

为 ADOBE® FLASH® CS3 PROFESSIONAL 提供的 ADOBE® AIR™ 更新



© 2008 Adobe Systems Incorporated. 保留所有权利。

为 Adobe® Flash® CS3 Professional 提供的 Adobe® AIR™ 更新

如果本指南与包括最终用户协议的软件一起分发，则本指南以及其中所述软件都通过许可证提供，并且只能依照此类许可证的条款使用或复制。未经 **Adobe Systems Incorporated** 事先书面许可，本指南的任何部分不得复制、存储在检索系统中，也不得以任何方式或方法（如电子、机械、记录等）进行发送，除非任何此类许可证允许这样做。请注意，本指南中的内容受版权法的保护，即使它不与包括最终用户许可协议的软件一起分发。

本指南的内容仅供参考，如有更改恕不另行通知，并且不应理解为 **Adobe Systems Incorporated** 应为此承担任何义务。**Adobe Systems Incorporated** 对本指南中包括的信息性内容所出现的任何错误或不准确不承担任何责任或义务。

请记住，您希望包括在您的项目中的现有插图或图像可能受版权法的保护。未经授权使用此类资料可能会侵犯版权所有者的权利。请确保获得版权所有者的任何许可。

范例模板中对公司名称的任何引用仅用于示范目的，不表示任何实际组织。

Adobe、**Adobe** 徽标、**ActionScript**、**Adobe AIR**、**Flash** 和 **Flash Player** 是 **Adobe Systems Incorporated** 在美国和 / 或其他国家（地区）的注册商标或商标。

Windows 是 **Microsoft Corporation** 在美国和 / 或其他国家（地区）的注册商标或商标。所有其它商标都是其各自所有者的财产。

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA。美国政府最终用户声明。本软件和文档是“商业制品”（本术语在 48 C.F.R. §2.101 中定义），包含“商业计算机软件”和“商业计算机软件文档”（这两个术语在 48 C.F.R. §12.212 或 48 C.F.R. §227.7202 中用到，以适用者为准）。遵照 48 C.F.R. §12.212 或 48 C.F.R. 227.7202-1 到 227.7202-4（如果适用），商业计算机软件和商业计算机软件文档将以如下方式授权给美国政府最终用户：(a) 仅作为商业制品 (b) 仅授予依照本协议中的条款和条件授予所有其他最终用户的权利。根据美国的版权法保留其它未发布的权利。**Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA**。对于美国政府最终用户，**Adobe** 同意遵守所有适用的平等机会法，包括提供 Executive Order 11246（经修订）、1974 年的 Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act 第 402 款 (38 USC 4212)、1973 年的 Rehabilitation Act 第 503 款（经修订）以及 41 CFR Part 60-1 到 60-60、60-250 和 60-741（如果适用）。前一句中的肯定性行动条款和法规应以引用形式包含。

目录

第 1 章 : 为 Flash CS3 Professional 提供的 Adobe AIR 更新	
创建 Adobe AIR 文件	1
设置 Adobe AIR 发布设置	2
预览 Adobe AIR 应用程序	2
调试 Adobe AIR 应用程序	3
创建 AIR 应用程序和安装程序文件	3
创建自定义应用程序描述符文件	6
对应用程序进行签名	7

第 1 章 : 为 Flash CS3 Professional 提供的 Adobe AIR 更新

为 Adobe® Flash® CS3 Professional 提供的 Adobe® AIR™ 更新增强了创作环境,使您可以使用 Flash 来创建、调试和打包 Adobe AIR 应用程序。创建 Adobe AIR 应用程序的过程分为几个步骤:创建 Adobe AIR FLA 文件、设置适当的发布设置、开发应用程序、创建应用程序和安装程序文件 (用于部署应用程序)。

您可以从 <http://www.adobe.com/support/flash/downloads.html> 下载为 Flash CS3 Professional 提供的 Adobe AIR 更新。

