

**ADOBE® FLASH® CS3
PROFESSIONAL 用
ADOBE® AIR™ アップデート**

© 2008 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Adobe® Flash® CS3 Professional 用 Adobe® AIR™ アップデート

本マニュアルがエンドユーザ使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供される場合、本マニュアルおよびその中に記載されているソフトウェアは、エンドユーザ使用許諾契約にもとづいて提供されるものであり、当該エンドユーザ使用許諾契約の契約条件に従ってのみ使用または複製することが可能となるものです。当該エンドユーザ使用許諾契約により許可されている場合を除き、本マニュアルのいかなる部分といえども、Adobe Systems Incorporated（アドビ システムズ社）の書面による事前の許可なしに、電子的、機械的、録音、その他のいかなる形式・手段であれ、複製、検索システムへの保存、または伝送を行うことはできません。本マニュアルの内容は、エンドユーザ使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供されていない場合であっても、著作権法により保護されていることにご留意ください。

本マニュアルに記載される内容は、あくまでも参照用としてのみ使用されること、また、なんら予告なしに変更されることを条件として、提供されるものであり、従って、当該情報が、アドビ システムズ社による確約として解釈されてはなりません。アドビ システムズ社は、本マニュアルにおけるいかなる誤りまたは不正確な記述に対しても、いかなる義務や責任を負うものではありません。

新しいアートワークを創作するためにテンプレートとして取り込もうとする既存のアートワークまたは画像は、著作権法により保護されている可能性のあるものであることをご留意ください。保護されているアートワークまたは画像を新しいアートワークに許可なく取り込んだ場合、著作権者の権利を侵害することがあります。従って、著作権者から必要なすべての許可を必ず取得してください。

例として使用されている会社名は、実在の会社・組織を示すものではありません。

Adobe、Adobe ロゴ、ActionScript、Adobe AIR、Flash および Flash Player は、アドビ システムズ社の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。

Windows is either a registered trademark or a trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA. Notice to U.S. Government End Users. The Software and Documentation are “Commercial Items,” as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of “Commercial Computer Software” and “Commercial Computer Software Documentation,” as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

目次

第 1 章 : Flash CS3 Professional 用 Adobe AIR アップデート

Adobe AIR ファイルの作成	1
Adobe AIR のパブリッシュ設定の指定	2
Adobe AIR アプリケーションのプレビュー	3
Adobe AIR アプリケーションのデバッグ	3
AIR アプリケーションファイルとインストーラファイルの作成	3
カスタムアプリケーション記述ファイルの作成	8
アプリケーションへの署名	9

第 1 章 : Flash CS3 Professional 用 Adobe AIR アップデート

Adobe® Flash® CS3 Professional 用 Adobe® AIR™ アップデートは、Flash で Adobe AIR アプリケーションを作成、デバッグ、パッケージ化できるようにオーサリング環境を拡張します。Adobe AIR アプリケーションを作成するプロセスは、Adobe AIR FLA ファイルの作成、適切なパブリッシュ設定の指定、アプリケーションの開発、アプリケーションを展開するためのアプリケーションファイルおよびインストーラファイルの作成で構成されます。

Flash CS3 Professional 用 Adobe AIR アップデートは、<http://www.adobe.com/jp/support/flash/downloads.html> からダウンロードできます。

アプリケーションで使用できる Adobe AIR ActionScript™ API については、『[ActionScript 3.0 コンポーネントリファレンスガイド](#)』を参照してください。Adobe AIR ActionScript API の一覧については、『[Adobe® Flash® CS3 Professional](#) を使用した Adobe® AIR™ アプリケーションの開発』の Adobe AIR の新機能に関するセクションを参照してください。

注意 : `air.net package` のクラスを使用するには、`ServiceMonitorShim` コンポーネントをコンポーネントパネルからライブラリにドラッグし、以下の `import` ステートメントを ActionScript 3.0 コードに追加する必要があります。

```
import air.net.*;
```

目次

- [1 ページの「Adobe AIR ファイルの作成」](#)
- [2 ページの「Adobe AIR のパブリッシュ設定の指定」](#)
- [3 ページの「Adobe AIR アプリケーションのプレビュー」](#)
- [3 ページの「Adobe AIR アプリケーションのデバッグ」](#)
- [3 ページの「AIR アプリケーションファイルとインストーラファイルの作成」](#)
- [8 ページの「カスタムアプリケーション記述ファイルの作成」](#)
- [9 ページの「アプリケーションへの署名」](#)

