security Audit Server Address.....	139	Standby BootAction.....	146
Security Audit Server Port .....	139	Standby Control.....	146
Security Audit Server PortAssignment.....	140	Standby Delay .....	146
Security Session InactivityTimeout .....	140	Standby StandbyAction .....	146
Security Session MaxSessionsPerUser .....	140	Standby WakeupAction.....	147
Security Session MaxTotalSessions.....	140	<b>SystemUnit 設定 .....</b>	<b>148</b>
Security Session ShowLastLogon .....	140	SystemUnit Name.....	148
<b>SerialPort 設定 .....</b>	<b>141</b>	<b>時刻設定 .....</b>	<b>149</b>
SerialPort BaudRate.....	141	Time DateFormat.....	149
SerialPort LoginRequired .....	141	Time TimeFormat.....	149
SerialPort Mode.....	141	タイムゾーン .....	150
<b>SIP 設定 .....</b>	<b>142</b>	<b>UserInterface 設定 .....</b>	<b>152</b>
SIP ANAT.....	142	UserInterface ContactInfo Type.....	152
SIP Authentication UserName .....	142	UserInterface KeyTones Mode.....	152
SIP DefaultTransport.....	142	UserInterface Language .....	152
		UserInterface OSD EncryptionIndicator .....	152

UserInterface OSD Output .....	153	Video Presentation DefaultSource .....	164
UserInterface UserPreferences .....	153	Video Selfview Default FullscreenMode .....	165
UserInterface Wallpaper .....	153	Video Selfview Default Mode .....	164
<b>UserManagement 設定 .....</b>	<b>154</b>	Video Selfview Default OnMonitorRole .....	165
UserManagement LDAP Admin Filter .....	155	Video Selfview Default PIPPosition .....	165
UserManagement LDAP Admin Group .....	155	Video Selfview OnCall Duration .....	166
UserManagement LDAP Attribute .....	155	Video Selfview OnCall Mode .....	165
UserManagement LDAP Encryption .....	154	<b>Experimental 設定 .....</b>	<b>167</b>
UserManagement LDAP MinimumTLSVersion .....	154		
UserManagement LDAP Mode .....	154		
UserManagement LDAP Server Address .....	154		
UserManagement LDAP Server Port .....	154		
UserManagement LDAP VerifyServerCertificate .....	155		
<b>ビデオ設定 .....</b>	<b>156</b>		
Video ActiveSpeaker DefaultPIPPosition .....	156		
Video DefaultLayoutFamily Local .....	156		
Video DefaultLayoutFamily Remote .....	157		
Video DefaultMainSource .....	157		
Video Input Connector [1..4] PresentationSelection .....	160		
Video Input Connector [1..4] RGBQuantizationRange .....	161		
Video Input Connector [1..5] CameraControl Cameramd .....	157		
Video Input Connector [1..5] CameraControl Mode .....	157		
Video Input Connector [1..5] InputSourceType .....	158		
Video Input Connector [1..5] Name .....	158		
Video Input Connector [1..5] OptimalDefinition Profile .....	159		
Video Input Connector [1..5] OptimalDefinition Threshold60fp .....	160		
Video Input Connector [1..5] Quality .....	159		
Video Input Connector [1..5] Visibility .....	161		
Video Input Connector [4] DviType .....	158		
Video Input Connector [5] SignalType .....	158		
Video Monitors .....	161		
Video Output Connector [1..2] CEC Mode .....	162		
Video Output Connector [1..3] Location HorizontalOffset .....	162		
Video Output Connector [1..3] Location VerticalOffset .....	163		
Video Output Connector [1..3] MonitorRole .....	163		
Video Output Connector [1..3] Resolution .....	163		
Video Output Connector [1..3] RGBQuantizationRange .....	164		
Video Presentation DefaultPIPPosition .....	164		



## 音声設定

### Audio DefaultVolume

スピーカーのデフォルト音量を定義します。ビデオ システムをオンにするか再起動すると、音量がこの値に設定されます。ビデオ システムの稼働中に音量を変更するには、タッチ コントローラを使用します。また、API コマンド (xCommand Audio Volume) を使用して、ビデオ システムの稼働中に音量を変更したり、デフォルト値にリセットしたりすることもできます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 50

値スペース: 整数 (0 ～ 100)

1 ～ 100 の値を選択します。これは -34.5 dB ～ 15 dB (0.5 dB 刻み) の範囲に相当します。  
0 に設定すると、音声が入力になります。

### Audio Microphones Mute Enabled

ビデオ システムでのマイク ミュートの動作を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: True

値スペース: True/InCallOnly

True: 音声ミュートが使用可能になります。

InCallOnly: 音声ミュートはデバイスがコール中の場合にだけ使用できます。アイドル状態のときは、マイクをミュートにできません。これは、外部の電話サービス/音声システムがコーデックで接続され、コーデックがコール中でないときに使用可能にする場合に便利です。InCallOnly に設定すると、音声システムが誤ってミュートにされることを防止できます。

### Audio MicrophoneReinforcement Input Microphone [1..8] Mode

各マイクでマイクの補強モードを個別に設定します。Mode = On に設定されたすべてのマイクからの信号がミキシングされて、選択した MicrophoneReinforcement 出力に供給されます。また、Audio MicrophoneReinforcement Output Line Mode 設定も確認します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

On: マイク信号は選択された MicrophoneReinforcement 出力に供給され、相手先にも供給されます。

Off: マイク信号は相手先だけに送信されます。選択した MicrophoneReinforcement 出力には供給されません。

### Audio MicrophoneReinforcement Output Line [1..4] Mode

各ライン出力でマイクの補強モードを個別に設定します。Mode = On の場合、ライン出力では通常の出力信号にマイク補強ミックスが追加されます。また、Audio MicrophoneReinforcement Input Microphone Mode 設定も確認します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

On: この出力は、相手先の音声、ローカル プレゼンテーションの音声、およびマイク補強ミックスを提供します。

Off: この出力は、相手先の音声とローカル プレゼンテーションの音声を提供します。

## Audio MicrophoneReinforcement Gain

ミキシング マイク信号 (選択した MicrophoneReinforcement 出力に供給される) に対して適用されるゲイン (dB 内)。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: -54

値スペース: 整数 (-54 ~ 15)

このゲインを使用して、ローカル出力に供給するマイクの信号レベルを調整します。値 -54 はオフであることを意味し、マイクから出力に信号は供給されません。

## Audio SoundsAndAlerts RingTone

着信コールに使用する呼び出し音を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Sunrise

値スペース: Sunrise/Mischief/Ripples/Reflections/Vibes/Delight/Evolve/Playful/Ascent/Calculation/Mellow/Ringer

リストから呼び出し音を選択します。

## Audio SoundsAndAlerts RingVolume

着信コールの着信音量を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 50

値スペース: 整数 (0 ~ 100)

値は 5 刻みで 0 ~ 100 (-34.5 dB ~ 15 dB) になります。音量 0 = オフです。

## Audio Input HDMI [1..3] Level

HDMI 入力コネクタの音声レベルを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 0

値スペース: 整数 (-24 ~ 0)

-24 ~ 0 dB の値を 1 dB 刻みで選択します。

## Audio Input HDMI [1..3] Mode

HDMI 入力で音声チャンネルを有効にするかどうかを定義します。HDMI 入力には 2 つの音声チャンネルがあります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: HDMI [1..2]: Off HDMI [3]: On

値スペース: Off/On

Off: HDMI 入力で音声をディセーブルにします。

On: HDMI 入力で音声をイネーブルにします。

## Audio Input HDMI [1..3] VideoAssociation MuteOnInactiveVideo

HDMI 入力ソースから供給されている場合にのみ音声を再生するか、あるいは音声ソースが HDMI 入力に接続されている場合は常に音声を再生するかを決定します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: 音声は常に再生されます (ローカルと相手先に)。つまり、必ずしも HDMI 入力ソースから供給される必要はありません。

On: HDMI 入力ソースから供給される場合のみ、音声が再生されます (ローカルと相手先に)。

## Audio Input Line [1..4] Equalizer ID

ライン入力に接続されたオーディオ ソースのイコライザ ID を選択します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 1

値スペース: 整数 (1 ~ 8)

イコライザ ID を設定します。

## Audio Input Line [1..4] Equalizer Mode

ライン入力に接続されたオーディオ ソースのイコライザ モードを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: イコライザなし。

On: ライン入力に接続されたオーディオ ソースのイコライザを有効にします。

## Audio Input Line [1..4] VideoAssociation MuteOnInactiveVideo

オーディオ ソースをビデオ入力コネクタ上のビデオ ソースに関連付けることができ、ビデオ ソースが提供されるかどうかに応じて音声の再生/ミュートを決定できます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Line [1, 2]: On Line [3, 4]: Off

値スペース: Off/On

Off: オーディオ ソースはビデオ ソースに関連付けられません。ビデオ ソースが提供されるか否かに関係なく、音声はローカルおよび相手先で再生されます。

On: オーディオ ソースはビデオ ソースに関連付けられます。関連付けられたビデオ ソースが提供されると、音声は再生されます (ローカルおよび相手先で)。ビデオ ソースが表示されない場合、音声はミュートされます。

## Audio Input Line [1..4] VideoAssociation VideoInputSource

ビデオ入力コネクタ上でビデオ ソースにオーディオ ソースを関連付けることができます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Line [1, 2]: 4 Line [3, 4]: 1

値スペース: 1/2/3/4/5

オーディオ ソースに関連付けるビデオ入力コネクタを選択します。

## Audio Input Line [1..4] Channel

ライン入力のオーディオ ソースがモノラル信号であるか、マルチチャネル信号の一部であることを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Left

値スペース: Left/Mono/Right

Left: 音声ライン入力信号はステレオ信号の左チャネルです。

Mono: 音声ライン入力信号はモノラル信号です。

Right: 音声ライン入力信号はステレオ信号の右チャネルです。

## Audio Input Line [1..4] Level

ライン入力コネクタのオーディオ ソースのレベルを定義します。

dB で表される値の概要については、コーデック用の『Physical Interface Guide』にある音声レベルの表を参照してください。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 10

値スペース: 整数 (0 ~ 24)

0 ~ 24 dB の値を 1 dB 刻みで選択します。

## Audio Input Line [1..4] Mode

音声入力ラインのモードを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: 音声ライン入力をディセーブルにします。

On: 音声ライン入力をイネーブルにします。

## Audio Input Microphone [1..8] EchoControl Mode

エコー キャンセラは音声環境で検出された変更があると、室内の音声特性に合わせて継続的に自己調整を行います。音声条件の変更が顕著な場合、エコー キャンセラの再調整に 1 ～ 2 秒かかることがあります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: エコー制御をオフにします。外部のエコー キャンセレーションまたは再生機器が使用される場合に推奨されます。

On: エコー制御をオンにします。通常、相手先に自分の音声が届かないようにするために使用されます。選択すると、エコー キャンセレーションは常にアクティブになります。

## Audio Input Microphone [1..8] EchoControl NoiseReduction

システムには、バックグラウンド ノイズ (空調システム、冷却ファンのノイズなど) を定期的に減らすノイズ リダクションを内蔵しています。低周波ノイズをカットするハイ パス フィルタ (Humfilter) も備えています。ノイズ リダクションを有効にするには、Audio Input Microphone [n] EchoControl Mode を有効にする必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: ノイズ リダクションをオフにします。

On: ノイズ リダクションをオンにします。低周波ノイズがある場合に推奨されます。

## Audio Input Microphone [1..8] EchoControl Dereverberation

システムには室内の残響を減らす組み込みの信号処理が備わっています。残響除去を有効にするには、Audio Input Microphone [n] EchoControl Mode を有効にする必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: 残響をオフにします。

On: 残響をオンにします。

## Audio Input Microphone [1..8] Equalizer ID

マイク入力に接続されたソースのイコライザ ID を選択します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 1

値スペース: 整数 (1 ～ 8)

イコライザ ID を設定します。

## Audio Input Microphone [1..8] Equalizer Mode

マイク入力に接続されたソースのイコライザ モードを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: イコライザなし。

On: マイク入力に接続されたソースのイコライザを有効にします。

## Audio Input Microphone [1..8] VideoAssociation MuteOnInactiveVideo

マイクをビデオ入力コネクタ上のビデオ ソースに関連付けることができ、ビデオ ソースが提供されるかどうかに応じて音声の再生/ミュートを決定できます。デフォルトでは、音声はミュートされません。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: ビデオ ソースが関連付けられていません。

On: ビデオ ソースは関連付けられており、関連ビデオ ソースが表示されない場合は、音声はミュートになります。

## Audio Input Microphone [1..8] VideoAssociation VideoInputSource

オーディオ ソースに関連付けるビデオ入力コネクタを選択します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 1

値スペース: 1/2/3/4/5

オーディオ ソースに関連付けるビデオ入力コネクタを選択します。

## Audio Input Microphone [1..8] Level

マイク入力コネクタの音声レベルを定義します。

dB で表される値の概要については、コーデック用の『Physical Interface Guide』にある音声レベルの表を参照してください。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 58

値スペース: 整数 (0 ～ 70)

0 ～ 70 dB の値を 1 dB 刻みで選択します。

## Audio Input Microphone [1..8] Mode

マイク コネクタの音声を無効または有効にします。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: 音声入力マイクのコネクタを無効にします。

On: 音声入力マイクのコネクタを有効にします。

## Audio Input Microphone [1..8] Type

マイクのコネクタは、エレクトレット タイプのマイク向けです。マイクのコネクタはラインまたはマイク モードに設定できます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Line

値スペース: Line/Microphone

Microphone: 48 V ファントム電圧があって、プレ増幅がオンの場合は、Microphone を選択します。

Line: 標準/バランス ライン入力がある場合は、[ライン (Line)] を選択します。ファントム電圧およびプレ増幅はオフになっています。

## Audio Output HDMI [1..2] Level

HDMI 出力コネクタの出力レベルを 1 dB 刻みで定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 0

値スペース: 整数 (-24 ～ 0)

-24 ～ 0 dB の値を 1 dB 刻みで選択します。

## Audio Output HDMI [1..2] Mode

HDMI 出力コネクタの音声チャンネルを有効にするかどうかを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: HDMI 出力で音声チャンネルをディセーブルにします。

On: HDMI 出力で音声チャンネルをイネーブルにします。

## Audio Output Line [1..6] Channel

音声ライン出力がモノラル信号またはマルチチャンネル信号の一部のいずれであるかを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Left

値スペース: Left/Mono/Right

Left: 音声ライン出力信号はステレオ信号の左チャンネルです。

Mono: オーディオライン出力信号はモノラル信号です。

Right: 音声ライン出力信号はステレオ信号の右チャンネルです。

## Audio Output Line [1..6] Delay DelayMs

リップ同期を実現するために、他の接続されているデバイス (たとえば TV や外部スピーカーなど) での遅延を補正する余分の遅延を利用して各音声ライン出力を設定できます。ここで設定する遅延は、Audio Output Line [n] Delay Mode 設定から値を固定するか、または HDMI 出力の遅延によって変動させることができます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 0

値スペース: 整数 (0 ~ 290)

遅延 (ミリ秒単位)。

## Audio Output Line [1..6] Delay Mode

Audio Output Line [n] Delay DelayMs 設定で音声ライン出力に余分の遅延を追加することもできます。追加される余分の遅延は、固定値 (ミリ秒単位) または HDMI 出力 (通常、接続された TV によってもたらされる) で検出される遅延の相対値 (ミリ秒単位) になります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Fixed

値スペース: Fixed/RelativeToHDMI

Fixed: 出力に追加されるすべての余分の遅延 (DelayMs) は、固定値 (ミリ秒) になります。

RelativeToHDMI: 出力に追加されるすべての余分の遅延 (DelayMs) は、HDMI 出力で検出される遅延の相対値 (ミリ秒) になります。実際の遅延は HDMI の遅延 + DelayMs になります。Audio Output Connectors Line [n] DelayMs ステータスは、実際の遅延を報告します。

## Audio Output Line [1..6] Equalizer ID

出力ラインに接続されたオーディオソースのイコライザ ID を選択します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 1

値スペース: 整数 (1 ~ 8)

イコライザ ID を設定します。

## Audio Output Line [1..6] Equalizer Mode

出力ラインに接続されたオーディオソースのイコライザ モードを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: イコライザなし。

On: 音声出力ラインのイコライザをイネーブルにします。

## Audio Output Line [1..6] Level

ライン出力コネクタの音声レベルを定義します。

dB で表されるメニュー値の概要については、コーデック用の『Physical Interface Guide』にある音声レベルの表を参照してください。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: -10

値スペース: 整数 (-24 ～ 0)

-24 ～ 0 dB の値を 1 dB 刻みで選択します。

## Audio Output Line [1..6] Mode

音声出力ラインのモードを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: 音声出力ラインを無効にします。

On: 音声出力ラインを有効にします。

## CallHistory 設定

### CallHistory Mode

発信または受信されたコールに関する情報を保存するかどうかを決定します (通話履歴)。これには、不在着信と応答されなかったコールが含まれます。これにより、ユーザ インターフェイスの Recents リストにコールが表示されるかどうかが決まります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: 新しいエントリは通話履歴に追加されません。

On: 新しいエントリが通話履歴リストに保存されます。



## カメラ 設定

### Cameras Camera [1..7] AssignedSerialNumber

カメラ ID は、Camera [n] の数字 n です。デフォルトでは、カメラ ID はカメラに自動的に割り当てられます。EDID 情報がカメラからコーデックに送信されない場合、カメラ ID は再起動後に保持されません。これは、コーデック (ビデオ システム) の再起動時にカメラが新しいカメラ ID を取得する可能性があることを意味します。

コーデックが複数のカメラから EDID 情報を受信しない構成を考慮するには、Cameras Camera AssignedSerialNumber 設定を使用する必要があります。この設定は、カメラ ID をカメラのシリアル番号に関連付けることでカメラにカメラ ID を割り当てられるようにします。この設定はコーデックが工場出荷時の状態にリセットされるまで維持されます。

コーデックが EDID 情報を受信しない一般的な状況として、3G SDI を使用して Cisco TelePresence 60 カメラを接続する場合、Cisco TelePresence 60 (Cisco PrecisionHD 1080p4xS2) カメラを接続する場合、EDID 情報を送信しない HDMI リピータを使用する場合が挙げられます。

デフォルト値は空の文字列です。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 20)

カメラのシリアル番号。

### Cameras Camera [1..7] Backlight DefaultMode

この設定は、逆光補正をオンまたはオフにします。逆光補正は、部屋の中で人物の背後に強い光がある場合に役立ちます。逆光補正がないと、こちらの画像が相手に非常に暗い状態で見えてしまいます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: カメラの逆光補正をオフにします。

On: カメラの逆光補正をオンにします。

### Cameras Camera [1..7] Brightness Mode

カメラの明るさモードを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Manual

Auto: カメラの明るさはシステムによって自動的に設定されます。

Manual: カメラの明るさの手動設定をイネーブルにします。明るさのレベルは Cameras Camera [n] Brightness DefaultLevel 設定を使用して設定されます。

### Cameras Camera [1..7] Brightness DefaultLevel

明るさのレベルを定義します。Cameras Camera [n] Brightness Mode を [手動 (Manual)] に設定する必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 20

値スペース: 整数 (1 ~ 31)

明るさレベル。

### Cameras Camera [1..7] Flip

フリップ モード (垂直フリップ) を使用すると、画像を上下反転できます。フリップングは、セルフビューおよび遠端に送信されるビデオの両方に適用されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Off/On

Auto: 上下逆にマウントされたことをカメラが検出すると、画像が自動的に反転します。上下逆にマウントされたかどうかをカメラが自動的に検出できない場合、画像は変更されません。

Off: 画像を通常の方法で画面に表示します。

On: 画像を上下反転させて表示します。この設定は、カメラが上下逆にマウントされたが、マウント方向を自動的に検出できない場合に使用されます。

## Cameras Camera [1..7] Focus Mode

カメラのフォーカス モードを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Manual

**Auto:** コールが接続されると、カメラはオートフォーカスになります。カメラの移動(パン、チルト、ズーム)後も同様です。システムは、オートフォーカスを数秒間だけ使用して正しい焦点に設定します。その後、オートフォーカスはカメラが焦点調整続けることを防ぐためオフになります。

**Manual:** オートフォーカスをオフにし、カメラの焦点を手動で調整します。

## Cameras Camera [1..7] Gamma Mode

この設定は、ガンマ補正を有効にし、ガンマ モードをサポートするカメラのみに適用されます。ガンマは、画像ピクセルとモニタの明るさとの間の非線形関係を表します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Manual

**Auto:** 自動がデフォルトであり、推奨設定です。

**Manual:** 手動モードでは、ガンマ値をガンマ レベル設定を使って変更します。参照: Cameras Camera [n] Gamma Level。

## Cameras Camera [1..7] Gamma Level

ガンマ レベルを設定して、使用するガンマ補正テーブルを選択できます。この設定は、明るさの設定を変更しても十分な結果が得られない困難な光条件に役立つことがあります。Cameras Camera [n] Gamma Mode を [手動 (Manual)] に設定する必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 0

値スペース: 整数 (0 ~ 7)

ガンマ レベルを定義します。

## Cameras Camera [1..7] Mirror

ミラー モード (水平反転) を使用して画面の画像を反転できます。ミラーリングは、セルフビューおよび遠端に送信されるビデオの両方に適用されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Off/On

**Auto:** 上下逆にマウントされたことをカメラが検出すると、画像が自動的に反転します。上下逆にマウントされたかどうかをカメラが自動的に検出できない場合、画像は変更されません。

**Off:** 他人から見えている自分のように画像を表示します。

**On:** 鏡に映っている自分のように画像を表示します。

## Cameras Camera [1..7] MotorMoveDetection

この設定は、Cisco TelePresence PrecisionHD 1080p12x のカメラを使用する場合にのみ適用されます。

カメラの位置を手で調整する場合、カメラの新しい位置を維持するか、プリセットまたは以前の位置に戻すかを設定できます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

**Off:** カメラの位置を手で調整する場合、カメラが再び調整されるまでこの位置を維持します。**警告:** カメラを手で移動する場合、位置のフィードバックがないため、カメラは新しいパンおよびチルトの値を登録しません。これは、後でカメラのプリセットを再呼び出しする場合に、誤ったパンおよびチルト値が発生する原因になります。

**On:** カメラの位置を手で調整した場合、またはモーターが移動したことをカメラが検出した場合、最初に再初期化 (つまり、デフォルト位置に移動) してからプリセットまたはカメラを調整する前に割り当てられていた位置に戻ります。

## Cameras Camera [1..7] Whitebalance Mode

カメラのホワイト バランス モードを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Manual

Auto: カメラはカメラのビューに合わせて常にホワイト バランスを調整します。

Manual: カメラのホワイトバランスの手動設定をイネーブルにします。ホワイト バランスのレベルは Cameras Camera [n] Whitebalance Level 設定を使用して設定します。

## Cameras Camera [1..7] Whitebalance Level

ホワイト バランスのレベルを定義します。Cameras Camera [n] Whitebalance Mode を [手動 (Manual)] に設定する必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 1

値スペース: 整数 (1 ~ 16)

ホワイト バランスのレベル。

## Cameras PowerLine Frequency

カメラが電源周波数フリッカ防止をサポートしている場合、カメラは電源からのすべてのフリッカ ノイズを補うことができます。このカメラ設定はお使いの電源周波数に基づいて設定する必要があります。カメラが電源周波数の自動検出をサポートしている場合、設定で Auto オプションを選択できます。

すべての Cisco Precision カメラはフリッカ防止および電源周波数の自動検出の両方をサポートしています。Auto はデフォルト値であるため、自動検出をサポートしないカメラの場合、この設定を変更する必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Auto

値スペース: 50Hz/60Hz/Auto

[50Hz]: 電線周波数が 50 Hz の場合、この値を使用します。

[60Hz]: 電線周波数が 60 Hz の場合、この値を使用します。

Auto: カメラが電源周波数を自動検出できるようにします。

## Cameras PresenterTrack CameraPosition Pan

この設定は、Precision 60 カメラまたは SpeakerTrack 60 カメラと一緒に Cisco TelePresence SX80 を使用する場合にのみ適用されます。

この機能が有効になったときにプレゼンター トラッキング カメラが移動する、パン ポジションを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 0

値スペース: 整数 (-65535 ~ 65535)

パン ポジション。

## Cameras PresenterTrack CameraPosition Tilt

この設定は、Precision 60 カメラまたは SpeakerTrack 60 カメラと一緒に Cisco TelePresence SX80 を使用する場合にのみ適用されます。

この機能が有効になったときにプレゼンター トラッキング カメラが移動する、チルト ポジションを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 0

値スペース: 整数 (-65535 ~ 65535)

チルト ポジション。

## Cameras PresenterTrack CameraPosition Zoom

この設定は、Precision 60 カメラまたは SpeakerTrack 60 カメラと一緒に Cisco TelePresence SX80 を使用する場合にのみ適用されます。

この機能が有効になったときにプレゼンター トラッキング カメラが移動する、ズーム ポジションを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 0

値スペース: 整数 (-65535 ~ 65535)

ズーム ポジション。

## Cameras PresenterTrack Connector

この設定は、Precision 60 カメラまたは SpeakerTrack 60 カメラと一緒に Cisco TelePresence SX80 を使用する場合にのみ適用されます。

プレゼンター トラッキング カメラが接続されるビデオ入力コネクタを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 1

値スペース: 整数 (1 ~ 5)

ビデオ入力コネクタ。

## Cameras PresenterTrack Enabled

この設定は、Precision 60 カメラまたは SpeakerTrack 60 カメラと一緒に Cisco TelePresence SX80 を使用する場合にのみ適用されます。

PresenterTrack 機能を使用できるかどうかを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: False

値スペース: False/True

False: PresenterTrack 機能は無効です。

True: PresenterTrack 機能を使用できます。

## Cameras PresenterTrack PresenterDetectedStatus

この設定は、Precision 60 カメラまたは SpeakerTrack 60 カメラと一緒に Cisco TelePresence SX80 を使用する場合にのみ適用されます。

新たな人物がトリガーゾーンに入ってきたときに Cameras PresenterTrack PresenterDetected ステータスを更新するかどうかを定義します。

このステータスは、ブリーフィング ルーム シナリオでコーデックの内部スクリプトによって使用されます。この設定は、そのシナリオで自動レイアウト スイッチングをオフにするために使用することもできます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Enabled

値スペース: Disabled/Enabled

Disabled: 新たな人物がトリガーゾーンに入ってもステータスは更新されません。

Enabled: 新たな人物がトリガーゾーンに入ってくるとステータスが更新されます。

## Cameras PresenterTrack TriggerZone

この設定は、Precision 60 カメラまたは SpeakerTrack 60 カメラと一緒に Cisco TelePresence SX80 を使用する場合にのみ適用されます。

ビデオ システム画面のトリガーゾーンのイメージ座標を定義します。追跡するには、人物の頭がイメージのこの領域内にある必要があります。

形式は、文字列  $x$  と  $y$  の座標ペアになります ( $x_1, y_1, \dots, x_n, y_n$ )。  $x$  の範囲は (0,1920) で、  $y$  の範囲は (0,1080) になります。2 つの座標ペアは、長方形のトリガーゾーンの左上隅と右下隅を定義します。3 つ以上の座標ペアは、多角形のトリガーゾーンの頂点を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0..255)

トリガーゾーンの座標。

## Cameras Preset TriggerAutofocus

現在位置 (パン、チルト)、ズームおよびフォーカスはプリセットで保存されます。この設定を使用して、カメラを再フォーカスするか、プリセットで保存されたフォーカス値を使用するかどうかを指定します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Off/On

Auto: プリセットを選択しない場合に、カメラの種類に応じてカメラを再フォーカスするかどうかを指定します。

Off: プリセットで保存されたフォーカス値が使用されます。プリセットを選択する場合、カメラは再フォーカスしません。

On: プリセットを選択する場合、カメラは再フォーカスします。プリセットで保存されたフォーカス値が上書きされる可能性があります。

## Cameras SpeakerTrack Mode

この設定は、Cisco TelePresence SpeakerTrack 60 のカメラを使用する場合にのみ適用されます。

SpeakerTrack 60 のカメラ アセンブリは、2 台のカメラで構成され、アクティブ スピーカーのクローズアップを検索してキャプチャするオーディオ トラッキング技術を使用します。スピーカーの変更が検出された場合、最適なカメラのビューが常に適用されるように、2 台のカメラを自動的に切り替えることができます。異なるスイッチング モードについては、「Cameras SpeakerTrack TrackingMode」を参照してください。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Off

