От составителя руководства

Это краткое руководство составлено для версии Catnip 1.0.1.11 от 5 августа 2013 г. Программа находится в стадии разработки (альфа, по оценке разработчика). Тем не менее, с мая 2013 года она является для меня основным рабочим инструментом. На настоящий момент (ноябрь 2013 года) в ней переведено более тысячи страниц (300 тыс. слов.).

Константин Лакшин

Краткие сведения о функциональных возможностях программы

Поддерживаемые форматы файлов для перевода.

- MS Office (.docx, .pptx, .xlsx)
- Open Office (.odt, .ods)
- XLIFF

Формат внешних ТМ

• TMX

Терминологические базы

- Модуль выделения потенциальных терминов/извлечения терминологии
- Возможность задания нескольких вариантов как оригинала, так и перевода термина
- Возможность определять термины с использованием регулярных выражений
- Импорт и экспорт терминов с использованием структурированных текстовых файлов

Установка

1. Адрес для загрузки программы Catnip: <u>http://mt2007-cat.ru/catnip/downloads.html</u>.

Исполняемый файл программы Catnip.exe находится в папке Deploy.

2. Для работы программы Catnip на компьютере должны быть установлены два компонента, которые не обязательно входят в стандартную конфигурацию Windows, а именно: (a) Microsoft .NET Framework 4 и (б) Microsoft Visual C++ 2010 Redistributable Package.

Установлены ли они на конкретном компьютере, можно узнать, просмотрев список установленных программ в Панели управления (Панель управления > Программы > Программы > Программы > Программы > Программы > Программы + Спрограммы +

1) Если компонент Microsoft .NET Framework 4 не установлен, его можно загрузить и установить с сайта производителя.

http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=17851 (установка через Интернет)

<u>http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=17718</u> (загрузка автономного установщика).

2) Установщики Microsoft Visual C++ 2010 Redistributable Package (vcredist_x64 и (или) vcredist_x86) находятся в папке PreInstall архива Catnip.

Если на компьютере установлена более новая версия Microsoft Visual C++ 2010, при запуске установщика vcredist_x64 или vcredist_x86 появляется сообщение о невозможности ее замены более старой версией.

Это сообщение можно смело игнорировать, т. е. закрыть установщик и запустить Catnip.

1 – Первый блин

В этом разделе описаны только абсолютно неизбежные действия для первого пробного перевода с использованием настроек по умолчанию. Более подробные сведения об интерфейсе о настройках программы приведены в разделе 2.

пуске окно программы	🎽 Catnip	
	🔽 Проект Вид Сервис	
epho rak.	Стартовая страница 🗴	
	Стартовая страница САТпір	
		Deserver
		проекты
	Последние рабочие проекты	
		Новый
		Открыть
пку Новый.		
•		
	This software is free for any usage, but is a donationware. For additional information visit home site: MT2007	

При первом заг выглядит приме

Нажимаем кног

Открывается окно для создания проекта.

Папка для файлов проектов по умолчанию: C:\Users\Имя пользователя\Catnip projects.

Вводим название проекта: **Первый блин.**

Выбираем из списка в ниспадающем меню нужные языки оригинала и перевода: English (United States) и Russian (Russia).



Новый проект			
Новый	і проект		
Название проекта:			
Первый блин			
К какой области относится текст:			
0 Не определен (используется весь репозит	орий)		
Язык оригинала:	Зык перевода:		
English (United States)	Russian (Russia)	•	
	Russian (Russia)		
Переводчик	Sami, Inari (Finland)		
	Sami, Lule (Norway)		
	Sami, Lule (Sweden)		
C:\Users\KL\Documents\Catnip projects	Sami, Northern (Finland)		
	Sami, Northern (Norway)		
	Sami, Northern (Sweden)		
Изменить папку проектов	Sami, Skolt (Finland)		
	Sami, Southern (Norway)		
	Sami, Southern (Sweden)		
	Sanskrit (India)		
	Scottish Gaelic (United Kingdom)		



Примечание. «Проект» означает набор файлов, в который входят (а) файлы для перевода, (б) базы данных уже переведенных предложений и (в) списки терминов.

Жмем кнопку Создать проект.

В основном окне программы появляется:

1) слева – справка о проекте;

 справа – панель управления проектом.





На панели управления проектом находим зеленый крестик (в левом верхнем углу) и щелкаем на нем.

После этого открывается окно для добавления в проект файлов.

