



## Media Master の再生デバイスと録音デバイスの設定

---

Media Master は、Cisco Unity Web ツールで録音および再生を行うときに使用します。

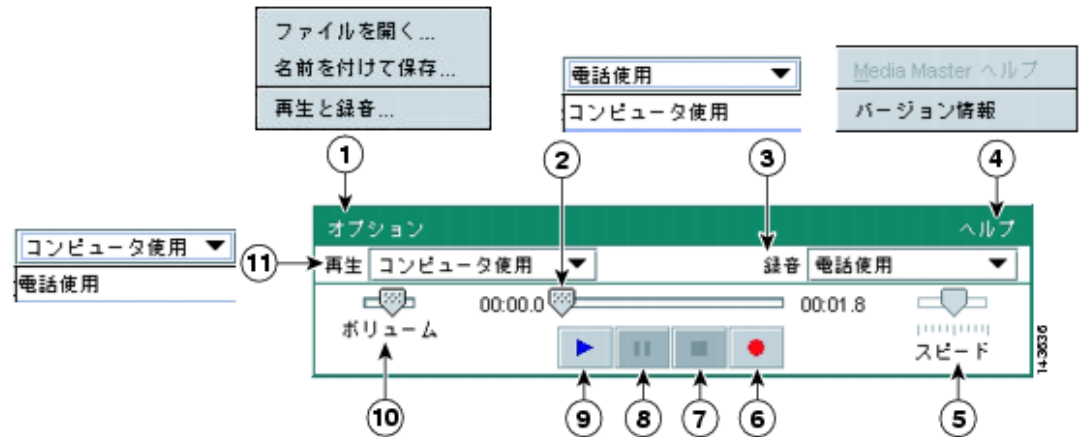
この章にある次の項を参照してください。

- [Media Master について \(P.2-2\)](#)
- [ユーザが Media Master に使用する録音デバイスと再生デバイスの決定 \(P.2-3\)](#)
- [録音および再生デバイスの設定をユーザが指定する方法 \(P.2-4\)](#)

## Media Master について

Media Master は Cisco Unity Inbox および Cisco Unity パーソナル着信転送ルール Web ツールのページに表示されます。このページでは、ユーザは録音または再生を行うことができます。Cisco Unity Connection の設定方法によっては、Media Master は Cisco Unity Assistant の一部のページに表示される場合もあります。ユーザは録音および再生を行うときに、Media Master コントロールと共に、電話、またはコンピュータのマイクロフォンとスピーカを使用できます。

図 2-1 Media Master コントロール バー



|   |              |    |         |
|---|--------------|----|---------|
| 1 | [オプション] メニュー | 7  | 停止      |
| 2 | 録音 / 再生の進捗状況 | 8  | 一時停止    |
| 3 | 録音リスト        | 9  | 再生      |
| 4 | [ヘルプ] メニュー   | 10 | 音量調整つまみ |
| 5 | 再生スピード調整つまみ  | 11 | 再生リスト   |
| 6 | 録音           |    |         |

Media Master は Java 2 Platform, Standard Edition (J2SE) アプリケーションであり、正しく動作させるには Java プラグイン コンポーネントをユーザ ワークステーションにインストールする必要があります。



(注)

インターネット ブラウザによっては、Java プラグイン コンポーネントがインストールされていないと、Media Master がブラウザ ウィンドウに表示されないか、またはコンポーネントをインストールするよう求められます (P.1-2 の「Cisco PCA にアクセスするためのインターネット ブラウザの設定」を参照してください)。

Media Master を持つ Cisco Unity Web ツールをユーザが使用する前に、ユーザが電話を録音および再生デバイスとして使用できるよう、ボイス メッセージ ポート を少なくとも 1 つ Connection に指定します。指定するには、Cisco Unity Connection Administration の [Telephony Integrations] > [Port] ページで [Allow TRAP Connections] の設定を調整します。詳細については、『Cisco Unity Connection System Administration Guide』の「Managing the Phone System Integrations」の章にある「Changing Port Settings」の項を参照してください (このガイドは、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です)。

