



## システム設定

---

次の各項を参照してください。

- 全般的な設定の編集 (P.10-3)
- サーバの検索と一覧表示 (P.10-5)
- サーバの設定 (P.10-5)
- 外部サービスの検索 (P.10-6)
- 外部サービスの新規作成 (P.10-7)
- 外部サービスの編集 (P.10-9)
- 認証規則の検索 (P.10-11)
- 認証規則の新規作成 (P.10-12)
- 認証規則の編集 (P.10-14)
- 役割 (P.10-16)
- 役割の編集 (P.10-16)
- 規制テーブルの検索 (P.10-16)
- 規制テーブルの新規作成 (P.10-17)
- 規制テーブルの基本設定の編集 (P.10-18)
- 規制パターンの順序の変更 (P.10-19)
- ライセンス (P.10-19)
- ライセンスの新規追加 (P.10-20)
- ライセンスの表示 (P.10-20)
- スケジュールの検索 (P.10-20)
- スケジュールの新規作成 (P.10-21)
- スケジュールの基本設定の編集 (P.10-21)
- スケジュールの詳細の新規作成 (P.10-22)
- スケジュールの詳細の編集 (P.10-23)
- 祝日スケジュールの検索 (P.10-24)
- 祝日スケジュールの新規作成 (P.10-24)
- 祝日スケジュールの基本設定の編集 (P.10-25)
- 祝日の新規作成 (P.10-26)
- 祝日の編集 (P.10-27)
- グローバル ニックネームの検索 (P.10-28)
- グローバル ニックネームの新規作成 (P.10-28)
- グローバル ニックネームの編集 (P.10-28)
- 件名行の形式 (P.10-29)

- [メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索 \(P.10-31\)](#)
- [メッセージ添付ファイルの TTS 説明の新規作成 \(P.10-32\)](#)
- [メッセージ添付ファイルの TTS 説明の編集 \(P.10-32\)](#)
- [エンタープライズ パラメータ \(P.10-33\)](#)
- [サービス パラメータ \(P.10-33\)](#)
- [プラグインの検索 \(P.10-34\)](#)
- [ファックス サーバの設定の編集 \(P.10-34\)](#)
- [LDAP のセットアップ \(P.10-35\)](#)
- [LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示 \(P.10-36\)](#)
- [LDAP ディレクトリの設定 \(P.10-37\)](#)
- [LDAP 認証 \(P.10-40\)](#)
- [LDAP の詳細設定 \(P.10-41\)](#)
- [SMTP サーバの設定 \(P.10-42\)](#)
- [IP アドレス アクセス リストの検索 \(P.10-43\)](#)
- [アクセス IP アドレスの新規作成 \(P.10-44\)](#)
- [アクセス IP アドレスの編集 \(P.10-44\)](#)
- [スマート ホスト \(P.10-44\)](#)

## 全般的な設定の編集

表 10-1 [全般的な設定の編集 (Edit General Configuration)] ページ




フィールド	説明
[タイムゾーン (Time Zone)]	サーバのデフォルト タイム ゾーンを選択します。デフォルト タイム ゾーンの設定は、スケジュールがアクティブになる時刻の特定に使用されます。また、デフォルト タイム ゾーンは [デフォルトのタイムゾーンを使用する (Use Default Time Zone)] チェックボックスがオンになっているユーザとコールハンドラにも適用されます。
[システムのデフォルト言語 (System Default Language)]	ユーザおよび発信者にシステム プロンプトを再生するときのデフォルト言語を選択します。  <b>(注)</b> ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。
[システムのデフォルト TTS 言語 (System Default TTS Language)]	ユーザが電話を使用して、電子メールのテキストを音声で再生するときのデフォルト言語を選択します。通常、これは [システムのデフォルト言語 (System Default Language)] フィールドで選択した言語と同一ですが、次の例外があります。 <ul style="list-style-type: none"><li>電話言語としてオーストラリア英語またはニュージーランド英語を選択した場合は、米国英語または英国英語のいずれかをデフォルトのテキスト/スピーチ言語として選択します。</li></ul>  <b>(注)</b> ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。  <ul style="list-style-type: none"><li>チェコ語および韓国語については、該当する使用可能なテキスト/スピーチ言語はありません。</li></ul>
[録音形式 (Recording Format)]	メッセージ録音のデフォルトの形式 (コーデック) をクリックします。 デフォルト設定 : [G.711 Mu-Law]。
[最大グリーティング長 (Maximum Greeting Length)]	システム コール ハンドラ グリーティングの最大長を入力します。範囲は 1 ~ 1,200 秒です。 デフォルト設定 : 90 秒。
[自動ゲインコントロール (AGC) のターゲットデシベル (Automatic Gain Control (AGC) target decibels)]	自動ゲインコントロール (AGC) が有効になっている場合は、平均音量をデシベル単位で入力します。ボイス メッセージおよびユーザ グリーティングの録音では、この音量が自動的に維持されます。 AGC のデシベル レベルは、負の数で設定します。たとえば、-26 db は -45 db よりも音量が大きくなります。 デフォルト設定 : -26 デシベル。
[デフォルトパーティション (Default Partition)]	他のオブジェクトを基礎としない新しいオブジェクトを作成するとき (たとえば、新しいコールハンドラ テンプレート、ディレクトリ ハンドラ、インタビュー ハンドラ、VPIM ロケーションを作成するとき)、Cisco Unity Connection がデフォルトパーティションとして使用するパーティションを選択します (これらのページの [パーティション (Partition)] リストでは、このパーティションがデフォルトで選択されますが、リストから別のパーティションをいつでも選択できます)。  デフォルトのパーティションを変更しても、作成済みのオブジェクトには適用されないことに注意してください。

表 10-1 [全般的な設定の編集 (Edit General Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[デフォルトの検索範囲 (Default Search Scope)]	<p>他のオブジェクトを基礎としない新しいオブジェクトを作成するとき (たとえば、新しい直接ルーティングルールまたは転送ルーティングルールを作成するとき)、Cisco Unity Connection がデフォルトの検索範囲として使用する検索 スペースを選択します (これらのページの [検索範囲 (Search Scope)] リストでは、この検索 スペースがデフォルトで選択されますが、リストから別の検索 スペースをいつでも選択できます)。</p> <p>デフォルトの検索範囲を変更しても、作成済みのオブジェクトには適用されないことに注意してください。</p>
[受信者が見つからない場合 (When a recipient can not be found)]	<p>IMAP クライアントから SMTP メッセージを受信したとき、その受信者が既知のどのユーザまたは VPIM クライアントにもマッピングされていない場合に、Cisco Unity Connection が実行する操作を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [不達通知を送信する (Send a non-deliverable receipt)] : Connection は、メッセージの送信者に不達確認 (NDR) を使用して応答します。</li> <li>• [スマート ホストにメッセージをリレー (Relay message to smart host)] : Connection は、メッセージをスマート ホストにリレーして、別のサーバに配信できるようにします。</li> </ul> <p> (注) SMTP スマート ホストは、[システム設定 (System Settings)] &gt; [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] &gt; [スマート ホスト (Smart Host)] ページで設定します。</p> <p>デフォルト設定 : [不達通知を送信する (Send a non-deliverable receipt)]。</p>

## サーバの検索と一覧表示

表 10-2 [サーバの検索と一覧表示 (Find and List Servers)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[ホスト名 / アドレス (Host Name/Address)]	(表示のみ) Cisco Unity Connection クラスタ内の Connection サーバのホスト名または IP アドレス。Connection にクラスタが設定されていない場合は、ローカル Connection サーバのホスト名または IP アドレスがこのフィールドに表示されます。
[説明 (Description)]	(表示のみ) Cisco Unity Connection クラスタ内の Connection サーバの説明。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection クラスタ コンフィギュレーションアドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity Connection クラスタの設定」の章

## サーバの設定

表 10-3 [サーバの設定 (Server Configuration)] ページ

フィールド	説明
[ホスト名 / アドレス (Host Name/Address)]	Cisco Unity Connection クラスタ内の Connection サーバのホスト名または IP アドレスを入力します。これは必須フィールドです。
[MAC アドレス (MAC Address)]	(省略可能) Cisco Unity Connection クラスタ内の Connection サーバの MAC アドレスを入力します。
[説明 (Description)]	(省略可能) Cisco Unity Connection クラスタ内の Connection サーバの説明を入力します。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection クラスタ コンフィギュレーションアドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity Connection クラスタの設定」の章

## 外部サービスの検索

表 10-4 [外部サービスの検索 (Search External Services)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。
[サーバタイプ (Server Type)]	(表示のみ) 外部サービスの接続先となるサーバのタイプ。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[外部メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定](#)」の章
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[予定表連動の作成](#)」の章

## 外部サービスの新規作成

表 10-5 [外部サービスの新規作成 (New External Service)] ページ

フィールド	説明
[タイプ (Type)]	外部サービスの接続先となるサーバのタイプをクリックします。
[有効にする (Enabled)]	<p>[有効にする (Enabled)] チェックボックスがオンになっている場合、この外部サービスを次の目的に使用できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Exchange メッセージストアにあるメッセージにアクセスする。</li> <li>Cisco Unified MeetingPlace などの会議サーバにあるデータにアクセスする。</li> </ul> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Exchange メッセージストアまたは会議サーバへのアクセスは失敗します。Cisco Personal Communications Assistant でユーザが Exchange から連絡先をインポートしようとした場合、「Exchange サーバからの連絡先のインポートに失敗しました。(Import Contacts from Exchange Server Failed)」というエラーメッセージが表示されます。この他の方法で Exchange または会議サーバにアクセスしようとした場合、アクセスは失敗し、エラーメッセージは表示されません。</p>
[表示名 (Display Name)]	<p>外部サービスの識別に役立つ名前を入力します。</p> <p>外部サービスのユーザを設定するときは、この識別用の名前を選択します。</p>
[サーバ (Server)]	<p>外部サービスの接続先となるサーバのサーバ名または完全修飾ドメイン名を入力します。</p> <p>[セキュリティトランスポート (Security Transport)] に [SSL] を選択する場合、このフィールドの値は、SSL 証明書に表示されるサーバ名と一致している必要があります。</p>
[認証モード (Authentication Mode)]	(Exchange のみ) Exchange サーバで使用されている認証モードと一致する、適切な設定をクリックします。
[内線番号ダイヤル文字列を転送する (Transfer Extension Dial String)]	(Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express のみ) 電話のユーザを Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express サーバのガイダンスに転送するときに Cisco Unity Connection がダイヤルする必要のある数字を入力します。
[セキュリティトランスポートのタイプ (Security Transport Type)]	<p>次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[なし (None)]: このオプションは、Cisco Unity Connection と外部サービス (Exchange や Cisco Unified MeetingPlace など) 間のネットワーク トラフィックを SSL を設定して保護しない場合だけ選択します。この設定を使用することはお勧めしません。</li> <li>[SSL]: SSL を設定する場合は、このオプションを選択します。</li> </ul>
[サーバ証明書を確認にする (Validate Server Certificate)]	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は外部サービスのサーバ証明書を確認します。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Connection は外部サービスのサーバ証明書を確認しません。</p> <p>このチェックボックスが使用可能な状態になるのは、[セキュリティトランスポートのタイプ (Security Transport Type)] フィールドが [SSL] に設定されている場合だけです。</p>

