



Cisco Unity Connection Inbox Web ツール 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.

Cisco Unity Connection Inbox Web ツール 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

Cisco Unity Inbox Web ツール	1
Cisco Unity Inbox Web ツールについて	1
Cisco Unity Inbox Web ツールへのアクセス	2
Media Master を使用した作業	3
Media Master について	4
録音でのサウンド ファイルの使用	5
再生デバイスと録音デバイスの変更	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音量の変更	7
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	8
Media Master のキーボード ショートカット	8
メッセージの管理	9
アドレス帳の使用方法	10
ボイス メッセージの送信	11
メッセージの確認	13
ボイス メッセージへの返信	14
ボイス メッセージの転送	16
メッセージの削除	17
受信確認の管理	18
削除済みアイテム フォルダの管理	19
メールボックスのサイズの管理	21
メールボックスのサイズについて	21
メールボックスがすぐに一杯になってしまう理由	22
メッセージ保存ポリシーが強制的に実行されない可能性がある	22
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	22
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	22
メールボックスのサイズを管理するためのヒント	22
索引	



Cisco Unity Inbox Web ツール

- [1 ページの「Cisco Unity Inbox Web ツールについて」](#)
- [2 ページの「Cisco Unity Inbox Web ツールへのアクセス」](#)

Cisco Unity Inbox Web ツールについて

Cisco Unity Inbox Web ツールには、受け取ったボイス メッセージと受信確認が含まれています。

各 Cisco Unity Inbox ページの該当するアイコンをクリックすると、ページ上のメッセージを並べ替えたり削除したりできます。また、ボイス メッセージを作成したり再生したりすることもできます。メッセージの再生と録音には、Media Master を使用します。

Cisco Unity Inbox では表示が自動的に更新されません。新規メッセージを確認するには、[メッセージ リストの更新] アイコンをクリックする必要があります。

デフォルトでは、一度に 10 件のメッセージが表示されますが、[1 ページあたりのメッセージ数] リストで異なる値をクリックすると、各セッションの数を変更できます。Cisco Unity Inbox 内のメッセージ数が[1 ページあたりのメッセージ数]リストで指定した値を超えている場合は、矢印がページの下側のページ番号をクリックして、別の Cisco Unity Inbox ページに移動します。

低帯域幅環境でマルチメディアスピーカからメッセージを再生するとパフォーマンスや音質の問題が発生する場合は、Connection 管理者に問い合わせてください。

Cisco Unity Inbox Web ツールには、Cisco Personal Communications Assistant (PCA) Web サイトからアクセスできます。



(注)

Cisco PCA と Cisco Unity Inbox を使用するようにコンピュータのインターネット ブラウザを設定する必要があります。オフィスで使用するコンピュータに対しては Connection 管理者がすでにこの設定を行っている可能性があります。ユーザの組織が Cisco PCA へのリモート アクセスを提供する場合は、Web サイトへのアクセスに使用する他のコンピュータにインストールされているブラウザを設定する必要があります。手順については、Connection 管理者に問い合わせてください。

Cisco Unity Inbox Web ツールへのアクセス

この項では、2つの手順を示しています。

- 2ページの「Cisco Unity Inbox にアクセスするには」
- 2ページの「Cisco Unity Inbox のヘルプにアクセスするには」

Cisco Unity Inbox にアクセスするには

- ステップ 1** <http://<Cisco Unity Connection サーバ名>/ciscopca> にある Cisco PCA のログオン ページに移動します (URL は大文字と小文字が区別されます)。



ワンポイント・アドバイス

Cisco PCA の URL をブックマークすると、Cisco Unity Inbox にアクセスするたびに Web アドレスを入力する必要がなくなります。

- ステップ 2** ユーザ名とパスワードを入力します。

Cisco PCA のパスワードを忘れた場合は、Connection 管理者に問い合せてください。

- ステップ 3** [ログイン] をクリックします。

- ステップ 4** Cisco PCA のホーム ページで、[Cisco Unity Inbox] リンクをクリックします。

- ステップ 5** 作業終了後、Cisco Unity Inbox ページの右上隅にある [ログアウト] をクリックします。

Cisco Unity Inbox のヘルプにアクセスするには

- ステップ 1** 任意の Cisco Unity Inbox ページで、[ヘルプ] メニューをクリックします。

- ステップ 2** [ヘルプ] メニューから、次の適切なリンクをクリックします。

コンテンツ	ヘルプのトピックがリスト表示されます。
インデックス	ヘルプのインデックスが表示されます。
ページ上	表示するページに対応したヘルプ トピックが表示されます。

