

Unity Connection 릴리스 9.x 라이센스 및 ELM

목차

[소개](#)

[사전 요구 사항](#)

[요구 사항](#)

[사용되는 구성 요소](#)

[표기 규칙](#)

[배경 정보](#)

[Unity Connection의 라이센스 기능 변경](#)

[ELM 설치](#)

[ELM 인터페이스 액세스](#)

[릴리스 9.x 서버 및 ELM](#)

[ELM에 9.x Unity Connection 또는 CUCM 서버 등록](#)

[라이센스 파일](#)

[신규/클린 설치](#)

[이전 릴리스에서 마이그레이션](#)

[라이센스 및 Cisco Unity Connection 클러스터](#)

[관련 정보](#)

[소개](#)

이 문서에서는 Unity Connection Release 9.x 라이센스 프로세스 및 ELM(Enterprise Licensing Manager) 소개에 대해 설명합니다. ELM은 Unity Connection/CUCM과 동일한 노드 또는 독립형 디바이스에서 실행할 수 있는 웹 기반 툴이며 라이센스 등록 프로세스를 간소화합니다.

[사전 요구 사항](#)

[요구 사항](#)

이 문서에 대한 특정 요건이 없습니다.

[사용되는 구성 요소](#)

이 문서는 Cisco Unity Connection 릴리스 9.0 이상을 기반으로 합니다.

이 문서의 정보는 특정 랩 환경의 디바이스를 토대로 작성되었습니다. 이 문서에 사용된 모든 디바이스는 초기화된(기본) 컨피그레이션으로 시작되었습니다. 현재 네트워크가 작동 중인 경우, 모든 명령어의 잠재적인 영향을 미리 속지하시기 바랍니다.

[표기 규칙](#)

문서 규칙에 대한 자세한 내용은 [Cisco 기술 팁 표기 규칙을 참고하십시오.](#)

배경 정보

라이센스는 Cisco Unity Connection 및 Cisco Unified Communications Manager(CUCM) 릴리스 9.0(1) 이상에서 다르게 처리됩니다. 이전에는 라이센스가 개별 서버/클러스터에 업로드되고 서버의 MAC 주소에 연결된 일반 텍스트 라이센스 파일로 처리되었습니다. 또는 가상 머신의 경우 라이센싱 MAC 주소입니다.

릴리스 9.0 이상에서는 Unity Connection이 프로세스 관리가 더 쉬울 것으로 기대되는 단계로 전환했습니다. 보다 쉬운 프로세스를 지원하는 주요 개정안은 ELM의 도입입니다. 여러 서버를 단일 ELM 인스턴스에 연결하고 라이센스를 공유/풀링할 수 있습니다. Cisco는 라이센스가 적용되는 방법을 변경할 뿐 아니라 제공되는 라이센스 기능의 수도 대폭 간소화했습니다.

Unity Connection의 라이센스 기능 변경

이전에는 Release 9.x 이전 릴리스의 라이센스 파일에 12개 이상의 특성이 있을 수 있습니다.

- LicSubscribersMax - 음성 사서함이 있는 사용자
- LicIMAPSubscribersMax - 음성 메시지에 대한 IMAP(Internet Message Access Protocol) 또는 단일 받은 편지함 액세스 권한이 있는 사용자
- LicVMSubscribersMax—Cisco Unity 받은 편지함 사용자
- LicAdvancedUserMax—TTS(Text-to-Speech) 및 ASR(Automatic Speech Recognition)(고급 사용자)
- LicVoicePortsMax - 음성 포트
- LicRealspeakSessionsMax - TTS 세션
- LicUnityVoiceRecSessionsMax - 음성 인식 세션
- LicUnityVoiceRecSessionsMax - 음성 인식 세션
- LicSTTSubscribersMax—Cisco SpeechView 사용자
- LicMaxMsgRecLenIsLicensed - 30초 이상 허용되는 음성 메시지 녹음
- LicRegionIsUnrestricted - 미국 영어 사용 및 개인 통화 라우팅 규칙 허용
- LicVPIMIsLicensed - VPIM(Voice Profile for Internet Mail) 네트워킹 전송 위치 허용
- LicUCxnUpgrades - 이전 릴리스의 라이센스 파일이 허용됩니다.
- LicVMNIIsLicensed - ViewMail for Notes 기능이 허용됨

Release 9.x를 사용하면 다음이 크게 간소화됩니다.

- CUC_Messaging - 총 음성 메일 사용자 수
- CUC_SpeechView - SpeechView 표준 사용자의 총 수
- CUC_SpeechViewPro - SpeechView 전문 사용자의 총 수
- CUC_SpeechConnectPort - 총 TTS 및 ASR 세션 수

거의 모든 것이 CUC_Messaging 기능 아래에서 축소되었습니다. SpeechView를 제외한 대부분의 사용자 기능은 별도로 라이센스가 부여되지 않으며 더 이상 포트 라이센스가 없습니다. 따라서 하드웨어 플랫폼에서 지원하는 만큼 구성할 수 있습니다.

