



電子メール アプリケーション内で Cisco Unity Connection ボイス メッセージに アクセスするためのユーザ ガイド

Release 7.x

2008 年 8 月 25 日発行

THE SPECIFICATIONS AND INFORMATION REGARDING THE PRODUCTS IN THIS MANUAL ARE SUBJECT TO CHANGE WITHOUT NOTICE. ALL STATEMENTS, INFORMATION, AND RECOMMENDATIONS IN THIS MANUAL ARE BELIEVED TO BE ACCURATE BUT ARE PRESENTED WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED. USERS MUST TAKE FULL RESPONSIBILITY FOR THEIR APPLICATION OF ANY PRODUCTS.

THE SOFTWARE LICENSE AND LIMITED WARRANTY FOR THE ACCOMPANYING PRODUCT ARE SET FORTH IN THE INFORMATION PACKET THAT SHIPPED WITH THE PRODUCT AND ARE INCORPORATED HEREIN BY THIS REFERENCE. IF YOU ARE UNABLE TO LOCATE THE SOFTWARE LICENSE OR LIMITED WARRANTY, CONTACT YOUR CISCO REPRESENTATIVE FOR A COPY.

The Cisco implementation of TCP header compression is an adaptation of a program developed by the University of California, Berkeley (UCB) as part of UCB's public domain version of the UNIX operating system. All rights reserved. Copyright (C) 1981, Regents of the University of California.

NOTWITHSTANDING ANY OTHER WARRANTY HEREIN, ALL DOCUMENT FILES AND SOFTWARE OF THESE SUPPLIERS ARE PROVIDED "AS IS" WITH ALL FAULTS. CISCO AND THE ABOVE-NAMED SUPPLIERS DISCLAIM ALL WARRANTIES, EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THOSE OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OR ARISING FROM A COURSE OF DEALING, USAGE, OR TRADE PRACTICE.

IN NO EVENT SHALL CISCO OR ITS SUPPLIERS BE LIABLE FOR ANY INDIRECT, SPECIAL, CONSEQUENTIAL, OR INCIDENTAL DAMAGES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, LOST PROFITS OR LOSS OR DAMAGE TO DATA ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THIS MANUAL, EVEN IF CISCO OR ITS SUPPLIERS HAVE BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

CCDE, CCENT, Cisco Eos, Cisco Lumin, Cisco Nexus, Cisco StadiumVision, the Cisco logo, DCE, and Welcome to the Human Network are trademarks; Changing the Way We Work, Live, Play, and Learn is a service mark; and Access Registrar, Aironet, AsyncOS, Bringing the Meeting To You, Catalyst, CCDA, CCDP, CCIE, CCIP, CCNA, CCNP, CCSP, CCVP, Cisco, the Cisco Certified Internetwork Expert logo, Cisco IOS, Cisco Press, Cisco Systems, Cisco Systems Capital, the Cisco Systems logo, Cisco Unity, Collaboration Without Limitation, EtherFast, EtherSwitch, Event Center, Fast Step, Follow Me Browsing, FormShare, GigaDrive, HomeLink, Internet Quotient, IOS, iPhone, iQ Expertise, the iQ logo, iQ Net Readiness Scorecard, iQuick Study, IronPort, the IronPort logo, LightStream, Linksys, MediaTone, MeetingPlace, MGX, Networkers, Networking Academy, Network Registrar, PCNow, PIX, PowerPanels, ProConnect, ScriptShare, SenderBase, SMARTnet, Spectrum Expert, StackWise, The Fastest Way to Increase Your Internet Quotient, TransPath, WebEx, and the WebEx logo are registered trademarks of Cisco Systems, Inc. and/or its affiliates in the United States and certain other countries.

All other trademarks mentioned in this document or Website are the property of their respective owners. The use of the word partner does not imply a partnership relationship between Cisco and any other company. (0805R)

Any Internet Protocol (IP) addresses used in this document are not intended to be actual addresses. Any examples, command display output, and figures included in the document are shown for illustrative purposes only. Any use of actual IP addresses in illustrative content is unintentional and coincidental.

電子メール アプリケーション内で Cisco Unity Connection ボイス メッセージにアクセスするためのユーザガイド

Copyright © 2008 Cisco Systems, Inc.

All rights reserved.

Copyright © 2008, シスコシステムズ合同会社 .

All rights reserved.



CONTENTS

ViewMail for Outlook について	1
ViewMail for Outlook での Media Master の操作	3
Media Master について	3
録音でのサウンド ファイルの使用	4
Media Master を使用した録音デバイスと再生デバイスの変更	5
コンピュータのスピーカを再生デバイスとして使用する場合のメッセージ再生音量の変更	6
コンピュータのスピーカを再生デバイスとして使用する場合のメッセージ再生速度の変更	6
Media Master のキーボード ショートカット	7
ViewMail for Outlook でのメッセージの管理	9
ボイス メッセージの送信	10
メッセージの確認	11
メッセージへの返信	12
ボイスメッセージの転送	12
削除されたメッセージの管理	13
ViewMail for Outlook の設定の変更	15
新着のボイス メッセージを通知するサウンドの変更	15
ボイス メッセージの自動再生設定の変更	16
送信済みボイス メッセージの保存に関する設定の変更	16
録音デバイスと再生デバイスの変更	17
セキュア メッセージング設定の指定	18
IMAP アカウント設定の変更	19
Cisco PCA パスワードに一致させるための ViewMail でのパスワードの更新	20
電子メール アプリケーションでの Cisco Unity Connection ボイス メッセージの管理	21
電子メール アプリケーションでのボイス メッセージの管理について	21
電子メール アプリケーションからのボイス メッセージの送信	22
電子メール アプリケーションでのボイス メッセージの確認	22
電子メール アプリケーションでのボイス メッセージの削除	22
電子メール アプリケーションのパスワードを Cisco PCA パスワードに一致させるための更新	23

