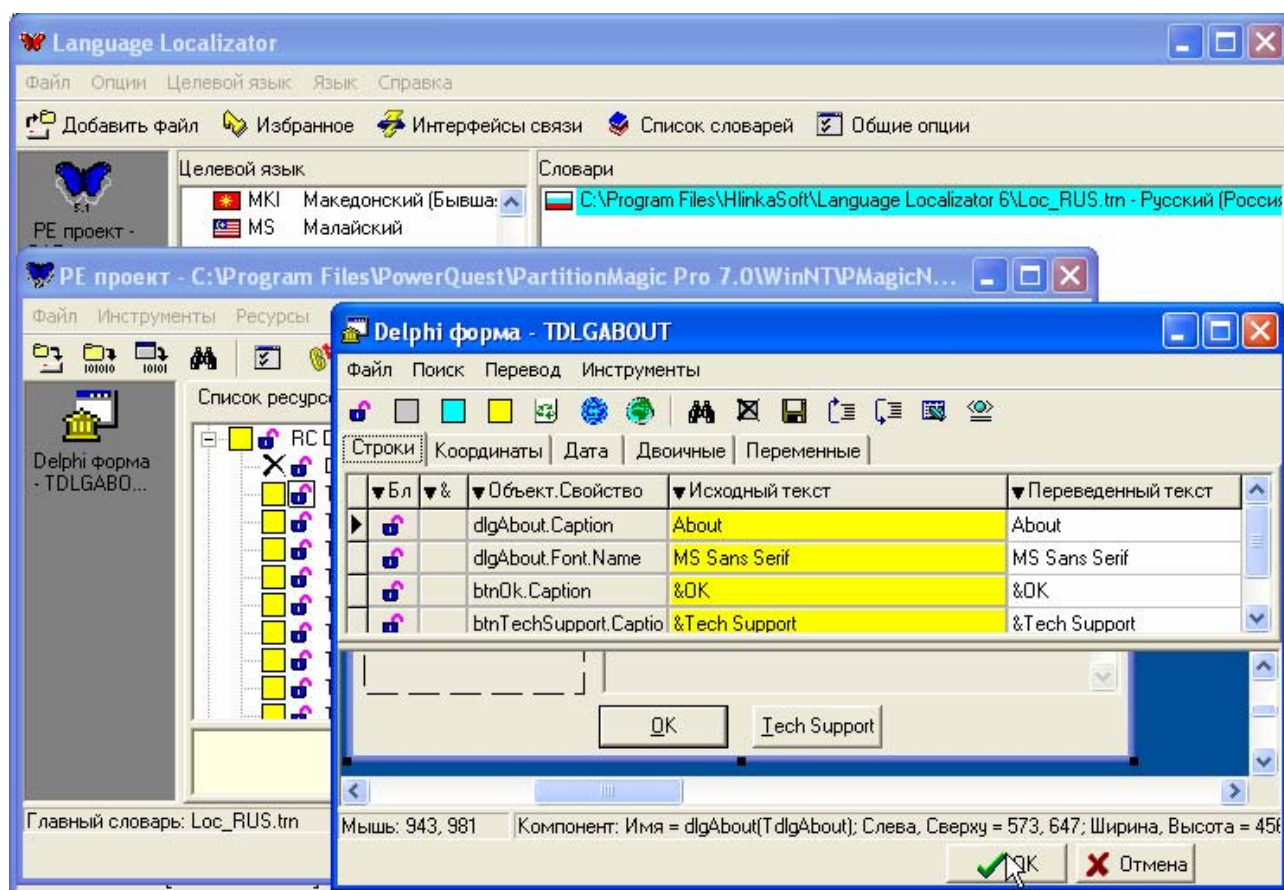


# РУКОВОДСТВО ПО ЛОКАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММ



# СОДЕРЖАНИЕ

<b>Введение</b>	4
<b>Глава 1. Определение файлов для перевода</b>	5
<b>Глава 2. Работа с программой Restorator</b>	8
О программе Restorator	8
Процесс перевода	8
Редактирование ресурсов, создаваемых Delphi	12
<b>Глава 3. Работа с программой Visual Localize</b>	15
О программе Visual Localize	15
Процесс перевода	15
Создание нового проекта	15
Вид Проект	18
Перевод ресурсов	19
Редактирование диалогов	20
Флаги	20
Предел	20
Перевод через импорт	21
Словарь	21
Как создать словарь	21
Добавление записей в словарь вручную	22
Импорт записей словаря	22
Разрешение конфликта	23
Фильтр	23
Экспорт переведённых фраз в словарь	25
Пример локализации файла JcServer.exe	26
Создание проекта JcServer	26
Установка пределов знаков и определение строк текста по умолчанию	29
Импорт существующего словаря для перевода	29
Перевод оставшихся строк текста и редактирование диалогов	30
Создание файла цели	31
Перезагрузка файла (обновление версии)	32
Показ непереверждённых строк текста	33
<b>Глава 4. Работа с программой Language Localizator</b>	34
О программе Language Localizator	34
Рабочее окно программы Language Localizator	34
Процесс перевода	35
Создание проекта	36
Редактирование ресурсов	40
Создание файла цели	44
Словари	48
Создание словарей	48
Экспорт словарей	50
Импорт словарей	53
Импорт из внешнего источника данных	53
Импорт переводов из существующего словаря	55
Изменение словаря по умолчанию	56
<b>Глава 5. Работа с программой Passolo</b>	61
О программе	61
Процесс перевода	61
Создание проекта	61
Указание пути	68
Указание подпути	68
Указание имени файла	68
Обновление существующих структур пути	69
Сохранение установок	69
Окно проекта	72
Состояние списка строк	76
Процесс перевода	76
Создание и обновление списка строк	76

Автоперевод	79
Перевод ресурсов	82
Редактирование диалогов	84
Статистика перевода	85
Создание файла цели	86
Фильтр	88
Глоссарии	89
Файлы глоссария	89
Редактирование списков глоссария	90
Экспорт файлов глоссария	92
Импорт переводов в глоссарий	96
Импорт существующих переводов проектов	97
<b>Глава 6. Работа с программой Multilizer</b>	99
О программе	99
Определение ресурсов для перевода	99
Процесс перевода	101
Создание проекта	101
Примечания к установке программы	101
Первый вход в программу	101
Выбор файлов для локализации	101
Словари	106
Импорт словарей	106
Ручной перевод	109
Экспорт переведённых фраз в словарь	111
Создание файла цели	112
<b>Глава 7. Работа с программой OgreGUI</b>	113
О программе	113
Процесс перевода	114
<b>Глава 8. Работа с HEX-редакторами</b>	123
<b>Глава 9. Работа с программой Help&amp;Manual</b>	124
О программе	124
Окно программы	125
Создание проекта	125
Импорт и создание файла Справки	125
<b>Глава 10. Конвертирование словарей</b>	137
Конвертирование словарей Visual Localize в словари Multilizer и Passolo	137
Конвертирование словарей Multilizer и Passolo в словари Language Localizator	146
Конвертирование словарей Visual Localize в словари Language Localizator	156
<b>Глава 11. Создание патчей и инсталляторов</b>	167
Создание патчей	167
Создание SFX-архивов	172
Создание инсталляторов	179
Создание патчей-обновлений	195
Программа Cilklickteam Patch Maker	195
Программа PatchWise Free	207
<b>Глава 12. Некоторые замечания по переводу программ</b>	216
Дополнительные программы	216
Возможные проблемы	216
Устранение проблем отображения кириллицы	217

# Введение

Локализацией приложения (программы) называют процесс перевода программы с исходного языка на конечный. Соответственно, русификация - процесс перевода программы с исходного языка на русский.

Что нас побудило написать эту книгу? Просто после написания статьи «Мануал по переводу программ», возникла идея расширить статью, описать в ней больше программ, дать пользователям возможность научиться азам локализации. Конечно, в одной книге невозможно подробно описать работу всех программ для этого потребовалось бы отдельная книга для каждой программы, так что мы приводим основные принципы работы с этими программами. Кроме того, в каждой программе есть подробная справка по работе с ней.

Данная книга предназначена для тех, кто решил заняться локализацией программ. В книге описаны основные принципы работы с программами, позволяющими выполнять локализацию файлов. Вы сделаете первые шаги по переводу программ на имеющихся примерах, а также научитесь конвертировать словари для работы с несколькими программами и создавать патчи и инсталляторы локализованных программ.

Ну и основная задача переводчика состоит не просто перевести программу стандартным переводом (что вам переведёт электронный словарь, если вы пользуетесь им для перевода больших текстовых разделов), а перевести её корректно, применительно к контексту соблюдая терминологию. Поэтому, если Вы решили заняться этим нелёгким трудом, запасайтесь программами (о них ниже) и специфической литературой.

Удачи!



## Глава 1

### Определение файлов для перевода

На самом начальном этапе перевода программы Вы должны определить ресурсные файлы, т.е. файлы, где содержатся ресурсы для перевода. Все операции проводите **только с копиями** файлов (для этого создайте например папку «Русификация»)!

Рассмотрим это на примере программы **Mobile Navigator 1.03**. Прежде всего, проверьте каталог с установленной программой на предмет нахождения в ней папок типа **Language, Languages, Translations** или что-то вроде этого (Рис. 1). Удобнее всего для этого все операции производить в файловом менеджере, например Windows Commander. Почему, будет сказано ниже.

Имя	↑Тип	Размер	Дата	Атриб
↑..[..]		<DIR>	26.11.2002 20:42	---
[Language]		<DIR>	26.11.2002 20:51	---
[Plugins]		<DIR>	26.11.2002 20:51	---
[PluginSrc]		<DIR>	26.11.2002 20:51	---
mobile	cid	58	30.11.2002 19:39	---
file_id	diz	426	15.07.2002 18:47	---
mn103	exe	2 602 787	26.07.2002 22:09	---
Mobile	exe	1 959 424	31.07.2007 13:32	---
mobile	ini	5 318	30.11.2002 19:39	---
mobile	log	1 687	30.11.2002 19:39	---
tsrh	nfo	10 251	15.07.2002 18:47	---
mobile	phn	23 689	30.11.2002 19:37	---
Прочти!	txt	1 843	03.12.2002 11:47	---

Рис.1

Далее открываем папку и видим в ней языковые модули с расширением \*.lng (Рис.2).

Имя	↑Тип	Размер	Дата	Атриб
↑..[..]		<DIR>	26.11.2002 20:51	---
default	lng	75 226	30.11.2002 20:12	---
deutsch	lng	43 005	04.09.2002 00:00	---
english	lng	75 169	30.11.2002 20:12	---
franch	lng	76 332	04.09.2002 00:00	---
hungarian	lng	77 106	04.09.2002 00:00	---
italian	lng	75 426	04.09.2002 00:00	---
macedonian	lng	75 687	04.09.2002 00:00	---
slovenian	lng	40 271	04.09.2002 00:00	---
ukraine	lng	40 190	04.09.2002 00:00	---

Рис.2

В этом случае для редактирования такого ресурса его нужно открыть в любом текстовом редакторе (например Блокнот – notepad), в Windows Commander нажимаем кнопку **F4**, и т.к. notepad интегрирован в файловый менеджер (в этом есть определённые удобства файловых менеджеров) переходим в режим редактирования и можем отредактировать необходимые строки (Рис.3). Смотрите, какой текст нужно редактировать, не удаляйте непонятные словосочетания (левая колонка рис. 3) и символы (типа % и других), в противном случае ресурс станет неработоспособным.

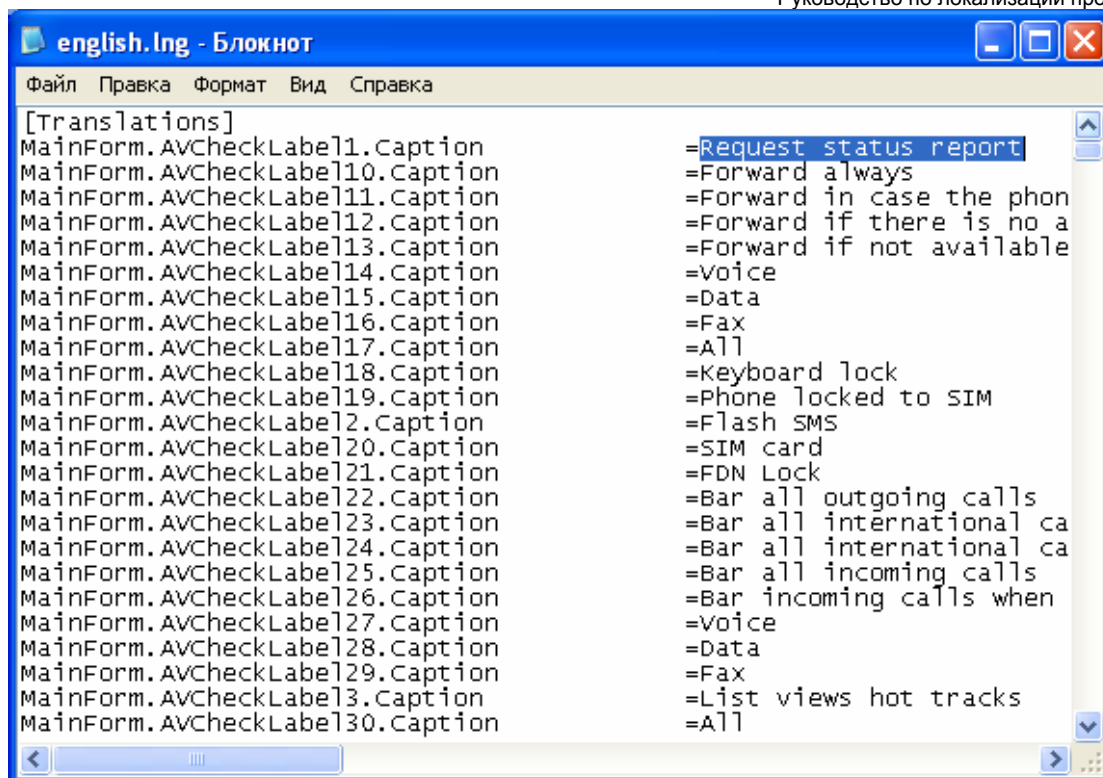


Рис. 3

Произведя изменения (перевод) сохраняем ресурс (если языковых модулей несколько, то под именем своего языка, например russian). Файл сохранится в файле с расширением \*.txt (russian.txt).

После этого изменяем расширение файла на \*.lng, т.е. модуль русского языка будет таким russian.lng (Рис. 4).

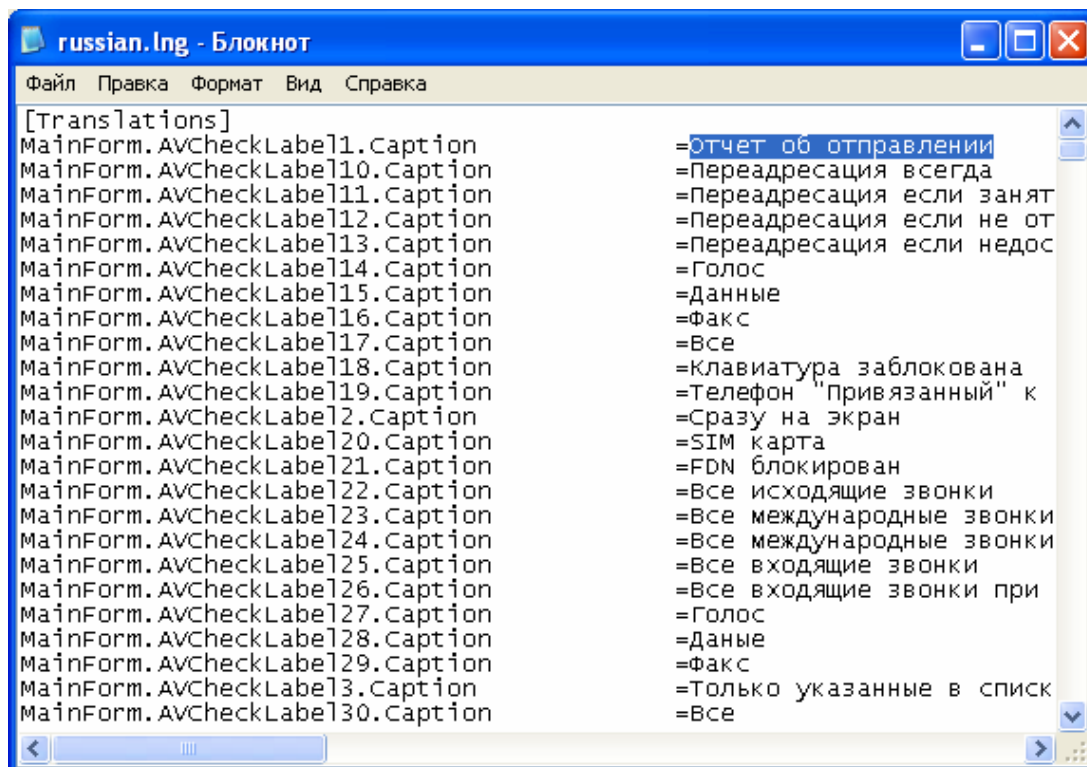


Рис. 4

Кроме расширения \*.lng языковой модуль может иметь и другое расширение (например \*.ini, \*.xml, \*.mnu, \*.dat и др. – по усмотрению разработчика программы). В некоторых программах папка **Languages** отсутствует, и языковые модули могут располагаться в корневом каталоге программы.

Если папка **Languages** отсутствует, значит ресурсы могут находиться не в виде текстового файла с каким-либо расширением, а в \*.exe или \*.dll файлах (но может быть папка с языковыми модулями dll). В этом случае открываем файл в программе Restorator (Рис. 5) (подробное описание работы с программой будет далее) и смотрим, какие виды ресурсов нам придётся редактировать.

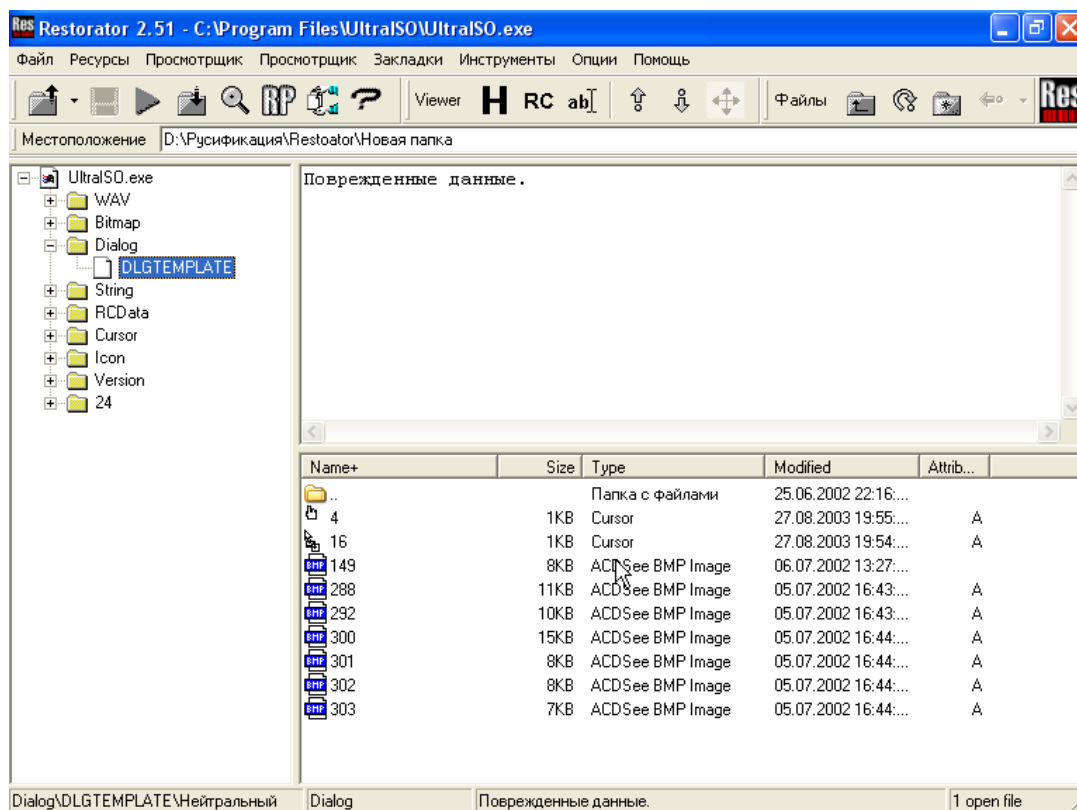


Рис. 5

Если ресурс не в языковом модуле, то мы локализуем его. Если языковой модуль присутствует (как правило, несколько языковых модулей), локализуем с того языка, который Вы знаете (например, английский) и создаем локализованный на русский язык модуль. Но бывает так, что основной язык программы (английский) находится в основном выполняемом файле \*.exe, а ресурсные dll имеют другие языки (немецкий, например). В этом случае можно перевести сам выполняемый файл или попробовать схитрить и создать языковую dll (например, локализация программы Passolo), сначала проверив на наличие одинаковых ресурсов в \*.exe и \*.dll файлах, локализовав \*.exe и перенести изменения в \*.dll (подробно это описано ниже «Работа с программой Restorator»).

Часто бывает так, что в некоторых программах типа вместо обычных ресурсов находятся сжатые и упакованные, которые при открытии пишут – **Поврежденные данные (Corrupt resource)**. Это упакованные файлы. Вначале их надо распаковать, а потом переводить. Некоторые программы позволяют сжимать исполняемые файлы без потери работоспособности, размер таких файлов намного меньше, правда, работают они немного медленнее. Упакованные файлы естественно изменить нельзя, надо их распаковать. Так как существует много программ и способов упаковать или зашифровать файл, для распаковки требуется довольно большая подборка программ и специальных анализаторов. Важный момент – правильное определение упаковщика. Для этого необходимо использовать несколько анализаторов (они могут определить разных упаковщиков!), иначе используя не того распаковщика, что необходим, Вы можете распаковав файл (если это удастся) с удивлением обнаружить отсутствие в нём ресурсов (опять же вскрыв файл в программе Restorator)! Естественно после локализации этот файл нужно опять будет сжать тем упаковщиком, которым он был упакован.

Ниже приведён список некоторых необходимых для этого программ:

**Для анализа:** file insPEctor, Language2000, File Analyzer v1.6, File Information v4.46, File Scanner, PE-Sniffer 1.06, pe-scan 3.31, Stud\_Pe 1.7.1.

**Для распаковки:** AspackDie, ProcDump Version 1.6 FINAL, CASPR v1.012, UnAspack, DeShrink V1.6, pe-crypt, r!sc's Asprotect Deprotector v0.6, pe-scan 3.31.

Эти и другие программы можно найти на сайте <http://reversing.kulichki.ru/>.

Если же ресурсы не сжаты и открываются (Рис. 6), то мы можем смело переходить к редактированию.

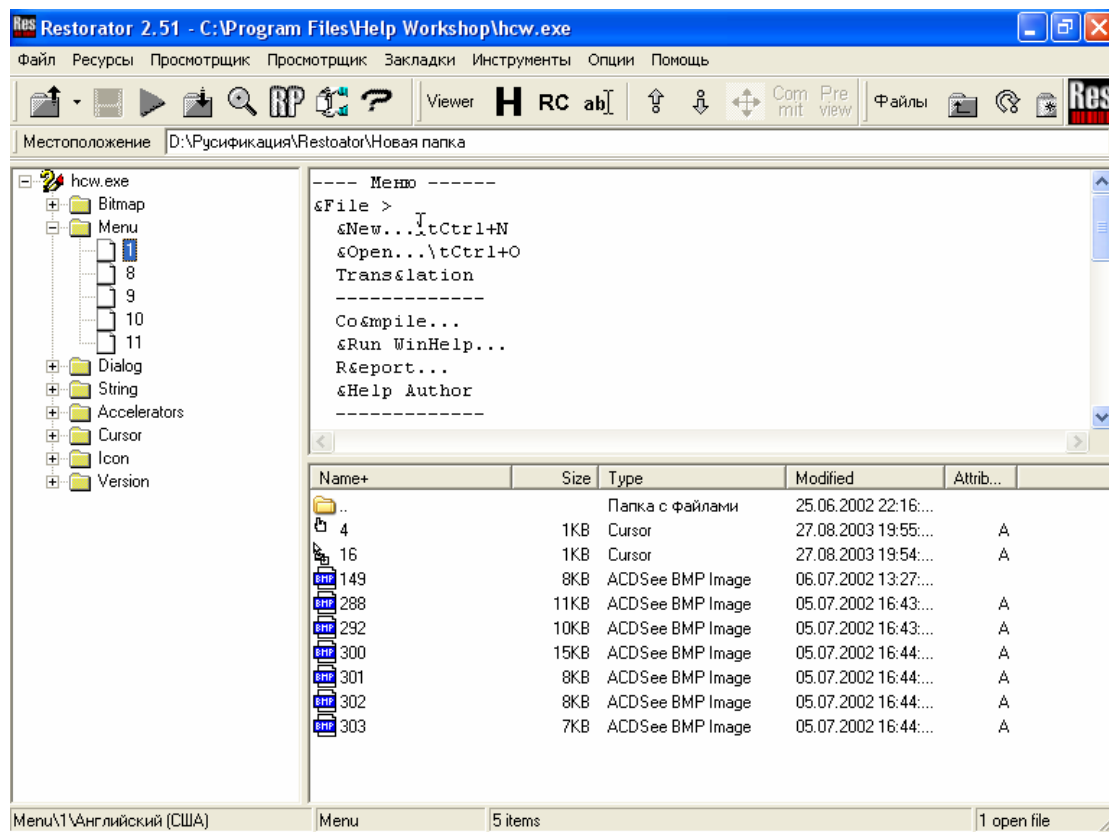


Рис. 6

## Глава 2

# Работа с программой Restorator

## О программе Restorator


Программа Restorator позволяет вам изменять интерфейс любой 32-х разрядной программы Windows. С её помощью можно просматривать, извлекать, редактировать, заменять рисунки, картинки, курсоры, тексты, диалоги, звуки, видео, меню и многое другое.

То есть она позволяет вам редактировать почти все внутренние ресурсы во многих типах файлов, например, файлов \*.exe, \*.dll, \*.res, \*.ocx (Active X), \*.scr (заставки-скринсэйверы) и других.

Встроенная система поиска позволяет Вам находить любые ресурсы на своём диске. Вы можете создавать и распространять свои переводы в виде небольшого, самоизвлекающегося файла – патча **ResPatcher**. Диалог **Распаковать все ресурсы** позволяет Вам извлекать все имеющиеся типы ресурсов (рисунки, диалоги, и т.п.) сразу.

## Процесс перевода

Щелкните правой кнопкой мыши на файле в появившемся контекстном меню и выберите команду **Открыть в Рестораторе (Open with Restorator)** или через сам Restorator из

меню **Файл/Открыть (File/Open)** либо нажав кнопку . Слева в окне программы открывается дерево папок (внутренние ресурсы файла). Мы увидим следующие папки в дереве ресурсов (не всегда набор ресурсов может быть таким): **TEXT** или **TEXT\_FILE** (текстовая информация), **Menu** (в ней находятся элементы меню), **Dialog** (в ней

находятся элементы диалогов), **String** (в ней находятся подсказки, сообщения об ошибках и другие, советы, некоторые элементы меню, всплывающие надписи), **Bitmap** или **JPEG** (в ней содержатся рисунки и графические файлы), **RSDData** или **Data** (ресурс создаваемый Delphi, содержащий элементы меню и диалогов), **AVI** (содержит анимацию), **Cursor** (имеющиеся в программе курсоры), **Accelerators** (ускорители – «горячие клавиши»), **Version** (информация о версии программы).

Рассмотрим процесс перевода на примере файла **SnagIt.exe** (Рис.7).

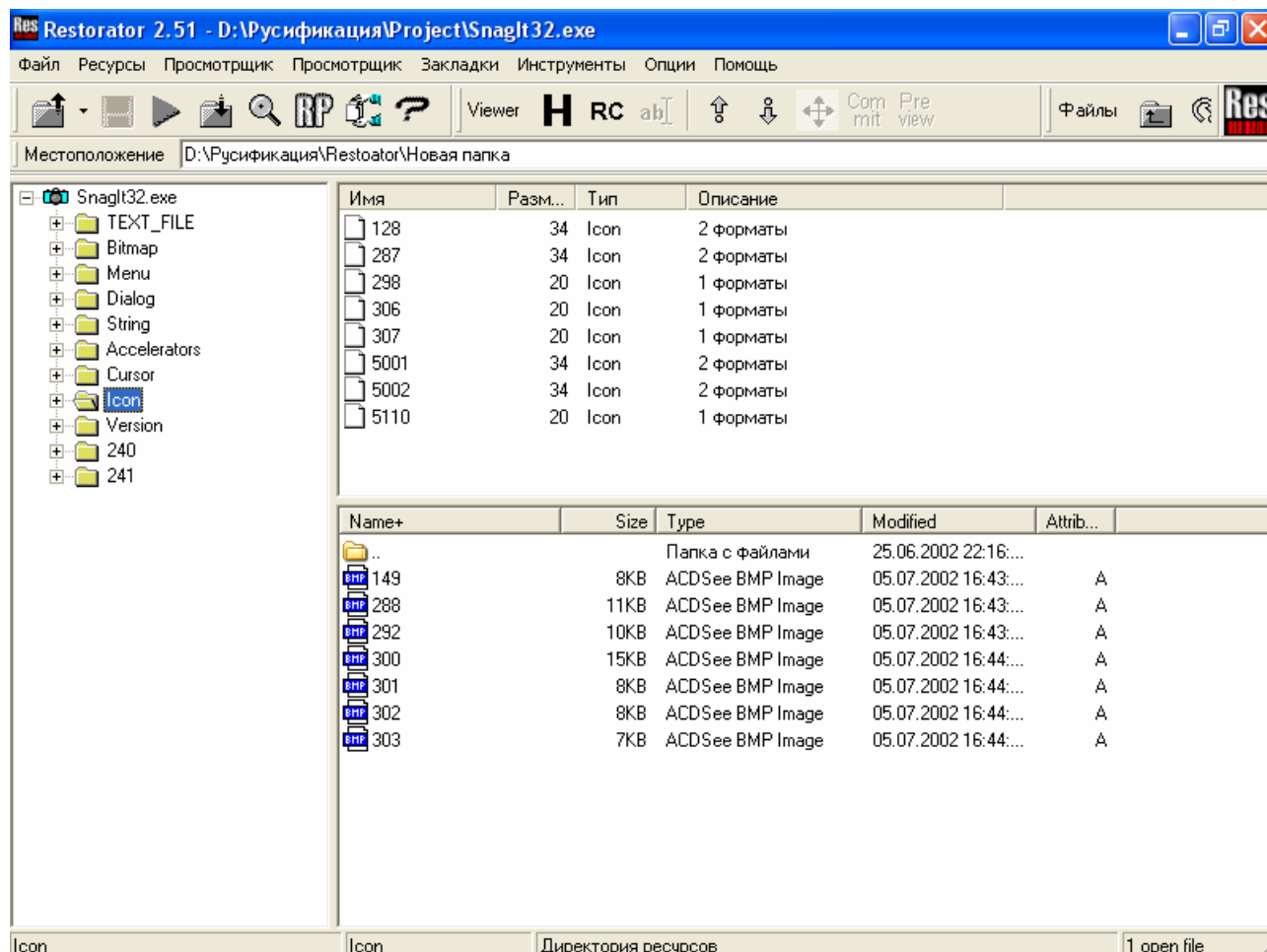


Рис. 7

Для перевода необходимо редактировать содержимое папок: **Menu**, **Dialog**, **String**, а в некоторых случаях нужно редактировать часть ресурсов папки **Bitmap** (в нашем случае – те ресурсы, которые являются частью интерфейса). Если раскрыть любую из них, то там имеются фразы – те, что в кавычках (в непереверждённом приложении – в нашем примере на английском языке). Чтобы увидеть, что они в кавычках, нужно нажать на панели инструментов сверху кнопку **ab|** (т.е. войти в режим редактирования ресурса). Знак **&** означает, что следующая буква будет подчеркнута. В принципе необходимо только перевести содержимое всех кавычек, и всё! После перевода каждого раздела или ресурса нажать кнопку **F8**. Когда Вы успешно внесли изменения в ресурс, на значке этого пункта ресурса, который Вы изменили, появляется стрелочка, как у стандартного ярлыка Windows. Стрелка будет чёрного цвета, но после повторного открытия этого же файла с сохранёнными изменениями в Restorator'e, её цвет изменится на синий.

На Рис. 8 видно как это проделано с ресурсом **128**, в котором мы перевели первую строку.

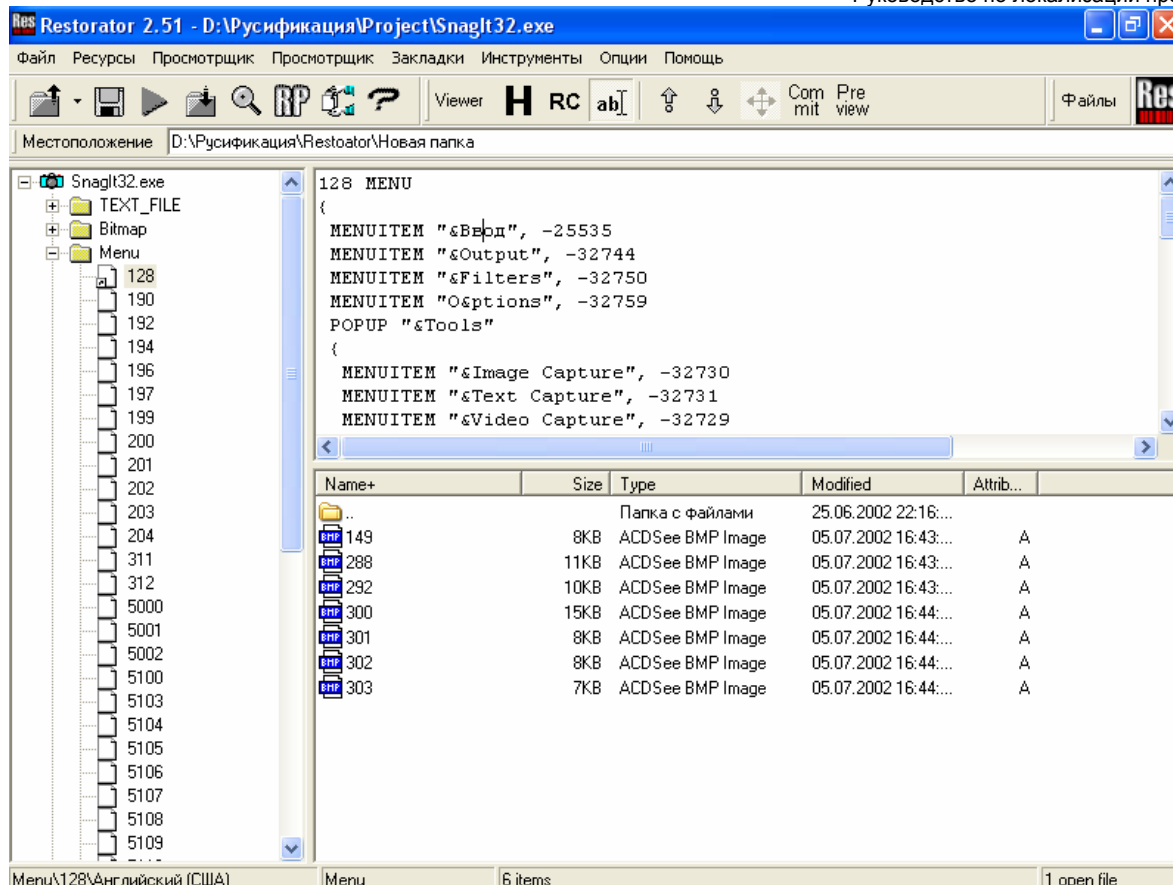


Рис. 8

Можно это проделать извлечением (перетаскиванием с помощью мыши) ресурса на диск (Рис. 9), редактируя его в любом текстовом (текст) или графическом редакторе (графику)

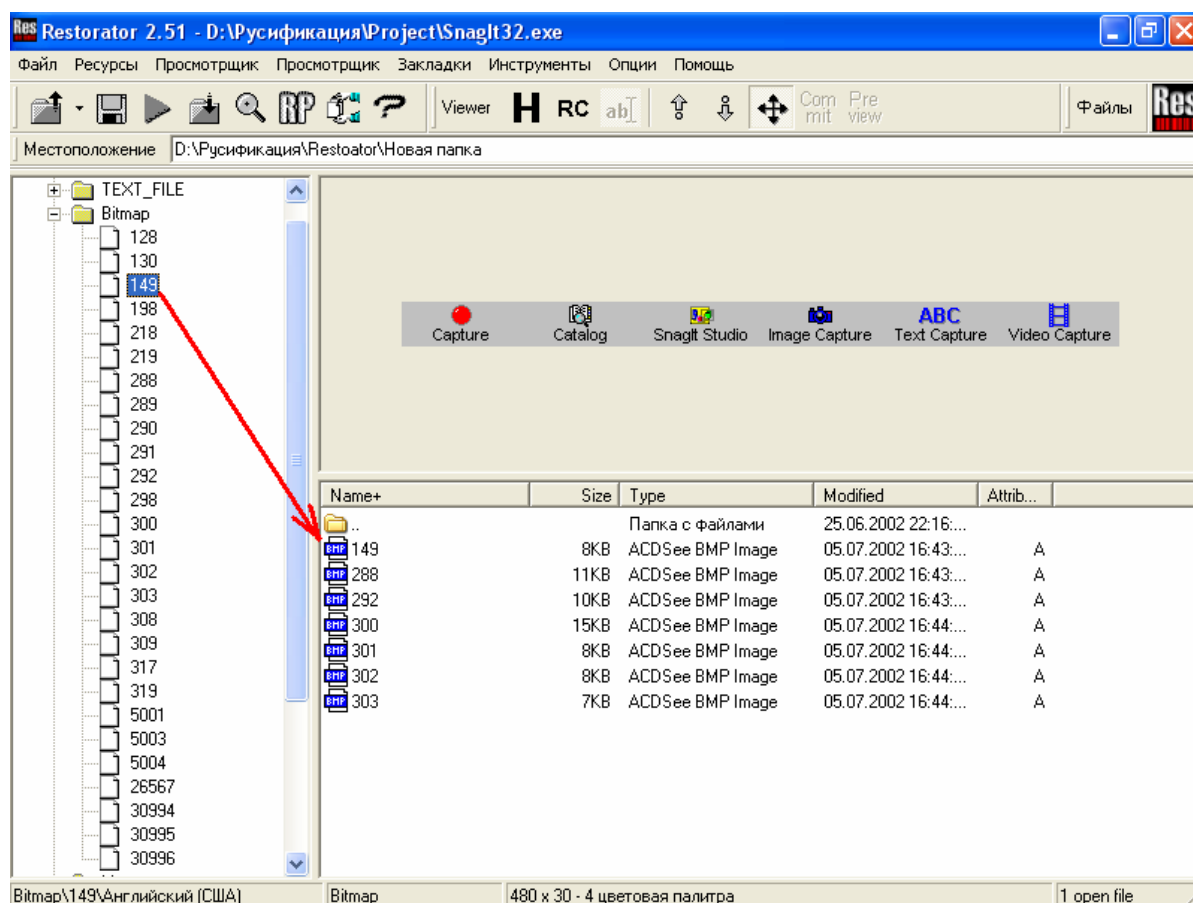


Рис. 9



и потом перенеся изменённый ресурс в дерево каталогов. Можно это сделать иначе, а именно нажав правую кнопку мыши на том ресурсе который нужно извлечь, в нашем случае это **149**, и выбрать пункт **Извлечь** или **Извлечь как**, а ещё можно использовать главное меню **Ресурсы** (для этого удобно создать отдельную папку). Ресурс **149** открыт, и как мы можем видеть – это графический элемент меню. После извлечения на диск, мы переведём подписи к кнопкам, сделав их русскими в графическом редакторе, например **Paint**, сохраним изменения, а потом перетащим изменённый ресурс назад в дерево каталогов (Рис. 10) и сохраним изменения, нажав **F8**.

Как мы видим на Рис. 10, ресурс **149** изменился и элемент меню стал русскоязычным. Сохраняем изменения сделанные в программе нажав на кнопку **Сохранить как** или выбрав аналогичный пункт в меню **Файл**. Сохраняете файл со своим первоначальным именем, в противном случае, файл может оказаться неработоспособным. Ещё сохранится резервная копия первоначального файла, т.е. того, над которым мы стали производить изменения.

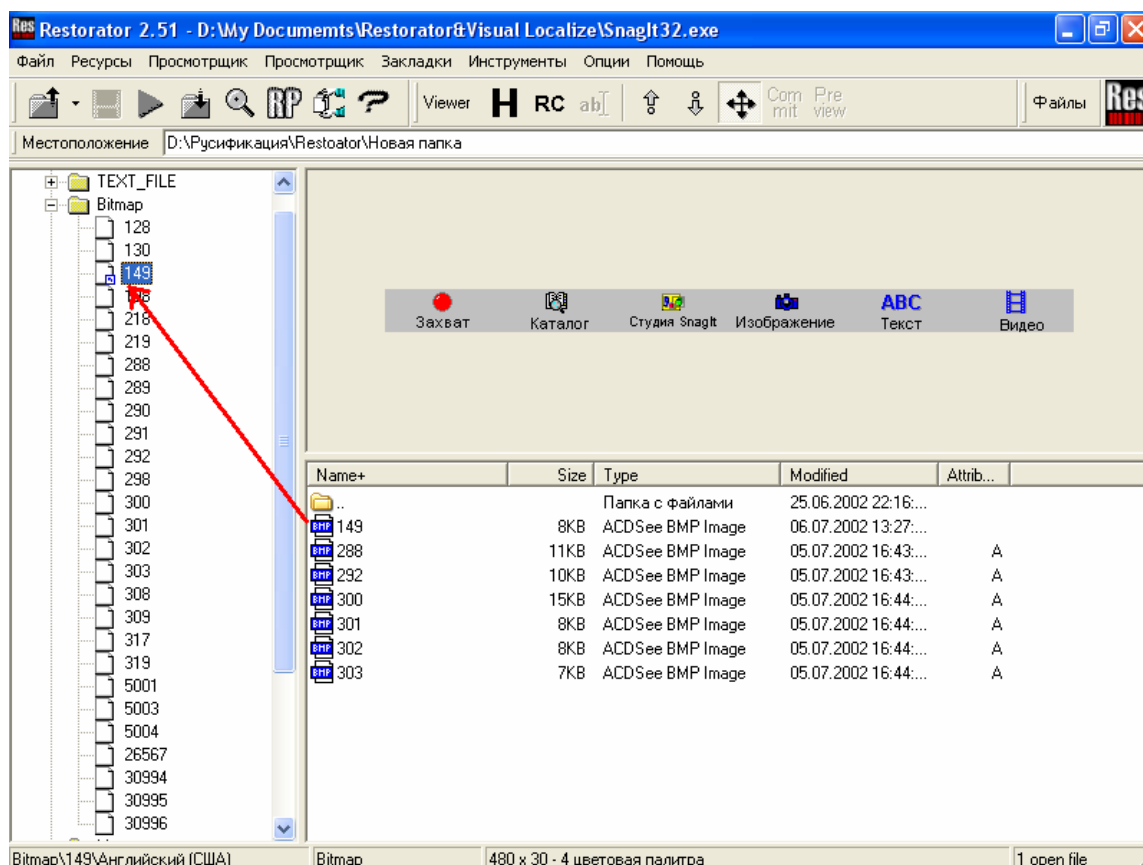


Рис. 10

Как это будет выглядеть как элементы меню интерфейса слева (русский (Рис. 12) и английский (Рис. 11)) видно ниже.

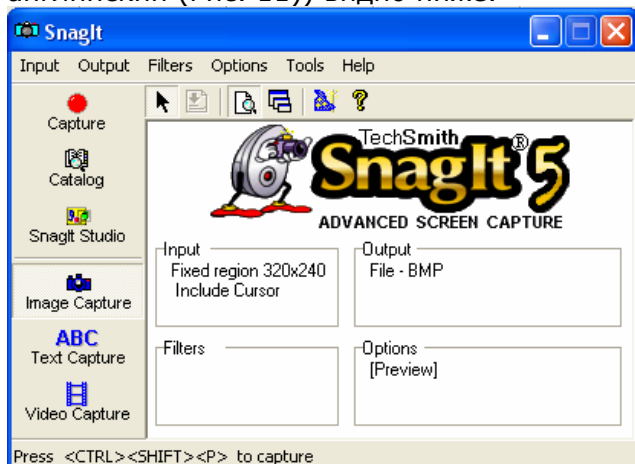


Рис. 11

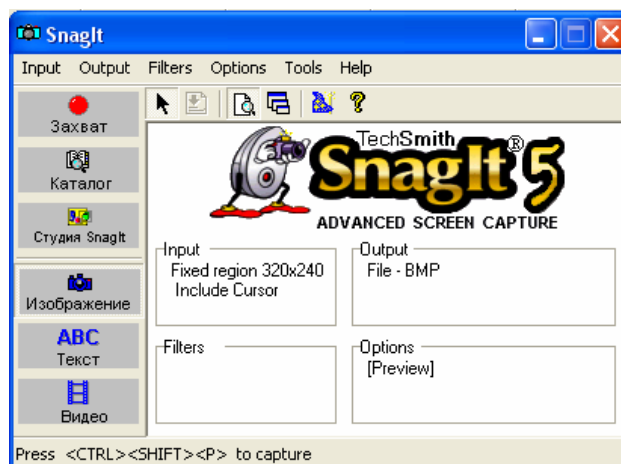


Рис. 12

## Редактирование ресурсов, создаваемых Delphi

Рассмотрим пример редактирования ресурса **RSData** (ресурс создаваемый Delphi). В этих ресурсах могут быть (а иногда и только в этих ресурсах!) элементы меню и диалогов программ. Редактирование ресурсов происходит не в режиме визуального редактирования. На Рис. 13 в дереве ресурсов открыт ресурс RSData и в нём выбрана строка **TOPTIONSFORM**. В этой строке выделено слово 'Options' (в кавычках). Вот такого типа тексты и нужно перевести. Аналогично сказанному выше, переходим в режим редактирования, нажав кнопку **abl** (Рис. 13).

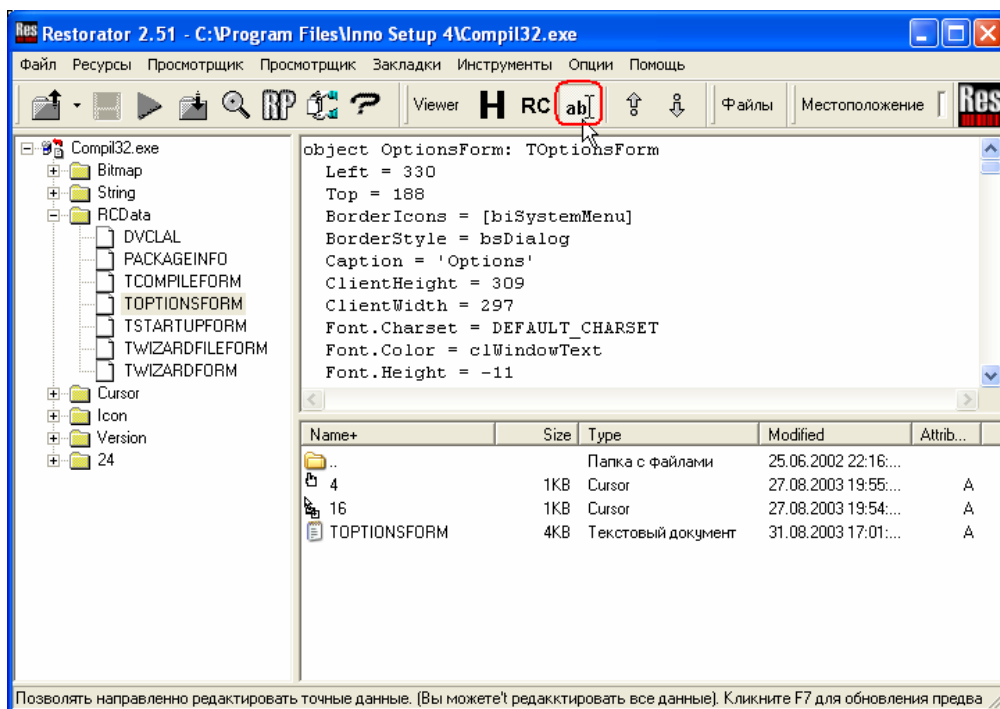


Рис. 13

Переводим слово Options, и для сохранения изменений нажимаем **F8** (Рис. 14).

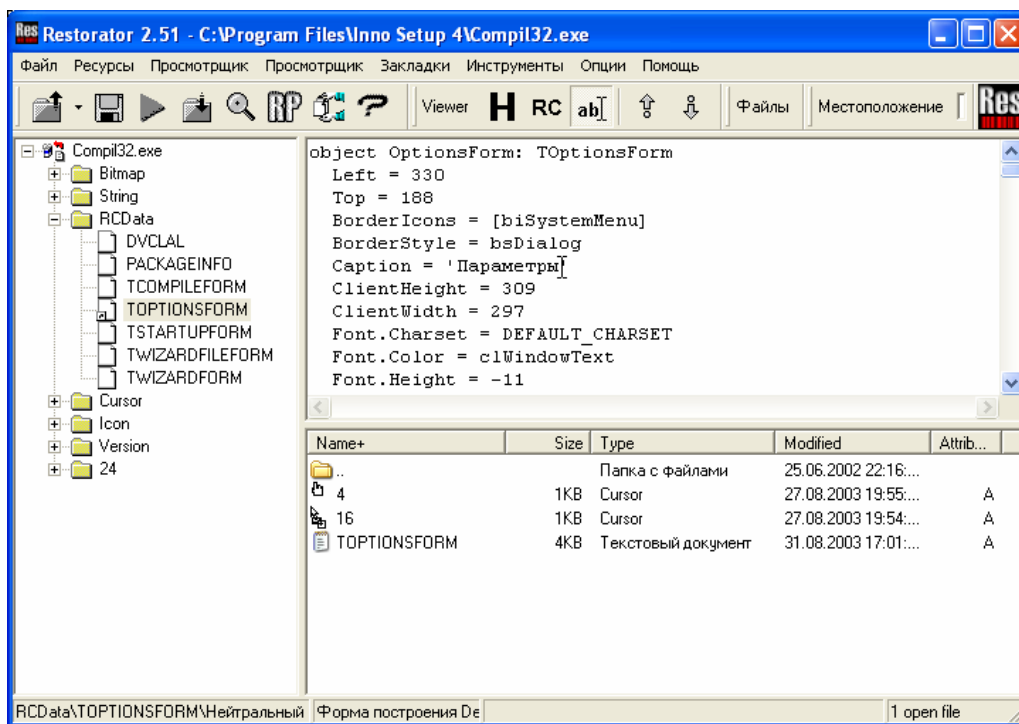


Рис. 14

Аналогично этот же ресурс можно редактировать после извлечения ресурса на диск (Рис. 15).



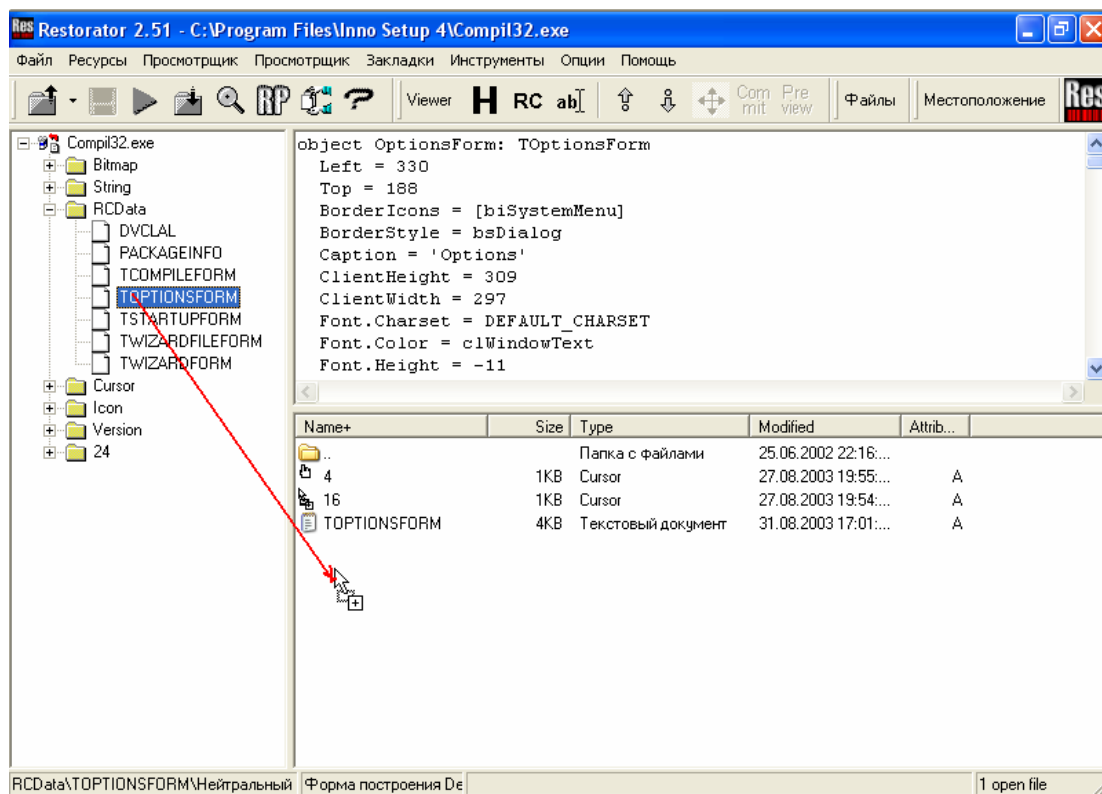


Рис. 15

Ресурс извлекается в виде текстового файла с расширением \*.txt (Рис. 16), в некоторых случаях вместе с ним могут извлекаться и графические файлы с расширением \*.bmp. Текстовый файл имеет ссылку на рисунок.

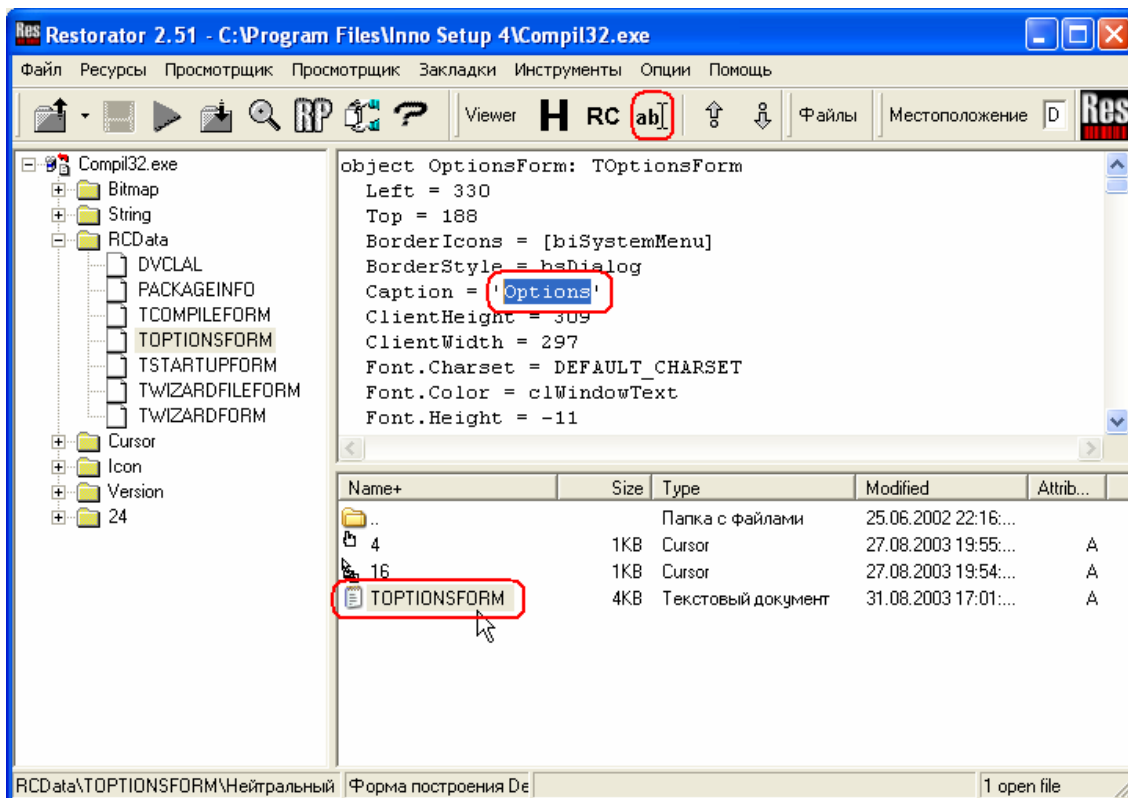


Рис. 16

После этого открываем ресурс в обычном текстовом редакторе, в нашем примере - Блокнот (Рис. 17).

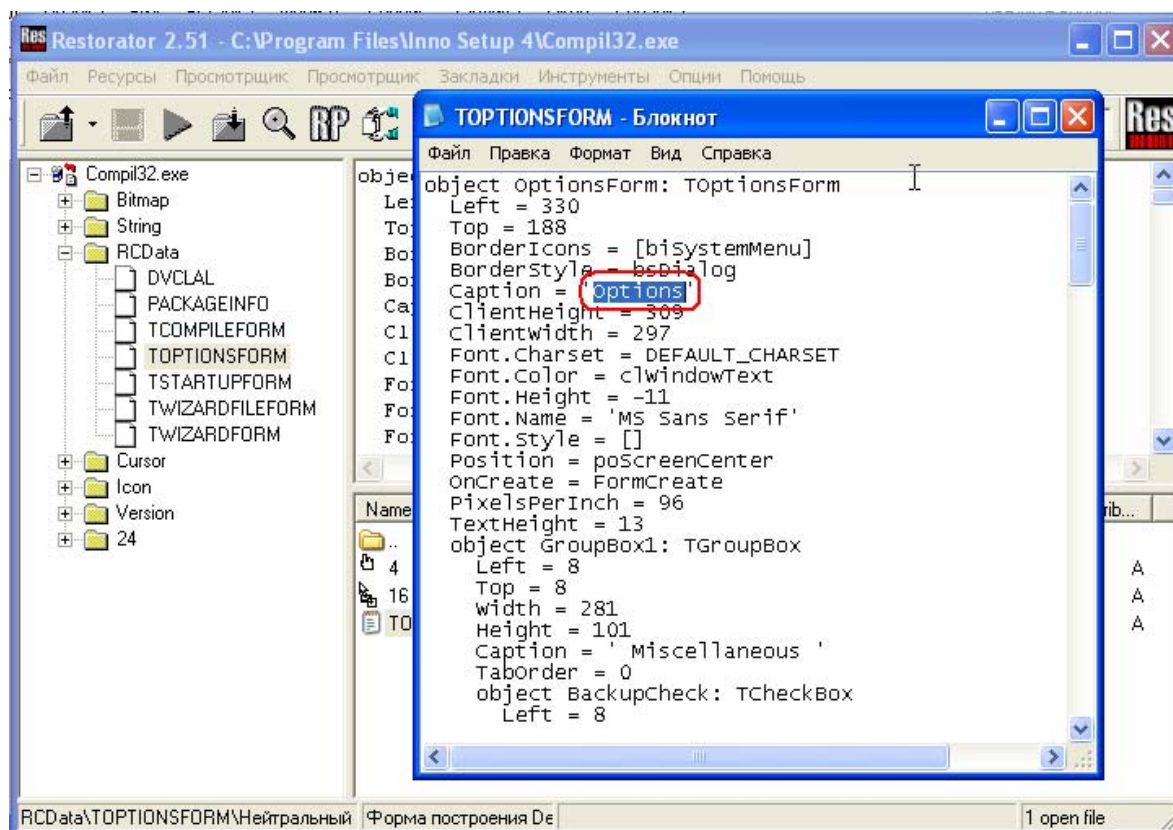


Рис. 17

Произведём редактирование строк ресурса (Рис. 18).

**Примечание:** внимательно смотрите, какой текст нужно редактировать, в противном случае программа станет неработоспособна.

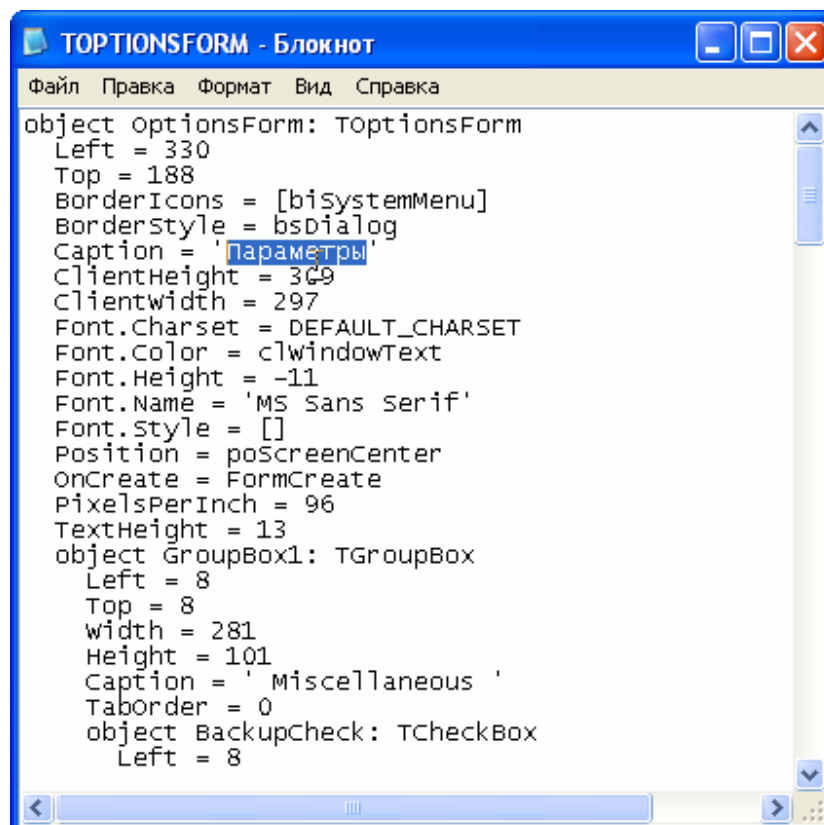


Рис. 18

Сохраняем отредактированный ресурс (Рис. 19).

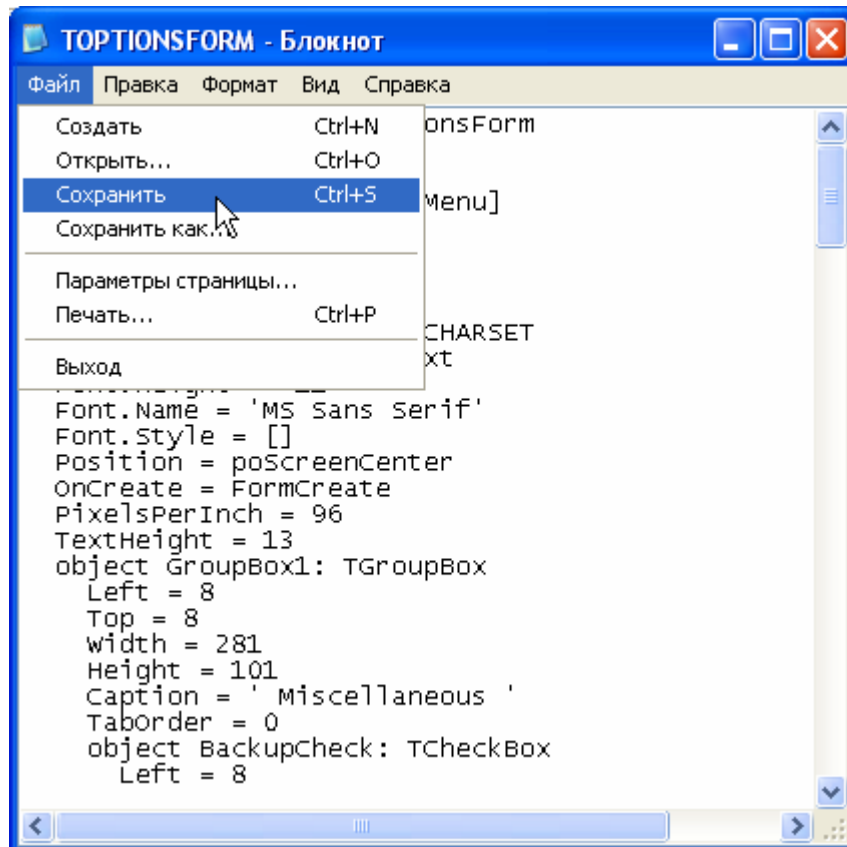


Рис. 19

И мы его (если имеются и файлы с расширением \*.bmp, то **только текстовый файл!!!**) переносим в дерево ресурсов на своё место (Рис. 20).

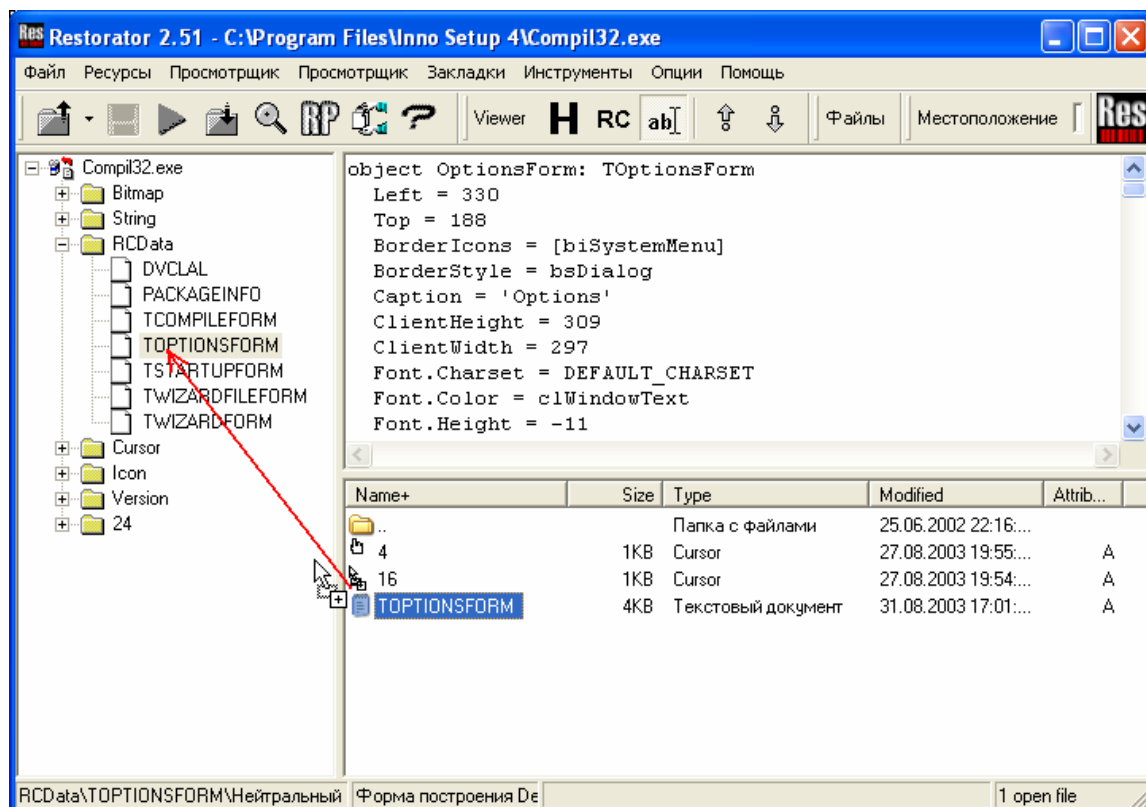


Рис. 20

## Глава 3

# Работа с программой Visual Localize

## О программе Visual Localize

Visual Localize - программа для локализации 16-ти и 32-х разрядных приложений Windows 3.x, 95, 98, NT и CE. Для полной локализации требуются только выполнимые программные модули. Файлы загружены в проект и могут быть непосредственно переведены. Единственное требование - то, что весь текст, который должен быть локализован, должен быть расположен в ресурсах. Редактирование проекта происходит в режиме **WYSIWYG** (What You See Is What You Get), т.е. в режиме визуального редактирования.

Visual Localize состоит из двух различных и независимых частей: это проект и словарь.

**Проект:** в проекте имеет место фактический процесс перевода. Проект содержит всю информацию о приложениях, которые являются необходимыми для перевода. Все ресурсы приложения, которые содержат текст, читаются и сохраняются в базе данных. После перевода ресурсы возвращаются в приложение. Кроме того, проект содержит информацию о пределах знаков, исключениях и флагах только для чтения.

**Словарь:** словарь это собрание слов, фраз и их переводов. Записи словаря могут быть изменены и добавлены пользователем. Чтобы делать переводы более легкими, все записи словаря могут быть импортированы в проекты. Чем больше записей содержит словарь, тем быстрее и более эффективным может быть перевод проекта.

## Процесс перевода

- При переводе, происходит автоматический перевод с исходного языка (источника) в язык перевода (цели).
- Иногда исходное приложение содержит фразы, которые не должны быть переведены. Любое изменение в такой фразе может привести к сбою в работе приложения. По этой причине проект может содержать фразы, которые помечены «только для чтения». Фразы «только для чтения» не могут быть изменены.
- Кроме фраз «только для чтения» проект может также содержать «исключения». Исключение определяет, что некоторая исходная строка должна быть переведена по-другому в некотором ресурсе. К примеру, все слова «Cancel» будут, согласно проекту, переведены как «Отмена». Однако в некоторых случаях необходимо сделать исключение и «Cancel» будет переведено как «Отм.». Эта особенность полезна, когда, например, обычный перевод не вписывается в определенное поле диалога, потому что недостаточно места. Кроме того, исключения могут предотвратить конфликты, вызванные фактом, что определенная исходная строка может иметь различные значения в языке перевода в зависимости от контекста.
- Все переводы, которые не являются никакими исключениями, определены как «переводы по умолчанию». Все умолчания используются для всех соответствующих строк источника в пределах проекта. Это означает, что пользователь должен перевести такие фразы только однажды.

## Создание нового проекта

Рассмотрим процесс перевода на примере перевода программы **JetAudio5**. Чтобы начать переводить необходимо создать новый проект. В меню **Файл (File)** выберите **Новый Проект (New Project)** или нажмите самую левую верхнюю кнопку **Создать новый проект (Create new project)** (Рис. 21):

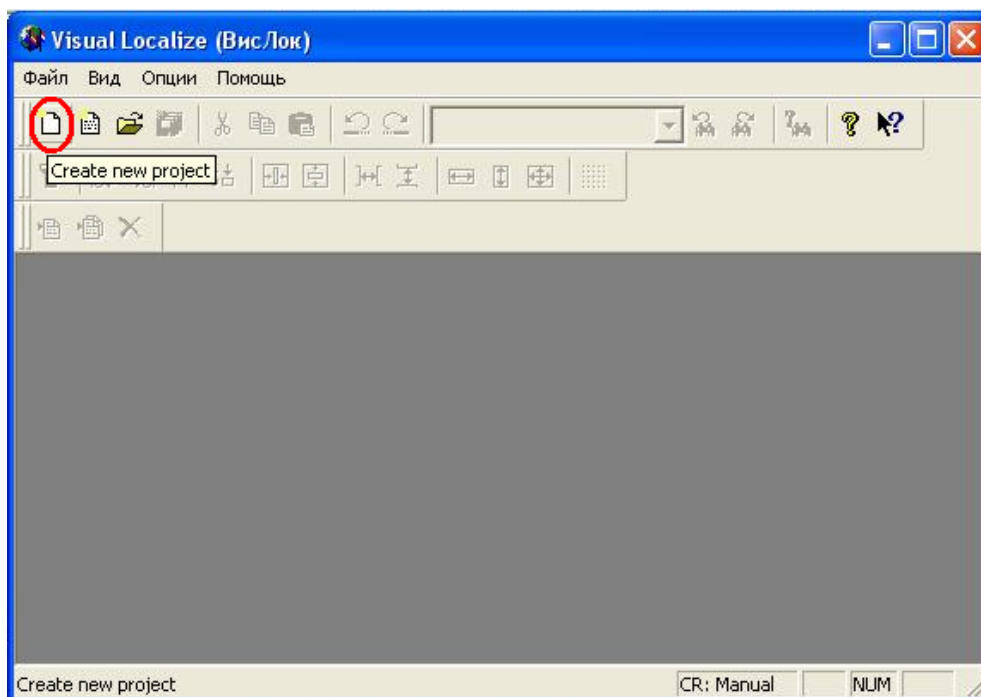


Рис. 21

Далее выберите закладку **Бинарный (Binary)**.

Введите или укажите имя и путь вашего проекта, как видно на Рис. 22 - D:\JetAudio, и файл, в нашем примере это JetAudio.exe, который Вы хотите перевести. Для удобства работы можно создать отдельную папку с проектами и назвать ее, например, Project. В некоторых случаях программа ругнется и попросит ввести расширение файла проекта, тогда добавьте расширение \*.prj, т.е. путь проекта будет таким - D:\JetAudio.prj. Вы можете выбрать более одного файла одновременно, столько, сколько сможет обработать ваш компьютер. Далее выберите языки источника и цели перевода из списков. Кроме того, можно выбрать шрифт отображаемого текста.

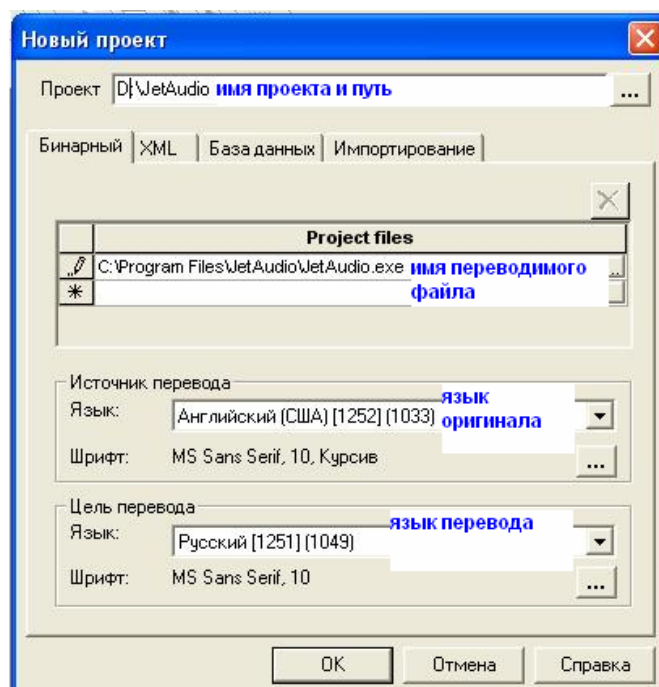


Рис. 22

Если Вы хотите использовать переводы из словарей, других проектов или локализованных приложений, нажмите **Импортирование (Import)** и введите соответствующее название (я) файла и путь (и) в появившихся полях, т.е. укажите путь к словарю (Рис. 23).

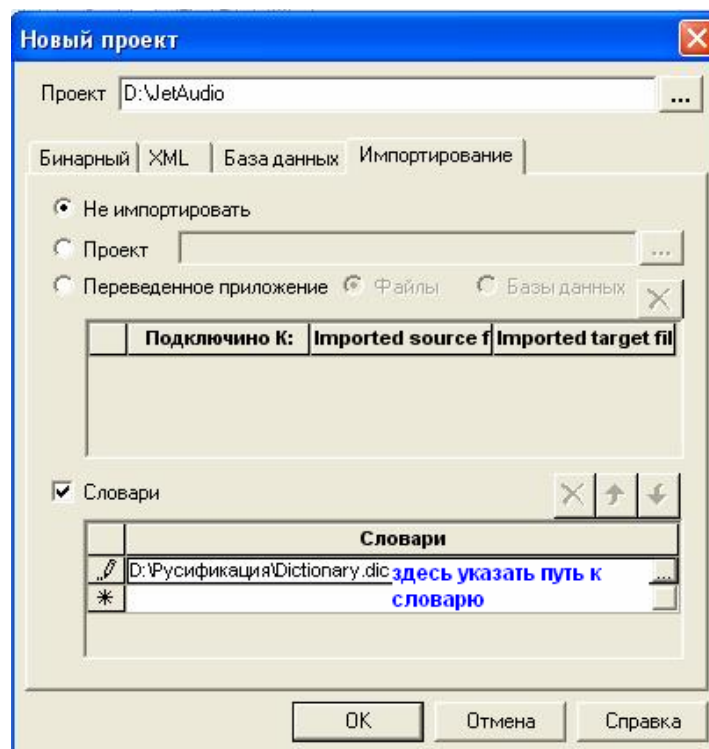


Рис. 23

Нажмите **ОК**, чтобы создать новый проект.

Вы можете всегда добавлять файлы к вашему проекту или изменять языки. Чтобы сделать это выберите пункт **Редактировать проект (Edit Project)** в меню **Правка (Edit)**.

## Вид Проект

После создания нового проекта появляется следующее окно (Рис. 24):

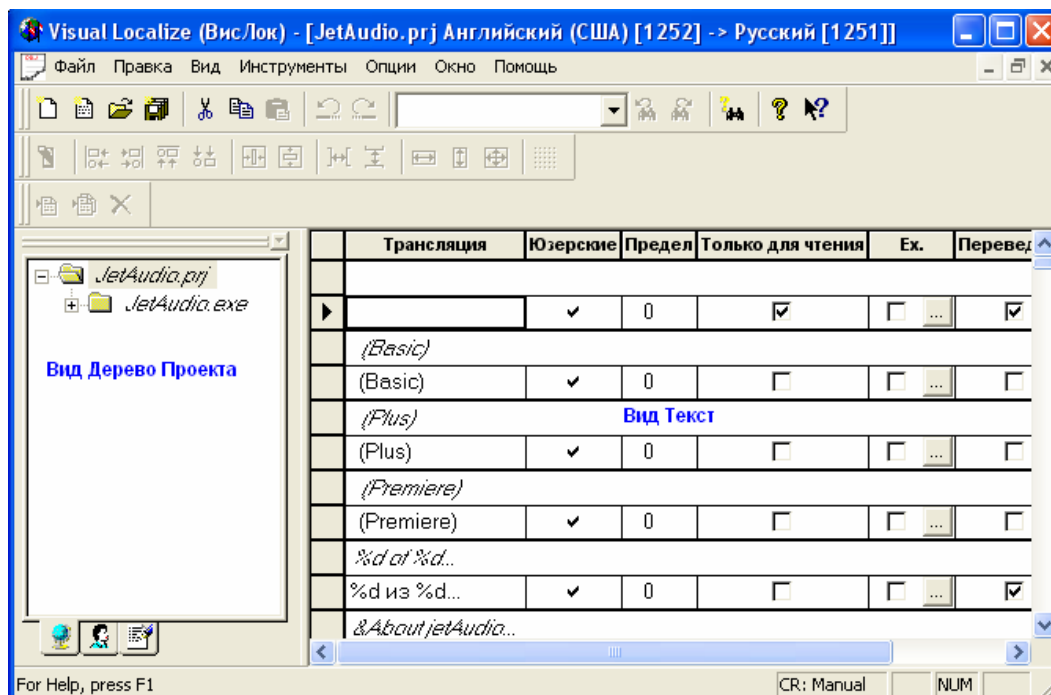


Рис. 24

Слева Вы можете видеть **Вид Дерево Проекта**. Здесь представлен ваш Проект. Ниже Проекта показаны файлы Проекта. В нашем примере это - **JetAudio.exe**.



Справа Вы видите **Вид Текст**. Здесь все текстовые записи проекта внесены в список вместе с их текущими переводами в алфавитном порядке. Вы можете выбрать перевод всех текстовых записей одновременно или переключиться к **Виду Перевод**, в котором показаны только текстовые записи отдельно выбранного ресурса.

## Перевод ресурсов

Откройте переводимый файл (модуль) в виде дерева для переключения к виду перевода (Рис. 25). Все типы ресурсов, содержащиеся в файле (модуле) представлены в представлении списка в виде дерева. Щелкните на типе ресурса и затем на ресурсе. Текстовые записи выбранного ресурса будут показаны в виде перевода справа, а внешний вид переведённого ресурса – внизу. Мы увидим следующие папки в дереве ресурсов: **Menu** (в ней находятся элементы меню), **Dialog** (в ней находятся элементы диалогов), **String Table** (в ней находятся подсказки, сообщения об ошибках и другие, советы, некоторые элементы меню, всплывающие надписи) и в **Виде Текст** отображаются все текстовые записи, имеющиеся в этих ресурсах.

**Примечание:** Visual Localize не видит ресурсов RSDData и следовательно не возможен их перевод.

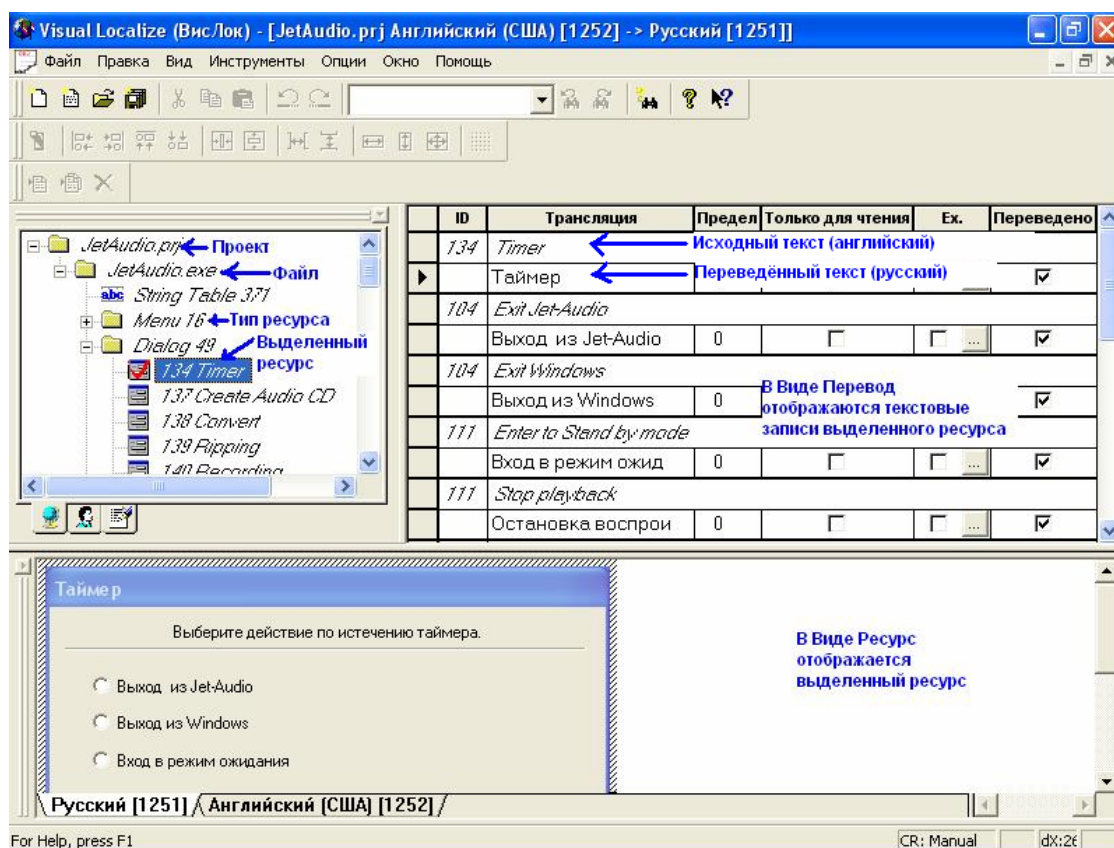


Рис. 25

Выбранный ресурс в нашем случае является диалогом, и показано как он будет выглядеть в запущенном приложении.

Чтобы перевести исходную строку текста, выберите её (мышью/клавиатурой) и перепишите её текст на языке цели (перевода) (Рис. 26).



Рис. 26

Изменения автоматически сохраняются при переключении строк и сразу же могут быть видны в отображаемом ресурсе. В поле **Переведено** появляется флажок.

## Редактирование диалогов

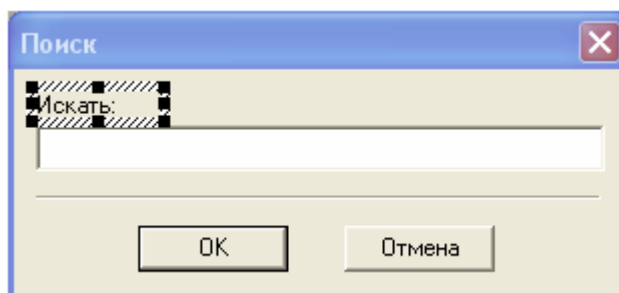


Рис. 27

Если выбранный ресурс в виде дерева проекта – диалог (Рис. 27), его расположение (размеры, текстовые поля и др.) может быть отредактировано. Чтобы сделать это, выделите щелчком мыши весь диалог или его элементы управления и переместите с помощью мыши появляющуюся рамку в требуемое направление (или используйте стрелки на клавиатуре). Для изменения размеров (если текст не вписывается в поле) просто ухватите рамку мышью и растяните её до необходимого размера. Вы можете также изменить положение более чем одного элемента управления одновременно, выделяя их (щелчок+shift) и перемещая мышью. Таким же образом можно изменить размер и самого диалога (если ряд команд или текст не вписывается в строки, и нет возможности его уменьшить без потери смысла контекста).

Используя меню **Расположение** или **Панель инструментов Расположение**, Вы можете также выравнивать выбранные элементы управления.

## Флаги

Флаги (Рис. 28) могут быть установлены для определения различных признаков целей строк текста. Флаги устанавливаются флажками (галочками) в соответствующие поля щелчком мыши. Могут быть выбраны следующие флаги:



Рис. 28

- **R.o. (Read only) – Только для чтения:** Строки текста, определенные только для чтения не могут быть изменены. Только администраторы могут установить флаг только для чтения для защиты строк текста от изменений, сделанных переводчиком, которые могли бы внести сбой в локализованное приложение.
- **Ex. (Exception) – Исключение:** Не каждый перевод - перевод по умолчанию и может использоваться в других контекстах. Строки текста, определенные как исключения происходят только в некоторых контекстах и автоматически не используются для других соответствующих строк текста источника в пределах проекта.
- **Tr. (Translated) – Переведено:** Этот флаг указывает, что строка текста переведена.

**Примечание:** Все переводы, которые не определены как исключение, рассматриваются как переводы по умолчанию и автоматически используются для того, чтобы соответствовать исходным строкам текста в пределах всего проекта.

## Предел

Пределы знаков (Рис. 29) могут быть установлены только администраторами.

Предел указывает число знаков, которые не должна превысить переведенная строка текста. Ноль не означает никакого предела.





Рис. 29

Предел может быть установлен щелчком мыши в поле предела. Появляется двухсторонняя стрелка (Рис. 30).



Рис. 30

Нажимая на стрелку вверх или вниз, предел знаков может быть увеличен или уменьшен.

## Перевод через импорт

Большая помощь в переводе строк текста - различные функции импорта, которые предлагает Visual Localize. При импортировании приняты все переводы и флаги соответствия исходным строкам текста. Чтобы сделать импорт в меню, **Инструменты (Tools)** выберите источник, из которого Вы хотите импортировать:

- **Import Application Phrases – Импорт фраз приложения:** Здесь приняты все соответствующие строки переведенного текста уже локализованного приложения.
- **Import Dictionary – Импорт словаря:** Здесь приняты все соответствующие строки переведённого текста словарей.
- **Import Project Phrases – Импорт фраз Проекта:** Здесь приняты все соответствующие строки переведённого текста других проектов.

## Словарь

Visual Localize предлагает возможность создать и редактировать словари для более быстрого и более легкого перевода. Словари независимы от проектов и имеют их собственную базу данных. Записи словаря или импортированы из проектов или вручную введены пользователем. Файлы словаря создаются в виде файла с расширением \*.dic. Их можно сохранять в отдельном каталоге. Желательно не делать один большой словарь, в противном случае он может перерасти и не работать, а несколько.

## Как создать словарь

Выберите пункт **Новый словарь (New Dictionary)** в меню **Файл (File)**. Появится следующий диалог (Рис. 31):

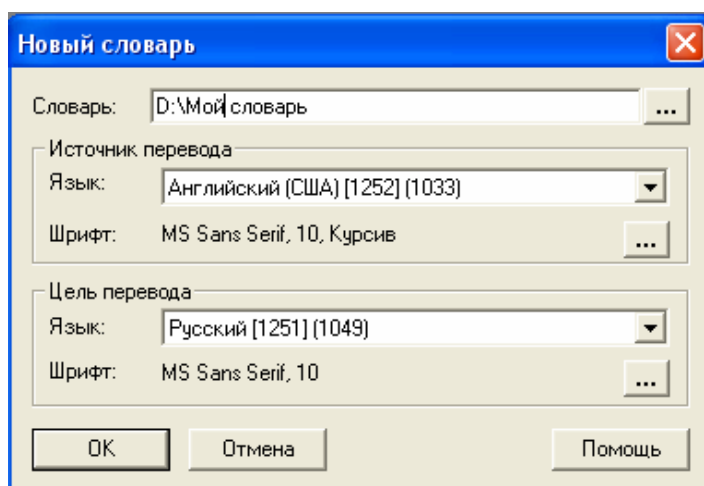


Рис. 31

Введите в имя и путь вашего словаря и выберите языки источника и перевода. Нажмите **ОК**.

Появится следующее окно (Рис. 32):

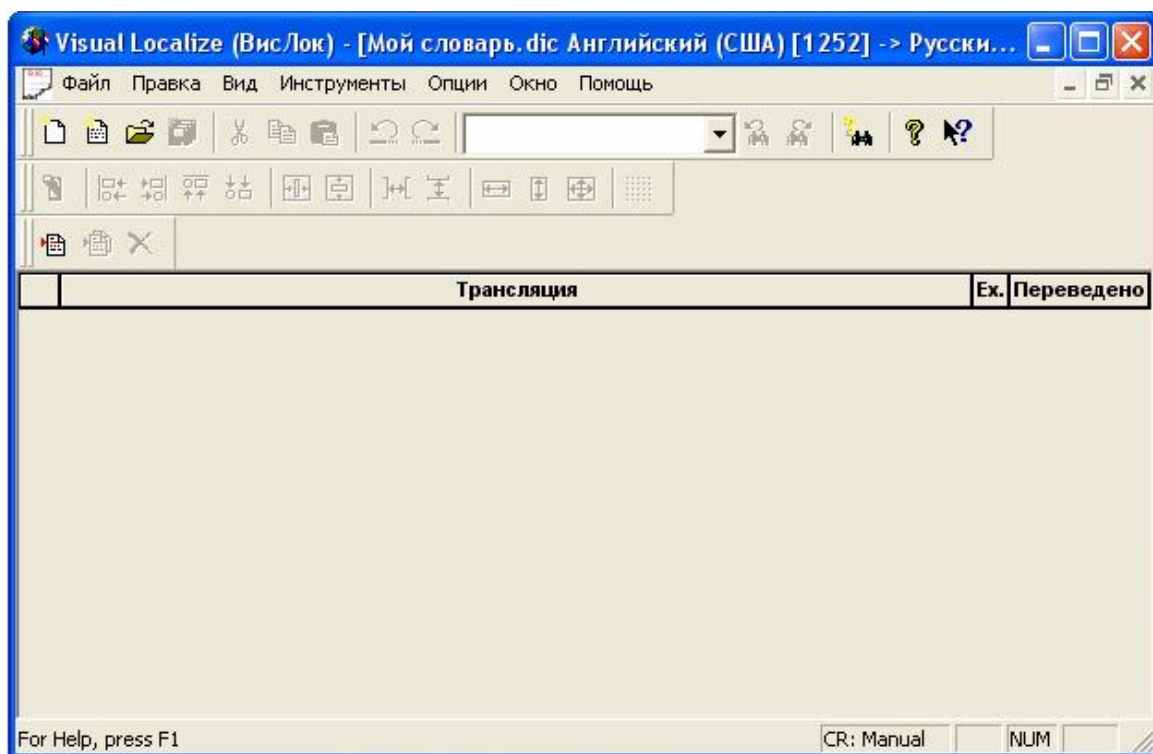


Рис. 32

Созданный словарь не содержит ни одной записи. Вы можете добавить записи вручную строку за строкой или импортировать записи из других проектов, переведённых приложений или других словарей.

## Добавление записей в словарь вручную

Чтобы вручную добавить записи в словарь выберите в пункт **Сделать по умолчанию (Create Default)** в меню **Правка (Edit)** или **Инструменты (Toolbar)**. Появятся новые строки текста источника и цели (перевода) (Рис. 33):

	Трансляция	Ех.	Переведено
	(New translation)		
▶	(Новый перевод)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Рис. 33

Введите текст источника и цели (перевода) и установите флаги.

## Импорт записей словаря

Для импорта в меню **Инструменты (Toolbar)** выберите источник импорта. Могут быть выбраны следующие три источника:

- **Import Application Phrases – Импортировать фраз приложения:** Здесь текстовые записи импортированы из уже локализованных приложений. Вы должны только ввести имя и путь исходного и переведённого приложения.
- **Import Dictionary – Импортировать Словарь:** Здесь текстовые записи приняты из одного или более словарей.
- **Import Project Phrases – Импортировать фразы Проекта:** Здесь приняты строки исходного и переведённого текста проекта.

## Разрешение конфликта

При импортировании в проект или словарь конфликты могут произойти из-за не соответствия между установкой флагов или переводами. Конфликты могут и быть разрешены вручную или автоматически. Путь того, как разрешить конфликт может быть выбран в пункте **Проблемы разрешения** в меню **Опции (Options)** (Рис. 34).

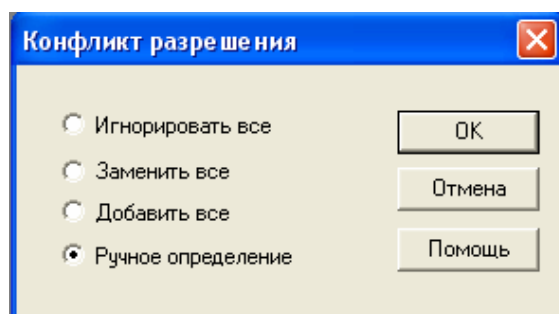


Рис. 34

➤ **Automatic Conflict Resolution – Автоматическое разрешение конфликта:**

Существуют три пути того, как разрешить конфликт автоматически:

**Ignore All – Игнорировать все:** Импортированные переводы приняты только если нет никакого перевода для исходной строки текста.

**Replace All – Заменить все:** Все существующие конфликты переводов заменены импортированными переводами.

**Add All – Добавить все:** Все импортированные переводы или добавляются по умолчанию или если уже есть перевод по умолчанию, как исключение.

➤ **Manual Conflict Resolution – Ручное определение:**

Когда пользователем выбрано ручное разрешение конфликта, всякий раз, когда происходит конфликт, появляется следующий диалог (Рис. 35):

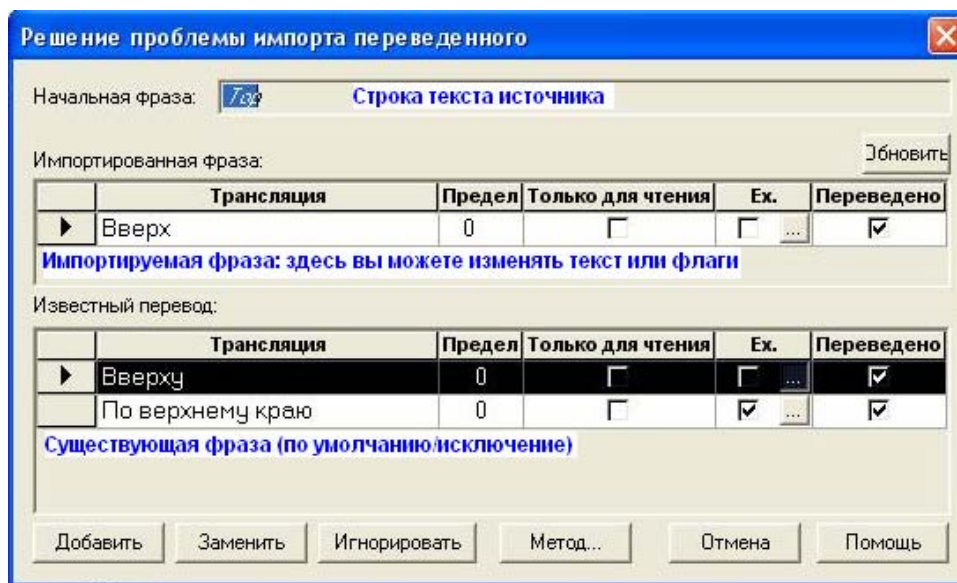


Рис. 35

Здесь Вы можете решить для каждого отдельного конфликта, должен ли импортированный перевод добавляться как исключение **Добавить (Add)** или по умолчанию **Заменить (Replace)** или должно ли это игнорироваться **Игнорировать (Ignore)**.

Вы можете также переключиться к автоматическому разрешению конфликта – **Метод (Method)**.

**Примечание:** Метод разрешения конфликта показан в строке состояния.

## Фильтр

Visual Localize имеет различные фильтры, которые будут установлены. Фильтры полезны, когда Вы, например, работаете на обновление и хотите видеть только те строки текста, которые всё же не были переведены. Фильтры могут быть установлены в пункте

**Установить фильтр (Set filter to)** в меню **Инструменты (Tools)** или щелчком закладок фильтров в виде дерева. Могут быть выбраны следующие фильтры:

- **All - Все:** Отображаются все записи текста
- **User defined – Пользовательские установки:** Отображаются только те записи текста, которые были определены пользователем. Для определения назначения фильтра выберите пункт **Пользовательские установки (Define User Filter)** в меню **Инструменты (Tools)**. Появится следующий диалог для определения параметров отображения строки текста (Рис. 36):

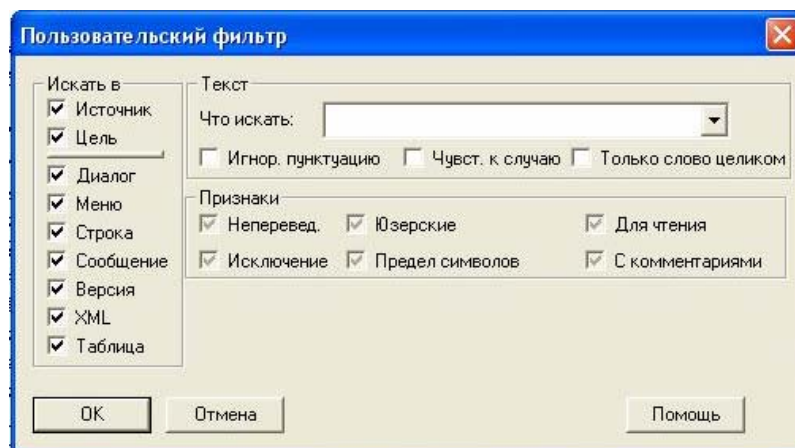


Рис. 36

- **Not translated – Не переведено:** Отображаются все строки текста, которые не были переведены (Рис. 37).

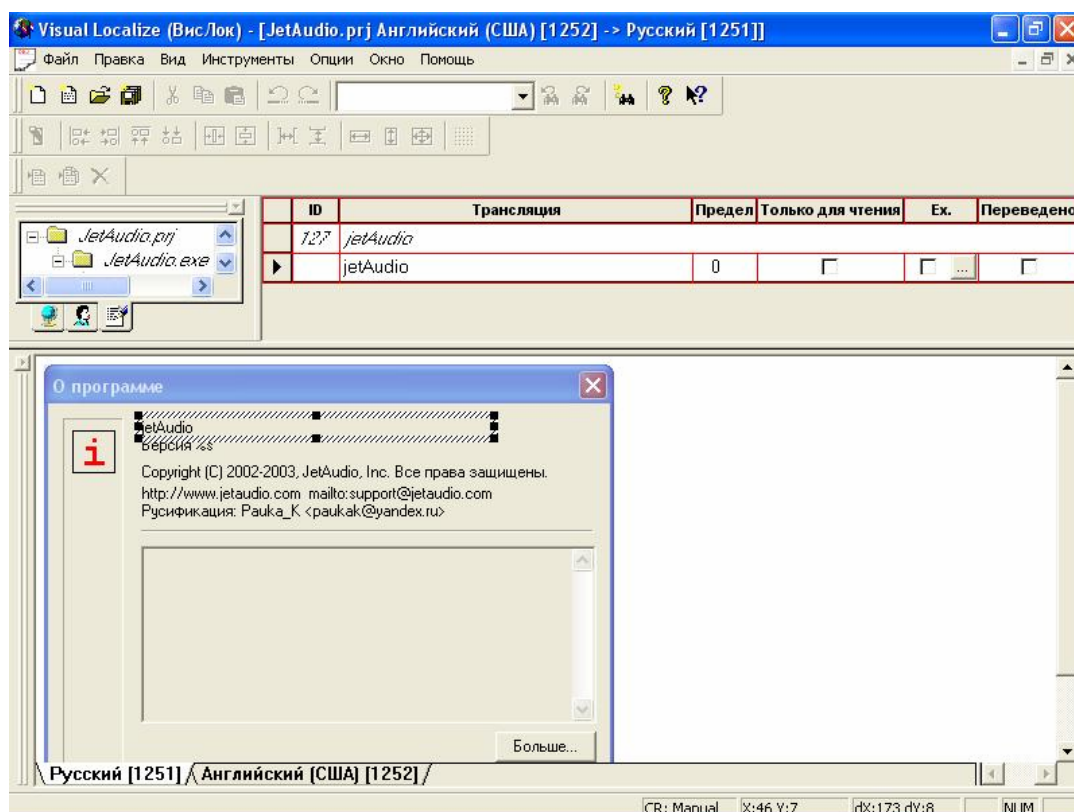


Рис. 37

## Экспорт переведенных фраз в словарь

Переведённые фразы можно экспортировать в уже имеющийся или новый, созданный нами словарь. Выберем в меню **Инструменты (Tools)** команду **Export Phrases (Экспортировать фразы...)** (Рис. 38).

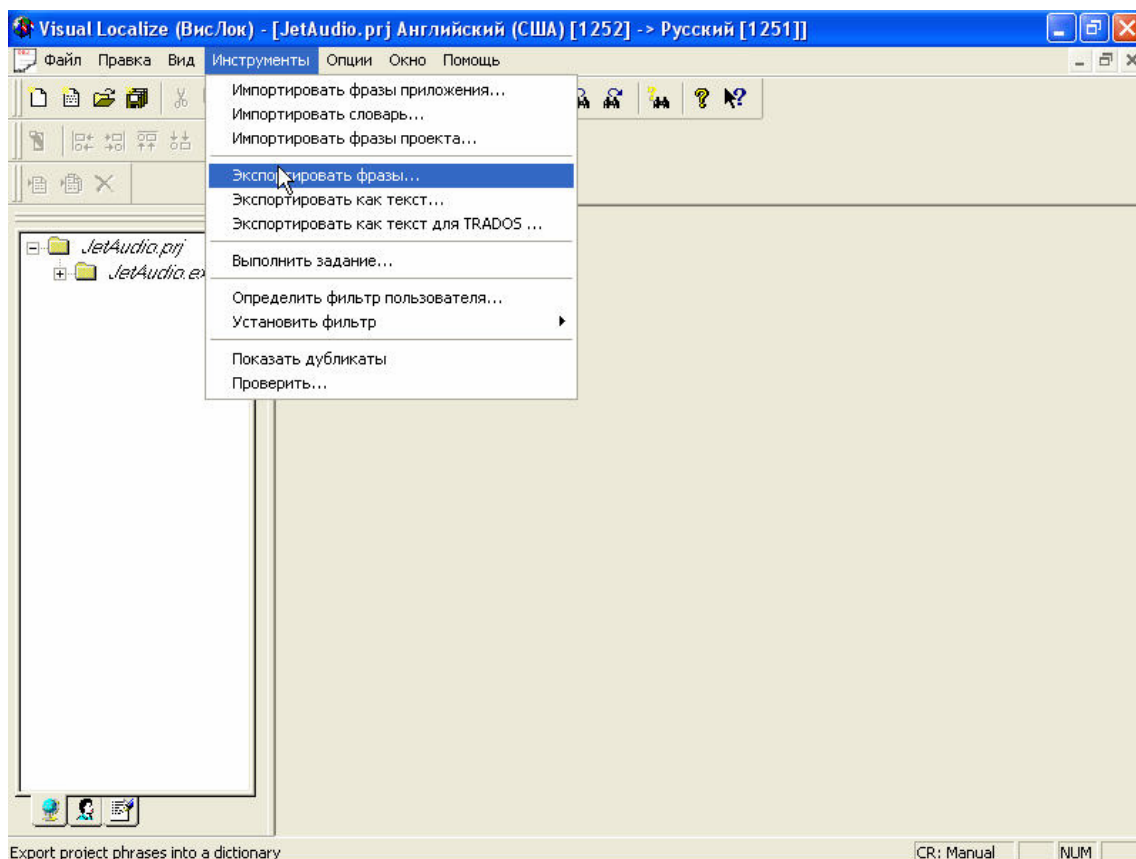


Рис. 38

В окне появившегося диалога указываем путь к словарю и нажимаем **ОК** (Рис. 39).

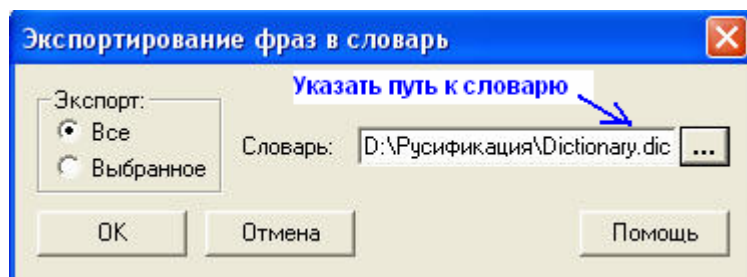


Рис. 39

Далее для сохранения готового файла выбираем в меню **Файл (File)** команду **Создать файл цели (Create target files)** или нажимаем четвертую кнопку слева вверху на панели инструментов **Create target files** (Рис. 40).

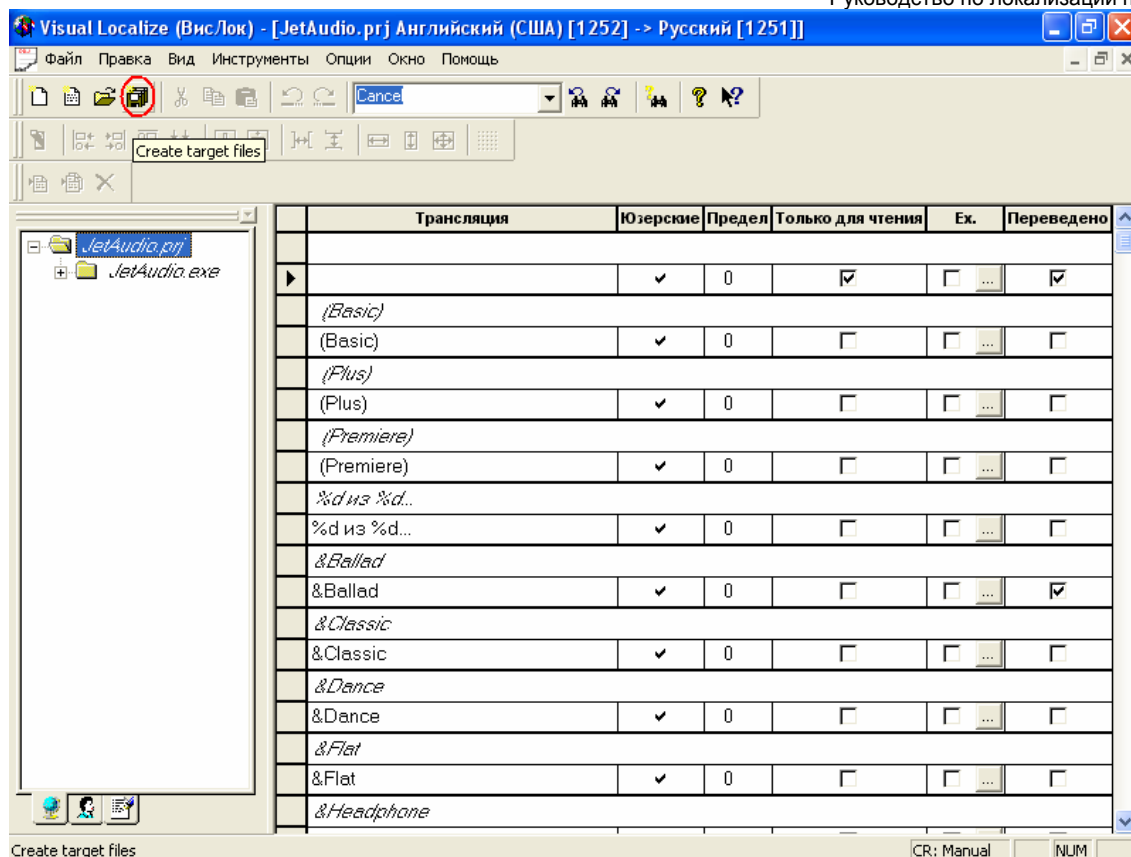


Рис. 40

## Пример локализации файла JcServer.exe

Выше мы рассмотрели общие вопросы локализации файла в программе Visual Localize. А теперь рассмотрим локализацию файла на примере **JcServer.exe**, входящего в пакет программы **JetAudio**. Сначала мы переведём файл с английского языка на русский. После этого мы сделаем обновление версии. Все возможные пути перевода будут охвачены в этом примере.

Итак, начнём.

## Создание проекта JcServer

Создадим новый проект. Для этого в меню **Файл (File)** выберите **Новый Проект (New Project)** или нажмите самую левую верхнюю кнопку **Создать новый проект (Create new project)** (Рис. 41):



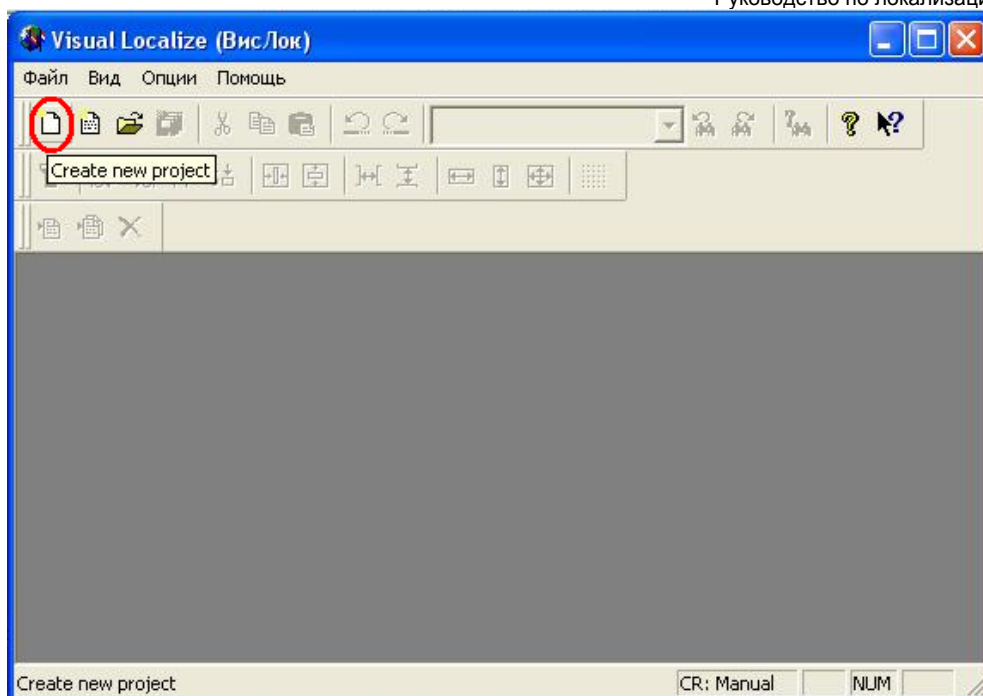


Рис. 41

Далее выбираем закладку **Бинарный (Binary)** (Рис. 42).

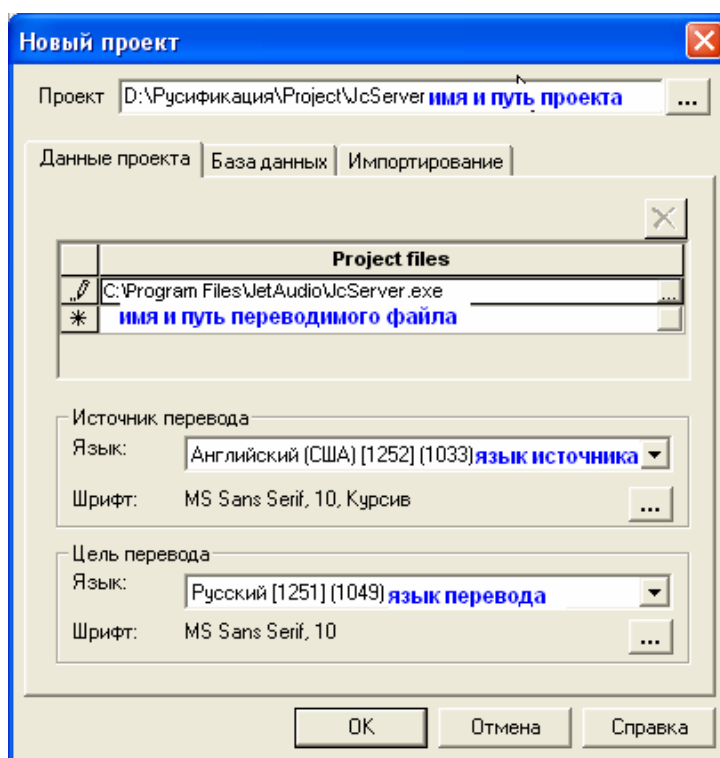


Рис. 42

Выбираете словарь (если он у вас уже имеется). Нажмите **Импортирование (Import)** и введите соответствующее название (я) файла и путь (и) в появившихся полях или укажите путь к словарю. Данную операцию можно опустить, импортировав словарь позже (см. **Импорт существующего словаря для перевода**) (Рис. 43).

