

Cisco UnityとCallManagerの統合

目次

[概要](#)

[前提条件](#)

[要件](#)

[使用するコンポーネント](#)

[表記法](#)

[Cisco Unity 設定](#)

[Cisco CallManager の設定](#)

[関連情報](#)

概要

このドキュメントには、Cisco Unity と Cisco CallManager の最初の統合に役立つ情報が含まれています。Cisco Unity と Cisco CallManager は、Cisco Unity サーバにインストールされている TAPI サービス プロバイダー (TSP) 経由で相互に通信します。これは、[Cisco Unity ソフトウェア \(登録ユーザのみ\)](#) からダウンロードできます。インストールする前に、**readme** ファイルに含まれている **Qualified Product Combinations** テーブルを参照してください。

注: このドキュメントで使用するスクリーン ショットは、Windows 2000 で実行される Cisco Unity サーバでキャプチャされたものです。Windows NT では、一部の画面と名前がわずかに、あるいはまったく異なっている可能性があります。また、このドキュメントでは、Cisco Unity と Cisco CallManager がインストールされていることを前提としています。

前提条件

要件

次の項目に関する知識があることが推奨されます。

- Cisco Unity
- Cisco CallManager

使用するコンポーネント

このドキュメントは、特定のソフトウェアやハードウェアのバージョンに限定されるものではありません。

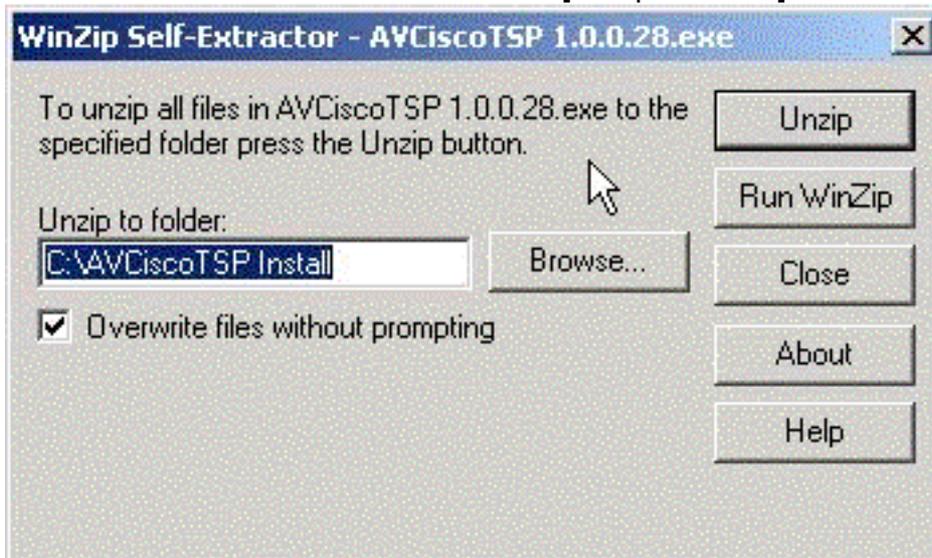
表記法

ドキュメント表記の詳細は、『[シスコテクニカルティップスの表記法](#)』を参照してください。

Cisco Unity 設定

次の手順を実行します。

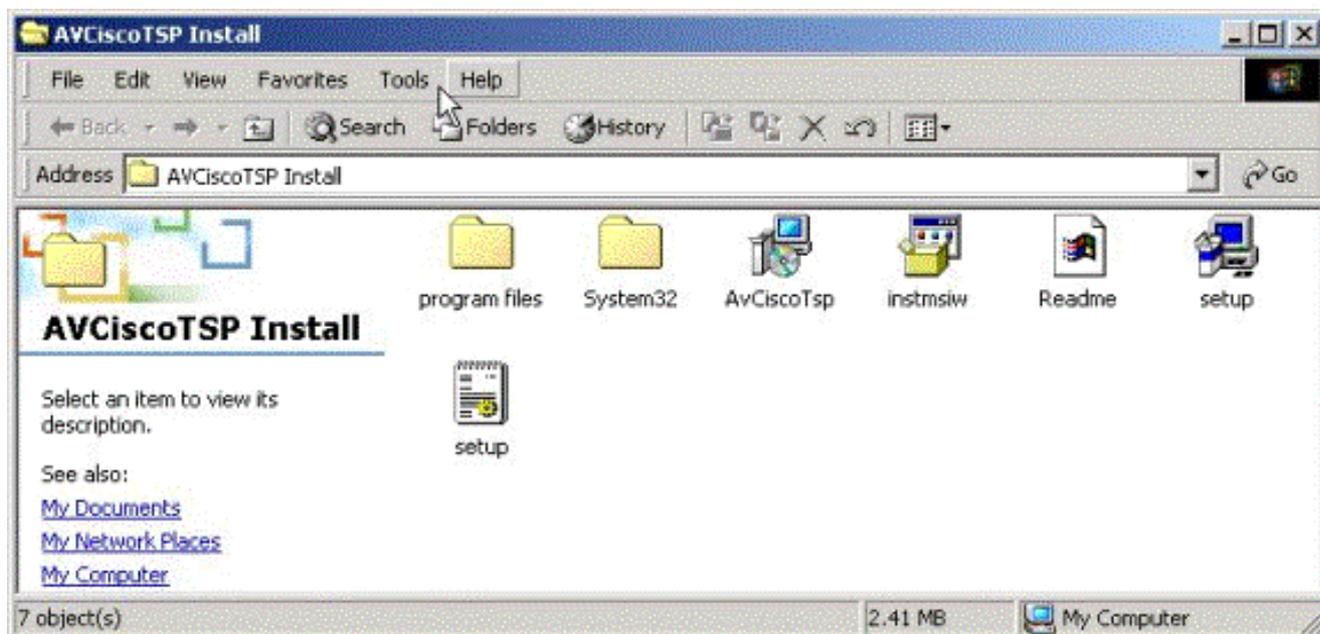
1. ダウンロードした TSP ファイルをダブルクリックします。[Unzip] をクリックします。変更する必要がなければ、デフォルトの [Unzip to folder] の値をそのままにします。