有关可在应用程序中使用的 Adobe AIR ActionScript™ API 的详细信息,请参阅《ActionScript 3.0 语言和组件参考》。有关 Adobe AIR ActionScript API 的列表,请参阅 [Developing Adobe® AIR™ Applications with Adobe® Flash® CS3 Professional](#) (《使用 Adobe® Flash® CS3 Professional 开发 Adobe® AIR™ 应用程序》) 中有关 Adobe AIR 新功能的部分。

注:若要使用 `air.net` 包中的类,必须先将 `ServiceMonitorShim` 组件从“组件”面板拖到“库”面板中,然后将以下 `import` 语句添加到 ActionScript 3.0 代码中:

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

目录

- 第 1 页上的“创建 Adobe AIR 文件”
- 第 2 页上的“设置 Adobe AIR 发布设置”
- 第 2 页上的“预览 Adobe AIR 应用程序”
- 第 3 页上的“调试 Adobe AIR 应用程序”
- 第 3 页上的“创建 AIR 应用程序和安装程序文件”
- 第 6 页上的“创建自定义应用程序描述符文件”
- 第 7 页上的“对应用程序进行签名”

创建 Adobe AIR 文件

使用 Flash 欢迎屏幕可以创建 Flash 文件 (Adobe AIR) 文档,也可以创建 Flash 文件 (ActionScript™ 3.0),然后通过“发布设置”对话框将该文件转换为 Adobe AIR 文件。不过,无法使用“新建文档”对话框 (“文件” > “新建”) 来创建 Adobe AIR 文件。有关将 Flash 文件转换为 Adobe AIR 文件的信息,请参阅第 2 页上的“设置 Adobe AIR 发布设置”。

- 1 启动 Flash,如果已经启动了 Flash,请关闭所有打开的文档返回欢迎屏幕。

注意:如果您禁用了 Flash 欢迎屏幕,可通过选择“编辑” > “首选参数”,然后从“常规”类别的“启动时”弹出菜单中选择“欢迎屏幕”来重新启用 Flash 欢迎屏幕。

- 2 在欢迎屏幕上,单击“Flash 文件 (Adobe AIR)”选项。

随后将显示“警告”对话框,告诉您如何访问 Adobe AIR 应用程序设置,以及如何访问“帮助”文档。通过选择“不再显示”,以后即可不再显示此警告框,不过,软件未提供重新显示该对话框的方法。

设置 Adobe AIR 发布设置

使用 Flash 发布设置，可以检查或更改 AIR 文件的设置，还可以将 Flash 文件 (ActionScript 3.0) 文档转换为 Flash 文件 (Adobe AIR) 文档。

查看 Adobe AIR 发布设置

- 1 从 Flash 欢迎屏幕中，打开 Flash 文件 (Adobe AIR) 文档。
- 2 选择“文件” > “发布设置”，单击“Flash”选项卡，可以查看 Adobe AIR 发布设置。

打开 Adobe AIR 文档时，会自动选中“版本”菜单中的 Adobe AIR 1.0，ActionScript™ 版本自动设置为 ActionScript 3.0。“本地回放安全性”设置与 AIR SWF 文件无关，因此显示为灰色。

如果打开的是 Flash FLA 文件，可通过更改发布设置将该文件转换为 Flash AIR 文件。

通过使用“发布设置”对话框，将 Flash FLA 文件转换为 Flash AIR 文件

- 1 执行下列操作之一：
 - 打开一个现有的 Flash 文件。
 - 使用欢迎屏幕或选择“文件” > “新建”以创建一个新的 Flash 文件。
- 2 选择“文件” > “发布设置”。
- 3 在“Flash”选项卡上，从“版本”弹出菜单中选择“Adobe AIR 1.0”。

“ActionScript 3.0”是唯一用于 AIR 文件的选项，因此 ActionScript 版本项禁用。

对于 Flash 文件和 Adobe AIR 文件，其余的默认选项都是相同的。
- 4 单击“发布”按钮，再单击“确定”关闭“发布设置”对话框。选中选择工具后，属性检查器指示播放器目标为 Adobe AIR 1。