メールボックスのサイズの管理	25
メールボックスのサイズについて	25
メールボックスがすぐに一杯になってしまう理由	26
メッセージ保存ポリシーが適用されていない可能性がある	26
削除済みアイテムと不達確認がメールボックス全体のサイズに含まれる	26
メッセージの転送時に元のメッセージがメッセージ全体のサイズに含まれる	26
メールボックスのサイズを管理するためのヒント	26

索引



ViewMail for Outlook について

Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook を使用すると、Outlook からボイス メッセージの送信、再生、管理などを行えるようになります。ViewMail フォームでは、Media Master のコントロールを使用してボイス メッセージの再生および録音を行います。

ViewMail を使用すると、ボイス メッセージを他のユーザ、Connection 以外のユーザ、およびパブリック同報リストに送信できます。

Outlook のプレビュー ペインから ViewMail を使用することはできません。ViewMail を使用するにはメッセージを開く必要があります。

ViewMail の設定を変更すると、次のことを行えます。

- 新着のボイス メッセージを通知するサウンドを選択する。
- 送信済みのボイス メッセージを Outlook フォルダに保存する方法を設定する。
- ボイス メッセージを開くと同時に再生を開始するように自動再生機能を設定する。

ViewMail ヘルプにアクセスするには

ステップ 1 Outlook の [ヘルプ] メニューで、[ViewMail ヘルプトピック] をクリックします。

ステップ 2 左ペインのトピック リンクをクリックします。



ViewMail for Outlook での Media Master の操作

- [Media Master について \(P.3\)](#)
- [録音でのサウンド ファイルの使用 \(P.4\)](#)
- [Media Master を使用した録音デバイスと再生デバイスの変更 \(P.5\)](#)
- [コンピュータのスピーカを再生デバイスとして使用する場合のメッセージ再生音量の変更 \(P.6\)](#)
- [コンピュータのスピーカを再生デバイスとして使用する場合のメッセージ再生速度の変更 \(P.6\)](#)
- [Media Master のキーボードショートカット \(P.7\)](#)

Media Master について

Media Master はメッセージ内に表示され、ViewMail for Outlook を使用して管理できます。メッセージの録音や再生を行うには、Media Master のコントロールをクリックします。

Media Master を使用すると、ViewMail の操作中に使用する録音デバイスや再生デバイスを変更したり、メッセージの再生音量や再生速度を変更することもできます。

Media Master の設定に対する変更は、コンピュータごとにユーザ単位で保存されます。別のコンピュータ（たとえば自宅のコンピュータ）を使用して Media Master にアクセスする場合、2 台目のコンピュータでも Media Master の設定を変更する必要があります。

録音でのサウンド ファイルの使用

[オプション] メニュー (Media Master の最初のボタン (下矢印)) を使用すると、録音で別のサウンド (WAV) ファイルを使用できます。使用できるサウンド ファイル オプションは次のとおりです。

新規	再録音を行うために録音を消去します。
貼り付け	テキスト ファイルにテキストを貼り付けるのと同じように、クリップボードからサウンドを貼り付けます。
ファイルからの貼り付け	録音に別のサウンド ファイルを貼り付けます。
コピー	テキスト ファイルのテキストをコピーするのと同じように、サウンドをクリップボードにコピーします。
ファイルにコピー	名前を付けたサウンド ファイルに録音をコピーします。 メッセージが暗号化されている場合、このオプションは使用できません。

Media Master を使用した録音デバイスと再生デバイスの変更

ViewMail の操作中に使用する録音デバイスと再生デバイスは変更できます。

録音デバイス	<ul style="list-style-type: none"> 電話：Cisco Unity Connection からユーザにコールが発信され、ユーザは電話の受話器またはスピーカフォンのマイクを使用して音声を録音します。 コンピュータのマイク（使用できる場合のみ）
再生デバイス	<ul style="list-style-type: none"> 電話：Cisco Unity Connection からユーザにコールが発信され、ユーザは電話の受話器またはスピーカフォンのスピーカを通じて音声を聞き取ります。 コンピュータのスピーカ（使用できる場合のみ）



