

Cloud Object Storage

製品の説明

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：

製品の説明

製品概要

機能概要

製品の優位性

基本概念

リージョンとアクセスドメイン名

仕様と制限

製品の説明

製品概要

最終更新日：：2023-03-23 15:43:56

Cloud Object Storage (COS) とは、Tencent Cloudが提供する、大量のファイルを保存するための分散型ストレージサービスです。ユーザーはネットワークを介していつでもデータを保存および確認することができます。

Tencent Cloud COSはすべてのユーザーに対し、拡張性に優れ、低コストで、信頼性と安全性の高いデータストレージサービスの使用を可能にします。

COSはコンソール、API、SDKおよびツールなどの多様な方式で、簡単かつスピーディーに接続でき、大量のデータの保存と管理を実現します。COSでは任意の形式のファイルのアップロード、ダウンロードおよび管理が可能です。Tencent Cloudは直感的なWeb管理インターフェースを提供しており、また全国に広がるCDNノードによってファイルダウンロードのアクセラレーションを行うことができます。

製品の機能

COSは、幅広い企業および個人ユーザー向けにデータ管理、リモート障害復旧、データアクセスアクセラレーション、データ処理などの機能を提供し、様々なシナリオをカバーします。詳細は、[機能の概要](#)のドキュメントをご参照ください。

基本概念

Tencent Cloud COSについてさらによく理解していただけるよう、次のいくつかの用語の概念をご説明します。

- **バケット (bucket)** : オブジェクトのキャリアであり、オブジェクトを入れておくための「容器」と理解することができます。1つのバケットには無数のオブジェクトを格納できます。
- **オブジェクト (Object)** : COSの基本ユニットであり、画像、ドキュメント、オーディオビデオファイルなどのあらゆるフォーマットタイプのデータを理解することができます。
- **リージョン (Region)** : Tencent Cloudのホスティングデータセンターが分布する地域です。COSのデータはこれらのリージョンのバケット内に保存されます。
- **アクセスドメイン名 (Endpoint)** : バケットに保存されたオブジェクトに、ユーザーはアクセスドメイン名を通じてアクセスし、オブジェクトをダウンロードすることができます。
- **ストレージタイプ (StorageClass)** : COS内のオブジェクトのストレージレベルとアクティビティレベルのことです。COSは、標準ストレージ (マルチAZ)、低頻度ストレージ (マルチAZ)、INTELLIGENT_TIERINGストレージ (マルチAZ)、INTELLIGENT_TIERINGストレージ、標準ストレージ、低頻度ストレージ、アーカイブストレージ、ディープアーカイブストレージという複数のストレージタイプを提供しています。それぞれの

ストレージタイプは異なる業務シナリオに適しており、異なる特性（オブジェクトのアクセス頻度、アクセスレイテンシーなど）を持っています。各ストレージタイプの詳細については、[ストレージタイプの概要](#)をご参照ください。

COSの利用方法

初心者向け（入門編）

COSでは、COSの理解や活用に役立つツールやビデオガイドなど、豊富で包括的なラーニングパスを提供しています。詳細については[初心者向け（入門編）COS](#)をご参照ください。

利用方法

COSはユーザーに対し様々な利用方法をご提供しています。具体的な説明は下表をご参照ください。

クイックスタート方式	機能説明
コンソール	COSコンソールは、COSユーザーのための、最も簡単でスタートしやすい操作方法です。ユーザーはコードを記述したりプログラムを実行したりする必要はなく、COSコンソールから直接COSサービスを利用できます。
COSBrowserツール	このツールは、ユーザーが視覚化インターフェースを通じて、データのアップロード、ダウンロード、アクセスリンク生成などの操作を便利に行えるようサポートするものです。
COSCMDツール	このツールは、ユーザーが簡単なコマンド行を使用して、オブジェクトの一括アップロード、ダウンロード、削除などの操作を実現できるようサポートするものです。
API方式	COSはXML APIという、軽量でコネクションレスなインターフェースを使用しています。このインターフェースを呼び出すことで、HTTP/HTTPSにより直接のリクエスト送信およびレスポンス受信を行うことができ、Tencent Cloud COSバックエンドとのインタラクション操作を実現することができます。
SDK方式	Android、C、C++、.NET、Go、iOS、Java、JavaScript、Node.js、PHP、Python、ミニプログラムSDKなど、様々なメインストリーム開発言語をサポートしています。

COSはどのように課金されますか。

COSのデフォルトの課金方式は従量課金（後払い）となります。詳細については、[課金概要](#)のドキュメントをご参照ください。

機能概要

最終更新日：：2023-04-12 15:01:37

Cloud Object Storage (COS) は主に次の機能を提供します。

操作

機能	説明
バケット操作	バケットの作成、照会、削除、クリアをサポートしています。具体的な操作については バケット管理 ディレクトリ下のドキュメントをご参照ください。
オブジェクト操作	複数のストレージタイプ：アクセス頻度と障害復旧のレベルに応じて、COSは、複数のオブジェクトストレージタイプを提供しており、その中には標準ストレージ（マルチAZ）、低頻度ストレージ（マルチAZ）、INTELLIGENT_TIERINGストレージ、標準ストレージ、低頻度ストレージ、アーカイブストレージ、ディープアーカイブストレージがあります。詳細については ストレージタイプ をご参照ください オブジェクト/フォルダ：アップロード、照会、ダウンロード、コピー、削除操作。具体的な操作については オブジェクト管理 ディレクトリ下のドキュメントをご参照ください。