ELM 설치

기본적으로 ELM은 Unity Connection, CUCM 또는 CUCM Business Edition 5000과 함께 상주 설치

됩니다. 이러한 상황이 발생하는지 확인하는 데 필요한 단계는 없으며, 사실상 이를 방지할 수 없습니다. ELM은 별도의 서버에 설치할 수도 있습니다.

ELM을 설치하려면 다음 단계를 완료하십시오.

1. Unity Connection 또는 CUCM 설치 프로세스와 동일한 릴리스 9.0 설치 미디어에서 서버 또는 가상 머신을 부팅합니다.
2. Product Deployment Selection(제품 구축 선택) 창에서 **Cisco Enterprise License Manager**를 선택합니다.
3. 정상적으로 설치를 완료합니다.

ELM 인터페이스 액세스

다음 URL에서 ELM에 연결할 수 있습니다. <https://<서버 주소>/elm-admin/>

링크는 이 URL의 기본 헤더 페이지에도 제공됩니다. <https://<서버의 주소>>. 현재 다른 서버 관리 페이지(예: OS admin, cuadmin, ccmadmin 및 serviceability)의 오른쪽 위 모서리에 있는 탐색 드롭다운 목록에 나열되지 않습니다.

로그인하려면 애플리케이션 관리자의 계정 자격 증명을 사용합니다. OS 관리 계정이 아니라 cuadmin 또는 ccmadmin에 액세스하는 데 사용할 자격 증명입니다.

릴리스 9.x 서버 및 ELM

모든 릴리스 9.x 서버가 제대로 작동하려면 ELM 서버에 등록해야 합니다. 다른 대안은 없다.

ELM에 9.x Unity Connection 또는 CUCM 서버 등록

참고: 릴리스 9.x 이전 버전에서의 업그레이드와 신규 설치에 모두 동일한 단계가 적용됩니다.

서버를 등록하려면 다음 단계를 완료하십시오.

1. ELM 관리 인터페이스에 로그인합니다([ELM 설치 참조](#)).
2. Inventory(인벤토리)를 확장하고 Product Instances(제품 인스턴스)를 클릭합니다.
3. Add(추가)를 선택하고 이름, 제품 유형, 호스트 이름/ip, 사용자 이름, 비밀번호 등을 적절히 입력합니다.**참고:** 사용자 이름/비밀번호 필드에 ELM에 로그인하는 데 사용되는 애플리케이션 관리 계정 정보가 아닌 OS 관리 계정 정보를 입력합니다.
4. 항목을 검증하려면 Test Connection을 선택합니다. 테스트가 통과되면 OK(확인)를 클릭합니다.
5. 이제 서버가 Product Instances(제품 인스턴스) 테이블에 나열되는지 확인합니다.

라이센스 파일

정확한 절차는 설치/업그레이드 경로에 따라 다릅니다. 정확한 단계는 아래의 해당 섹션을 참조하십시오.

신규/클린 설치

파일을 설치하려면 다음 단계를 완료하십시오.

1. ELM 관리 인터페이스에 로그인합니다(ELM [설치 참조](#)).
2. License Management(라이센스 관리)를 확장하고 Licenses(라이센스)를 클릭합니다.
3. Generate License Request를 클릭합니다. 화면에 텍스트 문자열을 선택하고 복사하는 지침이 표시됩니다. [Product License Registration\(제품 라이센스 등록\)](#)으로 이동하여 PAK(Product Authorization Key) ID를 입력하고 텍스트 문자열에 붙여넣습니다. 위 단계가 완료되면 라이센스 파일이 이메일로 전송됩니다.
4. 이메일로 전송된 파일을 ELM 서버에 업로드하려면 Licenses(라이센스) 창에서 Install License File(라이센스 파일 설치)을 클릭합니다.

[이전 릴리스에서 마이그레이션](#)

이 세 가지 시나리오는 Release 9.x Unity Connection 라이센스로 마이그레이션하기 위해 지원됩니다. 세 시나리오 모두 Release 9.x 라이센스 요청 이전의 최종 결과는 데이터가 UnityDirDb 데이터베이스의 tbl_CUCLegacyLicenseInfo 테이블에 채워진다는 것입니다. 이 정보가 표시되면 동일한 프로세스를 따라 마이그레이션된 Release 9.x 라이센스를 요청합니다.

이전 버전의 Unity Connection을 Unity Connection 릴리스 9.x로 현장 업그레이드

라이센스 데이터는 업그레이드 프로세스에서 자동으로 테이블에 복사됩니다.

