



## 概要

---

この章では、Cisco Nexus 3600 プラットフォーム スイッチでのレイヤ3ユニキャストルーティングプロトコルの基本概念を紹介します。

この章は、次の項で構成されています。

- ライセンス要件 (1 ページ)
- サポートされるプラットフォーム (2 ページ)
- レイヤ3ユニキャストルーティングについて (2 ページ)
- ルーティングアルゴリズム (9 ページ)
- レイヤ3仮想化 (11 ページ)
- CiscoNX-OS フォワーディングアーキテクチャ (11 ページ)
- ユニキャスト RIB (12 ページ)
- 隣接マネージャ (12 ページ)
- ユニキャスト転送分散モジュール (13 ページ)
- FIB (13 ページ)
- ハードウェアフォワーディング (13 ページ)
- ソフトウェア転送 (14 ページ)
- レイヤ3ユニキャストルーティング機能のまとめ (14 ページ)
- ファーストホップ冗長プロトコル (15 ページ)
- オブジェクトトラッキング (16 ページ)
- 関連項目 (16 ページ)

## ライセンス要件

Cisco NX-OS を動作させるには、機能とプラットフォームの要件に従って適切なライセンスを取得し、インストールする必要があります。

- 基本 (Essential) ライセンスとアドオンライセンスが、さまざまな機能セットに使用できます。
- ライセンスは、製品および購入オプションに応じて、永続的、一時的、または評価可能な場合があります。

## ■ サポートされるプラットフォーム

- ・高度な機能を使用するには、基本ライセンス以外の追加の機能ライセンスが必要です。
- ・高度な機能を使用するには、基本ライセンス以外の追加ライセンスが必要です。
- ・ライセンスの適用と管理は、デバイスのコマンドラインインターフェイス (CLI) を介して行われます。

ハードウェアの取り付け手順の詳細については、次を参照してください。 [Cisco NX-OS ライセンシング ガイド](#) および [Cisco NX-OS ライセンシング オプション ガイド](#)。

## サポートされるプラットフォーム

Nexus Switch プラットフォーム サポートマトリックスは、次をリストします：

- ・サポートされている Cisco Nexus 9000 および 3000 スイッチ モデル
- ・NX-OS ソフトウェア リリース バージョン

フルプラットフォーム機能マッピングは、「[Nexus Switch プラットフォーム サポートマトリックス](#)」を参照します。

## レイヤ 3 ユニキャスト ルーティングについて

レイヤ 3 ユニキャスト ルーティングには 2 つの基本的動作（最適なルーティング パスの決定およびパケットの交換）があります。ルーティングアルゴリズムを使用すると、ルータから宛先までの最適なパス（経路）を計算できます。この計算方法は、選択したアルゴリズム、ルートメトリック、そしてロード バランシングや代替パスの探索などの考慮事項により異なります。

## ルーティングの基礎

ルーティングプロトコルは、メトリックを使用して、宛先までの最適なパスを調べます。メトリックとは、パス帯域幅などの、ルーティングアルゴリズムが宛先までの最適なパスを決定するためを使用する測定基準です。パスを決定しやすいように、ルーティングアルゴリズムは、ルート情報（IP 接続先アドレス、および次のルータまたはホップのアドレスなど）を含むルーティングテーブルを初期化して維持します。宛先とネクスト ホップの関連付けにより、ルータは、接続先までの途中にあるネクスト ホップとなる特定のルータにパケットを送信すると、最適なパスで IP 接続先まで届けられることを判定できます。ルータは、着信パケットを受信すると、接続先アドレスをチェックし、このアドレスをネクスト ホップと関連付けようとします。ルートテーブルの詳細については、「[ユニキャスト RIB](#)」の項を参照してください。

ルーティングテーブルには、パスの優先度に関するデータなど、その他の情報が含まれていることもあります。ルータは、メトリックを比較して最適なルートを決定します。これらのメトリックは、使用しているルーティングアルゴリズムの設計によって異なります。「[ルーティング メトリック](#)」の項を参照してください。

各ルータは互いに通信し、さまざまなメッセージを送信して、そのルーティングテーブルを維持します。ルーティング更新メッセージはこれらのメッセージのいずれかであり、ルーティングテーブルのすべてまたは一部で構成されます。ルータは、他のすべてのルータからのルーティング更新情報を分析して、ネットワークトポロジの詳細な図を構築できます。ルータ間で送信されるメッセージのもう1つの例であるリンクステートアドバタイズメントは、送信ルータのリンク状態を他のルータに通知します。リンク情報を使用して、ルータが、ネットワーク宛先までの最適なルートを決定できるようにすることもできます。詳細については、「[ルーティングアルゴリズム](#)」の項を参照してください。