Выбираем файл для перевода (в нашем примере E:\RPS rules.docx).

Нажимаем Добавить.



После этого рядом с пунктом «Файлы переводов» появится маленькая стрелочка.

Если на ней щелкнуть мышью, развернется список файлов для перевода (пока из одного файла).

На экране появляется сообщение...



После этого окно программы будет выглядеть примерно так.

Начинаем переводить в поле для перевода.

Переведя первое предложение, нажимаем **Ctrl+Enter** и переходим к следующему предложению.

Переводим второе предложение.

Снова нажимаем Ctrl+Enter.

Над окном с оригиналом появляется найденное похожее предложение.

На всякий случай сохраняем файл, нажав Ctrl+ S.



Нажимаем **F4**: найденное похожее предложение копируется в окно для перевода, после чего его можно отредактировать требуемым образом.

Вводим перевод.

Снова нажимаем Ctrl+Enter..

Переводим последнее предложение.

Сохраняем файл нажатием Ctrl+ S.

Выбираем в меню **Проект** пункт **Экспорт**, подпункт **Сформировать текущий файл перевода**.



После завершения экспорта, в центре экрана появляется диалоговое окно.

Жмем Да.

После этого откроется файл (**RPS rules.docx.translated.docx** в нашем примере), который можно сохранить под нужным именем в любом месте на диске.

По умолчанию готовые файлы сохраняются с добавлением ".translated.(расширение исходного файла)" в папке: Catnip projects\ProjectName\Files to translate\Source\File name\







Остается экспортировать созданную память перевода в файл TMX.

Для этого в меню **Проект** выбираем **Экспорт > в ТМХ**.

В окне Экспорт в файл ТМХ вводим имя файла и жмем Экспортировать.

После появления сообщения о завершении экспорта, жмем **Ok**, а затем **Выход**, чтобы закрыть диалоговое окно экспорта в TMX.





2 – Дубль два

В этом разделе главным образом рассматриваются интерфейс и настройки программы Catnip.

Запускаем Catnip.exe.

(Обратите внимание на то, что после открытия на экране появляется справка о последнем проекте.)

Нажимаем кнопку Новый.

В описанном в первом разделе порядке создаем новый проект под названием **Дубль два**.

Справка о нем тут же появляется в основном окне.

Добавляем в проект все тот же файл для перевода **E:\RPS rules.docx**.

(См. порядок действий в первом разделе.)

Щелкаем на названии файла в окне управления проектом два раза. Отвечаем **Да** на запрос про обработку для перевода.





После этого окно программы будет выглядеть примерно так.

Следующий шаг – добавить к проекту внешнюю базу данных, т. е. созданный в конце работы над проектом **Первый блин** файл **RPS rules.tmx.**

Для этого следует нажать зеленый крестик в верхнем левом углу панели управления проектом.





После этого откроется окно выбора файла.

Выбираем тип файла Конкорданс.

Нажимаем кнопку «...».

Добавить файл в проект	
Новый файл	
Укажите тип файла (для перевода, картинка и т.д.), затем выбери нажимте кнопку "Добавить" Замечание: выбранный файл копируе папку проекта и ни при каких обстоятельствах не меняется.	те его и тся в
Тип файла:	
Для перевода	-
Для перевода	
Терминология	
Коркорданс (другие базы Catnip, TMX, XLIF)	
Изображения	
Видео	
Веб страницы	



В правом нижнем углу следующего окна, выбираем **ТМХ.**

Находим файл RPS rules.tmx.

Нажимаем Открыть.

В следующем окне подтверждаем выбор языка оригинала и перевода.

После этого, если щелкнуть на пункте Базы переводов, станет видно, что файл добавлен в список.

Чтобы временно отключить внешнюю базу данных, не удаляя ее из проекта, достаточно убрать галочку рядом с ней.