**Auto:** スピーカーのトラッキングはオンです。カメラ アセンブリのカメラはアクティブ スピーカーを検出し、動的に最適なカメラのビューを選択する、統合された単一装置として動作します。

**Off:** カメラは 2 台の個別のカメラとして機能します。スピーカーのトラッキングは使用されません。

## Cameras SpeakerTrack TrackingMode

この設定は、Cisco TelePresence SpeakerTrack 60 カメラを使用している場合に Cameras SpeakerTrack Mode が Auto に設定されている場合にのみ適用されます。

スピーカーのトラッキング アルゴリズムは、2 つのモード (高速なモードと低速なモード) の変更に応じて変わります。このモードは、カメラのビューが新しいスピーカーに移行するタイミングを決定します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Conservative

**Auto:** 通常のトラッキング モード。

**Conservative:** カメラのビューは、通常モードよりも遅いタイミングで新しいスピーカーに移行します。

## Cameras SpeakerTrack ConnectorDetection Mode

この設定は、Cisco TelePresence SpeakerTrack 60 カメラがコーデック (ビデオ システム) に接続されている場合にのみ適用されます。

個々のカメラが接続されているビデオ入力を自動的に検出するか、それとも手動で設定するかを定義します。コーデックがカメラから EDID 情報を受信しない状況では、手動設定を選択する必要があります。通常、これは、EDID 情報を送信しない HDMI リピータを使用する場合にあてはまります。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Manual

**Auto:** カメラが接続されているビデオ入力を自動的に検出します。

**Manual:** カメラが接続されているビデオ入力を手動で定義します。Cameras SpeakerTrack ConnectorDetection CameraLeft および Cameras SpeakerTrack ConnectorDetection CameraRight 設定を使用します。

## Cameras SpeakerTrack ConnectorDetection CameraLeft

この設定は、Cisco TelePresence SpeakerTrack 60 カメラがコーデック (ビデオ システム) に接続されている場合にのみ適用されます。さらに、Cameras SpeakerTrack ConnectorDetection Mode を Manual に設定する必要があります。

SpeakerTrack 60 の左側のカメラが接続されているビデオ入力の番号を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 1

値スペース: 整数 (1 ~ 5)

有効なビデオ入力の番号を設定します。たとえば、左側のカメラがビデオ入力 1 に接続されている場合は、1 に設定します。

## Cameras SpeakerTrack ConnectorDetection CameraRight

この設定は、Cisco TelePresence SpeakerTrack 60 カメラがコーデック (ビデオ システム) に接続されている場合にのみ適用されます。さらに、Cameras SpeakerTrack ConnectorDetection Mode を Manual に設定する必要があります。

SpeakerTrack 60 の右側のカメラが接続されているビデオ入力の番号を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 2

値スペース: 整数 (1 ～ 5)

有効なビデオ入力の番号を設定します。たとえば、右側のカメラがビデオ入力 2 に接続されている場合は、2 に設定します。

## Cameras SpeakerTrack Whiteboard Mode

この設定は、Cisco TelePresence SpeakerTrack 60 カメラがコーデックに接続されている場合にのみ適用されます。

[ホワイトボードへのスナップ (Snap to Whiteboard)] 機能を有効にするかどうかを定義します。

Snap to Whiteboard 機能はスピーカートラックカメラに依存します。プレゼンターがホワイトボードの横に立っている場合、Snap to Whiteboard がイネーブルになっていると、カメラはプレゼンターとホワイトボードの両方をキャプチャします。この機能がディセーブルの場合、プレゼンターのみがキャプチャされます。

Snap to Whiteboard 機能はタッチ コントローラから設定されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: Snap to Whiteboard 機能はディセーブルです。

On: Snap to Whiteboard 機能はイネーブルです。

## 会議 設定

### Conference ActiveControl Mode

アクティブ コントロールは、会議参加者がビデオ システムのインターフェイスを使用して Cisco TelePresence Server または Cisco Meeting Server の会議を管理するためのツールです。各ユーザは、参加者リストの表示、ビデオ レイアウトの変更、参加者の接続解除などをインターフェイスから行えます。アクティブ コントロール機能は、インフラストラクチャ (Cisco Unified Communications Manager (CUCM) バージョン 9.1.2 以降、Cisco TelePresence Video Communication Server (VCS) バージョン X8.1 以降、Cisco Media Server (CMS) バージョン 2.1 以降) でサポートされている限り、デフォルトで有効です。アクティブ コントロール機能を無効にするには、この設定を変更します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Off

Auto: アクティブ コントロールがインフラストラクチャでサポートされている場合にイネーブルになります。

Off: アクティブ コントロールはディセーブルです。

### Conference AutoAnswer Mode

自動応答モードを定義します。コールに応答する前に数秒間待機する場合は Conference AutoAnswer Delay 設定を使用し、コールに応答するときにマイクをミュートする場合は Conference AutoAnswer Mute 設定を使用します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: 着信コールに応答するには、タッチ コントローラで [応答 (Answer)] をタップする必要があります。

On: 通話中でない限り、システムが自動的に着信コールに応答します。通話中の着信コールに対しては、常に手動で応答または拒否する必要があります。

### Conference AutoAnswer Mute

着信コールへの自動応答時にマイクをミュートするかどうかを定義します。AutoAnswer Mode が有効にされている必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: 着信コールはミュートにされません。

On: 着信コールは自動的に応答されるときミュートにされます。

### Conference AutoAnswer Delay

システムによって自動的に応答される前に着信コールがどれくらい待つ必要があるかを定義します (秒単位)。AutoAnswer Mode が有効にされている必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 0

値スペース: 整数 (0 ~ 50)

自動応答遅延 (秒単位)。

### Conference CallProtocolIPStack

システムで通信プロトコル (SIP、H323) の IPv4、IPv6、またはデュアル IP スタックを有効にする必要がある場合に選択します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Dual

値スペース: Dual/IPv4/IPv6

Dual: 通信プロトコルの IPv4 と IPv6 の両方をイネーブルにします。

[IPv4]: [IPv4] に設定すると、通信プロトコルは IPv4 を使用します。

[IPv6]: [IPv6] に設定すると、通信プロトコルは IPv6 を使用します。



## Conference DefaultCall Protocol

システムからコールを発信するときに使用されるデフォルトの通信プロトコルを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/H320/H323/Sip/Spark

Auto: 使用可能なプロトコルに基づいた通信プロトコルの自動選択をイネーブルにします。複数のプロトコルが使用可能な場合、優先順位は次のとおりです: 1) SIP、2) H323、3) H320。システムで登録できない場合、自動選択で H323 が選択されます。

[H320]: すべてのコールが H.320 コールとしてセットアップされます (Cisco TelePresence ISDN リンクに接続されている場合のみ)。

[H323]: すべてのコールが H.323 コールとして設定されます。

[SIP]: すべてのコールが SIP コールとして設定されます。

[Spark]: Spark の登録されているシステム用に予約されています。使用しないでください。

## Conference DefaultCall Rate

システムからコールを発信するときに使用されるデフォルト コール レートを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 3072

値スペース: 整数 (64 ~ 6000)

デフォルト コール レート (kbps)。

## Conference DoNotDisturb DefaultTimeout

この設定はサイレント セッションのデフォルト期間、つまり着信コールが拒否され、不在履歴として登録される時間を決定します。セッションは、ユーザ インターフェイスを使用して早期に終了できます。デフォルト値は 60 分です。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 60

値スペース: 整数 (1 ~ 1440)

サイレント セッションが自動的にタイムアウトするまでの分数 (最大値 1440 分 = 24 時間)。

## Conference Encryption Mode

会議の暗号化モードを定義します。会議が開始されると、画面に鍵と「Encryption On」または「Encryption Off」という文字が数秒間表示されます。

注: 暗号化オプション キーがビデオ システムにインストールされていない場合、暗号化モードは常に Off になります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: BestEffort

値スペース: Off/On/BestEffort

Off: システムは、暗号化を使用しません。

On: システムは、暗号化されたコールだけを許可します。

BestEffort: システムは暗号化を可能な限り使用します。

> ポイント ツー ポイント コール: 遠端システムで暗号化 (AES-128) がサポートされている場合、コールは暗号化されます。そうでない場合は、コールは暗号化なしで送信されます。

> MultiSite コール: 暗号化されたマルチサイト会議を実現するためには、すべてのサイトが暗号化をサポートしている必要があります。そうでない場合は、会議は暗号化されません。

## Conference FarEndControl Mode

リモート側 (遠端) にこちら側のビデオ ソースの選択とローカル カメラの制御 (パン、チルト、ズーム) を許可するかどうか決定できます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: 相手先はこちら側のビデオ ソースの選択やローカル カメラの制御 (パン、チルト、ズーム) を許可されません。

On: 相手先はこちら側のビデオ ソースの選択とローカル カメラの制御 (パン、チルト、ズーム) を許可します。カメラの制御とビデオ ソースの選択は、こちら側では通常どおり可能です。



## Conference FarEndControl SignalCapability

遠端制御 (H.224) 信号機能モードを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: 遠端制御信号機能をディセーブルにします。

On: 遠端制御信号機能をイネーブルにします。

## Conference MaxReceiveCallRate

コールを発信または受信するときに使用される最大受信ビット レートを定義します。これは個別のコールの最大ビット レートです。すべての同時アクティブ コールに集約した最大レートを設定するには、Conference MaxTotalReceiveCallRate 設定を使用します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 6000

値スペース: 整数 (64 ～ 6000)

最大受信コール レート (kbps)。

## Conference MaxTransmitCallRate

コールを発信または受信するときに使用される最大送信ビット レートを定義します。これは個別のコールの最大ビット レートです。すべての同時アクティブ コールに集約した最大レートを設定するには、Conference MaxTotalTransmitCallRate 設定を使用します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 6000

値スペース: 整数 (64 ～ 6000)

最大送信コール レート (kbps)。

## Conference MaxTotalReceiveCallRate

この設定は、ビデオ システム内蔵の MultiSite 機能 (オプション) を使用してマルチポイントのビデオ会議をホストする場合に適用されます。

許容される受信全体の最大ビット レートを定義します。ビット レートは任意の時点におけるすべてのアクティブ コール間で均等に分割されます。これは、誰かがマルチポイント会議に参加または退出するとき、またはコールが保留 (中断) されるか再開されるときに個々のコールが適切に高速化または低速化されることを意味します。

個々のコールの最大受信ビット レートは、Conference MaxReceiveCallRate 設定により定義されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 6000

値スペース: 整数 (64 ～ 6000)

最大受信コール レート (kbps)。

## Conference MaxTotalTransmitCallRate

この設定は、ビデオ システム内蔵の MultiSite 機能 (オプション) を使用してマルチポイントのビデオ会議をホストする場合に適用されます。

許容される送信全体の最大ビット レートを定義します。ビット レートは任意の時点におけるすべてのアクティブ コール間で均等に分割されます。これは、誰かがマルチポイント会議に参加または退出するとき、またはコールが保留 (中断) されるか再開されるときに個々のコールが適切に高速化または低速化されることを意味します。

個々のコールの最大送信ビット レートは、Conference MaxTransmitCallRate 設定により定義されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 6000

値スペース: 整数 (64 ～ 6000)

最大送信コール レート (kbps)。

## Conference MicUnmuteOnDisconnect Mode

すべてのコールが切断されたとき、マイクが自動的にミュート解除されるかどうかを定義します。会議室またはその他の共有リソースでは、このようにして次のユーザのためにシステムを準備する場合があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: コール中にミュートにされている場合、コールが切断された後もマイクロフォンをミュートにされたままにします。

On: コールが切断された後にマイクロフォンのミュートを解除します。

## Conference Multipoint Mode

ビデオ システムがマルチパーティ ビデオ会議 (アドホック会議) を処理する方法を定義します。

Cisco TelePresence Video Communication Server (VCS) に登録されているビデオ システムは、組み込み MultiSite 機能を使用できます。Cisco Unified Communications Manager (CUCM) バージョン 8.6.2 以降に登録すると、ビデオ システムは、CUCM 会議ブリッジ、または内蔵 MultiSite 機能を使用できます。どのオプションを使用するかは CUCM によってセットアップされます。

CUCM 会議ブリッジを使用すると、多数の参加者との会議をセットアップすることができます。組み込み MultiSite 機能では、最大 5 人の参加者 (自分自身を含む) と 1 人の音声コールを追加できます。

組み込み MultiSite はオプションであり、すべてのビデオ システムで使用できるわけではありません。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Off/MultiSite/CUCMMediaResourceGroupList

Auto: マルチポイント方式が自動的に選択されます。マルチポイント方式が使用できない場合は、マルチポイント モードがオフに設定されます。

Off: マルチパーティ会議は許可されません。

MultiSite: 組み込み MultiSite 機能を使用してマルチパーティ会議が設定されます。MultiSite 機能を使用できないときに MultiSite が選択された場合、Multipoint Mode は自動的に Off に設定されます。

[CUCMMediaResourceGroupList]: マルチパーティ会議は、CUCM で設定された会議ブリッジによってホストされます。この設定は、CUCM 環境で CUCM によりプロビジョニングされるものであり、ユーザが手動で設定すべきではありません。

## Conference MultiStream Mode

会議インフラストラクチャが機能をサポートしていれば (Cisco TelePresence Server 4.2 以降)、ビデオ システムは会議用のマルチストリーム ビデオをサポートします。つまり、ビデオ システムは複数のビデオ ストリームを 1 つの会議レイアウトにローカルに編成して、使用可能なすべての画面を活用します。これにより、ユーザ エクスペリエンスが向上します。

マルチストリーム ビデオは、SIP を介してのみサポートされます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Auto/Off

Auto: 会議インフラストラクチャで機能がサポートされている場合は、ビデオ ストリームのローカル編成を使用します。

Off: ローカル編成が無効です。レイアウトは会議インフラストラクチャ (Cisco TelePresence Server) によってトランスコードされます。

## Conference IncomingMultisiteCall Mode

すでにコール中または会議中の場合に着信コールを許可するかどうかを選択します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Allow

値スペース: Allow/Deny

Allow: すでに通話している間に、誰かが電話をかけてきた場合、通知されます。着信コールを受け入れるかどうかは任意です。着信コールに応答するとき、進行中のコールを保留にすることができます。またはコールをマージすることもできます (マルチパーティ ビデオ会議のサポートが必要)。

Deny: すでに通話中の場合、着信コールは拒否されます。着信コールについては通知されません。ただし、コール履歴リストの不在履歴として表示されます。

## Conference Presentation RelayQuality

この設定は、内蔵 MultiSite 機能(オプション)を使用してマルチポイント ビデオ会議をホストするときに適用されます。リモート ユーザがプレゼンテーションを共有している場合、ビデオ システム(コーデック)は、プレゼンテーションのトランスコーディングを行い、それをマルチポイント会議の他の参加者に送信します。RelayQuality 設定は、プレゼンテーション ソースに対して、高フレーム レートと高解像度のどちらを優先するかを指定します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Motion/Sharpness

**Motion:** できるだけ高いフレーム レートにします。高いフレーム レートが必要な場合に使用します(通常、画像の動きが激しい場合)。

**Sharpness:** できるだけ高い解像度にします。詳細なイメージやグラフィックに高い品質が必要な場合に使用されます。

## Conference Presentation OnPlacedOnHold

リモート サイトで保留状態にされた後、プレゼンテーションを共有し続けるかどうかを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: NoAction

値スペース: Stop/NoAction

**Stop:** リモート サイトで保留状態にされた後、ビデオ システムはプレゼンテーションの共有を停止します。コールが再開されてもプレゼンテーションは継続されません。

**NoAction:** 保留にされてもビデオ システムはプレゼンテーションの共有を停止しません。保留されている間はプレゼンテーションは共有されませんが、コールが再開されると自動的に継続されます。

## Conference VideoBandwidth Mode

会議ビデオ帯域幅モードを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Dynamic

値スペース: Dynamic/Static

**Dynamic:** ビデオ チャネルの使用可能な送信帯域幅が現在アクティブなチャンネル間で分散されます。プレゼンテーションが存在しない場合は、メイン ビデオ チャネルがプレゼンテーションチャンネルの帯域幅を使用します。

**Static:** 使用可能な送信帯域幅が、アクティブでない場合でも各ビデオ チャネルに割り当てられます。

## Conference VideoBandwidth PresentationChannel Weight

使用可能な送信ビデオ帯域幅が「MainChannel Weight」および「PresentationChannel Weight」に従ってメイン チャネルおよびプレゼンテーション チャネルに分配されます。メイン チャネルの重みが 2 で、プレゼンテーション チャネルの重みが 1 の場合、メイン チャネルはプレゼンテーションチャンネルの 2 倍の帯域幅を使用します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 5

値スペース: 整数 (1 ~ 9)

プレゼンテーション チャネルの帯域幅の重みを設定します。

## FacilityService 設定

### FacilityService Service [1..5] Type

最大 5 種類のアシリティ サービスを同時にサポートできます。この設定で、どのようなサービスかを選択できます。アシリティ サービスは、FacilityService Service [n] Name と FacilityService Service [n] Number の両方が正しく設定されていないと使用できません。タッチ コントローラでは、タイプ Helpdesk の FacilityService Service [1] だけを使用できます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Helpdesk

値スペース: Catering/Concierge/Emergency/Helpdesk/Security/Transportation/Other

[ケータリング (Catering)]: ケータリング サービスには、このオプションを選択します。

[コンシェルジュ (Concierge)]: コンシェルジュ サービスには、このオプションを選択します。

[緊急 (Emergency)]: 緊急サービスには、このオプションを選択します。

[ヘルプ デスク (Helpdesk)]: ヘルプ デスク サービスには、このオプションを選択します。

[セキュリティ (Security)]: セキュリティ サービスには、このオプションを選択します。

[転送 (Transportation)]: 転送サービスには、このオプションを選択します。

[その他 (Other)]: その他のオプションでカバーされないサービスには、このオプションを選択します。

### FacilityService Service [1..5] Name

アシリティ サービスの名前を定義します。最大 5 種類のアシリティ サービスがサポートされます。アシリティ サービスは、FacilityService Service [n] Name と FacilityService Service [n] Number の両方が正しく設定されていないと使用できません。タッチ コントローラでは FacilityService Service [1] だけを使用できます。名前は、上部バーの疑問符アイコンをタップすると表示されるアシリティ サービス コール ボタンに表示されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: サービス 1: "Live Support" その他のサービス: ""

値スペース: 文字列 (0, 1024)

アシリティ サービスの名前。

### FacilityService Service [1..5] Number

アシリティ サービスの番号 (URI または電話番号) を定義します。最大 5 種類のアシリティ サービスがサポートされます。アシリティ サービスは、FacilityService Service [n] Name と FacilityService Service [n] Number の両方が正しく設定されていないと使用できません。タッチ コントローラでは FacilityService Service [1] だけを使用できます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 1024)

アシリティ サービスの番号 (URI または電話番号)。

### FacilityService Service [1..5] CallType

各アシリティ サービスのコール タイプを定義します。最大 5 種類のアシリティ サービスがサポートされます。アシリティ サービスは、FacilityService Service [n] Name と FacilityService Service [n] Number の両方が正しく設定されていないと使用できません。タッチ コントローラでは FacilityService Service [1] だけを使用できます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Video

値スペース: Audio/Video

[音声 (Audio)]: オーディオ コールには、このオプションを選択します。

[ビデオ (Video)]: ビデオ コールには、このオプションを選択します。

## GPIO 設定

### GPIO Pin [1..4] Mode

4 つの GPIO のピンは個別に設定されます。ステータスは「xStatus GPIO Pin [1..4] State」によって取得できます。デフォルトの PIN 状態は High (+12 V) です。出力としてアクティブにすると、PIN は 0 V (低) に設定されます。非アクティブにすると、+12 V (高) に設定されます。PIN を入力としてアクティブにするには、PIN の電圧を 0 V まで下げる必要があります。非アクティブにするには、電圧を +12 V まで上げる必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: InputNoAction

値スペース: InputAcceptAllCalls/InputDisconnectAllCalls/InputMuteMicrophones/  
InputNoAction/OutputAllCallsEncrypted/OutputInCall/OutputManualState/  
OutputMicrophonesMuted/OutputPresentationOn/OutputStandbyActive

InputAcceptAllCalls: PIN をアクティブにすると、xCommand Call Accept コマンド (すべての着信コールを受け入れる) が発行されます。

InputDisconnectAllCalls: PIN をアクティブにすると、xCommand Call Disconnect コマンド (すべてのコールを切断する) が発行されます。

InputMuteMicrophones: ピンをアクティブにすると、マイクはミュートになります。非アクティブにすると、マイクのミュートが解除されます。

[InputNoAction]: ピン状態は設定できますが、操作は行われません。

OutputAllCallsEncrypted: すべての通話が暗号化されるとピンがアクティブになり、1 つまたは複数の通話が暗号化されないと非アクティブになります。

OutputInCall: 通話中の場合はピンがアクティブになり、通話中でない場合は非アクティブになります。

OutputManualState: ピン状態は xCommand GPIO ManualState Set PinX: <High/Low> を使用して設定できます。これは +12 V または 0 V に、それぞれ設定されています。

OutputMicrophonesMuted: マイクがミュートになるとピンがアクティブになり、ミュートが解除されると非アクティブになります。

OutputPresentationOn: プレゼンテーションがアクティブのときにピンがアクティブになり、プレゼンテーションがアクティブでなければ非アクティブになります。

OutputStandbyActive: システムがスタンバイ モードになるとピンがアクティブになり、スタンバイ モードが終了すると非アクティブになります。

## H323 設定

### H323 Authentication Mode

H.323 プロファイルの認証モードを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: システムは H.323 ゲートキーパーに対して自身の認証を試みませんが、通常の登録を試みます。

On: 認証が必要なことを H.323 ゲートキーパーから示されると、システムはゲートキーパーに対して自身の認証を試みます。コーデックとゲートキーパーの両方で H323 Authentication LoginName 設定と H323 Authentication Password 設定を定義する必要があります。

### H323 Authentication LoginName

システムは、認証のために H323 認証ログイン名と H323 認証パスワードを H.323 ゲートキーパーに送信します。認証はコーデックから H.323 ゲートキーパーへの単方向の認証です。つまり、システムはゲートキーパーに認証されます。認証が不要であることを H.323 ゲートキーパーが示している場合でも、システムは登録を試行します。H.323 認証モードを有効にする必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 50)

認証ログイン名。

### H323 Authentication Password

システムは、認証のために H323 認証ログイン名と H323 認証パスワードを H.323 ゲートキーパーに送信します。認証はコーデックから H.323 ゲートキーパーへの単方向の認証です。つまり、システムはゲートキーパーに認証されます。認証が不要であることを H.323 ゲートキーパーが示している場合でも、システムは登録を試行します。H.323 認証モードを有効にする必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 50)

認証パスワード。

### H323 CallSetup Mode

H.323 コールを確立するときにゲートキーパーとダイレクト コールのどちらを使用するかを定義します。

H323 CallSetup Mode を Gatekeeper に設定した場合も、ダイレクト H.323 コールを発信できます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Gatekeeper

値スペース: Direct/Gatekeeper

Direct: IP アドレスを直接ダイヤルすることによってのみ H.323 コールを発信できます。

Gatekeeper: システムはゲートキーパーを使用して H.323 コールを発信します。このオプションを選択する場合は、H323 Gatekeeper Address も設定する必要があります。

## H323 Encryption KeySize

Advanced Encryption Standard (AES) 暗号化キーの確立時に使用する Diffie-Hellman キー交換方式の最小または最大のキー サイズを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Min1024bit

値スペース: Min1024bit/Max1024bit/Min2048bit

[Min1024bit]: 最小サイズは 1024 ビットです。

[Max1024bit]: 最大サイズは 1024 ビットです。

[Min2048bit]: 最小サイズは 2048 ビットです。

## H323 Gatekeeper Address

ゲートキーパーの IP アドレスを定義します。H323 CallSetup Mode を Gatekeeper に設定する必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 255)

有効な IPv4 アドレス、IPv6 アドレス、または DNS 名。

## H323 H323Alias E164

H.323 エイリアス E.164 は、H.323 ゲートキーパーに設定された番号計画に従ってシステムのアドレスを定義します。E.164 エイリアスは電話番号と同じであり、アクセス コードと結合される場合もあります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 30)

H.323 エイリアス E.164 アドレス。使用できる文字は、0 ～ 9、\*、# です。

## H323 H323Alias ID

H.323 ゲートキーパー上のシステムのアドレス指定に使用され、コール リストに表示される H.323 エイリアス ID を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 49)

H.323 エイリアス ID。例: 「firstname.lastname@company.com」、「My H.323 Alias ID」

## H323 NAT Mode

ファイアウォール トラバーサル テクノロジーは、ファイアウォール障壁を通過するセキュアなパスを作成し、外部のビデオ会議システムに接続されたときの音声/ビデオ データの正しい交換を可能にします (IP トラフィックが NAT ルータを通過する場合)。注: NAT は、ゲートキーパーとの組み合わせでは動作しません。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Auto/Off/On

**Auto:** H323 NAT アドレスと実際の IP アドレスのどちらをシグナリングに使用するかをシステムが決定します。これにより、LAN 上のエンドポイント、または WAN のエンドポイントにコールを発信できるようになります。H323 NAT アドレスが間違っているか設定されていない場合、実際の IP アドレスが使用されます。

**Off:** システムは、実際の IP アドレスをシグナリングします。

**On:** システムは、Q.931 および H.245 内にある実際の IP アドレスの代わりに、設定された H323 NAT アドレスをシグナリングします。NAT サーバ アドレスは、スタートアップ メニューで「My IP Address: 10.0.2.1」と表示されます。H323 NAT アドレスが間違っているか設定されていない場合、H.323 コールは設定できません。

## H323 NAT Address

NAT サポートを備えたルータへの外部/グローバル IP アドレスを定義します。ルータに送信されるパケットは、システムにルーティングされます。ゲートキーパーに登録されている場合は NAT を使用できないことに注意してください。

ルータで、次のポートはシステムの IP アドレスにルーティングする必要があります。

\*ポート 1720

\*ポート 5555-6555

\*ポート 2326-2487

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 64)

有効な IPv4 アドレスまたは IPv6 アドレス。

## H323 PortAllocation

この設定は、H.323 コール シグナリングに使用される H.245 ポート番号に影響を与えます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Dynamic

値スペース: Dynamic/Static

**Dynamic:** TCP 接続を開くとき、使用するポートをシステムが割り当てます。このようにする理由は、後続のコールで同じポートを使用しないようにするためです。一部のファイアウォールはこれを攻撃の徴候と見なします。Dynamic を選択した場合、使用される H.323 ポートは 11000 ~ 20999 です。20999 に達すると 11000 から再スタートされます。ポートは、特定の範囲内でシステムによって自動的に選択されます。ファイアウォール管理者は、どのポートがいつ使用されるかを推定しようとしてはなりません。指示された範囲内の割り当てスキーマがより詳細な通知なしで変更されることがあるからです。

**Static:** 静的に設定すると、静的に事前定義された範囲 [5555-6555] 内でポート指定されます。



## ログ 設定

### Logging External Mode

ロギングにリモート syslog サーバを使用するかどうかを決定します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: リモート syslog サーバへのロギングを無効にします。

On: リモート syslog サーバへのロギングを有効にします。

### Logging External Protocol

リモート ロギング サーバに対して使用するプロトコルを決定します。TLS (Transport Layer Security) での syslog プロトコルまたはプレーン テキストでの syslog プロトコルを使用できます。syslog プロトコルの詳細については、RFC 5424 を参照してください。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: SyslogTLS

値スペース: Syslog/SyslogTLS

Syslog: プレーン テキストでの syslog プロトコル。

SyslogTLS: TLS での syslog プロトコル。

### Logging External Server Address

リモート syslog サーバの IP アドレス。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0..255)

有効な IPv4 アドレス、IPv6 アドレス、または DNS 名。

### Logging External Server Port

リモート syslog サーバがメッセージをリッスンするポート。0 (デフォルト) に設定すると、ビデオ システムは標準 syslog ポートを使用します。syslog の標準 syslog ポートは 514 で、TLS での syslog の場合は 6514 です。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 514

値スペース: 整数 (0 ~ 65535)

