

# Cloud Streaming Services

購入ガイド

製品ドキュメント



Tencent Cloud

## Copyright Notice

©2013-2023 Tencent Cloud. All rights reserved.

Copyright in this document is exclusively owned by Tencent Cloud. You must not reproduce, modify, copy or distribute in any way, in whole or in part, the contents of this document without Tencent Cloud's the prior written consent.

## Trademark Notice



All trademarks associated with Tencent Cloud and its services are owned by Tencent Cloud Computing (Beijing) Company Limited and its affiliated companies. Trademarks of third parties referred to in this document are owned by their respective proprietors.

## Service Statement

This document is intended to provide users with general information about Tencent Cloud's products and services only and does not form part of Tencent Cloud's terms and conditions. Tencent Cloud's products or services are subject to change. Specific products and services and the standards applicable to them are exclusively provided for in Tencent Cloud's applicable terms and conditions.

## カタログ：

### 購入ガイド

価格一覧

基本サービス

標準ライブストリーミングサービス料金

ライブイベントストリーミングサービス料金

付加価値サービス

CSSトランスコード（ウォーターマーク、ミクスストリーミング）

CSSレコーディング

ライブストリーミングのタイムシフト

CSSスクリーンキャプチャ

インテリジェントなポルノ検出

プルリレー

付加価値機能

前払いリソースパッケージ

購入の流れ

課金の変更

返金説明

請求書の照会

支払い更新の説明

支払い遅延によるサービス停止の説明

課金についてのよくある質問

# 購入ガイド

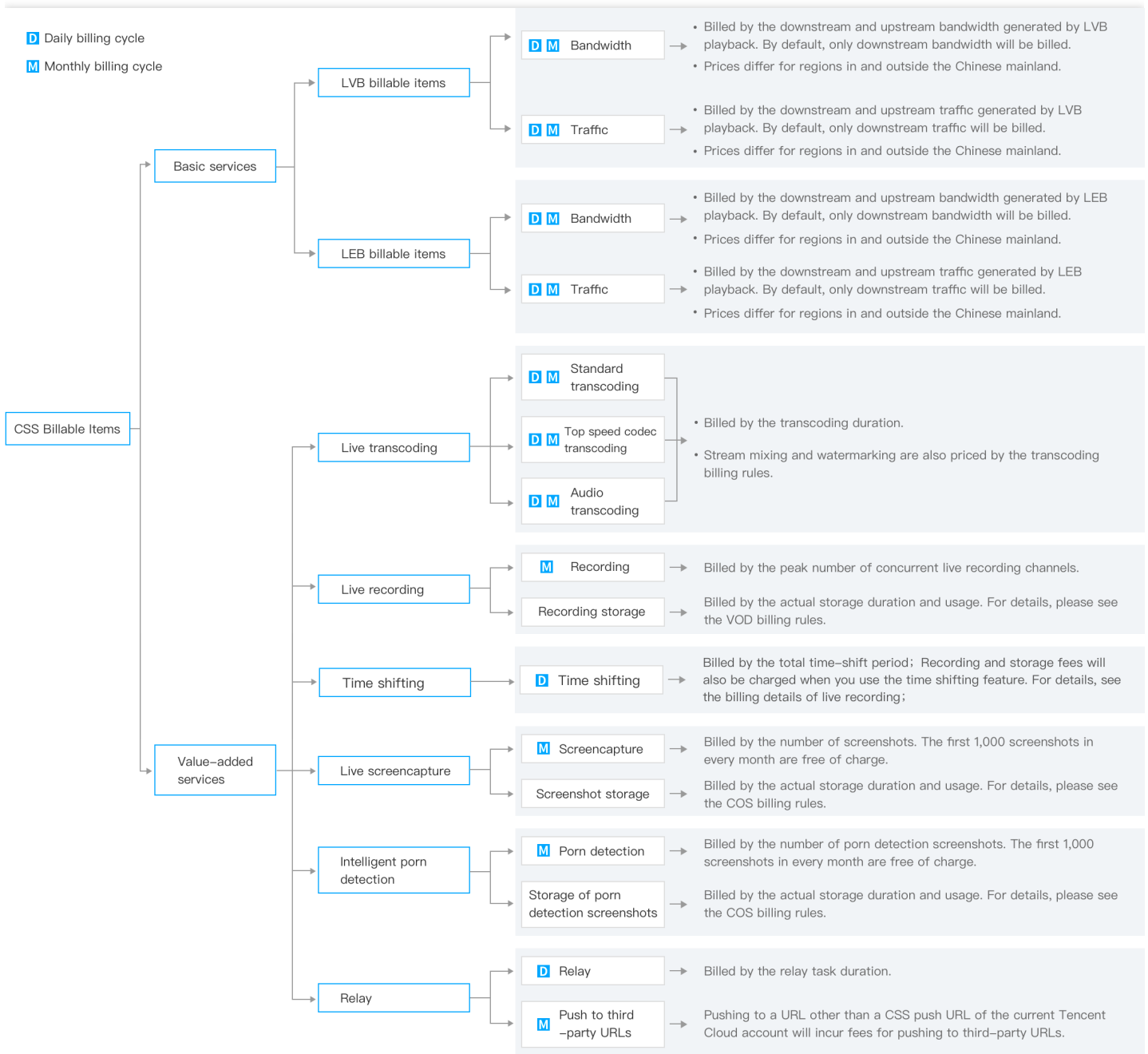
## 価格一覧

最終更新日：：2023-03-14 14:39:03

説明：

[CSS価格計算機](#)によって、標準ライブストリーミングおよびライブイベントストリーミングの関連料金の見積を行うことができます。

CSSの課金項目には、基本サービス料金と付加価値サービス料金が含まれます。Tencent Cloudのその他製品と連携させて提供する付加価値機能には、拡張サービス料金が発生します。料金の構成は下図のとおりです：



- **基本サービス料金**：CSS（標準ライブストリーミングとライブイベントストリーミング）の使用後に発生するライブストリーミング消費費用。標準ライブストリーミングとライブイベントストリーミングでは、トラフィックまたは帯域幅ピーク値の2種類の課金方式を切り替えることができます。
- **付加価値サービス料金**：ライブストリーミングトランスコーディング、レコーディング、タイムシフト、スクリーンキャプチャ、ポルノ検出、プルリツイートなどの付加価値機能を使用した時の料金。これらの機能はデフォルトでは無効になっており、使用する場合のみ課金されます。
- **拡張サービス料金**：他のTencent Cloud製品と連携させて提供する付加価値機能は、他のクラウド製品では、それぞれの課金ルールに従って、別途関連料金が課金されます。

## 基本サービス料金

基本サービス料金は、CSSのサービスによって、標準ライブストリーミングサービス料金とライブイベントストリーミングサービス料金に分かれます。

課金項目	課金説明	支払い方法
標準ライブストリーミングトラフィック (デフォルト)	<ul style="list-style-type: none"> <li>標準ライブストリーミングのプッシュストリームおよびプルストリームで発生するアップリンクおよびダウンリンクのトラフィック消費は、デフォルトではダウンリンクの再生料金のみかかります。</li> <li>中国本土、中国本土以外の課金標準はそれぞれ異なります。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>前払いリソースパッケージ</li> <li>後払い-日次決済</li> <li>後払い-月次決済</li> </ul>
CSS帯域幅ピーク値	<ul style="list-style-type: none"> <li>標準ライブストリーミングのプッシュストリームおよびプルストリームで発生するアップリンクおよびダウンリンクの帯域幅ピーク値は、デフォルトではダウンリンクの再生料金のみかかります。</li> <li>中国本土、中国本土以外の課金標準はそれぞれ異なります。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>後払い-日次決済</li> <li>後払い-月次決済</li> </ul>
ライブイベントストリーミングトラフィック (デフォルト)	<ul style="list-style-type: none"> <li>ライブイベントストリーミングのプッシュストリームおよびプルストリームで発生するアップリンクおよびダウンリンクのトラフィック消費は、デフォルトではダウンリンクの再生料金のみかかります。</li> <li>中国本土、中国本土以外の課金標準はそれぞれ異なります。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>前払いリソースパッケージ</li> <li>後払い-日次決済</li> <li>後払い-月次決済</li> </ul>
ライブイベントストリーミング帯域幅ピーク値	<ul style="list-style-type: none"> <li>ライブイベントストリーミングのプッシュストリームおよびプルストリームで発生するアップリンクおよびダウンリンクの帯域幅ピーク値は、デフォルトではダウンリンクの再生料金のみかかります。</li> <li>中国本土、中国本土以外の課金標準はそれぞれ異なります。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>後払い-日次決済</li> <li>後払い-月次決済</li> </ul>

### 注意：

- ライブイベントストリーミングは超低遅延リンクを採用しているため、トラフィック/帯域幅料金は標準ライブストリーミングより若干高くなります。
- CSSでは、毎月のニーズが高いユーザーに対して、より柔軟な月次決済方式を提供しています。必要な場合は、Tencent Cloudのビジネスマネージャーに連絡して、課金方式の変更をサポートしてもらうことができます。
- 課金方式を選択し直す必要がある場合は、[課金の変更](#)をご参照ください。

## 付加価値サービス料金

課金項目		課金説明	支払い方法
CSS トランス コー ディ ング	標準ト ランス コー ディ ング	<ul style="list-style-type: none"> <li>CSSの標準トランスコーディング機能を使用した時に課金されます。</li> <li>CSSウォーターマーク、標準トランスコーディング、ライブミクスストリーミングなどの機能を使用した時は、標準トランスコーディングの費用が発生します。</li> <li>発生した料金はトランスコーディングの時間に応じて課金され、CSSストリームを出力する画面サイズに対応する価格が料金の単価となります。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>前払いリソースパッケージ</li> <li>後払い-日次決済</li> <li>後払い-月次決済</li> </ul>
	高速高 画質ト ランス コー ディ ング	<ul style="list-style-type: none"> <li>CSSの高速高画質トランスコーディング機能を使用した時に課金されます。</li> <li>高速高画質トランスコーディングの機能を使用した時は、高速高画質トランスコーディングの費用が発生します。</li> <li>発生した料金はトランスコーディングの時間に応じて課金され、CSSストリームを出力する画面サイズに対応する価格が料金の単価となります。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>前払いリソースパッケージ</li> <li>後払い-日次決済</li> <li>後払い-月次決済</li> </ul>
	オー ディオ トランス コー ド	<ul style="list-style-type: none"> <li>CSSのオーディオトランスコーディング機能を使用した時に課金されます。</li> <li>オーディオトランスコード、オーディオミクスストリーミングなどの機能を使用するときは、いずれもオーディオトランスコード料金が発生します。</li> <li>発生した料金は、オーディオトランスコードの時間に応じて課金されます。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>前払いリソースパッケージ</li> <li>後払い-日次決済</li> <li>後払い-月次決済</li> </ul>
CSS レ コー ディ ング	レコー ディ ング 費用	CSSレコーディング同時ピーク値チャンネル数で料金を計算します。	後払い-月次決済
	レコー ディ ングの COSへ の送信 費用	レコーディングをCOSに保存する場合、CSSレコーディング時間で料金を計算します。	後払い-月次決済
CSS タイ ムシ フト	タイム シフト データ	CSSコンソールを使用するとタイムシフトテンプレートが作成されます。プッシュドメイン名をバインドするときにタイムシフトデータ書き込み量の料金が発生します。	後払い-日次決済

	書き込み量		
	タイムシフト総時間	チャットでタイムシフト機能を設定し、タイムシフトを使用するとタイムシフト総時間費用が発生します。	後払い-日次決済
CSSスクリーンキャプチャ		<ul style="list-style-type: none"> <li>CSSスクリーンキャプチャは、テンプレートに従って定期的にライブストリーミングのスクリーンをキャプチャし、画像をCOSに保存します。</li> <li>スクリーンキャプチャで発生するサービス料金は、スクリーンキャプチャの枚数に応じて課金されます。毎月の最初の1,000枚は無料です。</li> </ul>	後払い-月次決済
インテリジェントポルノ検出		<p>スクリーンキャプチャによるポルノ検出では、ポルノ検出とスクリーンキャプチャという2つの料金が発生します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ポルノ検出で発生するサービス料金は、<b>ポルノ検出の枚数に応じて課金され</b>、毎月の最初の1,000枚は無料です。</li> <li>スクリーンキャプチャで発生するサービス料金は、<b>スクリーンキャプチャの枚数に応じて課金されます</b>。毎月の最初の1,000枚は無料です。</li> </ul>	後払い-月次決済
	プルリツイートタスク時間	タスクのプルリツイートはタスク時間に応じて課金されます。	後払い-日次決済
プルリツイートのサードパーティ料金		現在のアカウントではないCSSプッシュアドレスはすべてサードパーティアドレスであり、サードパーティへのプル転送の帯域幅に応じた料金が発生します。	後払い-月次決済
	プルリツイートローカルモード	プルリツイートを使用し、ローカルモードをオンにするときには、付加価値機能で課金されます。	後払い-日次決済

## 拡張サービス料金

課金項目	課金説明	支払い方法
------	------	-------



レコーディングのVODへの保存	CSSレコーディングファイルはVODに保存する必要があるため、発生したサービス料金は <b>データの実際の保存時間とストレージ容量に応じて課金されます</b> 。また、別途のオン・デマンド保存料金が必要です。	VOD-従量課金
レコーディングのCOSへの保存	CSSレコーディングのファイルはCOSに保存する必要があるため、発生したサービス料金は、 <b>データの実際の保存時間とストレージ容量に応じて課金されます</b> 。COS保存料金が別途必要です。	COS-従量課金
スクリーンキャプチャの保存	CSSスクリーンキャプチャとポルノ検出で生成されたスクリーンキャプチャファイルはCOSに保存する必要があるため、発生したサービス料金は <b>データの実際の保存時間とストレージ容量に応じて課金されます</b> 。また、別途のCOS保存料金が必要です。	COS-従量課金

# 基本サービス

## 標準ライブストリーミングサービス料金

最終更新日：：2023-04-25 10:51:31

### 注意事項

- 課金方式：日次決済、料金後払い。
- 課金周期：1日単位で請求します。毎日のトラフィック料金は翌日の請求書発行時に差し引かれます。詳細な請求と請求時間については請求書をご覧ください。
- 新規ユーザーが標準ライブストリーミングをアクティブにすると、デフォルトでトラフィックの日次決済課金が適用されます。**
- 前払いライブストリーミングトラフィックリソースパックをご購入いただくことで、標準ライブストリーミング中国本土（大陸）日次決済トラフィックをベースにし、割合に応じてライブイベントストリーミング中国本土（大陸）日次決済トラフィック、ライブイベントストリーミンググローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾日次決済トラフィック、標準ライブストリーミング中国本土（大陸）日次決済トラフィック、標準ライブストリーミンググローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾日次決済トラフィック、CSSプッシュ中国本土（大陸）およびCSSプッシュグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾をそこから差し引くことができます。詳細については、[ライブストリーミングトラフィックリソースパック](#)をご参照ください。**
- グローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾リージョンのエリア説明
  - アジア太平洋地域リージョン1：中国香港、シンガポール、中国マカオ、ベトナム、タイ、ネパール、カンボジア、パキスタン。
  - アジア太平洋地域リージョン2：中国台湾、日本、マレーシア、インドネシア、韓国。
  - アジア太平洋地域リージョン3：フィリピン、インド、オーストラリア。
  - 北アメリカ：アメリカ、カナダ、メキシコ。
  - ヨーロッパ：オランダ、ドイツ、ロシア、イギリス、アイルランド、イタリア、スペイン、フランス。
  - 中東：アラブ首長国連邦、トルコ、カタール、サウジアラビア、バーレーン、イラク、オマーン。
  - アフリカ：南アフリカ、エジプト。
  - 南アメリカ：ブラジル、コロンビア、アルゼンチン。

