



メディア ターミネーション ポイント

Media Termination Point (MTP; メディア ターミネーション ポイント) ソフトウェア デバイスを使用することで Cisco Unified CallManager は SIP や H.323 エンドポイントまたはゲートウェイ経由でルーティングされるコールを中継できます。

この章の構成は、次のとおりです。

- [メディア ターミネーション ポイントの概要 \(P.27-2\)](#)
- [メディア リソース マネージャによる MTP の管理 \(P.27-3\)](#)
- [Cisco Unified CallManager の管理ページにおける MTP タイプ \(P.27-4\)](#)
- [ソフトウェア MTP 設定の計画 \(P.27-5\)](#)
- [MTP のシステム要件と制限 \(P.27-6\)](#)
- [MTP のフェールオーバーとフェールバック \(P.27-7\)](#)
- [依存関係レコード \(P.27-7\)](#)
- [ソフトウェア MTP のパフォーマンス モニタリングおよびトラブルシューティング \(P.27-8\)](#)
- [ソフトウェア MTP 設定チェックリスト \(P.27-9\)](#)
- [参考情報 \(P.27-9\)](#)



(注)

トランスコーダとして機能するハードウェア MTP の詳細については、[P.25-1](#) の「トランスコーダ」を参照してください。

メディア ターミネーション ポイントの概要

メディア ターミネーション ポイントは、コール保留、コール転送、コールパーク、会議などの補助サービスを拡張します。これらの機能は、コールが H.323 エンドポイントにルーティングされる場合は、MTP がないと使用できません。一部の H.323 ゲートウェイ上で補助コール サービスを使用可能にするには、コールに MTP を使用する必要が生じることがあります。ただし、通常、Cisco IOS ゲートウェイは MTP を必要としません。

Cisco IP Voice Media Streaming Application MTP は、2 種類の全二重 G.711 Coder-Decoder (CODEC) ストリーム接続を使用します。MTP は、2 つの接続間でメディア ストリームのブリッジ処理を行います。ブリッジ処理では、一方の接続の入力ストリームから受信したストリーミング データが他方の接続の出力ストリームに進み、他方の接続の受信ストリーミング データが逆に一方の出力ストリームに進みます。さらに、MTP は、2 つの接続の要求に応じて、a-law から mu-law へトランスコーディング (およびその逆のトランスコーディング)、およびパケット サイズの調整を行います。

各 MTP は、デバイス プールに属しています。デバイス プールには、優先順に配列された Cisco Unified CallManager のリストが指定されており、デバイス プールのメンバーであるデバイスが CallManager に登録しようとするときは、そのリストの順に行う必要があります。このリストは、Cisco Unified CallManager グループを示します。リストの最初の Cisco Unified CallManager が、デバイスのプライマリ Cisco Unified CallManager です。

MTP デバイスは、プライマリ Cisco Unified CallManager が使用可能ならば常にその Cisco Unified CallManager に登録され、サポートしている MTP リソース数を Cisco Unified CallManager に通知します。Cisco Unified CallManager は、MTP リソースを制御します。複数の MTP を、同一の Cisco Unified CallManager に登録できます。ある特定の Cisco Unified CallManager に複数の MTP が登録されている場合、その Cisco Unified CallManager は、各 MTP のリソースセットを制御します。また、必要に応じてネットワーク システム全体に MTP を分散させることもできます。

たとえば、MTP サーバ 1 が 48 個の MTP リソース用に設定され、MTP サーバ 2 は 24 個のリソース用に設定されているとします。したがって、両方の MTP が同一の Cisco Unified CallManager に登録されると想定すると、その Cisco Unified CallManager は、両方のリソースセットを保持し、合計で 72 個の MTP リソースが登録されることになります。

Cisco Unified CallManager は、コール エンドポイントで MTP が必要と判断すると、アクティブ ストリームが最も少ない MTP から MTP リソースを割り当てます。その MTP リソースは、エンドポイントのためにコールに挿入されます。MTP リソースの使用は、システムのユーザにも、そのためにリソースが挿入されたエンドポイントにも見えない形で行われます。MTP リソースが必要なときに、そのリソースが使用できない場合、コールは MTP リソースを使用せずに接続されるため、そのコールは補助サービスを利用できないことになります。