リモート syslog サーバが使用するポート番号。0 を指定すると、ビデオ システムは標準 syslog ポートを使用します。

### Logging Mode

ビデオ システムのロギング モード (syslog サービス) を定義します。無効にした場合は、syslog サービスが開始せず、イベント ログのほとんどが生成されません。履歴ログとコール ログは影響を受けません。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: システム ロギング サービスを無効にします。

On: システム ロギング サービスを有効にします。

## ネットワーク 設定

### Network [1] DNS Domain Name

DNS ドメイン名は、非修飾名に追加されるデフォルトのドメイン名サフィックスです。

例: DNS ドメイン名が「company.com」で、ルックアップする名前が「MyVideoSystem」の場合、DNS ルックアップ「MyVideoSystem.company.com」になります。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 64)

DNS ドメイン名。

### Network [1] DNS Server [1..3] Address

DNS サーバのネットワーク アドレスを定義します。最大で 3 つのアドレスを指定できます。ネットワーク アドレスが不明の場合、管理者またはインターネット サービス プロバイダーに問い合わせます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 64)

有効な IPv4 アドレスまたは IPv6 アドレス。

### Network [1] IEEE8021X Mode

システムは、イーサネット ネットワークに認証済みネットワーク アクセスを提供するために使用される、ポート ベースのネットワーク アクセス コントロールによって、IEEE 802.1X LAN ネットワークに接続できます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: 802.1X 認証がディセーブルになります (デフォルト)。

On: 802.1X 認証がイネーブルになります。

### Network [1] IEEE8021X TlsVerify

TLS を使用する場合の、ローカル CA リストの証明書に対する IEEE802.1x 接続のサーバ側証明書の検証です。CA リストはビデオ システムにアップロードする必要があります。これは、Web インターフェイスから実行できます。

この設定は、Network [1] IEEE8021X Eap Tls が有効 (On) の場合にのみ適用されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: Off に設定する場合、ローカル CA リストに対するサーバ側 X.509 証明書を確認せずに、TLS 接続が許可されます。これは、コーデックに CA リストがアップロードされていない場合、選択する必要があります。

On: On に設定する場合、すべての TLS 接続のローカル CA リストに対して、サーバ側 X.509 証明書が検証されます。有効な証明書を持つサーバだけが許可されます。

### Network [1] IEEE8021X UseClientCertificate

IEEE802.1x 接続中の、秘密キーと証明書のペアを使用した認証。認証 X.509 証明書は、ビデオ システムにアップロードされている必要があります。これは、Web インターフェイスから実行できます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: Off に設定した場合、クライアント側の証明書は使用されません (サーバ側のみ)。

On: On に設定した場合、クライアント (ビデオ システム) はサーバと相互認証 TLS ハンドシェイクを実行します。

## Network [1] IEEE8021X Identity

802.1X 認証用のユーザ名を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 64)

802.1X 認証用のユーザ名。

## Network [1] IEEE8021X Password

802.1X 認証用のパスワードを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 32)

802.1X 認証用のパスワード。

## Network [1] IEEE8021X AnonymousIdentity

802.1X 匿名 ID 文字列は、別のトンネリングされた ID をサポートする EAP-PEAP および EAP-TTLS などの EAP (Extensible Authentication Protocol) タイプとともに、非暗号化 ID として使用されます。設定された場合、匿名 ID は最初の (非暗号化) EAP ID 要求に使用されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 64)

802.1X 匿名 ID 文字列。

## Network [1] IEEE8021X Eap Md5

MD5 (メッセージダイジェスト アルゴリズム 5) モードを定義します。これは、共有秘密に依存するチャレンジ ハンドシェイク認証プロトコルです。MD5 は弱いセキュリティです。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: EAP-MD5 プロトコルはディセーブルになります。

On: EAP-MD5 プロトコルはイネーブルになります (デフォルト)。

## Network [1] IEEE8021X Eap Ttls

TTLS (Tunneled Transport Layer Security) モードを定義します。クライアント証明書の要件なしで LAN クライアントを認証します。Funk Software および Certicom によって開発されました。通常 Agere Systems、Proxim および Avaya でサポートされます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: EAP-TTLS プロトコルはディセーブルになります。

On: EAP-TTLS プロトコルはイネーブルになります (デフォルト)。

## Network [1] IEEE8021X Eap Tls

IEEE802.1x 接続用の EAP-TLS (トランスポート層セキュリティ) の使用をイネーブルまたはディセーブルにします。RFC 5216 で規定された EAP-TLS プロトコルは最もセキュアな EAP 標準の 1 つと見なされています。LAN クライアントは、クライアント証明書を使用して認証されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: EAP-TLS プロトコルはディセーブルになります。

On: EAP-TLS プロトコルはイネーブルになります (デフォルト)。

## Network [1] IEEE8021X Eap Peap

Peap (保護拡張認証プロトコル) モードを定義します。クライアント証明書の要件なしで LAN クライアントを認証します。Microsoft、シスコと RSA Security により開発されました。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: EAP-PEAP プロトコルはディセーブルになります。

On: EAP-PEAP プロトコルはイネーブルになります (デフォルト)。

## Network [1] IPStack

システムのネットワーク インターフェイスで IPv4、IPv6、またはデュアル IP スタックを使用する必要がある場合に選択します。注: この設定を変更した後、反映されるまでに 30 秒間待つ必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Dual

値スペース: Dual/IPv4/IPv6

Dual: Dual に設定すると、ネットワーク インターフェイスは両方の IP バージョンで同時に動作することができ、また、IPv4 アドレスと IPv6 アドレスの両方を同時に持つことができます。

[IPv4]: [IPv4] に設定すると、システムのネットワーク インターフェイスで IPv4 が使用されます。

[IPv6]: [IPv6] に設定すると、システムのネットワーク インターフェイスで IPv6 が使用されます。

## Network [1] IPv4 Assignment

システムが IPv4 アドレス、サブネット マスク、およびゲートウェイ アドレスを取得する方法を定義します。この設定は IPv4 ネットワーク上のシステムにのみ適用されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: DHCP

値スペース: Static/DHCP

Static: アドレスは、Network IPv4 Address、Network IPv4 Gateway、Network IPv4 SubnetMask の各設定 (静的アドレス) を使用して手動で設定する必要があります。

[DHCP]: システム アドレスは DHCP サーバによって自動的に割り当てられます。

## Network [1] IPv4 Address

システムのスタティック IPv4 ネットワーク アドレスを定義します。Network IPv4 Assignment が Static に設定されている場合に限り適用できます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: " "

値スペース: 文字列 (0, 64)

有効な IPv4 アドレス。

## Network [1] IPv4 Gateway

IPv4 ネットワーク ゲートウェイ アドレスを定義します。Network IPv4 Assignment が Static に設定されている場合に限り適用されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: " "

値スペース: 文字列 (0, 64)

有効な IPv4 アドレス。

## Network [1] IPv4 SubnetMask

IPv4 ネットワークのサブネット マスクを定義します。Network IPv4 Assignment が Static に設定されている場合に限り適用されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: " "

値スペース: 文字列 (0, 64)

有効な IPv4 アドレス。

## Network [1] IPv6 Assignment

システムが IPv6 アドレスおよびデフォルト ゲートウェイ アドレスを取得する方法を定義します。この設定は IPv6 ネットワーク上のシステムにのみ適用されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Autoconf

値スペース: Static/DHCPv6/Autoconf

**Static:** コーデックおよびゲートウェイの IP アドレスは、Network IPv6 Address および Network IPv6 Gateway の各設定を使用して手動で設定する必要があります。NTP アドレスや DNS サーバ アドレスなどのオプションは、手動で設定するか、または DHCPv6 サーバから取得する必要があります。Network IPv6 DHCPOption 設定は、どの方法を使用するかを決定します。

**[DHCPv6]:** オプションを含むすべての IPv6 アドレスは、DHCPv6 サーバから取得されます。詳細については RFC 3315 を参照してください。Network IPv6 DHCPOption 設定は無視されます。

**[Autoconf]:** IPv6 ネットワーク インターフェイスの IPv6 ステートレス自動設定をイネーブルにします。詳細については RFC 4862 を参照してください。NTP アドレスや DNS サーバ アドレスなどのオプションは、手動で設定するか、または DHCPv6 サーバから取得する必要があります。Network IPv6 DHCPOption 設定は、どの方法を使用するかを決定します。

## Network [1] IPv6 Address

システムのスタティック IPv6 ネットワーク アドレスを定義します。Network IPv6 Assignment が Static に設定されている場合に限り適用されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 64)

ネットワーク マスクを含む有効な IPv6 アドレス。例: 2001:DB8::/48

## Network [1] IPv6 Gateway

IPv6 ネットワーク ゲートウェイ アドレスを定義します。この設定は、Network IPv6 Assignment が Static に設定されている場合にのみ適用されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 64)

有効な IPv6 アドレス。

## Network [1] IPv6 DHCPOptions

DHCPv6 サーバから一連の DHCP オプション (NTP および DNS サーバ アドレスなど) を取得します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

**Off:** DHCPv6 サーバからの DHCP オプションの取得をディセーブルにします。

**On:** 選択した DHCP オプションのセットの DHCPv6 サーバからの取得をイネーブルにします。

## Network [1] MTU

イーサネット MTU (最大伝送単位) サイズを定義します。MTU サイズはネットワーク インフラストラクチャでサポートされている必要があります。最小サイズは、IPv4 の場合は 576、IPv6 の場合は 1280 です。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 1500

値スペース: 整数 (576 ~ 1500)

MTU の値 (バイト) を設定します。

## Network [1] QoS Mode

QoS (Quality of Service) は、ネットワーク内のオーディオ、ビデオおよびデータの優先順位を操作するメソッドです。QoS 設定はインフラストラクチャでサポートされている必要があります。DiffServ (ディファレンシエーテッド サービス) は、ネットワークトラフィックの分類と管理を行い、現代的 IP ネットワークに QoS 優先順位を提供するためにシンプルかつスケーラブルで粗粒度のメカニズムを指定する、コンピュータ ネットワーキング アーキテクチャです。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Diffserv

値スペース: Off/Diffserv

**Off:** QoS メソッドは使用されません。

**[Diffserv]:** QoS モードを Diffserv に設定すると、Network QoS Diffserv Audio、Network QoS Diffserv Video、Network QoS Diffserv Data、Network QoS Diffserv Signalling、Network QoS Diffserv ICMPv6、および Network QoS Diffserv NTP の各設定を使用してパケットの優先順位が付けられます。

## Network [1] QoS Diffserv Audio

この設定は、Network QoS Mode が [Diffserv] に設定されている場合にのみ有効になります。

IP ネットワーク内で音声 パケットに持たせる優先順位を定義します。

パケットのプライオリティは、0 ～ 63 です。数字が大きいほど、優先順位が高くなります。音声に推奨されるクラスは、10 進数値 32 と等しい CS4 です。これを確認するには、ネットワーク管理者に問い合わせてください。

ここで設定された優先順位は、パケットがローカル ネットワークの管理者によって制御されるネットワークを出るときに上書きされる可能性があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 0

値スペース: 整数 (0 ～ 63)

IP ネットワーク内の音声 パケットの優先順位を設定します。数字が大きいほど、優先順位が高くなります。デフォルト値は 0 (ベスト エフォート) です。

## Network [1] QoS Diffserv Video

この設定は、Network QoS Mode が [Diffserv] に設定されている場合にのみ有効になります。

IP ネットワーク内でビデオ パケットに持たせる優先順位を定義します。プレゼンテーション チャネル (共有コンテンツ) 上のパケットも、ビデオ パケットのカテゴリに属します。パケットのプライオリティは、0 ～ 63 です。数字が大きいほど、優先順位が高くなります。ビデオに推奨されるクラスは、10 進数値 32 と等しい CS4 です。これを確認するには、ネットワーク管理者に問い合わせてください。

ここで設定された優先順位は、パケットがローカル ネットワークの管理者によって制御されるネットワークを出るときに上書きされる可能性があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 0

値スペース: 整数 (0 ～ 63)

IP ネットワーク内のビデオ パケットの優先順位を設定します。数字が大きいほど、優先順位が高くなります。デフォルト値は 0 (ベスト エフォート) です。

## Network [1] QoS Diffserv Data

この設定は、Network QoS Mode が Diffserv に設定されている場合にのみ有効になります。

IP ネットワーク内でデータ パケットに持たせる優先順位を定義します。

パケットのプライオリティは、0 ～ 63 です。数字が大きいほど、優先順位が高くなります。データに対する推奨値は 0 (ベスト エフォート) です。これを確認するには、ネットワーク管理者に問い合わせてください。

ここで設定された優先順位は、パケットがローカル ネットワークの管理者によって制御されるネットワークを出るときに上書きされる可能性があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 0

値スペース: 整数 (0 ～ 63)

IP ネットワーク内のデータ パケットの優先順位を設定します。数字が大きいほど、優先順位が高くなります。デフォルト値は 0 (ベスト エフォート) です。

## Network [1] QoS Diffserv Signalling

この設定は、Network QoS Mode が Diffserv に設定されている場合にのみ有効になります。

IP ネットワーク内でリアルタイム処理に不可欠 (時間依存) であると考えられるシグナリング パケットに持たせる優先順位を定義します。

パケットのプライオリティは、0 ～ 63 です。数字が大きいほど、優先順位が高くなります。シグナリングに推奨されるクラスは、10 進数値 24 と等しい CS3 です。これを確認するには、ネットワーク管理者に問い合わせてください。

ここで設定された優先順位は、パケットがローカル ネットワークの管理者によって制御されるネットワークを出るときに上書きされる可能性があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 0

値スペース: 整数 (0 ～ 63)

IP ネットワーク内のシグナリング パケットの優先順位を設定します。数字が大きいほど、優先順位が高くなります。デフォルト値は 0 (ベスト エフォート) です。

## Network [1] QoS Diffserv ICMPv6

この設定は、Network QoS Mode が Diffserv に設定されている場合にのみ有効になります。

IP ネットワーク内で ICMPv6 パケットに持たせる優先順位を定義します。

パケットのプライオリティは、0 ～ 63 です。数字が大きいくほど、優先順位が高くなります。ICMPv6 に対する推奨値は 0 (ベスト エフォート) です。これを確認するには、ネットワーク管理者に問い合わせてください。

ここで設定された優先順位は、パケットがローカル ネットワークの管理者によって制御されるネットワークを出るときに上書きされる可能性があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 0

値スペース: 整数 (0 ～ 63)

IP ネットワーク内の ICMPv6 パケットの優先順位を設定します。数字が大きいくほど、優先順位が高くなります。デフォルト値は 0 (ベスト エフォート) です。

## Network [1] QoS Diffserv NTP

この設定は、Network QoS Mode が Diffserv に設定されている場合にのみ有効になります。

IP ネットワーク内で NTP パケットに持たせる優先順位を定義します。

パケットのプライオリティは、0 ～ 63 です。数字が大きいくほど、優先順位が高くなります。NTP に対する推奨値は 0 (ベスト エフォート) です。これを確認するには、ネットワーク管理者に問い合わせてください。

ここで設定された優先順位は、パケットがローカル ネットワークの管理者によって制御されるネットワークを出るときに上書きされる可能性があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 0

値スペース: 整数 (0 ～ 63)

IP ネットワーク内の NTP パケットの優先順位を設定します。数字が大きいくほど、優先順位が高くなります。デフォルト値は 0 (ベスト エフォート) です。

## Network [1] RemoteAccess Allow

リモート アクセスで SSH/Telnet/HTTP/HTTPS からコデーックに許可する IP アドレス (IPv4/IPv6) を定義します。複数の IP アドレスはスペースで区切られます。

ネットワーク マスク (IP 範囲) は <ip address>/N で指定されます。ここで N は IPv4 では 1 ～ 32 の範囲および IPv6 では 1 ～ 128 の範囲を表します。/N は最初の N ビットがセットされたネットワーク マスクの共通インジケータです。たとえば 192.168.0.0/24 は、192.168.0 で開始するどのアドレスとも一致します。これらはアドレスの最初の 24 ビットだからです。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 255)

有効な IPv4 アドレスまたは IPv6 アドレス。

## Network [1] Speed

イーサネット リンク速度を定義します。デフォルト値 (ネットワークとネゴシエートして速度を自動的に設定する) から変更しないことをお勧めします。自動ネゴシエーションを使用しない場合、選択した速度がネットワーク インフラストラクチャの最も近くにあるスイッチでサポートされていることを確認してください。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/10half/10full/100half/100full/1000full

Auto: リンク速度を自動ネゴシエートします。

[10half]: 10 Mbps 半二重に強制リンクします。

[10full]: 10 Mbps 全二重に強制リンクします。

[100half]: 100 Mbps 半二重に強制リンクします。

[100full]: 100 Mbps 全二重に強制リンクします。

[1000full]: 1 Gbps 全二重に強制リンクします。

## Network [1] TrafficControl Mode

ネットワークトラフィック制御モードを設定してビデオパケットの送信レートの制御方法を定義します。

必要なユーザロール: ADMIN、USER

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: ビデオパケットをリンク速度で送信します。

On: ビデオパケットを最大 20 Mbps で送信します。発信ネットワークトラフィックのバーストを平滑化するために使用できます。

## Network [1] VLAN Voice Mode

VLAN 音声モードを定義します。Cisco UCM (Cisco Unified Communications Manager) をプロビジョニングインフラストラクチャとして使用している場合、VLAN VLAN Voice Mode が Auto に自動的に設定されます。NetworkServices CDP Mode 設定が Off になっている場合は、Auto モードは機能しないことに注意してください。

必要なユーザロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Manual/Off

Auto: Cisco Discovery Protocol (CDP) が使用可能な場合は、音声 VLAN に ID を割り当てます。CDP を使用できない場合、VLAN はイネーブルになりません。

Manual: VLAN ID は、Network VLAN Voice VlanId の設定を使用して手動で設定されます。CDP を使用できる場合、手動設定値は、CDP によって割り当てられた値によって置き換えられます。

Off: VLAN はイネーブルになりません。

## Network [1] VLAN Voice VlanId

VLAN 音声 ID を定義します。この設定は、Network VLAN Voice Mode が [手動 (Manual)] に設定されている場合にだけ有効になります。

必要なユーザロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 1

値スペース: 整数 (1 ~ 4094)

VLAN 音声 ID を設定します。



## NetworkServices 設定

### NetworkServices CDP Mode

CDP (Cisco Discovery Protocol) デモンをイネーブルまたはディセーブルにします。CDP をイネーブルにすると、エンドポイントは特定の統計情報とデバイス ID を CDP 対応スイッチにレポートします。CDP をディセーブルにする場合、Network VLAN Voice Mode:Auto 設定は機能しません。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: CDP デモンはディセーブルです。

On: CDP デモンはイネーブルです。

### NetworkServices H323 Mode

システムで H.323 コールの発信および受信を可能にするかどうかを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: H.323 コールの発信と受信の可能性をディセーブルにします。

On: H.323 コールの発信と受信の可能性をイネーブルにします (デフォルト)。

### NetworkServices HTTP Mode

HTTP または HTTPS (HTTP Secure) プロトコルを使用したビデオ システムへのアクセスを許可するかどうかを定義します。ビデオ システムの Web インターフェイスでは HTTP または HTTPS が使用されることに注意してください。この設定が Off になっている場合は、Web インターフェイスを使用できません。

セキュリティを強化する (要求および Web サーバから返されるページの暗号化と復号化) には、HTTPS のみを許可します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: HTTP+HTTPS

値スペース: Off/HTTP+HTTPS/HTTPS

Off: HTTP または HTTPS を介したビデオ システムへのアクセスは許可されません。

HTTP+HTTPS: HTTP および HTTPS を介したビデオ システムへのアクセスは、両方とも許可されます。

HTTPS: HTTPS を介したビデオ システムへのアクセスは許可されますが、HTTP を介したアクセスは許可されません。

### NetworkServices HTTPS VerifyServerCertificate

ビデオ システムが外部 HTTPS サーバ (電話帳サーバや外部マネージャなど) に接続すると、このサーバはビデオ システムに対して自身を識別する証明書を示します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: サーバ証明書を確認しません。

On: サーバ証明書が信頼できる認証局 (CA) によって署名されていることを確認するようシステムに要求します。これには、信頼できる CA のリストがシステムに事前にアップロードされている必要があります。

## NetworkServices HTTPS VerifyClientCertificate

ビデオ システムが HTTPS クライアント (Web ブラウザなど) に接続すると、クライアントは自分自身を識別するためにビデオ システムに証明書を提示するように要求されることがあります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: クライアント証明書を確認しません。

On: 信頼できる認証局 (CA) によって署名された証明書を提示するようクライアントに要求します。これには、信頼できる CA のリストがシステムに事前にアップロードされている必要があります。

## NetworkServices HTTPS OCSP Mode

OCSP (Online Certificate Status Protocol) レスポンダ サービスのサポートを定義します。OCSP 機能により、証明書失効リスト (CRLs) の代わりに OCSP をイネーブルにして、証明書のステータスをチェックできます。

すべての発信 HTTPS 接続に対して、OCSP レスポンダを介してステータスが照会されます。対応する証明書が失効している場合、HTTPS 接続は使用されません。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: OCSP サポートをディセーブルにします。

On: OCSP サポートをイネーブルにします。

## NetworkServices HTTPS OCSP URL

証明書のステータスを調べるために使用される OCSP レスポンダ (サーバ) の URL を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 255)

有効な URL。

## NetworkServices NTP Mode

ネットワーク タイム プロトコル (NTP) は、リファレンス タイム サーバにシステムの時刻と日付を同期するために使用されます。時間の更新のために、タイム サーバが定期的に照会されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Manual/Off

Auto: システムは時間を参照するために NTP サーバを使用します。デフォルトでは、サーバアドレスはネットワークの DHCP サーバから取得されます。DHCP サーバが使用されない場合、または DHCP サーバが NTP サーバアドレスを提供しない場合には、NetworkServices NTP Server [n] Address 設定で指定された NTP サーバアドレスが使用されます。

Manual: システムは、NetworkServices NTP Server [n] Address 設定で指定された NTP サーバを使って時間を参照します。

Off: システムは NTP サーバを使用しません。NetworkServices NTP Server [n] Address 設定は無視されます。

## NetworkServices NTP Server [1..3] Address

NetworkServices NTP Mode が [手動 (Manual)] に設定された場合、および NetworkServices NTP Mode が Auto に設定されアドレスが DHCP サーバから提供されない場合に使用される NTP サーバのアドレスです。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 0.tandberg.pool.ntp.org

値スペース: 文字列 (0, 255)

有効な IPv4 アドレス、IPv6 アドレス、または DNS 名。

## NetworkServices SIP Mode

システムで SIP コールの発信および受信を可能にするかどうかを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: SIP コールの発信と受信の可能性をディセーブルにします。

On: SIP コールの発信と受信の可能性をイネーブルにします (デフォルト)。

## NetworkServices SNMP Mode

ネットワーク管理システムでは、管理上の対応を保証する条件についてネットワーク接続デバイス（ルータ、サーバ、スイッチ、プロジェクタなど）を監視するために SNMP (Simple Network Management Protocol) が使用されます。SNMP は、システム設定を説明する管理システム上の変数の形式で管理データを公開します。これらの変数は、その後照会でき (ReadOnly に設定)、管理アプリケーションによって設定できる場合もあります (ReadWrite に設定)。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ReadOnly

値スペース: Off/ReadOnly/ReadWrite

Off: SNMP ネットワーク サービスをディセーブルにします。

ReadOnly: SNMP ネットワーク サービスを照会のみイネーブルにします。

ReadWrite: SNMP ネットワーク サービスの照会とコマンドの両方をイネーブルにします。

## NetworkServices SNMP Host [1..3] Address

最大 3 つの SNMP マネージャのアドレスを定義します。

システムの SNMP エージェント（コーデック内）は、システム ロケーションやシステム接点についてなど、SNMP マネージャ（PC プログラムなど）からの要求に応答します。SNMP トラップはサポートされません。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 255)

有効な IPv4 アドレス、IPv6 アドレス、または DNS 名。

## NetworkServices SNMP CommunityName

ネットワーク サービス SNMP コミュニティの名前を定義します。SNMP コミュニティ名は SNMP 要求を認証するために使用されます。SNMP 要求は、コーデックの SNMP エージェントから応答を受け取るため、パスワード（大文字と小文字を区別）を持つ必要があります。デフォルトのパスワードは「public」です。Cisco TelePresence 管理スイート (TMS) がある場合、同じ SNMP コミュニティがそこで設定されていることを確認する必要があります。注: SNMP コミュニティのパスワードは大文字と小文字が区別されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 50)

SNMP コミュニティ名。

## NetworkServices SNMP SystemContact

ネットワーク サービス SNMP システム接点の名前を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 50)

SNMP システム接点の名前。

## NetworkServices SNMP SystemLocation

ネットワーク サービス SNMP システム ロケーションの名前を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 50)

SNMP システム ロケーションの名前。

## NetworkServices SSH Mode

SSH (セキュア シェル) プロトコルは、コーデックとローカル コンピュータ間でのセキュアな暗号化通信を提供できます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: SSH プロトコルはディセーブルになります。

On: SSH プロトコルはイネーブルになります (デフォルト)。

## NetworkServices SSH AllowPublicKey

セキュア シェル (SSH) 公開キー認証をコーデックへのアクセスに使用できます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: SSH 公開キーは許可されません。

On: SSH 公開キーが許可されます。

## NetworkServices Telnet Mode

Telnet は、インターネットまたはローカル エリア ネットワーク (LAN) 接続で使用するネットワーク プロトコルです。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: Telnet プロトコルはディセーブルになります。これが出荷時の設定です。

On: Telnet プロトコルはイネーブルになります。

## NetworkServices UPnP Mode

UPnP (ユニバーサル プラグ アンド プレイ) を完全に無効にするか、ビデオ システムがオンになった (または再起動された) 後で短時間だけ UPnP を有効にします。

デフォルトの動作では、ビデオ システムをオンにするか、再起動したときに UPnP が有効になります。その後、NetworkServices UPnP Timeout 設定で定義されたタイムアウト期間後に UPnP が自動的に無効になります。

UPnP を有効にすると、ビデオ システムは自身のプレゼンスをネットワークにアドバタイズします。このアドバタイズにより、タッチ コントローラがビデオ システムを自動的に検出できるようになるため、タッチ コントローラをペアリングするためにビデオ システムの IP アドレスを手動で入力する必要がありません。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: <Off/On>

Off: UPnP は無効です。ビデオ システムはプレゼンスをアドバタイズしないため、タッチ コントローラをビデオ システムにペアリングするためにビデオ システムの IP アドレスを手動で入力する必要があります。

On: UPnP は有効です。ビデオ システムは、タイムアウト期間が切れるまで自身のプレゼンスをアドバタイズします。

## NetworkServices UPnP Timeout

ビデオ システムがオンになった (または再起動された) 後、UPnP を有効にしておく秒数を定義します。この設定を有効にするには、NetworkServices UPnP Mode 設定を On にする必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 600

値スペース: <0..3600>

範囲: 0 ~ 3600 秒の値を選択します。

## NetworkServices WelcomeText

Telnet/SSH 経由でコデーブックにログインする際に、ユーザに表示する情報を選択します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: ようこそテキストは次のとおりです: ログインに成功しました (Login successfu)

On: ようこそテキストは次のとおりです: <システム名>; ソフトウェア バージョン; ソフトウェアのリリース日; ログインに成功しました (Login successful)

## NetworkServices XMLAPI Mode

ビデオ システムの XML API をイネーブルまたはディセーブルにします。セキュリティ上の理由からこれをディセーブルにできます。XML API をディセーブルにすると、TMS などとのリモート管理機能が制限され、ビデオ システムに接続できなくなります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: XML API はディセーブルになります。

On: XML API はイネーブルになります (デフォルト)。

## 周辺機器 設定

### Peripherals Pairing CiscoTouchPanels RemotePairing

ビデオ システムのユーザ インターフェイスとしてシスコのTouch 10 (タッチ パネル) を使用するには、Touch 10 をビデオ システムに直接接続するか、LAN 経由でビデオ システムとペアリングする必要があります。後者はリモート ペアリングと呼ばれます。

リモート ペアリングはデフォルトで許可されています。リモート ペアリングを回避する場合は、この設定をオフに切り替えてください。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: Touch 10 のリモート ペアリングは許可されません。

On: Touch 10 リモート ペアリングは許可されます。

### Peripherals Pairing Ultrasound Volume Mode

この設定はインテリジェント プロキシミティ機能に適用されます。設定をデフォルト値で維持します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Dynamic

