



概要

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)
- Cisco NX-OS フォワーディングアーキテクチャ (11 ページ)
- Cisco N9364E-SG2-Q スイッチのガイドラインと制約事項 (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)
- 関連項目 (17 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。
- 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、Cisco NX-OS ライセンス ガイド およびを参照してください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

サポートされるプラットフォーム

Nexus スイッチプラットフォーム サポートマトリックスには、次のものがリストされています。

- 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

プラットフォームと機能の完全なマッピングについては、 [Nexus Switch Platform Support Matrix](#) を参照してください。

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つの基本的な動作があります。

- 最適なルーティング パスの決定
- パケット交換

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に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宛先アドレス、次のルータまたはネクスト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、宛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宛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、宛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、ルーティングテーブルの全部または一部で構成されるメッセージです。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

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。

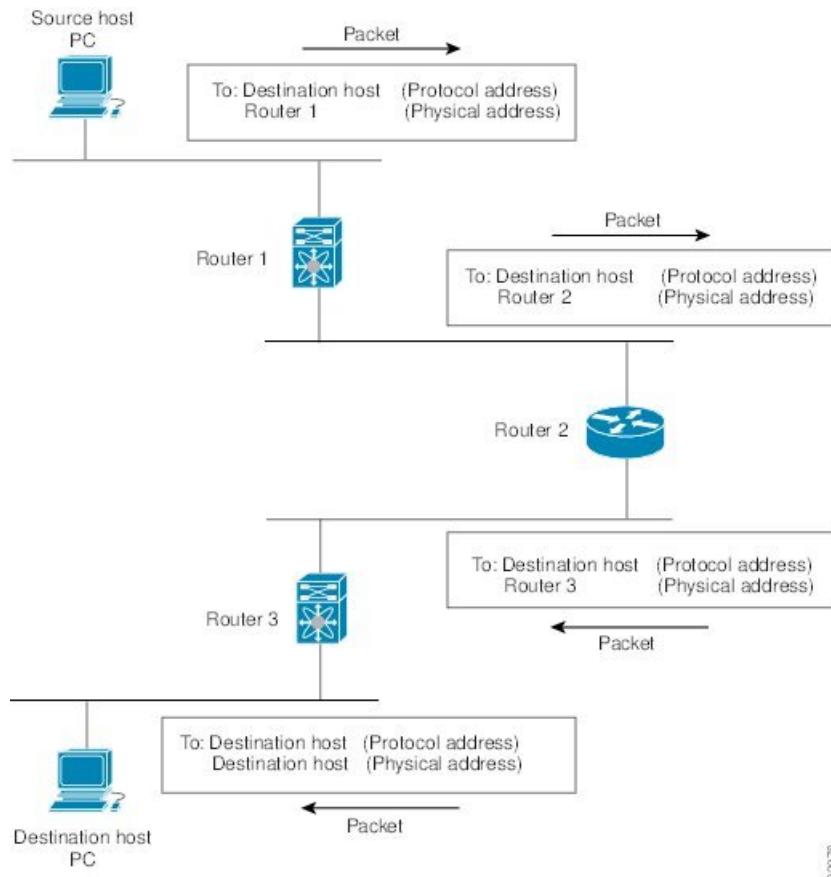
パケット交換

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。何らかの手段でルータアドレスを取得したら、送信元ホストは、明示的にルータの物理（メディアアクセスコントロール（MAC）レイヤ）アドレスが指定されている一方で、宛先ホストのIP（ネットワークレイヤ）アドレスを含むパケットを送信します。

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、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）。

図1: ネットワークを介したパケットヘッダーの更新



■ ルーティングメトリック

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上でなく、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 を設定しないと、Cisco NX-OS が次の基準に基づいて、ルータ ID を選択します。

- Cisco NX-OS は、他のあらゆるインターフェイス上で loopback0 を優先します。loopback0 が存在しない場合、Cisco NX-OS は、他のあらゆるインターフェイスタイプ上で最初のループバックを優先します。
- ループバックインターフェイスを設定しなかった場合、Cisco NX-OS はルータ ID としてコンフィギュレーション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 ID 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設定した場合は、ループバックインターフェイスがルータ ID 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、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 (RIR) により、インターネットに直接接続する各公共 AS 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。

