



## デジタル ネットワークの使用法

各 Cisco Unity Connection サーバ（またはクラスタ）には、サービスを提供できるユーザの最大数があります。メッセージングのために組織で複数の Connection システムを必要とする場合は、それらのシステムを相互にネットワーク接続して、Connection デジタル ネットワーク上のすべてのシステム間でディレクトリ情報をレプリケートすることができます。

ユーザは、他の Connection システム上のユーザに対して、同じシステムを共有しているかのように、メッセージの送信、応答、転送を行ったり、電話をかけたりすることができます。それと同時に、ネットワーク内にインストールされている各 Connection は、そのサーバまたはクラスタに作成されているユーザだけにサービスを提供し続けます。

ユーザは、ネットワーク接続されている他の Connection システム上のユーザとのメッセージングに、自分のホーム システム上のユーザとのメッセージングに使用するものと同じ Connection ツールを使用します。各 Connection システムは、ディレクトリ レプリケーションを実行するので、他の Connection システムに関連付けられているユーザをメッセージの宛先に指定するために必要な情報を保持しています。

Connection サーバがデジタル ネットワークで接続されている場合は、クロスサーバ機能を設定することで、次のようなことも可能になります。

- 転送を受信するユーザの着信転送とスクリーニングの設定に従って、ローカル サーバに関連付けられていないユーザに通話を転送する（これには、自動受付または宛先検索サービスから転送される通話が含まれます。また、ユーザがメッセージを聞き、送信者に電話をかけて応答することを選択した場合に転送される Live Reply 通話が含まれます）。
- 組織の外部から電話をかけて Connection にログインする場合、どのユーザも、自分のホーム Connection サーバに関係なく同じ番号を呼び出して、ログインするための適切なホーム Connection サーバに転送される。

この章では、まずデジタル ネットワークを設定および使用するための手順を示し、その後、理解しておく必要のある概念と用語について説明します。次の各項を参照してください。

- [デジタル ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定 \(P.33-2\)](#)
- [デジタル ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定手順 \(P.33-4\)](#)
- [手動でのロケーション同期化 \(P.33-19\)](#)
- [ネットワークからのロケーションの削除](#)
- [デジタル ネットワークの概念と定義 \(P.33-22\)](#)
- [注目すべき動作 \(P.33-28\)](#)



(注)

Cisco Unity Connection のデジタル ネットワーク機能は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) ではサポートされていません。

# デジタル ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定

この項では、デジタル ネットワークを設定するための前提条件について説明します。また、設定の完了に必要なすべてのタスクの概要と実行順序を示したタスク リストを提供します。デジタル ネットワークに精通していない場合は、まず [P.33-22 の「デジタル ネットワークの概念と定義」](#) を読み、その後タスク リストと手順を確認してから、設定を開始してください。

## 前提条件

設定を開始する前に、デジタル ネットワークに参加させる各サーバで、次の前提条件が満たされていることを確認してください（クラスタの場合は、パブリッシャ サーバに対してこれらの前提条件を確認してください）。

- サーバが『*Cisco Unity Connection 7.x システム要件*』の「デジタル ネットワーキングの要件」の項に記載されている要件を満たしている。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/7x/requirements/7xcucsysreqs.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/requirements/7xcucsysreqs.html) から入手可能です。
- Cisco Unity Connection がスタンドアロン設定ですでにインストールされている。
- 相互にネットワーク接続されるサーバ同士が TCP/IP ポート 25 (SMTP) を介して直接アクセスできるか、または SMTP スマート ホスト経由で SMTP メッセージをルーティングできる。

さらに、デジタル ネットワークを設定する前に、「[パーティションとサーチ スペースの管理](#)」の章の概念に精通している必要があります。

## タスク リスト

次のタスク リストを使用して、Cisco Unity Connection システム間のデジタル ネットワークを設定します。相互参照を利用すると、詳細な手順に移動できます。

Connection クラスタの場合は、これらのタスクをパブリッシャ サーバだけで実行します。

1. ネットワーク配置方法を決定し、デジタル ネットワークの設定に必要な情報を収集します。[P.33-4 の「配置の決定と必要な情報の収集」](#) を参照してください。
2. 初めてデジタル ネットワークを設定する場合は、2 つの Connection システムを相互にネットワーク接続することから開始します。[P.33-5 の「2 つの Cisco Unity Connection サーバを参加させることによるデジタル ネットワークの作成」](#) を参照してください。
3. ネットワークに他の Connection サーバを追加するには、[P.33-7 の「既存のネットワークへの Cisco Unity Connection サーバの追加」](#) を参照してください。
4. ロケーション間でレプリケーションが完了していることを確認します。[P.33-9 の「レプリケーション ステータスの確認」](#) を参照してください。
5. ネットワーク上のサーバが、他のサーバとの SMTP メッセージの送受信にスマート ホストを必要とする場合は（その理由としては、たとえば、それらのサーバがファイアウォールによって分離されていることが考えられます）、スマート ホストを設定し、そのホスト経由でルーティングするように該当するロケーションを設定します。[P.33-10 の「スマート ホストの設定」](#) を参照してください。
6. ネットワークに追加したクラスタごとに、サブスクリバサーバの IP アドレスを、ネットワーク上の他のすべてのロケーションの SMTP IP アクセス リストに追加します。これにより、パブリッシャ サーバがダウンした場合に、他のロケーションがサブスクリバ サーバからメッセージトラフィックを受信できることが保証されます。[P.33-11 の「クラスタ サブスクリバサーバの SMTP アクセスの設定」](#) を参照してください。

7. 各ロケーションでサーチ スペースを設定して、そのロケーションをホームとするユーザが他のロケーションのユーザに到達できるようにします。P.33-12 の「デジタル ネットワークのサーチ スペースの設定」を参照してください。
8. デジタル ネットワークの設定をセキュリティで保護します。P.33-13 の「デジタル ネットワーク設定のセキュリティ保護」を参照してください。
9. オプションで、クロスサーバ ログオンおよびクロスサーバ転送を設定します。P.33-13 の「クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送の設定」を参照してください。
10. デジタル ネットワークの設定をテストします。P.33-15 の「デジタル ネットワーク設定のテスト」を参照してください。
11. オプションで、ネットワーク全体の [すべてのユーザ (All Users)] 同報リストを設定します。P.33-17 の「ネットワーク全体のすべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users) 同報リストの作成」を参照してください。
12. デジタル ネットワーク上のサーバが、そのネットワーク内の他のサーバ上で以前に VPIM ロケーションとして設定済みである場合は、その未使用の VPIM ロケーションを削除します。P.33-17 の「Cisco Unity Connection の未使用の VPIM ロケーションと VPIM 連絡先の削除」を参照してください。
13. Connection ロケーションを他のすべての VPIM 互換ボイス メッセージ システムに接続するために、VPIM ネットワークを設定します (まだ設定していない場合)。P.34-2 の「VPIM ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定」を参照してください。

# デジタル ネットワークを使用するための Cisco Unity Connection の設定手順

## 配置の決定と必要な情報の収集

デジタル ネットワークを設定する前に、次の項目について必ず計画し、必要な情報を収集してください。

- デジタル ネットワークの前提条件を満たさないが、Voice Profile for Internet Mail (VPIM) プロトコルをサポートするボイス メッセージ サーバ (たとえば、Cisco Unified Communications Manager Business Edition、Cisco Unity Connection 2.x サーバ、Cisco Unity 4.0 以降、または他の VPIM 互換システム) がネットワークに含まれている場合は、VPIM ネットワークを使用してそれらのサーバを接続します。

次の方法をお勧めします。

- サーバがまだ VPIM 用に設定されていない場合は、まずデジタル ネットワークを設定してから、VPIM ネットワークを設定します。
- デジタル ネットワーク上の 1 つの Connection ロケーションを、VPIM ロケーションと VPIM 連絡先の設定を処理するブリッジヘッドとして指定します。VPIM ロケーションと VPIM 連絡先のオブジェクトは、デジタル ネットワークで接続されているすべての Connection ロケーションにレプリケートされるため、それらのロケーションは VPIM メッセージの宛先を指定できます。ネットワーク接続されているロケーションは、メッセージをリモートボイス メッセージ サーバに送信するためにブリッジヘッドに転送します。これらのオブジェクトを 1 つのロケーションから管理すると、メンテナンス作業を簡略化できます。また、ユーザがメッセージの宛先を指定するときに混乱の原因となる可能性のある、連絡情報のオーバーラップを回避できます。さらに、ブリッジヘッドサーバだけで VPIM ライセンスが必要となるため、ライセンス コストが削減されます。
- デジタル ネットワークに参加させる複数のシステムですでに VPIM ロケーションを設定済みである場合は、デジタル ネットワークを設定する前に、1 つを除くすべてのサーバから、重複する VPIM ロケーションを削除します。手順については、P.34-17 の「VPIM ロケーションの削除」を参照してください。
- VPIM ロケーションをデジタル ネットワークに移行する場合は (その理由としては、たとえば、VPIM ネットワークを使用して複数の Cisco Unity Connection 2.x サーバを接続していたが、それらのサーバを Connection 7.x およびデジタル ネットワークにアップグレードしたことが考えられます)、まずデジタル ネットワークを設定します。ディレクトリが完全にレプリケートされ、Connection ロケーション間のメッセージ交換をテストした後、移行したサーバとそのユーザを表す VPIM ロケーションと VPIM 連絡先を削除します。タスクリストで、このタスクを実行するタイミングがわかります。
- デフォルトでは、各 Connection サーバに複数のシステム同報リストがあらかじめ定義されています。これらのリストを修正または削除できます。これらのリスト名を変更していないため、各サーバ上のリスト名が一意になっていない場合、または同じ名前のリストを複数のサーバで追加した場合、各サーバは、初期レプリケーション中に、ローカルリスト名とオーバーラップする名前を持つリモート リストの表示名にリモート サーバ名を自動的に追加します (デフォルトのリストは、[すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users)]、[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)]、および [ボイスメールが有効なすべての連絡先 (All Voicemail-Enabled Contacts)] です)。これにより、ローカルユーザがこれらのリモート リストを宛先に指定するときに混乱が生じる可能性があります。

