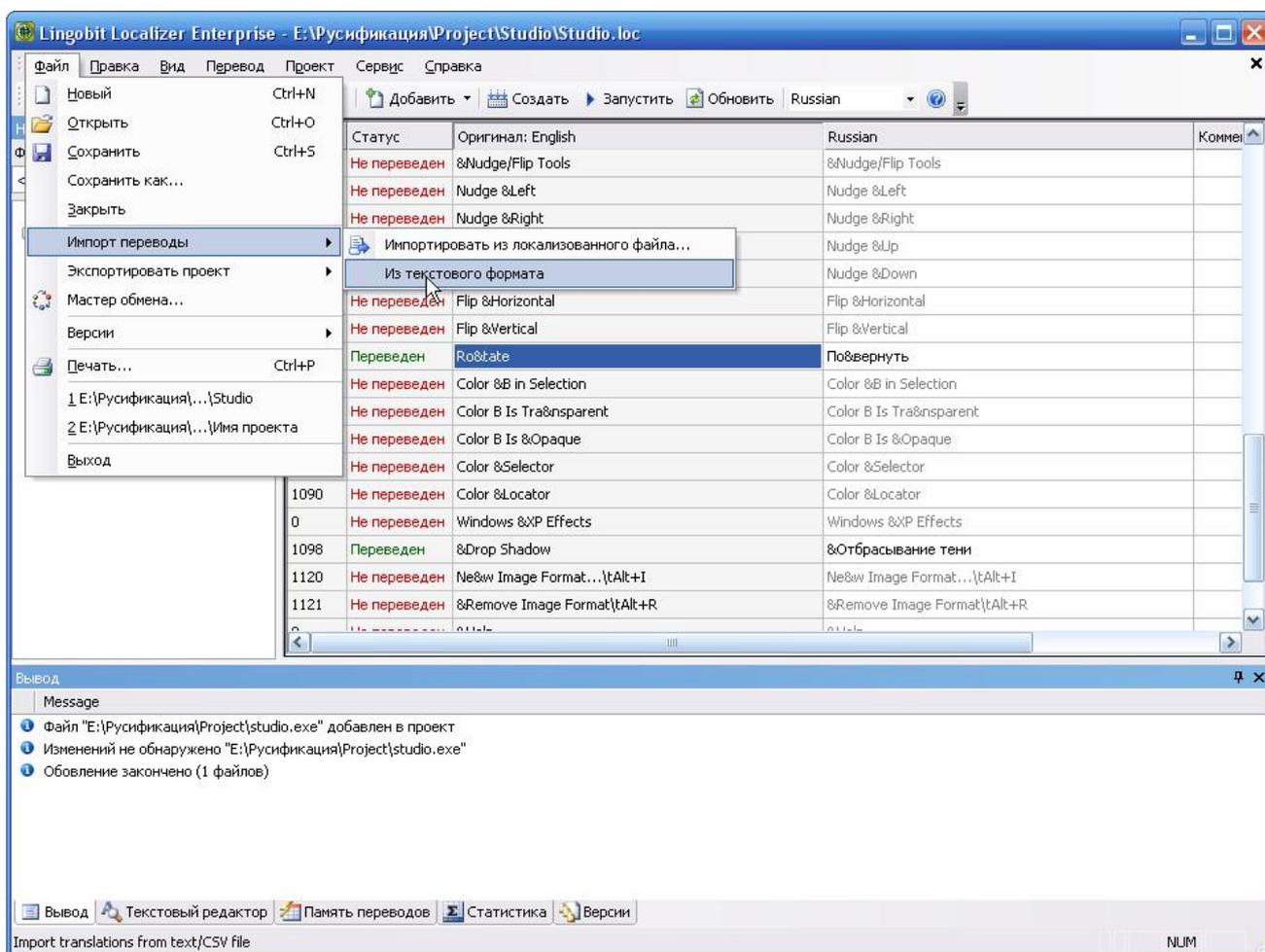


# РУКОВОДСТВО ПО ЛОКАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММ ЧАСТЬ 2



## Оглавление

<b>Введение</b>	2
<b>Глава 1. Работа с программой Sisulizer</b>	2
О программе Sisulizer	2
Процесс перевода	2
Создание проекта	2
Ручной перевод	8
Автоматический перевод	10
Создание файла локализации	19
Экспорт переведенных фраз в глоссарий	20
<b>Глава 2. Работа с программой Lingobit Localizer</b>	22
О программе Lingobit Localizer	22
Процесс перевода	23
Создание проекта	23
Ручной перевод	27
Автоматический перевод	29
Создание файла локализации	36
Экспорт переведенных фраз в глоссарий	37
<b>Глава 3. Работа с программой Text Duplicate Killer</b>	39
О программе Text Duplicate Killer	39
Работа с программой	40

## Введение

Давненько не брал я в руки шашек, как говорилось в одном известном фильме. Прошло несколько лет с момента написания первой части книги. Но вот появилось несколько программ, визуальных редакторов, которые хотелось бы вкратце описать. Это Radialix Localizer, Lingobit Localizer и Sisulizer. Первую программу я описывать не буду, т.к. в ней имеется хорошая справка на русском языке и, кроме того, в Интернете есть видеоурок по работе с программой. А вот на остальных программах остановимся подробнее. Обе программы напоминают собой программу Multilizer, однако есть и свои особенности. Я кратко опишу процесс локализации файлов этими программами, главное дать толчок к пониманию в работе этих программ, а дальше уже сами изучайте функциональные особенности этих программ.

## Глава 1

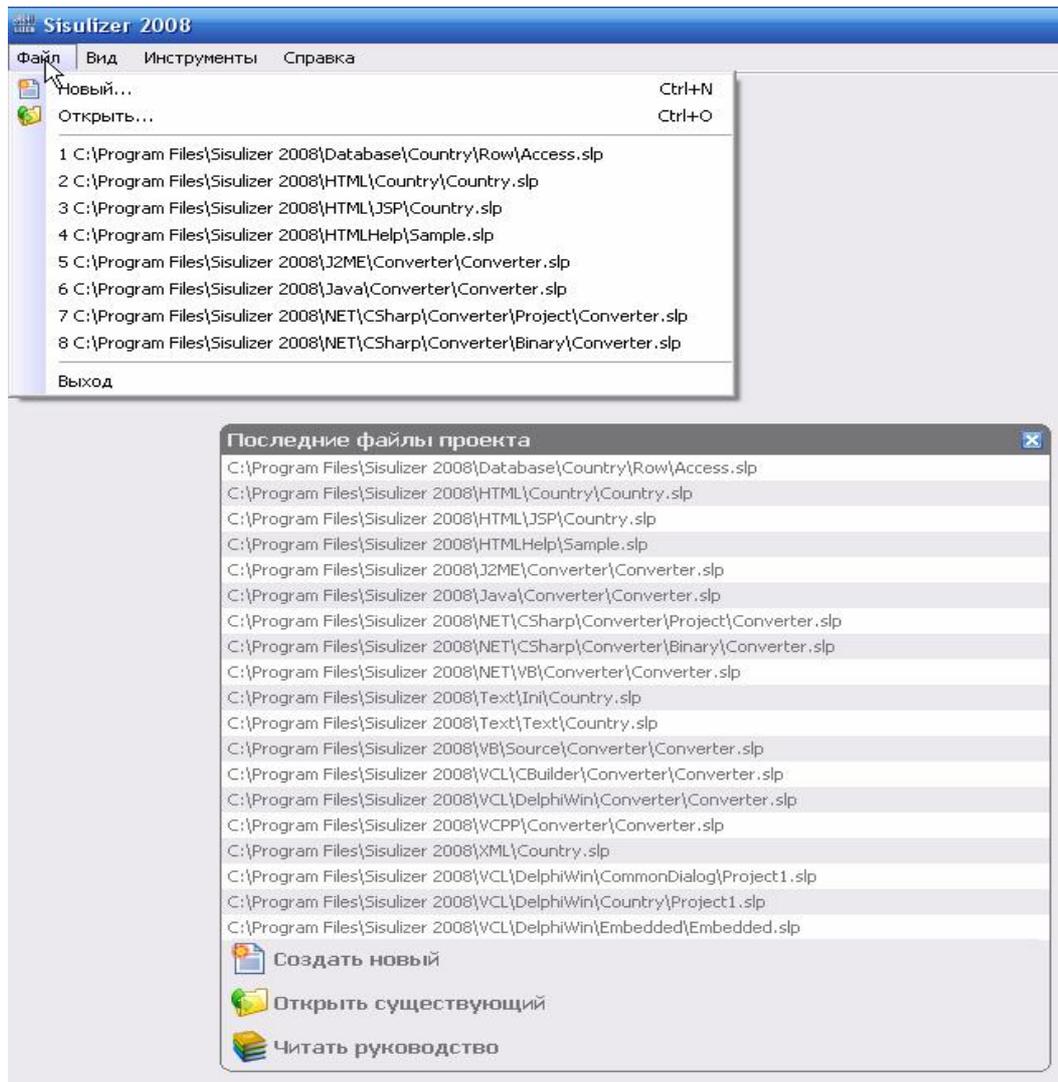
### Работа с программой Sisulizer

#### О программе Sisulizer

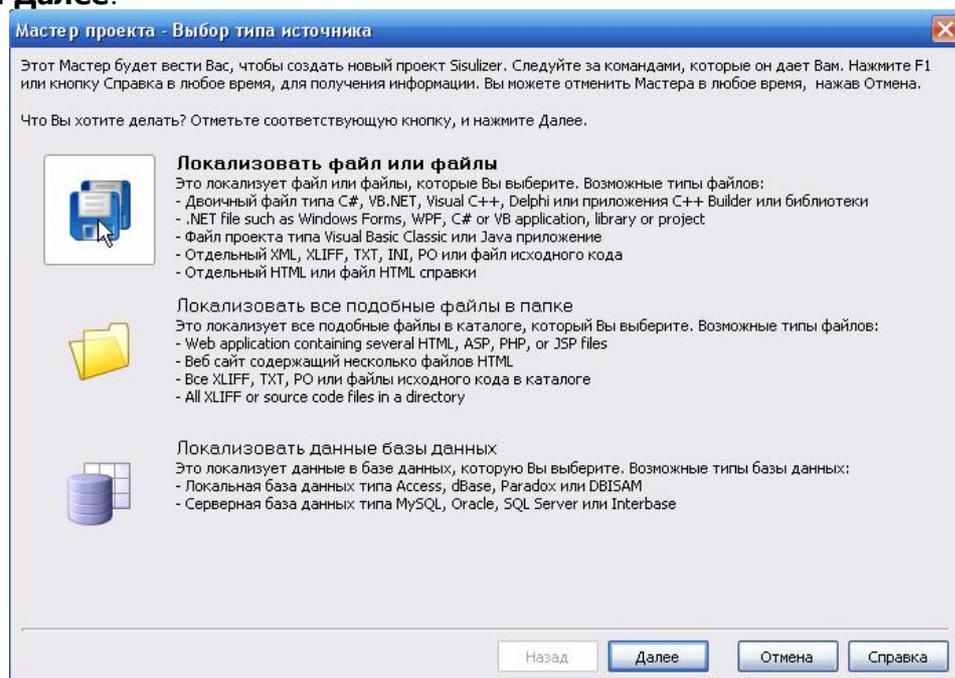
Программа предназначена для локализации разнообразного программного обеспечения. Процесс локализации происходит путём сканирования приложения и определения всех участков текста. Поддерживает работу непосредственно в C++ Builder, Delphi, Visual C++, Visual Basic, java, XLIFF. Позволяет визуально работать с HTML и XML, а также отбирать текст из текстовых файлов и баз данных. Программой осуществляется поддержка мобильных приложений: .NET для смарт-устройств, Pocket PC, Windows mobile, Symbian, и J2ME. После сканирования происходит перевод текста с использованием визуального редактора и последующее сохранение проекта с локализацией. В данной программе имеется функция автоперевода текста. Программа имеет интуитивно-понятный и многоязычный интерфейс, с поддержкой большого количества языков, включая русский.

#### Процесс перевода Создание проекта

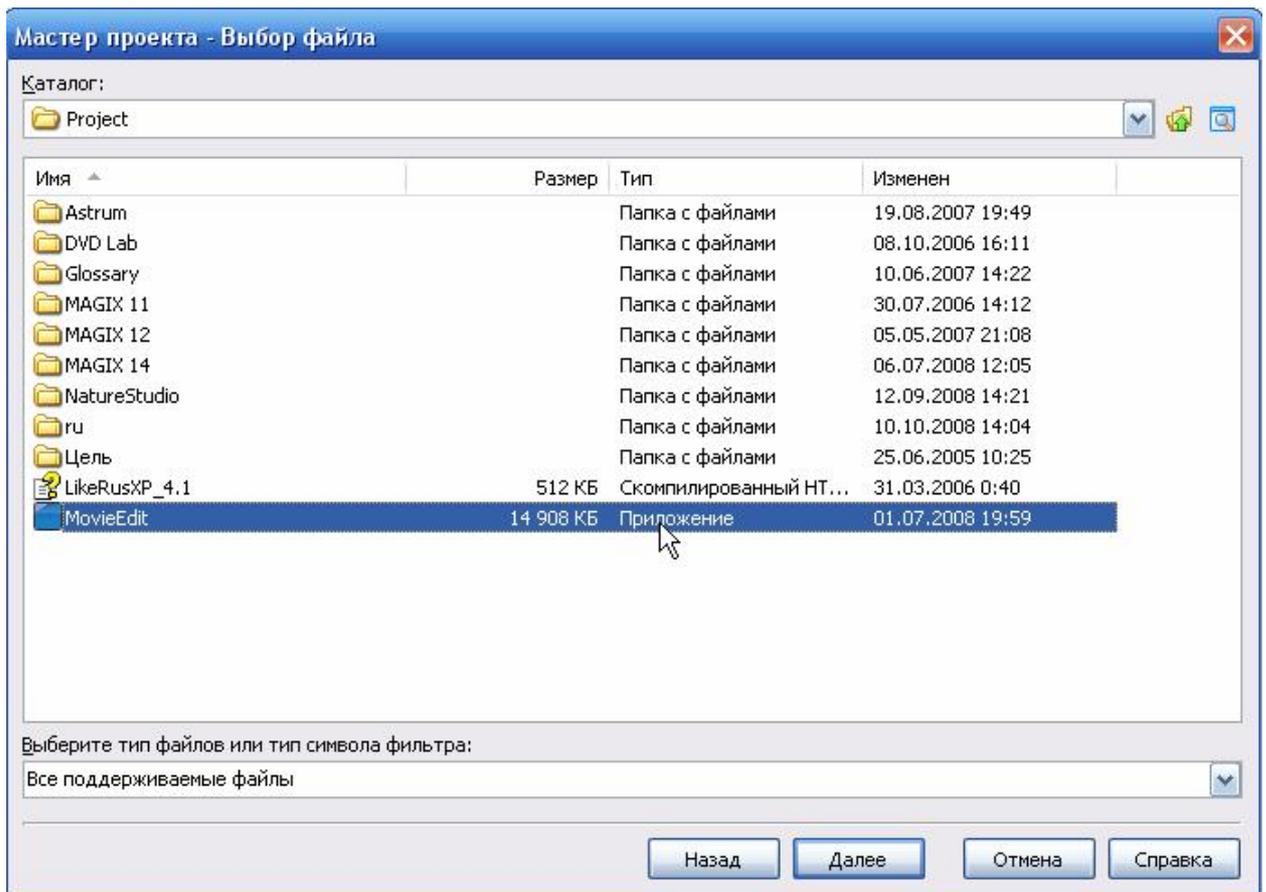
Запустим программу. В появившемся диалоговом окне выберем создание нового проекта **Файл/Новый..** либо нажать кнопку на панели инструментов Новый либо в правом поле диалогового окна выбрать **Создать новый**.



Далее выбираем тип локализации: файлы или базы данных. Т.к. в примере мы будем производить локализацию одного файла выбираем **Локализовать файл или файлы**. Нажимаем **Далее**.



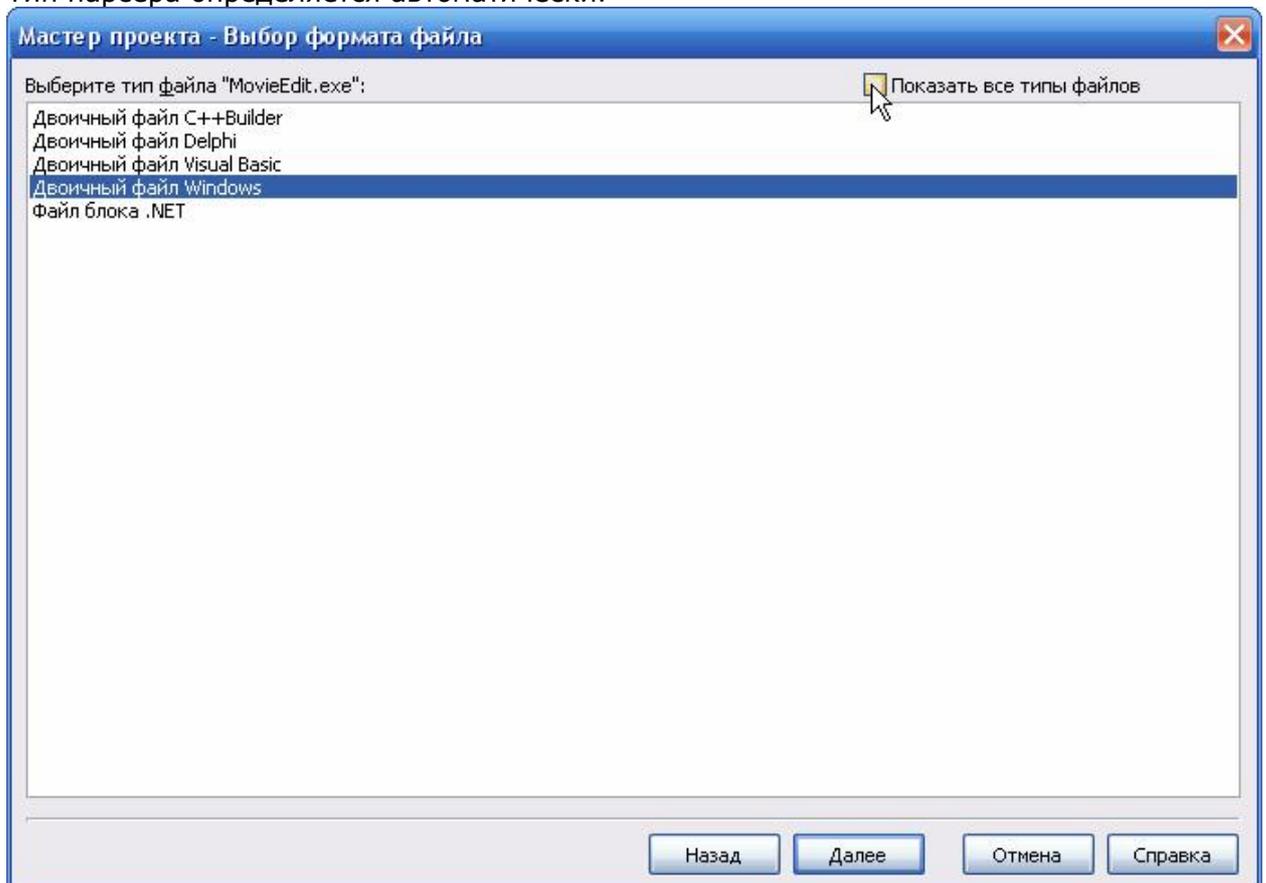
Нажимаем **Далее**.  
Выбираем файл для локализации.



В списке **Тип файлов или тип символа фильтра** можно выбрать вручную тип файла либо оставить по умолчанию – **Все поддерживаемые файлы**.

Нажимаем **Далее**.

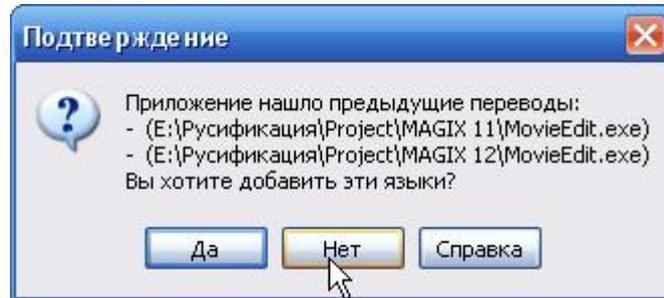
Тип парсера определяется автоматически.



Можно нажать **Показать все типы файлов**, тогда отобразится весь список поддерживаемых парсеров.

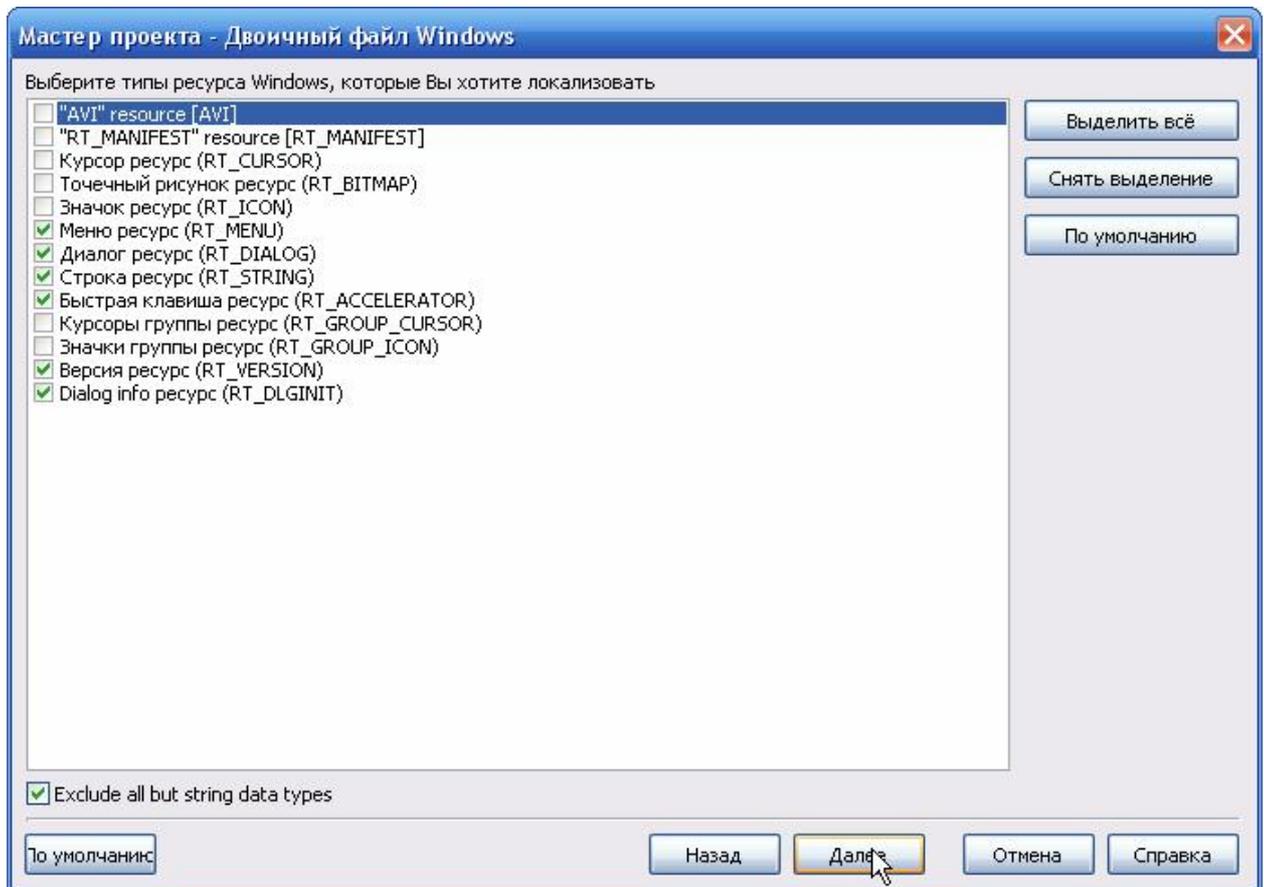
Нажимаем **Далее**.

Если у Вас есть уже где-то локализованные файлы такого же имени, то может появиться следующее окно.