MTP デバイスを設定したサーバ上で、Cisco IP Voice Media Streaming アプリケーションが有効になっており、動作していることを確認してください。

Cisco IP Voice Media Streaming アプリケーションは、MTP、Conference Bridge、Annunciator、および保留音の各アプリケーションに共通で、Cisco Unified CallManager サービスとして動作します。

MTP デバイスは、次の 2 つの方法で追加できます。

- Cisco Unified CallManager Serviceability から Cisco IP Voice Media Streaming Application サービスを有効にすると、MTP デバイスが自動的に追加される。
- ネットワーク上のサーバに Cisco IP Voice Media Streaming Application を手動でインストールし、そのサーバ上で Cisco Unified CallManager の管理ページを使用して MTP デバイスを設定する。

SIP および MTP

SIP コールを行うには、Cisco Unified CallManager に RFC 2833 DTMF 準拠の MTP デバイスが必要です。現在の SIP の標準は DTMF トーンを示すためにインバンド ペイロード タイプを使用し、SCCP IP Phone などの Cisco Unified Communications コンポーネントは、アウトオブバンド ペイロード タイプだけをサポートします。したがって、RFC 2833 に準拠する MTP デバイスはペイロード タイプを監視し、インバンド ペイロード タイプとアウトオブバンド ペイロード タイプ間でトランスレータの役割を果たします。

MTP デバイスを使用すると、メディア変更（コール保留など）が必要なサービスはすべて透過的に行われます。メディア更新シグナルを SIP プロキシ サーバへ送信する必要はありません。

メディア リソース マネージャによる MTP の管理

メディア リソース マネージャ (MRM) は、Cisco Unified CallManager システムのソフトウェア コンポーネントであり、その主な機能はリソース登録とリソース予約です。データベースに定義されている各 MTP デバイスは、MRM に登録されます。MRM は、システムで使用可能な MTP デバイスの総数、および使用可能なリソースのあるデバイスを常に把握しています。

リソースの予約時に、MRM はリソース数を判別し、メディア リソース タイプ（この場合は MTP）、および登録済み MTP デバイスの場所を識別します。MRM は、登録情報を使用して共有リソース テーブルを更新し、クラスタ内の他の Cisco Unified CallManager に登録情報を伝搬します。

MRM は、Cisco Unified CallManager クラスタ全体にリソースを振り分けて機能の効率と経済性を高めることで、Cisco Unified CallManager の MTP、保留音、Conference Bridge、およびトランスコーダの各デバイスを強化します。

また MRM は、Cisco Unified CallManager 内における MTP とトランスコーダの共存もサポートしています。

Cisco Unified CallManager の管理ページにおける MTP タイプ

Cisco Unified CallManager の管理ページには、表 27-1 に示すメディア ターミネーション ポイント タイプがあります。

表 27-1 メディア ターミネーション ポイント タイプ

MTP タイプ	説明
Cisco IOS Enhanced Software Media Termination Point	<p>このタイプは Cisco 2600XM、Cisco 2691、Cisco 3725、Cisco 3745、および Cisco 3660 アクセス ルータをサポートし、次の場合の MTP をサポートします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • G.711 から G.711、または G.729 から G.729 コーデックをサポートするデバイスで、ソフトウェアだけを実装するとき、DSP は使用しないもののパケット化にかかる時間が同じであれば、ゲートウェイごとに最大 500 セッションをサポート。 • G.711 コーデックだけを使用するデバイスで DSP を使用してハードウェアだけを実装する場合、NM-HDV2 ごとに 200 セッション、NM-HD ごとに 48 セッションをサポート。 <p>このタイプはサービス プロバイダー環境においてネットワーク アドレス変換をサポートし、プライベート アドレスを隠すことができます。</p> <p>Cisco Unified CallManager の管理ページでは、ゲートウェイ Command Line Interface (CLI; コマンドライン インターフェイス) で、存在する同じ MTP 名を入力するようにしてください。</p> <p>詳細については、『Cisco Unified CallManager and Cisco IOS Interoperability Configuration Guide』の「Configuring Enhanced Conferencing and Transcoding for Voice Gateway Routers」の項を参照してください。</p>
Cisco Media Termination Point Software	<p>1 つの MTP は、デフォルトで 48 個 (ユーザ設定可能) の MTP リソースを提供します。ただし、この数はネットワークとネットワーク インターフェイス カード (NIC) の速度に応じて変わります。たとえば、100 MB の Network/NIC カードは 48 個の MTP リソースをサポートできますが、10 MB の NIC カードは同数のリソースをサポートできません。</p> <p>10 MB の Network/NIC カードの場合、約 24 個の MTP リソースを提供可能です。しかし、使用可能な MTP リソースの正確な数は、その PC 上の他のアプリケーションが消費しているリソース量、プロセッサの速度、ネットワークの負荷、およびその他のさまざまな要因によって決まります。</p>