注意：选择 Adobe AIR 1.0 配置文件时，Flash 自动将 AIR playerglobal.swc 文件的位置添加到类路径环境变量中。AIR playerglobal.swc 文件使您可以使用 ActionScript AIR API。但是，如果从 Adobe AIR 1 切换到 Adobe® Flash® Player 9，Flash 不会自动还原到默认配置文件，也不会更改类路径设置让 Flash Player 9 使用 playerglobal.swc。如果将发布设置从 Adobe AIR 1 更改为 Flash Player 9，必须将发布配置文件更改为“默认”。

有关“发布设置”对话框的其他信息，请参阅《使用 Flash》，网址为：www.adobe.com/go/learn_fl_using_cn。

通过使用“命令”菜单，将 Flash FLA 文件转换为 Flash AIR 应用程序

- 1 打开您的 Flash FLA 文件。
- 2 如果您打开一个新的 Flash 文件 (ActionScript 3.0)，请保存它。如果不保存，在进行下一步时会显示警告。
- 3 选择“命令” > “AIR - 应用程序和安装程序设置”。

显示以下警告框，询问是否要将文件转换为 Adobe AIR 发布设置。

- 4 单击确定，将 FLA 文件转换为 Adobe AIR 发布设置。显示“AIR - 应用程序和安装程序设置”对话框。

有关“AIR - 应用程序和安装程序设置”对话框的信息，请参阅第 3 页上的“创建 AIR 应用程序和安装程序文件”。

可以对转换的 AIR FLA 文件使用“测试影片”、“调试影片”和“创建 AIR 文件”命令。

预览 Adobe AIR 应用程序

您可以预览 Flash AIR SWF 文件，显示的效果和在 AIR 应用程序窗口中一样。如果希望在不打包和安装应用程序的情况下，查看应用程序的外观，预览功能非常有用。

- 1 请确保已为 Adobe AIR 应用程序设置了发布设置。有关详细信息，请参阅第 2 页上的“设置 Adobe AIR 发布设置”。
- 2 选择“控制” > “测试影片”或按 Control+Enter。

如果未通过“AIR - 应用程序和安装程序设置”对话框设置应用程序设置，Flash 会在写入 SWF 文件的文件夹中自动生成一个默认应用程序描述符文件 (swfname-app.xml)。如果已经使用“AIR - 应用程序和安装程序设置”对话框设置了应用程序设置，则应用程序描述符文件与这些设置一致。

调试 Adobe AIR 应用程序

除了远程调试之外，Adobe AIR SWF 文件可以像 Flash Player 9 ActionScript 3.0 SWF 文件一样调试。

- 1 请确保已经设置了 Adobe AIR 发布设置。
- 2 将 ActionScript 代码添加到“动作”面板（“窗口” > “动作”）中。为了进行测试，可以在时间轴的第一帧中，向“动作”面板添加一个 `trace()` 语句，如下所示：

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

- 3 选择“调试” > “调试影片”或按 **Control+Shift+Enter**。

Flash 启动 ActionScript 调试器，并导出带调试信息的 SWF 文件。

如果尚未通过“**AIR - 应用程序和安装程序设置**”对话框设置应用程序设置，Flash 将在写入 SWF 文件的相同文件夹中生成默认应用程序描述符 (`swfname-app.xml`) 文件。如果已经使用“**AIR - 应用程序和安装程序设置**”对话框设置了应用程序设置，则应用程序描述符文件与这些设置一致。

选择“调试” > “调试影片”或按 **Control+Shift+Enter** 调试应用程序时，如果应用程序不包含任何 ActionScript 代码，Flash 会显示警告。

创建 AIR 应用程序和安装程序文件

完成应用程序之后，创建 AIR 应用程序和安装程序文件来部署该应用程序。Adobe AIR 向 Flash “命令”菜单添加了两个新菜单项：“**AIR - 应用程序和安装程序设置**”和“**AIR - 创建 AIR 文件**”。创建 AIR 应用程序和安装程序设置后，可使用“**AIR - 创建 AIR 文件**”项重新创建具有现有设置的 AIR (.air) 文件。

