



CHAPTER 2

Cisco Unity Connection 8.x サーバ間のネットワーク設定

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 8.x サイトの設定」 (P.2-1)
- 「2つの Cisco Unity Connection 8.x サイトのリンク」 (P.2-18)
- 「ネットワークで接続された Cisco Unity Connection 8.x サーバの注意すべき動作」 (P.2-27)

Cisco Unity Connection 8.x サイトの設定

この章では、Cisco Unity Connection サイトを設定する際の前提条件を説明し、設定のために完了しなければならないすべての高レベルタスクのリストを、タスクの実行順序とともに提示します。Connection サイトの概念に慣れていない場合は、まず「Cisco Unity Connection 8.x のネットワーク概念の概要」の章に目を通してから、タスクリストと手順を再確認し、その後に設定作業を開始してください。

1つのサイト内では、最大 10 の Cisco Unity Connection ロケーションをリンクできます。10 を超えるロケーションがある場合は、2つのサイトを設定し、それらをリンクで接続します。(サイトをリンクするには、それぞれのサイトの全サーバで Connection バージョン 8.0 以降が実行されている必要があります。3つ以上のサイトをリンクすることはできません)。手順については「2つの Cisco Unity Connection 8.x サイトのリンク」 (P.2-18) を参照してください。

次の項を参照してください。

- 「前提条件」 (P.2-1)
- 「Cisco Unity Connection サイトを設定するためのタスクのリスト」 (P.2-2)
- 「Cisco Unity Connection サイトの設定手順」 (P.2-4)

前提条件

設定を開始する前に、サイトに加入す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ます (クラスタの場合は、パブリッシャサーバについてこれらの前提条件を確認します)。

- サーバが『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) の「Requirements for Intrasite Networking」の項に記載されている要件を満たしていること。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/requirements/8xcucsysreqs.html から入手可能です。
- Cisco Unity Connection がすでにインストールされていること。

- ネットワークで接続されるサーバに、TCP/IP ポート 25 (SMTP) を介して直接アクセスできること。SMTP メッセージはまた、SMTP スマート ホストを介してルーティングすることも可能です。
- パブリッシャ サーバがダウンした場合に、クラスタの SMTP ドメインをパブリッシャ サーバとサブスクリバ サーバの両方に解決して、メッセージトラフィックがクラスタのサブスクリバ サーバに到達できるようにするため、Connection クラスタに対して使用可能なスマート ホストが必要。

また、Connection サイトを設定する前に、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection (Release 8.x)*』の「[Managing Partitions and Search Spaces in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章に説明がある概念を理解しておく必要があります。このドキュメントは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsagx.html から入手可能です。

Cisco Unity Connection サイトを設定するためのタスクのリスト

このタスク リストを使用して、Cisco Unity Connection サーバ間またはクラスタ間のネットワーク サイトを設定してください。相互参照によって、詳細な手順が表示されます。

Connection クラスタがある場合、このタスクはパブリッシャ サーバだけで行ってください。

1. ネットワーク展開アプローチについての意思決定を行い、サイトの設定に必要な情報を収集します。「[展開についての意思決定とサイト設定に必要な情報の収集](#)」(P.2-4) を参照してください。
2. サイトに参加させる各サーバの表示名を確認し、それが一意でない場合や、より説明的な名前を指定したい場合は変更します。また、サイトに参加させる各サーバの SMTP ドメインも確認し、一意でない場合は変更します。「[各 Cisco Unity Connection サーバが一意の表示名と SMTP ドメインを持っていることの確認](#)」(P.2-5) を参照してください。



注意

サーバの表示名がサイト上の他のサーバの表示名と一致する場合、そのサーバはサイトに参加できません。同様に、SMTP ドメインがサイト上の他のサーバの SMTP ドメインと一致する場合も、そのサーバはサイトに参加できません。

3. まず 2 つの Connection サーバをリンクしてサイトを作成し、その後サイト内の任意のロケーションに追加のサーバを加えていきます。「[サイト内リンクによる Cisco Unity Connection サーバのリンク作成](#)」(P.2-7) を参照してください。
4. サイト内のいずれかのサーバが、他のサーバからの SMTP メッセージを転送および受信するためにスマート ホストを必要とする場合は (たとえばサーバがファイアウォールで隔てられている場合や、サーバが Connection クラスタの一部である場合など)、スマート ホストを設定して、ホストを経由する適切なロケーションを設定します。「[スマート ホストの設定](#)」(P.2-10) を参照してください。



(注)

パブリッシャ サーバがダウンした場合に、メッセージトラフィックがクラスタのサブスクリバ サーバに到達できるようにするには、サイトに追加した各 Connection クラスタについて、他のすべてのロケーションがスマート ホストを介してクラスタにルーティングするように設定する必要があります。(また、クラスタの SMTP ドメインをパブリッシャ サーバとサブスクリバ サーバの両方に解決するようにスマート ホストを設定します)。

5. ネットワークに追加した各クラスタについて、サブスクリバ サーバの IP アドレスをネットワークの他すべてのロケーションの IP アドレス アクセス リストに追加します。こうすることで、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 サーバからのメッセージトラフィックを受信できるようになります。「[クラスタ サブスクリバ サーバの SMTP アクセ](#)

スの設定」(P.2-11)を参照してください。

6. ロケーション間のレプリケートが完了したことを確認します。「サイト内でのレプリケーションステータスの確認」(P.2-12)を参照してください。
7. 各ロケーションの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を宛先に指定できるようにします。「Cisco Unity Connection サイトのサーチスペースの設定」(P.2-14)を参照してください。
8. メッセージ転送が誤った宛先に対して行われることのないよう、サイトを保護します。「Cisco Unity Connection サイトの保護」(P.2-14)を参照してください。
9. オプションで、クロスサーバ機能を設定します。「Cisco Unity Connection 8.x でのクロスサーバログイン、転送、および Live Reply」の章を参照してください。
10. サイトのテストを行います。「サイト内設定のテスト」(P.2-14)を参照してください。
11. オプションで、サイト全体にわたる [すべてのユーザ (All Users)] 同報リストを設定します。「サイト全体にわたる [すべてのボイスメールユーザ (All Voicemail Users)] 同報リストの作成」(P.2-17)を参照してください。
12. サイト内のいずれかのサーバが、以前ネットワーク内の他のサーバの VPIM ロケーションとして設定されていた場合は、未使用の VPIM ロケーションをクリーンアップします。「未使用の Cisco Unity Connection VPIM ロケーションと連絡先のクリーンアップ」(P.2-17)を参照してください。
13. VPIM ネットワーキングを、Connection ロケーションが他の VPIM 対応ボイス メッセージングシステムに接続するように設定します (まだしていない場合)。「Cisco Unity Connection 8.x のインターネット メール用の音声プロファイル (VPIM) ネットワーク」の章を参照してください。
14. オプションで、どのユーザがどのロケーションをホームとしているかのマッピングを作成します。「ホーム ロケーションへのユーザのマッピング」(P.2-18)を参照してください。
15. オプションで、Connection 8.5 以降を実行するロケーションを含んだ大規模なサイトがある場合は、これらのロケーションで Connection Digital Networking Replication Agent サービス間の通信を調整する必要がある場合に備えて、Cisco Unity Connection Administration の [システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [サイト内ネットワーキング (Intrasite Networking)] ページに表示される詳細設定を確認します。設定を組み合わせる場合の推奨事項など、設定の説明については、『Interface Reference Guide for Cisco Unity Connection Administration』(Release 8.x) (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/gui_reference/guide/8xcucgrg_x.html から入手可能) の「Cisco Unity Connection 8.x Advanced Settings」の章にある「Intrasite Networking Configuration (Cisco Unity Connection 8.5 and Later)」の項を参照してください。

Connection の管理 の [システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [サーバ (Server)] ページの [同時着信接続数の制限 (Limit Number of Simultaneous Incoming Connections)] フィールドと [同時発信接続数の制限 (Limit Number of Simultaneous Outgoing Connections)] フィールドがレプリケーション エージェントに影響を与えることにも注意してください (ユーザ間のサイト内メッセージングや、メッセージ転送に SMTP を使用するその他の機能にも影響を与えます)。これらの設定については、『Interface Reference Guide for Cisco Unity Connection Administration』(Release 8.x) の「Cisco Unity Connection 8.x Advanced Settings」の章にある「SMTP Server Configuration」の項を参照してください。

Cisco Unity Connection サイトの設定手順

次の項を参照してください。

- 「展開についての意思決定とサイト設定に必要な情報の収集」(P.2-4)

- 「各 Cisco Unity Connection サーバが一意的な表示名と SMTP ドメインを持っていることの確認」 (P.2-5)
- 「サイト内リンクによる Cisco Unity Connection サーバのリンク作成」 (P.2-7)
- 「スマート ホストの設定」 (P.2-10)
- 「クラスタ サブスクリバ サーバの SMTP アクセスの設定」 (P.2-11)
- 「サイト内でのレプリケーション ステータスの確認」 (P.2-12)
- 「Cisco Unity Connection サイトのサーチ スペースの設定」 (P.2-14)
- 「Cisco Unity Connection サイトの保護」 (P.2-14)
- 「サイト内設定のテスト」 (P.2-14)
- 「サイト全体にわたる [すべてのボイスメール ユーザ (All Voicemail Users)] 同報リストの作成」 (P.2-17)
- 「未使用の Cisco Unity Connection VPIM ロケーションと連絡先のクリーンアップ」 (P.2-17)
- 「ホーム ロケーションへのユーザのマッピング」 (P.2-18)

展開についての意思決定とサイト設定に必要な情報の収集

サイトの設定を開始する前に、必ず次の事項についての計画を行い、該当する情報を収集してください。

- ネットワークに、Cisco Unity Connection サイトに参加するための前提条件を満たさないもの、インターネット メッセージ用音声プロファイル (VPIM) プロトコルをサポートしているボイスメッセージング サーバ (たとえば Cisco Unified Communications Manager Business Edition、Cisco Unity Connection 2.x サーバ、Cisco Unity 4.x および 5.x、その他の VPIM 対応システム) が含まれる場合は、VPIM ネットワーキングを使用してそれらのサーバを接続してください。

