

SpeechView for Unity Connection with Microsoft Exchange配置示例

目錄

[簡介](#)

[必要條件](#)

[需求](#)

[採用元件](#)

[背景資訊](#)

[設定](#)

[SpeechView操作](#)

[第1步：Unity連線組態](#)

[1.1: 定義Cisco Unity Connection SMTP域](#)

[1.2: 定義智慧主機](#)

[1.3: Unity Connection SpeechView配置](#)

[第2步：Microsoft Exchange配置](#)

[2.1: 配置郵件聯絡人](#)

[2.2: 配置SpeechView郵箱](#)

[2.3: 配置SpeechView郵箱到郵件聯絡人的轉發](#)

[2.4: 啟用接收聯絡器以接受來自Unity Connection的消息](#)

[2.5: 配置到Unity Connection的新傳送聯絡器](#)

[2.6: 禁用新傳送聯絡器的EHLO消息](#)

[註冊SpeechView服務](#)

[SpeechView轉錄測試](#)

[驗證](#)

[疑難排解](#)

簡介

本文檔將介紹Cisco Unity Connection 9.1版和Microsoft Exchange 2010的配置，以便在Cisco Unity Connection通知中啟用SpeechView語音郵件轉錄。雖然螢幕截圖來源於Unity Connection和Microsoft Exchange的特定版本，但是這些概念應適用於任何較早或較新版本的產品。

在本實驗中，公司的簡單郵件傳輸協定(SMTP)域是ucdemolab.com。已為Cisco Unity Connection高可用性(HA)對分配了CUC1.ucdemolab.com的SMTP域。

必要條件

需求

思科建議您瞭解以下主題：

- Unity Connection 8.6(2)版或更高版本，與單一收件箱(SIB)整合
- Microsoft Exchange

採用元件

本文中的資訊係根據以下軟體和硬體版本：

- Unity連線版本9.1
- Microsoft Exchange 2010

本文中的資訊是根據特定實驗室環境內的裝置所建立。文中使用到的所有裝置皆從已清除（預設）的組態來啟動。如果您的網路正在作用，請確保您已瞭解任何指令可能造成的影響。

背景資訊

SpeechView服務在版本8.0(2)中新增到Unity Connection。SpeechView允許使用者將其語音郵件轉錄，然後傳送到他們選擇的通知裝置。SpeechView服務有兩種型別：

- SpeechView標準，它是百分之百基於軟體的轉錄。
- SpeechView Pro(在8.6(2)版中新增)，它允許基於軟體的轉錄服務將語音郵件的部分傳送給人，以便在語音郵件的特定部分具有低準確度等級時進行轉錄。

這兩個服務都由安裝在9.0版及更高版本中的Unity Connection系統或Enterprise License Manager(ELM)上的許可證啟用，它們通過SMTP通過Internet傳送到Nuance語音識別伺服器。請參閱「SpeechView操作」部分以獲取有關語音郵件如何傳送到Nuance以及如何將錄音返回到Unity Connection的摘要。

設定

SpeechView操作

此過程概述了SpeechView操作的常規消息流。這些部分介紹了此配置的步驟。

1. Unity Connection通過智慧主機定義的Unity Connection將語音郵件消息傳送到Nuance。有關詳細資訊，請參閱步驟2。
 - 此郵件包括Nuance用於回覆的管理員定義的返回SMTP地址。
 - 該示例使用speechview1@ucdemolab.com。
 - 由於郵件通過Internet傳輸，因此必須使用可訪問的SMTP地址，而且Cisco Unity Connection SMTP可能是僅內部域，不能從組織外部訪問。
2. Nuance會轉錄該消息，並將該轉錄傳送到speechview1@ucdemolab.com。
3. Exchange收到響應消息並將其轉發給電子郵件地址stt-service@CUC1.ucdemolab.com的聯絡人。Unity Connection希望所有SpeechView轉錄內容都傳送到Cisco Unity Connection SMTP域中的別名「stt-service」，在本例中為「stt-service@CUC1.ucdemolab.com」。

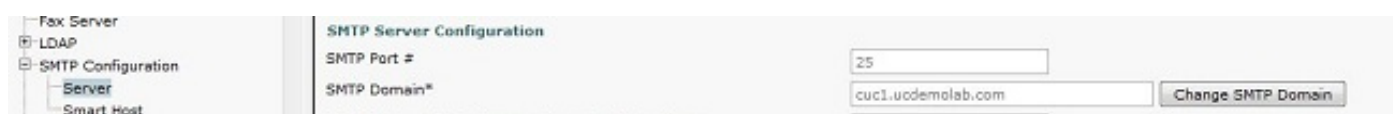
- 當Unity Connection收到響應時，會對其進行相應處理。如果是註冊請求的響應，則完成註冊；如果是轉錄，則進行轉錄，並將其傳送到為接收語音郵件的使用者定義的任何通知裝置。

第1步：Unity連線組態

1.1: 定義Cisco Unity Connection SMTP域

使用SpeechView時，Unity Connection SMTP域必須與公司SMTP域不同。因此，需要在用作智慧主機的Microsoft Exchange伺服器上執行特殊配置。有關如何在**Unity Connection > System Settings > SMTP Configuration > Server**中設定SMTP域的資訊，請參見圖1。第2步將介紹SpeechView消息路由正常工作所需的特殊配置。

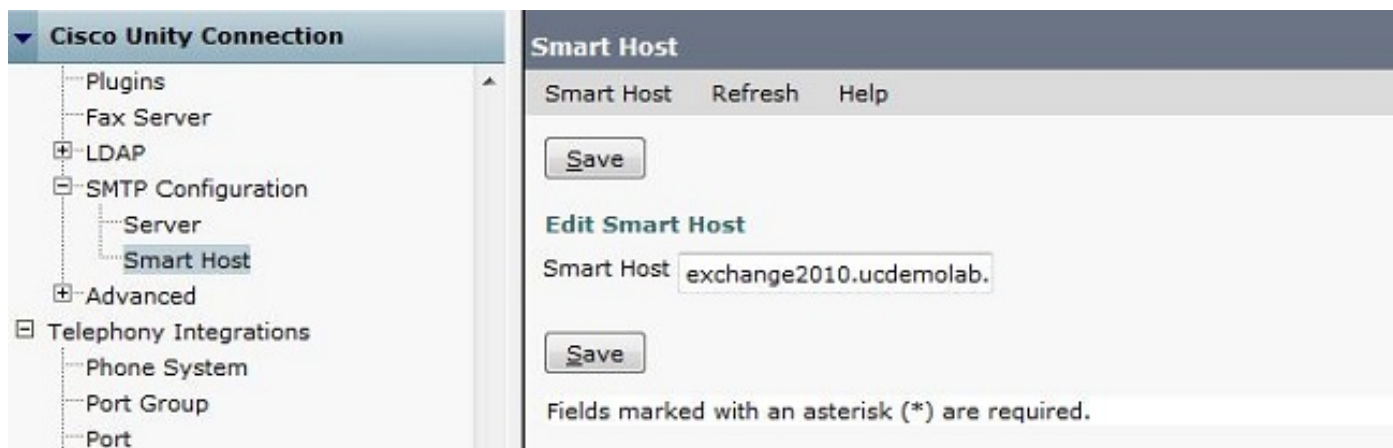
圖1



1.2: 定義智慧主機

智慧主機是Cisco Unity Connection與公司SMTP基礎設施的介面。智慧主機將消息路由到它們需要到達其最終目的地的位置。智慧主機可以是IP地址或域名系統(DNS)主機名，如圖2所示。

圖2



1.3: Unity Connection SpeechView配置

在Cisco Unity Connection SpeechView服務選單上，選中**Enabled**覈取方塊。然後按一下**Access Transcription Service Directly**單選按鈕。

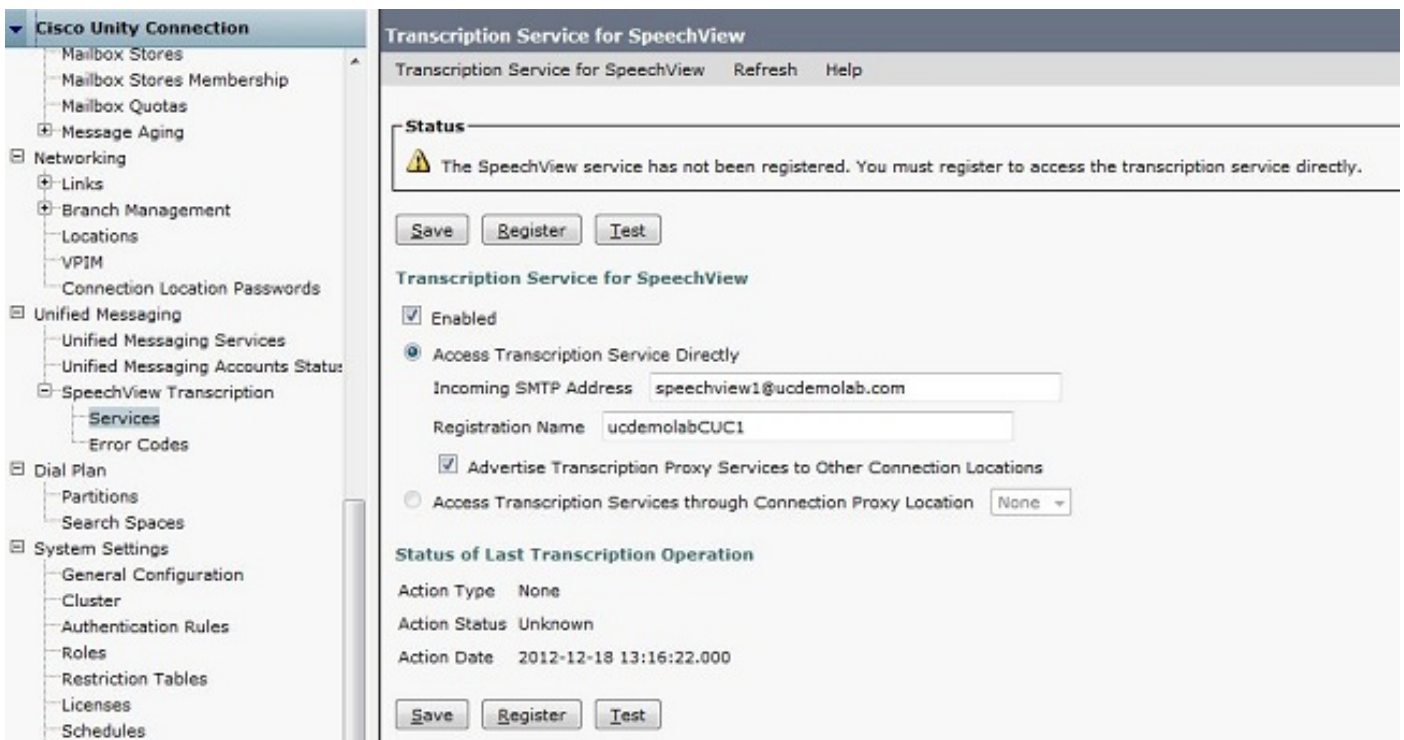
在「傳入SMTP地址」欄位中，輸入Nuance用於將郵件傳送回Cisco Unity Connection部署的返回地址。

在「註冊名稱」欄位中，輸入唯一標識此SpeechView部署的註冊名稱。

如圖3所示，在此示例中，傳入SMTP地址為「speechview1@ucdemolab.com」，註冊名稱設定為

「ucdemarabCUC1」。

圖3



Unity Connection節點或HA對註冊到SpeechView後，如果選中Advertise Transcription Proxy Services to Other Connection Locations覈取方塊，則其他節點或HA對可以通過數位網路使用該服務。如果這是所需的配置，請按一下**Access Transcription Services through Connection Proxy Location**單選框，然後從下拉選單中選擇SpeechView代理。

