



CHAPTER 7

段階的なデータの移動による Cisco Unity から Cisco Unity Connection 9.x への移行

この章の内容は、次のとおりです。

- 「Cisco Unity から Cisco Unity Connection 9.x への段階的な移行の概要」 (P.7-1)
- 「Connection 9.x での FIPS モードの有効化」 (P.7-4)
- 「段階的なデータの移動により Cisco Unity から Connection 9.x に移行するためのタスク リスト」 (P.7-6)

Cisco Unity から Cisco Unity Connection 9.x への段階的な移行の概要

ユーザやその他のデータを Cisco Unity から Cisco Unity Connection へ段階的に移行する前に、次の移行に関する概念および手順についての資料を参照してください。

- Connection ネットワーキングの設定に関する資料。『*Networking Guide for Cisco Unity Connection Release 9.x*』 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html) の次の章を参照してください。
 - [Overview of Networking Concepts in Cisco Unity Connection 9.x](#)
 - [Setting Up Networking Between Cisco Unity and Cisco Unity Connection 9.x Servers](#)
- データの移行に使用する COBRAS (Cisco Unified Backup and Restore Application Suite) に関する資料。参照先：
 - COBRAS のヘルプ (<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/Help/COBRAS.htm>)
 - COBRAS のヘルプの使用に関するトレーニング ビデオ (<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/Help/COBRAS.htm>)

次の項を参照してください。

- 「段階的な移行と フラッシュカットオーバーによる移行」 (P.7-2)
- 「移行されたメッセージによる Connection 9.x サーバ上の使用可能ディスク領域の超過」 (P.7-2)
- 「メッセージを移行する場合のメールボックスの同期の動作 (Connection 9.x)」 (P.7-2)
- 「移行による Cisco Unity ユーザへの影響」 (P.7-3)
- 「Connection への Cisco Unity パブリック同報リストのコピー」 (P.7-4)

- 「Active Directory からの Cisco Unity データの削除」(P.7-4)

段階的な移行と フラッシュカットオーバーによる移行

ユーザやその他のデータの段階的な移行は、複雑で時間のかかる作業です。段階的な移行が絶対条件でない限り、「フラッシュ カットオーバーを使用した Cisco Unity 4.x 以降から Cisco Unity Connection 9.x への移行」の章にあるフラッシュ カットオーバーによる移行を検討することを推奨します。

移行されたメッセージによる Connection 9.x サーバ上の使用可能ディスク領域の超過

メッセージを Cisco Unity から Connection に移行しないでください。Exchange と同様に、Connection はシングルインスタンス メッセージングをサポートしています。これは、メッセージが同報リストに送信されると、1 つのコピーのみが保存されることを意味します。しかし、COBRAS は移行の際にシングルインスタンス メッセージングを維持できないため、同報リストに送信され、Connection に移行された各メッセージのコピーが、各受信者につき 1 つ Connection データベースに含まれます。たとえば、1 つの Cisco Unity ボイス メッセージを 10 人のメンバーがいる同報リストに送信し、次にこのメッセージを Connection に移行すると、Connection データベースには 10 個のメッセージのコピーが含まれます。

同報リストへのメッセージをシングルインスタンス メッセージングから拡張した場合、すべてのボイス メッセージの合計サイズを予測できないため、問題がさらに複雑になります。このため、Connection サーバのハードディスクは移行されたメッセージでいっぱいになる可能性が大いにあります。

COBRAS はセキュア メッセージ、ファクス、または受信確認を移行しません。

Connection ネットワーキングが設定されているときに COBRAS Import for Connection 7.x and Later を実行すると、COBRAS は自動的にホット モードで開始されます。このモードは、Cisco Unity ユーザを Connection に段階的に移行するためのモードです。ホット モードには、メッセージを移行するためのオプションがありません。メッセージを移行するには、次を実行する必要があります。

