

Cloud Object Storage

FAQ

제품 문서



Tencent Cloud

Copyright Notice

©2013-2024 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.

목록:

FAQ

일반 문제

과금

버킷 설정 문제

라이프사이클

일괄 처리

Origin-pull

버킷 태그

링크 도용 방지

교차 출처 리소스 공유

리스트

도메인 및 CDN 문제

정적 웹 사이트

사실망 도메인 이름

글로벌 가속 도메인

사용자 정의 원본 서버 도메인

CDN 가속 도메인

기타 도메인 문제

파일 작업 문제

업로드 및 다운로드

데이터 관리

스토리지 유형

로그 모니터링 문제

권한 관리

데이터 처리 문제

함수 계산

데이터 보안 문제

SDK FAQ

툴 관련 문제

COSBrowser 툴

COS Migration 툴

COSCMD 툴

FTP Server 툴

Hadoop 툴

API 관련 문제

FAQ

일반 문제

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

COS는 무엇인가요?

Tencent Cloud Cloud Object Storage(COS)는 비용 효율적이고 빠르고 안정적인 데이터 스토리지 솔루션을 제공하는 클라우드 기반 비계층적 분산 스토리지 서비스입니다. COS는 데이터 안정성을 보장하기 위해 중복 스토리지를 통합하여 여러 AZ에 데이터를 저장하고 여러 클라이언트 또는 애플리케이션 스레드가 동시에 데이터를 읽거나 쓸 수 있도록 합니다.

Web API를 사용하여 CVM 인스턴스 또는 인터넷을 통해 데이터를 저장하고 검색할 수 있습니다. 또한 지정된 도메인 이름의 URL을 사용하여 HTTP/HTTPS 프로토콜을 통해 COS에서 개별 데이터 객체를 저장하고 검색할 수 있습니다. Tencent Cloud COS에 대한 자세한 정보는 [COS 제품 문서](#)를 참고하십시오.

COS 와 CFS의 차이점은 무엇인가요?

[Cloud Object Storage](#)는 디렉터리 레이어 구조와 데이터 포맷 제한이 없으며 어떤 양의 데이터도 저장할 수 있습니다. 버킷 스토리지 용량에는 상한선이 없어 파티셔닝이 필요하지 않습니다. 데이터의 최종 일관성을 보장하기 위해 HA 배포를 지원하지만 파일 잠금과 같은 기능은 지원하지 않습니다. COS API는 HTTP/HTTPS 프로토콜을 통한 데이터 액세스를 지원하며 COS는 비즈니스에 통합할 수 있는 다양한 SDK 및 툴을 제공합니다. COS에 업로드된 객체는 URL을 통해 직접 액세스하거나 다운로드할 수도 있습니다.

[Cloud File Storage\(CFS\)](#)는 일반적인 네트워크 파일 전송 프로토콜을 사용하고 파일 시스템을 생성하고 대규모 확장을 구현할 수 있지만 CVM에 마운트해야 합니다. 웹 사이트, 온라인 배포 및 아카이브와 같은 광범위한 애플리케이션을 위한 데이터를 저장할 수 있습니다. 높은 컴퓨팅 처리량과 매우 높은 가용성 및 지속성을 특징으로 하며 높은 동시성 또는 공유 스토리지를 요구하는 시나리오에도 적합합니다.

COS와 CBS의 차이점은 무엇인가요?

[COS](#)는 파일 시스템과 디렉터리 레이어 구조가 없고 파일 수와 용량에 제한이 없다는 특징을 가지고 있습니다. WEB API 인터페이스 관리 및 액세스 스토리지를 통해 SDK와 다양한 툴을 제공하며 CVM 없이 단독으로 사용 가능합니다. COS는 대규모 데이터 액세스가 가능하지만 밀리초 레벨의 응답이나 임의 읽기/쓰기 시나리오에는 적합하지 않습니다.

[CBS](#)는 CVM 설치가 필요하며 파일 시스템의 파티션 혹은 포맷 후에 마운트하여 사용할 수 있습니다. CBS 유형과 사양 지표에 따라 IOPS 및 처리량 성능이 서로 다른 제품이 제공되므로 단독 디바이스로 여러 시나리오를 충족할 수 있습니다.

파일 공개 읽기 액세스 링크가 왜 유효하지 않나요?

임시 서명이 있는 액세스 링크를 사용하는 경우, 파일이 공개 읽기인지 여부에 관계없이 임시 서명이 만료되면 링크가 만료됩니다.

공개 읽기 파일에 항상 액세스할 수 있도록 하려면 [COS 콘솔](#)의 객체 세부 정보 페이지에 있는 서명되지 않은 액세스 링크(객체 URL)를 사용하는 것이 좋습니다.

COS “폴더”와 “디렉터리”는 어떻게 알 수 있나요?

폴더 및 디렉터리의 개념은 COS에 적용되지 않습니다. 그러나 다른 사용자의 사용 습관을 고려하여 COS는 기존 파일 관리의 디렉터리 구조와 마찬가지로 콘솔과 COSBrowser에 ‘폴더’를 표시합니다. 자세한 내용은 [폴더 및 디렉터리](#)를 참고하십시오.

COS 파일 삭제 후 다시 복구할 수 있나요?

COS의 데이터 중복 저장 메커니즘은 하드웨어 장애 시 데이터 복구가 필요한 시나리오를 위해 설계되었습니다. 버전 관리가 활성화되지 않은 경우, COS에서 데이터를 수동으로 삭제하거나 자동 삭제를 구성하면 Tencent Cloud는 요청에 따라 데이터를 삭제하며 이후에는 데이터를 복구할 수 없습니다.

수동 삭제 경로는 아래와 같습니다.

COS 콘솔을 사용하여 단일 파일 삭제, 일괄 삭제, 조각 및 버킷 비우기를 진행합니다.

COSCMD, COSBrowser 등 COS 툴을 사용해 파일을 삭제합니다.

COS API나 SDK를 통해 파일을 삭제합니다.

COS 라이프사이클 관리 기능을 통해 주기적으로 파일을 삭제합니다.

COS 리전 간 복제 전체 동기화 기능을 사용해 다른 리전의 버킷 간 추가, 수정, 삭제 기능을 동기화합니다. 타깃 버킷에 이름이 똑같은 파일은 덮어쓰거나 삭제됩니다.

실수로 삭제되는 경우를 방지할 수 있나요?

버킷 파일에 대해 정기적으로 백업을 설정할 수 있습니다.

[COSCMD 툴](#)을 사용해 COS 내의 객체를 로컬 시스템이나 3rd party 서버에 다운로드합니다.

[COS Migration 툴](#)이나 리전 간 복제 기능을 사용하여 같은 리전 또는 다른 리전 간의 버킷 데이터를 백업합니다.

COS API, SDK를 정기적으로 사용하여 데이터를 COS의 다른 버킷에 백업합니다.

버전 관리를 이용해 기존 버전 데이터를 저장합니다.

COS 권한 관리 사용 방법은 [CAM 사례](#)를 참고하십시오.

읽기 권한만 필요한 경우, 읽기 권한만 가진 서브 계정이 필요할 경우, 임시 키로 액세스를 진행할 경우에는 읽기/쓰기 권한을 분리합니다.

버킷(Bucket) 권리 분할은 비즈니스에 따라 대응하는 비즈니스 범위 내의 버킷, 디렉터리 및 조작에 한해 권한을 부여 받을 수 있습니다.

루트 계정을 사용하여 COS에 액세스하지 않습니다.

임시 키를 사용하여 COS에 액세스합니다.

Tencent Cloud 계정 비밀번호, CAM 서브 계정 액세스 자격 증명, Tencent Cloud APIs 등의 데이터 액세스 기록을 적절하게 보관합니다.

COS는 데이터 통계 자료 수집 기능을 지원하나요?

COS는 스토리지 데이터에 대해 모니터링 기능을 제공하여 사용자가 데이터 창을 모니터링하고 각 데이터의 상황과 추세를 알 수 있습니다. 모든 드라이브의 데이터 추세를 조회해야 할 경우 [COS 콘솔의 Overview](#) 페이지에서 스토리지 유형에 따른 스토리지 용량, 요청 수, 트래픽 등의 데이터를 조회할 수 있습니다.

단일 버킷 데이터 통계를 조회해야 할 경우 [모니터링 리포트 조회](#)를 참고할 수 있습니다.

이외에도 Tencent Cloud [Cloud Monitoring](#) 페이지에서 버킷 유형별 모니터링 정보를 조회할 수 있으며 비즈니스 요구 사항에 따라 다양한 알람 정책을 설정할 수 있습니다.

COS는 이미지 처리, 이미지 압축, 썸네일 생성 또는 비디오 트랜스코딩을 지원합니까?

CI는 COS 콘솔에 통합되어 이미지 처리, 이미지 압축, 썸네일 생성 및 비디오 트랜스코딩과 같은 데이터 처리 기능을 구현합니다. 자세한 내용은 [데이터 처리](#)를 참고하십시오.

COS는 어떤 오디오/비디오 형식을 지원합니까?

COS는 비정형 데이터를 위한 분산 스토리지 서비스로 자체적으로 이미지 압축이나 오디오/비디오 파일 처리를 지원할 수 없습니다. 리치 미디어 파일 처리(mp4, avi, ts, hls, mp3, aac 등)에 대한 자세한 내용은 [Cloud Infinite\(CI\)](#)를 참고하십시오.

COS는 업로드된 파일의 자동 압축 해제를 지원합니까?

COS 서비스는 비정형 데이터를 위한 분산형 스토리지 서비스로, 서비스 자체는 파일 압축 해제를 지원하지 않지만 SCF 서비스와 결합하여 압축 해제 기능을 구현할 수 있습니다. 자세한 내용은 [파일 압축 해제 설정](#)을 참고하십시오.

COS는 어떤 규격과 제한이 있나요?

규격과 제한에 대한 자세한 사항은 [규격 및 제한](#) 문서를 참고하십시오.

버킷이란 무엇인가요?

버킷(Bucket)은 객체를 저장하기 위한 '컨테이너'로 간주될 수 있는 객체의 캐리어입니다. Tencent Cloud 콘솔, API, SDK 등 다양한 방식으로 버킷을 관리하고 버킷의 속성을 구성할 수 있습니다. 예를 들어 정적 웹 사이트를 호스팅하기 위한 버킷을 설정하거나 버킷에 대한 액세스 권한을 설정할 수 있습니다. 버킷에 대한 자세한 내용은 [버킷 개요](#)를 참고하십시오.

버킷 생성 시 버킷 이름의 길이에 제한이 있나요?

2021년 9월 COS 콘솔 업데이트 이후 버킷 길이 제한이 변경되었습니다. 새 정책에 따르면 통합된 전체 도메인은 최대 60자를 포함할 수 있으므로 버킷 이름의 길이는 [리전 약칭](#) 및 [APPID](#)의 문자 수에 영향을 받습니다. 기존 버킷 이름은 영향을 받지 않습니다. 특수한 상황으로 도메인 이름 길이를 확장해야 하는 경우 [문의하기](#)로 문의하시기 바랍니다.

어떻게 에러 코드 정보를 모니터링할 수 있나요?

[Cloud Monitoring](#) 기능을 사용하여 다양한 유형의 HTTP 반환 코드 정보를 확인할 수 있습니다. 자세한 내용은 [모니터링 및 경보](#) 문서를 참고하십시오. Cloud Monitoring 기능 사용 및 관련 데이터 획득 방법은 Cloud Monitoring의 [콘솔 가](#)

이드 또는 [API 문서](#)를 참고하십시오.

COS 가용성은 어떻게 계산하나요?

다음은 COS에서 제공하는 가용성 계산 예시입니다. 참고해 주십시오.

샤오밍은 Tencent Cloud COS 서비스를 이커머스 비즈니스에 사용했습니다. 비즈니스는 2018년 11월 1일부터 11월 30일까지 이루어졌으며 월 서비스 요금은 100USD이고, 한 달간 사용 불가 상황이 두 차례 있었습니다. 사용 불가 상황 기록은 아래와 같습니다.

사용 불가 건 일련 번호	지속 시간	사용 불가 건 5분 단위 기록	HTTP 반환 코드	실패 요청 수	유효한 요청 수
1	15분	2018년 11월 15일 10:00 - 10:05	503	100	100
		2018년 11월 15일 10:05 - 10:10	503	99	100
		2018년 11월 15일 10:10 - 10:15	503	98	100
2	15분	2018년 11월 20일 16:00 - 16:05	500	150	150
		2018년 11월 20일 16:05 - 16:10	500	148	150
		2018년 11월 20일 16:10 - 16:15	500	140	150

기타 시간대에 샤오밍의 요청은 모두 요청이 성공했다는 200 상태 코드를 반환했습니다.

이와 같은 상황에서 서비스의 월간 전체 가용성은 아래와 같습니다.

(1) 당월 5분 단위 실패율 값

예시에서 샤오밍의 정상 비즈니스 시 5분 단위 실패율은 평균 0%입니다.

사용 불가 건 1: 사용 불가 지속 시간은 2018년 11월 15일 10:00 - 10:15이며, 5분 단위 실패율은 아래와 같습니다.

10:00 - 10:05 실패율 계산: $100 / 100 * 100\% = 100\%$

10:05 - 10:10 실패율 계산: $99 / 100 * 100\% = 99\%$

10:10 - 10:15 실패율 계산: $98 / 100 * 100\% = 98\%$

사용 불가 건 2: 사용 불가 지속 시간은 2018년 11월 20일 16:00 - 16:15이며, 5분 단위 실패율은 아래와 같습니다.

16:00 - 16:05 실패율 계산: $150 / 150 * 100\% = 100\%$

16:05 - 16:10 실패율 계산: $148 / 150 * 100\% = 98.67\%$

16:10 - 16:15 실패율 계산: $140 / 150 * 100\% = 93.33\%$

(2) 해당 서비스의 월 가용성 계산

이 예시에서,

월 서비스 총 시간: 30일 * 24시간/일 * 60분/시간 = 43200분

월 서비스 5분값 총 갯수: 43200분 / 5분 = 8640

월 서비스 사용 불가 건 5분값 총 갯수: (15 + 15)분 / 5분 = 6

월 서비스 5분 단위 실패율 합계: (100% + 99% + 98% + 100% + 98.67% + 93.33%) + (8640 - 6) * 0% = 589%

이번 달 서비스 가용성은 다음과 같습니다: $(1 - 589\% / 8640) * 100\% = 99.93\%$

(3) 보상 항목 계산

이 사례에서 서비스 가용성은 99.93%으로 가용성 표준 99.95%보다 낮고 99.9%보다 높습니다. 보상 기준에 따르면 Tencent Cloud COS 서비스는 사용자에게 월 서비스 요금의 20%인 20달러를 보상해야 합니다.

샤오밍은 서비스 사용이 끝난 후 60 영업일 내, 즉 2019년 1월 29일 전에 티켓 신청을 통해 보상받을 수 있으며 Tencent Cloud는 바우처 형식으로 해당 손실액을 보상합니다.

COS 서비스를 비활성화하고 과금을 중지하려면 어떻게 해야 하나요?

다음과 같이 COS를 비활성화하거나 과금을 중지할 수 있습니다.

1. COS 사용을 중지하기로 결정한 경우, [연체 설명](#)에 안내된 대로 모든 COS 데이터(불완전한 멀티파트 업로드 및 객체 버전 포함)를 영구적으로 삭제하면 추가 요금 과금을 중지할 수 있습니다. 계정을 제거할 필요는 없으며, 다른 Tencent Cloud 제품을 사용하는 경우 다른 서비스에 영향을 미치지 않으므로 제거하지 마십시오.
2. COS를 한 달 이상 사용하지 않은 경우, 라이프사이클 규칙을 설정하여 버킷의 STANDARD 스토리지 클래스에 있는 데이터를 STANDARD_IA, ARCHIVE 또는 DEEP ARCHIVE와 같은 colder 클래스로 전환하여 스토리지 요금을 줄일 수 있습니다. 자세한 내용은 [라이프사이클 설정](#)을 참고하십시오. 라이프사이클에 따른 전환 작업은 기존 스토리지 클래스에서 읽기 요청을 생성하고, 대상 스토리지 클래스에서 쓰기 요청을 생성하므로, 읽기/쓰기 [요청 요금](#)이 발생 합니다.

주의사항

버킷에서 한번 삭제된 데이터는 복구가 불가능하므로 백업을 해두시기 바랍니다.

버킷에 대해 버전 관리가 활성화된 경우 데이터를 삭제하기 전에 비활성화하십시오.

지불 연체를 방지하려면 과금 주기를 확인하십시오. 모든 과금 항목이 일 결산 인 경우, 데이터 삭제 당일의 청구서는 익일에 생성됩니다. 데이터가 완전히 삭제된 후 시스템에서 과금을 중지합니다. 자세한 내용은 [과금 주기](#)를 참고하십시오.

계정이 연체된 경우(계정 잔액이 0보다 적은 경우) 리소스 패키지 유효 기간이 남아있어도 24시간 후에 COS 서비스가 중단됩니다.

귀하의 계정이 연체되어 COS 서비스가 중단된 경우 해당 리소스 패키지를 사용할 수 없습니다.

규정 위반으로 인해 버킷의 데이터가 두 번 차단된 경우 삭제할 수 없습니다. 궁금한 사항이 있으시면 [문의하기](#)로 연락하십시오.

과금

최종 업데이트 날짜: : 2024-07-23 16:15:16

과금 방식 관련

COS의 과금 방식은 무엇인가요?

Cloud Object Storage(COS)는 종량제 과금(후불) 방식을 지원합니다. 자세한 사항은 [과금 개요](#)를 참고하십시오.

COS는 과금 항목이 어떻게 되나요?

COS 과금 항목에는 [스토리지 용량 비용](#), [요청 요금](#), [데이터 검색 요금](#), [트래픽 요금](#) 및 [관리 기능 비용](#)이 있습니다. 자세한 내용은 [가격 | Cloud Object Storage](#)를 참고하십시오.

COS는 대역폭 과금이 가능합니까?

아니요. COS는 종량제(후불) 방식으로만 과금됩니다.

COS 요청 요금은 어떻게 계산되나요?

요청 요금은 기능을 구성한 후 생성된 [사용자 요청 횟수](#) 및 [백엔드 요청 횟수](#)를 포함하여 COS에 전송된 요청 횟수를 기반으로 계산됩니다. 자세한 내용은 [요청 요금](#)을 참고하십시오.

COS 가격 책정에 어떤 변경 사항이 있습니까?

2021년 9월 30일부터 COS 공시 가격이 다음과 같이 인하되었습니다.

1. 객체 태그 단가

제품 가격: 중국 본토 리전의 퍼블릭 클라우드 가격은 0.00025817 USD/1만 태그/일, 중국홍콩 및 해외 리전의 퍼블릭 클라우드 가격은 0.0003098 USD/1만 태그/일로 인하되었습니다.

과금 주기: 일 과금, 당일 00:00 - 23:59:59 사이에 발생한 요금은 익일 정산됩니다.

청구서 설명: 본 가격은 2021년 10월 1일부터 생성되는 청구서(즉, 2021년 9월 30일 이후에 발생한 요금)에 적용됩니다.

2. DEEP ARCHIVE 읽기/쓰기 요청 단가

제품 가격: 모든 리전의 퍼블릭 클라우드 가격이 0.07 USD/1만 회로 인하되었습니다.

과금 주기: 월간 과금, 월간 발생 요금은 익월 1일에 과금됩니다.

청구서 설명: 이 가격은 2021년 10월 1일부터 생성되는 청구서(즉, 9월에 발생한 요금)에 적용됩니다.

STANDARD_IA 스토리지 사용량 단가 인하가 적용되는 리전은 어디인가요?

STANDARD_IA 스토리지 사용량 단가가 0.018 USD/GB/월에서 0.015 USD/GB/월로 인하되며, 뭍바이, 서울, 방콕, 실리콘밸리, 자카르타 및 상파울루를 포함한 Tencent Cloud International의 일부 리전에 적용됩니다. 인하는 2022년 07월 01일부터 적용됩니다.

가격 관련

된 COS 과금 항목은 무엇입니까?

COS 과금 항목 가격 조정 내역에 대한 내용은 다음과 같습니다.

가격 조정 시간	가격 조정 유형	가격 조정되는 과금 항목	가격 조정 세부정보
년 1월 15일	온디맨드(후불) 정상 가격 인하	표준 스토리지 용량	<p>과금 항목: COS 기준 스토리지 용량 가격: 중국 내 퍼블릭 클라우드 정상 가격은 US\$0.016/GB/월로 인하되며, 중국 홍콩 및 해외 지역의 정상 가격은 US\$0.017/GB/월로 인하됩니다. 청구 주기: 매일 청구되며, 어제 00:00:00 - 23:59:59(utc+8)에 발생한 요금이 매일 정산됩니다. 설명: (1) 본 가격은 2024년 1월 15일 청구서에서 차감되며, 해당 청구서의 리소스 사용 기간은 2024년 1월 14일 00:00:00 - 23:59:59 (utc+8)입니다. (2) 현재 지역의 가격이 가격 인하 목표 가격보다 낮을 경우 해당 지역의 가격은 그대로 유지됩니다.</p>
년 1월 15일	온디맨드(후불) 정상 가격 인하	표준 스토리지(다중 AZ) 용량	<p>과금 항목: COS 기준 스토리지(다중 AZ) 용량 가격: 중국 내 퍼블릭 클라우드 정상 가격은 US\$0.0195/GB/월로 인하되며, 중국 홍콩 및 해외 지역의 정상 가격은 US\$0.002/GB/월로 인하됩니다. 청구 주기: 매일 청구되며, 어제 00:00:00 - 23:59:59(utc+8)에 발생한 요금이 매일 정산됩니다. 설명: (1) 본 가격은 2024년 1월 15일 청구서에서 차감되며, 해당 청구서의 리소스 사용 기간은 2024년 1월 14일 00:00:00 - 23:59:59 (utc+8)입니다. (2) 현재 지역의 가격이 가격 인하 목표 가격보다 낮을 경우 해당 지역의 가격은 그대로 유지됩니다.</p>
년 1월 15일	온디맨드(후불) 정상 가격 인하	저주파 스토리지 용량	<p>과금 항목: COS 저주파 스토리지 용량 가격: 중국 내 퍼블릭 클라우드 정상 가격은 US\$0.01/GB/월로 인하되며, 중국 홍콩 및 해외 지역의 정상 가격은 US\$0.011/GB/월로 인하됩니다. 청구 주기: 매일 청구되며, 어제 00:00:00 - 23:59:59(utc+8)에 발생한 요금이 매일 정산됩니다. 설명: (1) 본 가격은 2024년 1월 15일 청구서에서 차감되며, 해당 청구서의 리소스 사용 기간은 2024년 1월 14일 00:00:00 - 23:59:59 (utc+8)입니다.</p>

			(2) 현재 지역의 가격이 가격 인하 목표 가격보다 낮을 경우 해당 지역의 가격은 그대로 유지됩니다.
년 1월 15일	온디맨드(후불) 정상 가격 인하	저주파 스토리지 (다중 AZ) 용량	<p>과금 항목: COS 저주파 (다중 AZ) 스토리지 용량 가격: 중국 내 퍼블릭 클라우드 정상 가격은 US\$0.0132/GB/월로 인하되며, 중국 홍콩 및 해외 지역의 정상 가격은 US\$0.0138/GB/월로 인하됩니다. 청구 주기: 매일 청구되며, 어제 00:00:00 - 23:59:59(utc+8)에 발생한 요금이 매일 정산됩니다. 설명: (1) 본 가격은 2024년 1월 15일 청구서에서 차감되며, 해당 청구서의 리소스 사용 기간은 2024년 1월 14일 00:00:00 - 23:59:59 (utc+8)입니다. (2) 현재 지역의 가격이 가격 인하 목표 가격보다 낮을 경우 해당 지역의 가격은 그대로 유지됩니다.</p>
년 1월 15일	온디맨드(후불) 정상 가격 인하	아카이브 스토리지 용량	<p>과금 항목: COS 아카이브 스토리지 용량 가격: 중국 내 퍼블릭 클라우드 정상 가격은 US\$0.004/GB/월로 인하되며, 중국 홍콩 및 해외 지역의 정상 가격은 US\$0.0045/GB/월로 인하됩니다. 청구 주기: 매일 청구되며, 어제 00:00:00 - 23:59:59(utc+8)에 발생한 요금이 매일 정산됩니다. 설명: (1) 본 가격은 2024년 1월 15일 청구서에서 차감되며, 해당 청구서의 리소스 사용 기간은 2024년 1월 14일 00:00:00 - 23:59:59 (utc+8)입니다. (2) 현재 지역의 가격이 가격 인하 목표 가격보다 낮을 경우 해당 지역의 가격은 그대로 유지됩니다.</p>
년 1월 15일	온디맨드(후불) 정상 가격 인하	스마트 계층형 스토리지 용량	<p>과금 항목: COS 스마트 계층형 스토리지 용량 가격: 홍콩 및 중국 해외 지역 퍼블릭 클라우드의 정상 가격은 전환된 스토리지 유형의 가격과 일치합니다. 청구 주기: 매일 청구되며, 어제 00:00:00 - 23:59:59(utc+8)에 발생한 요금이 매일 정산됩니다. 설명: (1) 본 가격은 2024년 1월 15일 청구서에서 차감되며, 해당 청구서의 리소스 사용 기간은 2024년 1월 14일 00:00:00 - 23:59:59 (utc+8)입니다. (2) 현재 지역의 가격이 가격 인하 목표 가격보다 낮을 경우 해당 지역의 가격은 그대로 유지됩니다.</p>
2023-11-15	온디맨드(후불) 정상 가격 인하	관리 기능 - 검색 비용	<p>과금 항목: COS 표준 스토리지 검색 기능 비용, 저주파 스토리지 검색 기능 비용, 다중 AZ 표준 스토리지 검색 기능 비용, 다중 AZ 저주파 스토리지 검색 기능 비용 가격: 프랑크푸르트 지역의 퍼블릭 클라우드 가격이 US\$0.0025/GB에서 US\$0.00225/GB로 인하됩니다.</p>

청구 주기: 매일 청구되며, 어제 00:00:00 - 23:59:59(utc+8)에 발생한 요금이 매일 정산됩니다.
 설명: 본 가격은 2023년 11월 15일 청구서에서 차감되며, 해당 청구서의 리소스 사용 기간은 2023년 11월 14일 00:00:00 - 23:59:59 (utc+8)입니다.

COS의 최신 가격을 확인하는 방법은 무엇입니까?

COS의 최신 가격은 [제품 가격](#), [비용 계산기](#), [트래픽 요금](#), [스토리지 요금](#), [요청 요금](#), [데이터 검색 요금](#), [관리 기능 요금](#)에 대한 공식 웹사이트 문서에서 확인할 수 있습니다.

COS는 사용량에 따라 비용 계산(후불)하는 정상 가격 조정은 어떻게 적용되나요?

COS 후불 비용 계산 항목 정상 가격 조정 후, 새로운 가격이 바로 적용되는지는 귀하 계정의 할인 구성과 관련이 있습니다.

적용 논리

1. 할인 가격: 가격 조정 후 고객은 자동으로 최신 가격을 누릴 수 있습니다.
2. 약정가:
 - 가격 조정 후 - 약정가를 설정한 고객: 원래 약정가가 적용되며 최신 가격을 누릴 수 없습니다.
 - 가격 조정 후 - 약정가를 설정하지 않은 고객: 최신 정상 가격이 적용되며 자동으로 최신 가격을 누릴 수 있습니다.

적용 시나리오

가격조정 과금 항목의 할인 구성에 따라 조정된 가격을 누릴 수 있는지 여부를 판단합니다. 구체적으로 다음 시나리오를 참고하시기 바랍니다.

과금 항목 할인 구성	설명
가격조정 과금 항목 : 할인 없음, 약정가 없음	정상 가격 조정이 적용된 시점부터 청구서의 과금 항목 장상 가격이 자동으로 새로 고쳐지며 따로 처리가 필요하지 않습니다.
가격조정 과금 항목 : 할인 없음, 약정가 있음	정상 가격 조정이 적용된 시점부터 약정가가 변경되지 않고 영향을 받지 않으며 , 청구서 내 과금 항목의 할인 가격은 변경되지 않습니다.
가격조정 과금 항목 : 할인 있음, 약정가 없음	정상 가격 조정이 적용된 시점부터 청구서의 과금 항목 장상 가격과 할인 후 단가가 자동으로 새로 고쳐지며 따로 처리가 필요하지 않습니다.
가격조정 과금 항목 : 할인 있음, 약정가 있음	정상 가격 조정이 적용된 시점부터 약정가가 변경되지 않고 영향을 받지 않으며 , 청구서 내 과금 항목의 할인 가격은 변경되지 않습니다.

COS 리소스 패키지(선불)의 정상 가격 인하는 어떻게 적용되나요?

COS 리소스 패키지의 정상 가격이 조정되면 새 가격이 즉시 적용됩니다.

귀하의 리소스 패키지에 최신 가격이 적용 여부는 가격 조정(신규 구매, 갱신, 업그레이드) 후 리소스 패키지를 주문했는지에 따라 달라집니다. 구체적으로 다음과 같습니다.

시나리오	설명
계정에 리소스 패키지가 없을 경우	신규 리소스 패키지를 구매하시면, 리소스 패키지 가격 조정 후 최신 가격이 적용됩니다.
계정에 리소스 패키지가 있을 경우	가격 조정 이전에는 신규 구매, 업그레이드, 갱신된 리소스 패키지의 가격이 그대로 유지됩니다. 가격 조정 후에는 신규 구매, 업그레이드, 갱신된 리소스 패키지는 최신 가격이 적용됩니다.

프리 티어 관련

COS에 프리 티어가 있나요?

Cloud Object Storage(COS)는 모든 신규 사용자(COS 서비스를 처음으로 활성화한 개인이나 기업)에게 일정 프리 티어를 제공합니다. STANDARD 스토리지 유형 데이터에서 발생하는 STANDARD 스토리지 용량 비용을 차감할 수 있습니다. 자세한 내용은 [프리 티어](#)를 참고하십시오.

COS는 중국홍콩 및 중국 외 리전에서 프리 티어를 제공합니까?

예. 프리 티어는 리전 범위에 따라 **퍼블릭 클라우드 리전**(중국홍콩 및 중국 외 리전 포함)에 적용됩니다. 리전 구분 사항은 [리전 및 액세스 도메인](#)을 참고하십시오.

[과금 항목](#)의 범위에 따라 COS에서 제공하는 프리 티어는 **STANDARD 스토리지 사용량**만 차감할 수 있으며 STANDARD_IA 스토리지 사용량, ARCHIVE 스토리지 사용량, 요청 수 및 트래픽과 같은 **STANDARD 스토리지 사용량 이외의 항목**은 차감할 수 없습니다. 자세한 내용은 [과금 항목](#)을 참고하십시오.

프리 티어를 사용하는데 연체 또는 차감되는 이유는 무엇인가요?

프리 티어를 받았고 만료되지 않았지만 계정에 여전히 연체된 지분이 있는 경우 가능한 원인은 다음과 같습니다.

1. COS 사용 중에 과금 항목이 여러 차례 발생하여, COS가 제공하는 프리 티어가 과금 가능한 모든 항목의 요금을 차감하기에 충분하지 않은 경우:

STANDARD 스토리지 클래스에 데이터 업로드 시 [스토리지 용량 비용](#)이 발생하며, 이는 제공되는 프리 티어에서 차감할 수 있습니다. COS는 별도로 과금되는 여러 스토리지 클래스를 제공합니다. STANDARD의 프리 티어는 다른 스토리지 클래스(예: STANDARD_IA)의 요금 차감에 적용할 수 없습니다.

다른 사용자가 액세스하거나 다운로드해야 하는 객체에는 [트래픽 요금](#) 및 [요청 요금](#)이 발생하며 이는 프리 티어로 차감할 수 없습니다.

리전 내 COS 버킷과 CVM 인스턴스 간에 데이터를 업로드 및 다운로드하는 경우 리전 내 사설망을 통한 액세스이며 트래픽 요금이 발생하지 않습니다(리전 간 사설망 액세스는 리전 간 트래픽 요금이 부과됨). 콘솔, API 또는 COS 도구를 통해 데이터를 로컬 파일 시스템에 다운로드하면 공중망 다운스트림 트래픽 요금이 발생합니다.

COS는 다양한 유형의 요청을 생성하는 여러 스토리지 클래스를 제공합니다. 예를 들어 STANDARD_IA 데이터가 다운로드되면 STANDARD_IA 요청이 생성되어 사용한 만큼만 과금됩니다.

COS 버킷을 CDN과 함께 사용하는 경우 CDN origin-pull 트래픽 요금도 발생할 수 있습니다. 자세한 내용은 [트래픽 요금](#)을 참고하십시오.

글로벌 가속을 활성화하면 글로벌 가속 요금도 발생합니다.

2. 프리 티어를 초과하는 리소스 사용량:

예를 들어, COS에서 50GB의 무료 STANDARD 스토리지 사용량을 제공하지만 실제 사용량이 60GB인 경우 10GB를 초과하면 사용한 만큼만 과금됩니다.

3. 프리 티어 만료:

COS는 신규 사용자에게 6개월 동안 유효한 STANDARD 스토리지 사용량의 프리 티어를 제공합니다. 프리 티어가 만료되면 스토리지 사용량은 종량제로 과금됩니다.

프리 티어는 인텔리전트 티어링 스토리지 클래스에 적용됩니까?

아니요. 프리 티어는 **STANDARD 스토리지 사용량**에만 적용되며 STANDARD_IA/ARCHIVE 스토리지 사용량, 요청 및 트래픽과 같은 **STANDARD 스토리지 사용량 이외의 항목**에는 적용되지 않습니다.

인텔리전트 티어링은 독립 스토리지 클래스이며 STANDARD 스토리지 클래스의 프리 티어로 차감할 수 없는 인텔리전트 티어링 스토리지 사용 요금이 발생합니다. 자세한 내용은 [프리 티어](#)를 참고하십시오.

COS는 CDN 사용을 위한 프리 티어를 제공합니까?

아니요. COS와 CDN은 다른 제품입니다. CDN을 사용하여 생성된 CDN origin-pull 트래픽은 사용한 만큼만 COS에서 과금하고 생성된 CDN 트래픽은 CDN에서 과금합니다. 이 두 트래픽 유형의 차이점에 대한 자세한 내용은 [트래픽 요금](#)을 참고하십시오.

리소스 패키지

리소스 패키지(선불) 방식은 무엇인가요?

COS의 요금 청구 방식은 사용량제(후불)와 리소스 패키지(선불) 방식으로 나뉩니다. 리소스 패키지(선불) 방식은 요금 청구 방식 중 하나입니다. 사용량제(후불) 방식에 비해 리소스 패키지(선불) 방식이 더 많은 혜택을 받을 수 있습니다. 지원되는 리소스 패키지 종류는 [리소스 패키지 소개](#)를 참고하세요.

리소스 패키지 구매 방법은?

[리소스 패키지 구매](#) 문서 지침에 따라 리소스 패키지를 구매할 수 있습니다.

COS 트래픽 패키지의 사양은 월별 사용 가능한 양인가요, 아니면 유효 기간 동안 사용 가능한 총량인가요?

트래픽 패키지의 사양은 **매월 할당하는 사용량**을 의미합니다. 초과분은 계정 잔액으로 공제되며, 당월 미사용 할당량은 다음 달에 적립되지 않습니다. 유효 기간이 동일한 트래픽 패키지 2개를 동시에 구매한 경우, 리소스 패키지의 양이 누적되며, 매월 사용 한도는 2개 트래픽 패키지의 총 사용량이고, 초과분은 계정 잔액에서 공제됩니다.

이미 리소스 패키지를 구매했는데 왜 여전히 요금 체납(또는 요금 공제)이 발생하나요?

리소스 패키지를 구매한 후에도 다음과 같은 이유로 요금 공제나 체납 상황이 발생할 수 있습니다.

1. 귀하가 COS를 사용하는 과정에서 다양한 청구 항목이 발생했으며, 구매한 리소스 패키지의 유형이 모든 청구 항목을 공제하기에 충분하지 않은 경우:

COS에 데이터가 업로드되면 **데이터 스토리지 요금**이 발생합니다. 이를 공제하려면 **스토리지 용량 패키지**를 구매해야 합니다. COS가 여러 스토리지 유형이 있으며, 각 유형에는 해당 스토리지 용량 패키지가 있습니다. 서로 다른 스토리지 유형 간의 스토리지 용량 패키지는 혼용할 수 없습니다. 예를 들어, 표준 스토리지 용량 패키지는 저주파 스토리지 유형에서 발생하는 스토리지 비용을 공제할 수 없습니다.

COS에서 귀하의 데이터에 액세스하거나 다운로드해야 하는 경우 **데이터 트래픽 요금** 및 **데이터 요청 요금**이 발생합니다. 이를 공제하려면 **엑스트라넷 다운스트림 패키지** 및 **데이터 요청 패키지**를 구매해야 합니다.

동일 지역 내 COS와 CVM 간에 데이터를 업로드 및 다운로드하는 경우, 동일 지역 내 인트라넷에 접속하는 것이므로 트래픽 요금이 발생하지 않습니다(지역 간 인트라넷 접속 시 지역 간 트래픽 요금이 발생함). 콘솔과 API 인터페이스, COS 도구 등을 통해 데이터를 로컬로 다운로드하는 경우 엑스트라넷 다운스트림 트래픽 요금이 발생합니다.

COS에는 여러 가지 스토리지 유형이 있으며, 각 스토리지 유형은 해당 요청 유형을 생성합니다. 예를 들면 저주파 스토리지 데이터를 다운로드하면 저주파 요청이 생성됩니다. 서로 다른 요청 유형 간의 요청 패키지는 혼용할 수 없습니다. 현재는 표준 요청 패키지와 저주파 요청 패키지만 제공되며, 그 외의 스토리지 유형에 대한 요청은 사용량제한 사용할 수 있습니다.

COS를 CDN/EdgeOne과 함께 사용하는 경우 CDN 백홀 트래픽 요금도 발생할 수 있으며, **CDN 백홀 트래픽 패키지**를 구매하여 공제해야 합니다. COS와 CDN/EdgeOne을 함께 사용하는 요금 구성은 **COS를 CDN 소스로 사용 시 발생하는 트래픽**에서 확인할 수 있습니다.

글로벌 가속을 활성화하면 글로벌 가속 요금도 발생하며, **글로벌 가속 트래픽 패키지**를 구매하여 공제해야 합니다.

2. 구매한 리소스 패키지가 스토리지 버킷이 위치한 지역과 일치하지 않아 리소스 패키지로 요금을 공제할 수 없는 경우:

구매 시 리소스 패키지의 지역을 선택해야 하며, 서로 다른 지역의 리소스 패키지를 혼용할 수 없습니다. 예를 들어, 중국 본토 일반용(금융 클라우드 지역 제외) 표준 스토리지 용량 패키지를 구매했지만 귀하의 데이터가 싱가포르의 스토리지 버킷에 저장되어 있는 경우, 싱가포르의 스토리지 버킷에는 별도의 요금이 발생하며, 이는 중국 본토의 일반용 리소스 패키지로 공제할 수 없습니다.