按一下「**Save**」。完成所需的Microsoft Exchange配置之前，請勿按滑鼠「註冊」。如需詳細資訊，請參閱步驟2。

第2步：Microsoft Exchange配置

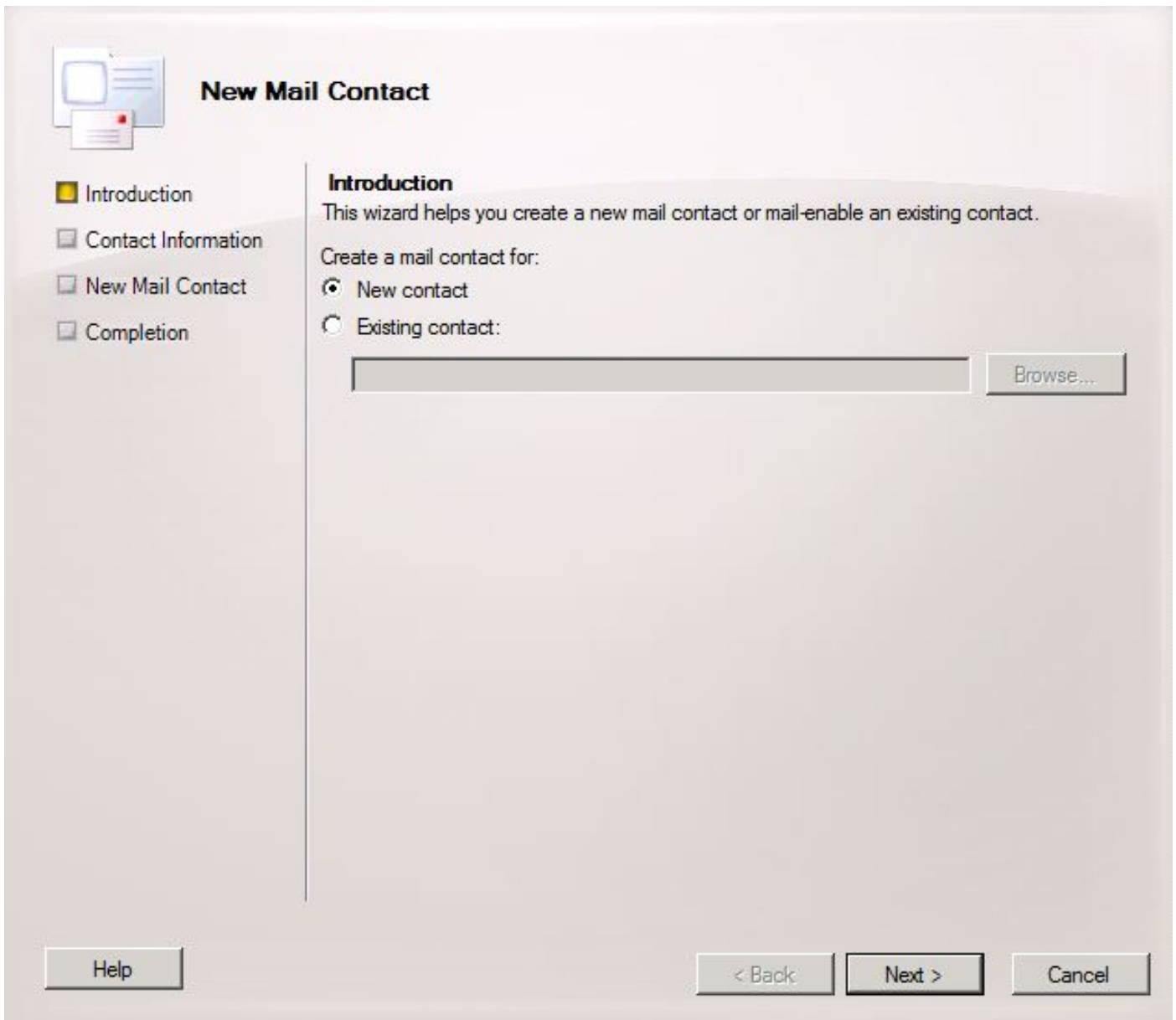
2.1:配置郵件聯絡人

在Microsoft Exchange配置中，為需要的郵件聯絡人分配「stt-service」SMTP地址，該地址用於將回覆郵件轉發回Unity Connection。基本上，在Exchange伺服器上收到目的地為「傳入SMTP地址」的郵件時（有關更多詳細資訊，請參見步驟1.3），將使用在此處建立的郵件聯絡人轉發該郵件。

開啟Exchange管理控制檯，然後導航到**收件人配置>郵件聯絡人**。在空白處按一下右鍵，然後選擇「**新建郵件聯絡人**」。出現一個新視窗。

按一下**New Contact**單選按鈕，然後按一下**Next**。

圖4



接下來，提供填充新郵件聯絡人所需的資訊。填寫相關資訊，如圖5所示。最重要的是，在「外部電子郵件地址」欄位中輸入別名 **stt-service@ <Unity Connection SMTP Domain>**。在本示例中，由於 Unity Connection SMTP 域是 **CUC1.ucdemolab.com**，因此該欄位填充了「**stt-service@cuc1.ucdemolab.com**」。

附註： Unity Connection 會偵聽所有要傳送到 **stt-service@<Unity Connection SMTP Domain>** 的 *SpeechView* 回覆消息。使用 **stt-service** 以外的別名會導致註冊和轉錄失敗。

按「**Next**」（下一步）。

圖5

New Mail Contact

Introduction
 Contact Information
 New Mail Contact
 Completion

Contact Information
Enter the account information that is required to create a new mail contact or to mail-enable an existing mail contact.

Specify the organizational unit rather than using a default one:
ucdemolab.com/Users

First name: Initials: Last name:

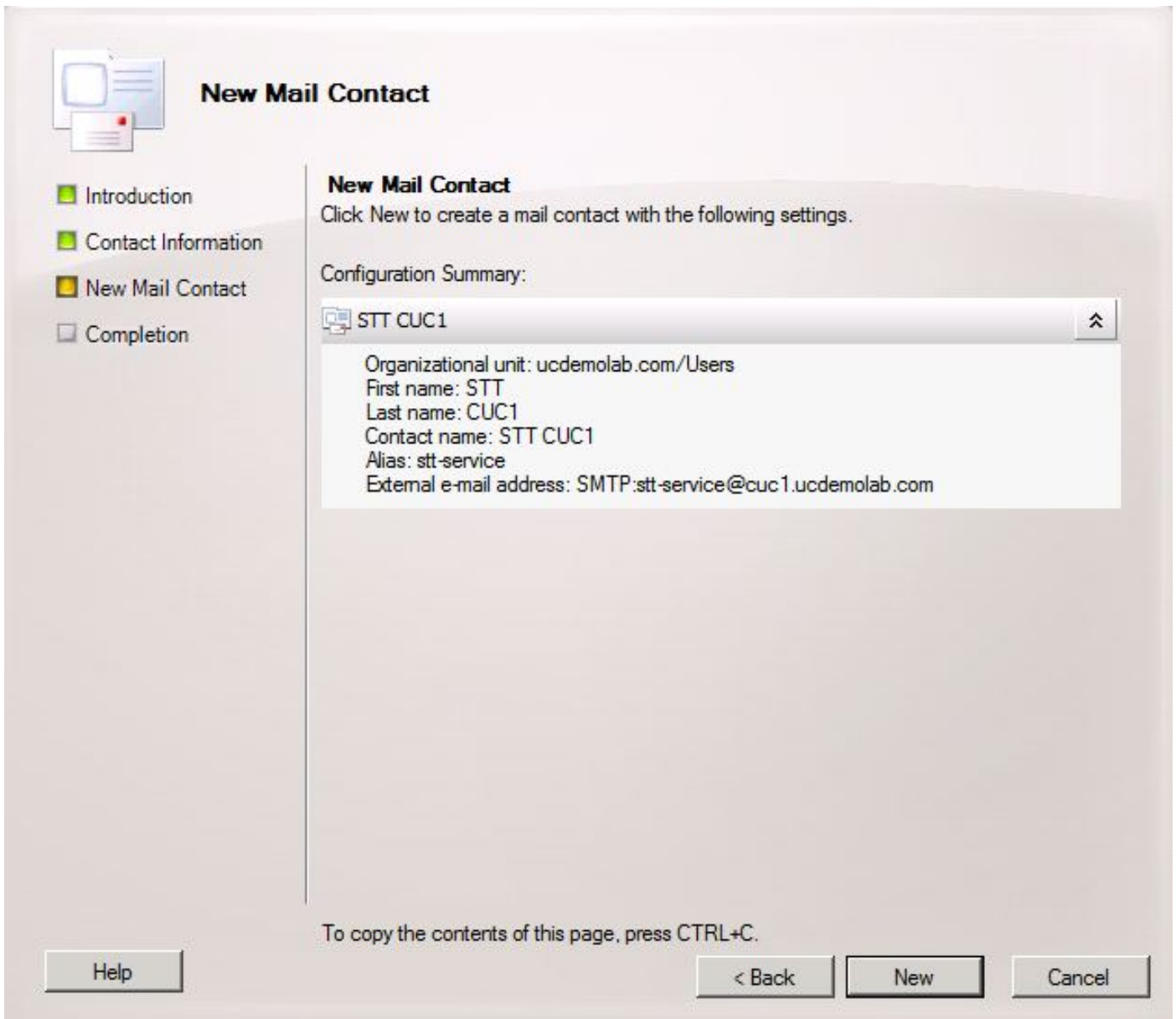
Name:

Alias:

External e-mail address:

驗證所有資訊並按一下**New**。在下一個螢幕上，按一下**Finish**。郵件聯絡人現已建立。

圖6



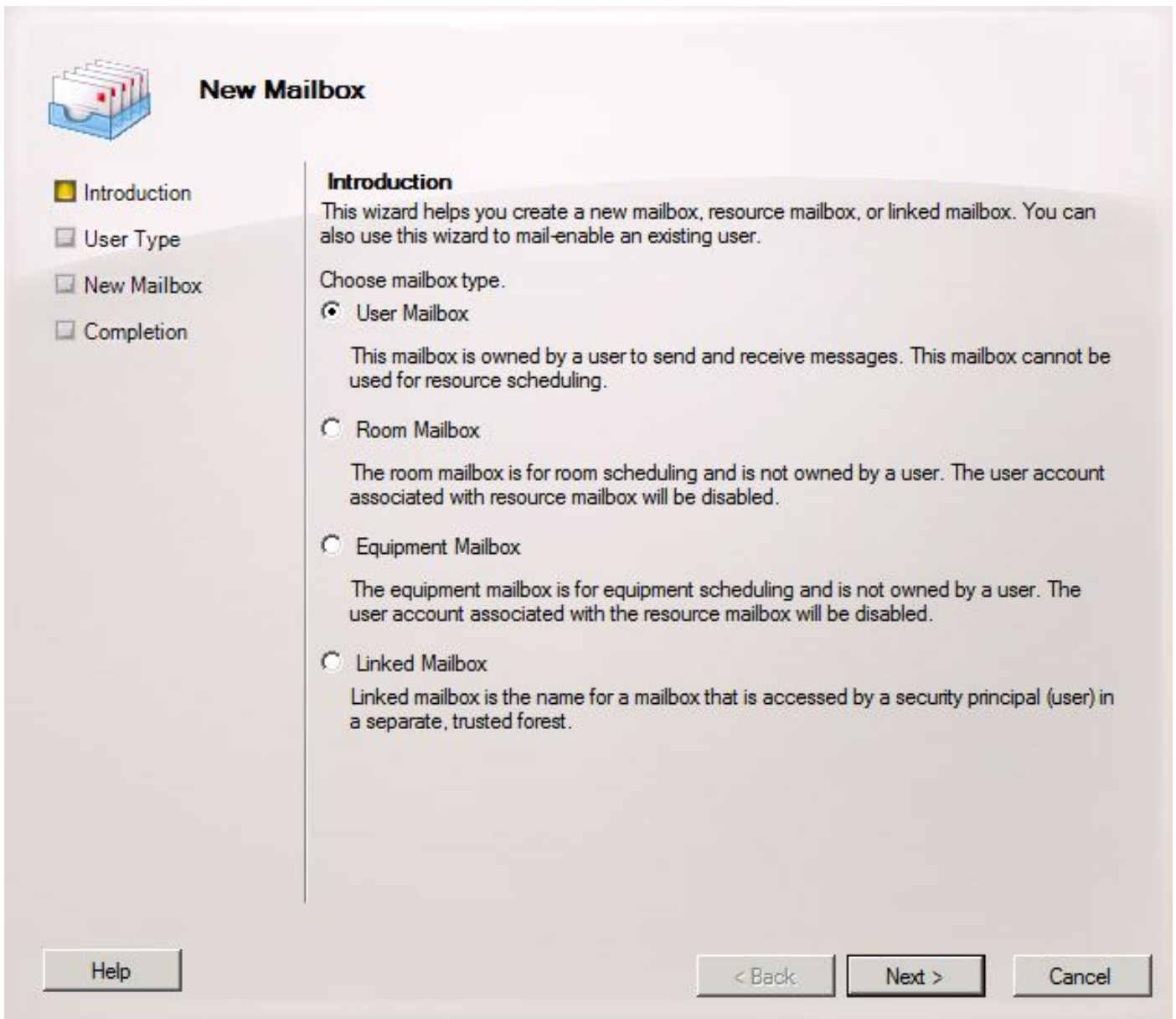
2.2:配置SpeechView郵箱

下一步是建立一個新郵箱以接收發往「傳入SMTP地址」的郵件。在步驟2.1中建立了初始的New Mail Contact配置後，郵箱會轉發到步驟2.1中建立的郵件聯絡人，然後郵件會轉發到Unity Connection。

