



CHAPTER 3

Cisco Unity Connection サーバのサイズ設定と拡張

Cisco Unity Connection サーバのサイズ設定を行う際は、次の項のガイドラインに従ってください。

- 「オーディオ コーデック」 (P.3-1)
- 「ボイス メッセージ ポート」 (P.3-4)
- 「ボイス メッセージのストレージ容量」 (P.3-5)
- 「ユーザ」 (P.3-5)
- 「同時 TUI/VUI セッション」 (P.3-6)
- 「Connection ボイス メッセージへのアクセスに使用する IMAP クライアント」 (P.3-6)
- 「Visual Voicemail のクライアントとセッション」 (P.3-7)
- 「Phone View のクライアントとセッション」 (P.3-7)
- 「同時モバイルクライアント」 (P.3-8)
- 「Cisco Unity Assistant クライアント」 (P.3-8)
- 「Cisco Unity Inbox クライアント」 (P.3-8)
- 「Cisco Unified Personal Communicator クライアント」 (P.3-9)
- 「IBM Lotus Sametime クライアント」 (P.3-9)
- 「RSS リーダー クライアント」 (P.3-9)

Connection の仕様を満たすサーバの一覧については、
http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html の『Cisco Unity Connection Supported Platforms List』を参照してください。

オーディオ コーデック

次の各項を参照してください。

- 「コール接続および録音のためのオーディオ コーデックの使用方法」 (P.3-2)
- 「VPIM ネットワークのオーディオ コーデックに関する考慮事項」 (P.3-4)

コール接続および録音のためのオーディオコーデックの使用方法

Cisco Unity Connection では、Connection SCCP または SIP のシグナリングでサポートされるオーディオコーデック形式 (G.711 mu-law、G.711 a-law、G.722、G.729、iLBC) のコールは、常に PCM リニアに変換されます。録音時は PCM リニアからシステムレベルの録音用オーディオコーデック (PCM リニア、G.711 mu-law、G.711 a-law、G.729a、または G.726) に符号化されます。これは Cisco Unity Connection Administration システム全体の設定です (デフォルトは G.711 mu-law)。

この項では、発信側デバイスと Connection の間でネゴシエートされるオーディオコーデックを「回線コーデック」と呼び、システムレベルの録音用オーディオコーデックとして設定されたオーディオコーデックを「録音コーデック」と呼びます。

サポートされる回線コーデック (アドバタイズされているコーデック)

- G.711 mu-law
- G.711 a-law
- G.722
- G.729
- iLBC

サポートされる録音コーデック (システムレベルの録音用オーディオコーデック)

- PCM リニア
- G.711 mu-law (デフォルト)
- G.711 a-law
- G.729a
- G.726

トランスコーディングはどのような接続でも発生するので、回線コーデックが録音コーデックと異なっても、システムへの影響に大差はありません。たとえば、G.729a を回線コーデックとして、G.711 mu-law を録音コーデックとして使用しても、Connection サーバのトランスコーディングに重大な追加負荷はかかりません。しかし、iLBC コーデックまたは G.722 コーデックはトランスコーディングにより多くの計算を必要とするので、Connection サーバに重大な追加負荷がかかります。そのため、Connection サーバがサポートできる G.722 または iLBC の接続数は、G.711 mu-law の接続数の半分だけです。



(注)

G.722 コーデックまたは iLBC コーデックを回線コーデック (アドバタイズされているコーデック) として使用すると、Cisco Unity Connection サーバでプロビジョニング可能な音声ポートの数が減少します。G.722 コーデックまたは iLBC コーデックを使用した場合に各プラットフォーム オーバーレイでサポートされる音声ポートの数の詳細については、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html の『Cisco Unity Connection Supported Platforms List』を参照してください。

一般に、システムの録音形式をデフォルトの設定から変更しないことをお勧めします。ただし、次の場合を除きます。

- ディスクの空き領域に関する検討事項に対処するには、G.729a または G.726 などの低ビットレートのコーデックの使用を検討します。低ビットレートのコーデックでは、G.711 mu-law などの高ビットレートのコーデックよりも音質が低下する点に注意してください。

- G.722 を回線コーデックとして使用するエンドポイント向けの録音で音質を改善するには、PCM リニアの使用を検討します。PCM リニアでは、使用するディスク領域が増加する点に注意してください。