Documents library Arrange by: Folder 🔻 Includes: 2 locations Date modified Name 🔶 Тур 10/17/2013 12:33 AM File 📗 Catnip projects 🔊 My Music 1/4/2013 8:22 PM File A My Music 7/13/2009 9:53 PM File My Pictures 1/4/2013 8:22 PM File My Pictures 7/13/2009 9:53 PM File My Videos 1/4/2013 8:22 PM File A My Videos 7/13/2009 9:53 PM File RPS_rules.tmx 10/20/2013 10:17 PM TMX ┓┛ Þ • TMX (*.tmx) • Catnip (*.json) TMX (*.tmx) XLIFF (*.xlf)

-	Documents library Includes: 2 locations	Arrange by: Folder 🔻	
	Name *	Date modified	Тур
	📔 Catnip projects	10/17/2013 12:33 AM	File
	Ny Music	1/4/2013 8:22 PM	File
	A My Music	7/13/2009 9:53 PM	File
	👔 My Pictures	1/4/2013 8:22 PM	File
	My Pictures	7/13/2009 9:53 PM	File
	My Videos	1/4/2013 8:22 PM	File
	a My Videos	7/13/2009 9:53 PM	File
	RPS_rules.tmx	10/20/2013 10:17 PM	тмх
-	۹		F
RF	S_rules.tmx	TMX (*.tmx)	1
		Open Cancel	



Теперь можно познакомиться с интерфейсом и настройками поподробнее.

Проект

🖪 Видео 🖪 Веб

Во-первых, можно закрыть панель управления проектом. Она нужна только для создания новых проектов или добавления файлов к существующим.

Чтобы закрыть панель управления проектом можно нажать Ctrl+P или щелкнуть на синем треугольнике в правом верхнем углу экрана. Чтобы снова открыть панель управления проектом, надо нажать Ctrl+P.

Размеры всех панелей можно изменять, установив курсор на нужную разделительную линию. См. вариант на иллюстрации справа.

Рабочий стол перевода разделен на три секции:

- 1) Найденное похожее предложение
- 2) Оригинал
- 3) Перевод

Над ним находится панель для обозначения цветом статуса сегментов и резки/склейки предложений.







Если поставить курсор в поле перевода и нажать **F5**, текст оригинала копируется в поле для перевода.

Выделим курсором любое слово в окне для перевода, например, *if*.



Нажмем Ctrl + F.

В правой половине экрана появится окно поиска и замены и отобразиться список всех предложений, в которых содержится слово *if* в оригинале.

В обычном режиме работы в этом же окне отображаются найденные похожие предложения во всех файлах проекта, включая конкорданс.



Команды в окне поиска и замены.

Найти похожие – поиск похожих на выбранное предложений. Выбранное предложение помечается белой чертой слева от него. Вставить – вставить перевод выбранного предложения в окно для ввода перевода. Перейти – перейти к выбранному из списка предложению.

Найти в оригинале.

Найти в переводе.

Заменить. Открывает окно поиска и замены в открытом файле. По умолчанию замена производится в переводе.



Чтобы заменить, например, *rock* на *Rock* в <u>оригинале,</u> нужно установить флажок **Заменить в оригинале**.

После нажатия кнопки **Произвести замену** появляется панель с тремя кнопками, под которой поочередно отображаются предложения, содержащие искомое слово (выделено зеленым). **Заменить =** замена выделенного слова. **Пропустить =** пропустить выделенное слово. **Отменить =** отменить операцию замены.



После окончания замены окно закрывается нажатием кнопки Отмена.

Вспомогательное окно справа от рабочего стола (редактора) перевода содержит несколько вкладок.

Слева направо

1. **Тэги**: окно для просмотра тегов (в текущем сегмента – слева; в абзаце целиком – справа). К теме тэгов мы вернемся позже.

2. Комментарии: окно для ввода примечаний к переводу в свободной форме.

3. Интернет-перевод (Microsoft Translator): чтоб не скучно было.

4. **Термины**: к ним мы вернемся в следующей главе.

5. **Поиск**: см. выше.



В левом верхнем углу экрана расположено три ниспадающих меню (Проект, Вид, Сервис).

Меню **Проект** содержит следующие пункты:

Новый = создать новый проект.

Выход = выйти из программы.

Открыть = открыть существующий проект.

Сохранить = сохранить текущий проект.

Закрыть = закрыть текущий проект.

Менеджер проекта = поочередно открывает и закрывает панель управления проектом.

Экспорт (см. пункты на рис. справа) Импорт (см. пункты на рис. справа)

Меню Сервис

Сервис	
Настройки	Alt+S
Переиндексировать текущи	ий проект
Найти термины в текстах пр	ооекта Ctrl+W
Предварительный перевод	
Регулярные выражения	Ctrl+R

Настройки, которым посвящен остаток этого раздела.

Переиндексировать текущий проект

 служебная функция, ускоряющая поиск похожих предложений в

больших проектов

Найти термины в текстах проекта (см. раздел 3)

Предварительный перевод = автоматическая подстановка похожих предложений и терминов из базы

данных.