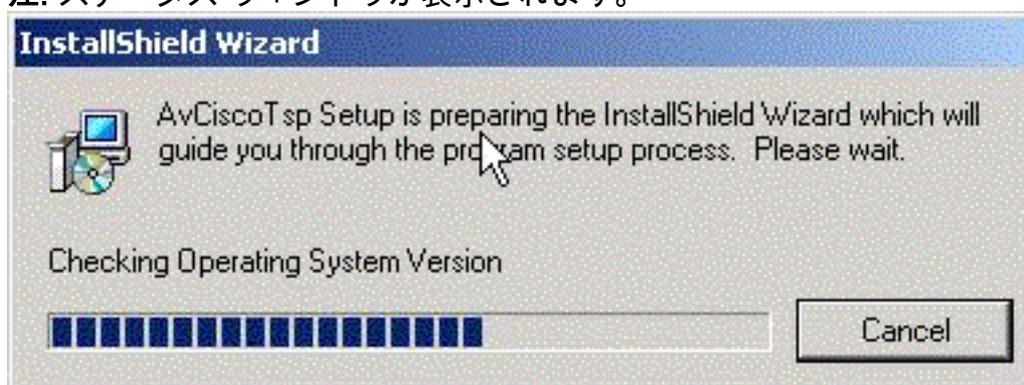
2. [Start] をクリックし、次に [Run] をクリックして、TSP を展開したパスを入力します。デフォルトは c:\AVCiscoTSP Install です。[OK] をクリックします。