アイコンのヘルプが必要な場合は、マウスのポインタをアイコンの上に置いてツールチップを表示させます。



Media Master を使用した作業

- [4 ページの「Media Master について」](#)
- [5 ページの「録音でのサウンド ファイルの使用」](#)
- [6 ページの「再生デバイスと録音デバイスの変更」](#)
- [7 ページの「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」](#)
- [8 ページの「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」](#)
- [8 ページの「Media Master のキーボードショートカット」](#)

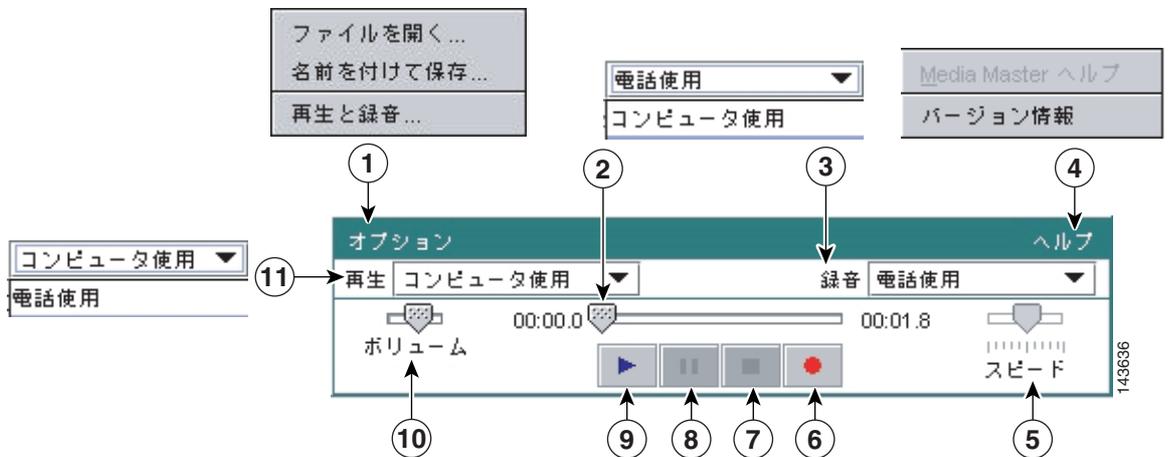
Media Master について

Media Master は Cisco Unity Inbox Web ツールのボイス メッセージ内に表示されます。これらのコントロールをクリックすることで、電話またはコンピュータのマイクとスピーカを使用してメッセージを再生および録音できます。

また、Media Master を使用すると、Cisco Unity Inbox 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、コンピュータ スピーカから再生される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。

図 1 Media Master



1	オプション メニュー	7	停止
2	録音 / 再生の経過表示	8	一時停止
3	録音リスト	9	再生
4	ヘルプ メニュー	10	音量コントロール
5	再生速度コントロール	11	再生リスト
6	録音		

表 1 で、Media Master の[ヘルプ]メニュー(図 1 の 4)で利用できるオプションについて説明します。

表 1 ヘルプ メニュー

オプション	説明
Media Master ヘルプ	Media Master ヘルプを開きます。
バージョン情報	Media Master のバージョン情報と設定情報を表示します。

録音でのサウンドファイルの使用

Media Master の [オプション] メニュー (図 1 の 1) 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。表 2 で、利用可能なオプションについて説明します。

表 2 オプションメニュー

オプション	説明
ファイルを開く	コンピュータに保存されている WAV ファイルを開き、選択された再生デバイスで再生します。
名前を付けて保存	録音を WAV ファイルとして指定した場所に保存します。

再生デバイスと録音デバイスの変更

Cisco Unity Inbox Web ツールの操作中にメッセージの再生と録音に使用するデバイスを選択できます。

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）
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）