ソフトウェア MTP 設定の計画

プロビジョニングは、MTP リソースを展開する際に考慮する必要がある重要な点の 1 つです。プロビジョニングでは、コールの負荷パターンとネットワーク トポロジの慎重な分析が必要となります。

MTP 設定を計画する際は、次の情報を考慮に入れてください。

- 設定が不適切な場合は、作業負荷が増えたときに期待するパフォーマンスにならない可能性があります。
- 1 つの MTP は、デフォルトで 48 個（ユーザ設定可能）の MTP リソースを提供します。ただし、この数はネットワークとネットワーク インターフェイス カード（NIC）の速度に応じて変わります。たとえば、100 MB の Network/NIC カードは 48 個の MTP リソースをサポートできますが、10 MB の NIC カードは同数のリソースをサポートできません。
- 10 MB の Network/NIC カードの場合、約 24 個の MTP リソースを提供可能です。しかし、使用可能な MTP リソースの正確な数は、その PC 上の他のアプリケーションが消費しているリソース量、プロセッサの速度、ネットワークの負荷、およびその他のさまざまな要因によって決まります。

サーバが 48 個の MTP リソースを処理できると想定する場合（48 でなくても、システムがサポートする適正な MTP リソースの数を適用できます）、システムに必要な MTP のおおよその数を決定するには、次の式で検討してください。

n を 48 で割った値 = 必要な MTP アプリケーション数 ($n/48 = \text{MTP アプリケーション数}$)

ただし、

n は H.323 および SIP コールの MTP サポートを必要とするデバイスの数を表します。

余りが生じた場合は、MTP を設定した Cisco IP Voice Streaming Application サービスをもう 1 つ追加します。

- 1 つの H.323 または SIP エンドポイントが MTP を必要とする場合、1 つの MTP リソースが消費されます。発信側と終端のデバイス タイプによっては、1 つのコールによって複数の MTP リソースが消費される場合があります。そのコールに割り当てられる MTP リソースは、そのコールが終了すると解放されます。
- MTP リソースの使用状況を監視するには、Serviceability Real-Time Monitoring Tool (RTMT) を使用します。パフォーマンス モニタリング (perfmon) カウンタである Media TermPoints Out of Resources は、MTP リソースが要求されたときに、H.323 または SIP コールがリソースなしで接続するたびに増えます。この数値は、発信側に必要な MTP リソース数を決定したり、十分なリソース数があるか判断したりするのに役立ちます。
- 同じシステム要件が、Cisco IP Voice Media Streaming Application、MTP、および Cisco Unified CallManager システムに適用されます。
- SIP コールを行うには、Cisco Unified CallManager に RFC 2833 DTMF 準拠の MTP デバイスが必要です。
- DTMF シグナリングのパフォーマンスを最適化するには、Cisco IOS リリース 12.4(11)T 以降を使用します。この Cisco IOS リリースは、番号の RFC 2833 DTMF MTP パススルーをサポートしています。

ソフトウェア MTP デバイスの特性

Full Streaming Endpoint Duplex Count は、特定の MTP によってサポートされている MTP リソースの数で、MTP デバイス設定に特有のデバイス特性を示します。すべての MTP デバイス設定の詳細については、『Cisco Unified CallManager アドミニストレーション ガイド』の「メディア ターミネーション ポイントの設定」の章の「関連項目」を参照してください。

