Cisco Unity Connection 10.x システムの設定

次の項を参照してください。

- 「全般的な設定の編集」（P.12-2）
- 「サーバの検索と一覧表示」（P.12-4）
- 「サーバの設定」（P.12-5）
- 「認証規則の検索」（P.12-5）
- 「認証規則の新規作成」（P.12-6）
- 「認証規則の編集」（P.12-8）
- 「役割」（P.12-11）
- 「役割の編集」（P.12-11）
- 「規制テーブルの検索」（P.12-11）
- 「規制テーブルの新規作成」（P.12-12）
- 「規制テーブルの基本設定の編集」（P.12-13）
- 「規制パターンの順序の変更」（P.12-14）
- 「ライセンス」（P.12-15）
- 「スケジュールの検索」（P.12-16）
- 「スケジュールの検索」（P.12-16）
- 「スケジュールの新規作成」（P.12-16）
- 「スケジュールの基本設定の編集」（P.12-17）
- 「スケジュールの詳細の新規作成」（P.12-17）
- 「スケジュールの詳細の編集」（P.12-18）
- 「祝日スケジュールの検索」（P.12-19）
- 「祝日スケジュールの新規作成」（P.12-19）
- 「祝日スケジュールの基本設定の編集」（P.12-20）
- 「祝日の新規作成」（P.12-20）
- 「祝日の編集」（P.12-21）
- 「グローバル ニックネームの検索」（P.12-22）
- 「グローバル ニックネームの新規作成」（P.12-23）

- 「グローバル ニックネームの編集」（P.12-23）
- 「件名行の形式」（P.12-23）
- 「メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索」（P.12-25）
- 「メッセージ添付ファイルの TTS 説明の新規作成」（P.12-26）
- 「メッセージ添付ファイルの TTS 説明の編集」（P.12-26）
- 「エンタープライズ パラメータ」（P.12-26）
- 「サービス パラメータ」（P.12-27）
- 「プラグインの検索」（P.12-27）
- 「ファクス サーバの設定の編集」（P.12-28）
- 「LDAP セットアップ」（P.12-29）
- 「LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示」（P.12-30）
- 「LDAP ディレクトリ設定」（P.12-31）
- 「LDAP 認証」（P.12-36）
- 「電話番号の変換」（P.12-38）
- 「LDAP フィルタの検索と一覧表示」（P.12-38）
- 「SAML シングル サインオン」（P.12-39）
- 「SMTP サーバの設定」（P.12-39）
- 「IP アドレス アクセス リストの検索」（P.12-43）
- 「アクセス IP アドレスの新規作成」（P.12-44）
- 「アクセス IP アドレス」（P.12-45）
- 「スマート ホスト」（P.12-45）

全般的な設定の編集

表 12-1　[全般設定の編集（Edit General Configuration）] ページ

フィールド	説明
タイムゾーン（Time Zone）	*（表示専用）* デフォルトのタイム ゾーン設定は、スケジュールがアクティブである時間帯を指定します。さらに、デフォルトのタイム ゾーンは、[デフォルトのタイム ゾーンを使用する（Use Default Time Zone）] チェックボックスがオンのユーザおよびコール ハンドラに適用されます。 **（注）**　デフォルトのタイム ゾーンは、コマンドライン インターフェイス（CLI）を使用した場合に限り変更できます。
システムのデフォルト言語（System Default Language）	ユーザおよび発信者に対してシステム プロンプトが再生されるデフォルトの言語を選択します。 **（注）**　ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。

表 12-1　[全般設定の編集（Edit General Configuration）] ページ （続き）

フィールド	説明
システムのデフォルト TTS 言語（System Default TTS Language）	ユーザまたはコールによって使用される電話言語でテキスト / スピーチ（TTS）エンジンを使用できない場合、使用されるテキスト / スピーチ（TTS）言語を選択します。たとえば、ユーザがアラビア語を使用しているものの、アラビア語では TTS エンジンを使用できない場合、TTS は、ユーザがここで選択した言語で再生されます。通常、この言語は、[システムのデフォルト言語（System Default Language）] フィールドで選択した言語と同じです。しかし、システム プロンプトでサポートされているすべての言語が、テキスト / スピーチ エンジンでサポートされているわけではありません。 **（注）**　ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。
録音形式（Recording Format）	録音されたメッセージにデフォルトの形式（またはコーデック）を選択します。 デフォルト設定：G.711 Mu-Law
最大グリーティング長（Maximum Greeting Length）	システムのコール ハンドラのグリーディングの最大長を入力します。範囲は 1 ～ 1,200 秒です。 デフォルト設定：90 秒
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）	ポート グループのオーディオの正規化が有効の場合、Cisco Unity Connection が録音ボイス メッセージおよびユーザ グリーティングに対して自動的に維持する平均音量をデシベル単位で入力します。 デシベル レベルは、負の数で指定されます。たとえば、–26 db は –45 db よりも音量が大きくなります。 デフォルト設定：–26 デジヘル
デフォルト パーティション（Default Partition）	他のオブジェクトに基づかない新しいオブジェクトを作成するとき（たとえば、新しいコール ハンドラ テンプレート、ディレクトリ ハンドラ、インタビュー ハンドラ、または VPIM ロケーションを作成するとき）に Cisco Unity Connection がデフォルト パーティションとして使用するパーティションを選択します。（これらのページの [パーティション（Partition）] リストでは、このパーティションがデフォルトで選択されますが、いつでもこのリストから別のパーティションを選択できます）。 デフォルト パーティションを変更しても、作成済みのオブジェクトには影響しません。
デフォルトの検索範囲（Default Search Scope）	他のオブジェクトに基づかない新しいオブジェクトを作成するとき（たとえば、新しい直接ルーティング ルールまたは転送ルーティング ルールを作成するとき）に Cisco Unity Connection がデフォルトの検索範囲として使用する検索スペースを選択します。（これらのページの [検索範囲（Search Scope）] リストでは、この検索スペースがデフォルトで選択されますが、いつでもこのリストから別の検索スペースを選択できます）。 デフォルトの検索範囲を変更しても、作成済みのオブジェクトには影響しません。
受信者が見つからない場合（When a Recipient Cannot Be Found）	インターネット メッセージ アクセス プロトコル（IMAP）クライアントからシンプル メール転送プロトコル（SMTP）メッセージを受信し、受信者が既知のユーザまたは VPIM 連絡先にマップされていない場合に Cisco Unity Connection が実行するアクションを選択します。 • [不達通知を送信する（Send a Non-Deliverable Receipt）] : Unity Connection は、不達通知（NDR）を使用してメッセージ送信者に応答します。 • [スマート ホストにメッセージをリレー（Relay Message to Smart Host）] : Unity Connection はスマート ホストにメッセージをリレーして、別のサーバに配信します。 **（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。 デフォルト設定：[不達通知を送信する（Send a Non-Deliverable Receipt）]

表 12-1　[全般設定の編集（Edit General Configuration）] ページ （続き）

フィールド	説明
IP アドレッシング モード（IP Addressing Mode）*（Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ）*	Cisco Unity Connection が IPv6 用に設定されている場合は、リストからオプションを選択し、Unity Connection が着信トラフィックをどこでリッスンするかを制御します。 • IPv4 • IPv6 • IPv4 と IPv6 この設定は、SCCP または SIP を介した Cisco Unified Communications Manager 電話システムとの連動に適用可能です。 デフォルト設定：IPv4 （注）　この設定は、Unity Connection だけに適用可能です。IPv6 は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition でサポートされていません。
HTML 通知用グラフィックの認証（Authenticate Graphics for HTML Notification）	HTML 電子メール通知でイメージを受信するための Unity Connection クレデンシャルを入力するようにユーザに要求する認証モードを選択します。クレデンシャルが認証されると、電子メール通知にイメージが表示されます。これで、管理者は、通知内のステータス項目、メッセージ ステータス、およびイメージを表示するための認証ポリシーを容易に示唆できます。 非認証モード：認証モードを無効にすると、ユーザにクレデンシャルの入力を要求することなく、ステータス項目、メッセージ ステータス、およびイメージが通知内に表示されます。 （注）　HTML 通知テンプレート内でイメージが使用されている場合は、電子メール サーバおよび電子メール クライアントの設定を確認して、イメージの表示のサポートを確認します。 HTML 通知を受信するための Unity Connection の設定方法の詳細については、『*User Workstation Setup Guide for Cisco Unity Connection*』の「Configuring an Email Account to Access Cisco Unity Connection 10.x Voice Messages」の章にある「Configuring Cisco Unity Connection 10.x for HTML-based Message Notification」の項を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/user_setup/guide/10xcucuwsx.html から入手可能です。

サーバの検索と一覧表示

表 12-2　[サーバの検索と一覧表示（Find and List Servers）] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除（Delete Selected）	サーバを削除するには、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。一度に複数のサーバを削除できます。
新規追加（Add New）	サーバを追加するには、[新規追加（Add New）] ボタンを選択します。新しいサーバに適用するデータを入力する、新しいページが開きます。
ホスト名 /IP アドレス（Host Name/IP Address）	*（表示専用）* Cisco Unity Connection クラスタ内の Unity Connection サーバのホスト名または IP アドレス。クラスタに Unity Connection が設定されていない場合、このフィールドには、ローカル Unity Connection サーバのホスト名または IP アドレスが表示されます。
説明（Description）	*（表示専用）* Cisco Unity Connection クラスタ内の Unity Connection サーバの説明。

関連項目

- 『*Cluster Configuration and Administration Guide for Cisco Unity Connection*』の「Configuring a Cisco Unity Connection 10.x Cluster」の章（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/cluster_administration/guide/10xcuccagx.html から入手可能）。

サーバの設定

表 12-3　[サーバの設定（Server Configuration）] ページ

フィールド	説明
データベース レプリケーション	*（表示専用）Cisco Unity Connection* クラスタ内の Unity Connection サーバの役割（パブリッシャまたはサブスクライバ）。
ホスト名 /IP アドレス（Host Name/IP Address）	Cisco Unity Connection クラスタ内の Unity Connection サーバのホスト名または IP アドレスを入力します。
IPv6 名（IPv6 Name）	インターネット プロトコル バージョン 6（IPv6）が有効の場合、Cisco Unity Connection クラスタ内の Unity Connection サーバのホスト名または IPv6 アドレスを入力します。
MAC Address	*（任意）*Cisco Unity Connection クラスタ内の Unity Connection サーバの MAC アドレスを入力します。
説明（Description）	*（任意）*Cisco Unity Connection クラスタ内の Unity Connection サーバの説明を入力します。

関連項目

- 『*Cluster Configuration and Administration Guide for Cisco Unity Connection*』の「Configuring a Cisco Unity Connection 10.x Cluster」の章（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/cluster_administration/guide/10xcuccagx.html から入手可能）。

認証規則の検索

表 12-4　[認証規則の検索（Search Authentication Rules）] ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限：（Limit Search To）	*（Cisco Unity Connection 設定に限り適用）*検索結果の表示を制限する条件を選択します。 • [すべて（All）]：属する Cisco Unity Connection ロケーションにかかわらず、すべての検索結果を表示します。 • [ロケーション（Location）]：特定の Unity Connection 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。
表示名（Display Name）	認証規則の名前。認証規則の特定のページに移動するには、表示名を選択します。
選択項目の削除（Delete Selected）	認証規則を削除するには、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。一度に複数の認証規則を削除できます。

表 12-4　[認証規則の検索（Search Authentication Rules）] ページ （続き）

フィールド	説明
新規追加（Add New）	認証規則を追加するには、[新規追加（Add New）] ボタンを選択します。新しい認証規則に適用するデータを入力する、新しいページが開きます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Specifying Password, PIN, Sign-In, and Lockout Policies in Cisco Unity Connection 10.x」の章（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