3. [setup] アイコンをダブルクリックします。



注: ステータス ウィンドウが表示されます。



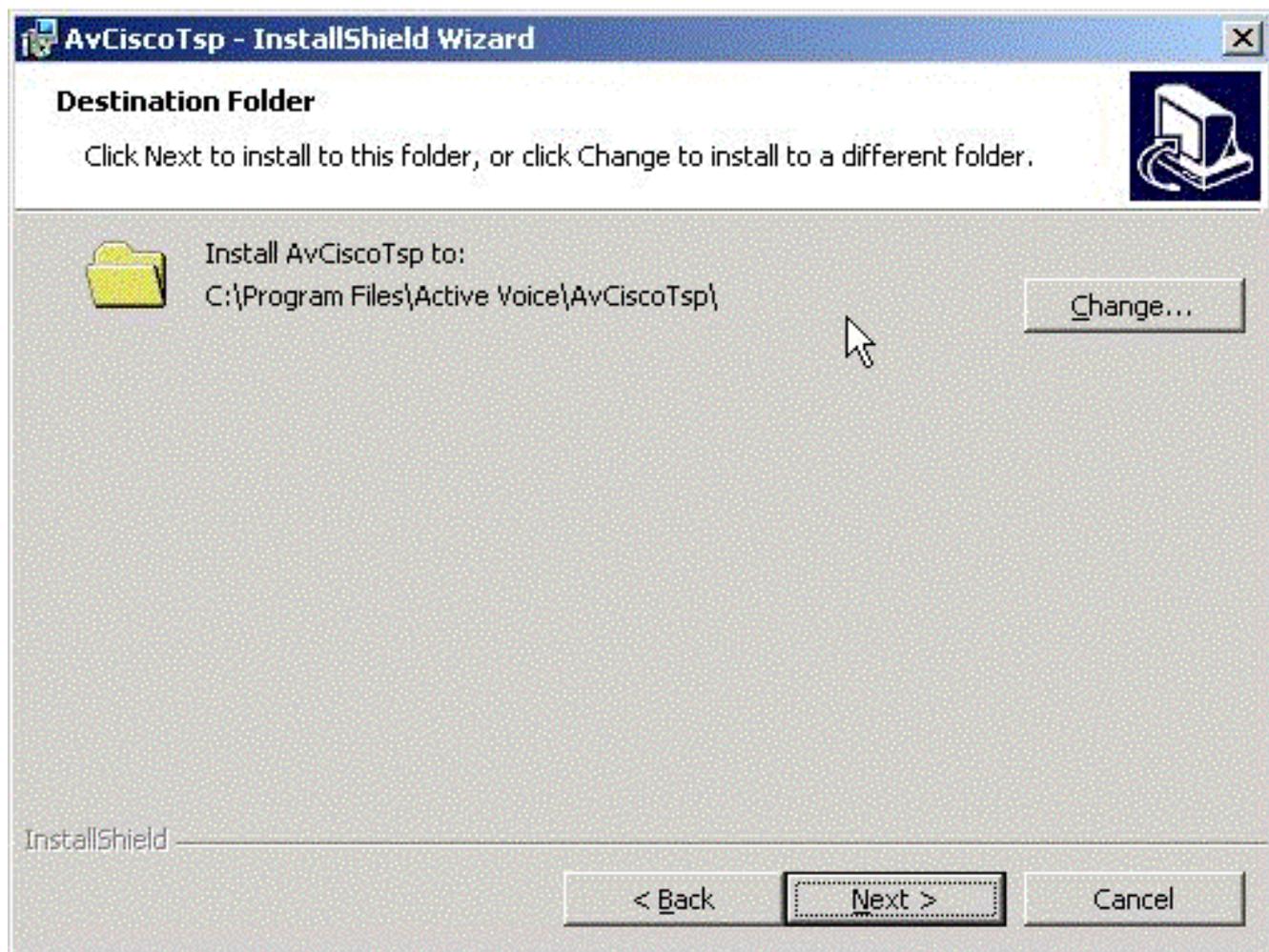
4. このプロンプトで [OK] をクリックします。



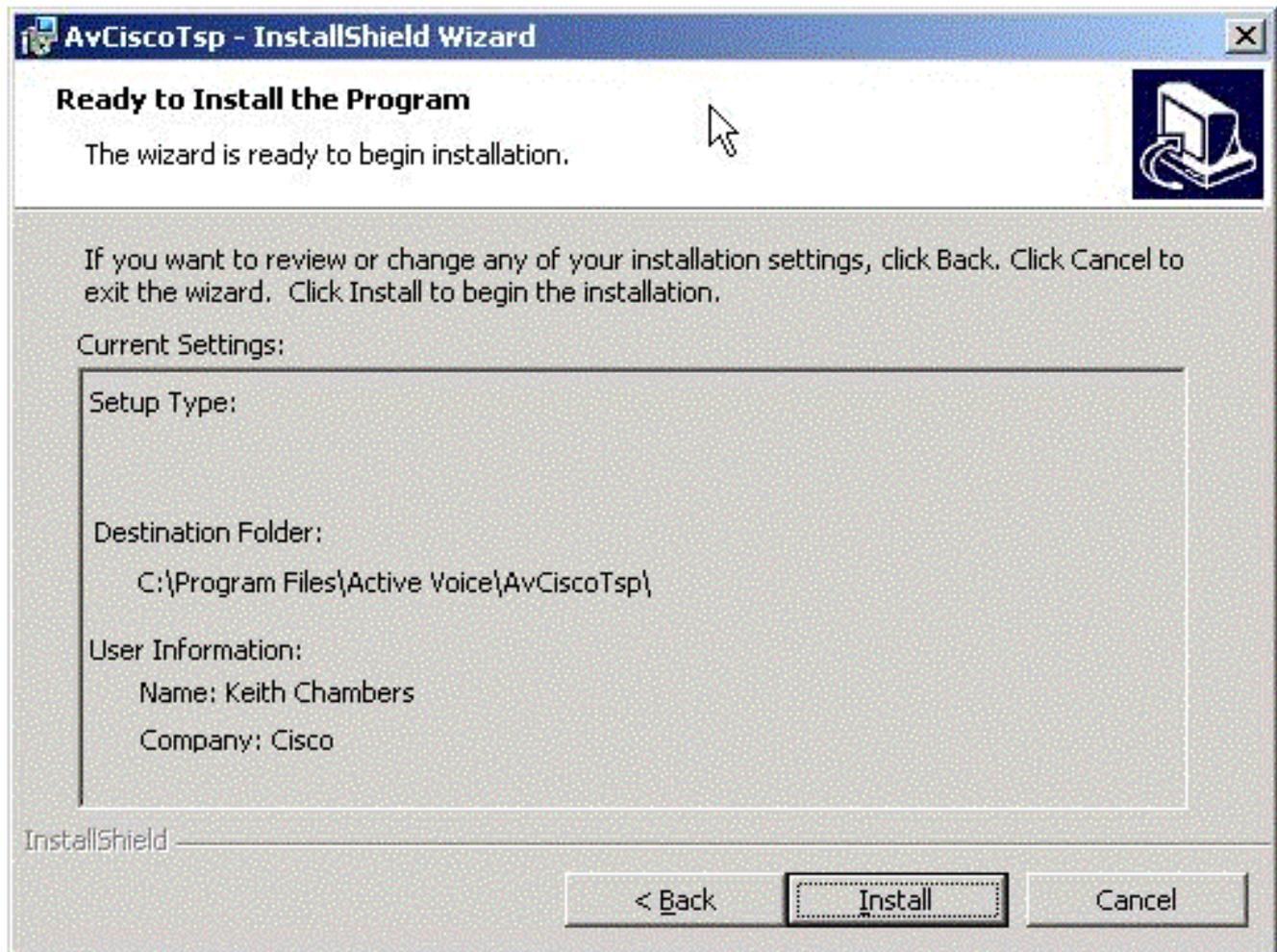
5. [Next] をクリックします。



6. デフォルトのインストールパスを選択する場合は [Next to] をクリックし、異なるパスにインストールする場合は [Change] をクリックします。デフォルトが推奨されています。



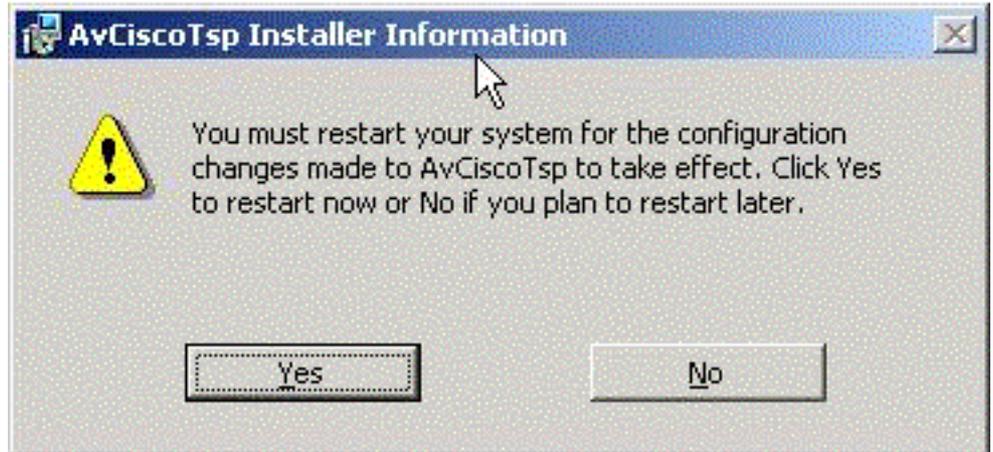
7. [Install] をクリックします。



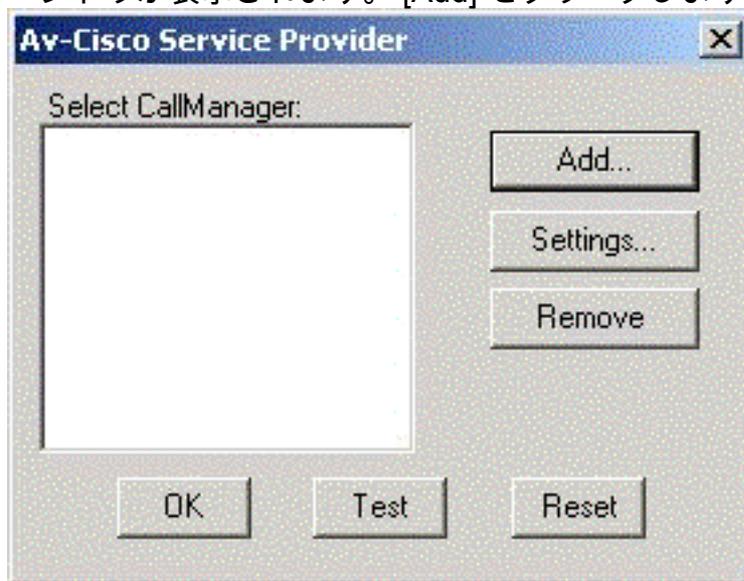
8. [Finish] をクリックします。



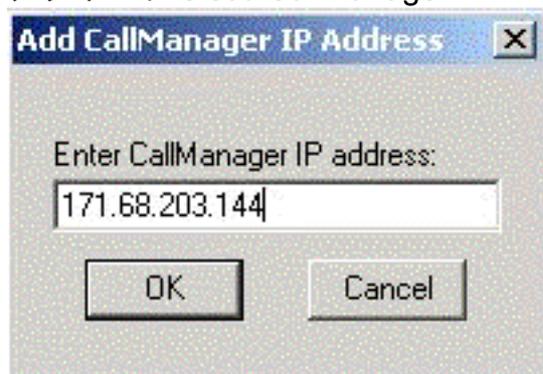
9. [Yes] をクリックしてサーバをリブートします。注: [Yes] をクリックする前に、すべてのデータが保存されていること、および開いた可能性があるすべてのウィンドウが閉じられていることを確認します。