また、電話を録音および再生デバイスとして使用しないユーザには、サウンドカード、イヤホンまたはスピーカ、およびマイクロフォンを支給する必要があります。

## ユーザが Media Master に使用する録音デバイスと再生デバイスの決定

ユーザが使用する録音デバイスと再生デバイスを決定するときは、次のことを考慮してください。

- 電話を録音に使用すると最適な音質が得られます。電話は Media Master のデフォルトの録音および再生デバイスです。
- ユーザが電話を録音および再生デバイスとして使用できるよう、この用途のボイスメッセージポートを少なくとも1つ Cisco Unity Connection に指定する必要があります。ユーザがコンピュータのマイクロフォンとスピーカを使用してメッセージやその他の録音を聞く場合、ポートは使用されません。その結果、Connection サーバの負荷が軽減され、ポートが他の機能で使用できる状態になります。
- 電話を録音および再生デバイスとして使用しないユーザには、サウンドカード、スピーカ、およびマイクロフォンを支給する必要があります。

電話、またはコンピュータのマイクロフォンとスピーカを録音および再生に使用する場合に発生するイベントの詳細については、次の各項を参照してください。

- [電話を録音および再生デバイスとして使用する場合の動作 \(P.2-3\)](#)
- [コンピュータのマイクロフォンとスピーカを録音および再生デバイスとして使用する場合の動作 \(P.2-3\)](#)

## 電話を録音および再生デバイスとして使用する場合の動作

Cisco PCA からアクセスする Web ツール（および Cisco Unity Connection Administration）においてユーザが電話を録音および再生デバイスとして使用すると、次のイベントが発生します。

1. ユーザが、録音または再生を行うために、クライアントアプリケーションで適切なオプションをクリックします。
2. クライアントアプリケーションが Cisco Unity Connection に対し、ユーザの内線番号に電話するよう要求し、Connection が内線番号に電話します。
3. 録音する場合、ユーザが電話に応答し、メッセージ、名前、またはグリーティングの録音を開始します。ユーザが電話を切ると、クライアントアプリケーションが Connection に対し、録音が終了したことを通知します。
4. 録音を再生する場合、ユーザが電話に応答し、クライアントアプリケーションが Connection に対し、メッセージを再生するよう要求します。次に、Connection が電話を通じて録音をストリーミングします。

## コンピュータのマイクロフォンとスピーカを録音および再生デバイスとして使用する場合の動作

ユーザがコンピュータのマイクロフォンとスピーカを録音デバイスおよび再生デバイスとして使用する場合は、次のイベントが発生します。

1. ユーザが、録音または再生を行うために、クライアントアプリケーションで適切なオプションをクリックします。
2. 録音する場合、ユーザがマイクロフォンに向かって話し始めます。ユーザが、録音を停止するため、クライアントアプリケーションで適切なオプションをクリックすると、クライアントアプリケーションが Cisco Unity Connection に対し、録音が終了したことを通知します。

- 録音を再生する場合、Connection がクライアント アプリケーションに対してメッセージをストリーミングします。ストリーミングは、ネットワーク トラフィックに関係なく、オンデマンドで発生します。クライアントアプリケーションは、ユーザ ワークステーションのメモリに数秒間のメッセージがバッファリングされるとすぐに、スピーカでメッセージを再生し始めます。

## 録音および再生デバイスの設定をユーザが指定する方法

ユーザは、録音および再生デバイスの設定を各自で指定できます。たとえば、Media Master のオプションメニューを使用して、録音デバイスと再生デバイスを各自で選択することができます。Media Master の録音および再生の設定は、ユーザごと、およびワークステーションごとに保存されます。これは、次のようなことを意味します。

- ユーザが録音デバイスと再生デバイスを変更するには、オプションメニュー、または Web ツールページにある任意の Media Master の再生リストと録音リストを使用します。ユーザが選択する録音デバイスと再生デバイスはすべての Cisco Unity Web ツールに適用されます。ただし、変更が最初に行われたワークステーションからアプリケーションにアクセスする場合に限られます。
- 複数のユーザが同じワークステーションを共有する場合は、ワークステーションを使用する各ユーザが録音デバイスと再生デバイスの選択を指定する必要があります。
- ユーザが、あるワークステーションから録音デバイスと再生デバイスの選択を更新した場合、別のワークステーション（自宅のコンピュータなど）でも Web ツールにアクセスするときは、その別のワークステーションに対しても録音デバイスと再生デバイスの選択を指定する必要があります。