録音コーデックを変更したり、特定の回線コーデックだけをアドバタイズするように選択したりする理由として、次のことが考えられます。SCCP 連動または SIP 連動で、システムレベルの録音時のオーディオコーデックやアドバタイズされているコーデックを決定するときは、次の情報を確認してください。

- 大多数のエンドポイントと Connection の間でネゴシエートされるオーディオコーデック。この情報は、Connection によるアドバタイズに適したオーディオコーデックと Connection によるアドバタイズが不適切なオーディオコーデックを判断する場合に役立ちます。また、Connection による計算負荷の高いネイティブ トランスコーディングではなく、Cisco Unified CM によるハードウェア トランスコーディング リソースの提供が必要な場合を判断できます。たとえば、構成で多数のクライアントを 722 または iLBC を使用して Connection に接続する場合などが該当します。
- 録音を再生する Graphical User Interface (GUI; グラフィカル ユーザ インターフェイス) クライアントの種類 (Web ブラウザ、電子メール クライアント、メディア プレーヤーなど)、および各 GUI クライアントがサポートするオーディオコーデック。
- 選択したオーディオコーデックによって生成される音質。一部のオーディオコーデックは、他のオーディオコーデックよりも優れた音質を実現します。たとえば、G.711 は G.729a よりも高音質であるため、高音質が求められる場合に適しています。
- オーディオコーデックで録音時間 1 秒あたりに使用するディスク領域。

PCM リニアの音質は最高レベルで、最も幅広くメディアプレーヤーでサポートされていますが、使用するディスク領域および帯域幅が最も大きくなります (16 KB/秒)。G.711 (a-law および mu-law) は PCM リニアと比較すると音質は中程度で、幅広いメディアプレーヤーでサポートされており、使用するディスク領域および帯域幅は半分です (8 KB/秒)。G.729a は、サポートされている 4 つのオーディオコーデックの中で最も音質が低く、使用にあたってライセンスが必要なため、サポートされているメディアプレーヤーも限られています。ただし、このオーディオコーデックで使用するディスク領域は最小です (1 KB/秒)。G.726 は音質が中程度で、ある程度の数のメディアプレーヤーでサポートされており、他のほとんどのコーデックよりもディスク領域が少なく済みます (3 KB/秒)。この情報を、表 3-1 にまとめます。

表 3-1 録音に使用されるオーディオコーデックの比較

| 録音用オーディオコーデック | 音質 | サポート状況 | 使用ディスク領域 | サンプリングレート | チャネル | サンプルサイズ |
|--------------------|----|---------------|----------|-----------|------|---------|
| PCM リニア | 高 | 幅広くサポートされている | 16 KB/秒 | 8 kHz/秒 | 1 | 16 ビット |
| G.711 mu-law/a-law | 中 | 幅広くサポートされている | 8 KB/秒 | 8 kHz/秒 | 1 | 8 ビット |
| G.726 | 中 | 中程度 | 4 KB/秒 | 8 kHz/秒 | 1 | 4 ビット |
| G.729a | 低 | あまりサポートされていない | 1 KB/秒 | 8 kHz/秒 | 1 | 該当なし |

Connection によってアドバタイズされているオーディオコーデック、またはシステムレベルの録音用オーディオコーデックの変更については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection Release 7.x*』の「[Changing the Audio Format of Recordings and Media Streams](#)」の章を参照してください。

アドバタイズされているオーディオコーデックを変更する場合は、G.711 mu-law、G.711 a-law、G.722、G.729、および iLBC の中から選択します。また、選択したコーデックの優先順位も指定します。

SCCP 連動の場合、ネゴシエートされたコールのポートの位置およびデバイスに基づいて Cisco Unified CM がオーディオコーデックをネゴシエートするため、オーディオコーデックの順序は重要ではありません。ただし SIP 連動の場合は、オーディオコーデックの順序が重要です。一方のオーディオコーデックが他方のオーディオコーデックよりも優先される場合、Connection は両方のオーディオコーデックをサポートするようにアダプタイズしますが、優先順位の高いコーデックの方を使用します。

VPIM ネットワークのオーディオコーデックに関する考慮事項

VPIM ネットワークで Cisco Unity Connection を別の Connection サーバ、Cisco Unity サーバ、またはサードパーティ製のボイス メッセージ システムに接続する場合、互換性のあるオーディオコーデックを選択する必要があります。