创建 AIR 应用程序和安装程序文件

- 1 在 Flash 中，打开组成 Adobe AIR 应用程序的页面或页面集。
- 2 在打开“**AIR - 应用程序和安装程序设置**”对话框之前，保存 Adobe AIR FLA 文件。
- 3 选择“命令” > “**AIR - 应用程序和安装程序设置**”。
- 4 完成“**AIR - 应用程序和安装程序设置**”对话框，然后单击“发布 AIR 文件”。

单击“发布 AIR 文件”按钮时，会打包以下文件：FLA 文件、SWF 文件、应用程序描述符文件、应用程序图标文件以及“包括的文件”文本框中所列文件。如果还未创建数字证书，则单击“发布 AIR 文件”按钮时，Flash 会显示“数字签名”对话框。

“**AIR - 应用程序和安装程序设置**”对话框分为两个部分：“应用程序设置”和“安装程序设置”。有关这些设置的详细信息，请参阅以下各部分：

应用程序设置

“**AIR - 应用程序和安装程序设置**”对话框的“应用程序设置”部分提供以下选项：

文件名 应用程序的主文件的名称。默认为 SWF 文件的名称。

名称 安装程序用来生成应用程序文件名和应用程序文件夹的名称。该名称只能包含在文件或文件夹名称中有效的字符。默认为 SWF 文件的名称。

版本 可选。指定应用程序的版本号。默认为空白。

ID 通过唯一的 ID 标识应用程序。如果愿意，可以更改默认 ID。不要在 ID 中使用空格或特殊字符。有效字符只包括 0-9、a-z、A-Z、点 (.) 和连字符 (-)。长度为 1 至 212 个字符。默认为 `com.adobe.example.application_name`。

说明 可选。用于输入在用户安装应用程序时显示的应用程序说明。默认为空白。

版权 可选。用于输入在用户安装应用程序时显示的版权说明。

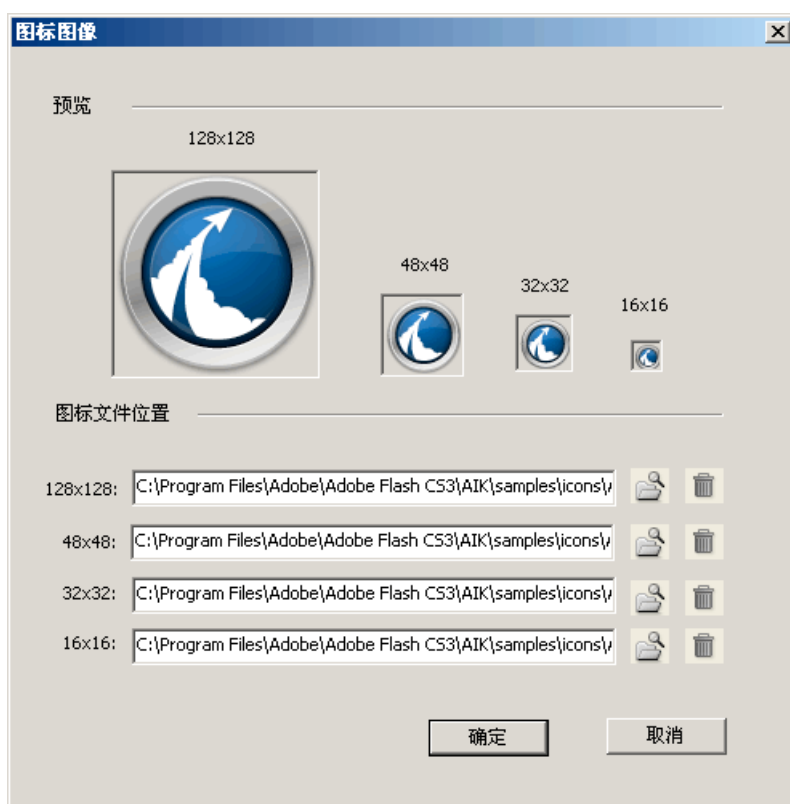
窗口样式 指定当用户在计算机上运行该应用程序时，应用程序的用户界面使用哪种窗口样式（或镶边）。您可以指定“系统镶边”，即操作系统所使用的视觉样式。您也可以指定“自定义镶边（不透明）”或“自定义镶边（透明）”。若要显示应用程序时不使用系统镶边，请选择“无”。系统镶边是用操作系统的标准窗口控件围绕应用程序。自定义镶边（不透明）会消除标准系统镶边，您可以为应用程序创建自己的镶边。（自定义镶边是在 FLA 文件中直接生成的。）自定义镶边（透明）类似于自定义镶边（不透明），但为页面边缘添加了透明功能。这些功能可用于非正方形或矩形的应用程序窗口。