値スペース: Dynamic/Static

Dynamic: ビデオ システムは超音波の音量を動的に調整します。音量は Peripherals Pairing Ultrasound Volume MaxLevel 設定で定義された最大レベルまで変化します。

Static: シスコから推奨された場合にのみ使用してください。

### Peripherals Pairing Ultrasound Volume MaxLevel

この設定はインテリジェント プロキシミティ機能に適用されます。超音波ペアリング メッセージの最大音量を設定します。Peripherals Pairing Ultrasound Volume Mode 設定を参照してください。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 70

値スペース: 整数 (0 ~ 90)

指定された範囲から値を選択します。0 に設定すると、超音波がオフになります。

### Peripherals Profile Cameras

ビデオ システムに接続されていると想定されるカメラの数を定義します。この情報はビデオ システムの診断サービスで使用されます。接続されたカメラの数がこの設定に一致しない場合、診断サービスによって不一致がレポートされます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Minimum1

値スペース: NotSet/Minimum1/0/1/2/3/4/5/6/7

NotSet: カメラ チェックは実行されません。

Minimum1: 少なくとも 1 台のカメラがビデオ システムに接続されている必要があります。

0 ~ 7: ビデオ システムに接続されていると想定されるカメラの数を選択します。

## Peripherals Profile ControlSystems

サードパーティ制御システム (たとえば、Crestron や AMX) が、ビデオ システムに接続されていると想定されるかどうかを定義します。この情報はビデオ システムの診断サービスで使用されます。接続された制御システムの数がこの設定に一致しない場合、診断サービスによって不一致がレポートされます。サポートされるサードパーティ制御システムは 1 つのみであることに注意してください。

1 に設定した場合、xCommand Peripherals Pair および HeartBeat コマンドを使用してビデオ システムに制御システムがハートビートを送信する必要があります。これを実行しないと、室内制御拡張で、ビデオ システムが制御システムへの接続を失ったことを示す警告が表示されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: NotSet

値スペース: 1/NotSet

1:1 つのサードパーティ制御システムがビデオ システムに接続されている必要があります。

NotSet: サードパーティ制御システムのチェックは実行されません。

## Peripherals Profile TouchPanels

ビデオ システムに接続されていると想定されるタッチ パネルの数を定義します。この情報はビデオ システムの診断サービスで使用されます。接続されたタッチ パネルの数がこの設定に一致しない場合、診断サービスによって不一致がレポートされます。このバージョンでサポートされるシスコタッチ コントローラは、1 台のみであることに注意してください。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: NotSet

値スペース: NotSet/Minimum1/0/1/2/3/4/5

NotSet: タッチ パネル チェックは実行されません。

Minimum1: 少なくとも 1 台のタッチ パネルがビデオ システムに接続されている必要があります。

0 ~ 5: ビデオ システムに接続されていると想定されるタッチ コントローラの数を選択します。

## Phonebook 設定

### Phonebook Server [1] ID

外部の電話帳の名前を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 64)

外部の電話帳の名前。

### Phonebook Server [1] Type

電話帳サーバの種類を選択します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/CUCM/Spark/TMS/VCS

Off: 電話帳を使用しません。

CUCM: 電話帳が Cisco Unified Communications Manager 上に配置されます。

Spark: 電話帳は Spark 上に配置されます。

TMS: 電話帳が Cisco TelePresence Management Suite サーバ上に配置されます。

VCS: 電話帳が Cisco TelePresence Video Communication Server 上に配置されます。

### Phonebook Server [1] URL

外部電話帳サーバのアドレス (URL) を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 255)

電話帳サーバの有効なアドレス (URL)。



## プロビジョニング 設定

### Provisioning Connectivity

この設定は、プロビジョニング サーバからの内部または外部の設定を要求するかどうかを、デバイスが検出する方法を制御します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Auto

値スペース: Internal/External/Auto

Internal: 内部コンフィギュレーションを要求します。

External: 外部コンフィギュレーションを要求します。

Auto: 内部または外部のコンフィギュレーションを要求するかどうかを自動的に NAPTR クエリーを使用して検出します。NAPTR の応答に「e」フラグがある場合、外部設定が要求されます。それ以外の場合、内部設定が要求されます。

### Provisioning Mode

プロビジョニング システム (外部マネージャ) を使用してビデオ システムを設定できます。これにより、ビデオ会議のネットワーク管理者は複数のビデオ システムを同時に管理することができます。この設定により、使用するプロビジョニング システムの種類を選択します。プロビジョニングは、オフに切り替えることも可能です。詳細については、プロビジョニング システムのプロバイダー/担当者にお問い合わせください。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Auto

値スペース: Off/Auto/CUCM/Edge/Spark/TMS/VCS

Off: ビデオ システムはプロビジョニング システムによって設定されません。

Auto: プロビジョニング サーバを自動的に選択します。

CUCM: CUCM (Cisco Unified Communications Manager) からビデオ システムに設定をプッシュします。

Edge: CUCM (Cisco Unified Communications Manager) からビデオ システムに設定をプッシュします。システムは Collaboration Edge インフラストラクチャを経由して CUCM に接続します。

Spark: Spark からビデオ システムに設定をプッシュします。

TMS: TMS (Cisco TelePresence Management System) からビデオ システムに設定をプッシュします。

VCS: VCS (Cisco TelePresence Video Communication Server) からビデオ システムに設定をプッシュします。

### Provisioning LoginName

これは、プロビジョニング サーバとの間でビデオ システム認証に使用されるクレデンシャルのユーザ名部分です。この設定は、プロビジョニング サーバが要求する場合、使用する必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0、80)

有効なユーザ名。

## Provisioning Password

これは、プロビジョニング サーバとのビデオ システムの認証に使用されるクレデンシャルのパスワード部分です。この設定は、プロビジョニング サーバが要求する場合、使用する必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 64)

有効なパスワード。

## Provisioning HttpMethod

プロビジョニングに使用する HTTP 方式を選択します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: POST

値スペース: GET/POST

[GET]: プロビジョニング サーバが GET をサポートする場合、GET を選択します。

[POST]: プロビジョニング サーバが POST をサポートする場合、POST を選択します。

## Provisioning ExternalManager Address

外部マネージャ/プロビジョニング システムの IP アドレスまたは DNS 名を定義します。

外部マネージャのアドレス (およびパス) が設定されている場合、システムはスタートアップ時にこのアドレスにメッセージを送信します。このメッセージを受信すると、外部マネージャ/プロビジョニング システムはそのユニットに設定/コマンドを結果として返すことができます。

CUCM または TMS プロビジョニングを使用する場合、外部マネージャ アドレスを自動的に提供するために DHCP サーバをセットアップできます (TMS には DHCP オプション 242、CUCM には DHCP オプション 150)。Provisioning ExternalManager Address で設定されたアドレスは、DHCP によって提供されるアドレスを上書きします。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 64)

有効な IPv4 アドレス、IPv6 アドレス、または DNS 名。

## Provisioning ExternalManager AlternateAddress

エンドポイントが Cisco Unified Communications Manager (CUCM) でプロビジョニングされており、代替 CUCM が冗長性に利用可能な場合にのみ使用できます。代替 CUCM のアドレスを定義します。主な CUCM が使用できない場合、エンドポイントは代替 CUCM でプロビジョニングされます。主な CUCM が再び使用可能になると、エンドポイントはこの CUCM によってプロビジョニングされます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 64)

有効な IPv4 アドレス、IPv6 アドレス、または DNS 名。

## Provisioning ExternalManager Protocol

要求を外部マネージャ/プロビジョニング システムに送信するときに HTTP (非セキュア通信) プロトコルを使用するか、HTTPS (セキュア通信) プロトコルを使用するかを定義します。

選択したプロトコルが NetworkServices HTTP Mode 設定で有効になっている必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: HTTP

値スペース: HTTPS/HTTP

HTTPS: HTTPS を介して要求を送信します。

HTTP: HTTP を介して要求を送信します。

## Provisioning ExternalManager Path

外部マネージャ/プロビジョニング システムへのパスを定義します。いくつかの管理サービスが同じサーバに存在する、つまり同じ外部マネージャのアドレスを共有する場合、この設定が必要です。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 255)

外部マネージャ/プロビジョニング システムへの有効なパス。

## Provisioning ExternalManager Domain

VCS プロビジョニング サーバの SIP ドメインを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 64)

有効なドメイン名。

## プロキシミティ 設定

### Proximity Mode

ビデオ システムが超音波ペアリング メッセージを発するかどうかを決定します。

ビデオ システムが超音波を発すると、プロキシミティ クライアントはビデオ システムが近くにあることを検出できます。クライアントを使用するには、少なくとも 1 つのプロキシミティ サービスを有効にする必要があります (Proximity Services 設定を参照)。一般には、すべてのプロキシミティ サービスを有効にすることをお勧めします。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: ビデオ システムは超音波を発しないため、プロキシミティ サービスを使用できません。

On: ビデオ システムが超音波を発し、プロキシミティ クライアントはビデオ システムが近くにあることを検出できます。有効化されたプロキシミティ サービスを使用できます。

### Proximity Services CallControl

プロキシミティ クライアントの基本的なコール制御機能を有効または無効にします。この設定を有効にすると、プロキシミティ クライアントを使用してコールを制御できます (ダイヤル、ミュート、音量の調整、通話の切断など)。このサービスは、モバイル デバイス (iOS および Android) でサポートされます。この設定を有効にするには、Proximity Mode を On にする必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Disabled

値スペース: Enabled/Disabled

Enabled: プロキシミティ クライアントからのコール制御が有効になります。

Disabled: プロキシミティ クライアントからのコール制御が無効になります。

### Proximity Services ContentShare FromClients

クライアントからのコンテンツ共有をイネーブルまたはディセーブルにします。この設定をイネーブルにすると、ビデオ システムで無線によって Proximity クライアントからコンテンツを共有できます (ラップトップ画面の共有など)。このサービスはラップトップ (OS X および Windows) でサポートされます。この設定を有効にするには、Proximity Mode を On に設定する必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Enabled

値スペース: Enabled/Disabled

Enabled: Proximity クライアントからのコンテンツ共有がイネーブルになります。

Disabled: Proximity クライアントからのコンテンツ共有がディセーブルになります。

### Proximity Services ContentShare ToClients

Proximity クライアントに対するコンテンツ共有をイネーブルまたはディセーブルにします。イネーブルにすると、Proximity クライアントはビデオ システムからプレゼンテーションを受け取ります。詳細を拡大して、以前のコンテンツを表示し、スナップショットを作成できます。このサービスはモバイル デバイス (iOS および Android) でサポートされます。この設定を有効にするには、Proximity Mode を On にする必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Disabled

値スペース: Enabled/Disabled

Enabled: Proximity クライアントに対するコンテンツ共有がイネーブルになります。

Disabled: Proximity クライアントに対するコンテンツ共有がディセーブルになります。

## RoomReset 設定

### RoomReset Control

適用なし

## RTP 設定

### RTP Ports Range Start

RTP ポート範囲の最初のポートを定義します。

デフォルトで、RTP および RTCP メディア データに 2326 ～ 2487 の範囲の UDP ポートを使用します。各メディア チャンネルは RTP および RTCP に 2 つの隣接ポートを使用します。UDP ポート範囲に必要なポートの数は、エンドポイントで対応できる同時コールの数に基づいています。

注: この設定への変更を反映させるには、システムを再起動します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 2326

値スペース: 整数 (1024 ～ 65438)

RTP ポート範囲内で最初のポートを設定します。

### RTP Ports Range Stop

RTP ポート範囲の最後のポートを定義します。

デフォルトで、RTP および RTCP メディア データに 2326 ～ 2487 の範囲の UDP ポートを使用します。各メディア チャンネルは RTP および RTCP に 2 つの隣接ポートを使用します。UDP ポート範囲に必要なポートの数は、エンドポイントで対応できる同時コールの数に基づいています。

注: この設定への変更を反映させるには、システムを再起動します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 2486

値スペース: 整数 (1120 ～ 65535)

RTP ポート範囲内で最後のポートを設定します。

## セキュリティ 設定

### Security Audit Logging Mode

監査ログを記録または送信する場所を定義します。監査ログは syslog サーバに送信されます。

External/ExternalSecure モードを使用し、Security Audit Server PortAssignment 設定でポート割り当てを Manual に設定する場合は、Security Audit Server Address と Security Audit Server Port の設定で監査サーバのアドレスとポート番号も入力する必要があります。

必要なユーザ ロール: AUDIT

デフォルト値: Off

値スペース: Off/Internal/External/ExternalSecure

Off: 監査ロギングは実行されません。

Internal: システムは内部ログに監査ログを記録し、いっぱいになった場合はログをローテーションします。

External: システムは外部監査 syslog サーバに監査ログを送信します。syslog サーバでは UDP をサポートする必要があります。

ExternalSecure: システムは監査 CA リストの証明書で検証された外部 syslog サーバに暗号化された監査ログを送信します。監査 CA リスト ファイルは、Web インターフェイスを使用してコーデックにアップロードする必要があります。CA のリストの証明書の common\_name パラメータは syslog サーバの IP アドレスと一致する必要があり、セキュア TCP サーバでセキュア (TLS) TCP syslog メッセージをリッスンするように設定される必要があります。

### Security Audit OnError Action

syslog サーバへの接続が失われた場合の動作を定義します。この設定は、Security Audit Logging Mode が ExternalSecure に設定されている場合のみ関連します。

必要なユーザ ロール: AUDIT

デフォルト値: Ignore

値スペース: Halt/Ignore

**Halt:** 停止状態が検出された場合、システム コーデックはリブートし、停止状態が過ぎ去るまではオーディタだけが装置の操作を許可されます。停止状態が過ぎ去ると、監査ログは syslog サーバに再スプールされます。次のような停止状態があります。ネットワークの違反 (物理リンクなし)、動作中の外 Syslog サーバが存在しない (または syslog への間違ったアドレスまたはポート)、TLS 認証が失敗した (使用中の場合)、ローカル バックアップ (再スプール) ログがいっぱいになった。

**[無視 (Ignore):]** システムは、通常の動作を続行し、いっぱいになった場合は内部ログをローテーションします。接続が復元されると syslog サーバに再度監査ログを送信します。

### Security Audit Server Address

監査ログは syslog サーバに送信されます。syslog サーバの IP アドレスを定義します。有効な IPv4 または IPv6 のアドレス形式のみが受け入れられます。ホスト名はサポートされていません。この設定は、Security Audit Logging Mode が External または ExternalSecure に設定されている場合のみ関連します。

必要なユーザ ロール: AUDIT

デフォルト値: " "

値スペース: 文字列 (0, 255)

有効な IPv4 アドレスまたは IPv6 アドレス。

## Security Audit Server Port

監査ログは **syslog** サーバに送信されます。システムが監査ログを送信する **syslog** サーバのポートを定義します。この設定は、**Security Audit Server PortAssignment** が [手動 (Manual)] に設定されている場合にのみ関連します。

必要なユーザ ロール: AUDIT

デフォルト値: 514

値スペース: 整数 (0 ~ 65535)

監査サーバ ポートを設定します。

## Security Audit Server PortAssignment

監査ログは **syslog** サーバに送信されます。外部 **syslog** サーバのポート番号の割り当て方法を定義できます。この設定は、**Security Audit Logging Mode** が **External** または **ExternalSecure** に設定されている場合のみ関連します。使用しているポート番号を確認するために、**Security Audit Server Port** 状態をチェックできます。**Web** インターフェイスで [設定 (Configuration)] > [システム ステータス (System Status)] に移動するか、コマンドライン インターフェイスの場合はコマンド **xStatus Security Audit Server Port** を実行します。

必要なユーザ ロール: AUDIT

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Manual

Auto: **Security Audit Logging Mode** が **External** にセットされている場合、UDP ポート番号 514 を使用します。[セキュリティ監査ロギング モード (Security Audit Logging Mode)] が [外部セキュア (ExternalSecure)] にセットされている場合、TCP ポート番号 6514 を使用します。

Manual: **Security Audit Server Port**] 設定で定義されたポート値を使用します。

## Security Session InactivityTimeout

ユーザが **Web**、**Telnet**、または **SSH** セッションから自動的にログアウトする前に、システムがユーザの非アクティブ状態を受け入れる時間を定義します。

この設定への変更を反映させるには、システムを再起動します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 0

値スペース: 整数 (0 ~ 10000)

非アクティブ タイムアウト (分) を設定します。または、非アクティブ状態による自動ログアウトを適用しない場合は 0 を選択します。

## Security Session MaxSessionsPerUser

ユーザ 1 人あたりの最大同時セッション数。デフォルト値は 0 で、ハード リミットがないことを意味します。セッションはリソースを消費するため、いくつかの制約事項があります。しかし、これは条件に応じて異なる場合があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 0

値スペース: 整数 (0 ~ 100)

ユーザ 1 人あたりの最大セッション数。0 は、ハード リミットがないことを意味します。

## Security Session MaxTotalSessions

同時セッションの最大合計数。デフォルト値は 0 で、ハード リミットがないことを意味します。セッションはリソースを消費するため、いくつかの制約事項があります。しかし、これは条件に応じて異なる場合があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 0

値スペース: 整数 (0 ~ 100)

セッションの最大合計数。0 は、ハード リミットがないことを意味します。

## Security Session ShowLastLogon

**SSH** または **Telnet** を使用してシステムにログインしたとき、前回ログインに成功したセッションの **UserId**、時刻および日付が表示されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

On: 最後のセッションに関する情報を表示します。

Off: 最後のセッションに関する情報を表示しません。



## SerialPort 設定

### SerialPort Mode

シリアル ポート (COM ポート) をイネーブルまたはディセーブルにします。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: シリアル ポートをディセーブルにします。

On: シリアル ポートをイネーブルにします。

### SerialPort BaudRate

シリアル ポートのボー レート (データ伝送レート、ビット/秒) を定義します。

シリアル ポートの他の接続/パラメータは次の通りです。データ ビット: 8。パリティ: なし。ストップ ビット: 1。フロー制御: なし。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 115200

値スペース: 9600/19200/38400/57600/115200

リストされているボー レート (bps) からボー レートを設定します。

### SerialPort LoginRequired

シリアル ポートに接続するときにログインが必要かどうかを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: ユーザはログインせずに、シリアル ポート経由でコーデックにアクセスできます。

On: シリアル ポート経由でコーデックに接続するときに、ログインが必要です。

## SIP 設定

### SIP ANAT

ANAT (Alternative Network Address Types) は RFC 4091 で規定されている複数のアドレスとアドレス タイプのメディア ネゴシエーションをイネーブルにします。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: ANAT をディセーブルにします。

On: ANAT をイネーブルにします。

### SIP Authentication UserName

これは、SIP プロキシへの認証に使用されるクレデンシャルのユーザ名部分です。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 128)

有効なユーザ名。

### SIP 認証パスワード (SIP Authentication Password)

これは、SIP プロキシへの認証に使用されるクレデンシャルのパスワード部分です。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 128)

有効なパスワード。

### SIP DefaultTransport

LAN で使用するトランスポート プロトコルを選択します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Auto

値スペース: TCP/UDP/Tls/Auto

[TCP]: システムはデフォルトの転送方法として常に TCP を使用します。

[UDP]: システムはデフォルトの転送方法として常に UDP を使用します。

[Tls]: システムはデフォルトの転送方法として常に TLS を使用します。TLS 接続の場合、SIP CA リストをビデオ システムにアップロードできます。このような CA リストがシステムにない場合は匿名の Diffie Hellman が使用されます。

[自動 (Auto)]: システムは、TLS、TCP、UDP の順序でトランスポート プロトコルを使用して接続を試みます。

### SIP DisplayName

これが設定される場合、着信コールは SIP URI ではなく、表示名を報告します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 550)

SIP URI の代わりに表示される名前。

## SIP Ice Mode

ICE (Interactive Connectivity Establishment, RFC 5245) は、最適化されたメディア パスの検出にビデオ システムで利用できる NAT トラバーサル ソリューションです。このため、音声とビデオの最短ルートがビデオ システム間で常に確保されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Off/On

Auto: TURN サーバを指定した場合に ICE が有効になります。そうでない場合 ICE は無効になります。

Off: ICE は無効になります。

On: ICE は有効になります。

## SIP Ice DefaultCandidate

ICE プロトコルは、使用するメディア ルートを決定するまで一定時間を必要とします (コールの最初の 5 秒まで)。この期間に、ビデオ システムのメディアは、この設定で定義されたとおり、デフォルトの候補に送信されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Host

値スペース: Host/Rflx/Relay

Host: メディアをビデオ システムのプライベート IP アドレスに送信します。

Rflx: TURN サーバで認識されるビデオ システムのパブリック IP アドレスにメディアを送信します。

Relay: TURN サーバに割り当てられた IP アドレスとポートにメディアを送信します。

## SIP Line

Cisco Unified Communications Manager (CUCM) に登録すると、エンドポイントを共有回線の一部にすることができます。これは、複数のデバイスが同じディレクトリ番号を共有することを意味します。RFC 4235 で規定されているように、同じ番号を共有する各デバイスは、ライン上のもう一方のアピアランスからステータスを受け取ります。

共有回線はエンドポイントではなく CUCM によって設定されることに注意してください。そのため、手動でこの設定を変更しないでください。CUCM は必要に応じてこの情報をエンドポイントにプッシュします。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Private

値スペース: Private/Shared

Shared: システムは共有回線の一部であるため、ディレクトリ番号を他のデバイスと共有します。

Private: このシステムは共有回線の一部ではありません (デフォルト)。

## SIP ListenPort

SIP TCP/UDP ポートでの着信接続のリッスンをオンまたはオフにします。オフにした場合、エンドポイントは SIP レジストラ (CUCM または VCS) を介してのみ到達可能になります。この設定はデフォルト値のままにすることを推奨します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: SIP TCP/UDP ポートでの着信接続のリッスンをオフにします。

On: SIP TCP/UDP ポートでの着信接続のリッスンをオンにします。

## SIP Mailbox

Cisco Unified Communications Manager (CUCM) に登録すると、個人用ボイス メールボックスを所有するオプションが与えられます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 255>)

有効な番号またはアドレス。ボイス メールボックスがない場合は、文字列を空のままにしておきます。

## SIP PreferredIPMedia

メディア (音声、ビデオ、データ) を送受信するための優先 IP バージョンを定義します。[Network IPStack] および [Conference CallProtocolIPStack] の両方が Dual に設定されていて、ネットワークに優先 IP バージョンを選択するメカニズムがない場合にのみ使用可能です。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: IPv4

値スペース: IPv4/IPv6

[IPv4]: メディアの優先 IP バージョンは IPv4 です。

[IPv6]: メディアの優先 IP バージョンは IPv6 です。

## SIP PreferredIPSignaling

シグナリングの優先 IP バージョンを定義します (音声、ビデオ、データ)。[Network IPStack] および [Conference CallProtocolIPStack] の両方が Dual に設定されていて、ネットワークに優先 IP バージョンを選択するメカニズムがない場合にのみ使用可能です。また、優先 IP バージョンが登録に使用されるように、DNS で A/AAAA ルックアップのプライオリティを指定します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: IPv4

値スペース: IPv4/IPv6

[IPv4]: シグナリングの優先 IP バージョンは IPv4 です。

[IPv6]: シグナリングの優先 IP バージョンは IPv6 です。

## SIP Proxy [1..4] Address

プロキシ アドレスは発信プロキシに手動で設定されたアドレスです。完全修飾ドメイン名、または IP アドレスを使用することが可能です。デフォルト ポートは、TCP および UDP の場合は 5060 ですが、もう 1 ポート準備できます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0..255)

有効な IPv4 アドレス、IPv6 アドレス、または DNS 名。

## SIP TlsVerify

TLS 接続の場合、SIP CA リストをビデオ システムにアップロードできます。これは、Web インターフェイスから実行できます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: 検証せずに TLS 接続を許可するには、Off に設定します。TLS 接続は、サーバから受信した x.509 証明書をローカル CA リストと確認せずにセットアップできます。これは通常、SIP CA リストがアップロードされていない場合に選択する必要があります。

On: TLS 接続を確認するには、On に設定します。x.509 証明書が CA リストで検証された、サーバへの TLS 接続だけが許可されます。

## SIP Turn DiscoverMode

検出モードを定義し、DNS で利用可能な TURN サーバの検索に対してアプリケーションをイネーブル/ディセーブルにします。コールを発信する前に、システムはポート割り当てが可能かどうかを確認します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: 検出モードをディセーブルにします。

On: DNS で利用可能な TURN サーバを検索し、コールを発信する前にポート割り当てが可能かどうかをテストします。

## SIP Turn DropRfx

DropRfx は、リモート エンドポイントが同じネットワークにない場合に限り、TURN リレー経由でエンドポイントにメディアを強制させます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: DropRfx をディセーブルにします。

On: リモート エンドポイントが別のネットワークにある場合、TURN リレー経由でメディアを強制します。

## SIP Turn Server

TURN (Traversal Using Relay NAT) サーバのアドレスを定義します。これはメディア リレー フォールバックとして使用されるほか、エンドポイント固有のパブリック IP アドレスを検出するためにも使用されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 255)

推奨される形式は DNS SRV レコード (例: `_turn._udp.<domain>`) です。あるいは、有効な IPv4 アドレスまたは IPv6 アドレスも可能です。

## SIP Turn UserName

TURN サーバへのアクセスに必要なユーザ名を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 128)

有効なユーザ名。

## SIP Turn Password

TURN サーバへのアクセスに必要なパスワードを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 128)

有効なパスワード。

## SIP Type

ベンダーまたはプロバイダーに対する SIP 拡張および特別な動作をイネーブルにします。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Standard

値スペース: Standard/Cisco

Standard: 標準 SIP プロキシに登録する場合はこれを使用します (Cisco TelePresence VCS および Broadsoft でテスト済み)

Cisco: Cisco Unified Communications Manager に登録する場合はこれを使用します。

## SIP URI

SIP URI (Uniform Resource Identifier) は、ビデオ システムの識別に使用されるアドレスです。URI が登録され、SIP サービスによりシステムへの着信コールのルーティングに使用されます。SIP URI 構文は RFC 3261 で定義されています。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 255)

SIP URI 構文に準拠したアドレス (URI)。

## Standby 設定

### Standby AudioMotionDetection

ビデオ システムは、人が近くにいることを自動的に検出できます。この機能がオンになっている場合、誰かを検出すると、ビデオ システムはスタンバイから復帰します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: ビデオ システムの近くにいる人の検出がオフになります。

On: ビデオ システムの近くにいる人の検出がオンになります。

### Standby Control

システムがスタンバイ モードに移行するかどうかを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: システムはスタンバイ モードを開始しません。

On: Standby Delay がタイム アウトになると、システムはスタンバイ モードになります。Standby Delay を適切な値に設定する必要があります。

### Standby Delay

スタンバイ モードに入る前に、システムがアイドル モードのまま経過する時間の長さ (分単位) を定義します。Standby Control がイネーブルである必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 10

値スペース: 整数 (1 ~ 480)

スタンバイ遅延 (分) を設定します。

### Standby BootAction

コーデックの再起動後のカメラの位置を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: DefaultCameraPosition

値スペース: None/DefaultCameraPosition/RestoreCameraPosition

None: アクションはありません。

RestoreCameraPosition: ビデオ システムを再起動すると、カメラは再起動前の位置に戻ります。

DefaultCameraPosition: ビデオ システムを再起動すると、カメラは工場出荷時のデフォルト位置に移動します。

### Standby StandbyAction

スタンバイ モードに入るときのカメラ位置を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: PrivacyPosition

値スペース: None/PrivacyPosition

None: アクションはありません。

PrivacyPosition: ビデオ システムがスタンバイ状態になると、プライバシーのために、カメラは横向きになります。

## Standby WakeupAction

スタンバイ モードを抜けるときのカメラ位置を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: RestoreCameraPosition

値スペース: None/RestoreCameraPosition/DefaultCameraPosition

None: アクションはありません。

RestoreCameraPosition: ビデオ システムがスタンバイ状態から復帰すると、カメラはスタンバイ前の位置に戻ります。

DefaultCameraPosition: ビデオ システムがスタンバイ状態から復帰すると、カメラは工場出荷時のデフォルト位置に移動します。

## SystemUnit 設定

### SystemUnit Name

システム名を定義します。コーデックが SNMP エージェントとして機能している場合に、システム名は DHCP 要求でホスト名として送信されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 50)

