



# CHAPTER 2

## Cisco Unified Communications システム上で Cisco Visual Voicemail を設定するための必須タスクの概要

この章は、4 つのタスク リストで構成されています。次のように、Cisco Visual Voicemail を Cisco Unity または Cisco Unity Connection と統合するように設定するかどうか、およびクラスタまたはネットワーク内のボイスメール サーバが単独か複数かに応じて、適切なタスク リストを使用してください。

### Cisco Unity Connection

- 「単独の Cisco Unity Connection サーバまたはネットワーク接続された Connection サーバとともに設定するためのタスク リスト」(P.2-1)
- 「1 つの Cisco Unity Connection クラスタまたはネットワーク接続された Connection クラスタ用に Visual Voicemail を設定するためのタスク リスト」(P.2-3)

### Cisco Unity

- 「単独の Cisco Unity サーバまたはネットワーク接続された Cisco Unity サーバとともに Visual Voicemail を設定するためのタスク リスト」(P.2-6)
- 「1 つの Cisco Unity フェールオーバー ペアまたはネットワーク接続された Cisco Unity フェールオーバー ペアとともに Visual Voicemail を設定するためのタスク リスト」(P.2-7)

## 単独の Cisco Unity Connection サーバまたはネットワーク接続された Connection サーバとともに設定するためのタスク リスト

このタスク リストは、1 つの Cisco Unity Connection サーバまたはネットワーク接続された複数の Connection サーバを含む Cisco Unified Communications システムに適用されます。Unified Communications システムに 1 つの Cisco Unity Connection クラスタまたはネットワーク接続された複数の Connection クラスタが含まれる場合は、「1 つの Cisco Unity Connection クラスタまたはネットワーク接続された Connection クラスタ用に Visual Voicemail を設定するためのタスク リスト」(P.2-3) を参照してください。



(注)

このタスク リストは、Cisco Unity Connection サーバと Cisco Unified CM サーバがすでに正しく設定、統合され、正常に機能していることを前提にしています。

- 必ず 「Visual Voicemail を設定する前の考慮事項」 (P.1-1) の内容をすべて読み、理解しておいてください。
- Unified Communications システムで、必要なすべてのシステム要件が満たされ、必要なすべてのソフトウェアが正しいバージョンであることを確認します。これらの要件は、次の URL にあるリリース ノートに記載されています。

[http://www.cisco.com/en/US/products/ps9829/prod\\_release\\_notes\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps9829/prod_release_notes_list.html)

- Visual Voicemail がボイスメール サーバへのリバース TRAP 接続を確立できるようにするには、Cisco Unified Communications Manager サーバ上でボイスメールパイロット番号とハントパイロットまたはルート パターンを作成します。

次のサブタスクを実行します。

- ボイスメールパイロット番号を作成します。「Visual Voicemail のボイスメールパイロット番号の作成」 (P.4-3) を参照してください。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity Connection サーバがある場合は、Connection サーバごとに一意の Visual Voicemail パイロット番号を作成します。

- ハントパイロットまたはルート パターンを作成します。「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」 (P.4-3) を参照してください。

クラスタ環境内に複数の Cisco Unified Communications Manager サーバがある場合は、Cisco Unified CM サーバごとに Visual Voicemail パイロット番号とハントパイロットまたはルート パターンを作成します。各 Cisco Unified CM サーバのパイロット番号またはルート パターンに対して同じディレクトリ番号を使用する必要があります。

- ボイスメール サーバにボイスメール Web サービスを設定します。「Cisco Unity Connection でのボイスメール Web サービスの設定」 (P.4-5) を参照してください。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity Connection サーバがある場合は、[ ボイスメール Web サービス : TRAP 接続のパイロット番号 (Voice Mail Web Service: Pilot Number for TRAP Connections) ] フィールドに、各 Connection サーバの適切な Visual Voicemail パイロット番号を入力します。Connection サーバごとに異なる Visual Voicemail パイロット番号を作成したため、この設定値はサーバごとに異なります。

- ボイスメール サーバにリバース TRAP ルールを設定します。「Cisco Unity Connection でのリバース トラブルルールの設定」 (P.4-7) を参照してください。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity Connection サーバがある場合は、Connection サーバごとにリバース TRAP ルールを設定します。各サーバの [ 発信番号 (Dialed Number) ] フィールドには、適切な Visual Voicemail パイロット番号を使用します。