データ管理

機能	説明
ライフサイクル	COSはオブジェクトに対するライフサイクルルールを設定をサポートしており、指定したオブジェクトに対し、定期的に自動的に削除またはストレージタイプの変更を行うことができます。詳細については ライフサイクルの概要 をご参照ください。
静的ウェブサイト	バケットを静的ウェブサイトのホスティングモードに設定し、バケットドメイン名によってその静的ウェブサイトにはアクセスできるようにします。詳細については 静的ウェブサイトホスティング をご参照ください。
リスト	COSはユーザーのリストに基づいてタスクを設定し、毎日または毎週一定の時刻にユーザーのバケット内の指定されたオブジェクトまたは同一のオブジェクトプレフィックスをもつオブジェクトのスキャンを行い、リストレポートを出力して、CSV形式のファイルをユーザーが指定したバケットに保存することができます。詳細については リスト機能の概要 をご参照ください。
バケットタグ	バケットタグはバケットを管理する標識として、ユーザーがバケットのグループ化管理

	を行う際に便利に使用できます。ユーザーは指定したバケットに対し、タグの設定、照会および削除操作を行うことができます。詳細については バケットタグの概要 をご参照ください
イベント通知	COSはSCF（Serverless Cloud Function）と組み合わせることで、COSリソースに変動（新規ファイルのアップロード、ファイルの削除など）があった場合に、ユーザーが速やかに通知メッセージを受信できるようにします。詳細については イベント通知 をご参照ください。
データ検索	COS Select機能は、COS上に保存されたオブジェクトを構造化問い合わせ言語（SQL）によってフィルタリングすることで、オブジェクトを検索してユーザーが必要とするデータを取得するために役立つものです。COS Select機能によってオブジェクトデータをフィルタリングすることで、ユーザーはCOSの転送データ量を削減することができ、そのデータの検索に必要なコストと遅延を減少させることができます。詳細については、 Selectの概要 をご参照ください。
ログ管理	ログ管理機能は、指定したソースバケットへの詳細なアクセス情報を記録し、これらの情報をログファイル形式で指定のバケットに保存することで、バケットのより適切な管理を実現するものです。詳細については、 ログ管理の概要 をご参照ください。
オブジェクトタグ	オブジェクトタグ機能は、オブジェクトにキーバリューペア形式の標識を追加することで、ユーザーがバケット内のオブジェクトをグループ化管理しやすくするものです。オブジェクトタグはタグのキー（tagKey）とタグの値（tagValue）を=でつないだ構成となっています（例：group = IT）。ユーザーは指定したオブジェクトに対しタグの設定、照会、削除操作を行うことができます。詳細については、 オブジェクトタグの概要 をご参照ください。
ストレージゲートウェイ	ストレージゲートウェイはTencent Cloudがご提供するハイブリッドクラウドストレージサービスです。バケットにストレージゲートウェイを設定することを選択でき、設定が完了すると、COS内のバケットをネットワークフォルダの形で任意のCVMサーバーにマウントし、ストレージデバイスとして使用することができるようになります。

異なるリージョン間の障害復旧

機能	説明
バージョンニング	バージョンニングは同一のバケット内に同一のオブジェクトの複数のバージョンを保存する場合に使用します。ユーザーがあるバケットでバージョンニング機能を有効にすると、バケット内に保存したオブジェクトをバージョンIDに基づいて検索、削除または復元できるようになります。ユーザーが誤って削除したデータや、アプリケーションプログラムの障害によって消失したデータの回復に役立ちます。詳細については、 バージョンニングの概要 をご参照ください。
バケットコピー	ユーザーはバケットコピールールを設定することで、インクリメンタルオブジェクトを

	異なるバケットに自動的かつ非同期的にコピーし、データの障害復旧とバックアップを実現することができます。詳細については バケットコピーの概要 をご参照ください。
マルチAZの特性	COSはマルチAZストレージアーキテクチャをご提供しています。このストレージアーキテクチャはユーザーデータにデータセンターレベルの障害復旧機能を提供することが可能です。詳細については マルチAZの特徴の概要 をご参照ください。

Data Security

機能	説明
暗号化	COSはデータをデータセンター内のディスクに書き込む前に、オブジェクトレベルでアプリケーションデータを暗号化する保護ポリシーをサポートしています。データはアクセス時に自動的に復号されます。詳細については サーバー側の暗号化の概要 および バケットの暗号化の概要 をご参照ください。
リンク不正アクセス防止	COSはリンク不正アクセス防止設定をサポートしています。ユーザーはコンソールのリンク不正アクセス防止機能によって、ブラックリスト/ホワイトリストを設定し、データリソースのセキュリティ保護を行うことができます。詳細については リンク不正アクセス防止の実践 をご参照ください。

