

**ADOBE® FLASH® CS3
PROFESSIONAL의
ADOBE® AIR™ 업데이트**

© 2008 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Adobe® Flash® CS3 Professional의 Adobe® AIR™ 업데이트

이 안내서와 함께 배포되는 소프트웨어에 최종 사용자 계약서가 포함되는 경우, 안내서에 기술된 소프트웨어 및 이 설명서는 해당 사용권에 따라 제공되며 이러한 사용권 계약 조건에 따라서만 사용하거나 복사할 수 있습니다. 그러한 사용권이 허가하는 경우를 제외하고는 이 안내서의 어떠한 부분도 Adobe Systems Incorporated의 사전 서면 허가 없이 전자, 기계, 녹음 또는 기타 어떠한 형태나 방법으로 복제하거나 검색 시스템에 저장하거나 전송할 수 없습니다. 이 안내서가 최종 사용자 사용권 계약이 포함된 소프트웨어와 함께 배포되지 않더라도 그 안의 내용은 저작권법에 따라 보호된다는 점을 유념하십시오.

이 안내서의 내용은 정보 제공만을 목적으로 하며 예고 없이 변경될 수 있습니다. 이 안내서의 내용을 Adobe Systems Incorporated측의 공약으로 해석해서는 안 됩니다. Adobe Systems Incorporated는 이 안내서에 포함되어 있는 정보성 내용에 나타날 수 있는 어떠한 오류나 부정확성에 대해서도 책임을 지지 않습니다.

프로젝트에 포함시키려는 기존의 아트웍이나 이미지가 저작권법의 보호를 받을 수 있다는 사실을 잊지 마십시오. 그러한 자료를 새 작업에 무단으로 사용할 경우 저작권 소유자의 권리를 침해할 수 있습니다. 저작권 소유자에게서 필요한 허가를 받도록 하십시오.

예제 템플릿에 참조로 사용된 회사 이름은 단지 설명을 위한 것으로, 실제 회사와는 아무런 관련이 없습니다.

Adobe, Adobe 로고, ActionScript, Adobe AIR, Flash 및 Flash Player는 미국 및/또는 기타 국가에서 Adobe Systems Incorporated의 등록 상표 또는 상표입니다.

Windows는 미국 및 기타 국가에서 Microsoft Corporation의 상표 또는 등록 상표입니다. 기타 모든 상표는 해당 소유자의 자산입니다.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA. 미국 정부 최종 사용자에 대한 고지 사항. 소프트웨어 및 설명서는 48 C.F.R. §12.212 또는 48 C.F.R. §227.7202에 각각 표현된 “Commercial Computer Software(상업용 컴퓨터 소프트웨어)” 및 “Commercial Computer Software Documentation(상업용 컴퓨터 소프트웨어 설명서)”으로 구성되는 “Commercial Items(상업용 제품)”(48 C.F.R. §2.101), 48 C.F.R. §12.212 또는 48 C.F.R. §227.7202-1에서 227.7202-4까지의 조항에 따라 상용 컴퓨터 소프트웨어 및 상용 컴퓨터 소프트웨어 설명서는 미국 정부 최종 사용자에게 (a) 상용 항목으로만 사용이 허가되며 (b) 여기에 명시된 조항을 준수하는 다른 모든 최종 사용자에게 부여되는 권리만 허용됩니다. 기타 공개되지 않은 권리도 미국 저작권법에 의해 보호됩니다. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. 미국 정부 최종 사용자에 대해 Adobe는 개정된 Executive Order 11246의 규정, 1974년 Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act 402조(38 USC 4212), 개정된 1973년 Rehabilitation Act 503조 및 41 CFR Parts 60-1에서 60-60, 60-250 및 60-741의 규정을 포함하여 적용 가능한 모든 고용 기회 평등법을 준수합니다. 이러한 법규에 포함된 차별 철폐 조항 및 규정은 관련 조항으로 포함됩니다.

목차

1장: Flash CS3 Professional의 Adobe AIR 업데이트

Adobe AIR 파일 만들기	1
Adobe AIR 제작 설정 지정	2
Adobe AIR 응용 프로그램 미리 보기	3
Adobe AIR 응용 프로그램 디버그	3
AIR 응용 프로그램 및 설치 프로그램 파일 만들기	3
사용자 정의 응용 프로그램 설명자 파일 만들기	7
응용 프로그램에 서명	8

1장: Flash CS3 Professional의 Adobe AIR 업데이트

Adobe® Flash® CS3 Professional의 Adobe® AIR™ 업데이트는 Flash를 사용하여 Adobe AIR 응용 프로그램을 만들고 디버그하며 패키지화할 수 있도록 제작 환경을 확장합니다. Adobe AIR 응용 프로그램을 만드는 프로세스는 Adobe AIR FLA 파일 만들기, 적절한 제작 설정 지정, AIR 응용 프로그램 개발, AIR 응용 프로그램 배포를 위한 AIR 응용 프로그램 파일 및 설치 프로그램 파일 만들기로 구성됩니다.

Flash CS3 Professional의 Adobe AIR 업데이트는 <http://www.adobe.com/support/flash/downloads.html>에서 다운로드할 수 있습니다.

