Cisco Unity Connection サーバ間のネットワーク設定

- Unity Connection サイトの設定 （1 ページ）
- 2 つの Unity Connection サイトをリンクする （19 ページ）
- ネットワーク接続された Unity Connection サーバーにおける注目すべき動作 （28 ページ）

Unity Connection サイトの設定

このセクションでは、Cisco Unity Connection サイトをセットアップするための前提条件について説明し、セットアップに必要なすべてのタスクの概要と、それらのタスクを実行する順序を示します。 Unity Connection サイトの概念に不慣れな場合は、まず「ネットワーク概念の概要」章を一読し、その後、タスクリストと手順を見直してから、セットアップを開始します。

1 つのサイトに最大 10 の Unity Connection ロケーションをリンクできます。 ロケーションが 10 以上ある場合は、2 つのサイトをセットアップして、それらをリンクします。 （サイトをリンクするには、各サイトのすべてのサーバが Unity Connection バージョン 14 を実行している必要があります。2 つ以上のサイトをリンクすることはできません。） 手順については、「2 つの Unity Connection サイトをリンクする」項を参照してください。

Unity Connection サイトをセットアップするための前提条件

セットアップを開始する前に、サイトに参加する各サーバで以下の前提条件が満たされていることを確認してください（クラスターの場合は、パブリッシャーサーバでこれらの前提条件を確認してください）。

- サーバーは、「Cisco Unity Connection リリース *14* のシステム要件」の「サイト内ネットワークの要件」にリストされている要件を満たす必要があります (入手先: https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/requirements/b_14cucsysreqs.html)。
- Unity Connection は既にインストールされています。

- ネットワーク接続されたサーバーは、TCP/IP ポート 25 (SMTP) または SMTP メッセージ経由で直接アクセスでき、SMTP スマートホスト経由でルーティングできます。
- Unity Connection クラスタの場合は、パブリッシャサーバーが停止した場合に、スマートホストがクラスタの SMTP ドメインがパブリッシャサーバーとサブスクライバサーバーの両方で解決でき、メッセージトラフィックがクラスタサブスクライバサーバーに到達できるように構成する必要があります。

また、Unity Connection をセットアップする前に、『*Cisco Unity Connection* リリース *14* 向けシステム アドミニストレーション ガイド』の「通話管理」章、「ダイヤルプラン」項の概念を理解しておく必要があります (入手先: https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/administration/guide/b_14cucsag.html)。

Unity Connection サイトの設定に関するタスクリスト

このタスクリストを使用して、Unity Connection サーバーまたはクラスタ間でネットワークサイトをセットアップします。 相互参照により、詳細な手順を参照できます。

Unity Connection クラスタを使用している場合は、パブリッシャサーバー上でのみタスクを実行します。

1. ネットワーク導入のアプローチを決定し、サイトの構成に必要な情報を収集します。「導入の意思決定とサイトのセットアップに必要な情報の収集」項を参照してください。
2. サイトに接続する各サーバーの表示名を確認し、固有でない場合やより分かりやすい名前にしたい場合は、表示名を変更します。また、サイトに接続する各サーバーの SMTP ドメインを確認して、固有でない場合は、ドメインを変更します。「各 Unity Connection サーバーに、固有の表示名と SMTP ドメインが設定されていることを確認する」項を参照してください。

   サーバの表示名がサイト上の他のサーバの表示名と一致する場合、そのサーバはサイトに参加できません。 同様に、SMTP ドメインがサイト上の別のサーバの SMTP ドメインと一致する場合、そのサーバはサイトに参加できません。
3. まず、2 つの Unity Connection サーバーをリンクしてサイトを作成し、その他のサーバーをサイト内の任意のロケーションにリンクします。 「Unity Connection サーバーをサイト内リンクにリンクする」項を参照してください。
4. サイト内の任意のサーバーに、別のサーバーからの SMTP メッセージを送受信するためのスマートホストが必要な場合は (たとえば、ファイアウォールがサーバーを分離している場合や、サーバーが Unity Connection クラスタの一部である場合など)、スマートホストを構成して、該当するロケーションがホスト経由でルーティングできるように構成します。 「スマートホストの設定」セクションを参照してください 。

（注） サイトに追加した各 Unity Connection クラスタの場合は、パブリッシャサーバーが停止した場合に、その他のすべてのロケーションがスマートホスト経由でクラスタにルーティングし、メッセージトラフィックがクラスタサブスクライバサーバーに到達できるように構成する必要があります。 (また、スマートホストがクラスタの SMTP ドメインをパブリッシャサーバーとサブスクライバサーバーの両方に解決できるように構成します)。

5. ネットワークに追加した各クラスタの場合は、ネットワーク上のほかのすべてのロケーションの IP アクセスリストにサブスクライバサーバーの IP アドレスを追加します。これにより、パブリッシャサーバーがダウンした場合でも、ほかのロケーションがサブスクライバサーバーからのメッセージトラフィックを受信できるようになります。「クラスタサブスクライバサーバーへの SMTP アクセスを構成する」項を参照してください。
6. 拠点間でレプリケーションが完了していることを確認してください。2-11 ページの「サイト内のレプリケーションステータスを確認する」項を参照してください。
7. そのロケーションをホームとするユーザーが別のロケーションのユーザーを宛て先指定できるように各ロケーションの検索スペースを構成します。2-12 ページの 「Unity Connection サイト向けの検索スペースを構成する」項を参照してください。
8. メッセージの送信先が誤ってしまうことがないよう、サイトを保護してください。2-12 ページの「Unity Connection サイトをセキュリティで保護する」項を参照してください。
9. 必要に応じて、サーバ間連携機能を設定します。「サーバー間サインイン、転送およびライブ返信」章を参照してください。
10. サイトをテストしてください。2-12 ページの「サイト内セットアップをテストする」項を参照してください。
11. 必要に応じて、サイト全体の All Users 分散リストをセットアップします。2-14 ページの「サイト全体の Voicemail Users 分散リストを作成する」項を参照してください。
12. サイト内のサーバが以前にネットワーク内の他のサーバ上の VPIM ロケーションとして構成されていた場合は、使用されていない VPIM ロケーションを削除してください。2-15 ページの「未使用の Unity Connection VPIM ロケーションと連絡先を消去する」項を参照してください。
13. まだ設定していない場合は、VPIM ネットワーキングを設定して、Unity Connection ロケーションをほかの VPIM 対応音声メッセージシステムに接続します。「VPIM ネットワーク」章を参照してください。
14. 必要に応じて、どのユーザーがどのロケーションをホームにしているかを示すマッピングを作成します。2-15 ページの「ユーザーをホームロケーションにマッピングする」項を参照してください。
15. オプションとして、Unity Connection 14 を実行している拠点を含む大規模なサイトがある場合は、これらの拠点の Unity Connection デジタル ネットワーク レプリケーション エージェント サービス間の通信を調整する必要がある場合に備えて、Cisco Unity Connection

Administration の [システム設定] > [詳細設定] > [サイト内ネットワーク] ページにある詳細設定を確認してください。

また、Unity Connection Administration の [システム設定] > [SMTP 設定] > [サーバ] ページの [同時受信接続数の制限] フィールドと [同時送信接続数の制限] フィールドは、レプリケーションエージェントに影響します (また、ユーザ間のサイト内メッセージングや、メッセージ送信に SMTP を使用するその他の機能にも影響します)。

Unity Connection サイトの設定手順

導入の意思決定とサイトのセットアップに必要な情報の収集

サイトの構築を開始する前に、以下の点について計画を立て、必要な情報を収集してください。

- ネットワークに、Unity Connection サイトの接続の前提条件を満たさない音声メッセージサーバーが含まれるが、Voice Profile for Internet Mail (VPIM) プロトコル (例: Cisco Business Edition、Unity Connection サーバー、その他の VPIM 対応システム) をサポートしている場合、VPIM ネットワークを使用して接続します。

  以下の方法に従います。

  - サーバーがすでにVPIM 用に構成されていない限り、最初に、サイトをセットアップしてから、VPIM ネットワークをセットアップします。
  - サイト内で 1 つの Unity Connection ロケーションを選択し、VPIM ロケーションと連絡先の構成を処理します。 このロケーションは、「ブリッジヘッド」と呼ばれます。VPIM ロケーションと連絡先オブジェクトは、ブリッジヘッドからデジタルでネットワークせつぞくされたすべての Unity Connection ロケーションにレプリケートされます。これにより、これらのロケーションは、VPIM メッセージをアドレス指定できます。ネットワーク接続されたロケーションはその後、メッセージを配信用のブリッジヘッドからリモート音声メッセージサーバーに転送します。 これらのオブジェクトを単一の場所から管理することで、メンテナンスタスクが簡素化され、ユーザがメッセージの宛先を指定しようとするときに混乱を招く可能性がある連絡先情報の潜在的な重複を回避できます。
  - サイトに接続する複数のシステムで VPIM ロケーションがすでに構成されている場合は、サイトをセットアップする前に、重複する VPIM ロケーションを 1 台のサーバーを除くすべてのサーバーから削除します。 手順については、「VPIM ロケーションを削除する」項を参照してください。
  - VPIM ロケーションを Unity Connection サイトに移行する場合 (たとえば、VPIM ネットワークを使用して 2 つ以上の Unity Connection サーバーを接続し、サーバーを Unity Connection 14 にアップグレードした場合など)、まず Unity Connection サイトをセットアップします。 ディレクトリのレプリケートが完了し、Unity Connection ロケーション間でのメッセージ交換のテストが完了したら、移行されたサーバーとそのユーザを表す VPIM ロケーションと VPIM 連絡先を削除します。 タスクリストは、そのタスクを実行するタイミングをリマインドします。