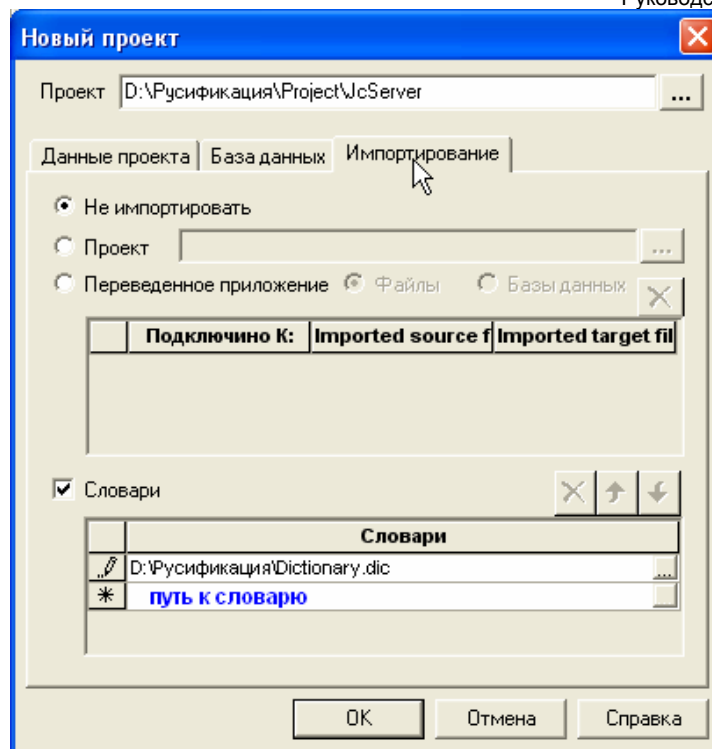


Рис. 43

Нажмите **ОК**, чтобы создать новый проект.  
Появится следующее окно созданного проекта (Рис. 44):

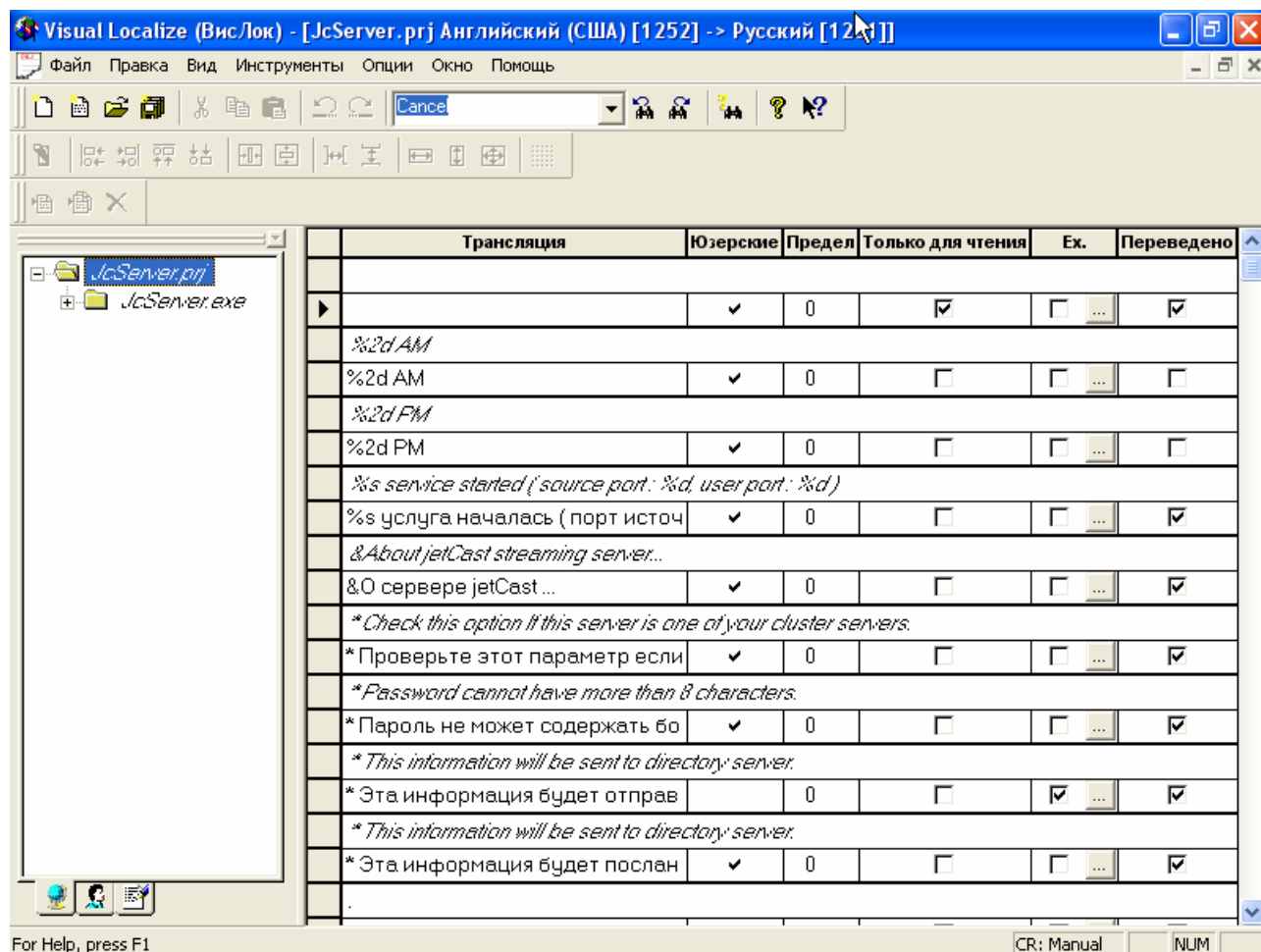


Рис. 44



## Установка пределов знаков и определение строк текста по умолчанию

Определите предел знаков для строк текста, который Вы хотите установить. Это полезно, когда некоторое число знаков не должно быть превышено из-за недостатка места (Рис. 45).

	Трансляция	Юзерские	Предел	Только для чтения	Ex.	Переведено
	<i>Client</i>					
		✓	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ...	<input checked="" type="checkbox"/>

Рис. 45

Установите флаг только для чтения на строках текста, которые не должны быть переведены (например, имена) (Рис. 46).

	Трансляция	Юзерские	Предел	Только для чтения	Ex.	Переведено
	<i>%2d AM</i>					
	%2d AM	✓	0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ...	<input checked="" type="checkbox"/>

Рис. 46

Пределы знаков и флагов только для чтения будут приняты от всех строк текста всего проекта.

## Импорт существующего словаря для перевода

- Импортируйте существующий проект в свой проект используя пункт меню **Инструменты / Импортировать фразы проекта... (Tools / Import Project Phrases)**. Все переводы соответствия будут автоматически записаны в ваш проект.
- Импортируйте существующий словарь в свой проект используя пункт меню **Инструменты / Импортировать словарь... (Tools / Import Dictionary)**. Все соответствующие переводы будут автоматически записаны в ваш проект (Рис. 47).

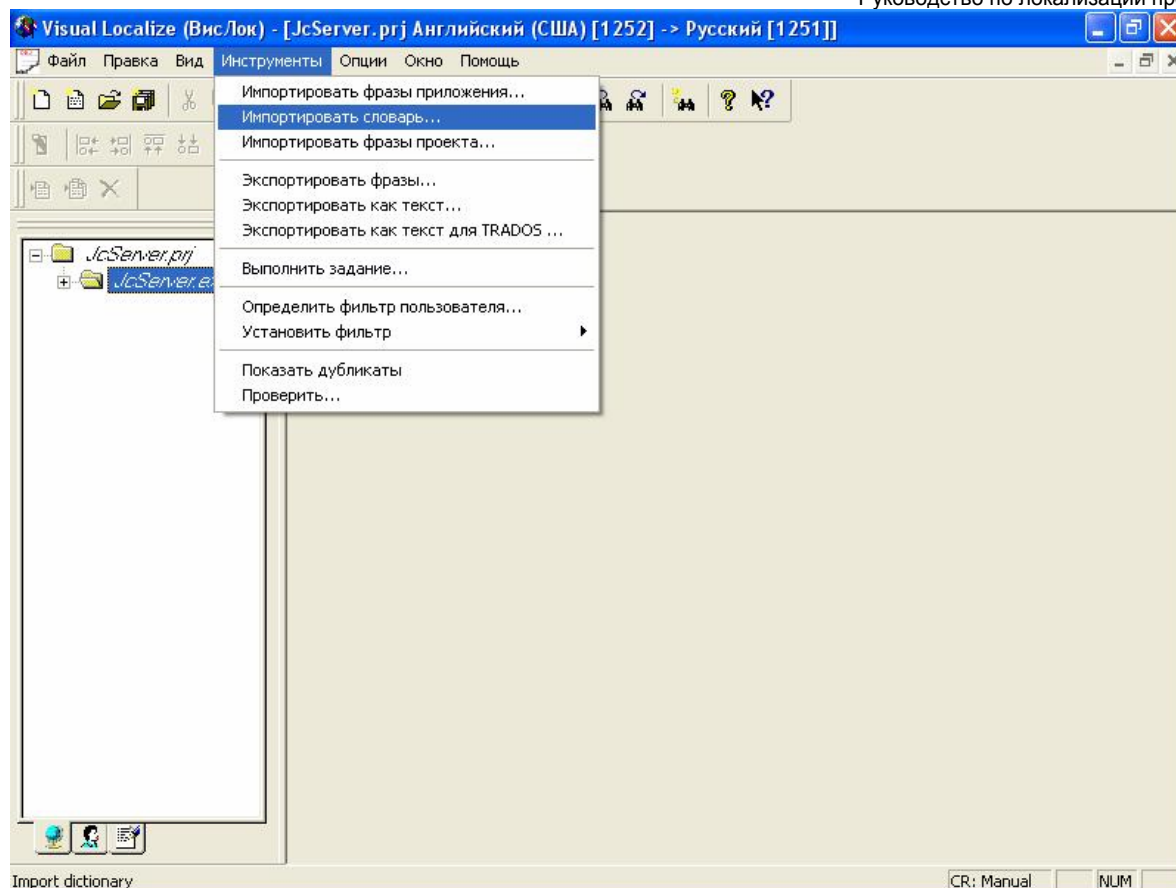


Рис. 47

Вы можете сэкономить много времени для перевода, импортируя существующие файлы проектов, пар приложений или словарей.

## Перевод оставшихся строк текста и редактирование диалогов

Выберите диалог или меню, которое Вы хотите перевести в пределах вида дерева слева. Соответствующий текст будет показан в виде текста справа. В то же самое время диалог или меню показаны в реальной форме в виде ресурса внизу. Всякий раз, когда таблица строк выбрана для перевода, вид ресурса дезактивирован т.е. отключен (Рис. 48).

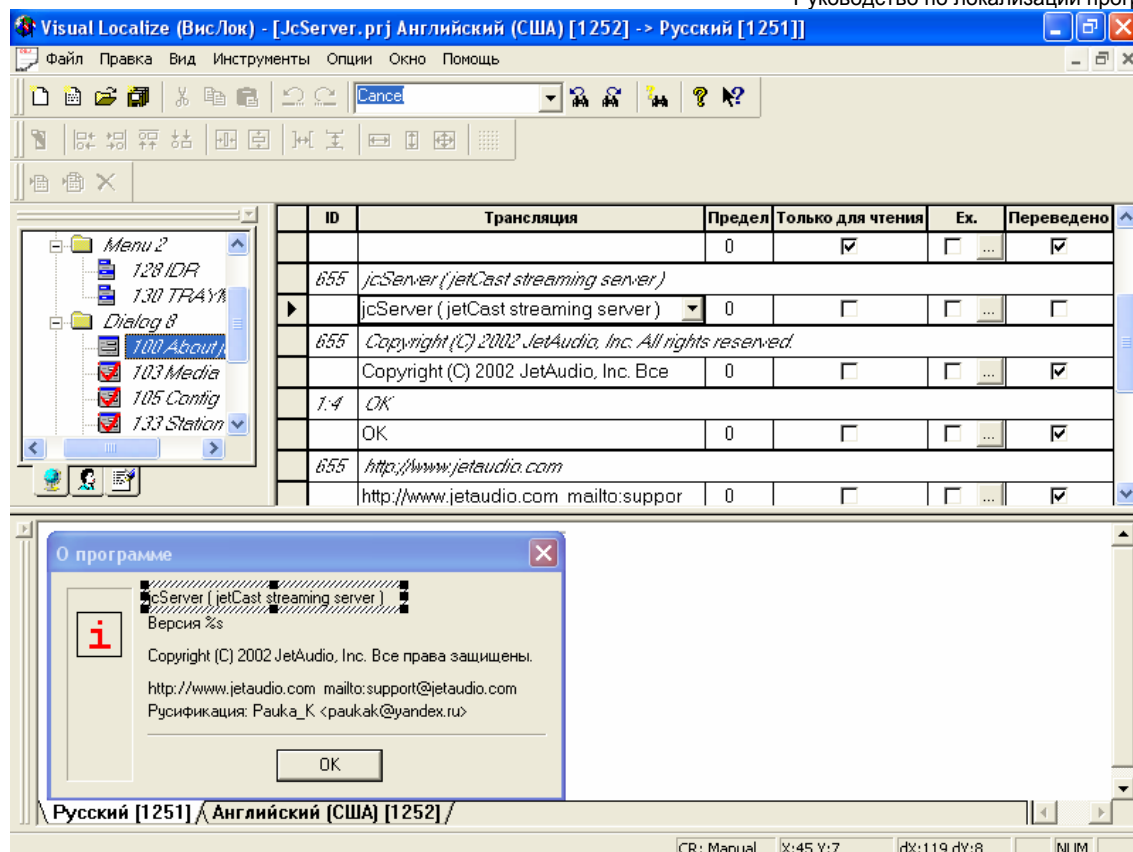


Рис. 48

**Перевод:** Введите русский перевод в соответствующую строку текста, то есть ниже исходной строки. Соответствующие переводы исходных строк текста будут автоматически приняты всюду по проекту.

**Определение исключений:** Исключения могут быть определены для переводов исходных строк текста, которые происходят не раз в пределах проекта, и это имеет различные значения в различных контекстах. Слово "OK", например, автоматически переведено как "OK" всюду по проекту. Однако, в некоторых диалогах Вы можете хотеть перевести "OK" как "Да". Вы можете сделать это, установив флаг исключения. Только откройте поле исключений соответствующей строки текста со стрелкой ▾. Затем щелкните на **(Новый Перевод) (New Translation)** и введите вашу новую версию перевода (Рис. 49).

	ID	Трансляция	Предел	Только для чтения	Ех.	Переведено
	100	About JcServer				
		О программе ▾	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	101	Трансляция				
		(Новый перевод)				
	101	О программе	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Рис. 49

Исключения автоматически не используются для каждого соответствующего источника всюду по проекту.

**Редактирование диалога:** При переводе текста диалога, его элементы управления могут быть отрегулированы к длине слова. Все элементы могут быть выбраны мышью или клавиатурой, чтобы изменить их размер и / или положение. Как это сделать было описано выше.

## Создание файла цели

Все **полностью** переведенные ресурсы после перезагрузки файла проекта будут отмечены красным флажком (Рис. 50).

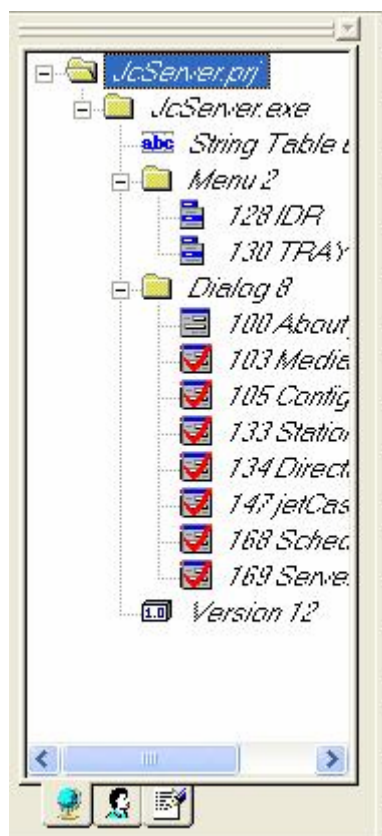


Рис. 50

Создайте вашу локализованную (переведённую на русский язык) версию файла командой **Файл / Создать файл цели... (File / Create Target File)**.

Все переведенные меню, диалоги и строки показаны на языке перевода (цели) при открытии (запуске) переведённого приложения (Рис. 51):



Рис. 51

## Перезагрузка файла (обновление версии)

Итак, есть новая версия файла. Среди других вещей добавлен новый пункт меню **Правка (Edit)**. Используя Visual Localize, Вы можете обновить свой файл (JcServer.exe) более новой (т.е. русифицированной) версией. Нажмите на **JcServer.exe** правой кнопкой мыши и выберите команду **Перезагрузить (Reload)** контекстного меню (Рис. 52).

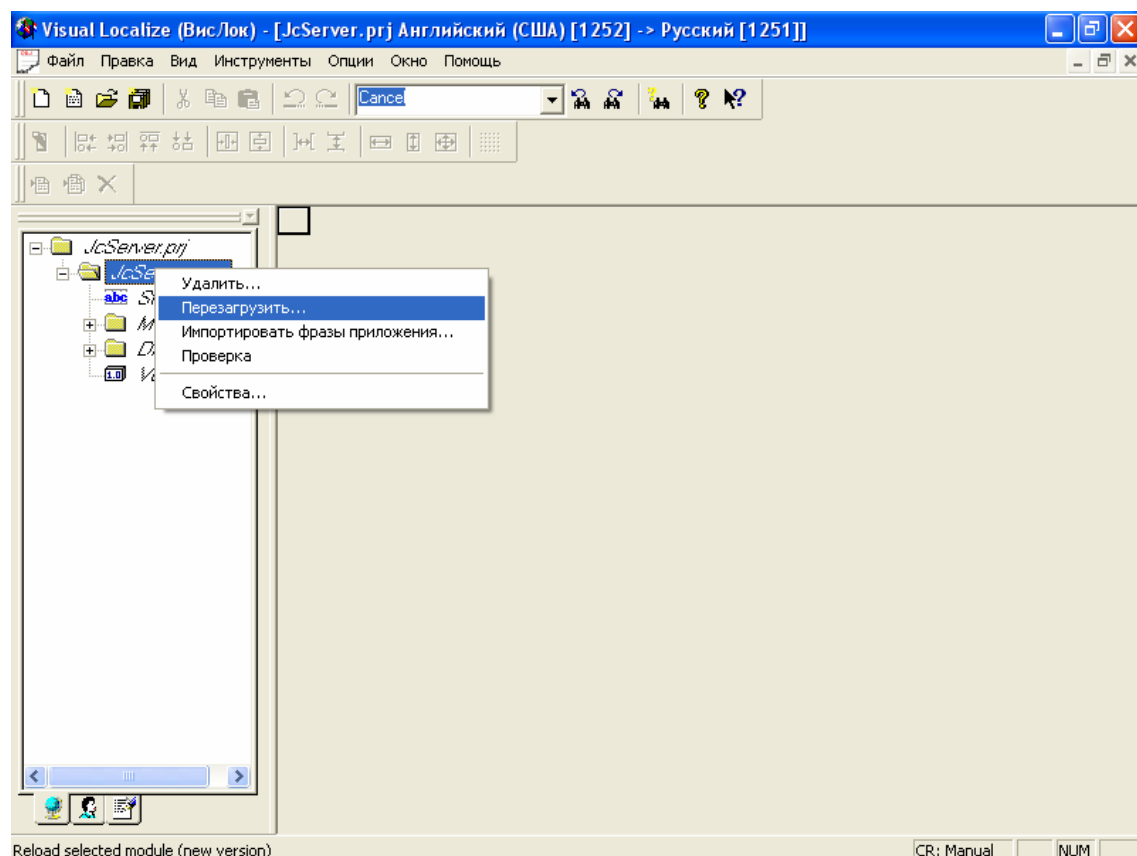


Рис. 52

Откроется стандартный диалог открытия файла Windows. Загрузите обновленную версию JcServer.exe.

Visual Localize автоматически сохраняет весь переведенный текст от прежних версий программы, который также существует в новой версии. Это означает, что только фактические изменения, сделанные в программе должны быть переведены.

**ВНИМАНИЕ: Загрузив обновлённую версию, в вашем проекте будет только ТЕКСТ ЯЗЫКА ПЕРЕВОДА. Языка источника не будет!**

## Показ непереверждённых строк текста

Для лучшего краткого обзора вашего процесса перевода, Вы можете применить фильтр, который показывает только те строки текста, которые не были переведены. Чтобы узнать что там осталось, для перевода выберите в меню **Инструменты / Установить фильтр / Не переведено (Tools / Set Filter To / Not Translated)** (Рис. 53).

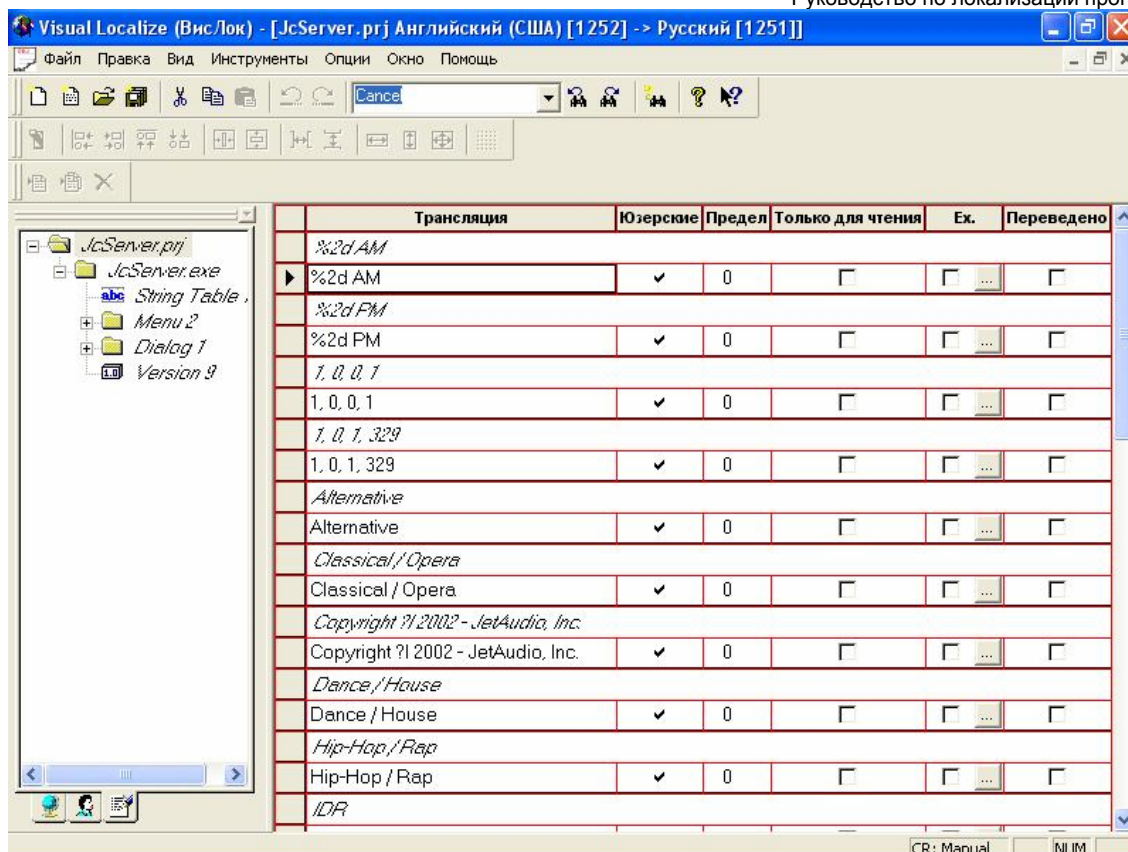


Рис. 53

## Глава 4

# Работа с программой Language Localizator

## О программе Language Localizator

Программа Language Localizator это универсальная модульная система, которая предназначена для локализации выполняемых (PE) файлов: \*.exe, \*.dll, \*.bpl, \*.osx и другого формата, если этот формат соответственно организован для локализации (программ написанных на Borland Delphi и C++ Builder). Редактируемые ресурсы: **Strings**, **RSDData**, **Version**, **Bitmap** и **Cursor** (кроме прочтения двух последних в dll). Имеет многооконный интерфейс. Редактирование проекта происходит в режиме **WYSIWYG** (What You See Is What You Get) т.е. в режиме визуального редактирования. При вскрытии ресурсов файла происходит декомпиляция.

## Рабочее окно программы Language Localizator

В левой части окна программы находится список открытых файлов (проектов). Вы можете открыть столько файлов, сколько сможет обработать компьютер. Также вы имеете возможность установить настройки шрифта для каждого файла и целевого языка. Среднее окно содержит список языков, имеющихся в вашей системе Windows. Если какой-либо необходимый вам язык отсутствует, это означает, что ваша ОС не поддерживает этот язык или не установлена поддержка национальных языков. Перед открытием файла правильно выберите язык цели. Вы можете открыть любое количество файлов для одного языка или варианты одного файла для разных языков (естественно, сколько сможет обработать ваш компьютер). Правое окно содержит список текущих словарей. Словари открываются или вручную или автоматически при открытии файла. На Рис. 54 показан внешний вид программы с выбранным словарём русского языка.



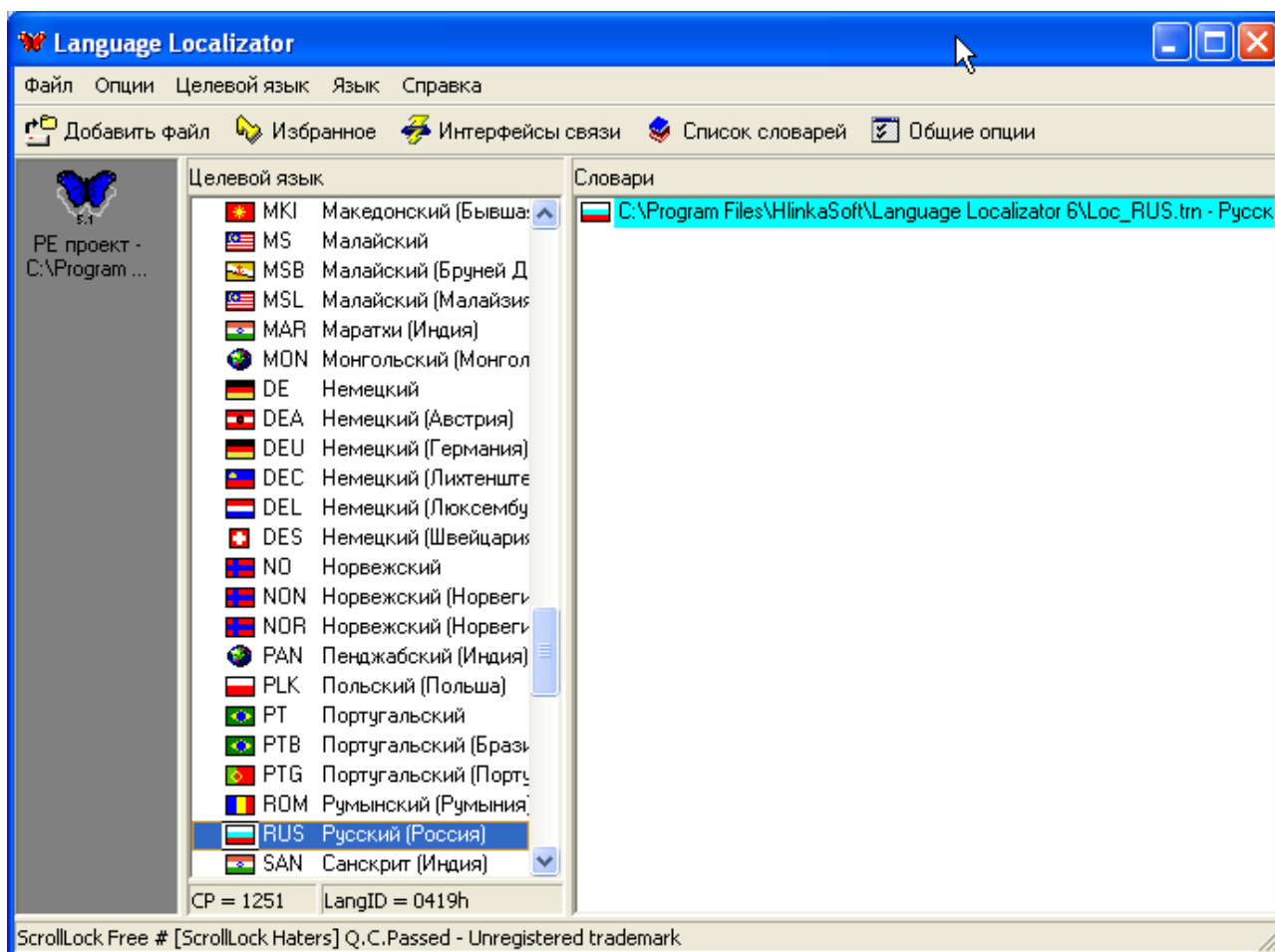


Рис. 54

Language Localizator позволяет создавать списки проектов – **Избранное**. Для этого необходимо создать имя проекта. Проект может содержать один или более локализуемых файлов, которые можно добавлять к проекту.

Некоторые файлы содержат текст, который не должен переводиться. В этом случае Language Localizator позволяет создавать список таких текстов, которые будут автоматически отмечаться как переведённые, без их изменения.

Language Localizator может работать с разными словарями, можно создавать свои или конвертировать из других программ (см **Конвертирование словарей**). Флаг языка, т.е. названия языкового модуля словаря содержит три буквы, например английский – ENG, русский – RUS.

**Внимание:** библиотека dll локализации должна быть создана из полностью откомпилированной программы. Если перекомпиляция происходит после локализации, необходимо будет удалить старый файл локализации или создать новую локализацию программы. Если библиотека dll отмечена только для чтения, в **Свойствах папки** Windows установите опцию **Отображать все файлы**.

## Процесс перевода

Перед открытием файла устанавливаем все необходимые свойства: выбираем язык цели (перевода), должен ли файл автоматически локализовываться при следующем открытии, шрифты исходного и локализованного текстов. Если необходимо создайте списки текстов, которые будут автоматически отмечаться как переведённые и которые необходимо отличать от других. Далее проверьте структуру, заблокируйте тексты или ресурсы, которые должны остаться без изменений. Исключите ресурсы, которые не должны быть сохранены в библиотеке dll локализации (когда не опускается сохранение переводов обратно в программу) и установите словари. Сохраните изменения и затем можно попробовать ручной перевод (кнопка для коллективного перевода) для каждой группы ресурсов отдельно, или закрыть файл и открыть его вновь. В процессе этой операции будет создан каталог, названный по языку перевода (в нашем случае папка с именем Rus)

в каталоге с локализуемой программой, в котором будут сохраняться все необходимые для перевода файлы.

## Создание проекта

Выбираем язык цели, дважды щелкнув на языке цели в среднем окне программы. Далее нажимаем кнопку **Добавить файл** для выбора локализуемого файла (Рис. 55). Рассмотрим локализацию на примере файла **Tun.exe** (программа Total Uninstall).

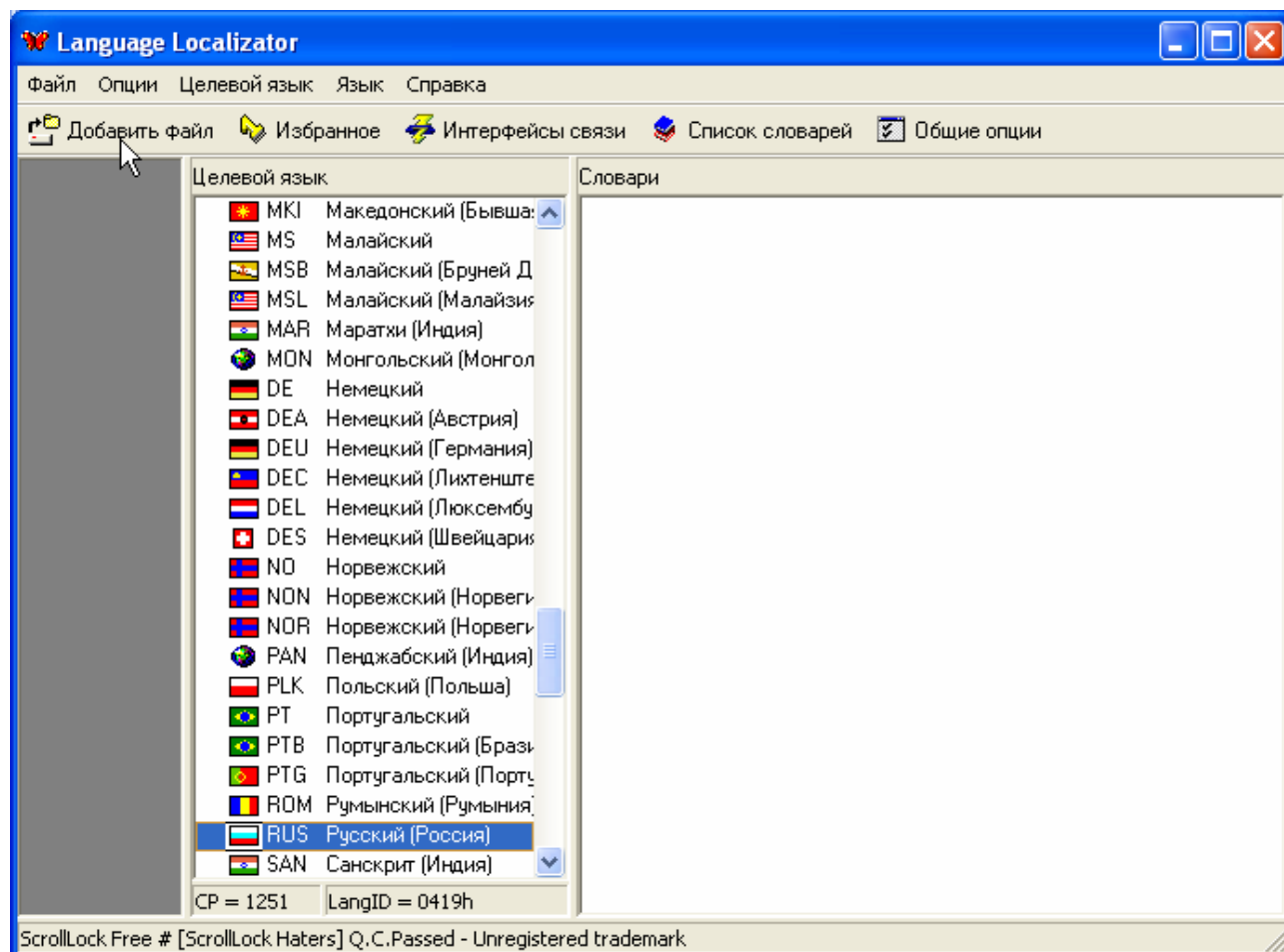


Рис. 55

Словарь выбирается автоматически при выборе языка цели (по двойному щелчку на языке цели в среднем окне) (Рис. 56) или автоматически при открытии локализуемого файла (Рис.58-59).



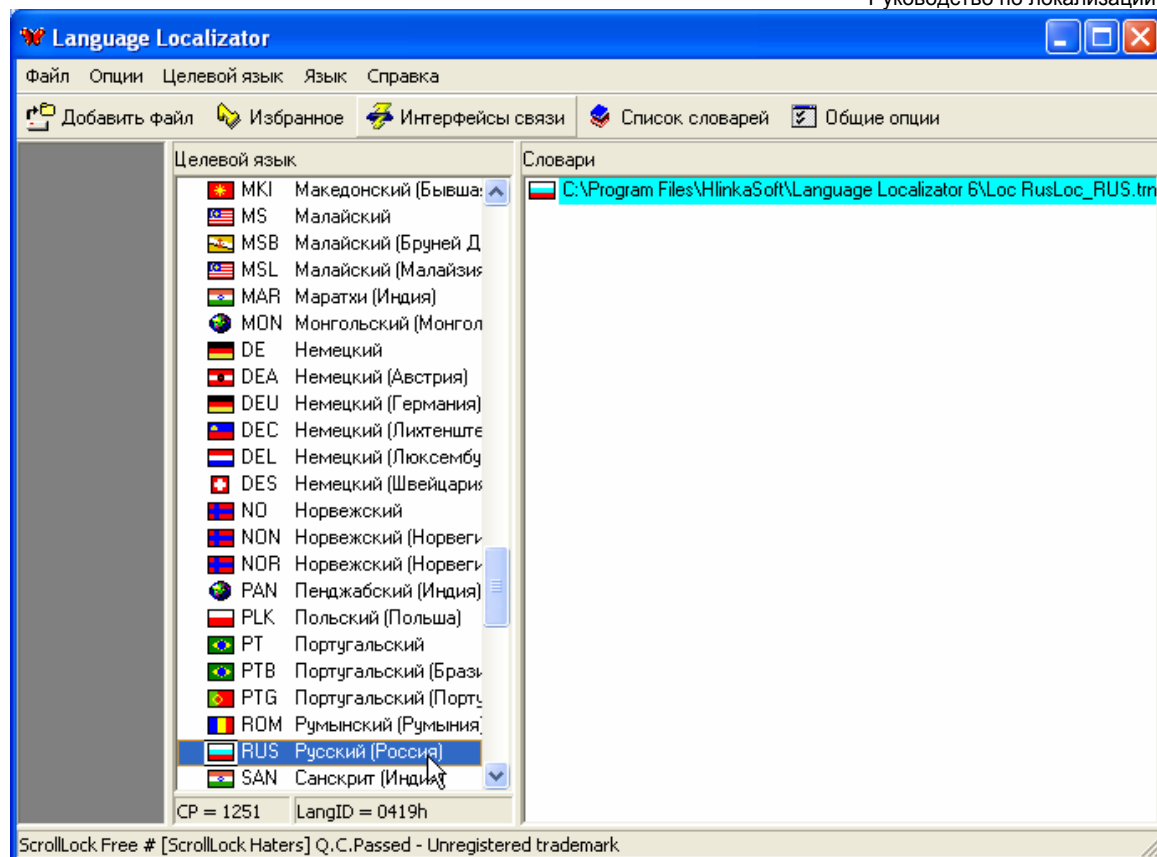


Рис. 56

Кроме того, мы можем выбрать словарь сами, если есть другой (Рис. 57).

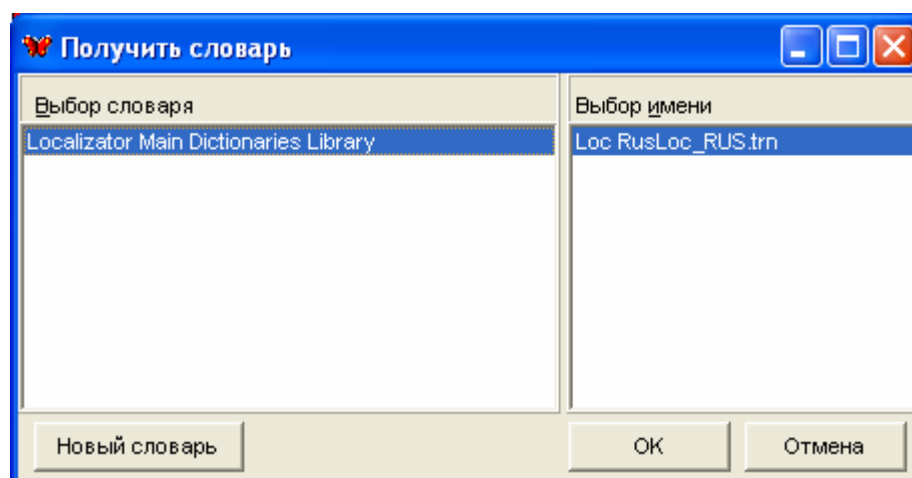


Рис. 57

Открываем ресурс для локализации (Рис. 58), в нашем случае это **Tun.exe**.

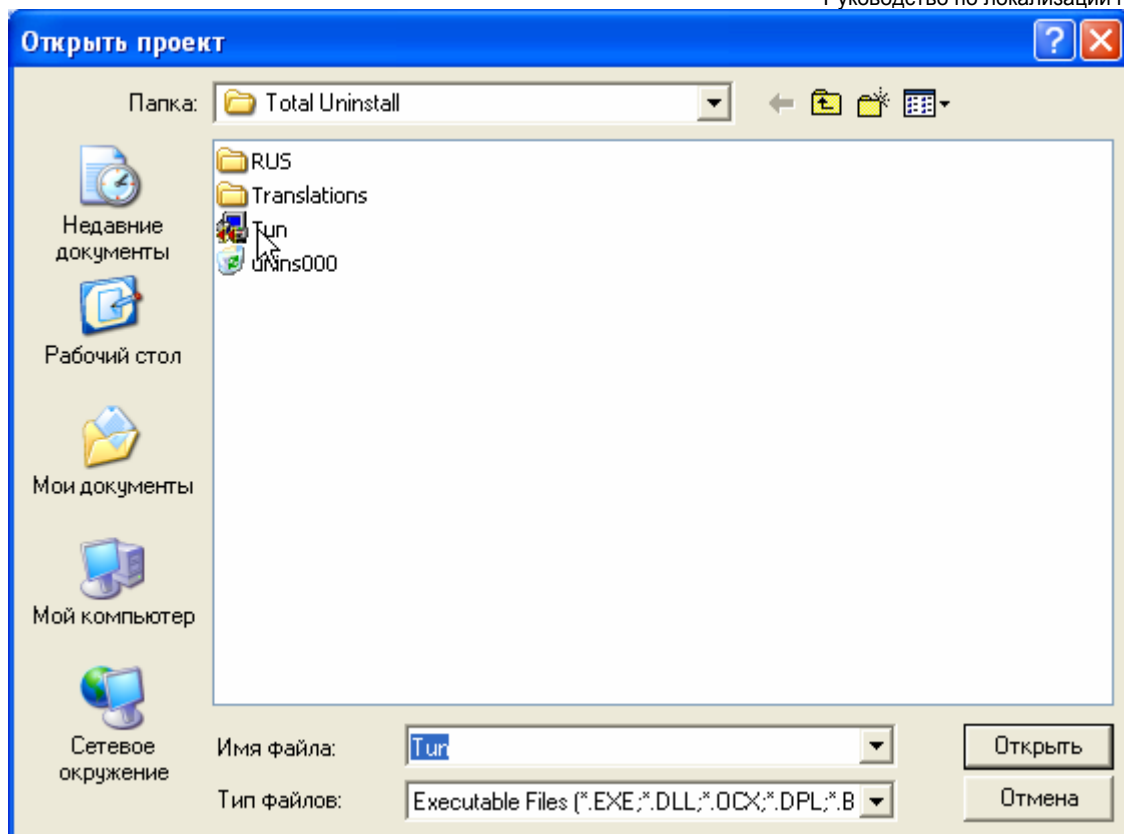


Рис. 58

Создаётся проект локализации (иконка PE проекта в левой области окна программы), выбирается язык цели (Рис. 59).

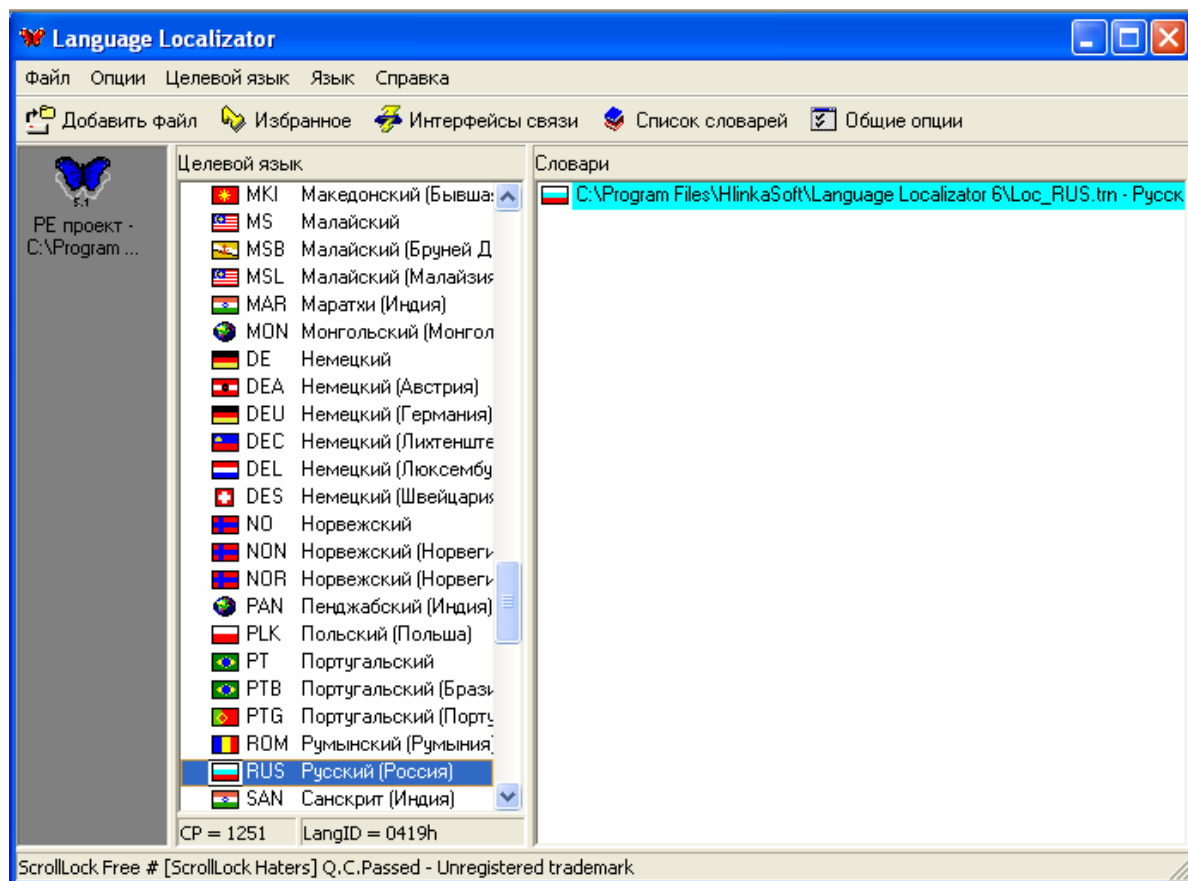


Рис. 59

Одновременно с созданием проекта в левой области рабочего окна, поверх главного окна появится окно с деревом ресурсов, доступных для редактирования (Рис. 60).

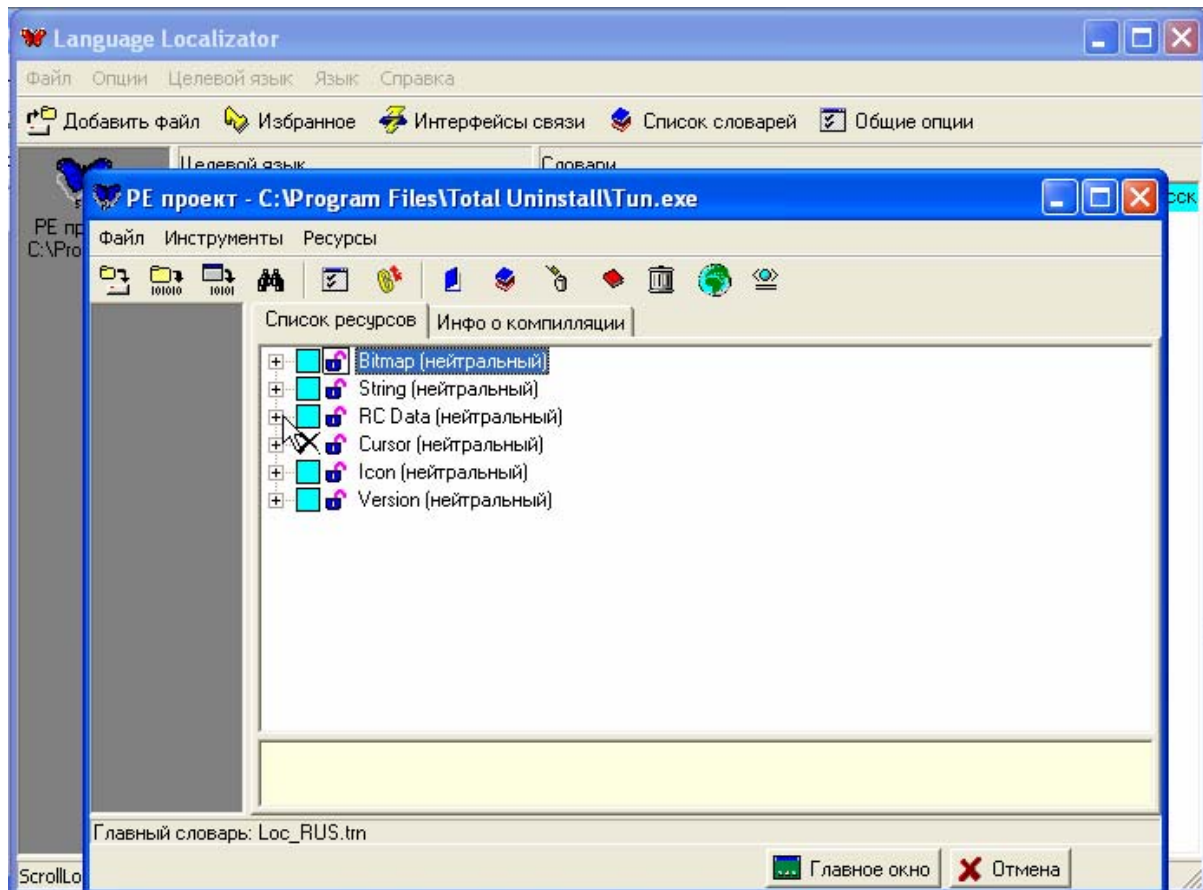


Рис. 60

На данном этапе мы тоже можем указать должен ли файл автоматически переводиться при следующем открытии. В меню **Инструменты** выбираем пункт **Опции** (Рис. 61).

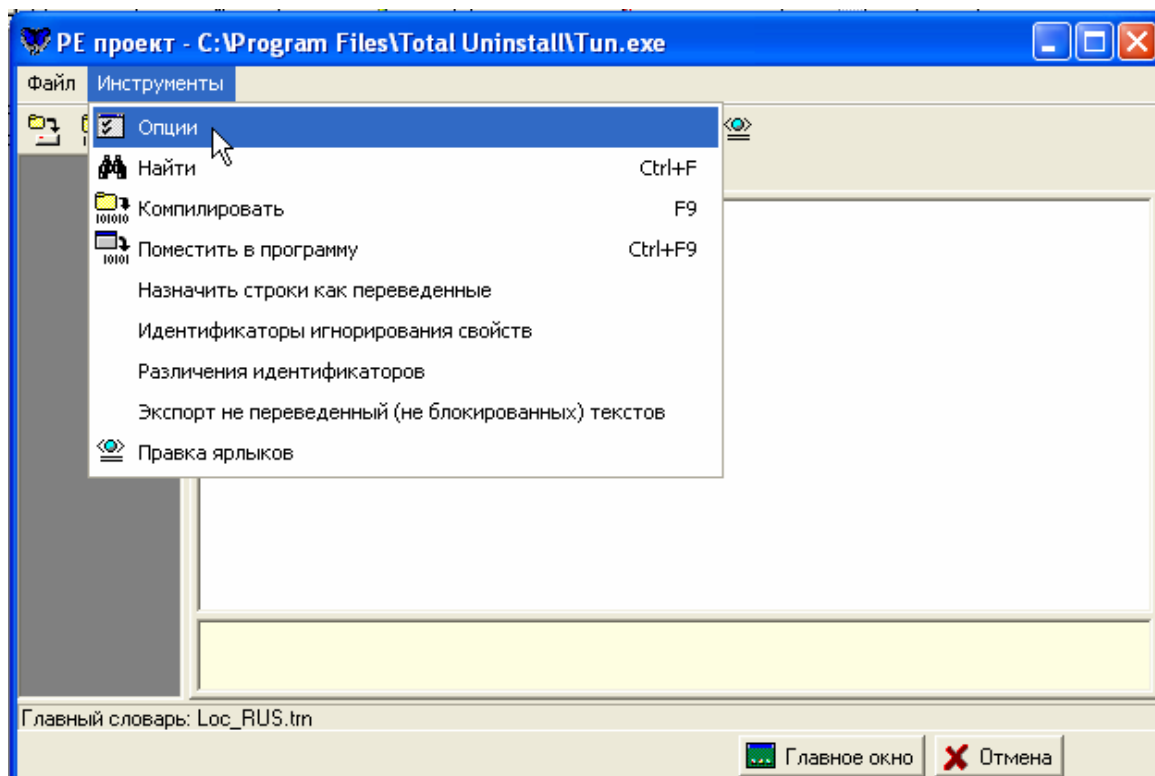


Рис. 61

В появившемся диалоговом окне **Опции проекта** выбираем пункты **Автоперевод**, **Использовать системные функции для компиляции** (Рис. 62). И далее нажимаем **ОК**.

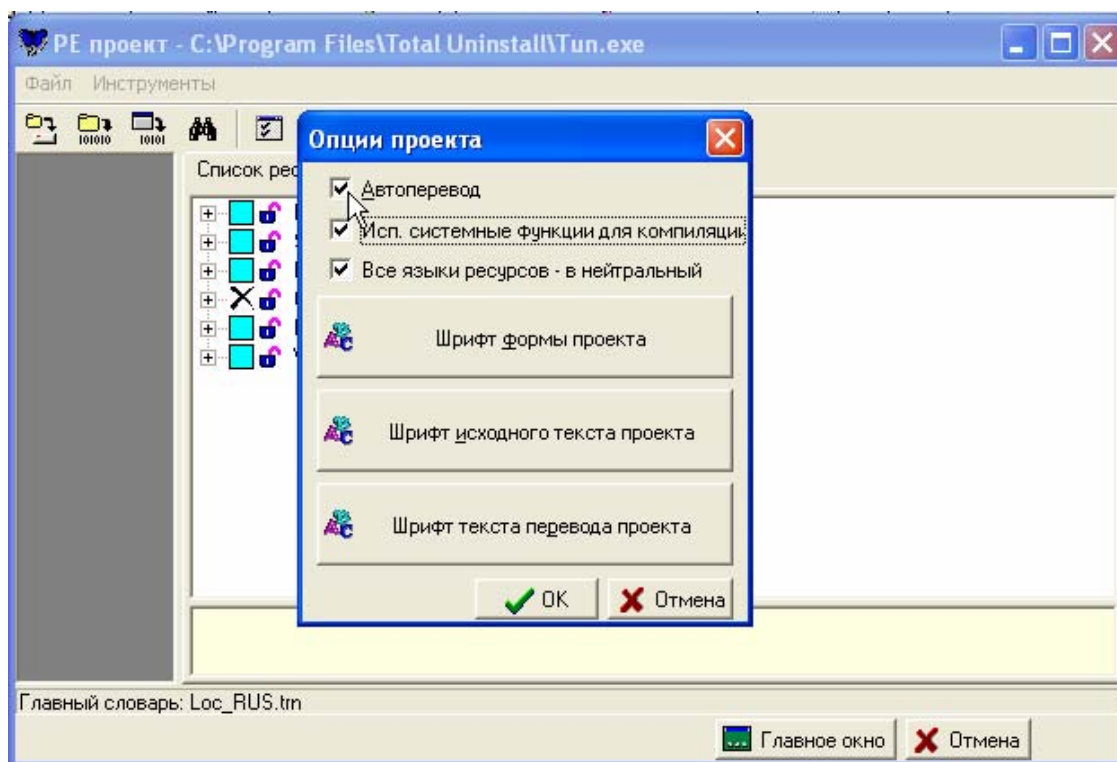


Рис. 62

## Редактирование ресурсов

Раскрываем ресурс в дереве, например, **RSData** щёлкнув на значке **+** (Рис. 63).

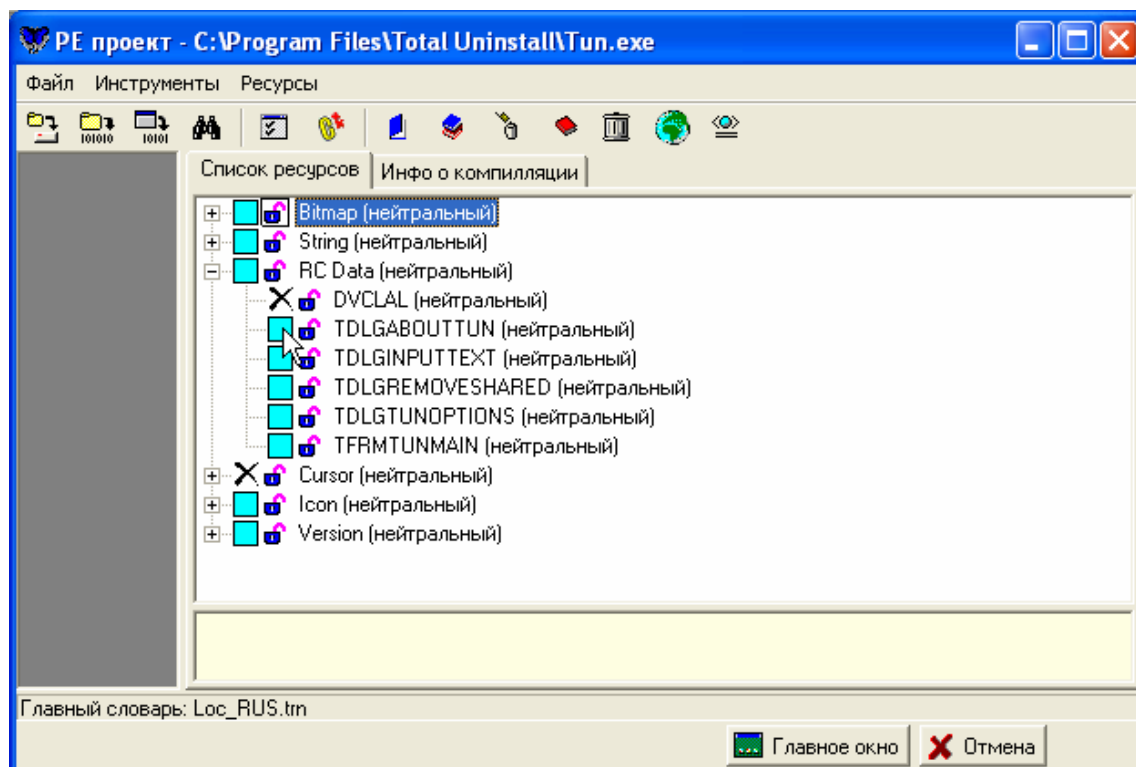


Рис. 63

Двойным щелчком открываем ресурс, который не полностью переведён, появляется следующее окно ресурсов (Рис. 64), (он имеет синюю рамку) и переводим все тексты, которые должны быть переведены или отмечаем их как переведённые. Если текст не вписывается в поле, то выделяем поле текста, и в нижнем окне ухватив мышью, изменяем его размеры (аналогично изменению полей диалога в Visual Localize).

Цвета строк: серый – переведённые строки; коричневый – переведённые строки, идентичные оригинальному тексту; голубой – не переведённый текст; жёлтый – новый или изменённый текст.

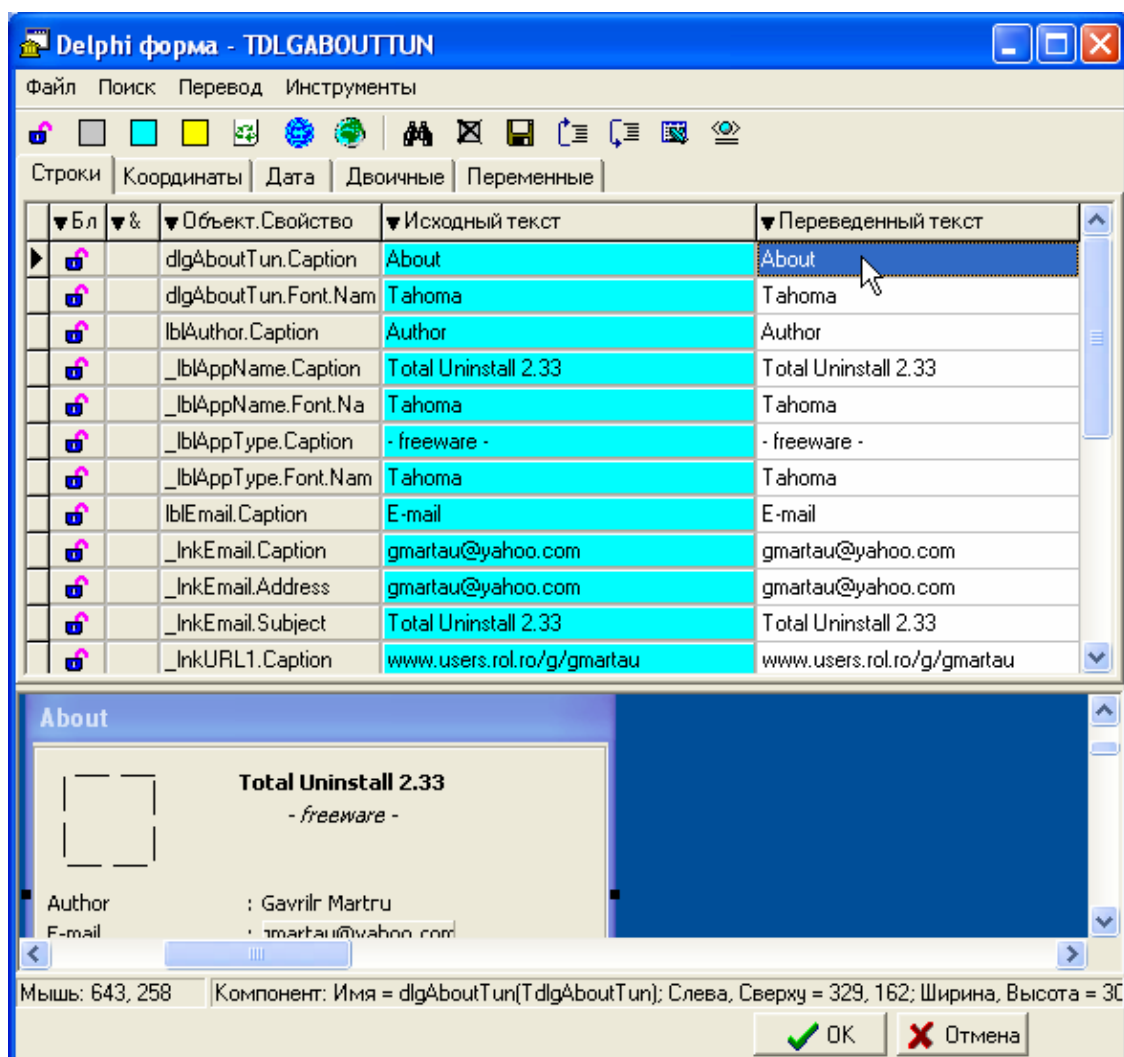


Рис. 64

Двойным щелчком открываем строку и в нижнем окне переводим слово **About** (выделено) (Рис. 65-66).

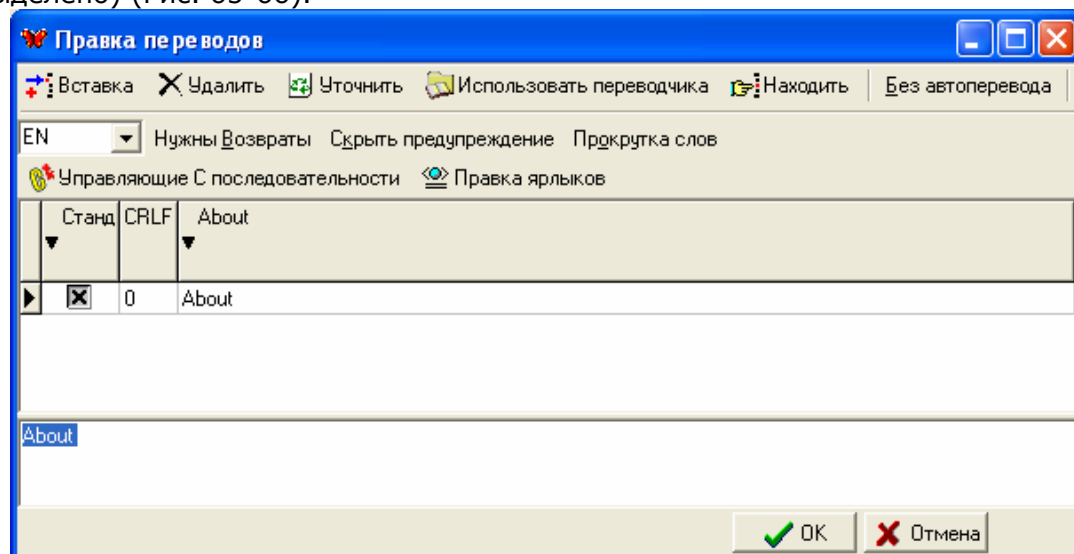


Рис. 65

Если перевод не автоматический, а в словаре есть переведённые слова и выражения, то при открытии строки для редактирования в нижнем поле откроется существующий перевод. В этом случае просто нажимаем **ОК** для подтверждения перевода.

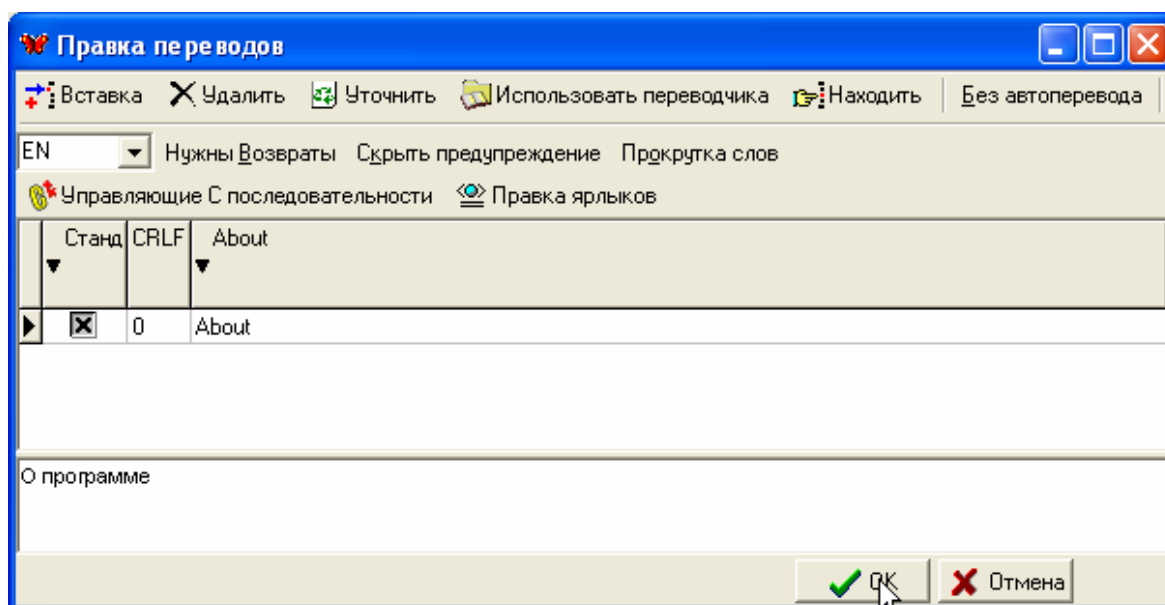


Рис. 66

Далее нажимаем **ОК**.

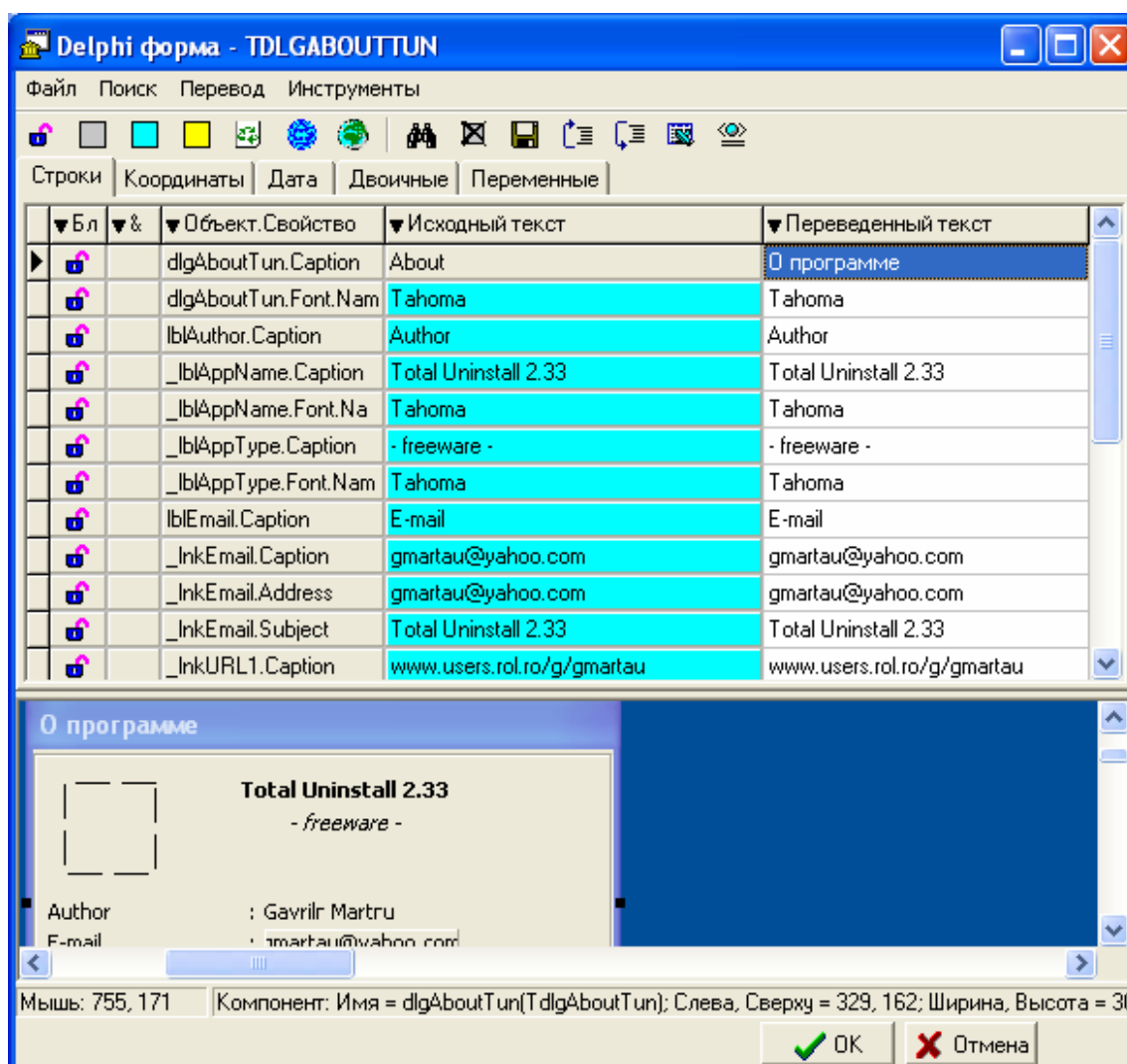


Рис. 67



Далее мы снова переходим в дерево ресурсов программы (Рис. 69)



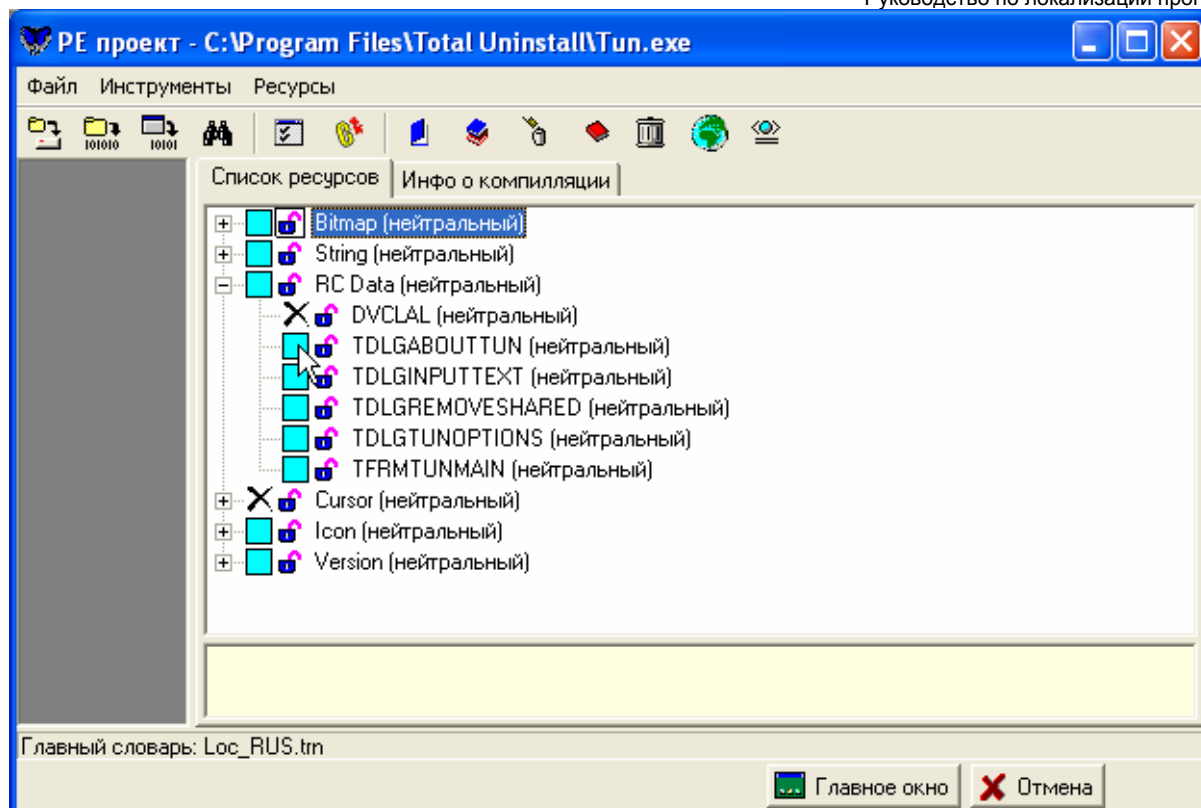


Рис. 69

## Создание файла цели

Нажимаем левую верхнюю кнопку **Сохранить проект (Ctrl+S)** (Рис. 70).

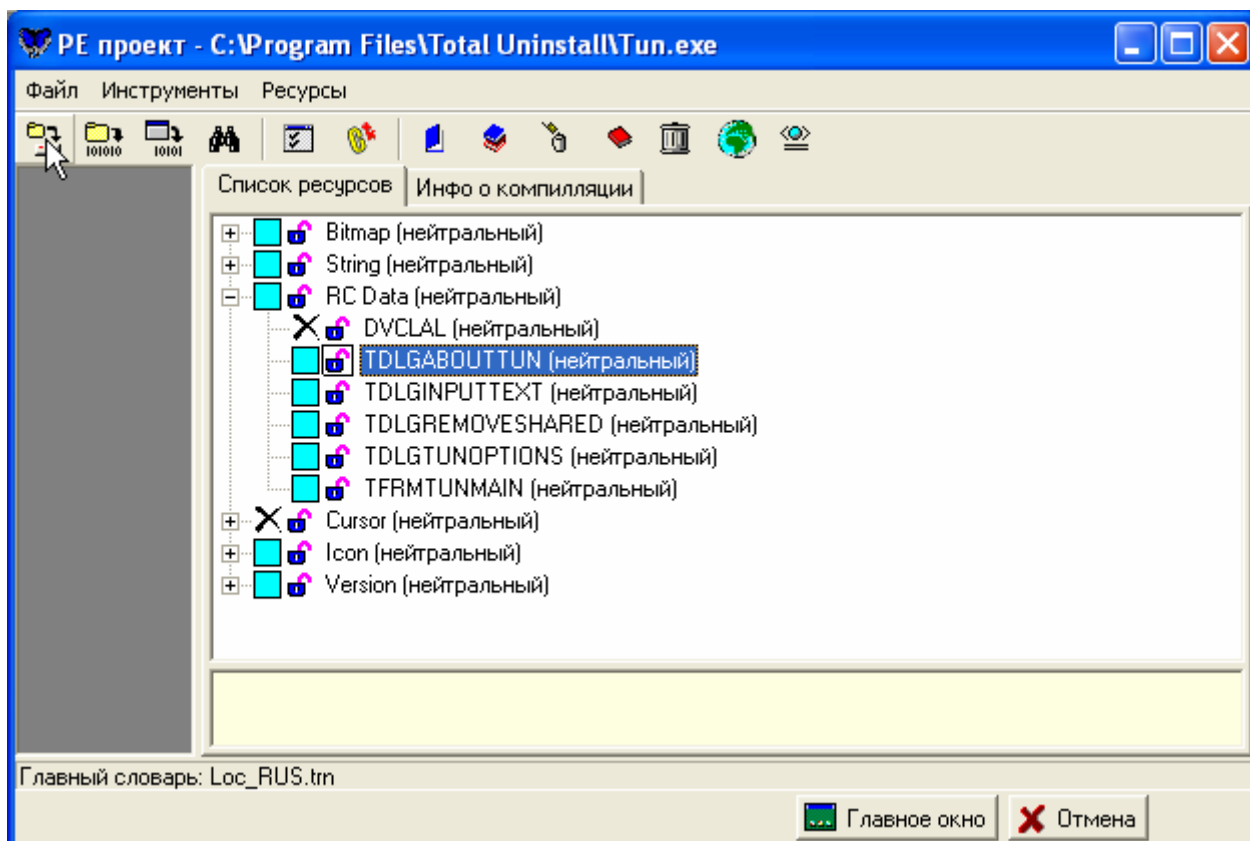


Рис. 70

Далее нажимаем вторую слева кнопку **Компилировать (F9)** (Рис. 71).

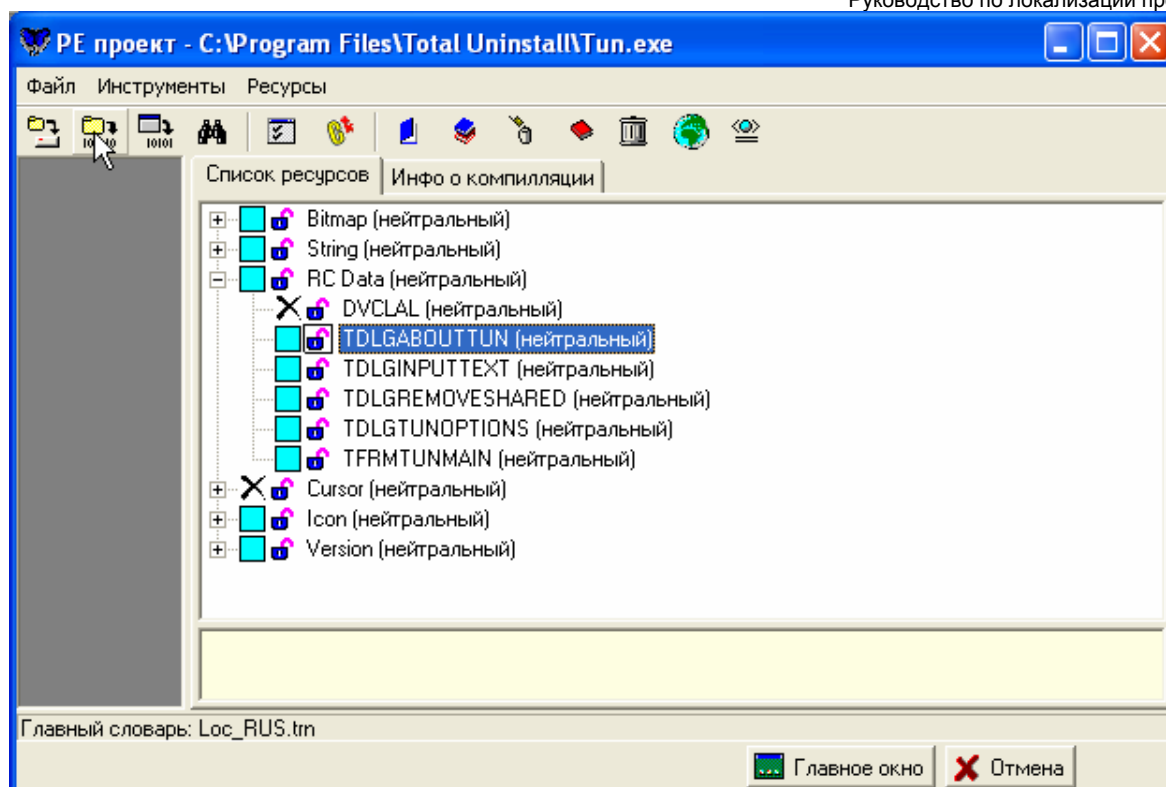


Рис. 71

В окне программы появится текст о компиляции (Рис. 72). Далее нажимаем третью слева кнопку **Поместить в программу (Ctrl+F9)**.

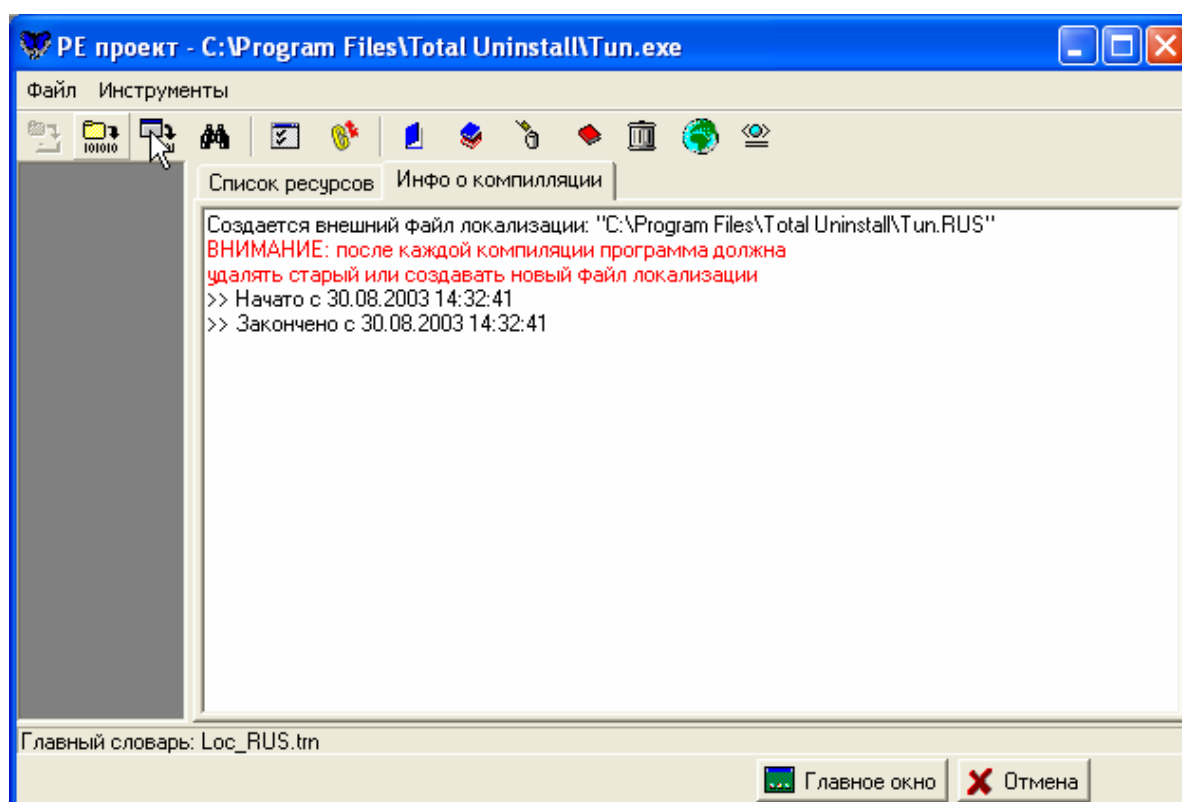


Рис. 72

Текст в окне программы изменится (Рис. 73), с сообщением о помещении в файл программы.

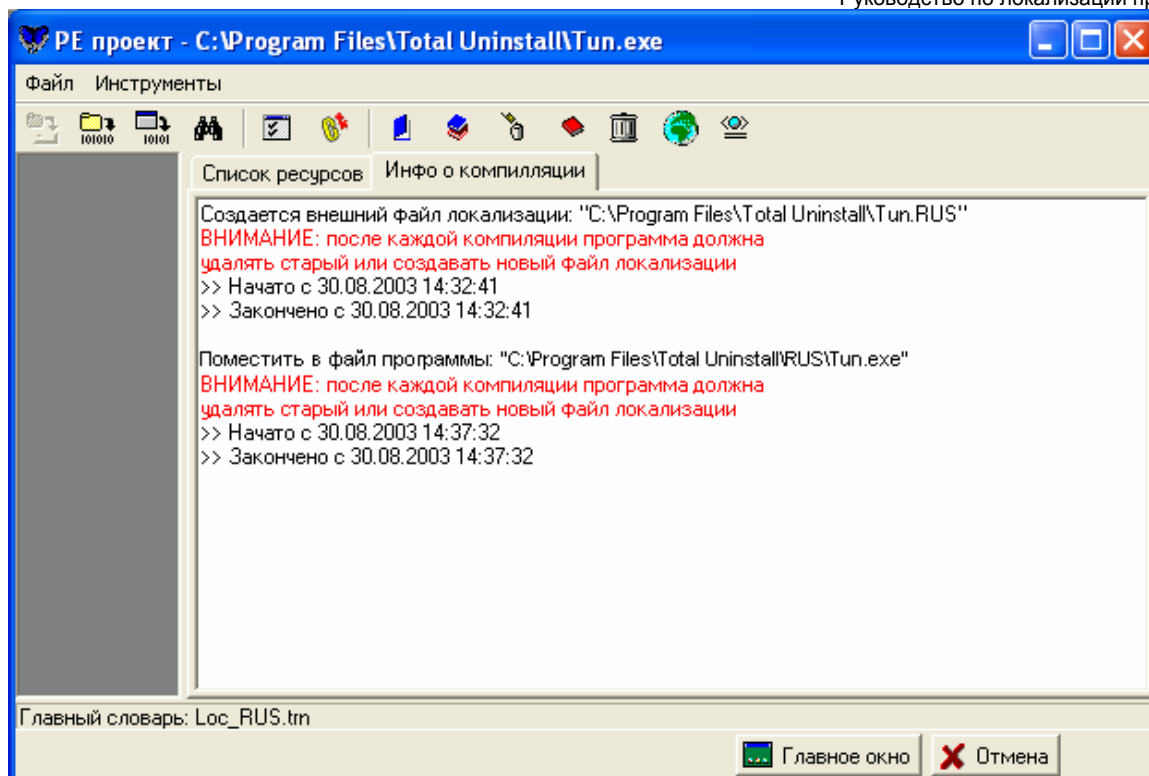


Рис. 73

После этого нажимаем **Главное окно** и переходим в главное окно программы. Далее выходим из программы.

В каталоге с установленной программой появилась папка **Rus** (Рис. 74).

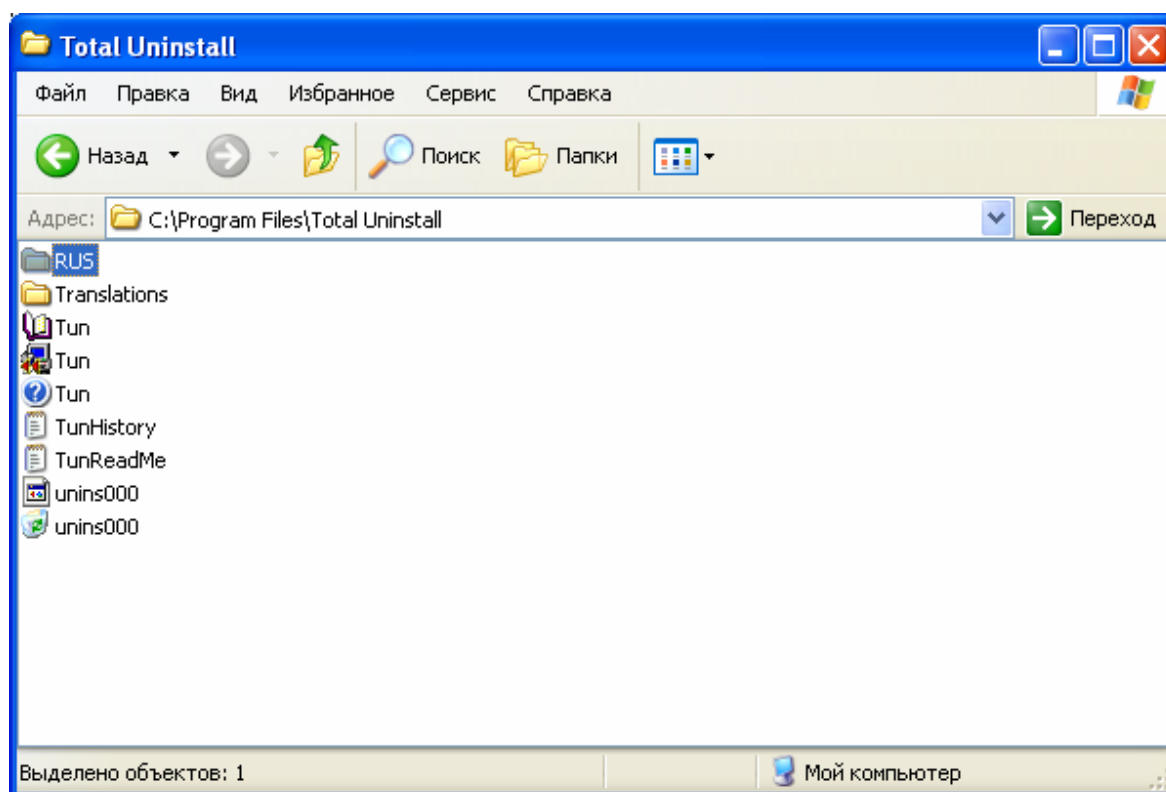


Рис. 74

В этой папке (Рис. 75) и находится уже локализованный и скомпилированный файл **Tun.exe**. Кроме него здесь имеется файл **Tun.exe.ils** папка **Tun\_exe** с файлами, имеющими расширение \*.ini (в них сохраняются последние позиции диалогов открывавшихся при редактировании ресурсов); в иных случаях могут быть еще файлы с расширениями \*.dis, \*.ign, \*.mrk, но они для нас не представляют интереса.

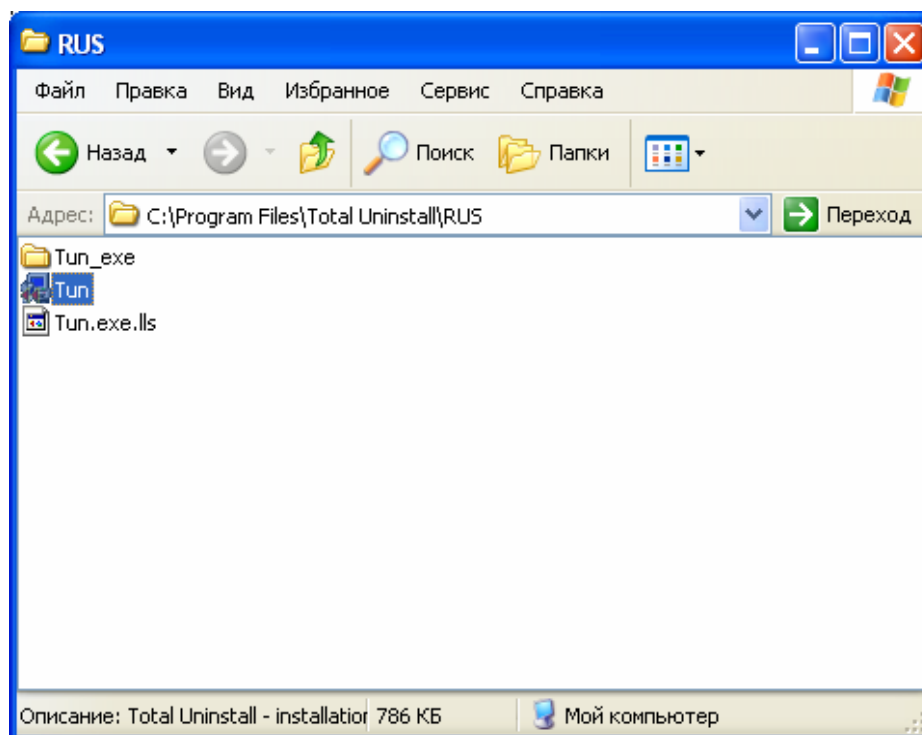


Рис. 75

И теперь мы можем сравнить интерфейс программы **Total Uninstall** оригинальный английский (Рис. 76)

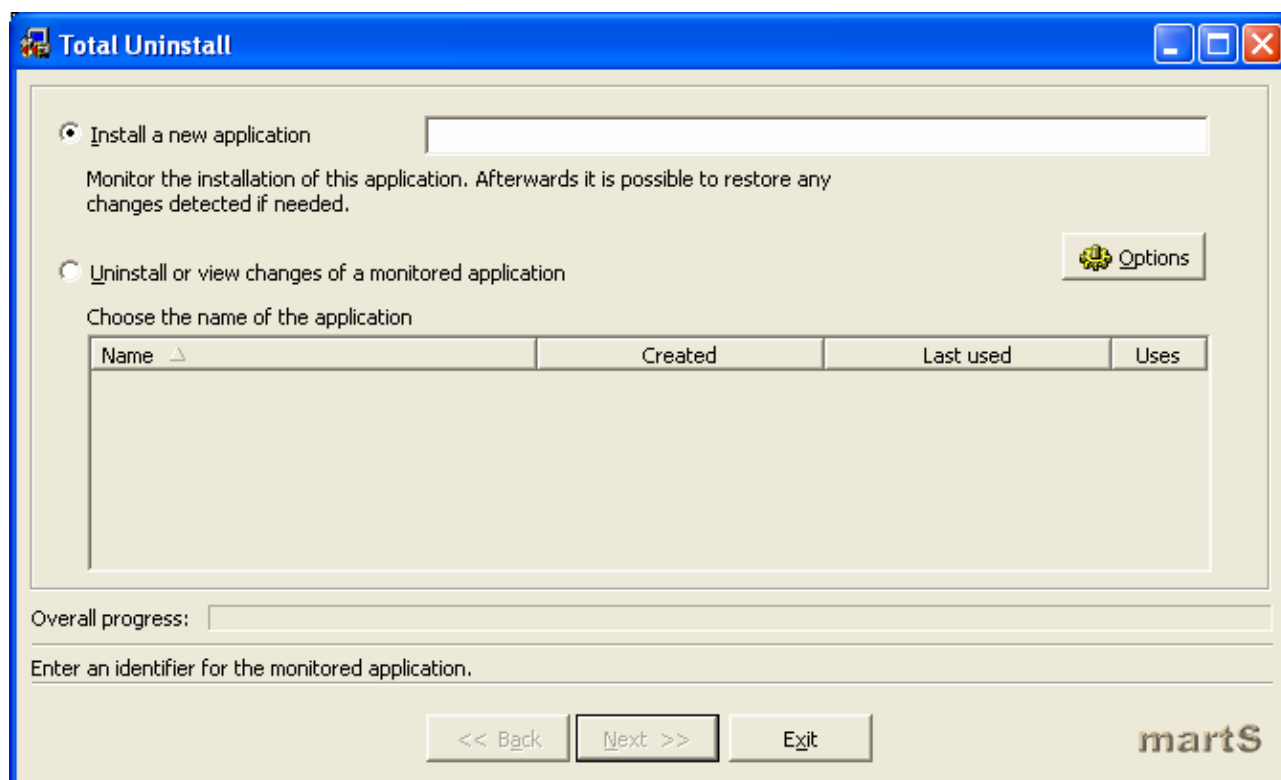


Рис. 76

и локализованный русский (Рис. 77).

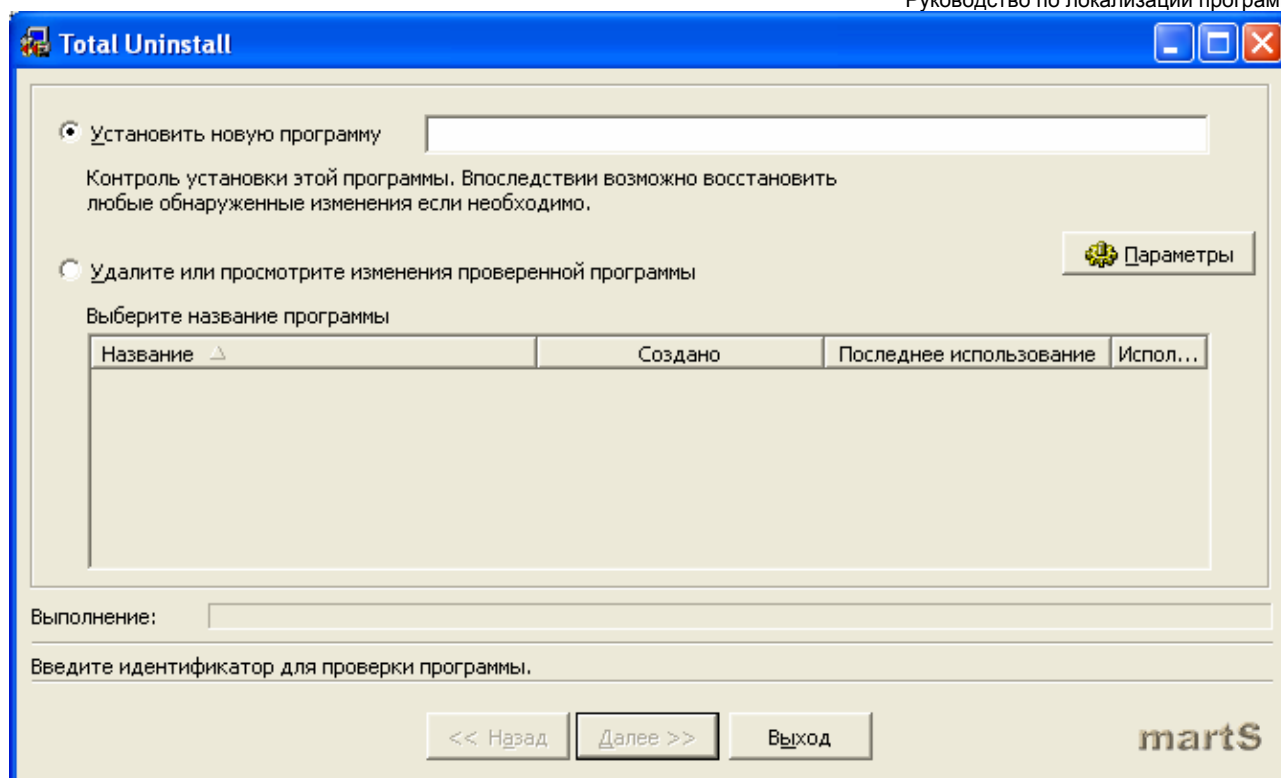


Рис. 77

## Словари

### Создание словарей

Щёлкнув в поле правой кнопкой мыши в контекстном меню, выбираем команду **Новый словарь** (Рис. 78).

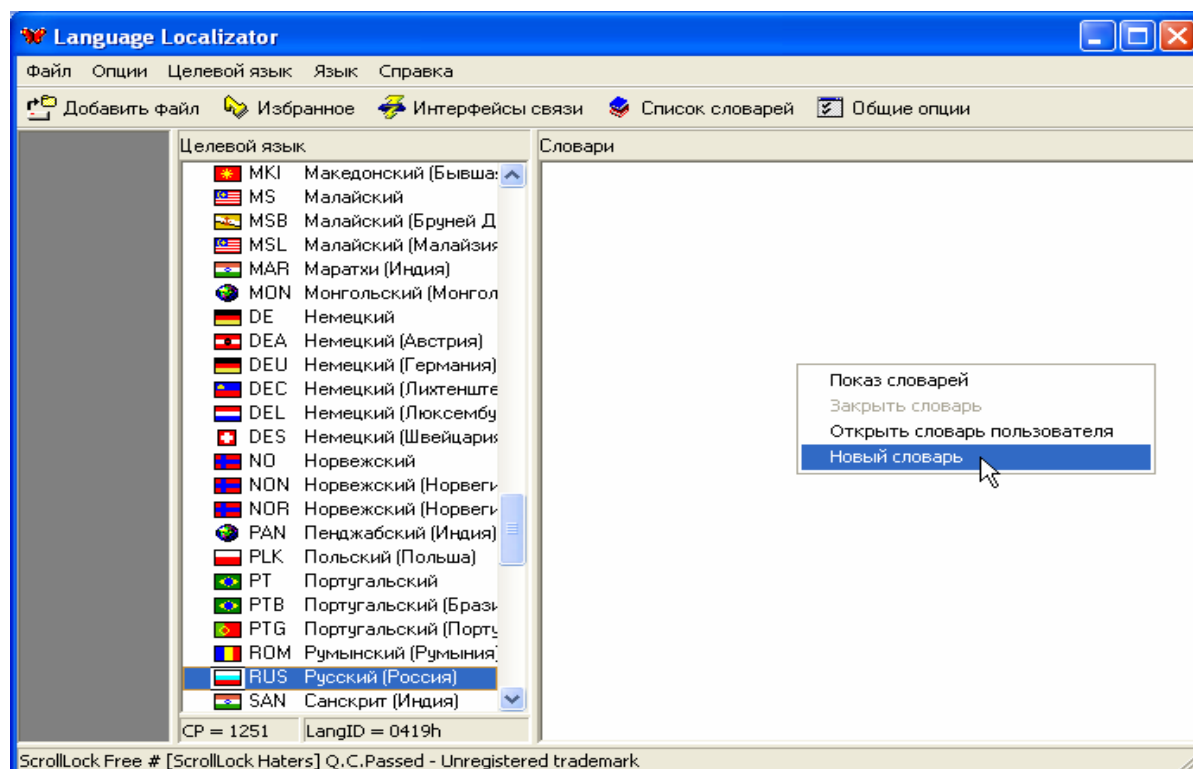


Рис. 78

В появившемся диалоговом окне **Новый словарь (RUS)/Выбор языка** выбираем **RUS** и нажимаем **Далее** (Рис. 79). В следующем окне **Новый словарь/Выбор словаря** выбираем **Localizator Main Dictionaries Library** и опять **Далее** (Рис. 80). Далее в окне **Новый словарь/Ввести имя нового словаря** вводим название словаря, например **РУС** (Рис.81).

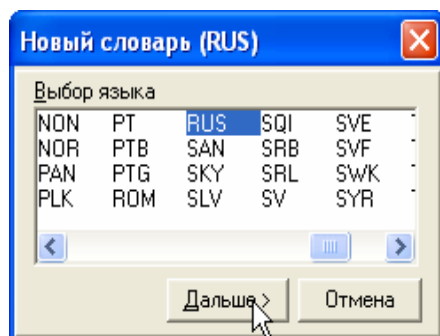


Рис. 79

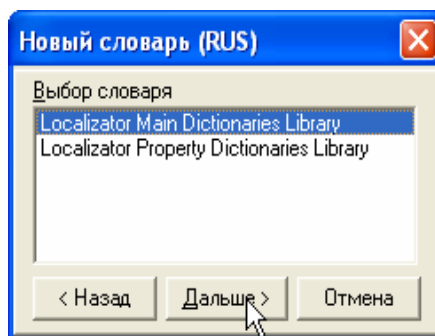


Рис. 80

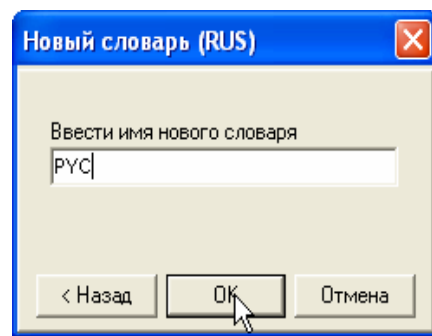


Рис. 81

В правой части главного окна появится наш созданный словарь **PYCLoc\_RUS**, выделенный голубым цветом (Рис. 82).

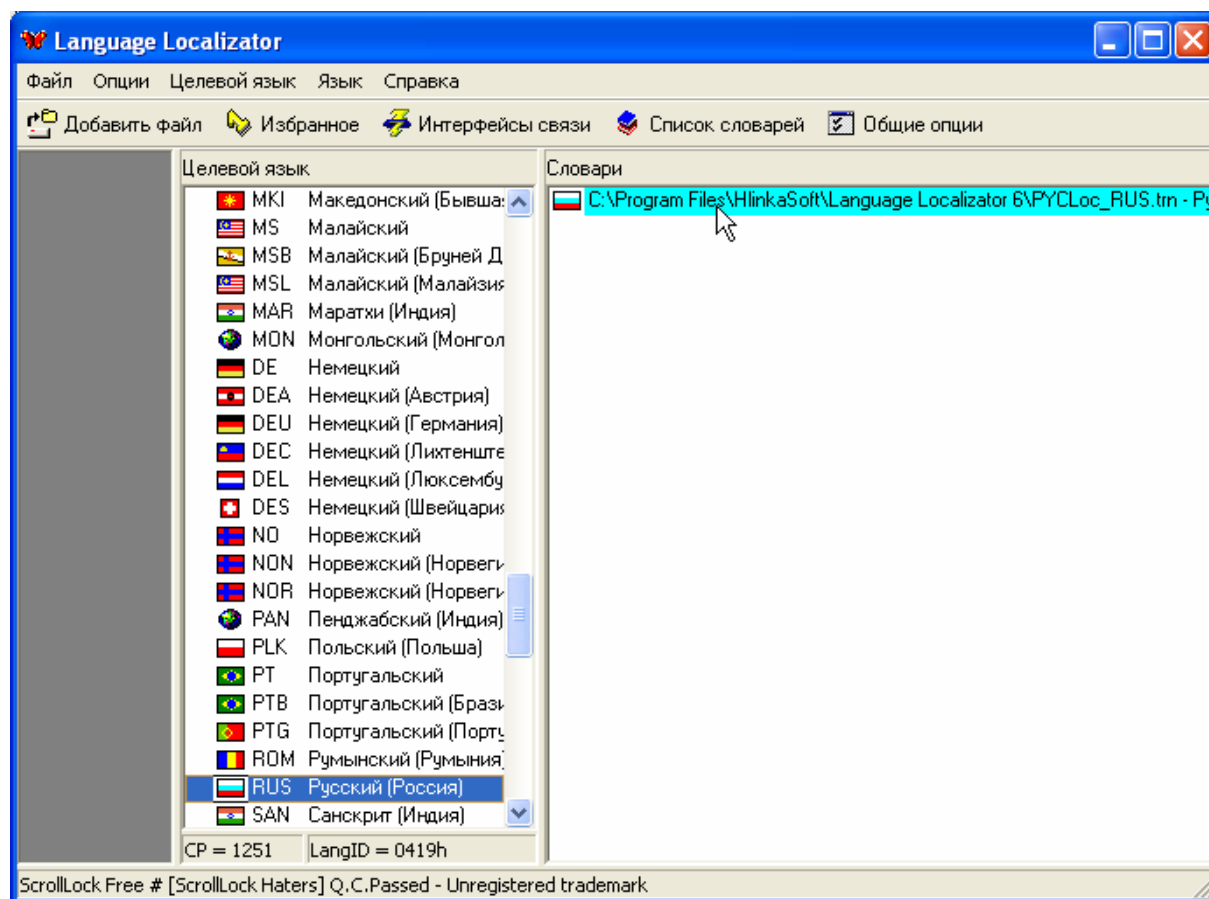


Рис. 82

Для просмотра словаря по щелчку правой кнопки в поле окна в контекстном меню выбираем **Показ словарей** (Рис. 83).

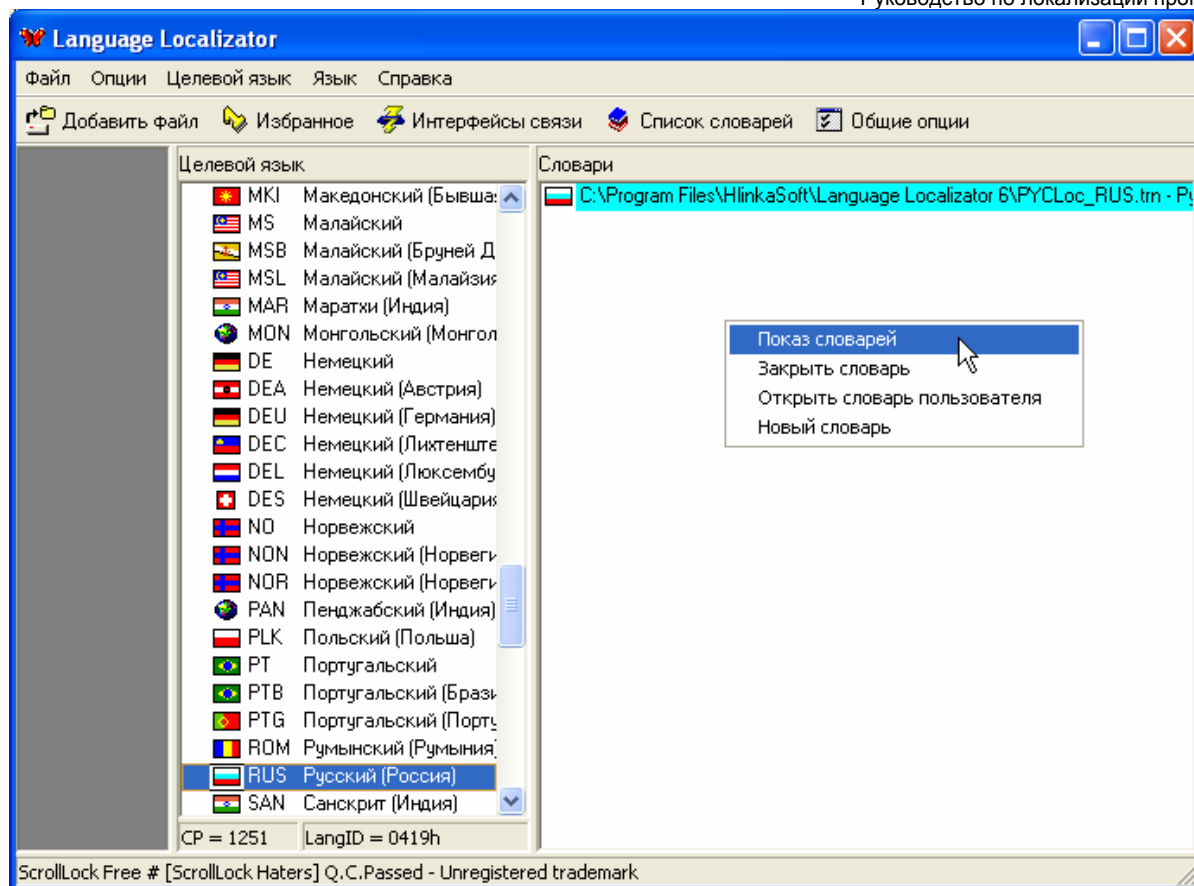


Рис. 83

Открывшийся словарь **PYCLoc\_RUS** не содержит ни одной записи (Рис. 84).

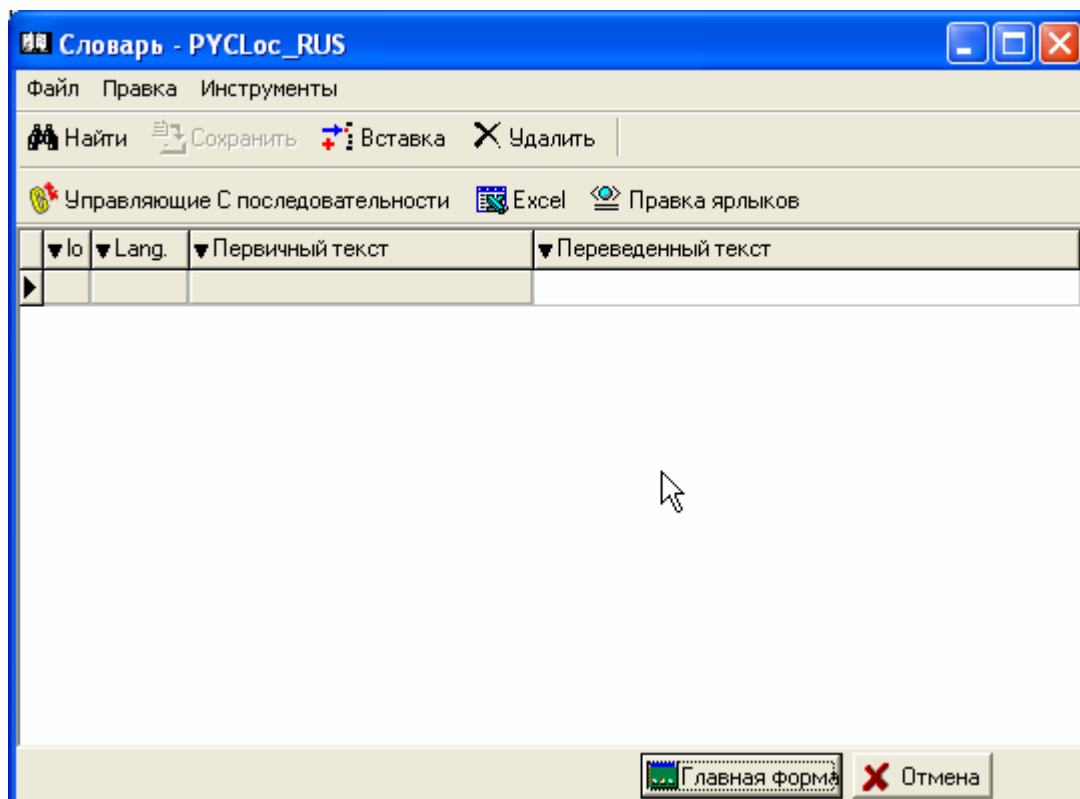


Рис. 84

## Экспорт словарей

При открытом проекте локализации, перейдем в главное окно.



Мы имеем словарь по умолчанию – **Loc\_RUS**. Щёлкнув в поле правой кнопкой мыши в контекстном меню, выбираем команду **Показ словарей** (Рис. 85).