ヒント

電話を使用すると、高音質で録音を行えます。

再生デバイスまたは録音デバイスを変更するには

- ステップ 1** Cisco Unity Inbox Web ツールで、ボイス メッセージを開きます。
- ステップ 2** Media Master の [オプション] メニューで、[再生と録音] をクリックします。
- ステップ 3** 適切なデバイスを設定します。

再生デバイス	電話またはコンピュータを選択します。
録音デバイス	電話またはコンピュータを選択します。

- 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使用する場合は、[アクティブな電話番号] セクションでプライマリ内線電話番号を選択するか、別の電話番号を入力します。この番号は、電話を使用して再生または録音を行うときに Connection がユーザにコールを発信する番号になります。



ヒント

アクティブな電話番号を設定すると、Media Master の再生リストと録音リスト（[図 1](#) の 11 と 3）でデバイスを選択できるようになります。これらのリストを使用するとデバイスを簡単に変更できます。この選択は再度変更するまで Media Master を含むすべての Cisco Unity Inbox ページで保存されます。

ステップ 5 システムに最適なパフォーマンス設定を選択します。

ダウンロード中にメッセージを再生する	Connection へのダウンロード中にメッセージを再生します。
再生前にすべてのメッセージをダウンロードする	すべてのメッセージをダウンロードしてから再生します。
	 ヒント 低帯域幅環境で Connection を使用する場合（たとえば、低速モデムを使用する場合）、最適なパフォーマンスと音質を得るには、メッセージを完全にダウンロードしてから再生することをお勧めします。

ステップ 6 [OK] をクリックします。

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、Cisco Unity Inbox Web ツール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。



(注) 次の手順で設定した音量は、Cisco Unity Connection のガイダンス、名前の録音、ユーザ グリーティングの音量には反映されません。

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 Cisco Unity Inbox Web ツールで、ボイス メッセージを開きます。

ステップ 2 必要に応じて、Media Master の [ボリューム] スライダをドラッグして再生音量を調節します。

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、Cisco Unity Inbox Web ツール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。



(注) 次の手順で設定した速度は、Cisco Unity Connection のガイダンス、名前の録音、ユーザ グリーティングの速度には反映されません。

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** Cisco Unity Inbox Web ツールで、ボイス メッセージを開きます。
 - ステップ 2** 必要に応じて、Media Master の [スピード] 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] をクリックして、コンピュータのスピーカで聞くすべてのメッセージのスピード設定を保存します。
-

Media Master のキーボード ショートカット

- Alt + O キー：オプション メニューが開きます。
- Alt + H キー：ヘルプ メニューが開きます。



メッセージの管理

- [10 ページの「アドレス帳の使用方法」](#)
- [11 ページの「ボイス メッセージの送信」](#)
- [13 ページの「メッセージの確認」](#)
- [14 ページの「ボイス メッセージへの返信」](#)
- [16 ページの「ボイス メッセージの転送」](#)
- [17 ページの「メッセージの削除」](#)
- [18 ページの「受信確認の管理」](#)

アドレス帳の使用法

Cisco Unity Inbox アドレス帳には、ボイス メッセージの宛先として指定できる Cisco Unity Connection ユーザ、プライベート同報リスト、およびシステム同報リストがすべて登録されています。

Connection の設定によっては、ボイス メッセージの宛先として指定できるリモート連絡先がアドレス帳に登録されている場合もあります (リモート連絡先とは、ディレクトリに登録されていないリモート ボイス メッセージシステム上のユーザのことです)。

アドレス帳を使用してボイス メッセージの宛先を指定するには

ステップ 1 [新しいメッセージ] ダイアログボックスにおいて、メニューバーの下にある [アドレス帳] アイコンをクリックします。

ステップ 2 [名前検索] ダイアログボックスで適切なタブをクリックし、検索範囲を指定します。

ステップ 3 最低 1 つのフィールドで、メッセージの宛先として指定するユーザ、プライベート / システム同報リスト、またはリモート連絡先に関する適切な情報を入力します。



ヒント フィールドにアスタリスク (*) を入力すると、ユーザ、プライベート同報リスト、システム同報リスト、またはリモート連絡先がすべて表示されます。すばやく検索するために、* の前に文字や値を入力して、検索範囲を絞り込むことができます。一般的な名前を検索する場合は、必ず複数のフィールドに情報を入力します。