- a. COBRAS Export を実行し、Cisco Unity ユーザを Connection に移行する前に Cisco Unity からメッセージをエクスポートします。
- b. COBRAS Import を実行し、ユーザを移行した後に Connection にメッセージをインポートします。

該当する場合は、タスク リストにこれらの手順をいつ実行するかが示されています。

メッセージを移行する場合のメールボックスの同期の動作 (Connection 9.x)

「移行されたメッセージによる Connection 9.x サーバ上の使用可能ディスク領域の超過」(P.7-2)でも説明したとおり、メッセージの移行は推奨されていません。ただし、Cisco Unity から Connection 8.5 以降にメッセージを移行する必要がある場合で、Connection と Exchange メールボックスの同期 (単一受信トレイ) を設定する場合は、次のことに注意します。

- 移行されたメッセージは各ユーザの Connection メールボックスおよび Exchange メールボックスに表示されます。

- COBRAS は、移行されたメッセージの読み取り / 書き込みのステータスを維持します。メッセージが移行される前に、ユーザが Cisco Unity 内のメッセージを再生した場合、メッセージは Connection と Exchange のメールボックスの両方で読み取られます。
- 同じ Cisco Unity サブスクリバのメッセージを 2 回以上移行した場合、対応する Connection ユーザには、移行が実行されるたびに、移行された各メッセージのコピーがさらに 1 つずつ Connection と Exchange の両方に作成されます。

Cisco Unity サーバをユニファイド メッセージングとして設定する場合、次の動作が発生するため移行を推奨しません。

- 移行されたメッセージが 2 個ずつ各ユーザの Exchange メールボックスに表示される：単一受信トレイが設定されている場合の、Exchange のメールボックスで同期する元のメッセージと移行されたメッセージです。
- Exchange の元のメッセージの再生に Outlook を使用する場合（メッセージが受信された際に、Cisco Unity が Exchange に送信したメッセージ）、そのメッセージは Connection では未読のままになり、メッセージ受信インジケータはオンのままになります。これは移行されたメッセージに対してのみ発生します。移行されたメッセージ（単一受信トレイ機能により Exchange のメールボックスと同期されたメッセージ）を再生したり、移行後に受信したメッセージを再生すると、必要に応じて新しい内線番号のメッセージ受信インジケータがオフにされます。

メッセージを移行しなければならない唯一の設定：Cisco Unity サブスクリバのセキュア メッセージを設定しており、移行後に対応する Connection ユーザが Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook を使用して Cisco Unity サーバからメッセージを再生できるようにしたい場合。この設定では、Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook をバージョン 8.5 にアップグレードさせる必要もあります。これは、Cisco Unity ViewMail バージョン 8.0 が Connection のセキュアメッセージにアクセスできず、Cisco Unity Connection ViewMail for Microsoft Outlook バージョン 8.5 は Cisco Unity のセキュアメッセージにアクセスできないためです。

移行による Cisco Unity ユーザへの影響

Cisco Unity ユーザを Connection に移行すると、ユーザのプライマリ内線番号の先頭に英字文字列が付きます。これは、次のように影響します。

- 移行されたユーザは、古いパイロット番号に電話をかけて古い Cisco Unity ボイス メッセージにアクセスできなくなります。これは、ユーザの内線番号が今はユーザの Connection メールボックスと関連付けられているためです。
- 移行されたユーザが、電話ユーザ インターフェイスを使用して各自の Cisco Unity ボイス メッセージにアクセスできるようにするには、新しいパイロット番号を設定し、ログインアーカイブ メールボックス カンパセーションにコールを転送する直接コールのルーティング ルールを作成する必要があります。このカンパセーションによって、古い Cisco Unity プライマリ内線番号を入力することで、Cisco Unity サーバのメッセージにユーザがアクセスできるようになります。