COS는 현재 **중국 본토 일반용**, **중국 홍콩 및 역외 일반용** 리소스 패키지만 제공하며, 그 이외 지역의 스토리지 버킷(예: 금융 클라우드 지역의 스토리지 버킷)에서 발생하는 요금은 여전히 사용량제로 청구해야 합니다. 지역에 대한 설명은 **지역 및 액세스 도메인**을 참고하시기 바랍니다.

3. 귀하의 데이터 사용량이 구매한 리소스 패키지의 사양을 초과한 경우:

예를 들어, 100GB 표준 스토리지 용량 패키지를 구매했는데 실제 사용량이 105GB에 도달하면 초과분 5GB에 대해 사용량당 요금을 지불해야 하므로 공제가 발생합니다. 리소스 패키지를 업그레이드하여 이 문제를 해결할 수 있습니다.

COS 리소스 패키지를 구매하면 자동으로 공제되나요? 추가 설정 작업이 필요합니까?

COS 리소스 패키지를 구매한 후 추가 설정이 필요 없이 선택하신 발효 시점부터 자동으로 공제되기 시작합니다.

한 계정에 여러 개의 리소스 패키지가 있는 경우, 그 중 하나가 만료되면 다른 패키지가 자동으로 사용되나요?

리소스 패키지가 만료되거나 모두 사용되면, 시스템은 구성이나 데이터 마이그레이션 작업 없이도 사용할 수 있는 다른 리소스 패키지를 자동으로 우선 공제합니다. 사용 가능한 리소스 패키지가 없는 경우 기본적으로 계정 잔액이 공제에 사용됩니다. 계정 잔액이 0 미만인 경우, 제때 충전하지 않으면 비용 체납으로 인해 서비스가 중단됩니다.

COS 리소스 패키지를 조합하여 사용할 수 있나요?

COS 리소스 패키지를 조합하여 사용할 수 있습니다. 단, 리소스 패키지의 사양만 누적되며 유효 시간은 누적되지 않습니다. 리소스 패키지의 구매 예시, 유효 기간 및 유효 범위는 [리소스 패키지 소개](#)를 참고하시기 바랍니다.

이미 엑스트라넷 다운스트림 트래픽 패키지를 구매한 경우 CDN 백홀 트래픽 패키지도 구매해야 하나요?

CDN이 활성화되어 있고 CDN 가속 도메인을 사용하여 COS에 접속하는 경우에만 CDN/EdgeOne 백홀 트래픽이 발생합니다. 엑스트라넷 다운스트림 트래픽 패키지에는 CDN/EdgeOne 백홀 트래픽이 포함되지 않으며, CDN 가속을 활성화한 경우 CDN 백홀 트래픽 패키지를 구매하는 것이 좋습니다.

COS 리소스 패키지 갱신과 재구매의 차이점은 무엇인가요?

갱신: 리소스 패키지의 유효 기간을 연장하는 것입니다. 유효 기간이 3개월인 50GB 엑스트라넷 다운스트림 트래픽 패키지를 구매하고 수동으로 3개월간 갱신했다면, 트래픽 패키지의 유효 기간이 3개월 연장되며 유효 기간 동안 매월 50GB의 트래픽을 받을 수 있습니다.

재구매: [COS 리소스 패키지 구매 페이지](#)로 이동하여 적절한 리소스 패키지를 다시 구매하는 것입니다.

설명

리소스 패키지의 가격이 변경될 경우(예: 가격 인하), 이전에 구매한 리소스 패키지는 갱신되지 않으며 재구매해야 합니다.

리소스 패키지 관리 페이지에서 **증정용**으로 표시하는 리소스 패키지는 갱신을 지원하지 않으므로 재구매해야 합니다.

일부 COS 리소스 패키지가 갱신되거나 업그레이드할 수 없는 이유는 무엇인가요?

다음과 같은 경우에 리소스 패키지는 갱신 또는 업그레이드가 지원되지 않아 재구매해야 합니다. [COS 리소스 패키지 구매 페이지](#)로 이동.

1. 신규 서비스 가입자에게 **증정용**으로 제공하는 표준 스토리지 용량 패키지는 갱신/업그레이드를 지원하지 않습니다(리소스 패키지 관리 페이지에 표시된 전지역에 대한 50GB 또는 1TB의 표준 스토리지 리소스 패키지는 무료로 제공한 표준 스토리지 용량 패키지입니다).
2. 리소스 패키지의 가격이 변경될 경우(예: 가격 인하), 이전에 구매한 리소스 패키지는 갱신이나 업그레이드 지원되지 않으며 재구매해야 합니다.

3. 스토리지 용량 패키지는 업그레이드를 지원하지만 트래픽 패키지와 요청 패키지는 업그레이드를 지원하지 않습니다. 트래픽 패키지 또는 요청 패키지를 (더 높은 사양으로) 업그레이드하려면, [COS 리소스 패키지 구매 페이지](#)로 이동하여 리소스 패키지를 재구매해야 합니다. 트래픽 패키지와 요청 패키지는 조합하여 사용할 수 있습니다.

설명

갱신 및 업그레이드 지침은 [패키지 갱신](#) 및 [패키지 업그레이드](#) 문서에서 확인할 수 있습니다.

리소스 패키지 사용 정보를 어떻게 확인하나요?

사용자는 **COS 콘솔** > [리소스 패키지 관리 - 자체 구매한 리소스 패키지](#) 페이지에서 구매한 리소스 패키지의 발효 시간, 만료 시간, 사용량 등을 확인할 수 있습니다.

COS 리소스 패키지는 갱신 또는 업그레이드를 지원하나요?

지원합니다. 관련 작업 지침은 [패키지 갱신](#) 및 [패키지 업그레이드](#)를 참고하시기 바랍니다.

COS 리소스 패키지 갱신과 업그레이드의 차이점은 무엇인가요?

리소스 패키지 갱신은 리소스 패키지의 유효 기간을 연장하는 것입니다.

리소스 패키지 갱신 적용 시나리오: 이전에 구매한 리소스 패키지의 유효 기간이 곧 만료되어 리소스 패키지의 사용 가능 시간을 연장해야 합니다.

예시: 유효 기간이 3개월인 50GB 엑스트라넷 다운스트림 트래픽 패키지를 구매하고 수동으로 3개월간 갱신했다면, 트래픽 패키지의 유효 기간이 3개월 연장되며 유효 기간 동안 매월 50GB의 트래픽을 받을 수 있습니다.

리소스 패키지 업그레이드는 리소스 패키지 사양을 확장하는 것입니다.

리소스 패키지 업그레이드 적용 시나리오: 이전에 구매한 리소스 패키지의 사양이 더 이상 실제 비즈니스 요구 사항을 충족하지 못하여 더 큰 사양의 리소스 패키지가 필요합니다.

예시: 유효 기간이 3개월인 50GB 엑스트라넷 다운스트림 트래픽 패키지를 구매한 후 업그레이드 페이지에서 리소스 패키지를 100GB로 업그레이드하면, 해당 리소스 패키지는 매월 100GB의 엑스트라넷 다운스트림 트래픽을 공제할 수 있으며 유효기간은 변경되지 않고 그대로 유지됩니다.

COS 리소스 패키지는 환불이 가능한가요?

환불 조건을 충족하는 리소스 패키지는 셀프 환불이 가능하며, 자세한 내용은 [리소스 패키지 환불](#) 문서를 참고하시기 바랍니다.

COS 리소스 패키지가 만료되면 데이터가 손실되나요? 데이터 마이그레이션이 필요하신가요?

리소스 패키지는 사용 중 발생하는 요금을 공제하는 데만 사용되며 데이터를 저장하는 데는 사용되지 않습니다. 리소스 패키지가 다 사용되거나 만료된 경우 **자동으로 후불 모드로 전환**됩니다. 즉 계정 잔액에서 요금 공제하는 방식으로 전환되므로 데이터 손실이 발생하지 않으며, **데이터 마이그레이션도 필요없습니다**. 15일 연속 체납된 경우에만 데이터는 파기되며, 자세한 내용은 [체납 설명](#) 문서를 참고하시기 바랍니다.

COS 리소스 패키지와 스토리지 버킷의 관계가 무엇인가요?

COS 스토리지 버킷은 데이터를 저장하는 저장 공간이며, 리소스 패키지는 과금 항목과 지역에 따라 공제되는 선불 방식으로 스토리지 버킷과는 직접적인 연관이 없습니다. 자세한 내용은 [리소스 패키지 소개](#)를 참고하시기 바랍니다. 예를 들어, 계정에 "중국 본토 일반용, 50GB, 3개월 유효"의 표준 스토리지 용량 패키지가 있는 경우, 계정의 "중국 본토" 지역에 있는 모든 스토리지 버킷에 대해 발생하는 "표준 스토리지" 용량 요금은 이 리소스 패키지로 공제할 수 있습니다.

COS에 글로벌 가속을 사용하려면 어떤 리소스 패키지를 구매해야 요금을 공제할 수 있나요?

글로벌 가속 기능 사용으로 발생하는 트래픽 요금은 [글로벌 가속 트래픽 패키지](#)로 공제할 수 있습니다. 글로벌 가속에 대한 소개와 요금 설명은 [글로벌 가속 개요](#) 문서를 참고하시기 바랍니다.

COS에서 구매한 리소스 패키지가 만료되면 서비스가 중단되나요?

리소스 패키지가 만료되면 [사용량제](#)로 요금이 청구됩니다. 계정이 연체되면 대상 스토리지 COS가 24시간 후에 서비스를 중단하고 15일 동안 데이터를 보관합니다. 이 기간 동안 계정 잔액이 0 이상으로 하도록 갱신하지 않으면 데이터가 파기됩니다. 자세한 내용은 [채납 설명](#) 문서를 참고하시기 바랍니다.

COS에서 다른 Tencent Cloud 계정으로 리소스 패키지를 마이그레이션할 수 있나요?

COS 리소스 패키지는 다른 계정으로의 이전을 지원하지 않으며, 리소스 패키지에 해당하는 구매 계정으로만 사용할 수 있습니다.

COS 리소스 패키지에 요청 비용이 포함되어 있나요?

COS의 다른 과금 항목은 서로 다른 리소스 패키지 유형에 해당합니다. 요청 비용에 별도의 요청 패키지를 구매해야 합니다. 현재 [표준 스토리지 요청 패키지](#) 및 [저주파 스토리지 요청 패키지](#)가 제공됩니다. 필요하시면 [COS 리소스 패키지 구매 페이지](#)에서 구매할 수 있습니다.

COS는 트래픽 패키지를 구매해야 하나요?

실제 사용 시나리오에 따라 트래픽 패키지를 구매할 수 있습니다. COS에는 여러 과금 항목이 있으며, 무료 리소스 패키지는 표준 스토리지 용량에 대해서만 공제 가능하며, 사용 중 트래픽 요금과 요청 비용 등이 불가피하게 발생합니다. 잔액 공제를 피하기 위해 [엑스트라넷 다운스트림 트래픽 패키지](#)와 [요청 패키지](#)를 사용하기 전에 구매하는 것을 권장합니다. [COS 리소스 패키지 구매 페이지](#)로 이동.

COS 리소스 패키지를 구매하면 연체된 요금에 대해 공제할 수 있나요?

리소스 패키지 구매 시 [즉시 적용](#)을 선택하면 리소스 패키지로 당일의 소비량을 공제할 수 있으나, 구매일 이전에 이미 발생한 소비량은 공제되지 않습니다. 따라서 리소스 패키지는 연체된 요금에 대해서는 공제할 수 없습니다.

COS 리소스 패키지는 어떻게 공제되나요?

COS 리소스 패키지의 유효 기간 동안 결제 시 다음과 같은 정책으로 공제됩니다.

리소스 패키지의 분류: "무료 할당량 리소스 패키지"는 "자체 구매 리소스 패키지"보다 우선으로 공제합니다. 사용량이 무료 할당량 리소스 패키지와 자체 구매한 리소스 패키지를 초과하는 경우, 초과분은 사용량제로 요금이 청구됩니다.

다.

리소스 패키지 만료 시간: 먼저 만료되는 리소스 패키지부터 공제됩니다. 주의 사항: **여기서의 만료 시간은 리소스 패키지의 유효 기간 내 만료 시간을 의미하며, 리소스 패키지의 현재 주기의 만료 시간이 아닙니다.**

리소스 패키지의 사용량: 남은 사용량이 더 많은 리소스 패키지부터 공제됩니다.

리소스 패키지의 구매 시간: 먼저 구매한 리소스 패키지부터 공제됩니다.

공제 규칙에 대한 자세한 내용은 리소스 패키지 소개 문서의 리소스 패키지 유형 장의 [공제 규칙](#)을 참고하시기 바랍니다.

COS 리소스 패키지에서 단위는 어떻게 변환되나요?

COS는 스토리지 용량 패키지, 트래픽 패키지, 읽기/쓰기 요청 패키지를 지원합니다. 그 중에,

1. 스토리지 용량 과금 항목 및 용량 패키지는 GB 단위로 청구되며, 용량 단위 변환 방법은 1024진수입니다. 예를 들면, 표준 스토리지 용량 1TB = 1024GB, 즉 1TB 표준 스토리지 용량 패키지를 1024GB 표준 스토리지 용량으로 변환합니다.
2. 트래픽 과금 항목 및 트래픽 패키지의 청구 단위는 GB이며, 트래픽 단위 변환 방법은 1000진수입니다. 예를 들면, 엑스트라넷 다운스트림 트래픽 1TB = 1000GB, 즉 1TB 엑스트라넷 다운스트림 트래픽 패키지를 1000GB 엑스트라넷 다운스트림 트래픽으로 변환합니다.
3. 읽기/쓰기 요청과 요청 패키지의 청구 단위는 만회 요청이고, 요청 변환 단위는 10000건입니다. 예를 들면, 1 만회 표준 스토리지 쓰기 요청 = 10,000회, 즉 10 만회 표준 스토리지 요청 패키지는 100,000회의 표준 스토리지 요청으로 변환됩니다.

COS 리소스 패키지의 만료, 격리 및 파기란 무엇인가요?

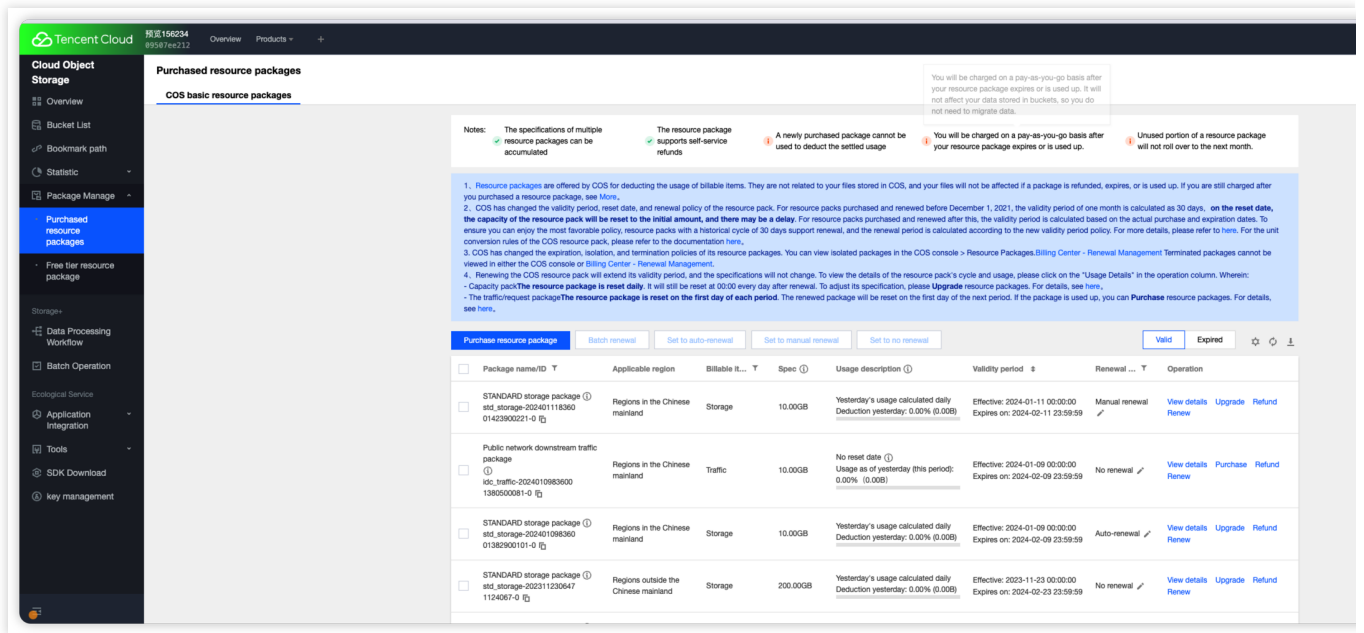
1. 적용 범위

COS 리소스 패키지의 만료, 격리 및 파기 정책은 구매한 리소스 패키지(즉, [자체 구매 리소스 패키지](#) 목록에 있는 리소스 패키지)에만 적용되며, 증정용 리소스 패키지(즉, [무료 할당량 리소스 패키지](#) 목록에 있는 리소스 패키지)에는 적용되지 않습니다. COS 콘솔-[리소스 패키지 관리](#)에서 현재 리소스 패키지가 속한 분류를 확인할 수 있습니다.

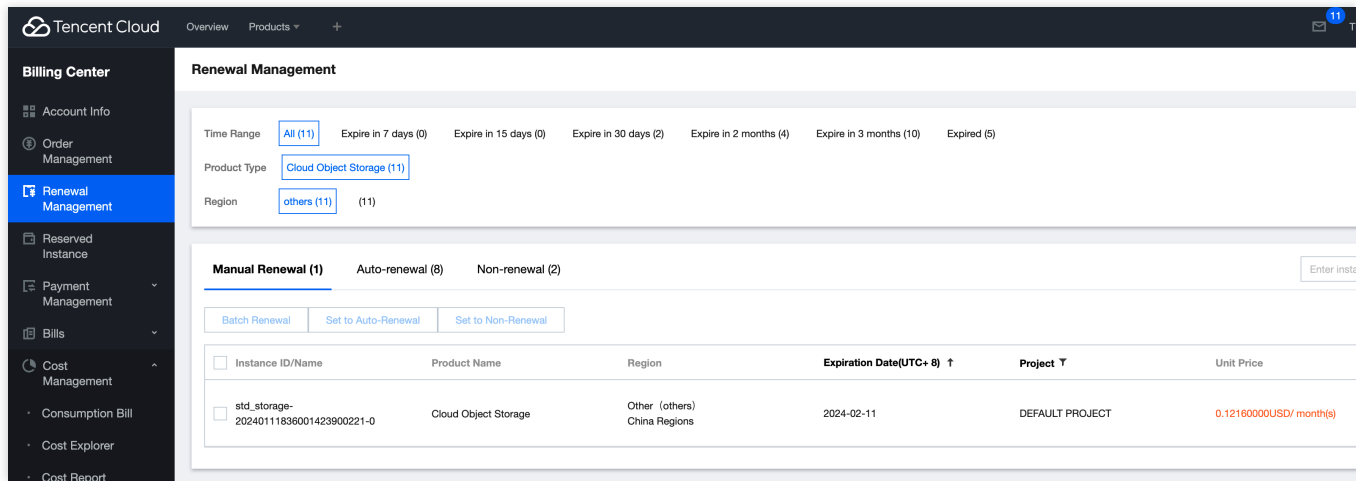
2. 용어 설명

만료: 리소스 패키지의 유효 기간이 만료되었음을 의미합니다.

COS 콘솔-[리소스 패키지 관리](#) 페이지: 리소스 패키지의 유효 기간을 확인할 수 있습니다. 여기서 유효는 리소스 패키지의 발효 시간이고 만료는 리소스 패키지의 만료 시간입니다.

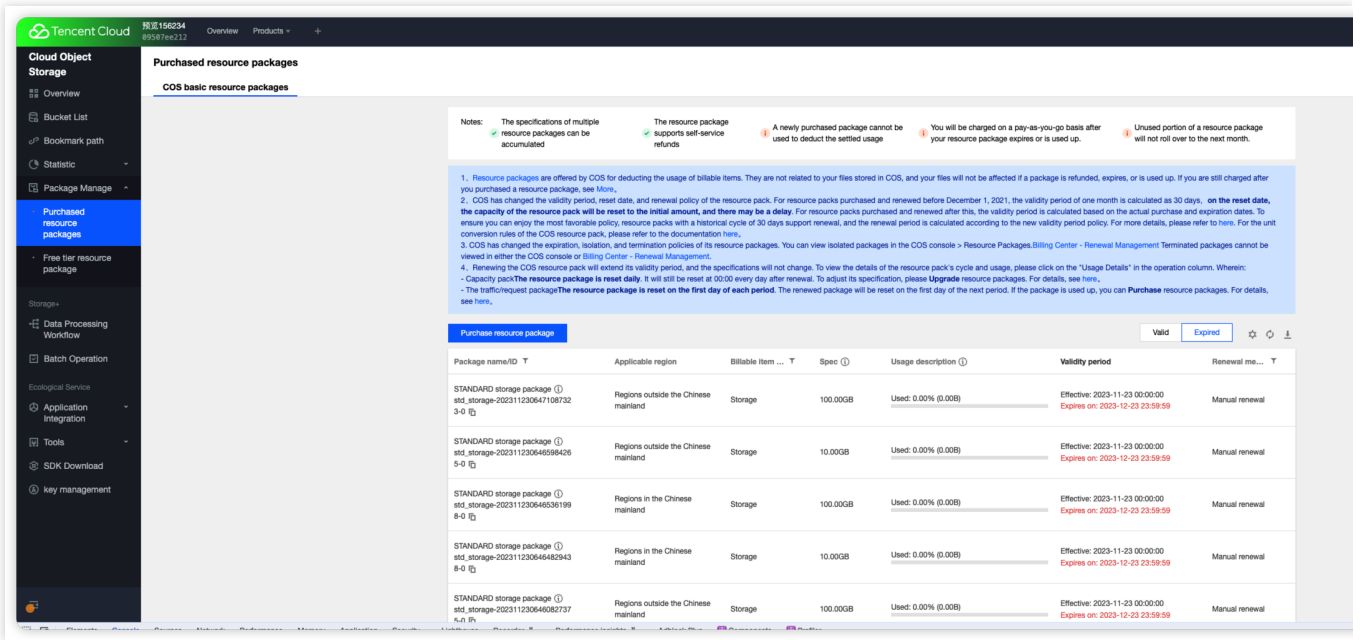


요금 센터-갱신 관리 페이지: 리소스 패키지의 만료 시간을 확인할 수 있습니다.



격리: 리소스 패키지가 만료 후 1일이 지나면 격리 상태로 들어갑니다.

COS 콘솔-리소스 패키지 관리 페이지: 격리 중인 리소스 패키지는 만료된 리소스 패키지 목록을 통해 확인할 수 있습니다.



요금 센터-갱신 관리 페이지: 격리 중인 리소스 패키지는 표시되지 않으며 갱신과 같은 작업은 지원되지 않습니다. 동일한 구성의 리소스 패키지를 계속 사용하려면, **재구매**를 하세요.

파기: 리소스 패키지가 만료 후 1일이 지나면 격리 상태로 들어가고, 365일 동안 격리되면 리소스 패키지가 파기됩니다.

COS 콘솔-리소스 패키지 관리 페이지: 파기된 리소스 패키지가 표시되지 않습니다.

요금 센터-갱신 관리 페이지: 파기된 리소스 패키지가 표시되지 않습니다.

COS 리소스 패키지 만료, 격리 및 파기 정책 변경 알림

구체적으로 다음과 같습니다.

1. 적용 범위

이번 격리 및 파기 정책 변경은 구매한 리소스 패키지(즉, **자체 구매 리소스 패키지** 목록에 있는 리소스 패키지)에만 적용되며, 증정용 리소스 패키지(즉, **무료 할당량 리소스 패키지** 목록에 있는 리소스 패키지)에는 적용되지 않습니다.

COS 콘솔-리소스 패키지 관리에서 현재 리소스 패키지가 속한 분류를 확인할 수 있습니다.

2. 정책 설명

정책	변경 전	변경 후
COS 리소스 패키지 만료	리소스 패키지가 만료 되기 전에 만료 알람을 보내고, 리소스 패키지가 만료된 후에는 만료 알람을 보냅니다.	만료 알람 및 만료 알림 발송 전략은 변경되지 않고 알림 텍스트가 업데이트되었습니다.
COS 리소스 패키지 격리	격리 정책 없음	리소스 패키지가 만료 후 1일이 지나면 격리 상태로 들어갑니다. 격리 중인 리소스 패키지는 COS 콘솔-리소스 패키지 관리 페이지에서 볼 수 있지만, 요금 센터-갱신 관리 페이지에서는 볼 수 없습니다.

COS 리소스 패키지 파기	파기 정책 없음	리소스 패키지가 만료 후 1일이 지나면 격리 상태로 들어가고, 365일 동안 격리되면 리소스 패키지가 파기됩니다. 파기된 리소스 패키지는 COS 콘솔- 리소스 패키지 관리 페이지와 요금 센터- 갱신 관리 페이지에서 모두 볼 수 없습니다.
----------------	----------	--

3. 사례

2023년 1월 1일(UTC+8)에 기간이 1개월, 용량이 10GB의 표준 스토리지 용량 패키지 1개를 구매하면, 해당 리소스 패키지가 2023년 1월 31일(UTC+8)에 만료됩니다. 리소스 패키지가 만료되기 전에 만료 알림을 받게 됩니다. 리소스 패키지가 만료되면 만료 알림을 받게 됩니다.

변경 전: 리소스 패키지가 만료된 후에도 COS 콘솔-리소스 패키지 관리, 요금 센터-갱신 관리에서 이 리소스 패키지를 확인할 수 있습니다. 해당 리소스 패키지가 파기되지 않고 오랫동안 존재합니다.

변경 후: 리소스 패키지가 만료 후 1일이 지나면 리소스 패키지가 격리 상태로 전환되며, COS 콘솔-리소스 패키지 관리에서 해당 리소스 패키지를 확인할 수 있지만, 요금 센터-갱신 관리에서는 해당 리소스 패키지를 확인할 수 없습니다. 리소스 패키지가 365일 격리된 후에는 파기되며, COS 콘솔-리소스 패키지 관리, 요금 센터-갱신 관리에서 해당 리소스 패키지를 확인할 수 없습니다.

알림

COS는 어떤 유형의 알림을 보내나요?

COS는 새로운 기능 출시, 제품 변경, 제품 만료/회수 및 알림에 대한 알림을 보냅니다.

구독 및 비구독 메시지란 무엇인가요?

구독 메시지: 메시지 센터에서 수신자와 알림 방법을 사용자 정의할 수 있습니다. 기본 시나리오에서 사용됩니다.

비구독 메시지: 수신자 및 알림 방법을 수정할 수 없으며 수신만 가능합니다. 특별한 시나리오에서 사용됩니다.

루트 계정과 서브 계정의 COS 알림 수신은 어떻게 설정합니까?

메시지 센터의 [구독 관리](#)에서 [메시지 수신자](#)를 설정하여 COS 알림 수신자를 사용자 정의할 수 있습니다.

트래픽 관련

COS 공중망 다운스트림 트래픽, CDN Origin-pull 트래픽 및 글로벌 가속 트래픽의 차이점은 무엇입니까?

공중망 다운스트림 트래픽: 브라우저에서 COS 도메인 이름의 리소스에 직접 액세스할 때 생성되는 트래픽과 같이 인터넷을 통해 COS에서 클라이언트로의 데이터 전송에 의해 생성되는 트래픽입니다.

CDN Origin-pull 트래픽: CDN 가속을 활성화한 후 CDN 가속 도메인에 액세스할 때 COS에서 CDN 엣지 노드로의 데이터 전송에 의해 생성되는 트래픽입니다.

글로벌 가속 트래픽: 글로벌 가속 도메인 이름으로 데이터를 전송하여 발생하는 트래픽입니다.

COS의 공중망 다운스트림 트래픽은 어떻게 과금되나요?

공중망 다운스트림 트래픽은 인터넷을 통해 COS 데이터를 클라이언트에 전송할 때 발생하는 트래픽입니다. 사용자가 **객체 링크**를 통해 객체를 직접 다운로드하거나 **정적 웹 사이트 원본 서버**를 통해 객체를 열람할 때 발생하는 트래픽은 공중망 다운스트림 트래픽에 속합니다. 트래픽 요금은 공중망 다운스트림 과금 방식을 채택합니다. 세부 정보는 [과금 항목 및 제품 가격](#)을 참고하십시오.

COS 콘솔, 도구, API 또는 SDK를 통해 파일을 다운로드하면 공중망 다운스트림 트래픽 요금이 발생합니까?

COS에 액세스하여 발생하는 트래픽(사설망 또는 공중망 트래픽)은 사용 사례에 따라 달라지며, 동일한 리전의 Tencent Cloud 제품에서 COS에 대한 액세스만 기본적으로 사설망을 통해 이루어지며 공중망 다운스트림 트래픽 요금이 발생하지 않습니다. 사설망 액세스를 식별하는 방법에 대한 자세한 내용은 [요청 생성 개요](#)를 참고하십시오.

COS에서 공중망 트래픽이란 무엇입니까?

공중망 다운스트림 트래픽은 인터넷을 통해 COS에서 클라이언트로 데이터를 전송할 때 생성되는 트래픽입니다. COS 콘솔에서 COS에 저장된 파일을 다운로드하고, 도구, 객체 주소 또는 사용자 정의 도메인 이름을 통해 객체에 액세스하거나 다운로드합니다. 브라우저에서 객체를 미리보기 하면 공중망 다운스트림 트래픽이 생성됩니다. 자세한 내용은 [요청 생성 개요](#)를 참고하십시오.

사설망을 통해 COS에 액세스하면 요금이 부과되나요?

사설망을 통해 COS에 액세스하면 **스토리지 사용 요금** 및 **요청 요금**이 발생하지만 **트래픽 요금은 무료**입니다. 자세한 내용은 [과금 항목](#)을 참고하십시오.

COS가 CDN에 연결되면 어떻게 과금되나요?

COS가 CDN에 연결되면 COS와 CDN에서 발생하는 요금은 별도로 과금됩니다.

COS 요금에는 스토리지 사용 요금, 요청 요금 및 CDN 원본 풀 트래픽 요금이 포함됩니다.

CDN 요금에는 CDN 트래픽 요금이 포함됩니다.

CDN 가속을 활성화하면 왜 공중망 다운스트림 트래픽이 생기나요?

CDN 가속을 활성화한 후에도 COS 원본 서버 도메인(`<BucketName-APPID>.cos.`

`<region>.myqcloud.com` 과 같은 포맷)을 사용해 COS 파일에 액세스하면 동일하게 공중망 다운스트림 트래픽 비용이 발생합니다. CDN 가속 도메인을 통해 파일에 액세스하면 CDN Origin-pull 트래픽만 발생하므로 이를 권장합니다.

COS에서 CDN origin-pull 트래픽이란 무엇입니까? 어떻게 생성됩니까?

CDN origin-pull은 CDN 엣지 노드에 캐시되지 않은 파일이 CDN 도메인 이름에서 액세스될 때 CDN을 통해 COS에서 캐시 노드로 데이터를 가져오는 것입니다.

설명 :

CDN origin-pull은 origin-pull 트래픽 요금을 발생시킵니다. 단가에 대한 자세한 내용은 [트래픽 요금](#)을 참고하십시오.

COS의 CDN Origin-pull 트래픽은 어떻게 과금되나요?

CDN Origin-pull 트래픽은 COS 데이터를 Tencent Cloud CDN 엣지 노드로 전송하며 발생하는 트래픽입니다. 사용자가 CDN 가속을 활성화하면 **Tencent Cloud CDN 가속 도메인**을 통해 클라이언트에서 COS 데이터를 열람하거나 다운로드합니다. 이 때 발생한 트래픽에 대해 CDN Origin-pull 비용을 과금합니다. COS의 CDN Origin-pull 트래픽 요금에 대한 세부 정보는 [과금 개요](#) 및 [제품 가격](#)을 참고하십시오.

CDN origin-pull 트래픽과 CDN 트래픽의 차이점은 무엇입니까?

CDN origin-pull 트래픽은 COS 과금 항목으로, COS를 CDN Origin으로 사용하는 경우 COS에서 CDN 엣지 노드로 데이터를 전송하여 발생하는 origin-pull 트래픽입니다.

CDN 트래픽은 CDN에서 과금 항목입니다. CDN 엣지 노드에서 클라이언트로의 데이터 전송에 의해 생성된 트래픽입니다.

COS와 CVM 간의 데이터 전송으로 생성된 트래픽 및 요청에 대해 요금이 부과됩니까?

리전 내의 COS 버킷과 CVM 인스턴스 간의 데이터 전송의 경우 요청에 대해 요금이 부과되지만 사실상 트래픽에는 요금이 부과되지 않습니다. 다른 리전에 있는 경우 요청과 트래픽 모두에 대해 요금이 부과됩니다. 사실상 액세스를 식별하는 방법에 대한 자세한 내용은 [요청 생성 개요](#)를 참고하십시오.

COS 버킷에 파일을 업로드하면 트래픽 비용이 발생하나요?

발생하지 않습니다. 사용자가 파일을 업로드할 때 발생하는 업스트림 트래픽은 과금되지 않습니다.

동일 리전 내에서 Tencent Cloud 제품 간의 상호 액세스는 트래픽 비용이 발생하나요?

동일 리전 내에서 Tencent Cloud 제품 간의 액세스는 자동으로 내부 네트워크에 연결되어 트래픽 요금이 발생하지 않습니다. 사실상 액세스를 식별하는 방법에 대한 자세한 내용은 [요청 생성 개요](#)를 참고하십시오.

트래픽 도용 방지란?

1. 기능 개요

COS는 트래픽 도용방지 기능을 지원하며, 시스템은 이상 트래픽을 지능적으로 감지하고 이상 버킷을 자동으로 블로킹하고 알림을 보냅니다. 자동 블로킹 전의 이상 트래픽으로 인해 고액 요금 청구서가 발생하지 않도록 [도용방지 안내](#)를 참고하여 보호 조치를 취하시기 바랍니다.

지능적 감지에 대해 다음과 같이 설명합니다.

모든 트래픽 증가가 이상 트래픽으로 판정되는 것이 아니라 시스템은 버킷 최근의 트래픽 변화에 따라 종합적으로 판단합니다.

지능적 감지는 이상 트래픽이 발생한 후 진행되며, 사전에 감지할 수 없습니다.

버킷 블로킹 전에 이상 트래픽이 발생하면, 이 트래픽은 청구서에 반영되고 요금은 사용자가 부담합니다.

알림을 받은 후 이상 트래픽으로 인한 블로킹이든 예상한 트래픽 증가이든 상관없이 [문의하기](#)를 통해 언블로킹을 신청하시기 바랍니다.

주의:

버킷의 액세스 권한이 공개 읽기(공개 읽기 개인 쓰기 또는 공개 읽기/쓰기)이면 도용 위험이 아주 높습니다. 예상 밖의 요금이 발생하는 것을 피하기 위해 조치를 취하는 것을 권장하며, [도용방지 안내](#)를 참고하시기 바랍니다.

COS는 버킷 생성 시 과금 위험에 대해 제시하였고 당신의 확인을 받았습니다. 버킷 공개 읽기, 핫링크 보호 미구성 등으로 인해 발생한 요금은 사용자가 부담합니다.

2. 적용 범위

트래픽 도용 방지 기능은 시스템 정책으로 각 사용자에게 대한 지능적인 감지를 기본적으로 수행합니다.

3. 얼로우리스트

트래픽 도용 방지 기능을 사용할 필요가 없을 경우, 관련 리스크를 평가하고 리스크를 감당할 수 있다고 확인되면 **버킷 이름**을 제공하고 비즈니스 담당자 또는 [연락처](#)에 연락하여 **트래픽 도용 방지 얼로우리스트**를 신청하십시오. 얼로우리스트에 추가된 후 귀하의 버킷에 대해서는 더 이상 도용 감지를 수행하지 않습니다.

4. 통지 논리

시스템이 버킷의 당일 총 트래픽 증가 이상을 감지하면 예상 외의 공중망 다운스트림 트래픽으로 인해 발생하는 높은 트래픽 요금을 줄이기 위해, COS는 해당 버킷을 차단하고 통지를 보냅니다.

설명:

1. 버킷의 당일 총 트래픽: 당일 00:00부터 감지 시간까지의 총 트래픽을 의미합니다.

2. 트래픽 도용 방지 중의 트래픽: **공중망 다운스트림 트래픽** 과금 항목을 의미합니다.

5. 처리 조치

버킷이 도용으로 인해 차단된 후 아래 방법을 통해 버킷의 정상적인 접속을 확보할 수 있습니다.

현재로서는 셀프 차단 해제가 지원되지 않습니다. <Cloud Object Storage (COS) 트래픽 도용 차단 통지>를 받은 후 해당 버킷의 정상적인 접속을 위해 빠른 시일 내에 [연락처](#)에 연락하여 차단 해제를 신청하십시오.

[COS 콘솔](#)에 로그인하여 해당 버킷의 트래픽 모니터링을 조회하고, 실제 수요에 따라 버킷의 권한 및 경고 정책을 구성할 수 있습니다.

청구서 관련

청구서는 어떻게 조회할 수 있나요?

콘솔의 과금 센터에서 계정 내 COS 사용에 따른 요금을 확인할 수 있습니다. 자세한 내용은 [청구서 보기 및 다운로드](#)를 참고하십시오. 자세한 내용은 [과금 센터](#)에서 사용량 세부 정보를 다운로드하여 버킷 수준 과금 세부 정보를 볼 수도 있습니다.

청구서는 어떻게 다운로드하나요?

Tencent Cloud 콘솔에 로그인하여 과금 센터의 [Bill Download Center](#)를 선택하고 대상 청구서 패키지, PDF 청구서 (L0), 청구서 요약(L1), 인스턴스별 청구서(L2) 및 청구 명세서(L3)를 다운로드합니다. 자세한 내용은 [Bill Download Center](#)를 참고하십시오.

버킷별 과금 및 태그별 비용 할당이란 무엇입니까?

버킷별 과금: 버킷 이름+APPID를 리소스 ID로 사용하고, 버킷 이름을 인스턴스 이름으로 사용하는 버킷별 청구서를 생성하는 것을 말합니다. 과금 항목의 요금 및 사용량을 버킷별로 조회할 수 있습니다.

