



CHAPTER 4

Cisco Unified Communications System での Cisco Visual Voicemail の設定

この章では、Cisco Unified Communications System で Cisco Visual Voicemail を設定する手順について説明します。Cisco Unified Communications Manager サーバで実行する必要がある作業と、ボイスメールサーバ（Cisco Unity Connection または Cisco Unity）で実行する必要がある作業が含まれています。

- 「回線グループとハント リスト、またはルート グループとルート リストを作成する方法（Cisco Unity Connection クラスタのみ）」 (P.4-1)
- 「Visual Voicemail のボイスメールパイロット番号の作成」 (P.4-3)
- 「Visual Voicemail パイロット番号のハントパイロットまたはルートパターンの作成」 (P.4-3)
- 「ボイスメール Web サービスの設定方法」 (P.4-5)
- 「ボイスメールサーバでのリバーストラップルールの設定方法」 (P.4-7)
- 「メッセージインジケータ数の設定方法」 (P.4-8)
- 「Connection サーバ間の Web サービス要求の分散（Cisco Unity Connection クラスタのみ）」 (P.4-10)
- 「Cisco Unified Communications Manager での Visual Voicemail サービスの追加方法」 (P.4-10)

回線グループとハント リスト、またはルート グループと ルート リストを作成する方法（Cisco Unity Connection クラスタのみ）

- 「回線グループまたはルート グループの作成（Cisco Unity Connection クラスタのみ）」 (P.4-2)
- 「ハント リストまたはルート リストの作成（Cisco Unity Connection クラスタのみ）」 (P.4-2)

回線グループまたはルートグループの作成 (Cisco Unity Connection クラスタのみ)

アクティブ - アクティブ設定のパブリッシャまたはサブスライバ Cisco Unity Connection サーバのクラスタで Visual Voicemail を設定する場合、Cisco Unity Connection サーバごとに回線グループまたはルートグループを用意する必要があります (回線グループは、Cisco Unified Communications Manager および Connection が SCCP 連動で連携するように設定されている場合に必要です。ルートグループは、Cisco Unified Communications Manager および Connection が SIP 連動で連携するように設定されている場合に必要です)。

SCCP 連動の場合、パブリッシャサーバのポートに対して表示されたディレクトリ番号をパブリッシャサーバの回線グループに追加する必要があります。同様に、サブスライバサーバのポートに対して表示されたディレクトリ番号をサブスライバサーバの回線グループに追加する必要があります。

ポートおよび関連するディレクトリ番号のリストを表示するには、[Cisco Unified CM の管理 (Cisco Unified Communications Manager Administration)] で、[デバイス (Device)] > [トランク (Trunk)] を選択します。

SIP 連動の場合、パブリッシャサーバの SIP トランクに対して表示されたデバイスをパブリッシャサーバのルートグループに追加する必要があります。同様に、サブスライバサーバの SIP トランクに対して表示されたデバイスをサブスライバサーバのルートグループに追加する必要があります。

SIP トランクおよび関連するデバイスのリストを表示するには、[Cisco Unified CM の管理 (Cisco Unified Communications Manager Administration)] で [拡張機能 (Advanced Features)] > [ボイスメール (Voice Mail)] > [Cisco ボイスメールポート (Cisco Voice Mail Port)] を選択します。

回線グループまたはルートグループを作成する詳細については、次の URL の『Cisco Unified Communications Manager Administration Guide』を参照してください。

http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps556/prod_maintenance_guides_list.html

ハントリストまたはルートリストの作成 (Cisco Unity Connection クラスタのみ)

アクティブ - アクティブ設定のパブリッシャまたはサブスライバ Cisco Unity Connection サーバのクラスタで Visual Voicemail を設定する場合、Cisco Unity Connection サーバごとに一意のハントリストまたはルートリストを設定する必要があります (ハントリストは、Cisco Unified Communications Manager および Connection が SCCP 連動で連携するように設定されている場合に必要です。ルートリストは、Cisco Unified Communications Manager および Connection が SIP 連動で連携するように設定されている場合に必要です)。