Connection VPIM ネットワークでは、次のオーディオコーデックの考慮事項に注意してください。

- インバウンドメッセージの場合、Connection では次のいずれかを実行できます。
 - ボイス メッセージを Connection がサポートする任意のオーディオ形式に変換する。
 - ボイス メッセージのオーディオ形式を変換せず、ボイス メッセージの元のオーディオ形式を保持する。
- アウトバウンドボイス メッセージの場合、Connection では次のいずれかを実行できます。
 - ボイス メッセージを G.726 オーディオ形式に変換する。
 - ボイス メッセージのオーディオ形式を変換せず、ボイス メッセージの元のオーディオ形式を保持する。形式の保持は、VPIM ネットワークを使用して Connection サーバ間、または Connection サーバと Cisco Unity サーバの間でボイス メッセージを送信する場合に便利です。

VPIM ネットワークの詳細については、「[VPIM ネットワーク](#)」(P.4-3) を参照してください。

ボイス メッセージ ポート

必要なボイス メッセージ ポートの数および設定を決定するには、次の点を考慮してください。

- **既存のボイス メッセージ システム**：必要に応じて、既存のボイス メッセージ システムの機能がどの程度良好かを評価します。この評価によって、ボイス メッセージの録音に必要なポート数、Message Waiting Indicator (MWI; メッセージ受信インジケータ) のオン/オフの切り替え、およびメッセージ通知について判断するための情報が得られます。
- **Cisco Unity Inbox Web クライアント または Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook クライアントの使用**：ユーザが Cisco Unity Inbox Web クライアントまたは Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook クライアントを使用する場合、Cisco Unity Connection では Telephone Record And Playback (TRAP; 電話での録音および再生) を使用して、ユーザがスピーカとマイクروفオンを使用せずに電話でボイス メッセージを再生および録音できます。この機能は特に、ユーザがパーティションで区切られた作業スペースで作業しており、プライバシーが確保できない場合に便利です。ただし、ユーザが TRAP を使用してメッセージを再生または録音する場合は、Connection サーバのポートが使用されます (ユーザがスピーカとマイクروفオンを使用してメッセージを再生および録音する場合は、ポートは使用されません)。お客様がユーザによる TRAP の使用を希望する場合は、この点を考慮して必要な音声ポートの合計数を計算する必要があります。
- **Cisco Unity Connection クラスタ**：場合によっては、既存のボイス メッセージ システムに Connection がサポートするよりも多くのボイス メッセージ ポートが存在することがあります。Connection クラスタ (アクティブ/アクティブ高可用性の Connection サーバペア) として設定されている場合、Connection システムは単一サーバでの展開と比較して、2 倍のボイス メッセージ ポート数をサポートできます。詳細については、「[Cisco Unity Connection クラスタ \(アクティブ/アクティブ高可用性\)](#)」の章を参照してください。

- **デジタル ネットワーク** : 追加の Connection サーバまたは Connection クラスタ ペアを購入し、デジタル ネットワークを使用してそれらを接続すると、サポートされる音声ポートの数を増やすことができます。詳細については、「**ネットワーキング**」の章を参照してください。

ボイス メッセージ ポート数の詳細については、該当する Cisco Unity Connection Integration Guide の「**Planning How the Voice Messaging Ports Will Be Used by Cisco Unity Connection**」の項を参照してください。このドキュメントは、
http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html から入手可能です。

ボイス メッセージのストレージ容量

ボイスメールだけを保存するように設定されている（電子メールまたはファックスはサーバに保存されない）Cisco Unity Connection システムの場合、サーバ要件は各ユーザに必要なボイス ストレージの合計時間（分単位）に基づきます。サポートされる Connection サーバでは、一般にサーバでサポートされる最大ユーザ数に対して、1 ユーザあたり 20 ～ 30 分以上のボイス メッセージのストレージを提供します。各サーバでサポートされるボイス メッセージ ストレージの正確な容量については、
http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html にある『Cisco Unity Connection Supported Platforms List』を参照してください。

ボイス メッセージに加えて、ボイス メッセージに返信するファックスおよび電子メールも保存するように設定されている Connection システムの場合、各ユーザに必要なボイス ストレージの合計時間（分単位）に基づいてサーバ要件を決定できません。Connection サーバのメッセージストアにファックスや、場合によっては電子メールも保存されるためです。ただし、必要なボイス ストレージの時間（分単位）を計算し、それを現在のメールボックス制限に追加して、ストレージ要件を計算できます。