認証規則の新規作成

表 12-5　[認証規則の新規作成（New Authentication Rule）] ページ

フィールド	説明
表示名（Display Name）	認証規則の識別に役立つ名前を入力します。
サインイン試行回数 ____ 回（Failed Sign-In ____ Attempts）	この回数を超えるとユーザが Cisco Unity Connection にアクセスできなくなる、サインイン試行回数を入力します。 0（ゼロ）に設定されている場合、サインイン試行回数に制限はありません。ユーザは、アカウントからロックアウトされません。 デフォルト設定：3 回
サインイン試行回数制限なし（No Limit for Failed Sign-Ins）	サインイン試行回数に制限を設けず、ユーザがアカウントからロックアウトされないようにするには、このチェックボックスをオンにします。
サインイン試行回数をリセットする間隔 ____ 分（Reset Failed Sign-In Attempts Every ____ Minutes）	この時間を過ぎると Cisco Unity Connection がサインイン試行回数をクリアする分数を入力します（ただし、サインイン試行回数の制限にすでに達していて、アカウントがロックされていない場合）。 0（ゼロ）に設定されている場合、サインインに失敗すると、管理者が手動でロックを解除するまでユーザ アカウントがロックされます。 デフォルト設定：30 分
ロックアウト期間 ____ 分（Lockout Duration ____ Minutes）	許可されているサインイン試行回数に達してから、ユーザ アカウントがロックされた状態に維持される分数を入力します。アカウントがロックされている間、Cisco Unity Connection はユーザが電話で Unity Connection にアクセスできないようにします。 0（ゼロ）が入力された場合、管理者が手動でロックを解除するまでアカウントがロックされた状態に維持されます。 デフォルト設定：30 分

表 12-5　[認証規則の新規作成（New Authentication Rule）] ページ （続き）

フィールド	説明
管理者によるロック解除が必要（Administrator Must Unlock）	管理者が手動でロックを解除するまでアカウントがロックされた状態に維持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。
最短クレデンシャル変更期間 ____ 分（Minimum Duration Between Credential Changes ____ Minutes）	パスワードを次回変更するまでに経過する必要のある分数を入力します。管理者が Cisco Unity Connection の管理 でパスワードを変更する場合、この設定は適用されません。 デフォルト設定：1440 分（1 日）
クレデンシャルの有効期限 ____ 日（Credential Expires After ____ Days）	デフォルト設定：180 日
無期限（Never Expires）	この認証に基づくパスワードまたは暗証番号を無制限にするには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスは、通常、高いセキュリティを必要としないユーザや、複数の人物に利用される可能性があるアカウントに対して使用します。このチェックボックスをオンにしても、ユーザはいつでもパスワードまたは暗証番号を変更できます。
期限切れ警告期間（期限前の日数）（Expiration Warning Days）	パスワードまたは暗証番号の期限がまもなく切れることを Cisco Unity Connection がユーザに警告する、パスワードまたは暗証番号の期限切れ前の日数を入力します。 値が 0（ゼロ）の場合、Unity Connection はパスワードまたは暗証番号の期限がまもなく切れることをユーザに警告しません。 デフォルト設定：15 日
最小クレデンシャル長（Minimum Credential Length）	ユーザ パスワードおよび暗証番号に必要な桁数を入力します。一般に、パスワードおよび暗証番号は短い方が便利ですが、長いパスワードおよび暗証番号の方がより安全です。8 桁以上を要求することを推奨します。 最小クレデンシャル長を変更する場合、パスワードまたは暗証番号を次回変更するときに、新しい長さの使用を求められます。 1 ～ 64 桁までの値を入力します。 デフォルト設定：8 桁
以前のクレデンシャルの保存数（Stored Number of Previous Credentials）	Cisco Unity Connection が保存するユーザの古いパスワードまたは暗証番号の数の値を入力します。ユーザが新しいパスワードまたは暗証番号を入力すると、Unity Connection は保存していたパスワードまたは暗証番号と比較して、履歴のパスワードまたは暗証番号と一致するものを拒否します。 値が 0（ゼロ）の場合、Unity Connection はユーザの古いパスワードまたは暗証番号を保存しません。 デフォルト設定：5 個のパスワードまたは暗証番号

表 12-5　[認証規則の新規作成（New Authentication Rule）] ページ （続き）

フィールド	説明
単純すぎるパスワードの確認（Check for Trivial Passwords）	Cisco Unity Connection の管理、Unity Connection Messaging Assistant、または Unity Connection カンバセーションを使用してパスワードまたは暗証番号が変更された場合、新しいパスワードまたは暗証番号が次の基準に一致することを Cisco Unity Connection に確認させるには、このチェックボックスをオンにします。 • すべて同じ数字ではない（9999 など）。 • 数字が連続していない（たとえば、1234 または 4321）。 • パスワードまたは暗証番号が、ユーザに割り当てられているプライマリ内線番号と同じではない。 このチェックボックスをオンにする以外にも、次のようなパスワードまたは暗証番号を指定しないことを勧めるパスワード ポリシーまたは暗証番号ポリシーを提供することを検討してください。 • 名、姓、組織名、会社名、または他の明らかな単語を入力する。 • プライマリ内線番号を含む。 • プライマリ内線番号を逆にしたものである、またはプライマリ内線番号を逆にしたものを含む。 • 行中で 3 回以上同じ数字を使用する（たとえば、900012）。 • 古いパスワードまたは暗証番号を 1 つ増やした数字である（たとえば、20185 から 20186）。 • 3 種類未満の数字を含む（たとえば、18181）。

関連項目

認証規則の編集

表 12-6　[認証規則の編集（Edit Authentication Rule）] ページ

フィールド	説明
表示名（Display Name）	認証規則の識別に役立つ名前を入力します。
サインイン試行回数 ____ 回（Failed Sign-In ____ Attempts）	この回数を超えるとユーザが Cisco Unity Connection にアクセスできなくなる、サインイン試行回数を入力します。 0（ゼロ）に設定されている場合、サインイン試行回数に制限はありません。ユーザは、アカウントからロックアウトされません。 デフォルト設定：3 回
サインイン試行回数制限なし（No Limit for Failed Sign-Ins）	サインイン試行回数に制限を設けず、ユーザがアカウントからロックアウトされないようにするには、このチェックボックスをオンにします。

表 12-6　[認証規則の編集（Edit Authentication Rule）] ページ （続き）

フィールド	説明
サインイン試行回数をリセットする間隔 ____ 分（Reset Failed Sign-In Attempts Every ____ Minutes）	この時間を過ぎると Cisco Unity Connection がサインイン試行回数をクリアする分数を入力します（ただし、サインイン試行回数の制限にすでに達していて、アカウントがロックされていない場合）。 0（ゼロ）に設定されている場合、サインインに失敗すると、管理者が手動でロックを解除するまでユーザ アカウントがロックされます。 デフォルト設定：30 分
ロックアウト期間 ____ 分（Lockout Duration ____ Minutes）	許可されているサインイン試行回数に達してから、ユーザ アカウントがロックされた状態に維持される分数を入力します。アカウントがロックされている間、Cisco Unity Connection はユーザが電話で Unity Connection にアクセスできないようにします。 0（ゼロ）が入力された場合、管理者が手動でロックを解除するまでアカウントがロックされた状態に維持されます。 デフォルト設定：30 分
管理者によるロック解除が必要（Administrator Must Unlock）	管理者が手動でロックを解除するまでアカウントがロックされた状態に維持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。
最短クレデンシャル変更期間 ____ 分（Minimum Duration Between Credential Changes ____ Minutes）	パスワードを次回変更するまでに経過する必要のある分数を入力します。管理者が Cisco Unity Connection の管理 でパスワードを変更する場合、この設定は適用されません。 デフォルト設定：1440 分（1 日）
クレデンシャルの有効期限 ____ 日（Credential Expires After ____ Days）	デフォルト設定：180 日
無期限（Never Expires）	この認証に基づくパスワードまたは暗証番号を無制限にするには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスは、通常、高いセキュリティを必要としないユーザや、複数の人物に利用される可能性があるアカウントに対して使用します。このチェックボックスをオンにしても、ユーザはいつでもパスワードまたは暗証番号を変更できます。
期限切れ警告期間（期限前の日数）（Expiration Warning Days）	パスワードまたは暗証番号の期限がまもなく切れることを Cisco Unity Connection がユーザに警告する、パスワードまたは暗証番号の期限切れ前の日数を入力します。 値が 0（ゼロ）の場合、Unity Connection はパスワードまたは暗証番号の期限がまもなく切れることをユーザに警告しません。 デフォルト設定：0 日

表 12-6　[認証規則の編集（Edit Authentication Rule）] ページ （続き）

フィールド	説明
最小クレデンシャル長（Minimum Credential Length）	ユーザ パスワードおよび暗証番号に必要な桁数を入力します。一般に、パスワードおよび暗証番号は短い方が便利ですが、長いパスワードおよび暗証番号の方がより安全です。8 桁以上を要求することを推奨します。 最小クレデンシャル長を変更する場合、パスワードまたは暗証番号を次回変更するときに、新しい長さの使用を求められます。 1 ～ 64 桁までの値を入力します。 デフォルト設定：8 桁
以前のクレデンシャルの保存数（Stored Number of Previous Credentials）	Cisco Unity Connection が保存するユーザの古いパスワードまたは暗証番号の数の値を入力します。ユーザが新しいパスワードまたは暗証番号を入力すると、Unity Connection は保存していたパスワードまたは暗証番号と比較して、履歴のパスワードまたは暗証番号と一致するものを拒否します。 値が 0（ゼロ）の場合、Unity Connection はユーザの古いパスワードまたは暗証番号を保存しません。 デフォルト設定：5 個のパスワードまたは暗証番号
単純すぎるパスワードの確認（Check for Trivial Passwords）	Cisco Unity Connection の管理、Unity Connection Messaging Assistant、または Unity Connection カンバセーションを使用してパスワードまたは暗証番号が変更された場合、新しいパスワードまたは暗証番号が次の基準に一致することを Cisco Unity Connection に確認させるには、このチェックボックスをオンにします。 • すべて同じ数字ではない（9999 など）。 • 数字が連続していない（たとえば、1234 または 4321）。 • パスワードまたは暗証番号が、ユーザに割り当てられているプライマリ内線番号と同じではない。 このチェックボックスをオンにする以外にも、次のようなパスワードまたは暗証番号を指定しないことを勧めるパスワード ポリシーまたは暗証番号ポリシーを提供することを検討してください。 • 名、姓、組織名、会社名、または他の明らかな単語を入力する。 • プライマリ内線番号を含む。 • プライマリ内線番号を逆にしたものである、またはプライマリ内線番号を逆にしたものを含む。 • 行中で 3 回以上同じ数字を使用する（たとえば、900012）。 • 古いパスワードまたは暗証番号を 1 つ増やした数字である（たとえば、20185 から 20186）。 • 3 種類未満の数字を含む（たとえば、18181）。

関連項目

役割

表 12-7　[役割（Roles）] ページ

フィールド	説明
名前（Name）	管理者の役割の名前。この役割の [役割の編集（Edit Role）] ページに移動するには、役割名を選択します。
説明（Description）	*（表示専用）* 役割の特権の簡単な説明。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Preparing to Add User Accounts in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Roles in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/user_mac/guide/10xcucmacx.html から入手可能）。

役割の編集

表 12-8　[役割の編集（Edit Role）] ページ

フィールド	説明
名前（Name）	管理者の役割の名前。
説明（Description）	役割の特権の簡単な説明。
役割の割り当て（Role Assignments）	役割に割り当てられているユーザのリストを表示するには、[役割の割り当て（Role Assignments）] を選択します。役割からのユーザの削除、役割に割り当てられていないユーザのリストの表示、ユーザの役割への割り当ても実行できます。
役割の特権（Role Privileges）	*（表示専用）* この表は、管理者の役割が持っている実行権限（[作成（Create）]、[表示（View）]、[更新（Update）]、[削除（Delete）]、[実行（Execute）] など）を一覧表示します。

関連項目

- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Preparing to Add User Accounts in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Roles in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/user_mac/guide/10xcucmacx.html から入手可能）。

規制テーブルの検索

表 12-9　[規制テーブルの検索（Search Restriction Tables）] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除（Delete Selected）	規制テーブルを削除するには、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。一度に複数の規制テーブルを削除できます。

表 12-9　[規制テーブルの検索（Search Restriction Tables）] ページ （続き）

フィールド	説明
表示名（Display Name）	*（表示専用）* 規制テーブルの名前。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Call Management Overview in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Restriction Tables in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Restriction Tables in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Overview of Default Restriction Tables in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