注意：

トラフィック/帯域幅の変換単位は1000です。例えば、1TB = 1000GBとなります。

- CSSは、北京時間の00:00から23:59までを1暦日としてカウントします。

- Tencent Cloud CSSは、**2022年1月4日0時**より、標準ライブストリーミングの基本機能・サービスの日次決済見積価格と価格勾配を調整しました。これに伴い、グローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾の消費価格は一元課金からリージョン別課金に変更され、それぞれのリージョンに応じた価格設定が行われるようになりました。詳細な調整のお知らせについては、[価格調整のお知らせ](#)をご参照ください。

#### 注意：

- デフォルトでは、ダウンストリーム再生のみ課金され、アップストリームとダウンストリームの使用が不均衡な業務シーン（ダウンストリーム再生：アップストリームプッシュ < 10:1）の場合、1日のプッシュのピーク帯域幅が100Mbpsを超えると、実際のプッシュ使用量に応じて追加のプッシュ料金が課金されます。
- アップストリームプッシュと標準ライブストリーミングのダウンストリーム再生の**課金方式、公表価格および課金エリア（中国本土/中国本土以外）は同じであり**、使用量がある段階に達すると独立して課金されます。**アップストリームプッシュ課金は2021年7月1日0時から開始しています。**
- 課金例：

アジア太平洋地域リージョン1の日次決済トラフィック課金を例にすると、ダウンストリーム再生トラフィックが9GB、アップストリームプッシュトラフィックが1GB、プッシュの1日のピーク帯域幅が101Mbpsの場合、再生：プッシュ = 9:1 < 10:1であり、かつプッシュの1日のピーク帯域幅が100Mbpsを超えていることから、ライブストリーミングトラフィックの請求額は次のようになります：

1日のトラフィックライブストリーミング料金 = アップストリームトラフィック料金 + ダウンストリームトラフィック料金 = 0.0748（米ドル/GB） × （9（GB） + 1（GB）） = 0.748米ドル。

## グローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾のアクセラレーション

標準ライブストリーミングのグローバル/香港・マカオ・台湾のトラフィックと帯域幅の統計データは、ユーザーがグローバル/香港・マカオ・台湾の各リージョンのアクセラレーションオリジンサーバーとの間で接続を確立することによって発生したダウンストリームトラフィック・帯域幅のデータです。日次決済の料金後払いの課金方法としては、[トラフィック課金](#)と[帯域幅課金](#)という2種類が提供されており、新規ユーザーがライブストリーミングをアクティブにした場合、デフォルトでトラフィック課金が適用されます。

### グローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾のトラフィック課金

#### 課金価格

ライブストリーミングのグローバル/香港・マカオ・台湾のトラフィック課金では、リージョンごとに1日の到達量による従量課金が適用されます。各リージョンの日次決済のトラフィック課金の段階的価格の詳細については、次の表のとおりです。

トラフィック段階	各リージョンの価格(USD)		
	アジア太平洋地域リージョン1	アジア太平洋地域リージョン2	アジア太平洋地域リージョン3
0 - 2TB	0.0748	0.1236	0.1138
2TB (2TBを含む) ~ 50TB	0.0699	0.1138	0.1041
50TB (50TBを含む) ~ 100TB	0.0585	0.1057	0.0911
100TB (100TBを含む) ~ 1PB	0.0504	0.0911	0.0813
≥ 1PB	0.0455	0.0846	0.0715

## 課金説明

- 課金項目：標準ライブストリーミング視聴によって発生したグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾におけるネットワーク全体のダウンストリームトラフィック。
- 課金ルール：到達段階に応じて日次決済で課金されます。1暦日の各リージョンのトラフィック累計値に対応する段階の単価を乗じて算出します。

## 課金例

- 2022年1月4日に標準ライブストリーミンググローバル/香港・マカオ・台湾サービスを利用し、中国香港で1TB、ロシアで6TBのダウンストリームトラフィックがそれぞれ発生した場合、2022年1月5日に支払うべきライブストリーミングトラフィックの請求額は、次のようになります：  
1日あたりのライブストリーミングトラフィック料金 =  $0.0748$  (米ドル/GB) × 1000 (GB) +  $0.0634$  (米ドル/GB) × 6000 (GB) = 445.2米ドル。
- デフォルトでは、ダウンストリーム再生のみ課金され、アップストリームとダウンストリームの使用が不均衡な業務シーン（ダウンストリーム再生：アップストリームプッシュ < 10:1）の場合、1日のプッシュのピーク帯域幅が100Mbpsを超えると、実際のプッシュ使用量に応じて追加のプッシュ料金が課金されます。アップストリームプッシュはダウンストリーム再生の課金方式、公表価格と同じであり、使用量がある段階に達すると個別に課金されます。

## グローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾の帯域幅課金

### 課金価格

標準ライブストリーミングのグローバル/香港・マカオ・台湾の帯域幅課金では、リージョンごとに1日の到達量による従量課金が適用され、当日のグローバル/香港・マカオ・台湾の各リージョンのピーク帯域幅を課金値とします。各リージョンの日次決済のピーク帯域幅課金の段階的価格は、次の表のとおりです：

帯域幅段階	各リージョンの価格(米ドル/M)		
	アジア太平洋地域リージョン1	アジア太平洋地域リージョン2	アジア太平洋地域リージョン3
0 - 500Mbps	0.2049	0.6016	0.6228
500Mbps (500Mbpsを含む) ~ 5Gbps	0.1854	0.5415	0.6049
5Gbps (5Gbpsを含む) ~ 20Gbps	0.1707	0.4829	0.5561
≥ 20Gbps	0.1626	0.4228	0.5041

### 課金説明

- 課金項目：標準ライブストリーミング視聴によって発生したグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾におけるネットワーク全体のダウンストリーム帯域幅。
- 課金ルール：到達段階に応じて日次決済で課金されます。1暦日の各リージョンの帯域幅ピーク値に対応する段階の単価を乗じて算出します。

### 課金例

- 2022年1月4日に標準ライブストリーミンググローバル/香港・マカオ・台湾サービスを利用し、中国マカオで600Mbpsのダウンストリーム帯域幅が発生した場合、2022年1月5日に支払うべきライブストリーミング帯域幅の請求額は次のとおりです：  
1日あたりのライブストリーミング帯域幅料金 = 0.1854 (米ドル/Mbps) × 600(Mbps) = 111.24米ドル
- デフォルトでは、ダウンストリーム再生のみ課金され、アップストリームとダウンストリームの使用が不均衡な業務シーン（ダウンストリーム再生：アップストリームプッシュ < 10:1）の場合、1日のプッシュのピーク帯域幅が100Mbpsを超えると、実際のプッシュ使用量に応じて追加のプッシュ料金が課金されます。アップストリームプッシュはダウンストリーム再生の課金方式、公表価格と同じであり、使用量がある段階に達すると個別に課金されます。

## トラフィック帯域幅

ライブストリーミングのトラフィック/帯域幅料金は、Tencent Cloud標準ライブストリーミングの基本的な課金項目ですが、これは標準ライブストリーミングサービスによってライブストリーミングコンテンツを視聴するときには発生するダウンストリームのトラフィック/帯域幅の料金のことです。日次決済の料金後払いの課金方法としては、**トラフィック課金**と**帯域幅課金**という2種類が提供されており、ユーザーは実際のニーズに応じてご自分に適した課金方法を選択できます。

### トラフィック課金

#### 課金価格

標準ライブストリーミングのトラフィック課金では、毎日の料金を段階的に設定する従量課金制が適用されます。日次決済トラフィック課金の段階的価格の詳細については、次の表のとおりです：

トラフィック段階	価格（米ドル/GB/日）
0 - 2TB	0.0423
2TB（2TBを含む）～10TB	0.0407
10TB（10TBを含む）～50TB	0.0390
50TB（50TBを含む）～100TB	0.0358
100TB（100TBを含む）～1PB	0.0309
≥ 1PB	0.0260

#### 課金説明

- 課金項目：標準ライブストリーミング視聴によって発生した中国本土（大陸）におけるネットワーク全体のダウンストリームトラフィック。
- 課金ルール：到達段階に応じて日次決済で課金されます。1暦日のトラフィック累計値に対応する段階の単価を乗じて算出します。
- 計算式：
  - 消費トラフィック = ビットレート / 8 × すべての人の総視聴時間。

#### 説明：

すべての人の総視聴時間 = 平均オンライン人数 × 1人あたりの平均視聴時間。例えば、1人が60分間視聴した場合と60人がみな1分間視聴した場合の総時間は同じになります。

- トラフィック料金=トラフィック消費量×その日の累計ダウンストリームトラフィックに対応する段階のGBあたりの単価。

## 課金例

- CSSビットレートが1Mbpsの場合（このビットレートはオーディオビットレートとビデオビットレートの合計です。トランスコーディングをオンにして特定のビットレートを設定している場合は、この設定値はビデオビットレートのみになり、オーディオビットレートを加算してトラフィックを計算する必要があります）、ライブストリーミング継続時間が2時間で、そのうちライブストリーミングを1時間視聴した人数が100人、ライブストリーミングを2時間視聴した人数が50人であった場合、消費されるトラフィックはおおよそ次のようになります：

$$1 \text{ (Mbps)} / 8 \times 7200 \text{ (s)} \times 50 \text{ (人)} + 1 \text{ (Mbps)} / 8 \times 3600 \text{ (s)} \times 100 \text{ (人)} = 90000 \text{ (MB)} = 90\text{GB}。$$

- 2022年1月4日にライブストリーミングサービスを利用し、90GBのダウンストリームトラフィックが発生した場合、2022年1月5日に支払うべき日次決済のライブストリーミングトラフィックの請求額は、次のようになります：

$$0.0423 \text{ (米ドル/GB)} \times 90 \text{ (GB)} = 3.807 \text{ 米ドル}。$$

- デフォルトでは、ダウンストリーム再生のみ課金され、アップストリームとダウンストリームの使用が不均衡な業務シーン（ダウンストリーム再生：アップストリームプッシュ < 10:1）の場合、1日のプッシュのピーク帯域幅が100Mbpsを超えると、実際のプッシュ使用量に応じて追加のプッシュ料金が課金されます。アップストリームプッシュはダウンストリーム再生の課金方式、公表価格と同じであり、使用量がある段階に達すると個別に課金されます。

## 帯域幅課金

### 課金価格

標準ライブストリーミングの帯域幅課金では、1日の到達量による従量課金が適用され、その日のピーク帯域幅が課金値となります。日次決済のピーク帯域幅課金の段階的価格の詳細については、次の表のとおりです：

帯域幅段階	価格（米ドル/Mbps/日）
0～500Mbps	0.1057
500Mbps（500Mbpsを含む）～5Gbps	0.1024
5Gbps（5Gbpsを含む）～20Gbps	0.0992
≥ 20Gbps	0.0943

### 課金説明

- 課金項目：標準ライブストリーミング視聴によって発生した中国本土（大陸）におけるネットワーク全体のダウンストリーム帯域幅。



- 課金ルール：到達段階に応じて日次決済で課金されます。1暦日の帯域幅ピーク値に対応する段階の単価を乗じて算出します。

## 課金例

- ライブストリーミングのビットレートが500Kbps（このビットレートはオーディオビットレートとビデオビットレートの合計値です。トランスコーディングを有効にして特定のビットレートを設定した場合、設定値がビデオビットレートのため、帯域幅を計算するとき、オーディオビットレートを加算する必要があります）で、当日の最大同時視聴者数が100人の場合、1日あたりの帯域幅ピーク値は次のようになります：  
 $500 \text{ (Kbps)} \times 100 = 50000 \text{ (Kbps)} = 50 \text{ Mbps}$ 。
- 2022年1月4日にライブストリーミングサービスを使用し、50Mbpsのダウンストリーム帯域幅が発生した場合、2022年1月5日に支払いが必要なライブストリーミング帯域幅の請求書は次のようになります：  
1日あたりのライブストリーミング帯域幅の料金 =  $0.1057 \text{ (米ドル/Mbps/日)} \times 50 \text{ (Mbps)} = 5.285 \text{ 米ドル}$ 。
- デフォルトでは、ダウンストリーム再生のみ課金され、アップストリームとダウンストリームの使用が不均衡な業務シーン（ダウンストリーム再生：アップストリームプッシュ < 10:1）の場合、1日のプッシュのピーク帯域幅が100Mbpsを超えると、実際のプッシュ使用量に応じて追加のプッシュ料金が課金されます。アップストリームプッシュはダウンストリーム再生の課金方式、公表価格と同じであり、使用量がある段階に達すると個別に課金されます。

### 説明：

ライブストリーミングの業務量が大量にあり、Tencent Cloudの消費量が1万米ドルを超えたか、または超えることが予想される場合、日次決済の課金方法ではお客様のニーズを満たせない恐れがあります。その場合、お客様の課金方法と価格をTencent Cloudの担当者と協議して設定することができます。[チケットを提出](#)して詳細をお問い合わせください。



# ライブイベントストリーミングサービス料金

最終更新日：2023-04-25 10:51:31

## 注意事項

- 課金方式：日次決済、料金後払い。
- 課金周期：1日単位で請求します。毎日のトラフィック料金は翌日の請求書発行時に差し引かれます。詳細な請求と請求時間については請求書をご覧ください。
- 前払いライブストリーミングトラフィックリソースパックをご購入いただくことで、標準ライブストリーミング中国本土（大陸）日次決済トラフィックをベースにし、割合に応じてライブイベントストリーミング中国本土（大陸）日次決済トラフィック、ライブイベントストリーミンググローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾日次決済トラフィック、標準ライブストリーミング中国本土（大陸）日次決済トラフィック、標準ライブストリーミンググローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾日次決済トラフィック、CSSプッシュ中国本土（大陸）およびCSSプッシュグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾をそこから差し引くことができます。詳細については、[ライブストリーミングトラフィックリソースパック](#)をご参照ください。
- グローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾リージョンのエリア説明：
  - アジア太平洋地域リージョン1：中国香港、シンガポール、中国マカオ、ベトナム、タイ、ネパール、カンボジア、パキスタン。
  - アジア太平洋地域リージョン2：中国台湾、日本、マレーシア、インドネシア、韓国。
  - アジア太平洋地域リージョン3：フィリピン、インド、オーストラリア。
  - 北アメリカ：アメリカ、カナダ、メキシコ。
  - ヨーロッパ：オランダ、ドイツ、ロシア、イギリス、アイルランド、イタリア、スペイン、フランス。
  - 中東：アラブ首長国連邦、トルコ、カタール、サウジアラビア、バーレーン、イラク、オマーン。
  - アフリカ：南アフリカ、エジプト。
  - 南アメリカ：ブラジル、コロンビア、アルゼンチン。

### 注意：

トラフィック/帯域幅の変換単位は1000です。例えば、1TB = 1000GBとなります。

- CSSは、北京時間の00:00から23:59までを1暦日としてカウントします。
- ライブイベントストリーミングは超低遅延リンクを採用しているため、トラフィック/帯域幅料金は標準ライブストリーミングより若干高くなります。
- ユーザーがライブイベントストリーミングを使用する際、正常に再生するにはCSSストリームのBフレームを削除する必要があります。プッシュされたCSSストリームがBフレームを含む場合は、システムがデフォルトでトランスコードによってBフレームを削除します。これにより別途CSSトランスコード料金が発生します。

- Web端末のブラウザが標準WebRTCプロトコルのみサポートし、AACオーディオ形式をサポートしていない場合は、プッシュされたAACオーディオ形式をOPUSオーディオ形式に変換して再生する必要があります。これによりオーディオトランスコード料金が発生します。
- Tencent Cloud CSSは、**2022年1月4日0時**より、ライブイベントストリーミングの基本機能サービスの日次決済見積価格と価格勾配を調整しています。これに伴い、グローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾の消費価格は一元課金からリージョン別課金に変更され、それぞれのリージョンに応じた価格設定が行われるようになります。詳細な調整のお知らせについては、[価格調整のお知らせ](#)をご参照ください。