- メッセージインジケータ数を設定します。「Cisco Unity Connection でのメッセージインジケータ数の設定」 (P.4-9) を参照してください。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity Connection サーバがある場合は、ネットワーク内のサーバごとにメッセージインジケータ数を設定します。

- Cisco Unified Communications Manager サーバに Visual Voicemail サービスを追加します。「Cisco Unified Communications Manager での Visual Voicemail サービスの追加方法」 (P.4-10) を参照してください。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity Connection サーバがある場合は、ネットワーク内の Connection サーバごとに Visual Voicemail サービスを作成します。

クラスタ環境内に複数の Cisco Unified Communications Manager サーバがある場合は、Cisco Unified CM サーバごとにこの手順を繰り返します。

8. オプション：Visual Voicemail にセキュリティを設定します。「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。
- ネットワーク接続された複数の Cisco Unity Connection サーバがある場合は、各 Connection サーバから tomcat 証明書をダウンロードし、すべての証明書を Cisco Unified CM サーバと IP Phone に追加します。
- クラスタ環境内に複数の Cisco Unified Communications Manager サーバがある場合は、クラスタ内の各 Cisco Unified CM サーバに tomcat セキュリティ証明書を追加する必要があります。
9. 電話機に Visual Voicemail をインストールします。「電話機への Cisco Visual Voicemail のインストール」の章を参照してください。
10. オプション：キーパッドマッピング ファイルをカスタマイズします。このファイルは、ユーザが電話機のキーパッドの数字を押したときに、どのキーでどの操作が実行されるかを定義します。「Visual Voicemail のキー マッピングの設定」の章を参照してください。
11. Visual Voicemail に関する情報をユーザに提供します。「ユーザに提供する情報」の章を参照してください。

## 1 つの Cisco Unity Connection クラスタまたはネットワーク接続された Connection クラスタ用に Visual Voicemail を設定するためのタスク リスト

このタスク リストは、1 つの Cisco Unity Connection クラスタまたはネットワーク接続された複数の Connection クラスタを含む Cisco Unified Communications システムに適用されます。Unified Communications システムに 1 つの Cisco Unity Connection サーバまたはネットワーク接続された複数の Connection サーバが含まれる場合は、「[単独の Cisco Unity Connection サーバまたはネットワーク接続された Connection サーバとともに設定するためのタスク リスト](#)」(P.2-1) を参照してください。



(注)

このタスク リストは、Cisco Unity Connection クラスタと Cisco Unified CM サーバがすでに正しく設定、統合され、正常に機能していることを前提にしています。

1. 必ず「[Visual Voicemail を設定する前の考慮事項](#)」(P.1-1) の内容をすべて読み、理解しておいてください。
2. Unified Communications システムで、必要なすべてのシステム要件が満たされ、必要なすべてのソフトウェアが正しいバージョンであることを確認します。これらの要件は、次の URL にあるリリース ノートに記載されています。  
[http://www.cisco.com/en/US/products/ps9829/prod\\_release\\_notes\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps9829/prod_release_notes_list.html)
3. Visual Voicemail がボイスメール サーバへのリバース TRAP 接続を確立できるようにするには、Cisco Unified Communications Manager サーバ上で Visual Voicemail パイロット番号とハントパイロットまたはルート パターンを作成します。また、クラスタ内のサーバごとに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 リストを作成します。  
次のサブタスクを実行します。
  - a. クラスタ内の各 Cisco Unity Connection サーバに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 リストがあることを確認します。「[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) を参照してください。

- b.** クラスタ内の Cisco Unity Connection サーバごとにハントリストまたはルートリストを作成します。「[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) を参照してください。

- c.** Visual Voicemail がボイスメールサーバへのリバース TRAP 接続を確立できるようにするには、クラスタ内の Cisco Unity Connection サーバごとに一意の Visual Voicemail パイロット番号を作成します。「[Visual Voicemail のボイスメールパイロット番号の作成](#)」(P.4-3) を参照してください。

クラスタ環境内に複数の Cisco Unified Communications Manager サーバがある場合は、Cisco Unified CM サーバごとに Visual Voicemail パイロット番号を作成します。各 Cisco Unified CM サーバのパイロット番号に対して同じディレクトリ番号を使用する必要があります。

- d.** 各 Visual Voicemail パイロット番号に対するハントパイロットまたはルートパターンを作成します。「[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](#)」(P.4-3) を参照してください。

各ハントパイロットまたはルートパターンには、特定の Cisco Unity Connection サーバに対応する正しいボイスメールポートのセットを使用する必要があります。