## パケット交換

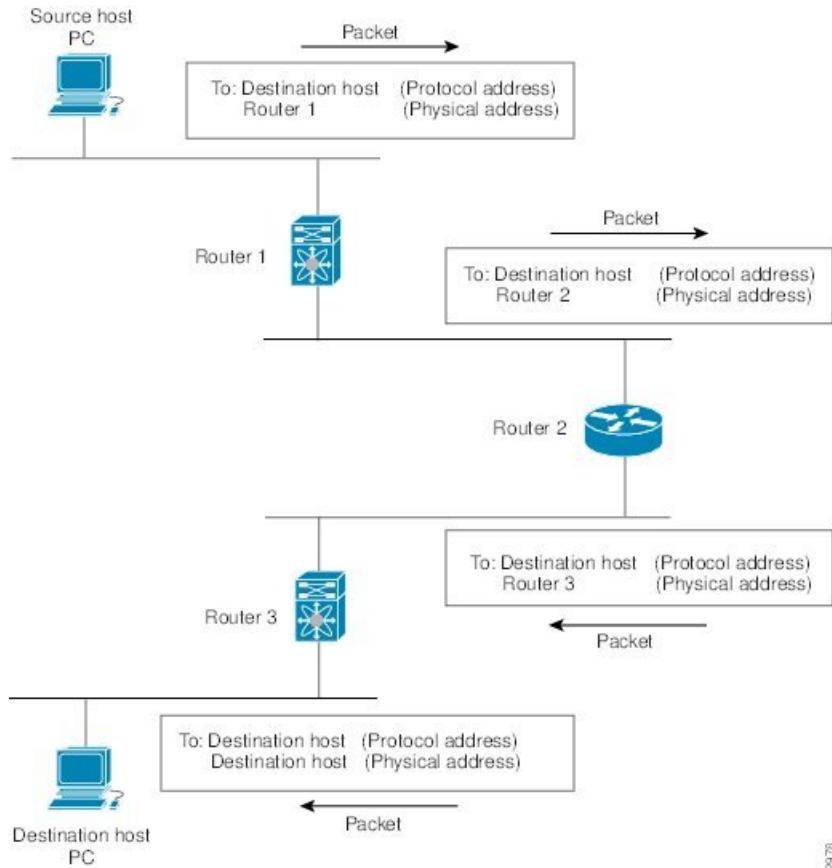
パケット交換では、ホストが、パケットを別のホストに送信する必要があることを決定します。なんらかの方法でルータのアドレスを入手したら、送信元ホストはパケットを明確に、宛先ホストのIP（ネットワーク層）アドレスを含むルータの物理（メディアアクセスコントロール（MAC）レイヤ）アドレス宛に送信します。

ルータは宛先のIPアドレスを調べ、ルーティングテーブルでそのIPアドレスを探します。ルータがパケットの転送方法を認識していない場合は、通常はパケットをドロップします。パケットの転送方法がわかった場合、ルータは、宛先のMACアドレスをネクストホップルータのMACアドレスに変更し、パケットを送信します。

ネクストホップが宛先のホストである場合や、同じ交換決定処理を行う別のルータである場合があります。パケットがインターネットワークを介して移動するにつれ、パケットの物理アドレスは変化しますが、プロトコルアドレスは一定のままで（次の図を参照）。

## ■ ルーティング メトリック

図 1: ネットワークを介したパケット ヘッダーの更新



19/29/70

## ルーティング メトリック

ルーティング アルゴリズムは、多くの異なるメトリックを使用して最適なルートを決定します。高度なルーティング アルゴリズムは、複数のメトリックに基づいてルートを選択している場合があります。

### パス長

パスの長さは、最も一般的なルーティング メトリックです。一部のルーティング プロトコルでは、各ネットワーク リンクに恣意的なコストの割り当てが可能です。この場合、パスの長さは、経由した各リンクに関連付けられたコストの合計となります。それ以外のルーティング プロトコルでは、パケットが送信元から宛先までに経由する必要のある、ルータなどのネットワーク間製品の通過回数を指定するメトリックであるホップ数が定義されます。

### Reliability

ルーティング アルゴリズムとの関連における信頼性は、各ネットワーク リンクの信頼性（ビット誤り率で示される）です。一部のネットワーク リンクは、他のネットワーク リンクよりダウンする頻度が高い場合があります。ネットワークがダウンした後、特定のネットワーク リン

クが他のリンクより容易に、または短時間に修復される場合もあります。信頼性のランクを割り当てるときに考慮できる信頼性係数は、一般的にネットワークリンクに割り当てる任意の数値です。

## ルーティング遅延

ルーティング遅延は、送信元から宛先に、インターネットワークを通過してパケットを移動するためには必要な時間の長さです。遅延は、中間のネットワークリンクの帯域幅、経由する各ルータでのポートキュー、中間の全ネットワークリンクでのネットワークの輻輳状況、パケットが移動する物理的な距離など、多くの要素に応じて異なります。ルーティング遅延はいくつかの重要な変数の組み合わせであるため、一般的で便利なメトリックです。