응용 프로그램에서 사용할 수 있는 Adobe AIR ActionScript™ API에 대한 자세한 내용은 [ActionScript 3.0 Language and Components Reference](#)를 참조하십시오. Adobe AIR ActionScript API 목록은 [Developing Adobe® AIR™ Applications with Adobe® Flash® CS3 Professional](#)에서 Adobe AIR의 새 기능에 관한 단원을 참조하십시오.

참고: `air.net` 패키지에서 클래스를 사용하려면 먼저 `ServiceMonitorShim` 구성 요소를 구성 요소 패널에서 라이브러리 패널로 드래그한 후 다음 `import` 문을 ActionScript 3.0 코드에 추가합니다.

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

목차

- 1페이지의 “Adobe AIR 파일 만들기”
- 2페이지의 “Adobe AIR 제작 설정 지정”
- 3페이지의 “Adobe AIR 응용 프로그램 미리 보기”
- 3페이지의 “Adobe AIR 응용 프로그램 디버그”
- 3페이지의 “AIR 응용 프로그램 및 설치 프로그램 파일 만들기”
- 7페이지의 “사용자 정의 응용 프로그램 설명자 파일 만들기”
- 8페이지의 “응용 프로그램에 서명”

Adobe AIR 파일 만들기

Flash 시작 화면을 사용하여 Flash 파일(Adobe AIR) 문서를 만들거나 Flash 파일(ActionScript™ 3.0)을 만든 다음 [제작 설정] 대화 상자를 통해 Adobe AIR 파일로 변환할 수 있습니다. 그러나 [새 문서] 대화 상자([파일] > [새로 만들기])를 사용하여 Adobe AIR 파일을 만들 수는 없습니다. Flash 파일을 Adobe AIR 파일로 변환하는 것에 대한 자세한 내용은 [2페이지의 “Adobe AIR 제작 설정 지정”](#)을 참조하십시오.

- 1 Flash를 시작합니다. Flash를 이미 시작한 경우 열려 있는 문서를 모두 닫아서 시작 화면으로 돌아갑니다.

참고: Flash 시작 화면을 비활성화한 경우 [편집] > [환경 설정]을 선택하고 [일반] 범주에서 [실행할 때] 팝업 메뉴의 [시작 화면]을 선택하여 시작 화면을 다시 표시할 수 있습니다.

- 2 시작 화면에서 [Flash 파일(Adobe AIR)]을 클릭합니다.

Adobe AIR 응용 프로그램 설정과 도움말 문서에 액세스하는 방법을 알려주는 경고 대화 상자가 나타납니다. [이 메시지를 다시 표시 안 함] 체크 상자를 선택하여 앞으로 이 대화 상자가 나타나지 않게 할 수 있습니다. 그러나 이 대화 상자가 다시 표시되게 하는 방법은 없습니다.

Adobe AIR 제작 설정 지정

Flash 제작 설정으로 AIR 파일의 설정을 확인하거나 변경할 수 있으며 Flash 파일(ActionScript 3.0) 문서를 Flash 파일(Adobe AIR) 문서로 변환할 수 있습니다.

Adobe AIR 제작 설정 보기

- 1 Flash 시작 화면에서 Flash 파일(Adobe AIR) 문서를 엽니다.
- 2 [파일] > [제작 설정]을 선택하고 [Flash] 탭을 클릭하여 Adobe AIR 제작 설정을 확인합니다.
Adobe AIR 문서를 열면 [버전] 메뉴에서 Adobe AIR 1.0이 자동으로 선택됩니다. ActionScript™ 버전에서는 ActionScript 3.0이 자동으로 설정됩니다. [로컬 재생 보안] 설정은 AIR SWF 파일과 관련이 없기 때문에 흐리게 표시됩니다.

Flash FLA 파일을 열었을 경우에는 제작 설정을 변경하여 Flash AIR 파일로 변환할 수 있습니다.

제작 설정 대화 상자를 사용하여 Flash FLA 파일을 Flash AIR 파일로 변환하기

- 1 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 기존의 Flash 파일을 엽니다.
 - 시작 화면을 사용하거나 [파일] > [새로 만들기]를 선택하여 새 Flash 파일을 만듭니다.
- 2 [파일] > [제작 설정]을 선택합니다.
- 3 [Flash] 탭의 [버전] 팝업 메뉴에서 [Adobe AIR 1.0]을 선택합니다.
AIR 파일에는 [ActionScript 3.0] 옵션만 사용할 수 있기 때문에 [ActionScript 버전] 항목은 비활성화됩니다.
나머지 기본 옵션은 Flash 파일과 Adobe AIR 파일에 대해 모두 같습니다.
- 4 [제작] 버튼을 클릭하고 [확인] 버튼을 클릭하여 [제작 설정] 대화 상자를 닫습니다. 이제 [선택 도구]를 선택하면 속성 관리자에 대상 플레이어가 Adobe AIR 1로 나타납니다.
참고: Adobe AIR 1.0 프로파일을 선택하면 Classpath 환경 변수에 AIR playerglobal.swc 파일의 위치가 자동으로 추가됩니다. AIR playerglobal.swc 파일은 ActionScript AIR API를 사용할 수 있도록 합니다. 그러나 Adobe AIR 1에서 Adobe® Flash® Player 9로 전환할 경우 기본 프로파일로 자동 복귀되거나, Flash Player 9용 playerglobal.swc를 사용하도록 Classpath 설정이 자동 변경되지 않습니다. Adobe AIR 1에서 Flash Player 9로 제작 설정을 변경할 경우에는 제작 프로파일을 [기본값]으로 변경해야 합니다.