開啟Exchange管理控制檯，然後導航到收件人配置>郵箱。在空白處按一下右鍵，然後選擇「新建郵箱」。出現一個新視窗。

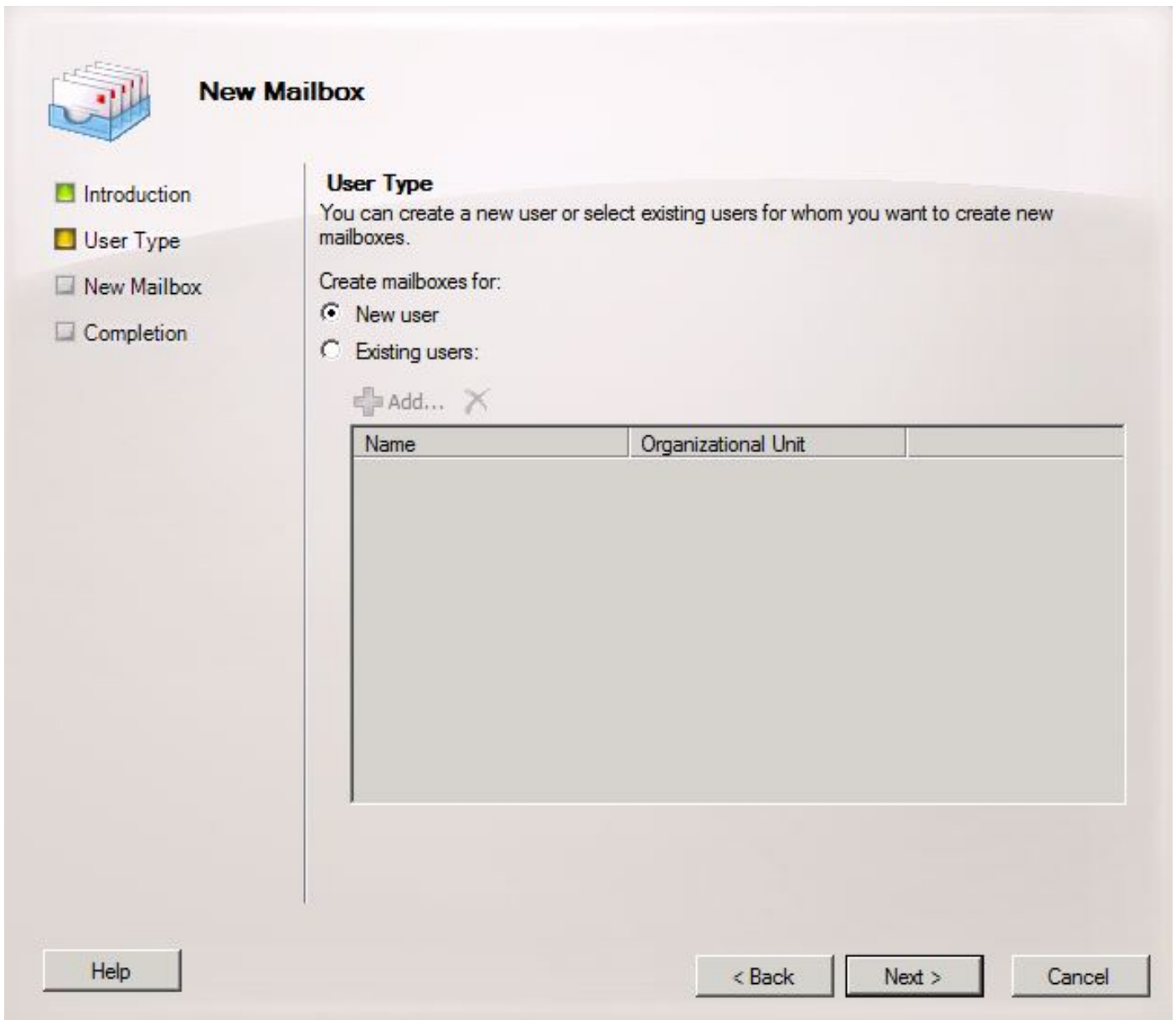
按「Next」（下一步）。

圖7



按一下**New user**單選按鈕，然後按一下**Next**。

圖8



提供相關的使用者資訊。最重要的是，確保「使用者登入名（使用者主體名稱）」與步驟1.3中配置的「傳入SMTP地址」欄位中的別名匹配。

按「Next」（下一步）。

圖9

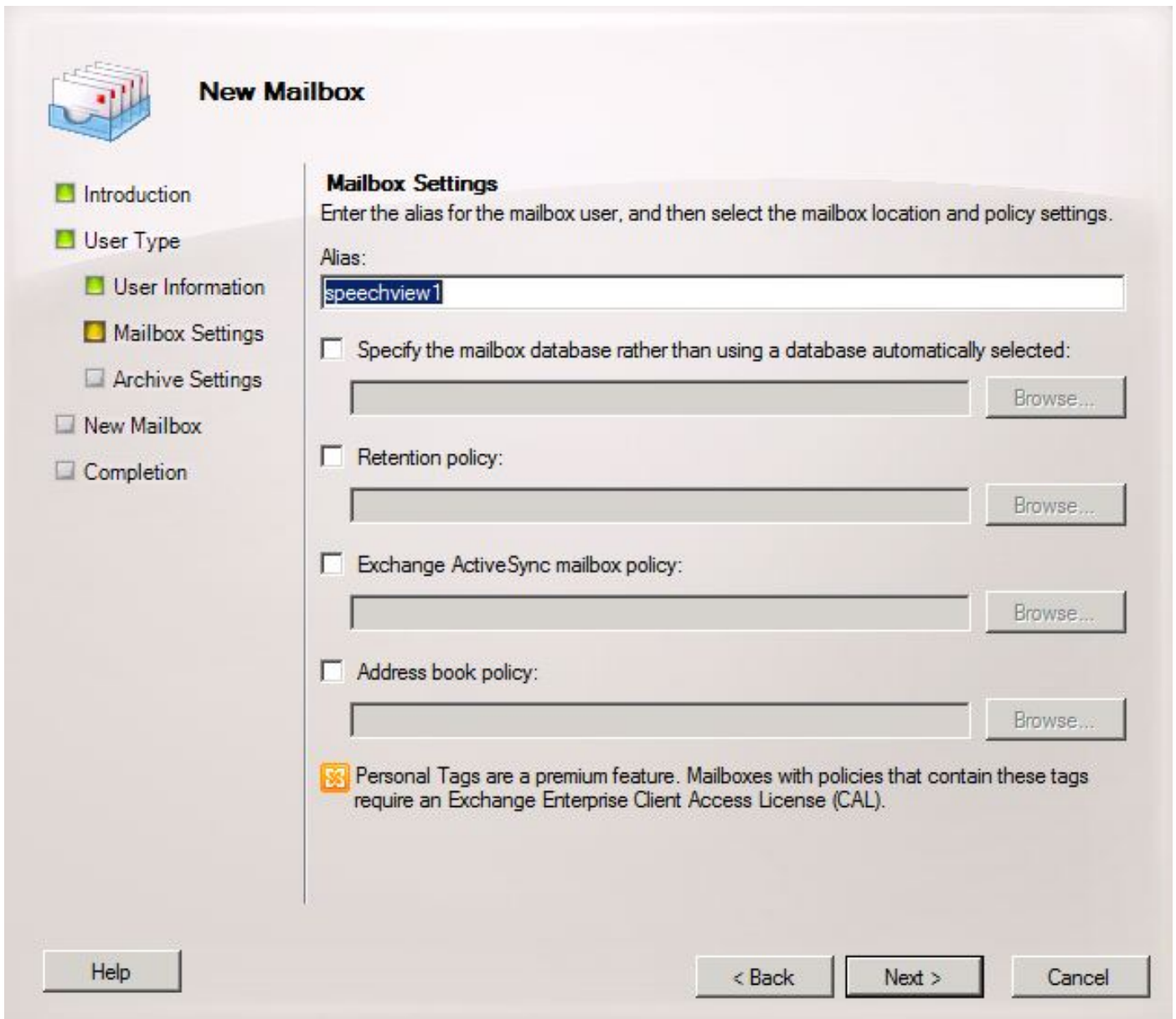
The screenshot shows the 'New Mailbox' wizard in a Windows operating system. The title bar reads 'New Mailbox'. On the left, a navigation pane contains several steps: 'Introduction', 'User Type', 'User Information' (which is highlighted with a yellow square), 'Mailbox Settings', 'Archive Settings', 'New Mailbox', and 'Completion'. The main area is titled 'User Information' and contains the following fields and options:

- A checkbox labeled 'Specify the organizational unit rather than using a default one:' is checked. Below it is a text box containing 'ucdemolab.com/Users' and a 'Browse...' button.
- Three text boxes for 'First name:' (containing 'SpeechView'), 'Initials:' (empty), and 'Last name:' (containing 'Demo1').
- A text box for 'Name:' containing 'SpeechView Demo1'.
- Two text boxes for 'User logon name (User Principal Name):' containing 'speechview1' and '@ucdemolab.com' (with a dropdown arrow).
- A text box for 'User logon name (pre-Windows 2000):' containing 'speechview1'.
- Two text boxes for 'Password:' and 'Confirm password:', both containing a series of dots.
- A checkbox labeled 'User must change password at next logon' which is unchecked.

At the bottom of the window, there are four buttons: 'Help', '< Back', 'Next >', and 'Cancel'.