ステップ 4 [検索] をクリックします。

ステップ 5 検索結果のリストで、メッセージの宛先に指定する受信者をクリックしてから、[宛先] [Cc] または [Bcc] をクリックします (スピーカのアイコンをクリックすることによって、ユーザまたはリストの名前の録音が聞けます)。

または、

探している受信者が表示されない場合は、別の検索条件を入力してから、[検索] をクリックして再度検索します。



ヒント 検索結果が予想よりも多いときは、できる限り結果が多く表示されるように [1 ページあたりの行数] リストの値を増やします。検索を狭めるには、より完全な検索条件を入力するか、または空白のままであったフィールドに適切な情報を入力します (あるいはこの両方を行います)。その後、[検索] をクリックして再検索します。

ステップ 6 [閉じる] をクリックします。

ボイスメッセージの送信

ボイスメッセージは、Cisco Unity Connection ユーザ、電子メール アドレス、プライベート同報リスト、およびシステム同報リストに対して送信できます。

メッセージの宛先に Connection ユーザを指定するには、ユーザの名前またはプライマリ内線番号を入力します（メッセージの宛先にユーザを指定するとき、代行内線番号は使用できません）。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。

次の特別な送信オプションが利用できます。

緊急にする	このメッセージは、通常のメッセージの前に送信されます。
プライベートにする	受信者にメッセージを機密扱いするように警告します。Connection ユーザは、プライベートメッセージを電話または Cisco Unity Inbox を使用して転送できません。
「メッセージ開封」確認を要求する	受信者がメッセージを開いたときに、発信者に通知が送信されます。 (Cisco Unity Inbox で受信確認を要求できる場合でも、すべてのタイプの受信確認を受け取れるとは限りません。Connection の管理者に、Connection がユーザに対して受信確認を送信するように設定されているかどうかを問い合せてください。)

送信したメッセージのコピーは Connection によって保存されないことに注意してください。



ヒント

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（[「メールボックスのサイズの管理」](#)の章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 Cisco Unity Inbox Web ツールで、メニューバーの下にある [新しいメッセージ] アイコンをクリックします。

ステップ 2 次のどちらかの方法で、メッセージの宛先を指定します。

- [宛先]、[Cc]、および [Bcc] フィールドに、ユーザ名（またはプライマリ内線番号）または電子メール アドレス、あるいはその両方を入力します。
複数の名前、内線番号、およびアドレスは、セミコロン (;) で区切ります。電子メール アドレスの場合、受信者の完全な電子メール アドレスを入力します（たとえば、<名前>@<ドメイン>.com）。
- [宛先] [Cc] または [Bcc] をクリックして、アドレス帳から受信者を選択します（[10 ページの「アドレス帳の使用法」](#)も参照してください）。

ステップ 3 必要に応じて、メニューバーの下にある [名前確認] アイコンをクリックして受信者を検索し、名前と内線番号の矛盾を解決します (名前が解決されると、その名前が [宛先] [Cc] または [Bcc] フィールドの上にリンクとして表示されます)。



ヒント リンクをクリックして不要な受信者を削除します。

ステップ 4 [件名] フィールドにメッセージの件名を入力します。

ステップ 5 必要に応じて、最低 1 つの特別送信オプションを選択します。

ステップ 6 Media Master で、[録音] をクリックしてメッセージを録音します。

ステップ 7 録音の終了後、[停止] をクリックします。

送信する前にメッセージを確認するには、Media Master の [再生] をクリックします。メッセージを再録音するには、[録音] をクリックします。

ステップ 8 [送信] をクリックします。

メッセージの確認

Cisco Unity Inbox Web ツールで新規メッセージを確認するには、[メッセージ リストの更新] アイコンを定期的にクリックします。新しいメッセージを聞いた後または開いた後に再び更新すると、新しいメッセージのアイコンが消えていることが確認できます。

メッセージの [送信元] フィールドには、Cisco Unity Connection ユーザの名前または「Unity Connection」という文字列が含まれます。「Unity Connection」からのメッセージは、発信者が Connection ユーザでないか、またはメッセージを残したときに Connection ユーザとして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）。