- デフォルトでは、すべての Unity Connection のロケーション (サーバまたはクラスター) に、事前定義されたシステム分散リストがいくつか含まれています。これらのリストは変更できますが、削除できません。 これらのリストの名前を、各ロケーションで一意になるように変更していない場合、または名前がロケーション間で同じその他のリストを追加した場合は、初期レプリケーション中に、各ロケーションは、ローカルリストの名前と重複しているリモートリストの表示名にリモートサーバーの名前を追加します。 (デフォルトのリストは、All Voicemail Users、Undeliverable Messages、All Voicemail-Enabled Contacts です)。 これは、ローカルユーザーがこれらのリモートリストを宛先指定しようとした際に混乱を招く可能性があります。

  この問題を解決するには、以下のいずれかの方法を使用します。

  - 各ロケーションで個別にリストを維持する場合は、ホームロケーションの各リストの名前を変更できます。これにより、名前が固有になり (例:「<Location Name> の All Voicemail Users」)、ユーザーに各サーバーの新しいリスト名を周知できます。 この方法を選択する場合は、各リストの記録名を変更して、その情報源を示すようにしてください。
  - あるいは、サイトの設定後、ネットワーク上のすべての拠点にいるすべてのユーザを含むマスターリストを作成することもできます。 タスクリストには、このタスクをいつ、どのように実行するかについての指示が含まれています。

- Unity Connection ユーザーデータを LDAP ディレクトリのユーザーデータと同期する場合は、サイトをセットアップする前に、Unity Connection と LDAP ディレクトリを統合し、テストやトラブルシューティングを簡易化する必要があります。
- ネットワークに参加する各サーバについて、以下の情報をメモしておいてください。
  - サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名（FQDN）。
  - システム管理者ロールに割り当てられているユーザアカウントのユーザ名とパスワード。
  - このサーバーに通話を転送するためにサーバー間サインインまたは転送がほかのサーバーで構成されている場合、ほかのサーバーがこのサーバーを呼び出すためのダイヤル文字列。

各 Unity Connection Server に固有の表示名と SMTP ドメインがあることを確認する

Unity Connection サイトに接続する各 Unity Connection サーバーには、一意の表示名が必要です。表示名は、Unity Connection ロケーション間および VPIM のロケーション間で一意である必要があります。表示名が一意でない場合、サーバはサイトに参加できません。Unity Connection を新規インストールする場合、表示名は通常、サーバーのホスト名と同じです。ただし、表示名を変更した場合や、デフォルトの表示名として「Local VMS」を使用する Unity Connection 2.x からサーバーをアップグレードした場合は、ネットワーク上のほかのロケーションと重複しない表示名に変更する必要があります。

ヒント 各サーバーには、説明的で、Cisco Unity Connection Administration の組織内ですべてのロケーションを表示したときに、その場所を識別しやすい表示名を選択します。

サイトに接続する各 Unity Connection サーバーは、Unity Connection ロケーション間および VPIM ロケーション間において、それぞれ固有の SMTP ドメインを持つ必要があります。 デフォルトでは、SMTP ドメインはインストール時にサーバーのホスト名を含むように設定されるため、一意性が確保されます。 ただし、複数のサーバーの SMTP ドメインが同じ値に変更されている場合は、サーバーをサイトに接続する前に、ドメインを固有の値に変更する必要があります。

サーバを VPIM ネットワークからサイト内ネットワークまたはサイト間ネットワークに移行する場合、サーバの表示名または SMTP ドメインが、サーバ用に設定されている VPIM の場所と重複している可能性があります。 ドメイン名が重複している場合は、移行中に VPIM の場所へのメッセージ送信を中断する必要があります。これは、VPIM の場所の SMTP ドメインを変更するか、VPIM の場所を削除することによって行います。 (VPIM ロケーションを削除するには、「VPIM ロケーションを削除する」項を参照してください)。

各 Unity Connection サーバを検証するには、以下の手順を実行してください。

手順

ステップ 1 最初のサーバの表示名を確認してください。

a) 最初のサーバーの Cisco Unity Connection Administration で、**[ネットワーク]**、**[ロケーション]** の順に選択します。

b) [ロケーションを検索]ページで、ローカルサーバーの表示名をメモします。 後で参照できるように、すべての表示名のリストを作成してください。

ステップ 2 最初のサーバの SMTP ドメインを確認してください。

a) **[システム設定]** > **[SMTP設定][サーバー]** の順に選択します。

b) SMTP サーバ設定ページで、ローカルサーバの SMTP ドメインを確認してください。

ステップ 3 ローカルサーバ上にホストされているすべての VPIM ロケーションの表示名と SMTP ドメイン名を確認してください。

a) ネットワークを展開して、 **VPIM**を選択します。

b) 「VPIM ロケーションの検索」ページで、各 VPIM ロケーションの表示名を確認してください。

c) 表の最初の VPIM ロケーションを選択します。 VPIM ロケーションの編集ページで、VPIM ロケーションの SMTP ドメイン名をメモしてください。

d) **[次へ]** を選択し、次の VPIM ロケーションの SMTP ドメイン名をメモします。

e) 残りの各 VPIM ロケーションに対して、手順 3d を繰り返します。

ステップ 4 サイトに接続している各ロケーションに対して、手順 1 から手順 3 を繰り返します。

ステップ 5 場所の表示名が他の場所の表示名と重複する場合、または名前をより分かりやすいものに変更したい場合は、いずれかの表示名を変更してください。

- Unity Connection の場所の表示名を変更するには、 手順 6に従ってください。
- VPIM ロケーションの表示名を変更するには、 手順 7 に従います。
- 表示名がすべて一意の場合は、 手順 9 に進んでください。

ステップ 6 Unity Connection ロケーションの表示名を変更する:

a) 表示名を変更するサーバーで、**[ネットワーク] [ロケーション]** の順に選択します。
b) ローカルサーバの表示名を選択してください。
c) [ロケーションを編集] ページで、表示名の値を変更し、**[保存]** を選択します。

ステップ 7 VPIM ロケーションの表示名を変更するには：

a) VPIM ロケーションがホームにしているサーバーで、**[ネットワーク]**、**[VPIM]** の順に選択します。
b) 「VPIM ロケーションの検索」ページで、変更したいロケーションの表示名を選択します。
c) [VPIMロケーションを編集] ページで、表示名の値を編集し、**[保存]** を選択します。

ステップ 8 表示名の競合が残っている場合は、各競合を解決するために、必要に応じて手順 5 を繰り返してください。 #unique_25 unique_25_Connect_42_ID-2291-000000e1 （6 ページ）

ステップ 9 サーバーの SMTP ドメインが別のロケーションのドメインと競合する場合は、いずれかのドメイン名を変更します。

- Unity Connection ロケーションの SMTP ドメインを変更するには、手順 10を実行します。
- VPIM ロケーションの SMTP ドメイン名を変更するには、 手順 11に従ってください。

ステップ 10 Unity Connection ロケーションの SMTP ドメインを変更する:

a) **[システム設定]** > **[SMTP構成]** > **[サーバー]** の順に選択します。
b) [SMTPサーバー構成] ページで、**[SMTPドメインを変更]** を選択して、[SMTPドメイン] フィールドの値を変更して、**[保存]** を選択します。
c) 変更を確定するには、 **OK** を選択してください。

ステップ 11 VPIM ロケーションの SMTP ドメイン名を変更するには：

a) VPIM ロケーションがホームにしているサーバーで、**[ネットワーク]**、**[VPIM]** の順に選択します。
b) SMTP ドメイン名を変更したい VPIM ロケーションの表示名を選択してください。
c) VPIM ロケーションの編集ページで、SMTP ドメイン名フィールドの値を変更し、 **保存を選択します**。

VPIM ロケーションの SMTP ドメイン名を変更すると、リモート音声メッセージングシステムとのメッセージングに支障が生じる可能性があります。

ステップ 12 残りの SMTP ドメインが競合している場合は、必要に応じて手順 9 を繰り返して各競合を解決します。

Unity Connection Servers をサイト内リンクでリンクする

Unity Connection サイトを作成するには、まずサイト内リンク経由で 2 つのサーバーをリンクすることから始めます。 各サーバーは、新しいサイト内のロケーションとなります。 （Unity

Connection クラスターがサイトにリンクされると、そのクラスターはサイト内の 1 つのロケーションとしてカウントされます。）

Unity Connection サーバーを、2 つ以上のロケーションの既存の Unity Connection サイトに追加する際は、サーバーをそのサイトの 1 つのロケーションにリンクします。追加するサーバーは、そのサイトのその他のすべてのロケーションの一覧を受信し、各ロケーションと情報を交換し、各ロケーションとの間でディレクトリ情報をレプリケートします。

このセクションには2つの手順が含まれています。 まず最初の手順を実行してください。Cisco Unity Connection Administration で最初の手順でサーバが正常にリンクされたことが示されない場合は、2番目の手順を実行してください。 その後、サイトを追加するその他の各サーバーに対してこのプロセスを繰り返します。

2 つの Unity Connection サーバーを自動接続する

手順

ステップ 1 (いずれかのサーバーの) Cisco Unity Connection Administration で、**[ネットワーク]** > **[リンク]** > **[サイト内リンク]** の順に選択します。 (Cisco Unity Connection で、**[ネットワーク]**、**[Unity Connectionロケーション]** の順に選択します)。

ステップ 2 **[サイトに接続]** を選択します。 （Unity Connection で、「Unity Connection ネットワークに参加」を選択してください。）