ボーダー ゲートウェイ プロトコル (BGP) は、asplain と asdot 表記で表示できる 4 バイトの AS 番号をサポートします。

- asplain : 10進表記方式。2バイトおよび4バイト AS 番号をその10進数値で表します。たとえば、65526 は2バイト AS 番号、234567 は4バイト AS 番号になります。

■ コンバージェンス

- asdot : AS ドット付き表記方式。2 バイト AS 番号をその 10 進数値で表し、4 バイトの AS 番号をドット付き表記で表します。たとえば、2 バイト AS 番号 65526 は 65526 として表され、4 バイトの AS 番号 65546 は 1.10 として表されます。

BGP の 4 バイト AS 番号機能は、4 バイト AS 番号をサポートしていない BGP スピーカーをまたがって、4 バイトをベースとする AS パス情報を伝播するために使用されます。



(注) RFC 5396 は部分的にサポートされます。asplain と asdot 表記はサポートされますが、asdot+ 表記はサポートされません。

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に設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、複数のパス間で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複数のルートを認識すると、最短のアドミニストレーティブディスタンスを持つ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。各ルーティングプロトコルによってサポートされている ECMP の数については、『Cisco Nexus 9000 シリーズ NX-OS 検証済みのスケーラビリティ ガイド』を参照してください。



(注) ECMP は、すべてのリンクで均等なロードバランシングを保証するわけではありません。特定のフローが任意の時点で 1 つの特定のネクスト ホップを選択することだけを保証します。

ルートの再配布の概要

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) プロトコルを設定して、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、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を防ぐ再配布されたルータの固定ルートを設定します。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。



(注) ルーティング情報の再配布を設定する場合にルートマップを使用する必要があります。

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

■ スタブルーティング

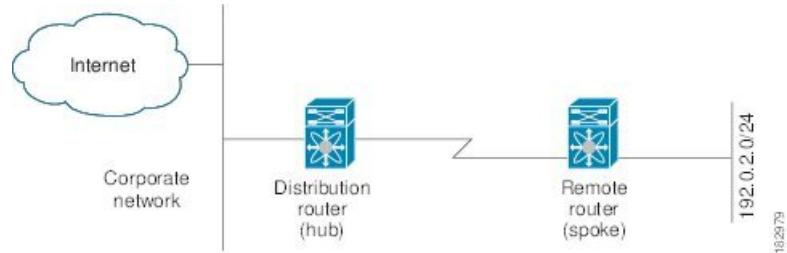
タ経由のルートのみです。このタイプの設定は、ディストリビューションルータが直接 WAN に接続されている WAN トポジで使用されるのが一般的です。ディストリビューションルータは、さらに多くのリモートルータに接続できます。ディストリビューションルータが 100 台以上のリモートルータに接続されていることも、よくあります。ハブアンドスpoke型トポジでは、リモートルータがすべての非ローカルトラフィックをディストリビューションルータに転送する必要があります。これにより、リモートルータが完全なルートテーブルを保持する必要はなくなります。通常、分散ルータは、デフォルトのルートのみをリモートルータに送信します。

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。スタブルーティングは、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、自身のスタブルーティング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。

スタブルーティング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ーティングに照会しません。また、スタブピアを持つルータは、そのピアについては照会しません。スタブルーティングは、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poke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poke ネットワーク



スタブ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poke 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。真のスタブルー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 はスタブルーエリアをサポートして、Enhanced Interior Gateway Routing Protocol (EIGRP) はスタブルーティングをサポートします。



(注) EIGRP スタブル ルーティング機能は、スタブル デバイスだけで使用します。スタブル 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。スタブル 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、絶えず変化する大規模ネットワークには使用しないでください。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

■ ディスタンス ベクトル プロトコル

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。ボーダー ゲートウェイ プロトコル (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。

ディスタンス ベクトル プロトコル

ディスタンス ベクトル プロトコルは、ディスタンス ベクトル アルゴリズム (Bellman-Ford アルゴリズムとも呼ばれます) を使用します。このアルゴリズムにより、各ルータは、そのルーティング テーブルの一部または全部を隣接ルータに送信します。ディスタンス ベクトル アルゴリズムでは、ルートが、ディスタンス (宛先までのホップ数など) および方向 (ネクスト ホップ ルータなど) により定義されます。その後、これらのルートは、直接接続されたネイバールータにブロードキャストされます。各ルータは、これらの更新情報を使用して、ルーティング テーブルを確認し、更新します。