## 帯域幅

帯域幅は、リンクで使用可能なトラフィック容量です。たとえば、10 ギガビットイーサネットリンクは 1 ギガビットイーサネットリンクより容量が大きく、優れています。帯域幅は、リンクで達成可能な最大スループットですが、帯域幅のより大きいリンクを経由するルートが、帯域幅のより小さいリンクを経由するルートより優れているとは限りません。たとえば、帯域幅の大きいリンクの方が混雑していると、実際には、パケットを宛先に送信するためにさらに長い時間がかかる場合があります。

## 負荷

負荷は、ルータなどのネットワークリソースの使用状況の度合いです。負荷は、CPU 使用状況や処理される 1 秒あたりのパケット数など、さまざまな方法で計算できます。これらのパラメータを継続的にモニタすると、リソースに負担がかかる場合があります。

## 通信コスト

通信コストは、リンク上でルーティングするための稼働コストの測定単位です。通信コストは重要なメトリックの 1 つで、特にパフォーマンスより稼働コストの削減が優先される場合に使用されます。たとえば、専用回線での回線遅延が公衆回線よりも大きくて、使用時間に応じて課金される公衆回線でなく、自身の専用回線上でパケットを送信できます。

## ルータ ID

各ルーティングプロセスには、ルータ ID が関連付けられています。ルータ ID は、システムのあらゆるインターフェイスに設定できます。ルータ ID を構成しなかった場合、Cisco NX-OS は次の基準に基づいてルータ識別子を選択します。

- Cisco NX-OS は、他のあらゆるインターフェイスよりも loopback0 を優先します。loopback0 が存在しなかった場合、Cisco NX-OS は、他のあらゆるインターフェイスタイプよりも、最初のループバックインターフェイスを優先します。
- ループバックインターフェイスを構成しなかった場合、Cisco NX-OS はルータ識別子として構成ファイルの最初のインターフェイスを使用します。Cisco NX-OS がルータ識別子を選択した後にいずれかのループバックインターフェイスを構成した場合は、ループバック

インターフェイスがルータ識別子となります。ループバックインターフェイスがloopback0ではなく、後でloopback0をIPアドレスで設定した場合は、ルータIDがloopback0のIPアドレスに変更されます。

- ルータIDの元であるインターフェイスが変更されると、新しいIPアドレスがルータIDとなります。他のどのインターフェイスのIPアドレスが変更されても、ルータIDはまったく変更されません。

## 自律システム

自律システム(AS)とは、単一の技術的管理エンティティにより制御されるネットワークです。自律システムにより、グローバルな外部ネットワークが個々のルーティングドメインに分割され、これらのドメインでは、ローカルのルーティングポリシーが適用されます。この構成により、ルーティングドメインの管理と一貫したポリシー設定が簡素化されます。

各自律システムは、ルートの再配布により動的にルーティング情報を交換する、複数の内部ルーティングプロトコルをサポートできます。地域インターネットレジストリにより、インターネットに直接接続する各公共自律システムに一意の番号が割り当てられます。この自律システム番号で、ルーティング処理と自律システムの両方が識別されます。

Cisco NX-OSは4バイトAS番号をサポートしています。次の表は、AS番号の範囲を示します。

表 1: 表 1-1 AS番号

2バイト番号	ASドット表記での4バイト番号	プレーンテキスト表記での4バイト番号	目的
1～64511	0.1～0.64511	1～64511	公共AS (RIRにより割り当てられる) (注) RIR = 地域インターネットレジストリ
64512～65534	0.64512～0.65534	64512～65534	専用AS (ローカルの管理者により割り当てられる)
65535	0.65535	65535	予約済み (Reserved)
なし	1.0～65535.65535	65536～4294967295	公共AS (RIRにより割り当てられる) (注) RIR = 地域インターネットレジストリ

専用自律システム番号は内部ルーティング ドメインに使用されますが、インターネット上にルーティングされたトラフィック向けに、ルータにより変換される必要があります。ルーティングプロトコルを、専用自律システム番号が外部ネットワークにアドバタイズされるよう規定しないでください。デフォルトでは、Cisco NX-OS は専用自律システム番号をルーティング更新情報から削除しません。



(注) 公共ネットワークおよび専用ネットワークの自律システム番号は、インターネット割り当て番号局 (IANA) により管理されています。予約済み番号の割り当てを含む自律システム番号の詳細について、または、AS 番号の登録を申請するには、次の URL を参照してください。

<http://www.iana.org/>

## コンバージェンス

ルーティングアルゴリズム測定の鍵となる要素の1つは、ルータがネットワーク トポロジの変化に対応するために要する時間です。リンク障害など、なんらかの理由でネットワークの一部が変化すると、さまざまなルータのルーティング情報が一致しなくなる場合があります。変化したトポロジに関する情報が更新されているルータと、古い情報が残っているルータがあるためです。コンバージェンスとは、ネットワーク内のすべてのルータが更新され、ルーティング情報が一致するまでにかかる時間の長さです。コンバージェンス時間は、ルーティングアルゴリズムによって異なります。コンバージェンスが速い場合は、不正確なルーティング情報によるパッケージ損失の可能性が小さくなります。

