

### 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

- ТМХ

### 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: <http://mt2007-cat.ru/catnip/downloads.html>.

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: (а) 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 и компоненты**).

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)

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

2) Установщики Microsoft Visual C++ 2010 Redistributable Package (vc\_redist\_x64 и (или) vc\_redist\_x86) находятся в папке PreInstall архива Catnip.

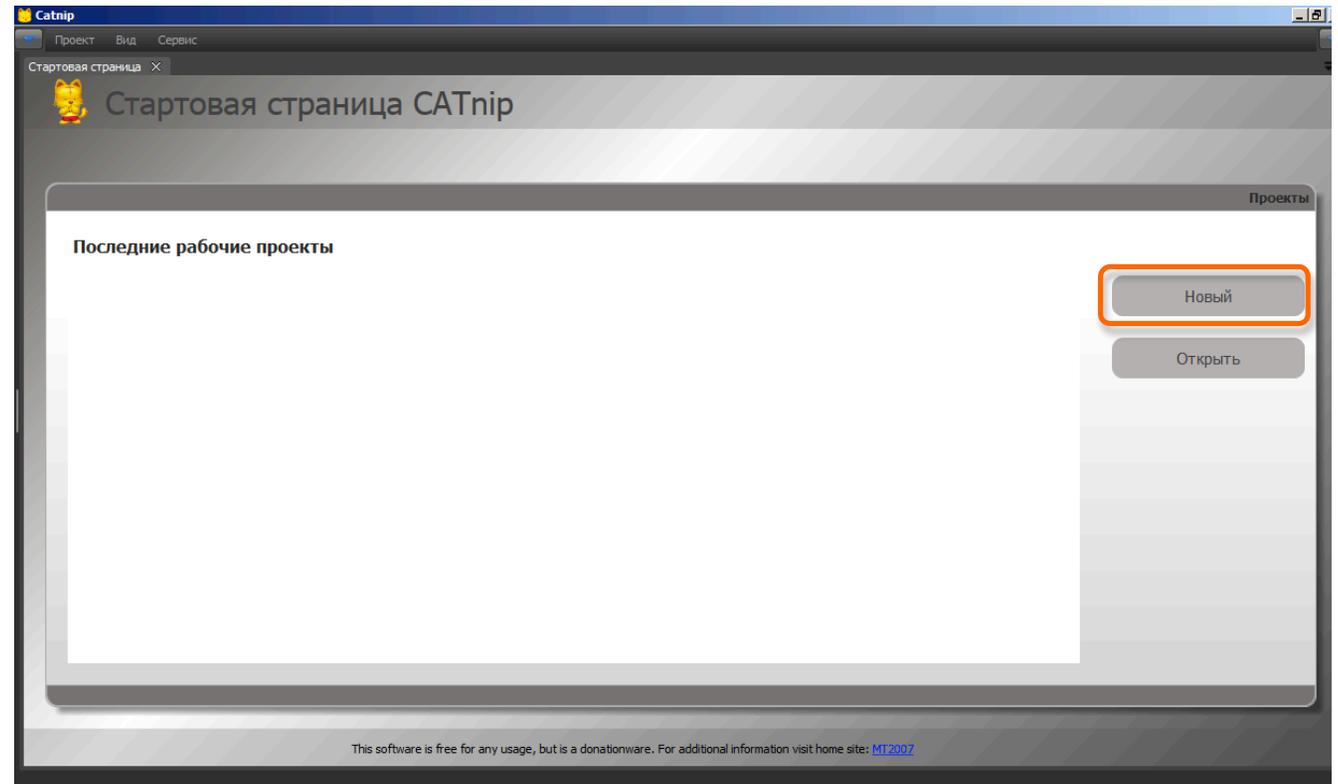
Если на компьютере установлена более новая версия Microsoft Visual C++ 2010, при запуске установщика vc\_redist\_x64 или vc\_redist\_x86 появляется сообщение о невозможности ее замены более старой версией.

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 и настройках программы приведены в разделе 2.

При первом запуске окно программы выглядит примерно так.



Нажимаем кнопку **Новый**.

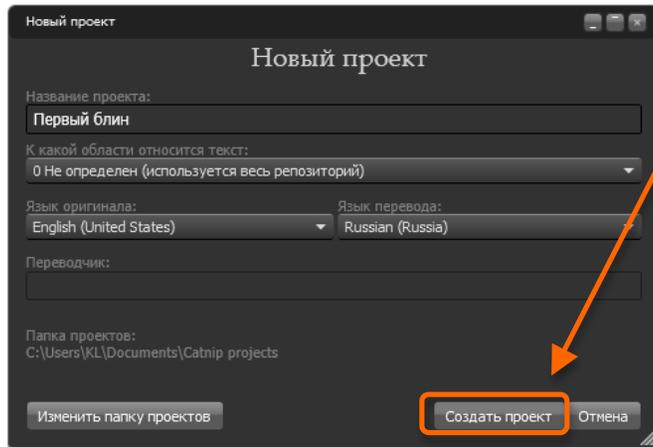
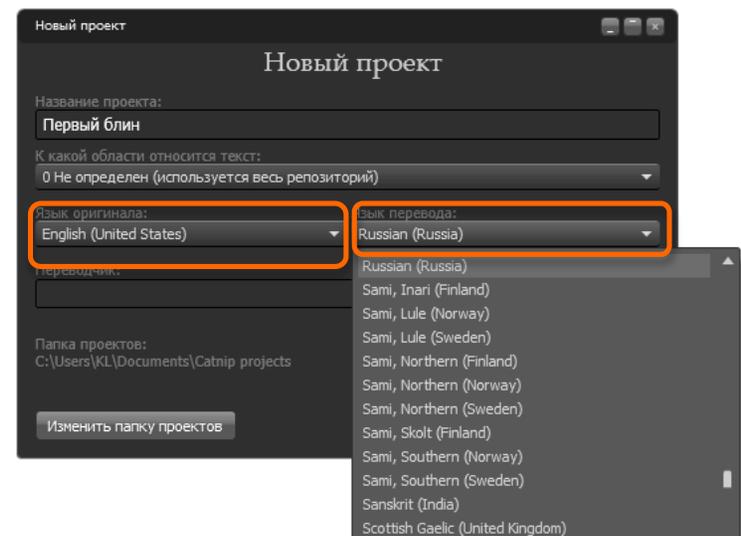
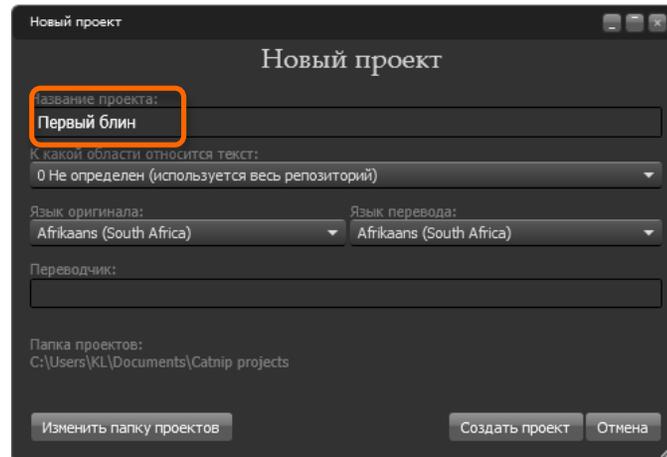
Открывается окно для создания проекта.

Папка для файлов проектов по умолчанию:

**C:\Users\Имя пользователя\Catnip projects.**

Вводим название проекта:  
**Первый блин.**

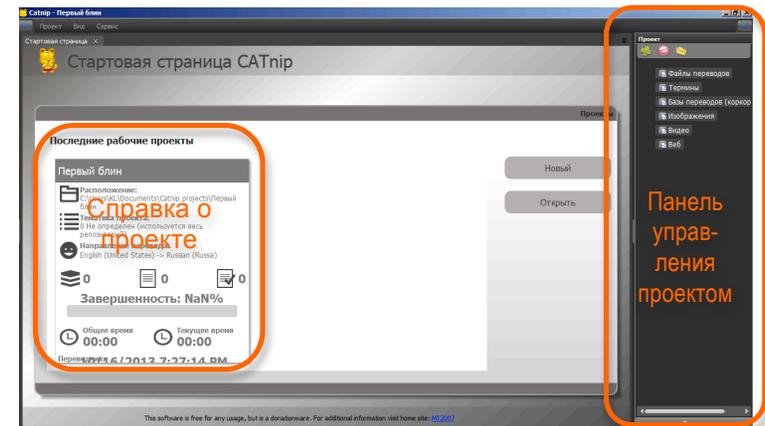
Выбираем из списка в ниспадающем меню нужные языки оригинала и перевода:  
**English (United States)** и **Russian (Russia).**



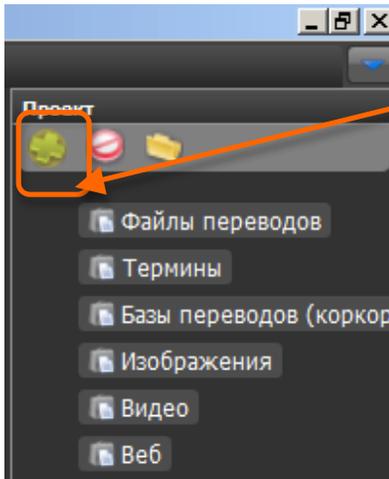
Жмем кнопку **Создать проект.**

В основном окне программы появляется:

- 1) слева – справка о проекте;
- 2) справа – панель управления проектом.



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

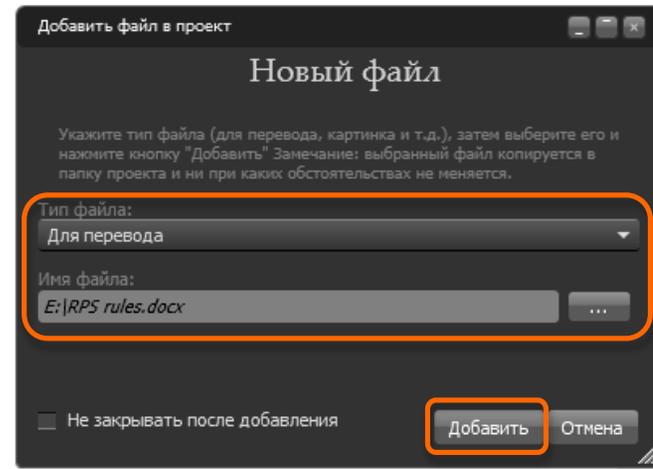


На панели управления проектом находим зеленый крестик (в левом верхнем углу) и щелкаем на нем.

После этого открывается окно для добавления в проект файлов.

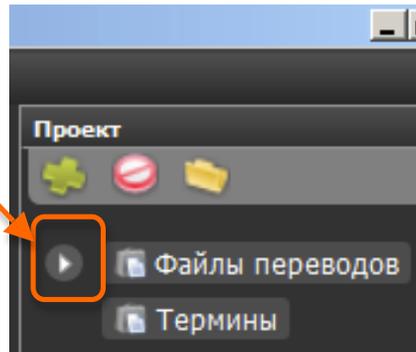
Выбираем файл для перевода (в нашем примере **E:\RPS rules.docx**).

Нажимаем **Добавить**.

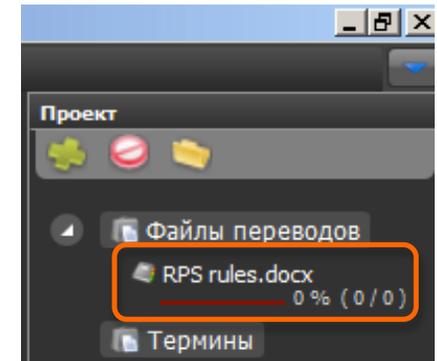


После этого рядом с пунктом «**Файлы переводов**» появится маленькая стрелочка.

