



CHAPTER 6

フラッシュ カットオーバーを使用した Cisco Unity 4.x 以降から Cisco Unity Connection 9.x への移行

この章の内容は、次のとおりです。

- 「Cisco Unity から Connection 9.x へのフラッシュ カットオーバーの概要」 (P.6-1)
- 「Connection での FIPS モードの有効化」 (P.6-4)
- 「フラッシュ カットオーバーを使用して Cisco Unity 4.0(5) 以降から Connection 9.x に移行するためのタスク リスト」 (P.6-5)
- 「Connection 9.x をサポートするためのメモリ アップグレードまたはハードディスク交換 (特定のサーバのみ)」 (P.6-8)
- 「複数の Connection 9.x テンプレートを使用したユーザ アカウントの作成の準備」 (P.6-11)
- 「COBRAS を使用した、ユーザ データとメッセージの Connection 9.x へのインポート」 (P.6-12)
- 「Cisco Unity to Connection Migration Export ツールを使用した、ユーザ データとメッセージの Connection 9.x へのインポート」 (P.6-12)

Cisco Unity から Connection 9.x へのフラッシュ カット オーバーの概要

次の項を参照してください。

- 「フラッシュ カットオーバーを使用して Cisco Unity 4.0(5) 以降から Connection 9.x に移行するために使用するツールについて」 (P.6-2)
- 「移行されたメッセージによる Connection 9.x サーバ上の使用可能ディスク領域の超過」 (P.6-2)
- 「メッセージを移行する場合のメールボックスの同期の動作」 (P.6-3)
- 「Active Directory からの Cisco Unity データの削除」 (P.6-3)

フラッシュ カットオーバーを使用して Cisco Unity 4.0(5) 以降から Connection 9.x に移行するために使用するツールについて

Cisco Unity 4.0(5) 以降のシステムから Connection 9.x にユーザ データを移行し、必要に応じてボイス メッセージを移行するには、COBRAS (Cisco Objected Backup and Restore Application Suite) または Cisco Unity 4.x to Connection 2.x Migration Export ツールのいずれかを使用して Cisco Unity システムからデータとメッセージをエクスポートする必要があります。

COBRAS

COBRAS は、Cisco Unity to Connection Migration Export ツールよりも多くのデータをエクスポートします。また、COBRAS は Cisco Unity to Connection Migration Export ツールとは異なり、Secure Shell (SSH; セキュア シェル) サーバ アプリケーションを実行しているサーバを必要としません。

COBRAS と COBRAS のヘルプは、

<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html> から入手可能です。

Cisco Unity to Connection Migration Export ツール

Cisco Unity to Connection Migration Export ツールは、COBRAS で問題が生じた場合に備えたバックアップ移行手段として主に使用されます。しかし、このツールは Cisco Unity 4.0(5) 以降のデータとメッセージをインポートするために Secure Shell (SSH; セキュア シェル) サーバ アプリケーションを実行しているサーバを必要とします。SSH サーバ アプリケーションの設定は、複雑で時間のかかる作業になる場合があります。

Migration Export ツールとツールのヘルプは、

<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/UnityToConnectionMigrationExport/UnityToConnectionMigrationExport.html> から入手可能です。

移行されたメッセージによる Connection 9.x サーバ上の使用可能ディスク領域の超過

Cisco Unity から Connection へのメッセージの移行はしません。Connection サーバ上のハードディスクが Cisco Unity から移行されたメッセージですぐに空きがなくなってしまうためです。Exchange と同様に、Connection はシングルインスタンス メッセージングをサポートしています。これは、メッセージが同報リストに送信されると、1 つのコピーのみが保存されることを意味します。しかし、COBRAS は移行の際にシングルインスタンス メッセージングを維持できないため、同報リストに送信され、Connection に移行された各メッセージのコピーが、各受信者につき 1 つ Connection データベースに含まれます。たとえば、1 つの Cisco Unity ボイス メッセージを 10 人のメンバーがいる同報リストに送信し、次にこのメッセージを Connection に移行すると、Connection データベースには 10 個のメッセージのコピーが含まれます。

同報リストへのメッセージをシングルインスタンス メッセージングから拡張した場合、すべてのボイス メッセージの合計サイズを予測できないため、問題がさらに複雑になります。このため、Connection サーバのハードディスクは移行されたメッセージでいっぱいになる可能性が大いにあります。

メッセージを移行する代わりに、Cisco Unity サーバを数週間実行させたままにし、移行の前に残されたメッセージにユーザがアクセスできるようにすることを推奨します。

COBRAS はセキュア メッセージ、ファクス、または受信確認を移行しません。

メッセージを移行する場合のメールボックスの同期の動作

「移行されたメッセージによる Connection 9.x サーバ上の使用可能ディスク領域の超過」(P.6-2)でも説明したとおり、メッセージの移行は推奨されていません。ただし、Cisco Unity から Connection 8.5 以降にメッセージを移行する必要がある場合で、Connection と Exchange メールボックスの同期（単一受信トレイ）を設定する場合は、次のことに注意します。