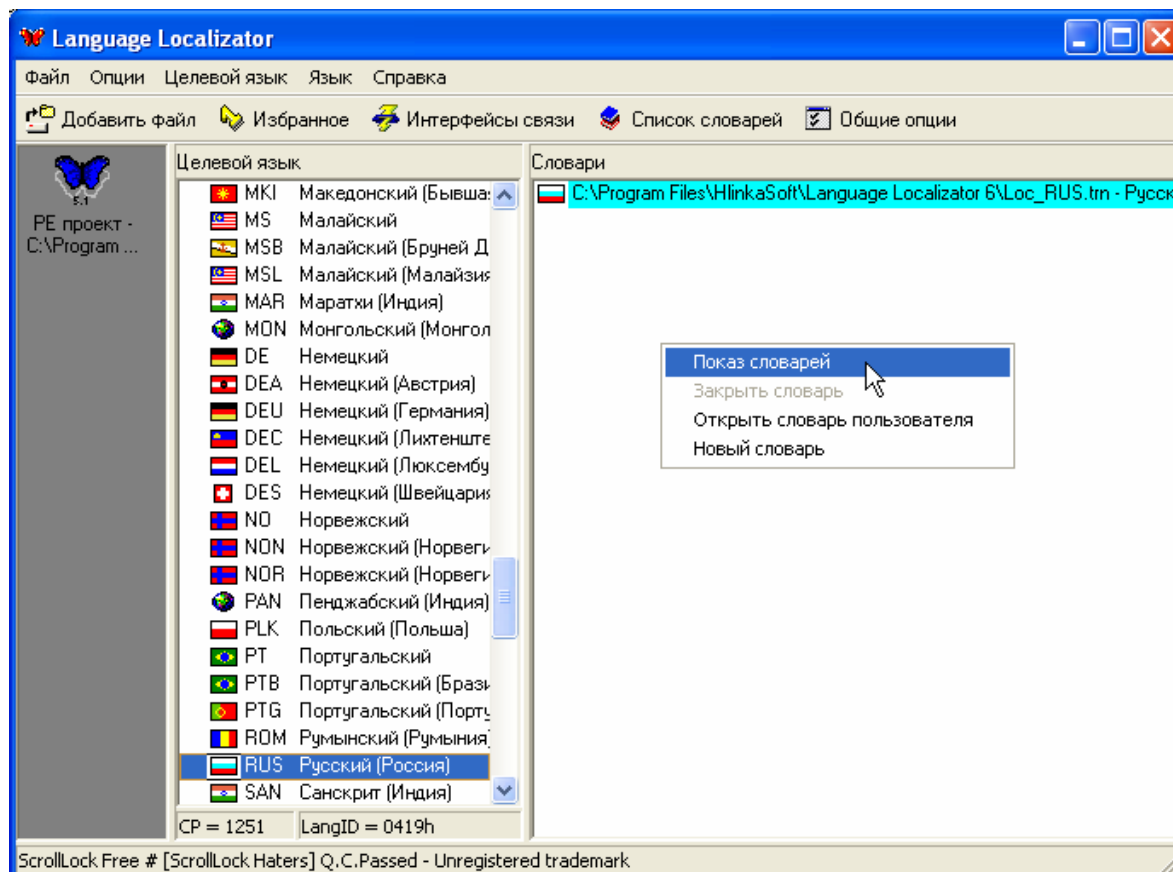


Рис. 85

Откроется словарь с переведёнными фразами (Рис. 86). Поскольку перевели мы пока немного, то и строк всего 4.

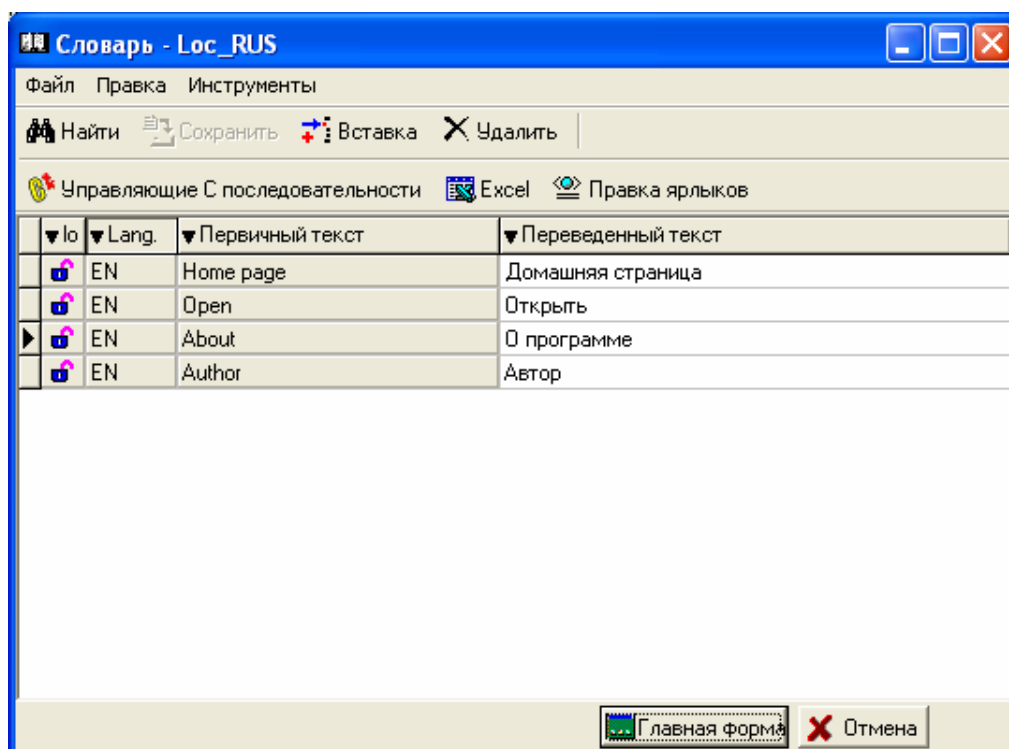


Рис. 86

Далее в меню **Инструменты** выбираем команду **Экспорт во внешний источник данных** (Рис. 87).

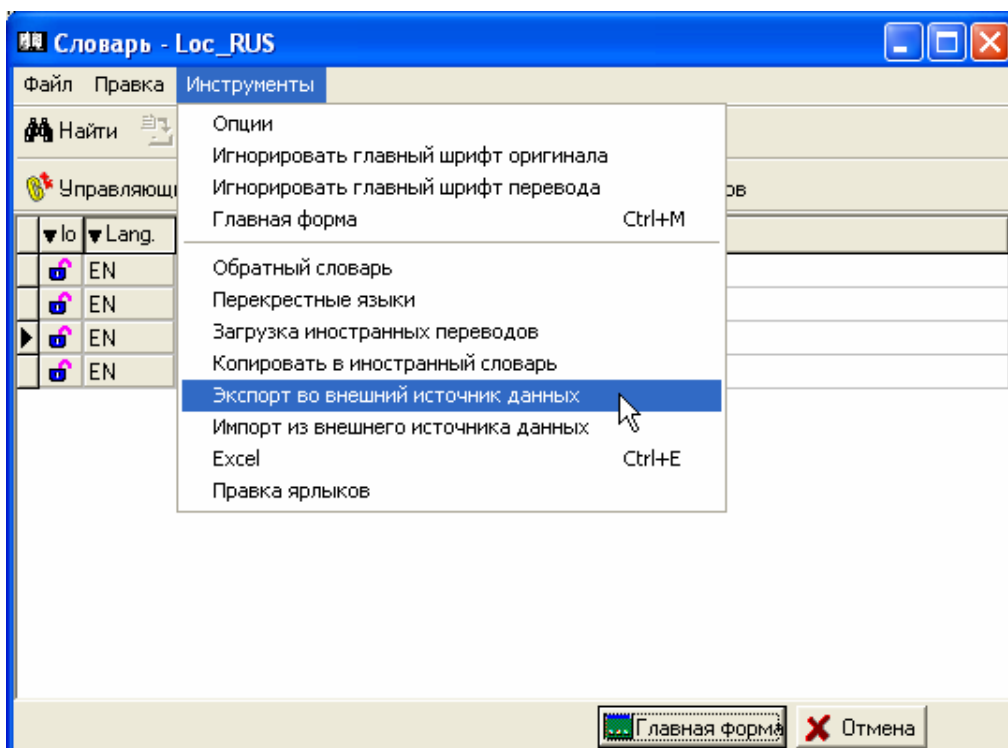


Рис. 87

Сохраняем файл в виде текстового файла с расширением \*.txt и назовём его, например **Мой словарь** (Рис. 88-89).

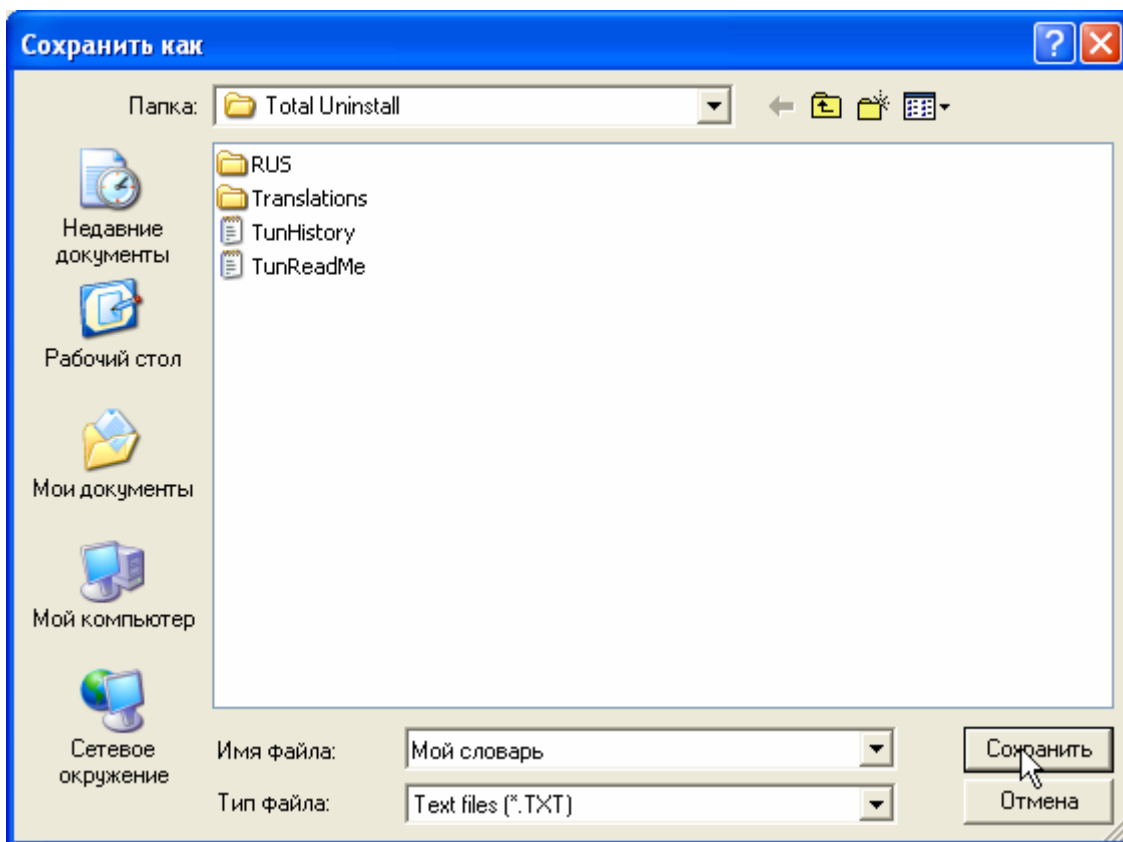


Рис. 88

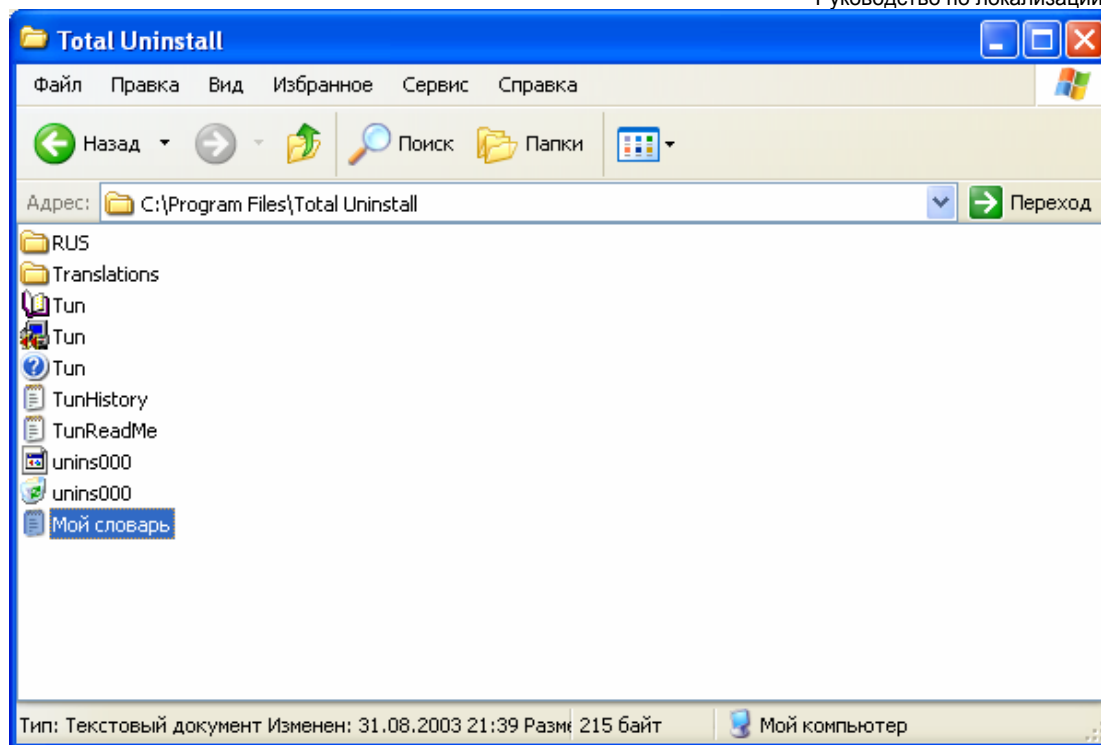


Рис. 89

Открываем его в Блокноте и смотрим, что у нас получилось (Рис. 90).

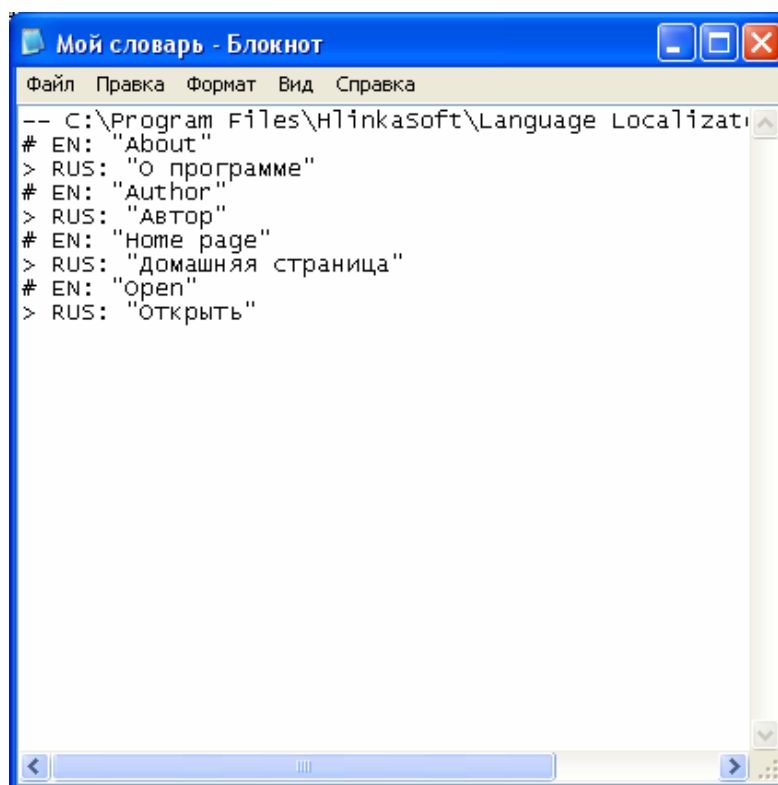


Рис. 90

## Импорт словарей

### Импорт из внешнего источника данных

В созданном нами словаре **PYCLoc\_RUS** в меню **Инструменты** выбираем команду **Импорт из внешнего источника данных** (Рис. 91).

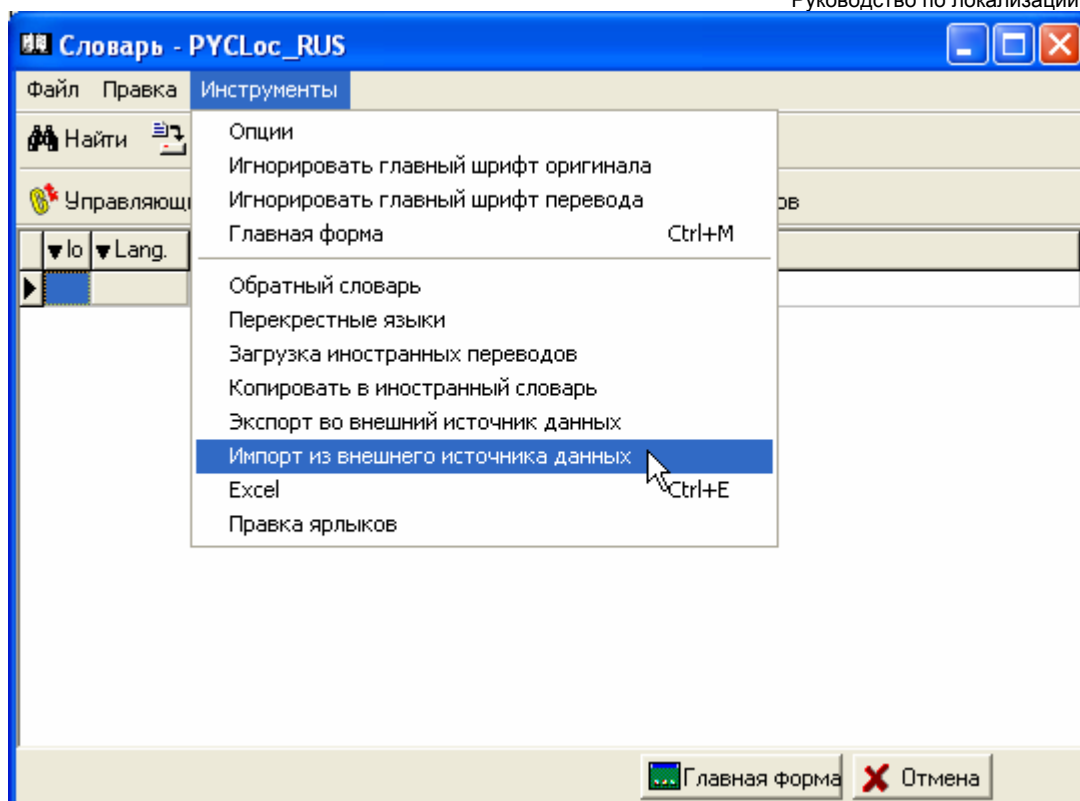


Рис. 91

Далее открываем созданный нами в виде текстового файла словарь – **Мой словарь** (Рис. 92).

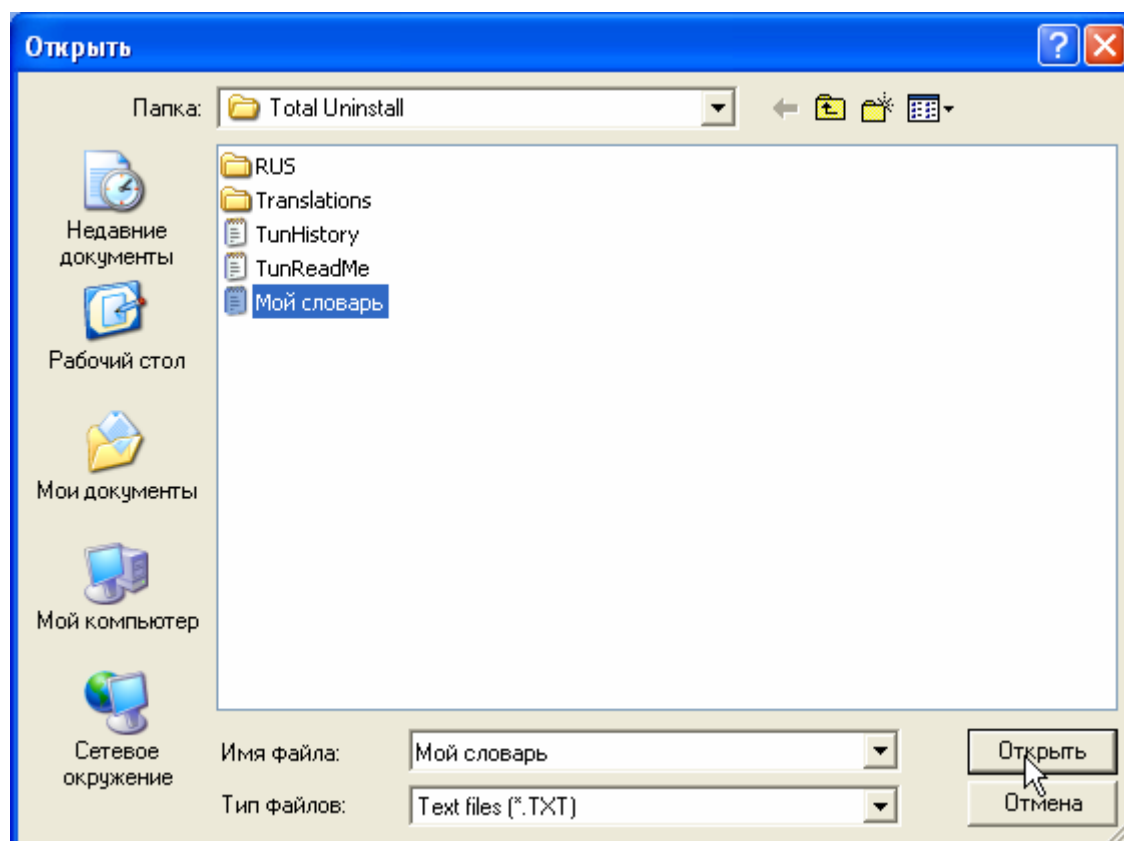


Рис. 92

На Рис. 93 мы видим, что в нашем словаре появились записи, импортированные из текстового файла. Для сохранения изменений нажимаем кнопку **Сохранить**.

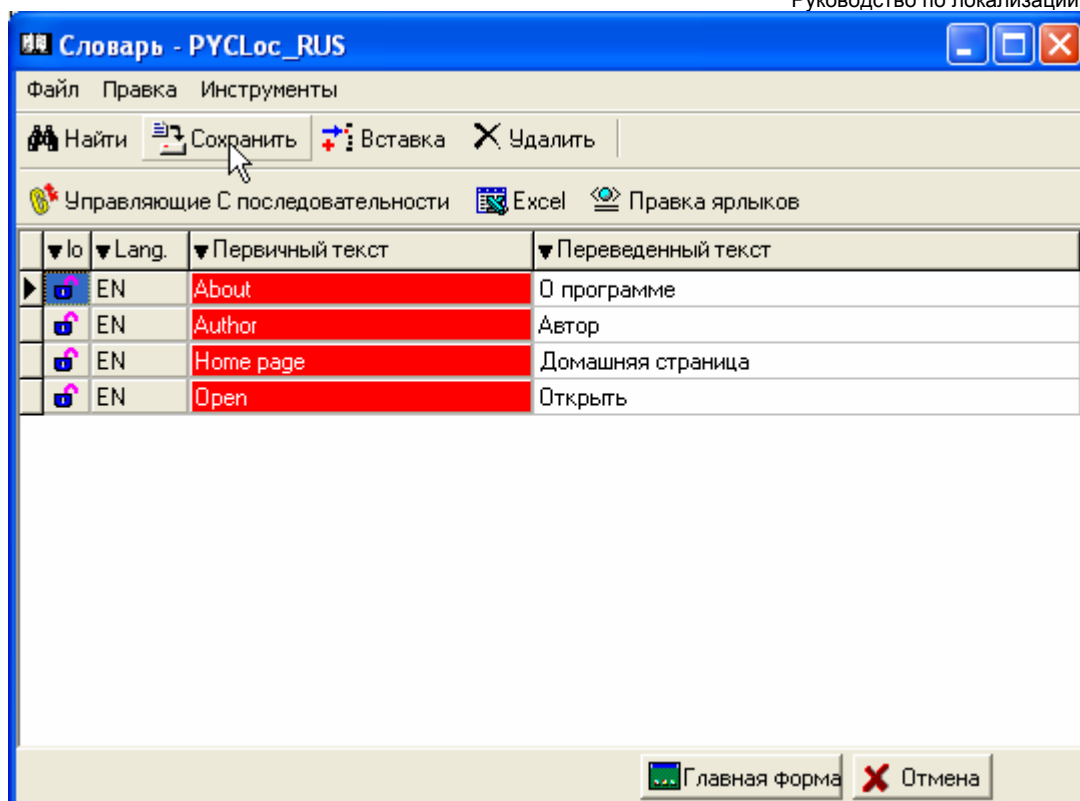


Рис. 93

## Импорт переводов из существующего словаря

В созданном нами словаре **PYCloc\_RUS** в меню **Инструменты** выбираем команду **Загрузка иностранных переводов** (Рис. 94).

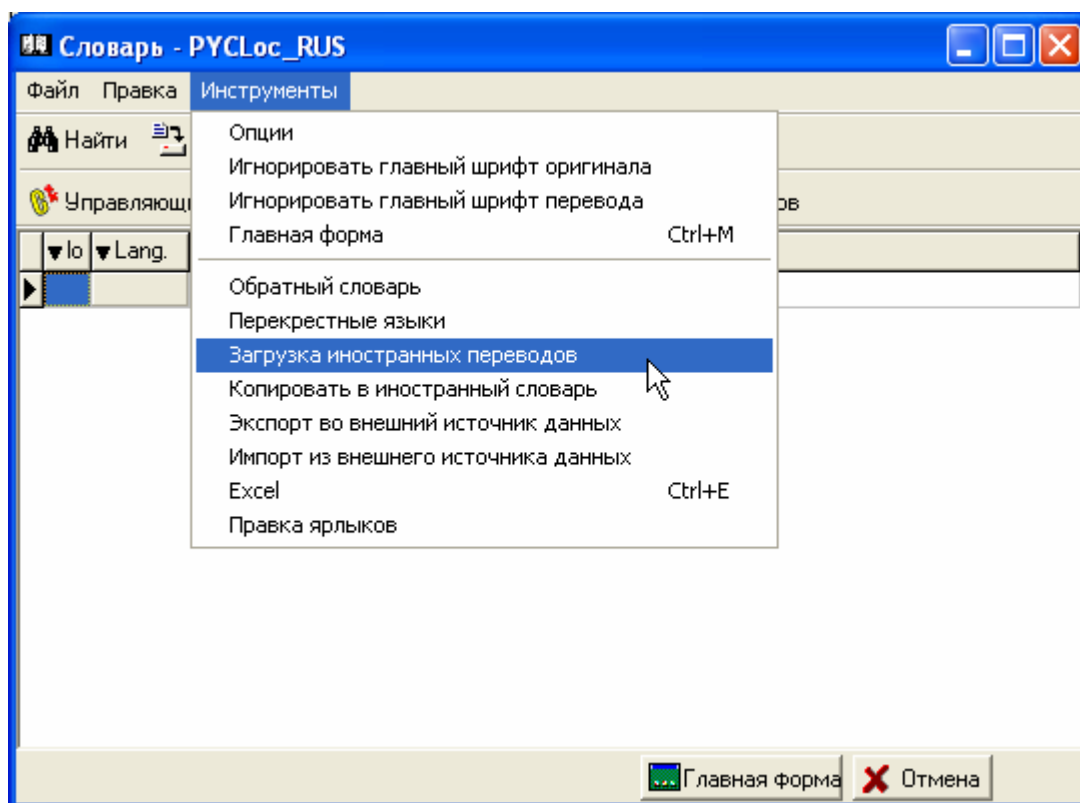


Рис. 94

В появившемся диалогом окне **Получить словарь** в окне **Выбор имени** выбираем словарь **Loc\_RUS**. Далее нажимаем кнопку **OK** (Рис. 95).

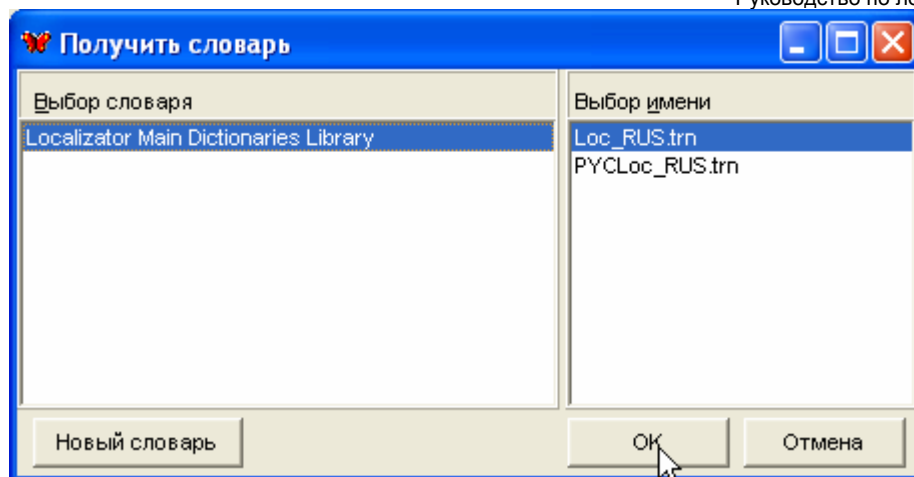


Рис. 95

На Рис. 96 мы видим, что в нашем словаре появились переводы, импортированные из словаря **Loc\_RUS**. Для сохранения нашего словаря нажимаем кнопку **Сохранить**.

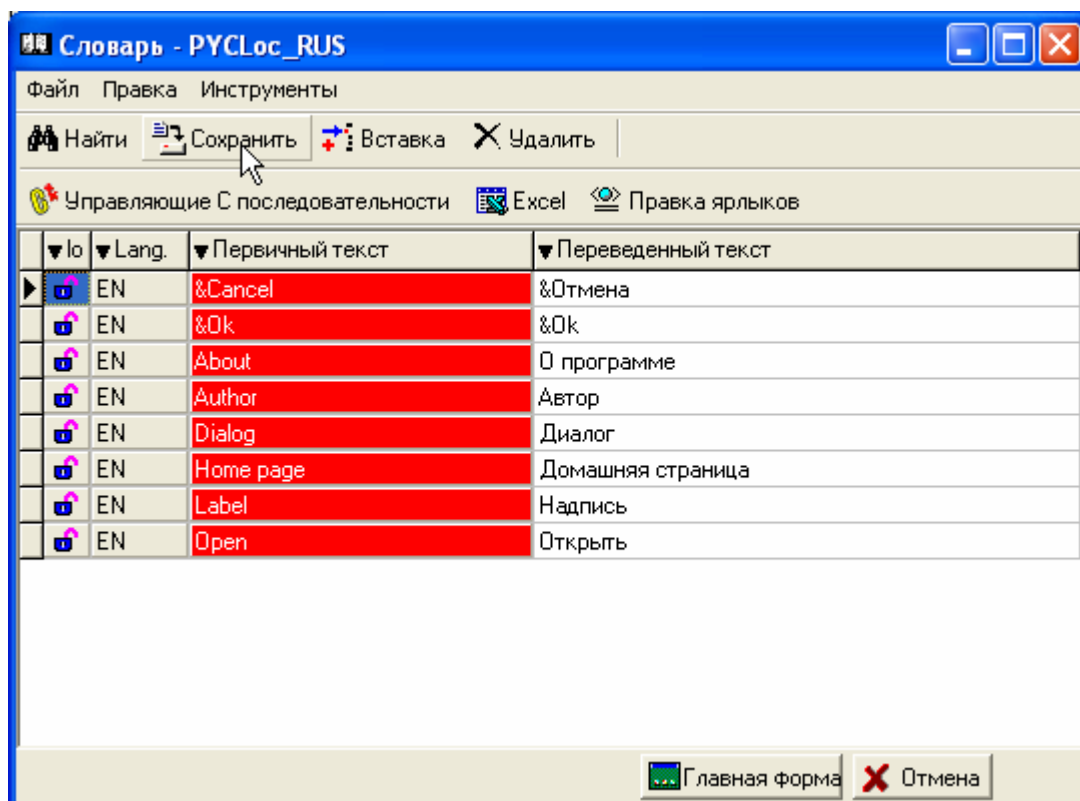


Рис. 96

## Изменение словаря по умолчанию

Изначально мы имеем словарь по умолчанию **Loc\_RUS**, и в поле **Словари** главного окна он выделен голубым цветом (Рис. 97).

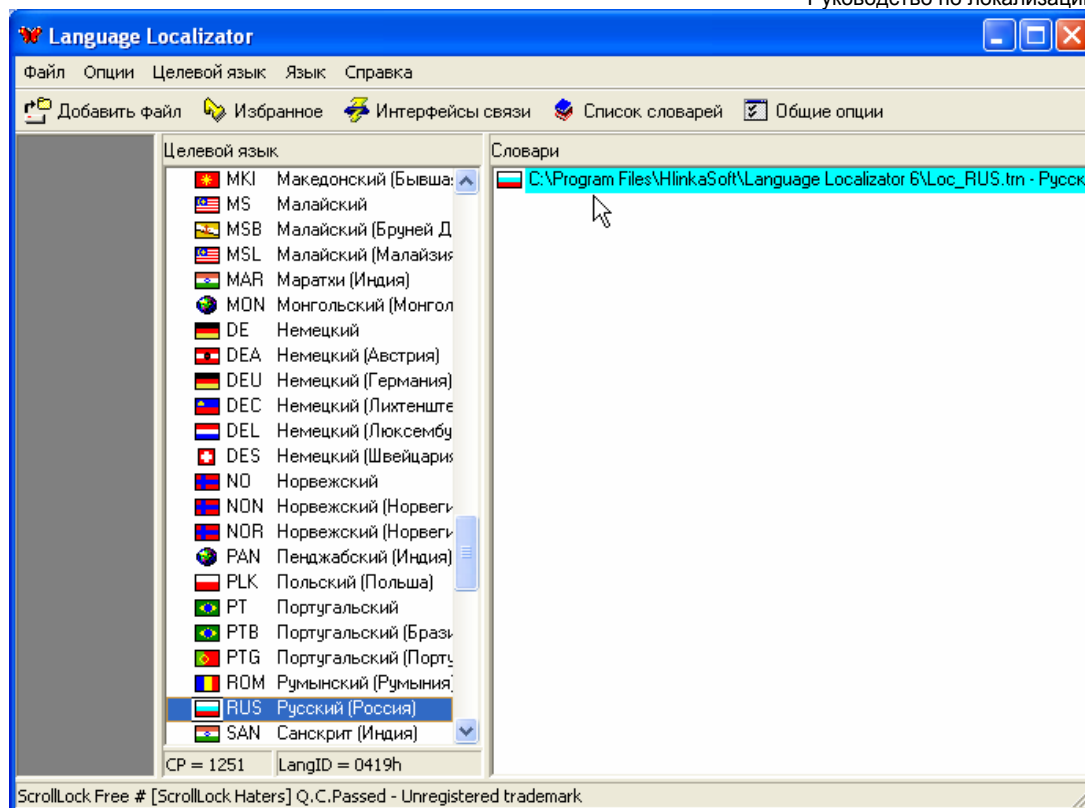


Рис. 97

По щелчку правой кнопкой мыши в контекстном меню выбираем команду **Показ словарей** (Рис. 98).

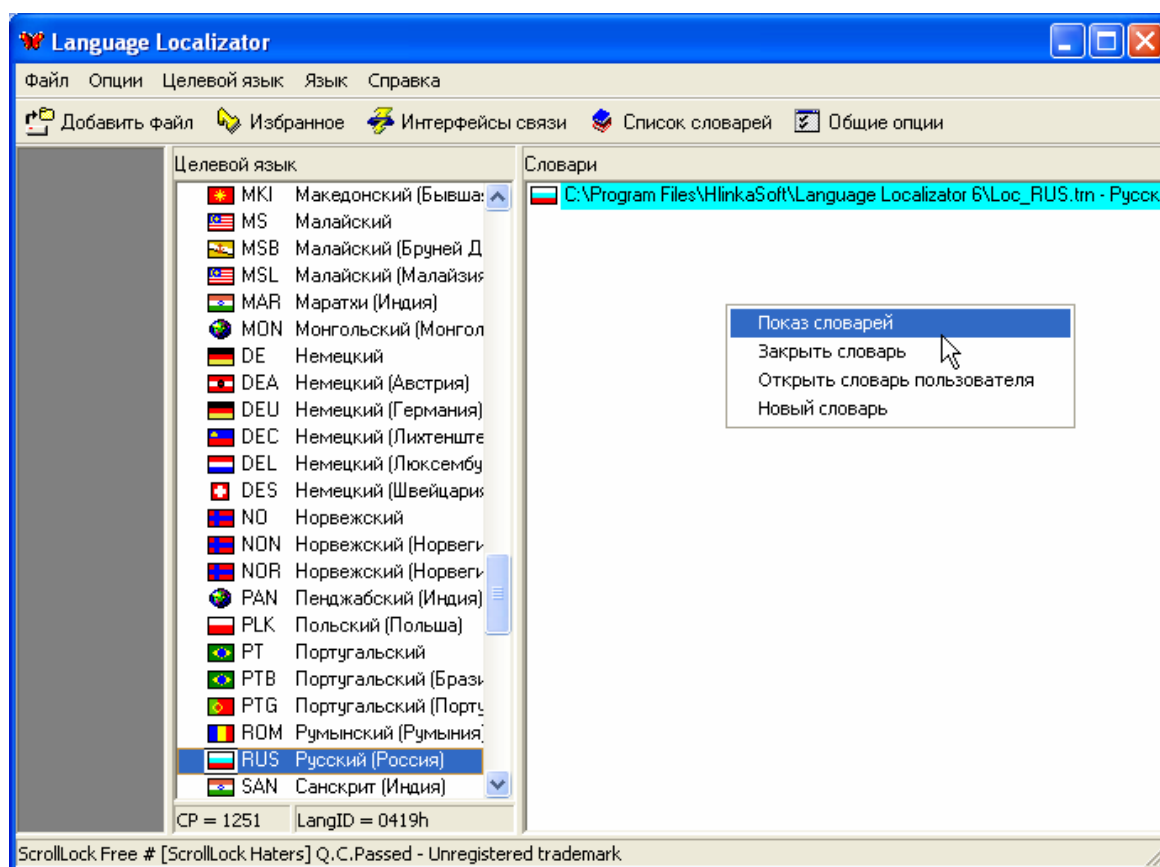


Рис. 98

Появится окно словаря по умолчанию – **Loc\_RUS**. В правом поле главного окна появится иконка словаря (Рис. 99).



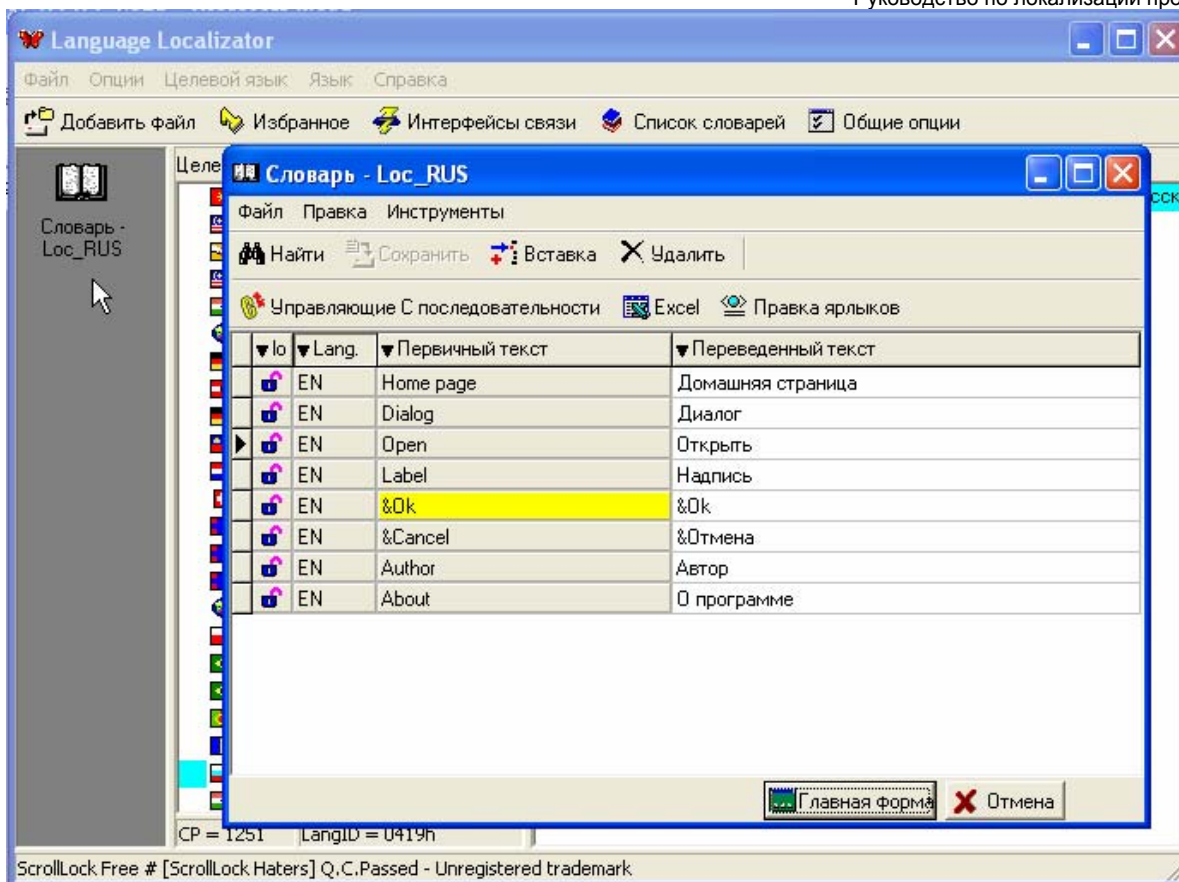


Рис. 99

Далее открываем какой-либо файл для редактирования и переходим в окно редактирования ресурсов. На панели инструментов нажимаем кнопку **Изменить главный словарь** (Рис. 100).

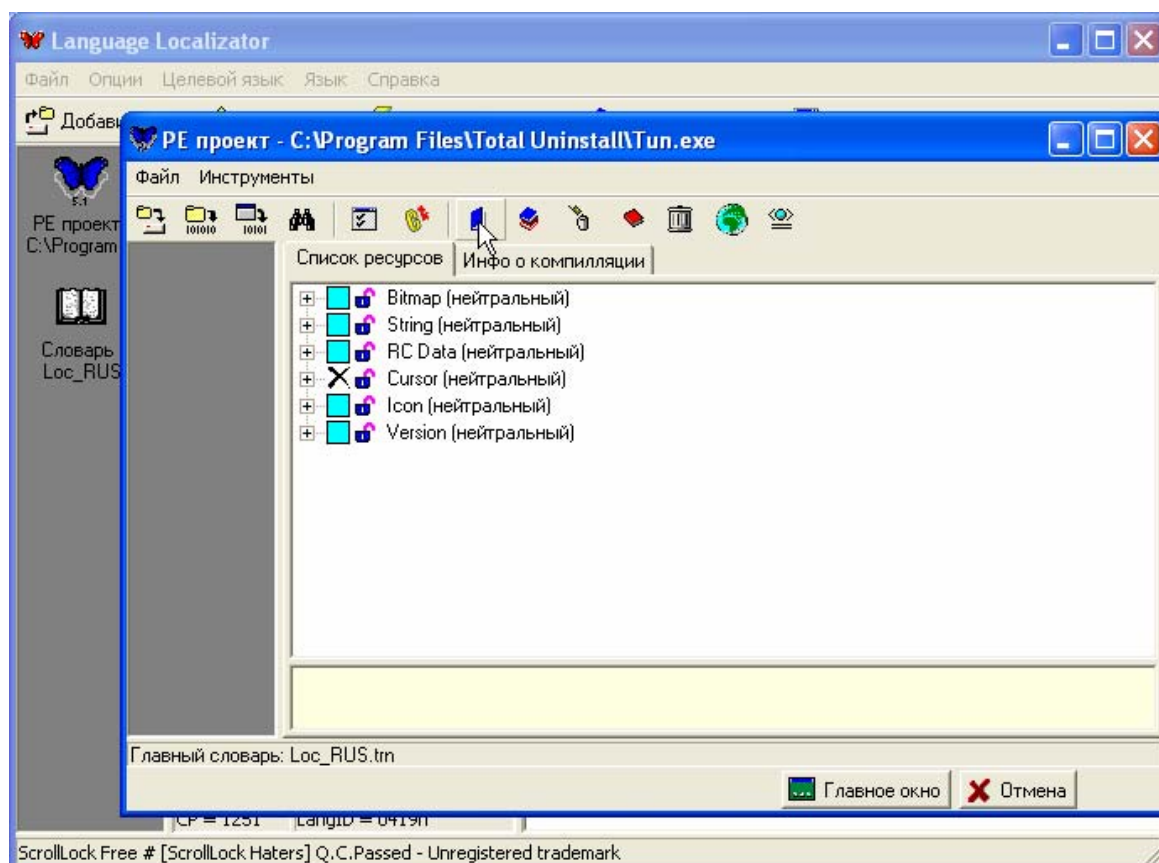


Рис. 100

В появившемся диалоговом окне **Получить словарь** в окне **Выбор имени** выбираем созданный нами словарь **PYCLoc\_RUS** и нажимаем **Далее** (Рис. 101). Переходим в главное окно.

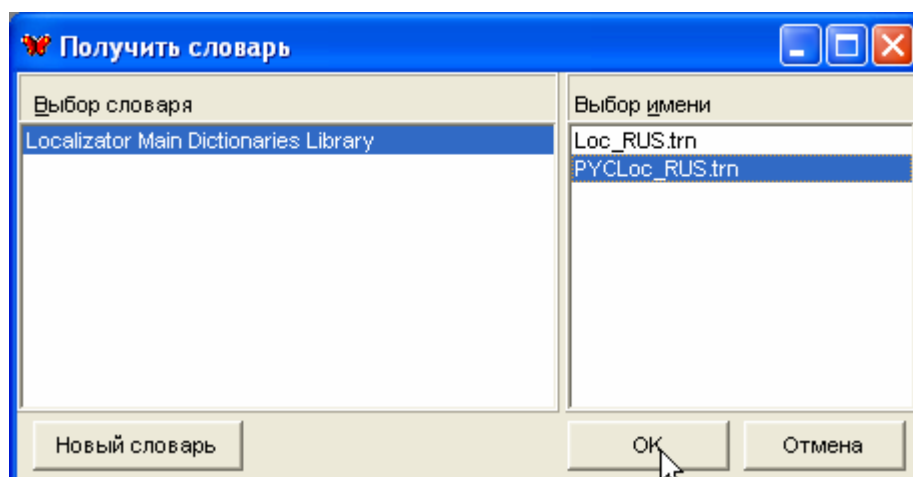


Рис. 101

В поле **Словари** появился наш словарь **PYCLoc\_RUS** и выделен он синим цветом, т.е. стал словарём по умолчанию (Рис. 102).

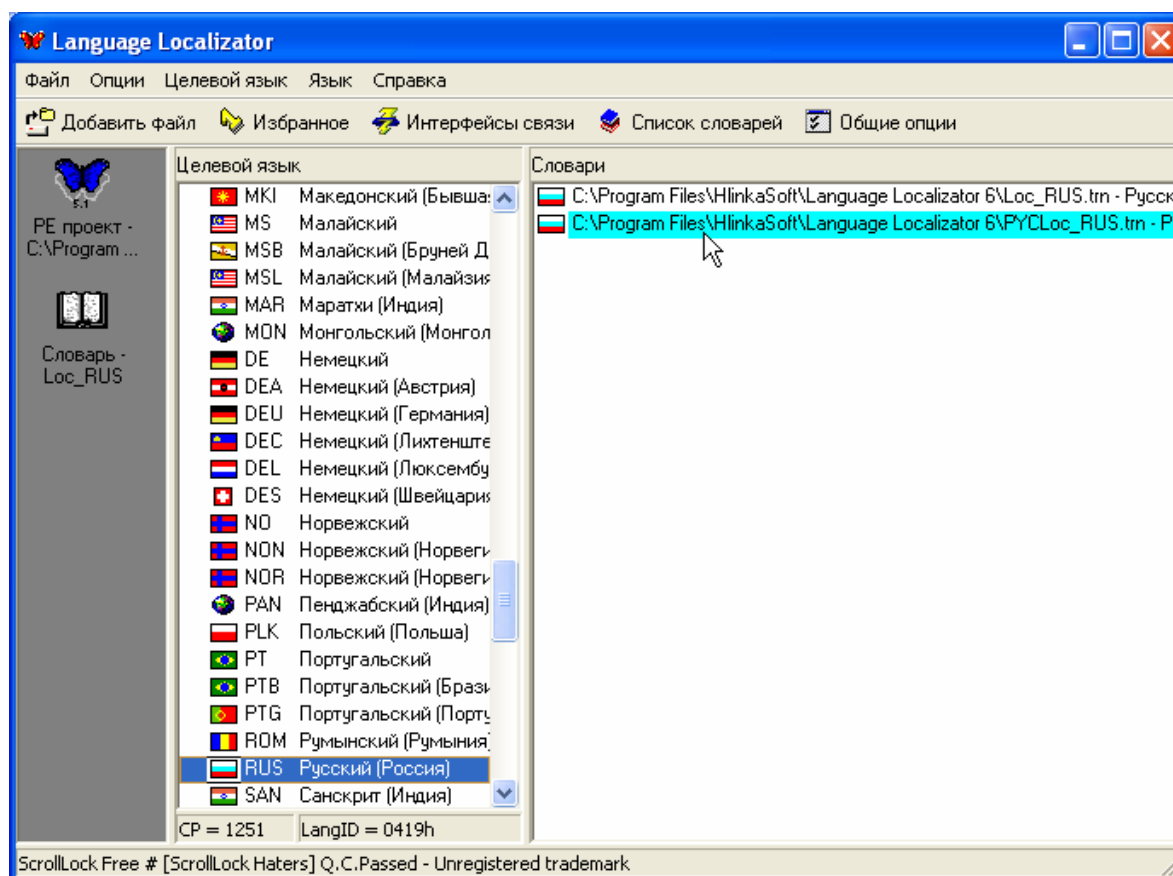


Рис. 102

По щелчку правой кнопки в контекстном меню выбираем команду **Показ словарей** (Рис. 103).

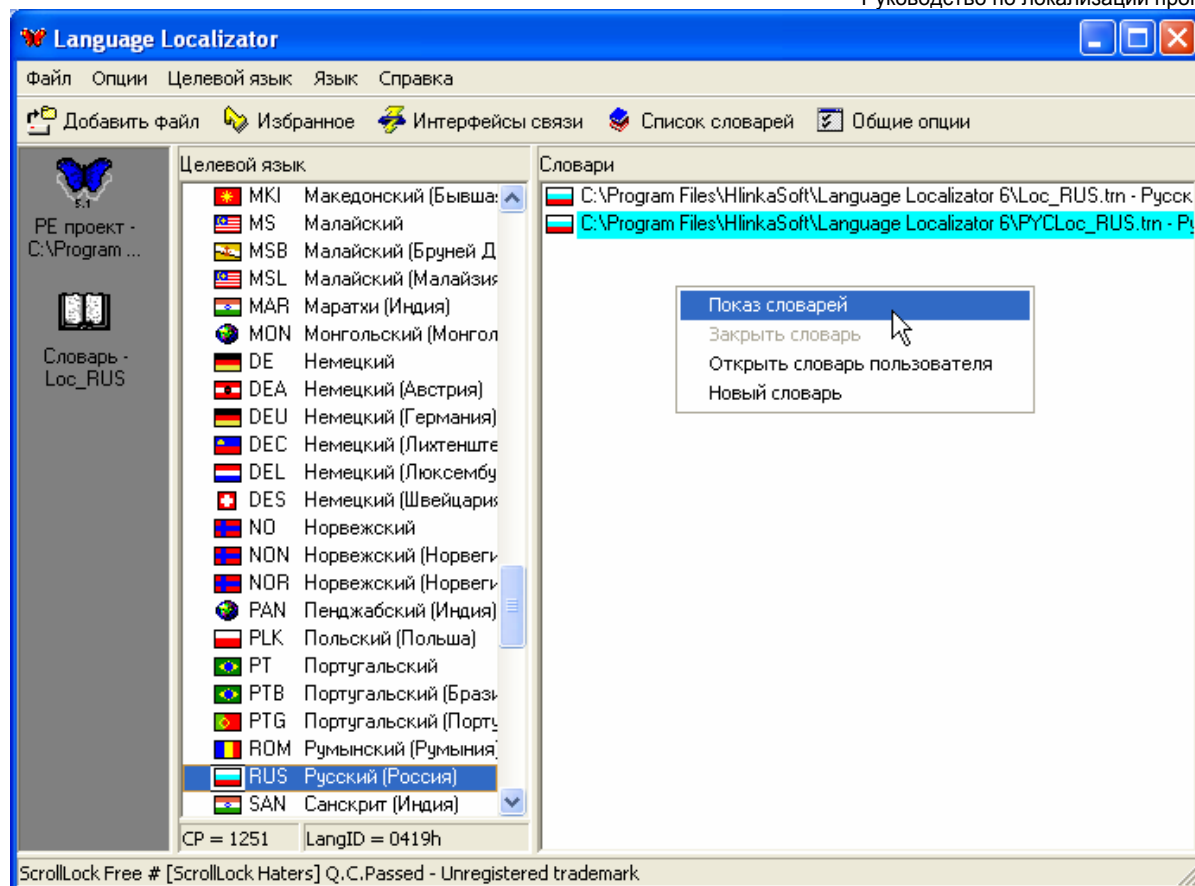


Рис. 103

На Рис. 104 мы видим, что открылся созданный нами словарь, а в правой части главного окна появилась иконка этого словаря.

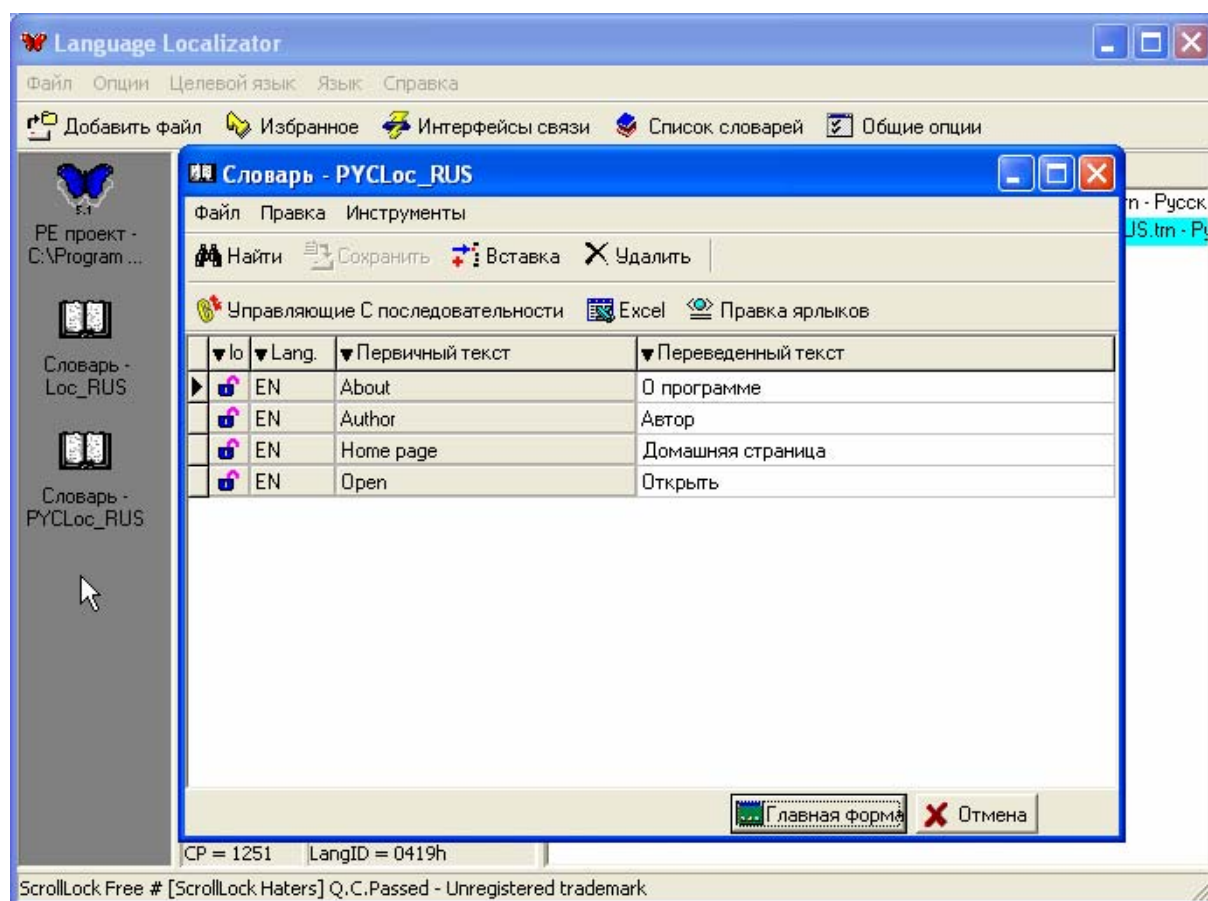


Рис. 104

## Глава 5

# Работа с программой Passolo

## О программе

Программа Passolo так же как и Visual Localize позволяет производить локализацию 16-ти и 32-х разрядных исполнительных файлов, создавая проект и использовать для этого словари. Локализация файлов происходит в режиме **WYSIWYG** (What You See Is What You Get) т.е. в режиме визуального редактирования.

Проект PASSOLO состоит из одного или более файлов источника и некоторого числа языков. Файлы источника, как мы уже выяснили, должны быть выполнимыми программами (PE). Программа позволяет локализовать следующие типы файлов: \*.EXE, \*.DLL, \*.RESX, \*.RESOURCE, \*.XML, а также ресурсы создаваемые Borland Delphi и C++ Builder, проекты Visual Basic используя дополнительные модули. В данной книге мы не будем касаться вопросов локализации проектов (Visual Basic). Программа позволяет переводить файл на несколько языков в одном проекте. Если, например, два приложения должны быть переведены на три различных языка, создается шесть новых приложений. Эти шесть файлов, созданных PASSOLO являются файлами цели.

В окне проекта PASSOLO, все компоненты проекта, например, файлы источника и цели, показаны в легко понятной форме в виде полей.

Поля показаны в окне проекта, таким образом, что каждому компоненту соответствует один список строк. В этом случае, файл источника - "список источника" список всех ресурсов текста оригинального файла в столбце. "Список перевода" относится к файлу цели. Это в основном копия исходного списка, который, содержит дополнительный столбец для указанной информации языка цели. Фактическая процедура локализации с PASSOLO состоит из редактирования этого второго столбца в списке переводов, посредством чего доступны словари (глоссарии) и редактор диалога.

После перевода всех ресурсов, создаётся файл цели. Программа помимо основного окна имеет дополнительное окно для редактирования ресурсов.

Кроме того, имеется встроенный графический редактор, позволяющий редактировать изображения, иконки и курсоры программы, без использования дополнительных графических редакторов.

## Процесс перевода

### Создание проекта

Рассмотрим локализацию на примере исполняемого файла программы Passolo – **ps.exe**. Вначале откроем файл в программе Restorator и убедимся, что ресурсы исполняемого файла не упакованы и определим основной язык источника – это английский (Рис. 105).

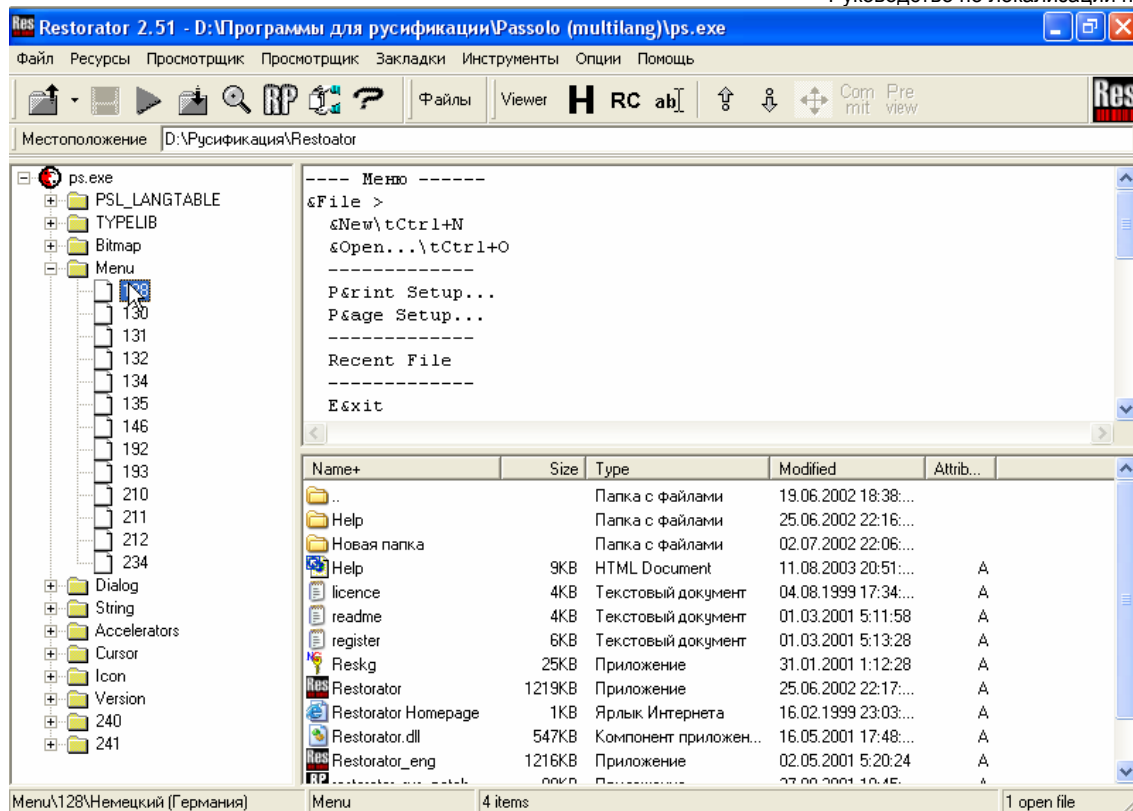


Рис. 105

Для создания нового проекта выбираем в меню **Файл/Создать (File/New)** или нажимаем кнопку **Создать проект (New Project)** на панели инструментов (Рис. 106).

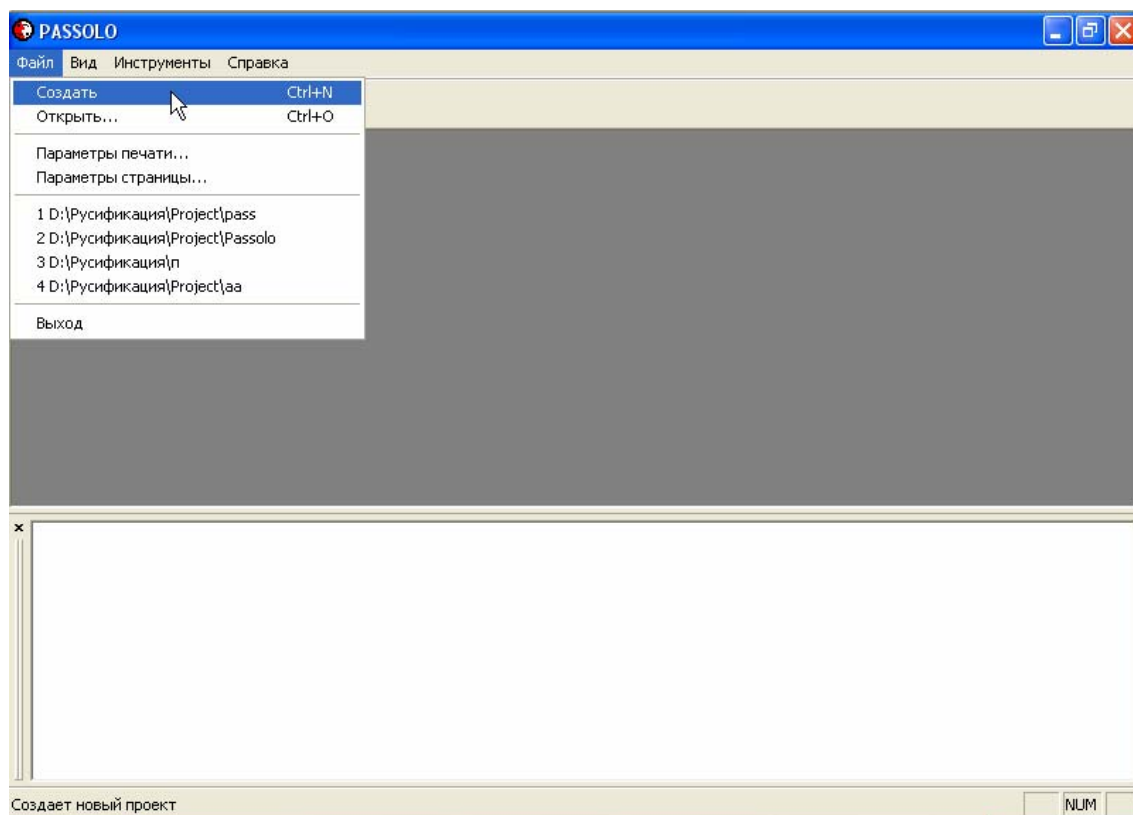


Рис. 106

В появившемся диалоговом окне **Установка проекта (Project Setup)** в поле **Имя (Name)** вводим имя нашего проекта например **Pas** (Рис. 107).

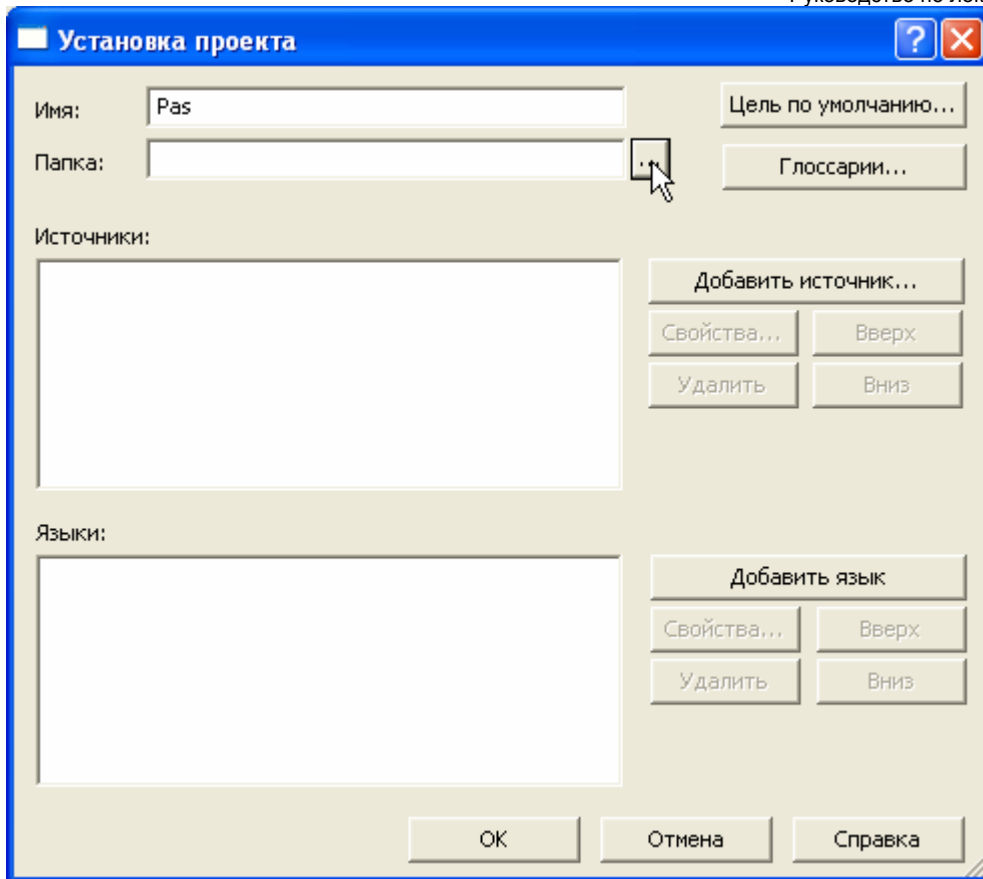


Рис. 107

Далее в поле **Папка (Location)** вводим или указываем путь проекта (Рис. 108).

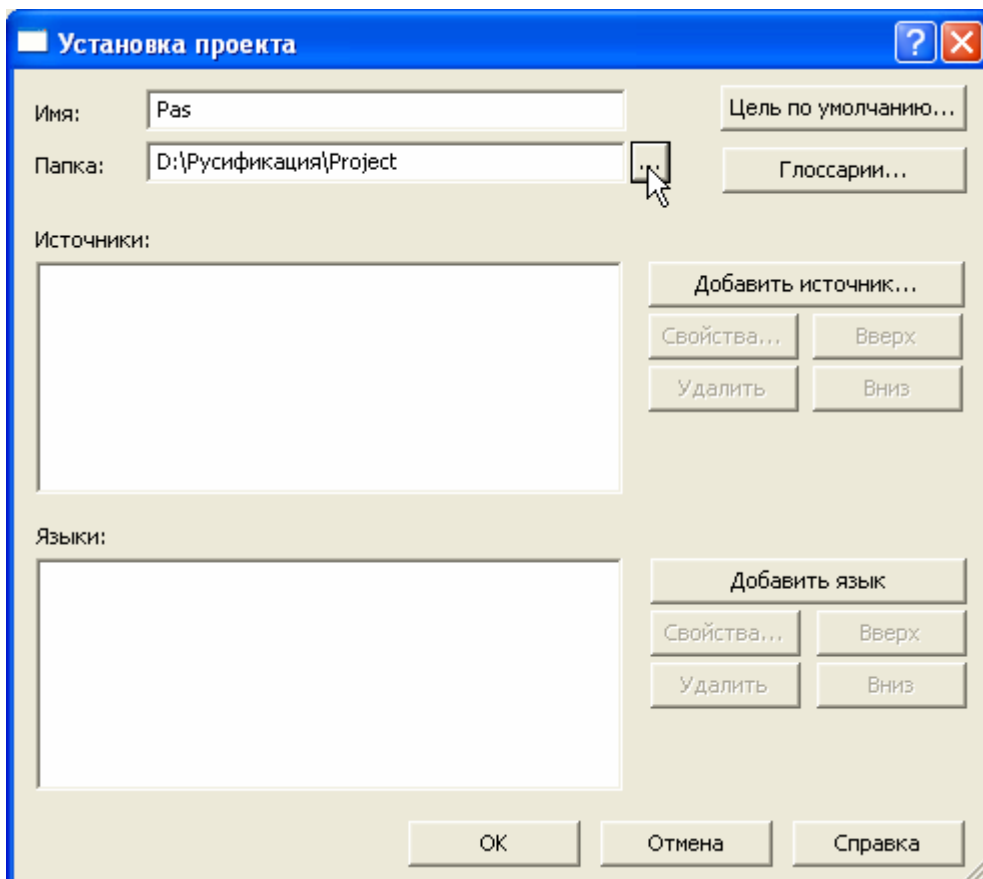


Рис. 108

Нажимаем кнопку **Добавить источник (Add source)** для выбора файла который мы хотим локализовать (в нашем примере это ps.exe Рис. 109).

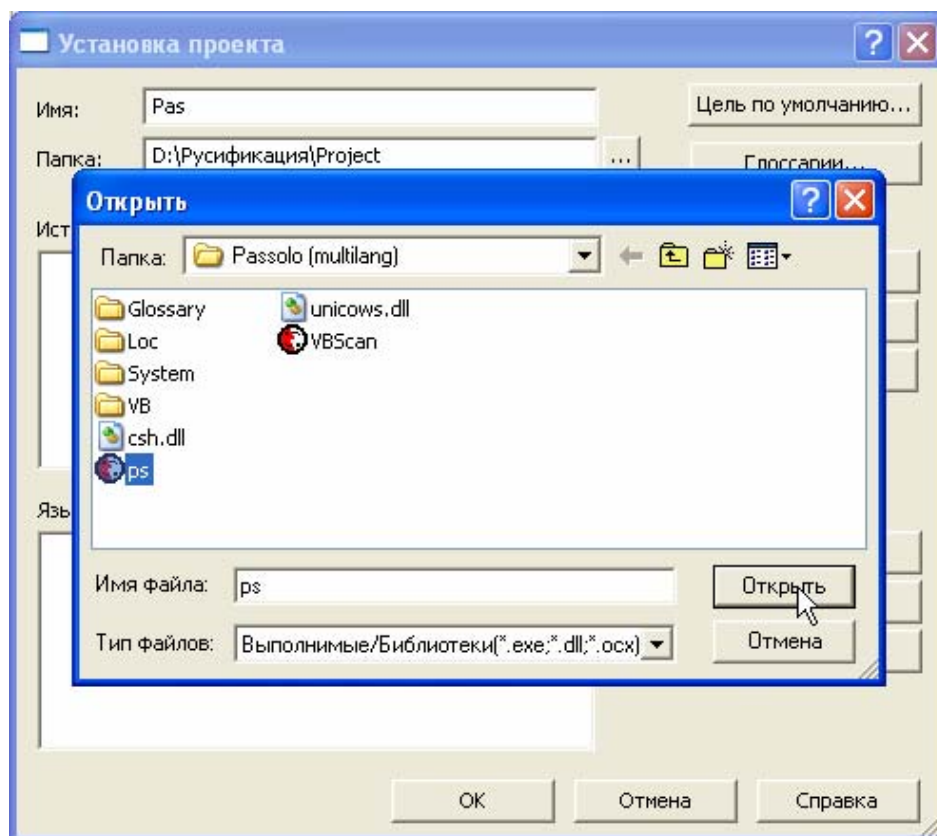


Рис. 109

Далее открывается диалоговое окно **Свойства – Список источника (Properties – Source List)** (Рис. 110). **Язык текста (Language of text)** источника открывается автоматически.

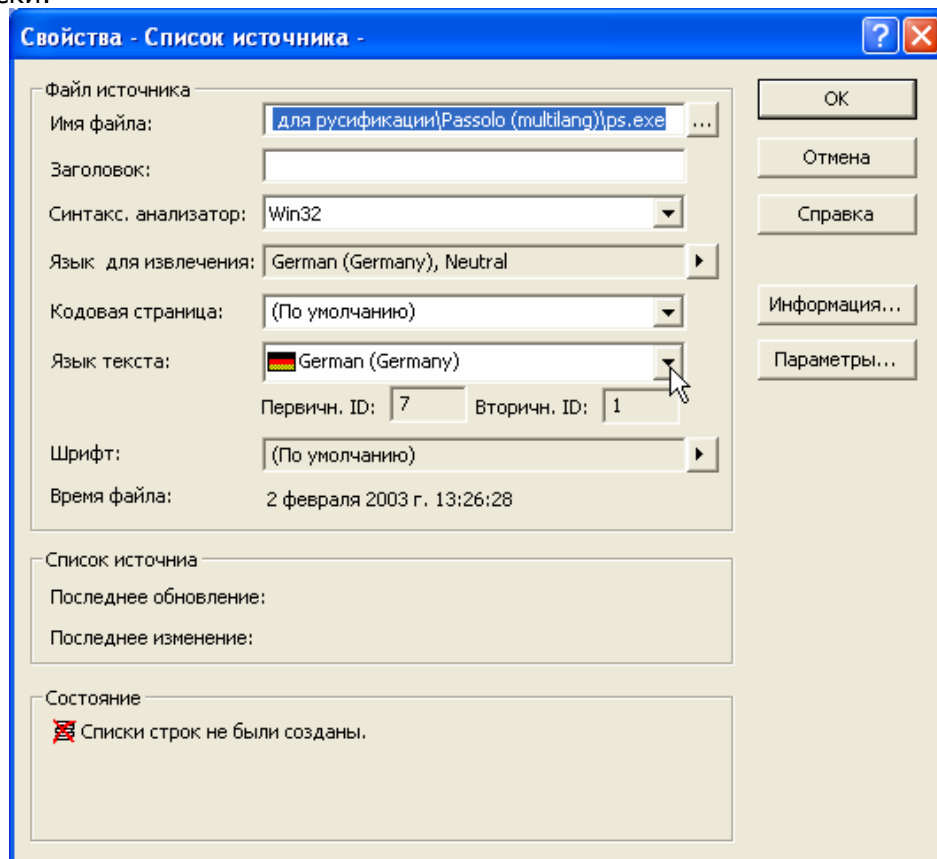


Рис. 110



Так как мы выяснили ранее, что язык интерфейса английский по умолчанию, а здесь у нас открыт немецкий, выбираем язык текста English (в некоторых случаях нужно оставить все как есть!) и далее нажимаем **ОК** (Рис. 111). Если в этой строке указано несколько языков, можно оставить все без изменения.

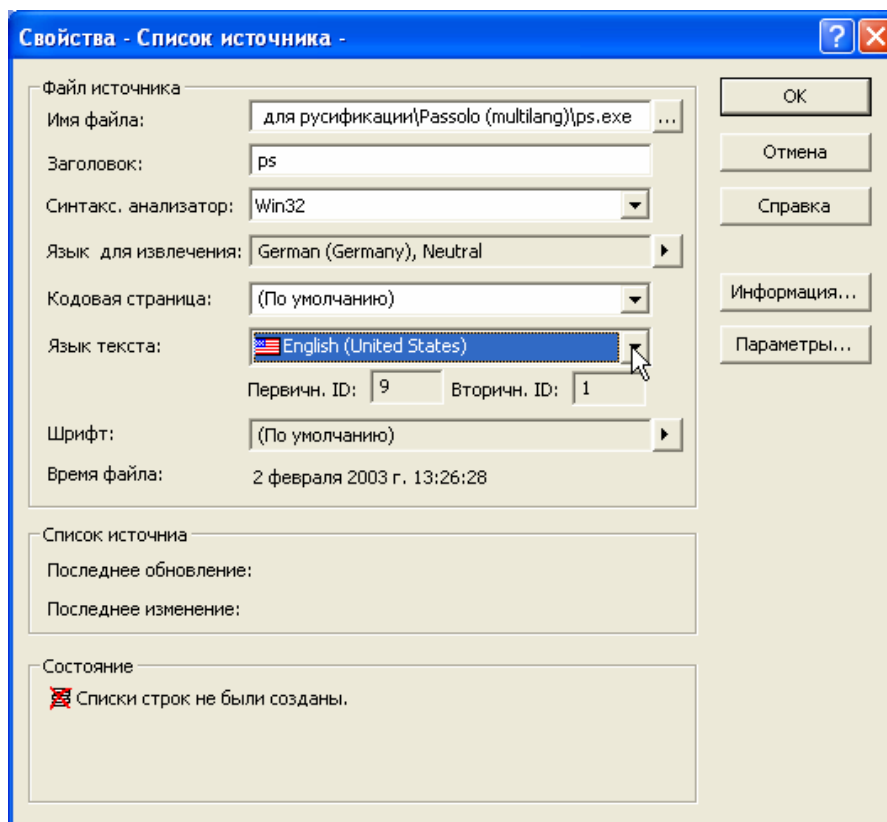


Рис. 111

Нажимаем **Параметры... (Options...)** и выбираем параметры файла источника. Далее **ОК** (Рис. 112).

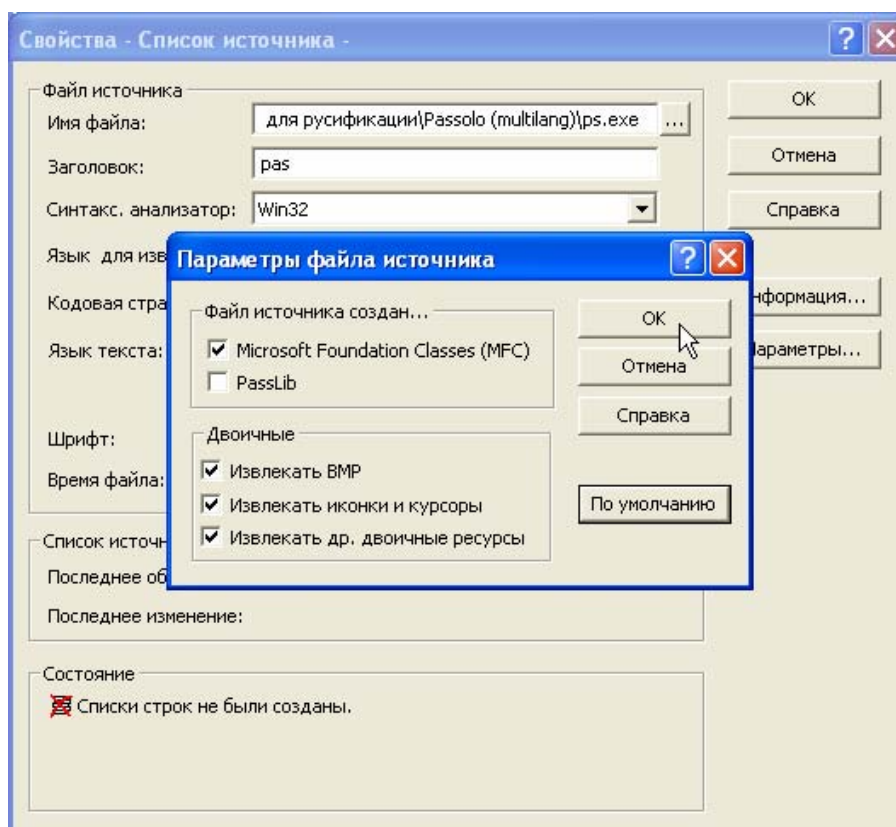


Рис. 112

Кроме того, можно выбрать синтаксический анализатор из списка (обычно он выбирается автоматически) (Рис. 113).

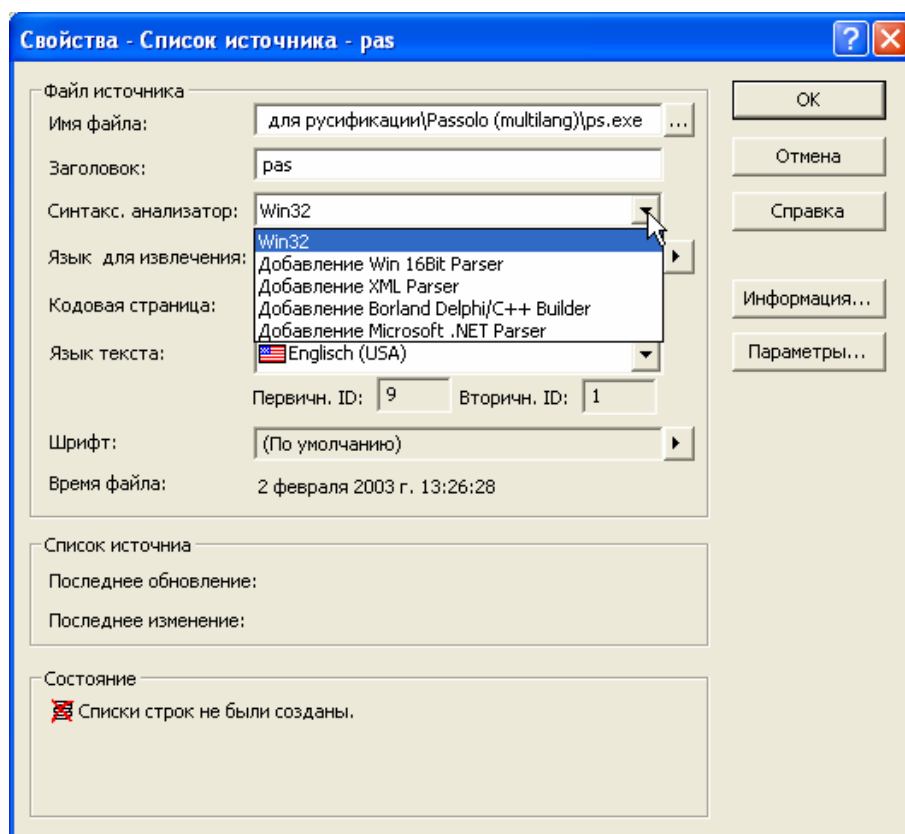


Рис. 113

Для выбора языка цели нажимаем **Добавить язык (Add language)** (Рис. 114).

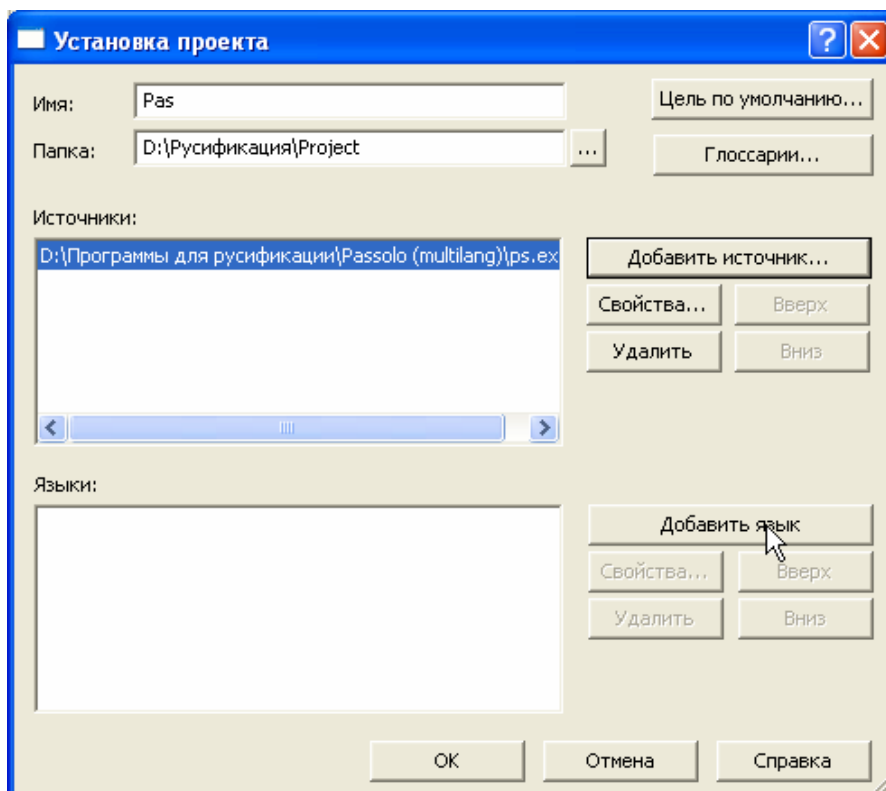


Рис. 114

Далее в диалоговом окне **Язык (Language)** выбираем язык, на который мы хотим перевести указанный файл источника – Russian, т.е. язык цели (Рис. 115). Для перевода файла одновременно и на другой язык нужно повторить эту процедуру.

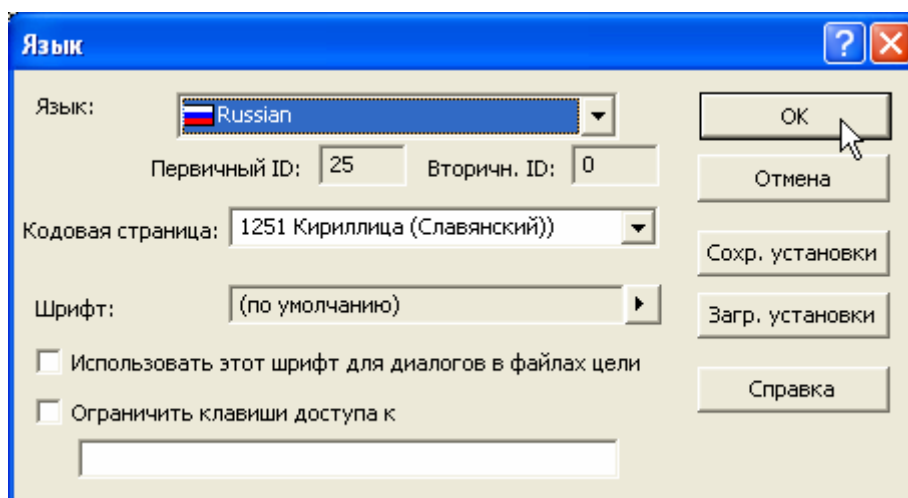


Рис. 115

Для изменения путей файла цели, нажмите кнопку **Цель по умолчанию (Default target)** (Рис. 116).

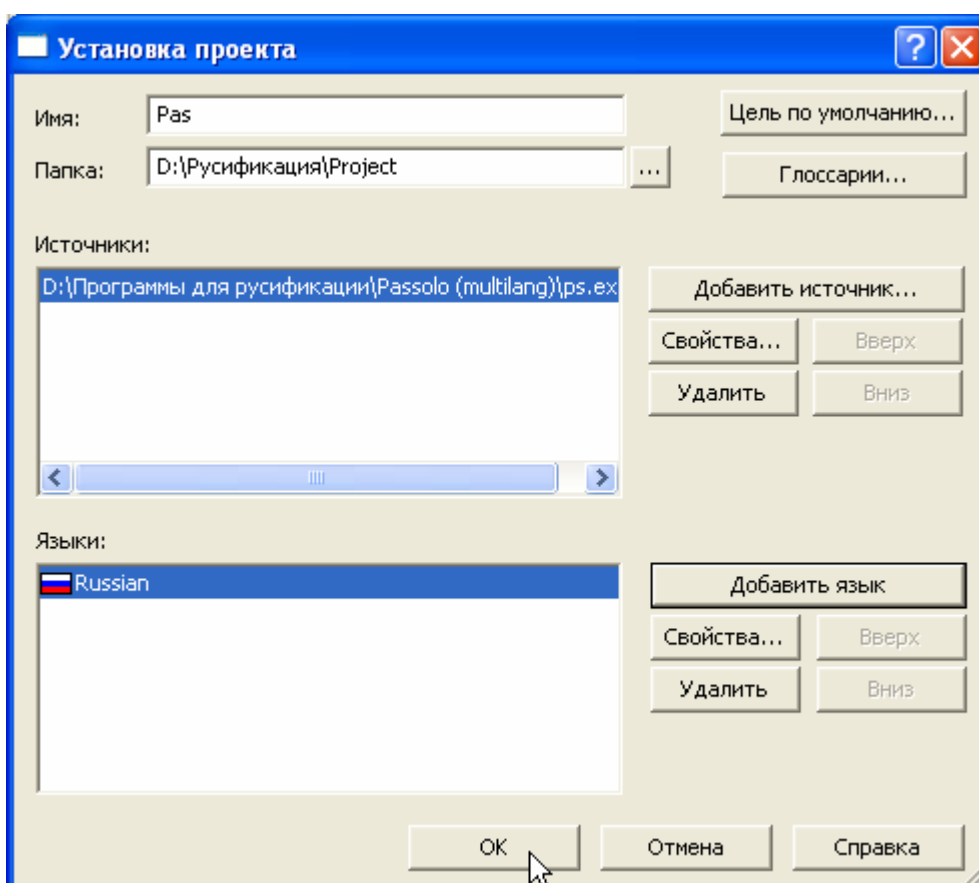


Рис. 116

В диалоговом окне **Файл цели по умолчанию (Default Target File)** можно изменить установки по умолчанию. После изменения установок нажимаем **OK** (Рис. 117). Passolo поддерживает диапазон кодирования языка, используемого стандартами ISO или Microsoft. Коды языков могут использоваться, для расширения имени или пути файла цели.

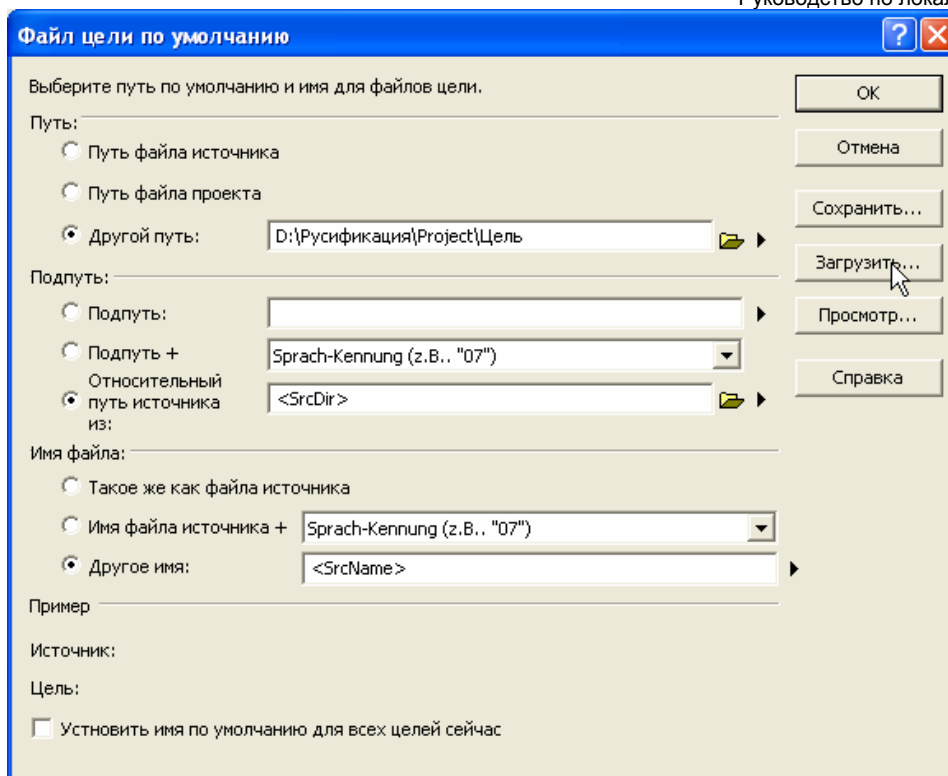


Рис. 117

## Указание пути

В диалоге **Путь (Path)** укажите путь в папку, где Вы хотите, создать файлы цели. Чтобы сохранить файлы цели по тому же пути как и файлы источника или по связанному подпути, выберите опцию **Путь файла источника (Path of source file)**. Если Вы выбираете **Путь файла проекта (Path of project file)**, файлы цели будут сохранены в папке проекта PASSOLO. Это тот же самый путь, который содержит файлы проекта \*.LPU или \*.LPU.

Чтобы указать другой путь выберите опцию **Другой путь (Another Path)**.

Кнопка меню на правой стороне поля редактирования предлагает список стандартных кодировок языка и места сохранения для переменных проекта. Если Вы выбираете одну из этих записей, место сохранения будет добавляться в текущей позиции курсора в поле редактирования.

## Указание подпути

Подпуть присоединён к пути, указанному выше. Введите желаемый частичный путь в поле. Это имя пути может начинаться с записи (.. \), если должен использоваться путь выше по рангу. Кнопка меню на правой стороне поля редактирующей предлагает список стандартных кодировок языка и мест сохранения для переменных проекта. Если Вы выбираете одну из этих записей, место сохранения будет добавляться в текущей позиции курсора в поле редактирования.

Если Вы выбираете **Подпуть + (Subpath +)** ID языка, числовой ID используемого языка присоединен к подпути файлов цели. Это позволяет файлам цели быть автоматически назначенными в различные подпапки. Если Вы выбираете **Подпуть + (Subpath +)** код языка, вместо ID языка будет приложена аббревиатура из трёх букв.

## Указание имени файла

Имена файлов цели могут также формироваться различными способами.

Если Вы выбираете в пункте **Имя файла: (File name:)** опцию **Такое же как и файла источника (Same as source file)**, имена файла источника используются неизменными. Выбирая или **Имя файла источника + (Source file name +)** ID языка или **Имя файла источника + (Source file name +)** код языка, прилагается числовой ID или код языка.

Чтобы создавать ваше собственное имя файла, используйте опцию **Другое имя (Another name)**. Кнопка меню на правой стороне поля редактирования предлагает список стандартных кодировок языка и места сохранения для переменных проекта. Если Вы выбираете одну из этих записей, место сохранения будет добавляться в текущей позиции курсора в поле редактирования.

## Обновление существующих структур пути

Внесение изменений в этом диалоге создаёт пути цели согласно типовому пути, показанному в более низкой части диалога. Однако пути файла цели для существующих списков перевода не будут автоматически изменены. Чтобы пересмотреть все пути, Вы должны установить флажок **Установить имя по умолчанию для всех целей сейчас (Set default name for all targets now)** и выйти из диалога, нажав **OK**.

## Сохранение установок

Нажмите **Сохранить (Save)**, чтобы сохранить установки. Нажмите **Загрузить... (Load...)**, чтобы открыть диалог установок загрузки. Список содержит и стандартные установки из добавлений и пользовательские установки (Рис. 118).

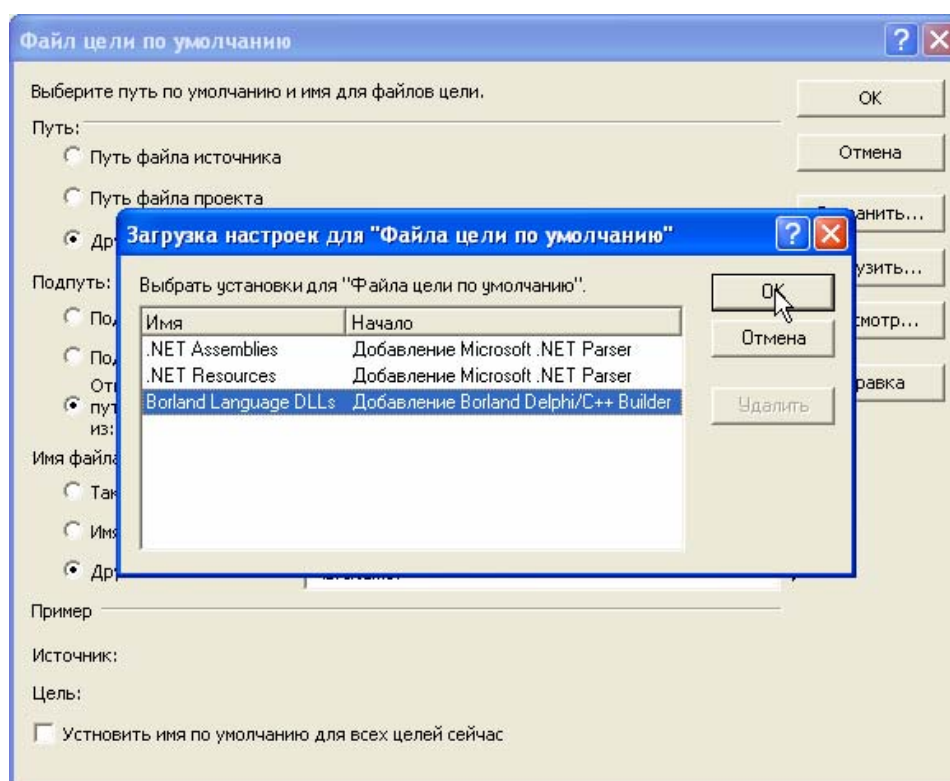


Рис. 118

Чтобы удалить выбранные установки нажмите **Удалить (Delete)**. Только определённые пользователем установки, могут быть удалены. Нажатие **OK** загрузит выбранную установку как конфигурацию по умолчанию файла цели.

Как уже говорилось выше, программа позволяет производить автоматизированный перевод по шаблонам. Для автоматизированного перевода с имеющимися словарями (в программе Passolo они называются глоссарии) нажимаем на кнопку **Глоссарии... (Glossaries...)** (Рис. 119). Можно выбрать один глоссарий или несколько, если они имеются у Вас.

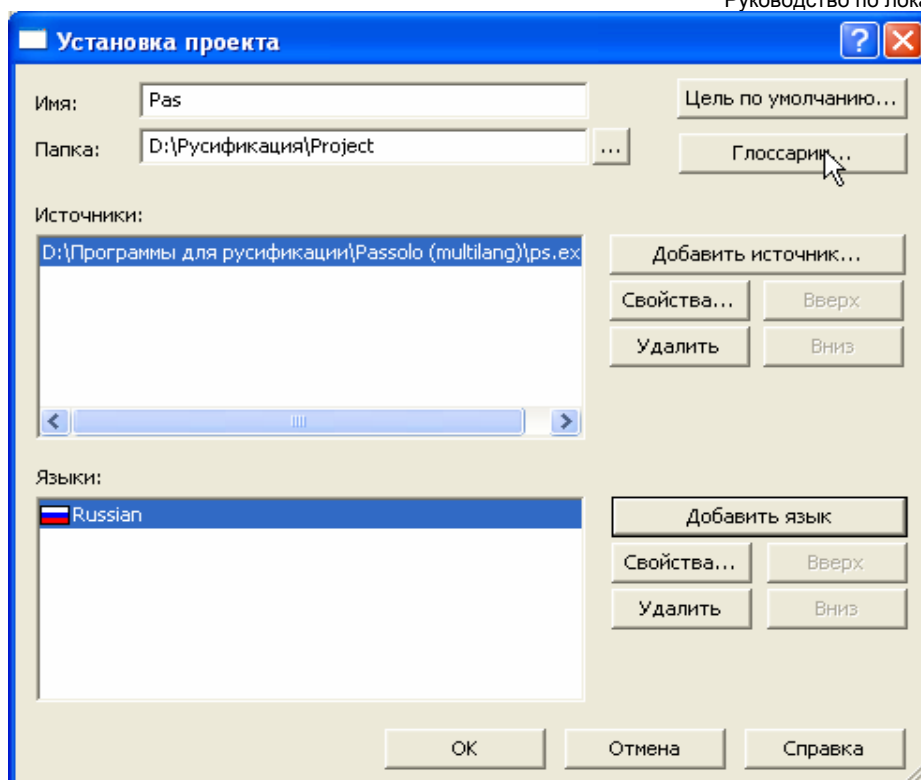


Рис. 119

В диалоговом окне **Глоссарии для проекта (Glossaries for project)** нажимаем кнопку **Добавить... (Add...)** (Рис. 120).

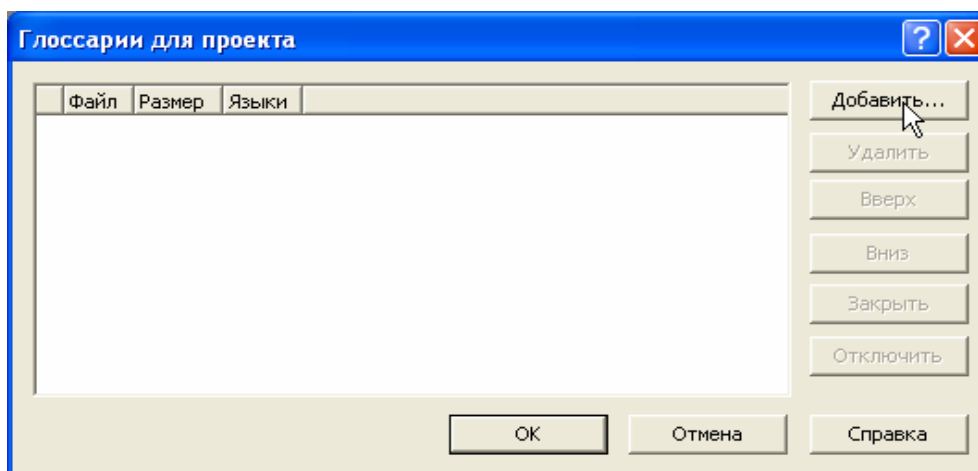


Рис. 120

Из папки словарей (далее глоссарии) Glossary программы выбираем глоссарий **DicPassolo** (рис. 121).

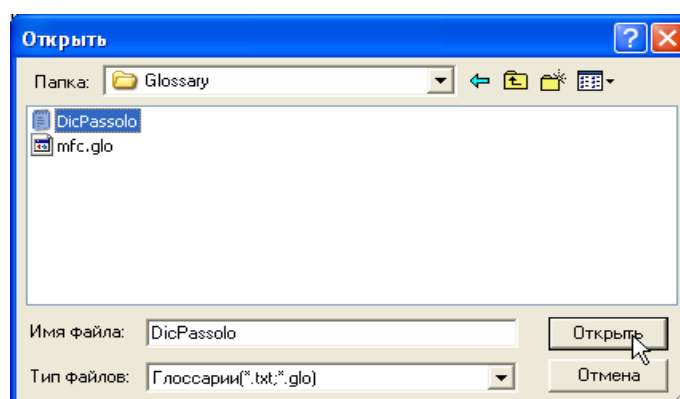


Рис. 121

После выбора глоссария он появляется в списке глоссариев проекта, и далее нажимаем **ОК** (Рис. 122).

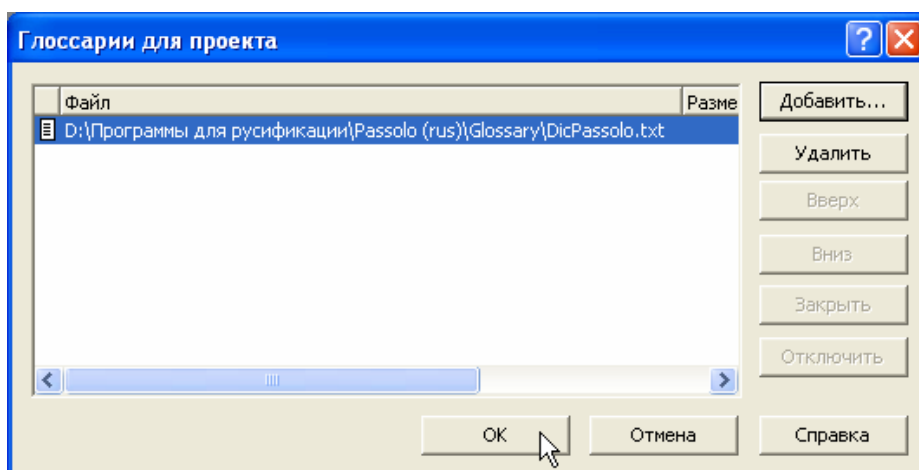


Рис. 122

Для подтверждения всех установок нажимаем **ОК** (Рис. 123).

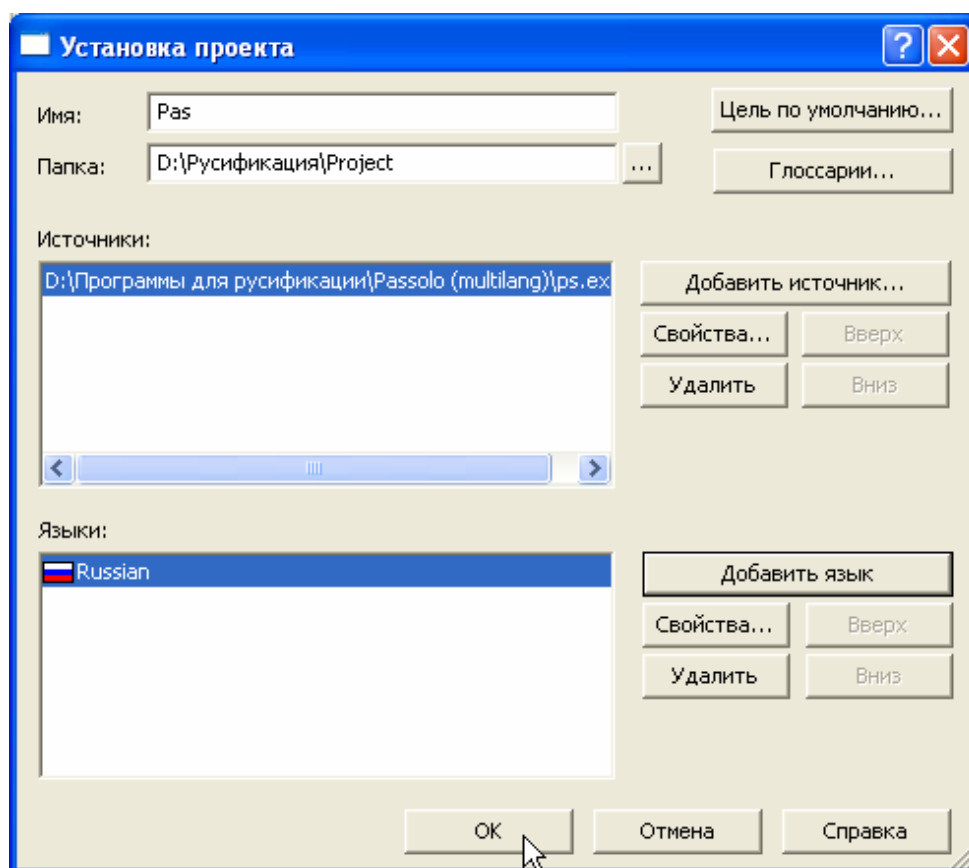


Рис. 123

После этого появится окно созданного нами проекта со всеми заданными выше установками (Рис. 124).



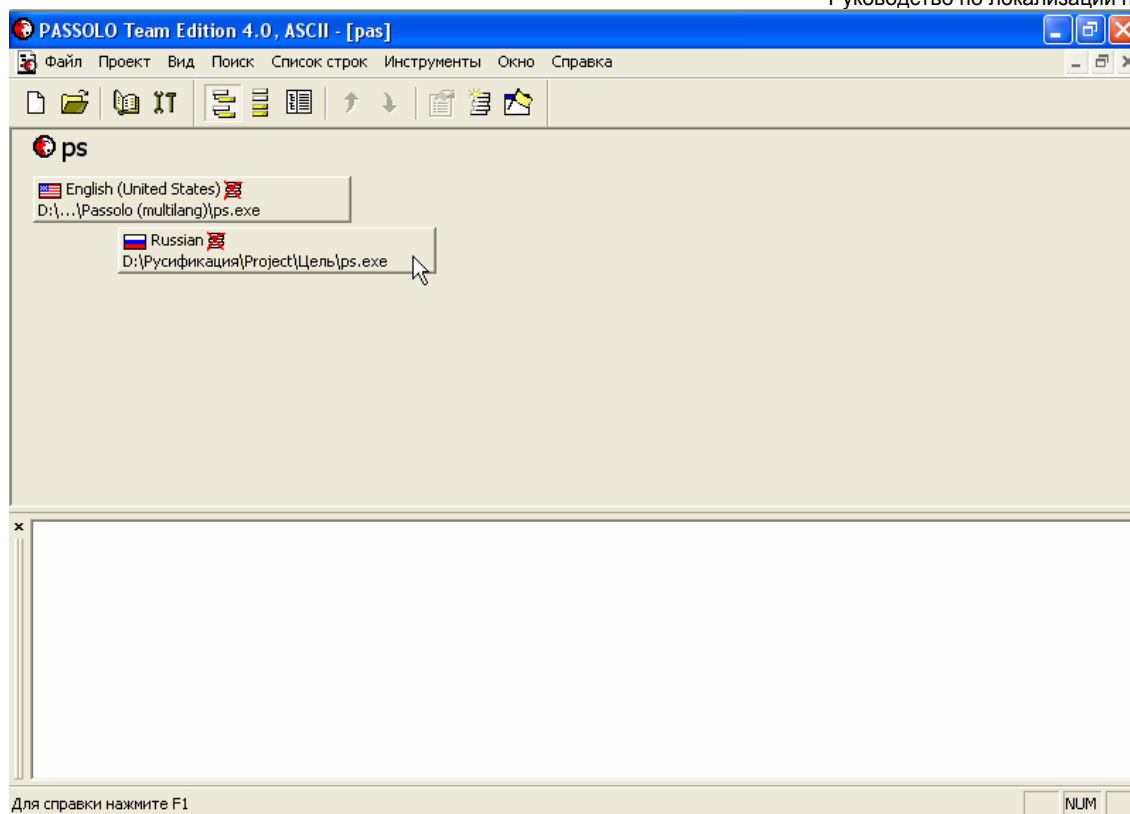


Рис. 124

## Окно проекта

В окне проекта показан доступный список строк в индивидуальных полях. Каждое поле соответствует списку строк одного источника и одного целевого файла соответственно, чьи имена показаны в поле. Состояние списка строк отображается иконками (Рис. 125).

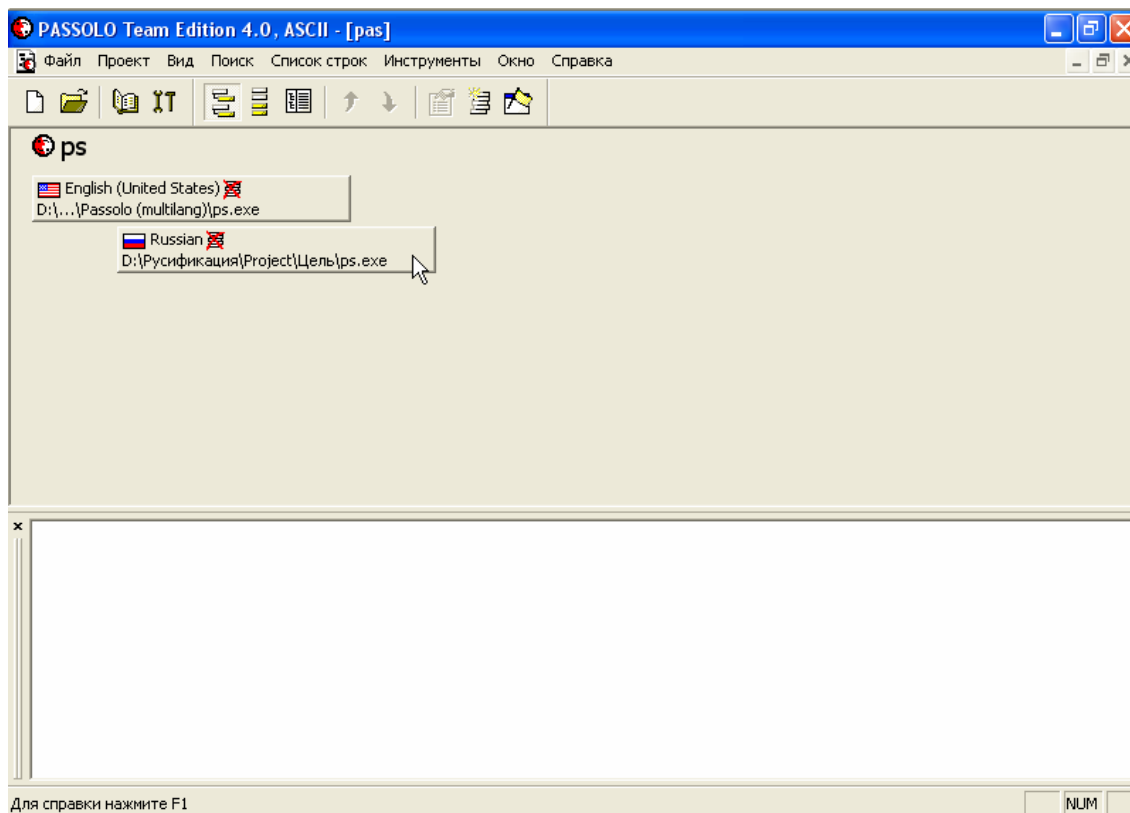


Рис. 125

Существует три способа расположить индивидуальные поля при помощи кнопок на панели инструментов:



Сортирует списки строк согласно файлу источника со списком перевода (Рис. 126).