#### 注意：

- デフォルトでは、ダウンストリーム再生のみ課金され、アップストリームとダウンストリームの使用が不均衡な業務シーン（ダウンストリーム再生：アップストリームプッシュ < 10:1）の場合、1日のプッシュのピーク帯域幅が100Mbpsを超えると、実際のプッシュ使用量に応じて追加のプッシュ料金が課金されます。
- アップストリームプッシュと標準ライブストリーミングのダウンストリーム再生の課金方式、公表価格および課金エリア（中国本土/中国本土以外）は同じであり、使用量がある段階に達すると独立して課金されます。アップストリームプッシュ課金は2021年7月1日0時から開始しています。
- 課金例：

LEBアジア太平洋地域リージョン1の日次決済トラフィック課金を例にすると、ダウンストリーム再生トラフィックが9GB、アップストリームプッシュトラフィックが1GB、プッシュの1日のピーク帯域幅が早くの場合、再生：プッシュ = 9:1 < 10:1であり、かつプッシュの1日のピーク帯域幅が100Mbpsを超えていることから、ライブストリーミングトラフィックの請求額は次のようになります：

1日のトラフィックライブストリーミング料金 = アップストリームトラフィック料金 + ダウンストリームトラフィック料金 = 0.1496（米ドル/GB） × （9（GB） + 1（GB）） = 1.496米ドル。

## グローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾のアクセラレーション

ライブイベントストリーミングのグローバル/香港・マカオ・台湾のトラフィックと帯域幅の統計データは、ユーザーがグローバル/香港・マカオ・台湾の各リージョンのアクセラレーションオリジンサーバーとの間で接続を確立することによって発生したダウンストリームトラフィック・帯域幅のデータです。日次決済の料金後払いの課金方法としては、[トラフィック課金](#)と[帯域幅課金](#)という2種類が提供されており、新規ユーザーがライブストリーミングをアクティブにした場合、デフォルトでトラフィック課金が適用されます。

## 注意：

ライブイベントストリーミングのグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾のトラフィックと帯域幅課金は、2021年4月20日から本格的な課金がスタートし、2021年4月21日からこの課金ルールに従って請求が行われます。

## グローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾のトラフィック課金

## 課金価格

ライブイベントストリーミングのグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾のトラフィック課金では、リージョンごとに1日の到達量による従量課金が適用されます。各リージョンの日次決済のトラフィック課金の段階的価格の詳細については、次の表のとおりです：

トラフィック段階	各リージョンの価格(→)		
	アジア太平洋地域リージョン1	アジア太平洋地域リージョン2	アジア太平洋地域リ
0 - 2TB	0.1496	0.2472	0.2276
2TB (2TBを含む) ~ 50TB	0.1398	0.2276	0.2081
50TB (50TBを含む) ~ 100TB	0.1171	0.2114	0.1821
100TB (100TBを含む) ~ 1PB	0.1008	0.1821	0.1626
≥ 1PB	0.0911	0.1691	0.1431

## 課金説明

- 課金項目：ライブイベントストリーミング視聴によって発生したグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾におけるネットワーク全体のダウンストリームトラフィック。
- 課金ルール：到達段階に応じて日次決済で課金されます。1暦日の各リージョンのトラフィック累計値に対応する段階の単価を乗じて算出します。

## 課金例

- ライブストリーミングのビットレートが500kbps（このビットレートはオーディオビットレートとビデオビットレートの合計ですが、トランスコーディングをオンにして特定のビットレートを設定している場合、この設定値はビデオのみのビットレートとなり、オーディオビットレートを加えてトラフィックを計算する必要があります）

ります)、ライブストリーミング時間が1時間、視聴者数が100人となる場合、消費されるトラフィックは、およそ $500/8 \times 3600 \times 100 = 225000000\text{KB} = 22.5\text{GB}$ となります。

- 2022年1月4日にライブイベントストリーミングのグローバル/香港・マカオ・台湾サービスを利用し、中国香港で22.5GBのダウンストリームトラフィックが発生した場合、2022年1月5日に支払うべきライブストリーミングトラフィックの請求額は、次のようになります：

1日あたりのライブストリーミングトラフィック料金は、 $0.1496$  (米ドル/GB)  $\times 22.5(\text{GB}) = 3.366$ 米ドルとなります。

- デフォルトでは、ダウンストリーム再生のみ課金され、アップストリームとダウンストリームの使用が不均衡な業務シーン（ダウンストリーム再生：アップストリームプッシュ $<10:1$ ）の場合、1日のプッシュのピーク帯域幅が100Mbpsを超えると、実際のプッシュ使用量に応じて追加のプッシュ料金が課金されます。アップストリームプッシュはダウンストリーム再生の課金方式、公表価格と同じであり、使用量がある段階に達すると個別に課金されます。

## グローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾の帯域幅課金

### 課金価格

ライブイベントストリーミングのグローバル/香港・マカオ・台湾の帯域幅課金では、リージョンごとに到達段階に応じて日次決済で課金されます。当日のグローバル/香港・マカオ・台湾の各リージョンのピーク帯域幅を課金値とします。各リージョンの日次決済のピーク帯域幅課金の段階的価格は、次の表のとおりです。

帯域幅段階	各リージョンの価格(米ドル/ハ)		
	アジア太平洋地域リージョン1	アジア太平洋地域リージョン2	アジア太平洋地域リージョン
0 - 500Mbps	0.4098	1.2033	1.2455
500Mbps (500Mbpsを含む) ~ 5Gbps	0.3707	1.0829	1.2098
5Gbps (5Gbpsを含む) ~ 20Gbps	0.3415	0.9659	1.1122
$\geq 20\text{Gbps}$	0.3252	0.8455	1.0081

### 課金説明

- 課金項目：ライブイベントストリーミング視聴によって発生したグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾におけるネットワーク全体のダウンストリーム帯域幅。

- 課金ルール：到達段階に応じて日次決済で課金されます。1暦日の各リージョンの帯域幅ピーク値に対応する段階の単価を乗じて算出します。

## 課金例

- ライブストリーミングのビットレートが500kbps（このビットレートはオーディオビットレートとビデオビットレートの和となりますが、トランスコーディングを有効にして特定のビットレートを設定している場合、この設定値がビデオのみのビットレートとなりますので、オーディオビットレートを加えて帯域幅を計算する必要があります）、当日の同時視聴者数が最大100人の場合、1日の帯域幅ピーク値は次のようになります：  
 $500 \text{ (kbps)} \times 100 = 50000 \text{ (kbps)} = 50 \text{ Mbps}$ 。
- 2022年1月4日にライブイベントストリーミングのグローバル/香港・マカオ・台湾サービスを利用し、中国マカオで50Mbpsのダウンストリーム帯域幅が発生した場合、2022年1月5日に支払うべきライブストリーミング帯域幅の請求額は次のとおりです：  
 1日あたりのライブストリーミング帯域幅の料金 =  $0.4098 \text{ (米ドル/Mbps/日)} \times 50 \text{ (Mbps)} = 20.49 \text{ 米ドル}$ 。
- デフォルトでは、ダウンストリーム再生のみ課金され、アップストリームとダウンストリームの使用が不均衡な業務シーン（ダウンストリーム再生：アップストリームプッシュ < 10:1）の場合、1日のプッシュのピーク帯域幅が100Mbpsを超えると、実際のプッシュ使用量に応じて追加のプッシュ料金が課金されます。アップストリームプッシュはダウンストリーム再生の課金方式、公表価格と同じであり、使用量がある段階に達すると個別に課金されます。

## トラフィック帯域幅

ライブストリーミングのトラフィック/帯域幅料金は、Tencent Cloudライブイベントストリーミングの基本的な課金項目ですが、これは、ライブイベントストリーミングサービスによってライブストリーミングコンテンツを視聴するときに発生するダウンストリームのトラフィック/帯域幅の料金のことです。

日次決済、料金後払いの課金方法として、[トラフィック課金](#)と[帯域幅課金](#)の2つの課金方法を提供しています。ユーザーは実際のニーズに応じて、自分に適した課金方法を選択できます。**新規ユーザーがライブイベントストリーミングをアクティブにした場合、デフォルトでトラフィック課金が適用されます。**

### トラフィック課金

#### 課金価格

ライブイベントストリーミングのトラフィック課金では、毎日の料金を段階的に設定する従量課金制が適用されます。日次決済トラフィック課金の段階的価格の詳細については、次のとおりです：

トラフィック段階	価格（米ドル/GB/日）
0 - 2TB	0.0846

トラフィック段階	価格 (米ドル/GB/日)
2TB (2TBを含む) ~10TB	0.0813
10TB (10TBを含む) ~50TB	0.0780
50TB (50TBを含む) ~100TB	0.0715
100TB (100TBを含む) ~1PB	0.0618
≥ 1PB	0.0520

## 課金説明

- 課金項目：ライブイベントストリーミング視聴によって発生した中国本土（大陸）におけるネットワーク全体のダウンストリームトラフィック。
- 課金ルール：到達段階に応じて日次決済で課金されます。1暦日のトラフィック累計値に対応する段階の単価を乗じて算出します。

## 課金例

- ライブストリーミングのビットレートが500kbps（このビットレートはオーディオビットレートとビデオビットレートの合計ですが、トランスコーディングをオンにして特定のビットレートを設定している場合、この設定値はビデオのみのビットレートとなり、オーディオビットレートを加えてトラフィックを計算する必要があります）、ライブストリーミング時間が1時間、視聴者数が100人となる場合、消費されるトラフィックは、およそ $500/8 \times 3600 \times 100 = 225000000\text{KB} = 22.5\text{GB}$ となります。
- 2022年1月4日にライブイベントストリーミングサービスを利用し、22.5GBのダウンストリームトラフィックが発生した場合、2022年1月5日に支払うべきライブストリーミングトラフィックの請求額は、次のようになります：
 

1日あたりのライブストリーミングトラフィック料金は、 $0.0846$  (米ドル/GB)  $\times 22.5(\text{GB}) = 1.9035$ 米ドルとなります。
- デフォルトでは、ダウンストリーム再生のみ課金され、アップストリームとダウンストリームの使用が不均衡な業務シーン（ダウンストリーム再生：アップストリームプッシュ < 10:1）の場合、1日のプッシュのピーク帯域幅が100Mbpsを超えると、実際のプッシュ使用量に応じて追加のプッシュ料金が課金されます。アップストリームプッシュはダウンストリーム再生の課金方式、公表価格と同じであり、使用量がある段階に達すると個別に課金されます。

## 帯域幅課金

### 課金価格

ライブイベントストリーミングの帯域幅課金では、1日の到達量による従量課金が適用され、その日のピーク帯域幅が課金値となります。日次決済のピーク帯域幅課金の段階的価格の詳細については、次の表のとおりです：



帯域幅段階	価格 (米ドル/Mbps/日)
0~500Mbps	0.2114
500Mbps (500Mbpsを含む) ~5Gbps	0.2049
5Gbps (5Gbpsを含む) ~20Gbps	0.1984
≥ 20Gbps	0.1886

## 課金説明

- 課金項目：ライブイベントストリーミング視聴で発生する中国内地（大陸）のネットワーク全体の下り帯域幅。
- 課金ルール：到達段階に応じて日次決済で課金されます。1暦日の帯域幅ピーク値に対応する段階の単価を乗じて算出します。

## 課金例

- ライブストリーミングのビットレートが**500kbps**（このビットレートはオーディオビットレートとビデオビットレートの合計値です。トランスコーディングを有効にして特定のビットレートを設定した場合、設定値がビデオビットレートのため、帯域幅を計算するとき、オーディオビットレートを加算してください）で、当日の最大同時視聴者数が**100人**の場合、1日あたりの帯域幅ピーク値は次のとおりです：  
 $500\text{Kbps} \times 100 = 50000\text{kbps} = 50\text{Mbps}$ 。
- 2022年1月4日にライブイベントストリーミングサービスを使用し、**50Mbps**の下り帯域幅が発生した場合、2022年1月5日に支払いが必要なライブストリーミング帯域幅の請求書は次のようになります：  
1日あたりのライブストリーミング帯域幅の料金 =  $0.2114$  (米ドル/Mbps/日)  $\times 50$  (Mbps) = **10.57米ドル**。
- デフォルトでは、ダウンストリーム再生のみ課金され、アップストリームとダウンストリームの使用が不均衡な業務シーン（ダウンストリーム再生：アップストリームプッシュ < 10:1）の場合、1日のプッシュのピーク帯域幅が**100Mbps**を超えると、実際のプッシュ使用量に応じて追加のプッシュ料金が課金されます。アップストリームプッシュはダウンストリーム再生の課金方式、公表価格と同じであり、使用量がある段階に達すると個別に課金されます。

### 説明：

ライブストリーミングの業務量が大量にあり、日次決済の課金方式ではお客様のニーズを満たせない場合、お客様の課金方式と価格をTencent Cloudの担当者と協議して設定することができます。[チケットを提出](#)して詳細をお問い合わせください。

# 付加価値サービス

## CSSトランスコード（ウォーターマーク、ミクスストリーミング）

最終更新日：：2021-04-23 15:07:25

CSSは、[標準トランスコーディング](#)、[高速高画質トランスコーディング](#)および[オーディオトランスコーディング](#)サービスを提供し、実際に使用されるコーデック、CSSストリーム画面の解像度（CSS画面のサイズ）およびトランスコード期間に基づいて決済が行われます。[ウォーターマークの追加](#)または[クラウドミクスストリーミング機能](#)をオンにすると、[標準トランスコーディング料金](#)が発生する場合があります。解像度は、お客様が出力するCSSストリームの解像度によって異なります。

### 注意事項

- 課金方式：料金後払い。
- 課金サイクル：日次決済で課金されます。毎日午前10時に前日のトランスコード料金が差し引かれます。月次決済ユーザーの場合、トランスコード料金は月単位の課金となり、毎月1日～5日に先月分のトランスコード請求書が発行されます。課金方法の変更はありません。
- トランスコード機能はデフォルトではオフになっています。必要に応じて、[CSSコンソールでの設定](#)または[Tencent Cloud APIにより有効にする](#)を行ってください。
- トランスコードの時間が1分に満たない場合は、1分間のトランスコードとして課金され、請求されます。
- トランスコード機能を使用しない場合、この部分の料金は発生しません。

### 標準トランスコーディング

#### 課金価格

コーデック	推奨ビットレート (kbps)	解像度	価格 (米ドル/分)	備考 (ライブストリーミング画面の幅と高さによって 区別され、絶対値の大きい方が、 長辺と定義付けられます)
H.264	500	480P	0.0028	長辺 ≤ 640、かつ短辺 ≤ 480
	1000	720P	0.0057	長辺 ≤ 1280、かつ短辺 ≤ 720
	2000	1080P	0.0111	長辺 ≤ 1936、かつ短辺 ≤ 1088



		2K	0.024	長辺 ≤ 2560、かつ短辺 ≤ 1440
	4000	4K	0.0491	長辺 > 2560、または短辺 > 1440
H.265	500	480P	0.0141	長辺 ≤ 640、かつ短辺 ≤ 480
	1000	720P	0.0275	長辺 ≤ 1280、かつ短辺 ≤ 720
	2000	1080P	0.0549	長辺 ≤ 1936、かつ短辺 ≤ 1088
		2K	0.1183	長辺 ≤ 2560、かつ短辺 ≤ 1440
	4000	4K	0.2366	長辺 > 2560、または短辺 > 1440

### ⚠ 注意：

例えば、長辺が1280で短辺が480の場合、720Pと記録されます。長辺と短辺は幅と高さによって厳密に算出するのではなく、比較して大きな値を持つ方が長辺と定義付けられます。