Регулярные выражения (см. раздел 3)





Настройки

ПРОЕКТ

Стартовая страница RPS rules.doc

Настройки

РЕДАКТОР ПЕРЕВОДА МОДУЛИ ПЕРЕВОДА

СПЛИТТЕРЫ ПРЕДЛОЖЕНИЙ

Меню настроек состоит из

2. РЕДАКТОР ПЕРЕВОДА

4. СПЛИТТЕРЫ ПРЕДЛОЖЕНИЙ

3. МОДУЛИ ПЕРЕВОДА

четырех пунктов.

ПРОЕКТ

Экспорт

	-	
жспорт	Þ	Сформировать текущий файл перевода
1мпорт	۲	Сформировать все файлы переводов
		в ТМХ
	- 1	в текстовый файл

Первые два пункта (**Сформировать**...) = создания файла готового перевода, например, в Microsoft Word.

в ТМХ = экспорт в ТМХ.

в текстовый файл = несколько вариантов экспорта в текстовый файл, например, для вычитки редактором или в качестве резервной копии.

Импорт

Импорт	Þ	из текстового файла
		импорт перевода

из текстового файла = импорт ранее экспортированного перевода из текстового файла

импорт перевода = импорт из готового файла с переводом, например, после внесения правки заказчиком

ΠΡΟΕΚΤ



В окне **ПРОЕКТ** можно задать следующие параметры, которые будут использоваться по умолчанию для создания новых проектов:

- 1) расположение папки, в которой будут храниться проекты;
- 2) язык оригинала;
- 3) язык перевода;
- 4) ф. и. о. переводчика.

РЕДАКТОР ПЕРЕВОДА

1) Флажок переходить на следующую

непереведенную секцию установлен по умолчанию. Его рекомендуется убрать. Иначе при нажатии Ctrl+Enter будет появляться не просто следующее предложение, а следующее предложение, <u>не</u> помеченное как полностью переведенное (темнозеленая метка в левом нижнем углу).

2) Цветовые настройки

Задание цвета для отображения отдельных символов или наборов символов. Например, можно ввести все буквы русского алфавита, выбрать для них зеленый цвет и нажать **Добавить в список**, а также цифры – и выбрать синий, как показано на рисунке. После этого, текст будет отображаться вот так:

1234 1601	123	34	T	e	СТ	
-----------	-----	----	---	---	----	--

Также можно выбрать, например, символы, которые при переводе должны быть заменены (например, # в оригинале, но № в переводе) – и выбрать красный. Или просто запятые, чтобы лишние в глаза бросались.

МОДУЛИ ПЕРЕВОДА

В этом разделе при помощи кнопок **Вверх** и **Вниз** задается порядок в котором программа пытается сформировать перевод нового предложения.

Рекомендуемый порядок для большинства начинающих пользователей (см. рис. справа). 1) **Поиск** и подстановка из уже переведенных похожих предложений в базе данных.

2) **Термины** – подстановка из терминологической базы (см. порядок создания терминов в третьем разделе).

3) Регулярные выражения (см. раздел 3)

РЕДАКТОР ПЕРЕВОДА

🗸 При Ctrl+Enter переходить на следующую непереведенную секцию

Укажите набор символов, которые должны отслеживаться в редакторе перевода и цвет, которым они должны выделяться: абвгдежзийклинопрстуфхцчшщыььюкаБВГДЕЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЫТЬЭЮЯ Добавить в список	•
Все зарегистрированные наборы символов:	
Удалить	
	#27D049

Цветовые настройки Укажите набор символов, которые должны отслеживаться в редакторе перевода и цвет, которым они должны выделяться: 1234567890 Добавить в список Все зарегистрированные наборы символов: абвг дежзийклинопрстуфхцчищысььжоя АБВГДЕЖЗИЙКЛИНОПРСТУФХЦЧИЩЫТЬ ЭЮЯ 1234567890 Удалить 4274900

МОДУЛИ ПЕРЕВОДА

Последовательность работы модулей перевода:

Регулярные выражения Автоматическая отработка регулярных выражений при перевода

Термины Подстановка переводов терминов

Поиск

Поиск данных в текущем проекте и коркордансе

Вверх Вниз

МОДУЛИ ПЕРЕВОДА

Последовательность работы модулей перевода:

Поиск Поиск данных в текущем проекте и коркордансе

Термины Подстановка переводов терминов

Регулярные выражения Автоматическая отработка регулярных выражений при перевода

Вверх Вниз

СПЛИТТЕРЫ ПРЕДЛОЖЕНИЙ

Программа поддерживает три режима сегментации текста оригинала.

