



# Cisco Unity Connection 10.x ネットワーク の設定

---

次の項を参照してください。

- 「サイト内リンクの検索」 (P.8-2)
- 「サイトに参加」 (P.8-3)
- 「サイト間リンクの検索」 (P.8-5)
- 「サイト間リンクの新規作成」 (P.8-7)
- 「サイト間リンクの編集」 (P.8-14)
- 「ブランチ登録」 (P.8-17)
- 「ブランチの新規作成」 (P.8-17)
- 「ブランチの編集」 (P.8-18)
- 「ブランチの同期結果」 (P.8-19)
- 「HTTP (S) リンクの検索」 (P.8-20)
- 「HTTP (S) リンクの新規作成 (New HTTP(S) Link)」 (P.8-22)
- 「HTTP (S) リンクの編集 (Edit HTTP(S) Link)」 (P.8-24)
- 「ロケーションの検索」 (P.8-26)
- 「ロケーションの編集」 (P.8-27)
- 「VPIM ロケーションの検索」 (P.8-30)
- 「VPIM ロケーションの新規作成」 (P.8-30)
- 「VPIM ロケーションの編集」 (P.8-32)
- 「ユーザの別名の編集」 (P.8-37)
- 「連絡先作成」 (P.8-37)
- 「エンタープライズ管理パスワードの検索」 (P.8-39)

# サイト内リンクの検索



(注)

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) サーバを Cisco Unity Connection ネットワーク サイトに参加させることはできません。このページは Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

表 8-1 サイト内リンクの検索 (Search Intrasite Links)

フィールド	説明
ロケーション (Location)	(表示専用) ロケーションの名前。[ サイト内リンク (Intrasite Links) ] テーブルに表示された場所は、このサーバが属する Cisco Unity Connection サイトのメンバーです。
ディレクトリのプッシュ (Push Directory)	(表示専用) リモート ロケーションへのディレクトリのプッシュが処理中であるかどうかを示します。管理者がこのロケーションのディレクトリをリモート ロケーション ([ ロケーション (Location) ] カラムに示されたロケーション) にプッシュする要求をローカル サーバで開始した場合やこのロケーションのディレクトリをリモート ロケーションのディレクトリにプルする要求をリモート サーバで開始した場合は、このフィールドに [ 進行中 (In Progress) ] と表示されます。それ以外の場合は、[ アイドル (Idle) ] と表示されます。
ディレクトリのプル (Pull Directory)	(表示専用) リモート ロケーションからのディレクトリのプルが処理中であるかどうかを示します。管理者がリモート ロケーション ([ ロケーション (Location) ] カラムに示されたロケーション) のディレクトリをこのロケーションにプルする要求をリモート サーバで開始した場合やリモート ロケーションのディレクトリをこのロケーションにプッシュする要求をリモート サーバで開始した場合は、このフィールドに [ 進行中 (In Progress) ] と表示されます。それ以外の場合は、[ アイドル (Idle) ] と表示されます。
サイトに参加 (Join Site)	Cisco Unity Connection サーバをサイトに追加するには、[ サイトに参加 (Join Site) ] を選択します。このボタンを使用して次のことを行うことができます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>このサーバを既存のサイトに参加させます。</li> <li>このサーバが属する既存のサイトにリモート サーバを参加させます。</li> <li>このサーバと別のサーバのどちらも既存のサイトのメンバーでない場合に、これらのサーバのサイトを作成します。</li> </ul> <p>(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition サーバを Unity Connection サイトに参加させることはできません。</p>
選択項目の削除 (Remove Selected)	サイトからリモート Cisco Unity Connection ロケーションを削除するには、ロケーション表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[ 選択項目の削除 (Remove Selected) ] を選択します。リモート Unity Connection ロケーションはサイトから一度に 1 つだけ削除できます。(サイトからローカル Unity Connection ロケーションを削除するには、[ サイトから自身を削除 (Remove Self from Site) ] を選択します)。
	(注) ディレクトリのサイズに応じて、Unity Connection ロケーションの削除には数分から数時間を要します。ローカル ロケーションで削除処理が終了していても、リモート ロケーションでは処理がまだ進行していることがあります。サイトでなんらかの変更を実施する場合は、サイトにあるすべてのロケーションで削除処理が終了するまで待つことをお勧めします。

表 8-1 サイト内リンクの検索 (Search Intrasite Links) (続き)

フィールド	説明
サイトから自身を削除 (Remove Self from Site)	<p>サイトからこのロケーションを削除するには、[ サイトから自身を削除 (Remove Self from Site) ] を選択します。</p> <p>(注) ディレクトリのサイズに応じて、Unity Connection ロケーションの削除には数分から数時間を要します。ローカル ロケーションで削除処理が終了していても、リモート ロケーションでは処理がまだ進行していることがあります。サイトでなんらかの変更を実施する場合は、サイトにあるすべてのロケーションで削除処理が終了するまで待つことをお勧めします。</p>
次の場所にディレクトリをプッシュ (Push Directory To)	リモート Cisco Unity Connection ロケーションへのローカルディレクトリ全体のプッシュを一度だけ行うには、リモート ロケーション表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[ 次の場所にディレクトリをプッシュ (Push Directory To) ] を選択します。
プッシュの停止 (Stop Push)	リモート ロケーションへのローカル ディレクトリの処理中のプッシュを停止するには、リモート ロケーション表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[ プッシュの停止 (Stop Push) ] を選択します。
次の場所からディレクトリをプル (Pull Directory From)	この Unity Connection ロケーションへのリモート Cisco Unity Connection ロケーションのディレクトリ全体のプルを一度だけ行うには、リモート ロケーション表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[ 次の場所からディレクトリをプル (Pull Directory From) ] を選択します。
プルの停止 (Stop Pull)	リモート ロケーションからのディレクトリの処理中のプルを停止するには、リモート ロケーション表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[ プルの停止 (Stop Pull) ] を選択します。

#### 関連項目

- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』(リリース 10.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity Connection 10.x Servers](#)」の章にある「Setting Up a Cisco Unity Connection 10.x Site」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html) から入手可能)。
- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』(リリース 10.x) の「[Making Changes to the Networking Configuration in Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章にある「Removing a Location From a Cisco Unity Connection 10.x Site」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html) から入手可能)。

## サイトに参加



(注)

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) サーバを Cisco Unity Connection ネットワーク サイトに参加させることはできません。このページは Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

## ■ サイトに参加

表 8-2 [サイトに参加 (Join Site)] ページ

フィールド	説明
サイトへの参加方法 (Method Used to Join Site)	次のいずれかのオプションを選択して、このロケーションを Cisco Unity Connection サイトに参加させる方法を指定します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[自動的にサイトに参加 (Automatically Join the Site)] : Unity Connection サーバはユーザが指定したリモート ロケーションに要求を行い、自動的にリモート ロケーションと設定情報を交換します。</li> <li>[手動でサイトに参加 (Manually Join the Site)] : このロケーションの設定ファイルをサイトのリモート ロケーションにアップロードし、リモート ロケーションの設定ファイルをこのロケーションにアップロードして、このロケーションをサイトに手動で参加させます。ロケーションをサイトに自動的に参加させることができない場合は、このような手動による方法を使用しなければなりませんことがあります。</li> </ul>
リモート ロケーション (Remote Location)	[サイトに参加方法 (Method Used to Join Site)] で [自動的にサイトに参加 (Automatically Join the Site)] が選択された場合だけに適用可能) サイトに参加させるために、接続する Cisco Unity Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 (FQDN) を入力します。
リモート ユーザ名 (Remote User Name)	[サイトに参加方法 (Method Used to Join Site)] で [自動的にサイトに参加 (Automatically Join the Site)] が選択された場合だけに適用可能) リモート ロケーションで管理者のユーザ名を入力します。ユーザには、システム管理者の役割が割り当てられている必要があります。
リモート パスワード (Remote Password)	[サイトに参加方法 (Method Used to Join Site)] で [自動的にサイトに参加 (Automatically Join the Site)] が選択された場合だけに適用可能) [リモート ユーザ名 (Remote User Name)] フィールドに指定された管理者のパスワードを入力します。
サイトに自動参加 (Auto Join Site)	[サイトに参加方法 (Method Used to Join Site)] で [自動的にサイトに参加 (Automatically Join the Site)] が選択された場合だけに適用可能) サイトにサーバを参加させるには、[リモート ロケーション (Remote Location)] フィールド、[リモート ユーザ名 (Remote User Name)] フィールド、および [リモート パスワード (Remote Password)] フィールドに値を入力し、[サイトに自動参加 (Auto Join Site)] を選択します。  自動参加に成功した場合は、サーバ間のレプリケーションを開始するために、Cisco Unity Connection Serviceability を開き、[ツール (Tools)] > [サービスの管理 (Service Management)] を選択して、Unity Connection Digital Networking Replication Agent を有効にします。このサービスは、サイト内のすべてのロケーションで有効にして、開始する必要があります。すべてのロケーションでレプリケーションが開始された場合は、ディレクトリのサイズに応じて、すべてのロケーション間で完全にデータをバックグラウンドでレプリケーションするのに数分から数時間かかることがあります。  自動参加に失敗した場合は、[手動でサイトに参加 (Manually Join the Site)] の方法を使用してネットワークにサーバを参加させてください。
このロケーションの設定ファイルのダウンロード (Download This Location's Configuration File)	[サイトに参加方法 (Method Used to Join Site)] で [手動でサイトに参加 (Manually Join the Site)] が選択された場合だけに適用可能) このロケーションから設定ファイルをダウンロードするには、[ダウンロード (Download)] を選択します。次に、設定ファイルをリモート Cisco Unity Connection ロケーションにアップロードします。

表 8-2 [サイトに参加 (Join Site)] ページ (続き)

フィールド	説明
アップロードするリモート設定ファイルの選択 (Select the Remote Configuration File to Upload)	<p>( [サイトに参加方法 (Method Used to Join Site)] で [手動でサイトに参加 (Manually Join the Site)] が選択された場合だけに適用可能) このロケーションをサイトに手動で参加させるには、[参照 (Browse)] を選択し、リモートロケーションからダウンロードした設定ファイルのロケーションを参照します。</p> <p>(注) 手動でサイトに参加するには、このロケーションの設定ファイルをサイト上のリモートロケーションにアップロードし、リモートロケーションの設定ファイルをこのロケーションにアップロードする必要があります。両方のファイルをアップロードしたら、サーバ間のレプリケーションを開始するために、Cisco Unity Connection Serviceability を開き、[ツール (Tools)] &gt; [サービスの管理 (Service Management)] を選択して、Unity Connection Digital Networking Replication Agent を有効にします。このサービスは、サイト内のすべてのロケーションで有効にして、開始する必要があります。すべてのロケーションでレプリケーションが開始された場合は、ディレクトリのサイズに応じて、すべてのロケーション間で完全にデータをバックグラウンドでレプリケーションするのに数分から数時間かかることがあります。</p>
アップロード (Upload)	<p>( [サイトに参加方法 (Method Used to Join Site)] で [手動でサイトに参加 (Manually Join the Site)] が選択された場合だけに適用可能) リモートロケーションからダウンロードした設定ファイルのロケーションを参照したら、[アップロード (Upload)] を選択します。</p>

#### 関連項目

- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』(リリース 10.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity Connection 10.x Servers](#)」の章にある「[Setting Up a Cisco Unity Connection 10.x Site](#)」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html) から入手可能)。

## サイト間リンクの検索



- (注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) サーバを Cisco Unity Connection ネットワークサイトに参加させることはできません。このページは Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

表 8-3 サイト間リンクの検索 (Search Intersite Links)

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	<p>サイト間リンクの表示名。デフォルトでは、サイト間リンクの表示名はリモートサイトのゲートウェイとして指定されたロケーションの名前に設定されます。</p> <p>[表示名 (Display Name)] を選択すると、サイト間リンクの特定のページに移動します。</p> <p>[表示名 (Display Name)] の後にアスタリスク (*) が付いている場合は、サイト間リンクのホームがローカル Cisco Unity Connection サイト内の異なるロケーションに設定されます。</p>
ディレクトリ制限の超過 (Directory Limit Exceeded)	<p>(表示専用) リモートサイトが、サポートされているディレクトリオブジェクト最大数を超過しているかどうかを示します。</p>

表 8-3 (続き) サイト間リンクの検索 (Search Intersite Links)