## 課金説明

- 課金項目：CSSのトランスコーディング所要時間（ミクスストリーミングまたはウォーターマークの追加が有効になっている場合、ミクスストリーミングまたはウォーターマーク追加時のライブストリーミングストリームの所要時間になります）。
- 課金ルール：
  - コーデックと解像度に応じて課金されます。1暦日のそれぞれのコーデックと解像度でトランスコーディング所要時間に対応する単価を乗じて算出します。
  - CSSトランスコードはプルストリームによってトリガーされ、再生時には標準トランスコーディングの料金が発生します。CSSウォーターマークはプッシュストリームによってトリガーされ、ライブミクスストリーミングはシグナリングによってトリガーされます。ウォーターマークとミクスストリーミングの場合、再生しなくても標準トランスコーディングの料金が発生します。

## 課金の計算式

LVBトランスコード料金 = トランスコード時間 × 対応するコーデックと解像度の価格。

## 課金の例

2021年1月1日にCSSトランスコードとウォーターマークサービスを利用する場合、そのうちライブストリーミングのストリームAのトランスコーディングがH.264\_720P（所要時間1時間）で、ライブストリーミングのストリームBにウォーターマークを追加（所要時間30min、解像度480P）する場合、2021年1月2日に支払うべきCSSトランスコードの請求書は、次のようになります。

1日あたりのCSSトランスコード料金 = 0.0057 (米ドル/分) × 60 (分) + 0.0028 (米ドル/分) × 30 (分) = 0.426 米ドル。

## 高速高画質トランスコーディング

### 課金価格

コーデック	解像度	価格 (米ドル/分)
H.264	480P	0.0116
	720P	0.0222
	1080P	0.0443
	2K	0.0886
	4K	0.1772
H.265	480P	0.0349
	720P	0.0665
	1080P	0.1329
	2K	0.2659
	4K	0.5317

### 課金説明

- 課金ルール：超高速HDの解像度に応じて課金されます。1暦日の解像度のTESHDトランスコード時間に対応する単価を乗じて算出します。

### 課金の計算式

高速高画質トランスコード料金 = トランスコード時間 × 対応するトランスコード解像度の価格。

### 課金の例

2021年1月1日に高速高画質トランスコーディングサービスを利用する場合、そのうちライブストリーミングのストリームAのトランスコーディングが超高速HD (TESHD) \_720P (所要時間1時間) で、ライブストリーミングのストリームBのトランスコーディングが超高速HD (TESHD) \_480P (所要時間30min) の場合、2021年1月2日に支払うべきライブストリーミング高速高画質トランスコーディングの請求書は、次のようになります。

1日あたりのライブストリーミング高速高画質トランスコーディング料金 = 0.0222 (米ドル/分) × 60 (分) + 0.0116 (米ドル/分) × 30 (分) = 1.68 米ドル。

### ① 説明：

ライブストリーミングの業務量が大量にあり、日次決済の課金方法ではお客様のニーズを満たせない場合、お客様の課金方法と価格をTencent Cloudの担当者と協議して設定することができます。[チケットを提出](#)して詳細をお問い合わせください。

## オーディオトランスコーディング

CSSは、オーディオトランスコーディングサービスを提供します。オーディオトランスコーディングは、高品質なオーディオトランスコード機能を提供し、オーディオビデオコンテンツを複数のフォーマットでトランスコーディングして、お客様の対応コスト、人件費および機械コストの削減をお手伝いします。オーディオビデオ業界に対してより効果的で信頼性の高い出力を提供し、お客様の業務に最大限マッチさせることができます。

### 課金価格

課金項目	課金方式	価格
オーディオトランスコーディング	オーディオトランスコーディング所要時間によって課金	0.00099米ドル/分

### 課金説明

- 課金項目：ライブストリーミング・オーディオトランスコードの所要時間。
- 課金ルール：ライブストリーミング・オーディオトランスコード時間によって課金されます。1暦日のオーディオトランスコード時間に対応する単価を乗じて算出します。

### 課金の計算式

オーディオトランスコード料金 = 価格 × トランスコード時間。

### 課金の例

2021年2月1日にオーディオトランスコーディングサービスを利用し、トランスコーディング所要時間が5時間の場合、2021年2月2日に支払うべきライブストリーミング・オーディオトランスコーディングの請求額は、次のようになります。

1日あたりのオーディオトランスコーディング料金 = 0.00099 (米ドル/分) × 300 (分) = 0.297米ドル。

### ⚠ 注意：

- \*\*オーディオトランスコードの機能は、2021年2月1日から本格的な課金がスタートし、2021年2月2日からこの新たな課金ルールに従って請求が行われています。
- **Webプッシュ**のツールはWeb RTCプロトコルを使用してプッシュを行い、オーディオコーデックはOPUSになります。これをLVB（RTMP、FLV、HLS）で再生する場合には、トランスコーディングが自動的に開始され、音声はAACに変換されます。このため、オーディオトランスコーディングの料金が発生します。

# CSSレコーディング

最終更新日：2023-03-13 15:46:49

Live Video BroadcastingサービスはCSSストリームをレコーディングし、VODに保存することができます。レコーディング機能を使用すると料金が発生し、その月のCSSレコーディングのピークチャンネル数が決済基準となります。

## 注意事項

- レコーディング機能はデフォルトでは無効になっていますが、コンソールまたはTencent Cloud APIから有効にできます。
- レコーディングしたビデオファイルは、デフォルトでVODコンソールに保存され、VOD料金が発生します。レコーディング機能を有効にした後、VODサービスが正常な使用状態であることを確認してください。VODサービスがアクティブになっていない、または支払い延滞によってVODサービスが停止するなどした場合、CSSはレコーディングができなくなります。その間、レコーディングファイルは生成されずレコーディング料金は発生しません。
- レコーディングチャンネル数ピーク値の計算方法については、[CSSレコーディングチャンネル数ピーク値の計算方法](#)をご参照ください。

## 課金価格

課金タイプ	価格（米ドル/チャンネル/月）
レコーディングチャンネルのピーク値	5.2941

## 課金説明

- 課金項目：CSSレコーディングのチャンネル数。
- 課金方式：料金後払い。
- 課金サイクル：月単位で課金されます。毎月1日～5日に前の暦月分の請求書が発行され、請求額が差し引かれます。詳細については請求書をご覧ください。

## 計算式

- レコーディング有効日数割合 = 1暦月におけるレコーディング機能を使用する日数 / その月の総日数。
- レコーディング料金 = 1暦月の同時レコーディングチャンネル数ピーク値 × レコーディング有効日数割合 × レコーディングチャンネル数単価。

説明：

その月の同時レコーディングチャンネル数ピーク値：その月で5分ごとに統計したすべてのレコーディングライブストリーミングのチャンネル数の最大値。1種類のレコーディングフォーマットが1チャンネルのレコーディングストリーム。例えば、MP4とHLSという2種類のフォーマットを同じストリームIDでレコーディングした場合、2つのレコーディングストリームとしてカウントされます。

## 課金の例

ユーザー甲は、CSSコンソールでドメイン名AとB（ライブカメラストリーミングではないドメイン名）のレコーディングテンプレートを設定し、ドメイン名Aには**1タイプ**のレコーディングファイル形式、ドメイン名Bには**2タイプ**のレコーディングファイル形式をそれぞれ設定しました。ドメイン名Aには、2020年4月2日のイベントに11チャンネルのCSSのプッシュがあり、残りの5日間には10チャンネルのCSSのプッシュがあります。ドメイン名Bには、2020年4月29日のイベントに1チャンネルのCSSのプッシュがありました。この場合、ドメイン名Aとドメイン名Bがレコーディング機能を使用した日数は、下表のとおりとなります：

ストリームID	2020年04月（01日～30日）							"レコーディング機能を使用有効日数"	
	01日	02日	03日	.....	28日	29日	30日		
A									6
B				レコーディング未実施					1
ユーザー甲がレコーディング機能を使用									6

- 2020年4月2日のピークレコーディングチャンネル数は**11チャンネル**で、計算式は、ドメイン名A11チャンネル×1形式+ドメイン名B0チャンネル×2形式=11チャンネルです。
- 2020年4月29日のピークレコーディングチャンネル数は**12チャンネル**で、計算式は、ドメイン名A10チャンネル×1形式+ドメイン名B1チャンネル×2形式=12チャンネルです。
- 2020年4月のドメイン名Aがレコーディングを使用した日数は6日、ドメイン名Bがレコーディングを使用した日数は1日で、ユーザー甲が4月にレコーディング機能を使用した合計日数は6日でした。従って、4月のCSSレコーディング有効日数割合 = 6日 / 30日 = 0.2となります。

2020年4月の同時CSSプッシュチャンネル数は12チャンネルで、CSSレコーディング有効日数割合は0.2でした。この場合、支払うべき2020年4月のCSSレコーディングの請求額は、次のようになります。

4月のCSSレコーディング料金 = 5.2941（米ドル/チャンネル/月）× 0.2 × 12チャンネル = 12.70584米ドル。

## レコーディングのCOSへの送信サービス

### 課金価格

すべてのレコーディングチャンネル数の合計時間（min）で料金を計算します。

課金タイプ	価格（米ドル/分/月）
COSへのレコーディング時間	0.000096

### 課金説明

## 課金項目：レコーディングのCOSへの送信サービス

- 課金方式：料金後払い。
- 課金サイクル：月単位で課金されます。毎月1日～5日に前の暦月分の請求書が発行され、請求額が差し引かれます。詳細については請求書をご覧ください。

### 課金の例

ユーザーはCSSコンソールでドメイン名Aとドメイン名B（非LCBドメイン名）にレコーディングテンプレートを設定し、それぞれドメイン名Aに1つのレコーディングファイル形式を、ドメイン名Bに2つのレコーディングファイル形式を設定しました。ドメイン名Aは2023年01月13日のキャンペーンで10チャンネルのライブ配信プッシュがあり、プッシュ時間は30分とし、ドメイン名Bは2023年01月20日のキャンペーンで1チャンネルのライブ配信プッシュがあり、プッシュ時間は20分とします。2023年01月に発生するレコーディングのCOSへの送信サービス料金は次のとおりです：

$0.000096 \text{ (ドル/分/月)} \times (10 \text{ チャンネル} \times 1 \text{ 形式} \times 30 \text{ 分} + 1 \text{ チャンネル} \times 2 \text{ 形式} \times 20 \text{ 分}) = 0.03264 \text{ ドル}$ 。

# ライブストリーミングのタイムシフト

最終更新日：2023-03-14 14:37:11

CSSタイムシフトはCSSのレコーディング能力により、ライブストリーミング期間のタイムシフト視聴機能を実現し、ユーザーはリアルタイムでライブ配信開始後の特定の時点からタイムシフト視聴を選択できるので、ライブ配信の過去内容を再生する効果が得られます。試合の生放送中のハイライトを見返す場合によく使われています。

## 注意事項

- CSSタイムシフト機能を使用すると、タイムシフトデータの書き込み量に応じて課金されます。CSSタイムシフト機能を使用すると、[トラフィック通信料金](#)が発生します。
- CSSタイムシフト機能はデフォルトでは無効になっていますが、コンソールまたはTencent Cloud APIから有効にできます。

## 課金価格

タイムシフト視聴仕様	タイムシフト書き込み価格（ドル/GB/日）
1日タイムシフト仕様	0.035ドル
3日タイムシフト仕様	0.052ドル
7日タイムシフト仕様	0.069ドル
15日タイムシフト仕様	0.12ドル
30日タイムシフト仕様	0.21ドル

## 課金説明

- 課金項目：タイムシフトデータ書き込み量。
- 課金方式：料金後払い。
- 課金周期：1日単位で請求します。毎日のタイムシフト費用は翌日の請求書発行時に差し引かれます。詳細な請求と請求時間については請求書をご覧ください。

## 計算式

タイムシフト料金=1日あたりのタイムシフトファイル書き込み量（GB）×タイムシフト仕様（ドル/GB/日）。

## 課金の例



ユーザー甲はコンソールでCSSタイムシフトテンプレートを作成してプッシュドメイン名をバインドして、そして01月05日12:00にライブ配信を開始し、ビデオビットレート1Mbps、ライブ配信の合計時間は5時間、設定されたタイムシフト日数は7日とします。

毎日のタイムシフトファイル書き込み量=1Mbps × 18000s÷8=2250MB=2.25GB

当日のタイムシフト料金=2.25GB × 0.069ドル/GB =0.15525ドルとなります。1月6日に請求書が発行され、料金が差し引かれます。

1月5日12:00から1月12日17:00まで、CSSタイムシフトによってコンテンツをタイムシフト視聴することができます。

# CSSスクリーンキャプチャ

最終更新日：2021-04-23 15:07:26

Live Video BroadcastingはLVBストリームにスクリーンキャプチャ処理を行うことができ、スクリーンキャプチャはCloud Object Storage(COS)に保存されます。使用後にCOSストレージ料金が発生します。キャプチャ機能を使用すると料金が発生し、その月の累計キャプチャ数が決済基準となります。

## 注意事項

- スクリーンキャプチャ機能はデフォルトでは無効になっていますが、コンソールまたはTencent Cloud APIから有効にできます。
- LVBスクリーンキャプチャはCloud Object Storage(COS)に保存され、使用後にCOSストレージ料金が発生します。詳細については、[COS製品の料金設定](#)をご参照ください。
- スクリーンキャプチャ機能には料金がかかります。毎月、スクリーンキャプチャ無料枠の割り当てが1,000枚ありますが、1,000枚を超えると、超過分に対して料金が請求されます。

## 課金価格

スクリーンキャプチャ数	価格 (米ドル/1,000枚)	備考
≤ 1000	0米ドル	毎月1,000枚のスクリーンキャプチャが無料
> 1000	0.0176米ドル	1,000枚に満たない場合は1,000枚として計算します

## 課金説明

- 課金項目：LVBスクリーンキャプチャ数量。
- 課金方式：料金後払い。
- 課金サイクル：月単位で課金されます。毎月1日～5日に前の暦月分の請求書が発行され、請求額が差し引かれます。詳細については請求書をご覧ください。
- 課金ルール：1暦月のスクリーンキャプチャ合計数に単価を乗じて算出します。

## 課金の例

2021年1月1日から2021年2月1日までの期間中、LVBスクリーンキャプチャサービスを利用して、その月のスクリーンキャプチャ合計枚数が168,000枚の場合、2021年2月2日に支払うべきLVBスクリーンキャプチャの請求額は、次のようになります。

1月の標準LVBスクリーンキャプチャ料金 = 0.0176 (米ドル/1,000枚) × (168 - 1)1,000枚 = 2.9392米ドル。

# インテリジェントなポルノ検出

最終更新日：2021-05-20 18:31:50

Cloud Streaming Servicesは、CSSストリームに対してポルノ検出処理を実行することができます。ポルノ検出では最初にCSSストリームのスクリーンキャプチャを撮る必要があるため、ポルノ検出機能を使用すると、[ポルノ検出](#)と[スクリーンキャプチャ](#)という2つの料金が発生します。そのうちポルノ検出機能を使用すると発生する料金は、その月の累計ポルノ検出画像枚数が決済基準となります。

## 注意事項

- ポルノ検出機能はデフォルトでは無効になっていますが、コンソールから有効にできます。
- CSSスクリーンキャプチャはCloud Object Storage(COS)に保存され、使用後にCOSストレージ料金が発生します。詳細については、[COS製品の料金設定](#)をご参照ください。
- ポルノ検出機能には料金がかかります。毎月、ポルノ検出無料枠の割り当てが1,000枚ありますが、1,000枚を超えると、超過分に対して料金が請求されます。

## 課金価格

ポルノ検出数 (枚)	価格 (米ドル/1,000枚)	備考
≤ 1000	0米ドル	毎月1,000枚のポルノ検出が無料
> 1000	0.2294米ドル	1,000枚に満たない場合は1,000枚として計算します