ヒント

電話を使用すると、高音質で録音を行えます。

Media Master を使用して録音デバイスまたは再生デバイスを変更するには

- ステップ 1** ボイス メッセージを含んでいる Outlook フォルダで、メッセージを開きます。
- ステップ 2** Media Master の [オプション] メニュー（最初のボタン、下矢印）で、[再生デバイス] または [録音デバイス] をクリックし、使用するデバイスを一覧から選択します。
- ステップ 3** デバイスとして [電話] を選択した場合は、電話情報が正しいことを確認します。
- [オプション] メニューで、[オプション] をクリックします。
 - 電話での録音と再生設定のダイアログボックスの [Cisco Unity サーバ] ボックスに、Connection サーバの名前を入力します（サーバ名がわからない場合は、Connection 管理者に問い合わせてください）。
 - [ユーザ名] ボックスに、Connection ユーザ名を入力します。
 - [パスワード] ボックスに、Cisco PCA パスワードを入力します。
 - Outlook を再起動するたびにパスワードを再入力する必要がないように ViewMail にパスワードを記憶させる場合は、[パスワードを保存する] チェックボックスをオンにします。
 - 社内でプロキシ サーバを使用している場合は、[プロキシサーバアドレス] ボックスに、プロキシ サーバの IP アドレスを入力します。
 - 社内でプロキシ サーバを使用している場合は、[プロキシサーバポート] ボックスに、ViewMail がプロキシ サーバに接続するとき使用するサーバのポート番号を入力します。
 - Connection 管理者から指示があった場合は、[HTTPS 証明書の検証] チェックボックスをオンにします。特に指示がない場合、このチェックボックスはオフのままにしておきます。
 - [内線番号] ボックスに、内線番号を入力します。
 - [OK] をクリックします。
- ステップ 4** [閉じる] をクリックしてメッセージを閉じます。

コンピュータのスピーカを再生デバイスとして使用する場合のメッセージ再生音量の変更

このセクションでは、Media Master でコンピュータのスピーカを再生デバイスとして設定している場合に、ViewMail で再生するすべてのメッセージの再生音量を変更する方法について説明します。

コンピュータのスピーカを再生デバイスとして使用する場合に、メッセージの再生音量を変更するには

-
- ステップ 1** ボイス メッセージを含んでいる Outlook フォルダで、メッセージを開きます。
 - ステップ 2** Media Master の **音量コントロール** スライダをドラッグして再生音量を調節します。
 - ステップ 3** [再生] をクリックするとメッセージが再生され、コンピュータのスピーカから再生されるメッセージの音量設定が保存されます。
 - ステップ 4** [閉じる] をクリックしてボイス メッセージを閉じます。
-

コンピュータのスピーカを再生デバイスとして使用する場合のメッセージ再生速度の変更

このセクションでは、Media Master でコンピュータのスピーカを再生デバイスとして設定している場合に、ViewMail で再生するすべてのメッセージの再生速度を変更する方法について説明します。

コンピュータのスピーカを再生デバイスとして使用する場合にメッセージの再生速度を変更するには

-
- ステップ 1** ボイス メッセージを含んでいる Outlook フォルダで、メッセージを開きます。
 - ステップ 2** Media Master の **スピード コントロール** スライダをドラッグして再生速度を調節します。
 - ステップ 3** [再生] をクリックするとメッセージが再生され、コンピュータのスピーカから再生されるメッセージの速度設定が保存されます。
 - ステップ 4** [閉じる] をクリックしてボイス メッセージを閉じます。
-

Media Master のキーボード ショートカット

ViewMail で Media Master を操作するときには使用できるキーボード ショートカットを [表 1](#) に示します。

表 1 Media Master のキーボード ショートカット

キー	タスク
Alt + Shift + P	再生 / 一時停止
Alt + Shift + S	停止
Alt + Shift + R	録音 / 一時停止
Alt + Shift + M	[オプション] メニューを開く
Alt + Shift + F3	巻き戻し
Alt + Shift + F4	早送り
Alt + Shift + F7	音量を下げる
Alt + Shift + F8	音量を上げる
Alt + Shift + F11	再生速度を下げる
Alt + Shift + F12	再生速度を上げる

キーボードを使用して [オプション] メニューのエントリを選択することもできます。選択したい [オプション] メニューのエントリに含まれる下線付きの文字を押します。



ViewMail for Outlook でのメッセージの管理

- [ボイス メッセージの送信 \(P.10 \)](#)
- [メッセージの確認 \(P.11 \)](#)
- [メッセージへの返信 \(P.12 \)](#)
- [ボイスメッセージの転送 \(P.12 \)](#)
- [削除されたメッセージの管理 \(P.13 \)](#)

ボイス メッセージの送信

Outlook からボイス メッセージを送信したり、メッセージに対する返信を録音することができます。メッセージを送信したり、メッセージに返信したり、メッセージを転送できるのは他のユーザに対してだけでなく、パブリック同報リストや電子メール アドレスに対しても行えます。

組織内に複数のロケーションがある場合は、別のロケーションに存在するユーザに対してもメッセージを送信したり、返信することもできます。詳細については、管理者に問い合わせてください。

**注**

Cisco Unity Connection メールボックスのサイズが割り当て分を超えると、メッセージを送信できない場合があります（[25 ページの「メールボックスのサイズの管理」](#)を参照してください）。

ボイス メッセージを送信するには

ステップ 1 Outlook 受信トレイの Outlook ツールバーで、[新しいボイスメッセージ] アイコンをクリックします。

または、

[アクション] メニューで、[新しいボイスメッセージ] をクリックします。

ステップ 2 Connection ユーザ名または電子メール アドレスと、件名を入力します。



(注) 電子メール アドレスに対するメッセージは、サウンド (WAV) ファイルとして、電子メール メッセージに添付して送信されます。

ステップ 3 Media Master で、[録音] (丸) をクリックしてメッセージを録音します。

ステップ 4 録音を終了したら、[停止] (正方形) をクリックします。

ステップ 5 必要に応じて、テキストや添付ファイルを追加します。

ステップ 6 [送信] をクリックします。

メッセージの確認

Outlook でボイス メッセージと受信確認をチェックできます。ボイス メッセージと受信確認は、電子メールとは別個の Outlook フォルダ内に保存されます。