詳細については、「[メッセージを移行する場合のメールボックスの同期の動作 \(Connection 9.x\) \(P.7-2\)](#)」を参照してください。

- 移行されたユーザは Cisco Unity ディレクトリの一覧に表示されなくなります。
- 移行されていないユーザは、移行されたユーザの Cisco Unity メールボックスにメッセージを送信できなくなります。
- 移行されたユーザの Cisco Unity 通知デバイス（たとえば、メッセージ受信インジケータなど）はディセーブルになります。
- 移行されたユーザの代行内線番号は削除されます。

Connection への Cisco Unity パブリック同報リストのコピー

CiscoUnityTools.com Web サイトにある Public Distribution List Builder for Unity を使用し、Cisco Unity パブリック同報リストを Connection にコピーできます。詳細については、ツールのヘルプとトレーニング ビデオ

(<http://www.ciscounitytools.com/Applications/Unity/PublicDistributionListBuilder/PublicDistributionListBuilder.html>) を参照してください。

Active Directory からの Cisco Unity データの削除

Cisco Unity の設定によっては、移行が完了した後で Cisco Unity 固有の属性を Active Directory アカウントから削除するか、または Uninstall Unity ツール、Bulk Subscriber Delete ツール、または両方のツールを使用して Active Directory アカウントを削除することができます。Cisco Unity 固有の属性の削除または Active Directory アカウントの削除に使用する方法にかかわらず、最後の Cisco Unity ユーザを指定された Cisco Unity サーバから Connection に移行したら、サーバで Uninstall Unity を実行し、Active Directory から Cisco Unity オブジェクトを削除する必要があります。

ユニファイドメッセージングの設定では、Tools Depot にある Bulk Subscriber Delete ツールまたは Uninstall Unity ユーティリティのいずれかを使用し、Cisco Unity 固有の属性を Active Directory アカウントから削除できます。Bulk Subscriber Delete は、ユーザを移行しながら属性を削除したい場合に便利です。Uninstall Unity は、Cisco Unity から属性を削除するユーザを選択できないため、すべてのユーザの移行が完了するまで使用できません。このツールは、現在のサーバをホームとするすべての Cisco Unity ユーザの Active Directory アカウントから Cisco Unity の属性を削除します。

Cisco Unity ユーザの社内フォレストで複数の Active Directory アカウントを作成したボイス メッセージ設定の場合、Cisco Unity 固有の属性だけではなく、Active Directory アカウントも削除する必要があります。Active Directory アカウントを削除するには、Bulk Subscriber Delete ツールを使用する必要があります。

別々のフォレストを作成したボイス メッセージ設定で Cisco Unity サーバ、ドメイン コントローラ、およびグローバル カタログ サーバにオペレーティング システムを再インストールする場合は、Active Directory の属性とアカウントを削除する必要はありません。

Connection 9.x での FIPS モードの有効化

以下の両方が該当する場合、Connection 8.6 で FIPS モードを有効にすると、Connection ユーザが電話ユーザ インターフェイス (TUI) にサインインして音声メッセージを再生または送信したり、ユーザ設定を変更したりすることができなくなります。

- ユーザが Cisco Unity 5.x またはそれ以前のバージョンで作成されている場合。
- Connection ユーザが、Cisco Unity 5.x またはそれ以前のバージョンで割り当てられた TUI PIN を保持している場合。

ユーザは、ID (通常はユーザの内線番号) と PIN を入力して、TUI にサインインします。ID と PIN は、ユーザが作成されたときに割り当てられます。PIN を変更できるのは管理者またはユーザです。Connection の管理では、管理者が PIN にアクセスできないように、PIN がハッシュされます。Cisco Unity 5.x またはそれ以前のバージョンでは、Cisco Unity は MD5 ハッシュ アルゴリズムを使用して PIN をハッシュしていました。Cisco Unity 7.x 以降、および Connection では、復号化がより困難な SHA-1 アルゴリズム (FIPS 準拠) を使用して PIN をハッシュします。(MD5 は FIPS 準拠ではありません)。