ボイス メッセージに加えて、ボイス メッセージに返信するファックスおよび電子メールも保存するように設定されている Connection システムの場合、まず各ユーザが必要とするボイス ストレージの合計時間を計算し、ユーザに与えるファックス用のストレージ容量を追加します。一般に、Connection 内に保存される電子メールによるストレージ容量への影響はわずかです。



(注)

Connection 内に保存される電子メールは、元のボイス メッセージの有無にかかわらず、Connection ボイス メッセージの返信または転送だけです。この電子メールは、ユーザの電子メールの受信トレイとは関係がありません。

既存のボイス メッセージ システムを Connection に置き換える場合は、現行のユーザのボイス メッセージの平均時間（分単位）に関する情報が既存のシステムから取得することができます。その場合、その平均時間（分単位）に 1 分あたりの録音サイズを掛けると（Connection がメッセージの録音に使用するコーデックに従う）、1 ユーザあたりのボイス メッセージに必要な平均ディスク領域を計算できます。

まず、レガシー ボイス メッセージ システムと Connection の間で 1 対 1 の関連付けを行います。レガシー システムが、最大の Connection サーバよりも大きな容量を処理している場合、レガシーのユーザ数を複数の Connection サーバに分割することを検討してください。

ユーザ

サポート対象の各サーバで対応できる最大ユーザ数については、
http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html にある『Cisco Unity Connection Supported Platforms List』を参照してください。サーバの計画および選択の際には、将来ユーザを追加する可能性について考慮する必要があります。

同時 TUI/VUI セッション

Cisco Unity Connection がサポートできる同時 TUI/VUI セッションの最大数を決定するには、次の事項を考慮してください。

- Connection クラスタ** : スタンドアロン Connection サーバではなく Connection クラスタ サーバ ペア (アクティブ/アクティブ高可用性) が構成されている場合、サポートされる TUI/VUI セッションの最大数はプラットフォーム オーバーレイごとに 2 倍になります。Connection クラスタが構成された各プラットフォーム オーバーレイで Connection がサポート可能なセッションの最大数については、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html の『Cisco Unity Connection Supported Platforms List』を参照してください。
- デスクトップ クライアント** : その他のデスクトップ クライアント (Cisco Unity Inbox や IMAP など) が導入されている場合は、Connection がプラットフォーム オーバーレイごとにサポートする TUI/VUI セッションの最大数は減少します。デスクトップ クライアントが導入されている場合に各プラットフォーム オーバーレイで Connection がサポートするセッションの最大数については、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html の『Cisco Unity Connection Supported Platforms List』を参照してください。
- G.722 オーディオ コーデックおよび iLBC オーディオ コーデック** : G.722 オーディオ コーデックまたは iLBC オーディオ コーデックを回線で (アドバタイズされているコーデックとして) 使用すると、Connection がプラットフォーム オーバーレイごとにサポートする TUI/VUI セッションの最大数は、G.711 オーディオ コーデックを使用した場合と比較して、50% に減少します。G.722 オーディオ コーデックまたは iLBC オーディオ コーデックを使用している場合に各プラットフォーム オーバーレイで Connection がサポートするセッションの最大数については、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html の『Cisco Unity Connection Supported Platforms List』を参照してください。Connection でサポートされるシステムの録音オーディオ コーデック、およびアドバタイズされている「回線」オーディオ コーデックの詳細については、「オーディオ コーデック」(P.3-1) を参照してください。
- ハードウェア** : 選択したハードウェアに応じて、各プラットフォーム オーバーレイでは TUI/VUI アクセス用に一定の数のセッションをサポートします。詳細については、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html にある『Cisco Unity Connection Supported Platforms List』を参照してください。

Connection ボイス メッセージへのアクセスに使用する IMAP クライアント

Cisco Unity Connection からのボイス メッセージへのアクセスでは、電子メール クライアントなどのサードパーティ製 IMAP クライアントがサポートされています。IMAP クライアントのスケラビリティは、IMAP Idle をサポートしているかどうかによって異なります。IMAP Idle をサポートするクライアントを使用すると、Connection サーバの負荷が低減されます。Connection サーバは、非 IMAP Idle クライアントの 4 倍の数の IMAP Idle クライアントをサポートできます (RFC 2177 で説明されている IMAP Idle を使用すると、クライアントはリアルタイム通知の受け入れが可能であることをサーバに指定できます)。