これらのハントリストおよびルートリストは、ボイスメールサービス用に設定したハントリストおよびルートリストとは別に設定する必要があります。

SCCP 連動の場合、パブリッシャサーバの回線グループをパブリッシャサーバのハントリストに追加する必要があります。同様に、サブスライバサーバの回線グループをサブスライバサーバのハントリストに追加する必要があります。サブスライバサーバの回線グループはパブリッシャサーバのハントリストに追加しないでください。同様に、パブリッシャの回線グループはサブスライバサーバのハントリストに追加しないでください。

SIP 連動の場合、パブリッシャサーバのルートグループをパブリッシャサーバのルートリストに追加する必要があります。同様に、サブスライバサーバのルートグループをサブスライバサーバのルートリストに追加する必要があります。サブスライバサーバのルートグループはパブリッシャサーバのルートリストに追加しないでください。同様に、パブリッシャのルートグループはサブスライバサーバのルートリストに追加しないでください。

ハント リストまたはルート リストを作成する詳細については、次の URL の『Cisco Unified Communications Manager Administration Guide』を参照してください。

http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps556/prod_maintenance_guides_list.html

Visual Voicemail のボイスメール パイロット番号の作成

ユーザが Visual Voicemail を開始すると、自動的にポートを使用して回線が開かれ、ボイスメール サーバへのリバース トラップ接続が確立されます。リバース トラップ接続が成功するように、Cisco Unified Communications Manager サーバでボイスメール パイロット番号を作成する必要があります。これは、ボイスメール サービス用に設定済みのボイスメール パイロットに追加されます。

手順

- ステップ 1** [Cisco Unified CM の管理 (Cisco Unified Communications Manager Administration)] で、[拡張機能 (Advanced Features)] > [ボイスメール (Voice Mail)] > [ボイスメール パイロット (Voice Mail Pilot)] を選択します。
- ステップ 2** [新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 3** Visual Voicemail のボイスメール パイロットのディレクトリ番号を [ボイスメール パイロット番号 (Voice Mail Pilot Number)] フィールドに入力します。
- ステップ 4** ボイスメール システムで使用しているのと同じコーリング サーチ スペースを [コーリング サーチ スペース (Calling Search Space)] リスト ボックスから選択します。
- ステップ 5** (任意) 説明を [説明 (Description)] フィールドに入力します (たとえば **Visual Voicemail Reverse TRAP Pilot**)。
- ステップ 6** [保存 (Save)] を選択します。

Visual Voicemail パイロット番号のハント パイロットまたはルート パターンの作成

ユーザが Visual Voicemail を開始すると、自動的にポートを使用して回線が開き、ボイスメール サーバへのリバース トラップ接続が確立されます。リバース トラップ接続が成功するように、Cisco Unified Communications Manager サーバでハント パイロットまたはルート パターンを作成する必要があります。これは、ボイスメール サービス用に設定済みのハント パイロットまたはルート パターンに追加されます。

ハント パイロットは、Cisco Unified Communications Manager および Connection が SCCP 連動で連携するように設定されている場合に必要です。ルート パターンは、Cisco Unified Communications Manager および Connection が SIP 連動で連携するように設定されている場合に必要です。

該当する項を参照してください。

- 「Visual Voicemail パイロット番号のハント パイロットの作成」 (P.4-4)
- 「Visual Voicemail パイロット番号のルート パターンの作成」 (P.4-4)

Visual Voicemail パイロット番号のハントパイロットの作成

ハントパイロットは、Cisco Unified Communications Manager および Connection が SCCP 連動で連携するように設定されている場合に必要です。ハントパイロットは、数字で構成される文字列、およびルートがハントリストにコールする一連の番号操作です。

ハントパイロットの詳細については、次の URL の『Cisco Unified Communications Manager Administration Guide』を参照してください。

http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps556/prod_maintenance_guides_list.html