クラスタ環境内に複数の Cisco Unified Communications Manager サーバがある場合は、Cisco Unified Communications Manager サーバごとに Visual Voicemail ハントパイロットまたはルートパターンを作成します。

- 4.** Cisco Unity Connection サーバ上で、ボイスメール Web サービスを設定します。

[ボイスメール Web サービス: TRAP 接続のパイロット番号 (Voice Mail Web Service: Pilot Number for TRAP Connections)] フィールドに、各 Cisco Unity Connection サーバの適切なリバース TRAP パイロット番号を入力する必要があります。パブリッシャサーバとサブスクリーバサーバで異なる Visual Voicemail パイロット番号を作成したため、この設定値はサーバごとに異なります。

[ボイスメール Web サービス: ボイスメールのパイロット番号 (Voice Mail Web Service: Pilot Number for Voice Mail)] に入力する値は、ボイスメールサービスのパイロット番号であるため、パブリッシャとサブスクリーバで同じ値になります。

「[Cisco Unity Connection でのボイスメール Web サービスの設定](#)」(P.4-5) を参照してください。

- 5.** Connection パブリッシャサーバに、次の 2 つのリバース TRAP ルールを設定します。

- 1 つめのルールでは、ルーティング条件の [発信番号 (Dialed Number)] フィールドにパブリッシャサーバの Visual Voicemail リバース TRAP パイロット番号を設定します。
- 2 つめのルールでは、ルーティング条件の [発信番号 (Dialed Number)] フィールドにサブスクリーバサーバの Visual Voicemail リバース TRAP パイロット番号を設定します。

これらのルールはサブスクリーバサーバに複製されるため、サブスクリーバサーバでこの設定を繰り返す必要はありません。

「[Cisco Unity Connection でのリバーストラップルールの設定](#)」(P.4-7) を参照してください。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity Connection クラスタがある場合は、ネットワーク内のパブリッシャサーバごとに 2 つのリバース TRAP ルールを作成します。

- 6.** メッセージインジケータ数を設定します。「[Cisco Unity Connection でのメッセージインジケータ数の設定](#)」(P.4-9) を参照してください。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity Connection クラスタがある場合は、ネットワーク内のパブリッシャサーバごとにメッセージインジケータ数を設定します。

- 7.** Web サービス要求の負荷をプライマリとセカンダリの Connection サーバに均等に分散させるため、DNS エイリアスを設定します。「[Connection サーバ間の Web サービス要求の分散 \(Cisco Unity Connection クラスタのみ\)](#)」(P.4-10) を参照してください。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity Connection クラスタがある場合は、Web サービス要求の負荷が各クラスタのプライマリ サーバとセカンダリ サーバに分散するように、各 Connection クラスタに DNS エイリアスを設定します。

8. Cisco Unified CM サーバに Visual Voicemail サービスを 1 つ作成します。次のフィールドには、ホスト名として DNS エイリアスを使用します。

- サービスの [ サービス URL (Service URL) ]
- voicemail\_server パラメータの [ デフォルト値 (Default Value) ]

クラスタ DNS エイリアスという用語は、1 つのクラスタとして機能する 2 つの Cisco Unity Connection サーバを指しています。つまり、どちらのサーバも Visual Voicemail からのコールや Web サービス要求をアクティブに受信します。

voicemail\_server パラメータにクラスタ DNS エイリアスを使用すると、Visual Voicemail アプリケーションはラウンドロビン方式で Cisco Unity Connection サーバを使用します。ユーザが Visual Voicemail アプリケーションにサインインすると、パートナー サーバのホスト名が、使用される Cisco Unity Connection サーバから Visual Voicemail アプリケーションに自動的に提供されます。パートナーのホスト名は、Visual Voicemail アプリケーションによってローカルにキャッシュされ、元のサーバが使用不可能になったシナリオで使用されます。

「Cisco Unified Communications Manager での Visual Voicemail サービスの追加方法」(P.4-10) を参照してください。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity Connection クラスタがある場合は、ネットワーク内の Connection クラスタごとに 1 つの Visual Voicemail サービスを作成します。

クラスタ環境内に複数の Cisco Unified Communications Manager サーバがある場合は、Cisco Unified CM サーバごとにこの手順を繰り返します。

9. オプション : Visual Voicemail にセキュリティを設定します。両方の Connection サーバから tomcat 証明書をダウンロードし、両方の証明書を Cisco Unified CM サーバと IP Phone に追加する必要があります。「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。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity Connection クラスタがある場合は、すべての Connection サーバから tomcat 証明書をダウンロードし、すべての証明書を Cisco Unified CM サーバと IP Phone に追加する必要があります。