フィールド	説明
同期 (Synchronization)	<p>最後の同期後に変更されたすべてのリモート サイト オブジェクトを同期するために差分ディレクトリ同期を開始するには、[同期 (Sync)] を選択します。Cisco Unity Connection は [ディレクトリをリモート ネットワークと同期 (Synchronize Directory With Remote Network)] タスクを実行した後、[音声名をリモート ネットワークと同期 (Synchronize Voice Names With Remote Network)] タスクを実行します。各タスクの [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics)] ページにある [タスクの実行結果 (Task Execution Results)] テーブルで、同期の開始時刻と終了時刻を選択すると、差分同期の詳細な結果を参照できます。(Cisco Unity Connection の管理 で、[ツール (Tools)] を展開して [タスク管理 (Task Management)] を選択し、[タスクの定義 (Task Definitions)] ページでタスク名を選択して [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics)] ページに移動します)。</p> <p>最後の同期後にリモート サイト オブジェクトが変更されたかどうかに関係なく、リモート サイト オブジェクトに対して完全なディレクトリ同期を開始するには、[すべて再同期 (Resync All)] を選択します。Unity Connection は [ディレクトリをリモート ネットワークと同期 (Synchronize Directory With Remote Network)] タスクを実行した後、[音声名をリモート ネットワークと同期 (Synchronize Voice Names With Remote Network)] タスクを実行します。各タスクの [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics)] ページにある [タスクの実行結果 (Task Execution Results)] テーブルで同期の開始時刻と終了時刻を選択すると、完全同期の詳細な結果を参照できます。</p> <p>リモート サイト上のオブジェクトに属するすべての録音名を完全に削除するには、[録音名のクリア (Clear Recorded Names)] を選択します。(録音名は、リモートのファイル名とローカルのファイル名が異なる場合にだけ更新されます。たとえば、リモート サイト上で発信コードックを変更した場合、リモート サイトのユーザの録音名はレプリケーション時に新しいコードックに変更されますが、ファイル名は依然として同じであるためローカル サイトは更新された名前をプルしません。[選択の解除 (Clear All)] を選択すると、古いファイル名が削除されます)。録音名をクリアするために、Unity Connection は [音声名をリモート ネットワークと同期 (Synchronize Voice Names With Remote Network)] タスクを実行します。[音声名をリモート ネットワークと同期 (Synchronize Voice Names With Remote Network)] タスクの [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics)] ページにある [タスクの実行結果 (Task Execution Results)] テーブルで削除の開始時刻と終了時刻を選択すると、削除の詳細な結果を参照できます。</p>
追加 (Add)	<p>リンクを別のサイトに追加するには、[追加 (Add)] を選択します。サイトは、他の 1 つのサイトにだけリンクされている可能性があります。</p> <p>このボタンを使用して次のことを行うことができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• この Unity Connection サイトを別の Unity Connection サイトに参加させます。</li> <li>• この Unity Connection サイトを Cisco Unity サーバまたは Cisco Unity デジタル ネットワークに参加させます。</li> </ul> <p>サイト間リンクを作成する場合、リンクを作成する Unity Connection サーバはローカル サイト ゲートウェイとなり、リンクするロケーションはリモート サイト ゲートウェイになります。ゲートウェイはディレクトリ同期を調整し、サイト間のメッセージ転送を行います。</p> <p><b>(注)</b> Cisco Unified Communications Manager Business Edition サーバを Unity Connection サイト、Cisco Unity サーバ、または Cisco Unity デジタル ネットワークに参加させることはできません。</p>
選択項目の削除 (Remove Selected)	<p>リモート サイトへのリンクを削除するには、サイトのゲートウェイの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Remove Selected)] を選択します。リンクを完全に削除するには、両方のサイトでリンクを削除し、削除タスクを実行する必要があります。</p> <p><b>(注)</b> ディレクトリのサイズに応じて、サイトを削除するには数分から数時間かかることがあります。サイトでなんらかの変更を実施する場合は、サイトにあるすべてのロケーションで削除処理が終了するまで待つことをお勧めします。</p>

**関連項目**

- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (リリース 10.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity Connection 10.x Servers](#)」の章にある「Linking Two Cisco Unity Connection 10.x Sites」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html) から入手可能)。
- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (リリース 10.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity and Cisco Unity Connection 10.x Servers](#)」の章にある「Setting Up an Intersite Link Between Cisco Unity and Cisco Unity Connection 10.x Gateways」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html) から入手可能)。
- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (リリース 10.x) の「[Making Changes to the Networking Configuration in Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章にある「Removing an Intersite Link Between a Cisco Unity Connection 10.x Site and a Cisco Unity Site」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html) から入手可能)。

## サイト間リンクの新規作成

**(注)**

---

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) サーバを Cisco Unity Connection ネットワーク サイトまたは Cisco Unity デジタル ネットワークにリンクすることはできません。このページは Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

---

表 8-4 [サイト間リンクの新規作成 (New Intersite Link)] ページ

フィールド	説明
設定の交換 (Configuration Exchange)	<p>次のいずれかのオプションを選択して、このサイトをリモート サイトにリンクする方法を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[設定ファイルを手動で交換して Cisco Unity サイトまたは Cisco Unity Connection にリンクする (Link to Cisco Unity Site or Cisco Unity Connection Site by Manually Exchanging Configuration Files)]: このロケーションの設定ファイルをリモート サイト ロケーションにアップロードし、リモート サイト ロケーションの設定ファイルをこのロケーションにアップロードして、このロケーションをリモート サイトロケーションに手動でリンクします。Cisco Unity サイトにリンクする場合や、リンクの作成時に各ゲートウェイの [転送プロトコル (Transfer Protocol)]、[同期 (Synchronization)]、[同期タスク (Synchronization Tasks)]、および [サイト間 SMTP ルーティング (Intersite SMTP Routing)] の設定に対して異なるオプションを指定する場合は、このオプションを使用します。</li> <li>[サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)]: このロケーションはユーザが指定したリモート サイト ロケーションにリンク要求を行い、リモート サイト ロケーションと設定情報を自動的に交換します。このオプションは、別の Cisco Unity Connection サイトにリンクする場合にだけ使用する必要があります。</li> </ul> <p><b>(注)</b> このオプションを選択する場合は、[サイト間リンクの新規作成 (New Intersite Link)] ページで選択した [転送プロトコル (Transfer Protocol)]、[同期 (Synchronization)]、および [同期タスク (Synchronization Task)] の設定がリモート サイトのサイト間リンク設定にコピーされます。また、両方のサイトは、サイト間 SMTP メッセージをスマート ホスト経由ではなく直接リモート サイト ゲートウェイにルーティングするよう設定されます。リンクの作成後にリモート サイト ゲートウェイ上の Cisco Unity Connection の管理のリモート サイト に対するこれらの設定を確認し、必要に応じて変更することを検討してください。</p> <p>サイト間リンクを作成する場合、リンクを作成する Unity Connection サーバはローカル サイト ゲートウェイとなり、リンクするロケーションはリモート サイト ゲートウェイになります。ゲートウェイはサイト間でディレクトリ同期を調整します。また、Unity Connection ゲートウェイはサイト間でメッセージ転送も行います。(Cisco Unity は、サイト間でのメッセージ転送に Interoperability Gateway for Microsoft Exchange と Exchange 組織を使用します)。</p>
ローカル サイト設定ファイル (Local Site Configuration File)	<p>[設定の交換 (Configuration Exchange)] の方法として [設定ファイルを手動で交換して Cisco Unity サイトまたは Cisco Unity Connection にリンクする (Link to Cisco Unity Site or Cisco Unity Connection Site by Manually Exchanging Configuration Files)] が選択されている場合だけに適用可能) このロケーションから設定ファイルをダウンロードするには、[ダウンロード (Download)] を選択します。次に、設定ファイルをリモート サイト ロケーションにアップロードします。</p>
リモート サイト設定ファイル (Remote Site Configuration File)	<p>[設定の交換 (Configuration Exchange)] の方法として [設定ファイルを手動で交換して Cisco Unity サイトまたは Cisco Unity Connection にリンクする (Link to Cisco Unity Site or Cisco Unity Connection Site by Manually Exchanging Configuration Files)] が選択されている場合だけに適用可能) リモート サイトに手動でリンクするには、[参照 (Browse)] を選択し、リモート ロケーションからダウンロードした設定ファイルのロケーションを参照します。</p>
ホスト名 (Host Name)	<p>[設定の交換 (Configuration Exchange)] の方法として [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合だけに適用可能) サイト間リンクを確立するリモート ロケーションの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 (FQDN) を入力します。サイト間リンクを作成する場合、リモート ロケーションはリモート サイト ゲートウェイになります。</p> <p><b>(注)</b> Secure Sockets Layer (SSL) を使用してサイト間リンクをセキュアにする場合、入力するホスト名はリモート ロケーションの証明書のホスト名とまったく同じである必要があります。</p>



表 8-4 [サイト間リンクの新規作成 (New Intersite Link)] ページ (続き)

フィールド	説明
ユーザ名 (User Name)	([設定の交換 (Configuration Exchange)] の方法として [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合だけに適用可能) リモート ロケーションで管理者のユーザ名を入力します。ユーザには、システム管理者の役割が割り当てられている必要があります。
パスワード (Password)	([設定の交換 (Configuration Exchange)] の方法として [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合だけに適用可能) [ユーザ名 (User Name)] フィールドに指定された管理者のパスワードを入力します。
Secure Sockets Layer (SSL) を使用する (Use Secure Sockets Layer (SSL))	このチェックボックスをオンにすると、ローカルのリーダー サービスがリモート ゲートウェイと同期を行う (ローカル リーダーが要求し、リモート フィーダーが応答する) ときに、SSL を有効化してサイト ゲートウェイ間で渡されるデータが暗号化されます。このチェックボックスをオフにすると、送信されるデータが暗号化されなくなります。 デフォルト：チェックボックスはオンです。 <b>(注)</b> [設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合、この設定で選択した値はローカル ゲートウェイとリモート ゲートウェイの両方に適用されません。
自己署名の証明書を受け入れる (Accept Self-Signed Certificates)	リモート ゲートウェイが自己署名証明書を使用してこのサイトと SSL をネゴシエートできるようにするには、このチェックボックスをオンにします。リモート ゲートウェイが認証局の署名を受けた証明書を必ず使用するようになるには、このチェックボックスをオフにします。 [Secure Sockets Layer (SSL) を使用する (Use Secure Sockets Layer (SSL))] チェックボックスがオンになっている場合に限り、このオプションは使用できます。 デフォルト：チェックボックスはオンです。 <b>(注)</b> [設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合、この設定で選択した値はローカル ゲートウェイとリモート ゲートウェイの両方に適用されません。

表 8-4 [サイト間リンクの新規作成 (New Intersite Link)] ページ (続き)

フィールド	説明
証明書エラーを無視する (Ignore Certificate Errors)	<p>サイト間リンクを作成するとき、およびディレクトリ情報をプルするためにリモート サイト ゲートウェイに接続するとき、Cisco Unity Connection がリモート サイトの SSL 証明書に関する問題を無視するには、このチェックボックスをオンにします。証明書エラーには次のものがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>証明書が不明または提供されていません。</li> <li>証明書がまだ有効ではありません。</li> <li>証明書の期限が切れています。</li> <li>証明書の名前がホスト名に一致しません。</li> </ul> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、Unity Connection はサイト間リンクを作成し、証明書エラーが発生するかどうかに関係なくディレクトリのレプリケーションが行われます。</p> <p>[Secure Sockets Layer (SSL) を使用する (Use Secure Sockets Layer (SSL))] チェックボックスがオンになっている場合に限り、このオプションは使用できます。</p> <p>デフォルト：チェックボックスはオフです。</p> <p><b>(注)</b> [設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合、この設定で選択した値はローカル ゲートウェイとリモート ゲートウェイの両方に適用されます。</p>
ディレクトリ データを同期するときに同報リストを含める (Include Distribution Lists When Synchronizing Directory Data)	<p>リモート サイトで作成されたシステムの同報リストがローカル サイトにレプリケーションされ、ローカル サイトの該当するユーザがメッセージを同報リストに送信できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。(アドレス指定で使用されるリスト名と他の情報だけがレプリケーションされます。リスト メンバーシップはレプリケーションされません)。リモート サイトで作成されたリストをローカル サイトにレプリケーションしないようにするには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>リモート サイト ゲートウェイでの同期のために個々のシステム同報リストを提供するには、同期を許可するよう同報リストをマークする必要があります。デフォルトでは、リモート サイトが Cisco Unity サイトである場合、個々の Cisco Unity リストは同期を許可するようマークされません。同期を許可するには、リモート サイト ゲートウェイで PDL Builder ツールを使用する必要があります。リモート サイトが Cisco Unity Connection サイトの場合は、このプロパティが変更された場合でも、デフォルトでシステム同報リストが同期を許可するようマークされます。Bulk Administration Tool を使用して Cisco Unity Connection サイト上のシステム同報リストの同期ステータスを確認または変更します。</p> <p>このチェックボックスをオンにしてページを保存すると、チェックボックスをオフにすることができなくなります。これにより、コール ハンドラ受信者やローカル リスト メンバーなどとして使用されるレプリケーションされたすべての同報リストが間違っって削除されることが回避されます。特定のリストまたは複数のリストのレプリケーションを停止するには、リモート サイトでリストの同期のマークを解除します。</p> <p><b>(注)</b> [設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合、この設定で選択した値はローカル ゲートウェイとリモート サイト ゲートウェイの両方に適用されます。</p>

表 8-4 [サイト間リンクの新規作成 (New Intersite Link)] ページ (続き)