手順

-
- ステップ 1** [Cisco Unified CM の管理 (Cisco Unified Communications Manager Administration)] で、[コールルーティング (Call Routing)] > [ルート/ハント (Route/Hunt)] > [ハントパイロット (Hunt Pilot)] を選択します。
- ステップ 2** [新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 3** Visual Voicemail パイロット番号の数値を [ハントパイロット (Hunt Pilot)] フィールドに入力します。
- ステップ 4** (任意) 説明を [説明 (Description)] フィールドに入力します (たとえば「Visual Voicemail Reverse TRAP Hunt Pilot」)。
- ステップ 5** *Cisco Unity Connection* クラスタのみ: [ハントリスト (Hunt List)] リストボックスで、適切な Connection サーバと関連付けられているのと同じハントリストを選択します。
その他のすべてのボイスメールコンフィギュレーション: [ハントリスト (Hunt List)] リストボックスで、ボイスメールサービスと関連付けられているのと同じハントリストを選択します。
- ステップ 6** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 7** Visual Voicemail パイロット番号をコールします。ボイスメールシステムからのメッセージが聞こえる場合は、Visual Voicemail パイロット番号およびハントパイロットの作成に成功しています。
-

Visual Voicemail パイロット番号のルートパターンの作成

ルートパターンは、Cisco Unified Communications Manager および Connection が SIP 連動で連携するように設定されている場合に必要です。ルートパターンは、数字で構成される文字列、およびルートがルートリストにコールする一連の番号操作です。

ルートパターンの詳細については、次の URL の『Cisco Unified Communications Manager System Guide』を参照してください。

http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps556/prod_maintenance_guides_list.html

手順

-
- ステップ 1** [Cisco Unified CM の管理 (Cisco Unified Communications Manager Administration)] で、[コールルーティング (Call Routing)] > [ルート/ハント (Route/Hunt)] > [ルートパターン (Route Pattern)] を選択します。
- ステップ 2** [新規追加 (Add New)] を選択します。

- ステップ 3** Visual Voicemail パイロット番号の数値を [ルート パターン (Route Pattern)] フィールドに入力します。
- ステップ 4** (任意) 説明を [説明 (Description)] フィールドに入力します (たとえば「Visual Voicemail Reverse TRAP Route Pattern」)。
- ステップ 5** *Cisco Unity Connection* クラスタのみ : [ゲートウェイ/ルート リスト (Gateway/Route List)] リストボックスで、適切な Connection サーバと関連付けられているルート リストを選択します。
その他のすべてのボイスメール コンフィギュレーション : [ゲートウェイ/ルート リスト (Gateway/Route List)] リストボックスで、ボイスメール サービスのルート リストを選択します。
- ステップ 6** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 7** Visual Voicemail パイロット番号をコールします。ボイスメール システムからのメッセージが聞こえる場合は、Visual Voicemail パイロット番号およびルート パターンの作成に成功しています。

ボイスメール Web サービスの設定方法

この項では、Cisco Unity Connection に関して、および Cisco Unity に関しての 2 つのトピックについて説明します。お使いのボイスメール製品に該当する項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection でのボイスメール Web サービスの設定」 (P.4-5)
- 「Cisco Unity 8.0 以降におけるボイスメール Web サービスの設定」 (P.4-6)

Cisco Unity Connection でのボイスメール Web サービスの設定

Cisco Unity Connection をインストールすると、ボイスメール Web サービスが自動的にインストールされます。Cisco Unity Connection で複数のボイスメール Web サービスを設定する必要があります。

手順

- ステップ 1** [Cisco Unity Connection の管理 (Cisco Unity Connection Administration)] で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [接続管理 (Connection Administration)] を選択します。
- ステップ 2** 次のボイスメール Web サービス設定の値を入力します。

フィールド	設定
アプリケーションは Cisco Unity Connection パスワードをキャッシュ可能 (Applications Can Cache the Cisco Unity Connection Password)	このオプションを選択すると、Visual Voicemail はユーザの内線および数値パスワードをキャッシュできます。ユーザがサインイン オプション [サインインの状態保持 (Keep me signed in)] を使用できるようにする場合は必須です。
ボイスメールのパイロット番号 (Pilot Number for Voice Mail)	ボイスメール サービスのディレクトリ番号を入力します。

フィールド	設定
セッションタイムアウト(秒) (Session Timeout (in Seconds))	この値が 300 に設定されていることを確認します。
TRAP 接続のパイロット番号 (Pilot Number for TRAP Connections)	Visual Voicemail のリバーストラップパイロット番号を入力します。