次のようなアプローチをお勧めしています。

- サーバがすでに VPIM 用に設定されていない場合は、まずサイトを設定してから VPIM ネットワーキングを設定します。
- VPIM ロケーションと連絡先の設定を処理するための Connection ロケーションを、サイト内で 1 つ選択します。このロケーションは「ブリッジヘッド」と呼ばれます。VPIM のロケーションと連絡先のオブジェクトは、ブリッジヘッドからデジタル ネットワークで接続されたすべての 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 メッセージを送信できるようになります。ネットワークで接続されたロケーションは、そのメッセージをブリッジヘッドに転送し、メッセージはそこからリモート ボイスメッセージング サーバに配信されます。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。
- あるサイトに参加する複数のシステム上に VPIM ロケーションをすでに設定してある場合は、サイトを設定する前に、1 つ以外の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、「Cisco Unity Connection 8.x での VPIM ロケーションの削除」 (P.4-16) を参照してください。
- VPIM ロケーションを Connection サイトに移行する場合は (たとえば VPIM ネットワーキングを使用して 2 つ以上の Cisco Unity Connection 2.x サーバを接続し、サーバを Connection 8.x にアップグレードしてある場合など)、まず Connection サイトを設定します。ディレクトリが完全にレプリケートされた後、Connection ロケーション間のメッセージ交換のテストを行ってから、移行したサーバとそのユーザを表す VPIM ロケーションおよび VPIM 連絡先を削除します。このタスクを実行する時期については、タスク リストで再確認できます。

- デフォルトでは、すべての **Connection** ロケーション（サーバまたはクラスタ）にさまざまな事前定義のシステム同報リストがあり、これらは変更可能ですが削除はできません。これらのリストの名前を各ロケーションで一意になるように変更していない場合、またはロケーション間で名前が同一になるリストを追加した場合は、初回のレプリケーション時に各ロケーションで、ローカルリストと名前が重複するリモートリストの表示名にリモートサーバ名が自動的に追加されます。（デフォルトのリストは、[すべてのボイスメールユーザ（All Voicemail 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）。このため、ローカルユーザがこうしたリモートリストを宛先に指定しようとする、混乱が起こる可能性があります。

この問題を解決するには、次のうちいずれかのアプローチを使用することができます。

- 各ロケーションでそれぞれ別個のリストを維持する場合は、リストのホームロケーションで各リストの名前を一意になるように変更し（たとえば「<ロケーション名>のすべてのボイスメールユーザ（All Voicemail Users on <Location Name>）」など）、各サーバの新しいリスト名をユーザに通知します。このアプローチを使用する場合は、各リストの録音名も、発信元を示すように変更する必要があります。
- または、サイトを設定してから、ネットワークで接続されたすべてのロケーション上の全ユーザを含むマスターリストを作成することもできます。このタスクを実行する時期および方法については、タスクリストに記載されています。
- **Connection** ユーザのデータを LDAP ディレクトリにあるユーザデータと同期する場合は、サイトを設定する前に **Connection** を LDAP ディレクトリと統合するように設定して、テストおよびトラブルシューティングの手順を簡略化することをお勧めします。
- ネットワークに参加する各サーバについて、次の情報を記録します。
 - サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名（FQDN）。
 - システム管理者の役割に割り当てるユーザアカウントのユーザ名とパスワード。
 - 他のサーバ上でこのサーバにコールをハンドオフするためのクロスサーバログインまたは転送を設定する場合は、他のサーバがこのサーバをコールする際に使用するダイヤル文字列。

各 Cisco Unity Connection サーバが一意の表示名と SMTP ドメインを持っていることの確認

Connection サイトに参加させる各 Cisco Unity Connection サーバは、それぞれ一意の表示名を持っている必要があります。表示名は、**Connection** ロケーション間と **VPIM** ロケーション間の両方で一意でなければなりません。表示名が一意でないと、サーバはサイトに参加できません。新規の **Connection** インストールの場合、表示名は通常、サーバのホスト名と同じになります。ただし表示名を変更したり、サーバを **Connection 2.x**（デフォルトの表示名として「**Local VMS**」が使用される）からアップグレードした場合は、表示名がネットワーク上の他のロケーションと重複しないよう、表示名の変更が必要になることがあります。




ヒント 各サーバの表示名は、説明的で **Cisco Unity Connection Administration** の組織内の全ロケーションをリストしたときに識別しやすいものを選択します。

サイトに参加させる各 **Connection** サーバは、SMTP ドメインも、**Connection** ロケーション間と **VPIM** ロケーション間の両方で一意のものを持っている必要があります。デフォルトでは、SMTP ドメインはインストール時に、一意になるようサーバのホスト名を含めて設定されます。ただし複数のサーバの SMTP ドメインを同じ値に変更した場合は、サイトにサーバに参加させる前に、ドメインを一意の値に変更する必要があります。

サーバを VPIM ネットワーキングからサイト内またはサイト間のネットワークに移行する場合は、サーバの表示名または SMTP ドメインが、サーバに設定された VPIM ロケーションとオーバーラップする可能性が高くなります。ドメイン名がオーバーラップする場合、移行中は VPIM ロケーションの SMTP ドメインを変更するか、または VPIM ロケーションを削除して、VPIM ロケーションへのメッセージ送信を中断する必要があります。(VPIM ロケーションを削除する場合は、「Cisco Unity Connection 8.x での VPIM ロケーションの削除」(P.4-16) を参照してください)。

各 Cisco Unity Connection サーバが一意的な表示名と SMTP ドメインを持っていることを確認するには

- ステップ 1** 最初のサーバの表示名を確認します。
- 最初のサーバの Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク (Networking)] を展開して [ロケーション (Locations)] を選択します。
 - [ロケーションの検索 (Search Locations)] ページで、ローカル サーバの表示名を確認します。後で確認できるよう、すべての表示名のリストを作成することをお勧めします。
- ステップ 2** 最初のサーバの SMTP ドメインを確認します。
- [システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開して、[サーバ (Server)] を選択します。
 - [SMTP サーバの設定 (SMTP Server Configuration)] ページで、ローカル サーバの SMTP ドメインを確認します。
- ステップ 3** ローカル サーバをホームとするすべての VPIM ロケーションの表示名と SMTP ドメイン名を確認します。
- [ネットワーク (Networking)] を展開して [VPIM] を選択します。
 - [VPIM ロケーションの検索 (Search VPIM Locations)] ページで、各 VPIM ロケーションの表示名を確認します。
 - 表の最初に表示されている VPIM ロケーションを選択します。[VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Locations)] ページで、VPIM ロケーションの SMTP ドメイン名を確認します。
 - [次へ (Next)] を選択し、次の VPIM ロケーションの SMTP ドメイン名を確認します。
 - 残りの各 VPIM ロケーションについて、[ステップ 3d](#) を繰り返します。
- ステップ 4** サイトに参加する各ロケーションで、[ステップ 1](#) ~ [ステップ 3](#) を繰り返します。
- ステップ 5** ロケーションの表示名が他のロケーションの表示名と競合する場合や、表示名をより説明的なものに変更したい場合は、いずれかの表示名を変更します。
- Connection ロケーションの表示名を変更する場合は、[ステップ 6](#) を実行します。
 - VPIM ロケーションの表示名を変更する場合は、[ステップ 7](#) を実行します。
 - すべての表示名が一意的な場合は、[ステップ 9](#) に進みます。
- ステップ 6** Connection ロケーションの表示名を変更します。
- 表示名を変更するサーバで、[ネットワーク (Networking)] を展開して [ロケーション (Locations)] を選択します。
 - ローカル サーバの表示名を選択します。
 - [ロケーションの編集 (Edit Location)] ページで、表示名の値を変更して [保存 (Save)] を選択します。

- ステップ 7** VPIM ロケーションの表示名を変更するには、次の手順に従います。
- VPIM ロケーションのホームとなるサーバで、[ネットワーク (Networking)] を展開して [VPIM] を選択します。
 - [VPIM ロケーションの検索 (Search VPIM Locations)] ページで、変更するロケーションの表示名を選択します。
 - [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Locations)] ページで、表示名の値を変更して [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 8** まだ表示名の競合がある場合は、必要に応じて**ステップ 5**を繰り返し、それぞれの競合を解決します。
- ステップ 9** サーバの SMTP ドメインが他のロケーションの SMTP ドメインと競合する場合は、いずれかのドメイン名を変更します。
- Connection ロケーションの SMTP ドメインを変更する場合は、**ステップ 10** を実行します。
 - VPIM ロケーションの SMTP ドメイン名を変更する場合は、**ステップ 11** を実行します。
- ステップ 10** Connection ロケーションの SMTP ドメインを変更するには、次の手順に従います。
- [システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開して、[サーバ (Server)] を選択します。
 - [SMTP サーバの設定 (SMTP Server Configuration)] ページで、[SMTP ドメインの変更 (Change SMTP Domain)] を選択し、[SMTP ドメイン (SMTP Domain)] フィールドの値を変更して、[保存 (Save)] を選択します。
 - [OK] を選択して変更を確定します。
- ステップ 11** VPIM ロケーションの SMTP ドメイン名を変更するには、次の手順に従います。
- VPIM ロケーションのホームとなるサーバで、[ネットワーク (Networking)] を展開して [VPIM] を選択します。
 - SMTP ドメイン名を変更する VPIM ロケーションの表示名を選択します。
 - [VPIM ロケーションの編集 (Edit VPIM Locations)] ページで、[SMTP ドメイン名 (SMTP Domain Name)] フィールドの値を変更して、[保存 (Save)] を選択します。
-  **注意** VPIM ロケーションの SMTP ドメイン名を変更すると、リモート ボイス メッセージング システムとのメッセージ交換が中断される場合があります。
- ステップ 12** まだ SMTP ドメインの競合がある場合は、必要に応じて**ステップ 9**を繰り返し、それぞれの競合を解決します。

