

Object Storage Service

コンソールユーザガイド

コンソールユーザガイド

Alibaba Cloud OSS コンソールへのログイン

Alibaba Cloud OSS コンソールには、直感的に多数の OSS 機能进行操作できるインターフェイスが用意されています。OSS コンソールにログインする前に、Alibaba Cloud アカウントへの登録と実名認証が完了していることを確認してください。Alibaba Cloud アカウントがない場合は、OSS を有効化する際にアカウント登録を求めるメッセージが表示されます。

操作手順

Alibaba Cloud Web サイトにログインします。

OSS プロダクト詳細ページを開いて、**[有効化]** をクリックします。

OSS が有効化されたら、**[コンソール]** をクリックして、OSS コンソールインターフェイスにアクセスします。

また、ホームページの右上にあるメニューバーで **[コンソール]** をクリックして、Alibaba Cloud コンソールのメインページを開き、下図のボタンをクリックして OSS コンソールインターフェイスにアクセスすることもできます。



RAMサブアカウントを使用して OSS コンソールにログオンする

Alibaba Cloud OSSコンソールは、直感的な操作インターフェースを提供します。Alibaba Cloudアカウントに加えて、サブアカウント（RAMユーザー）を使用してOSSコンソールにログオンすることもできます。

以下の手順ように、RAMサブアカウントを使用してOSSコンソールにログオンします。

1. RAMユーザーを作成する
2. サブアカウントを承認する
3. サブアカウントを使用してコンソールにログオンする

RAMユーザーを作成する

RAMコンソールにログオンし、**User Management > New User** を介してRAMユーザーを作成します。詳細な手順については、RAM User Manualの **Create a RAM user** をご参照してください。

サブアカウントを承認する

RAMコンソールにログオンし、対応するRAMユーザーを選択し、承認のために **Authorize** をクリックします。詳細な手順については、RAM Authorization Help Documentationをご参照してください。

コンソールにログオンした後でサブアカウントがOSSコンソール機能を使用できるようにするには、次の図に示すように、MNS、CloudMonitor、およびCDNへのアクセス権も関連するOSS権限とともに必要です。



サブアカウントを使用してコンソールにログインする

サブアカウントを使用してコンソールにログインするには、次の手順を実行します。

1. RAMコンソールにログインし、**ユーザー**をクリックします。2.対応するRAMユーザーを選択し、**管理**をクリックして関連情報を設定します。
2. **コンソールへのログインの有効化**をオンにします。
3. RAMコンソールにログインし、**RAMユーザーログインリンク**を表示し、ログインするリンクをクリックします。

詳細については、RAM User Manualをご参照してください。

バケットの管理

バケットの概要

Alibaba Cloud OSS のファイルはすべて、バケットに格納されます。格納されたファイルは、このバケット

単位で管理され、すべてのオブジェクトはバケットに属する必要があります。バケットの属性は、リージョンに合わせて、また、ファイルのアクセス制御やライフサイクル管理のために設定することができます。属性は、バケット内のすべてのファイルに適用されます。したがって、さまざまなバケットを作成して、それぞれ異なる管理機能を柔軟に実装できます。

バケット内のストレージ容量は非階層型です。つまり、ディレクトリなどのファイルシステム機能がありません。したがって、すべてのファイルが、対応するバケットに直接関連付けられます。ただし、関連するファイルをフォルダーごとにグループ化、分類、および管理することはできます。

バケットの概要ページのコンテンツを次に示します。



SN	コンテンツ	説明
1	バケットの概要	バケットの概要、基本情報、OSS ドメイン名を確認できます。
2	バケットの設定	バケットの属性を表示および変更するときに、このボタンをクリックします。
3	オブジェクト	バケットのファイルとフォルダーを表示および管理するときに、このボタンをクリックします。
4	フラグメント	マルチパートアップロードによって発生したファイルフラグメントを表示および削除するときに、このボタンをクリックします。
5	タスク	このボタンをクリックすると、OSS アクセス設定が自動的に生成され、OSS アクセストークンを生成するためのキーが作成されます。

6	イメージサービス	イメージ保護とアクセス方式を設定します。
7	リソースモニタリング	OSSリソースモニタリングが表示されます。
8	OSSドメイン名	ドメイン名表示および管理します。
9	基本設定	バケット権限とAnti-leech 設定表示および管理します。

バケットの作成

ファイルを OSS にアップロードする前に、ファイルを格納するバケットを作成する必要があります。バケットは、リージョン、アクセス権限、その他メタデータなど、さまざまな属性を設定します。

手順

[OSSコンソール]に移動します。

[概要]、[バケットを作成] の順にクリックして、[バケットを作成] ダイアログボックスを開きます。

バケットを作成 ×

バケット名:

バケット命名規則のルール:
» 小文字、数字、およびハイフンのみを使用できます。
» 最初と最後の文字は小文字と数字にします。
» バケット名は 3 ～ 63 文字の範囲で指定します。

リージョン:

Asia Pacific NE 1 (Japan) ▼

同じリージョン内のプロダクトイントラネットが相互接続されています。リージョンは購入後は変更できません。リージョンは慎重に選択してください。

ACL:

非公開 ▼

» 非公開: オブジェクトへのすべてのアクセスに認証が必要です。
» 公開読み取り: オブジェクトの書き込みに認証が必要です。オブジェクトの匿名読み取りが許可されています。
» 公開読み書き: すべての人がオブジェクトを読み書きできます。

送信

キャンセル

3.[バケット名]フィールドに、バケット名を入力します。

- バケットを作成した後、バケット名を変更することはできません。
- バケット名は、命名規則に準拠している必要があります。
 - バケット名には、小文字、数字、ハイフン（-）のみを使用できます。
 - バケット名は、小文字または小文字の先頭または末尾に入力する必要があります。
 - バケット名は少なくとも 3 バイトで、長さは 63 バイト以下でなければなりません。
 - バケット名は、OSS 内の既存のすべてのバケット名で一意でなければなりません。

4. リージョン ドロップダウンボックスで、バケットのデータセンターを選択します。

サブスクリプション後に地域を変更することはできません。ECS のイントラネット上で OSS にアクセスするには、ECS インスタンスで同じリージョンを選択します。詳細については、エンドポイントを参照してください。