フィールド	説明
発信録音名を変換 (Convert Outgoing Recorded Names To)	<p>このチェックボックスをオンにして、使用するコーデックを選択すると、ディレクトリ同期を行うために録音名をリモート サイト ゲートウェイに送信するときに、録音名が変換されます。Cisco Unity Connection が録音名を、ローカルサイトで保管されたオーディオ形式で変換せずに送信するには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>(注) [設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合、この設定で選択した値はローカル ゲートウェイとリモート サイト ゲートウェイの両方に適用されます。</p>
参加後にディレクトリデータを同期するタスクを有効にする (Enable Task to Synchronize Directory Data After the Join)	<p>Cisco Unity Connection でタスクを有効にして、すべてのディレクトリ データ (録音名を除く) とリモート サイト ゲートウェイを同期し、デフォルトのスケジュール (15 分ごと) で実行するには、このチェックボックスをオンにします。ディレクトリ データと録音名の同期タスクを明示的に確認して有効にするまで無効にするには、このチェックボックスをオフにします。(録音名の同期は他のディレクトリ データが最初に同期されるまで開始できません。)</p> <p>リンクが作成されたら、[サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページの右上隅にある [関連リンク (Related Links)] フィールドを使用するか、または [ツール (Tools)] &gt; [タスク管理 (Task Management)] に移動し、[ディレクトリをリモート ネットワークと同期 (Synchronize Directory With Remote Network)] タスクを選択することにより、ディレクトリ データの同期タスクを確認できます。</p> <p> <b>注意</b> このときにタスクを有効にしない場合は、リンクの作成後にタスクを有効にするためにタスク スケジュールの詳細を確認する必要があります。確認しないと、ディレクトリの同期が行われません。</p> <p>(注) [設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合、この設定で選択した値はローカル ゲートウェイとリモート ゲートウェイの両方に適用されます。</p>

表 8-4 [サイト間リンクの新規作成 (New Intersite Link)] ページ (続き)


フィールド	説明
参加後に録音名を同期するタスクを有効にする (Enable Task to Synchronize Recorded Names After the Join)	<p>Cisco Unity Connection でタスクを有効にして、すべての録音名とリモート サイト ゲートウェイを同期し、デフォルトのスケジュール (15 分ごと) で実行するには、このチェックボックスをオンにします。録音名の同期タスクを明示的に確認して有効にするまで無効にするには、このチェックボックスをオフにします。([参加後にディレクトリ データを同期するタスクを有効にする (Enable Task to Synchronize Directory Data After the Join)] チェックボックスがオフになっている場合は、他のディレクトリ データが最初に同期されるまで録音名の同期を開始できないため、このチェックボックスは自動的にオフになります)。</p> <p>リンクが作成されたら、[サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページの右上隅にある [関連リンク (Related Links)] フィールドを使用するか、または [ツール (Tools)] &gt; [タスク管理 (Task Management)] に移動し、[ディレクトリをリモート ネットワークと同期 (Synchronize Directory With Remote Network)] タスクを選択することにより、録音名の同期タスクを確認できます。</p> <hr/> <p> <b>注意</b> このときにタスクを有効にしない場合は、リンクの作成後にタスクを有効にするためにタスク スケジュールの詳細を確認する必要があります。確認しないと、録音名の同期が行われません。</p> <hr/> <p><b>(注)</b> [設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合、この設定で選択した値はローカル ゲートウェイとリモート ゲートウェイの両方に適用されます。</p>

表 8-4 [サイト間リンクの新規作成 (New Intersite Link) ] ページ (続き)

フィールド	説明
サイト間 SMTP ルーティング (Intersite SMTP Routing)	<p>次のいずれかのオプションを選択し、Cisco Unity Connection がリモート サイトでアドレスの発信 SMTP メッセージをルーティングする SMTP ホストを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [次を使用してこのリモート サイトにルーティングする (Route to this Remote Site Through) ] ([設定の交換 (Configuration Exchange) ] セクションで [設定ファイルを手動で交換して Cisco Unity サイトまたは Cisco Unity Connection にリンクする (Link to Cisco Unity Site or Cisco Unity Connection Site by Manually Exchanging Configuration Files) ] が選択されている場合だけに適用可能。ただし、このオプションは、リンクの作成後に各サイト ゲートウェイの [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link) ] ページで選択できます) : Cisco Unity Connection はユーザが入力した IP アドレスにサイトのメッセージをルーティングします。たとえば、リモート サイトが Cisco Unity サイトである場合は、サイトの着信メッセージを受け入れる Microsoft Exchange ホストの IP アドレスを入力します。</li> <li>• [SMTP スマート ホスト経由でこのリモート サイトにルーティングする (Route to this Remote Site Through SMTP Smart Host) ] ([設定の交換 (Configuration Exchange) ] セクションで [設定ファイルを手動で交換して Cisco Unity サイトまたは Cisco Unity Connection にリンクする (Link to Cisco Unity Site or Cisco Unity Connection Site by Manually Exchanging Configuration Files) ] が選択されている場合だけに適用可能。ただし、このオプションは、リンクの作成後に各 Unity Connection サイト ゲートウェイの [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link) ] ページで選択できます) : Cisco Unity Connection は、[システム設定 (System Settings) ] &gt; [SMTP の設定 (SMTP Configuration) ] &gt; [スマート ホスト (Smart Host) ] ページで設定されたスマート ホストにサイトのメッセージをルーティングします。</li> <li>• [リモート サイト ゲートウェイ経由でこのリモート サイトにルーティングする (Route to this Remote Site Through the Remote Site Gateway) ] : Cisco Unity Connection はリンクを作成するリモート サイト ゲートウェイにサイトのメッセージをルーティングします。[設定の交換 (Configuration Exchange) ] セクションで [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers) ] が選択されている場合は、ローカル ゲートウェイとリモート ゲートウェイの両方がこのオプションを使用するよう自動的に設定されます。</li> </ul>

#### 関連項目

- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (リリース 10.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity Connection 10.x Servers](#)」の章にある「[Linking Two Cisco Unity Connection 10.x Sites](#)」の項 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html) から入手可能)。
- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (リリース 10.x) の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity and Cisco Unity Connection 10.x Servers](#)」の章にある「[Setting Up an Intersite Link Between Cisco Unity and Cisco Unity Connection 10.x Gateways](#)」の項 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html) から入手可能)。

## サイト間リンクの編集



(注)

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) サーバを Cisco Unity Connection ネットワーク サイトまたは Cisco Unity デジタル ネットワークにリンクすることはできません。このページは Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

表 8-5 [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	サイト間リンクの識別に役立つ名前を入力します。デフォルトでは、サイト間リンクの表示名はリモート サイトのゲートウェイとして指定されたロケーションの名前に設定されます。
ホスト名 (Hostname)	リモート サイトのゲートウェイのホスト名を入力します。
前回の同期時刻 (Time of Last Synchronization)	(表示専用) ローカルのリーダー サービスが前回、リモート サイト ゲートウェイのフィーダー サービスにポーリングしてリモート サイトのディレクトリ変更の確認を試みた時刻 (応答があったかどうかによらず) のタイムスタンプです。
前回のエラー時刻 (Time of Last Failure)	(表示専用) ローカルのリーダー サービスがリモート サイト ゲートウェイのフィーダー サービスをポーリングしようとしてエラーが発生した前回のタイムスタンプです。このフィールドの値が 0 の場合、または [前回の同期化時刻 (Time of Last Synchronization)] の値が [前回のエラー時刻 (Time of Last Failure)] の値よりも遅い場合、レプリケーションは問題なく進行している可能性が高くなります。
オブジェクト数 (Object Count)	(表示専用) ローカル サイト ゲートウェイがリモート サイトから同期したオブジェクト (ユーザ、該当する場合はシステム同報リスト、パーティション、サーチ スペース、および Cisco Unity Connection ロケーション) の数です。
参加後に適用された変更の数 (Number of Changes Applied Since Join)	(表示専用) サイト間リンクが作成されたために発生した、リモート サイト ディレクトリ オブジェクトへの複製された変更 (オブジェクトの追加、変更、削除) の数です。
Secure Sockets Layer (SSL) を使用する (Use Secure Sockets Layer (SSL))	このチェックボックスをオンにすると、ローカルのリーダー サービスがリモート ゲートウェイと同期を行う (ローカル リーダーが要求し、リモート フィーダーが応答する) ときに、SSL を有効化してサイト ゲートウェイ間で渡されるデータが暗号化されます。このチェックボックスをオフにすると、送信されるデータが暗号化されなくなります。 デフォルト: チェックボックスはオンです。
自己署名の証明書を受け入れる (Accept Self-Signed Certificates)	リモート ゲートウェイが自己署名証明書を使用してこのサイトと SSL をネゴシエートできるようにするには、このチェックボックスをオンにします。リモート ゲートウェイが認証局の署名を受けた証明書を必ず使用するようになるには、このチェックボックスをオフにします。[Secure Sockets Layer (SSL) を使用する (Use Secure Sockets Layer (SSL))] チェックボックスがオフになっている場合、このチェックボックスは使用できません。 デフォルト: チェックボックスはオンです。

表 8-5 [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページ (続き)

フィールド	説明
証明書エラーを無視する (Ignore Certificate Errors)	<p>サイト間リンクを作成するとき、およびディレクトリ情報をプルするためにリモート サイト ゲートウェイに接続するとき、Cisco Unity Connection がリモート サイトの SSL 証明書に関する問題を無視するには、このチェックボックスをオンにします。証明書エラーには次のものがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>証明書が不明または提供されていません。</li> <li>証明書がまだ有効ではありません。</li> <li>証明書の期限が切れています。</li> <li>証明書の名前がホスト名に一致しません。</li> </ul> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、Unity Connection はサイト間リンクを作成し、証明書エラーが発生するかどうかに関係なくディレクトリのレプリケーションが行われます。</p> <p>[Secure Sockets Layer (SSL) を使用する (Use Secure Sockets Layer (SSL))] チェックボックスがオンになっている場合に限り、このオプションは使用できます。</p> <p>デフォルト：チェックボックスはオフです。</p>
ディレクトリ データを同期するときに同報リストを含める (Include Distribution Lists When Synchronizing Directory Data)	<p>リモート サイトで作成されたシステムの同報リストがローカル サイトにレプリケーションされ、ローカル サイトの該当するユーザがメッセージを同報リストに送信できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。(アドレス指定で使用されるリスト名と他の情報だけがレプリケーションされます。リスト メンバーシップはレプリケーションされません)。チェックボックスがオフになっている場合、リモート サイトで作成されたリストはローカル サイトにレプリケーションされません。</p> <p>リモート サイト ゲートウェイでの同期のために個々のシステム同報リストを提供するには、同期を許可するよう同報リストをマークする必要があります。デフォルトでは、リモート サイトが Cisco Unity サイトである場合、個々の Cisco Unity リストは同期を許可するようマークされません。同期を許可するには、リモート サイト ゲートウェイで PDL Builder ツールを使用する必要があります。リモート サイトが Cisco Unity Connection サイトの場合は、このプロパティが変更された場合でも、デフォルトでシステム同報リストが同期を許可するようマークされます。Bulk Administration Tool を使用して Cisco Unity Connection サイト上のシステム同報リストの同期ステータスを確認または変更します。</p> <p>このチェックボックスをオンにしてページを保存すると、チェックボックスをオフにすることができなくなります。これにより、コール ハンドラ受信者やローカル リスト メンバーなどとして使用されるレプリケーションされたすべての同報リストが間違っって削除されることが回避されます。特定のリストまたは複数のリストのレプリケーションを停止するには、リモート サイトでリストの同期のマークを解除します。</p>
発信録音名を変換 (Convert Outgoing Recorded Names To)	<p>このチェックボックスをオンにして、使用するコーデックを選択すると、ディレクトリ同期を行うために録音名をリモート サイト ゲートウェイに送信するときに、録音名が変換されます。Cisco Unity Connection が録音名を、ローカルサイトで保管されたオーディオ形式で変換せずに送信するには、このチェックボックスをオフにします。</p>
セキュア メッセージの発信を有効にする (Enable Outgoing Secure Messages)	<p>このチェックボックスをオンにすると、セキュアとマークされたメッセージがリモート サイトの受信者に送信されます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、セキュアとマークされたメッセージがリモート サイトの受信者に送信されません。(送信者は送信不能のメッセージを受け取ります)。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオフです。</p>

表 8-5 [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページ (続き)

