

リリースでの Microsoft Outlook 用 ViewMail の機能追加する

目次

[概要](#)

[VMO リリース 8.6\(4\) の新機能](#)

[VMO でのテキストのみ応答のサポート](#)

[Group Exchange メールボックスのアクセス プレイ メッセージのサポート](#)

[VMO リリース 8.6\(5\) の新機能](#)

[VMO での Cisco Unity ボイス メール添付のサポート](#)

[VMO のシングル サインオンのサポート](#)

[送信済みアイテム フォルダのボイス メッセージの同期](#)

[Group Exchange メールボックスのアクセス プレイ メッセージのサポート](#)

[VMO リリース 8.6\(7\) の新機能](#)

[Cisco VMO での IPv6 のサポート](#)

[Cisco VMO のフェールオーバー機能のサポート](#)

[VMO の厳密なシングル サインオンのサポート](#)

[関連情報](#)

概要

このドキュメントでは、ViewMail for Microsoft Outlook (VMO) の以前のバージョンで実装された機能変更で、最新の VMO のリリースでも有効な機能について説明します。VMO の新機能および変更された機能は、最初に導入される際、リリース ノートで説明されます。しかし、これらの変更は VMO のリリース ノート ドキュメントの新しいバージョンには伝搬されません。以前の機能変更の情報を見つけるのは困難な場合があります。このドキュメントの目的は、変更の概要を 1 箇所にまとめて提供することです。

VMO リリース 8.6(4) の新機能

VMO でのテキストのみ応答のサポート

VMO リリース 8.5(7) 以前では、ボイス メッセージのテキストのみ応答の機能はサポートされていません。VMO リリース 8.6(4) 以降では、ボイス メッセージのテキストのみ応答の機能はサポートされています。VMO は、通常の電子メールとしてのみテキストの応答を考慮し、それぞれの受信者に送信します。

注: VMO でテキストのみ応答の機能は、セキュア メッセージとは動作しません。

VMO のテキストのみ応答を有効にするには、次の手順を実行します。

1. タイプ DWORD のシステム レジストリ値を次のように設定します。

```
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Cisco Systems\ViewMail for Outlook\ VoiceMailReplywithText]
"VoiceMailReplywithText" = "1"
```

2. Connection Simple Mail Transfer Protocol (SMTP) のドメインに送信されるすべてのメールが適切な Connection サーバにルーティングされるように、Microsoft Exchange 環境のルーティング ルールを設定します。
3. Exchange 内のユーザの社内電子メールに、電子メールを中継するように Connection を設定します。詳細については、『[Cisco Unity Connection リリース 8.x でのユーザの移動、追加、変更ガイド](#)』ドキュメントの「[Cisco Unity Connection 8.x のメッセージ アクション](#)」セクションを参照してください。
4. 非単一受信トレイ (SIB) ユーザの SMTP プロキシ アドレスを設定します。詳細については、『[Cisco Unity Connection リリース 8.x でのユーザの移動、追加、変更ガイド](#)』ドキュメントの「[Cisco Unity Connection 8.x の SMTP プロキシ アドレス](#)」セクションを参照してください。

Group Exchange メールボックスのアクセス プレイ メッセージのサポート

VMO リリース 8.5(7) 以前の他のユーザのメールボックスにアクセスする代理権限がある場合、そのユーザのボイス メッセージを再生することはできません。VMO リリース 8.6(4) および Engineering Special 49 以降を備えた Cisco Unity Connection リリース 8.5(1) の他のユーザのメールボックスにアクセスする代理権限がある場合、そのユーザの受信トレイから、そのユーザのボイス メッセージを再生することができます。

注: Group Exchange メールボックスのアクセス プレイ メッセージは、セキュア メッセージとは動作しません。

Group Exchange メールボックスのアクセス プレイ メッセージ機能を有効にするには、次の手順を実行します。

1. タイプ DWORD のシステム レジストリ値を次のように設定します。

```
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Cisco Systems\ViewMail for Outlook\ VoiceMailTUI]
"VoiceMailTUI" = "1"
```