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。

メッセージを確認するには

ステップ 1 Cisco Unity Inbox で、メッセージの横にあるスピーカのアイコンをクリックして、再生します（再生を停止するには、もう一度このアイコンをクリックします）。

または、

送信者名をクリックして新しいウィンドウでメッセージを開き、Media Master の [再生] をクリックします。



(注) Cisco Unity Inbox では、送信者がメッセージ内に含めた添付ファイル（ドキュメント、スプレッドシート、テキスト、ファックスなど）およびテキストを表示できません。添付ファイルやテキストを表示するには、適切なアプリケーションを使用する必要があります。

ステップ 2 ボイス メッセージを管理するには、次のアイコンとメッセージ メニュー オプションを使用します。

前のメッセージ	前のメッセージを開きます。
次のメッセージ	次のメッセージを開きます。
返信 (NDR に返信する場合は元のメッセージを再送信)	送信者にボイス メッセージで返信します（他の Connection ユーザからのメッセージに対してのみ使用可能）。
全員に返信	メッセージを受信したすべての Connection ユーザにボイス メッセージで返信します。
転送	別の Connection ユーザまたは同報リスト（あるいはその両方）にメッセージを送信します（プライベートのマークが付いているメッセージは転送できないことに注意してください）。
削除	メッセージを削除します。  ヒント メッセージを削除する前にアーカイブするには、WAV ファイルとしてハード ディスクに保存します。メッセージを開いた状態で、Media Master の [オプション] メニューから [名前を付けて保存] オプションを選択します
保存	メッセージと、すべての変更（メッセージに新規のマークを付けた、件名を変更したなど）を保存し、Cisco Unity Inbox に戻ります。

未開封マークを付ける (ファックスおよび NDR の 場合は未読マークを付ける)	メッセージを新規メッセージとして保存する場合は、このチェックボックスをオンにします。(この結果、電話のメッセージ ウェイティング インジケータが点灯する場合があります。)
閉じる	変更を保存せずにメッセージを閉じ、Cisco Unity Inbox に戻ります。

ボイス メッセージへの返信

他の Cisco Unity Connection ユーザからのボイス メッセージに返信できます。送信者だけに返信することも、ユーザ、電子メール アドレス、プライベート / システム同報リストなど、受信者を追加することもできます。元のメッセージを再送信することによって、不達確認 (NDR) メッセージに返信することもできます。

「Unity Connection」からのメッセージは、発信者が Connection ユーザでないか、またはメッセージを残したときに Connection ユーザとして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。

次の特別な送信オプションが利用できます。

緊急にする	このメッセージは、通常のメッセージの前に送信されます。
プライベートにする	受信者にメッセージを機密扱いするように警告します。Connection ユーザは、プライベート メッセージを電話または Cisco Unity Inbox を使用して転送できません。
「メッセージ開封」確認を 要求する	受信者がメッセージを開いたときに、発信者に通知が送信されます。 (Cisco Unity Inbox で受信確認を要求できる場合でも、すべてのタイプの受信確認を受け取れるとは限りません。Connection の管理者に、システムがユーザに対して受信確認を送信するように設定されているかどうかを問い合せてください。)

送信した返信のコピーは Connection によって保存されないことに注意してください。

ボイス メッセージに返信するには

ステップ 1 Cisco Unity Inbox で、送信者名をクリックします。

ステップ 2 開いたメッセージで、必要に応じて [返信] [全員に返信] [再送信] をクリックします。

ステップ 3 次のどちらかの方法で、メッセージの宛先にその他の受信者を指定します。

- [宛先]、[Cc]、および [Bcc] フィールドに、ユーザ名 (またはプライマリ内線番号) または電子メール アドレス、あるいはその両方を入力します。
複数の名前、内線番号、およびアドレスは、セミコロン (;) で区切ります。電子メール アドレスの場合、受信者の完全な電子メール アドレスを入力します (たとえば、<名前>@<ドメイン>.com)。
- [宛先] [Cc] または [Bcc] をクリックして、アドレス帳から受信者を選択します (10 ページの「アドレス帳の使用方法」も参照してください)。

ステップ 4 必要に応じて、メニューバーの下にある [名前確認] アイコンをクリックして受信者を検索し、名前と内線番号の矛盾を解決します (名前が解決されると、その名前が [宛先] [Cc] または [Bcc] フィールドの上にリンクとして表示されます)。