- 移行されたメッセージは各ユーザの Connection メールボックスおよび Exchange メールボックスに表示されます。
- COBRAS は、移行されたメッセージの読み取り / 書き込みのステータスを維持します。メッセージが移行される前に、ユーザが Cisco Unity 内のメッセージを再生した場合、メッセージは Connection と Exchange のメールボックスの両方で読み取られます。
- 同じ Cisco Unity サブスクリバのメッセージを 2 回以上移行した場合、対応する Connection ユーザには、移行が実行されるたびに、移行された各メッセージのコピーがさらに 1 つずつ Connection と Exchange の両方に作成されます。

Cisco Unity サーバをユニファイド メッセージングとして設定する場合、次の動作が発生するため移行を推奨しません。

- 移行されたメッセージが 2 個ずつ各ユーザの Exchange メールボックスに表示される：単一受信トレイが設定されている場合の、Exchange のメールボックスで同期する元のメッセージと移行されたメッセージです。
- Exchange の元のメッセージの再生に Outlook を使用する場合（メッセージが受信された際に、Cisco Unity が Exchange に送信したメッセージ）、そのメッセージは Connection では未読のままになり、メッセージ受信インジケータはオンのままになります。これは移行されたメッセージに対してのみ発生します。移行されたメッセージ（単一受信トレイ機能により Exchange のメールボックスと同期されたメッセージ）を再生したり、移行後に受信したメッセージを再生すると、必要に応じて新しい内線番号のメッセージ受信インジケータがオフにされます。

メッセージを移行しなければならない唯一の設定：Cisco Unity サブスクリバのセキュア メッセージを設定しており、移行後に対応する Connection ユーザが Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook を使用して Cisco Unity サーバからメッセージを再生できるようにしたい場合。この設定では、Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook をバージョン 8.5 にアップグレードさせる必要もあります。これは、Cisco Unity ViewMail バージョン 8.0 が Connection のセキュア メッセージにアクセスできず、Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook バージョン 8.5 は Cisco Unity のセキュア メッセージにアクセスできないためです。

Active Directory からの Cisco Unity データの削除

Cisco Unity の設定によっては、移行が完了した後で Cisco Unity 固有の属性を Active Directory アカウントから削除するか、または Uninstall Unity ツール、Bulk Subscriber Delete ツール、または両方のツールを使用して Active Directory アカウントを削除することができます。Cisco Unity 固有の属性の削除または Active Directory アカウントの削除に使用する方法にかかわらず、Cisco Unity データを Connection に移行したら、サーバで Uninstall Unity を実行し、Active Directory から Cisco Unity オブジェクトを削除する必要があります。

フラッシュ カットオーバーによる移行およびユニファイド メッセージングの設定では、Uninstall Unity ユーティリティを使用して Cisco Unity 固有の属性を Active Directory アカウントから削除します。このツールは、現在のサーバをホームとするすべての Cisco Unity ユーザの Active Directory アカウントから Cisco Unity の属性を削除します。

Cisco Unity ユーザの社内フォレストで複数の Active Directory アカウントを作成したボイス メッセージ設定の場合、Cisco Unity 固有の属性だけでなく、Active Directory アカウントも削除する必要があります。Active Directory アカウントを削除するには、Tools Depot にある Bulk Subscriber Delete ツールを使用する必要があります。

別々のフォレストを作成したボイス メッセージ設定で Cisco Unity サーバ、ドメイン コントローラ、およびグローバル カタログ サーバにオペレーティング システムを再インストールする場合は、Active Directory の属性とアカウントを削除する必要はありません。

Connection での FIPS モードの有効化

以下の両方が該当する場合、Connection で FIPS モードを有効にすると、Connection ユーザが電話 ユーザ インターフェイス (TUI) にサインインして音声メッセージを再生または送信したり、ユーザ設定を変更したりすることができなくなります。

- ユーザが Cisco Unity 5.x またはそれ以前のバージョンで作成されている場合。
- Connection ユーザが、Cisco Unity 5.x またはそれ以前のバージョンで割り当てられた TUI PIN を保持している場合。

ユーザは、ID (通常はユーザの内線番号) と PIN を入力して、TUI にサインインします。ID と PIN は、ユーザが作成されたときに割り当てられます。PIN を変更できるのは管理者またはユーザです。Connection の管理 では、管理者が PIN にアクセスできないように、PIN がハッシュされます。Cisco Unity 5.x またはそれ以前のバージョンでは、Cisco Unity は MD5 ハッシュ アルゴリズムを使用して PIN をハッシュしていました。Cisco Unity 7.x 以降、および Connection では、復号化がより困難な SHA-1 アルゴリズム (FIPS 準拠) を使用して PIN をハッシュします。(MD5 は FIPS 準拠ではありません)。