1) Выделения предложений на основе лингвистических алгоритмов (NLP). В настоящее время поддерживается только анализатор английских текстов WordNet.

 Выделение предложений на основе упрощенных правил, задаваемых при помощи регулярных выражений.

3) Выделение предложений на основе правил, записанных в файле SRX (Segmentation Exchange Rules).

Как правило, SRX – оптимальный вариант. В некоторых случаях модуль NLP помогает избежать ошибок сегментации на точках после сокращений.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПЕРЕВОД (автоматическая сборка)

Ctrl+R

Перейдем от окна настроек к окну файла **RPS rules.docx.**



После этого окроется показанное справа окно. Нажмем Перевести.

Регулярные выражения

NLP Splitter

Pasбивка на предложения с использованием Natural Language Processor В проектах использовать этот модуль для разбивки текста на предложения Параметры модуля: АррData\NLP\Models\English\EnglishSD.nbin Выбрать файл Вибрать файл Regular Expressions Splitter Разбивка на предложения с использованием регулярных выражений В проектах использовать этот модуль для разбивки текста на предложения Параметры модуля: (?<Sentence>\S.+?(?<Terminator>[.1?]\\z))(?=\s+\\z) Segmentation Rules eXchange Splitter Разбивка на предложения с использованием формата Segmentation Rules eXchange (SRX). Проверьте наличие правил разбивки в файле AppData\Srx\default.srx

В проектах использовать этот модуль для разбивки текста на предложения



В перевод будут подставлены найденные совпадающие и (или) похожие предложения.



В заключение этого раздела: список вводимых с клавиатуры команд

	Общие		I	Редактор пе	реводов
Ctrl+P	Открыть-закрыть панель управления проектом	Ctrl+ ↓	Перейти к следующему предложению	F4	Скопировать в перевод похожее предложение из окна Похожее предложение редактора переводов
Ctrl+S	Сохранить проект	Ctrl+ ∱	Перейти к предыдущему предложению	F5	Скопировать в перевод оригинал предложение из окна Оригинал без тегов
Ctrl+C	Копировать	Ctrl+Enter	Пометить текущее предложение	F6	Скопировать в перевод только теги из оригинала
Ctrl+X	Вырезать		как переведенное, перейти к следующему предложению и	F7	Скопировать в перевод оригинал предложение из
Ctrl+V	Вставить		подставить в перевод похожее предложение и (или) термины	F11	Подставить в перевод все найденные термины из терминологической базы
Ctrl+Z	Отменить	Ctrl+F	Найти выделенный текст в файлах проекта	F12	Подставить в перевод все найденные термины из терминологической базы и теги из оригинала
		Ctrl+N	Создать новый термин из выдленного текста		

3 – Проба пера

- Создание проекта из нескольких файлов •
- Подключение в качестве базы данных перевода не TMX, а внутренних баз данных Catnip
- Работа с терминами
- Резка и склейка предложений •
- Краткие сведения о работе с регулярными выражениями •

Начнем, как обычно, с создания проекта (см. первый раздел).

Называем проект «Проба пера». Добавляем в проект файл для перевода: **RPS rules.docx** Затем добавляем еще один файл для перевода: Spock rules.docx



Находим файл RPS rules.docx.json.

Жмем Открыть.

💽 Термины

После этого список файлов проекта будет выглядеть примерно так...

В меню Сервис выбираем пункт Найти термины в текстах проекта.



После этого открывается показанное справа окно.

Примечание 1. Слово «термин» в интерфейсе программы и этом руководстве означает любое слово, словосочетание или предложение, встречающееся в переводимых документов по нескольку раз и не предполагает смыслового наполнения, т. е. «However,» в начале предложения вполне попадает в «термины», просто потому, что оно встречается несколько раз, и может возникнуть желание задать для него автоматическую подстановку в переводе, например, словосочетания «Тем не менее».