[제작 설정] 대화 상자에 대한 자세한 내용은 "Flash 사용 설명서"를 참조하십시오 (www.adobe.com/go/learn_fl_using_kr).

명령 메뉴를 사용하여 Flash FLA 파일을 Flash AIR 응용 프로그램으로 변환하기

- 1 Flash FLA 파일을 엽니다.
- 2 새 Flash 파일(ActionScript 3.0)을 연 경우 저장해야 하며 저장하지 않으면 다음 단계에서 경고가 나타납니다.
- 3 [명령] > [AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정]을 선택합니다.
파일을 Adobe AIR 제작 설정으로 변환할지 묻는 경고 대화 상자가 나타납니다.
- 4 [확인]을 클릭하여 FLA 파일을 Adobe AIR 제작 설정으로 변환합니다. [AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자가 나타납니다.

AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정 대화 상자에 대한 자세한 내용은 3페이지의 "AIR 응용 프로그램 및 설치 프로그램 파일 만들기"를 참조하십시오.

변환된 AIR FLA 파일에는 [무비 테스트], [무비 디버그] 및 [AIR 파일 만들기] 명령을 사용할 수 있습니다.

Adobe AIR 응용 프로그램 미리 보기

AIR 응용 프로그램 윈도우에 나타나는 모양 그대로 Flash AIR SWF 파일을 미리 볼 수 있습니다. 미리 보기는 AIR 응용 프로그램을 패키징하여 설치하지 않고도 시각적 특성을 확인할 수 있어 유용합니다.

- 1 Adobe AIR 응용 프로그램에 대한 제작 설정을 지정했는지 확인합니다. 자세한 내용은 2페이지의 “Adobe AIR 제작 설정 지정”을 참조하십시오.
- 2 [컨트롤] > [무비 테스트]를 선택하거나 Ctrl+Enter를 누릅니다.

[AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자를 통해 응용 프로그램 설정을 지정하지 않은 경우 SWF 파일이 작성되는 폴더에 기본 응용 프로그램 설명자 파일(swfname-app.xml)이 생성됩니다. [AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자를 사용하여 응용 프로그램 설정을 지정한 경우 응용 프로그램 설명자 파일에 이러한 설정이 반영됩니다.

Adobe AIR 응용 프로그램 디버그

Flash Player 9 ActionScript 3.0 SWF 파일과 똑같은 방식으로 Adobe AIR SWF 파일을 디버그할 수 있습니다. 단, 원격 디버그는 예외입니다.

- 1 Adobe AIR 제작 설정을 지정했는지 확인합니다.
- 2 [액션] 패널([윈도우] > [액션])에 ActionScript 코드를 추가합니다. 테스트를 위해 타임라인의 첫 번째 프레임에서 다음과 같은 trace() 명령문을 [액션] 패널에 추가합니다.

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

- 3 [디버그] > [무비 디버그]를 선택하거나 Ctrl+Shift+Enter를 누릅니다.

Flash에서 자동으로 ActionScript 디버거를 시작하고 디버그 정보와 함께 SWF 파일을 내보냅니다.

[AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자를 통해 응용 프로그램 설정을 지정하지 않은 경우 SWF 파일이 작성되는 폴더에 기본 응용 프로그램 설명자 파일(swfname-app.xml)이 생성됩니다. [AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자를 사용하여 응용 프로그램 설정을 지정한 경우 응용 프로그램 설명자 파일에 이러한 설정이 반영됩니다.

[디버그] > [무비 디버그]를 선택하거나 Ctrl+Shift+Enter를 눌러 응용 프로그램을 디버그하려고 할 때 응용 프로그램에 ActionScript 코드가 포함되어 있지 않은 경우 경고가 표시됩니다.

AIR 응용 프로그램 및 설치 프로그램 파일 만들기

AIR 응용 프로그램을 완성하였으면 응용 프로그램을 배포하기 위한 응용 프로그램 파일 및 설치 프로그램 파일을 만듭니다. Adobe AIR용 Flash 업데이트에는 [명령] 메뉴에 [AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 메뉴 항목과 [AIR - AIR 파일 만들기] 메뉴 항목이 새로 추가됩니다. AIR 응용 프로그램과 설치 프로그램 설정을 만들었으면 [AIR-AIR 파일 만들기] 항목을 사용하여 기존 설정을 가진 AIR(.air) 파일을 다시 만들 수 있습니다.

Adobe AIR 응용 프로그램 및 설치 프로그램 파일 만들기

- 1 Flash에서 Adobe AIR 응용 프로그램을 구성하는 페이지 또는 페이지 집합을 엽니다.
- 2 [AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자를 열기 전에 Adobe AIR FLA 파일을 저장해야 합니다.
- 3 [명령] > [AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정]을 선택합니다.
- 4 [AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자를 완성하고 [AIR 파일 제작] 버튼을 클릭합니다.