フィールド	説明
プライベート メッセージの発信を有効にする (Enable Outgoing Private Messages)	<p>このチェックボックスをオンにすると、プライベート (転送できない) とマークされたメッセージがリモート サイトの受信者に送信されます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、プライベートとマークされたメッセージがリモート サイトの受信者に送信されません。(送信者は送信不能のメッセージを受け取ります)。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
発信メッセージを変換 (Convert Outgoing Messages To)	<p>このチェックボックスをオンにして、使用するコーデックを選択すると、メッセージをリモート サイト ゲートウェイに送信するときに、メッセージが変換されます。Cisco Unity Connection がメッセージを、録音されたオーディオ形式で変換せずに送信するには、このチェックボックスをオフにします。</p>
着信メッセージの設定 (Incoming Message Settings)	<p>次の中から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>着信メッセージのセキュア ステータスを保持する (Retain Secure Status of Incoming Messages) : リモート サイトからメッセージを受信するときにメッセージにセキュアのマークが付いている場合、セキュア メッセージとして受信者に配信されます。</li> <li>すべての受信メッセージにセキュアのマークを付ける (Mark All Incoming Messages Secure) : リモート サイトの送信者から受信するすべてのメッセージは、リモート サイトから受信したときにセキュアのマークが付いているかどうかに関係なく、配信されるときにセキュアにマークされます。</li> </ul> <p>デフォルトでは、Unity Connection はメッセージのセキュリティを保護するために、セキュア メッセージを他のシステムにリレーすることを許可します。[すべての受信メッセージにセキュアのマークを付ける (Mark All Incoming Messages Secure)] をオンにした場合、セキュア メッセージをリレーするように Unity Connection を設定すると、メッセージをリレーするか受け入れるようにメッセージ アクションを設定してメッセージをリレーするユーザへのリモート サイトからのすべてのメッセージが不達確認 (NDR) になります。[システム設定 (System Settings)] &gt; [詳細設定 (Advanced)] &gt; [メッセージング (Messaging)] ページの [セキュア メッセージのリレーを許可する (Allow Relaying of Secure Messages)] 設定では、セキュア メッセージがリレーされるかどうか が制御されます。セキュア メッセージのリレーを許可するように Unity Connection を設定すると、メッセージはセキュア メッセージではなく通常のメッセージとしてリレーされます。</p>
サイト間 SMTP ルーティング (Intersite SMTP Routing)	<p>次のいずれかのオプションを選択し、Cisco Unity Connection がリモート サイトでアドレスの発信 SMTP メッセージをルーティングする SMTP ホストを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[次を経由してこのリモート サイトにルーティングする (Route to this Remote Site Through)] : Cisco Unity Connection はユーザが入力した IP アドレスにサイトのメッセージをルーティングします。たとえば、リモート サイトが Cisco Unity サイトである場合は、サイトの着信メッセージを受け入れる Microsoft Exchange サイトの IP アドレスを入力します。</li> <li>[SMTP スマート ホスト経由でこのリモート サイトにルーティングする (Route to this Remote Site Through SMTP Smart Host)] : Cisco Unity Connection は、[システム設定 (System Settings)] &gt; [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] &gt; [スマート ホスト (Smart Host)] ページで設定されたスマート ホストにサイトのメッセージをルーティングします。</li> <li>[リモート サイト ゲートウェイ経由でこのリモート サイトにルーティングする (Route to this Remote Site Through the Remote Site Gateway)] : Cisco Unity Connection はリンクを作成するリモート サイト ゲートウェイにサイトのメッセージをルーティングします。[設定の交換 (Configuration Exchange)] セクションで [サーバ間で自動的に交換する設定を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Cisco Unity Connection Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] が選択されている場合は、ローカル ゲートウェイとリモート ゲートウェイの両方がこのオプションを使用するよう自動的に設定されます。</li> </ul>



## 関連項目

- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』（リリース 10.x）の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity Connection 10.x Servers](#)」の章にある「[Linking Two Cisco Unity Connection 10.x Sites](#)」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html) から入手可能)。
- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』（リリース 10.x）の「[Setting Up Networking Between Cisco Unity and Cisco Unity Connection 10.x Servers](#)」の章にある「[Setting Up an Intersite Link Between Cisco Unity and Cisco Unity Connection 10.x Gateways](#)」の項  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html) から入手可能)。

## ブランチ登録

表 8-6 [ブランチ登録 (Branch Listing)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	(表示専用) ブランチの名前を表示します。
サーバアドレス (Server Address)	(表示専用) ブランチの IP アドレス/完全修飾ドメイン名 (FQDN) を表示します。
有効 (Enabled)	(表示専用) ブランチがアクティブかどうかを表示します。
ステータス (Status)	(表示専用) ブランチが中央の Unity Connection サーバに接続されているかどうかを表示します。


## ブランチの新規作成

表 8-7 [ブランチの新規作成 (New Branch)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	ブランチの名前を入力します。
サーバアドレス (Server Address)	ブランチの IP アドレスまたは FQDN を入力します。
ユーザ名 (User Name)	ブランチの管理者のユーザ名を入力します。
パスワード (Password)	ブランチの管理者のパスワードを入力します。
SMTP ドメイン (SMTP Domain)	ブランチの完全修飾ドメイン名 (FQDN) を入力します。
PAT ポート番号 (PAT Port Number)	中央の Unity Connection サーバがブランチとの通信に使用する PAT ポート番号を入力します。このポート番号は、ブランチとの通信用のポート 443 にさらにマッピングされる、NAT のパブリック側のポートを指定します。
パーティション (Partition)	ドロップダウン リストからブランチに割り当てるパーティションを選択します。

## ■ ブランチの編集

表 8-7 [ ブランチの新規作成 (New Branch) ] ページ (続き)



フィールド	説明
オペレータ (Operator)	WAN の障害時にブランチで受信したオペレータ メッセージを管理するために、オペレータとして使用される必要があるユーザを選択します。
プロビジョニング同期オプション	
ユーザの音声名の同期 (Sync voice name for users)	中央の Unity Connection サーバからブランチにブランチ ユーザの録音された音声名を同期するには、このチェックボックスをオンにします。
ユーザのグリーティングの同期 (Sync greetings for users)	中央の Unity Connection サーバからブランチにブランチ ユーザのグリーティングを同期するには、このチェックボックスをオンにします。
保存します。	指定した設定でブランチを保存するには、このオプションを選択します。
	 <p>(注) ブランチの詳細を保存するとすぐに、[ プロビジョニングの同期 (Sync Provisioning) ] や [ ボイスメールのアップロード (Voicemail Upload) ] などのボタンが表示されます。詳細については、「<a href="#">ブランチの編集</a>」(P.8-18) を参照してください。</p>

## ブランチの編集

表 8-8 [ ブランチの編集 (Edit Branch) ] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	ブランチのプロビジョニングとボイスメールのアップロード操作を有効、つまりアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
表示名 (Display Name)	ブランチの名前を入力します。
サーバアドレス (Server Address)	ブランチの IP アドレスまたは FQDN を入力します。
ユーザ名 (User Name)	ブランチの管理者のユーザ名を入力します。
パスワード (Password)	ブランチの管理者のパスワードを入力します。
SMTP ドメイン (SMTP Domain)	ブランチの完全修飾ドメイン名 (FQDN) を入力します。
PAT ポート番号 (PAT Port Number)	中央の Unity Connection サーバがブランチとの通信に使用する PAT ポート番号を入力します。このポート番号は、ブランチとの通信用のポート 443 にさらにマッピングされる、NAT のパブリック側のポートを指定します。
パーティション (Partition)	ドロップダウン リストからブランチに割り当てるパーティションを選択します。
オペレータ (Operator)	WAN の障害時にブランチで受信したオペレータ メッセージを管理するために、オペレータとして使用される必要があるユーザを選択します。

表 8-8 [ブランチの編集 (Edit Branch)] ページ (続き)

フィールド	説明
プロビジョニング同期オプション	
ユーザの音声名の同期 (Sync voice name for users)	中央の Unity Connection サーバからブランチにブランチ ユーザの録音された音声名を同期するには、このチェックボックスをオンにします。
ユーザのグリーティングの同期 (Sync greetings for users)	中央の Unity Connection サーバからブランチにブランチ ユーザのグリーティングを同期するには、このチェックボックスをオンにします。
保存します。	指定した設定でブランチを保存するには、このオプションを選択します。
削除 (Delete)	ブランチを削除するには、このオプションを選択します。
テスト	中央の Unity Connection サーバとブランチとの接続をチェックするには、このオプションを選択します。
プロビジョニングの同期 (Sync Provisioning)	<p>中央の Unity Connection サーバで作成したユーザをブランチと同期させるには、このオプションを選択します。</p> <p> <b>(注)</b> ユーザのプロビジョニングを開始する前は、[ブランチの編集 (Edit Branch)] ページのプロビジョニングの状態は [アイドル (Idle)] のままです。[プロビジョニングの同期 (Sync Provisioning)] オプションを選択するとすぐに、状態が [スケジュール済み (Scheduled)] に変わり、次に [処理中 (In Progress)] に変わります。プロビジョニングが完了すると、プロビジョニングの状態が再び [アイドル (Idle)] に変わります。</p>
ボイスメールのアップロード (Voicemail Upload)	<p>ブランチから中央の Unity Connection サーバにユーザのボイスメールをアップロードするには、このオプションを選択します。</p> <p> <b>(注)</b> 中央の Unity Connection サーバでボイスメールのアップロードを開始する前は、[ブランチの編集 (Edit Branch)] ページのボイスメールのアップロードの状態は [アイドル (Idle)] のままです。[ボイスメールのアップロード (Voicemail Upload)] オプションを選択するとすぐに、状態が [スケジュール済み (Scheduled)] に変わり、次に [進行中 (In Progress)] に変わります。ボイスメールのアップロードが完了すると、ボイスメールのアップロードの状態が再び [アイドル (Idle)] に変わります。</p>

## ブランチの同期結果

表 8-9 [ブランチの同期結果 (Branch Sync Results)] ページ

フィールド	説明
ブランチ (Branch)	(表示専用) ブランチの名前が表示されます。
同期の種類 (Sync Type)	(表示専用) ブランチで実行される同期アクティビティのタイプ (ボイスメールのアップロードやプロビジョニングなど) が表示されます。

表 8-9 [ ブランチの同期結果 (Branch Sync Results) ] ページ (続き)

フィールド	説明
結果 (Result)	<p>(表示専用) 実行された同期アクティビティのステータスや結果が表示されます。同期の結果は、次のいずれかになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[ 進行中 (In Progress) ] : 同期アクティビティが進行中であることを示します。</li> <li>[ 成功 (Success) ] : 同期アクティビティが正常に完了したことを示します。</li> <li>[ 一部成功 (Partial Success) ] : 同期アクティビティが部分的に成功したことを示します。たとえば、中央の Unity Connection サーバからブランチへのユーザの同期を開始した場合、同期する必要がある 4 人のユーザの内、2 人のユーザだけが正常に同期され、他の 2 人は失敗することがあります。このような場合は、エラー ログをチェックして失敗の原因を確認し、適切な処理を実行して問題を解決する必要があります。トラブルシューティングの詳細については、『<i>Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection</i>』(リリース 10.x) の「<a href="#">Troubleshooting Unity Connection SRSV in Cisco Unity Connection 10.x</a>」の章を参照してください。このドキュメントは、<a href="http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/troubleshooting/guide/10xcuctsgx.html">http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/troubleshooting/guide/10xcuctsgx.html</a> から入手可能です。</li> <li>[ 失敗 (Failed) ] : 同期アクティビティが失敗したことを示します。失敗の原因をチェックするには、関連するログを参照してください。トラブルシューティングの詳細については、『<i>Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection</i>』(リリース 10.x) の「<a href="#">Troubleshooting Unity Connection SRSV in Cisco Unity Connection 10.x</a>」の章を参照してください。このドキュメントは、<a href="http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/troubleshooting/guide/10xcuctsgx.html">http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/troubleshooting/guide/10xcuctsgx.html</a> から入手可能です。</li> </ul>
開始日 (Start Date)	(表示専用) 同期アクティビティの開始日時が表示されます。
終了日 (End Date)	<p>(表示専用) 同期アクティビティの終了日時が表示されます。[ 終了日 (End Date) ] のテキストはハイパーリンクとして表示されます。ハイパーリンクをクリックすると、[ タスクの実行結果 (Task Execution Results) ] ポップアップ ウィンドウが表示され、同期アクティビティの詳細なステータスが示されます。たとえば、[ 詳細 (Details) ] カラムの説明が「<b>Total=1 Processed=1 Success=1 Failed=0</b>」で、同期アクティビティが「<b>Voicemail</b>」の場合、同期対象のボイスメールが 1 つだけあり、処理されて正常に同期されていて、エラーがないことを示しています。</p>

## HTTP (S) リンクの検索

表 8-10 [ HTTP (S) リンクの検索 (Search HTTP(S) Links) ] ページ


フィールド	説明
表示名 (Display Name)	<p>HTTP (S) リンクの表示名。デフォルトでは、HTTP (S) リンクの表示名はリモート ロケーションのホスト名に設定されます。</p> <p>HTTP (S) リンクに固有のページに移動するには、表示名を選択します。</p>
ディレクトリ制限の超過 (Directory Limit Exceeded)	(表示専用) リモート ロケーションが、サポートされているディレクトリ オブジェクト最大数を超過しているかどうかを示します。

表 8-10 (続き) [HTTP (S) リンクの検索 (Search HTTP(S) Links) ] ページ

フィールド	説明
同期 (Synchronization)	<p>最後の同期後に変更されたすべてのリモート ロケーション オブジェクトを同期するために差分ディレクトリ同期を開始するには、[同期 (Sync) ] を選択します。Cisco Unity Connection は [ディレクトリをローカル ネットワークと同期 (Synchronize Directory With Local Network) ] タスクを実行した後、[音声名をローカル ネットワークと同期 (Synchronize Voice Names With Local Network) ] タスクを実行します。各タスクの [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics) ] ページにある [タスクの実行結果 (Task Execution Results) ] テーブルで、同期の開始時刻と終了時刻を選択すると、差分同期の詳細な結果を参照できます。(Cisco Unity Connection Administration で、[ツール (Tools) ] を展開して [タスク管理 (Task Management) ] を選択し、[タスクの定義 (Task Definitions) ] ページでタスク名を選択して [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics) ] ページに移動します)。</p> <p>最後の同期後にリモート ロケーション オブジェクトが変更されたかどうかに関係なく、リモート ロケーション オブジェクトに対して完全なディレクトリ同期を開始するには、[すべて再同期 (Resync All) ] を選択します。Unity Connection は [ディレクトリをローカル ネットワークと同期 (Synchronize Directory With Local Network) ] タスクを実行した後、[音声名をローカル ネットワークと同期 (Synchronize Voice Names With Local Network) ] タスクを実行します。各タスクの [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics) ] ページにある [タスクの実行結果 (Task Execution Results) ] テーブルで同期の開始時刻と終了時刻を選択すると、完全同期の詳細な結果を参照できます。</p> <p>リモート ロケーション上のオブジェクトに属するすべての録音名を完全に削除するには、[録音名のクリア (Clear Recorded Names) ] を選択します。名前をクリアするために、Unity Connection は [音声名をローカル ネットワークと同期 (Synchronize Voice Names With Local Network) ] タスクを実行します。[音声名をローカル ネットワークと同期 (Synchronize Voice Names With Local Network) ] タスクの [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics) ] ページにある [タスクの実行結果 (Task Execution Results) ] テーブルで削除の開始時刻または終了時刻を選択すると、削除の詳細な結果を参照できます。</p>
同期の役割 (Synchronization Role)	<p>(表示専用) リモート ロケーションがクラスタの Unity Connection の場合、ディレクトリの同期がパブリッシュまたはサブスクリバ サーバで実行されているかどうかを指定します。同期の役割は、標準またはアラートにすることができます。同期の役割が「標準」の場合、ディレクトリの同期がパブリッシュで実行されていることを意味します。ただし、同期の役割が「アラート」の場合、パブリッシュがしばらくの間ダウンまたは到達不能になっており、ディレクトリの同期がサブスクリバで実行されていることを意味します。</p> <p> (注) リモート ロケーションがスタンドアロン Unity Connection の場合、同期の役割は常に「標準」のまま変わりません。</p>
追加 (Add)	<p>リンクを HTTP (S) ネットワークの別の Unity Connection ロケーションに追加します。</p> <p>注：HTTP (S) ネットワークでは、従来のネットワークに接続されている別の Unity Connection に Unity Connection を組み合わせることはできません。また、HTTP (S) ネットワークに 10.x より前のバージョンを実行する Unity Connection システムを追加できません。</p>