規制テーブルの新規作成

表 12-10　[規制テーブルの新規作成（New Restriction Table）] ページ

フィールド	説明
表示名（Display Name）	規制テーブルの識別に役立つ名前を入力します。
最大ダイヤル文字列長（Maximum Length of Dial String）	着信転送、メッセージ通知、またはファクス配信番号の最大桁数（アクセス コードを含む）を入力します。[最大ダイヤル文字列長（Maximum Length of Dial String）] の値以下の桁数を含むダイヤル文字列だけが、規制テーブルと照合されます。[最大ダイヤル文字列長（Maximum Length of Dial String）] の値を超える桁数を含むダイヤル文字列は許可されません。 たとえば、その地域の市内電話の長さが 7 桁であり、ユーザが長距離電話番号を使用できないようにするには、[最大ダイヤル文字列長（Maximum Length of Dial String）] に 8 を入力します。（市内番号と電話システムのアクセス コードを合わせると、8 桁です）。 デフォルト設定：30 桁
最小ダイヤル文字列長（Minimum Length of Dial String）	着信転送、メッセージ通知、またはファクス配信番号の最小桁数（アクセス コードを含む）を入力します。[最小ダイヤル文字列長（Minimum Length of Dial String）] の値以上の桁数を含むダイヤル文字列だけが、規制テーブルと照合されます。[最小ダイヤル文字列長（Minimum Length of Dial String）] の値よりも少ない桁数を含むダイヤル文字列は許可されません。 たとえば、ユーザが 4 桁の番号を使用しないようにするには、[最小ダイヤル文字列長（Minimum Length of Dial String）] フィールドに 5 を入力します。 デフォルト設定：1 桁

表 12-10　[規制テーブルの新規作成（New Restriction Table）] ページ （続き）

フィールド	説明
新しい規制パターンをデフォルトでブロックする（New Restriction Patterns Are Blocked by Default）	新しい規制パターンにデフォルトで [ブロック（Blocked）] というフラグを付けるかどうかを示します。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Restriction Tables in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Creating Restriction Tables in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

規制テーブルの基本設定の編集

表 12-11　[規制テーブルの基本設定の編集（Edit Restriction Table Basics）] ページ

フィールド	説明
表示名（Display Name）	規制テーブルの識別に役立つ名前を入力します。
最大ダイヤル文字列長（Maximum Length of Dial String）	着信転送、メッセージ通知、またはファクス配信番号の最大桁数（アクセス コードを含む）を入力します。[最大ダイヤル文字列長（Maximum Length of Dial String）] の値以下の桁数を含むダイヤル文字列だけが、規制テーブルと照合されます。[最大ダイヤル文字列長（Maximum Length of Dial String）] の値を超える桁数を含むダイヤル文字列は許可されません。 たとえば、その地域の市内電話の長さが 7 桁であり、ユーザが長距離電話番号を使用できないようにするには、[最大ダイヤル文字列長（Maximum Length of Dial String）] に 8 を入力します。（市内番号と電話システムのアクセス コードを合わせると、8 桁です）。 デフォルト設定：30 桁
最小ダイヤル文字列長（Minimum Length of Dial String）	着信転送、メッセージ通知、またはファクス配信番号の最小桁数（アクセス コードを含む）を入力します。[最小ダイヤル文字列長（Minimum Length of Dial String）] の値以上の桁数を含むダイヤル文字列だけが、規制テーブルと照合されます。[最小ダイヤル文字列長（Minimum Length of Dial String）] の値よりも少ない桁数を含むダイヤル文字列は許可されません。 たとえば、ユーザが 4 桁の番号を使用しないようにするには、[最小ダイヤル文字列長（Minimum Length of Dial String）] フィールドに 5 を入力します。 デフォルト設定：1 桁

表 12-11　[規制テーブルの基本設定の編集（Edit Restriction Table Basics）] ページ （続き）

フィールド	説明
新しい規制パターンをデフォルトでブロックする（New Restriction Patterns are Blocked by Default）	新しい規制パターンにデフォルトで [ブロック（Blocked）] というフラグを付けるかどうかを示します。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
順序（Order）	*（表示専用）* 規制テーブルを適用するときに、Unity Connection がパターンを評価する順序を示します。新しいパターンを追加するには、[新規追加（Add New）] を選択します。パターンの順序を変更するには、[順序の変更（Change Order）] を選択します。 パターンの順序は、重要です。Cisco Unity Connection は、ダイヤル パターン 0 から規制テーブル内のダイヤル パターンを電話番号と連続的に比較します。番号が複数のダイヤル パターンに一致した場合、番号は、一致した最初のダイヤル パターンに従って許可されるか、制限されます。テーブルの最後のパターンは、常にすべての番号（*）に一致します。
ブロック（Blocked）	パターンに一致する電話番号の使用を Cisco Unity Connection に禁止させるには、このチェックボックスをオンにします。
パターン（Pattern）	許可または禁止される特定の番号または番号のパターンを入力します。外線アクセス コードおよび長距離アクセス コードを含めます。0 ～ 9 の数字および次の特殊文字を使用します。 • ゼロ個以上の数字に一致する場合は *。 • ?1 桁に正確に一致する場合は ?。各 ? は 1 桁のプレースホルダとして機能します。 • 電話機の # キーに相当する場合は、#。 • 国際電話の場合は +

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Restriction Tables in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Modifying Restriction Tables in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

規制パターンの順序の変更

表 12-12　[規制パターンの順序の変更（Change Restriction Pattern Order）] ページ

フィールド	説明
規制パターンの順序の変更（Change Restriction Pattern Order）	規制テーブルでパターンの順序を変更するには、リストでパターンを選択してから、上向き矢印または下向き矢印を選択してリスト内の他のパターンに対してパターンを移動します。移動させたら、[保存（Save）] を選択します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（リリース *10.x*）の「Managing Restriction Tables in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Modifying Restriction Tables in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

ライセンス

表 12-13　[ライセンス（Licenses）] ページ

フィールド	説明
ライセンス ステータス（License Status）	（表示専用） デモンストレーション（デモ）：Unity Connection は、初めて ELM サーバに接続するまで「デモ」モードのままになります。「デモ」モードは 60 日間の猶予期間のみ使用でき、その後、ライセンス ステータスは「期限切れ」に変わります。 準拠：目的の機能に必要な数のライセンスが ELM サーバにインストールされている場合、ライセンス スタータスは「準拠」です。 違反：目的の機能に必要な数のライセンスが ELM サーバにインストールされていない場合、ライセンス ステータスは「違反」になります。「違反」モードは 60 日間の猶予期間のみ使用でき、その後、ライセンス ステータスは「期限切れ」に変わります。 期限切れ：60 日間の猶予期間内に目的の機能に必要な数のライセンスを取得して ELM サーバにインストールしないと、ライセンス ステータスは「期限切れ」になります。 **（注）** ELM サーバとその設定の詳細については、次の URL で入手可能な ELM のユーザ ガイドを参照してください。 http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/cucm/elmuserguide/9_0_1/CUCM_BK_E596FD72_00_enterprise-license-manager-user-90.html
ELM サーバ（ELM server）	（表示専用）Unity Connection が設定されている ELM サーバのホスト名または IP アドレス。
ELM サーバと接続した最終時刻（Last connectivity time with ELM server）	（表示専用）前回、ELM サーバと Unity Connection が同期した時刻。 [ELM サーバと接続した最終時刻（Last Connectivity Time with ELM Server）] の値は、協定世界時（UTC）タイムゾーンで表されます。
準拠した最終時刻（Last compliance Time）	（表示専用）前回、Unity Connection が準拠モードだった時刻。 [準拠した最終時刻（Last Compliance Time）] の値は、協定世界時（UTC）タイムゾーンで表されます。
ライセンス シート（Licensed Seats For）	（表示専用）Cisco Unity Connection のライセンス機能の説明。
機能名（Feature Name）	（表示専用）Cisco Unity Connection のライセンス機能の名前。
現在の使用数（Current used）	（表示専用）現在使用されているシートの数。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Licenses in Cisco Unity Connection 10.x」の章（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

スケジュールの検索

表 12-14　[スケジュールの検索（Search Schedules）] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除（Delete Selected）	スケジュールを削除するには、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。一度に複数のスケジュールを削除できます。
表示名（Display Name）	*（表示専用）* スケジュールの名前。スケジュールを編集するには、表示名を選択します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Call Management Overview in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Overview of Default Schedules in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

スケジュールの新規作成

表 12-15　[スケジュールの新規作成（New Schedule）] ページ

フィールド	説明
表示名（Display Name）	スケジュールの識別に役立つ名前を入力します。
祝日スケジュール（Holiday Schedule）	このスケジュールに適用する祝日スケジュールがある場合は、適用する祝日スケジュールを選択します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Creating Schedules in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

スケジュールの基本設定の編集

表 12-16　[スケジュールの基本設定の編集（Edit Schedule Basics）] ページ

フィールド	説明
表示名（Display Name）	スケジュールの識別に役立つ名前を入力します。
休日のスケジュール	このスケジュールに適用する祝日スケジュールがある場合は、適用する祝日スケジュールを選択します。
選択項目の削除（Delete Selected）	スケジュールを削除するには、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。一度に複数のスケジュールを削除できます。
新規追加（Add New）	スケジュールを追加するには、[新規追加（Add New）] ボタンを選択します。新しいスケジュールに適用するデータを入力する、新しいページが開きます。
名前（Name）	*（表示専用）* スケジュールの詳細の名前。スケジュールの詳細の特定のページに移動するには、名前を選択します。
開始時刻（Start Time）	*（表示専用）* このスケジュールの詳細に基づいて、スケジュールがアクティブになる時間。
終了時間（End Time）	*（表示専用）* このスケジュールの詳細に基づいて、スケジュールが非アクティブになる時間。
アクティブな曜日（Days Active）	*（表示専用）* このスケジュールの詳細に基づいて、スケジュールがアクティブになる曜日。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Modifying Schedules in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

スケジュールの詳細の新規作成

表 12-17　[スケジュールの詳細の新規作成（New Schedule Detail）] ページ

フィールド	説明
名前（Name）	他の管理者がこのスケジュールを使用するときに認識する、識別に役立つ名前を入力します。
開始時刻（Start Time）	スケジュールがアクティブになる時間、分、および午前または午後の記号をリストから選択します。
終了時間（End Time）	スケジュールが非アクティブになる時間、分、および午前または午後の記号をリストから選択します。 **（注）**　終了時間は開始時間よりも遅くする必要があります。深夜（12:00 am）の終了時間を指定するには、[業務終了時（End of Day）] チェックボックスをオンにします。
業務終了時（End of Day）	スケジュールが深夜（当日の終わり）に非アクティブになる場合、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ（毎日）（Active Every Day）	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間まで毎日（週末を含む）スケジュールを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 12-17　[スケジュールの詳細の新規作成（New Schedule Detail）] ページ （続き）

フィールド	説明
アクティブ（平日）（Active Weekdays）	すべての平日（月曜日から金曜日まで、週末を除く）にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールを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。
アクティブ（月曜）（Active Monday）	毎月曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールを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。
アクティブ（火曜）（Active Tuesday）	毎火曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールを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。
アクティブ（水曜）（Active Wednesday）	毎水曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールを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。
アクティブ（木曜）（Active Thursday）	毎木曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールを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。
アクティブ（金曜）（Active Friday）	毎金曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールを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。
アクティブ（土曜）（Active Saturday）	毎土曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールを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。
アクティブ（日曜）（Active Sunday）	毎日曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールを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。

関連項目

スケジュールの詳細の編集

表 12-18　[スケジュールの詳細の編集（Edit Schedule Detail）] ページ

フィールド	説明
名前（Name）	他の管理者がこのスケジュールを使用するときに認識する、識別に役立つ名前を入力します。
開始時刻（Start Time）	スケジュールがアクティブになる時間、分、および午前または午後の記号をリストから選択します。
終了時間（End Time）	スケジュールが非アクティブになる時間、分、および午前または午後の記号をリストから選択します。 **（注）** 終了時間は開始時間よりも遅くする必要があります。深夜（12:00 am）の終了時間を指定するには、[業務終了時（End of Day）] チェックボックスをオンにします。
業務終了時（End of Day）	スケジュールが深夜（当日の終わり）に非アクティブになる場合、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ（毎日）（Active Every Day）	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間まで毎日（週末を含む）スケジュールを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。
アクティブ（平日）（Active Weekdays）	すべての平日（月曜日から金曜日まで、週末を除く）にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールを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。
アクティブ（月曜）（Active Monday）	毎月曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールを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。
アクティブ（火曜）（Active Tuesday）	毎火曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールを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 12-18　[スケジュールの詳細の編集（Edit Schedule Detail）] ページ （続き）

フィールド	説明
アクティブ（水曜）（Active Wednesday）	毎水曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールを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。
アクティブ（木曜）（Active Thursday）	毎木曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールを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。
アクティブ（金曜）（Active Friday）	毎金曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールを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。
アクティブ（土曜）（Active Saturday）	毎土曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールを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。
アクティブ（日曜）（Active Sunday）	毎日曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールを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。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Modifying Schedules in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