ヒント リンクをクリックして不要な受信者を削除します。

ステップ 5 必要に応じて、[件名] フィールドを編集します。

ステップ 6 必要に応じて、最低 1 つの特別送信オプションを選択します。

ステップ 7 Media Master で、[録音] をクリックしてメッセージを録音します。

ステップ 8 録音の終了後、[停止] をクリックします。

送信する前にメッセージを確認するには、Media Master の [再生] をクリックします。メッセージを再録音するには、[録音] をクリックします。

ステップ 9 [送信] をクリックします。

ボイスメッセージの転送

ボイスメッセージは、Cisco Unity Connection ユーザ、電子メール アドレス、プライベート同報リスト、およびシステム同報リストに対して転送できます。ユーザまたは別の Connection ユーザによってプライベートのマークが付けられたメッセージを Cisco Unity Inbox Web ツールから転送することはできません。

ボイスメッセージをそのまま転送するか、または転送メッセージの前に再生される音声コメントを録音することができます。次の特別な送信オプションが利用できます。

緊急にする	このメッセージは、通常のメッセージの前に送信されます。
プライベートにする	受信者にメッセージを機密扱いするように警告します。Connection ユーザは、プライベートメッセージを電話または Cisco Unity Inbox を使用して転送できません。
「メッセージ開封」確認を要求する	<p>受信者がメッセージを開いたときに、発信者に通知が送信されます。</p> <p> (注) Cisco Unity Inbox で受信確認を要求できる場合でも、すべてのタイプの受信確認を受け取れるとは限りません。Connection の管理者に、システムがユーザに対して受信確認を送信するように設定されているかどうかを問い合せてください。</p>

転送したメッセージのコピーは Connection によって保存されないことに注意してください。

ボイスメッセージを転送するには

ステップ 1 Cisco Unity Inbox で、送信者名をクリックします。

ステップ 2 開いたメッセージで、[転送] をクリックします。

ステップ 3 次のどちらかの方法で、メッセージの宛先を指定します。

- [宛先]、[Cc]、および [Bcc] フィールドに、ユーザ名（またはプライマリ内線番号）または電子メール アドレス、あるいはその両方を入力します。
複数の名前、内線番号、およびアドレスは、セミコロン (;) で区切ります。電子メール アドレスの場合、受信者の完全な電子メール アドレスを入力します（たとえば、<名前>@<ドメイン>.com）。
- [宛先] [Cc] または [Bcc] をクリックして、アドレス帳から受信者を選択します（10 ページの「アドレス帳の使用方法」も参照してください）。

ステップ 4 必要に応じて、メニューバーの下にある [名前確認] アイコンをクリックして受信者を検索し、名前と内線番号の矛盾を解決します（名前が解決されると、その名前が [宛先] [Cc] または [Bcc] フィールドの上にリンクとして表示されます）。



ヒント リンクをクリックして不要な受信者を削除できます。

ステップ 5 必要に応じて、最低 1 つの特別送信オプションを選択します。

ステップ 6 Media Master で、[録音] をクリックして音声コメントを録音します（必要な場合）。

ステップ 7 録音の終了後、[停止] をクリックします。

メッセージを転送する前に音声コメントを確認するには、Media Master の [再生] をクリックします。メッセージを再録音するには、[録音] をクリックします。

ステップ 8 [送信] をクリックします。

メッセージの削除

メッセージまたはメッセージのグループを Cisco Unity Inbox Web ツールから直接削除できます。また、開いた後でメッセージを削除することもできます。

メッセージを削除するには

ステップ 1 Cisco Unity Inbox で、削除するメッセージの左側にあるチェックボックスをオンにします。一度に複数のメッセージを削除するには、複数のチェックボックスをオンにします。

または、

メニュー バーの下にある [すべての行選択] アイコンをクリックして、ページ上のすべてのメッセージに削除のマークを付けます。

ステップ 2 メニュー バーの下にある [選択した行削除] アイコンをクリックします。

ステップ 3 プロンプトに対して、[OK] をクリックします。

また、メッセージの削除は、メッセージを開いてから [削除] をクリックし、[OK] をクリックすることによっても可能です。

受信確認の管理

Cisco Unity Connection を使用する際、表 3 に示されているように、いくつかの異なるタイプの受信確認を管理できます。どの受信確認を使用するよう設定されているかは、Connection 管理者に問い合せてください。