[AIR 파일 제작] 버튼을 클릭하면 FLA 파일, SWF 파일, 응용 프로그램 설명자 파일, 응용 프로그램 아이콘 파일 및 [포함된 파일] 텍스트 상자에 나열된 파일이 패키징됩니다. 디지털 인증서를 아직 만들지 않은 경우 [AIR 파일 제작] 버튼을 클릭하면 [디지털 서명] 대화 상자가 표시됩니다.

[AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자는 [응용 프로그램 설정]과 [설치 프로그램 설정]이라는 두 섹션으로 나뉘어 있습니다. 이러한 설정에 대한 자세한 내용은 다음 단원을 참조하십시오.

응용 프로그램 설정

[AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자의 [응용 프로그램 설정] 섹션에는 다음과 같은 옵션이 있습니다.

파일 이름 응용 프로그램의 주 파일 이름이며, 기본적으로 SWF 파일의 이름이 사용됩니다.

이름 설치 프로그램에서 응용 프로그램 파일 이름과 응용 프로그램 폴더를 생성하는 데 사용되는 이름이며, 파일 이름 또는 폴더 이름에 사용할 수 있는 문자로만 구성되어야 합니다. 기본적으로 SWF 파일의 이름이 사용됩니다.

버전 선택 사항입니다. 응용 프로그램의 버전 번호를 지정합니다. 기본적으로 비어 있으며.

ID 고유 ID로 응용 프로그램을 식별합니다. 필요에 따라 기본 ID를 변경할 수 있습니다. ID에 공백이나 특수 문자는 사용할 수 없으며, 0-9, a-z, A-Z, .(도트) 및 -(대시) 문자만 사용할 수 있고, 문자열 길이가 1자에서 212자 사이여야 합니다. 기본적으로 com.adobe.example.application_name이 사용됩니다.

설명 선택 사항입니다. 응용 프로그램을 설치할 때 표시될 응용 프로그램에 대한 설명을 여기에 입력할 수 있습니다. 기본적으로 비어 있으며.

저작권 선택 사항입니다. 응용 프로그램을 설치할 때 표시될 저작권 정보를 여기에 입력할 수 있습니다.

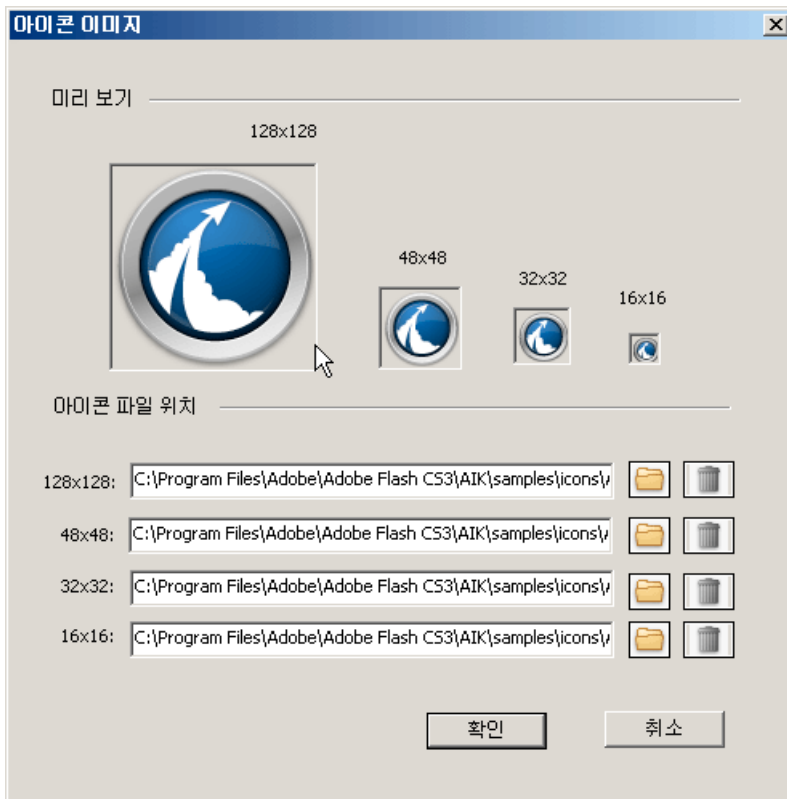
윈도우 스타일 컴퓨터에서 응용 프로그램을 실행할 때 사용자 인터페이스에 사용할 윈도우 스타일(또는 크롬)을 지정합니다. 운영 체제에서 사용하는 시각적 스타일을 가리키는 [시스템 크롬]을 지정하거나 [사용자 정의 크롬(불투명)] 또는 [사용자 정의 크롬(투명)]을 지정할 수 있습니다. 시스템 크롬을 사용하지 않고 응용 프로그램을 표시하려면 [없음]을 선택하십시오. 시스템 크롬은 운영 체제 표준 윈도우 제어로 응용 프로그램을 묶습니다. 사용자 정의 크롬(불투명)을 지정하면 응용 프로그램에 표준 시스템 크롬을 사용하는 대신 사용자 정의 크롬을 만들 수 있습니다. 사용자 정의 크롬은 FLA 파일에서 직접 만듭니다. 사용자 정의 크롬(투명)은 사용자 정의 크롬(불투명)과 비슷하지만 페이지 가장자리에 투명 기능이 추가되어 있습니다. 이 기능은 응용 프로그램 윈도우가 정사각형이나 직사각형 모양이 되지 않게 만들 수 있습니다.

