

VCS が LifeSize エンドポイントを含む H.323 コールをクリアするのはなぜですか。

内容

[概要](#)

[VCS が LifeSize エンドポイントを含む H.323 コールをクリアするのはなぜですか。](#)

[関連情報](#)

概要

この記事は、Cisco TelePresence Video Communication Server Expressway に関連しています。

Q. VCSがLifesizeエンドポイントを含むH.323コールをクリアしたのはなぜですか。

A.この問題は、ソフトウェアバージョン4.0以前を実行するLifesizeエンドポイントと、TANDBERGまたはPolycomエンドポイント以外の他のデバイス（MCUおよびゲートウェイを含む）との間でVCSを通過するコールに影響します。

この問題は、Lifesizeコードのバグが原因で発生します。このバグは、Lifesizeバージョン4.1（2009年4月発予定）で修正される予定です。

回避策は、VCSの[Call time to live（存続可能時間）]設定の値を増やすことです。ただし、ハングしたコールを認識してクリアするためにVCSにかかる時間が長くなるため、これは必ずしも推奨されません。

詳細情報

VCSは、コール内のエンドポイントに定期的にクエリーを実行し、エンドポイントがそのコールに引き続き参加していることを確認します。これを行うには、エンドポイントにIRQメッセージを送信し、エンドポイントが応答する必要があります。VCSは、1人以上の参加者がコールに参加していないと認識すると、コールをクリアして、コールが「ハング」したままになります。VCSがエンドポイントに照会する頻度は、H.323ページの[Gatekeeper]セクション([VCS Configuration] > [Protocols] > [H.323])の[Call time to live]設定によって決まります。デフォルトは120秒です。

バージョン4.1より前のLifesizeエンドポイントは、VCSから送信されたIRQクエリーに応答しますが、応答には現在のコールに関する情報は含まれません（H.323 V4標準とは異なります）。したがって、VCSはエンドポイントがコール内になくなったとみなし、コールをクリアします。

この回避策は、VCS([VCS Configuration] > [Protocols] > [H.323])の[H.323 Call Time to Live(H.323)]の設定を、ネットワークで行われるコールの大部分の長さよりもくする方法です。これにより、VCSは、この間にエンドポイントがコール中であることを確認できなくなります。

注：VCSの[H.323 Call Time to Live(H.323 Call Time to Live)]設定を変更すると、VCSがLifesize工

ンドポイントだけでなく、コール内のすべてのH.323デバイスを照会する頻度に影響し、ハングしたコールをクリアする時間が増加します。

関連情報

- [テクニカル サポートとドキュメント – Cisco Systems](#)