ユーザが Connection をコールして ID と PIN を入力した場合、Connection が、ユーザの PIN が MD5 と SHA-1 のどちらでハッシュされたのかを判別するためのデータベースのチェックを行います。続いて、Connection はユーザが入力した PIN をハッシュし、その PIN を Connection データベース内でハッシュされた PIN と比較します。PIN が一致した場合は、ユーザがログインします。

Connection 8.6 以降では、FIPS モードを有効にすると、Connection は、ユーザの PIN が MD5 と SHA-1 のどちらでハッシュされたのかを判別するためのデータベースのチェックを行わなくなります。その代わりに、Connection は SHA-1 で PIN をハッシュし、その PIN を Connection データベース内のハッシュされた PIN と比較するだけになります。PIN が MD5 でハッシュされている場合、ユーザが入力した PIN とデータベース内の PIN は一致しないため、ユーザはサインインすることができなくなります。

Connection のユーザアカウントが最初に Cisco Unity 5.x またはそれ以前のバージョンで作成されている場合は、PIN が MD5 でハッシュされていても問題ではありません。ユーザが TUI を使用してログインしたことがない場合は、PIN が無効であっても問題ではありません。ユーザアカウントの PIN が MD5 でハッシュされている可能性がある場合に、MD5 でハッシュされたパスワードを SHA-1 でハッシュされたパスワードに置換する方法を以下に示します。

- Connection に移行する前に、Subscriber Data Dump ユーティリティの最新バージョンを使用して、MD5 によってハッシュされた PIN を持っているユーザの数を確認します。各ユーザの [Pin_Hash_Type] カラムに **MD5** または **SHA1** のいずれかが表示されます。このユーティリティの最新バージョンをダウンロードして [ヘルプ (Help)] を表示する方法については、次の URL にある Cisco Unity Tools Web サイトの [サブスクライバ情報ダンプ (Subscriber Information Dump)] ページを参照してください。
<http://ciscounitytools.com/Applications/Unity/SubscriberInformationDump/SubscriberInformationDump.html>



(注) Subscriber Information Dump ユーティリティの古いバージョンには、[Pin_Hash_Type] カラムは含まれていません。

または、Connection に移行した後で、User Data Dump ユーティリティの最新バージョンを使用して、MD5 によってハッシュされた PIN を持っているユーザの数を確認します。各ユーザの [Pin_Hash_Type] カラムに **MD5** または **SHA1** のいずれかが表示されます。このユーティリティの最新バージョンをダウンロードして [ヘルプ (Help)] を表示する方法については、次の URL にある Cisco Unity Tools Web サイトの User Data Dump のページを参照してください。
<http://ciscounitytools.com/Applications/CxN/UserDataDump/UserDataDump.html>



(注) User Data Dump ユーティリティの古いバージョンには、[Pin_Hash_Type] カラムは含まれていません。

- Connection に移行する前に、Cisco UnityAdministrator の [サブスクライバ (Subscribers)] > [サブスクライバ (Subscribers)] > [電話のパスワード (Phone Password)] ページで、[次回ログイン時に、ユーザによるパスワード変更が必要 (User Must Change Password at Next Login)] チェックボックスをオンにします。その後、ユーザに Cisco Unity にサインインして PIN を変更するよう推奨します。

または、Connection に移行してから FIPS モードを有効にするまでの間に、Connection の管理の [パスワードの設定 (Password Settings)] ページの [次回サインイン時に、ユーザによる変更が必要 (User Must Change at Next Sign-In)] チェックボックスをオンにします。その後、ユーザに Connection にサインインして PIN を変更するよう推奨します。

- Connection に移行した後も PIN を変更しないユーザがいる場合は、Bulk Password Edit ユーティリティを実行してください。Bulk Password Edit では、特定の PIN (たとえば、MD5 でハッシュされたすべての PIN) をランダムな値に変更できます。また、変更されたデータを .csv ファ