説明：

- 中国大陸以外の地域のCOSに保存したスクリーンキャプチャの場合、ポルノ検出機能をオンにすると、追加でCOSの外部ネットワークのダウンストリームトラフィック料金が発生します。それぞれのCOSの課金の詳細については、[製品価格](#)をご参照ください。
- 現在、CSSスクリーンキャプチャのストレージはリージョンをサポートしています。[サービスリージョン関連事項](#)をご参照ください。

## 課金説明

- 課金項目：CSSポルノ検出画像数。
- 課金方式：料金後払い。
- 課金サイクル：月単位で課金されます。毎月1日～5日に前の暦月分の請求書が発行され、請求額が差し引かれます。詳細については請求書をご覧ください。
- 課金ルール：1暦月間のポルノ検出数から1000枚の無料枠を差し引いて、単価を乗じます。

## 課金の例

2021年1月1日から2021年2月1日までの期間中、ライブストリーミングポルノ検出サービスを利用して、その月のポルノ検出の合数が168,000枚の場合、2021年2月2日に支払うべきライブストリーミングポルノ検出の請求額は、次のようになります。

1月のライブストリーミングポルノ検出料金 =  $0.2294$  (米ドル/1,000枚)  $\times (168 - 1)1,000$ 枚 =  $38.3098$ 米ドル。

# プルリレー

最終更新日：：2023-03-24 17:00:03

プルリツイートサービスは、ライブブロードキャストのプッシュを必要とせずにコンテンツのプル配信とプッシュ配信の機能を提供し、既存のビデオ/ライブブロードキャストをすばやくプルして、ターゲットアドレスにプッシュできます。プルリツイートサービスには[プルリツイートタスクの時間料金](#)、[サードパーティへのリツイートの料金](#)、および[付加価値機能の料金](#)という3種類の料金があります。

## 注意事項

- プルリツイート機能は\*\*2021年7月1日00：00から正式に課金を開始しました。2021年7月1日00：00以降にプルリツイートタスクを実行したことによって発生した時間の消費には、料金が発生します（タスク作成時間による区別はありません）。
- プルリツイートサービスでは、ソースアドレスからのプルは再生行為に相当し、ソースアドレスには対応する再生トラフィック/帯域幅の消費（ソースアドレスがTencent CloudのCSS、VOD、COSなどのアドレスの場合、対応する製品の再生/ダウンロード料金）が発生します。

## プルリツイートタスクの時間

### 課金価格

タスクの時間に基づいて分単位で課金されます。

課金タイプ	価格（米ドル/分）
プルリツイートタスクの時間	0.00032

### 課金説明

- 課金項目：プルリツイートタスクの時間。
- 課金方式：料金後払い。
- 課金周期：1日単位で請求します。毎日午前10時に日次決済のプルリツイート請求書が発行され（詳細は請求時間をご覧ください）、前日のプルリツイート料金が差し引かれます。
- 課金ルール：実行中のプルリツイートタスクの時間は、中断または期限切れのタスクについての時間は消費されず、タスクを再開して実行を継続した場合、タスクの時間が引き続き計算されます。

### 課金の例

ユーザーが2022年10月1日にスプリット機能を合計100分使用した場合、2022年10月2日に次のように請求が生成されます。

$0.00032$  (米ドル/分)  $\times 100$  (分) =  $0.032$  (米ドル)

注意：

ソースコンテンツの異常によりコンテンツが正常にプル配信できない場合、タスクの有効期限が切れるまでタスクは中断されません。タスクが終了するまでに発生した時間は従量課金としてカウントされますので、ご了承ください。

## サードパーティへのリツイート

注意：

- プルリツイート機能は、現在、タスクを作成したTencent CloudアカウントのCSSプッシュアドレスへのリツイートのみをサポートしており、このシナリオではサードパーティへのリツイートの料金は発生しません。
- Tencent Cloud CSSではないプッシュアドレスはすべてサードパーティアドレスであり、サードパーティへのリレーの料金が発生します。

## 課金価格

サードパーティへのリレー料金は、課金周期においてリレーサービスの所在リージョンで発生した帯域幅ピーク値（単位：Mbps）を精算の際の基準とします。リレーサービス所在リージョンは、リレーの送信リージョンとなります。同じ課金周期においてリレーサービスが複数のリージョンで発生した場合は、関連するリージョンの帯域幅ピーク値に基づいて、それぞれ課金されます。

リージョン	価格 (米ドル/Mbps/月)
中国内地 (大陸)	12.67
中国香港	12.67
シンガポール	8.04
フランクフルト	7.1
ソウル	16.56

リージョン	価格 (米ドル/Mbps/月)
インド	23.66
タイ	13.01
アメリカシリコンバレー	7.1
アメリカバージニア	7.1
ジャカルタ	17.4
日本	13.01
サンパウロ	23.66
その他	12.67

## 課金説明

- 課金方式：料金後払い、月次決済。
- 課金周期：1か月単位で請求します。翌月1日～3日に前月のリツイート請求書が作成されます。
- 課金ルール：すべてのサードパーティへのリツイートのプルリツイートタスクの同時使用帯域幅の値に基づいて課金され、デフォルトでは1日のピーク帯域幅の月平均（課金周期内の毎日のピーク値から平均を求める）を後払いという支払いパターンです。アカウントの標準ライブストリーミングが他の月で帯域幅課金がある場合、サードパーティへのリツイートの帯域幅課金方式は標準ライブストリーミングの課金方式に従います。

## 課金の例

ユーザーは、2022年10月に5日間、サードパーティへのリツイートの機能を使用しました。リツイートのエリアは中国本土（大陸）で、1日のピーク帯域幅はそれぞれ10Mbps、80Mbps、70Mbps、75Mbps、60Mbpsです。

2022年10月の最大日数は31日で、ユーザーの中国本土（国内）での標準ライブブロードキャストの請求方法は日単位の帯域幅です。

その場合は、10月に発生したサードパーティへのリツイート料金は次のとおりです。

$(10\text{Mbps} + 80\text{Mbps} + 70\text{Mbps} + 75\text{Mbps} + 60\text{Mbps}) / 31\text{日} \times 12.67 \text{ (米ドル/Mbps/月)} = 120.569$   
米ドル。

## 付加価値機能の料金

CSSの付加価値機能には、プルリレーのローカルモードが提供しています。ローカルモードをオンにすれば、タスクはMP4オンデマンドファイルをタスクノードにキャッシングしてリレーし、MP4ファイルをスムーズに安定して再生できます。

## 注意事項

プルリツイートのローカルモードを使用すると、付加価値機能の利用料金のほか、[プルリツイートサービス料金](#)が発生する可能性があります。

## 課金価格

課金タイプ	価格 (米ドル/課金単位)
課金単位の単価	0.01515

### 付加価値機能の課金時間と実際の利用時間の変換係数：

付加価値機能	係数 課金時間 (単位：課金単位) : 実際の利用時間 (単位：分)
プルリレーのローカルモード	0.02 : 1

## 課金説明

- 課金項目：付加価値機能の基本料金。
- 課金方式：料金後払い。
- 課金周期：日単位で請求します。毎日の付加価値サービス料金は翌日の請求書発行時に引き落とされます。請求料金の明細と請求時間については、請求書をご覧ください。

## 計算式

- 課金時間 = 実際の利用時間 × 係数。
- 付加価値サービス料金 = 付加価値機能の基本料金 × 課金時間。

## 課金の例

2022年11月23日にプルリレーのローカルモードをオンにし、プルリレータスクの実行時間が100分で、そのうち、ローカルファイルへのリレー時間が60分である場合、2022年11月24日に以下の請求書が発行されます：

- プルリレータスク利用料金：  $0.00032$  (米ドル/分)  $\times 100$  (分) =  $0.032$  (ドル)
- 付加価値機能利用料金：  $0.01515$  (米ドル/課金単位)  $\times 0.02$  (課金単位/分)  $\times 60$  (分) =  $0.01818$  (ドル)



# 付加価値機能

最終更新日：2022-12-20 16:30:59

CSSの付加価値機能には、プルリレーのローカルモードが提供しています。ローカルモードをオンにすれば、タスクはMP4オンデマンドファイルをタスクノードにキャッシングしてリレーし、MP4ファイルをスムーズに安定して再生できます。

## 注意事項

プルリレーのローカルモードを使用する時、付加価値機能の利用料金のほか、[プルリレーサービス料金](#)が発生する可能性がありますので、ご注意ください。

## 課金価格

課金タイプ	価格（米ドル/課金単位）
課金単位の単価	0.01515

付加価値機能の課金時間と実際の利用時間の変換係数：

付加価値機能	係数 課金時間（単位：課金単位）：実際の利用時間（単位：分）
プルリレーのローカルモード	0.02 : 1

## 課金説明

- 課金項目：付加価値機能の基本料金。
- 課金方法：後払い。
- 課金周期：日単位で請求します。毎日の付加価値サービス料金は翌日の請求書発行時に引き落とされます。請求料金の明細と請求時間については、請求書をご覧ください。

## 計算式

- 課金時間 = 実際の利用時間 × 係数。
- 付加価値サービス料金 = 付加価値機能の基本料金 × 課金時間。

## 課金の例

2022年11月23日にプルリレーのローカルモードをオンにし、プルリレータスクの実行時間が100分で、そのうち、ローカルファイルへのリレー時間が60分である場合、2022年11月24日に以下の請求書が発行されます：

- プルリレータスク利用料金：  $0.00032$  (米ドル/分)  $\times 100$  (分) =  $0.032$  (ドル)
- 付加価値機能利用料金：  $0.01515$  (米ドル/課金単位)  $\times 0.02$  (課金単位/分)  $\times 60$  (分) =  $0.01818$  (ドル)

# 前払いリソースパッケージ

最終更新日：2023-03-16 15:57:04

## リソースパッケージのタイプ

前払いリソースパッケージ	費用の説明	購入アドレス
ライブブロードキャストトラフィックリソースパッケージ	ライブブロードキャストトラフィックリソースパッケージの仕様は、LVB中国国内（本土）の日次決済トラフィックに基づいており、LEB中国国内（本土）の日次決済トラフィック、LEBグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾の日次決済トラフィック、LVB中国国内（本土）の日次決済トラフィック、LVBグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾の日次決済トラフィック、CSSプッシュ中国国内（本土）とCSSプッシュグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾の差し引かれに適用され、グローバル/中国香港、中国マカオ、中国台湾は、地域に応じて比率によって差し引かれます。	購入
標準トランスコーディングリソースパッケージ	ライブブロードキャスト（LVBおよびLEBを含む）の標準トランスコーディングおよびオーディオトランスコードサービス利用時の日次決済トランスコーディング費用の差し引かれをサポートします	購入
高速高画質トランスコーディングパッケージ	ライブブロードキャスト（LVBおよびLEBを含む）の高速高画質トランスコーディングおよびオーディオ・ビデオエンハンスメントサービス利用時の日次決済トランスコーディング費用の差し引かれをサポートします	購入

## 注意事項

- トラフィック/帯域幅の変換単位は1000です。例えば、1TB = 1000GBとなります。
- 支払方法：前払い。購入後に差し引かれる方法を使用した前払いリソースパッケージです。
- ライブブロードキャストクーポンの利用のみをサポートし、商品クーポンの未指定をサポートしません。
- リソースパッケージは購入後にすぐ有効になり、1年間有効です。1日分の料金は翌日、請求書発行時に差し引かれます（請求時間は実際の請求時間に準じます）。複数のリソースパッケージは期限時間順に差し引かれます。すべてのリソースパッケージがなくなると、超過分は日次決済により自動的に請求されます。
- リソースパッケージの重複購入をサポートし、各リソースパッケージの有効期間は個別に計算され、有効期間は重複しません。

- リソースパッケージ購入当日に前日分の課金対象使用量を差し引くことはできません。リソースパッケージの有効期間内に利用し、有効期間を過ぎると、リソースパッケージ内のリソースは無効となり、ご利用いただけなくなりますので、ご注意ください。  
2022年12月25日に購入したリソースパッケージは、2022年12月26日に2022年12月25日の日次決済請求が発行される際にリソースパッケージの残高が差し引かれますが、2022年12月25日に発行された2022年12月24日の日次決済請求が差し引かれることはできません。
- 月次決済の場合、リソースパッケージの残高が凍結され、凍結期間中はリソースパッケージの有効期間が延長されません。リソースパッケージに対応する日次決済に切り替える必要がある場合は、ビジネスマネージャーに連絡して支援を求める必要があります。切り替えが完了すると、翌月から新しい請求方法が有効になります。
- リソースパッケージ購入後、未使用の場合は5日間理由無し返金をサポートします。リソースパッケージは、ライブブロードキャストによって発生された使用量から差し引かれる場合、使用されたと見なされます、使用済みかどうかに関わらず、返金をサポートしません。その他の詳細については、[返金の説明](#)をご参照ください。
- グローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾リージョンのエリア説明：
  - アジア太平洋地域リージョン1：中国香港、シンガポール、中国マカオ、ベトナム、タイ、ネパール、カンボジア、パキスタン。
  - アジア太平洋地域リージョン2：中国台湾、日本、マレーシア、インドネシア、韓国。
  - アジア太平洋地域リージョン3：フィリピン、インド、オーストラリア。
  - 北アメリカ：アメリカ、カナダ、メキシコ。
  - ヨーロッパ：オランダ、ドイツ、ロシア、イギリス、アイルランド、イタリア、スペイン、フランス。
  - 中東：アラブ首長国連邦、トルコ、カタール、サウジアラビア、バーレーン、イラク、オマーン。
  - アフリカ：南アフリカ、エジプト。
  - 南アメリカ：ブラジル、コロンビア、アルゼンチン。

## ライブブロードキャストトラフィックリソースパッケージ

### 差し引かれの比率

ライブブロードキャストトラフィックリソースパッケージの仕様は、LVB中国国内（本土）の日次決済トラフィックに基づいており、LEB中国国内（本土）の日次決済トラフィック、LEBグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾の日次決済トラフィック、LVB中国国内（本土）の日次決済トラフィック、LVBグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾の日次決済トラフィック、CSSプッシュ中国国内（本土）とCSSプッシュグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾の差し引かれに適用され、グローバル/中国香港、中国マカオ、中国台湾は、地域に応じて比率によって差し引かれます。エリア区画および差し引かれの比率の詳細は下記の表に示されています：

トラフィックのタイプ	エリア（国/リージョン）	リソースパッケージの控除率
------------	--------------	---------------

トラフィックのタイプ	エリア (国/リージョン)	リソースパッケージの控除率
LVB中国国内 (本土) の日次決済トラフィック	/	1:2 控除
LEBグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾の日次決済トラフィック	アジア太平洋地域リージョン1	1:3.5385 控除
	アジア太平洋地域リージョン2	1:5.8462 控除
	アジア太平洋地域リージョン3	1:5.3846 控除
	北アメリカ	1:3.3846 控除
	ヨーロッパ	1:3.3846 控除
	中東	1:9.2308 控除
	アフリカ	1:9.2308 控除
	南アメリカ	1:7.9231 控除
LVB中国国内 (本土) の日次決済トラフィック	/	1:1 控除
LVBグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾の日次決済トラフィック	アジア太平洋地域リージョン1	1:1.7692 控除
	アジア太平洋地域リージョン2	1:2.9231 控除
	アジア太平洋地域リージョン3	1:2.6923 控除
	北アメリカ	1:1.6923 控除
	ヨーロッパ	1:1.6923 控除
	中東	1:4.6154 控除
	アフリカ	1:4.6154 控除
	南アメリカ	1:3.9615 控除
CSSプッシュ中国国内 (本土) の日次決済トラフィック	/	1:1 控除
CSSプッシュグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾の日次決済トラフィック	アジア太平洋地域リージョン1	1:1.7692 控除
	アジア太平洋地域リージョン2	1:2.9231 控除
	アジア太平洋地域リージョン3	1:2.6923 控除

トラフィックのタイプ	エリア（国/リージョン）	リソースパッケージの控除率
	北アメリカ	1:1.6923 控除
	ヨーロッパ	1:1.6923 控除
	中東	1:4.6154 控除
	アフリカ	1:4.6154 控除
	南アメリカ	1:3.9615 控除