## ロードバランシングおよび等コストマルチパス

ルーティングプロトコルでは、ロードバランシングまたは等コストマルチパス (ECMP) を使用して、複数のパス上のトラフィックを共有できます。ルータは、特定のネットワークへのルートを複数検出すると、最もアドミニストレーティブディスタンスの低いルートをルーティングテーブルにインストールします。ルータが、同じアドミニストレーティブディスタンスと宛先までのコストを持つ複数のパスを受信し、インストールすると、ロードバランシングが発生する場合があります。ロードバランシングでは、すべてのパス上にトラフィックが配布され、負荷が共有されます。使用されるパスの数は、ルーティングプロトコルによりルーティングテーブルに配置されるエントリの数に制限されます。Cisco NX-OS は、宛先までの 16 のパスをサポートします。

Enhanced Interior Gateway Routing Protocol (EIGRP) は、等コストでないロードバランシングもサポートしています。詳細については、「[EIGRP の設定](#)」を参照してください。

## ルートの再配布

ネットワークに複数のルーティングプロトコルが設定されている場合は、各プロトコルにルートの再配布を設定して、ルーティング情報を共有するように設定できます。たとえば、OSPF (Open Shortest Path First) を設定して、ボーダーゲートウェイプロトコル (BGP) で検出した

## ■ アドミニストレーティブディスタンス

ルートをアドバタイズできます。また、スタティックルートを、どのダイナミックルーティングプロトコルにも再配布できます。他のプロトコルからのルートを再配布するルータは、再配布されたルートの固定ルートメトリックを設定し、異なるルーティングプロトコル間で互換性のないルートメトリックの問題を防ぎます。たとえば、EIGRPからOSPFに再配布されたルートには、OSPFが認識できる固定リンクコストメトリックが割り当てられます。

ルート再配布では、アドミニストレーティブディスタンス（「アドミニストレーティブディスタンス」セクションを参照）の使用によっても、2つの異なるルーティングプロトコルで検出されたルートが区別されます。優先ルーティングプロトコルには、より低いアドミニストレーティブディスタンスが与えられており、そのルートが、より高いアドミニストレーティブディスタンスが割り当てられた他のプロトコルからのルートに優先して選択されます。

## アドミニストレーティブディスタンス

アドミニストレーティブディスタンスは、ルーティング情報源の信頼性を示す評価基準です。値が高いほど信頼性の評価は低くなります。一般的にルートは、複数のプロトコルを通じて検出されます。アドミニストレーティブディスタンスは、複数のプロトコルから学習したルートを区別するために使用されます。最もアドミニストレーティブディスタンスが低いルートがIPルーティングテーブルに組み込まれます。

## スタブルルーティング

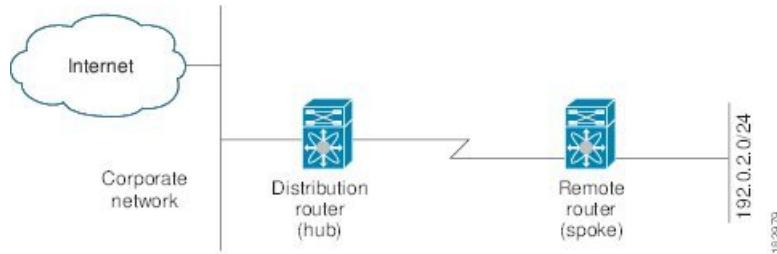
スタブルルーティングはハブアンドスポーク型ネットワークトポロジで使用できます。このトポロジでは、1つ以上の終端（スタブ）ネットワークが1台のリモートルータ（スポーク）に接続され、そのリモートルータは1つ以上のディストリビューションルータ（ハブ）に接続されています。リモートルータは、1つ以上のディストリビューションルータにのみ隣接しています。リモートルータへ流れるIPトラフィックのルートは、ディストリビューションルータ経由のルートのみです。このタイプの設定は、ディストリビューションルータが直接WANに接続されているWANトポロジで使用されるのが一般的です。ディストリビューションルータは、さらに多くのリモートルータに接続できます。ディストリビューションルータが100台以上のリモートルータに接続されていることも、よくあります。ハブアンドスポーク型トポロジでは、リモートルータがすべての非ローカルトラフィックをディストリビューションルータに転送する必要があります。これにより、リモートルータが完全なルーティングテーブルを保持する必要はなくなります。通常、分散ルータは、デフォルトのルートのみをリモートルータに送信します。

指定されたルートのみが、リモート（スタブ）ルータから伝播されます。スタブルルータは、サマリー、接続されているルート、再配布されたスタティックルート、外部ルート、および内部ルートに対するクエリーすべてに、応答として「inaccessible」というメッセージを返します。スタブとして設定されているルータは、自身のスタブルルータとしてのステータスを報告するために、特殊なピア情報パケットがすべての隣接ルータに送信されます。