コール失敗またはユーザ アラートの回避

コール失敗またはユーザ アラートを防ぐには、次の状態を避けてください。

- Cisco IP Voice Media Streaming Application サービスは Cisco Unified CallManager と同一 PC 上で動作できますが、シスコでは、同一 PC 上で実行しないように強く推奨します。Cisco IP Voice Media Streaming Application が Cisco Unified CallManager と同一 PC 上で動作していると、Cisco Unified CallManager のパフォーマンスに悪影響を与えることがあります。
- MTP の設定時に、変更を有効にするには MTP をリセットするように求められます。MTP をリセットしても、MTP リソースに接続されているコールの接続は解除されません。[リセット] を選択した場合、MTP にアクティブ コールが処理された後で、ただちに変更が有効になります。



(注)

MTP の設定を更新した後で、[リスタート] を選択すると、MTP に接続されているコールがすべて終了されます。

MTP のシステム要件と制限

ソフトウェア MTP デバイスに適用されるシステム要件と制限は、次のとおりです。

- 各サーバで有効にすることができる Cisco IP Voice Streaming Application は 1 つに限定します。追加の MTP リソースを提供するには、ネットワーク上にある他の Windows NT サーバで Cisco IP Voice Streaming アプリケーションを有効にすることができます。
- 各 MTP に登録できる Cisco Unified CallManager は 1 台に限定します。システム内には、設定内容に応じて、複数の MTP を存在させることができます。各 MTP は、1 台の Cisco Unified CallManager に登録されます。
- Cisco Unified CallManager のパフォーマンスに悪影響を与えることがあるため、Cisco IP Voice Streaming Media Application をコール処理の負荷が大きい Cisco Unified CallManager 上で有効にしないことを強く推奨します。
- 設定可能な半二重ストリームが最大 128 個存在すること。
- ストリーム数を 128 個に設定した場合、メディア ターミネーション ポイント アプリケーション用に 64 個の全二重リソースが存在すること。

MTP のフェールオーバーとフェールバック

この項では、MTP デバイスが登録されている Cisco Unified CallManager が到達不能になる場合に、MTP デバイスがフェールオーバーとフェールバックを行う方法について説明します。また、MTP のリセットや再起動など、MTP デバイスに関連したコールに影響する状況についても説明します。

- アクティブな Cisco Unified CallManager が非アクティブになった場合 (P.27-7)
- 登録済みの MTP デバイスのリセット (P.27-7)

アクティブな Cisco Unified CallManager が非アクティブになった場合

次に、MTP が登録されている Cisco Unified CallManager が非アクティブになった場合に、MTP デバイスを回復する方法を説明します。

- プライマリ Cisco Unified CallManager に障害が発生した場合、MTP は、MTP の所属するデバイス プールに対して指定された Cisco Unified CallManager グループ内で、次に使用可能な Cisco Unified CallManager への登録を試みる。
- プライマリ Cisco Unified CallManager が障害発生後に使用可能になり、現在使用されていない場合、MTP デバイスは、ただちにプライマリ Cisco Unified CallManager に再登録される。
- コール保存モードでアクティブであったコールまたは会議は、すべてのパーティが切断するまで、システムによって維持される。システムは、補助サービスを使用可能にしません。
- MTP が新しい Cisco Unified CallManager への登録を試み、登録確認応答を受信しなかった場合、MTP はその次の Cisco Unified CallManager への登録を行う。

登録済みの MTP デバイスのリセット

MTP デバイスは、ハードリセットまたはソフト リセット後に登録を解除し、続いて接続を解除します。リセットが完了した後、デバイスは Cisco Unified CallManager に再登録されます。

依存関係レコード

特定のメディア ターミネーション ポイントがどのメディア リソース グループを使用しているかを検索するには、Cisco Unified CallManager の管理ページの [メディア ターミネーション ポイントの設定 (Media Termination Point Configuration)] ウィンドウで、ドロップダウン リストボックスから [依存関係レコード] を選択し、[移動] をクリックします。[依存関係レコード要約 (Dependency Records Summary)] ウィンドウに、メディア ターミネーション ポイントを使用しているメディア リソース グループに関する情報が表示されます。メディア リソース グループについて詳細な情報を検索するには、メディア リソース グループをクリックして [依存関係レコード詳細 (Dependency Records Detail)] ウィンドウを表示します。依存関係レコードがシステムで有効にされていない場合は、[依存関係レコード要約 (Dependency Records Summary)] ウィンドウにメッセージが表示されます。