2. 他のユーザにメール アクセスを委任するため、Exchange のユーザを設定します。

VMO リリース 8.6(5) の新機能

VMO での Cisco Unity ボイス メール添付のサポート

Cisco VMO リリース 8.6(4) 以前では、Cisco Unity ユーザが Cisco Unity Connection に移行した場合、Connection でボイスメールを再生することはできません。したがって、Cisco Unity のボイス メールおよび .wav ファイルは、VMO 制御なしで、Microsoft Outlook の添付としてのみ表示できます。

Cisco VMO リリース 8.6(5) 以降では、移行した Cisco Unity ユーザは、非セキュアなボイス メールと .wav ファイルの添付を VMO 再生添付機能で再生できます。Cisco Unity から Cisco Unity Connection への移行の詳細については、『[Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection](#)』の「[Migrating from Cisco Unity to Cisco Unity Connection 8.x by Gradually Moving Data](#)」の章を参照してください。

注: 添付のサイズが大きい場合、遅延が発生する可能性があります。

移行した Cisco Unity ユーザは、次のタイプのボイス メールおよび .wav ファイルの添付を再生できます。

- Cisco Unity Connection ボイス メール
- Cisco Unity ボイス メール
- .wav ファイルの添付

Cisco Unity から Cisco Unity Connection リリース 8.6(1) Engineering Special 14 以降または Cisco Unity Connection リリース 8.6(2) Engineering Special 18 以降に移行した場合、Cisco Unity の非セキュアなボイス メッセージを VMO 再生添付機能で再生できます。これには、Cisco Unity から Unity Connection に移行されないボイス メッセージが含まれます。

注: 再生添付機能は、既存の Connection ボイス メッセージ、Cisco Unity ボイス メッセージおよび .wav 添付でのみ利用できます。ただし、ユーザは Cisco Unity ボイス メッセージに応答、および .wav ファイル添付を転送できません。

Cisco Unity セキュア メッセージは、VMO またはメディア プレーヤーで再生できません。これらを再生しようとするすると、次の暗号化されたメッセージが再生されます。

「This voice message is secure and can be played only by using a Cisco Unity supported client. If you received this message in error, delete it immediately and notify the sender.」

VMO で Cisco Unity ボイスメールの添付を再生するには、タイプ DWORD のシステム レジストリ値を次のように設定する必要があります。

```
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Cisco Systems\ViewMail for Outlook\ VoiceMailUpload_Play]
"VoiceMailUpload_Play" = "1"
```

注: システム レジストリ キー VoiceMailUpload_PPlay のデフォルト値は 0 です。レジストリ値を 0 に設定すると、Cisco Unity Connection ボイスメールのみ再生され、Cisco Unity ボイスメールは再生されません。

VMO のシングル サインオンのサポート

Cisco VMO リリース 8.6(4) 以前で Cisco Unity Connection に接続しようとする場合、ログイン クレデンシャルを入力する必要があります。

Cisco VMO リリース 8.6(5) 以降では、シングル サインオンに統合する際に、ログイン クレデンシャルを入力せずに、VMO を使用してアクセスを取得できます。同様に、Active Directory に対して認証されると、Cisco Unity Connection にも自動的に接続されます。

以下に注意すべき事項を一部紹介します。

- シングル サインオン機能は、VMO リリース 8.6(5) 以降および Connection リリース 8.6(1) Engineering Special 17 以降または Connection リリース 8.6(2) Engineering Special 18 以降がある場合のみ有効です。
- シングル サインオンを使用する Cisco VMO リリース 8.6(5) 以降は、SIB ユーザにのみ適用可能です。

レジストリ エディタでシングル サインオン機能を無効にするには、次の手順を実行します。

1. Windows XP でタイプ DWORD のシステム レジストリ値を次のように設定します。

```
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Cisco Systems\ViewMail for  
Outlook\Profiles\User Name\Server\VoiceMailRequiresUserNameAndPassword]  
"VoiceMailRequiresUserNameAndPassword" = "1"
```