Microsoft Outlook や IBM Lotus Sametime など、ほとんどのサードパーティ製 IMAP 電子メール クライアントが IMAP Idle をサポートしています。IMAP Idle をサポートしていないクライアントには、Cisco Unified Personal Communicator (CUPC) があります。クライアントが IMAP Idle をサポートしているかどうかについては、各クライアントのドキュメントを参照してください。各プラットフォーム オーバーレイ (サポートされる同等の Connection サーバの各グループ) でサポートされている IMAP

クライアント数については、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html の『Cisco Unity Connection Supported Platforms List』を参照してください。

必要に応じて、IMAP Idle クライアントと非 IMAP Idle クライアントを混在させることができます。ただし、サイズ計算を簡略化するため、IMAP Idle クライアントと非 IMAP Idle クライアントは個別の Cisco Unity Connection サーバまたはクラスターサーバ ペア（アクティブ/アクティブ高可用性）に分離することをお勧めします。IMAP Idle クライアントと非 IMAP Idle クライアントを同じサーバまたはクラスターサーバ ペア上に混在させる場合は、サイズ計算の際に、非 IMAP Idle クライアントは IMAP Idle クライアント 4 つとして計算してください。また、指定した Connection サーバでのボイスメッセージへのアクセス数を通知するレポートを実行できるように、IMAP Idle クライアントを使用するユーザと非 IMAP Idle クライアントを使用するユーザを別々のサービス クラスに分けることもできます。

IMAP Idle クライアントと非 IMAP Idle クライアントを個別のサーバまたはクラスターサーバ ペアに分離すると、Connection デジタル ネットワーク内で追加のサーバが必要になる場合があるため、注意してください。デジタル ネットワークの詳細については、「[ネットワークング](#)」の章を参照してください。

Visual Voicemail のクライアントとセッション

Visual Voicemail クライアントの最大数は、Cisco Unity Connection サーバまたは Cisco Unity Connection クラスター（アクティブ/アクティブ高可用性）サーバ ペアでサポートされるユーザの最大数と同じです。各プラットフォーム オーバーレイでサポートされている Visual Voicemail クライアントの最大数については、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html の『Cisco Unity Connection Supported Platforms List』を参照してください。

Visual Voicemail セッションの最大数は、Connection サーバまたは Connection クラスター（アクティブ/アクティブ高可用性）サーバ ペアでサポートされるポートまたはセッションの最大数と同じです。各プラットフォーム オーバーレイでサポートされている Visual Voicemail セッションまたはポートの最大数については、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html の『Cisco Unity Connection Supported Platforms List』を参照してください。

Visual Voicemail でサポートされる Cisco Unified Communications Manager および Cisco IP Phone のバージョンについては、

http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/requirements/7xcucsysreqs.html の『System Requirements for Cisco Unity Connection Release 7.x』を参照してください。

Visual Voicemail のインストールと設定の詳細については、

http://www.cisco.com/en/US/products/ps9829/prod_installation_guides_list.html の『Installation and Configuration Guide for Visual Voicemail Release 7.0』を参照してください。

Phone View のクライアントとセッション

Phone View クライアントの最大数は、Cisco Unity Connection サーバまたは Cisco Unity Connection クラスター（アクティブ/アクティブ高可用性）サーバ ペアでサポートされるユーザの最大数と同じです。各プラットフォーム オーバーレイでサポートされている Phone View クライアントの最大数については、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html の『Cisco Unity Connection Supported Platforms List』を参照してください。

Phone View セッションの最大数は、Connection サーバまたは Connection クラスタ（アクティブ/アクティブ高可用性）サーバ ペアでサポートされるポートまたはセッションの最大数と同じです。各プラットフォーム オーバーレイでサポートされている Phone View セッションまたはポートの最大数については、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html の『Cisco Unity Connection Supported Platforms List』を参照してください。

Connection Phone View 機能でサポートされる Cisco Unified Communications Manager および Cisco IP Phone のバージョンについては、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/requirements/7xcucsysreqs.html の『System Requirements for Cisco Unity Connection Release 7.x』を参照してください。