一度開かれた新規のメッセージは、削除されるまで保存されます。Connection がメッセージ保存ポリシーを強制的に実行するように設定されている場合は、管理者にシステムからメッセージが完全に削除されるまでの期間を確認してください。Connection は、メッセージ保存ポリシーが強制的に実行されることを通知しません。また、このポリシーを実行した結果、メッセージが完全に削除されることも警告しません。

[送信元] フィールドの情報は送信者を示します。通常、このフィールドには Connection ユーザの名前が含まれますが、メッセージを残した人物が Connection ユーザではなかった場合や、メッセージを残す前に Connection にログオンしていなかった場合は、「Unity Connection Messaging System」という文字列が含まれます。発信者の電話番号がわかる場合は、[件名] フィールドに番号が表示されます。

システムの設定によっては、ボイス メッセージを含む Outlook フォルダ内に他のタイプのメッセージ（ファックス メッセージなど）が表示されることがあります。

メッセージを確認するには

ステップ 1 ボイス メッセージを含んでいる Outlook フォルダで、メッセージをダブルクリックして開きます。



(注) Outlook のプレビュー ペインではメッセージを確認できません。

ステップ 2 ボイス メッセージを開いた状態で、Media Master の [再生] (右矢印) をクリックして、メッセージを再生します。

ステップ 3 電子メール メッセージを管理する場合と同じように、メッセージ ツールバーのボタンを使用してメッセージを管理します。

メッセージへの返信

ボイス メッセージに返信したり、返信を録音して電子メールに返信するには、このセクションの手順に従います。返信先として指定されるのは送信者のみですが、受信者を追加することもできます。

「Unity Connection Messaging System」からのメッセージは、発信者が Connection ユーザではないか、メッセージを残したときにログオンしていなかったことを意味します。このような発信者からのメッセージには返信できません。

メッセージに返信するには

ステップ 1 ボイス メッセージを開いた状態で、[返信] をクリックします。

または、

電子メール メッセージを開いた状態で、[アクション] メニューの [音声で返信] をクリックします。

ステップ 2 Media Master で、[録音] (丸) をクリックします。

ステップ 3 録音を終了したら、[停止] (正方形) をクリックします。

ステップ 4 必要に応じて、テキストや添付ファイルを追加します。

ステップ 5 [送信] をクリックします。

ボイスメッセージの転送

ボイス メッセージを転送したり、転送された音声メッセージまたは電子メール メッセージの前に再生される音声コメントを録音するには、このセクションの手順に従います。

ボイス メッセージを転送するには

ステップ 1 開いたボイス メッセージで、[転送] をクリックします。

または、

開いた電子メール メッセージで、[アクション] メニューの [音声で転送] をクリックします。

ステップ 2 受信者の名前を入力します。

ステップ 3 Media Master で、[録音] (丸) をクリックして音声コメントを録音します。

ステップ 4 録音を終了したら、[停止] (正方形) をクリックします。

ステップ 5 必要に応じて、テキストや添付ファイルを追加します。

ステップ 6 [送信] をクリックします。

削除されたメッセージの管理

ボイス メッセージを含んでいる Outlook フォルダからメッセージを削除する方法は、電子メールメッセージを削除する場合と同じです。ただし、削除済みのボイス メッセージは灰色の打ち消し線付きのテキストで表示されます。削除したボイス メッセージは、Cisco Unity Connection によって消去されるまで、ボイス メッセージ フォルダ内に残ります。

Connection は、一定の経過時間に達すると、削除済みのメッセージを自動的に消去することがあります。メッセージが完全に削除されるまでの保存期間については、管理者に問い合わせてください。そうすることにより、重要なメッセージをアーカイブまたは移動するための計画を立てることができます。



ヒント

ボイス メッセージが削除される前にアーカイブするには、Media Master の [オプション] メニューで [ファイルにコピー] オプションを使用します。

また、削除済みのメッセージを手動で消去することもできます。

削除済みメッセージを手動で消去するには

ボイス メッセージを含んでいる Outlook フォルダで、[編集] メニューの [削除済みメッセージの削除] をクリックします。



ViewMail for Outlook の設定の変更

- [新着のボイス メッセージを通知するサウンドの変更 \(P.15 \)](#)
- [ボイス メッセージの自動再生設定の変更 \(P.16 \)](#)
- [送信済みボイス メッセージの保存に関する設定の変更 \(P.16 \)](#)
- [録音デバイスと再生デバイスの変更 \(P.17 \)](#)
- [セキュア メッセージング設定の指定 \(P.18 \)](#)
- [IMAP アカウント設定の変更 \(P.19 \)](#)
- [Cisco PCA パスワードに一致させるための ViewMail でのパスワードの更新 \(P.20 \)](#)

新着のボイス メッセージを通知するサウンドの変更

ボイス メッセージを含む Outlook フォルダに新しいボイス メッセージが届いたときに通知するコンピュータ サウンドは選択できます。このオプションは、コンピュータにマルチメディア スピーカが接続されている場合にのみ使用できます。

新着のボイス メッセージを通知するサウンドを変更するには

ステップ 1 Outlook の [ツール] メニューで、[ViewMail for Outlook オプション] をクリックします。

ステップ 2 [ViewMail for Outlook オプション] ダイアログ ボックスで、[通知] タブをクリックします。

ステップ 3 通知オプションを選択します。

オプションのサウンドをプレビューするには、スピーカのアイコンをクリックします。

ステップ 4 必要に応じて、オプションのデフォルトのサウンドを変更します。

- a. [参照] ボタンをクリックします。
- b. [ファイルの参照] ダイアログ ボックスで、サウンド (WAV) ファイルを選択し、[開く] をクリックします。