ステップ 3 [サイトに接続] ページで、**[サイトに自動接続]** を選択します。 (Unity Connection の [Unity Connectionネットワークに接続] ページで、**[ネットワークに自動接続]** を選択します)。

ステップ 4 「リモートロケーション」フィールドに、サイトを作成するために接続する 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。

ステップ 5 [リモートユーザー名] フィールドに、[リモートロケーション] フィールドで指定したロケーションの管理者のユーザー名を入力します。 管理者ユーザアカウントには、システム管理者ロールを割り当てる必要があります。

ステップ 6 [リモートパスワード] フィールドに、[リモートユーザー名] フィールドで指定した管理者のパスワードを入力します。

ステップ 7 **[サイトに自動接続]** を選択します。 (Unity Connection で、**[ネットワークに自動接続]** を選択します)。

ステップ 8 確認を求められたら、**OK** を選択してください。 ステータス メッセージに、ネットワークへの接続が成功し、Unity Connection デジタル ネットワーク レプリケーション エージェントをアクティブ化して起動する必要があると表示されている場合は、 手順 9 に進んでください。 そうでない場合は、この手順の残りの部分をスキップして、「2 つの Unity Connection サーバーに手動で接続する」手順に進みます。

ステップ 9 いずれかのサーバーの Cisco Unity Connection Serviceabilityで、**[ツール]** > **[サービス管理]** の順に選択します。 (Cisco Unity Connection Serviceability の使用に関しては、『*Cisco Unity Connection Serviceability* リリース *14* 向けアドミニストレーション ガイド』を参照してください (入手先: https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/serv_administration/guide/b_14cucservag.html))。

ステップ 10 [サーバー] リストで、[Unity Connectionサーバー]、**[移動]** の順に選択します。

ステップ 11 [オプションサービス] で、[Connection Digital Networking Replication Agent] を見つけて、**[アクティブ化]** を選択します。

ステップ 12 別のサーバーに対して、手順 9 から手順 11 を繰り返します。

2 つの Unity Connection サーバーを手動で接続する

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration (いずれかのサーバー上の) で、**[ネットワーク]** >**[リンク]** > > > **[サイト内リンク]** の順に選択します。 このサーバは以降の手順において第 1 サーバと呼ばれ、もう一方のサーバは第 2 サーバと呼ばれます。 (Unity Connection 7.x では、 **Networking** を展開し、 **Unity Connection Locations** を選択します。)

ステップ 2 **[サイトに接続]** を選択します。 (Unity Connection 7.x で、**[Unity Connectionネットワークを接続]** を選択します)。

ステップ 3 [サイトに接続] ページで、**[サイトを手動接続]** を選択します。 (Unity Connection 7.x で、**[ネットワークを手動接続]** を選択します。)

ステップ 4 **[ダウンロード]** を選択して、最初のサーバー構成ファイルを、ハードドライブ上のロケーションまたは、2 つ目のサーバーにファイルをコピーするために使用するメディアに保存します。

ステップ 5 2 つ目のサーバーで Unity Connection Administration を参照します。

ステップ 6 2 つ目のサーバーの Unity Connection Administration で、**[ネットワーク]** > **[リンク]** > > **[サイト内リンク]** の順に選択します。 (Unity Connection 7.x で、**[ネットワーク]**、**[Unity Connectionロケーション]** の順に選択します)。

ステップ 7 **[サイトに接続]** を選択します。 (Unity Connection 7.x で、**[Unity Connectionネットワークを接続]** を選択します)。

ステップ 8 [サイトに接続] ページで、**[サイトを手動接続]** を選択します。 (Unity Connection 7.x で、**[ネットワークを手動接続]** を選択します。)

ステップ 9 **[ダウンロード]** を選択して、2 つ目のサーバー構成ファイルを、ハードドライブ上のロケーションまたは、2 つ目のサーバーにファイルをコピーするために使用するメディアに保存します。

ステップ 10 [アップロードするリモート構成ファイルを選択] フィールドで、**[参照]** を選択して、手順 4 の 1 つ目のサーバーからダウンロードした構成ファイルのコピーを参照します。

ステップ 11 [アップロード（Upload）]を選択します。

ステップ 12 1 つ目のサーバーの Unity Connection Administration の [アップロードするリモート構成ファイルを選択] フィールドで、**[参照]** を選択し、手順 9 の 2 つ目のサーバーからダウンロードした構成ファイルのコピーを参照します。

ステップ 13 [アップロード（Upload）]を選択します。

ステップ 14 いずれかのサーバーの Cisco Unity Connection Serviceabilityで、**[ツール]** > **[サービス管理]** の順に選択します。

ステップ 15 [サーバー] リストで、[Unity Connectionサーバー]、**[移動]** の順に選択します。

ステップ 16 [オプションサービス] で、[Unity Connection Digital Networking Replication Agent] を見つけて、**[アクティブ化]** を選択します。

ステップ 17 別のサーバーに対して、手順 14 から手順 16 を繰り返します。

スマートホストを構成する

SMTP は、サイト内の Unity Connection サイト間でディレクトリ情報とメッセージの両方を送信するために使用されます。

サイト内の任意のロケーションのペアが直接 SMTP メッセージを送受信できない場合 (ファイアウォールがサーバーを分離している場合など)、これらのロケーションが、SMTP スマートホスト経由でこれらのメッセージをルーティングするように構成する必要があります。

さらに、サイトに追加した各 Unity Connection クラスタの場合、その他すべてのネットワークロケーションがスマートホスト経由でクラスタにルーティングするように構成し、パブリッシャサーバーがダウンしている際に、メッセージトラフィックがクラスタサブスクライバサーバーに到達できるようにします。また、スマートホストが、クラスタの SMTP ドメインがパブリッシャサーバーとサブスクライバサーバーの両方に解決できるように構成する必要があります。 例えば、ネットワークには 1 台のスマートホストと、以下の 3 つの拠点があるとします。

- クラスタメンバーではない ServerA
- クラスター 1 は、パブリッシャーである ServerB とサブスクライバーである ServerC で構成されています。
- クラスター 2 は、パブリッシャーである ServerD とサブスクライバーである ServerE で構成されています。

Unity Connection サイトを作成するには、ServerA、ServerB、ServerD を接続して、サイトを構成します。 次の点に注意してください。

- ServerA 上で、ServerB（クラスター 1 を表す）と ServerD（クラスター 2 を表す）の Unity Connection の場所を設定し、スマートホストを経由してルーティングするようにします。
- ServerB (クラスタ 1 パブリッシャー) 上で、ServerD (クラスタ 2 を表す) の Unity Connection ロケーションをスマートホスト経由でルーティングするように構成します。
- ServerD（クラスタ 2 のパブリッシャー）上で、ServerB（クラスタ 1 を表す）の Unity Connection の場所を設定し、スマートホストを経由してルーティングするようにします。
- スマートホスト上で、クラスタ 1 の SMTP ドメイン名が ServerB と ServerC の両方の IP アドレスに解決するように構成します (たとえば、DNS MX レコードの使用など)。 また、クラスタ 2 の SMTP ドメイン名が ServerD と ServerE の両方に解決するように構成します。

スマートホスト経由で他の場所にルーティングする必要がある各サーバに対して、以下のタスクを実行してください。

1. Unity Connection サーバーからのメッセージを受け入れるように SMTP スマートホストを設定します。 サイトに Unity Connection クラスタが含まれている場合は、スマートホスト

が、クラスタの SMTP ドメイン名がパブリッシャサーバーとサブスクライバサーバーの両方の IP アドレスに解決するよう構成します。 使用している SMTP サーバアプリケーションのドキュメントを参照してください。

2. スマートホストにメッセージをリレーするように Unity Connection サーバーを設定する 2-9 ページの「スマートホストにメッセージを中継するための Unity Connection の設定」の手順を参照してください。

3. Unity Connection サーバーが、スマートホスト経由でメッセージをその他の Unity Connection ロケーションにルーティングするように構成します。 2-9 ページの「スマートホスト経由でロケーション間のメッセージをルーティングするように Unity Connection を構成する」を参照してください。

メッセージを Smart Host にリレーするために Unity Connection を設定する

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、**[システム設定]**、 > **[SMTP構成]**、**[スマートホスト]** の順に選択します。

ステップ 2 **[スマートホスト]** フィールドに、SMTP スマートホストサーバーの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。 (DNS が設定されている場合にのみ、サーバの完全修飾ドメイン名を入力します。)

（注）
メールボックスでの SMTP 通知の無限ループを避けるため、以下のサーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を SMTP スマートホストとして入力しないでください。

- スタンドアロンサーバの場合は localhost
- クラスターの場合のパブリッシャーサーバとサブスクライバーサーバ
- ネットワークで接続されたサーバ

ステップ 3 **保存**を選択します。

Unity Connection を構成して、ロケーション間メッセージをスマートホスト経由でルーティングする

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク]、**[ロケーション]** の順に選択します。

ステップ 2 スマートホストを経由するルーティングが必要なロケーションの名前を選択します。

ステップ 3 **[SMTPスマートホスト経由でこのリモートロケーションをルーティングする]** チェックボックスをオンにします。

ステップ 4 **保存**を選択します。

ステップ 5 スマートホスト経由でのルーティングが必要な追加の場所ごとに、 ステップ 1 から ステップ 4 を繰り返します。

クラスタ サブスクライバ サーバー用の SMTP アクセスを構成する

Unity Connection クラスタサーバペアを含むサイトを作成する場合、そのペアのうちパブリッシャーサーバのみをサイトに参加させます。 クラスタ サブスクライバ サーバーが、[プライマリ] 状態になった場合に、ネットワーク上のすべてのロケーションがそのサーバーと直接通信できるようにするため、サブスクライバサーバーからの SMTP 接続を許可するようすべてのネットワークロケーション(サブスクライバサーバーとクラスタ化されているパブリッシャサーバーを除く) を構成する必要があります。