5. ストレージクラスでは、必要に応じてストレージ型を選択します。

標準ストレージ：頻繁なデータアクセスをサポートする高信頼性、高可用性、高性能のオブジェクトストレージサービスを提供します。

アクセス頻度が低い場合：長期間保存され、頻繁にアクセスされないデータに適しています。その単価は標準型よりも低い。このストレージクラスでは、ファイルの最小保存期間が必要です。30 日未満の間保存されたファイルを削除すると、料金が発生します。このストレージクラスでは、ファイルの請求可能な最小サイズが必要です。128 KB 未満のファイルは128 KBの料金がかかり、

データの取得により一定のコストが発生する可能性があります。

アーカイブストレージ：長期保存が必要なアーカイブデータの保存に適しています（半年以上）。保管期間中にデータに頻繁にアクセスされず、読み取り可能な状態にデータを復元するのに 1 分かかります。アーカイブデータ、医用画像、科学資料、長期保存用ビデオフッターの保存に適しています。

6. **ACL** の場合は、バケットの予想される権限を選択します。

プライベート：バケットの所有者と許可されたユーザーだけが、バケット内のオブジェクトに対する読み込み、書き込み、および削除操作を実行できます。他のユーザは、バケット内のオブジェクトにアクセスすることはできません。

Public Read：バケットの所有者と許可されたユーザーのみが、バケット内のオブジェクトに対して書き込み操作と削除操作を実行できます。誰でも（匿名アクセスを含む）バケット内のオブジェクトを読み取ることができます。

- **Public Read / Write**：誰でも（匿名アクセスを含む）、バケット内のオブジェクトを読み書きし、削除することができます。そのような操作によって発生した手数料は、バケツの所有者が負担します。この許可は慎重に使用してください。

1. **OK** をクリックします。

バケットの削除

不要になったバケットは、これ以上料金がかからないように削除します。

前提条件

バケットを削除する前に、完了していないマルチパートアップロードによって発生したファイルフラグメントを含め、そのバケット内のすべてのファイルが消去されていることを確認してください。ファイルが残っていると、バケットを削除できません。

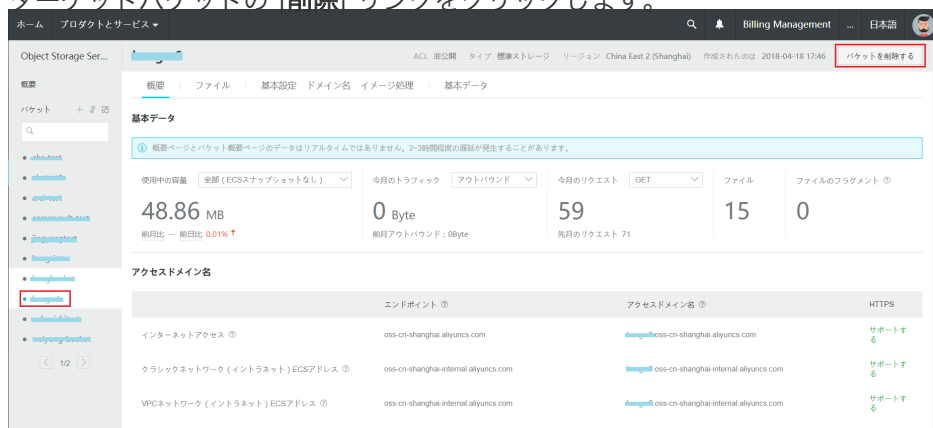
注意:

- バケット内のすべてのファイルを削除する場合は、**ライフサイクル管理**を使用することをお勧めします。
- フラグメントファイルを削除する場合は**フラグメントの管理**を参照してください。

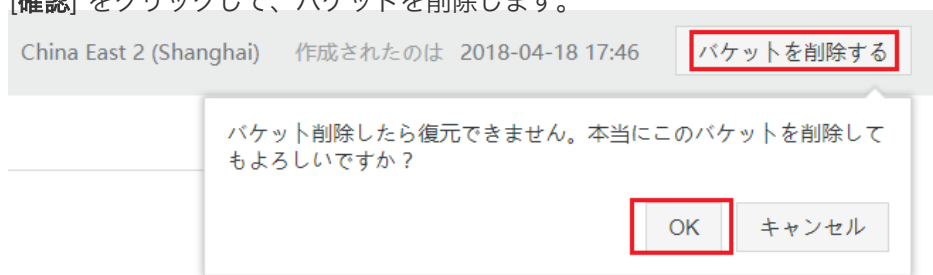
手順

[OSSコンソール]に移動します。

ターゲットバケットの「削除」リンクをクリックします。



[確認] をクリックして、バケットを削除します。



注意：削除後はバケットを復元できません。

ACL 設定

OSS には、権限制御のためのアクセス制御リスト (Access Control List、ACL) が用意されています。バケットを作成するときに ACL を設定できます。バケットを作成した後に変更を行うことができます。ACL が設定されていない場合、デフォルト値は **Private** (非公開) です。

OSS の ACL は、バケットレベルのアクセス制御を提供します。現在、バケットに対して使用できるアクセス権限は 3 つあります。

- **公開読み書き**: すべてのユーザー (匿名ユーザーを含む) がバケット内のファイルの読み取りおよび書き込み操作を実行できます。これらの操作によって発生する費用はバケットの作成者の負担にな

ります。この権限を使用する際には注意してください。

- **公開読み取り**: バケットの作成者のみがバケット内のファイルの書き込み操作を実行できます。ファイルの読み取り操作については、すべてのユーザー (匿名ユーザーを含む) が実行できます。
- **非公開**: バケットの作成者のみがバケット内のファイルの読み書き操作を実行できます。他のユーザーはファイルにアクセスできません。

操作手順

[OSSコンソール]にログオンします。

ターゲットバケットの名前をクリックして、バケットの管理ページに移動します。

左側のナビゲーションパネルで、[バケットのプロパティ]、[ACL] の順にクリックします。

[読み書き権限] ドロップダウンボックスで、バケットのアクセス権限を選択します。

[設定] をクリックして設定を保存します。

静的 Web サイトホスティング

コンソールを使用してバケット設定を静的 Web サイトホスティングモードに変換し、この静的 Web サイトにバケットドメイン名でアクセスできます。

- デフォルトページが空白の場合は、静的 Web サイトホスティングが無効になっていることを示します。
- 静的 Web サイトホスティングモードを使用する場合は、CNAME を使用してドメイン名をバインドすることをお勧めします。
- 静的 Web サイトのルートドメイン名や、"/" で終わるこのドメイン名の任意の URL に直接アクセスすると、デフォルトのホームページが返されます。