システム名を定義します。



## 時刻設定

### Time TimeFormat

時刻形式を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 24H

値スペース: 24H/12H

[24H]: 24 時間の時間フォーマットを設定します。

[12H]: 12 時間 (AM/PM) の時間フォーマットを設定します。

### Time DateFormat

日付形式を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: DD\_MM\_YY

値スペース: DD\_MM\_YY/MM\_DD\_YY/YY\_MM\_DD

[DD\_MM\_YY]: 2010 年 1 月 30 日は「30.01.10」と表示されます。

[MM\_DD\_YY]: 2010 年 1 月 30 日は「01.30.10」と表示されます。

[YY\_MM\_DD]: 2010 年 1 月 30 日は「10.01.30」と表示されます。

## タイムゾーン

ビデオ システムの地理的な場所のタイムゾーンを定義します。値スペースの情報は、tz データベース (別名: IANA タイムゾーン データベース) から取得しています。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Etc/UTC

値スペース: Africa/Abidjan, Africa/Accra, Africa/Addis\_Ababa, Africa/Algiers, Africa/Asmara, Africa/Asmera, Africa/Bamako, Africa/Bangui, Africa/Banjul, Africa/Bissau, Africa/Blantyre, Africa/Brazzaville, Africa/Bujumbura, Africa/Cairo, Africa/Casablanca, Africa/Ceuta, Africa/Conakry, Africa/Dakar, Africa/Dar\_es\_Salaam, Africa/Djibouti, Africa/Douala, Africa/El\_Aaiun, Africa/Freetown, Africa/Gaborone, Africa/Harare, Africa/Johannesburg, Africa/Juba, Africa/Kampala, Africa/Khartoum, Africa/Kigali, Africa/Kinshasa, Africa/Lagos, Africa/Libreville, Africa/Lome, Africa/Luanda, Africa/Lubumbashi, Africa/Lusaka, Africa/Malabo, Africa/Maputo, Africa/Maseru, Africa/Mbabane, Africa/Mogadishu, Africa/Monrovia, Africa/Nairobi, Africa/Ndjamena, Africa/Niamey, Africa/Nouakchott, Africa/Ouagadougou, Africa/Porto-Novo, Africa/Sao\_Tome, Africa/Timbuktu, Africa/Tripoli, Africa/Tunis, Africa/Windhoek, America/Adak, America/Anchorage, America/Anguilla, America/Antigua, America/Araguaina, America/Argentina/Buenos\_Aires, America/Argentina/Catamarca, America/Argentina/ComodRivadavia, America/Argentina/Cordoba, America/Argentina/Jujuy, America/Argentina/La\_Rioja, America/Argentina/Mendoza, America/Argentina/Rio\_Gallegos, America/Argentina/Salta, America/Argentina/San\_Juan, America/Argentina/San\_Luis, America/Argentina/Tucuman, America/Argentina/Ushuaia, America/Aruba, America/Asuncion, America/Atikokan, America/Atka, America/Bahia, America/Bahia\_Banderas, America/Barbados, America/Belem, America/Belize, America/Blanc-Sablon, America/Boa\_Vista, America/Bogota, America/Boise, America/Buenos\_Aires, America/Cambridge\_Bay, America/Campo\_Grande, America/Cancun, America/Caracas, America/Catamarca, America/Cayenne, America/Cayman, America/Chicago, America/Chihuahua, America/Coral\_Harbour, America/Cordoba, America/Costa\_Rica, America/Creston, America/Cuiaba, America/Curacao, America/Danmarkshavn, America/Dawson, America/Dawson\_Creek, America/Denver, America/Detroit, America/Dominica, America/Edmonton, America/Eirunepe, America/El\_Salvador, America/Ensenada, America/Fort\_Nelson, America/Fort\_Wayne, America/Fortaleza, America/Glace\_Bay, America/Godthab, America/Goose\_Bay, America/Grand\_Turk, America/Grenada, America/Guadeloupe, America/Guatemala, America/Guayaquil, America/Guyana, America/Halifax, America/Havana, America/Hermosillo, America/Indiana/Indianapolis, America/Indiana/Knox, America/Indiana/Marengo, America/Indiana/Petersburg, America/Indiana/Tell\_City, America/Indiana/Vevay, America/Indiana/Vincennes, America/Indiana/Winamac, America/Indianapolis, America/Inuvik, America/Iqaluit, America/Jamaica, America/Jujuy, America/Juneau, America/Kentucky/Louisville, America/Kentucky/Monticello, America/Knox\_IN, America/Kralendijk, America/La\_Paz, America/Lima, America/Los\_Angeles, America/Louisville, America/Lower\_Princes, America/Maceio, America/Managua, America/Manaus, America/Marigot, America/Martinique, America/Matamoros, America/Mazatlan, America/Mendoza, America/Menominee, America/Merida, America/Metlakatla, America/Mexico\_City, America/Miquelon, America/Moncton, America/Monterrey, America/Montevidео, America/Montreal, America/Montserrat,

America/Nassau, America/New\_York, America/Nipigon, America/Nome, America/Noronha, America/North\_Dakota/Beulah, America/North\_Dakota/Center, America/North\_Dakota/New\_Salem, America/Ojinaga, America/Panama, America/Pangnirtung, America/Paramaribo, America/Phoenix, America/Port-au-Prince, America/Port\_of\_Spain, America/Porto\_Acre, America/Porto\_Velho, America/Puerto\_Rico, America/Rainy\_River, America/Rankin\_Inlet, America/Recife, America/Regina, America/Resolute, America/Rio\_Branco, America/Rosario, America/Santa\_Isabel, America/Santarem, America/Santiago, America/Santo\_Domingo, America/Sao\_Paulo, America/Scoresbysund, America/Shiprock, America/Sitka, America/St\_Barthelemy, America/St\_Johns, America/St\_Kitts, America/St\_Lucia, America/St\_Thomas, America/St\_Vincent, America/Swift\_Current, America/Tegucigalpa, America/Thule, America/Thunder\_Bay, America/Tijuana, America/Toronto, America/Tortola, America/Vancouver, America/Virgin, America/Whitehorse, America/Winnipeg, America/Yakutat, America/Yellowknife, Antarctica/Casey, Antarctica/Davis, Antarctica/DumontDUrville, Antarctica/Macquarie, Antarctica/Mawson, Antarctica/McMurdo, Antarctica/Palmer, Antarctica/Rothera, Antarctica/South\_Pole, Antarctica/Syowa, Antarctica/Troll, Antarctica/Vostok, Arctic/Longyearbyen, Asia/Aden, Asia/Almaty, Asia/Amman, Asia/Anadyr, Asia/Aqtou, Asia/Aqtobe, Asia/Ashgabat, Asia/Ashkhabad, Asia/Baghdad, Asia/Bahrain, Asia/Baku, Asia/Bangkok, Asia/Barnaul, Asia/Beirut, Asia/Bishkek, Asia/Brunei, Asia/Calcutta, Asia/Chita, Asia/Choibalsan, Asia/Chongqing, Asia/Chungking, Asia/Colombo, Asia/Dacca, Asia/Damascus, Asia/Dhaka, Asia/Dili, Asia/Dubai, Asia/Dushanbe, Asia/Gaza, Asia/Harbin, Asia/Hebron, Asia/Ho\_Chi\_Minh, Asia/Hong\_Kong, Asia/Hovd, Asia/Irkutsk, Asia/Istanbul, Asia/Jakarta, Asia/Jayapura, Asia/Jerusalem, Asia/Kabul, Asia/Kamchatka, Asia/Karachi, Asia/Kashgar, Asia/Kathmandu, Asia/Katmandu, Asia/Khandyga, Asia/Kolkata, Asia/Krasnoyarsk, Asia/Kuala\_Lumpur, Asia/Kuching, Asia/Kuwait, Asia/Macao, Asia/Macau, Asia/Magadan, Asia/Makassar, Asia/Manila, Asia/Muscat, Asia/Nicosia, Asia/Novokuznetsk, Asia/Novosibirsk, Asia/Omsk, Asia/Oral, Asia/Phnom\_Penh, Asia/Pontianak, Asia/Pyongyang, Asia/Qatar, Asia/Qyzylorda, Asia/Rangoon, Asia/Riyadh, Asia/Saigon, Asia/Sakhalin, Asia/Samarkand, Asia/Seoul, Asia/Shanghai, Asia/Singapore, Asia/Srednekolymsk, Asia/Taipei, Asia/Tashkent, Asia/Tbilisi, Asia/Tehran, Asia/Tel\_Aviv, Asia/Thimbu, Asia/Thimphu, Asia/Tokyo, Asia/Tomsk, Asia/Ujung\_Pandang, Asia/Ulaanbaatar, Asia/Ulan\_Bator, Asia/Urumqi, Asia/Ust-Nera, Asia/Vientiane, Asia/Vladivostok, Asia/Yakutsk, Asia/Yekaterinburg, Asia/Yerevan, Atlantic/Azores, Atlantic/Bermuda, Atlantic/Canary, Atlantic/Cape\_Verde, Atlantic/Faeroe, Atlantic/Faroe, Atlantic/Jan\_Mayen, Atlantic/Madeira, Atlantic/Reykjavik, Atlantic/South\_Georgia, Atlantic/St\_Helena, Atlantic/Stanley, Australia/ACT, Australia/Adelaide, Australia/Brisbane, Australia/Broken\_Hill, Australia/Canberra, Australia/Currie, Australia/Darwin, Australia/Eucla, Australia/Hobart, Australia/LHI, Australia/Lindeman, Australia/Lord\_Howe, Australia/Melbourne, Australia/NSW, Australia/North, Australia/Perth, Australia/Queensland, Australia/South, Australia/Sydney, Australia/Tasmania, Australia/Victoria, Australia/West, Australia/Yancowinna, Brazil/Acre, Brazil/DeNoronha, Brazil/East, Brazil/West, CET, CST6CDT, Canada/Atlantic, Canada/Central, Canada/East-Saskatchewan, Canada/Eastern, Canada/Mountain, Canada/Newfoundland, Canada/Pacific, Canada/Saskatchewan, Canada/Yukon, Chile/Continental, Chile/EasterIsland, Cuba, EET, EST, EST5EDT, Egypt, Eire, Etc/GMT, Etc/GMT+0, Etc/GMT+1, Etc/GMT+10, Etc/GMT+11, Etc/GMT+12, Etc/GMT+2, Etc/GMT+3, Etc/GMT+4, Etc/GMT+5, Etc/GMT+6, Etc/GMT+7, Etc/GMT+8, Etc/GMT+9, Etc/GMT-0, Etc/GMT-1, Etc/GMT-10, Etc/GMT-11, Etc/GMT-12, Etc/GMT-13, Etc/GMT-14, Etc/GMT-2, Etc/GMT-3, Etc/GMT-4, Etc/GMT-5, Etc/

GMT-6、Etc/GMT-7、Etc/GMT-8、Etc/GMT-9、Etc/GMT0、Etc/Greenwich、Etc/UCT、Etc/UTC、Etc/Universal、Etc/Zulu、Europe/Amsterdam、Europe/Andorra、Europe/Astrakhan、Europe/Athens、Europe/Belfast、Europe/Belgrade、Europe/Berlin、Europe/Bratislava、Europe/Brussels、Europe/Bucharest、Europe/Budapest、Europe/Busingen、Europe/Chisinau、Europe/Copenhagen、Europe/Dublin、Europe/Gibraltar、Europe/Guernsey、Europe/Helsinki、Europe/Isle\_of\_Man、Europe/Istanbul、Europe/Jersey、Europe/Kaliningrad、Europe/Kiev、Europe/Kirov、Europe/Lisbon、Europe/Ljubljana、Europe/London、Europe/Luxembourg、Europe/Madrid、Europe/Malta、Europe/Mariehamn、Europe/Minsk、Europe/Monaco、Europe/Moscow、Europe/Nicosia、Europe/Oslo、Europe/Paris、Europe/Podgorica、Europe/Prague、Europe/Riga、Europe/Rome、Europe/Samara、Europe/San\_Marino、Europe/Sarajevo、Europe/Simferopol、Europe/Skopje、Europe/Sofia、Europe/Stockholm、Europe/Tallinn、Europe/Tirane、Europe/Tiraspol、Europe/Ulyanovsk、Europe/Uzhgorod、Europe/Vaduz、Europe/Vatican、Europe/Vienna、Europe/Vilnius、Europe/Volgograd、Europe/Warsaw、Europe/Zagreb、Europe/Zaporozhye、Europe/Zurich、GB、GB-Eire、GMT、GMT+0、GMT-0、GMT0、Greenwich、HST、Hongkong、Iceland、Indian/Antananarivo、Indian/Chagos、Indian/Christmas、Indian/Cocos、Indian/Comoro、Indian/Kerguelen、Indian/Mahe、Indian/Maldives、Indian/Mauritius、Indian/Mayotte、Indian/Reunion、Iran、Israel、Jamaica、Japan、Kwajalein、Libya、MET、MST、MST7MDT、Mexico/BajaNorte、Mexico/BajaSur、Mexico/General、NZ、NZ-CHAT、Navajo、PRC、PST8PDT、Pacific/Apia、Pacific/Auckland、Pacific/Bougainville、Pacific/Chatham、Pacific/Chuuk、Pacific/Easter、Pacific/Efate、Pacific/Enderbury、Pacific/Fakaofo、Pacific/Fiji、Pacific/Funafuti、Pacific/Galapagos、Pacific/Gambier、Pacific/Guadalcanal、Pacific/Guam、Pacific/Honolulu、Pacific/Johnston、Pacific/Kiritimati、Pacific/Kosrae、Pacific/Kwajalein、Pacific/Majuro、Pacific/Marquesas、Pacific/Midway、Pacific/Nauru、Pacific/Niue、Pacific/Norfolk、Pacific/Noumea、Pacific/Pago\_Pago、Pacific/Palau、Pacific/Pitcairn、Pacific/Pohnpei、Pacific/Ponape、Pacific/Port\_Moresby、Pacific/Rarotonga、Pacific/Saipan、Pacific/Samoa、Pacific/Tahiti、Pacific/Tarawa、Pacific/Tongatapu、Pacific/Truk、Pacific/Wake、Pacific/Wallis、Pacific/Yap、Poland、Portugal、ROC、ROK、Singapore、Turkey、UCT、US/Alaska、US/Aleutian、US/Arizona、US/Central、US/East-Indiana、US/Eastern、US/Hawaii、US/Indiana-Starke、US/Michigan、US/Mountain、US/Pacific、US/Pacific-New、US/Samoa、UTC、Universal、W-SU、WET、Zulu

リストからタイムゾーンを選択します。

## UserInterface 設定

### UserInterface ContactInfo Type

ディスプレイまたはタッチ コントローラの左上隅にあるステータス フィールドに表示する、連絡先情報の種類を選択します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/None/IPv4/IPv6/H323Id/H320Number/E164Alias/SipUri/SystemName/DisplayName

Auto: このビデオ システムに到達するために別のシステムがダイヤルする必要があるアドレスを表示します。アドレスはデフォルトのコール プロトコルおよびシステム登録によって異なります。

None: 連絡先情報を一切表示しません。

IPv4: システムの IPv4 アドレスを表示します。

IPv6: システムの IPv6 アドレスを表示します。

H323Id: システムの H.323 ID を表示します (H323 H323Alias ID の設定を参照)。

H320Number: 連絡先情報としてシステムの H.320 番号を表示します (Cisco TelePresence ISDN リンクに接続されている場合のみ)。

E164Alias: 連絡先情報としてシステムの H.323 E164 エイリアスを表示します (H323 H323Alias E164 の設定を参照)。

SipUri: システムの SIP URI を表示します (SIP URI の設定を参照)。

SystemName: システム名を表示します (SystemUnit Name の設定を参照)。

DisplayName: システムの表示名を表示します (SIP DisplayName の設定を参照)。

### UserInterface KeyTones Mode

テキストや数字を入力しているときに、キーボード クリック効果音 (キー トーン) が鳴るようにシステムを設定できます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: キー トーンによる効果音はありません。

On: キー トーンによる効果音がオンになります。

### UserInterface Language

画面およびタッチ コントローラでメニューやメッセージで使用する言語を選択します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: English

値スペース: Arabic/Catalan/ChineseSimplified/ChineseTraditional/Czech/Danish/Dutch/English/EnglishUK/Finnish/French/FrenchCanadian/German/Hebrew/Hungarian/Italian/Japanese/Korean/Norwegian/Polish/PortugueseBrazilian/Russian/Spanish/SpanishLatin/Swedish/Turkish

リストから言語を選択します。

### UserInterface OSD EncryptionIndicator

暗号化インジケータ (鍵) が画面に表示される時間の長さを定義します。暗号化されたコールはロックされた鍵のアイコンで示され、暗号化されていないコールはバツ印の付いたロックされた鍵のアイコンで示されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Auto

値スペース: 自動/常時オン/常時オフ (Auto/AlwaysOn/AlwaysOff)

Auto: コールが暗号化されている場合は、「コールは暗号化されています (Call is encrypted)」という通知が 5 秒間表示され、コール中は暗号化インジケータ アイコンが表示されます。

コールが暗号化されていない場合は、「コールは暗号化されていません (Call is not encrypted)」という通知が 5 秒間表示されます。また、暗号化インジケータ アイコンは 5 秒後に画面から消えます。

AlwaysOn: 暗号化インジケータはコール全体にわたり画面上に表示されます。

AlwaysOff: 暗号化インジケータは画面上に表示されません。

## UserInterface OSD Output

オンスクリーン用の情報とインジケータ (OSD) を表示するモニタを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/1/2/3

**Auto:** システムはビデオ出力にモニタが接続されると、それを検出し、最初に接続されたモニタにオンスクリーン用の情報とインジケータを送信します。マルチモニタを設定して、システムをオンにする前にすべてのモニタを接続した場合、オンスクリーン用の情報とインジケータは番号が最も小さいビデオ出力に送信されます。ビデオ出力の番号は、出力コネクタ 1 (HDMI 1) から始まります。

**範囲 1 ~ 3:** オンスクリーン用の情報とインジケータを指定された出力に送信します。システムの出力コネクタ *n* にオンスクリーン用の情報とインジケータを送信するには、*n* を選択します。

## UserInterface Wallpaper

アイドル状態のときのビデオ画面の背景イメージ (壁紙) を選択します。

**Web** インターフェイスを使用してビデオシステムにカスタムの壁紙をアップロードできます。サポートされるファイル形式は次の BMP、JPEG、GIF、PNG です。最大ファイル サイズは 4 MByte です。カスタム壁紙を使用する場合、クロックと予定されている会議のリストがメイン ディスプレイから削除されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Custom/None

**Auto:** デフォルトの壁紙を使用します。

**None:** 画面に背景イメージはありません。

**Custom:** 画面の背景画像としてカスタムの壁紙を使用します。カスタム壁紙がシステムにアップロードされていない場合、設定がデフォルト値に戻ります。

## UserInterface UserPreferences

一部のユーザ設定 (着信音、音量、言語、日時など) は、タッチ コントローラの [設定 (Settings)] メニュー、または [設定 (Settings)] > [管理者 (Administrator)] メニューから利用できるように設定できます。[管理者 (Administrator)] メニューにアクセスする場合は、ユーザは管理者権限を持っている必要があります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

**Off:** ユーザ設定は、管理者権限を持つユーザに対して、タッチ コントローラの [設定 (Settings)] > [管理者 (Administrator)] メニューから選択できます。

**On:** ユーザ設定は、タッチ コントローラの [設定 (Settings)] メニューから選択できます。

## UserManagement 設定

### UserManagement LDAP Mode

ビデオ システムは、ユーザ名とパスワードを保存および検証する中心的役割として LDAP (Lightweight Directory Access Protocol) サーバの使用をサポートします。この設定を使用して、LDAP 認証を使用するかどうかを設定します。この実装は、Microsoft Active Directory (AD) サービスでテストされています。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: LDAP 認証は許可されません。

On: LDAP 認証を使用します。

### UserManagement LDAP Server Address

LDAP サーバの IP アドレスまたはホスト名を設定します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 255)

有効な IPv4 アドレス、IPv6 アドレス、またはホスト名。

### UserManagement LDAP Server Port

LDAP サーバに接続するポートを設定します。0 に設定した場合、選択したプロトコルのデフォルトを使用します (UserManagement LDAP Encryption 設定を参照)。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 0

値スペース: 整数 (0 ~ 65535)

LDAP サーバ ポート番号。

### UserManagement LDAP Encryption

ビデオ システムと LDAP サーバ間の通信を確立する方法を定義します。UserManagement LDAP Server Port 設定を使用することによって、ポート番号を上書きすることができます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: LDAPS

値スペース: LDAPS/None/STARTTLS

LDAPS: TLS (Transport Layer Security) を使用してポート 636 で LDAP サーバに接続します。

None: 暗号化を使用せずにポート 389 で LDAP サーバに接続します。

STARTTLS: ポート 389 で LDAP サーバに接続し、STARTTLS を送信して TLS 暗号化を有効にします。

### UserManagement LDAP MinimumTLSVersion

許可される TLS (Transport Layer Security) プロトコルの最小バージョンを設定します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: TLSv1.2

値スペース: TLSv1.0/TLSv1.1/TLSv1.2

TLSv1.0: TLS バージョン 1.0 以降をサポートします。

TLSv1.1: TLS バージョン 1.1 以降をサポートします。

TLSv1.2: TLS バージョン 1.2 以降をサポートします。

## UserManagement LDAP VerifyServerCertificate

ビデオ システムが LDAP サーバに接続する際、サーバはビデオ システムに対してそのサーバの証明書を表示することによって、自身を明示します。この設定を使用して、ビデオ システムがサーバ証明書を検証するかどうかを決定します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: ビデオ システムは LDAP サーバの証明書を検証しません。

On: ビデオ システムは、LDAP サーバの証明書が信頼できる認証局 (CA) によって署名されていることを確認する必要があります。この CA は、事前にシステムにアップロードされている信頼できる CA のリストに記載されている必要があります。ビデオ システムの Web インターフェイスを使用して、信頼できる CA のリストを管理します (管理者ガイドで詳細を参照)。

## UserManagement LDAP Admin Filter

どのユーザに管理者権限を付与する必要があるかを判別するために、LDAP フィルタが使用されます。設定した場合、この設定は UserManagement LDAP Admin Group 設定よりも優先されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 1024)

この文字列の構文については、LDAP の仕様を参照してください。Example:

"(CN=adminuser)"

## UserManagement LDAP Admin Group

この AD (Active Directory) グループのメンバーには、管理者アクセス権が付与されます。この設定は、省略して表記されています (memberOf: 1.2.840.113556.1.4.1941:=<group name>)。UserManagement LDAP Admin Filter が設定されると、この設定は無視されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 255)

AD グループの識別名。例: "CN=admin\_group, OU=company groups, DC=company, DC=com"

## UserManagement LDAP Attribute

指定されたユーザ名にマッピングするために使用される属性。設定しなかった場合は、sAMAccountName が使用されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0, 255)

属性名。

## ビデオ設定

### Video ActiveSpeaker DefaultPiPPosition

通話中のスピーカーを示すピクチャインピクチャ (PiP) の画面上の位置を定義します。この設定は、通話中のスピーカーを PiP 表示するビデオ レイアウト (オーバーレイ レイアウト) を使用している場合にのみ有効です。また、場合によっては、カスタム レイアウトでも有効です (Video DefaultLayoutFamily Local の設定を参照)。この設定は、次回以降のコールで有効になります。コール中に変更された場合、現在のコールへの影響はありません。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Current

値スペース: Current/UpperLeft/UpperCenter/UpperRight/CenterLeft/CenterRight/LowerLeft/LowerRight

Current: 通話中のスピーカーの PiP の位置はコール終了後にも変更されません。

UpperLeft: 通話中のスピーカーの PiP が画面の左上隅に表示されます。

UpperCenter: 通話中のスピーカーの PiP が画面の上部中央に表示されます。

UpperRight: 通話中のスピーカーの PiP が画面の右上隅に表示されます。

CenterLeft: 通話中のスピーカーの PiP が画面の左中央に表示されます。

CenterRight: 通話中のスピーカーの PiP が画面の右中央に表示されます。

LowerLeft: 通話中のスピーカーの PiP が画面の左下隅に表示されます。

LowerRight: 通話中のスピーカーの PiP が画面の右下隅に表示されます。

### Video DefaultLayoutFamily Local

ローカルで使用するビデオ レイアウト ファミリを選択します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Equal/Prominent/Overlay/Single>

**Auto:** システムによって提供されるローカル レイアウト データベースに指定されたデフォルト レイアウト ファミリがローカル レイアウトとして使用されます。

**Equal:** Equal レイアウト ファミリがローカル レイアウトとして使用されます。画面上に十分なスペースがある限り、すべてのビデオのサイズは等しくなります。

**Prominent:** Prominent レイアウト ファミリがローカル レイアウトとして使用されます。通話中のスピーカー、または (存在する場合) プレゼンテーションは大きい画像となり、他の参加者は小さい画像となります。通話中のスピーカーが遷移するとき、音声切り替えられます。

**Overlay:** Overlay レイアウト ファミリがローカル レイアウトとして使用されます。通話中のスピーカー、または (存在する場合) プレゼンテーションは全画面表示となり、他の参加者は小さいピクチャ イン ピクチャ (PiP) となります。通話中のスピーカーが遷移するとき、音声切り替えられます。

**Single:** 通話中のスピーカー、または (存在する場合) プレゼンテーションは全画面表示となります。他の参加者は表示されません。通話中のスピーカーが遷移するとき、音声切り替えられます。



## Video DefaultLayoutFamily Remote

リモート参加者が使用するビデオ レイアウト ファミリを選択します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Equal/Prominent/Overlay/Single

**Auto:** ローカル レイアウト データベースによって指定される、デフォルト レイアウト ファミリが、リモート レイアウトとして使用されます。

**Equal:** Equal レイアウト ファミリがリモート レイアウトとして使用されます。画面上に十分なスペースがある限り、すべてのビデオのサイズは等しくなります。

**Prominent:** Prominent レイアウト ファミリがリモート レイアウトとして使用されます。通話中のスピーカー、または (存在する場合) プレゼンテーションは大きい画像となり、他の参加者は小さい画像となります。通話中のスピーカーが遷移するとき、音声切り替えられます。

**Overlay:** Overlay レイアウト ファミリがリモート レイアウトとして使用されます。通話中のスピーカー、または (存在する場合) プレゼンテーションは全画面表示となり、他の参加者は小さいピクチャ イン ピクチャ (PiP) となります。通話中のスピーカーが遷移するとき、音声切り替えられます。

**Single:** 通話中のスピーカー、または (存在する場合) プレゼンテーションは全画面表示となります。他の参加者は表示されません。通話中のスピーカーが遷移するとき、音声切り替えられます。

## Video DefaultMainSource

メイン ビデオ ソースとして使用されるビデオ入力ソースを定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 1

値スペース: 1/2/3/4

メイン ビデオ ソースとして使用されるソースを設定します。

## Video Input Connector [1..5] CameraControl Mode

このビデオ入力コネクタに接続されているカメラを制御するかどうかを定義します。カメラ制御はコネクタ 5 (S ビデオ/コンポジット) では使用できないことに注意してください。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: コネクタ 1、2、3: On コネクタ 4、5: Off

値スペース: コネクタ 1、2、3、4: Off/On コネクタ 5: Off

**Off:** カメラ制御をディセーブルにします。

**On:** カメラ制御をイネーブルにします。

## Video Input Connector [1..5] CameraControl Camerald

カメラ ID は、ビデオ入力に接続されているカメラの一意の ID です。他のカメラの ID を表示するには xStatus Camera API コマンドを使用します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: コネクタ n: n コネクタ 5: 1

値スペース: コネクタ 1、2、3、4: 1/2/3/4/5/6/7 コネクタ 5: 1

カメラの ID を選択します。

## Video Input Connector [4] DviType

公式 DVI 規格は、デジタル信号とアナログ信号の両方をサポートします。ほとんどの場合、デフォルトの AutoDetect 設定で信号がアナログ RGB かデジタルかを検出できます。ただし DVI-I ケーブルを使用した場合（これらのケーブルはアナログとデジタル両方の信号を伝送できます）、まれに自動検出に失敗することがあります。この設定により、AutoDetect を上書きし、正しい DVI ビデオ入力を選択できます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: AutoDetect