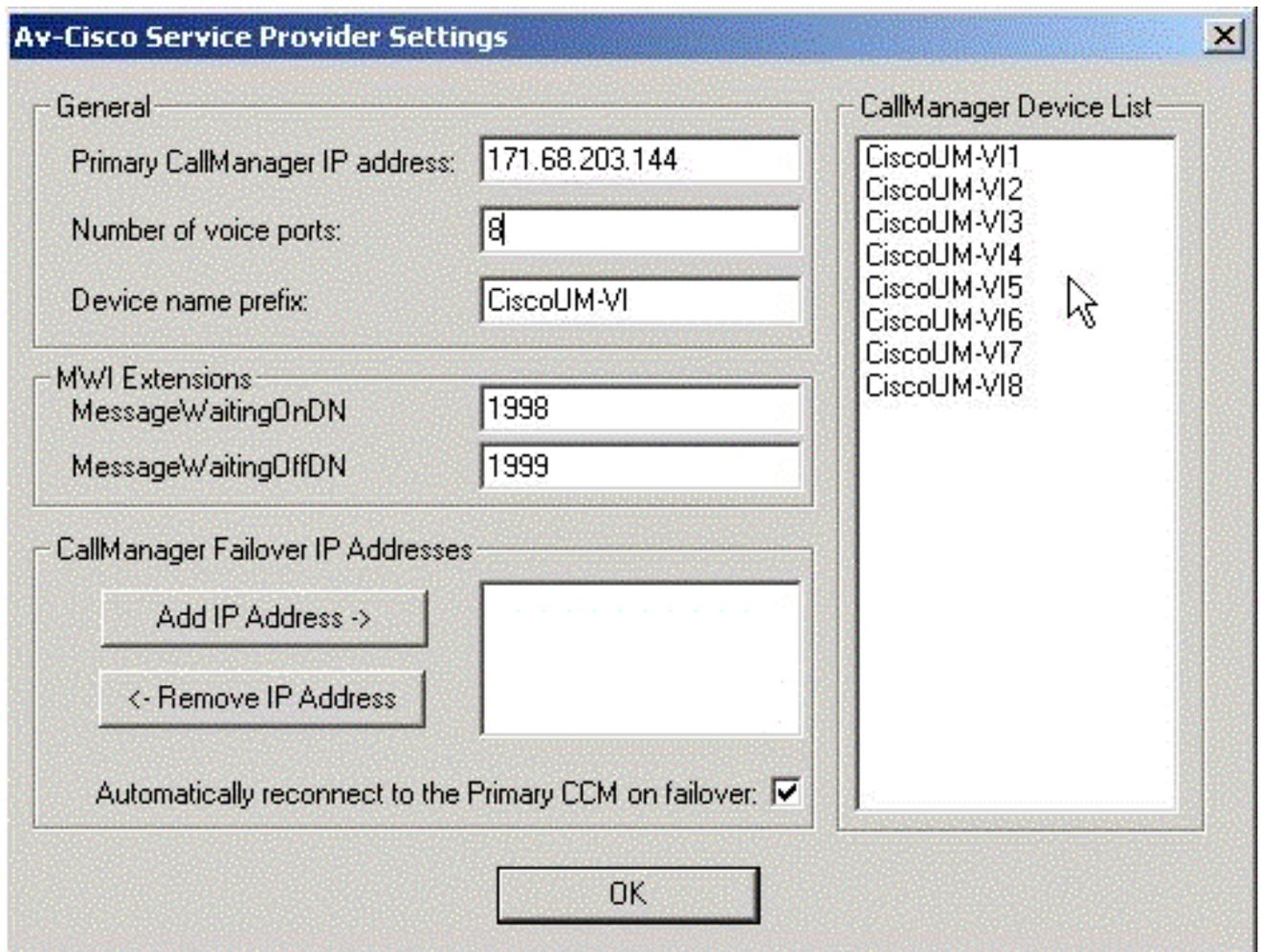
10. マシンをリブートし、コンソールにログインした後、この [AV-Cisco Service Provider] ウィンドウが表示されます。[Add] をクリックします。



11. プライマリ Cisco CallManager の IP アドレスを入力し、[OK] をクリックします。



12. 各フィールドに適切な情報を入力します。[Number of voice ports] フィールドに、購入したポートの数を入力します。音声ポートの番号がウィンドウの右側にある [CallManager Device List] に自動的に伝搬します。希望のデバイス名のプレフィックスを [Device name prefix] フィールドに入力します。音声ポートの名前がウィンドウの右側にある [CallManager Device List] に自動的に伝播されます。注: uOne ポートを設定するときに、プレフィックス名を使用します。入力した値をメモしておきます。メッセージ待機オン、オフの着信番号 (DN) を [MessageWaitingOnDN]、[MessageWaitingOffDN] にそれぞれ入力します。注: CallManager でメッセージ待機インジケータ (MWI) を設定するときに、メッセージ待機オンおよびオフの DN 値を使用します。