在「郵箱」設定中，確保「別名」欄位與步驟1.3中使用的「傳入SMTP地址」的別名部分匹配。
按「Next」（下一步）。

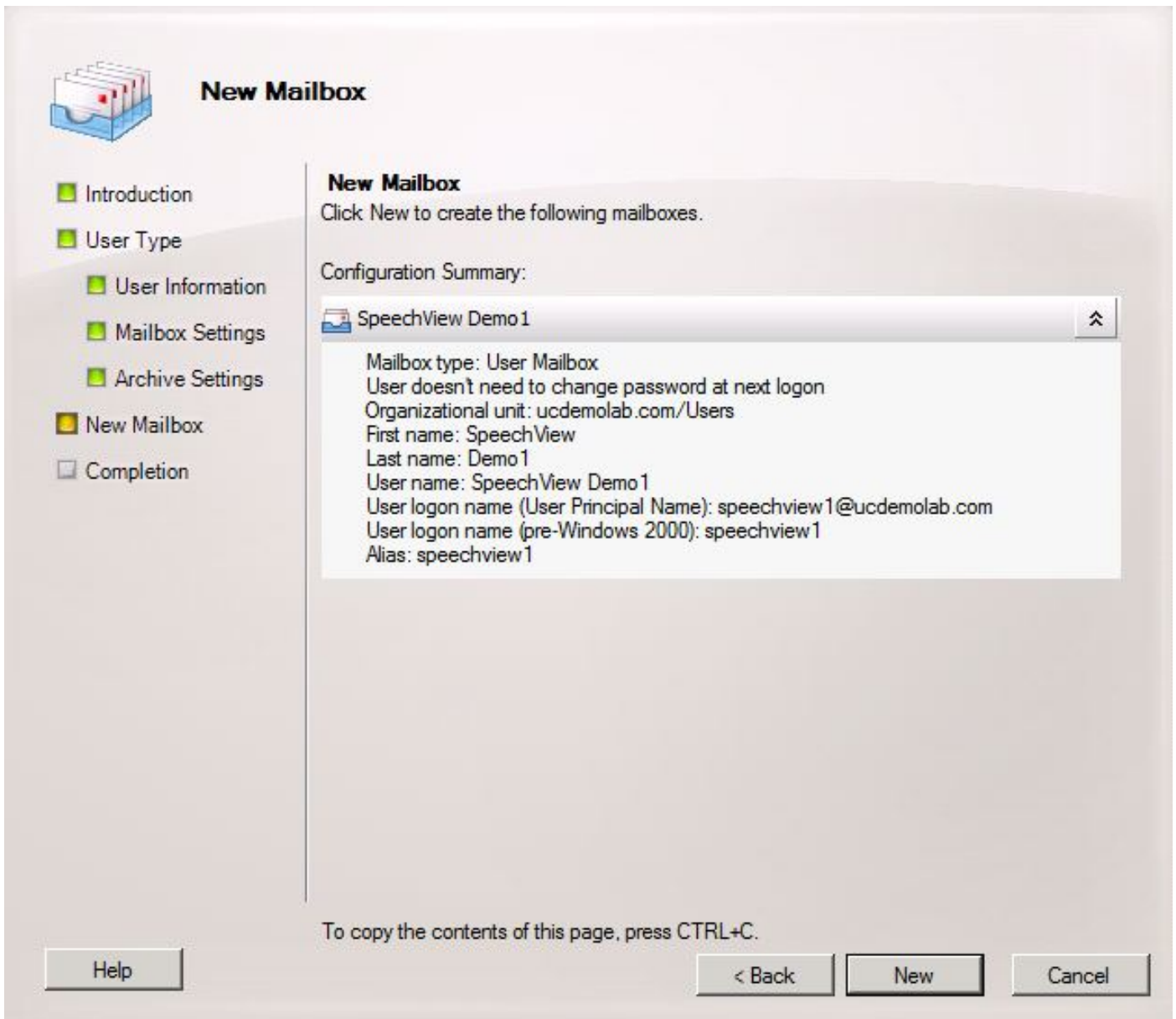
圖10



驗證資訊是否正確，然後按一下**New**。

在最終螢幕上，按一下**Finish**。

圖11



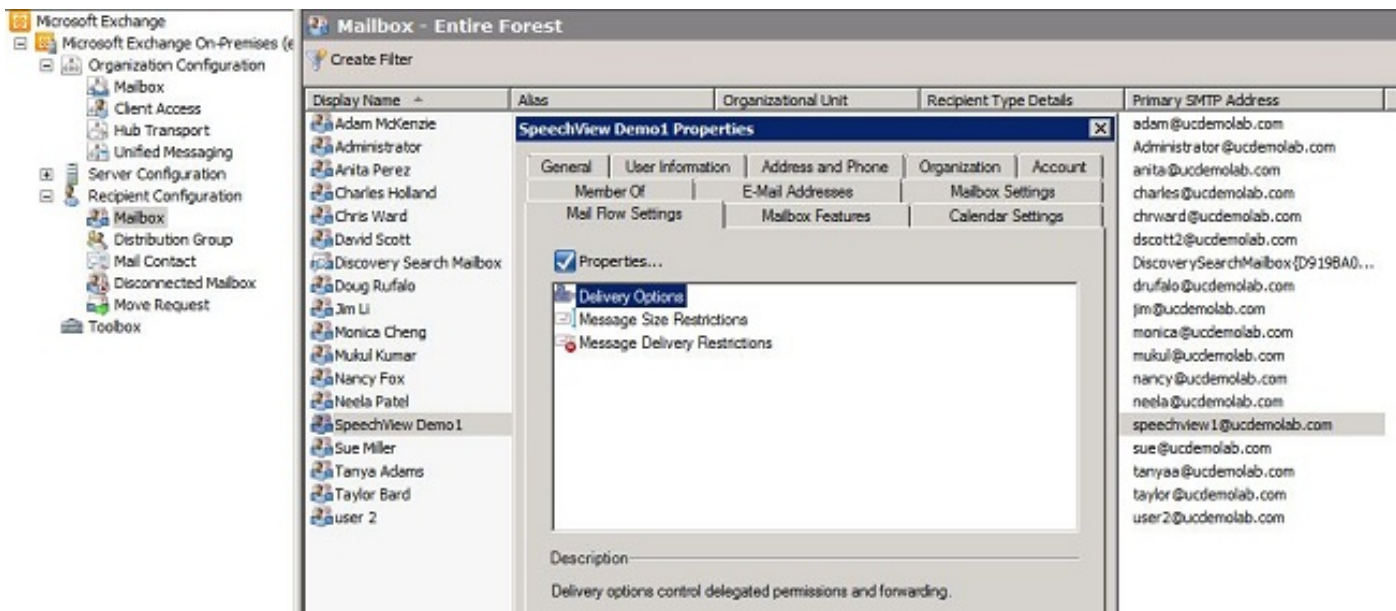
2.3:配置SpeechView郵箱到郵件聯絡人的轉發

建立郵箱和郵件聯絡人後，必須將郵箱配置為轉發到步驟2.1中建立的郵件聯絡人。

按一下右鍵已建立的新郵箱，然後選擇**屬性**。然後按一下**Mail Flow Settings**頁籤，如圖12所示。

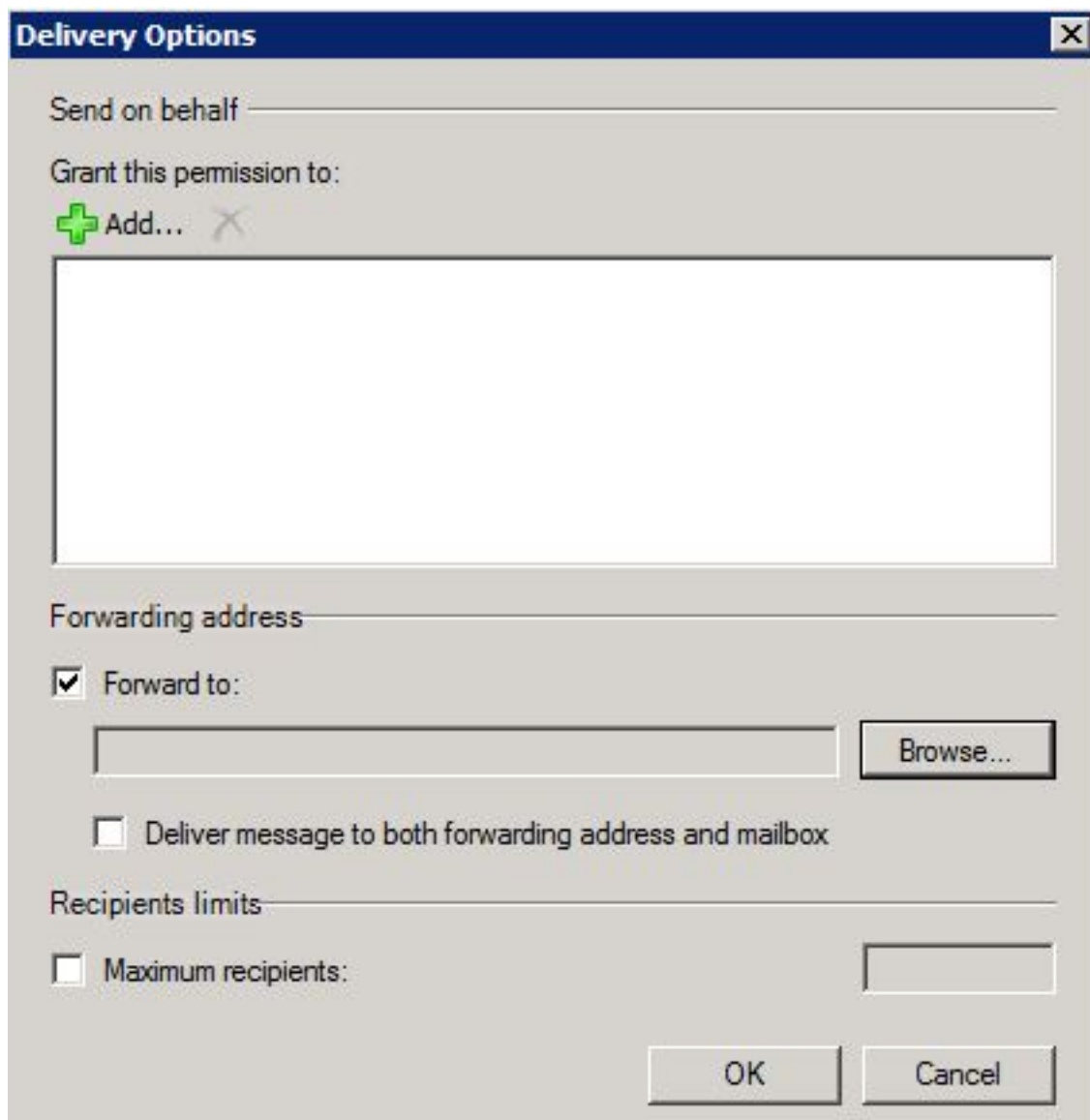
按兩下**Deliver Options**。出現一個新視窗。

圖12



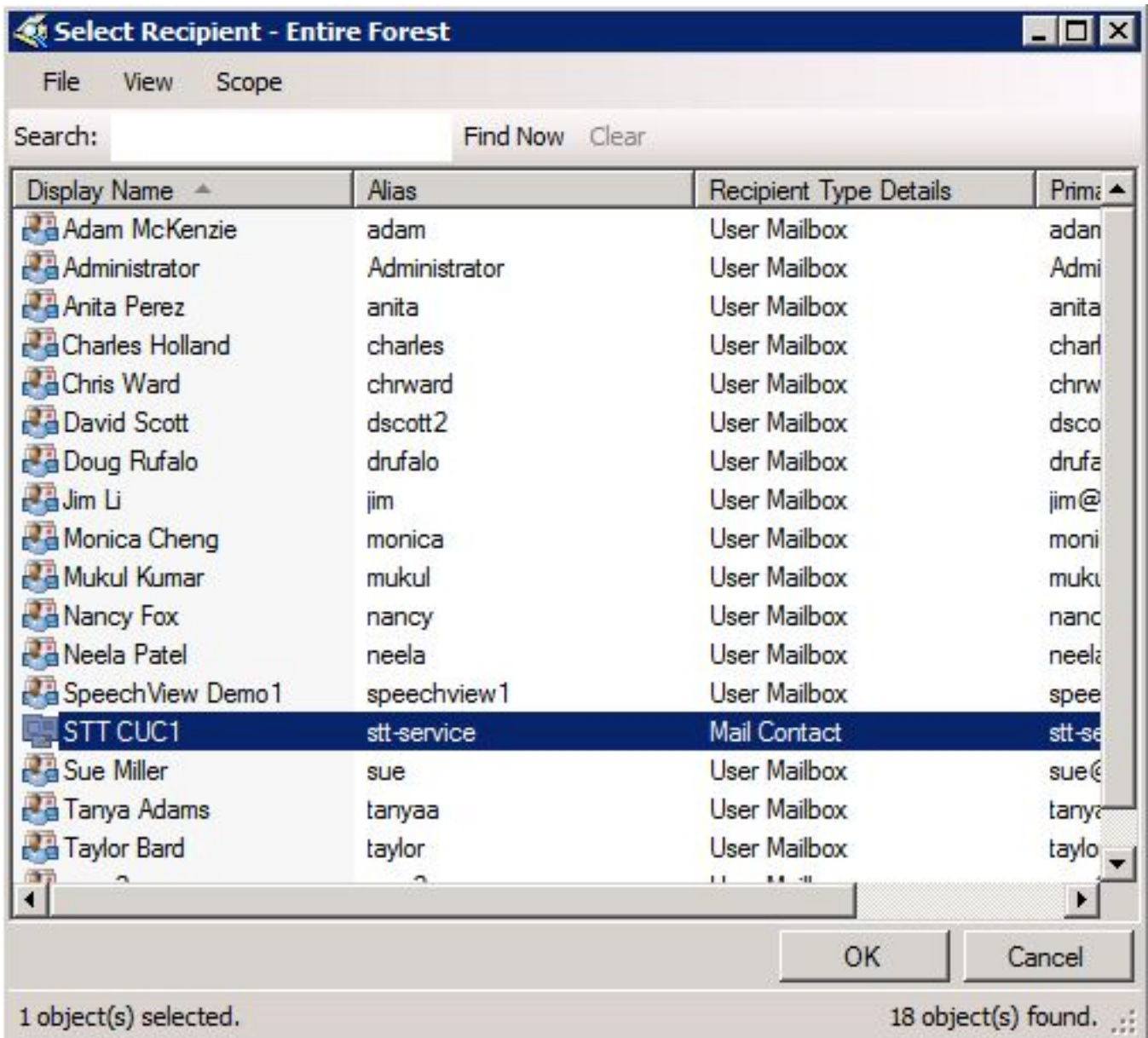
在新的「交付選項」視窗中，選中**Forward to**覈取方塊，然後按一下**Browse**。出現一個新視窗。

圖13



在新視窗中，選擇在步驟2.1中建立的郵件聯絡人。按一下**確定**並退出「郵箱」屬性頁。

圖14



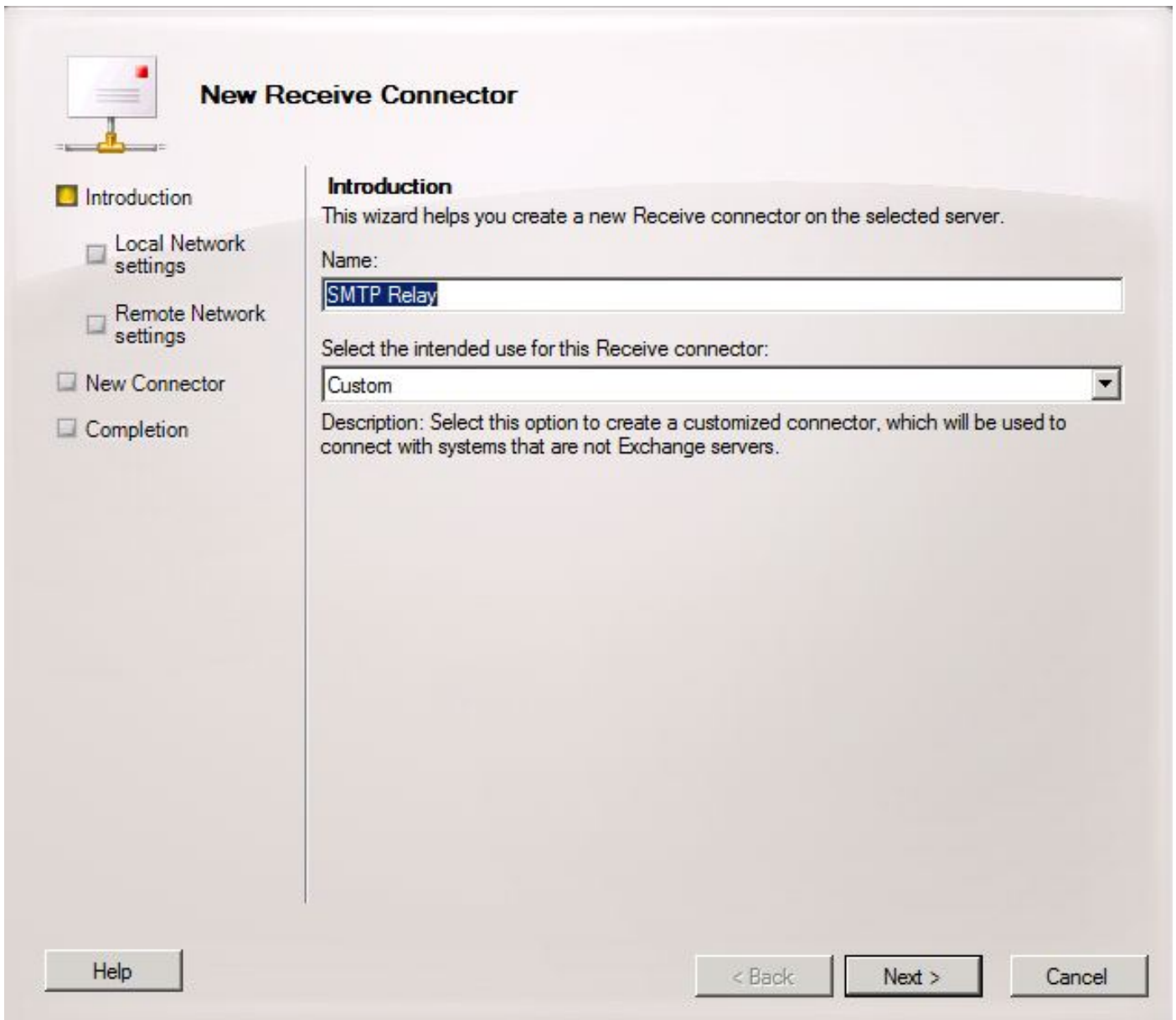
2.4: 啟用接收連結器以接受來自Unity Connection的消息

此步驟可能不是必需的，取決於Microsoft Exchange配置。接收連結器允許Exchange伺服器接收來自Unity Connection的SMTP/電子郵件，並將它們像普通電子郵件一樣轉發到Internet。如果沒有此配置，Unity Connection將無法向Internet上的SpeechView服務傳送消息。