Adobe AIR ファイルの作成

Flash のスタートアップスクリーンで Flash ファイル (Adobe AIR) ドキュメントを作成することも、Flash ファイル (ActionScript™ 3.0) を作成して、それをパブリッシュ設定ダイアログボックスで Adobe AIR ファイルに変換することもできます。ただし、ファイル/新規から新規ドキュメントダイアログボックスを使用して Adobe AIR ファイルを作成することはできません。Flash ファイルを Adobe AIR ファイルに変換する手順については、[2 ページの「Adobe AIR のパブリッシュ設定の指定」](#)を参照してください。

- 1 Flash を起動します。既に起動している場合は、開いているドキュメントを閉じ、スタートアップスクリーンに戻ります。

注意 : Flash のスタートアップスクリーンを無効にした場合は、編集/環境設定を選択して「一般」カテゴリを選択し、起動時ポップアップメニューから「スタートアップスクリーン」を選択すれば再び表示することができます。

- 2 スタートアップスクリーンで、「Flash ファイル (Adobe AIR)」をクリックします。

表示される警告ダイアログボックスに、Adobe AIR アプリケーションの設定へのアクセス方法、およびヘルプドキュメントへのアクセス方法が示されます。「今後表示しない」をオンにすれば、今後この警告ボックスは表示されなくなりますが、再び表示されるようにする方法はありません。

Adobe AIR のパブリッシュ設定の指定

Flash のパブリッシュ設定を使用すると、AIR ファイルの設定を確認または変更したり、Flash ファイル（ActionScript 3.0）ドキュメントを Flash ファイル（Adobe AIR）ドキュメントに変換したりできます。

Adobe AIR のパブリッシュ設定の表示

- 1 Flash のスタートアップスクリーンから、「Flash ファイル（Adobe AIR）」ドキュメントを開きます。
- 2 ファイル／パブリッシュ設定を選択し、「Flash」タブをクリックして Adobe AIR のパブリッシュ設定を表示します。

Adobe AIR ドキュメントを開くと、バージョンメニューで「Adobe AIR 1.0」が自動的に選択されます。ActionScript™バージョンは、自動的に ActionScript 3.0 に設定されます。ローカルでの再生に関するセキュリティの設定は、AIR SWF ファイルと関係がないので淡色表示になります。

Flash FLA ファイルを開いた場合は、パブリッシュ設定を変更することで Flash AIR ファイルに変換できます。

パブリッシュ設定ダイアログボックスを使用した Flash FLA ファイルの Flash AIR ファイルへの変換

- 1 次のいずれかの操作を行います。
 - 既存の Flash ファイルを開きます。
 - スタートアップスクリーンまたはファイル／新規で新しい Flash ファイルを作成します。
- 2 ファイル／パブリッシュ設定を選択します。
- 3 「Flash」タブで、バージョンポップアップメニューから「Adobe AIR 1.0」を選択します。

AIR ファイルの場合、オプションは ActionScript 3.0 だけなので、ActionScript のバージョンの入力は無効になっています。

その他のデフォルトのオプションは、Flash ファイルと Adobe AIR ファイルで同じです。
- 4 「パブリッシュ」ボタンをクリックし、「OK」をクリックしてパブリッシュ設定ダイアログボックスを閉じます。選択ツールが選択されていると、プレーヤーのターゲットが「Adobe AIR 1」であることがプロパティインスペクタに示されます。

注意： Adobe AIR 1.0 プロファイルを選択すると、AIR playerglobal.swc ファイルの場所が自動的にクラスパス環境変数に追加されます。AIR playerglobal.swc ファイルによって、ActionScript AIR API を使用できるようになります。しかし、「Adobe AIR 1」から「Adobe® Flash® Player 9」に切り替えた場合は、自動的にデフォルトのプロファイルに戻されることも、Flash Player 9 の playerglobal.swc を使用するようにクラスパスの設定が変更されることもありません。パブリッシュ設定を「Adobe AIR 1」から「Flash Player 9」に切り替える場合は、パブリッシュプロファイルを手動で「デフォルト」に変更する必要があります。