아이콘 선택 사항입니다. 응용 프로그램의 아이콘을 지정할 수 있습니다. 응용 프로그램 설치 후 Adobe AIR에서 응용 프로그램을 실행하면 아이콘이 표시됩니다. 아이콘이 표시될 다양한 보기에 허용되는 네 가지 아이콘 크기(128, 48, 32 및 16픽셀)를 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 파일 브라우저의 축소판 보기, 자세히 보기 및 바둑판식 보기와 같이 아이콘이 표시되고 바탕 화면, AIR 응용 프로그램 윈도우의 제목 및 다른 곳에서도 표시됩니다.

아이콘 파일을 지정하지 않으면 기본적으로 AIR 응용 프로그램 아이콘이 사용됩니다.

아이콘을 지정하려면 [AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자에서 [아이콘 이미지 선택] 버튼을 클릭하십시오. 이 버튼을 클릭하면 나타나는 [아이콘 이미지] 대화 상자에서 각 아이콘 크기에 대한 폴더를 클릭하고 사용할 아이콘 파일을 선택합니다. 파일은 PNG(Portable Network Graphics) 포맷이어야 합니다.

다음 그림에서는 기본 Adobe AIR 응용 프로그램 아이콘이 표시된 [아이콘 이미지] 대화 상자를 보여 줍니다.



서로 다른 크기의 응용 프로그램 이미지 지정

이미지를 지정할 때 이미지 크기를 128x128, 48x48, 32x32 또는 16x16으로 지정하지 않으면 응용 프로그램 설치가 실패합니다. 특정 크기의 파일을 지정하지 않으면 Adobe AIR 프로그램은 가장 근접한 크기의 이미지를 주어진 상황에 맞게 조절하여 사용합니다.

고급 설정

[AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자의 [설정] 버튼을 사용하면 응용 프로그램 설명자 파일에 대한 고급 설정을 지정할 수 있습니다. [설정] 버튼을 클릭하면 [고급 설정] 대화 상자가 나타납니다.

[고급 설정] 대화 상자를 통해 응용 프로그램에서 처리되는 모든 연결된 파일 유형을 지정할 수 있습니다. 예를 들어 응용 프로그램을 HTML 파일을 처리하는 주 응용 프로그램으로 사용하려면 [연결된 파일 유형] 텍스트 상자에서 이것을 지정할 수 있습니다.

응용 프로그램의 다음 측면에 대해서도 설정을 지정할 수 있습니다.

- 초기 윈도우의 크기 및 배치
- 응용 프로그램이 설치된 폴더
- 응용 프로그램이 배치될 프로그램 메뉴 폴더

[고급 설정] 대화 상자에는 다음 옵션이 포함되어 있습니다.

연결된 파일 유형 AIR 응용 프로그램에서 처리하는 연결된 파일 유형을 지정할 수 있습니다. 더하기(+) 버튼을 클릭하면 텍스트 상자에 새 파일 유형이 추가됩니다. 또한 더하기(+) 버튼을 클릭하면 [파일 유형 설정] 대화 상자가 표시됩니다. 빼기(-) 버튼을 클릭하면 선택한 항목이 텍스트 상자에서 제거됩니다. 연필모양 버튼을 클릭하면 [파일 유형 설정] 대화 상자가 표시되며 텍스트 상자에서 선택한 항목을 편집할 수 있습니다. 빼기(-) 버튼과 연필모양 버튼은 기본적으로 흐리게 표시됩니다. 텍스트 상자에서 항목을 선택하면 빼기(-) 버튼과 연필모양 버튼이 활성화되어 항목을 제거하거나 편집할 수 있습니다. 텍스트 상자에서 기본값은 [없음]입니다.

연관된 파일 유형 설정에 대한 자세한 내용은 6페이지의 “파일 유형 설정”을 참조하십시오.

초기 윈도우 설정 초기 응용 프로그램 윈도우에 대해 크기 및 배치 설정을 지정할 수 있습니다.