この問題を解決するために、次のいずれかの方法を使用できます。

- 各サーバで別個のリストを保持する場合は、ホーム サーバで各リストの名前を修正して、名前が一意になるようにし (たとえば、「All Voice Mail Users on <Server Name>」)、各サーバの新しいリスト名をユーザに通知します。この方法を選択する場合は、各リストの名前の録音を修正して、そのソースを示すようにすることも必要となります。

- または、デジタル ネットワークの設定後、ネットワーク接続されているすべてのロケーション上のすべてのユーザを含むマスターリストを作成できます。タスク リストに、このタスクを実行するタイミングと方法に関する記載があります。
- Connection ユーザ データを LDAP ディレクトリ内のユーザ データと同期化する場合は、デジタル ネットワークを設定する前に、Connection を LDAP ディレクトリとの連動用に設定することをお勧めします。これにより、テストとトラブルシューティングが簡略化されます。
- ネットワークに参加させる各サーバについて、次の情報をメモします。
  - サーバの IP アドレスまたは Fully Qualified Domain Name (FQDN; 完全修飾ドメイン名)
  - システム管理者の役割に割り当てられているユーザ アカウントのユーザ名とパスワード
  - 他のサーバで、通話をこのサーバにハンドオフするようにクロスサーバ ログオンまたはクロスサーバ転送が設定される場合、他のサーバがこのサーバを呼び出すために使用するパターン番号

## 2 つの Cisco Unity Connection サーバに参加させることによるデジタル ネットワークの作成

この項では、2 つの手順について説明します。最初の手順から開始することをお勧めします。最初の手順で、サーバがネットワークに正常に参加したことが Cisco Unity Connection の管理によって示されない場合は、2 番目の手順を実行します。

- [2 つの Cisco Unity Connection サーバを自動的に参加させる \(P.33-5\)](#)
- [2 つの Cisco Unity Connection サーバを手動で参加させる \(P.33-6\)](#)

### 2 つの Cisco Unity Connection サーバを自動的に参加させる

- ステップ 1** (どちらかのサーバの) Cisco Unity Connection の管理で、**[ネットワーク (Networking)]** を展開し、**[Connection ロケーション (Connection Locations)]** をクリックします。
- ステップ 2** **[接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)]** をクリックします。
- ステップ 3** **[接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)]** ページで、**[自動的にネットワークに参加 (Automatically Join the Network)]** をクリックします。
- ステップ 4** **[リモート ロケーション (IP アドレスまたは FQDN) (Remote Location (IP Address or FQDN))]** フィールドで、このサーバをネットワークに参加させるための接続先となる Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 (FQDN) を入力します。
- ステップ 5** **[リモート ユーザ名 (Remote User Name)]** フィールドに、**[リモート ロケーション (IP アドレスまたは FQDN) (Remote Location (IP Address or FQDN))]** フィールドで指定したロケーションの管理者のユーザ名を入力します。管理者ユーザ アカウントには、システム管理者の役割が割り当てられている必要があります。
- ステップ 6** **[リモート パスワード (Remote Password)]** フィールドに、**[リモート ユーザ名 (Remote User Name)]** フィールドで指定した管理者のパスワードを入力します。
- ステップ 7** **[ネットワークに自動参加 (Auto Join Network)]** をクリックします。
- ステップ 8** 確認を求められたときは、**[OK]** をクリックして確認します。ステータス メッセージで、ネットワークに正常に参加したこと、および Connection Digital Networking Replication Agent をアクティブにして開始する必要があることが示された場合は、[ステップ 9](#)に進みます。ステータス メッセージでこのように示されない場合は、この手順の残りの部分をスキップし、[P.33-6 の手順「2 つの](#)



Cisco Unity Connection サーバを手動で参加させる」に進みます。

- ステップ 9** どちらかのサーバの Cisco Unity Connection Serviceability で、**[Tools]** > **[Service Management]** をクリックします。
- ステップ 10** **[Server]** リストで、Connection サーバを選択し、**[Go]** をクリックします。
- ステップ 11** **[Optional Services]** で、**[Connection Digital Networking Replication Agent]** を見つけ、**[Activate]** をクリックします。
- ステップ 12** もう一方のサーバで、**ステップ 9** ~ **ステップ 11** を繰り返します。

---

## 2 つの Cisco Unity Connection サーバを手動で参加させる

---

- ステップ 1** (どちらかのサーバの) Cisco Unity Connection の管理で、**[ネットワーク (Networking)]** を展開し、**[Connection ロケーション (Connection Locations)]** をクリックします (この手順の残りの部分では、このサーバを最初のサーバと呼び、もう一方のサーバを 2 番目のサーバと呼びます)。
- ステップ 2** **[接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)]** をクリックします。
- ステップ 3** **[接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)]** ページで、**[手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)]** をクリックします。
- ステップ 4** **[Download]** をクリックし、最初のサーバの設定ファイルを、ハード ドライブ上の場所、または 2 番目のサーバにこのファイルをコピーするために使用できるメディア上の場所に保存します。
- ステップ 5** 2 番目のサーバで Connection の管理を参照します。
- ステップ 6** 2 番目のサーバの Connection の管理で、**[ネットワーク (Networking)]** を展開し、**[Connection ロケーション (Connection Locations)]** をクリックします。
- ステップ 7** **[接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)]** をクリックします。
- ステップ 8** **[接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)]** ページで、**[手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)]** をクリックします。
- ステップ 9** **[アップロードするリモート設定ファイルの選択 (Select the Remote Configuration File to Upload)]** フィールドで、**[参照 (Browse)]** をクリックし、**ステップ 4** で最初のサーバからダウンロードした設定ファイルのコピーを参照します。
- ステップ 10** **[アップロード (Upload)]** をクリックします。
- ステップ 11** アップロードが完了した後、**[Download]** をクリックし、2 番目のサーバの設定ファイルをハード ドライブ上の場所に保存します。
- ステップ 12** 最初のサーバの Connection の管理で、**[アップロードするリモート設定ファイルの選択 (Select the Remote Configuration File to Upload)]** フィールドにある **[参照 (Browse)]** をクリックし、**ステップ 11** で 2 番目のサーバからダウンロードした設定ファイルのローカル コピーを参照します。

**ステップ 13** [アップロード (Upload)] をクリックします。

**ステップ 14** どちらかのサーバの Cisco Unity Connection Serviceability で、[Tools] > [Service Management] をクリックします。

**ステップ 15** [Server] リストで、Connection サーバを選択し、[Go] をクリックします。

**ステップ 16** [Optional Services] で、[Connection Digital Networking Replication Agent] を見つけ、[Activate] をクリックします。

**ステップ 17** もう一方のサーバで、[ステップ 14](#) ~ [ステップ 16](#) を繰り返します。

## 既存のネットワークへの Cisco Unity Connection サーバの追加

複数のロケーションから成る既存の Connection ネットワークに Cisco Unity Connection サーバを追加する場合は、サーバをネットワーク上の 1 つのロケーションに結合します。追加するサーバは、ネットワーク上の他のすべてのロケーションのリストを受信し、各ロケーションと情報を交換して、各ロケーションとのディレクトリ情報のレプリケーションを開始します。

この項では、2 つの手順について説明します。最初の手順から開始することをお勧めします。最初の手順で、サーバがネットワークに正常に参加したことが Cisco Unity Connection の管理によって示されない場合は、2 番目の手順を実行します。

- [ネットワーク接続されているサーバに Cisco Unity Connection サーバを自動的に結合する \(P.33-7\)](#)
- [ネットワーク接続されているサーバに Cisco Unity Connection サーバを手動で結合する \(P.33-8\)](#)

### ネットワーク接続されているサーバに Cisco Unity Connection サーバを自動的に結合する

**ステップ 1** (どちらかのサーバの) Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Connection ロケーション (Connection Locations)] をクリックします。

**ステップ 2** [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] をクリックします。

**ステップ 3** [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] ページで、[自動的にネットワークに参加 (Automatically Join the Network)] をクリックします。

**ステップ 4** [リモート ロケーション (IP アドレスまたは FQDN) (Remote Location (IP Address or FQDN))] フィールドで、このサーバをネットワークに参加させるための接続先となる Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 (FQDN) を入力します。

**ステップ 5** [リモート ユーザ名 (Remote User Name)] フィールドに、[リモート ロケーション (IP アドレスまたは FQDN) (Remote Location (IP Address or FQDN))] フィールドで指定したロケーションの管理者のユーザ名を入力します。管理者ユーザ アカウントには、システム管理者の役割が割り当てられている必要があります。