クラスタからほかのロケーションへのルーティングがスマートホスト経由で行われない場合、パブリッシャサーバーが [プライマリ] 状態でない場合でも、ロケーションがクラスタからユーザーメッセージトラフィックを受信し続けるためには、直接 SMTP 接続が必要です。 サブスクライバサーバーとの直接的な SMTP 接続は、ディレクトリの更新には影響しません。これは、ディレクトリの更新はパブリッシャサーバーからのみ複製されるためです。

例えば、ネットワークには次の 3 つの場所があります。

- クラスタメンバーではない ServerA
- クラスター 1 は、パブリッシャーである ServerB とサブスクライバーである ServerC で構成されています。
- クラスター 2 は、パブリッシャーである ServerD とサブスクライバーである ServerE で構成されています。

サイトを作成するには、ServerA、ServerB、ServerD を一緒に接続する必要があります。 SMTP に直接アクセスするには、以下の手順が必要です。

- ServerA では、ServerC と ServerE (2 つのサブスクライバサーバー) の両方の IP アドレスを、IP アドレスアクセスリストに追加する必要があります。そうすることで、ServerA が [プライマリ] 状態である場合、どちらのサブスクライバサーバーとも通信できるようになります。
- ServerB（クラスタ 1 のパブリッシャー）では、ServerE（クラスタ 2 のサブスクライバー）の IP アドレスを IP アドレスアクセスリストに追加します。また、ServerD（クラスタ 2 のパブリッシャー）では、ServerC（クラスタ 1 のサブスクライバー）の IP アドレスを IP アドレスアクセスリストに追加します。

あるいは、各クラスタロケーションをスマートホスト経由でほかのすべてのロケーションにメッセージをルーティングするように構成することもできます。この方法を用いると、クラスタサブスクライバが [プライマリ] 状態になっている場合でも、ほかの Unity Connection ロケー

ションはクラスタサブスクライバからのSMTP接続を直接許可する必要がなくなります。これは、クラスタサブスクライバがほかのすべてのロケーションと直接ではなく、スマートホスト経由で SMTP 接続を確立するためです。 上記の例において、代替構成は以下のようになります。

- ServerB (クラスタ 1 のパブリッシャ) で、スマートホストを設定し、ServerA と ServerD (クラスタ 2 のパブリッシャ) の Unity Connection ロケーションを構成して、スマートホスト経由でルーティングするようにします。
- ServerD (クラスタ 2 のパブリッシャ) で、スマートホストを設定し、ServerA と ServerB (クラスタ 1 のパブリッシャ) の Unity Connection ロケーションを構成して、スマートホスト経由でルーティングするようにします。

スマートホスト経由のルーティングの構成方法については、2-8 ページの「スマートホストを構成する」項を参照してください。 複数のクラスタが単一のサイトに接続している場合、各クラスタは既にスマートホスト経由でほかのクラスターにメッセージをルーティングするように構成されている必要があります。この場合、追加で必要なのは、クラスターとして構成されていないサーバーに対してスマートホスト経由でルーティングするようにクラスターを構成することだけです。

クラスタ加入者サーバのダイレクト SMTP アクセスの設定

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration のネットワークロケーションで、**[システム設定]** > **[SMTP構成][サーバー]** の順に選択します。

ステップ 2 [編集] メニューで、**[IPアドレスアクセスリストを検索]** を選択します。

ステップ 3 [新規追加（Add New）]を選択します。

ステップ 4 「新しいアクセス IP アドレス」ページで、ネットワーク上の別の場所にあるクラスタサブスクライバーサーバの IP アドレスを入力します。

（注）
ペアになっているパブリッシャサーバーで、そのサブスクライバサーバーのIPアドレスを入力しないでください。

ステップ 5 **保存**を選択します。

ステップ 6 [アクセスIPアドレス] ページで、**[Unity Connectionを許可する]** チェックボックスをオンにします。

ステップ 7 **保存**を選択します。

ステップ 8 (構成中のサーバーとペアになっているサブスクライバサーバー以外の) ネットワークのその他のサブスクライバサーバーに対して、手順 2から手順 7 を繰り返します。

ステップ 9 各ネットワークロケーションで、手順 1 から手順 8 を繰り返します。

サイト内でのレプリケーションステータスの確認

拠点間で初期レプリケーションが開始されると、ディレクトリのサイズによっては、すべての拠点間でデータが完全にレプリケートされるまでに数分から数時間かかる場合があります。

Cisco Unity Connection Administration の [Unity Connectionサイト内リンク] ページには、ロケーション間のレプリケーションの状況に関する情報が表示されます。 Unity Connection Administration でレプリケーションの状態を確認するには、以下の手順を実行してください。

ヒント Unity Connection 14 ロケーションでは、Cisco Unity Connection Serviceability の音声ネットワークマップツールを使用しも、レプリケーションの状態を確認できます。 このツールを使用すると、サイト内のレプリケーションの問題を迅速に特定し、サイト内の任意の2つの場所間のレプリケーションの状態に関する情報を取得できます。 詳細については、ツール内で、[ヘルプ] > [このページ] の順に選択するか、『*Cisco Unity Connection Serviceability* リリース *14* 向けアドミニストレーション ガイド』の「音声ネットワークマッピングツールを使用する」章「音声ネットワークマッピングツールについて」項を参照してください(入手先: https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/serv_administration/guide/b_14cucservag.html)。

Cisco Unity Connection Administration を使用してサイト内のレプリケーションステータスを確認する

手順

ステップ 1 ネットワークに接続されている Cisco Unity Connection Administration で、**[ネットワーク]** > **[リンク][サイト内リンク]** の順に選択します。

ステップ 2 [サイト内リンクを検索] ページの [サイト内リンク] テーブルにある [ディレクトリをプッシュ] 列は、アクセスしているロケーションからリモートロケーションにディレクトリをプッシュしているかどうかを示します。 [ディレクトリをプル] 列は、リモートロケーションからディレクトリをプルしているかどうかを示します。

たとえば、管理者が、ServerA から ServerB へディレクトリをプッシュすると、ServerA の Unity Connection Administration は、ServerB にディレクトリをプッシュしていることを示し、ServerB の Unity Connection Administration は、ServerA からディレクトリをプルしていることを示します。

注意
初期レプリケーションは自動的に行われます。 初期レプリケーションが進行中は、ディレクトリのプッシュまたはプルを開始しないでください。

（注）
最初のレプリケーションが完了したら、[ディレクトリをプッシュ] 列と [ディレクトリをプル] 列が、[アイドル] 状態を示していても、変更が発生すると、ロケーション間で同期されます。

ステップ 3 特定のリモートロケーションとのレプリケーションの状態に関する詳細情報を取得するには、[ネットワーク] を展開し、[ロケーション] を選択してから、ロケーションの表示名を選択します。

ステップ 4 [ロケーションを編集] ページの [最後に送信されたUSN]、[最後に受信したUSN]、[最後に確認したUSN] フィールドでは、リモートロケーションで送受信されたレプリケーションメッセージのシーケンス番号が

表示されます。「最終 USN 送信」の値が「最終 USN 確認」の値よりも高い場合、遠隔地は現在この場所と完全に同期していません。この場合、「最終 USN 確認」の値は定期的に増加し続けるはずです。([最後に送信されたUSN] の値は、定期的に増加する場合があることに注意します)。

Unity Connection サイトの検索スペースの設定

拠点間でサイトを最初に設定する場合、一方の拠点にホームされているユーザは、他方の拠点のユーザにメッセージを送信することができません。これは、各拠点のユーザが別々のパーティションに属しており、他方の拠点のユーザのパーティションを含まない検索スペースを使用しているためです。ロケーション間の最初のレプリケーションが完了した後、他のサーバーをホームとするパーティションを含むようにサーチスペースを再設定できます。そして、ユーザー、ルーティングルール、コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、および VPIM ロケーションの検索範囲を変更して、離れた場所をホームとするサーチスペースを使用できます。(パーティションとサーチ スペースの両方がロケーション間で複製される一方で、別のロケーションをホームとするパーティションに、ユーザや他のオブジェクトを指定することはできないことに注意してください。)

最低限、いずれのサーバーでもデフォルトのパーティションと検索スペースに変更を加えていない場合は、各ロケーションで、各リモート Unity Connection ロケーションのデフォルトパーティションを、ローカルユーザーが使用する検索スペースに追加できます。たとえば、ServerA、ServerB、ServerC という名前の 3 台のサーバーがあるネットワークで、システムのデフォルト設定を変更しない場合、ServerA の Cisco Unity Connection Administration では、「ServerB Partition」と「ServerC Partition」というデフォルトパーティションを「ServerA Search Space」というデフォルト検索スペースのメンバーとして追加します。ServerB の Unity Connection Administration では、「ServerA Partition」と「ServerC Partition」を「ServerB Search Space」に追加するなど、同様に設定します。

パーティションを検索スペースに追加する際の詳細については、『*Cisco Unity Connection* リリース *14* 向けシステム アドミニストレーション ガイド』の「ダイヤルプラン」項を参照してください (入手先: https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/administration/guide/b_14cucsag.html)。

Unity Connection サイトのセキュリティ保護

サイト内通信では、ユーザーの資格情報は送信されません。 ただし、メッセージに含まれる SMTP アドレスのセキュリティを保護するため、Unity Connection ロケーション間で SMTP メッセージの送信に関与するスマートホストが、メッセージを適切にルーティングするように設定されていることを必ず確認します。これは、メッセージから SMTP アドレスを抽出できる可能性があるためです。 使用している SMTP サーバアプリケーションのドキュメントを参照して、手順を確認してください。