クラスタ環境内に複数の Cisco Unified Communications Manager サーバがある場合は、クラスタ内の各 Cisco Unified CM サーバに tomcat 証明書を追加します。

10. 電話機に Visual Voicemail をインストールします。「電話機への Cisco Visual Voicemail のインストール」の章を参照してください。

11. (任意) キーパッドマッピングファイルをカスタマイズします。このファイルは、ユーザが電話機のキーパッドの数字を押したときに、どのキーでどの操作が実行されるかを定義します。「Visual Voicemail のキー マッピングの設定」の章を参照してください。

12. Visual Voicemail に関する情報をユーザに提供します。これらの情報は、「ユーザに提供する情報」に記載されています。

# 単独の Cisco Unity サーバまたはネットワーク接続された Cisco Unity サーバとともに Visual Voicemail を設定するためのタスク リスト

このタスク リストは、1 つの Cisco Unity Connection サーバまたはネットワーク接続された複数の Cisco Unity サーバを含む Cisco Unified Communications システムに適用されます。Unified Communications システムに 1 つの Cisco Unity フェールオーバー ペアまたはネットワーク接続された複数の Cisco Unity フェールオーバー ペアが含まれる場合は、「[1 つの Cisco Unity フェールオーバー ペアまたはネットワーク接続された Cisco Unity フェールオーバー ペアとともに Visual Voicemail を設定するためのタスク リスト](#)」(P.2-7) を参照してください。



**(注)** このタスク リストは、Cisco Unity サーバと Cisco Unified CM サーバがすでに正しく設定、統合され、正常に機能していることを前提にしています。

- 必ず「[Visual Voicemail を設定する前の考慮事項](#)」(P.1-1) の内容をすべて読み、理解しておいてください。
- Unified Communications システムで、必要なすべてのシステム要件が満たされ、必要なすべてのソフトウェアが正しいバージョンであることを確認します。これらの要件は、次の URL にあるリース ノートに記載されています。

[http://www.cisco.com/en/US/products/ps9829/prod\\_release\\_notes\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps9829/prod_release_notes_list.html)

- Visual Voicemail がボイスメール サーバへのリバース TRAP 接続を確立できるようにするには、Cisco Unified Communications Manager サーバ上でボイスメール パイロット番号とハント パイロットまたはルート パターンを作成します。

次のサブタスクを実行します。

- ボイスメール パイロット番号を作成します。「[Visual Voicemail のボイスメール パイロット番号の作成](#)」(P.4-3) を参照してください。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity サーバがある場合は、Cisco Unity サーバごとに一意の Visual Voicemail パイロット番号を作成します。

- ハント パイロットまたはルート パターンを作成します。「[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](#)」(P.4-3) を参照してください。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity サーバがある場合は、Visual Voicemail パイロット番号ごとにハント パイロットまたはルート パターンを作成します。各ハント パイロットまたはルート パターンには、特定の Cisco Unity サーバに対応する正しいボイスメール ポートのセットを使用する必要があります。

クラスタ環境内に複数の Cisco Unified Communications Manager サーバがある場合は、Cisco Unified CM サーバごとに Visual Voicemail パイロット番号とハント パイロットまたはルート パターンを作成します。各 Cisco Unified CM サーバのパイロット番号またはルート パターンに対して同じディレクトリ番号を使用する必要があります。

- ボイスメール サーバにボイスメール Web サービスを設定します。「[Cisco Unity 8.0 以降におけるボイスメール Web サービスの設定](#)」(P.4-6) を参照してください。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity サーバがある場合は、ボイスメール Web サービスの設定変更をネットワーク内の Cisco Unity サーバごとに繰り返す必要があります。

- Cisco Unity ボイスメール サーバにリバース TRAP ルールを設定します。「[Cisco Unity でのリバース トランプルルールの設定](#)」(P.4-8) を参照してください。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity サーバがある場合は、Cisco Unity サーバごとにリベース TRAP ルールを設定します。[発信番号 (Dialed Number) ] フィールドには、各サーバの適切な Visual Voicemail パイロット番号を使用します。