**ステップ 6** [リモート パスワード (Remote Password)] フィールドに、[リモート ユーザ名 (Remote User Name)] フィールドで指定した管理者のパスワードを入力します。

**ステップ 7** [ネットワークに自動参加 (Auto Join Network)] をクリックします。

- ステップ 8** 確認を求められたときは、[OK] をクリックして確認します。ステータス メッセージで、ネットワークに正常に参加したこと、および Connection Digital Networking Replication Agent をアクティブにして開始する必要があることが示された場合は、[ステップ 9](#)に進みます。ステータス メッセージでこのように示されない場合は、この手順の残りの部分をスキップし、[P.33-8 の手順「ネットワーク接続されているサーバに Cisco Unity Connection サーバを手動で結合する」](#)に進みます。
- ステップ 9** 今ネットワークに追加したサーバの Cisco Unity Connection Serviceability で、[Tools] > [Service Management] をクリックします。
- ステップ 10** [Server] リストで、Connection サーバを選択し、[Go] をクリックします。
- ステップ 11** [Optional Services] で、[Connection Digital Networking Replication Agent] を見つけ、[Activate] をクリックします。

---

### ネットワーク接続されているサーバに Cisco Unity Connection サーバを手動で結合する

---

- ステップ 1** ネットワークにすでに参加しているサーバの Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Connection ロケーション (Connection Locations)] をクリックします。
- ステップ 2** [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] をクリックします。
- ステップ 3** [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] ページで、[手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)] をクリックします。
- ステップ 4** ネットワークにすでに参加しているサーバの設定ファイルのローカル コピーを保持している場合は、[ステップ 5](#)に進みます。
- 設定ファイルのローカル コピーを保持していない場合は、[Download] をクリックし、設定ファイルをハード ドライブ上の場所に保存します。
- ステップ 5** ネットワークに追加しているサーバの Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Connection ロケーション (Connection Locations)] をクリックします。
- ステップ 6** [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] をクリックします。
- ステップ 7** [接続ネットワークに参加 (Join Connection Network)] ページで、[手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)] をクリックします。
- ステップ 8** [アップロードするリモート設定ファイルの選択 (Select the Remote Configuration File to Upload)] フィールドで、[参照 (Browse)] をクリックし、ネットワークにすでに参加しているサーバの設定ファイルのローカル コピーを参照します。
- ステップ 9** [アップロード (Upload)] をクリックします。
- ステップ 10** アップロードが完了した後、[Download] をクリックし、ネットワークに追加しているサーバの設定ファイルをハード ドライブ上の場所に保存します。



- ステップ 11** ネットワークにすでに参加しているサーバの Connection の管理で、[アップロードするリモート設定ファイルの選択 (Select the Remote Configuration File to Upload)] フィールドにある [参照 (Browse)] をクリックし、**ステップ 10** でダウンロードした設定ファイルのローカル コピーを参照します。
- ステップ 12** [アップロード (Upload)] をクリックします。
- ステップ 13** 今ネットワークに追加したサーバの Cisco Unity Connection Serviceability で、[Tools] > [Service Management] をクリックします。
- ステップ 14** [Server] リストで、Connection サーバを選択し、[Go] をクリックします。
- ステップ 15** [Optional Services] で、[Connection Digital Networking Replication Agent] を見つけ、[Activate] をクリックします。

## レプリケーション ステータスの確認

ロケーション間で初期レプリケーションが開始された場合、すべてのロケーションでデータが完全にレプリケートされるまでには、ディレクトリのサイズに応じて数分から数時間かかります。

Cisco Unity Connection の管理の [Connection ロケーション (Connection Locations)] ページで、ロケーション間のレプリケーション ステータスに関する情報が提供されます。

### レプリケーション ステータスを確認する

- ステップ 1** ネットワークに参加しているサーバの Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Connection ロケーション (Connection Locations)] をクリックします。
- ステップ 2** [Connection ロケーションの検索 (Search Connection Locations)] ページの [ロケーション (Locations)] テーブルにある [ディレクトリのプッシュ (Push Directory)] カラムには、アクセスしているロケーションからリモート ロケーションへのディレクトリ プッシュが進行中であるかどうかを示されます。[ディレクトリのプル (Pull Directory)] カラムには、リモート ロケーションからのディレクトリ プルが進行中であるかどうかを示されます。

たとえば、管理者がサーバ A からサーバ B への [次の場所にディレクトリをプッシュ (Push Directory To)] 要求を開始した場合、サーバ A の Connection の管理では、サーバ B へのディレクトリ プッシュが進行中であることが示されます。また、サーバ B の Connection の管理では、サーバ A からのディレクトリ プルが進行中であることが示されます。



**注意** 初期レプリケーションは自動的に実行されます。初期レプリケーションの進行中に、ディレクトリのプッシュおよびプルを開始しないでください。

- ステップ 3** 特定のリモート ロケーションとのレプリケーションのステータスに関する詳細な情報を取得するには、そのリモート ロケーションの **表示名** をクリックします。
- ステップ 4** [Connection ロケーションの編集 (Edit Connection Location)] ページの [最後に送信された USN (Last USN Sent)]、[最後に受信された USN (Last USN Received)]、および [最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)] の各フィールドには、リモート ロケーションとの間で送受信されたレプリケーション メッセージのシーケンス番号が示されます。[最後に送信された USN (Last USN

Sent) の値が [最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)] の値よりも大きい場合、このロケーションは、現在、リモート ロケーションと完全には同期化されていません。その場合、[最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)] の値が、定期的な増え続ける必要があります ([最後に送信された USN (Last USN Sent)] の値も定期的な増える可能性があることに注意してください)。

## スマート ホストの設定

デジタル ネットワークでは、SMTP を使用して、Cisco Unity Connection サーバ間でディレクトリ情報とメッセージの両方を送信します。

デジタル ネットワーク内のサーバペアが SMTP メッセージを直接送受信できない場合 (その理由としては、たとえば、それらのサーバがファイアウォールによって分離されていることが考えられます)、そのようなメッセージを SMTP スマート ホスト経由でルーティングするようにそれらのサーバを設定する必要があります。スマート ホスト経由で他のロケーションにルーティングする必要があるサーバごとに、次のタスクを実行します。

1. Connection サーバからのメッセージを受け入れるように SMTP スマート ホストを設定します。ご使用の SMTP サーバアプリケーションのドキュメントを参照してください。
2. メッセージをスマート ホストにリレーするように Connection サーバを設定します。P.33-10 の手順「メッセージをスマート ホストにリレーするように Cisco Unity Connection サーバを設定する」を参照してください。
3. メッセージをスマート ホスト経由で他の Connection ロケーションにルーティングするように Connection サーバを設定します。P.33-11 の手順「ロケーション間のメッセージをスマート ホスト経由でルーティングするように Cisco Unity Connection サーバを設定する」を参照してください。

### メッセージをスマート ホストにリレーするように Cisco Unity Connection サーバを設定する

- ステップ 1 Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開し、[スマート ホスト (Smart Host)] をクリックします。
- ステップ 2 [スマート ホスト (Smart Host)] フィールドに、SMTP スマート ホスト サーバの 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を入力するのは、DNS が設定されている場合だけです)。
- ステップ 3 [保存 (Save)] をクリックします。

## ロケーション間のメッセージをスマート ホスト経由でルーティングするように Cisco Unity Connection サーバを設定する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Connection ロケーション (Connection Locations)] をクリックします。
- ステップ 2** スマート ホスト経由でルーティングする必要があるロケーションの名前をクリックします。
- ステップ 3** [SMTP スマート ホストを使用してこのリモート ロケーションにルートする (Route to This Remote Location Through SMTP Smart Host)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 5** スマート ホスト経由でルーティングする必要があるこの他のロケーションごとに、[ステップ 1](#) ～ [ステップ 4](#) を繰り返します。

## クラスタ サブスクリバ サーバの SMTP アクセスの設定

Cisco Unity Connection クラスタ サーバ ペアを含むデジタル ネットワークを作成する場合は、ペアのパブリッシャ サーバだけをネットワークに参加させます。クラスタのサブスクリバ サーバがアクティブになったときに、ネットワーク上のすべてのロケーションがそのサーバと通信できるようにするために、サブスクリバ サーバからの SMTP 接続を許可するように、すべてのネットワーク ロケーション (そのサブスクリバ サーバと同じクラスタのパブリッシャ サーバを除く) を設定する必要があります。

ディレクトリの更新は、クラスタのパブリッシャ サーバからのみレプリケートされます。パブリッシャ サーバが非アクティブである間も、ロケーションが引き続きユーザ メッセージ トラフィックを受信できるようにするために、SMTP 接続が必要となります。パブリッシャ サーバが再びアクティブになるとすぐに、レプリケーションが再開されます。

たとえば、ネットワークに次の 3 つのロケーションがあるとします。

- サーバ A。これは、クラスタのメンバーではありません。
- クラスタ 1。これは、サーバ B (パブリッシャ) およびサーバ C (サブスクリバ) で構成されています。
- クラスタ 2。これは、サーバ D (パブリッシャ) およびサーバ E (サブスクリバ) で構成されています。

デジタル ネットワークを作成するために、サーバ A、サーバ B、およびサーバ D を結合して、ネットワークを形成します。次のことに注意してください。

- サーバ A では、サーバ C とサーバ E (2 つのサブスクリバ サーバ) の両方の IP アドレスを IP アクセス リストに追加する必要があります。これにより、サーバ A は、どちらのサブスクリバ サーバがアクティブになったときでも、そのサブスクリバ サーバと通信できます。
- サーバ B (クラスタ 1 のパブリッシャ) では、サーバ E (クラスタ 2 のサブスクリバ) の IP アドレスを IP アクセス リストに追加します。サーバ D (クラスタ 2 のパブリッシャ) では、サーバ C (クラスタ 1 のサブスクリバ) の IP アドレスを IP アクセス リストに追加します。