ユーザが Connection をコールして ID と PIN を入力した場合、Connection が、ユーザの PIN が MD5 と SHA-1 のどちらでハッシュされたのかを判別するためのデータベースのチェックを行います。続いて、Connection はユーザが入力した PIN をハッシュし、その PIN を Connection データベース内でハッシュされた PIN と比較します。PIN が一致した場合は、ユーザがログインします。

FIPS モードを有効にすると、Connection は、ユーザの PIN が MD5 と SHA-1 のどちらでハッシュされたのかを判別するためのデータベースのチェックを行わなくなります。その代わりに、Connection は SHA-1 で PIN をハッシュし、その PIN を Connection データベース内のハッシュされた PIN と比較するだけになります。PIN が MD5 でハッシュされている場合、ユーザが入力した PIN とデータベース内の PIN は一致しないため、ユーザはサインインすることができなくなります。

Connection のユーザ アカウントが最初に Cisco Unity 5.x またはそれ以前のバージョンで作成されている場合は、PIN が MD5 でハッシュされていても問題ではありません。ユーザが TUI を使用してログインしたことがない場合は、PIN が無効であっても問題ではありません。ユーザ アカウントの PIN が MD5 でハッシュされている可能性がある場合に、MD5 でハッシュされたパスワードを SHA-1 でハッシュされたパスワードに置換する方法を以下に示します。

- Connection に移行する前に、Subscriber Data Dump ユーティリティの最新バージョンを使用して、MD5 によってハッシュされた PIN を持っているユーザの数を確認します。各ユーザの [Pin_Hash_Type] カラムに **MD5** または **SHA1** のいずれかが表示されます。このユーティリティの最新バージョンをダウンロードして [ヘルプ (Help)] を表示する方法については、次の URL にある Cisco Unity Tools Web サイトの [サブスクリバ情報ダンプ (Subscriber Information Dump)] ページを参照してください。
<http://ciscounitytools.com/Applications/Unity/SubscriberInformationDump/SubscriberInformationDump.html>



(注) Subscriber Information Dump ユーティリティの古いバージョンには、[Pin_Hash_Type] カラムは含まれていません。

または、Connection に移行した後で、User Data Dump ユーティリティの最新バージョンを使用して、MD5 によってハッシュされた PIN を持っているユーザの数を確認します。各ユーザの [Pin_Hash_Type] カラムに MD5 または SHA1 のいずれかが表示されます。このユーティリティの最新バージョンをダウンロードして [ヘルプ (Help)] を表示する方法については、次の URL にある Cisco Unity Tools Web サイトの User Data Dump のページを参照してください。
<http://ciscounitytools.com/Applications/CxN/UserDataDump/UserDataDump.html>



(注) User Data Dump ユーティリティの古いバージョンには、[Pin_Hash_Type] カラムは含まれていません。

- Connection に移行する前に、Cisco UnityAdministrator の [サブスクリイバ (Subscribers)] > [サブスクリイバ (Subscribers)] > [電話のパスワード (Phone Password)] ページで、[次回ログイン時に、ユーザによるパスワード変更が必要 (User Must Change Password at Next Login)] チェックボックスをオンにします。この後、ユーザに Cisco Unity にサインインして PIN を変更するよう推奨します。

または、Connection に移行してから FIPS モードを有効にするまでの間に、Connection の管理の [パスワードの設定 (Password Settings)] ページの [次回サインイン時に、ユーザによる変更が必要 (User Must Change at Next Sign-In)] チェックボックスをオンにします。この後、ユーザに Connection にサインインして PIN を変更するよう推奨します。

- Connection に移行した後でも PIN を変更しないユーザがいる場合は、Bulk Password Edit ユーティリティを実行してください。Bulk Password Edit では、特定の PIN (たとえば、MD5 でハッシュされたすべての PIN) をランダムな値に変更できます。また、変更されたデータを .csv ファイルにエクスポートすることもできます。エクスポートされるファイルには、PIN が変更された各ユーザの名前、エイリアス、電子メール アドレス、および新しい PIN が含まれます。この .csv ファイルを使用して、新しい PIN を持つ各ユーザに電子メールを送信することができます。このユーティリティは、次の URL にある Cisco Unity Tools Web サイトから入手できます。
<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/BulkPasswordEdit/BulkPasswordEdit.html>

フラッシュ カットオーバーを使用して Cisco Unity 4.0(5) 以降から Connection 9.x に移行するためのタスク リスト

Connection 9.x に正しく移行するには、次の概略的なタスク リストを使用します。これらのタスクでは、次のように、このガイドおよびその他の Connection の資料にある詳細な手順について言及しています。正しく移行するためには、資料に従ってください。