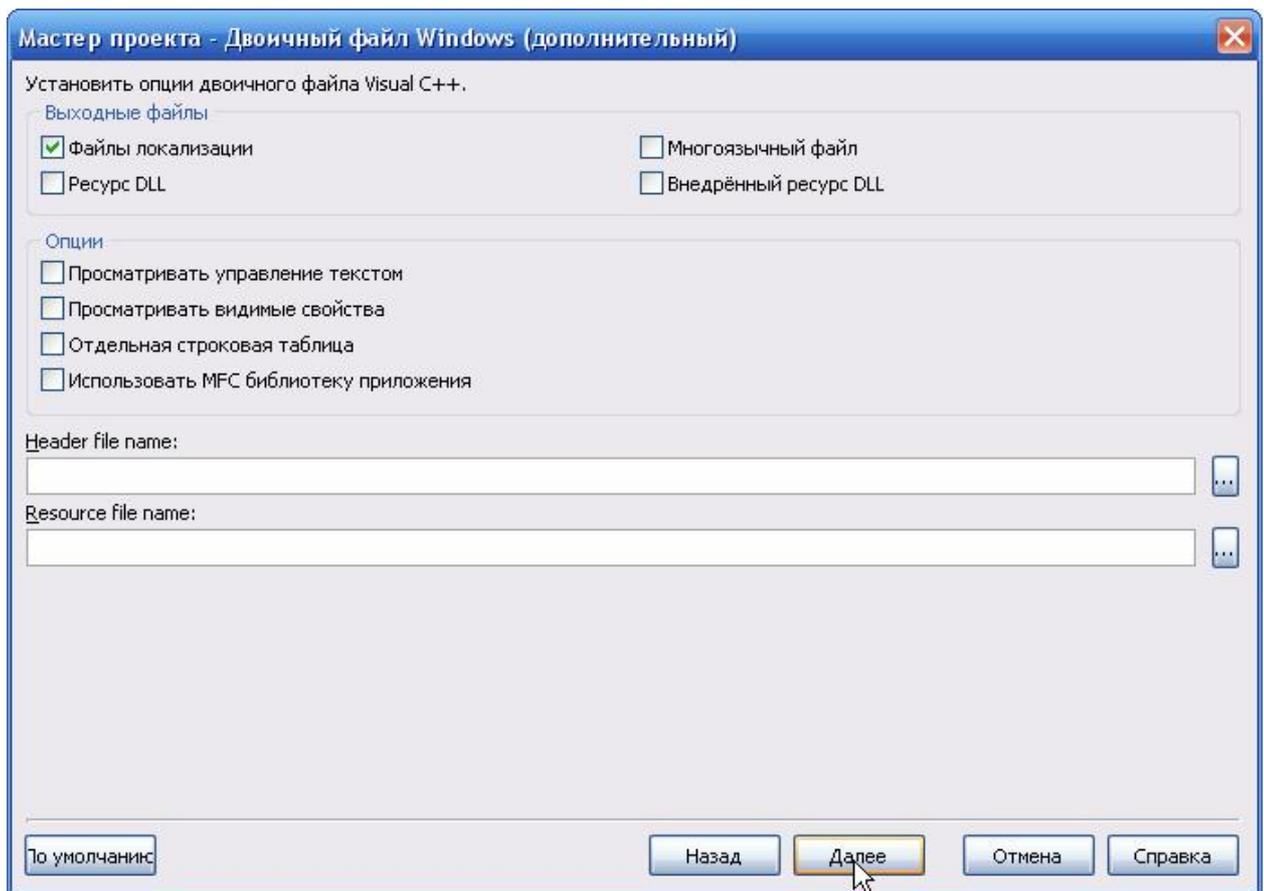


Но будем считать что мы переводим файл впервые и нажмем **Нет** (в остальных случаях естественно нажимаем **Да**).

В следующем диалоге предлагается выбрать тип ресурсов для редактирования.

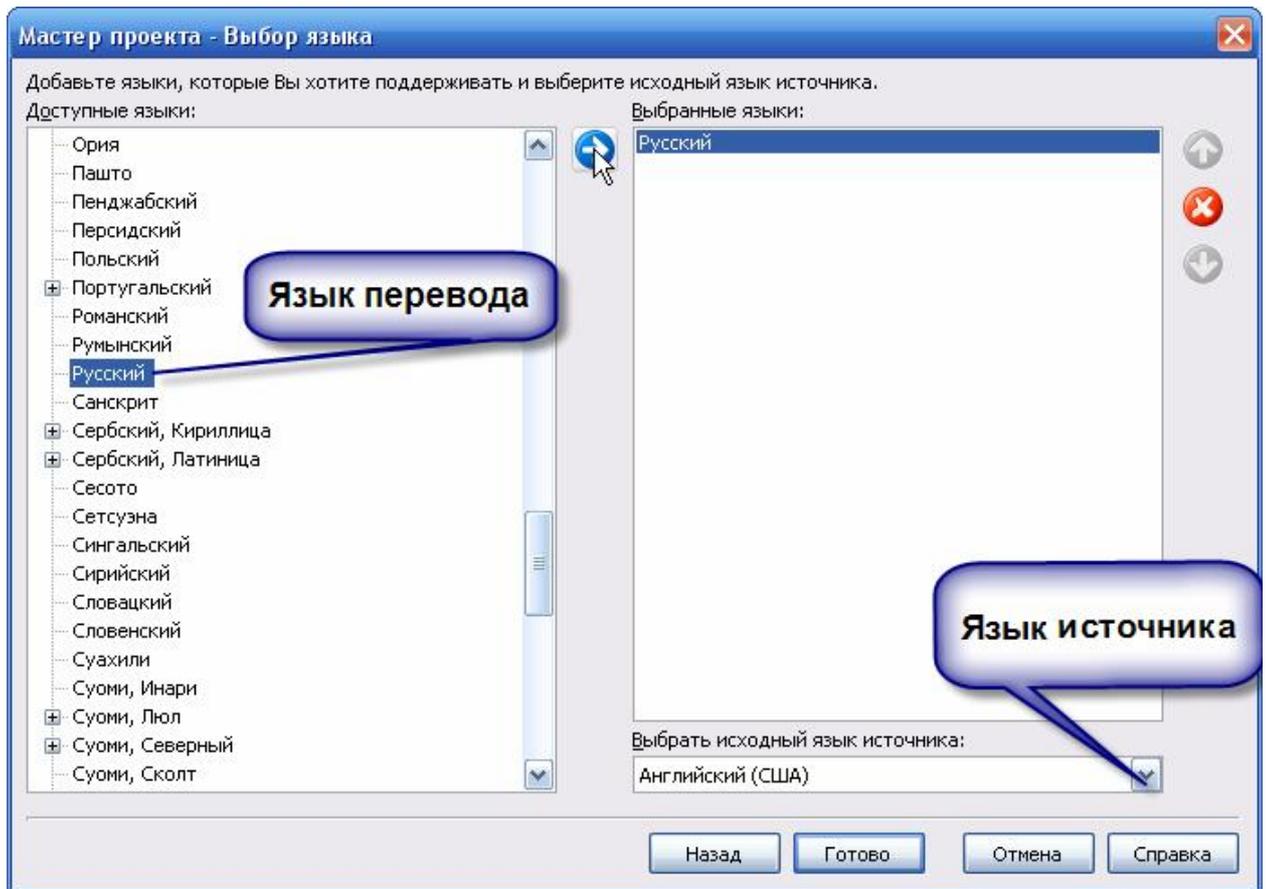


Оставим все как есть и нажмем **Далее**.

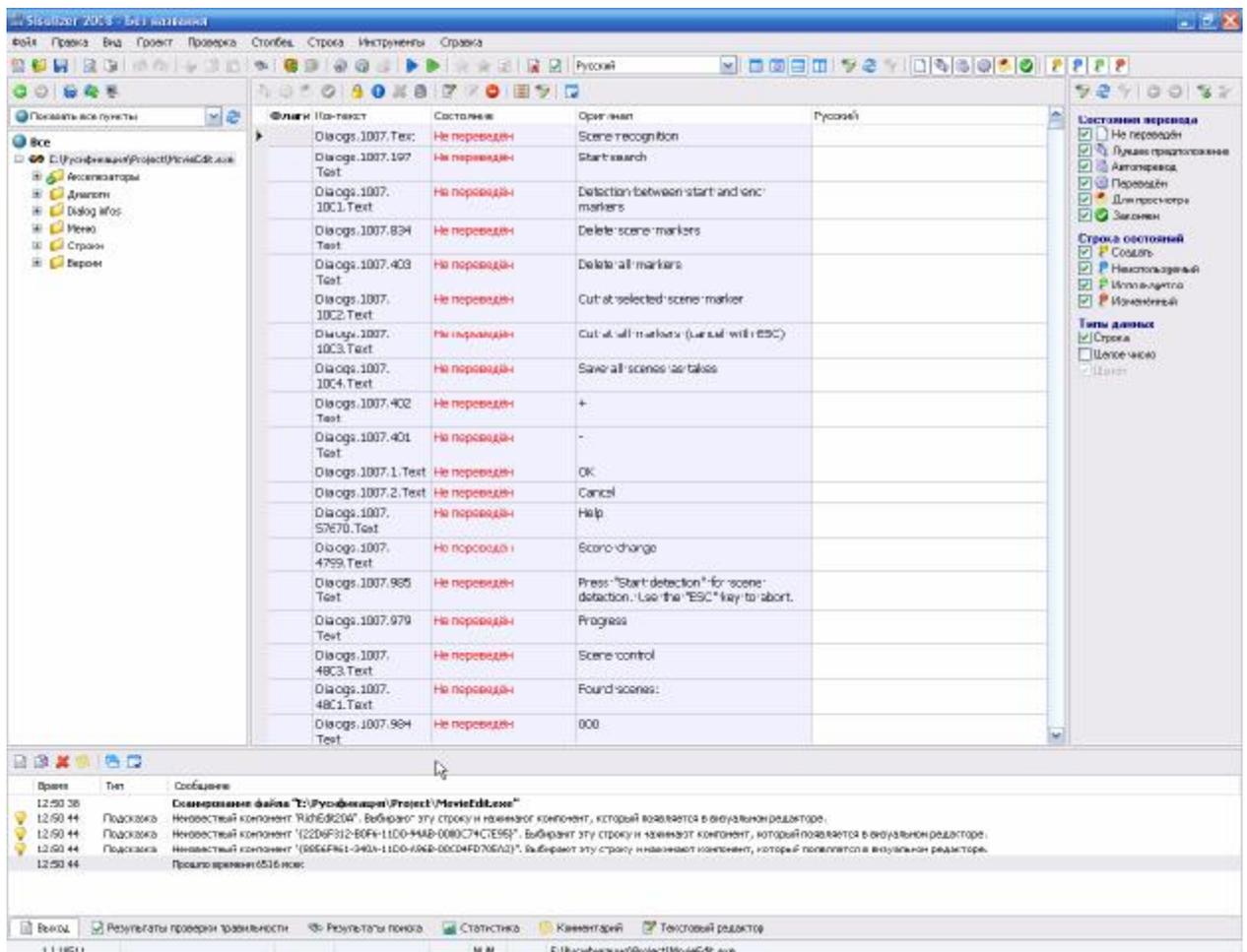


Здесь также оставляем все без изменений и нажимаем **Далее**.

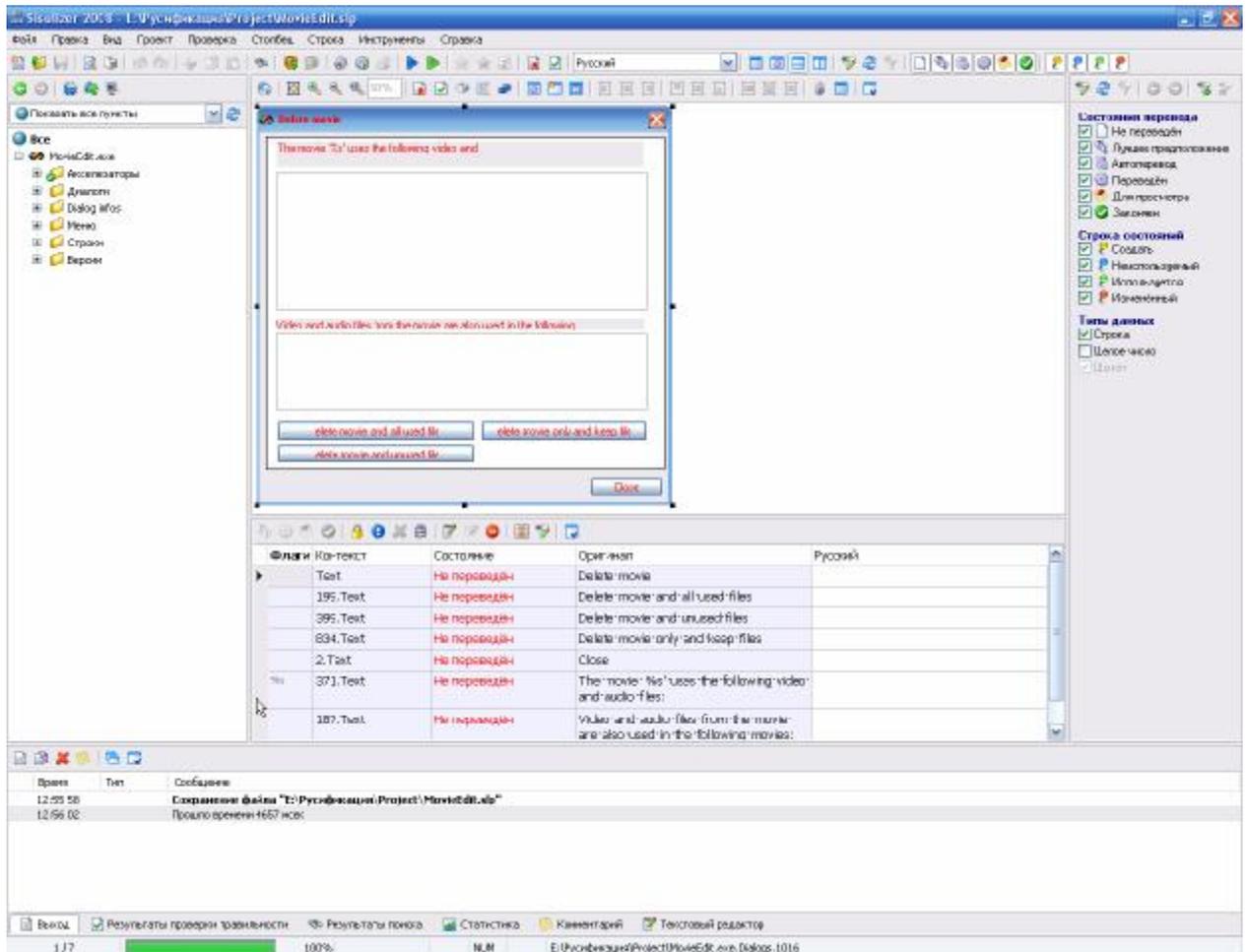
Выбираем язык источника (слева внизу в выпадающем списке) и язык перевода (в списке в левом окне). Язык источника оставляем по умолчанию, а язык перевода **Русский**, далее нажимаем кнопку с синей стрелкой для выбора языка перевода. Язык перевода **Русский** появится в правом окне.



Нажимаем **Готово**.  
Проект локализации создан.

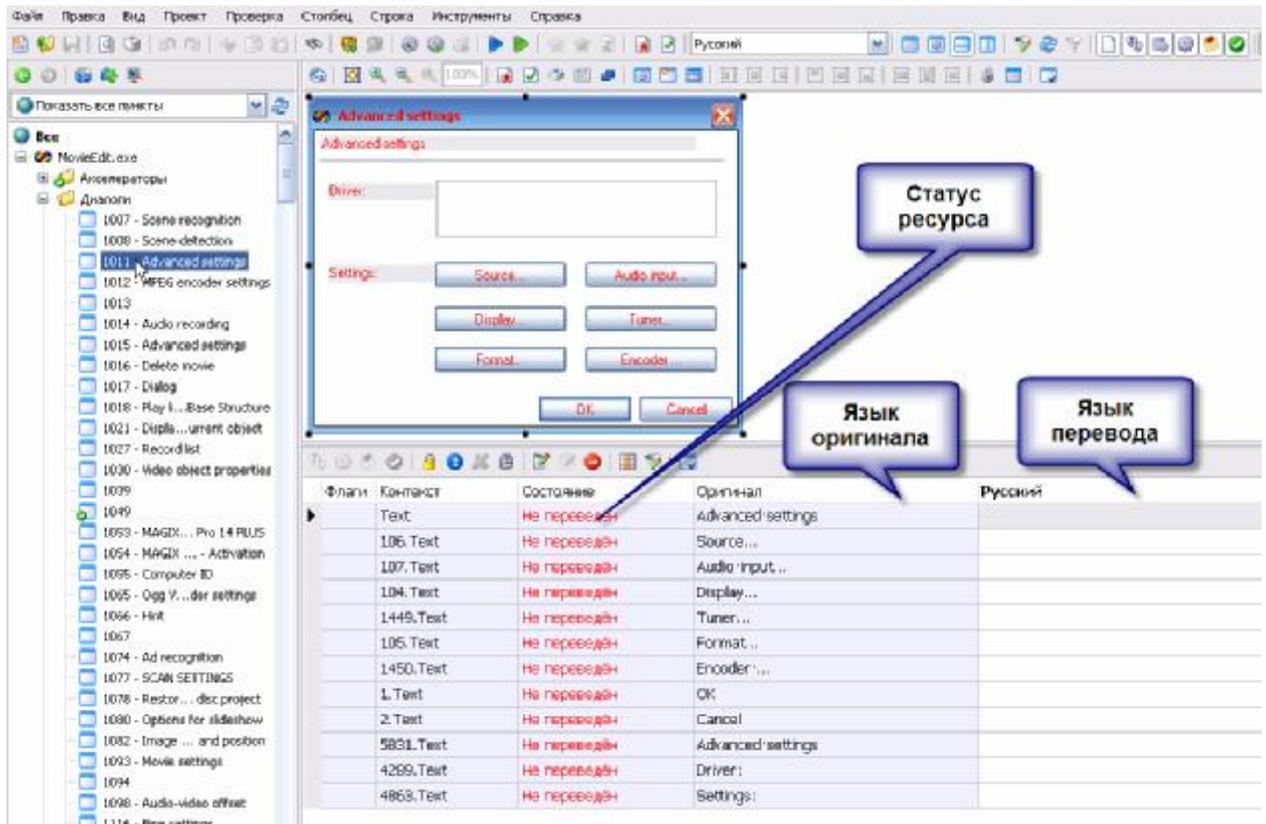


Теперь сохраним наш проект **Файл/Сохранить как...** В папке с оригинальным файлом появится файл проекта с расширением **.slp**. Локализованный файл будет находиться во вновь созданной папке **ru** в папке с оригинальным файлом.

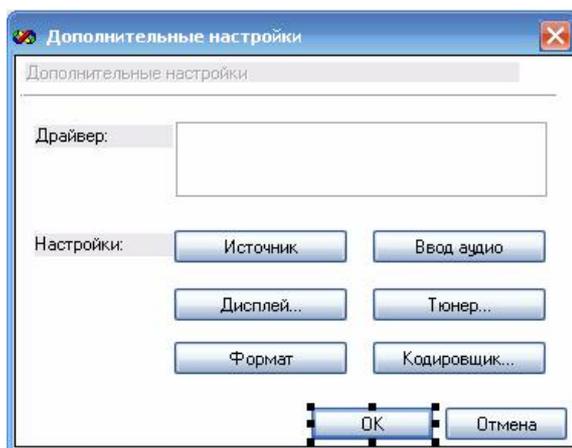


## Ручной перевод

Начинаем процесс редактирования вручную. Для этого в правом окне в дереве папок открываем одну из папок например, **Диалоги** и развернем дерево, и начнем процесс перевода.



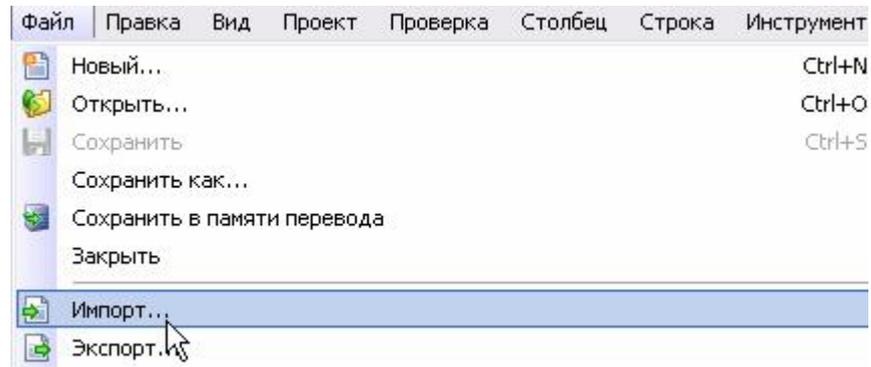
Мы видим, что статус не переведенных строк выделен красным цветом. Помещаем курсор мыши на поле текста языка перевода **Русский** и начинаем перевод. Переход на нижнюю строку можно осуществлять клавишей **Enter**. И вот мы видим переведенный нами диалог.



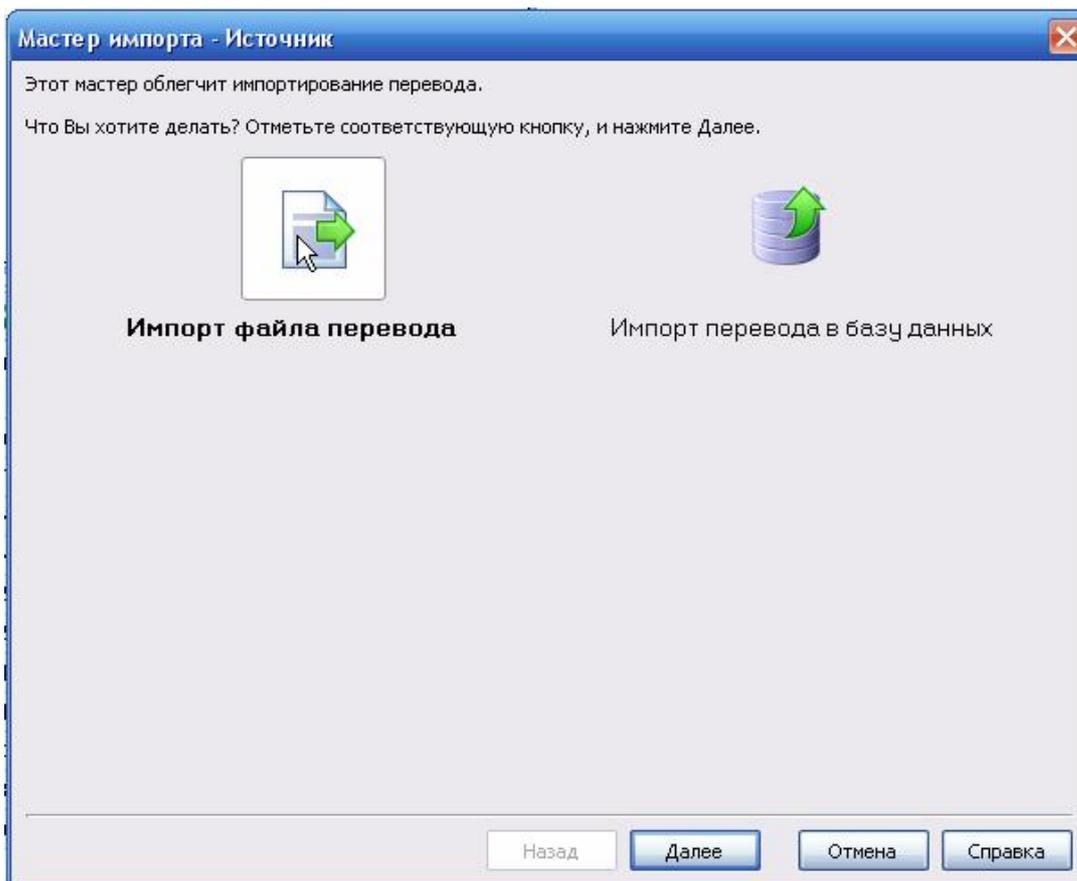
Флаги	Контекст	Состояние	Оригинал	Русский
	Text	Переведён	Advanced settings	Дополнительные настройки
	106.Text	Переведён	Source...	Источник
	107.Text	Переведён	Audio input...	Ввод аудио
	104.Text	Переведён	Display...	Дисплей...
	1449.Text	Переведён	Tuner...	Тюнер...
	105.Text	Переведён	Format...	Формат
	1450.Text	Переведён	Encoder...	Кодировщик...
	1.Text	Переведён	OK	OK
	2.Text	Переведён	Cancel	Отмена
	5831.Text	Автоперевод	Advanced settings	Дополнительные настройки
	4289.Text	Переведён	Driver:	Драйвер:
	4863.Text	Переведён	Settings:	Настройки:

## Автоматический перевод

Автоперевод осуществляется при помощи глоссариев. Но для этого предварительно (или изначально) проект сохраняется. НО глоссарии от Passolo не пойдут, т.к. Формат глоссариев \*.glo не поддерживается. Нам нужно буде переделать их в формат \*.txt или \*.xls. Для этого открываем глоссарий Passolo в текстовом редакторе копируем весь текст и вставляем в открытый документ Excel и сохраняем в формате \*.xls или в формат \*.txt. Далее делаем следующее, выбираем **Файл/Импорт....**