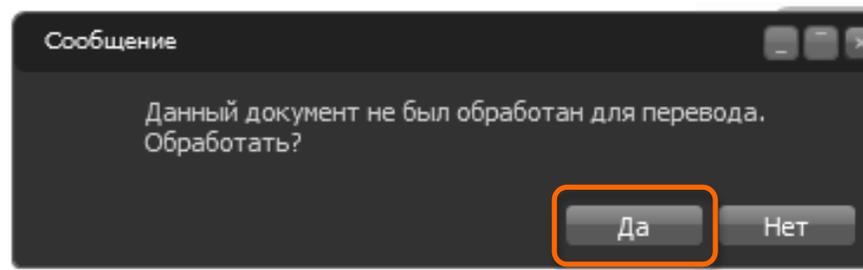
Если на ней щелкнуть мышью, развернется список файлов для перевода (пока из одного файла).



Щелкаем два раза на названии файла **RPS rules.docx**.



На экране появляется сообщение...

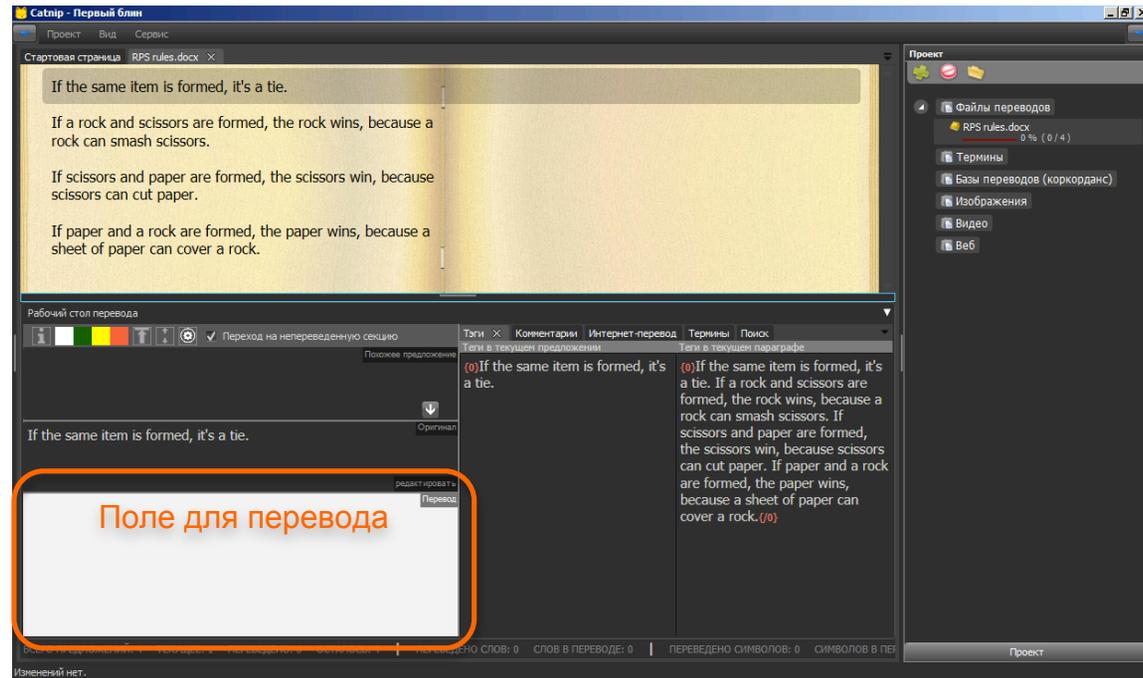


Жмем **Да**.

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.

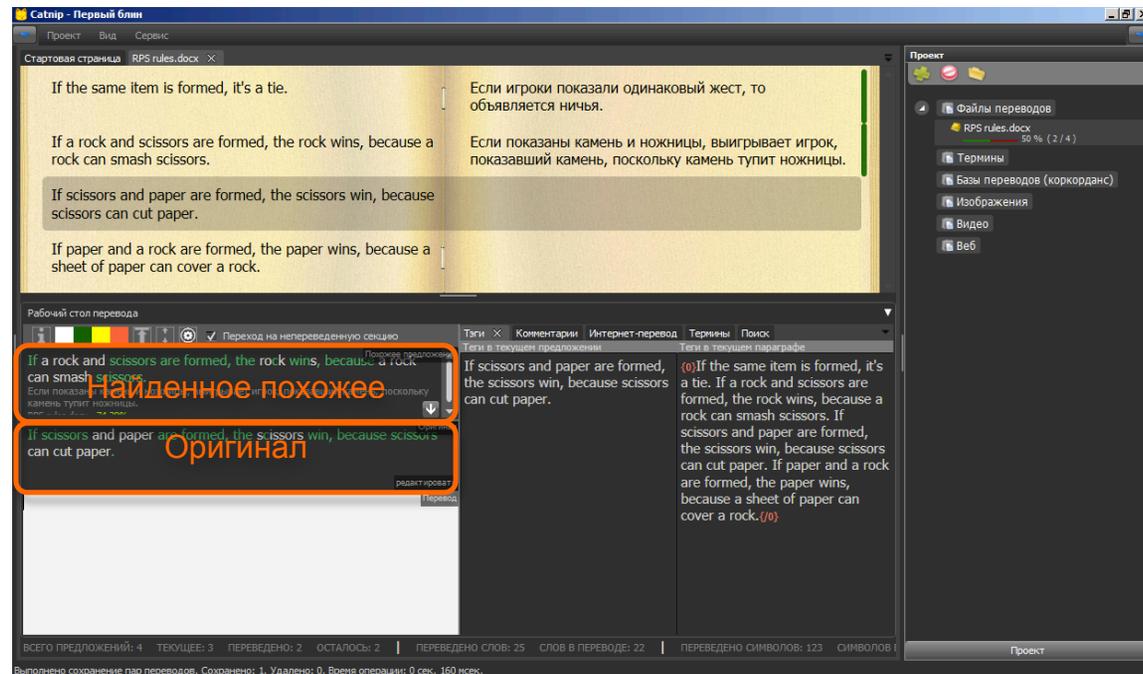


Переводим второе предложение.

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.

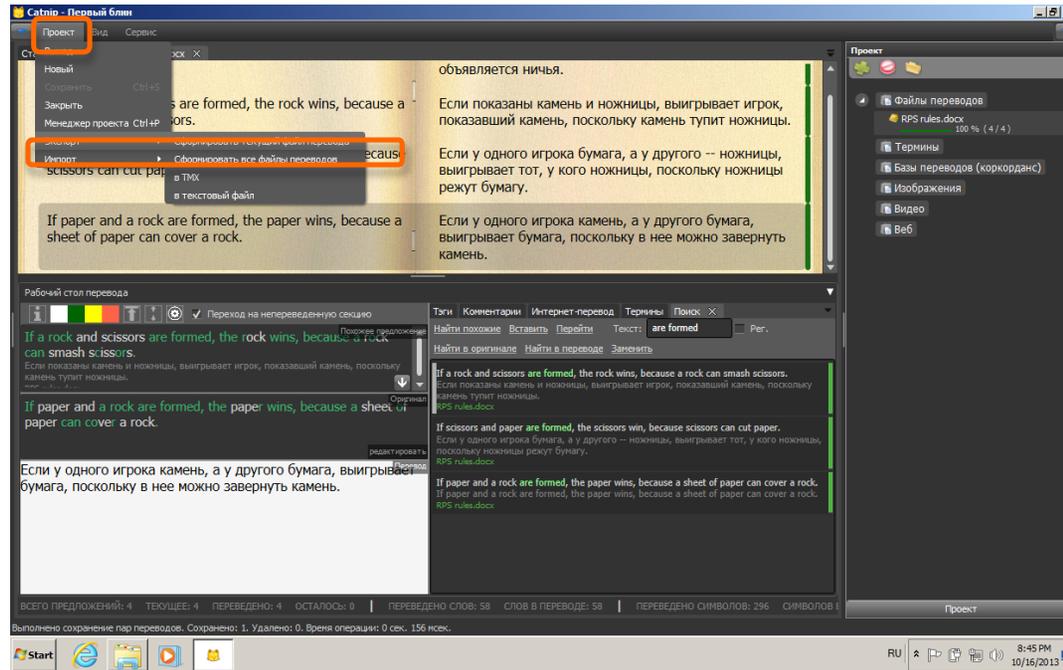
Вводим перевод.

Снова нажимаем **Ctrl+Enter**..

Переводим последнее предложение.

Сохраняем файл нажатием **Ctrl+ S**.

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

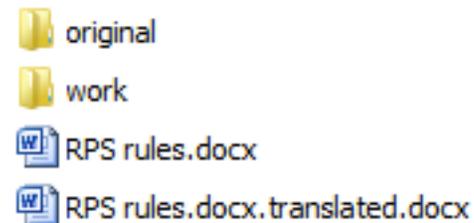
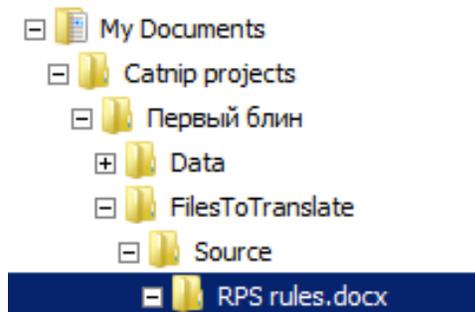
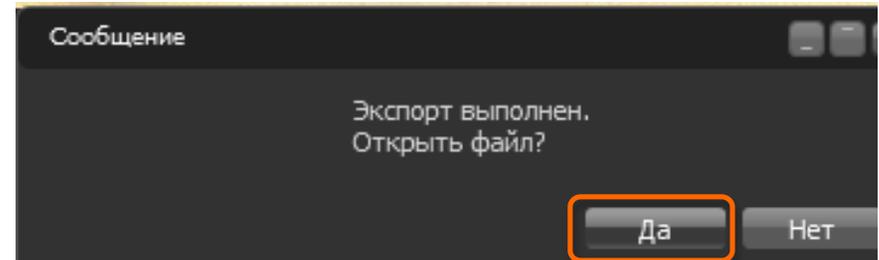


После завершения экспорта, в центре экрана появляется диалоговое окно.

Жмем **Да**.

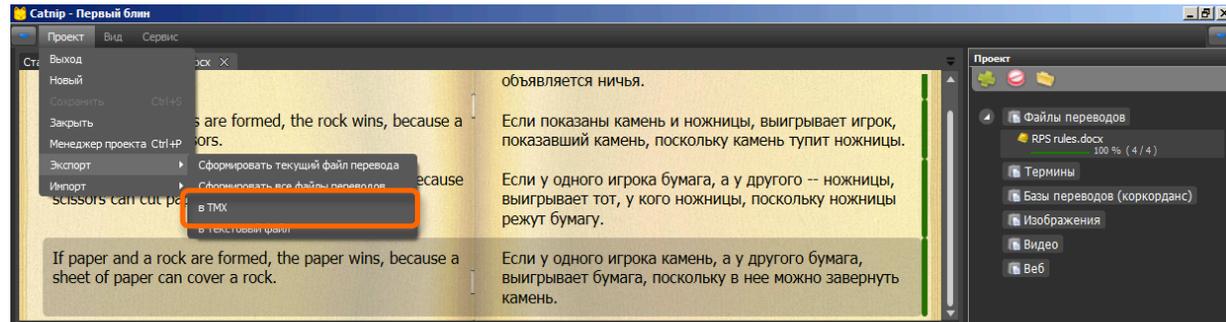
После этого откроется файл (**RPS rules.docx.translated.docx** в нашем примере), который можно сохранить под нужным именем в любом месте на диске.