スタブルルータの状態を通知するパケットを受信した隣接ルータは、ルートについてはスタブルルータに照会しません。また、スタブルピアを持つルータは、そのピアについては照会しません。スタブルルータは、ディストリビューションルータを使用して適切なアップデートをすべてのピアに送信します。

次の図は、単純なハブアンドスローク型のコンフィギュレーションを示しています。

図2: 単純なハブアンドスローク ネットワーク



スタブルルーティングを使用する場合でも、リモートルータにルータをアドバタイズできます。この**単純なハブアンドスローク ネットワーク**の図は、リモートルータが、分散ルータを介してのみ、企業ネットワークとインターネットにアクセスできることを示しています。この例では、企業ネットワークとインターネットへのパスが常に分散ルータを経由するため、リモートルータ上の完全なルートテーブルの機能は無意味です。より大規模なルートテーブルを使用しても、リモートルータに必要なメモリの量が削減されるだけです。使用される帯域幅とメモリは、分散ルータでルートを要約し、フィルタリングすると、削減できます。このネットワークトポジでリモートルータは、他のネットワークから検出されたルートを受信する必要はありません。これは、宛先がどこであっても、リモートルータは、すべての非ローカルトラフィックを分散ルータに送信する必要があるためです。真のスタブネットワークを設定するには、リモートルータへのデフォルトルートのみを送信するよう、分散ルータを設定する必要があります。

OSPFはスタブエリアをサポートしており、EIGRPはスタブルルータをサポートしています。



(注) EIGRPスタブルルーティング機能は、スタブデバイスだけで使用します。スタブデバイスは、コア中継トラフィックが通過しないネットワークコアまたはディストリビューションレイヤに接続されたデバイスとして定義されます。リモートルータへ流れるIPトラフィックのルートは、ディストリビューションルータ経由のルートのみです。スタブデバイスがディストリビューションデバイス以外のEIGRPネイバーを持つことはできません。この制限を無視すると、望ましくない動作が発生します。

## ルーティングアルゴリズム

ルーティングアルゴリズムによって、ルータが到達可能性情報を収集して報告する方法、トポロジの変化に対応する方法、宛先までの最適ルートを決定する方法が決まります。ルーティングアルゴリズムにはさまざまなタイプがあり、各アルゴリズムがネットワークやルータリソースに与える影響もさまざまです。ルーティングアルゴリズムは、最適なルートの計算に影響するさまざまなメトリックを使用します。ルーティングアルゴリズムは、スタティックまたはダイナミック、内部または外部など、タイプで分類できます。

## スタティック ルートおよびダイナミック ルーティング プロトコル

スタティック ルートは、手動で設定するルートテーブルエントリです。スタティック ルートは、手動で再設定しない限り、変更されません。スタティック ルートは設計が簡単で、ネットワークトラフィックが比較的予想しやすい環境や、ネットワーク設計が比較的単純な環境での使用に適しています。

スタティック ルーティング システムはネットワークの変化に対応できないため、絶えず変化する今日の大規模ネットワークには使用すべきではありません。今日のほとんどのルーティングプロトコルは、ダイナミック ルーティング アルゴリズムを使用しています。このアルゴリズムでは、着信ルーティング更新メッセージを分析して、ネットワーク状況の変化に合わせて調整します。メッセージがネットワークが変化したことを示している場合は、ルーティングソフトウェアはルートを再計算し、新しいルーティングアップデートメッセージを送信します。これらのメッセージがネットワークを通過すると、ルータがそのアルゴリズムを再実行し、それに従ってルーティング テーブルを変更します。

適切であれば、ダイナミック ルーティング アルゴリズムをスタティック ルートで補完することができます。たとえば、各サブネットワークに IP デフォルトゲートウェイまたは、ラストリゾートルータ（ルーティングできないすべてのパケットが送信されるルータ）へのスタティック ルートを設定する必要があります。

## 内部および外部ゲートウェイ プロトコル

ネットワークを、一意のルーティング ドメインまたは自律システムに分割できます。自律システムは、管理ガイドラインの特定のセットで規制された共通の管理機関の下の内部ネットワークの一部です。自律システム間でのルートを設定するルーティングプロトコルは、外部ゲートウェイ プロトコルまたはドメイン間プロトコルと呼ばれます。BGP は、外部ゲートウェイ プロトコルの例です。1つの自律システム内で使用されるルーティングプロトコルは、内部ゲートウェイ プロトコルまたはドメイン内プロトコルと呼ばれます。EIGRP および OSPF は、内部ゲートウェイ プロトコルの例です。

## リンクステート プロトコル

リンクステート プロトコルは、最短パス優先 (SPF) とも呼ばれ、情報を隣接ルータと共有します。各ルータはリンクステートアドバタイズメント (LSA) を構築し、ここに、各リンクおよび直接接続されたネイバールータに関する情報が含まれます。