ルーティング ループを防ぐために、ほとんどのディスタンス ベクトル アルゴリズムはポイズン リバースを指定したスプリット ホライズンを使用します。これは、インターフェイスで検出されたルートを到達不能として設定し、それをそのインターフェイスで、次の定期更新中にアドバタイズするという意味です。このプロセスにより、ルータによるルート更新が、そのルータ自体に返信されなくなります。

ディスタンス ベクトル アルゴリズムは、一定の間隔で更新を送信しますが、ルート メトリックの値の変更に応じて、更新を送信することもできます。このように送信された更新により、ルート コンバージェンス 時間の短縮が可能です。Routing Information Protocol (RIP) はディスタンス ベクトル プロトコルの1つです。

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、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を含むリンクステート アドバタイズメント (LSA) を構築します。

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 (同じルータから) 同じシーケンス番号の2つの LSA を受信した場合、ルータは LSA アップデートのループを回避するため、ネイバーによって受信された最後の LSA を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、そのルータのリンクステート 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、より多くの CPU パワーとメモリを必要とし、実行とサポートをするにはよりコストが高くなります。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。

Cisco NX-OS では、仮想デバイスをエミュレートする Virtual Device Context (VDCs) に、OS およびハードウェアリソースを分割できます。Cisco Nexus 9000 シリーズスイッチは、現在のところ、複数の VDC をサポートしていません。すべてのスイッチリソースはデフォルト VDC で管理されます。

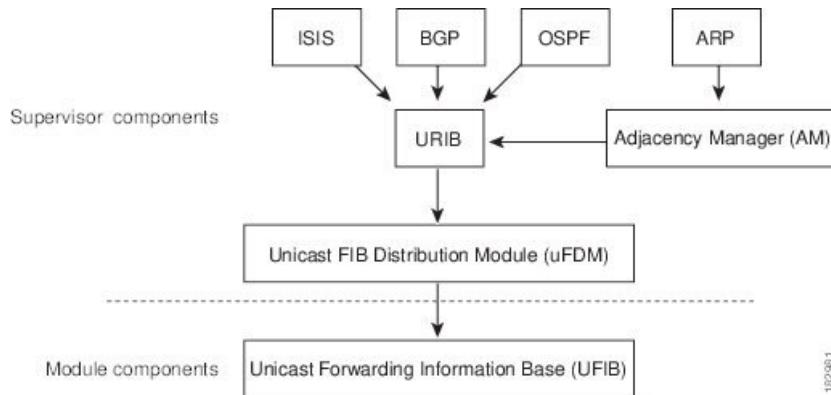
Cisco NX-OS フォワーディングアーキテクチャ

Cisco NX-OS では、転送アーキテクチャにより、すべてのルーティングの更新処理と、シャーシ内のすべてのモジュールへの転送情報の入力が行われます。

ユニキャスト RIB

Cisco NX-OS 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 はアクティブなスーパーバイザ上にあります。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トテーブルプロトコルで検出されたルートを含むルート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、特定のルートのための最適なネクストホップを決定し、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、FIB にデータを入力します。

各ダイナミックルートテーブルプロトコルは、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

隣接マネージャはアクティブなスーパーバイザ上にあり、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。

隣接マネージャは、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、使用できるようになります。IPv6の場合は、隣接マネージャが NDPからの、レイヤ3からレイヤ2へのマッピング情報を探索します。詳細については、「[IPv6 アドレス](#)」を参照してください。

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 (FDM) はアクティブなスーパーバイザ上に存在し、ユニキャスト RIB や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 によってスタンバイ スーパーバイザおよびモジュール上のハードウェア転送テーブルにプログラミングされる転送情報を生成します。また、ユニキャスト FDM 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 FDM は隣接関係情報を収集し、ユニキャスト FIB でのルート更新時に、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) 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、スーパーバイザ モジュールとスイッチング モジュール上にあり、ハードウェア転送エンジンで使用される情報を構築します。ユニキャスト FIB は、ユニキャスト FDM 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 単位および address-family 単位で保持されます。つまり、設定された各 VRF に対して IPv4 用に 1 つ、IPv6 用に 1 つが保持されます。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。