Cloud Access Management

機能	説明
クロスドメインアクセス	COSはHTML5標準のクロスドメインアクセス設定を提供し、クロスドメインアクセスの実現を支援します。クロスドメインアクセスについて、COSはOPTIONSリクエストへのレスポンスをサポートし、開発者が設定したルールに基づいて、具体的な設定ルールをブラウザに返します。具体的な操作については クロスドメインアクセスの設定 をご参照ください。
back-to-origin機能	バケットにback-to-originルールを設定すると、ユーザーがリクエストしたオブジェクトがバケット内がない場合、または特定のリクエストに対しリダイレクトを行う必要がある場合に、ユーザーはback-to-originルールによってCOSから対応するデータにアクセスすることができます。具体的な操作については back-to-originの設定 をご参照ください。
バケットポリシー	ユーザーはバケットにポリシーを追加し、特定のアカウント、特定のリソースIP（またはIPセグメント）によるCOSリソースへのアクセスを許可または禁止することができます。具体的な操作については バケットポリシーの追加 をご参照ください。
アクセス制御	ユーザーはバケットとオブジェクトへのアクセス権限を管理することができます。特定のリソースのリクエストを受信した際に、対応するACLをCOSがチェックし、リクエ

ト送信者が必要なアクセス権限を持っているかどうかを検証します。詳細については、[アクセス制御の基本概念](#)および[サブアカウントのCOSアクセス権限承認](#)をご参照ください。

アクセス速度

機能	説明
CDNアクセラレーション	COSはCDNアクセラレーションサービスと組み合わせることで、バケット内のコンテンツを広範囲にダウンロード、配信することができます。特に、同一のコンテンツを繰り返しダウンロードするユースケースに適しています。詳細については CDNアクセラレーションの概要 をご参照ください。
グローバルアクセラレーション	Tencent Cloud COSのグローバルアクセラレーション機能により、世界各地のユーザーがお客様のバケットにスピーディーにアクセスしやすくなり、ビジネスのアクセス成功率が向上することで、ビジネスの安定とビジネス体験向上がさらに保障されます。詳細については、 グローバルアクセラレーションの概要 をご参照ください。
単一リンクの速度制限	COSはファイルのアップロード、ダウンロード時のトラフィック制御をサポートすることで、他のアプリケーションのネットワーク帯域幅を保証することができます。詳細については、 単一リンクの速度制限 をご参照ください。

バッチ作業

機能	説明
バッチ処理	ユーザーはバケット内のオブジェクトリストを指定して、指定の操作を実行することができます。具体的な操作は、リスト機能によって生成したオブジェクトリストを指定のオブジェクトリストとするか、または処理したいオブジェクトをリストファイルの形式で、CSV形式のファイルに記録し、COSのバッチ処理機能によってこれらのオブジェクトリストファイルに対しバッチ処理を行います。詳細については、 バッチ処理の概要 をご参照ください。

データ監視

機能	説明
データ概要の確認	COSはストレージデータの監視機能を提供しています。データウィンドウの監視を通じて、時間帯ごとに異なるストレージタイプのデータ量および傾向を照会することができます。

	ます。詳細については データ概要の確認 および 監視データの照会 をご参照ください。
監視アラートの設定	Cloud Monitor (CM) のアラートポリシーによってCOS監視指標のアラート閾値を設定できます。アラートポリシーには、名称、ポリシータイプ、アラートのトリガー条件、アラートオブジェクト、アラート通知テンプレートという5つの必要構成部分が含まれます。詳細については、 監視アラートの設定 をご参照ください。

Data Processing

機能	説明
画像処理	COSはCloud Infinite (CI) のプロフェッショナルな一体化メディアソリューションを統合し、画像処理、審査、認識などの機能をすべてカバーします。COSのアップロードおよび処理インターフェースを通じて、メディアデータの処理操作を行うことができます。詳細については 画像処理の概要 をご参照ください。また、画像の高度圧縮およびブラインドウォーターマーク機能もサポートしていますので、詳細については 画像の高度圧縮の概要 および ブラインドウォーターマークの概要 をご参照ください。
Media Processing Service	Media Processing Service (MPS) は、COSがCloud Infiniteをベースにしてリリースした、マルチメディアファイル処理サービスです。オーディオビデオトランスコーディング、ビデオフレームキャプチャ、オーディオビデオスプライシング、ビデオアニメーション画像生成、ビデオメタ情報の取得などのVideo Cloudサービス、さらにTencent Cloudの先進的なAIテクノロジーとの組み合わせをカバーした、インテリジェントカバーの高度な処理サービスです。詳細については MPSの概要 および データワークフローの概要 をご参照ください。
ファイル処理	ファイル処理はCOSがCloud Infiniteをベースにしてリリースした、すべての形式のファイルを対象とした処理サービスです。現在はファイルのハッシュ値計算、ファイル解凍および複数ファイルのパッケージ化圧縮機能を提供しています。
ドキュメントプレビュー	ドキュメントプレビューサービスは、Tencent Cloud Infiniteをベースにしており、この機能を有効化すると、バケット内のドキュメントタイプのファイルをダウンロードすることなく、オンラインプレビューすることができるため、ドキュメントコンテンツのページの表示の問題を解決することができます。詳細については ドキュメントプレビューの概要 をご参照ください。
スマート音声	スマート音声サービスはTencent Cloud Infiniteをベースにしたもので、有効化すると、音声合成、音声認識、オーディオノイズリダクションなどの操作を行うことができます。
関数計算	COSは指定のバケットに対するファイル解凍およびCDNキャッシュ更新の設定をサポートしています。