開啟Exchange管理控制檯，然後導航到**伺服器配置>集線器傳輸**。在標有「Receive Connector」的下方窗格中，按一下右鍵空白區域，然後選擇**New Receive Connector**。出現一個新視窗。

在「名稱」欄位中輸入連結器名稱（如圖15所示）。按一下**下一步**繼續。

圖15

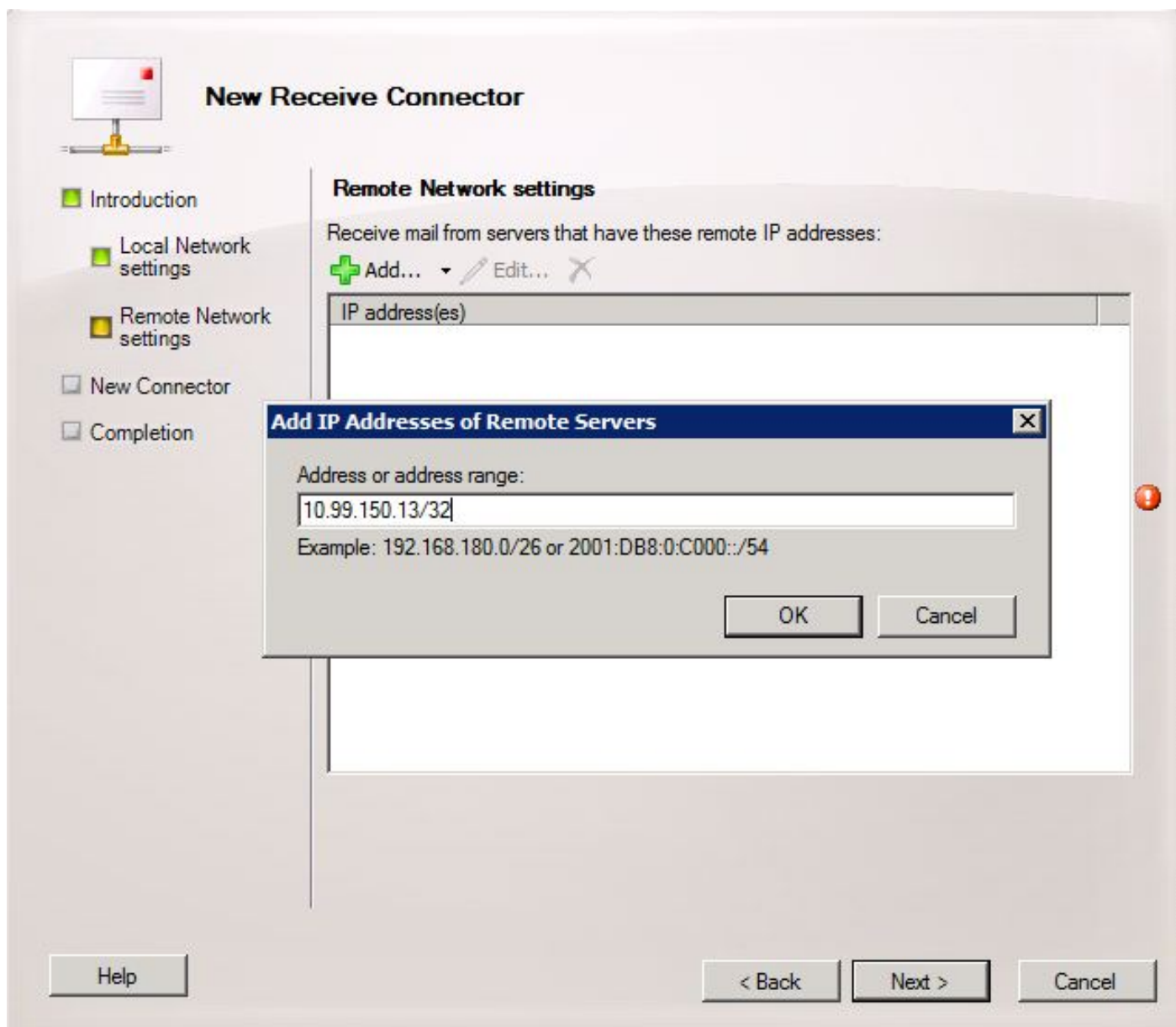


「本地網路設定」頁允許管理員使用新的接收聯結器僅偵聽Exchange伺服器的特定網路介面卡 (NIC) 或 IP 地址。除非需要將接收聯結器隔離到特定 NIC 或 IP 地址，否則按一下下一步。

下一頁是 Remote Network Settings 頁，該頁定義允許哪些遠端 IP 地址或子網/VLAN 使用此接收聯結器。

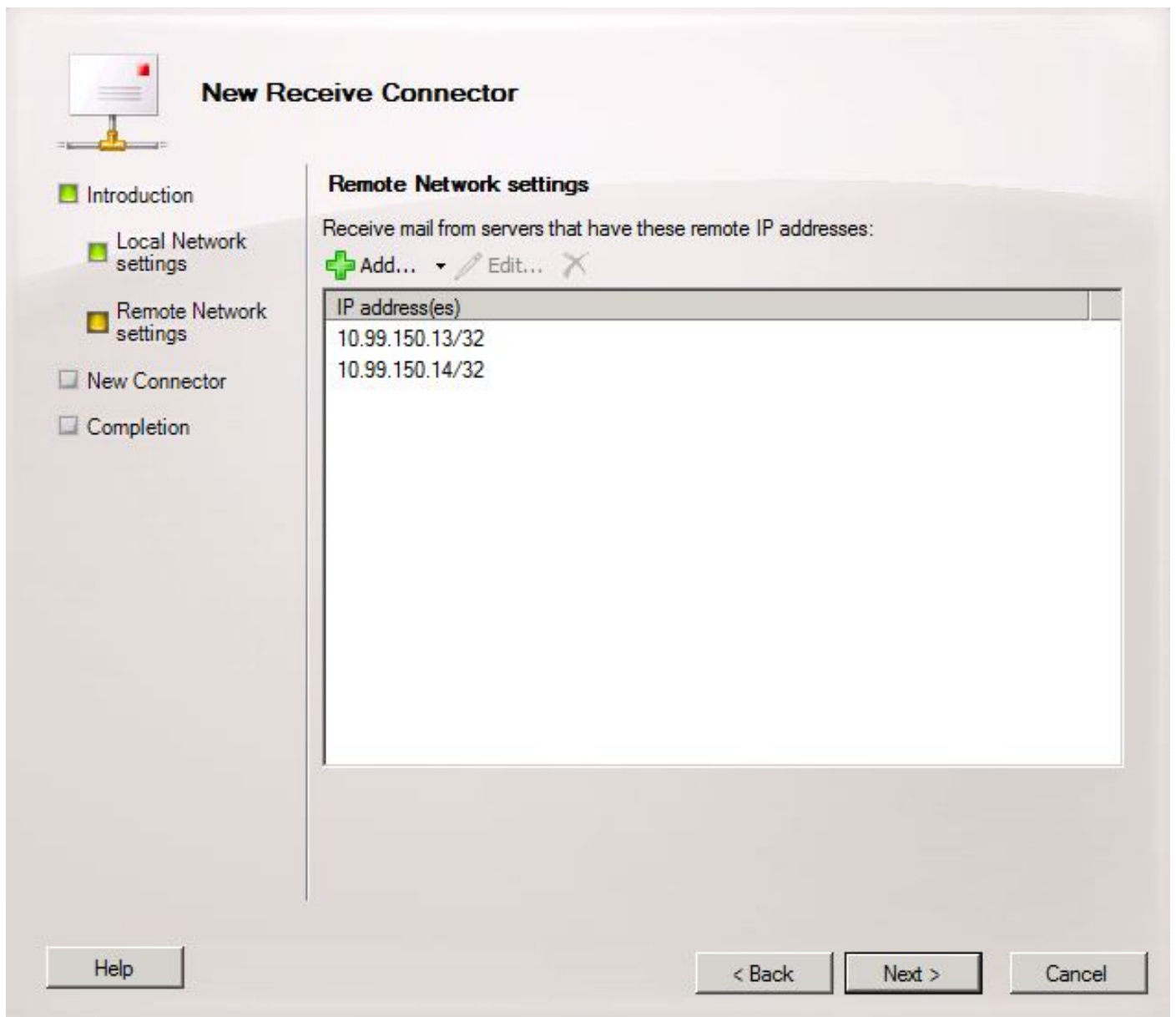
在 Address or address range 欄位中，輸入將使用此接收聯結器的 Unity Connection 伺服器的 IP 地址，如圖 16 所示。