詳細については、プロダクトドキュメントの「静的 Web サイトホスティング」を参照してください。

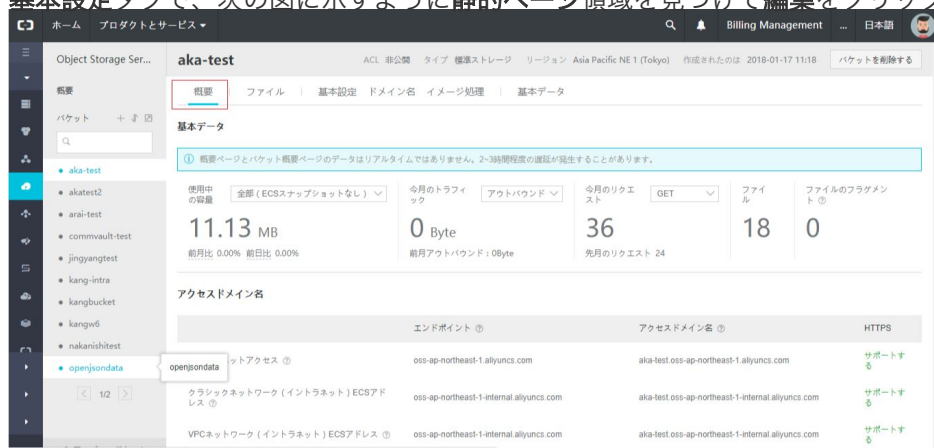
手順

[OSS コンソール]に移動します。

次の図に示すように、ターゲットバケットを選択してバケット概要ページを開きます。



基本設定タブで、次の図に示すように静的ページ領域を見つけて編集をクリックします。



次の図に示すように、次の情報を入力して「保存」をクリックします。



[デフォルトのホームページ] ボックスは、インデックスページ (Web サイトの index.html に相当します) を設定するとき 사용합니다。バケットに格納されている HTML ファイルのみを指定できます。

[デフォルトの 404 ページ] ボックスは、正しくないパスにアクセスされた場合に返されるデフォルトの 404 ページを設定するときに使用します。バケットに格納されている HTML ファイルとイメージファイルのみを指定できます。このボックスに何も指定しないと、デフォルトの 404 ページは無効になります。

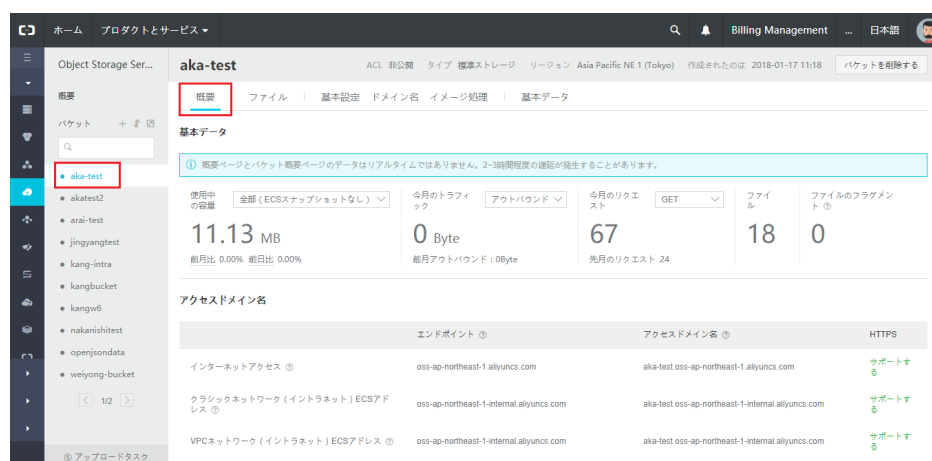
ログの設定

コンソールでバケットに関するログを有効または無効にすることができます。ログは、対象バケットか、または別のバケットに保存できます。バケットのログ形式の詳細については、『Alibaba Cloud OSS 開発者ガイド』の該当する章を参照してください。

手順

[OSSコンソール]に移動します。

左側のバケットリストで、ロギングを有効にするバケットをクリックして、バケットの概要ページを開きます（次の図を参照）。

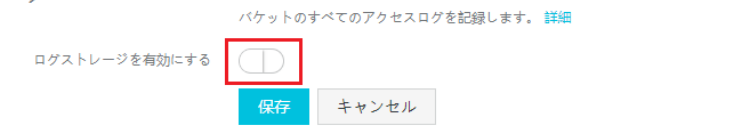


3.次の図に示すように、**基本設定**タブをクリックし、**ログ**エリアで**編集**をクリックします。



4.次のようにログ設定を編集します。

OSSにログを保存しない場合は、次の図に示すように **ログストレージを有効にする** スイッチを無



効にします。

- OSSにログを保存する場合は、次のようにします。1.次の図に示すように、 **ログストレージを有効にする** スイッチを有効にします。



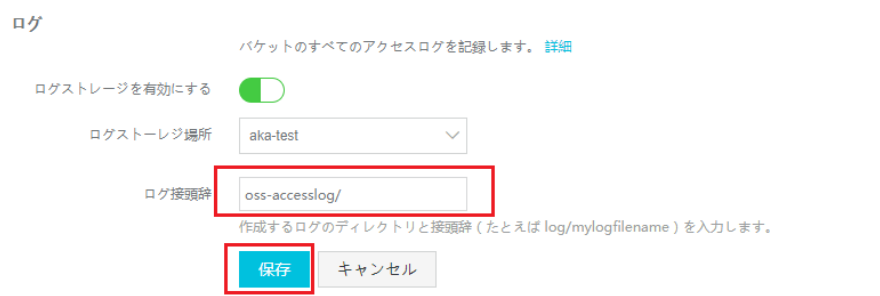
ログストレージ場所ドロップダウンボックスで、ログを保存するバケットの名前を選択し