💛 Catnip - Проба пера		_ 8 >
🔽 Проект Вид Сервис		
Стартовая страница RPS rules.docx Spoo	k_rules.docx Поиск терминов ×	\$
Поиск терминов		
Тексты документов должны быть подготов	влены к переводу, то есть просканированы. В понятие "термин" входят и фразы и повторяющиеся предложения	
<u>Учитывать регистр</u> <u>Найти термины</u>		
Внесено в проект	Найдено в текстах	Слова-исключения
Добавить Добавить перевод Редакти	Минимальное число вхождений: 2 🥼 Количество слов в терминах от 1 ሰ до (включительно) 500	добавить у
	Сортировать: 💿 по количеству 🔵 по имени 🔵 по длине 🔵 по длине «частота 📃 Показать исключенные из расскотрения (окрытые)	
Найти:	Найти:	
Предложения, в которых встречается	я выбранный термин	

Примечание 2. Функция поиска терминов была создана для поиска «терминов» в текстах на английском языке. С этой задачей она справляется достаточно успешно. Понятно, что в языках другого строя она работает гораздо хуже.

Для корректного поиска потенциальных терминов следует задать список «слов-исключений» (точнее говоря, символов, слов и словосочетаний). (Этот список помогает автоматически исключить из формируемого списка кандидатов в «термины» (устойчивые словосочетания) часто встречающиеся слова (например, артикли) и обрывочные сочетания слов (например, «of the»)

В настоящее время список выглядит следующим образом:

-		and will	by the	of the	that
")	а	any	for	on	the
)	an	as	in	or	this
{	and	at	is	shall	to
}	and any	at the	of	shall not	to the
-	-	be			

Задать список исключений можно двумя способами. Через панель для ввода исключений в правой части окна поиска терминов: вводим исключение в соответствующем поле и жмем «добавить».



2. Создав текстовый файл, в котором на каждой строке по одному исключению, а в конце строки Enter. В качестве имени файла следует использовать стандартное двухбуквенное обозначение соответствующего языка <u>без расширения</u> (т. е. просто en, а <u>HE</u> en.txt). Файл исключений должен находиться в папке AppData>ExceptionWords.

Organize 🔻 New folder	
🗆 🌗 Catnip 📃	Name
🗆 🌗 Deploy	Dee
🖂 🌗 AppData	en
ExceptionWords	
🕀 🍌 NLP	
📙 RegEx	
SentencesSplitters	
🍌 Srx	

После внесения списка исключений, который отображается в соответствующем окне в правой части экрана, жмем Найти термины.

Поиск терминов Тексты документов должны быть подгото	влены к переводу, то есть просканированы. В понятие "термин" входят и фразы и повторяющиеся предложения				
Учитывать регистр Найти термины					
Внесено в проект	Найдено в текстах - 13			Слова-исключения	
<u>Добавить Добавить перевод</u> <u>Редакти</u>	Минимальное число вхождений: 2 🥼 Количество слов в терминах от 1 💧 до (включитель	но) 2	î I		<u>добавить у</u>
	Сортировать: 🔵 по количеству 🔵 по имени 🔵 по длине 🕘 по длине *частота 📃 Показать исключенные из расс	ютрения (скрытые)			1
	scissors	8 64	- Al	")	
	paper	8 40)	
	rock	9 36		{	
	are formed	3 30		}	
	wins, because	2 26			
	formed	4 24		а	
	a rock	4 24	•	an	-
Найти:	Найти:			Найти:	
Предложения, в которых встречаетс	я выбранный термин				
If a rock and scissors are formed, the rock wi RPS rules.docx	ns, because a rock can smash scissors.				
If a rock and scissors are formed, the rock wi	ns, because a rock can smash scissors.				
If scissors and paper are formed, the scissors	s win, because scissors can cut paper.				

На экране появляется список кандидатов в термины и предложений, в которых встречается выбранный термин.

Этот список можно отсортировать несколькими способами: например, по алфавиту, по длине, по частоте или по произведению длины единичного вхождения на число вхождений, что позволяет приблизительно оценить, сколько ударов по клавишам можно сэкономить.

Выбираем в списке слово scissors, щелкаем на нем два раза. Появляется окно для ввода перевода. Вводим перевод. Жмем Сохранить. Оригинал и перевод появляются в списке терминов в левой части экрана.

А теперь откроем окно для перевода файла **Spock_rules.docx**.

Жмем **F11**. В окне перевода появляется слово **ножницы**.

В том же окне выделяем слово **paper**.

Жмем **Ctrl+N**. Открывается окно для создания термина (см. справа).

Вводим перевод: бумага.