パブリッシュ設定ダイアログボックスについて詳しくは、www.adobe.com/go/learn_fl_using_jp にある「Flash の使用」を参照してください。

コマンドメニューを使用した Flash FLA ファイルの Flash AIR アプリケーションへの変換

- 1 Flash FLA ファイルを開きます。
- 2 新しい Flash ファイル（ActionScript 3.0）を開いている場合は、それを保存します。保存しないと、次の手順に進んだときに警告が表示されます。
- 3 コマンド／AIR - アプリケーションとインストーラの設定を選択します。

ファイルを Adobe AIR パブリッシュ設定に変換するかどうかを確認する、警告ボックスが表示されます。

- 4 「OK」をクリックして、FLA ファイルを Adobe AIR のパブリッシュ設定に変換します。AIR - アプリケーションとインストーラの設定ダイアログボックスが表示されます。

AIR - アプリケーションとインストーラの設定ダイアログボックスについては、[3 ページの「AIR アプリケーションファイルとインストーラファイルの作成」](#)を参照してください。

変換された AIR FLA ファイルで、「ムービープレビュー」、「ムービーのデバッグ」および「AIR ファイルを作成」コマンドを使用できます。

Adobe AIR アプリケーションのプレビュー

Flash AIR SWF ファイルを AIR アプリケーションウィンドウに表示されるとおりにプレビューすることができます。プレビューは、アプリケーションをパッケージ化およびインストールせずに、アプリケーションの視覚要素がどのように表示されるかを調べるときに便利です。

- 1 Adobe AIR アプリケーション向けにパブリッシュ設定を行ったことを確認します。詳しくは、2 ページの「[Adobe AIR のパブリッシュ設定の指定](#)」を参照してください。

- 2 制御／ムービープレビューを選択するか、Ctrl+Enter を押します。

AIR - アプリケーションとインストーラの設定ダイアログでアプリケーションの設定を行わなかった場合は、SWF ファイルの書き込み先と同じフォルダにデフォルトのアプリケーション記述ファイル（swfname-app.xml）が作成されます。AIR - アプリケーションとインストーラの設定ダイアログボックスでアプリケーションの設定を行った場合は、それらの設定がアプリケーション記述ファイルに反映されます。

Adobe AIR アプリケーションのデバッグ

Adobe AIR SWF ファイルは、リモートデバッグ以外は Flash Player 9 ActionScript 3.0 SWF ファイルと同じようにデバッグできます。

- 1 Adobe AIR パブリッシュ設定を行ったことを確認します。

- 2 アクションパネル（ウィンドウ／アクション）に ActionScript コードを追加します。テスト用に、タイムラインの最初のフレームで、次のように `trace()` ステートメントをアクションパネルに追加することができます。

```
trace("My application is running");
```

- 3 デバッグ／ムービーのデバッグを選択するか、Ctrl+Shift+Enter を押します。

ActionScript デバッグが起動し、デバッグ情報と共に SWF ファイルが書き出されます。

AIR - アプリケーションとインストーラの設定ダイアログボックスでアプリケーションの設定を行わなかった場合は、SWF ファイルの書き込み先と同じフォルダにデフォルトのアプリケーション記述（swfname-app.xml）ファイルが作成されます。AIR - アプリケーションとインストーラの設定ダイアログボックスでアプリケーションの設定を行った場合は、それらの設定がアプリケーション記述ファイルに反映されます。

アプリケーションに ActionScript コードが含まれていない場合、アプリケーションをデバッグするためにデバッグ／ムービーのデバッグを選択するか、Ctrl+Shift+Enter を押すと、警告ボックスが表示されます。

AIR アプリケーションファイルとインストーラファイルの作成

アプリケーションが完成した後、それを展開するために AIR アプリケーションファイルとインストーラファイルを作成する必要があります。Adobe AIR によって、Flash のコマンドメニューに新しいメニューアイテム、「AIR - アプリケーションとインストーラの設定」と「AIR - AIR ファイルを作成」が追加されます。「AIR - アプリケーションとインストーラの設定」を作成した後、「AIR - AIR ファイルを作成」アイテムを使用して、既存の設定で AIR（.air）ファイルを再作成できます。