태그별 비용 할당: 비용 할당 태그를 지정하여 카테고리별로 리소스를 구분할 수 있습니다. 자세한 내용은 [Cost Allocation Tags](#)를 참고하십시오.

버킷별 과금 및 태그별 비용 할당은 어떻게 설정합니까?

COS는 버킷별 과금 및 태그별 비용 할당을 지원합니다.

버킷별 과금: 버킷별 과금 얼로우리스트에 계정을 추가하려면 영업 담당자에게 문의하십시오. 이 기능은 승인 후 다음 날 새 청구서에 적용되며 기존 청구서는 변경되지 않습니다.

태그별 비용 할당: 버킷에 태그를 지정하고 비용 할당 태그를 설정한 후 영업 담당자에게 문의하여 버킷별 과금 기능의 얼로우리스트에 계정을 추가합니다.

설명 :

계정이 얼로우리스트에 추가되면 버킷별 과금은 새 청구서에만 적용되고 기존 청구서는 변경되지 않습니다. 또한 이전 결제 옵션으로 돌아갈 수 없습니다.

Bill by Instance **Bill Details**

i The current month's final bill for resource consumption will be generated on the 3rd day of the upcoming month. Expense figures in Bill Details are accurate up to 8 decimal places. Expense figures in Bill by Instance are rounded.

Cloud Object Storage All Subproducts Please choose one subproduct All Billing Modes All transaction types Do not display \$0 transactions

Total Cost (Including Tax) 0.00 USD = Total Amount After Discount (Excluding Tax) 0.00 USD - Volume

Instance ID	Instance Name	Transaction Time	Usage Start Time
kiwi-sz-1250000000	kiwi-sz	2022-12-07 08:08:19	2022-12-06 00:00:00
kiwi-sz-1250000000	kiwi-sz	2022-12-06 08:08:29	2022-12-05 00:00:00
kiwi-sz-1250000000	kiwi-sz	2022-12-05 08:08:24	2022-12-04 00:00:00

(3) 청구 명세서(L3)

ProductName	BillingMode	ProjectName	Region	AvailabilityZone	InstanceID
Cloud Object Storage	Pay-As-You-Go	default	North China	Beijing Zor	bj-test-1258535
Cloud Object Storage	Pay-As-You-Go	default	North China	Beijing Zor	bj-test-1258535
Cloud Object Storage	Pay-As-You-Go	default	North China	Beijing Zor	bj-test-1258535
Cloud Object Storage	Pay-As-You-Go	default	North China	Beijing Zor	bj-test-1258535
Cloud Object Storage	Pay-As-You-Go	default	North China	Beijing Zor	bj-test-1258535
Cloud Object Storage	Pay-As-You-Go	default	North China	Beijing Zor	bj-test-1258535

주의: COS의 버킷별 과금 기능이 완전히 시작된 후 사용량 세부 정보의 **요금 할당-월간** sheet에 버킷 요금 할당 정보가 표시되지 않고 다른 정보는 변경되지 않습니다. 구체적인 버킷 요금은 L2 또는 L3 청구서를 다운로드하십시오.

COS의 버킷별 과금 계획은 어떻게 됩니까?

COS의 버킷별 과금 기능은 2022년 10월 28일부터 다음과 같이 **얼로우리스트**를 통해 사용할 수 있게 되었습니다. 버킷별 과금 얼로우리스트에 UIN 추가를 신청하면, 청구서의 리소스 ID와 인스턴스 이름 열이 변경됩니다. **리소스 ID**는 버킷 이름+APPID이고 **인스턴스 이름**은 버킷 이름입니다.

버킷별 과금 기능의 얼로우리스트에 UIN 추가를 신청하지 않으면 청구서가 변경되지 않은 상태로 유지됩니다. 2023년 2월 1일부터 이 기능은 다음과 같이 **UIN 기준으로 사용자에게 순차적으로 제공되었습니다.**

출시일	설명	청구서 설명
2022년 10월 28일	기능 출시-얼로우리스트를 통해	(1) 얼로우리스트에 없는 사용자에게 대한 과금은 변경되지 않습니다. (2) 얼로우리스트의 사용자에게 대해 버킷별 과금이 활성화됩니다.
2023년 2월 1일	정식 출시 전-얼로우리스트 계정 확인	(1) 얼로우리스트에 없는 사용자에게 대한 과금은 변경되지 않습니다. (2) 얼로우리스트의 사용자에게 대해 버킷별 과금이 활성화됩니다.
2023년 2월 6일	배치 1 출시-9로 끝나는 UIN의 경우	(1) 얼로우리스트에 있고 UIN이 9로 끝나는 사용자에게 대해 버킷별 과금이 활성화됩니다. (2) 다른 사용자에게 대한 과금은 변경되지 않습니다.
2023년 2월 20일	배치 2 출시-2로 끝나는 UIN의 경우	(1) 얼로우리스트에 있고 UIN이 9 또는 2로 끝나는 사용자에게 대해 버킷별 과금이 활성화됩니다. (2) 다른 사용자에게 대한 과금은 변경되지 않습니다.
2023년 3월 7일	배치 3 출시-3으로 끝나는 UIN의 경우	(1) 얼로우리스트에 있고 UIN이 9, 2, 3으로 끝나는 사용자에게 대해 버킷별 과금이 활성화됩니다. (2) 다른 사용자에게 대한 과금은 변경되지 않습니다.
2023년 3월 14일	배치 4 출시-4로 끝나는 UIN의 경우	(1) 얼로우리스트에 있고 UIN이 9, 2, 3, 4로 끝나는 사용자에게 대해 버킷별 과금이 활성화됩니다. (2) 다른 사용자에게 대한 과금은 변경되지 않습니다.
2023년 3월 21일	배치 5 출시-5로 끝나는 UIN의 경우	(1) 얼로우리스트에 있고 UIN이 9, 2, 3, 4, 5로 끝나는 사용자에게 대해 버킷별 과금이 활성화됩니다. (2) 다른 사용자에게 대한 과금은 변경되지 않습니다.

과금 통계 기간은 어떻게 확인합니까?

Tencent Cloud 콘솔에 로그인한 후, 과금 센터의 [청구서 개요](#)를 선택하고 계정의 과금 통계 기간을 확인하십시오.

차감 주기별 청구와 과금 주기별 청구란 무엇인가요?

차감 주기별 청구: 시스템은 리소스 요금 차감 시간을 기준으로 월별 청구서를 생성합니다.

과금 주기별 청구: 시스템은 실제 리소스 사용 시간을 기준으로 월별 청구서를 생성합니다.

과금 방식과 과금 통계 기간은 어떤 관계인가요?

COS는 종량제(후불) 과금 방식이 적용됩니다.

종량제(후불)

일 결산 리소스: 1월 31일 00:00 - 23:59까지 발생한 요금은 2월 1일에 차감됩니다. 기록은 차감 주기별로 2월 청구서에 기재되고, 과금 주기별로 1월 청구서에 기재됩니다.

월 결산 리소스: 1월 1일 00:00 - 1월 31일 23:59까지 발생한 요금은 2월 1일에 차감됩니다. 기록은 차감 주기별로 2월 청구서에 기재되고, 과금 주기별로 1월 청구서에 기재됩니다.

과금 주기에 대한 자세한 내용은 [About Billing](#)을 참고하십시오.

월 결산에서 일 결산으로 업그레이드한 후 첫 달 청구액(차감 주기별)이 이전보다 '증가'한 이유는 무엇입니까?

2022년 7월 1일부터 COS 스토리지 사용, 요청, 데이터 검색 요금의 정산 주기를 월 결산에서 일 결산으로 업그레이드하여 보다 세분화된 요금 관리가 가능하게 되었습니다. 업그레이드는 사용자 계정에 순차적으로 구현되었으며 2개월 간의 베타 테스트를 거쳤습니다. 릴리스 날짜와 청구서 통계 기간의 관계는 다음과 같습니다. 자세한 내용은 [COS 스토리지 사용량, 요청 및 데이터 검색 일별 과금 안내 및 청구서](#)를 참고하십시오.

릴리스 날짜	릴리스 노트	청구서 설명
2022년 7월 1일	베타 테스트에서 계정의 첫 번째 배치에 대한 첫 번째 릴리스	(1) 리소스는 2022년 7월 1일 이전에 매일 정산되었습니다. 6월 1일 00:00 - 6월 30일 23:59까지 발생한 요금은 7월 1일에 차감되었습니다. 해당 기록은 차감 주기별 기준으로는 7월 청구서에 기재되고 청구 주기별 기준으로는 6월 청구서에 기재되었습니다. (2) 리소스는 2022년 7월 1일 이후 매일 정산되었습니다. 7월 1일 00:00 - 23:59까지 발생한 요금은 7월 2일에 차감되었습니다. 해당 기록은 차감 주기별 기준으로는 7월 2일 청구서에 기재되고 청구 주기별 기준으로는 7월 1일 청구서에 기재되었습니다.
2022년 8월 1일	베타 테스트 계정의 두 번째 배치에 대한 두 번째 릴리스	(1) 리소스는 2022년 8월 1일 이전에 매일 정산되었습니다. 7월 1일 00:00 - 7월 31일 23:59까지 발생한 요금은 8월 1일에 차감되었습니다. 해당 기록은 차감 주기별 기준으로는 8월 청구서에 기재되고 청구 주기별 기준으로는 7월 청구서에 기재되었습니다. (2) 리소스는 2022년 8월 1일 이후 매일 정산되었습니다. 8월 1일 00:00 - 23:59까지 발생한 요금은 8월 2일에 차감되었습니다. 해당 기록은 차감 주기별 기준으로는 8월 2일 청구서에 기재되고 청구 주기별 기준으로는 8월 1일 청구서에 기재되었습니다.
2022년 9월 1일	모든 계정에 대한 세 번째 릴리스	(1) 리소스는 2022년 9월 1일 이전에 매일 정산되었습니다. 8월 1일 00:00 - 8월 31일 23:59까지 발생한 요금은 9월 1일에 차감되었습니다. 해당 기록은 차감 주기별 기준으로는 9월 청구서에 기재되고 청구 주기별 기준으로는 8월 청구서에 기재되었습니다. (2) 리소스는 2022년 9월 1일 이후 매일 정산되었습니다. 9월 1일 00:00 - 23:59까지 발생한 요금은 9월 2일에 차감되었습니다. 해당 기록은 차감 주기별 기준으로는 9월 2일 청구서에 기재되고 청구 주기별 기준으로는 9월 1일 청구서에 기재되었습니다.

따라서 월 결산을 일 결산으로 업그레이드한 후 월 결산이 그대로 유지된다면 청구서 금액은 다음과 같이 과금 통계 기간 및 과금 항목에 따라 다음과 같이 차등 적용됩니다.

과금 주기별 청구: 월 스토리지 사용량, 요청, 데이터 조회에 대한 요금은 업그레이드 후에도 기본적으로 그대로 유지됩니다.

차감 주기별 청구: 업그레이드 후 월 스토리지 사용량이 '증가'하지만, 요청 및 데이터 검색에 대한 월 요금은 기본적으로 업그레이드 후에도 그대로 유지됩니다.

월 결산에서 일 결산으로 업그레이드한 후 첫 달에는 스토리지 요금이 '인상'된 것으로 보이는 것은 차감 주기별 과금을 위해 2개의 청구서가 생성되었기 때문입니다. 첫 번째 청구서는 지난 달의 월 결산 청구서이고 두 번째 청구서는 당월의 일 결산 청구서입니다. 따라서 청구액이 증가한 것처럼 보이지만 실제로는 추가 요금이 차감되지 않은 것으로 정산 및 과금 로직상 정상적인 현상입니다.

월 결산에서 일 결산으로 업그레이드한 후 두 번째 달에는 청구서가 매일 정산되고 청구액이 첫 달에 비해 '감소'하였습니다. 이는 정산 및 과금 로직상 정상적인 현상입니다.

예시:

2022년 9월 1일에 차감 주기별 청구 계정이 월 결산에서 일 결산으로 업그레이드되었으며, 9월 30일에 **과금 센터**에서 COS의 **청구 명세서(L3)**를 다운로드했다고 가정합니다.

COS STANDARD 스토리지 사용량 과금 항목을 예로 들면 청구서는 아래와 같이 8월 '월 결산 청구서'와 9월 '일 결산 청구서'로 구성됩니다.

종량제 월 결산: 8월 전체(8월 1일 00:00 - 8월 31일 23:59분)에 발생한 리소스 사용 요금에 대해 9월 1일에 '월 결산 청구서'가 생성되었습니다.

ProductName	BillingMode	Project	Region	Availability Zone	Inst	Instance	Subproduct	TransactionType	Transact	TransactionTime	Usage Start Time	Usage End Time	Com
Cloud Object Storage	Pay-As-You-Go resou default		Western U.S. (Silicon Valley Zone		100009C		cos standard	Monthly settlement	202209013	2022/9/1 8:14	2022/8/1 0:00	2022/8/31 23:59	stanc
Cloud Object Storage	Pay-As-You-Go resou default		East China (Nanjing Zone 1		100009C		cos standard	Monthly settlement	202209013	2022/9/1 8:14	2022/8/1 0:00	2022/8/31 23:59	stanc
Cloud Object Storage	Pay-As-You-Go resou default		Southeast Asia (Singapore Zone 1		100009C		cos standard	Monthly settlement	202209013	2022/9/1 8:14	2022/8/1 0:00	2022/8/31 23:59	stanc
Cloud Object Storage	Pay-As-You-Go resou default		North China (Beijing Zone 2		100009C		cos standard	Monthly settlement	202209013	2022/9/1 8:14	2022/8/1 0:00	2022/8/31 23:59	stanc

종량제 일 결산: 9월 1일 '월 결산에서 일 결산으로' 업그레이드 후 9월 2일부터 9월 전체에 발생한 일일 리소스 사용 요금에 대해 '일 결산 청구서'가 생성되었습니다. 9월 2일에 생성된 청구서는 9월 1일 00:00-23:59까지 발생한 요금에 대한 청구서, 9월 3일에는 9월 2일 00:00-23:59까지 발생한 요금에 대한 청구서입니다.

청구서 데이터가 너무 많아 9월 2일부터 3일의 일일 청구서만 아래에 나열됩니다.

ProductName	BillingMode	Project	Region	Availability Zone	Inst	Instance	Subproduct	TransactionType	Transact	TransactionTime	Usage Start Time	Usage End Time	Com
Cloud Object Storage	Pay-As-You-Go resou default		North China Beijing Zone 1		10000904		cos standa	Daily settlement	20220902:	2022/9/2 7:39	2022/9/1 0:00	2022/9/1 23:59	stanc
Cloud Object Storage	Pay-As-You-Go resou default		East China Nanjing Zone 1		10000904		cos standa	Daily settlement	20220902:	2022/9/2 7:39	2022/9/1 0:00	2022/9/1 23:59	stanc
Cloud Object Storage	Pay-As-You-Go resou default		Southeast Asia Singapore		10000904		cos standa	Daily settlement	20220902:	2022/9/2 7:39	2022/9/1 0:00	2022/9/1 23:59	stanc
Cloud Object Storage	Pay-As-You-Go resou default		Western U.S. Silicon Valley		10000904		cos standa	Daily settlement	20220902:	2022/9/2 7:39	2022/9/1 0:00	2022/9/1 23:59	stanc
Cloud Object Storage	Pay-As-You-Go resou default		Southeast Asia Singapore		10000904		cos standa	Daily settlement	20220903:	2022/9/3 7:52	2022/9/2 0:00	2022/9/2 23:59	stanc
Cloud Object Storage	Pay-As-You-Go resou default		North China Beijing Zone 1		10000904		cos standa	Daily settlement	20220903:	2022/9/3 7:52	2022/9/2 0:00	2022/9/2 23:59	stanc
Cloud Object Storage	Pay-As-You-Go resou default		East China Nanjing Zone 1		10000904		cos standa	Daily settlement	20220903:	2022/9/3 7:52	2022/9/2 0:00	2022/9/2 23:59	stanc
Cloud Object Storage	Pay-As-You-Go resou default		Western U.S. Silicon Valley		10000904		cos standa	Daily settlement	20220903:	2022/9/3 7:52	2022/9/2 0:00	2022/9/2 23:59	stanc

따라서 월 결산에서 일 결산으로 업그레이드한 후 첫 달에 차감 주기별 청구서 상의 월 요금이 '인상'된 경우, 정산 및 과금 로직상 정상적인 현상이며, 실제로 추가 요금이 차감된 것은 아닙니다. 필요 시 [문의하기](#)를 통해 도움을 요청하십시오.

거래 내역에 일 결산 및 월 결산 방식이 있는 이유는 무엇인가요?

업그레이드 전 COS의 스토리지, 요청, STANDARD_IA 데이터 검색 및 ARCHIVE 데이터 검색은 월별로 정산되며, 월별 정산 세부 정보가 거래 세부 정보에 표시되었습니다. 그러나 DEEP ARCHIVE 데이터 검색, 트래픽 및 관리 기능은 여전히 일일 정산되며, 일일 정산 세부 정보는 여전히 거래 세부 정보에 표시됩니다. 업그레이드 이후에는 모든 COS 과금 항목이 일일 과금됩니다. 자세한 정보는 [과금 개요](#)를 참고하십시오.

또한 L3 청구서를 조회하여 [과금](#)에 안내된 대로 과금 항목이 일별 또는 월별로 정산되는지 확인할 수 있습니다.

요금 차감

COS 활성화 후 바로 과금되나요?

COS 활성화는 무료이며, 사용한 후에만 요금이 발생합니다. 결제 세부정보는 [과금 개요](#)를 참고하십시오.

COS를 활성화 한 후 총 1GB의 크기를 갖는 여러 파일을 STANDARD 스토리지 클래스에 업로드하고, 이를 확인 및 다운로드한 경우, STANDARD 스토리지, 쓰기 요청, 공중망/사설망 업스트림 트래픽 및 공중망 다운스트림 트래픽 (약 1GB)이 생성됩니다. 그리고 다음 날 생성되는 청구서에는 STANDARD 스토리지, STANDARD 쓰기 요청 및 공중망 다운스트림 트래픽 요금이 포함됩니다. 공중망/사설망 업스트림 트래픽은 무료이므로 청구서에 포함되지 않습니다.

COS에 파일을 업로드하면 요금이 발생합니까?

COS에 파일을 업로드하면 생성된 트래픽은 무료지만 생성된 쓰기 요청에는 요금이 발생하며 스토리지 요금은 파일 크기에 따라 계산됩니다. 공중망을 통해 객체에 액세스하거나 다운로드하는 경우 공중망 다운스트림 트래픽 요금이 발생합니다. 결제 세부 정보는 [과금 개요](#) 및 [Cloud Object Storage 가격](#)을 참고하십시오.

COS의 데이터를 삭제한 후에도 요금이 차감되는 이유는 무엇입니까?

더 이상 COS 서비스를 사용하지 않는 경우 계정 아래의 모든 버킷을 삭제해야 하며, 모든 버킷이 삭제되었는지 다시 확인하십시오. 모든 버킷을 삭제한 후에도 요금이 계속 발생하는 경우 [어제 발생한 일 결산 요금](#)일 수 있습니다. COS 스토리지 사용 요금 및 요청 요금은 매일 과금됩니다. 즉, 당일 생성된 청구서는 어제 사용분에 대한 것입니다. [거래 내역](#) 페이지로 이동하여 과금 항목 우측의 [상세 내역](#)을 클릭하면 요금 차감 내역을 확인할 수 있습니다.

2022년 7월 1일부터 COS 스토리지 사용, 요청, 데이터 검색 요금의 정산 주기를 월 결산에서 일 결산으로 업그레이드하여 보다 세분화된 요금 관리가 가능하게 되었습니다. 업그레이드는 사용자 계정에 순차적으로 구현되었으며 2개월 간의 베타 테스트를 거쳤습니다. 릴리스 날짜와 청구서 통계 기간의 관계는 다음과 같습니다. 자세한 내용은 [COS 스토리지 사용량, 요청 및 데이터 검색 일별 과금 안내](#) 및 [청구서](#)를 참고하십시오.

COS 서비스를 비활성화하고 과금을 중지하려면 어떻게 해야 하나요?

다음과 같이 COS를 비활성화하거나 과금을 중지할 수 있습니다.

1. COS 사용을 중지하기로 결정한 경우, [연체 설명](#)에 안내된 대로 모든 COS 데이터(불완전한 멀티파트 업로드 및 객체 버전 포함)를 영구적으로 삭제하면 추가 요금 과금을 중지할 수 있습니다. 계정을 제거할 필요는 없으며, 다른 Tencent Cloud 제품을 사용하는 경우 다른 서비스에 영향을 미치지 않으므로 제거하지 마십시오.

2. COS를 한 달 이상 사용하지 않은 경우, 라이프사이클 규칙을 설정하여 버킷의 STANDARD 스토리지 클래스에 있는 데이터를 STANDARD_IA, ARCHIVE 또는 DEEP ARCHIVE와 같은 colder 클래스로 전환하여 스토리지 요금을 줄일 수 있습니다. 자세한 내용은 [라이프사이클 설정](#)을 참고하십시오. 라이프사이클에 따른 전환 작업은 기존 스토리지 클래스에서 읽기 요청을 생성하고, 대상 스토리지 클래스에서 쓰기 요청을 생성하므로, 읽기/쓰기 [요청 요금](#)이 발생합니다.

주의사항

버킷에서 한번 삭제된 데이터는 복구가 불가능하므로 백업을 해두시기 바랍니다.

버킷에 대해 버전 관리가 활성화된 경우 데이터를 삭제하기 전에 비활성화하십시오.

지불 연체를 방지하려면 과금 주기를 확인하십시오. 모든 과금 항목이 일 결산인 경우, 데이터 삭제 당일의 청구서는 익일에 생성됩니다. 데이터가 완전히 삭제된 후 시스템에서 과금을 중지합니다. 자세한 내용은 [과금 주기](#)를 참고하십시오.

계정이 연체된 경우(계정 잔액이 0보다 적은 경우) 리소스 패키지 유효 기간이 남아있어도 24시간 후에 COS 서비스가 중단됩니다.

귀하의 계정이 연체되어 COS 서비스가 중단된 경우 해당 리소스 패키지를 사용할 수 없습니다.

규정 위반으로 인해 버킷의 데이터가 두 번 차단된 경우 삭제할 수 없습니다. 궁금한 사항이 있으시면 [문의하기](#)로 연락하십시오.

STANDARD_IA에 데이터를 30일 미만으로 저장하면 요금이 어떻게 부과되나요?

STANDARD_IA 스토리지 클래스의 최소 데이터 저장 기간은 30일입니다.

구체적인 규칙은 다음과 같습니다.

30일 미만 저장된 객체는 30일 기준으로 과금됩니다. 자세한 내용은 [스토리지 사용 요금](#)을 참고하십시오.

30일 이상 저장된 객체는 실제 저장 기간에 따라 과금됩니다.

자세한 내용은 스토리지 사용량 요금의 [STANDARD_IA 스토리지 사용 요금](#) 및 [스토리지 사용량 과금 방식 및 계산 방법](#)을 참고하십시오.

ARCHIVE에 데이터를 90일 미만으로 저장하면 요금은 어떻게 부과되나요?

ARCHIVE 스토리지 클래스의 최소 데이터 저장 기간은 90일입니다.

구체적인 규칙은 다음과 같습니다.

90일 미만 저장된 객체는 90일 기준으로 과금됩니다. 자세한 내용은 [스토리지 사용 요금](#)을 참고하십시오.

90일 이상 저장된 객체는 실제 저장 기간에 따라 과금됩니다.

자세한 내용은 스토리지 사용량 요금의 [ARCHIVE 스토리지 사용 요금](#) 및 [스토리지 사용량 과금 방식 및 계산 방법](#)을 참고하십시오.

DEEP ARCHIVE에 데이터를 180일 미만으로 저장하면 요금이 어떻게 부과되나요?

DEEP ARCHIVE 스토리지 클래스의 최소 데이터 저장 기간은 180일입니다.

구체적인 규칙은 다음과 같습니다.

180일 미만 저장된 객체는 180일 기준으로 과금됩니다. 자세한 내용은 [스토리지 사용 요금](#)을 참고하십시오.

180일 이상 저장된 객체는 실제 저장 기간에 따라 과금됩니다.

자세한 내용은 스토리지 사용량 요금의 [DEEP ARCHIVE 스토리지 사용 요금](#) 및 [스토리지 사용량 과금 방식 및 계산 방법](#)을 참고하십시오.

COS에서 데이터 검색 요금은 얼마입니까?

데이터 검색 요금은 **STANDARD_IA(다중AZ)/STANDARD_IA** 데이터 읽기 또는 다운로드, **ARCHIVE** 또는 **DEEP ARCHIVE** 데이터를 STANDARD로 복원할 때 발생하는 요금입니다. 검색된 데이터의 양을 기준으로 계산됩니다. 금액이 높을수록 요금이 높아집니다. 특별한 저장 공간이 필요하지 않다면 데이터 검색 비용이 들지 않는 STANDARD를 직접 사용할 수 있습니다.

STANDARD_IA(다중AZ)/STANDARD_IA 데이터를 복제하면 어떤 요금이 발생합니까?

STANDARD_IA 데이터를 복사하면 요청 요금과 데이터 검색 요금이 발생하며 대상 파일과 원본 파일이 다른 리전에 있는 경우 리전 간 복제 트래픽 요금도 발생할 수 있습니다.

이러한 요금의 계산 세부 사항은 [요청 요금](#), [데이터 검색 요금](#) 및 [트래픽 요금](#)을 참고하십시오.

COS에서 ARCHIVE 또는 DEEP ARCHIVE 데이터를 복원하여 생성된 사본에 요금이 부과되나요?

ARCHIVE 또는 DEEP ARCHIVE 데이터를 복원하여 생성된 사본은 **STANDARD** 스토리지 클래스에 있으며 STANDARD 스토리지 사용 요금이 부과됩니다.

1만 회 미만의 읽기/쓰기 요청은 어떻게 과금되나요?

실제 횟수를 기준으로 과금됩니다. 읽기/쓰기 요청의 최소 과금 횟수는 1만 회입니다. 읽기/쓰기 요청 요금은 스토리지 클래스에 따라 다릅니다. 자세한 내용은 [Cloud Object Storage 가격](#) 및 [읽기/쓰기 요청 비용](#)을 참고하십시오.

COS 읽기/쓰기 요청 요금이 0 USD인 이유는 무엇입니까?

요청 횟수가 요금 차감 최소값에 도달하지 않으면 요청 요금은 0 USD가 됩니다.

사례 분석: 베이징 리전 버킷의 STANDARD 스토리지 클래스에 저장된 데이터에 대한 23개의 STANDARD 읽기 요청이 2021년 12월에 이루어진 경우 STANDARD 읽기/쓰기 요청의 단가는 0.002 USD/1만회이고, 할인 미적용 시 STANDARD 읽기 요청 요금은 $0.0023 * 0.002 = 0.0000046$ USD입니다. 요금 차감은 소수점 이하 두 자리까지 정확하므로 해당 월의 요청 요금은 0 USD가 됩니다.

원인: 청구서는 최대 소수점 8자리까지 지원하지만 요금 차감은 소수점 이하 2자리까지 정확하기 때문에 시스템은 자동으로 정확도 차이를 조정합니다. 자세한 내용은 [Bills](#)를 참고하십시오.

COS 기준 스토리지(다중 AZ) 유형을 사용하는데 청구서에 표준 스토리지 읽기 및 쓰기 요청 비용이 포함되는 이유는 무엇입니까?

동일한 지역의 COS 기준 스토리지와 표준 스토리지(다중 AZ)는 스토리지 용량 가격이 다르지만 읽기 및 쓰기 요청 가격은 같습니다. 표준 스토리지(다중 AZ)를 사용할 때 bucket 관련 요청이 발생하면 시스템은 표준 스토리지 읽기 및 쓰기 요청을 기준으로 사용량을 계산합니다. 따라서 표준 스토리지 읽기 및 쓰기 요청에 대한 과금 항목 사용량이 청구서에 표시됩니다.

연체 및 서비스 중단

지불 연체로 인해 COS 서비스가 일시 중지된 경우에도 COS 콘솔에서 파일에 액세스하고 파일을 다운로드할 수 있습니까?

연체로 인해 COS 서비스가 중단된 후에는 COS에서 데이터를 읽거나 쓸 수 없지만 계정을 충전할 수 있습니다. 자세한 내용은 [연체 설명](#)을 참고하십시오.

계정 잔액 충전 후 COS 서비스를 사용할 수 없는 이유는 무엇입니까?

귀하의 계정은 충전된 후 10분 이내에 자동으로 차단 해제됩니다. 계정이 여전히 차단된 것으로 표시되면 브라우저가 기록 페이지를 캐시했을 수 있습니다. 이 경우 먼저 [웹페이지를 새로고침](#)하거나 [브라우저 캐시를 삭제](#)하는 것이 좋습니다.

COS 종량제(후불) 연체로 인한 서비스 중단 정책 변경에 관한 통지

자세한 내용은 [COS 종량제\(후불\) 연체로 인한 서비스 중단 정책 변경에 관한 통지](#)를 참고하시기 바랍니다.

데이터 처리

COS의 문서 처리 서비스에서 PPT를 이미지로 변환하는 비용은 어떻게 과금됩니까? 이전에 액세스한 객체에 액세스하면 요금이 발생합니까?

문서 처리 서비스는 CI에서 제공하므로 요금도 CI에서 과금합니다. 모든 요청에 대해 요금이 발생합니다. 즉, URL을 새로고침할 때마다 요금이 차감됩니다. 자세한 내용은 [File Processing Fees](#)를 참고하십시오.

기타

다른 클라우드에서 COS로의 데이터 마이그레이션 비용은 어떻게 과금되나요?

다른 클라우드에서 Tencent Cloud COS로 데이터를 마이그레이션할 때 아웃바운드 트래픽 요금은 원본 클라우드 스토리지 공급업체에서 과금합니다. Tencent Cloud로 마이그레이션하여 발생하는 쓰기 트래픽은 무료이나 스토리지 사용량 및 요청 요금이 발생합니다. COS 결제에 대한 자세한 내용은 [과금 개요](#)를 참고하십시오.

URL을 통해 COS에 접속하면 어떤 요금이 발생하나요?

[공중망 다운스트림 트래픽 요금](#) 및 [요청 요금](#)이 발생할 수 있습니다. CDN을 활성화하고 CDN 도메인 이름을 통해 데이터에 액세스하는 경우 CDN 트래픽 요금과 [CDN origin-pull 트래픽 요금](#)도 발생합니다.

COS의 IOPS, 대기 시간 및 처리량이 가격에 따라 달라지나요?

아니요. COS 가격 책정은 IOPS, 대기 시간 및 처리량과 관련이 없습니다. 자세한 내용은 [규격 및 제한](#)을 참고하십시오.

버킷 설정 문제

라이프사이클

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

COS는 파일의 스토리지 유형을 어떻게 수정하나요?

다음과 같은 방법으로 스토리지 유형을 수정할 수 있습니다:

1. 콘솔을 통해 하나 또는 다수 파일의 스토리지 유형을 수정합니다. 자세한 내용은 [스토리지 유형 수정](#)을 참조하십시오.
2. [라이프사이클 설정](#)을 통해 버킷 또는 지정 접두사의 파일을 기타 스토리지 유형으로 전환합니다.

COS에서 파일을 삭제할 수 없고, 삭제 후에도 파일이 존재합니다. 어떻게 처리해야 하나요?

파일에 특수 문자가 포함된 것이 원인일 수 있습니다. [라이프사이클 설정](#)을 통해 삭제하십시오.

COS에서 데이터 스토리지의 만료 일자를 설정할 수 있나요?

라이프사이클 규칙 설정을 통해 파일을 업로드한 후, 지정한 기간이 경과되면 CAS로 전환되게 하거나 바로 삭제할 수 있습니다. 작업 가이드는 [라이프사이클 설정](#)을 참조하십시오. [Android SDK 라이프사이클 설정](#), [Java SDK 라이프사이클 설정](#)과 같은 SDK를 통해 라이프사이클을 설정할 수도 있습니다.

COS에 업로드한 파일을 정기적으로 자동 정리할 수 있나요?

[라이프사이클 설정](#)에서 지정 객체에 대한 스토리지 유형 자동 전환 또는 자동 삭제를 설정할 수 있습니다.

COS에서 버전 제어가 활성화되면 이전 버전의 데이터는 어떻게 관리하나요?

이전 버전 파일을 관리해야 하는 경우, [라이프사이클 설정](#)에서 이전 버전 객체 관리 옵션을 활성화하여 객체를 전환하거나 이전 버전의 객체를 삭제할 수 있습니다.

COS의 라이프사이클은 최대 몇 개까지 설정할 수 있나요?

버킷마다 최대 1000개의 라이프사이클 규칙을 추가할 수 있습니다. 라이프사이클에 대한 자세한 내용은 [라이프사이클 개요](#)를 참조하십시오.

주의 :

Tencent Cloud COS는 동일한 그룹의 객체에 충돌성 조건을 포함한 여러 개의 라이프사이클 규칙을 설정하지 않을 것을 권고합니다. 충돌로 인해 추가 요금이 발생할 수 있습니다.

라이프사이클 규칙을 설정하면 언제부터 적용되나요?

Tencent Cloud COS는 설정된 규칙의 시간 기준과 상관없이 현지 시각 다음날 0시를 기준으로 작업을 시작합니다. 비동기 큐가 실행되므로, 설정 후 업로드하는 객체가 규칙에 매칭되면 일반적으로 최대 다음날 24시 전에 작업을 완료합니다.

예를 들어 1일 오후 3시에 파일을 수정하고 1일 후에 삭제되는 라이프사이클 규칙을 설정한 경우, 라이프 사이클 작업은 2일 0시에 최종 수정 시간을 기준으로 1일을 넘은 파일을 스캔하고 삭제 작업을 실행합니다. 1일 당일 업로드한 파일은 최종 수정 시간을 기준으로 1일을 초과하지 않았기 때문에 3일 0시까지 기다려야만 기록을 스캔하고 삭제를 실행할 수 있습니다.

COS 라이프사이클의 조각 삭제는 무엇인가요?

라이프사이클의 조각 삭제 기능은 주로 파일 조각을 삭제하는 데 사용됩니다. COS의 파일 조각은 멀티파트 업로드로 생긴 것입니다. 멀티파트 업로드 과정에서 이미 업로드되었으나 결합되지 않은 파트가 파일 조각의 형식으로 존재합니다. 스토리지 용량을 차지하지만 다운로드할 수 없는 파일 형식입니다. 사용자는 필요에 따라 조각을 삭제하는 옵션을 선택할 수 있으며, 시스템은 규칙에 따라 자동으로 조각을 삭제합니다.

일괄 처리

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

대량의 COS 보관 파일을 표준 스토리지 유형으로 어떻게 일괄 복구하나요?

CAS 파일을 표준 스토리지로 일괄 복구하는 방법은 다음과 같습니다.

1. 먼저 [리스트 기능](#)을 활성화하고, 표준 스토리지 유형으로 복구할 객체에 대한 매니페스트 파일을 생성한 다음 생성이 완료될 때까지 대기합니다.
2. '보관된 객체 일괄 복구' 작업을 생성한 후, 설정 작업에서 매니페스트 파일을 선택하고 사본의 유효기간(예: 7일)을 설정합니다. 더 많은 조작 가이드는 [일괄 작업](#) 문서를 참조하십시오.
3. 데이터 양이 매우 방대하기 때문에 일괄 복구에 비교적 긴 시간이 소요됩니다. 일괄 복구 작업을 생성한 후, 작업이 완료될 때까지 48시간을 대기합니다. 리스트 생성 및 다운로드 작업과 선별을 지속하면서 리스트의 표준 스토리지 유형 객체는 제거하고 CAS 유형만 보관합니다. 수정된 매니페스트 파일을 현재의 COS에 업로드합니다.
4. 일괄 복사 작업을 생성한 후, 설정 작업에서 새로 업로드한 매니페스트 파일을 선택하고 스토리지 유형으로 표준 스토리지를 선택한 다음 작업이 완료될 때까지 대기합니다.

COS에 파일 일괄 패키징 기능이 있나요?

COS는 현재 일괄 패키징을 지원하지 않습니다. SCF를 기반으로 버킷에 파일 압축 해제 규칙을 추가한 후, 자동으로 지정된 버킷 및 경로에 파일을 압축 해제하는 기능만 지원하고 있습니다. 자세한 내용은 [파일 압축 해제 설정](#)을 참조하십시오.

###일괄 프로세스 작업에 필요한 리스트는 어디에서 가져오나요?

일괄 프로세스 작업에 필요한 리스트를 가져오는 방법은 다음 두 가지입니다.

[COS 리스트 기능](#)을 통해 리스트를 생성합니다. 리스트가 생성되면 지정 버킷에서 `manifest.json` 파일을 폴링할 수 있습니다.

처리해야 할 파일 이름을 로컬의 `csv` 파일에 기록하고 COS에 업로드합니다. 기록해야 할 필드는 다음과 같습니다. 자세한 내용은 [리스트 기능 개요](#)를 참조하십시오.



```
Bucket, Key, VersionId  
examplebucket-1250000000,testFile.txt,testVersionId
```

보관된 파일 일괄 복구 작업을 완료했는데도 데이터가 복구되지 않는 이유는 무엇인가요?

보관된 파일 복구를 요청하면, 백그라운드에서 복구 모드에 따라 복구 파일을 스케줄링합니다. 따라서 파일 복구가 완료되는 데 일정한 시간차가 있을 수 있습니다. 파일 일괄 복구가 요청되면 사용자가 선택한 복구 모드에 따라 백그라운드에서 차례대로 표준 스토리지로 복구합니다. 프런트 엔드에 표시되는 실행 완료는 파일 복구가 완료되었다는

의미가 아니며, 모든 복구 요청이 성공적으로 발송되었다는 의미입니다. 잠시 대기한 후 다시 콘솔에 로그인하여 파일 상태를 확인하시기 바랍니다.

Origin-pull

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

COS Origin-pull은 어떤 기능인가요?

Origin-pull 기능은 사용자가 COS에 존재하지 않는 파일에 액세스한 경우, COS가 사용자 지정 원본 서버(로컬 IDC 또는 기타 클라우드 벤더의 객체 소재 원본 서버, 버킷 등)에서 데이터를 풀링하도록 할 수 있습니다.

Origin-pull 설정은 주로 데이터의 핫 마이그레이션, 특정 요청 리디렉션 등 시나리오에 사용되며, 사용자의 실제 필요에 따라 설정할 수 있습니다. 작업 가이드는 [Origin-pull 설정](#)을 참조하십시오.

Origin-pull 규칙 설정 후 사용자가 요청한 객체가 버킷에 존재하지 않는 경우, Origin-pull 규칙을 통해 설정한 원본 서버에서 정확한 데이터를 획득하여 사용자에게 반환할 수 있습니다. 특정 요청에 대한 리디렉션이 필요한 경우, Origin-pull 규칙을 통해 COS에서 원본 서버의 해당되는 데이터에 액세스할 수 있습니다.