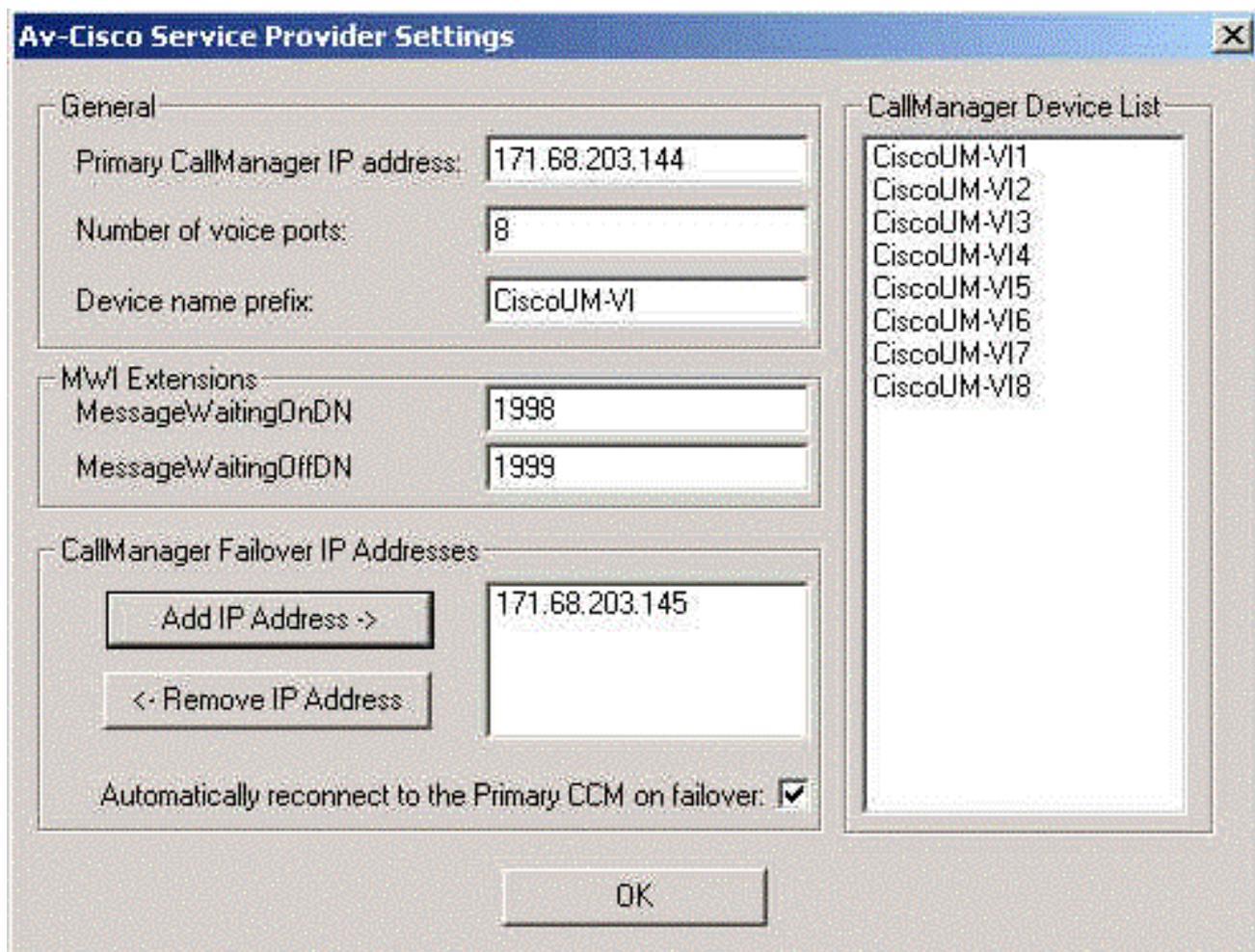


13. 該当する場合、[Add IP Address] をクリックして、冗長 Cisco CallManager の IP アドレス



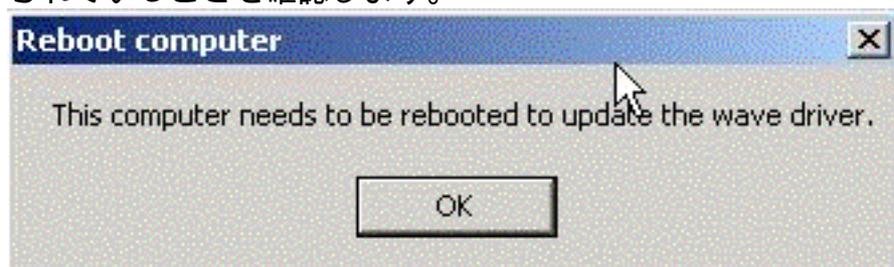
を追加します。[OK] をクリックします。

14. フェールオーバー時にプライマリ Cisco CallManager に自動で再接続する場合、[Automatically reconnect to the Primary CCM on Failover] ボックスをクリックします。この設定が推奨されます。[OK] をクリックします。



注: 1 つの Unity クラスタに異なる Cisco CallManager クラスタがある場合、Unity は、ユーザが所属する Cisco CallManager クラスタ、MWI の送信先、および正確なクラスタの宛先ポートを自動的に識別します。

15. [OK] をクリックし、コンピュータをリブートします。注: [OK] をクリックする前に、すべてのデータが保存されていること、および開いた可能性があるすべてのウィンドウが閉じられていることを確認します。



Cisco CallManager の設定

次の手順を実行します。

1. [Device] をクリックし、[Cisco uOne Port] をクリックします。



2. 各フィールドに適切な情報を入力します。最初のポートにプレフィックス名+1を入力します。プレフィックス名は、手順 12 で設定したものです。ポートに指定する管理名を [Description] フィールドに入力します。注: [Description] は、ポートの機能には影響しません。ポートを配置する [Device Pool] を入力します。ポートを配置する [Calling Search Space] を入力します。注: ポートは、選択された [Calling Search Space] で定義されているパーティションにある電話のみを呼び出せます。ポートを配置する [Location] を選択します。ポートに [Directory Number] を割り当てます。電話番号は、ボイスメールシステムにアクセスするためにユーザがダイヤルする DN です。[Partition] を割り当てます。DN を配置する [Calling Search Space] を入力します。注: ポートは、選択された [Calling Search Space] で定義されているパーティションにある電話のみを呼び出せます。使用する [Display Name] を入力します。これは、このユーザがこのポートにアクセスするときに表示される名前です。ボイスメールポートでは [Forward All] は推奨されていないので、このフィールドは空白にします。設定されている次のポートの DN を入力します。適切な [Calling Search Space] を選択します。注: ポートは、選択された [Calling Search Space] で定義されているパーティションにある電話のみを呼び出せます。

Port Configuration

[Use the Cisco](#)

Cisco uOne Port: New

Status: Ready

Device Information

Cisco uOne Port Name*

Description

Device Pool* ([View details](#))

Calling Search Space

Location

Directory Number Information

Directory Number*

Partition

Calling Search Space

Display

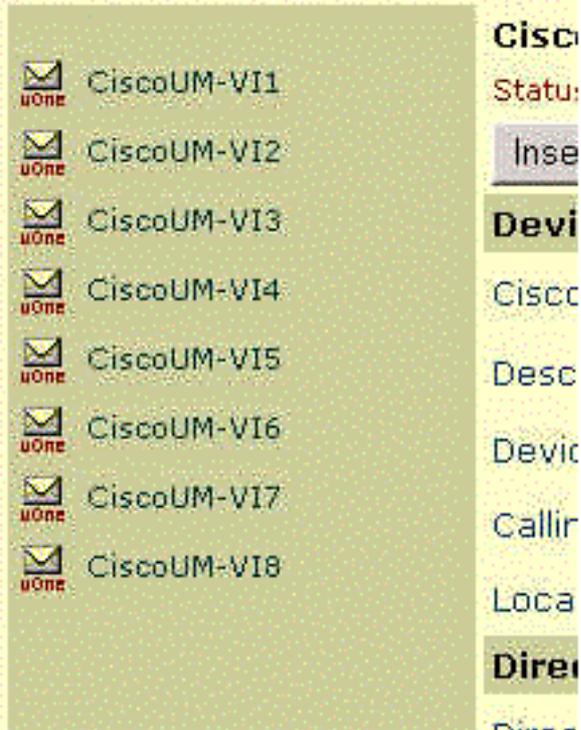
Call Forwarding Information

	Destination	Calling Search Space
Forward All	<input type="text"/>	<input type="text" value="< None >"/> <input type="button" value="v"/>
Forward Busy	<input type="text" value="2002"/>	<input type="text" value="< None >"/> <input type="button" value="v"/>
Forward No Answer	<input type="text" value="2002"/>	<input type="text" value="< None >"/> <input type="button" value="v"/>