表 10-5 [外部サービスの新規作成 (New External Service)] ページ (続き)

フィールド	説明
[エイリアス (Alias)]	次のいずれかを入力します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Cisco Unified MeetingPlace Express) Cisco Unity Connection が Cisco Unified MeetingPlace Express サーバへのログインに使用する API ユーザのユーザ ID。</li> <li>• (Cisco Unified MeetingPlace) Connection が Cisco Unified MeetingPlace サーバへのログインに使用する特権サービス アカウントのユーザ ID。</li> <li>• (Exchange 2003) Connection が Exchange 2003 サーバへのログインに使用する特権サービス アカウントのユーザ ID。</li> </ul> <p>エイリアスだけを入力します。エイリアスの先頭に Windows ドメイン名を入力しないでください。</p>
[パスワード (Password)]	次のいずれかを入力します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Cisco Unified MeetingPlace Express) Cisco Unity Connection が Cisco Unified MeetingPlace Express サーバへのログインに使用する API ユーザのパスワード。</li> <li>• (Cisco Unified MeetingPlace) Connection が Cisco Unified MeetingPlace サーバへのログインに使用する特権サービス アカウントのパスワード。</li> <li>• (Exchange 2003) Connection が Exchange 2003 サーバへのログインに使用する特権サービス アカウントのパスワード。</li> </ul>
[予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)]	(Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザに電話で会議予定の通知が再生されます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザに会議予定の通知が再生されません。
[予定表および個人連絡先へのユーザ アクセス (User Access to Calendar and Personal Contacts)]	(Exchange 2007 および Exchange 2003 のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザに電話で会議予定の通知が再生され、ユーザはパーソナル着信転送ルールで各自の個人連絡先にアクセスできます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザに会議予定の通知が再生されず、ユーザは個人連絡先にアクセスできません。
[MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)]	(Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定し、会議に参加することができます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定できず、会議に参加できません。
[サードパーティのメッセージストア内の電子メールへのユーザ アクセス (User Access to Email in Third-Party Message Store)]	(Exchange のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは Exchange のメッセージストアにアクセスできます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは Exchange のメッセージストアにアクセスできません。
[テスト (Test)]	外部サービスの設定をテストするには、[テスト (Test)] ボタンをクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「外部メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定」の章
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「予定表連動の作成」の章



## 外部サービスの編集

表 10-6 [外部サービスの編集 (Edit External Service)] ページ

フィールド	説明
[タイプ (Type)]	(表示のみ) 外部サービスの接続先となるサーバのタイプ。
[有効にする (Enabled)]	<p>(表示のみ) [有効にする (Enabled)] チェックボックスがオンになっている場合、この外部サービスを次の目的に使用できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Exchange メッセージストアにあるメッセージにアクセスする。</li> <li>Cisco Unified MeetingPlace などの会議サーバにあるデータにアクセスする。</li> </ul> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Exchange メッセージストアまたは会議サーバへのアクセスは失敗します。Cisco Personal Communications Assistant でユーザが Exchange から連絡先をインポートしようとした場合、「Exchange サーバからの連絡先のインポートに失敗しました。(Import Contacts from Exchange Server Failed)」というエラーメッセージが表示されます。この他の方法で Exchange または会議サーバにアクセスしようとした場合、アクセスは失敗し、エラーメッセージは表示されません。</p>
[表示名 (Display Name)]	<p>外部サービスの識別に役立つ名前を入力します。</p> <p>外部サービスのユーザを設定するときは、この識別用の名前を選択します。</p>
[サーバ (Server)]	<p>外部サービスの接続先となるサーバのサーバ名または完全修飾ドメイン名を入力します。</p> <p>[セキュリティトランスポート (Security Transport)] に [SSL] を選択する場合、このフィールドの値は、SSL 証明書に表示されるサーバ名と一致している必要があります。</p>
[認証モード (Authentication Mode)]	(Exchange のみ) Exchange サーバで使用されている認証モードと一致する、適切な設定をクリックします。
[内線番号ダイヤル文字列を転送する (Transfer Extension Dial String)]	(Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express のみ) 電話のユーザを Cisco Unified MeetingPlace または Cisco Unified MeetingPlace Express サーバのガイダンスに転送するときに Cisco Unity Connection がダイヤルする必要のある数字を入力します。
[セキュリティトランスポートのタイプ (Security Transport Type)]	<p>次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[なし (None)] : このオプションは、Cisco Unity Connection と外部サービス (Exchange や Cisco Unified MeetingPlace など) 間のネットワーク トラフィックを SSL を設定して保護しない場合だけ選択します。この設定を使用することはお勧めしません。</li> <li>[SSL] : SSL を設定する場合は、このオプションを選択します。</li> </ul>
[サーバ証明書を検証にする (Validate Server Certificate)]	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は外部サービスのサーバ証明書を検証します。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Connection は外部サービスのサーバ証明書を検証しません。</p> <p>このチェックボックスが使用可能な状態になるのは、[セキュリティトランスポートのタイプ (Security Transport Type)] フィールドが [SSL] に設定されている場合だけです。</p>

表 10-6 【外部サービスの編集 (Edit External Service)】 ページ (続き)

フィールド	説明
[エイリアス (Alias)]	次のいずれかを入力します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Cisco Unified MeetingPlace Express) Cisco Unity Connection が Cisco Unified MeetingPlace Express サーバへのログインに使用する API ユーザのユーザ ID。</li> <li>• (Cisco Unified MeetingPlace) Connection が Cisco Unified MeetingPlace サーバへのログインに使用する特権サービス アカウントのユーザ ID。</li> <li>• (Exchange 2003) Connection が Exchange 2003 サーバへのログインに使用する特権サービス アカウントのユーザ ID。</li> </ul> <p>エイリアスだけを入力します。エイリアスの先頭に Windows ドメイン名を入力しないでください。</p>
[パスワード (Password)]	次のいずれかを入力します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Cisco Unified MeetingPlace Express) Cisco Unity Connection が Cisco Unified MeetingPlace Express サーバへのログインに使用する API ユーザのパスワード。</li> <li>• (Cisco Unified MeetingPlace) Connection が Cisco Unified MeetingPlace サーバへのログインに使用する特権サービス アカウントのパスワード。</li> <li>• (Exchange 2003) Connection が Exchange 2003 サーバへのログインに使用する特権サービス アカウントのパスワード。</li> </ul>
[予定表へのユーザ アクセス (User Access to Calendar)]	(Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザに電話で会議予定の通知が再生されます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザに会議予定の通知が再生されません。
[予定表および個人連絡先へのユーザ アクセス (User Access to Calendar and Personal Contacts)]	(Exchange 2007 および Exchange 2003 のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザに電話で会議予定の通知が再生され、ユーザはパーソナル着信転送ルールで各自の個人連絡先にアクセスできます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザに会議予定の通知が再生されず、ユーザは個人連絡先にアクセスできません。
[MeetingPlace スケジュール設定および参加設定 (MeetingPlace Scheduling and Joining)]	(Cisco Unified MeetingPlace および Cisco Unified MeetingPlace Express のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定し、会議に参加することができます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは会議のスケジュールを設定できず、会議に参加できません。
[サードパーティのメッセージストア内の電子メールへのユーザ アクセス (User Access to Email in Third-Party Message Store)]	(Exchange のみ) このチェックボックスがオンになっている場合、ユーザは Exchange のメッセージストアにアクセスできます。 このチェックボックスがオフになっている場合、ユーザは Exchange のメッセージストアにアクセスできません。
[テスト (Test)]	外部サービスの設定をテストするには、[テスト (Test)] ボタンをクリックします。[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ウィンドウにテスト結果が表示されます。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[外部メッセージストア内の電子メールへのアクセスの設定](#)」の章
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[予定表連動の作成](#)」の章

## 認証規則の検索

表 10-7 [認証規則の検索 (Search Authentication Rules)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。

## 認証規則の新規作成

表 10-8 [認証規則の新規作成 (New Authentication Rule)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[ログインの失敗 ____ 試行回数 (Failed Logon ____ Attempts)]	ログイン試行の失敗回数を入力します。この回数に達すると、ユーザは Cisco Unity Connection にアクセスできなくなります。  0 に設定した場合、ログイン試行の失敗回数は無制限になり、ユーザのアカウントはロックアウトされません。  デフォルト設定：3 回。
[ログインの失敗制限なし (No Limit for Failed Logons)]	ログイン試行の失敗回数を無制限にし、ユーザのアカウントがロックアウトされないようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。
[失敗したログイン 試行回数をリセット する間隔：____ 分 (Reset Failed Logon Attempts Every ____ Minutes)]	ログイン試行の失敗回数を Cisco Unity Connection がクリアするまでの時間を分単位で入力します (ログイン失敗回数の上限に達してアカウントがロックされていない場合のみ)。  0 に設定した場合、ログインに失敗した時点でユーザ アカウントがロックされ、管理者が手動でロック解除するまでロックされたままになります。  デフォルト設定：30 分。
[ロックアウト期間 ____ 分 (Lockout Duration ____ Minutes)]	ログイン試行の許容失敗回数に達した後、ユーザ アカウントがロックされる期間を分単位で入力します。アカウントがロックされている間、ユーザは Cisco Unity Connection に電話でアクセスできません。  値に 0 を入力した場合、アカウントは、管理者が手動でロック解除するまでロックされたままになります。  デフォルト設定：30 分。
[管理者によるロック解除が必要 (Administrator Must Unlock)]	管理者が手動でロック解除するまでアカウントをロックされたままにする場合は、このチェックボックスをオンにします。
[最短クレデンシャル変更期間 ____ 分 (Minimum Duration Between Credential Changes ____ Minutes)]	パスワードを変更した後、次に変更が可能になるまでの所要期間を分単位で入力します。この設定は、管理者が Cisco Unity Connection の管理でパスワードを変更する場合は適用されません。  デフォルト設定：1,440 分 (1 日)。
[クレデンシャルの有効期限 ____ 日 (Credential Expires After ____ Days)]	デフォルト設定：180 日。
[無期限 (Never Expires)]	この認証規則を基礎とするパスワードを無期限に有効にする場合は、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスは、通常、高いセキュリティを必要としないユーザの場合、または複数の人物に利用される可能性があるアカウントの場合に使用します。このチェックボックスがオンになっていても、ユーザはパスワードをいつでも変更できることに注意してください。