- **폭:** 윈도우의 초기 폭(픽셀 단위)을 지정합니다. 기본적으로 비어 있습니다.
- **높이:** 윈도우의 초기 높이(픽셀 단위)를 지정합니다. 기본적으로 비어 있습니다.
- **X:** 윈도우의 초기 가로 위치(픽셀 단위)를 지정합니다. 기본적으로 비어 있습니다.
- **Y:** 윈도우의 초기 세로 위치(픽셀 단위)를 지정합니다. 기본적으로 비어 있습니다.
- **최대 폭 및 최대 높이:** 윈도우의 최대 크기(픽셀 단위)를 지정합니다. 기본적으로 비어 있습니다.
- **최소 폭 및 최소 높이:** 윈도우의 최소 크기(픽셀 단위)를 지정합니다. 기본적으로 비어 있습니다.
- **최대화 가능:** 윈도우를 최대화할 수 있는지 여부를 지정합니다. 기본적으로 선택되어 있습니다(true).
- **최소화 가능:** 윈도우를 최소화할 수 있는지 여부를 지정합니다. 기본적으로 선택되어 있습니다(true).
- **크기 조절 가능:** 윈도우의 크기를 조절할 수 있는지 여부를 지정합니다. 이 옵션이 선택되지 않으면, [최대 폭], [최대 높이], [최소 폭], [최소 높이]가 흐리게 표시됩니다. 기본적으로 선택되어 있습니다(true).
- **표시 가능:** 응용 프로그램 윈도우를 초기에 표시할지 여부를 지정합니다. 기본적으로 선택되어 있습니다(true).

기타 설정 설치에 대한 다음과 같은 추가 정보를 지정할 수 있습니다.

- **설치 폴더:** 응용 프로그램이 설치되는 폴더를 지정합니다.
- **프로그램 메뉴 폴더:** 응용 프로그램의 프로그램 메뉴 폴더 이름을 지정합니다.
- **사용자 정의 업데이트 UI:** AIR 파일을 기존에 설치된 응용 프로그램으로 여는 경우 발생하는 내용을 지정합니다. 기본적으로 AIR은 설치된 버전을 AIR 파일의 버전으로 업데이트할 수 있는 대화 상자를 표시합니다. 사용자가 결정하도록 하지 않고 응용 프로그램에서 완전히 업데이트를 제어하게 하려면 이 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 기본 비헤이비어를 무시하고 응용 프로그램에서 업데이트를 제어하게 됩니다. AIR 응용 프로그램을 프로그래밍 방식으로 업데이트하는 것에 대한 정보는 [Developing Adobe® AIR™ Applications with Adobe® Flash® CS3 Professional](#)에서 프로그래밍 방식으로 AIR 응용 프로그램 업데이트에 관한 단원을 참조하십시오.

파일 유형 설정

[고급 설정] 대화 상자에서 응용 프로그램의 연결된 파일 유형을 추가하거나 편집하기 위해 더하기(+) 버튼 또는 연필모양 버튼을 클릭하면 [파일 유형 설정] 대화 상자가 표시됩니다.

이 대화 상자에서는 [이름]과 [확장명]이 필수 필드입니다. 이 두 필드를 비워둔 상태로 [확인]을 클릭하면 오류 대화 상자가 표시됩니다.

연결된 파일 유형에 대해 다음을 설정할 수 있습니다.

이름 파일 유형 이름(예: Hypertext Markup Language, Text File 또는 Example)입니다.

확장명 파일 이름 확장명(예: html, txt 또는 xml), 최대 39자의 영숫자 문자(A-Za-z0-9)로 선행 마침표 없이 지정할 수 있습니다.

설명 선택 사항입니다. 파일 유형에 대한 설명(예: Adobe Video File)입니다.

내용 유형 선택 사항입니다. 파일의 MIME 유형을 지정합니다.

파일 유형 아이콘 설정 선택 사항입니다. 파일 유형과 연결된 아이콘을 지정할 수 있도록 합니다. 아이콘이 표시될 다양한 보기에 허용되는 네 가지 아이콘 크기(128x128, 48x48, 32x32 및 16x16 픽셀)를 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 파일 브라우저의 축소판 보기, 자세히 보기 및 바둑판식 보기와 같이 아이콘이 표시됩니다.

이미지를 지정할 때 이 네 가지 아이콘 크기 중에 지정해야 합니다. 특정 크기의 파일을 지정하지 않으면 AIR 프로그램은 가장 근접한 크기의 이미지를 주어진 상황에 맞게 조절하여 사용합니다.

아이콘을 지정하려면 아이콘 크기에 대한 폴더를 클릭하고 사용할 아이콘 파일을 선택하거나 프롬프트 옆의 텍스트 상자에 해당 경로 및 아이콘 파일 이름을 입력합니다. 아이콘 파일은 PNG 포맷이어야 합니다.

새로운 파일 유형이 생성되면 [고급 설정] 대화 상자의 [파일 유형] 목록 상자에 표시됩니다.

응용 프로그램 설명자 파일 설정

사용자가 지정하는 응용 프로그램 설정은 application_name-app.xml 파일에 저장됩니다. 그러나 사용자 정의 응용 프로그램 설명자 파일을 사용하도록 지정할 수도 있습니다.

사용자 정의 응용 프로그램 설명자 파일 사용 사용자 정의 응용 프로그램 설명자 파일을 찾을 수 있습니다. [사용자 정의 응용 프로그램 설명자 파일 사용]을 선택하면 대화 상자의 [응용 프로그램] 설정 섹션이 흐리게 표시됩니다. 사용자 정의 응용 프로그램 설명자 파일의 위치를 지정하려면 [사용자 정의 응용 프로그램 설명자 파일 사용] 아래의 텍스트 필드에 위치를 입력하거나 폴더 아이콘을 클릭하여 해당 위치로 이동합니다. 응용 프로그램 설명자 파일에 대한 자세한 내용은 [7페이지의 “사용자 정의 응용 프로그램 설명자 파일 만들기”](#)를 참조하십시오.