(注) 段階的なデータの移動による Cisco Unity から Connection への移行については、「[段階的なデータの移動による Cisco Unity から Cisco Unity Connection 9.x への移行](#)」の章を参照してください。

1. 新しいサーバを導入するのではなく、現在の Cisco Unity サーバを再利用する場合は、該当する『[Cisco Unity Connection 9.<x> Supported Platforms List](#)』を参照し、サーバに交換用ハードディスクまたは追加の RAM が必要かどうかを確認してください。この資料は、
http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html から入手可能です。

2. *FIPS* モードを有効にする場合：ユーザが TUI にサインインできないようにする *FIPS* 準拠でない電話ユーザ インターフェイス (TUI) の PIN の説明を参照してください。「[Connection での FIPS モードの有効化](#)」(P.6-4) を参照してください。
3. ELM サーバでライセンスを入手、インストールします。ELM サーバでのライセンスの取得およびインストールの詳細については、ELM ユーザ ガイド (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/cucm/elmuserguide/9_0_1/CUCM_BK_E596_FD72_00_enterprise-license-manager-user-90.html) の「New License Fulfillment」の項を参照してください。Cisco Unity Connection 9.0 のライセンスの詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) の「Managing Licenses in Cisco Unity Connection」の章を参照してください。
4. 『*System Requirements for Cisco Unity Connection 9.x*』 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/requirements/9xcucsysreqs.html) の「Requirements for Migrating from Cisco Unity 4.0(5) or Later to Cisco Unity Connection Version 9.x」を参照してください。
5. Cisco Unity Connection の出荷されているバージョンの詳細については、該当するバージョンの『*Release Notes for Cisco Unity Connection*』を参照してください。特に、「Installation and Upgrade Information」の項の情報に注意してください。リリース ノートは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_release_notes_list.html から入手可能です。
6. *Cisco Unity* サーバでバージョン 4.0(1) ~ 4.0(4) を実行している場合：Cisco Unity 4.0(5) 以降へのアップグレードに必要なソフトウェアをダウンロードします。詳細については、該当するリリース ノート (http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps2237/prod_release_notes_list.html) でソフトウェアのダウンロードに関する項を参照してください。
7. 次のツールをダウンロードします。
 - Cisco Unity Disaster Recovery ツール。このツールは、<http://www.ciscounitytools.com/Applications/Unity/DIRT/DIRT.html> から入手可能です。
 - COBRAS。このツールは、<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html> から入手可能です。
 - 任意：Cisco Unity to Connection Migration Export ツール。このツールは、<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/UnityToConnectionMigrationExport/UnityToConnectionMigrationExport.html> から入手可能です。
 - *Cisco Unity* の属性とオブジェクトが社内ディレクトリに保存されている場合：Uninstall Unity ツール。
<http://ciscounitytools.com/Applications/Unity/UninstallUnity/UninstallUnity.html>
8. ステップ 7. でダウンロードしたツールをインストールします。
Cisco Unity フェールオーバーが設定されている場合：
 - セカンダリ サーバに Cisco Unity の Disaster Recovery Backup ツールをインストールします。
 - アクティブなサーバがプライマリ サーバまたはセカンダリ サーバであるかどうかにかかわらず、その他のすべてのツールをアクティブなサーバにインストールします。
9. Cisco Unity Disaster Recovery ツールを使用してサーバのバックアップを行います。このバックアップは、Connection 9.x システムにデータを復元するためには使用されません。このバックアップは、必要に応じて Cisco Unity に戻せるようにするためのものです。

10. *Migration Export* ツールを使用するときに、Cisco Unity サーバにアクセスできるサーバに *Secure Shell (SSH; セキュア シェル)* サーバ アプリケーションがあらかじめインストールされていない場合: SSH サーバ アプリケーションをインストールします。Cisco Unity データを Connection 9.x にインポートする移行ツールは、エクスポートされたユーザ データとメッセージにアクセスするために SSH を使用します。



- (注) テストの対象となったのは Windows の OpenSSH のみであり、その他の SSH アプリケーションを使用した移行時の問題がカスタマーによって報告されています。

11. *任意*: Cisco Unity to Connection Migration Export ツールを使用し、Cisco Unity データとメッセージをエクスポートします。このツールによってエクスポートされたデータは、何らかの理由により COBRAS が失敗した場合のみ使用します。詳細については、ツールのヘルプ (<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/UnityToConnectionMigrationExport/UnityToConnectionMigrationExport.html>) を参照してください。

Cisco Unity サーバにアクセスできるサーバに *Secure Shell (SSH; セキュア シェル)* サーバ アプリケーションがインストールされている場合は、SSH サーバにエクスポートします。SSH サーバがない場合は、任意のネットワーク ロケーションにデータをエクスポートします。SSH サーバは必要に応じて後から設定できます。