祝日スケジュールの検索

表 12-19　[祝日スケジュールの検索（Search Holiday Schedules）] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除（Delete Selected）	祝日スケジュールを削除するには、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。一度に複数の祝日スケジュールを削除できます。
表示名（Display Name）	*（表示専用）*祝日スケジュールの名前。スケジュールを編集するには、表示名を選択します。

関連項目

祝日スケジュールの新規作成

表 12-20　[祝日スケジュールの新規作成（New Holiday Schedule）] ページ

フィールド	説明
表示名（Display Name）	祝日スケジュールの識別に役立つ名前を入力します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（リリース *10.x*）の「Managing Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Designating Holidays in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

祝日スケジュールの基本設定の編集

表 12-21　[祝日スケジュールの基本設定の編集（Edit Holiday Schedule Basics）] ページ

フィールド	説明
表示名（Display Name）	祝日スケジュールの識別に役立つ名前を入力します。
選択項目の削除（Delete Selected）	祝日スケジュールを削除するには、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。一度に複数の祝日スケジュールを削除できます。
新規追加（Add New）	祝日スケジュールを追加するには、[新規追加（Add New）] ボタンを選択します。新しい祝日スケジュールに適用するデータを入力する、新しいページが開きます。
祝日名（Holiday Name）	*（表示専用）* 祝日の名前。祝日を編集するには、祝日名を選択します。
開始日（Start Date）	*（表示専用）* 祝日スケジュールが有効になる開始日（月、日、および年）。
終了日（End Date）	*（表示専用）* 祝日スケジュールが有効である最終日（月、日、および年）。
開始時刻（Start Time）	*（表示専用）* 開始日および終了日までの以降の毎日に祝日スケジュールが有効になる開始時間。午前 12:00 が 一日の開始時間を示します。
終了時間（End Time）	*（表示専用）* 開始日および終了日までの以降の毎日に祝日スケジュールが有効ではなくなる終了時間。

関連項目

祝日の新規作成

表 12-22　[祝日の新規作成（New Holiday）] ページ

フィールド	説明
祝日名（Holiday Name）	祝日に定義する日付の範囲の識別に役立つ名前を入力します。
開始日（Start Date）	祝日スケジュールが有効になる月、日、および年をリストから選択します。 一日全体を休日として指定するには、開始日と終了日の値として日を選択し、開始時間に午前 12:00 を選択し、[業務終了時（End of Day）] チェックボックスをオンにします。
終了日（End Date）	祝日スケジュールが有効である最終日（月、日、および年）をリストから選択します。

表 12-22　[祝日の新規作成（New Holiday）] ページ （続き）

フィールド	説明
開始時刻（Start Time）	開始日および終了日までの以降の毎日に祝日スケジュールが有効になる時間、分、および時間帯（午前または午後）をリストから選択します。午前 12:00 が一日の開始時間を示します。 一日全体を休日に設定するには、開始時間を午前 12:00 に設定し、[業務終了時（End of Day）] チェックボックスをオンにします。
終了時間（End Time）	開始日および終了日までの以降の毎日に祝日スケジュールが有効でなくなる時間、分、および時間帯（午前または午後）をリストから選択します。 **（注）**　終了時間は開始時間よりも遅くする必要があります。深夜（午前 12:00 つまり 24:00）の終了時間を指定するには、[業務終了時（End of Day）] チェックボックスをオンにします。 開始日の開始時間に始まり、終了日の終了時間まで続く日付の範囲を指定するには、その範囲を複数の祝日エントリに分割します。たとえば、祝日の週末が 1 月 1 日金曜日午後 5 時（17:00）に始まり、1 月 4 日月曜日午前 8 時 （08:00）に終わる場合、1 つの新しい休日を作成し、1 月 1 日に開始日と終了日を設定し、午後 5:00 に開始時間を設定し、[業務終了時（End of Day）] チェックボックスをオンにします。次に、2 番目の新しい休日を作成し、1 月 2 日に開始日を設定し、1 月 3 日に終了日を設定し、午前 12:00 に開始時刻を設定し、[業務終了時（End of Day）] チェックボックスをオンにします。次に、開始日と終了日が 1 月 4 日、開始時間が午前 12:00、終了時間が午前 8:00 の 3 番目の新しい休日を作成します。
業務終了時（End of Day）	開始日または終了日までの以降の毎日の終わり（深夜、つまり 24:00）までスケジュールを有効に指定するには、このチェックボックスをオンにします。 [終了時間（End Time）] フィールドよりも早い時刻を指定するには、このチェックボックスをオフにします。

関連項目

祝日の編集

表 12-23　[祝日の編集（Edit Holiday）] ページ

フィールド	説明
祝日名（Holiday Name）	祝日に定義する日付の範囲の識別に役立つ名前を入力します。
開始日（Start Date）	祝日スケジュールが有効になる月、日、および年をリストから選択します。 一日全体を休日として指定するには、開始日と終了日の値として日を選択し、開始時間に午前 12:00 を選択し、[業務終了時（End of Day）] チェックボックスをオンにします。
終了日（End Date）	祝日スケジュールが有効である最終日（月、日、および年）をリストから選択します。
開始時刻（Start Time）	開始日および終了日までの以降の毎日に祝日スケジュールが有効になる時間、分、および時間帯（午前または午後）をリストから選択します。午前 12:00 が 一日の開始時間を示します。 一日全体を休日に設定するには、開始時間を午前 12:00 に設定し、[業務終了時（End of Day）] チェックボックスをオンにします。

表 12-23　[祝日の編集（Edit Holiday）] ページ （続き）

フィールド	説明
終了時間（End Time）	開始日および終了日までの以降の毎日に祝日スケジュールが有効でなくなる時間、分、および時間帯（午前または午後）をリストから選択します。 **（注）** 終了時間は開始時間よりも遅くする必要があります。深夜（午前 12:00 つまり 24:00）の終了時間を指定するには、[業務終了時（End of Day）] チェックボックスをオンにします。 開始日の開始時間に始まり、終了日の終了時間まで続く日付の範囲を指定するには、その範囲を複数の祝日エントリに分割します。たとえば、祝日の週末が 1 月 1 日金曜日午後 5 時 （17:00）に始まり、1 月 4 日月曜日午前 8 時 （08:00）に終わる場合、1 つの新しい休日を作成し、1 月 1 日に開始日と終了日を設定し、午後 5:00 に開始時間を設定し、[業務終了時（End of Day）] チェックボックスをオンにします。次に、2 番目の新しい休日を作成し、1 月 2 日に開始日を設定し、1 月 3 日に終了日を設定し、午前 12:00 に開始時刻を設定し、[業務終了時（End of Day）] チェックボックスをオンにします。次に、開始日と終了日が 1 月 4 日、開始時間が午前 12:00、終了時間が午前 8:00 の 3 番目の新しい休日を作成します。
業務終了時（End of Day）	開始日または終了日までの以降の毎日の終わり（深夜、つまり 24:00）までスケジュールを有効に指定するには、このチェックボックスをオンにします。 [終了時間（End Time）] フィールドよりも早い時刻を指定するには、このチェックボックスをオフにします。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Schedules and Holidays in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Designating Holidays in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

グローバル ニックネームの検索

表 12-24　[グローバル ニックネームの検索（Search Global Nicknames）] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除（Delete Selected）	ニックネームを削除するには、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。一度に複数のニックネームを削除できます。
正式名称（Proper Name）	1 つ以上のニックネームが定義される名前。名前の詳細の特定のページに移動するには、正式名称を選択します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Changing Conversation Settings for All Users in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Voice Recognition: Global Nickname List in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

グローバル ニックネームの新規作成

表 12-25　[グローバル ニックネームの新規作成（New Global Nickname）] ページ

フィールド	説明
正式名称（Proper Name）	ニックネームを定義する名前を入力します。[グローバル ニックネーム（Global Nickname）] リストに正式名称が表示されます。
ニックネーム（Nickname）	正式名称を変化させた名前を入力します。ここに入力する名前は、[グローバル ニックネーム（Global Nicknames）] リストに表示される正式名称のエントリの一部として含まれます。

関連項目

グローバル ニックネームの編集

表 12-26　[グローバル ニックネームの編集（Edit Global Nickname）] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除（Delete Selected）	ニックネームを削除するには、ニックネーム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。一度に複数のニックネームを削除できます。
新規追加（Add New）	ニックネームを追加するには、[新規追加（Add New）] ボタンを選択します。テーブルに新しい列が追加され、新しいニックネームを入力できます。
ニックネーム（Nickname）	正式名称を変化させた名前を入力します。ここに入力する名前は、[グローバル ニックネーム（Global Nicknames）] リストに表示される正式名称のエントリの一部として含まれます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Changing Conversation Settings for All Users in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Voice Recognition: Global Nickname List in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

件名行の形式

表 12-27　[件名行の形式（Subject Line Formats）] ページ

フィールド	説明
言語（Language）	適切な言語を選択します。システムにインストールした各言語には、個別の件名行の形式があります。
外部の発信者のメッセージ（Outside Caller Messages）	外部の発信者（Cisco Unity Connection ユーザではない外部の発信者、および Unity Connection サインインせずにメッセージを送信したユーザまたは識別できるユーザのメッセージング機能によって Unity Connection ユーザとして自動的に識別されなかった Unity Connection ユーザ）からのメッセージの件名行の形式を入力します。

表 12-27　[件名行の形式（Subject Line Formats）] ページ （続き）

フィールド	説明
ユーザ間のメッセージ（User to User Messages）	Cisco Unity Connection ユーザである発信者（Unity Connection にサインインしたか、識別できるユーザのメッセージング機能が有効になっているために Unity Connection ユーザとして自動的に識別されたユーザ）からのメッセージの件名行の形式を入力します。
インタビュー ハンドラ メッセージ（Interview Handler Messages）	インタビュー ハンドラからのメッセージの件名行の形式を入力します。
ライブ レコード メッセージ（Live Record Messages）	ライブ レコード メッセージの件名行の形式を入力します。
%CALLERID%（不明な場合）（%CALLERID% (When Unknown)）	メッセージ送信者の発信者 ID が不明な場合、件名行で使用されるテキストを入力します。 件名行の形式で %CALLERID% パラメータを使用すると、メッセージ送信者の ANI 発信者 ID に自動的に置き換えられます。ANI 発信者 ID を使用できない場合、このフィールドに入力するテキストが代わりに挿入されます。たとえば、このフィールドに「Unknown Caller ID」と入力すると、このテキストが件名行に表示されます。 このフィールドを空白のままにすることもできます。
%CALLEDID%（不明な場合）（%CALLEDID% (When Unknown)）	メッセージ送信者が呼び出した番号が不明な場合、件名行で使用されるテキストを入力します。 件名行の形式で %CALLEDID% パラメータを使用すると、メッセージ送信者がコールした番号の ID に自動的に置き換えられます。ID を使用できない場合、このフィールドに入力するテキストが代わりに挿入されます。たとえば、このフィールドに Unknown Called ID と入力すると、このテキストが件名行に表示されます。 このフィールドを空白のままにすることもできます。
%NAME%（不明な場合）（%NAME% (When Unknown)）	メッセージ送信者の表示名および ANI 発信者名の両方が不明な場合、件名行で使用されるテキストを入力します。 外部発信者によるメッセージの件名行の形式で %NAME% パラメータを使用すると、メッセージ送信者の ANI 発信者名に自動的に置き換えられます。ANI 発信者名がない場合、Cisco Unity Connection は [%NAME%（不明な場合）（%NAME% (When Unknown)）] フィールドで指定された値を挿入します。 ユーザ間メッセージの件名行の形式で %NAME% パラメータを使用すると、メッセージ送信者の表示名に自動的に置き換えられます。表示名がない場合、Unity Connection は、ANI 発信者名を挿入します。ANI 発信者名がない場合、Unity Connection は [%NAME%（不明な場合）（%NAME% (When Unknown)）] フィールドで指定された値を挿入します。 インタビュー ハンドラ メッセージの件名行の形式で %NAME% パラメータを使用すると、メッセージ送信者の ANI 発信者名に自動的に置き換えられます。ANI 発信者名がない場合、Unity Connection はインタビュー ハンドラの表示名を挿入します。表示名がない場合、Unity Connection は [%NAME%（不明な場合）（%NAME% (When Unknown)）] フィールドで指定された値を挿入します。 [ライブ レコード メッセージ（Live Record Messages）] フィールドで %NAME% を使用すると、ライブ レコード メッセージを開始したユーザの表示名に自動的に置き換えられます。表示名がない場合、Unity Connection は、ANI 発信者名を挿入します。ANI 発信者名がない場合、Unity Connection は [%NAME%（不明な場合）（%NAME% (When Unknown)）] フィールドで指定された値を挿入します。