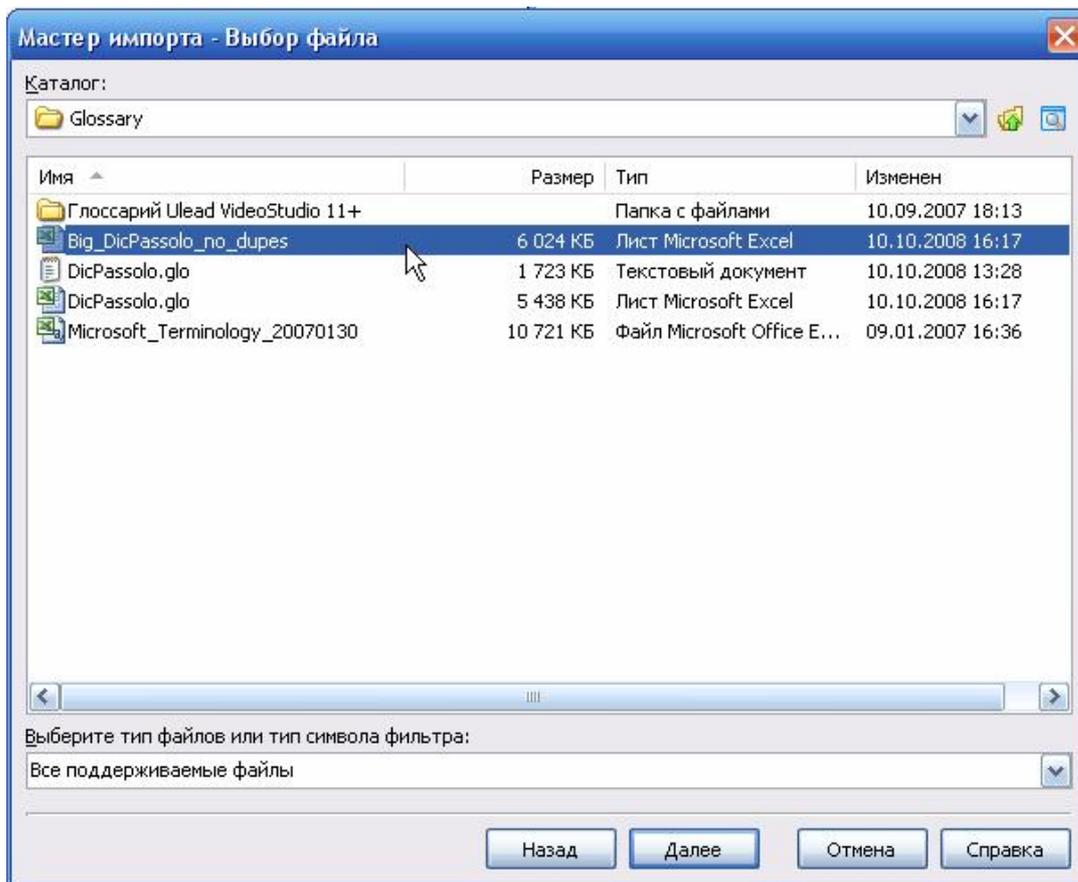


В появившемся окне выбираем **Импорт файла перевода.**



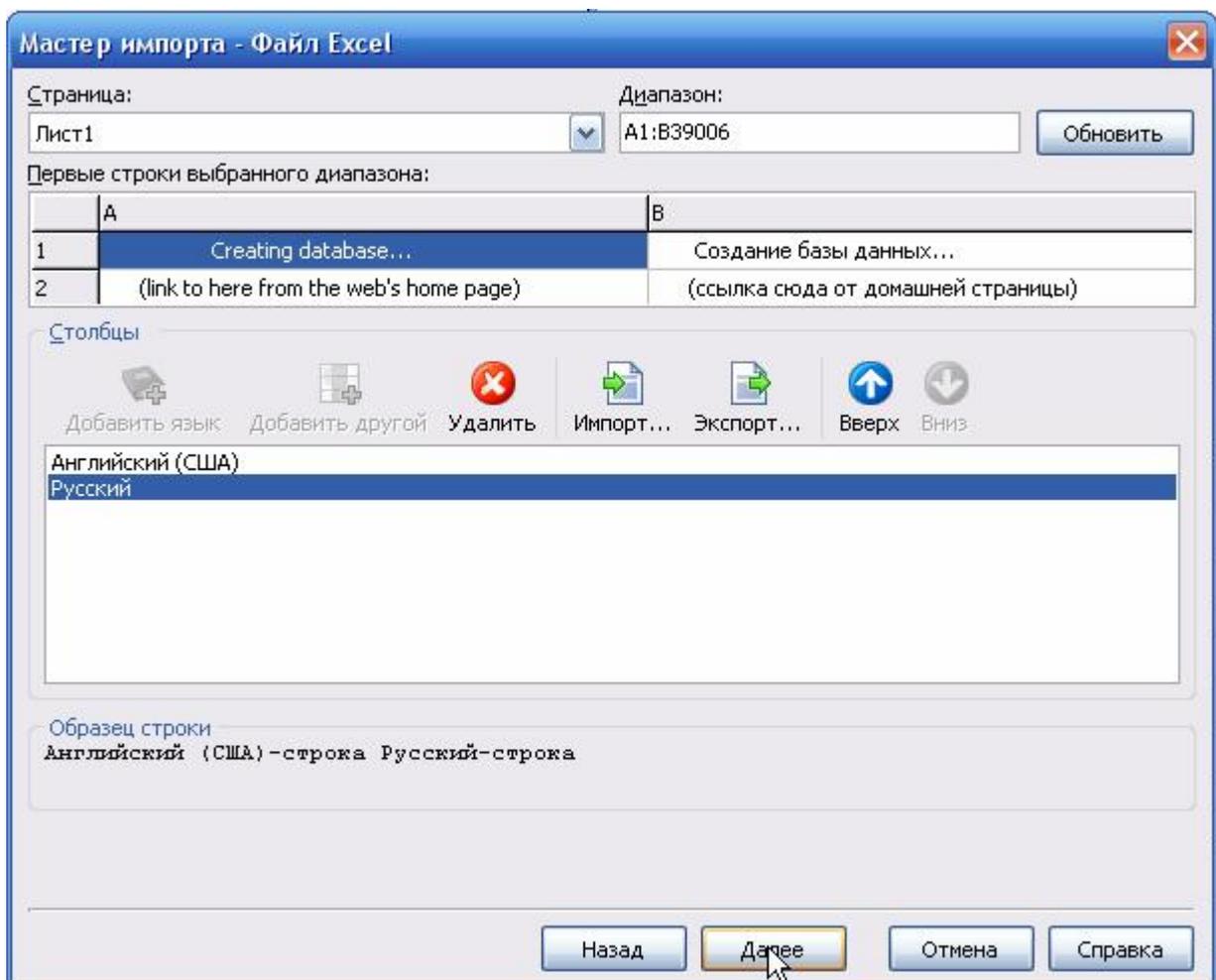
Нажимаем **Далее.**

Выбираем файл глоссария в формате \*.xls

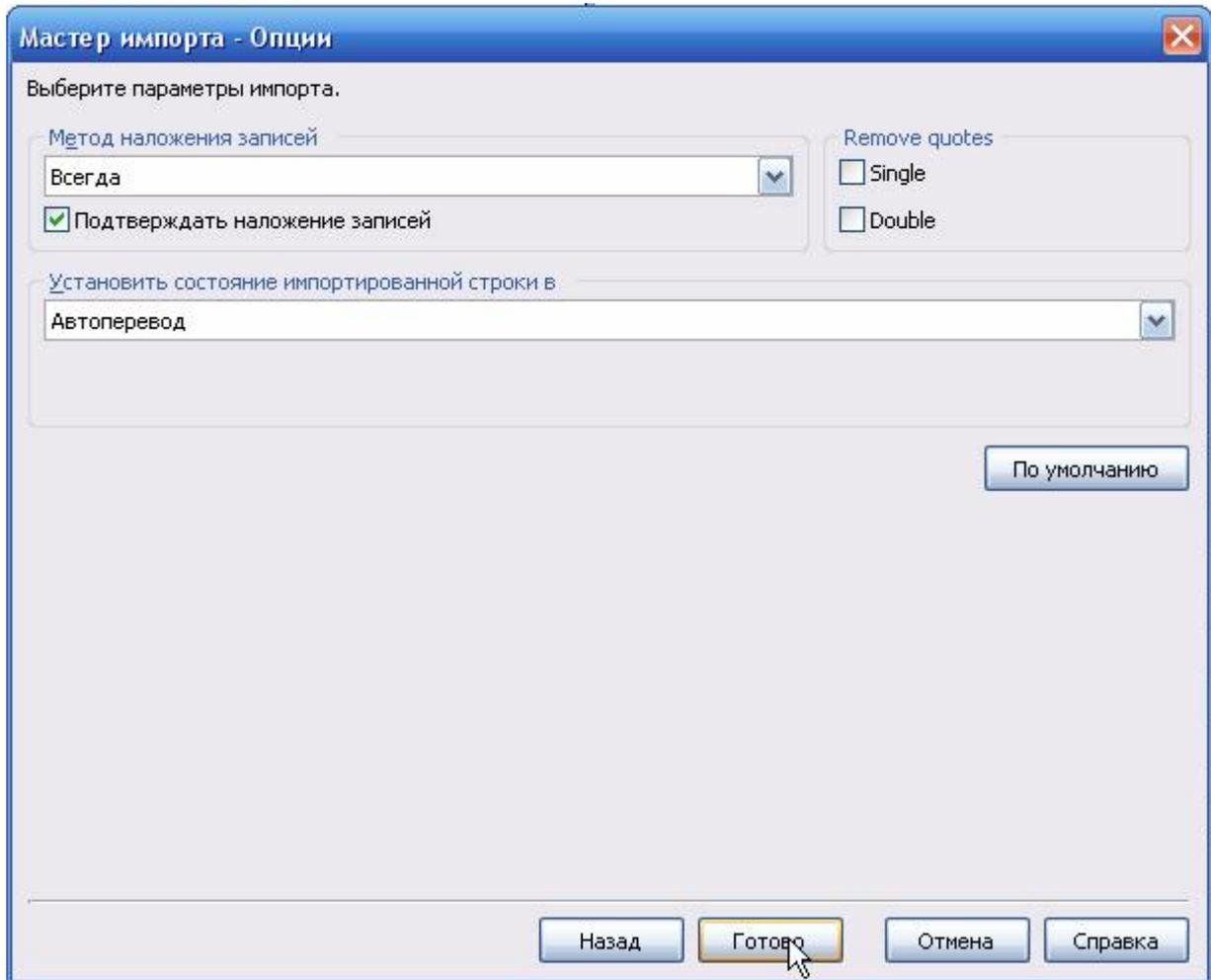


Нажимаем **Далее**.

Появляется диалог **Мастер импорта – Файл Excel**.

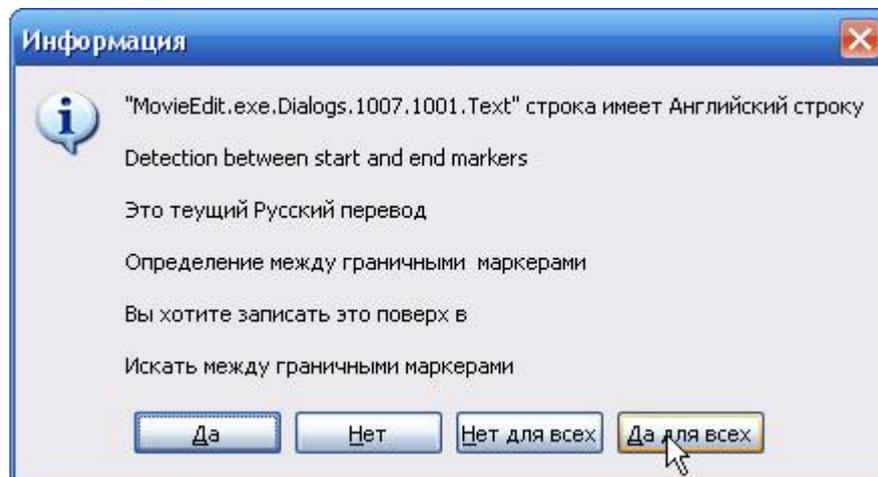


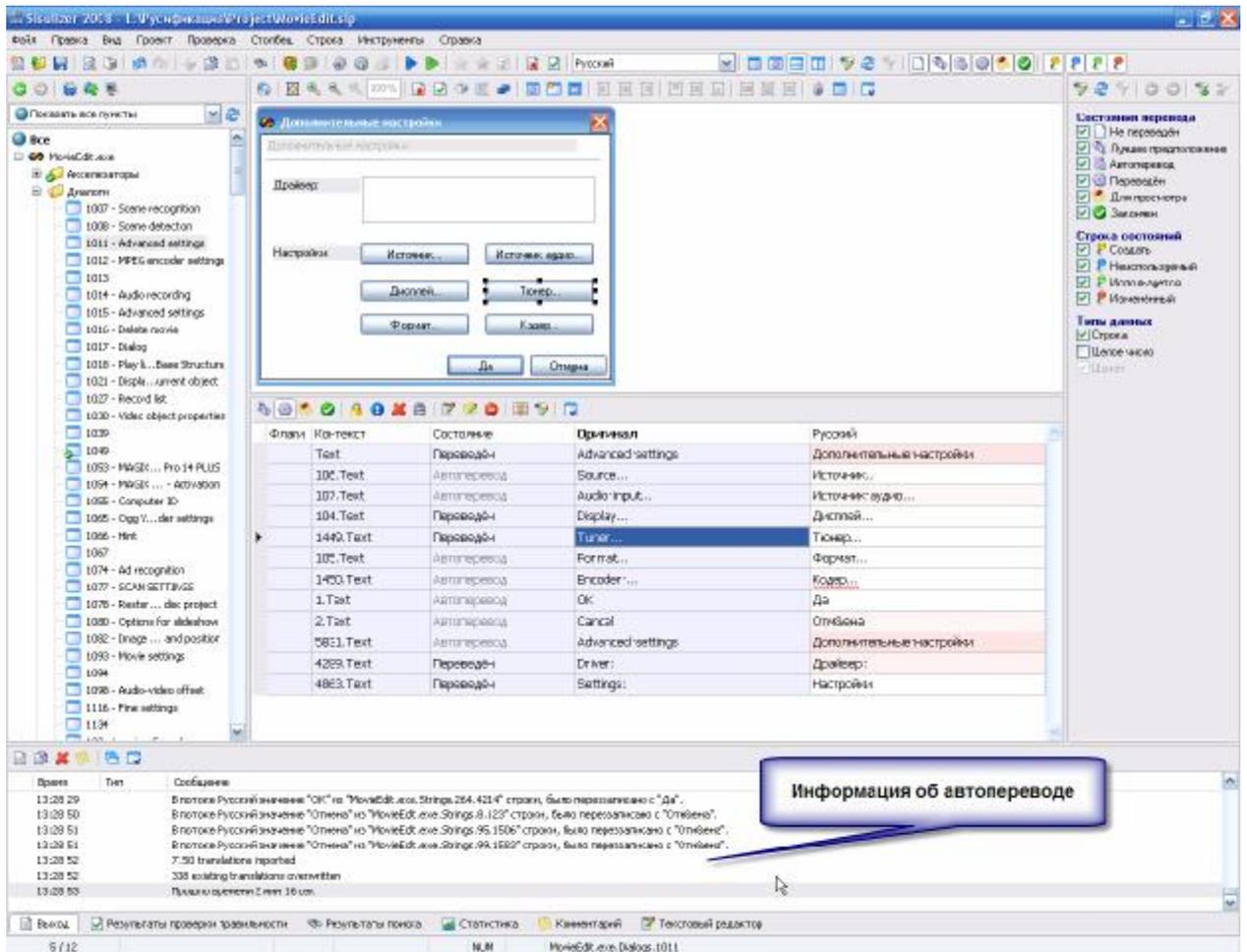
Оставляем все как есть и нажимаем **Далее**.  
Появляется диалог **Мастер импорта – Опции**.



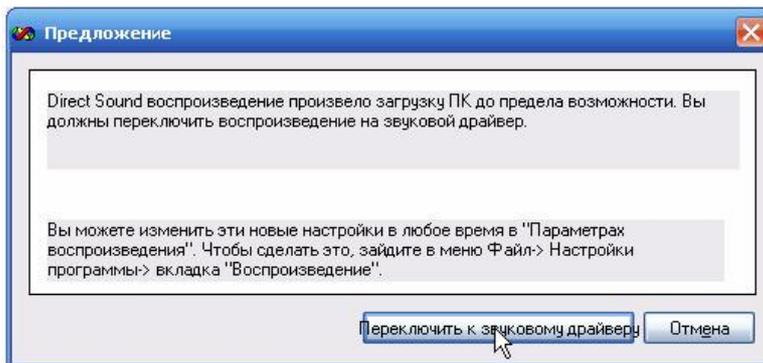
Оставляем все как есть и нажимаем **Готово**.

Начнется процесс автоперевода. В зависимости от объема файла этот процесс займет некоторое время. После начала автоперевода в нижнем поле будет прокручиваться информация о процессе перевода и появится индикатор прогресс-бара о проценте выполнения автоперевода. По окончании автоперевода будет информация о времени, затраченном на автоперевод.



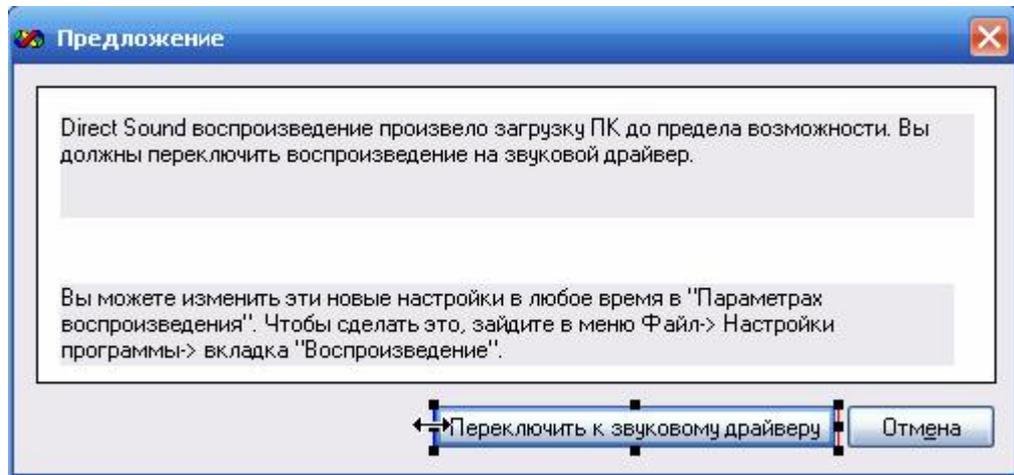


Выберем другой ресурс в дереве и посмотрим перевод.

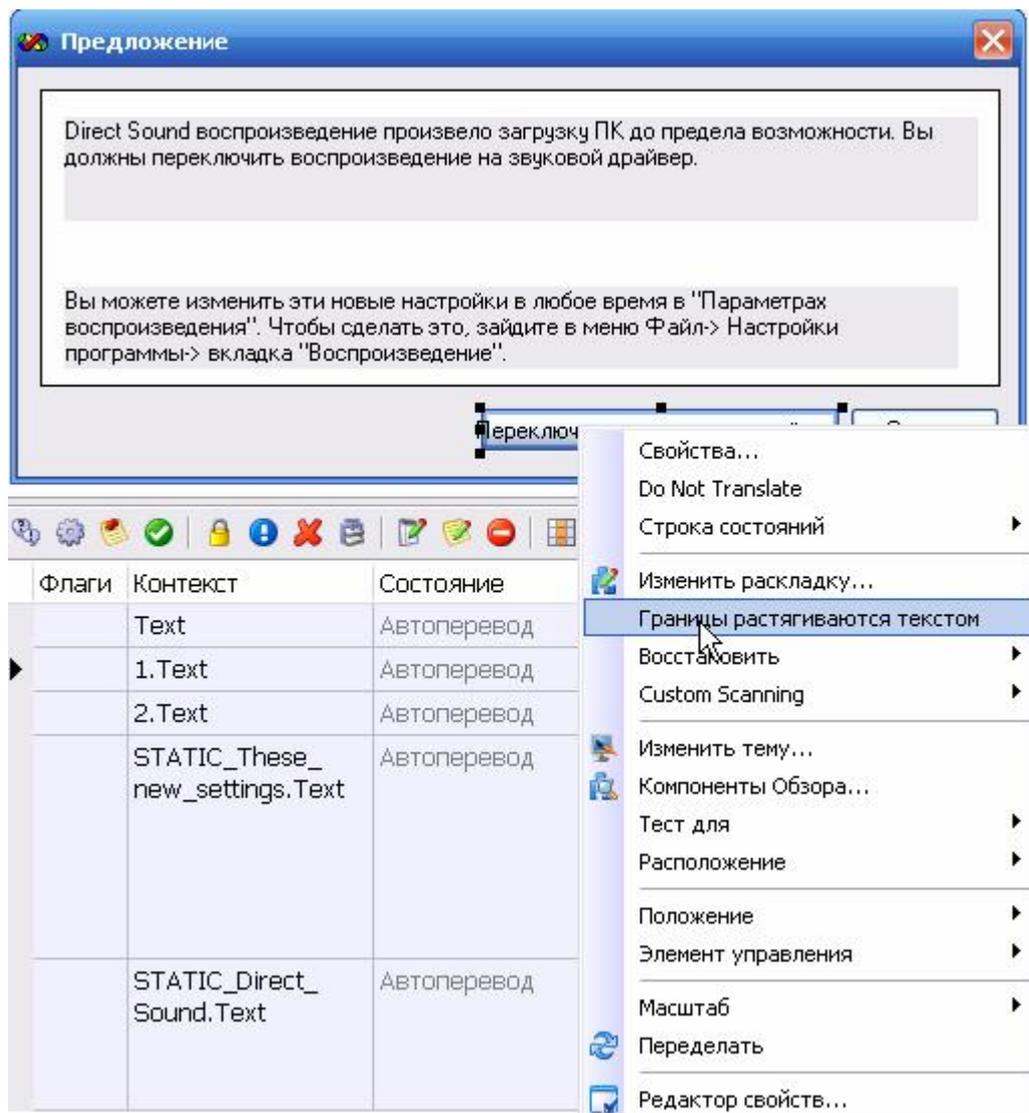


Флаги	Контекст	Состояние	Оригинал	Русский
	Text	Автоперевод	Hint	Предложение
	1.Text	Автоперевод	Switch to wave driver	Переключить к звуковому драйверу
	2.Text	Автоперевод	Cancel	Отмена
	STATIC_These_new_settings.Text	Автоперевод	These new settings can be changed at any time using the "Playback parameters" dialog. To do so, open the File menu -> Program settings -> "Playback" tab.	Вы можете изменить эти новые настройки в любое время в "Параметрах воспроизведения". Чтобы сделать это, зайдите в меню Файл-> Настройки программы-> вкладка "Воспроизведение".
	STATIC_Direct_Sound.Text	Автоперевод	Direct Sound playback has pushed the computer to the limits of its capabilities. You should switch playback to the wave driver.	Direct Sound воспроизведение произвело загрузку ПК до предела возможности. Вы должны переключить воспроизведение на звуковой драйвер.

Видим, что автоперевод осуществлен. Но некоторые строки имеют оттенки красного цвета. Это по аналогии с Multilizer, чем перевод длиннее оригинала, тем более насыщенный красный цвет. Видим также, что текст **Переключить к звуковому драйверу** не вписывается в размеры кнопки. Чтобы текст вписался в поле кнопки кликнем на кнопке для появления контролов и растянем ее так, чтобы текст вписался в кнопку.