表 10-8 [認証規則の新規作成 (New Authentication Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
[最小クレデンシャル長 (Minimum Credential Length)]	<p>ユーザ パスワードの必須桁数を入力します。一般に、パスワードは短くするほど使用しやすくなりますが、長いパスワードのほうが安全性は高くなります。8 桁以上を必須にすることをお勧めします。</p> <p>最小クレデンシャル長を変更した場合、ユーザはパスワードを次回変更するときに、新しい長さに準拠する必要があります。</p> <p>値 0 は、空白のパスワードを許容することを示します。</p> <p>デフォルト設定：6 桁。</p>
[以前のクレデンシャルの保存番号 (Stored Number of Previous Credentials)]	<p>Cisco Unity Connection で保存される、ユーザの以前のパスワードの個数を入力します。ユーザが新しいパスワードを入力すると、Connection は以前のパスワードと比較し、履歴に含まれているパスワードと一致した場合は拒否します。</p> <p>値 0 は、ユーザの以前のパスワードを Connection が保存しないことを示します。</p> <p>デフォルト設定：パスワード 5 個。</p>
[単純すぎるパスワードの確認 (Check for Trivial Passwords)]	<p>Cisco Unity Connection の管理、Cisco Unity Assistant、または Cisco Unity Connection カンパセーションを使用してユーザの電話パスワードが変更された場合に、新しいパスワードが次の基準を満たしているかどうかを Connection で確認するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 数字がすべて同一 (9999 など) になっていない。</li> <li>• 数字が連続値 (1234 や 4321 など) になっていない。</li> <li>• パスワードが、ユーザに割り当てられているプライマリ内線番号と一致していない。</li> </ul> <p>このチェックボックスをオンにするとともに、ユーザにパスワードポリシーを提供し、次の項目に該当するパスワードを指定しないよう通達することを検討してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 各自の姓または名、組織名または企業名、あるいはその他の推測されやすい語句を含んでいる。</li> <li>• 各自のプライマリ内線番号を含んでいる。</li> <li>• 各自のプライマリ内線番号を逆にしたものである。または、プライマリ内線番号を逆にしたものを含んでいる。</li> <li>• 同じ数字を 3 回以上連続して使用している (900012 など)。</li> <li>• 以前のパスワードから 1 桁の数字を増分したものである (20185 から 20186 など)。</li> <li>• 含まれている数字が 3 種類未満である (18181 など)。</li> </ul>

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「パスワード、ログオン、およびロックアウトのポリシーの指定」の章

## 認証規則の編集

表 10-9 [認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[ログインの失敗 ____ 試行回数 (Failed Logon ____ Attempts)]	ログイン試行の失敗回数を入力します。この回数に達すると、ユーザは Cisco Unity Connection にアクセスできなくなります。  0 に設定した場合、ログイン試行の失敗回数は無制限になり、ユーザのアカウントはロックアウトされません。  デフォルト設定：3 回。
[ログインの失敗制限なし (No Limit for Failed Logons)]	ログイン試行の失敗回数を無制限にし、ユーザのアカウントがロックアウトされないようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。
[失敗したログイン試行回数をリセットする間隔：____ 分 (Reset Failed Logon Attempts Every ____ Minutes)]	ログイン試行の失敗回数を Cisco Unity Connection がクリアするまでの時間を分単位で入力します (ログイン失敗回数の上限に達してアカウントがロックされていない場合のみ)。  0 に設定した場合、ログインに失敗した時点でユーザアカウントがロックされ、管理者が手動でロック解除するまでロックされたままになります。  デフォルト設定：30 分。
[ロックアウト期間 ____ 分 (Lockout Duration ____ Minutes)]	ログイン試行の許容失敗回数に達した後、ユーザアカウントがロックされる期間を分単位で入力します。アカウントがロックされている間、ユーザは Cisco Unity Connection に電話でアクセスできません。  値に 0 を入力した場合、アカウントは、管理者が手動でロック解除するまでロックされたままになります。  デフォルト設定：30 分。
[管理者によるロック解除が必要 (Administrator Must Unlock)]	管理者が手動でロック解除するまでアカウントをロックされたままにする場合は、このチェックボックスをオンにします。
[最短クレデンシャル変更期間 ____ 分 (Minimum Duration Between Credential Changes ____ Minutes)]	パスワードを変更した後、次に変更が可能になるまでの所要期間を分単位で入力します。この設定は、管理者が Cisco Unity Connection の管理でパスワードを変更する場合は適用されません。  デフォルト設定：1,440 分 (1 日)。
[クレデンシャルの有効期限 ____ 日 (Credential Expires After ____ Days)]	デフォルト設定：180 日。
[無期限 (Never Expires)]	この認証規則を基礎とするパスワードを無期限に有効にする場合は、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスは、通常、高いセキュリティを必要としないユーザの場合、または複数の人物に利用される可能性があるアカウントの場合に使用します。このチェックボックスがオンになっていても、ユーザはパスワードをいつでも変更できることに注意してください。

表 10-9 [認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページ (続き)

フィールド	説明
[最小クレデンシャル長 (Minimum Credential Length)]	<p>ユーザ パスワードの必須桁数を入力します。一般に、パスワードは短くするほど使用しやすくなりますが、長いパスワードのほうが安全性は高くなります。8 桁以上を必須にすることをお勧めします。</p> <p>最小クレデンシャル長を変更した場合、ユーザはパスワードを次回変更するときに、新しい長さに準拠する必要があります。</p> <p>値 0 は、空白のパスワードを許容することを示します。</p> <p>デフォルト設定：6 桁。</p>
[以前のクレデンシャルの保存番号 (Stored Number of Previous Credentials)]	<p>Cisco Unity Connection で保存される、ユーザの以前のパスワードの個数を入力します。ユーザが新しいパスワードを入力すると、Connection は以前のパスワードと比較し、履歴に含まれているパスワードと一致した場合は拒否します。</p> <p>値 0 は、ユーザの以前のパスワードを Connection が保存しないことを示します。</p> <p>デフォルト設定：パスワード 5 個。</p>
[単純すぎるパスワードの確認 (Check for Trivial Passwords)]	<p>Cisco Unity Connection の管理、Cisco Unity Assistant、または Cisco Unity Connection カンパセーションを使用してユーザの電話パスワードが変更された場合に、新しいパスワードが次の基準を満たしているかどうかを Connection で確認するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 数字がすべて同一 (9999 など) になっていない。</li> <li>• 数字が連続値 (1234 や 4321 など) になっていない。</li> <li>• パスワードが、ユーザに割り当てられているプライマリ内線番号と一致していない。</li> </ul> <p>このチェックボックスをオンにするとともに、ユーザにパスワード ポリシーを提供し、次の項目に該当するパスワードを指定しないよう通達することを検討してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 各自の姓または名、組織名または企業名、あるいはその他の推測されやすい語句を含んでいる。</li> <li>• 各自のプライマリ内線番号を含んでいる。</li> <li>• 各自のプライマリ内線番号を逆にしたものである。または、プライマリ内線番号を逆にしたものを含んでいる。</li> <li>• 同じ数字を 3 回以上連続して使用している (900012 など)。</li> <li>• 以前のパスワードから 1 桁の数字を増分したものである (20185 から 20186 など)。</li> <li>• 含まれている数字が 3 種類未満である (18181 など)。</li> </ul>

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「パスワード、ログオン、およびロックアウトのポリシーの指定」の章

## ■ 役割

## 役割

表 10-10 [役割 (Roles)] ページ

フィールド	説明
[名前 (Name)]	システム管理のための役割の名前。この役割の [役割の編集 (Edit Role)] ページに移動するには、役割の名前をクリックします。
[説明 (Description)]	(表示のみ) 役割の特権の簡単な説明。

## 関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントを追加する前に」の章の「[役割](#)」の項

## 役割の編集

表 10-11 [役割の編集 (Edit Role)] ページ

フィールド	説明
[名前 (Name)]	システム管理のための役割の名前。
[説明 (Description)]	役割の特権の簡単な説明。
[役割の割当 (Role Assignments)]	この役割に割り当てられているユーザのリストを表示するには、[役割の割当 (Role Assignments)] をクリックします。また、ユーザを役割から削除すること、役割に割り当てられていないユーザのリストを表示すること、およびユーザを役割に割り当てることができます。
[役割の特権 (Role Privileges)]	(表示のみ) このテーブルには、システム管理のための役割が実行権限を持っている特権が一覧表示されます ([表示 (View)]、[作成 (Create)]、[更新 (Update)]、[削除 (Delete)]、[実行 (Execute)] など)。

## 関連情報

- 『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウントを追加する前に」の章の「[役割](#)」の項

## 規制テーブルの検索

表 10-12 [規制テーブルの検索 (Search Restriction Tables)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。

## 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「通話管理の概要」の章の「[規制テーブル](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「規制テーブルの管理」の章の「[概要：デフォルト規制テーブル](#)」の項



## 規制テーブルの新規作成

表 10-13 [規制テーブルの新規作成 (New Restriction Table)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[ダイヤル文字列の最大長 (Maximum Length of Dial String)]	<p>通話転送、メッセージ到着通知、またはファックス配信番号の番号の最大長 (アクセス コードを含む) を入力します。ダイヤル文字列は、その桁数が [ダイヤル文字列の最大長 (Maximum Length of Dial String)] の値以下である場合に限り、規制テーブルと照合されます。桁数が [ダイヤル文字列の最大長 (Maximum Length of Dial String)] の値を超えているダイヤル文字列は許容されません。</p> <p>たとえば、現在の区域内での市内電話番号が 7 桁である場合、ユーザが長距離電話番号を使用できないようにするには、[ダイヤル文字列の最大長 (Maximum Length of Dial String)] フィールドに 8 を入力します (市内番号と電話システムのアクセス コードを合計すると 8 桁になります)。</p> <p>デフォルト設定 : 30 桁。</p>
[最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)]	<p>通話転送、メッセージ到着通知、またはファックス配信番号の番号の最小長 (アクセス コードを含む) を入力します。ダイヤル文字列は、その桁数が [最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)] の値以上である場合に限り、規制テーブルと照合されます。桁数が [最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)] の値よりも小さいダイヤル文字列は許容されません。</p> <p>たとえば、ユーザが 4 桁の番号を使用できないようにするには、[最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)] フィールドに 5 を入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 1 桁。</p>
[新しい規制パターンをデフォルトでブロックする (New Restriction Patterns are Blocked by Default)]	<p>新しい規制パターンに対して、デフォルトで [ブロック (Blocked)] のフラグを付けるかどうかを示します。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p>

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「規制テーブルの管理」の章の「[規制テーブルの作成](#)」の項