表 12-27　[件名行の形式（Subject Line Formats）] ページ （続き）

フィールド	説明
%EXTENSION%（不明な場合）（%EXTENSION% (When Unknown)）	メッセージ送信者の内線番号が不明な場合、件名行で使用されるテキストを入力します。 件名行の形式で %EXTENSION% パラメータを使用すると、メッセージ送信者の内線番号に自動的に置き換えられます。コール ハンドラまたはインタビュー ハンドラが録音したメッセージの場合は、ハンドラの内線番号に置き換えられます。内線番号を使用できない場合、このフィールドに入力するテキストが代わりに挿入されます。たとえば、このフィールドに Unknown Extension と入力すると、このテキストが件名行に表示されます。 このフィールドを空白のままにすることもできます。
%U%	メッセージに緊急のフラグが付けられている場合に件名行で使用されるテキストを入力します。 %U% パラメータが件名行の形式で使用される場合、メッセージに緊急のフラグが付けられると、このフィールドに入力するテキストで自動的に置き換えられます。メッセージが緊急でない場合、このパラメータは省略されます。
%P%	メッセージにプライベートのフラグが付けられている場合に件名行で使用されるテキストを入力します。 %P% パラメータが件名行の形式で使用される場合、メッセージにプライベートのフラグが付けられると、このフィールドに入力するテキストで自動的に置き換えられます。メッセージがプライベートでない場合、このパラメータは省略されます。
%S%	メッセージにセキュアのフラグが付けられている場合に件名行で使用されるテキストを入力します。 %S% パラメータが件名行の形式で使用される場合、メッセージにセキュア メッセージのフラグが付けられると、このフィールドに入力するテキストで自動的に置き換えられます。メッセージがセキュア メッセージでない場合、このパラメータは省略されます。
%D%	メッセージにディスパッチ メッセージのフラグが付けられている場合に件名行で使用されるテキストを入力します。 %D% パラメータが件名行の形式で使用される場合、メッセージにディスパッチ メッセージのフラグが付けられると、このフィールドに入力するテキストで自動的に置き換えられます。メッセージがディスパッチ メッセージでない場合、このパラメータは省略されます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Messaging in Cisco Unity Connection 10.xs」の章にある「Message Subject Line Formats in Cisco Unity Connection 10.x」の項および「Types of Messages in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索

表 12-28　[メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索（Search TTS Descriptions of Message Attachments）] ページ

フィールド	説明
言語（Language）	表示する説明の言語を選択します。
選択項目の削除（Delete Selected）	メッセージ添付ファイルを削除するには、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。一度に複数のメッセージ添付ファイルを削除できます。

表 12-28　[メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索（Search TTS Descriptions of Message Attachments）] ページ （続

フィールド	説明
新規追加（Add New）	メッセージ添付ファイルを追加するには、[新規追加（Add New）] ボタンを選択します。新しいメッセージ添付ファイルに適用するデータを入力する、新しいページが開きます。
拡張子（Extension）	*（表示専用）* 説明を適用するメッセージ添付ファイルのファイル拡張子。 説明を編集するファイル拡張子を選択します。
説明（Description）	*（表示専用）* テキスト / スピーチ（TTS）によって読み上げられる説明。

関連項目

メッセージ添付ファイルの TTS 説明の新規作成

表 12-29　[メッセージ添付ファイルの TTS 説明の新規作成（New TTS Description of Message Attachments）] ページ

フィールド	説明
ファイル拡張子（File Extension）	説明を適用するメッセージ添付ファイルのファイル拡張子。
説明（Description）	テキスト / スピーチ（TTS）によって読み上げられる説明を入力します。

関連項目

メッセージ添付ファイルの TTS 説明の編集

表 12-30　[メッセージ添付ファイルの TTS 説明（TTS Descriptions of Message Attachment）] ページ

フィールド	説明
ファイル拡張子（File Extension）	説明を適用するメッセージ添付ファイルのファイル拡張子。
説明（Description）	テキスト / スピーチ（TTS）によって読み上げられる説明を入力します。

関連項目

エンタープライズ パラメータ

次のフィールドは、Cisco Unified Communications Manager または Cisco Unified Communications Manager Business Edition には適用されません。

表 12-31　[エンタープライズ パラメータ（Enterprise Parameters）] ページ

フィールド	説明
パラメータ名（Parameter Name）	*（表示専用）* エンタープライズ パラメータの名前。

表 12-31　[エンタープライズ パラメータ（Enterprise Parameters）] ページ （続き）

フィールド	説明
パラメータ値（Parameter Value）	パラメータの値を入力するか、選択します。
推奨値（Suggested Value）	*（表示専用）* 推奨されるパラメータ値。
デフォルトに設定（Set to Default）	すべてのエンタープライズ パラメータをデフォルト値に設定するには、[デフォルトに設定（Set to Default）] ボタンを選択します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Configuring Enterprise Parameters in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Description of Enterprise Parameters in Cisco Unity Connection 10.x」の項および「Configuring Enterprise Parameters for Cisco Unified Serviceability Services in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

サービス パラメータ

次のフィールドは、Cisco Unified Communications Manager または Cisco Unified Communications Manager Business Edition には適用されません。

表 12-32　[サービス パラメータ（Service Parameters）] ページ

フィールド	説明
サーバ（Server）	Cisco Unity Connection サーバの名前を選択します。
サービス（Service）	更新するパラメータが含まれるサービスを選択します。
パラメータ名（Parameter Name）	*（表示専用）* サービス パラメータの名前。
パラメータ値（Parameter Value）	パラメータの値を入力するか、選択します。
推奨値（Suggested Value）	*（表示専用）* 推奨されるパラメータ値。
デフォルトに設定（Set to Default）	サービスのすべてのサービス パラメータをデフォルト値に設定するには、[デフォルトに設定（Set to Default）] ボタンを選択します。

関連項目

プラグインの検索

次のフィールドは、Cisco Unified Communications Manager または Cisco Unified Communications Manager Business Edition には適用されません。

表 12-33　[プラグインの検索（Search Plugins）] ページ

フィールド	説明
検索（Find）	使用可能なプラグインを表示するには、[検索（Find）] ボタンを選択します。
ダウンロード（Download）	プラグインをダウンロードしてインストールするには、[ダウンロード（Download）] を選択し、画面上の指示に従います。
プラグイン名（Plugin Name）	*（表示専用）* ダウンロードおよびインストールが可能なプラグインの名前。
説明（Description）	*（表示専用）* プラグインの説明。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Installing Plugins in Cisco Unity Connection 10.x」の章（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

ファクス サーバの設定の編集

表 12-34　[ファクス サーバの設定の編集（Edit Fax Server Configuration）] ページ

フィールド	説明
有効（Enabled）	Cisco Unity Connection からファクス サーバへの Unity Connection 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。 Unity Connection からファクス サーバへの Unity Connection を無効にするには、このチェックボックスをオフにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
ファクス サーバ名（Fax Server Name）	ファクス サーバの識別に役立つ名前を入力します。
SMTP アドレス（SMTP Address）	SMTP サーバのアドレスを入力します。
IP アドレス（IP Address）	SMTP サーバの IP アドレスを入力します。
SMTP スマート ホストを使用する（Use SMTP Smart Host）	SMTP スマート ホストを使用する場合には、このチェックボックスをオンにします。[SMTP アドレス（SMTP Address）] フィールドにも SMTP アドレスを入力する必要があります。 SMTP スマート ホストを使用しない場合には、このチェックボックスをオフにします。

関連項目

LDAP セットアップ

表 12-35　[LDAP セットアップ（LDAP Setup）] ページ

フィールド	説明
LDAP サーバからの同期を有効にする（Enable Synchronizing from LDAP Server）	[LDAP ディレクトリ設定（LDAP Directory Configuration）] ページで指定した Lightweight Directory Access Protocol（LDAP）ディレクトリから Cisco Unity Connection が Unity Connection ユーザに関する基本情報を取得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。データは、LDAP ディレクトリからユーザをインポートすることによって作成した Unity Connection ユーザについてだけ同期されます。LDAP ディレクトリに新しいユーザを追加した場合、Unity Connection で Unity Connection ユーザが自動的に新規作成されることはありません。 LDAP 認証を証する場合、LDAP の同期を有効にする必要があります。 LDAP の同期が有効な場合、LDAP ディレクトリからインポートされたフィールドの Unity Connection ユーザ データは変更できません。LDAP ディレクトリのデータを変更し、次の手順のいずれかを実行して Unity Connection のデータを更新する必要があります。 • [LDAP ディレクトリ設定（LDAP Directory Configuration）] ページの [完全同期を今すぐ実施（Perform Full Sync Now）] ボタンを使用して、Unity Connection データと LDAP データを手動で再同期する。 • [LDAP ディレクトリ設定（LDAP Directory Configuration）] ページで自動再同期が設定されている場合、次の自動再同期が実行されるまで待機する。 一部の LDAP ディレクトリでは、LDAP 永続検索がサポートされています。永続検索がサポートされている LDAP ディレクトリと Unity Connection が連動する場合、このディレクトリに対する変更は、次の手動または自動同期の実行時にレプリケートされるのではなく、ただちに Unity Connection データベースにレプリケートされます。
LDAP サーバ タイプ（LDAP Server Type）	Cisco Unity Connection でユーザ データの取得元となる LDAP サーバのタイプを選択します。

表 12-35　[LDAP セットアップ（LDAP Setup）] ページ （続き）

フィールド	説明
ユーザ ID の LDAP 属性（LDAP Attribute for User ID）	Cisco Unity Connection にデータがインポートされた LDAP ユーザについて、Unity Connection の [エイリアス（Alias）] フィールドに表示する LDAP ディレクトリのフィールドを選択します。次の考慮事項に注意してください。 • 選択するフィールドに、LDAP ディレクトリのすべてのユーザの値が入力されている必要があります。 • 選択したフィールドの各値は、一意である必要があります。 • 選択したフィールドに値が含まれていない LDAP ユーザは、Unity Connection にインポートされません。 • LDAP ユーザをインポートすることによって Unity Connection ユーザを新規作成し、Unity Connection にも LDAP ディレクトリと連動しないユーザがすでに存在する場合、LDAP ディレクトリからインポートするユーザについては、既存の Unity Connection ユーザの [エイリアス（Alias）] フィールドの値に一致する値が、選択したフィールドに含まれていないようにしてください。 • 今選択したフィールドを後で変更する必要があり、[LDAP ディレクトリ設定（LDAP Directory Configuration）] ページですでに LDAP 設定を作成している場合、すべての LDAP 設定を削除し、ここで値を変更してすべての LDAP 設定を再作成する必要があります。詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Integrating Cisco Unity Connection 10.x with an LDAP Directory」の章にある「Changing Which LDAP Field Is Mapped to the Alias Field in Unity Connection」の項を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能です。 • すべての LDAP ディレクトリ設定について同じ LDAP フィールドを使用する必要があります。

関連項目

関連項目：

『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Managing Security Assertion Markup Language Single Sign-On (SAML SSO) in Cisco Unity Connection 10.x」の章（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsag112.html から入手可能）。

LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示

表 12-36　[LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示（Find and List LDAP Directory Configurations）] ページ

フィールド	説明
LDAP ディレクトリを次の条件で検索（Find LDAP Directory Where）	Cisco Unity Connection のユーザ データ取得元の LDAP ディレクトリを検索するには、適切な項目を入力し、[検索（Find）] を選択します。
新規追加（Add New）	LDAP ディレクトリを追加するには、[新規追加（Add New）] ボタンを選択します。新しい LDAP ディレクトリに適用するデータを入力する、新しいページが開きます。