Adobe AIR アプリケーションファイルとインストーラファイルの作成

- 1 Flash で、Adobe AIR アプリケーションを構成するページまたは一連のページを開きます。

- 2 AIR - アプリケーションとインストーラの設定ダイアログボックスを開く前に、Adobe AIR FLA ファイルを保存します。

- 3 コマンド／AIR - アプリケーションとインストーラの設定を選択します。

4 AIR - アプリケーションとインストーラの設定ダイアログボックスで設定を行い、「AIR ファイルをパブリッシュ」をクリックします。

「AIR ファイルをパブリッシュ」ボタンをクリックすると、対象ファイル（FLA ファイル、SWF ファイル、アプリケーション記述ファイル、アプリケーションファイル、および「含まれるファイル」テキストボックスに表示されたファイル）がパッケージ化されます。電子証明書をまだ作成していない場合、「AIR ファイルをパブリッシュ」ボタンをクリックすると電子署名ダイアログボックスが表示されます。

AIR - アプリケーションとインストーラの設定ダイアログボックスは、「アプリケーション設定」と「インストーラ設定」の2つのセクションに分かれています。これらの設定について詳しくは、以降の節を参照してください。

アプリケーション設定

AIR - アプリケーションとインストーラの設定ダイアログボックスの「アプリケーション設定」セクションには、次のオプションがあります。

ファイル名 アプリケーションのメインファイルの名前です。デフォルトは SWF ファイルの名前です。

名前 インストーラがアプリケーションファイル名とアプリケーションフォルダを作成するために使用する名前です。この名前には、ファイル名またはフォルダ名に有効な文字しか使用できません。デフォルトは SWF ファイルの名前です。

バージョン オプションです。アプリケーションのバージョン番号を指定します。デフォルトは空白です。

ID 一意な ID でアプリケーションを識別します。必要に応じて、デフォルトの ID を変更できます。ID には、スペースや特殊文字は使用できません。有効な文字は、0 ～ 9、a ～ z、A ～ Z、.（ドット）、-（ダッシュ）で、長さは 1 ～ 212 文字です。デフォルトは、com.adobe.example. アプリケーション名です。

説明 オプションです。アプリケーションの説明を入力して、ユーザがアプリケーションをインストールするときに表示できます。デフォルトは空白です。

著作権 オプションです。著作権情報を入力して、ユーザがアプリケーションをインストールするときに表示できます。

ウィンドウスタイル ユーザが自分のコンピュータでアプリケーションを実行するときに、ユーザインターフェイスに使用するウィンドウスタイル（クローム）の種類を指定します。「システムクローム」を指定できます。これはオペレーティングシステムが使用する視覚的なスタイルです。「カスタムクローム（不透明）」や「カスタムクローム（透明）」を指定することもできます。システムクロームなしでアプリケーションを表示する場合は、「なし」を選択します。システムクロームでは、オペレーティングシステムの標準のウィンドウコントロールでアプリケーションが囲まれます。カスタムクローム（不透明）では、標準のシステムクロームが排除され、アプリケーション用に独自のクロームを作成できます（FLA ファイル内で直接カスタムクロームを作成します）。カスタムクローム（透明）はカスタムクローム（不透明）と同様ですが、ページの端部の透明度を指定できます。そのため、正方形や長方形でないアプリケーションウィンドウを使用できます。

アイコン オプションです。アプリケーションのアイコンを指定できます。アイコンは、アプリケーションをインストールし、Adobe AIR で実行した後に表示されます。アイコンに 4 種類のサイズ（128、48、32、および 16 ピクセル）を指定して、アイコンを表示する様々なビューに使用することができます。例えば、ファイルブラウザにアイコンをサムネイルビュー、詳細ビュー、タイルビューで表示できます。また、デスクトップアイコンとして表示したり、AIR アプリケーションウィンドウのタイトルやその他の場所に表示することもできます。

アイコンファイルが指定されていない場合は、デフォルトで AIR アプリケーションアイコンに設定されます。

アイコンを指定するには、AIR - アプリケーションとインストーラの設定ダイアログボックスで「アイコン画像を選択」ボタンをクリックします。表示されるアイコン画像ダイアログボックスで、各アイコンサイズのフォルダをクリックし、使用するアイコンファイルを選択します。ファイルは PNG（Portable Network Graphics）形式である必要があります。