클라이언트는 COS 요청 시 Origin-pull 작업 진행 여부를 어떻게 확인하나요?

비동기 Origin-pull인 경우 Origin-pull 설정 후 첫 번째 COS 요청에서 302 상태 코드를 반환하고, 두 번째 클라이언트 요청 시 원본 서버로 링크합니다. 동기화 Origin-pull인 경우 COS는 원본 서버에서 데이터를 풀링하여 클라이언트에게 실시간으로 반환함과 동시에 데이터를 기본 레이어 서버에 전환 및 저장합니다.

오프라인 Origin-pull 업로드 완료 후 공지는 어떻게 받나요?

오프라인 Origin-pull 모듈의 SLA는 업로드 완료의 100% 성공을 보장하지 않습니다. 오프라인 Origin-pull 업로드의 성공 여부 확인이 필요한 경우, SCF 콘솔에서 오프라인 Origin-pull 트리거 콜백을 설정할 수 있습니다. SCF 관련 COS 트리거에 대한 설명은 [COS 트리거](#)를 참조하십시오.

Origin-pull 주소는 어떤 역할을 하나요?

Origin-pull 주소는 사용자가 풀링할 데이터의 스토리지 주소에 사용되며, 일반적으로 IP 또는 도메인입니다. COS에 사용자가 액세스할 리소스가 없는 경우, Origin-pull 주소를 통해 실시간으로 리소스를 풀링합니다.

Origin-pull 설정 후, COS에 Origin-pull 주소에 해당하는 리소스 또는 경로가 없는 경우, COS에서 사용자의 최초 액세스 후 자동으로 리소스를 업로드하고 경로를 생성하나요?

네, COS에서 리소스를 자동 풀링하고 경로를 생성합니다.

버킷 태그

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

버킷 태그는 최대 몇 개까지 추가할 수 있나요?

하나의 버킷에 최대 50개의 버킷 태그 키를 추가할 수 있습니다. 한 개의 태그 키는 최대 1000개의 태그 값을, 단일 루트 계정은 최대 1000개의 서로 다른 태그 키를 가질 수 있습니다. 버킷 태그 제한에 대한 더 자세한 내용은 [버킷 태그 개요](#)를 참조하십시오.

버킷 태그를 사용한 청구서 구분 방법에는 무엇이 있나요?

버킷에 [버킷 태그 추가](#) 후, 매월 과금에 대한 [사용량 청구 명세서](#)에서 자동으로 버킷 태그를 기록합니다. 청구서를 다운로드한 후 [청구서별 태그](#) 문서를 참조하여 피벗 테이블을 생성하면 서로 다른 버킷 태그의 리소스 소모 현황을 분석할 수 있습니다.

버킷 태그를 사용한 액세스 권한 관리 방법에는 무엇이 있나요?

다음의 절차대로 버킷 태그를 사용해 권한을 관리할 수 있습니다.

1. 루트 계정과 연계하여 버킷 생성(`PutBucket`) 권한과 지정 태그 리소스 작업 권한을 획득합니다.
2. 버킷을 생성하고, 버킷에 지정한 태그를 둡니다.
3. 권한이 부여된 인터페이스를 통해 COS의 파일을 조작합니다.

링크 도용 방지

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

COS에서 파일 도용을 방지하는 방법은 무엇이 있나요?

1. 브라우저에서 파일에 액세스하는 시나리오의 경우, 링크 도용 방지 설정을 통해 블랙리스트 또는 화이트리스트를 설정할 수 있습니다. 작업 가이드에 대한 자세한 내용은 [링크 도용 방지 설정](#)을 참조하십시오.
2. 주소를 사용해 직접 객체에 액세스하는 시나리오의 익명 요청인 경우, 액세스 정책 설정을 통해 IP 블랙리스트 또는 화이트리스트를 설정할 수 있습니다. 작업 가이드에 대한 자세한 내용은 [버킷 정책 추가](#)를 참조하십시오. 더 많은 액세스 정책 소개는 [액세스 정책 언어 개요](#)를 참조하십시오.
3. 서명 요청인 경우, 현재 블랙리스트 또는 화이트리스트 설정을 지원하지 않습니다.

CDN 가속을 활성화하고 CDN 가속 도메인으로 리소스에 액세스하는 경우, 링크 도용 방지 설정이 적용되지 않으면 어떻게 하나요?

CDN 가속 도메인으로 리소스에 액세스하는 경우, CDN 캐시 등의 요소가 COS 링크 도용 방지의 안정성에 영향을 줄 수 있습니다. [CDN 콘솔](#)을 통한 링크 도용 방지 설정을 권장합니다. 작업 가이드에 대한 자세한 내용은 [CDN 링크 도용 방지 설정](#)을 참조하십시오.

화이트리스트에서 파일에 액세스할 수 있도록 설정한 후, 브라우저에서 단독으로 링크를 열어 액세스할 수 있나요?

링크 도용 방지 설정 시 공백 referer 허용을 선택하면 화이트리스트를 설정하여 브라우저에서 단독으로 링크를 열어도 파일에 액세스할 수 있습니다.

버킷 test의 링크 도용 방지 화이트리스트를 설정하고 a.com 액세스를 허용하였으나, a.com 의 웹페이지 플레이어에서 버킷 test의 비디오 파일이 재생되지 않습니다.

웹 페이지에서 Windows Media Player, Flash Player 등의 플레이어를 사용하여 비디오 링크 재생 시, 요청의 referer가 공백인 경우 화이트리스트가 히트되지 않습니다. 화이트리스트 설정 시 공백 referer 허용을 선택하는 것을 권장합니다.

COS에 저장한 파일은 어떻게 자사 네트워크만 액세스할 수 있도록 설정하나요?

버킷에 링크 도용 방지를 설정하고 블랙리스트 또는 화이트리스트 설정을 통해 액세스 출처를 제한할 수 있습니다. 현재 도메인, IP, 와일드카드*와 같은 형식의 주소를 지원합니다. 링크 도용 방지 소개와 작업 가이드에 관한 자세한 내용은 [링크 도용 방지 설정](#)을 참조하십시오.

설명 :

CDN 도메인으로 액세스를 가속할 경우, CDN의 링크 도용 방지 규칙이 먼저 실행된 후 COS의 링크 도용 방지 규칙이 실행됩니다.

객체 액세스 시 서명(URL과 Header 모두 해당)이 있으면 링크 도용 방지 인증을 진행하지 않습니다.

COS에서 브라우저를 사용해 액세스할 경우 'You are denied by bucket referer rule' 오류를 보고합니다. 어떻게 처리해야 하나요?

오류 보고 정보가 '버킷 링크 도용 방지 규칙에서 사용자의 액세스를 거부하였습니다.'인 경우, 버킷의 링크 도용 방지 규칙이 사용자의 사용 시나리오에 적합한지 검사할 수 있습니다. 브라우저를 사용해 액세스할 경우 빈 referer를 허용하도록 설정해야 합니다. 빈 referer의 액세스를 거부하도록 설정한 경우 브라우저를 사용한 액세스는 불가능합니다.

COS에서 지정한 IP만 COS 리소스에 액세스할 수 있도록 설정하는 방법은 무엇인가요?

링크 도용 방지 기능을 사용할 수 있으며, IP 화이트리스트 설정으로 구현합니다. 설정 후 화이트리스트 외의 IP는 사용자의 COS 리소스에 액세스할 수 없습니다. 작업 가이드에 대한 자세한 내용은 [링크 도용 방지 설정](#)을 참조하십시오.

교차 출처 리소스 공유

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

크로스 도메인 액세스란 무엇인가요? 어떻게 설정하나요?

크로스 도메인 액세스는 HTTP 요청을 통해 도메인에서 다른 도메인의 리소스를 요청하는 것을 의미합니다. 프로토콜, 도메인, 포트 중 하나라도 다른 경우 다른 도메인으로 인식합니다. 콘솔 작업 방법은 [크로스 도메인 액세스 설정](#) 또는 [크로스 도메인 액세스](#) 모범 사례 문서를 참고하십시오.

크로스 도메인 액세스 설정 후 얼로우리스트에 헤더가 있는 데도 COS 액세스가 거부됩니다. 어떻게 해야 하나요?

액세스가 거부되는 예상 원인은 다음과 같습니다.

1. 설정이 헤더와 동일한지, 보이지 않는 문자(예: 공백)가 있는지 확인합니다.
2. 전송한 요청의 도메인 정보를 확인합니다. CDN 가속 도메인으로 액세스하는 경우 CDN 콘솔에서 크로스 도메인을 설정해야 합니다. 자세한 내용은 [사용자 정의 응답 헤더 설정](#)을 참고하십시오.
3. 버킷 권한 상태를 확인하고 액세스가 버킷 권한에 부합하는지 확인합니다.
4. 브라우저 캐시 상태를 확인합니다. 브라우저 캐시로 인해 오류가 발생할 수 있으며, Ctrl+F5 키로 브라우저를 강제로 새로고침 하거나 브라우저 **Network** 탭에서 Disable cache를 선택하여 문제를 해결할 수 있습니다.

버킷의 파일 headers가 'Access-Control-Allow-Origin:*'을 반환하도록 설정하려면 어떻게 해야 하나요?

크로스 도메인을 설정하여 Origin을 * 로 설정합니다. 자세한 내용은 [크로스 도메인 액세스 설정](#) 모범 사례 문서를 참고하십시오.

업로드 시 "get ETag error, please add "ETag" to CORS ExposeHeader setting." 오류가 보고됩니다. 어떻게 처리해야 하나요?

다음 이미지에 따라 크로스 도메인 규칙을 설정하고 브라우저를 전환하여 실행되는지 확인합니다. 자세한 내용은 [크로스 도메인 액세스 설정](#)을 참고하십시오.

Add CORS Rule ✕

Origin *

Domain begins with http:// or https://. One domain per line. Up to one wildcard character * is allowed in a line

Allow-Methods * PUT GET POST DELETE HEAD

Allow-Headers

Expose-Headers

Max-age *

Tencent Cloud COS와 CDN 동시 사용 시 COS 크로스 도메인이 정상적으로 작동되지 않습니다. 어떻게 처리해야 하나요?

사용하는 도메인이 CDN 가속 도메인인 경우 CDN 콘솔에서 크로스 도메인을 설정합니다. 자세한 내용은 [HTTP 응답 헤더 설정](#) 문서를 참고하십시오.

크로스 도메인 설정에서 출처 Origin 퍼지 매칭을 지원하나요?

콘솔에서 하위 도메인의 퍼지 매칭을 지원합니다.

COS 크로스 도메인 액세스 시 오류가 보고됩니다. 어떻게 처리해야 하나요?

다음 순서에 따라 확인하십시오.

1. COS 콘솔에 크로스 도메인 규칙이 설정되어 있는지 확인합니다. 자세한 작업 방법은 [크로스 도메인 액세스 설정](#) 을 참고하십시오.
2. CDN 가속 도메인을 사용 여부를 확인합니다. CDN 가속 도메인을 사용 중인 경우 CDN 측에서 크로스 도메인 규칙 을 설정해야 합니다. [HTTP 응답 헤더 설정](#) 을 참고하십시오.

3. 크로스 도메인이 설정되어 있다면 명령 라인을 사용해 규칙이 적용되고 있는지 확인합니다. 명령어 포맷: `curl -Lvo /dev/null "<객체 주소>" -H "origin:<도메인>"`. 비즈니스 상황에 따라 <> 안의 값을 변경합니다.
예: `curl -Lvo /dev/null "https://bucketname-1250000000.cos.ap-guangzhou.myqcloud.com/test.png" -H "origin:https://www.baidu.com"`. 상태 코드 200이 반환되는 경우 규칙이 적용되어 있는 상태로, 브라우저의 캐시를 삭제한 후 다시 시도하십시오.
4. 여전히 문제가 해결되지 않는다면 크로스 도메인 액세스 규칙을 `max-age=0`으로 설정해 보십시오.

크로스 도메인 액세스 CORS 규칙에 IP 주소를 추가할 수 있나요?

크로스 도메인 규칙은 IP 주소 형식을 지원합니다. 자세한 소개 내용은 [크로스 도메인 액세스 설정](#) 문서를 참고하십시오.

COS에 CDN을 설정한 후 CDN을 통해 COS의 파일에 액세스하면 크로스 도메인 오류가 보고됩니다. 어떻게 처리해야 하나요?

CDN을 사용해 COS에 액세스 시 크로스 도메인 오류가 보고된다면 [HTTP 응답 헤더 설정](#) 문서의 CDN 콘솔에서 크로스 도메인 허용하기를 참고하십시오.

파일 URL 액세스 시 크로스 도메인 액세스 오류가 보고됩니다. 어떻게 해결해야 하나요?

크로스 도메인을 설정했는지 확인합니다. 크로스 도메인을 정확하게 설정했다면 브라우저 캐시를 정리한 후 다시 시도해 보시기 바랍니다. 여전히 문제가 해결되지 않는다면 크로스 도메인 규칙을 `max-age=0`으로 설정해 보십시오. 크로스 도메인 액세스 설정 가이드는 [크로스 도메인 액세스 설정](#)을 참고하십시오.

리스트

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

리스트 전달 완료 여부는 어떻게 확인하나요?

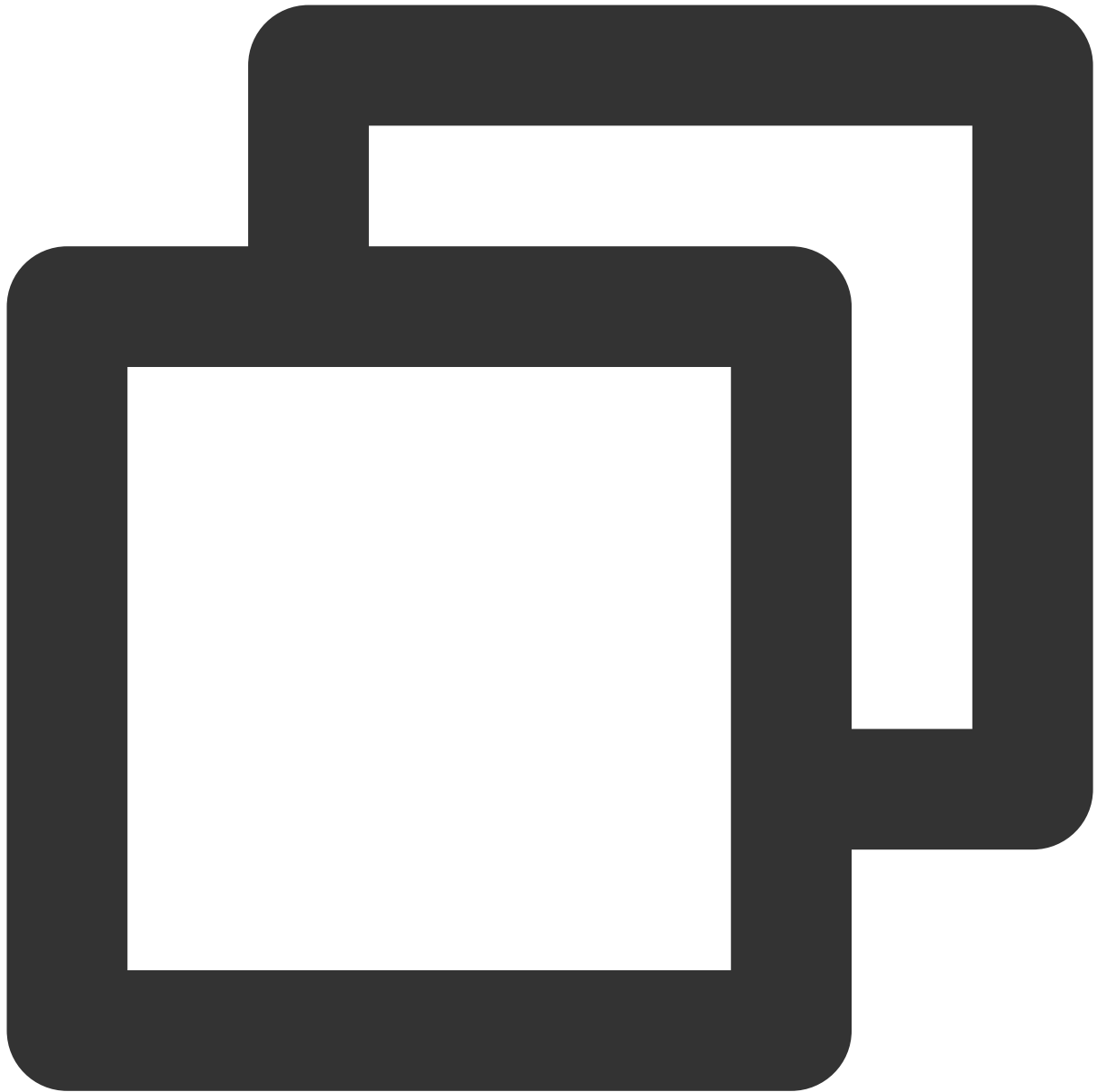
매니페스트 파일 생성 시간은 사용자의 설정에 따라 다릅니다. 일별 생성을 선택한 경우, 일반적으로 베이징 시간 기준 설정 다음 날 새벽에 리스트가 전달됩니다. 주별 생성을 선택한 경우, 일반적으로 해당 주의 마지막 날 새벽부터 리스트 생성이 전달되기 시작합니다.

리스트 전달 완료 후 공지를 받으려면 [SCF](#) 콘솔에서 COS 트리거를 설정하면 됩니다. 이벤트 유형은 [파일 리스트 보고 전달 완료 이벤트]로 설정합니다.

매니페스트 파일 보고는 어떻게 분석하나요?

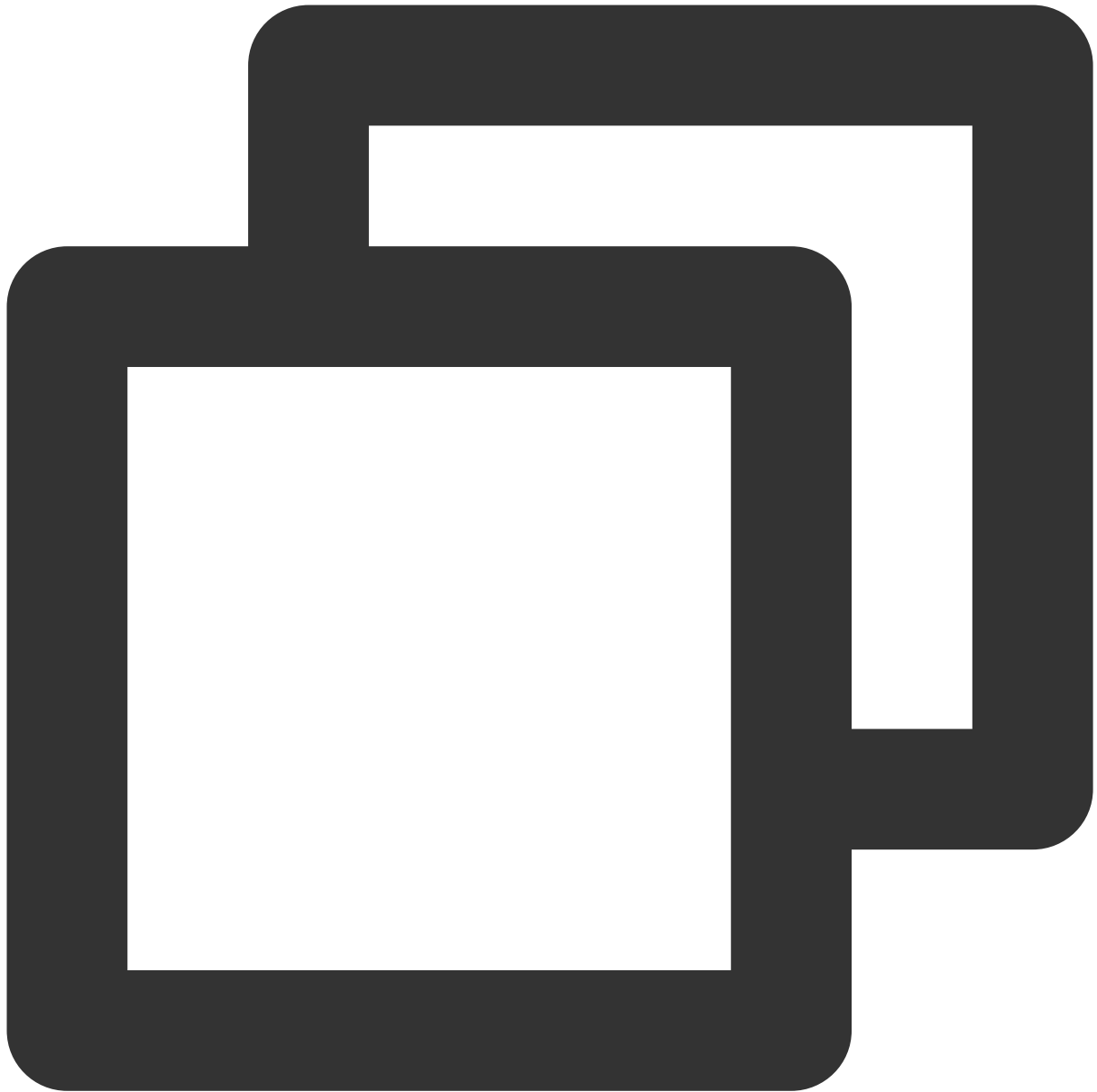
매니페스트 파일 보고 생성 후 COS의 [COS Select](#) 기능으로 매니페스트 파일의 정보를 선별할 수 있습니다. 일부 작업 예시는 다음과 같습니다.

1. 스토리지 유형이 표준 스토리지인 파일 선별:



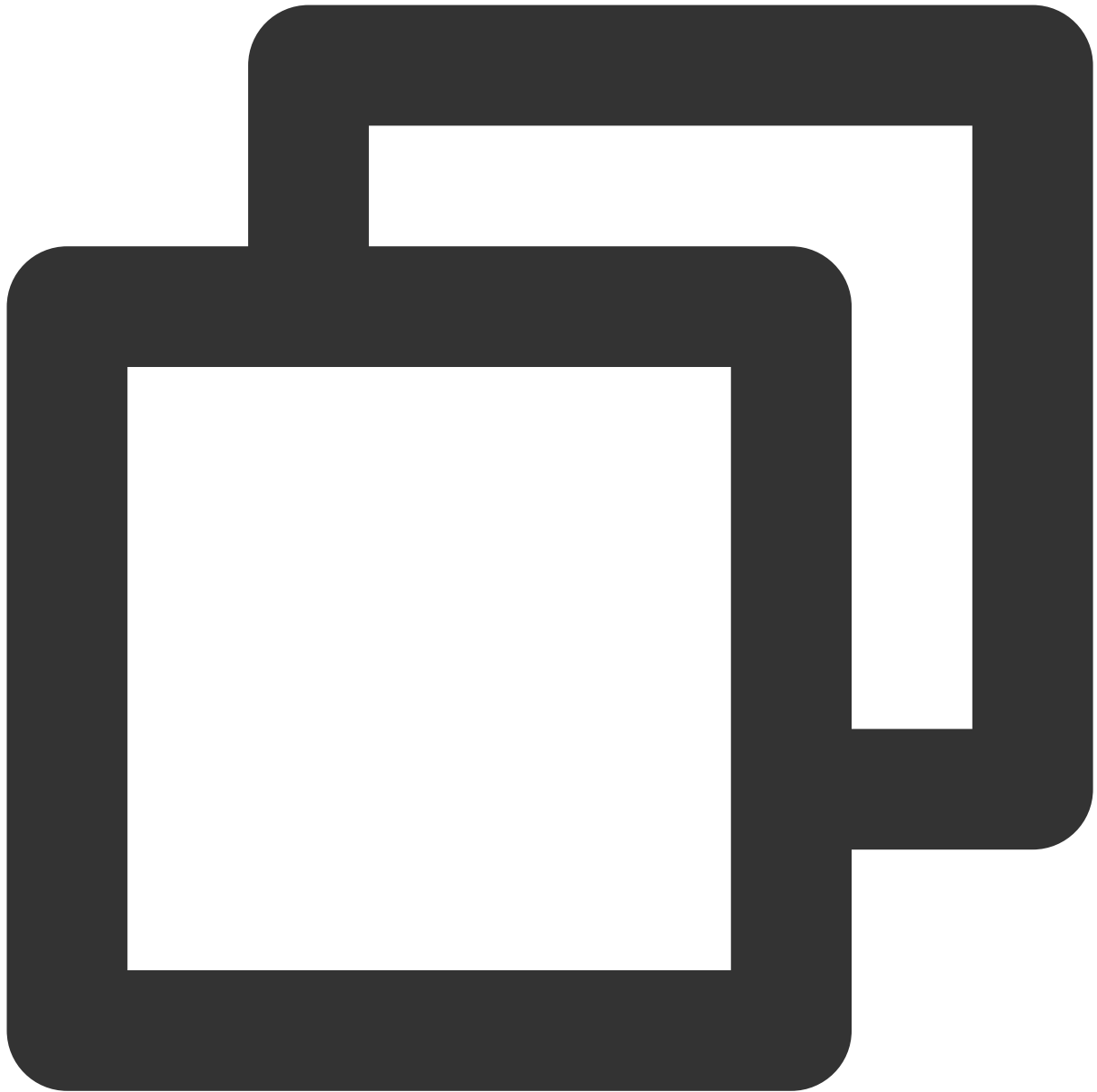
```
select * from cosobject s where s._7 = TO_STRING('Standard')
```

2.5GB 미만의 파일 선별:



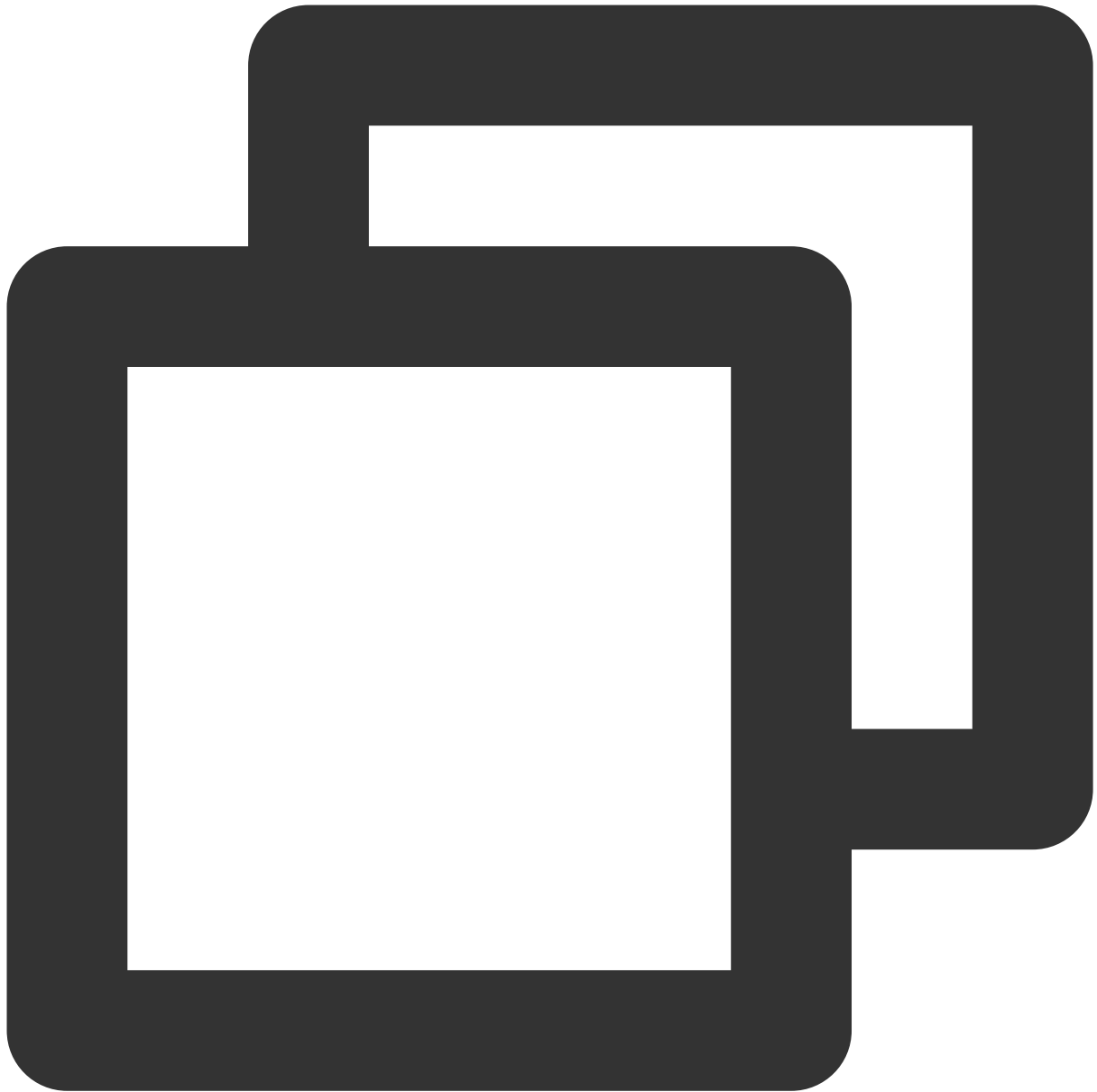
```
select * from cosobject s where s._4<5*1024*1024
```

3. 5GB를 초과하는 표준 스토리지 유형 파일 선별:



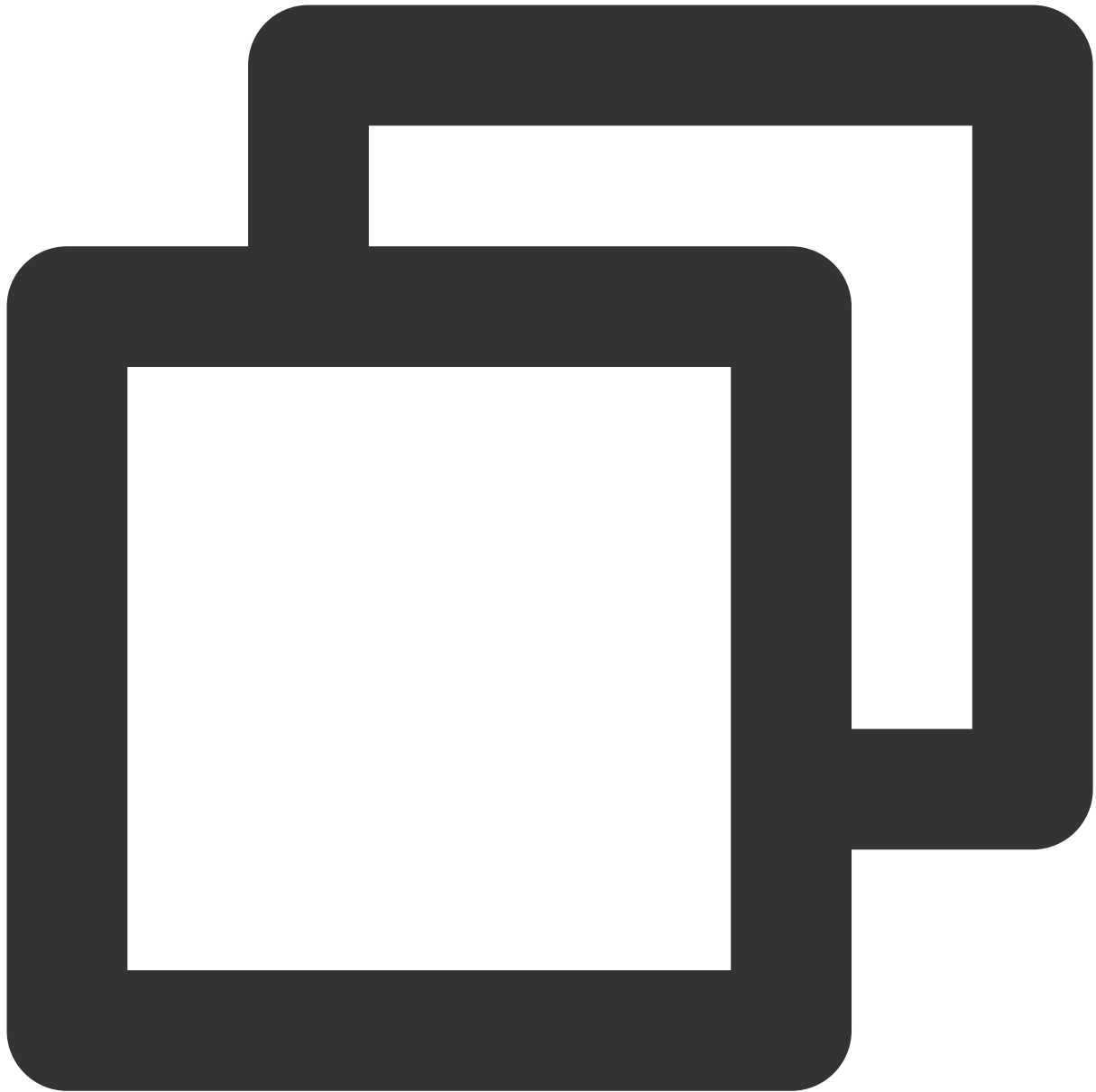
```
select * from cosobject s where s._4>5*1024*1024 AND s._7=TO_STRING('Standard')
```

4. 복사 상태가 'replica'(복사 완료)인 파일 선별:



```
select * from cosobject s where s._9=TO_STRING('replica')
```

5. 리스트 보고 중 앞부분 100개의 파일 기록 조회:



```
select * from cosobject s limit 100
```

COS에서 어떻게 모든 파일 정보를 내보내나요?

버킷에 리스트 기능을 활성화하면 COS에서 정기적으로 매일 또는 매주 사용자 버킷의 객체 속성, 설정 상세 정보가 담긴 리스트 보고를 출력할 수 있습니다. 자세한 소개와 작업 가이드는 [리스트 기능 활성화](#) 문서를 참조하십시오.

설명 :

현재 리스트 기능은 금융 클라우드 리전은 지원하지 않습니다.

리스트 기능을 사용하는 경우 이에 해당하는 **관리 기능 요금**이 발생합니다. 가격 정보에 대한 자세한 내용은 [제품 가격](#)을 참조하십시오.

COS에서 파일 리스트를 어떻게 획득하나요?

COS의 파일 리스트 획득 방법은 다음과 같습니다.

1. COS 콘솔을 통해 버킷에 [리스트 기능 활성화](#)를 진행합니다. 리스트 기능을 활성화하면 정기적으로 매일 또는 매주 사용자 버킷의 객체 속성, 설정 상세 정보가 담긴 리스트 보고를 출력할 수 있습니다. 리스트에 대한 자세한 내용은 [리스트 기능 개요](#)를 참조하십시오.
2. API로 [GET Bucket\(List Objects\)](#) 인터페이스를 호출하여 모든 객체를 획득합니다. 인터페이스는 XML 포맷으로 반환되며 직접 처리해야 합니다.

COS 리스트 기능을 잘못 설정하였습니다. 즉시 수동으로 재시작할 수 있나요?

COS의 리스트 기능은 매일 새벽 정기적으로 최신 설정을 가져와 다시 작업을 실행합니다. 현재 즉시 수동 트리거는 지원하지 않습니다. 리스트 설정을 변경한 후, 다음 날 새벽에 다시 작업을 실행할 때까지 대기하십시오.

COS에서 파일 유형을 통해 수량을 통계할 수 있나요?

[리스트 기능](#)으로 매일 또는 매주 정해진 시간에 버킷에서 지정한 객체 또는 동일한 객체 접두사를 가진 객체를 스캔하여 리스트 보고를 출력하고, CSV 포맷의 파일로 지정한 버킷에 저장할 수 있습니다. 이후 다시 'fileFormat'을 통해 타깃 파일 포맷의 파일 수에 대한 통계를 진행합니다.

로컬 파일과 COS에 있는 파일과의 일치 여부를 어떻게 비교하나요?

HEAD Object, List Object 요청을 통해 하나 또는 다수 객체의 MD5를 획득하여 로컬 파일의 MD5와 비교할 수 있습니다. 대용량 버킷은 [리스트 기능](#) 비동기 획득 객체 리스트 및 해당 MD5 값을 사용할 수 있습니다. 작업 가이드는 [리스트 기능 활성화](#) 콘솔 문서를 참조하십시오.

COS에서 '파일명', '크기', '객체 주소'를 획득하고 XLS 파일로 저장하여 내보낼 수 있는 방법에는 무엇이 있나요?

리스트 기능을 활성화합니다. 리스트 기능을 통해 자동으로 리스트 보고를 출력하고, CSV 포맷의 파일로 지정한 버킷에 저장할 수 있습니다. '파일 경로', '파일 크기', '객체의 최근 수정일', 'ETag', '스토리지 유형' 등 정보를 획득할 수도 있습니다. 객체 주소를 획득해야 하는 경우, 버킷 도메인으로 파일 경로를 스티칭하는 방법을 사용합니다. 자세한 내용은 [리스트 기능 개요](#)를 참조하십시오.

COS 폴더의 파일 개수나 용량 점유율은 어떻게 조회하나요?

소량 파일은 콘솔을 통해 폴더 상세 정보를 조회하면 폴더의 파일 수 및 파일이 차지하는 용량을 확인할 수 있습니다. 버킷의 객체 수가 10000개를 초과하는 경우 [리스트 기능](#)을 통한 조회를 권장합니다.

도메인 및 CDN 문제 정적 웹 사이트

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

COS 콘솔에서 사용자 정의 도메인 이름을 설정하지 못한 경우 어떻게 해야 하나요?

1. 도메인 이름이 ICP 비안을 완료했는지 확인합니다.
2. 도메인 이름의 DNS 확인이 올바른지 확인합니다. CDN 가속이 비활성화된 경우 DNS 콘솔로 이동하여 도메인 이름의 CNAME 레코드를 버킷의 [기본 도메인 이름](#)에 매핑해야 합니다.

내 도메인 이름이 바인딩된 경우 CDN 가속을 활성화하고 비활성화하는 것의 차이점은 무엇입니까?

CDN 가속 활성화: 도메인 이름은 CDN에서 관리합니다. COS 콘솔에서 CDN 가속을 활성화하면 [CDN 콘솔](#)에서 도메인 이름을 추가하는 것과 같은 효과가 있습니다(COS를 원본으로 설정). CDN 할당 CNAME 레코드는 DNS 확인에 필요합니다. 구성하는 동안 도메인 이름을 먼저 추가한 다음 확인합니다.

CDN 가속 비활성화: 도메인 이름은 COS에서 관리하며 도메인 이름 구성은 버킷이 있는 리전에 연결된 모든 다운로드 장치에 전달됩니다. 버킷의 기본 도메인 이름은 DNS 확인을 위한 CNAME 레코드로 사용됩니다.