サイト内セットアップのテスト

サイト構成をテストするには、各 Unity Connection ロケーションでテスト用ユーザーアカウントを作成するか、既存のユーザーアカウントを使用します。 テストで使用する Cisco Unity

Connection Administration でユーザーアカウントを設定する場合は、各アカウントごとに必ず以下の手順を実行します。

- 音声名を録音してください。
- 内部用挨拶を録音し、有効にします。
- [ユーザ基本設定] ページで、[検索範囲] に対して、リモートユーザのパーティションを含む検索スペースを選択します。
- ユーザ基本設定ページで、「ディレクトリにリストする」チェックボックスをオンにします。
- 再生メッセージ設定ページで、「各メッセージを再生する前に、送信者の情報を再生する」チェックボックスをオンにします。
- 必要に応じて、サーバー間ライブ返信を有効にしてテストする場合は、[サービスのクラスを編集] を選択して表示される [メッセージオプション] ページで、[ほかのユーザーからのメッセージに電話で返信する] チェックボックスがオンになっているサービスのクラスにアカウントが属していることを確認します。 (チェックボックスは、デフォルトでオフになっています)。

サイトが正しく機能していることを確認するために、以下のテストを実施してください。

別の Unity Connection ロケーションのユーザー間のメッセージを確認する

手順

ステップ 1 ユーザーとして、Unity Connection ロケーションにサインインします。

ステップ 2 プロンプトに従って、メッセージを記録して、ほかの Unity Connection ロケーションに関連付けられているユーザーに送信します。

ステップ 3 受信者ユーザーとして該当する Unity Connection ロケーションにサインインして、メッセージの受信確認を行います。

ステップ 4 反対方向に対して、手順 1 から手順 3 を繰り返します。

自動応答システムから他の Unity Connection ロケーションのユーザへの通話転送の検証

手順

ステップ 1 ユーザー以外の電話機から、外部発信者に対応するように構成されている Unity Connection ロケーションに電話をかけ、別の Unity Connection ロケーションに関連付けられているユーザーの内線番号を入力します。

ステップ 2 正しいユーザーの電話機に発信されることを確認します。

別のUnity Connectionロケーションでディレクトリハンドラからユーザーへの通話転送を検証する

手順

ステップ 1 ユーザー以外の電話機から、外部からの発信者に対応するように構成されているUnity Connectionに電話をかけ、ディレクトリハンドラに転送します。

ステップ 2 電話機ディレクトリの別のUnity Connectionロケーションに関連付けられているユーザーを見つけることができ、ディレクトリハンドラが通話を適切なユーザーの電話機に転送できることを検証します。

ネットワークユーザ間の識別済みユーザメッセージングの検証（識別済みユーザメッセージングが有効になっている場合）

手順

ステップ 1 以下の手順を実行して、Unity Connectionがメッセージを残したユーザに対して内部挨拶を再生することを確認します。

a) ユーザーの電話機から、別のUnity Connectionロケーションに関連付けられているユーザーに電話をかけ、その通話がUnity Connectionに転送されることを許可します。

b) 内部挨拶が再生されることを確認してください。

c) テストメッセージを残します。

ステップ 2 次の手順を実行して、受信者がメッセージを聞いた際に、ユーザが識別されていることを確認します。

a) 受信者ユーザーとして適切なUnity Connectionロケーションにサインインし、手順 1 で録音したテストメッセージを聞きます。

b) ユーザーの会話で、送信ユーザーの録音名を再生することによってメッセージの送信者が案内されることを確認します。

c) メッセージを聞いたら、ユーザーの会話で、メッセージへの返信が許可されていることを確認します。

別の Unity Connection ロケーションのユーザー間ライブ返信を確認する

手順

ステップ 1 ユーザーの電話機から、別のUnity Connectionロケーションに関連付けられているユーザーに電話をかけ、その通話がボイスメールに転送されることを許可します。

ステップ 2 伝言を残す。

ステップ 3 受信者ユーザーとして適切な Unity Connection ロケーションにサインインし、手順 2 で録音したテストメッセージを聞きます。

ステップ 4 メッセージを聞いた後に、ユーザーの会話で、「送信者に電話する」と言うか、ユーザー会話の種類に応じたキー操作を行うことで、メッセージにライブ返信ができることを確認します。(具体的な会話に対するキー操作については、『Cisco Unity Connection 電話機インターフェイスのユーザーガイド』の「Cisco Unity Connection 電話機メニューと音声コマンド」章を参照してください (入手先: https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/user/guide/phone/b_14cucugphone.html))。

ステップ 5 ライブ返信コールが、メッセージを残したユーザの電話に正しく転送されていることを確認してください。

サイト全体の All Voicemail Users 分散リストを作成する

サイト内のすべてのサーバ上のすべてのユーザを含むマスター配布リストを作成する場合は、以下の手順を実行してください。

1. サイト内の各ロケーションで、All Voicemail Users リストの名前を固有の名前 (たとえば、<Location Name> の All Voicemail Users など) に変更します。 手順については、『*Cisco Unity Connection* リリース *14* 向けシステム アドミニストレーション ガイド』の「システム分散リスト」章を参照してください (入手先: https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/administration/guide/b_14cucsag.html)。
2. マスターリストとして使用する All Voicemail Users システム配布リストを 1 つのロケーションで新規作成します。
3. すべての場所のリストをマスターリストのメンバーとして追加します。
4. マスターリスト以外のすべてのリストを、ユーザーが使用する検索スペースに属さないパーティションに配置することで、ユーザーがマスターリスト以外のリストを宛先指定できないようにします。 たとえば、各ロケーションでの <Location Name> で Hidden DLs という名前の新しいパーティションを作成して、パーティションのそのロケーションをホームにするリストを配置します。 （デフォルトでは、新しいパーティションはどの検索スペースにも属しません。）

ヒント ユーザーが、マスターリスト宛に操作品されたメッセージに対して [全員に返信] 機能を使用して大量の音声メッセージ トラフィックが生成されるのを防ぐために、検索スペースを使用して、マスターリストへのアクセスをを少数のユーザーに制限する必要があります。 これらのユーザは、マスターリストを含むパーティションが追加されている点を除けば、他のユーザが使用する検索スペースとほぼ同じ検索スペースを使用できます。

Unity Connection VPIM の未使用の場所と連絡先の整理

Unity Connection サーバを VPIM ネットワークからサイトのメンバーに移行した後、以前 VPIM ネットワークを使用してそのサーバとメッセージを交換していたサイト内の他のサーバから、そのサーバの VPIM ロケーションを削除する必要があります。 同様に、サーバ上の VPIM ロケーションのうち、サイト内の他の Unity Connection ロケーションを表すものはすべて削除す

る必要があります。 VPIM の場所を正常に削除するには、まずその場所に関連付けられているすべての連絡先を削除する必要があります。

Unity Connection ユーザーを表す VPIM 連絡歳を削除すると、分散リストから連絡先が削除されます。各サーバーで分散リストを見直して、更新し、必要に応じて、リモートユーザーを含めることを検討します。 また、移行対象サーバ上の連絡先を含むプライベートリストのメンバーシップを更新する必要があることをユーザに通知することも検討してください。

VPIM ロケーションおよび関連する VPIM 連絡先を削除する手順については、「VPIM ロケーションを削除する」を参照してください。

ユーザーをホームロケーションにマッピングする

各サーバまたはクラスターは、それぞれ異なるユーザグループを処理する。 大規模な組織では、同じ場所に複数のサーバまたはクラスターが使用されている可能性がある。 この場合、各サーバーにどのユーザーアカウントを作成するか (各ユーザーの「ホーム」サーバーまたはロケーション) を決定し、そのマッピングを記録しておく必要があります。 この記録が必要な理由は以下のとおりです。

- ユーザーの電話機は、ユーザーがホームとしているシステムへの転送コールである必要があります。
- ユーザーの電話機に、[メッセージ]ボタンや、ボイスメールにアクセスするための番号にダイヤルする短縮ダイヤルボタンがある場合、それらのボタンは、ユーザーがホームとして属しているシステムに発信するように構成する必要があります。
- サーバー間サインインを構成していない場合、ユーザーはメッセージを確認するために、自身が所属するサーバーまたはクラスタのパイロット番号に発信する必要があります。この場合、ホームサーバーにアクセスする際にダイヤルする正しい番号をユーザーに周知する必要があります。

マッピングの記録を作成するには、各 Unity Connection ロケーションでユーザーレポートを実行します。 このレポートには、ユーザ名と主な所在地が含まれています。 詳細については、『*Cisco Unity Connection* リリース *14* 向けシステム アドミニストレーション ガイド』の「高度なシステム設定」章の「レポート」項を参照してください (入手先: https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/administration/guide/b_14cucsag.html)。

2 つの Unity Connection サイトをリンクする

Unity Connection 14 は、サイト間リンクを使用して最大 2 つのサイトをリンクすることをサポートしています。 サイトをリンクするには、各サイトのすべてのサーバで Unity Connection バージョン 10.x が実行されている必要があります。

1 つのサイト内で最大 10 の Unity Connection サーバーまたはクラスターをリンクでき、また 2 つのサイト一緒にリンクすることもできます。 （サイトごとにサポートされるサイト間リンクは 1 つのみです。） いずれかのサイトが、複数のサーバーまたはクラスタで構成されている場合は、それらをリンクする前にサイトをセットアップします。 手順については、2-1 ページの「Unity Connection サイトをセットアップする」項を参照してください。