## 規制テーブルの基本設定の編集

表 10-14 [規制テーブルの基本設定の編集 (Edit Restriction Table Basics)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[ダイヤル文字列の最大長 (Maximum Length of Dial String)]	<p>通話転送、メッセージ到着通知、またはファックス配信番号の番号の最大長 (アクセスコードを含む) を入力します。ダイヤル文字列は、その桁数が [ダイヤル文字列の最大長 (Maximum Length of Dial String)] の値以下である場合に限り、規制テーブルと照合されます。桁数が [ダイヤル文字列の最大長 (Maximum Length of Dial String)] の値を超えているダイヤル文字列は許容されません。</p> <p>たとえば、現在の区域内での市内電話番号が 7 桁である場合、ユーザが長距離電話番号を使用できないようにするには、[ダイヤル文字列の最大長 (Maximum Length of Dial String)] フィールドに 8 を入力します (市内番号と電話システムのアクセスコードを合計すると 8 桁になります)。</p> <p>デフォルト設定 : 30 桁。</p>
[最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)]	<p>通話転送、メッセージ到着通知、またはファックス配信番号の番号の最小長 (アクセスコードを含む) を入力します。ダイヤル文字列は、その桁数が [最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)] の値以上である場合に限り、規制テーブルと照合されます。桁数が [最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)] の値よりも小さいダイヤル文字列は許容されません。</p> <p>たとえば、ユーザが 4 桁の番号を使用できないようにするには、[最小ダイヤル文字列長 (Minimum Length of Dial String)] フィールドに 5 を入力します。</p> <p>デフォルト設定 : 1 桁。</p>
[新しい規制パターンをデフォルトでブロックする (New Restriction Patterns are Blocked by Default)]	<p>新しい規制パターンに対して、デフォルトで [ブロック (Blocked)] のフラグを付けるかどうかを示します。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフになっています。</p>
[順序 (Order)]	<p>(表示のみ) ダイヤルパターンの順序を変更するには、[新規追加 (Add New)] をクリックします。</p> <p>パターンの順序は、重要な意味を持っていることに注意してください。Cisco Unity Connection は、規制テーブル内のダイヤルパターン 0 から順に、電話番号をダイヤルパターンと比較していきます。番号が複数のダイヤルパターンと一致した場合、番号が許可されるか禁止されるかは、最初に一致したダイヤルパターンに基づいて決定されます。</p>
[ブロック (Blocked)]	パターンと一致する電話番号の使用を Cisco Unity Connection で禁止するには、このチェックボックスをオンにします。
[パターン (Pattern)]	<p>許可または禁止する特定の番号、または番号パターンを入力します。外部アクセスコードと長距離アクセスコードを含めます。0 ~ 9 の数字と次の特殊文字を使用します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• * (アスタリスク) : 0 個以上の数字と一致します。</li> <li>• ? (疑問符) : 1 個の数字にだけ一致します。個々の ? が、それぞれ単一の数字のプレースホルダとして機能します。</li> <li>• # (番号記号) : 電話の # キーと一致します。</li> </ul>

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「規制テーブルの管理」の章の「[規制テーブルの修正](#)」の項

## 規制パターンの順序の変更

表 10-15 [規制パターンの順序の変更 (Change Restriction Pattern Order)] ページ

フィールド	説明
[規制パターンの順序の変更 (Change Restriction Pattern Order)]	規制テーブル内でのパターンの順序を変更するには、リストにあるパターンの名前をクリックし、上向き矢印または下向き矢印をクリックして、リスト内の他のパターンとの相対的な位置を移動します。移動が完了した後、[保存 (Save)] をクリックします。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「規制テーブルの管理」の章の「[規制テーブルの修正](#)」の項

## ライセンス

表 10-16 [ライセンス (Licenses)] ページ

フィールド	説明
[選択項目のインストール (Install Selected)]	サーバに [新規追加 (Add New)] ボタンを使用して追加したライセンス ファイルをインストールします。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	[新規追加 (Add New)] をクリックして [ライセンスの新規追加 (Add New License)] ページを表示し、インストールするライセンス ファイルのフルパスを指定します。
[インストール済み (Installed)]	(表示のみ) ライセンス ファイルがインストール済みかどうかを示します。Cisco Unity Connection のライセンス ファイルに含まれている機能を使用するには、ファイルがリストに表示されていて (ファイルがサーバに追加されている)、そのライセンス ファイルの [インストール済み (Installed)] カラムの値が [はい (Yes)] になっている必要があります。
[ファイル名 (File Name)]	(表示のみ) インストール済みのライセンス ファイル、または追加済みでインストール可能なライセンス ファイルのファイル名。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「ライセンスの管理」の章の「[ライセンス ファイルの入手とインストール](#)」の項

## ■ ライセンスの新規追加

## ライセンスの新規追加

表 10-17 [ライセンスの新規追加 (Add New License)] ページ

フィールド	説明
[アップロードするライセンス ファイルを選択してください。(Select a License File to Upload)]	インストールする Cisco Unity Connection ライセンス ファイルのパスを入力します。 [参照 (Browse)] をクリックしてファイルを指定できます。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「ライセンスの管理」の章の「[ライセンス ファイルの入手とインストール](#)」の項

## ライセンスの表示

表 10-18 [ライセンスの表示 (View License)] ページ

フィールド	説明
[ファイル名 (File Name)]	(表示のみ) ライセンス ファイルのファイル名。
[File Content]	(表示のみ) ライセンス ファイルに含まれているテキスト。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「ライセンスの管理」の章の「[ライセンス ファイルの入手とインストール](#)」の項

## スケジュールの検索

表 10-19 [スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「通話管理の概要」の章の「[スケジュールと祝日](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「[概要：デフォルト スケジュール](#)」の項

## スケジュールの新規作成

表 10-20 [スケジュールの新規作成 (New Schedule)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[祝日スケジュール (Holiday Schedule)]	このスケジュールに適用する祝日スケジュールがある場合は、そのスケジュールを選択します。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「[スケジュールの作成](#)」の項

## スケジュールの基本設定の編集

表 10-21 [スケジュールの基本設定の編集 (Edit Schedule Basics)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[祝日スケジュール (Holiday Schedule)]	このスケジュールに適用する祝日スケジュールがある場合は、そのスケジュールを選択します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)]をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[名前 (Name)]	(表示のみ) スケジュールの詳細の名前。このスケジュールの詳細固有のページに移動するには、名前をクリックします。
[開始時間 (Start Time)]	(表示のみ) このスケジュールの詳細に基づいて、スケジュールがアクティブになる時刻。
[終了時間 (End Time)]	(表示のみ) このスケジュールの詳細に基づいて、スケジュールが非アクティブになる時刻。
[アクティブな曜日 (Days Active)]	(表示のみ) このスケジュールの詳細に基づいて、スケジュールがアクティブになる曜日。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「[スケジュールの修正](#)」の項

## スケジュールの詳細の新規作成

表 10-22 [スケジュールの詳細の新規作成 (New Schedule Detail)] ページ

フィールド	説明
[名前 (Name)]	このスケジュールを他の管理者が操作するときに、識別に役立つ名前を入力します。
[開始時間 (Start Time)]	スケジュールがアクティブになる時、分、および午前または午後の指定をリストから選択します。
[終了時間 (End Time)]	スケジュールが非アクティブになる時、分、および午前または午後の指定をリストから選択します。  <b>(注)</b> 終了時間は、開始時間よりも後の時刻にする必要があります。終了時間を深夜 0 時 (午前 12 時 00 分) に指定するには、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。
[終日 (End of Day)]	スケジュールが深夜 0 時 (1 日の終了時) に非アクティブになることを指定するには、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (毎日) (Active Every Day)]	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までの間、スケジュールを毎日アクティブにするには (週末を含む)、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (平日) (Active Weekdays)]	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までの間、スケジュールを平日 (月曜日から金曜日。週末は含まず) にアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (月曜) (Active Monday)]	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までの間、スケジュールを毎月曜日にアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (火曜) (Active Tuesday)]	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までの間、スケジュールを毎月火曜日にアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (水曜) (Active Wednesday)]	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までの間、スケジュールを毎月水曜日にアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (木曜) (Active Thursday)]	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までの間、スケジュールを毎月木曜日にアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (金曜) (Active Friday)]	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までの間、スケジュールを毎月金曜日にアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (土曜) (Active Saturday)]	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までの間、スケジュールを毎月土曜日にアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (日曜) (Active Sunday)]	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までの間、スケジュールを毎月日曜日にアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「スケジュールの作成」の項

## スケジュールの詳細の編集

表 10-23 [スケジュールの詳細の編集 (Edit Schedule Detail)] ページ

フィールド	説明
[名前 (Name)]	このスケジュールを他の管理者が操作するとき、識別に役立つ名前を入力します。
[開始時間 (Start Time)]	スケジュールがアクティブになる時、分、および午前または午後の指定をリストから選択します。
[終了時間 (End Time)]	スケジュールが非アクティブになる時、分、および午前または午後の指定をリストから選択します。
	 <p>(注) 終了時間は、開始時間よりも後の時刻にする必要があります。終了時間を深夜 0 時 (午前 12 時 00 分) に指定するには、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。</p>
[終日 (End of Day)]	スケジュールが深夜 0 時 (1 日の終了時) に非アクティブになることを指定するには、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (毎日) (Active Every Day)]	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までの間、スケジュールを毎日アクティブにするには (週末を含む)、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (平日) (Active Weekdays)]	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までの間、スケジュールを平日 (月曜日から金曜日。週末は含まず) にアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (月曜) (Active Monday)]	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までの間、スケジュールを毎月曜日にアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (火曜) (Active Tuesday)]	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までの間、スケジュールを毎月火曜日にアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (水曜) (Active Wednesday)]	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までの間、スケジュールを毎月水曜日にアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (木曜) (Active Thursday)]	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までの間、スケジュールを毎月木曜日にアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (金曜) (Active Friday)]	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までの間、スケジュールを毎月金曜日にアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (土曜) (Active Saturday)]	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までの間、スケジュールを毎月土曜日にアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
[アクティブ (日曜) (Active Sunday)]	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までの間、スケジュールを毎月日曜日にアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミネストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「[スケジュールの修正](#)」の項

## ■ 祝日スケジュールの検索

## 祝日スケジュールの検索

表 10-24 [祝日スケジュールの検索 (Search Holiday Schedules)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[表示名 (Display Name)]	(表示のみ) オブジェクトの名前。このオブジェクト固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] をクリックします。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「[祝日の指定](#)」の項

## 祝日スケジュールの新規作成

表 10-25 [祝日スケジュールの新規作成 (New Holiday Schedule)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「[祝日の指定](#)」の項



## 祝日スケジュールの基本設定の編集

表 10-26 [祝日スケジュールの基本設定の編集 (Edit Holiday Schedule Basics)] ページ

フィールド	説明
[表示名 (Display Name)]	オブジェクトの識別に役立つ名前を入力します。
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[祝日名 (Holiday Name)]	(表示のみ) 祝日の名前。祝日を編集するには、[祝日名 (Holiday Name)] をクリックします。
[開始日 (Start Date)]	(表示のみ) 祝日スケジュールが有効な期間の最初の日付 (月、日、および西暦年)。
[終了日 (End Date)]	(表示のみ) 祝日スケジュールが有効な期間の最後の日付 (月、日、および西暦年)。
[開始時間 (Start Time)]	(表示のみ) [開始日 (Start Date)] から [終了日 (End Date)] までの毎日、祝日スケジュールが有効となる開始時刻。時刻を午前 12 時 00 分にした場合は、「当日の最初から」を表します。
[終了時間 (End Time)]	(表示のみ) [開始日 (Start Date)] から [終了日 (End Date)] までの毎日、祝日スケジュールが無効となる終了時刻。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「[祝日の指定](#)」の項

