



ビデオメッセージング



- (注) Cisco Media Sense は廃止され、サポートが終了しているため、Unity Connection ではユーザにビデオメッセージング機能を提供しなくなります。Cisco Media Sense EOLの詳細については、<https://www.cisco.com/c/en/us/products/collateral/customer-collaboration/mediasense/eos-eol-notice-c51-738857.html>を参照してください。

Unity Connection 11.5(1) 以降では、ボイスメッセージに加えて、ユーザーまたは外部の発信者は、ビデオ対応エンドポイントを使用して別のユーザーにビデオメッセージを送信することもできます。ビデオメッセージを録音して送信するには、次のことを確認します。

- ユーザーの Unity Connection でビデオメッセージングが有効になっている。
- エンドポイントがビデオ対応になっている。

サポートされるビデオエンドポイントの詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/compatibility/matrix/b_cucclientmtx.htmlにある『Cisco Unity Connection 互換性マトリックス』の「ビデオ互換性マトリックス」の項を参照してください。

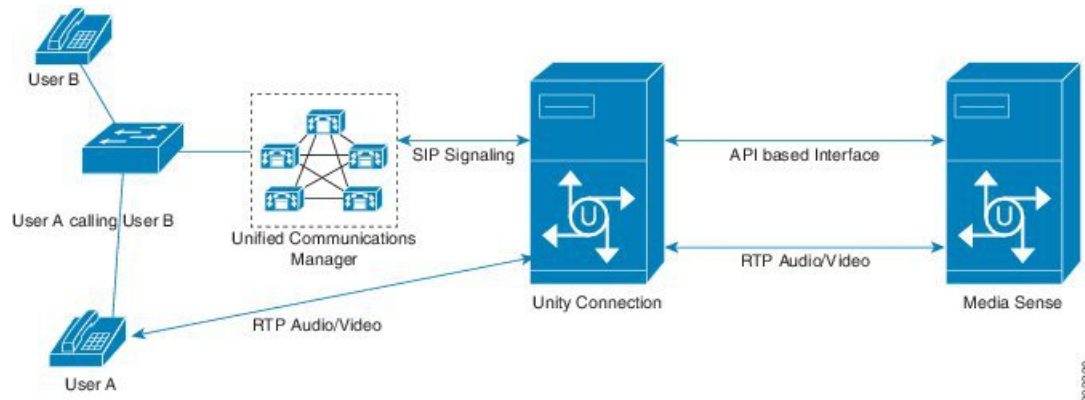
ユーザーまたは外部発信者は、無応答 (RNA) の場合にのみビデオメッセージを別のユーザーに送信できます。ビデオが有効なユーザーがコールハンドラの内線番号をダイヤルした場合、コールハンドラにはビデオサービスアカウントがなく、どのサービスクラスにも関連付けられていないため、コールは音声コールのままです。



- (注) ユーザーが Unity Connection にサインインすると、そのユーザーに対してビデオメッセージが有効になっていても、そのユーザーはビデオメッセージを作成できません。ユーザーが再生できるのは、RNAシナリオを通じて、ユーザーまたは外部通話相手から受信したビデオメッセージのみです。

RNA の場合に、ユーザーまたは外部の発信者が他のユーザーにビデオメッセージを送信するときのビデオメッセージングアーキテクチャを示す次の図を考えてみます。

図 1: ビデオメッセージングアーキテクチャ



上の図では、ユーザーまたは外部の発信者であるユーザー A がユーザー B の内線番号をダイヤルしますが、ユーザー B はコールに応答しません。つまり、RNA です。これで、Unity 接続で設定されたユーザー B のメールボックスにコールが転送され、ユーザー B のビデオグリーティングが再生されます。グリーティングが再生された後、ユーザー A はビデオメッセージを録音してユーザー B に送信し、メッセージはユーザー B のメールボックスに保存されます。ユーザー A から送信されたビデオメッセージにアクセスするには、ユーザー B が Unity Connection のメールボックスにサインインし、ビデオメッセージにアクセスします。



- (注) ビデオメッセージングが有効なユーザーまたは外部の発信者がメッセージを録音する場合、ビデオコールが確立されるかどうかはエンドポイントに完全に依存します。たとえば、ユーザーがカメラのシャッターを閉じた状態で Cisco 8865 または 8845 シリーズのビデオ電話でメッセージを録音した場合、メッセージのビデオストリーミングは行われません。ただし、他のエンドポイントでは、空白のビデオが録画されます。

ビデオメッセージの管理については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/user/guide/phone_b_15cucugphone.html にある『Cisco Unity Connection 電話インターフェイスのユーザーガイド』の「ビデオメッセージを管理する」の章を参照してください。

ビデオメッセージングは、サインイン試行、サブサインイン、転送試行、および管理者グリーティングのルーティングルールがユーザーに設定されている場合にもサポートされます。