値スペース: AutoDetect/Digital/AnalogRGB/AnalogYPbPr

AutoDetect: 信号がアナログ RGB かデジタルかを自動的に検出するには、AutoDetect に設定します。

Digital: アナログとデジタルの両方のピンを持つ DVI-I ケーブルを使用し、AutoDetect が失敗する場合、Digital に設定すると DVI ビデオ入力を強制的に [デジタル (Digital)] にします。

AnalogRGB: アナログとデジタルの両方のピンを持つ DVI-I ケーブルを使用し、[自動検出 (AutoDetect)] が失敗する場合、[アナログ RGB (AnalogRGB)] に設定すると DVI ビデオ入力を強制的にアナログ RGB にします。

AnalogYPbPr: コンポーネント (YPbPr) の信号を自動検出できないため、AnalogYPbPr に設定して DVI ビデオ入力を強制的にアナログ YPbPr にします。

## Video Input Connector [5] SignalType

Connector 5 は S ビデオまたはコンポジット ビデオ入力形式のどちらかで使用できます。BNC コネクタが、どちらのビデオ形式で使用するかにこの設定を使用します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Composite

値スペース: Composite/YC

Composite: Connector 5 はコンポジット ビデオ入力用に設定されます。「Y」と記載された BNC コネクタのみ使用します。

YC: Connector 5 は S ビデオ入力用に設定されます。両方の BNC コネクタ（「Y」と「C」）が使用されます。

## Video Input Connector [1..5] InputSourceType

ビデオ入力に接続された入力ソースのタイプを選択します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: コネクタ 1 および 2: camera コネクタ 3 および 4: PC コネクタ 5: other

値スペース: camera/desktop/document\_camera/mediaplayer/PC/whiteboard/other

camera: カメラがビデオ入力に接続されている場合に使用します。

desktop: ビデオ システムのモニタが、この入力に接続された PC またはラップトップのメイン画面になる場合に使用します。Video Input Connector [n] PresentationSelection 設定も desktop に設定する必要があります。

document\_camera: ドキュメント カメラがビデオ入力に接続されている場合に使用します。

mediaplayer: メディア プレーヤーがビデオ入力に接続されている場合に使用します。

[PC]: コンピュータがビデオ入力に接続されている場合に使用します。

whiteboard: ホワイトボード カメラがビデオ入力に接続されている場合に使用します。

other: 他のオプションに該当しない場合に使用します。

## Video Input Connector [1..5] Name

ビデオ入力コネクタの名前を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: ""

値スペース: 文字列 (0..50)

ビデオ入力コネクタの名前。

## Video Input Connector [1..5] Quality

ビデオをエンコードして送信する場合は、高解像度と高フレーム レートとの間でトレード オフが生じます。一部のビデオ ソースでは、高フレーム レートが高解像度より重要である場合や、逆の場合もあります。この設定は、高フレーム レートと高解像度のどちらを優先するかを指定します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: コネクタ 1、2、5: Motion コネクタ 3、4: Sharpness

値スペース: Motion/Sharpness

**Motion:** できるだけ高いフレーム レートにします。通常、多数の参加者がいる場合や画像の動きが激しい場合など、高フレーム レートが必要ときに使用されます。

**Sharpness:** できるだけ高い解像度にします。詳細なイメージやグラフィックに高い品質が必要な場合に使用されます。

## Video Input Connector [1..5] OptimalDefinition Profile

この設定は、対応する Video Input Connector [n] Quality が Motion に設定されている場合のみ有効になります。

最適鮮明度プロファイルは、ビデオ会議室の照明状態とカメラと品質を反映します。光の条件およびカメラの品質が優れているほど、プロファイルが高くなります。良い光の条件では、ビデオ エンコーダは指定のコール レートに一層優れた品質 (高解像度またはフレーム レート) を提供します。通常、Normal または Medium プロファイルが推奨されます。ただし、光の条件が良い場合、特定のコール率の解像度を大きくするために、High プロファイルを設定できます。

異なる最適鮮明度プロファイルに使用する一般的な解像度、コール レートおよび送信フレーム レートの一部を次の表に示します。解像度は、発信側と着信側の両方のシステムでサポートされている必要があります。60 fps フレーム レートをいつ使用するかを決定するには、Video Input Connector [n] OptimalDefinition Threshold60fps 設定を使用します。

さまざまな最適鮮明度プロファイル、コール レート、フレーム レートで使われる一般的な解像度								
	フレーム レート	最適鮮明度ブ ロファイル	コール レート					
			768 kbps	1152 kbps	1472 kbps	3072 kbps	4 Mbps*	6 Mbps*
H.265 (SIP コールのみ)	30 fps	標準	1280X720	1280X720	1280X720	1920X1080		
		中	1280X720	1920X1080	1920X1080	1920X1080		
		高	1920X1080	1920X1080	1920X1080	1920X1080		
	60 fps	標準	768X448	1024X576	1280X720	1280X720		
		中	1024X576	1280X720	1280X720	1280X720		
		高	1280X720	1280X720	1280X720	1280X720		
H.264	30 fps	標準	1024X576	1280X720	1280X720	1920X1080	1920X1080	1920X1080
		中	1280X720	1280X720	1280X720	1920X1080	1920X1080	1920X1080
		高	1280X720	1280X720	1920X1080	1920X1080	1920X1080	1920X1080
	60 fps	標準	640X360	768X448	1024X576	1280X720	1280X720	1920X1080
		中	768X448	1024X576	1024X576	1280X720	1920X1080	1920X1080
		高	1024X576	1280X720	1280X720	1920X1080	1920X1080	1920X1080

\* H.265 の最大ビット レートは 3 Mbps です。ビット レートがそれ以上に設定されると、コーデックは H.264 を使用します。一般に、H.265 は半分の帯域幅 (コール レート) で H.264 と同様の品質を提供します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Medium

値スペース: Normal/Medium/High

[標準 (Normal)]: 照明が通常から不良の環境には、このプロファイルを使用します。解像度は控えめに設定されます。

[中 (Medium)]: 安定した光条件および高品質なビデオ入力が必要です一部のコール レートの場合、これは高解像度へ移動できます。

[高(High)]:優れた全体的なエクスペリエンスを実現するには、理想に近いビデオ会議の光の状態および高品質なビデオ入力が必要です。高い解像度が使用されます。

## Video Input Connector [1..5] OptimalDefinition Threshold60fp

各ビデオ入力について、この設定は 60 fps で送信する最低解像度をシステムに通知します。これより低い解像度すべてについて、最大送信フレーム レートは 30 fps となります。使用可能な帯域幅が適切であれば、これより高い解像度で 60 fps も可能です。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 1280\_720

値スペース: 512\_288/768\_448/1024\_576/1280\_720/1920\_1080/Never

[512\_288]:512x288 にしきい値を設定します。

[768\_448]:768x448 にしきい値を設定します。

[1024\_576]:1024x576 にしきい値を設定します。

[1280\_720]:1280x720 にしきい値を設定します。

[1920\_1080]:1920x1080 にしきい値を設定します。

[Never]:60 fps を送信するしきい値を設定しません。

## Video Input Connector [1..4] PresentationSelection

ビデオ入力にプレゼンテーション ソースを接続するときの、ビデオ システムの動作を定義します。一般的には、どの入力ソースもプレゼンテーション ソースとして使用できます。通常、メイン カメラはプレゼンテーション ソースとして使用されません。

ビデオ システムがスタンバイ モードである場合、プレゼンテーション ソースを接続すると起動します。この設定が AutoShare に設定されている場合を除き、相手先とプレゼンテーションを共有するために追加のアクションが必要になります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: コネクタ 1、2:Manual コネクタ 3、4:OnConnect

値スペース: AutoShare/Desktop/Manual/OnConnect

**AutoShare:** コール中、ケーブルを接続する、またはソースが何らかの方法でアクティブになると (たとえば、接続されたコンピュータがスリープ モードから復帰するなど)、ビデオ入力の内容は相手先とローカル画面に自動的に表示されます。ユーザ インターフェイスで [共有 (Share)] を選択する必要はありません。ユーザがコールしたとき、または応答したときに、プレゼンテーション ソースがすでに接続されている場合、ユーザ インターフェイスで [共有 (Share)] を手動で選択する必要があります。

**Desktop:** ケーブルを接続する、またはソースが何らかの方法でアクティブになると (たとえば、接続されたコンピュータがスリープ モードから復帰するなど)、ビデオ入力の内容は画面に表示されます。これは、アイドル状態のときとコール中のときの両方に適用されます。また、ビデオ入力の内容は、終了時にアクティブな入力だった場合、コールを終了しても画面に表示され続けます。

**Manual:** ユーザ インターフェイスから [共有 (Share)] を選択するまで、ビデオ入力の内容は画面に表示されません。

**OnConnect:** ケーブルを接続する、またはソースが何らかの方法でアクティブになると (たとえば、接続されたコンピュータがスリープ モードから復帰するなど)、ビデオ入力の内容は画面に表示されます。それ以外の場合は、Manual モードと同じ動作です。

## Video Input Connector [1..4] RGBQuantizationRange

ビデオ入力に接続されたデバイスは CEA-861 で規定されている RGB ビデオ量子化範囲の規則に従う必要があります。残念ながら、一部のデバイスは規格に準拠していないため、ソースの完全なイメージを取得するためにこの設定を使用して設定を上書きすることができます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: コネクタ 1、2、3:Auto コネクタ 4:Full

値スペース: Auto/Full/Limited

**Auto:** RGB 量子化範囲は CEA-861-E に従ったビデオ形式に基づいて自動的に選択されます。CE ビデオ形式は、限定された量子化範囲レベルを使用します。IT ビデオ形式は、完全な量子化範囲レベルを使用します。

**Full:** 完全な量子化の範囲。R、G、B の量子化範囲にはすべてのコード値 (0 ~ 255) が含まれます。これは CEA-861-E で規定されています。

**Limited:** 限定された量子化の範囲。極端なコード値を除いた R、G、B の量子化範囲 (16 ~ 235)。これは CEA-861-E で規定されています。

## Video Input Connector [1..5] Visibility

ユーザ インターフェイスのメニューにあるビデオ入力コネクタの表示を定義します。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: コネクタ 1、2、3:IfSignal コネクタ 4:Always コネクタ 5:Never

値スペース: Never/Always/IfSignal

**Never:** 入力ソースがプレゼンテーション ソースとして使用される見込みがない場合、Never に設定します。

**Always:** Always に設定すると、ビデオ入力コネクタ用メニュー選択はグラフィカル ユーザ インターフェイスに常に表示されます。

**IfSignal:** IfSignal に設定すると、ビデオ入力コネクタ用メニュー選択は、ビデオ入力に何か接続されている場合のみ表示されます。

## Video Monitors

**Video Output Connector [n] MonitorRole** 設定を使用する各モニタにロールを割り当てます。モニタ ロールは、この出力に接続されているモニタ上のどのレイアウト (コール参加者とプレゼンテーション) に表示するかを決定します。同じモニタ ロールのモニタは同じレイアウトになり、別のモニタ ロールのモニタは異なるレイアウトになります。

**Video Monitors** で設定するモニタ レイアウト モードには、部屋のセットアップで利用する各レイアウト数を反映させてください。いくつかのモニタがプレゼンテーション用に確保できることに注意してください。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Auto

値スペース: Auto/Single/Dual/DualPresentationOnly/TriplePresentationOnly/Triple

**Auto:** コーデックに接続されたモニタ数は自動的に検出され、レイアウトは MonitorRole の設定に従ってモニタに割り振られます。

**Single:** 同じレイアウトがすべてのモニタに表示されます。

**Dual:** レイアウトはモニタ ロール First および Second のモニタに配信されます。プレゼンテーションがレイアウトの一部である場合、コールの参加者はすべてモニタ ロール First のモニタに表示され、プレゼンテーションはモニタ ロール Second のモニタに表示されます。

**DualPresentationOnly:** コールのすべての参加者がモニタ ロール First のモニタに表示されます。プレゼンテーションがレイアウトの一部である場合、プレゼンテーションはモニタ ロール Second に表示されます。

**Triple:** レイアウトはモニタ ロール First、Second、および Third のモニタに配信されます。プレゼンテーションがレイアウトの一部である場合、コールの参加者はすべてモニタ ロール First および Second のモニタに表示され、プレゼンテーションはモニタ ロール Third のモニタに表示されます。

**TriplePresentationOnly:** コールのすべての参加者がモニタ ロール First および Second のモニタに配信されます。プレゼンテーションがレイアウトの一部である場合、プレゼンテーションはモニタ ロール Third に表示されます。

## Video Output Connector [1..2] CEC Mode

ビデオ出力 (HDMI) は、Consumer Electronics Control (CEC) をサポートします。この設定が On の場合 (デフォルトは Off)、システムはシステム自体がスタンバイに移行する際にモニタをスタンバイ状態に設定するために CEC を使用します。同様に、システムがスタンバイから復帰するとき、システム自身がモニタを起動します。これを実現するには、出力に接続されるモニタは CEC と互換性があり、CEC がモニタに設定されている必要があります。

CEC については、製造業者によって異なるマーケティング名称が使用されていることに注意してください。例: Anynet+ (Samsung)、Aquos Link (シャープ)、BRAVIA Sync (Sony)、HDMI-CEC (日立)、Kuro Link (パイオニア)、CE-Link および Regza Link (東芝)、RIHD (オンキヨー)、HDAVI Control、EZ-Sync、VIERA Link (Panasonic)、EasyLink (Philips)、NetCommand for HDMI (三菱)。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Off

値スペース: Off/On

Off: CEC 制御をディセーブルにします。

On: CEC 制御をイネーブルにします。

## Video Output Connector [1..3] Location HorizontalOffset

HorizontalOffset 設定および VerticalOffset 設定は、各ビデオ出力に関連付けられています。これらの設定は、これらの出力に接続されているディスプレイの相対的な位置を信号で送信するために使用されます。

HorizontalOffset = 0 および VerticalOffset = 0 はディスプレイが水平および垂直の両方で中央に位置することを示します。負の水平オフセットは、モニタが中心の左にあり、正の水平オフセットはモニタが中心の右にあることを示します。負の垂直オフセットは、モニタが中心の下にあり、正の垂直オフセットはモニタが中心の上にあることを示します。オフセットの大きさはディスプレイが (他のディスプレイと比較して) どれくらい中央から離れているかを示します。

例: 横に並んだ 3 台のディスプレイがあり、左右のディスプレイは中央からの等間隔だとします。ここでは次の設定が適用されます。中央のディスプレイは HorizontalOffset = 0、左側のディスプレイは HorizontalOffset = -1、右側のディスプレイは HorizontalOffset = 1 となります。

例: 一つは中央、もうひとつはその下にある 2 台のディスプレイがあるとします。ここでは次の設定が適用されます。中央のディスプレイは VerticalOffset = 0、下側のディスプレイは Vertical Offset = -1 となります。

各出力のデフォルト値は次の通りです。

Video Output Connector [1] Location: HorizontalOffset = -1, VerticalOffset = 0

Video Output Connector [2] Location: HorizontalOffset = 0, VerticalOffset = 0

Video Output Connector [3] Location: HorizontalOffset = 1, VerticalOffset = 0

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Connector [1]: -1 Connector [2]: 0 Connector [3]: 1

値スペース: 整数 (-100 ~ 100)

範囲: 値は -100 ~ 100 である必要があります。

## Video Output Connector [1..3] Location VerticalOffset

HorizontalOffset 設定および VerticalOffset 設定は、各ビデオ出力に関連付けられています。これらの設定は、これらの出力に接続されているディスプレイの相対的な位置を信号で送信するために使用されます。

HorizontalOffset = 0 および VerticalOffset = 0 はディスプレイが水平および垂直の両方で中央に位置することを示します。負の水平オフセットは、モニタが中心の左にあり、正の水平オフセットはモニタが中心の右にあることを示します。負の垂直オフセットは、モニタが中心の下にあり、正の垂直オフセットはモニタが中心の上にあることを示します。オフセットの大きさはディスプレイが（他のディスプレイと比較して）どれくらい中央から離れているかを示します。

例：横に並んだ 3 台のディスプレイがあり、左右のディスプレイは中央からの等間隔だとします。ここでは次の設定が適用されます。中央のディスプレイは HorizontalOffset = 0、左側のディスプレイは HorizontalOffset = -1、右側のディスプレイは HorizontalOffset = 1 となります。

例：一つは中央、もうひとつはその下にある 2 台のディスプレイがあるとします。ここでは次の設定が適用されます。中央のディスプレイは VerticalOffset = 0、下側のディスプレイは Vertical Offset = -1 となります。

各出力のデフォルト値は次の通りです。

Video Output Connector [1] Location: HorizontalOffset = -1, VerticalOffset = 0

Video Output Connector [2] Location: HorizontalOffset = 0, VerticalOffset = 0

Video Output Connector [3] Location: HorizontalOffset = 1, VerticalOffset = 0

必要なユーザ ロール：ADMIN

デフォルト値：0

値スペース：整数 (-100 ~ 100)

範囲：値は -100 ~ 100 である必要があります。

## Video Output Connector [1..3] MonitorRole

モニタ ロールは、ビデオ出力コネクタに接続されたモニタにどのビデオ ストリームを表示するかを示します。すべての出力用の Video Monitors 設定および MonitorRole 設定とともに、各モニタに表示されるレイアウト（ビデオ ストリーム）を定義します。

必要なユーザ ロール：ADMIN

デフォルト値：Auto

値スペース：Auto/First/Second/PresentationOnly/Third/Recorder

**Auto**：モニタが接続されたときにシステムが検知し、Video Monitors 設定に対応するモニタ ロール (First, Second, Third) を自動的に割り当てます。

**First, Second, Third**：マルチ モニタ設定でのモニタの役割を定義します。単一モニタ セットアップでは、First, Second、および Third 間に相違はありません。

**PresentationOnly**：アクティブな場合プレゼンテーション ビデオ ストリームを表示し、他のものは表示しません。このモニタ ロールのモニタおよび出力は Video Monitors 設定によって無視されます。

**Recorder**：ローカル メイン ビデオ（セルフビュー）を含むすべての参加者を表示します。アクティブであれば、プレゼンテーションも表示されます。このモニタ ロールのモニタおよび出力は Video Monitors 設定によって無視されます。

## Video Output Connector [1..3] Resolution

接続している画面の解像度とリフレッシュ レートを定義します。

必要なユーザ ロール：ADMIN、USER

デフォルト値：Auto

値スペース：Auto/1280\_720\_50/1280\_720\_60/1920\_1080\_50/1920\_1080\_60/1920\_1200\_50/1920\_1200\_60

**Auto**：システムは接続されたモニタのネゴシエーションに基づいて自動的に最適な解像度の設定を試行します。

1280\_720\_50：解像度は 1280 x 720、更新間隔は 50 Hz です。

1280\_720\_60：解像度は 1280 x 720、更新間隔は 60 Hz です。

1920\_1080\_50：解像度は 1920 x 1080、更新間隔は 50 Hz です。

1920\_1080\_60：解像度は 1920 x 1080、更新間隔は 60 Hz です。

1920\_1200\_50：解像度は 1920 x 1200、リフレッシュ レートは 50 Hz です。

1920\_1200\_60：解像度は 1920 x 1200、更新間隔は 60 Hz です。



## Video Output Connector [1..3] RGBQuantizationRange

HDMI 出力に接続されたデバイスは CEA-861 で規定されている RGB ビデオ量子化範囲の規則に従う必要があります。残念ながら、一部のデバイスは規格に準拠していないため、ディスプレイの完全なイメージを取得するためにこの設定を使用して設定を上書きすることができます。ほとんどの HDMI ディスプレイは完全な量子化範囲を予期するため、デフォルト値は Full に設定されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Full

値スペース: Auto/Full/Limited

Auto: RGB の量子化の範囲は、AVI インフォフレームの RGB 量子化範囲ビット (Q0, Q1) に基づいて自動的に選択されます。AVI インフォフレームが使用できない場合、RGB 量子化範囲は CEA-861-E に従ったビデオ形式に基づいて選択されます。

Full: 完全な量子化の範囲。R、G、B の量子化範囲にはすべてのコード値 (0 ~ 255) が含まれます。これは CEA-861-E で規定されています。

[制限 (Limited)]: 限定された量子化の範囲。極端なコード値を除いた R、G、B の量子化範囲 (16 ~ 235)。これは CEA-861-E で規定されています。

## Video Presentation DefaultPIPPosition

プレゼンテーションのピクチャインピクチャ (PiP) の画面上の位置を定義します。この設定は、ユーザ インターフェイスなどを使用して、プレゼンテーションが明示的に PiP に縮小された場合のみ有効です。この設定は、次回以降のコールで有効になります。コール中に変更された場合、現在のコールへの影響はありません。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Current

値スペース: Current/UpperLeft/UpperCenter/UpperRight/CenterLeft/CenterRight/LowerLeft/LowerRight

Current: プレゼンテーション PiP の位置はコール終了後にも変更されません。

UpperLeft: プレゼンテーション PiP が画面の左上隅に表示されます。

UpperCenter: プレゼンテーション PiP が画面の上部中央に表示されます。

UpperRight: プレゼンテーション PiP が画面の右上隅に表示されます。

CenterLeft: プレゼンテーション PiP が画面の左中央に表示されます。

CenterRight: プレゼンテーション PiP が画面の右中央に表示されます。

LowerLeft: プレゼンテーション PiP が画面の左下隅に表示されます。

LowerRight: プレゼンテーション PiP が画面の右下隅に表示されます。

## Video Presentation DefaultSource

デフォルトのプレゼンテーション ソースとして使用するビデオ入力ソースを定義します。この設定は API やサードパーティ製ユーザ インターフェイスで 사용되는場合があります。シスコが提供するユーザ インターフェイスを使用する場合は該当しません。

必要なユーザ ロール: ADMIN、USER

デフォルト値: 3

値スペース: 1/2/3/4

デフォルトのプレゼンテーション ソースとして使用するビデオ入力ソース。

## Video Selfview Default Mode

コール終了後にメイン ビデオ ソース (セルフビュー) を画面に表示するかどうかを定義します。セルフビュー ウィンドウの位置とサイズはそれぞれ、Video Selfview Default PIPPosition 設定と Video Selfview Default FullscreenMode 設定によって決定されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Current

値スペース: Off/Current/On

Off: セルフビューはコール退出時にオフにされます。

Current: セルフビューはそのままの状態に残ります。つまりコール中にオンであった場合はコール終了後にもオンのままであり、コール中にオフであった場合はコール終了後にもオフのままです。

On: セルフビューはコール退出時にオンにされます。



## Video Selfview Default FullscreenMode

コール終了後に、メイン ビデオ ソース (セルフビュー) を全画面表示するか、小さいピクチャインピクチャ (PiP) として表示するかを定義します。この設定はセルフビューがオンである場合にのみ適用されます (Video Selfview Default Mode 設定を参照)。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Current

値スペース: Off/Current/On

Off: セルフビューは PiP として表示されます。

Current: セルフビューの画像のサイズはコール終了時に未変更の状態に保たれます。つまりコール中に PiP であった場合はコール終了後にも PiP のままであり、コール中に全画面であった場合はコール終了後にも全画面のままです。

On: セルフビューの画像は全画面表示されます。

## Video Selfview Default OnMonitorRole

コール終了後にメイン ビデオ ソース (セルフビュー) を表示するモニタ/出力を定義します。この値は、異なる出力用に設定された Video Output Connector [n] MonitorRole 設定のモニタ ロールを反映します。

設定は自画面のフルスクリーン表示、PiP (picture-in-picture) 表示の両方にあてはまりますが、ビデオ モニタの設定が Dual または Triple に設定された場合のみ適用されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Current

値スペース: First/Second/Third/Current

First: セルフビュー画像は、Video Output Connector [n] MonitorRole が First に設定された出力上に表示されます。

Second: セルフビュー画像は、Video Output Connector [n] MonitorRole が Second に設定された出力上に表示されます。

Third: セルフビュー画像は、Video Output Connector [n] MonitorRole が Third に設定された出力上に表示されます。

Current: コールを中止すると、セルフビュー画像がコール中と同じ出力上に保持されます。

## Video Selfview Default PIPPosition

コール終了後に小さいセルフビュー ピクチャインピクチャ (PiP) を表示する画面上の位置を定義します。この設定は、セルフビューがオンで (Video Selfview Default Mode 設定を参照)、しかもフルスクリーン ビューがオフである場合 (Video Selfview Default FullscreenMode 設定を参照) にのみ適用されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: Current

値スペース: Current/UpperLeft/UpperCenter/UpperRight/CenterLeft/CenterRight/LowerLeft/LowerRight

Current: セルフビュー PiP の位置はコール終了後にも変更されません。

UpperLeft: セルフビュー PiP が画面の左上隅に表示されます。

UpperCenter: セルフビュー PiP が画面の上部中央に表示されます。

UpperRight: セルフビュー PiP が画面の右上隅に表示されます。

CenterLeft: セルフビュー PiP が画面の左中央に表示されます。

CenterRight: セルフビュー PiP が画面の右中央に表示されます。

LowerLeft: セルフビュー PiP が画面の左下隅に表示されます。

LowerRight: セルフビュー PiP が画面の右下隅に表示されます。

## Video Selfview OnCall Mode

コールをセットアップする短い間、この設定を使用してセルフ ビューがオンにされます。セルフ ビューをオンのままにしておく時間の長さは、Video Selfview OnCall Duration 設定で定義します。これは一般にセルフ ビューがオフの場合に適用されます。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: On

値スペース: Off/On

Off: セルフ ビューはコール セットアップ中に自動的に表示されません。

On: セルフ ビューはコール セットアップ中に自動的に表示されます。

## Video Selfview OnCall Duration

この設定は Video Selfview OnCall Mode 設定がオンになっている場合にのみ有効です。この場合、ここで設定された秒数により、自動的にオフにされる前にセルフ ビューが表示される期間が決まります。

必要なユーザ ロール: ADMIN

デフォルト値: 10

値スペース: 整数 (1 ～ 60)

範囲: セルフ ビューをオンにする期間を選択します。有効な範囲は、1 ～ 60 秒です。

## Experimental 設定

試験的設定は、テストのためだけのもので、シスコと同意したのでない限り使用できません。これらの設定は記載されておらず、以降のリリースで変更されます。

# 付録

## Touch 10 の使用方法

Touch 10 ユーザ インターフェイスとその使用方法の詳細については、ビデオ システムのユーザ ガイドを参照してください。

プロキシミティ機能が使用可能かどうかを示します。

設定アイコン (歯車) をタップして [システム情報 (System Information)] や [設定 (Settings)] メニューにアクセスしたり、ビデオ システムを再起動したり、[スタンバイ (Standby)]、[プロキシミティ (Proximity)]、および [着信拒否 (Do not disturb)] の各モードをアクティブ/非アクティブにしたりします。

室内制御のエントリ アイコン (使用可能な場合) (システムによっては異なるエントリ アイコンが表示される場合があります)。

該当する場合は ? をタップして、ヘルプ デスクに連絡します。

[カメラ (Camera)] アイコンをタップして、セルフビューとカメラ制御をアクティブにします。

時刻。

[共有 (Share)] をタップすると、コンテンツの共有とプレゼンテーションを開始することができます。

[マイク (Microphone)] ボタンを押して、マイクをミュート/ミュート解除します。

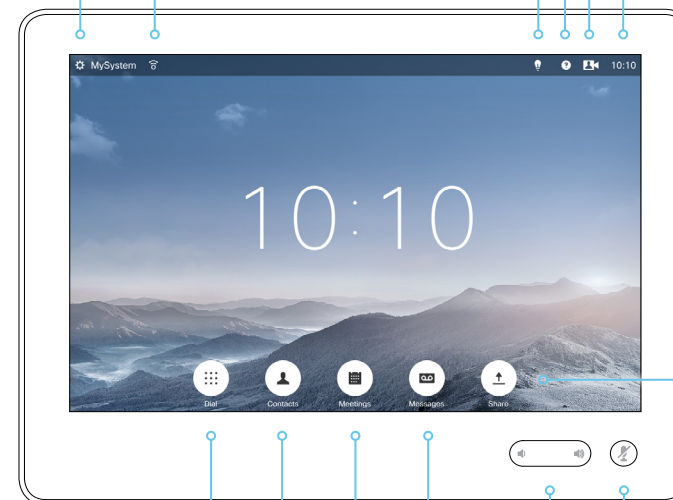
スピーカーの音量を下げるには音量ボタンの左側を押し続け、音量を上げるには右側を押し続けます。