サイト内リンクによる Cisco Unity Connection サーバのリンク作成

Cisco Unity Connection サイトを作成するには、まずサイト内リンクを介して 2 つのサーバをリンクで結合します。それぞれのサーバは、新しいサイト内のロケーションになります。(Connection クラスタをサイトにリンクする場合、そのクラスタはサイト内の 1 ロケーションと見なされます)。

Connection サーバを、2 つ以上のロケーションを含む既存の Connection サイトに追加する場合は、サーバをサイト内の 1 つのロケーションにリンクします。追加されたサーバは、サイト内の他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、各ロケーションとのディレクトリ情報のレプリケートを開始します。

この項は 2 つの手順で構成されています。まず、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、サーバが正常にリンクされたということが Cisco Unity Connection Administration で示されない場合は、2 番目の手順を実行してください。その後、サイトに追加する各サーバについて同じプロセスを繰り返します。

- 「2 つの Cisco Unity Connection サーバを自動で結合するには」(P.2-8)
- 「2 つの Cisco Unity Connection サーバを手動で結合するには」(P.2-9)



(注)

これらの手順は、2 つの Connection 8.x サーバを結合する場合にも、Connection 8.x サーバを Connection 7.x サーバと結合する場合にも使用できます。7.x と 8.x では、ページやフィールドの名前が変更されています。用語が異なる場合は、各ステップの末尾に 7.x での名前をカッコで示します。

2 つの Cisco Unity Connection サーバを自動で結合するには

- ステップ 1** (いずれかのサーバの) Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク (Networking)]、[リンク (Links)] を展開し、[サイト内リンク (Intrasite Links)] を選択します。(Cisco Unity Connection 7.x では、[ネットワーク (Networking)] を展開して [Connection ロケーション (Connection Locations)] を選択します)。
- ステップ 2** [サイトに参加 (Join Site)] を選択します。(Connection 7.x では、[Connection ネットワークに参加 (Join Connection Network)] を選択します)。
- ステップ 3** [サイトに参加 (Join Site)] ページで [自動的にサイトに参加 (Automatically Join the Site)] を選択します。(Connection 7.x では、[Connection 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)] を選択します)。
- ステップ 4** [リモート ロケーション (Remote Location)] フィールドに、サイトを作成するために接続する 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 (Remote Location)] 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。管理者のユーザアカウントには、システム管理者の役割を割り当てておく必要があります。
- 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** [サイトに自動参加 (Auto Join Site)] を選択します。(Connection 7.x では、[ネットワークに自動参加 (Auto Join Network)] を選択します)。
- ステップ 8** 指示に従って、[OK] を選択して確認します。ネットワークに正常に参加できたため、Connection Digital Networking Replication Agent をアクティブにして起動する必要がある、というステータスメッセージが示されたら、**ステップ 9** に進みます。そうでない場合は、この手順の残りはスキップして、「2 つの Cisco Unity Connection サーバを手動で結合するには」(P.2-9) の手順に進んでください。
- ステップ 9** Cisco Unity Connection Serviceability のいずれかのサーバで、[ツール (Tools)] > [サービス管理 (Service Management)] を選択します。(Cisco Unity Connection Serviceability の使用方法については、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/serv_administration/guide/8xcucserv_agx.html の『Administration Guide for Cisco Unity Connection Serviceability』(Release 8.x) を参照してください)。
- ステップ 10** [サーバ (Server)] リストで Connection サーバを選択し、[移動 (Go)] を選択します。
- ステップ 11** サービスのオプションで Connection Digital Networking Replication Agent を見つけて、[アクティブ化 (Activate)] を選択します。

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 サーバを手動で結合するには

- ステップ 1** (いずれかのサーバの) Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク (Networking)]、[リンク (Links)] を展開し、[サイト内リンク (Intrasite Links)] を選択します。以降の手順では、このサーバを 1 番目のサーバ、それ以外のサーバを 2 番目のサーバと呼びます。(Connection 7.x では、[ネットワーク (Networking)] を展開して [Connection ロケーション (Connection Locations)] を選択します)。
- ステップ 2** [サイトに参加 (Join Site)] を選択します。(Connection 7.x では、[Connection ネットワークに参加 (Join Connection Network)] を選択します)。
- ステップ 3** [サイトに参加 (Join Site)] ページで [手動でサイトに参加 (Manually Join the Site)] を選択します。(Connection 7.x では、[手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)] を選択します)。
- ステップ 4** [ダウンロード (Download)] を選択して、1 番目のサーバの設定ファイルをハードドライブ上か、またはこのファイルを 2 番目のサーバにコピーするために使用できるメディア上に保存します。
- ステップ 5** 2 番目のサーバの 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)]、[リンク (Links)] の順に展開し、[サイト内リンク (Intrasite Links)] を選択します。(Connection 7.x では、[ネットワーク (Networking)] を展開して [Connection ロケーション (Connection Locations)] を選択します)。
- ステップ 7** [サイトに参加 (Join Site)] を選択します。(Connection 7.x では、[Connection ネットワークに参加 (Join Connection Network)] を選択します)。
- ステップ 8** [サイトに参加 (Join Site)] ページで [手動でサイトに参加 (Manually Join the Site)] を選択します。(Connection 7.x では、[手動でネットワークに参加 (Manually Join the Network)] を選択します)。
- ステップ 9** [ダウンロード (Download)] を選択して、2 番目のサーバの設定ファイルをハードドライブ上か、またはこのファイルを 2 番目のサーバにコピーするために使用できるメディア上に保存します。
- ステップ 10** [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)] を選択して、**ステップ 4** で 1 番目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選択します。
- ステップ 11** [アップロード (Upload)] を選択します。
- ステップ 12** 1 番目のサーバの Connection の管理 の、[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)] を選択し、**ステップ 9** 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 コピーを選択します。
- ステップ 13** [アップロード (Upload)] を選択します。
- ステップ 14** Cisco Unity Connection Serviceability のいずれかのサーバで、[ツール (Tools)] > [サービス管理 (Service Management)] を選択します。
- ステップ 15** [サーバ (Server)] リストで Connection サーバを選択し、[移動 (Go)] を選択します。
- ステップ 16** サービスのオプションで Connection Digital Networking Replication Agent を見つけて、[アクティブ化 (Activate)] を選択します。
- 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。
-

スマート ホストの設定

サイト内の各 Cisco Unity Connection ロケーション間では、ディレクトリ情報とメッセージ両方の転送に SMTP が使用されます。

サイト内のいずれかのロケーションのペアで、SMTP メッセージの送受信を直接行えない場合は（たとえばサーバがファイアウォールで隔てられている場合など）、これらのロケーションでそのメッセージが SMTP スマート ホストを経由するように設定する必要があります。

また、パブリッシャ サーバがダウンした場合に、メッセージトラフィックがクラスタのサブスクリバサーバに到達するようにするには、サイトに追加する各 Connection クラスタについて、他のすべてのネットワークロケーションがスマートホストを介してクラスタにルーティングするように設定し、さらにクラスタの SMTP ドメインをパブリッシャサーバとサブスクリバサーバ両方の IP アドレスに解決するようにスマートホストを設定する必要があります。たとえば、あるネットワークに 1 つのスマートホストと次の 3 つのロケーションがあるとします。

- ServerA : クラスタメンバーではありません。
- クラスタ 1 : ServerB (パブリッシャ) と ServerC (サブスクリバ) で構成されています。
- クラスタ 2 : ServerD (パブリッシャ) と ServerE (サブスクリバ) で構成されています。

Connection サイトを作成するため、ServerA、ServerB、および ServerD を参加させてサイトを形成します。次の点に注意してください。

- ServerA で、スマートホストを経由する ServerB (クラスタ 1 を表す) および ServerD (クラスタ 2 を表す) の Connection ロケーションを設定します。
- ServerB (クラスタ 1 のパブリッシャ) で、スマートホストを経由する ServerD (クラスタ 2 を表す) の Connection ロケーションを設定します。
- ServerD (クラスタ 2 のパブリッシャ) で、スマートホストを経由する ServerB (クラスタ 1 を表す) の Connection ロケーションを設定します。
- スマートホストで、(DNS MX レコードを使用するなどして) ServerB と ServerC 両方の IP アドレスに解決する、クラスタ 1 の SMTP ドメイン名を設定します。また、ServerD と ServerE の両方に解決する、クラスタ 2 の SMTP ドメイン名も設定します。

スマートホストを経由した他のロケーションへのルーティングが必要な各サーバについて、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信するように SMTP スマートホストを設定します。サイトに Connection クラスタが含まれている場合は、クラスタの SMTP ドメインをパブリッシャサーバとサブスクリバサーバ両方の IP アドレスに解決するようにスマートホストを設定します。使用中の SMTP サーバアプリケーションのマニュアル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。「[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 サーバを設定するには](#)」(P.2-10)の手順を参照してください。
3. メッセージを、スマートホストを経由して他の Connection ロケーションに転送するように Connection サーバを設定します。「[スマートホストを経由してロケーション間のメッセージを転送するように Cisco Unity Connection サーバを設定するには](#)」(P.2-11)の手順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 サーバを設定するには

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開して、[スマートホスト (Smart Host)] を選択します。

- 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は、DNS が設定されている場合のみ入力します)。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。

スマート ホストを経由してロケーション間のメッセージを転送するように Cisco Unity Connection サーバを設定するには

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク (Networking)] を展開して [ロケーション (Locations)] を選択します。
- ステップ 2** スマート ホストを経由する転送が必要なロケーションの名前を選択します。
- 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)] を選択します。
- ステップ 5** スマート ホストを経由する転送が必要な各ロケーションについて、[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 ペアを含むサイトを作成する際は、そのペアのパブリッシャサーバだけをサイトに参加させます。ネットワーク上のすべてのロケーションが、[プライマリ (Primary)] ステータスになったときはクラスタ サブスクリバサーバと直接通信できるようにするためには、すべてのネットワーク ロケーション (サブスクリバサーバとともにクラスタ化されるパブリッシャサーバを除く) を、サブスクリバサーバからの SMTP 接続を許可するように設定する必要があります。