12. *Cisco Unity* サーバでバージョン 4.0(1) ~ 4.0(4) を実行している場合: Cisco Unity 4.0(5) 以降にアップグレードします。詳細については、次の資料を参照してください。
- Cisco Unity の該当するバージョンのリリース ノート (http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps2237/prod_release_notes_list.html)。
 - 該当する『*Reconfiguration and Upgrade Guide*』 (http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps2237/prod_installation_guides_list.html) の該当するアップグレードに関する章
13. COBRAS を使用し、Cisco Unity データ (および、任意でメッセージ) をエクスポートします。詳細については、ツールのヘルプ (<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html>) を参照してください。

単一受信トレイを設定しており、Cisco Unity がユニファイド メッセージングとして設定されている場合、Exchange と同期している Connection ボイス メッセージが保存される場所は、現在 Cisco Unity ボイス メッセージが保存されているメールボックスと同じであるため、COBRAS で [新規ユーザ作成のバックアップから社内電子メール アドレスを含める (Include Corporate Email Addresses from Backup for New User Creation)] チェックボックスを選択することを推奨します。Connection サーバの Cisco Unity データを復元すると、Cisco Unity ユーザに関連付けられている Exchange の電子メール アドレスは、Cisco Unity Connection Administration の [ユーザの基本設定 (User Basics)] ページにある [社内電子メール アドレス (Corporate Email Address)] フィールドに保存されます。これにより、移行プロセスにおける単一受信トレイ機能の設定が容易になります。

14. 追加のメモリまたはハードディスクの交換が必要な場合: メモリを追加するか、またはハードディスクを交換します。「*Connection 9.x をサポートするためのメモリ アップグレードまたはハードディスク交換 (特定のサーバのみ)*」(P.6-8) を参照してください。
15. Connection 9.x をインストールし、設定を開始します。『*Installation Guide for Cisco Unity Connection*』 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/installation/guide/9xcucigx.html) の「*Overview of Mandatory Tasks for Installing a Cisco Unity Connection 9.x System*」の章にある「*Task List for Installing a Cisco Unity Connection 9.x System (Without a Connection Cluster)*」の Part 1 から Part 3 を参照してください。

16. COBRAS を使用して Connection サーバに Cisco Unity データを復元します。次の資料を参照してください。
- このガイドの「[COBRAS を使用した、ユーザ データとメッセージの Connection 9.x へのインポート](#)」(P.6-12)。
 - 『*Installation Guide for Cisco Unity Connection*』(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/installation/guide/9xcucigx.html) の「[Overview of Mandatory Tasks for Installing a Cisco Unity Connection 9.x System](#)」の章にある「Task List for Installing a Cisco Unity Connection 9.x System (Without a Connection Cluster)」の「Part 4: Populating the System with User and Call Management Data」。
- 代わりに Migration Import ツールを使用してデータを復元する必要がある場合は、次の資料を参照してください。
- 『*Installation Guide for Cisco Unity Connection*』(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/installation/guide/9xcucigx.html) の「[Overview of Mandatory Tasks for Installing a Cisco Unity Connection 9.x System](#)」の章にある「Task List for Installing a Cisco Unity Connection 9.x System (Without a Connection Cluster)」の「Part 4: Populating the System with User and Call Management Data」。
 - 「[複数の Connection 9.x テンプレートをを使用したユーザ アカウントの作成の準備](#)」(P.6-11)
 - 「[Cisco Unity to Connection Migration Export ツールを使用した、ユーザ データとメッセージの Connection 9.x へのインポート](#)」(P.6-12)
17. Connection 9.x の設定を完了します。『*Installation Guide for Cisco Unity Connection*』(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/installation/guide/9xcucigx.html) の「[Overview of Mandatory Tasks for Installing a Cisco Unity Connection 9.x System](#)」の章にある「Task List for Installing a Cisco Unity Connection 9.x System (Without a Connection Cluster)」の Part 5 から Part 9 を参照してください。
18. 移行が成功したかどうか、Connection でテストを実行します。
19. Cisco Unity の属性とオブジェクトが社内ディレクトリにある場合: Cisco Unity をアンインストールすると Active Directory から Cisco Unity の属性とオブジェクトが削除されます。詳細については、「[Active Directory からの Cisco Unity データの削除](#)」(P.6-3) を参照してください。

Connection 9.x をサポートするためのメモリ アップグレードまたはハードディスク交換 (特定のサーバのみ)



(注)

アップグレードするサーバでメモリのアップグレードもハードディスクの交換も必要ない場合は、この項を省略してください。

Cisco Unity Connection の使用に適したサーバの一部では、Connection 9.x をサポートするか、または Connection 9.x の機能をサポートするために、メモリのアップグレードまたはハードディスクの交換が必要になります。

『*Cisco Unity Connection 9.<x> Supported Platforms List*』

(http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html) で該当するサーバに適用される表を参照してください。