ボイス メール システムを呼び出すには [メッセージ (Messages)] をタップします (使用可能な場合)。

ダイヤル パッドを呼び出すには [ダイヤル (Dial)] をタップします。

[連絡先 (Contacts)] をタップすると、[お気に入り (Favorites)]、[ディレクトリ (Directory)]、[発着信履歴 (Recents)] などを含む、連絡先のリストが呼び出されます。

次回予定されている会議のリストを呼び出すには [会議 (Meetings)] をタップします。



## リモート モニタリングのセットアップ

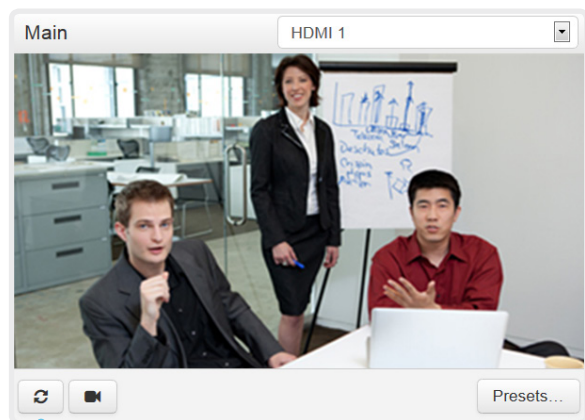
要件:

- *RemoteMonitoring* オプション

リモート モニタリングは、別の場所からビデオ システムを制御する場合に役立ちます。

入力ソースからのスナップショットが Web インターフェイスに表示されるため、部屋にいらなくても、カメラ ビューを確認したり、カメラを制御したりできます。

有効な場合、スナップショットはおおよそ 5 秒ごとに自動的に更新されます。



スナップショットを自動更新する

ビデオ システムに *RemoteMonitoring* オプションがあるかどうかの確認

1. Web インターフェイスにサインインします。
2. [ホーム (Home)] ページで、インストールされているオプションのリストに *RemoteMonitoring* が含まれているかどうかを確認します。  
リストにない場合、リモート モニタリングは使用できません。

リモート モニタリングの有効化

*RemoteMonitoring* オプション キーをインストールします。オプション キーのインストール方法については、▶「[オプション キーの追加](#)」の章で説明しています。

リモート モニタリング オプションをイネーブルにする場合は、プライバシーに関する地域の法律および規制を遵守する必要があります。また、システム管理者がカメラや画面を監視および制御する場合があることを、システムのユーザに適切な方法で通知してください。システムの使用時にプライバシー規制を遵守するのはお客様の責任であり、シスコはこの機能の違法な使用について一切の責任を否認します。

スナップショットについて

ローカル入力ソース

ビデオ システムのローカル入力ソースのスナップショットが [コール制御 (Call Control)] ページに表示されます。

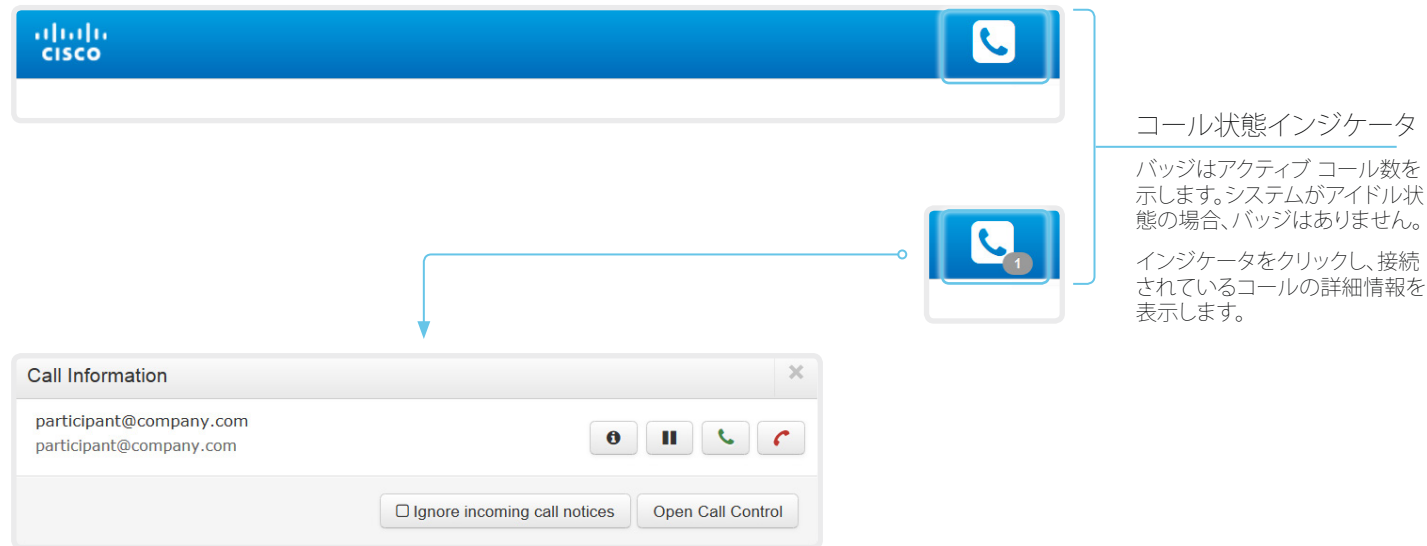
スナップショットは、ビデオ システムがアイドル中でも通話中でも表示されます。

遠端のスナップショット

通話中に、遠端カメラからのスナップショットを表示することもできます。この場合、遠端ビデオ システムに *RemoteMonitoring* オプションがあるかどうかは関係ありません。

遠端スナップショットは、コールが暗号化されていると表示されません。

## Web インターフェイスを使用したコール情報へのアクセス



### コール状態インジケータについて

コール状態インジケータは、システムが通話中かどうか、および処理中のコール件数を示します。着信コールについてユーザに通知することもできます。

コール状態インジケータは【コール制御 (Call Control)】ページ以外のすべてのページで使用できます。

### 【コール情報 (Call Information)】ウィンドウの表示

【コール情報 (Call Information)】ウィンドウを手動で開くには、コール状態インジケータをクリックします。

デフォルトでは、ビデオ システムがコールを受信すると【コール情報 (Call Information)】ウィンドウが自動的に表示されます。

### 着信コール通知のオン/オフの切り替え

【着信コール通知を無視する (Ignore incoming call notices)】をクリックすると、ビデオ システムがコールを受信したときに【コール情報 (Call Information)】ウィンドウを自動的に表示するかどうかを決定できます。





このチェックボックスをオンにした場合は、【コール情報 (Call Information)】ウィンドウが自動的に開きません。

### 【コール制御 (Call Control)】ページの表示

【コール制御 (Call Control)】ページに直接移動するには、【コール制御を開く (Open Call Control)】をクリックします。

### コールの制御

関連する制御ボタンが【コール情報 (Call Information)】ウィンドウに表示されます。ボタンの用途は次のとおりです。

-  コールの詳細を表示する
-  コールを保留にする
-  コールに応答する
-  コールを切断する

## Web インターフェイスを使用したコールの発信 (1/2 ページ)

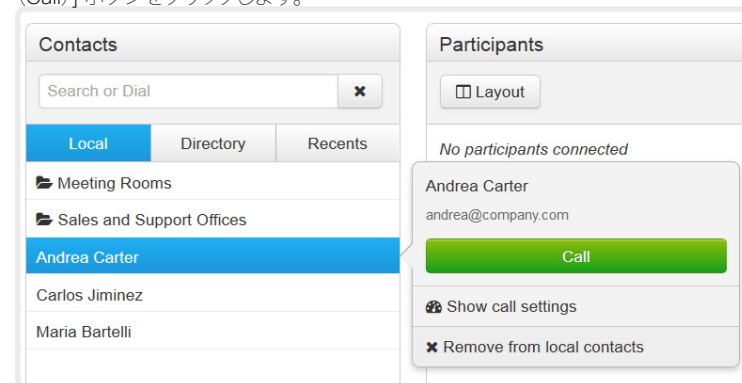
Web インターフェイスにサインインして、[コール制御 (Call Control)] に移動します。

### コールの発信

**i** Web インターフェイスを使ってコールを開始した場合でも、コールに使用されるのはビデオ システム (ディスプレイ、マイクおよびスピーカー) であり、Web インターフェイスを実行する PC ではありません。

1. [ローカル (Local)]、[ディレクトリ (Directory)]、または [履歴 (Recents)] リストに移動して該当するエントリを探すか、[検索またはダイヤル (Search or Dial)] フィールドに 1 文字以上を入力します。該当する連絡先名をクリックします。
2. 連絡先カードで [コール (Call)] をクリックします。

または、[検索して発信 (Search and Dial)] フィールドに完全な URI または番号を入力します。次に、URI または番号の横に表示される [コール (Call)] ボタンをクリックします。



### DTMF トーンの送信

アプリケーションが DTMF (デュアルトーンの複数の周波数) シグナリングを必要とする場合に使用できるキー パッドを開く場合にクリックします。



### コールの詳細の表示/非表示

情報ボタンをクリックすると、コールの詳細情報が表示されます。

もう一度ボタンをクリックすると情報が非表示になります。

### コールの保留と再開

参加者を保留にするには、その参加者の名前の横にある **||** ボタンを使用します。

コールを再開するには、保留中の参加者に表示される **▶** ボタンを使用します。

### コールの終了

コールまたは会議を終了するには、[全通話切断 (Disconnect all)] をクリックします。表示されるダイアログで選択内容を確認します。

会議中の 1 人の参加者だけを切断するには、その参加者の **⏏** ボタンをクリックします。

\*検索時には、入力内容に応じて、[ローカル (Local)]、[ディレクトリ (Directory)]、および [履歴 (Recents)] リストの一致するエントリが表示されます。



## Web インターフェイスを使用したコールの発信 (2/2 ページ)

Web インターフェイスにサインインして、[コール制御 (Call Control)] に移動します。

### 複数の相手に発信

ポイントツーポイントのビデオ コール (2 者間限定のコール) を拡張して、音声専用でもう 1 人の参加者を含めることができます。

オプションの組み込み MultiSite 機能をシステムで使用している場合は、本人も含めて最大 5 人までがビデオ コール (会議) に参加できます。さらに、もう 1 人の参加者が音声のみで参加できます。

最初の参加者を呼び出したときと同じ手順で、次の会議参加者を呼び出してください。

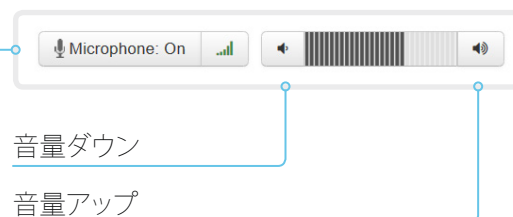
会議ブリッジを使用した複数のコール (CUCM のアドホック会議) は、ビデオ システムでサポートされていても Web インターフェイスではサポートされません。

### 音量の調整

#### マイクのミュート

[マイク: オン (Microphone: On)] をクリックすると、マイクがミュートになります。すると、テキストが [マイク: オフ (Microphone: Off)] に変わります。

ミュートを解除するには、[マイク: オフ (Microphone: Off)] をクリックします。



## Web インターフェイスを使用したコンテンツの共有

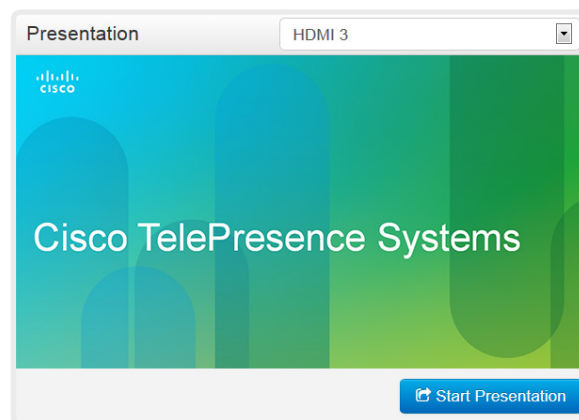
Web インターフェイスにサインインして、[コール制御 (Call Control)] に移動します。

### コンテンツを共有する

1. [プレゼンテーション ソース (Presentation Source)] ドロップダウン リストで、共有するコンテンツ ソースを選択します。
2. [プレゼンテーションの開始 (Start Presentation)] をクリックします。これにより、テキストが [プレゼンテーションを中止 (Stop Presentation)] に変わります。

#### コンテンツ共有の停止:

共有している間に表示される [プレゼンテーションを中止 (Stop Presentation)] ボタンをクリックします。



[プレゼンテーション ソース (Presentation Source)] ドロップダウン リスト

このドロップダウン リストから、共有する入力ソースを選択します。

[スナップショット (Snapshot)] 領域

選択したプレゼンテーション ソースのスナップショットが表示されます。

リモート モニタリング オプションがあるビデオ システムでのみ利用できます。

### コンテンツ シェアリング (共有) について

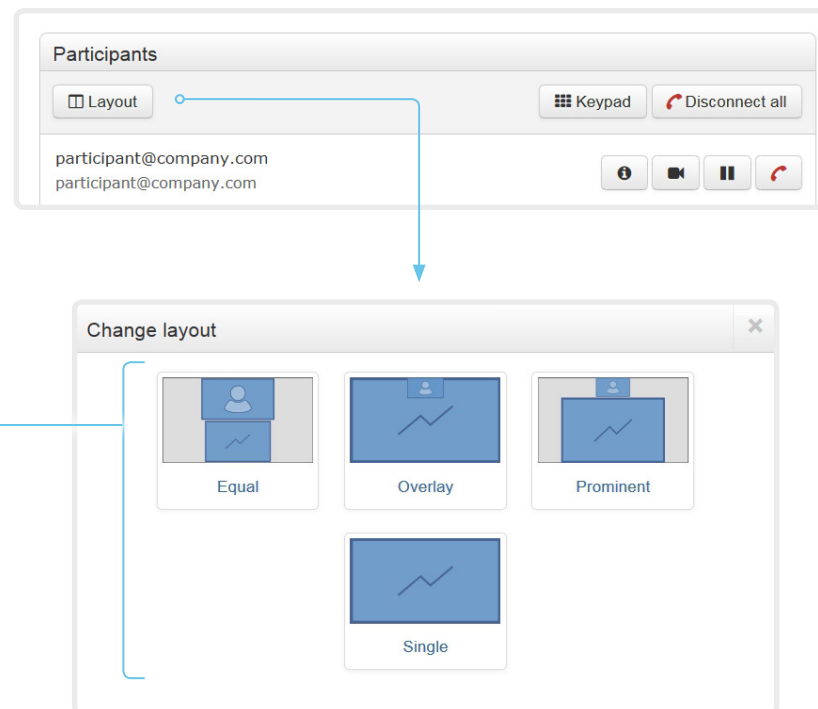
ビデオ システムのビデオ入力の 1 つにプレゼンテーション ソースを接続できます。プレゼンテーション ソースとして最も多く使用されるのは PC ですが、システムの設定によってはその他のオプションを使用できる場合があります。

通話中に、他の参加者 (相手先つまり遠端) とコンテンツを共有できます。

通話中でない場合、コンテンツはローカルで共有されます。

## ローカル レイアウトの制御

Web インターフェイスにサインインして、[コール制御 (Call Control)] に移動します。



### レイアウトの変更

[レイアウト (Layout)] をクリックし、表示されるウィンドウで優先するレイアウトを選択します。

選択するレイアウトのセットは、システム設定によって異なります。

レイアウトは、アイドル中でも通話中でも変更可能です。

### レイアウトについて

ここでいうレイアウトとは、会議参加者のビデオとプレゼンテーションを画面に表示するさまざまな方法のことです。会議の種類によって、レイアウトを変える必要があります。

## ローカル カメラの制御

Web インターフェイスにサインインして、[コール制御 (Call Control)] に移動します。

### 前提条件

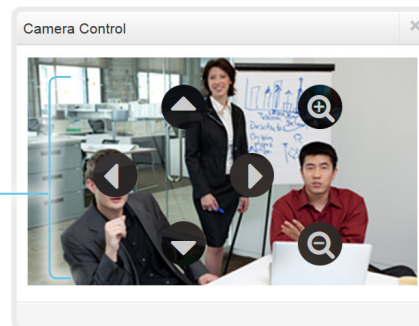
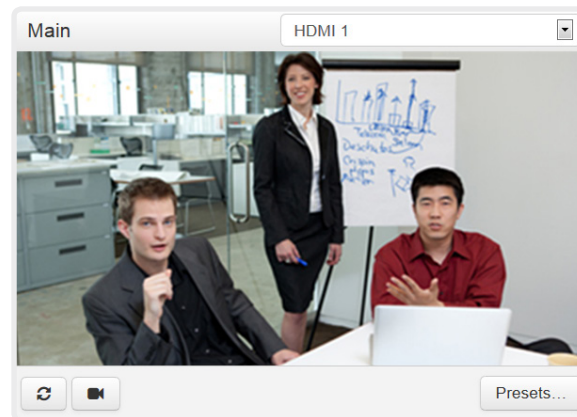
- [ビデオ (Video)] > [入力 (Input)] > [コネクタ n (Connector n)] > [カメラ操作 (CameraControl)] > [モード (Mode)] 設定が [オン (On)] になっている。
- カメラにパン、チルト、またはズーム機能が付いている。

### [スナップショット (Snapshot)] 領域

選択したメイン入力ソースのスナップショットが表示されます。

リモート モニタリング オプションがあるビデオシステムでのみ利用できます。

### スナップショットの自動更新

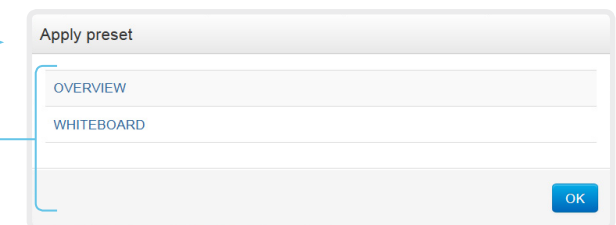


### パン/チルト/ズーム コントロールを使用したカメラの移動

1. [メイン ソース (Main Source)] ドロップダウン リストで、制御するカメラを選択します。
2. カメラ制御ウィンドウを開くには、カメラのアイコンをクリックします。  
部屋からのビデオ スナップショットは、リモート モニタリング オプションがあるビデオシステムにのみ表示されます。
3. カメラのパンには左右の矢印キー、チルトには上下の矢印キー、ズームインとズームアウトには + および - を使用します。  
ウィンドウには、該当するコントロールのみが表示されます。

### [メイン ソース (Main Source)] ドロップダウン リスト

このドロップダウン リストから、制御するカメラを選択します。



### カメラのプリセット位置への移動

1. [メイン ソース (Main Source)] ドロップダウン リストで、制御するカメラを選択します。
2. [プリセット... (Presets...)] をクリックして、使用可能なプリセットのリストを開きます。  
プリセットが定義されていない場合は、ボタンが無効になり、[プリセットなし (No presets)] と表記されます。
3. プリセットの名前をクリックして、カメラをプリセット位置に移動します。
4. [OK] をクリックしてウィンドウを閉じます。



Web インターフェイスを使用してプリセットを定義することはできません。タッチ コントローラを使用する必要があります。

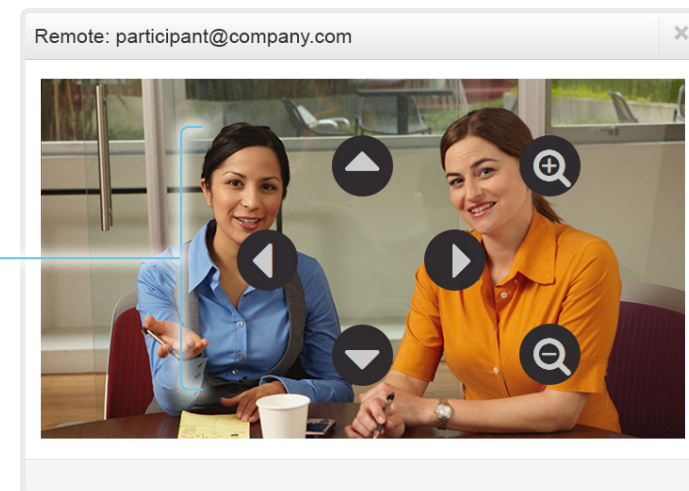
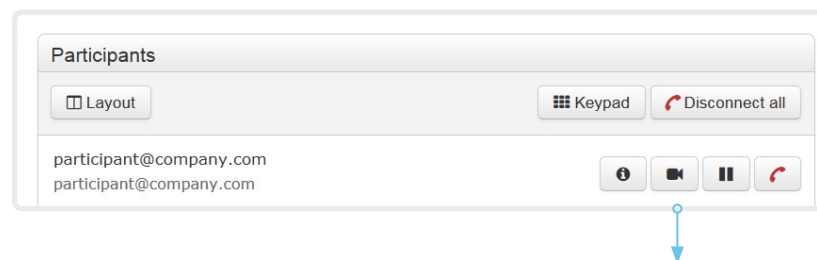
## 遠端カメラの制御

Web インターフェイスにサインインして、[コール制御 (Call Control)] に移動します。

### 前提条件

以下の条件において、通話中にリモート参加者のカメラ (相手先) を制御できます。

- ・ 遠端ビデオ システムで [会議 (Conference)] > [遠端制御 (FarEndControl)] > [モード (Mode)] 設定が [オン (On)] になっている。
- ・ 遠端カメラにパン、チルト、ズーム機能がある。関連する制御のみ表示される。
- ・ ローカル ビデオ システムにリモート モニタリング オプションがある。



### リモート参加者のカメラを制御

1. リモート カメラ制御ウィンドウを開くには、カメラのアイコンをクリックします。
2. カメラのパンには左右の矢印キー、チルトには上下の矢印キー、ズームインとズームアウトには + および - を使用します。

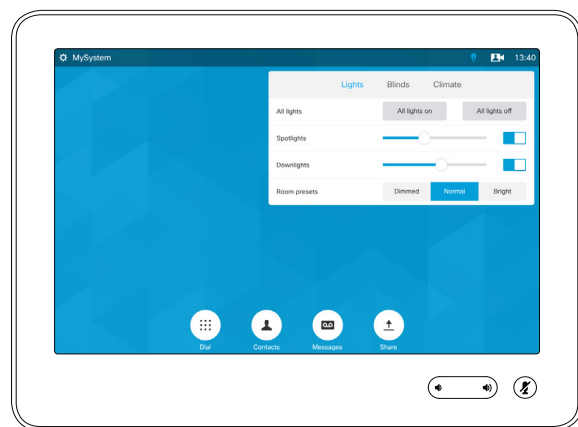
遠端カメラの制御が許可されていない場合は、画面にコントロールが表示されません。

コールが暗号化されている場合、コントロールの後方の遠端スナップショットは表示されません。

## Touch 10 への室内制御の追加

Touch 10 のユーザ インターフェイスをカスタマイズして、会議室にある周辺機器を制御できます (たとえば、照明やブラインドの制御など)。

この機能により、制御システムの機能と使いやすい Touch 10 ユーザ インターフェイスを高度に連携させて利用することができます。



Touch 10 の室内制御パネルの例

室内制御エディタを使用して室内制御パネルを設計する方法、およびビデオ システムの API を使用して室内制御をプログラムする方法の詳細については、[室内制御のガイド](#)を参照してください。参照先:

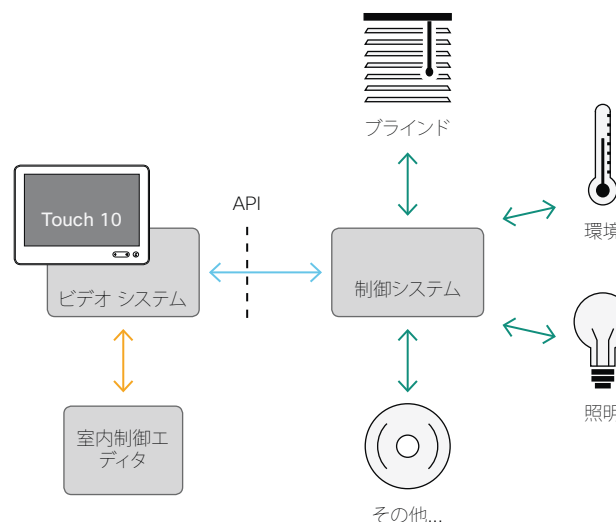
▶ <http://www.cisco.com/go/in-room-control-docs> [英語]

## アーキテクチャ

タッチ コントローラを備えたシスコのビデオ システムおよび周辺機器のハードウェア ドライバを備えたサードパーティ製の制御システム (Crestron、AMX など) が必要です。これは、周辺機器を制御する制御システムです (ビデオ システムではありません)。

制御システムをプログラムする場合、タッチ コントローラのコントロールに接続するために、ビデオ システムの API (イベントとコマンド) を使用する必要があります。

使いやすいドラッグ アンド ドロップ エディタ (カスタム室内制御パネルを編成するために使用) は、ビデオ システムのソフトウェアに付属しています (無料)。



室内制御の概略図

## 室内制御エディタ

室内制御エディタを使用して、タッチ コントローラのカスタム室内制御パネルを編成できます。

Web インターフェイスにサインインして、[統合 (Integration)] > [室内制御 (In-Room Control)] に移動します。

- [エディタの起動 (Launch Editor)] をクリックして、ビデオ システムの Web インターフェイスから直接エディタを起動します。

新しい室内制御パネルをビデオ システムにプッシュすることができ、タッチ コントローラですぐに結果を確認できます。

- [エディタのダウンロード (Download Editor)] をクリックして、オフラインで作業するために使用できるスタンドアロンバージョンをダウンロードします。

\* 室内制御エディタや、制御システムをプログラムする際に必要になる API コマンドにアクセスするには、ROOMCONTROL または ADMIN ユーザ ロールを持つユーザが必要です。

## スタートアップ スクリプトを管理する

Web インターフェイスにサインインして、[統合 (Integration)] > [スタートアップ スクリプト (Startup Scripts)] に移動します。

### スタートアップ スクリプトのリスト

1 つ以上のスタートアップ スクリプトを作成できます。

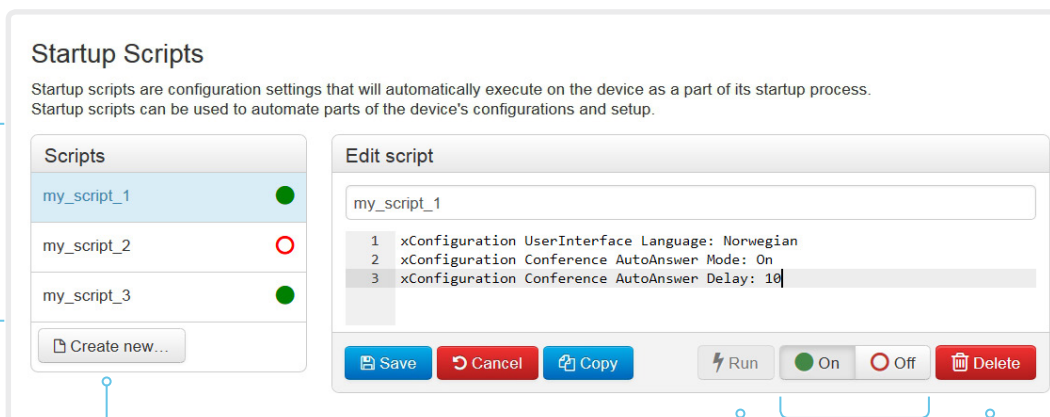
アクティブなスタートアップ スクリプトの横には緑色のドットが表示され、非アクティブ スタートアップ スクリプトの横には赤色のリングが表示されます。

複数のスタートアップ スクリプトがある場合は、リストの上から下に順番に実行されます。

### スタートアップ スクリプトの作成

1. [新規作成... (Create new...)] をクリックします。
2. タイトル入力フィールドにスタートアップ スクリプトの名前を入力します。
3. コマンド入力領域に、コマンド (xConfiguration または xCommand) を入力します。新しい行で各コマンドを開始します。
4. [保存 (Save)] をクリックします。
5. [オン (On)] をクリックすると、スタートアップ スクリプトがアクティブになります。

編集用の開始点として既存のスクリプトを使用する場合、そのスクリプトを選択して [コピー (Copy)] をクリックします。



図に示しているスクリプト名とコンフィギュレーションは一例です。独自のスクリプトを作成できます。

### スタートアップ スクリプトの即時実行

1. リストからスタートアップ スクリプトを選択します。
2. [実行 (Run)] をクリックします。  
アクティブ スタートアップ スクリプトと非アクティブ スタートアップ スクリプトの両方を、即時に実行できます。

### スタートアップ スクリプトのアクティブ化または非アクティブ化

1. リストからスタートアップ スクリプトを選択します。
2. [オン (On)] をクリックしてスクリプトをアクティブにするか、[オフ (Off)] をクリックしてスクリプトを非アクティブにします。  
アクティブ スタートアップ スクリプトは、ビデオ システムが起動するたびに実行されます。

### スタートアップ スクリプトの削除

1. リストからスタートアップ スクリプトを選択します。
2. [削除 (Delete)] をクリックします。

## スタートアップ スクリプトについて

スタートアップ スクリプトには起動手順の一部として実行されるコマンド (xCommand) および構成 (xConfiguration) が含まれます。

xCommand SystemUnit Boot など、いくつかのコマンドとコンフィギュレーションはスタートアップ スクリプトに含めることができません。不正なコマンドやコンフィギュレーションが含まれるスクリプトは保存できません。

xCommand および xConfiguration の構文とセマンティックは、製品の API ガイドに説明されています。

## ビデオ システムの XML ファイルにアクセスする

Web インターフェイスにサインインして、[統合 (Integration)] > [開発者 API (Developer API)] に移動します。

XML ファイルはビデオ システムの API の一部です。システムに関する情報が階層で構成されています。

- *Configuration.xml* には現在のシステム設定 (コンフィギュレーション) が含まれます。これらの設定は、Web インターフェイスまたは API (アプリケーション プログラミング インターフェイス) から制御されます。
- *status.xml* 内の情報は常にビデオ システムによって更新され、システムおよびプロセスの変更が反映されます。ステータス情報は、Web インターフェイスまたは API からモニタします。
- *Command.xml* にはアクションの実行をシステムに指示するために使用できるコマンドの概要が含まれます。コマンドは、API から発行されます。
- *Valuespace.xml* には、システム設定、ステータス情報、およびコマンドのすべての値スペースの概要が含まれています。

### XML ファイルを開く

ファイル名をクリックして、XML ファイルを開きます。

### API について

アプリケーション プログラミング インターフェイス (API) は、ビデオ システムを使用する統合技術者や開発者を対象としたツールです。API に関する詳細は、ビデオ システムの API ガイドで説明されています。



## Web インターフェイスからの API コマンドとコンフィギュレーションの実行

Web インターフェイスにサインインして、[統合 (Integration)] > [開発者 API (Developer API)] に移動します。

コマンド (xCommand) とコンフィギュレーション (xConfiguration) は Web インターフェイスから実行できます。構文とセマンティックは、ビデオシステムの API ガイドで説明されています。

### API コマンドとコンフィギュレーションの実行

1. テキスト領域に、コマンド (xCommand または xConfiguration) またはコマンド シーケンスを入力します。
2. [実行 (Execute)] をクリックして、コマンドを発行します。

Execute API commands and configurations

In the field below you can enter API commands (xCommand and xConfiguration) directly.