### クラスタのサブスクリバ サーバの SMTP アクセスを設定する

- ステップ 1** ネットワーク ロケーションの Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開し、[サーバ (Server)] をクリックします。
- ステップ 2** [編集 (Edit)] メニューで、[IP アドレス アクセス リストの検索 (Search IP Address Access List)] をクリックします。
- ステップ 3** [新規追加 (Add New)] をクリックします。
- ステップ 4** [アクセス IP アドレスの新規作成 (New Access IP Address)] ページで、ネットワーク上の別のロケーションにあるクラスタ サブスクリバ サーバの IP アドレスを入力します。



(注) サブスクリバ サーバの IP アドレスは、そのサブスクリバ サーバのペアの相手であるパブリッシャ サーバでは入力しないでください。

- ステップ 5** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 6** [アクセス IP アドレス (Access IP Address)] ページで、[接続を許可する (Allow Connection)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 7** [保存 (Save)] をクリックします。
- ステップ 8** ネットワーク上のこの他のサブスクリバ サーバ (設定しているサーバのペアの相手であるサブスクリバ サーバを除く) ごとに、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 7](#) を繰り返します。
- ステップ 9** ネットワーク ロケーションごとに [ステップ 1](#) ~ [ステップ 8](#) を繰り返します。

## デジタル ネットワークのサーチ スペースの設定

サーバ間でデジタル ネットワークを最初に設定したときには、あるロケーションをホームとするユーザは、他のロケーションのユーザをメッセージの宛先に指定できません。これは、各ロケーションのユーザが別個のパーティションに存在し、他のロケーションのユーザのパーティションを含まないサーチ スペースを使用するためです。ロケーション間の初期レプリケーションの完了後、他のサーバをホームとするパーティションを含むようにサーチ スペースを設定し直すことができます。また、リモート ロケーションをホームとするサーチ スペースを使用するように、ユーザの検索範囲、コールルーティング、コールハンドラ、ディレクトリ ハンドラ、および VPIM ロケーションを変更できます (ロケーション間でパーティションとサーチ スペースの両方がレプリケートされている間は、別のロケーションをホームとするパーティションにユーザおよび他のオブジェクトを割り当てることができないことに注意してください)。

どのサーバでもデフォルトのパーティションとサーチ スペースに変更を加えていない場合は、最低限の操作として、各ロケーションで、ローカルユーザが使用しているサーチ スペースに、各リモート Cisco Unity Connection ロケーションのデフォルト パーティションを追加できます。たとえば、サーバ A、サーバ B、およびサーバ C という 3 つのサーバから成るネットワークで、どのサーバでもシステム デフォルトに変更を加えていない場合、サーバ A の Cisco Unity Connection の管理で、

デフォルト パーティション ServerB Partition および ServerC Partition を、デフォルト サーチ スペース ServerA Search Space のメンバーとして追加します。サーバ B の Connection の管理で、ServerA Partition および ServerC Partition を ServerB Search Space に追加します（以下同様に処理します）。

サーチ スペースにパーティションを追加する手順については、[P.28-12](#) の「[サーチ スペースの管理](#)」を参照してください。

## デジタル ネットワーク設定のセキュリティ保護

ユーザの資格情報は、デジタル ネットワーク通信の一部として送信されません。ただし、メッセージに含まれている SMTP アドレスのセキュリティを保護するため、Connection ロケーション間の SMTP メッセージ送信に関与するすべてのスマート ホストが、メッセージを正しくルーティングするように設定されていることを確認してください。メッセージから SMTP アドレスが抽出される可能性があります。

## クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送の設定

クロスサーバ ログオン機能を使用すると、ユーザは、自分のホーム Cisco Unity Connection サーバに関係なく同じ番号を呼び出して、ログインするための適切なホーム Connection サーバに転送されます。クロスサーバ ログオンを有効にしていない場合、ユーザは自分のホーム Connection サーバの電話番号を呼び出してログインする必要があります。

クロスサーバ転送機能では、ある Connection ロケーションの自動受付またはディレクトリ ハンドラからの通話を、呼び出されたユーザの着信転送とスクリーニングの設定に従って、ネットワーク接続されている別の Connection ロケーションのユーザに転送できます。クロスサーバ転送を有効にすると、他のユーザへの Live Reply を許可するサービス クラスのユーザに対して、クロスサーバ Live Reply が自動的にサポートされます（クロスサーバ Live Reply を使用すると、電話でメッセージを聞いたユーザは、別の Connection ロケーションのユーザからのメッセージに対し、そのユーザを呼び出すことで、呼び出されたユーザの着信転送とスクリーニングの設定に従って応答できます）。クロスサーバ転送を有効にしていない場合、他の Connection ロケーションのユーザに対する着信転送と Live Reply は、受信者の [ユーザの基本設定 (User Basics)] ページに設定されている [クロスサーバ転送先内線番号 (Cross-Server Transfer Extension)] への「スイッチヘリリリースする」転送を使用して実行されます。クロスサーバ転送を有効にしておらず、ユーザの [クロスサーバ転送先内線番号 (Cross-Server Transfer Extension)] を設定していない場合、別のロケーションからそのユーザに転送しようとする発信者にはシステム デフォルト グリーティングが再生され、その発信者は転送されずにユーザにメッセージを残すことができます。

デフォルトでは、各 Connection サーバは、クロスサーバ ハンドオフ要求を無視するように設定されています。各ロケーション ペア間で、クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送を個別に有効にできます。発信ロケーションでのハンドオフの有効化とパターン番号の設定に加えて、ハンドオフを受け入れるように受信ロケーションを設定する必要があります。[P.33-14](#) の手順「[Cisco Unity Connection ロケーション間のクロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送を有効にする](#)」を実行します。

### クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送のサーチ スペースに関する検討事項

クロスサーバ ログオンを設定する場合は、Connection が、サインイン試行カンパセーションに到達して、ログインしようとしているユーザを識別するときに、通話の検索範囲を使用することに注意してください。ユーザが、あるパーティション内の内線番号から電話をかけ、そのパーティションが通話の初期検索範囲として設定されているサーチ スペースのメンバーでない場合、その通話はそのユーザからのものであると識別されません。そのユーザの内線番号が、このサーチ スペースに表示される別のパーティション内の内線番号とオーバーラップしている場合、その通話は、Connection がサーチ スペースでの表示順にパーティションを検索しているときに検出した最初のオブジェクト



トからのものであると識別されます。リモート ユーザからのログオン通話を処理する各ロケーションで、直接ルーティングルールを調べ、サインイン試行カンパセーションに通話を送信するルールによって設定されているサーチ スペースを確認します。このサーチ スペースに、リモート ユーザを含むパーティションが含まれていない場合、クロスサーバ ログオンは、有効であっても機能しません。

また、発信ロケーションで通話に適用されるサーチ スペースと、受信ロケーションで適用されるサーチ スペースの間のミスマッチにより、クロスサーバ ログオンおよびクロスサーバ転送に問題が発生する可能性があることにも注意してください。発信ロケーションの検索範囲で一致しても、受信ロケーションの別の検索範囲で一致しないことがあります。そのため、発信ロケーションと受信ロケーションの両方に同じ検索範囲が設定されていることを確認することをお勧めします。たとえば、受信ロケーション上のクロスサーバ通話を、そのロケーションに到達するために使用されるクロスサーバパターン番号に基づいて適切なサーチ スペースに転送するために、コールルーティングを使用できます。

### Cisco Unity Connection ロケーション間のクロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送を有効にする

- 
- ステップ 1** リモート ユーザからのログオン通話の処理またはリモート ユーザへの通話の転送を行うロケーション（発信ロケーション）の Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Connection ロケーション (Connection Locations)] をクリックします。
- ステップ 2** そのロケーションをホームとするユーザのクロスサーバ ログオンの受け入れまたはハンドオフの転送を行うリモート ロケーション（受信ロケーション）の表示名をクリックします。
- ステップ 3** 受信ロケーションの [Connection ロケーションの編集 (Edit Connection Location)] ページで、次の手順を実行して、この受信ロケーションへのクロスサーバハンドオフを開始します。
- このリモート ロケーションへのクロスサーバ ログオンハンドオフを有効にするには、[このリモート ロケーションへのクロス サーバ ログオンを許可する (Allow Cross-Server Login to this Remote Location)] チェックボックスをオンにします。
  - このリモート ロケーションへのクロスサーバ転送ハンドオフを有効にするには、[このリモート ロケーションへのクロス サーバ転送を許可する (Allow Cross-Server Transfer to this Remote Location)] チェックボックスをオンにします。
  - このロケーションがハンドオフを実行するときこのリモート ロケーションの呼び出しに使用するパターン番号（たとえば、ホーム サーバのパイロット番号）を入力します。



(注) ハンドオフを受信するリモート ロケーションごとに、パターン番号を 1 つだけ入力できます。発側サーバが複数の電話システム連動用に設定されている場合は、すべての電話システム連動がこのリモート ロケーションに到達するために使用できるパターン番号を入力してください。