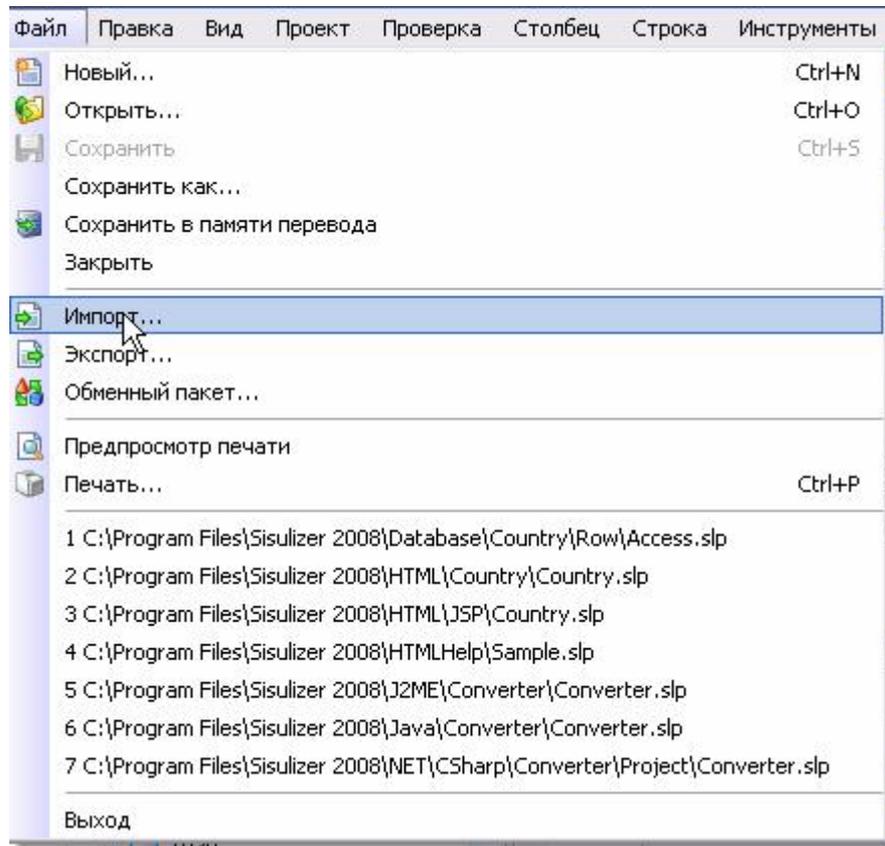


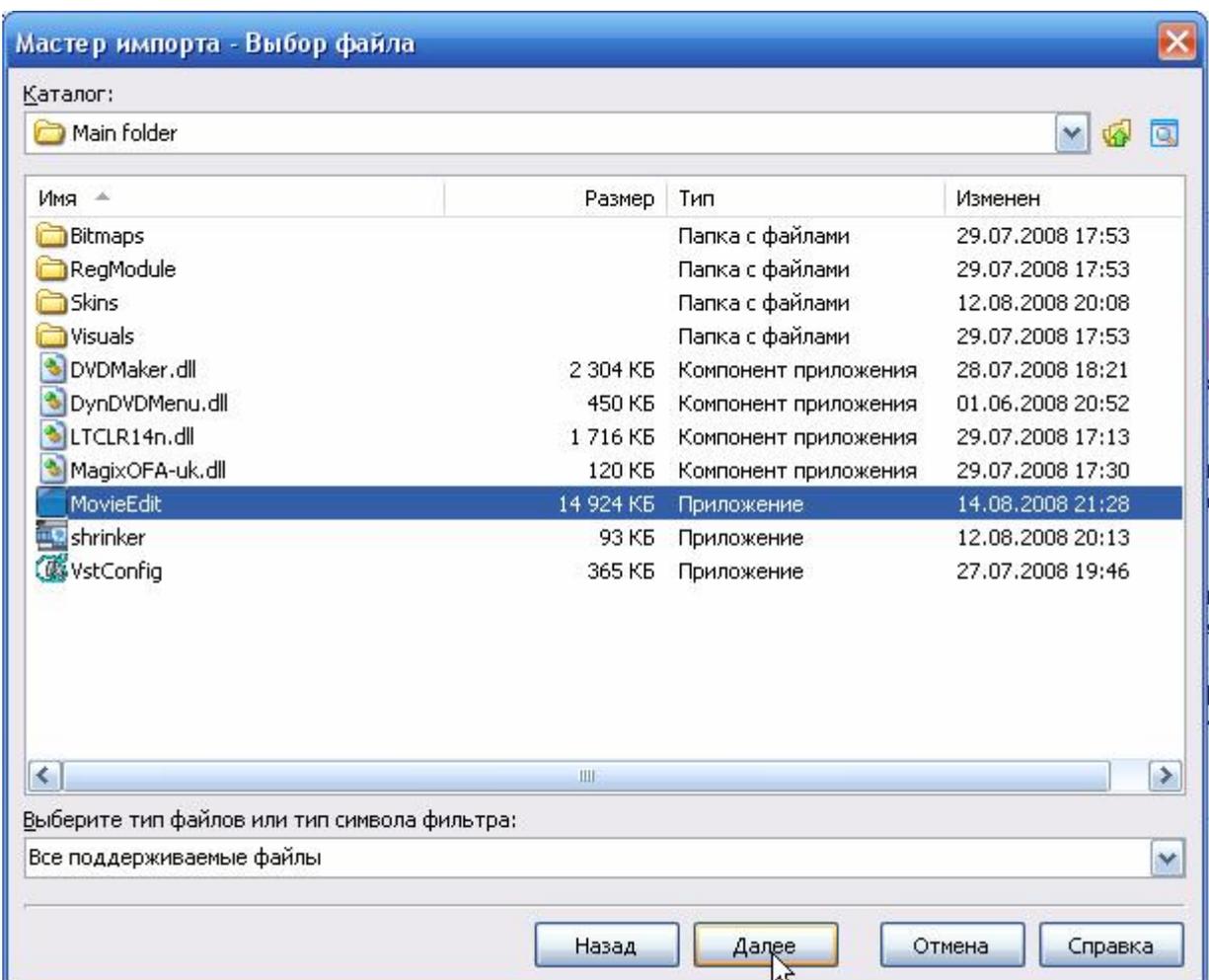
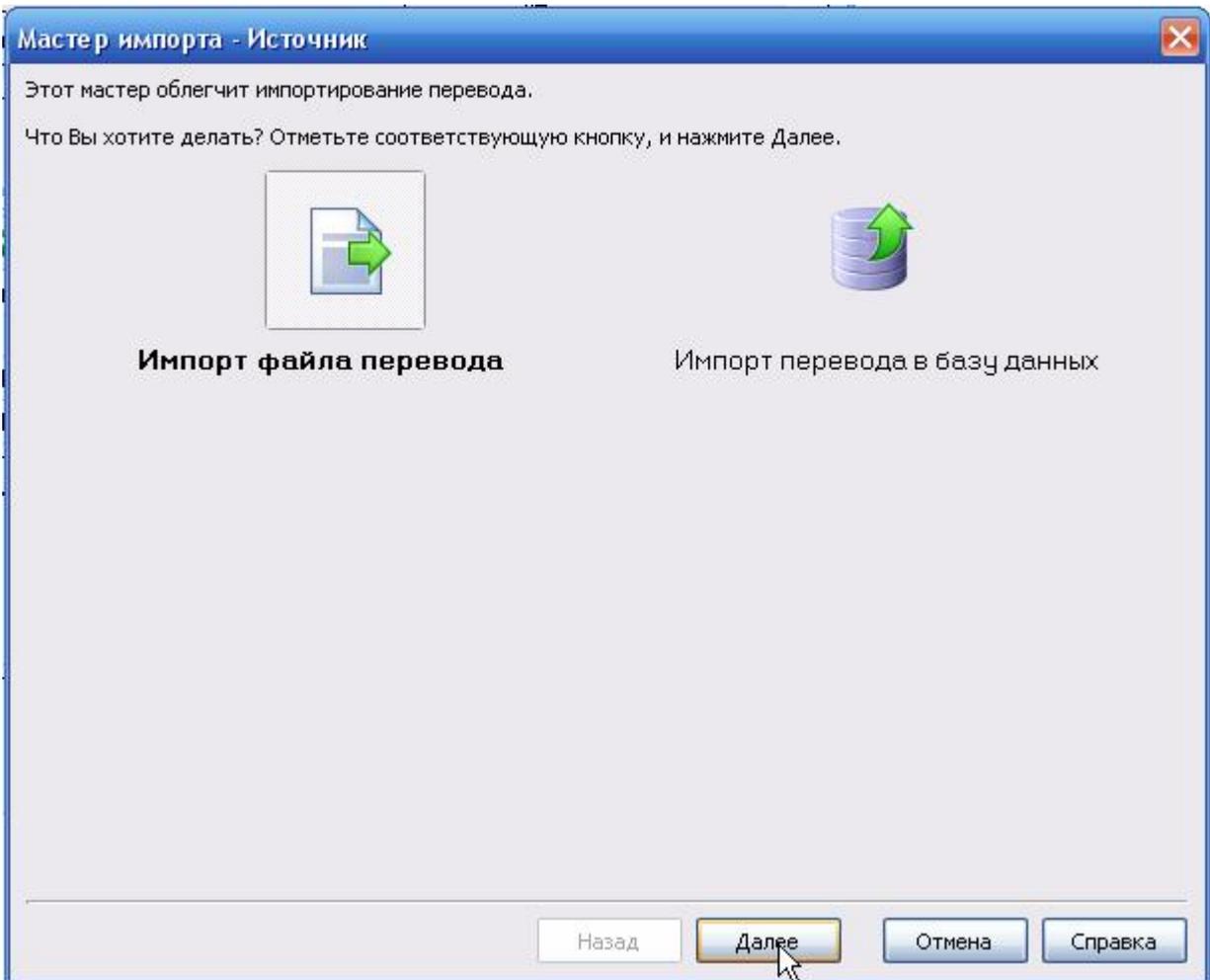
Либо сделать иначе. Выделить кнопку. Кликнуть правой кнопкой мыши и в контекстном меню выбрать **Границы растягиваются текстом**.

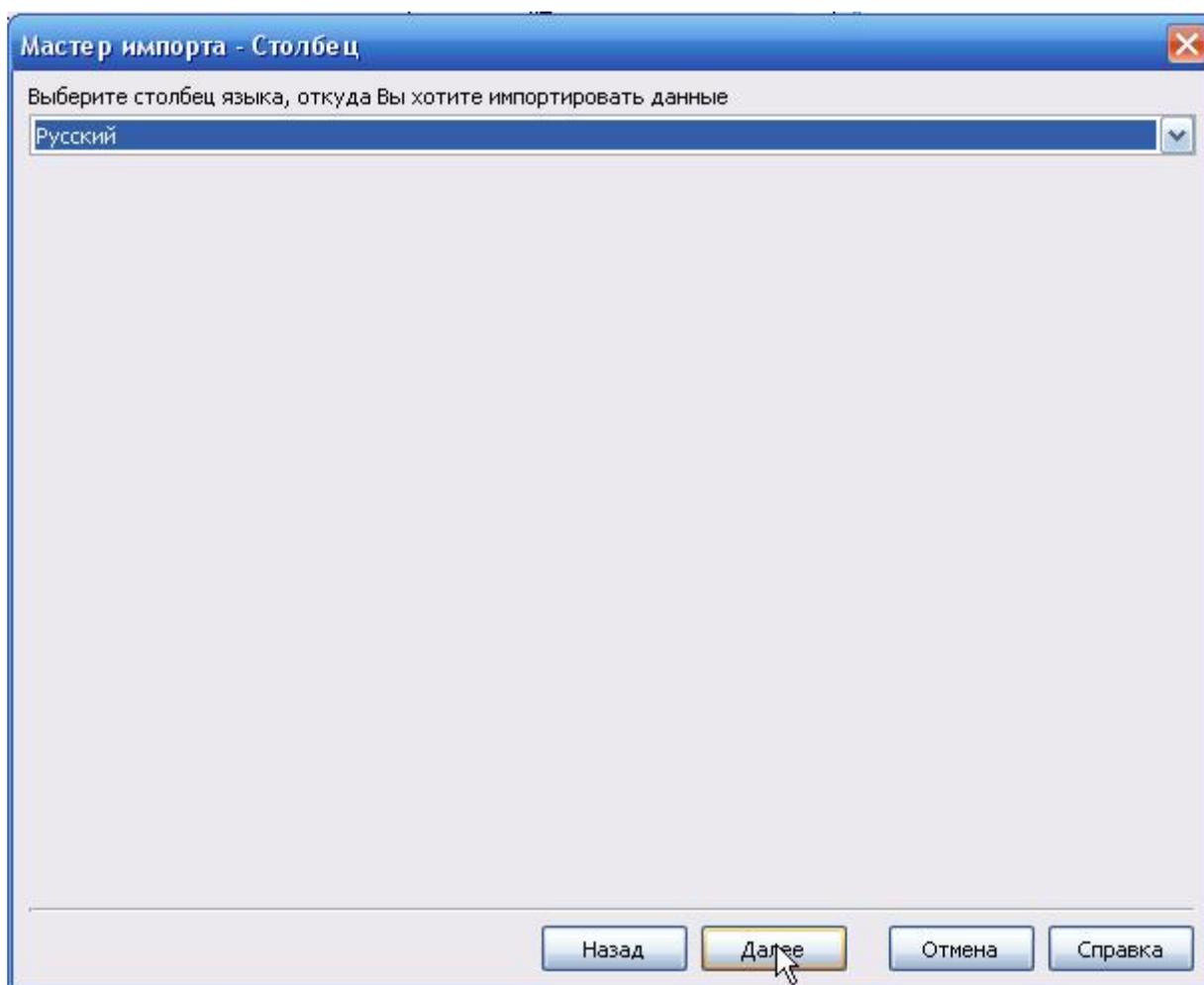


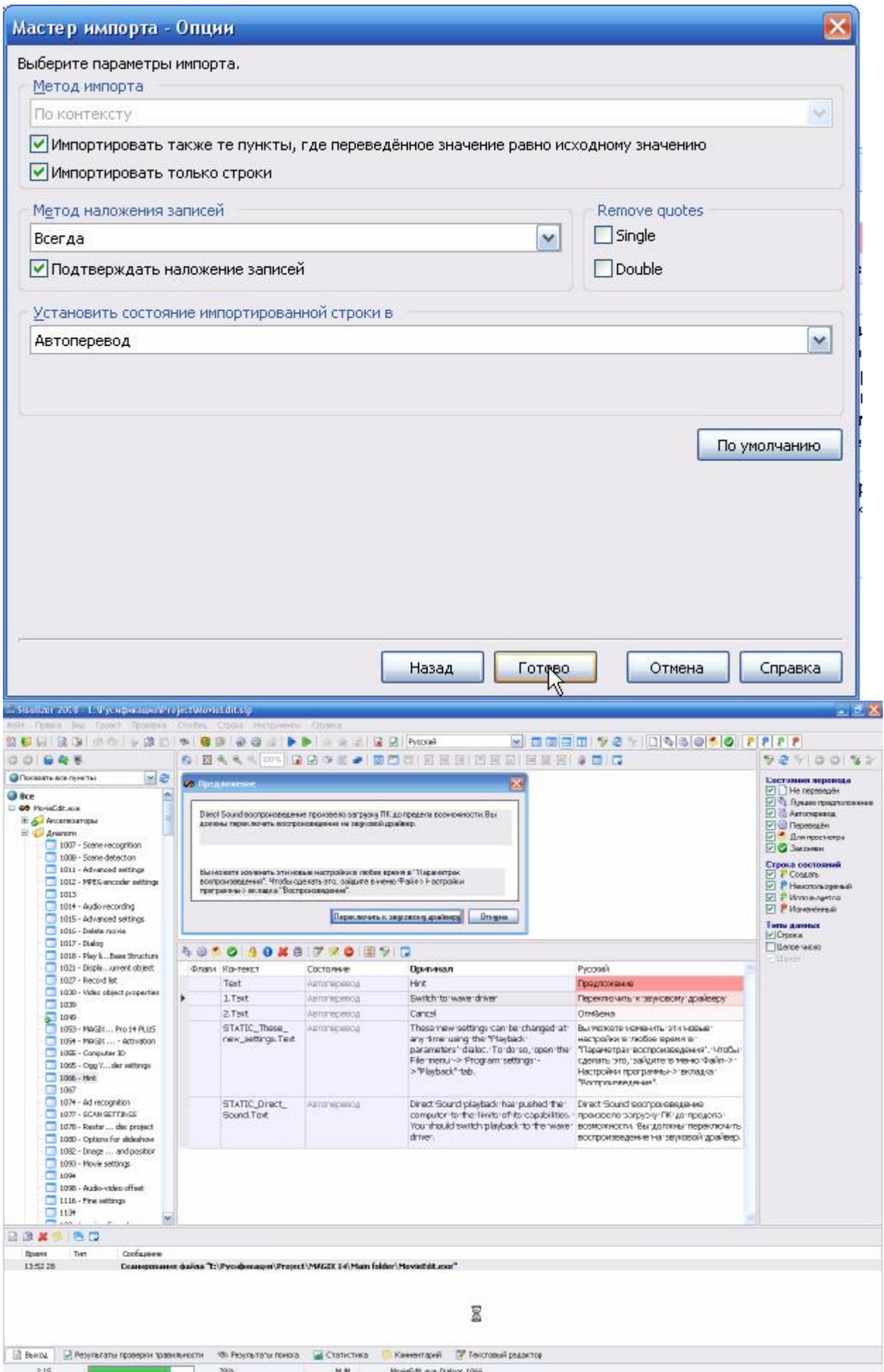
Но в этом случае кнопка может перекрывать другую кнопку. Тогда при помощи клавиши **Стрелка влево** на клавиатуре или мышкой передвинуть кнопку влево.

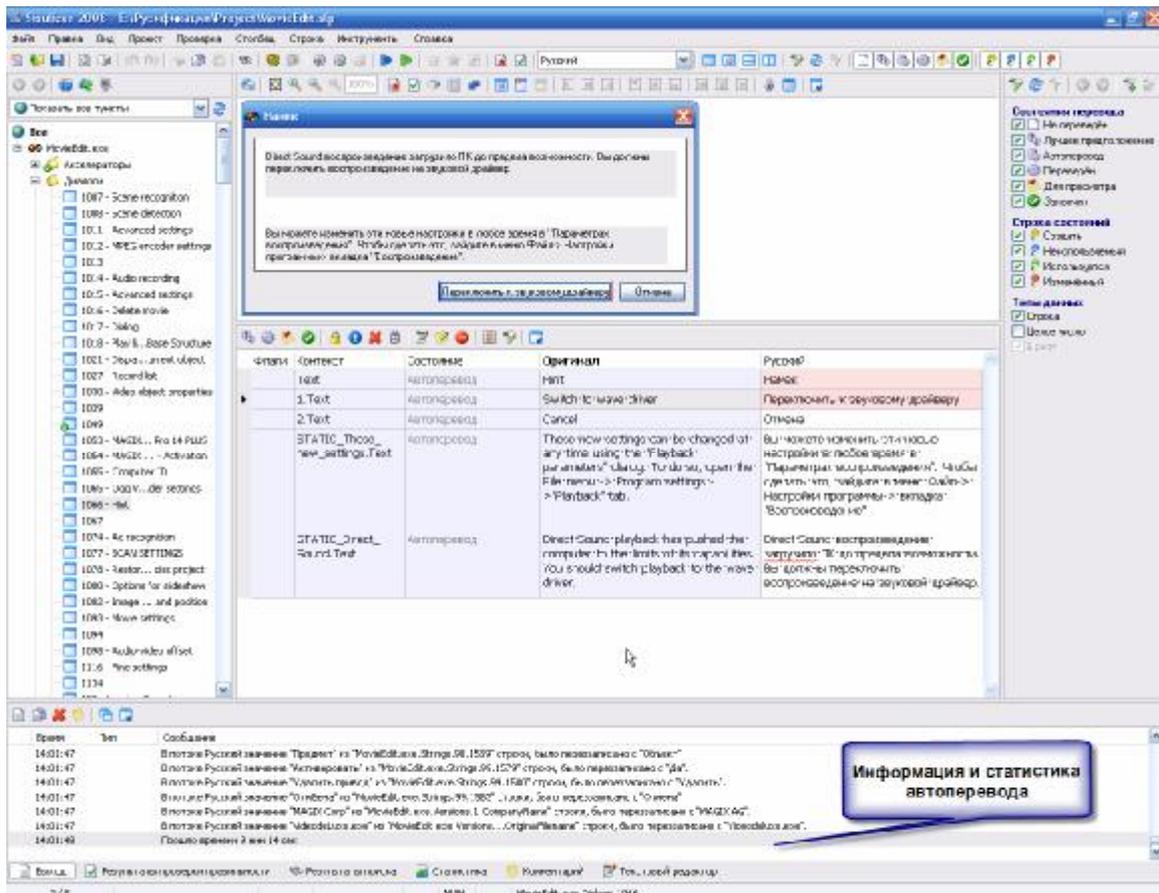
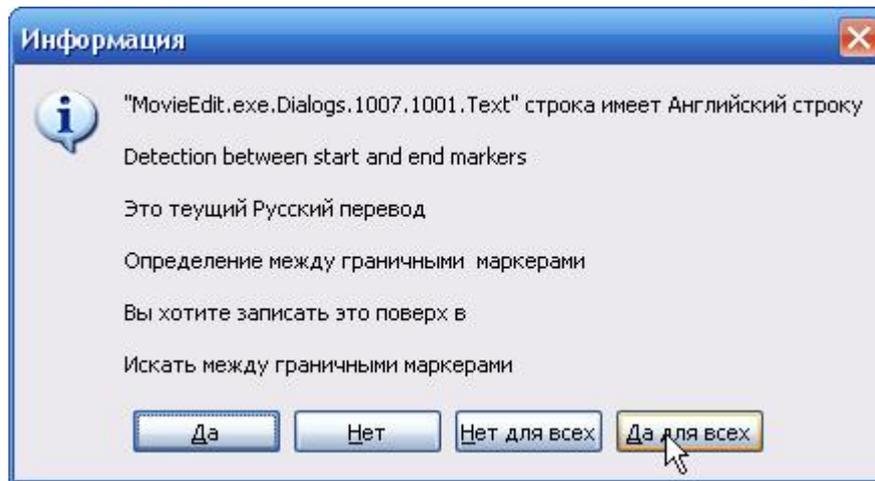
Если у вас есть ранняя локализованная версия данного файла, можно осуществить автоперевод с помощью нее и доперевести новые ресурсы, изменить информацию о версии, аналогично как мы это проделали с использованием глоссария.







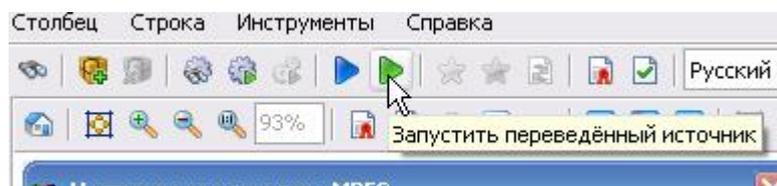




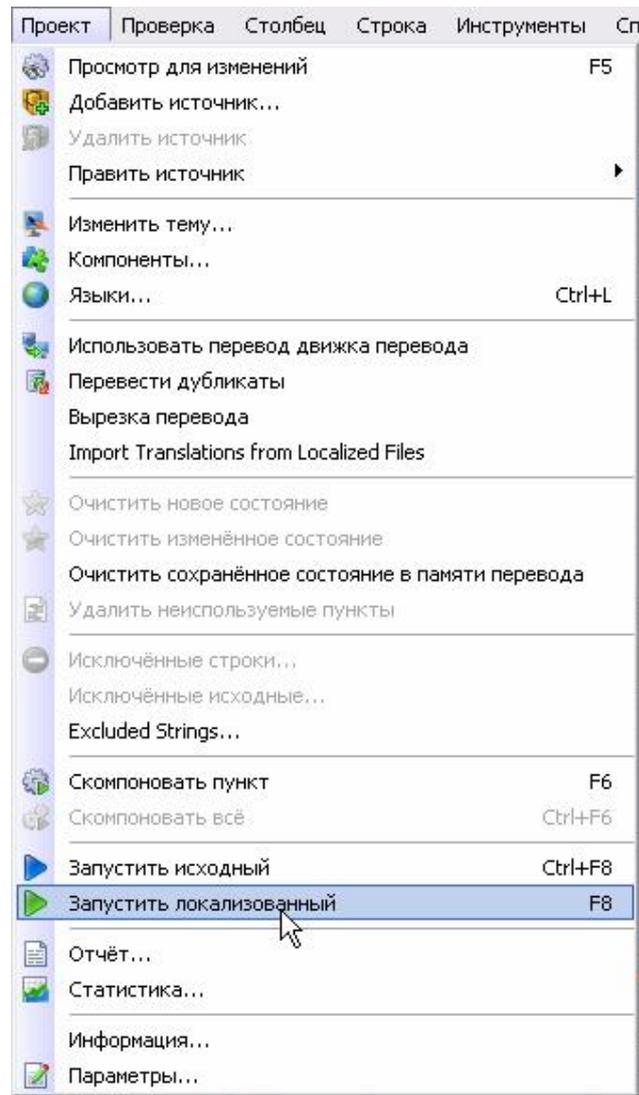
Процесс локализации завершен.

## Создание файла локализации

Для создания и проверки локализованного файла нажимаем либо клавишу F8 либо выбираем на панели управления зеленую кнопку **Запустить переведенный источник**,

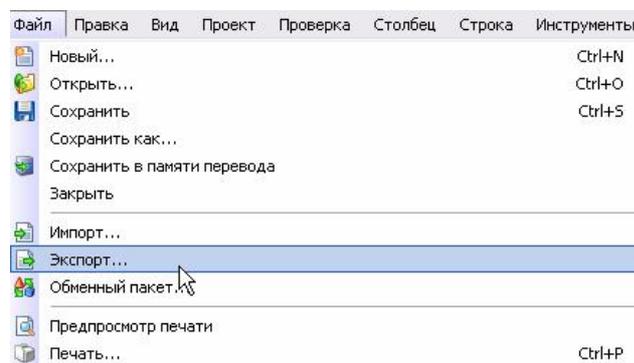


либо в меню **Проект/Запустить локализованный**. Процесс займет некоторое время – сначала будет компиляция локализованного файла, а потом запуск.



## Экспорт переведенных фраз в глоссарий

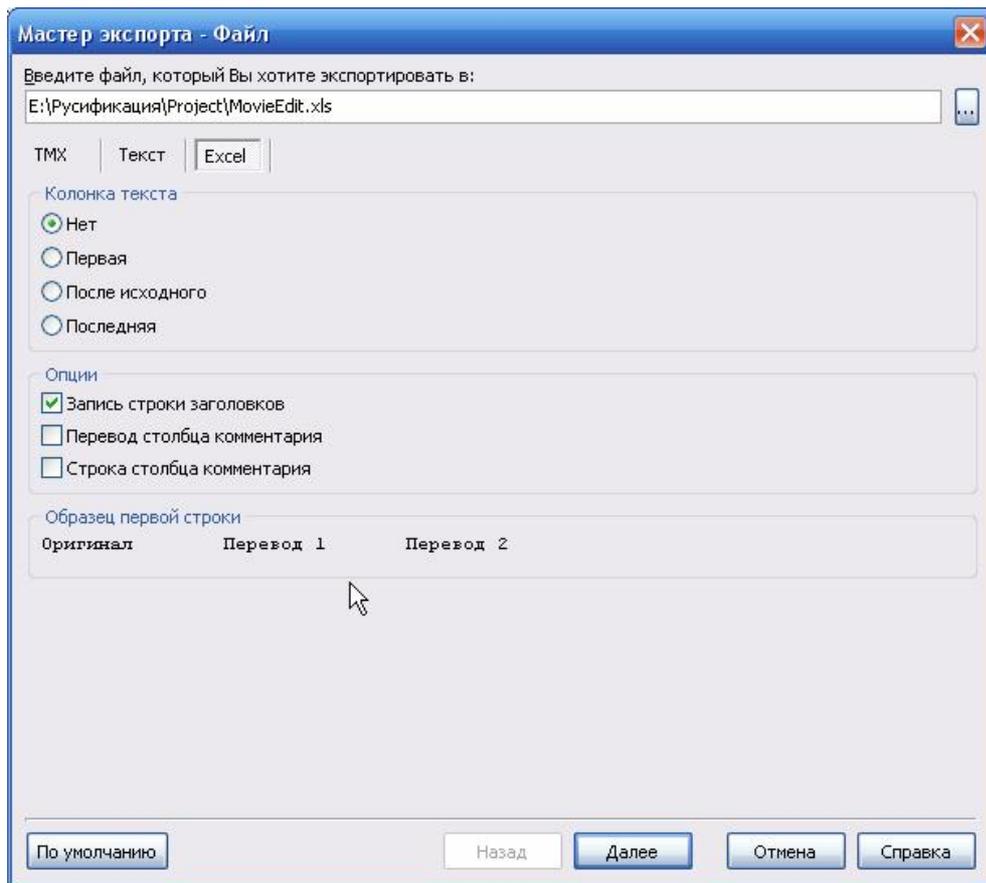
В меню выбираем **Файл/Экспорт...**



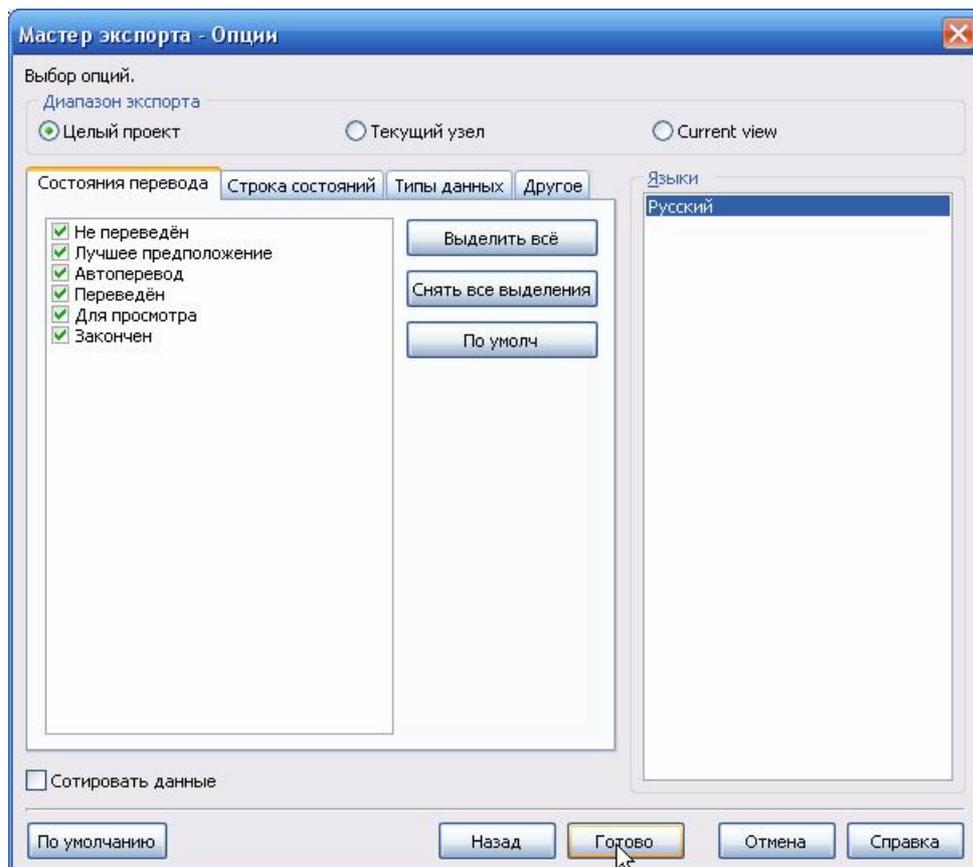
Если проект не сохранен, появится окно с напоминанием о сохранении проекта сначала.