下図は、デフォルトの Adobe AIR アプリケーションアイコンを表示するアイコン画像ダイアログボックスです。



様々なサイズのアプリケーションアイコンの指定

画像を指定する場合は、サイズに 128x128、48x48、32x32、または 16x16 を指定する必要があります。そうしないと、アプリケーションのインストールが失敗します。特定のサイズのファイルを指定しない場合、Adobe AIR は最も近いサイズの画像を使用し、適切なサイズに拡大 / 縮小します。

詳細設定

AIR - アプリケーションとインストーラの設定ダイアログボックスの「設定」ボタンを使用すると、アプリケーション記述ファイルの詳細設定を指定できます。「設定」ボタンをクリックすると、詳細設定ダイアログボックスが表示されます。

詳細設定ダイアログボックスでは、アプリケーションの処理対象の関連付けられたファイル形式を指定できます。例えば、HTML ファイルを処理する主要なアプリケーションにする場合は、「関連ファイルの形式」テキストボックスで指定できます。

アプリケーションについて、次のような設定を指定することもできます。

- 初期ウィンドウのサイズおよび配置
- アプリケーションのインストール先フォルダ
- アプリケーションが配置されるプログラムメニューフォルダ

このダイアログボックスには次のオプションがあります。

関連ファイルの形式 AIR アプリケーションの処理対象の関連付けられたファイル形式を指定できます。プラス (+) ボタンをクリックして、新しいファイル形式をテキストボックスに追加します。プラスボタンをクリックすると、ファイル形式の設定ダイアログボックスが表示されます。マイナス (-) ボタンをクリックすると、テキストボックス内で選択された項目が削除されます。鉛筆ボタンをクリックすると、ファイル形式の設定ダイアログボックスが表示され、テキストボックス内で選択した項目を編集できます。デフォルトでは、マイナス (-) ボタンと鉛筆ボタンは淡色表示になっています。テキストボックス内で項目を選択するとマイナス (-) ボタンと鉛筆ボタンが有効になり、項目を削除したり編集したりすることができます。テキストボックス内のデフォルト値は「なし」です。

関連付けられたファイル形式に関するファイル形式の設定について詳しくは、[6 ページの「ファイル形式の設定」](#)を参照してください。

初期ウィンドウ設定 アプリケーションの初期ウィンドウのサイズと配置の設定を指定します。

- 幅：ウィンドウの初期幅をピクセル単位で指定します。デフォルト値は空白です。
- 高さ：ウィンドウの初期高さをピクセル単位で指定します。デフォルト値は空白です。
- X：ウィンドウの初期水平位置をピクセル単位で指定します。デフォルト値は空白です。
- Y：ウィンドウの初期垂直位置をピクセル単位で指定します。デフォルト値は空白です。
- 最大幅、最大高：ウィンドウの最大サイズをピクセル単位で指定します。これらのデフォルト値は空白です。
- 最小幅、最小高：ウィンドウの最小サイズをピクセル単位で指定します。これらのデフォルト値は空白です。
- 最大化：ユーザがウィンドウを最大化できるかどうかを指定します。このオプションは、デフォルトで選択されています (true)。
- 最小化：ユーザがウィンドウを最小化できるかどうかを指定します。このオプションは、デフォルトで選択されています (true)。
- サイズ調整：ユーザがウィンドウのサイズを変更できるかどうかを指定します。このオプションが選択されていない場合、「最大幅」、「最大高」、「最小幅」、「最小高」は淡色表示になります。このオプションは、デフォルトで選択されています (true)。
- 表示：最初にアプリケーションウィンドウが表示されるかどうかを指定します。このオプションは、デフォルトで選択されています (true)。