객체에 대해 설정한 Content-Disposition 헤더가 적용되지 않는 이유는 무엇인가요?

다른 사용자 정의 헤더는 일단 설정되면 즉시 적용됩니다. 그러나 Content-Disposition은 정적 웹 사이트 호스팅 기능이 활성화되어 있고 사용자 정의 도메인 이름으로 객체에 액세스하는 경우에만 적용됩니다.

CDN 도메인 이름을 사용하여 정적 웹사이트에 액세스할 수 없으면 어떻게 해야 하나요?

다음 단계에서 CDN 가속 도메인 이름의 구성을 확인하십시오.

1. 원본 유형으로 정적 웹 사이트 엔드포인트를 선택합니다.
2. 버킷 권한을 기반으로 origin-pull 인증 및 CDN 서비스 권한 부여를 설정합니다.
버킷 권한이 비공개 읽기인 경우 CDN 서비스를 승인하고 origin-pull 인증을 활성화합니다.
버킷 권한이 공개 읽기인 경우 CDN 서비스를 승인하거나 Origin-Pull 인증을 활성화할 필요가 없습니다.
3. 버킷 권한을 기반으로 CDN 인증을 설정합니다.

(1)버킷 권한이 비공개 읽기인 경우:

CDN 인증	CDN 가속 도메인 이름에서 액세스	COS 도메인 이름에서 액세스	사용 사례
비활성화 (기본값)	아니요	COS 인증 필요	원본의 콘텐츠를 보호하기 위해 CDN 도메인 이름에 직접 액세스
활성화	URL 인증 필요	COS 인증 필요	전체 연결 보호(CDN 인증을 위한 링크 도용 방지 지원)

(2)버킷 권한이 공개 읽기인 경우:

CDN 인증		CDN 가속 도메인 이름에서 액세스	COS 도메인 이름에서 액세스	사용 사례
비활성화(기본값)		Yes	Yes	CDN 또는 원본을 통한 사이트 전체 공개 액세스
활성화		URL 인증 필요	Yes	링크 도용 방지가 원본이 아닌 CDN을 통한 액세스에 활성화됨(권장하지 않음)

4. 상기 설정이 올바른지 확인한 후 CDN 가속 도메인 이름에 접근하기 위한 프로토콜과 정적 웹사이트의 강제 HTTPS 설정을 확인합니다.

HTTP 프로토콜을 사용하여 CDN 가속 도메인 이름에 액세스하는 경우 강제 HTTPS를 활성화하지 마십시오.

HTTPS 프로토콜을 사용하여 CDN 가속 도메인 이름에 액세스하는 경우 CDN 가속 도메인 이름에 301/302 리디렉션 을 활성화하는 것이 좋습니다. 자세한 내용은 301/302 리디렉션 구성을 참고하십시오.

5. 문제가 지속되면 문의하기에 도움을 요청하십시오.

고정 웹사이트를 프론트엔드 Vue 프레임워크와 함께 사용하고 라우터가 히스토리 모드로 설정되어 있을 때 새로고침 시 404가 반환되면 어떻게 해야 하나요?

버킷의 정적 웹 사이트 구성 페이지에서 오류 문서 경로를 웹 애플리케이션의 랜딩 페이지(일반적으로 index.html)로 설정하고 오류 문서의 상태 코드를 200으로 설정합니다. 정적 웹사이트 설정 방법은 정적 웹사이트 설정을 참고하십시오.

주의 :

상기 설정이 완료된 후 정상적으로 응답하기 위해 404가 필요하다면 Vue 프론트엔드 라우터 설정의 최하위 레이어에서 설정하면 됩니다(대부분의 경우 와일드카드를 사용자 지정 404 컴포넌트와 일치합니다).

사설망 도메인 이름

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

COS에는 사설망 도메인이 있습니까?

Cloud Object Storage(COS)의 기본 오리진 도메인 이름은: <BucketName-APPID>.cos.<Region>.myqcloud.com 형식입니다. 기본적으로 공중망 및 리전 내 사설망 액세스가 지원됩니다(예시: `examplebucket-1250000000.cos.ap-guangzhou.myqcloud.com`). 도메인 이름에 대한 자세한 내용은 [리전 및 액세스 도메인](#) 을 참고하십시오.

이 도메인을 사용하여 사설망을 통해 COS에 액세스할 수 있습니다. COS는 사설망 IP로 지능적으로 확인됩니다. 이 경우 다음이 생성됩니다.

사설망 트래픽: 사설망 업스트림 트래픽과 다운스트림 트래픽 모두 무료입니다. 자세한 내용은 [트래픽 요금](#) 을 참고하십시오.

요청: 읽기 요청 및 쓰기 요청의 총 수는 요청 명령이 전송된 횟수에 따라 매일 계산되며, 최소 단위는 1만 회입니다. 자세한 내용은 [읽기/쓰기 요청 비용](#) 을 참고하십시오.

글로벌 가속 도메인

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

COS에서 글로벌 가속 도메인을 사용할 경우 주의 사항에는 어떤 것이 있나요?

COS에서 글로벌 가속 도메인을 사용하는 경우 다음을 주의해야 합니다.

글로벌 가속 도메인을 활성화하고 약 15분 후에 적용되므로 잠시 기다려주세요.

글로벌 가속 도메인을 활성화하면 단일 버킷이 가속 도메인으로 액세스하는 최대 대역폭은 전체 네트워크 사용량에 따라 할당됩니다.

글로벌 가속 도메인을 활성화하면 가속 도메인에 의한 요청만 가속 효과가 적용되며, 버킷의 기본 도메인은 계속 정상적으로 사용할 수 있습니다.

가속 도메인을 사용하는 경우, 요청 링크가 가속 링크일 때만 가속 요금이 부과됩니다. 예를 들어, 가속 도메인으로 베이징에서 베이징의 버킷으로 데이터를 업로드하면 링크에 대해 가속 기능이 작동하지 않아 요청 관련 요금이 발생하지 않습니다.

가속 도메인 사용 시 HTTP/HTTPS 전송 프로토콜을 지정할 수 있습니다. 내부 네트워크의 전용선으로 요청 정보가 전송되면 COS에서 상황에 따라 데이터 전송 보안을 위한 HTTPS 프로토콜의 채택 여부를 판단합니다.

자세한 내용은 [글로벌 가속 개요](#) 문서를 참조하십시오.

글로벌 가속 도메인을 사용해 `/files/v2/appid/bucketname/` 이 포함된 COS 경로에 액세스하면 버킷이 존재하지 않는다고 안내됩니다. 어떻게 처리해야 하나요?

글로벌 가속 도메인은 COS V5 버전의 기능입니다. `/files/v2/`는 V4 버전의 예약된 필드이며, 내부 로직의 충돌이 발생할 수 있으므로 정확한 V5 API를 사용해 글로벌 가속 도메인에 액세스하십시오. 자세한 내용은 [API 소개](#)를 참조하십시오.

글로벌 가속 도메인은 현재 어떤 작업들을 지원하나요?

글로벌 가속 도메인은 현재 파일 업로드 및 다운로드 작업을 지원합니다. 자세한 인터페이스는 다음과 같이 가속 도메인을 지원하는 인터페이스입니다.

번호	인터페이스	번호	인터페이스
1	PutObject	7	ListParts
2	PostObject	8	UploadPart
3	GetObject	9	AbortMultipartUpload
4	HeadObject	10	CompleteMultipartUpload
5	OptionsObject	11	ListMultipartUploads
6	InitiateMultipartUpload	-	-

글로벌 가속 기능을 사용할 경우, 어떤 상황에서 가속 요금이 발생하나요?

글로벌 가속 기능을 활성화한 후 Tencent Cloud 데이터 센터 간 전용선을 사용해 데이터를 전송하면 데이터 전송이 가속화되며, 이때 글로벌 가속 트래픽 요금이 발생합니다. 예를 들어 티베트에서 베이징 리전의 버킷으로 데이터를 업로드하는 경우, 먼저 청두 데이터 센터에 액세스하고 전용선 링크를 통해 베이징 스토리지 레이어로 전송되며, 이때 가속 요금이 발생합니다. 티베트에서 청두 리전의 버킷으로 업로드하는 경우 곧바로 청두 데이터 센터에 액세스하여 청두 스토리지 레이어에 데이터를 저장하므로 가속 효과가 발생하지 않으며, 이때에는 별도의 요금이 발생하지 않습니다.

사용자 정의 원본 서버 도메인

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

자체 도메인을 사용해 객체에 액세스할 수 있나요?

사용자 정의 도메인 바인딩을 통해 구현할 수 있습니다. 자세한 내용은 [사용자 정의 원본 서버 도메인 활성화하기](#)를 참고하십시오.

사용자 정의 도메인을 사용하려면 반드시 Tencent Cloud ICP비안을 받아야 하나요?

사용자의 상황에 따라 판단합니다.

도메인이 중국 내 CDN에 액세스하는 경우 ICP비안이 필요합니다. 그러나 반드시 Tencent Cloud ICP비안을 받을 필요는 없으며, ICP비안이 등록된 액세스 도메인이면 됩니다.

도메인이 해외 CDN에 액세스하는 경우 ICP비안이 필요 없습니다.

COS의 사용자 정의 도메인은 HTTPS를 지원하나요?

사용자 지정 COS 도메인 이름에 대해 HTTPS를 구성하는 기능은 현재 업그레이드 중입니다. 현재 인증서 호스팅은 중국 본토와 싱가포르 및 실리콘 밸리의 퍼블릭 클라우드 리전에서 지원되며 더 많은 리전이 추가될 예정입니다. 다른 리전의 경우 [사용자 지정 엔드포인트에 대한 HTTPS 지원](#) 문서를 참고해 도메인 이름에 대한 역방향 프록시를 구성할 수 있습니다.

COS에서 파일을 업로드한 후 사용자 정의 도메인의 액세스 링크를 어떻게 반환하나요?

COS는 현재 파일 업로드 후 사용자 도메인 액세스 링크 반환을 지원하지 않습니다. 도메인 접합을 통해 이를 구현할 수 있으며, [기본 도메인](#)을 사용자 정의 도메인으로 변경하면 됩니다.

사용자 정의 도메인을 사용하여 COS에 액세스하려면 CDN을 활성화해야 하나요?

사용자 정의 도메인을 사용해 COS에 액세스하는 경우 CDN을 활성화할 필요가 없습니다. [COS 콘솔](#)에 로그인하여 사용자 정의 원본 서버 도메인을 설정하면 됩니다. 자세한 작업 방법은 [사용자 정의 원본 서버 도메인 활성화하기](#) 문서를 참고하십시오.

CDN 콘솔에서 원본 서버를 변경하면 COS 콘솔에서 기존의 사용자 정의 도메인이 사라지는 이유가 무엇인가요?

V5 버전 콘솔을 사용하면 JSON 버전 도메인 설정이 따라오며, COS V5 콘솔은 신규 도메인을 표시할 수 없습니다. 버킷에 JSON 도메인이 설정되어 있는지 확인하시고, JSON 버전 도메인을 XML 도메인으로 변경하십시오.

사용자 정의 도메인을 COS 버킷에 바인딩하려면 먼저 경량급 서버의 리졸브를 삭제해야 하나요?

도메인 1개당 하나의 CNAME 기록을 설정할 수 있습니다. 따라서 먼저 경량급 서버의 리졸브 관계를 삭제한 후, 다시 리졸브 관계를 COS 버킷에 바인딩해야 합니다.

리졸브 또는 CNAME이 적용되지 않았다고 표시됩니다. 어떻게 처리해야 하나요?

리졸브 또는 CNAME 설정은 적용하는 데 몇 분의 시간이 소요됩니다. 잠시 기다렸다가 사용자 정의 원본 서버 도메인을 사용해 버킷에 액세스해 보시기 바랍니다. 계속해서 적용되지 않는 경우 DNS 콘솔에 로그인하여 리졸브 관계가 정확하게 설정되어 있는지 확인합니다.

CDN 가속 도메인

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

COS에서 CDN은 어떻게 활성화하나요?

자세한 내용은 [사용자 정의 CDN 가속 도메인 활성화](#)를 참조하십시오.

COS에서 CDN HTTPS Origin-pull COS를 지원하나요?

지원합니다. 자세한 작업 방법은 [Origin-pull 설정](#) 문서를 참조하십시오.

COS와 CDN의 차이점은 무엇인가요?

COS와 CDN은 두 개의 서로 다른 제품입니다.

COS는 Tencent Cloud가 제공하는 대용량 파일 저장용 분산형 스토리지 서비스입니다. 다양한 포맷의 파일을 업로드, 다운로드 및 관리할 수 있으며 대량의 데이터를 저장 및 관리할 수 있습니다.

CDN은 전 세계에 분포한 고성능 가속 노드로 구성됩니다. 고성능 서비스 노드는 정해진 캐시 정책에 따라 비즈니스 콘텐츠를 저장합니다. 사용자가 비즈니스 콘텐츠에 대한 요청을 발송한 경우, 요청은 사용자와 가장 가까운 서비스 노드에 스케줄링된 후 해당 노드에서 즉시 응답하므로 사용자의 액세스 딜레이를 줄이고 가용성을 높일 수 있습니다.

COS 서비스를 사용하면 CDN 기능을 활성화하지 않아도 됩니다. COS에서 CDN은 다음 시나리오에 적합합니다.

응답 딜레이를 줄이고 다운로드 속도를 높이려는 경우

지역, 국가, 대륙 간 GB~TB 용량의 데이터를 전송할 경우

같은 콘텐츠를 짧은 시간에 반복적으로 다운로드할 경우

자세한 소개는 [CDN 가속 개요](#)를 참조하십시오.

프런트 엔드 비즈니스에서 CDN과 임시 키 방식으로 COS의 콘텐츠에 액세스할 수 있나요?

CDN과 임시 키 방식의 COS 액세스는 지원하지 않습니다. COS 개인 읽기/쓰기 상태에서 CDN에 액세스하려는 경우, [CDN Origin-pull 인증](#)을 참조하십시오.

CDN 가속을 통해 개인 읽기 버킷에 액세스할 수 있나요?

가능합니다. 단, 권한 관련 설정이 필요합니다. 자세한 설정 방법은 CDN 가속 개요 문서의 [개인 읽기 버킷](#) 부분을 참조하십시오.

COS 파일 업데이트(재업로드 또는 삭제) 시, CDN에 여전히 저장되어 있는 캐시 콘텐츠로 인해 원본 서버와 불일치하는 상황이 발생합니다. COS 업데이트 시 자동으로 CDN 캐시를 퍼지할 수 있나요?

COS 자체에서는 CDN 캐시 자동 퍼지를 지원하지 않지만, SCF로 CDN 캐시를 자동 퍼지할 수 있습니다. 자세한 내용은 [CDN 캐시 퍼지 설정](#) 문서를 참조하십시오.

COS에서 CDN 가속 도메인을 사용해 파일을 업로드할 수 있나요?

CDN의 가속 도메인을 사용자 정의 도메인으로 파일 업로드 시나리오에 사용하는 것은 권장하지 않습니다. CDN은 원래 가속 업로드에 사용되지 않기 때문입니다. COS의 글로벌 가속 기능을 사용하면 데이터 업로드 가속 및 다운로드 가속이 가능합니다. [글로벌 가속 개요](#)를 참조하십시오.

COS 자체에 CDN 기능이 있나요?

COS 자체에는 CDN 기능이 없으며 사용자가 직접 설정해야 합니다. 자세한 내용은 [사용자 정의 CDN 가속 도메인 활성화](#)를 참조하십시오.

기타 도메인 문제

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

COS는 HTTPS 액세스를 지원하나요?

지원합니다. COS는 모든 [가용 리전](#)의 액세스 노드에서 SSL 전송을 지원하며 SDK 및 콘솔에서도 기본적으로 HTTPS가 활성화되어 있습니다. 전송 데이터 링크 보호를 위해 COS에서의 HTTPS 사용을 강력히 권장합니다. 암호화되지 않은 HTTP 연결을 사용하는 경우 링크 도청 또는 데이터 유출의 위험에 노출될 수 있습니다.

콘솔에서 도메인 관리 시 항상 '최소한 1개 이상의 가용 키를 활성화하십시오'라고 표시됩니다. 어떻게 처리해야 하나요?

[CAM 콘솔](#)에 로그인하여 Tencent Cloud API 키의 활성화 여부를 조회하십시오.

Tencent Cloud API 키를 활성화하지 않은 경우, 키를 생성하고 활성화한 후 다시 도메인 관리를 진행합니다.

Tencent Cloud API 키를 활성화해도 해당 메시지가 계속 표시되는 경우, 현재 작업하고 있는 계정이 서브 계정(협업 파트너 또는 서브 계정)인지 확인합니다.

서브 계정인 경우 루트 계정으로 로그인하여 Tencent Cloud API 키의 활성화 여부를 확인합니다.

루트 계정인 경우 브라우저 캐시를 퍼지하여 다시 Tencent Cloud 계정에 로그인합니다.

COS 기본 도메인, 사용자 정의 CDN 가속 도메인, 사용자 정의 원본 서버 도메인의 차이가 무엇인가요?

도메인에 대한 자세한 내용은 [도메인 관리 개요](#)를 참고하십시오.

기본 도메인: COS 원본 서버 도메인입니다. 버킷 생성 시 버킷 이름 및 리전에 따라 시스템에서 자동으로 생성됩니다.

사용자 정의 CDN 가속 도메인: 버킷과 관련하여, ICP비안이 완료된 사용자 정의 도메인을 Tencent Cloud의 중국 내 CDN 가속 플랫폼에 바인딩할 수 있으며, 사용자 정의 도메인을 통해 버킷의 객체에 액세스할 수 있습니다. 구버전 COS 콘솔에서 '사용자 정의 도메인'을 사용한 적 있는 경우, 최신 버전 콘솔에서는 '사용자 정의 CDN 가속 도메인'이 아닌 '사용자 정의 도메인'이 표시됩니다.

사용자 정의 원본 서버 도메인: ICP비안이 완료된 사용자 정의 도메인을 현재 버킷에 바인딩한 후 사용자 정의 도메인을 통해 버킷의 객체에 액세스할 수 있습니다.

COS에서 CDN 가속과 글로벌 가속의 차이가 무엇인가요?

1. 사용 시나리오가 다릅니다. **CDN 가속**은 주로 버킷의 콘텐츠가 대규모 다운로드 및 배포가 필요한 경우, 특히 동일한 콘텐츠의 반복 다운로드 사용 시나리오에 사용됩니다. 자세한 내용은 [CDN 가속 개요](#)를 참고하십시오. **글로벌 가속 기능**은 Tencent 전역 트래픽 스케줄링을 바탕으로 한 CLB 시스템입니다. 사용자의 요청에 대한 스마트 라우팅 및 분석으로 최적의 네트워크 액세스 링크를 선택하여 근거리 액세스 요청을 구현합니다. COS의 글로벌 가속 기능은 데이터 업로드 가속 및 다운로드 가속도 구현할 수 있습니다. 자세한 내용은 [글로벌 가속 개요](#)를 참고하십시오.

2. 가속 기능으로 발생하는 요금이 다릅니다. CDN 가속을 사용하는 경우 CDN 트래픽 요금, CDN Origin-pull 트래픽 요금이 발생할 수 있습니다. 글로벌 가속 기능을 사용하는 경우 글로벌 가속 트래픽 요금이 발생합니다. COS 트래픽 과금 항목에 대한 설명은 [트래픽 요금](#)을 참고하십시오.

사용할 도메인을 COS에 바인딩해야 하나요?

COS는 사용자 자체 도메인을 바인딩하지 않아도 기본 도메인을 통해 바로 액세스할 수 있습니다. COS 기본 도메인의 포맷은 <BucketName-APPID>.cos.<Region>.myqcloud.com입니다. COS 도메인에 대한 자세한 설명은 [리전과 액세스 도메인](#)을 참고하십시오. 사용자 자체 도메인을 바인딩해야 하는 경우 [사용자 정의 원본 서버 도메인 활성화](#)를 참고하십시오.

왜 리전 내 VPC 환경에서 내부 네트워크 169.254.0.x를 통해 COS 서비스에 액세스할 수 있습니까?

클라이언트와 COS 서비스가 리전 내에 있을 경우 하이재킹을 통해 Tencent Cloud 인트라넷 DNS 서비스에서 COS 도메인 이름을 강제로 IP 169.254.0.x로 리졸브합니다. 169.254.0.x IP 대역은 기본적으로 VPC와 연결되며 내부 라우팅 방식을 통해 트래픽을 게이트웨이로 유도하여 COS 서비스에 액세스합니다. 따라서 내부 네트워크로 COS 서비스에 액세스하는 경우 내부 네트워크 리졸브 실패를 방지하기 위해 DNS 서비스 구성을 수정하지 마십시오.

파일 작업 문제

업로드 및 다운로드

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

COS에 업로드 및 다운로드 대역폭 제한이 있습니까?

중국 본토의 퍼블릭 클라우드 리전의 각 버킷 기본 대역폭: 업스트림 및 다운스트림 15Gbit/s 공유, 기타 리전: 10Gbit/s입니다. 이 임계값에 도달하면 트래픽 제한이 트리거됩니다. 자세한 내용은 [규격 및 제한](#)을 참고하십시오.

파일을 다운로드하지 않고 브라우저에서 직접 미리 보려면 어떻게 해야 하나요?

이 파일에 대해 올바른 Content-Type 헤더를 지정해야 합니다. 또한 Content-Disposition 값은 attachment가 될 수 없습니다. 브라우저가 현재 파일 형식을 지원하는 경우 파일을 다운로드하는 대신 파일을 직접 엽니다. 자세한 지침은 [사용자 지정 Headers](#)를 참고하십시오.

파일을 미리 보지 않고 브라우저에서 직접 다운로드하려면 어떻게 해야 하나요?

[COS 콘솔](#)로 이동하여 사용자 지정 객체 Headers의 Content-Disposition 매개변수 값을 attachment로 설정할 수 있습니다. 자세한 지침은 [사용자 지정 Headers](#)를 참고하십시오.

GET Object 인터페이스에 요청 매개변수 response-content-disposition 값을 attachment로 설정하여 브라우저에서 파일 다운로드 창을 띄울 수도 있습니다. 자세한 내용은 [GET Object](#)를 참고하십시오.

주의 :

요청에 response-* 매개변수를 사용하려면, 요청에 반드시 서명이 있어야 합니다.

사설망을 통해 COS에 액세스하고 있는지 어떻게 확인합니까?

Tencent Cloud COS의 액세스 도메인은 스마트 DNS 레졸루션을 사용하여 각 통신사 환경의 인터넷에서 COS 액세스를 검증하고 최적의 링크를 제공합니다.

Tencent Cloud에 배포한 CVM 서비스가 사설망에서 COS에 액세스하려면, 먼저 CVM과 COS 버킷이 동일한 리전에 속하는지 확인한 후 CVM에서 `nslookup` 명령을 사용하여 COS 도메인 이름을 해석해야 합니다. 내부 IP가 반환되면 CVM과 COS 간에 사설망 액세스를 나타내고, 그렇지 않으면 공중망 액세스를 나타냅니다.

Tencent Cloud에서 배포한 CVM 서비스의 리전이 COS 버킷이 속한 리전과 다르지만, COS 사용 가능 리전 범위 내에 있는 경우, COS 사설망 전역 가속 도메인 이름을 통해 파일에 액세스하여 CVM과 COS의 리전 간 액세스를 구현할 수 있습니다.

사설망을 통한 액세스를 판단하는 방법

동일한 리전 내의 Tencent Cloud 제품은 사설망을 통해 서로 액세스할 수 있으므로 트래픽 비용이 발생하지 않습니다. 따라서 비용을 절약하기 위해 다른 Tencent Cloud 제품을 구매할 때 동일한 리전을 선택하는 것이 좋습니다.

주의 :

퍼블릭 클라우드 리전의 사설망은 금융 클라우드 리전의 사설망과 상호 연결되지 않습니다.

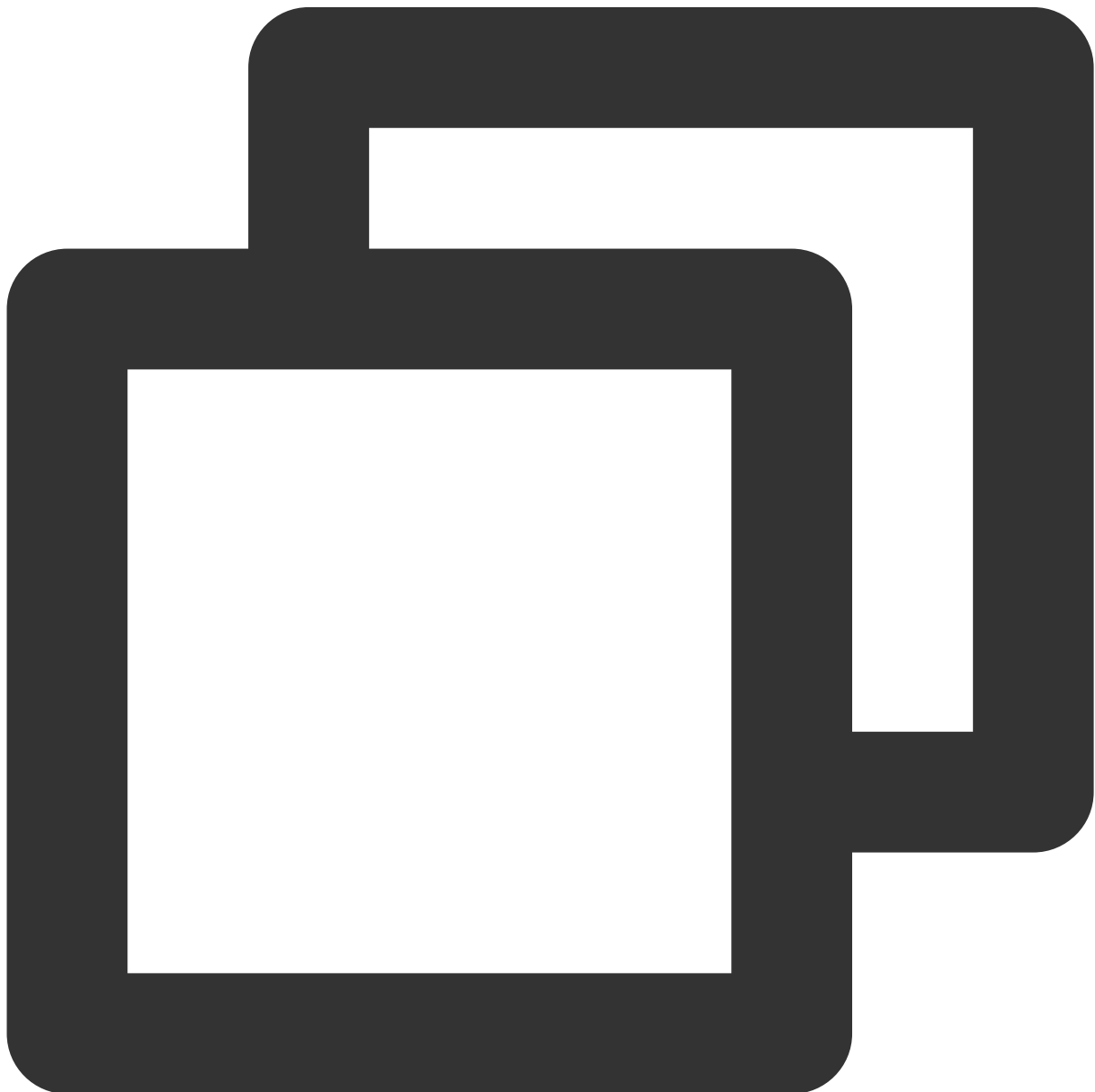
다음은 사설망을 통한 액세스를 확인하는 방법입니다.

예를 들어, CVM(Cloud Virtual Machine)이 COS(Cloud Object Storage)에 액세스할 때 사설망이 액세스에 사용되는지 확인하려면 CVM에서 `nslookup` 명령을 사용하여 COS 엔드포인트를 확인합니다. 사설망 IP가 반환되면 CVM과 COS 간의 액세스는 사설망을 통해 이루어집니다. 그렇지 않으면 공중망을 통해 이루어집니다.

설명 :

일반적으로 사설망 IP 주소는 `10.*.*.*` 또는 `100.*.*.*` 형식이며, VPC IP 주소는 `169.254.*.*` 형식입니다.

`examplebucket-1250000000.cos.ap-guangzhou.myqcloud.com` 이 대상 버킷 주소라고 가정합니다. 아래의 `Address: 10.148.214.13` 은 사설망에서 액세스했음을 의미합니다.




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

Server:          10.138.224.65
Address:         10.138.224.65 #53

Name:   examplebucket-1250000000.cos.ap-guangzhou.myqcloud.com
Address: 10.148.214.13
Name:   examplebucket-1250000000.cos.ap-guangzhou.myqcloud.com
Address: 10.148.214.14
```

사설망과 공중망 액세스 및 연결성 테스트에 관한 자세한 정보는 [사설망과 공중망 액세스](#)를 참고하십시오.

Tencent Cloud CVM 사설망 DNS 서버 주소는 [CVM 인트라넷 서비스](#)를 참고하십시오.

주의 :

Tencent Cloud BM 사설망 IP 주소와 CVM IP 주소는 다르며, 일반적으로 `9.*.*.*` 또는 `10.*.*.*` 형식입니다. 더 궁금하신 사항은 [고객센터](#)에 문의하십시오.

폴더를 다운로드 하는 방법은 무엇입니까?

[COSBrowser](#) 툴에 로그인하여, 다운로드할 폴더를 선택하고, **다운로드**를 클릭하면 폴더 다운로드 또는 파일 일괄 다운로드를 할 수 있습니다. 또는 [COSCMD](#) 툴을 통해서도 폴더를 다운로드 할 수 있습니다. 자세한 내용은 [COSCMD 툴](#)을 참고하십시오.

업로드 및 다운로드 시 '403 Forbidden', '권한 거부' 등 에러 메시지가 발생합니다. 어떻게 처리해야 할까요?

[COS 액세스 시 403 에러 코드 반환](#) 문서를 참고하여 문제를 해결하십시오.

COS에서 파일 일괄 업로드 및 다운로드는 어떻게 합니까?

COS는 콘솔, API/SDK, 툴 등 다양한 방식을 통해 파일 일괄 업로드 또는 다운로드를 지원합니다.

콘솔: 자세한 사용법은 [객체 업로드](#)와 [객체 다운로드](#)를 참고하십시오.

API/SDK: COS를 사용하면 API 또는 SDK를 반복적으로 호출하여 여러 파일에서 작업할 수 있습니다. 자세한 내용은 [객체 업로드/다운로드](#)와 [SDK 개요](#)를 참고하십시오.

툴: [COSBrowser](#), [COSCMD](#) 또는 [COSCLI](#)를 사용하여 일괄 작업을 구현할 수 있습니다.

파일을 버킷에 업로드할 때 동일한 이름의 파일이 존재하는 경우 덮어쓰기됩니까? 아니면 다른 버전의 파일이 새로 추가됩니까?

COS는 현재 버전 제어 기능을 지원합니다. 버킷에 버전 제어 기능이 활성화되어 있지 않은 경우 버킷에 동일한 이름의 파일을 업로드하면 이미 존재하는 동일한 이름의 파일을 덮어쓰기 하며, 버전 제어 기능을 활성화한 경우에는 해당 객체의 여러 버전이 동시에 존재할 수 있습니다.

COS 멀티파트 업로드 방식의 최소 파트 크기는 어떻게 됩니까?

최소 파트 크기는 1MB입니다. 규격과 제한에 대한 자세한 사항은 [규격 및 제한](#) 문서를 참고하십시오.

대용량 파일의 멀티파트 업로드 과정 중, 서명 효력 상실 후 서명을 바꿔서 계속 업로드할 수 있습니까?

가능합니다.

COS에 저장되어 있는 파일에 임시 URL을 생성하는 방법은 무엇입니까?

자세한 작업 방법은 [사전 서명된 URL을 통해 다운로드](#)를 참고하십시오.

서명 유효 기간을 설정했는데 기간 만료 후에도 파일을 다운로드할 수 있는 이유는 무엇입니까?

기본적으로 브라우저는 로딩이 완료된 파일을 캐싱하기 때문에 같은 URL을 사용할 경우, 다시 서버에 요청을 하는 것이 아니라 캐시 결과를 반환합니다. 파일을 업로드할 때 Cache-Control: no-cache 헤더를 지정하여 브라우저 캐시를 차단할 것을 권장합니다. 자세한 내용은 [PUT Object](#) 또는 [Initiate Multipart Upload](#) 문서를 참고하십시오. 또한 파일을 다운로드할 때 response-cache-control=no-cache 요청 매개 변수를 지정하여 브라우저 캐시를 차단할 수도 있습니다. 자세한 내용은 [GET Object](#) 문서를 참고하십시오.

콘솔에서 파일을 업로드할 때 '네트워크 문제로 인한 업로드 실패' 메시지가 뜨면 어떻게 합니까?

해당 오류는 로컬 네트워크가 불안정하기 때문에 발생합니다. 네트워크를 변경해서 다시 업로드해 보시기 바랍니다.

다른 사람의 COS 파일 다운로드를 어떻게 차단합니까?

버킷을 개인 읽기/쓰기로 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 [액세스 권한 설정](#) 문서를 참고하십시오. 링크 도용 방지 얼로우리스트 제한을 설정하여 리스트에 없는 도메인이 버킷의 기본 액세스 주소 액세스를 차단할 수도 있습니다. 자세한 내용은 [링크 도용 방지 설정](#) 문서를 참고하십시오.

파일의 다운로드 URL에 영문 대소문자를 구별하지 않음을 설정할 수 있습니까?

COS는 해당 기능을 지원하지 않습니다. COS 파일명은 영문 대소문자를 구별하며 URL을 통한 파일 액세스 역시 영문 대소문자를 구별합니다. 버킷에 CDN 가속 기능을 활성화 했다면 CDN 콘솔로 대소문자 무시 캐시 설정을 활성화 하여 히트율을 높일 수 있습니다. 자세한 내용은 [대소문자 무시 캐시 설정](#)을 참고하십시오.

파일 업로드 또는 버킷 생성 등 작업 진행 시, 'your policy or acl has reached the limit (Status Code: 400; Error Code: PolicyFull)' 에러 메시지가 뜨면 어떻게 처리합니까?

COS 루트 계정당 버킷 ACL 규칙 수는 최대 1000개입니다. 설정한 버킷 ACL 수가 1000개를 초과하는 경우 해당 오류가 발생하므로 사용하지 않는 ACL 규칙을 삭제하시기 바랍니다.

설명 :

객체 레벨의 ACL 또는 Policy 사용은 권장하지 않습니다. API 또는 SDK 호출 시 파일에 특별한 ACL 제어가 필요 없는 경우, ACL 관련 매개변수(예: x-cos-acl, ACL 등)는 비워 놓고 버킷 권한 상속을 유지하십시오.

데이터 관리

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

삭제 문제

콘솔에서 버킷을 삭제할 수 없습니다. "디렉터리가 비어 있지 않습니다." 또는 "버킷에 있는 유효한 데이터를 삭제하십시오."가 표시됩니다. 어떻게 해야 하나요?

1. 사용 중인 콘솔이 V4 버전과 V5 버전 중 어느 버전인지 확인하고, V4 버전인 경우 [티켓 제출](#)을 통해 V5 버전 콘솔로 업그레이드를 신청하십시오.
2. COS [V5 버전 콘솔](#)에 로그인한 후, 삭제할 버킷으로 이동하여 [업로드 미완료](#) 관리 페이지를 클릭해 파일 조각을 삭제합니다.
3. 버킷 리스트로 돌아와 해당 버킷을 삭제합니다.

버킷 내 파일을 잘못 삭제했습니다. 복구할 수 있습니까?

현재는 잘못 삭제한 파일에 대한 복구 기능을 지원하지 않습니다. 버킷 버전 제어 기능을 활성화하여 이후 버킷에 동일한 이름의 객체를 업로드해 해당 객체의 여러 버전을 저장하고, 지정한 버전의 객체를 인덱스, 삭제 또는 복구할 수 있습니다. 해당 방법은 사용자가 잘못 삭제하거나 응용 프로그램 장애로 인한 데이터 손실을 복구하는 데 도움이 될 수 있으며, 자세한 내용은 [버전 제어 설정](#)을 참조하십시오.

파일 조각

파일 조각은 어떻게 생성됩니까? 다운로드할 수 있습니까?

파일 조각은 객체 업로드 과정에서 업로드 일시 정지 또는 취소 시 생성됩니다. COS는 5GB 이상의 대용량 파일을 멀티파트 업로드 방식으로 업로드하며, 해당 원리는 대용량 파일을 분할하여 작게 분할된 블록을 업로드하는 방식입니다. 블록 업로드 작업 중 Abort Multipart Upload 또는 Complete Multipart Upload 인터페이스 호출이 없는 경우 이미 업로드한 블록이 파일 조각으로 저장되며, 파일 조각은 다운로드할 수 없습니다.

파일 조각은 스토리지 용량을 점유합니까? 비용이 발생합니까?

파일 조각은 정상적인 객체와 동일하게 스토리지 용량을 점유합니다. 따라서 스토리지 용량 비용이 발생합니다.

파일 조각을 주기적으로 정리할 수 있습니까?

COS 콘솔에서 직접 파일 조각을 삭제할 수 있으며, 자세한 방법은 [조각 파일 삭제](#)를 참조하십시오. 또는 [라이프사이클을 설정하여 조각 파일을 주기적으로 정리](#)할 수 있습니다.

파일 조각을 정리하면 업로드된 다른 파일에 영향을 줍니까?

파일 조각을 정리하면 업로드가 완료되지 않은 파일이 삭제되는 것으로, 이미 업로드된 다른 파일에 영향을 주지 않습니다.

사용자 정의 Headers

배치 사용자 정의 객체 헤더(Headers)를 지원합니까?

COS는 배치 사용자 정의 헤더를 지원합니다. 자세한 내용은 [사용자 정의 Headers](#)를 참조하십시오.

기타 기능

COS에서 콜백 설정을 지원합니까? 예를 들어 업로드한 모든 이미지에 축소 이미지를 생성하여 다른 버킷에 저장합니까?

COS와 SCF를 결합하여 설정할 수 있습니다. 관련 사례 문서는 [COS 이미지 가져오기 및 축소 이미지 생성](#)를 참조하십시오.

COS는 폴더 크기 통계를 지원합니까?

COS 현재 폴더의 객체 수 및 객체가 점유하고 있는 용량을 확인할 수 있습니다. 자세한 내용은 [폴더 상세 정보 보기](#)를 참조하십시오.

COS에 저장되어 있는 객체를 이전 버전으로 롤백을 설정할 수 있습니까?

버킷의 [버전 제어](#) 기능을 활성화하면 버킷에 객체의 여러 버전을 저장할 수 있으며 지정 버전의 객체를 인덱스, 삭제 또는 복구할 수 있습니다. 자세한 방법은 [버전 제어 설정](#) 문서를 참조하십시오.

COS에 저장되어 있는 특정 유형의 파일 수(예: 이미지 파일 수)를 어떻게 확인합니까?

인벤토리 기능을 활성화하여 생성한 인벤토리 문서에 따라 확인할 수 있습니다. 자세한 내용은 [인벤토리 기능 활성화](#) 문서를 참조하십시오.

스토리지 유형

최종 업데이트 날짜 : 2024-06-25 11:33:12

인텔리전트 티어링은 어떻게 과금되나요?

인텔리전트 티어링에는 **인텔리전트 티어링 용량 요금** 및 **인텔리전트 티어링 객체 모니터링 요금**이 포함됩니다. 그 중:

- 인텔리전트 티어링 용량 요금은 파일이 위치한 스토리지 레이어에 따라 다른 스토리지 요금을 부과합니다. 파일이 고빈도 레이어에 있을 경우 스탠다드 스토리지 요금에 따라 과금됩니다. 파일이 스탠다드IA 레이어에 있을 경우 스탠다드IA 스토리지 용량 요금에 따라 과금됩니다.

설명 :

스탠다드 스토리지 및 스탠다드IA 스토리지 용량 요금은 퍼블릭 클라우드 리전에 따라 가격이 상이하며, 구체적인 가격은 [제품 가격](#)을 참고하십시오.

파일 업로드 및 다운로드 과정에서 요청 요금 및 트래픽 요금도 발생하며, 이러한 요금 계산 예시는 [트래픽 요금 과금 예시](#) 및 [요청 비용 과금 사례](#)를 참고하십시오.

- 인텔리전트 티어링 객체 모니터링 요금은 저장된 객체 수에 따라 부과됩니다(64KB 미만 파일 제외). 매월 모니터링 되는 객체 만개당 0.025 USD가 청구됩니다.

예시

회사에 10MB 크기의 파일 총 100,000개로 구성된 1TB의 파일이 있고, 데이터는 인텔리전트 티어링 형태의 스토리지로 베이징 지역에 저장되어 있다고 가정합니다. 또한, 매월 20%의 파일(20,000개 파일)이 저빈도 레이어로 전환된다고 가정하면 월별 객체 모니터링 및 스토리지 요금은 다음 표와 같습니다.

스토리지 월	객체 모니터링 요금 (USD)	인텔리전트 티어링 요금(USD)	스탠다드 스토리지 요금 (USD)
1	0.25	$1024 \times 0.024 = 24.58$	$1024 \times 0.024 = 24.58$
2	0.25	$819.2 \times 0.024 + 204.8 \times 0.018 = 23.35$	$1024 \times 0.024 = 24.58$
3	0.25	$655.36 \times 0.024 + 368.64 \times 0.018 = 22.36$	$1024 \times 0.024 = 24.58$
4	0.25	$524.288 \times 0.024 + 499.712 \times 0.018 = 21.58$	$1024 \times 0.024 = 24.58$
5	0.25	$419.4304 \times 0.024 + 604.5696 \times 0.018 = 20.95$	$1024 \times 0.024 = 24.58$
6	0.25	$335.54432 \times 0.024 + 688.45568 \times 0.018 = 20.45$	$1024 \times 0.024 = 24.58$

스토리지 기간이 길어질수록 매월 소액의 모니터링 비용만 지불하면 되므로 상당한 비용 절감 효과를 얻을 수 있음을 알 수 있습니다.

인텔리전트 티어링은 어떤 유형의 파일에 적용됩니까?

인텔리전트 티어링은 오디오/비디오, 로그와 같이 파일 크기가 평균적으로 큰 파일에 적합하며 액세스 모드는 고정되어 있지 않습니다. 평균 파일 용량이 클수록 각 파일의 GB당 지불해야 하는 모니터링 비용이 줄어듭니다. 비즈니스 액세스 모드가 상대적으로 고정되어 있으면 인텔리전트 티어링을 사용할 필요 없이 라이프사이클을 통해 지정된 시간을 설정하여 스탠다드IA 스토리지로 전환할 수 있습니다.

인텔리전트 티어링으로 파일을 저장하는 방법은 무엇입니까?

다음 두 가지 방법으로 파일을 인텔리전트 티어링으로 저장할 수 있습니다.

추가 파일: 업로드 시 스토리지 유형을 인텔리전트 티어링으로 지정하기만 하면 파일을 인텔리전트 티어링으로 저장할 수 있습니다.

기존 파일: COPY 인터페이스를 통해 파일 스토리지 유형을 인텔리전트 티어링 유형으로 수정하거나 라이프사이클 기능을 사용하여 스탠다드 스토리지 및 스탠다드IA 스토리지 유형을 인텔리전트 티어링 유형으로 전환할 수 있습니다.

주의 :

인텔리전트 티어링 객체가 64KB보다 작으면 항상 스탠다드로 저장됩니다. 따라서 64KB 미만의 파일은 필요에 따라 스탠다드, 스탠다드_IA, 아카이브 또는 딥 아카이브 등 스토리지 유형으로 직접 업로드하는 것이 좋습니다. 이렇게 하면 비용을 절감할 수 있습니다.

인텔리전트 티어링 설정을 끄는 방법은 무엇입니까?

인텔리전트 티어링은 활성화 후 **비활성화할 수 없습니다**. 파일을 인텔리전트 티어링으로 저장할 필요가 없는 경우 파일을 업로드할 때 파일 스토리지 유형을 스탠다드 스토리지, 스탠다드IA 스토리지, 아카이브 또는 딥 아카이브로 지정하기만 하면 됩니다.

로그 모니터링 문제

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

로그

COS(Cloud Object Storage)는 파일 업로드/다운로드/삭제 로그를 제공합니까?

COS는 소스 버킷의 액세스 세부 정보를 기록하는 [로그 관리](#) 기능을 제공하며, 이러한 로그는 더 나은 버킷 관리를 위해 대상 버킷에 저장됩니다. 파일 업로드/다운로드/삭제 로그를 얻으려면 액세스 로그 관리 기능을 활성화하여 파일 작업을 기록하십시오.

COS에서 가장 많은 공용 네트워크 트래픽을 발생시키는 파일을 어떻게 쿼리합니까?

COS의 [로그 관리](#) 기능을 사용하여 버킷 액세스 로그를 다운로드하고 어떤 파일이 가장 많은 공용 네트워크 트래픽을 소비하는지 분석하는 프로그램을 작성할 수 있습니다. 통계 수집을 위해 DLC(Data Lake Compute)에 로그를 로딩할 수도 있습니다.

COS의 대부분의 공용 네트워크 트래픽이 어떤 소스 IP에서 오는지 어떻게 쿼리합니까?

COS의 [로그 관리](#) 기능을 사용하여 버킷 액세스 로그를 다운로드하고 대부분의 공용 네트워크 트래픽이 어떤 소스 IP에서 발생하는지 분석하는 프로그램을 작성할 수 있습니다. 통계 수집을 위해 DLC에 로그를 로딩할 수도 있습니다.

COS에서 공용 네트워크 다운스트림 트래픽 및 요청 수에 대한 임계값을 설정할 수 있습니까?

[클라우드 모니터링 콘솔](#)에서 [Creating Alarm Policy](#)를 통해 COS의 공용 네트워크 다운스트림 트래픽이 임계값에 도달하면 알람 알림을 받을 수 있습니다. COS는 임계값에 도달했을 때 서비스를 자동으로 일시 중단할 수 없습니다.

파일 삭제 로그를 보려면 어떻게 해야 합니까?

[로그 관리](#) 기능으로 발송된 로그를 조회하여 파일 삭제 로그를 조회할 수 있습니다. 액세스 로그 관리 기능이 활성화되면 로그 파일을 DLC에 로딩하여 삭제 로그를 필터링할 수 있습니다. 아래는 삭제 로그 샘플입니다. `reqMethod` 필드에서 `DELETE` 작업을 검색하여 이러한 로그를 얻을 수 있습니다.