图标 可选。用于指定应用程序图标。安装应用程序并在 Adobe AIR 中运行应用程序后，即会显示该图标。可以为图标指定四种不同的大小（128、48、32 和 16 像素），以使图标显示在不同的视图中。例如，图标可显示在文件浏览器的缩略图、详细视图和平铺视图中，也可以作为桌面图标显示，或显示在 AIR 应用程序窗口的标题中以及其他位置。

如果不指定图标文件，则默认为 AIR 应用程序图标。

要指定一个图标，请单击“AIR - 应用程序和安装程序设置”对话框中的“选择图标图像”按钮。在出现的“图标图像”对话框中，单击每个图标大小的文件夹，选择要使用的图标文件。这些文件必须为 PNG（可移植网络图形）格式。

下图显示了带默认 Adobe AIR 应用程序图标的“图标图像”对话框。



指定应用程序图标图像的不同大小。

如果指定一个图像，它必须与某一指定的大小（128x128、48x48、32x32 或 16x16）相同，否则应用程序安装将失败。如果不指定特定大小的文件，Adobe AIR 将使用大小最接近的图像，并对其进行缩放以适应特定情况。

高级设置

使用“AIR - 应用程序和安装程序设置”对话框中的“设置”按钮，可以指定应用程序描述符文件的高级设置。单击“设置”按钮时，会显示“高级设置”对话框。

使用“高级设置”按钮，可以指定应用程序应处理的任何关联文件类型。例如，如果希望应用程序作为处理 HTML 文件的主要应用程序，则应在“关联的文件类型”文本框中指定。

您也可以从以下方面指定应用程序的设置:

- 初始窗口的大小和位置
- 安装应用程序的文件夹
- 放置应用程序的“程序”菜单文件夹

该对话框具有以下选项:

关联的文件类型 用于指定 AIR 应用程序将处理的关联文件类型。单击加号 (+) 按钮可将新文件类型添加到文本框中。单击加号按钮将显示“文件类型设置”对话框。单击减号 (-) 按钮可删除文本框中的选定项。单击铅笔按钮可显示“文件类型设置”对话框,在该对话框中可以编辑文本框中的选定项。默认情况下,减号 (-) 和铅笔按钮显示为灰色。如果选中文本框中的某一项,则会启用减号 (-) 和铅笔按钮,您就可以对该项进行删除或编辑操作。文本框中的默认值为“无”。