その他の設定 インストールに関する次のような追加情報を指定します。

- インストールフォルダ：アプリケーションのインストール先フォルダを指定します。
- プログラムメニューフォルダ：アプリケーションのプログラムメニューフォルダの名前を指定します。
- アップデートにカスタム UI を使用：ユーザがインストール済みのアプリケーション用に AIR ファイルを開いたときの処理を指定します。デフォルトでは、インストール済みのバージョンを AIR ファイル内のバージョンで更新できるようにするダイアログボックスが表示されます。ユーザには決定させず、アプリケーションに更新を完全に制御させる場合は、このオプションを選択します。このオプションを選択すると、デフォルトの動作が上書きされ、アプリケーションによって更新が制御されます。AIR アプリケーションをプログラムで更新する方法については、『[Adobe® Flash® CS3 Professional を使用した Adobe® AIR™ アプリケーションの開発](#)』の、AIR アプリケーションをプログラムで更新する方法についてのセクションを参照してください。

ファイル形式の設定

詳細設定ダイアログボックスのプラス (+) ボタンまたは鉛筆ボタンをクリックすると、ファイル形式の設定ダイアログボックスが表示され、アプリケーションに関連付けるファイル形式を追加または編集できます。

このダイアログボックスの必須フィールドは、「名前」と「拡張子」だけです。いずれかのフィールドが空白のままで「OK」をクリックすると、エラーダイアログボックスが表示されます。

関連付けるファイル形式について、次の設定を指定できます。

名前 ファイル形式の名前を指定します（「HTML」、「テキストファイル」、「例」など）。

拡張子 ファイル名拡張子 (html、txt、xml など) を指定します。39 文字までの基本英数字 (A-Z、a-z、0-9) を使用して、先頭のピリオドはなしで指定します。

説明 オプションです。ファイル形式についてオプションの説明（Adobe Video File など）を入力します。

コンテンツタイプ オプションです。ファイルの MIME タイプを指定します。

ファイル形式のアイコン設定 オプションです。ファイル形式に関連付けられたアイコンを指定します。アイコンに 4 種類のサイズ（128x128、48x48、32x32、および 16x16 ピクセル）を指定して、アイコンを表示する様々なビューに使用することができます。例えば、ファイルブラウザにアイコンをサムネールビュー、詳細ビュー、タイルビューで表示できます。

画像を指定する場合、その画像は指定したサイズである必要があります。特定のサイズのファイルを指定しない場合、AIR は最も近いサイズの画像を使用し、適切なサイズに拡大 / 縮小します。

アイコンを指定するには、各アイコンサイズのフォルダをクリックし、使用するアイコンファイルを選択するか、またはプロンプトの横のテキストボックスにアイコンファイルのパスとファイル名を入力します。アイコンファイルは PNG 形式である必要があります。

新しいファイル形式を作成すると、詳細設定ダイアログボックスの「ファイル形式」リストボックスにその形式が表示されます。

アプリケーション記述ファイル設定

指定したアプリケーションの設定は、アプリケーション名 -app.xml ファイルに保存されます。ただし、カスタムアプリケーション記述ファイルを使用するよう指定することもできます。

カスタムアプリケーション記述ファイルを使用 カスタムアプリケーション記述ファイルを参照できます。「カスタムアプリケーション記述ファイルを使用」をオンにすると、ダイアログボックスの「アプリケーション設定」セクションは淡色表示になります。カスタムアプリケーション記述ファイルの場所を指定するには、「カスタムアプリケーション記述ファイルを使用」の下テキストフィールドを使用するか、フォルダアイコンをクリックして場所を指定します。アプリケーション記述ファイルについて詳しくは、[8 ページの「カスタムアプリケーション記述ファイルの作成」](#)を参照してください。

インストーラ設定

AIR - アプリケーションとインストーラの設定ダイアログボックスの 2 つ目のセクションには、アプリケーションのインストーラに関連する設定が含まれます。

電子署名 すべての Adobe AIR アプリケーションは、別のシステムにインストールされるように署名されている必要があります。Flash Adobe AIR アプリケーションへの電子署名の割り当てについては、[9 ページの「アプリケーションへの署名」](#)を参照してください。

保存先 AIR ファイルの保存先を指定します。デフォルトの場所は、FLA ファイルを保存したディレクトリです。別の場所を選択する場合は、フォルダアイコンをクリックします。デフォルトのパッケージ名は、アプリケーション名にファイル名拡張子 .air が付きます。

含まれるファイル / フォルダ アプリケーションに含めるその他のファイルとフォルダを指定します。プラス (+) ボタンをクリックしてファイルを追加し、フォルダボタンをクリックしてフォルダを追加します。リストからファイルやフォルダを削除するには、ファイルまたはフォルダを選択し、マイナス (-) ボタンをクリックします。