ステップ 5 [ViewMail for Outlook オプション] ダイアログ ボックスが再表示されたら、[OK] をクリックして変更を保存します。

ボイス メッセージの自動再生設定の変更

自動再生機能を使用すると、ボイス メッセージを含む Outlook フォルダ内でメッセージを開くと同時に再生が開始されます。自動再生機能を使用しない場合は、Media Master を使用してボイス メッセージを再生します。

ボイス メッセージの自動再生設定を変更するには

-
- ステップ 1** Outlook の [ツール] メニューで、[ViewMail for Outlook オプション] をクリックします。
 - ステップ 2** [全般] タブをクリックします。
 - ステップ 3** [ボイス メッセージの自動再生] チェックボックスをオンまたはオフにします。
 - ステップ 4** [OK] をクリックします。
-

送信済みボイス メッセージの保存に関する設定の変更

送信済みメッセージのコピーを [送信済みアイテム] フォルダに保存するように Outlook を設定すると、ViewMail を使用して送信したボイス メッセージのコピーも保存されます。メッセージ ヘッダーのみを保存し、メッセージの録音部分を保存しないように ViewMail を設定すると、ハードディスクの領域を節約できます (メッセージ ヘッダーにはメッセージの受信者、メッセージの送信日時、件名、重要度と機密度、サイズが記録されます)。

ボイス メッセージのヘッダーのみを保存するには

-
- ステップ 1** Outlook の [ツール] メニューで、[ViewMail for Outlook オプション] をクリックします。
 - ステップ 2** [全般] タブをクリックします。
 - ステップ 3** [「送信済みアイテム」フォルダ内にメッセージヘッダのみ保存] チェックボックスをオンにします。
 - ステップ 4** [OK] をクリックします。
-

録音デバイスと再生デバイスの変更

録音デバイスまたは再生デバイスを変更するには

-
- ステップ 1** Outlook の [ツール] メニューで、[ViewMail for Outlook オプション] をクリックします。
 - ステップ 2** [録音] または [再生] タブをクリックします。
 - ステップ 3** [デバイス] リストで、使用するデバイスを選択します。
 - ステップ 4** 再生デバイスまたは録音デバイスとして電話を選択しなかった場合は、[ステップ 13](#) に進みます。
再生デバイスまたは録音デバイスとして電話を選択した場合は、[サーバ] タブをクリックします。
 - ステップ 5** [Cisco Unity サーバ] ボックスに、Connection サーバの名前を入力します（サーバ名がわからない場合は、Connection 管理者に問い合わせてください）。
 - ステップ 6** [ユーザ名] ボックスに、Connection ユーザ名を入力します。
 - ステップ 7** [パスワード] ボックスに、Cisco PCA パスワードを入力します。
 - ステップ 8** Outlook を再起動するたびにパスワードを再入力する必要がないように ViewMail にパスワードを記憶させる場合は、[パスワードを保存する] チェックボックスをオンにします。
 - ステップ 9** 社内でプロキシ サーバを使用している場合は、[プロキシサーバアドレス] ボックスに、プロキシサーバの IP アドレスを入力します。
 - ステップ 10** 社内でプロキシ サーバを使用している場合は、[プロキシサーバポート] ボックスに、ViewMail がプロキシ サーバに接続するときに使用するサーバのポート番号を入力します。
 - ステップ 11** Connection 管理者から指示があった場合は、[HTTPS 証明書の検証] チェックボックスをオンにします。特に指示がない場合、このチェックボックスはオフのままにしておきます。
 - ステップ 12** [内線番号] ボックスに、内線番号を入力します。
 - ステップ 13** [OK] をクリックします。
-

セキュア メッセージング設定の指定

メッセージを暗号化するように Cisco Unity Connection を設定する場合は、Connection サーバとの間で安全に通信できるように Outlook を設定する必要があります。

セキュア メッセージング設定を指定するには

-
- ステップ 1** Outlook の [ツール] メニューで、[ViewMail for Outlook オプション] をクリックします。
 - ステップ 2** [サーバ] タブをクリックします。
 - ステップ 3** [Cisco Unity サーバ] ボックスに、Connection サーバの名前を入力します (サーバ名がわからない場合は、Connection 管理者にお問い合わせください)。
 - ステップ 4** [ユーザ名] ボックスに、Connection ユーザ名を入力します。
 - ステップ 5** [パスワード] ボックスに、Cisco PCA パスワードを入力します。
 - ステップ 6** Outlook を再起動するたびにパスワードを再入力する必要がないように ViewMail にパスワードを記憶させる場合は、[パスワードを保存する] チェックボックスをオンにします。
 - ステップ 7** 社内でプロキシ サーバを使用している場合は、[プロキシサーバアドレス] ボックスに、プロキシサーバの IP アドレスを入力します。
 - ステップ 8** 社内でプロキシ サーバを使用している場合は、[プロキシサーバポート] ボックスに、ViewMail がプロキシ サーバに接続するときに使用するサーバのポート番号を入力します。
 - ステップ 9** Connection 管理者から指示があった場合は、[HTTPS 証明書の検証] チェックボックスをオンにします。特に指示がない場合、このチェックボックスはオフのままにしておきます。
 - ステップ 10** [OK] をクリックします。
-

IMAP アカウント設定の変更

Outlook で複数の IMAP アカウントが設定されている場合は、Cisco Unity Connection に関連付けられているアカウントを指定する必要があります。