依存関係レコードの詳細については、『Cisco Unified CallManager アドミニストレーション ガイド』の「依存関係レコードへのアクセス」および「メディア リソース グループの削除」を参照してください。

ソフトウェア MTP のパフォーマンス モニタリングおよびトラブルシューティング

メディア ターミネーション ポイントの Real Time Monitoring Tool カウンタを使用すると、現在使用中のメディア ターミネーション ポイント数、現在 Cisco Unified CallManager に登録はされているが現時点で使用されていないメディア ターミネーション ポイント数、メディア ターミネーション ポイントがコールにより要求されたが使用できるリソースがなかった回数を監視することができます。Real Time Monitoring Tool カウンタの詳細については、『Cisco Unified CallManager Serviceability システム ガイド』および『Cisco Unified CallManager Serviceability アドミニストレーション ガイド』を参照してください。

Cisco Unified CallManager はメディア ターミネーション ポイントに関するすべてのエラーを Local SysLog に書き込みます。Cisco Unified CallManager Serviceability で Cisco IP Voice Media Streaming Application サービスのトレースを設定することができます。多くの問題のトラブルシューティングを行うには、サービスの [Error] オプションではなく、[Significant] オプションまたは [Detailed] オプションを選択する必要があります。問題のトラブルシューティング後に、[Debug Trace Level] を [Error] オプションに戻します。

Cisco Unified CallManager は Cisco Unified CallManager Serviceability でメディア ターミネーション ポイントの登録アラームおよび接続アラームを生成します。アラームの詳細については、『Cisco Unified CallManager Serviceability アドミニストレーション ガイド』および『Cisco Unified CallManager Serviceability システム ガイド』を参照してください。

テクニカル サポートが必要な場合は、Cisco Unified Communications のパートナーまたは Cisco Technical Assistance Center (TAC) に連絡する前に、ソフトウェア MTP ログを検索および確認してください。

ソフトウェア MTP ログにアクセスするには、次の CLI コマンドを使用します。

```
file list activelog cm/trace/cms/sdi/*.txt
file get activelog cm/trace/cms/sdi/*.txt
file view activelog cm/trace/cms/sdi/cms00000000.txt
file tail activelog cm/trace/cms/sdi/cms00000000.txt
```


ソフトウェア MTP 設定チェックリスト

表 27-2 では、MTP を設定する際のチェックリストを示しています。

表 27-2 MTP 設定チェックリスト

設定ステップ		手順および関連項目
ステップ 1	必要な MTP リソース数と、これらのリソースの提供に必要な MTP デバイス数を決定します。	ソフトウェア MTP 設定の計画 (P.27-5)
ステップ 2	Cisco IP Voice Media Streaming Application サービスが、MTP を追加するサーバ上で有効になっており、動作していることを確認します。	Cisco Unified CallManager Serviceability アドミニストレーションガイド Cisco Unified CallManager Serviceability システムガイド
ステップ 3	MTP を追加し、設定します。	『Cisco Unified CallManager アドミニストレーションガイド』の「メディア ターミネーション ポイントの設定」
ステップ 4	新しい MTP を適切なメディア リソース グループに追加します。	メディア リソースの管理 (P.22-1) 『Cisco Unified CallManager アドミニストレーションガイド』の「メディア リソース グループの設定値」
ステップ 5	MTP デバイスを再起動します。	『Cisco Unified CallManager アドミニストレーションガイド』の「メディア ターミネーション ポイントの設定」

参考情報

関連項目

- [メディア リソースの管理 \(P.22-1\)](#)
- [トランスコーダ \(P.25-1\)](#)
- [トランスコーディング、会議、および MTP 用の Cisco DSP リソース \(P.28-1\)](#)

参考資料

- 『Cisco Unified CallManager アドミニストレーションガイド』の「メディア リソース グループの設定」
- 『Cisco Unified CallManager アドミニストレーションガイド』の「メディア リソース グループの設定値」
- Cisco Unified Communications ソリューション リファレンス ネットワーク デザイン
- Cisco Unified CallManager and Cisco IOS Interoperability Configuration Guide