- ステップ 4** 発信ロケーションで**ステップ 1**～**ステップ 3**を繰り返し、このロケーションからのクロスサーバ ログオンの受け入れまたはハンドオフの転送を行う各リモート ロケーションを設定します。
- ステップ 5** この発信ロケーションも（受信ロケーションとして）他のロケーションからのクロスサーバ ログオンの受け入れまたは要求の転送を行うように設定するには、次の手順を実行します。
- Cisco Unity Connection の管理で、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] を展開し、[カンパセーション (Conversations)] をクリックします。
  - [クロスサーバハンドオフ要求に応答する (Respond to Cross-Server Handoff Requests)] チェックボックスをオンにします。



- ステップ 6** (発信ロケーションとして) クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送のハンドオフを実行するロケーションごとに、[ステップ 1](#)～[ステップ 4](#)を繰り返します。
- ステップ 7** (受信ロケーションとして) クロスサーバ ハンドオフを受信するロケーションごとに、[ステップ 5](#)を繰り返します。

## デジタル ネットワーク設定のテスト

デジタル ネットワークの設定をテストするには、各 Cisco Unity Connection ロケーションで、テスト用のユーザ アカウントを作成するか、または既存のユーザ アカウントを使用します。テストに使用するユーザ アカウントを Cisco Unity Connection の管理で設定する場合は、アカウントごとに必ず次の作業を行います。

- 名前を録音します。
- 内線グリーティングを録音し、有効にします。
- リモート ユーザのパーティションを含むサーチ スペースにユーザを割り当てます。
- [ユーザの基本設定 (User Basics)] ページで、[ディレクトリに登録 (List in Directory)] チェックボックスをオンにします。
- [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで、[各メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Each Message)] の [送信者情報 (Play the Sender's Information)] チェックボックスをオンにします。

デジタル ネットワークが正常に機能していることを確認するには、次のテストを実行します。

- 異なる Cisco Unity Connection ロケーションのユーザ間のメッセージングを確認する (P.33-15)
- 自動受付から他の Cisco Unity Connection ロケーションのユーザへの着信転送を確認する (P.33-16)
- ディレクトリ ハンドラから他の Cisco Unity Connection ロケーションのユーザへの着信転送を確認する (P.33-16)
- ネットワーク接続されているユーザ間の Identified User Messaging (IUM; 識別されているユーザのメッセージ) を確認する (識別されているユーザのメッセージが有効である場合) (P.33-16)
- 異なる Cisco Unity Connection ロケーションのユーザ間の Live Reply を確認する (P.33-16)

### 異なる Cisco Unity Connection ロケーションのユーザ間のメッセージングを確認する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection ロケーションにユーザとしてログインします。
- ステップ 2** プロンプトに従って、他の Connection ロケーションに関連付けられているユーザへのメッセージを録音し、送信します。
- ステップ 3** 該当する Connection ロケーションに受信者ユーザとしてログインし、メッセージが受信されたことを確認します。
- ステップ 4** 反対方向で、[ステップ 1](#)～[ステップ 3](#)を繰り返します。

**自動受付から他の Cisco Unity Connection ロケーションのユーザへの着信転送を確認する**

- 
- ステップ 1** 非ユーザ電話機から、外部発信者を処理するように設定されている Connection ロケーションを呼び出し、別の Connection ロケーションに関連付けられているユーザの内線番号を入力します。
- ステップ 2** 正しいユーザ電話機に到達することを確認します。
- 

**ディレクトリ ハンドラから他の Cisco Unity Connection ロケーションのユーザへの着信転送を確認する**

- 
- ステップ 1** 非ユーザ電話機から、外部発信者を処理するように設定されている Connection ロケーションを呼び出し、ディレクトリ ハンドラに移動します。
- ステップ 2** 電話ディレクトリ内で別の Connection ロケーションに関連付けられているユーザを見つけられること、およびディレクトリ ハンドラが通話を正しいユーザ電話機に転送することを確認します。
- 

**ネットワーク接続されているユーザ間の Identified User Messaging (IUM; 識別されているユーザのメッセージ) を確認する (識別されているユーザのメッセージが有効である場合)**

- 
- ステップ 1** 次の手順を実行して、メッセージを残すユーザに Connection が内部グリーティングを再生することを確認します。
- a. ユーザ電話機から、別の Connection ロケーションに関連付けられているユーザを呼び出し、通話が Connection に転送されるようにします。
  - b. 内部グリーティングが再生されることを確認します。
  - c. テストメッセージを残します。
- ステップ 2** 次の手順を実行して、受信者がメッセージを聞くときにユーザが識別されることを確認します。
- a. 該当する Connection ロケーションに受信者ユーザとしてログインし、[ステップ 1](#) で録音したテストメッセージを聞きます。
  - b. ユーザ カンバセーションで、送信ユーザの名前の録音が再生されることにより、メッセージの送信者が通知されることを確認します。
  - c. メッセージを聞いた後、ユーザ カンバセーションでメッセージへの応答が許可されることを確認します。
- 

**異なる Cisco Unity Connection ロケーションのユーザ間の Live Reply を確認する**

- 
- ステップ 1** ユーザ電話機から、別の Connection ロケーションに関連付けられているユーザを呼び出し、通話がボイスメールに転送されるようにします。
- ステップ 2** メッセージを残します。
-

- ステップ 3** 該当する Connection ロケーションに受信者ユーザとしてログインし、[ステップ 2](#) で録音したテストメッセージを聞きます。
- ステップ 4** メッセージを聞いた後、「Call sender」と言うか、またはそのユーザ カンバセーション タイプの適切なキー入力を使用して、ユーザ カンバセーションでメッセージへの Live Reply が許可されることを確認します (特定のカンバセーションのキー入力を調べるには、『Cisco Unity Connection 電話インターフェイス ユーザ ガイド』の「Cisco Unity Connection の電話メニューとボイス コマンド」の章を参照してください)。
- ステップ 5** メッセージを残したユーザの電話機に Live Reply 通話が正しく転送されることを確認します。

## ネットワーク全体のすべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users) 同報リストの作成

すべてのサーバ上のすべてのユーザを含むマスター同報リストを作成する場合は、次のタスクを実行します。

1. デジタル ネットワーク上の各ロケーションで、[すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users)] リストの名前を一意的な名前 (たとえば、「All Voice Mail Users on <Server Name>」) に変更します。手順については、[P.27-4](#) の「システム同報リストの修正」を参照してください。
2. 1 つのロケーションに、マスター リストとして使用する新しい [すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users)] システム同報リストを作成します。
3. マスター リストのメンバーとして、すべてのロケーションからリストを追加します。
4. マスター リストを除くすべてのリストを、ユーザが使用するサーチ スペースに属さないパーティションに置き、ユーザがマスター リスト以外のどのリストも宛先に指定できないようにします。たとえば、各ロケーションで、[Hidden DLs on <Server Name>] という新しいパーティションを作成し、そのロケーションをホームとするリストをそのパーティションに置きます (デフォルトでは、新しいパーティションはどのサーチ スペースのメンバーでもありません)。



### ヒント

マスター リストに送信されたメッセージに対してユーザが「全員に返信 (reply-all)」で応答することにより、大量のボイス メッセージトラフィックが発生することを避けるため、サーチ スペースを使用して、少数のユーザだけがマスター リストにアクセスできるように制限することを強くお勧めします。これらのユーザが使用できるサーチ スペースは、他のユーザが使用するサーチ スペースと基本的に同じですが、マスター リストを含むパーティションが追加されます。

## Cisco Unity Connection の未使用の VPIM ロケーションと VPIM 連絡先の削除

Cisco Unity Connection サーバを VPIM ネットワークからデジタル ネットワークに移行した後、以前に VPIM ネットワークを使用してそのサーバとメッセージを交換していたデジタル ネットワーク上の他のすべてのサーバで、移行したサーバの VPIM ロケーションを削除する必要があります。同様に、移行したサーバで、デジタル ネットワーク上の他の Connection ロケーションを表す VPIM ロケーションをすべて削除する必要があります。VPIM ロケーションを正常に削除するには、まず、そのロケーションに関連付けられているすべての連絡先を削除する必要があります。

Connection ユーザを表す VPIM 連絡先を削除する場合は、その連絡先が同報リストから削除されることに注意してください。必要に応じて、各サーバで同報リストのメンバシップを確認し、リモートユーザを含めるように更新することを検討してください。また、移行対象サーバ上の連絡先を含むプライベート同報リストのメンバシップを更新する必要があることを、ユーザに通知することも検討してください。

VPIM ロケーションおよび関連付けられている VPIM 連絡先を削除する手順については、[P.34-17](#) の「[VPIM ロケーションの削除](#)」を参照してください。

## 手動でのロケーション同期化

2 つのネットワーク ロケーション間でディレクトリが同期化されていないように思われる場合は、次の手順を実行します。

### ロケーションを確認して手動で同期化する

- ステップ 1** 各ロケーションの Cisco Unity Connection Serviceability で、[Tools] > [Service Management] をクリックします。両方のロケーションで Connection Digital Networking Replication Agent サービスがアクティブであることを確認します。アクティブでない場合は、アクティブにします。



**ヒント** レプリケーション エージェントがアクティブでない場合は、Cisco Unity Connection の管理の [ネットワーク (Networking)] > [Connection ロケーション (Connection Locations)] ページのステータス メッセージでも通知されます。