各 LSA にはシーケンス番号があります。ルータが LSA を受信し、そのリンクステートデータベースを更新すると、その LSA はすべての隣接ネイバーにフラッディングされます。ルータが同じシーケンス番号の 2 つの LSA (同じルータからの) を受信した場合は、LSA 更新ループを防ぐために、ルータは最後に受信した LSA をネイバールータにフラッディングしません。ルータは、受信直後に LSA をフラッディングするため、リンクステート プロトコルのコンバージェンス時間は最小となります。

ネイバールータの探索と隣接関係の確立は、リンクステート プロトコルの重要な部分です。ネイバールータは、特別な hello パケットを使用して探索されます。このパケットは、各ネイ

バールータのキープアライブ通知としても機能します。隣接関係は、ネイバールータ間のリンクステートプロトコルの一般的な動作パラメータセットで確立されます。

ルータが受信したLSAは、そのリンクステートデータベースに追加されます。各エントリは、次のパラメータで構成されます。

- ルータ ID (LSA を構築したルータの)
- ネイバー ID
- リンクコスト
- LSA のシーケンス番号
- LSA エントリの作成時からの経過時間

ルータは、リンクステートデータベース上で SPF アルゴリズムを実行し、そのルータの最短パスツリーを構築します。この SPF ツリーを使用して、ルーティングテーブルにデータが入力されます。

リンクステートアルゴリズムでは、各ルータはネットワークの全体像をそのルーティングテーブルに構築します。リンクステートアルゴリズムが小さな更新を全体的に送信するのに対し、ディスタンスベクトルアルゴリズムは、より大きな更新をネイバールータのみに送信します。

リンクステートアルゴリズムは、より短時間でコンバージェンスするため、ディスタンスベクトルアルゴリズムより、ルーティングループがやや発生しにくくなっています。ただし、リンクステートアルゴリズムはディスタンスベクトルアルゴリズムより、大きなCPUパワーとメモリを必要とします。リンクステートアルゴリズムは、実装とサポートにより多くの費用がかかる場合があります。一般的に、リンクステートプロトコルはディスタンスベクトルプロトコルよりもスケーラブルです。

OSPF は、リンクステートプロトコルの一例です。

## レイヤ3仮想化

Cisco NX-OS は、複数の仮想ルーティングおよび転送 (VRF) インスタンスおよび複数のルーティング情報ベース (RIB) をサポートしているため、複数のアドレスドメインがサポートされます。各 VRF は RIB に関連付けられており、この情報が転送情報ベース (FIB) によって収集されます。VRF は、レイヤ3アドレス指定ドメインを表します。各レイヤ3インターフェイス (論理または物理) は、1 つの VRF に属します。詳細については、「[レイヤ3仮想化の設定](#)」を参照してください。

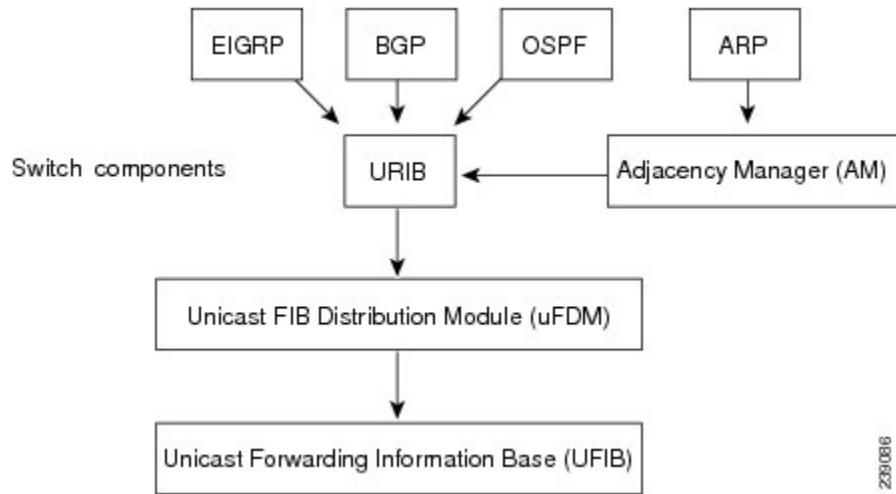
## CiscoNX-OS フォワーディングアーキテクチャ

Cisco NX-OS フォワーディングアーキテクチャは、スイッチにおけるすべてのルーティングアップデートの処理および転送情報の入力を担います。

## ユニキャスト RIB

Cisco NX-OS の転送アーキテクチャは、次の図に示すように、複数のコンポーネントから構成されています。

図 3: Cisco NX-OS 転送アーキテクチャ



ユニキャスト RIB は、直接接続のルート、スタティックルート、ダイナミックユニキャストルーティングプロトコルで検出されたルートを含むルーティングテーブルを維持しています。また、アドレス解決プロトコル (ARP) などの送信元から、隣接情報を収集します。ユニキャスト RIB は、ルートに最適なネクストホップを決定し、さらにユニキャストFIB分散モジュール (FDM) のサービスを使用して、ユニキャスト転送情報ベース (FIB) にデータを入力します。