설치 프로그램 설정

[AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자의 두 번째 섹션에는 응용 프로그램 설치에 대한 설정이 있습니다.

디지털 서명 다른 시스템에 설치할 모든 Adobe AIR 응용 프로그램에는 서명이 필요합니다. Flash Adobe AIR 응용 프로그램에 디지털 서명을 지정하는 것에 대한 자세한 내용은 [8페이지의 “응용 프로그램에 서명”](#)을 참조하십시오.

대상 AIR 파일을 저장할 위치를 지정합니다. 기본 위치는 사용자가 FLA 파일을 저장한 디렉토리입니다. 다른 위치를 선택하려면 폴더 아이콘을 클릭하십시오. 기본 패키지 이름은 응용 프로그램 이름이며 .air 파일 확장명이 붙습니다.

포함된 파일/폴더 응용 프로그램에 포함할 파일과 폴더를 지정합니다. 파일을 추가하려면 더하기(+) 버튼을 클릭하고, 폴더를 추가하려면 폴더 버튼을 클릭하십시오. 목록에서 파일이나 폴더를 삭제하려면 해당 파일이나 폴더를 선택하고 빼기(-) 버튼을 클릭하십시오.

기본적으로 응용 프로그램 설명자 파일과 주 SWF 파일이 패키지 목록에 자동으로 추가됩니다. Adobe AIR FLA 파일을 아직 제작하지 않은 경우에도 패키지 목록에 이러한 파일이 표시됩니다. 패키지 목록에서 파일과 폴더는 단일 구조로 표시됩니다. 폴더의 파일은 나열되지 않으며 파일의 전체 경로 이름이 표시됩니다. 단, 필요에 따라 파일의 경로 이름이 잘립니다.

아이콘 파일은 목록에 포함되지 않습니다. 파일이 패키지화될 때 SWF 파일의 위치를 기준으로 하는 temporary 폴더에 아이콘 파일이 복사됩니다. 패키지화가 완료된 후 해당 폴더가 삭제됩니다.

응용 프로그램 및 설치 프로그램 파일 만들기 실패

다음과 같은 경우 응용 프로그램 및 설치 프로그램 파일 만들기가 실패합니다.

- 응용 프로그램 ID 문자열의 길이가 잘못되었거나 이 문자열에 잘못된 문자가 포함된 경우. 응용 프로그램 ID 문자열은 1자에서 212자 사이여야 하며 0-9, a-z, A-Z, .(도트) 및 -(하이픈)만 포함할 수 있습니다.
- 설치 프로그램 목록의 파일이 없는 경우.
- 사용자 정의 아이콘 파일의 크기가 잘못된 경우.
- AIR 대상 폴더에 쓰기 권한이 없는 경우.
- 응용 프로그램에 서명하지 않았거나 Adobe AIRI 응용 프로그램에 나중에 서명하도록 지정하지 않은 경우.

사용자 정의 응용 프로그램 설명자 파일 만들기

응용 프로그램 설명자 파일은 텍스트 편집기로 편집할 수 있는 XML 파일입니다. 사용자 정의 응용 프로그램 설명자 파일을 만들려면 값을 편집하여 원하는 값을 지정하십시오. 기본값은 다음과 같습니다.

- 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

응용 프로그램 설명자 파일에 대한 정보는 [Developing Adobe® AIR™ Applications with Adobe® Flash® CS3 Professional](#)의 응용 프로그램 속성 설정에 관한 단원을 참조하십시오.