警告

オン/オフのスイッチがあるシステムでは、電源をオフにし電源コードを抜いてから作業を行ってください。ステートメント 1



警告

電話網電圧への接触を防ぐため、シャーシを開ける前には電話網ケーブルを抜いてください。ステートメント 2



警告

本装置の設置および保守は、必ず AS/NZS 3260 Clause 1.2.14.3 Service Personnel に定められているサービス担当者が行ってください。ステートメント 88



警告

作業中は、カードの静電破壊を防ぐため、必ず静電気防止用リストストラップを着用してください。感電する危険があるので、手や金属工具がバックプレーンに直接触れないようにしてください。ステートメント 94



警告

保護カバーは製品の重要な一部です。保護カバーを取り付けていない状態で装置を操作しないでください。カバーを所定の位置に取り付けていない状態での装置の操作は、安全規格に不適合になります。火災または感電事故が発生する危険性があります。ステートメント 117



警告

雷が発生しているときには、システムに手を加えたり、ケーブルの接続や取り外しを行わないでください。ステートメント 1001



警告

インストール手順を読んでから、システムを電源に接続してください。ステートメント 1004



警告

ラックに装置を取り付けたり、ラック内の装置のメンテナンス作業を行ったりする場合は、事故を防ぐため、装置が安定した状態で置かれていることを十分に確認してください。安全を確保するために、次の注意事項を守ってください。

- ラックに設置する装置が 1 台だけの場合は、ラックの一番下に取り付けます。
- ラックにすでに他の装置が搭載されている場合は、最も重いコンポーネントをラックの一番下にして、重い順に下から上へと搭載するようにしてください。
- ラックにスタビライザが付いている場合は、スタビライザを取り付けてから、ラックに装置を設置したり、ラック内の装置を保守したりしてください。ステートメント 1006



警告

バッテリーが適正に交換されなかった場合、爆発の危険があります。交換用バッテリーは元のバッテリーと同じものか、製造元が推奨する同等のタイプのものを使用してください。使用済みのバッテリーは、製造元の指示に従って廃棄してください。ステートメント 1015



警告

この装置は、立ち入りが制限された場所への設置を前提としています。立ち入りが制限された場所とは、特殊なツール、ロックおよびキー、または他のセキュリティ手段を使用しないと入室できない場所を意味します。ステートメント 1017



警告

感電を防ぐため、安全超低電圧 (SELV) 回路を電話網電圧 (TNV) 回路に接続しないでください。LAN ポートには SELV 回路が、WAN ポートには TNV 回路が組み込まれています。一部の LAN ポートおよび WAN ポートでは、共に RJ-45 コネクタが使用されています。ケーブルを接続する際、注意してください。ステートメント 1021



警告

火災の危険性を抑えるため、必ず 26 AWG 以上の太さの電話線コードを使用してください。ステートメント 1023



警告

この装置は必ずアースを接続する必要があります。絶対にアース導体を破損させたり、アース線が正しく取り付けられていない装置を稼働させたりしないでください。アースが適切かどうかははっきりしない場合には、電気検査機関または電気技術者に確認してください。ステートメント 1024



警告

ブランクの前面プレートおよびカバー パネルには、3 つの重要な機能があります。シャーシ内の危険な電圧および電流による感電を防ぐこと、他の装置への Electromagnetic Interference (EMI; 電磁干渉) の影響を防ぐこと、およびシャーシ内の冷気の流れを適切な状態に保つことです。システムは、必ずすべてのカード、前面プレート、前面カバー、および背面カバーを正しく取り付けられた状態で運用してください。ステートメント 1029



警告

この装置の設置、交換、または保守は、訓練を受けた相応の資格のある人が行ってください。ステートメント 1030



警告

本製品の最終処分は、各国のすべての法律および規制に従って行ってください。ステートメント 1040

上記の安全上の警告の翻訳については、『Regulatory Compliance and Safety Information for Cisco Unity Connection』

(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/regulatory/compliance/ucwarns.html) を参照してください。

Connection 9.x をサポートするためにメモリをアップグレードする、またはハードディスクを交換するには (特定のサーバのみ)

ステップ 1 カバーを取り外します。

ステップ 2 メモリの増設を行わない場合は、**ステップ 3** に進んでください。

サーバモデルに応じて、メモリ モジュールを適切なスロットまたは場所に取り付けます。詳細については、『Cisco Unity Connection 9.<x> Supported Platforms List』

(http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html) を参照してください。



注意

新しいメモリ モジュールを誤ったスロットに取り付けると、サーバとオペレーティング システムがそのモジュールを認識しない場合や、Cisco Unity Connection のパフォーマンスが低下する場合があります。