データ審査

機能	説明
コンテンツ審査	COSコンテンツ審査サービスは、画像、ビデオ、音声、テキスト、ドキュメント、ウェブページなどのマルチメディアのコンテンツセキュリティのインテリジェント審査を提供するサービスです。ユーザーが、ポルノ・低俗、暴力・テロ、違法・不正、不快感を与えるなどの禁止コンテンツを効果的に識別し、運営リスクを回避できるようにサポートします。

アプリケーション統合

機能	説明
他のクラウド製品との統合	COSはServerless Cloud Function（SCF）をベースにして、データベースバックアップ、メッセージバックアップ、ログバックアップ、ログ分析、ファイル解凍、データエクスポートなどの機能をユーザーにご提供します。詳細については、 アプリケーション統合 をご参照ください。

ツール

機能	説明
様々な管理ツール	COSはCOSBrowser、COSCMD、COSCLI、COS Migrationなどのさまざまな実用的なツールを提供し、ユーザーがデータ管理やデータ移行を便利に行えるようにしています。詳細については、 ツールの概要 をご参照ください。

API/SDK

機能	説明
様々なAPIおよびSDK	<ul style="list-style-type: none">API：COSは、機能インターフェースの使用法およびパラメータを含む、豊富なAPIインターフェースを提供しており、リクエストのサンプル、レスポンスのサンプル、エラーコードの説明などを利用することができます。詳細については操作リストをご参照ください。COSは、Android、C、C++、.NET、Go、iOS、Java、JavaScript、Node.js、PHP、Python、ミニプログラムSDKといったさまざまな開発言語を提供しています。詳細についてはSDKの概要をご参照ください。

プロトコルをサポート

機能	説明
複数の伝送プロトコル	COSはHTTP1.0、HTTP1.1プロトコルを含む複数の伝送プロトコルをサポートしています。またTLS1.0、TLS1.1、TLS1.2暗号化プロトコルもサポートしています。

製品の優位性

最終更新日：2022-03-28 15:57:44

安定性・永続性

Tencent Cloud COSはマルチアーキテクチャ、マルチデバイスによるデータの冗長化ストレージを提供し、ユーザーデータに対しリモートディザスタリカバリおよびリソース隔離機能を提供することにより、各オブジェクトにつき99.9999999999%ものデータ耐久性を実現しています。他のストレージアーキテクチャに比べて高いデータ耐久性を保障します。

高い安全性・信頼性

COSはリンク不正アクセス防止機能を提供し、悪意あるソースからのアクセスを遮断できます。データSSL暗号化転送をサポートし、ファイルごとの読み取り/書き込み権限を管理します。Tencentの攻撃防御システムと組み合わせることで、DDoS攻撃、CC攻撃を効果的に防御し、業務の正常な実行を保障することができます。

最適なコスト

COSを使用すると、従来のハードウェアを購入、デプロイ、運用保守する必要がないため、運用保守業務を省略でき、ホスティングコストの節約にもなります。COSは必要な量に合わせて利用できるため、ストレージ容量を確保しておくための料金を一切先払いする必要がありません。ライフサイクル管理によってデータのコールド化を行うことで、コストをさらに削減できます。

使いやすくシンプル

COSはビジュアルプログラミング、コマンドラインツール、プロトコルツールなどの様々な手段で、保存されたオブジェクトに対するバッチ操作を行うことができ、さらに簡単に使用できます。COSはそのほかにも、バケットをローカルにマウントするツールを提供することで、ローカルファイルシステムを使用するのと同じようにTencent Cloud COSを直接操作することができます。

スピーディーなアクセス

COSは豊富なSDKアクセスツールを提供しており、簡単かつ信頼性が高く、詳細なRESTful APIアクセスガイドによって、インターネットを通じてデータを手軽に転送できるようになっています。COSが提供するシームレスなマイグレーションツールにより、業務のクラウド化をスピーディーに行うことができ、高額なマイグレーションコストや接続コストを支払う必要はなくなります。

サービス統合

COSは、他のTencent Cloud製品との連動をサポートしています。これには、CDNのアクセラレーション、Cloud Infiniteの画像処理、音声・ビデオのトランスコーディング、ファイルプレビュー等のコンポーネントが含まれ、「ストレージ + 処置」を一体化したソリューションとなっています。その他にも、COSをビッグデータの計算の

ためのデータプールにし、ビッグデータの分析と計算のためのデータソースを提供することも、またSCFのサービスと結びつけ、イベントの通知と自動処理を実現することも可能です。

基本概念

最終更新日：2023-01-06 15:26:40

バケット (Bucket)

バケット (Bucket) とはオブジェクトのキャリアであり、オブジェクトを入れておくための「容器」と理解することができます。ユーザーはTencent Cloudコンソール、API、SDKなどの複数の方式によってバケットを管理し、属性を設定することができます。例えば、バケットを静的ウェブサイトのホスティング用に設定することや、バケットのアクセス権限設定などを行うことができます。

関連ドキュメントについては[バケット概要](#)をご参照ください。

オブジェクト (Object)

オブジェクト (Object) とはCOSの基本ユニットです。オブジェクトはバケットに保存されます (写真をアルバムに保存するようなイメージです)。ユーザーはTencent Cloudコンソール、API、SDKなどの複数の方式によってオブジェクトを管理できます。API、SDKの例では、オブジェクトの命名フォーマットは<ObjectKey>となります。