イルにエクスポートすることもできます。エクスポートされるファイルには、PIN が変更された各ユーザの名前、エイリアス、電子メールアドレス、および新しい PIN が含まれます。この .csv ファイルを使用して、新しい PIN を持つ各ユーザに電子メールを送信することができます。このユーティリティは、次の URL にある Cisco Unity Tools Web サイトから入手できます。
<http://www.ciscounitytools.com/Applications/CxN/BulkPasswordEdit/BulkPasswordEdit.html>

段階的なデータの移動により Cisco Unity から Connection 9.x に移行するためのタスク リスト

Connection 9.x に正しく段階的に移行するには、次の概略的なタスク リストを使用します。これらのタスクでは、次のように、このガイドおよびその他の Connection の資料にある詳細な手順について言及しています。正しく移行するためには、資料に従ってください。

1. 『*System Requirements for Cisco Unity Connection Release 9.x*』 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/requirements/9xcucsysreqs.html) の「Requirements for Migrating from Cisco Unity to Cisco Unity Connection Version 9.x」を参照してください。
2. FIPS モードを有効にする場合：ユーザが TUI にサインインできないようにする FIPS 準拠でない電話ユーザ インターフェイス (TUI) の PIN の説明を参照してください。「[Connection 9.x での FIPS モードの有効化](#)」(P.7-4) を参照してください。
3. Cisco Unity サーバの移行の準備を行います。
 - a. 『*System Requirements for Cisco Unity Connection Release 9.x*』に記載された要件を満たすために、必要に応じて 1 台または複数の Cisco Unity サーバを Cisco Unity 9.x にアップグレードします。
 - b. 該当する場合は、Connection ネットワーキング サイトにある Cisco Unity 5.x または 7.x サーバの段階的な移行を可能にするエンジニアリング スペシャルをインストールします。
4. ELM サーバでライセンスを入手、インストールします。ELM サーバでのライセンスの取得およびインストールの詳細については、ELM ユーザ ガイド (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/cucm/elmuserguide/9_0_1/CUCM_BK_E596_FD72_00_enterprise-license-manager-user-90.html) の「New License Fulfillment」の項を参照してください。Cisco Unity Connection 9.0 のライセンスの詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsysag.html) の「Managing Licenses in Cisco Unity Connection」の章を参照してください。
5. 必要に応じて 1 台または複数の Connection 9.x サーバを設置し、存在する場合は既存の Connection サーバをバージョン 8.x にすべてアップグレードします。詳細については、以下を参照してください。
 - 新しい Connection 9.x サーバの設置については、『*Installation Guide for Cisco Unity Connection Release 9.x*』 (http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/installation/guide/9xcucigx.html) を参照してください。
 - Connection 7.x から 9.x へのアップグレードについては、「[Cisco Unity Connection 7.x、8.0、8.5、または 8.6 の出荷されている 9.x バージョンへのアップグレード](#)」の章を参照してください。

6. Cisco Unity Connection の出荷されているバージョンの詳細については、該当するバージョンの『*Release Notes for Cisco Unity Connection*』を参照してください。特に、「Installation and Upgrade Information」の項の情報に注意してください。リリース ノートは、http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/7x/release/notes/701cucr.html から入手可能です。
7. 次のツールをダウンロードします。
 - Cisco Unity の Disaster Recovery Backup ツール。このツールは、http://www.ciscounitytools.com/App_DisasterRecoveryTools.htm から入手可能です。
 - COBRAS Import for Connection 7.x and Later ツール。このツールは、<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html> から入手可能です。
 - ボイス メッセージを Cisco Unity から Connection に移行する場合：COBRAS Export for Unity ツール。このツールは、<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html> から入手可能です。



(注) CiscoUnityTools.com の COBRAS に関するページには、COBRAS のいくつかのバージョンがあります。正しいバージョンをダウンロードするように注意してください。