直接の SMTP 接続は、パブリッシャサーバが [プライマリ (Primary)] ステータスでないときに、各ロケーションが継続的にクラスタからのユーザ メッセージのトラフィックを受信できるようにするために必要です。この場合、クラスタから他のロケーションへの転送は、スマート ホスト経由では行われません。ディレクトリの更新は、パブリッシャサーバからしかレプリケートされないため、サブスクリバサーバとの直接の SMTP 接続によってディレクトリの更新が影響を受けることはありません。たとえば、ある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。

- ServerA : クラスタ メンバーではありません。
- クラスタ 1 : ServerB (パブリッシャ) と ServerC (サブスクリバ) で構成されています。
- クラスタ 2 : ServerD (パブリッシャ) と ServerE (サブスクリバ) で構成されています。

サイトを作成するため、ServerA、ServerB、および ServerD を結合します。直接の SMTP アクセスを可能にするには、次の手順を実行する必要があります。

- ServerA で、ServerC と ServerE 両方の IP アドレス (2 つのサブスクリバサーバ) を IP アドレス アクセス リストに追加して、いずれかのサブスクリバサーバが [プライマリ (Primary)] ステータスのときに ServerA がそのサーバと通信できるようにする必要があります。
- ServerB (クラスタ 1 のパブリッシャ) で、ServerE (クラスタ 2 のサブスクリバ) の IP アドレスを IP アドレス アクセス リストに追加し、ServerD (クラスタ 2 のパブリッシャ) で、ServerC (クラスタ 1 のサブスクリバ) の IP アドレスを IP アドレス アクセス リストに追加します。

または、各クラスタ ロケーションで、メッセージをスマート ホストを経由して他のすべてのロケーションにルーティングするように設定します。この際、他の Connection ロケーションは、[プライマリ (Primary)] ステータスのときにもクラスタ サブスクリバからの SMTP 接続を直接受け入れる必要はありません。これはクラスタ サブスクリバが、他のすべてのロケーションと直接ではなく、スマート ホストと SMTP 接続を確立するからです。上記の例の場合、代替の設定は次のようになります。

- ServerB (クラスタ 1 のパブリッシャ) でスマート ホストを設定し、ServerA と ServerD (クラスタ 2 のパブリッシャ) の Connection ロケーションを、スマート ホストを経由するように設定します。
- ServerD (クラスタ 2 のパブリッシャ) でスマート ホストを設定し、ServerA と ServerB (クラスタ 1 のパブリッシャ) の Connection ロケーションを、スマート ホストを経由するように設定します。

スマート ホストを経由するルーティングの設定方法については、「スマート ホストの設定」(P.2-10) を参照してください。1 つのサイトに複数のクラスタを参加させる場合は、すでに各クラスタがスマート ホストを経由してメッセージを他のクラスタに転送するよう設定済みである必要があります。この場合、あとはクラスタとして設定されていないサーバに対し、スマート ホストを経由してメッセージを転送するようにクラスタを設定するだけで済みます。

クラスタ サブスクリバ サーバへの直接の SMTP アクセスを設定するには

-
- ステップ 1** ネットワーク ロケーションの Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開して、[サーバ (Server)] を選択します。
- 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)] を選択します。
- ステップ 3** [新規追加 (Add New)] を選択します。
- 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のクラスタ 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 サーバとペアになっているパブリッシャ サーバに、サブスクリバ サーバの IP アドレスは入力しないでください。

- ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 6** [アクセス IP アドレス (Access IP Address)] ページで [Connection 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)] を選択します。
- ステップ 8** ネットワーク上の追加の各サブスクリバ サーバ (設定中のサーバとペアになっているサブスクリバ サーバ以外) について、[ステップ 2](#)～[ステップ 7](#) を繰り返します。
- ステップ 9** 各ネットワーク ロケーションで、[ステップ 1](#)～[ステップ 8](#) を繰り返します。
-

サイト内でのレプリケーション ステータスの確認

ロケーション間での初回のレプリケーションが始まると、データが全ロケーション間で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よって数分間から数時間かかることがあります。

Cisco Unity Connection Administration の Connection の [サイト内リンク (Intrasite Links)] および [ロケーション (Locations)] の各ページには、ロケーション間のレプリケーションのステータスに関する情報が表示されます。Connection の管理 でレプリケーションのステータスを確認するには、次の手順に従います。



ヒント

Connection 8.x のロケーションでは、Cisco Unity Connection Serviceability の Voice Network Map ツールを使用してレプリケーションのステータスを確認することもできます。このツールを使用すれば、サイト内のレプリケーション問題をすばやく特定したり、サイト内の任意の 2 つのロケーション間でレプリケーションのステータスに関する情報を入手したりできます。詳細については、ツール内で [ヘルプ (Help)] > [このページ (This Page)] を選択するか、『Cisco Unified Serviceability Administration Guide』 (Release 8.x)

(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/serv_administration/guide/8xcucse_rvax.html) の「Understanding the Voice Network Map Tool in Version 8.x」の章を参照してください。

Cisco Unity Connection Administration を使用してサイト内でのレプリケーションのステータスを確認するには

- ステップ 1** ネットワークに参加させるサーバの Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク (Networking)] > [リンク (Links)] を展開し、[サイト内リンク (Intrasite Links)] を選択します。(Connection 7.x では、[ネットワーク (Networking)] を展開して [Connection ロケーション (Connection Locations)] を選択します)。
- ステップ 2** [サイト内リンクの検索 (Search Intrasite Links)] ページの、[サイト内リンク (Intrasite Links)] の表の [ディレクトリのプッシュ (Push Directory)] 列に、現在アクセスしようと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 プッシュが進行中かどうかが表示されます。[ディレクトリのプル (Pull Directory)] 列には、リモート ロケーションからのディレクトリのプルが進行中かどうかが表示されます。

たとえば、管理者が ServerA から ServerB への [次の場所にディレクトリをプッシュ (Push Directory To)] 要求を開始すると、ServerA の Connection の管理 で ServerB 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、ServerB の Connection の管理 では ServerA からのディレクトリのプルが進行中であることが示されます。



注意

初回のレプリケーションは自動的に実行されます。初回のレプリケーションの進行中に、ディレクトリのプッシュまたはプルを開始しないでください。



(注)

初回のレプリケーションが完了した後は、[ディレクトリのプッシュ (Push Directory)] 列および [ディレクトリのプル (Pull Directory)] 列に表示されているステータスが [アイドル (Idle)] であっても、変更が発生するごとにロケーション間でその変更が自動的に同期されません。

- 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情報を確認するには、[ネットワーク (Networking)] を展開して [ロケーション (Locations)] を選択し、そのロケーションの表示名を選択します。(Connection 7.x の場合は、[Connection ロケーションの検索 (Search Connection Locations)] ページで、ロケーションの表示名を選択します)。
- ステップ 4** [ロケーションの編集 (Edit Location)] ページでは、[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、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表示されます。[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、リモート ロケーションは現在このロケーションと完全に同期されていません。この場合、[最後に応答確認された USN (Last USN Acknowledged)] の値は定期的に加え続けるはずですが ([最後に送信された USN (Last USN Sent)] の値も、定期的に加え続ける可能性があります)。

Cisco Unity Connection サイトの検索 スペースの設定

最初にロケーション間のサイトを設定した場合は、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にメッセージを送信できません。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ており、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検索 スペースを使用しているからです。ロケーション間の最初のレプリケーションが完了したら、他のサーバをホームとするパーティションを含めるように検索 スペースを再設定し、リモート ロケーションをホームとする検索 スペースを使用するようにユーザ、ルーティング規則、コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、および Voice Profile for Internet Mail (VPIM) ロケーションの検索範囲を変更できます。(パーティションと検索 スペースはどちらもロケーション間でレプリケートされますが、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その他のオブジェクトを割り当てることはできません)。

いずれのサーバでもデフォルトのパーティションおよび検索 スペースに変更を加えていない場合は、少なくとも、各ロケーションで各リモート Cisco Unity Connection ロケーションのデフォルトのパーティションを、ローカルユーザが使用している検索 スペースに追加することができます。たとえば、ServerA、ServerB、および ServerC という 3 つのサーバによるネットワークで、システム デフォルトに変更が加えられていない場合は、ServerA の Cisco Unity Connection Administration で、「ServerB パーティション」および「ServerC パーティション」というデフォルトのパーティションを、「ServerA 検索 スペース」というデフォルト検索 スペースのメンバとして追加し、同様に ServerB の Connection の管理 で「ServerA パーティション」および「ServerC パーティション」を「ServerB 検索 スペース」に、という具合に追加していきます。

検索 スペースへのパーティションの追加については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x)

(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsagx.html から入手可能) の「Managing Partitions and Search Spaces in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Managing Search Spaces in Cisco Unity Connection 8.x」の項を参照してください。

Cisco Unity Connection サイトの保護

ユーザの認定証が、サイト内通信の一部として転送されることはありません。ただし、メッセージに含まれる 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 メッセージ転送に関わるスマート ホストは必ず、メッセージを適切にルーティングするよう設定してください。これは、メッセージから SMTP アドレスを抽出できる可能性があるからです。手順については、使用中の SMTP サーバ アプリケーションのマニュアルを参照してください。

サイト内設定のテスト

サイトの設定をテストするには、テスト用のユーザ アカウントを作成するか、または各 Cisco Unity Connection ロケーションの既存のユーザ アカウントを使用します。テストで使用するユーザ アカウントを Cisco Unity Connection Administration で設定する場合は、必ず各アカウントについて次の手順を実行してください。

- 音声名を録音します。
- 内線ガイダンスを録音して有効にします。

- [ユーザの基本設定 (User Basics)] ページで、[検索範囲 (Search Scope)] にリモート ユーザのパーティションを含む検索範囲を選択します。
- [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ウンス (Before Playing Each Message, Play)]、[送信者情報 (Sender's information)] チェックボックスをオンにします。
- オプションでクロスサーバ Live Reply 機能を有効化しテストする予定の場合は、[サービス クラスの編集 (Edit Class of Service)] > [メッセージ オプション (Message Options)] ページの [ユーザはコールを発信することによって他のユーザからのメッセージに回答できる (Users Can Reply to Messages from Other Users by Calling Them)] チェックボックスがオンになっているサービスクラスにアカウントが属していることを確認します。(デフォルトでは、このチェックボックスはオフになっています)。