IMAP アカウント設定を変更するには

-
- ステップ 1** Outlook の [ツール] メニューで、[ViewMail for Outlook オプション] をクリックします。
 - ステップ 2** [アカウント] タブをクリックします。
 - ステップ 3** [Cisco Unity Connection へのアクセスに使用するアカウントの選択] リストで、Connection へのアクセスに使用する IMAP アカウントを選択します。
 - ステップ 4** [OK] をクリックします。
-

Cisco PCA パスワードに一致させるための ViewMail でのパスワードの更新

ViewMail は Cisco Unity Connection ユーザ名と Cisco PCA パスワードを使用して Connection アカウントにアクセスし、ボイス メッセージを取得します。Cisco Unity Assistant Web ツールで Cisco PCA パスワードを変更したときは、ViewMail でパスワードを更新する必要があります。これにより、ViewMail が引き続き Connection アカウントにアクセスできることが保証されます。

ViewMail でボイス メッセージを送受信するときに問題が発生する場合は、次のヒントを検討してください。

- Microsoft Outlook でパスワードを入力するように求められたが、入力したパスワードが受け入れられない場合は、Cisco PCA パスワードが期限切れになっているか、変更されているか、ロックされている可能性があります。Cisco Unity Assistant で Cisco PCA パスワードを変更してから、ViewMail でパスワードを更新してください。
- ViewMail で電話を使用してメッセージを再生または録音しようとするエラーが発生する場合は、Cisco PCA パスワードが期限切れになっているか、変更されているか、ロックされている可能性があります。Cisco Unity Assistant で Cisco PCA パスワードを変更してから、ViewMail でパスワードを更新してください。
- セキュア メッセージを再生または録音しようとするエラーが発生する場合は、Cisco PCA パスワードが期限切れになっているか、変更されているか、ロックされている可能性があります。Cisco Unity Assistant で Cisco PCA パスワードを変更してから、ViewMail でパスワードを更新してください。

Cisco PCA パスワードに一致させるために ViewMail でパスワードを更新するには

-
- ステップ 1** Outlook の [ツール] メニューで、[ViewMail for Outlook オプション] をクリックします。
 - ステップ 2** [サーバ] タブをクリックします。
 - ステップ 3** [パスワード] ボックスに、Cisco Unity Assistant で変更した新しい Cisco PCA パスワードを入力します。
 - ステップ 4** [OK] をクリックします。
 - ステップ 5** Outlook の [ツール] メニューで、[電子メール アカウント] をクリックします。
 - ステップ 6** [既存の電子メール アカウントの表示と変更] を選択し、[次へ] をクリックします。
 - ステップ 7** Cisco Unity Connection へのアクセスに使用する IMAP アカウントを選択し、[変更] をクリックします。
 - ステップ 8** [パスワード] ボックスに、Cisco Unity Assistant で変更した新しい Cisco PCA パスワードを入力します。
 - ステップ 9** [次へ] をクリックし、[完了] をクリックします。
-



電子メール アプリケーションでの Cisco Unity Connection ボイス メッセージの管理

- [電子メール アプリケーションでのボイス メッセージの管理について \(P.21\)](#)
- [電子メール アプリケーションからのボイス メッセージの送信 \(P.22\)](#)
- [電子メール アプリケーションでのボイス メッセージの確認 \(P.22\)](#)
- [電子メール アプリケーションでのボイス メッセージの削除 \(P.22\)](#)
- [電子メール アプリケーションのパスワードを Cisco PCA パスワードに一致させるための更新 \(P.23\)](#)

電子メール アプリケーションでのボイス メッセージの管理について

Cisco Unity Connection を使用すると、電子メール アプリケーション内でボイス メッセージおよび受信確認にアクセスできます。

ボイス メッセージの保存場所は電子メール アプリケーションによって異なりますが、一般的には電子メール アプリケーション内の独立したフォルダにボイス メッセージが保存されます。メッセージには、録音を含む WAV 添付ファイルが格納されています。ボイス メッセージを再生するには、添付ファイルを開きます。

システムの設定によっては、ボイス メッセージを含むフォルダ内に他のタイプのメッセージ (ファックス メッセージなど) が表示されることがあります。

電子メール アプリケーションからのボイス メッセージの送信

電子メール アプリケーションからボイス メッセージを録音したり、ボイス メッセージに返信することはできません。

ボイス メッセージに対する返信にはテキストのみを使用できます。ボイス メッセージを転送することはできませんが、コメントを追加する場合は、そのコメントもテキストのみになります。

Connection システムの設定によっては、Connection ユーザ以外の受信者に対する返信または転送メッセージは配信されない場合があります。その場合は、不達確認 (NDR) を受け取ります。



(注)

Cisco Unity Connection メールボックスのサイズが割り当て分を超えると、メッセージを送信できない場合があります (25 ページの「[メールボックスのサイズの管理](#)」を参照してください)。

電子メール アプリケーションでのボイス メッセージの確認

一般的に、ボイス メッセージと受信確認は電子メール アプリケーション内の個別フォルダに表示されます。メッセージには、録音を含む WAV 添付ファイルが格納されています。ボイス メッセージを再生するには、添付ファイルを開きます。