- ユーザの移行中に Cisco Unity データベースのユーザデータと Active Directory の Cisco Unity ユーザの属性を削除する場合：Bulk Subscriber Delete ツール。このツールは、<http://www.ciscounitytools.com/Applications/Unity/BulkSubscriberDelete403/BulkSubscriberDelete403.html> から入手可能です。
 - Cisco Unity の属性とオブジェクトが社内ディレクトリに保存されている場合：Uninstall Unity ツール。このツールは、<http://www.ciscounitytools.com/Applications/Unity/UninstallUnity/UninstallUnity.html> から入手可能です。
8. 最初の Cisco Unity サーバに COBRAS Import for Connection 7.x を含め、ステップ 7. でダウンロードしたツールをインストールします。

Cisco Unity フェールオーバーが設定されている場合：

 - セカンダリ サーバに Cisco Unity の Disaster Recovery Backup ツールをインストールします。
 - アクティブなサーバがプライマリ サーバまたはセカンダリ サーバであるかどうかにかかわらず、その他のすべてのツールをアクティブなサーバにインストールします。
 9. Connection ネットワーキングを設定します。詳細については、『*Networking Guide for Cisco Unity Connection*』(http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/networking/guide/9xcucnetx.html) の「Setting Up Networking Between Cisco Unity and Cisco Unity Connection 9.x Servers」の章を参照してください。
 10. Connection に移行する Cisco Unity サーバで、Connection サイトへの Cisco Unity サイト ゲートウェイに ping コマンドを送信できることを確認します。
 11. Cisco Unity Disaster Recovery ツールを使用して、Cisco Unity サーバのバックアップを行います。このバックアップは、Connection 8.x システムにデータを移行するためには使用されません。このバックアップは、必要に応じて Cisco Unity に戻せるようにするためのものです。
 12. ボイス メッセージを Cisco Unity から Connection に移行する場合：COBRAS Export for Unity を使用してデータとボイス メッセージをエクスポートします。

**注意**

ボイス メッセージの移行は推奨されていません。詳細については、「[Cisco Unity から Cisco Unity Connection 9.x への段階的な移行の概要](#)」(P.7-1) を参照してください。

13. ボイス メッセージを *Cisco Unity* から *Connection* に移行しない場合: 移行されたユーザによる *Cisco Unity* サーバの古いボイス メッセージへのアクセスを設定します。
- 電話システムで、*Cisco Unity* に対するコールのための新しいボイスメール パイロット番号を設定します。
 - Cisco Unity Administrator* の直接コールのコール ルーティング テーブルで、ルーティング テーブルの最上位に直接ルーティング ルールを追加します。タスク 13.a. で設定したパイロット番号からのコールに応答する新しいルーティング ルールを設定し、移行されたユーザが各自の古い *Cisco Unity* メールボックスにアクセスできるようにするログインアーカイブ メールボックス カンバセーションにコールを転送します。カンバセーションは、発信者に各自の *Cisco Unity* プライマリ内線番号と PIN の入力を求めます。
- ユーザを移行すると代行内線番号はすべて削除されるため、ユーザは代行内線番号を使用してアーカイブ メールボックスにアクセスできません。
14. 移行する *Cisco Unity* ユーザに次の情報を提供します。
- *Connection* で新しいボイス メッセージにアクセスする方法。
 - ボイス メッセージを *Cisco Unity* から *Connection* に移行しない場合: タスク 13.a. で設定したパイロット番号を使用して各自の古い *Cisco Unity* ボイス メッセージにアクセスする方法。
15. COBRAS を使用して *Cisco Unity* ユーザを *Connection* に移行します。