前提条件

- どちらか一方または両方のサイトが複数のサーバーまたはクラスターで構成されている場合は、2-1 ページの「Unity Connection サイトをセットアップする」項を参照してサイトをセットアップします。
- 各サーバーで Unity Connection バージョン 14 が実行されていることを確認します。
- Cisco Unity Connection のシステム要件に記載されている制限値とご使用のディレクトリのサイズを比較します。
- サイト間のゲートウェイとして機能する 2 つのロケーション (各サイトに 1 つずつ) は、TCP/IP ポート 25 (SMTP) を介して直接相互にルーティングできる必要があるか、または SMTP メッセージが SMTP スマートホストを介してルーティングできる必要があります。さらに、両方のゲートウェイは、ポート 80 での HTTP またはポート 443 での HTTPS を介して相互にルーティングできる必要があります。
- Cisco Unity Connection Administration にアクセスするために使用するアカウントを特定してください。 アカウントには、サーバーの管理権限が必要です。 （システム管理者と技術者の役割には、それぞれこの権限が付与されています。）

Unity Connection サイトをリンクするためのタスクリスト

このタスクリストを使用して、2 つの Unity Connection サイト間のサイト間リンク (これを「サイト間リンク」と呼びます) を設定します。 相互参照により、詳細な手順を参照できます。

Unity Connection クラスターを使用している場合は、パブリッシャーサーバ上でのみタスクを実行してください。

1. 各サイトのどの場所をサイトゲートウェイにするかを決定し、ゲートウェイ間でメッセージがどのようにルーティングされるかを決定します。 2-17 ページの「サイト ゲートウェイ ロケーションと SMTP ルーティング ゲートウェイを決定する」項を参照してください。
2. 各サイトの各サーバーの表示名を確認し、両方のサイトのすべてのロケーションで固有でない場合、またはよりわかりやすい名前にしたい場合は、表示名を変更します。また、各サーバーの SMTP ドメインを確認して、固有でない場合は、変更します。 手順については、2-4 ページの「各 Unity Connection サーバに一意の表示名と SMTP ドメインがあることを確認する」項を参照してください。
3. リンクを作成します。 「サイト間リンクを作成する」項を参照してください。
4. サイト間でレプリケーションが完了していることを確認してください。 2-20 ページの「Unity Connection サイト間の同期ステータスを確認して、タスクスケジュールを構成する」項を参照してください。
5. サイト間で検索スペースを設定する。 2-21 ページの 「Unity Connection サイト間の検索スペースを構成する」項を参照してください。

6. オプションとして、ゲートウェイ間でシステム分散リストを双方向または片方向で同期する場合は、個々の分散リストを設定して、レプリケーションを許可または禁止します。2-22 ページの「同期に向けて個々のシステム分散リストを構成する」項を参照してください。
7. 必要に応じて、組織全体の All Users 分散リストをセットアップします。2-22 ページの「組織全体の Voicemail Users 分散リストを作成する」項を参照してください。
8. 必要に応じて、ロケーション間でサーバー間機能をセットアップします。「サーバー間サインイン、転送およびライブ返信」章を参照してください。
9. 各サイトについて、リモートサイトのサーバが以前にローカルサイトの他のサーバ上の VPIM ロケーションとして構成されていた場合、使用されていない VPIM ロケーションをクリーンアップします。2-15 ページの「未使用の Unity Connection VPIM ロケーションと連絡先を消去する」項を参照してください。

Unity Connection サイトをリンクするための手順

サイトゲートウェイの場所とゲートウェイ間の SMTP ルーティングの決定

サイト間リンクを作成するには、各サイトで 1 つのロケーションを選択して、ほかのサイトへのゲートウェイとして機能させます。 すべてのサイト内通信 (ディレクトリ同期およびメッセージ交換の両方) は、め、接続要件および帯域幅の使用は、それら 2 つのロケーション間のリンクに限定されます。 2 つのサイト間でディレクトリの同期とメッセージの交換を行うには、選択するゲートウェイ同士が以下の接続性を備えている必要があります。

- ディレクトリ同期の場合、HTTPS 接続 (接続を暗号化する場合) または HTTPS 接続。
- メッセージ交換のための SMTP 接続。

ゲートウェイの場所を選択したら、それらの間で SMTP メッセージをルーティングする方法を決定します。 どちらの方向においても、メッセージを直接ルーティングすることも、SMTP スマートホストを使用することもできます。 SMTP スマートホストは、次のような状況で使用します。

- ゲートウェイは、SMTP 通信を遮断するファイアウォールによって隔てられている。
- ゲートウェイのどちらか一方、または両方が Unity Connection クラスタである。

ゲートウェイがクラスタである場合、パブリッシャサーバーがダウンした場合にメッセージトラフィックがクラスタ サブスクライバ サーバーに到達できるように、反対側のゲートウェイを構成して、スマートホスト経由のクラスタにルーティングするように構成し、クラスタの SMTP ドメインをパブリッシャサーバーとサブスクライバサーバーの両方に解決するようにスマートホストを構成する必要があります。 この場合は、双方向のトラフィックをスマートホスト経由でルーティングする必要があります。

サイト間リンクを作成する

このセクションには 2 つの手順が含まれています。

- Unity Connection サイトゲートウェイが SMTP メッセージを相互に直接ルーティングする場合は、「2 つの Unity Connection サイトゲートウェイを自動的にリンクする」を実行します。

（注） 2 つのゲートウェイを自動的にリンクすると、選択した設定が両方のゲートウェイに適用されます。リンクを作成した後、どちらのゲートウェイでもほとんどの設定を変更できます。または、手動の手順を使用して、各ゲートウェイで異なる設定を行うこともできます。

- Unity Connection サイトゲートウェイで、SMTP メッセージのルーティングにスマートホストが必要な場合 (たとえば、ファイアウォールで分離されている場合、またはどちらか一方または両方のゲートウェイがクラスタの場合)、2-18 ページの「2 つの Unity Connection サイトゲートウェイを手動でリンクする」手順 を実行します。

2 つの Unity Connection Site Gateway を自動的にリンクする

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration (いずれかのサーバー上の) で、**[ネットワーク]** >**[リンク]** > > > **[サイト間リンク]** の順に選択します。

ステップ 2 「サイト間リンクの検索」ページで、「追加」を選択します。

ステップ 3 [新しいサイト間サイト]ページで、Automatic Configuration Exchange Between サーバーを使用して、[Cisco Unity接続サイトにリンク] を選択します。

ステップ 4 SMTP ルーティング警告メッセージウィンドウで、 **OK**を選択します。

ステップ 5 「ホスト名」フィールドに、接続先の Unity Connection サイトゲートウェイの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名（FQDN）を入力します。

ステップ 6 [ユーザー名]フィールドに、[ホスト名]フィールドで指定した場所の管理者のユーザー名を入力します。管理者アカウントには、Manage Servers 権限を持つロールが割り当てられている必要があります。（システム管理者と技術者にはこの権限が付与されています。）

ステップ 7 「パスワード」欄に、「ユーザ名」欄で指定した管理者のパスワードを入力してください。

ステップ 8 転送プロトコル設定の場合、サイト間でSSL がディレクトリ同期トラフィックを暗号化するかどうかを判断します。

ステップ 9 同期設定で、「ディレクトリデータの同期時に配布リストを含める」チェックボックスをオンにすると、リモートシステムの配布リストに関する情報がローカルサイトに取得され、ユーザがそれらの配布リスト宛てにメッセージを送信できるようになります。（なお、複製されるのはリスト名およびアドレス指定に使用されるその他の情報のみです。）

（注）
システム分散リストの同期を有効にした場合、サイト間リンクを削除し再作成しない限り、リンク作成後にそれを無効にすることはできません。

ローカルシステムの分散リストをリモートサイトと同期するには、同期を許可するように設定する必要があります。デフォルトでは、UnityConnectionシステム分散リストは、同期を許可するように設定されていますが、この設定は変更されている可能性があります。 タスクリストは、リストを同期できるようにするタイミングと方法をアラートします。

ステップ 10 このサイトからの記録名をリモートサイトと同期する際に別のエンコーディングに変換するには、**[送信する記録名を変換]** 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します。

（注）
この手順でコーデックを選択すると、両方のゲートウェイで同じコーデックが設定されます。つまり、記録された名前は、少なくとも一方のゲートウェイの記録形式とは異なる形式で送信されます。 そうするつもりがない場合は、今は設定を変更する必要はありません。 設定は、どちらのゲートウェイの「サイト間リンクの編集」ページで後から変更できます。

ステップ 11 デフォルトでは、サイト間リンクを作成するとすぐに、リモートサイトからのデータと記録された名前ディレクトリの同期のために、それぞれ独自のスケジュールで実行される 2 つのタスクが有効になります。 いずれかのタイプのディレクトリ同期を、該当する同期タスクを手動で編集して有効にするまで無効にするには、**[接続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]** チェックボックスまたは **[接続後に記録名を同期するタスクを有効にする]** チェックボックスをオフにします。

ステップ 12 **[リンク]** を選択します。

ステップ 13 プロンプトが表示されたら、 **OK** を選択して確定してください。

2 つの Unity Connection Site Gateway を手動でリンクする

手順

ステップ 1 Cisco Unity Connection Administration (どちらかのサイトゲートウェイ上) で、 **Networking**> **Links** を展開し、 **Intersite Links を選択します。** このサーバは以降の手順において「第 1 サイトゲートウェイ」と呼ばれ、もう一方のゲートウェイは「第 2 サイトゲートウェイ」と呼ばれます。