## ■ HTTP (S) リンクの新規作成 (New HTTP(S) Link)

表 8-10 (続き) [HTTP (S) リンクの検索 (Search HTTP(S) Links) ] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Remove Selected)	<p>HTTP (S) ネットワークのリモート ロケーションへのリンクを削除するには、削除するロケーション表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[ 選択項目の削除 (Remove Selected) ] を選択します。リンクを完全に削除するには、リモート ロケーションで同期を実行してから、削除タスクを実行する必要があります。</p> <p> (注) リモート ロケーションで同期が実行される直前に削除タスクが実行されている場合、リモート ロケーションのリンクを手動で削除する必要があります。完全にリモート ロケーションを削除するには、削除タスクを再実行する必要があります。</p>
サイトから自身を削除 (Remove Self from Site)	<p>HTTP (S) ネットワークからこのロケーションを削除するには、[ サイトから自身を削除 (Remove Self from Site) ] を選択します。ネットワークからロケーションを完全に削除するには、削除タスクを実行する必要があります。</p>

## HTTP (S) リンクの新規作成 (New HTTP(S) Link)

表 8-11 [HTTP (S) リンクの新規作成 (New HTTP(S) Link) ] ページ









フィールド	説明
パブリッシャ (IP アドレス/FQDN/ホスト名) (Publisher (IP Address/FQDN/Hostname))	<p>リンクを確立するリモート ロケーションの IP アドレス、完全修飾ドメイン名 (FQDN)、またはホスト名を入力します。HTTP (S) リンクを作成する場合、リモート ロケーションはネットワークのローカル ノードになります。</p> <p> (注) Secure Sockets Layer (SSL) を使用して HTTP (S) リンクをセキュアにする場合、[ パブリッシャ (Publisher) ] フィールドに入力した値は、リモート ロケーションの SSL 証明書に指定された共通名 (CN) と同じである必要があります。</p>
ユーザ名 (User Name)	<p>リモート ロケーションの管理者のユーザ名を入力します。ユーザには、システム管理者の役割が割り当てられている必要があります。</p>
パスワード (Password)	<p>[ ユーザ名 (User Name) ] フィールドに指定された管理者のパスワードを入力します。</p>
Secure Sockets Layer (SSL) を使用する (Use Secure Sockets Layer (SSL))	<p>このチェックボックスをオンにすると、ローカルのリーダー サービスがネットワークのローカル ノードと同期を行う (ローカル リーダーが要求し、リモート フィーダーが応答する) ときにロケーション間で渡されるデータが暗号化されます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、送信されるデータが暗号化されなくなります。</p> <p>デフォルト: チェックボックスはオンです。</p> <p> (注) この設定に選択する値は、ネットワークの両方のローカル ノードに適用されます。</p>

表 8-11 (続き) [HTTP (S) リンクの新規作成 (New HTTP(S) Link) ] ページ

フィールド	説明
自己署名の証明書を受け入れる (Accept Self-Signed Certificates)	<p>ネットワークのローカル ノードが自己署名証明書を使用してこのロケーションと SSL をネゴシエートできるようにするには、このチェックボックスをオンにします。ネットワークのローカル ノードが認証局の署名を受けた証明書を必ず使用するようにするには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>[Secure Sockets Layer (SSL) を使用する (Use Secure Sockets Layer (SSL)) ] チェックボックスがオンになっている場合に限り、このオプションは使用できます。</p> <p>デフォルト：チェックボックスはオフです。</p>  <p>(注) この設定に選択する値は、ネットワークの両方のローカル ノードに適用されます。</p>
証明書エラーを無視する (Ignore Certificate Errors)	<p>HTTP (S) リンクを作成するとき、およびディレクトリ情報をプルするためにネットワークのリモート ロケーションに接続するときに、Cisco Unity Connection がネットワークのリモート ロケーションの SSL 証明書に関する問題を無視するようにするには、このチェックボックスをオンにします。証明書エラーには次のものがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 証明書が不明または提供されていません。</li> <li>• 証明書がまだ有効ではありません。</li> <li>• 証明書の期限が切れています。</li> <li>• 証明書の名前がパブリッシャに一致しません。</li> </ul> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、Unity Connection は HTTP (S) リンクを作成し、証明書エラーが発生するかどうかに関係なくディレクトリのレプリケーションが行われます。</p> <p>[Secure Sockets Layer (SSL) を使用する (Use Secure Sockets Layer (SSL)) ] チェックボックスがオンになっている場合に限り、このオプションは使用できます。</p> <p>デフォルト：チェックボックスはオフです。</p>  <p>(注) この設定に選択する値は、ネットワークの両方のロケーションに適用されます。</p>
参加後にディレクトリ データを同期するタスクを有効にする (Enable Task to Synchronize Directory Data After the Join)	<p>すべてのディレクトリ データ (録音名以外) とネットワークのローカル ノードを同期するタスクを有効にするには、このチェックボックスをオンにします。デフォルトでは、このタスクは 15 分ごとに実行されます。ディレクトリ データと録音名の同期タスクを明示的に確認して有効にするまで無効にするには、このチェックボックスをオフにします。(録音名の同期は他のディレクトリ データが最初に同期されるまで開始できません)。</p> <p>リンクが作成されたら、[HTTP (S) リンクの編集 (Edit HTTP(S) Link) ] ページの右上隅にある [関連リンク (Related Links) ] フィールドを使用するか、または [ツール (Tools) ] &gt; [タスク管理 (Task Management) ] に移動し、[ディレクトリをローカル ネットワークと同期 (Synchronize Directory With Local Network) ] タスクを選択することにより、ディレクトリ データの同期タスクを確認できます。</p>  <p><b>注意</b> このときにタスクを有効にしない場合は、リンクの作成後にタスクを有効にするためにタスク スケジュールの詳細を確認する必要があります。確認しないと、ディレクトリの同期が行われません。</p>  <p>(注) この設定に選択する値は、ネットワークの両方のローカル ノードに適用されます。</p>

## ■ HTTP (S) リンクの編集 (Edit HTTP(S) Link)

表 8-11 (続き) [HTTP (S) リンクの新規作成 (New HTTP(S) Link) ] ページ

フィールド	説明
参加後に録音名を同期するタスクを有効にする (Enable Task to Synchronize Recorded Names After the Join)	<p>すべての録音名とネットワークのローカル ノードを同期するタスクを有効にするには、このチェックボックスをオンにします。デフォルトでは、このタスクは 15 分ごとに実行されます。録音名の同期タスクを明示的に確認して有効にするまで無効にするには、このチェックボックスをオフにします。([参加後にディレクトリ データを同期するタスクを有効にする (Enable Task to Synchronize Directory Data After the Join) ] チェックボックスがオフになっている場合は、他のディレクトリ データが最初に同期されるまで録音名の同期を開始できないため、このチェックボックスは自動的にオフになります)。</p> <p>リンクが作成されたら、[HTTP (S) リンクの編集 (Edit HTTP(S) Link) ] ページの右上隅にある [関連リンク (Related Links) ] フィールドを使用するか、または [ツール (Tools) ] &gt; [タスク管理 (Task Management) ] に移動し、[ディレクトリをローカル ネットワークと同期 (Synchronize Directory With Local Network) ] タスクを選択することにより、録音名の同期タスクを確認できます。</p> <p> <b>注意</b> このときにタスクを有効にしない場合は、リンクの作成後にタスクを有効にするためにタスク スケジュールの詳細を確認する必要があります。確認しないと、録音名の同期が行われません。</p> <p> <b>(注)</b> この設定に選択する値は、ネットワークの両方のローカル ノードに適用されます。</p>

## HTTP (S) リンクの編集 (Edit HTTP(S) Link)

表 8-12 [HTTP (S) リンクの編集 (Edit HTTP(S) Link) ] ページ



フィールド	説明
表示名 (Display Name)	HTTP (S) リンクの識別に役立つ名前を入力します。デフォルトでは、HTTP (S) リンクの表示名はリモート ロケーションの名前に設定されます。
パブリッシャ (IP アドレス/FQDN/ホスト名) (Publisher (IP Address/FQDN/Hostname))	<p>リンクを確立するリモート ロケーションの IP アドレス、完全修飾ドメイン名 (FQDN)、またはホスト名を入力します。HTTP (S) リンクを作成する場合、リモート ロケーションはネットワークのローカル ノードになります。</p> <p> <b>(注)</b> Secure Sockets Layer (SSL) を使用して HTTP (S) リンクをセキュアにする場合、[パブリッシャ (Publisher) ] フィールドに入力した値は、リモート ロケーションの SSL 証明書に指定された共通名 (CN) と同じである必要があります。</p>
サブスライバ (IP アドレス/FQDN/ホスト名) (Subscriber (IP Address/FQDN/Hostname))	(表示専用) 上記のパブリッシャに関連付けられたサブスライバの IP アドレス、完全修飾ドメイン名 (FQDN)、またはホスト名を指定します。



表 8-12 (続き) [HTTP (S) リンクの編集 (Edit HTTP(S) Link) ] ページ

フィールド	説明
前回の同期時刻 (Time of Last Synchronization)	(表示専用) ローカルのリーダー サービスが前回、リモート ロケーションのフィーダー サービスにポーリングしてリモート ロケーションのディレクトリ変更の確認を試みた時刻 (応答があったかどうかによらず) のタイムスタンプです。
前回のエラー時刻 (Time of Last Failure)	(表示専用) ローカルのリーダー サービスがリモート ロケーションのフィーダー サービスをポーリングしようとしてエラーが発生した前回のタイムスタンプです。このフィールドの値が 0 の場合、または [前回の同期時刻 (Time of Last Synchronization) ] の値が [前回のエラー時刻 (Time of Last Failure) ] の値よりも遅い場合、レプリケーションは問題なく進行している可能性が高くなります。
オブジェクト数 (Object Count)	(表示専用) ローカル ノードがリモート ロケーションから同期したオブジェクト (ユーザ、該当する場合はシステム同報リストおよびそのメンバーシップ、パーティション、サーチ スペース、および Cisco Unity Connection ロケーション) の数です。
参加後に適用された変更の数 (Number of Changes Applied Since Join)	(表示専用) HTTP (S) リンクが作成されたために発生した、リモート ロケーション ディレクトリ オブジェクトへの複製された変更 (オブジェクトの追加、変更、削除) の数です。
最後に受信された USN (Last USN Received)	(表示専用) リモート ロケーションから受信された最後の同期メッセージのシーケンス番号。
最大 USN (Max USN)	(表示専用) リモート ロケーションにある最も高いシーケンス番号。
Secure Sockets Layer (SSL) を使用する (Use Secure Sockets Layer (SSL))	このチェックボックスをオンにすると、ローカルのリーダー サービスがネットワークのローカル ノードと同期を行う (ローカル リーダーが要求し、リモート フィーダーが応答する) ときにロケーション間で渡されるデータが暗号化されます。このチェックボックスをオフにすると、送信されるデータが暗号化されなくなります。 デフォルト: チェックボックスはオンです。  (注) この設定に選択する値は、ネットワークの両方のローカル ノードに適用されます。
自己署名の証明書を受け入れる (Accept Self-Signed Certificates)	ネットワークのローカル ノードが自己署名証明書を使用してこのロケーションと SSL をネゴシエートできるようにするには、このチェックボックスをオンにします。ネットワークのローカル ノードが認証局の署名を受けた証明書を必ず使用するようには、このチェックボックスをオフにします。 [Secure Sockets Layer (SSL) を使用する (Use Secure Sockets Layer (SSL)) ] チェックボックスがオンになっている場合に限り、このオプションは使用できます。 デフォルト: チェックボックスはオフです。  (注) この設定に選択する値は、ネットワークの両方のローカル ノードに適用されます。