注: Windows 7 でタイプ DWORD のシステム レジストリ値を設定するには、次のパスを使用します。 [HKEY_CURRENT_USER\Software\Cisco Systems\ViewMail for Outlook\Profiles\Outlook\Servers\User Name]

2. Outlook を再起動し、手動で Cisco VMO ページの [User Name] と [Password] フィールドを入力します。

注: システム レジストリ キー VoiceMailRequiresUserNameAndPassword のデフォルト値は 0 です。レジストリ値を 1 に設定すると、VMO のシングル サインオン機能は無効になります。

送信済みアイテム フォルダのボイス メッセージの同期

VMO リリース 8.6(5) 以降では、Cisco Unity Connection リリース 8.6(1) Engineering Special 17 以降および Connection リリース 8.6(2) Engineering Special 18 以降は、Exchange 送信済みアイテム フォルダにある、ユーザが送信したボイス メッセージのコピーを保持します。このボイス メッセージは、Connection 送信済みアイテム フォルダにも表示されます。Exchange 送信済みアイテム フォルダと Unity Connection 送信済みフォルダのボイス メッセージは、時間単位で同期されます。さらに、Exchange 送信済みアイテム フォルダのボイス メッセージは、コンピュータでのみ再生できます。ボイス メッセージをボイス メールボックスに送信すると、ボイス メッセージが Connection 送信済みアイテム フォルダに表示されるようになります。ただし、これは Exchange 送信済みアイテム フォルダとは同期しません。

デフォルトでは、Exchange 送信済みアイテム フォルダと Connection 送信済みアイテム フォルダのボイス メッセージの同期は有効ではありません。この機能を有効にするには、Cisco Unity

Connection Administration で、[System Settings] > [Advanced] > [Messaging] ページを選択し、送信済みメッセージを変更します。[Retention Period (in Days)] 設定に 0 より大きい値を設定します。

詳細については、『[Cisco Unity Connection 8.x の詳細設定](#)』ドキュメントの「[メッセージング設定](#)」セクションを参照してください。

注: Exchange 送信済みアイテム フォルダのボイス メッセージを電話機で再生するには、Group Exchange メールボックスのアクセス プレイ メッセージ機能を有効にする必要があります。詳細情報については、「[Group Exchange メールボックスのアクセス プレイ メッセージのサポート](#)」セクションを参照してください。

Group Exchange メールボックスのアクセス プレイ メッセージのサポート

VMO リリース 8.5(7) 以前の他のユーザのメールボックスにアクセスする代理権限がある場合、そのユーザのボイス メッセージを再生することはできません。VMO リリース 8.6(5) および Engineering Special 17 以降を備えた Cisco Unity Connection リリース 8.6(1)、または Connection リリース 8.6(2) Engineering Special 18 以降の他のユーザのメールボックスにアクセスする代理権限がある場合、そのユーザの受信トレイから、そのユーザのボイス メッセージを再生することができます。

注: Group Exchange メールボックスのアクセス プレイ メッセージは、セキュア メッセージとは動作しません。

Group Exchange メールボックスのアクセス プレイ メッセージ機能を有効にするには、次の手順を実行します。

1. タイプ DWORD のシステム レジストリ値を次のように設定します。

```
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Cisco Systems\ViewMail for Outlook\ VoiceMailTUI  
"VoiceMailTUI" = "1"
```

2. 他のユーザにメール アクセスを委任するため、Exchange のユーザを設定します。

VMO リリース 8.6(7) の新機能

Cisco VMO での IPv6 のサポート

Cisco VMO リリース 8.6(6) 以前では、Outlook と Cisco Unity Connection リリース 8.6(x) 以前間の IPv4 によるネットワーク通信がサポートされています。Cisco VMO リリース 8.6(7) 以降では、Outlook と Cisco Unity Connection リリース 9.0 以降間の IPv4 および IPv6 の両方によるネットワーク通信がサポートされています。[Voicemail Server Name] フィールドには、次のいずれかを入力できます。