LEB中国国内（本土） > LEBグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾 > LVB中国国内（本土） > LVBグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾 > CSSプッシュ中国国内（本土） > CSSプッシュグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾の順による日次決済トラフィックの差し引かれをサポートします。その中で、アジア太平洋地域リージョン1 > アジア太平洋地域リージョン2 > アジア太平洋地域リージョン3 > 北アメリカ > ヨーロッパ > 中東 > アフリカ > 南アメリカの順によって、グローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾に対応する日次決済トラフィックが差し引かれます。リソースパッケージのリソースが使い切れた後、差し引かれなかった部分は、後払い価格に応じて対応するトラフィックが請求されます。

## 課金価格

LVB中国国内（本土） トラフィックリソースパッケージの仕様	価格（米ドル）
100GB	3.88
500GB	19.1
1TB	37.01
5TB	179.1
10TB	350.75
50TB	1475.97
200TB	5298.51
1PB	24626.87

## 課金説明

- ライブブロードキャストトラフィック リソースパッケージは、日次決済トラフィック後払いの課金方式のみをサポートします。課金方式が月次決済または帯域幅課金（日次決済）の場合、リソースパッケージの残高は凍

結されます。

- グローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾で発生されたアップリンクおよびダウンリンクのトラフィックは、エリアの区画に応じて比率によって差し引かれます。
- 発生されたダウンリンクトラフィックは、トラフィックパッケージを通じて優先的に差し引かれます。超過分は日次決済トラフィック後払いの段階的価格に従って課金されます。

## 課金の例

### 例1：

ユーザーAは、2022年12月04日に10TBのライブブロードキャストトラフィックリソースパッケージを購入し、2022年12月04日に中国国内（本土）で11TBのLVBダウンリンクトラフィックが発生され、且つ現在の課金方式がトラフィック課金（日次決算）である場合、2022年12月05日に次のライブブロードキャストトラフィック請求を支払う必要があります。

- 10TBのライブブロードキャストトラフィックリソースパッケージはすべて差し引かれます。
- 残りの1TBのダウンリンクトラフィックは、日次決済トラフィック後払いの段階的価格による課金 =  $0.0423$  (米ドル/GB)  $\times 1 \times 1000 = 42.3$ 米ドル米ドル。

### 例2：

ユーザーBは、2022年12月04日に100GBのLEB中国国内（本土）ダウンリンクトラフィック、50GBのLEBグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾・ヨーロッパエリアのダウンリンクトラフィック、50GBのLEBグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾・アジア太平洋地域リージョン3エリアのダウンリンクトラフィック、100GBのLVB中国国内（本土）ダウンリンクトラフィック、100GBのLVBグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾・北アメリカエリアのダウンリンクトラフィック、50GBのCSSプッシュ中国国内（本土）アップリンクトラフィック、50GBのCSSプッシュグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾・アジア太平洋地域リージョン1エリアのアップリンクトラフィックが発生され、且つ現在の課金方式がトラフィック課金（日次決算）である場合、2022年12月05日にユーザーBは、次のライブブロードキャストトラフィックリソースパッケージに差し引かれたライブブロードキャストトラフィックを使用できます。

- 差し引かれたライブブロードキャストトラフィック請求 =  $100\text{GB} \times 2 + 50 \times 5.3846 + 50\text{GB} \times 3.3846 + 100\text{GB} + 100\text{GB} \times 1.6923 + 50\text{GB} + 50\text{GB} \times 1.7692 = 1046.15\text{GB}$ 。
- ユーザーBのアカウントのライブストリーミングトラフィックリソースパッケージが1TBのみの場合、リソースパッケージの差し引かれ順序は次のとおりです。
  - 差し引かれたLEB中国国内（本土）ダウンリンクトラフィック =  $100\text{GB} \times 2 = 200\text{GB}$ 、残りのリソースパッケージは800GBです。
  - 差し引かれたLEBグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾・アジア太平洋地域リージョン3のダウンリンクトラフィック =  $50\text{GB} \times 5.3846 = 269.23\text{GB}$ 、残りのリソースパッケージは530.77GBです。
  - 差し引かれたLEBグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾・ヨーロッパエリアのダウンリンクトラフィック =  $50\text{GB} \times 3.3846 = 169.23\text{GB}$ 、残りのリソースパッケージは361.54GBです。

- 差し引かれたLVB中国国内（本土）ダウンリンクトラフィックは100GB、残りのリソースパッケージは261.54GBです。
- 差し引かれたLVBグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾・北アメリカエリアのダウンリンクトラフィック =  $100\text{GB} \times 1.6923 = 169.23\text{GB}$ 、残りのリソースパッケージは92.31GBです。
- 差し引かれたCSSプッシュ中国国内（本土）アップリンクトラフィックは50GB、残りのリソースパッケージは42.31GBです。
- 差し引かれたグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾・アジア太平洋地域リージョン1エリアのアップリンクトラフィック =  $50\text{GB} \times 1.7692 = 88.46\text{GB}$ 、残りのリソースパッケージは0GBです。また、46.15GBのアップリンクトラフィックがライブブロードキャストトラフィックリソースパッケージを超過し、CSSプッシュグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾・アジア太平洋地域リージョン1エリアの日次決済トラフィック後払いの段階的価格（[LVBグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾の日次決済トラフィック後払いの段階的価格](#)と同様）による課金 =  $0.0748$ （美元/GB） × 46.15GB = 3.45202米ドル。

## 標準トランスコーディングリソースパッケージ

標準トランスコーディングリソースパッケージは、ライブブロードキャスト再生（LVBおよびLEBを含む）中の標準トランスコーディングのシーンおよびオーディオトランスコーディングのシーンでのみ使用できます。

### 課金価格

パッケージ価格（米ドル）		0.69	13.43	134.18	1193.88	5970	7462.54	後払い価 （米ドル 分）
H.264	<b>480P（デフォルト）</b>	5h	100h	1,000h	10,000	50,000	100,000	0.0028
	<b>720P</b>	解像度が差し引かれた時間 = パッケージ時間 × H.264_480Pの後払い価格 / 対応するビット レートの後払い価格						0.0057
	<b>1080P</b>							0.0111
	<b>2K</b>							0.024
	<b>4K</b>							0.0491
H.265	<b>480P</b>							0.0141
	<b>720P</b>							0.0275
	<b>1080P</b>							0.0549
	<b>2K</b>							0.1183
	<b>4K</b>							0.2366



AV1	480P	0.0282
	720P	0.0550
	1080P	0.1098
	2K	0.2366
	4K	0.4732
オーディオトランスコーディング	差し引かれたオーディオトランスコーディング時間 = パッケージ時間 × H.264_480Pの後払い価格/オーディオトランスコーディングの後払い価格	0.00099

## 課金説明

標準トランスコーディングサービスおよびオーディオトランスコーディングサービスの課金方式が日次決済後払いの場合のみ、標準トランスコーディングリソースパッケージを使用して時間の差し引かれが可能となります。課金方式が月次決済の場合、リソースパッケージの残高は凍結されます。

- 標準トランスコーディングリソースパッケージが使い切れた後、超過分は、[標準トランスコーディング日次決済後払い](#)の価格に応じて課金されます。

## 換算方法

リソースパッケージ仕様の時間は、H.264\_480P解像度トランスコーディングの消費時間です。他の標準トランスコーディングの解像度は、後払い価格に従って換算後に差し引かれます。オーディオトランスコーディング時間の換算ルールは同様です。換算式は次のとおりです。

- 他の解像度が差し引かれた時間 = パッケージ時間 × H.264\_480Pの後払い価格 / [対応するビットレートの後払い価格](#)
- 差し引かれたオーディオトランスコーディング時間 = パッケージ時間 × H.264\_480Pの後払い価格 / [オーディオトランスコーディングの後払い価格](#) = パッケージ時間 × 0.0028 / 0.00099

## 換算の例

ユーザーAは、13.43米ドルの標準トランスコーディングリソースパッケージを購入し、パッケージ仕様の時間は100時間です。

- 差し引かれたH.264\_720P時間 = 100 (時間) × 0.0028 / 0.0057 ≈ 49.122807 ≈ 49.12時間。
- 差し引かれたオーディオトランスコーディング時間 = 100 (時間) × 0.0028 / 0.00099 ≈ 282.828283 ≈ 282.83時間。

## 高速高画質トランスコーディングパッケージ

高速高画質トランスコーディングリソースパッケージは、ライブブロードキャスト再生（LVBおよびLEBを含む）中の高速高画質トランスコーディングおよびオーディオとビデオエンハンスメントでのみ使用できます。

### 課金価格

パッケージ価格（米ドル）		22.24	44.63	268.71	2238.66	14925.22	後払い価格 （米ドル/ 分）
超高速HDH.264	480P （デフォルト）	50h	100h	1,000h	10,000	100,000	0.0116
	720P	解像度が差し引かれた時間 = パッケージ時間 × 超高速HD H.264_480Pの後払い価格 / 対応するビットレートの後払い価格					0.0222
	1080P						0.0443
	2K						0.0886
	4K						0.1772
超高速HD HDH.264	480P						0.0349
超高速HD HDH.264	720P	0.0665					
	1080P	0.1329					
	2K	0.2659					
	4K	0.5317					
	超高速HD AV1	480P	0.0698				
720P		0.1330					
1080P		0.2658					
2K		0.5318					
4K		1.0634					
オーディオ・ビデオエンハンスメントH.264	480P	0.1278					
	720P	0.2545					
	1080P	0.5088					

	2K	1.0175
	4K	2.0350
オーディオ・ビデオエンハンスメントH.265	480P	0.1510
	720P	0.2988
	1080P	0.5973
	2K	1.1947
	4K	2.3893
オーディオ・ビデオエンハンスメントAV1	480P	0.1860
	720P	0.3652
	1080P	0.7302
	2K	1.4604
	4K	2.9207

## 課金説明

- 課金方式が日次決済後払いの場合のみ、高速高画質トランスコーディングリソースパッケージを使用して時間の差し引かれが可能となります。課金方式が月次決済の場合、リソースパッケージの残高は凍結されます。
- 高速高画質トランスコーディングリソースパッケージが使い切れた後、超過分は、[高速高画質トランスコーディング日次決済後払い](#)又は[オーディオ・ビデオエンハンスメント日次決済後払い](#)の価格に応じて課金されます。

## 換算方法

リソースパッケージ仕様の時間は、超高速HD480P解像度トランスコーディングの消費時間です。他の標準トランスコーディングの解像度は、後払い価格に従って換算後に差し引かれます。換算式は次のとおりです。

他の解像度が差し引かれた時間 = パッケージ時間 × 超高速HD H.264\_480Pの後払い価格 / [対応するビットレートの後払い価格](#)

## 換算の例

ユーザーAは、22.24米ドルの高速高画質トランスコーディングパッケージを購入し、パッケージ仕様の時間は50時間で、差し引かれたH.264\_720Pトランスコーディング時間は次のとおりです。

差し引かれたH.264\_720P時間 = 50（時間） × 0.0116 / 0.0222 ≈ 26.1261261 ≈ 26.13時間。

## 課金の例

ユーザーBは、グローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾・アジア太平洋地域リージョン1でビットレートが3MbpsのLVBを開始し、ライブブロードキャスト時間は4時間、視聴者数は200人、符号化方式はH.264を使用し、解像度は1080Pです。

- 高速高画質トランスコーディングを使用しない場合、帯域幅コストは $3\text{Mbps} \times 200 \times 0.1854 = 111.24$ 米ドルです。
- 高速高画質トランスコーディングを使用しビットレートを下げた後に、発生する帯域幅コストは、約 $111.24 \times (100\% - 30\%) = 77.868$ 米ドルとなります。
- 高速高画質トランスコーディングを使用して発生する費用は、 $0.0443 \times 240 = 10.632$ 米ドル（標準価格、いかなる値引きも含まず）です。
- コスト合計： $77.868 + 10.632 = 88.5$ 米ドル。

# 購入の流れ

最終更新日：：2023-02-03 16:26:20

## Live Video Broadcasting

LVBは前払いと後払いという2つの支払い方法をサポートしています。購入してから利用するか、利用してから支払うかを選択できます。そのため、Tencentクラウドアカウントを登録し、CSSサービスを有効化するだけで、LVBを使用できるようになります。

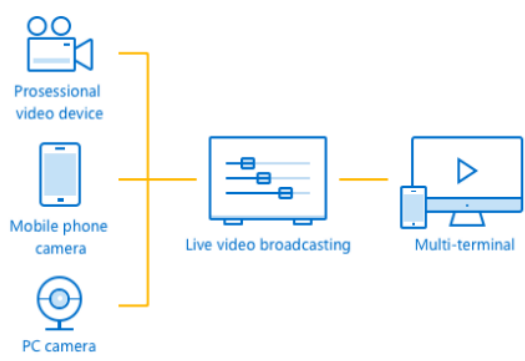
### Tencent Cloudアカウントの登録

Tencent Cloudアカウントを既に登録している場合は、このステップをスキップできます。Tencent Cloudアカウントを登録していない場合は、ドキュメント[Tencent Cloudの登録](#)を参照して登録することができます。Tencent Cloudはメール登録をサポートしています。

### サービスの申請

CSSコンソールページに入り、『[Tencent Cloudサービスの利用規約](#)』に同意することを選択し、**有効化を申請**をクリックします。送信完了後、LVBを直接使用できます。LVBサービスは、デフォルトでトラフィック（日次決

済) 別で課金されます。課金の詳細については、[後払い課金](#)をご参照ください。



**Tencent Cloud CSS Service**

**It provides professional and stable services such as live streaming push, forwarding, distribution and playback, which fully meets the requirements for ultra-low latency, ultra-high image quality and ultra-high performance to sustain massive volumes of concurrent requests.**

**Backed by Tencent Cloud's live push and playback SDK, it provides developers with an end-to-end one-stop audio and video live broadcasting solution.**

Agree to [Tencent Cloud Service Agreement](#), [CSS Billing Description](#) and [CSS Service Level Agreement \(SLA\)](#)

[Apply for Activation](#)

## 前払いトラフィックパッケージの購入

[前払いトラフィックリソースパッケージ](#)を購入することで、LVBで発生するトラフィック使用量ごとに控除することができます。

# 課金の変更

最終更新日：2022-05-16 14:26:47

## 注意事項

- Tencent Cloudの大口顧客の場合は、サービス担当者に連絡して、課金方式の変更を依頼することができます。
- 現在日次課金方式を使用している場合、または月次課金方式に切り替えたい場合は、ビジネスマネージャーまでお問い合わせください。
- 利用中に課金方式について疑問点がある場合は、課金方式を再度選択可能です。日次トラフィック課金と帯域幅課金間の切り替えは翌日に有効になり、日次課金から月次課金への変更は承認後の翌日に有効になり、月次課金から日次課金への変更は承認後の翌月に有効になります。
- 課金方式を日次帯域幅に切り替えた場合、ライブストリーミングトラフィックパッケージからは差し引けなくなります。トラフィックパッケージから差し引きたい場合は、日次トラフィック課金に再度切り替えてください。
- 日次課金方式は、毎日一度しか切り替えできません。

## 変更方法

1. [CSSコンソール](#)にログインし、左側のディレクトリで **概要** をクリックし、概要ページに進みます。
2. **課金方式** タグを確認します。中国大陸（中国本土）またはグローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾（中国本土以外）の課金方式を選択することができます。**切り替え** をクリックします。

## Billing Mode

Chinese mainland

Daily Bill-by-Traffic [Switch](#)Outside Chinese  
mainlandDaily Bill-by-Traffic  
[Switch](#)

3. 元の課金方式日次トラフィック課金を日次帯域幅課金に切り替え、変更する製品を標準ライブストリーミング、ライブイベントストリーミングとし、**OK**をクリックすれば完了です。

### Change (Chinese Mainland) ×

- The new billing mode will take effect at 00:00 (UTC+8) the next day.