表 8-12 (続き) [HTTP (S) リンクの編集 (Edit HTTP(S) Link) ] ページ

フィールド	説明
証明書エラーを無視する (Ignore Certificate Errors)	<p>HTTP (S) リンクを作成するとき、およびディレクトリ情報をプルするためにネットワークのローカル ロケーションに接続するときに、Cisco Unity Connection がネットワークのローカル ノードの SSL 証明書に関する問題を無視するようにするには、このチェックボックスをオンにします。証明書エラーには次のものがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>証明書が不明または提供されていません。</li> <li>証明書がまだ有効ではありません。</li> <li>証明書の期限が切れています。</li> <li>証明書の名前がパブリッシャに一致しません。</li> </ul> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、Unity Connection は HTTP (S) リンクを作成し、証明書エラーが発生するかどうかに関係なくディレクトリのレプリケーションが行われます。</p> <p>[Secure Sockets Layer (SSL) を使用する (Use Secure Sockets Layer (SSL)) ] チェックボックスがオンになっている場合に限り、このオプションは使用できます。</p> <p>デフォルト：チェックボックスはオフです。</p>  <p><b>(注)</b> この設定に選択する値は、ネットワークの両方のローカル ノードに適用されます。</p>
ディレクトリ データを同期するときに同報リストを含める (Include Distribution Lists When Synchronizing Directory Data)	<p>ネットワークのユーザがメッセージを送信できるように、ネットワークのローカル ノードで作成されたシステム同報リストとそのメンバーがネットワークにレプリケートされることを確認するには、このチェックボックスをオンにします。(レプリケートされるのは、宛先指定に使用されたリスト名などの情報だけです)。</p> <p>ネットワークのローカル ノードで作成されたリストとそのメンバーシップをネットワークにレプリケーションしないようにするには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>このチェックボックスをオンにしてページを保存すると、チェックボックスをオフにすることができなくなります。これにより、コール ハンドラ受信者やローカル リスト メンバーなどとして使用されるレプリケーションされたすべての同報リストおよびそのメンバーシップが間違っって削除されることが回避されます。特定のリストまたは複数のリストのレプリケーションを停止するには、ネットワークのローカル ノードでリストの同期のマークを解除します。</p>

## ロケーションの検索

**(注)**

Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) サーバを Cisco Unity Connection ネットワーク サイトに参加またはリンクしたり、Cisco Unity デジタル ネットワークにリンクしたりすることはできません。このページは Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

表 8-13 ロケーションの検索 (Search Locations)

フィールド	説明
タイプ (Type)	<p>(表示専用) サイトの行に対して、サイトがローカル サイト (サイト内リンクを使用してこのロケーションに接続されている) であるか、またはリモート サイト (サイト間リンクを使用してローカルサイトに接続されている) であるかを示します。ロケーションの行の場合は、ロケーションが Cisco Unity Connection ロケーションであるか、または Cisco Unity ロケーションであるかを示します。</p> <p>(注) Cisco Unity Connection Serviceability で [ ツール (Tools) ] &gt; [ ボイス ネットワーク マップ (Voice Network Map) ] を選択すると、サイト トポロジを視覚的に表示したり、ネットワーク内のサイト内リンクに関する詳細な情報を取得したりすることができます。</p>
表示名 (Display Name)	<p>(表示専用) リモート サイトの行に対して、サイトのゲートウェイとして指定されたロケーションを示します。ローカル サイトの行の場合、このフィールドは空白です。ロケーションの行の場合は、ロケーションの名前を示します。ロケーションの [ 表示名 (Display Name) ] を選択してロケーションの設定を編集します。</p>

## ロケーションの編集



(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) サーバを Cisco Unity Connection ネットワーク サイトに参加またはリンクしたり、Cisco Unity デジタル ネットワークにリンクしたりすることはできません。このページは Cisco Unified CMBE システムでは使用できません。

表 8-14 [Unity Connection ロケーションの編集 (Edit Unity Connection Location) ] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	<p>ロケーションの識別に役立つ名前を入力します。</p> <p>(注) [ 表示名 (Display Name) ] は、適用されるロケーションでだけ変更できます。</p>
ホストアドレス (Host Address)	<p>(表示専用) ロケーションの IP アドレス。</p>
SMTP ドメイン名 (SMTP Domain Name)	<p>(表示専用) ロケーションのユーザにメッセージを送信するために使用されるロケーションのドメイン名。</p>
システムのバージョン (System Version)	<p>(表示専用) ロケーションで実行されている Cisco Unity Connection または Cisco Unity のリリース。</p>

表 8-14 [Unity Connection ロケーションの編集 (Edit Unity Connection Location) ] ページ (続き)

フィールド	説明
Cisco Unity ユーザが内線番号で宛先指定できるローカルパーティション (Local Partition That Unity Users Can Address to By Extension)	<p>(ロケーションまたはサイトが Cisco Unity サイトにリンクされる場合のローカル ロケーションだけに適用可能) ホームがローカル ロケーションのオブジェクトに対する Cisco Unity Connection の内線番号を Cisco Unity ダイアル発信ドメインにマッピングするために使用されるパーティションを選択します。</p> <p>このパーティションに属する内線番号だけが、Cisco Unity にレプリケートされます。これらの内線番号は、Cisco Unity サイトでのメッセージの宛先指定と自動アテンダント ダイアル発信に使用できます。レプリケートされた内線番号は、Cisco Unity サイト ゲートウェイのダイアル発信ドメインに追加されます。</p> <p>Unity Connection ユーザの内線番号が、ダイアル発信ドメイン内の既存の内線番号と競合し、そのユーザが Cisco Unity でプルされるパーティション内に使用可能な代行内線番号を持っている場合、Cisco Unity ではユーザの代行内線番号の 1 つを、対応する連絡先オブジェクトの内線番号として割り当てるよう試みます。使用可能な代行内線番号がない場合や、すべての代行内線番号がダイアル発信ドメイン内の既存の内線番号と競合する場合は、内線番号のない新しいオブジェクトが作成されます。このオブジェクトは、名前だけでアドレス指定できます。同様に、ダイアル発信ドメインにマッピングを行うパーティション内にオブジェクトの内線番号がない場合も、内線番号のない新しいオブジェクトが作成されます。</p> <p>ダイアル発信ドメイン内の内線番号は一意であることが必要であるため、Unity Connection サイトで選択された一連のパーティションには重複した内線番号は含まれません。重複した内線番号、または Cisco Unity サイト ゲートウェイのダイアル発信ドメイン内にすでに存在する内線番号が含まれる場合は、Cisco Unity サイト ゲートウェイ アプリケーションのイベント ログに警告が表示され、除外された各内線番号の所有者が示されます。すべての競合を修正したら、内線番号を更新するために、Cisco Unity サイト ゲートウェイで再同期化を手動で実行する必要があります (Cisco Unity Administrator の [ ネットワーク (Network) ] &gt; [ Unity Connection ネットワークのプロファイル (Unity Connection Networking Profile) ] ページの [ 全体の同期化 (Total Sync) ] を選択)。</p>
最後に送信された USN (Last USN Sent)	(表示専用。リモート サイト ロケーションではなくローカル サイトの他の Cisco Unity Connection ロケーションだけに適用可能) このリモート ロケーションに送信された最後の同期メッセージのシーケンス番号。
最後に受信された USN (Last USN Received)	(表示専用。リモート サイト ロケーションではなくローカル サイトの他の Cisco Unity Connection ロケーションだけに適用可能) リモート ロケーションから受信された最後の同期メッセージのシーケンス番号。
最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)	<p>(表示専用。リモート サイト ロケーションではなくローカル サイトの他の Cisco Unity Connection ロケーションだけに適用可能) リモート ロケーションで確認された最後の同期メッセージのシーケンス番号。</p> <p>[ 最後に送信された USN (Last USN Sent) ] の値が [ 最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged) ] の値よりも大きい場合、ロケーションは同期されません。[ 最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged) ] の値はロケーションが同期されるまで増加し続ける必要があります。増加しない場合は、リモート ロケーションにディレクトリを一度だけプッシュすることにより解決できる可能性がある同期の問題が存在することがあります。</p>
このリモート ロケーションへのクロスサーバサインインを許可する (Allow Cross-Server Sign-In to this Remote Location)	(リモート ロケーションだけに適用可能) このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は、リモート ロケーションをホームとするユーザがこのサーバにサインインしようとしたときにリモート ロケーションにクロスサーバハンドオフを要求します。

表 8-14 [Unity Connection ロケーションの編集 (Edit Unity Connection Location) ] ページ (続き)

フィールド	説明
このリモート ロケーションへのクロスサーバ転送を許可する (Allow Cross-Server Transfer to this Remote Location)	(リモート ロケーションだけに適用可能) このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は、ローカル サーバの発信者がリモート ロケーションをホームとするユーザまたは内線番号に転送しようとしたときにリモート ロケーションにクロスサーバ ハンドオフを要求します。
クロスサーバ ダイアル文字列 (Cross-Server Dial String)	(リモート ロケーションだけに適用可能) クロスサーバ サインインまたは転送を行おうとする場合に、リモート ロケーションにダイヤルする番号を入力します。 [このリモート ロケーションへのクロスサーバ サインインを許可する (Allow Cross-Server Sign-In to this Remote Location) ] または [このリモート ロケーションへのクロスサーバ転送を許可する (Allow Cross-Server Transfer to this Remote Location) ] のいずれかのチェックボックスがオンになっている場合は、このフィールドに値を入力する必要があります。
クロスサーバ最大呼び出し回数 (Cross-Server Max Rings)	(リモート ロケーションだけに適用可能) クロスサーバ サインインまたは転送を行おうとする場合に、リモート ロケーションが応答するまで待つ呼び出しの最大回数。
クロスサーバ送信遅延 (Cross-Server Send Delay)	(リモート ロケーションだけに適用可能) クロスサーバ サインインまたは転送を行おうとする場合に、コールが接続されてからコールをハンドオフ要求として識別するためにリモート ロケーションに DTMF トーンが送信されるまでローカル Unity Connection ロケーションが待機する時間 (ミリ秒単位)。
クロスサーバ応答タイムアウト (Cross-Server Response Timeout)	(リモート ロケーションだけに適用可能) クロスサーバ サインインまたは転送を行おうとする場合に、ローカル Unity Connection ロケーションがリモート ロケーションからの応答を待つ時間 (秒単位)。 クロスサーバ サインインで応答を受け取らずにこの時間制限を超過すると、送信元の Unity Connection ロケーションがコールを接続解除し、ホーム サーバが使用できないことをユーザに通知します。クロスサーバ転送でこの時間制限を超過し、対象ユーザのクロスサーバ転送先内線番号が設定されている場合、送信元のロケーションはその内線番号に対してリリース転送を実行します。ユーザのクロスサーバ転送先内線番号が設定されていない場合、送信元ロケーションでは発信者がユーザにメッセージを残すことができます。
SMTP スマート ホストを使用してこのリモートロケーションにルートする (Route to this Remote Location Through SMTP Smart Host)	(ローカル サイトの他の Cisco Unity Connection ロケーションだけに適用可能) 次のいずれかの状況が存在する場合は、このチェックボックスをオンにします。 <ul style="list-style-type: none"> <li>リモート ロケーションが Unity Connection クラスタです。</li> <li>リモート ロケーションがファイアウォールによってローカル ロケーション (Cisco Unity Connection の管理 にアクセスするロケーション) から分離されています。</li> <li>リモート ロケーションにメッセージを配信するために別のスマート ホスト SMTP サーバが使用されます。</li> </ul> 別のサイトのロケーションに送信されるメッセージに対して SMTP スマート ホスト経由のルーティングを設定するには、ローカル サイト ゲートウェイで [ネットワーク (Networking) ] > [リンク (Links) ] > [サイト間リンク (Intersite Links) ] に移動し、リモート サイトの名前を選択して [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link) ] ページに移動します。 (注) [システム設定 (System Settings) ] > [SMTP 設定 (SMTP Configuration) ] > [スマート ホスト (Smart Host) ] ページを選択して SMTP スマート ホストを設定します。

## VPIM ロケーションの検索

表 8-15 VPIM ロケーションの検索 (Search VPIM Locations)

フィールド	説明
検索の対象を制限 : (Limit Search To)	<p>検索結果の表示を制限する条件を次の中から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[すべて (All)] : 検索結果が属する Cisco Unity Connection のロケーションやパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。</li> <li>[パーティション (Partition)] : 特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからパーティションの名前を選択します。</li> <li>[ロケーション (Location)] : (Cisco Unity Connection の設定だけに適用可能) 特定の Unity Connection のロケーションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからロケーションの名前を選択します。</li> </ul>
選択項目の削除 (Delete Selected)	<p>ロケーションを削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。複数のロケーションを同時に削除できます。</p> <p>HTTP (S) ネットワークの VPIM ロケーションへのリンクを削除するには、削除するロケーション表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。リンクを完全に削除するには、削除タスクを VPIM ブリッジヘッドで実行する必要があります。複数のロケーションを同時に削除することもできます。</p>
表示名 (Display Name)	(表示専用) ロケーションの名前。

### 関連項目

- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』(リリース 10.x) の「[VPIM Networking in Cisco Unity Connection 10.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html)」の章  
([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html) から入手可能)。

## VPIM ロケーションの新規作成

表 8-16 [VPIM ロケーションの新規作成 (New VPIM Location)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	ロケーションの識別に役立つ名前を入力します。
ダイヤル ID (Dial ID)	Cisco Unity Connection のロケーションを識別するダイヤル ID (DTMF アクセス ID) を入力します。