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



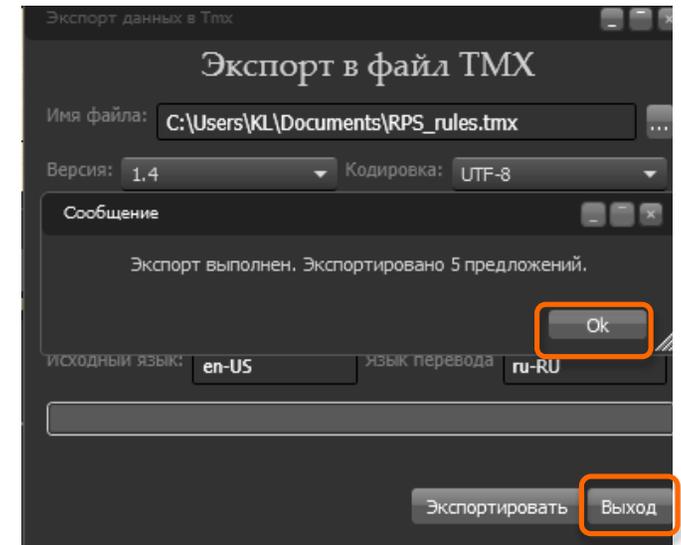
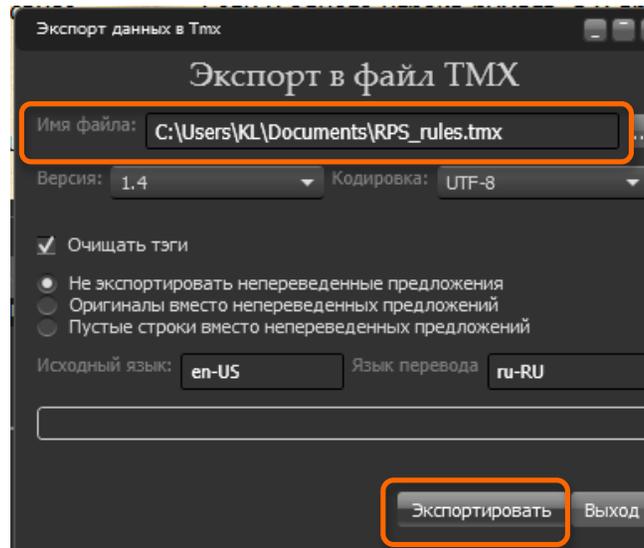
Остается экспортировать созданную память перевода в файл TMX.

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



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

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



## 2 – Дубль два

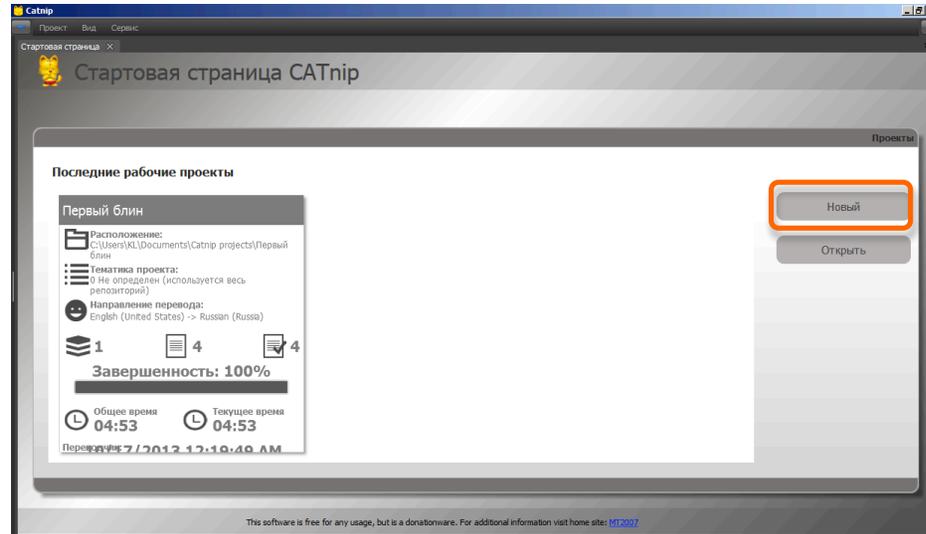
В этом разделе главным образом рассматриваются интерфейс и настройки программы Catnip.

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**.

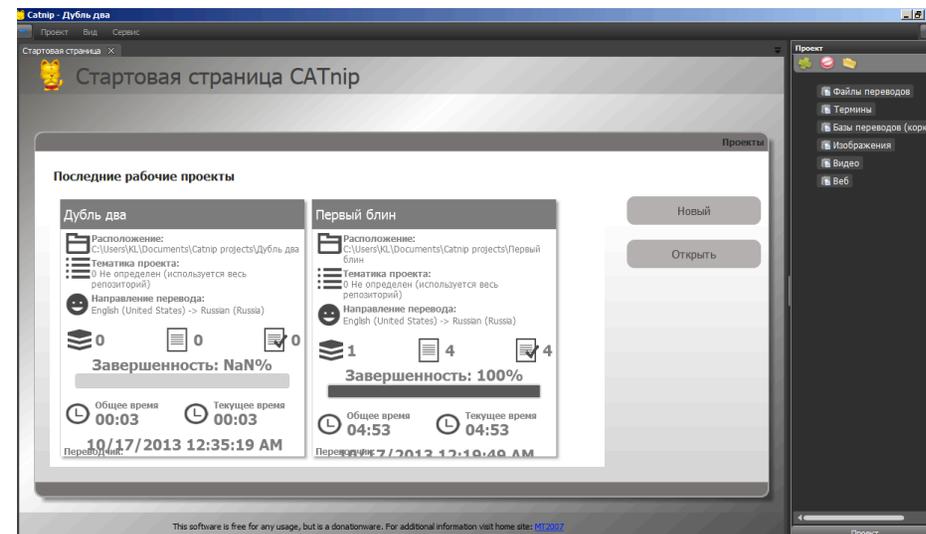


Справка о нем тут же появляется в основном окне.

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

(См. порядок действий в первом разделе.)

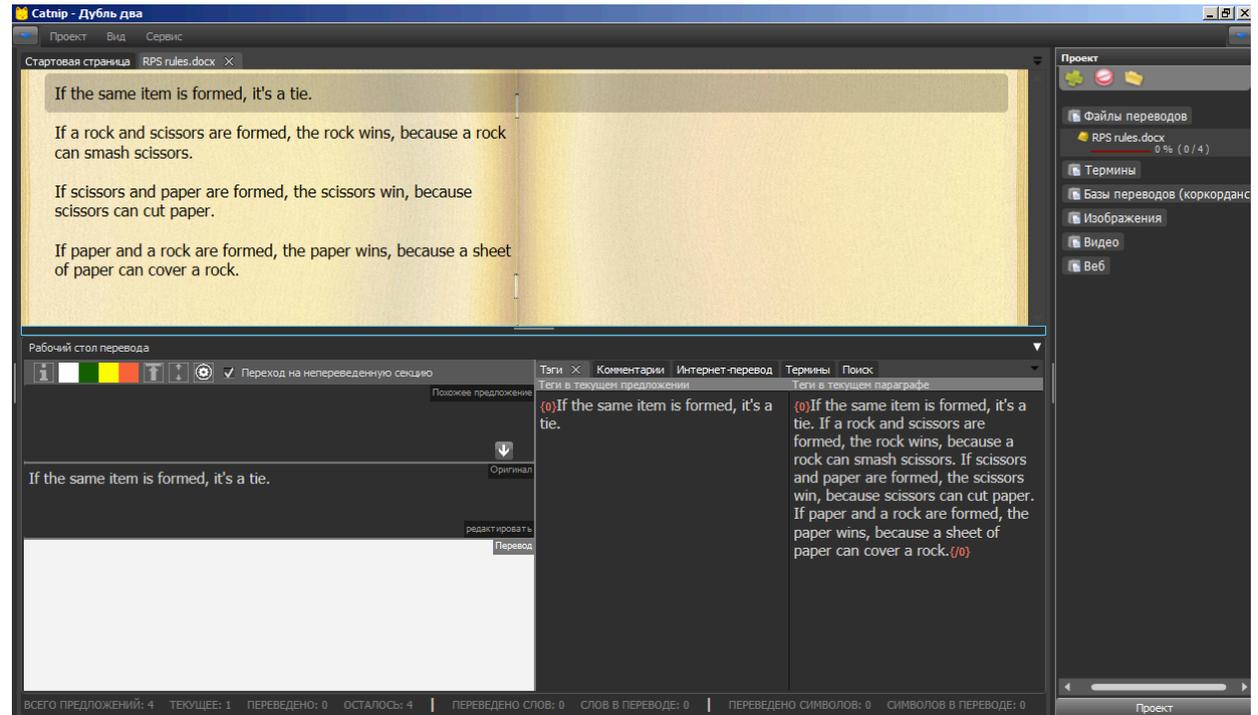
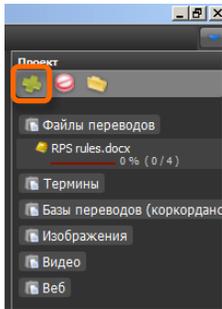
Щелкаем на названии файла в окне управления проектом два раза. Отвечаем **Да** на запрос про обработку для перевода.



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**.

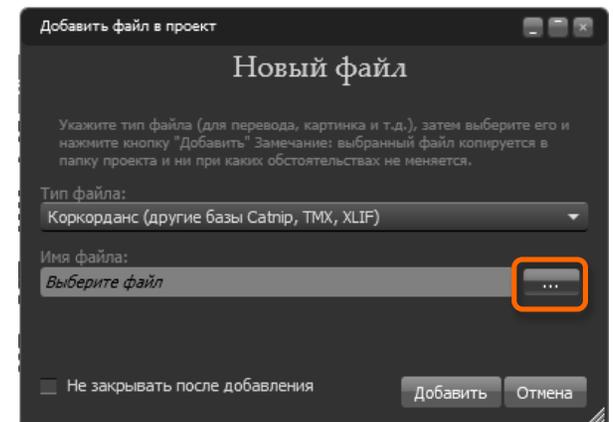
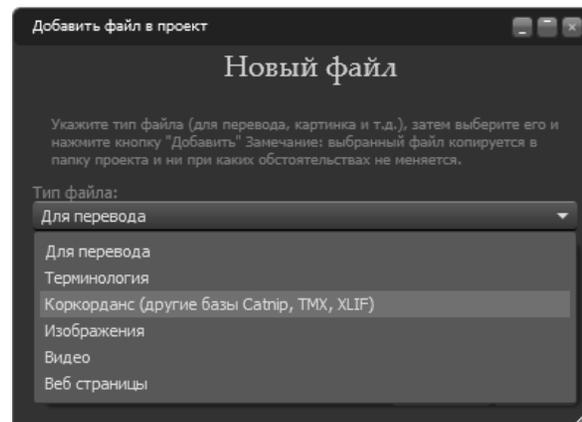
Для этого следует нажать зеленый крестик в верхнем левом углу панели управления проектом.



После этого откроется окно выбора файла.

Выбираем тип файла **Конкорданс**.

Нажимаем кнопку «...».

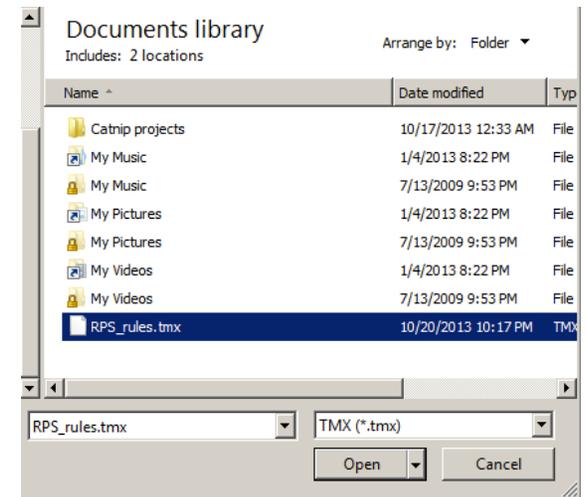
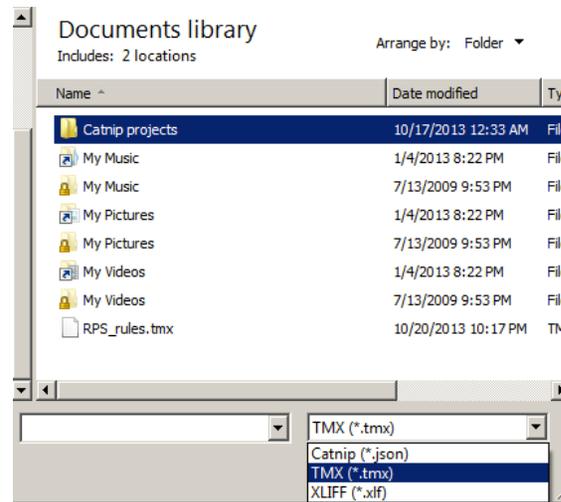


В правом нижнем углу следующего окна, выбираем **TMX**.

Находим файл **RPS rules.tmx**.