Добавить термин в проект	1
Новый термин	
scissors	
ножницы	
🗹 Использовать при переводе	
Игнорировать регистр оригинала при подстановке	
Сохранить Отмена	



Scissors cut paper.	Оригин
	редактирова
Ножницы cut paper.	Пере

Добавить Добавить перевод Редакти
⊻ 📃 scissors - ножницы Проба пера

Добавить термин в проект	
Новый термин	
paper	
бумага	
Enter - переход на новую строку и ввод дополнительного перевода; Ctrl+Enter - сохранение; Е Использовать при переводе Игнорировать регистр оригинала при подстановке	
Сохранить От	мена

Внимание! Нажимаем Enter. Курсор в окне терминов переводится на следующую строку. Вводим еще один вариант перевода: бумагу. Жмем Сохранить. Возвращаемся к переводу. Жмем Ctrl+Enter.

В переводе появляется слово **бумага** с подчеркиванием, указывающим на то, что у термина есть несколько вариантов перевода (см. справа).

Переводим оставшиеся два слова. Переходим к следующему предложению и решаем, что его надо бы разбить на два: первое про ящерицу, а второе, про бумагу.

Для этого жмем редактировать в окне с оригиналом устанавливаем курсор перед словом that и нажимам значок со стрелками в разные стороны.

Получаем примерно следующее.

Для того, чтобы склеить текущее предложение с предыдущим достаточно нажать на значок 1.







Paper covers rock	Оригинал
Taper covers tock.	
	редактировать
Бумага covers rock.	Перевод

Наводим курсор на слово *бумага* и жмем правую кнопку мыши. Появляется всплывающее меню, в котором можно выбрать нужный вариант перевода.

Бумага covers rock. Бумагу	Перевод
Рабочий стол перевода	
👔 🚺 👔 😧 🖉 Переход на непереведенную секции	
	Похожее предложени
	V
Lizard is crushed by rock, poisons Spock and eats paper that Spock.	^{Оригина} disproves
Lizard is crushed by rock, poisons Spock and eats paper t	hat disproves

Регулярные выражения

Для тех, кто не знаком с регулярными выражениями

Регулярные выражения можно описать как способ записи интуитивно понятных человеку, но требующих выбора или логических рассуждений инструкций, в приемлемой для компьютерных программ форме.

Например, понятная человеку инструкция «в описании игры камень-ножницы бумага слово *rock* без артикля или с любым артиклем следует "переводить", т. е. заменять, словом *камень»* на языке регулярных выражений можно записать вот так:

Оригинал	Перевод
(a the)? rock	камень

В интерфейсе для создания терминов эта запись может выглядеть следующим образом.

Добавить термин в проект
Новый термин
Найдено таких терминов во всех файлах перевода: 0
Оригинал:
?(a the) rock
Перевод:
камень
Enter - переход на новую строку и ввод дополнительного перевода; Ctrl+Enter - сохранение; Esc - отмена
🗹 Использовать при переводе
Игнорировать регистр оригинала при подстановке
Сохранить Отмена

После создания термина, программа автоматически заменяет словом *камень* одновременно все три варианта (*a rock*, *the rock* и (не встречающийся в рассматриваемом предложении вариант *rock* без артикля).

If a rock and scissors are formed, the rock wins, because a rock can smash scissors.	Оригинал
	редактировать
If камень and ножницы are formed, камень wins, because камень can smash ножницы.	Перевод

Простые регулярные выражения можно вводить прямо в разделе Оригинал окна для создания терминов.

Например, если ввести в окне «Оригинал» because|since, а в окне «Перевод» потому что, программа будет предлагать перевод потому, что как для because, так и для since. (Значок «|» в нашем примере означает ИЛИ.

Для создания «терминов» с использованием более сложных регулярных выражений предназначено отдельное окно, которое открывается, если выбрать пункт **Регулярные выражения** в меню **Сервис**.

В этом окне для файла **RPS rules.docx** можно создать, например, регулярные выражения **Rock_1** и **Rock_2**.