```
1.0 examplebucket-125000000 ap-chengdu 2020-02-10T13:07:00Z examplebucket-125000000
```

액세스 로그 중 삭제 로그를 찾을 수 없는 경우 [라이프사이클 설정](#)에서 만료 시 삭제 규칙이 설정되어 있는지 확인하십시오.

COS 버킷 구성 로그를 쿼리하려면 어떻게 해야 하나요?

버킷 구성 로그는 CloudAudit(CA)에 제공됩니다. [Viewing Event Details in Operation Record](#)에 설명된 대로 이러한 로그를 검색할 수 있습니다.

버킷 생성/삭제 로그는 어디에서 쿼리할 수 있습니까?

버킷 생성 및 삭제 로그는 CA에 제공됩니다. `DeleteBucket` 및 `PutBucket` 이벤트를 선택하여 [Viewing Event Details in Operation Record](#)에 설명된 대로 작업 로그를 필터링할 수 있습니다.

모니터링

COS에서 트래픽을 조절할 수 있습니까?

아니요. 그러나 트래픽이 특정 임계값에 도달할 때 이메일 또는 SMS로 알람 및 푸시 알림을 트리거하도록 [클라우드 모니터링](#)에서 [Creating Alarm Policy](#)할 수 있습니다.

모니터링 대시보드의 요청 수/트래픽이 갑자기 증가하는 이유는 무엇입니까?

비즈니스의 요청 수 또는 트래픽이 비정상적으로 급증하는 경우 비즈니스가 핫링크될 수 있습니다. 버킷에 대해 공개 읽기가 활성화되어 있는지 확인해야 합니다. 비즈니스에 통제할 수 없는 위험을 초래할 수 있으므로 공개 읽기를 활성화하지 않는 것이 좋습니다. [최소 권한 원칙](#)에 따라 액세스 권한을 부여할 수 있습니다.

공개 읽기를 사용해야 하는 경우 버킷 보안을 보장하기 위해 다음 방법을 사용하는 것이 좋습니다.

1. 버킷에 대한 [로그 관리](#) 기능을 활성화하여 버킷 액세스 요청을 기록합니다.
2. [링크 도용 방지](#) 기능을 활성화하여 비정상적인 IP의 액세스 요청을 차단합니다.
3. [Creating Alarm Policy](#) 및 임계값을 설정하여 트래픽이 임계값을 초과하면 알람이 SMS 또는 이메일로 전송되도록 합니다.

권한 관리

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

키 관련 문제

APPID, SecretId, SecretKey 등 키 정보는 어떻게 확인하나요?

버킷 이름의 후반부는 APPID입니다. [COS 콘솔](#)에 로그인하면 볼 수 있습니다. SecretId, SecretKey 등의 정보를 보려면 CAM 콘솔에 로그인하여 [API 키 관리](#) 페이지로 이동하십시오.

임시 키의 유효 기간은 얼마나 되나요?

임시 키는 현재 루트 계정 최장 2시간(7200초), 서브 계정 최장 36시간(129600초)이며, 기본값은 30분(1800초)입니다. 임시 키 만료 후, 만료된 임시 키가 있는 요청은 거부됩니다. 임시 키 관련 소개는 [임시 키 생성 및 사용 가이드](#)를 참고하십시오.

SecretId, SecretKey 등과 같은 키 정보가 손상된 경우 어떻게 해야 하나요?

손상된 키를 삭제하고 새로운 키를 생성할 수 있습니다. 자세한 내용은 [Access Key](#)를 참고하십시오.

개인 읽기/쓰기 파일에 대한 시간 제한 액세스 URL을 생성하려면 어떻게 해야 하나요?

[임시 키 생성 및 사용 가이드](#) 문서를 참고하여 키 유효기간을 설정하십시오.

권한 관련 문제

COS에서 서브 계정에 특정 폴더에 액세스할 수 있는 권한을 부여하는 방법은 무엇인가요?

[폴더 권한 설정](#)을 참고하여 서브 계정에 지정 폴더 액세스 권한을 부여할 수 있습니다. 서브 계정에 고급 권한을 부여하려는 경우 [권한 설정 관련 사례](#)를 참고하십시오.

COS가 403 오류를 반환합니다. 어떻게 해야 하나요?

COS 팀에서 제공하는 [진단 툴](#)을 사용할 수 있습니다. 진단 툴은 RequestId를 사용하여 오류를 진단할 수 있습니다.

1. BucketName, APPID, Region, SecretId, SecretKey 등의 구성이 올바른지 확인합니다.
2. 상기 정보가 정확하다는 전제 하에 서브 계정 운영 여부를 확인하고, 서브 계정을 사용하는 경우에는 루트 계정이 서브 계정에 권한을 부여했는지 확인하십시오. 그렇지 않으면, 먼저 루트 계정에 로그인하여 권한을 부여하십시오.
3. 권한 부여 관련 자세한 내용은 [권한 설정 관련 사례](#)를 참고하십시오.
4. 임시 키를 사용하여 작업하는 경우 임시 키를 얻을 때 현재 작업이 Policy 설정에 있는지 확인하십시오. 그렇지 않다면 관련 Policy 설정을 수정하십시오.

AccessDenied가 보고되면 어떻게 해야 하나요?

대부분의 경우 AccessDenied 오류는 무단 액세스 또는 권한 부족으로 인해 보고됩니다. 다음과 같이 문제를 해결할 수 있습니다.

1. BucketName, APPID, Region, SecretId, SecretKey 등의 구성이 올바른지 확인합니다. 공백이 있는지 여부도 확인해야 합니다.
 2. 상기 설정이 맞다면 서버 계정으로 동작하는지 확인합니다. 그렇다면 서버 계정이 루트 계정에 의해 승인되었는지 확인하십시오. 아직 인증되지 않은 경우 루트 계정을 사용하여 로그인하여 서버 계정을 인증합니다. 권한에 대한 자세한 내용은 [권한 설정 관련 사례](#)를 참고하십시오.
 3. 임시 키를 사용한 경우 현재 작업이 임시 키를 획득할 때 설정한 Policy에 부합하는지 확인하고, 부합하지 않으면 관련 Policy 설정을 변경합니다. 자세한 내용은 [임시 키 생성 및 사용 가이드](#)를 참고하십시오.
- COS 팀은 RequestId를 사용하여 오류를 해결하는 [진단 툴](#)을 제공합니다.

버킷 권한 수가 상한에 도달하면 어떻게 해야 하나요?

각 루트 계정(즉, 각 APPID)에는 최대 1000개의 버킷 ACL이 있을 수 있습니다. 더 많은 버킷 ACL이 구성된 경우 오류가 보고됩니다. 따라서 불필요한 ACL은 삭제하는 것이 좋습니다.

설명 :

파일 레벨별 ACL 또는 Policy 사용은 권장하지 않습니다. API 또는 SDK 호출 시 파일에 특별한 ACL 제어가 필요 없는 경우, ACL 관련 매개변수(예: x-cos-acl, ACL 등)는 비워 놓고 버킷 권한 상속을 유지하는 것을 권장합니다.

버킷 생성 중에 오류가 보고되면 어떻게 해야 하나요?

버킷 생성 오류의 가능한 원인:

1. 동일한 이름의 버킷이 이미 존재합니다. 이 경우 버킷 이름을 다르게 지정해야 합니다.
2. 너무 많은 기존 버킷에 대해 공개 읽기/개인 쓰기 또는 공개 읽기/쓰기 권한이 설정되었으며 루트 계정에 대한 최대 ACL 규칙 수에 도달했습니다. 버킷을 생성할 때 이 최대 수를 조정할 수 없기 때문에 오류가 보고됩니다.

참고할 수 있는 두 가지 솔루션을 제공합니다.

솔루션1: 기존 버킷의 액세스 권한을 비공개 읽기/쓰기로 설정하고 버킷을 다시 생성해 보십시오. 자세한 내용은 [액세스 권한 설정](#)을 참고하십시오.

솔루션2: **Policy** 권한 설정에서 **정책을 추가**하여 해당 액세스 권한을 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 [버킷 정책 추가](#)를 참고하십시오.

서명이 만료된 서명된 URL을 사용하여 공개 읽기 파일에 액세스할 수 있습니까?

만료된 서명된 URL을 사용하여 공개 읽기 파일에 액세스하는 경우 COS는 먼저 권한을 확인합니다. URL이 만료된 경우 액세스가 거부됩니다.

업로드, 다운로드 또는 기타 작업 중에 '403 Forbidden' 또는 '권한 거부됨'이 보고되면 어떻게 해야 하나요?

다음과 같이 문제를 해결할 수 있습니다.

1. BucketName, APPID, Region, SecretId, SecretKey 등의 구성이 올바른지 확인합니다.

2. 상기 설정이 맞다면 서브 계정으로 동작하는지 확인합니다. 그렇다면 서브 계정이 루트 계정에 의해 승인되었는지 확인하십시오. 아직 인증되지 않은 경우 루트 계정을 사용하여 로그인하여 서브 계정을 인증합니다. 권한에 대한 자세한 내용은 [권한 설정 관련 사례](#)를 참고하십시오.

3. 임시 키를 사용한 경우 현재 작업이 임시 키를 획득할 때 설정한 Policy에 부합하는지 확인하고, 부합하지 않으면 관련 Policy 설정을 변경합니다. 자세한 내용은 [임시 키 생성 및 사용 가이드](#)를 참고하십시오.

COS 팀은 RequestId를 사용하여 오류를 해결하는 [진단 툴](#)을 제공합니다.

사용자가 COS 데이터를 다운로드하지 못하게 하려면 어떻게 해야 하나요?

다음과 같이 사용 사례에 따라 사용자가 데이터를 다운로드하지 못하도록 방지할 수 있습니다.

1. 서브 계정의 데이터 다운로드를 제한하려면 [서브 계정에 COS 액세스 권한 부여](#)를 참고하십시오.

2. 익명 사용자의 데이터 다운로드를 제한하려면, 버킷을 개인 읽기/쓰기로 설정하거나 버킷 정책에서 `deny anyone Get Object` 작업을 설정할 수 있습니다.

다른 루트 계정의 서브 계정에 어떻게 권한을 부여할 수 있나요?

루트 계정 A의 버킷에서 루트 계정 B의 서브 계정 B0에 작업 권한을 부여한다고 가정합니다. 사용자는 먼저 루트 계정 B에게 A에게 있는 버킷을 작업할 권한을 부여한 후, 루트 계정 B를 통해 서브 계정 B0에 A에게 있는 버킷을 작업할 권한을 부여해야 합니다. 자세한 내용은 [기타 루트 계정의 서브 계정에 관련 버킷 작업 권한 부여](#)를 참고하십시오.

서브 계정/협업 파트너가 파일을 업로드만 가능하고 삭제는 불가능하도록 하려면 어떻게 해야 하나요?

[CAM 콘솔](#)을 통해 사용자 정의 정책을 생성하여 서브 계정에 특정 권한을 설정할 수 있습니다. 작업 절차에 대한 자세한 내용은 [Creating Custom Policy](#)를 참고하십시오.

설명 :

사용자 정의 정책을 생성할 때 읽기 권한을 부여하고 쓰기 작업에 대해서만 업로드를 설정하고 **삭제 권한을 부여하지** 마십시오.

Visual Policy Generator
JSON

▼ COS(0 actions)

Effect * Allow Deny

Service * COS (cos)

Action *

Select actions

All actions (cos:*)

Action Type

Read (35 selected) ▶

Write ▼

Select Action

Filter Actions 🔍

<input type="checkbox"/> Action Name	Description
<input type="checkbox"/> AbortMultipartU...	
<input type="checkbox"/> AppendObject	
<input type="checkbox"/> CompleteMultip...	
<input type="checkbox"/> CreateJob	Create a COS Bat...
<input type="checkbox"/> DeleteBucket	
<input type="checkbox"/> DeleteBucketCORS	DeleteBucketCORS

Support for holding shift key down for multiple selection

기본 도메인 이름을 사용하여 공개 읽기 버킷에 액세스할 때 반환된 파일 목록을 숨기려면 어떻게 해야 합니까?

아래 단계에 따라 버킷에 대한 deny someone 의 Get Bucket 작업 권한을 설정할 수 있습니다.

COS 콘솔에 로그인하여 버킷 리스트를 클릭하고 원하는 버킷을 클릭한 후 **권한 관리**를 선택합니다.

방법 1:

1. **Policy 권한 설정**을 클릭합니다. 그런 다음 **비주얼 편집기**에서 **정책 추가**를 클릭합니다.
2. 아래와 같이 권한을 설정한 후 **확인**을 클릭합니다.

Add Policy ✕

When dealing with authorizations, it is recommended that you strictly comply to [principles of least privilege](#). You can authorize the user to perform restricted operations (such as only authorize read operations) and access only the resources with specified prefix, to avoid data security risks due to excessive permissions and operations that you don't mean to authorize.

Effect * Allow Deny

User *

User Type	Account ID	Operation
Add User		

Resource * The whole bucket Specific resources

Resource path * examplebucket-1251[redacted]*

Operation *

Action Name	Operation
GetBucket ▼	Delete
Add Action	

Condition

Name	Operator	Value ⓘ	Operation
Add Condition			

방법 2:

Policy 권한 설정을 클릭합니다. 그 다음 **JSON > 편집**을 클릭하고 다음 코드를 입력합니다.



```
{
  "Statement": [
    {
      "Action": [
        "name/cos:GetBucket",
        "name/cos:GetBucketObjectVersions"
      ],
      "Effect": "Deny",
      "Principal": {
        "qcs": [
          "qcs::cam::anyone:anyone"
        ]
      }
    }
  ]
}
```