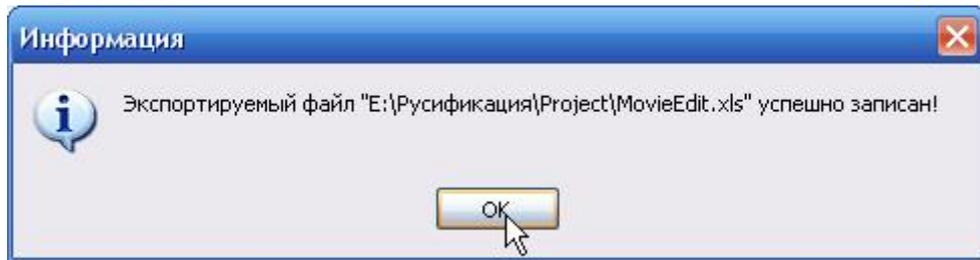
В диалоге **Мастер экспорта – Файл** выбираем формат экспорта – **Excel** и оставляем все без изменений. Нажимаем **Далее**.



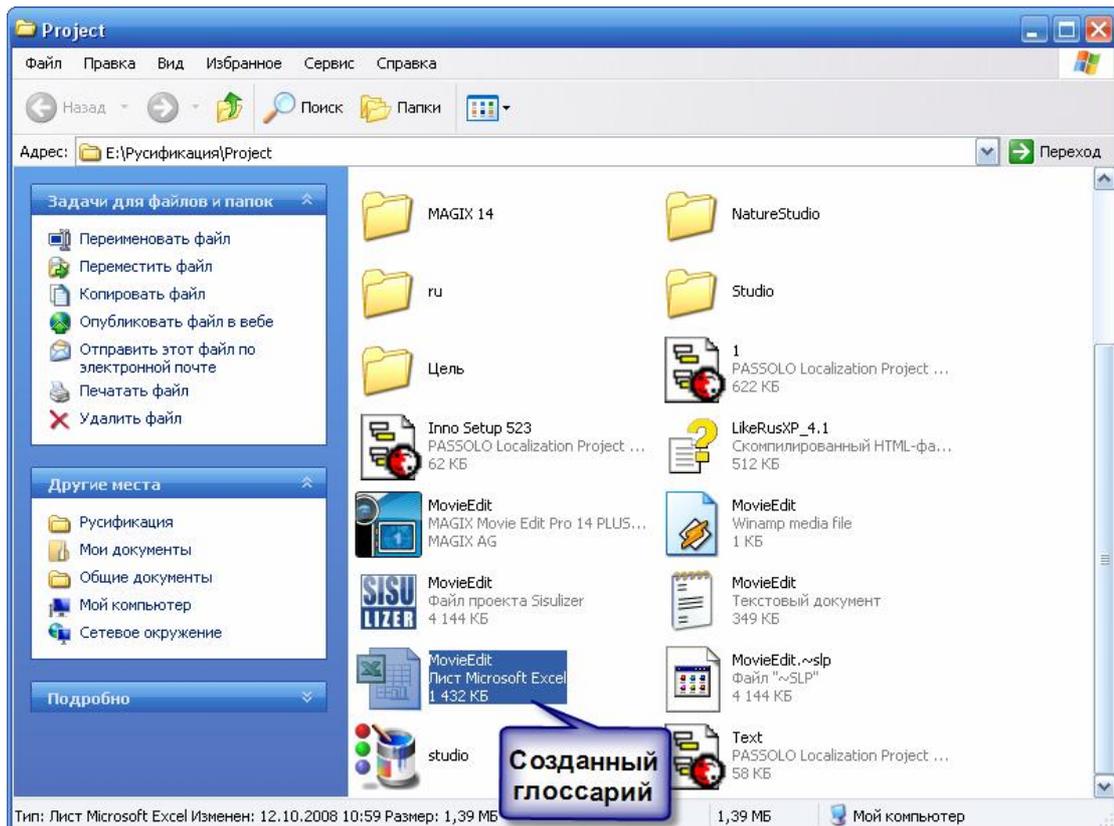
В следующем диалоге **Мастер экспорта – Опции**, также оставляем все как есть, и нажимаем **Готово**.



Появится информационное окно об успешном создании файла глоссария.



Нажмем **OK** и откроется папка, в которую сохранен файл глоссария.



## Глава 2

# Работа с программой Lingobit Localizer

## О программе Lingobit Localizer

Lingobit Localizer - профессиональный инструмент для локализации приложений, обеспечивающий легкое и эффективное взаимодействие с переводчиками. Обеспечивает идеальные условия для взаимодействия между менеджером, переводчиками и тестерами. Поддерживает бинарную локализацию Win32/MFC, .NET и Delphi приложений. Тем самым вам больше не нужно изменять исходный код для перевода приложения. Программа имеет интуитивно-понятный и многоязычный интерфейс, с поддержкой большого количества языков, включая русский.

- Поддержка всех популярных платформ и форматов (Win32/MFC, C++, .NET, Delphi, Java, XML, Source Files, Text-based files (\*.ini, \*.cpp, \*.txt))
- Повторное использование переводов
- Автоматизированный контроль качества
- Мастер обмена, обеспечивающий простое взаимодействие между менеджером локализации, переводчиками и тестерами

- Визуальные редакторы и функции по выравниванию элементов в Win32/MFC, Delphi и .NET
- Память переводов, позволяющая избежать лишней работы по повторному переводу
- Псевдо-перевод и мастер поиска ошибок
- Интерфейс командной строки
- Создание многоязыковых, переведенных или ресурсных DLL файлов
- Использование множества языков в одном проекте
- Система контроля версий, обеспечивающая вам удобный интерфейс для просмотра истории изменений

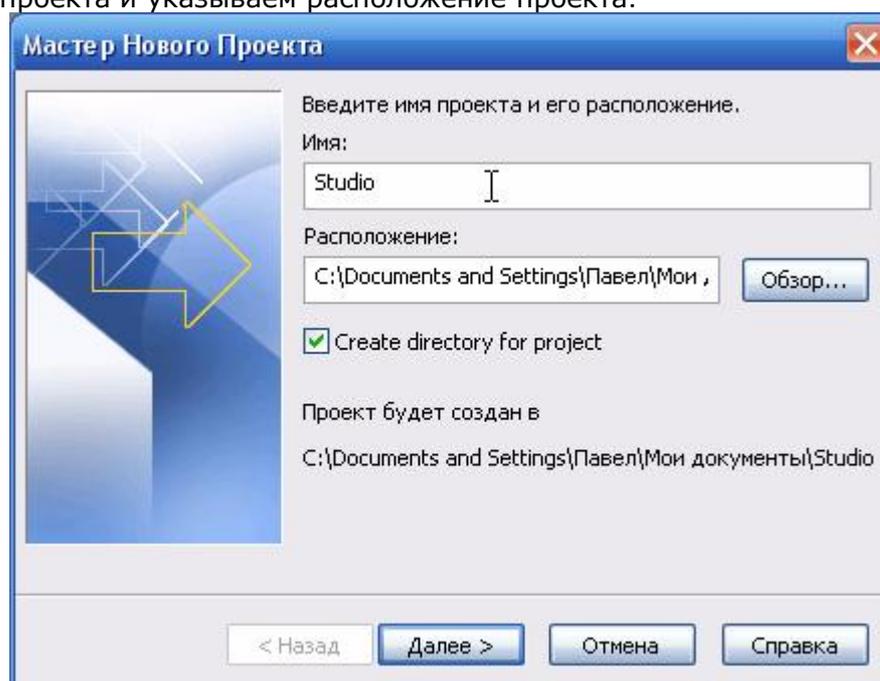
## Процесс перевода

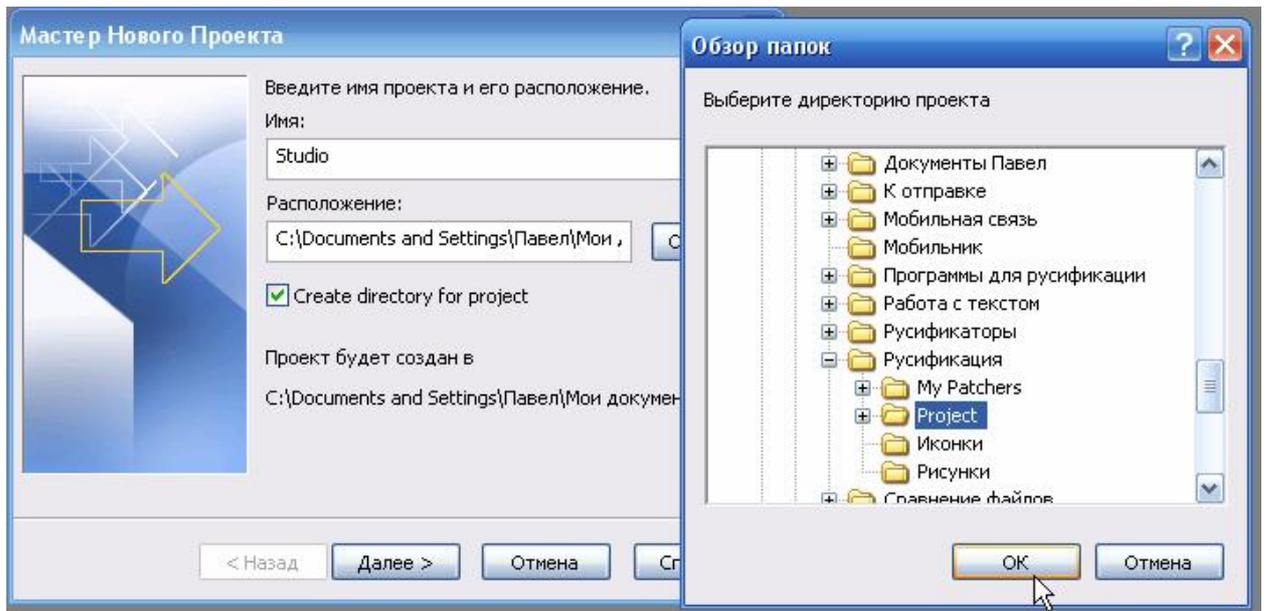
### Создание проекта

Запустим программу. В появившемся диалоговом окне выберем создание нового проекта **Файл/Новый..** либо нажать кнопку на панели инструментов Новый либо в правом поле диалогового окна выбрать **Создать новый**.

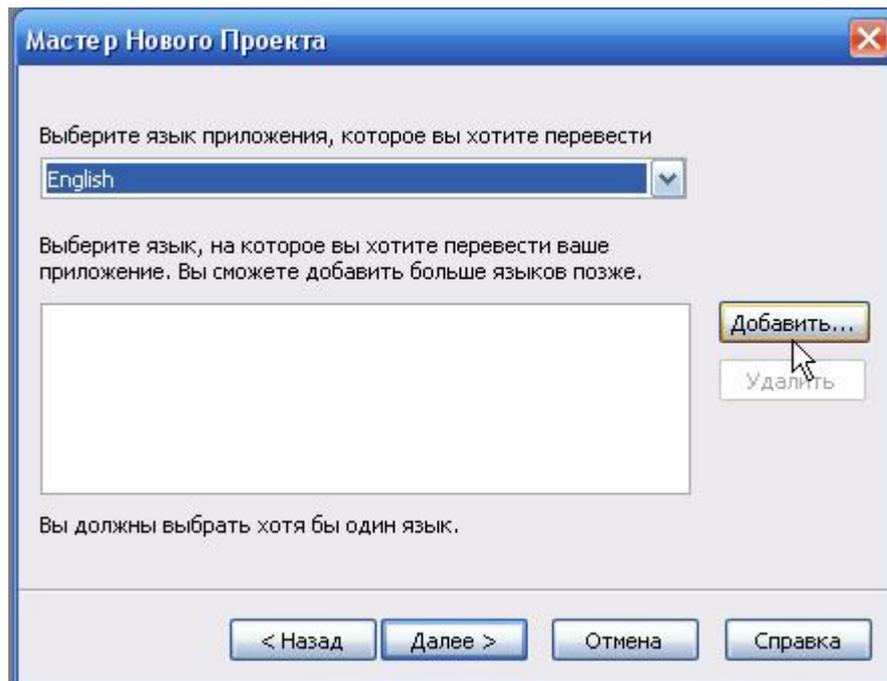


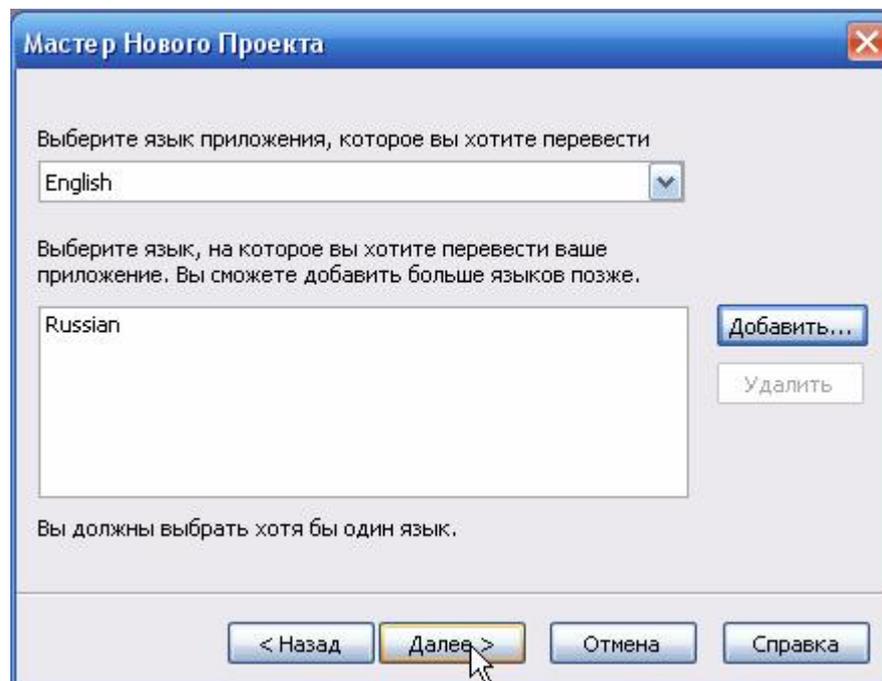
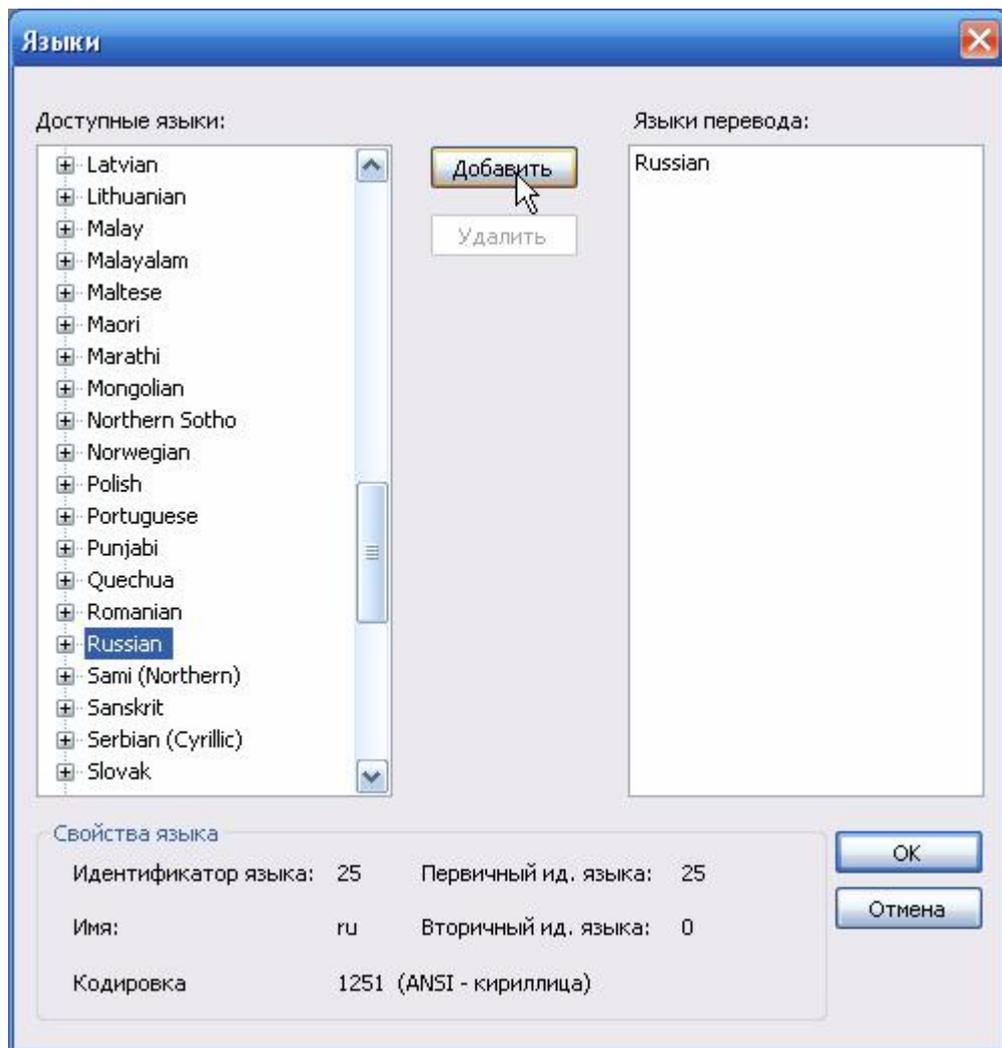
Вводим имя проекта и указываем расположение проекта.





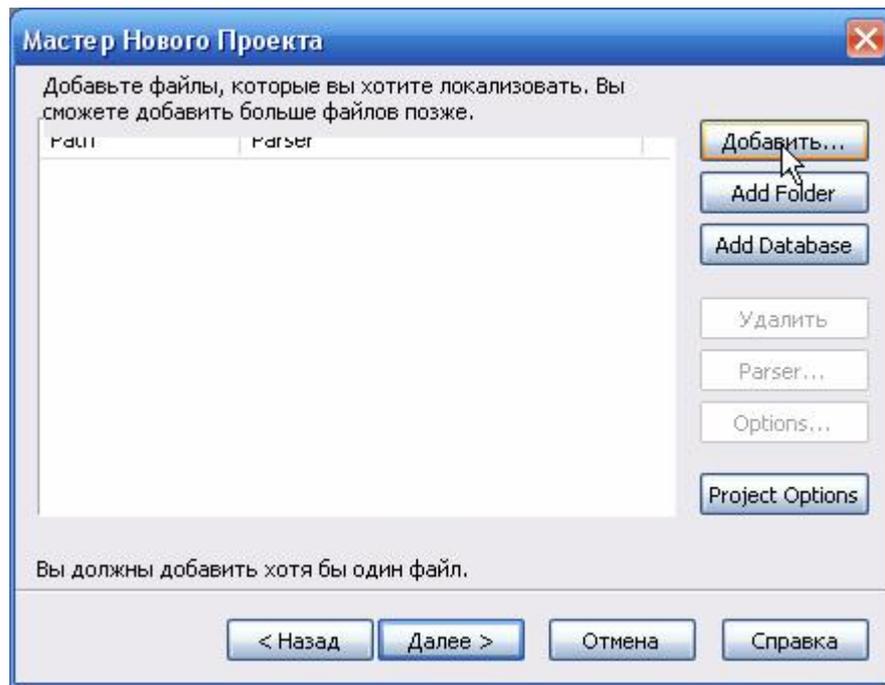
Папка проекта будет одноименной проекту – **Studio** и располагаться в каталоге с оригинальным файлом. Проект создается с расширением\* .loc.  
 Выбираем язык с которого будем переводить файл и добавляем язык перевода – кнопка **Добавить**.



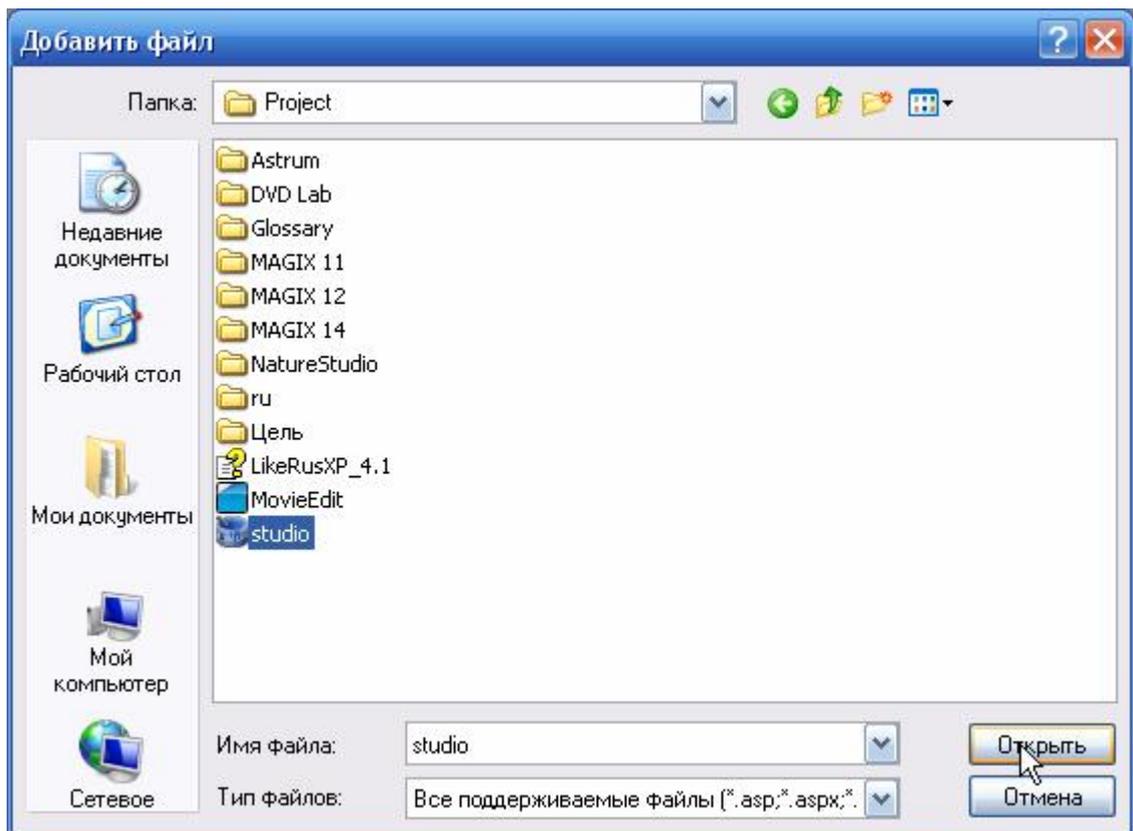


Нажимаем **Далее**.