ステップ 2 [サイト間リンクを検索] ページで、**[追加]** を選択します。

ステップ 3 [新しいサイト間リンク] ページで、**[手動で構成ファイルを交換してCisco Unityサイトまたは Cisco Unity Connectionサイトにリンクする]** を選択します。

ステップ 4 **[ダウンロード]** を選択して、最初のサイトゲートウェイ構成ファイルを、ハードドライブ上のロケーションまたは、2つ目のサイトゲートウェイにファイルをコピーするために使用するメディアに保存します。

ステップ 5 2 番目のサイトゲートウェイで Unity Connection 管理画面にアクセスしてください。

ステップ 6 2 つ目のサイトゲートウェイの Unity Connection Administration で、**[ネットワーク]**、**[リンク]**、**[サイト間リンク]** の順に選択します。

ステップ 7 [サイト間リンクを検索] ページで、**[追加]** を選択します。

ステップ 8 [新しいサイト間リンク] ページで、**[手動で構成ファイルを交換してCisco Unityサイトまたは Cisco Unity Connectionサイトにリンクする]** を選択します。

ステップ 9 **[ダウンロード]** を選択して、2 つ目のサイトゲートウェイ構成ファイルを、ハードドライブ上のロケーションまたは、2つ目のサイトゲートウェイにファイルをコピーするために使用するメディアに保存します。

ステップ 10 [リモートサイト構成ファイル] フィールドで、**[参照]** を選択して、手順 4 の 1 つ目のサイトゲートウェイからダウンロードした構成ファイルのコピーを参照します。

ステップ 11 転送プロトコルの設定では、ローカルリーダーサービスがリモートゲートウェイと同期する際（ローカルリーダーからのリクエストとリモートフィーダーからのレスポンス）、サイトゲートウェイ間で渡されるデータを暗号化するために SSL を有効にするかどうかを決定します。

ステップ 12 同期設定で、「ディレクトリデータの同期時に配布リストを含める」チェックボックスをオンにすると、リモートシステムの配布リストに関する情報がローカルサイトに取得され、ユーザがそれらの配布リスト宛てにメッセージを送信できるようになります。 （なお、複製されるのはリスト名およびアドレス指定に使用されるその他の情報のみです。）

（注）
システム配布リストの同期を有効にすると、サイト間リンクを削除して再作成しない限り、リンク作成後に無効にすることはできません。

ローカルシステムの分散リストをリモートサイトと同期するには、同期を許可するように設定する必要があります。デフォルトでは、Unity Connectionのシステム配布リストは同期を許可するように設定されていますが、この設定は変更されている可能性があります。 タスクリストは、リストを同期できるようにするタイミングと方法をアラートします。

ステップ 13 このサイトからの記録名をリモートサイトと同期する際に別のエンコーディングに変換するには、**[送信する記録名を変換]** 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します。

ステップ 14 デフォルトでは、サイト間リンクを作成するとすぐに、リモートサイトからのデータと記録された名前ディレクトリの同期のために、それぞれ独自のスケジュールで実行される 2 つのタスクが有効になります。 いずれかのタイプのディレクトリ同期を、該当する同期タスクを手動で編集して有効にするまで無効にするには、**[接続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]** チェックボックスまたは **[接続後に記録名を同期するタスクを有効にする]** チェックボックスをオフにします。

ステップ 15 サイト間ルーティングについては、適切なオプションを選択してください。

- このリモートサイトにルーティング — リモートサイトゲートウェイの SMTP ドメインに宛て先指定されているメッセージを適切にルーティングできるスマートホストの具体的な IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。
- SMTP スマートホスト経由でこのリモートサイトをルーティングする — [システム設定] > [SMTP構成] > [スマートホスト] ページの順に選択し、定義したホストに発信メッセージをルーティングします。 このオプションを選択する場合は、スマートホストを定義する必要があり、リモートサイトゲートウェイの SMTP ドメインのアドレス宛てに送信されたメッセージを適切にルーティングできる必要があります。 スマートホストが定義されていない場合、メッセージ送信者に対して配信不能通知（NDR）が送信されます。
- 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をルーティングする — 発信メッセージを直接リモートサイトゲートウェイ SMTP サーバーにルーティングします。 リモートゲートウェイがク

ラスタである場合、またはゲートウェイがファイアウォールで分離されている場合は、このオプションを使用しないでください。

ステップ 16 **[リンク]** を選択します。

ステップ 17 1 つ目のサイトゲートウェイの Unity Connection Administration の [アップロードするリモート構成ファイルを選択] フィールドで、**[参照]** を選択し、手順 9 の 2 つ目のサーバーからダウンロードした構成ファイルのコピーを参照します。

ステップ 18 最初のサイトゲートウェイで、手順 11 から手順 15 を繰り返します。

ステップ 19 **[リンク]** を選択します。

Unity Connection サイト間の同期状況を確認してタスクスケジュールを構成する

サイトゲートウェイ間で初期同期を開始する際、各ゲートウェイでデータが完全にレプリケートされ、そこからサイト内のすべてのロケーションにレプリケートされるまで、ディレクトリのサイズに応じて、数分から数時間かかる場合があります。

各サイトゲートウェイでは、Reader がディレクトリデータ向けのリモート Feeder をポーリングするスケジュールの制御と記録名に対してポーリングするスケジュールの制御の 2 つのタスクがあります。 デフォルトでは、タスクは 15 分ごとに実行されます。 サイトをリンクする際に、「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」または「参加後に記録された名前を同期するタスクを有効にする」のチェックボックスをオフにした場合は、同期を開始する前にスケジュールを設定してタスクを有効にする必要があります。

Cisco Unity Connection Administration の [サイト間リンクの編集] ページと [タスク スケジュール] ページを使用して、同期が正常に進行しているか、または完了したかを確認できます。 以下の手順を実行して、サイト間の同期状態を確認し、2 つの同期タスクのスケジュールを設定してください。

手順

ステップ 1 サイトゲートウェイの Cisco Unity Connection Administration で、**[ネットワーク]**、 > **[リンク]**、**[サイト間リンク]** の順に選択します。

ステップ 2 「サイト間リンクの検索」ページで、サイト間リンクの表示名を選択します。

ステップ 3 サイト間リンクの編集ページで、以下のフィールドの値を確認してください。

- 最終同期時刻—ローカルリーダーサービスがリモートサイトのディレクトリ変更についてリモートサイトゲートウェイフィーダーサービスをポーリングしようとした最後の時刻を示します。応答があったかどうかは関係ありません。
- 最終エラー発生時刻—ローカルリーダーサービスがリモートサイトゲートウェイフィーダーサービスをポーリングしようとした際に、最後にエラーが発生した時刻を示します。 このフィールドの値が 0 の場合、または「最終同期時刻」の値が「最終エラー時刻」の値よりも後である場合、レプリケーションは問題なく進行している可能性が高いです。

- オブジェクト数 — 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(ユーザー、該当する場合はシステム分散リスト、検索スペースおよびUnity Connection ロケーション) の数を示します。

ステップ 4 リモートサイトディレクトリ同期タスクを表示し、必要に応じて有効化またはスケジュールを変更します。

a) [サイト間リンクを編集] ページの右上にある [関連リンク] ボックスで、**[リモートサイトディレクトリ同期タスク]**、**[移動]** の順に選択します。

b) タスクスケジュールページで、タスクがまだ有効になっていない場合は有効にし、タスクが希望する間隔または時間に実行されるようにスケジュールを変更します。

c) **保存**を選択します。

d) タスク実行履歴を表示するには、**[編集]**、**[タスク定義の基本]** の順に選択します。 このページでは、タスクが開始されていないか、進行中か、完了しているかを確認できます。 タスクが完了した場合は、「開始時刻」または「完了時刻」を選択して、タスクの詳細な結果を表示できます。

ステップ 5 [タスク定義の基本] ページで、**[タスク定義]**、>**[タスク定義]** の順に選択し、すべてのタスクのリストに移動します。

ステップ 6 「リモートネットワークとの音声名の同期」タスクを表示し、必要に応じて有効化するか、スケジュールを変更します。

a) [タスク定義] ページで、**[音声名をリモートネットワークに同期する]** を選択します。

b) **[編集]** > **[タスクスケジュール]** の順に選択します。

c) タスクスケジュールページで、タスクがまだ有効になっていない場合は有効にし、タスクが希望する間隔または時間に実行されるようにスケジュールを変更します。

d) **保存**を選択します。

e) タスク実行履歴を表示するには、**[編集]** > **[タスク定義の基本]** の順に選択します。 このページでは、タスクが開始されていないか、進行中か、完了しているかを確認できます。タスクが完了した場合は、「開始時刻」または「完了時刻」を選択して、タスクの詳細な結果を表示できます。

Unity Connection サイト間で検索スペースを構成する

サイト間のリンクを最初に設定した場合、一方のサイトの場所にホームされているユーザは、もう一方のサイトの場所にいるユーザにメッセージを送信することができません。これは、ユーザが別々のパーティションに存在し、もう一方のサイトの場所にあるユーザのパーティションを含まない検索スペースを使用しているためです。サイト間の最初のレプリケーションが完了した後、リモートサイトをホームとするパーティションを含むようにサーチスペースを再設定できます。そして、ユーザー、ルーティングルール、コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、およびVPIMロケーションの検索範囲を変更して、リモートサイトにあるロケーションをホームとするサーチスペースを使用できます。(パーティションとサーチ スペースの両方がロケーション間で複製される一方で、別のロケーションをホームとするパーティションに、ユーザや他のオブジェクトを指定することはできないことに注意してください。)

最低限、いずれのサーバーでもデフォルトのパーティションと検索スペースに変更を加えていない場合は、各ロケーションで、各リモートサイトロケーションのデフォルトパーティションを、ローカルユーザーが使用する検索スペースに追加できます。たとえば、サイト1にServerA、