```

    ]
  },
  "Resource": [
    "qcs::cos:ap-beijing:uid/1250000000:examplebucket-1250000000/*"
  ]
}
],
"version": "2.0"
}

```

주의 :

`qcs::cos:ap-beijing:uid/1250000000:examplebucket-1250000000/*` 의 관련 정보를 다음과 같이 변경합니다.

'ap-beijing'을 사용자의 버킷 리전으로 변경합니다.

'1250000000'을 사용자의 APPID 정보로 변경합니다.

'examplebucket-1250000000'을 사용자의 버킷 이름으로 변경합니다.

버킷 이름의 뒷부분이 APPID입니다. [COS 콘솔](#)에서 버킷 이름을 확인할 수 있습니다.

COS의 ACL 제한 타킷은 버킷인가요, 아니면 계정인가요? 파일 업로드 시 권한을 지정할 수 있나요?

계정에 대한 ACL 제한입니다. 파일 레벨별 ACL 또는 Policy 사용은 권장하지 않습니다. API 또는 SDK 호출 시 파일에 특별한 ACL 제어가 필요 없는 경우 ACL 관련 매개변수(예: x-cos-acl, ACL 등)는 비워 놓고 버킷 권한 상속을 유지하는 것을 권장합니다.

협업 파트너에게 지정된 버킷의 액세스 권한을 어떻게 부여하나요?

협업 파트너 계정은 일종의 특수 서브 계정입니다. 자세한 내용은 [액세스 정책 언어 개요](#)를 참고하십시오.

여러 비즈니스에서 버킷 작업이 필요한 경우, 버킷 또는 다른 차원으로 권한을 격리할 수 있나요?

[CAM 콘솔](#)에 로그인한 후 사용자 관리 페이지로 이동해 비즈니스별로 서브 계정을 활성화하고 각각의 권한을 부여할 수 있습니다.

자회사 또는 직원에게 서브 계정을 생성하고 특정 버킷의 액세스 권한을 부여하는 방법은 무엇인가요?

자세한 내용은 [서브 계정에 COS 액세스 권한 부여](#)를 참고하여 서브 계정을 생성하고 권한을 부여하십시오.

일부 특정 서브 계정에 특정 버킷에 대해서만 작업 권한을 부여하려는 경우 어떻게 해야 하나요?

서브 계정에 특정 버킷에 대한 액세스 권한을 부여하려면 루트 계정이 있는 서브 계정에 대한 버킷 정책을 추가할 수 있습니다. 자세한 내용은 [버킷 정책 추가](#)를 참고하십시오.

Ranger 인증 및 검증

자세한 내용은 [FAQ](#)를 참고하십시오.

기타 문제

COS 리소스에 정상적으로 액세스할 수 없으면 어떻게 해야 하나요?

[리소스 액세스 오류](#)를 참고하여 문제를 해결할 수 있습니다.

CDN 도메인을 사용하여 COS에 액세스할 때 HTTP ERROR 403이 반환되면 어떻게 해야 하나요?

이는 일반적으로 CDN 가속 도메인의 비활성화 상태가 원인일 수 있습니다. [CDN 도메인으로 COS 액세스 시 HTTP ERROR 403 반환](#)을 참고하여 문제를 해결할 수 있습니다.

CDN 도메인 이름을 사용하여 COS에 액세스하지만 파일의 이전 버전에만 액세스하는 경우 어떻게 해야 하나요?

이는 일반적으로 기존 캐시 때문입니다. [URL이 잘못된 파일로 연결되는 오류](#)를 참고하여 문제를 해결할 수 있습니다.

프런트 엔드에서 CDN 및 임시 키를 사용하여 COS에 액세스할 수 있습니까?

개인 읽기/쓰기로 설정된 파일을 사용하여 CDN이 COS에서 가져올 때 인증이 필요한 경우 [CDN 가속 구성](#)을 참고하십시오.

데이터 처리 문제 함수 계산

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

COS는 파일 압축 해제를 지원하나요?

파일 압축 해제 기능은 Tencent Cloud COS가 [SCF](#)를 기반으로 사용자에게 제공하는 데이터 처리 솔루션입니다. 자세한 내용은 [파일 압축 해제 설정](#)을 참조하십시오.

COS의 파일 압축 해제 기능은 하위 디렉터리의 압축 파일도 압축 해제하나요?

현재 파일 압축 해제 기능은 하위 디렉터리의 압축 패키지 압축 해제를 지원하지 않습니다. 직접 함수 로직을 변경하여 해당 시나리오를 구현할 수 있습니다.

COS는 업로드 시 자동 파일 압축을 지원하나요?

지원하지 않습니다.

COS는 CDN 자동 퍼지 설정을 지원하나요?

[SCF](#)를 통해 자동 퍼지를 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 [CDN 캐시 퍼지 설정](#)을 참조하십시오.

CDB의 데이터를 COS로 백업할 수 있나요?

[SCF](#)를 통해 데이터베이스 백업 기능을 설정할 수 있습니다. 지정 버킷에 백업 함수 규칙을 설정하면 SCF에서 정기적으로 데이터베이스 백업 파일을 스캔하고 버킷에 파일을 저장합니다. 자세한 내용은 [CDB 백업 설정](#)을 참조하십시오.

데이터 보안 문제

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

버전 관리

실수로 삭제한 데이터를 복구할 수 있습니까?

현재는 잘못 삭제한 파일에 대한 복구 기능을 지원하지 않습니다. 버킷 버전 관리 기능을 활성화하여 버킷에 객체의 여러 버전을 저장하고, 지정한 버전의 객체를 인덱스, 삭제 또는 복구할 수 있습니다. 해당 방법은 사용자가 잘못 삭제하거나 응용 프로그램 장애로 인해 손실된 데이터를 복구하는 데 도움이 됩니다. 자세한 내용은 [버전 관리 설정](#)을 참고하십시오.

COS의 데이터 재해 복구 방법은 무엇입니까?

COS는 다음 방식을 통해 재해 복구를 지원합니다.

1. [버전 관리](#)를 활성화하면 동일한 버킷에 객체의 여러 버전을 저장할 수 있습니다. 버전 관리 설정 방법은 [버전 관리 설정](#)을 참고하십시오.
2. [버킷 복사](#)를 사용하여 원격 재해 복구를 할 수 있습니다. 자세한 내용은 [버킷 복사 설정](#)을 참고하십시오.
3. 데이터에 대한 IDC 레벨의 재해 복구 기능을 제공하는 [Overview of Multi-AZ Feature](#)를 사용합니다.

설명 :

현재 COS의 MAZ 구성은 광저우, 상하이, 베이징 리전에서만 지원되며 향후 다른 퍼블릭 클라우드 리전에서도 사용할 수 있습니다.

MAZ 구성을 사용하면 높은 스토리지 요금이 발생합니다. 자세한 내용은 [가격 | Cloud Object Storage](#)를 참고하십시오.

COS 버킷에 버전 관리를 활성화한 후 이전 버전 데이터를 삭제하는 방법은 무엇입니까?

이전 버전 파일을 삭제해야 하는 경우, [라이프사이클](#)에서 [이전 버전 객체 관리](#) 옵션을 활성화하여 이전 버전의 객체를 전환하거나 삭제할 수 있습니다.

COS에 같은 이름의 파일 업로드 시 덮어쓰기 하지 않도록 설정할 수 있습니까?

COS에 같은 이름의 파일을 업로드하면 기본적으로 덮어쓰기 합니다. 버킷의 [버전 관리 기능](#)을 활성화하여, 버킷에 객체의 여러 버전을 저장할 수 있습니다. 버전 관리에 관한 자세한 내용은 [버전 관리 개요](#)를 참고하십시오.

COS에서 어떻게 지정된 버전 번호의 파일에 다운로드합니까?

API 인터페이스 또는 SDK를 사용하여 파일을 다운로드하는 경우 요청 매개변수 `versionId`를 추가하면 됩니다. API 관련 자세한 작업 방법은 [GET Object](#)를 참고하십시오.

콘솔을 통해 파일을 다운로드하는 경우 상단 메뉴에서 이전 버전 상태를 [표시하기](#)로 설정하면 파일을 다운로드 할 수 있습니다.

COS에서 이전 버전 파일을 어떻게 일괄 삭제합니까?

COSBrowser 툴을 사용하면, 버킷의 이전 버전 파일을 일괄 삭제할 수 있습니다. 자세한 내용은 [COSBrowser 데스크톱 사용 설명](#)을 참고하십시오.

[라이프 사이클 정책 설정](#)을 통해 일괄 삭제 할 수 있습니다. 라이프사이클 설정 시, 현재 버전 파일 관리 기능을 비활성화하고 이전 버전 관리를 활성화하며 파일 수정 1일 후 삭제하도록 설정합니다.

리전 간 복사

COS에 리전 간 복사를 활성화하면 내부 네트워크와 공용 네트워크 중 어디를 통해서 복사합니까?

COS의 리전 간 복사 기능은 기본적으로 내부 네트워크를 통해 복사합니다.

설명 :

리전 간 복사 기능을 사용하면 트래픽 비용이 발생할 수 있습니다. 현재 관련 리소스 패키지가 없기 때문에 발생한 비용은 익일 0시부터 계정 잔액에서 차감됩니다.

두 리전 간의 COS 리소스는 동기화할 수 있습니까?

같은 계정에 속한 두 리전의 COS 리소스는 리전 간 복사 기능을 설정하여 증분 복사할 수 있습니다. 자세한 내용은 [리전 간 복사 설정](#)을 참고하십시오.

한 계정의 COS 리소스를 어떻게 다른 계정 COS로 마이그레이션(또는 복사)합니까?

COSMigration 툴을 통해 버킷간 데이터 마이그레이션을 할 수 있습니다. 관련 내용은 [COS Migration 툴](#)을 참고하십시오. 리전 간 복사를 설정하여 버킷 간 리소스를 복사할 수도 있습니다. 관련 내용은 [버킷 복사 설정](#)을 참고하십시오.

리전 간 복사 기능은 데이터 증분 복사를 지원합니까?

리전 간 복사 기능은 데이터 증분 복사를 지원하지 않습니다. 데이터 증분 복사가 필요한 경우 [일괄 작업](#) 문서를 참고하여 기존 데이터를 일괄 복사할 수 있습니다.

버킷 복사 기능을 활성화한 후, 원본 버킷에서 파일을 삭제하면 타깃 버킷에서 동기화됩니까?

COS는 원본 버킷에 버킷 복사 기능을 활성화한 경우 다음 콘텐츠를 복사합니다.

버킷 복사 규칙 추가 후, 사용자가 원본 버킷에 새로 업로드한 모든 객체

객체의 메타데이터 및 버전 ID 등 객체 속성 정보

동일한 이름의 객체 신규 추가(객체 신규 추가와 동일), 객체 삭제 등 객체 관련 작업 정보

설명 :

원본 버킷에서 특정 객체 버전(즉, 버전 ID)을 지정하여 삭제하는 경우 해당 작업은 복사하지 않습니다.

원본 버킷에서 라이프사이클 규칙과 같은 버킷 레벨을 추가한 경우, 해당 설정으로 인한 객체 작업 또한 타깃 버킷에 복사되지 않습니다.

원본 버킷에서 특정 객체 버전(즉, 버전 ID)을 지정하여 삭제하는 경우 해당 작업은 복사하지 않습니다.

원본 버킷에서 라이프사이클 규칙과 같은 버킷 레벨을 추가한 경우, 해당 설정으로 인한 객체 작업 또한 타깃 버킷에 복사되지 않습니다.

자세한 내용은 [복사 작용 설명](#)을 참고하십시오.

데이터 암호화

COS는 파일 암호화를 지원합니까?

COS는 버킷 암호화, 객체 암호화 등 파일 암호화 방식을 지원합니다. 버킷 암호화 작업 가이드는 [버킷 암호화 설정](#) 문서를, 객체 암호화는 [객체 암호화 설정](#) 문서를 참고하십시오.

COS 파일 암호화는 성능에 영향을 미칩니까?

파일 암호화는 클라이언트측 키 사용 또는 COS에서 암호화 키 호스팅 또는 KMS 키로 파일 콘텐츠를 암호화된 텍스트로 전환해야 합니다. 이로 인해 성능 손실이 발생하여 액세스 딜레이가 증가할 수 있습니다. 대규모 파일 읽기/쓰기 기능에는 딜레이 증가로 인한 영향이 두드러지지 않지만 소규모 파일의 읽기/쓰기에는 어느 정도 영향을 미칠 수 있습니다.

암호화된 파일을 가져오기 하는 방법은 무엇입니까?

파일이 암호화 되어 있다면 암호화된 헤더를 포함해야 파일을 불러올 수 있습니다. 암호화 알고리즘별로 암호화 헤더가 다르며 구체적인 설명은 [서버 암호화 헤더](#)를 참고하십시오.

콘텐츠 보안

내 COS 버킷에서 비준수 파일이 발견되는 이유는 무엇입니까?

데이터는 COS에 저장되며 데이터 액세스 권한은 공개 읽기입니다. 공중망에서 이러한 데이터에 액세스하고 유포할 때 해당 법률 및 규정을 준수해야 합니다. 이러한 데이터의 내용이 규정을 위반하는 경우 Tencent Cloud의 컴플라이언스 팀에서 적절하게 처리하고 처리된 파일은 COS 콘솔의 [위반 목록](#)에 표시됩니다.

콘텐츠 조정 기능을 이미 활성화했는데도 위반 공지를 받는 이유는 무엇인가요?

가능한 원인:

1. 콘텐츠 조정 기능이 올바르게 구성되지 않았습니다. 예를 들어:

자동 동결이 구성되지 않았거나 식별된 비준수 데이터가 제때 처리되지 않았습니다(예: 파일 삭제).

구성된 데이터 고정 점수가 너무 높아서 일부 비준수 파일은 낮은 점수를 받고 고정되지 않았습니다.

일부 비준수 이미지는 과거 데이터이며 조정되지 않았습니다. 전체 버킷을 확인하기 위해 기록 데이터의 전체 조정을 수행하는 것이 좋습니다.

2. 조정 구성이 정확하지만 비준수 데이터가 정상으로 판단되는 경우 일반적으로 데이터가 비교적 모호하고 기존 조정 모델이 이를 올바르게 조정하지 않기 때문입니다. 지속적인 최적화를 위해 유사한 조정 오류 샘플을 정기적으로

수집합니다. 맞춤형 조정 서비스에 대한 [티켓 제출](#)을 할 수 있습니다.

기타 문제

COS의 STANDARD, STANDARD_IA, ARCHIVE 데이터에 백업이 존재합니까?

COS의 데이터는 멀티 사본 또는 이레이저 코딩 방식으로 하위 레이어에 저장되며, 분산형 엔진이 한 리전의 여러 가용존에 분포하고 있어 99.999999999%의 신뢰성을 자랑합니다. 멀티 사본과 이레이저 코딩 저장은 하위 레이어 로직으로, 사용자는 확인할 수 없습니다.

SDK FAQ

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

SDK 일반적인 문제

지정된 파일 스트림 또는 파일 핸들 방식으로 업로드 시, 콘텐츠가 잘리거나 크기가 0인 경우 어떻게 처리하나요?

파일 스트림 또는 파일 핸들 등의 방식으로 업로드하는 경우, 해당 스트림 또는 핸들에는 보통 오프셋 포인터가 포함됩니다. COS로 업로드하기 전에 해당 스트림 또는 핸들을 사용할 경우, 오프셋 포인터가 파일의 시작 위치를 가리키지 않을 수 있습니다. SDK로 업로드할 경우, 기본적으로 해당 오프셋이 가리키는 위치로부터 콘텐츠를 읽어오기 때문에 콘텐츠가 잘리거나 빈 파일이 업로드될 수 있습니다. 해당 오프셋을 검사하여 필요 시 오프셋이 수동으로 시작 위치를 가리키도록 설정하는 것을 권장합니다.

업로드 완료 후 파일 URL은 어떻게 가져오나요?

COS 객체 액세스 주소(파일 URL)는 고정 포맷 스티칭을 사용합니다. 자세한 내용은 [객체 개요-객체 액세스 주소](#)를 참고하십시오.

파일 업로드 시 '임시 키가 만료되었습니다'라는 오류가 보고됩니다. 어떻게 처리해야 하나요?

다음 순서에 따라 진단하십시오.

1. 현재 프로그램을 실행하고 있는 디바이스의 시간이 정확한지 확인하시고, 시간이 맞지 않는 경우 디바이스 시간을 정확한 시간으로 조정하시기 바랍니다.
2. 설정한 만료 시간(expirationDate)이 지났는지 확인합니다. 만료 시간이 지난 경우 서명 만료 오류가 발생합니다. 만료 시간 변경 후에는 임시 키를 다시 생성하십시오.
3. iOS SDK는 초기화 시 QCloudSignatureProvider와 QCloudCredentialFenceQueueDelegate의 두 프로토콜을 사용하며, QCloudCredentialFenceQueue 스캐폴드는 임시 키를 캐시하고 재사용합니다. credentialFenceQueue 인스턴스를 다시 초기화하여 캐시를 업데이트할 수 있으며, 이를 통해 만료된 임시 키 사용을 방지할 수 있습니다. 자세한 가이드 내용은 [iOS SDK COS 서비스 인스턴스 생성](#)을 참고하십시오.

파일 업로드 완료 여부는 어떻게 확인하나요?

COS에는 객체마다 Etag 값이 존재합니다. 파일 업로드 완료 후 String 유형의 Etag 값이 반환되며, 업로드 완료 시 NULL이 아닌 Etag가 반환됩니다. 판단 조건을 추가하여 파일 업로드 완료 여부를 확인할 수 있습니다.

링크 도용 방지를 설정한 후 App에서 링크 도용 방지를 설정한 객체를 어떻게 요청하나요?

요청 발송 시 지정 referer를 포함하는 Header를 추가하면 정상적으로 객체를 요청할 수 있습니다.

사전 서명된 링크를 생성하면 네트워크 요청 및 요금이 발생하나요? 딜레이가 발생하나요?

사전 서명된 링크 생성은 로컬 로직이므로, 네트워크 요청을 생성하지 않아 별도의 네트워크 딜레이 및 요금은 발생하지 않습니다. 사전 서명된 링크가 필요한 경우, 언제든지 SDK의 인터페이스를 호출하여 사전 서명된 링크를 생성할 수 있습니다.

COS의 사전 서명된 URL은 어떻게 도메인 URL로 사용자 정의하나요?

사전 서명 URL 방법은 고정된 기본 도메인으로, 직접 인코딩하여 변경해야 합니다.

COS SDK에서 어떻게 디렉터리를 생성하나요?

COS의 디렉터리는 가상 디렉터리이며, 실제로는 /로 끝나는 객체입니다. 객체 업로드 인터페이스를 호출하여 /로 끝나는 객체 키를 생성하면 하나의 디렉터리가 생성됩니다. [미니프로그램 SDK 디렉터리 생성 예시](#)를 참고하십시오.

COS SDK로 ObjectList 획득 시, 동일한 접두사 규칙과 데이터 구조가 다른 결과로 반환되나요?

COS는 사용자의 편의를 위해 **콘솔**, **COSbrowser** 등 도형화된 툴에 [폴더] 또는 [디렉터리]를 재현했습니다. 키 값이 project/이고 내용이 비어 있는 콘텐츠의 객체를 생성하여 기존의 폴더를 모방한 것입니다. 따라서 SDK를 통해 획득하는 ObjectList에는 객체 이름이 '/'로 끝나는 빈 객체가 포함됩니다.

SDK FAQ

[Android SDK FAQ](#)

[C SDK FAQ](#)

[.NET\(C#\)SDK FAQ](#)

[Go SDK FAQ](#)

[iOS SDK FAQ](#)

[Java SDK FAQ](#)

[JavaScript SDK FAQ](#)

[PHP SDK FAQ](#)

[Python SDK FAQ](#)

[미니프로그램 SDK FAQ](#)

툴 관련 문제

COSBrowser 툴

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

COSBrowser 툴이란 무엇입니까?

COSBrowser는 Tencent Cloud Object Storage(COS)가 출시한 시각화 인터페이스 툴로, COS 리소스 조회, 전송, 관리를 간편하고 인터랙티브하게 실현할 수 있습니다. 현재 COSBrowser는 데스크톱 버전(Windows, macOS, Linux) 및 모바일 버전(Android, iOS)을 제공하며, 자세한 내용은 [COSBrowser 소개](#)를 참고하십시오.

COSBrowser 툴은 어떻게 다운로드합니까?

다운로드 주소 및 사용 설명은 [COSBrowser 소개](#)를 참고하십시오.

COSBrowser에 어떻게 로그인하나요?

자세한 내용은 [데스크톱 사용 설명서](#) 또는 [모바일 버전 기능](#) 문서를 참고하십시오.

데스크톱 로그인

COSBrowser 데스크톱은 Tencent Cloud API 키를 통한 로그인만 지원합니다.

매개변수 설명:

- TencentCloud API **secretID** 및 **secretKey** : CAM 콘솔의 [API Key 관리](#) 페이지에서 얻을 수 있습니다. 성공적으로 로그인하면 키가 나중에 사용할 수 있도록 기록 키에 저장됩니다.
- 버킷/액세스 경로: 루트 계정으로 로그인할 때 비워 둘 수 있습니다. 로그인을 위해 서브 계정을 사용하는 경우 `example-1250000000/test/` 와 같은 인증된 경로를 입력해야 합니다.

주의 :

COSBrowser는 프로젝트 키를 통한 로그인을 지원하지 않습니다.

모바일 버전 로그인

COSBrowser 모바일에서는 다음 세 가지 방식의 로그인 방법을 지원합니다.

WeChat 빠른 로그인: WeChat Tencent Cloud 계정을 생성하거나 연결하여 WeChat 빠른 로그인 방식을 이용해 COSBrowser에 빠르게 로그인할 수 있습니다.

이메일 로그인: 이메일 Tencent Cloud 계정을 생성하거나 연결하여 이메일 계정 비밀번호를 입력해 로그인할 수 있습니다.

영구 키 로그인: 사용자는 Tencent Cloud API 키의 SecretId와 SecretKey(프로젝트 키는 지원하지 않음)를 이용해 로그인할 수 있으며, 해당 키는 액세스 관리 콘솔의 [API 키 관리](#) 페이지에서 획득할 수 있습니다. 로그인 후 해당 계정은 영구적으로 로그인 상태가 유지됩니다.

설명 :

사용자의 Tencent Cloud 계정을 QQ 계정으로 생성한 경우에도 WeChat 빠른 로그인을 통해 로그인할 수 있으며, WeChat 미니프로그램 인터페이스에서 QQ 로그인을 선택하면 됩니다.

서브 계정 사용자는 키를 사용하거나 WeChat 빠른 로그인 방식으로 로그인할 수 있으며, WeChat 로그인을 선택하는 경우 WeChat 미니프로그램 인터페이스에서 서브 계정을 선택하면 됩니다.

자세한 내용은 [COSBrowser 소개](#)를 참고하십시오.

서브 계정으로 COSBrowser에 로그인하면 스토리지 경로가 나타나지 않는 이유는 무엇입니까?

1. 서브 계정에 COS 액세스 관련 권한이 있는지 확인합니다. 관련 문서는 [서브 계정에 COS 액세스 권한 부여](#)를 참고하십시오.
2. 서브 계정에 특정 버킷 또는 버킷의 특정 디렉터리에 대한 권한만 있는 경우 COSBrowser 툴에 로그인 시 수동으로 스토리지 경로를 추가하고 버킷이 속한 리전을 선택해야 합니다. 버킷 형식 경로는 Bucket 또는 Bucket/Object-prefix로, 예를 들면 examplebucket-1250000000 형식입니다.

Key Login

[Advanced Setting >](#)

SecretID

SecretKey

Buckets/Access Path ⓘ

Region

Remark

[Get SecretKey](#)
[History key](#)
[Local Logs](#)

임시 키로 COSBrowser에 로그인할 수 있습니까?

임시 키로 로그인할 수 없습니다.

COSBrowser 체험판은 어떻게 들어가나요?

체험 참고사항

애플리케이션 체험 규정:

체험판 이동 후 COSBrowser는 자동으로 임시 계정을 생성하여 로그인합니다. 임시 계정은 1회용입니다. 종료 후 자동으로 로그아웃되며 모든 데이터가 지워집니다.

임시 계정은 24시간 동안 유효합니다. 만료 후에도 체험판을 계속하려면 이 페이지에서 다시 클릭하십시오.

애플리케이션 체험 제한 사항:

체험판은 파일 업로드, 파일 다운로드, 링크 공유와 같은 기본적인 데이터 관리 기능만 제공합니다. 더 많은 기능을 사용해 보려면 개인 계정으로 로그인하십시오. 자세한 내용은 [COSBrowser 시작하기](#)를 참고하십시오.

CentOS 그래픽 인터페이스를 더블 클릭했는데도 COSBrowser 클라이언트가 실행되지 않습니다.

단말에서 `./cosbrowser.AppImage --no-sandbox` 명령어를 실행하여 클라이언트를 실행할 수 있습니다.

COSBrowser 설치를 위한 시스템 요구 사항은 무엇입니까?

현재 COSBrowser는 데스크톱 버전과 모바일 버전에서 사용할 수 있습니다.

데스크톱 버전

Windows 요구 사항: Windows 7 32/64비트 이상 또는 Windows Server 2008 R2 64비트 이상

macOS 요구 사항: macOS 10.13 이상

Linux 요구 사항: 그래픽 인터페이스 및 AppImage 지원 배포

모바일 버전

Android 요구 사항: Android 4.4 이상

iOS 요구 사항: iOS 11 이상

다운로드 주소는 [COSBrowser 다운로드 주소](#)를 참고하십시오.

COSBrowser의 파일 동기화 기능은 무엇입니까?

COSBrowser 데스크톱 버전의 **파일 동기화 기능**을 사용하여 로컬 폴더의 지정된 파일을 버킷에 실시간으로 업로드할 수 있습니다. 자세한 지침은 [데스크톱 버전 사용 설명서](#)의 파일 동기화 기능에 대한 설명을 참고하십시오.

COSBrowser의 파일 목록에서 모든 파일 썸네일을 한 번에 볼 수 있습니까?

COSBrowser는 현재 모든 파일의 썸네일을 직접 표시할 수 없습니다.

COSBrowser 모바일 버전의 목록에 3개의 버킷만 표시되는 이유는 무엇입니까?

COSBrowser 모바일 버전의 개요 페이지는 기본적으로 3개의 버킷을 표시합니다. 아래로 스크롤하여 더 많은 버킷을 볼 수 있습니다.

COSBrowser를 사용하여 스탠다드IA 스토리지 유형에 객체를 직접 업로드할 수 있습니까?

COSBrowser는 기본적으로 스탠다드 스토리지 유형에 객체를 업로드합니다. 객체를 업로드할 때 스토리지 유형 및 액세스 권한을 선택할 수 있습니다.

대량 파일의 전송 속도는 어떻게 높입니까?

Windows 버전 COSBrowser 툴을 예로 들면, **고급 설정**으로 이동하여 **업로드, 다운로드** 파일의 동시 접속 수와 멀티파트 블록 수를 조정하여 전송 속도를 높일 수 있습니다.

COSBrowser에서 파일 링크를 복사하려면 어떻게 합니까?

다음과 같이 파일 링크를 복사할 수 있습니다.

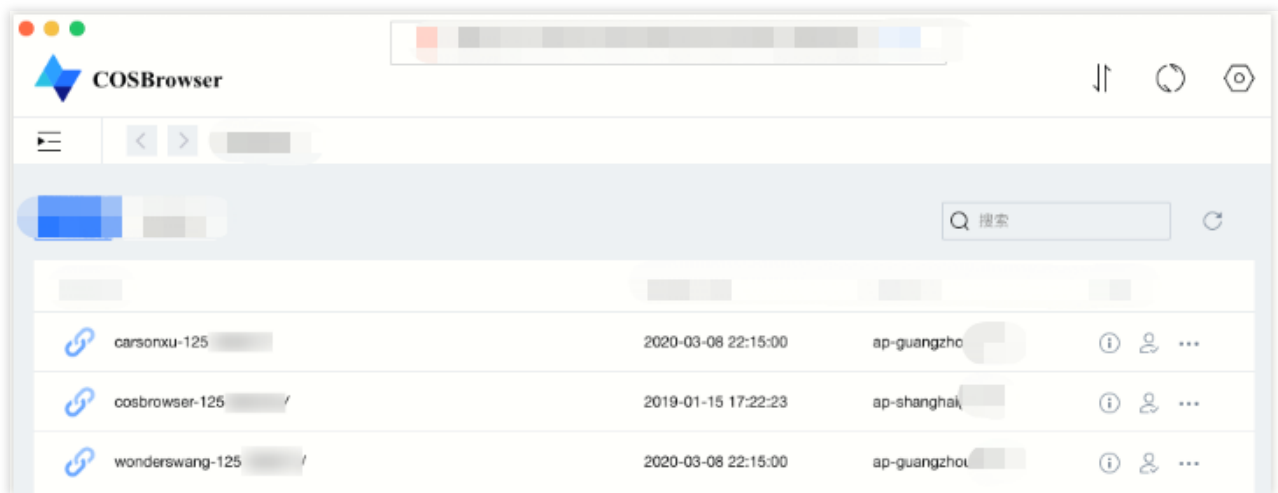
1. 파일 목록에서 대상 파일을 선택하고 **링크 복사**를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하여 **사용자 정의 링크 복사** 창을 엽니다.
2. 파일 목록에서 **세부 정보**를 클릭하여 **세부 정보** 창을 열거나 '객체 주소'를 직접 복사하거나 '임시 링크를 생성'합니다.

설명 :

파일에 대해 공개 읽기가 활성화된 경우 서명되지 않은 링크, 즉 '객체 주소'(영구적으로 유효함)를 사용하여 액세스할 수 있습니다.

파일에 대해 비공개 읽기가 활성화된 경우 서명된 링크를 사용하여 액세스해야 합니다. **링크 복사** 창에서 링크 유효기간을 사용자 정의할 수 있으며 기본적으로 2시간입니다.

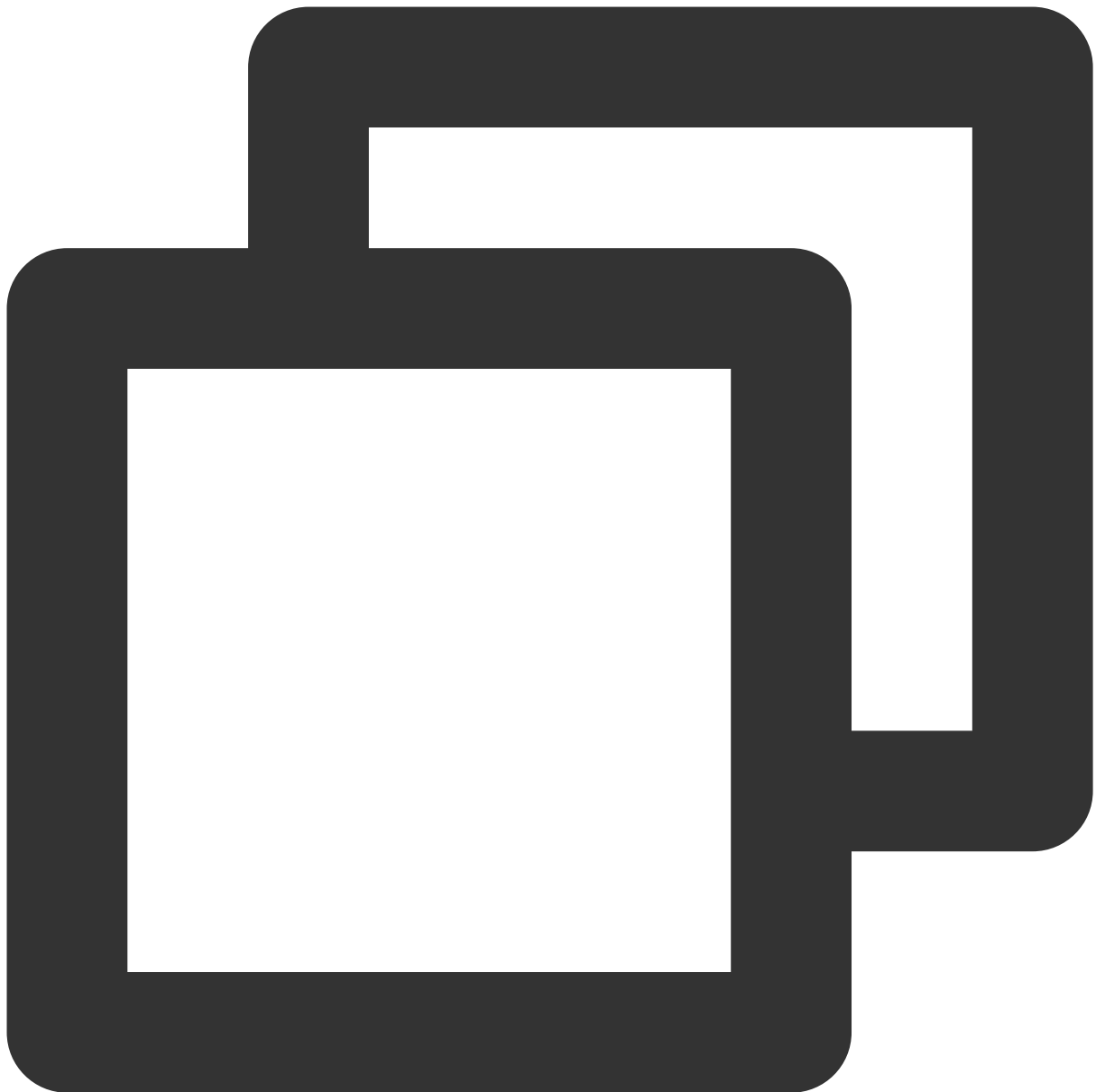
시스템이 macOS인데 COSBrowser에서 "업데이트 실패, 권한이 거부되었습니다."가 팝업됩니다. 어떻게 처리해야 합니까?



오류 발생 원인 /Users/username/Library/Caches/ 디렉터리에는 `com.tencent.cosbrowser` 와 `com.tencent.cosbrowser.ShipIt` 2개의 파일이 있으며, 해당 두 파일의 소유자가 각각 root 사용자와 user 사용자인 경우 권한 문제로 업데이트 실패 오류가 발생합니다.

해결 방법

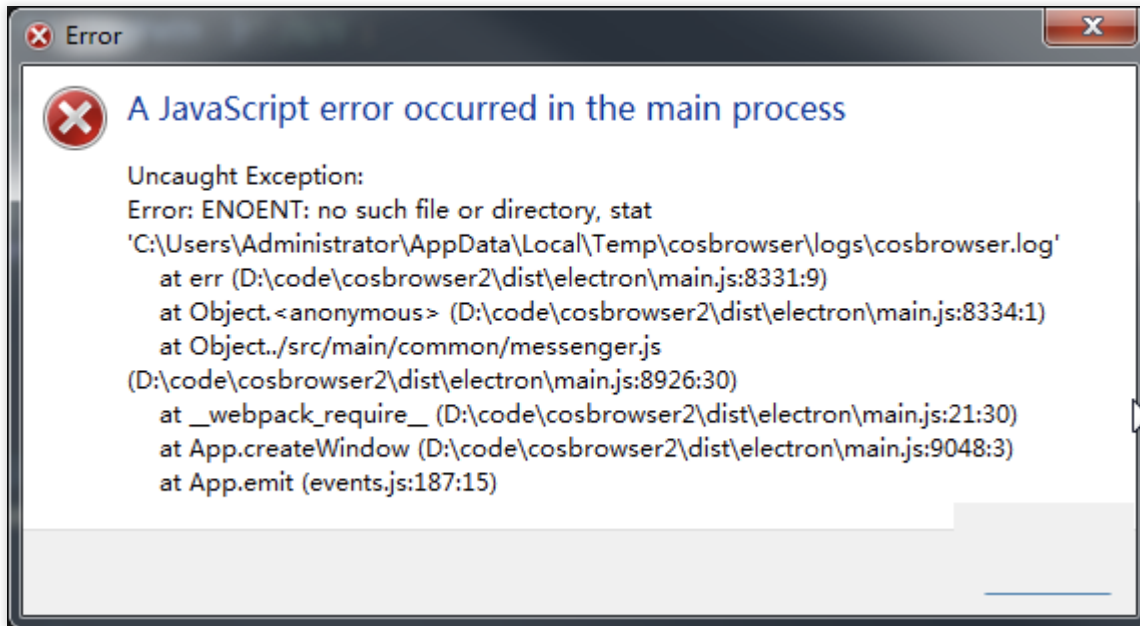
Mac 단말에서 다음 명령 라인을 실행합니다.



```
sudo chown $USER ~/Library/Caches/com.tencent.cosbrowser.ShipIt/
```

“no such file or directory, stat

'C:\\Users\\XXX\\AppData\\Local\\Temp\\cosbrowser\\logs\\cosbrowser.log’ 오류가 팝업되고 애플리케이션을 사용할 수 없는 경우 어떻게 해야 합니까?



해결 방법: 2.1.x 이상의 버전을 다운로드하시기 바랍니다.

cosbrowser.exe 설치 패키지 실행 중 설치가 중단되면 어떻게 해야 하나요?

오류 발생 원인

이는 이전에 COSBrowser를 설치한 적이 있는 경우, 이후 수동으로 애플리케이션을 삭제했지만 시스템에 잔여 파일이 제거되지 않았기 때문입니다. 다시 설치하면 프로그램에서 잔여 파일을 발견하여 실제로 애플리케이션이 없지만 존재하는 것으로 인식해 설치를 중단하여 발생하는 문제입니다.

해결 방법

수동으로 제거하거나 기타 정리 툴(예: Tencent 보안 관리자의 소프트웨어 관리)을 사용하여 COSBrowser 애플리케이션 설치 잔여 파일을 삭제합니다.

COSBrowser에서 파일 목록으로 이동했을 때 DNS 오류가 보고되면 어떻게 해야 하나요?

DNS 오류는 COS 도메인이 로컬 네트워크에서 확인되지 않았음을 나타냅니다. 로컬 DNS 서버 주소를 114.114.114.114와 같은 공용 주소로 변경하고 다시 시도하거나 테스트를 위해 네트워크 환경을 변경하는 것이 좋습니다.

COS Migration 툴

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

마이그레이션 툴에서 작업 중 오류가 발생해 종료되었습니다. 어떻게 해야 하나요?

툴에서는 업로드 시 중단된 시점부터 이어 올리기를 지원합니다. 대용량 파일 작업 도중에 종료되었거나 서비스 장애가 발생하였을 경우 다시 툴을 실행하여 업로드가 완료되지 않은 파일을 계속 업로드할 수 있습니다.

마이그레이션이 완료된 파일을 콘솔 또는 기타 방법을 통해 COS에서 삭제하면 마이그레이션 툴에서 해당 파일을 다시 업로드하나요?

다시 업로드하지 않습니다. 마이그레이션이 완료된 모든 파일은 db에 기록되어 마이그레이션 툴 실행 전에 db 목록을 스캔하기 때문에 기록된 파일은 다시 업로드하지 않습니다. 자세한 원인은 [마이그레이션 메커니즘 및 프로세스](#)를 참조하십시오.

마이그레이션에 실패하고 로그에 403 Access Deny가 표시됩니다. 어떻게 처리해야 하나요?

키 정보, Bucket 정보, Region 정보가 정확한지, 작업 권한이 있는지 확인합니다. 서브 계정인 경우 루트 계정에서 해당 권한을 부여받아야 하며, 로컬 마이그레이션 및 기타 클라우드 스토리지 마이그레이션인 경우 Bucket에 대한 데이터 쓰기 및 읽기 권한이 있어야 합니다. Bucket copy인 경우에는 원본 Bucket에 대한 데이터 쓰기 권한이 필요합니다.

기타 클라우드 스토리지에서 COS로 마이그레이션에 실패하고 Read timed out이 표시됩니다. 어떻게 처리해야 하나요?

일반적으로 이 오류는 네트워크 대역폭이 부족하여 발생하며, 다른 클라우드 스토리지에서 데이터를 다운로드할 때 시간 초과가 발생합니다. 예를 들어 AWS 해외 데이터를 COS로 마이그레이션하는 경우, 데이터를 로컬로 다운로드할 때 대역폭이 부족하면 딜레이 시간 발생률이 높아 read time out이 발생할 수 있습니다. 따라서 기기의 네트워크 대역폭을 넓혀야 하며, 마이그레이션 전에 wget을 사용하여 다운로드 속도를 테스트하는 것을 권장합니다.

마이그레이션에 실패하고 로그에 503 Slow Down이 표시됩니다. 어떻게 처리해야 하나요?

이 오류는 주파수 제어가 트리거될 때 발생합니다. COS의 계정에는 초당 30000QPS 제한이 있습니다. 구성에서 작은 파일의 동시성을 줄이는 것이 좋습니다. 그런 다음 툴을 다시 실행하여 마이그레이션을 재개하십시오.

마이그레이션에 실패하고 로그에 404 NoSuchBucket이 표시됩니다. 어떻게 처리해야 하나요?

키 정보, Bucket 정보, Region 정보가 정확한지 확인하십시오.

실행에 오류가 발생해 다음과 같은 정보가 표시됩니다. 어떻게 해야 하나요?


```
Exception in thread "main" java.lang.ExceptionInInitializerError
    at org.rocksdb.RocksDB.loadLibrary(RocksDB.java:64)
    at org.rocksdb.RocksDB.<clinit>(RocksDB.java:35)
    at org.rocksdb.Options.<clinit>(Options.java:25)
    at com.qcloud.cos_migrate_tool.record.RecordDb.init(RecordDb.java:43)
    at com.qcloud.cos_migrate_tool.task.TaskExecutor.initRecord(TaskExecutor.java:94)
    at com.qcloud.cos_migrate_tool.task.TaskExecutor.run(TaskExecutor.java:146)
    at com.qcloud.cos_migrate_tool.app.App.main(App.java:60)
Caused by: java.lang.UnsupportedOperationException: Cannot determine JNI library name for ARCH='x86' OS='windows 10' name='rocksdb'
    at org.rocksdb.util.Environment.getJniLibraryName(Environment.java:78)
    at org.rocksdb.NativeLibraryLoader.<clinit>(NativeLibraryLoader.java:19)
    ... 7 more
```

가능한 이유는 이 툴이 64비트 JDK가 필요한 rocksdb를 사용하기 때문입니다. JDK 버전이 X64인지 확인하십시오.

Windows 환경에서 rocksdb의 jni 라이브러리를 찾을 수 없다고 합니다. 어떻게 처리해야 하나요?

Windows 환경의 경우 Microsoft Visual Studio 2015 환경에서 컴파일해야 합니다. 해당 오류가 보고되는 경우 [Visual C++ Redistributable for Visual Studio 2015](#) 설치가 필요합니다.

로그 레벨은 어떻게 수정하나요?

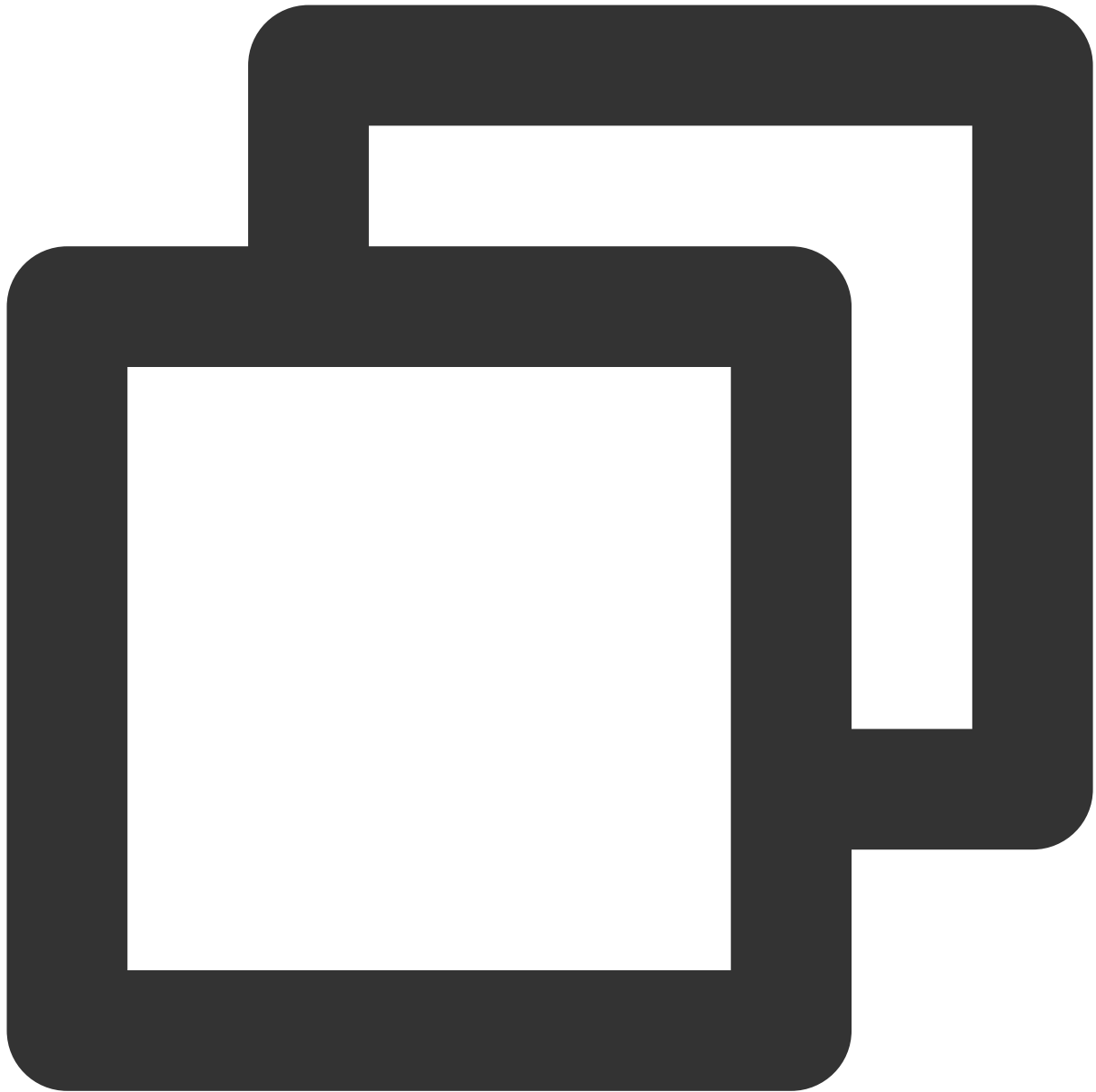
src/main/resources/log4j.properties 파일을 수정합니다. DEBUG, INFO, ERROR와 같은 log4j.rootLogger의 값을 해당하는 로그 레벨에 복사합니다.

Linux 환경에서 /tmp/librocksdbnixxx.so: ELF file OS ABI invalid 오류가 보고됩니다. 어떻게 처리해야 하나요?

IFUNC는 Linux에서 지원되어야 하며 실행 환경의 binutils 버전은 2.20 이상이어야 합니다.

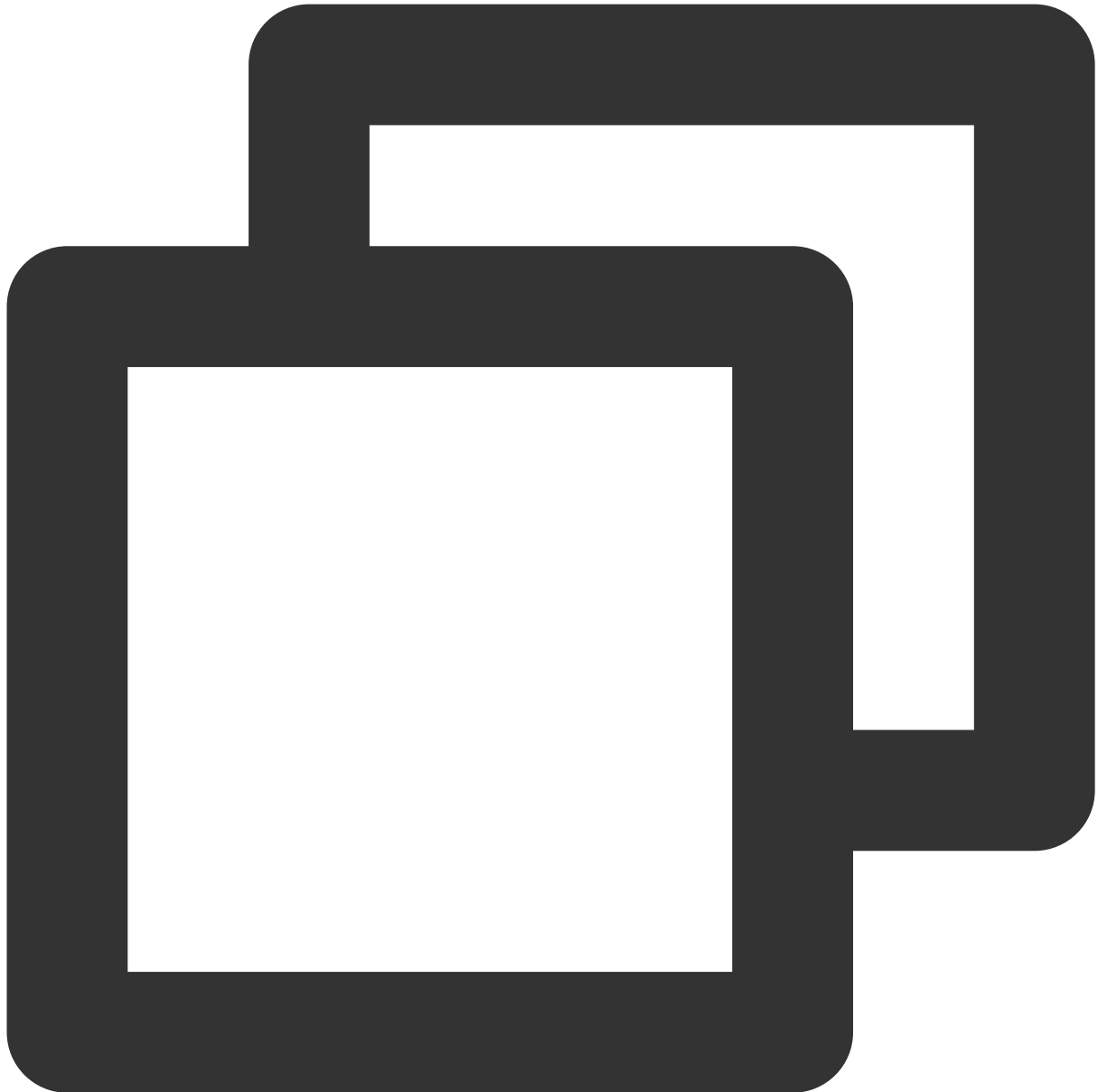
작업이 완전히 실행되지 않고 error.log에 "java.nio.file.FileSystemLoopException"이 보고되면 어떻게 처리해야 하나요?

error.log의 예외 정보는 다음과 유사합니다.



```
2022-XX-XX XX:XX:XX [ERROR] [main:xxx] [com.qcloud.cos_migrate_tool.task.MigrateLocalTaskExecutor]
walk file tree error
java.nio.file.FileSystemLoopException: /dataseal/xx1/file1
at java.nio.file.FileTreeWalker.visit(FileTreeWalker.java:294)
at java.nio.file.FileTreeWalker.next(FileTreeWalker.java:372)
at java.nio.file.Files.walkFileTree(Files.java:2706)
at com.qcloud.cos_migrate_tool.task.MigrateLocalTaskExecutor.buildTask(MigrateLocalTaskExecutor.java:115)
at com.qcloud.cos_migrate_tool.task.TaskExecutor.run(TaskExecutor.java:244)
at com.qcloud.cos_migrate_tool.app.App.main(App.java:135)
```

마이그레이션할 "/dataseal/xx1/file1" 파일이 parent 디렉터리의 리소스를 가리키는 소프트 링크일 수 있기 때문입니다. 다음 명령으로 확인할 수 있습니다.



```
[root@TENCENT64 /dataseal/cos_migrate_tool_v5-master/log]# ll /dataseal/xx1/file1  
lrwxrwxrwx 1 xx xx xx xx  x xxxx /dataseal/xx1/file1 -> ../xx1/
```

위에 표시된 것처럼 소프트 링크 파일 "/dataseal/xx1/file1"은 parent 디렉터리에서 "/dataseal/xx1/"을 가리키며 순회 시 무한 루프를 일으킵니다. 따라서 마이그레이션 작업이 자동으로 종료됩니다.

이러한 파일은 미리 삭제하는 것이 좋습니다(참고: 구성 항목 'excludes'에서 해당 파일을 제외하는 방법은 유효하지 않음).

다른 문제가 발생하면 마이그레이션 툴을 재실행해 보십시오. 문제가 지속되면 구성(키가 숨겨진 상태)과 log 디렉터리를 압축하고 [문의하기](#)로 문의하십시오.

COSCMD 툴

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

COSCMD 툴을 사용할 수 없습니다. 어떻게 작업해야 하나요?

아래 조건들을 모두 충족하는지 확인합니다.

1. 운영 체제가 Windows, Linux, macOS 시스템인지 확인합니다.
 2. 로컬 문자 포맷이 UTF-8인지 확인합니다. 아닌 경우 중국어 버전 파일 작업 시 오류가 발생합니다.
 3. 해당 기기의 시간이 국제 표준 시간과 동일한지 확인합니다. 오차가 너무 큰 경우 정상적으로 사용할 수 없습니다.
- 자세한 내용은 [COSCMD 툴](#)을 참고하십시오.

COSCMD 툴은 정규식을 지원합니까?

지원되지 않습니다.

COSCMD 툴을 사용하여 영문 대문자가 포함된 이름의 버킷을 생성 완료한 후 다른 작업 시 대문자를 사용하면 오류가 발생합니다.

COSCMD 툴은 영문 대문자를 자동으로 소문자로 변환하며, 버킷 이름은 영문 소문자, 숫자, 하이픈과 해당 조합만 지원하고 최대 50자까지 입력할 수 있습니다. 제한에 대한 자세한 정보는 [규격 및 제한](#) 문서를 참고하십시오.

COSCMD 툴을 사용하여 루트 디렉터리 파일을 업로드/다운로드하는 경우 특정 디렉터리를 제외할 수 있나요?

가능합니다. `--ignore /folder/*` 매개변수를 사용해야 합니다.

예를 들어, 다운로드 시 folder 디렉터리를 제외할 경우 `coscmd download --ignore /folder/*` 명령어를 사용해 필터링할 수 있습니다. 일부 확장자명을 생략하는 경우에는 반드시 뒤에 `,` 를 입력하거나 `""` 를 추가해야 합니다.

대량 파일을 전송해야 하는 경우 전송 속도는 어떻게 높일 수 있습니까?

MAX_THREAD 매개변수 값을 적합하게 조정할 수 있으며, 기본적으로 5로 설정되어 있습니다. 스레드 수는 머신의 성능을 결정하며, 일반적으로 30으로 설정하여 대역폭을 풀로 사용할 수 있습니다. 예를 들어 동시 접속 스레드를 30으로 조정하는 경우 다음 명령 라인을 실행합니다.