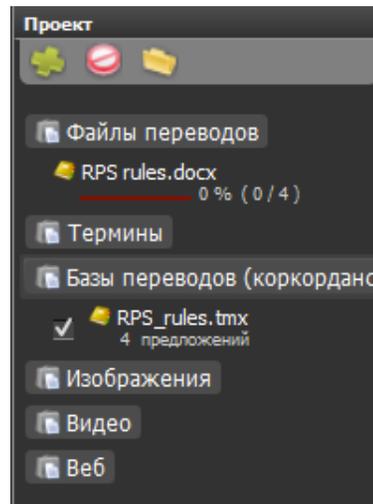
Нажимаем **Открыть**.

В следующем окне подтверждаем выбор языка оригинала и перевода.



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

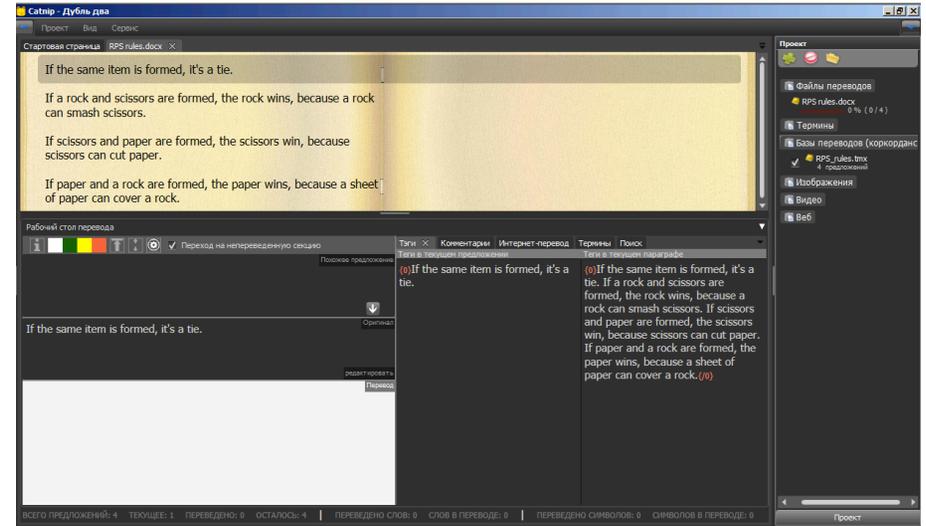
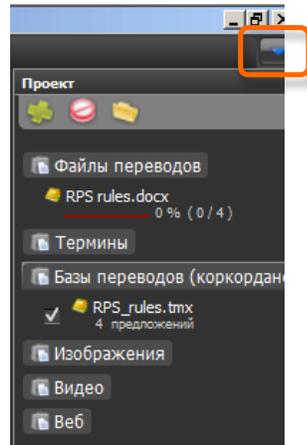
*Чтобы временно отключить внешнюю базу данных, не удаляя ее из проекта, достаточно убрать галочку рядом с ней.*



Теперь можно познакомиться с интерфейсом и настройками поподробнее.

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**.

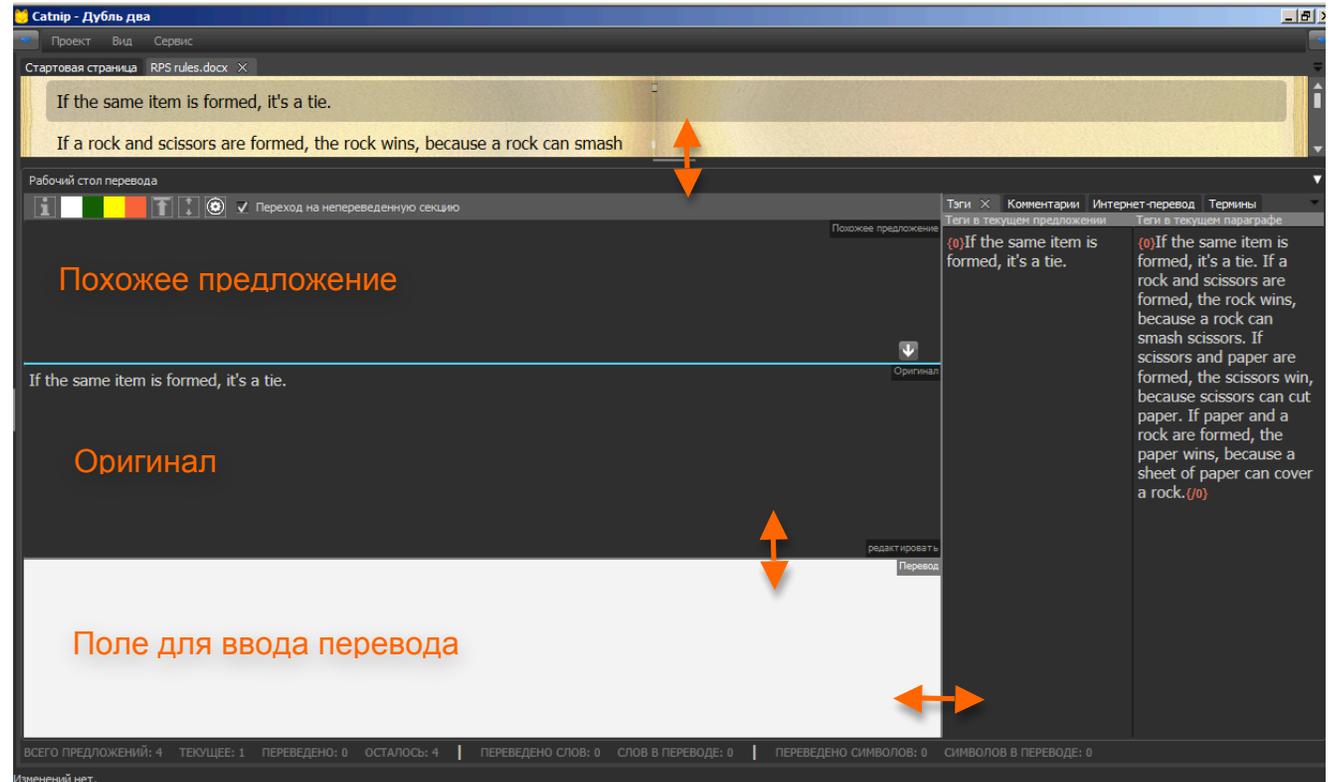
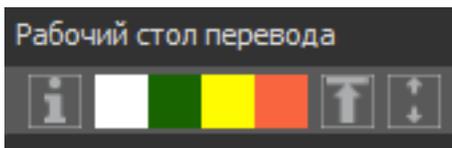


Размеры всех панелей можно изменять, установив курсор на нужную разделительную линию. См. вариант на иллюстрации справа.

Рабочий стол перевода разделен на три секции:

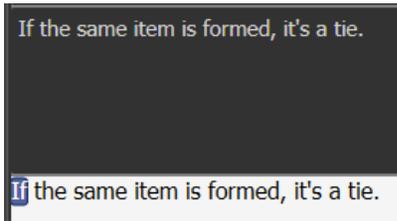
- 1) Найденное похожее предложение
- 2) Оригинал
- 3) Перевод

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.

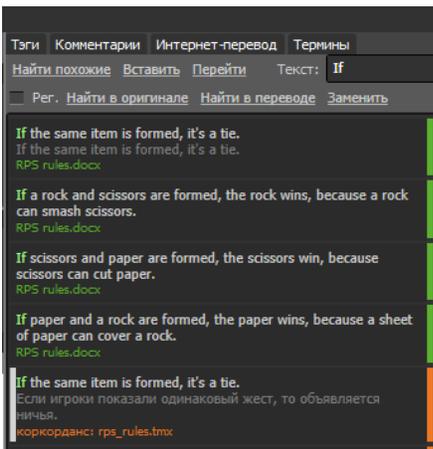
Выделим курсором любое слово в окне для перевода, например, *if*.



Нажмем **Ctrl + F**.

В правой половине экрана появится окно поиска и замены и отобразится 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 предложение. Выбранное предложение помечается белой чертой слева от него.

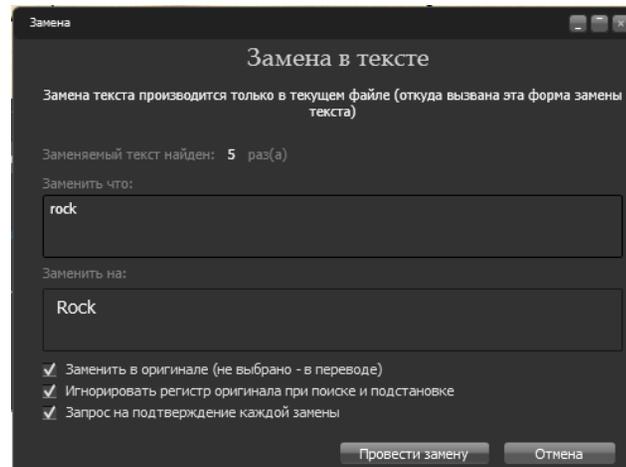
**Вставить** – вставить перевод выбранного предложения в окно для ввода перевода.

**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.



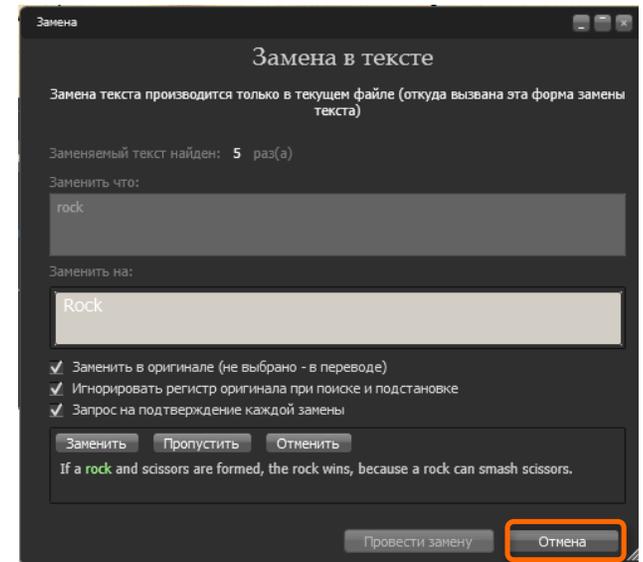
Чтобы заменить, например, *rock* на *Rock* в оригинале, нужно установить флажок **Заменить в оригинале**.