ServerB、ServerC があり、サイト 2 に Server D がある組織では、システムのデフォルト設定を変更せずに、ServerA、ServerB、ServerC の Cisco Unity Connection Administration で、「ServerD Partition」というデフォルトパーティションをそれぞれ「ServerA Search Space」、「ServerB Search Space」、「ServerC Search Space」のデフォルト検索スペースのメンバーとして追加します。また、ServerD の Unity Connection Administration では、「ServerA Partition」、「ServerB Partition」、「ServerC Partition」を「ServerD Search Space」に追加するなどします。

パーティションを検索スペースに追加する際の詳細については、『*Cisco Unity Connection* リリース *14* 向けシステム アドミニストレーション ガイド』の「ダイヤルプラン」項を参照してください (入手先: https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/administration/guide/b_14cucsag.html)。

同期に向けて個々のシステム分散リストを構成する

手順 9 の「2 つの Unity Connection サイトゲートウェイを自動でリンクする」または手順 12 の「2 つの Unity Connection サイトゲートウェイを手動でリンクする」の [ディレクトリデータ] チェックボックスを同期する際に、[分散リストを含める]をオンにした場合、リモートサイトで作成されたシステム分散リストに関する情報がローカルサイトにプルされます。 ただし、個々のリストに関する情報を別のサイトに提供するには、リストの「配布リストの基本設定の編集」ページで、「サイト間リンクを介してリモートサイトに複製する」チェックボックスをオンにする必要があります。デフォルトでは、「サイト間リンクを介してリモートサイトに複製する」がチェックされているため、個々の Unity Connection システム配布リストはデフォルトで同期対象としてマークされます。ただし、連絡先をシステム配布リストのメンバーとして許可するには、「サイト間リンクを介してリモートサイトに複製する」のチェックを外す必要があります。そのため、連絡先をメンバーとして許可するように構成されているリストがある場合、それらのリストはリモートサイトへの複製対象として提供されません。

個々のリストの同期を無効にするには、「サイト間リンクを介してリモートサイトに複製する」チェックボックスのチェックを外してください。 個々のリストの同期を有効にするには、メンバーとして追加されている連絡先をすべて削除し、[サイト間リンクを介してリモートサイトに複製する] チェックボックスをオンにします。 複数のリストの同期を一度に有効または無効にするには、[一括編集] または一括管理ツールを使用できます。

組織全体の All Voicemail Users 分散リストを作成する

両サイトのすべてのサーバ上のすべてのユーザを含むマスター配布リストを作成する場合は、以下の手順を実行してください。

1. 各サイトのロケーションで、まだ行っていない場合は、All Voicemail Users リストの名前を固有の名前に変更します (<Server Name> の All Voicemail Users など)。 手順については、『*Cisco Unity Connection* リリース *14* 向けシステム アドミニストレーション ガイド』の「システム分散リスト」章を参照してください (入手先: https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/14/administration/guide/b_14cucsag.html)。
2. マスターリストをホストする組織内のロケーションを 1 つ選択します。 マスターリストとして使用する All Voicemail Users システム配布リストを 1 つのロケーションで新規作成します。

3. 両方のサイトのすべてのロケーションからリストをマスターリストのメンバーとして追加します。

（注） リモートサイトからリストを追加するには、マスターリストがホームになっているサイトのゲートウェイでは、[サイト間リンクの編集] ページで [ディレクトリデータを同期する際に分散リストを含める] チェックボックスをオンにする必要があります。また、リモートサイトの各ロケーションからのリストでは、[分散リストの基本を編集する] ページで [サイト間リンク経由でリモートサイトをレプリケートする] チェックボックスをオンにする必要があります。

4. マスターリスト以外のすべてのリストを、ユーザーが使用する検索スペースに属さないパーティションに配置することで、ユーザーがマスターリスト以外のリストを宛先指定できないようにします。 たとえば、各ロケーションでの <Server Name> で Hidden DLs という名前の新しいパーティションを作成して、パーティションのそのロケーションをホームにするリストを配置します。 (デフォルトでは、新しいパーティションは、検索スペースのメンバーではありません)。

ネットワーク接続された Unity Connection サーバーにおける注目すべき動作

サイト間ネットワークでディレクトリハンドラの検索範囲をリモートシステム分散リストに設定した場合、検索結果が表示されません

ディレクトリハンドラーの検索範囲を「システム配布リスト」に設定し、リモートサイトにホームを持つリストを選択した場合、呼び出し元がハンドラーに到達して検索を試みても、結果は返されません。 これは、リストのメンバーシップ情報がサイト間のリンク間で複製されないために発生します。 （この動作は、システム配布リストを検索範囲として使用するオプションを持たない音声対応ディレクトリハンドラーには適用されません。）

サイト間ネットワークで複数の分散リストに送信されたメッセージの複数のコピーをユーザーが受信する

メッセージが複数の分散リストに送信される場合、特定の状況下で、メッセージがサイト間リンクを経由する際に、複数のリストのメンバーであるユーザーは、メッセージの複数のコピーを受信する場合があります。

ネットワークブロードキャストメッセージはサポートされていません

ブロードキャストメッセージトは、1 つのサイトまたサイト間の複数のロケーションに送信できません。

ネットワーク経由のディスパッチメッセージはサポートされていません

ロケーション間では、ディスパッチメッセージはサポートされていません。 サイト内のほかのロケーションにいる受信者宛てのディスパッチメッセージは、通常のメッセージとしてリモートユーザーに配信されます。 リモートサイトに宛て先指定されているディスパッチメッセージは配信されません。 ディスパッチメッセージは、メッセージ受信者が、ネットワーク接続されたその他のロケーションに属するユーザーを含まないシステム分散リストである場合のみ構成します。

手動再同期では、ディレクトリと音声名の両方の同期タスクが実行されます。

[サイト間リンクを検索] ページ の [すべてを再同期] ボタンをクリックすると、ディレクトリとリモートネットワークを同期タスクが開始されます。 そのタスクが完了すると、自動的に「リモートネットワークとの音声名の同期」タスクが開始されます。 これらのタスクは通常、それぞれ独立したスケジュールで実行されます。

Unity Connection クラスタ間のレプリケーション

Cisco Unity Connection クラスタをサイトに追加したり、2 つのサイトをリンクしたりする場合、サイト内リンクまたはサイト間リンクは、クラスタのパブリッシャサーバー上でのみ作成されます。 クラスタサブスクライバーサーバで行われたディレクトリの更新は、クラスタパブリッシャーサーバからのみレプリケートされます。 サイト内のすべてのロケーション (および該当する場合は、すべてのサイト内ゲートウェイ) が適切に構成された場合、サブスクライバサーバーが [プライマリ] 状態またはパブリッシャサーバーが停止した場合でも、音声メッセージは引き続きクラスタ間で送受信されます。 ただし、パブリッシャーサーバ上のディレクトリを最新の状態に保つためには、パブリッシャーサーバを長時間シャットダウンしたままにしてはいけません。

リモートユーザをプライベート配布リストのメンバーとして追加する

プライベートリストを作成する際、ユーザーは検索範囲で許可されている場合、ほかのロケーションからメンバーを追加できます。その場合、メッセージのアドレスして維持や通話発信時に連絡可能なユーザーと同じユーザーをプライベートリストのメンバーとして追加できます。プライベートリストは、その他のロケーションでレプリケートされません。ユーザーがメッ

セージをプライベートリストにアドレス指定した場合、ユーザーのホームロケーションは、分散リストを拡張し、メッセージをそのリストの個別の受信者にアドレス指定します。

以下のメンバーが誤ってリストから削除された場合は、ユーザに通知することを検討してください。

- Unity Connection の場所を削除すると、その場所のリモートユーザはすべてのプライベートリストから削除されます。
- VPIM の連絡先が Unity Connection のユーザになると、その連絡先はすべてのプライベートリストから削除されます。

翻訳について
このドキュメントは、米国シスコ発行ドキュメントの参考和訳です。リンク情報につきましては、日本語版掲載時点で、英語版にアップデートがあり、リンク先のページが移動/変更されている場合がありますことをご了承ください。あくまでも参考和訳となりますので、正式な内容については米国サイトのドキュメントを参照ください。

翻訳について
このドキュメントは、米国シスコ発行ドキュメントの参考和訳です。リンク情報につきましては、日本語版掲載時点で、英語版にアップデートがあり、リンク先のページが移動/変更されている場合がありますことをご了承ください。あくまでも参考和訳となりますので、正式な内容については米国サイトのドキュメントを参照ください。

翻訳について
このドキュメントは、米国シスコ発行ドキュメントの参考和訳です。リンク情報につきましては、日本語版掲載時点で、英語版にアップデートがあり、リンク先のページが移動/変更されている場合がありますことをご了承ください。あくまでも参考和訳となりますので、正式な内容については米国サイトのドキュメントを参照ください。

翻訳について
このドキュメントは、米国シスコ発行ドキュメントの参考和訳です。リンク情報につきましては、日本語版掲載時点で、英語版にアップデートがあり、リンク先のページが移動/変更されている場合がありますことをご了承ください。あくまでも参考和訳となりますので、正式な内容については米国サイトのドキュメントを参照ください。

翻訳について
このドキュメントは、米国シスコ発行ドキュメントの参考和訳です。リンク情報につきましては、日本語版掲載時点で、英語版にアップデートがあり、リンク先のページが移動/変更されている場合がありますことをご了承ください。あくまでも参考和訳となりますので、正式な内容については米国サイトのドキュメントを参照ください。