Проект Вид Сервис	
тартовая страница RPS rules.docx Регулярные выражения 🗙 Настройки	
Регулярные выражения десь производится настройка вариантов подстановки перевода в оригинальное предложение, которые соста роводить поиск (подсчет) в базе данных предложений, удовлетворяющих регулярному выражению.	авляются из регулярных выражений. Здесь же можно отлаживать вы ажения, а также
Отладка регулярных выражений	Общая база данных регулярных выражений (примеры)
<u>Найти Найти в проекте Заменить Восстановить тестовые данные В проект В общую БД</u>	<u>Отладить Добавить Редактировать Удалить В проект</u>
Поисковое выражение:	Поиск дат в формате 01/01/2005 Найти: (\d+)/(\d+)) Заменить на: ✔ Сравнение целых слов ✔ Учитывать регистр ● Регулярное выражение 《
Выражение замены:	Замена дат в формате mm/dd/уууу на формат дд.мм.гггг Найтин: (?<1>\d+)/(?<2>\d+)/(?<3>\d+) Заменить на: \$2.\$1.\$3 ✔ Сравнение целых словУчитывать регистр Регулярное выражение (
✓ сравнение целых словучитывать регистр	
 Это репулярное выражение это шаблон (wildcards) 	
Найденные в проекте данные, соответствующие поисковому выражению - 3	
f a rock and scissors are formed, the rock wins, because a rock can smash scissors. f a rock and scissors are formed, the rock wins, because a rock can smash scissors. PS rules.docx	
f scissors and paper are formed, the scissors win, because scissors can cut paper. f scissors and paper are formed, the scissors win, because scissors can cut paper. IPS rules.docx	база данных регулярных выражений в текущем проекте <u>Отладить Удалить Импортировать Вверх Вниз В общую БД</u>
f paper and a rock are formed, the paper wins, because a sheet of paper can cover a rock. f paper and a rock are formed, the paper wins, because a sheet of paper can cover a rock. IPS rules.docx	Rock_1 Найтии: If(a the)? (\w+) and(a the)? (\w+) (are is)? formed Заменить на: Если у одного игрока \$2, а у другого \$4 Сравнение целых слов Учитывать регистр ● Регулярное выражение 《
	Rock_2 Найти: (a the)? (\w+) win(s)? Заменить на: выигрывает тот, у кого \$2 ☐ Сравнение целых слов — Учитывать регистр • ● Регулярное выражение 《

	•	. ,	•	1 3	•	••
Rock_1		If(a the)? (\w+) and(a the)	? (\w+) (are is)? formed	Если у одного игрока \$2, а у	друго	го \$4
Rock_2		(a the)? (\w+) win(s)?		выигрывает тот, у кого \$2		

В сочетании с созданными ранее «терминами» эти регулярные выражения «переводят», т. е. автоматически формируют предварительный вариант перевода (пункт **Предварительный перевод** в меню **Сервис** или **F11** для отдельного предложения) вот таким образом...

Стартовая страница RPS rules.docx $ imes$ Регулярные выражения Настройки						
If the same item is formed, it's a tie.						
If a rock and scissors are formed, the rock wins, because a rock can - smash scissors.	Если у одного игрока камень, а у другого ножницы, выигрывает тот, у кого камень, потому что камень can smash ножницы.					
If scissors and paper are formed, the scissors win, because scissors can cut paper.	Если у одного игрока ножницы, а у другого бумага, выигрывает тот, у кого ножницы, потому что ножницы сап cut бумага.					
If paper and a rock are formed, the paper wins, because a sheet of paper can cover a rock.	Если у одного игрока бумага, а у другого камень, выигрывает тот, у кого бумага, потому что a sheet of бумага can cover камень.					
I						
Рабочий стол перевода						
1 С Переход на непереведенную секцию Тэги Комментарии Интернет-перевод Термины Поиск ×						
Похожее предложение Найти похожие Вставить Перейти Текст: because Рег. Найти в оригина						
Найти в переводе Заменить						
If paper and a rock are formed, the paper wins, because a sheet of paper can cover a rock.						
Если у одного игрока <u>бумага</u> , а у другого камень, выигрывает тот, ^{Пересса} кого <u>бумага</u> , потому что a sheet of <u>бумага</u> can cover камень.						

Примечание. При использовании регулярных выражений в настройках порядка формирования возможных вариантов перевода (**МОДУЛИ ПЕРЕВОДА**), как правило, имеет смысл задавать показанный ниже порядок обработки.

Поиск	1) Поиск
Поиск данных в текущем проекте и коркордансе	
Регулярные выражения	2) гегулярные выражения
Автоматическая отработка регулярных выражении при перевода	3) Термины
Термины	
Подстановка переводов терминов	

Подробнее с основами работы с регулярными выражениями можно познакомиться, например, на сайте: http://www.regular-expressions.info.