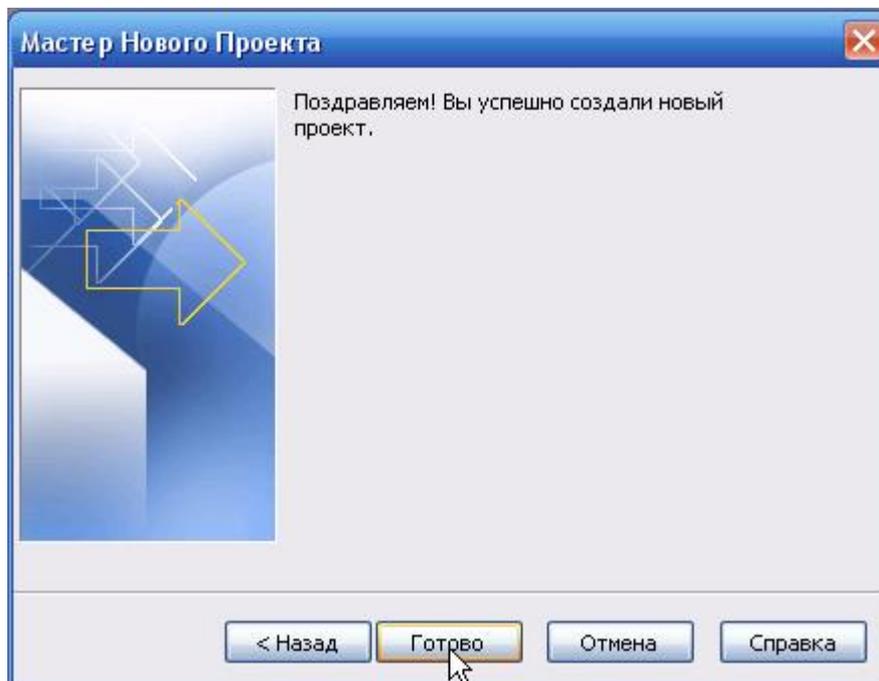
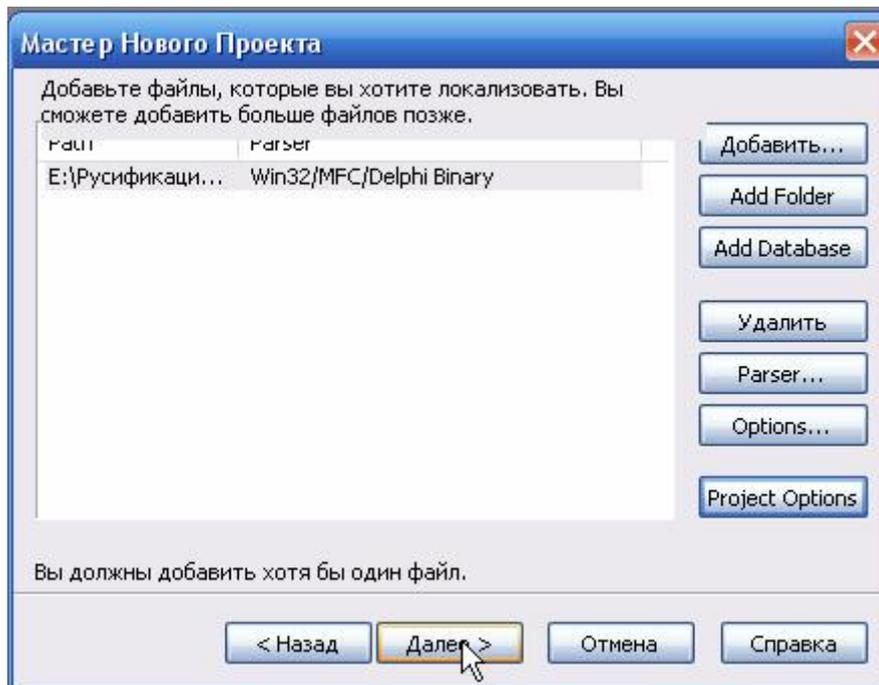
Добавляем файл, который собираемся перевести кнопка **Добавить...**



Выбираем файл для перевода из списка файлов.



В следующем диалоге можно просмотреть свойства проекта, свойства файла и используемый парсер.

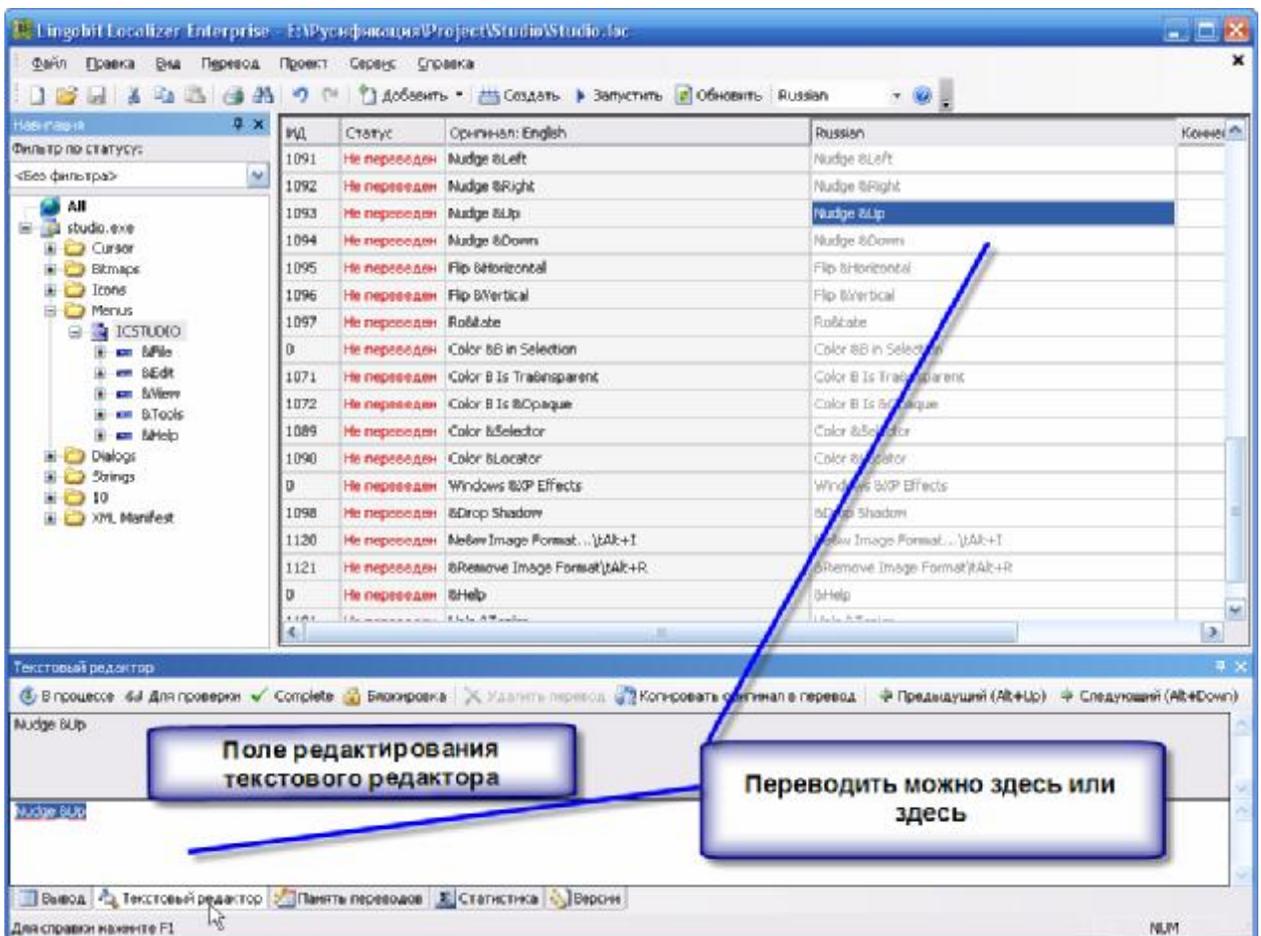
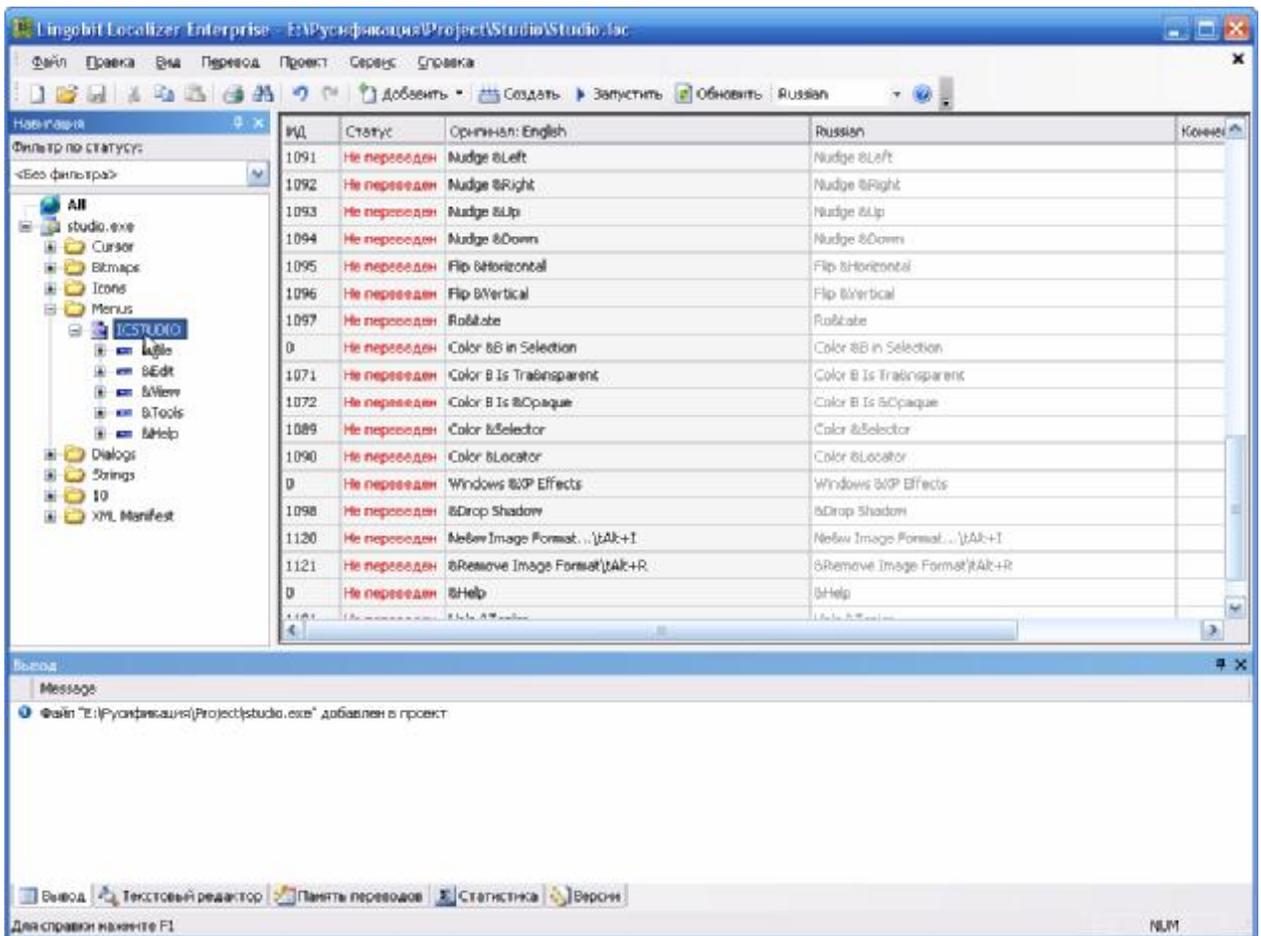


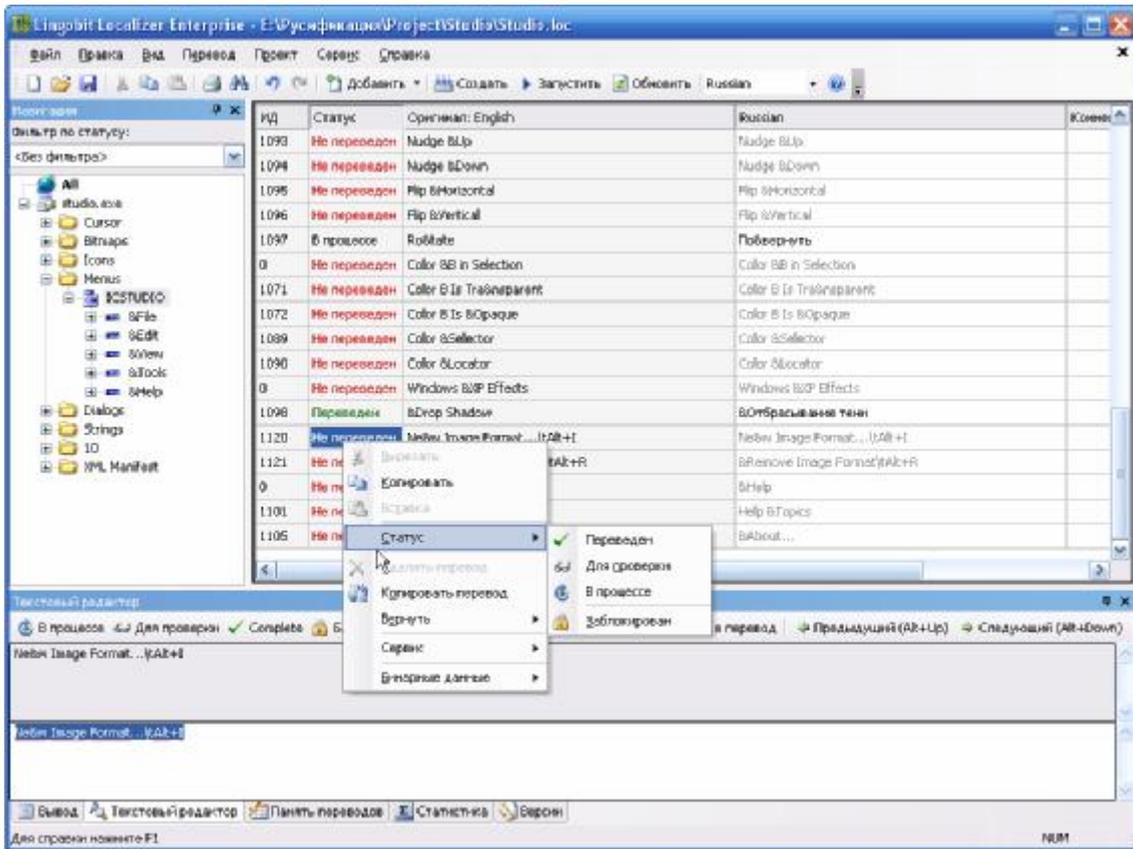
Нажимаем **Готово**. Наш проект создан.

## Ручной перевод

В окне проекта видим, что **красным** цветом выделен статус строк – это строки со статусом **Не переведено**. Это и понятно, т.к. мы еще не приступили к переводу. Переводить можно или в поле редактирования текстового редактора или в столбце **Russian**.

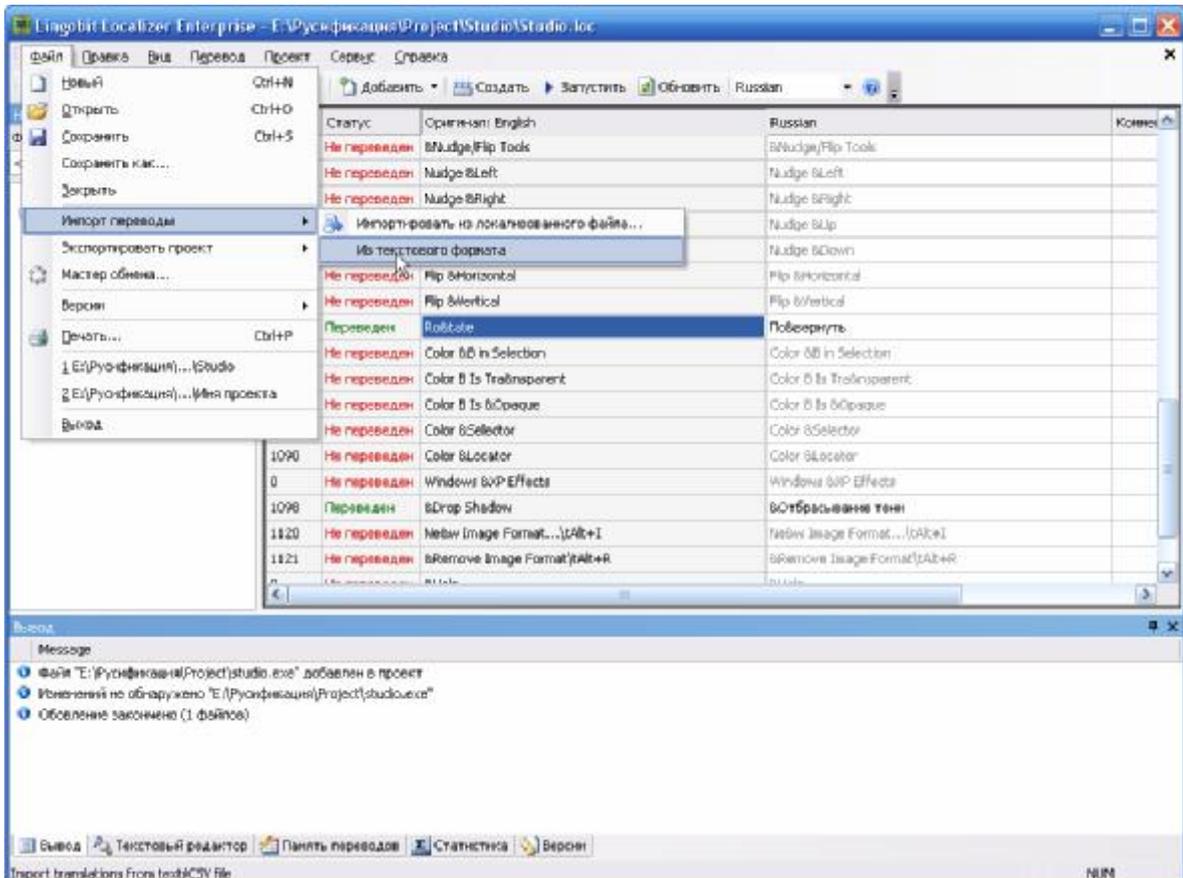
После перевода строки цвет с красного меняется на **серый** и статус строки – **В процессе**. Для утверждения перевода – правый клик на строке и в контекстном меню выбрать **Статус/Переведен** либо кнопку **Complete** на панели текстового редактора. Статус строки становится – **Переведен** и цвет меняется на **зеленый**.



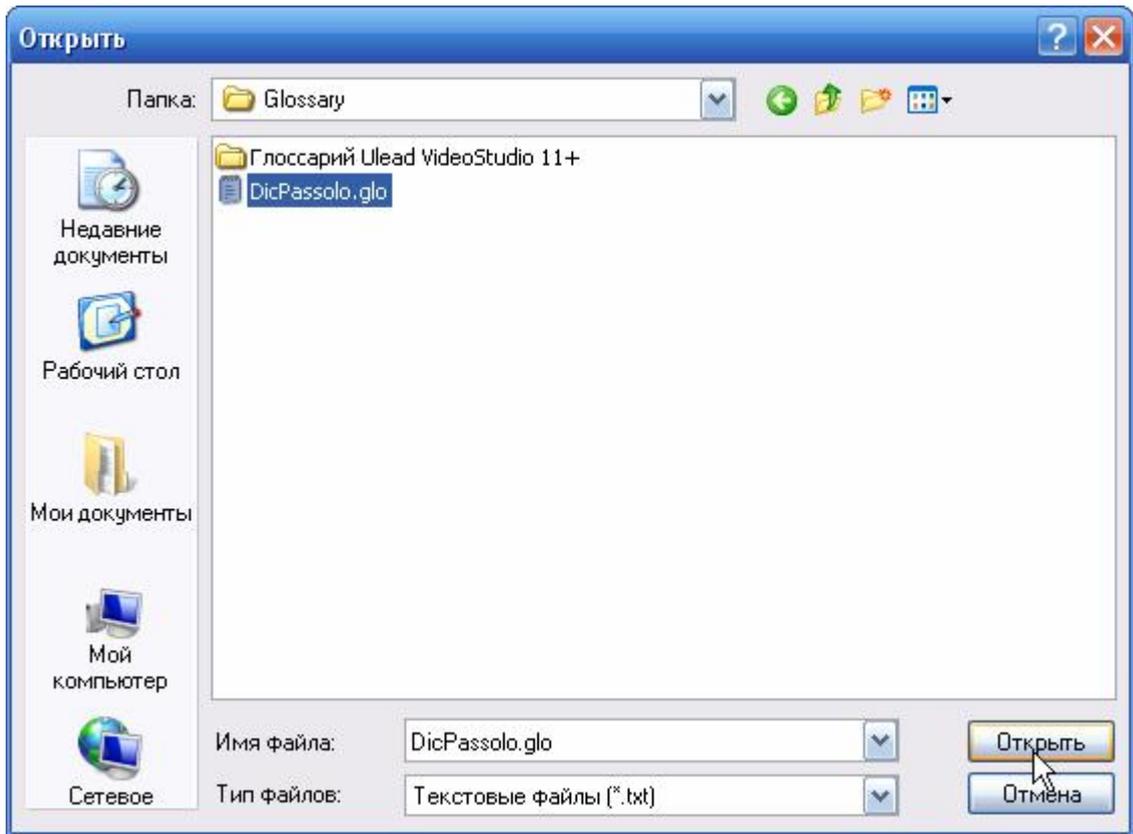


## Автоматический перевод

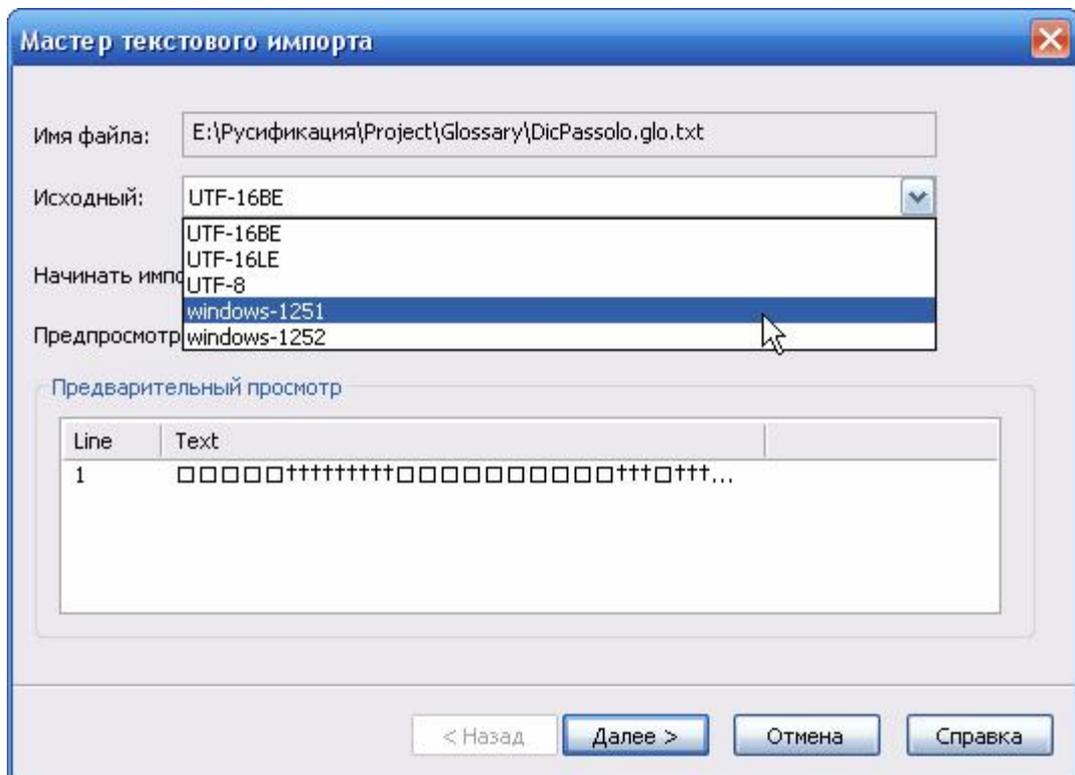
Для автоперевода необходимо использовать глоссарии в формате \*.txt. Импортируем глоссарий **Файл/Импорт переводов/Из текстового формата**.

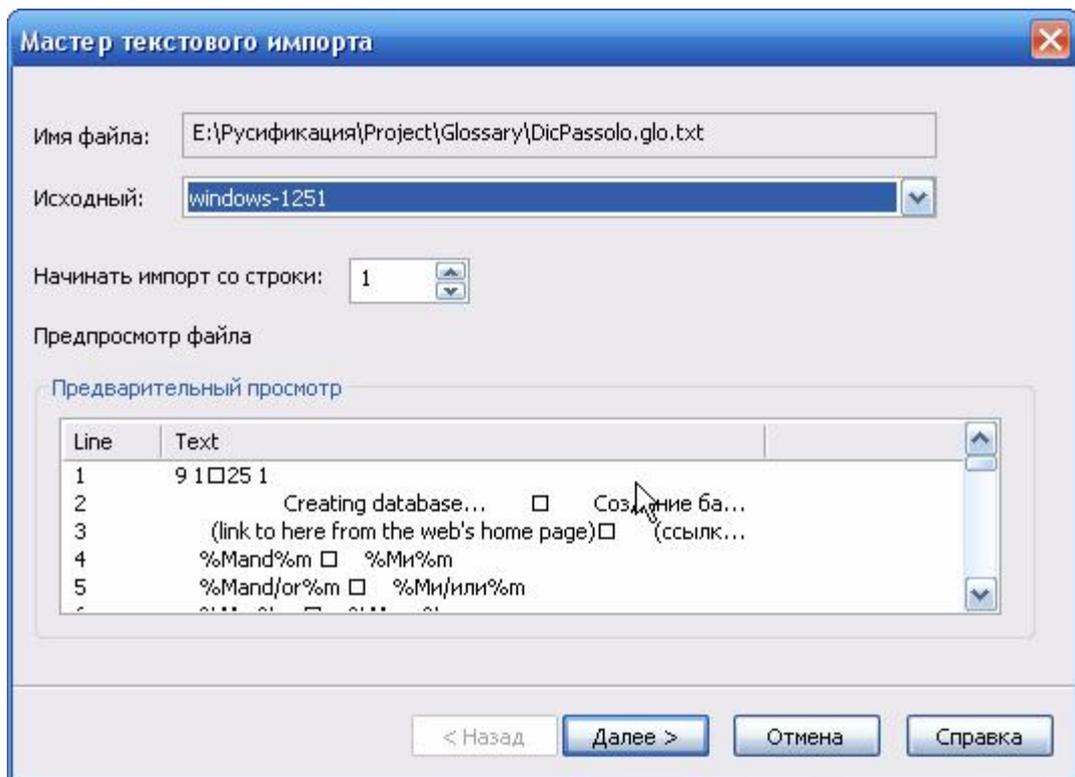


Открываем наш глоссарий.