表 3 Cisco Unity Connection 受信確認

タイプ	説明
返信	電話でメッセージを送信するときに要求する受信確認。
開封	受信者がメッセージを開封または再生すると、通知される受信確認メッセージ。
不達 (NDR)	メッセージを目的の受信者に配信できなかった場合に、通知される受信確認メッセージ。

Cisco Unity Inbox Web ツールでは、Connection によって受信確認とボイスメッセージが一緒に表示されます。Cisco Unity Inbox で受信確認を開く方法は、ボイスメッセージの場合と同じです。受信確認は保存と削除のみ可能です。返信と転送はできません。

受信確認では、送信されたメッセージを受信した受信者や、メッセージを再生した受信者を表示できます。NDR では、Cisco Unity Inbox によって、メールボックスでメッセージを受け入れなかった受信者が示されます。

NDR を表示する際、Media Master を使用して元のメッセージを再生したり、それを受信しなかった受信者に再送したりすることができます。音声コメントの録音、受信者リストの修正、メッセージ再送時の配信オプションの変更を実行できます。電話でメッセージを再送した場合と違い、メッセージを再送しても NDR は自動的に削除されません。ユーザが削除するまで、NDR は Cisco Unity Inbox に残ります。

受信確認を管理するには

ステップ 1 Cisco Unity Inbox で、送信者名をクリックして受信確認を開きます。

ステップ 2 受信確認を管理するには、次のアイコンとメッセージメニュー オプションを使用します。

前のメッセージ	前のメッセージを開きます。
次のメッセージ	次のメッセージを開きます。
元のメッセージの再送 (NDR のみ)	元のメッセージを受信できなかった受信者に再送します。音声コメントの録音、受信者リストの修正、配信オプションの変更を実行できます。
削除	受信確認を削除します。
保存	受信確認と、すべての変更 (メッセージに新規のマークを付けた、件名を変更したなど) を保存し、Cisco Unity Inbox に戻ります。
未開封マークを付ける	メッセージを新規メッセージとして保存する場合は、このチェックボックスをオンにします。
閉じる	変更を保存せずにメッセージを閉じ、Cisco Unity Inbox に戻ります。受信確認に開封のマークが付けられます。



削除済みアイテム フォルダの管理

Cisco Unity Inbox Web ツールから削除されたメッセージは、Cisco Unity Connection によって削除済みアイテム フォルダに保存されます。削除されたメッセージは再生することができます。削除されたメッセージの再生、返信、転送、Cisco Unity Inbox への復元、完全な削除を行うには、削除されたメッセージを回収します。

削除済みアイテムを管理するには

- ステップ 1** Cisco Unity Inbox で、メニュー バーの下にある [削除済みアイテムの表示] アイコンをクリックします。
- ステップ 2** [削除済みアイテム] ページで、次のいずれかの操作を行います。

ボイス メッセージを聞く	メッセージの横にあるスピーカのアイコンをクリックします または、 メッセージを開き、Media Master を使用して再生します。
メッセージに返信する、メッセージを転送する	メッセージを開き、適切なアイコンをクリックします。
メッセージを Cisco Unity Inbox に復元する	メッセージの左側にあるチェックボックスをオンにし、メニュー バーの下にある [選択した行を inbox に戻す] アイコンをクリックします。
メッセージを完全に削除する	メッセージの左側にあるチェックボックスをオンにし、メニュー バーの下にある [選択した行削除] アイコンをクリックしてから、[OK] をクリックします。



メールボックスのサイズの管理

- [21 ページの「メールボックスのサイズについて」](#)
- [22 ページの「メールボックスがすぐに一杯になってしまう理由」](#)
- [22 ページの「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。Cisco Unity Inbox Web ツールにアクセスするとき、メールボックスが次の状態の場合は 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

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強制的に実行されない可能性がある

Connection のデフォルト設定では、一定の経過時間に達した場合にメッセージを自動的に削除することはありません。つまり、Connection の管理者が、強制的に実行されるメッセージ保存ポリシーを設定しない限り、ユーザ自身が定期的に関封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