次のようなテストを実行して、サイトが適切に機能してい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メッセージ交換を検証するには」 (P.2-15)
- 「自動応答機能から他の Cisco Unity Connection ロケーションのユーザへの着信転送を検証するには」 (P.2-15)
- 「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検証するには」 (P.2-16)
- 「ネットワークで接続されたユーザ間の識別ユーザ メッセージングを検証するには (識別ユーザメッセージングが有効になっている場合)」 (P.2-16)
- 「異なる Cisco Unity Connection ロケーションのユーザ間の Live Reply を検証するには」 (P.2-16)

異なる Cisco Unity Connection ロケーションのユーザ間のメッセージ交換を検証するには

- 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** 指示に従って、他の Connection ロケーションに関連付けられたユーザ宛にメッセージを録音して送信します。
- ステップ 3** 受信者ユーザとして適切な Connection のロケーションにログインし、メッセージが受信されたことを確認します。
- ステップ 4** 反対の方向で **ステップ 1** から **ステップ 3** を繰り返します。

自動応答機能から他の Cisco Unity Connection ロケーションのユーザへの着信転送を検証するには

- ステップ 1** ユーザの電話以外の電話から、外部発信者を処理するように設定された Connection ロケーションにコールし、他の Connection ロケーションに関連付けられたユーザの内線番号を入力します。
- ステップ 2** 正しいユーザの電話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検証するには

-
- ステップ 1** ユーザの電話以外の電話から、外部発信者を処理するように設定された Connection ロケーションにコールし、ディレクトリ ハンドラに転送させます。
- ステップ 2** 電話ディレクトリ内で他の Connection ロケーションに関連付けられたユーザを見つけられること、およびディレクトリ ハンドラがコールを正しいユーザの電話に転送することを確認します。
-

ネットワークで接続されたユーザ間の識別ユーザ メッセージングを検証するには (識別ユーザ メッセージングが有効になっている場合)

-
- ステップ 1** 次のサブ手順を実行して、メッセージを残すユーザへの内部ガイダンスが Connection で再生されることを確認します。
- ユーザの電話から、他の Connection ロケーションに関連付けられたユーザにコールし、Connection へのコール転送を許可します。
 - 内部グリーティングが再生されることを確認します。
 - テストメッセージを残します。
- ステップ 2** 次のサブ手順を実行して、受信者がメッセージを聞く際にユーザが識別されることを確認します。
- 受信者ユーザとして適切な Connection のロケーションにログインし、**ステップ 1** で録音したテストメッセージを聞きます。
 - 録音した送信側ユーザの音声名を再生して、ユーザのカンバセーションでメッセージの送信者がアナウンスされることを確認します。
 - メッセージを聞いたら、ユーザのカンバセーションでメッセージへの返信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 を検証するには

-
- ステップ 1** ユーザの電話から、他の Connection ロケーションに関連付けられたユーザにコールし、ボイスメールへのコール転送を許可します。
- ステップ 2** メッセージを残します。
- ステップ 3** 受信者ユーザとして適切な Connection のロケーションにログインし、**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ら、「Call sender」と言うか、またはユーザ カンバセーションのタイプに該当するキー入力を使用して、ユーザの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に該当するキー入力を確認するには、『*User Guide for the Cisco Unity Connection Phone Interface*』の「[Cisco Unity Connection Phone Menus and Voice Commands](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/user/guide/phone/b_8xcucugphone.html)」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/8x/user/guide/phone/b_8xcucugphone.html から入手可能です)。
- ステップ 5** Live Reply のコールが、メッセージを残したユーザの電話に正しく転送されることを確認します。
-

サイト全体にわたる [すべてのボイスメール ユーザ (All Voicemail Users)] 同報リストの作成

サイト内の全サーバ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. サイト内の各ロケーションで、[すべてのボイスメール ユーザ (All Voicemail Users)] リストの名前を一意的なものに変更します (たとえば「<ロケーション名>のすべてのボイスメール ユーザ (All Voicemail Users on <Location Name>)」など)。詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsagx.html から入手可能) の「**Managing System Distribution Lists in Cisco Unity Connection 8.x**」の章にある「**Modifying System Distribution Lists in Cisco Unity Connection 8.x**」の項を参照してください。
2. 1 つのロケーションに新しい全ボイスメール ユーザのシステム同報リストを作成し、マスター リストとして使用します。
3. すべてのロケーションからのリストを、マスター リストのメンバーとして追加します。
4. マスター リスト以外のすべてのリストを、ユーザが使用するサーチ スペースに属していないパーティションに入れ、ユーザがマスター以外のリストを参照できないようにします。たとえば、各ロケーションで「<ロケーション名>の非表示 DL (Hidden DLs on <Location 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入れます。(デフォルトでは、新しいパーティションはどのサーチ スペースにも属していません)。



ヒント

ユーザがマスター リストに対して送信されたメッセージに返信する際に「全員に返信 (Reply All)」を使用して、大量のボイス メッセージ トラフィックが生成されることを防止するため、サーチ スペースを使用してマスター リストへのアクセスを一部のユーザだけに制限することを強くお勧めします。これらのユーザは、基本的に他のユーザが使用するサーチ スペースと同一のサーチ スペースに、マスター リストを含むパーティションが追加されたものを使用できます。

未使用の Cisco Unity Connection VPIM ロケーションと連絡先のクリーンアップ

VPIM ネットワーキングの Cisco Unity Connection サーバをサイトのメンバーに移行した後、そのサーバとメッセージの交換を行うには、以前 VPIM ネットワーキングを使用していたサイト内の他のサーバ上にあるそのサーバの VPIM ロケーションを削除する必要があります。同様に、サイト内で他の Connection ロケーションを表すサーバ上の VPIM ロケーションも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しなければなりません。

Connection ユーザを表す VPIM 連絡先を削除すると、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。各サーバの同報リストのメンバーシップを再確認し、必要に応じてリモート ユーザを含めて更新することをお勧めします。また、移行する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ーシップは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 ロケーションとそれに関連付けられた VPIM 連絡先を削除する方法については、「[Cisco Unity Connection 8.x での VPIM ロケーションの削除](#)」(P.4-16) を参照してください。

ホーム ロケーションへのユーザのマッピング

サーバまたはクラスタはそれぞれが、異なるユーザのグループを処理しています。大規模な組織では、同じ物理的ロケーションで複数のサーバまたはクラスタが使用されていることがあります。この場合は、それぞれのサーバ上でどのユーザ アカウントを作成するか（各ユーザの「ホーム」サーバまたはロケーション）を決定し、マッピングの記録を保持する必要があります。この記録は、次の理由で必要です。

- ユーザの電話では、ユーザがホームとしているシステムにコールが転送される必要があります。
- ユーザの電話に、ボイスメールにアクセスするための番号をダイヤルする [メッセージ (Messages)] ボタンまたはスピードダイヤル ボタンがある場合は、そのボタンを、ユーザがホームとしているシステムをコールするように設定する必要があります。
- クロスサーバ ログインを設定しない場合、ユーザは自分が関連付けられているサーバまたはクラスタのパイロット番号をダイヤルして、メッセージを確認する必要があります。この場合は、ホームサーバを呼び出す際にダイヤルする正しい番号をユーザに伝えなければなりません。

マッピングの記録を作成するには、各 Connection ロケーションで [ユーザ (Users)] レポートを実行します。このレポートに含まれる情報には、ユーザ名やプライマリ ロケーションなどがあります。詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsagx.html から入手可能) の「Reports in Cisco Unity Connection 8.x」の章を参照してください。

2 つの Cisco Unity Connection 8.x サイトのリンク

Cisco Unity Connection 8.x は、サイト間リンクによる最大 2 つのサイトのリンクをサポートしています。サイトをリンクするには、それぞれのサイトの全サーバで Connection バージョン 8.0 以降が実行されている必要があります。

1 つのサイト内では最大 10 の Connection サーバまたはクラスタ（あるいはその両方）をリンク可能で、2 つのサイト同士をリンクできます。（サイト間リンクは 1 つのサイトにつき 1 つだけサポートされています）。いずれかのサイトが複数のサーバまたはクラスタで構成される場合は、リンクを作成する前にサイトを設定します。手順については、「Cisco Unity Connection 8.x サイトの設定」(P.2-1) を参照してください。

次の項を参照してください。

- 「前提条件」(P.2-18)
- 「Cisco Unity Connection サイトをリンクする際のタスク リスト」(P.2-19)
- 「Cisco Unity Connection サイトをリンクする手順」(P.2-19)

前提条件

- いずれかまたは両方のサイトが、複数のサーバまたはクラスタで構成される場合は、「Cisco Unity Connection 8.x サイトの設定」(P.2-1) の説明に従ってサイトを設定します。
- 各サーバで Connection バージョン 8.x が実行されていることを確認します。
- ディレクトリのサイズを、『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』に記載されている制限値に照らして確認します。

- サイト間のゲートウェイとして機能する 2 つのロケーション（各サイトに 1 つずつ）は、TCP/IP ポート 25（SMTP）を介して互いへの直接ルーティングを実行できるか、または SMTP スマートホストを経由して SMTP メッセージをルーティングできる必要があります。また、両方のゲートウェイが、ポート 80 の HTTP 経由かポート 443 の HTTPS 経由で、互いへのルーティングを実行できる必要があります。
- Cisco Unity Connection Administration へのアクセスに使用するアカウントを特定します。このアカウントには、[サーバの管理 (Manage Servers)] 権限がなければなりません。（システム管理者と技術者の役割にはそれぞれこの権限があります）。

Cisco Unity Connection サイトをリンクする際のタスク リスト

2 つの Cisco Unity Connection サイト同士でサイト間のリンクを設定する際は（サイト間リンクという）、このタスク リストを使用します。相互参照によって、詳細な手順が表示されます。