有关关联文件类型的文件类型设置的详细信息,请参阅第 5 页上的“文件类型设置”。

初始窗口设置 用于指定应用程序初始窗口的大小和位置设置。

- **宽度:** 指定窗口的初始宽度 (以像素为单位)。默认情况下,该值为空。
- **高度:** 指定窗口的初始高度 (以像素为单位)。默认情况下,该值为空。
- **X:** 指定窗口的初始水平位置 (以像素为单位)。默认情况下,该值为空。
- **Y:** 指定窗口的初始垂直位置 (以像素为单位)。默认情况下,该值为空。
- **最大宽度和最大高度:** 指定窗口的最大大小 (以像素为单位)。默认情况下,这些值为空。
- **最小宽度和最小高度:** 指定窗口的最小大小 (以像素为单位)。默认情况下,这些值为空。
- **可最大化:** 用于指定用户是否可以最大化窗口。默认情况下,此选项为选中 (或为 **true**) 状态。
- **可最小化:** 用于指定用户是否可以最小化窗口。默认情况下,此选项为选中 (或为 **true**) 状态。
- **可调整大小:** 用于指定用户是否可以调整窗口大小。如果不选中此选项,则“最大宽度”、“最大高度”、“最小宽度”、“最小高度”都显示为灰色。默认情况下,此选项为选中 (或为 **true**) 状态。
- **可见:** 用于指定应用程序窗口是否在开始时可见。默认情况下,此选项为选中 (或为 **true**) 状态。

其它设置 用于指定有关安装的以下其它信息:

- **安装文件夹:** 指定安装应用程序的文件夹。
- **程序菜单文件夹:** 指定应用程序的程序菜单文件夹名称。
- **自定义更新用户界面:** 指定当用户打开已安装的应用程序的 AIR 文件时,会进行什么操作。默认情况下, AIR 显示一个对话框,通过该对话框,用户可以用 AIR 文件中的版本来更新已安装的版本。如果希望应用程序完全控制其更新,而不允许用户决定,请选中此选项。选中此选项会覆盖默认行为,由应用程序自行进行更新。有关以编程方式更新 AIR 应用程序的信息,请参阅 [Developing Adobe® AIR™ Applications with Adobe® Flash® CS3 Professional](#) (《使用 Adobe® Flash® CS3 Professional 开发 Adobe® AIR™ 应用程序》) 中有关以编程方式更新 AIR 应用程序的部分。

文件类型设置

如果单击“高级设置”对话框中的加号 (+) 按钮或铅笔按钮来添加或编辑应用程序的关联文件类型,则 Flash 会显示“文件类型设置”对话框。

此对话框中只有两个必填字段,即“名称”和“扩展名”。如果单击“确定”,而这两个字段之一为空,则 Flash 会显示一个错误对话框。

您可以为关联文件类型指定以下设置:

名称 文件类型的名称 (例如,超文本标记语言、文本文件或示例)

扩展名 文件扩展名 (例如 `html`、`txt` 或 `xmpl`), 最多 39 个基本字母数字字符 (A-Za-z0-9), 不能以句点开头。

说明 可选。文件类型说明 (例如, Adobe 视频文件)。

内容类型 可选。为文件指定 MIME 类型。

文件类型图标设置 可选。用于指定与文件类型关联的图标。可以为图标指定四种不同大小 (128x128、48x48、32x32 和 16x16 像素), 以使图标显示在不同视图中。例如,图标可显示在文件浏览器的缩略图、详细视图和平铺视图中。

如果指定一个图像，它必须具有指定的大小。如果不指定特定大小的图像文件，AIR 将使用大小最接近的图像，并对其进行缩放以适应特定情况。

要指定一个图标，请单击图标大小的文件夹，选择要使用的图标文件，或在提示旁的文本框中输入图标文件的路径和文件名。图标文件必须为 PNG 格式。

创建新文件类型之后，该类型即显示在“高级设置”对话框的“文件类型”列表框中。

应用程序描述符文件设置

指定的应用程序设置会保存到 `application_name-app.xml` 文件中。但可以选择告诉 Flash 您要使用自定义的应用程序描述符文件。

使用自定义应用程序描述符文件 用于浏览到自定义应用程序描述符文件。如果选择“使用自定义应用程序描述符文件”，则对话框的“应用程序设置”部分的显示将变暗（禁用）。要指定自定义应用程序描述符文件的位置，请将其输入到“使用自定义应用程序描述符文件”选项下面的文本字段中，或单击文件夹图标并浏览到相应位置。有关应用程序描述符文件的详细信息，请参阅第 6 页上的“创建自定义应用程序描述符文件”。