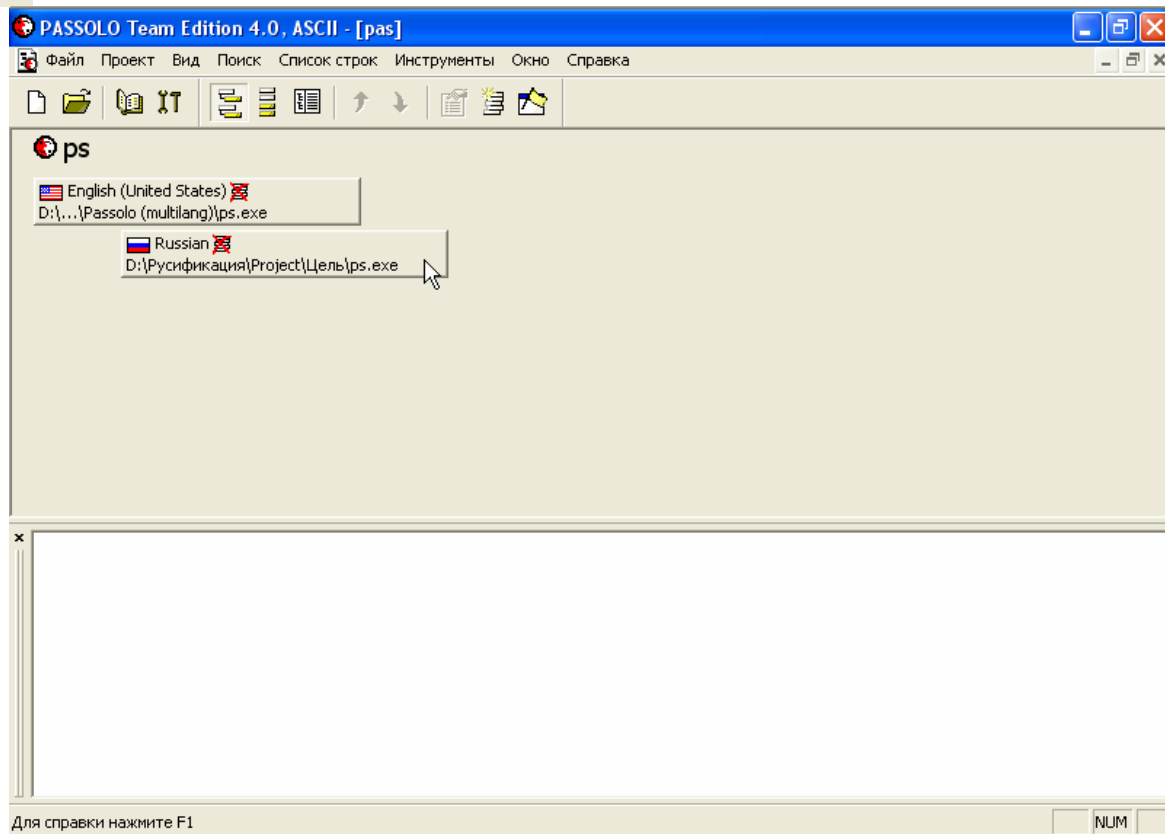


Рис. 126



Сортирует списки строк по языку. Поля для всех списков источника показаны сначала, далее идут поля языка цели (Рис. 127).

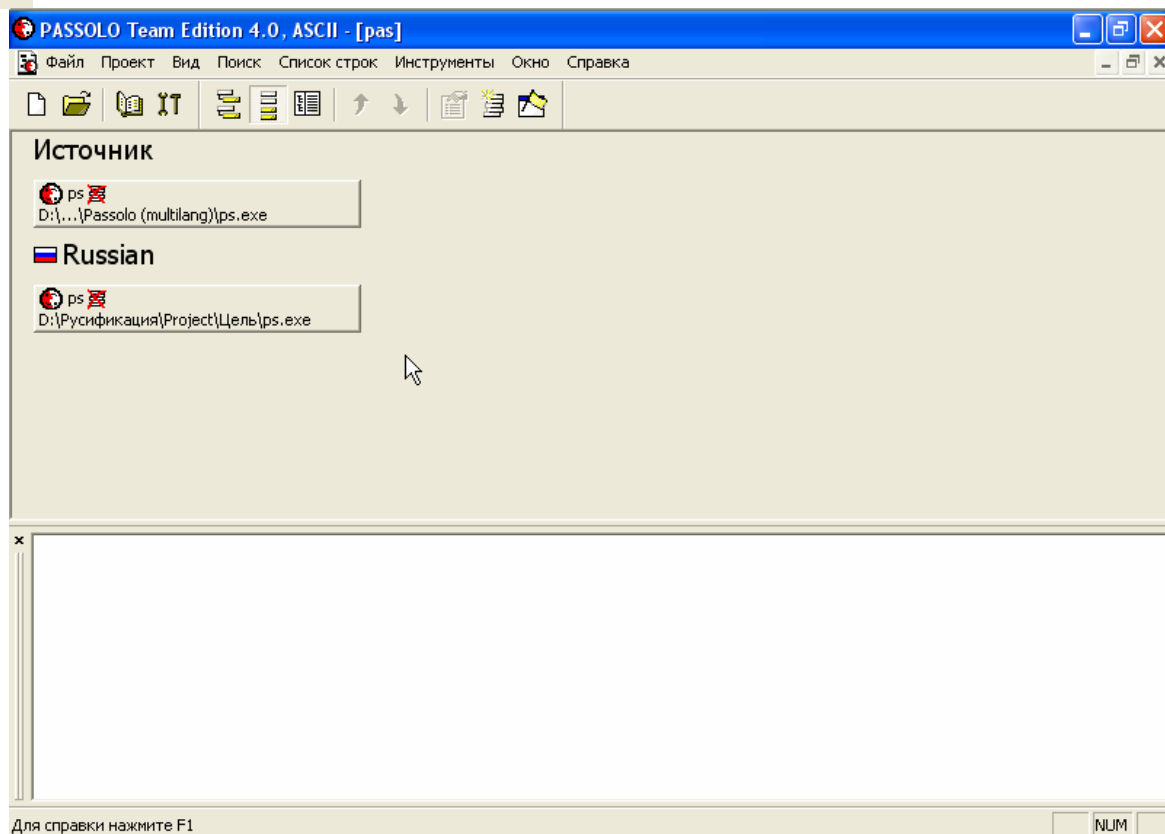


Рис. 127



Списки строк будут показаны в виде дерева проекта, которое может быть сортировано по имени файла и признакам (Рис. 128).

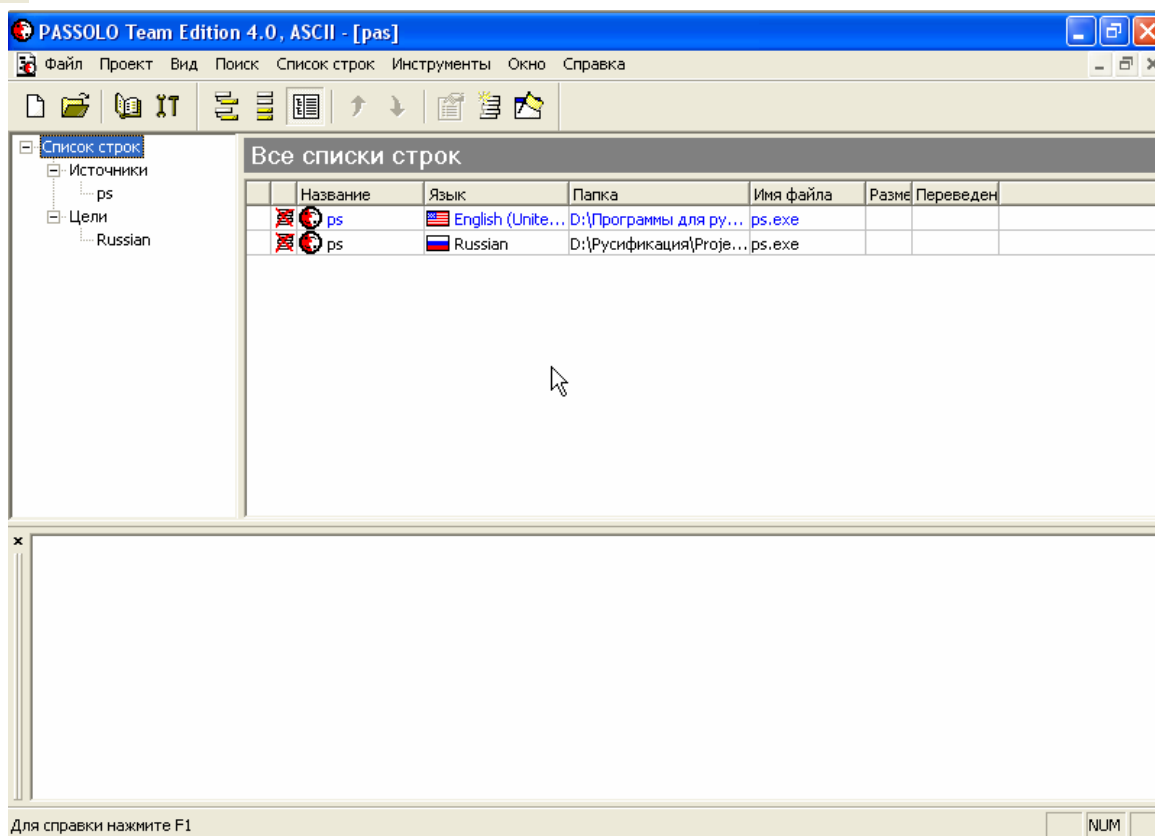


Рис. 128

Основное окно проекта состоит из нескольких областей. Самое левое поле отображает дерево ресурсов. В дереве ресурсов показаны все ресурсы в свернутом виде в виде папок. В нижнем поле отображается информация о действиях, выполняемых в процессе локализации (при необходимости это поле можно закрыть). Справа находится поле списка строк (слева – источника, справа – цели), в котором собственно мы и выбираем ресурсы для редактирования. На Рис. 129 окно проекта показано в режиме **Отображать все строки (Display All Strings)**.

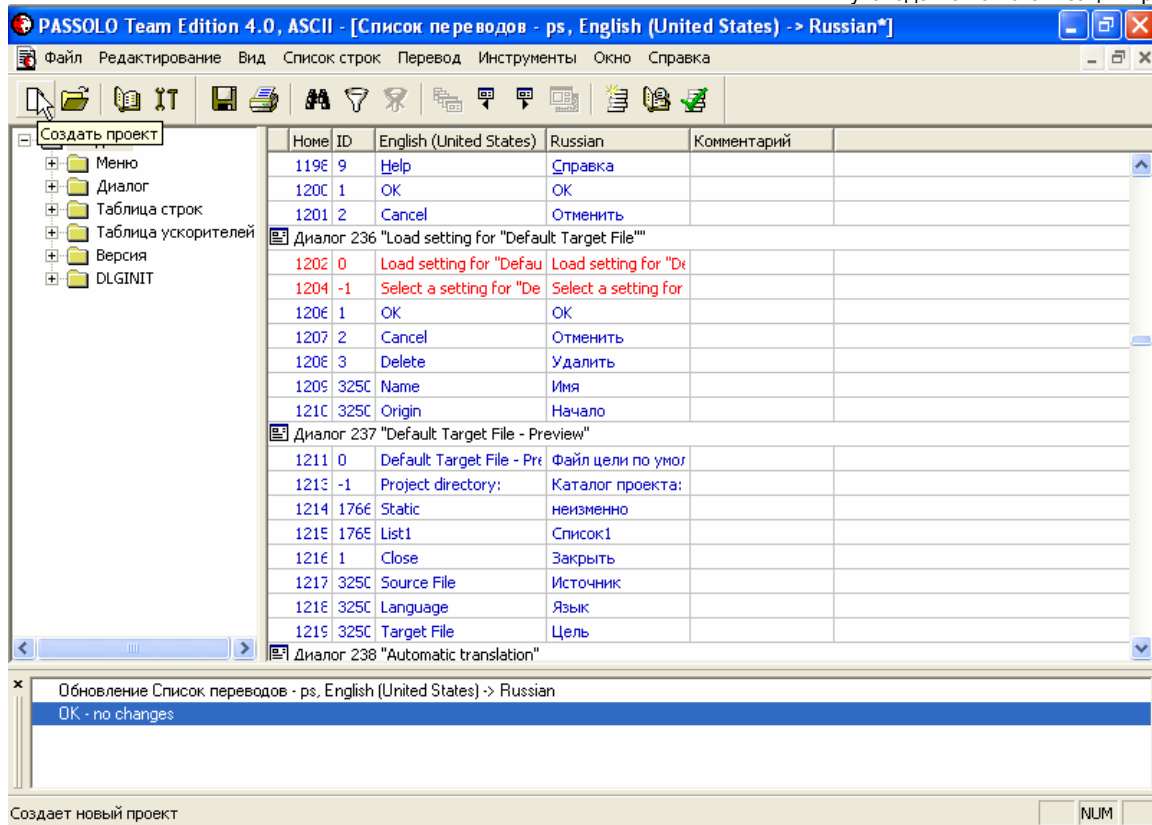


Рис. 129

На Рис. 130 мы видим режим редактирования диалогов, где поле диалогов отображается над полем списка строк, т.е. появляется еще одна область отображения диалогов.

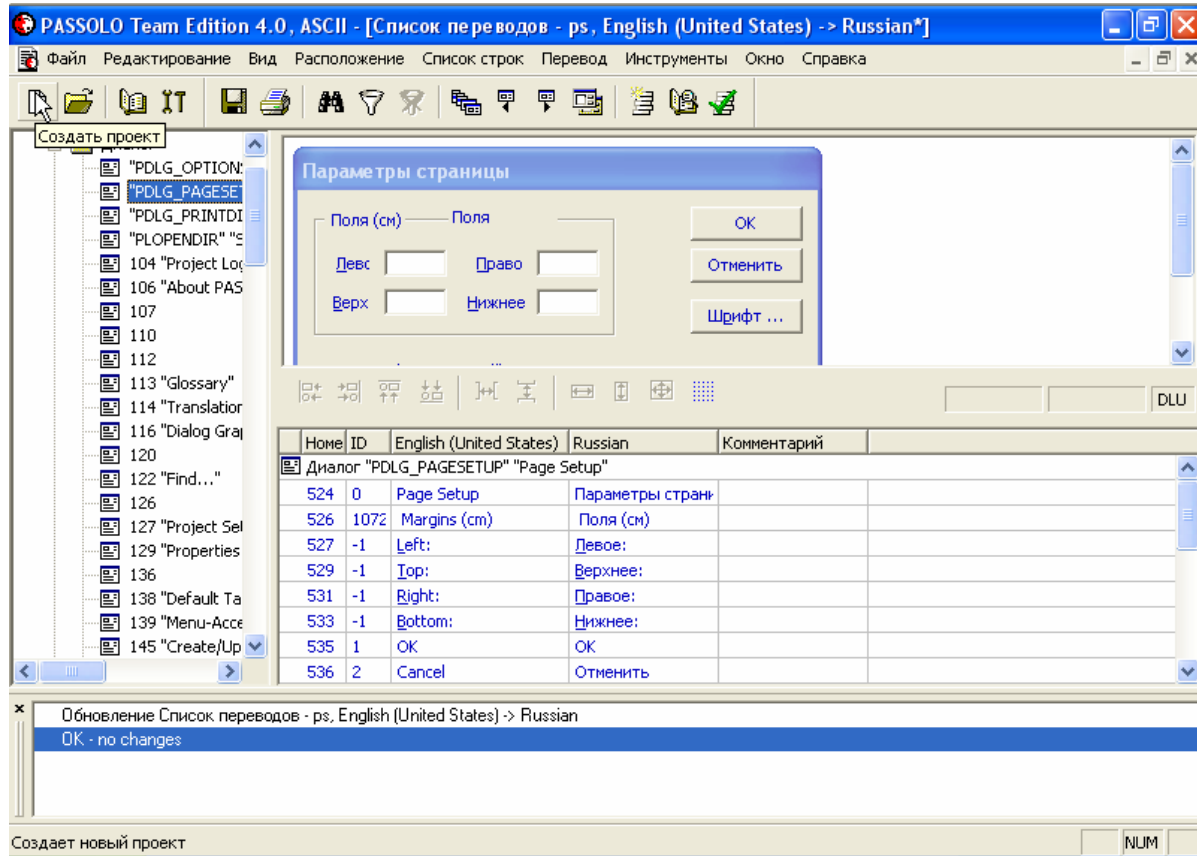






Рис. 130

## Состояние списка строк

Используя иконки в полях окна проекта можно определить состояние индивидуальных списков строк:

Иконка	Значение	Комментарий
	Указанный файл источника не существует.	Убедитесь, что файл источника и путь были правильно указаны в установках проекта.
	Список строк не был создан.	Выберите команду <b>Создать/обновить список строк (Create/Update String List)</b> в меню <b>Список строк (String List)</b> .
	Список строк не является текущим, потому что файл источника или список строк источника были изменены с предыдущего обновления.	Выберите команду <b>Создать/обновить список строк (Create/Update String List)</b> в меню <b>Список строк (String List)</b> .
	Список строк открыт.	
	Файл цели не существует.	Если все ресурсы текста были переведены выберите команду <b>Создать файл цели (Generate Target File)</b> в меню <b>Список строк (String List)</b> .
	Список строк экспортировался как список перевода (TRX) или как не залицензированная связка перевода (TBA).	Список строк может быть отредактирован только после того, как это было переимпортировано или выпущено
	Список строк экспортировался как залицензированная связка перевода.	Список строк может быть отредактирован только после того, как это было переимпортировано или выпущено.
	Файл цели больше не текущий, потому что оригинальный список строк был изменен.	<b>Создать файл цели (Generate Target File)</b> в меню <b>Список строк (String List)</b> .

## Процесс перевода

### Создание и обновление списка строк

После создания проекта в режиме сортировки по источнику (или языку) дважды щёлкаем на поле цели (Рис. 131).

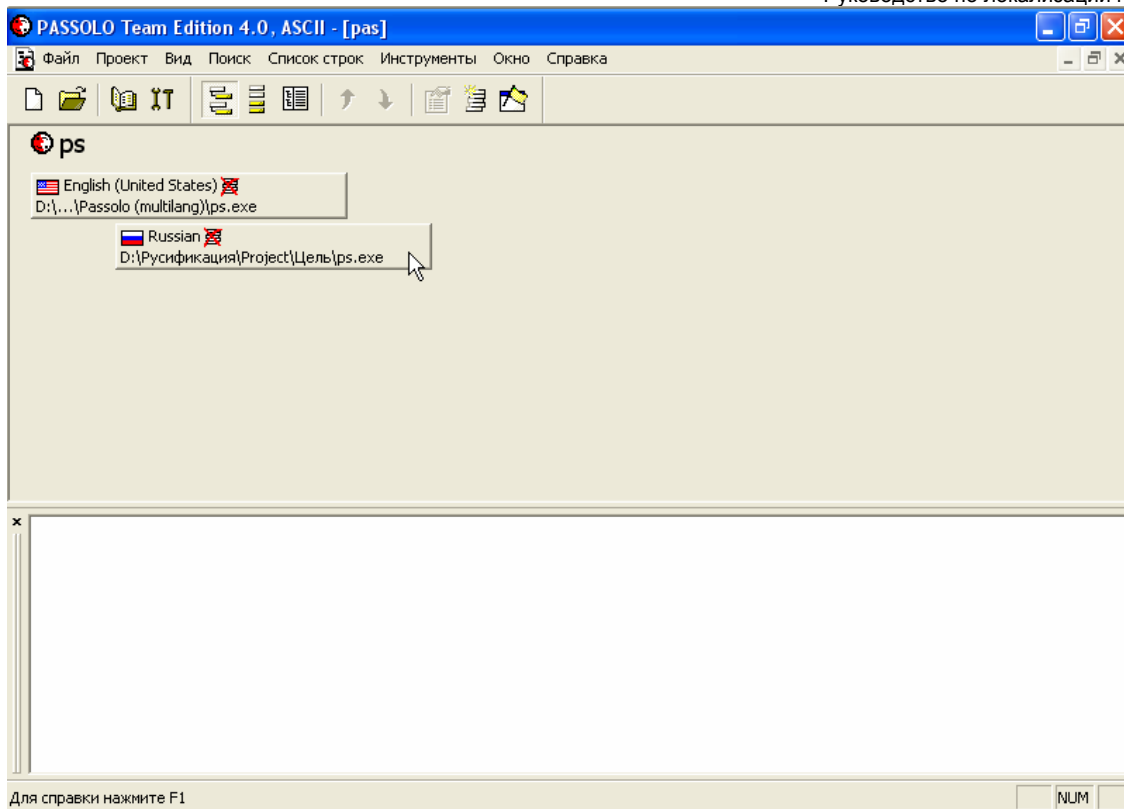


Рис. 131

И далее в появившемся диалоговом окне нажимаем **Да (Yes)** для создания списка строк (Рис. 132).

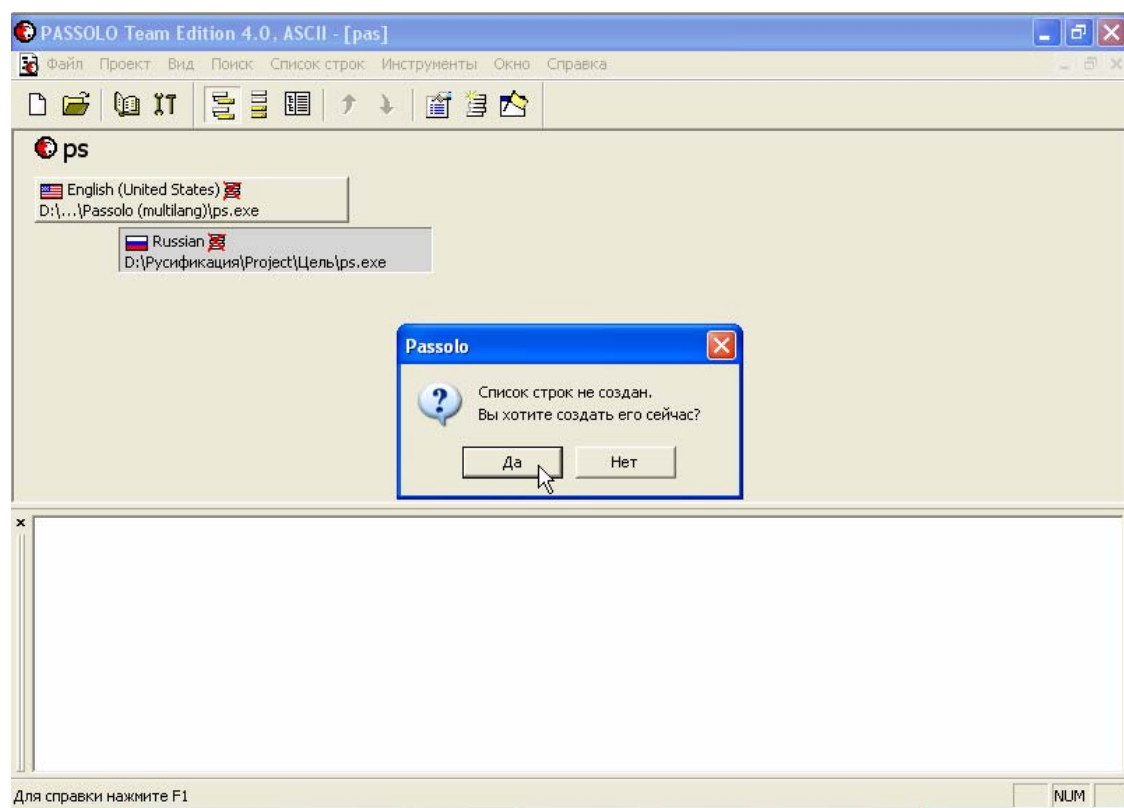


Рис. 132

В режиме отображения проекта в виде дерева показан источник **English** и цель – **Russian**. При переводе сразу на три языка, целевых языков в виде дерева и в списках строка будет три.

Аналогично для создания списка строк в этом режиме дважды щёлкаем на строке целевого языка (в нашем случае это русский) (Рис. 133).

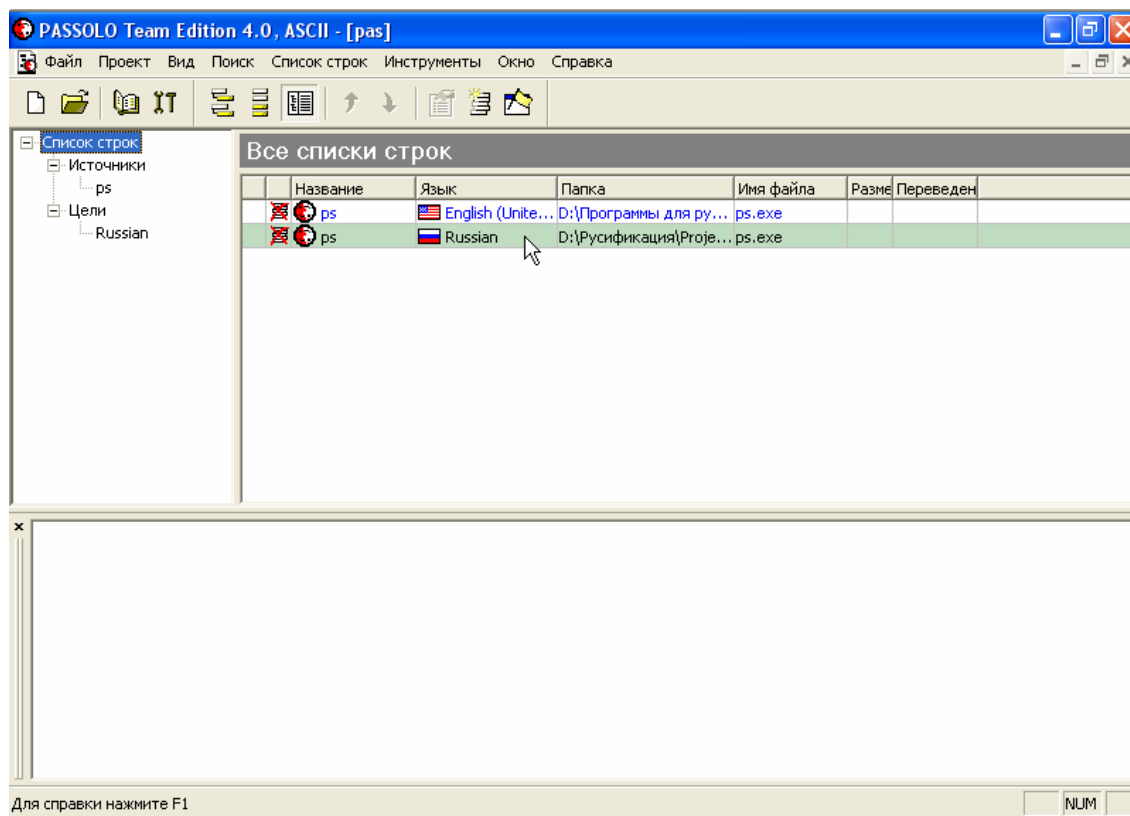


Рис. 133

И также в появившемся диалоговом окне нажимаем **Да (Yes)** для создания списка строк (Рис. 134).

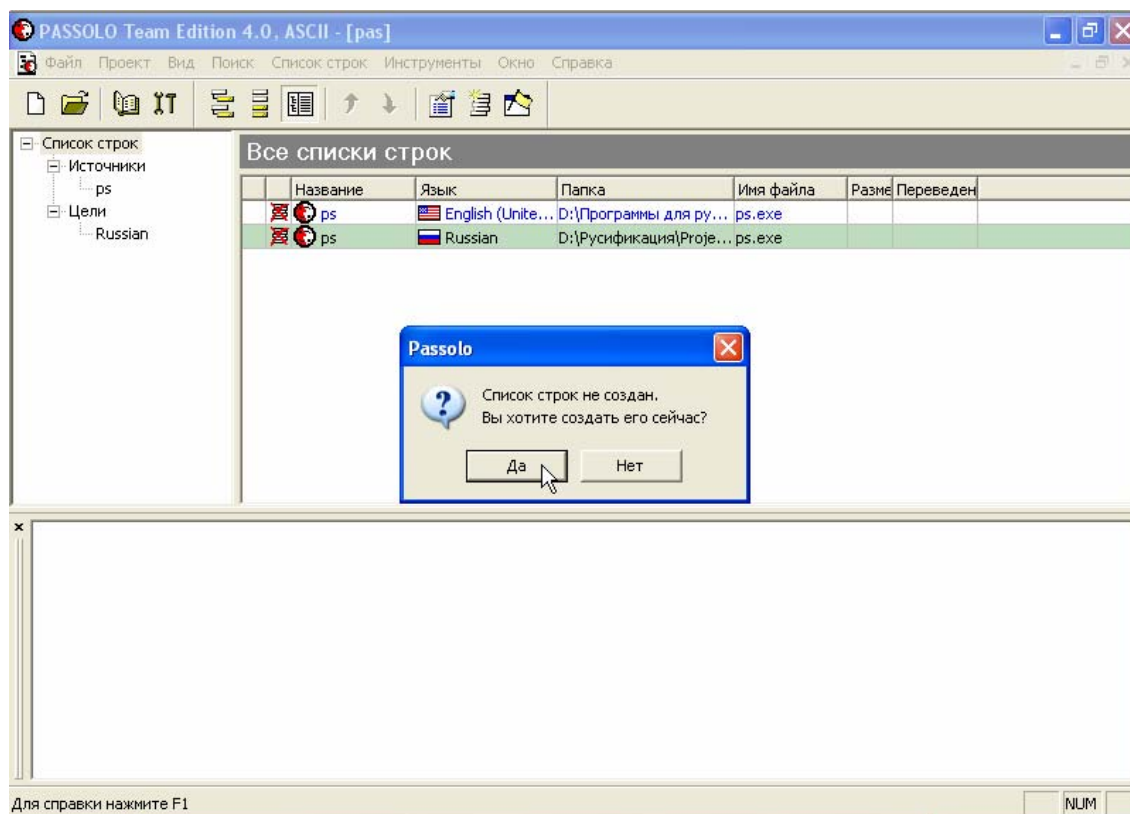


Рис. 134

Появится окно индикатора выполнения процесса **Обновление строк (Updating strings)** (Рис. 135).



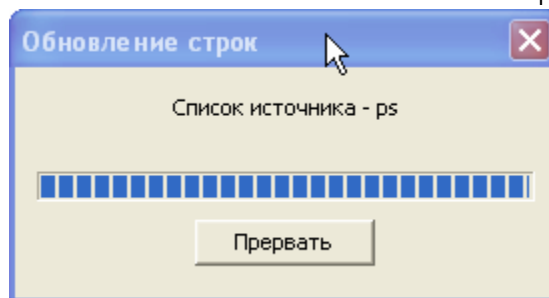


Рис. 135

Далее в появившемся диалоговом окне **Обновление строк (Updating strings)** нажимаем кнопку **ОК** (Рис. 136).

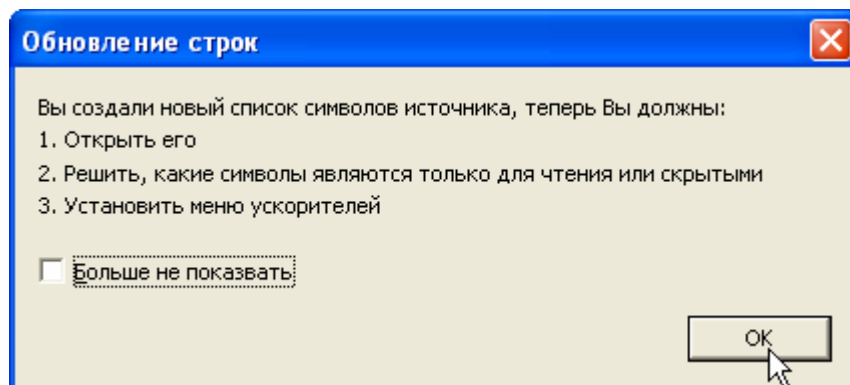


Рис. 136

В окне проекта на Рис. 137 мы видим в левом поле дерево ресурсов, в правом поле созданный список строки в нижнем поле информацию о выполненных действиях.

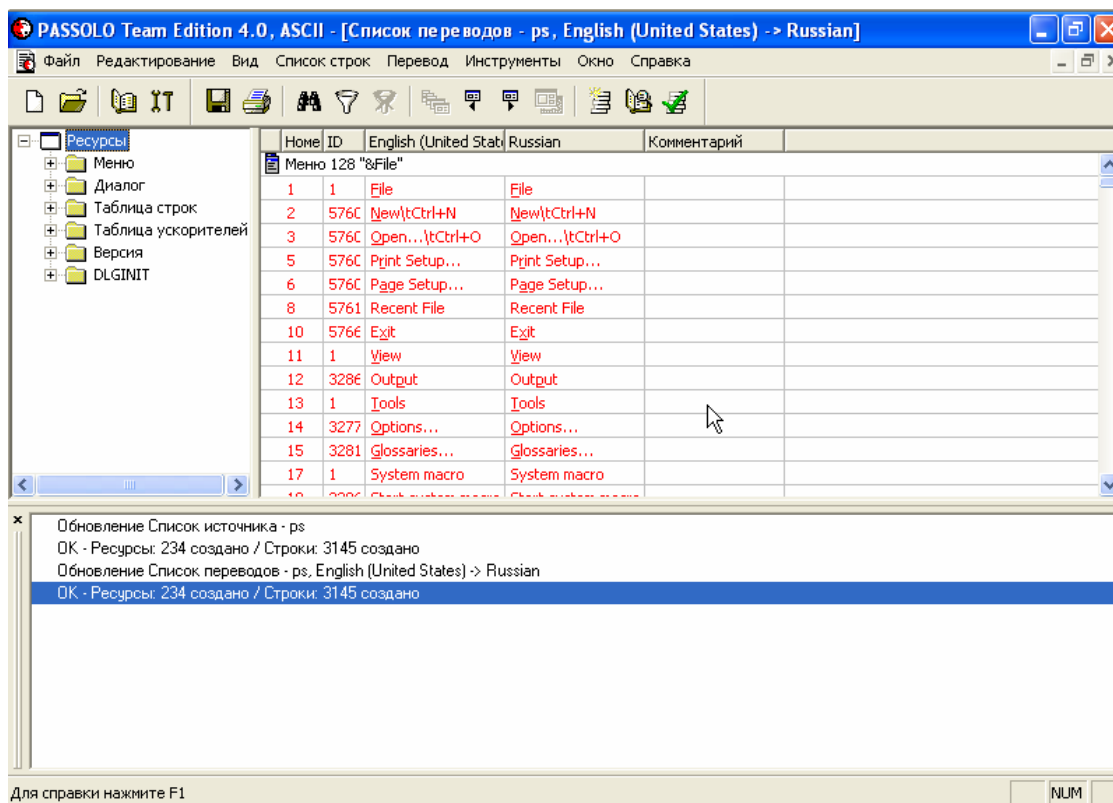


Рис. 137

## Автоперевод

Как мы видим, строки не переведены и цвет текста - красный. Для автоматизированного перевода выбираем команду **Автоперевод... (Auto-Translate...)** в меню **Перевод (Translation)** (Рис. 138).

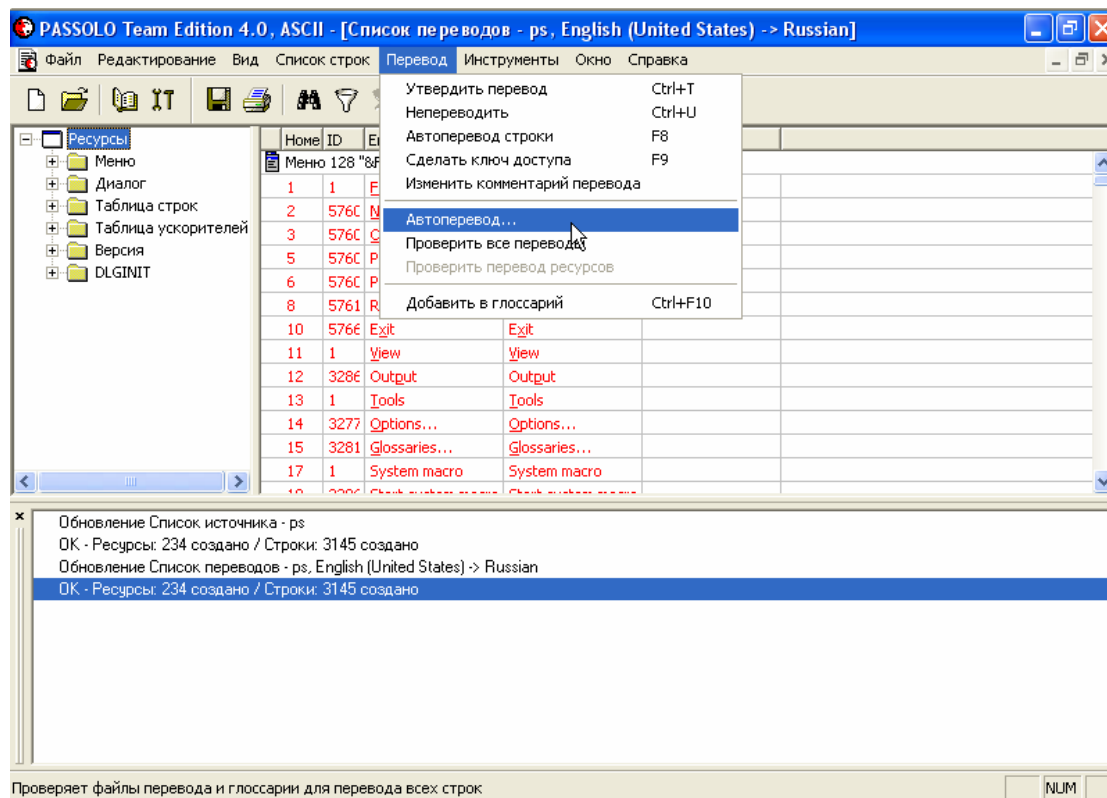


Рис. 138

В диалоговом окне **Автоперевод (Auto Translation)** (Рис. 139) нажав на кнопку **Параметры... (Options...)**

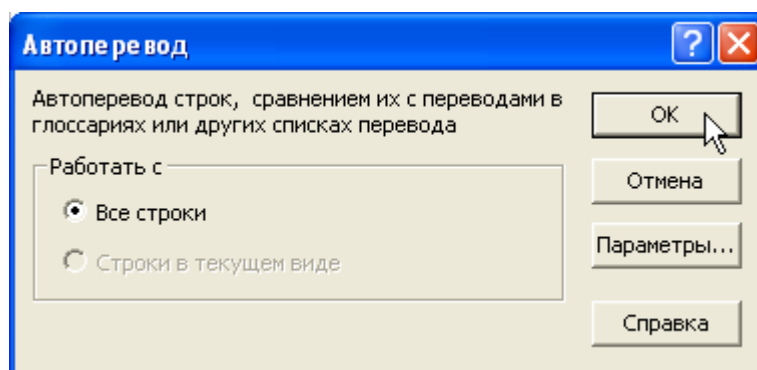


Рис. 139

можно настроить параметры перевода в диалоговом окне **Параметры (Options)** (Рис. 140).

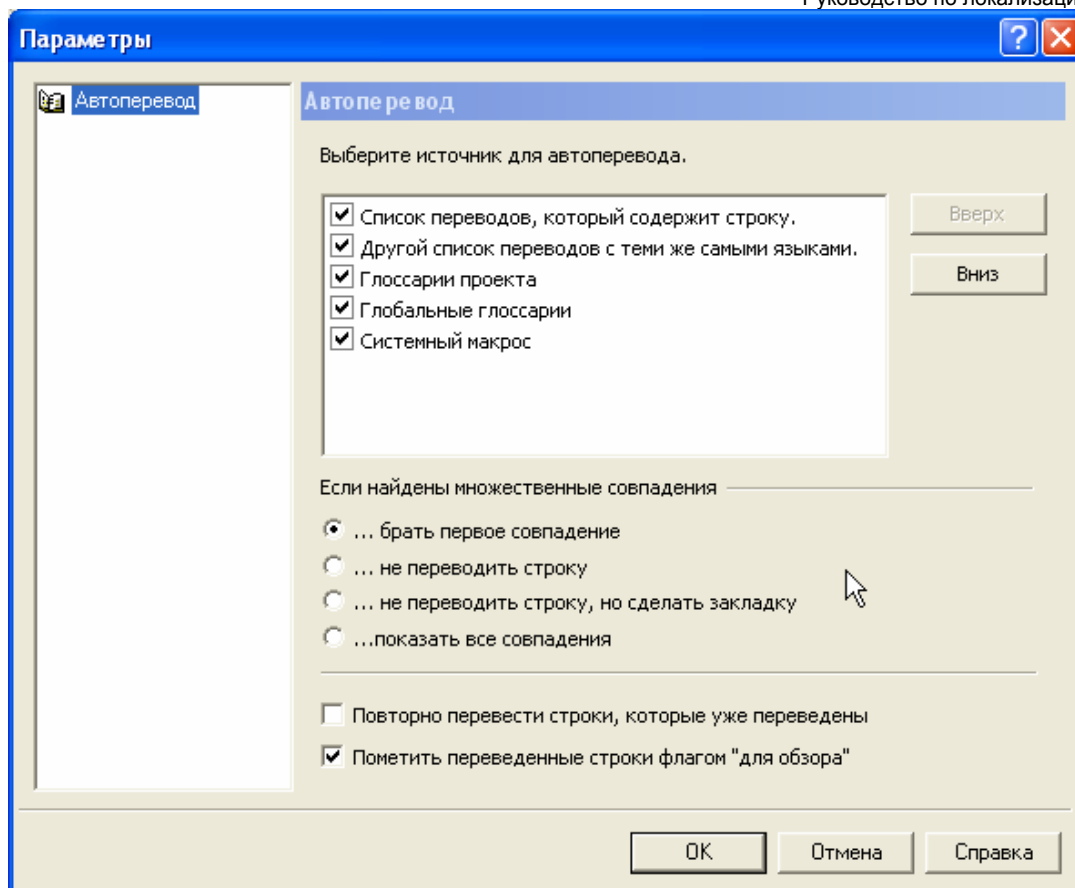


Рис. 140

Настроив параметры, нажимаем **ОК**. Появится окно индикатора выполнения процесса автоперевода (Рис. 141).

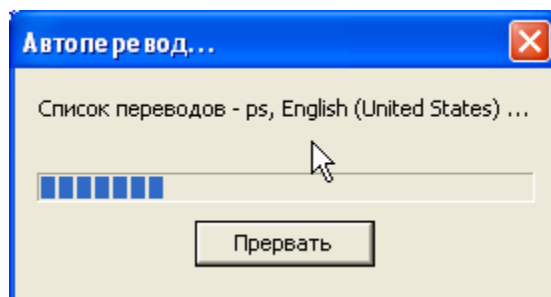


Рис. 141

**Важное примечание:** Если у Вас уже есть более ранняя версия переводимого файла, можно значительно ускорить процесс перевода, для этого воспользоваться не глоссарием, а уже локализованным файлом (предыдущей версией). Для этого в меню **Список строк (String List)** выбираем команду **Сканировать файл цели (Scan Target File...)** (где выбираем предыдущую версию файла). После автоперевода нам останется перевести только то, что есть нового в новой версии, а все остальное оставить (даже размеры полей диалогов не нужно будет изменять (если конечно они хорошо отредактированы в предыдущей версии)).

Кроме этого можно задать шрифт для строк источника и строк перевода. Для этого в меню **Список строк (String list)** выбираем команду **Шрифт... (Font...)** (Рис. 142).

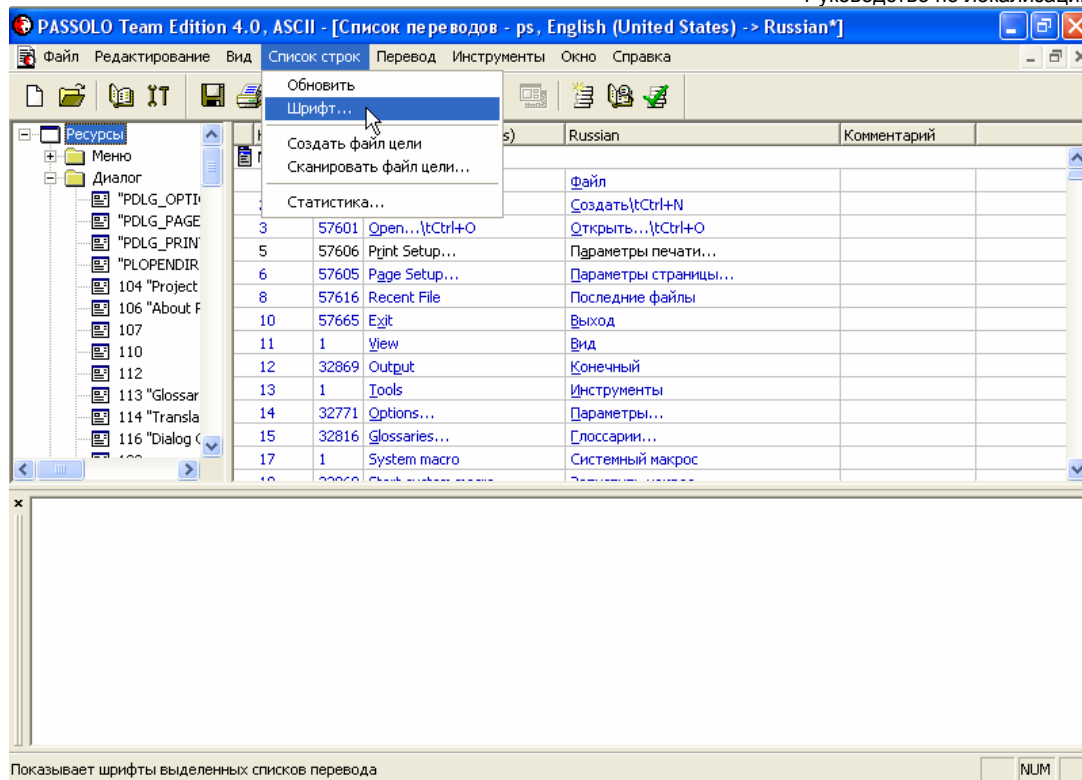


Рис. 142

И в окне **Шрифты списка строк (String list fonts)** выбираем шрифты источника и цели (Рис. 143).

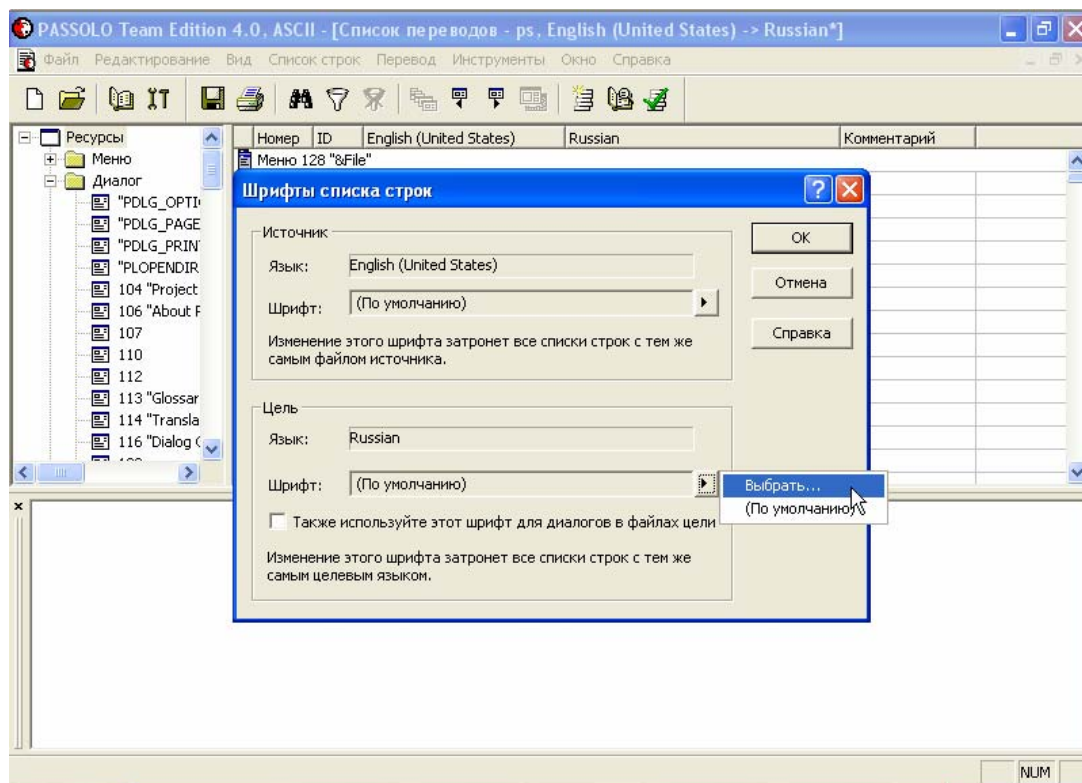


Рис. 143

## Перевод ресурсов

После окончания автоматического перевода рабочее окно программы примет следующий вид (Рис. 144). В нижнем поле появится информация о переводе: языки источника и перевода и количество проверенных и переведенных строк. Из 2708 проверенных строк у нас переведено 2579 (выделенная строка нижнего поля).

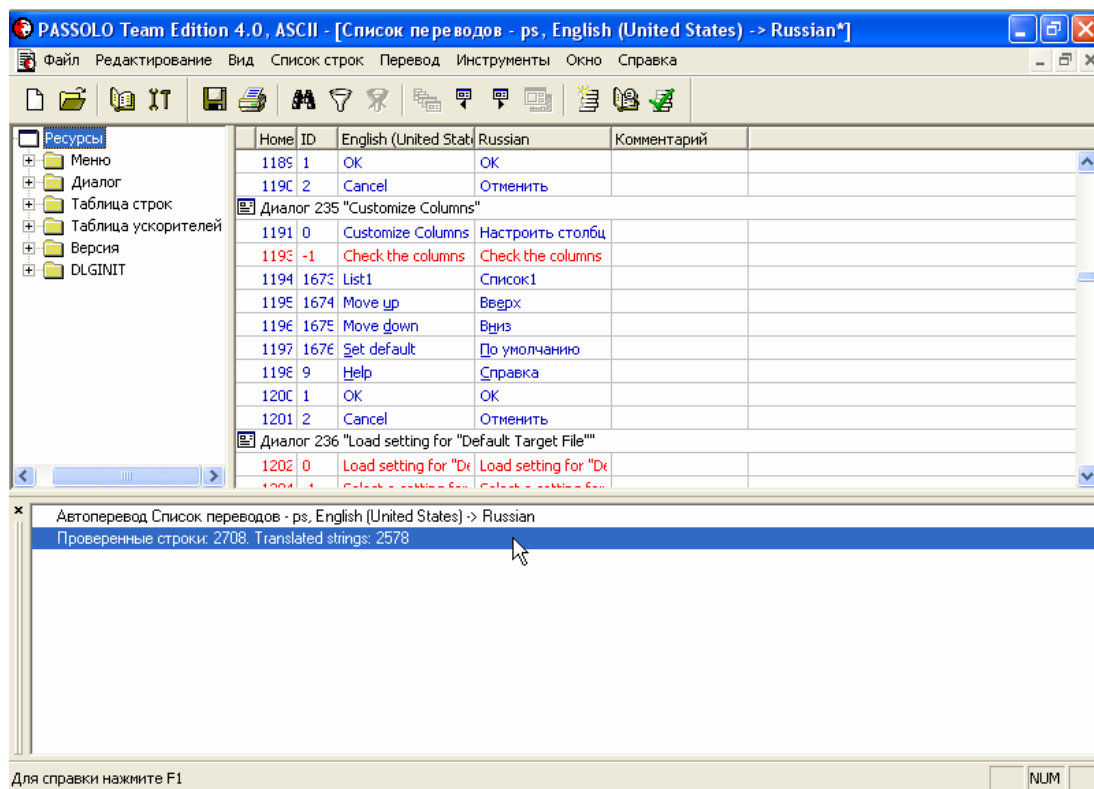


Рис. 144

Как мы видим, текст строк имеет разный цвет: **синий** – переведённые строки, **красный** – не переведённые. Для перевода непереведённых строк два раза щёлкнем мышкой на непереведённой строке. Появится следующее диалоговое окно перевода строки ресурса (Рис. 145).

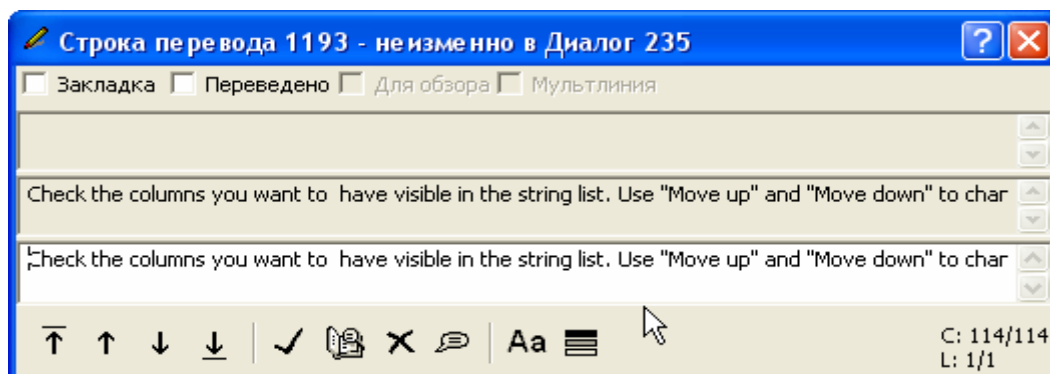


Рис. 145

Далее переводим текст в нижнем поле строки ресурса текст и для сохранения перевода ресурса нажимаем на кнопку с галочкой **Утвердить перевод (Validate translation)** или сочетания клавиш **Ctrl+T** (Рис. 146). После перевода цвет текста становится **чёрный**.

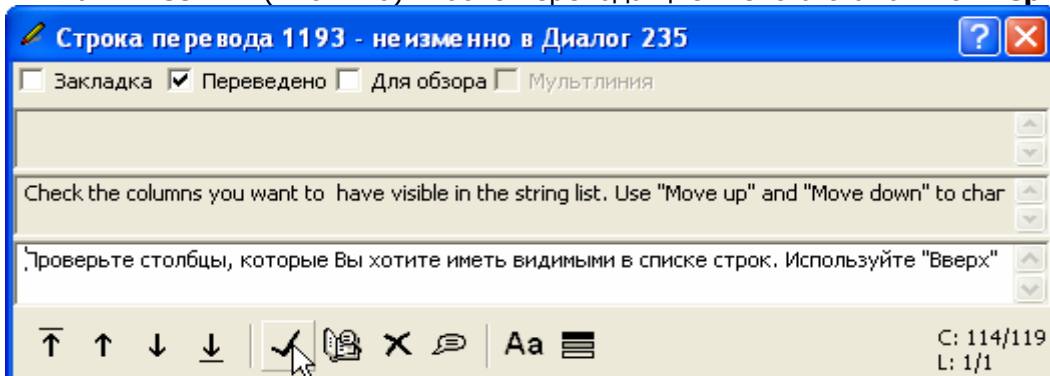


Рис. 146

Или переходим к редактированию следующего ресурса нажав кнопку со стрелкой вверх или вниз или нажатием **Enter**, для создания абзаца нажимаем **Ctrl+Enter** (Рис. 147).

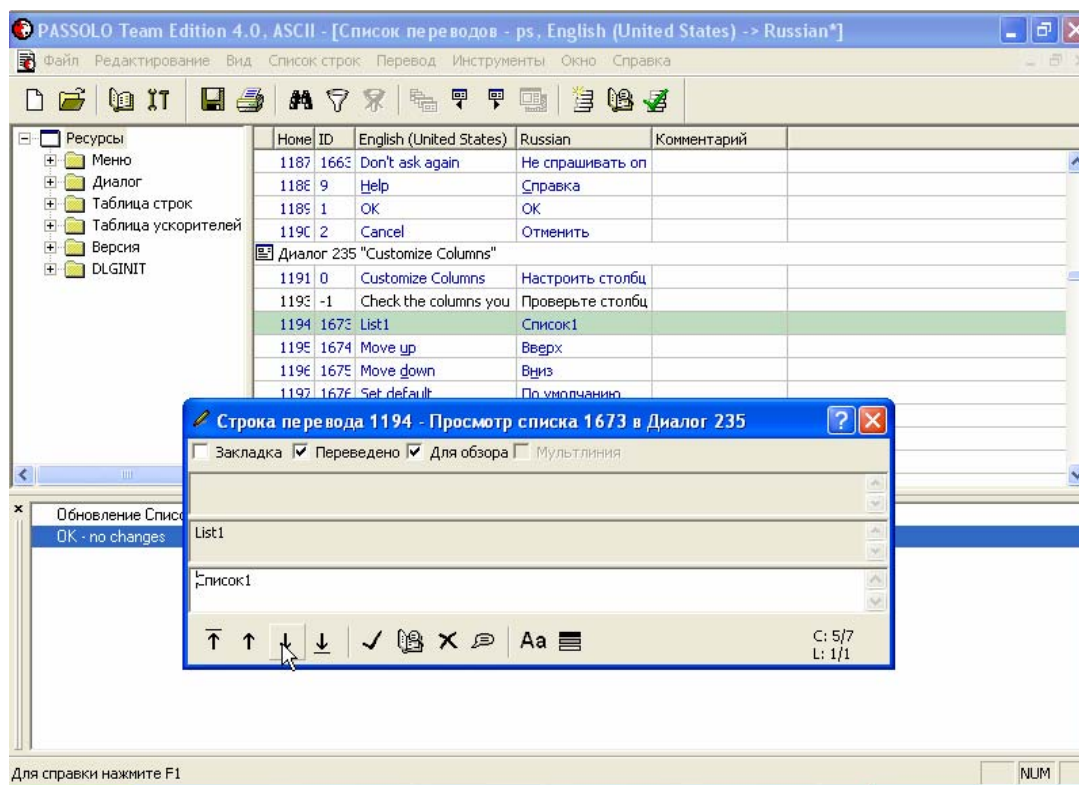


Рис. 147

## Редактирование диалогов

Редактирование диалогов происходит в режиме визуального редактирования и при этом в рабочем окне программы появляется еще одно поле сверху, отображающее внешний вид диалога (Рис. 148).

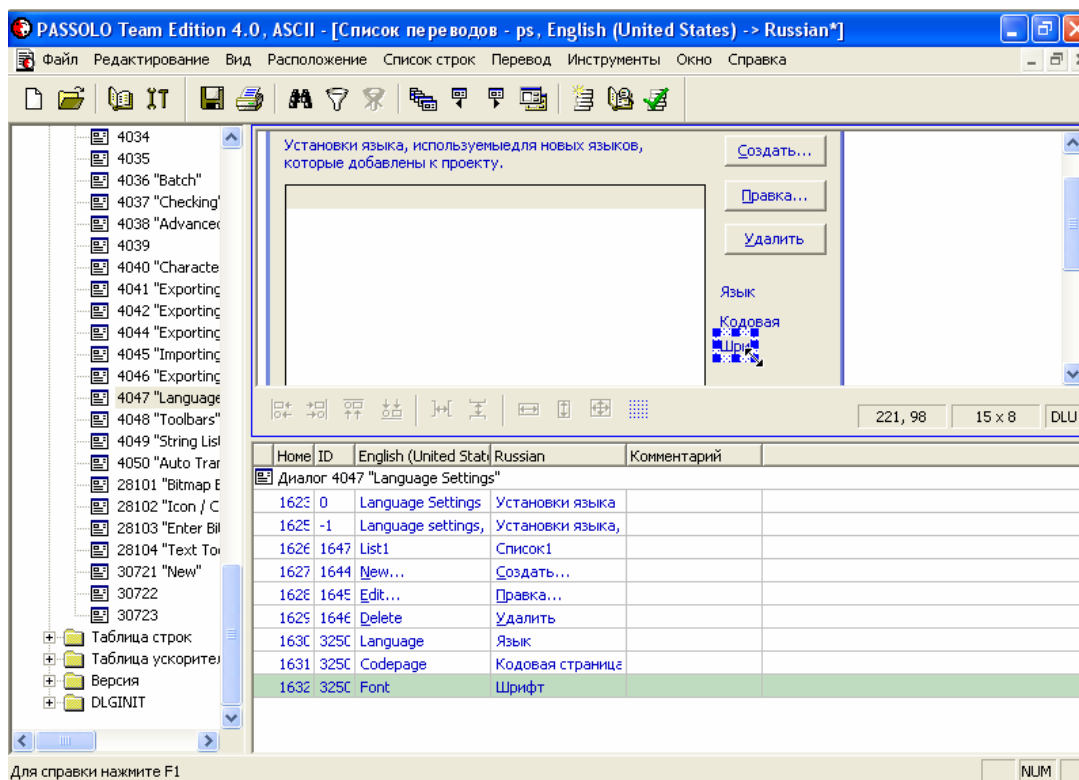


Рис. 148

Текст диалога редактируется так же, как и редактирование строк. Если строка текста не вписывается в поле диалога, поле выделяется мышкой и рамка растягивается до необходимого размера (Рис. 149).

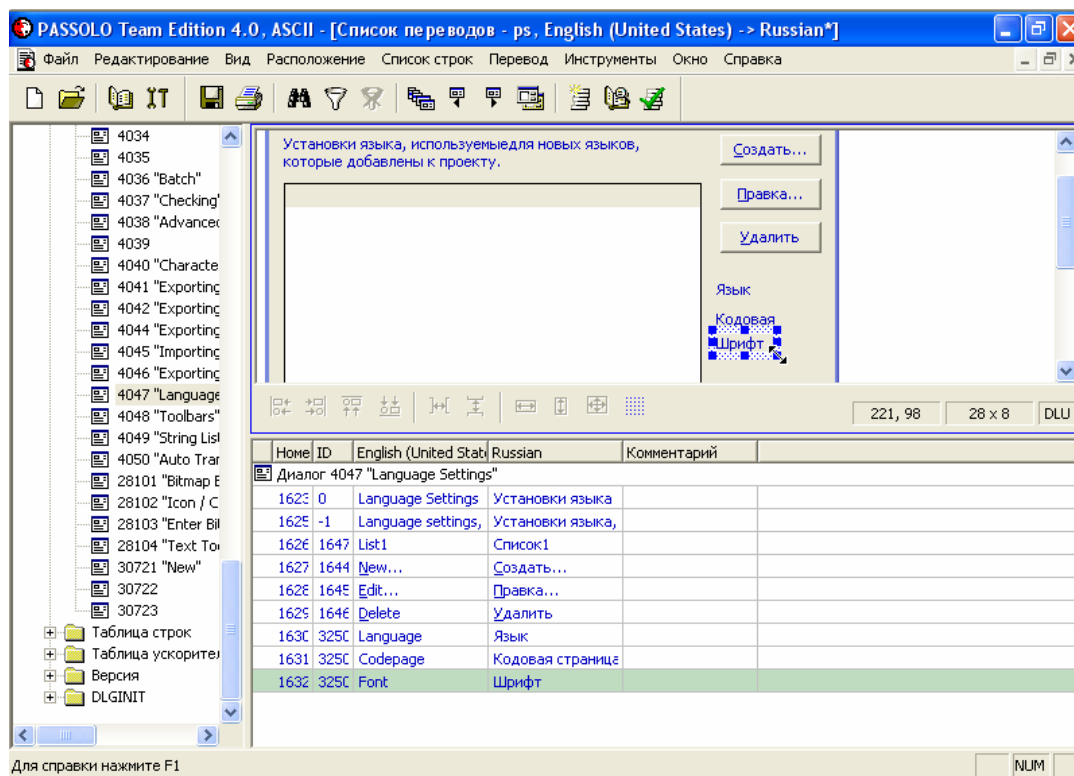


Рис. 149

## Статистика перевода

Чтобы узнать статистику перевода, выбираем **Список строк/Статистика...** (String list/Statistics...) (Рис. 150).

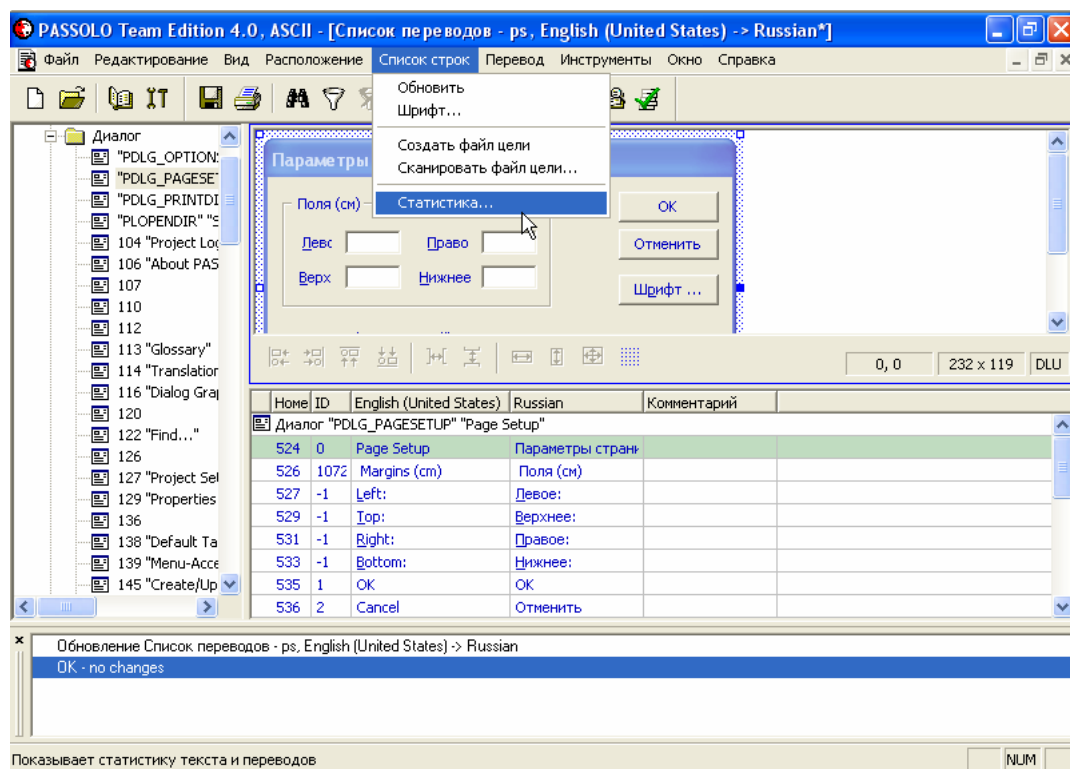


Рис. 150



И в окне **Статистика переводов (Translation Statistics)** отображается вся информация о переводе файла (Рис. 151).

Описание	Строки	Слова	Буквы	Символы
Общее число строк	2 708	9 568	49 271	59 818
Общее число строк которые были переведены	2 708	9 568	49 271	59 818
Число непереведенных строк	79 (2%)	269 (2%)	1 247 (2%)	1 657 (2%)
Число непереведенных, повторяющихся строк	50 (1%)	100 (1%)	471 (1%)	548 (1%)
Число строк, которые должны быть просмотрены	2 578 (95%)	9 177 (95%)	47 467 (96%)	57 499 (96%)
Число переведенных и утвержденных строк	1 (1%)	22 (1%)	86 (1%)	114 (1%)
Изменить длину текста в переводе	2 579 (100%)	8 517 (92%)	52 547 (110%)	62 029 (107%)

☒ Показать процент

Копировать в буфер    Печать...    Справка    Заккрыть

Рис. 151

## Создание файла цели

После завершения перевода необходимо создать файл цели. Для этого выбираем команду **Список строк/Создать файл цели (String list/Generate Target File)** (Рис. 152).

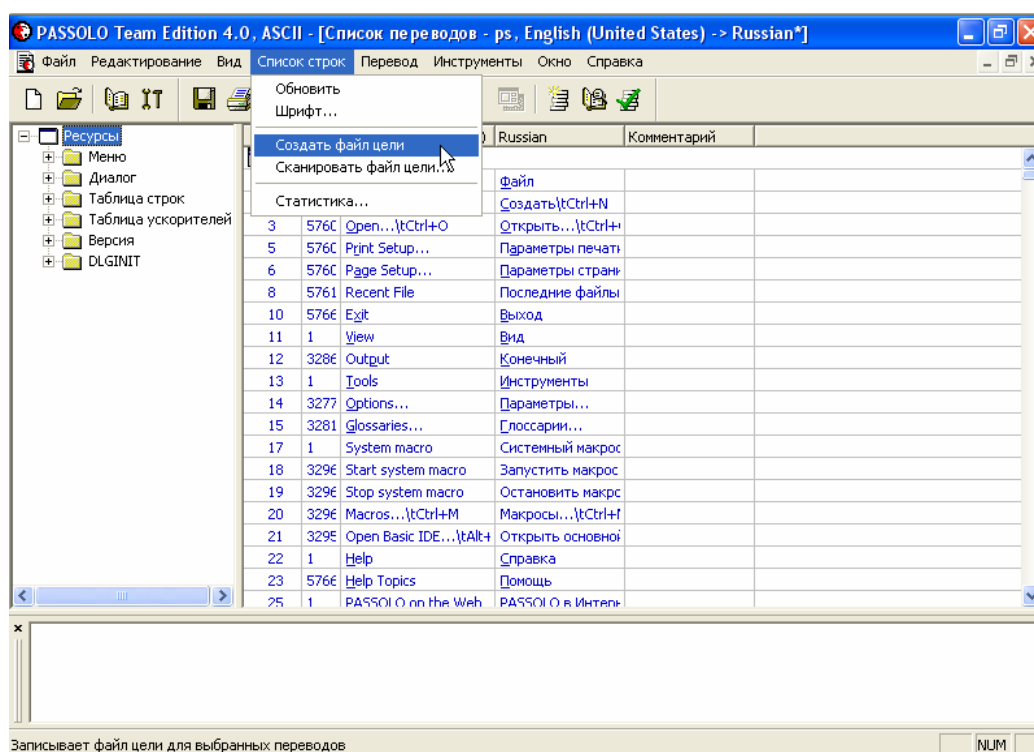


Рис. 152

В появившемся диалоговом окне нажимаем **ОК** (Рис. 153).

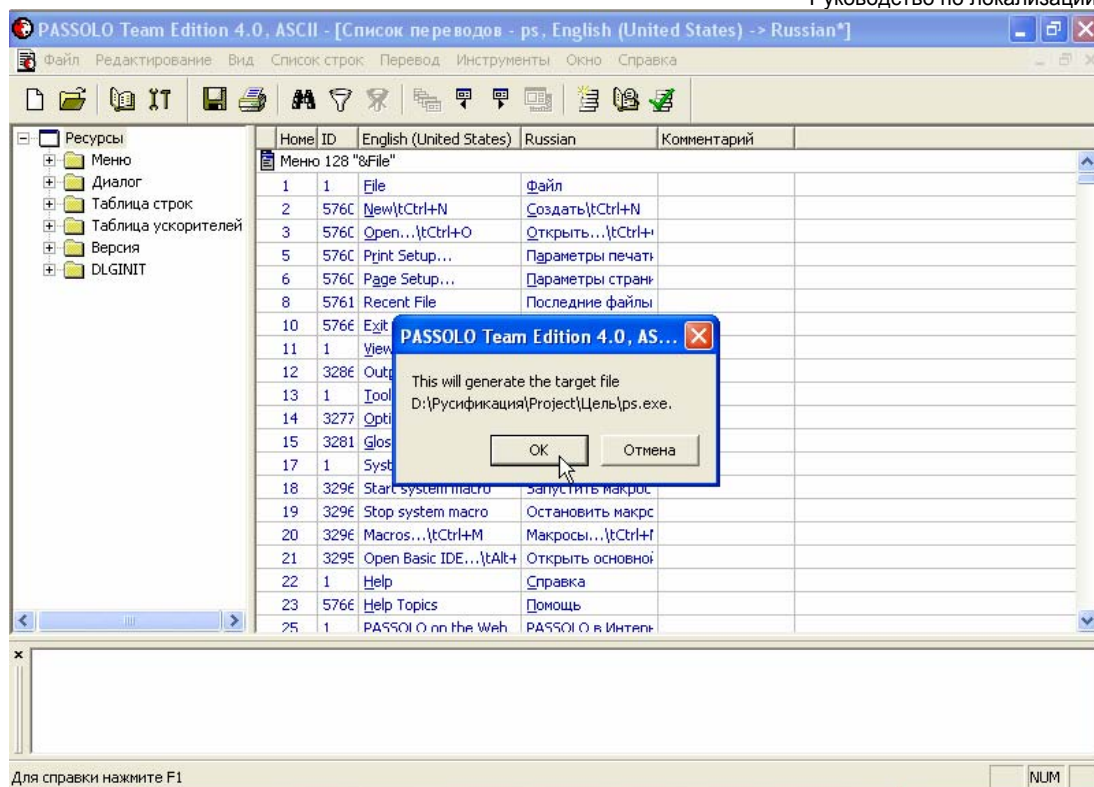


Рис. 153

И получаем файл цели. В нижнем поле окна программы появляется информация о создании локализованного файла (Рис. 154).

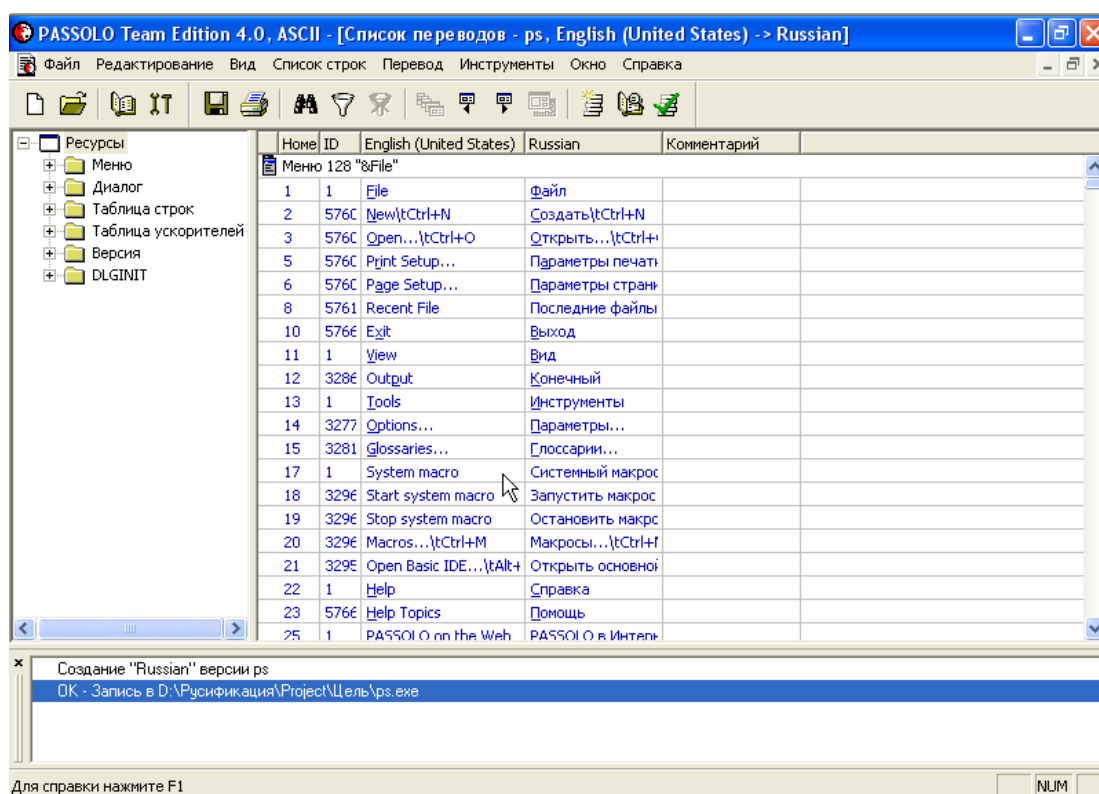


Рис. 154

**Примечание:** Файл цели создается проектом на основе файла источника. Если файл источника был изменён (например, Вы заменили его уже локализованным файлом), то файл цели не может быть создан (т.е. он будет создан с ошибками и не будет работоспособным). При создании файла цели удостоверьтесь, что файл источника – первоначальный файл (без каких-либо изменений), выбранный Вами в проекте.

**Перед проверкой работоспособности локализованного файла, сохраните копию файла источника в другом каталоге, в случае, если локализованный файл с ошибками, он понадобится Вам для дальнейшего редактирования и создания исправленного файла цели.**

## Фильтр

При переводе ресурсов можно определить фильтр **Вид/Фильтр...(View/Filter...)** (Рис. 155)

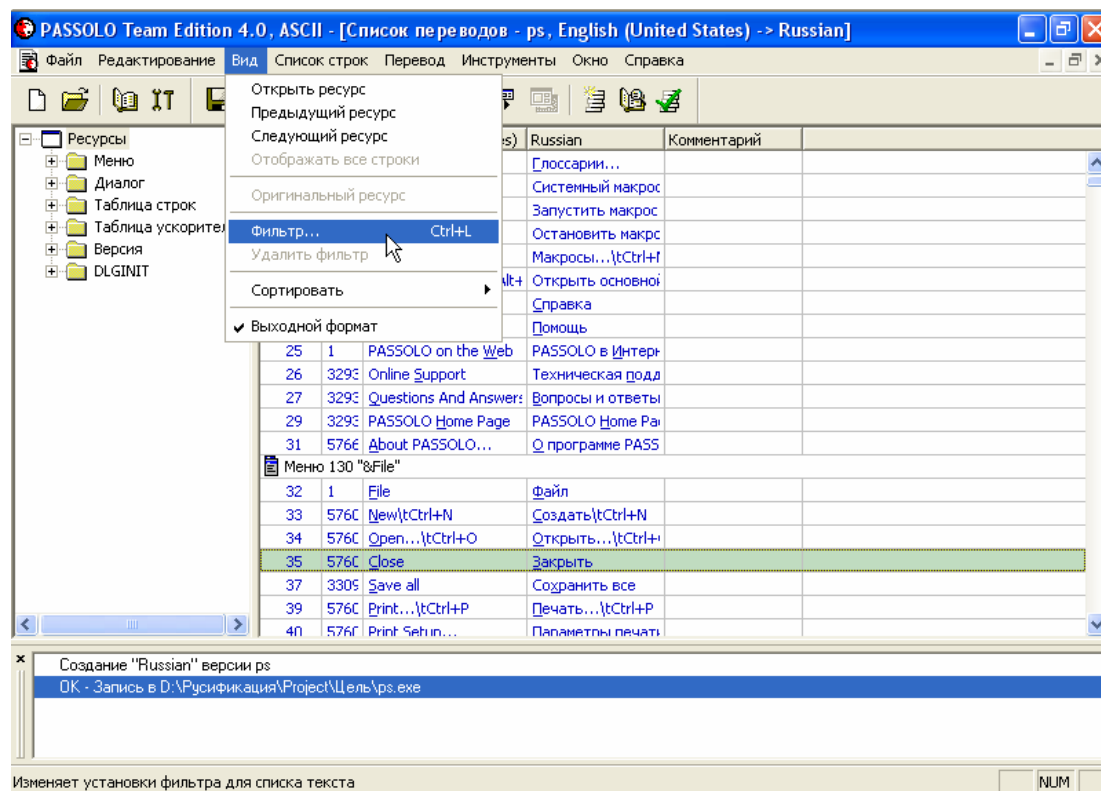


Рис. 155

В окне **Установки фильтра для списка перевода (Filter Settings for Translation List)** можно задать отображение строк при переводе (Рис. 156).

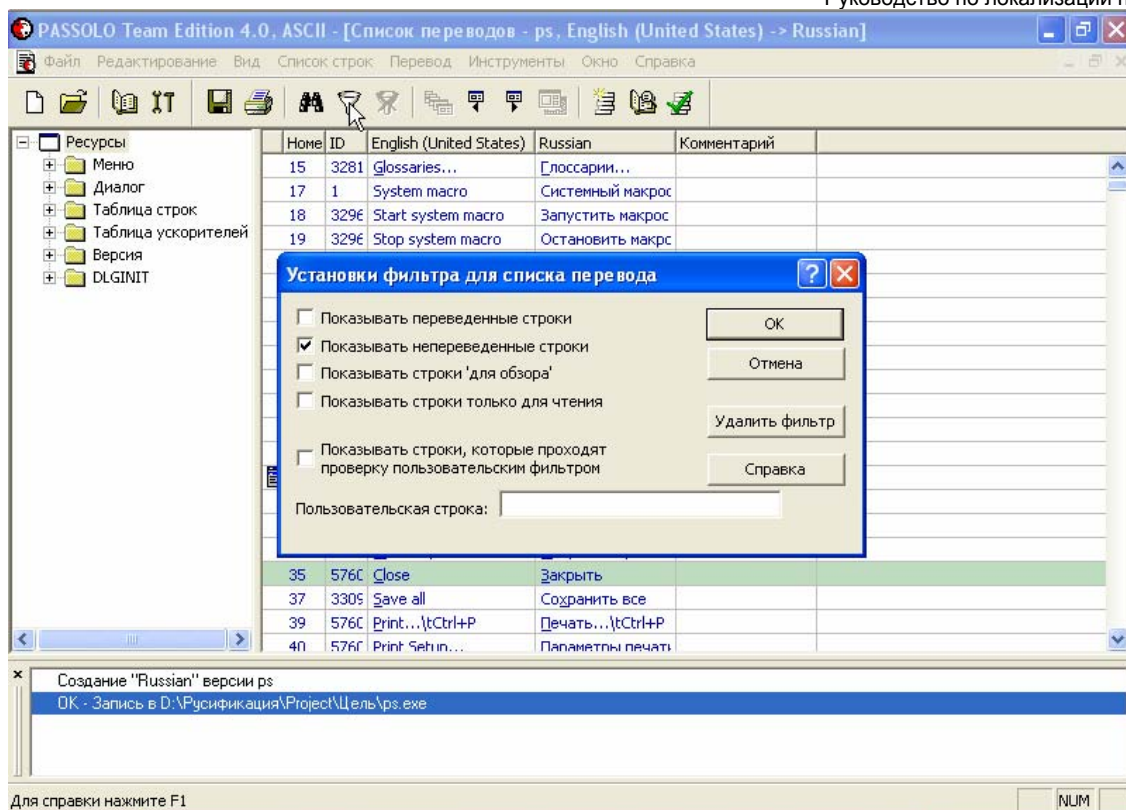


Рис. 156

## Глоссарии

Глоссарии - словари, к которым система обращается в течение автоматического перевода. Дифференцирование сделано между общими и проектно-определенными глоссариями.

"Общие глоссарии" содержащие, например, стандартные ресурсы текста для программ Windows могут использоваться со всеми проектами. Чтобы редактировать список общих глоссариев, выберите команду меню **Инструменты/Глоссарии**.

"Глоссарии проекта" применяются только к одному определенному проекту. Вы должны только использовать определенные словари, которые или не требуются или не применимы для других проектов. Чтобы вызвать список глоссариев проекта для редактирования выберите **Проект/Глоссарии проекта**.

## Файлы глоссария

Файлы глоссария - файлы ASCII с определенной структурой. Каждая строка содержит записи на разных языках, отделенных табулятором. Этот табулятор также делит строки на столбцы с тем же самым языком, требуемым в том же самом столбце каждой строки.

Пустые строки могут также быть записаны в столбцы, если перевод на связанном языке не доступен. В этом случае, табулятор должен также быть вставлен, чтобы сохранять порядок табуляторов в каждой строке.

Первая строка, содержащая табуляторы содержит ID языков (первичный - PrimID и вторичный - SubID), используемых в глоссарии.

Пример ID языков глоссария, содержащего строки по-английски (9 1), по-немецки (7 1), по-французски (12 1), по-испански (10 1) и по-русски (25 1). Обязательно ставится пробел между числами.

9 1	TAB	7 1	TAB	12 1	TAB	10 1	TAB	25 1
&File	TAB	&Datei	TAB	&Fichier	TAB	&Archivo	TAB	&Файл
New	TAB	Neu	TAB	Nouveau	TAB	Nuevo	TAB	Создать
OK	TAB	OK	TAB	OK	TAB	Aceptar	TAB	OK
Cancel	TAB	Abbrechen	TAB	Annuler	TAB	Cancelar	TAB	Отмена
&Help	TAB	&Hilfe	TAB	&Aide	TAB	&Ayuda	TAB	&Справка

Printing TAB Drucke TAB Impression TAB Imprimiendo TAB Печать

Пример кода некоторых языков глоссария, содержащего строки по-английски: США (enu); Великобритания (eng); Канада (enc), по-немецки: Германия (deu); Австрия (dea), по-французски: Франция (fra); Канада (frc), по-испански: Кастилья (esp); Мексика (esm), и по-русски: Россия (rus).

Вы можете создать глоссарии в любом текстовом редакторе или например, Microsoft Excel. Вы можете также непосредственно экспортировать списки перевода в формат глоссария.

**Примечание:** При использовании других программ, чтобы установить глоссарий, проверьте, что число табуляторов является тем же самым на каждой строке, даже если некоторые столбцы не содержат никакого текста.

Кроме того, Вы можете переместить выбранную запись в список перевода непосредственно в новый или существующий глоссарий. Выберите **Перевод (Translation)**, затем **Добавить в глоссарий (Add to glossary)** в меню или **CTRL+F10**.

## Редактирование списков глоссария

Чтобы редактировать списки глоссария выберите **Инструменты/Глоссарии... (Tools/Glossaries...)** (Рис. 157), чтобы выбрать **Глобальные Глоссарии (Global Glossaries)** (Рис. 158)

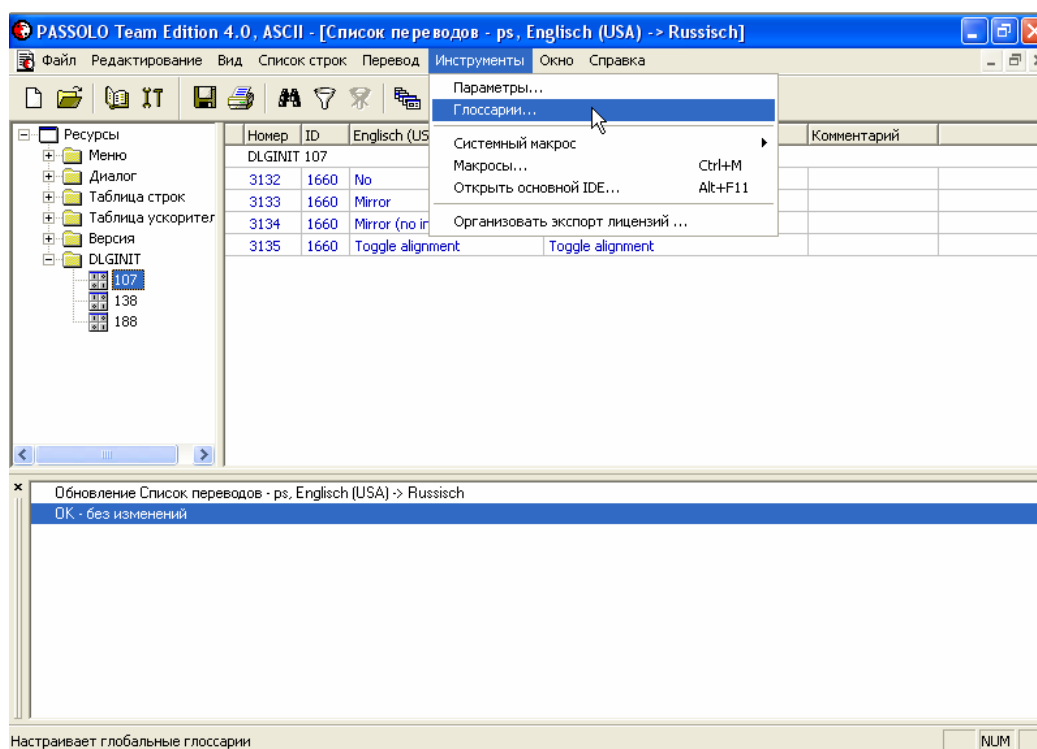


Рис. 157

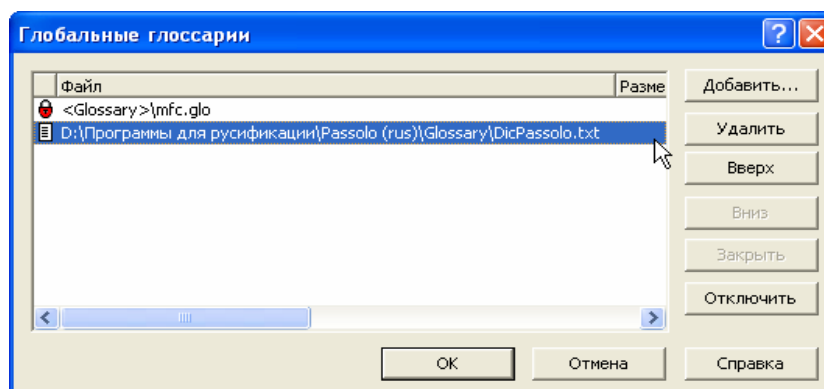


Рис. 158

или нажмите **Проект/Глоссарии проекта (Project/Project Glossaries)** (Рис. 159),

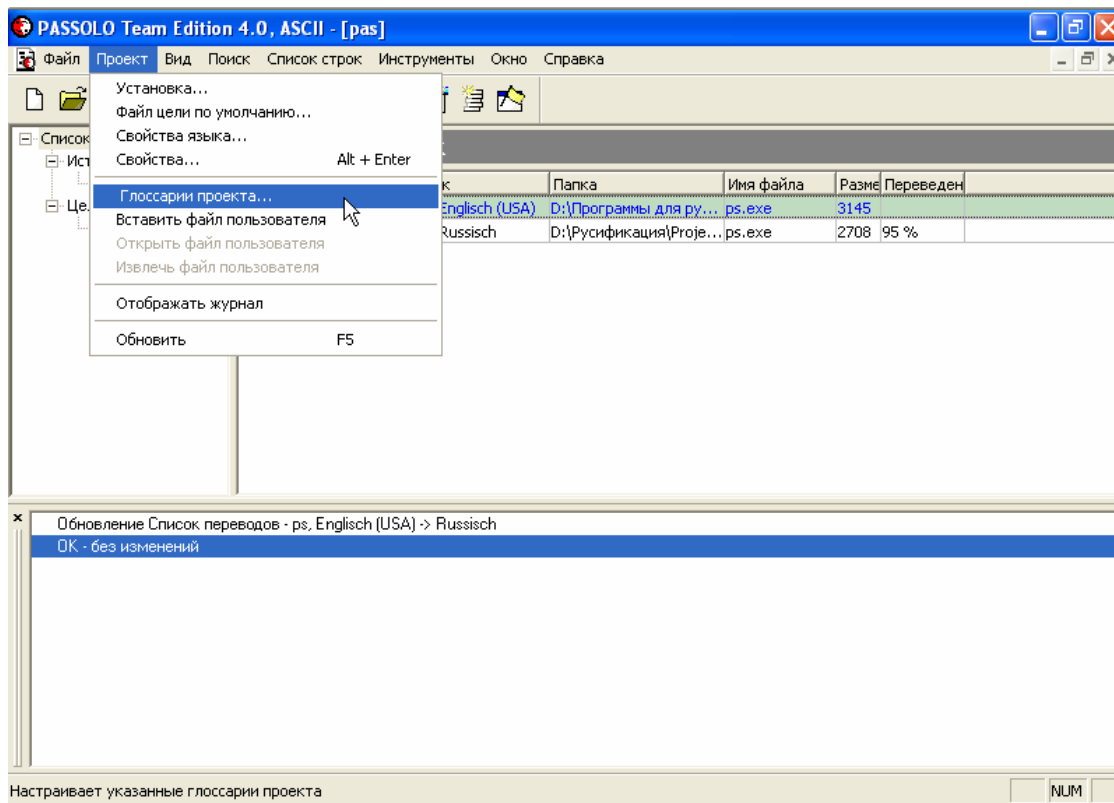


Рис. 159

чтобы выбрать **Глоссарии для проекта (Glossaries for project)** (Рис. 160).

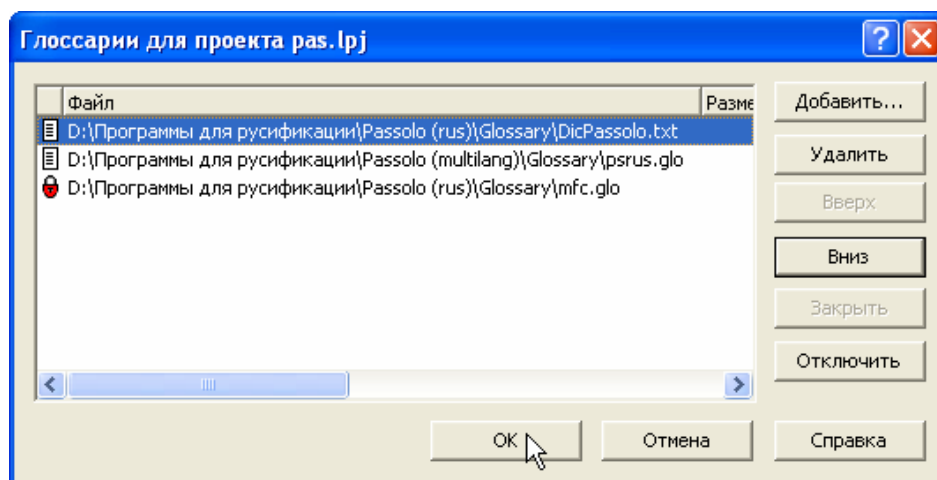


Рис. 160

Этот список показывает доступные глоссарии вместе с путями файла и поддерживаемыми языками.

Иконки перед файлами глоссария имеют следующие значения:



Глоссарий доступен, но не открыт. Глоссарии автоматически открыты, как это требуется в течение автоматического перевода.



Глоссарий открыт, то есть он в настоящее время используется.



Глоссарий открыт и содержит недавно добавленные записи.



Глоссарий отключен.



Глоссарий отключен, но содержит новые записи.



Глоссарий не может быть загружен, например, потому что файл, больше существует.



Нажатие кнопки **Добавить... (Add...)** открывает стандартный диалог Windows открытия файлов. Выберите новые файлы глоссария здесь. Чтобы удалить глоссарий, показанный в списке, нажмите **Удалить (Delete)**.

Используйте кнопки **Вверх (Move Up)** или **Вниз (Move Down)**, чтобы изменить последовательность, в которой процесс автоматического перевода ищет в глоссарии правильный перевод.

Если глоссарий используется, он "открыт" для других программ и не может быть изменен ими. Все глоссарии автоматически закрыты однажды не имеют больше списков перевода, обращающихся к активизированным глоссариям. Кроме того, ссылки на доступные глоссарии зарегистрированы в RAM. Если открытый глоссарий больше не требуется, он может быть закрыт, чтобы освободить память. Чтобы закрыть глоссарий, нажмите **Заккрыть (Close)**.

Если указанные глоссарии не должны использоваться, Вы можете отключить их кнопкой **Отключить (Disable)**. Эти глоссарии будут доступны только если они вручную включены кнопкой **Включить (Enable)**.

**Примечание:** связи перевода могут содержать вложенные глоссарии. Они в списке глоссариев проекта и помечены **"Вложенный" (Embedded)**. Вложенные глоссарии автоматически загружены связкой перевода и не могут быть удалены.

## Экспорт файлов глоссария

Используя формат глоссария, Вы можете сохранить ресурсы текста в формате, который PASSOLO использует для файлов глоссария. Эти файлы могут быть отредактированы в любом редакторе ASCII типа NOTEPAD.EXE.

Этот формат экспорта - часть списка экспортных форматов и называется **Создателем Глоссария (Glossary Maker)**. Он позволяет создавать файл глоссария проекта с расширением\*.glo.

Если этот экспортный формат не показан в списке проверьте, был ли он включен в списке добавлений **Инструменты/Параметры.../Добавления (Tools/Options.../Add-ins)** (Рис. 161).

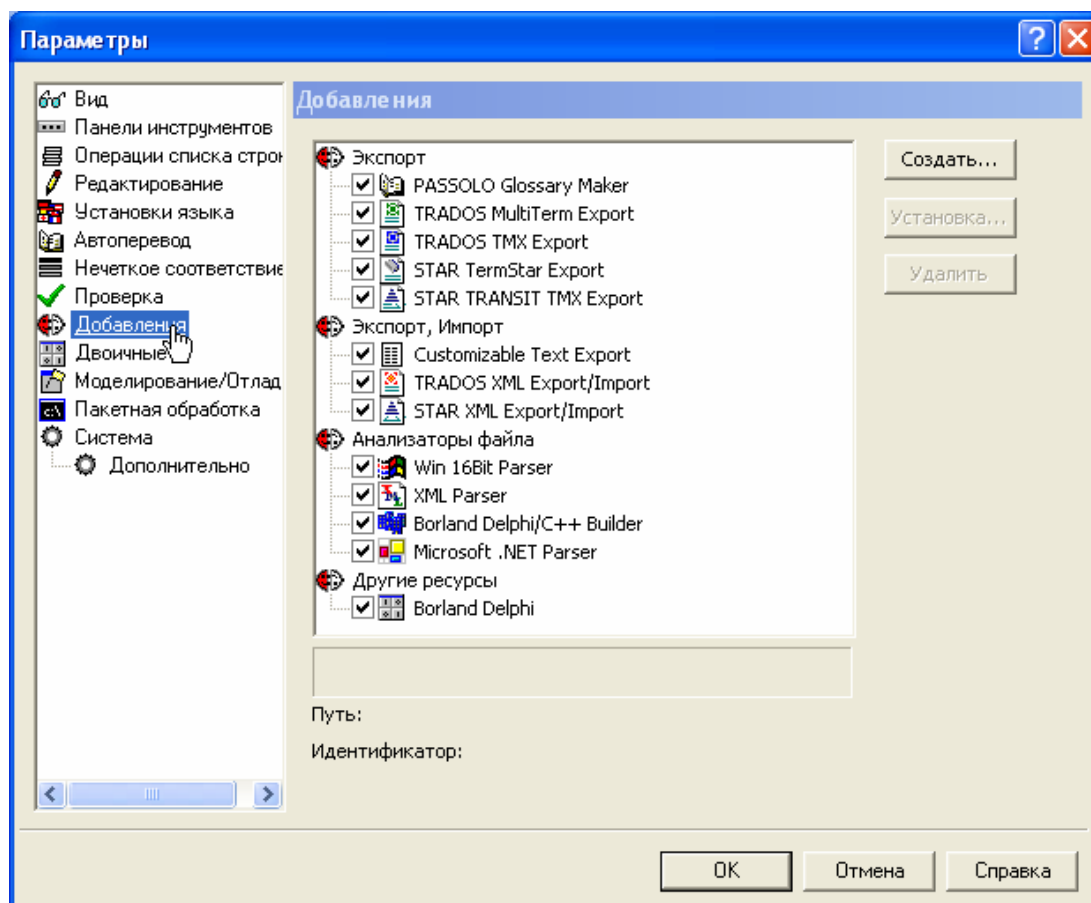


Рис. 161



В меню **Файл (File)** выбираем **Экспорт... (Export...)** (Рис. 162)

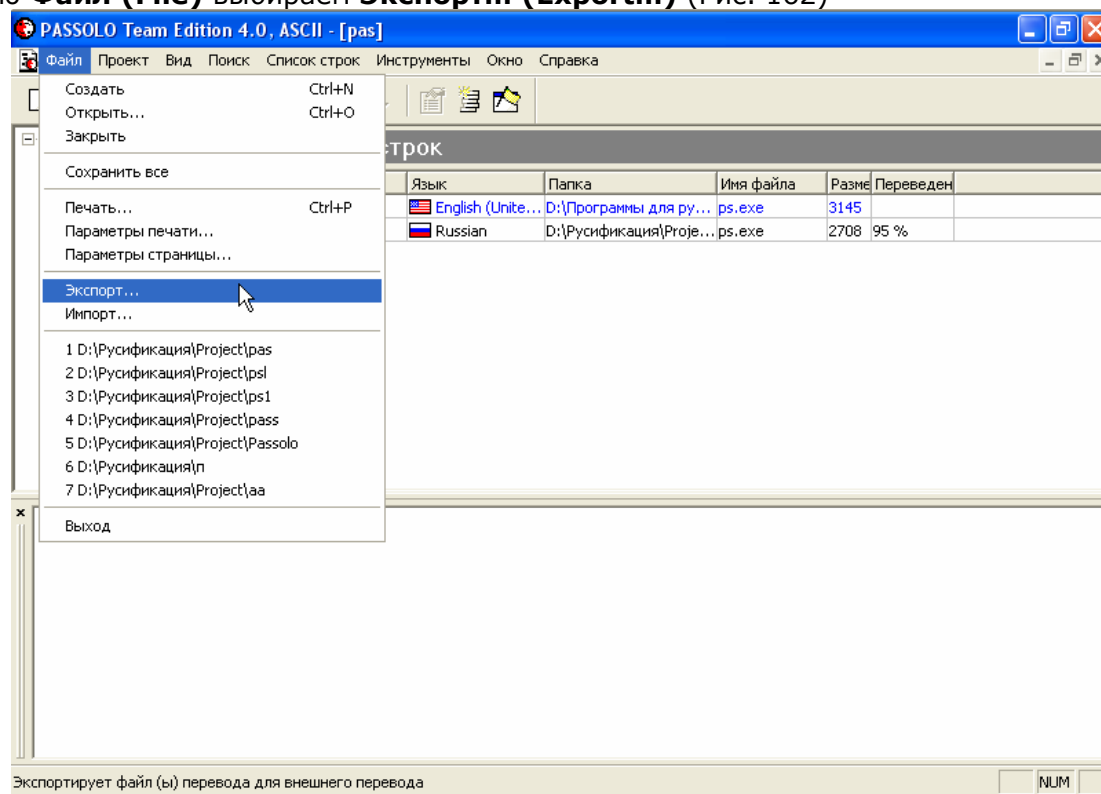


Рис. 162

В окне **Экспорт списков перевода – Форматы и установки (Export Translation Lists – Formats and Settings)** выбираем формат экспортируемого файла Passolo Glossary Maker (Рис. 163).

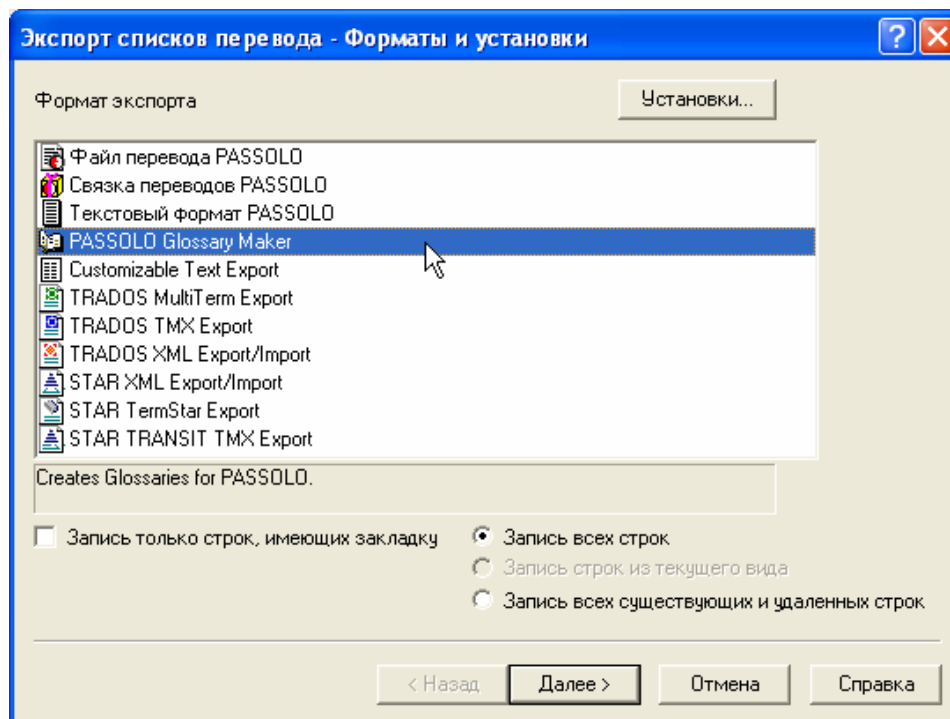


Рис. 163

Нажимаем на кнопку **Установки (Settings)**, чтобы сформировать экспорт в ANSI или Unicode (Рис. 164). Выбрав необходимые опции нажимаем **Далее (Next)**.

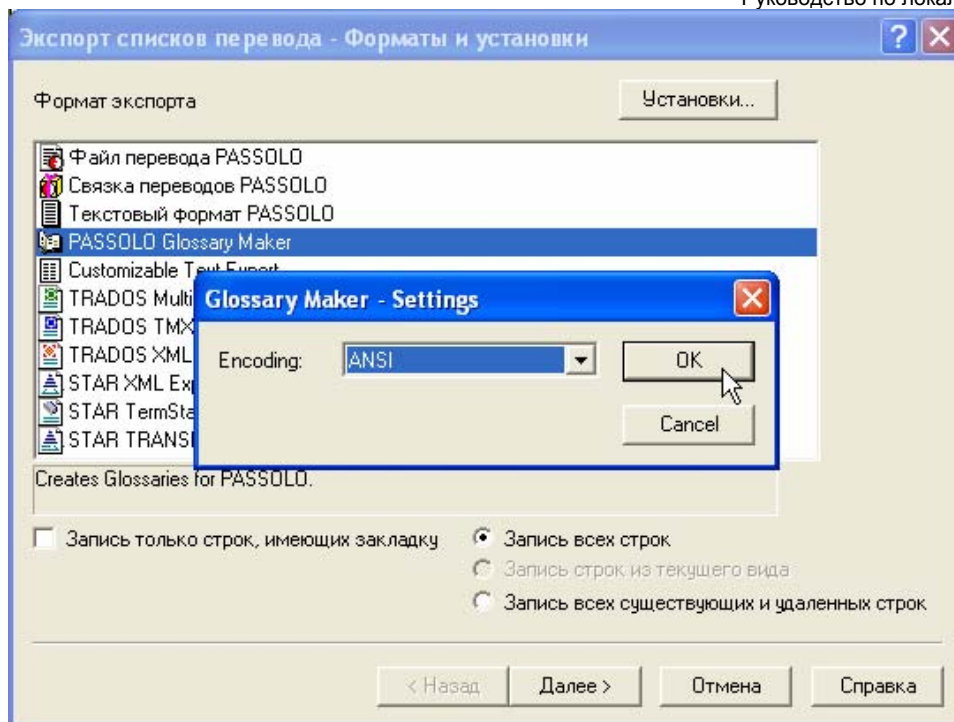


Рис. 164

Выбираем папку для экспорта, отмечаем флажком список переводов, при необходимости меняем имя и нажимаем **Готово (Finish)** (Рис. 165)

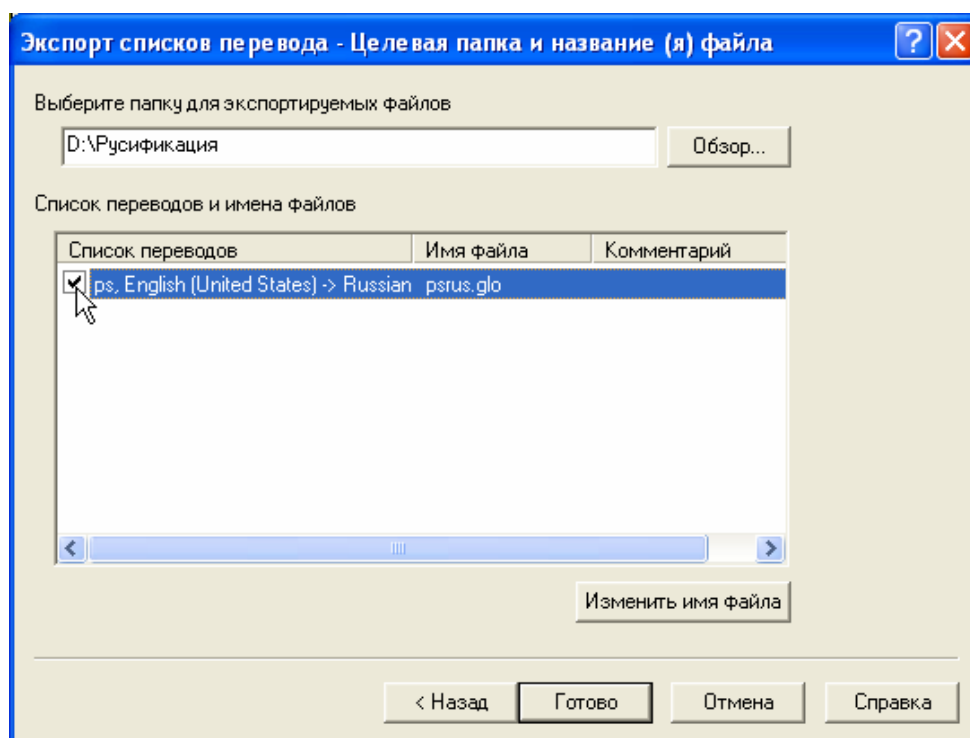


Рис. 165

Кроме того, файлы глоссария в Passolo могут быть и в текстовом файле. Для этого в окне **Экспорт списков перевода – Форматы и установки (Export Translation Lists – Formats and Settings)** выбираем формат экспорта **Текстовый формат Passolo (Passolo text format)** (Рис. 166).

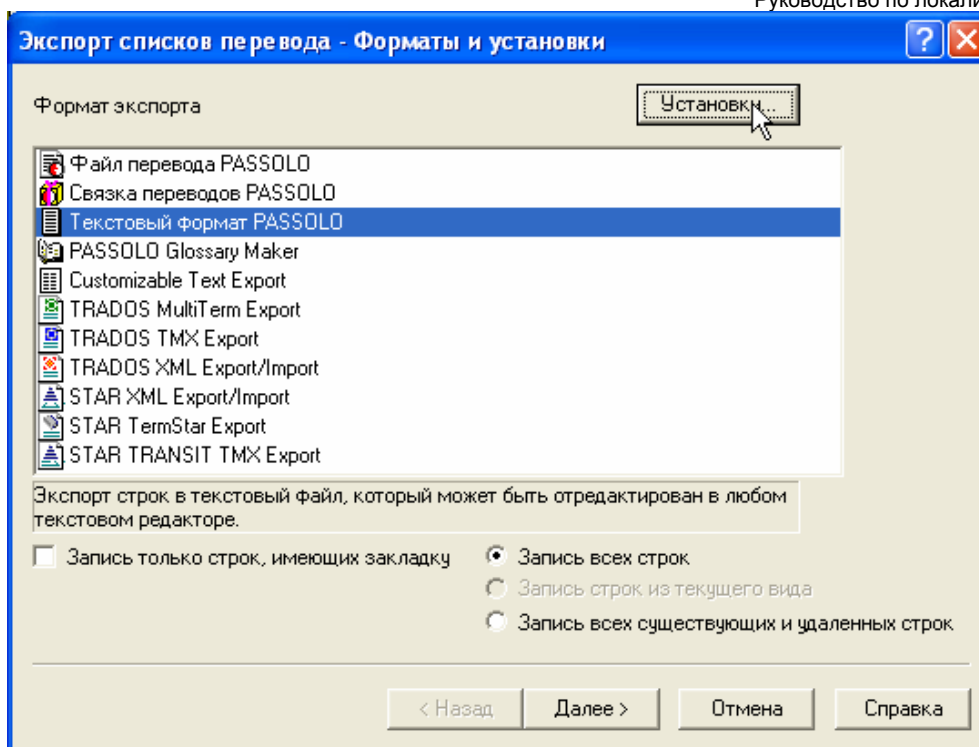


Рис. 166

Нажимаем на кнопку **Установки (Settings)**, чтобы задать установки для экспорта текста (Рис. 167). Выбрав необходимые опции нажимаем **Далее (Next)**.