表 8-16 [VPIM ロケーションの新規作成 (New VPIM Location) ] ページ (続き)

フィールド	説明
パーティション (Partition)	<p>オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されてサーチスペースになります。サーチスペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数のサーチスペースに所属できます。</p> <p>内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。</p>
SMTP ドメイン名 (SMTP Domain Name)	<p>リモート ボイス メッセージ システムの SMTP ドメイン名を入力します。Cisco Unity Connection は、VPIM ロケーションのユーザに対して VPIM アドレスをフォーマットするときにこのドメイン名を使用します。たとえば、リモート メールボックス ID が 2233 の Terry Campbell 氏への発信 VPIM メッセージの宛先は 2233@smtppdomainname となります。</p>
IP アドレス (IP Address)	<p>リモート ボイス メッセージ システムの IP アドレスを入力します。Cisco Unity Connection は、このアドレスからの SMTP 接続が着信 VPIM メッセージを受け取ることを許可し、このアドレスに接続してこのロケーションの発信 VPIM メッセージを配信できます。(代わりに、このロケーションの [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location) ] ページの [SMTP スマート ホストを使用してこのリモート ロケーションにルートする (Route to this Remote Location Through SMTP Smart Host) ] チェックボックスをオンにして、スマート ホストを使用してこのロケーションの着信メッセージを配信するよう Unity Connection を設定することもできます)。</p> <p>(リモート ボイス メッセージ システムが Cisco Unity サーバである場合) Cisco Unity に発信メッセージを配信するために SMTP 接続が開始される Exchange サーバまたは Domino サーバの IP アドレスを入力します。また、着信メッセージを配信するために異なる Exchange サーバまたは Domino サーバが Unity Connection への SMTP 接続を開始する場合は、Unity Connection が接続を受け入れるように、接続を開始するサーバの IP アドレスを [IP アドレス アクセス リスト (IP Address Access List) ] に手動で追加する必要があります。(これを行うには、[システム設定 (System Settings) ] &gt; [SMTP 設定 (SMTP Configuration) ] &gt; [サーバ (Server) ] に移動し、[編集 (Edit) ] &gt; [IP アドレス アクセス リストの検索 (Search IP Address Access List) ] を選択します)。また、スマート ホストを使用して発信メッセージを Cisco Unity に配信するよう Unity Connection を設定する場合は、接続を開始する Exchange サーバまたは Domino サーバの IP アドレスをここに入力し、このロケーションの [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location) ] ページの [SMTP スマート ホストを使用してこのリモート ロケーションにルートする (Route to this Remote Location Through SMTP Smart Host) ] チェックボックスをオンにします。</p>
リモート電話プレフィックス (Remote Phone Prefix)	<p>番号の割り当て計画を実現する必要がある場合や同じドメイン名を持つ VPIM ロケーションが複数存在する場合は、受信者の内線番号 (発信メッセージ用) の前に挿入される番号、または受信者の内線番号 (着信メッセージ用) から削除される番号を入力します。</p>

#### 関連項目

- 『Networking Guide for Cisco Unity Connection』(リリース 10.x) の「VPIM Networking in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Creating VPIM Locations」の項 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html) から入手可能)。

# VPIM ロケーションの編集

表 8-17 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location) ] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	ロケーションの識別に役立つ名前を入力します。
ダイヤル ID (Dial ID)	Cisco Unity Connection のロケーションを識別するダイヤル ID (DTMF アクセス ID) を入力します。
パーティション (Partition)	<p>オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されてサーチ スペースになります。サーチ スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数のサーチ スペースに所属できます。</p> <p>内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。</p>
検索範囲 (Search Scope)	VPIM ロケーションの検索範囲として使用するサーチ スペースを選択します。Cisco Unity Connection がロケーションの送信者から VPIM メッセージを受け取ると、Unity Connection は Unity Connection ユーザへのメッセージの [宛先: (To:)] アドレス フィールドに表示された内線番号に一致するサーチ スペースを検索します。
SMTP ドメイン名 (SMTP Domain Name)	リモート ボイス メッセージ システムの SMTP ドメイン名を入力します。Cisco Unity Connection は、VPIM ロケーションのユーザに対して VPIM アドレスをフォーマットするときにこのドメイン名を使用します。たとえば、リモート メールボックス ID が 2233 の Terry Campbell 氏への発信 VPIM メッセージの宛先は 2233@smtppdomainname となります。
IP アドレス (IP Address)	<p>リモート ボイス メッセージ システムの IP アドレスを入力します。Cisco Unity Connection は、このアドレスからの SMTP 接続が着信 VPIM メッセージを受け取ることを許可し、このアドレスに接続してこのロケーションの発信 VPIM メッセージを配信できます。(代わりに、このロケーションの [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location) ] ページの [SMTP スマート ホストを使用してこのリモート ロケーションにルートする (Route to this Remote Location Through SMTP Smart Host) ] チェックボックスをオンにして、スマート ホストを使用してこのロケーションの着信メッセージを配信するよう Unity Connection を設定することもできます)。</p> <p>(リモート ボイス メッセージ システムが Cisco Unity サーバである場合) Cisco Unity に発信メッセージを配信するために SMTP 接続が開始される Exchange サーバまたは Domino サーバの IP アドレスを入力します。また、着信メッセージを配信するために異なる Exchange サーバまたは Domino サーバが Unity Connection への SMTP 接続を開始する場合は、Unity Connection が接続を受け入れるように、接続を開始するサーバの IP アドレスを [IP アドレス アクセス リスト (IP Address Access List) ] に手動で追加する必要があります。(これを行うには、[システム設定 (System Settings) ] &gt; [SMTP 設定 (SMTP Configuration) ] &gt; [サーバ (Server) ] に移動し、[編集 (Edit) ] &gt; [IP アドレス アクセス リストの検索 (Search IP Address Access List) ] を選択します)。また、スマート ホストを使用して発信メッセージを Cisco Unity に配信するよう Unity Connection を設定する場合は、接続を開始する Exchange サーバまたは Domino サーバの IP アドレスをここに入力し、このロケーションの [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location) ] ページの [SMTP スマート ホストを使用してこのリモート ロケーションにルートする (Route to this Remote Location Through SMTP Smart Host) ] チェックボックスをオンにします。</p>



表 8-17 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location) ] ページ (続き)

フィールド	説明
録音名 (Recorded Name)	[再生/録音 (Play/Record) ] を選択して、VPIM 連絡先の名前を録音します。
リモート電話プレフィックス (Remote Phone Prefix)	(HTTP (S) ネットワーキングの場合は従来のネットワーキングと VPIM ブリッジヘッドだけに適用可能) 番号の割り当て計画を実現する必要がある場合や同じドメイン名を持つ VPIM ロケーションが複数存在する場合は、受信者の内線番号 (発信メッセージ用) の前に挿入される番号、または受信者の内線番号 (着信メッセージ用) から削除される番号を入力します。
Cisco Connection の電話プレフィックス (Cisco Connection Phone Prefix)	(HTTP (S) ネットワーキングの場合は従来のネットワーキングと VPIM ブリッジヘッドだけに適用可能) 番号の割り当て計画を実現する必要がある場合は、Cisco Unity Connection ユーザ内線番号 (発信メッセージ用) の前に挿入される番号、または Unity Connection ユーザ内線番号 (着信メッセージ用) から削除される番号を入力します。
オーディオノーマライズ (音量均一化) を有効にする (Enable Audio Normalization)	(HTTP (S) ネットワーキングの場合は従来のネットワーキングと VPIM ブリッジヘッドだけに適用可能) ボイス メッセージの録音音量を Cisco Unity Connection で自動的に調整して、[システム設定 (System Settings) ] > [全般設定 (General Configuration) ] ページの [録音およびメッセージのターゲット デシベル レベル (Target Decibel Level for Recordings and Messages) ] フィールドの設定と同じにする場合は、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定: チェックボックスはオフです。
着信メッセージ (Incoming Messages)	(HTTP (S) ネットワーキングの場合は従来のネットワーキングと VPIM ブリッジヘッドだけに適用可能) リモート ボイス メッセージ システムから着信したメッセージのオーディオ形式を変換するオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[着信メッセージを変換しない (Do Not Convert Incoming Messages) ] : Cisco Unity Connection はオーディオ形式を変換しません。</li> <li>[システム コーデック (System Codec) ] : Unity Connection はオーディオ形式をメッセージの録音に使用されるコーディングに変換します。この設定を確認するには、[システム設定 (System Settings) ] を展開し、[全般設定 (General Configuration) ] を選択します。システム コーデックは [録音形式 (Recording Format) ] フィールドに示されます。</li> </ul>
発信メッセージ (Outgoing Messages)	(HTTP (S) ネットワーキングの場合は従来のネットワーキングと VPIM ブリッジヘッドだけに適用可能) リモート ボイス メッセージ システムに送信されたメッセージのオーディオ形式を変換するオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[発信メッセージを変換しない (Do Not Convert Outgoing Messages) ] : Cisco Unity Connection はオーディオ形式を変換しません。リモート ボイス メッセージ システムが Unity Connection または Cisco Unity である場合は、この設定をお勧めします。</li> <li>[G.726] : Unity Connection は、オーディオ形式を G.726 コーデックに変換します。通常、リモート ボイス メッセージ システムが Unity Connection または Cisco Unity でない場合は、この設定が使用されます。</li> </ul>
発信者の録音名 (Sender's Recorded Name)	(HTTP (S) ネットワーキングの場合は従来のネットワーキングと VPIM ブリッジヘッドだけに適用可能) Cisco Unity Connection が発信メッセージの送信者の録音名をこのロケーションに含めるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定: チェックボックスはオフです。
セキュアメッセージの発信を有効にする (Enable Outgoing Secure Messages)	(HTTP (S) ネットワーキングの場合は従来のネットワーキングと VPIM ブリッジヘッドだけに適用可能) このチェックボックスをオンにすると、セキュアとマークされたメッセージが VPIM ロケーションに送信されます。 このチェックボックスをオフにすると、セキュアとマークされたメッセージが VPIM ロケーションに送信されません。(送信者は NDR を受け取ります)。 デフォルト設定: チェックボックスはオフです。

表 8-17 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location) ] ページ (続き)

フィールド	説明
プライベートメッセージの発信を有効にする (Enable Outgoing Private Messages)	<p>(HTTP (S) ネットワーキングの場合は従来のネットワーキングと VPIM ブリッジヘッドだけに適用可能) このチェックボックスをオンにすると、プライベート (転送できない) とマークされたメッセージが VPIM ロケーションに送信されます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、プライベートとマークされたメッセージが VPIM ロケーションに送信されません。(送信者は NDR を受け取ります)。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
ブライントアドレス宛先検索を許可する (Allow Blind Addressing)	<p>(HTTP (S) ネットワーキングの場合は従来のネットワーキングと VPIM ブリッジヘッドだけに適用可能) 受信者の VPIM ロケーション内線番号とメールボックス番号から構成される番号を入力することで、ユーザがこのロケーションの受信者にメッセージを送信できるようにするには、このチェックボックスをオンにします。ブライントアドレス指定を行うと、受信者が Cisco Unity Connection ディレクトリで連絡先として定義されていなくても、VPIM ロケーションの受信者にメッセージを送信できます。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、ユーザは Unity Connection ディレクトリでこのロケーションに対して定義された連絡先にだけメッセージを送信できるようになります。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
発信メッセージの件名を削除 (Remove Subject in Outgoing Messages)	<p>(HTTP (S) ネットワーキングの場合は従来のネットワーキングと VPIM ブリッジヘッドだけに適用可能) このロケーションに送信する前にメッセージからのメッセージの件名行を Cisco Unity Connection が削除するには、このチェックボックスをチェックします。</p> <p>メッセージをこのロケーションに送信するときに Unity Connection でメッセージの件名を含めるには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
発信メッセージのテキストを削除 (Remove Text in Outgoing Messages)	<p>(HTTP (S) ネットワーキングの場合は従来のネットワーキングと VPIM ブリッジヘッドだけに適用可能) メッセージをこのロケーションに送信する前に Cisco Unity Connection ですべてのメッセージ本文テキストとテキストの添付ファイルを削除するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>メッセージをこのロケーションに送信するときに Unity Connection ですべてのメッセージ本文テキストとテキストの添付ファイルを含めるには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>
発信メッセージのファクスを削除 (Remove Fax in Outgoing Messages)	<p>(HTTP (S) ネットワーキングの場合は従来のネットワーキングと VPIM ブリッジヘッドだけに適用可能) メッセージをこのロケーションに送信する前に Cisco Unity Connection ですべてのファクスの添付ファイルを削除するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>メッセージをこのロケーションに送信するときに Unity Connection ですべてのファクスの添付ファイルを含めるには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p>

表 8-17 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location) ] ページ (続き)