デフォルトでは、アプリケーション記述ファイルとメイン SWF ファイルがパッケージリストに自動的に追加されます。まだ Adobe AIR FLA ファイルをパブリッシュしていない場合でも、パッケージリストにこれらのファイルが表示されます。パッケージリストには、ファイルとフォルダがフラットな構造で表示されます。フォルダ内のファイルはリストに表示されず、ファイルのフルパス名が表示されますが、必要な場合は切り詰められます。

アイコンファイルはリストに含まれません。ファイルがパッケージ化されるとき、SWF ファイルの場所を基準とする一時的なフォルダにアイコンファイルがコピーされます。パッケージ化が終了すると、このフォルダは削除されます。

アプリケーションとインストーラファイルの作成の失敗

次のような場合、アプリケーションおよびインストーラファイルの作成は失敗します。

- アプリケーション ID 文字列の長さが正しくないか、無効な文字が含まれている。アプリケーション ID 文字列の長さは 1 ～ 212 文字で、使用できる文字は 0 ～ 9、a ～ z、A ～ Z、. (ドット)、- (ハイフン) です。
- インストーラリスト内のファイルが存在しない。
- カスタムアイコンファイルのサイズが正しくない。
- AIR の出力先フォルダに書き込みアクセスがない。
- アプリケーションに署名していないか、後で署名される Adobe AIRI アプリケーションであることを指定していない。

カスタムアプリケーション記述ファイルの作成

アプリケーション記述ファイルは、テキストエディタで編集できる XML ファイルです。カスタムアプリケーション記述ファイルを作成するには、値を編集して目的の値を指定します。デフォルト値は次のとおりです。

- id = com.adobe.example.swfname
- fileName = swfname
- name = swfname
- version = 1.0
- description = blank
- copyright = blank
- initialWindow
 - title = name
 - content = swfname.swf
 - systemChrome = standard、type = normal
 - transparent = false
 - visible = true
- icon
 - image128x128 = icons/AIRApp_128.png
 - image48x48 = icons/AIRApp_48.png
 - image32x32 = icons/AIRApp_32.png
 - image16x16 = icons/AIRApp_16.png
- customUpdateUI = false
- allowBrowserInvocation = false

アプリケーション記述ファイルについて詳しくは、『[Adobe® Flash® CS3 Professional を使用した Adobe® AIR™ アプリケーションの開発](#)』のアプリケーションのプロパティの設定に関するセクションを参照してください。