* indicates required item

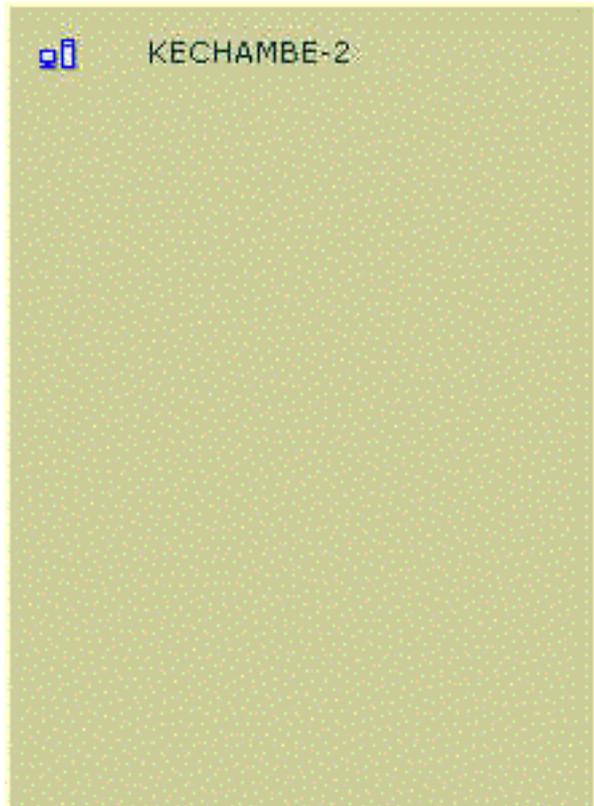
3. [Insert] をクリックして、新しく設定されたポートを追加します。
4. 手順 12 で定義されたすべてのポートに対して手順 1 から手順 3 を繰り返します。その際、各ポートのポート番号が増分します。完了後、設定は次のようになります。

CISCO UONE PORT



5. [Service] をクリックし、[Service Parameters] をクリックします。





6. 左にあるサーバアイコンをクリックします。
7. [Cisco CallManager] をクリックします。

Current Service: New

Current Server: KECAMBE-2

Status: Ready

New

Configured Services

Cisco CallManager
Cisco Database Layer Monitor
Cisco IP Voice Media Streaming
Cisco Telephony Call Dispatch
Cisco TFTP

8. [Voicemail] をクリックします。ボイスメールのパイロットポイントとして使用する値を入力します。[Update] をクリックします。これが Cisco CallManager クラスタである場合、クラスタ内のすべてのサーバでこれを実行する必要があります。注: これは通常、最初に設定された uOne ポートです。

Current Service: Cisco CallManager

Current Server: KECHAMBE-2

Status: Ready

New

Update

Delete

Cancel

Default

Configured Services Cisco CallManager

Param VoiceMail

Type string

Value 2001

Configured Service Parameters ServiceWide

TraceOutputDebugString
TraceShowDate
TraceShowTime
TraceSyslog
TraceSyslogDebug
TraceSyslogServer
TypeOfCalledNumberForH225Devices
UnknownCallerId
UnknownCallerIdFlag
UnknownCallerIdText
UserUserIEStatus
VoiceMail
VoiceMailMaximumHopCount

9. メッセージ待機オンに使用する DN を [MessageWaitingOnDN] に入力します。[Update] をクリックします。これが Cisco CallManager クラスタである場合、クラスタ内のすべてのサーバでこれを実行する必要があります。
10. メッセージ待機オフに使用する DN を [MessageWaitingOffDN] に入力します。[Update] をクリックします。これが Cisco CallManager クラスタである場合、クラスタ内のすべてのサーバでこれを実行する必要があります。注: これは、Cisco Unity 設定のセクションの手順 12 で入力した値と一致します。また、この番号がルートパターンと競合しないことも確認してください。