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、パケットヘッダーをリライトします。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。

また、**show platform fib**、または**show platform forwarding** コマンドを使用して、ハードウェア転送の詳細を表示することもできます。

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

Cisco N9364E-SG2-Q スイッチのガイドラインと制約事項

パケットまたはフラグメンテーションの必要なパケットは、アクティブなスーパーバイザ上の CPU に渡されます。ソフトウェアでの切り替えが必要なパケットや終端される必要のあるパケットはすべて、スーパーバイザに渡されます。スーパーバイザは、ユニキャスト RIB および隣接マネージャから提供された情報を使用して、転送の決定を下します。モジュールは、ソフトウェア転送パスには関与しません。

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。詳細については、「[Cisco NX-OS 9000 シリーズ NX-OS セキュリティ設定ガイド](#)」を参照してください。

Cisco N9364E-SG2-Q スイッチのガイドラインと制約事項

Cisco NX-OS リリース 10.2 (2) F 以降、Cisco Nexus 93C64E-SG2-Q スイッチ は次のレイヤ 3 ユニキャストおよびルーティング機能をサポートします。

- IPv4 および IPv6 ルーティング
- レイヤ 3 ECMP
- ECMP ハッシュ

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。

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 アドレス](#) または [IPv6 アドレス](#) を参照してください。

IP サービス

IP サービスには、DHCP クライアントおよびドメイン ネーム システム (DNS) クライアントがあります。詳細については、「[DNS の設定](#)」を参照してください。

Open Shortest Path First (OSPF)

Open Shortest Path First (OSPF) プロトコルは、AS 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隣接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](#)」を参照してください。

EIGRP

Enhanced Interior Gateway Routing Protocol (EIGRP) 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はネイバーに依存し、ルートを提供します。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](#)」を参照してください。

IS-IS

Intermediate System-to-Intermediate System (IS-IS) プロトコルは、国際標準化機構 (ISO) 10589で指定されたドメイン内開放型システム間相互接続 (Open System Interconnection) ダイナミックルーティングプロトコルです。IS-IS ルーティングプロトコルはリンクステートプロトコルです。IS-IS 機能は次のとおりです。

- 階層型ルーティング
- クラスレス動作
- 新情報の高速フラッディング
- 短時間でのコンバージェンス
- 高いスケーラビリティ

詳細については、「[IS-IS 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、「[Configuring BGP](#)」を参照してください。

RIP

RIP は、ホップ数をメトリックとして使用するディスタンスベクトルプロトコルです。RIP は、世界中のインターネットでトラフィックのルーティングに広く使用されています。また、

■ スタティック ルーティング

IGP であるため、単一の自律システム内でルーティングを行います。詳細については、「[RIP 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設定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、でルート 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、特定の一一致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。

ポリシーベース ルーティング

ポリシーベース ルーティングは、Route Policy Manager を使用してポリシールート フィルタを作成します。これらのポリシールート フィルタでは、パケットの送信元またはパケットヘッダーのその他フィールドに基づいて、指定されたネクストホップにパケットを転送できます。プロトコルタイプやポート番号に基づいてルーティングできるように、ポリシールートを拡張IP アクセスリストにリンクすることができます。詳細については、「[ポリシーベーステンプレートの設定](#)」を参照してください。

ファーストホップ冗長プロトコル (FHRP)

ホットスタンバイ ルータ プロトコル (HSRP)、仮想ルータ冗長プロトコル (VRRP) などのファーストホップ冗長プロトコル (FHRP) を使用すると、ホストで接続の冗長性を実現できます。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 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。HSRPの詳細については、「[HSRP の設定](#)」を参照してください。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

機能名	機能情報
レイヤ 3 機能	「Cisco NX-OS 9000 シリーズ NX-OS マルチキャストルーティング設定ガイド」 「Cisco Cisco NX-OS 9000 シリーズ NX-OS 高可用性および冗長性ガイド」 自律システムの数を検索する: https://www.iana.org/numbers

■ 関連項目

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。