For example: xCommand Dial Number: "person@example.com" Protocol: Sip

Enter commands...

Execute

### API について

アプリケーション プログラミング インターフェイス (API) は、ビデオ システムを使用する統合技術者や開発者を対象としたツールです。API に関する詳細は、ビデオ システムの API ガイドで説明されています。

## 音声と GPIO の高度なカスタマイズ

CE コンソール アプリケーション (以前の TC コンソール) は PC または Mac 上で動作する無料のソフトウェア ツールで、コーデックの高度なカスタマイズが可能な機能にグラフィカル インターフェイスを提供します。CE コンソールには次のモジュールが含まれます。

### GPIO

- GPIO の動作の変更 (つまりピンが上下する際にコーデックで行う動作の変更)

### 音声コンソール

- コーデックの音声システムを設定
- デフォルトのミキシング、ルーティング、イコライザを変更する。
- さまざまな入出力コネクタのプロパティを設定する。

CE コンソールの初期リリースでは、いずれのビデオ システムでもビデオ構成を使用できません。初期リリースの音声コンソールは、SX80 のみ使用できます。

機能の詳細については、CE コンソール アプリケーションに含まれるドキュメントを参照するか、▶ <http://www.cisco.com/go/sx-docs> [英語] ([設定 (Configuration)] > [設定ガイド (Configuration Guides)] に移動) から CE コンソール ユーザ ガイドをダウンロードしてください。

## CE コンソール アプリケーションの入手方法

シスコの Web サイトから無料の CE コンソール アプリケーションをダウンロードします。参照先:

▶ <http://www.cisco.com/cisco/software/navigator.html> [英語]

[コラボレーション エンドポイント (Collaboration Endpoints)] > [TelePresence 統合ソリューション (TelePresence Integration Solutions)] > [TC コンソール (TC Console)] に移動します。

## シリアル インターフェイス

このコーデックは、シリアル通信用の標準 COM ポートを備えています。COM ポートに標準 9 ピン RS-232 シリアル ケーブルを接続します。コンピュータに標準シリアル コネクタがない場合は、コンピュータ側に RS-232 アダプタが必要です。

シリアル接続は、IP アドレス、DNS、またはネットワークなしでも使用できます。

パラメータ:

- ・ ボー レート: 設定可能。デフォルト 115200 bps
- ・ データ ビット: 8
- ・ パリティ: なし
- ・ ストップ ビット: 1

### ビデオ システムの設定値

シリアル通信はデフォルトでイネーブルになっています。動作を変更するには、次の設定を使用します。

[シリアルポート (SerialPort)] > [モード (Mode)]

セキュリティ上の理由から、シリアル インターフェイスを使用する前にサインインするように求められます。動作を変更するには、次の設定を使用します。

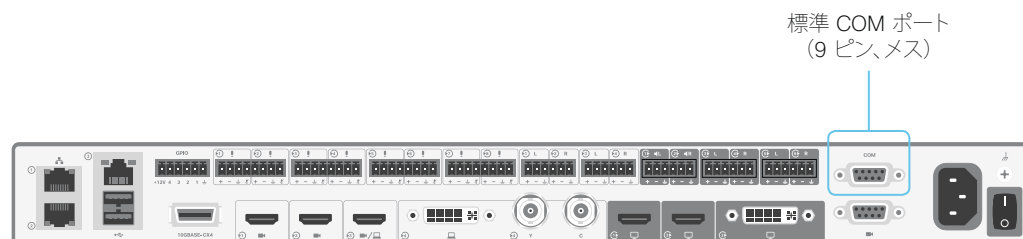
[シリアルポート (SerialPort)] > [ログインが必要 (LoginRequired)]

ビデオ システムが大量のフィードバックを返す可能性があるため、デフォルトのボー レート以上を使用することを推奨します。ボー レートを調整する場合は、次の設定を使用します。

[シリアルポート (SerialPort)] > [ボーレート (BaudRate)]

シリアル ポートの設定を変更した後、ビデオ システムを再起動します。

ビデオ システムが CUCM によってプロビジョニングされている場合、シリアル ポート設定も CUCM から設定する必要があります。



## 技術仕様 (1/2 ページ)

### 製品互換性

標準準拠テレプレゼンスおよびビデオ システムとの完全互換性

### ソフトウェアの互換性

- Cisco TelePresence ソフトウェア バージョン TC7.1 以降
- コラボレーション エンドポイント ソフトウェア バージョン 8.0 以降

### BANDWIDTH

最大 6 Mbps ポイントツーポイントの H.323 および SIP

最大 6 Mbps 合計マルチサイト帯域幅

### 解像度のための最小帯域幅/フレーム レート (H.264)

- 768 kbps から 720p30
- 1152 kbps から 720p60
- 1472 kbps から 1080p30
- 2560 kbps から 1080p60

### ファイアウォール トラバース

- Cisco TelePresence Expressway テクノロジー
- H.460.18 および H.460.19 ファイアウォール トラバース
- SIP ICE (Interactive Connectivity Establishment)

### ビデオ標準

- H.261
- H.263
- H.263+
- H.264
- H.265 (SIP)

### ビデオ機能

- 高度な画面レイアウト
- ローカル自動レイアウト

### ビデオ入力 (5 系統)

Extended Display Identification Data (EDID)

HDCP がサポートされない

### HDMI 入力 X 3\*

次のような最大の 1920 X 1080@60 fps までのフォーマットをサポート

- 1920 X 1080@60 および 59.94 Hz (1080p60)
- 1920 X 1080@50 Hz (1080p50)
- 1920 X 1080@30 および 29.97 Hz (1080p30)

- 1920 X 1080@25 Hz (1080p25)
- 1920 X 1080@24 および 23.97 Hz (1080p24)
- 1280 X 720@60 および 59.94 Hz (720p60)
- 1280 X 720@50 Hz (720p50)
- 720 X 480@60 および 59.94 Hz (480p60)
- 640 X 480@60 Hz (480p60)
- 1280 X 1024@60 および 75 Hz (SXGA)
- 1024 X 768@60、70、75、および 85 Hz (XGA)
- 800 X 600@56、60、72、75、および 85 Hz (SVGA)
- 1920 X 1200@50 および 60 Hz (WUXGA)
- 1680 X 1050@60 Hz (WSXGA+)
- 1440 X 900@60 Hz (WXGA+)
- 1280 X 768@60 Hz (WXGA)

### DVI-I 入力 X 1

アナログ入力 (VGA または YPbPr)、次のような最大 1920 X 1080@60 fps (1080p60) までのフォーマットをサポート

- 1920 X 1080@60 Hz (1080p)
- 1280 X 720@60 Hz (720p)
- 1280 X 1024@60 および 75 Hz (SXGA)
- 1280 X 960@60 Hz
- 1024 X 768@60、70、75、および 85 Hz (XGA)
- 1680 X 1050@60 Hz (WSXGA+)
- 1440 X 900@60 Hz (WXGA+)
- 1280 X 800@60 Hz (WXGA)
- 1280 X 768@60 Hz (WXGA)

デジタル (DVI-D) : 次のような最大 1920 X 1080@60 fps までのフォーマットをサポート

- 1920 X 1080@60、59.94 Hz (1080p60)
- 1920 X 1080@50 Hz (1080p50)
- 1920 X 1080@30、29.97 Hz (1080p30)
- 1920 X 1080@25 Hz (1080p25)
- 1920 X 1080@24、23.97 Hz (1080p24)
- 1280 X 720@60、59.94 Hz (720p60)
- 1280 X 720@50 Hz (720p50)
- 720 X 480@60、59.94 Hz (480p60)
- 640 X 480@60 Hz (480p60)
- 1280 X 1024@60、75 Hz (SXGA)
- 1024 X 768@60、70、75、85 Hz (XGA)
- 800 X 600@56、60、72、75、85 Hz (SVGA)

- 1680 X 1050@60 Hz (WSXGA+)
- 1440 X 900@60 Hz (WXGA+)
- 1280 X 768@60 Hz (WXGA)

### コンボジットまたは S ビデオ 1 入力 (BNC コネクタ)

- PAL/NTSC

### ビデオ出力 (3 系統)

#### HDMI 出力 X 2\* と DVI-I 出力 X 1

次のような最大 1920 X 1080@60fps (1080p60) までのフォーマットをサポート

- 1920 X 1080@60 Hz (1080p60)
- 1920 X 1080@50 Hz (1080p50)
- 1280 X 720@60 Hz (720p60)
- 1280 X 720@50 Hz (720p50)

VESA モニタ電源管理

Extended Display Identification Data (EDID)

次のような最大 1920X 1080@60 fps (HD1080p60) までのエンコードまたはデコード ビデオ フォーマットをサポート

- 176 X 144@30 フレーム/秒 (fps) (QCIF)
- 352 X 288@30 fps (CIF)
- 512 X 288@30 fps (w288p)
- 576 X 448@30 fps (448p)
- 768 X 448@30 fps (w448p)
- 704 X 576@30 fps (4CIF)
- 1024 X 576@30 fps (w576p)
- 1280 X 720@30 fps (720p30)
- 1920 X 1080@30 fps (1080p30)
- 640 X 480@30 fps (VGA)
- 800 X 600@30 fps (SVGA)
- 1024 X 768@30 fps (XGA)
- 1280 X 1024@30 fps (SXGA)
- 1280 X 768@30 fps (WXGA)
- 1440 X 900@30 fps (WXGA+)
- 1680 X 1050@30 fps (WSXGA+)
- 512 X 288@60 fps (w288p60)
- 768 X 448@60 fps (w448p60)
- 1024 X 576@60 fps (w576p60)
- 1280 X 720@60 fps (720p60)
- 1920 X 1080@60 fps (1080p60)

### 音声標準

- 64 kbps および 128 kbps AAC-LD
- G.722
- G.722.1
- G.711
- G.729AB

### 音声機能

- ハイクオリティ 20 kHz オーディオ
- 個別の音響エコー キャンセラ X 8
- 8 ポート オーディオ ミキサー
- 指定可能なイコライザ 8
- オートゲイン コントロール (AGC)
- オート ノイズ リダクション
- アクティブ リップ シンク

### 音声入力 (15 系統)

- 8 台のマイク、48V ファンタム電源、ユーロブロック コネクタ、各々に個別エコー キャンセラやノイズ リダクション機能装備、すべてのマイクにバランス ライン レベルを設定可能
- バランス ライン レベル 4 入力、ユーロブロック コネクタ
- HDMI 入力 X 3、デジタル、ステレオ (PC または DVD から)\*

### 音声出力 (8 系統)

- バランス ライン レベル 6 出力、ユーロブロック コネクタ
- HDMI 出力 X 2\*

### デュアル ストリーム

- H.239 (H.323) デュアル ストリーム
- BFCP (SIP) デュアル ストリーム
- 最大 1080p30 までの解像度をサポート、メイン ストリームの解像度に依存しない

### マルチポイント サポート

- 5 方向の埋め込み SIP/H.323 マルチポイント (MultiSite 参照)
- Cisco Ad-Hoc Conferencing (Cisco Unified Communications Manager (CUCM)、Cisco TelePresence Server および Conductor が必要)
- Cisco Conferencing Active Control

\* HDMI バージョン 1.4

## 技術仕様 (2/2 ページ)

### MULTISITE 機能

#### (組み込みマルチポイント)

- 5 方向の 720p30、3 方向および 4 方向の 1080p30 MultiSite
- 完全個別音声およびビデオ トランスコーディング
- MultiSite 連続表示の個別レイアウト
- 同一会議中の H.323/SIP/VoIP
- 最大 1080p15 の解像度で、任意の参加者からのプレゼンテーション (H.239/BFCP) をサポート
- 最適な印象 (自動分割表示レイアウト)
- 任意のサイトからの H.264、暗号化、およびデュアル ストリーム
- IP ダウンスピード機能
- ダイヤル インとダイヤル アウト
- 最大 10 Mbps の会議レート

### プロトコル

- H.323 および SIP (デュアル コール スタックのサポート)
- ISDN (Cisco TelePresence ISDN Link が必要)

### 組み込み暗号化

- H.323 および SIP ポイントツーポイント
- 規格準拠: H.235 v3 および Advanced Encryption Standard (AES)
- キーの自動生成と交換
- デュアル ストリームでサポート

### IP ネットワーク機能

- サービス設定での DNS ルックアップ
- 差別化サービス (QoS)
- IP 帯域幅最適化コントロール (フロー制御を含む)
- 自動ゲートキーパー検出
- ダイナミック再生およびリップシンクのパフファリング
- H.323 での H.245 DTMF トーン
- SIP の RFC 4733 DTMF トーン
- NTP による日時のサポート
- パケット損失時のダウンスピード機能
- URI ダイアル

- TCP/IP
- ダイナミック ホスト コンフィギュレーション プロトコル (DHCP)
- IEEE 802.1x ネットワーク認証
- IEEE 802.1Q VLAN
- IEEE 802.1p QoS およびサービス クラス
- ClearPath

### IPv6 ネットワークのサポート

- DHCP、SSH、HTTP、HTTPS、DNS、および DiffServ に対するデュアル スタックの IPv4 および IPv6
- スタティック IP アドレスの割り当て、ステートレス自動設定および DHCPv6 をサポート

### CISCO UNIFIED COMMUNICATIONS MANAGER

(Cisco UCM バージョン 8.6 以上が必要)

- Cisco Unified Communications Manager (CUCM) のネイティブ登録
- 基本的な CUCM のプロビジョニング
- CUCM からのファームウェア アップグレード
- Cisco Discovery Protocol および DHCP オプション 150 のサポート
- 保留、保留解除、転送、および社内ディレクトリ検索などの基本的なテレフォニー機能

### セキュリティ機能

- HTTPS および SSH を使用して管理
- IP 管理パスワード
- 管理メニューのパスワード
- IP サービスのディセーブル
- ネットワーク設定の保護

### ネットワーク インターフェイス

- 1 LAN/イーサネット (RJ-45) 10/100/1000 Mbps
- 2 LAN/イーサネット (RJ-45) インターフェイス (Cisco TelePresence 周辺機器に使用)

### その他のインターフェイス

- 2 USB ホスト (将来的に使用)

- GPIO

### システム管理

- Cisco TelePresence Management Suite (TMS) のサポート
- 埋め込み Telnet、SSH、XML、および SOAP を介した管理
- 完全な Application Programming Interface (API)
- Web サーバ、SCP、HTTP、および HTTPS を介したリモート ソフトウェアのアップロード
- RS-232 によるローカル制御および診断
- Cisco TelePresence Touch 10 のサポート

### ディレクトリ サービス

- ローカル ディレクトリ (お気に入り) のサポート
- 社内ディレクトリ (CUCM および Cisco TMS 経由)
- LDAP および H.350 をサポートするサーバ ディレクトリ (Cisco TMS が必要)
- 日時を含む着信、発信、および不在着信のコール履歴

### 電源

- 自動検知電源
- 100 ~ 240 VAC、50/60 Hz
- IEC 60950-1 で定義されている通常の動作状況での消費電力は 99 W

### 動作温度および湿度:

- 周囲温度: 0 ~ 40°C (32 ~ 104°F)
- 相対湿度 (RH): 10 ~ 90%

### 保管および輸送の温度

- RH 10 ~ 90% では -20 ~ 60° (-4 ~ 140°F) (結露しないこと)

### ディメンション

- 幅: 442 mm (17.4 インチ)
- 高さ: 44 mm (1.7 インチ)
- 奥行: 310 mm (12.2 インチ)
- 重量: 最大 3.65 kg (8.05 ポンド)

### 認定および適合規格

- 指令 2014/35/EU (低電圧指令)
- 指令 2014/30/EU (EMC 指令): クラス A
- 指令 2011/65/EU (RoHS)
- 指令 2002/96/EC (WEEE)

- NRTL 認定 (製品の安全性)
- FCC CFR 47 Part 15B (EMC): クラス A

各国の認定書類については、製品認定ステータス データベース [www.ciscofax.com](http://www.ciscofax.com) を参照。

すべての仕様は予告なしに変更される場合があります。システム仕様は異なる場合があります。

これらのドキュメントの画像はすべて説明目的でのみ使用され、実際の製品とは異なる場合があります。

Cisco and the Cisco Logo are trademarks of Cisco Systems, Inc. and/or its affiliates in the U.S. and other countries. A listing of Cisco's trademarks can be found at [www.cisco.com/go/trademarks](http://www.cisco.com/go/trademarks). Third party trademarks mentioned are the property of their respective owners. The use of the word partner does not imply a partnership relationship between Cisco and any other company.

2016 年 12 月

## サポートされている RFC

RFC (Request For Comments) シリーズには、Internet Engineering Task Force (IETF) によって作成される技術仕様およびポリシー文書など、インターネットに関する技術および組織のドキュメントが含まれます。

- RFC 2190『RTP Payload Format for H.263 Video Streams』
- RFC 2460『Internet protocol, version 6 (IPv6) specification』
- RFC 2617『Digest Authentication』
- RFC 2782『DNS RR for specifying the location of services (DNS SRV)』
- RFC 2976『The SIP INFO Method』
- RFC 3016『RTP Payload Format for MPEG-4 Audio/Visual Streams』
- RFC 3261 SIP: セッション開始プロトコル
- RFC 3262『Reliability of Provisional Responses in SIP』
- RFC 3263『Locating SIP Servers』
- RFC 3264『An Offer/Answer Model with SDP』
- RFC 3311『UPDATE method』
- RFC 3361『DHCP Option for SIP Servers』
- RFC 3388『Grouping of Media Lines in the Session Description Protocol (SDP)』
- RFC 3420『Internet Media Type message/sipfrag』
- RFC 3515『Refer method』
- RFC 3550『RTP: A Transport Protocol for Real-Time Applications』
- RFC 3551『RTP Profile for Audio and Video Conferences with Minimal Control』
- RFC 3581『Symmetric Response Routing』
- RFC 3605『RTCP attribute in SDP』
- RFC 3711『The Secure Real-time Transport Protocol (SRTP)』
- RFC 3840『Indicating User Agent Capabilities in SIP』
- RFC 3890『A Transport Independent Bandwidth Modifier for SDP』
- RFC 3891『The SIP "Replaces" Header』
- RFC 3892『Referred-By Mechanism』
- RFC 3960『Early Media』
- RFC 3986『Uniform Resource Identifier (URI): Generic Syntax』
- RFC 4028『Session Timers in SIP』
- RFC 4091『The Alternative Network Address Types (ANAT) Semantics for the Session Description Protocol (SDP) Grouping Framework』
- RFC 4092『Usage of the Session Description Protocol (SDP) Alternative Network Address Types (ANAT) Semantics in the Session Initiation Protocol (SIP)』
- RFC 4145『TCP-Based Media Transport in the SDP』
- RFC 4235『An INVITE-Initiated Dialog Event Package for the Session Initiation Protocol (SIP)』
- RFC 4566『SDP: Session Description Protocol』
- RFC 4568『SDP: Security Descriptions for Media Streams』
- RFC 4574『The Session Description Protocol (SDP) Label Attribute』
- RFC 4582『The Binary Floor Control Protocol』  
draft-ietf-bfcpbis-rfc4582bis-00『Revision of the Binary Floor Control Protocol (BFCP) for use over an unreliable transport』
- RFC 4583『Session Description Protocol (SDP) Format for Binary Floor Control Protocol (BFCP) Streams』  
draft-ietf-bfcpbis-rfc4583bis-00『Session Description Protocol (SDP) Format for Binary Floor Control Protocol (BFCP) Streams』
- RFC 4585『Extended RTP Profile for RTCP-Based Feedback』
- RFC 4587『RTP Payload Format for H.261 Video Streams』
- RFC 4629『RTP Payload Format for ITU-T Rec.H.263 Video』
- RFC 4733『RTP Payload for DTMF Digits, Telephony Tones and Telephony Signals』
- RFC 4796『The SDP Content Attribute』
- RFC 4862『IPv6 stateless address autoconfiguration』
- RFC 5104『Codec Control Messages in the RTP Audio-Visual Profile with Feedback (AVPF)』
- RFC 5168『XML Schema for Media Control』
- RFC 5245『Interactive Connectivity Establishment (ICE)』: オファーまたはアンサー プロトコル用のネットワーク アドレス変換 (NAT) 通過のためのプロトコル
- RFC 5389『Session Traversal Utilities for NAT (STUN)』
- RFC 5577『RTP Payload Format for ITU-T Recommendation G.722.1』
- RFC 5589『SIP Call Control Transfer』
- RFC 5626『Managing Client-Initiated Connections in the Session Initiation Protocol (SIP)』
- RFC 5766『Traversal Using Relays around NAT (TURN)』: Session Traversal Utilities for NAT (STUN) のためのリレー拡張
- RFC 5768『Indicating Support for Interactive Connectivity Establishment (ICE) in the Session Initiation Protocol (SIP)』
- RFC 5905『Network Time Protocol Version 4: Protocol and Algorithms Specification』
- RFC 6156『Traversal Using Relays around NAT (TURN) Extension for IPv6』
- RFC 6184『RTP Payload Format for H.264 Video』
- High Efficiency Video Coding (HEVC) のための draft-ietf-payload-rtp-h265-02 RTP ペイロード フォーマット

## シスコ Web サイト内のユーザ ドキュメンテーション

Cisco TelePresence 製品のユーザ ドキュメンテーションは次の URL で入手できます。

► <http://www.cisco.com/go/telepresence/docs>

該当する製品が見つかるまで、右ペイン内の製品カテゴリを選択します。以下の順にパスをたどってください。

[コラボレーション ルーム エンドポイント (Collaboration Room Endpoints)] >

[TelePresence SX シリーズ (TelePresence SX Series)] >

[TelePresence SX シリーズ (TelePresence SX Series)]

また、次の短いリンクを使用してマニュアルを検索できます。► <http://www.cisco.com/go/sx-docs>

ドキュメントは、次のカテゴリに編成されます。

### インストールとアップグレード > インストールとアップグレード ガイド

- ・ インストレーション ガイド: 製品のインストール方法
- ・ スタートアップ ガイド: システムを稼働させるために必要な初期設定
- ・ RCSI ガイド: 法規制の遵守および安全に関する情報

### 保守と運用 > メンテナンスとオペレーション ガイド

- ・ スタートアップ ガイド: システムを稼働させるために必要な初期設定
- ・ 管理者ガイド: 製品の管理に必要な情報
- ・ CUCM での TelePresence エンドポイントの導入ガイド: Cisco Unified Communications Manager (CUCM) でビデオ システムの使用を開始するために実行するタスク

### 保守と運用 > エンドユーザ ガイド

- ・ ユーザ ガイド: 製品の使用方法
- ・ 物理インターフェイス ガイド: コネクタのパネルと LED など、コーデックの物理インターフェイスに関する詳細

### リファレンス ガイド > コマンド リファレンス

- ・ API リファレンス ガイド: アプリケーション プログラミング インターフェイス (API) のリファレンス ガイド

### リファレンス ガイド > テクニカル リファレンス

- ・ CAD 図面: 寸法付きの 2D CAD 図面

### 設定 > 設定ガイド

- ・ 室内制御ガイド: 室内制御 パネルを設計する方法、およびビ

デオ システムの API を使用して室内制御をプログラムする方法の詳細

- ・ CE コンソール ユーザ ガイド: コーデックの高度なカスタマイズが可能な機能にグラフィカル インターフェイスを提供する CE コンソール アプリケーションの使用方法

### 設計 > 設計ガイド

- ・ ビデオ会議室のガイドライン: 会議室の設計とベスト プラクティスに関する一般的なガイドライン
- ・ ビデオ会議室のガイドライン: 聴き取られる音声の品質を向上させるために行うべきこと

### ソフトウェア ダウンロード、リリースと一般情報 > ライセンス情報

- ・ オープン ソースのドキュメント: この製品で使用されているオープン ソース ソフトウェアのライセンスおよび通知

### ソフトウェア ダウンロード、リリースと一般情報 > リリース ノート

- ・ ソフトウェア リリース ノート



## シスコのお問い合わせ先

シスコの Web サイトでは、シスコの世界各地のお問い合わせ先を確認できます。

URL: ▶ <http://www.cisco.com/go/offices/>

Corporate Headquarters:  
Cisco Systems, Inc.  
170 West Tasman Dr.  
San Jose, CA 95134 USA

### 知的財産権

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、すべてユーザー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。

このマニュアルで使用している IP アドレスおよび電話番号は、実際のアドレスおよび電話番号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、ネットワークポロジ図、およびその他の図は、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および電話番号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。

ハード コピーおよびソフト コピーの複製は公式版とみなされません。最新版はオンライン版を参照してください。

シスコは世界各国 200 箇所にオフィスを開設しています。各オフィスの住所、電話番号、FAX 番号は当社の Web サイト ([www.cisco.com/go/offices/](http://www.cisco.com/go/offices/)) をご覧ください。

Cisco and the Cisco logo are trademarks or registered trademarks of Cisco and/or its affiliates in the U.S. and other countries. To view a list of Cisco trademarks, go to this URL: [www.cisco.com/go/trademarks](http://www.cisco.com/go/trademarks). Third-party trademarks mentioned are the property of their respective owners. The use of the word partner does not imply a partnership relationship between Cisco and any other company. (1110R)

### シスコ製品のセキュリティの概要

この製品には、輸入、輸出、譲渡、使用を規制する米国またはその他の国の法律の対象となる暗号化機能が含まれています。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遵守する責任があります。本製品を使用するにあたっては、関係法令の遵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遵守できない場合は、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.bis.doc.gov/policiesandregulations/ear/index.htm> [英語] で参照できます。