ます。

注意：同じユーザーと地域のバケットのみを選択できます。

ログプレフィックステキストボックスで、デフォルトのログ接頭辞 **oss-accesslog /** を使用するか、別の接頭辞（<TargetPrefix>）を入力し、次の図に示すように、[保存]**をクリックします。



ログ命名規則

アクセスログストレージのオブジェクト命名規則の例を以下に示します。<TargetPrefix><SourceBucket>-YYYY-MM-DD-HH-MM-SS-<UniqueString>

- <TargetPrefix>: ユーザーが指定したログのプレフィックスを示します。
- <SourceBucket>: ソースバケットの名前を示します。
- YYYY-MM-DD-HH-MM-SS: ログが作成されたときの北京現地時間を示します。YYYY は年、MM

は月、DD は日付、HH は時間、MM は分、SS は秒をそれぞれ表します。
 - <UniqueString>: OSS によって生成された文字列を示します。

OSS アクセスログの格納に使用されるオブジェクト名の例を以下に示します。MyLog-OSS-example-2015-09-10-04-00-00-0000上の例では、**MyLog-** はユーザーが指定したログプレフィックス、**oss-example** はオリジンバケットの名前、**2015-09-10-04-00-00** はログの作成日時 (北京現地時間)、**0000** は OSS によって生成された文字列をそれぞれ表します。

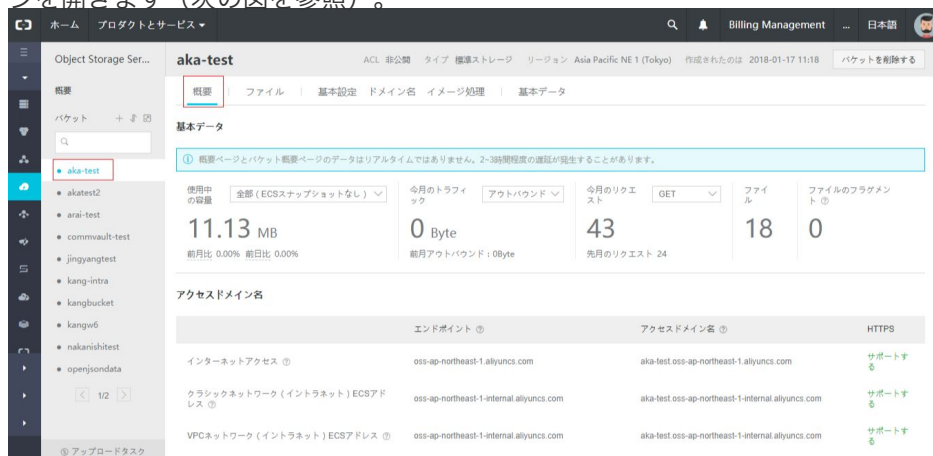
Anti-leech 設定

OSS は、従量課金サービスです。OSS のデータの盗難による追加料金を抑えるために、OSS では、HTTP ヘッダーのリファラーフィールドに基づいた Anti-leech がサポートされています。バケットに対してリファラーのホワイトリストを設定するか、またはリファラーフィールドが空の場合にコンソールを介したアクセスリクエストを許可するかどうかを指定できます。

手順

[OSS コンソール]へログインします。

左側のバケットリストで、アンチリーチを設定するバケットをクリックして、バケットの概要ページを開きます (次の図を参照)。



次の図に示すように、[基本設定]タブをクリックし、アンチリーチ領域で[編集]をクリックします

。



次の図に示すように、次の情報を入力して「保存」をクリックします。



例

test-1-001 という名前のバケットの場合は、リファラーホワイトリストを <http://www.aliyun.com> に設定します。このように設定すると、<http://www.aliyun.com> というリファラーを使ったリクエストのみがバケット内のオブジェクトにアクセスできるようになります。

ドメイン名管理

オブジェクトをバケットにアップロードした後、OSS ドメイン名アドレス(<BucketName>.<Endpoint>)とオブジェクトファイル名の 2 つの部分を含むオブジェクトアドレスを取得できます。ビジネスにおけるクロスオリジンまたはセキュリティの問題を回避するために、ユーザー定義のドメイン名を使用して OSS にアクセスすることをお勧めします。ドメイン名が正常にバインドされた後、OSS への適切なドメイン名ベースのアクセスを保証するために、バケットのインターネットドメイン名を指す CNAME レコードを追加する必

要もあります。

注意：

- 拘束されたドメイン名の ICP ライセンスを申請する必要があります。それ以外の場合は、ドメイン名にアクセスできません。
- 各バケットは最大 20 のドメイン名でバインドできます。

ユーザー定義のドメイン名が正常にバインドされると、OSS に格納されているファイルのアクセスアドレスでユーザー定義のドメイン名が使用されます。たとえば、バケット test-1-001 が Hangzhou ノードにあり、オブジェクトファイル名が test001.jpg で、バインドされたユーザー定義のドメイン名が hello-world.com の場合、このオブジェクトのアクセスアドレスは次のようになります。次のように：

- バインディング前：test-1-001.oss-cn-hangzhou.aliyuncs.com/test001.jpg
- バインディングが成功した後：hello-world.com/test001.jpg

ドメイン名をバインドする

OSS コンソールにログオンします。

左側のナビゲーションペインで、バケットリストからバケットを選択して、バケット概要ページを開きます。

ドメイン名タブをクリックします。

バインドユーザードメイン をクリックして、**バインドユーザードメイン** ダイアログボックスを開きます。

ドメインをバインドします。

- ユーザードメイン** テキストボックスにドメイン名を入力します。
- CDN アクセラレーションが必要な場合は、**Alibaba Cloud CDN** スイッチを開きます。詳細は、CDN ベースの OSS アクセラレーションを参照してください。
- CNAME レコードを自動的に追加する場合は、**CNAME レコードを自動的に追加する** スイッチを開きます。

注：ドメイン名が別の Alibaba Cloud アカウントの下でクラウド解決を完了した場合、CNAME レコードはあなたのアカウントの下でこのドメイン名に対して自動的に追加することはできません。この場合は、CNAME レコードを手動で追加する必要があります。詳細については、**ドメイン名解決の手順**を参照してください。