## 祝日の新規作成

表 10-27 [祝日の新規作成 (New Holiday)] ページ

フィールド	説明
[祝日名 (Holiday Name)]	祝日として定義する日付範囲に対して、識別に役立つ名前を入力します。
[開始日 (Start Date)]	祝日スケジュールが有効な期間の最初の日付 (月、日、および西暦年) をリストから選択します。 指定する 1 日全体を祝日にするには、[開始日 (Start Date)] と [終了日 (End Date)] の両方でその日を値として選択し、[開始時間 (Start Time)] で午前 12 時 00 分を選択し、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。
[終了日 (End Date)]	祝日スケジュールが有効な期間の最後の日付 (月、日、および西暦年) をリストから選択します。
[開始時間 (Start Time)]	[開始日 (Start Date)] から [終了日 (End Date)] までの毎日に、祝日スケジュールが有効となる時、分、および時間帯 (午前または午後) をリストから選択します。時刻を午前 12 時 00 分にした場合は、「当日の最初から」を表します。 終日を祝日に設定するには、[開始時間 (Start Time)] を午前 12 時 00 分に設定し、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。
[終了時間 (End Time)]	[開始日 (Start Date)] から [終了日 (End Date)] までの毎日に、祝日スケジュールが無効となる時、分、および時間帯 (午前または午後) をリストから選択します。  <b>(注)</b> 終了時間は、開始時間よりも後の時刻にする必要があります。終了時間を深夜 0 時 (午前 12 時 00 分、つまり 24 時 00 分) に指定するには、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。  [開始日 (Start Date)] の [開始時間 (Start Time)] から [終了日 (End Date)] の [終了時間 (End Time)] までの日付範囲を指定するには、この範囲を複数の祝日エントリに分割します。たとえば、1 月 1 日金曜日の午後 5 時 (17:00) に祝日週末を開始し、1 月 4 日月曜日の午前 8 時 (08:00) に終了するには、新しい祝日を 1 つ作成し、[開始日 (Start Date)] と [終了日 (End Date)] を 1 月 1 日、[開始時間 (Start Time)] を午後 5 時 00 分に設定して、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。次に、2 番目の新しい祝日を作成し、[開始日 (Start Date)] を 1 月 2 日、[終了日 (End Date)] を 1 月 3 日、[開始時間 (Start Time)] を午前 12 時 00 分に設定して、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。次に、3 番目の新しい祝日を作成し、[開始日 (Start Date)] と [終了日 (End Date)] を 1 月 4 日、[開始時間 (Start Time)] を午前 12 時 00 分、[終了時間 (End Time)] を午前 8 時 00 分に設定します。
[終日 (End of Day)]	[開始日 (Start Date)] から [終了日 (End Date)] までの毎日、スケジュールを 1 日の終了時 (深夜 0 時、つまり 24 時 00 分) まで有効にすることを指定するには、このチェックボックスをオンにします。  [終了時間 (End Time)] フィールドで 24 時よりも早い時刻を指定する場合は、このチェックボックスをオフにします。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「[祝日の指定](#)」の項

## 祝日の編集

表 10-28 [祝日の編集 (Edit Holiday)] ページ

フィールド	説明
[祝日名 (Holiday Name)]	祝日として定義する日付範囲に対して、識別に役立つ名前を入力します。
[開始日 (Start Date)]	祝日スケジュールが有効な期間の最初の日付 (月、日、および西暦年) をリストから選択します。 指定する 1 日全体を祝日にするには、[開始日 (Start Date)] と [終了日 (End Date)] の両方でその日を値として選択し、[開始時間 (Start Time)] で午前 12 時 00 分を選択し、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。
[終了日 (End Date)]	祝日スケジュールが有効な期間の最後の日付 (月、日、および西暦年) をリストから選択します。
[開始時間 (Start Time)]	[開始日 (Start Date)] から [終了日 (End Date)] までの毎日に、祝日スケジュールが有効となる時、分、および時間帯 (午前または午後) をリストから選択します。時刻を午前 12 時 00 分にした場合は、「当日の最初から」を表します。  終日を祝日に設定するには、[開始時間 (Start Time)] を午前 12 時 00 分に設定し、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。
[終了時間 (End Time)]	[開始日 (Start Date)] から [終了日 (End Date)] までの毎日に、祝日スケジュールが無効となる時、分、および時間帯 (午前または午後) をリストから選択します。   <b>(注)</b> 終了時間は、開始時間よりも後の時刻にする必要があります。終了時間を深夜 0 時 (午前 12 時 00 分、つまり 24 時 00 分) に指定するには、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。  [開始日 (Start Date)] の [開始時間 (Start Time)] から [終了日 (End Date)] の [終了時間 (End Time)] までの日付範囲を指定するには、この範囲を複数の祝日エントリに分割します。たとえば、1 月 1 日金曜日の午後 5 時 (17:00) に祝日週末を開始し、1 月 4 日月曜日の午前 8 時 (08:00) に終了するには、新しい祝日を 1 つ作成し、[開始日 (Start Date)] と [終了日 (End Date)] を 1 月 1 日、[開始時間 (Start Time)] を午後 5 時 00 分に設定して、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。次に、2 番目の新しい祝日を作成し、[開始日 (Start Date)] を 1 月 2 日、[終了日 (End Date)] を 1 月 3 日、[開始時間 (Start Time)] を午前 12 時 00 分に設定して、[終日 (End of Day)] チェックボックスをオンにします。次に、3 番目の新しい祝日を作成し、[開始日 (Start Date)] と [終了日 (End Date)] を 1 月 4 日、[開始時間 (Start Time)] を午前 12 時 00 分、[終了時間 (End Time)] を午前 8 時 00 分に設定します。
[終日 (End of Day)]	[開始日 (Start Date)] から [終了日 (End Date)] までの毎日、スケジュールを 1 日の終了時 (深夜 0 時、つまり 24 時 00 分) まで有効にすることを指定するには、このチェックボックスをオンにします。  [終了時間 (End Time)] フィールドで 24 時よりも早い時刻を指定する場合は、このチェックボックスをオフにします。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミネストレーション ガイド』の「スケジュールと祝日の管理」の章の「祝日の指定」の項

## ■ グローバル ニックネームの検索

## グローバル ニックネームの検索

表 10-29 [グローバル ニックネームの検索 (Search Global Nicknames)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[正式名称 (Proper Name)]	ニックネームを 1 つ以上定義した名前。この名前固有のページに移動するには、[正式名称 (Proper Name)] をクリックします。

## グローバル ニックネームの新規作成

表 10-30 [グローバル ニックネームの新規作成 (New Global Nickname)] ページ

フィールド	説明
[正式名称 (Proper Name)]	ニックネームを定義する名前を入力します。この [正式名称 (Proper Name)] は、[グローバル ニックネーム (Global Nickname)] リストに表示されます。
[ニックネーム (Nickname)]	[正式名称 (Proper Name)] の変化形を入力します。ここで入力する名前は、[グローバル ニックネーム (Global Nicknames)] リストに表示される [正式名称 (Proper Name)] のエントリの一部として表示されます。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「すべてのユーザのセッション設定の変更」の章の「[音声認識：グローバル ニックネーム リスト](#)」の項

## グローバル ニックネームの編集

表 10-31 [グローバル ニックネームの編集 (Edit Global Nickname)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	ニックネームを削除するには、ニックネームの左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のニックネームを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	ニックネームを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。テーブルに新しい行が追加され、新しいニックネームを入力できます。
[ニックネーム (Nickname)]	[正式名称 (Proper Name)] の変化形を入力します。ここで入力する名前は、[グローバル ニックネーム (Global Nicknames)] リストに表示される [正式名称 (Proper Name)] のエントリの一部として表示されます。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「すべてのユーザのセッション設定の変更」の章の「[音声認識：グローバル ニックネーム リスト](#)」の項

## 件名行の形式

表 10-32 [件名行の形式 (Subject Line Formats)] ページ

フィールド	説明
[言語 (Language)]	適切な言語を選択します。件名行の形式は、システムにインストールした言語ごとに異なります。
[外部の発信者のメッセージ (Outside Caller Messages)]	外部発信者からのメッセージについて、件名行の形式を入力します。外部発信者とは、Cisco Unity Connection ユーザではない発信者、Connection にログインしないままメッセージを送信する Connection ユーザ、または Identified User Messaging (IUM; 識別できるユーザのメッセージング) 機能で Connection ユーザとして自動的に識別されていない Connection ユーザです。
[ユーザ間のメッセージ (User to User Messages)]	Cisco Unity Connection ユーザを発信者とするメッセージについて、件名行の形式を入力します。Cisco Unity Connection ユーザとは、Connection にログインしたユーザ、または識別できるユーザのメッセージング機能が有効になっているために Connection ユーザとして自動的に識別されたユーザです。
[インタビュー ハンドラ メッセージ (Interview Handler Messages)]	インタビュー ハンドラからのメッセージについて、件名行の形式を入力します。
[ライブ レコード メッセージ (Live Record Messages)]	Live Record メッセージについて、件名行の形式を入力します。
[%CALLERID% (不明な場合) (%CALLERID% (When Unknown))]	<p>メッセージ送信者の発信者 ID が不明な場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行の形式で %CALLERID% パラメータを使用した場合は、メッセージ送信者の ANI 発信者 ID で自動的に置換されます。ANI 発信者 ID を取得できない場合、このフィールドに入力したテキストが代替として件名行に挿入されます。たとえば、このフィールドに「Unknown Caller ID」と入力すると、このテキストが件名行に表示されます。</p> <p>このフィールドは空白のままにすることもできます。</p>
[%CALLEDID% (不明な場合) (%CALLEDID% (When Unknown))]	<p>メッセージ送信者の通話先番号が不明な場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行の形式で %CALLEDID% パラメータを使用した場合は、メッセージ送信者の通話先番号の ID で自動的に置換されます。ID を取得できない場合、このフィールドに入力したテキストが代替として件名行に挿入されます。たとえば、このフィールドに「Unknown Called ID」と入力すると、このテキストが件名行に表示されます。</p> <p>このフィールドは空白のままにすることもできます。</p>

表 10-32 [件名行の形式 (Subject Line Formats)] ページ (続き)