安装程序设置

“AIR - 应用程序和安装程序设置”对话框的第二部分包含与安装应用程序有关的设置。

数字签名 所有 Adobe AIR 应用程序都必须进行签名，才能安装在另一个系统上。有关为 Flash Adobe AIR 应用程序指定数字签名的信息，请参阅第 7 页上的“对应用程序进行签名”。

目标 指定保存 AIR 文件的位置。默认位置是保存 FLA 文件的目录。单击文件夹图标可以选择其它位置。默认包名称是带 .air 文件扩展名的应用程序名称。

包括的文件 / 文件夹 指定应用程序包括哪些其它文件和文件夹。单击加号 (+) 按钮可以添加文件，单击文件夹按钮可以添加文件夹。若要从列表中删除文件或文件夹，请选择文件或文件夹，然后单击减号 (-) 按钮。

默认情况下，应用程序描述符文件和主 SWF 文件会自动添加到包列表中。即使还未发布 Adobe AIR FLA 文件，包列表也会显示这些文件。包列表以平面结构显示文件和文件夹。未列出文件夹中的文件，显示文件的完整路径名（必要时会截断）。

图标文件不包括在列表中。Flash 在打包这些文件时，会将图标文件复制到相对于 SWF 文件位置的一个临时文件夹中，并在打包完成后删除该文件夹。

无法创建应用程序和安装程序文件

在以下情况下会无法创建应用程序和安装程序文件：

- 应用程序 ID 字符串长度不正确或包含无效字符。应用程序 ID 字符串的长度为 1 至 212 个字符，可以包含以下字符：
0-9、a-z、A-Z、点 (.)、连字符 (-)。
- 安装文件列表中的文件不存在。
- 自定义图标文件的大小不正确。
- AIR 目标文件夹没有写访问权限。
- 您还未对应用程序进行签名，或者还未指定该 Adobe AIR 应用程序将在以后进行签名。

创建自定义应用程序描述符文件

应用程序描述符文件是一个 XML 文件，可以用文本编辑器编辑这种文件。若要创建自定义应用程序描述符文件，请对值进行编辑以指定所需要的值。默认值如下所示：

- `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

有关应用程序描述符文件的详细信息，请参阅 [Developing Adobe® AIR™ Applications with Adobe® Flash® CS3 Professional](#)（《使用 Adobe® Flash® CS3 Professional 开发 Adobe® AIR™ 应用程序》）中有关设置应用程序属性的部分。