- [ビデオグリーティング \(3 ページ\)](#)
- [ビデオのプラットフォームサポート \(3 ページ\)](#)
- [ファイルのブランキング \(4 ページ\)](#)
- [Video 動作 \(4 ページ\)](#)
- [シスコの VCS 相互運用性 \(6 ページ\)](#)
- [ビデオグリーティング対応コールハンドラ \(6 ページ\)](#)
- [制限事項 \(6 ページ\)](#)

ビデオグリーティング

ビデオグリーティング機能を使用すると、ビデオ対応エンドポイントからビデオ形式でグリーティングを録音できます。ユーザーまたは外部の発信者がビデオグリーティングにアクセスできるのは、ビデオ対応のエンドポイント（ビデオディスプレイ付きの電話機など）から Unity Connection のビデオ対応ユーザーのメールボックスにコールする場合のみです。ただし、ビデオ非対応のエンドポイントから発信する場合、発信者はビデオグリーティングの音声部分にしかアクセスできません。外部発信者に対するビデオグリーティングは、登録ユーザーのサービスクラスによって有効になります。

次の 6 種類のパーソナルビデオグリーティングを録音および再生できます。

- Standard
- ビジー
- オプション
- 内部
- 終了 (Closed)
- 祝日 (Holiday)



(注) エラーメッセージは、音声だけです。

ビデオのプラットフォームサポート

ビデオメッセージングは、7vCPU OVA でのみサポートされます。各 Unity Connection サーバー（スタンドアロンまたはクラスタ）は、最大 20 の同時ビデオコールをサポートできます。

MediaSense は、より大きな 7vCPU OVA を使用して展開する必要もあります。MediaSense はシングルサーバーとしてインストールする必要があり、クラスタの一部にすることはできません。Unity Connection クラスタまたはシングルサーバーを MediaSense サーバーと統合できません。



(注) ビデオメッセージングは、同じ場所に配置された Unity Connection アクティブ/アクティブクラスタ展開と、WAN を介した Unity Connection アクティブ/スタンバイクラスタ展開の両方でサポートされます。ビデオメッセージングは、WAN を介したアクティブ/アクティブクラスタ展開ではサポートされません。

MediaSense サーバーは、ラウンドトリップ時間 (RTT) の遅延が 10ms 未満の 1Gbps サーバー間接続を使用して Unity Connection と同じ場所に配置する必要があります。Unity Connection は、より広範な展開オプションを可能にするために、以降のリリースで帯域幅と遅延の大きいリンクについてさらにプロファイリングします。



- (注) ビデオメッセージの録音中に、Unity Connection と MediaSense 間の通信が失われると、そのコールは音声に変換されます。MediaSense からの応答がないためにビデオコールが音声に変換された場合、ビデオとして再度復元することはできません。

ファイルのブランキング

一部のビデオデバイスの動作が異なるため、ビデオメッセージング機能には「ブランキング」ファイルが使用されます。Unity Connection と MediaSense がビデオを送信しない場合、ブランキングファイルはビデオ RTP ストリームを埋めます。ブランキングファイルがないと、デバイスでビデオウィンドウが閉じるか、最後に受信したビデオフレームが画面でフリーズする可能性があります。

<http://www.ciscocountytools.com/Applications/MediaSense/VideoBlankingFiles/> にサンプルのブランキングファイルがあります。

このファイルは、Unity Connection が次の情報と統合されている MediaSense にアップロードする必要があります。

タイトル : CiscoUnityConnectionLogo.mp4

説明 : <簡単な説明を入力>

ファイル名 : CiscoUnityConnectionLogo.mp4

ブランキングファイルは、毎秒 30 フレームの H.264 コーデックを使用する解像度 640x360 (360p) の MP4 ビデオファイルである必要があります。ブランキングファイルには、空のオーディオトラックまたは null のオーディオトラックを含める必要があります。MediaSense には音声トラックが必要です。ただし、ビデオメッセージの使用中にユーザーの注意をそらさないように、ブランキングファイルには無音が優先されます。

Video 動作の項の Cisco Unified Communications Manager 地域設定により、ビデオグリーティングとメッセージのブランキングファイルは、管理者がビデオメッセージング展開の帯域幅要件をより適切に計算できるように、平均または一定のビットレート 600kbps で記録する必要があります。

Video 動作

Unity Connection は、SIP トランク統合でのみビデオメッセージングをサポートします。MediaSense と Unity Connection では、最大 1080p (1920x1080) のビデオ挨拶とメッセージの録画が可能ですが、ビデオ対応の携帯電話との互換性は限られており、MediaSense は 1080p 以外のビデオデバイス用に解像度を下げるビデオのトランスコードに対応していないため、サポートされていない構成です。ビデオグリーティングとメッセージを 360p に制限するために、Unity Connection は Communications Manager のリージョン設定を利用します。Unity Connection SIP トランクは、Unity Connection を呼び出してビデオグリーティングとメッセージを受信する可能