電子メール アプリケーションに新しいボイス メッセージが届いたときの通知方法は、新しい電子メール メッセージが届いたときの通知方法と同じである場合があります。

Connection ユーザ以外の人物、またはあらかじめ Connection にログオンしていないユーザによってメッセージが残された場合、メッセージの [送信元] フィールドには、Connection ユーザの名前または「Unity Connection Messaging System」という文字列が含まれます。発信者の電話番号がわかる場合は、[件名] フィールドに番号が表示されます。

電子メール アプリケーションでのボイス メッセージの削除

電子メール メッセージの場合と同様に、電子メール アプリケーションからボイス メッセージを削除できます。Connection の設定によっては、電子メール アプリケーションで削除されたメッセージを回収して、再生したり、フォルダに復元したり、完全に削除したりすることもできます。

電子メール アプリケーションによっては、削除済みメッセージ フォルダの内容を定期的に消去して、ボイス メッセージを完全に削除することが必要になる場合があります。電子メール アプリケーションでこのステップを実行する必要があるかどうかについては、Connection 管理者に問い合せてください。

電子メールアプリケーションのパスワードを Cisco PCA パスワードに一致させるための更新

電子メールアプリケーションは Connection ユーザ名と Cisco PCA パスワードを使用して Connection アカウントにアクセスし、ボイス メッセージを取得します。Cisco Unity Assistant Web ツールで Cisco PCA パスワードを変更したときは、電子メールアプリケーションでパスワードを更新する必要があります。これにより、電子メールが引き続き Connection アカウントにアクセスできることが保証されます。

電子メールアプリケーションでパスワードを入力するように求められたが、入力したパスワードが受け入れられない場合は、Cisco PCA パスワードが期限切れになっているか、変更されているか、ロックされている可能性があります。Cisco Unity Assistant で Cisco PCA パスワードを変更してから、電子メールプログラムでパスワードを更新してください。

特定の電子メール プログラムに関するパスワードの更新については、Connection 管理者に問い合せてください。

■ 電子メールアプリケーションのパスワードを Cisco PCA パスワードに一致させるための更新



メールボックスのサイズの管理

- [メールボックスのサイズについて \(P.25\)](#)
- [メールボックスがすぐに一杯になってしまう理由 \(P.26\)](#)
- [メールボックスのサイズを管理するためのヒント \(P.26\)](#)

メールボックスのサイズについて

メールボックスが一杯になっていると、Cisco Unity Connection がメッセージを処理するスピードに影響を及ぼす場合があります。電話機を使用してログオンするときに、メールボックスが次の状態になっている場合は、Connection によって通知されます。

- ほとんど一杯である。
- 一杯であり、新しいメッセージは送信できない。
- 一杯であり、新しいメッセージは送信も受信もできない。

メールボックスの容量制限は、Connection 管理者により設定されます。その制限を超過すると、メッセージを送信および受信できなくなる場合があります。



(注) システム ブロードキャスト メッセージはメールボックス全体のサイズに含まれていません。

■ メールボックスがすぐに一杯になってしまう理由

メールボックスがすぐに一杯になってしまう理由

Cisco Unity Connection メールボックスが予想より早く一杯になってしまう場合は、次の原因が考えられます（メールボックスのサイズは、Connection 管理者によって指定されます）。

メッセージ保存ポリシーが適用されていない可能性がある

Connection 管理者が、メッセージ保存ポリシーを適用するようにシステムを設定していない限りは、ユーザ自身が定期的に関済済みメッセージを確認し、メッセージを移動、アーカイブ、または完全に削除することによって、メールボックスのサイズを管理する必要があります。

メッセージ保存ポリシーを適用するように Connection が設定されている場合は、Connection 管理者に、メッセージが完全に削除されるまでの期間を確認してください。これにより、あらかじめ重要なメッセージをアーカイブまたは移動しておくことができます。Connection は、メッセージ保存ポリシーが適用されることを通知しません。また、このポリシーを実行した結果、メッセージが完全に削除されることも警告しません。

削除済みアイテムと不達確認がメールボックス全体のサイズに含まれる

削除済みのメッセージは、Cisco Unity Connection によって消去されるか、手動で消去するまでは、ボイス メッセージ フォルダに残っているので、メールボックス全体のサイズに含まれます。メッセージが完全に削除されるまでの保存期間については、管理者に問い合せてください。そうすることにより、重要なメッセージをアーカイブまたは移動するための計画を立てることができます。

また、送信済みメッセージの不達確認（NDR）を受信した場合、特に元のメッセージに大きなファイルが添付されていると、メールボックスのサイズはすぐに大きくなります。

メッセージの転送時に元のメッセージがメッセージ全体のサイズに含まれる

転送の繰り返しによってサイズが増えたメッセージを受け取る場合があります。元のメッセージと、転送時に追加される音声コメントが、メッセージ全体のサイズです。このため、保存しているメッセージ数が比較的少なくても、メールボックスの制限を超えてしまうことがあります。

メールボックスのサイズを管理するためのヒント

メールボックスの空きを増やす場合は、次のヒントを検討してください。

- メッセージを削除する。
- ボイス メッセージ フォルダから削除済みのメッセージを手動で消去する。
- 電子メール アプリケーションからボイス メッセージを削除する前に、ハード ディスク上のフォルダにメッセージを移動する（この機能は、一部のシステムでは使用できません。この機能が使用可能かどうかについては、Connection 管理者に問い合せてください）。