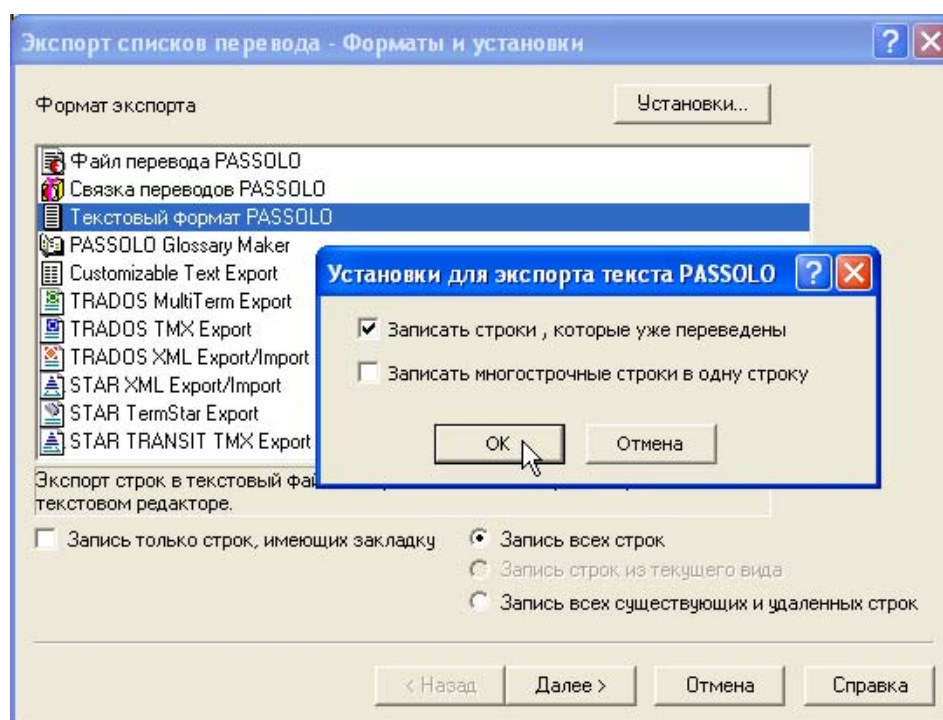


Рис. 167

Выбираем папку для экспорта, отмечаем флажком список переводов, при необходимости меняем имя и нажимаем **Готово (Finish)** (Рис. 168)

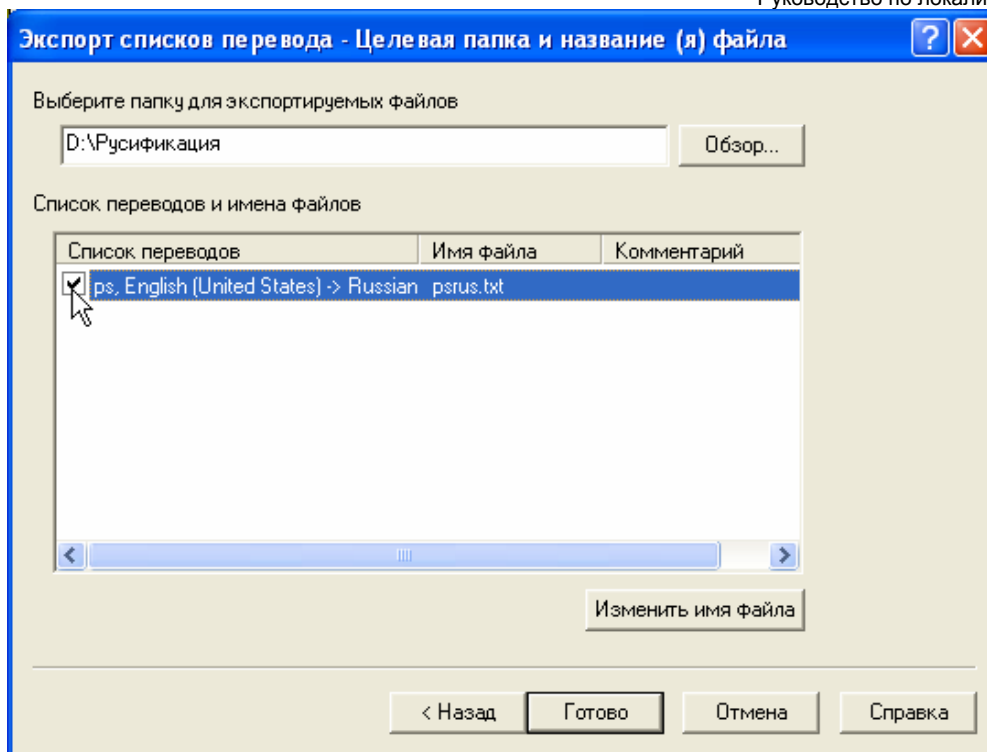


Рис. 168

## Импорт переводов в глоссарий

Если Вы хотите добавить текущий перевод в глоссарий, выберите **Добавить в глоссарий (Add to glossary)** в меню **Перевод (Translation)** или нажмите **CTRL+F10** (Рис. 169).

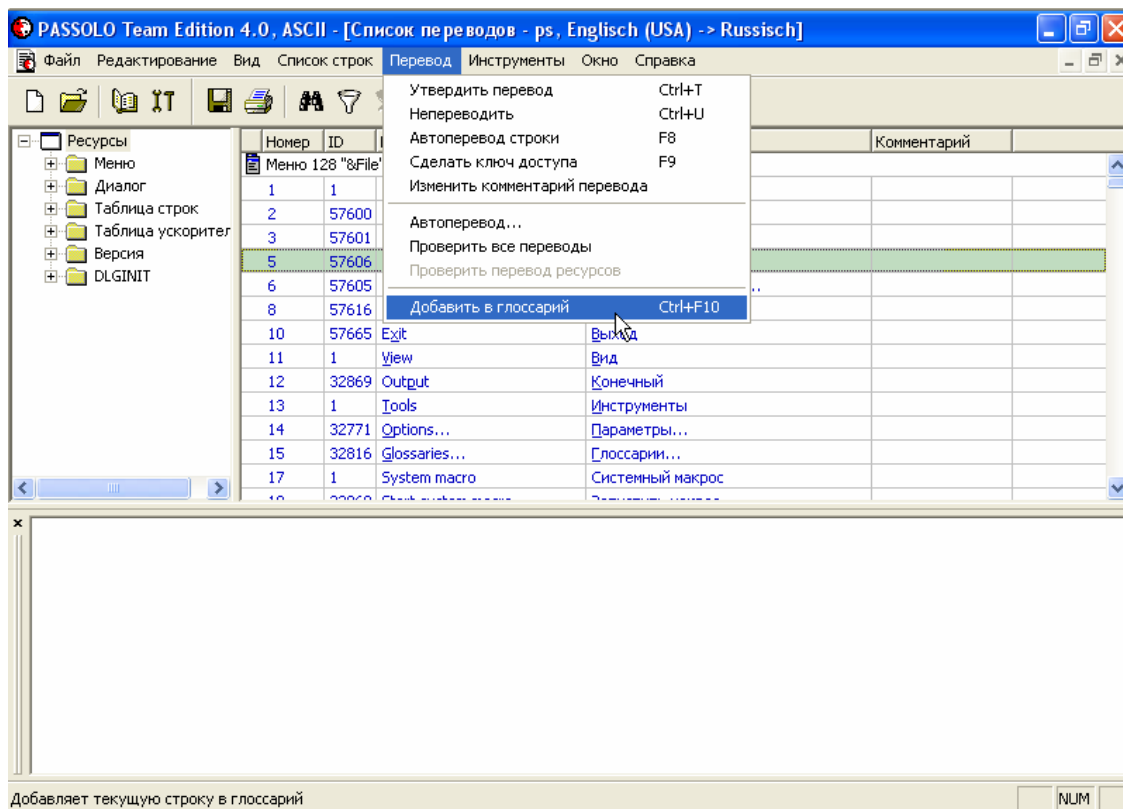


Рис. 169

В диалоговом окне **Добавить строки в глоссарий (Add strings to glossary)** Вы можете выбрать добавить перевод в существующий глоссарий или должно ли это быть вставлено в новый глоссарий, т.е. создать новый и далее **ОК** (Рис. 170).

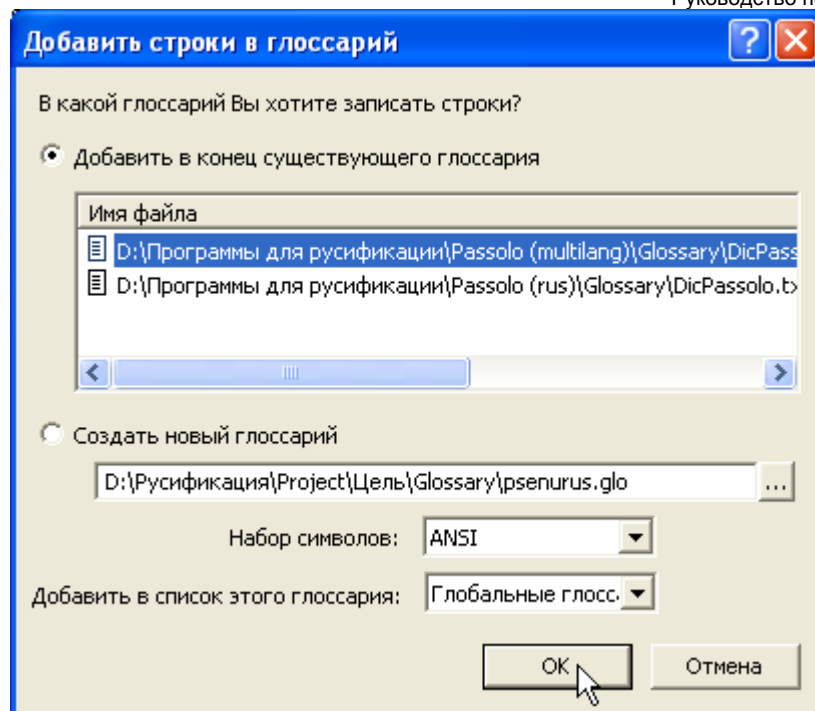


Рис. 170

Выберите **Добавить в конец к существующему глоссарию (Append to an existing glossary)**, если Вы хотите импортировать перевод в существующий глоссарий. Выберите требуемый глоссарий из списка глоссариев.

Выберите **Создать новый глоссарий (Create a new glossary)**, если Вы хотите импортировать перевод в новый глоссарий и введите путь для файла нового глоссария. Вы можете выбрать как хотите Вы сохранить набор символов в формате ANSI (единственный байт) или Unicode.

В списке **Добавить в список этого глоссария (Add to this glossary list)**, выберите, нужно ли новый глоссарий добавить в глоссарии проекта или общие глоссарии.

## Импорт существующих переводов проектов

Предположим, некоторое время назад Вы взяли программу (версия источника №1) и локализовали её (версия цели №1). Вы теперь подготовили последующую версию или обновляете для этого приложения (версия источника №2) и хотите перевести её. В этом случае было бы практично использовать уже существующий перевод (версия цели №1) как основание для новой. Однако, если первая версия цели не доступна, поскольку проект PASSOLO (резервная копия более раннего проекта был случайно удален, или использовался другой редактор ресурса), PASSOLO предлагает Вам выбор импорта списков перевода.

Чтобы создать переведенную версию обновления вашего приложения (версия цели №2), выполните следующее:

Создайте новый проект PASSOLO (см. Создание проекта).

Затем создайте сток источника и список перевода версии источника №1 (см. Создание и обновление списков строк).

В окне проекта отметьте перевод, список переводов и выберите команду **Сканировать файл цели... (Scan Target File...)** в меню **Список строк (String list)** (Рис. 171) для появления одноименного диалогового окна.

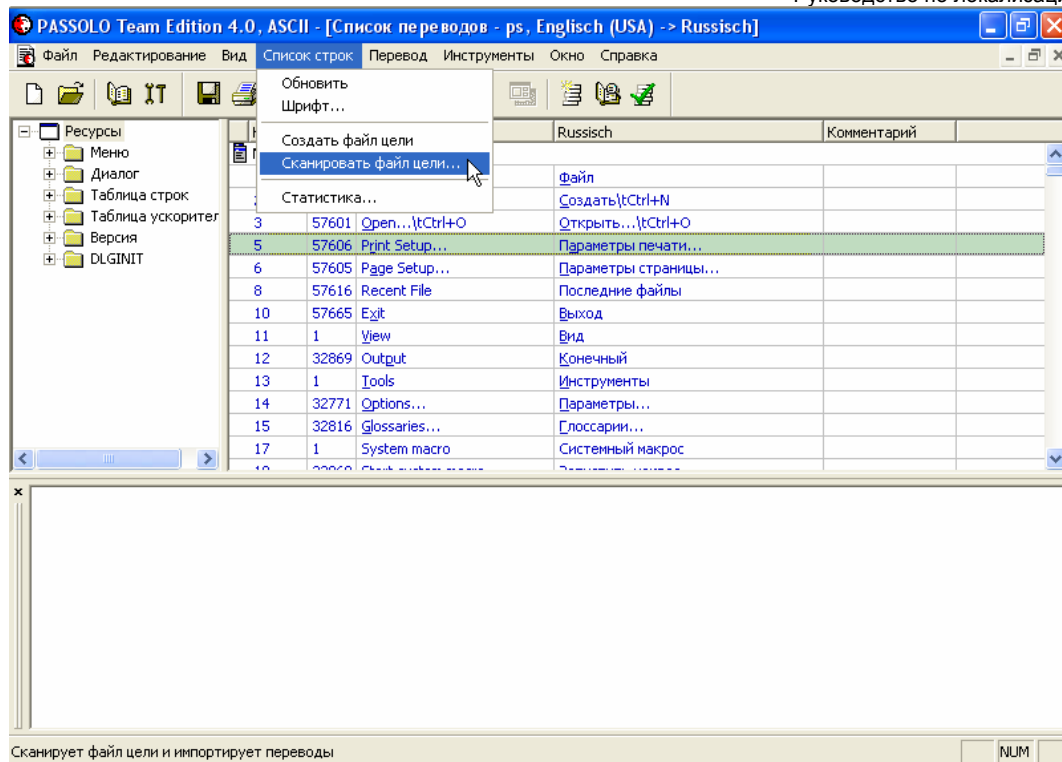


Рис. 171

В поле **Импортировать переводы из: (Import translation from:)** введите имя и путь версии цели 1 (первая переведенная версия исходной программы). Если переведенная программа содержит несколько языков, выберите желаемый язык цели в поле **Язык для извлечения (Language to extract)** (Рис. 172).

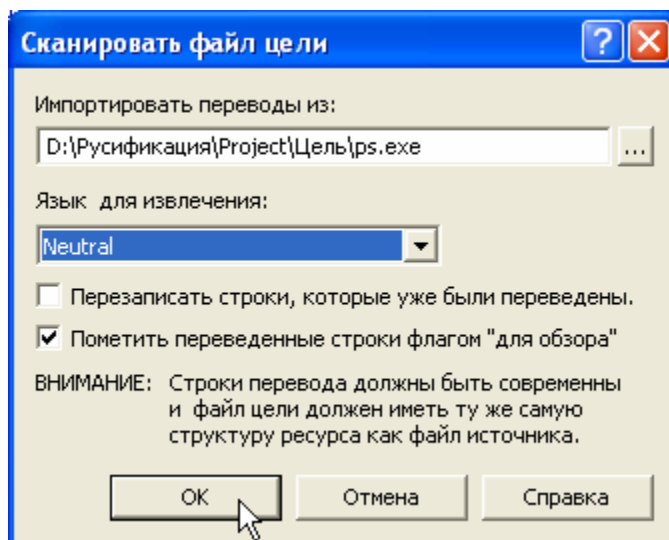


Рис. 172

Установив флажок на **Перезаписать строки, которые уже были переведены (Overwrite strings that already have been translated)** Вы можете определить, что любые ресурсы текста, уже локализованные в списке перевода, перезаписаны в процессе импорта.

Если Вы выберете **Пометить переведённые строки флагом для "для обзора" (Mark modified strings with "for review" flag)** Вы определяете, что автоматически переведённые строки, будут помечены "для обзора".

Как только Вы определили индивидуальные параметры, закрываете диалог, нажав **ОК**. Когда Вы впоследствии открываете список перевода, Вы увидите, что переведенные строки были импортированы из версии цели №1. И только ресурсы текста, которые

являются идентичными в исходной и целевой программах помечены красным (т.е. все еще должны быть переведены).

Теперь перезапишите версию источника 1 версией источника №2, затем обновите исходную строку и списки перевода. Только ресурсы текста, выделенные в списке перевода красным цветом, должны быть отредактированы для создания локализованного приложения (версия цели №2).

## Глава 6

# Работа с программой Multilizer

## О программе

Программа Multilizer представляет собой многофункциональную программу для перевода разных типов Windows-приложений. Ее многофункциональность заключается в том, что она работает как с обычными файлами EXE, DLL и т.д., так и с базами данных dBASE, DBISAM, MySQL, Paradox и др.

### Поддерживаемые платформы:

**MULTILIZER 5.1 Multiplatform** поддерживает локализацию бинарных Windows, Visual C++, eMbedded Visual Basic, Visual Basic, VCL (Delphi и C++Builder), Symbian/EPOC, Palm и Java2 приложений; локализацию Access, SQL Server и DB/2 баз данных; и локализацию содержимого в XML, XHTML, WML, ini и текстовых файлах.

**MULTILIZER 5.1 for Windows** поддерживает локализацию бинарных Windows и ресурсных файлов, Delphi и C++Builder приложений, Visual Studio и Visual Studio.NET, VC++, VB 4-6, C#.NET и VB.NET проектов как XML-файлов, Desktop и Server баз данных и содержания в XML, ini и текстовых файлах.

**MULTILIZER 5.1 for .NET and Visual Basic** поддерживает локализацию Visual Studio и Visual Studio.NET, VC++, VB 4-6, C#.NET и VB.NET проектов и локализацию содержимого в XML, ini и текстовых файлах.

**MULTILIZER 5.1 for VCL** поддерживает локализацию Delphi и C++Builder приложений; и локализацию содержания в XML, ini и текстовых файлах.

**MULTILIZER 5.1 for Java** поддерживает локализацию Java2 (J2SE, J2EE, J2ME) приложений и java приложений, созданных с JDK 1.0 и 1.1; и локализацию содержимого в XML, ini и текстовых файлах.

**MULTILIZER 5.1 for Oracle** поддерживает локализацию Форм и Отчётов Oracle; и локализацию Oracle, SQL Server и DB/2 баз данных; и локализацию содержимого в XML, XHTML, WML, ini и текстовых файлах; и локализацию Java и J2ME приложений.

**MULTILIZER(r) Translator Edition(tm) version 5.1** и **MULTILIZER(r) Translator Edition Pro(tm) version 5.1** поддерживает процесс перевода при локализации проектов, созданных в **MULTILIZER(r) 5.1 Localization**.

Работа с программой происходит не в режиме визуального редактирования (действительно для версии 5.1, версия 6 уже имеет возможность редактирования в визуальном режиме), как в случае с Visual Localize (где мы видим текущее переводимое окошко или меню и можем изменить поля, если текст не влезает в заданную область). Несмотря на это, программа ничуть не хуже Visual Localize. Разработчики решили проблему иным образом. Фон переводимого текста, в том случае, если текст перевода не влезает в заданное поле, просто меняет цвет на **синий**. Изначально он **белый**. Чем длиннее непомещающаяся фраза, тем **темнее** цвет фона. К тому же, в строке состояния программы в процентах показано количество текста, не помещающегося в поле.

## Определение ресурсов для перевода

Каждый раз, перед тем как начать локализовать программу с помощью программ Visual Localize или Multilizer убедитесь в том, что ресурсные файлы не содержат папку **RCDATA**.



Это можно увидеть в программе Restorator, открыв переводимый файл и просмотрев все папки в дереве ресурсов (Рис. 173).

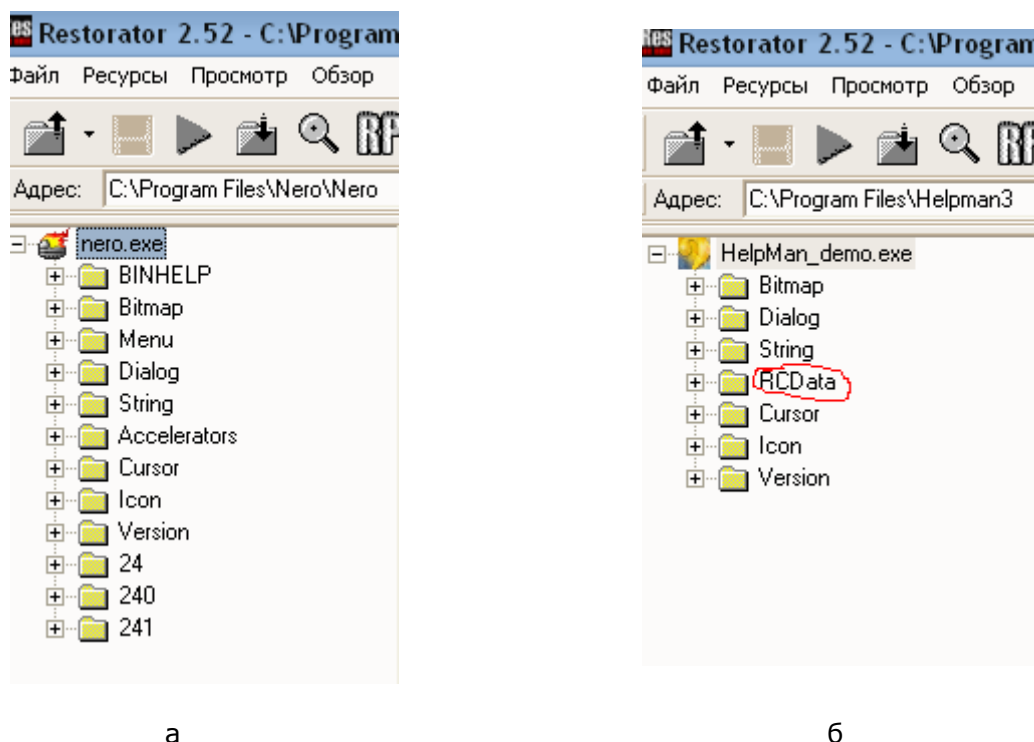


Рис. 173

В первом случае (Рис. 173 а) она отсутствует. Значит можно смело приступать к переводу. Во втором (Рис. 173 б) – имеется. Значит часть данных (например, меню или в худшем случае все остальные диалоги) находятся в этой папке. О количестве ресурсов в данной папке Вы можете узнать, раскрыв ее содержимое.

Если пунктов в ней мало и при их раскрытии Вы обнаруживаете что-то наподобие того, как видно на Рис. 174, то опять же, можете смело приступать к переводу

```

00000000: 00 00 00 CC 00 00 00 00 18 01 00 00 01 BF 48 65 ...I.....HE
00000010: 6C 70 4D 61 6E 00 10 0E 44 6C 67 53 61 76 65 50 lpMan...DlgSaveP
00000020: 69 63 74 75 72 65 00 1C 49 44 6C 67 73 00 00 C7 icture...IDlg..Ç
00000030: 53 79 73 74 65 6D 00 00 81 53 79 73 49 6E 69 74 System...SysInit
00000040: 00 1C 33 43 6F 6D 6D 44 6C 67 00 1C 4B 57 69 6E ..3CommDlg..Kwin
00000050: 64 6F 77 73 00 1C 33 4D 65 73 73 61 67 65 73 00 dows...3Messages.
00000060: 1C 28 53 68 6C 4F 62 6A 00 10 73 41 63 74 69 76 .(ShlObj..sActiv
00000070: 65 58 00 1C 14 43 6F 6D 6D 63 74 72 6C 00 1C 2A ex...Commctrl.*
00000080: 53 68 65 6C 6C 41 50 49 00 1C BB 52 65 67 53 74 ShellAPI..»RegSt
00000090: 72 00 1C 3F 57 69 6E 49 6E 65 74 00 1C EF 55 72 r...?WinInet..iUr
000000A0: 6C 4D 6F 6E 00 10 C7 43 6F 6E 73 74 73 00 10 1F lMon..ÇConsts...
000000B0: 48 4D 4F 70 65 6E 44 69 61 6C 6F 67 00 10 91 45 HMOpenDialog...E
000000C0: 78 74 43 74 72 6C 73 00 10 02 53 79 73 55 74 69 xtCtrls...Sysuti
000000D0: 6C 73 00 10 9D 53 79 73 43 6F 6E 73 74 00 10 5E ls...SysConst..^
000000E0: 43 6C 61 73 73 65 73 00 10 51 54 79 70 49 6E 66 Classes..QTypInf
000000F0: 6F 00 10 26 43 6F 6E 74 72 6F 6C 73 00 00 B3 46 o...&Controls...*F
00000100: 6F 72 6D 73 00 10 16 4D 61 74 68 00 10 B0 50 72 orms...Math..*Pr
00000110: 69 6E 74 65 72 73 00 10 2B 47 72 61 70 68 69 63 inters...+Graphic
00000120: 73 00 1C 57 57 69 6E 53 70 6F 6F 6C 00 10 8F 46 s..WWinSpool...F
00000130: 6C 61 74 53 42 00 10 DF 53 74 64 41 63 74 6E 73 latsB..ßStdActns
00000140: 00 10 B8 43 6C 69 70 62 72 64 00 10 45 41 63 74 .._Clipbrd...EAct
00000150: 6E 4C 69 73 74 00 10 76 4D 65 6E 75 73 00 10 CD nList..vMenus..f

```

Рис. 174

В противном случае (когда пунктов меню много и их можно прочесть, Рис. 175), то единственный способ чтобы перевести все это – использовать программы Restorator (переводя сообщения в кавычках – см. выделенную фразу на Рис. 175), что неудобно, либо использовать программу Language Localizator. Она также обнаруживает эту папку. И она более удобная, чем Restorator, т.к. есть возможность автоматического перевода



(имеется словарь), а также изменение ресурсов происходит в режиме визуального редактирования как об этом упоминалось выше.

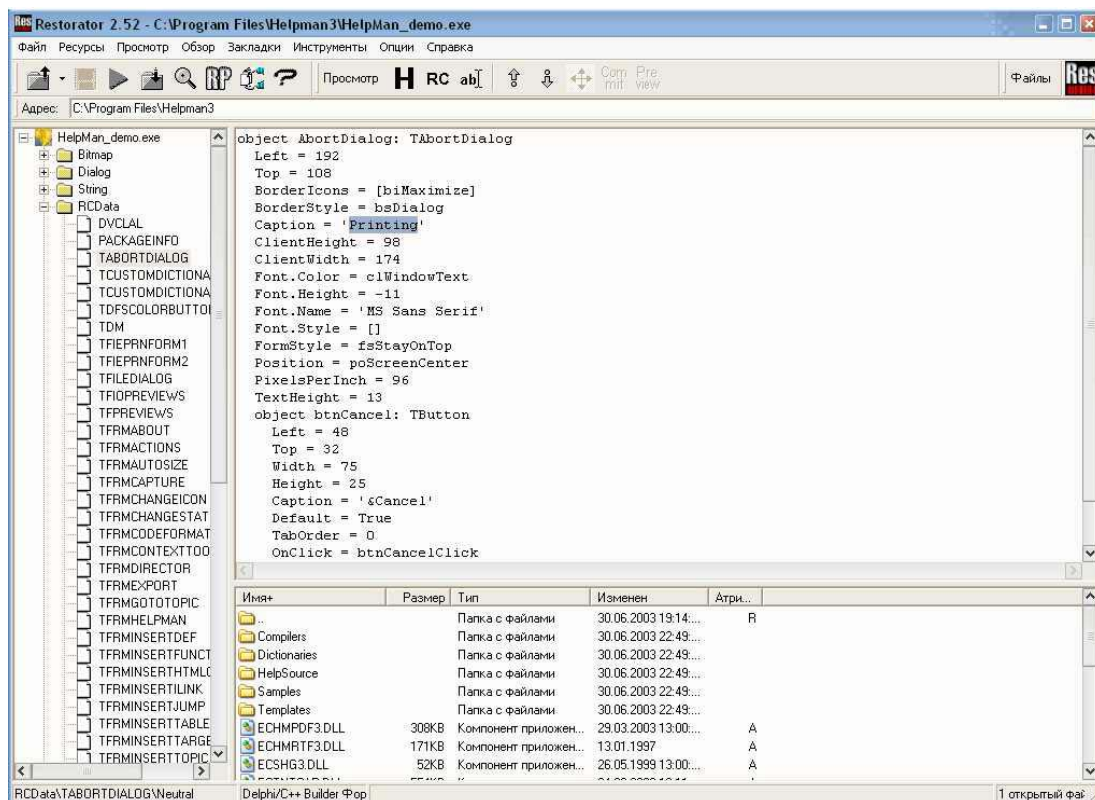


Рис. 175

**Примечание:** Ни Visual Localize, ни Multilizer эту папку не видят. Соответственно и перевод ресурсов из нее не возможен.

## Процесс перевода

## Создание проекта

### Примечание к установке программы

При установке программы Вы можете выбрать необходимые Вам компоненты. По возможности выберите все из них. Они отвечают за то, какие типы приложений будет поддерживать Ваш Multilizer.

### Первый вход в программу

Войдя в программу первый раз, Вам предоставляется возможность выбрать нужные Вам языки. Раскройте подменю и выберите те из них, которые Вы хотите установить, пометив их галочками. Советую выбрать все касающиеся русского и английского языков. Далее происходит процесс регистрации языков. В зависимости от количества выбранных Вами языков, он может занять от нескольких секунд до пяти минут. Подождите и не прерывайте этот процесс.

### Выбор файлов для локализации

Далее перед Вами появляется следующее окно (Рис. 176):

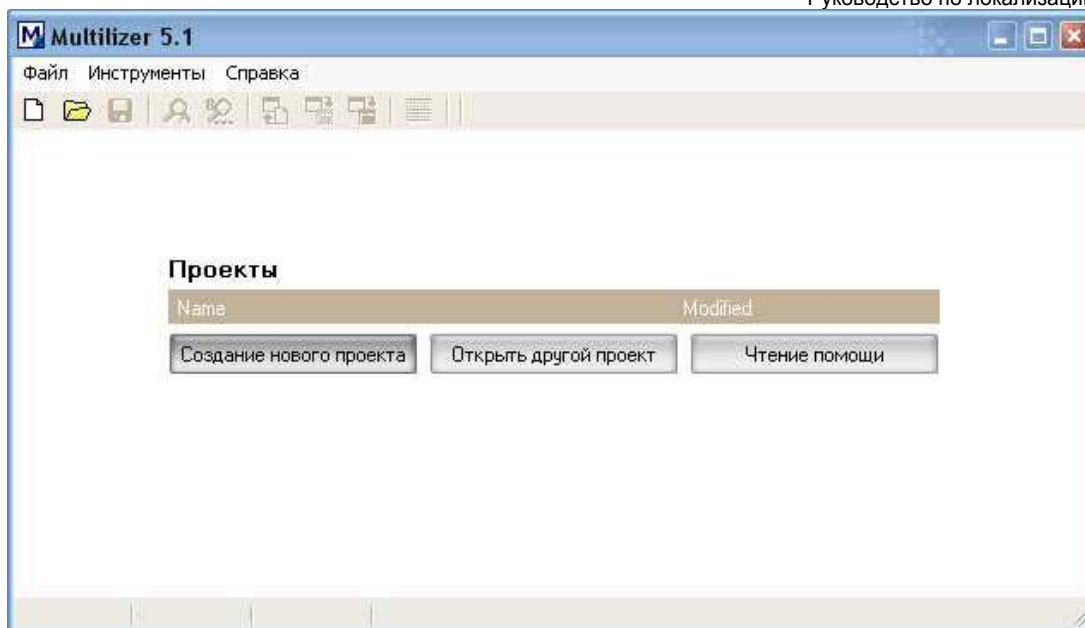


Рис. 176

Так как Вы впервые пользуетесь этой программой, то необходимо нажать левую кнопку **Создание нового проекта**. Появится окно выбора типа локализации (цели) (Рис. 177). Для перевода программ (\*.EXE, \*.DLL-файлы) выберите верхнюю кнопку **Локализовать файл**. Если Вы новичок, то также советуем выбрать эту кнопку. Нижняя кнопка **Локализовать базу данных** предназначена для перевода баз данных dBASE, DBISAM, MySQL, Paradox и пр. Это для более опытных пользователей и мы это описывать здесь не будем.

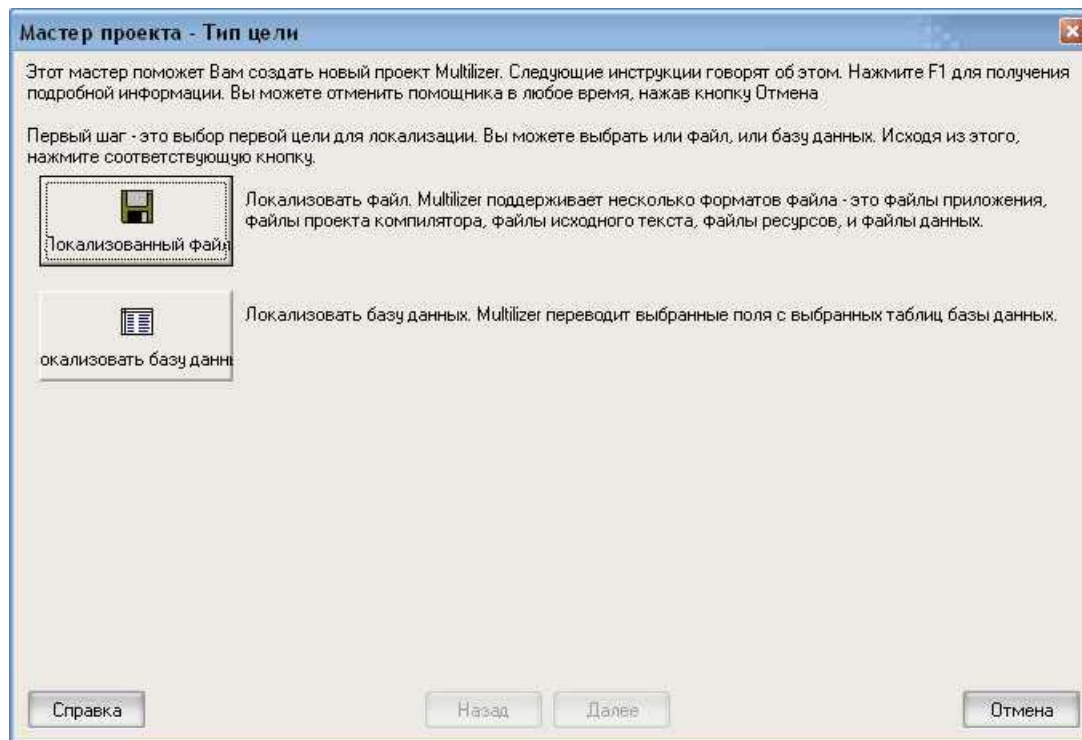


Рис. 177

Теперь Вам необходимо в дереве каталогов выбрать папку, в которой располагается переводимый Вами файл.

Рассмотрим пример перевода программы Nero Burning ROM 6.0.0.0 Ultra Edition с английского на русский язык. Найдя папку с нужной Вам программой, ниже Вы выбираете те файлы, которые нуждаются в переводе. Если фильтр (Рис. 178) установлен на **Все поддерживаемые файлы...**, то советуем выделить все файлы приложений. Пункты в области справа (**Тип платформы**, **Тип цели**) изменять не обязательно, так как они определяются автоматически.

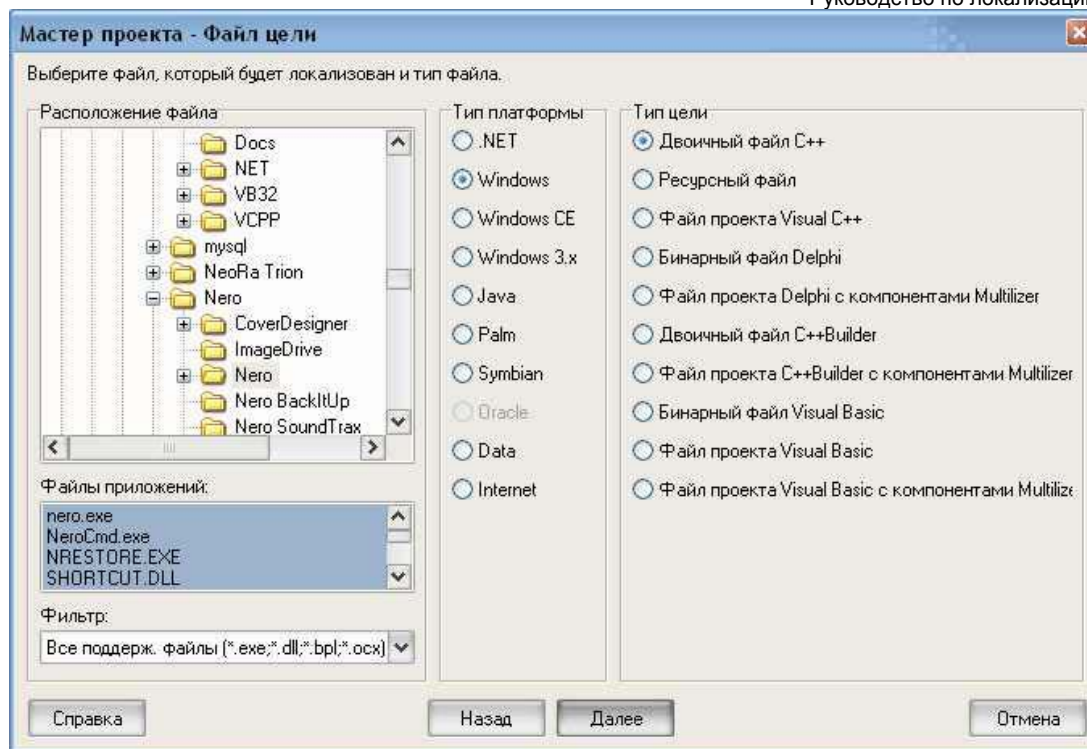


Рис. 178

Нажимаем **Далее** и в окне **Мастер проекта – Информация** выбираете **Имя файла** (название проекта и путь к нему). Для этого лучше создать отдельную папку и выбрать путь к ней можно, например, и на **Рабочий стол** или в **Мои документы**, чтобы не забыть о том, что Вы переводите какую-либо программу. Проект сохраняется с расширением \*.MPR (Multilizer Project). Нижние поля информации о проекте: **Автор**, **Организация**, **Описание** заполнять не обязательно, но если Вы в дальнейшем планируете передавать данный проект кому-либо, то во избежание присвоения Ваших трудов чужими лицами и сохранения вашего авторского права не мешает заполнить и их (Рис. 179).

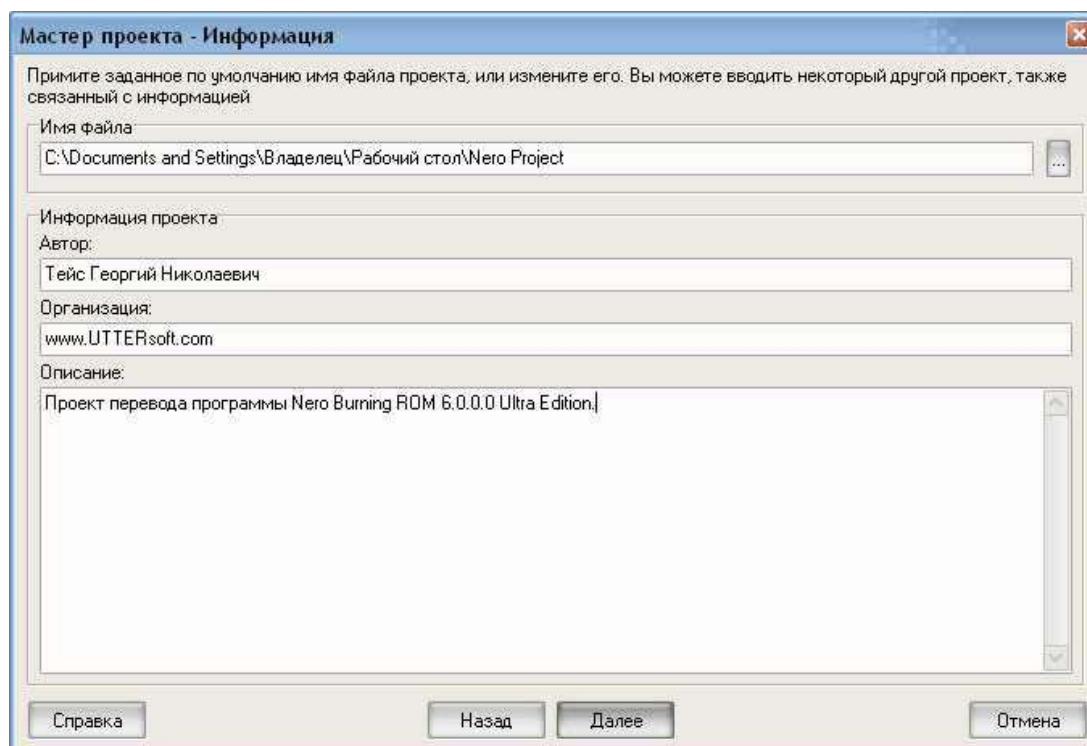


Рис. 179

На следующем этапе **Мастер проекта – Языки**, нужно из списка выбрать те языки, на которые Вы будете переводить программу. В нашем случае, **РУССКИЙ** (Рис. 180).

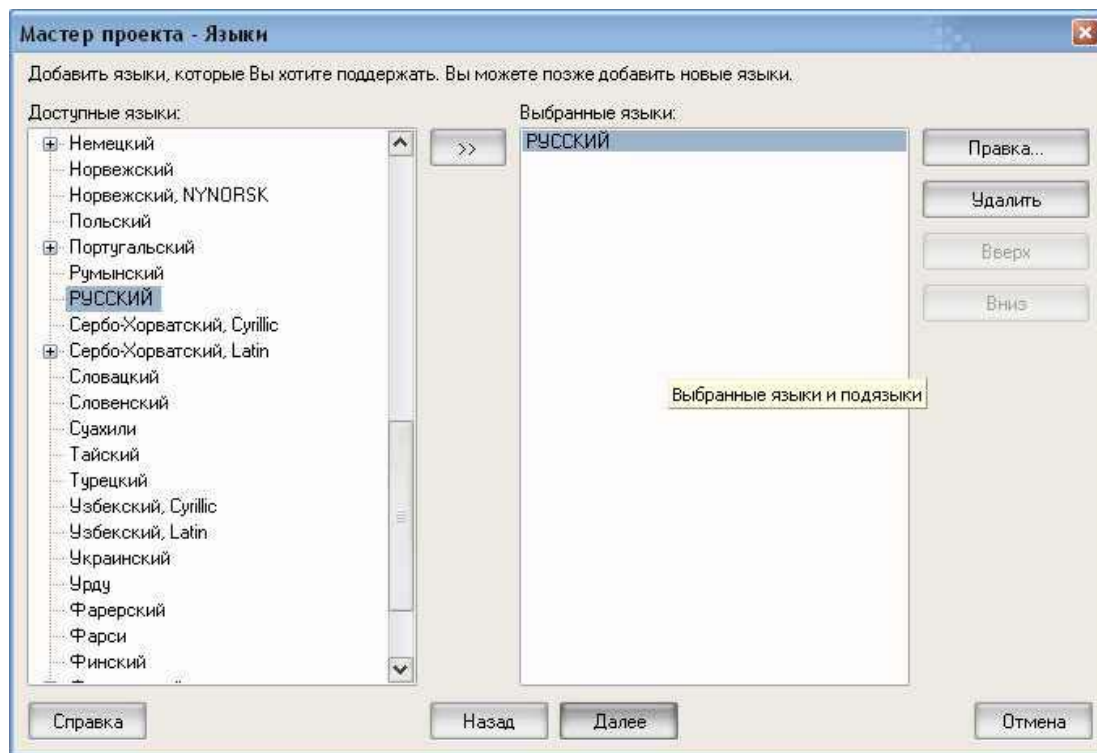


Рис. 180

Далее окно **Мастер проекта – Целевые** отображает список переводимых файлов (Рис. 181). Вы можете добавить и другие файлы. В нашем случае, это не требуется.

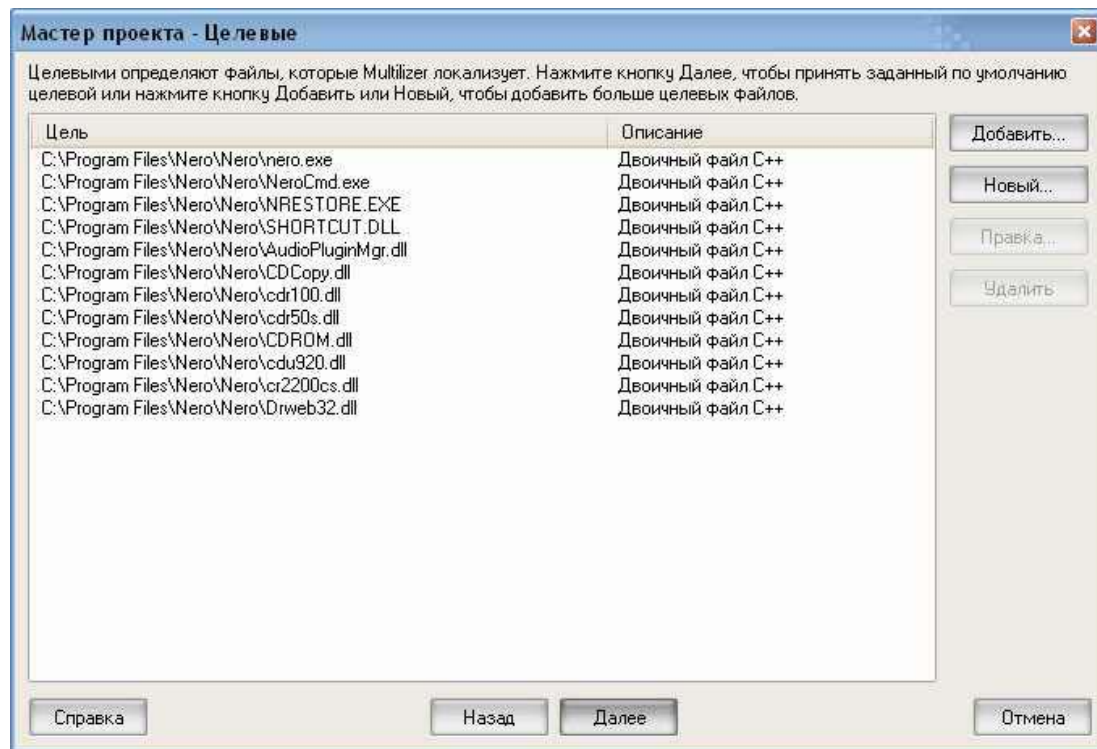


Рис. 181

Далее нажмите кнопку **Конец** и проект перевода будет создан. Откроется окно проекта (Рис. 182).



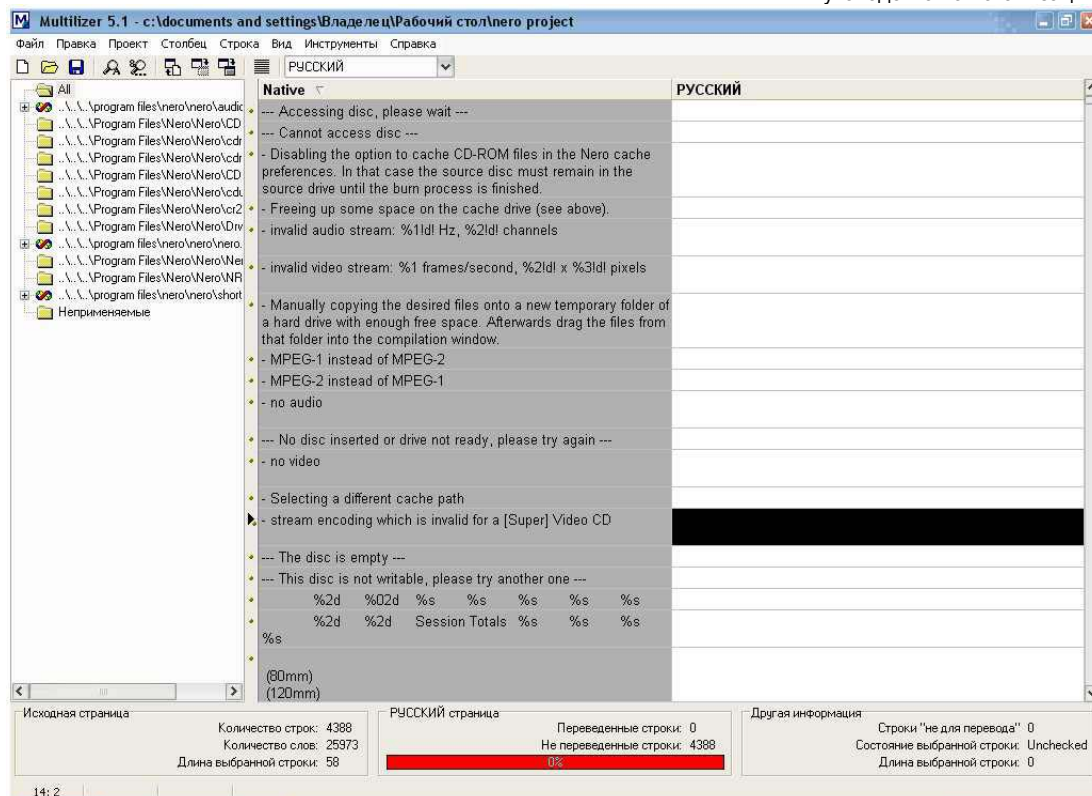


Рис. 182

Слева Вы видите в виде дерева список всех переводимых файлов (Рис. 183). Те, что показаны в виде папки – не содержат видимых Multilizer'у ресурсов и их стоит удалить. Это действие осуществляется по щелчку левой кнопкой мыши по данной папке, а затем правой кнопкой по ней же и в появившемся меню выбираем команду **Удалить файл цели**. Этот файл не будет удален с диска. Он только будет вырезан из самого проекта перевода. Поступите так со всеми папками такого вида.

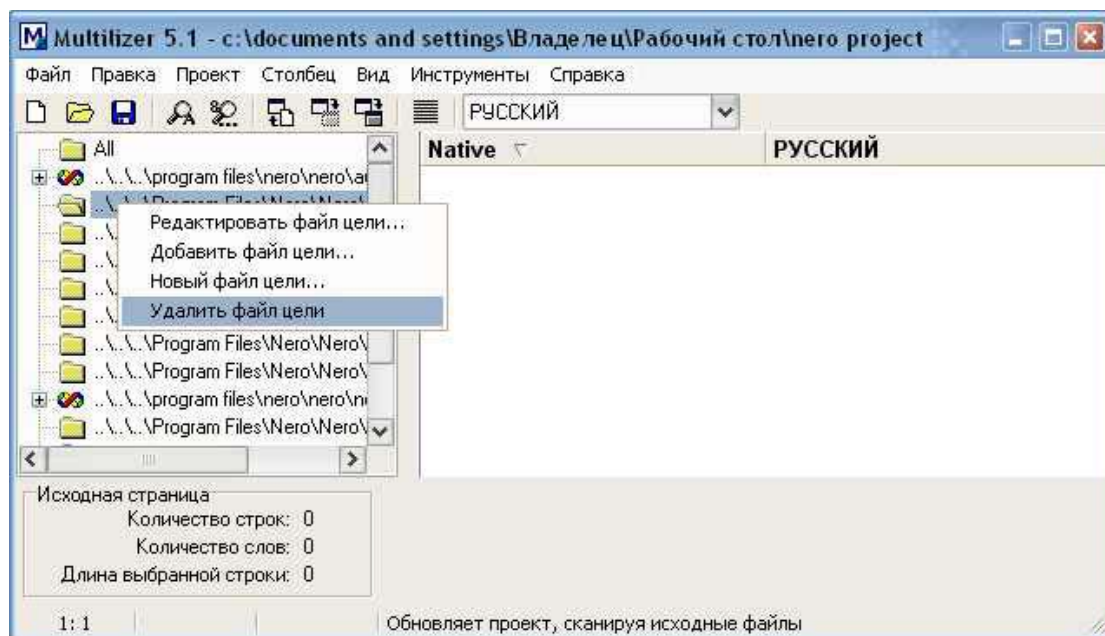


Рис. 183

**Примечание:** папки «All» и «Неприменяемые» удалять нельзя, так как в них показаны ресурсы из всех ресурсосодержащих файлов.

В результате удаления лишних файлов из проекта у Вас останутся только те, которые нужно перевести (Рис. 184).

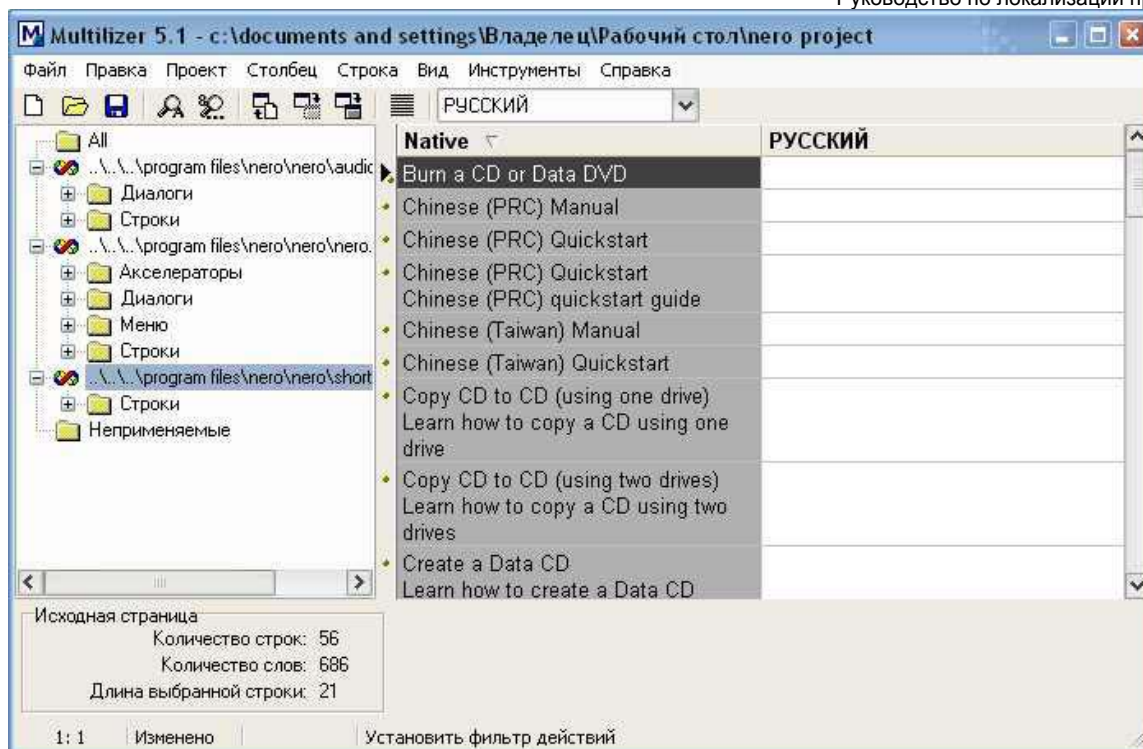


Рис. 184

Нажмите кнопку сохранения проекта (на всякий случай) или **Ctrl+S**. Во время перевода постарайтесь чаще нажимать эту кнопку.

## Словари

### Импорт словарей

**Примечание:** Если у Вас уже есть словари для этой программы, то Вы можете воспользоваться ими.

Если у Вас нет словарей для Multilizer, а есть к Visual Localize, то их можно конвертировать (см. **Конвертирование словарей**).

Чтобы воспользоваться уже имеющимся у Вас словарем, который, возможно, переведет некоторые фразы в проекте, Вам необходимо: войти в меню **Файл/Импорт**. Далее нажать кнопку **Импортирование файла** (Рис. 185).

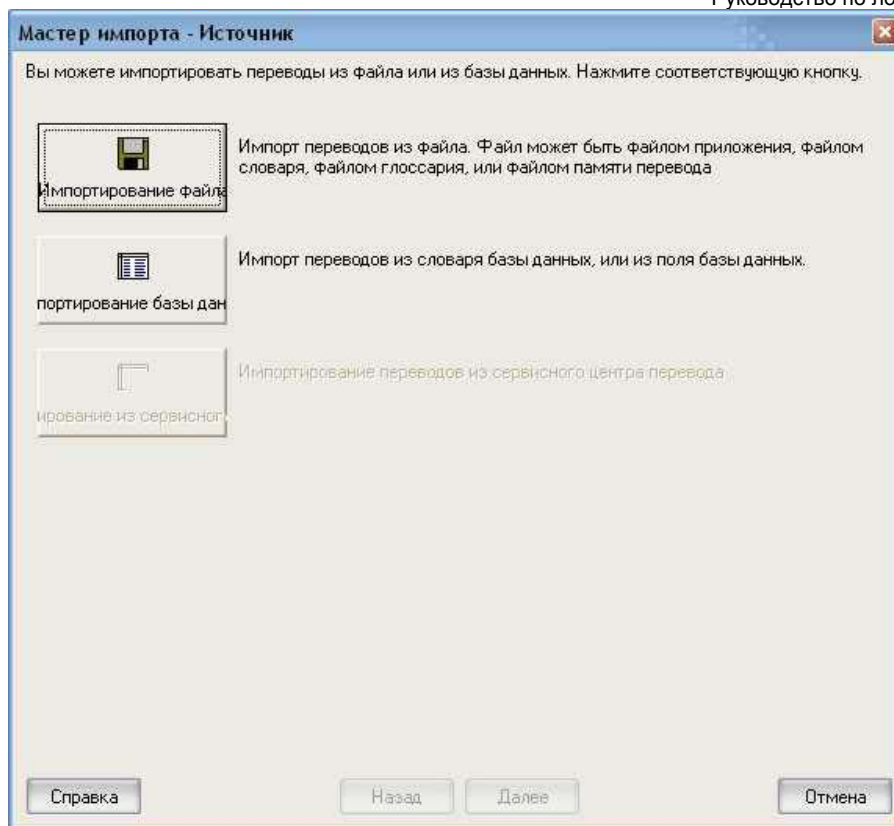


Рис. 185

Теперь в строке **Имя файла** выберите уже имеющийся у Вас словарь. Появится следующее окно (Рис. 186):

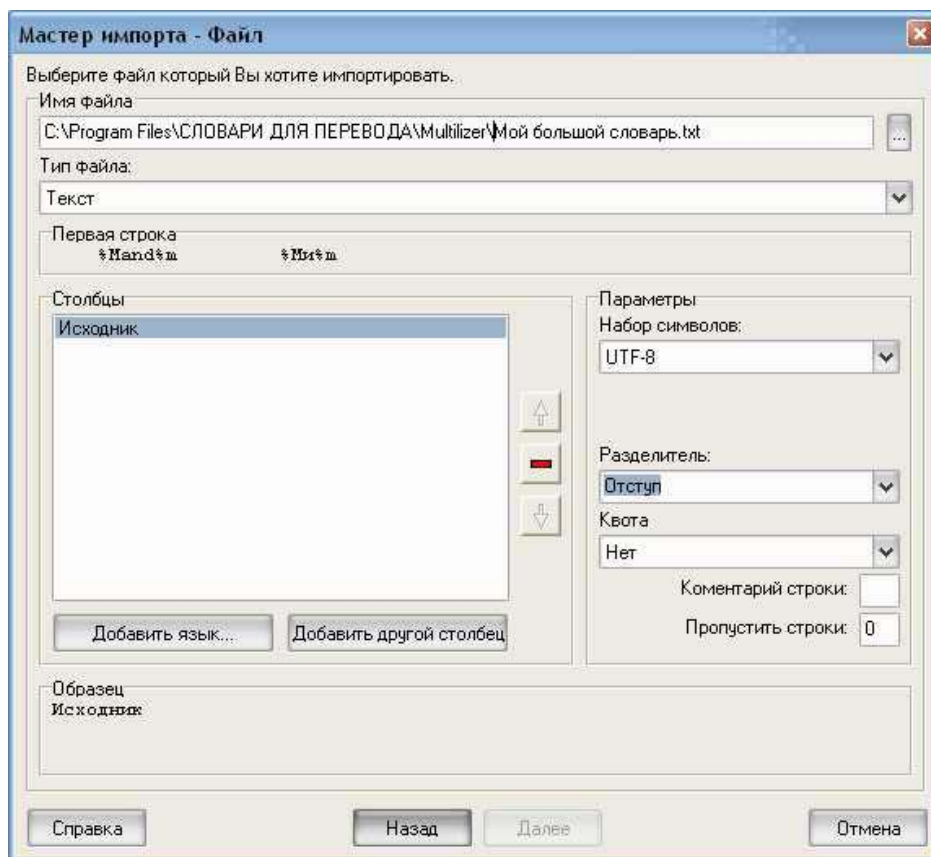


Рис. 186

В области **Столбцы** слева нажмите кнопку **Добавить язык...** и выберите **РУССКИЙ**. Далее в том же окне в разделе **Параметры** в раскрывающемся списке меню **Набор символов** выберите **Ansi**. Теперь нажмите кнопку **Далее** (Рис. 187).

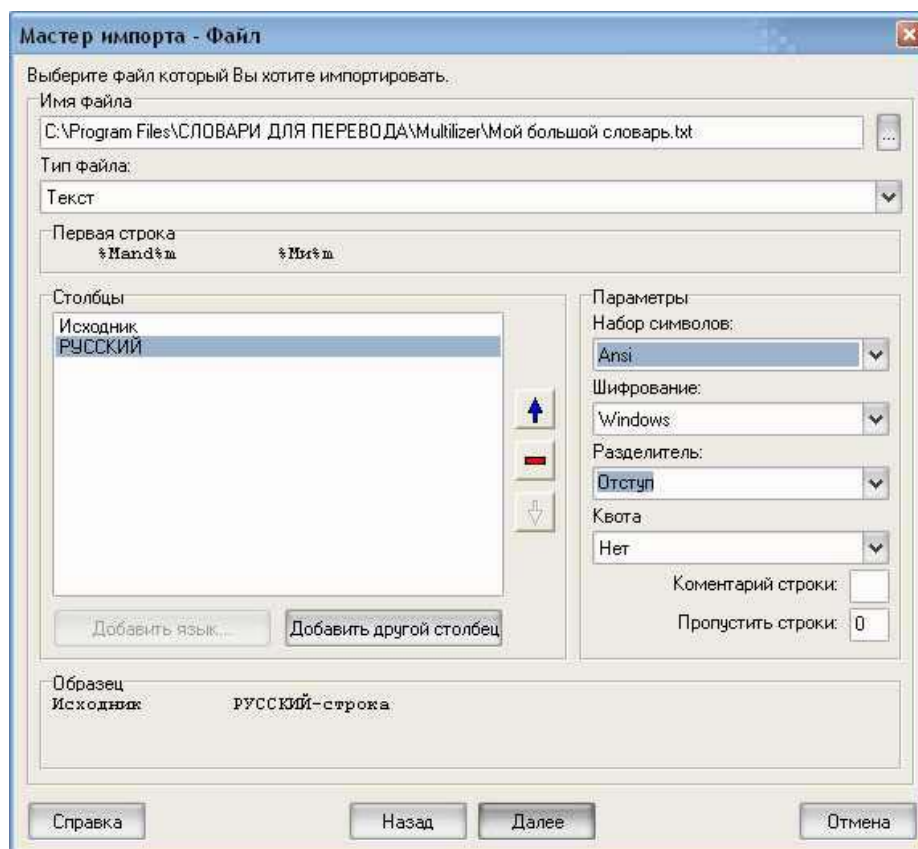


Рис. 187

Еще раз нажимаем **Далее**. В следующем окне **Параметры** можете оставить все как есть (Рис 188).

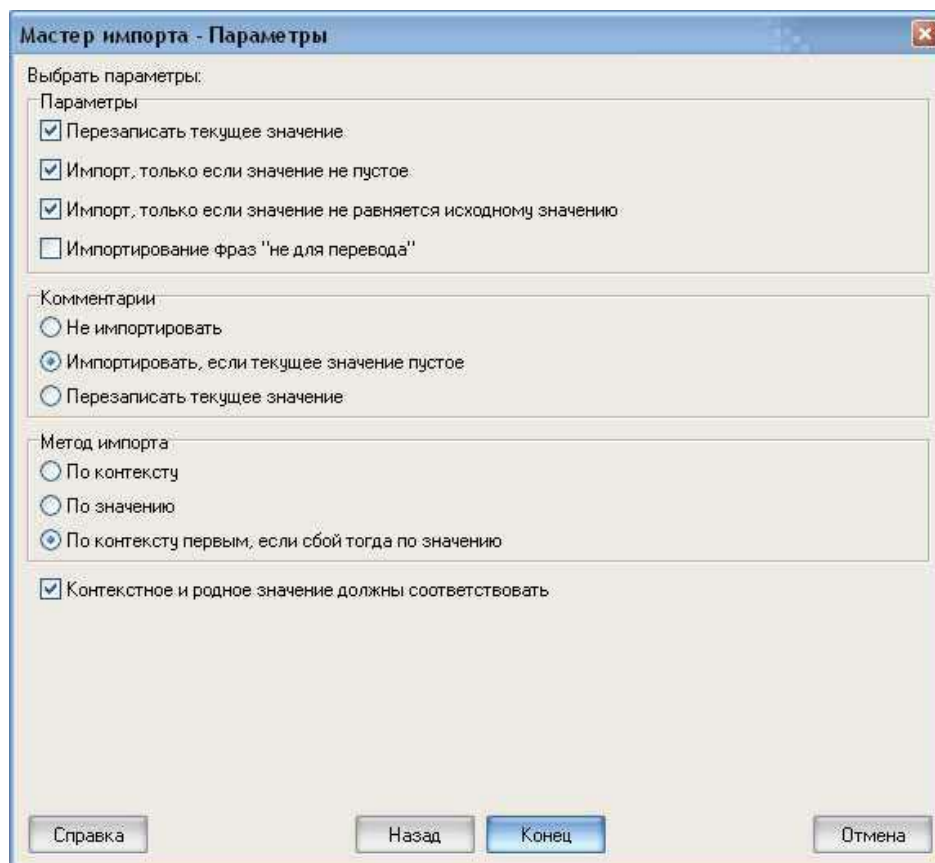


Рис. 188

Далее нажимаем кнопку **Конец**.



Просмотреть результат использования словаря Вы можете, щёлкнув по любой ячейке в столбце **РУССКИЙ**. В нашем случае – повезло и при использовании одного большого словаря перевелось сразу 27% всего проекта (1185 из 3203 выражений), как показано на Рис. 189.

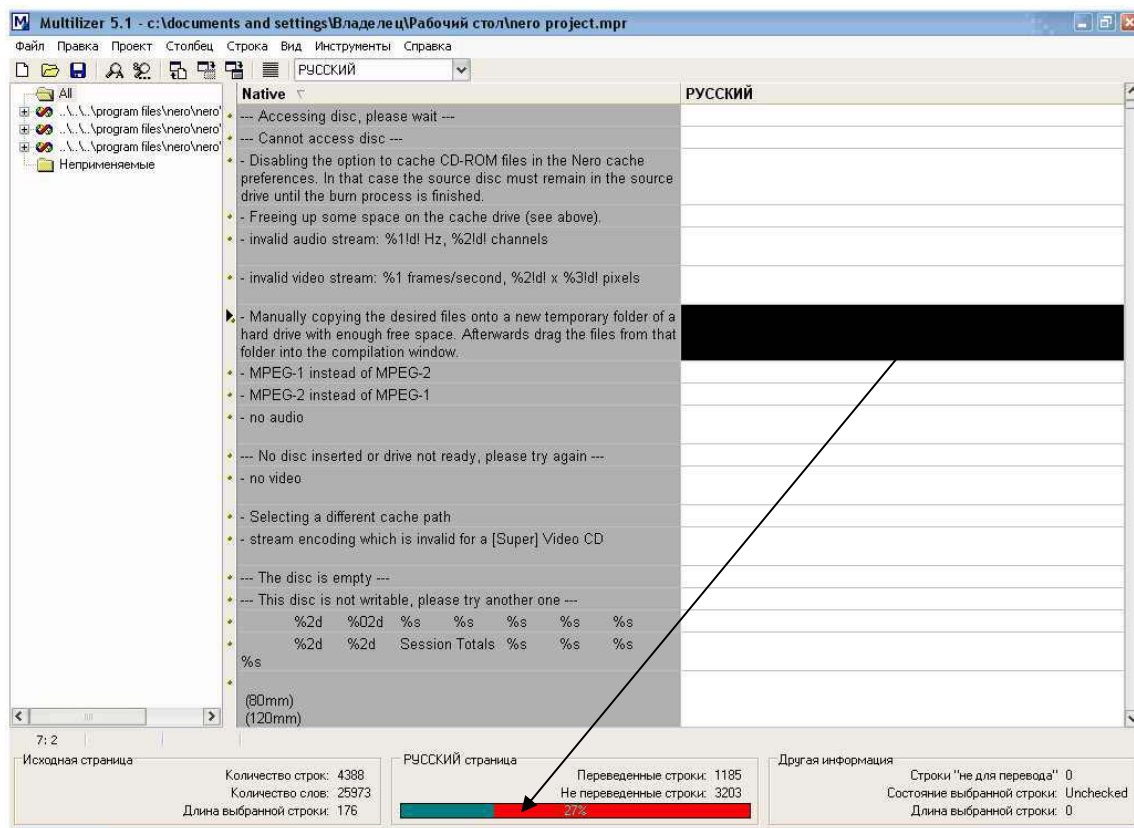


Рис. 189

Таким образом, Вы можете импортировать несколько имеющихся у Вас словарей. Чем больше их и чем больше количество выражений в них, тем большая часть проекта переведется. Ведь остальное придется набивать вручную...

## Ручной перевод

Когда все словари исчерпаны, откройте или папку **АИ** слева в дереве ресурсов или раскройте другие папки ниже и начните переводить те области, где напротив английского варианта в правом столбце нет русского эквивалента (Рис. 190).

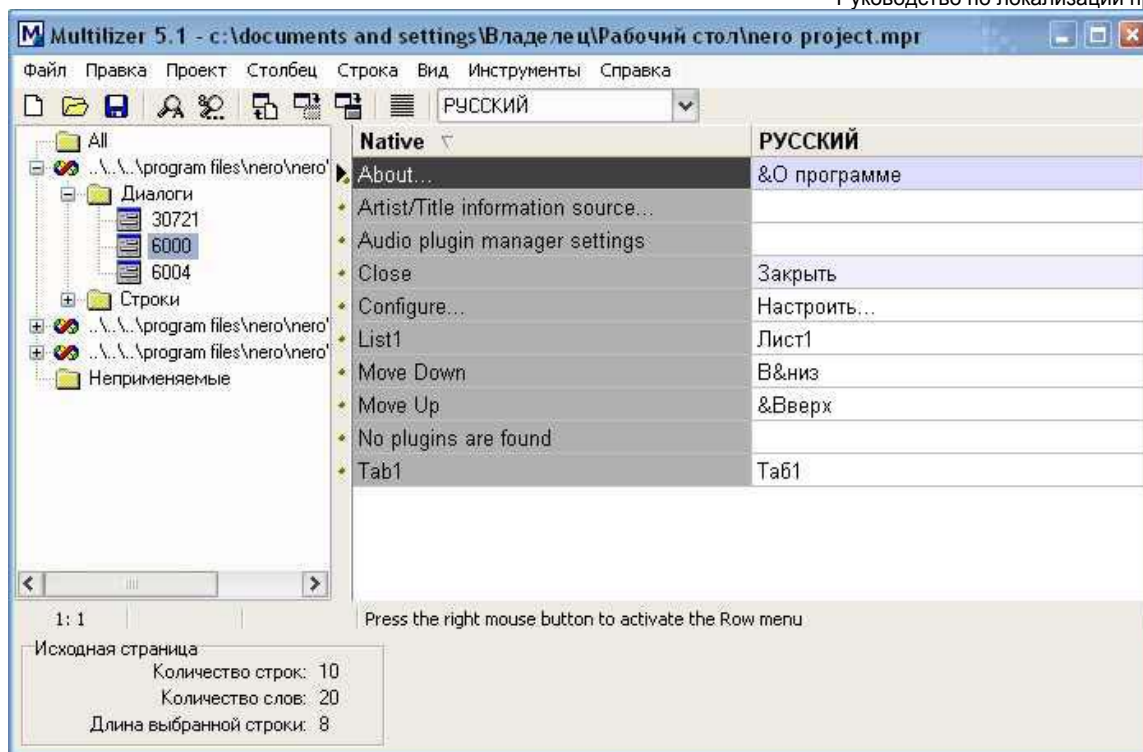


Рис. 190

**Примечание:** нельзя удалять и переименовывать слова и выражения типа «%1», «%2», «%s» и другие непонятные Вам слитно пишущиеся фразы и сокращения. Они могут оказаться операторами, ссылками или указателями на другие данные программы. Значок «&» можете спокойно удалять. Он означает, что следующая за ним буква будет подчеркнута. Эту особенность очень любят использовать разработчики при создании программного обеспечения.

Чтобы не переводить повторяющиеся в тексте проекта фразы, чаще заходите в меню **Проект/Перевод/Дубликаты** (Рис. 191).

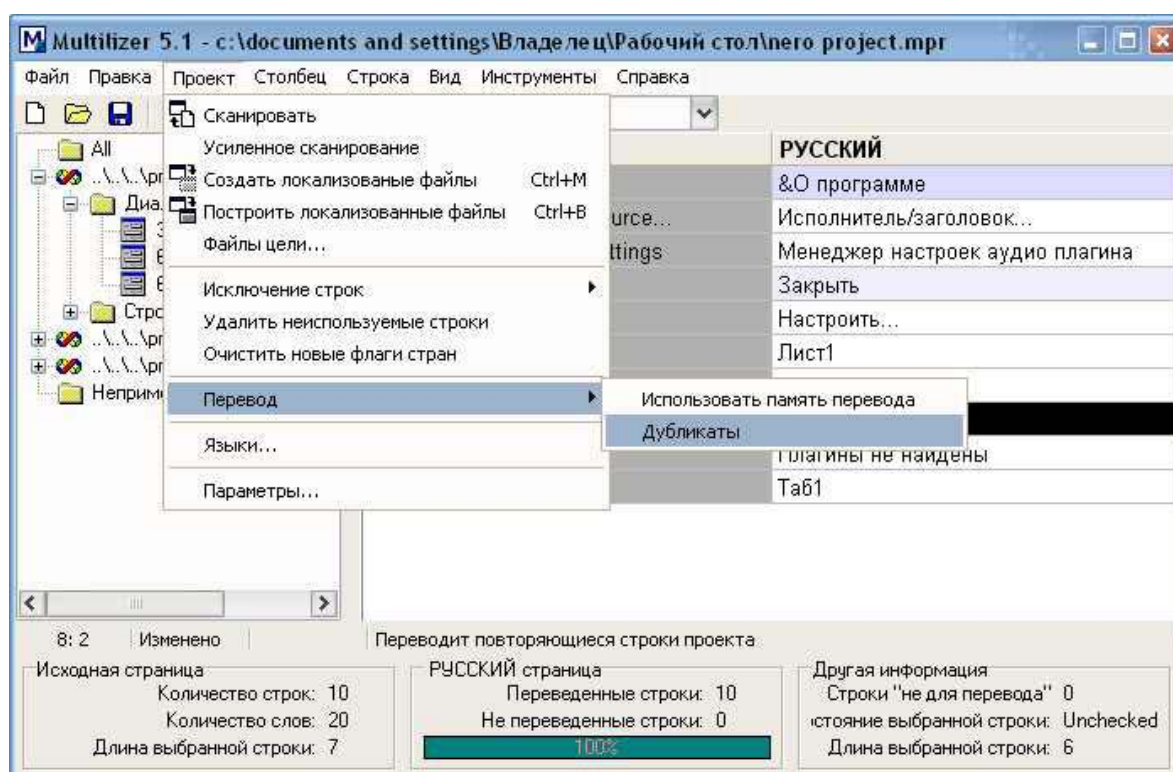


Рис. 191

В том случае, если цвет ячейки в столбце **РУССКИЙ** из стандартного белого меняется на синий, Вам нужно укоротить текст перевода. Он просто не влезает в заданную область окна программы. Хотя это и не обязательно, просто тогда часть текста, не будет видна (Рис. 192).

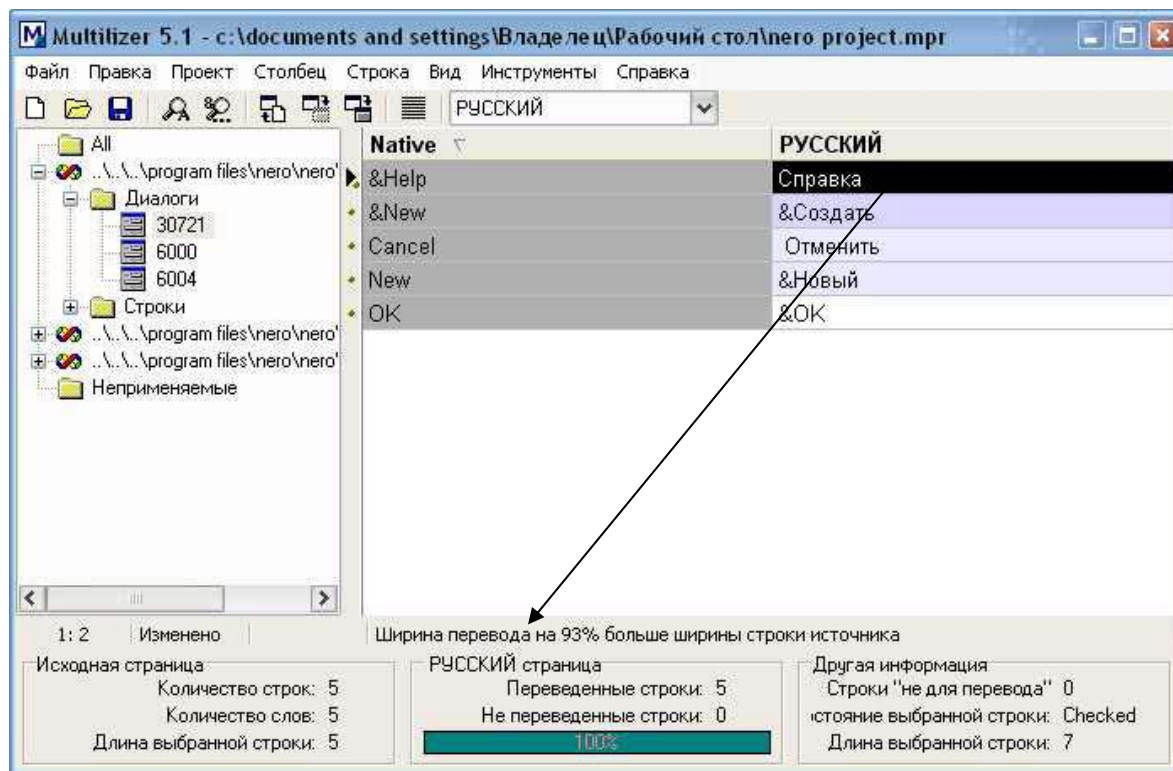


Рис. 192

## Экспорт переведённых фраз в словарь

Это не обязательный пункт, но во многом сэкономит Ваше время при дальнейших переводах уже других программ или новых версий данной переведенной Вами программы. Вы же должны сохранить все то, что так старательно вручную переводили? – Конечно да! И это можно сделать, войдя в меню **Файл/Экспорт**. Далее **Создать файл** (Рис. 193).

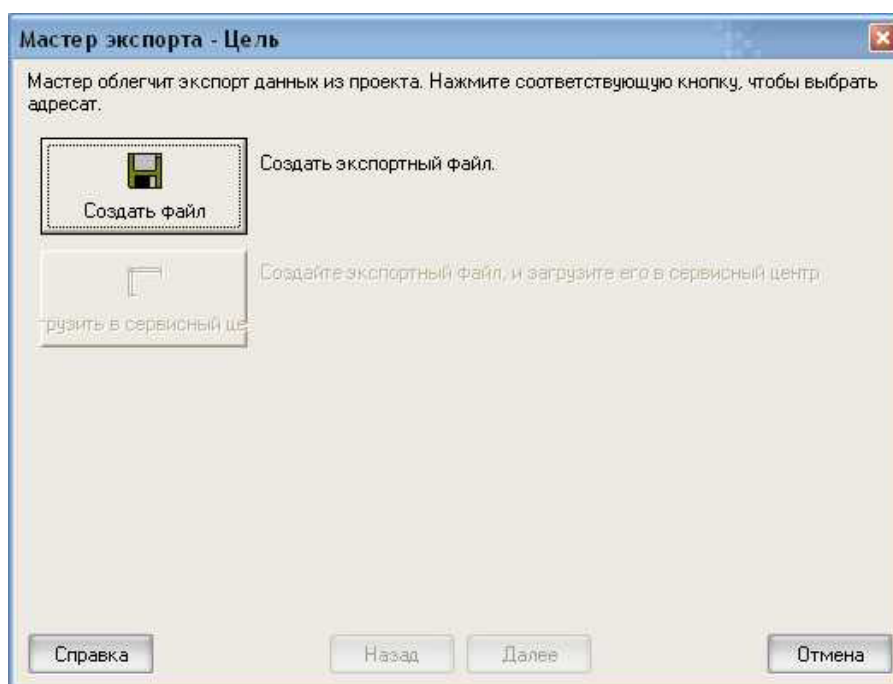


Рис. 193

Далее в строке **Имя файла** введите путь и имя будущего словаря. Набор символов можете изменить на **Ansi**, а можете оставить без изменений (Рис. 194). Это будет влиять на то, как Вы в дальнейшем будете использовать данный словарь (Рис. 186).

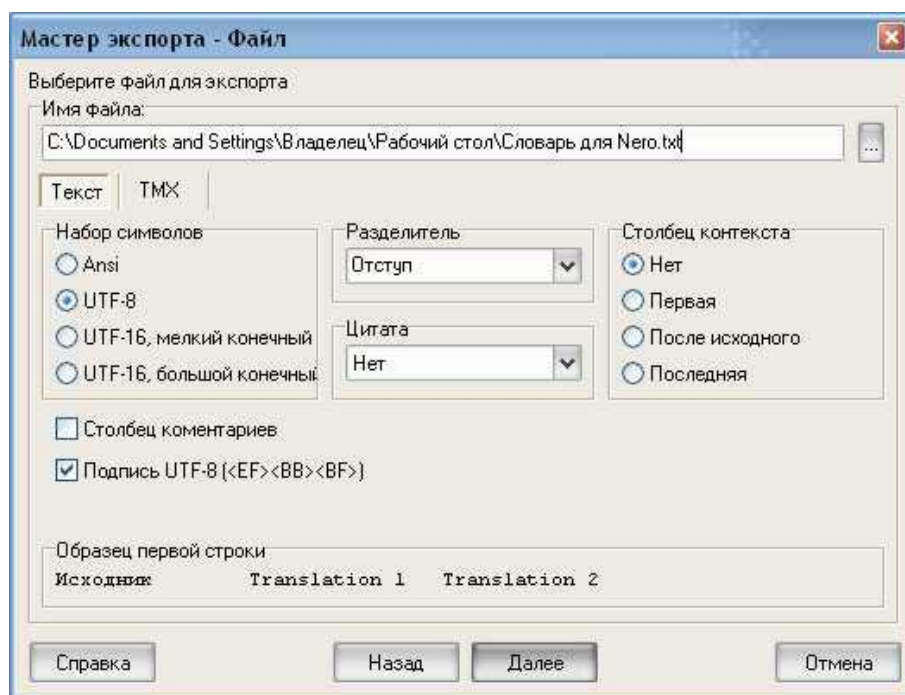


Рис. 194

На следующем шаге в диалоговом окне **Параметры**, в разделе **Строки** желательно отметить флажками все строки, а также отметить флажком команду **Сортировать данные по алфавиту** (Рис. 195).

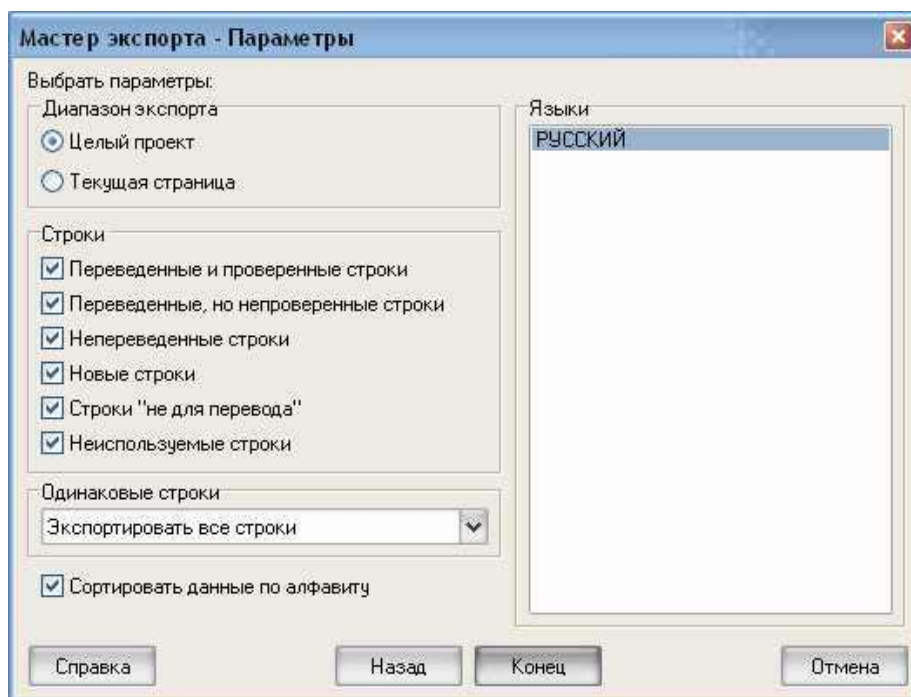


Рис. 195

Далее нажимаем кнопку **Конец**. Словарь создан.

## Создание файла цели

Если Вы считаете, что перевели весь проект, проверьте это, войдя в папку **API** и выбрав любую ячейку столбца **РУССКИЙ**. Если внизу будет написано 100%, значит, перевод Вы завершили, и теперь нужно создать переведенные файлы.

Войдите в меню **Проект** и выберите команду **Создать локализованные файлы**. При этом, вновь созданные русскоязычные файлы будут расположены по адресу старых английских, только в папке **ru**.

## Глава 7

# Работа с программой OgreGUI

## О программе

Данную программу тоже можно отнести к классу программ, позволяющих делать локализацию, но в отличии от обычных редакторов ресурсов, эта – редактор строк "защитых" в теле программы. Грубо говоря, данная программа сканирует указанный файл, затем предоставляет Вам возможность отредактировать найденные текстовые строки и затем записывает текстовые строки обратно в файл.

Но, это не простая замена текста в файле - в программе используется специальные алгоритмы, которые позволяют заменять текст, увеличивая его длину. Любыми другими средствами такого эффекта достичь невозможно, т.к. увеличивая длину строки Вы неизбежно затрете участок кода или данных программы, которые следуют сразу за отредактированной Вами строкой.

Но, это не простая замена текста в файле - в программе используются специальные алгоритмы, которые позволяют править тексты, увеличивая их длину. К примеру, надпись "Save" очень легко исправить на "Сохранить в файл...". Обычно этого сделать нельзя т.к. наращивая длину текста, Вы неизбежно затрете текст/данные/код, который следует сразу за этим текстом.

В целом, программа позволяет Вам править строки двух типов: перемещаемые и фиксированные. Перемещаемые строки отличаются от фиксированных тем, что известны ссылки эту такую строку. Т.е. когда Вы подправили строку, ее длина увеличилась, то требуется "переселить" строку в другое место. Если ссылки на строку неизвестны, то "переселить" строку нельзя - программа не узнает об этом. В результате, у фиксированной строки появляется такое ограничение как фиксированная максимальная длина.

В программе имеются следующие возможности:

- правка текстов находящихся в теле программы и ресурсах
- сканирование текста в форматах ASCII, UNICODE и PASCAL
- поддержка английского и национального языков, символы, цифры и дополнительные символы
- два режима перекрестного сканирования: быстрый и грубый
- защита от повторных изменений
- четыре варианта записи текста в файл: в оригинальное положение (если длина строки не увеличилась), поверх таблицы перемещаемых элементов, создание нового объекта и добавление к последнему объекту
- запись текста в формате OEM - для тех, кто работает с консольными приложениями
- фильтр флагов с широкими настройками
- возможность сохранить оверлей (т.е. отладочную информацию, данные инсталлятора, просто данные программы и т.д.)



- оптимизация формата выходного файла
- дружелюбный многоязычный интерфейс программы (GUI)
- большое количество возможностей, настроек и т.п.
- встроенная помощь

Данную программу лучше всего использовать после локализации программы в других редакторах, т.е. для перевода строк вне ресурсов (если таковые имеются).

## Процесс перевода

Итак, рассмотрим процесс перевода строк зашитых в тело программы на примере выполняемого файла программы Audio Converter - **audconv.exe**.

На Рис. 196 мы видим интерфейс уже переведённой программы, но надписи на кнопках – на английском языке, вот их переводом мы и займёмся.

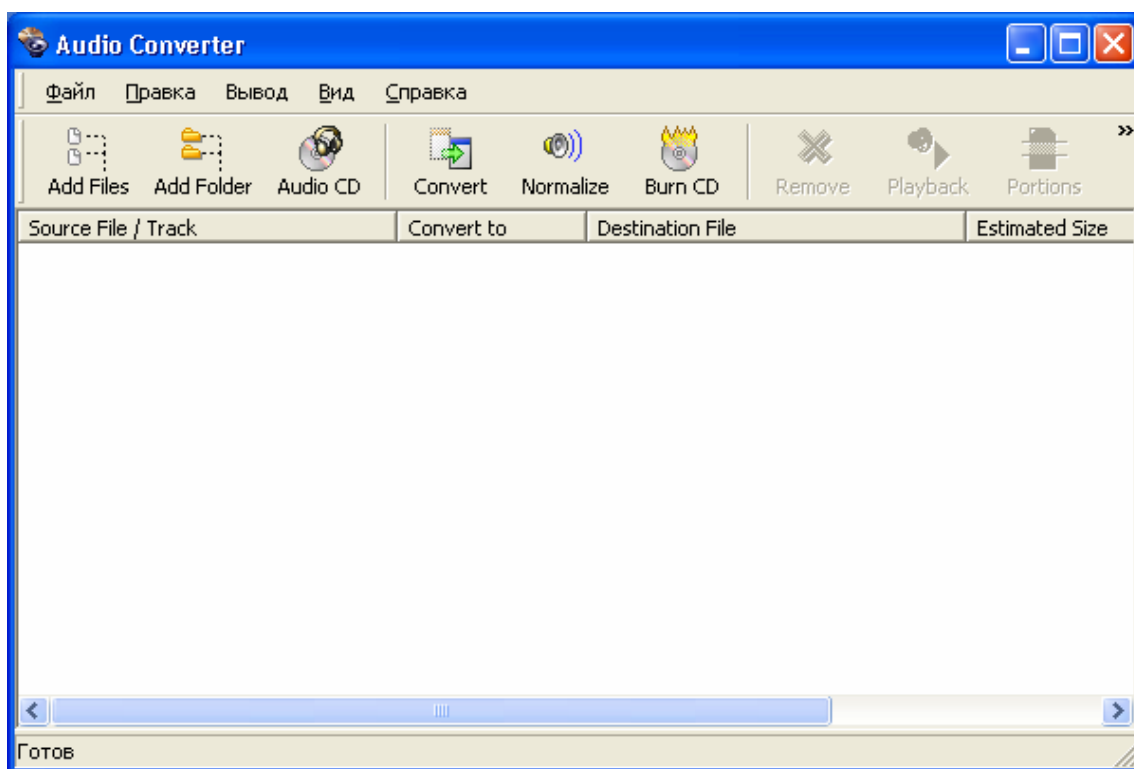


Рис. 196

Запускаем программу и нажимаем **Далее** (Рис. 197).

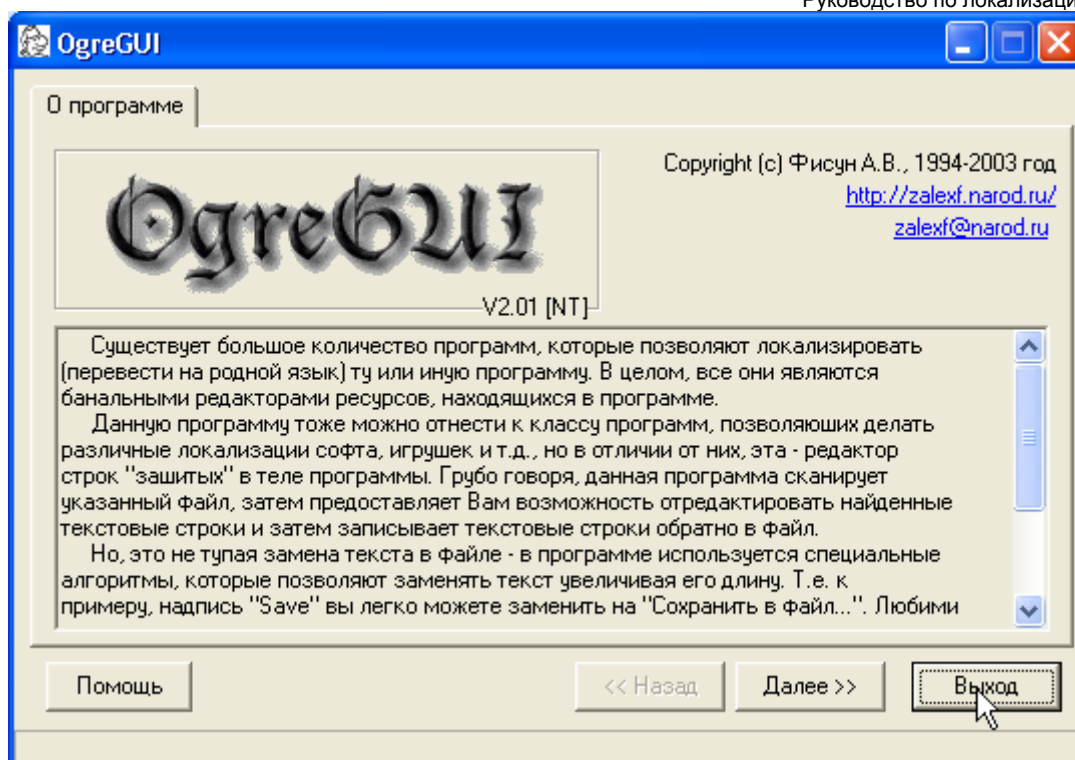


Рис. 197

На следующем этапе, в диалоговом окне **Загрузка** выбираем файл для перевода (или имеющийся проект), нажав кнопку **Обзор файла** и указав путь к файлу (Рис. 198).

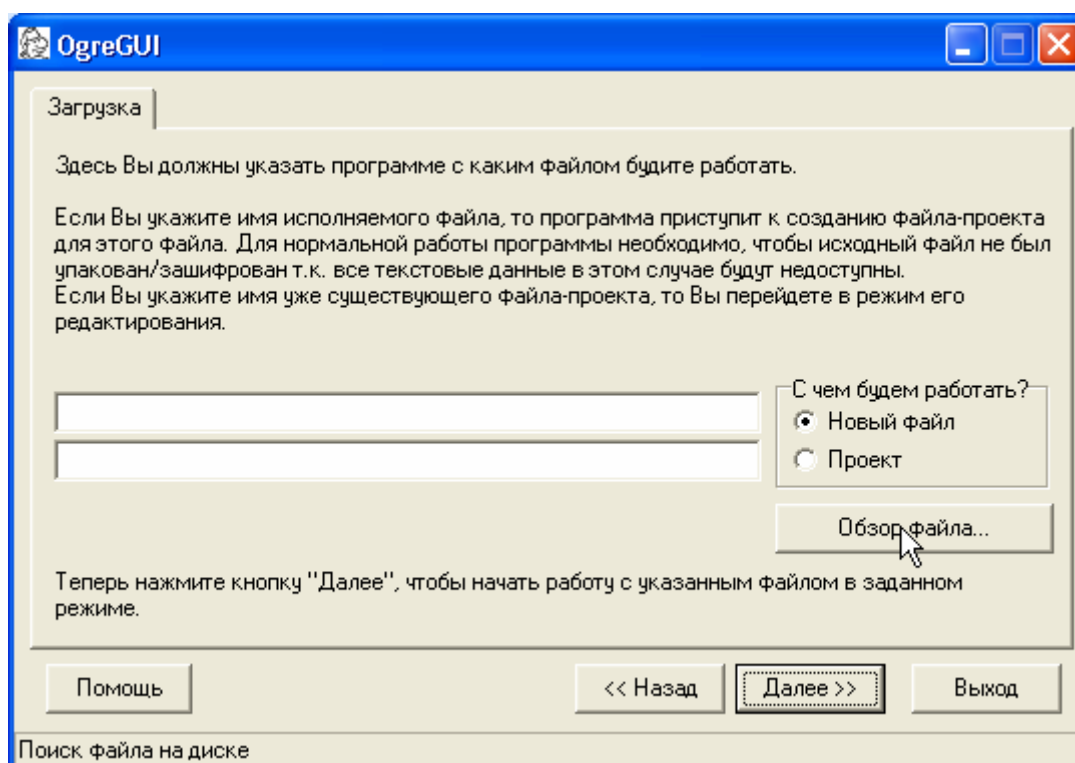


Рис. 198

В полях помимо указания пути к файлу, определится файл проекта (Рис. 199). После этого нажимаем **Далее**.



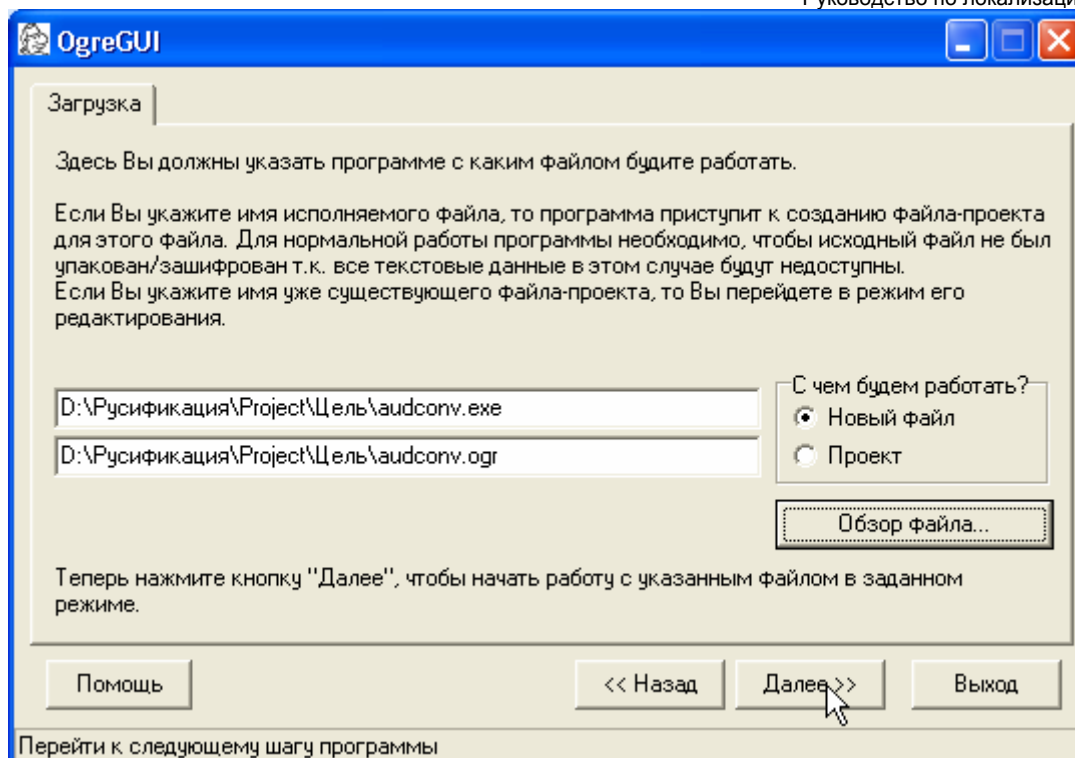


Рис. 199

На следующем этапе в окне **Настройка** определяем настройки сканирования для поиска строк (Рис. 200), и опять нажимаем **Далее**.

Самые лучшие результаты сканирования получаются в следующих случаях:

- при использовании быстрого режима перекрестного сканирования
- сканирование без использования лишних символов
- при включенном фильтре объектов
- при достаточной минимальной длине строки (желательно не менее 8)

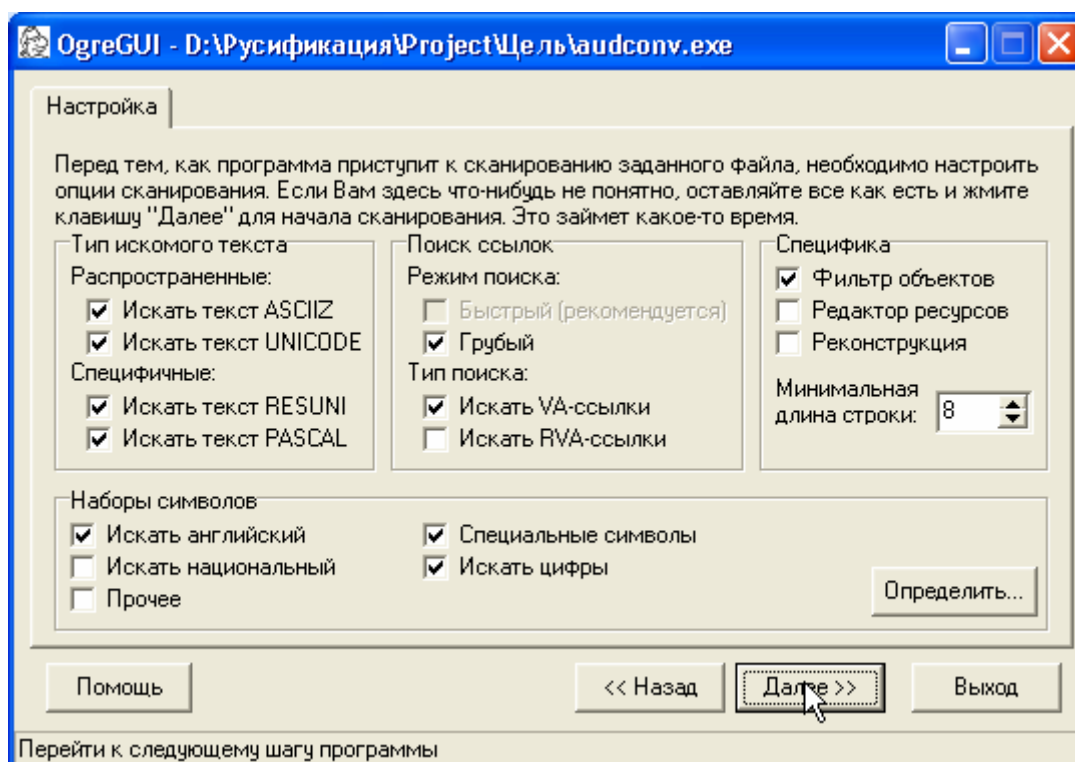


Рис. 200

После окончания сканирования появится окно **Правка** (Рис. 201). Мы видим, что есть строки на английском языке.

**Предупреждение:** Внимательно смотрите, какие строки переводить, в противном случае файл станет неработоспособным. Не переводите непонятные Вам слова, сокращения и аббревиатуры.

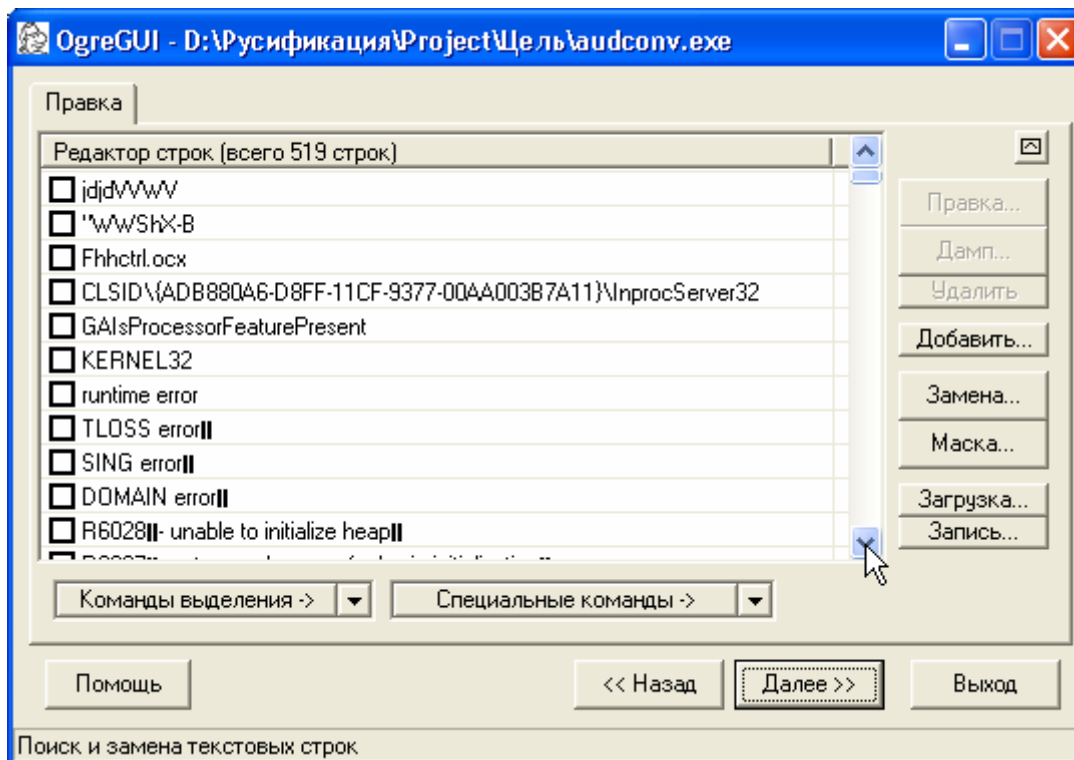


Рис. 201

Переведем выделенную строку (Рис. 202). Для этого можно дважды щелкнуть правой кнопкой мыши по данной строке (или нажать **F2**), отредактировать ее и опять щёлкнуть мышкой.

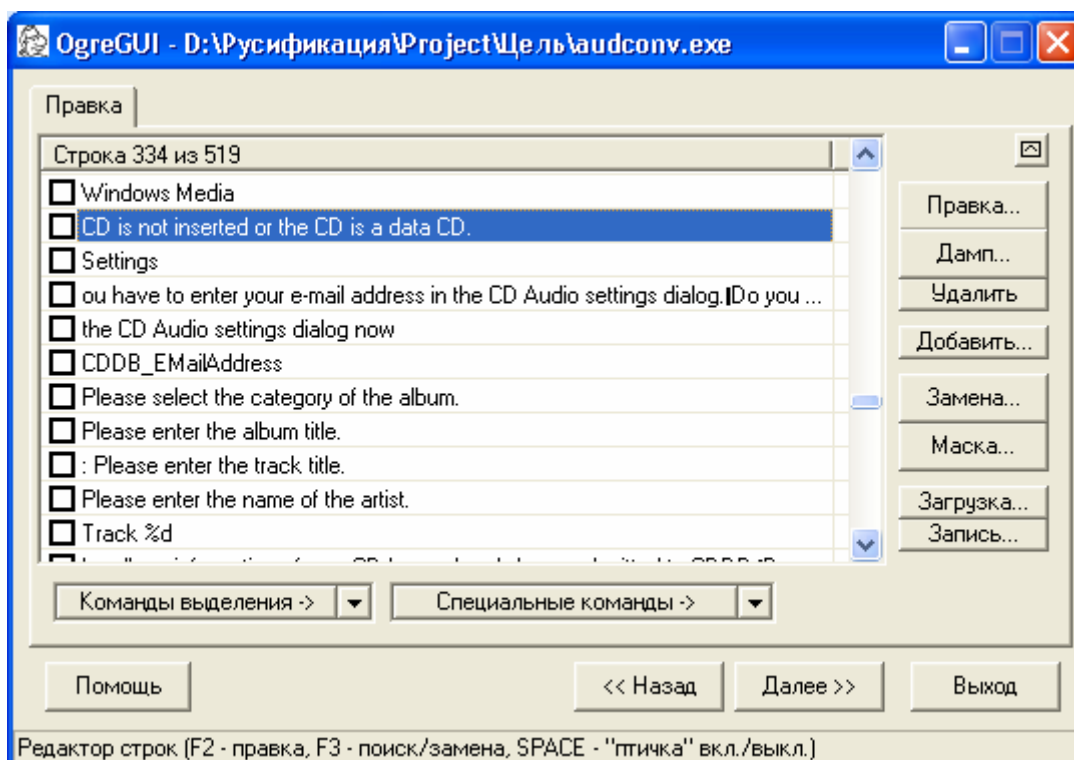


Рис. 202

И вот на рис. 203 мы видим уже переведённую строку. При данном способе перевода, переведённая строка перемещается в самое начало (на самый верх) списка строк и будет отмечена галочкой.

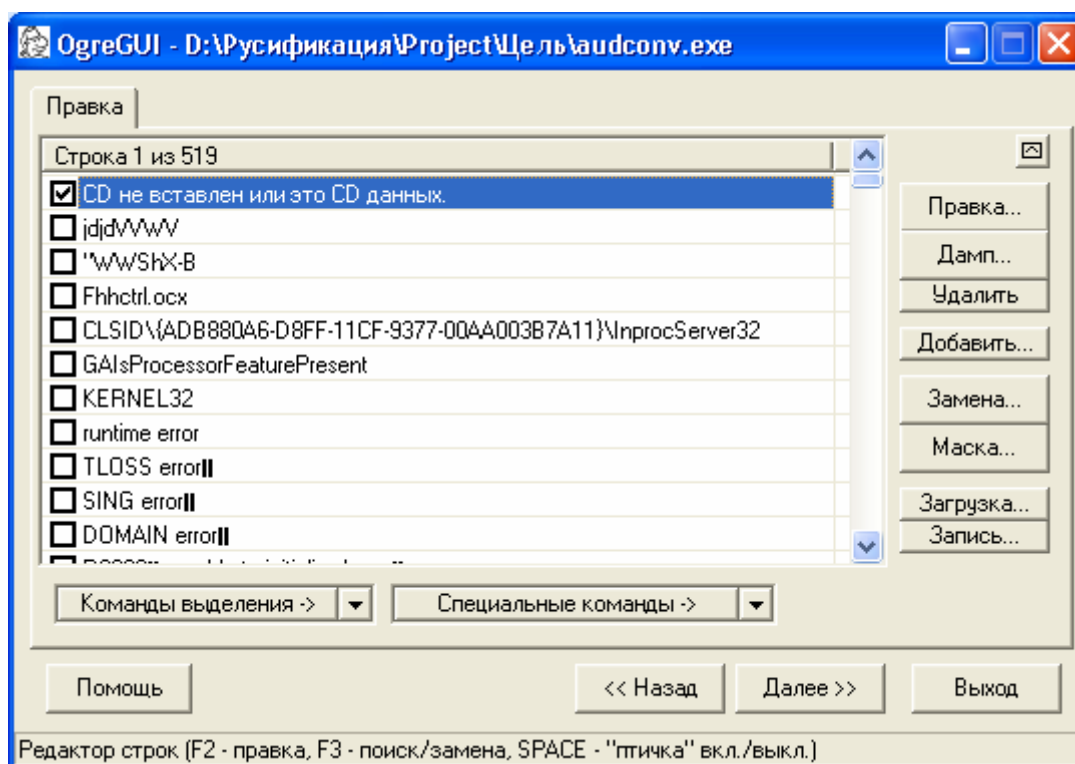


Рис. 203

Редактирование можно произвести и иным способом. Выделим строку и нажмём кнопку **Правка** (Рис. 204).

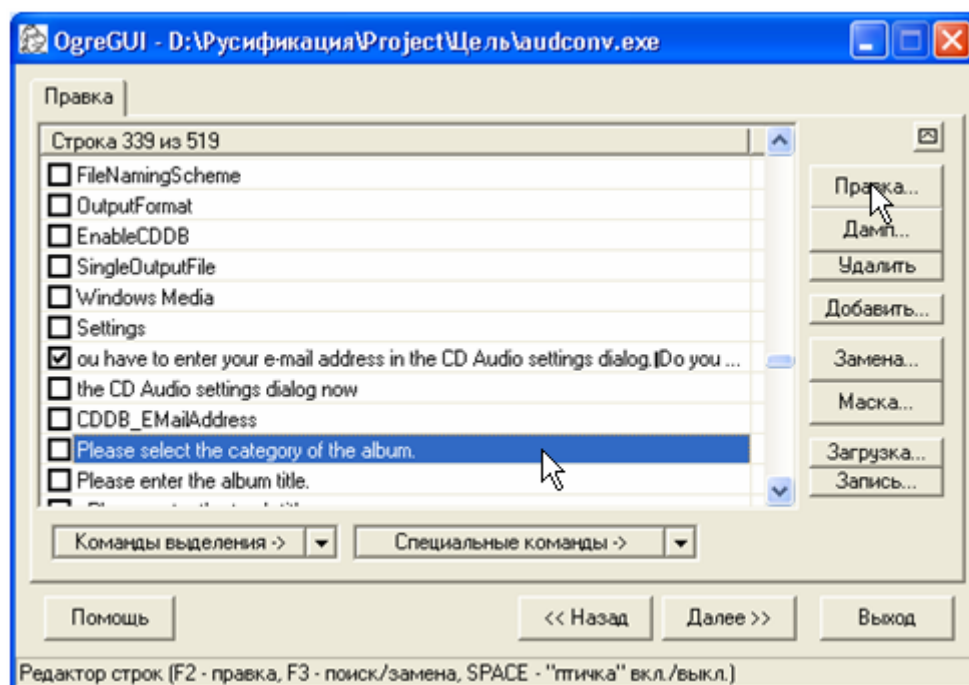


Рис. 204

Перед нами откроется окно редактирования строки (Рис. 205). Здесь тоже имеются настройки. Некоторые строки имеют установленный флажок **Фиксированная длина** в разделе **Флаги**. Если он стоит, то если переведенная строка получится длиннее оригинальной, она не запишется. В некоторых случаях этот флажок можно снять в этом случае переведенная надпись или не будет видна или будет видна лишь её часть). Есть вкладка просмотра оригинала (удобно для контроля числа букв в переводе).