ステップ 3 [保存 (Save)] を選択します。

Cisco Unity 8.0 以降におけるボイスメール Web サービスの設定

Cisco Unity 8.0 以降をインストールすると、ボイスメール Web サービスが自動的にインストールされます。Cisco Unity で複数のボイスメール Web サービスを設定できます。

手順

- ステップ 1** Cisco Unity Tools Depot を開始します。
- ステップ 2** [管理ツール (Administration Tools)] を選択し、[詳細設定ツール (Advanced Settings Tool)] をダブルクリックします。
- ステップ 3** Unity の設定ペインで、「VMWS -」で始まる設定まで下にスクロールします。
- ステップ 4** 次のボイスメール Web サービス設定の値を確認します。これらの値はデフォルト値のままにすることを推奨します。

設定	説明
VMWS - クライアント資格情報のキャッシュを許可する (VMWS - Allow Client Credential Caching)	デフォルトでは、この設定は 1 であり、Visual Voicemail はユーザの内線および数値パスワードをキャッシュできます。パスワードを保存するオプションをユーザが使用できるようにする場合は必須です。設定をゼロに変更すると、パスワードを保存するオプションが無効になります。
VMWS - コールタイムアウト(秒) (VMWS - Call Timeout Seconds)	デフォルトでは、この設定は 120 秒に設定されています。Cisco Unity ボイスメール ポートのアイドル状態がここで指定された時間に達すると、TRAP セッションの接続が解除されてポートが開放され、他のコールに使用できるようになります。

設定	説明
VMWS - HTTP セッションタイムアウト (分) (VMWS - HTTP Session Timeout Minutes)	デフォルトでは、この設定は 10 分に設定されています。Visual Voicemail アプリケーションのアイドル状態がここで指定された時間に達すると、ユーザは Visual Voicemail セッションからログアウトします。
VMWS - 同時要求の最大数 (VMWS - Maximum Number of Concurrent Requests)	デフォルトでは、この設定は 50 接続に設定されています。この設定により、Cisco Unity サーバで同時に許可される HTTP 要求数が決まります。パフォーマンス上の理由から、この設定は 50 のままにすることを推奨します。

ステップ 5 変更を加えた場合は、[設定 (Set)] を選択します。

[VMWS - クライアント資格情報のキャッシュを許可する (VMWS - Allow Client Credential Caching)] 設定の値を変更した場合は、Internet Information Service から VMWS Web サービスを再起動する必要があります。他の設定を変更した場合は、サービスを再起動する必要がありません。

ボイスメール サーバでのリバーストラップルールの設定方法

この項では、Cisco Unity Connection に関して、および Cisco Unity に関しての 2 つのトピックについて説明します。お使いのボイスメール製品に該当する項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection でのリバーストラップルールの設定」 (P.4-7)
- 「Cisco Unity でのリバーストラップルールの設定」 (P.4-8)

Cisco Unity Connection でのリバーストラップルールの設定

手順

- ステップ 1** [Cisco Unity Connection の管理 (Cisco Unity Connection Administration)] で [コール管理 (Call Management)] > [コールルーティング (Call Routing)] > [直接ルーティングルール (Direct Routing Rules)] を選択します。
- ステップ 2** [新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 3** [表示名 (Display Name)] フィールドにルールの名前を入力します。たとえば、**Visual Voicemail Reverse TRAP Rule** と入力します。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択して名前を保存します。
- ステップ 5** 次の手順に従って、ルーティングルール条件を作成します。
- [ルーティングルールの条件 (Routing Rule Conditions)] セクションで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
 - [発信番号 (Dialed Number)] オプションを選択します。
 - [が次と等しい (Equals)] を条件演算子のリストボックスから選択します。

- d. Visual Voicemail パイロット番号の数値を値フィールドに入力します。
 - e. [保存 (Save)] を選択して条件を保存します。
- ステップ 6** [編集 (Edit)] メニューから [直接ルーティング ルールの編集 (Edit Direct Routing Rule)] を選択します。
- ステップ 7** [発信者の送信先 (Send Caller To)] セクションで、[カンバセーション (Conversation)] オプションを選択し、リスト ボックスから [リバーストラップ (Reverse TRAP)] を選択します。
- ステップ 8** [保存 (Save)] を選択してルールを保存します。
- ステップ 9** リバーストラップルールをテストするには、Visual Voicemail パイロット番号をコールします。5～6 秒間無音になってからコールが終了する場合は、リバーストラップルールの作成に成功しています。