Phone View の使用方法については、『System Administration Guide for Cisco Unity Connection Release 7.x』の「[Setting Up Phone View](#)」の章を参照してください。

同時モバイルクライアント

Cisco Unified Mobility Advantage (CUMA) Release 7.0 は IMAP を使用して Cisco Unity Connection サーバに接続するため、IMAP クライアントと見なされます。Cisco Unified Mobility Advantage IMAP 接続は IMAP Idle 接続ではないため、Cisco Unified Mobility Advantage、Cisco Unified Mobile Communicator、および Connection でサポートされる同時モバイルクライアントの最大数は約 70% 減します。各プラットフォーム オーバーレイでサポートされる Cisco Unified Mobility Advantage クライアントおよび Cisco Unified Mobile Communicator クライアントの最大数については、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html の『Cisco Unity Connection Supported Platforms List』を参照してください。

Connection と Cisco Unified Mobility Advantage との連動については、『System Administration Guide for Cisco Unity Connection Release 7.x』の「[Creating a Cisco Unified Mobility Advantage Integration](#)」の章を参照してください。

Cisco Unity Assistant クライアント

Cisco Unity Assistant クライアントの最大数は、Cisco Unity Connection サーバまたは Connection クラスタ（アクティブ/アクティブ高可用性）サーバ ペアでサポートされるユーザの最大数と同じです。各プラットフォーム オーバーレイでサポートされている Cisco Unity Assistant クライアントまたはユーザの最大数については、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html の『Cisco Unity Connection Supported Platforms List』を参照してください。

Cisco Unity Assistant の使用方法については、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/pctr/7xcucugpctrx.html の『User Guide for the Cisco Unity Connection Personal Call Transfer Rules Web Tool (Release 7.x)』を参照してください。

Cisco Unity Inbox クライアント

各プラットフォーム オーバーレイでサポートされている Cisco Unity Inbox クライアントの最大数については、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html の『Cisco Unity Connection Supported Platforms List』を参照してください。

Cisco Unity Inbox の使用方法については、
http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/user/guide/inbox/7xcucuginboxx.html
の『*User Guide for the Cisco Unity Connection Inbox Web Tool (Release 7.x)*』を参照してください。

Cisco Unified Personal Communicator クライアント

Cisco Unified Personal Communicator (CUPC) クライアントは、IMAP Idle をサポートしていません。そのため、Cisco Unity Connection サーバまたは Connection クラスタ (アクティブ/アクティブ高可用性) サーバ ペアでサポートされる CUPC クライアントの数は、ユーザの最大数よりも少なくなります。各プラットフォーム オーバーレイでサポートされている CUPC クライアントの最大数については、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html の『Cisco Unity Connection Supported Platforms List』を参照してください。

CUPC の使用方法については、適切な Cisco Unified Personal Communicator のユーザ ガイドを参照してください。ガイドは、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6844/products_user_guide_list.html から入手可能です。

IBM Lotus Sametime クライアント

Cisco Unified Messaging with IBM Lotus Sametime Release 7.1(1) 以降は IMAP Idle をサポートします。ただし、Cisco Unified Messaging with IBM Lotus Sametime Release 1.2(3) およびそれ以前のリリースでは IMAP Idle はサポートしません。

IMAP Idle をサポートしない IBM Lotus Sametime クライアントのバージョンの場合、Cisco Unity Connection サーバまたは Connection クラスタ (アクティブ/アクティブ高可用性) サーバ ペアでサポートされているクライアントの数はユーザの最大数よりも少なくなります。

各プラットフォーム オーバーレイでサポートされている IBM Lotus Sametime クライアントの最大数については、http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_data_sheets_list.html の『Cisco Unity Connection Supported Platforms List』を参照してください。

IBM Lotus Sametime クライアントの詳細については、
http://www.cisco.com/en/US/products/ps9830/prod_release_notes_list.html から入手可能な、該当するバージョンの『*Release Notes for Cisco Unified Messaging with IBM Lotus Sametime*』を参照してください。

RSS リーダー クライアント

RSS リーダー クライアントの最大数は、Cisco Unity Connection サーバまたは Connection クラスタ (アクティブ/アクティブ高可用性) サーバ ペアでサポートされるユーザの最大数と同じです。

RSS フィード機能と RSS リーダー クライアントの詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection Release 7.x*』の「[Configuring Access to RSS Feeds of Voice Messages](#)」の章を参照してください。

