

帧中继网络OSPF配置要点 PDF转换可能丢失图片或格式，建议  
阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/252/2021\\_2022\\_\\_E5\\_B8\\_A7\\_E4\\_B8\\_AD\\_E7\\_BB\\_A7\\_E7\\_c101\\_252872.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/252/2021_2022__E5_B8_A7_E4_B8_AD_E7_BB_A7_E7_c101_252872.htm) 帧中继属于典型

是NBMA网络，其拓扑一般为full mesh和hub-and-spoke，在实际应用中，一般采用hub-and-spoke拓扑，在此拓扑中，网络类型可分为NBMA模式、BMA模式、point-to-point模式

，point-to-multipoint模式，在各种模式下需注意配置的变化

。1、NBMA模式 帧中继网络上，OSPF默认接口

为non-broadcast，在这种模式下，OSPF在接口上不会发

送hello包，因此就无法建立“邻接”关系，需使用“neighbor”命令来添加邻居，这时hello包以单播形式进行传送

。NBMA属于多路访问，所以需进行DR选举，但由于hello包只传送1跳，所以在hub-and-spoke结构中，必须使“hub”端

的路由器成为DR，个人建议直接将spoke路由器接口优先级配置为0，使之不参与DR选举。2、BMA模式 在BMA模式中

，也要注意DR的选举，和NBMA模式一样，必须将“hub”

端路由器配置为DR.与NBMA模式不同的是，BMA模式下，邻居关系可以自动通过hello包建立和维护。3、point-to-point模式

在point-to-point模式下，DR和BDR为“0.0.0.0”，注意每

个子接口需要配置不同的网络类型。4、point-to-multipoint模式

point-to-multipoint可以看成多个点到点接口的集合，它与

点到点不同的是，帧中继接口是在同一子网上，另外，在点

到多点模式下不需要选举DR/BDR. 100Test 下载频道开通，各

类考试题目直接下载。详细请访问 [www.100test.com](http://www.100test.com)