Cisco Unity でのリバーストラップルールの設定

手順

- ステップ 1** <http://<unityserver>/Web/SA> で Cisco Unity 管理者 Web ツールにツールアクセスします。
- ステップ 2** [コール管理 (Call Management)] セクションで [着信サービス (Call Routing)] を選択します。
- ステップ 3** 左ペインで [一般の着信サービス (Direct Calls)] を選択します。
- ステップ 4** ルーティングテーブルでルールの順序を変更し、[リバーストラップへのルーティング (Route to Reverse TRAP)] ルールが [サインイン試行 (Attempt Sign-In)] ルールよりも前になるようにします。
- ステップ 5** [リバーストラップへのルーティング (Route to Reverse TRAP)] ルールの状態を [使用可能 (Enabled)] に設定します。
- ステップ 6** Visual Voicemail パイロット番号の数値を [発信番号 (Dialed number (DNIS))] フィールドに入力します。
- ステップ 7** [移行先 (Send calls to)] リストボックスから [リバーストラップ (Reverse TRAP)] を選択します。
- ステップ 8** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 9** リバーストラップルールをテストするには、Visual Voicemail パイロット番号をコールします。5～6 秒間無音になってからコールが終了する場合は、リバーストラップルールの作成に成功しています。



注意

既存のリバーストラップルールの名前を変更しないでください。リバーストラップルールの名前を「リバーストラップへのルーティング (Route to Reverse TRAP)」から変更すると、Visual Voicemail が正しく動作しません。

メッセージインジケータ数の設定方法

この項では、Cisco Unity Connection に関して、および Cisco Unity に関しての 2 つのトピックについて説明します。お使いのボイスメール製品に該当する項を参照してください。

- 「[Cisco Unity Connection でのメッセージインジケータ数の設定](#)」(P.4-9)

- 「Cisco Unity でのメッセージ インジケータ数の設定」 (P.4-9)

Cisco Unity Connection でのメッセージ インジケータ数の設定

手順

-
- ステップ 1** [Cisco Unity Connection の管理 (Cisco Unity Connection Administration)] で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [電話システム (Phone System)] を選択します。
 - ステップ 2** [電話システム (Phone Systems)] ウィンドウで電話システムを検索します。
 - ステップ 3** 該当の電話システムを選択します。
 - ステップ 4** [送信メッセージ数 (Send Message Counts)] チェックボックスをオンにします。
 - ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。
-

Cisco Unity でのメッセージ インジケータ数の設定

個別のユーザのメッセージ数を有効にするには、Cisco Unity 管理者 Web ツールの [ユーザ (Subscribers)] > [メッセージ (Messages)] ページで [送信数 (Send Counts)] チェックボックスを選択します。一括編集ツールを使用して複数のユーザのメッセージ数を有効にするには、次の手順に従います。

手順

-
- ステップ 1** Cisco Unity サーバで、Cisco Unity Depot Tools を開始します。
 - ステップ 2** [管理ツール (Administration Tools)] を展開し、[BulkEdit] をダブルクリックします。
 - ステップ 3** [ユーザ (Subscribers)] を選択し、[次へ (Next)] をクリックします。
 - ステップ 4** [ユーザの選択 (Select Users)] から代行内線番号を指定するユーザのカテゴリを選択します。
 - ステップ 5** [グリッドへのユーザの追加 (Add Subscribers to Grid)] を選択します。
 - ステップ 6** ユーザのリストで、代行内線番号を指定するユーザのチェックボックスをオンにします。
 - ステップ 7** [次へ (Next)] を選択します。
 - ステップ 8** [メッセージ (Messages)] タブを選択します。
 - ステップ 9** [送信メッセージ数 (Send Message Counts)] フィールドで、[真 (TRUE)] を選択します。
 - ステップ 10** [次へ (Next)] を選択します。
 - ステップ 11** [ユーザの更新 (Update Subscribers)] を選択します。
 - ステップ 12** エラーが報告される場合は、[OK] を選択して出力ログ ファイルを表示します。そうでない場合は、[キャンセル (Cancel)] を選択します。
 - ステップ 13** [終了 (Exit)] を選択します。
-