ステップ 3 ハードディスクの交換を行わない場合は、[ステップ 4](#)に進んでください。

**注意**

既存のハードディスクを取り外し、それと同じ台数のハードディスクを取り付ける必要があります。台数が異なると、Cisco Unity Connection のインストールが失敗します。

次の手順に従って、ハードディスクを交換します。

- a. サーバに設置されているハードディスクの現在の場所（ハードディスクとハードディスク スロットの対応関係を含む）を書き留めます。交換が失敗して現在の構成に戻す場合に、既存のハードディスクをそれぞれの現在の位置に戻す必要があります。
- b. サーバからドライブトレイを取り外します。
- c. ドライブトレイから古いハードディスクを取り外します。
- d. ドライブトレイに新しいハードディスクを取り付けます。
- e. ドライブトレイを、手順 a. で記録した場所に取り付けなおします。

ステップ 4 カバーを取り付けなおします。

複数の Connection 9.x テンプレートを使用したユーザ アカウントの作成の準備

Cisco Unity 4.0(5) 以降からユーザ データをエクスポートするユーティリティでは、すべてのユーザのデータを含む 1 つの CSV ファイルが作成され、このデータを Connection 9.x にインポートするユーティリティでは、同じテンプレートを使用してすべての新しいユーザ アカウントが作成されます。2 つ以上のテンプレートを使用してユーザ アカウントを作成したい場合は、1 つのテンプレートにつき 1 つのファイルになるよう、CSV ファイルを分割できます（ユーザをテンプレート間で分割する方法によっては、すべてのユーザ アカウントを同じテンプレートで作成してから、個別にユーザ設定を更新したほうが時間を短縮できる場合もあります）。

複数の Connection 9.x テンプレートを使用してユーザ アカウントを作成するための複数の CSV ファイルを準備するには

- ステップ 1** Cisco Unity 4.0(5) 以降のデータをエクスポートした場所に、使用するテンプレートごとにサブフォルダを作成します。各サブフォルダに対応するテンプレートと同じ名前を付けます。
- ステップ 2** 各サブフォルダに CSV ファイルをコピーします。元の CSV ファイルと同じファイル名を使用しなければ、インポートに失敗します。
- ステップ 3** 録音名 WAV ファイルを Cisco Unity 4.0(5) 以降のデータのエクスポート先から [ステップ 1](#) で作成した各サブフォルダにすべてコピーします。ファイル名の形式は、<user_alias>_VOICE_NAME.wav です。

CSV ファイルからユーザ データをインポートすると、対応する録音名 WAV ファイルも一緒にインポートされます。インポート ユーティリティは、これらのファイルをインポート元の CSV ファイルを含むフォルダのみから検索します。

- ステップ 4** 各サブフォルダの CSV ファイルを開き、対応するテンプレートを使用してインポートしないユーザの行を削除します。

たとえば、SalesStaffTemplate フォルダの CSV ファイルを編集している場合は、SalesStaffTemplate を使用して作成しないユーザの行をすべて削除します。

COBRAS を使用した、ユーザ データとメッセージの Connection 9.x へのインポート

ユーザ データ、および必要に応じてメッセージを Connection にインポートするための詳細については、COBRAS のヘルプ (<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html>) を参照してください。

Cisco Unity to Connection Migration Export ツールを使用した、ユーザ データとメッセージの Connection 9.x へのインポート



(注)

COBRAS ツールを使用してデータをエクスポートした場合は、データとメッセージのインポートについて、COBRAS のヘルプ (<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html>) を参照してください。

ユーザ データとメッセージの両方をエクスポートした場合は、メッセージをインポートする前にユーザ データをインポートする必要があります。



注意

Cisco Unity Web アプリケーションのパスワードは Active Directory にあるため、エクスポートできません。データをインポートして新しいユーザ アカウントを作成する場合は、すべてのアカウントに同じパスワードが設定されます。このパスワードは、データをインポートしたときに指定したテンプレートのパスワードです。

ユーザ データを Cisco Unity Connection 9.x にインポートするときに、ユーザの移行ユーティリティでは、パスワードが Connection クレデンシャル ポリシーで指定されたパスワード要件を満たしているかどうかを確認されません。ユーザが初めて電話を使用して Connection 9.x にログインするか、Web ツールにログインするときに、パスワードの変更を要求されます。クレデンシャル ポリシーによって、パスワード要件が適用されます。インポートしたユーザ データに空白のパスワードが含まれている場合、これらの新しいユーザ アカウントは選択したテンプレートのデフォルトのパスワードを使用して作成されます。

この項は、ユーザ データをインポートする手順とメッセージをインポートする手順の 2 つの手順で構成されています。

Cisco Unity to Connection Migration Export ツールを使用してユーザ データを Connection 9.x にインポートするには