各ダイナミックルーティングプロトコルは、タイムアウトしたあらゆるルートについて、ユニキャスト RIB を更新する必要があります。その後、ユニキャスト RIB はそのルートを削除し、そのルートに最適なネクストホップを再計算します（代わりに使用できるパスがある場合）。

## 隣接マネージャ

隣接マネージャは、ARP、ネイバー探索プロトコル (NDP)、スタティック設定など、各種プロトコルの隣接情報を保持しています。最も基本的な隣接情報は、これらのプロトコルで探索されたレイヤ3からレイヤ2へのアドレスマッピングです。発信レイヤ2パケットは、隣接情報を使用して、レイヤ2ヘッダーの作成を終了します。

ARP プロセスは、ARP 要求による、レイヤ3からレイヤ2への特定のマッピングの探索をトリガーできます。新しいマッピングは、対応する ARP返信を受信し、処理すると、隣接マネージャで使用できるようになります。

## ユニキャスト転送分散モジュール

ユニキャスト転送分散モジュールは、ユニキャストRIBおよびその他の送信元からの転送パス情報を配布します。ユニキャストRIBは、ユニキャストFIBがハードウェア転送テーブルにプログラムする転送情報を生成します。また、ユニキャスト転送分散モジュールは、新規挿入されたモジュールへのFIB情報のダウンロードも行います。

ユニキャスト転送分散モジュールは、隣接情報を収集し、ユニキャストFIBでのルートの更新時に、この情報およびその他のプラットフォーム依存の情報を書き直し（リライト）します。隣接情報およびリライト情報には、インターフェイス、ネクストホップ、およびレイヤ3からレイヤ2へのマッピング情報が含まれています。インターフェイスとネクストホップの情報は、ユニキャストRIBからのルート更新情報で受信します。レイヤ3からレイヤ2へのマッピングは、隣接マネージャから受信します。

## FIB

ユニキャストFIBは、ハードウェア転送エンジンに使用される情報を生成します。ユニキャストFIBは、ユニキャスト転送分散モジュールからルート更新情報を受信し、ハードウェア転送エンジンにプログラミングされるよう、この情報を送信します。ユニキャストFIBは、ルート、パス、隣接関係の追加、削除、変更を管理します。

ユニキャストFIBは、VRFごとおよびアドレスファミリごとに維持されます。ルート更新メッセージに基づいて、ユニキャストFIBは、VRFごとのプレフィックスとネクストホップ隣接情報データベースを維持します。ネクストホップ隣接データ構造には、ネクストホップのIPアドレスとレイヤ2リライト情報が含まれます。同じネクストホップ隣接情報構造を複数のプレフィックスで使用できます。

またユニキャストFIBは、インターフェイスごとのユニキャストリバースパス転送（RPF）チェックをイネーブルまたはディセーブルにします。Cisco Nexus 3600 プラットフォームスイッチは、各入力側インターフェイスに設定される、次の2つのRPFモードをサポートします。

- **RPF Strict** チェック：ルータ転送テーブルで検証可能な送信元アドレスを持たないパケット、または送信元へのリターンパスに到着しないパケットはドロップされます。
- **RPF Loose** チェック：パケットはルータ転送テーブルで検証可能な送信元アドレスを持ち、送信元は物理インターフェイスを通じて到達可能です。パケットを受信する入力側インターフェイスは、FIB内のインターフェイスに一致する必要があります。

## ハードウェア フォワーディング

Cisco NX-OSは、分散パケット転送をサポートしています。入力ポートは、パケットヘッダーから該当する情報を取得し、その情報をローカルスイッチングエンジンに渡します。ローカルスイッチングエンジンはレイヤ3ルックアップを行い、この情報を使って、パケットヘッ

## ■ ソフトウェア転送

データをリライトします。入力モジュールは、パケットを出力ポートに転送します。出力ポートが別のモジュール上にある場合は、スイッチファブリックを使って、パケットが出力モジュールに転送されます。出力モジュールは、レイヤ3転送決定には関与しません。

## ソフトウェア転送

Cisco NX-OS のソフトウェア転送パスは、主に、ハードウェアでサポートされない機能、またはハードウェア処理中に発生したエラーへの対処に使用されます。通常、IPオプション付きのパケットまたはフラグメントーションの必要なパケットはCPUに渡されます。ユニキャストRIBおよび隣接マネージャは、ソフトウェアでスイッチされるかまたは終了されるパケットに基づいて転送を決定します。

ソフトウェア転送は、コントロールプレーンポリシーおよびレートリミッタによって管理されます。

## レイヤ3ユニキャストルーティング機能のまとめ

ここでは、Cisco NX-OS でサポートされるレイヤ3ユニキャスト機能およびプロトコルを簡単に説明します。

レイヤ3は、IPv4プロトコルを使用します。詳細については、「[IPv4の構成](#)」を参照してください。

## IPv4 and IPv6

レイヤ3は、IPv4プロトコルまたはIPv6プロトコルを使用します。IPv6では、ネットワークアドレスビット数が32ビット(IPv4の場合)から128ビットに増やされています。詳細については、「[IPv4の設定](#)」または「[IPv6の設定](#)」を参照してください。