Connection クラスタがある場合、このタスクはパブリッシャ サーバだけで行ってください。

1. 各サイト内のどのロケーションをサイト ゲートウェイとするか、およびゲートウェイ間でどのようにメッセージをルーティングするかを決定します。「[サイト ゲートウェイ ロケーションとゲートウェイ間の SMTP ルーティングの決定](#)」(P.2-20) を参照してください。
2. 各サイト内の各サーバの表示名を確認し、それが両方のサイトの全ロケーション中で一意でない場合や、より説明的な名前を選択したい場合は変更します。また、各サーバの SMTP ドメインも確認し、一意でない場合は変更します。手順については、「[各 Cisco Unity Connection サーバが一意の表示名と SMTP ドメインを持っていることの確認](#)」(P.2-5) を参照してください。
3. リンクを作成します。「[サイト間リンクの作成](#)」(P.2-20) を参照してください。
4. サイト間のレプリケーションが完了したことを確認します。「[Cisco Unity Connection サイト間の同期ステータスの確認とタスク スケジュールの設定](#)」(P.2-23) を参照してください。
5. サイト間のサーチ スペースを設定します。「[Cisco Unity Connection サイト間のサーチ スペースの設定](#)」(P.2-25) を参照してください。
6. オプションとして、ゲートウェイ間の一方向または両方向でシステム同報リストの同期を選択した場合は、レプリケーションを許可または禁止するように、個々の同報リストを設定します。「[同期する個々のシステム同報リストの設定](#)」(P.2-25) を参照してください。
7. オプションで、組織全体にわたる [すべてのユーザ (All Users)] 同報リストを設定します。「[組織全体にわたる \[すべてのボイスメール ユーザ \(All Voicemail Users\)\] 同報リストの作成](#)」(P.2-26) を参照してください。
8. オプションで、ロケーション間のクロスサーバ機能を設定します。「[Cisco Unity Connection 8.x でのクロスサーバ ログイン、転送、および Live Reply](#)」の章を参照してください。
9. 各サイトについて、リモート サイト内のいずれかのサーバが、以前ローカル サイト内の他のサーバの VPIM ロケーションとして設定されていた場合は、未使用の VPIM ロケーションをクリーンアップします。「[未使用の Cisco Unity Connection VPIM ロケーションと連絡先のクリーンアップ](#)」(P.2-17) を参照してください。

Cisco Unity Connection サイトをリンクする手順

次の項を参照してください。

- 「[サイト ゲートウェイ ロケーションとゲートウェイ間の SMTP ルーティングの決定](#)」(P.2-20)
- 「[サイト間リンクの作成](#)」(P.2-20)

- 「Cisco Unity Connection サイト間の同期ステータスの確認とタスク スケジュールの設定」 (P.2-23)
- 「Cisco Unity Connection サイト間のサーチ スペースの設定」 (P.2-25)
- 「同期する個々のシステム同報リストの設定」 (P.2-25)
- 「組織全体にわたる [すべてのボイスメール ユーザ (All Voicemail Users)] 同報リストの作成」 (P.2-26)

サイト ゲートウェイ ロケーションとゲートウェイ間の SMTP ルーティングの決定

サイト間リンクを作成するには、サイトそれぞれで相互のゲートウェイとして機能する単一のロケーションを選択します。すべてのサイト間通信（ディレクトリ同期とメッセージ交換の両方による）は 2 つのゲートウェイ間を通り、その際に接続要件と帯域幅利用がその 2 つのロケーション間のリンクに限定されます。2 つのサイト間のディレクトリ同期とメッセージ交換を可能にするには、選択する各ゲートウェイで、互いの次の接続が可能になっていなければなりません。

- ディレクトリ同期には HTTPS（接続を暗号化する場合）または HTTP 接続。
- メッセージ交換には SMTP 接続。

ゲートウェイ ロケーションを選択したら、その間でどのように SMTP メッセージをルーティングするかを決定します。各方向で、メッセージを直接ルーティングするか、または SMTP スマート ホストを使用することができます。SMTP スマート ホストは次のような場合に使用します。

- 各ゲートウェイが、SMTP 転送をブロックするファイアウォールで隔てられている場合。
- ゲートウェイのいずれかまたは両方が Cisco Unity Connection クラスタである場合。

ゲートウェイがクラスタである場合は、パブリッシャ サーバがダウンした場合に、メッセージトラフィックがクラスタのサブスクリバ サーバに到達するようにするには、反対側のゲートウェイがスマート ホストを介してクラスタにルーティングするように設定し、さらにクラスタの SMTP ドメインをパブリッシャ サーバとサブスクリバ サーバ両方の IP アドレスに解決するようスマート ホストを設定する必要があります。この場合は、両方向のトラフィックをスマート ホスト経由でルーティングすることをお勧めします。

サイト間リンクの作成

この項では、2 つの手順を紹介します。

- Cisco Unity Connection サイトのゲートウェイが SMTP メッセージを互いに直接ルーティングする場合は、「2 つの Cisco Unity Connection サイト ゲートウェイを自動でリンクするには」 (P.2-21) の手順を実行します。



(注) 2 つのゲートウェイを自動的にリンクすると、選択した設定内容が両方のゲートウェイに設定されます。リンクを作成した後は、両方のゲートウェイで大部分の設定を変更できます。または、手動手順を使用してそれぞれのゲートウェイの設定を個別に行うこともできます。

- Connection サイトのゲートウェイが、SMTP メッセージのルーティングのためにスマート ホストを必要とする場合は（たとえばファイアウォールで隔てられている場合や、一方または両方のゲートウェイがクラスタである場合など）、「2 つの Cisco Unity Connection サイト ゲートウェイを手動でリンクするには」 (P.2-22) の手順を実行します。

2 つの Cisco Unity Connection サイト ゲートウェイを自動でリンクするには

- ステップ 1** (いずれかのサーバの) Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク (Networking)]、[リンク (Links)] を展開し、[サイト間リンク (Intersite Links)] を選択します。
- ステップ 2** [サイト間リンクの検索 (Search Intersite Links)] ページで [追加 (Add)] を選択します。
- ステップ 3** [サイト間リンクの新規作成 (New Intersite Link)] ページで、[サーバ間の自動設定交換を使用して Cisco Unity Connection サイトにリンクする (Link to Site by Using Automatic Configuration Exchange Between Servers)] を選択します。
- ステップ 4** SMTP ルーティングの警告メッセージ ウィンドウで、[OK] を選択します。
- ステップ 5** [ホスト名 (Hostname)] フィールドに、リンクするリモート Connection サイト ゲートウェイの 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 6** [ユーザ名 (Username)] フィールドに、[ホスト名 (Hostname)] 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。[サーバの管理 (Manage Servers)] 権限を持つ役割には、管理者アカウントを割り当てる必要があります。(システム管理者と技術者の役割にはこの権限がありません)。
- ステップ 7** [パスワード (Password)] フィールドに、[ユーザ名 (Username)] 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 8** 転送プロトコルの設定で、SSL を有効化してサイト間のディレクトリ同期トラフィックを暗号化するかどうかを決定します。
- ステップ 9** 同期設定では、[ディレクトリ データを同期するときに同報リストを含める (Include Distribution Lists When Synchronizing Directory Data)] チェックボックスをオンにして、リモート システム同報リストの情報をローカル サイトにプルし、ユーザがメッセージの宛先を自分に指定できるようにします。(レプリケートされるのは、宛先指定に使用されたリスト名などの情報だけです)。



(注) システム同報リストの同期を有効にすると、リンクの作成後は、サイト間リンクを削除して再作成しない限り、これを無効にすることはできません。



(注) ローカル システム同報リストをリモート サイトでの同期に使用するには、これらのリストに同期を許可するマークが付いている必要があります。デフォルトでは、Connection システム同報リストには同期を許可するマークが付いていますが、この設定は変更されている可能性があります。リストの同期を有効にするタイミングと方法は、タスク リストによって警告されます。

- ステップ 10** リモート サイトで同期するときに、録音名をこのサイトから他のコーディングに変換するには、[発信録音名を変換 (Convert Outgoing Recorded Names to)] チェックボックスをオンにして、使用するコーデックを選択します。



(注) このステップでコーデックを選択した場合は、両方のゲートウェイに同じコーデックが設定されます。これは 2 つのゲートウェイの少なくとも一方で、録音名が録音形式とは異なる形式で送信されることを意味します。これが望ましくない場合、現時点では設定を変更しないでください。設定は後で、いずれかのゲートウェイの [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページから変更できます。

- ステップ 11** デフォルトでは、リモート サイトからデータと録音名のディレクトリを同期するためにそれぞれ独自のスケジュールで実行される 2 つのタスクは、サイト間リンクを作成した直後に有効になります。適切な同期タスクを手動で編集して有効にするまで、いずれかのタイプのディレクトリ同期を無効にするには、[参加後にディレクトリ データを同期するタスクを有効にする (Enable Task to Synchronize

2 つの Cisco Unity Connection 8.x サイトのリンク

Directory Data After the Join)] チェックボックスまたは [参加後に録音名を同期するタスクを有効にする (Enable Task to Synchronize Recorded Names After the Join)] チェックボックスをオフにします。