6. メッセージインジケータ数を設定します。「Cisco Unity でのメッセージインジケータ数の設定」(P.4-9) を参照してください。
7. Cisco Unified Communications Manager サーバに Visual Voicemail サービスを追加します。「Cisco Unified Communications Manager での Visual Voicemail サービスの追加方法」(P.4-10) を参照してください。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity サーバがある場合は、Cisco Unity サーバごとに Visual Voicemail サービスを作成します。次のフィールドには、各 Cisco Unity サーバのホスト名を使用します。

- サービスの [サービス URL (Service URL) ]
- voicemail\_server パラメータの [デフォルト値 (Default Value) ]

各サービスの [サービス名 (Service Name) ] フィールドには **VisualVoicemail** と入力する必要があります。Cisco Unified CM では、同じ名前で複数のサービスを作成できます。[サービスの説明 (Service Description) ] フィールドを使用して各サービスを区別できます。

クラスタ環境内に複数の Cisco Unified Communications Manager サーバがある場合は、Cisco Unified CM サーバごとにこの手順を繰り返します。

8. オプション: Visual Voicemail にセキュリティを設定します。「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。
9. ネットワーク接続された複数の Cisco Unity サーバがある場合は、Cisco Unity サーバごとに Visual Voicemail の証明書を取得し、すべての証明書を Cisco Unified CM サーバと IP Phone に追加します。
10. クラスタ環境内に複数の Cisco Unified Communications Manager サーバがある場合は、クラスタ内の各 Cisco Unified CM サーバに Cisco Unity サーバ用の証明書を追加する必要があります。
11. 電話機に Visual Voicemail をインストールします。「電話機への Cisco Visual Voicemail のインストール」の章を参照してください。
12. オプション: キーパッドマッピングファイルをカスタマイズします。このファイルは、ユーザが電話機のキーパッドの数字を押したときに、どのキーでどの操作が実行されるかを定義します。「Visual Voicemail のキー マッピングの設定」の章を参照してください。
13. Visual Voicemail に関する情報をユーザに提供します。「ユーザに提供する情報」の章を参照してください。

## 1つの Cisco Unity フェールオーバー ペアまたはネットワーク接続された Cisco Unity フェールオーバー ペアとともに Visual Voicemail を設定するためのタスク リスト

このタスク リストは、フェールオーバー構成で設定された 1 組の Cisco Unity サーバまたはネットワーク接続された複数の Cisco Unity フェールオーバー ペアを含む Cisco Unified Communications システムに適用されます。Unified Communications システムに単独の Cisco Unity Connection サーバまたはネットワーク接続された複数の Cisco Unity サーバが含まれる場合は、「[単独の Cisco Unity サーバまたはネットワーク接続された Cisco Unity サーバとともに Visual Voicemail を設定するためのタスク リスト](#)」(P.2-6) を参照してください。



(注)

このタスク リストは、Cisco Unity サーバと Cisco Unified CM サーバがすでに正しく設定、統合され、正常に機能していることを前提にしています。

- 必ず 「Visual Voicemail を設定する前の考慮事項」 (P.1-1) の内容をすべて読み、理解しておいてください。
- Unified Communications システムで、必要なすべてのシステム要件が満たされ、必要なすべてのソフトウェアが正しいバージョンであることを確認します。これらの要件は、次の URL にあるリリース ノートに記載されています。

[http://www.cisco.com/en/US/products/ps9829/prod\\_release\\_notes\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps9829/prod_release_notes_list.html)

- Visual Voicemail がボイスメール サーバへのリバース TRAP 接続を確立できるようにするには、Cisco Unified Communications Manager サーバ上で 1 つのボイスメール パイロット番号とハント パイロットまたはルート パターンを作成します。

次のサブタスクを実行します。

- Visual Voicemail ボイスメール パイロット番号を作成します。「Visual Voicemail のボイスメール パイロット番号の作成」 (P.4-3) を参照してください。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity フェールオーバー ペアがある場合は、Cisco Unity フェールオーバー ペアごとに一意の Visual Voicemail パイロット番号を作成します。

クラスタ環境内に複数の Cisco Unified Communications Manager サーバがある場合は、Cisco Unified CM サーバごとに Visual Voicemail パイロット番号を作成します。各 Cisco Unified CM サーバのパイロット番号に対して同じディレクトリ番号を使用する必要があります。

- Visual Voicemail パイロット番号に対するハント パイロットまたはルート パターンを作成します。「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」 (P.4-3) を参照してください。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity フェールオーバー ペアがある場合は、Cisco Unity フェールオーバー ペアごとに一意のハント パイロットまたはルート パターンを作成します。各ハント パイロットまたはルート パターンには、特定の Cisco Unity フェールオーバー ペアに対応する正しいボイスメール ポートのセットを使用する必要があります。