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

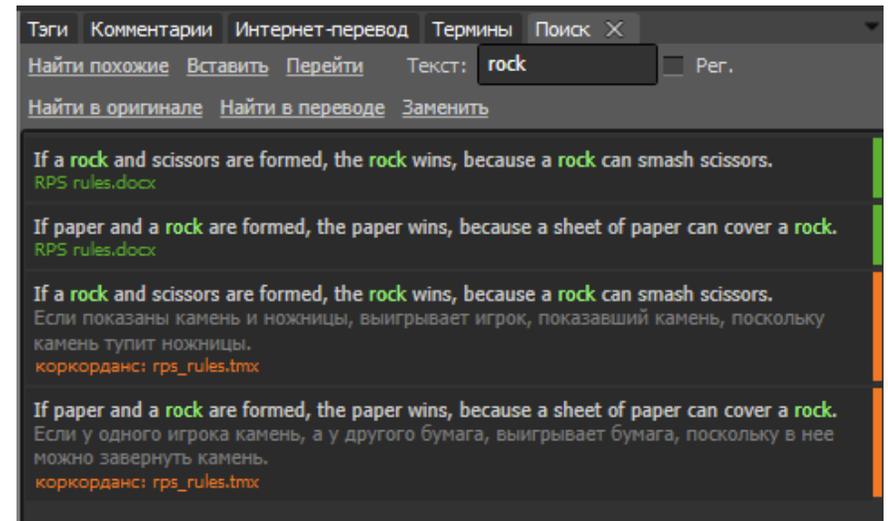
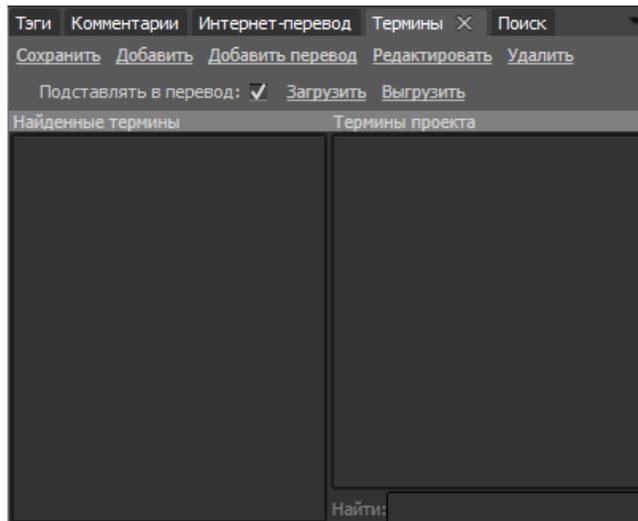
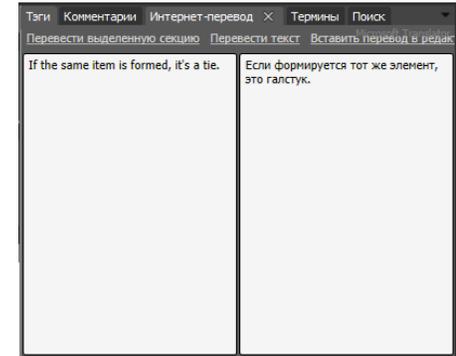
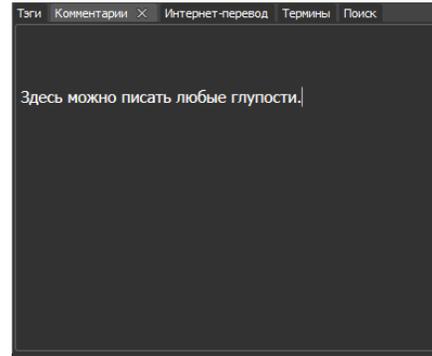
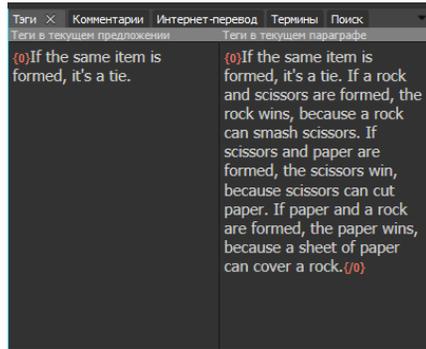
1. **Тэги:** окно для просмотра тегов (в текущем сегменте – слева; в абзаце целиком – справа). К теме тэгов мы вернемся позже.

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.

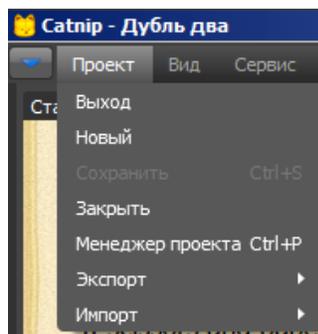
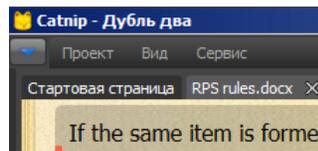
**Сохранить** = сохранить текущий проект.

**Закреть** = закрыть текущий проект.

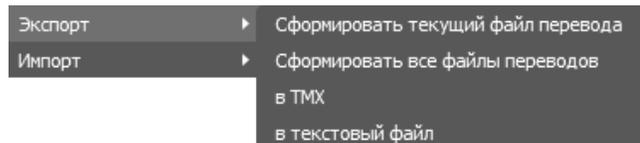
**Менеджер проекта** = поочередно открывает и закрывает панель управления проектом.

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

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



## Экспорт



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

**в TMX** = экспорт в TMX.

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

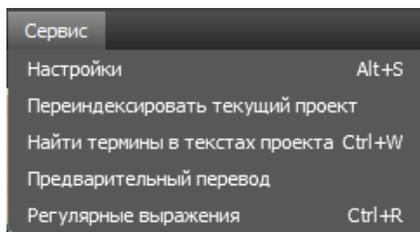
## Импорт



**из текстового файла** = импорт ранее экспортированного перевода из текстового файла

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

## Меню Сервис



**Настройки**, которым посвящен остаток этого раздела.

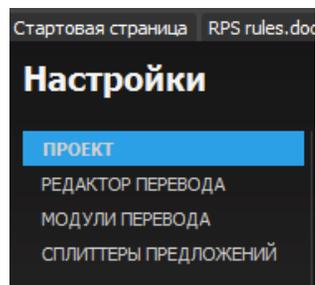
**Переиндексировать текущий проект** = служебная функция, ускоряющая поиск похожих предложений в больших проектах

**Найти термины в текстах проекта** (см. раздел 3)

**Предварительный перевод** = автоматическая подстановка похожих предложений и терминов из базы данных.

**Регулярные выражения** (см. раздел 3)

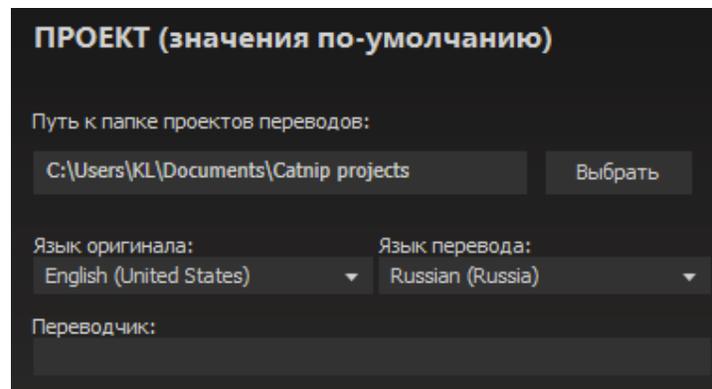
## Настройки



Меню настроек состоит из четырех пунктов.

1. **ПРОЕКТ**
2. **РЕДАКТОР ПЕРЕВОДА**
3. **МОДУЛИ ПЕРЕВОДА**
4. **СПЛИТТЕРЫ ПРЕДЛОЖЕНИЙ**

## ПРОЕКТ



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 непереуведенную секцию** установлен по умолчанию. Его рекомендуется убрать. Иначе при нажатии **Ctrl+Enter** будет появляться не просто следующее предложение, а следующее предложение, не помеченное как полностью переведенное (темно-зеленая 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 тест

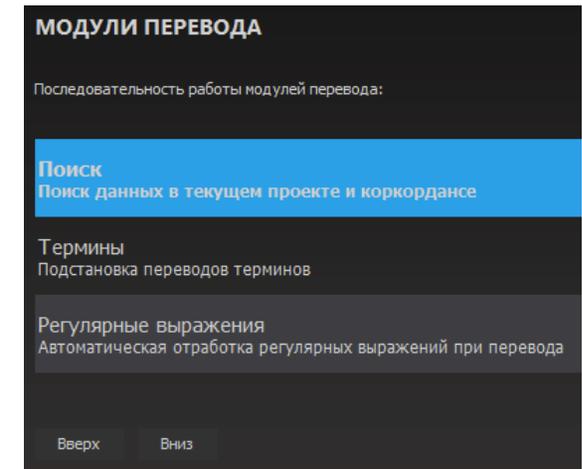
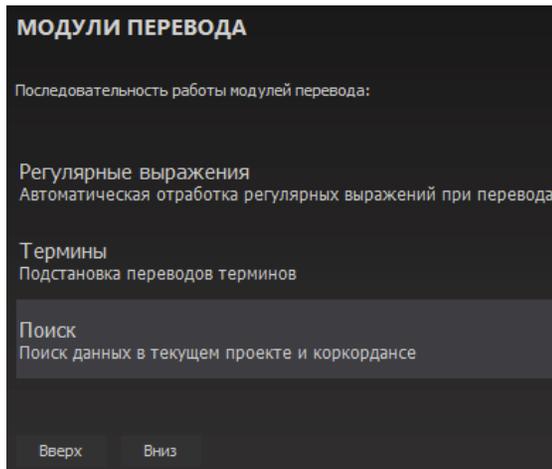
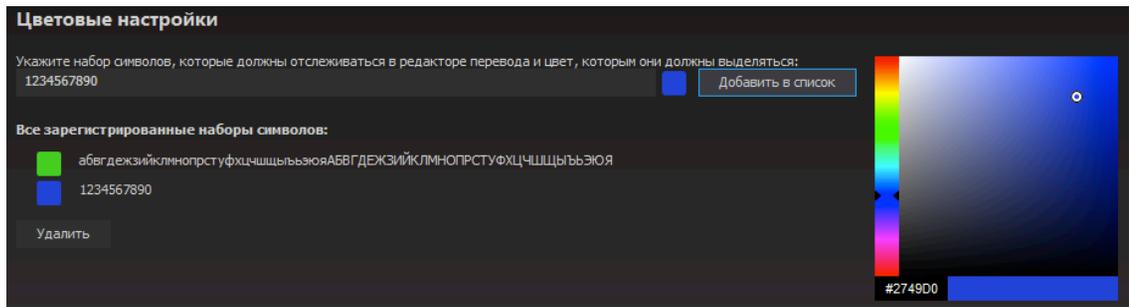
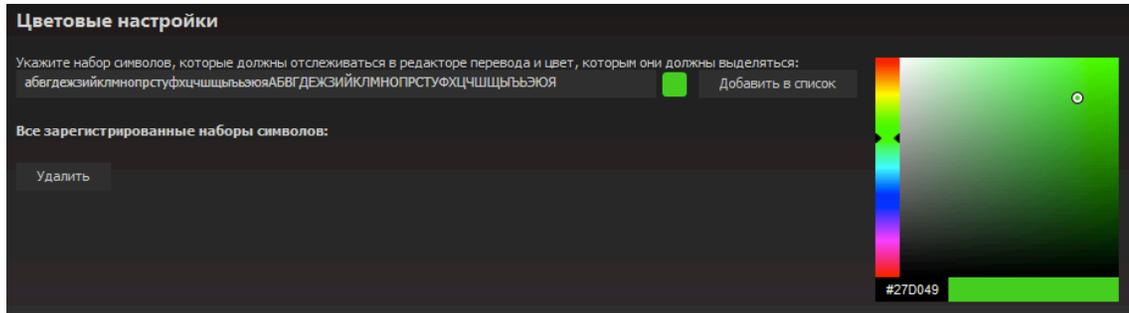
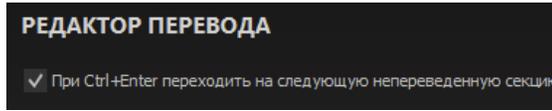
Также можно выбрать, например, символы, которые при переводе должны быть заменены (например, # в оригинале, но № в переводе) – и выбрать красный. Или просто запятые, чтобы лишние в глаза бросались.

## 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)



## СПЛИТТЕРЫ ПРЕДЛОЖЕНИЙ

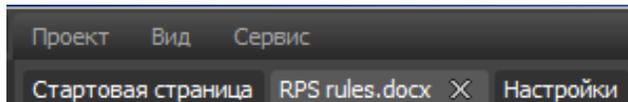
Программа поддерживает три режима сегментации текста оригинала.

- 1) Выделения предложений на основе лингвистических алгоритмов (NLP). В настоящее время поддерживается только анализатор английских текстов WordNet.
- 2) Выделение предложений на основе упрощенных правил, задаваемых при помощи регулярных выражений.
- 3) Выделение предложений на основе правил, записанных в файле SRX (Segmentation Exchange Rules).

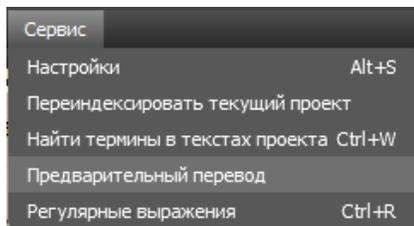
Как правило, SRX – оптимальный вариант. В некоторых случаях модуль NLP помогает избежать ошибок сегментации на точках после сокращений.

## ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПЕРЕВОД (автоматическая сборка)

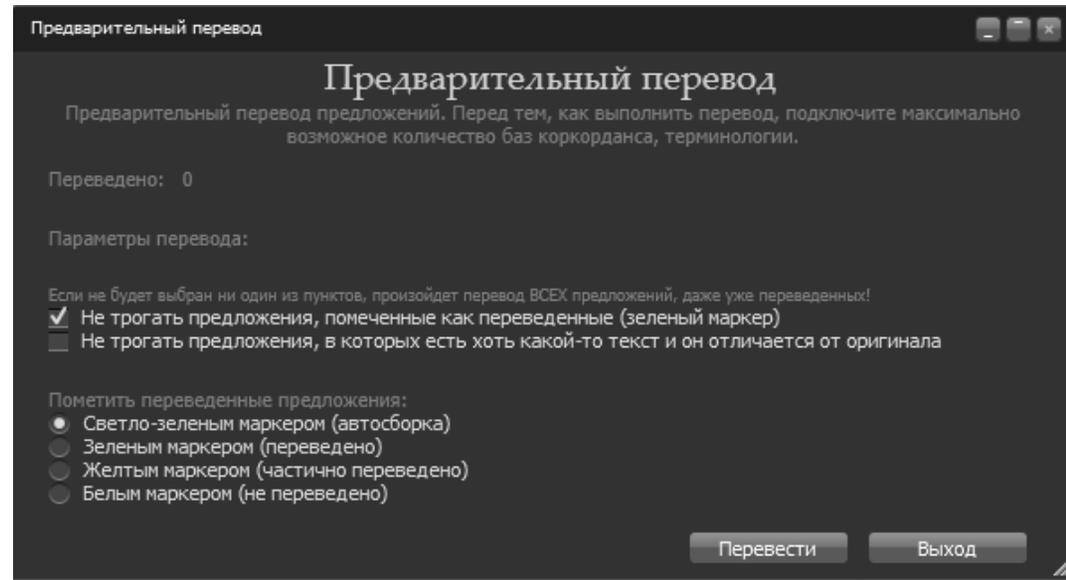
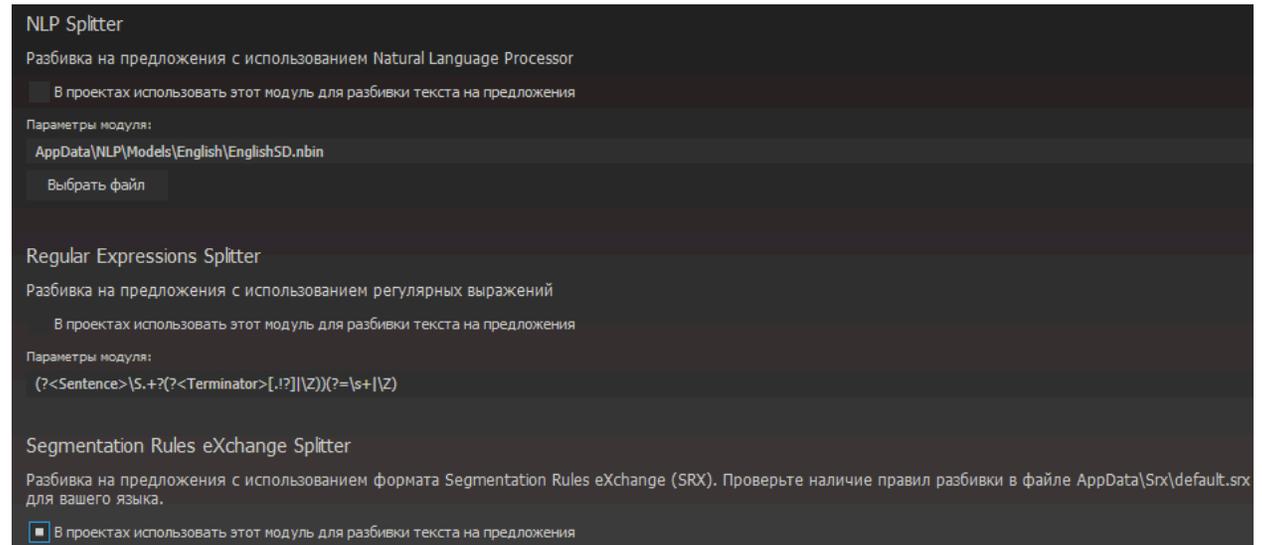
Перейдем от окна настроек к окну файла **RPS rules.docx**.



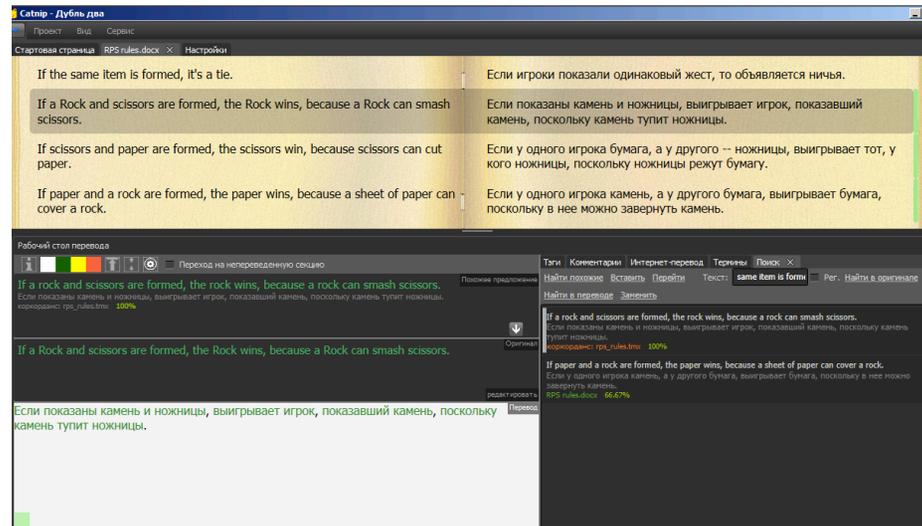
Выберем в меню **Сервис** можно пункт **Предварительный перевод**.



После этого откроется показанное справа окно. Нажмем **Перевести**.



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



В заключение этого раздела: список **вводимых с клавиатуры команд**

*Общие*

**Ctrl+P** Открыть-закрыть панель управления проектом

**Ctrl+S** Сохранить проект

**Ctrl+C** Копировать

**Ctrl+X** Вырезать

**Ctrl+V** Вставить

**Ctrl+Z** Отменить

**Ctrl+↓** Перейти к следующему предложению

**Ctrl+↑** Перейти к предыдущему предложению

**Ctrl+Enter** Пометить текущее предложение как переведенное, перейти к следующему предложению и подставить в перевод похожее предложение и (или) термины

**Ctrl+F** Найти выделенный текст в файлах проекта

**Ctrl+N** Создать новый термин из выделенного текста

*Редактор переводов*

**F4** Скопировать в перевод похожее предложение из окна **Пхожее предложение** редактора переводов

**F5** Скопировать в перевод оригинал предложение из окна **Оригинал** без тегов

**F6** Скопировать в перевод только теги из оригинала

**F7** Скопировать в перевод оригинал предложение из окна **Оригинал** без тегов

**F11** Подставить в перевод все найденные термины из терминологической базы

**F12** Подставить в перевод все найденные термины из терминологической базы и теги из оригинала

### 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**

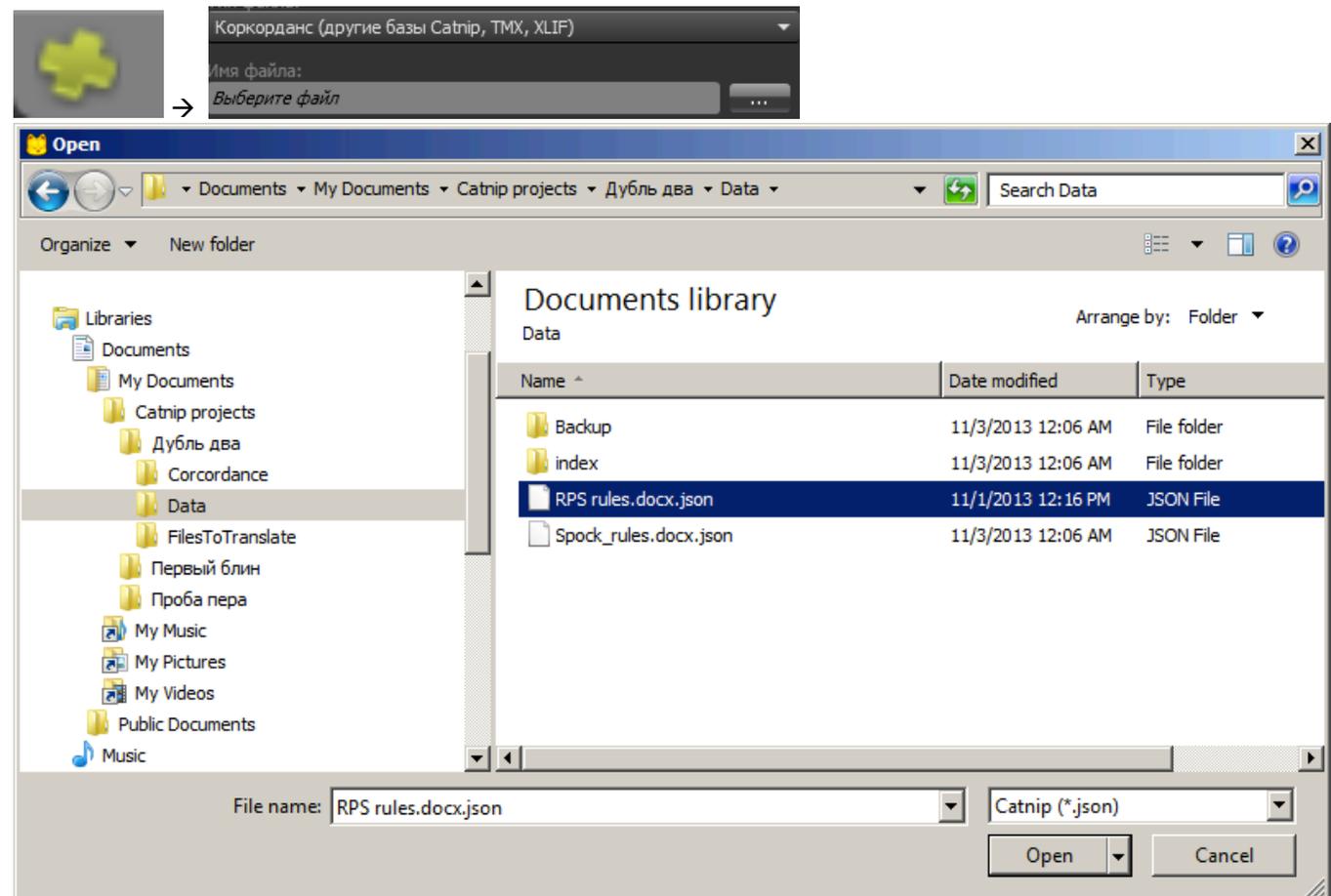
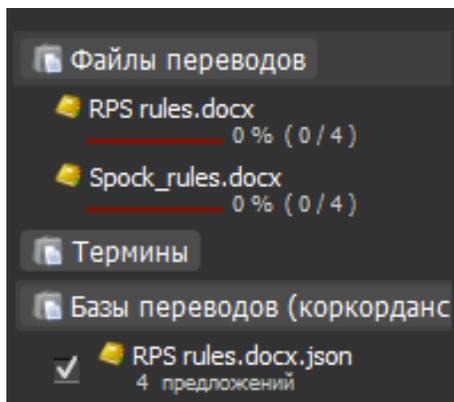
Начинаем подключать конкорданс в том же порядке, что и раньше...

А вот в следующем окне для **открытия файла**, выбираем расширение не .TMX, а .json.

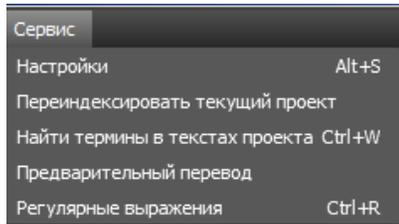
Находим файл **RPS rules.docx.json**.

Жмем **Открыть**.