関連項目

LDAP ディレクトリ設定

表 12-37　[LDAP ディレクトリ設定（LDAP Directory Configuration）] ページ

フィールド	説明
LDAP 設定名（LDAP Configuration Name）	LDAP 設定の名前を入力します。異なる LDAP ユーザ検索ベースで複数の LDAP 設定を追加する場合、現在の検索ベースのユーザを識別する名前を入力します。
LDAP マネージャ識別名（LDAP Manager Distinguished Name）	[LDAP ユーザ検索ベース（LDAP User Search Base）] フィールドで指定する LDAP ユーザ検索ベースのデータにアクセスできる、LDAP ディレクトリの管理者アカウントの名前を入力します。Cisco Unity Connection はこのアカウントを使用して、Unity Connection データと LDAP データを同期します。 検索ベース内のすべてのユーザ オブジェクトを「読み取る」だけの最小権限を設定し、パスワードを無期限にした Unity Connection 専用のアカウントを使用することを推奨します。（管理者アカウントのパスワードを変更すると、Unity Connection を新しいパスワードで再設定する必要があります）。 複数の設定を作成する場合は、設定ごとに 1 つの管理者アカウントを作成し、そのアカウントには、対応するサブツリー内だけのすべてのユーザ オブジェクトの「読み取り」権限を付与することを推奨します。設定を作成する場合、管理者アカウントには完全識別名を入力します。そのため、このアカウントは LDAP ディレクトリ ツリー内の任意の場所に属することができます。
LDAP パスワード（LDAP Password）	[LDAP マネージャ識別名（LDAP Manager Distinguished Name）] フィールドで指定したアカウントのパスワードを入力します。
パスワードの確認（Confirm Password）	[LDAP マネージャ識別名（LDAP Manager Distinguished Name）] フィールドで指定したアカウントのパスワードを再入力します。

表 12-37　[LDAP ディレクトリ設定（LDAP Directory Configuration）] ページ （続き）

フィールド	説明
LDAP ユーザ検索ベース（LDAP User Search Base）	Cisco Unity Connection ユーザ データと同期させるユーザ データが含まれる LDAP ディレクトリのロケーションを入力します。Unity Connection は、検索ベースで指定されたツリーまたはサブツリー（ドメインまたは組織ユニット）内のユーザをすべてインポートします。Unity Connection サーバまたはクラスタは、たとえば同じ Active Directory フォレストなど、同じディレクトリ ルートを持つサブツリーからだけ、LDAP データをインポートできます。 **Active Directory 以外の LDAP ディレクトリを使用する場合** Microsoft Active Directory 以外の LDAP ディレクトリを使用している場合や、ユーザ検索ベースとしてディレクトリのルートを指定する Unity Connection LDAP ディレクトリ設定を作成する場合は、Unity Connection でディレクトリ内のすべてのユーザに対してデータがインポートされます。Unity Connection にアクセスを許可しないサブツリー（たとえば、サービス アカウントのサブツリー）がディレクトリのルートに含まれている場合、次の手順のいずれかを実行してください。 • 2 つ以上の Unity Connection LDAP ディレクトリ設定を作成し、Unity Connection でアクセスしないユーザを除外する検索ベースを指定します。 • 1 つ以上の LDAP フィルタを作成してから、LDAP ディレクトリ設定でこれらのフィルタを指定します。詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Integrating Cisco Unity Connection 10.x with an LDAP Directory」の章にある「Filtering LDAP Users in Cisco Unity Connection 10.x」の項を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能です。 Active Directory 以外のディレクトリの場合、そのために複数の構成を作成することになっても、できるだけ少ない数のユーザを含む検索ベースを指定して同期に必要な時間を短縮することを推奨します。 **Active Directory を使用する場合** Active Directory を使用していて、ドメイン内に子ドメインが存在する場合、各子ドメインにアクセスするための個別の構成を作成する必要があります。Unity Connection は、同期中は Active Directory の照会に従いません。これは、複数のツリーが存在する Active Directory フォレストについても同様です。各ツリーにアクセスするには、1 つ以上の構成を作成する必要があります。この構成では、UserPrincipalName（UPN）属性を Unity Connection の [エイリアス（Alias）] フィールドにマッピングする必要があります。UPN は、フォレスト全体で一意であることが Active Directory によって保証されます。 **デジタル ネットワーキングを使用する場合** デジタル ネットワーキングを使用して、それぞれ LDAP ディレクトリと連動する 2 台以上の Unity Connection サーバのネットワークを構築する場合、Unity Connection サーバで、別の Unity Connection サーバのユーザ検索ベースと重複するユーザ検索ベースを指定しないでください。このようなユーザ検索ベースを指定すると、複数の Unity Connection サーバ上で同じ Unity Connection ユーザのユーザ アカウントおよびメールボックスが存在することになります。 **（注）** 1 つ以上の Unity Connection サーバで 1 つ以上の LDAP フィルタを作成することによって、ユーザが重複する可能性を排除できます。詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Integrating Cisco Unity Connection 10.x with an LDAP Directory」の章にある「Filtering LDAP Users in Cisco Unity Connection 10.x」の項を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能です。

表 12-37　[LDAP ディレクトリ設定（LDAP Directory Configuration）] ページ （続き）

フィールド	説明
LDAP カスタム フィルタ（LDAP Custom Filter）	[システム設定（System Settings）] > [LDAP] > [LDAP カスタム フィルタ（LDAP Custom Filter）] ページで作成したフィルタの 1 つを選択します。詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Integrating Cisco Unity Connection 10.x with an LDAP Directory」の章にある「Filtering LDAP Users in Cisco Unity Connection 10.x」の項を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能です。
同期を 1 回だけ実行（Perform Sync Just Once）	Cisco Unity Connection データベースのユーザ データと LDAP ディレクトリを、一定間隔で再同期するのではなく、1 回再同期するには、このチェックボックスをオンにします。 LDAP 認証を使用する場合は、このチェックボックスをオフにします。 このチェックボックスをオンにすると、Unity Connection は、[再同期の実行間隔（Perform a Re-sync Every <Interval>）] フィールドまたは [次の再同期時刻（Next Re-sync Time）] フィールドの値に基づいて LDAP ディレクトリと再同期することはありません。 LDAP データから Unity Connection ユーザを作成済みの場合、この再同期によって既存の Unity Connection ユーザの更新された LDAP データがインポートされます。ただし、新しいユーザが LDAP ディレクトリに追加された場合、再同期によって Unity Connection ユーザは新たに作成されません。この場合、ユーザ インポート ツールまたは Bulk Administration Tool を使用して新しい Unity Connection ユーザを作成してください。
再同期の実行間隔（Perform a Re-sync Every <Interval>）	Cisco Unity Connection データベースのユーザ データと LDAP ディレクトリのユーザ データを一定間隔で再同期するには、再同期の発生頻度を指定します。最短の間隔は、6 時間です。 再同期間隔を指定する場合、次のことを推奨します。 • 複数の LDAP 設定で同じ LDAP サーバを同時に問い合わせることがないように、同期スケジュールをずらす。 • 営業時間外に同期が実行されるように、同期スケジュールを設定する。 最初の再同期は、[次の再同期時刻（Next Re-sync Time）] フィールドで指定した日時に発生します。 [同期を 1 回だけ実行（Perform Sync Just Once）] チェックボックスをオンにした場合、これらのフィールドは使用できません。再同期は、ここで指定した間隔では発生しません。 LDAP データから Unity Connection ユーザを作成済みの場合、この再同期によって既存の Unity Connection ユーザの更新された LDAP データがインポートされます。ただし、新しいユーザが LDAP ディレクトリに追加された場合、再同期によって Unity Connection ユーザは新たに作成されません。この場合、ユーザ インポート ツールまたは Bulk Administration Tool を使用して新しい Unity Connection ユーザを作成してください。
次の再同期時刻（YYYY-MM-DD hh:mm）（Next Re-sync Time (YYYY-MM-DD hh:mm)）	Cisco Unity Connection のデータと LDAP ディレクトリのデータを再同期させる日時を指定します。再同期後、Unity Connection は [再同期の実行間隔（Perform a Re-sync Every <Interval>）] で指定した間隔で再同期します。 [同期を 1 回だけ実行（Perform Sync Just Once）] チェックボックスをオンにした場合、このフィールドは使用できません。再同期は、ここで指定した日時に発生しません。 LDAP データから Unity Connection ユーザを作成済みの場合、この再同期によって既存の Unity Connection ユーザの更新された LDAP データがインポートされます。ただし、新しいユーザが LDAP ディレクトリに追加された場合、再同期によって Unity Connection ユーザは新たに作成されません。この場合、ユーザ インポート ツールまたは Bulk Administration Tool を使用して新しい Unity Connection ユーザを作成してください。

表 12-37　[LDAP ディレクトリ設定（LDAP Directory Configuration）] ページ （続き）

フィールド	説明
ユーザ ID（User ID）	ここに一覧表示される [LDAP] フィールドの値は、Cisco Unity Connection データベースの [エイリアス（Alias）] フィールドに保存されます。 ここに一覧表示されるフィールドは、[LDAP セットアップ（LDAP Setup）] ページの [ユーザ ID の LDAP 属性（LDAP Attribute for User ID）] リストで指定されたものです。この値は、すべての LDAP 設定を削除し、[LDAP セットアップ（LDAP Setup）] ページで値を変更してから LDAP 設定を再作成しなければ、変更できません。
ミドル ネーム（Middle Name）	Cisco Unity Connection の [ミドル ネーム（Middle Name）] フィールドに保存する LDAP ディレクトリの値を次から選択します。 • LDAP の middleName フィールド • LDAP の initials フィールド
マネージャ ID（Manager ID）	LDAP ディレクトリの manager フィールドの値は、常に Cisco Unity Connection データベースの [マネージャ ID（Manager ID）] フィールドに保存されます。
電話番号（Phone Number）	Cisco Unity Connection の [電話番号（Phone Number）] フィールドに保存する LDAP ディレクトリの値を次から選択します。 • LDAP の telephoneNumber フィールド • LDAP の ipPhone フィールド
名（First Name）	LDAP ディレクトリの givenName フィールドの値は、常に Cisco Unity Connection データベースの [名（First Name）] フィールドに保存されます。
姓（Last Name）	LDAP ディレクトリの sn フィールド（surname）の値は、常に Cisco Unity Connection データベースの [姓（Last Name）] フィールドに保存されます。 **注意**　LDAP ディレクトリから Unity Connection にインポートする各ユーザには、LDAP の sn フィールドの値が含まれている必要があります。sn 属性の値が空白の LDAP ユーザは、Unity Connection データベースにインポートされません。
部署名（Department）	LDAP ディレクトリの department フィールドの値は、常に Cisco Unity Connection データベースの [部署名（Department）] フィールドに保存されます。
メール ID（Mail ID）	Cisco Unity Connection の [社内電子メール アドレス（Corporate Email Address）] フィールドに保存する、LDAP ディレクトリの値を選択します（値は、Unity Connection サーバの Cisco Unified Communications Manager データベースにある [メール ID（Mail ID）] フィールドに一時的に保存されます。ここでは、フィールド名が [メール ID（Mail ID）] である理由が説明されています）。 [メール ID（Mail ID）] フィールド • LDAP の mail フィールド • LDAP の sAMAccountName フィールド また、Exchange のユニファイド メッセージングも設定する場合は、LDAP のメール フィールドを選択することを推奨します。ユニファイド メッセージングの設定方法に応じて、Unity Connection の [社内電子メール アドレス（Corporate Email Address）] フィールドの LDAP のメール フィールドから値を取得することにより、Exchange のメールボックスにアクセスする Unity Connection の設定を単純化できます。
サーバのホスト名または IP アドレス（Host Name or IP Address for Server）	LDAP ディレクトリに対する変更で Unity Connection データベースを更新する場合に Cisco Unity Connection がアクセスする LDAP サーバのサーバ名または IP アドレスを入力します。 [SSL を使用（Use SSL）] チェックボックスをオンにした場合は、このフィールドでホスト名を指定します。指定しない場合、同期が失敗することがあります。