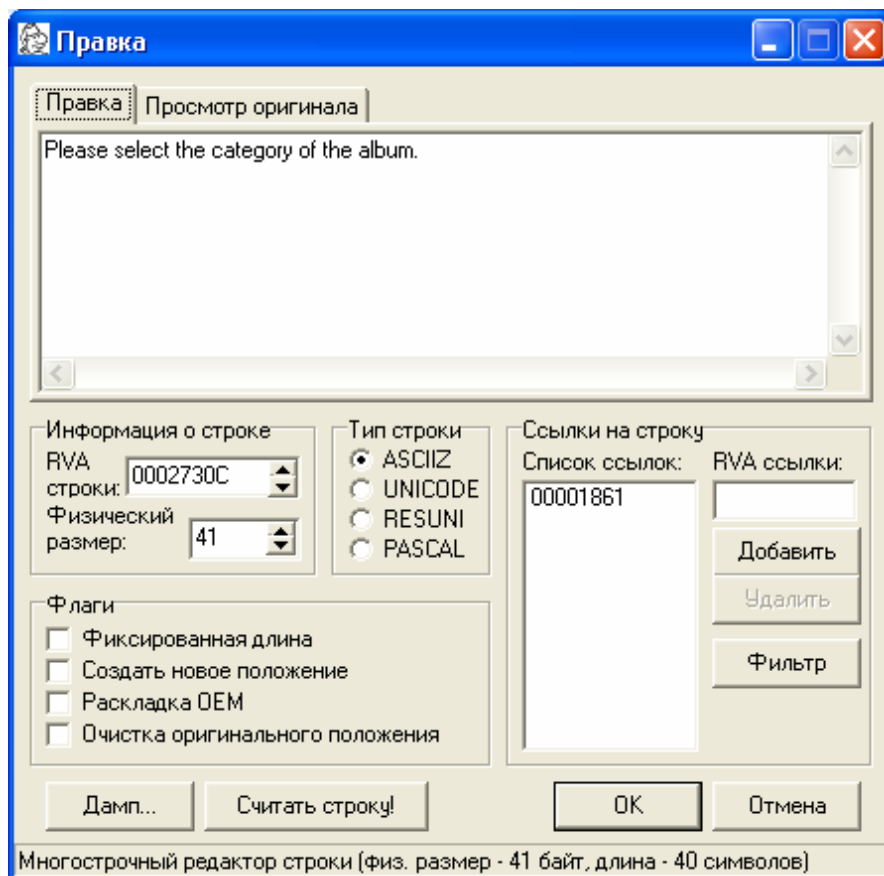


Рис. 205

Здесь мы переводим строку на русский язык (Рис. 206) и нажимаем **ОК**. В этом случае строка не перемещается, а лишь только помечается флажком.

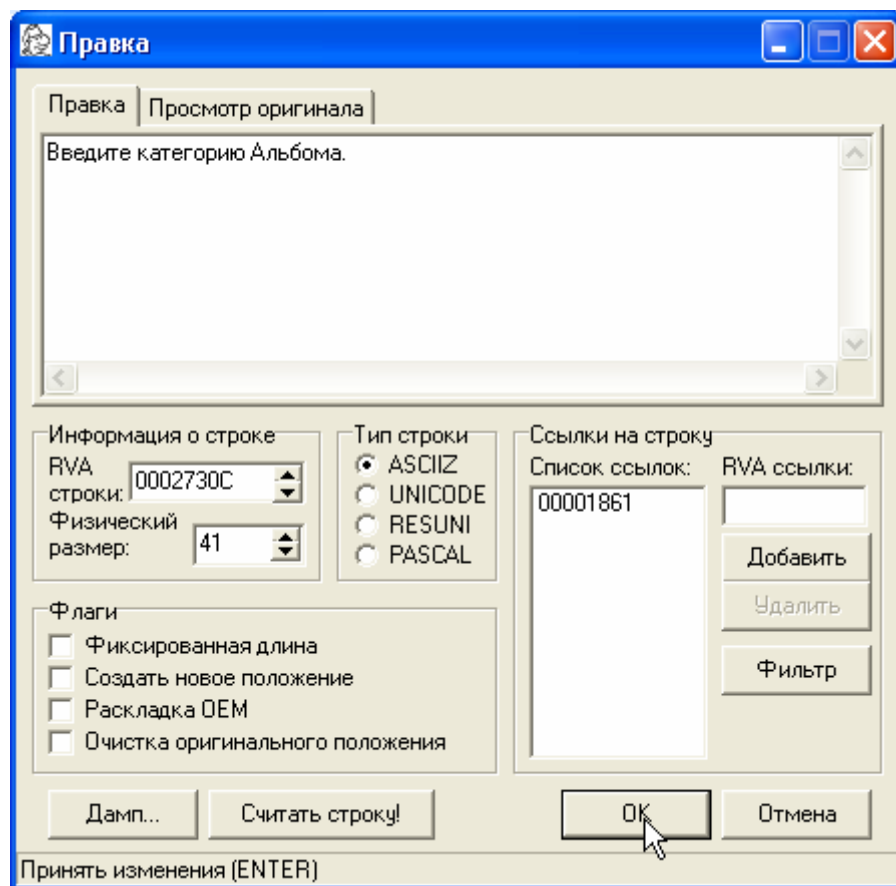


Рис. 206

На рис. 207 видны уже переведенные строки (надписи на кнопках), отмеченные флажками. И так переводим все необходимые строки. После этого нажимаем **Далее**.

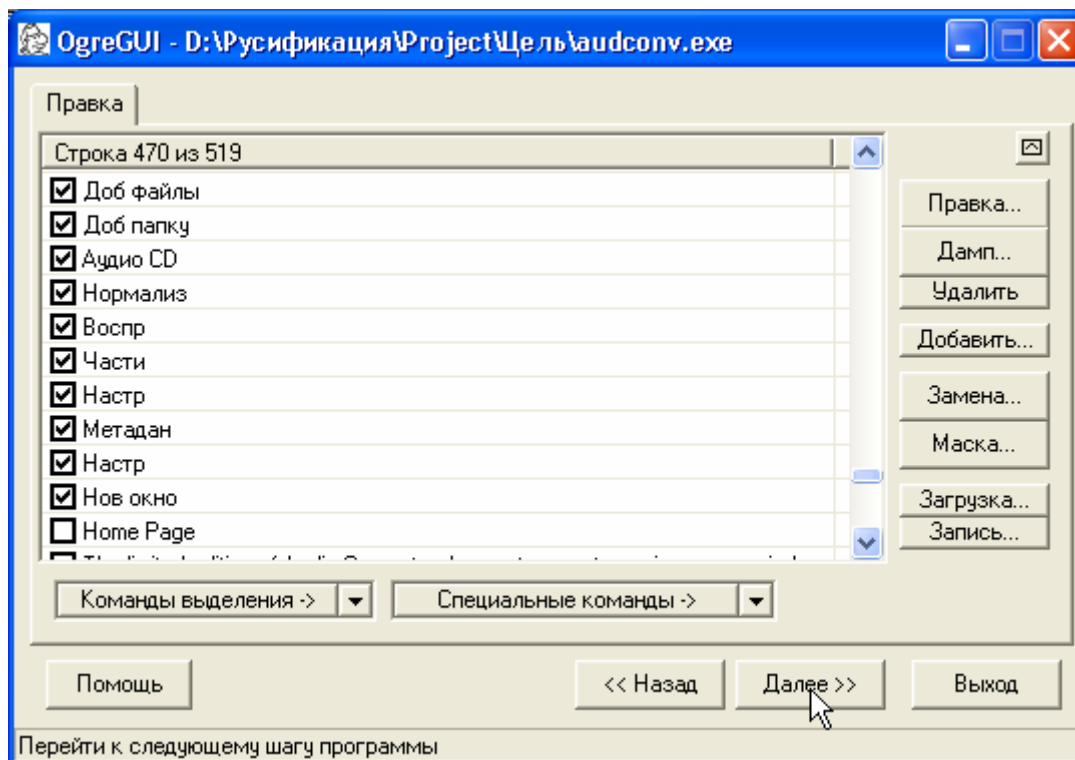


Рис. 207

В следующем окне **Запись** (Рис. 208) нужно определить параметры записи изменений в редактируемый файл. Кроме того можно создать копию файла с расширением \*.bak, для возможного восстановления при неудаче записи изменений в файл. Нажимаем **Далее**.

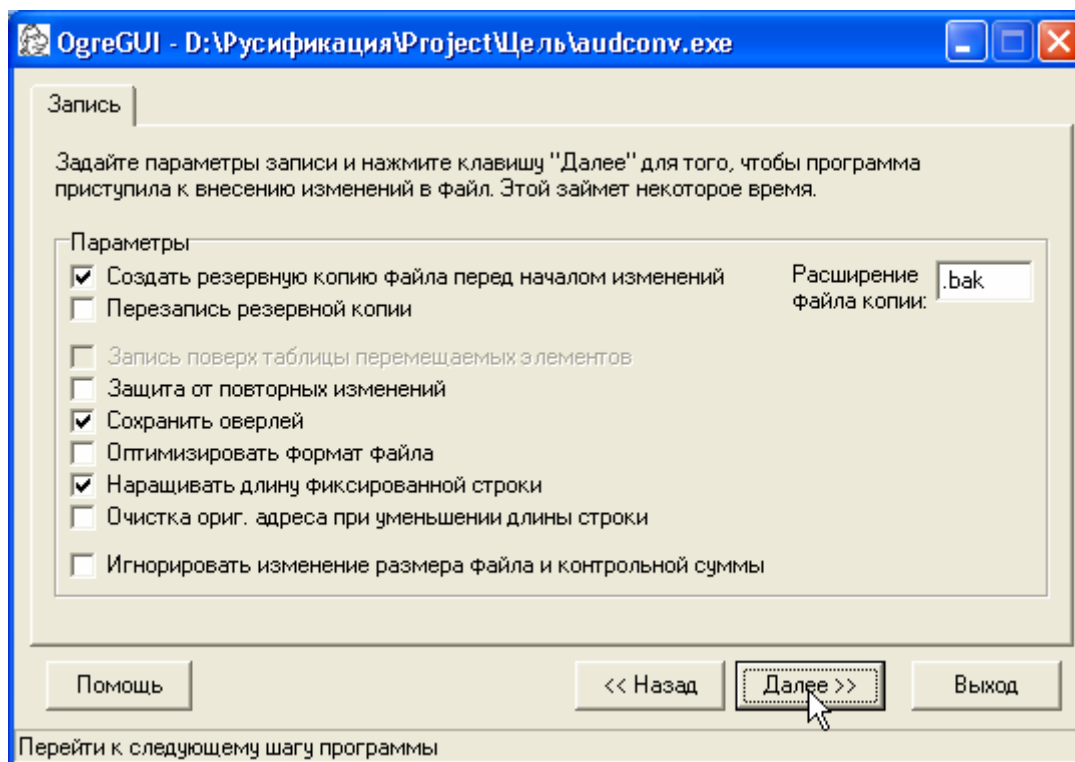


Рис. 208

Переходим к следующей вкладке **Конец** (Рис. 209). Нажав кнопку **Запустить результат!** Можно проверить работоспособность файла и сделанные изменения. Кнопка

**Восстановить оригинальный файл** отменяет сделанные изменения и восстанавливает оригинальный файл.

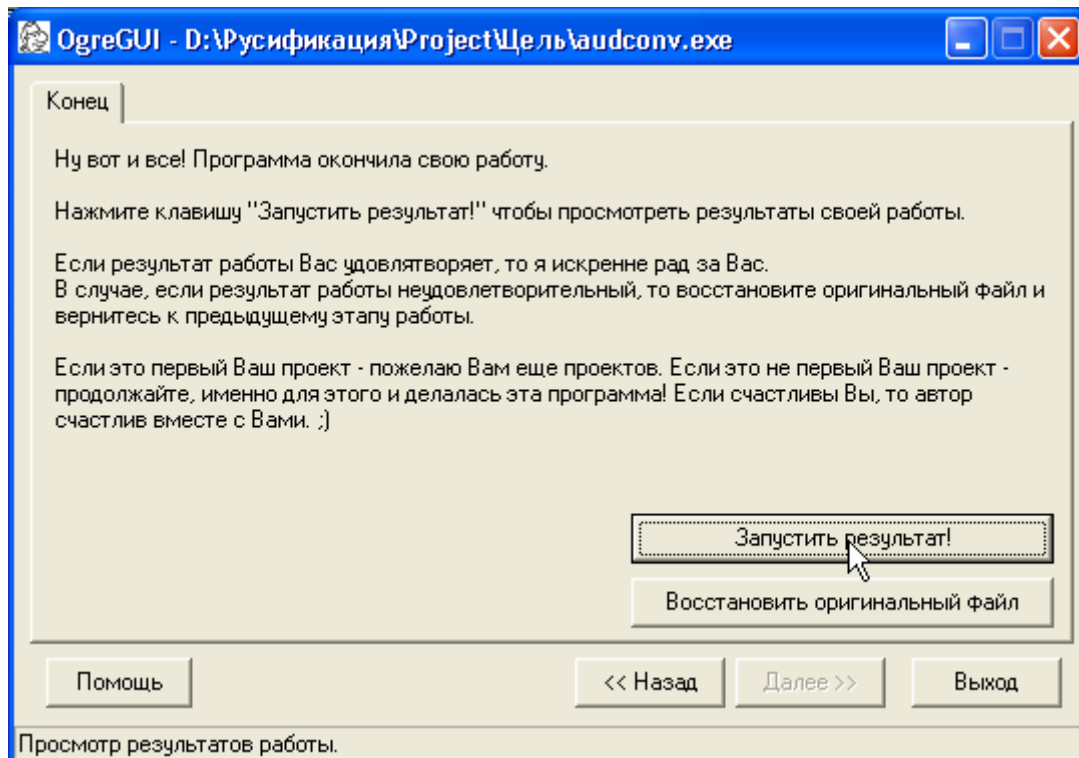


Рис. 209

На рис. 210 мы можем посмотреть сделанные нами изменения. Как видим, строки длиннее оригинальных (надписи на первых двух кнопках) не влезли в поле кнопок, а те надписи, которые мы не делали длиннее оригинальных, т.е. их сократили, нормально вписались в поля кнопок (надписи: Аудио CD; Воспр; Части).

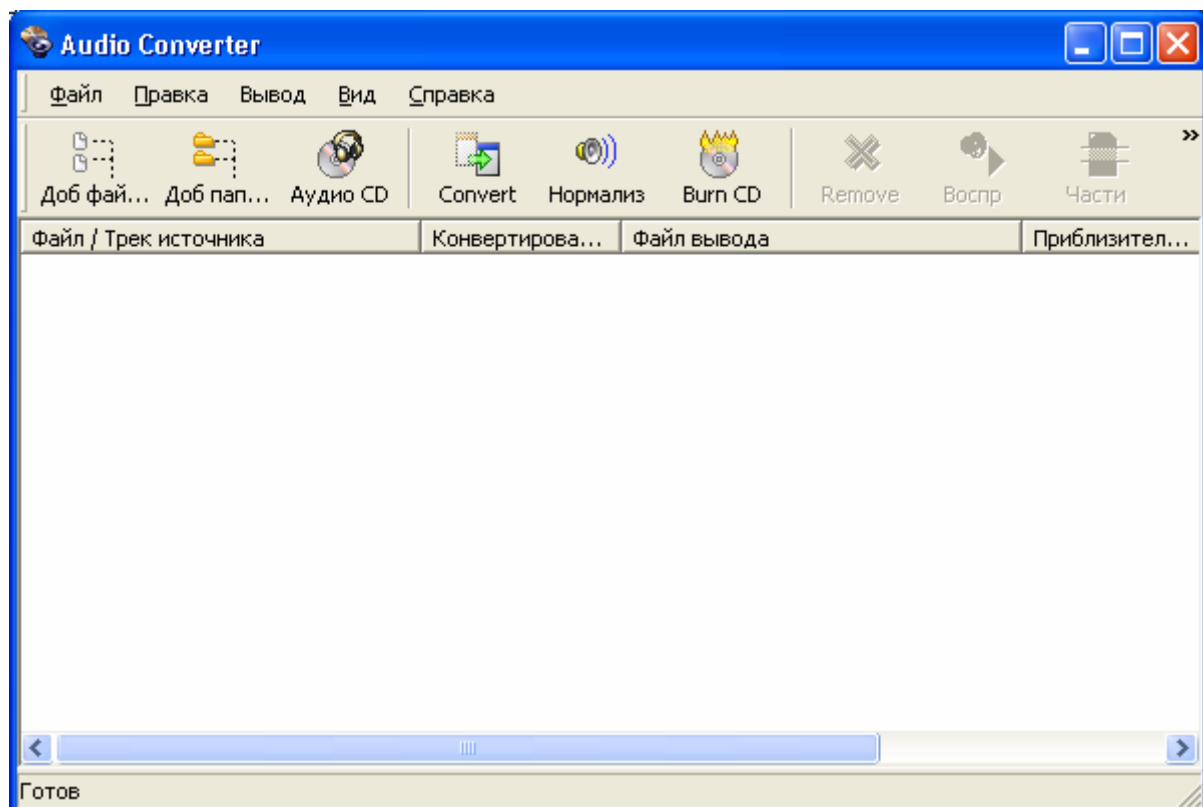


Рис. 210

Если сделанные изменения нас удовлетворяют и программа работоспособна, нажимаем кнопку **Выход** для сохранения изменений и выхода из программы (Рис. 211).

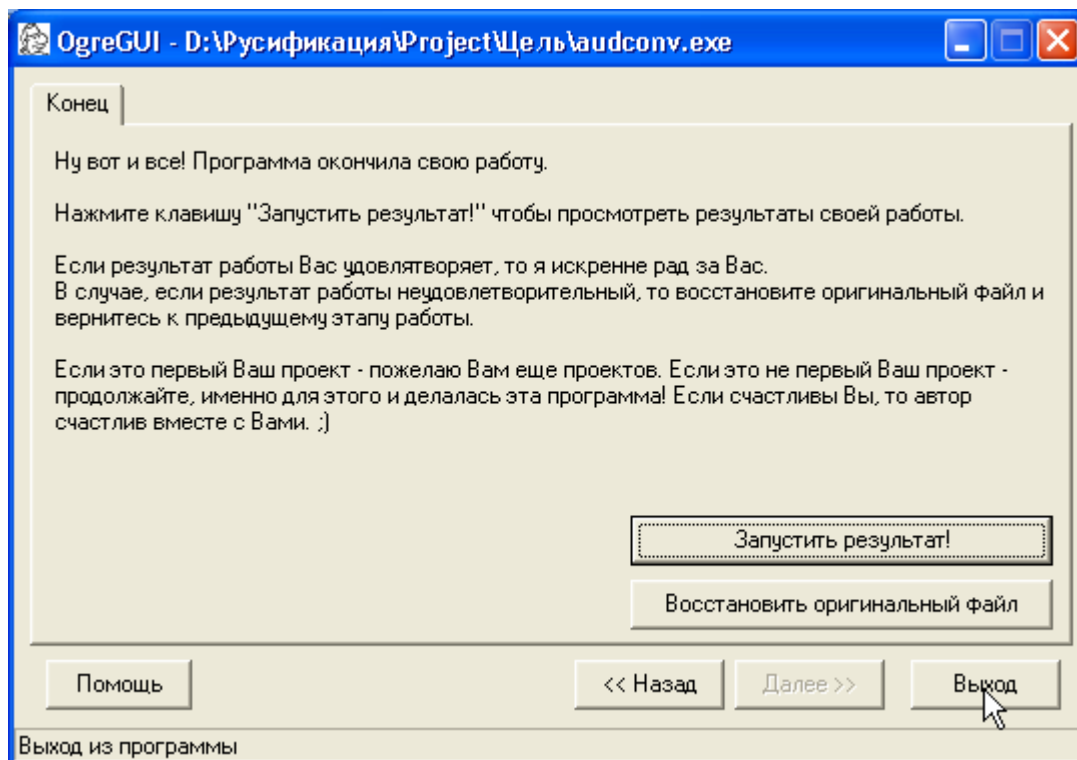


Рис. 211

Программа дополнительно спросит о выходе. Нажимаем **Да** и выходим из программы (Рис. 212).

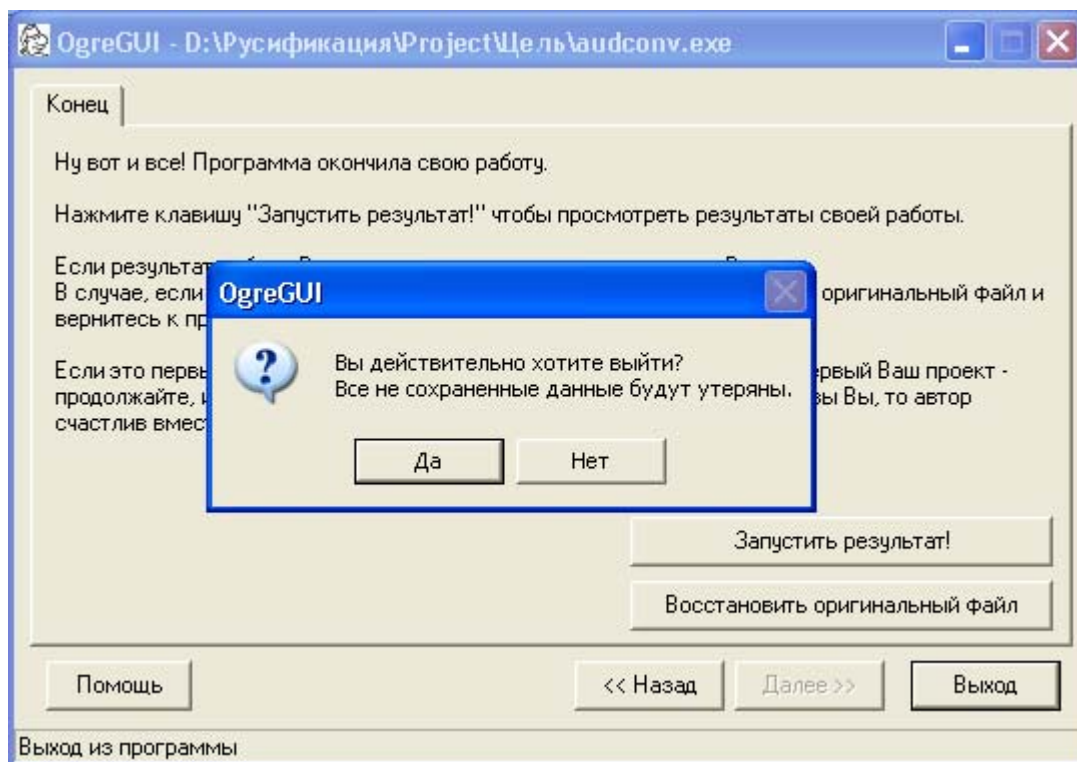


Рис. 212

Изменения успешно внесены в файл.



## Глава 8

### Работа с HEX-редакторами

Коротко упомянем и HEX-редакторы. Нех-редактор способен отобразить полное содержимое файла любого типа. В отличие от текстового редактора, он отображает даже контрольные коды (например, символы конца строки и возврата каретки), а также коды программных файлов, используя для этого двузначные числа, основанные на шестнадцатеричной системе исчисления.

Иногда не удаётся сделать изменения части интерфейса в программах Visual Localize или Restorator. В этом случае можно воспользоваться HEX-редакторами (после всех изменений ресурсов). Ресурс или извлекается на диск, редактируется в HEX-редакторе, а потом переносится в дерево ресурсов; либо весь файл открывается в редакторе, и вносятся изменения в нем самом.

Работа в редакторах заключается в следующем: нужно заменять иностранные буквы русскими с тем же количеством знаков прямо в правом окне редактора.

Команды редактирования в HEX-редакторах интегрируются в контекстное меню по правой кнопке (**HEX edit using HEX Workshop, Редактировать в WinHex**), можно открывать программы и открыв вначале саму программу.

**Примечание:** Restorator не вставляет в патч изменений, которые изменены не в нём, т.е. которые не отмечены стрелочкой. Наилучший вариант – извлечь ресурс на диск, изменить его в HEX, а затем вставить обратно.

В качестве примера можно привести две программы: HEX Workshop 3.11 (Рис. 213) и WinHex 10.47 (Рис. 214).

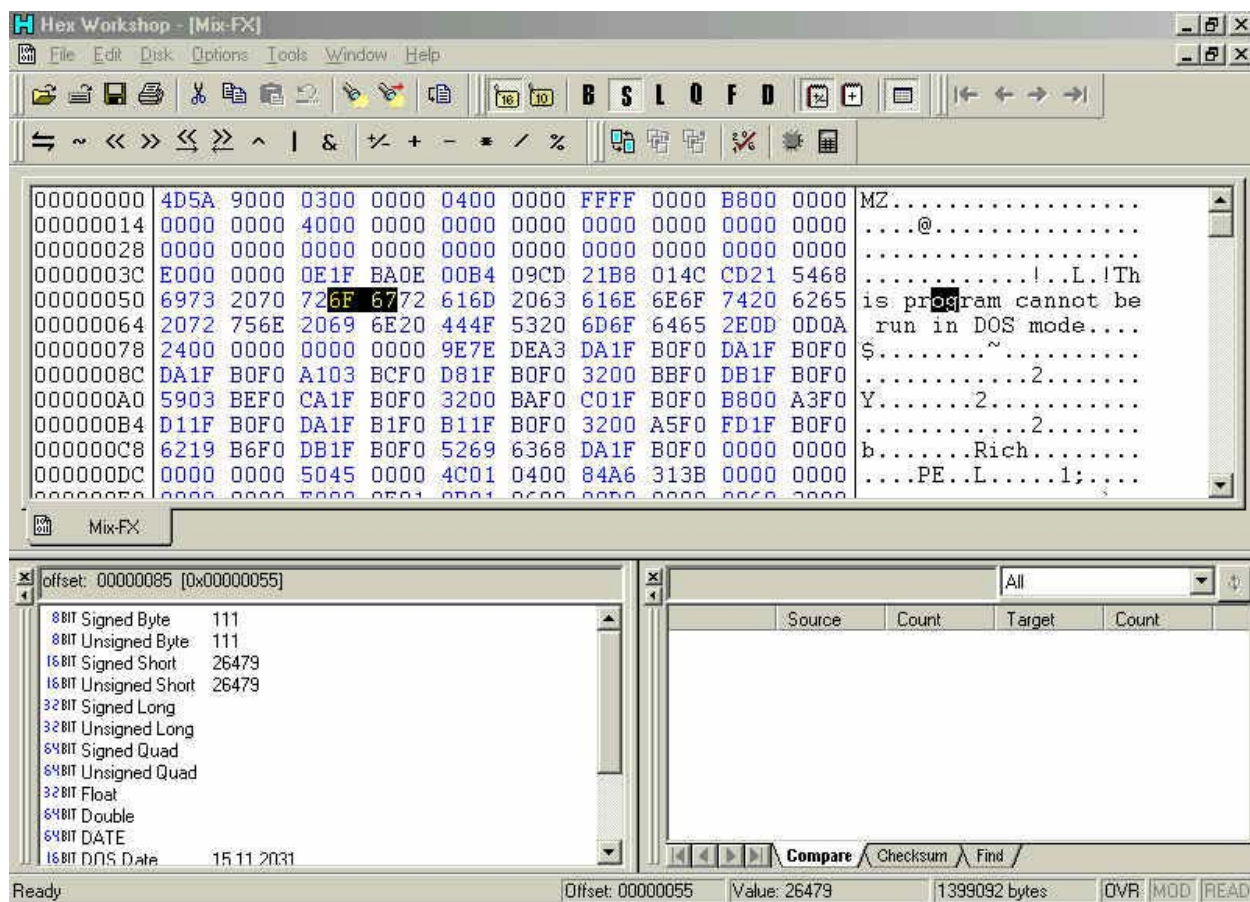


Рис. 213

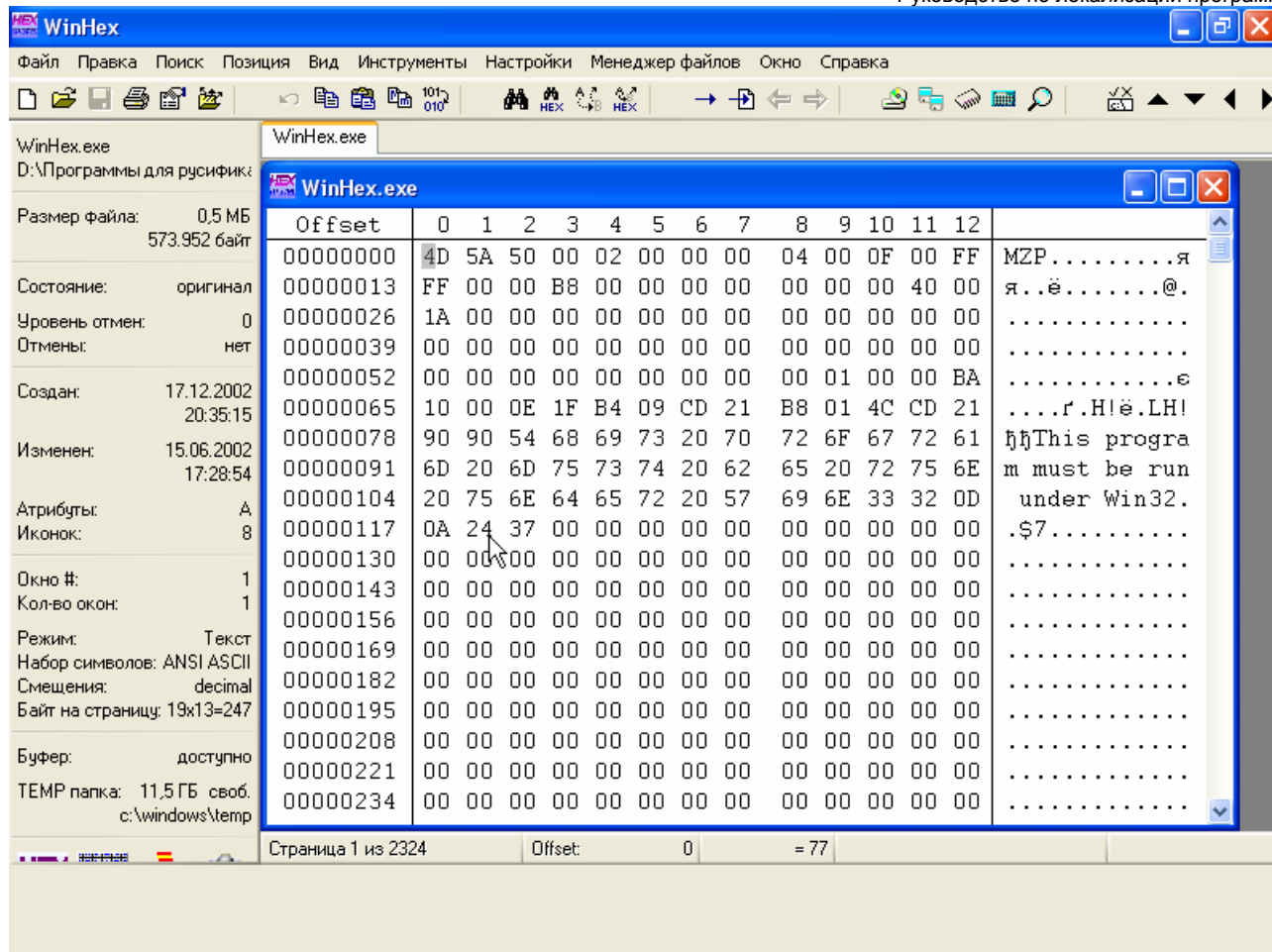


Рис. 214

Если в первом не видны заменяемые буквы (кириллица отображается в виде точек), то во втором всё прекрасно видно и, кроме того, имеется русская Справка.

## Глава 9

# Работа с программой Help&Manual

## О программе

Help & Manual это программа для создания и локализации файлов справки различных форматов, объединяет в одном окне текстовый редактор и оглавление в виде дерева. Вы можете легко управлять Оглавлением, вставлять или редактировать разделы справки без особых проблем. Создание и редактирование проекта происходит в режиме **WYSIWYG** (What You See Is What You Get) т.е. в режиме визуального редактирования. В процессе импорта файлов справки (\*.hlp, \*.chm, \*.rtf) для их дальнейшей локализации, происходит декомпиляция оригинального файла. С помощью Help & Manual можно легко создавать все стандартные файлы справки Windows (**HTML Help, Classic Winhelp, Microsoft Help 2.0**), документы **Word** и **PDF файлы** и печатать полноценные **справочники**, включая оглавление и предметный указатель (с настройкой страниц, нумерацией и колонтитулами). После локализации или создания нового файла справки проект может быть скомпилирован в файл справки с желаемым форматом (\*.hlp, \*.chm, \*.rtf, \*.pdf, \*.html). В программу интегрированы программа захвата экрана и графический редактор Impict, позволяющие создавать скриншоты (изображения) для файла справки и редактировать их и дизайнер печати.

## Окно программы

Основным рабочим окном программы является трехколонная рабочая область, включающая в себя оглавление (слева), список невидимых разделов (слева внизу) и текстовый редактор (справа) (Рис. 215).

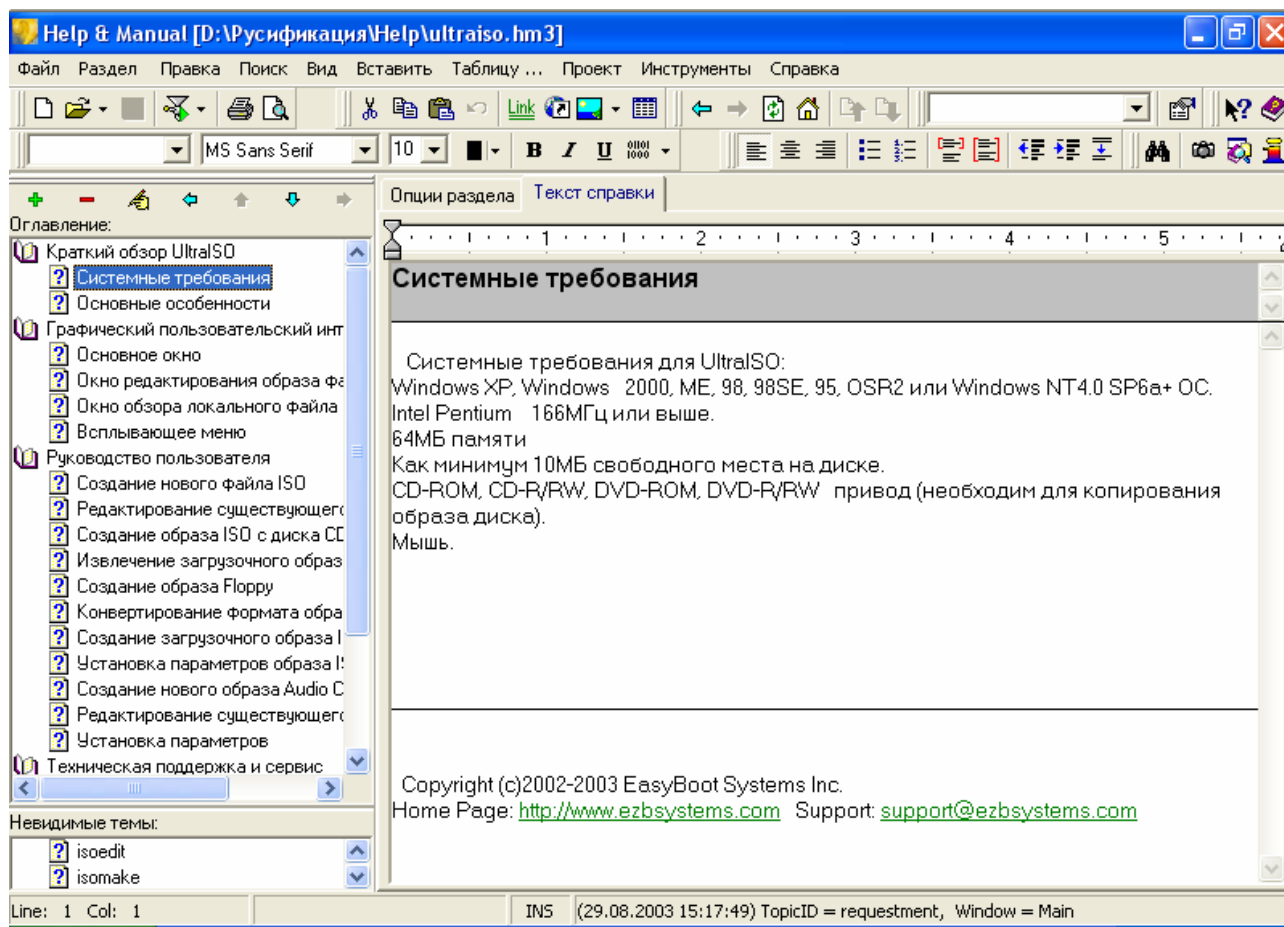


Рис. 215

## Создание проекта

Прежде, чем сделать стандартный файл справки Windows или локализовать существующий, Вы создаете проект. Это - файл с расширением \*.HM3 и - источник для всех выходных форматов Help & Manual.

Проект Help & Manual - маленькая, однопользовательская база данных, которая содержит разделы, ключевые слова, оглавление, определения окна справки и все другие проектные зависимые назначения.

Вы можете создавать новый файл проекта на пустом месте или импортировать существующие документы. Help & Manual читает компилированные \*.hlp файлы, \*.hlp исходные файлы, компилированные файлы Справки HTML \*.chm и \*.rtf документы, созданные в MS Word.

## Импорт и создание файла Справки

Процесс создания проектов из импортируемых файлов справки происходит практически одинаково. Здесь мы рассмотрим лишь один пример локализации файла справки на примере компилированного файла Справки HTML - файла **ultraiso.chm**.

Для создания проекта выберите **Файл/Создать новый проект (File/New)** или нажмите самую левую кнопку на панели инструментов **Создать новый проект Help & Manual (New Help & Manual Project)** (Рис. 216).

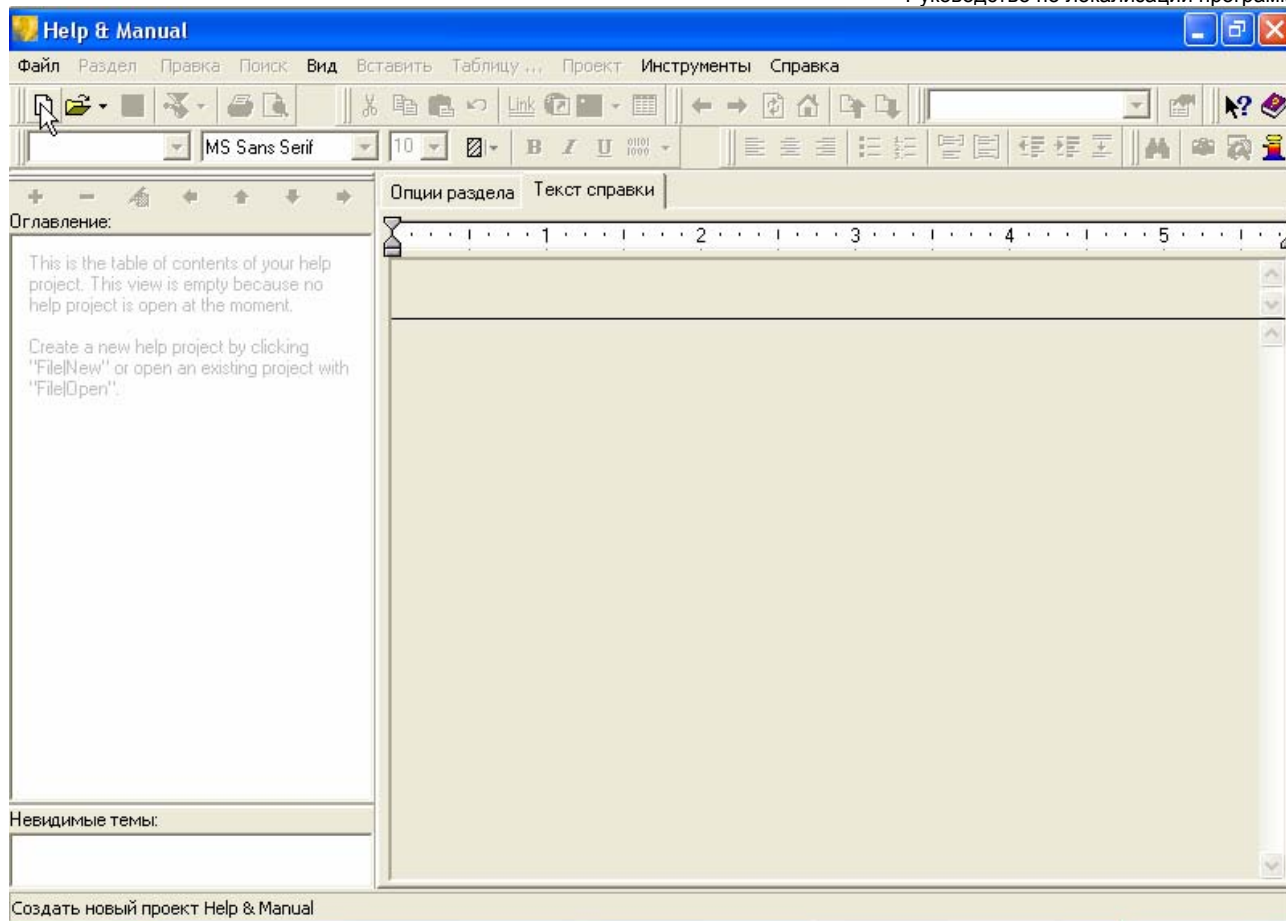


Рис. 216

Появится диалоговое окно **Создать новый справочный проект (Create New Help Project)** (Рис. 217).

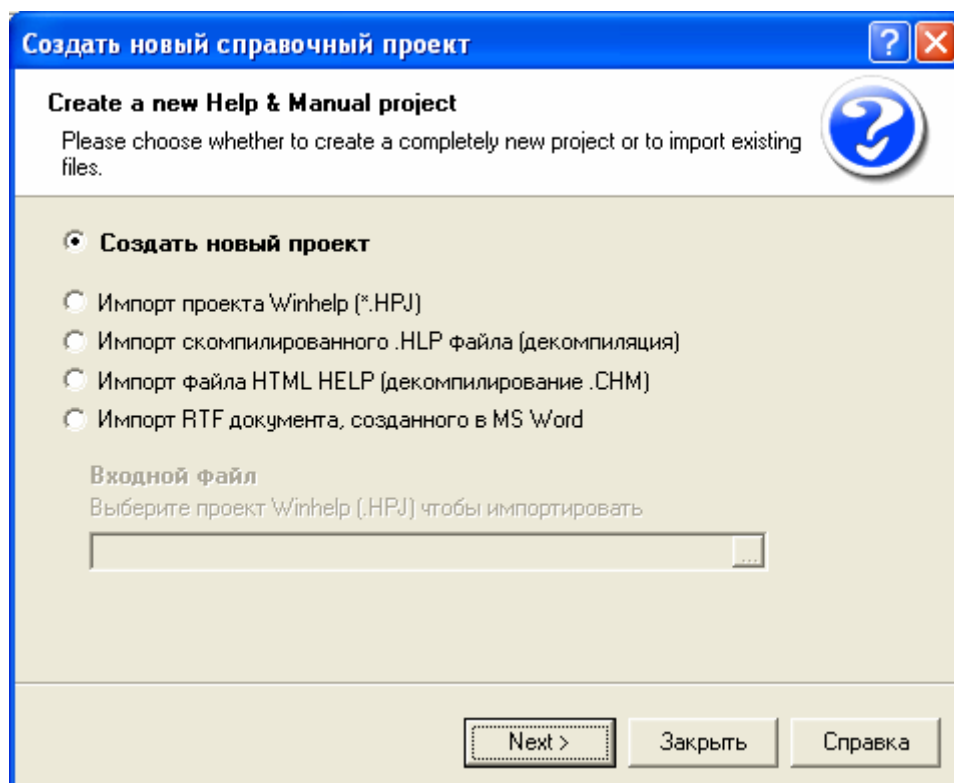


Рис. 217

Выбираем опцию, **Импорт файла HTML HELP (декомпилирование .CHM) (Import a existing HTML Help file (decompile a .CHM))** (Рис. 218).

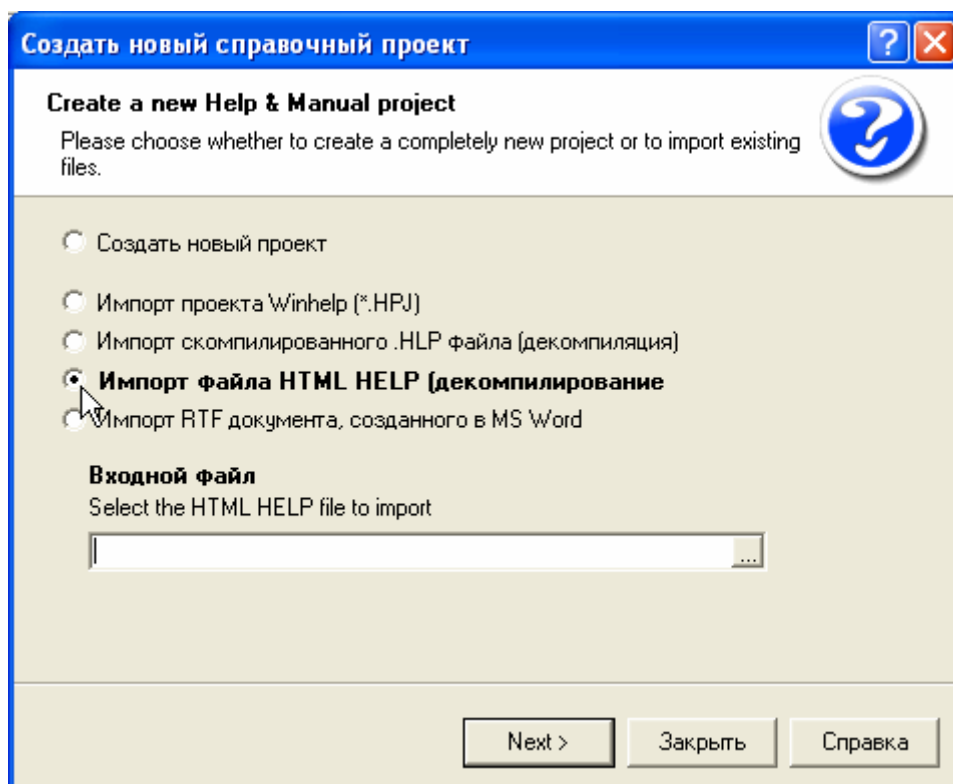


Рис. 218

Нажимаем [...], чтобы выбрать исходный .chm файл, который мы хотим декомпилировать. Нажимаем **Далее (Next)** для перехода ко второй странице мастера (Рис. 219).

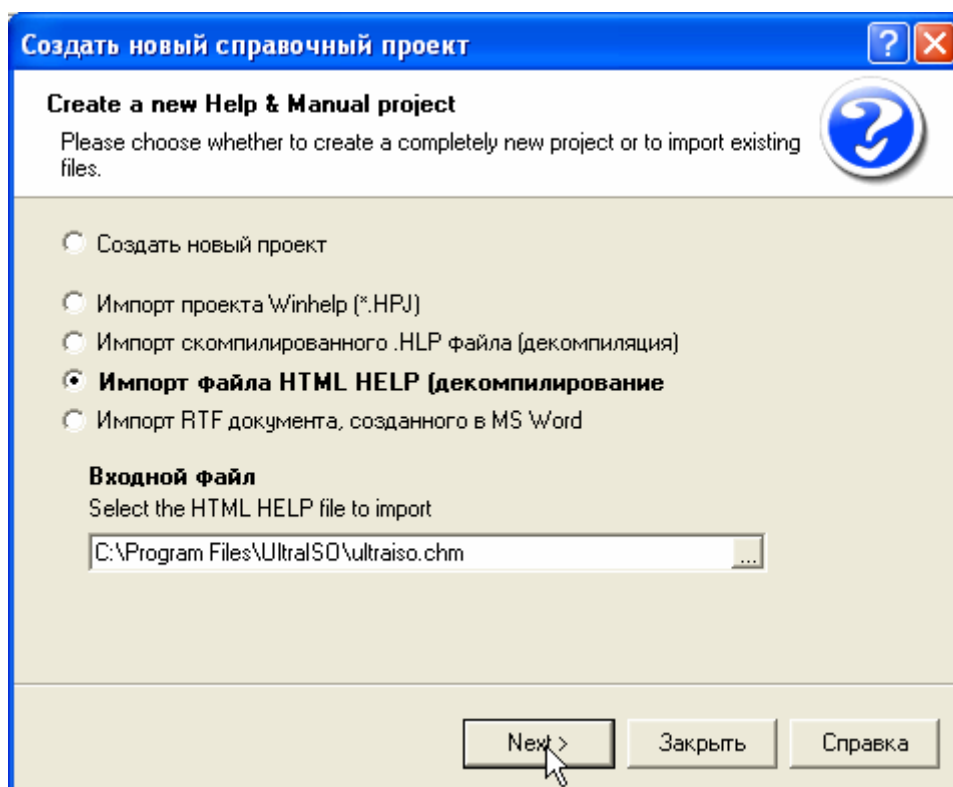


Рис. 219

Вводим путь и имя файла нового проекта (файл выходного формата) нажав на кнопку поля ввода [...].

Нам будет предложено создать новую папку для исходных файлов. Если мы не выбираем папку, то по умолчанию создается папка **Source** в каталоге, где находится файл источника. В разделе **Шаблон проекта (Project template)** выберем опцию **Использовать встроенный шаблон по умолчанию (Use the built-in default template)** (Рис. 220).

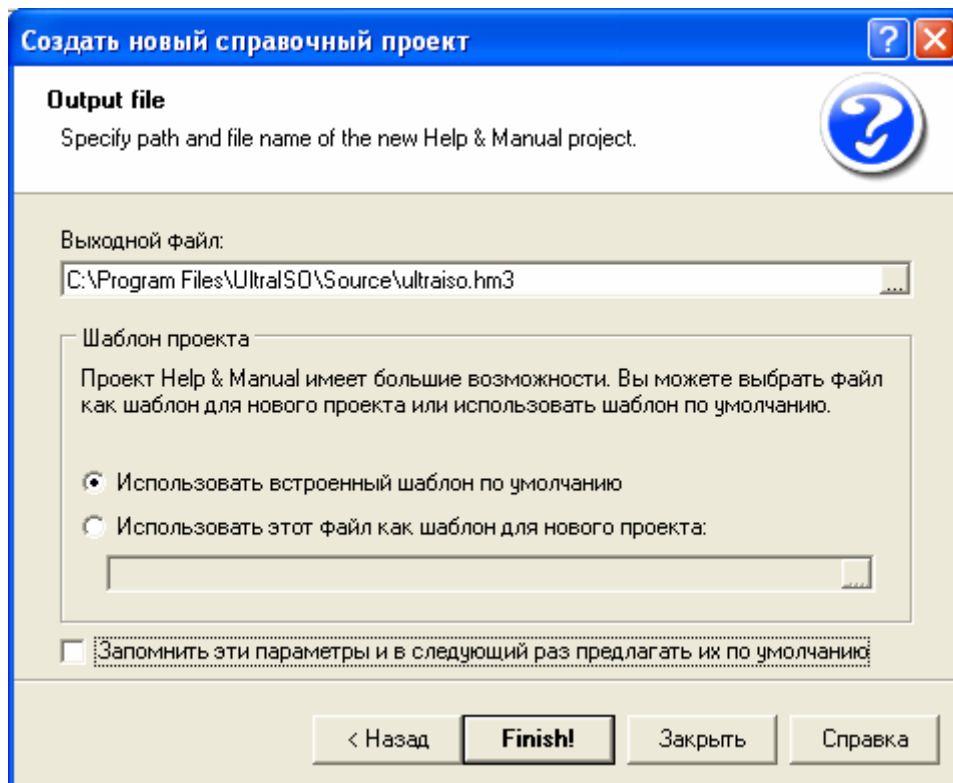


Рис. 220

Нажимаем **Готово (Finish!)**, чтобы начать импорт (Рис. 221).

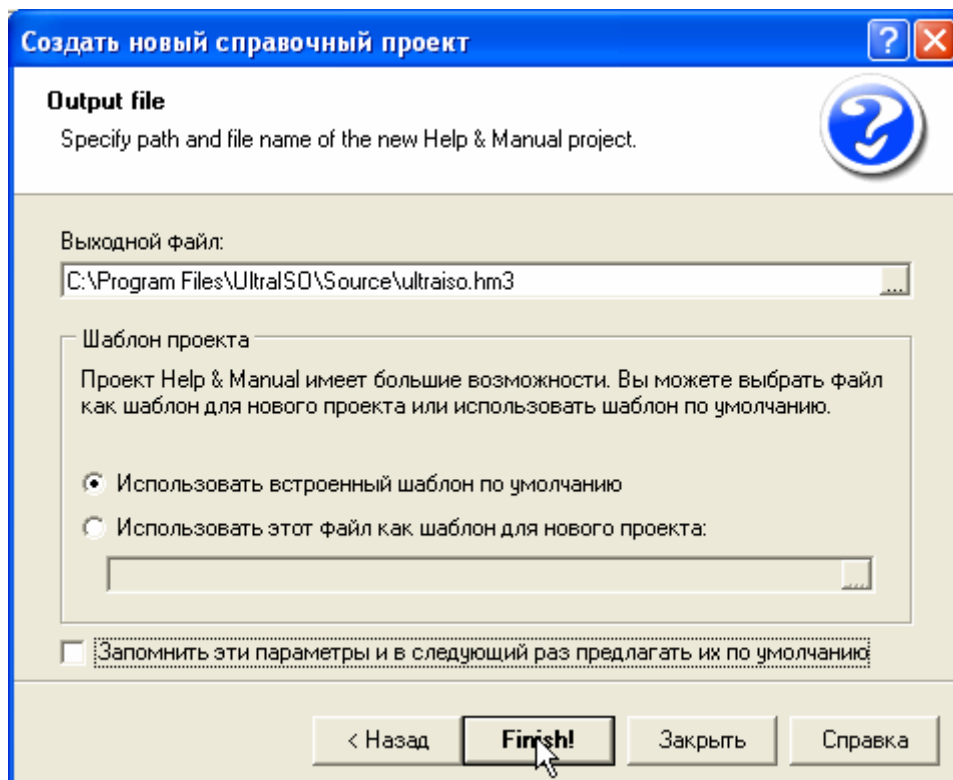


Рис. 221



Начнётся процесс декомпиляции файла и появится диалоговое окно **Decompiling HTML HELP file** с полем хода выполнения процесса (Рис. 222).

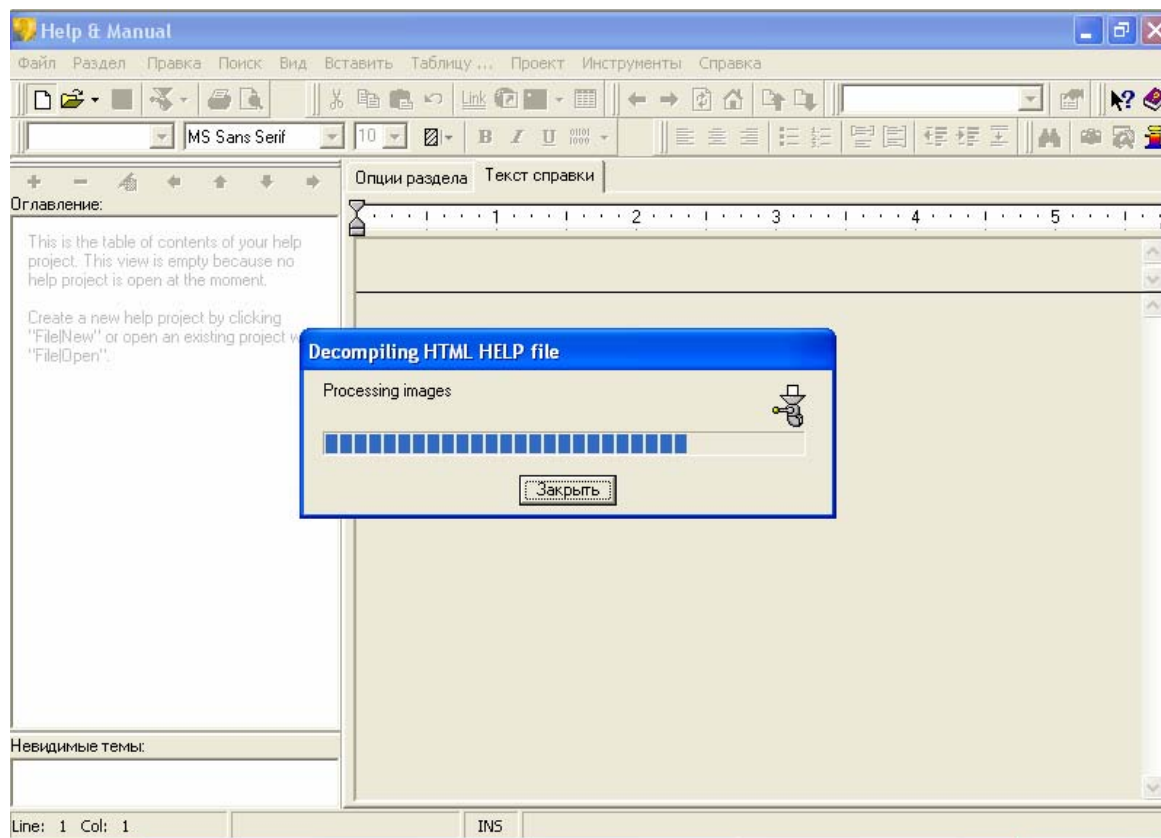


Рис. 222

По окончании декомпиляции появится окно сообщений о декомпиляции **Compiler Messages** (Рис. 223).

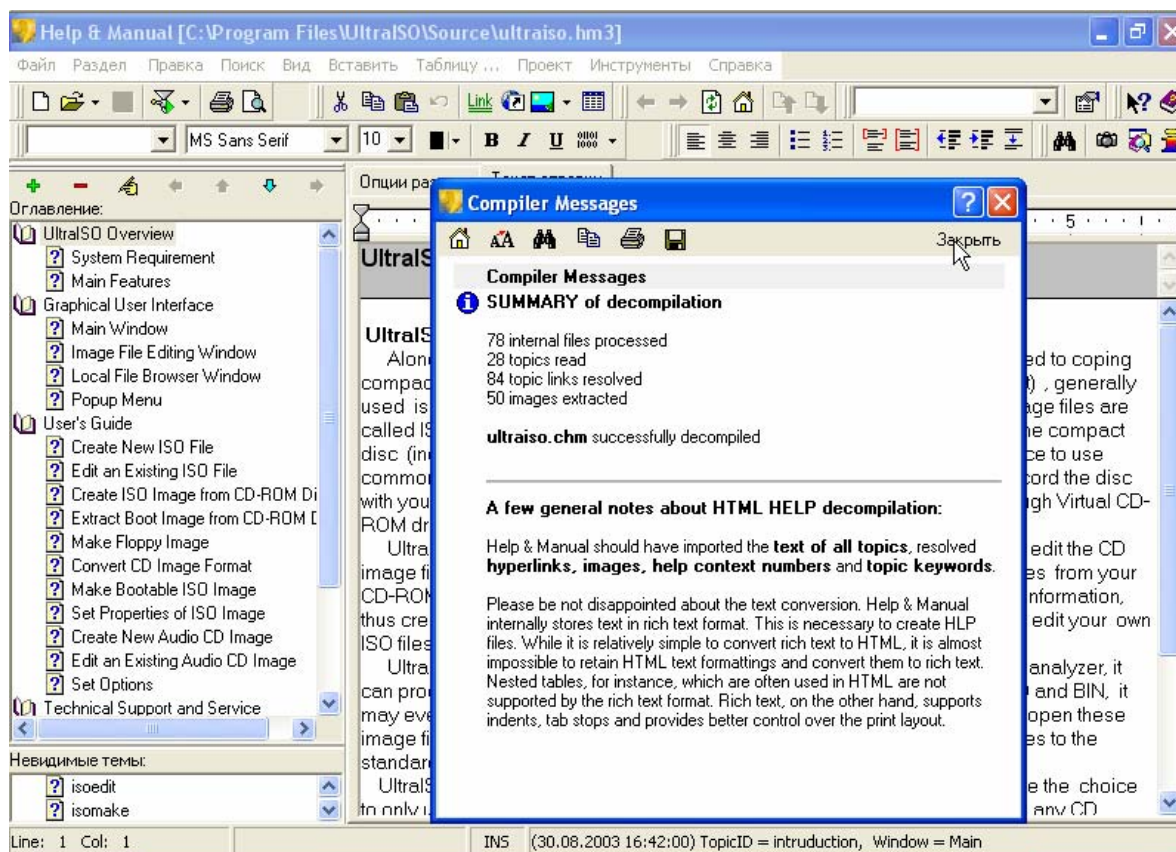


Рис. 223



Закрыв его, увидим рабочее окно программы с декомпилированным файлом (Рис. 224).

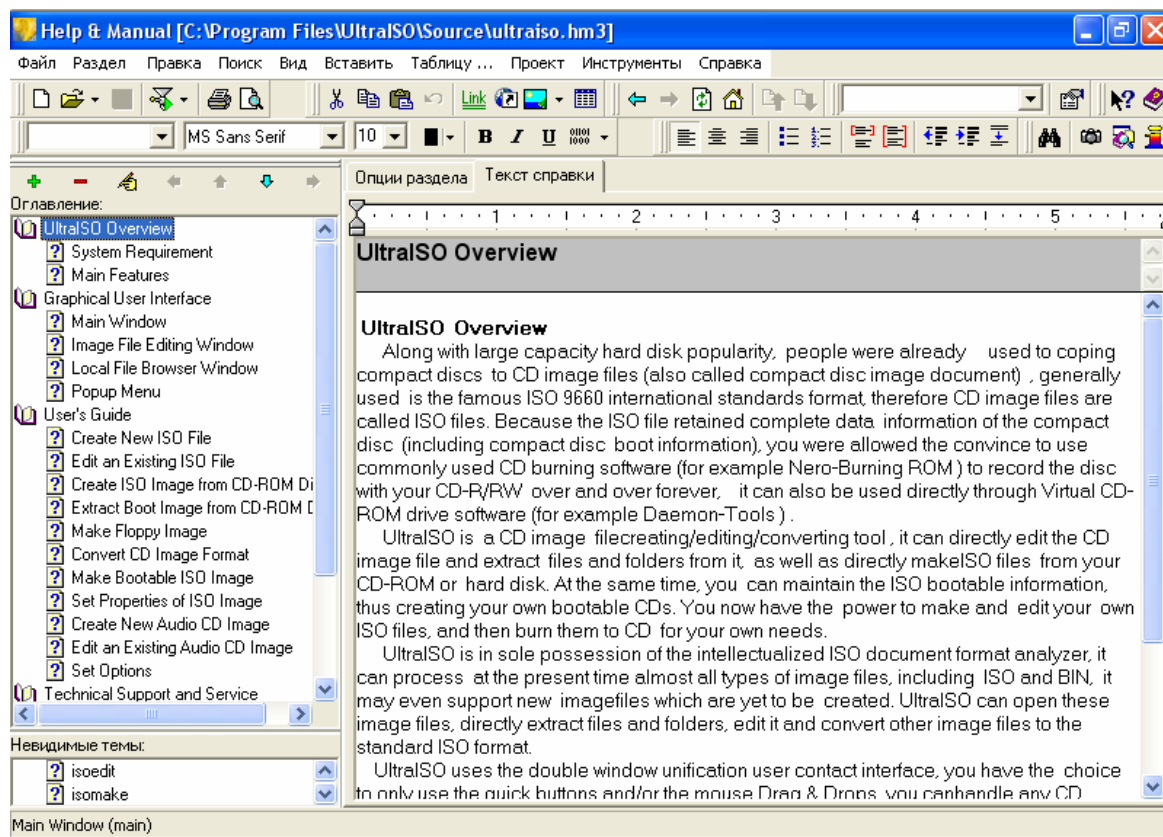


Рис. 224

После декомпиляции умолчанию создается папка **Source** в каталоге, где находится файл источника (Рис. 225).

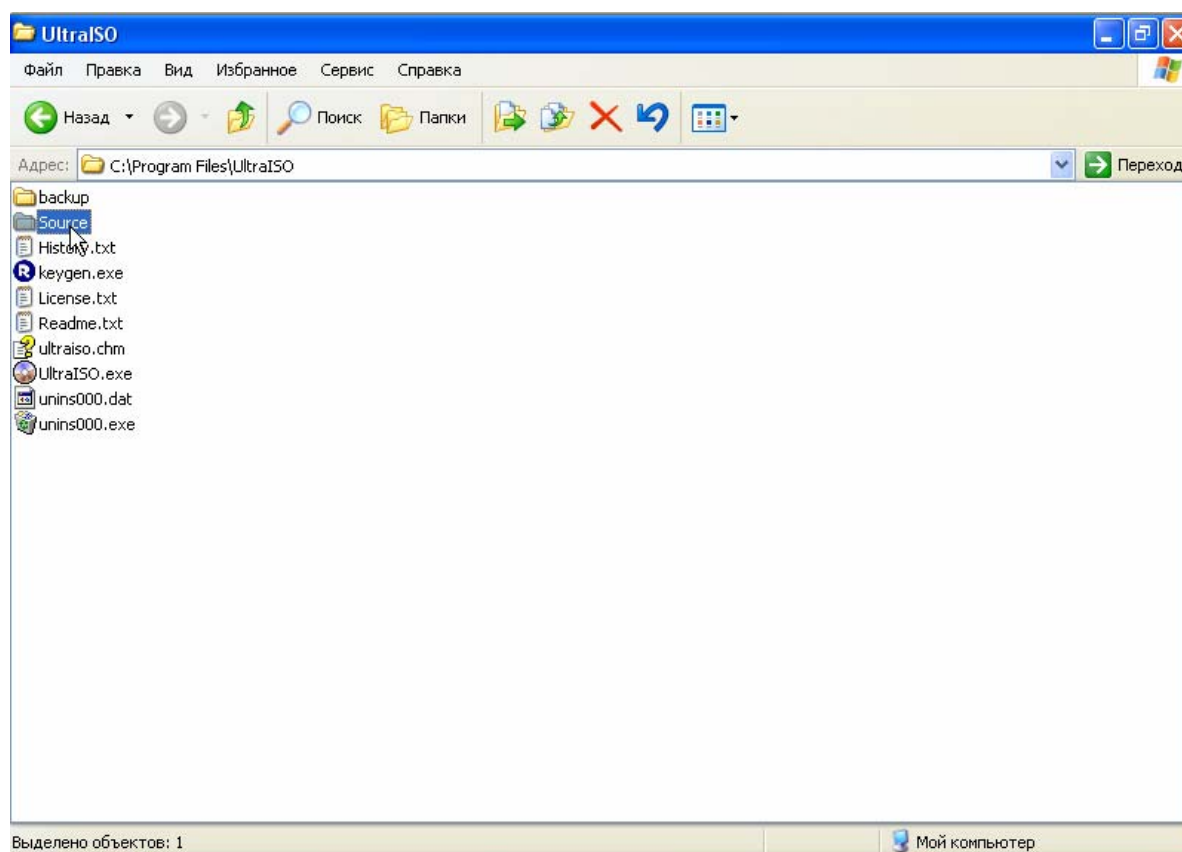


Рис. 225

В этой папке находятся файлы после декомпиляции файла справки: основной файл проекта `ultraiso.hm3` и файлы рисунков, присутствовавших в файле справки с расширением `*.bmp` (Рис. 226).

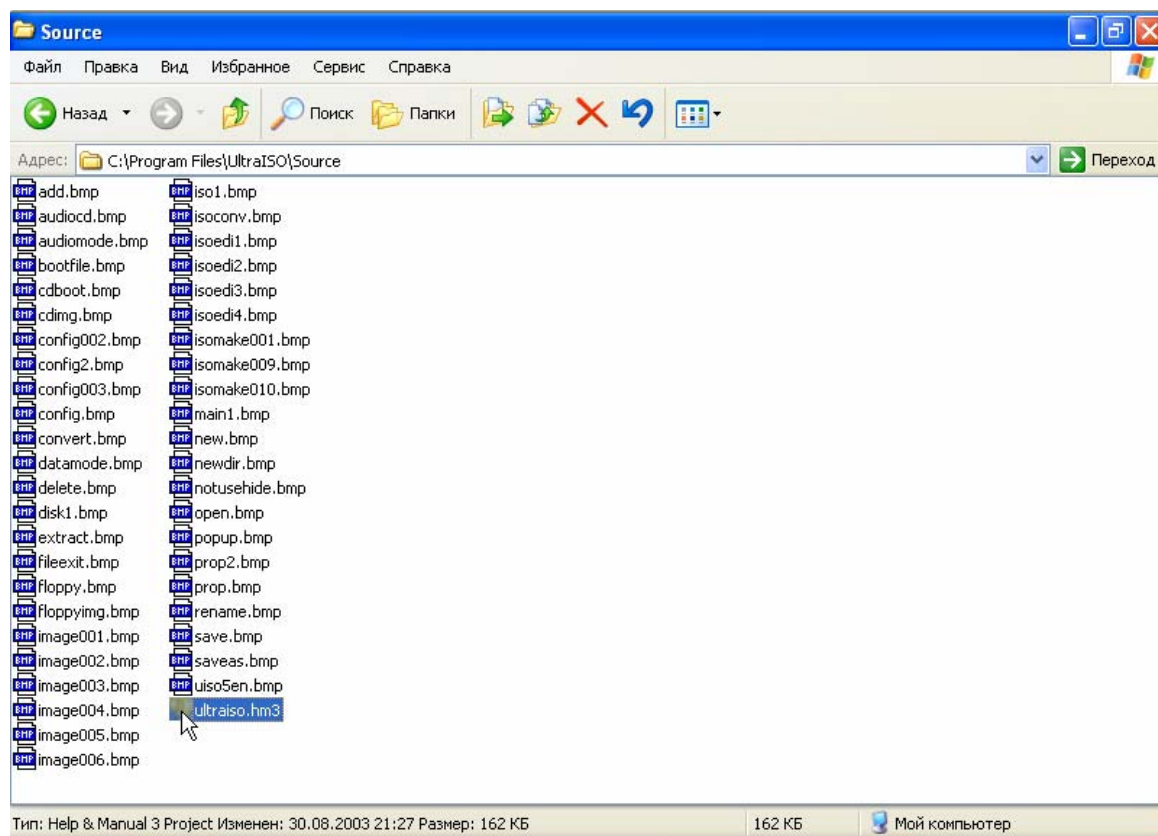


Рис. 226

Далее производим перевод разделов и заголовков разделов (Рис. 227).

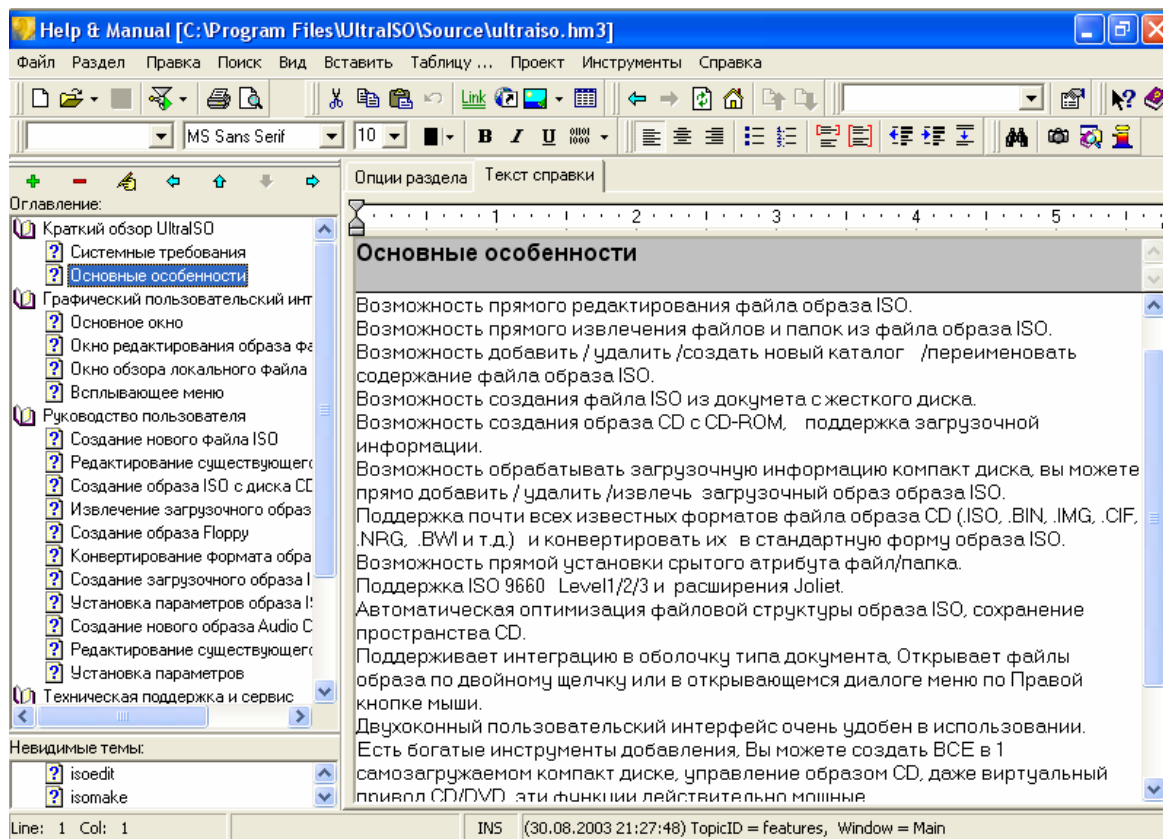


Рис. 227

Редактируем ссылки на другие разделы файла справки. Для того, чтобы выбрать стиль ссылки выделяем ссылку правой кнопкой мыши и в появившемся контекстном меню выбираем команду **Редактировать... (Edit...)** (Рис. 228)

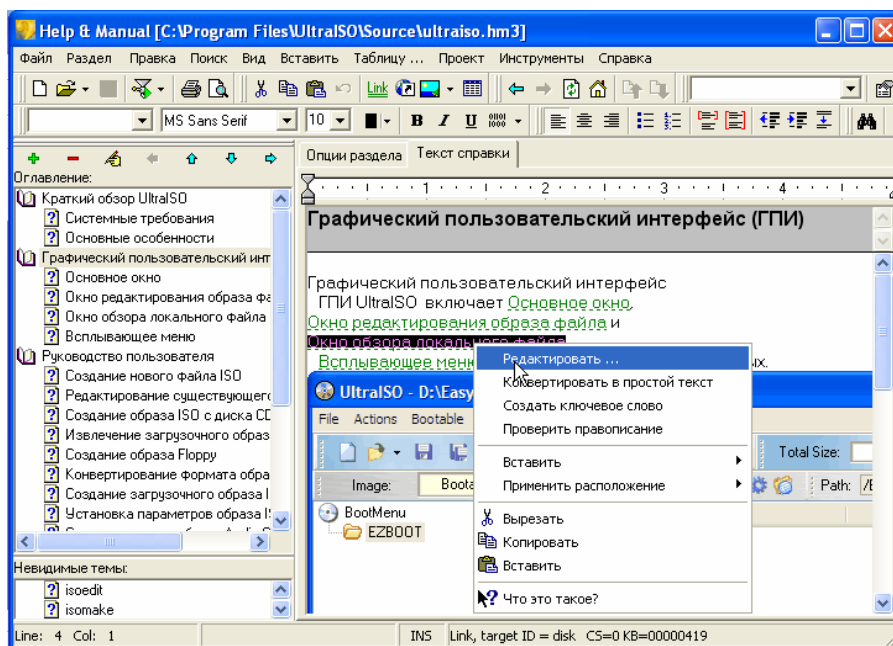


Рис. 228

По умолчанию в разделе **Стиль (Style)** у нас выбрана опция **Нормальная ссылка (зеленая, подчеркнутая) (Normal link (green underlined))** (Рис. 229).

**Примечание 1:** При локализации некоторых крэкнутых или демо-версий файлов данный стиль ссылки может работать некорректно и вместо введенной надписи после компиляции в файл справки вместо этого текста появится что-то вроде **"UNREGISTERED DEMOVERSION"**.

В таком случае (это можно проверить, только скомпилировав файл справки) выбираем опцию **Ссылка к всплывающему окну (Link to a popup window)** или **Кнопка (Button)** – в виде кнопки, или **Рисунок (Bitmap)** – в виде рисунка, который нужно будет вставить в место ссылки (Рис. 229).

**Примечание 2 (если Вы создаёте файл справки):** Если ссылка ведет на раздел со вторичным типом окна, то для его отображения ссылка должна быть правильно задана. Диалоговое окно **Вставить ссылку на раздел (Insert Topic Link)** имеет поле **Окно (Window)**. Значение по умолчанию для него – **(Default)** – тип окна по умолчанию целевого раздела, т.е. если целевой раздел отображен во вторичном окне, то и ссылка будет открыта в окне такого же типа и с тем же названием. Однако если ссылка **не работает**, то значение **Default** нужно изменить на **Main** (это опять же можно проверить, только скомпилировав файл справки).

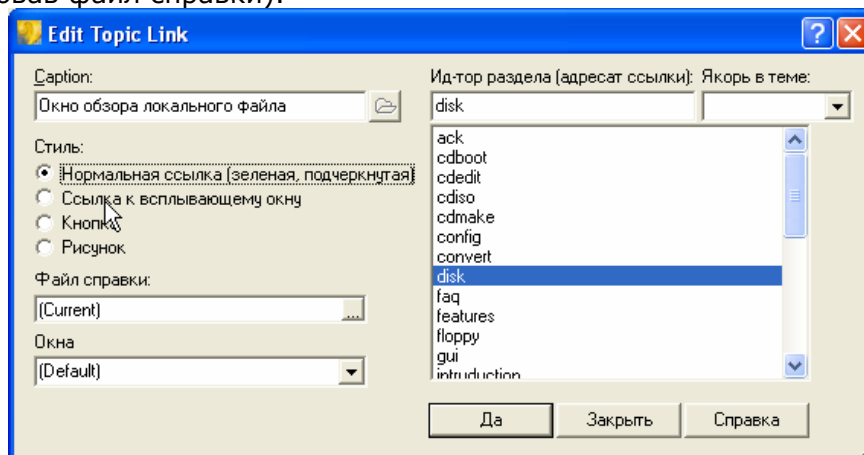


Рис. 229

Далее выбираем **Проект/Свойства проекта... (Project/Project Properties...)** (Рис. 230).

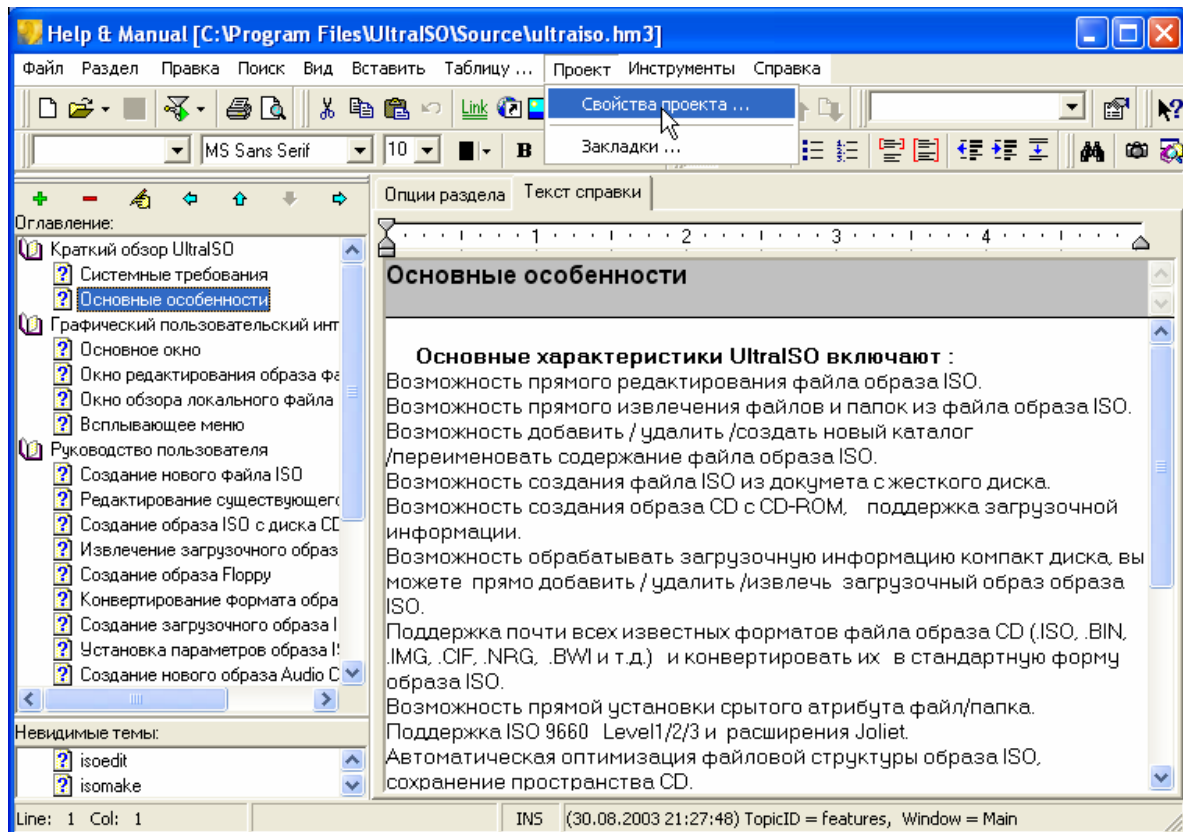


Рис. 230

В диалоговом окне **Свойства проекта (Project Properties)** **ОБЯЗАТЕЛЬНО** выбираем настройки для русского языка: язык, набор символов, шрифт, как показано на рис. 231. Если не выбрать эти настройки кириллица будет отображаться некорректно!

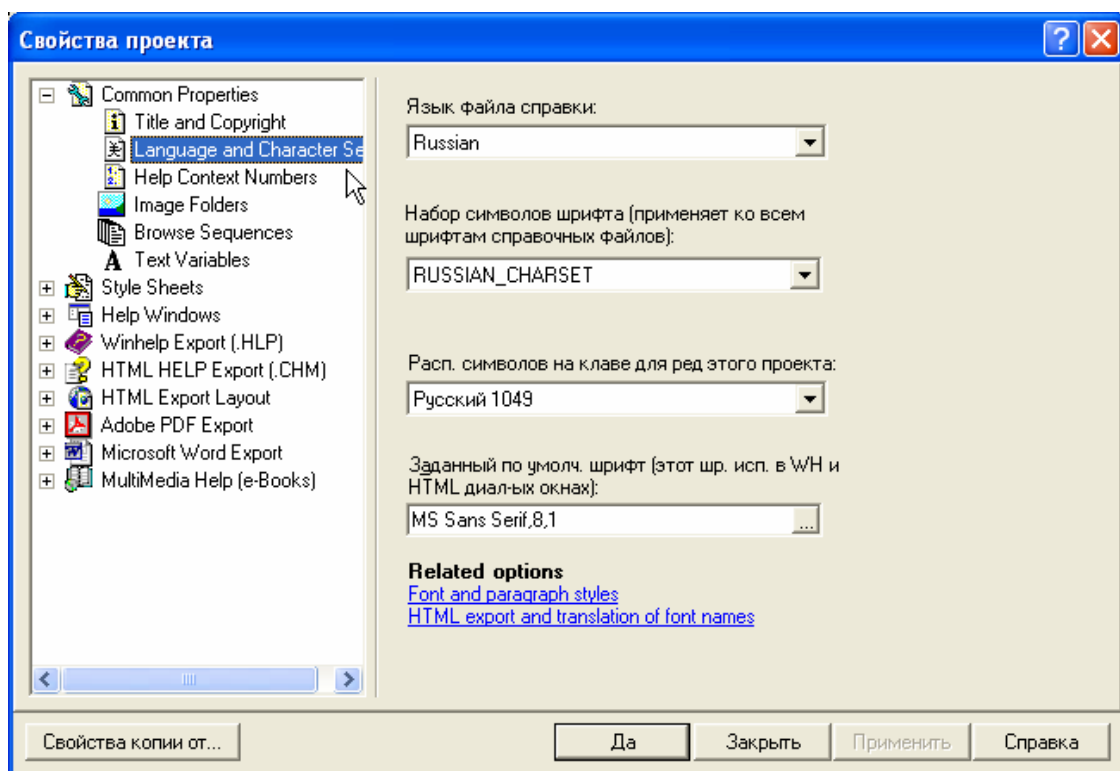


Рис. 231

После локализации файла скомпилируем файл справки. Для этого выбираем **Файл/Создать и запустить файл справки... (File/Make Help file and Run...)** (Рис. 232)

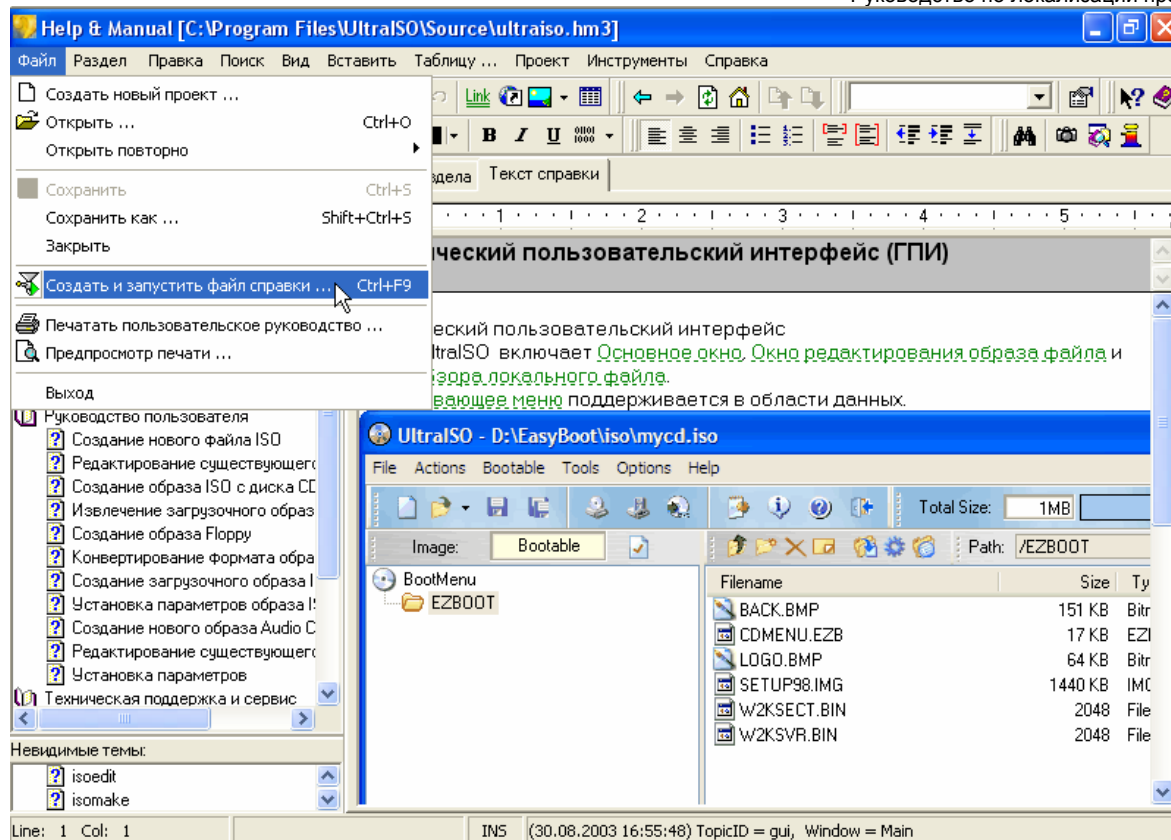


Рис. 232

или нажимаем кнопку на панели инструментов **Создать и запустить файл справки** (Make Help file and Run) (над стрелкой) или нажимаем **Ctrl+F9** (Рис. 233).

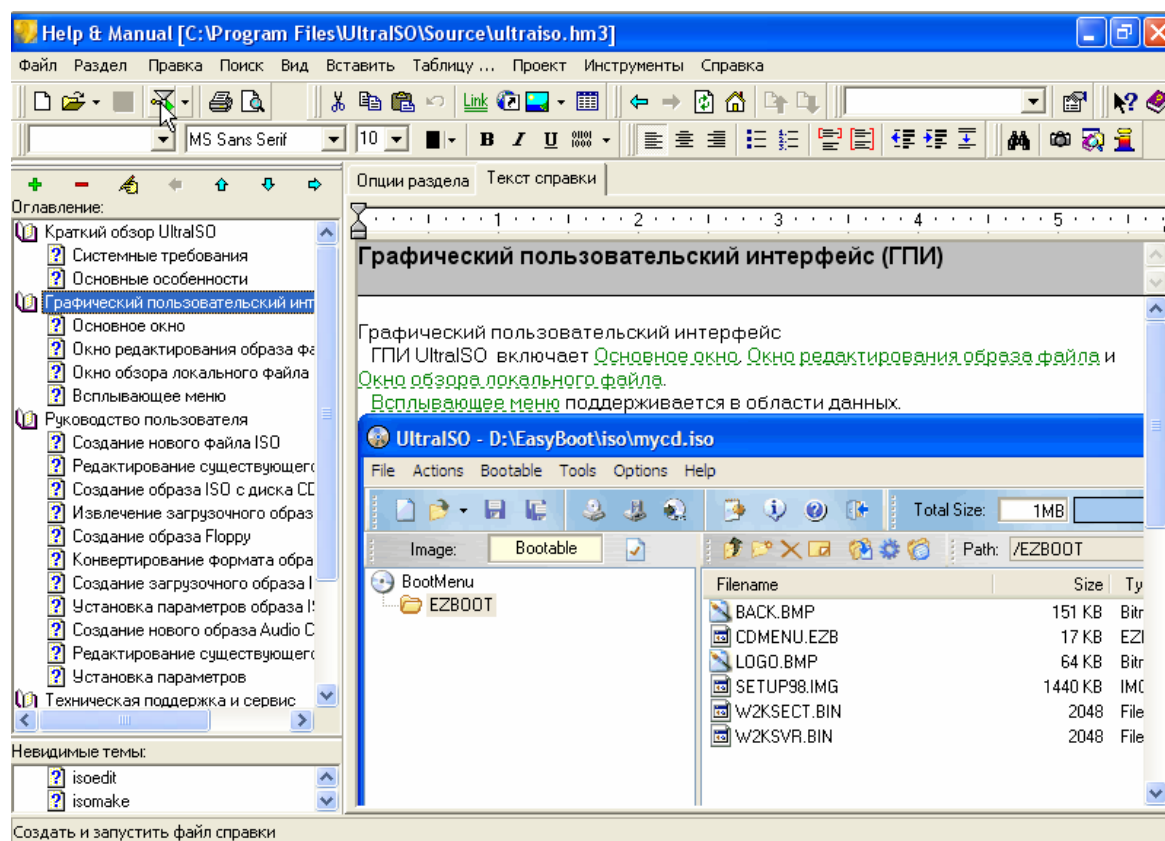


Рис. 233

Появится диалоговое окно **Создать и запустить файл справки** (Рис. 234).



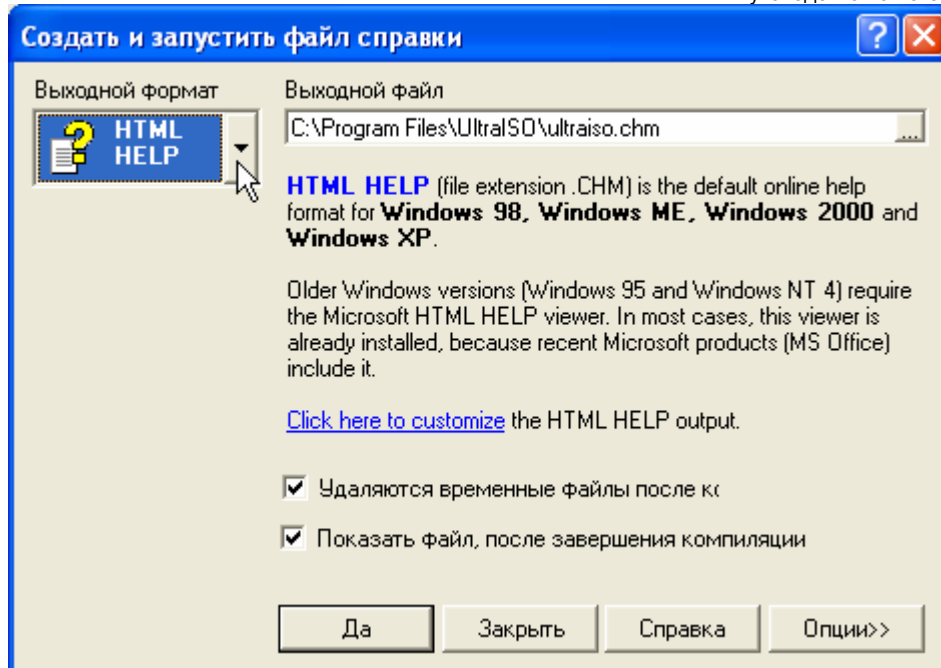


Рис. 234

В окне **Выходной формат (Output format)** выбираем выходной формат файла справки, в данном случае мы выбираем такой же формат, как и исходный – HTML HELP и нажимаем **Да** (Рис. 235).

**Примечание:** Для того, чтобы не было проблем с компиляцией файлов в форматы HTML HELP (\*.chm) и Winhelp (\*.hlp) Вам нужно установить HTML Help Workshop и Microsoft Help Workshop.

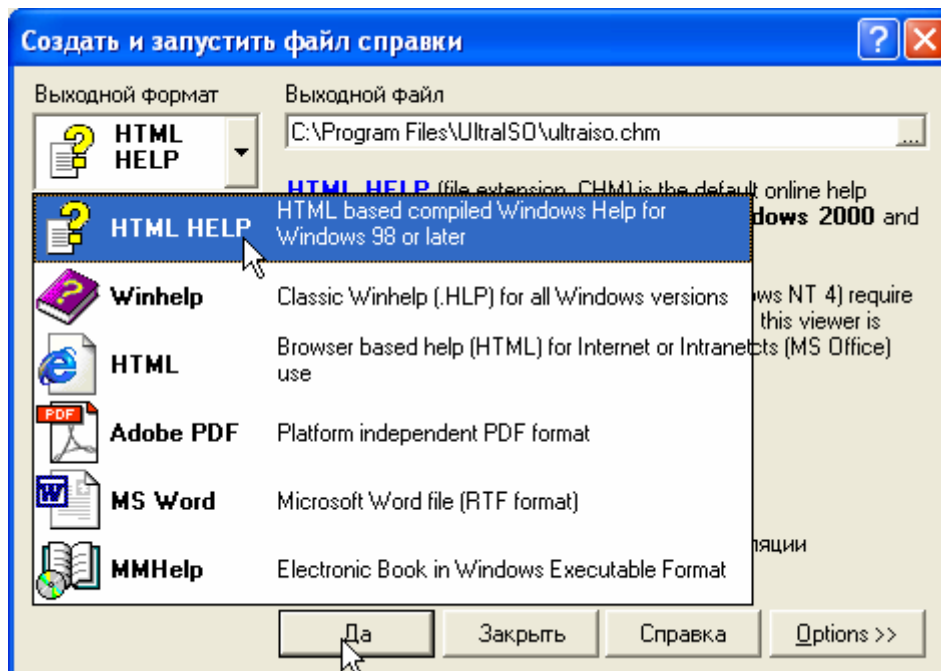


Рис. 235

Начнётся процесс компиляции файла и появится диалоговое окно **Compiling HTML HELP** с полем хода выполнения процесса (Рис. 236).

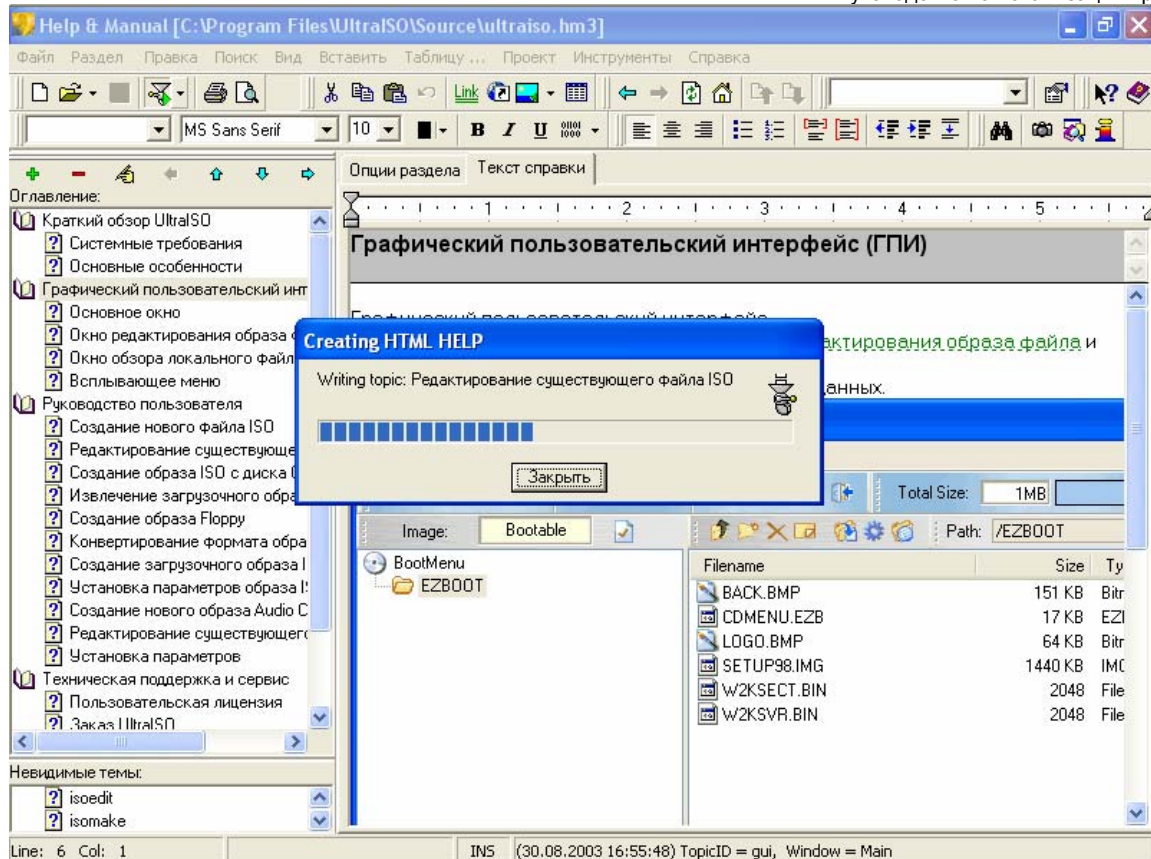


Рис. 236

После завершения компиляции появится окно **Compiler Messages**, сообщаемое о процессе компиляции (начало выполнения, компилятор, время выполнения, количество разделов и рисунков в файле, время создания, произошедшие ошибки и др.) (Рис. 237).

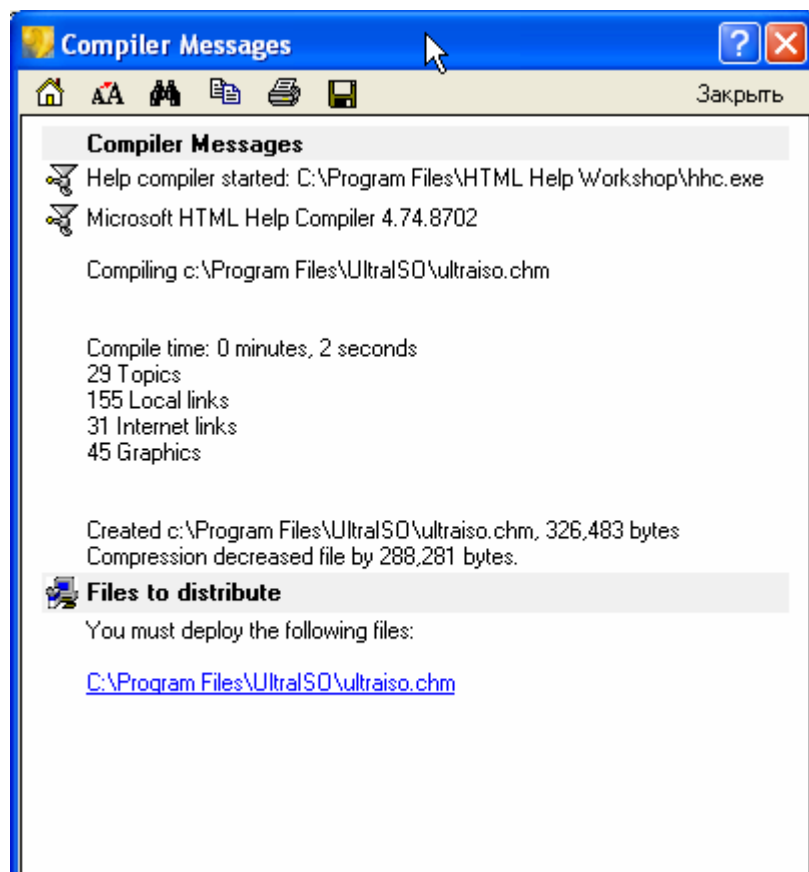


Рис. 237



По окончании компиляции, после появления окна **Compiler Messages** откроется собственно сам скомпилированный файл справки. В незарегистрированной версии программы в созданном файле будет видно сообщение (в красной рамке) о том, что файл справки создан в незарегистрированной версии (Рис. 238 а). В зарегистрированной версии программы такое сообщение отсутствует (Рис. 238 б).

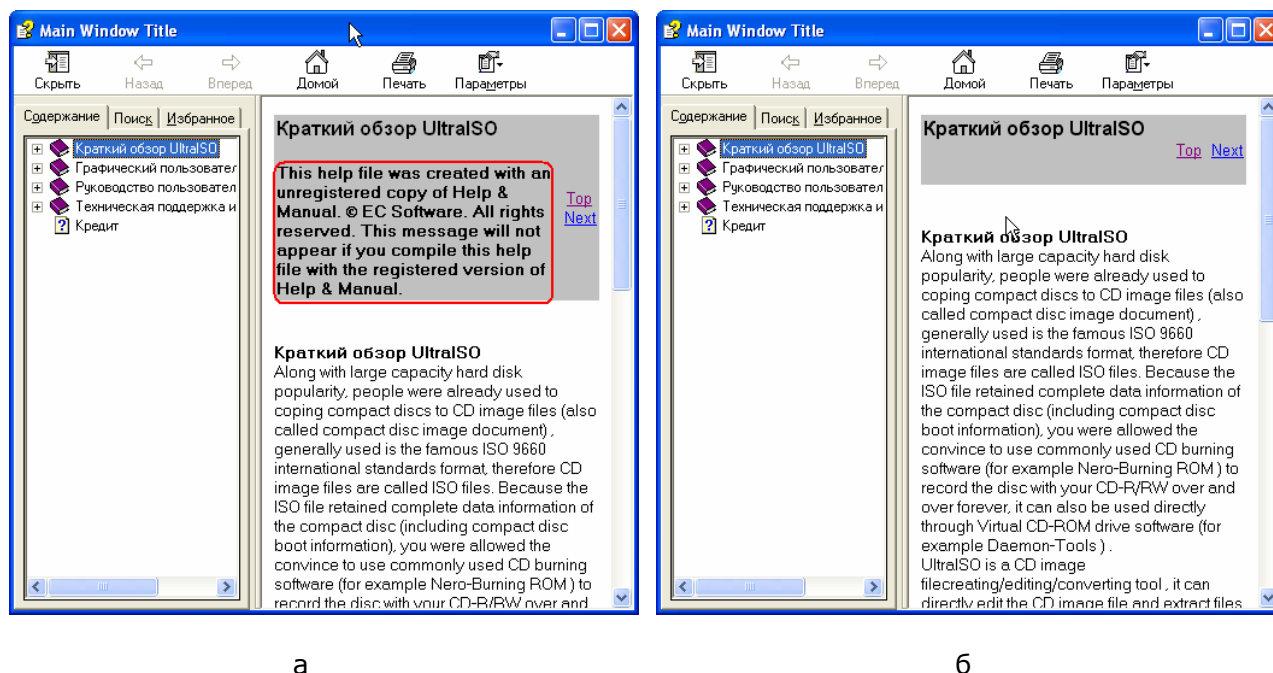


Рис. 238

## Глава 10

### Конвертирование словарей

Используя ранее одну программу для перевода Windows-приложений, Вы узнаете о существовании более многофункциональной и удобной. Но созданные Вами в старой программе словари заставляют Вас задуматься: стоит ли переходить на новую программу, ведь для нее у Вас совсем нет словарей, и все пришлось бы переводить заново... но... поздравляем! Теперь Вы легко можете перейти с одной программы на другую, конвертировав словари. Для этого Вам достаточно иметь Microsoft Office с компонентами Word и Excel, а также обычный Блокнот. Ну и, конечно же, необходимо прочитать следующие инструкции.

**Примечание:** Старайтесь не создавать большие словари. Для использования крупных нужно больше оперативной памяти, да и их конвертирование не всегда может пройти успешно.

### Конвертирование словарей Visual Localize в словари Multilizer и Passolo

Изначально имеем любой словарь для Visual Localize.

Открываем словарь в Visual Localize командой **Файл/Открыть... (File/Open...)** или комбинацией клавиш **Ctrl+O** (Рис. 239).

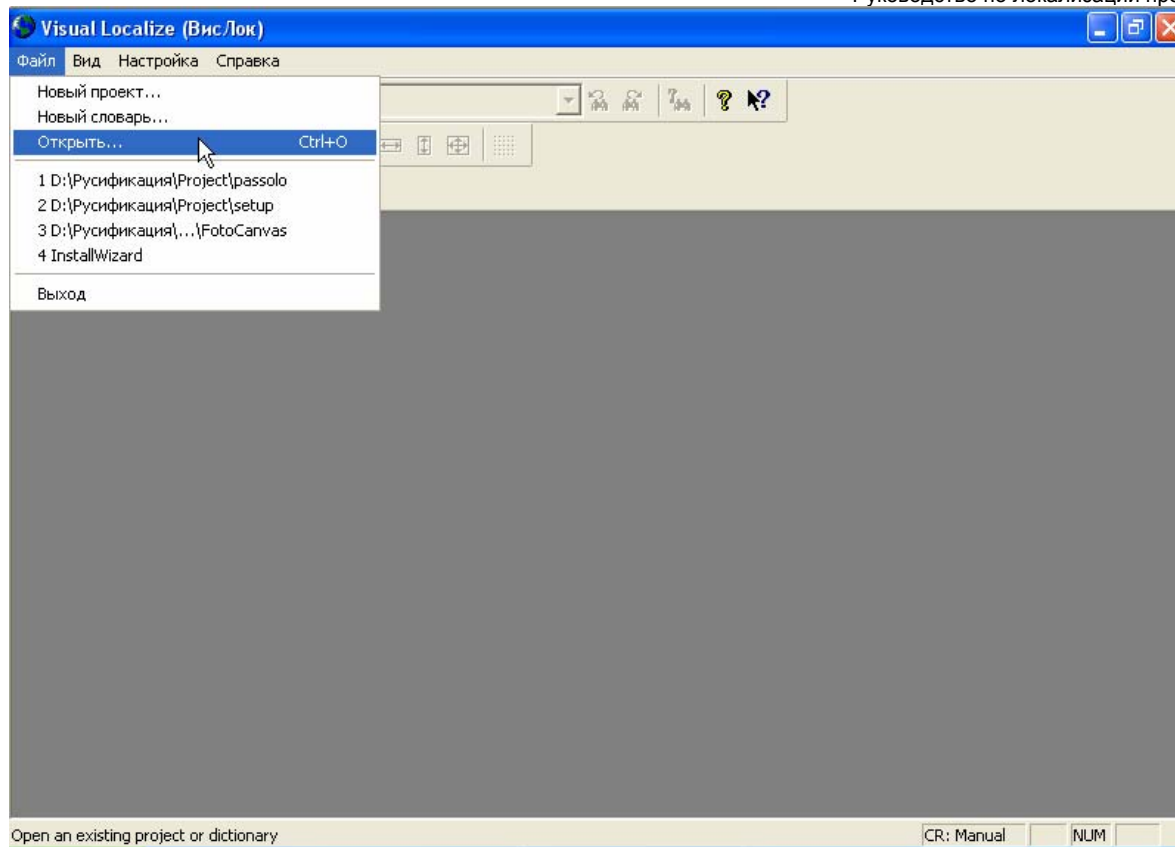


Рис. 239

Далее выбираем тип открываемых файлов словаря Dictionary Files (\*.dic) (Рис. 240).

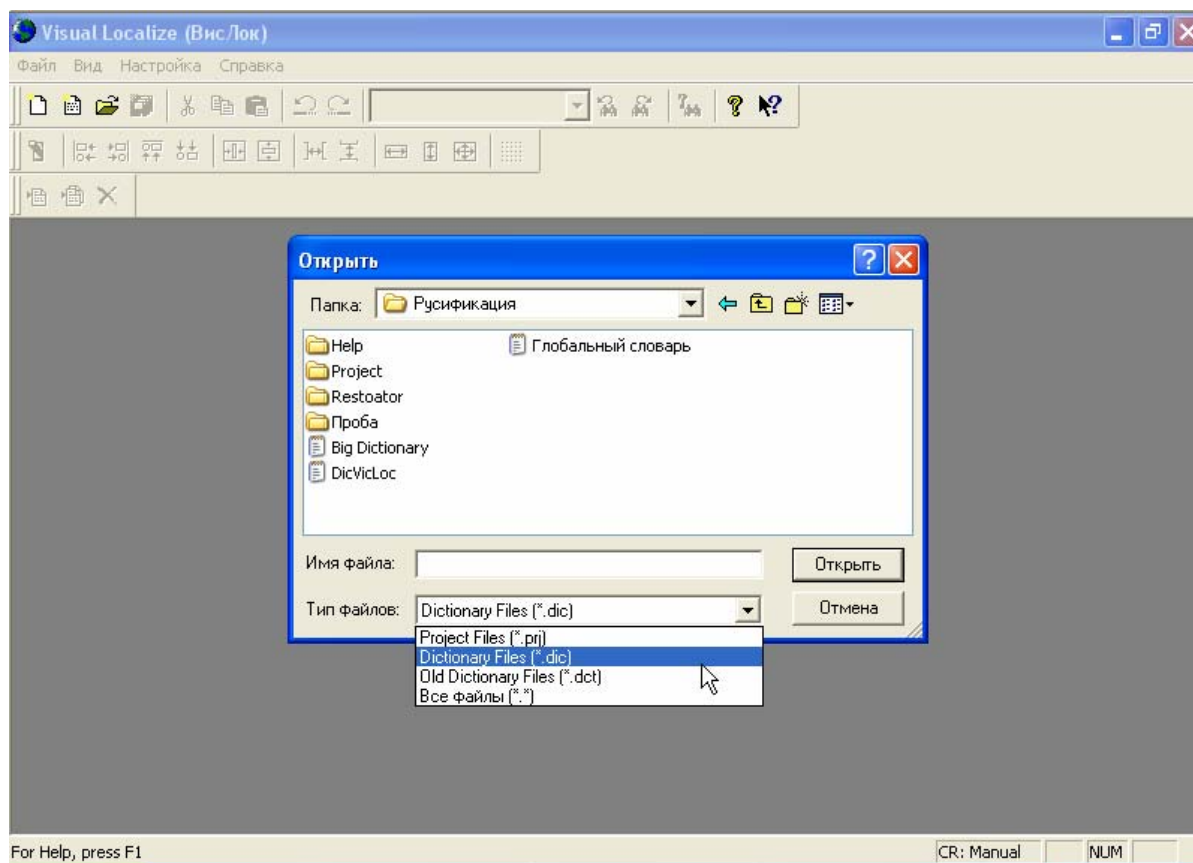


Рис. 240

И выбираем файл имеющегося у нас словаря (Рис. 241)

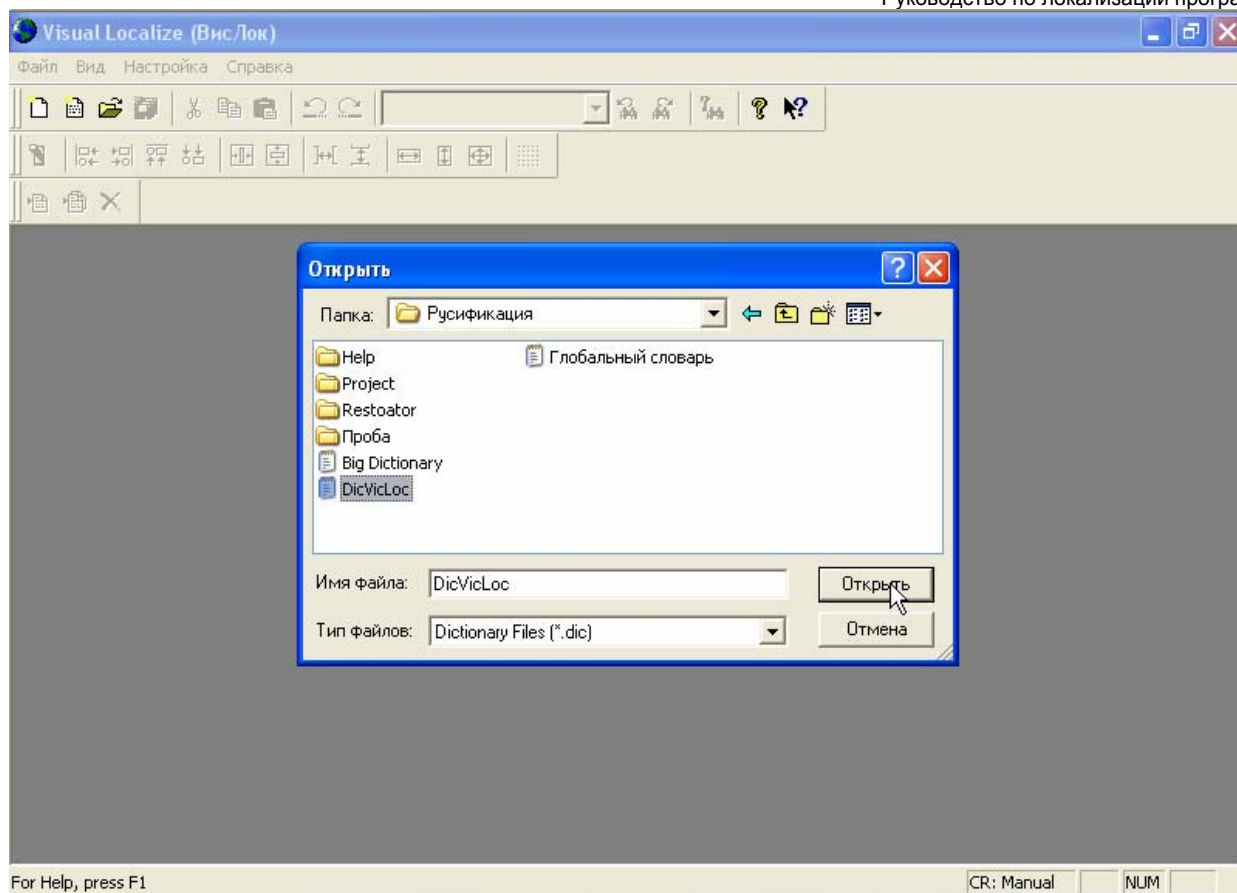


Рис. 241

В верхнем меню выбираем **Инструменты/Экспортировать как текст... (Tools/Export As Text)** (Рис. 242).