送信をクリックします。

注：バインドするドメイン名が他のユーザーによって悪意を持ってバインドされている場合は、**ドメイン名競合**というシステムメッセージが表示されます。TXT レコードを追加することにより、ドメイン名の所有権を確認することができます。このようにして、ドメイン名は正しいバケットに強制的にバインドされ、以前のバケットへのバインディングがリリースされます。詳しい手順については、**ドメイン名の所有権を確認する手順**を参照してください。

HTTPS 証明書をアップロードする

ドメインが HTTPS 経由で OSS にアクセスするようにするには、HTTPS 証明書を購入する必要があります。任意の証明書プロバイダまたは Alibaba Cloud Certificates Service（証明書サービスのクイックスタートを参照）から HTTPS 証明書を購入し、証明書を OSS コンソールにアップロードできます。

Alibaba Cloud CDN が OSS で有効になっていない場合は、OSS コンソールに証明書をアップロードできます。

ドメイン名タブページで、**アクション** の **証明書をアップロード** をクリックします。

証明書をアップロード ページで公開鍵と秘密鍵を入力して、「**アップロード**」をクリックします。

Alibaba Cloud CDN が OSS で有効になっている場合は、CDN コンソールに証明書をアップロードする必要があります。詳細については、**https セキュリティアクセラレーション**を参照してください。

ドメイン名の所有権を確認する手順

TXT を取得をクリックします。あなたの情報に基づいて TXT レコードが生成されます。

DNS プロバイダにログオンし、対応する TXT レコードを追加します。

OSS コンソールで、**[TXT 検証ファイルを追加しました]**をクリックします。**提出を続ける**。このドメイン名の TXT レコード値が期待どおりであることがシステムによって検出された場合、ドメイン名の所有権は確認にパスします。

ドメイン名解決の手順

1. Alibaba Cloud コンソールに移動します。
2. 左側のナビゲーションペインで、 **Alibaba Cloud DNS** をクリックしてドメイン名解決リストページを入力します。
3. ターゲットドメイン名に対応する**設定**リンクをクリックします。
4. **[レコードを追加]** をクリックします。
5. **レコードの追加**ダイアログボックスで、**タイプ**ドロップダウンボックスから **CNAME** を選択し、バケットのインターネットドメイン名を**値**テキストボックスに入力します。
6. **確認**をクリックします。

Cross-Origin Resource Sharing

クロスオリジンアクセスを実現するために、OSS では HTML5 プロトコルの CORS (Cross-Origin Resource Sharing) 設定を提供しています。クロスオリジンリクエスト (または OPTIONS リクエスト) を受信すると、バケットの CORS ルールを読み取り、関連する権限を確認します。各ルールを順番に調べて、最初に一致したルールを使用してリクエストを承認し、対応するヘッダーを返します。一致するルールがない場合、CORS ヘッダーは含まれません。

手順

[OSS コンソール]に移動します。

ターゲットバケットの名前をクリックして、バケットの管理ページに移動します。

[**バケットのプロパティ**]、[**CORS**] の順にクリックします。

[**ルールを追加**] をクリックします。[**CORS ルールの設定**] ダイアログボックスが表示されます。

追加したルールをダイアログボックスで設定します。

[ソース (Allowed Origin)]: クロスオリジンリクエストが許可されているオリジンを示します。複数のマッチングルールを、キャリッジリターンで区切って指定できます。マッチングルールごとに 1 つのワイルドカード “*” を使用できます。

[方法]: 許可されるクロスオリジンリクエストメソッドを示します。

[許可ヘッダー]: 許可されるクロスオリジンリクエストヘッダーを示します。複数のマッ

チングルールを、キャリッジリターンで区切って指定できます。マッチングルールごとに 1 つのワイルドカード “*” を使用できます。

[公開ヘッダー]: ユーザーがアプリケーション (Javascript の XMLHttpRequest オブジェクトなど) からアクセスできる応答ヘッダーを示します。

[キャッシュ期間]: 特定のリソースに対するブラウザープリフェッチ (OPTIONS) リクエストの結果のキャッシュ期間を示します。

[OK] をクリックして、このルールを保存します。設定したルールを変更または削除することもできます。

バケットごとに最大 10 のルールを設定できます。

ライフサイクル管理

バケット内のオブジェクトのフルセットまたはサブセットに対してライフサイクルルールを定義することができます。ライフサイクル管理を使用して、バッチファイル管理、フラグメントの自動削除など、さまざまな操作を実行することができます。

- ライフサイクルルールに一致するオブジェクトについては、有効日から 2 日以内に必ずデータが消去されます。
- ライフサイクルルールに基づいてバッチ削除されたデータは復元されません。このようなルールは慎重に設定してください。

操作手順

[OSS コンソール]に移動します。

ターゲットバケットの名前をクリックして、バケットの管理ページに移動します。

[バケットのプロパティ]、[ライフサイクル] の順にクリックします。

[ルールを追加] をクリックします。[ライフサイクルルールの設定] ダイアログボックスが表示されます。

追加したルールをダイアログボックスで設定します。

ライフサイクルルールの設定

ルールの設定は 1 日以内に有効になります。パッチ削除されたデータは復元できません。ルールは慎重に設定してください。

ステータス:

☒ オン ☐ オフ

ポリシー:

☐ バケット全体に適用 ☒ プレフィックスで設定

プレフィックス:

Object設定:

☐ 有効期限 ☒ 有効期間

オブジェクトは、IAに保持します:

☒ オン

60

日間

オブジェクトは、Archiveに保持します:

☐ オン

指定日より後に存在するオブジェクトを削除:

☐ オン

フラグメントの削除:

☐ 有効になっていません ☐ 有効期限 ☒ 有効期間

指定日より後に存在するフラグメントを削除:

30

日間

OK

キャンセル

ステータス: ルールのステータスを指定して、ルールが有効か無効かを示します。

ポリシー

- **バケット全体に適用:** このオプションを選択した場合、ルールはバケット内の全てのオブジェクトに適用されます。
- **プレフィックスで設定:** このオプションを選択した場合、**プレフィックス**を設定する必要があります。ルールは設定されたプレフィックスで抽出したオブジェクトのみに適用されます。**img/** は 1 つの例です。