Before      Daily bill-by-traffic

After        Daily bill-by-bandwidth

Products    LVB, LEB

I understand the [pricing](#)  for different billing modes.

[Confirm](#) [Cancel](#)

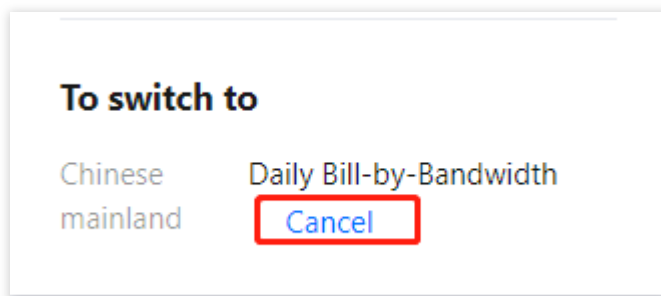
注意：



- 中国大陸または グローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾の標準ライブストリーミング、ライブイベントストリーミングの課金方式がいずれも日次課金の場合のみ、課金方式を切り替えることができます。
- 中国大陸または グローバル/中国香港・中国マカオ・中国台湾の標準ライブストリーミングとライブイベントストリーミングの課金方式が異なる場合は「混合課金」と表示されます。このような状況下では、コンソールでの課金方式切り替えはサポートしていません。必要があれば、[チケットを提出](#)していただくか、またはビジネスマネージャーまでご連絡いただき、切り替えについてご相談ください。

## 変更のキャンセル

1. [CSSコンソール](#)にログインし、左側のディレクトリで **概要** をクリックし、概要ページに進みます。
2. **課金方式** タグで、現時点で有効化待ちとなっている課金方式を確認することができます。 **キャンセル** をクリックします。



3. 中国大陸（中国本土）の課金の変更をキャンセルします。変更をキャンセルした場合、当日はそれ以降、課金変更操作を行うことはできません。 **OK** をクリックすれば完了です。

### Cancel Change (Chinese Mainland) ✕

Before      Daily bill-by-bandwidth

After        Daily bill-by-traffic

Products    LVB, LEB

I understand that after canceling the change, I can no longer change the billing mode today.

**Confirm**      Cancel

# 返金説明

最終更新日：：2023-01-18 11:52:45

## 5日間は理由無し返金可能

Cloud Streaming Services (CSS)をより簡単に使用できるようにするために、購入したリソースパッケージが5日以内に使用されない場合、Tencent Cloudは5日以内の理由無し返金をサポートし、それ以外の場合は返金をサポートしません。

次の状況は、5日間理由無し返金の範囲に属しません。

- リソースパッケージの新規購入日から5日を超過（5日を除く）した場合は、リソースパッケージの返金をサポートしません。
- 使用されているリソースパッケージは、使用済みかどうかに関わらず、5日以内の理由無し返金をサポートしません。リソースパッケージは、ライブブロードキャストによって発生された使用量から差し引かれる場合、使用されたと見なされます。
- ギフトリソースパッケージは、5日以内の理由無し返金をサポートしません。
- ユーザーアカウントは内容違反により停止された場合、そのアカウントのすべてのリソースパッケージは返金をサポートしません。

## 返金説明

- 単一アカウントの場合、未使用のリソースパッケージの新規購入日から5日以内（5日を含む）、[5日間理由無し返金](#)の条件を満たし、5日以内[返金申請](#)をサポートします。
- 異常な/悪意ある返品の違いがある場合、Tencent Cloudには返品申請を拒否する権利があります。
- 「5日間は理由の有無を問わず返金可能」に該当する注文の場合、返金額は購入時に支払った全消費金額となり、これには現金口座金額、口座に振り替えられた収益額、ギフト口座金額が含まれます。

## 返金経路

- 差し引かれた金額またはクーポンは返金できません。
- 返金額は、支払者のTencent Cloudアカウントに全額返金されます。

## 返金方法

### 注意事項

- リソースパッケージを返却する前に、リソースパッケージが[5日間理由無し返金ルール](#)に準拠しているかどうかを確認してください。準拠していない場合は返品できません。

- チケット提出による返金とコンソールのセルフサービスによる返金の両方をサポートします。また、コンソールは現在、[ライブブロードキャストトラフィックリソースパッケージ](#)、ライブブロードキャストトランスコーディングパッケージ（標準トランスコーディングパッケージと超高速HDパッケージを含む）のセルフサービスによる返金のみをサポートしています。

## チケット提出による返金

1. [コンソール](#)にログインして、トップバーの右上隅にある\*\*サポート > やるべきチケット > チケットの提出\*\*を選択して、チケット申請ページに進みます。
2. 右側の検索ボックスで「\*\*Cloud Streaming Services (CSS)\*\*」を検索して選択します。
3. 問題の種類として「[請求と返金](#)」を選択し、[チケットの作成](#)をクリックします。
4. チケット作成ページに進み、対応する情報を入力して、[チケットの提出](#)をクリックします。

## ライブブロードキャストトラフィックリソースパッケージのセルフサービスによる返金

購入したライブブロードキャストトラフィックリソースパッケージが使用されておらず、[5日間理由無し返金ルール](#)に準拠している場合、Tencent Cloudは5日間理由無し返金をサポートし、それ以外の場合は返金をサポートしません。

### セルフサービスによる返金の申請

単一アカウントの場合、未使用のライブブロードキャストトラフィックリソースパッケージの新規購入日から5日以内では、[リソースパッケージ/プラグイン管理](#)ページで、[返金](#)をクリックして申請できます。

#### 説明：

トラフィック課金（日次決済）は翌日決済となるため（詳細課金、課金時間は実課金の対象となる）、リソースパッケージ購入当日に前日分の課金対象使用量を差し引くことはできず、翌日までに購入したライブブロードキャストトラフィックリソースパッケージは決済期間中に差し引かれますので、決済期間中に返金を開始できません。システムは、返金期限を購入日から5日後の23:59:59まで自動的に延長します。トラフィックの消費がなく、5日間理由無し返金条件が満たされている場合、ライブブロードキャストトラフィックリソースパッケージは、決済後の延期期間内に返金を開始できます。

## 返金の例

ユーザーAは、2022年12月01日08:00:00にライブブロードキャストトラフィックリソースパッケージを購入しました。この場合、5日間理由無し返金の最後期限は2022年12月06日07:59:59となります。

- 毎日Tencent Cloud請求決済時間があるため、請求時間は実際の請求時間の対象となり、この期間中は返金を開始できないため、システムは期限を2022年12月06日23:59:59まで延長します。
- この期限前に、リソースパッケージが[5日間理由無し返金](#)の条件が満たされている場合は、返金できます。

## ライブブロードキャストトランスコーディングパッケージのセルフサービスによる返金

購入した標準トランスコーディングパッケージまたは高速高画質トランスコーディングパッケージが使用されておらず、[5日間理由無し返金ルール](#)に準拠している場合、Tencent Cloudは5日間理由無し返金をサポートし、それ以外の場合は返金をサポートしません。

### セルフサービスによる返金の申請

単一アカウントの場合、未使用の標準トランスコーディングパッケージまたは高速高画質トランスコーディングパッケージの新規購入日から5日以内、[リソースパッケージ/プラグイン管理](#)ページで、[返金](#)をクリックして申請できます。

### 返金の例

ユーザーAは、2022年12月01日08:00:00にライブブロードキャスト標準トランスコーディングパッケージを購入しました。この場合、5日間理由無し返金の最後期限は2022年12月06日07:59:59となります。

- 毎日Tencent Cloud請求決済時間があるため、請求時間は実際の請求時間の対象となり、この期間中は返金を開始できないため、システムは期限を2022年12月06日23:59:59まで延長します。
- この期限前に、リソースパッケージが[5日間理由無し返金](#)の条件が満たされている場合は、返金できます。

# 請求書の照会

最終更新日：2023-02-03 16:26:20

Tencent CSS（CSS）によって生成された請求書と控除明細を表示する必要がある場合は、Tencent Cloud\*\*請求書>請求書明細\*\*に移動し、使用量の請求書を確認できます。

請求書明細には、[リソースID請求書](#)と[請求明細書](#)が含まれます。

- リソースID請求書：リソースIDに基づき、明細を集計して表示した請求書。
- 請求明細書：集計せず、費用ごとに箇条書きにした明細の記録。

## リソースID請求書

- リソースID請求書をクリックし、タグページに進みます。
- すべての製品の選択ボックスをクリックし、**CSS**を選択すれば、CSSのリソースID請求書を確認できます。

The screenshot shows the 'Bill Details' page in the Tencent Cloud console. The 'Bill by Instance' tab is selected. A blue information banner at the top states: 'The new version of Bills apply to bills from March 2019 onwards. For bills before March 2019, please check Bills 1.0. The current month's final bill for resource consumption will be generated on the 3rd day of the upcoming month. Prior to this date, deductions are not final and are for reference purposes only. Expense figures in Bill Details are accurate up to 8 decimal places. Expense figures in Bill by Instance are rounded off to 2 decimal places. Actual deduction amount will be in 2 decimal places. For more details, see User Guide of Current Bills.'

Below the banner, there are several filter dropdown menus: 'Cloud Streaming Services' (highlighted with a red box), 'All Subproducts', 'All Projects', 'All Regions', 'All Billing Modes', and 'All transaction types'. There is also a checkbox for 'Do not display \$0 transactions'.

The main content area shows a table with columns: Instance ID, Instance Name, Product Name, Transaction Time, Usage Start Time, Usage End Time, Configuration Description, and Reserved Instance. A row is visible with the following data: Instance ID (blurred), Instance Name (blurred), Product Name: Cloud Streaming Services, Transaction Time: 2021-01-09 10:00:15, Usage Start Time: 2021-01-08 00:00:00, Usage End Time: 2021-01-08 23:59:59, Configuration Description: live\_transcoding\_daily, Reserved Instance (blurred).

## 請求書フィールド

フィールド	説明
取引のタイプ	<ul style="list-style-type: none"> <li>従量課金：料金計算モデルは日次計算であり、毎日料金の決済が行われます</li> <li>月次決済：料金計算モデルは月次計算であり、毎月全料金の決済が行われます</li> <li>サブスクリプション：CSSのリソースパッケージ</li> </ul>
構成の説明	<p>ユーザーが今月CSS内で使用したサブ機能アイテムおよび用量であり、具体的には次のとおりです：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ライブストリーミングのトランスコーディング</li> <li>ライブストリーミングのレコーディング</li> <li>ライブストリーミングのスクリーンキャプチャ</li> <li>Porn Identification</li> </ul>
割引前価格	今月使用した各サブ機能アイテムの総料金

フィールド	説明
割引率	今月、ユーザーが受けた割引：日次決済ユーザーは割引を受けないため、割引率は1となります。
総料金	総料金 = 割引前価格 × 割引率

説明：

その他いずれもTencent Cloud公式サイトによって割り当てられたフィールドです。詳細は [新版の請求書ガイド](#) をご参照ください。

## 請求明細書

1. **請求明細書**をクリックし、タグページに進みます。
2. **すべての製品**の選択ボックスをクリックし、**CSS**を選択すれば、CSSの請求明細書を確認できます。

## 請求書フィールド

フィールド	説明
コンポーネントタイプ	今月CSSで使用した各サブ機能アイテム
コンポーネント名	そのコンポーネントタイプで、使用した機能アイテム

フィールド	説明
コンポーネント公表価格	そのコンポーネントのいかなる割引もない公表価格
コンポーネント使用量	そのコンポーネントの使用量
割引率	今月、ユーザーが受けた割引であり、具体的には次のとおりです：日次決済ユーザーは割引を受けないため、割引率は1となります。月次決済ユーザーは割引を受けることができます。具体的な割引について、サービス担当者にお問い合わせください
使用時間	今月、各コンポーネントを使用した総時間数
総料金	総料金 = コンポーネント割引前価格 × 割引率であり、うち：コンポーネント割引前価格 = コンポーネント公表価格 × 使用時間数となります

## 説明：

その他いずれもTencent Cloud公式サイトによって割り当てられたフィールドです。詳細は [新版の請求書ガイド](#)をご参照ください。



# 支払い更新の説明

最終更新日：2023-02-03 16:33:51

## 日次決済（後払い）

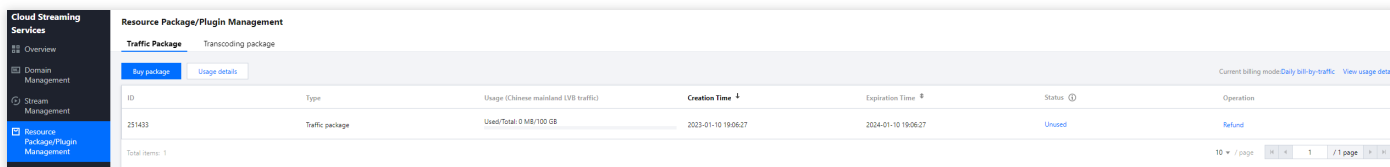
CSS利用後に発生するストリーミングトラフィック料金/帯域幅料金、トランスコーディング料金、高速高画質トランスコーディング料金は、デフォルトで後払いで請求されます。月次決済を選択したユーザーの場合、毎月1日に月額料金が発生します。メッセージセンター>[サイト内メール](#)に移動し、詳細な請求情報を表示することができます。

日次決済の請求によるアカウントの滞納がライブストリーミングサービスに影響することを心配する場合は、[前払いリソースパッケージ](#)を事前に購入することで、残高不足による滞納を回避できます。

## リソースパッケージ（前払い）

前払いリソースパッケージの場合は、コンソールでセルフサービスを利用して購入したり、更新料を支払ったりすることができます。具体的な操作手順を以下に示します。

1. CSSコンソールにログインし、左側のナビゲーションで[リソースパッケージ](#)を選択します。



2. 購入ページに移動し、自分に合ったリソースパッケージを選択し、関連する支払いプロセスを完了すると、更新料の支払いが完了です。

リソースパッケージのタイプ	購入	控除可能な使用量
ライブストリーミングのトラフィックリソースパッケージ	<a href="#">今すぐ購入</a>	ライブストリーミングのリソースパッケージの仕様は、LVB（LVB）時の中国本土（大陸）におけるトラフィック（日次決済）に基づいており、LEB（LEB）時の中国本土（大陸）におけるトラフィック（日次決済）、LEB時の国際/香港、マカオ、台湾におけるトラフィック（日次決済）、LVB時の中国本土（大陸）におけるトラフィック（日次決済）、LVB時の国際/香港、マカオ、台湾におけるトラフィック（日次決済）、中国本土（大陸）におけるライブストリーミングプッシュおよび国際/

			香港、マカオ、台湾におけるライブストリーミングプッシュの控除に適用されます。国際/香港、マカオ、台湾は地域によって控除率が異なります。
ライブストリーミングのトランスコーディングリソース	標準トランスコーディング	今すぐ購入	ライブストリーミング（LVEとLEBを含む）の <b>標準トランスコーディングサービス</b> 、 <b>オーディオトランスコーディングサービス</b> を利用した場合に発生するトランスコーディング料金（日次決済）
	高速高画質トランスコーディング	今すぐ購入	ライブストリーミング（LVEとLEBを含む）の <b>高速高画質トランスコーディングサービス</b> を利用した場合に発生するトランスコーディング料金（日次決済）

# 支払い遅延によるサービス停止の説明

最終更新日：2023-07-21 12:01:32

注意：

If you are a customer of a Tencent Cloud partner, the rules regarding resources when there are overdue payments are subject to the agreement between you and the partner.