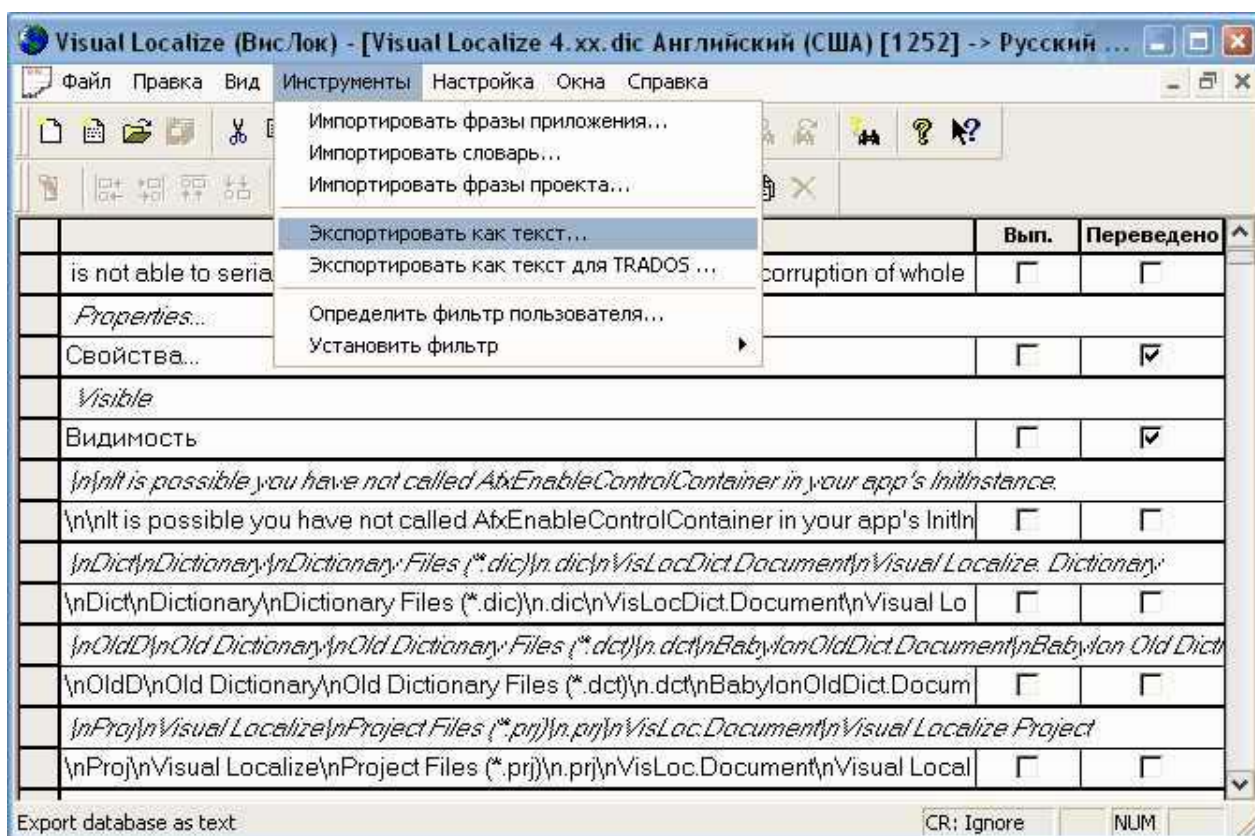


Рис. 242

Сохраняем словарь под любым именем (при этом он сохраняется в виде текстового файла с расширением \*.txt) (Рис. 243).

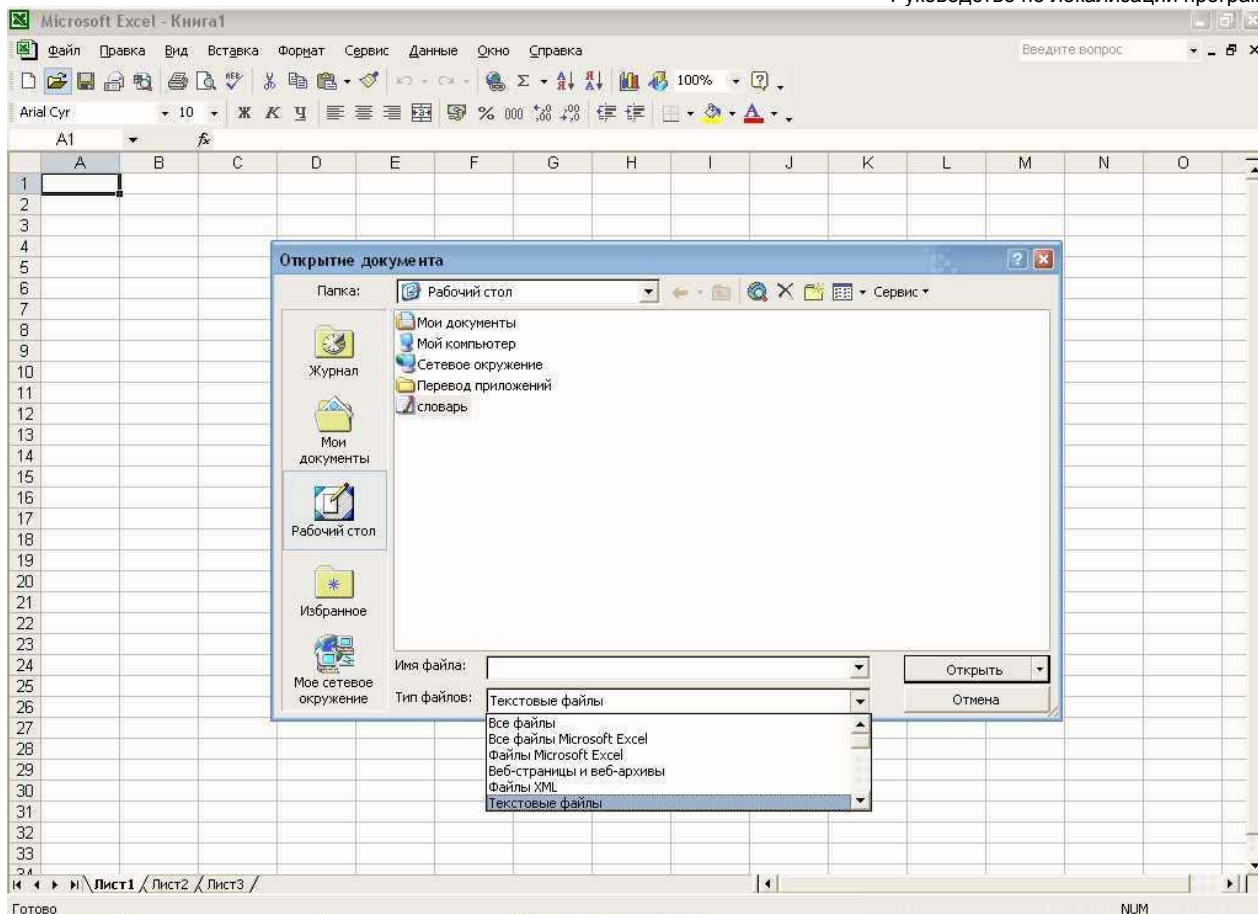


Рис. 243

Открываем измененный TXT-файл в Microsoft Excel. При этом выбираем формат данных "**с разделителями**", кодировку "**1251: Cyrillic (Windows)**" (Рис. 244).

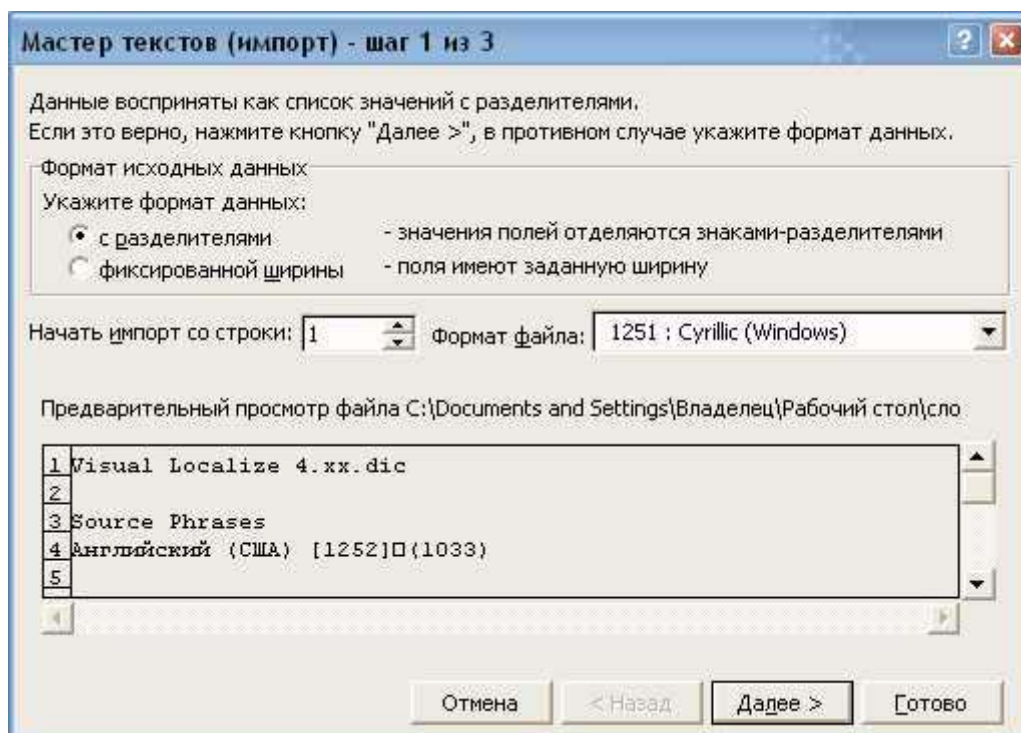


Рис. 244

Символом разделителем на следующем шаге оставьте "**знак табуляции**", ограничитель строк – кавычка (Рис. 245).



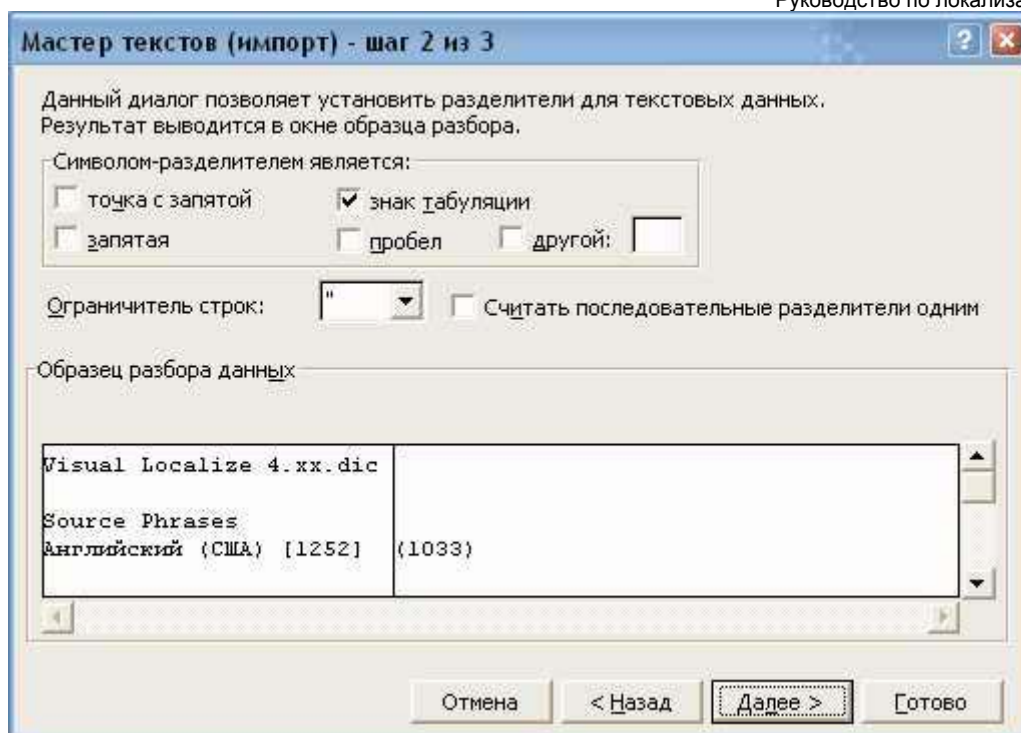


Рис. 245

Далее **Готово**.

Выделяем и удаляем строки до перевода (Рис. 246),

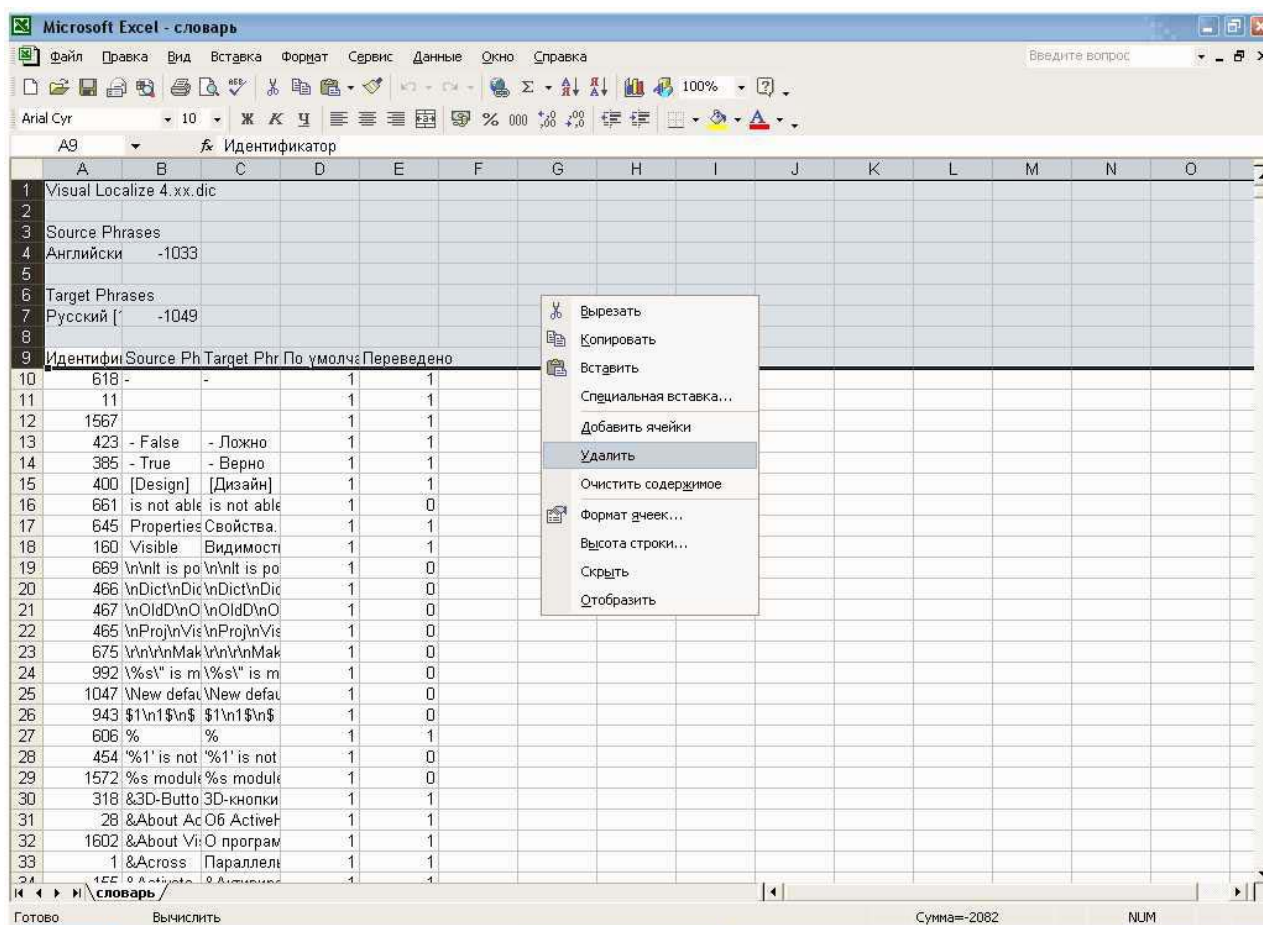


Рис. 246

а также первый, четвертый и пятый столбцы (Рис. 247).

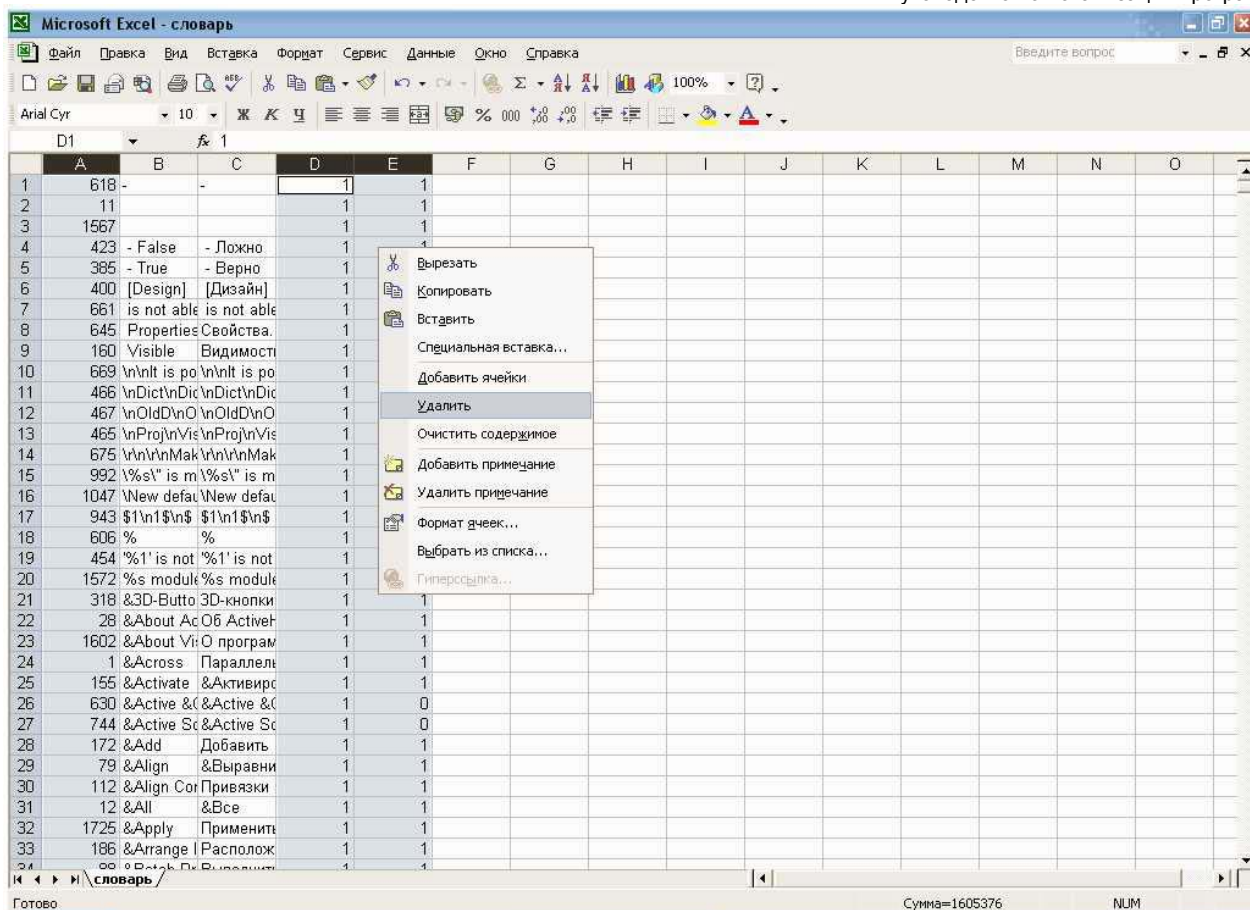


Рис. 247

Расширяем границы столбцов по тексту (Рис. 248).

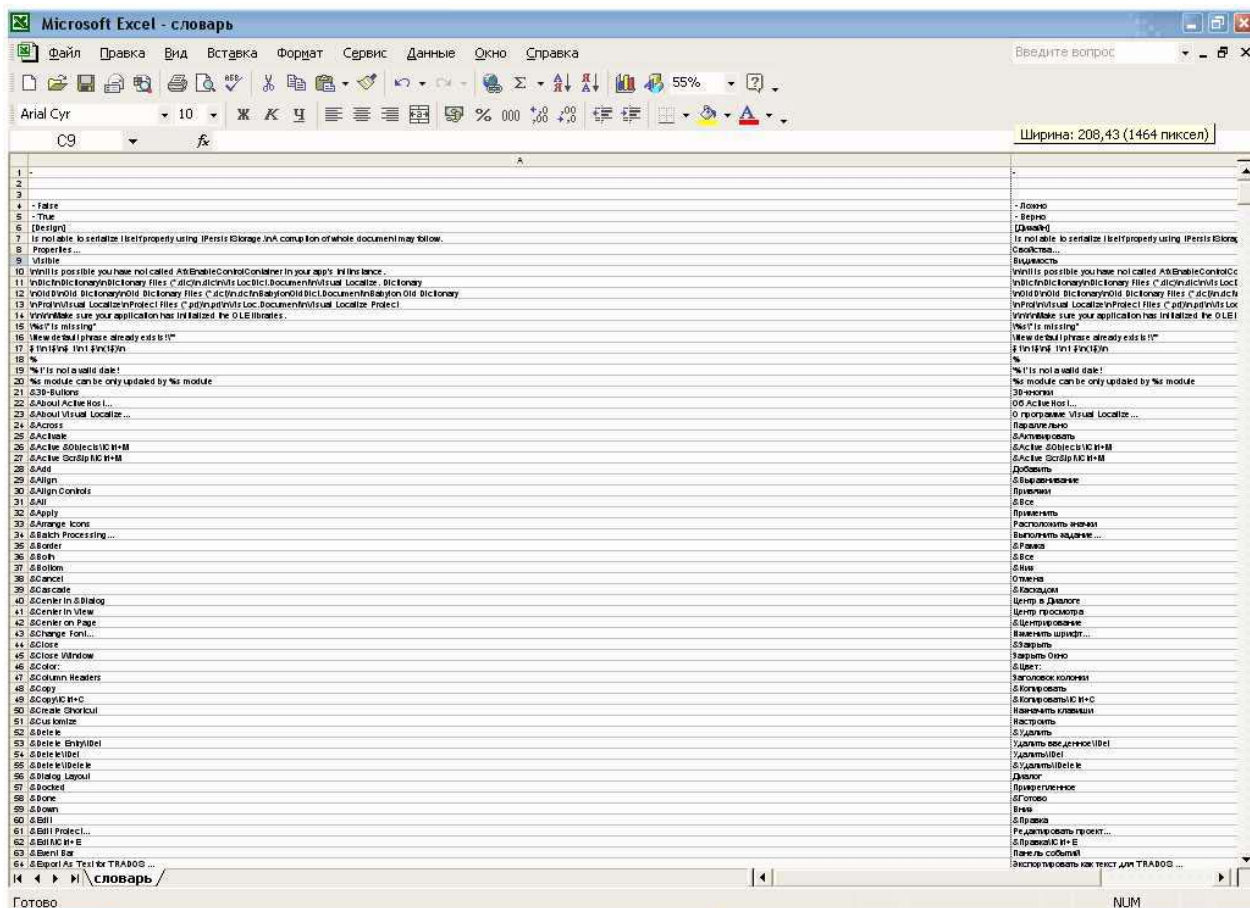


Рис. 248

Выделяем и копируем все (Рис. 249).

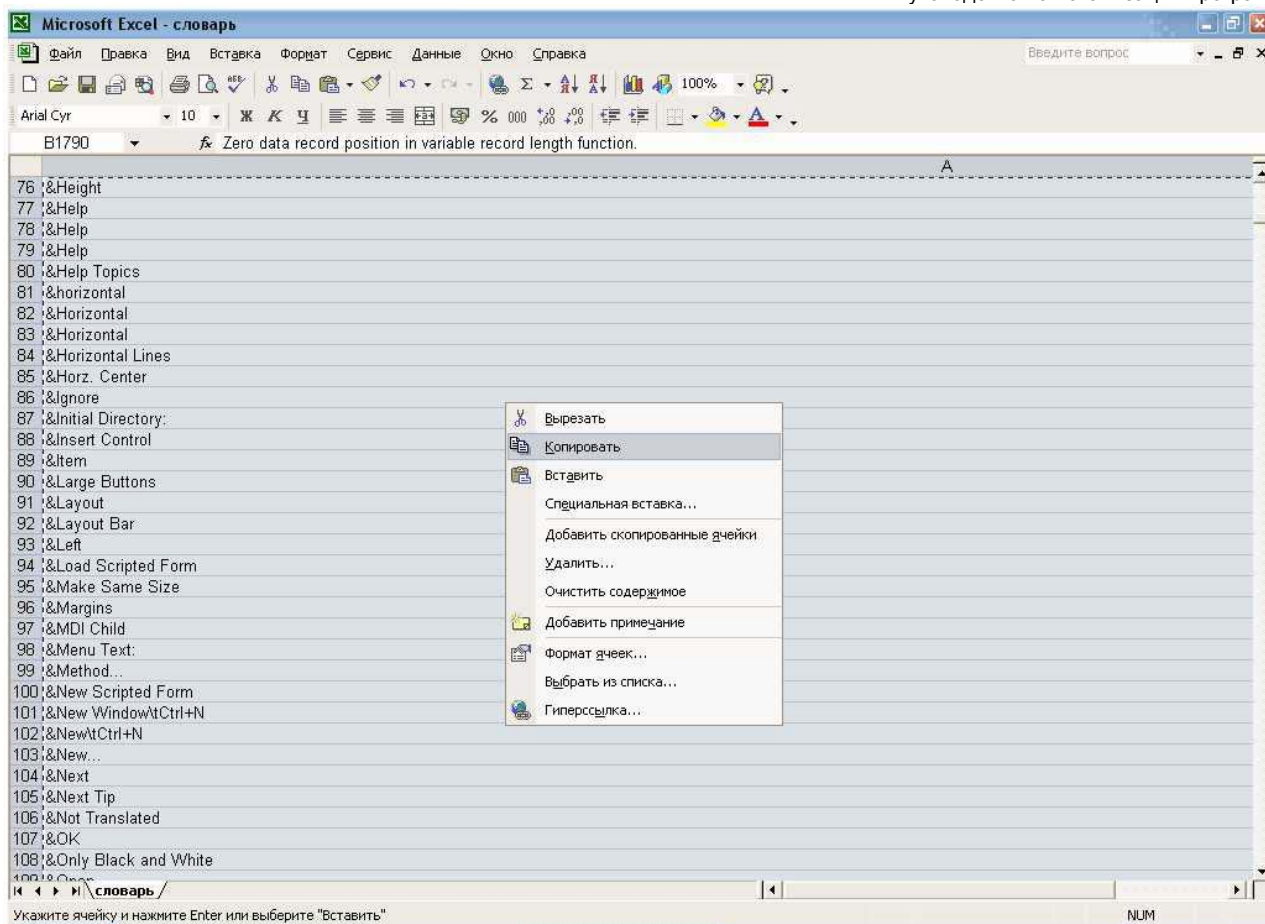


Рис. 249

Вставляем в пустой открытый текстовый файл Блокнота (Рис 250).

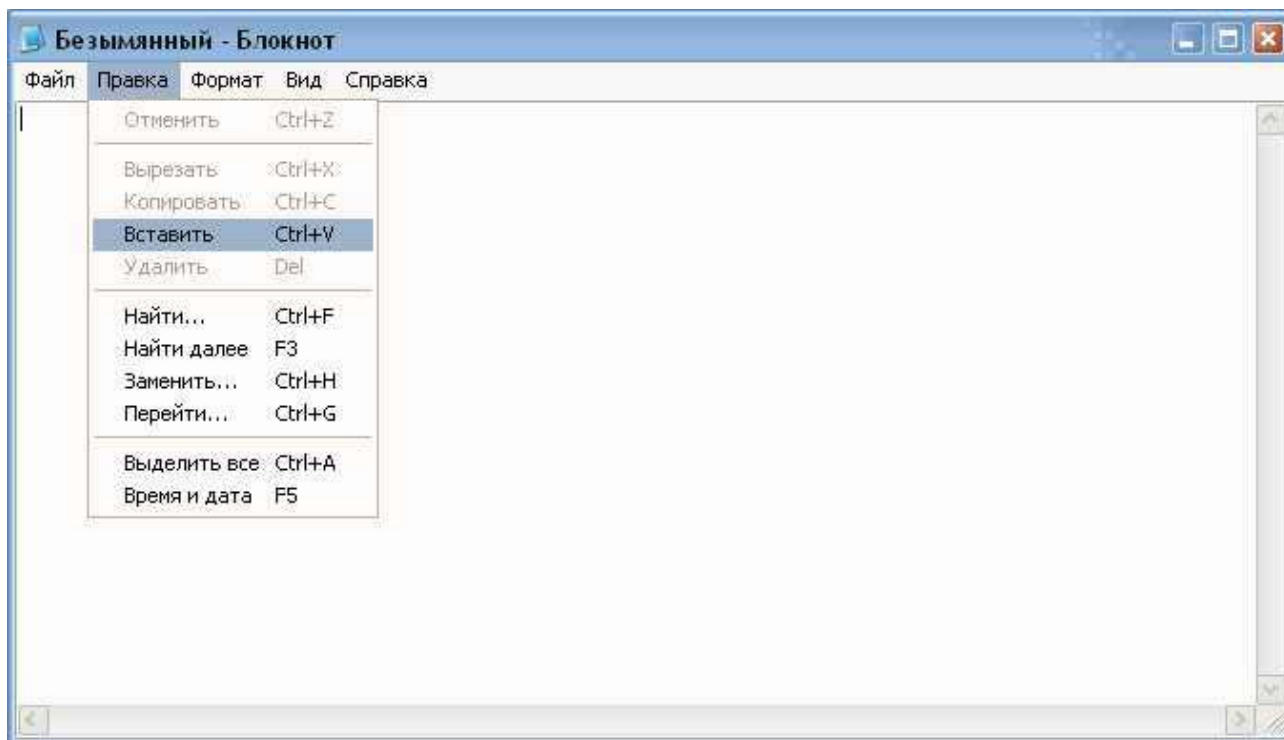


Рис. 250

Сохраняем его как текстовый файл под любым именем (Рис 251).



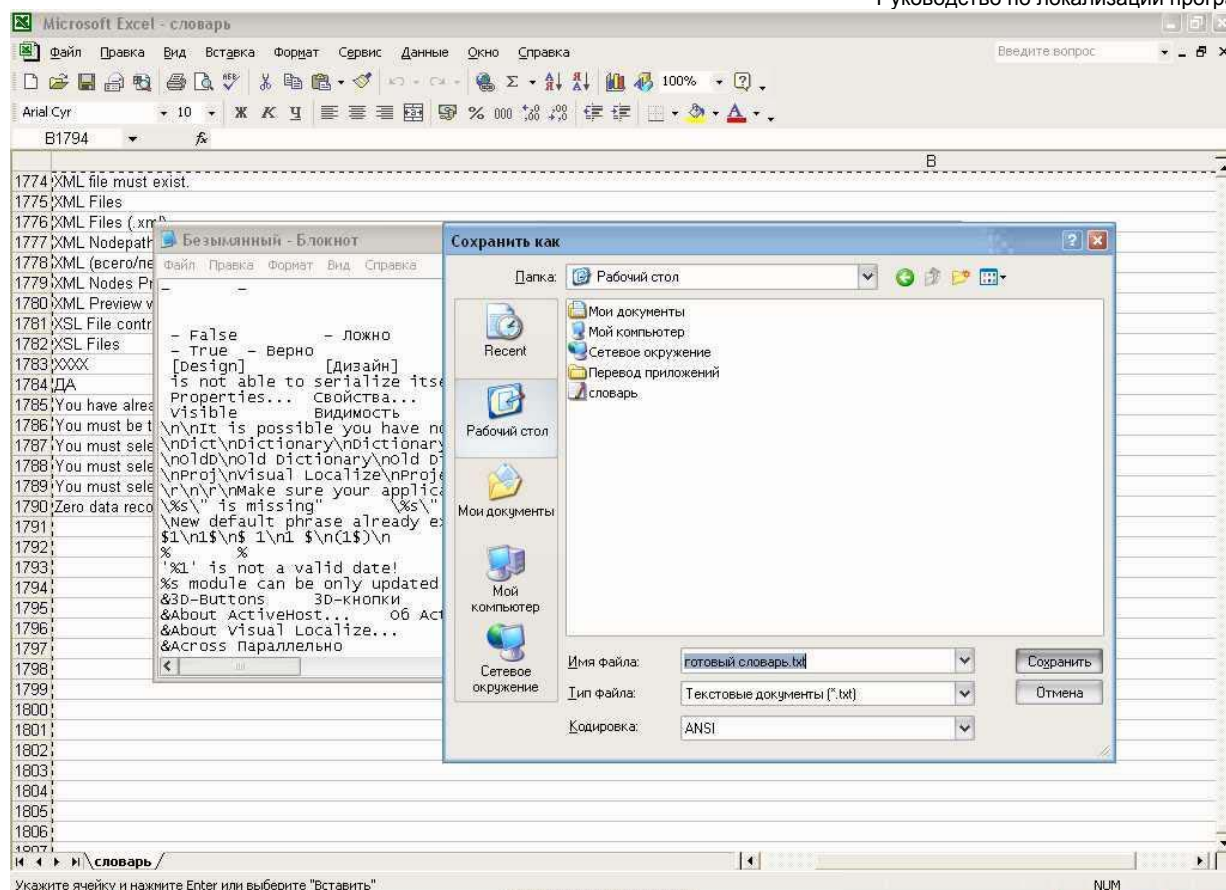


Рис. 251

СЛОВАРЬ ГОТОВ!!!

Можно не переносить скопированный текст в Блокнот, а сохранить его прямо в Microsoft Excel как **Текстовые файлы (с разделителями табуляции)** (Рис. 252).

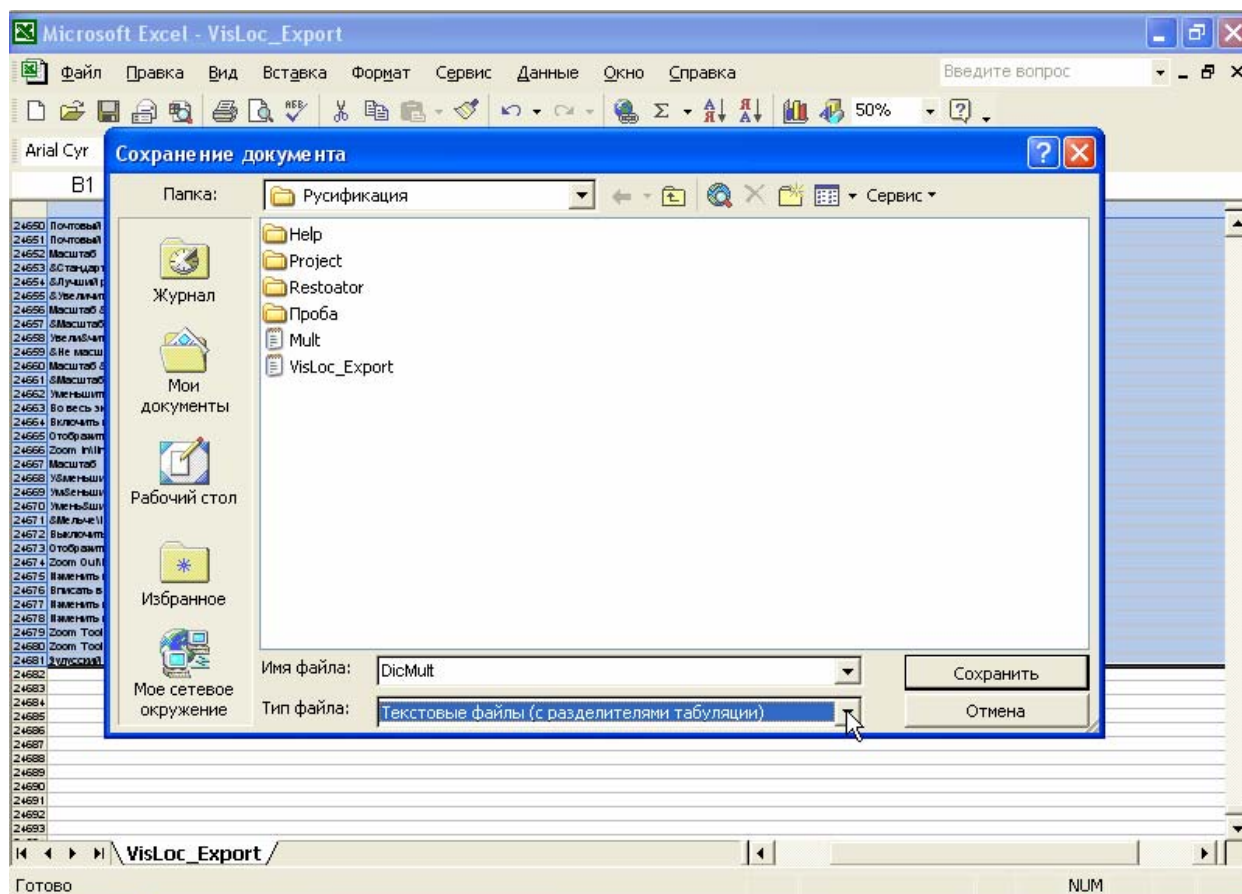


Рис. 252

Чтобы использовать словарь для программы Passolo в четырёх верхних ячейках таблицы удаляем символы тире и табуляции (Рис. 253).

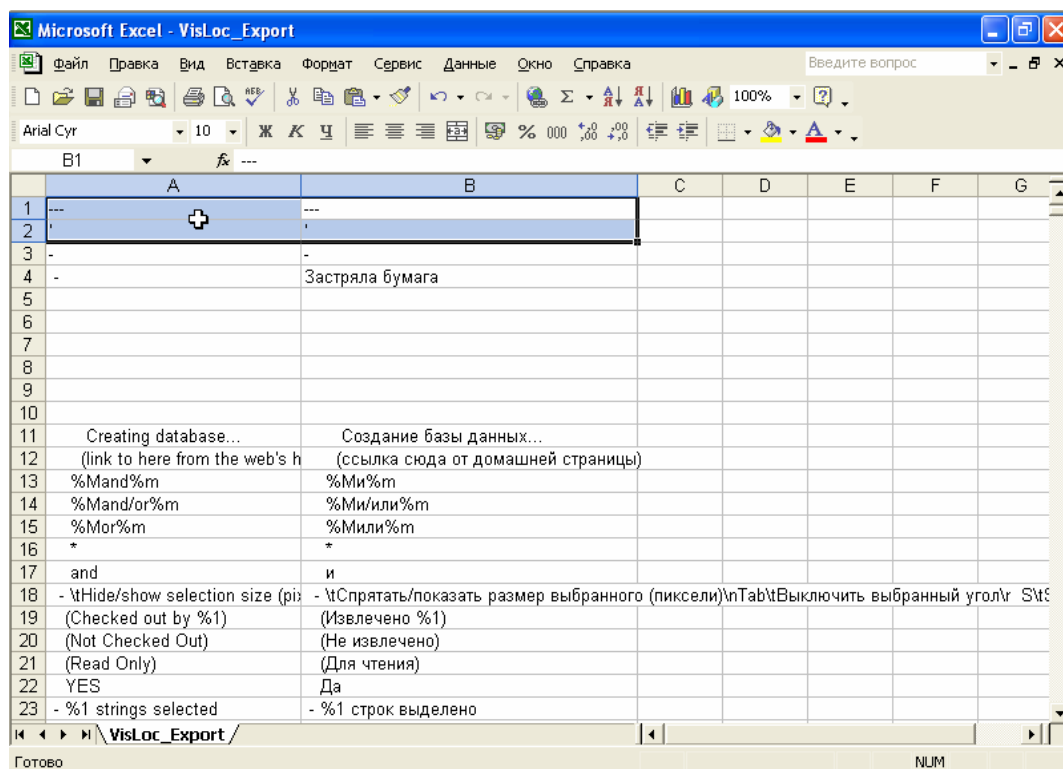


Рис. 253

И вставляем такие значения ID языка в верхние строчки: в английский (первый столбец) **9 1 (через пробел!)** и **25 1 (тоже через пробел)** в столбец с русским переводом) (Рис. 254). Сохраняем так же, как было сказано выше, и получаем словарь для Passolo. Можно также изменить расширение \*.txt на \*.glo в этом случае получаем полноценный глоссарий для Passolo. Если ID языка вставляются в глоссарий в текстовом файле в Блокноте, то разделителем между английским и русским столбцами является **табулятор**.

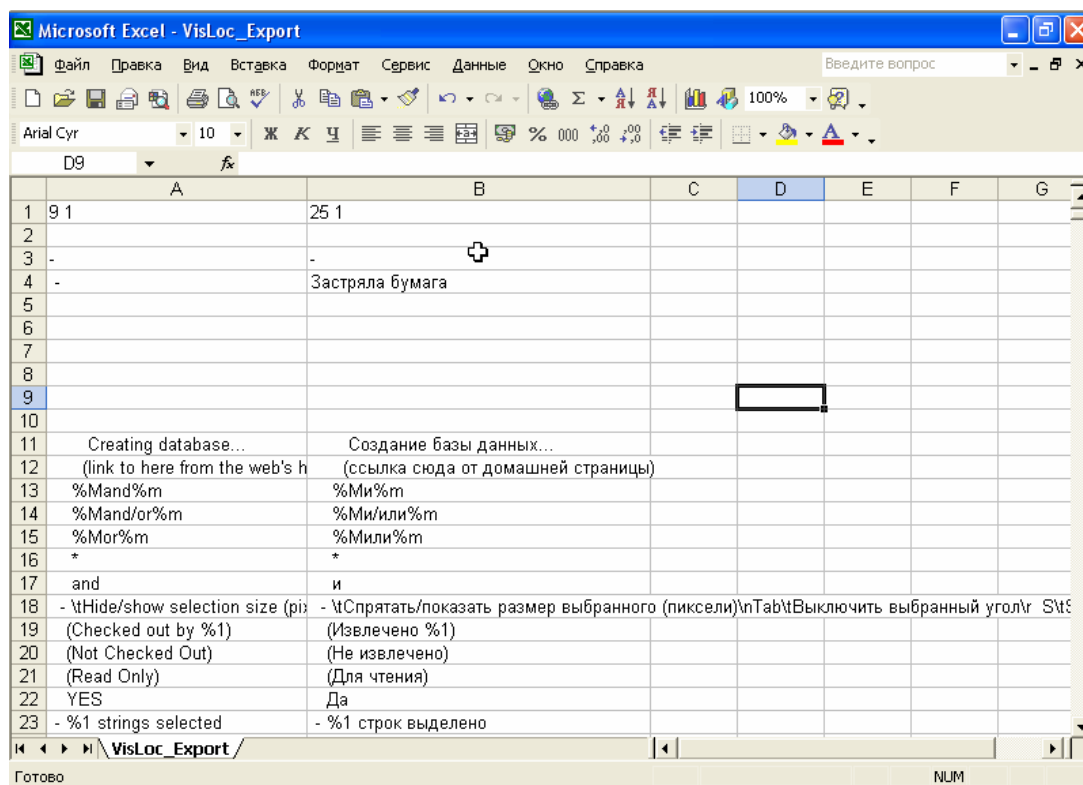


Рис. 254

## Конвертирование словарей Multilizer и Passolo в словари Language Localizator

Изначально имеем любой словарь для Multilizer. Возьмите маленький словарики для проведения этой операции или разбейте большой на несколько мелких. Возможно, конвертирование и не удастся. Это бывает в случаях, если текст некоторых переводов очень длинный.

**Примечание:** Сообщения, указанные в фигурных скобках копировать с руководства нельзя. Их нужно вводить собственноручно в одной клетке, а потом уже копировать эту клетку и вставить в каждую клетку столбца. И еще: следите за пробелами. Это очень важно!

Открываем словарь обычным Блокнотом. Копируем все содержимое словаря (Рис. 255).

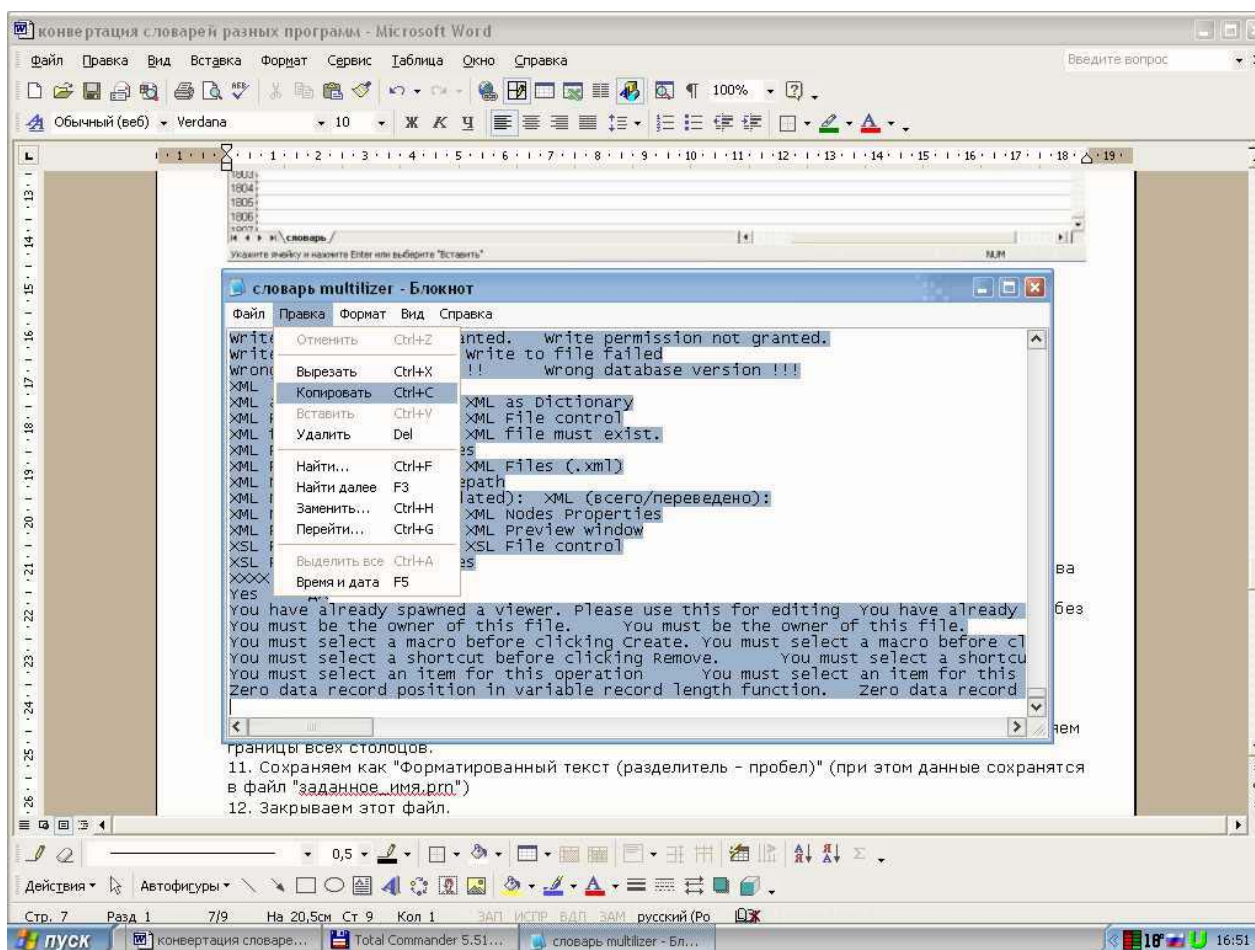


рис. 255

Открываем пустую книгу Microsoft Excel. Вставляем скопированные данные (Рис. 256).



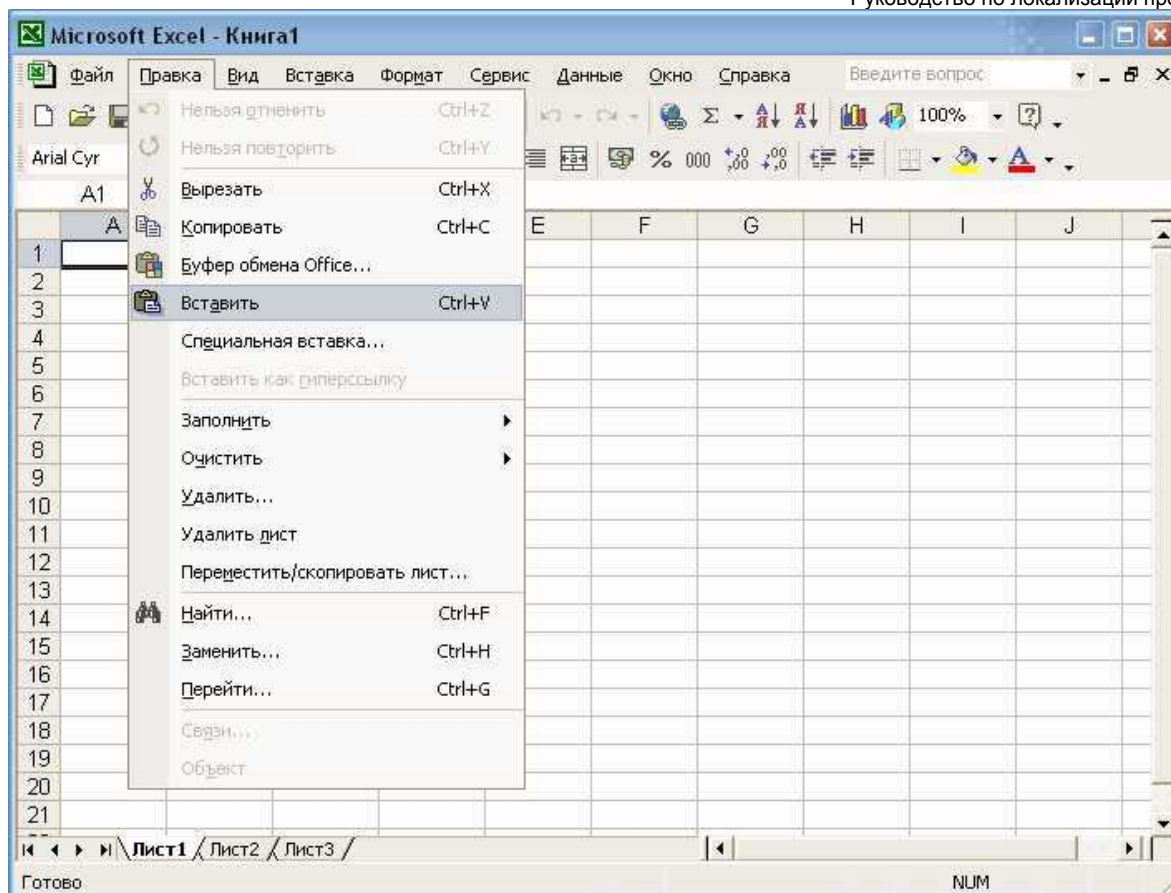


Рис. 256

При этом они разобьются в два столбца: слева английский вариант, справа его перевод на русский (Рис. 257).

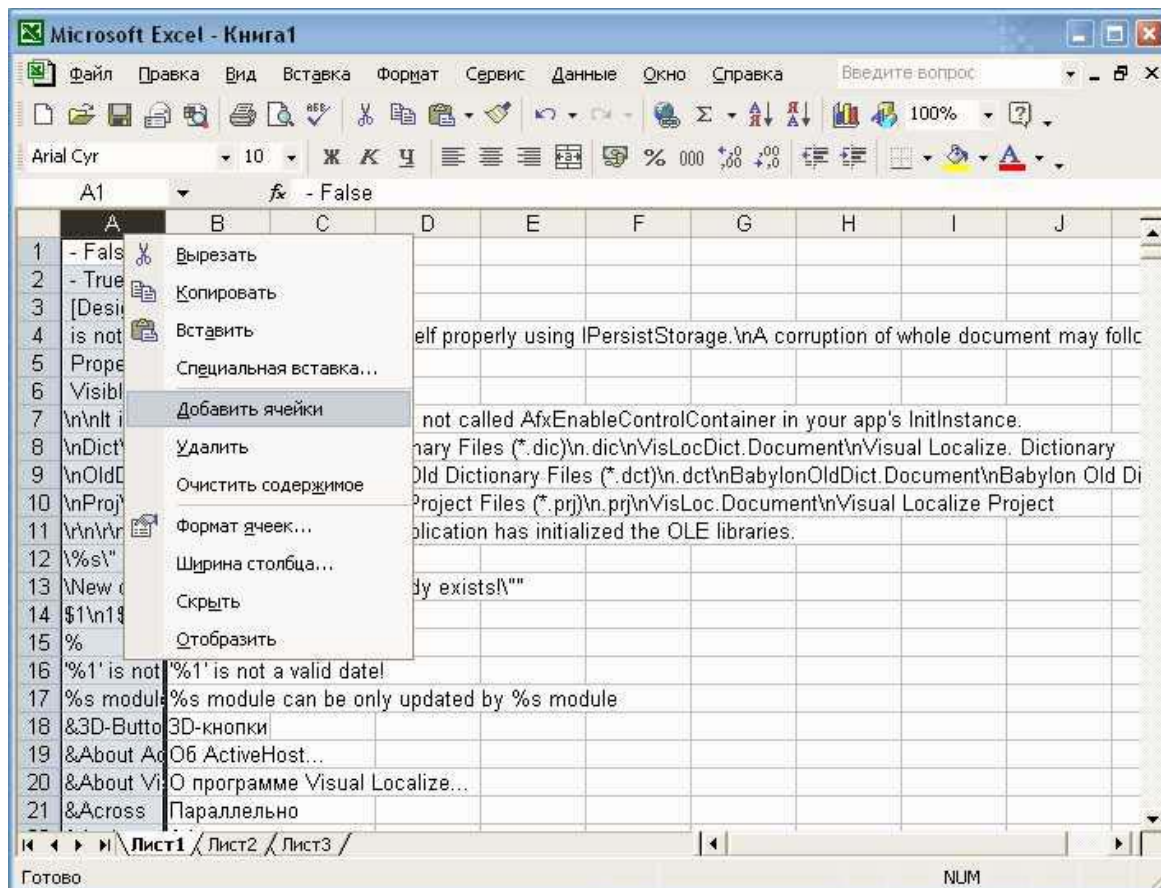


Рис. 257

Перед первым столбцом вставляем один столбец и **В КАЖДУЮ ЯЧЕЙКУ** этого столбца вставляем **{# EN: "}** без фигурных скобок (Рис. 258).

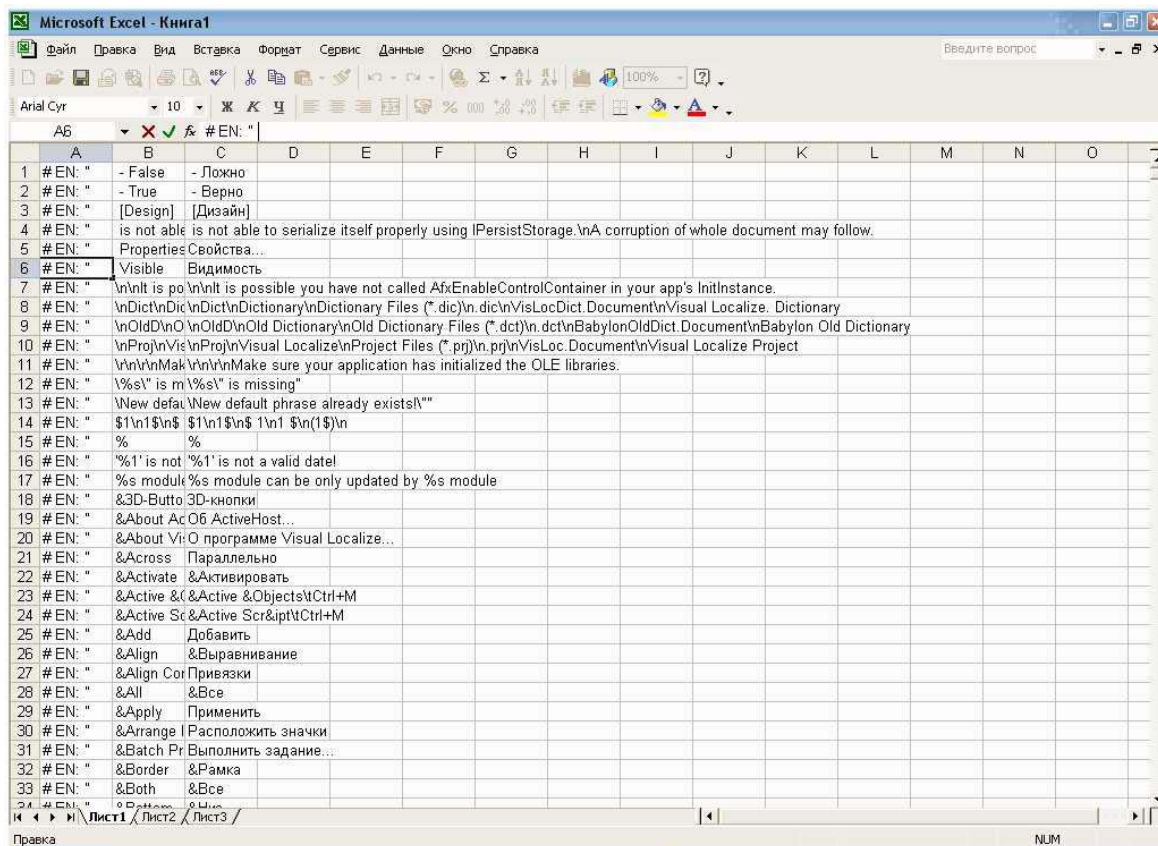


Рис. 258

После столбца английского вставляем 3 пустых столбца (Рис. 259).

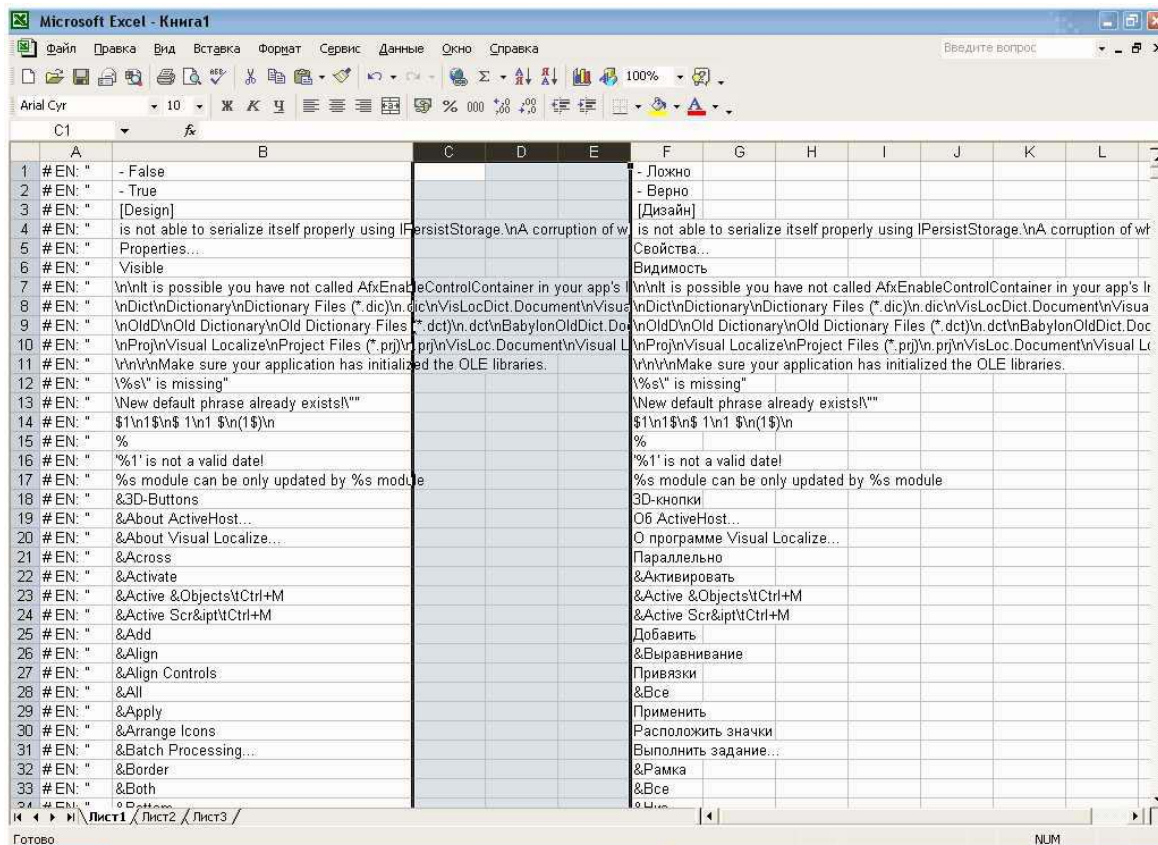


Рис. 259

В первый из них вставляем **{"** без фигурных скобок. Во второй - **{ \$ }** без фигурных скобок. В третий - **{ > RUS: "** без фигурных скобок (Рис. 260).



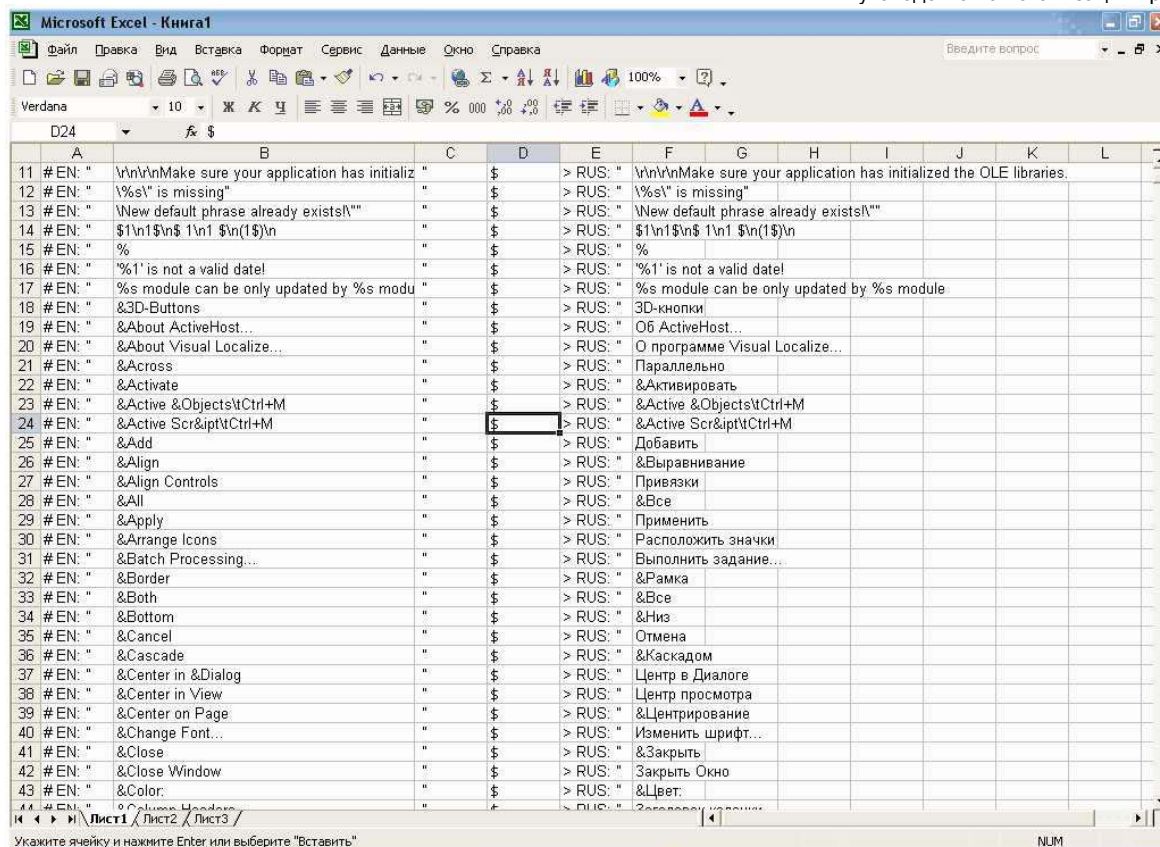


Рис. 260

После русского столбца в следующий столбец вставляем {"} без фигурных скобок. Расширяем границы всех столбцов (Рис. 261).

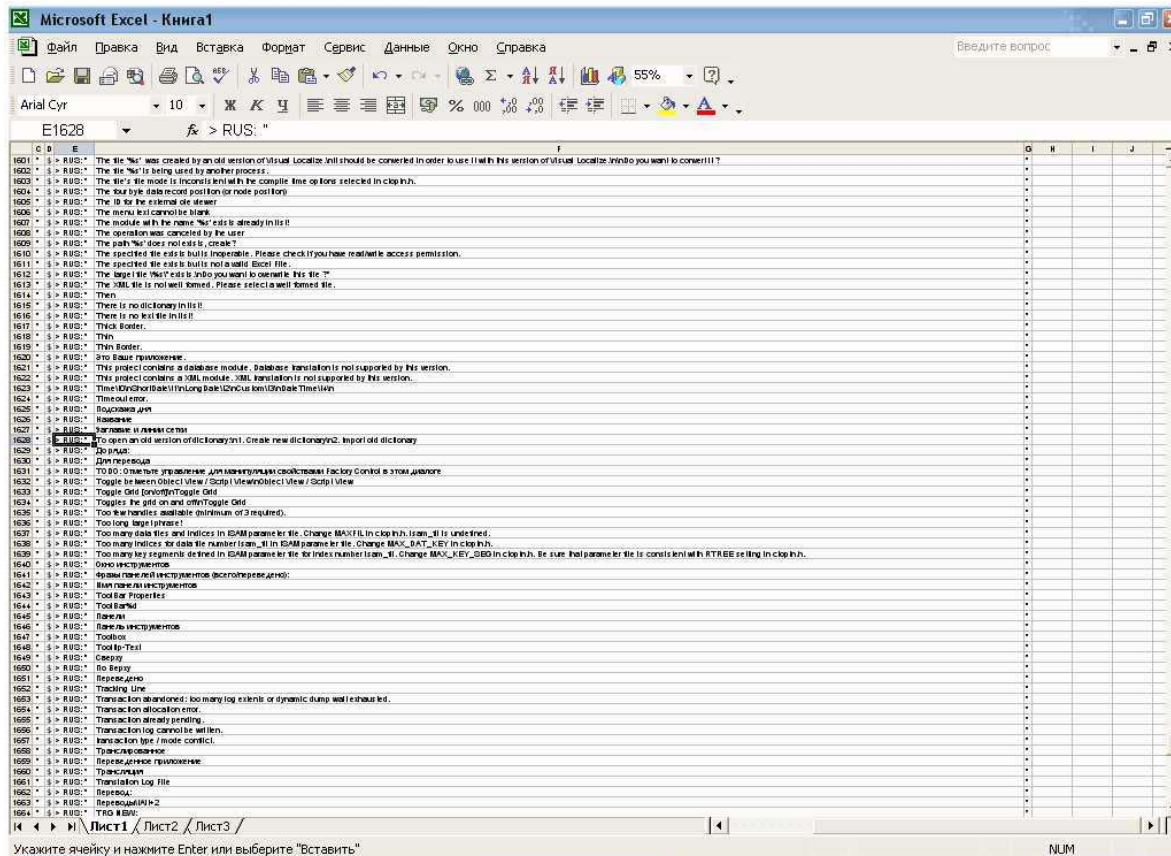


Рис. 261

Сохраняем как **Форматированный текст (разделитель - пробел)** (при этом данные сохраняются в файл **заданное\_имя.rgn**) (Рис. 262).



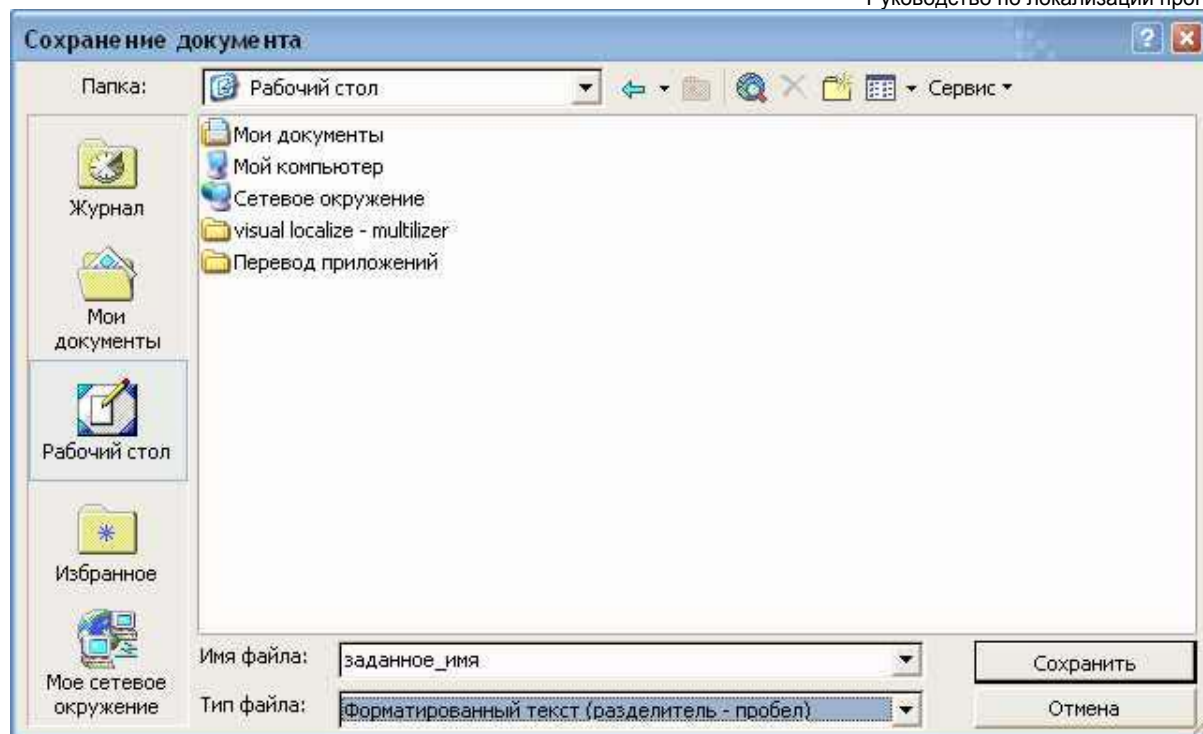


Рис. 262

Закрываем этот файл. Снова открываем его в Microsoft Excel (формат «Все файлы»). При этом указываем формат данных **"с разделителями"**, кодировку **"1251: Cyrillic (Windows)"** (Рис. 263).

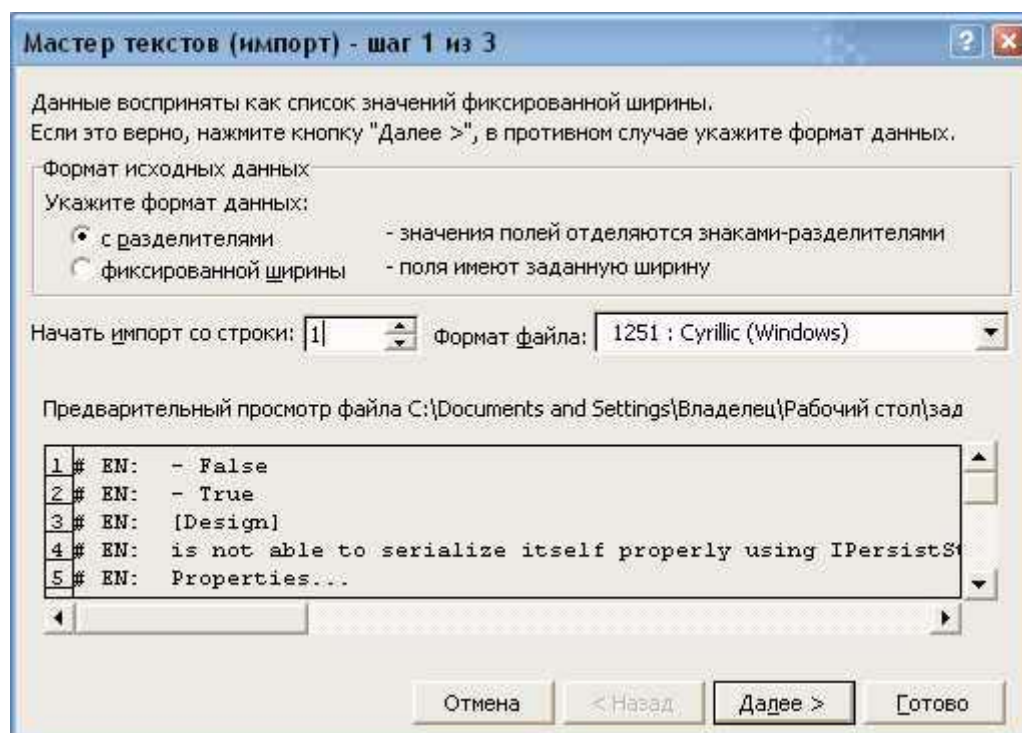


Рис. 263

На следующем шаге галкой отмечаем только **"другой:"** символ-разделитель и в области напротив вводим **{ \$ }** без фигурных скобок. Ограничитель строк ставим **"(нет)"** (Рис. 264).

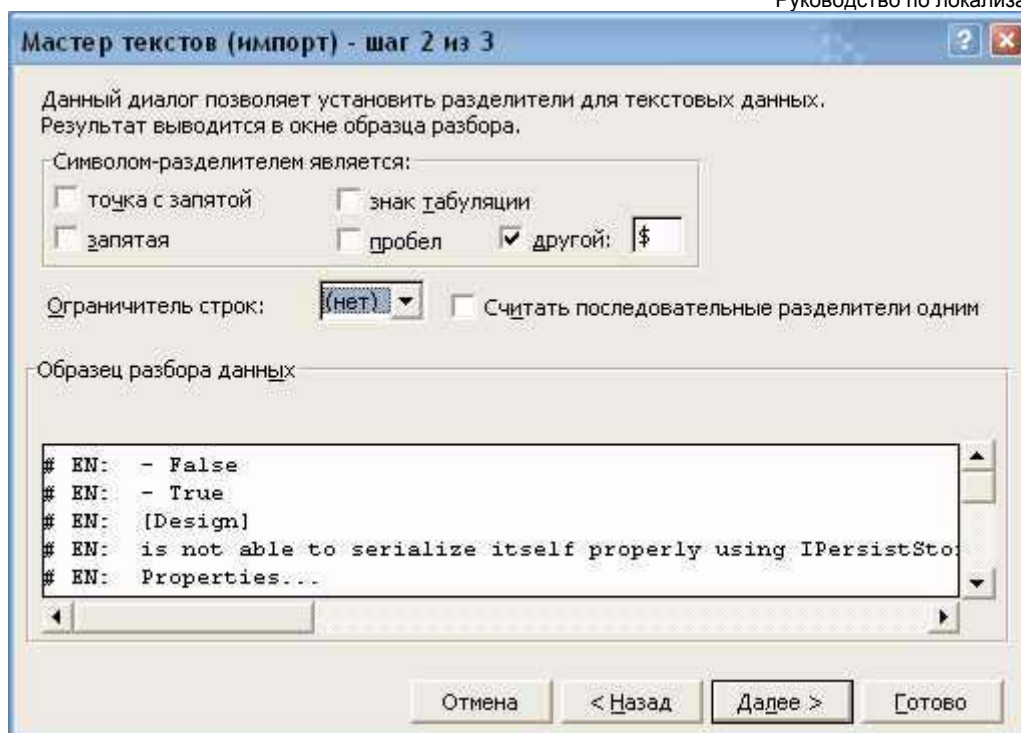


Рис. 264

Далее **Готово**.

Выделяем все в открытом файле Excel. Копируем в буфер (Рис. 265).

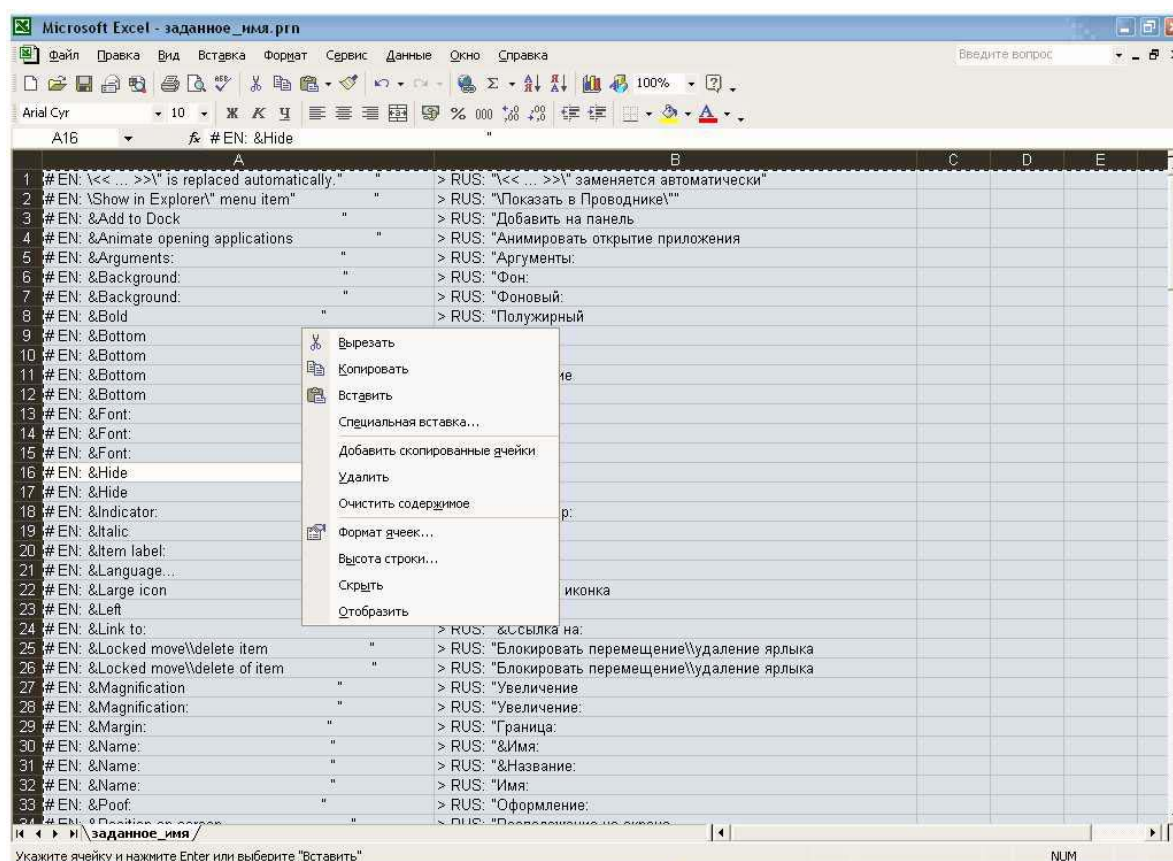


Рис. 265

Открываем Microsoft Word. Вставляем эти данные туда (Рис. 266).

**Примечание:** В зависимости от размера словаря, этот процесс может занять очень много времени и даже привести к зависанию приложения. Не забудьте, что если Windows 2000/XP/2003 Server пишет, что приложение «Не отвечает», то это не значит, что оно не может выйти из этого состояния. Достаточно подождать некоторое время. С Windows 9x/ME сложнее. Если завис – значит все. Нужны более мелкие словари.

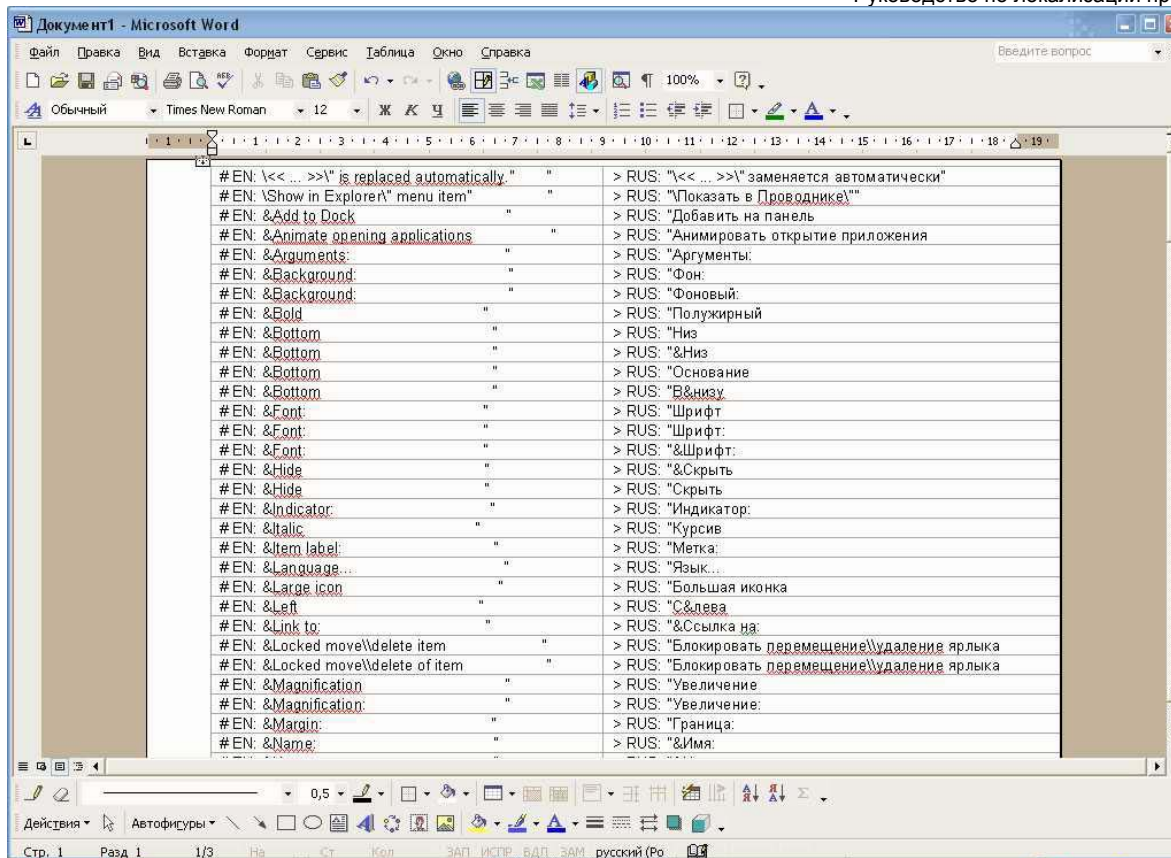


Рис. 266

Выделяем два вставленных столбца с данными.

По правой кнопке мыши объединяем ячейки. В зависимости от размера словаря, этот процесс может занять очень много времени и даже привести к зависанию приложения (Рис. 267).

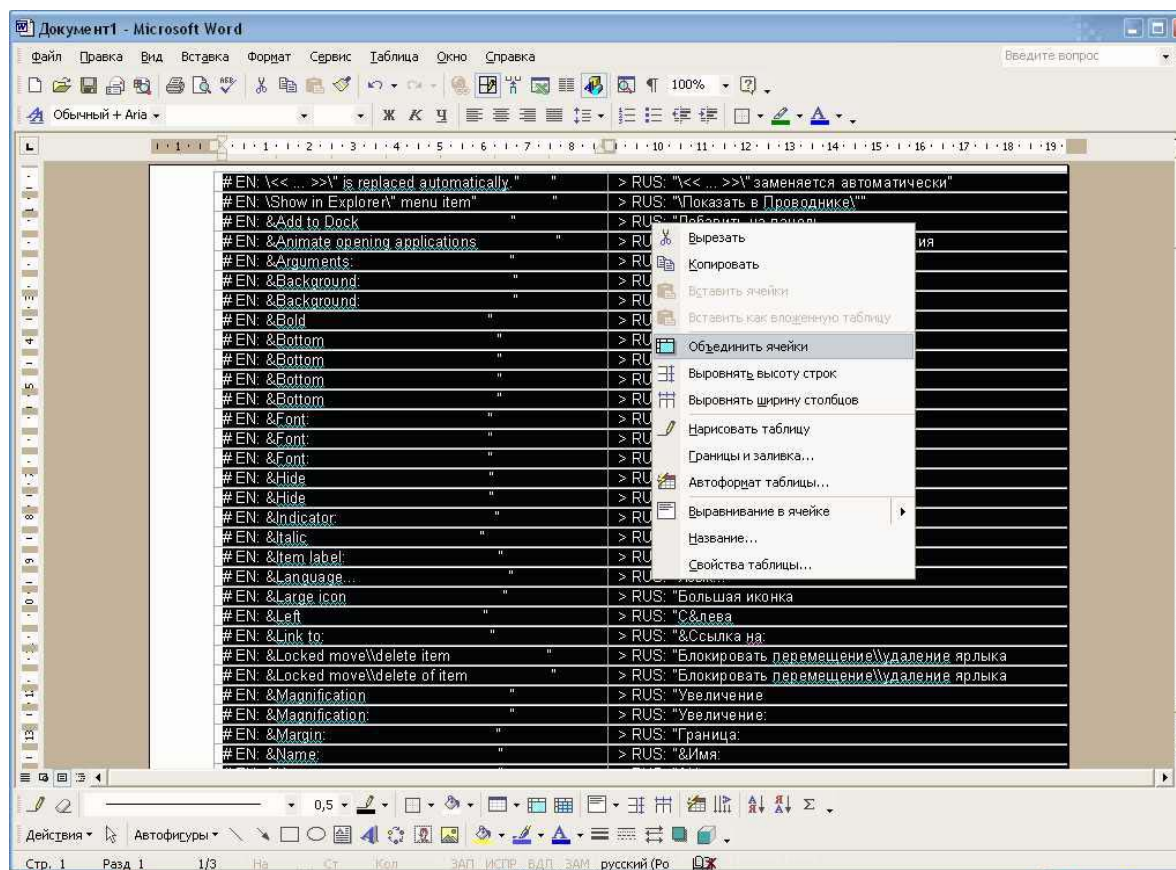


Рис. 267



Открываем программу Language Localizator и вверху в меню **Целевой язык** выбираем **Открыть словарь** (Рис. 268).

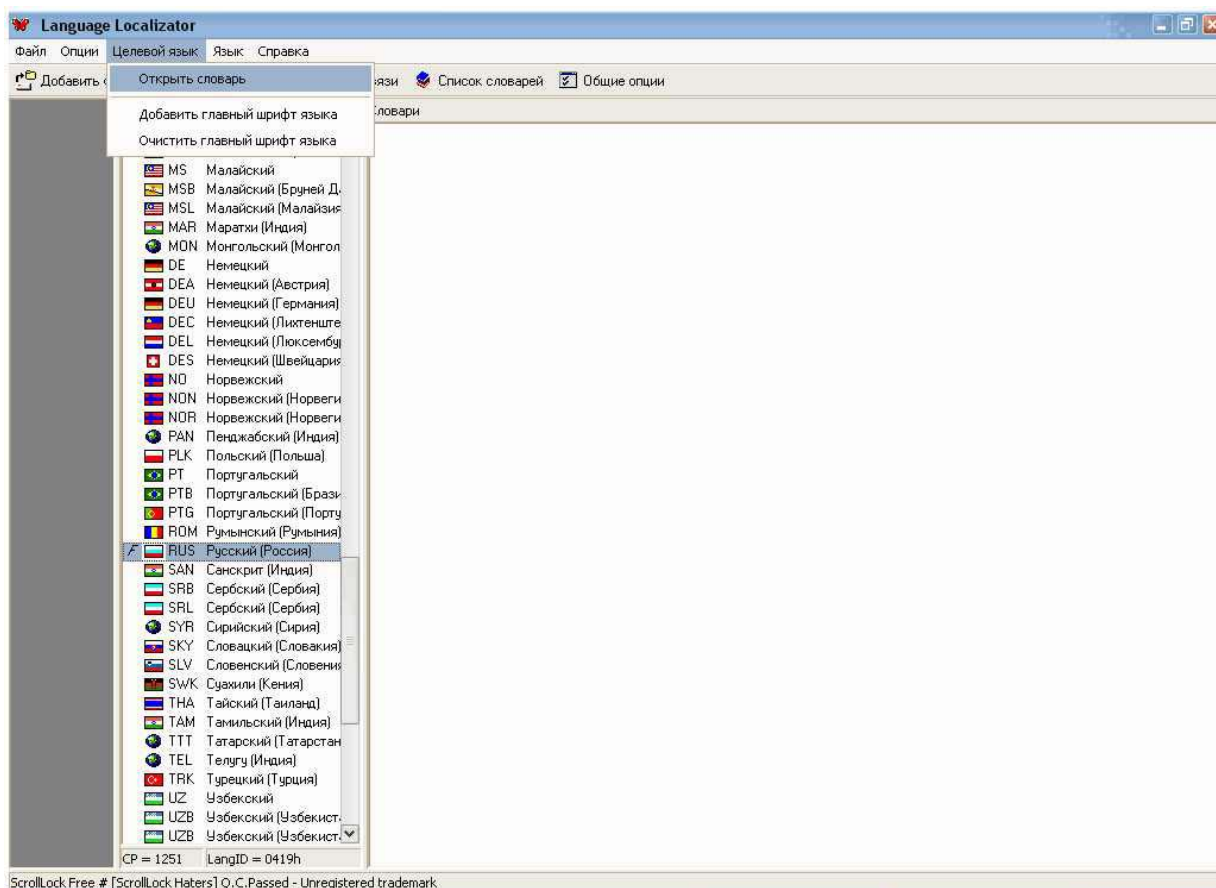


Рис. 268

Нажимаем **Новый словарь** (Рис. 269).

В окне **Localizator Main Dictionaries Library** выбираем язык **RUS** (Рис. 270).



Рис. 269



Рис. 270

Далее вводим имя нового словаря. Например, **ll\_dictionary**. Нажимаем **ОК**. В области словарей правой кнопкой мыши выбираем **Показ словарей** (Рис. 271).

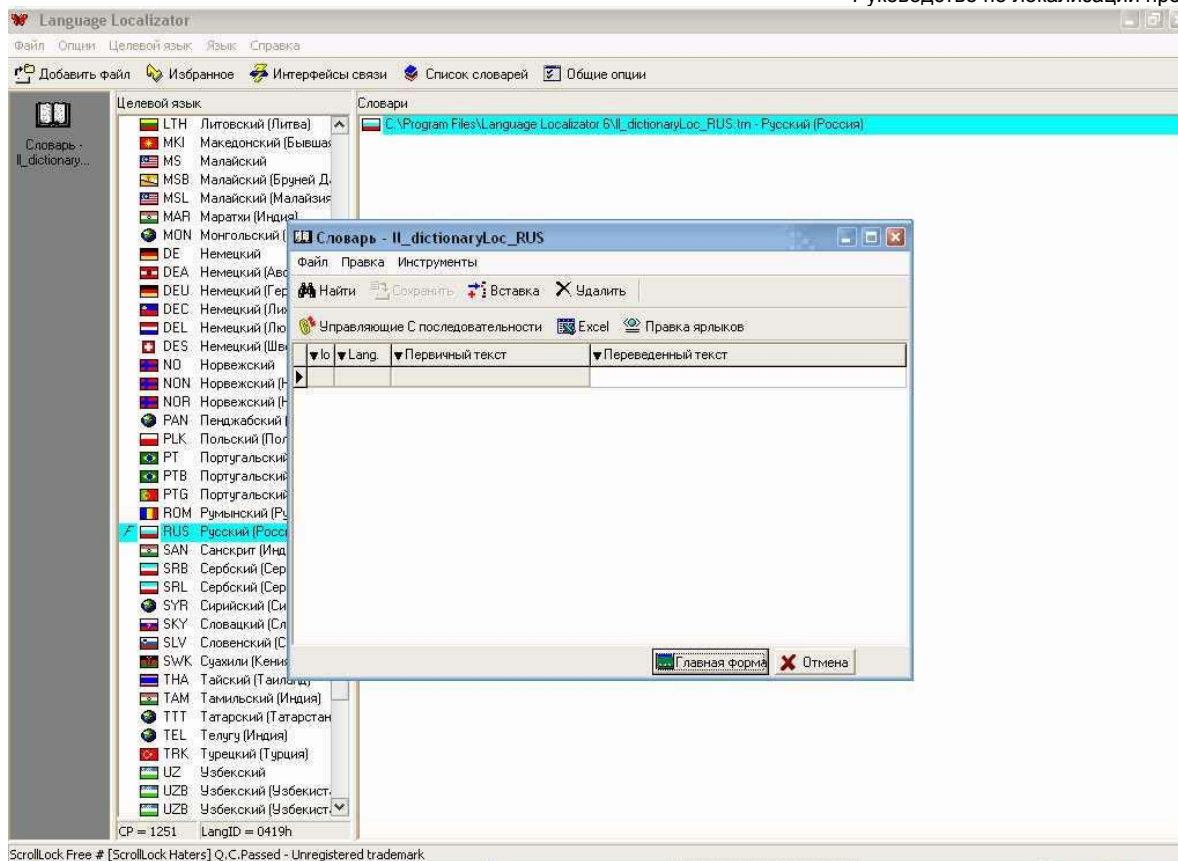


Рис. 271

Выбираем команду **Инструменты/Экспорт во внешний источник данных** (Рис. 272).

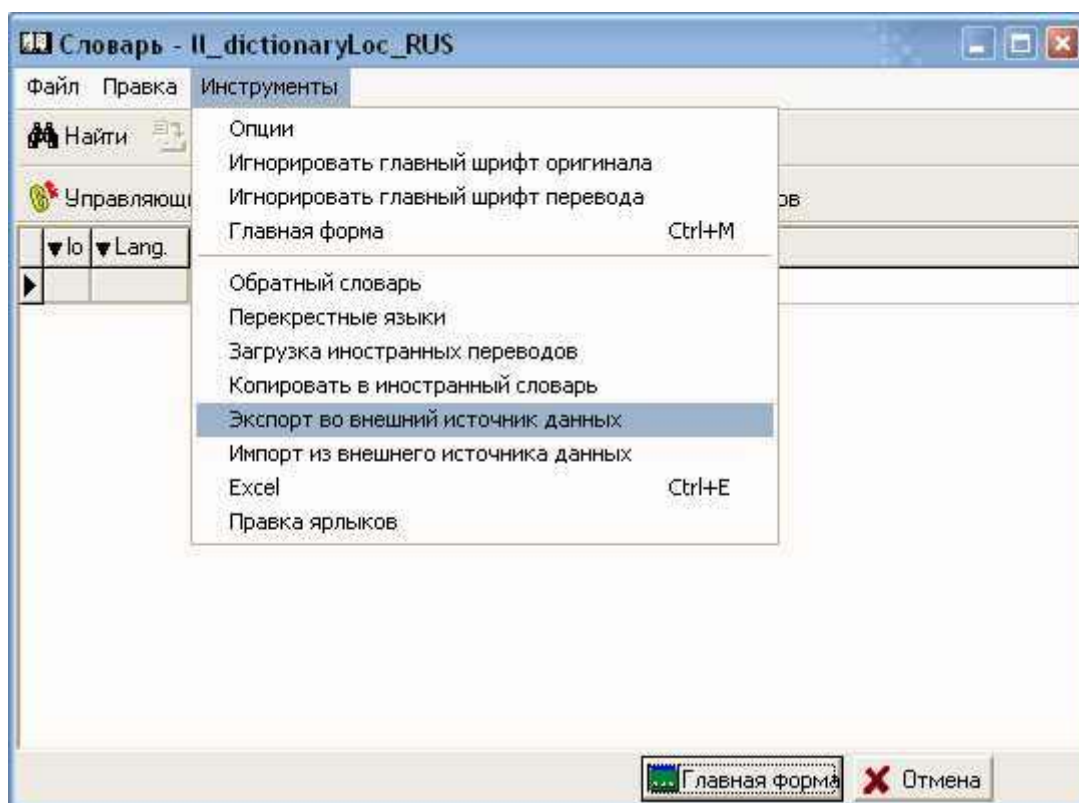


Рис. 272

Вводим любое имя файла, например, **123**.

Открываем этот созданный файл через Блокнот (Рис. 273)

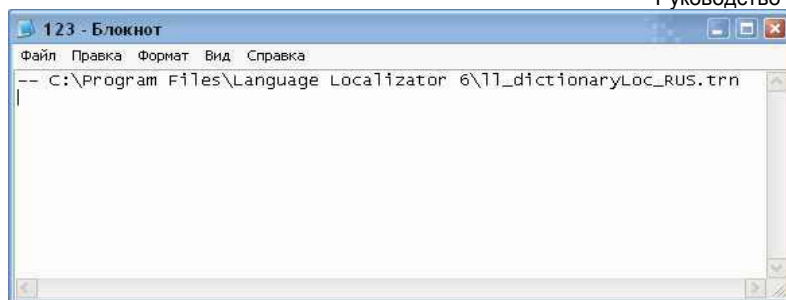


Рис. 273

и копируем туда то, что изготовлено на последнем шаге в Microsoft Word. Сохраняем изменения (Рис. 274).

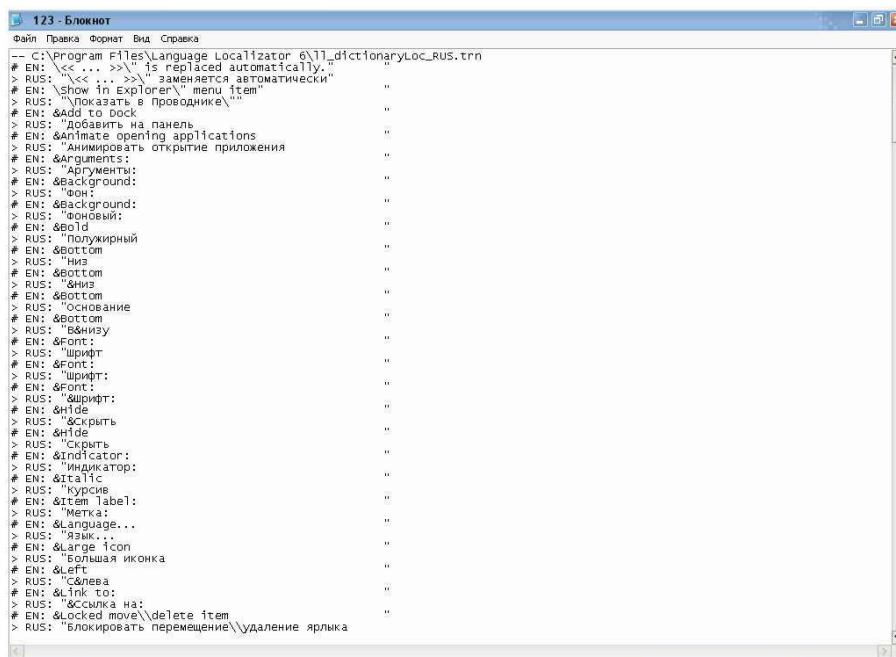


Рис. 274

В Language Localizator в словаре там же **Инструменты/Импорт из внешнего источника данных** (Рис. 275) Выбираем созданный текстовый файл. СЛОВАРЬ ГОТОВ!!!

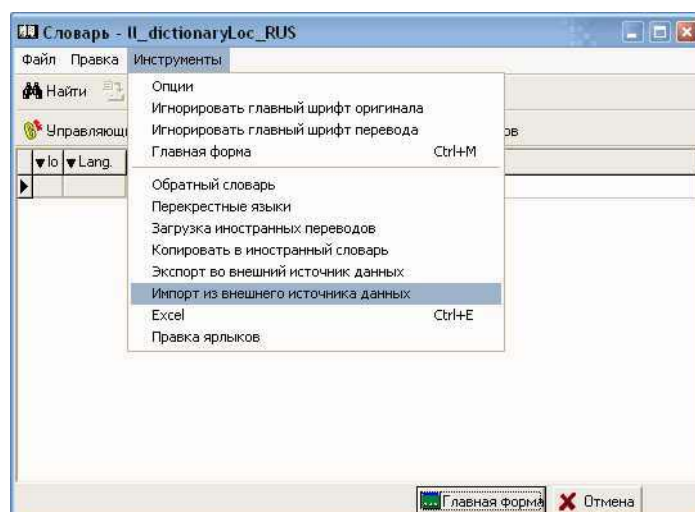


Рис. 275

Чтобы конвертировать глоссарии Passolo в Language Localizator необходимо следующее:

1. Изменить расширение глоссария \*.glo на \*.txt.
2. Открыть словарь в текстовом редакторе, например в Блокноте, и удалить верхнюю строку, содержащую цифры ID языков (например, «9 1 25 1» для англо-русского глоссария).
3. Далее все этапы аналогичны конвертированию словарей Multilizer!



# Конвертирование словарей Visual Localize в словари Language Localizator

**Примечание 1:** Для выполнения конвертирования такого типа Вам понадобится маленькая программа «СтрокойИзвращатель». Она находится в этом же архиве.

**Примечание 2:** При выполнении следующих шагов Вам придется несколько раз открывать и закрывать программу, в соответствии с пунктами конвертирования. Это обязательный шаг, без него следующие шаги работать не будут.

Изначально имеем любой словарь для Visual Localize.

1. В Visual Localize выбираем команду **Файл/Открыть** (Рис. 276).

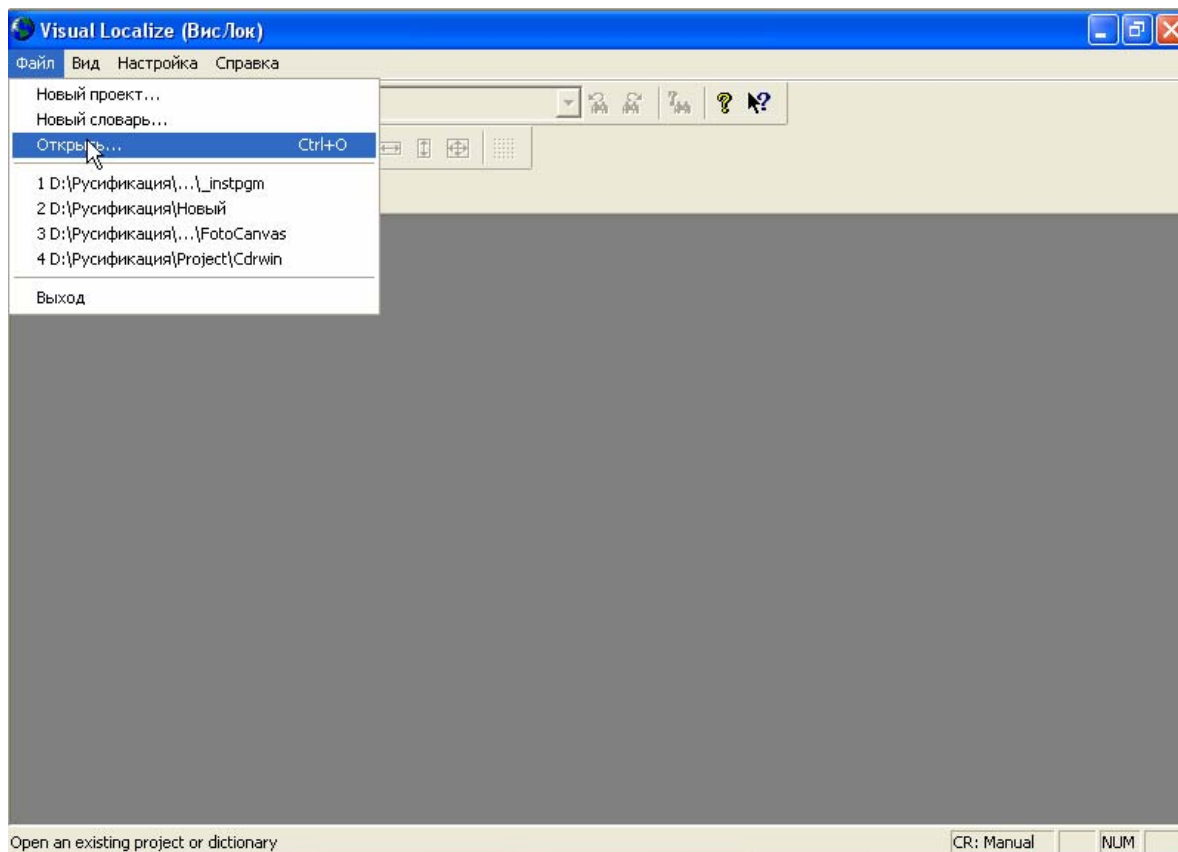


Рис. 276

Выбираем имеющийся словарь (Рис. 277).

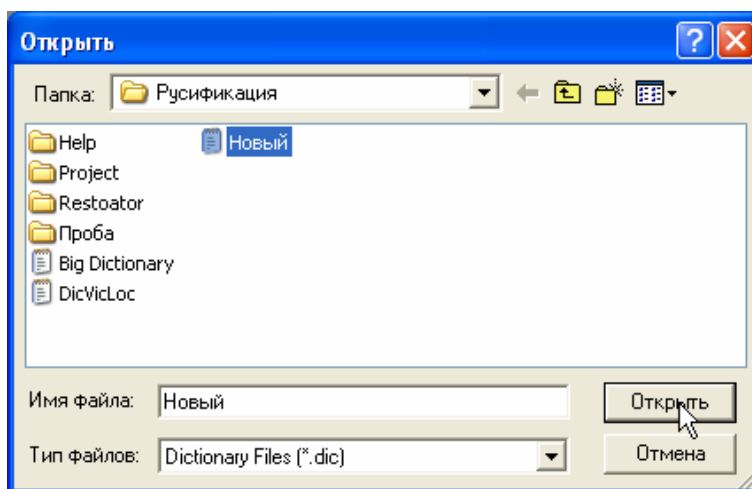


Рис. 277

2. Выбираем команду **Инструменты/Экспортировать как текст для TRADOS (Tools/Export As Text for TRADOS)** (Рис. 278).

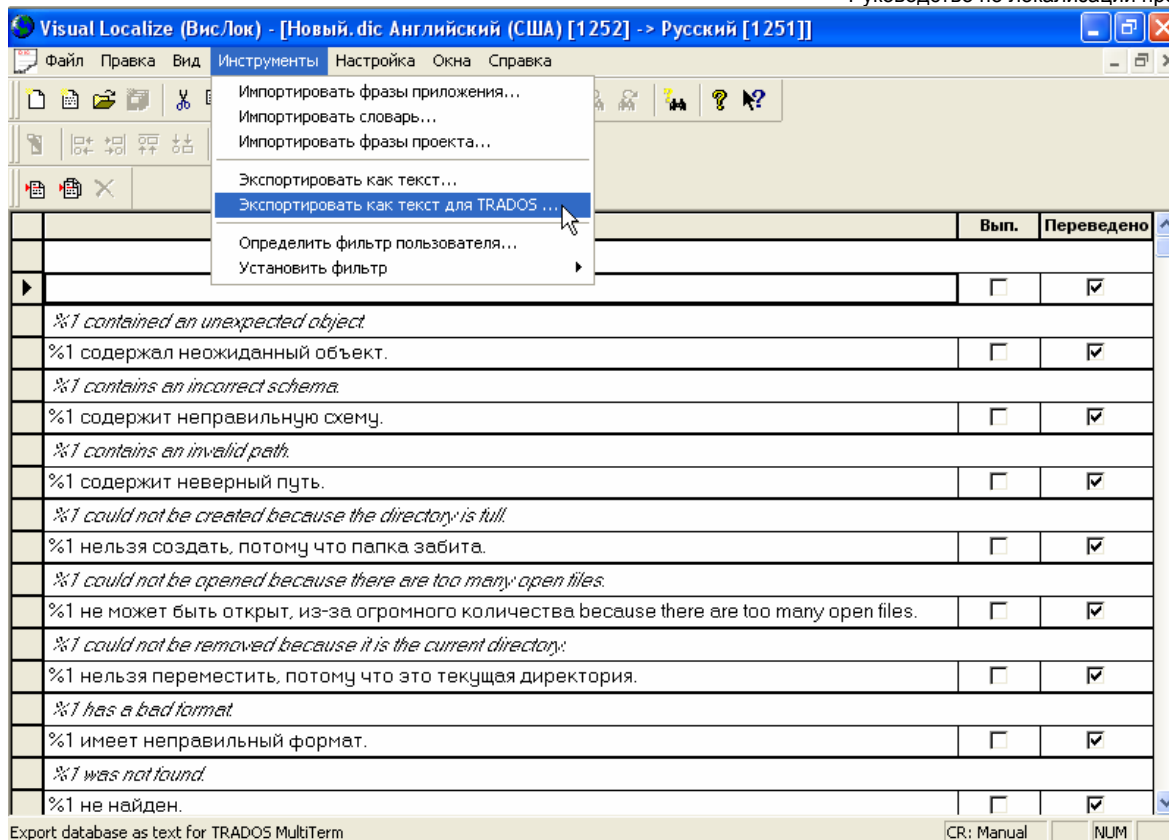


Рис. 278

3. Сохраняем словарь под любым именем, например **Новый эксп** (при этом он сохраняется в виде текстового файла с расширением \*.txt) (Рис. 279).

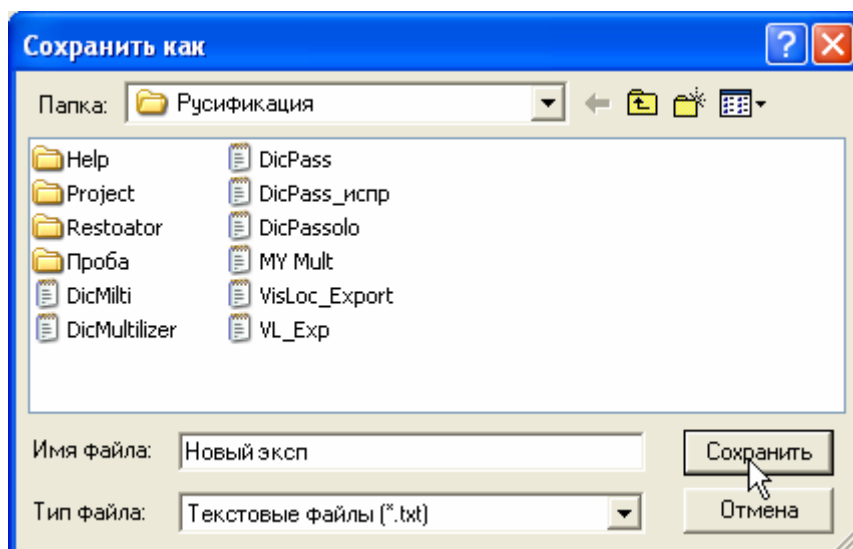


Рис. 279

4. Открываем программу **СтрокойИзвращатель** и в ней созданный Вами файл (Рис. 280).

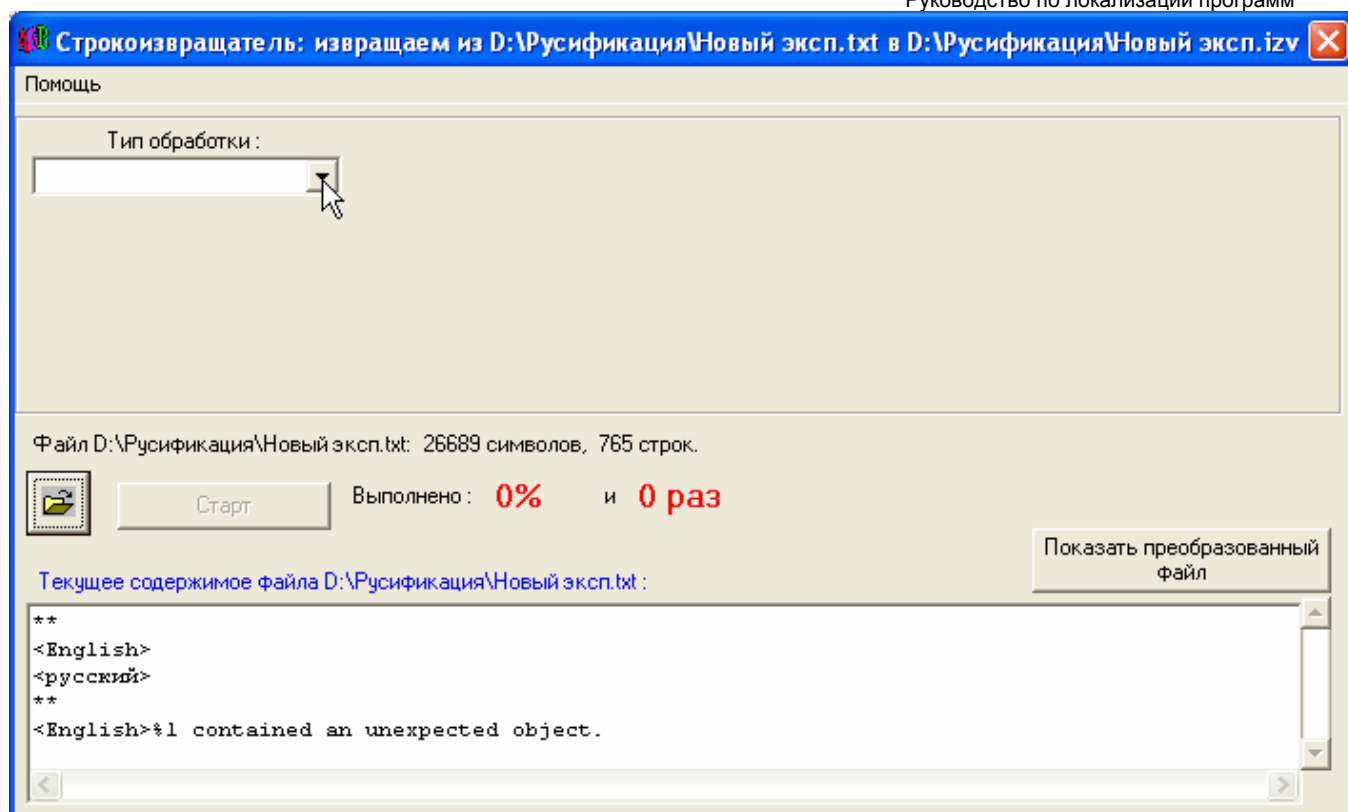


Рис. 280

5. Тип обработки: **"Поиск и Замена"**, исходная подстрока {<English>} без фигурных скобок, результирующая подстрока {# EN: "}; затем, стоя (оставляя курсор здесь) в этой же области, **Enter** (Рис. 281).