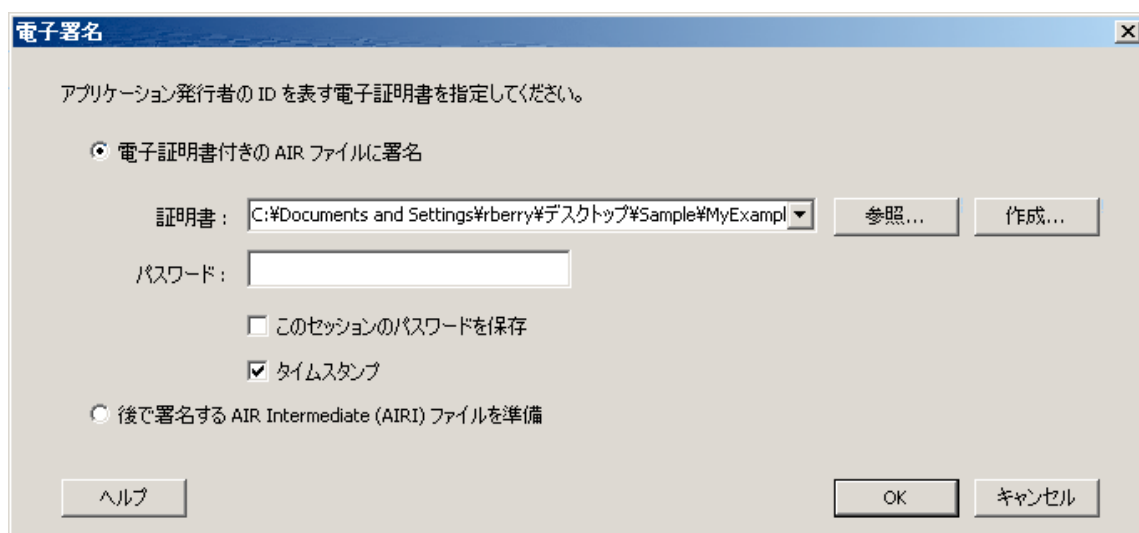
アプリケーションへの署名

すべての Adobe AIR アプリケーションは、別のシステムにインストールされるように署名されている必要があります。ただし、Flash にはアプリケーションに後で署名できるように、署名なしの Adobe AIR インストーラファイルを作成する機能があります。これらの署名なしの Adobe AIR インストーラファイルは、AIRI パッケージと呼ばれます。この機能によって、証明書が別のマシンにある場合や、署名をアプリケーション開発とは別に処理する場合に対応できます。

ルート認証局から事前に購入した電子証明書による Adobe AIR アプリケーションへの署名

1 AIR - アプリケーションとインストーラの設定ダイアログボックスで「電子署名」ボタンをクリックします。電子署名ダイアログボックスが開きます。

このダイアログボックスには 2 つのラジオボタンがあります。これらのボタンを使用して、電子証明書で Adobe AIR アプリケーションに署名するか、AIRI パッケージを準備することができます。AIR アプリケーションに署名する場合は、ルート認証局が付与した電子証明書を使用することも、自己署名証明書を作成することもできます。自己署名証明書は簡単に作成できますが、ルート認証局が付与した電子証明書ほどには信頼できません。



AIR アプリケーションに署名するための電子署名ダイアログボックス

- 2 ポップアップメニューから証明書ファイルを選択するか、「参照」ボタンをクリックして証明書ファイルを見つけます。
- 3 証明書を選択します。
- 4 パスワードを入力します。
- 5 「OK」をクリックします。

AIR アプリケーションへの署名については、『[Adobe® Flash® CS3 Professional を使用した Adobe® AIR™ アプリケーションの開発](#)』の、AIR ファイルへの電子署名に関するセクションを参照してください。

自己署名電子証明書の作成

- 1 「作成」ボタンをクリックして、自己署名の電子証明書を作成ダイアログボックスを開きます。
- 2 「発行者名」、「組織単位」、「組織名」、「国」、「パスワード」、「パスワードの確認」に入力します。
- 3 証明書の種類を指定します。

証明書の種類のオプションは、証明書のセキュリティレベルを示します。1024-RSA は 1024 ビットキーを使用し（セキュリティ低）、2048-RSA は 2048 ビットキーを使用します（セキュリティ高）。

- 4 「名前を付けて保存」に入力するか、「参照」をクリックしてフォルダの場所に移動し、情報を証明書ファイルに保存します。

5 「OK」をクリックします。

6 電子署名ダイアログボックスで、この操作の手順 2 で割り当てたパスワードを入力し、「OK」をクリックします。

電子署名を設定した後、「設定」ボタンが「変更」ボタンに変わります。

このセッションで使用したパスワードを記憶させたい場合は、「このセッションのパスワードを保存」をオンにします。

「OK」をクリックしたときに「タイムスタンプ」オプションがオフになっている場合、電子証明書の期限が切れるとアプリケーションがインストールに失敗することを警告するダイアログボックスが表示されます。この警告に対して「はい」をクリックすると、タイムスタンプ機能が無効になります。「いいえ」をクリックすると、「タイムスタンプ」オプションが自動的にオンになり、タイムスタンプ機能が有効になります。

自己署名電子証明書の作成について詳しくは、『[Adobe® Flash® CS3 Professional を使用した Adobe® AIR™ アプリケーションの開発](#)』の、AIR ファイルへの電子署名に関するセクションを参照してください。

電子署名せずに、AIR Intermediate (AIRI) アプリケーションを作成することもできます。ただし、電子署名を追加するまでは、ユーザはアプリケーションをデスクトップにインストールできません。

後で署名する AIRI パッケージの準備

❖ 電子署名ダイアログボックスで、「後で署名する AIRI ファイルを準備」を選択し、「OK」をクリックします。

後で署名する AIRI パッケージの準備を選択したことを示すように電子署名の状態が変わり、「設定」ボタンが「変更」ボタンに変わります。