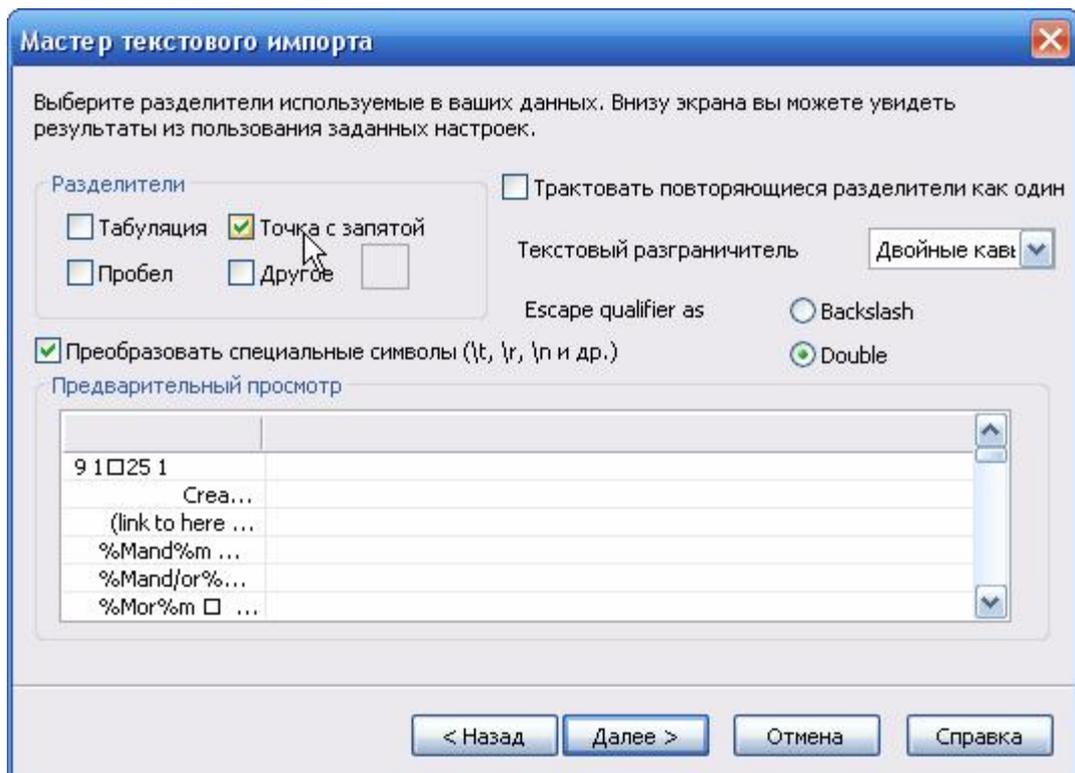


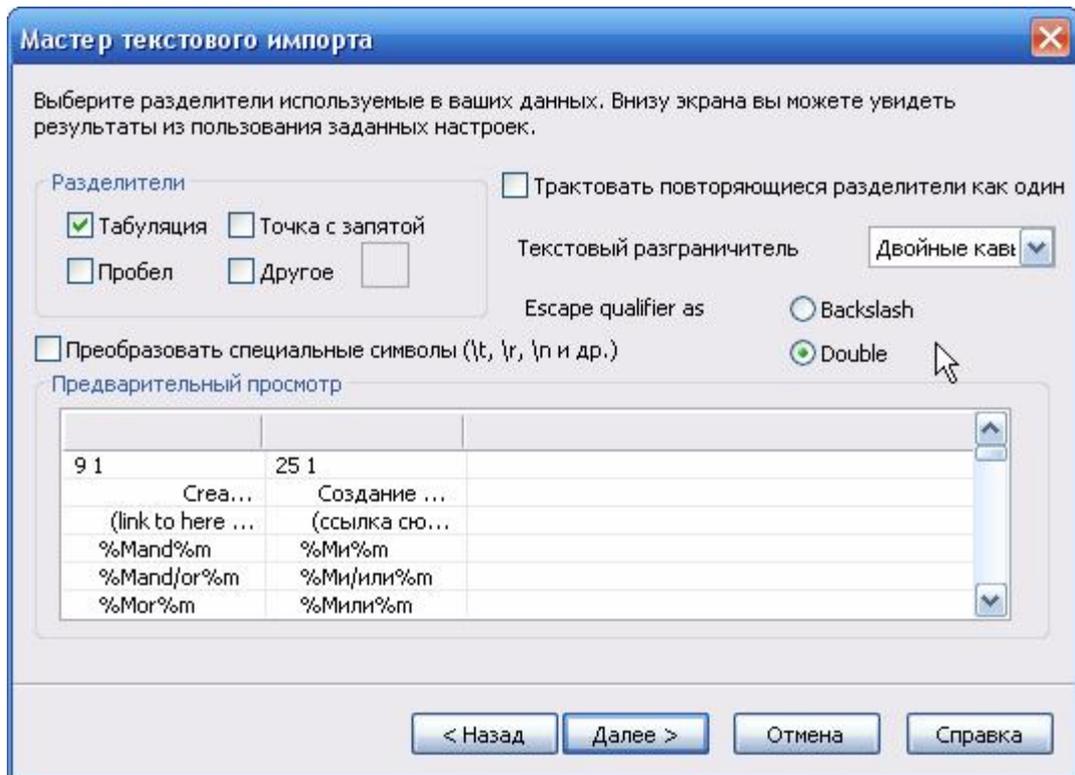
Открывается **Мастер текстового импорта**. Меняем кодировку UTF-16BE на windows - 1251 (коддовая страница кириллицы).





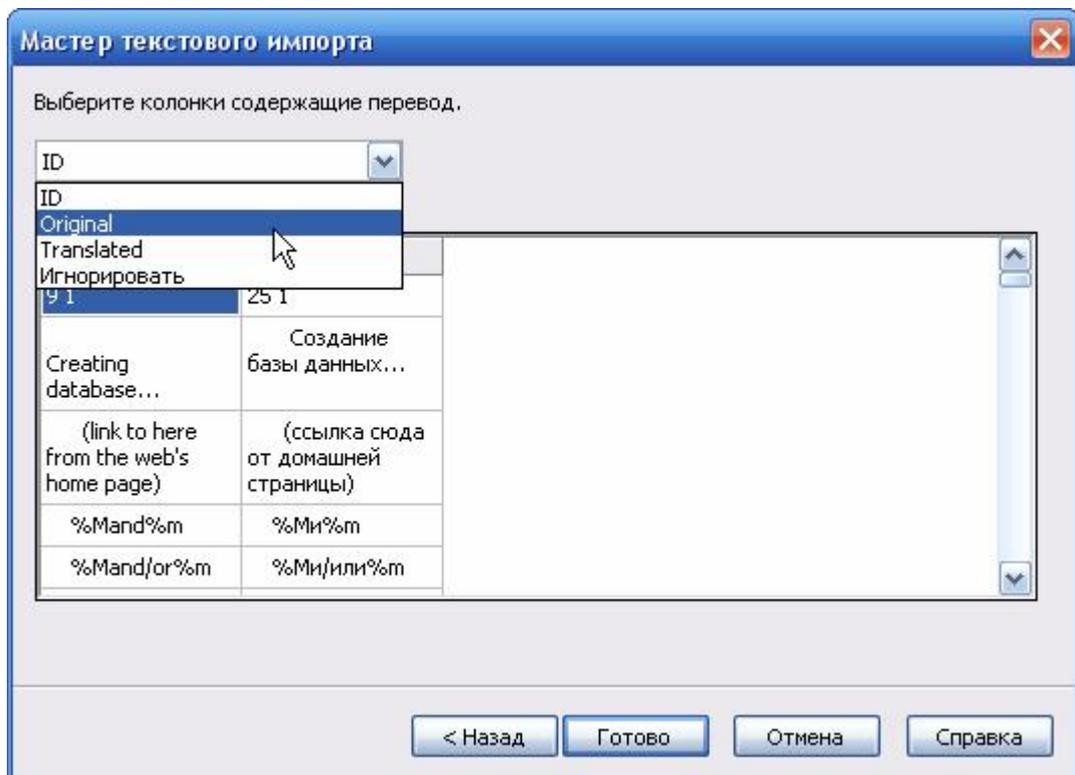
Меняем разделители **Точка с запятой** на **Табуляция**.

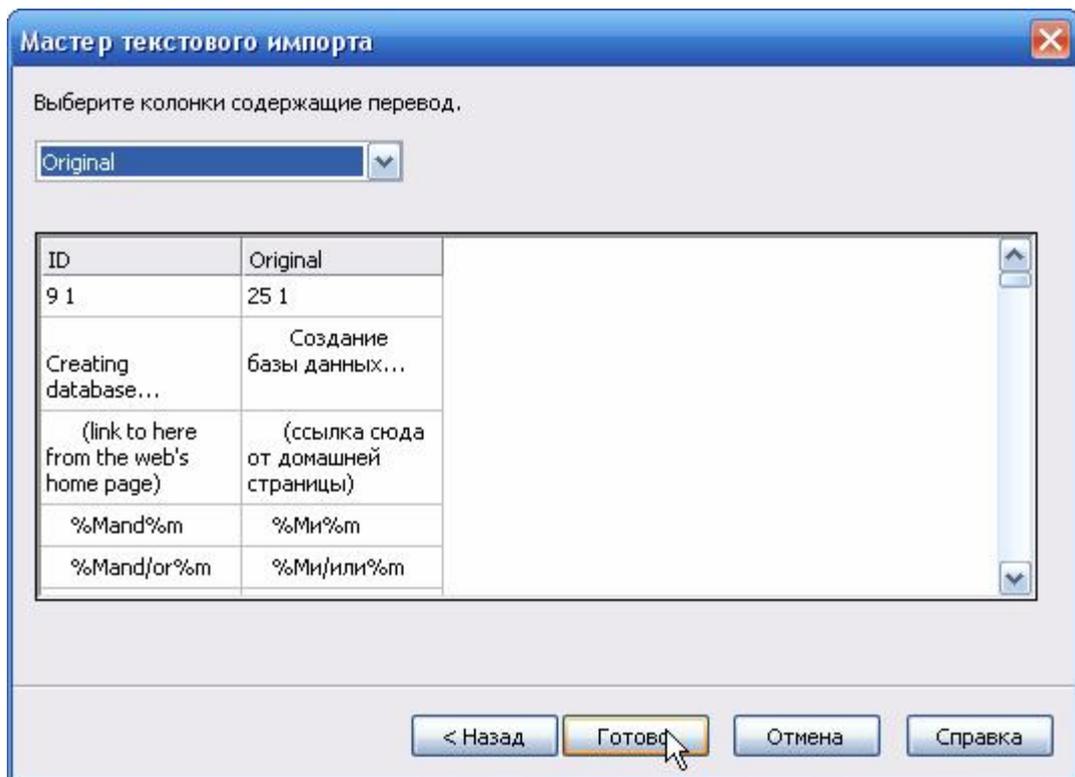




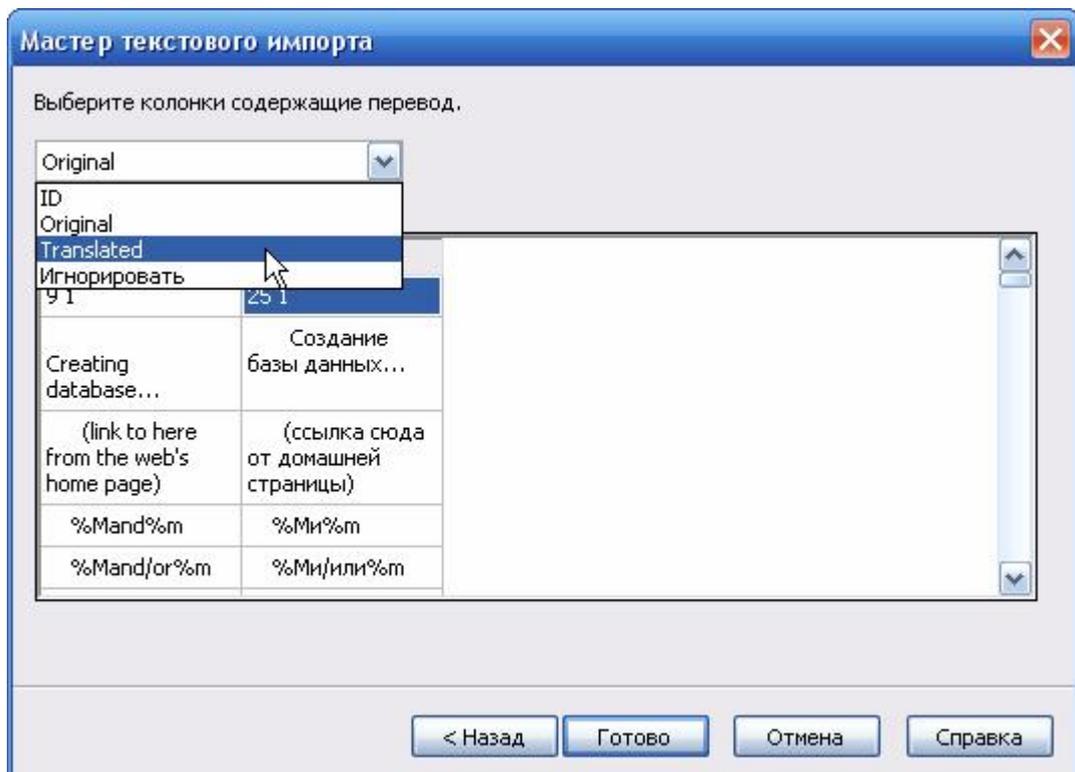
Нажимаем **Далее**.

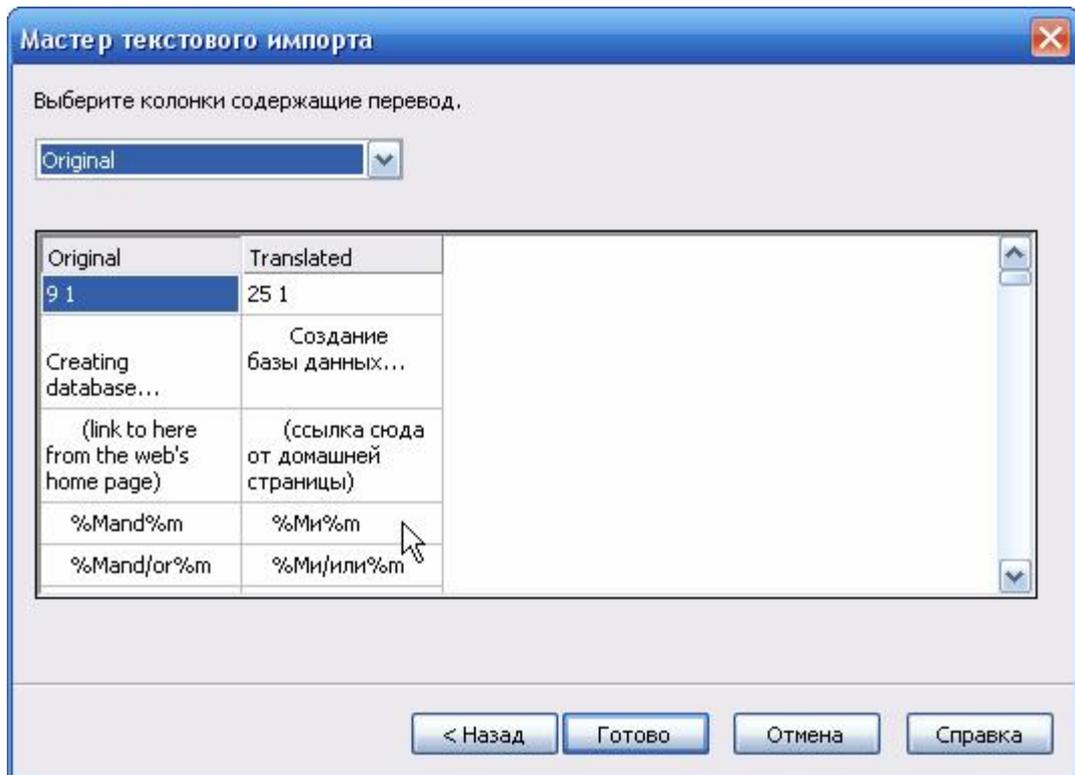
В следующем диалоге выделяем вторую строку в левом столбце и выбираем из выпадающего списка **Original**.



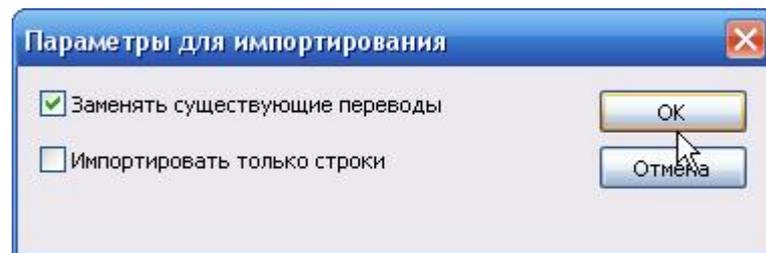


Аналогично выделяем вторую строку в правом столбце и выбираем из выпадающего списка **Translated**.





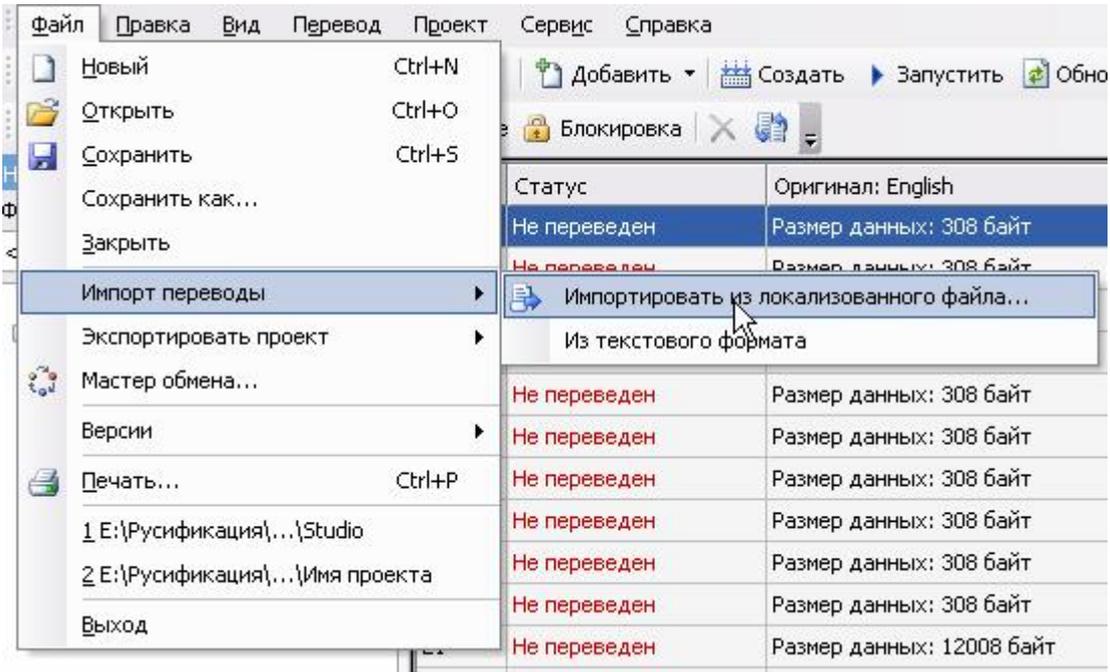
Нажимаем **Готово**. В следующем диалоге оставляем все как есть, и нажимаем **ОК**.



Начнется процесс автоперевода, который займет некоторое время. После этого появятся строки со статусом **Обновлен**, опять же выделенный **красным** цветом. Для того, чтобы придать переведенным строкам статус Переведен слева в окне дерева папок выберем фильтр **Обновлено**. Далее в меню выбрать **Правка/Выбрать все** и по аналогии с описанным выше придать строкам статус **Переведен**.

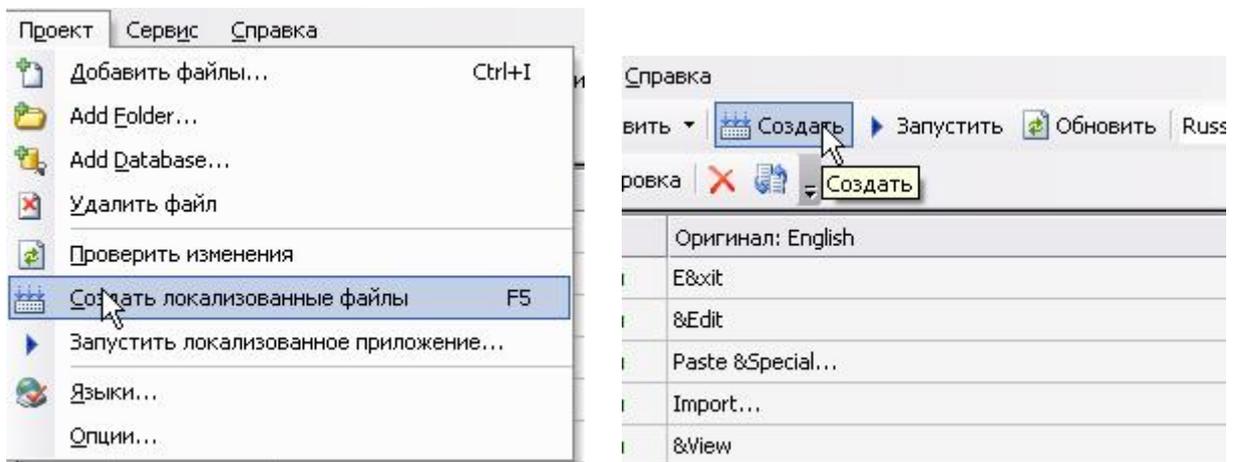


Аналогично вместо глоссария можно использовать другой локализованный файл (более ранняя версия переводимого файла) для импорта переводов из него. Для этого выбираем в меню **Импорт переводов/Импортировать из локализованного файла....**

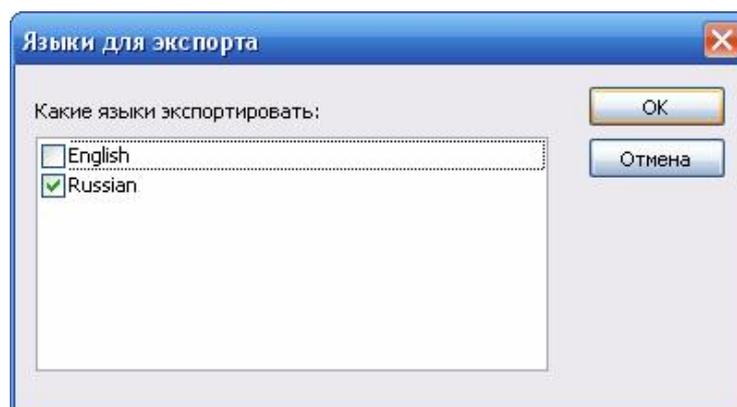


## Создание файла локализации

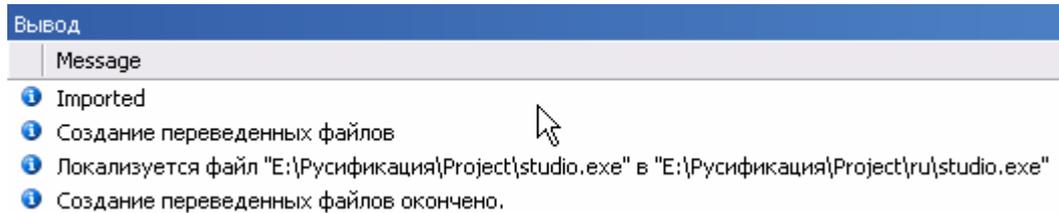
Выбираем в меню **Проект/Создать локализованные файлы** или нажимаем кнопку **Создать** на панели инструментов



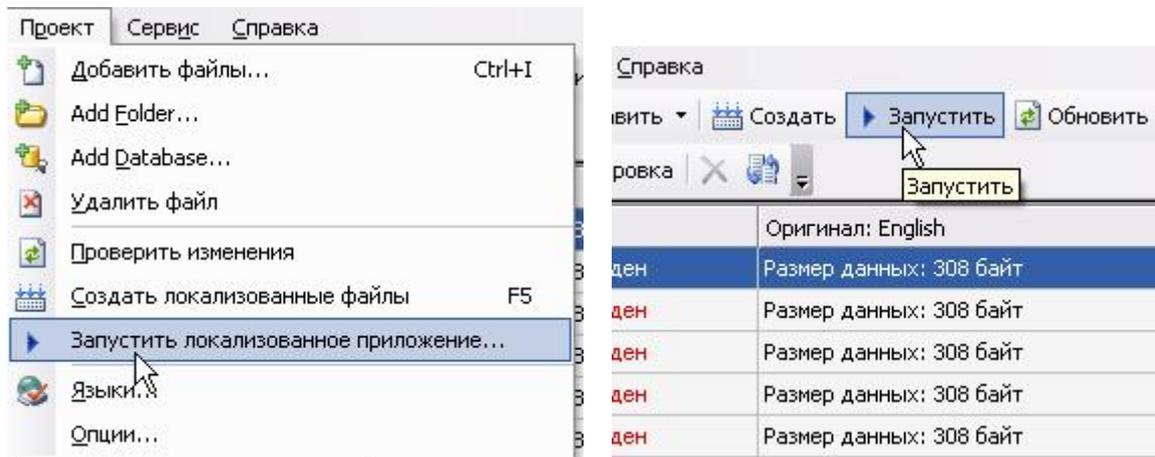
Выбираем язык для экспорта.