Current Service: Cisco CallManager

Current Server: KECHAMBE-2

Status: Update completed successfully

New

Update

Delete

Cancel

Default

Configured Services Cisco CallManager

Param MessageWaitingOnDN

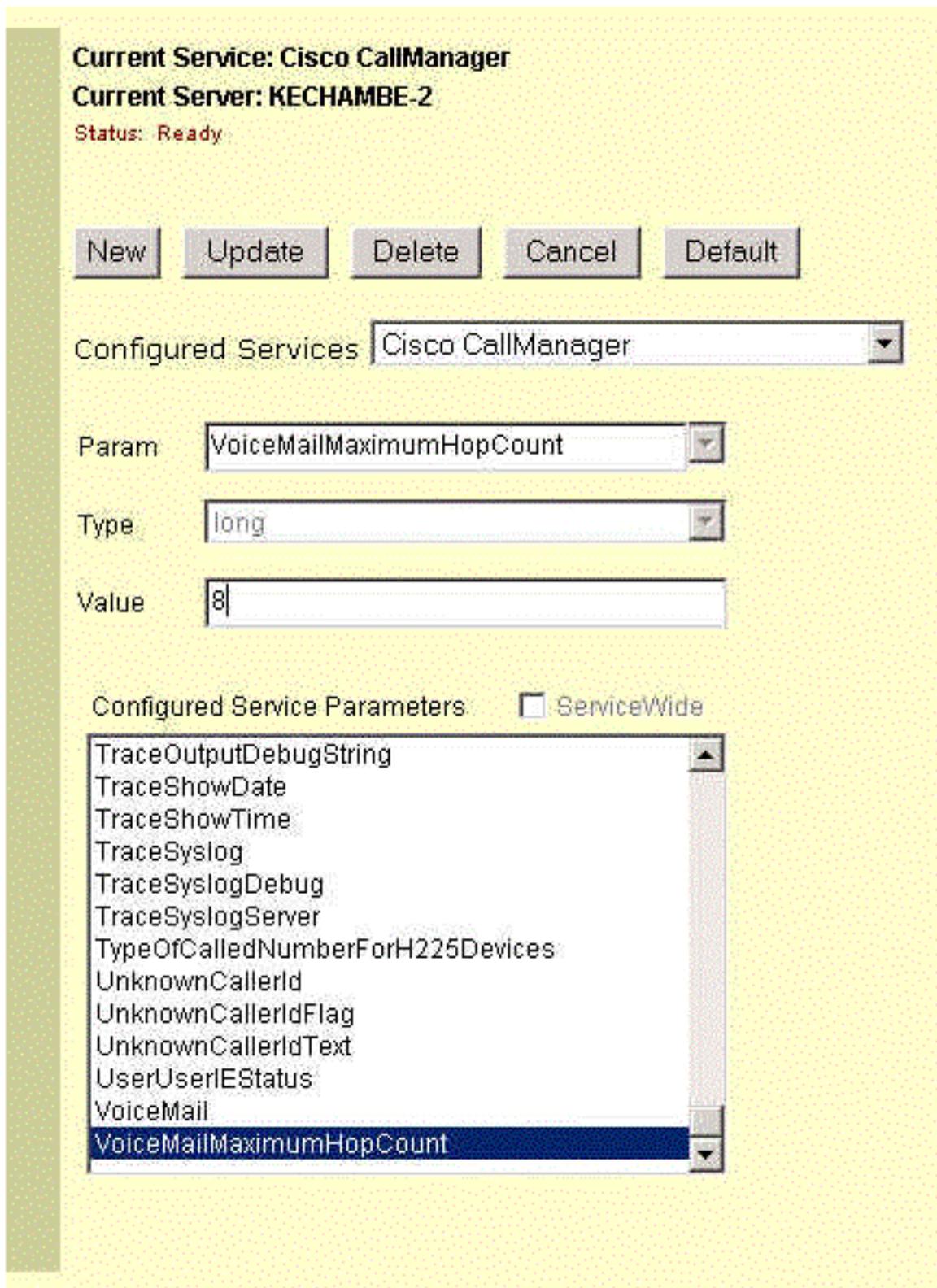
Type string

Value 1998

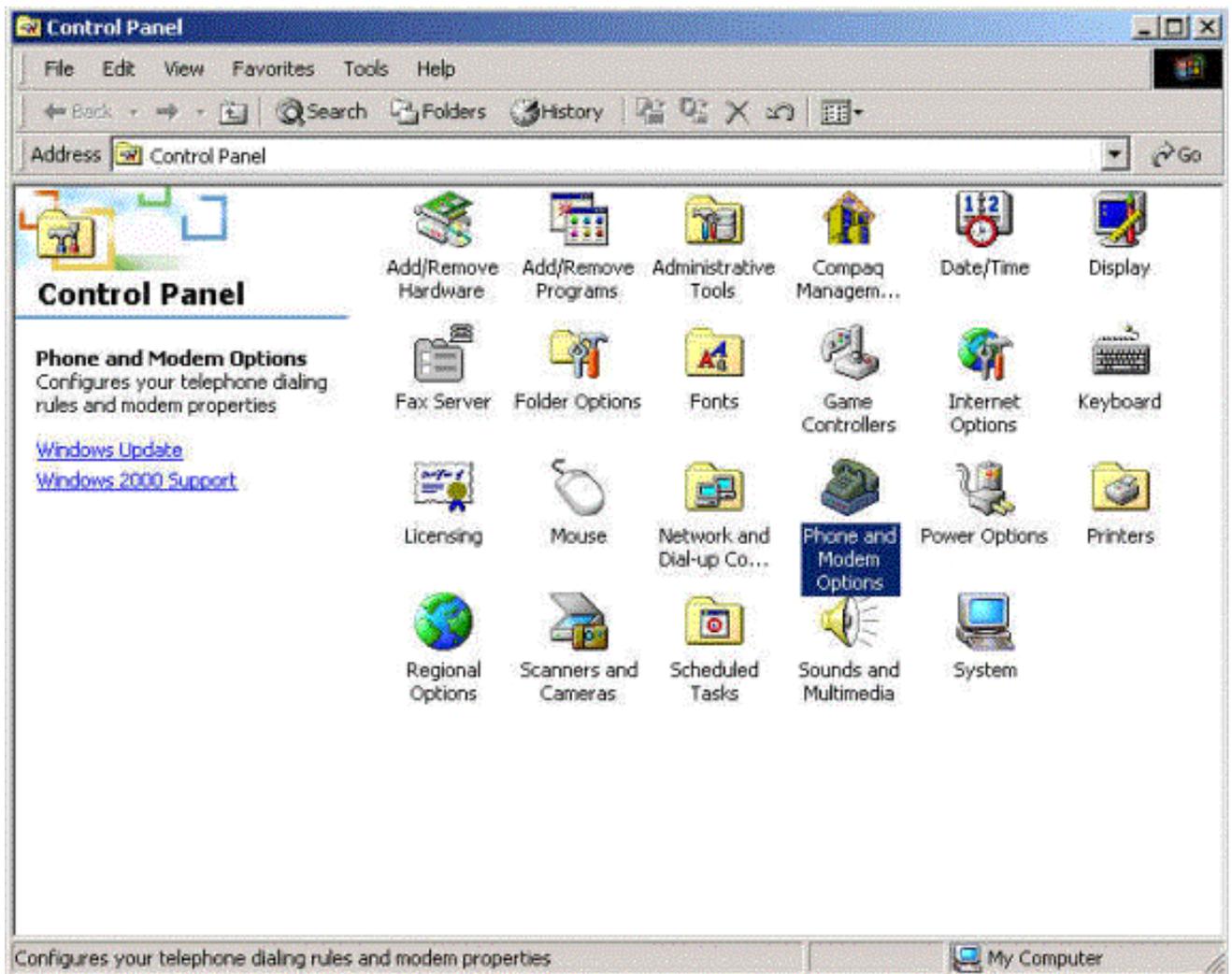
Configured Service Parameters ServiceWide