表 12-37　[LDAP ディレクトリ設定（LDAP Directory Configuration）] ページ （続き）

フィールド	説明
LDAP ポート（LDAP Port）	Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリへのアクセスに使用する LDAP サーバ上のポートを入力します。
SSL を使用（Use SSL）	同期中に LDAP サーバと Cisco Unity Connection サーバとの間で転送されるデータに SSL を使用して暗号化するには、このチェックボックスをオンにします。 このチェックボックスをオンにした場合、[サーバのホスト名または IP アドレス（Host Name or IP Address for Server）] フィールドでホスト名を指定します。指定しない場合、同期が失敗することがあります。 SSL 暗号化を有効にするには、適切な LDAP ディレクトリ サーバから SSL 証明書をエクスポートし、すべての Unity Connection サーバ上の証明書をアップロードする必要もあります。詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Integrating Cisco Unity Connection 10.x with an LDAP Directory」の章を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能です。
他の冗長 LDAP サーバを追加（Add Another Redundant LDAP Server）	同じデータを含み、最初に指定した LDAP サーバで障害が発生した場合、またはメンテナンスのために使用不能な場合に Cisco Unity Connection がアクセスして再同期できる 1 つ以上の付加的な LDAP サーバを追加するにはこのボタンを選択し、適切な値を入力します。 この機能は、LDAP ディレクトリに Active Directory を使用している場合に限り有効です。
保存（Save）	この設定を保存するには、[保存（Save）] を選択します。初めて [保存（Save）] を選択すると、[削除（Delete）]、[コピー（Copy）]、[完全同期を今すぐ実行する（Perform Full Sync Now）]、および [新規追加（Add New）] の各ボタンが表示されるようになります。
削除（Delete）	選択すると、この設定が削除されます。 このボタンは、この設定を初めて保存するまで使用できません。
コピー（Copy）	選択すると、この設定がコピーされます。 このボタンは、この設定を初めて保存するまで使用できません。
完全同期を今すぐ実施（Perform Full Sync Now）	選択すると、Cisco Unity Connection ユーザ データと LDAP ディレクトリのユーザデータが再同期されます。 このボタンは、この設定を初めて保存するまで使用できません。
新規追加（Add New）	選択すると、新しい設定が追加されます。これによって、追加の LDAP ユーザ検索ベースの Cisco Unity Connection データを同期できます。 このボタンは、この設定を初めて保存するまで使用できません。

関連項目

LDAP 認証

表 12-38　[LDAP 認証（LDAP Authentication）] ページ

フィールド	説明
エンド ユーザ用 LDAP 認証の使用（Use LDAP Authentication for End Users）	Cisco Unity Connection Web アプリケーションが LDAP ディレクトリに対してユーザ名およびパスワードを認証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。 このチェックボックスがオフになっている場合、Unity Connection Web アプリケーションは、Unity Connection データベースのユーザ名および Web アプリケーション パスワードに対してユーザ名およびパスワードを認証します。 ユーザが電話を使用して Unity Connection にサインインした場合、Unity Connection は常に Unity Connection データベースのボイスメール パスワードに基づいて認証します。LDAP ディレクトリの値に基づいて認証することはありません。
LDAP マネージャ識別名（LDAP Manager Distinguished Name）	[LDAP ユーザ検索ベース（LDAP User Search Base）] フィールドで指定する LDAP ユーザ検索ベースのデータにアクセスできる、LDAP ディレクトリの管理者アカウントの名前を入力します。Cisco Unity Connection はこのアカウントを使用して、LDAP ディレクトリのユーザ データに対して、Unity Connection Web アプリケーションに入力されたユーザ名およびパスワードを認証します。
LDAP パスワード（LDAP Password）	[LDAP マネージャ識別名（LDAP Manager Distinguished Name）] フィールドで指定したアカウントのパスワードを入力します。
パスワードの確認（Confirm Password）	[LDAP マネージャ識別名（LDAP Manager Distinguished Name）] フィールドで指定したアカウントのパスワードを再入力します。
LDAP ユーザ検索ベース（LDAP User Search Base）	Cisco Unity Connection Web アプリケーションに入力されたユーザ名およびパスワードの認証に使用するユーザ データが含まれる LDAP ディレクトリのロケーションを入力します。 複数の LDAP 設定を作成した場合、ここで指定したユーザ検索ベースは、LDAP 設定で指定したすべてのユーザ検索ベースを含む必要があります。
サーバのホスト名または IP アドレス（Host Name or IP Address for Server）	Cisco Unity Connection Web アプリケーションに入力されたユーザ名およびパスワードの認証に使用する LDAP サーバのサーバ名または IP アドレスを入力します。 SSL を設定している場合、このフィールドでホスト名を指定します。指定しない場合、IMAP クライアントに関する認証が失敗することがあります。IP アドレスを指定し、SSL 証明書がホスト名だけで LDAP サーバを識別する場合（証明書にはサーバの IP アドレスが含まれていることがほとんどないため、このような場合はよく見られます）、Unity Connection は LDAP サーバの ID を確認できません。 LDAP ディレクトリに Active Directory を使用している場合、Active Directory グローバル カタログ サーバを指定して、応答時間を短縮し、信頼性を向上させることを強く推奨します。 この値を変更し、IMAP クライアントが Unity Connection にアクセスしている場合、Unity Connection IMAP Server サービスを再起動します。他の Web アプリケーション（Cisco Personal Communications Assistant など）が Unity Connection にアクセスするときは、サーバを再起動します。

表 12-38　[LDAP 認証（LDAP Authentication）] ページ （続き）

フィールド	説明
LDAP ポート（LDAP Port）	Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリへのアクセスに使用する LDAP サーバ上のポートを入力します。 LDAP ディレクトリに Active Directory を使用しており、[サーバのホスト名または IP アドレス（Host Name or IP Address for Server）] で Active Directory グローバル カタログ サーバを指定した場合、次のとおり指定します。 • SSL を使用して LDAP サーバと Unity Connection サーバとの間で転送されるデータを暗号化しない場合は、3268。 • SSL を使用する場合は、3269。
SSL を使用（Use SSL）	SSL を使用して、認証中に Cisco Unity Connection サーバと LDAP サーバとの間を転送されるユーザ名およびパスワードを暗号化するには、このチェックボックスをオンにします。 このチェックボックスをオンにした場合、[サーバのホスト名または IP アドレス（Host Name or IP Address for Server）] フィールドでホスト名を指定します。指定しない場合、IMAP クライアントの認証が失敗することがあります。IP アドレスを指定し、SSL 証明書がホスト名だけで LDAP サーバを識別する場合（証明書にはサーバの IP アドレスが含まれていることがほとんどないため、このような場合はよく見られます）、Unity Connection は LDAP サーバの ID を確認できません。 SSL 暗号化を有効にするには、適切な LDAP ディレクトリ サーバから SSL 証明書をエクスポートし、すべての Unity Connection サーバ上の証明書をアップロードする必要もあります。詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Integrating Cisco Unity Connection 10.x with an LDAP Directory」の章を参照してください。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能です。
他の冗長 LDAP サーバを追加（Add Another Redundant LDAP Server）	同じデータを含み、最初に指定した LDAP サーバで障害が発生した場合、またはメンテナンスのために使用不能な場合に Cisco Unity Connection がアクセスして認証できる 1 つ以上の付加的な LDAP サーバを追加するにはこのボタンを選択し、適切な値を入力します。 この機能は、LDAP ディレクトリに Active Directory を使用している場合に限り有効です。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Integrating Cisco Unity Connection 10.x with an LDAP Directory」の章にある「Task List for Configuring LDAP and for Creating New Users or Synchronizing Existing Cisco Unity Connection 10.x Users with LDAP Users」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

電話番号の変換

表 12-39　[電話番号の変換（Phone Number Conversion）] ページ（Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ）

フィールド	説明
LDAP 電話番号パターンの正規表現（Regular Expression for LDAP Phone Number Pattern）	正規表現を入力し、操作する電話番号（たとえば、10 桁の長さの電話番号）と、内線番号のベースとして使用される電話番号部分（たとえば、下 4 桁）を指定します。
置換パターン（Replacement Pattern）	正規表現で選択した値を使用するか、または追加操作（たとえば、8 を追加する）を実行するかどうかを指定する置換パターンを入力します。 **注意**　Unity Connection は、正規表現の構文を検証しますが、置換パターンは検証しません。また、正規表現と置換パターンの結果を検証することもできません。Unity Connection ユーザを作成する前に、Connection の管理 の [ユーザをインポート（Import Users）] ページで結果を検証することを推奨します。

関連項目

LDAP フィルタの検索と一覧表示

表 12-40　[LDAP フィルタの検索と一覧表示（Find and List LDAP Filters）] ページ（Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ）

フィールド	説明
LDAP カスタム フィルタを次の条件で検索（Find LDAP Custom Filter Where）	LDAP フィルタを検索するには、適切な項目を入力し、[検索（Find）] を選択します。 検索条件を追加するには、[+] を選択します。複数の検索条件が統合されます。フィルタは、[検索（Find）] を選択したときに表示されるすべての条件に一致する必要があります。 末尾の検索条件を削除するには、[–] を選択します。 最初の検索条件以外のすべての検索条件を削除するには、[フィルタ クリア（Clear Filter）] を選択します。 既存のフィルタをコピーすることによって新しいフィルタを作成するには、コピーするフィルタの [コピー（Copy）] カラムのアイコンを選択します。選択することにより、[LDAP フィルタ設定（LDAP Filter Configuration）] ページが選択したフィルタの名前およびテキストとともに表示されます。新しいフィルタの名前を変更しなければ、このフィルタを保存できません。
新規追加（Add New）	LDAP カスタム フィルタを追加するには、[新規追加（Add New）] ボタンを選択します。新しい LDAP フィルタに適用するデータを入力する、新しいページが開きます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Integrating Cisco Unity Connection 10.x with an LDAP Directory」の章にある「Task List for Configuring LDAP and for Creating New Users or Synchronizing Existing Cisco Unity Connection 10.x Users with LDAP Users」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

SAML シングル サインオン

表 12-41　[SAML シングル サインオン（SAML Single Sign-On）] ページ（Cisco Unity Connection 10.0(1) 以降のみ）

フィールド	説明
SAML SSO の有効化（Enable SAML SSO）	Unity Connection の SAML SSO 機能を有効にするには クラスタの場合、いずれかのノードでこのオプションを選択します。これにより、パブリッシャ サーバとサブスクライバ サーバの両方で SAML SSO が有効になります。
IdP メタデータファイルの更新（Update IdP Metadata File）	このボタンを選択して、アイデンティティ プロバイダーから Unity Connection にインポートされたアイデンティティ プロバイダーのメタデータ（<idp>.xml ファイル）を更新します。クラスタの場合、両方のノードでこの変更が複製されます。 （注）　このオプションは、Web ページから SAML SSO 機能が有効にされた後にだけ利用できます。
すべてのメタデータのエクスポート（Export All Metadata）	このオプションが選択されると、クライアント マシンのアーカイブ ファイルとして Unity Connection の両方のノードからサービス プロバイダーのメタデータをエクスポートします。その後、Unity Connection>.xml ファイルの SPMetadata<hostname がアイデンティティ プロバイダーにアップロードされる必要があります。
すべての無効なサーバの修正（Fix All Disabled Servers）	SAML SSO 機能が有効化に失敗した場合、このオプションが Unity Connection で SSO を再度有効にします。

関連項目：

『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）「Managing Security Assertion Markup Language Single Sign-On (SAML SSO) in Cisco Unity Connection 10.x」の章（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsag112.html から入手可能）。

SMTP サーバの設定

表 12-42　[SMTP サーバの設定（SMTP Server Configuration）] ページ

フィールド	説明
SMTP ポート番号（SMTP Port #）	*（表示専用）* Cisco Unity Connection が着信および発信の SMTP 接続に使用するポート。Unity Connection は、SMTP を使用してテキストメッセージ通知の送信、Unity Connection からの音声、ファクス、テキスト メッセージを送受信するクライアントとの通信、VPIM ロケーションおよび他のデジタル ネットワークで接続されている Unity Connection サーバとの通信を行います。