- ステップ 2** どちらかのロケーションの Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Connection ロケーション (Connection Locations)] をクリックします。
- ステップ 3** [Connection ロケーションの検索 (Search Connection Locations)] ページで、もう一方のロケーションの表示名をクリックします。
- ステップ 4** [Connection ロケーションの編集 (Edit Connection Location)] ページで、[最後に送信された USN (Last USN Sent)] フィールドの値と [最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)] フィールドの値を確認します。

[最後に送信された USN (Last USN Sent)] の値が [最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)] の値と等しい場合は、[ステップ 5](#)に進みます。

[最後に送信された USN (Last USN Sent)] の値が [最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)] の値よりも大きく、[最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)] の値が 1 ~ 2 分後に増加しない場合は、次の手順を実行します。

- [Connection ロケーションの検索 (Search Connection Locations)] ページに戻ります。
- もう一方のロケーションの表示名の隣にあるチェックボックスをオンにします。
- [次の場所にディレクトリをプッシュ (Push Directory To)] をクリックします。
- レプリケーションが完了するまで待ちます。[ネットワーク (Networking)] > [Connection ロケーション (Connection Locations)] ページに、レプリケーションのステータスが示されます (ステータスを更新するには、ページをリロードする必要があります)。

- ステップ 5** もう一方のサーバの Cisco Unity Connection の管理で、[ステップ 2](#) ~ [ステップ 4](#) を繰り返します。

## ネットワークからのロケーションの削除

デジタル ネットワークからロケーションを削除すると、そのロケーションは他のロケーションとのディレクトリ情報のレプリケーションを停止し、そのサーバをホームとするすべてのオブジェクトが他のロケーションから削除されます。逆に、ネットワーク上の他のロケーションをホームとするすべてのオブジェクトが、削除対象のサーバから削除されます。

デジタル ネットワークからロケーションを削除する前に、削除の影響を慎重に考慮することをお勧めします（特に、そのロケーションを後でネットワークに再び追加する計画がある場合）。次の影響を考慮します。

- 削除するサーバ上のユーザが、デジタル ネットワーク内の他のロケーションをホームとする同報リストから削除されます。また、他のロケーションのユーザが、削除するサーバをホームとする同報リストから削除されます。そのサーバを後でデジタル ネットワークに再び追加する場合は、再び追加したサーバで同報リストのメンバシップを更新して、リモート ユーザを含むようにする必要があります。さらに、ネットワーク内の他のすべてのロケーションで同報リストのメンバシップを更新して、再び追加したサーバ上のユーザを含むようにする必要があります。
- 他のロケーションのシステム コール ハンドラおよびインタビュー ハンドラが、削除するサーバをホームとするユーザまたは同報リストにメッセージを送信するよう設定されている場合、それらのハンドラは、そのロケーションの [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] リストにメッセージを送信するよう再設定されます。同様に、別のロケーションをホームとするユーザまたは同報リストにメッセージを送信するよう設定されている、削除するサーバのシステム コール ハンドラおよびインタビュー ハンドラは、ローカルの [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] リストにメッセージを送信するよう再設定されます。サーバを後でデジタル ネットワークに再び追加する場合は、これらのハンドラの受信者を更新して、正しいリモート オブジェクトを使用する必要がある場合があります（サーバをデジタル ネットワークに再び追加する計画がない場合でも、[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] リストに送信されたメッセージを誰かがチェックしていることを確認するか、または [配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] リストを受信者として使用するハンドラを割り当て直す必要があります）。
- 削除するサーバをホームとするパーティションが、デジタル ネットワーク内の他のロケーションをホームとする検索 スペースから削除されます。また、他のロケーションをホームとするパーティションが、削除するサーバをホームとする検索 スペースから削除されます。削除するサーバをホームとし、デジタル ネットワーク内の他のロケーションによって使用されている検索 スペースのコピーが作成されます（同様に、削除するサーバは、他のロケーションをホームとするリモート 検索 スペースのコピーを作成します）。これらのコピーは、これらを参照する任意のオブジェクトの元の検索 スペースに取って代わります。そのサーバを後でデジタル ネットワークに再び追加する場合は、再び追加したサーバで検索 スペースのパーティション メンバシップを更新して、リモート パーティションを含むようにする必要があります。さらに、ネットワーク内の他のすべてのロケーションで検索 スペースのパーティション メンバシップを更新して、再び追加したサーバ上のパーティションを含むようにする必要があります。
- デジタル ネットワーク内の各ロケーションで、他のロケーションに固有のコンフィギュレーション設定が存在します（たとえば、クロスサーバ転送や SMTP ルーティングに関連するフィールド）。サーバをネットワークから削除する場合、削除するサーバからネットワーク内のすべてのロケーションの設定が削除され、削除するサーバの設定がネットワーク内の他のすべてのロケーションから削除されます。そのサーバを後でデジタル ネットワークに再び追加する場合は、ネットワーク内の他のすべてのロケーションで、再び追加したサーバの設定を更新する必要があります。また、再び追加したサーバで、他のすべてのロケーションの設定値を設定する必要があります。



デジタル ネットワークから 1 つまたは複数のロケーションを削除するには、次の手順を実行します。

ディレクトリのサイズに応じて、Cisco Unity Connection ロケーションの削除には、数分から数時間かかります。ローカル ロケーションで動作が完了しても、リモート ロケーションで動作が進行中であることがあります。ネットワーク内のすべてのロケーションで削除動作が完了するまで待つから、ネットワークに追加の変更を加えることをお勧めします。

### デジタル ネットワークから Cisco Unity Connection ロケーションを削除する

- ステップ 1** デジタル ネットワーク内の任意のロケーションの Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] を展開し、[Connection ロケーション (Connection Locations)] をクリックします。
- ステップ 2** 削除するロケーションの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [選択項目の削除 (Remove Selected)] をクリックします。
- ステップ 4** [OK] をクリックして削除を確定します。

Connection の管理によって、削除が完了したことを示すステータス メッセージが返されるまで、デジタル ネットワーク上で他の変更（たとえば、新しいロケーションをネットワークに参加させる、ディレクトリのプッシュやプルを開始する）を行わないでください。

## デジタル ネットワークの概念と定義

デジタル ネットワークの概念について、次の項で詳しく説明します。

- [Cisco Unity Connection ロケーションとデジタル ネットワーク \(P.33-22\)](#)
- [オブジェクト レプリケーション \(P.33-23\)](#)
- [ネットワーク接続されていない電話システムの宛先指定オプション \(P.33-24\)](#)
- [ネットワーク接続されている Cisco Unity Connection ユーザ間の識別されているユーザのメッセージ \(P.33-25\)](#)
- [クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送 \(P.33-26\)](#)
- [システム同報リスト \(P.33-26\)](#)
- [プライベート同報リスト \(P.33-27\)](#)
- [VPIM ロケーションとデジタル ネットワーク \(P.33-27\)](#)

### Cisco Unity Connection ロケーションとデジタル ネットワーク

デジタル ネットワーク機能の中心となるのは、Cisco Unity Connection ロケーションと呼ばれるオブジェクトです。ネットワーク上の各 Connection サーバ（またはクラスタ）は、1 つの Connection ロケーションによって表されます。この Connection ロケーションは、インストール中にローカルで作成され、サーバ自身から削除することはできません。サーバ（またはクラスタ）をデジタル ネットワークに参加させると、ネットワーク内の他のすべてのロケーションで、そのサーバ（またはクラスタ）の Connection ロケーションが作成され、それらのロケーションが新しいロケーションとのディレクトリ同期化を自動的に開始します。サーバ（またはクラスタ）をデジタル ネットワークから削除すると、対応する Connection ロケーションがネットワーク上の他のすべてのロケーションから削除され、そのディレクトリ情報がそれらのロケーションから自動的に削除されます（その逆も行われます）。Connection ロケーションは、1 つのデジタル ネットワークだけに所属できます。あるサーバをデジタル ネットワーク上のロケーションに結合するとすぐに、ネットワーク上の他のすべてのロケーションに新しいロケーションが通知され、それらのロケーションは新しいロケーションとのディレクトリ情報の交換を開始します。

特定のロケーションに作成するすべてのオブジェクトは、そのロケーションを「ホームとする」と表現されます。オブジェクトのプロパティを修正したりオブジェクトを削除したりするには、そのオブジェクトがホームとするロケーションで管理ツールを使用する必要があります。各ロケーションは、ユーザおよび他のオブジェクトの独自のディレクトリを保持し、それらのオブジェクトとそのプロパティのサブセットを他のロケーションにレプリケートします。ロケーション間でレプリケートされるオブジェクトとオブジェクトプロパティの集合は、Connection ディレクトリと呼ばれます。

デジタル ネットワークのコンテキストでは、あるロケーションをホームとするオブジェクトは、そのロケーションに対してローカルであると呼ばれることがあり（たとえば、ローカル ユーザ）、別のロケーションをホームとするオブジェクトはリモートと呼ばれます。

## オブジェクト レプリケーション

各 Cisco Unity Connection ロケーションは、表 33-1 に示されているオブジェクトとオブジェクト プロパティをそのディレクトリから他のロケーションにレプリケートします。