圖 16



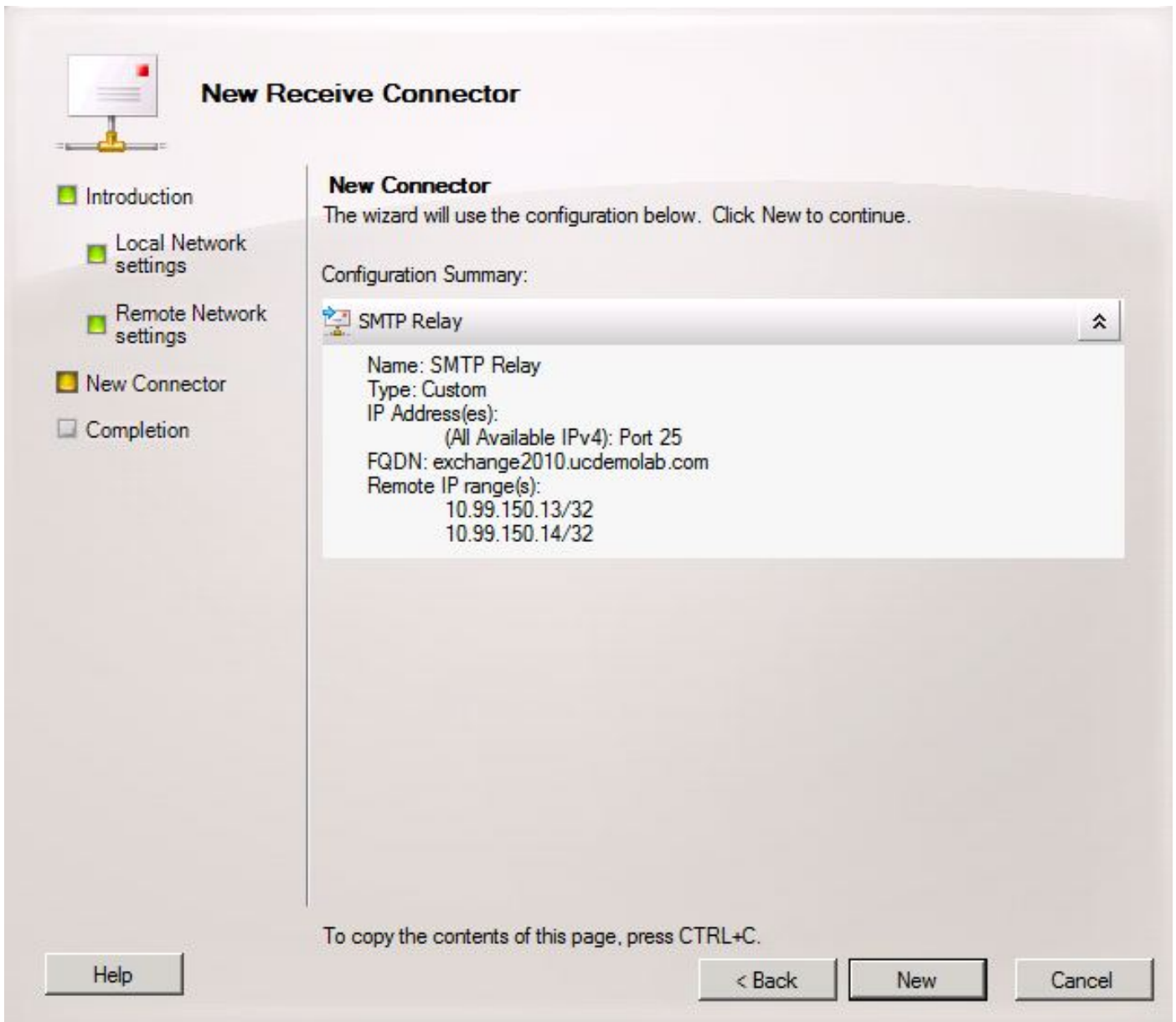
輸入IP位址後，按一下Next。

圖17



驗證資訊並按一下**New**。在下一頁上，按一下**完成**。

圖18



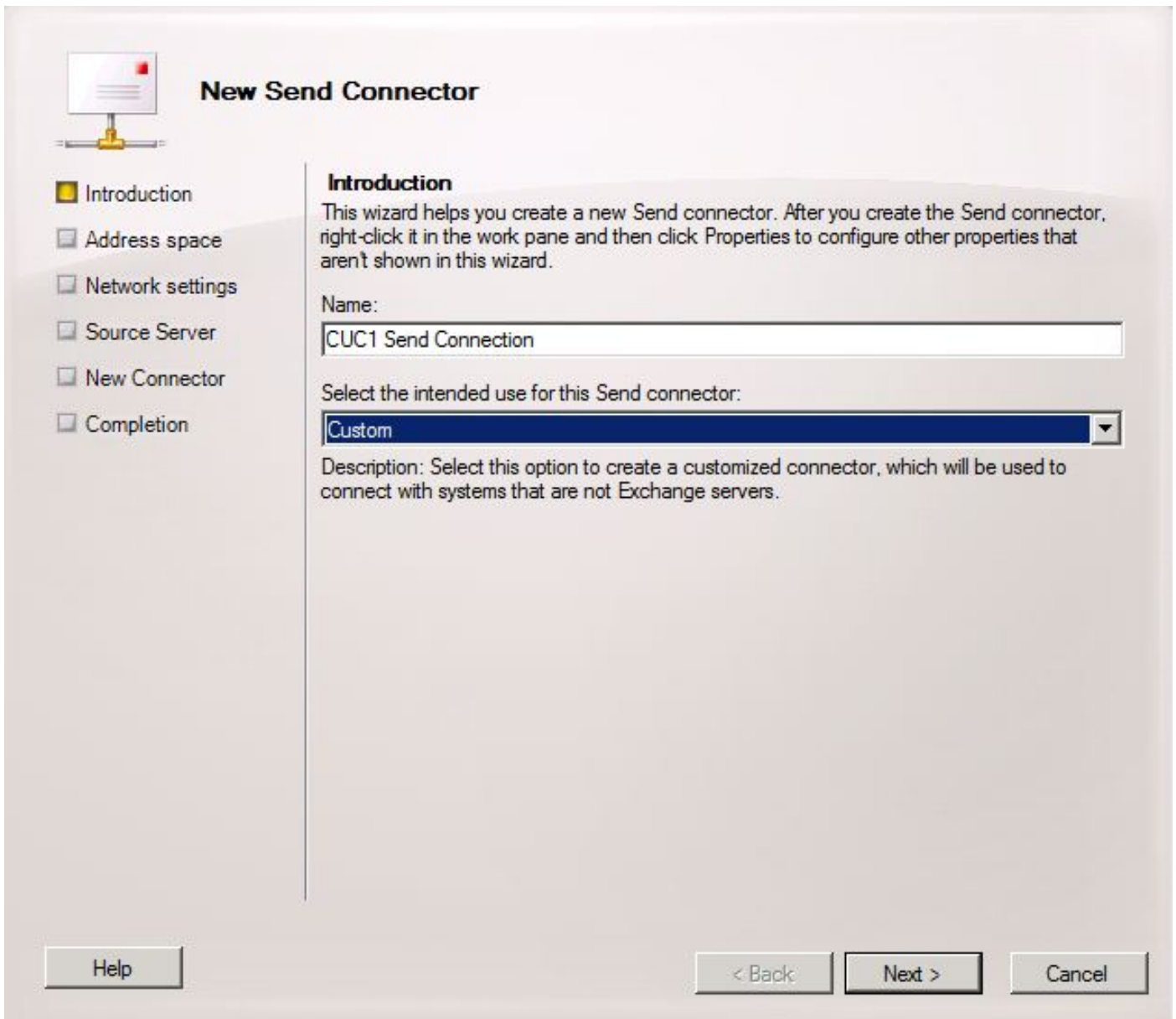
2.5:配置到Unity Connection的新傳送連結器

此步驟可能不是必需的，取決於Microsoft Exchange配置。傳送連結器配置為將消息路由回Unity Connection伺服器。由於Unity Connection中的限制，我們必須強制HELO報文，而不是Exchange使用的預設EHLO報文。因此，建議為Unity Connection建立唯一的傳送連結器，以便自定義項僅能隔離到Unity Connection。

開啟Exchange管理控制檯，然後導航到**組織配置>集線器傳輸**。按一下**Send Connector**頁籤，在空白處按一下右鍵並選擇**New Receive Connector**。出現一個新視窗。

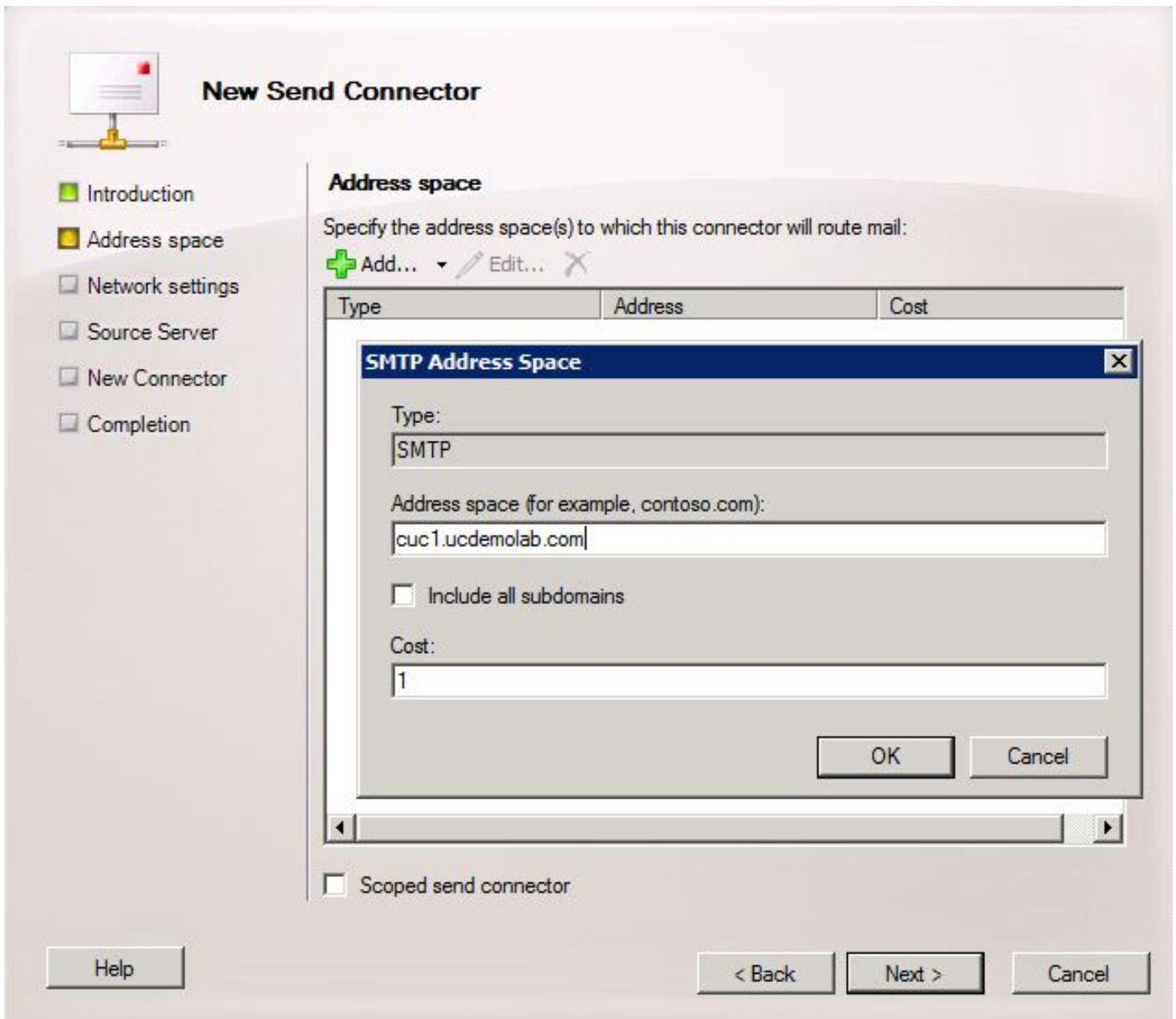
在「名稱」欄位中，輸入新的傳送連結器名稱，然後按一下**下一步**。

圖19



在「SMTP地址空間」頁中，按一下**新增**，然後在「地址空間」欄位中輸入Unity Connection伺服器的SMTP域，如圖20所示。已在步驟1.1中配置/驗證SMTP域。

圖20

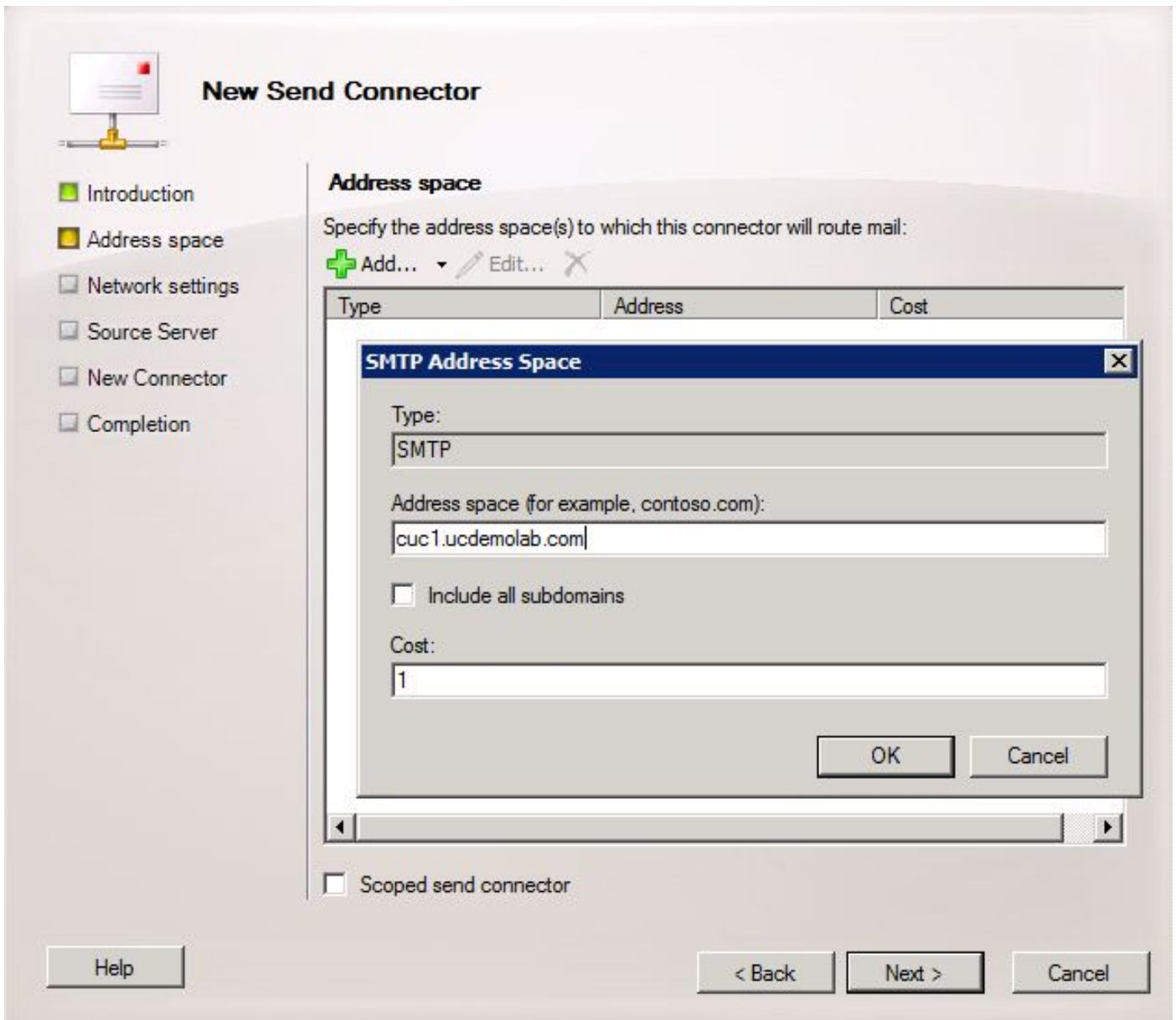


選擇Network settings頁面，選擇Route mail through the following smart hosts，然後按一下Add。視窗開啟時，在Address space欄位中輸入Unity Connection伺服器的IP地址或DNS名稱，如圖21所示。