INDEX

- C
- Cisco PCA
- 一致させるための ViewMail でのパスワードの更新 20
 - 電子メール アプリケーションのパスワードを一致させるための更新 23
- Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook、「ViewMail」を参照
- I
- IMAP アカウント設定、ViewMail での変更 19
- M
- Media Master
- キーボード ショートカット 7
 - すべてのメッセージのスピーカ再生音量の変更 6
 - すべてのメッセージのスピーカ再生速度の変更 6
 - 説明 3
 - 録音でのサウンド ファイルの使用 4
 - 録音デバイスと再生デバイスの変更 5
- U
- Unity Connection Messaging System、ボイス メッセージ 11
- V
- ViewMail
- Cisco PCA パスワードに一致させるためのパスワードの更新 20
 - IMAP アカウント設定の変更 19
 - 削除されたメッセージの管理 13
 - 削除済みメッセージの手動消去 13
 - 新着のボイス メッセージを通知するサウンドの変更 15
 - セキュア メッセージング設定の指定 18
 - 説明 1
 - 送信済みボイス メッセージの保存に関する設定の変更 16
 - ヘルプ、アクセス 1
 - ボイス メッセージの自動再生設定の変更 16
 - ボイス メッセージの送信 10
 - メッセージの確認 11
 - メッセージの転送 12
 - メッセージへの返信 12
 - 録音デバイスと再生デバイスの変更 17
 - ViewMail でのメッセージの転送 12
 - ViewMail でのメッセージへの返信 12
- い
- 一杯になっているメールボックス
 - 通知 25
 - 理由 26
- お
- 音量、すべてのメッセージのスピーカ再生の変更、Media Master 6
- か
- 確認
- ViewMail でのメッセージ 11
 - 電子メール アプリケーションでのボイス メッセージ 22
- 管理
- 電子メール アプリケーションでのボイス メッセージ、説明 21
 - メールボックスのサイズ 26

- き
- 電子メール アプリケーションからのボイス メッセージ 22
- キーボード ショートカット、Media Master 7
- 送信済みボイス メッセージ、ViewMail での保存に関する設定の変更 16
- 速度、すべてのメッセージのスピーカ再生の変更、Media Master 6
- こ
- 更新
- Cisco PCA パスワードに一致させるための ViewMail でのパスワード 20
- 電子メール アプリケーションのパスワードを Cisco PCA パスワードに一致させる 23
- さ
- 再生
- デバイス、Media Master での変更 5
- デバイス、ViewMail での変更 17
- サウンド ファイル、録音での使用 4
- 削除
- ViewMail での削除済みメッセージの手動消去 13
- ViewMail でのメッセージ 13
- 電子メール アプリケーションでのボイス メッセージ 22
- 削除済みアイテム、メールボックスのサイズに対する影響 26
- 削除済みメッセージ、ViewMail での手動消去 13
- し
- 受信者、電子メール アプリケーションでの確認 22
- ショートカット、キーボード、Media Master 7
- 新着のボイス メッセージを通知するサウンド、ViewMail での変更 15
- せ
- セキュア メッセージング設定、ViewMail での指定 18
- セキュア メッセージング設定の指定、ViewMail 18
- そ
- 送信
- ViewMail でのボイス メッセージ 10
- て
- 電子メール アプリケーション
- Cisco PCA パスワードに一致させるためのパスワードの更新 23
- ボイス メッセージの確認 22
- ボイス メッセージの管理について 21
- ボイス メッセージの削除 22
- ボイス メッセージの送信 22
- ボイス メッセージの転送 22
- 転送
- 電子メール アプリケーションからのボイス メッセージ 22
- は
- パスワード
- Cisco PCA に一致させるための ViewMail での更新 20
- 電子メール アプリケーションを Cisco PCA に一致させるための更新 23
- ふ
- 不達確認、メールボックスのサイズに対する影響 26
- へ
- 変更
- Cisco PCA パスワードに一致させるための ViewMail でのパスワード 20
- IMAP アカウント設定、ViewMail 19
- 再生デバイス、Media Master 5
- 新着のボイス メッセージを通知するサウンド、ViewMail 15
- すべてのメッセージのスピーカ再生音量、Media Master 6
- すべてのメッセージのスピーカ再生速度、Media Master 6

- 送信済みボイス メッセージの保存に関する設定、ViewMail 16
 - 電子メール アプリケーションのパスワードを Cisco PCA パスワードに一致させる 23
 - ボイス メッセージの自動再生設定、ViewMail 16
 - 録音デバイス、Media Master 5
 - 録音デバイスと再生デバイス、ViewMail 17
- ほ
- ボイス メッセージ
- Unity Connection Messaging System からの ViewMail での送信 11
 - 電子メール アプリケーションからの送信 22
 - 電子メール アプリケーションからの転送 22
 - 電子メール アプリケーションでの確認 22
 - 電子メール アプリケーションでの管理について 21
 - 電子メール アプリケーションでの削除 22
 - 「メッセージ」も参照 10
- ボイス メッセージの自動再生設定、ViewMail での変更 16
- め
- メールボックス
- 一杯になっていることの通知 25
 - 一杯になってしまう理由 26
 - サイズの管理 26
- メールボックスのサイズを管理するためのヒント 26
- メッセージ
- ViewMail での確認 11
 - ViewMail での削除 13
 - ViewMail での転送 12
 - ViewMail での返信 12
 - 「ボイス メッセージ」も参照
- メッセージのサイズ、メールボックスのサイズに対する影響 26
- メッセージ保存ポリシー、メールボックスのサイズに対する影響 26
- ろ
- 録音
- デバイス、Media Master での変更 5
 - デバイス、ViewMail での変更 17
 - 録音、サウンド ファイルの使用 4