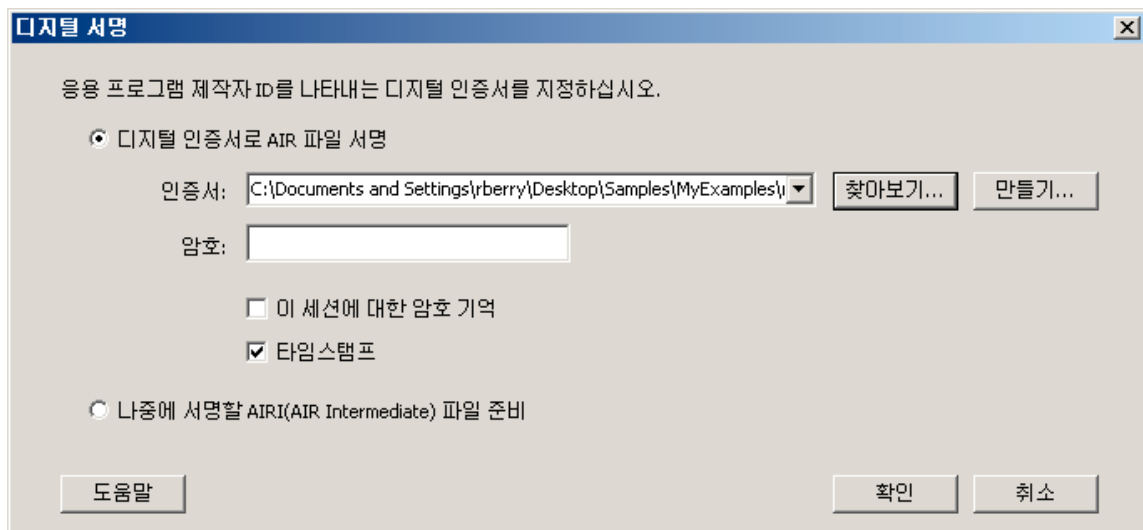
응용 프로그램에 서명

다른 시스템에 설치할 모든 Adobe AIR 응용 프로그램에는 서명이 필요합니다. 그러나 Flash에서는 응용 프로그램에 나중에 서명할 수 있도록 서명되지 않은 Adobe AIR 설치 프로그램 파일을 만드는 기능을 제공합니다. 이러한 서명되지 않은 Adobe AIR 설치 프로그램 파일을 AIRI 패키지라고 합니다. 인증서가 다른 시스템에 있거나 서명이 응용 프로그램 개발과는 별도로 처리되는 경우 이 기능을 사용합니다.

루트 인증 기관에서 미리 구입한 디지털 인증서로 Adobe AIR 응용 프로그램에 서명하기

1 [AIR - 응용 프로그램 및 설치 프로그램 설정] 대화 상자에서 [디지털 서명 설정] 버튼을 클릭하면 [디지털 서명] 대화 상자가 열립니다.

이 대화 상자에 있는 두 개의 라디오 버튼을 사용하여 디지털 인증서로 Adobe AIR 응용 프로그램에 서명하거나 AIRI 패키지를 준비할 수 있습니다. AIR 응용 프로그램에 서명할 경우 루트 인증 기관에서 받은 디지털 인증서를 사용하거나 자체 서명된 인증서를 만들 수 있습니다. 자체 서명된 인증서는 만들기가 쉽지만 루트 인증 기관에서 받은 인증서만큼 신뢰성 있지는 않습니다.



AIR 응용 프로그램에 서명하기 위한 디지털 서명 대화 상자

- 2 팝업 메뉴에서 인증서 파일을 선택하거나 [찾아보기] 버튼을 클릭하여 인증서 파일을 찾습니다.
- 3 인증서를 선택합니다.
- 4 암호를 입력합니다.
- 5 [확인]을 클릭합니다.

AIR 응용 프로그램에 서명하는 것에 대한 정보는 [Developing Adobe® AIR™ Applications with Adobe® Flash® CS3 Professional](#)에서 AIR 파일을 디지털 서명하는 단원을 참조하십시오.

자체 서명된 디지털 인증서 만들기

- 1 [만들기] 버튼을 클릭하면 [자체 서명된 디지털 인증서] 대화 상자가 열립니다.
- 2 [제작자 이름], [조직 구성 단위], [조직 이름], [전자 메일], [국가], [암호] 및 [암호 확인] 필드에 값을 입력합니다.
- 3 인증서 유형을 지정합니다.
인증서 [유형] 옵션은 인증서의 보안 수준을 가리킵니다. [1024-RSA]는 1024비트 키(보안 수준 낮음)를 사용하고 [2048-RSA]는 2048비트 키(보안 수준 높음)를 사용합니다.
- 4 [다른 이름으로 저장] 필드에 값을 입력하거나 [찾아보기] 버튼을 클릭하고 폴더 위치를 찾아 인증서 파일의 정보를 저장합니다.
- 5 [확인]을 클릭합니다.
- 6 [디지털 서명] 대화 상자에서 2단계에서 지정한 암호를 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

디지털 인증서를 설정한 후에는 [설정] 버튼이 [변경] 버튼으로 바뀝니다.

이 세션에서 사용한 암호를 기억하려면 [이 세션에 대한 암호 기억]을 클릭합니다.

[확인]을 클릭할 때 [타임스탬프] 옵션이 선택 취소되어 있다면 디지털 인증서가 완료되는 경우 응용 프로그램이 설치되지 않는다는 경고 대화 상자를 표시합니다. 경고가 표시될 때 [예]를 클릭하면 타임스탬프가 비활성화됩니다. [아니오]를 클릭하면 [타임스탬프] 옵션은 자동으로 선택되며 타임스탬프가 활성화됩니다.

자체 서명된 디지털 인증서에 대한 자세한 정보는 [Developing Adobe® AIR™ Applications with Adobe® Flash® CS3 Professional](#)에서 AIR 파일을 디지털 서명하는 단원을 참조하십시오.

디지털 서명 없이 AIRI(AIR Intermediate) 응용 프로그램을 만들 수도 있습니다. 그러나 디지털 서명을 추가할 때까지 사용자가 데스크톱에 응용 프로그램을 설치할 수 없게 됩니다.

나중에 서명할 AIRI 패키지를 준비하려면

- ❖ [디지털 서명] 대화 상자에서 [나중에 서명할 AIRI(AIR Intermediate) 파일 준비]를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
나중에 서명할 AIRI 패키지를 준비하도록 선택할 경우 디지털 서명 상태가 이를 나타내도록 변경되고 [설정] 버튼이 [변경] 버튼으로 바뀝니다.