クラスタ環境内に複数の Cisco Unified Communications Manager サーバがある場合は、Cisco Unified Communications Manager サーバごとに Visual Voicemail ハント パイロットまたはルート パターンを作成します。

- プライマリ サーバとセカンダリ サーバの両方にボイスメール Web サービスを設定します。「Cisco Unity 8.0 以降におけるボイスメール Web サービスの設定」 (P.4-6) を参照してください。ネットワーク接続された複数の Cisco Unity フェールオーバー ペアがある場合は、ボイスメール Web サービスの設定変更をネットワーク内の Cisco Unity サーバごとに繰り返す必要があります。
- プライマリ サーバとセカンダリ サーバの両方にリバース TRAP ルールを設定します。両方のサーバの [発信番号 (Dialed Number) ] フィールドには、同じ Visual Voicemail パイロット番号を使用します。「Cisco Unity でのリバース トランプルルールの設定」 (P.4-8) を参照してください。ネットワーク接続された複数の Cisco Unity フェールオーバー ペアがある場合は、すべてのプライマリ サーバとセカンダリ サーバを含む各 Cisco Unity サーバにリバース TRAP ルールを設定します。プライマリ サーバとセカンダリ サーバの両方の [発信番号 (Dialed Number) ] フィールドには、同じ Visual Voicemail パイロット番号を使用します。
- メッセージ インジケータ数を設定します。「Cisco Unity でのメッセージ インジケータ数の設定」 (P.4-9) を参照してください。

7. Cisco Unified Communications Manager サーバに Visual Voicemail サービスを追加します。Cisco Unified Communications Manager サーバに Visual Voicemail サービスを 1 つだけ作成します。次のフィールドに、プライマリ Cisco Unity サーバのホスト名を入力します。

- サービスの [ サービス URL (Service URL) ]
- voicemail\_server パラメータの [ デフォルト値 (Default Value) ]

ユーザが Visual Voicemail にサインインすると、セカンダリ サーバのホスト名がプライマリ サーバからアプリケーションに自動的に提供されます。セカンダリ サーバのホスト名は、アプリケーションによってローカルにキャッシュされ、プライマリ サーバが使用不可能になったフェールオーバーのシナリオで使用されます。

「Cisco Unified Communications Manager での Visual Voicemail サービスの追加方法」(P.4-10) を参照してください。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity フェールオーバー ペアがある場合は、Cisco Unity フェールオーバー ペアごとに 1 つの Visual Voicemail サービスを作成します。各サービスの [ サービス名 (Service Name) ] フィールドには **VisualVoicemail** と入力する必要があります。Cisco Unified CM では、同じ名前で複数のサービスを作成できます。[ サービスの説明 (Service Description) ] フィールドを使用して各サービスを区別できます。

クラスタ環境内に複数の Cisco Unified Communications Manager サーバがある場合は、Cisco Unified CM サーバごとにこの手順を繰り返します。

8. オプション : Visual Voicemail にセキュリティを設定します。プライマリとセカンダリ両方の Cisco Unity サーバの tomcat 証明書を取得し、両方の証明書を Cisco Unified CM サーバと IP Phone に追加します。『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。

ネットワーク接続された複数の Cisco Unity フェールオーバー ペアがある場合は、すべてのプライマリ サーバとセカンダリ サーバを含む各 Cisco Unity サーバで、Visual Voicemail 用の証明書を取得します。すべての証明書を Cisco Unified CM サーバと IP Phone に追加します。

クラスタ環境内に複数の Cisco Unified Communications Manager サーバがある場合は、クラスタ内の各 Cisco Unified CM サーバに両方の Cisco Unity サーバ用の証明書を追加する必要があります。

9. 電話機に Visual Voicemail をインストールします。『電話機への Cisco Visual Voicemail のインストール』の章を参照してください。

10. オプション : キーパッドマッピング ファイルをカスタマイズします。このファイルは、ユーザが電話機のキーパッドの数字を押したときに、どのキーでどの操作が実行されるかを定義します。『Visual Voicemail のキー マッピングの設定』の章を参照してください。

11. Visual Voicemail に関する情報をユーザに提供します。『ユーザに提供する情報』の章を参照してください。

- 1つのCisco Unity フェールオーバー ペアまたはネットワーク接続されたCisco Unity フェールオーバー ペアとともにVisual Voicemail を設定するためのタスク リスト