フィールド	説明
[%NAME% (不明な場合) (%NAME% (When Unknown))]	<p>メッセージ送信者の表示名と ANI 発信者名が両方とも不明な場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>外部発信者のメッセージの件名行の形式で %NAME% パラメータを使用した場合は、メッセージ送信者の ANI 発信者名で自動的に置換されます。ANI 発信者名を取得できない場合、Cisco Unity Connection は [%NAME% (不明な場合) (%NAME% (When Unknown))] フィールドで指定された値を挿入します。</p> <p>ユーザ間のメッセージの件名行の形式で %NAME% パラメータを使用した場合は、メッセージ送信者の表示名で自動的に置換されます。表示名を取得できない場合、Connection は ANI 発信者名を挿入します。ANI 発信者名を取得できない場合、Connection は [%NAME% (不明な場合) (%NAME% (When Unknown))] フィールドで指定された値を挿入します。</p> <p>インタビュー ハンドラのメッセージの件名行の形式で %NAME% パラメータを使用した場合は、メッセージ送信者の ANI 発信者名で自動的に置換されます。ANI 発信者名を取得できない場合、Connection はインタビュー ハンドラの表示名を挿入します。表示名を取得できない場合、Connection は [%NAME% (不明な場合) (%NAME% (When Unknown))] フィールドで指定された値を挿入します。</p> <p>[ライブ レコード メッセージ (Live Record Messages)] フィールドで %NAME% を使用した場合は、Live Record メッセージを開始したユーザの表示名で自動的に置換されます。表示名を取得できない場合、Connection は ANI 発信者名を挿入します。ANI 発信者名を取得できない場合、Connection は [%NAME% (不明な場合) (%NAME% (When Unknown))] フィールドで指定された値を挿入します。</p>
[%EXTENSION% (不明な場合) (%EXTENSION% (When Unknown))]	<p>メッセージ送信者の内線番号が不明な場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行の形式で %EXTENSION% パラメータを使用した場合は、メッセージ送信者の内線番号で自動的に置換されます。コール ハンドラまたはインタビュー ハンドラによって録音されたメッセージの場合は、ハンドラの DTMF アクセス ID (内線番号) で置換されます。内線番号を取得できない場合、このフィールドに入力したテキストが代替として件名行に挿入されます。たとえば、このフィールドに「Unknown Extension」と入力すると、このテキストが件名行に表示されます。</p> <p>このフィールドは空白のままにすることもできます。</p>
[%U%]	<p>メッセージに緊急のフラグが付けられている場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行の形式で %U% パラメータを使用した場合、メッセージに緊急のフラグが付けられていると、このフィールドに入力したテキストで自動的に置換されます。メッセージが緊急でない場合、このパラメータは省略されます。</p>
[%P%]	<p>メッセージにプライベートのフラグが付けられている場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行の形式で %P% パラメータを使用した場合、メッセージにプライベートのフラグが付けられていると、このフィールドに入力したテキストで自動的に置換されます。メッセージがプライベートでない場合、このパラメータは省略されます。</p>
[%S%]	<p>メッセージに安全のフラグが付けられている場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行の形式で %S% パラメータを使用した場合、メッセージに安全なメッセージのフラグが付けられていると、このフィールドに入力したテキストで自動的に置換されます。メッセージが安全なメッセージでない場合、このパラメータは省略されます。</p>

表 10-32 [件名行の形式 (Subject Line Formats)] ページ (続き)

フィールド	説明
[%D%]	<p>メッセージにディスパッチ メッセージのフラグが付けられている場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行の形式で %D% パラメータを使用した場合、メッセージにディスパッチ メッセージのフラグが付けられていると、このフィールドに入力したテキストで自動的に置換されます。メッセージがディスパッチ メッセージでない場合、このパラメータは省略されます。</p>
[%B%]	<p>メッセージにブロードキャスト メッセージのフラグが付けられている場合に、件名行で使用されるテキストを入力します。</p> <p>件名行の形式で %B% パラメータを使用した場合、メッセージがブロードキャスト メッセージであるときは、このフィールドに入力したテキストで自動的に置換されます。メッセージがブロードキャスト メッセージでない場合、このパラメータは省略されます。</p>

#### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「メッセージ」の章の「[メッセージの件名行の形式](#)」および「[メッセージのタイプ](#)」の項

## メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索

表 10-33 [メッセージ添付ファイルの TTS 説明の検索 (Search TTS Descriptions of Message Attachments)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[拡張子 (Extension)]	<p>(表示のみ) 説明を適用するメッセージ添付ファイルのファイル拡張子。</p> <p>説明を編集するには、ファイル拡張子をクリックします。</p>
[説明 (Description)]	(表示のみ) テキスト / スピーチ (TTS) で読み上げられる説明。
[言語 (Language)]	(表示のみ) 説明の言語。

#### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「[メッセージ添付ファイルの説明の管理](#)」の章

## メッセージ添付ファイルの TTS 説明の新規作成

表 10-34 [メッセージ添付ファイルの TTS 説明の新規作成 (New TTS Description of Message Attachments)] ページ

フィールド	説明
[ファイル拡張子 (File Extension)]	説明を適用するメッセージ添付ファイルのファイル拡張子を入力します。
[説明 (Description)]	テキスト/スピーチ (TTS) で読み上げられる説明を入力します。
[言語 (Language)]	説明の言語をクリックします。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[メッセージ添付ファイルの説明の管理](#)」の章

## メッセージ添付ファイルの TTS 説明の編集

表 10-35 [メッセージ添付ファイルの TTS 説明の編集 (TTS Descriptions of Message Attachments)] ページ

フィールド	説明
[ファイル拡張子 (File Extension)]	説明を適用するメッセージ添付ファイルのファイル拡張子を入力します。
[説明 (Description)]	テキスト/スピーチ (TTS) で読み上げられる説明を入力します。
[言語 (Language)]	説明の言語をクリックします。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[メッセージ添付ファイルの説明の管理](#)」の章



## エンタープライズパラメータ

これらのフィールドは、Cisco Unified Communications Manager および Cisco Unified Communications Manager Business Edition には適用されません。

表 10-36 [エンタープライズパラメータ (Enterprise Parameters)] ページ

フィールド	説明
[パラメータ名 (Parameter Name)]	(表示のみ) エンタープライズパラメータの名前。
[パラメータ値 (Parameter Value)]	パラメータの値を入力またはクリックします。
[推奨値 (Suggested Value)]	(表示のみ) 推奨されるパラメータ値。
[デフォルトに設定 (Set to Defaults)]	[デフォルトに設定 (Set to Defaults)] ボタンをクリックすると、すべてのエンタープライズパラメータがデフォルト値に設定されます。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「エンタープライズパラメータの設定」の章の「[エンタープライズパラメータの詳細](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「エンタープライズパラメータの設定」の章の「[Cisco Unified Serviceability のサービスのエンタープライズパラメータの設定](#)」の項

## サービスパラメータ

これらのフィールドは、Cisco Unified Communications Manager および Cisco Unified Communications Manager Business Edition には適用されません。

表 10-37 [サービスパラメータ (Service Parameters)] ページ

フィールド	説明
[サーバ (Server)]	Cisco Unity Connection サーバの名前をクリックします。
[サービス (Service)]	更新するパラメータが含まれているサービスをクリックします。
[パラメータ名 (Parameter Name)]	(表示のみ) サービスパラメータの名前。
[パラメータ値 (Parameter Value)]	パラメータの値を入力またはクリックします。
[推奨値 (Suggested Value)]	(表示のみ) 推奨されるパラメータ値。
[デフォルトに設定 (Set to Defaults)]	[デフォルトに設定 (Set to Defaults)] ボタンをクリックすると、このサービスのすべてのサービスパラメータがデフォルト値に設定されます。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「サービスパラメータの設定」の章の「[サービスパラメータの詳細](#)」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「サービスパラメータの設定」の章の「[Cisco Unified Serviceability のサービスのサービスパラメータの設定](#)」の項

## プラグインの検索

これらのフィールドは、Cisco Unified Communications Manager および Cisco Unified Communications Manager Business Edition には適用されません。

表 10-38 [プラグインの検索 (Search Plugins)] ページ

フィールド	説明
[検索 (Find)]	使用可能なプラグインを表示するには、[検索 (Find)] ボタンをクリックします。
[ダウンロード (Download)]	プラグインをダウンロードしてインストールするには、[ダウンロード (Download)] をクリックして画面の指示に従います。
[プラグイン名 (Plugin Name)]	(表示のみ) ダウンロードおよびインストールが可能なプラグインの名前。
[説明 (Description)]	(表示のみ) プラグインの説明。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「プラグインのインストール」の章の「[プラグインのインストール](#)」の項

## ファックス サーバの設定の編集

表 10-39 [ファックスサーバの設定の編集 (Edit Fax Server Configuration)] ページ



フィールド	説明
[有効 (Enabled)]	Cisco Unity Connection からファックス サーバへの接続を有効にするには、このチェックボックスをオンにします。  Connection からファックス サーバへの接続を無効にするには、このチェックボックスをオフにします。  デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。
[ファックスサーバ名 (Fax Server Name)]	ファックス サーバの識別に役立つ名前を入力します。
[SMTP アドレス (SMTP Address)]	SMTP サーバのアドレスを入力します。
[IP アドレス (IP Address)]	SMTP サーバの IP アドレスを入力します。
[SMTP スマート ホストを使用する (Use SMTP Smart Host)]	SMTP スマート ホストを使用する場合は、このチェックボックスをオンにします。また、[SMTP アドレス (SMTP Address)] フィールドに SMTP アドレスを入力する必要もあることに注意してください。  SMTP スマート ホストを使用しない場合は、このチェックボックスをオフにします。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「[Cisco Fax Server との連動の作成](#)」の章

## LDAP のセットアップ

表 10-40 [LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページ

フィールド	説明
[LDAP サーバからの同期を有効にする (Enable Synchronizing from LDAP Server)]	<p>Cisco Unity Connection での Connection ユーザの基本情報の取得元を [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページで指定した LDAP ディレクトリにする場合は、このチェックボックスをオンにします。データ同期化の対象となるのは、LDAP ディレクトリからユーザをインポートして作成した Connection ユーザだけです。LDAP ディレクトリに新しいユーザが追加されたとき、新しい Connection ユーザを Connection が自動的に作成することはありません。</p> <p>LDAP 同期化が有効になっている場合、LDAP ディレクトリからインポートされたフィールドの Connection ユーザ データは変更できません。LDAP ディレクトリに含まれているデータを変更し、次のいずれかの操作を実行して Connection のデータを更新する必要があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページの [同期を一回だけ実行 (Perform Sync Just Once)] ボタンを使用して、Connection のデータを LDAP のデータと手動で再同期化する。</li> <li>• [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページで自動再同期化を設定している場合は、次の自動再同期化が発生するまで待機する。</li> </ul>
[LDAP サーバタイプ (LDAP Server Type)]	<p>Cisco Unity Connection でユーザ データの取得元となる LDAP サーバのタイプを選択します。</p>  <p>(注) Connection 7.x の場合は、Microsoft Active Directory だけがサポートされます。</p>
[ユーザ ID 用 LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)]	<p>データが Cisco Unity Connection にインポートされる LDAP ユーザについて、LDAP ディレクトリのどのフィールドを Connection の [エイリアス (Alias)] フィールドに表示するかを選択します。</p>  <p><b>注意</b> 選択するフィールドに、LDAP ディレクトリ内のすべてのユーザが値を持っている必要があります。また、このフィールドのすべての値が一意になっている必要があります。選択したフィールドに値を持っていない LDAP ユーザは、Connection にインポートされません。</p> <p>ここで選択したフィールドを後で変更する必要がある場合、および LDAP 設定を [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページですでに作成した場合は、すべての LDAP 設定を削除し、ここで値を変更して、すべての LDAP 設定を再作成する必要があります。</p>