Connection サーバ間の Web サービス要求の分散 (Cisco Unity Connection クラスタのみ)

アクティブ - アクティブ クラスタ設定の 2 台の Cisco Unity Connection サーバ間で Web サービス要求を均等に分散するには、DNS エイリアシングを使用します。これを行うには、次の 2 つの DNS Host(A) レコードを追加する必要があります。

- ホスト名 = unityCxnCluster の IP アドレス : プライマリ サーバの IP アドレス
- ホスト名 = unityCxnCluster の IP アドレス : セカンダリ サーバの IP アドレス

この 2 つのレコードを追加する場合、クラスタ DNS エイリアス *unityCxnCluster* の DNS クエリーによって、2 つの IP アドレスを交互に解決します。

Cisco Unified Communications Manager での Visual Voicemail サービスの追加方法

- 「[Visual Voicemail のサービス パラメータ](#)」 (P.4-10)
- 「[Visual Voicemail サービスの追加](#)」 (P.4-11)

Visual Voicemail のサービス パラメータ

Visual Voicemail サービス パラメータを更新するには、Visual Voicemail サービスを削除した後で、作成し直す必要があります。そのため、Visual Voicemail サービスを作成する前に、使用するサービス パラメータを決定することを推奨します。

Visual Voicemail サービスでは、次のパラメータを使用できます。

パラメータ	説明
call_connect_delay	Visual Voicemail がコールに自動応答してボイスメール サーバに接続するまでの遅延をミリ秒単位で指定します。このコールは、メッセージの再生または録音のために使用されます。 デフォルト値は 1000 ですが、Visual Voicemail を実行している IP 電話とボイスメール サーバとの間でネットワーク遅延が著しい場合は、この値を調整する必要がある可能性があります。 この値が不十分である場合、Visual Voicemail でのメッセージの再生または録音のためのコールが 5 ~ 6 秒後に切断される可能性があります。
log_level	Visual Voicemail サービスに登録する電話に対して確認する詳細度を指定します。info、error、debug の各値を入力できます。 デフォルト値 : info。
tui_key_mappings_file_url	(任意) キー マッピング ファイルの HTTP ロケーションを指定します。このパラメータの詳細については、「 Visual Voicemail のキー マッピングの設定 」の章を参照してください。
tui_key_mappings_file_version	(任意) キー マッピング ファイルのバージョン番号を指定します。このパラメータの詳細については、「 Visual Voicemail のキー マッピングの設定 」の章を参照してください。

パラメータ	説明
use_secure_https_connection	(任意) Visual Voicemail サービスでセキュリティを実装するかどうか、つまりボイス メッセージを伝送するために HTTP ではなく HTTPS を使用するかどうかを指定します。 Visual Voicemail サービスでセキュリティを実装するには、このパラメータの値を 1 に設定します。 セキュリティの詳細については、「 Cisco Visual Voicemail へのセキュリティの設定 」の章を参照してください。
voicemail_server	ボイスメール サーバのホスト名を指定します。

関連項目

- 「[Visual Voicemail サービス パラメータの更新](#)」(P.7-1)

Visual Voicemail サービスの追加

手順

- ステップ 1** [Cisco Unified CM の管理 (Cisco Unified Communications Manager Administration)] で、[デバイス (Device)] > [デバイス設定 (Device Settings)] > [IP Phone サービス (Phone Services)] を選択します。
- ステップ 2** [新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 3** [IP Phone サービスの設定 (IP Phone Services Configuration)] ウィンドウで、次のように情報を入力します。