関連ドキュメントについては[オブジェクト概要](#)をご参照ください。

APPID

APPIDはTencent Cloudアカウントの申請に成功すると取得できるアカウントであり、システムによって自動的に割り当てられ、固有性と唯一性を有します。[アカウント情報](#)で確認できます。Tencent CloudアカウントのAPPIDは、アカウントIDとの間に唯一の対応関係を有するアプリケーションIDです。

APPIDはバケット名によく使用されます。完全なバケット名はユーザーがカスタマイズする文字列とAPPIDで構成され、間にハイフン「-」が入ります。例えば、`examplebucket-1250000000` では、1250000000がAPPIDです。

UID

このほかに、APPIDも一時キーの発行、バケットポリシーの指定またはCloud Access Management (CAM) におけるポリシー設定時のリソース (resource) 範囲指定に用いられます。この場合、APPIDは通常はUIDと表現され、両者の値は同じです。

関連ドキュメントについては、[バケット概要](#)、[アクセスポリシーの言語概要](#)、[リソース記述法](#)をご参照ください。

UIN

アカウントIDを指し、APPIDとの間に唯一の対応関係を有し、かつ固有性と唯一性を有します。[アカウント情報](#)で確認できます。COS製品においては、一時キーの発行、バケットポリシーの指定またはCloud Access

Management (CAM) におけるポリシー設定時のリソース (resource) 範囲指定に用いられます。この場合の用法はUIDと似ていますが、プレフィックスが区別されていることに注意してください。

関連ドキュメントについては、[アクセスポリシーの言語概要](#)、[リソース記述法](#)をご参照ください。

ACL

アクセス制御リスト (ACL) はリソースに基づくアクセス管理オプションの1つであり、アクセス権限行為の説明に用いられます。

COSでは、バケットとオブジェクトへのアクセスの管理に用いられます。ACLを使用することで、他のルートアカウント、サブアカウント、ユーザーグループに対し、基本的な読み取り/書き込み権限を付与することができます。

関連ドキュメントについては、[アクセス制御の基本概念](#)、[ACLの概要](#)をご参照ください。

CORS

Cross-Origin Resource Sharingとは、リクエストを送信するリソースが存在するオリジンが、そのリクエストの指向するリソースの存在するオリジンと異なる場合のHTTPリクエストを指します。

SecretKey

SecretIdとSecretKeyはTencent Cloud APIキーと総称されます。ユーザーがTencent Cloud APIにアクセスしてID認証を行う際に必要なセキュリティ証明書であり、[APIキー管理](#)で取得することができます。SecretKeyは署名文字列の暗号化およびサーバー側の署名文字列検証に用いられるキーです。1つのAPPIDにつき、複数のTencent Cloud APIキーを作成することができます。

SecretId

SecretIdとSecretKeyはTencent Cloud APIキーと総称されます。ユーザーがTencent Cloud APIにアクセスしてID認証を行う際に必要なセキュリティ証明書であり、[APIキー管理](#)で取得することができます。SecretIdはAPIを呼び出したIDを識別するために用いられます。1つのAPPIDにつき、複数のTencent Cloud APIキーを作成することができます。

policy

ポリシー (policy) はいくつかの要素で構成され、権限承認の具体的な情報の説明に用いられます。詳細については、[アクセスポリシーの言語概要](#)をご参照ください。

パブリックネットワークダウンストリームトラフィック

インターネットを通じてデータをCOSからクライアントに転送する際に発生するトラフィックを指します。ユーザーがオブジェクトリンクからオブジェクトを直接ダウンロードした場合、または静的ウェブサイトのオリジンサーバーを介してオブジェクトを閲覧した場合に発生するトラフィックが含まれます。

CDN back-to-origin トラフィック

データをCOSからTencent Cloud Content Delivery Network (CDN)のエッジノードに転送する際に発生するトラフィックを指します。

デフォルトドメイン名

COSオリジンサーバーのドメイン名であり、バケットの作成時に、システムがバケット名およびリージョンに基づいて自動的に生成するもので、デフォルトのアクセラレーションドメイン名と区別する必要があります。詳細については、[ドメイン名管理の概要](#)をご参照ください。

デフォルトCDNアクセラレーションドメイン名

CDNアクセラレーションノードによってアクセラレーションされるドメイン名であり、システムによってデフォルトで生成されます。有効にするかどうかはユーザーが選択できます。詳細については、[ドメイン名管理の概要](#)をご参照ください。

カスタムCDNアクセラレーションドメイン名

ユーザーはバケットを使用する際、登録済みのカスタムドメイン名をTencent Cloudの国内CDNアクセラレーションプラットフォームにバインドすることで、カスタムドメイン名によってバケット内のオブジェクトにアクセスすることが可能になります。詳細については、[ドメイン名管理の概要](#)をご参照ください。

カスタムオリジンサーバードメイン名

ユーザーは登録済みのカスタムドメイン名を現在のバケットにバインドすることで、カスタムドメイン名によってバケット内のオブジェクトにアクセスすることが可能になります。詳細については、[ドメイン名管理の概要](#)をご参照ください。

データ取得

低頻度ストレージおよびアーカイブストレージタイプはコールドデータストレージタイプです。低頻度データは、読み取りまたはダウンロードを行う場合、バックエンドが先にデータを取得してからでなければ読み取りまたはダウンロードを行うことができません。アーカイブデータは読み取りおよびダウンロードができず、この場合、データの取得は解凍（アーカイブデータを標準データに復元するプロセス）とも呼ばれます。