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

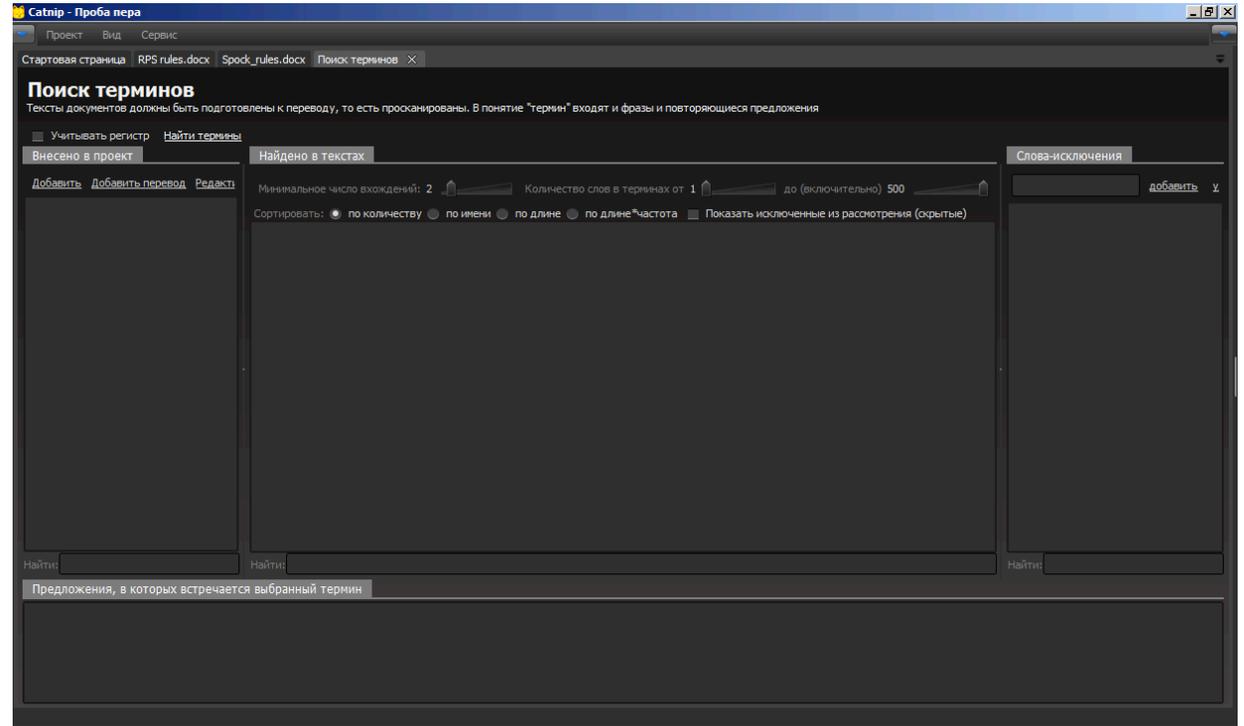


В меню **Сервис** выбираем пункт **Найти термины в текстах проекта**.



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 документах по несколько 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».



**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.

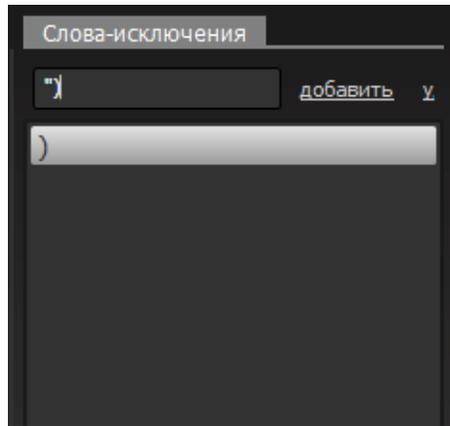
Для корректного поиска потенциальных терминов следует задать список «слов-исключений» (точнее говоря, символов, слов и словосочетаний). (Этот список помогает автоматически исключить из формируемого списка кандидатов в «термины» (устойчивые словосочетания) часто встречающиеся слова (например, артикли)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

В настоящее время список выглядит следующим образом:

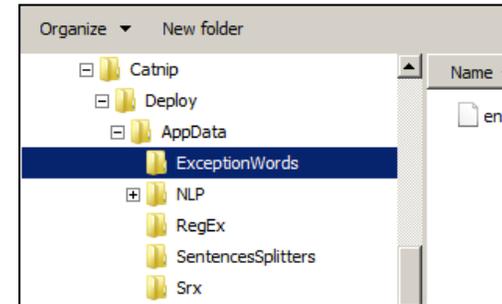
-	...	and will	by the	of the	that
")	a	any	for	on	the
)	an	as	in	or	this
{	and	at	is	shall	to
}	and any	at the	of	shall not	to the
		be			

Задать список исключений можно двумя способами.

1. 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 без расширения (т. е. просто en, а HE en.txt). Файл исключений должен находиться в папке **AppData>ExceptionWords**.



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

**Поиск терминов**  
Тексты документов должны быть подготовлены 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**

Добавить Добавить перевод Редакти

Минимальное число вхождений: 2 Количество слов в терминах от 1 до (включительно) 2

Сортировать:  по количеству  по имени  по длине  по длине\*частота  Показать исключенные из рассмотрения (скрытые)

scissors	8	64
paper	8	40
rock	9	36
are formed	3	30
wins, because	2	26
formed	4	24
a rock	4	24

Найти:  Найти:  Слова-исключения:  добавить y

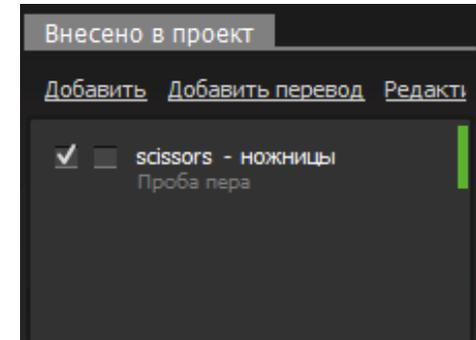
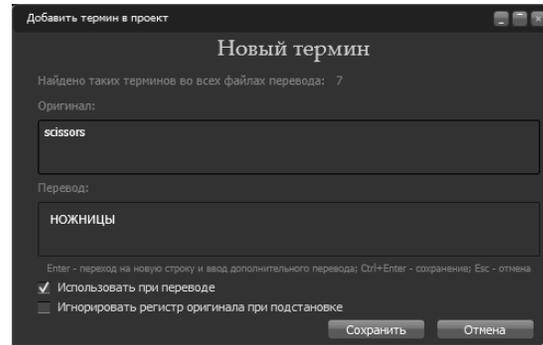
Предложения, в которых встречается выбранный термин

- If a rock and **scissors** are formed, the rock wins, because a rock can smash **scissors**.  
RPS rules.docx
- If a rock and **scissors** are formed, the rock wins, because a rock can smash **scissors**.  
RPS rules.docx
- If **scissors** and paper are formed, the **scissors** 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.

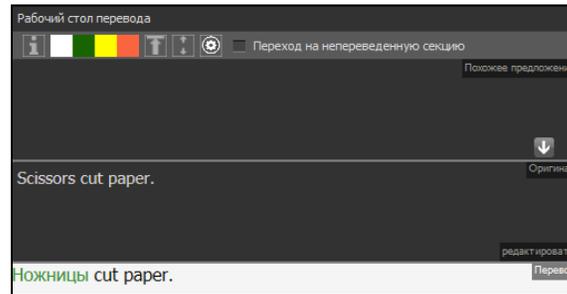
Выбираем в списке слово **scissors**, щелкаем на нем два раза. Появляется окно для ввода перевода. Вводим перевод. Жмем **Сохранить**. Оригинал и перевод появляются в списке терминов в левой части экрана.



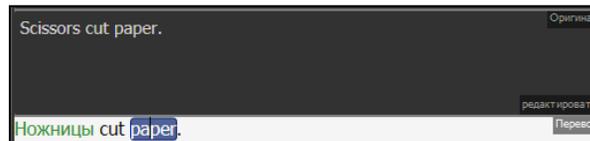
А теперь откроем окно для перевода файла **Spock\_rules.docx**.

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

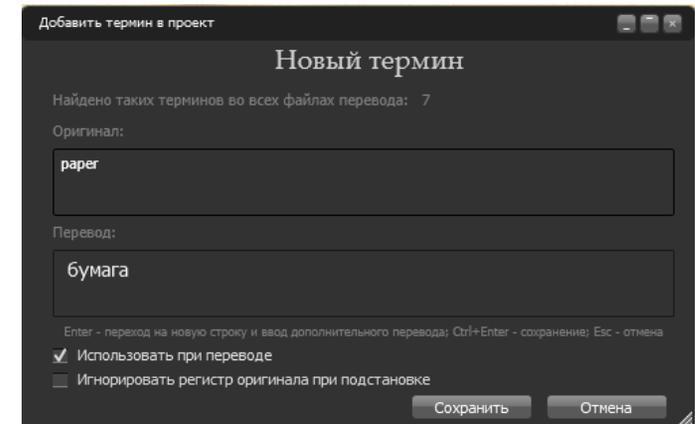
В том же окне выделяем слово **paper**.



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



Вводим перевод: **бумага**.



**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**.

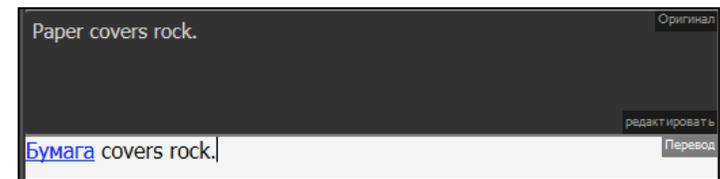
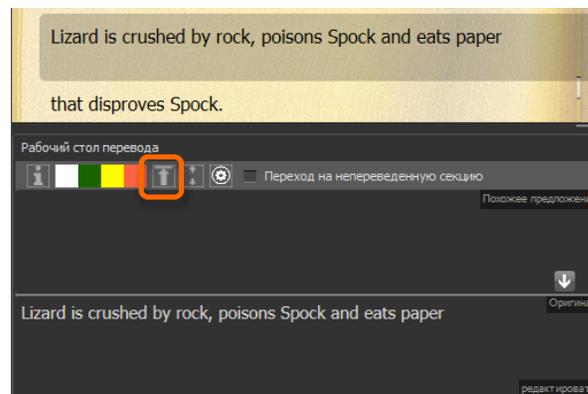
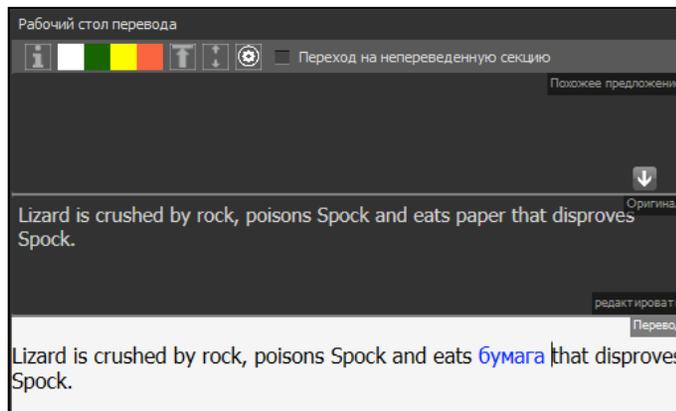
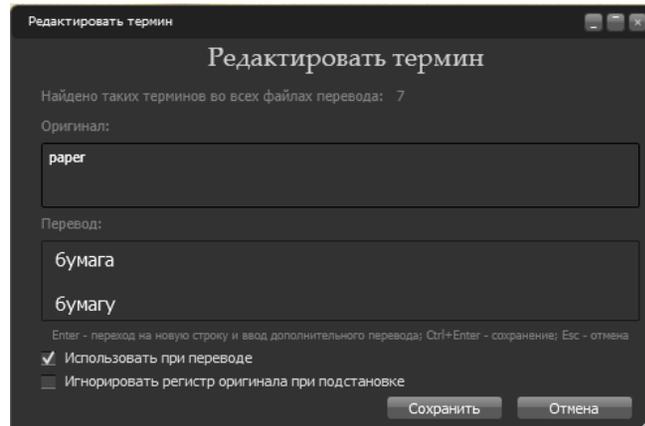
В переводе появляется слово **бумага** с подчеркиванием, указывающим на то, что у термина есть несколько вариантов перевода (см. справа).