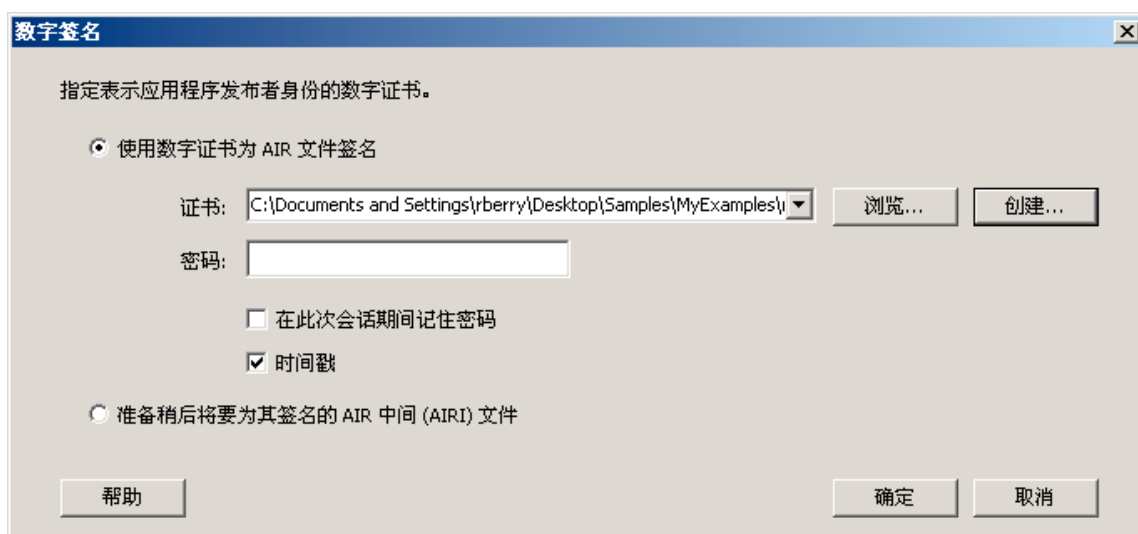
对应用程序进行签名

所有 Adobe AIR 应用程序都必须进行签名，才能安装在另一个系统上。不过，Flash 提供了一项功能，用于创建未签名 Adobe AIR 安装程序文件，使应用程序可以在以后签名。这些未签名的 Adobe AIR 安装程序文件称为 AIRI 包。此功能适用于如下情况：证书在另一台计算机上，或签名操作与应用程序开发是独立进行的。

使用从根证书机构预先购买的数字证书，对 Adobe AIR 应用程序签名

1 单击“AIR - 应用程序和安装程序设置”对话框中的“数字签名设置”按钮。即会打开“数字签名”对话框。

此对话框有两个单选按钮，使用这两个按钮，可以使用数字证书对 Adobe AIR 应用程序进行签名，或者准备一个 AIRI 包。如果对 AIR 应用程序进行签名，可以使用根证书机构颁发的数字证书，也可以创建自签名证书。自签名证书易于创建，但不如根证书机构颁发的数字证书那样可信。



用于对 AIR 应用程序签名的“数字签名”对话框

- 2 从弹出菜单中选择证书文件或单击“浏览”按钮找到证书文件。
- 3 选择证书。
- 4 输入密码。
- 5 单击“确定”。

有关对 AIR 应用程序进行签名的信息，请参阅 [Developing Adobe® AIR™ Applications with Adobe® Flash® CS3 Professional](#)（《使用 Adobe® Flash® CS3 Professional 开发 Adobe® AIR™ 应用程序》）中有关对 AIR 文件进行数字签名的部分。

创建自签名的数字证书

- 1 单击“创建”按钮。即会打开“自签名的数字证书”对话框。
- 2 填写“发布者名称”、“组织单位”、“组织名称”、“国家/地区”、“密码”和“确认密码”项。
- 3 指定证书的类型。
“类型”选项是指证书的安全级别：1024-RSA 使用 1024 位密钥（不太安全），2048-RSA 使用 2048 位密钥（较为安全）。
- 4 通过填写“另存为”项，或单击“浏览”按钮浏览到文件夹位置，将信息保存到证书文件中。
- 5 单击“确定”。
- 6 在“数字签名”对话框中，输入本过程第二步中指定的密码，然后单击“确定”。

设置数字证书之后，“设置”按钮更改为“更改”按钮。

要使 Flash 记住您对此会话使用的密码，请单击“在此次会话期间记住密码”复选框。

如果在单击“确定”时“时间戳”选项处于取消选中状态，则会出现一个对话框，警告在数字证书过期后应用程序将无法安装。对此警告单击“是”将禁用时间戳。单击“否”会自动选中“时间戳”选项并启用时间戳。

有关创建自签名数字证书的详细信息，请参阅 [Developing Adobe® AIR™ Applications with Adobe® Flash® CS3 Professional](#)（《使用 Adobe® Flash® CS3 Professional 开发 Adobe® AIR™ 应用程序》）中有关对 AIR 文件进行数字签名的部分。

不使用数字签名的情况下，也可以创建 AIR 中间文件 (AIRI) 应用程序。但是，在添加数字签名之前，用户不能在桌面上安装该应用程序。

准备将在以后签名的 AIRI 包。

- ❖ 在“数字签名”对话框中，选择“准备将在以后签名的 AIRI 包”，然后单击“确定”。
数字签名状态发生改变，指示已选择制作 AIRI 包供以后签名，而“设置”按钮变为“更改”按钮。