表 12-42　[SMTP サーバの設定（SMTP Server Configuration）] ページ （続き）

フィールド	説明
SMTP ドメイン（SMTP Domain）	Cisco Unity Connection がデジタル ネットワークで接続されている Unity Connection サーバ間のメッセージの転送および発信 SMTP メッセージで送信者の SMTP アドレスの作成に使用するドメイン名。 Unity Connection は、各ユーザに <エイリアス>@<SMTP ドメイン> という形式の SMTP アドレスを作成します。この SMTP アドレスは、ユーザの [ユーザの基本設定の編集（Edit User Basics）] ページに表示されます。このアドレス形式を使用する発信 SMTP メッセージの例には、このサーバのユーザによって他のデジタル ネットワークで接続されている Unity Connection サーバの受信者に送信されたメッセージ、Unity Connection 電話インターフェイスまたは Messaging Inbox から送信され、受信者の [メッセージ アクション（Message Actions）] の設定に基づいて外部サーバにリレーされるメッセージなどがあります。 Unity Connection は、SMTP ドメインを使用して発信 VPIM メッセージで送信者の VPIM アドレスを作成し、SMTP 通知デバイスに送信される通知の送信元アドレスも作成します。 SMTP ドメインは、Unity Connection が初めてインストールされたときに、サーバの完全修飾ホスト名に自動的に設定されます。 Cisco Unity Connection のメッセージ ルーティングにおける問題を回避するために、Cisco Unity Connection の SMTP ドメインが社内電子メール ドメインとは異なっていることを確認します。 ドメインが同じ場合に発生する可能性があるいくつかのシナリオを次に示します。 • デジタル ネットワークで接続された Unity Connection サーバ間でのボイス メッセージのルーティング • メッセージのリレー • ViewMail for Outlook を使用したボイス メッセージの応答および転送 • Cisco Unity Connection サーバへの SpeechView メッセージのルーティング • SMTP メッセージ通知の送信 • VPIM メッセージのルーティング （注）　Cisco Unity Connection では、ユーザごとに、社内電子メール ドメインとは異なる固有の SMTP ドメインが必要です。Microsoft Exchange と Cisco Unity Connection に同じドメイン名が設定されているので、ユニファイド メッセージング用に設定されているユーザが、メッセージの作成、応答、および転送時に受信者を追加する際に、問題が発生することがあります。ドメイン名の設定問題の解決方法については、『Unified Messaging Guide for Cisco Unity Connection』の「Configuring Cisco Unity Connection 8.5 and Later and Microsoft Exchange for Unified Messaging」の章にある「Resolving SMTP Domain Name Configuration Issues」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/unified_messaging/guide/10xcucumgx.html で入手可能）を参照してください。

表 12-42　[SMTP サーバの設定（SMTP Server Configuration）] ページ （続き）

フィールド	説明
SMTP ドメインの変更（Change SMTP Domain）	[SMTP ドメイン（SMTP Domain）] フィールドの値を変更するには、このボタンを選択します。値を変更する場合、次の点を考慮してください。 • 新しい SMTP ドメインを有効なドメイン形式で入力しており、送信ドメインを確認する任意の SMTP サーバによって、または Unity Connection サーバへのメッセージの転送に SMTP スマート ホストを使用する場合は SMTP スマート ホストによって Cisco Unity Connection サーバに対して解決できることを確認します。 • デジタル ネットワーク内の各 Unity Connection サーバの SMTP ドメインは一意である必要があります。 • SMTP ドメインの変更後、Cisco Unity Connection Serviceability の Unity Connection Conversation Manager、Unity Connection Message Transfer Agent、および Unity Connection SMTP Server サービスを再起動する必要があります。このサーバが Unity Connection クラスタにある場合は、両方のサーバで 3 つすべてのサービスを再起動する必要があります。 SMTP ドメインを変更するには、以下の手順に従ってください。 **1.** [システム設定（System Settings）] > [SMTP の設定（SMTP Configuration）] > [サーバ（Server）] > [SMTP ドメインの変更（Change SMTP Domain）] に進みます。 **2.** Cisco Unified Serviceability のページで、次のサービスを停止してから開始します。 – カンバセーション マネージャ STOP/START – メッセージ転送エージェント STOP/START – SMTP Server STOP/START
同時受信 Unity Connection 数の制限（Limit Number of Simultaneous Incoming Unity Connections）	*（Cisco Unity Connection 8.5 以降）* メッセージの送信を行うために Cisco Unity Connection SMTP サーバに同時に接続できる SMTP クライアントの最大数を入力します。 デフォルト設定：20 Unity Connection
同時発信接続数の制限（Limit Number of Simultaneous Outgoing Connections）*（Cisco Unity Connection 8.5 以降のみ）*	Cisco Unity Connection SMTP サーバがその他の SMTP サーバと同時に開くことができる発信接続の最大数を入力します。 デフォルト設定：2 接続。
メッセージ サイズの制限（Limit Size of Message）	クライアントが SMTP を使用して Cisco Unity Connection に送信できるメッセージの最大サイズを入力します。 デフォルト設定：10,000 キロバイト（約 10 メガバイト）
SMTP セッションあたりの受け入れメッセージ数の制限（Limit Messages Accepted per SMTP Session）	クライアントが単一の SMTP セッションで Cisco Unity Connection に送信できるメッセージの最大数を入力します。 デフォルト設定：10 メッセージ

表 12-42　[SMTP サーバの設定（SMTP Server Configuration）] ページ （続き）

フィールド	説明
メッセージあたりの受信者数の制限（Limit Number of Recipients per Message）	クライアントが SMTP を使用して Cisco Unity Connection に送信する単一のメッセージに許可される受信者の最大数を入力します。 デフォルト設定：15,000 受信者
配信リトライのタイムアウト（Delivery Retry Timeout）	一時的であり得る問題（たとえば、リモート SMTP サーバが応答しないなど）が原因で失敗した SMTP メッセージの配信を Cisco Unity Connection に定期的に再試行させるには、[デフォルトの上書き（Override Default）] チェックボックスをオンにして、0 ～ 10800 の値を [分（Minutes）] フィールドに入力します。このチェックボックスがオンであり、0 よりも大きい値が入力されている場合、Unity Connection は、メッセージが正常に送信されるか、[分（Minutes）] フィールドで指定されたタイムアウト間隔が経過するまで 1 分間に 1 回再試行します。成功せずにタイムアウトが経過すると、Unity Connection は、送信者に不達通知を送信します。 デフォルト設定：0 分（Unity Connection はただちに不達通知を送信者に送信し、失敗した SMTP メッセージの配信を再試行しません）。 **（注）** システム デフォルトの [配信リトライのタイムアウト（Delivery Retry Timeout）] の値は、以降のリリースで変更されることがあります。カスタムの [分（Minutes）] の値でデフォルト値を上書きする場合、アップグレードしてもカスタム値は保持されます。
信頼されていない IP アドレスからの接続を許可する（Allow Connections from Untrusted IP Addresses）	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、IP アドレスが [IP アドレス アクセス リスト（IP Address Access List）] で設定されたいずれのアドレス パターンにも一致しないクライアントまたはサーバからの SMTP 接続を許可します。 このチェックボックスがオフになっている場合、Unity Connection は、IP アドレスが [IP アドレス アクセス リスト（IP Address Access List）] で設定されたいずれのアドレス パターンにも一致しないクライアントまたはサーバからの SMTP Unity Connection 要求を拒否します。 デフォルト設定：チェックボックスはオフです。
信頼されていない IP アドレスからの認証を要求する（Require Authentication from Untrusted IP Addresses）	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、IP アドレスが [IP アドレス アクセス リスト（IP Address Access List）] で設定されたいずれのアドレス パターンにも一致しないクライアントまたはサーバからの SMTP 接続に対して認証を要求します。 このチェックボックスがオフになっている場合、Unity Connection では、これらのクライアントが認証を受けずに接続できます。 このオプションは、[信頼されていない IP アドレスからの接続を許可する（Allow Connections from Untrusted IP Addresses）] チェックボックスがオフの場合には使用できません。

表 12-42　[SMTP サーバの設定（SMTP Server Configuration）] ページ （続き）

フィールド	説明
信頼されていない IP アドレスからのトランスポート層セキュリティ（Transport Layer Security from Untrusted IP Addresses Is）	Cisco Unity Connection が、[IP アドレス アクセス リスト（IP Address Access List）] で設定されたいずれのアドレス パターンにも一致しない IP アドレスからの接続を試行するクライアントまたはサーバでトランスポート層セキュリティ（TLS）を処理する方法を選択します。 • [無効（Disabled）] : Unity Connection は、信頼されていない IP アドレスを持つクライアントまたはサーバによって開始された SMTP セッションに対するオプションとして TLS を提供しません。クライアントが TLS を使用するように設定されているが、Unity Connection が TLS を提供しない状況では、ほとんどの場合、Unity Connection は失敗し、クライアントがユーザに通知します。 • [必須（Required）] : 信頼されない IP アドレスから接続しているクライアントまたはサーバは、TLS を使用して Unity Connection サーバとの SMTP セッションを開始する必要があります。 • [オプション（Optional）] : 信頼されていない IP アドレスから接続しているクライアントまたはサーバは、TLS を使用して Unity Connection サーバとの SMTP セッションを開始できますが、これは必須ではありません。 このオプションは、[信頼されていない IP アドレスからの接続を許可する（Allow Connections from Untrusted IP Addresses）] チェックボックスがオフの場合には使用できません。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Setting Up SMTP Message Notifications in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Setting Up SMTP Message Notifications in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。
- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Configuring IMAP Settings in Cisco Unity Connection 10.x」の章（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。

IP アドレス アクセス リストの検索

表 12-43　[IP アドレス アクセス リストの検索（Search IP Address Access List）] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除（Delete Selected）	IP アドレスを削除するには、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。一度に複数の IP アドレスを削除できます。
新規追加（Add New）	IP アドレスを追加するには、[新規追加（Add New）] ボタンを選択します。新しいアドレスに適用するデータを入力する、新しいページが開きます。
IP アドレス（IP Address）	*（表示専用）* SMTP クライアントまたはサーバからの SMTP 接続を許可または拒否するために Cisco Unity Connection が使用する、一意の IP アドレスまたは IP アドレスパターン。
Unity Connection を許可する（Allow Unity Connection）	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、IP アドレスがこのアドレス パターンに一致するすべてのクライアントまたはサーバからの SMTP 接続を許可します。 このチェックボックスがオフになっている場合、Cisco Unity Connection は、IP アドレスがこのアドレス パターンに一致するすべてのクライアントまたはサーバからの SMTP 接続を拒否します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（リリース *10.x*）の「Configuring IMAP Settings in Cisco Unity Connection 10.x」の章および「Configuring Transcription (SpeechView) in Cisco Unity Connection 10.x」の章（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.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 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 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（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html から入手可能）。

アクセス IP アドレスの新規作成

表 12-44　[アクセス IP アドレスの新規作成（New Access IP Address）] ページ

フィールド	説明
IP アドレス（IP Address）	Cisco Unity Connection SMTP サーバへのアクセスが特に許可または拒否されるクライアントまたはサーバの IP アドレスを入力します。 **（注）**　*（アスタリスク）を 1 つ入力すると、使用可能な IP アドレスをすべて一致させることができます。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（リリース *10.x*）の「Configuring IMAP Settings in Cisco Unity Connection 10.x」の章および「Configuring Transcription (SpeechView) in Cisco Unity Connection 10.x」の章（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.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 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 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（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html から入手可能）。

アクセス IP アドレス

表 12-45　[アクセス IP アドレスの編集（Edit Access IP Address）] ページ

フィールド	説明
IP アドレス（IP Address）	Cisco Unity Connection SMTP サーバへのアクセスが特に許可または拒否されるクライアントまたはサーバの IP アドレスを入力します。 **（注）**　*（アスタリスク）を 1 つ入力すると、使用可能な IP アドレスをすべて一致させることができます。
接続を許可する（Allow Connection）	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、IP アドレスがこのアドレス パターンに一致するすべてのクライアントまたはサーバからの SMTP 接続を許可します。 このチェックボックスがオフになっている場合、Cisco Unity Connection は、IP アドレスがこのアドレス パターンに一致するすべてのクライアントまたはサーバからの SMTP 接続を拒否します。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Configuring IMAP Settings in Cisco Unity Connection 10.x」の章および「Configuring Transcription (SpeechView) in Cisco Unity Connection 10.x」の章（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.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 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 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（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/networking/guide/10xcucnetx.html から入手可能）。

スマート ホスト

表 12-46　[スマート ホスト（Smart Host）] ページ

フィールド	説明
スマート ホスト（Smart Host）	Cisco Unity Connection が SMTP メッセージのリレーに使用する SMTP スマート ホストの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。（サーバの完全修飾ドメイン名は、DNS が設定されている場合のみ入力します）。 Unity Connection は、スマート ホストを使用してすべての SMTP 通知をリレーします。スマート ホストを使用して特定ユーザのために受信したボイスメール、電子メール、ファクス、または配信確認メッセージをリレーするように Unity Connection を設定できます。また、VPIM ロケーションまたは他のデジタル ネットワークで接続されている Unity Connection サーバのために、スマート ホストを使用して SMTP メッセージを転送するように Unity Connection を設定することもできます。たとえば、ファイアウォールによってリモートのボイス メッセージ システムとの直接的な SMTP 通信を実行できない場合などは、この設定が必要になる可能性があります。

関連項目

- 『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』（*リリース 10.x*）の「Setting Up SMTP Message Notifications in Cisco Unity Connection 10.x」の章にある「Setting Up SMTP Message Notifications in Cisco Unity Connection 10.x」の項（http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/10x/administration/guide/10xcucsagx.html から入手可能）。