- ステップ 12** [リンク (Link)] を選択します。
- ステップ 13** 指示に従って、[OK] を選択して確認します。

2 つの Cisco Unity Connection サイト ゲートウェイを手動でリンクするには

- ステップ 1** (いずれかのサイト ゲートウェイの) Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク (Networking)]、[リンク (Links)] を展開し、[サイト間リンク (Intersite Links)] を選択します。以降の手順では、このサーバを 1 番目のサイト ゲートウェイ、他方のゲートウェイを 2 番目のサイト ゲートウェイと呼びます。
- ステップ 2** [サイト間リンクの検索 (Search Intersite Links)] ページで [追加 (Add)] を選択します。
- ステップ 3** [サイト間リンクの新規作成 (New Intersite Link)] ページで、[設定ファイルを手動交換して Cisco Unity サイトまたは Cisco Unity Connection にリンクする (Link to Cisco Unity Site or Cisco Unity Connection Site by Manually Exchanging Configuration Files)] を選択します。
- ステップ 4** [ダウンロード (Download)] を選択して、1 番目のサイト ゲートウェイの設定ファイルをハード ドライブ上か、またはこのファイルを 2 番目のサイト ゲートウェイにコピーするために使用できるメディア上に保存します。
- ステップ 5** 2 番目のサイト ゲートウェイの Connection の管理 を参照します。
- ステップ 6** 2 番目のサイト ゲートウェイの Connection の管理 で、[ネットワーク (Networking)]、[リンク (Links)] を展開し、[サイト間リンク (Intersite Links)] を選択します。
- ステップ 7** [サイト間リンクの検索 (Search Intersite Links)] ページで [追加 (Add)] を選択します。
- ステップ 8** [サイト間リンクの新規作成 (New Intersite Link)] ページで、[設定ファイルを手動交換して Cisco Unity サイトまたは Cisco Unity Connection にリンクする (Link to Cisco Unity Site or Cisco Unity Connection Site by Manually Exchanging Configuration Files)] を選択します。
- ステップ 9** [ダウンロード (Download)] を選択して、2 番目のサイト ゲートウェイの設定ファイルをハード ドライブ上か、またはこのファイルを 2 番目のサイト ゲートウェイにコピーするために使用できるメディア上に保存します。
- ステップ 10** [リモート サイト設定ファイル (Remote Site Configuration File)] フィールドで、[参照 (Browse)] を選択して、**ステップ 4** で 1 番目のサイト ゲートウェイからダウンロードした設定ファイルのコピーを選択します。
- ステップ 11** 転送プロトコルの設定で、ローカルのリーダー サービスがリモート ゲートウェイと同期を行う (ローカル リーダーが要求し、リモート フィーダが応答する) ときに、SSL を有効化してサイト ゲートウェイ間で渡されるデータを暗号化するかどうかを決定します。
- ステップ 12** 同期設定では、[ディレクトリ データを同期するときに同報リストを含める (Include Distribution Lists When Synchronizing Directory Data)] チェックボックスをオンにして、リモート システム同報リストの情報をローカル サイトにプルし、ユーザがメッセージの宛先を自分に指定できるようにします。(レプリケートされるのは、宛先指定に使用されたリスト名などの情報だけです)。



(注) システム同報リストの同期を有効にすると、リンクの作成後は、サイト間リンクを削除して再作成しない限り、これを無効にすることはできません。



(注) ローカル システム同報リストをリモート サイトでの同期に使用するには、これらのリストに同期を許可するマークが付いている必要があります。デフォルトでは、**Connection** システム同報リストには同期を許可するマークが付いていますが、この設定は変更されている可能性があります。リストの同期を有効にするタイミングと方法は、タスク リストによって警告されます。

- ステップ 13** リモート サイトで同期するときに、録音名をこのサイトから他のコーディングに変換するには、[発信録音名を変換 (Convert Outgoing Recorded Names to)] チェックボックスをオンにして、使用するコーデックを選択します。
- ステップ 14** デフォルトでは、リモート サイトからデータと録音名のディレクトリを同期するためにそれぞれ独自のスケジュールで実行される 2 つのタスクは、サイト間リンクを作成した直後に有効になります。適切な同期タスクを手動で編集して有効にするまで、いずれかのタイプのディレクトリ同期を無効にするには、[参加後にディレクトリ データを同期するタスクを有効にする (Enable Task to Synchronize Directory Data After the Join)] チェックボックスまたは [参加後に録音名を同期するタスクを有効にする (Enable Task to Synchronize Recorded Names After the Join)] チェックボックスをオフにします。
- ステップ 15** サイト間ルーティング用に、適切なオプションを選択します。
- [サーバ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 Site Through)]: リモート サイト ゲートウェイの SMTP ドメインのアドレスに送信されたメッセージを適切にルーティングできるスマート ホストの具体的な IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します。
 - [SMTP スマート ホスト経由でこのリモート サイトにルーティングする (定義されている場合) (Route to this Remote Site Through SMTP Smart Host (If One Is Defined))]: [システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] > [スマート ホスト (Smart Host)] ページで定義されたホストに送信メッセージをルーティングします。このオプションを選択する場合は、スマート ホストが定義済みであり、リモート サイト ゲートウェイの SMTP ドメインのアドレスに送信されたメッセージを適切にルーティングする必要があります。スマート ホストが定義されていない場合、Non-Delivery Receipt (NDR; 不達確認) がメッセージの送信者に送信されます。
 - [リモート サイト ゲートウェイ経由でこのリモート サイトにルーティングする (Route to this Remote Site Through the Remote Site Gateway)]: 送信メッセージをリモート サイト ゲートウェイの SMTP サーバに直接ルーティングします。リモート ゲートウェイがクラスタの場合や、ゲートウェイがファイアウォールで隔てられている場合は、このオプションを使用しないでください。
- ステップ 16** [リンク (Link)] を選択します。
- ステップ 17** 1 番目のサイト ゲートウェイの **Connection** の管理 の、[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)] を選択し、**ステップ 9** 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 コピーを選択します。
- ステップ 18** 1 番目のサイト ゲートウェイで**ステップ 11** ~**ステップ 15** を繰り返します。
- ステップ 19** [リンク (Link)] を選択します。

Cisco Unity Connection サイト間の同期ステータスの確認とタスク スケジュールの設定

サイト ゲートウェイ間での初回の同期が始まると、データが各ゲートウェイに、さらにそこからサイト内の全ロケーションに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よって数分間から数時間かかることがあります。

2 つの Cisco Unity Connection 8.x サイトのリンク

各サイト ゲートウェイでは、リーダーがディレクトリ データを確認するためリモート フィーダをポーリングするスケジュールと、録音名を確認するためポーリングするスケジュールを管理する、2 つのタスクがあります。デフォルトでは、これらのタスクは 15 分おきに実行されます。サイトをリンクする際に、[参加後にディレクトリ データを同期するタスクを有効にする (Enable Task to Synchronize Directory Data After the Join)] チェックボックスまたは [参加後に録音名を同期するタスクを有効にする (Enable Task to Synchronize Recorded Names After the Join)] チェックボックスをオフにした場合は、スケジュールを設定してタスクを有効化しないと同期を開始できません。

同期が正常に進行中か、または完了済みかどうかは、Cisco Unity Connection Administration の [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページおよび [タスク スケジュール (Task Schedule)] ページを使用して確認できます。サイト間の同期ステータスを確認し、2 つの同期タスクのスケジュールを設定するには、次の手順に従います。

Cisco Unity Connection サイト間の同期ステータスを確認してタスク スケジュールを設定するには

-
- ステップ 1** サイト ゲートウェイの Cisco Unity Connection Administration で、[ネットワーク (Networking)] > [リンク (Links)] を展開し、[サイト間リンク (Intersite Links)] を選択します。
- ステップ 2** [サイト間リンクの検索 (Search Intersite Links)] ページで、サイト間リンクの表示名を選択します。
- ステップ 3** [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページで、次の各フィールドの値を確認します。
- [前回の同期時刻 (Time of Last Synchronization)] : ローカルのリーダー サービスが前回、リモート サイト ゲートウェイのフィーダ サービスにポーリングしてリモート サイトのディレクトリ 変更の確認を試みた時刻 (応答があったかどうかによらず) のタイムスタンプを示します。
 - [前回のエラーの時刻 (Time of Last Error)] : ローカルのリーダー サービスで前回、リモート サイト ゲートウェイのフィーダ サービスにポーリングを試みた際にエラーが発生した時刻のタイムスタンプを示します。このフィールドの値が 0 の場合、または [前回の同期時刻 (Time of Last Synchronization)] の値が [前回のエラーの時刻 (Time of Last Error)] の値よりも遅い場合、レプリケーションは問題なく進行している可能性が高くなります。
 - [オブジェクト数 (Object Count)] : ローカル サイト ゲートウェイがリモート サイトから同期したオブジェクト (ユーザ、該当する場合はシステム同報リスト、パーティション、サーチ スペース、および Connection ロケーション) の数を示します。
- ステップ 4** リモート サイト ディレクトリ同期タスクを表示し、必要に応じて有効にするかまたはスケジュールを変更します。
- a. [サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページの右上隅にある [関連リンク (Related Links)] ボックスで、[リモート サイト ディレクトリ同期タスク (Remote Site Directory Synchronization Task)] を選択して、[移動 (Go)] を選択します。
 - b. タスクがまだ有効になっていない場合は [タスク スケジュール (Task Schedule)] ページで有効にし、タスクが適切な間隔または時間に実行されるようにスケジュールを変更します。
 - c. [保存 (Save)] を選択します。
 - d. タスクの実行履歴を表示するには、[編集 (Edit)] > [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics)] を選択します。このページで、そのタスクが開始済みか、進行中か、または完了済みかを判断できます。タスクが完了している場合、開始時間または完了時間のいずれかを選択して詳細なタスク結果を表示できます。
- ステップ 5** [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics)] ページで、[タスクの定義 (Task Definition)] > [タスクの定義 (Task Definitions)] を選択して、すべてのタスクのリストに移動します。

- ステップ 6** 音声名をリモート ネットワークと同期タスクを表示し、必要に応じて有効にするかまたはスケジュールを変更します。
- [タスクの定義 (Task Definitions)] ページで、[音声名をリモート ネットワークと同期 (Synchronize Voice Names With Remote Network)] を選択します。
 - [編集 (Edit)] > [タスク スケジュール (Task Schedules)] を選択します。
 - タスクがまだ有効になっていない場合は [タスク スケジュール (Task Schedule)] ページで有効にし、タスクが適切な間隔または時間に実行されるようにスケジュールを変更します。
 - [保存 (Save)] を選択します。
 - タスクの実行履歴を表示するには、[編集 (Edit)] > [タスク定義の基本設定 (Task Definition Basics)] を選択します。このページで、そのタスクが開始済みか、進行中か、または完了済みかを判断できます。タスクが完了している場合、開始時間または完了時間のいずれかを選択して詳細なタスク結果を表示できます。