マルチAZ

マルチAZ (Available Zone) とは、Tencent Cloud COSがリリースしたマルチAZストレージアーキテクチャです。お客様のデータを都市の複数の異なるデータセンターに分散して保存します。あるデータセンターに自然災害、停電などの極端な状況による全面的な障害が発生した場合でも、マルチAZによって安定した信頼性の高いストレージサービスを引き続き提供することができます。

関連ドキュメントについては、[マルチAZの特徴の概要](#)をご参照ください。

Region

リージョンとは、Tencent Cloudのホスティングデータセンターが分布する地域のことです。COSのデータはこれらのリージョンのバケット内に保存されます。

関連ドキュメントについては、[リージョンとアクセスドメイン名](#)をご参照ください。

リージョンとアクセスドメイン名

最終更新日：2023-03-15 14:59:35

概要

リージョン (Region) とは、Tencent Cloudのホスティングデータセンターが分布する地域です。Cloud Object Storage (COS) のデータはこれらのリージョンのバケット内に保存されます。COSによって、データを複数のリージョンに保存することが可能になります。通常の場合、COSはお客様の業務に最も近いリージョンにバケットを作成することを推奨します。低遅延、低コストおよびコンプライアンスの要件を満たすことができるためです。

例えば、お客様の業務が華南地域に分布している場合は、広州リージョンでのバケット作成を選択することで、オブジェクトのアップロード、ダウンロードの速度をさらに向上させることができます。

デフォルトドメイン名とは、COSのデフォルトのバケットドメイン名であり、ユーザーのバケット作成時に、システムがバケット名およびリージョンに基づいて自動的に生成します。デフォルトドメイン名は、バケットの存在するリージョンによって異なります。[COSコンソール](#)に進み、バケットの**概要 > ドメイン名情報**で確認することができます。

説明：

- 過去のバージョンでサポートされるリージョンの情報については、過去のバージョンのリージョンリストをご参照ください。

中国大陸リージョン

リージョン		リージョン略称	デフォルトドメイン名 (アップロード/ ダウンロード/管理)
中国大陸	パブリッククラウドリージョン		
	北京1区 (販売終了)	ap-beijing-1	<BucketName-APPID>.cos.ap-beijing-1.myqcloud.com
	北京	ap-beijing	<BucketName-APPID>.cos.ap-beijing.myqcloud.com
	南京	ap-nanjing	<BucketName-APPID>.cos.ap-nanjing.myqcloud.com

	上海	ap-shanghai	<BucketName-APPID>.cos.ap-shanghai.myqcloud.com
	広州	ap-guangzhou	<BucketName-APPID>.cos.ap-guangzhou.myqcloud.com
	成都	ap-chengdu	<BucketName-APPID>.cos.ap-chengdu.myqcloud.com
	重慶	ap-chongqing	<BucketName-APPID>.cos.ap-chongqing.myqcloud.com

中国香港および海外リージョン

リージョン		リージョン略称	デフォルト (アップロード ダウンロード)
アジア 太平洋	パブリッククラウドリージョン	中国香港	<BucketName-APPID>.cos.hongkong.myqcloud.com
		シンガポール	<BucketName-APPID>.cos.singapore.myqcloud.com
		ムンバイ	<BucketName-APPID>.cos.mumbai.myqcloud.com
		ジャカルタ	<BucketName-APPID>.cos.jakarta.myqcloud.com
		ソウル	<BucketName-APPID>.cos.seoul.myqcloud.com
		バンコク	<BucketName-APPID>.cos.bangkok.myqcloud.com

	東京	ap-tokyo	<BucketName-APPID>.cos.tokyo.myqcloud.com
北アメリカ	シリコンバレー（アメリカ西部）	na-siliconvalley	<BucketName-APPID>.cos.siliconvalley
	バージニア（アメリカ東部）	na-ashburn	<BucketName-APPID>.cos.ashburn.myqcloud.com
	トロント	na-toronto	<BucketName-APPID>.cos.toronto.myqcloud.com
南アメリカ	サンパウロ	sa-saopaulo	<BucketName-APPID>.cos.saopaulo.myqcloud.com
ヨーロッパ	フランクフルト	eu-frankfurt	<BucketName-APPID>.cos.frankfurt.myqcloud.com

グローバルアクセラレーションドメイン名

グローバルアクセラレーションドメイン名の形式は<BucketName-APPID>.cos.accelerate.myqcloud.comです。グローバルアクセラレーションドメイン名の説明と使用例については、[グローバルアクセラレーションの概要](#)をご参照ください。

事例

ルートアカウント（APPIDは1250000000）でCOSコンソールにログインし、バケット1個を作成し、そのバケットの所在リージョンは広州リージョン、バケット名は**examplebucket**であったとします。この場合、このバケットのデフォルトドメイン名は次のようになります。

```
examplebucket-1250000000.cos.ap-guangzhou.myqcloud.com
```

説明：

- examplebucket-1250000000とは、このバケットが、APPIDが1250000000のユーザーのものであることを表します。APPIDはTencent Cloudアカウントの申請に成功すると取得できるアカウントであり、システムによって自動的に割り当てられ、固有かつ唯一のものです。[アカウント情報](#)で確認することができます。
- cos : Cloud Object Storage (COS) です。
- ap-guangzhou : バケットリージョンの略称です。
- myqcloud.com : Tencent Cloudドメイン名であり、固定の文字列です。