## Open Shortest Path First (OSPF)

OSPFプロトコルは、自律システム内のネットワーク到達可能性情報の交換に使用されるリンクステートルーティングプロトコルです。各OSPFルータは、そのアクティブなリンクに関する情報をネイバールータにアドバタイズします。リンク情報には、リンクタイプ、リンクメトリック、およびリンクに接続されたネイバールータが含まれます。このリンク情報を含むアドバタイズメントは、リンクステートアドバタイズメントと呼ばれます。詳細については、「[OSPFv2の設定](#)」または「[OSPFv3の設定](#)」を参照してください。

## EIGRP

EIGRPプロトコルは、ディスタンスベクトルとリンクステートの両ルーティングプロトコルの特徴を備えたユニキャストルーティングプロトコルです。これは、シスコ専用ルーティングプロトコルであるIGRPの改良バージョンです。EIGRPは、典型的なディスタンスベクト

ルルーティングプロトコルのように、ルートを提供するためにネイバールータを必要とします。また、リンクステートプロトコルのように、ネイバールータからアドバタイズされたルートからネットワークトポロジを構築し、この情報を使用して、ループの発生しない、宛先までのパスを選択します。詳細については、「[EIGRP の設定](#)」を参照してください。

## BGP

BGPは自律システム間ルーティングプロトコルです。BGPルータは、信頼性の高い転送メカニズムとして伝送制御プロトコル(TCP)を使用し、他のBGPルータにネットワーク到達可能性情報をアドバタイズします。ネットワーク到達可能性情報には、宛先ネットワークプレフィックス、宛先に到達するまでに通過する必要のある自律システムのリスト、およびネクストホップルータが含まれます。到達可能性情報には、ルートの優先度、ルートの始点、コミュニティなどの詳細なパス属性が含まれます。詳細については、「[基本的BGPの設定](#)」および「[高度なBGPの設定](#)」を参照してください。

## スタティックルーティング

スタティックルーティングを使用して、宛先までの一定のルートを入力できます。この機能は、単純なトポロジの小規模ネットワークでは便利です。また、スタティックルーティングは、他のルーティングプロトコルとともに、デフォルトルートおよびルート配布の管理に使用されます。詳細については、「[スタティックルーティングの設定](#)」を参照してください。

## レイヤ3仮想化

仮想化を使用すると、複数の管理ドメインにわたる物理リソースを共有できます。

Cisco NX-OSは、仮想ルーティングおよび転送(VRF)を含むレイヤ3仮想化をサポートしています。VRFでは、レイヤ3ルーティングプロトコルを構成するための別のアドレスドメインが提供されます。詳細については、「[レイヤ3仮想化の設定](#)」を参照してください。

## Route Policy Manager

Route Policy Managerは、ルートフィルタリング機能を提供します。Route Policy Managerはルートマップを使用して、さまざまなルーティングプロトコルや、特定のルーティングプロトコル内のさまざまなエンティティ間で配布されたルートをフィルタリングします。フィルタリングは、特定の一貫基準に基づいて行われます。これは、アクセスコントロールリストによるパケットフィルタリングに似ています。詳細については、「[Route Policy Managerの設定](#)」を参照してください。

## ファーストホップ冗長プロトコル

ファーストホップ冗長プロトコル(FHRP)は、ホストへの冗長接続を可能にします。アクティブなファーストホップルータがダウンした場合は、その機能を引き継ぐスタンバイルータが

## ■ オブジェクト トラッキング

FHRP によって自動的に選択されます。アドレスは仮想のものであり、FHRP グループ内の各ルータ間で共有されているため、ホストを新しい IP アドレスで更新する必要はありません。Hot Standby Router Protocol (HSRP) の詳細については、「[HSRP の設定](#)」を参照してください。Virtual Router Redundancy Protocol (VRRP) の詳細については、「[VRRP の設定](#)」を参照してください。

## オブジェクト トラッキング

オブジェクト トラッキングを使用すると、インターフェイス回線プロトコル状態、IP ルーティング、ルート到達可能性などの、ネットワーク上の特定のオブジェクトをトラッキングし、トラッキングしたオブジェクトの状態が変化したときに対処することができます。この機能により、ネットワークのアベイラビリティが向上し、オブジェクトがダウンした場合のリカバリ時間が短縮されます。詳細については、「[オブジェクト トラッキングの設定](#)」を参照してください。

## 関連項目

レイヤ 3 スイッチング機能に関する Cisco マニュアルは、次のとおりです。

- [自律システムの数を検索する](#)

## 翻訳について

このドキュメントは、米国シスコ発行ドキュメントの参考和訳です。リンク情報につきましては、日本語版掲載時点で、英語版にアップデートがあり、リンク先のページが移動/変更されている場合がありますことをご了承ください。あくまでも参考和訳となりますので、正式な内容については米国サイトのドキュメントを参照ください。