Object設定

- **有効期限:** オブジェクトの最終変更日時が指定した日付より前である場合、そのオブジェクトはすべて削除されます。たとえば、有効期限が 2012-12-21 に設定されている場合、最終変更日時が 2012-12-21 より前のオブジェクトがバックエンドプログラムによってスキャンされ削除されます。
- **有効期間:** オブジェクトを保持する日数を指定します。オブジェクトの最終変更日時からの日数が指定した日数を超える場合にルールが実行され、そのオブジェクトが削除されます。たとえば、30 日に設定されている場合、最終変更日

時が 2016-1-1 のオブジェクトは、2016-1-31 にバックエンドプログラムによってスキャンされ削除されます。

フラグメントの削除

- **有効になっていません:** このオプションを選択した場合、フラグメントが自動的に削除されることがありません。
- **有効期限:** マルチパートアップロードタスクの最終変更日時が指定した日付より前である場合、そのタスクはすべて削除されます。たとえば、有効期限が 2012-12-21 に設定されている場合、最終変更日時が 2012-12-21 より前のマルチパートアップロードタスクは、バックエンドプログラムによってスキャンされ削除されます。
- **有効期限:** マルチパートアップロードタスクを格納しておく日数を指定します。マルチパートアップロードタスクの初期化日時からの日数が指定した日数を超える場合にルールが実行され、そのタスクが削除されます。たとえば、30 日に設定されている場合、初期化日時が 2016-1-1 のマルチパートアップロードタスクは、2016-1-31 にバックエンドプログラムによってスキャンされ削除されます。

[OK] をクリックして、このルールを保存します。ルールが正常に保存されると、ポリシーに設定されたライフサイクルルールを確認し、対応する **編集** 操作または **削除** 操作を実行できます。

リージョン間レプリケーション

現在、クロスリージョンレプリケーションは、異なる名前のバケットの同期をサポートしています。異なるリージョンに属する2つのバケットがある場合は、コンソール内のリージョン間レプリケーション機能を有効にして、ソースバケットからターゲットバケットにデータを同期させることができます。

注意: 現在、リージョン複製機能は、中国本土の2つのリージョン間、米国東部と米国西部のリージョン間でのみサポートされています。現在、他のリージョンではサポートされていません。

手順

[OSS コンソール]にログインします。

左側のバケットリストで、ターゲットバケット名をクリックして、バケット概要ページを開きます。

基本設定タブをクリックし、クロスリージョンレプリケーションを選択します。

同期を有効にする をクリックして、クロスリージョンレプリケーションダイアログボックスを開きます。

ターゲットバケットのリージョンと名前を選択します。

注意:

- データ同期のための2つのバケットは、異なるリージョンに属していなければなりません。同じ地域のバケット間ではデータの同期ができません。
- クロスリージョンレプリケーションを有効にした2つのバケットは、他のバケットとの同期関係を持つことができません。

データ同期オブジェクトを選択します。

- **すべてのファイルを同期する:** バケット内のすべてのファイルをターゲットバケットに同期させます。
- **特定のプレフィックスを持つファイルを同期する:** バケット内の特定のプレフィックスを持つファイルをターゲットバケットに同期させる。最大10のプレフィックスを追加できます。

データ同期ポリシーを選択します。

- **完全同期（追加/削除/変更）:** 追加、変更、および削除されたデータを含むバケット内のすべてのデータをターゲットバケットに同期させます。
- **書き込み同期（追加/変更）:** バケット内の追加および変更されたデータのみをターゲットバケットに同期させます。

履歴データの同期化を選択します。

注意: 履歴データの同期中、ソースバケットから複製されたオブジェクトは、ターゲットバケット内の同じ名前を持つオブジェクトを上書きする可能性があります。したがって、複製前にデータの整合性をチェックしてください。

OKをクリックします。

注意:

- 設定が完了したら、クロスリージョン複製を有効にするには3～5分かかることがあります。同期に関する情報は、バケット同期後に表示されます。
- バケットの領域外レプリケーションは非同期であるため、データのサイズに応じて、ターゲットバケットにデータをコピーするのに通常数分または数時間かかることがあります。

Back-To-Source ルールの設定

Back-To-Source ルール設定によって、データをフェッチするリクエストに対して複数の Back-To-Source 読み取り応答を実現し、データのホット移行およびリクエストのリダイレクトすることができます。応答は主にミラーリングとリダイレクトによって行われます。最大 5 つの Back-To-Source ルールを設定できます。設定したルールはシステムによって順番に実行されます。

Note: Back-To-Source 機能はイントラネットエンドポイントをサポートしていません。トラフィック料金の詳細は [料金ページ](#) をご参照ください。

手順

[OSSコンソール]に移動します。

ターゲットバケットの名前をクリックして、バケットの管理ページに移動します。

基本設定タブをクリックします。

Back-To-Source 設定領域で、**編集**をクリックします。

ルールを追加をクリックします。

Back-To-Sourceタイプエリアで、**ミラーリング**または**リダイレクト**を選択します。

ミラーリングが設定されている場合、要求されたファイルが OSS 上に見つからない場合は、自動的に配信元サイトから取得され、OSS に保存され、コンテンツはユーザに返されます。

リダイレクトが設定されている場合、応答条件を満たすリクエストは HTTP リダイレクトを介してリダイレクトされたURLに返されます。ブラウザまたはクライアントは、配信元サイトからコンテンツを取得します。

OK をクリックしてルールを保存します。

注：ルールが正常に保存されたら、ルールリストで設定済みのルールを表示し、対応する**編集**または**クリア**操作を実行できます。

オブジェクトの管理

ファイルのアップロード

バケットを作成したら、次のいずれかの方法でオブジェクト（ファイル）をバケットにアップロードできます。

OSS コンソールを使用して 5 GB 未満のオブジェクトをアップロードすることができます。

SDK または API を使用して 5 GB を超えるオブジェクトをアップロードすることができます。詳細は、再開可能なアップロードを参照してください。

このトピックでは、OSS コンソールを使用してオブジェクトをアップロードする方法について説明します。

注：アップロードするオブジェクトの名前がバケット内の既存の名前と重複する場合は、既存の名前を上書きします。

手順

OSS コンソールにログオンする。

オブジェクトをアップロードするバケットの名前をクリックし、**ファイルタブ**をクリックします。

アップロード をクリックします。

ディレクトリアドレスボックスに、アップロードするオブジェクトのディレクトリを設定します。

カレントディレクトリ：このオプションを選択すると、オブジェクトは現在のディレクトリにアップロードされます。

ディレクトリを指定する：このオプションを選択する場合は、**photos**などのディレクトリを入力します。その後、OSSは自動的に**photos**という名前のフォルダを作成し、そのフォルダにオブジェクトをアップロードします。