バケットの作成完了後、1個の画像ファイルpicture.jpgをこのバケットにアップロードした場合、画像picture.jpgのアクセスアドレスは次のようになります。

```
examplebucket-1250000000.cos.ap-guangzhou.myqcloud.com/picture.jpg
```

説明：

画像のアクセス権限を**パブリック読み取り・プライベート書き込み**に設定している場合、画像のアクセスアドレスをブラウザにペーストして開くと、画像の詳細を確認することができます。

プライベートネットワークおよびパブリックネットワークアクセス

同一リージョンのCloud Virtual Machine (CVM) 上で、COSデフォルトドメイン名によってファイルにアクセスする場合、デフォルトではプライベートネットワークリンクを使用します。このとき、ファイルのアップロードとダウンロードの際にはいずれもプライベートネットワークトラフィックが発生し、トラフィック料金は発生しませんが、リクエスト回数に対しては課金されます。

Tencent Cloud COSのアクセスドメイン名にはインテリジェントDNS解決を使用しており、インターネットの様々なキャリア環境の下で、お客様のCOSアクセスにとって最適なリンクを検知および指定します。

Tencent Cloud内でCOSへのアクセス用のサービスをデプロイしている場合、同一リージョン内のアクセスに対しては自動的にプライベートネットワークアドレスが指定されます。リージョン間では現時点ではプライベートネットワークアクセスをサポートしておらず、デフォルトでパブリックネットワークアドレスに解決されます。リージョン間のプライベートネットワーク相互接続をご希望の場合は、[チケットを提出](#)してご連絡ください。

プライベートネットワークとパブリックネットワークの関連情報の詳細については、[リクエスト作成の概要](#)のドキュメントをご参照ください。

仕様と制限

最終更新日：：2023-04-12 15:42:08

カテゴリー	仕様と制限	詳細説明
QPS	制限	<ul style="list-style-type: none"> 読み取り/書き込みタイプリクエスト：中国大陸パブリッククラウドリージョンではデフォルトで各バケットにつき30000QPSを専有し、その他のリージョンでは各バケットにつき3000QPSを専有します。 バケット内オブジェクトリストアップ/過去バージョン/現在実行中のマルチパートアップロードタスク：全リージョンの各バケットにつきデフォルトで1000QPSとなります。 バケット作成/バケット削除/バケットリストアップ：全リージョンの各APPIDにつきデフォルトで50QPSとなります。 データ取得リクエスト：全リージョンの各バケットにつきデフォルトで100QPSとなります。 1回のみリスト作成タスクリクエスト：全リージョンの各バケットにつきデフォルトで1QPSとなります。 単一ファイルアップロード/削除/Listホットスポット頻度制御：50QPS。 単一ファイルダウンロードホットスポット頻度制御：1000QPS。 これより高いQPSが必要な場合は、リクエスト速度およびパフォーマンスの最適化をご参照ください。
帯域幅	制限	<p>中国大陸パブリッククラウドリージョンでの1バケットのデフォルトの帯域幅は、アップストリーム・ダウンストリーム共有で15Gbit/s、その他のリージョンではアップストリーム・ダウンストリーム共有で10Gbit/sとなります。帯域幅がこの閾値に達すると、リクエストによってトラフィックコントロールがトリガーされます。これ以上の帯域幅が必要な場合は、アフターサービスエンジニアまでご連絡ください。</p>
ストレージタイプ	標準ストレージ（マルチAZ） / 標準ストレージの制限	<p>課金制限： 保存期間、ストレージユニットに制限はありません。 標準ストレージ料金の詳細については、製品価格をご参照ください。</p>
	低頻度ストレージ（マルチAZ） / 低頻度ストレージの制限	<p>課金制限： 保存期間が30日未満の場合は、30日として計算します。</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ストレージユニットが64KB未満の場合は64KBとして計算し、64KB以上の場合は実際のサイズに基づいて計算します。 <p>低頻度ストレージ料金の詳細については、製品価格をご参照ください。</p>
	INTELLIGENT_TIERINGストレージ (マルチAZ) /INTELLIGENT_TIERINGストレージの制限	<ul style="list-style-type: none"> 課金制限： 64KB未満のオブジェクトは引き続き高頻度アクセスレイヤーに保存されます。単一のストレージファイルのサイズにかかわらず、実際のデータサイズに基づいて計算します。 <p>INTELLIGENT_TIERINGストレージ料金の詳細については、製品価格をご参照ください。</p>
	アーカイブストレージの制限	<p>課金制限：</p> <ul style="list-style-type: none"> 保存期間が90日未満の場合は、90日として計算します。 ストレージユニットが64KB未満の場合は64KBとして計算し、64KB以上の場合は実際のサイズに基づいて計算します。 <p>アーカイブストレージ料金の詳細については、製品価格をご参照ください。</p>
	ディープアーカイブストレージの制限	<p>課金制限：</p> <ul style="list-style-type: none"> 保存期間が180日未満の場合は、180日として計算します。 ストレージユニットが64KB未満の場合は64KBとして計算し、64KB以上の場合は実際のサイズに基づいて計算します。 <p>ディープアーカイブストレージ料金の詳細については、製品価格をご参照ください。</p>
バケット	制限	<ul style="list-style-type: none"> バケットはいったん作成すると、名前および所在リージョンの変更はできません。 同一のユーザーアカウントにおけるバケット名は固有であり、リネームもサポートしていません。 名前は、始まりまたは終わりを「-」とすることはできず、小文字アルファベット、数字[a-z,0-9]、ハイフン「-」およびそれらの組み合わせのみサポートしています。バケット名の最大文字数はリージョンの略称およびAPPIDの文字数の影響により、組み合わせたリクエストドメイン名全体の文字数合計が最大60文字までとなります。
	バケット数	各ルートアカウントにつき最大200個までです (デフォルト)。