Cisco Unity Inbox Web ツールの削除済みアイテム フォルダにあるメッセージが、メールボックス全体のサイズに含まれています。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。

- メッセージを削除します（Cisco Unity Inbox Web ツールの削除済みアイテム フォルダにあるメッセージも含む）。
- 録音メッセージをアーカイブしてから削除します。アーカイブするには、録音メッセージを WAV ファイルとしてハードディスクに保存します。Cisco Unity Inbox では、Media Master のオプションメニューで [名前を付けて保存] オプションを使用します。
- ボイス メッセージをハードディスク上のフォルダに移動した後、Cisco Unity Inbox から削除します。



INDEX

- C**
- Cisco PCA、Cisco Unity Inbox Web ツールへのアクセス 1
 - Cisco Personal Communications Assistant。「Cisco PCA」を参照
 - Cisco Unity Inbox Web ツール
 - アクセス 2
 - 説明 1
 - Cisco Unity Inbox Web ツールへのアクセス 2
- M**
- Media Master
 - キーボードショートカット 8
 - 図 4
 - すべてのメッセージのスピーカ再生音量の変更 7
 - すべてのメッセージのスピーカ再生速度の変更 8
 - 説明 4
 - 録音でのサウンドファイルの使用 5
 - 録音デバイスと再生デバイスの変更 6
- N**
- NDR。「不達受信確認」を参照
- U**
- Unity Connection、メッセージへの返信 14
- あ**
- アイコン
 - メッセージリストの更新 13
 - アドレス帳のリモート連絡先 10
 - アドレス帳を使用したボイスメッセージの宛先指定 10
- い**
- 一杯になっているメールボックス
 - 通知 21
 - 理由 22
- お**
- 音量、すべてのメッセージのスピーカ再生の変更 7
- か**
- 開封受信確認、説明 18
 - 管理
 - 受信確認 18
 - フォルダ内の削除済みアイテム 19
 - メールボックスのサイズ、ヒント 22
- き**
- キーボードショートカット、Media Master 8
 - 緊急送信
 - ボイスメッセージの送信 11
 - ボイスメッセージの転送 16
 - ボイスメッセージへの返信 14
- さ**
- 再生、デバイスの変更 6
 - サウンドファイル、録音での使用 5
 - 削除済みアイテムの回収 19
 - 削除済みアイテムフォルダ 19
 - 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 22
- し**
- システム同報リスト、ボイスメッセージの送信 11

- 受信確認
 - 管理 18
 - タイプ 18
- 受信確認の返信、説明 18
- ショートカット、Media Master のキーボード 8

- そ
- 送信
 - ボイス メッセージ 11
 - リモート連絡先 10
- 速度、すべてのメッセージのスピーカ再生の変更 8

- と
- 特別な送信オプション
 - ボイス メッセージの送信 11
 - ボイス メッセージの転送 16
 - メッセージへの返信 14

- ふ
- 不達受信確認
 - 管理 18
 - 説明 18
 - メールボックスのサイズに対する影響 22
- プライベート送信
 - ボイス メッセージの送信 11
 - ボイス メッセージの転送 16
 - ボイス メッセージへの返信 14
- プライベート同報リスト、ボイス メッセージの送信 11

- へ
- 変更
 - 再生デバイス 6
 - すべてのメッセージのスピーカ再生音量 7
 - すべてのメッセージのスピーカ再生速度 8
 - 録音デバイス 6

- ほ
- ボイス メッセージ
 - アドレス帳を使用した宛先指定 10

- 確認 13
- 送信 11
- 転送 16
- 返信 14
- ボイス メッセージの転送 16
- ボイス メッセージへの返信 14

- め
- メールボックス
 - 一杯になっていることの通知 21
 - 一杯になってしまう理由 22
 - サイズを管理するためのヒント 22
- メッセージ
 - 確認 13
 - 削除 17
- メッセージの確認 13
- 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 22
- メッセージの削除 17
- 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 22
- [メッセージ リストの更新] アイコン 13

- ろ
- 録音、サウンド ファイルの使用 5
- 録音、デバイスの変更 6