```
coscmd config -m 30
```

COSCMD 틀에서 * 번호를 사용하여 특정 접두사의 객체를 지정해 다운로드할 수 있습니까?

지원되지 않습니다. 필요한 경우 다음 명령어 포맷에 따라 다운로드하십시오.



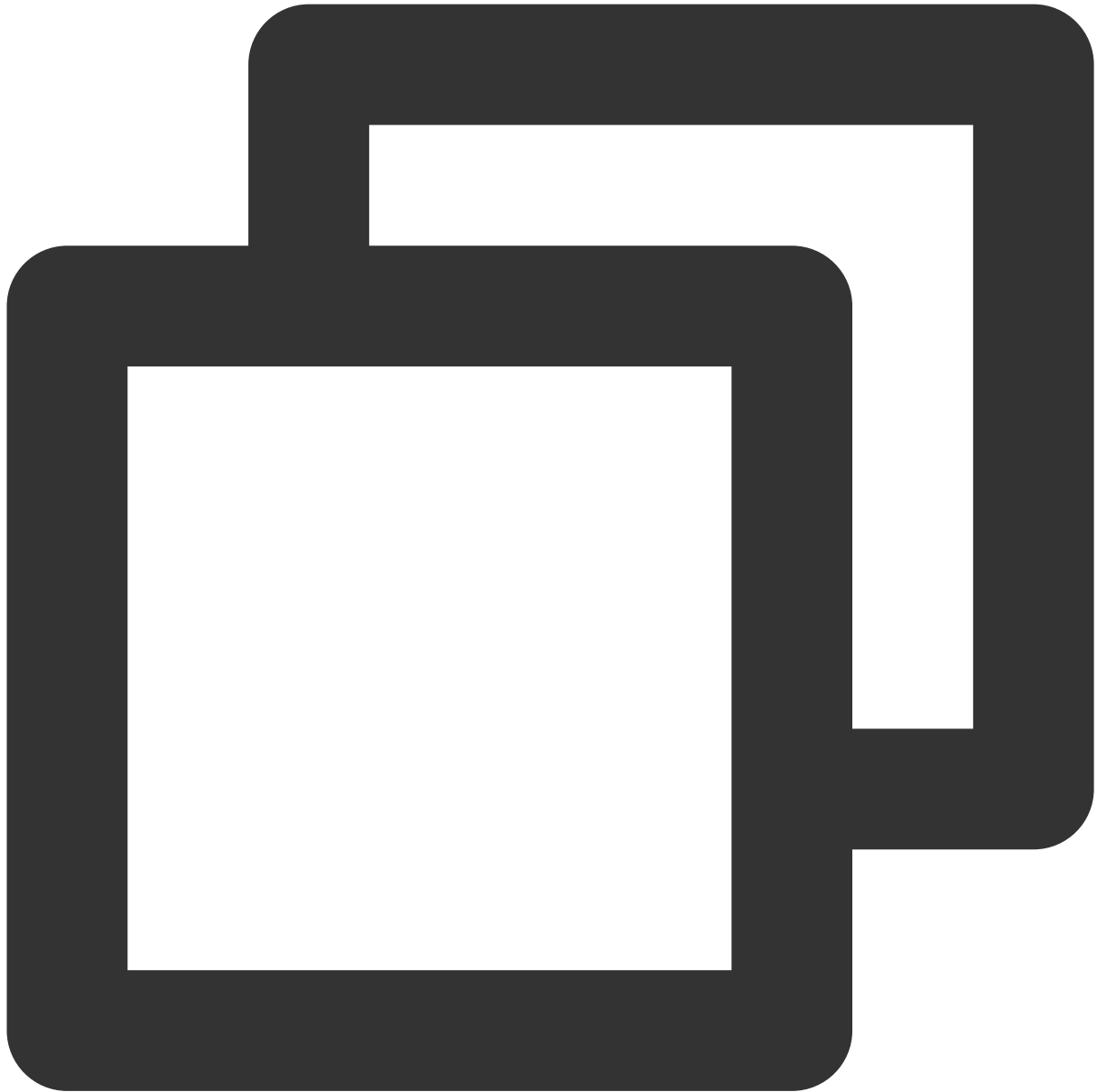
```
coscmd download prefix/ localpath/ -r
```

COSCMD list는 파일 업로드 시간에 따른 파일 나열을 지원하나요?

업로드 시간에 따른 파일 나열은 지원하지 않지만, 접두사 지정을 통한 나열은 가능합니다. 자세한 내용은 [COSCMD 툴](#) 문서를 참고하십시오.

COSCMD로 서로 다른 계정의 버킷을 동시에 관리할 수 있나요?

cos.conf 구성 파일을 사용하면 1개 계정의 버킷만 설정할 수 있습니다. 서로 다른 계정의 버킷을 관리해야 하는 경우 다음 명령어를 참고하여 설정을 변경한 후 관리하십시오.



```
coscmd config -a SecretID -s SecretKey -b BucketName-APPID -r region
```

SecretID와 SecretKey는 [CAM 콘솔](#)에서 획득할 수 있습니다. BucketName-APPID는 버킷 이름, region은 버킷의 소재 리전입니다.

COSCMD는 구성 파일에서 다수의 bucket 지정을 지원하나요?

COSCMD 구성 파일은 1개의 bucket만 지정할 수 있습니다. 다른 버킷에 대한 작업이 필요한 경우 COSCMD 명령어에서 버킷 이름과 소속 리전을 지정할 수 있습니다.

`-b <bucketname-appid>` 매개변수를 통해 버킷 이름을 지정합니다. 버킷의 이름 생성 포맷은 BucketName-APPID이며, 입력하는 버킷 이름은 반드시 해당 포맷이어야 합니다.

`-r <region>` 을 통해 Region을 지정합니다. 버킷의 소속 리전을 지정할 수 있습니다.

COSCMD로 파일 업로드 시 파일 이름 중복 확인을 지원하나요?

COSCMD를 사용해 동일한 이름의 파일을 업로드할 경우 더 오래된 파일을 덮어쓰며, 동일한 이름의 파일 존재 여부 확인은 지원하지 않습니다.

COSCMD 틀을 사용해 대용량 파일을 전송하는 경우 전송 속도는 어떻게 높일 수 있나요?

MAX_THREAD 매개변수 값을 적합하게 조정할 수 있으며, 기본적으로 5로 설정되어 있습니다. 스레드 수는 머신의 성능을 결정하며, 일반적으로 30으로 설정하여 대역폭을 풀로 사용할 수 있습니다. 예를 들어 동시 접속 스레드를 30으로 조정하는 경우 다음 명령 라인을 실행합니다.



```
coscmd config -m 30
```

COSCMD 틀로 파일 업로드 시 파일 콘텐츠를 검증하나요?

콘텐츠를 검증하지 않으며, 기본적으로 덮어쓴 후 업로드합니다. 이미 존재하는 파일을 건너뛰어야 할 경우 `-rs` 매개 변수를 추가해야 합니다.

COSCMD로 파일 업로드 시 이미 존재하는 파일은 어떻게 건너뛰나요?

COSCMD 업로드 시 `-rs` 매개변수를 추가하여 md5와 동일한 파일을 건너뛸 수 있습니다. 자세한 내용은 [COSCMD 툴 문서의 폴더 업로드](#) 예시를 참고하십시오.

COSCMD 툴로 다운로드 시 동일한 파일은 어떻게 건너뛰나요?

`-s` 또는 `--sync` 매개변수를 사용하면 폴더 다운로드 시 로컬에 존재하는 동일한 파일을 건너뛸 수 있습니다. 단, 다운로드하는 파일이 COSCMD의 upload 인터페이스를 통해 업로드되고, `x-cos-meta-md5` 헤더를 가지고 있어야 합니다. 전체 명령어 예시: `coscmd download -rs --skipmd5 cos_path local_path .`

COSCMD는 다수 폴더의 동시 업로드를 지원하나요?

다수 폴더의 동시 업로드는 지원되지 않으며, 한 번에 1개의 폴더만 업로드할 수 있습니다. 업로드할 다수의 폴더를 모두 한 폴더에 넣고 업로드할 수 있지만, 이 경우 로컬에서 파일 복사 시 많은 시간이 소요됩니다.

FTP Server 툴

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

FTP 기능은 어떻게 활성화합니까?

COS는 일종의 Web 방식의 요청을 지원하는 지속성을 지닌 스토리지이며, 네이티브 FTP 액세스 방식을 제공하지 않습니다. FTP 프로토콜을 사용하는 경우 반드시 경유를 거쳐야 하며 **Tencent Cloud 공식 홈페이지에서 제공하는 FTP Server 툴에 따라 자체적으로 서비스를 구축하여 사용하시기 바랍니다.**

FTP 프로토콜은 오래된 프로토콜로, 데이터 완전성을 검증할 수 없고 전송 보안성을 보장할 수 없으며, CAM 권한 시스템과 연결할 수도 없습니다. 따라서 지속적인 FTP 프로토콜 액세스 사용은 매우 권장하지 않습니다. 또한 Tencent Cloud는 FTP 프로토콜 및 경유 소프트웨어에 대해 향후 지원하지 않을 수 있습니다.

데이터 동기화가 필요한 경우 [COS Migration 툴](#) 또는 [COSCMD 툴](#)을 직접 사용하는 것을 권장합니다.

구성 파일 중 masquerade_address 선택 항목은 어떤 작용을 합니까? 어떤 경우 masquerade_address를 설정합니까?

masquerade_address는 설정에서 클라이언트에 제공하는 서버 주소입니다. FTP server가 NAT를 통해 공인 IP에 매핑된 호스트에서 실행되는 경우, masquerade_address 옵션을 클라이언트에서 액세스할 수 있는 FTP Server 공인 IP로 설정하고, 서버와 데이터 통신을 완료하는 데 해당 IP가 사용됨을 클라이언트에 공지해야 합니다.

예를 들어 FTP Server가 실행되는 기기에서 ifconfig를 실행하여 외부 네트워크에 매핑된 ENI IP 10.xxx.xxx.xxx를 획득하고, 매핑된 공인 IP가 119.xxx.xxx.xxx라고 가정합니다. 이때 FTP Server에서 클라이언트가 server에 액세스할 때의 공인 IP(119.xxx.xxx.xxx)로 masquerade_address를 명확히 설정하지 않은 경우, FTP Server는 Passive 모드에서 내부 네트워크 주소(10.xxx.xxx.xxx)를 사용하여 클라이언트에 패킷을 반환하게 됩니다. 이때 클라이언트에서 FTP Server 연결은 가능하지만, 클라이언트에 정상적인 데이터 패킷 반환은 불가능합니다.

따라서 일반적으로 masquerade_address를 클라이언트에서 Server 연결 시 사용하는 IP 주소로 설정하는 것을 권장합니다.

masquerade_address 선택 항목을 정확하게 설정한 후 ftp server에 정상적으로 로그인은 되지만 FTP 명령어인 list 또는 get 등 데이터 검색 명령어 실행 시 '서버에서 라우팅할 수 없는 주소를 반환했습니다.' 또는 'ftp: connect: No route to host' 등의 오류가 발생합니다. 어떻게 처리해야 하나요?

해당 case는 대부분 ftp server 기기 iptables 또는 방화벽 정책 설정이 모든 ICMP 프로토콜 패키지를 reject 또는 drop하여 발생합니다. FTP 클라이언트가 FTP Server 수동 모드에서 반환되는 데이터 연결 IP를 획득하면, 먼저 ICMP 패킷을 발송해 IP의 연결성을 확인합니다. 따라서 클라이언트에서 '서버에서 라우팅할 수 없는 주소를 반환했습니다.'와 같은 오류가 발생하게 됩니다.

권장 솔루션: 필요에 따라 제한할 ICMP 패킷 유형을 reject 또는 drop만 할 수 있도록 iptables 정책을 설정합니다. 외부 ping 유형의 ICMP 패킷만 차단하려는 경우 정책을 `iptables -A INPUT -p icmp --icmp-type 8 -s 0/0 -j [REJECT/DROP]` 으로 수정할 수 있습니다.

또는 ftp server에 액세스할 클라이언트의 IP를 단독으로 개방할 수도 있습니다.

큰 용량의 파일 업로드 시 중도에 취소했는데 COS에 이미 업로드한 파일이 남아 있는 이유는 무엇입니까?

COS에 사용되는 최신 버전의 FTP Server에서는 완전한 플로우 방식의 업로드 특성을 제공하여 사용자가 파일 업로드를 취소하거나 중단하는 경우 대용량 파일의 업로드 완료 작업을 트리거합니다. 따라서 COS는 사용자 데이터 스트림이 업로드 완료된 것으로 알고 이미 업로드된 데이터를 하나의 완벽한 파일로 구성합니다. 사용자가 다시 업로드하려는 경우 직접 원본 파일 이름으로 업로드하여 덮어쓰거나 수동으로 불완전 파일을 삭제하고 다시 업로드할 수 있습니다.

업로드한 파일이 최대 제한을 초과하면 어떻게 됩니까?

실제 업로드한 단일 파일 크기가 구성 파일의 제한을 초과하면 시스템에서 IOError 오류를 반환하며, 로그에 오류 정보를 기록합니다.

기타 문제가 발생하는 경우 [고객센터](#)를 통해 문의하십시오. 완전한 `cos_v5.log` 로그를 첨부하면 문제를 진단하고 해결하는 데 더욱 도움이 됩니다.

COS FTP Server 설정에서 파일의 최대 업로드 제한을 두는 이유가 무엇인가요?

COS의 멀티파트 업로드 수는 최대 10000개까지 가능하며, 각 멀티파트의 크기는 1MB~5GB로 제한됩니다. 최대 업로드 제한을 두는 것은 업로드할 멀티파트의 크기를 합리적으로 계산하기 위해서입니다.

FTP Server는 기본적으로 200GB 이내의 단일 파일 업로드를 지원합니다. 그러나 너무 크게 설정하는 것은 권장하지 않습니다. 단일 파일 크기를 크게 설정할수록 업로드 시 멀티파트 버퍼도 늘어나게 되며, 사용자의 메모리 리소스를 소모할 수도 있습니다. 따라서 사용자의 실제 상황에 따라 단일 파일 크기 제한을 합리적으로 설정하시기 바랍니다.

Hadoop 툴

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

사용/컨설팅

Hadoop-COS 툴이란 무엇입니까?

Hadoop-COS는 Apache Hadoop, Spark 및 Tez를 비롯한 빅 데이터 컴퓨팅 프레임워크를 통합하는 데 도움이 되는 툴입니다. HDFS와 마찬가지로 Tencent Cloud COS 데이터를 읽고 쓸 수 있습니다. Druid 및 기타 쿼리 및 분석 엔진 용 Deep Storage로도 사용할 수 있습니다.

자체 구축 Hadoop에서 Hadoop-COS jar 파일을 어떻게 사용합니까?

Hadoop-COS pom 파일을 컴파일 전에 Hadoop의 버전과 동일하게 유지하도록 변경합니다. 다음으로 Hadoop-COS jar 및 COS JAVA SDK jar 파일을 `hadoop/share/hadoop/common/lib` 디렉터리에 넣습니다. 자세한 내용은 [Hadoop-COS](#)를 참고하십시오.

Hadoop-COS 툴에 휴지통 메커니즘이 있습니까?

HDFS의 휴지통 기능은 COS에 적용할 수 없습니다. Hadoop-COS를 사용하여 `hdfs fs` 명령을 실행하여 COS 데이터를 삭제하면 데이터가 `cosn://user/${user.name}/.Trash` 디렉터리로 이동되지만 실제 삭제는 발생하지 않으므로 데이터는 여전히 COS에 남아 있습니다. `-skipTrash` 매개변수를 사용하여 휴지통 기능을 건너뛰고 데이터를 직접 삭제할 수 있습니다. HDFS 휴지통과 같은 주기적인 데이터 삭제를 구현하려면

`/user/${user.name}/.Trash/` 접두사가 붙은 개체에 대한 라이프사이클 규칙을 구성하십시오. 구성 가이드는 [라이프사이클 설정](#)을 참고하십시오.

CosFileSystem 클래스를 찾을 수 없는 문제

로딩 시 **CosFileSystem** 클래스를 찾을 수 없다는 다음 메시지가 표시되는 이유는 무엇입니까? **Error: java.lang.RuntimeException: java.lang.ClassNotFoundException: Class org.apache.hadoop.fs.CosFileSystem not found**

가능한 원인1

구성이 올바르게 로딩되었지만 `hadoop classpath`에 Hadoop-COS jar 위치가 포함되어 있지 않습니다.

해결 방법

Hadoop-COS jar의 위치를 `hadoop classpath`에 로딩합니다.

가능한 원인2

`mapred-site.xml` 구성 파일에 `mapreduce.application.classpath`는 Hadoop-COS jar의 위치가 포함되어있지 않습니다.

해결 방법

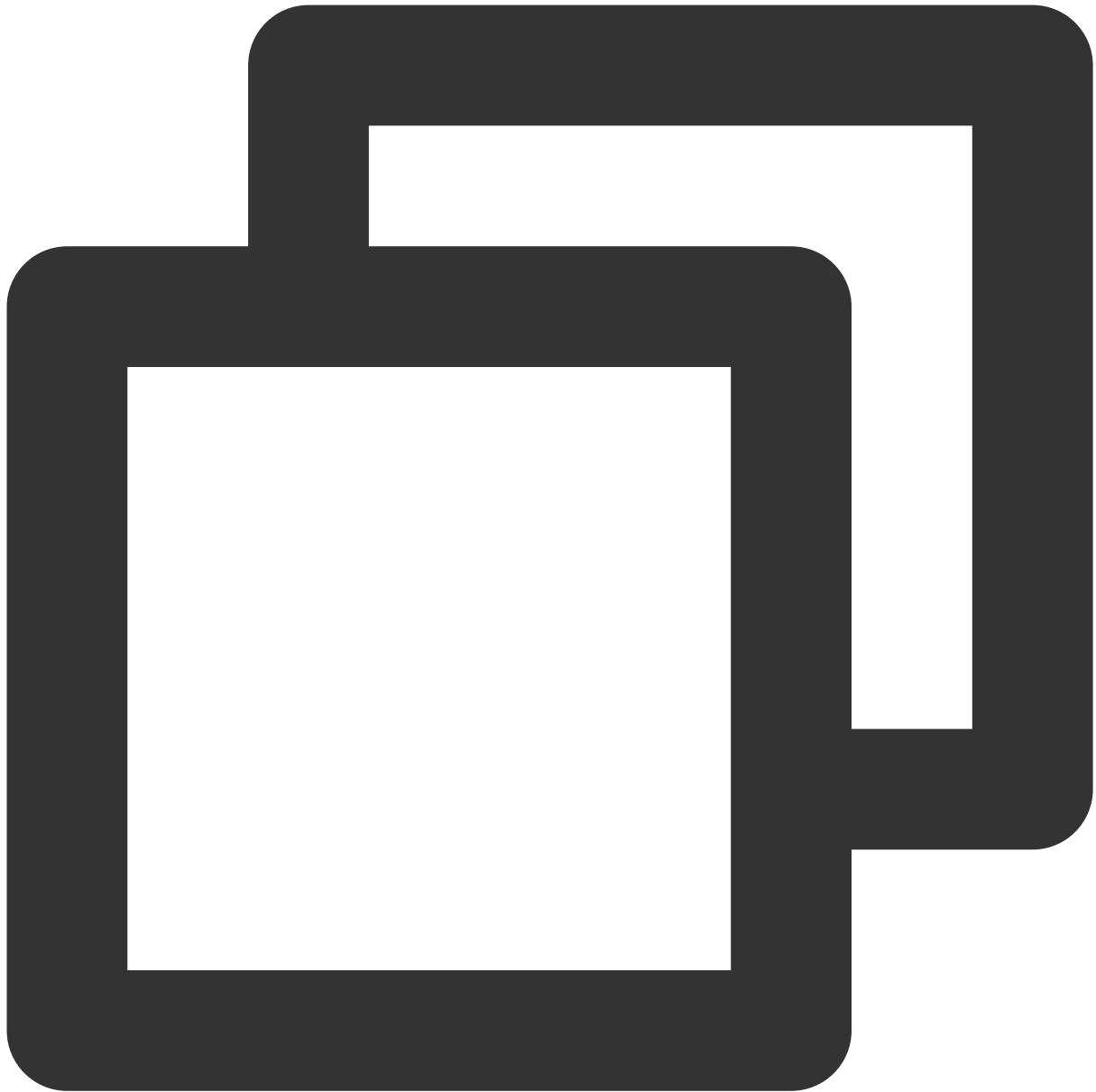
mapred-site.xml 구성 파일에 `mapreduce.application.classpath`에 `cosn jar`의 경로를 추가하고 서비스를 다시 시작합니다.

The screenshot shows the Ambari configuration page for MapReduce2. The left sidebar lists various services, with MapReduce2 selected. The main content area shows the configuration for the 'Default (4)' group. Under the 'Advanced' settings, the 'Advanced mapred-site' section is expanded. The 'mapreduce.application.classpath' property is highlighted with a red arrow, and its value is shown as `p_version}.jar:/etc/hadoop/conf/secure:/usr/hdp/current/ext/hadoop/*:/usr/hdp/share/cosn/*`. Another red arrow points to the `cosn` part of the path.

정품 Hadoop을 사용하는데 `CosFileSystem` 클래스를 찾을 수 없다는 오류가 표시됩니다.

Hadoop-COS는 정품 Hadoop 버전과 Hadoop-COS 버전을 유지 보호합니다. 상응하는 `fs.cosn.impl`과 `fs.AbstractFileSystem.cosn.impl` 구성이 다를 수 있습니다.

정품 Hadoop 구성:



```
<property>
  <name>fs.cosn.impl</name>
  <value>org.apache.hadoop.fs.cosn.CosNFileSystem</value>
</property>
<property>
  <name>fs.AbstractFileSystem.cosn.impl</name>
  <value>org.apache.hadoop.fs.cosn.CosN</value>
</property>
```

tencent cos 구성:



```
<property>
  <name>fs.cosn.impl</name>
  <value>org.apache.hadoop.fs.CosFileSystem</value>
</property>
<property>
  <name>fs.AbstractFileSystem.cosn.impl</name>
  <value>org.apache.hadoop.fs.CosN</value>
</property>
```

주파수 제어 및 대역폭 문제

503 오류가 발생하는 이유는 무엇입니까?

빅 데이터 시나리오에서 동시 접속률이 비교적 높은 경우 COS에서 주파수 제어가 트리거되어 503 Reduce your request rate 오류가 발생합니다. `fs.cosn.maxRetries` 매개변수를 설정하여 오류가 리턴된 요청을 재시도할 수 있으며, 해당 매개변수의 기본 설정은 200번입니다.

대역폭 제한을 설정했는데 적용되지 않는 이유는 무엇입니까?

신규 버전은 속도 제한 `fs.cosn.traffic.limit(b/s)` 구성을 지원하며, 해당 설정은 tag가 5.8.3 이상인 버전에서만 지원합니다. [Github 웨어하우스](#)에서 확인할 수 있습니다.

멀티파트 문제

Hadoop-COS에서 업로드하는 멀티파트 블록의 크기는 어떻게 합리적으로 설정합니까?

Hadoop-COS 내부에서 멀티파트 동시 업로드를 통해 대용량 파일을 처리하며, `fs.cosn.upload.part.size(Byte)` 구성으로 COS에 업로드하는 블록의 크기를 제어합니다.

COS의 멀티파트 업로드는 최대 10000개까지 가능합니다. 따라서 사용할 단일 파일의 최대 크기를 예측해야 합니다. 예를 들어 블록 크기가 8MB인 경우 최대 78GB의 단일 파일 업로드를 지원합니다. 블록 크기는 최대 2GB까지, 즉 단일 파일 크기는 최대 19TB까지 지원합니다. 블록 수가 10000개를 초과하면 400 오류가 발생하며 해당 설정 확인을 통해 정상 여부를 확인할 수 있습니다.

비교적 큰 파일 업로드 시 COS 상에서 파일을 표시할 때 딜레이가 발생합니다. 실시간으로 표시하지 않는 이유는 무엇입니까?

Hadoop-COS는 대용량 파일, 즉 `blockSize(fs.cosn.upload.part.size)`를 초과하는 파일에 대해 모두 멀티파트 업로드 방식을 사용하며, 모든 블록이 COS에 업로드된 후에야 볼 수 있습니다. Hadoop-COS는 현재 Append 작업을 지원하지 않습니다.

Buffer 문제

업로드 Buffer 유형은 어떻게 선택합니까? 유형별 차이점은 무엇입니까?

Hadoop-COS에서 업로드 시 buffer 유형을 선택할 수 있으며, `fs.cosn.upload.buffer` 매개변수를 사용하여 설정할 수 있고 다음 3가지 중 1가지로 설정할 수 있습니다.

`mapped_disk` 기본 설정. 작업 시 디스크가 부족하지 않도록 `fs_cosn.tmp.dir`를 공간이 충분한 디렉터리로 설정해야 합니다.

`direct_memory`: JVM off-heap 메모리를 사용합니다(해당 부분은 JVM의 관리 제어를 받지 않아 설정을 권장하지 않음).

`non_direct_memory`: JVM on-heap 메모리를 사용합니다. 권장 설정은 128M입니다.

buffer 유형이 `mapped_disk`일 때 buffer 생성 실패 오류인 `create buffer failed. buffer type: mapped_disk, buffer factory:org.apache.hadoop.fs.buffer.CosNMappedBufferFactory` 오류가 표시됩니다.

가능한 원인

현재 사용자에게 Hadoop-COS를 사용하는 임시 디렉터리에 대한 읽기/쓰기 액세스 권한이 없어서 발생할 수 있습니다. Hadoop-COS가 기본적으로 사용하는 임시 디렉터리는 `/tmp/hadoop_cos`로, 사용자가 `fs.cosn.tmp.dir`를 설정하여 지정할 수 있습니다.

해결 방법

현재 사용자에게 `/tmp/hadoop_cos` 권한을 부여하거나 `fs.cosn.tmp.dir`로 임시 파일 디렉터리를 지정하여 읽기/쓰기 권한을 부여합니다.

실행 오류 문제

연산 작업 실행 중 오류 정보인 `java.net.ConnectException: Cannot assign requested address (connect failed) (state=42000,code=40000)`가 표시됩니다. 어떻게 처리해야 합니까?

`Cannot assign requested address` 오류가 나타나는 이유는 일반적으로 사용자가 단 시간 내에 대량의 TCP 단기 연결을 생성하였기 때문에 발생합니다. 연결 완료 후 로컬 포트에서 즉시 회수되지 않으면 기본적으로 60초의 시간 초과 단계를 거치며, 이로 인해 클라이언트에 단 시간 동안 내에 Server와 Socket 연결을 구축하는 데 사용할 가용 포트가 없게 됩니다.

해결 방법

`/etc/sysctl.conf` 파일을 수정하여 커널 매개변수를 다음과 같이 조정해 해당 문제를 방지합니다.



```
net.ipv4.tcp_timestamps = 1      #TCP를 열어 타임스탬프 지원
net.ipv4.tcp_tw_reuse = 1        #TIME_WAIT 상태인 socket을 신규 TCP에 연결하는 데 사용하
net.ipv4.tcp_tw_recycle = 1     #TIME-WAIT 상태인 socket의 빠른 회수 활성화
net.ipv4.tcp_syncookies=1      #SYN Cookies 활성화. SYN 등 대기열이 오버플로우되는 경우
net.ipv4.tcp_fin_timeout = 10   #포트 릴리스 후 대기 시간
net.ipv4.tcp_keepalive_time = 1200 #TCP가 KeepAlive 정보를 발송하는 빈도수. 기
net.ipv4.ip_local_port_range = 1024 65000 #대외 연결 포트 범위. 기본값은 32768~61000
net.ipv4.tcp_max_tw_buckets = 10240 #TIME_WAIT 상태의 Socket의 수량 제한. 해당
```

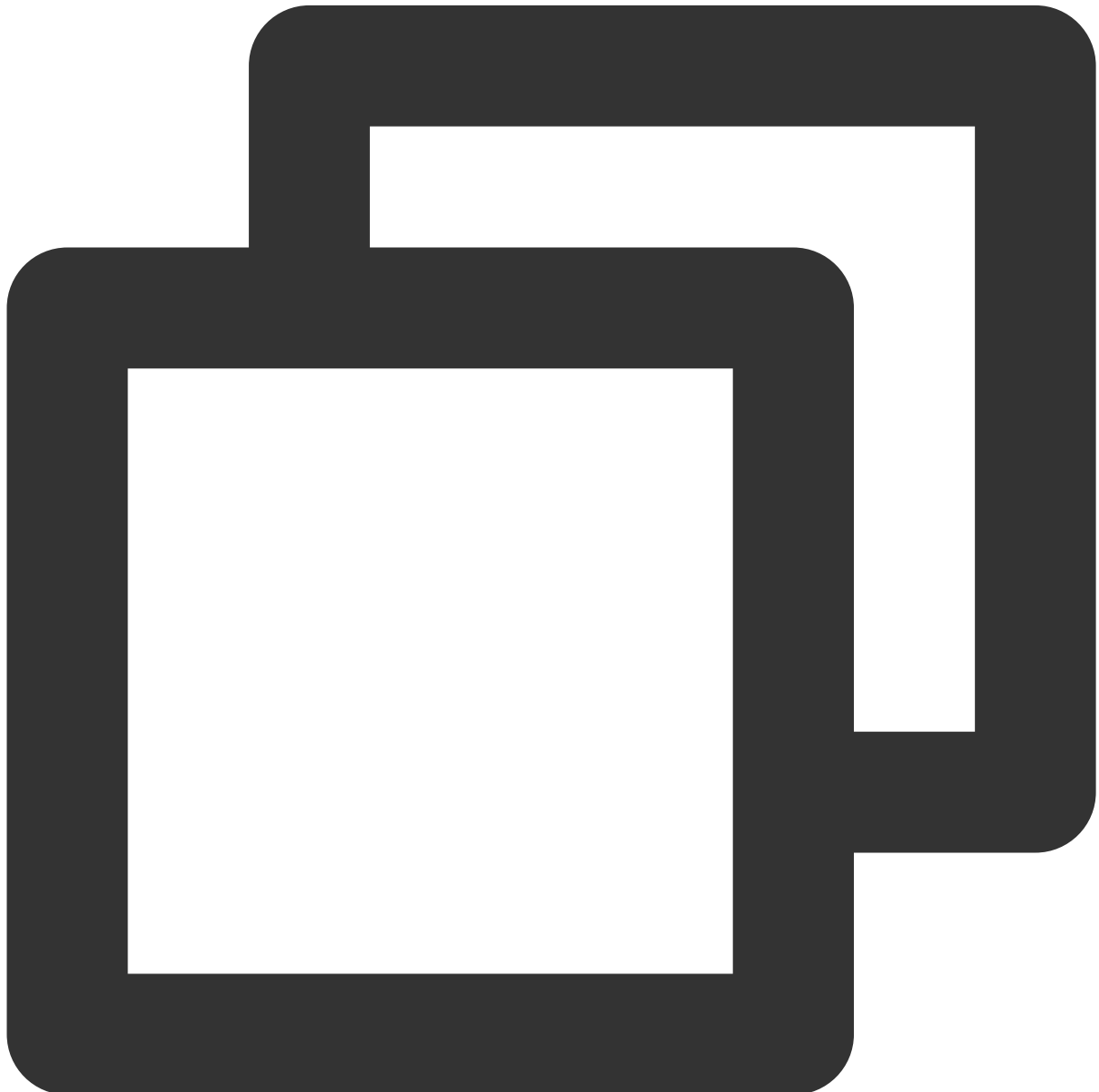
파일 업로드 시 `java.lang.Thread.State: TIME_WAITING (parking)` 오류가 발생합니다. 구체적으로 스택에 `org.apache.hadoop.fs.BufferPoll.getBuffer` 및 `java.util.concurrent.locks.LockedBlockingQueue.poll`가 포함되어 잠기는 상황이 발생합니다.

가능한 원인

파일 업로드 시 여러 번 buffer를 초기화했지만 실제로 쓰기 작업이 트리거되지 않은 경우 발생할 수 있습니다.

해결 방법

구성을 다음과 같이 수정할 수 있습니다.



```
<property>
  <name>fs.cosn.upload.buffer</name>
```

```
    <value>mapped_disk</value>
</property>
<property>
  <name>fs.cosn.upload.buffer.size</name>
  <value>-1</value>
</property>
```

API 관련 문제

최종 업데이트 날짜: : 2024-06-25 11:33:12

COS API는 S3 프로토콜을 지원합니까?

COS는 AWS S3 호환 API를 제공합니다. 자세한 내용은 [AWS S3 SDK로 COS 액세스](#)를 참고하시기 바랍니다.

API 인터페이스를 호출할 때 'Request has expired' 등의 오류가 발생합니다. 어떻게 해야 하나요?

두 가지 경우에 위와 같은 오류가 발생합니다.

요청 시작 시점이 서명 유효 기간을 초과했기 때문입니다.

로컬 시스템 시간과 해당 지역 시간이 일치하지 않기 때문입니다.

첫 번째 원인에 해당하는 경우 유효한 서명을 인증 받아 다시 API를 호출하십시오. 두 번째 원인에 해당하는 경우 로컬 시스템 시간을 해당 지역 시간에 맞춰 주십시오.

업로드를 완료하지 못한 파일을 삭제하려면 어떤 API를 호출해야 하나요?

업로드가 완료되지 않은 파일 목록을 불러오려면 ListMultipartUploads 인터페이스를 호출합니다. 그 후 Abort Multipart upload 인터페이스를 호출해 멀티파트 업로드를 중단한 후 이미 업로드된 부분을 삭제합니다.

대량 삭제 인터페이스를 호출하면 올바르게 반환되지만 실제로 파일은 삭제되지 않습니다. 어떻게 해야 하나요?

삭제된 파일 경로를 검사해 주십시오. 파일 경로는 / 로 시작하지 않아도 됩니다.

COS에 UploadPart 멀티파트 업로드 요청 시 NoSuchUpload가 반환되는 이유는 무엇입니까?

uploadId와 partNumber가 동일할 때, 나중에 전송되는 파트가 이전 파트를 덮어씁니다. uploadId가 존재하지 않을 경우 '404 오류, NoSuchUpload'가 반환됩니다. 자세한 내용은 [Upload Part](#)를 참고하십시오.

API로 어떻게 객체 스토리지 유형을 수정할 수 있나요?

사용자는 PUT Object - Copy 인터페이스를 호출하여 x-cos-storage-class 매개변수를 수정하는 방법으로 객체 스토리지 유형을 바꿀 수 있습니다. 자세한 사항은 [PUT Object - Copy](#)를 참고하십시오.

COS에서 서명 유효 기간을 없애려면 어떻게 설정해야 하나요?

COS 서명은 타임스탬프로 기한을 넘겼는지 여부를 판단하기 때문에 유효 기간을 없앨 수는 없습니다. 사용자가 유효 기간이 없는 인증키로 서명을 생성하여 장기간 유효한 서명을 쓰고 싶다면 타임스탬프를 길게(예: 현재 시간으로부터 50년 후 만료) 설정할 수 있습니다. 임시 키의 최대 유효 기간이 2시간이기 때문에 서명을 생성하면 유효 기간은 2시간 이내가 됩니다.

COS는 API 청구서 조회 기능을 지원합니까?

COS는 청구서 조회 API를 제공하지 않습니다. 콘솔 [청구서 상세](#)를 통해 조회하시기 바랍니다. API를 통해 청구서 상세 내역을 조회해야 하는 경우, [청구서 상세 내역 조회](#) 과금 문서를 참고하십시오.

API를 통한 스토리지 객체 크기 조회가 지원됩니까?

[GET Bucket \(List Objects\)](#) 인터페이스를 통해 객체 크기를 조회할 수 있습니다.

API를 통해 객체 이름을 수정하는 방법은 무엇입니까?

[PUT Object - Copy](#)를 통해 객체를 복사하고 객체 이름을 지정하여 이름을 변경할 수 있습니다.

API를 통해 버킷 도메인을 획득하는 방법은 무엇입니까?

[HEAD Bucket](#) 인터페이스를 통해 버킷 도메인을 획득합니다. 응답 헤더의 'x-cos-bucket-region' 매개변수 값은 버킷 소재 리전을 표시합니다.

API를 통해 버킷 크기를 획득하는 방법은 무엇입니까?

COS에는 버킷 크기를 획득하는 API가 없습니다. [클라우드 모니터링 인터페이스](#)를 통해 버킷의 각 스토리지 유형의 스토리지 용량을 획득한 후 버킷 스토리지 용량을 합산할 수 있습니다.

API를 통해 사용량 내역을 조회하는 방법은 무엇입니까?

다음 3가지 방법을 참고하시기 바랍니다.

1. [API 요청 툴](#)을 사용하여 조회 진행.

COS에 디렉터리 작업 API 인터페이스가 있습니까?

COS 자체에는 폴더 및 디렉터리의 개념이 없습니다. 콘솔에 표시되는 폴더는 /로 끝나는 빈 객체입니다.

API를 통해 디렉터리/폴더를 생성하는 방법은 무엇입니까?

[PUT Object](#) 인터페이스 호출을 통해 구현합니다. 파일명이 '/'로 끝나는 빈 파일로 디렉터리 형식을 생성할 수 있습니다.

설명 :

COS 자체에는 폴더나 디렉터리의 개념이 없습니다. COS는 사용자의 편의를 위해 콘솔, COSbrowser 등 시각화된 툴에 [폴더] 또는 [디렉터리]를 재현했습니다. 구체적인 구현 방법은 파일 이름이 /로 끝나고, 콘텐츠가 비어있는 객체를 통해 전통적인 폴더 표시 방법으로 재현한 것입니다.

API를 통해 디렉터리/폴더를 삭제하는 방법은 무엇입니까?

COS API는 단일 파일 삭제만을 지원합니다. 전체 디렉터리 삭제는 [GET Bucket \(List Objects\)](#) 인터페이스를 사용하여 지정 접두사(prefix 매개변수)로 시작하는 모든 파일을 획득한 후, [DELETE Object](#)를 통해 구현할 수 있습니다.

COS INTELLIGENT TIERING이 Object가 속한 티어링 스토리지를 구분하는 방법은 무엇입니까?

[객체 메타데이터 조회](#) 인터페이스가 반환한 [x-cos-storage-tier](#)를 통해 객체가 속한 스토리지 레이어를 획득합니다.

COS가 API를 통해 객체 검색하는 방법은 무엇입니까?

[HEAD Object 인터페이스](#)를 통해 해당 객체 존재 여부를 확인할 수 있습니다. 특정 객체 검색이 필요한 경우, [Get Bucket 인터페이스](#)를 통해 버킷 내부 모든 객체를 획득한 후 확인을 진행할 수 있습니다.

COS GET Object 인터페이스 사용 시, 동적 지정된 반환 콘텐츠는 첨부파일로 다운로드 가능합니까?

GET Object 인터페이스 사용 시, url에 **response-content-disposition** 매개변수를 포함하며, 첨부파일 다운로드 시 **attachment**으로 값을 설정하면 됩니다. 이런 유형의 GET Object 요청은 서명을 포함해야 하며, COS 서명 툴을 통해 서명을 생성할 수 있습니다.

COS의 putObjectCopy 호출 시 NoSuchKey 표시가 뜹니다. 어떻게 처리해야 합니까?

소스 파일이 있는지 확인하시기 바랍니다. 소스 파일이 있다면 일반적으로 폴더 뒤에 '/'를 추가하지 않았기 때문에 오류가 발생합니다. '/' 추가 후 재시도하십시오.

API를 통해 일정 object를 획득하는 request 횟수를 지원합니까?

COS는 API를 통해 일정 object를 획득하는 request 횟수를 지원하지 않습니다. 분석 로그를 통해 작업을 진행할 수 있으며, 먼저 [로그 관리 기능 활성화](#) 후 로그 분석을 통해 획득할 수 있습니다.