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

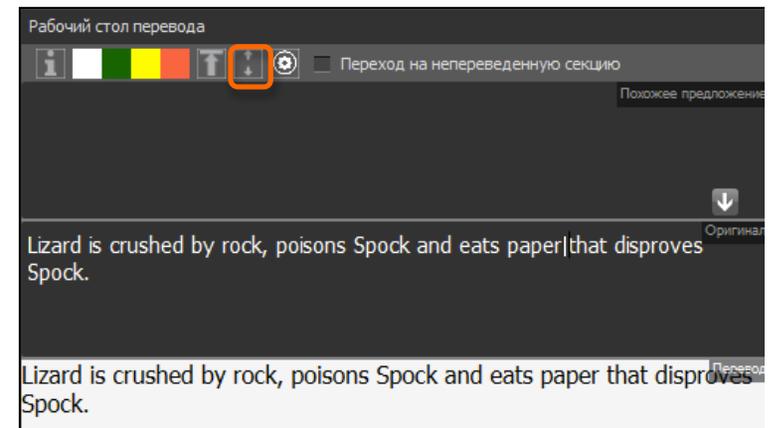
Для этого жмем **редактировать** в окне с оригиналом устанавливаем курсор перед словом **that** и нажимаем значок со стрелками в разные стороны.

Получаем примерно следующее.

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



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



## Регулярные выражения

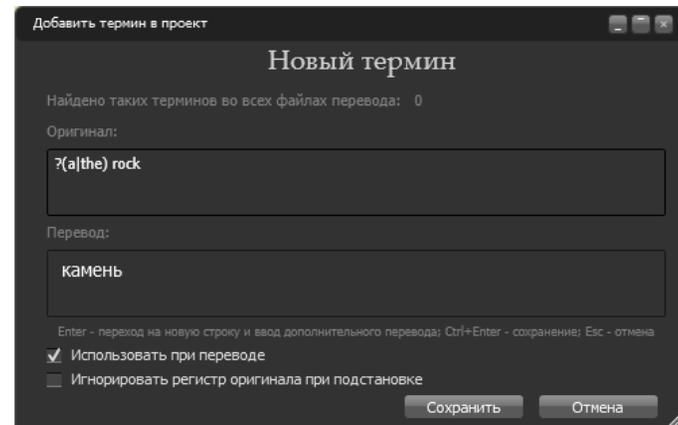
*Для тех, кто не знаком с регулярными выражениями*

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

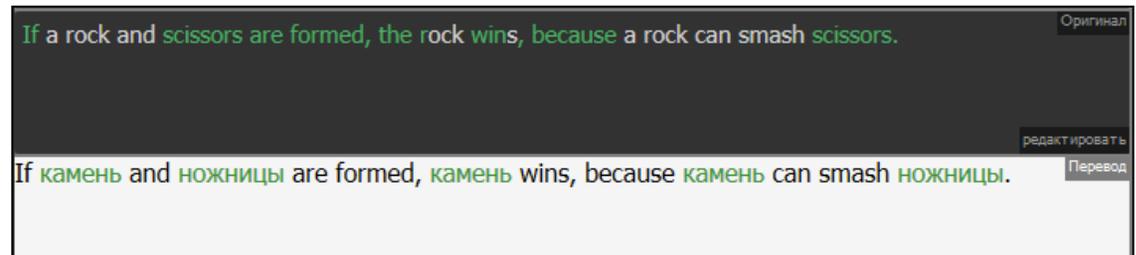
Например, понятная человеку инструкция «в описании игры камень-ножницы бумага слово *rock* без артикля или с любым артиклем следует "переводить", т. е. заменять, словом *камень*» на языке регулярных выражений можно записать вот так:

Оригинал	Перевод
<code>(a the)? rock</code>	камень

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



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).

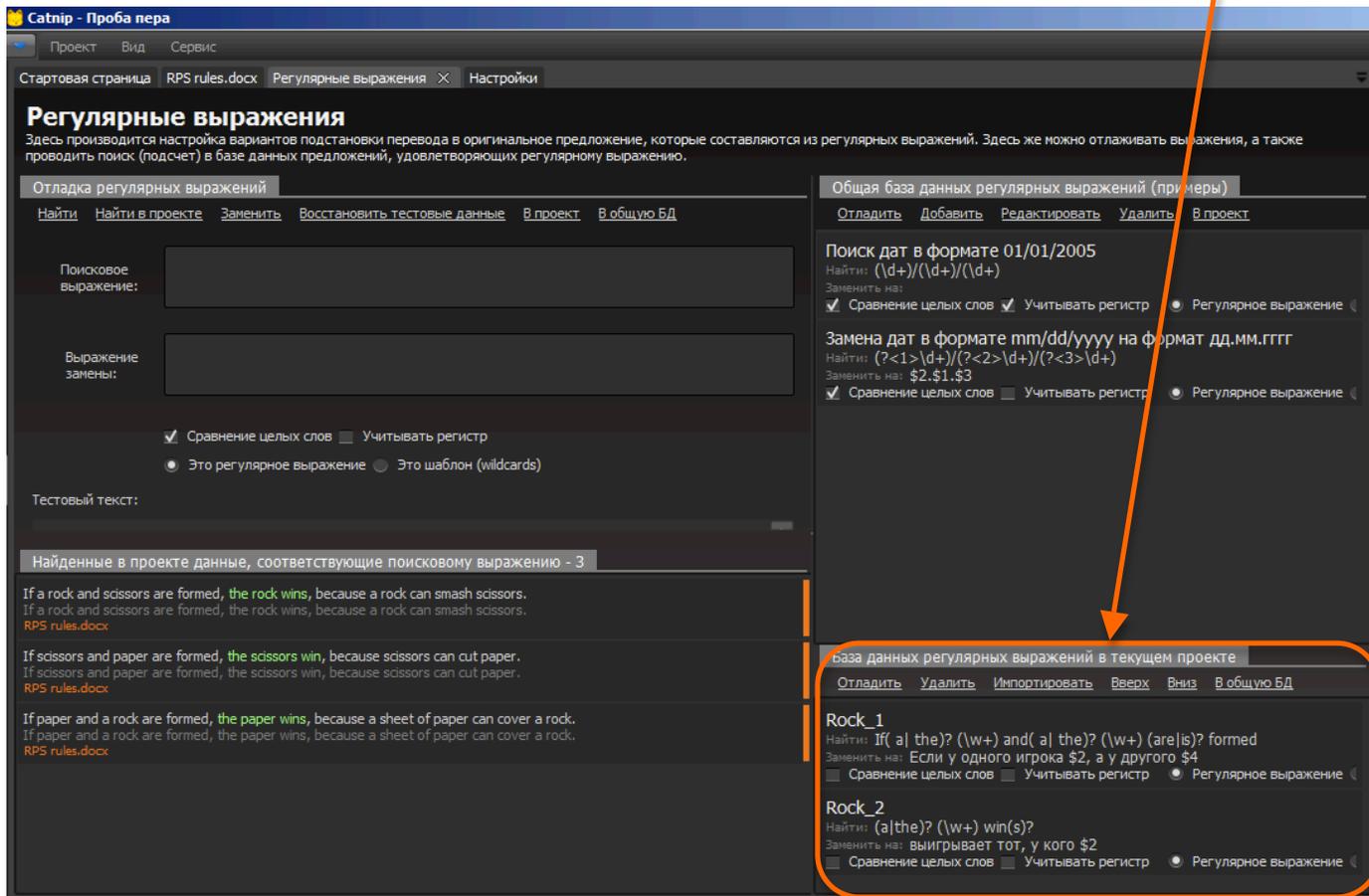


Простые регулярные выражения можно вводить прямо в разделе **Оригинал** окна для создания терминов.

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**.



**Название выражения**

**Формула поиска в тексте оригинала**

**Формула замены в тексте перевода**

Rock\_1

*If( a| the)? (\w+) and( a| the)? (\w+) (are|is)? formed*

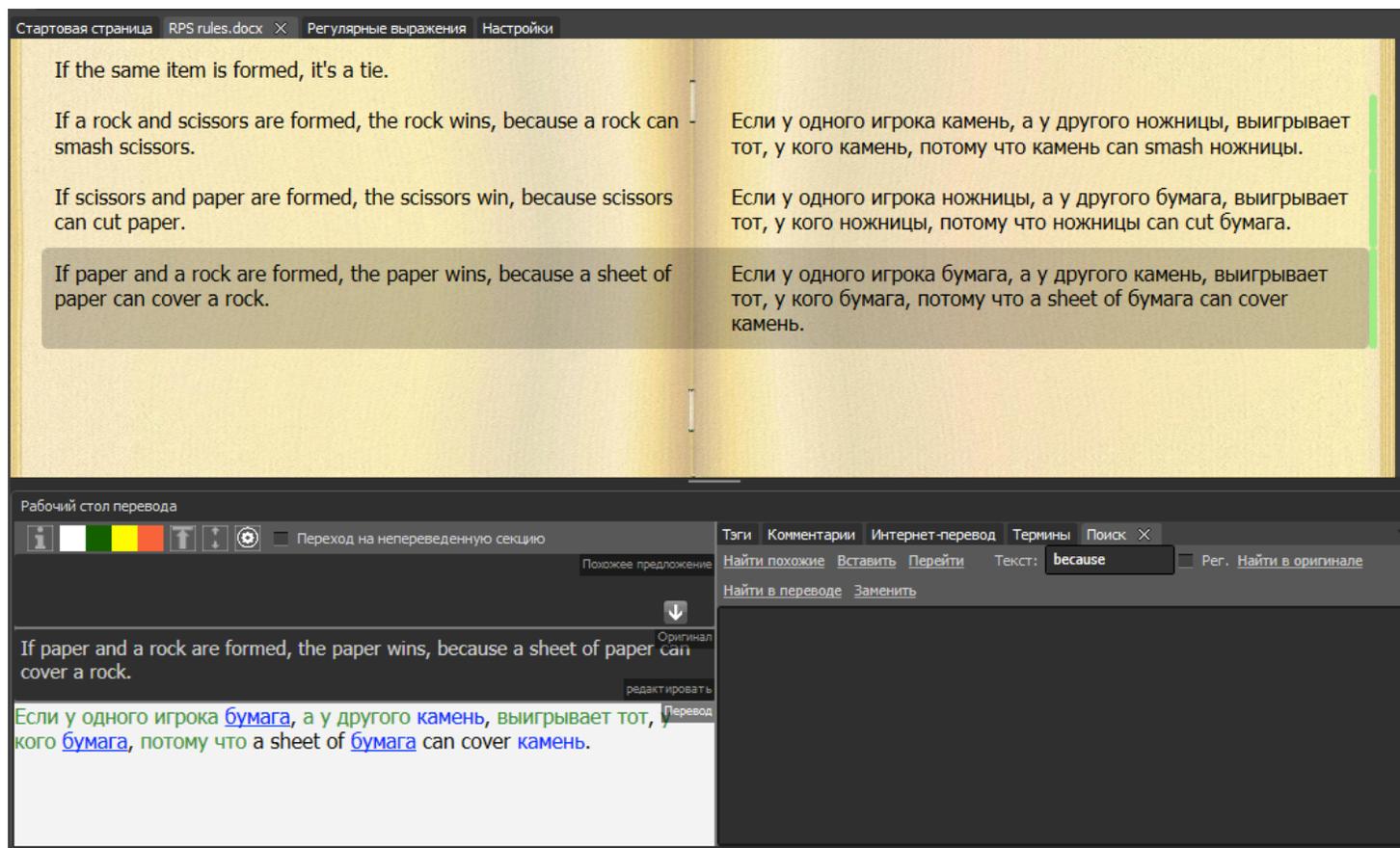
*Если у одного игрока \$2, а у другого \$4*

Rock\_2

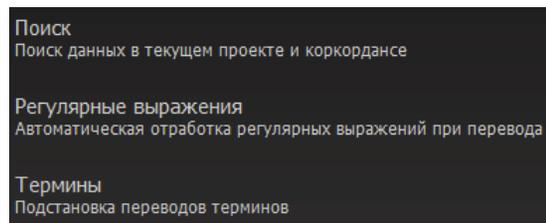
*(a|the)? (\w+) win(s)?*

*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...



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



- 1) Поиск
- 2) Регулярные выражения
- 3) Термины

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