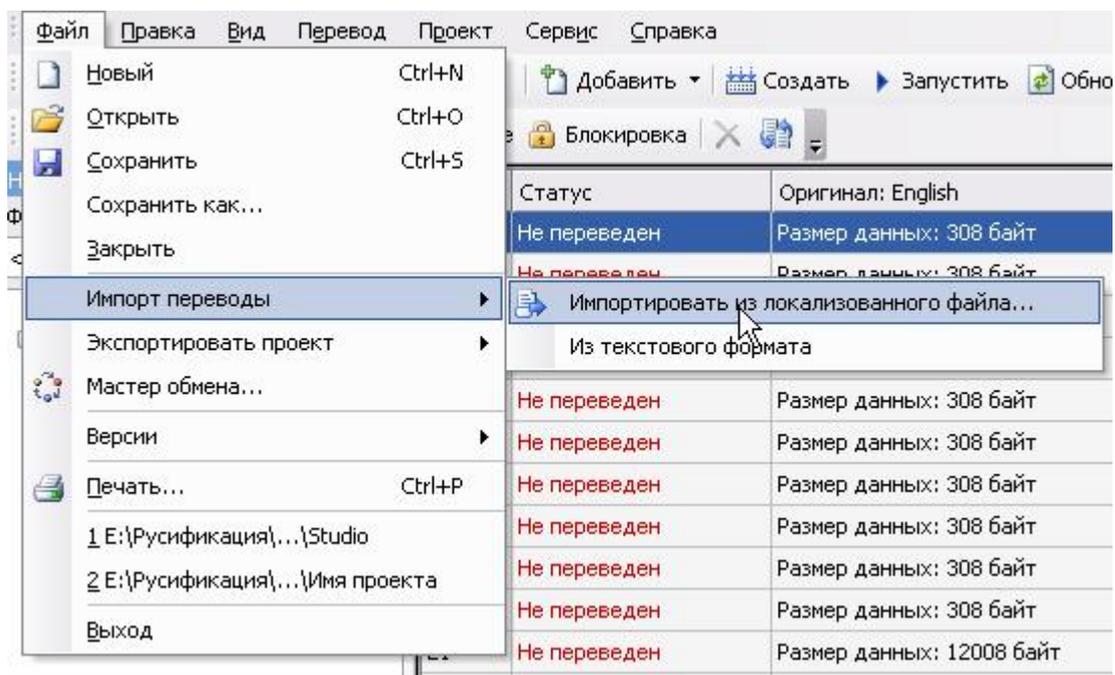
Мы выберем для экспорта только русский, в результате этого в каталоге с оригинальным файлом будет создана папка **ru** в которой и будет помещен локализованный файл.



Далее запускаем локализованную программу. Выбираем в меню **Проект/Запустить локализованное приложение...** или нажимаем кнопку **Запустить** на панели инструментов.

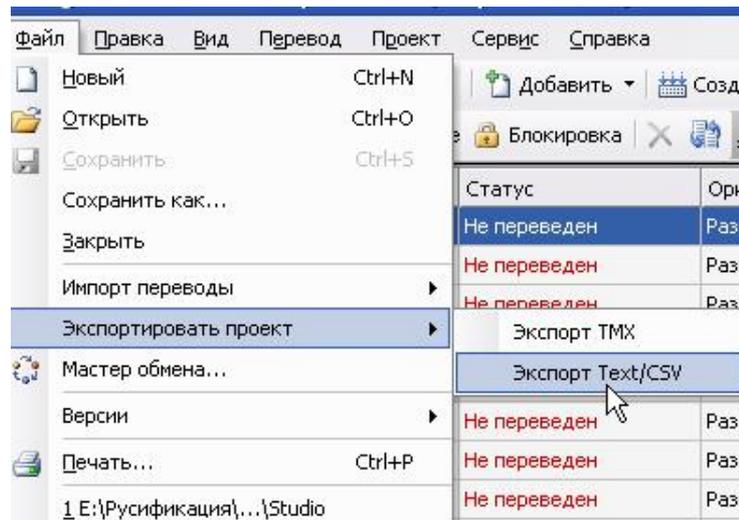


Выбираем язык для экспорта – Русский.

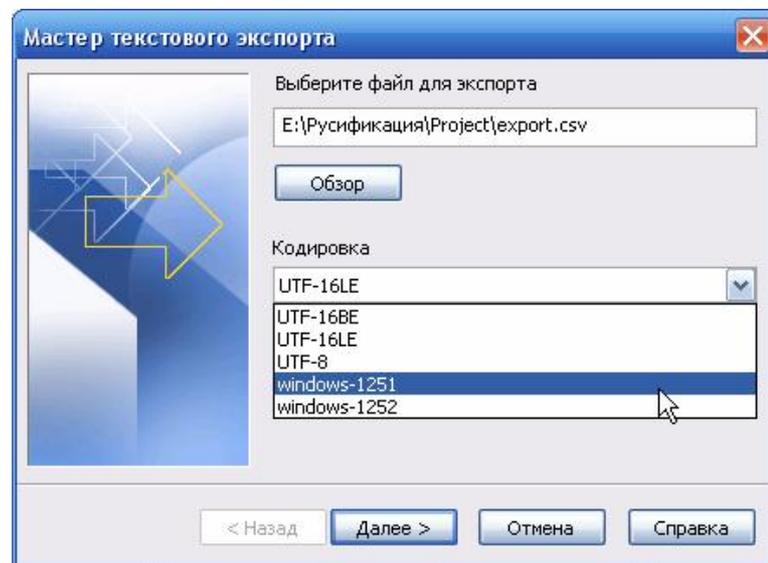


## Экспорт переведенных фраз в глоссарий

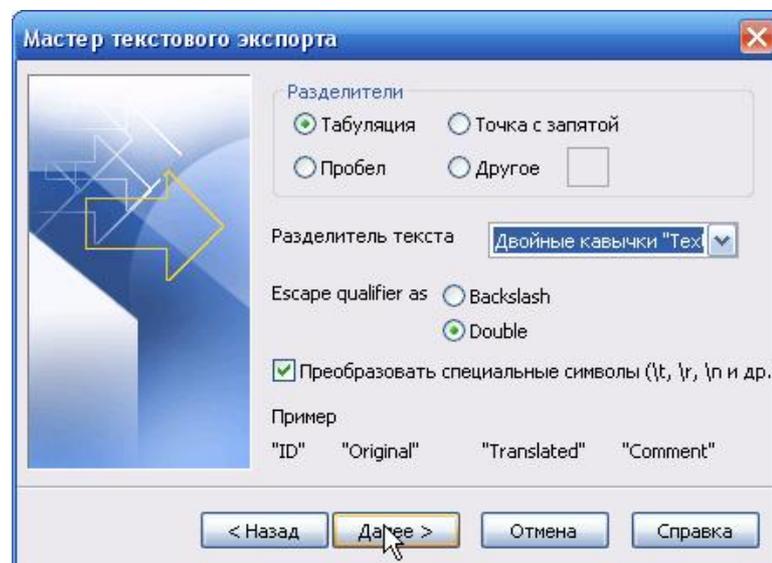
В меню выбираем **Файл/ Экспортировать проект/Экспорт Text/CSV**.



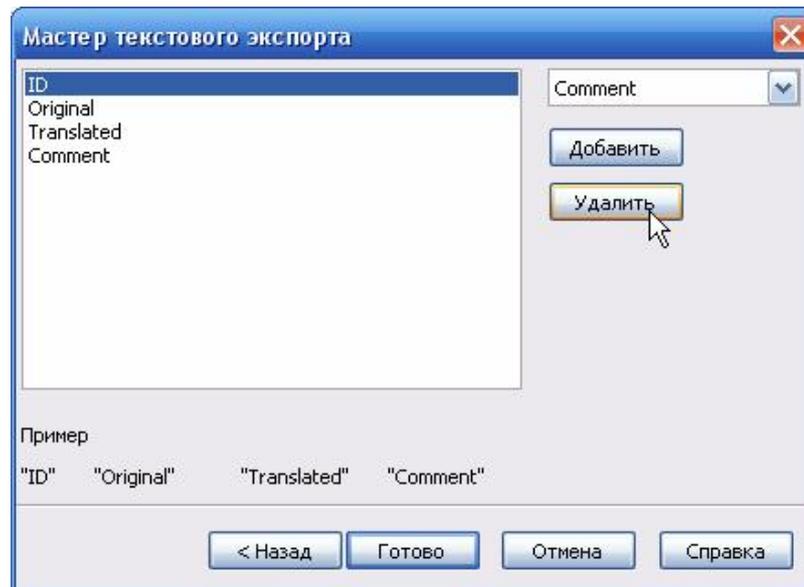
Появляется диалог **Мастер текстового экспорта**. Выбираем файл для экспорта – указываем место сохранения и имя файла и меняем кодировку на **windows-1251** (кодировка страницы кириллицы). Нажимаем **Далее**.



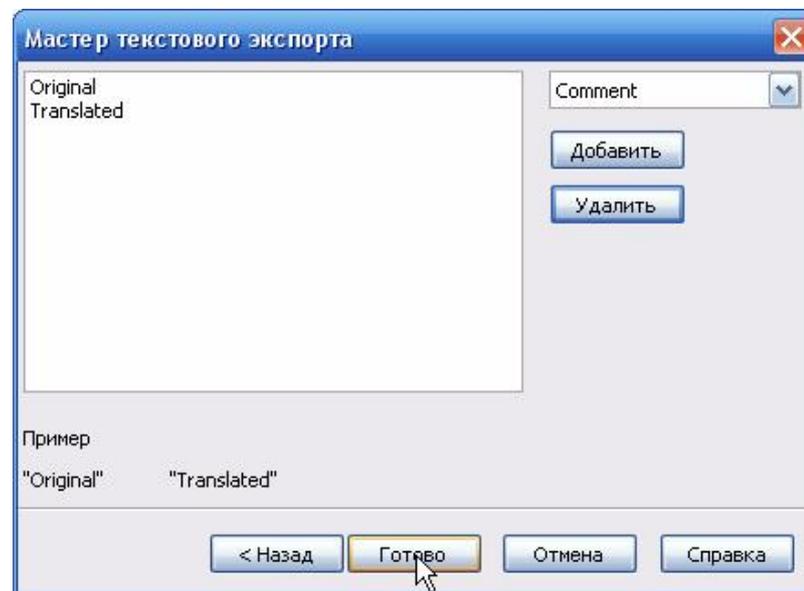
Меняем разделители **Точка с запятой** на **Табуляция** (можно заменить еще разделитель текста **Кавычки** на **Нет**). Нажимаем **Далее**.



В следующем окне удаляем пункты **ID** и **Comment**



и нажимаем **Готово**.



Все, глоссарий готов.

## Глава 3

# Работа с программой Text Duplicate Killer

## О программе Text Duplicate Killer

Утилита для удаления из текста повторяющихся строк (не обязательно смежных). В результате работы создается новый текст, в котором каждая строчка встречается только один раз. Результат может быть записан в форматах CR и CR/LF; есть опция игнорирования регистра; поддерживаются аргументы командной строки. Работает только с текстовыми файлами формата ASCII. Чтобы обработать документы Microsoft Word и прочие файлы, имеющие сложную структуру, необходимо экспортировать их в формат ASCII. Обработка любых двоичных файлов также недопустима.

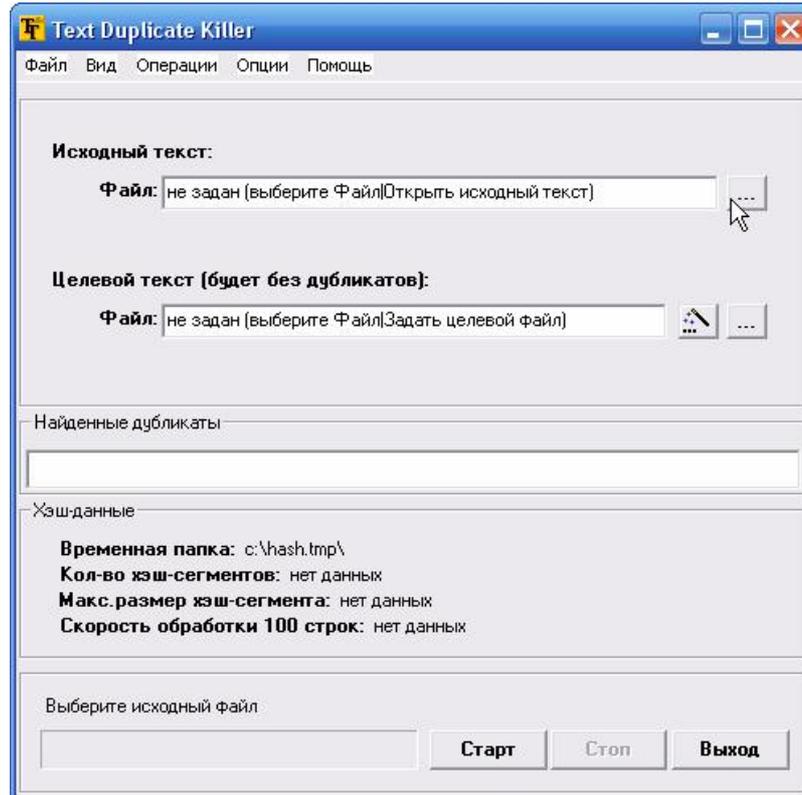
Данную программу удобно использовать для создания одного глоссария из нескольких и удаления из него дубликатов строк.

## Работа с программой

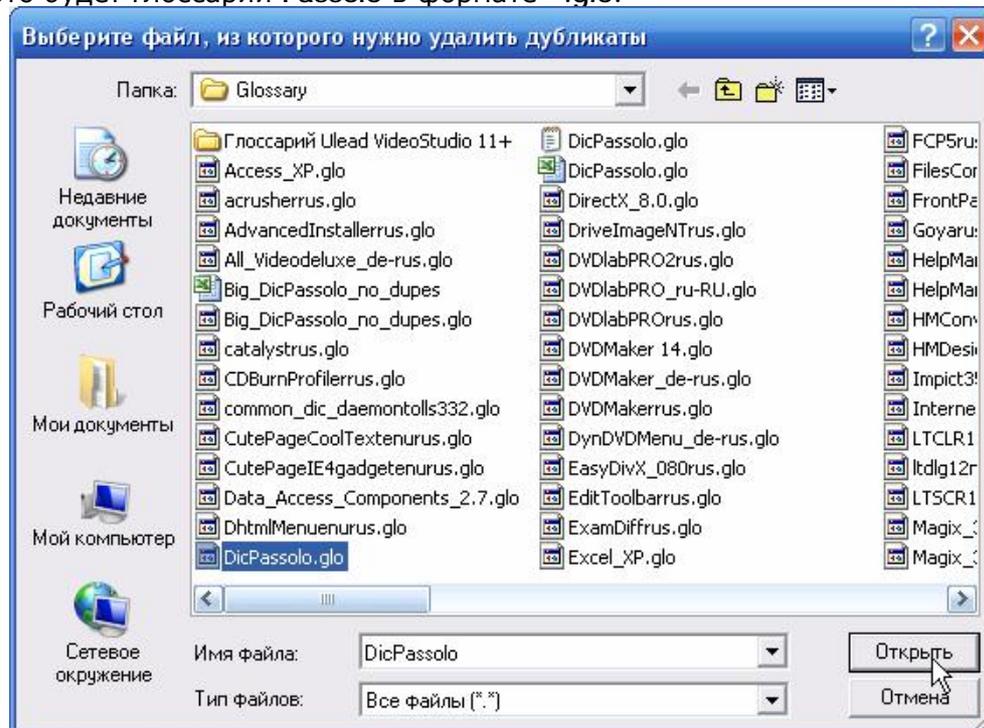
**Открыть исходный файл** - Позволяет выбрать исходный файл (формата ASCII).

**Задать целевой файл** - Позволяет указать имя целевого файла, в который будут записываться уникальные строки из исходного файла. Тип конца строки (Unix/Windows) в целевом файле можно указать в опциях.

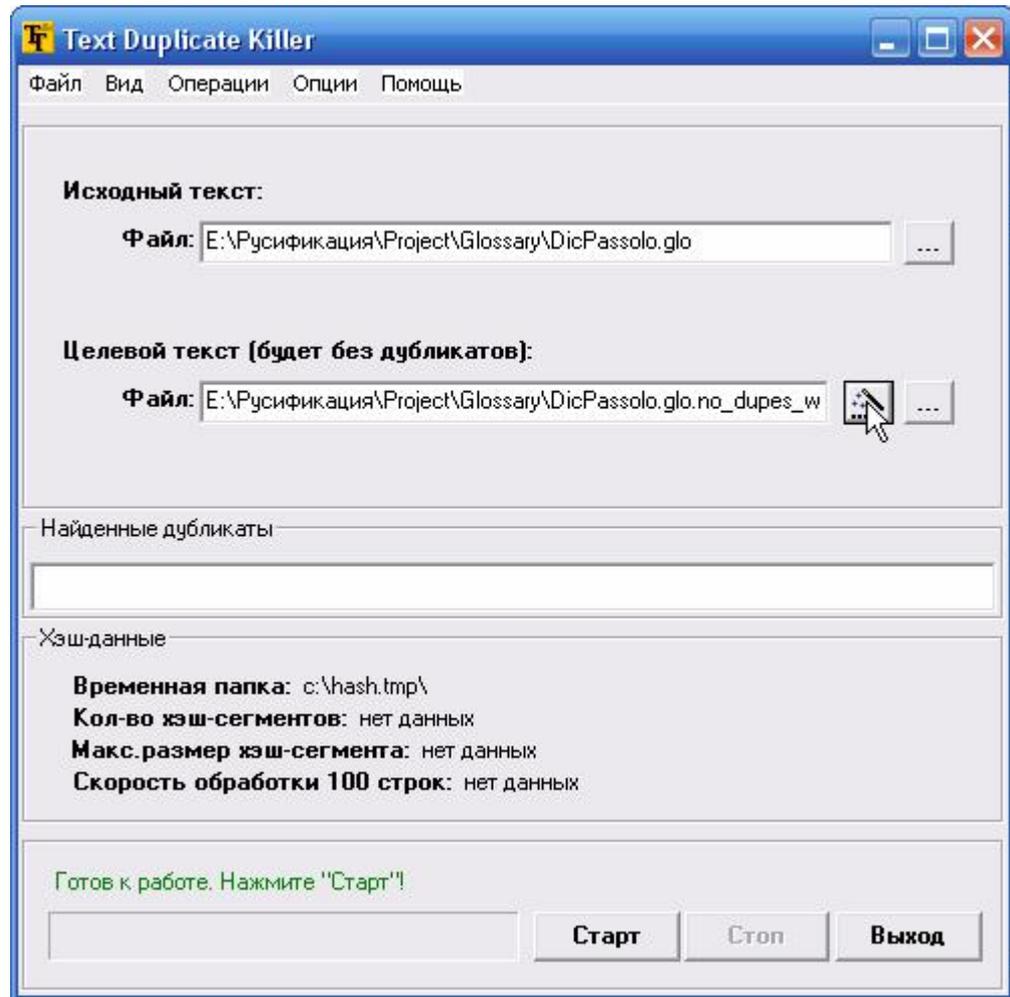
Выберите пункт меню **Файл/Открыть исходный файл** и укажите файл, в котором необходимо удалить дубликаты или нажмите кнопку слева от поля **Исходный текст**.



Пусть это будет глоссарий Passolo в формате \*.glo.



В меню **Файл/Задать целевой файл** укажите имя нового файла. Этот файл будет содержать обработанный текст без дубликатов.



Имя целевого файла можно создать автоматически, нажав на кнопку "**волшебная палочка**". В автоматически созданном имени кодируются некоторые настройки.

Примеры:

Имя исходного файла: **test.txt**

Варианты автоматически создаваемого имени целевого файла:

**test.txt.no\_dupes\_w\_i.txt** - конец строки формата Windows (CR/LF), игнорировать регистр

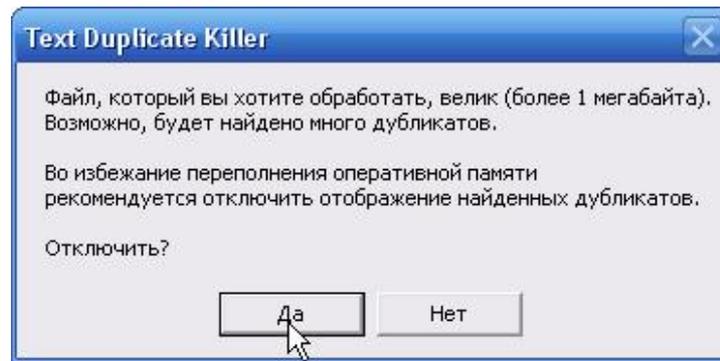
**test.txt.no\_dupes\_u\_i.txt** - конец строки формата Unix (LF), игнорировать регистр

**test.txt.no\_dupes\_w.txt** - конец строки формата Windows (CR/LF), не игнорировать регистр

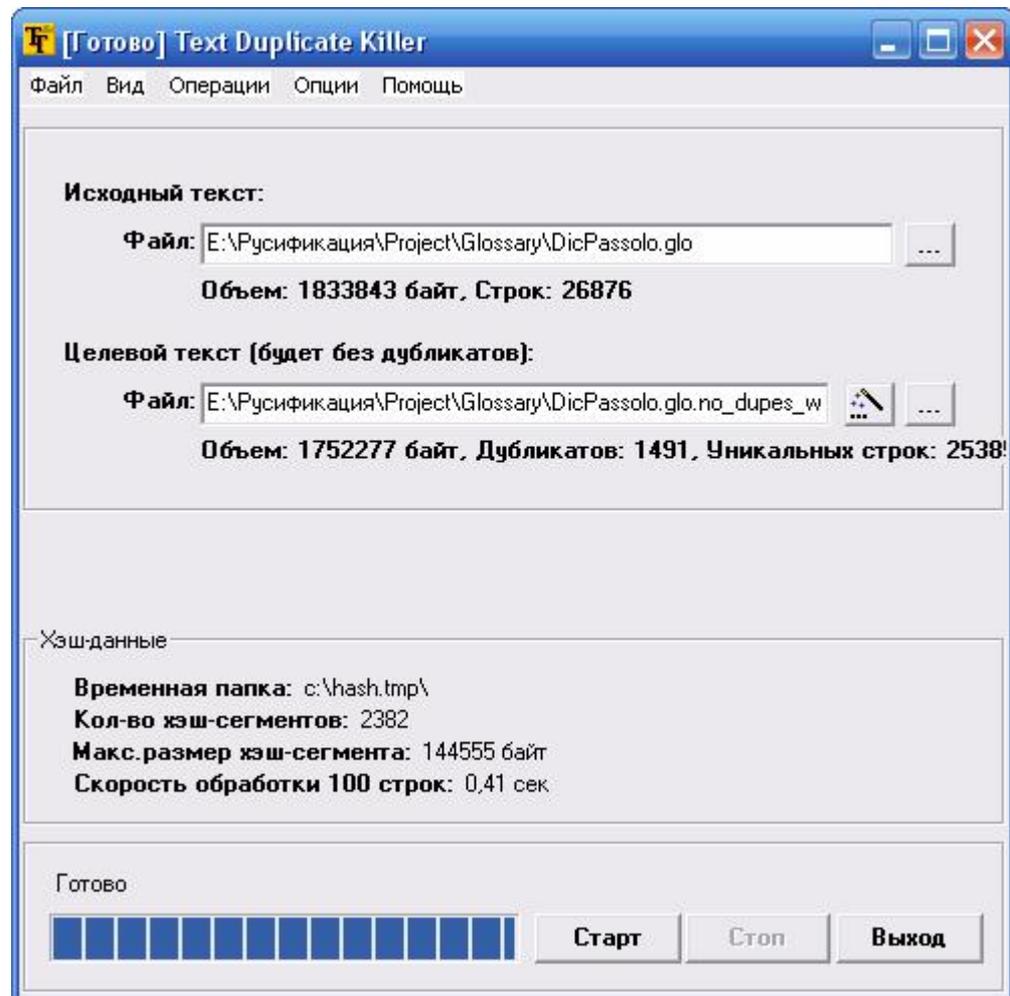
**test.txt.no\_dupes\_u.txt** - конец строки формата Unix (LF), не игнорировать регистр

**Внимание!** В случае, если файл с целевым именем уже существует, он перезапишется без запроса.

Если размер файла более 1 Мб появится окно с предупреждением. Во избежание переполнения оперативной памяти отключим отображение найденных дубликатов. Нажимаем **Да**.



Нажимаем кнопку Старт и ждем некоторое время (все зависит от размера файла и числа найденных дубликатов). По окончании процесса будет показана статистика объем файла, число найденных дубликатов и общее число строк. Все процесс поиска и удаления дубликатов завершен. Нажимаем **Выход**.



Copyright © 2008 by Pauka\_K. Все права защищены.  
[pauka\\_k@mail.ru](mailto:pauka_k@mail.ru)  
 ICQ #293112529