フィールド	設定
サービス名 (Service Name)	「VisualVoicemail」と入力します。 サービス名の「Visual」と「Voice」の間にスペースを入れません。
ASCII サービス名 (ASCII Service Name)	サービス名を ASCII 文字で入力します。この名前は、電話機で Unicode 文字を表示できない場合に表示されます。
サービス URL (Service URL)	次の URL を入力します。 http://<voicemail server info>/midlets/VisualVoicemail/VisualVoicemail.jad <voicemail server info> は、ボイスメール サーバの IP アドレス、ホスト名、または DNS エイリアスです。
サービス カテゴリ (Service Category)	[Java MIDlet] を選択します。
サービス タイプ (Service Type)	[メッセージ (Messages)] を選択して、電話機の [メッセージ (Messages)] ボタンとサービスを関連付けます。
サービス ベンダー (Service Vendor)	「Cisco」と入力します。
サービス バージョン (Service Version)	このフィールドは空欄のままにします。

フィールド	設定
有効 (Enable)	このオプションを選択すると、サービスが有効になります。
エンタープライズ登録 (Enterprise Subscription)	このオプションは選択しないでください。この方法による電話機への Visual Voicemail サービスのインストールは、最も単純な電話システムのみに適しています。

ステップ 4 [保存 (Save)] を選択します。

ステップ 5 [新規パラメータ (New Parameter)] を選択して、サービスにパラメータを追加します。

フィールド	設定
パラメータ名 (Parameter Name)	このフィールドには次のテキストを入力します。 voicemail_server
パラメータ表示名 (Parameter Display Name)	パラメータの名前を入力します。この名前は、Cisco Unified Communications Manager のユーザ インターフェイスに使用されます。たとえば、「Voicemail server」と入力します。
デフォルト値 (Default Value)	Cisco Unity Connection のみ : Cisco Unity Connection クラスタが存在している場合、クラスタの DNS エイリアスを入力します。クラスタが存在していない場合は、Cisco Unity Connection サーバのホスト名を入力します。 Cisco Unity のみ : プライマリ サーバのホスト名を入力します。 この値は、管理者が電話機をこのサービスに登録するときに表示されます。 ユーザが Visual Voicemail にサインインすると、フェールオーバー時に使用できるように、使用可能なパートナー サーバのホスト名が Visual Voicemail MIDlet によってキャッシュされます。このため、このパラメータで必要なホスト名は 1 つのみです。
パラメータの説明 (Parameter Description)	説明を入力します。たとえば、「Hostname of voicemail server」と入力します。
パラメータは必須 (Parameter is Required)	このオプションを選択します。
パラメータはパスワード (Parameter is a Password)	このオプションは選択しないでください。

サービス管理の詳細については、次の URL の『Cisco Unified Communications Manager System Guide』および『Cisco Unified Communications Manager Administration Guide』を参照してください。

http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps556/prod_maintenance_guides_list.html

ステップ 6 [保存 (Save)] を選択します。

ステップ 7 [新規追加 (Add New)] を選択して、サービスにパラメータをもう 1 つ追加します。

フィールド	設定
パラメータ名 (Parameter Name)	このフィールドには次のテキストを入力します。 call_connect_delay
パラメータ表示名 (Parameter Display Name)	パラメータの名前を入力します。たとえば、「Call Connect Delay」と入力します。
デフォルト値 (Default Value)	「1000」と入力します。
パラメータの説明 (Parameter Description)	説明を入力します。たとえば、「Default call connect delay」と入力します。
パラメータは必須 (Parameter is Required)	このオプションを選択します。
パラメータはパスワード (Parameter is a Password)	このオプションは選択しないでください。

ステップ 8 [保存 (Save)] を選択します。

ステップ 9 [新規追加 (Add New)] を選択して、サービスにパラメータをもう 1 つ追加します。

フィールド	設定
パラメータ名 (Parameter Name)	このフィールドには次のテキストを入力します。 log_level
パラメータ表示名 (Parameter Display Name)	パラメータの名前を入力します。たとえば、「Log Level」と入力します。
デフォルト値 (Default Value)	このフィールドには次のテキストを入力します。 info
パラメータの説明 (Parameter Description)	説明を入力します。たとえば、「Level of logging」と入力します。
パラメータは必須 (Parameter is Required)	このオプションを選択します。
パラメータはパスワード (Parameter is a Password)	このオプションは選択しないでください。

ステップ 10 [保存して閉じる (Save And Close)] を選択します。