Cisco Unity Connection サイト間のサーチ スペースの設定

最初にサイト間のリンクを設定した場合は、あるロケーションをホームとするユーザは他のサイト内のロケーションのユーザにメッセージを送信できません。これは各ユーザが別個のパーティションに存在しており、他のサイト内にある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 スペースを使用しているからです。サイト間の最初のレプリケーションが完了したら、リモート サイトをホームとするパーティションを含めるようにサーチ スペースを再設定し、リモート サイトの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、ルーティング規則、コールハンドラ、ディレクトリハンドラ、および VPIM ロケーションの検索範囲を変更できます。(パーティションとサーチスペースはどちらもロケーション間でレプリケートされますが、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その他のオブジェクトを割り当てることはできません)。

いずれのサーバでもデフォルトのパーティションおよびサーチ スペースに変更を加えていない場合は、少なくとも、各ロケーションで各リモート サイトロケーションのデフォルトのパーティションを、ローカルユーザが使用しているサーチ スペースに追加することができます。たとえば、サイト 1 に ServerA、ServerB、および ServerC があり、サイト 2 に ServerD がある会社の場合、システム デフォルトに変更を加えていなければ、ServerA、ServerB、および ServerC の Cisco Unity Connection Administration で、デフォルトのサーチ スペースである「ServerA サーチ スペース」、「ServerB サーチ スペース」、および「ServerC サーチ スペース」のメンバーとして、「ServerD パーティション」というデフォルトのパーティションを追加します。さらに、ServerD の Connection の管理で、「ServerA パーティション」、「ServerB パーティション」、および「ServerC パーティション」を「ServerD サーチ スペース」に、という具合に追加していきます。

サーチ スペースへのパーティションの追加の詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x)

(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsagx.html から入手可能) の「Managing Partitions and Search Spaces in Cisco Unity Connection 8.x」の章にある「Managing Search Spaces in Cisco Unity Connection 8.x」の項を参照してください。

同期する個々のシステム同報リストの設定

「2 つの Cisco Unity Connection サイト ゲートウェイを自動でリンクするには」(P.2-21) の手順のステップ 9 または「2 つの Cisco Unity Connection サイト ゲートウェイを手動でリンクするには」(P.2-22) の手順のステップ 12 で、[ディレクトリ データを同期するときに同報リストを含める (Include Distribution Lists When Synchronizing Directory Data)] チェックボックスをオンにした場合は、リモート サイトで作成されたシステム同報リストに関する情報をローカル サイトにプルできます。

ただし、個々のリストに関する情報が別のサイトに提供されるようにするには、リストの [同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページで、[サイト間リンク経由のリモートサイトのレプリケート (Replicate to Remote Sites Over Intersite Links)] チェックボックスがオンになっている必要があります。デフォルトでは、[サイト間リンク経由のリモートサイトのレプリケート (Replicate to Remote Sites Over Intersite Links)] はオンになっているので、個々の Connection システム同報リストにはデフォルトで同期のマークが付いています。ただしシステム同報リストのメンバーとして連絡先を許可するには、[サイト間リンク経由のリモートサイトのレプリケート (Replicate to Remote Sites Over Intersite Links)] をオフにする必要があります。そのため、メンバーとして連絡先を許可するように設定されたリストがある場合、これらはリモートサイトへのレプリケーションに使用されません。

個々のリストの同期を無効にするには、[サイト間リンク経由のリモートサイトのレプリケート (Replicate to Remote Sites Over Intersite Links)] をオフにします。個々のリストの同期を有効にするには、メンバーとして追加された連絡先をすべて削除し、[サイト間リンク経由のリモートサイトのレプリケート (Replicate to Remote Sites Over Intersite Links)] チェックボックスをオンにします。複数リストの同期を同時に有効または無効にするには、一括編集または一括管理ツールのいずれかを使用できます。

組織全体にわたる [すべてのボイスメール ユーザ (All Voicemail Users)] 同報リストの作成

両サイト内の全サーバ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. 各サイト内の各ロケーションで、(まだ行っていない場合は) [すべてのボイスメール ユーザ (All Voicemail Users)] リストの名前を一意の名前に変更します (たとえば「<サーバ名> のすべてのボイスメール ユーザ (All Voicemail Users on <Server Name>)」など)。詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 8.x) (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/administration/guide/8xcucsagx.html から入手可能) の「[Managing System Distribution Lists in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の章にある「[Modifying System Distribution Lists in Cisco Unity Connection 8.x](#)」の項を参照してください。
2. マスター リストをホストするロケーションを組織内で 1 つ選択します。1 つのロケーションに新しい全ボイスメール ユーザのシステム同報リストを作成し、マスター リストとして使用します。
3. 両サイトのすべてのロケーションからのリストを、マスター リストのメンバーとして追加します。



(注) リモート サイトからリストを追加するには、マスター リストがホームとしているサイトのゲートウェイで、[サイト間リンクの編集 (Edit Intersite Link)] ページの [ディレクトリ データを同期するときに同報リストを含める (Include Distribution Lists When Synchronizing Directory Data)] チェックボックスをオンにし、さらにリモートサイトの各ロケーションからのリストは、[同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページの [サイト間リンク経由のリモートサイトのレプリケート (Replicate to Remote Sites Over Intersite Links)] チェックボックスをオンにしておく必要があります。

4. マスター リスト以外のすべてのリストを、ユーザが使用するサーチ スペースに属していないパーティションに入れ、ユーザがマスター以外のリストを参照できないようにします。たとえば、各ロケーションで「<サーバ名> の非表示 DL (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入れます。(デフォルトでは、新しいパーティションはどのサーチ スペースにも属していません)。

ネットワークで接続された Cisco Unity Connection 8.x サーバの注意すべき動作

次の項を参照してください。

- 「サイト間ネットワーキング：ハンドラの検索範囲がリモート システム同報リストに設定されると結果が見つからなくなる」 (P.2-27)
- 「サイト間ネットワーク：複数の同報リストに送信されたメッセージの複数のコピーをユーザが受信する可能性がある」 (P.2-27)
- 「ネットワークによるブロードキャスト メッセージはサポートされない」 (P.2-27)
- 「ネットワークによるディスパッチ メッセージはサポートされない」 (P.2-27)
- 「手動の再同期ではディレクトリと音声名の同期タスクが両方実行される」 (P.2-28)
- 「Cisco Unity Connection クラスタのレプリケーション」 (P.2-28)
- 「リモート ユーザをプライベート同報リストのメンバーとして追加できる」 (P.2-28)

サイト間ネットワーキング：ハンドラの検索範囲がリモート システム同報リストに設定されると結果が見つからなくなる

ディレクトリ ハンドラの検索範囲をシステム同報リストに設定し、リモート サイトをホームとするリストを選択すると、発信者がそのハンドラに到達して検索を試行しても、結果が返されません。これは、リストのメンバーシップがサイト間リンクを介してレプリケートされないために発生します。(この動作は、音声対応ディレクトリ ハンドラには適用されません。このハンドラには、検索範囲としてシステム同報リストを使用するオプションがないためです)。

サイト間ネットワーク：複数の同報リストに送信されたメッセージの複数のコピーをユーザが受信する可能性がある

メッセージを複数の同報リストに送信した場合、一部の状況では、メッセージがサイト間リンクを通過すると、複数のリストのメンバーになっているユーザが複数のメッセージを受信する場合があります。

ネットワークによるブロードキャスト メッセージはサポートされない

サイト内またはサイト間で、ブロードキャスト メッセージを複数のロケーションに送信することはできません。

ネットワークによるディスパッチ メッセージはサポートされない

ロケーション間でのディスパッチ メッセージはサポートされていません。サイト内の他のロケーションの受信者に宛てられたディスパッチ メッセージは、通常メッセージとしてリモート ユーザに送信されます。リモート サイトの受信者に宛てられたディスパッチ メッセージは配信されません。ディスパッチ メッセージは、メッセージの受信者がネットワークで接続された他のロケーションのユーザを含まないシステム同報リストである場合にだけ、設定することをお勧めします。

手動の再同期ではディレクトリと音声名の同期タスクが両方実行される

[サイト間リンクの検索 (Search Intersite Links)] ページの [すべて再同期 (Resync All)] ボタンをクリックすると、ディレクトリとリモート ネットワークの同期タスクが開始されます。そのタスクが完了すると、音声名をリモート ネットワークと同期タスクが自動的に開始されます。これらのタスクは通常、別個のスケジュールで個別に実行されます。

Cisco Unity Connection クラスタのレプリケーション

Cisco Unity Connection クラスタをサイトに追加するか、2 つのサイトをリンクすると、そのペアのパブリッシャ サーバ上だけにサイト内またはサイト間のリンクが作成されます。クラスタのサブスクライバサーバ上で行うディレクトリ更新は、クラスタのパブリッシャ サーバからだけレプリケートされます。サイト内のすべてのロケーション（および該当する場合はすべてのサイト間ゲートウェイ）が正しく設定されていれば、サブスクライバサーバが [プライマリ (Primary)] ステータスになったときやパブリッシャ サーバがシャットダウンされたときも、ボイス メッセージはクラスタとの間で送受信され続けます。ただし、パブリッシャ サーバ上のディレクトリを最新の状態に保つには、パブリッシャ サーバを長時間シャットダウンしたままにしないでください。

リモート ユーザをプライベート同報リストのメンバーとして追加できる

プライベート リストを作成するときは、他のロケーションからメンバーを追加できます（そのメンバーの検索範囲によって許可される場合）。この場合、メッセージの宛先指定やコール発信の際に到達可能な同じユーザのセットを、プライベート リストのメンバーとしても追加できます。プライベート 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 リストをメッセージの宛先として指定すると、ユーザのホーム ロケーションで同報リストが拡張され、リスト上の個々の受信者がメッセージの宛先に指定されます。

次のメンバーが誤ってユーザのリストから削除された場合は、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 リストから削除されます。
- VPIM の連絡先が Connection ユーザになると、その連絡先はすべてのプライベート リストから削除されます。