## 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity Connection と LDAP ディレクトリの連動」の章の「LDAP を設定してユーザを作成するためのタスク リスト」の項

## LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示

表 10-41 [LDAP ディレクトリ設定の検索と一覧表示 (Find and List LDAP Directory Configurations)] ページ

フィールド	説明
[検索対象：LDAP ディレクトリ、検索条件：(Find LDAP Directory Where)]	Cisco Unity Connection でユーザデータの取得元となる LDAP ディレクトリを検索するには、適切な条件を入力して [検索 (Find)] をクリックします。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity Connection と LDAP ディレクトリの連動」の章の「[LDAP を設定してユーザを作成するためのタスク リスト](#)」の項

## LDAP ディレクトリの設定

表 10-42 [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページ

フィールド	説明
[LDAP 設定名 (LDAP Configuration Name)]	この LDAP 設定の名前を入力します。LDAP ユーザ検索ベースが異なる複数の LDAP 設定を追加する場合は、現在の検索ベースに含まれているユーザを識別するための名前を入力します。
[LDAP マネージャ識別名 (LDAP Manager Distinguished Name)]	[LDAP ユーザ検索ベース (LDAP User Search Base)] フィールドで指定した LDAP ユーザ検索ベースのデータにアクセスできる LDAP ディレクトリ管理者アカウントの名前を入力します。Cisco Unity Connection は、このアカウントを使用して Connection データを LDAP データと同期化します。
[LDAP パスワード (LDAP Password)]	[LDAP マネージャ識別名 (LDAP Manager Distinguished Name)] フィールドで指定したアカウントのパスワードを入力します。
[パスワードの確認 (Confirm Password)]	[LDAP マネージャ識別名 (LDAP Manager Distinguished Name)] フィールドで指定したアカウントのパスワードを再度入力します。
[LDAP ユーザ検索ベース (LDAP User Search Base)]	Cisco Unity Connection ユーザデータとの同期化対象となるユーザデータが含まれた LDAP ディレクトリのロケーションを入力します。
[同期を一回だけ実行 (Perform Sync Just Once)]	<p>Cisco Unity Connection データベースのユーザデータを、定期的な同期化ではなく 1 回だけ LDAP ディレクトリ内のユーザデータと再同期化するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このチェックボックスをオンした場合、Connection は [再同期の実行間隔 (Perform a Re-sync Every)] フィールドまたは [次の再同期時刻 (Next Re-sync Time、YYYY-MM-DD hh:mm)] フィールドの値に基づいて LDAP ディレクトリと再同期化しません。</p> <p>LDAP データを利用して Connection ユーザを作成済みの場合は、この再同期化によって、既存の Connection ユーザに関する最新の LDAP データがインポートされます。ただし、LDAP ディレクトリに新しいユーザが追加されている場合、この再同期化では、新しい Connection ユーザは作成されません。ユーザ インポート ツールまたは一括管理ツールのいずれかを使用して、新しい Connection ユーザを手動で作成する必要があります。</p>
[再同期の実行間隔 (Perform a Re-sync Every)]	<p>Cisco Unity Connection データベースのユーザデータを LDAP ディレクトリのユーザデータと定期的に再同期化するには、再同期化の発生頻度を指定します。間隔は最短で 6 時間です。</p> <p>最初の再同期化は、[次の再同期時刻 (Next Re-sync Time、YYYY-MM-DD hh:mm)] フィールドで指定した日時に発生します。</p> <p>[同期を一回だけ実行 (Perform Sync Just Once)] チェックボックスをオンにした場合、これらのフィールドは使用不能になり、ここで指定した間隔に基づく再同期化は発生しません。</p> <p>LDAP データを利用して Connection ユーザを作成済みの場合は、この再同期化によって、既存の Connection ユーザに関する最新の LDAP データがインポートされます。ただし、LDAP ディレクトリに新しいユーザが追加されている場合、この再同期化では、新しい Connection ユーザは作成されません。ユーザ インポート ツールまたは一括管理ツールのいずれかを使用して、新しい Connection ユーザを手動で作成する必要があります。</p>

表 10-42 [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[次の再同期時刻 (Next Re-sync Time、YYYY-MM-DD hh:mm)]	<p>Cisco Unity Connection でデータを LDAP ディレクトリと再同期化する次の日時を指定します。この再同期化が完了すると、Connection は [再同期の実行間隔 (Perform a Re-sync Every)] フィールドで指定された間隔に従って再同期化を実行します。</p> <p>[同期を一回だけ実行 (Perform Sync Just Once)] チェックボックスをオンにした場合、このフィールドは使用不能になり、ここで指定する日時には再同期化は発生しません。</p> <p>LDAP データを利用して Connection ユーザを作成済みの場合は、この再同期化によって、既存の Connection ユーザに関する最新の LDAP データがインポートされます。ただし、LDAP ディレクトリに新しいユーザが追加されている場合、この再同期化では、新しい Connection ユーザは作成されません。ユーザ インポート ツールまたは一括管理ツールのいずれかを使用して、新しい Connection ユーザを手動で作成する必要があります。</p>
[ユーザ ID (User ID)]	<p>ここに表示される LDAP のフィールドの値は、Cisco Unity Connection データベースの [エイリアス (Alias)] フィールドに保存されます。</p> <p>ここに表示されるフィールドは、[LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページの [ユーザ ID 用 LDAP 属性 (LDAP Attribute for User ID)] リストで指定されたものです。この値を変更できるのは、すべての LDAP 設定を削除し、[LDAP セットアップ (LDAP Setup)] ページで値を変更して、LDAP 設定を再作成する場合だけです。</p>
[ミドルネーム (Middle Name)]	<p>Cisco Unity Connection の [ミドルネーム (Middle Name)] フィールドに保存する LDAP ディレクトリの値として、次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>LDAP の middleName フィールドの値。</li> <li>LDAP の initials フィールドの値。</li> </ul>
[マネージャ ID (Manager ID)]	<p>Cisco Unity Connection データベースの [マネージャ ID (Manager ID)] フィールドには、常に LDAP ディレクトリの manager フィールドの値が保存されます。</p>
[電話番号 (Phone Number)]	<p>Cisco Unity Connection の [電話番号 (Phone Number)] フィールドに保存する LDAP ディレクトリの値として、次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>LDAP の telephoneNumber フィールドの値。</li> <li>LDAP の ipPhone フィールドの値。</li> </ul>
[名 (First Name)]	<p>Cisco Unity Connection データベースの [名 (First Name)] フィールドには、常に LDAP ディレクトリの givenName フィールドの値が保存されます。</p>
[姓 (Last Name)]	<p>Cisco Unity Connection データベースの [姓 (Last Name)] フィールドには、常に LDAP ディレクトリの sn (surname; 姓) フィールドの値が保存されます。</p>
[部署名 (Department)]	<p>Cisco Unity Connection データベースの [部署名 (Department)] フィールドには、常に LDAP ディレクトリの department フィールドの値が保存されます。</p>
[メール ID (Mail ID)]	<p>Cisco Unity Connection の [メール ID (Mail ID)] フィールドに保存する LDAP ディレクトリの値として、次のいずれかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>LDAP の mail フィールドの値。</li> <li>LDAP の sAMAccountName フィールドの値。</li> </ul>
[サーバのホスト名または IP アドレス (Host Name or IP Address for Server)]	<p>LDAP ディレクトリでの変更を Cisco Unity Connection データベースに反映するときに、Connection がアクセスする LDAP サーバのサーバ名または IP アドレスを入力します。</p>
[LDAP ポート (LDAP Port)]	<p>Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリへのアクセスに使用する LDAP サーバ上のポートを入力します。</p>

表 10-42 [LDAP ディレクトリ設定 (LDAP Directory Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[SSL を使用 (Use SSL)]	LDAP サーバと Cisco Unity Connection サーバの間で転送されるデータを SSL を使用して暗号化するには、このチェックボックスをオンにします。
[他の冗長 LDAP サーバを追加 (Add Another Redundant LDAP Server)]	最初に指定した LDAP サーバと同一のデータを保持している補助の LDAP サーバを 1 つ以上追加するには、このボタンをクリックし、適切な値を入力します。最初のサーバが障害状態となるか、保守のためにアウト オブ サービスとなった場合、Cisco Unity Connection はこのサーバにアクセスして再同期化を実行できます。
[保存 (Save)]	この設定を保存するには、[保存 (Save)] をクリックします。[保存 (Save)] を 1 回クリックすると、[削除 (Delete)]、[コピー (Copy)]、[同期を一回だけ実行 (Perform Sync Just Once)]、および [新規追加 (Add New)] ボタンが表示されます。
[削除 (Delete)]	クリックすると、この設定が削除されます。  このボタンは、この設定を 1 回保存するまで使用できません。
[コピー (Copy)]	クリックすると、この設定がコピーされます。  このボタンは、この設定を 1 回保存するまで使用できません。
[同期を一回だけ実行 (Perform Sync Just Once)]	クリックすると、Cisco Unity Connection のユーザ データが LDAP ディレクトリのユーザ データと再同期化されます。  このボタンは、この設定を 1 回保存するまで使用できません。
[新規追加 (Add New)]	クリックすると、新しい設定が追加され、Cisco Unity Connection のデータを追加の LDAP ユーザ検索ベースと同期化できるようになります。  このボタンは、この設定を 1 回保存するまで使用できません。

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「Cisco Unity Connection と LDAP ディレクトリの連動」の章の「[LDAP を設定してユーザを作成するためのタスク リスト](#)」の項

