

ルールによる1to1 Mapping

- FX1のルールによる1to1 Mapping方式を以下に解説します。

【方式1】

IPv4ホストアドレスにのみ投影する

IPv6アドレスを、IPv4アドレスのホスト部分のみに投影し、ポートには投影しないようなルールを作成する。

全てホストビットに投影するため、投影ビット幅が狭い、または広大なIPv4 prefixが必要

Rule IPv6 Prefix : 2001:db8::/40
 Rule IPv4 Prefix : 10.10/16
 EA-bits : 16
 Delegated v6 pfx : 2001:db8:0012:3400/56

Deligated IPv6 Prefix (2001:db8:0012:3400/56)															
2	0	0	1	0	d	b	8	0	0	1	2	3	4	0	0

0	a	0	a	1	2	3	4	source port (投影なし)
10	10	18	52					
RuleIPv4Pfx(10.10/16)								
source IPv4 (10.10.18.53)								

【方式2】

IPv4アドレスに投影しない(EA-bit=0bit)

IPv6アドレスを、IPv4アドレスに一切投影しない。Rule IPv4 prefixは/32を設定する(EA-bit=0)。従ってユーザの数だけルールを書く必要がある。

Rule IPv6 Prefix : 2001:db8:0012:3400/56
 Rule IPv4 Prefix : 10.10.1.1/32
 EA-bits : 0
 Delegated v6 pfx : 2001:db8:0012:3400/56

Rule IPv6 Prefix (2001:db8:0012:3400/56)															
2	0	0	1	0	d	b	8	0	0	1	2	3	4	0	0

0	a	0	a	0	1	0	1	source port (投影なし)
RuleIPv4Pfx(10.10.1.1/32)								
source IPv4 (投影なし)								

Rule IPv6 Prefix : 2001:db8:0012:3500/56
 Rule IPv4 Prefix : 10.10.1.2/32
 EA-bits : 0
 Delegated v6 pfx : 2001:db8:0012:3500/56

Rule IPv6 Prefix (2001:db8:0012:3500/56)															
2	0	0	1	0	d	b	8	0	0	1	2	3	5	0	0

0	a	0	a	0	1	0	2	source port (投影なし)
RuleIPv4Pfx(10.10.1.2/32)								
source IPv4 (投影なし)								