## 支払い延滞の説明

- CSSの日次決済項目は、使用後の翌日の朝に日次使用量請求書が生成されます。月次決済項目は、使用後の翌月の1日に月次使用量請求書が生成されます。請求書明細の照会については、[請求書の照会](#)をご参照ください。
- Tencent Cloudアカウントの残高が不足して、アカウントが支払い延滞していることが検出されると、アカウント支払い延滞のリマインド通知が送信されます。支払い延滞後24時間以内であればチャージできます。アカウントに24時間以内にチャージされた場合、CSSは停止されません。アカウントが24時間以内にチャージされなかった場合、CSSはサービスを停止します。
- アカウントに支払延滞が生じてても、CSSとクラウドプロデュースは実行中のライブストリーミングまたはクラウドプロデュースPGMの出力を直ちに停止できず、これらは引き続き実行され、通常どおりの料金が発生します。クラウドプロデュースサービスの使用を停止する場合は、ライブストリーミングを手動で閉じるか、PGM（メインモニター）を閉じてください。
- VODが支払い延滞により停止されると、CSSレコーディング機能に影響が生じる可能性があります。この間に発生したサービス料金は通常どおり請求されます。

## サービス停止の説明

- 支払い延滞が期限を超過しても解消されない、コンテンツが規則に違反する、またはその他Tencent Cloudサービス契約に準拠しないアカウントについて、Tencent Cloud CSSにはサービス停止期間が**60日**を超えた後、CSSリソースを自動的に回収し、それらアカウント内のCSS関連データと記録を定期的にクリアする権利があります。
- サービス停止後、CSSコンソールとAPIは使用できなくなり、CSSレコーディングで生成されたVODファイルにアクセスできなくなります。COSに保存されたCSSスクリーンキャプチャとポルノ検出等の画像についてはCOSの[サービス停止の説明](#)に準拠して取り扱いますので、ご注意ください。
- コンテンツ違反またはTencent Cloudサービス契約に準拠しないためにCSSサービスが停止されているTencent Cloudアカウントは、使用を再開することができません。

## 回収の説明

- **60日**以上停止状態が続くアカウントについては、Tencent Cloud CSSが自動的にこのアカウント内のCSSリソースを回収し、このアカウント内のCSS関連データと記録（設定、サービスログ、端末認証、リソースパックなど）を定期的に削除します。削除後のデータは取り戻せません。
- CSSサービスを使用しなくなり、ライブストリーミングサービスを停止して、CSSアカウントのデータを削除する場合は、業務担当者または[チケット](#)を送信してお問い合わせください。

# 課金についてのよくある質問

最終更新日：2023-02-03 16:26:21

## ライブストリーミング課金について

### CSSにはどのような課金項目がありますか？支払う料金を確認するにはどうすればよいですか？

CSSの課金項目には、基本サービス料金と付加価値サービス料金が含まれます。Tencent Cloudのその他製品と連携させて提供する付加価値機能には、拡張サービス料金が発生します。

- **基本サービス料金**：トラフィック/帯域幅は基本サービス料金です。これはすなわち、お客様とアクセラレーションオリジンサーバー間の接続を確立することによって発生するダウンストリーム料金で、お客様のライブストリーミングコンテンツがユーザーによって視聴されている限り、トラフィック/帯域幅の料金が発生すると考えて差し支えありません。

説明：

トラフィック課金と帯域幅課金のどちらかを選択してください。単価の詳細については、[トラフィック帯域幅課金](#)をご参照ください。切り替え方法については、[課金モードの切り替え](#)をご参照ください。

- **付加価値サービス料金**：トランスコード、レコーディング、スクリーンキャプチャ、ポルノ検出が含まれます。上記の4つの機能はデフォルトでは無効になっており、有効にして使用すると、対応する料金が発生します。詳細な単価については、[付加価値サービス料金](#)をご参照ください。
- **拡張サービス料金**：Tencent Cloudのその他製品と組み合わせて提供される付加価値機能については、その他のクラウド製品がそれぞれの課金ルールに従って個別に請求します。付加価値機能を使用すると、拡張サービス料金が発生します。詳細な単価については、[拡張サービス料金](#)をご参照ください。

### 支払いが延滞しているかどうかを確認するには、どうすればよいですか？

[Tencent Cloud CSSコンソール](#)にログインして、右上の**料金**をクリックすると、料金概要ページに進めます。利用可能な残高が0元未満の場合、支払い延滞の状態です。CSSやその他のサービスに影響を与えないよう、速やかにチャージしてください。

### ライブストリーミングのアップストリームプッシュを利用した場合、料金が発生しますか？

- デフォルトでは、ダウンストリーム再生のみが課金され、アップストリームとダウンストリームの使用が不均衡なサービスシナリオ（ダウンストリーム再生：アップストリームプッシュ < 10:1）の場合、1日のプッシュの

ピーク帯域幅が100Mbpsを超えると、実際のプッシュ使用量に応じて追加のプッシュ料金が課金されます。

- アップストリームプッシュはダウンストリーム再生の課金方式、見積金額と一致し、使用量がある段階に達すると独立して課金されます。アップストリームプッシュ課金は2021年7月1日0時から開始しています。

## 付加価値サービス料金の計算はいつ開始されますか？

レコーディング、スクリーンキャプチャ、ポルノ検出、ウォーターマークなど、プッシュドメイン名に関する付加価値サービスについては、プッシュがオンになった時点から課金が始まります。トランスコードなど再生ドメイン名に関する付加価値サービスは、プルストリームが開始された時点から課金が始まります（トランスコードテンプレートが作成され関連付けられた時点のことです。プルストリームでない場合、トランスコード料金は発生しません）。クラウドミクスストリーミングはミクスストリーミングタスクが開始されると課金を開始します。ウォーターマークの追加またはクラウドミクスストリーミング機能をオンにすると、標準トランスコード料金が発生する場合があります。解像度は、お客様の出力するCSSストリームの解像度に左右されます。

## CSSスクリーンキャプチャによるポルノ検出では2つの料金を支払わなければなりませんか？

CSSはCSSストリームに対してポルノ検出を行うことができます。ポルノ検出を行うには、まずCSSスクリーンキャプチャ処理を行う必要があるため、ポルノ検出機能を使用すると、**ポルノ検出**と**スクリーンキャプチャ**という2つの料金が発生します。このうち、ポルノ検出機能の使用によって発生した料金は、その月の累計ポルノ検出数を基準として決済されます。

- スクリーンキャプチャ機能には料金がかかります。毎月、スクリーンキャプチャ無料枠の割り当てが1,000枚ありますが、1,000枚を超えると、超過分に対して料金が請求されます。
- ポルノ検出機能には料金がかかります。毎月、ポルノ検出無料枠の割り当てが1,000枚ありますが、1,000枚を超えると、超過分に対して料金が請求されます。

詳細については、[ライブストリーミングスクリーンキャプチャ](#)および[Porn Identification](#)をご参照ください。

## CSSリソースパッケージにはリアルタイムモニタリング機能がありますか？

CSSリソースパッケージのモニタリング機能は現在サポートされていません。[CSSコンソール](#)で対応する使用状況を確認できます。

リソースパッケージの使用状況は、請求書が発行される翌日に同期的に更新されます（請求書の発行時間は、実際の請求書発行時間に準じてください）。

## CSSでは、料金を支払ったユーザーによる視聴のみがサポートされますか？

現在、CSSは有料ユーザーかどうかを認識しません。録画したビデオをVODコンソールに保存すれば、暗号化されたVOD経由で再生することができます。

## モニタリングトラフィックとログコンピューティングトラフィックに違いがあるのはなぜですか、違いは何ですか？

ライブストリーミングログに記録されている下りバイト数によってカウントされたトラフィックデータは、アプリケーション層のデータです。実際のネットワーク転送において生成するネットワークトラフィックは純粋なアプリケーション層のトラフィックより5%~15%多くなります。

-TCP/IPヘッダーの消費：TCP/IPプロトコルに基づくHTTPリクエストでは、各パケットのサイズは最大1500バイトであり、TCPとIPプロトコルの40バイトのヘッダーが含まれます。ヘッダー部分にトラフィックが生成しますが、アプリケーション層にカウントされません。この部分のオーバーヘッドは約3%です。

-TCP再送信：通常のネットワーク転送中、送信されるネットワークパケットは3%~10%ぐらいがインターネットによって廃棄されます。サーバーは廃棄された部分を再送信しますが、アプリケーション層はこの部分にかかったトラフィックをカウントできません。比率は約3%~7%です。

業界標準では、課金用トラフィックは、一般的にアプリケーション層がカウントしたトラフィックに上記のオーバーヘッドを加えます。Tencent Cloud CDNは10%を取りますので、モニタリングトラフィックがログコンピューティングトラフィックの110%程度となります。

## リソースパッケージについて

**ライブストリーミングのトラフィックリソースパッケージを既に購入しているのに、なぜ料金がまた発生するのですか？**

ライブストリーミングトラフィックパッケージは、課金方式がトラフィック（日次決済、後払い）別の課金方式である場合に生成されるアップストリームとダウンストリームのトラフィックを控除するためにのみ使用できません。

- 課金方式が帯域幅（日次決済）別の課金方式である場合、ライブストリーミングトラフィックパッケージは控除に参加できません。コンソールで課金方式を切り替えることができます。操作方法については、[課金の変更](#)をご参照ください。
- ライブストリーミングトラフィックパッケージを購入しており、現在の課金方式がトラフィック（日次決済）別の課金方式であるが、料金が継続的に発生する場合は、[付加価値サービス](#)（ライブストリーミングトランスコーディング、ライブストリーミングレコーディング、ライブストリーミングスクリーンキャプチャ、Porn Identificationなど）が有効になっているかどうかを確認してください。付加価値サービスは従量課金方式で課金されます。請求書が翌日発行されると料金が差し引かれます。また、付加価値サービスに対応するリソースパッケージを購入することもできます。CSSはライブストリーミングリソースパッケージ、標準トランスコーディングリソースパッケージ、高速高画質トランスコーディングパッケージという3種類のリソースパッケージを提供します。リソースパッケージの詳細については、[前払いリソースパッケージ](#)をご参照ください。
- 使用量がリソースパッケージの限度額を超えた場合、料金が発生します。Tencent Cloudコンソールの[請求書明細](#) > [請求明細書](#)で、料金が発生したサービスを表示できます。関連する操作ドキュメントについては、[請求書の照会](#)をご参照ください。



## 購入したライブストリーミングトラフィックパッケージは、ライブストリーミング料金の控除に利用できますか？トラフィックパッケージを使い切った場合、サービスは停止されますか？

いいえ、ライブストリーミングリソースパッケージは前払いリソースパッケージです。先に購入し、購入後に控除される形となっています。

- LVBの課金方式がトラフィック別（日次決済、後払い）の課金方式の場合、LVBで発生したダウンストリーム再生トラフィックは優先的にライブストリーミングリソースパッケージから控除され、超過分はトラフィック別（日次決済、後払い）の課金方式の階層別の価格によって課金・精算されます。
- トラフィックパッケージが使い果たされ、トラフィック別（日次決済、後払い）の課金方式に自動的に切り替えられた場合は、Tencent Cloudアカウントの残高が超過分の後払い請求額を支払うのに十分であることを確認する、または、請求書発行後、延滞後24時間以内にチャージを完了する必要があります。延滞後24時間以内にチャージしないと、Tencent Cloudのすべてのサービスが停止されます。[アカウント残高](#)を適時に確認することをお勧めします。

### 説明：

LVBの月次決済トラフィックの課金消費量も、日次/月次決済帯域幅の課金消費量も、ライブストリーミングのトラフィックリソースパッケージによる控除をサポートしていません。

## トランスコードの課金に関する事項

### ライブストリーミングのトランスコーディング料金はどのように課金されますか？トランスコーディング料金を見積もるにはどうすればよいですか？

CSSトランスコーディングは、実際のトランスコーディングのコーデック方法、解像度および対応する所要時間に応じて課金されます。ライブミクスストリーミングとウォーターマークの追加は、どちらもトランスコーディングモジュールによって処理されるため、トランスコーディング料金が発生します。詳細については、[ライブストリーミングのトランスコーディング課金](#)をご参照ください。

同じCSSストリームを同じビットレートで複数名で視聴される場合、1つのトランスコーディング料金のみが課金されます。

**例：**2021年1月1日にライブストリーミングのトランスコーディングとウォーターマークサービスを利用する場合、そのうちライブストリーミングのストリームAのトランスコーディングがH.264\_720P（所要時間1時間）で、ライブストリーミングのストリームBにウォーターマークを追加（所要時間30分、解像度480P）するとします。その場合、2021年1月2日に支払うべきライブストリーミングのトランスコード料金は、 $0.0057$ （米ドル/分） $\times 60$ （分） $+ 0.0028$ （米ドル/分） $\times 30$ （分） $= 0.426$  米ドルです。

### ライブストリーミングのトランスコーディングを使用しませんでした。トランスコーディング請求書が発行されるのはなぜですか？



CSSトランスコーディングには、ライブストリーミングのリアルタイムトランスコーディング、クラウドストリームミックス、およびウォーターマーク追加が含まれます。ストリームミックスまたはウォーターマーク機能を使用すると、トランスコーディング料金も発生します。

### ライブストリーミングのストリームミックスには必ずトランスコーディング料金が発生しますか？

はい。トランスコーディング料金は、ストリームミックス後のCSSストリーム出力に基づいて課金されます。ストリームミックスタスクが正常に完了してから再生しない場合でも、トランスコーディングリソースが使用されるため、ストリームミックスのトランスコーディング料金は、通常トランスコーディングの再生時間による課金とは異なり、ストリームミックス期間によって課金されます。

## レコーディング課金について

### CSSレコーディングはどのように課金されますか？

CSSのレコーディング機能の課金は、当月の同時レコーディングのピークに基づいており、統計期間のレコーディングチャンネル数の合計が同時チャンネル数のピークになります。1つのCSSストリームレコーディングは1種類のファイルで、1チャンネルとしてレコーディングされます。2つの形式（MP4とHLS）でレコーディングされる場合は、2チャンネルとしてレコーディングされます。

### ライブストリーミングのレコーディングチャンネルのピーク値はどのように計算しますか？

1チャンネルのCSSストリーム（1つのストリームID）が1つのファイル形式でレコーディングされ、すなわち、1チャンネルのCSSレコーディングタスクとなります。現在のレコーディングタスク数が5分ごとに検索された場合、当月のサンプルポイントの最大値をレコーディング課金のチャンネル数の月間ピーク値とします。

#### 事例：

ストリームID	レコーディング ファイル形式	当月（01日～30日）						
		02 日	03 日	.....	28日	29 日	30 日	
A	HLS				レコーディング未 実施			
	MP4							
	FLV							
	AAC							
B	HLS							
	MP4							

	FLV							
	AAC							
C	HLS							
	MP4							
	FLV							
	AAC							
レコーディングチャンネル数		5	7	6				
レコーディングチャンネル数のピーク値		11						

説明：

- 黄色：ストリームID **A** でのレコーディングタスクを表します。
- 緑色：ストリームID **B** でのレコーディングタスクを表します。
- 青色：ストリームID **C** でのレコーディングタスクを表します。

## ライブストリーミングのレコーディング機能を使用しているが、10.5882米ドルが差し引かれるのはなぜですか？

2つのライブストリーミングが同時にレコーディングされるか、または1つのライブストリームに対して2つのレコーディングファイル形式が有効になっている場合、2つのレコーディングチャンネルが生成されます。レコーディングは、レコーディングチャンネル数のピーク値（1チャンネルの月額5.2941米ドル）に応じて課金されます。その月のライブストリーミングレコーディングのピーク値が2時間の場合、10.5882米ドルの料金が差し引かれます。具体的な課金の詳細については、[ライブストリーミングのレコーディング課金](#)をご参照ください。

料金センターの[請求書明細](#)>[リソースID請求書](#)にアクセスして、ライブストリーミングのレコーディングの請求書の状況を確認することをお勧めします。操作バーの[請求書明細](#)をクリックして進むと、前月の実際のピークレコーディングチャンネル数が確認できます。