COBRAS를 통해 이전 버전의 Unity Connection에서 새 릴리스 9.x 서버로 마이그레이션

1. Cisco Unified [Communication](#) Tools에서 Unity용 COBRAS(Cisco Objected Backup and Restore Application Suite) Export 툴의 최신 버전을 다운로드하여 [실행합니다](#).
2. Connection 9.x 이상으로 마이그레이션하기 위한 라이센스 세부사항을 선택합니다. 이 옵션에는 COBRAS를 실행하는 데 사용되는 애플리케이션 관리 계정이 아니라 OS 관리 자격 증명이 필요합니다.
3. [Cisco Unified Communication](#) Tools에서 Unity용 COBRAS 가져오기 도구 릴리스 1.2.10 이상의 최신 버전을 다운로드하여 [실행합니다](#).
4. 가져올 객체를 하나 이상 선택합니다. 라이선스 데이터만 가져올 수 있는 방법은 없습니다. 가져오기가 완료되면 SQL 테이블이 업데이트됩니다.

COBRAS를 통해 Microsoft Windows 기반 Unity Connection에서 New Unity Connection Release 9.x Server로 마이그레이션

1. [Cisco](#) Unified Communication Tools에서 최신 버전의 Unity용 COBRAS 내보내기 도구 릴리스 7.0.121 이상을 다운로드하여 [실행합니다](#).
2. 내보내기를 실행합니다. 현재 라이센스 정보가 내보내기 데이터에 포함됩니다. 참고: 확인해야 할 특정 옵션은 없습니다. 항상 포함됩니다.
3. [Cisco Unified Communication](#) Tools에서 Unity용 COBRAS 가져오기 툴의 최신 버전인 릴리스 1.2.10 이상을 [실행합니다](#). 마법사를 계속 진행하려면 하나 이상의 개체를 선택하십시오.
4. 가져오기가 완료된 후 가져오기에 성공하면 tbl_CUCLegacyLicenseInfo SQL 테이블이 업데이트됩니다.

위의 몇 가지 방법으로 tbl_CUCLegacyLicenseInfo에 데이터가 채워지면 다음 단계를 완료하여 마이그레이션된 라이센스 파일을 요청하고 설치합니다.

참고: 먼저 서버를 ELM에 등록해야 합니다.

1. 서버가 등록된 ELM 관리 인터페이스에 로그인합니다.
2. License Management > License Planning > Upgrade Licenses를 선택합니다.
3. Product Type(제품 유형) 필드에서 Unity Connection을 선택합니다. Next(다음)를 클릭합니다.
4. Available Product Instances 필드에서 해당 서버를 선택합니다. 서버 이름을 Product Instances to Upgrade(업그레이드할 제품 인스턴스)로 이동 하려면 화살표를 클릭합니다. Next(다음)를 클릭합니다.
5. 라이센스 수를 확인합니다. Next(다음)를 클릭합니다.
6. 선택적으로 요약 보고서를 보거나 저장합니다.
7. Finish & Generate Request를 클릭합니다.
8. 화면의 지침에 따라 텍스트 출력을 복사/저장하고 [Product License Registration](#) 마이그레이션 툴에 붙여넣습니다. 위의 단계가 완료되면 라이센스 파일이 이메일로 전송됩니다.
9. ELM에서 라이센스 파일을 적용하려면 License Management > Licenses를 선택합니다. Install License File(라이센스 파일 설치)을 클릭하고 받은 라이센스 파일을 업로드합니다.

라이센스 및 Cisco Unity Connection 클러스터

Cisco Unity Connection(고가용성) 환경에서는 라이센스 상태 및 라이센스 적용을 위해 게시자 서버만 구성하고 ELM에 연결해야 합니다. 게시자 서버가 작동을 중지하면(예: 유지 관리를 위해 종료한 경우) 가입자 서버는 60일의 유예 기간 동안 클러스터에 대한 모든 수신 통화를 처리합니다. 그러나 게시자 서버가 60일 유예 기간 내에 정상 기능을 재개하지 않으면 Unity Connection은 "만료" 상태로 전환됩니다.

관련 정보

- [Enterprise License Manager 사용 설명서](#)
- [Unity Connection 9.0 라이센싱/ELM 교육 비디오](#)
- [기술 지원 및 문서 – Cisco Systems](#)

이 번역에 관하여

Cisco는 전 세계 사용자에게 다양한 언어로 지원 콘텐츠를 제공하기 위해 기계 번역 기술과 수작업 번역을 병행하여 이 문서를 번역했습니다. 아무리 품질이 높은 기계 번역이라도 전문 번역가의 번역 결과물만큼 정확하지는 않습니다. Cisco Systems, Inc.는 이 같은 번역에 대해 어떠한 책임도 지지 않으며 항상 원본 영문 문서([링크 제공됨](#))를 참조할 것을 권장합니다.