表 33-1 Cisco Unity Connection デジタル ネットワークでレプリケートされるオブジェクト

レプリケートされるオブジェクト	レプリケートされるプロパティ
メールボックスを持つユーザ	<ul style="list-style-type: none"> <li>エイリアス</li> <li>名、姓、および代行ユーザ名</li> <li>内線番号、クロス サーバ転送先内線番号、および代行内線番号</li> <li>パーティション</li> <li>名前の録音</li> <li>SMTP プロキシアドレス</li> </ul>
システム連絡先	すべてのプロパティ
システム同報リスト	すべてのプロパティ (リストのメンバシップを含む)
パーティション	すべてのプロパティ
サーチ スペース	すべてのプロパティ
Connection ロケーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>表示名</li> <li>ホストアドレス</li> <li>SMTP ドメイン名</li> <li>Connection のバージョン</li> </ul>
VPIM ロケーション	[連絡先作成 (Contact Creation)] の設定を除くすべてのプロパティ (連絡先作成は、VPIM ロケーションがホームとする Connection ロケーションで処理されます)

ほとんどの場合、ローカル オブジェクトと同様に、レプリケートされたオブジェクトを使用できます。たとえば、リモート ユーザをシステム コール ハンドラのメッセージ受信者として指定できます。また、リモート サーチ スペースを使用するようにユーザの検索範囲を設定できます。次の例外に注意してください。

- システム コール ハンドラの所有者は、ローカル ユーザでなければなりません。
- パーティション メンバシップを持つオブジェクト (ユーザ、連絡先、ハンドラ、システム同報リスト、および VPIM ロケーション) は、ローカル パーティションにしか所属できません。ただし、リモート パーティションをローカル サーチ スペースに追加できます。

Connection ロケーションをホームとするレプリケーション対象オブジェクトが追加、修正、または削除されると、そのロケーションは、変更内容の詳細を含むオブジェクト変更要求を、他のすべてのロケーションに送信します。所定のロケーションのオブジェクト変更要求は、Universal Sequence Number (USN) と呼ばれる番号で順序付けされ、追跡されます。ロケーションは、変更ごとに USN を 1 つ増分し、データベースに変更内容を記録します。リモート ロケーションは、その送信側ロケーションから受信した直前の要求よりも USN 値が 1 つ大きいオブジェクト変更要求を受信すると、適宜 Connection ディレクトリのコピーを更新し、その送信側ロケーションの USN の追跡対象コピーを増分します。1 つまたは複数の変更内容の受信に失敗したリモート ロケーションが、その送信側ロケーションから受信した直前の要求より USN が 2 つ以上大きい変更要求を受信した場合、そのリモート ロケーションは、受信に失敗した USN 値を送信することにより、受信に失敗した変更内容を要求できます。

各ロケーションには、USN だけでなく、レプリケーションセットと呼ばれる別の番号も関連付けられています。レプリケーションセットの値は、USN が属する変更セットを追跡するために使用されます。レプリケーションセットの値は、アップグレード、復元、またはロールバック中に自動的に変更されます。これにより、動作の結果としてのデータベースに対する変更が、ネットワークにレプリケートされることが保証されます。たとえば、ロケーション A がロケーション B からレプリケーションセット 10 および USN 5 のメッセージを受信し、その後ロケーション B からレプリケーションセット 9 および USN 5 のメッセージを受信した場合、ロケーション A はレプリケーションセット 9 のメッセージを無視すべきだということがわかります。そのメッセージは、番号が小さく、レプリケーションセット 10 のメッセージよりも前の日付であるためです。ロケーション A がロケーション B からレプリケーションセット 10 および USN 5 のもう 1 つのメッセージを再び受信した場合、ロケーション A は、それが重複メッセージであり、無視できることがわかります。また、ロケーション A は、レプリケーションセット 11 および USN 5 のメッセージを受信すると、レプリケーションセットから、それが新しい変更内容であることがわかります。これは、レプリケーションセット 10、USN 5 と同じオブジェクトを示していない可能性があります。所定のレプリケーションセットに対して、USN は必ず同じオブジェクトを示します。

## ネットワーク接続されていない電話システムの宛先指定オプション

組織がロケーションごとに別個の電話システムを保持している場合は、あるロケーションのユーザが別のロケーションの誰かに電話をかけるときに、内線番号だけではなく、完全な電話番号をダイヤルします。ユーザが Cisco Unity Connection にログインして別の Connection サーバ上のユーザにメッセージを送信する場合、ユーザが内線番号でメッセージの宛先を指定するときに入力する番号は、ロケーション間で Connection 番号計画がオーバーラップしているかどうかによって異なります。

ある Connection ロケーションのユーザ内線番号が、別のロケーションのユーザ内線番号とオーバーラップしている場合、各ユーザアカウントに代行内線番号を設定することにより、ユーザごとに一意の内線番号を提供できます。ユーザごとに、ユーザの完全な電話番号と同じ代行内線番号を入力します。また、その代行内線番号が、他のロケーションのユーザが使用するサーチスペースのメンバーであるパーティションに含まれていることを確認します。このようにすることで、ユーザが Connection にログインしてメッセージを送信するときメッセージの宛先指定で入力する番号が、電話をかけるときに使用する番号と同じになります。

ロケーション間で Connection 番号計画がオーバーラップしていない場合、つまりユーザ内線番号がロケーション間で一意である場合、ユーザは、別の Connection サーバに関連付けられているユーザをメッセージの宛先に指定するときに、内線番号を入力できます。ユーザの利便性を向上させるために、各ユーザアカウントに代行内線番号を追加できます。そうすることで、ユーザは 2 つの異なる番号 (1 つはユーザに直接電話をかけるため、もう 1 つはメッセージの宛先を指定するため) を覚える必要がなくなります。各ロケーションの番号計画がオーバーラップしていない場合、代行内線番号は省略可能です。この場合、代行内線番号が、単にユーザの利便性を向上させるためのものであるためです。ただし、代行内線番号を設定しない場合は、別のロケーションに関連付けられているユーザをメッセージの宛先に指定するときは、完全な電話番号ではなく、内線番号を使用するようにユーザに必ず通知してください。

代行内線番号には、ユーザ電話機上の複数回線着信表示の処理など、デジタル ネットワークにおける用途以外の目的があることに注意してください。詳細については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントの設定によって制御される機能の設定」の章の「代行内線番号」の項を参照してください。

## ネットワーク接続されている Cisco Unity Connection ユーザ間の識別されているユーザのメッセージ

ユーザが別のユーザを呼び出し、その通話が呼び出されたユーザのグリーティングに転送された場合、メッセージを残しているのがユーザであることを識別する Cisco Unity Connection の機能は、「識別されているユーザのメッセージ」と呼ばれます。Connection が発信者をユーザとして識別できるので、次のようになります。

- Connection は、発信者がメッセージを残すときに、呼び出されたユーザの内部グリーティングを再生します。
- Connection は、受信者がメッセージを聞くときに、メッセージを残したユーザの名前の録音を再生します。
- Connection は、受信者が返信を録音できるようにします。

次の 2 つの状況における相違点に注意することが重要です。

- ユーザが Connection にログインしてから、メッセージを録音して送信する。この状況では、メッセージ受信者がホームとする Connection サーバに関係なく、ユーザが Connection にログインしたときに、Connection はメッセージがそのユーザからのものであると識別できます。この場合、電話システムは関与せず、受信者の電話機の呼び出し音は鳴りません。代わりに、メッセージはデジタル ネットワーク経由で送信されます。
- ユーザが別のユーザに電話をかけてから、メッセージを残す。この状況は、識別されているユーザのメッセージの基本です。Connection ロケーションで、識別されているユーザのメッセージが有効である限り、Connection はローカル ユーザとリモート ユーザの両方を識別できます。ただし、どちらの場合でも、識別されているユーザのメッセージが機能するには、発信者がローカル ユーザであるかリモート ユーザであるかに関係なく、通話の初期検索範囲が、発信元内線番号に基づいて正しいユーザを見つけるサーチ スペースに設定されている必要があることに注意してください。

ユーザが、あるパーティション内の内線番号から電話をかけ、そのパーティションが通話の初期検索範囲として設定されているサーチ スペースのメンバーでない場合、その通話はそのユーザからのものであると識別されません。そのユーザの内線番号が、このサーチ スペースに表示される別のパーティション内の内線番号とオーバーラップしている場合、その通話は、Connection がサーチ スペースでの表示順にパーティションを検索しているときに検出した最初のオブジェクトからのものであると識別されます。

したがって、ロケーション間で番号計画がオーバーラップしている場合は、ユーザが残すメッセージが、別のパーティションに存在する同じ内線番号の別のユーザからのものであると誤って識別されてしまうことがあります。通話の初期検索範囲はコール ルーティングに基づくため、このような状況を回避するには、次の設定ガイドラインを使用します。

- ロケーションごとに別個のサーチ スペースを保持し、各ロケーションで、そのユーザを含むパーティションがサーチ スペース内で最初に表示されるようにします (デフォルトでは、各 Connection サーバは、独自のデフォルト パーティションとデフォルト サーチ スペースを使用します。そのデフォルト パーティションとデフォルト サーチ スペースは、サーバがネットワーク接続されるときに他のロケーションにレプリケートされます)。
- 各ロケーションで、他の各ロケーションに固有の転送コール ルーティングを設定します。これを行うには、(たとえば、着信通話のポートや電話システムに基づいて) そのロケーションからの通話だけに適用されるコール ルーティング条件を指定します。コール ルーティングを設定して、通話の検索範囲を、そのロケーションのユーザを含むパーティションが最初に表示されるサーチ スペースにします。