在本示例中，Unity Connection伺服器的SMTP域和DNS名稱相同。這不是必需的，情況並非總是如此。

按一下OK關閉視窗，然後按一下Next。

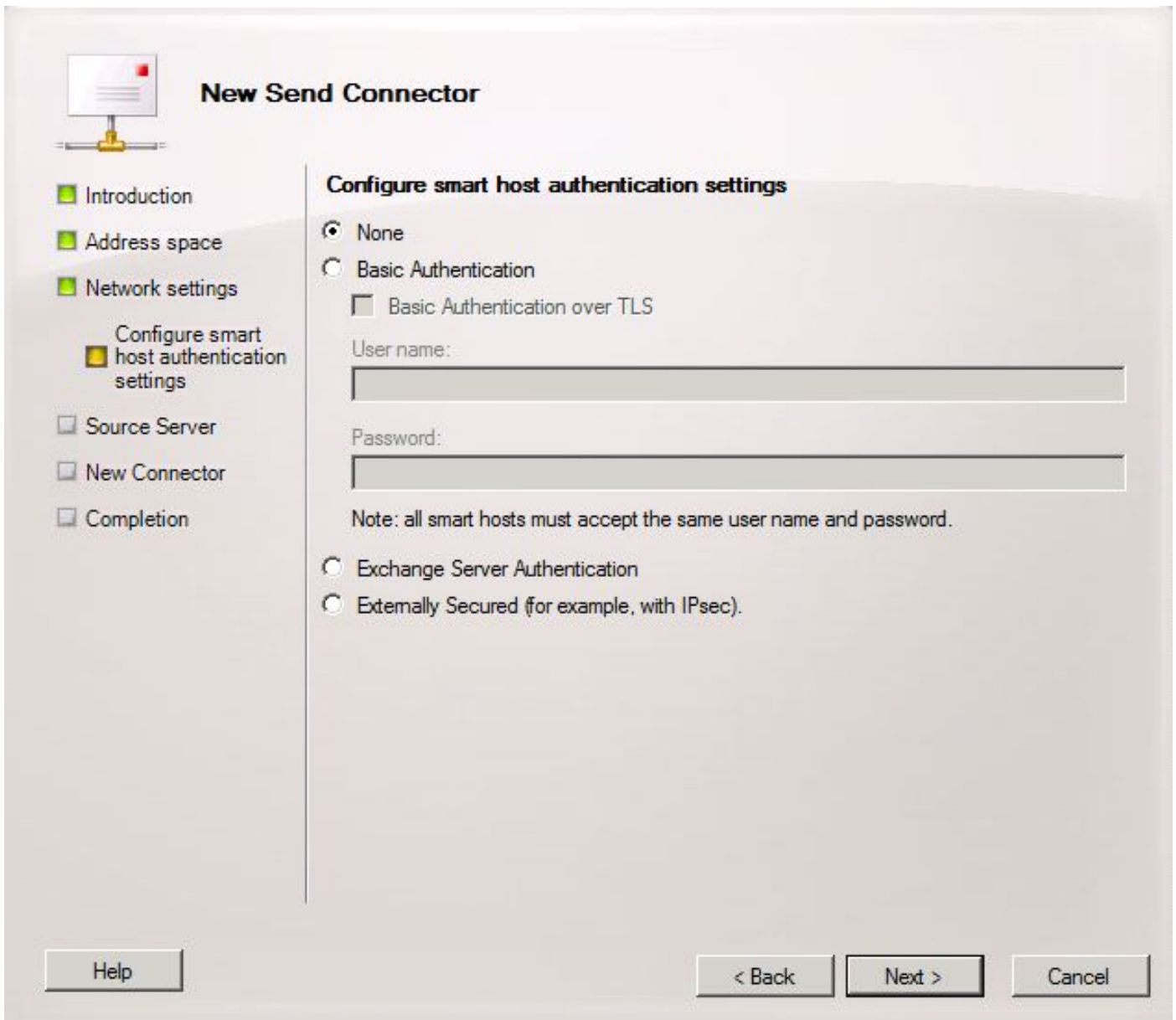
圖21



Unity Connection不支援對其SMTP服務的身份驗證訪問，因此按一下身份驗證設定中的None單選按鈕，如圖22所示。

按「Next」（下一步）。

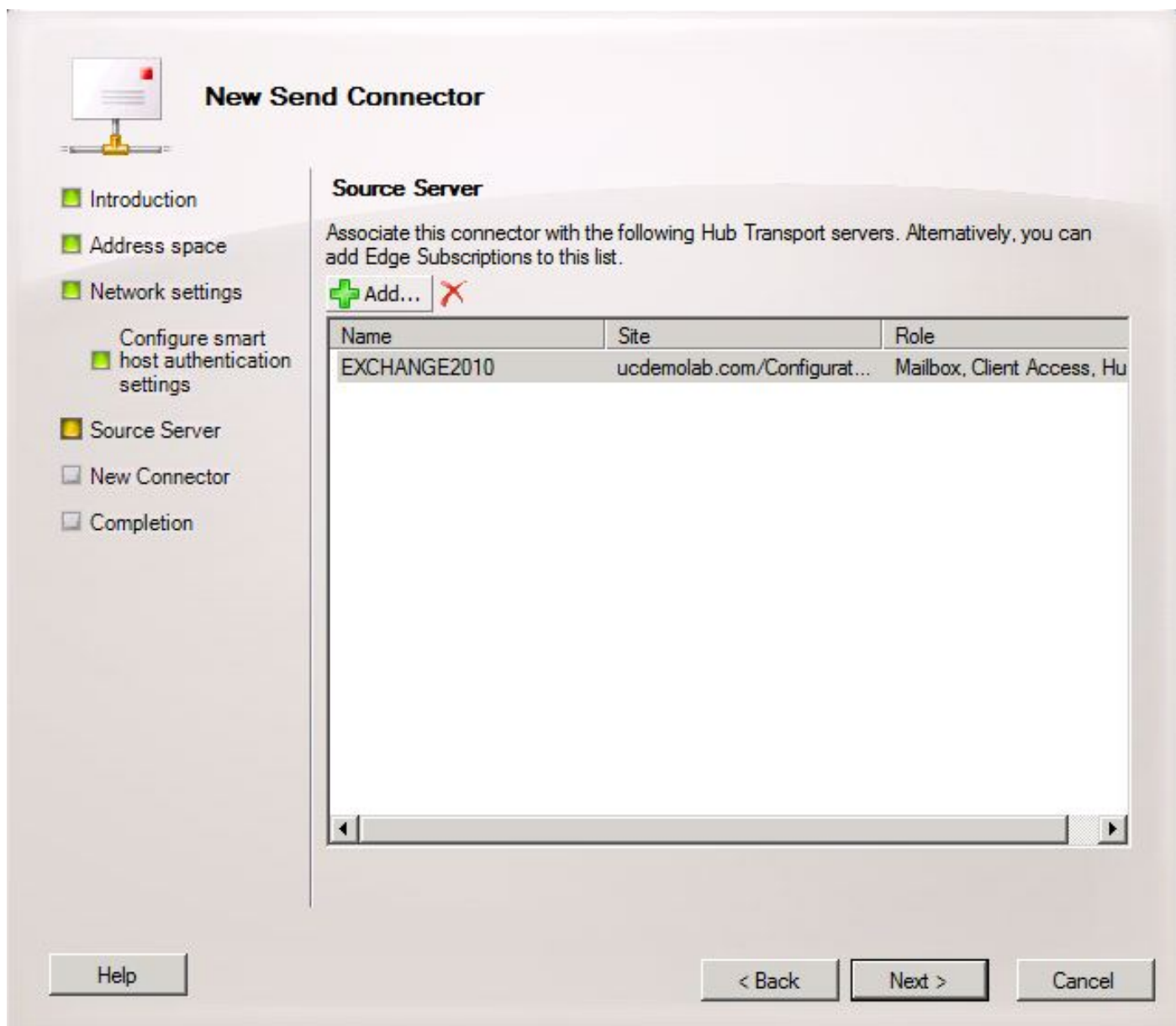
圖22



在「源伺服器」頁中，輸入將消息傳送到Unity Connection的Exchange伺服器。如果Unity Connection中配置了任何SMTP訪問清單，阻止未列出的IP地址向Unity Connection傳送郵件，這一點非常重要。預設情況下，應至少有一個伺服器列出表，如圖23所示。在此實驗室中，只有一台Exchange伺服器，因此無需新增另一台。

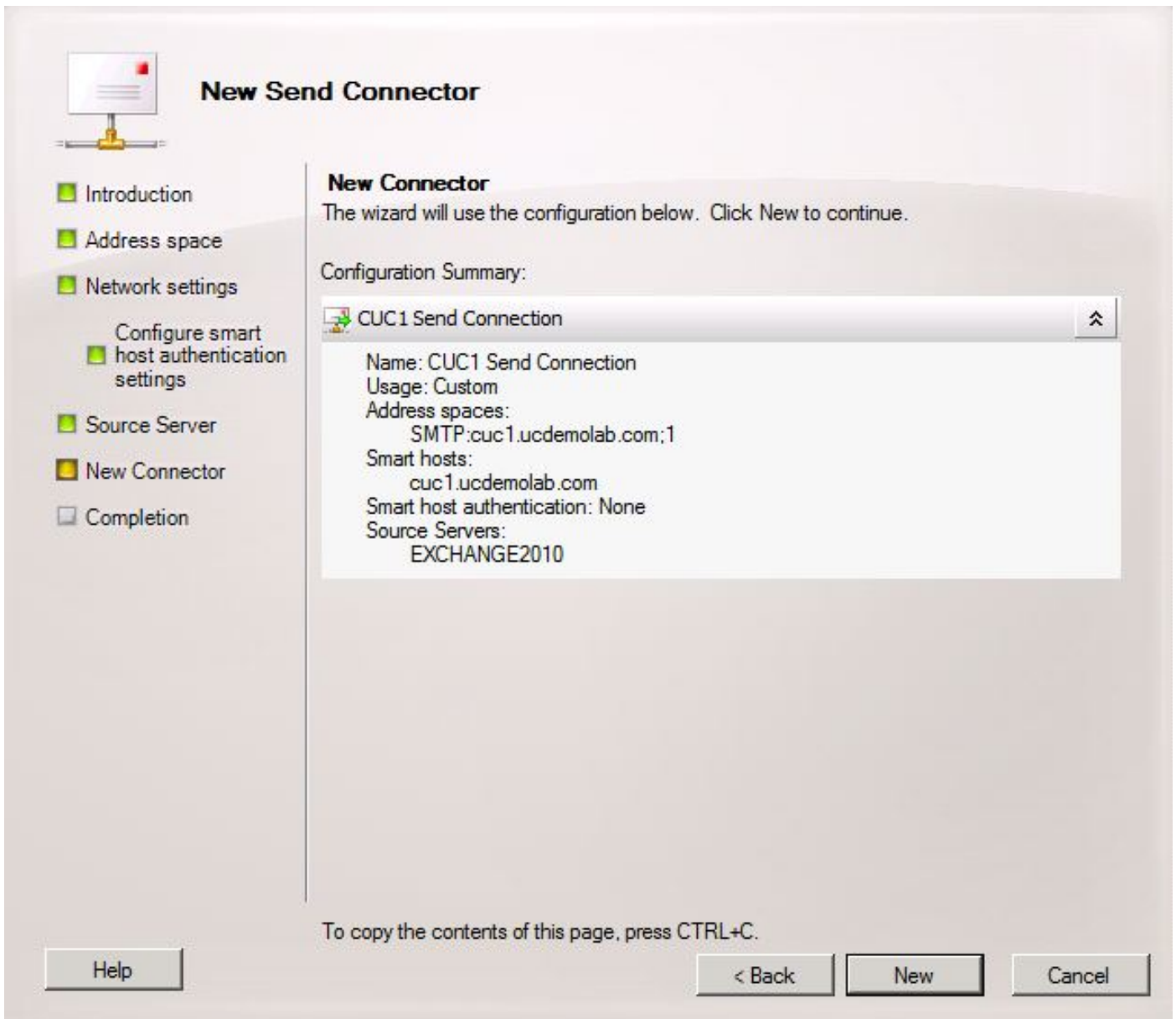
按「**Next**」（下一步）。

圖23



驗證傳送連結器資訊，然後按一下**New**。在下一頁上，按一下**完成**。

圖24



2.6:禁用新傳送聯結器的EHLO消息

由於Unity Connection中的限制，您必須強制HELO消息，而不是Exchange使用的預設EHLO消息。

開啟Exchange命令列管理程式並輸入以下命令：

```
set-sendconnector <Send Connector Defined in Step 2.5> -forceHELO 1
```

若要驗證命令是否有效，請輸入以下命令並驗證forceHELO欄位是否設定為「True」：

```
get-sendconnector <Send Connector Defined in Step 2.5> | format-list
```