- IPv4 アドレス/ホスト名

- IPv6 アドレス/ホスト名

ベスト プラクティスとして、[Voicemail Server Name] フィールドの & ブラケット間に IPv6 アドレスを入力することを推奨します。

VMO での IPv6 サポートの詳細については、『[Compatibility Matrix : Cisco Unity Connection and the Software on User Workstations](#)』を参照してください。

Cisco VMO のフェールオーバー機能のサポート

Cisco VMO リリース 8.6(6) 以前では、ボイスメール サーバは、Cisco Unity Connection のクラスターステータスにかかわらず、ユーザ定義のボイスメール サーバ値で更新されます。

Cisco VMO リリース 8.6(7) 以降では、ボイスメール サーバは、Cisco Unity Connection のクラスターステータスに基づき、現在のプライマリの Cisco Unity Connection サーバ値で自動的に更新されます。

Cisco Unity Connection フェールオーバー機能を使用する前に、次のことに注意してください。

- Cisco Unity Connection フェールオーバー機能は、VMO リリース 8.6(7) 以降および Connection リリース 8.6(2) Engineering Special 27 以降がある場合のみ、有効になります。
- Cisco Unity Connection フェールオーバー機能は、Cisco VMO リリース 8.6(7) 以降を持つ SIB ユーザにのみ、適用可能です。
- Cisco Unity Connection フェールオーバー機能を使用するには、シングル サインオンを有効にする必要があります。詳細については、『[Release Notes for Cisco ViewMail for Microsoft Outlook Release 8.6\(5\)](#)』ドキュメントの「[Single Sign-On in ViewMail for Outlook\(VMO\)](#)」セクションを参照してください。
- Cisco Unity Connection フェールオーバー機能が有効な場合、VMO の [VoiceMail Server Name] フィールドは読み取り専用です。

レジストリ エディタの Unity Connection フェールオーバー機能を有効にするには、タイプ DWORD のシステム レジストリ値を次のように設定します。

```
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Cisco Systems\ViewMail for  
Outlook\Profiles\User Name\Server\VoiceMailSSOCxnFailOverMode]  
"VoiceMailSSOCxnFailOverMode" = "1"
```

注: システム レジストリ キー `VoiceMailSSOCxnFailOverMode` のデフォルト値は 0 です。レジストリ値を 1 に設定すると、VMO の Cisco Unity Connection フェールオーバー機能が有効になります。

VMO の厳密なシングル サインオンのサポート

シングル サインオンが有効な Cisco VMO リリース 8.6(5) および 8.6(6) でユーザ認証が失敗した場合、VMO はユーザ名とパスワード フィールドの更新を許可します。

厳密なシングル サインオンが有効な Cisco VMO リリース 8.6(7) 以降でユーザ認証が失敗した場

合、VMO はユーザ名とパスワード フィールドの更新を許可しません。

厳密なシングル サインオンを使用する前に、次のことを確認します。

- 厳密なシングル サインオン機能は、VMO リリース 8.6(7) 以降でのみ有効です。
- 厳密なシングル サインオン機能を使用するには、シングル サインオンを有効にする必要があります。詳細については、『[Release Notes for Cisco ViewMail for Microsoft Outlook Release 8.6\(5\)](#)』ドキュメントの「[Support for Single Sign-on in ViewMail for Outlook\(VMO\)](#)」セクションを参照してください。

レジストリ エディタの厳密なシングル サインオン機能を有効にするには、タイプ DWORD のシステム レジストリ値を次のように設定します。

```
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Cisco Systems\ViewMail for  
Outlook\Profiles\User Name\Server\VoiceMailSSOStrictMode]  
"VoiceMailSSOStrictMode" = "1"
```

注: システム レジストリ キー **VoiceMailSSOStrictMode** のデフォルト値は 0 です。レジストリ値を 1 に設定すると、厳密なシングル サインオン機能が有効になります。

関連情報

- [Outlook 8.6\(4\) 対応 Viewmail リリース ノート](#)
- [Outlook 8.6\(5\) 対応 Viewmail リリース ノート](#)
- [Outlook 8.6\(6\) 対応 Viewmail リリース ノート](#)
- [Outlook 8.6\(7\) 対応 Viewmail リリース ノート](#)