注：手動でフォルダを作成することもできます。詳細については、[フォルダーの作成](#)を参照してください。

ファイル ACL 領域で、アップロードするオブジェクトの読み取り / 書き込み権限を選択します。

- **バケット から継承**：デフォルトでは、オブジェクトの読み書き権限は、オブジェクトがアップロードされたバケットから継承されます。
- **非公開**：バケットの所有者と許可されたユーザーだけが、オブジェクトの読み取り、書き込み、および削除操作を実行できます。他のユーザーはオブジェクトにアクセスできません。
- **公開読み取り**：バケットの所有者と許可されたユーザーだけが、オブジェクトに対して書き込み操作と削除操作を実行できます。誰でも（匿名アクセスを含む）オブジェクトを読み取ることができます。
- **公開読み取り / 書き込み**：誰でも（匿名アクセスを含む）、オブジェクトの読み取り、書き込み、および削除ができます。そのような操作によって発生した手数料は、バケットの所有者が負担します。この許可は慎重に使用してください。

アップロードするオブジェクトを **アップロード** エリアにドラッグするか、**アップロードエリア**を直接クリックして**アップロードするオブジェクトを選択します。

オブジェクトの命名規則

オブジェクト名は命名規則に従わなければなりません：

- オブジェクト名は UTF-8 エンコーディングを使用する必要があります。
- オブジェクト名は、1 バイト以上 1023 バイト以下でなければなりません。
- オブジェクト名は、バックスラッシュ (/) またはスラッシュ (\) で始めることはできません。
- オブジェクト名は大文字と小文字を区別します。

フォルダーの作成

Alibaba Cloud OSS では、**フォルダー**は使用されません。すべての要素はオブジェクトとして格納されます。OSS コンソールでフォルダーを使用するには、サイズが 0 で末尾がスラッシュ (/) のオブジェクトを作成します。このオブジェクトは、同じタイプのファイルをソートし、バッチ処理するために使用します。デフ

フォルトの場合、OSS コンソールでは、スラッシュで終了するオブジェクトはフォルダーとして表示されます。このオブジェクトは、通常どおりにアップロードとダウンロードを行うことができます。OSS コンソールでは、OSS フォルダーを Windows オペレーティングシステムのフォルダーと同様に使用できます。

注意: OSS コンソールでは、データを含むかどうかにかかわらず、末尾がスラッシュのオブジェクトはすべてフォルダーとして表示されます。オブジェクトをダウンロードするには、アプリケーションプログラミングインターフェイス (API) またはソフトウェア開発キット (SDK) のいずれかを使用する必要があります。シミュレーションフォルダーを作成して使用方法の詳細については、以下を参照してください。

- API: Get Bucket
- SDK: Java SDK-『オブジェクト』の「フォルダーのシミュレーション」

手順

[OSS コンソール]に移動します。

ターゲットバケットの名前をクリックして、[バケットの管理]ページを開きます。

[オブジェクト管理] をクリックして、バケットのオブジェクト管理ページを開きます。

[フォルダーの作成] をクリックして、[フォルダーの作成] ダイアログボックスを開きます。

作成するフォルダーの名前を [フォルダー名] テキストボックスに入力します。

[送信] をクリックして、作成したフォルダーを格納します。

ファイルの検索

このセクションでは、バケットまたはフォルダー内のオブジェクトのうち、名前のプレフィックスが同じものを OSS コンソールで検索する方法を説明します。

名前のプレフィックスで検索を実行する場合、検索文字列は大文字と小文字が区別され、スラッシュ (/) を含めることはできません。検索範囲は、現在のバケットのルートレベル、または現在のフォルダー内のオブジェクト (サブフォルダーとその中のオブジェクトは除く) に限定されます。OSS でスラッシュ (/) を使用する方法の詳細については、関連するフォルダーの説明を参照してください。

手順

[OSSコンソール]に移動します。

検索するバケットの名前をクリックして、**[バケットの管理]**ページを開きます。

[オブジェクト管理] をクリックして、バケットのオブジェクト管理ページを開きます。

検索ボックスに検索プレフィックス「aliyun」を入力して、Enter キーを押すか、**[検索]** をクリックします。バケットのルートディレクトリ内にあるオブジェクトとフォルダーのうち、名前のプレフィックスが“aliyun”であるものが一覧表示されます。

フォルダー内を検索するには、フォルダーを開き、検索ボックスに検索プレフィックスを入力します。フォルダーのルートディレクトリ内にあるオブジェクトとフォルダーのうち、名前が検索プレフィックスに一致するものが一覧表示されます。

オブジェクト ACL の変更

OSS はアクセス制御リスト（ACL）を提供し、アクセス制御を行います。ファイルをアップロードするときに ACL を設定し、ファイルをアップロードした後で ACL を変更することができます。ACL が設定されていない場合、デフォルト値は 非公開 です。

OSS ACL は、バケットレベルおよびファイルレベルのアクセス制御を提供します。現在、次の 3 つのアクセス権が利用できます。

非公開：バケットの作成者のみが、バケット内のファイルに対する読み書き操作を実行できます。他のユーザーはこれらのファイルにアクセスできません。

- バケットの読み取りと書き込みのパーミッションが“非公開”の場合、ファイルアクセス URL を取得するときに **リンクの有効期間**を設定する必要があります。
- URL 署名リンクの有効期間は、NTP に基づいて計算されます。有効期間内にファイルへのアクセスに使用できるビジターには、このリンクを付けることができます。バケットにプライベート許可がある場合、取得したアドレスは URL 署名方式を使用して生成されます。

公開読み取り：バケットの所有者だけがバケット内のファイルに対して書き込み操作を実行できます。誰でも（匿名の訪問者を含む）、ファイルに対する読み取り操作を実行できます。