単一受信トレイを設定しており、*Cisco Unity* がユニファイド メッセージングとして設定されている場合、*Exchange* と同期している *Connection* ボイス メッセージが保存される場所は、現在 *Cisco Unity* ボイス メッセージが保存されているメールボックスと同じであるため、COBRAS で [新規ユーザ作成のバックアップから社内電子メール アドレスを含める (Include Corporate Email Addresses from Backup for New User Creation)] チェックボックスを選択することを推奨します。*Connection* サーバの *Cisco Unity* データを復元すると、*Cisco Unity* ユーザに関連付けられている *Exchange* の電子メール アドレスは、*Cisco Unity Connection Administration* の [ユーザの基本設定 (User Basics)] ページにある [社内電子メール アドレス (Corporate Email Address)] フィールドに保存されます。これにより、移行プロセスにおける単一受信トレイ機能の設定が容易になります。

詳細については、ツールのヘルプ

(<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html>) を参照してください。

**注意**

通常の業務時間内にユーザを移行しないでください。*Connection* に移行される *Cisco Unity* ユーザは、移行中は *Cisco Unity* のアーカイブされたメッセージまたは *Connection* の新しいメッセージのどちらにもアクセスできません。また、タスク 16. で説明するように、ユーザの移行後もユーザの電話または電話システムを再設定しない限り、ユーザは新しいメッセージにアクセスできません。

16. 次のように電話または電話システムを再設定します。
- ユーザの内線番号が通話中であるか、またはユーザが応答しない場合は、*Connection* にコールを転送します。
 - 必要に応じて、ユーザがメッセージ ボタンを押したときに *Connection* にコールを転送します。

17. 移行されたすべてのユーザの情報がレプリケートされるまで待ちます。
 - Connection に移行された Cisco Unity ユーザは、Cisco Unity Administrator に表示されなくなります。
 - Connection の管理 では、Cisco Unity から移行されたユーザが通常のユーザとして表示されず（移行の開始前は、連絡先として表示されます。移行中は、連絡先およびユーザの両方として表示されます）。
18. ボイス メッセージを Cisco Unity から Connection に移行する場合：
 - a. COBRAS Import for Connection 7.x and Later を Cisco Unity サーバ以外の Windows コンピュータにインストールします。COBRAS Import は Cisco Unity サーバからも実行できますが、Cisco Security Agent for Cisco Unity が実行されていないコンピュータで実行したほうが動作がスムーズです。
 - b. COBRAS Import を実行し、移行されたユーザのために Connection にボイス メッセージをインポートします。詳細については、ツールのヘルプ (<http://www.ciscounitytools.com/Applications/General/COBRAS/COBRAS.html>) を参照してください。
19. 必要に応じて、Tools Depot の Administration Tools フォルダにある Bulk Subscriber Delete ツールを使用し、移行された Cisco Unity ユーザを削除します。Bulk Subscriber Delete を使用すると、選択したユーザを Cisco Unity データベースから削除し、次のいずれかのオプションを選択できます。
 - 選択したユーザの Cisco Unity 固有のプロパティを Active Directory から削除します。
 - 選択したユーザの Active Directory アカウントと Exchange メールボックスを削除します。詳細については、以下を参照してください。
 - ツールのヘルプ (<http://www.ciscounitytools.com/Applications/Unity/BulkSubscriberDelete403/BulkSubscriberDelete403.html>)。
 - 「Active Directory からの Cisco Unity データの削除」(P.7-4)。
20. タスク 14. ～タスク 19. を繰り返し、このサーバの残りの Cisco Unity ユーザを Connection に移行します。
21. Cisco Unity の属性とオブジェクトが社内ディレクトリにある場合：Cisco Unity をアンインストールすると Active Directory から Cisco Unity の属性とオブジェクトが削除されます。詳細については、「Active Directory からの Cisco Unity データの削除」(P.7-4) を参照してください。
22. タスク 8. ～タスク 21. を繰り返し、残りの Cisco Unity サーバのユーザを Connection に移行します。

■ 段階的なデータの移動により Cisco Unity から Connection 9.x に移行するためのタスク リスト