## LDAP 認証

表 10-43 [LDAP 認証 (LDAP Authentication)] ページ

フィールド	説明
[エンドユーザ用 LDAP 認証の使用 (Use LDAP Authentication for End Users)]	<p>Cisco Unity Connection の Web アプリケーションで、ユーザ名とパスワードを LDAP ディレクトリと照合して認証する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Connection の Web アプリケーションは、ユーザ名とパスワードを Connection データベース内のユーザ名および Web アプリケーションパスワードと照合して認証します。</p> <p>ユーザが Connection に電話でログインした場合、Connection は、LDAP ディレクトリ内の値ではなく常に Connection データベース内のボイスメールパスワードに基づいて認証を実行します。</p>
[LDAP マネージャ識別名 (LDAP Manager Distinguished Name)]	[LDAP ユーザ検索ベース (LDAP User Search Base)] フィールドで指定した LDAP ユーザ検索ベースのデータにアクセスできる LDAP ディレクトリ管理者アカウントの名前を入力します。Cisco Unity Connection は、このアカウントを使用して、Connection の Web アプリケーションで入力されたユーザ名とパスワードを LDAP ディレクトリ内のユーザデータと照合し、認証します。
[LDAP パスワード (LDAP Password)]	[LDAP マネージャ識別名 (LDAP Manager Distinguished Name)] フィールドで指定したアカウントのパスワードを入力します。
[パスワードの確認 (Confirm Password)]	[LDAP マネージャ識別名 (LDAP Manager Distinguished Name)] フィールドで指定したアカウントのパスワードを再度入力します。
[LDAP ユーザ検索ベース (LDAP User Search Base)]	Cisco Unity Connection の Web アプリケーションで入力されたユーザ名とパスワードの認証に使用するユーザデータが含まれている、LDAP ディレクトリ内のロケーションを入力します。
[サーバのホスト名または IP アドレス (Host Name or IP Address for Server)]	Cisco Unity Connection の Web アプリケーションで入力されたユーザ名とパスワードの認証に使用する LDAP サーバのサーバ名または IP アドレスを入力します。
[LDAP ポート (LDAP Port)]	Cisco Unity Connection が LDAP ディレクトリへのアクセスに使用する LDAP サーバ上のポートを入力します。
[SSL を使用 (Use SSL)]	LDAP サーバと Cisco Unity Connection サーバの間で転送されるデータを SSL を使用して暗号化するには、このチェックボックスをオンにします。
[他の冗長 LDAP サーバを追加 (Add Another Redundant LDAP Server)]	最初に指定した LDAP サーバと同一のデータを保持している補助の LDAP サーバを 1 つ以上追加するには、このボタンをクリックし、適切な値を入力します。最初のサーバが障害状態となるか、保守のためにアウト オブ サービスとなった場合、Cisco Unity Connection はこのサーバにアクセスして認証を実行できます。

## 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity Connection と LDAP ディレクトリの連動」の章の「LDAP を設定してユーザを作成するためのタスク リスト」の項



## LDAP の詳細設定

表 10-44 [LDAP 詳細設定 (Advanced LDAP Settings)] ページ

フィールド	説明
[ユーザ内線番号の正規表現 (User extension regular expression)]	<p>LDAP ディレクトリからインポートした電話番号を Cisco Unity Connection で使用する内線番号に変換するための正規表現を入力します。次の例を参考にしてください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 電話番号を内線番号として (句読点が含まれている場合は除去して) 使用するには、次のように入力します。 [0-9] +</li> <li>• 電話番号の下 4 桁を内線番号として使用するには、次のように入力します。 [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] \$</li> <li>• 電話番号の上 4 桁を内線番号として使用するには、次のように入力します。 ^ [0-9] [0-9] [0-9] [0-9]</li> </ul>

### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーションガイド』の「Cisco Unity Connection と LDAP ディレクトリの連動」の章の「[LDAP を設定してユーザを作成するためのタスク リスト](#)」の項

## SMTP サーバの設定

表 10-45 [SMTP サーバの設定 (SMTP Server Configuration)] ページ

フィールド	説明
[SMTP ポート番号 (SMTP Port #)]	(表示のみ) Cisco Unity Connection が着信および発信の SMTP 接続に使用するポート。Connection は、テキスト メッセージ到着通知の送信、Connection から音声、ファックス、およびテキスト メッセージを送受信するクライアントとの通信、VPIM ロケーションおよびその他のデジタル ネットワーク接続された Connection サーバとの通信に SMTP を使用します。
[SMTP ドメイン (SMTP Domain)]	(表示のみ) Cisco Unity Connection SMTP サーバのドメイン名。
[SMTP ドメインの変更 (Change SMTP Domain)]	[SMTP ドメイン (SMTP Domain)] フィールドの値を変更するには、このボタンをクリックします。
[クライアントの同時接続数の制限 (Limit Number of Simultaneous Client Connections)]	メッセージの送受信のために Cisco Unity Connection SMTP サーバに同時に接続できるクライアントの最大数を入力します。 デフォルト設定：5 接続。
[メッセージサイズの制限 (Limit Size of Message)]	クライアントが SMTP を使用して Cisco Unity Connection に送信できるメッセージの最大サイズを入力します。 デフォルト設定：10,000 KB (約 10 MB)。
[SMTP セッションあたりの受け入れメッセージ数の制限 (Limit Messages Accepted per SMTP Session)]	クライアントが単一の SMTP セッションで Cisco Unity Connection に送信できるメッセージの最大数を入力します。 デフォルト設定：10 メッセージ。
[メッセージあたりの受信者数の制限 (Limit Number of Recipients per Message)]	クライアントが SMTP を使用して Cisco Unity Connection に送信する単一のメッセージで許容される最大受信者数。 デフォルト設定：受信者 15,000 名。
[信頼されていない IP アドレスからの接続を許可する (Allow Connections from Untrusted IP Addresses)]	このチェックボックスがオンになっている場合、IP アドレスが [IP アドレス アクセス リスト (IP Address Access List)] で設定されたどのアドレス パターンとも一致しないクライアントまたはサーバからの SMTP 接続が許可されます。  このチェックボックスがオフになっている場合、IP アドレスが [IP アドレス アクセス リスト (IP Address Access List)] で設定されたどのアドレス パターンとも一致しないクライアントまたはサーバからの SMTP 接続要求は拒否されます。  デフォルト設定：チェックボックスはオフになっています。
[信頼されていない IP アドレスからの認証を要求する (Require Authentication from Untrusted IP Addresses)]	このチェックボックスがオンになっている場合、IP アドレスが [IP アドレス アクセス リスト (IP Address Access List)] で設定されたどのアドレス パターンとも一致しないクライアントまたはサーバからの SMTP 接続に対して、Cisco Unity Connection は認証を要求します。  このチェックボックスがオフになっている場合、Connection は、これらのタイプのクライアントが認証を受けずに接続することを許可します。  このオプションは、[信頼されていない IP アドレスからの接続を許可する (Allow Connections from Untrusted IP Addresses)] チェックボックスがオフになっている場合は使用できません。

表 10-45 [SMTP サーバの設定 (SMTP Server Configuration)] ページ (続き)

フィールド	説明
[信頼されていない IP アドレスからのトランスポート層セキュリティ (Transport Layer Security from Untrusted IP Addresses Is)]	<p>[IP アドレス アクセス リスト (IP Address Access List)] で設定されたどのアドレス パターンとも一致しない IP アドレスから接続しようとするクライアントまたはサーバに対して、Cisco Unity Connection がトランスポート層セキュリティ (TLS) をどのように扱うかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[無効 (Disabled)] : Connection は、信頼されていない IP アドレスを使用するクライアントまたはサーバが開始した SMTP セッションに対し、TLS をオプションとして提供しません。通常、クライアントが TLS を使用するように設定されているときに Connection が TLS を提供しない場合、接続は失敗し、クライアントはユーザに通知します。</li> <li>[必須 (Required)] : 信頼されていない IP アドレスから接続するクライアントまたはサーバは、Connection サーバとの SMTP セッションを TLS を使用して開始する必要があります。</li> <li>[オプション (Optional)] : 信頼されていない IP アドレスから接続するクライアントまたはサーバは、Connection サーバとの SMTP セッションを TLS を使用して開始できますが、TLS の使用は必須ではありません。</li> </ul> <p>このオプションは、[信頼されていない IP アドレスからの接続を許可する (Allow Connections from Untrusted IP Addresses)] チェックボックスがオフになっている場合は使用できません。</p>

#### 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミネレーションガイド』の「到着通知 SMTP および SMS (SMPP) メッセージの設定」の章の「到着通知 SMTP メッセージの設定」の項
- 『Cisco Unity Connection システム アドミネレーションガイド』の「IMAP 設定値の設定」の章

## IP アドレス アクセス リストの検索


表 10-46 [IP アドレス アクセス リストの検索 (Search IP Address Access List)] ページ

フィールド	説明
[選択項目の削除 (Delete Selected)]	オブジェクトを削除するには、オブジェクトの表示名の左側にあるチェックボックスをオンにし、[選択項目の削除 (Delete Selected)] をクリックします。複数のオブジェクトを同時に削除できます。
[新規追加 (Add New)]	オブジェクトを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンをクリックします。新しいページが表示され、新しいオブジェクトに適用するデータを入力できます。
[IP アドレス (IP Address)]	(表示のみ) SMTP クライアントまたはサーバからの SMTP 接続を許可または拒否するために、Cisco Unity Connection が使用する一意の IP アドレスまたは IP アドレス パターン。
[接続を許可する (Allow Connection)]	<p>このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は、IP アドレスがこのアドレス パターンと一致しているすべてのクライアントまたはサーバからの SMTP 接続を許可します。</p> <p>このチェックボックスがオフになっている場合、Cisco Unity Connection は、IP アドレスがこのアドレス パターンと一致しているすべてのクライアントまたはサーバからの SMTP 接続を拒否します。</p>

## ■ アクセス IP アドレスの新規作成


## アクセス IP アドレスの新規作成

表 10-47 [アクセス IP アドレスの新規作成 (New Access IP Address)] ページ

フィールド	説明
[IP アドレス (IP Address)]	Cisco Unity Connection SMTP サーバへのアクセスを個別に許可または拒否するクライアントまたはサーバの IP アドレスを入力します。
	 (注) * (アスタリスク) を 1 つ入力した場合、使用可能なすべての IP アドレスと一致します。

## アクセス IP アドレスの編集

表 10-48 [アクセス IP アドレスの編集 (Edit Access IP Address)] ページ

フィールド	説明
[IP アドレス (IP Address)]	Cisco Unity Connection SMTP サーバへのアクセスを個別に許可または拒否するクライアントまたはサーバの IP アドレスを入力します。
	 (注) * (アスタリスク) を 1 つ入力した場合、使用可能なすべての IP アドレスと一致します。
[接続を許可する (Allow Connection)]	このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection は、IP アドレスがこのアドレスパターンと一致しているすべてのクライアントまたはサーバからの SMTP 接続を許可します。  このチェックボックスがオフになっている場合、Cisco Unity Connection は、IP アドレスがこのアドレスパターンと一致しているすべてのクライアントまたはサーバからの SMTP 接続を拒否します。

## スマート ホスト

表 10-49 [スマート ホスト (Smart Host)] ページ

フィールド	説明
[スマート ホスト (Smart Host)]	Cisco Unity Connection が SMTP メッセージのリレーで使用する SMTP スマート ホストの 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)。  Connection は、すべての SMTP 通知のリレーでこのスマート ホストを使用します。特定のユーザー宛てのボイスメール、電子メール、ファックス、または送信確認メッセージを受信した場合に、それらをスマート ホストを使用して SMTP アドレスにリレーするよう Connection を設定できます。また、VPIM ロケーション宛て、またはその他のデジタル ネットワーク接続された Connection サーバ宛ての SMTP メッセージをスマート ホストを使用してルーティングするよう Connection を設定することもできます。この設定が必要になる可能性があるのは、リモート ボイス メッセージ システムとの直接 SMTP 通信が、ファイアウォールによって遮断されている場合などです。

## 関連情報

- 『Cisco Unity Connection システム アドミニストレーション ガイド』の「到着通知 SMTP および SMS (SMPP) メッセージの設定」の章の「到着通知 SMTP メッセージの設定」の項