圖25


```
Machine: EXCHANGE2010.ucdemolab.com

Welcome to the Exchange Management Shell!

Full list of cmdlets: Get-Command
Only Exchange cmdlets: Get-ExCommand
Cmdlets that match a specific string: Help *(<string>*)
Get general help: Help
Get help for a cmdlet: Help <cmdlet name> or <cmdlet name> -?
Show quick reference guide: QuickRef
Exchange team blog: Get-ExBlog
Show full output for a command: <command> | Format-List

Tip of the day #79:
Management role assignments determine what management roles are associated with management role groups and management role assignment policies. Role assignments also control what objects users who are members of role groups or assignment policies can modify using the cmdlets available on the associated management roles.

VERBOSE: Connecting to EXCHANGE2010.ucdemolab.com
VERBOSE: Connected to EXCHANGE2010.ucdemolab.com.
[PS] C:\Windows\system32>
[PS] C:\Windows\system32>
[PS] C:\Windows\system32>
[PS] C:\Windows\system32>set-sendconnector "CUC1 Send Connection" -forceHELO 1
[PS] C:\Windows\system32>
[PS] C:\Windows\system32>
[PS] C:\Windows\system32>
[PS] C:\Windows\system32>
[PS] C:\Windows\system32>get-sendconnector "CUC1 Send Connection" | format-list

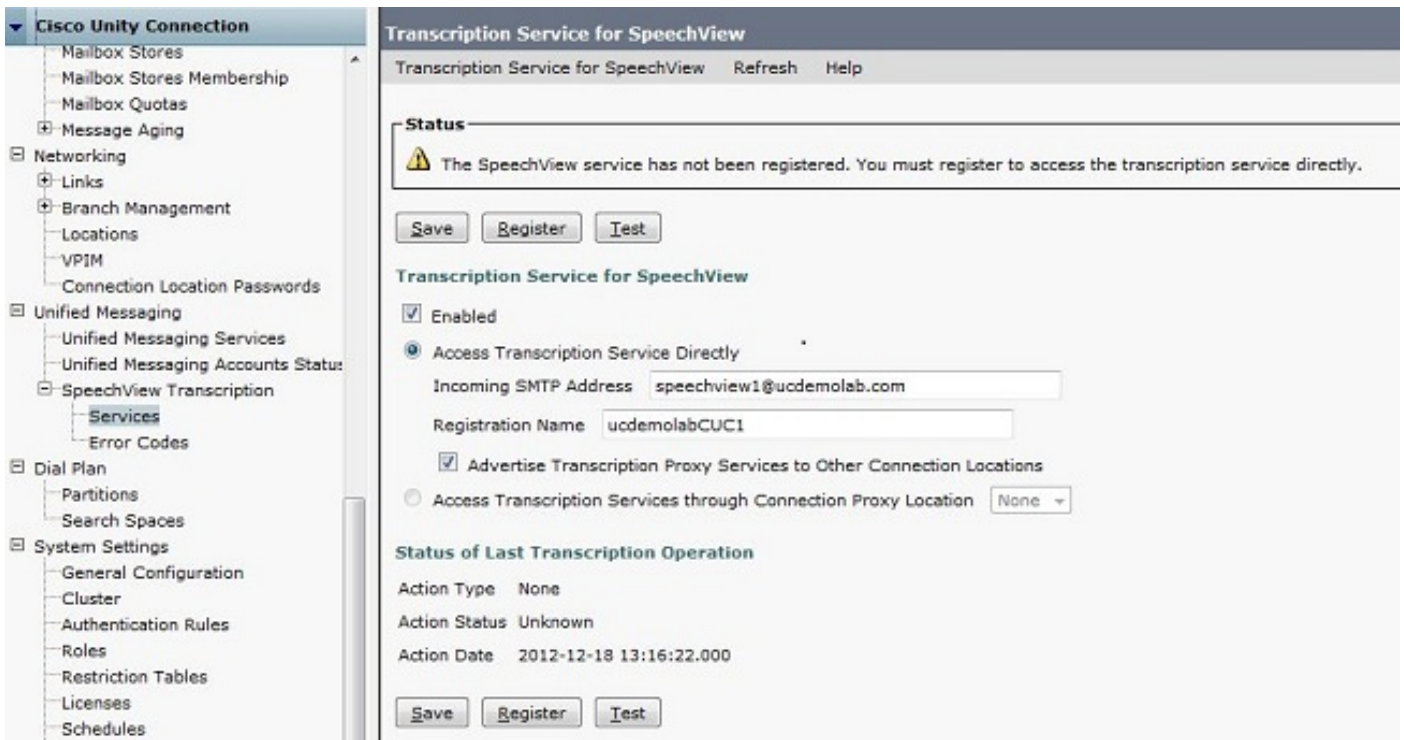
AddressSpaces           : <SMTP:cuc1.ucdemolab.com;1>
AuthenticationCredential :
Comment                 :
ConnectedDomains        : <>
ConnectionInactivityTimeout : 00:10:00
DNSRoutingEnabled       : False
DomainSecureEnabled     : False
Enabled                 : True
ErrorPolicies           : Default
ForceHELO               : True
Fqdn                    :
HomeMta                 : Microsoft MTA
HomeMtaServerId         : EXCHANGE2010
Identity                : CUC1 Send Connection
IgnoreSfARITLS          : False
IsScopedConnector       : False
IsSntpConnector         : True
LinkedReceiveConnector  :
MaxMessageSize          : 10 MB (10,485,760 bytes)
Name                    : CUC1 Send Connection
Port                    : 25
ProtocolLoggingLevel    : None
RequireOrg               : False
RequireTLS               : False
SmartHostAuthMechanism  : None
SmartHosts              : <cuc1.ucdemolab.com>
SmartHostsString        : cuc1.ucdemolab.com
SmtplibMaxMessagesPerConnection : 20
SourceIPAddress         : 0.0.0.0
SourceRoutingGroup      : Exchange Routing Group (D4BGGZMFD01QNBJR)
SourceTransportServers  : <EXCHANGE2010>
TlsAuthLevel            :
TlsDomain               :
UseExternalDNSServersEnabled : False
```

退出Exchange命令列管理程式。

註冊SpeechView服務

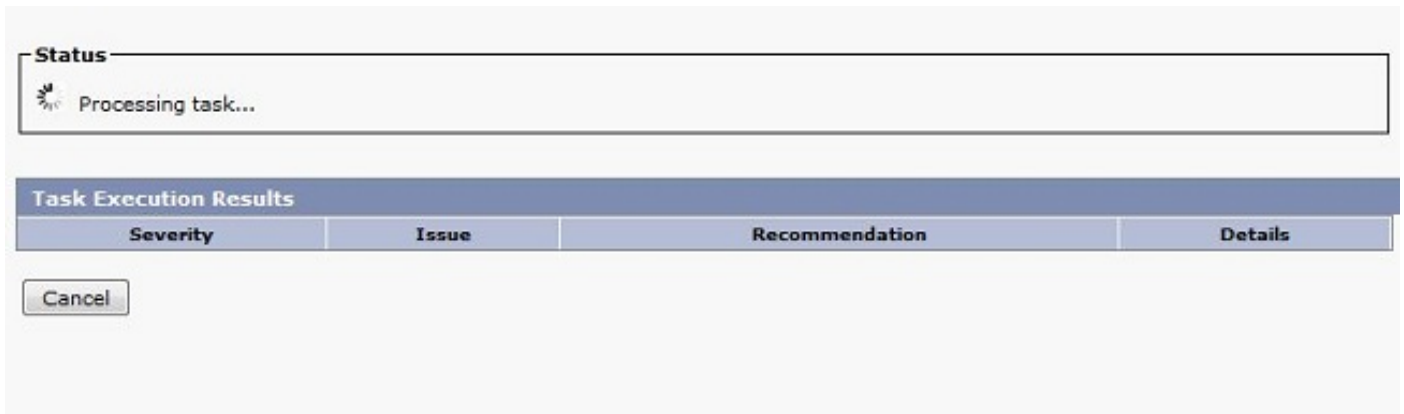
在Unity Connection Administration頁面中導航至SpeechView Services Unified Messaging > SpeechView Transcription > Services。按一下「Register」。

圖26



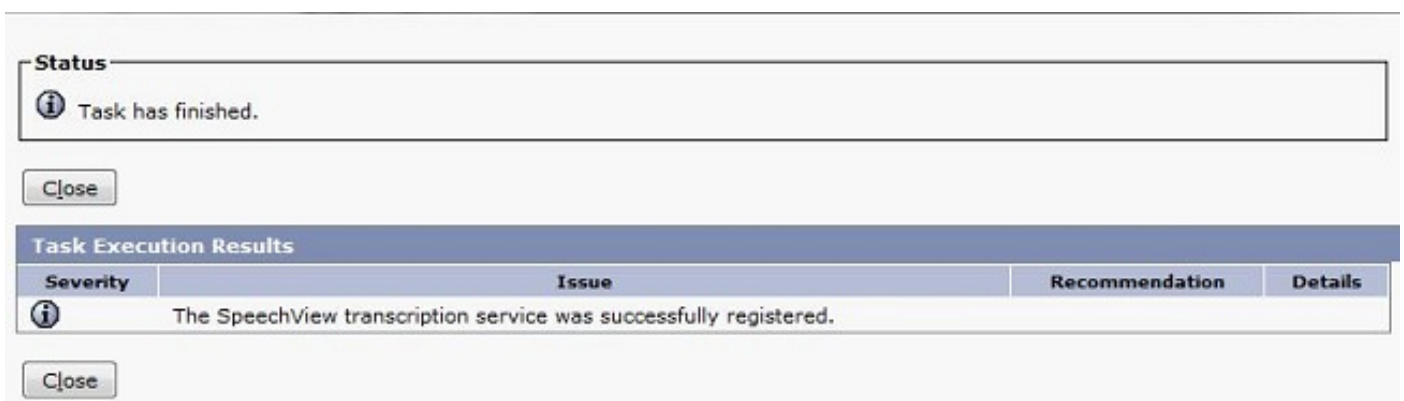
如圖27所示，將出現新的彈出視窗。確保彈出視窗不會被瀏覽器阻止。註冊正在進行中，視窗將顯示「正在處理任務」的狀態。

圖27



該過程可能需要5到15分鐘的時間。註冊過程完成後，視窗將更改其文本，如圖28所示。

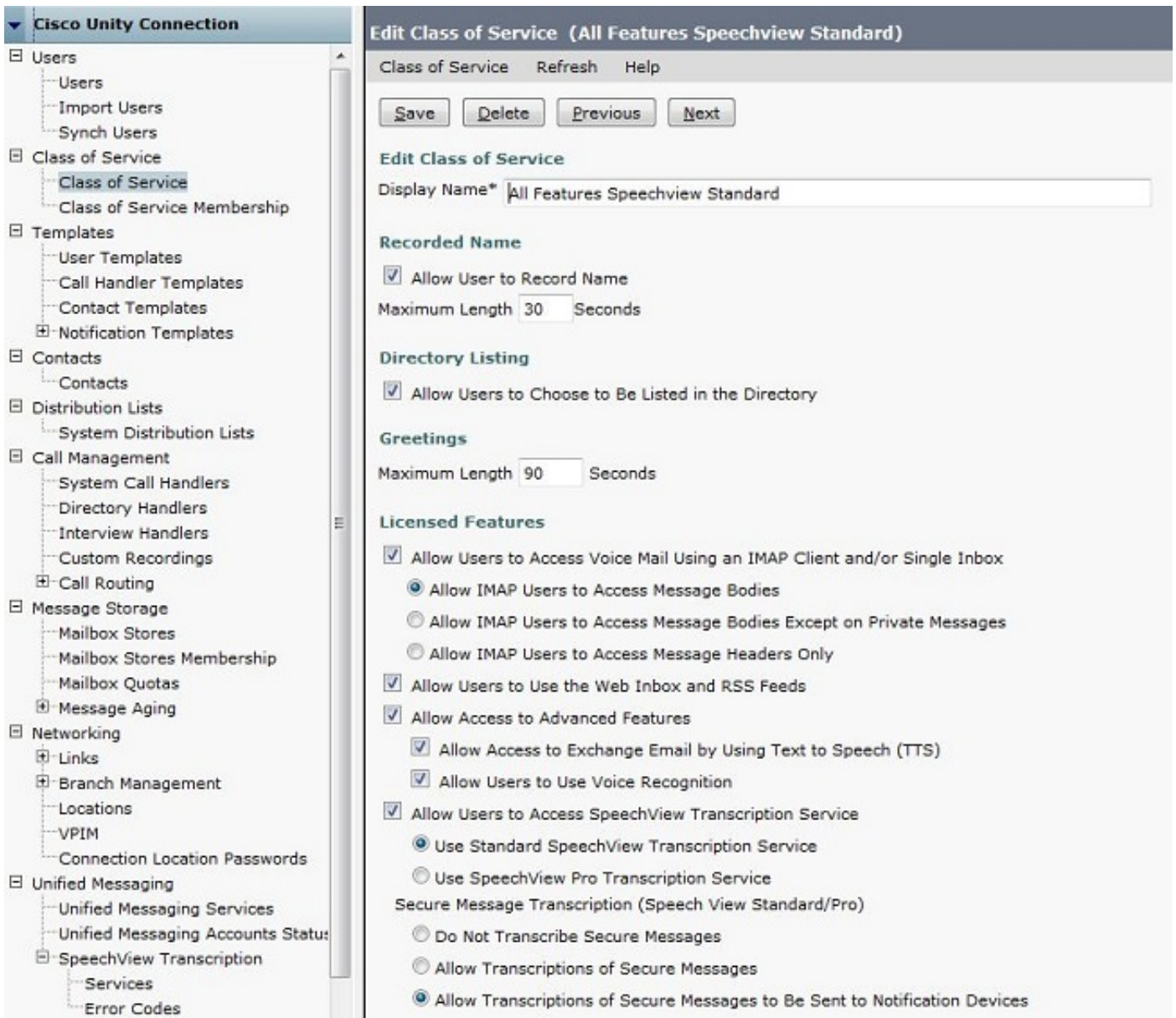
圖28



SpeechView轉錄測試

要為使用者啟用SpeechView，必須在Class of Service > Class of Service中選擇SpeechView選項，如圖29底部所示。

圖29



啟用這些選項後，即可配置通知裝置。在本示例中，已配置單一收件箱整合。

將消息同步到Exchange伺服器後，Unity Connection將啟動SpeechView進程。消息轉錄後，在Microsoft Outlook中使用VMO(Viewmail for Outlook)，轉錄即顯示為同步語音消息的一部分，如圖30所示。

圖30



Voice Message ^

0:00 / 0:07 ⏪ Speed ⏩

Message from Doug Rufalo (2002)
Doug Rufalo

[ViewMail](#)

Sent: Thu 1/31/2013 3:41 PM
To: Chris Ward

 Message  VoiceMessage.wav (62 KB)

"Hey Chris it's Doug. I'm leaving you a message to test speech the standard transcription. Thanks. Bye." - Powered by Dragon

Transcription v

"Hey Chris it's Doug. I'm leaving you a message to test speech the standard transcription. Thanks. Bye." - Powered by Dragon

驗證

目前沒有適用於此組態的驗證程序。

疑難排解

目前尚無適用於此組態的具體疑難排解資訊。