- **公開読み取り/書き込み**：誰でも（匿名の訪問者を含む）バケット内のファイルに対して読み書き演

算子を実行できます。これらの操作によって発生した手数料はバケットの所有者が負担するため、この許可は慎重に使用してください。

手順

OSS console にログオンする。

左側のバケットリストで、ターゲットバケットの名前をクリックして、バケットの概要ページを開きます。

ファイルタブをクリックします。

対象ファイルの名前をクリックして、ファイルの**プレビュー**ページを開きます。

ACL を設定をクリックして、ファイルの読み取りと書き込みの権限を変更します。

- バケットの読み取りと書き込みのアクセス許可が**非公開**の場合は、ファイルアクセス URL を取得するときにリンクの有効期間を設定する必要があります。
- 対象ファイルの**プレビュー**ページで、**署名**フィールドにリンク有効期間（秒）を入力します。

OK をクリックします。

オブジェクト URL の取得

バケットにオブジェクトをアップロードした後、ファイルの共有やダウンロードに使用するファイルアドレスを取得できます。

操作手順

[OSS コンソール]にログインします。

対象バケット名をクリックすると、**バケット概要**ページを開きます。

[**オブジェクト管理**]をクリックします。

ターゲットファイル名をクリックします。

[プレビュー]ページが表示されます。

オブジェクト URL: ファイルのダウンロードに使用します。

オブジェクトタイプ: ファイルを検索したり、画像ファイルに透かしを入れるために使用します。

[URL の取得] をクリックして、ファイルを参照またはダウンロード用のアドレスをすべてのユーザーに提供します。

バケットの ACL アクセス制御が[非公開]に設定されている場合は、ファイル URL を取得する際に有効期間を設定する必要があります。

注意:

- URL 署名のリンク有効期間は、NTP に基づいて計算されます。有効期間内にファイルへのアクセスに使用できるビジターには、このリンクを付けることができます。バケットにプライベート許可がある場合、得られたアドレスは URL への署名の追加によって生成されます。
- バケットまたはファイルの ACL をいつでも変更できます。詳細は、Change bucket ACL および Change object ACL を参照してください。

ファイルの HTTP ヘッダーの設定

OSS コンソールでは、HTTP ヘッダーを 1 つだけ設定することも、複数の HTTP ヘッダーを一括で設定することもできます。

OSS コンソールのバッチ設定機能を使用すると、一度に最大 1000 個の HTTP ヘッダーを設定できます。

- API: オブジェクトのヘッダーは、Copy Object 操作で設定します。
- SDK: Java SDK-『オブジェクト』の「オブジェクトのコピー」

操作手順

[OSS コンソール] に移動します。

ターゲットファイルが入っているバケットの名前をクリックして、バケットの管理ページを開きます。

[オブジェクト管理] をクリックして、オブジェクトの管理ページを開きます。

ターゲットファイルの **[HTTPヘッダーの設定]** リンクをクリックして、**[HTTPヘッダーの設定]** ダイアログボックスを開きます。HTTP ヘッダーを一括で設定するには、ターゲットファイルを選択して、**[HTTPヘッダーのバッチ設定]** をクリックします。

設定を完了します。各フィールドの詳細については、**[ヘッダーフィールドの定義]**を参照してください。

[OK] をクリックして設定を保存します。

オブジェクトの削除

アップロードしたファイルが不要になった場合は、料金がかからないようにするため、削除できます。OSS コンソールでは、1 つまたは複数のファイルを削除できます。

注意: 削除されたファイルは復元できませんので、削除する際は十分注意してください。

コンソールで一度に最大 1,000 のファイルを削除できます。選択したファイルのみを削除するか、より大きな数でバッチ削除を実行する場合は、API または SDK ドキュメントの手順に従います。詳細については、オブジェクトの削除の関連セクションを参照してください。

- API: Delete Object と Delete Multiple Objects
- SDK: オブジェクトの管理 の複数のオブジェクトの削除

手順

[OSS コンソール]にログインします。

削除するファイルが入っているバケットの名前をクリックして、**[バケットの概要]**ページを開きます。

[オブジェクト管理] をクリックして、**[オブジェクトの管理]**ページを開きます。

1 つまたは複数のファイルを選択し、**[削除]**をクリックします。

[確認] をクリックします。

フォルダーの削除

OSS コンソールを使用してフォルダーを削除すると、そのフォルダー内のすべてのファイルやフォルダーが自動的に削除されます。ファイルを保持する場合は、ファイルを別の場所に移動してからフォルダーを削除します。

手順

[OSS コンソール]に移動します。

削除するフォルダーが入っているバケットの名前をクリックして、バケットの管理ページを開きます。

[オブジェクト管理] をクリックして、**[オブジェクトの管理]**ページを開きます。

ターゲットフォルダーの **[削除]** リンクをクリックします。**[フォルダーの削除]** ダイアログボックスが表示されます。

注意: フォルダーに多数のファイルが入っているときは、フォルダーを削除できない場合があります。

[確認] をクリックして、フォルダーを削除します。

フラグメントの管理

パーツとは何ですか？

マルチパートアップロードモードを使用する場合は、オブジェクトを複数の部分に分割します。パーツをOSSサーバーにアップロードしたら、CompleteMultipartUploadを呼び出してパーツを完全なオブジェクトに結合することができます。

注意:

CompleteMultipartUploadを呼び出して、パーツを完全なオブジェクトに結合することができます。MultipartUploadの使用の詳細については、[Multipart Upload](#)を参照してください。

ライフサイクル管理を設定することにより、不要な部分を定期的に消去することができます。これは、CompleteMultipartUploadがバケット内で長期間にわたって完了していない部分をクリアして、スペースの消費を減らすために使用されます。詳細な手順については、[Set the Lifecycle](#)を参照してください。

他のパーツと結合してオブジェクトにする前に、パーツを読み取ることはできません。バケットを削除するには、そのオブジェクトとパーツを最初に削除する必要があります。パーツは、主にマルチパートアップロードによって生成されます。詳細については、[Multipart Upload APIドキュメント](#)を参照してください。

手順

[OSS コンソール]にログオンします。

左側のバケットリストで、ターゲットバケット名をクリックして、バケット概要ページを開きます。

ファイル管理タブをクリックします。

部品管理をクリックして、**部品管理**ページを開きます。

パーツファイルを削除します。

- バケット内のすべてのパーツファイルを削除するには、**クリア**をクリックします。
- バケット内の一部のパーツファイルを削除するには、期待されるパーツファイルを選択または検索し、**削除**をクリックします。

表示されるダイアログボックスで、**OK**をクリックします。