## クロスサーバ ログオンとクロスサーバ転送

レプリケーション トラフィックを制限し、ディレクトリ サイズを管理可能なサイズに保つため、ユーザ情報のサブセットだけがユーザのホーム ロケーションからデジタル ネットワーク上の他のロケーションにレプリケートされます。そのため、ユーザのホーム ロケーションだけが、着信転送設定、グリーティング、およびユーザの他の具体的な詳細に関する情報を保持しています。Cisco Unity Connection が別のロケーションのユーザ宛ての通話を正常に処理するために、Connection は通話をユーザのホーム ロケーションにハンドオフする必要があります。

Connection ロケーションがクロスサーバ ログオン、クロスサーバ転送、またはクロスサーバ Live Reply を開始して、通話を別のロケーションにハンドオフする場合、次のプロセスで DTMF トーンを使用してハンドオフの詳細がネゴシエートされます。

1. ログオン、転送、または Live Reply の発信元の Connection ロケーションが、発信者を保留にして、ホーム Connection ロケーションを呼び出します。
2. ホーム ロケーションが応答すると、発信ロケーションは、その呼び出しをハンドオフ要求として識別する一連の DTMF トーンを送信します。
3. ホーム ロケーションが一連の DTMF トーンで応答すると、発信ロケーションは、発信者 ID と受信者 ID を含む DTMF パケットとともに、通話を処理のためにホーム ロケーションにハンドオフします。

この時点で、この機能は、通話がホーム ロケーションで発信された場合と同様になります。

システム全体の高度なカンパセーション設定では、ハンドオフ通話のパラメータを修正できます。

## システム同報リスト

システム同報リストはネットワーク内のロケーション間でレプリケートされるため、ユーザは、ユーザ検索範囲でそのリストに到達できる限り、任意のロケーションの任意のシステム同報リストをメッセージの宛先に指定できます。

ユーザがシステム同報リストをメッセージの宛先に指定すると、ローカル Cisco Unity Connection ロケーションは同報リストのメンバシップを解析します。送信側のロケーションは、まず、同報リスト上のすべての VPIM ユーザをメッセージの宛先に指定します。次に、送信側のロケーションは、メンバシップにリモート Connection ユーザが存在するかどうかを確認します。存在する場合は、リモートユーザがホームとする各ロケーションに対して、同報リストを宛先に指定されたメッセージを 1 つ送信します（各ホーム ロケーションは、メッセージを解析して、そのローカル ユーザに送信します）。最後に、送信側のロケーションは、同報リストメンバシップにローカルユーザが存在するかどうかを確認し、各ローカルユーザにメッセージを送信します。

Connection には、[すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users)]、[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)]、および[ボイスメールが有効なすべての連絡先 (All Voicemail-Enabled Contacts)] というシステム同報リストがあらかじめ定義されています。組織内の各 Connection サーバは、これらの各リストの別個のバージョンを保持しています。これらのリストの名前を一意的な名前に変更していない場合、各サーバは、初期レプリケーション中に、ローカルリスト名とオーバーラップする名前を持つすべてのリモート リストの表示名にリモート サーバ名を自動的に追加します。

デフォルトでは、各 Connection ロケーション上のあらかじめ定義されたリストは、名前が同じであり、[すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users)] リストおよび[ボイスメールが有効なすべての連絡先 (All Voicemail-Enabled Contacts)] リストは各ロケーションで同じ内線番号を持ちます（デフォルトでは、[配信できないメッセージ (Undeliverable Messages)] リストに内線番号が割り当てられていません。通常、ユーザはこのリストをメッセージの宛先に指定しないためです）。デジタル ネットワークを設定する場合は、各 [すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users)] リストおよび各 [ボイスメールが有効なすべての連絡先 (All Voicemail-Enabled



Contacts)] リストの名前の録音を修正することを検討する必要があります。修正しないと、ユーザがこれらのリストのいずれかを名前でメッセージの宛先に指定するときに、紛らわしい選択リストが再生されます。ユーザが内線番号でリストを宛先に指定し、その内線番号が別のリストの内線番号とオーバーラップしている場合、ユーザは、Connection がユーザの検索 スペースのパーティションを順番に検索したときに最初に見つかったリストに到達します。

**ヒント**

同報リストをネストして、同報リストが他のリストを含むようにすることができます。各 Connection ロケーションの [すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users)] リストを含む 1 つのマスター [すべてのボイスメール ユーザ (All Voice Mail Users)] リストを作成できます。

## プライベート同報リスト

プライベート同報リストを作成する場合、ユーザは、ユーザの検索範囲によって許可されている限り、他のロケーションからメンバーを追加できます。その場合、メッセージの宛先を指定するとき、または電話をかけるときに到達可能なユーザの同じセットを、プライベート同報リストのメンバーとしても追加できます。プライベート同報リストは、他のロケーションにレプリケートされません。ユーザがプライベート同報リストをメッセージの宛先に指定する場合は、ユーザのホーム ロケーションは同報リストを展開し、リスト上の個々の受信者をメッセージの宛先に指定します。

次のようなメンバーが意図せずにリストから削除される場合は、ユーザに通知することを検討してください。

- Cisco Unity Connection ロケーションを削除すると、そのロケーションのリモートユーザがすべてのプライベート同報リストから削除される。
- VPIM 連絡先が Connection ユーザになると、その連絡先がすべてのプライベート同報リストから削除される。

## VPIM ロケーションとデジタル ネットワーク

デジタル ネットワーク上の 1 つの Cisco Unity Connection ロケーションを、すべての VPIM ロケーションを処理するブリッジヘッドとして設定するという推奨方法を使用すると、VPIM ロケーションのデータとすべての連絡先（自動的に作成された連絡先を含む）がネットワーク内の他のロケーションにレプリケートされます。VPIM メッセージが別の Connection ロケーションのユーザとの間で送受信される場合、そのメッセージは、まずブリッジヘッドに渡され、ブリッジヘッドが宛先サーバへのメッセージの転送を処理します。

トポロジを処理する必要がある場合は、ブリッジヘッドサーバの Cisco Unity Connection の管理の VPIM ロケーションのページで、[SMTP スマート ホストを使用してこのリモート ロケーションにルートする (Route to This Remote Location Through SMTP Smart Host)] チェックボックスをオンにできます。たとえば、ファイアウォールが VPIM ロケーションから Connection ロケーションを分離している場合、この操作が必要となることがあります（スマート ホスト経由でロケーションにルーティングするために、ブリッジヘッドサーバの Connection の管理の [システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページでスマート ホストを設定する必要もあることに注意してください）。

## 注目すべき動作

この項では、デジタル ネットワークに関連する、予期されている注目すべき動作について説明します。

次の各項を参照してください。

- [ブロードキャスト メッセージ \(P.33-28\)](#)
- [デジタル ネットワークで接続されている Cisco Unity Connection サーバへのクライアント アクセス \(P.33-28\)](#)
- [Cisco Unity Connection システムへのユーザのマッピング \(P.33-28\)](#)
- [一括操作中のレプリケーション \(P.33-28\)](#)
- [Cisco Unity Connection クラスタとのレプリケーション \(P.33-29\)](#)

## ブロードキャスト メッセージ

Cisco Unity Connection ネットワーク上の複数のロケーションにブロードキャスト メッセージを送信することはできません。

## デジタル ネットワークで接続されている Cisco Unity Connection サーバへのクライアント アクセス

各サーバ上のユーザは、Cisco Personal Communications Assistant (PCA) および IMAP クライアントを使用する場合、自分のホーム サーバ (またはクラスタ) にアクセスする必要があります。クロスサーバ ログオン機能を提供するクライアントは、電話インターフェイスだけです。

## Cisco Unity Connection システムへのユーザのマッピング

各 Cisco Unity Connection システムは、別個のユーザ グループを処理します。大規模な組織では、同じ物理ロケーションで複数の Connection システムが使用されていることがあります。その場合、各 Connection システムにどのユーザ アカウントを作成するか (各ユーザの「ホーム」 Connection システム) を決定し、そのマッピングを記録しておく必要があります。次の理由で、この記録が必要となります。

- ユーザ電話機は、ユーザがホームとする Connection システムに通話を転送する必要があります。
- ユーザ電話機に、Connection にアクセスするための番号をダイヤルする「メッセージ」ボタンまたは短縮ダイヤル ボタンがある場合、ユーザがホームとする Connection システムを呼び出すようにそれらのボタンを設定する必要があります。
- クロスサーバ ログオンが設定されていない場合、ユーザは、自分が関連付けられている Connection システムにダイヤルして、メッセージを確認する必要があります。その場合、Connection を呼び出すときにダイヤルする正しい番号をユーザに通知する必要があります。

マッピングの記録を作成するには、各 Connection システムで Users (ユーザ) レポートを実行します。このレポートの情報には、ユーザ名とプライマリ ロケーションが含まれています。詳細については、「[レポートの生成](#)」の章を参照してください。

## 一括操作中のレプリケーション

レプリケーションは一括操作中に一時停止され、一括操作が完了するとすぐに再開されます。

## Cisco Unity Connection クラスタとのレプリケーション

Cisco Unity Connection クラスタ サーバ ペアを含むデジタル ネットワークを作成する場合は、ペアのパブリッシャ サーバだけをネットワークに参加させます。クラスタのサブスライバ サーバ上で行われるディレクトリ更新は、クラスタのパブリッシャ サーバからのみレプリケートされます。デジタル ネットワークが正しく設定されている場合は、サブスライバ サーバがアクティブになっても、クラスタとの間でメッセージが引き続き送受信されます。ただし、ディレクトリを最新の状態に保つため、パブリッシャ サーバを長期間非アクティブなままにしないようにしてください。

■ 注 目 す べ き 動 作