フィールド	説明
着信メッセージから録音名を削除 (Remove Recorded Name from Incoming Messages)	<p>(HTTP (S) ネットワーキングの場合は従来のネットワーキングと VPIM ブリッジヘッドだけに適用可能) 着信 VPIM メッセージを Unity Connection 受信者に配信する前に Cisco Unity Connection で着信 VPIM メッセージから録音名を削除するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>着信 VPIM メッセージを録音名とともに送信者から受け取り、メッセージに送信者の録音名が含まれる場合、Unity Connection 受信者は送信者の名前を 2 回聞くことができます (1 回はメッセージヘッダーで再生される送信者情報から、もう 1 回はメッセージの一部である録音名から)。[着信メッセージから録音名を削除 (Remove Recorded Name from Incoming Messages) ] が有効な場合は、メッセージの一部である録音名が削除され、受信者はメッセージヘッダーから録音名だけを聞きます。</p> <p>このチェックボックスがオンになっている場合、着信 VPIM メッセージの録音名は VPIM 連絡先の作成と更新 (有効な場合) に使用されます。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオンです。</p>
すべての受信メッセージにセキュアのマークを付ける (Mark All Incoming Messages Secure)	<p>(HTTP (S) ネットワーキングの場合は従来のネットワーキングと VPIM ブリッジヘッドだけに適用可能) Cisco Unity Connection でこのロケーションからのすべての着信メッセージをセキュアとマークするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルトでは、Unity Connection はメッセージのセキュリティを保護するために、セキュアメッセージを他のシステムにリレーすることを許可します。[すべての受信メッセージにセキュアのマークを付ける (Mark All Incoming Messages Secure) ] をオンにした場合、セキュアメッセージをリレーするように Unity Connection を設定すると、メッセージをリレーするか受け入れるようにメッセージアクションを設定してメッセージをリレーするユーザへのこの VPIM ロケーションからのすべてのメッセージが不達確認 (NDR) になります。[システム設定 (System Settings) ] &gt; [詳細設定 (Advanced) ] &gt; [メッセージング (Messaging) ] ページの [セキュアメッセージのリレーを許可する (Allow Relaying of Secure Messages) ] 設定では、セキュアメッセージがリレーされるかどうか制御されます。セキュアメッセージのリレーを許可するように Unity Connection を設定すると、メッセージはセキュアメッセージではなく通常のメッセージとしてリレーされます。</p> <p>Unity Connection でこのロケーションからの着信メッセージをセキュアとマークしないようにするには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定: チェックボックスはオフです。</p> <p> <b>注意</b> セキュアな VPIM メッセージは Unity Connection バージョン 7.x でサポートされていません。バージョン 7.x サーバを含むネットワーク サイトの VPIM 設定を処理するブリッジヘッドとして動作するサーバで [すべての受信メッセージにセキュアのマークを付ける (Mark All Incoming Messages Secure) ] チェックボックスをオンにした場合、VPIM ロケーションからバージョン 7.x サーバをホームとする受信者へのすべての着信メッセージはバージョン 7.x サーバ上の Unity Connection MTA BadMail フォルダ (UmssMtaBadMail) に格納されます。</p>

表 8-17 [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Location) ] ページ (続き)

フィールド	説明
開封確認ヘッダーを使用 (Use Read Receipt Headers)	<p>(HTTP (S) ネットワーキングの場合は従来のネットワーキングと VPIM ブリッジヘッドだけに適用可能) 開封確認通知を送信することで Cisco Unity Connection が開封確認要求に応答するには、このチェックボックスをオンにします。この通知は、Content-Type: multipart-report; report-type=disposition-notification と、適切な値を持つ Disposition: ヘッダーを含む Content-Type: message/disposition-notification のメッセージ部分がある SMTP レポートです。</p> <p>送信確認通知を送信することで Unity Connection が開封確認要求に応答するには、このチェックボックスをオフにします。この通知は、Content-Type: multipart-report; report-type=delivery-status と、配信された値を持つ Action: ヘッダーを含む Content-Type: message/delivery-status のメッセージ部分がある SMTP レポートです。</p> <p><b>(注)</b> この VPIM ロケーションが Cisco Unity サーバであり、Microsoft Exchange バージョン 14.0 (1) 以前向けの Cisco Unity Voice Connector を使用している場合は、このチェックボックスをオフにしてください。</p> <p>Unity Connection が開封確認を生成する実際のイベントは [開封確認タイミングを使用 (Use Read Receipt Timing) ] 設定により制御されることに注意してください。[開封確認ヘッダーを使用 (Use Read Receipt Headers) ] 設定は、Unity Connection が応答する要求の種類と開封確認の形式だけを制御します。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
開封確認タイミングを使用 (Use Read Receipt Timing)	<p>(HTTP (S) ネットワーキングの場合は従来のネットワーキングと VPIM ブリッジヘッドだけに適用可能) 受信者がメッセージを開封したときに Cisco Unity Connection がメッセージの返信確認要求に応答するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>メッセージが受信者のメールボックスに格納されたときに Unity Connection がメッセージの返信確認要求に応答するには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>Unity Connection が応答する返信確認 (開封確認または送信確認のいずれか) の種類と応答の形式は、[開封確認ヘッダーの使用 (Use Read Receipt Headers) ] 設定によって制御されます。[開封確認タイミングを使用 (Use Read Receipt Timing) ] 設定は、通知を送信するよう Unity Connection をトリガーするイベントだけを制御します。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
SMTP スマート ホストを使用してこのリモート ロケーションにルートする (Route to this Remote Location Through SMTP Smart Host)	<p>(HTTP (S) ネットワーキングの場合は従来のネットワーキングと VPIM ブリッジヘッドだけに適用可能) 次のいずれかの状況が存在する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>リモート ボイス メッセージ システムが企業のファイアウォールの外部にあります。</li> <li>リモート ボイス メッセージ システムにメッセージを配信するために別のスマート ホスト SMTP サーバが使用されています。</li> </ul> <p><b>(注)</b> [システム設定 (System Settings) ] &gt; [SMTP 設定 (SMTP Configuration) ] &gt; [スマート ホスト (Smart Host) ] ページを選択して SMTP スマート ホストを設定します。</p>
[ディレクトリのプッシュ (Push Directory) ]-[すべての VPIM ロケーション (All VPIM Locations) ]	<p>(HTTP (S) ネットワーキングの場合は従来のネットワーキングと VPIM ブリッジヘッドだけに適用可能) このボタンを選択すると、すべてのリモート ボイス メッセージ システム上の VPIM 連絡先がローカル Cisco Unity Connection サーバからの新しいユーザと録音名で更新されます。</p>

## 関連項目

- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』（リリース 10.x）の「[VPIM Networking in Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章にある「[Customizing VPIM Locations](#)」の項（[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html) から入手可能）。

## ユーザの別名の編集

表 8-18 [ユーザの別名の編集 (Edit Alternate Names)] ページ

フィールド	説明
ユーザの別名の新規追加 (Add a New Alternate Name)	VPIM ロケーションのユーザの別名を入力し、[新規追加 (Add New)] を選択します。
表示名 (Display Name)	VPIM ロケーションのユーザの別名。
選択項目の削除 (Delete Selected)	ユーザの別名を削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。複数のユーザの別名を同時に削除できます。

## 関連項目

- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』（リリース 10.x）の「[VPIM Networking in Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章にある「[Adding Alternate Names for Each VPIM Location](#)」の項（[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html) から入手可能）。

## 連絡先作成

表 8-19 [連絡先作成 (Contact Creation)] ページ

フィールド	説明
VPIM の連絡先を自動的に作成する (Automatically Create VPIM Contacts)	VPIM メッセージが着信し、送信者が対応する VPIM 連絡先レコードを持っていない場合に、このロケーションの VPIM 連絡先レコードが自動的に作成されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
連絡先テンプレート (Contact Template)	[VPIM の連絡先を自動的に作成する (Automatically Create VPIM Contacts)] チェックボックスをオンにした場合は、自動的に作成される連絡先のベースとなるテンプレートを選択します。

表 8-19 [連絡先作成 (Contact Creation)] ページ (続き)


フィールド	説明
VPIM の連絡先を自動的に変更する (Automatically Modify VPIM Contact)	<p>このロケーションの VPIM 連絡先に適用する次のいずれかのオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[連絡先を自動的に更新しない (No Automatic Update of Contacts)] : 着信メッセージの送信者情報が変更されていたとき、VPIM メッセージに含まれている送信者情報を使用して VPIM 連絡先レコードを更新しません。</li> <li>[テキスト名が変更される時のみ (Only When the Text Name Changes)] : VPIM メッセージで受信したテキスト名が、VPIM 連絡先の名前と一致しない場合に限り、VPIM 連絡先レコードを更新します。</li> <li>[各 VPIM メッセージ (With Each VPIM message)] : このロケーションの VPIM 連絡先から VPIM メッセージが着信するたびに、対応する VPIM 連絡先レコードが更新されます。</li> </ul>
VPIM の連絡先を自動的に削除する (Automatically Delete VPIM Contact)	VPIM メッセージが配信不能として返された場合に、このロケーションの VPIM 連絡先が自動的に削除されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
VPIM の連絡先の表示名の更新を許可する (Allow VPIM Contact Display Name Updates)	<p>このロケーションからの着信メッセージで送信者の表示名が変更された場合に、VPIM 連絡先の表示名が自動的に更新されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p> (注) このオプションは、[テキスト名が変更される時のみ (Only When the Text Name Changes)] または [各 VPIM メッセージ (With Each VPIM)] メッセージ オプションのいずれかを選択する場合にのみ機能します。</p>
録音名なしの VPIM の連絡先を許可する (Allow VPIM Contacts Without Recorded Names)	録音名を持たない VPIM 連絡先のレコードがこのロケーションに対して自動的に更新されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。
テキスト名のマッピング (Mapping Text Names)	<p>次のいずれかのオプションを選択して、このロケーションからの着信メッセージのテキスト名を、自動的に作成された VPIM 連絡先レコードの表示名に対してどのようにマップするかを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[VPIM の連絡先の表示名に直接 (Directly to VPIM Contact Display Names)] : VPIM 連絡先の表示名は、対応するテキスト名と一致します。</li> <li>[カスタム (Custom)] : VPIM 連絡先の表示名に対してテキスト名をどのようにマップするかを定義するルールを入力します。トークン &lt;FN&gt;、&lt;LN&gt;、および &lt;TN&gt; (それぞれ名、姓、テキスト名) を他のテキストと任意に組み合わせて入力できます。&lt;FN&gt;、&lt;LN&gt;、および &lt;TN&gt; の前には、空白文字、カンマ、またはセミコロン (;) を必ず入力します。ただし、ルールの先頭になる場合は除きます。また、トークンが規則の最後でない限り、必ずトークンの後にスペース、カンマ、セミコロンのいずれかを入力します。規則の先頭または末尾には、追加の文字は不要です。</li> </ul>

表 8-19 [連絡先作成 (Contact Creation) ] ページ (続き)

フィールド	説明
VPIM の連絡先の内線番号のマップ先 (Map VPIM Contact Extensions To)	<p>次のいずれかの設定を選択して、自動的に作成された VPIM 連絡先レコードの内線番号に対してこのロケーションからの着信メッセージの電話番号をどのようにマップするかを指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[ 電話番号 (Phone Number) ] : 内線番号は、着信 VPIM メッセージを解析して得られた電話番号と同じものになります。</li> <li>[ 電話番号 - リモート電話プレフィックス (Phone Number - Remote Phone Prefix) ] : 内線番号は、電話番号の先頭部分からリモート電話プレフィックスを削除して生成されます。</li> <li>[ ロケーションダイヤル ID + 電話番号 (Location Dial ID + Phone Number) ] : 内線番号は、電話番号の先頭にロケーションダイヤル ID を追加することによって形成されます。</li> <li>[ ロケーションダイヤル ID + 電話番号 - リモート電話プレフィックス (Location Dial ID + Phone Number - Remote Phone Prefix) ] : 内線番号は、電話番号の先頭からリモート電話プレフィックスを取り除き、その結果となる番号の先頭にロケーションダイヤル ID を追加することによって形成されます。</li> </ul>

## 関連項目

- 『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』 (リリース 10.x) の「[VPIM Networking in Cisco Unity Connection 10.x](#)」の章にある「Customizing VPIM Contact Directory Update Settings」の項 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html) から入手可能)。

## エンタープライズ管理パスワードの検索

表 8-20 [エンタープライズ管理パスワードの検索 (Search Enterprise Administration Passwords) ] ページ

フィールド	説明
Connection ロケーション (Unity Connection Location)	新しいエンタープライズ管理パスワードを作成する場合は、パスワードを設定するネットワークロケーションを選択します。エンタープライズ管理パスワードは、Cisco Unity Connection Serviceability の一括編集ツールやボイス ネットワーク マップ ツールに使用されます。
エイリアス (Alias)	[Connection ロケーション (Unity Connection Location) ] で、システム管理者の役割を持つ管理者アカウントのエイリアスを入力します。
パスワード (Password)	[エイリアス (Alias) ] フィールドで指定された管理者のパスワードを入力します。
新規追加 (Add New)	[新規追加 (Add New) ] を選択して、格納されたエンタープライズ管理パスワードのリストに新しいエンタープライズ管理パスワードを追加します。
選択項目の削除 (Delete Selected)	[Unity Connection ロケーション (Connection Location) ] の左側にあるチェックボックスをオンにして、格納されたエンタープライズ管理パスワードのリストからロケーションを削除します。
保存します。	格納されたエンタープライズ管理パスワードのリストの Unity Connection ロケーションに対してエイリアスまたはパスワードを更新した後に、[保存 (Save) ] を選択して変更内容を保存します。

**関連項目**

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』（リリース 10.x）の「[Managing Cisco Unity Connection 10.x User Accounts in Bulk](#)」の章にある「Editing Cisco Unity Connection 10.x User Account Information in Bulk Edit Mode」の項 ([http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/10x/user\\_mac/guide/10xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/user_mac/guide/10xcucmacx.html) から入手可能)。