MaxMeetMeConferenceUnicast
MaxNumberOf723Calls
MaxNumberOfReceivedIFramesBeforeAcking
MaxStationsInitPerSecond
MaxTotalNumberOfRegisteredCallingEntities
MediaExchangeInterfaceCapsTimeout
MediaExchangeTimeout
MessageWaitingOffDN
MessageWaitingOnDN
MGCPConnectTime
MGCPRespTimeout
MGCPTimeout
NumberingPlanInfo
OutgoingCallWaitTime

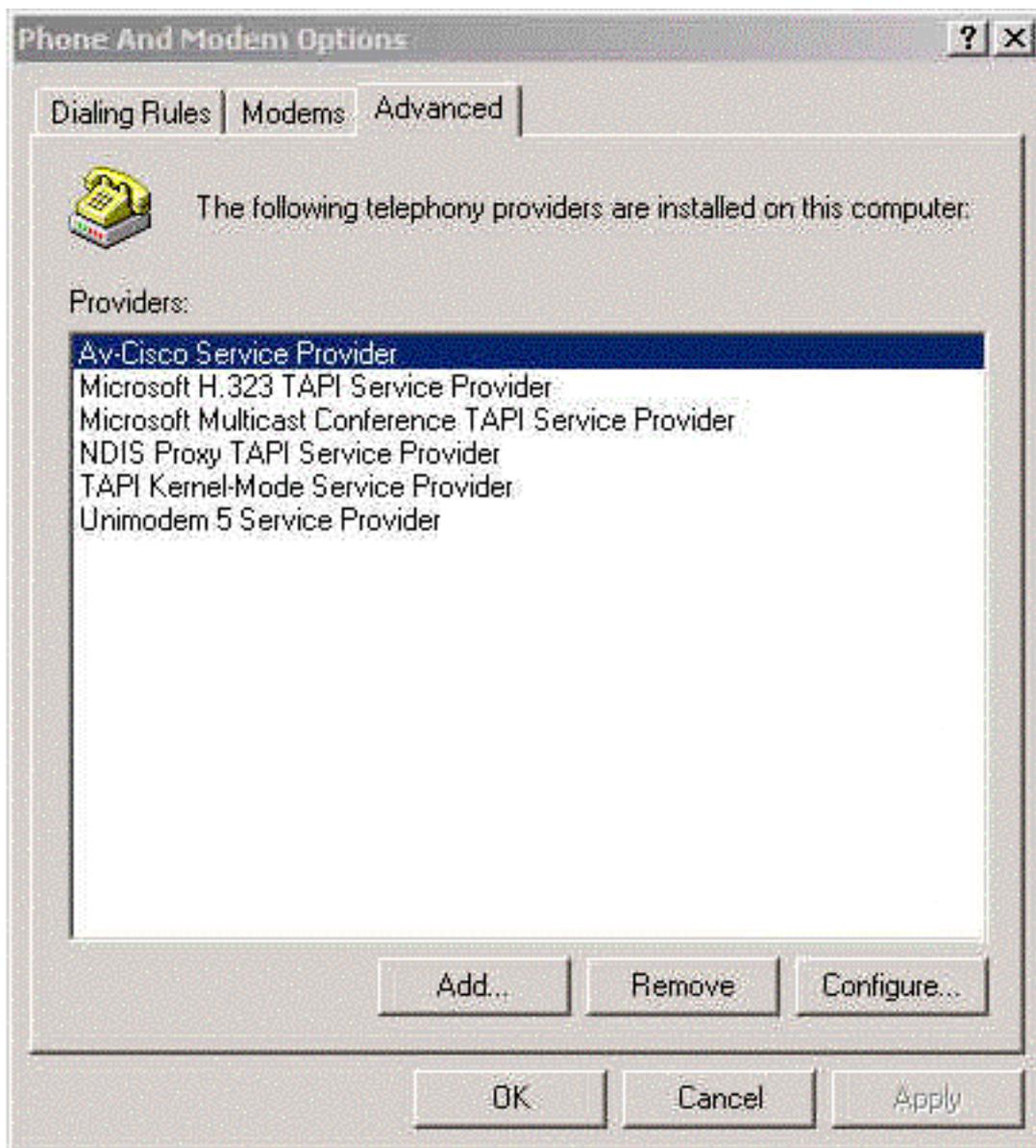
11. [VoiceMailMaximumHopCount] フィールドに、購入したポートの数を入力します。
[Update] をクリックします。これが Cisco CallManager クラスタである場合、クラスタ内のすべてのサーバでこれを実行する必要があります。注: これは、ボイスメールの転送ループをなくすために重要です。



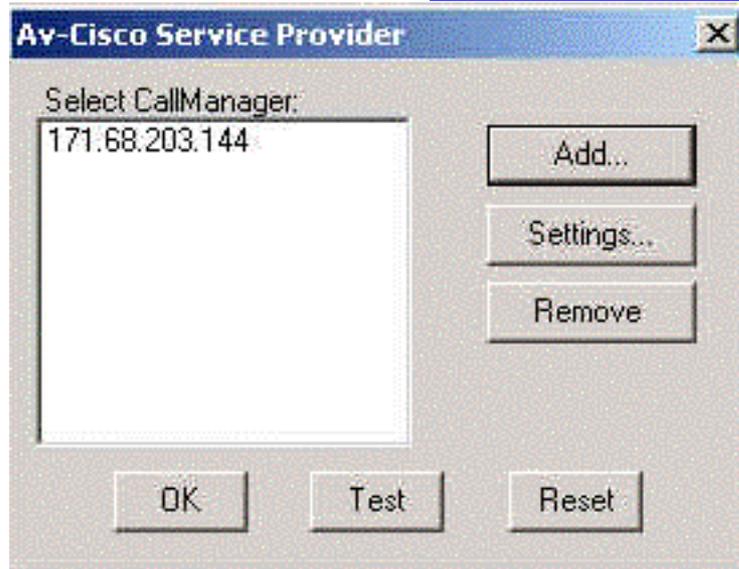
12. すべての Cisco CallManager と Cisco Unity サーバを停止してから起動します。
13. [Start] > [Settings] > [Control Panel] を選択し、[Phone and Modem Options] アイコンをダブルクリックします。



14. [Av-Cisco Service Provider] を選択し、[Configure] をクリックします。



15. [Test] をクリックします。注: テストが正常に完了しない場合は、『[MWI トラブルシューティングガイド](#)』を参照してください。



[『MWI トラブルシューティングガイド』](#)を参照してください。

関連情報

- [音声に関する技術サポート](#)

- [音声とユニファイド コミュニケーションに関する製品サポート](#)
- [Cisco IP Telephony のトラブルシューティング](#)
- [テクニカルサポートとドキュメント - Cisco Systems](#)