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ツール (Tools)]、[移行ユーティリティ (Migration Utilities)] の順に展開し、[ユーザの移行 (Migrate Users)] を選択します。
- ステップ 2** [サーバ名または IP アドレス (Server Name or IP Address)] フィールドに、Cisco Unity ユーザ データをコピーした SSH サーバの名前または IP アドレスを入力します。
- ステップ 3** [パス名 (Path Name)] フィールドに、インポートするユーザ データを含むフォルダへのパスを入力します。
パスの形式は、そのフォルダにアクセスするために SSH サーバ アプリケーションを設定した方法によって異なります。
- ステップ 4** [ユーザ名 (User Name)] フィールドと [パスワード (Password)] フィールドに、データをエクスポートしたサーバとファイルにアクセスするために必要な権限のあるアカウントのアカウント名とパスワードを入力します。
- ステップ 5** [ユーザ テンプレート (User Template)] で、インポートしたデータで作成するすべてのユーザに適用する設定を含むテンプレートを選択します。
- ステップ 6** [失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)] フィールドにログ ファイルのファイル名を入力します。Connection は、データをインポートできなかったユーザに関する情報を指定されたファイルに保存します。
- ステップ 7** [送信 (Submit)] を選択します。
インポートが完了すると、[ステータス (Status)] に「一括管理ツールが完了しました (Bulk Administration Tool completed)」というメッセージのほか、インポートに成功したユーザ数とインポートに失敗したユーザ数が表示されます。
- ステップ 8** ユーザのインポートに失敗した場合は、作成できなかったユーザ アカウントの情報について **ステップ 6** で指定したファイルを確認し、必要に応じてエラーを修正します。
たとえば、オペレータと UndeliverableMessagesMailbox のエラーなど、すべてのバージョンの Connection に共通するアカウントのエラーは無視してかまいません。
インポートに失敗したアカウントの数が少ない場合は、Cisco Unity Connection Administration で失敗したアカウントを手動で作成したほうが時間を短縮できる場合もあります。



注意

アカウントを手動で作成し、Cisco Unity からエクスポートしたメッセージをインポートする場合は、各アカウントに対応する Cisco Unity アカウントと同一のエイリアスと SMTP アドレスを指定する必要があります。新しいアカウントに異なるエイリアスまたは SMTP アドレスを指定すると、Connection 9.x はインポートされたメッセージを新しいアカウントと関連付けられなくなります。

- ステップ 9** 必要に応じて、インポートできないユーザ データを修正し、再びインポートします。
- ログ ファイルをローカルに保存します。インポートできなかったユーザの行のみが含まれるこのファイルは、**ステップ 6** で [失敗したオブジェクトのファイル名 (Failed Objects Filename)] フィールドで指定したファイルです。
 - ログ ファイルのデータを修正します。
 - ログ ファイルの名前を UnityMigrationOutput.csv から、インポート元の CSV ファイルと一致する名前に変更します。
 - 名前を変更したログ ファイルをインポート元の CSV ファイルを含むフォルダにコピーし、元の CSV ファイルを上書きします。

- e. すべてのアカウントのインポートに成功するまで、[ステップ 2](#)～[ステップ 8](#) を繰り返します。

**注意**

ユーザ データと一緒にメッセージもエクスポートした場合は、すべてのユーザ アカウントの作成に成功した後にメッセージをインポートしないと、メッセージのインポートに失敗します。

- ステップ 10** 複数のテンプレートを使用してインポートできるように複数の CSV ファイルを作成した場合は、「[複数の Connection 9.x テンプレートを使用してユーザ アカウントを作成するための複数の CSV ファイルを準備するには](#)」(P.6-11) の手順で作成した残りの各 CSV ファイルに対して [ステップ 2](#)～[ステップ 8](#) を繰り返します。

Cisco Unity to Connection Migration Export ツールを使用してメッセージを Connection 9.x にインポートするには

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [ツール (Tools)]、[移行ユーティリティ (Migration Utilities)] の順に展開し、[メッセージの移行 (Migrate Messages)] を選択します。
- ステップ 2** [サーバ名または IP アドレス (Server Name or IP Address)] フィールドに、Cisco Unity ユーザ データとメッセージをエクスポートした SSH サーバの名前または IP アドレスを入力します。
- ステップ 3** [パス名 (Path Name)] フィールドに、インポートするメッセージを含むフォルダへのパスを入力します。
- パスの形式は、そのフォルダにアクセスするために SSH サーバ アプリケーションを設定した方法によって異なります。
- ステップ 4** [ユーザ名 (User Name)] フィールドと [パスワード (Password)] フィールドに、データをエクスポートしたサーバとファイルにアクセスするために必要な権限のあるアカウントのアカウント名とパスワードを入力します。
- ステップ 5** [送信 (Submit)] を選択します。
- インポートが完了すると、[ステータス (Status)] に「一括管理ツールが完了しました (Bulk Administration Tool completed)」というメッセージのほか、移行されたメッセージの数が表示されます。
-