性のあるビデオ対応デバイスを含む他のすべてのリージョンと、次の関係設定を持つリージョンに配置する必要があります。

オーディオコーデック設定リスト：（デフォルトまたは管理者の設定）

最大オーディオビットレート：64 kbps

ビデオ通話の最大セッションビットレート：600kbps

イマーシブビデオ コールの最大セッションビットレート：600kbps

Unity Connection 10.5(2) 以降では、管理者は次のサポートされているビデオ解像度のいずれかを設定できます。

- 360p (640 X 360)
- 480p (720 X 480)
- 720p (1280 X 720)
- 1080p (1920 X 1080)

新しくサポートされたビデオ解像度により、Unity Connection はさまざまなビデオ対応電話ポートフォリオをサポートできますが、MediaSense はビデオトランスコーディングをサポートしません。管理者は、Cisco Unity Connection Administration で選択されたビデオ解像度に応じて、Cisco Unified CM でビデオリージョンを設定する必要があります。ビデオ解像度を設定するには、[Cisco Unity Connection の管理 (Cisco Unity Connection Administration)]、[ポートグループ (Port Group)]、[ポートグループの基本 (Port Group Basics)]、[アドバタイジングの変更 (Change Advertising)]、[ビデオ解像度 (Video Resolution)] の順に選択します。

WAN 接続を介したアクティブ/スタンバイ Unity Connection クラスタ展開では、MediaSense と同じ場所に配置されていない Unity Connection サーバーへの SIP トランクに次の地域設定を使用します。これにより、セカンダリノードを使用したビデオ グリーティングが無効になります。音声のみのグリーティングは引き続き機能します。

オーディオコーデック設定リスト：（デフォルトまたは管理者の設定）

最大オーディオビットレート：64 kbps

ビデオ通話の最大セッションビットレート：「なし」を選択

イマーシブビデオ通話の最大セッションビットレート：「なし」を選択

これらの設定により、シスコのビデオ対応電話ポートフォリオ全体で最大限の互換性が確保され、ビデオメッセージングを使用するための最適なエクスペリエンスが提供されます。

ビデオグリーティングまたはメッセージを録音する場合、オーディオとビデオの RTP ストリームは両方とも Unity Connection に直接送信されます。Unity Connection は、音声 RTP ストリームをビデオグリーティングまたはメッセージの音声専用バージョンとしてローカルに保存し、音声およびビデオ RTP ストリームを録音のために MediaSense に分岐します。再生の場合、デバイスがビデオ対応の場合、Unity Connection は、ビデオグリーティングまたはメッセージを Unity Connection にストリーミングしてデバイスに分岐するように MediaSense に指示します。MediaSense が使用できない場合、またはビデオグリーティングまたはメッセージを再生できない場合、または Unity Connection を呼び出しているデバイスがビデオ対応でない場合、Unity

Connection は録音したビデオグリーティングまたはメッセージの音声のみの部分を再生します。音声のみのグリーティングまたはメッセージは、ビデオグリーティングまたはビデオメッセージの音声トラックです。音声のみの発信者とビデオ対応の発信者に異なるグリーティングを設定することができます。

シスコの VCS 相互運用性

Unity Connection チームは、VCS を介したコールまたは VCS に登録されているデバイスからのコールをテストしていないため、これらのコールフローはサポートされていません。現在、Unity Connection チームは、ビデオがネゴシエートされず、音声のみのグリーティングが再生または録音される VCS に登録されている特定のデバイスの問題を認識しています。現在はサポートされていませんが、VCS を介してコールする Cisco Unified CM 登録デバイスは、通常、新しいビデオメッセージまたはグリーティングを再生および録音できます。

ビデオグリーティング対応コールハンドラ

Unity Connection 11.x では、ユーザーはコールハンドラのビデオグリーティングを録音できます。コールハンドラの音声グリーティングとビデオグリーティングは、コールハンドラに割り当てられた所有者のみが録音できます。

制限事項

ビデオメッセージングは、以下のシナリオではサポートされていません。

- IPv6 形式
- ディスパッチとブロードキャスト
- SCCP 連動
- 音声ユーザーインターフェイス (VUI)
- クロスボックス転送
- クロスボックスログイン
- ディレクトリハンドラ
- インタビューハンドラ
- システムコールハンドラ

ビデオメッセージングの有効化の詳細については、https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/voice_ip_comm/connection/15/administration/guide/b_15cucsag.html にある『Cisco Unity Connection のシステムアドミニストレーションガイド、リリース 15』の「ビデオ」の章にある「ビデオグリーティングとメッセージの設定のタスクリスト」の項を参照してください。

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。