	オブジェクト数	各バケット内のオブジェクト数に制限はありません。
	バケットタグ	同じバケット内のタグ数は最大50個までです。タグキーは重複できません。
オブジェクト	制限	オブジェクトキーの長さは1~850Bまでです。詳細については、 オブジェクトの概要 をご参照ください。
	アップロード	<ul style="list-style-type: none"> • コンソールによってアップロードできる単一のオブジェクトは最大512GBまでです。 • API/SDKによってアップロードできる単一のオブジェクトは最大48.82TB (50,000GB)までです。 アップロードインターフェースの仕様： <ul style="list-style-type: none"> ◦ シンプルアップロード：単一のオブジェクトは最大5GBまでです。詳細については、シンプルアップロードをご参照ください。 ◦ マルチパートアップロード：単一のオブジェクトは最大48.82TBまでです。パートのサイズは1MB~5GBで、最終のパートは1MB未満とすることができます。パート数は1~10000です。詳細については、マルチパートアップロードをご参照ください。 • 現在はマルチAZ設定を有効化したバケットには、標準ストレージ（マルチAZ）、低頻度ストレージ（マルチAZ）などの、マルチAZの特性を持つストレージタイプをアップロードすることができます。バケットが同時にINTELLIGENT_TIERINGストレージ設定を有効化している場合は、INTELLIGENT_TIERINGストレージ（マルチAZ）タイプもアップロードできます。 • 現時点ではバケットがINTELLIGENT_TIERINGストレージ設定を有効にしている場合にのみ、INTELLIGENT_TIERINGストレージタイプのオブジェクトをアップロードすることができます。異なるストレージレイヤー間でのオブジェクトの切り替えは、INTELLIGENT_TIERINGストレージ設定内のパラメータによって決定されます。
	コピー	<ul style="list-style-type: none"> • 単一アカウントの同一リージョンまたはリージョン間でのオブジェクトのコピーをサポートしています。 • 同一リージョン内でのオブジェクトのコピーは無料です。リージョン間でオブジェクトのコピーを行う場合はトラフィック料金が発生します。詳細については、料金説明のトラフィック料金に関する情報をご参照ください。 • コピーインターフェースの仕様： <ul style="list-style-type: none"> ◦ シンプルコピー：コピーできる単一のオブジェクトは最大5GBまでです。詳細については、シンプルコピー

		<p>をご参照ください。</p> <ul style="list-style-type: none"> 5GBを超える場合はマルチパートコピーを用いる必要があります。コピーできる単一のオブジェクトは最大48.82TBまでです。詳細については、マルチパートコピーをご参照ください。 マルチAZ設定を有効にしているバケットでは、マルチAZストレージタイプをシングルAZストレージタイプにコピーすることはサポートされていません。 現時点では、標準ストレージ、低頻度ストレージ、INTELLIGENT_TIERINGストレージタイプをINTELLIGENT_TIERINGストレージタイプとしてコピーすることはサポートしていません。
	一括削除	API、SDKによって一括削除を開始します。1回に最大1000個のオブジェクトを削除できます。
	オブジェクトタグ	同一のオブジェクトに最大10個までオブジェクトタグをつけることができます。また、タグは重複できません。
アクセスポリシー	ルール数	各ルートアカウント（すなわち同一のAPPID）の、バケットACLルール数は最大1000個までです。
ライフサイクル	ルール数	各バケットにつき最大1000個までです。
	ストレージタイプの切り替え	<p>標準ストレージから低頻度ストレージ：最短1日。 標準/低頻度ストレージからアーカイブストレージまたはディープアーカイブストレージ：最短1日。 注意： 1. 標準ストレージ（マルチAZ）および低頻度ストレージ（マルチAZ）の低頻度ストレージ、アーカイブストレージおよびディープアーカイブストレージタイプへの移行は現時点ではサポートされていません。 2. ライフサイクルの切り替え操作は64KB未満のオブジェクトに対しては実行できません。</p>
	期限切れによる削除	標準/低頻度/アーカイブストレージの期限切れによる削除：最短1日。
SDKの種類		14種類：Android、C、C++、.NET、Flutter、Go、iOS、Java、JavaScript、Node.js、PHP、Python、React Native、ミニプログラムSDK。
API予約フィールド		<p>APIドキュメントにあるインターフェースパラメータはすべてCOSの予約フィールドであり、次のパラメータが含まれます。</p> <p>acl、uploads、policy、cors、delete、versions、location、referer、lifecycle、versioning、notification、replication、</p>

website、logging、tagging、accelerate、domain、
inventory、origin、object-lock、live、encryption、
intelligenttiering、symlinkなどがあります。