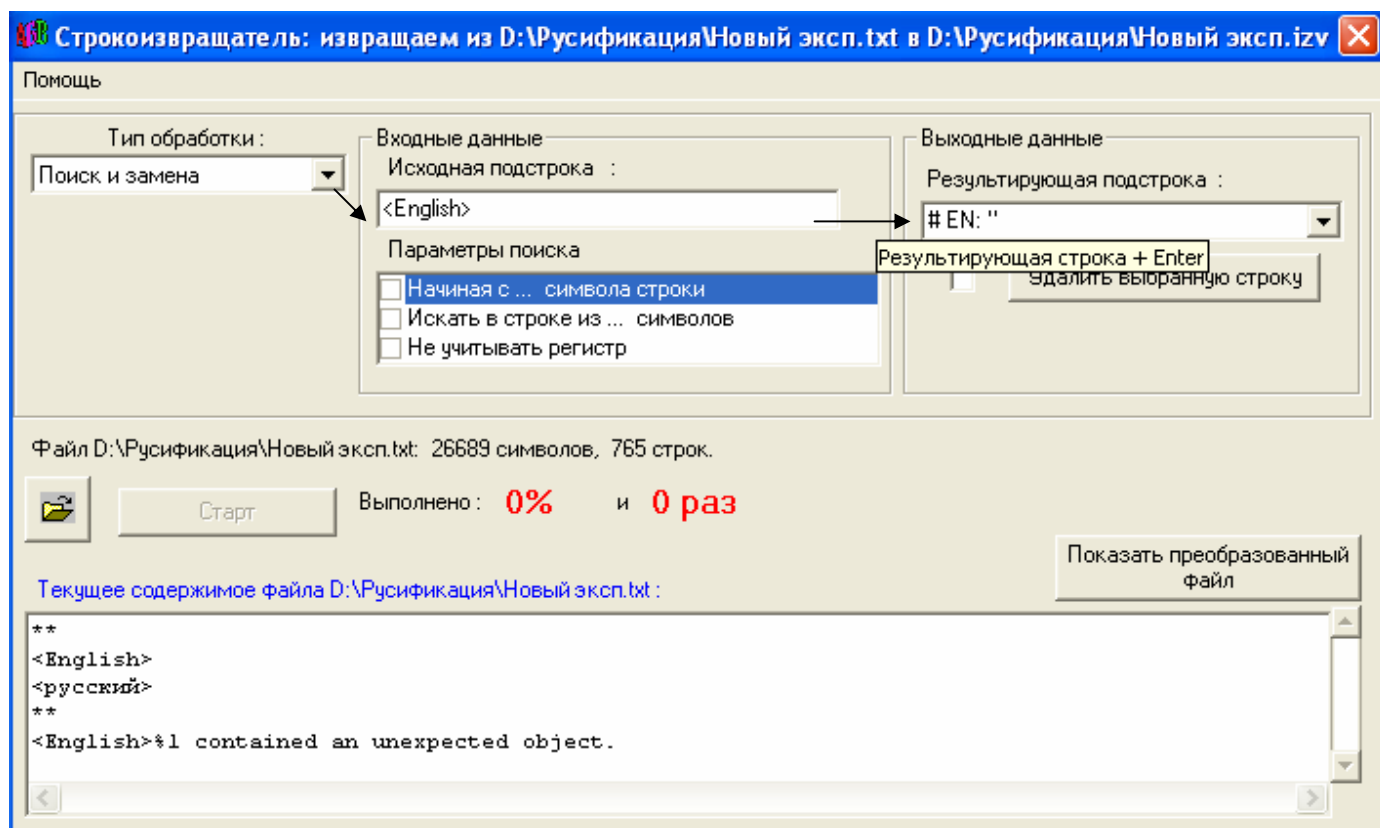


Рис. 281

6. Галочки в первый и во второй пункты Параметров поиска.  
7. **Старт** (Рис. 282).

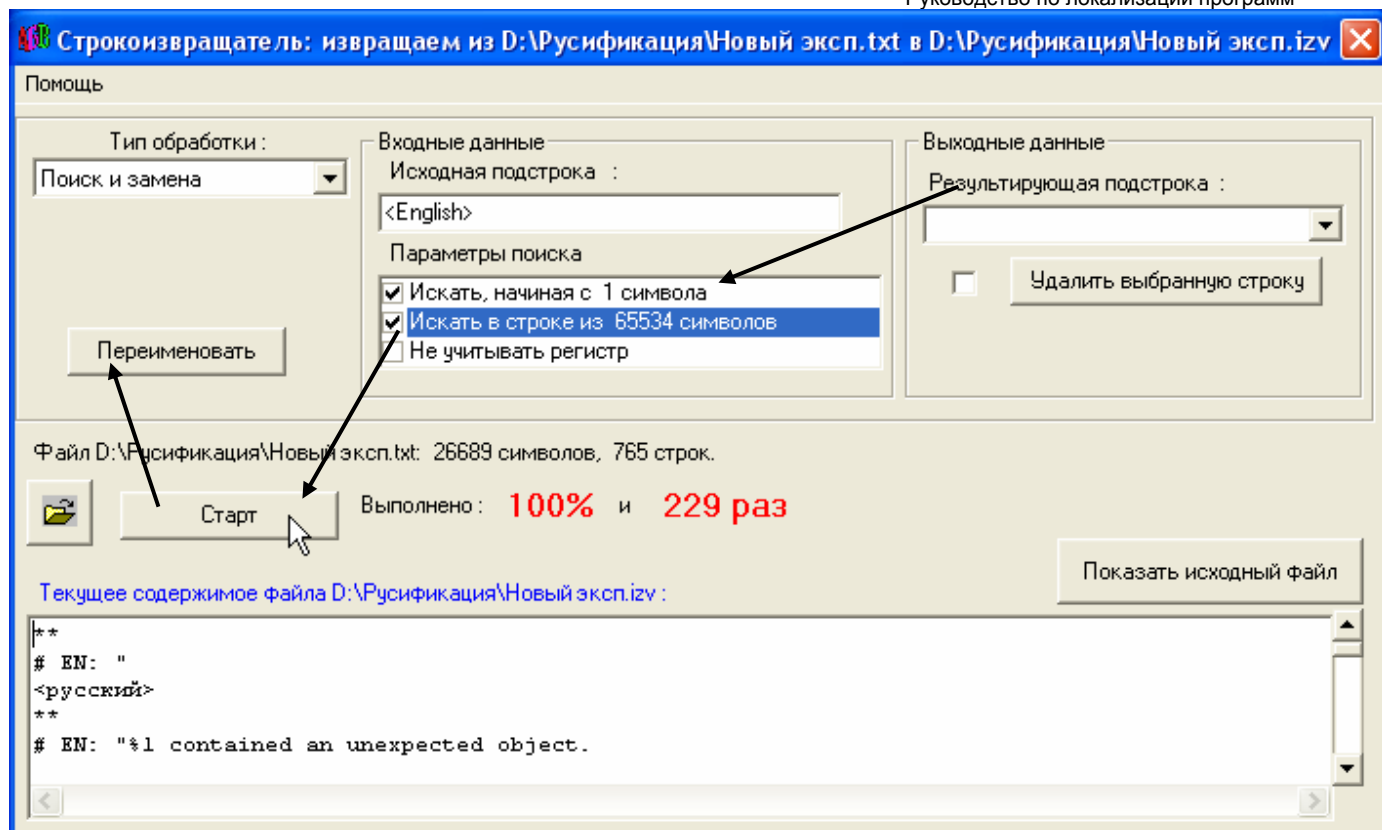


Рис. 282

8. Кнопка "Переименовать".

9. Закрыть программу «СтрокоИзвращатель» и открыть заново. Открыть все тот же файл.

**Примечание:** Далее повторяется шаг 5-9 (здесь шаги 10-14), отличающиеся только исходной и результирующей подстрокой. Читайте дальше.

10. Тип обработки: "**Поиск и Замена**", исходная подстрока {<русский>} без фигурных скобок, результирующая подстрока {> **RUS:** "}; затем, стоя в этой же области, **Enter**.

11. Галочки в первый и во второй пункты Параметров поиска.

12. **Старт** (Рис. 283).

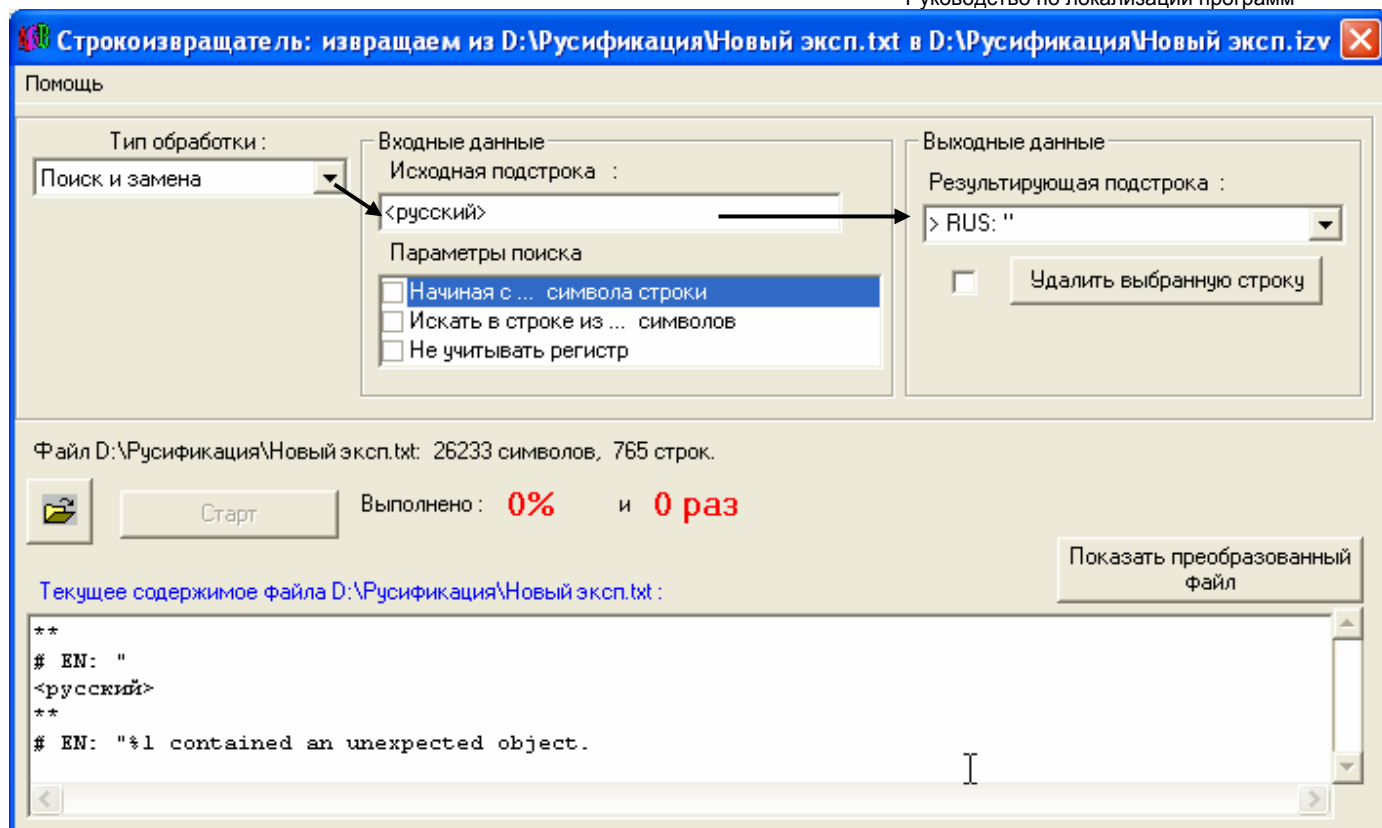


Рис. 283

13. Кнопка "Переименовать".

14. Закрыть программу «СтрокоИзвращатель» и открыть заново. Открыть все тот же файл.

**Примечание:** Далее повторяется шаг 5-9 (здесь шаги 15-19), отличающиеся только исходной и результирующей подстрокой. Читайте дальше.

15. Тип обработки: "Поиск и Замена", исходная подстрока {\*\*} без фигурных скобок, результирующая подстрока {пустая}; затем, стоя в этой же области, **Enter** (Рис. 284).

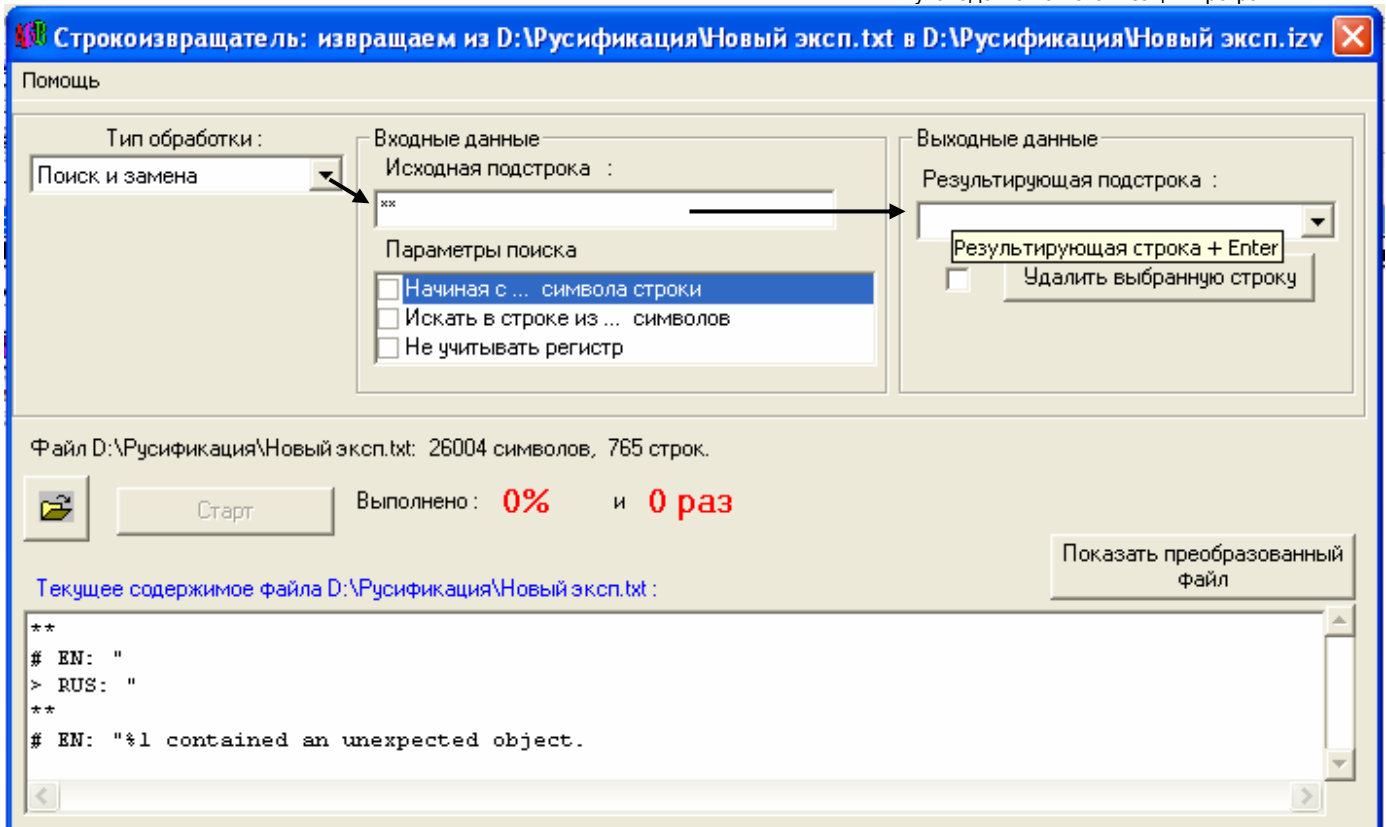


Рис. 284

16. Галочки в первый и во второй пункты Параметров поиска.  
 17. **Старт** (Рис. 285).

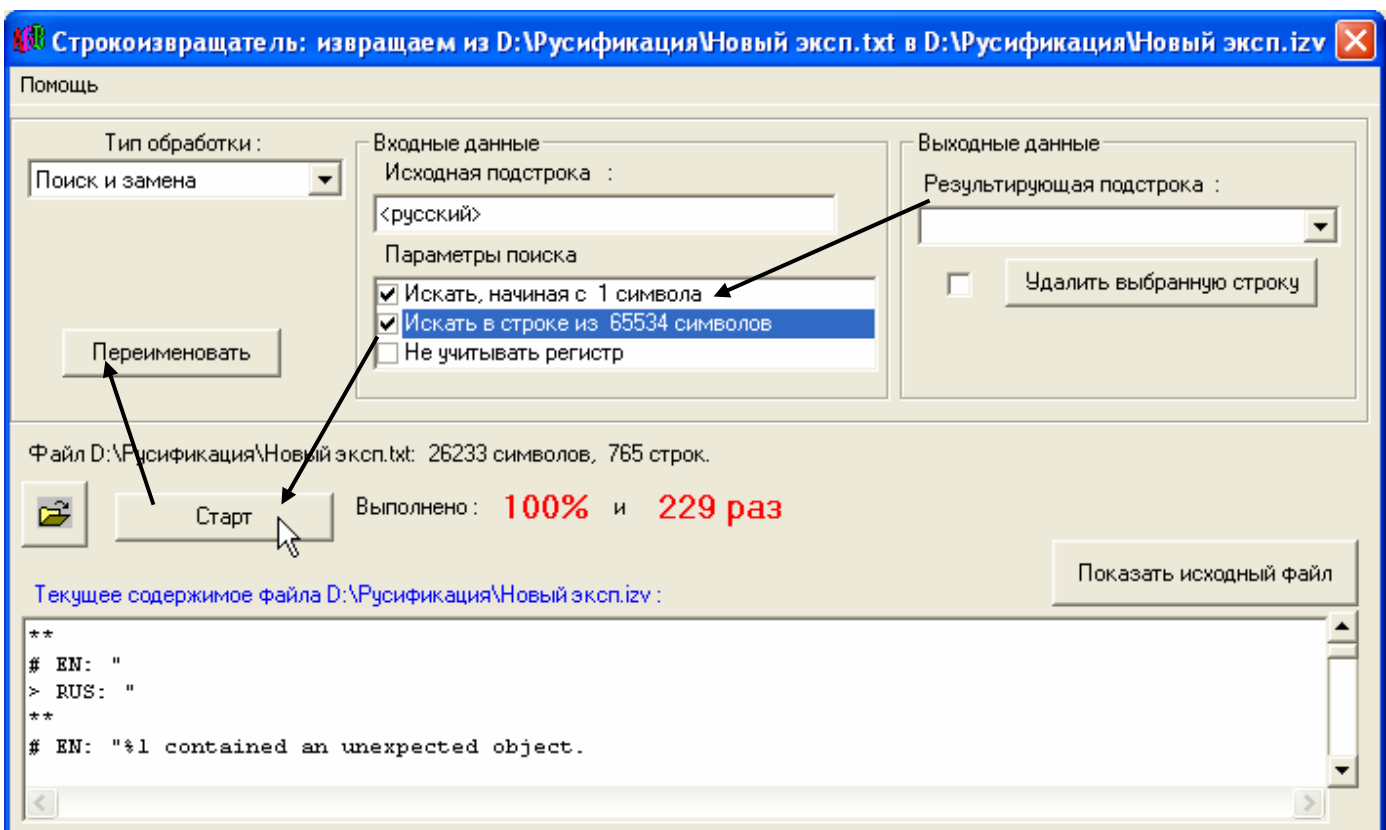


Рис. 285

18. Кнопка "Переименовать".  
 19. Закрывать программу и открывать заново.  
 20. Тип обработки: **"Удалить пустые строки"**.



**21. Старт** (Рис. 286).

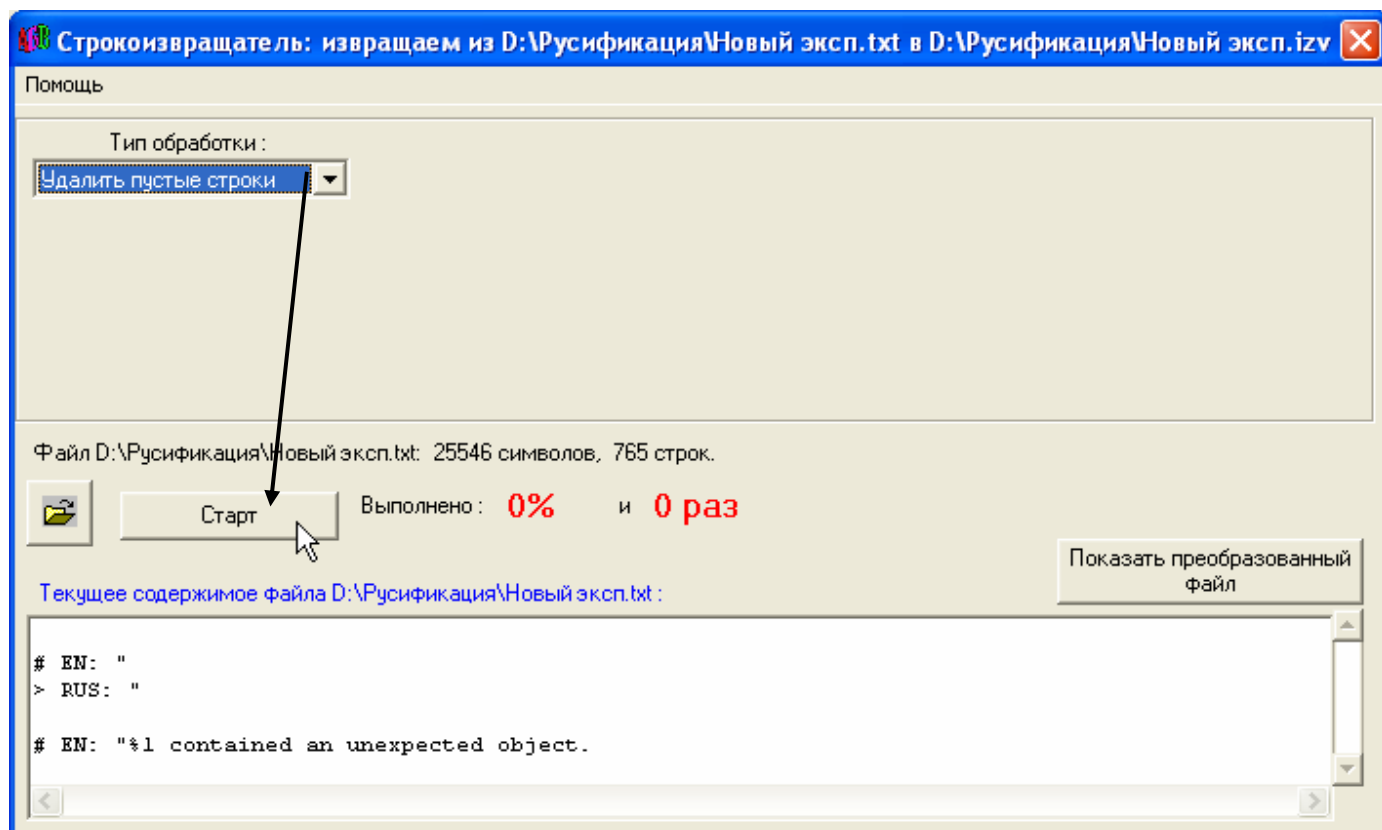


Рис. 286

## 22. Кнопка "Переименовать".

23. Закройте программу и откройте заново.

24. Тип обработки: **"Добавить в каждую строку"**, Исходная подстрока – **{ " }** (без фигурных скобок).

25. **Старт** (Рис. 287).

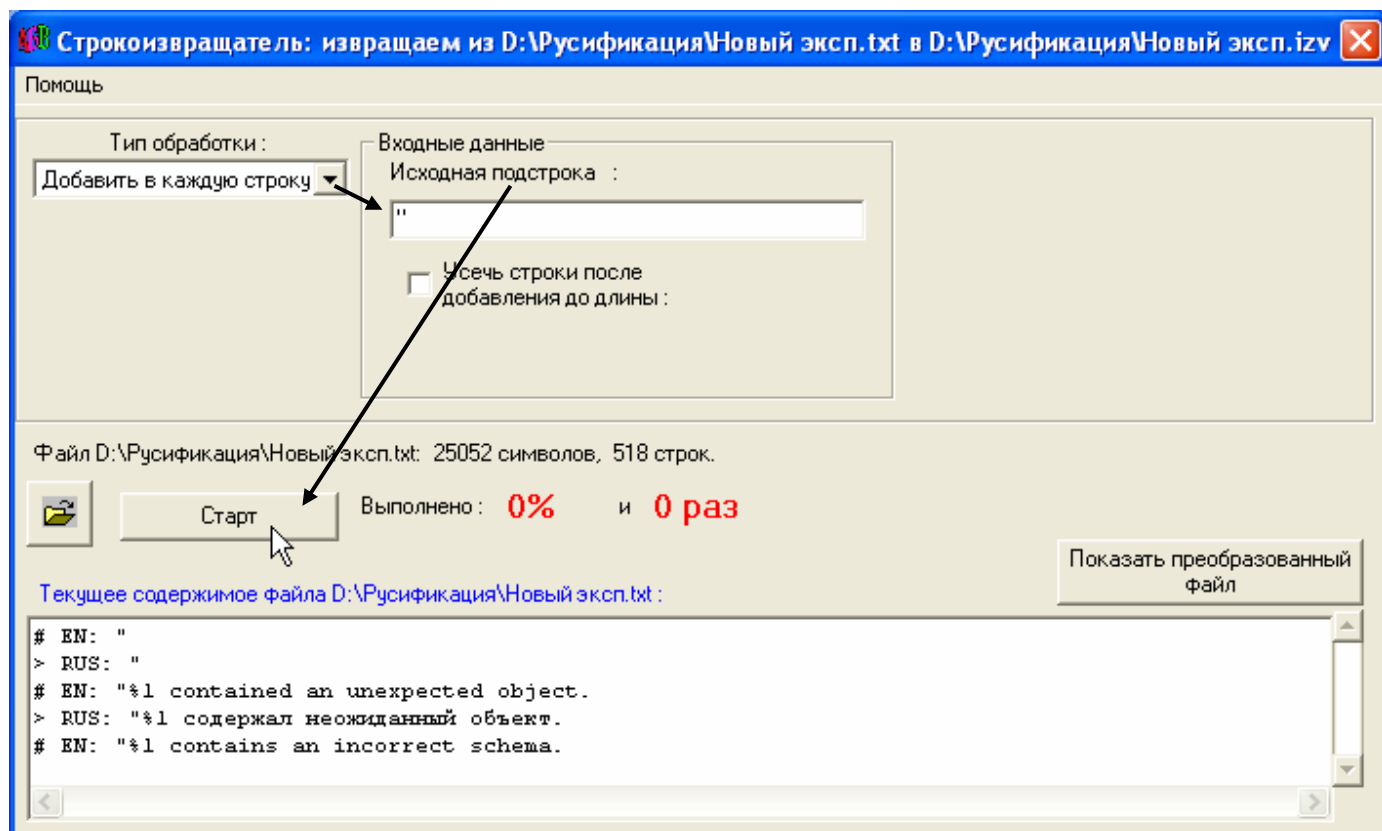


Рис. 287

26. Кнопка "Переименовать".

27. Закрывать программу.

Открываем программу Language Localizator и вверху в меню **Целевой язык** выбираем **Открыть словарь** (Рис. 288).

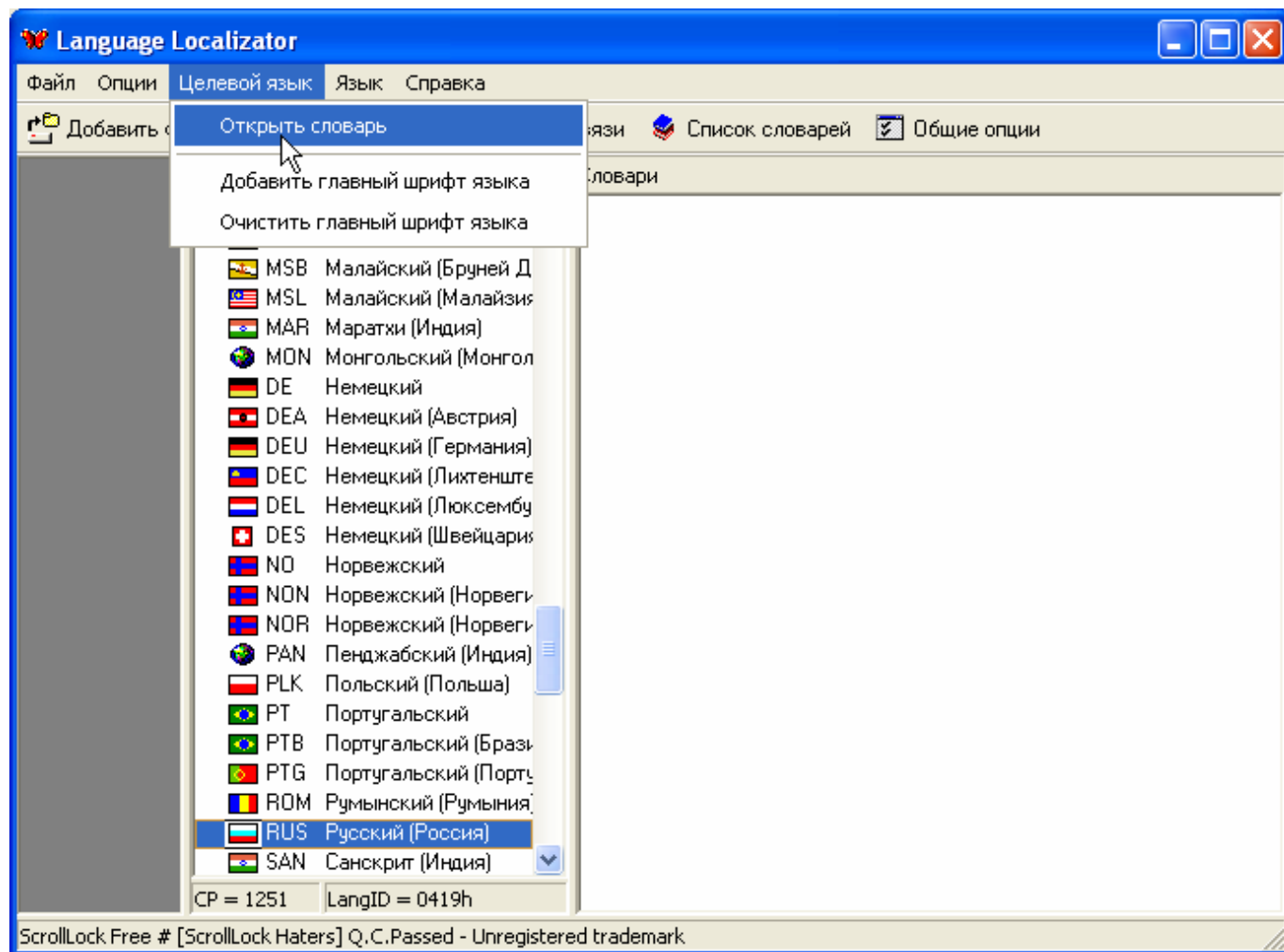


Рис. 288

Нажимаем **Новый словарь** (Рис. 289).

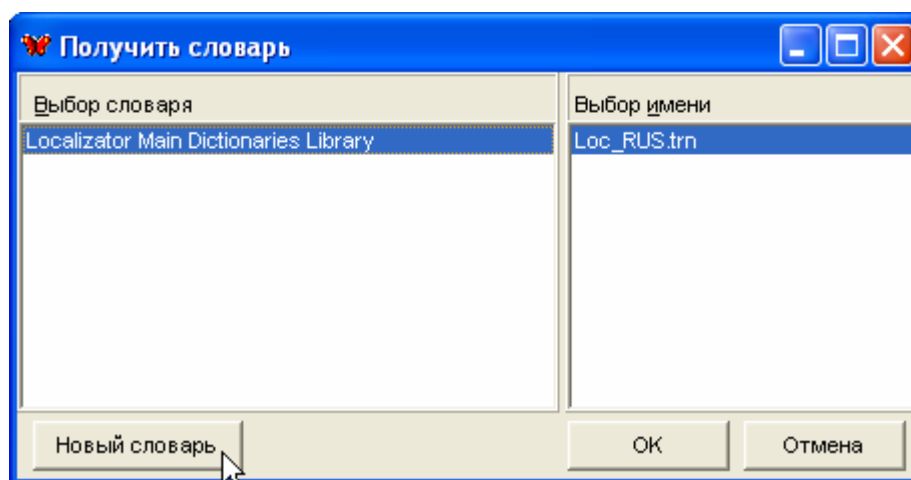


Рис. 289

В диалоговом **окне Localizator Main Dictionaries Library** выбираем язык **RUS** (Рис. 290-291).

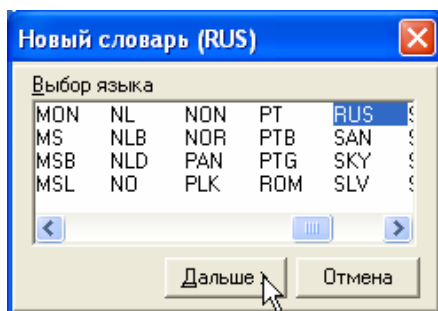


Рис. 290

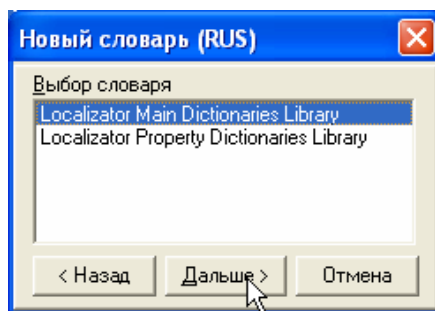


Рис. 291

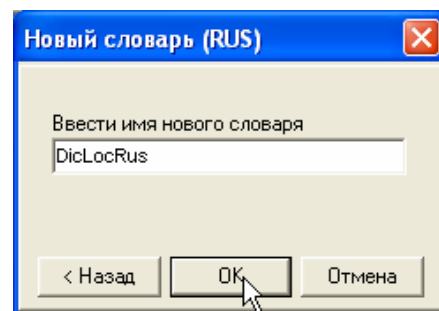


Рис. 292

Далее вводим имя нового словаря (Рис. 292).

Нажимаем **ОК**.

В окне **Получить словарь** выбираем созданный нами словарь (Рис. 293)

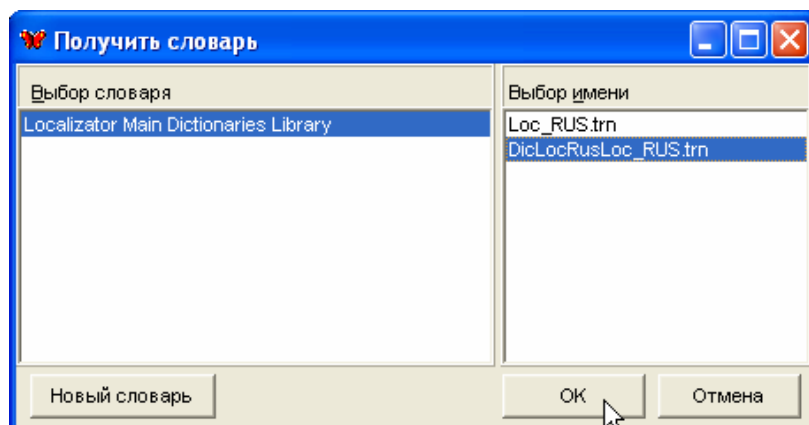


Рис. 293

В области словарей правой кнопкой мыши выбираем **Показ словарей** (Рис. 294).

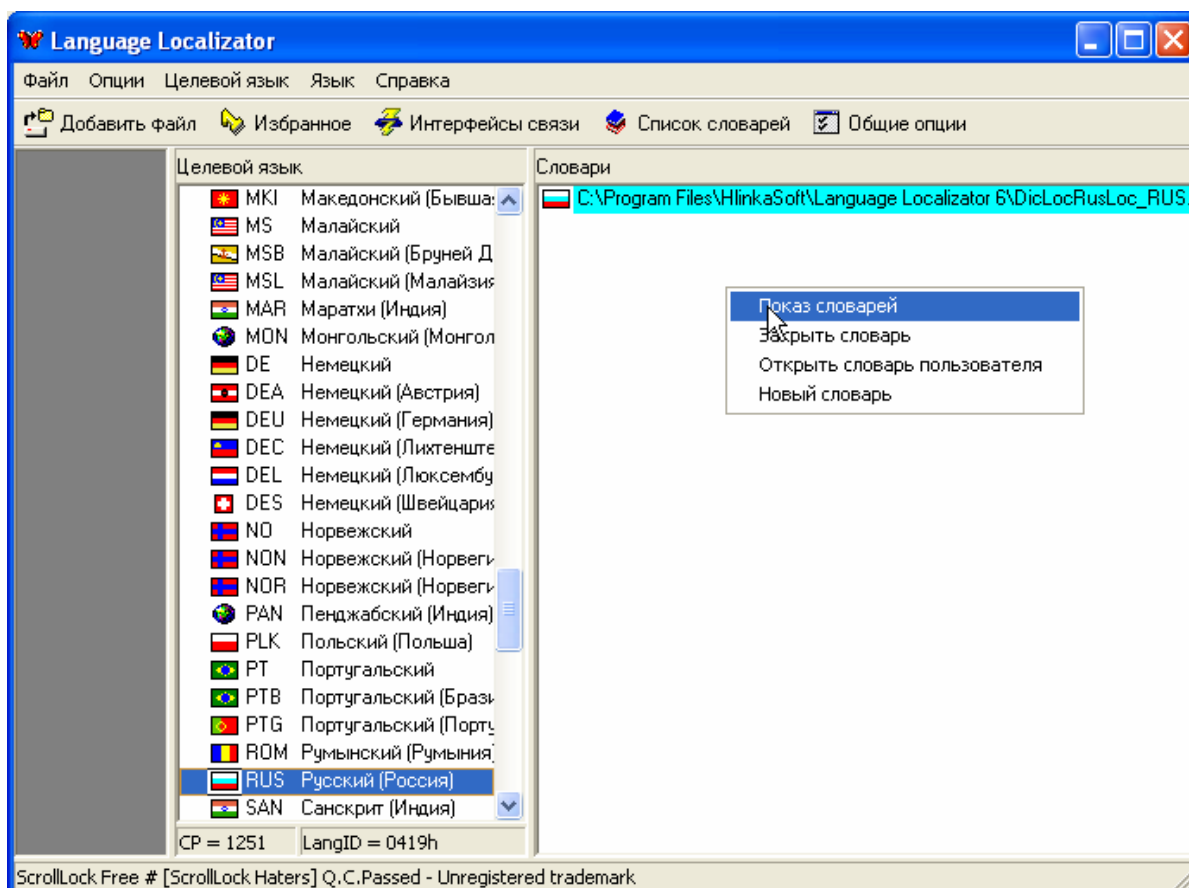


Рис. 294

Выбираем команду **Инструменты/Экспорт во внешний источник данных** (Рис. 295).

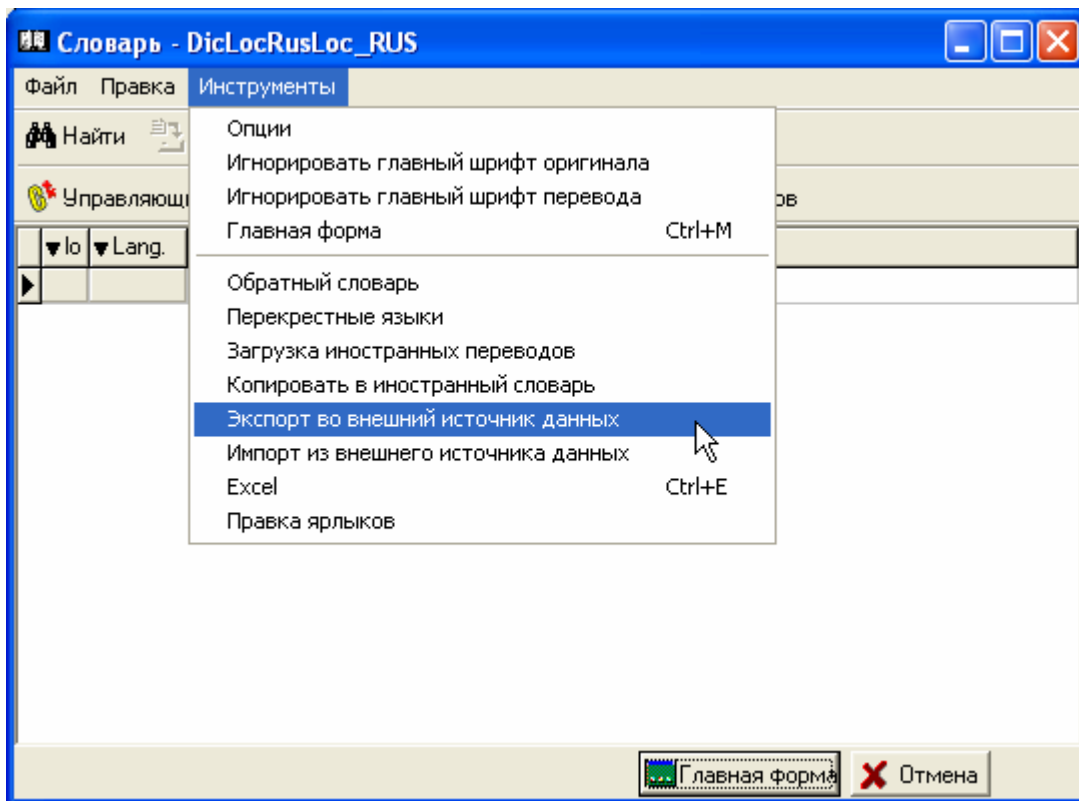


Рис. 295

Вводим любое имя файла. Например, «новый». Сохраняем (Рис. 296).

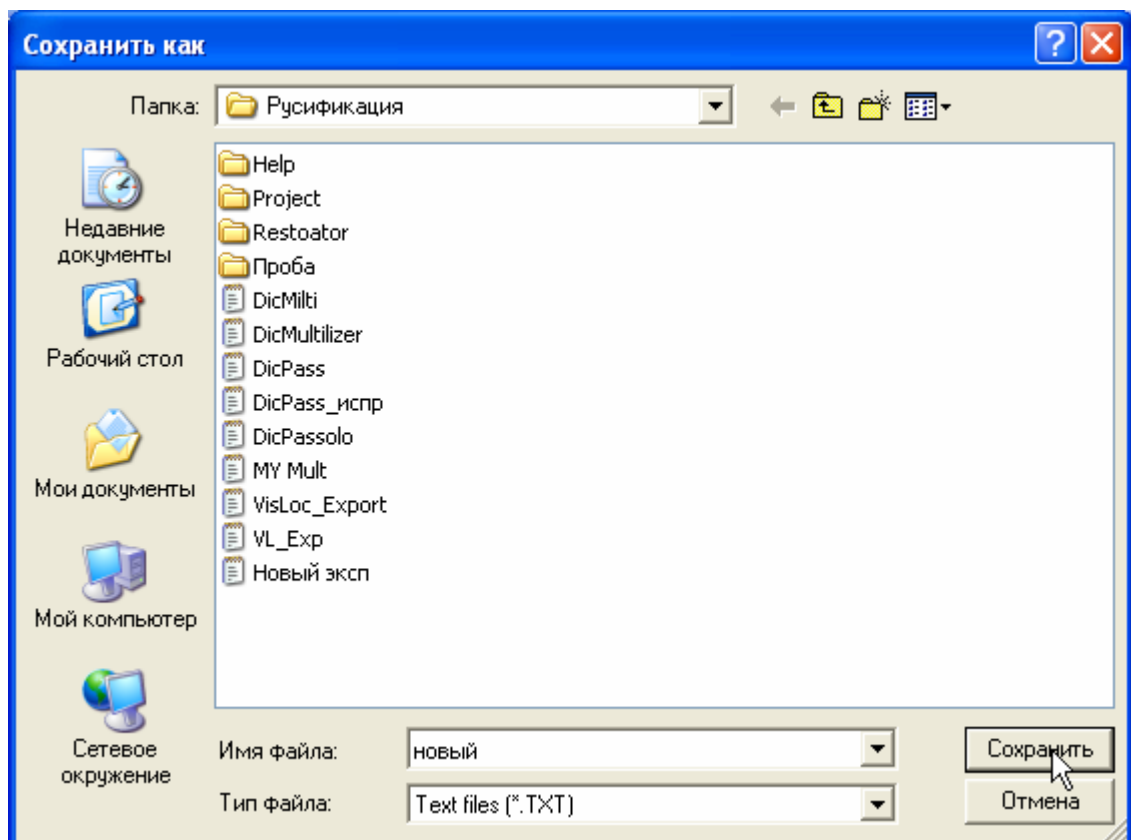


Рис. 296

Открываем этот созданный файл через Блокнот и копируем туда то, что изготовлено на последнем шаге в СтрокоИзвращателе. Сохраняем.

В Language Localizator в словаре там же **Инструменты/Импорт из внешнего источника данных** (Рис. 297).

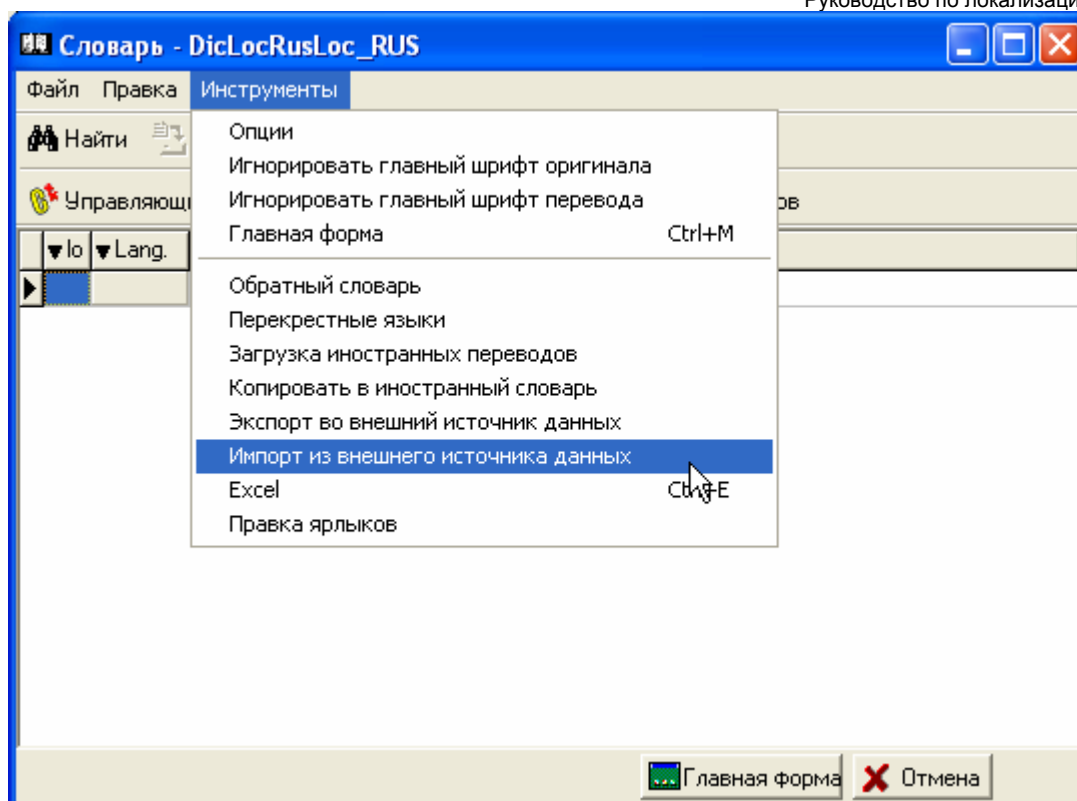


Рис. 297

Выбираем созданный текстовый файл (Рис. 298).

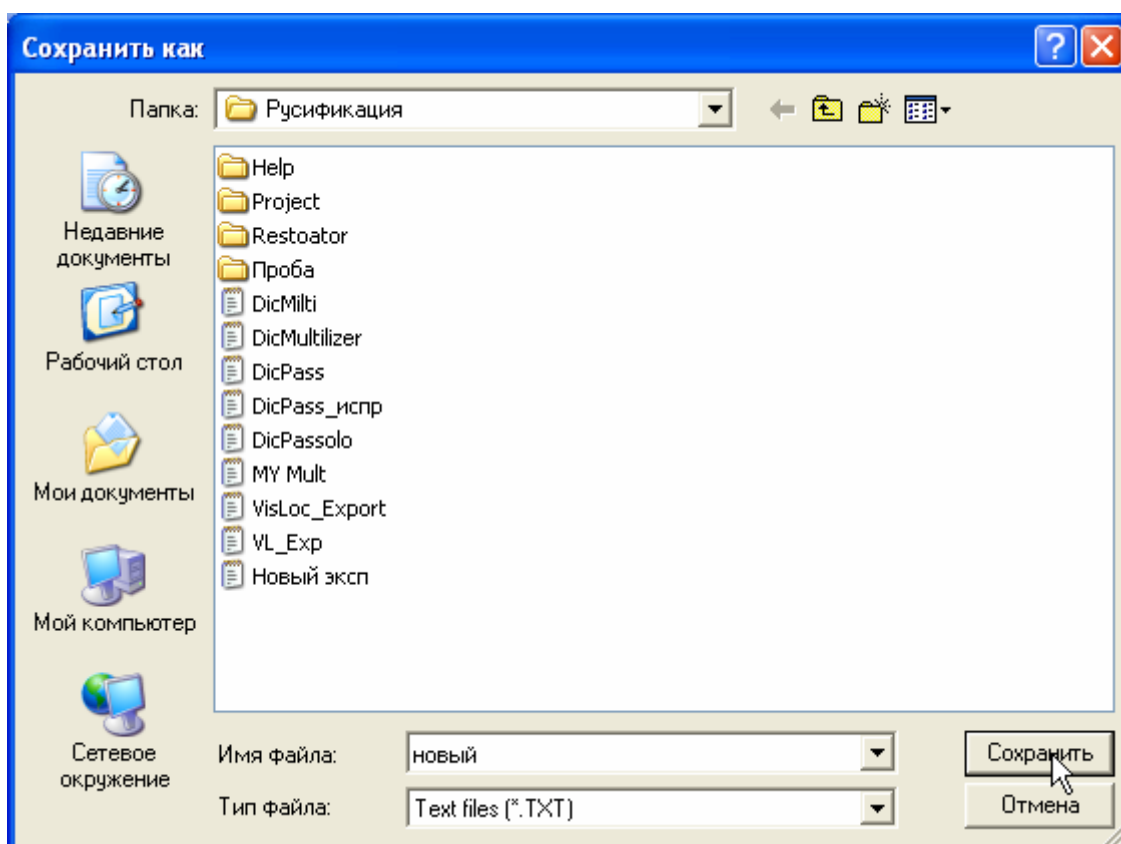


Рис. 298

СЛОВАРЬ ГОТОВ!!!

Получаем что-то типа (Рис. 299):

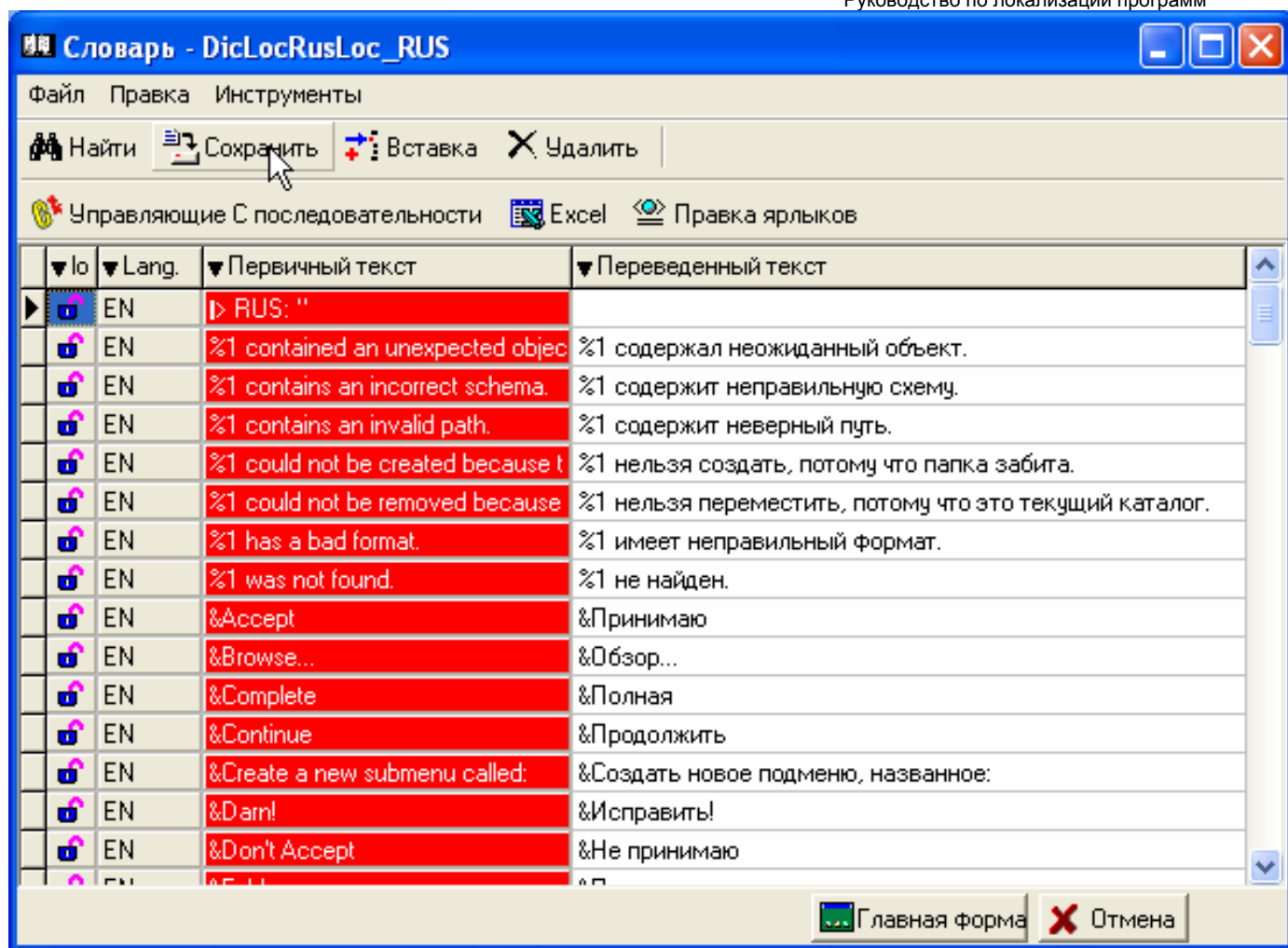


Рис. 299

Не забудьте нажать кнопку **Сохранить**.

## Глава 11

# Создание патчей и инсталляторов

## Создание патчей

Патчи занимают немного места и поэтому хороши для распространения в Интернете. Сделать патч-русификатор для файла можно следующим образом:

1. Изменить все ресурсы в Restorator'е и сразу создать патч.
2. Локализовать ресурсы файла в другой программе, например Visual Localize, создав локализованный файл. Далее открыть в Restorator'е оба файла английский и русский, перенести изменённые ресурсы папками прямо в дереве каталогов (без извлечения на диск) из русского файла в английский и создать патч-русификатор из последнего.

Как это сделать видно из рисунков ниже на примере файла **SnagIt32.exe**. Для создания патча нажимаем кнопку **RP** на панели инструментов Restorator'а для запуска мастера создания ResPatcher (Рис. 300).



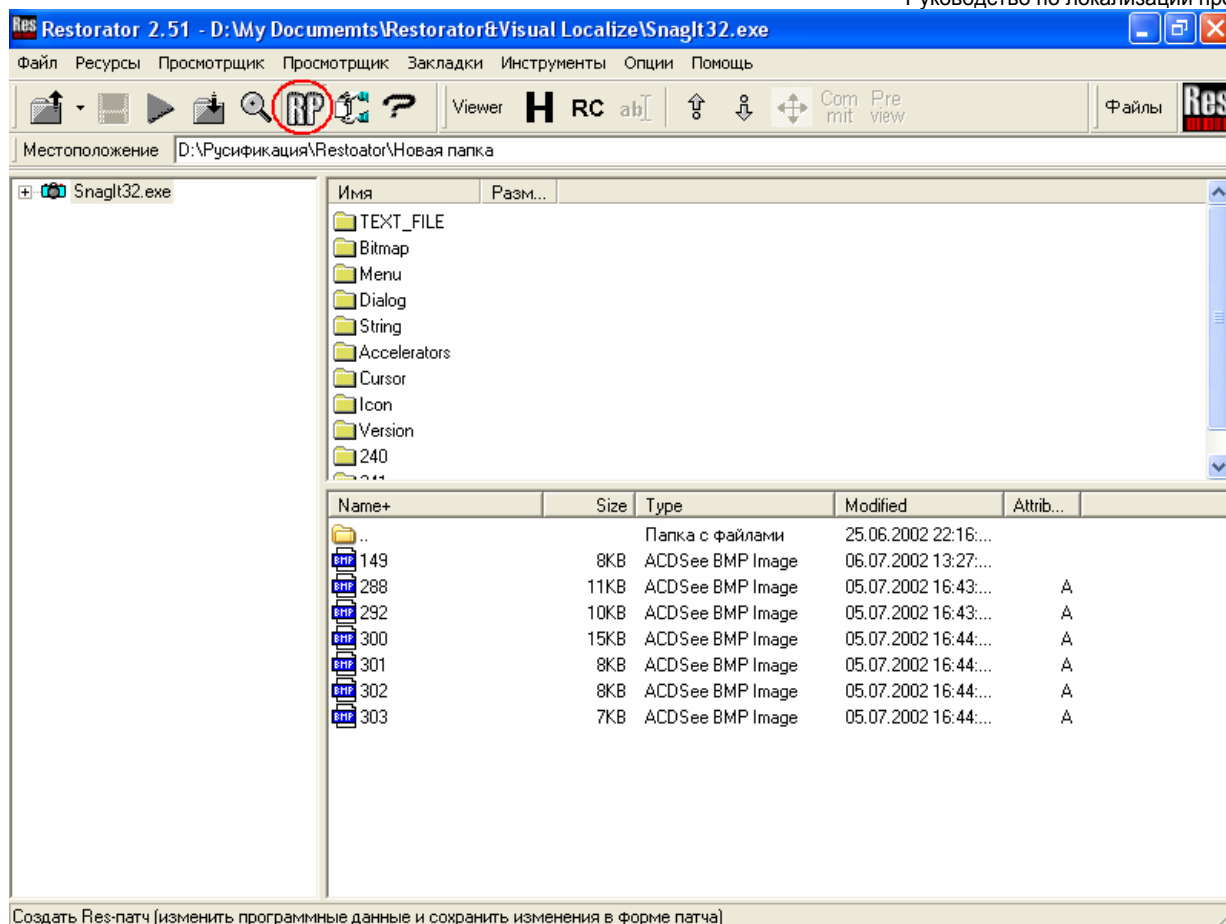


Рис. 300

И далее следуем за диалогами Мастера. Весь процесс создания патча очень простой. Нажимаем **Далее** (Рис. 301).

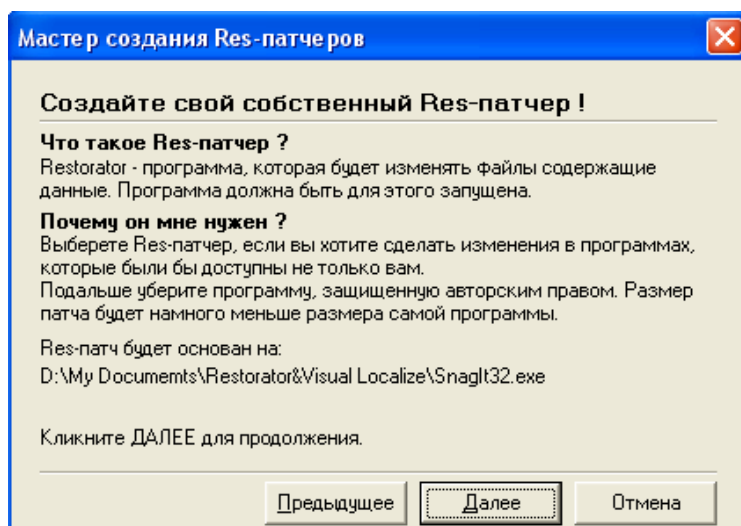


Рис. 301

Шаг 1: вводим имя оригинального файла, обычно оно уже отображается по умолчанию в поле ввода (Рис. 302). Нажимаем **Далее**.

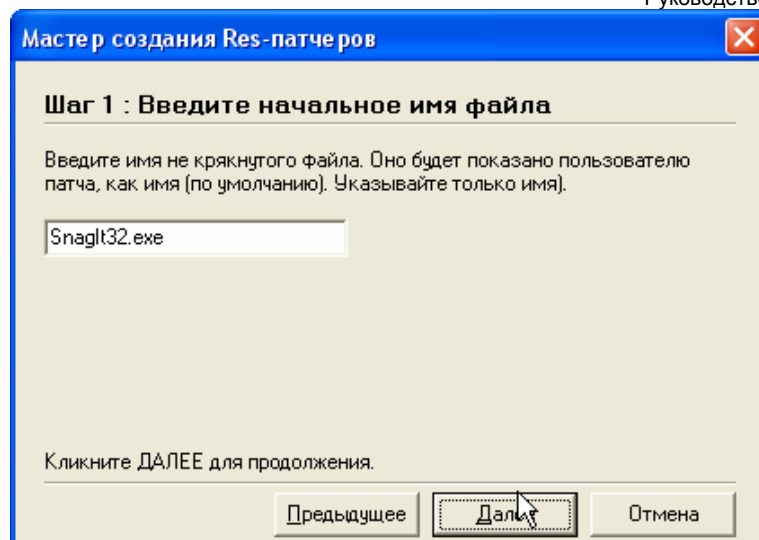


Рис. 302

Шаг 2: вводим имя патча и путь, где он будет создан (Рис. 303). Нажимаем **Далее**.

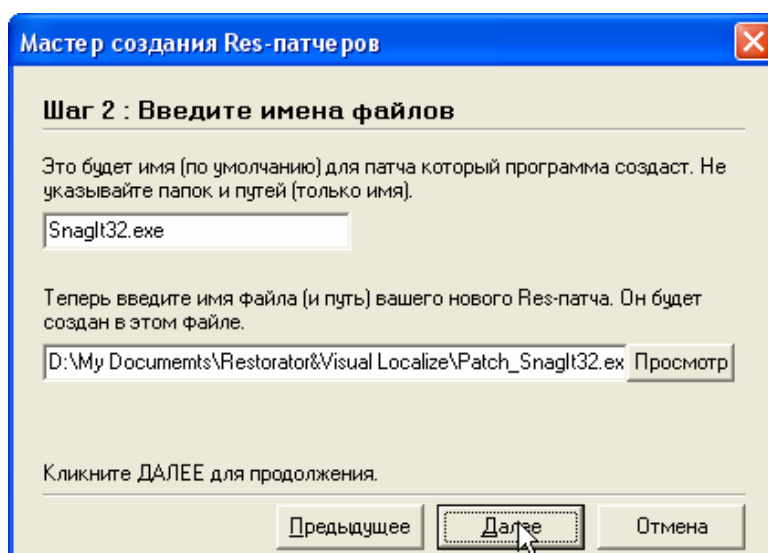


Рис. 303

Шаг 3: вводим информацию о себе (Рис. 304). Нажимаем **Далее**.

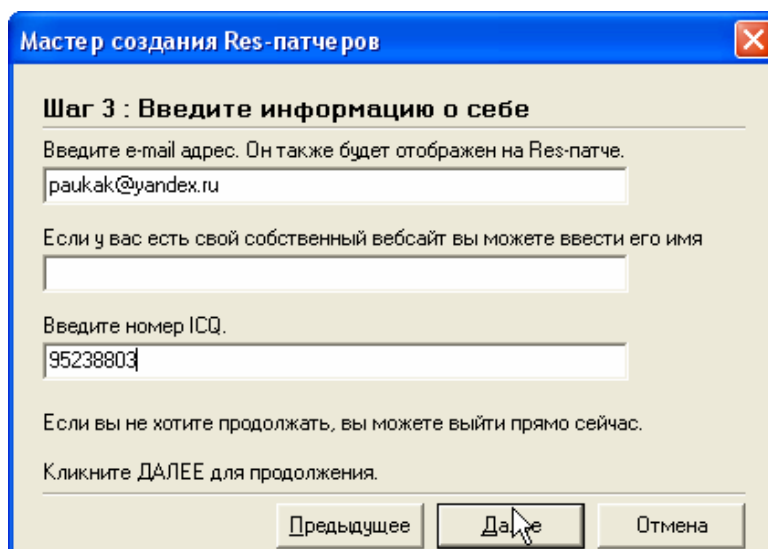


Рис. 304

Шаг 4: здесь можно написать инструкции по установке патча или открыть их из файла (сохранить в файл) (Рис. 305). Нажимаем **Далее**.

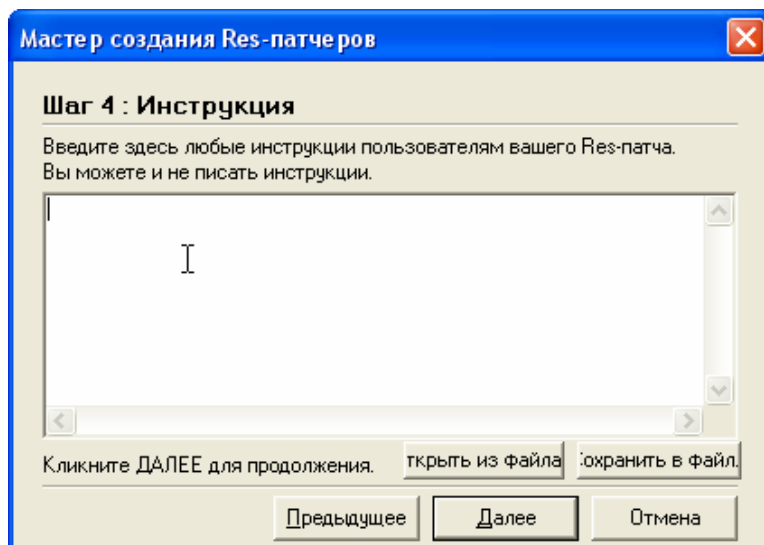


Рис. 305

Шаг 5: просмотр списка с теми данными, которые мы ввели (Рис. 306). Нажимаем **Далее**.

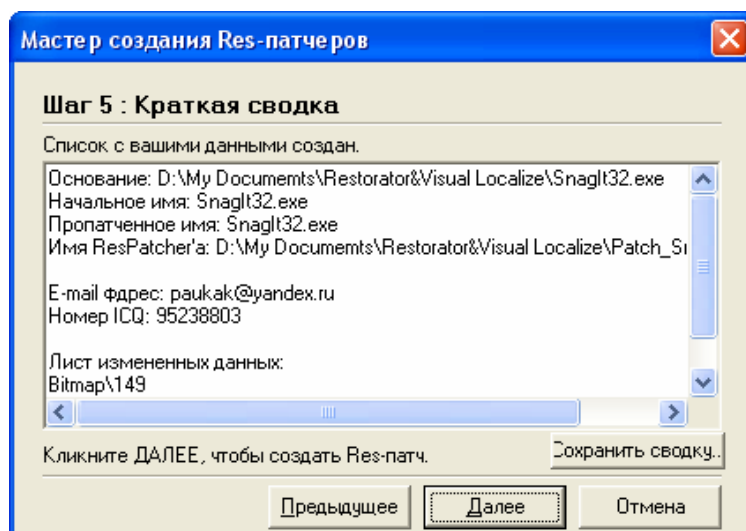


Рис. 306

Шаг 6: окончание, нажимаем **Конец** (Рис. 307).

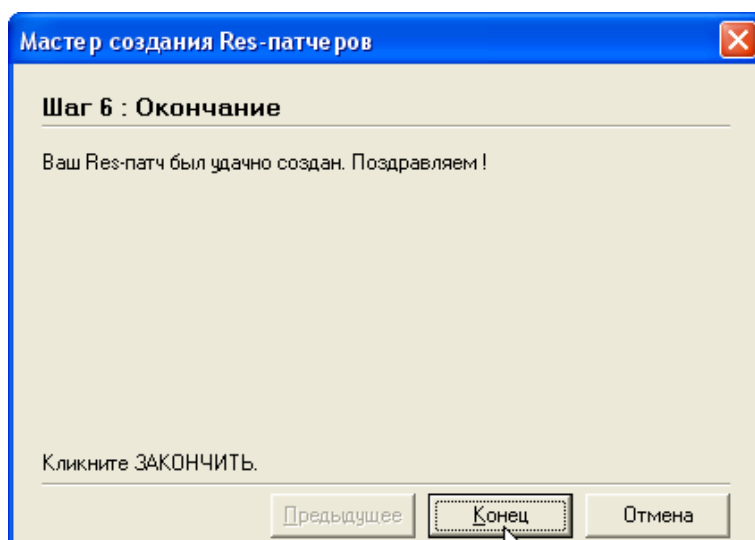


Рис. 307

Итак, патч-русификатор создан. Для русификации программы скопируем его в каталог с установленной программой и запускаем двойным щелчком. Далее в диалоговом окне нажимаем кнопку **Start** (Рис. 308).



Рис. 308

Если патч создан корректно и версия программы та же (в нашем случае, конечно же ;-)) появится следующее изменение в окне патчера. Это говорит о том, что файл удачно русифицирован. Нажимаем **Quit** для выхода (Рис. 309).



Рис. 309

По умолчанию сохраняется копия файла с расширением **BACKUP** (в нашем случае будет **SnagIt32 BACKUP**). Если удалить русифицированный файл, а у копии файла удалить расширение **BACKUP**, файл будет иметь оригинальный интерфейс.

## Создание SFX-архивов

Существует несколько моментов при русификации программ. Конечно ResPatcher, созданный при помощи Restorator'a хорош, он занимает мало места, и его проще распространять в Интернете. Но как быть, если патчей для русификации программы получается не один десяток? С такой проблемой пришлось столкнуться при русификации проблемы JetAudio. Получилось аж 45 (!) патчей, которые нужно было копировать в 3 каталога, да потом еще и запустить. Пришлось поступить иначе. Для этого было создано 4 самораспаковывающиеся SFX-RAR архива и указан путь распаковки. В трех были готовые файлы: \*.exe и \*.dll, локализованные при помощи Visual Localize и автоматически заменяющие после распаковки оригинальные файлы, в четвертом – патч (т.к. файл – элемент контекстного меню, поэтому не удавалось его заменить готовым файлом), который запускался после распаковки. Конечно, объем этих четырех файлов стал довольно-таки приличным, около 4 МБ, но согласитесь это удобнее, чем копировать файлы в 3 каталога, да еще потом запустить каждый.

К тому же использование SFX-архивов удобно применять для неопытных пользователей, когда приходится копировать патчи или локализованные файлы в каталог с установленной программой. То есть можно указать путь распаковки архива и после его распаковки файлы или патч копируются в каталог с установленной программой и автоматически запускается основной исполняемый файл программы, если мы выберем эту опцию.

Итак, создадим с Вами SFX-RAR архив на примере файла **SnagIt32.exe**.

По щелчку правой кнопки на файле в контекстном меню выбираем команду **Добавить в архив...** (Рис. 310).

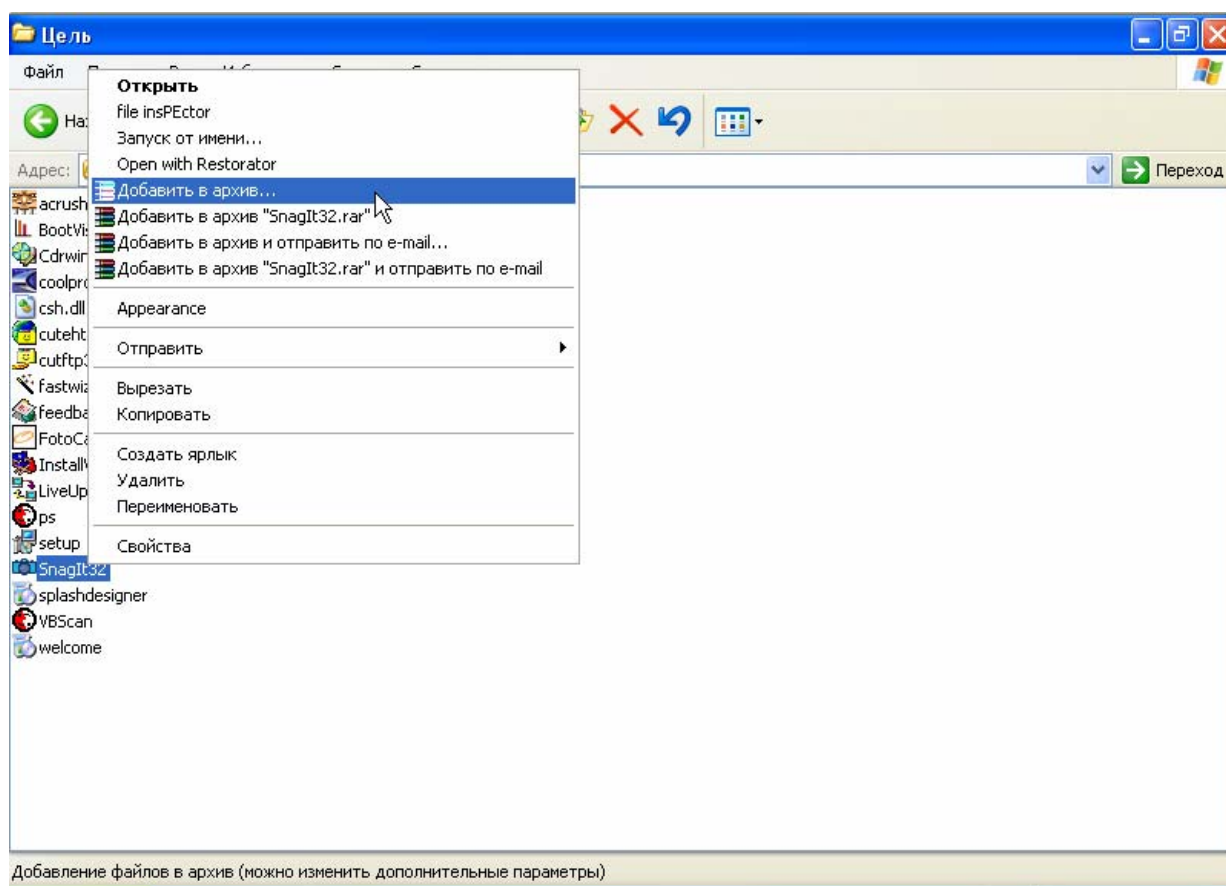


Рис. 310

Выбираем формат архива – RAR и ставим флажок **Создать SFX-архив** (Рис. 311).

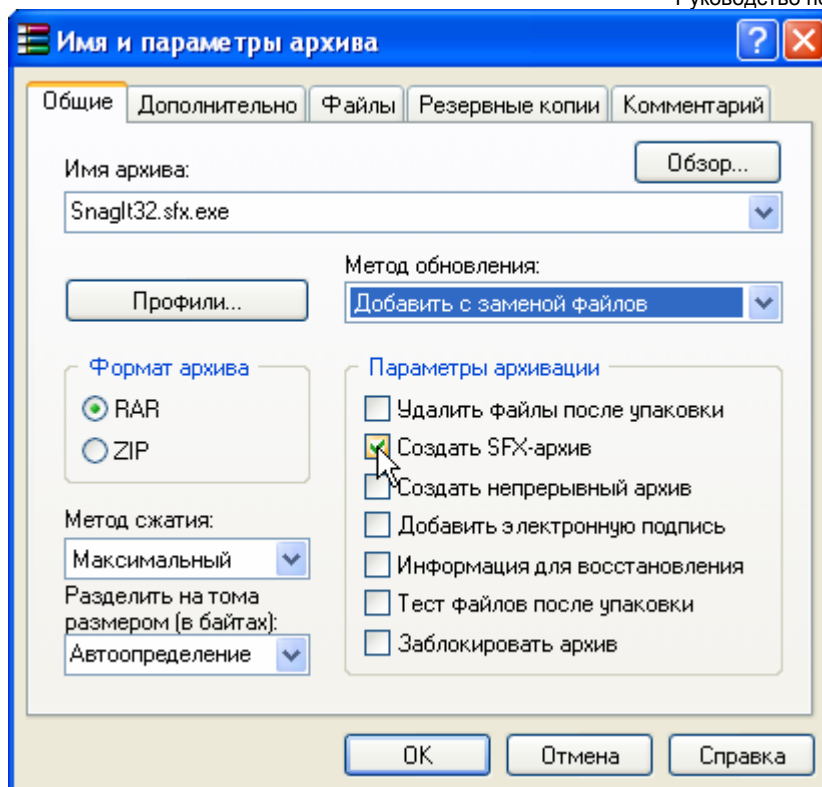


Рис. 311

Переходим на закладку **Дополнительно** (Рис. 312) и нажимаем **Параметры SFX**.

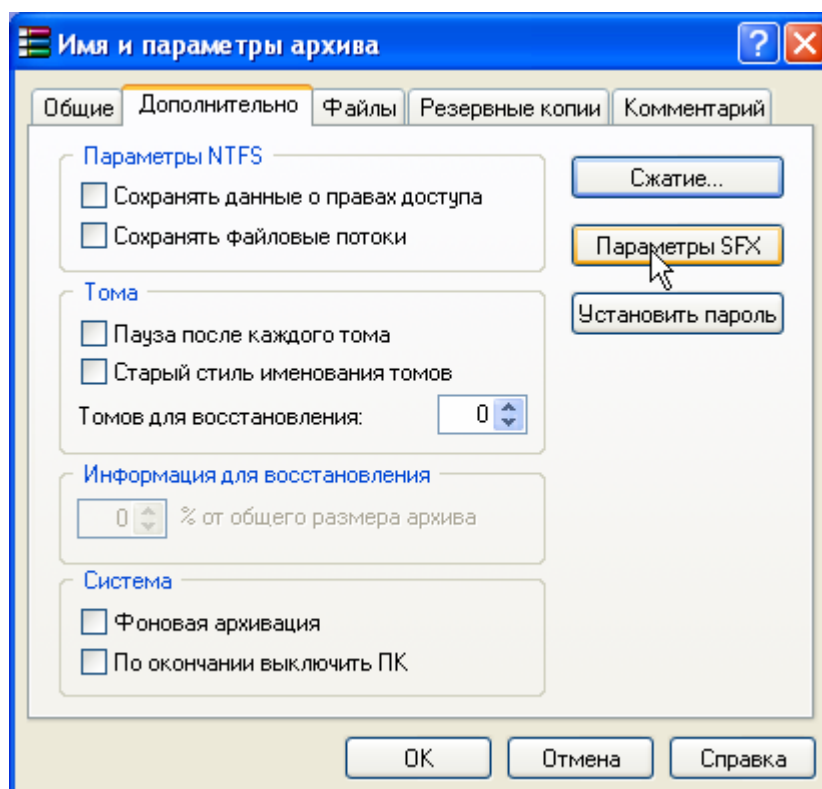


Рис. 312

В поле **Путь для распаковки** указываем путь, куда будем распаковывать файл, т.е. место оригинального файла в каталоге установленной программы (Рис. 313). Если нужно, чтобы программа запустилась после распаковки в поле **Программа установки/Выполнить после распаковки** вводим имя файла.



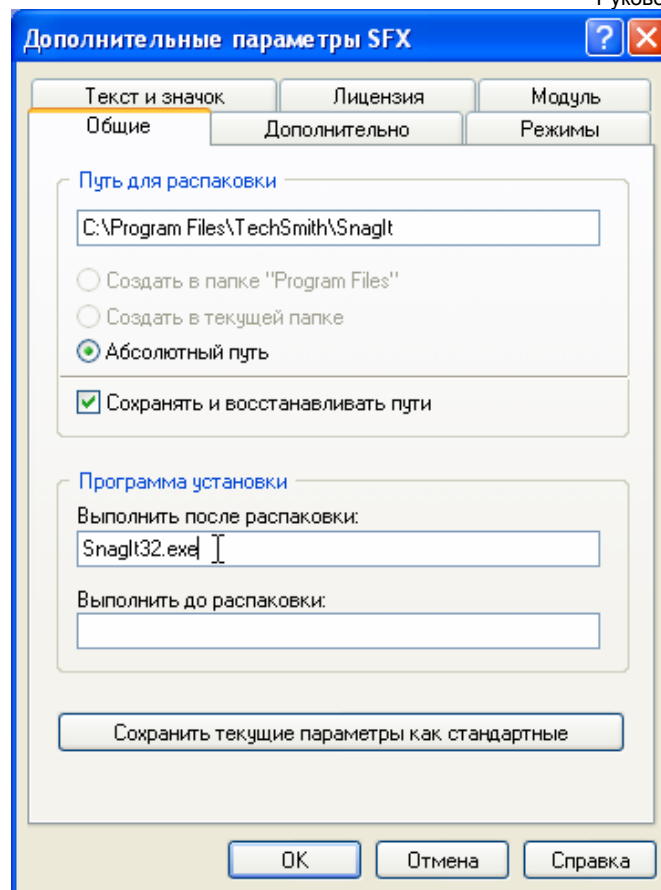


Рис. 313

На закладке **Режимы** можно выбрать способ распаковки, режим вывода информации и режим перезаписи. Выберем режим **Перезаписывать все файлы**, т.е. запроса перед перезаписью не будет (Рис. 314).

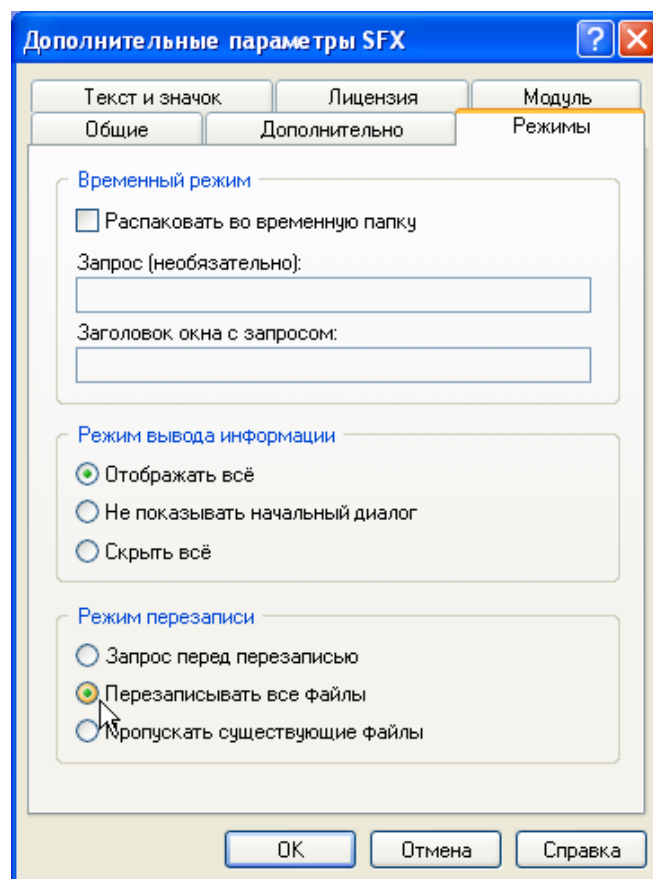


Рис. 314

На закладке **Лицензия** можно написать условия лицензионного соглашения или загрузить текст из имеющегося файла (Рис. 315).

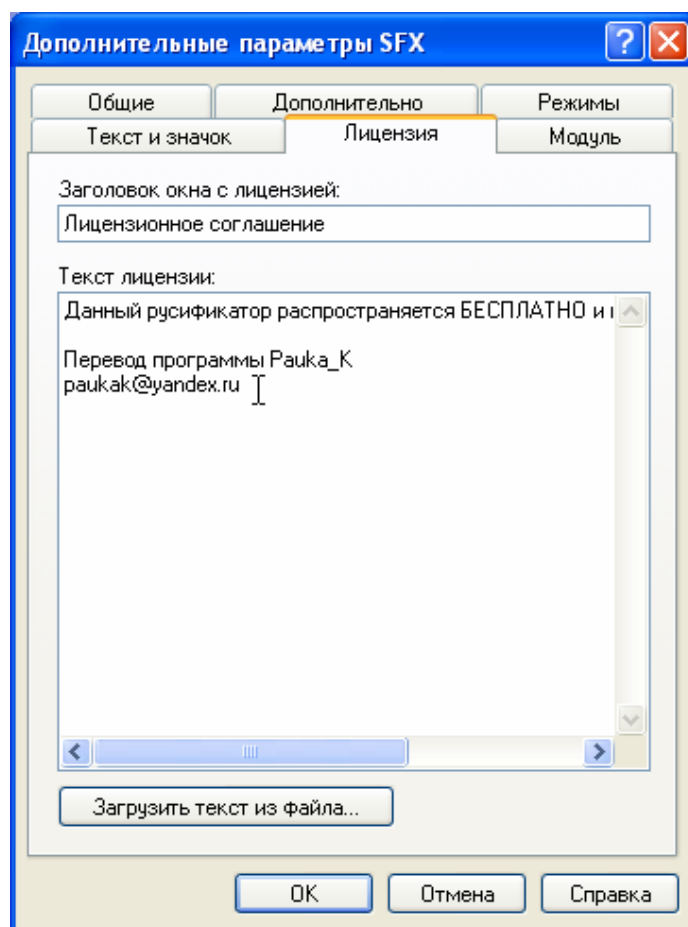


Рис. 315

На закладке **Текст и значок** вводим заголовок окна и текст в окне (здесь ввели предупреждение о том, что файлы перезаписываются без предупреждения). Также можно загрузить значок, который будет вместо стандартного значка архива (Рис. 316). Его можно нарисовать самому в специальной программе создания иконок, например Microangelo или заранее извлечь иконку локализованной программы в программе Restorator. Далее **ОК**.

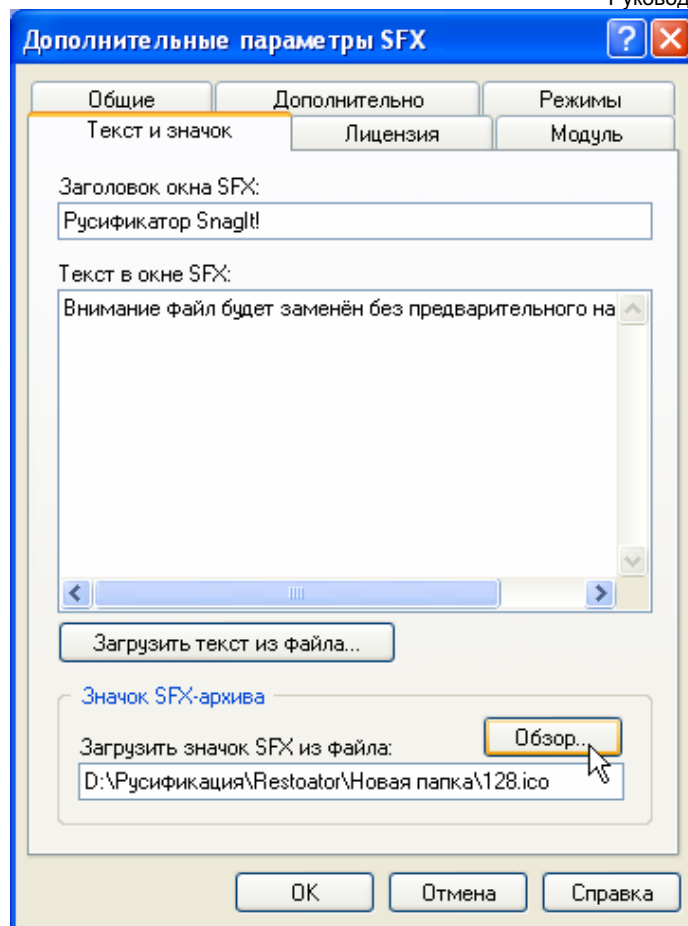


Рис. 316

На закладке **Дополнительно** можно установить пароль для распаковки архива (если Вам это нужно) (Рис. 317).

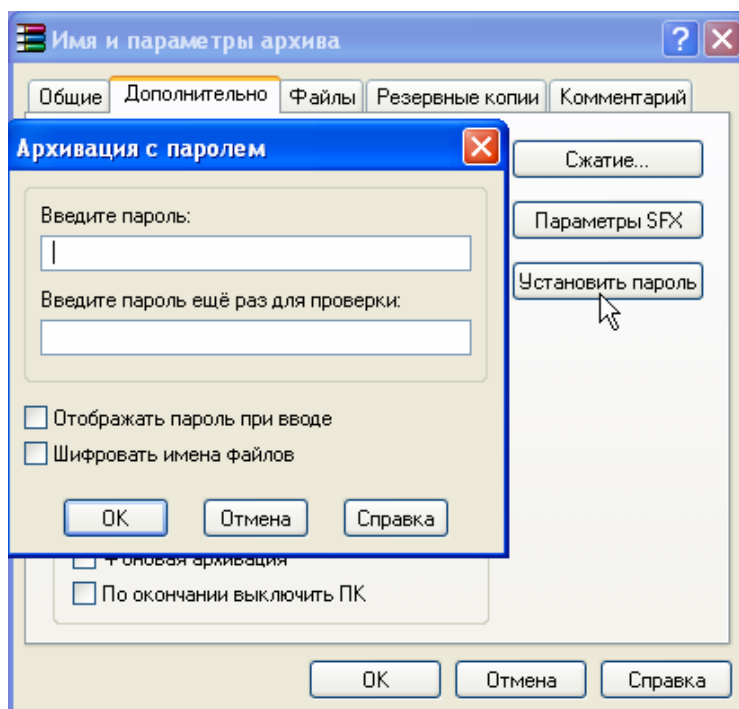


Рис. 317

Далее на закладке **Комментарий** можем прочитать все наши установки и записи (Рис. 318). Нажимаем **ОК**.

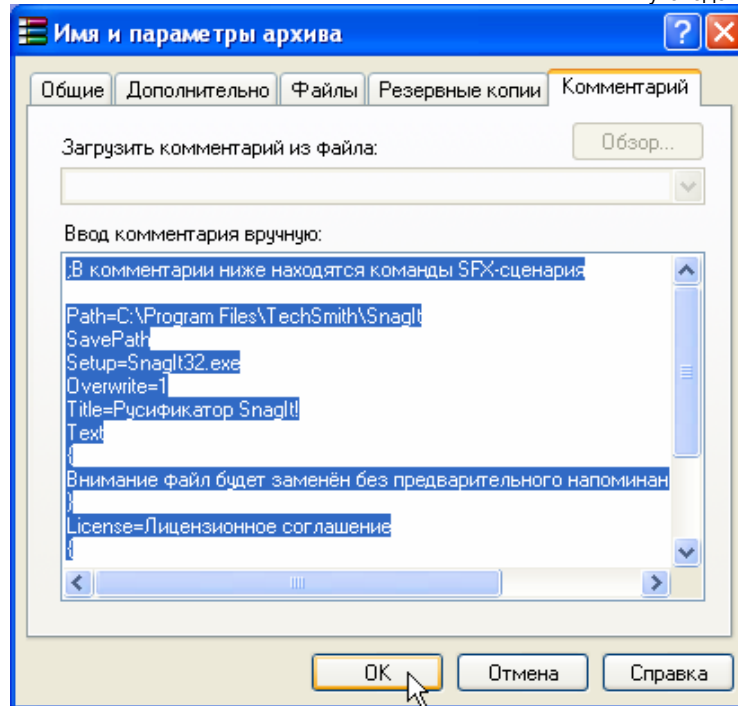


Рис. 318

Пойдёт процесс архивации. После этого в каталоге с нашим файлом создастся архив **Snagit32.sfx.exe** (Рис. 319). При желании можно его переименовать.

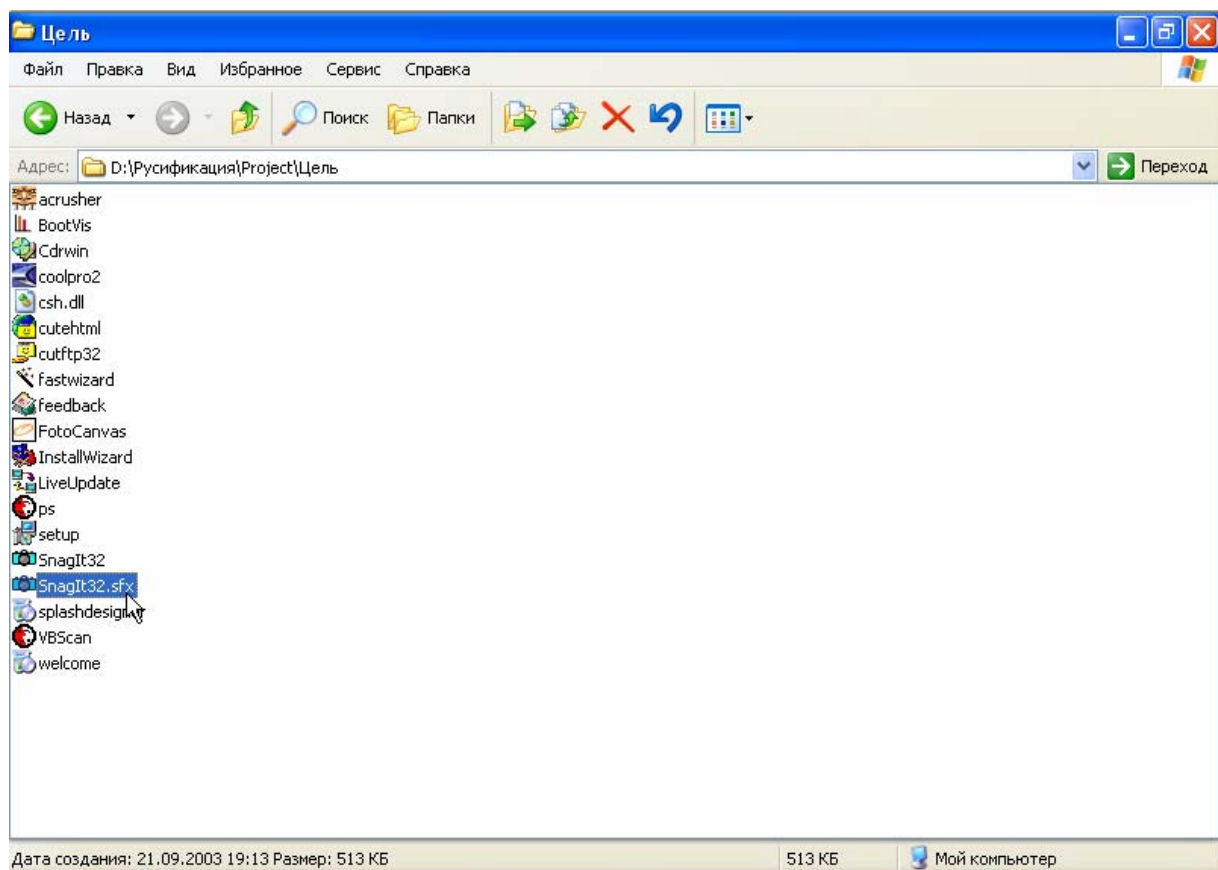


Рис. 319

Проверим наш архив. Запустим его и увидим текст лицензионного соглашения (Рис. 320). Нажимаем **Принять**.

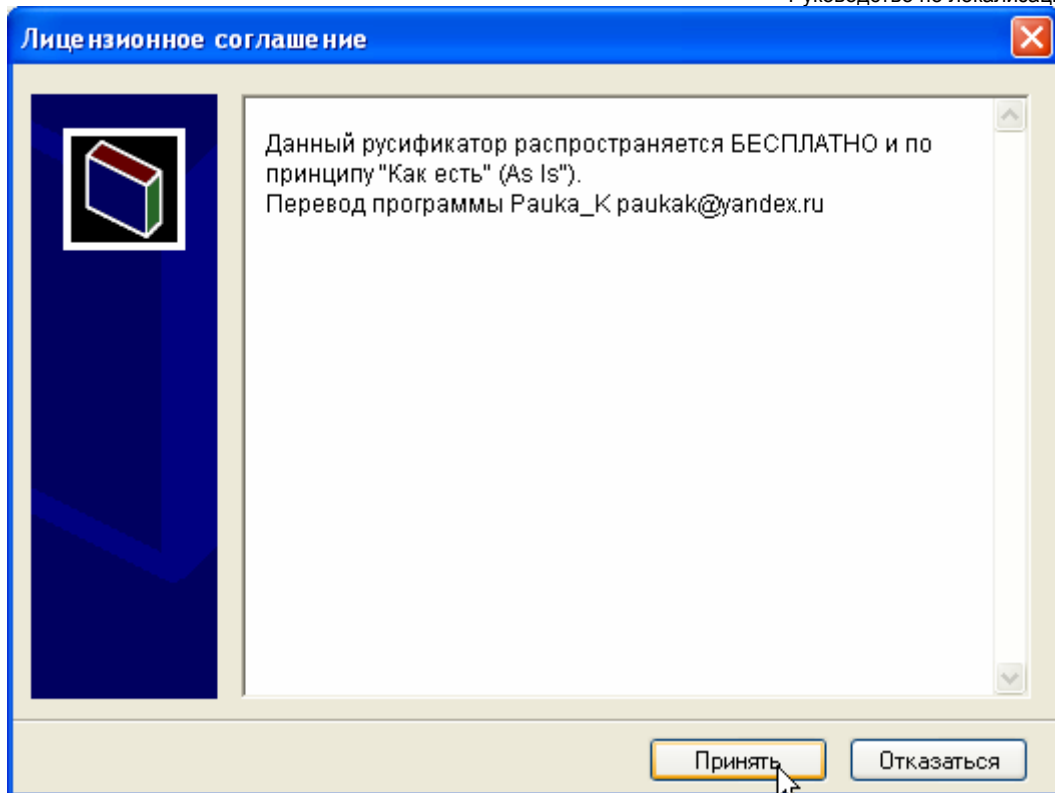


Рис. 320

В следующем окне видим предупреждение о замене файлов. Нажимаем **Извлечь** и устанавливаем русификатор (Рис. 321).

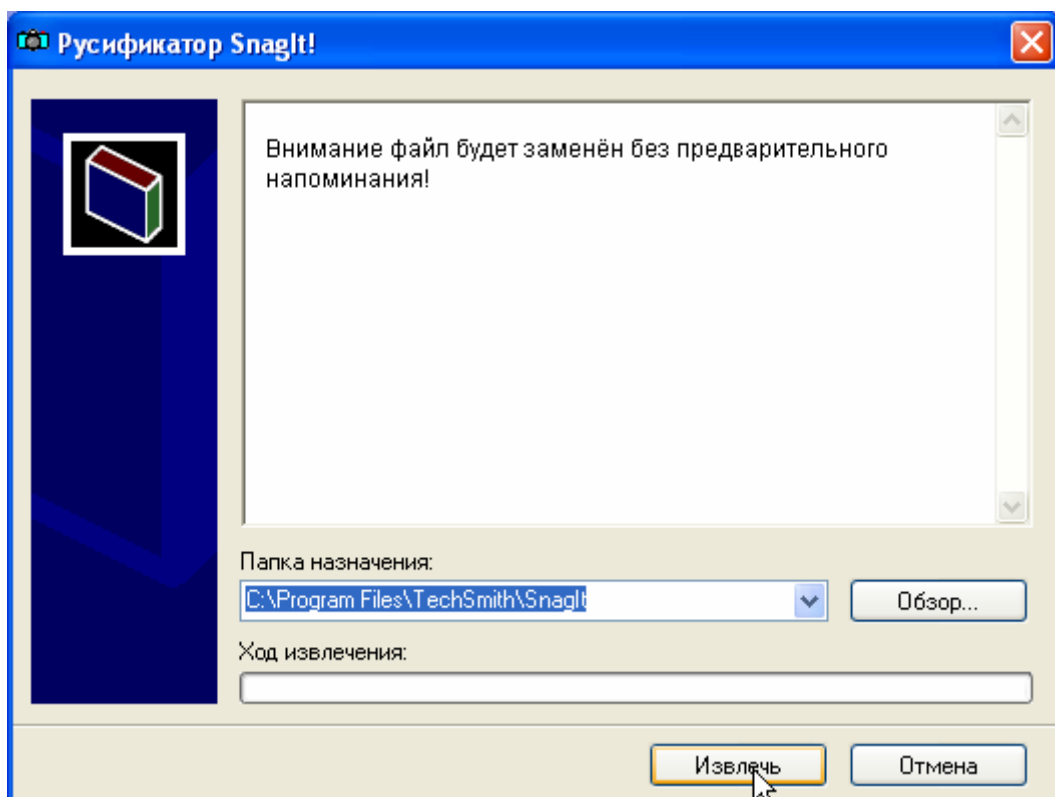


Рис. 321

## Создание инсталляторов

Вместо SFX-RAR архива для упаковки готовых локализованных модулей можно пользоваться программами инсталляторами, т.е. программами для создания инсталляционного \*.exe файла. В инсталлятор можно включить как готовый локализованный файл (ы) или все файлы, входящие в программу, в установочном каталоге. В этом случае размер инсталлятора естественно намного увеличится.

Программ для создания инсталляторов множество, простые и профессиональные. Каждый может выбрать программу на своё усмотрение. Во всех программах процесс создания инсталлятора можно выполнить с использованием Мастера. В некоторых программах для выполнения установки дополнительных параметров нужно выбирать определённые опции, в других же прописывать скрипты. Есть программы, в которых можно производить действия над кнопками, диалогами, полями: изменять размеры, надписи и др.

Здесь мы рассмотрим создание инсталлятора на примере программы **Clickteam Install Maker Pro** с использованием Мастера.

Запустив программу, мы попадаем в первый диалог Мастера – **Добро пожаловать** (Рис. 322).

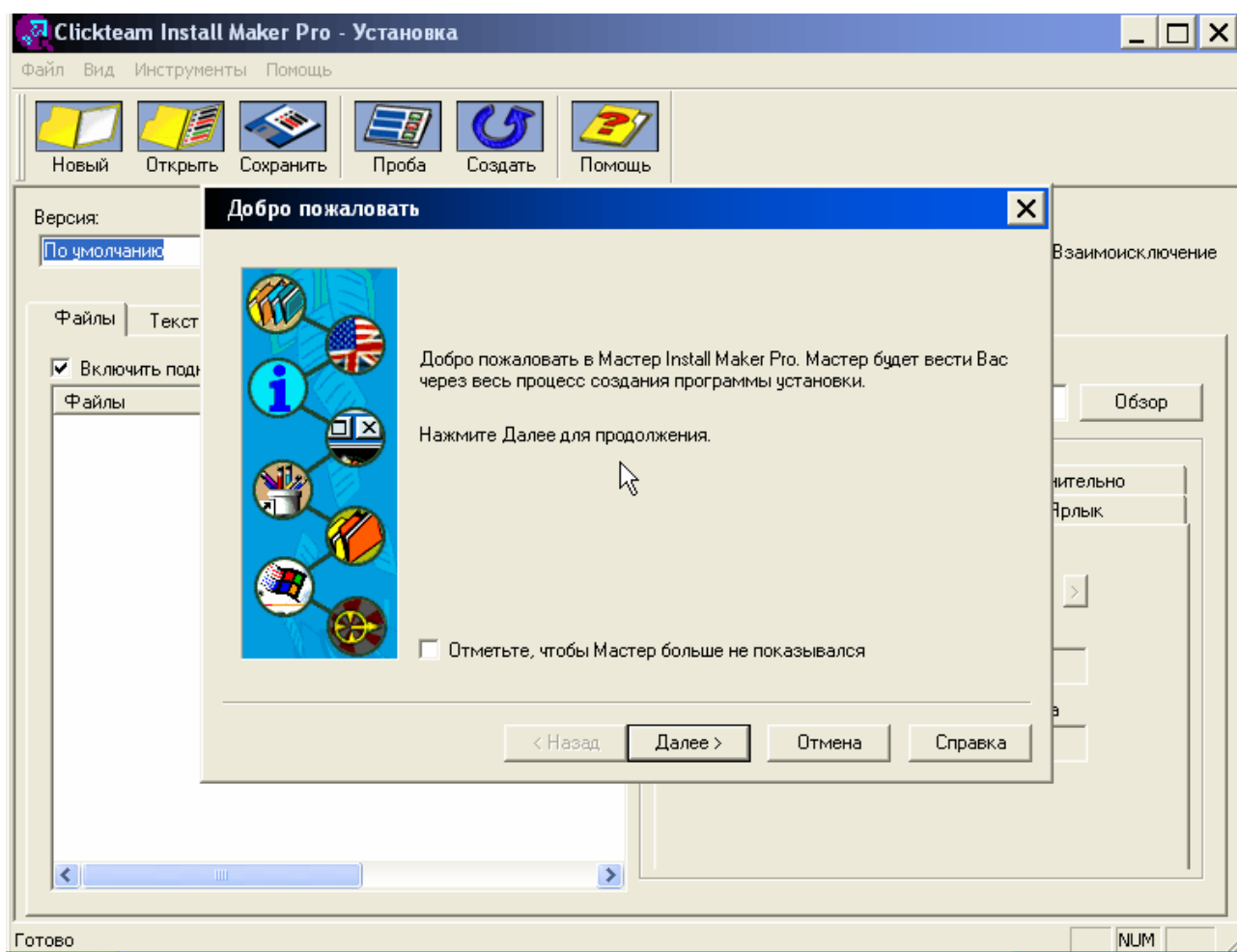


Рис. 322

Нажимаем **Далее** и переходим к следующему диалогу **Директория** (Рис. 323).



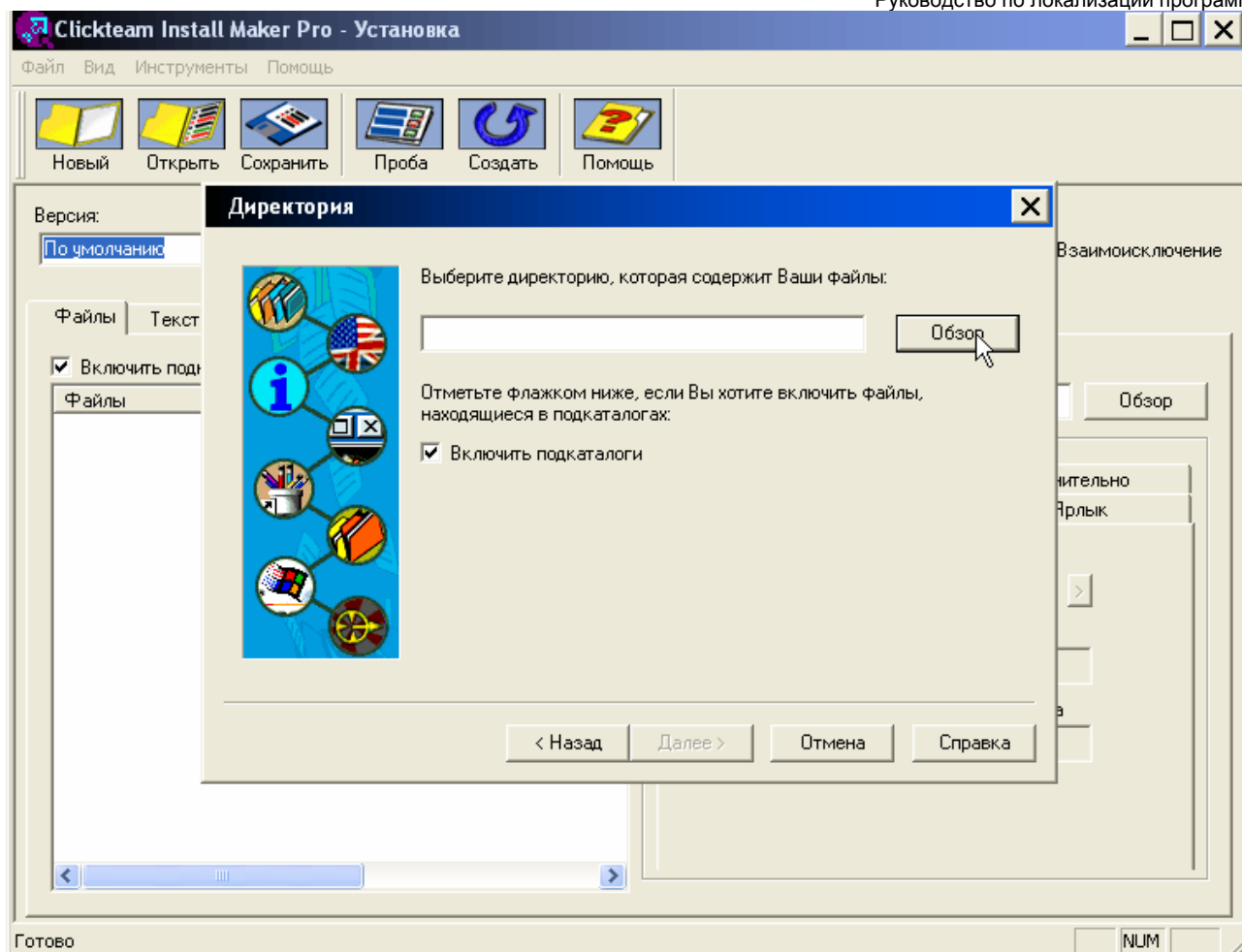


Рис. 323

Здесь указываем путь к каталогу, который содержит файлы локализованной программы введя путь в поле или нажав кнопку **Обзор** и указав каталог в окне **Обзор папок** (Рис. 324).

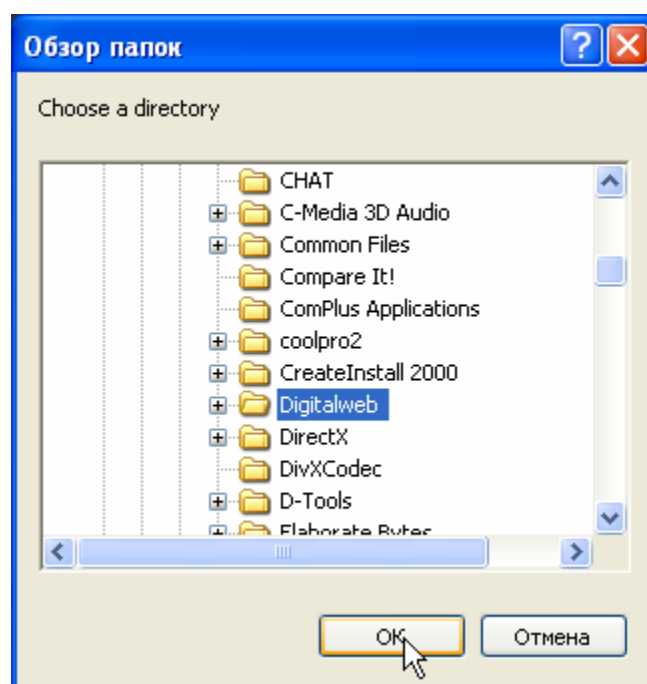


Рис. 324

Если в каталоге имеются папки, отмечаем флажком опцию **Включить подкаталоги** (Рис. 325).

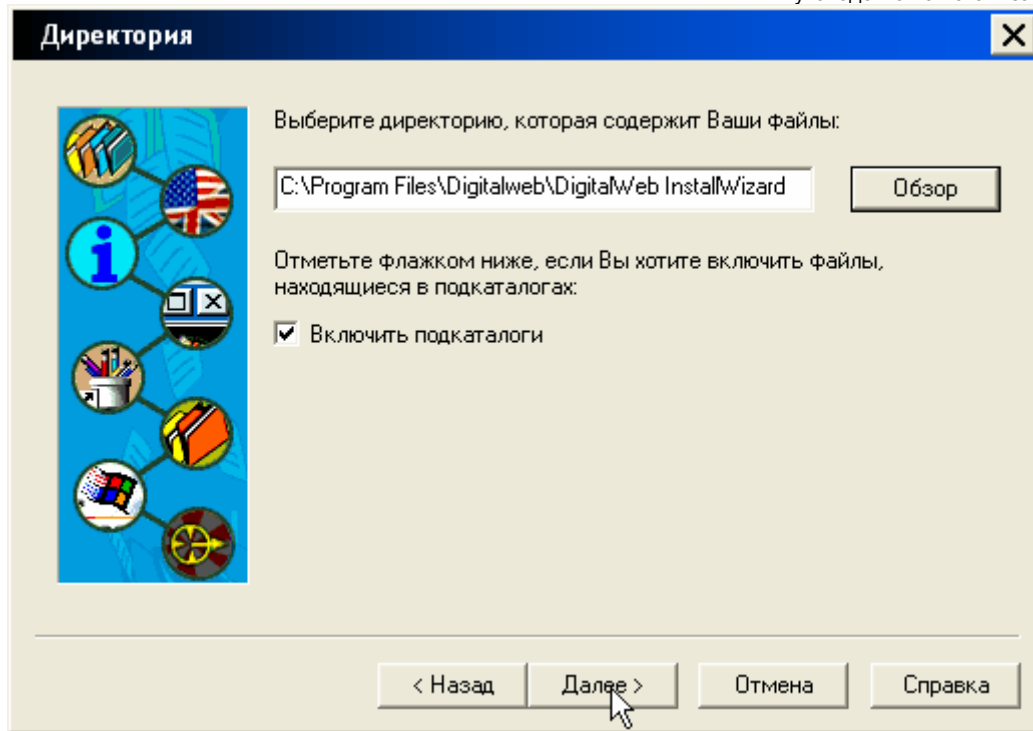


Рис. 325

Нажимаем **Далее** и переходим к окну **Установка заголовка программы** (Рис. 326). Здесь выбираем язык интерфейса при инсталляции программы и вводим название нашего инсталлятора.

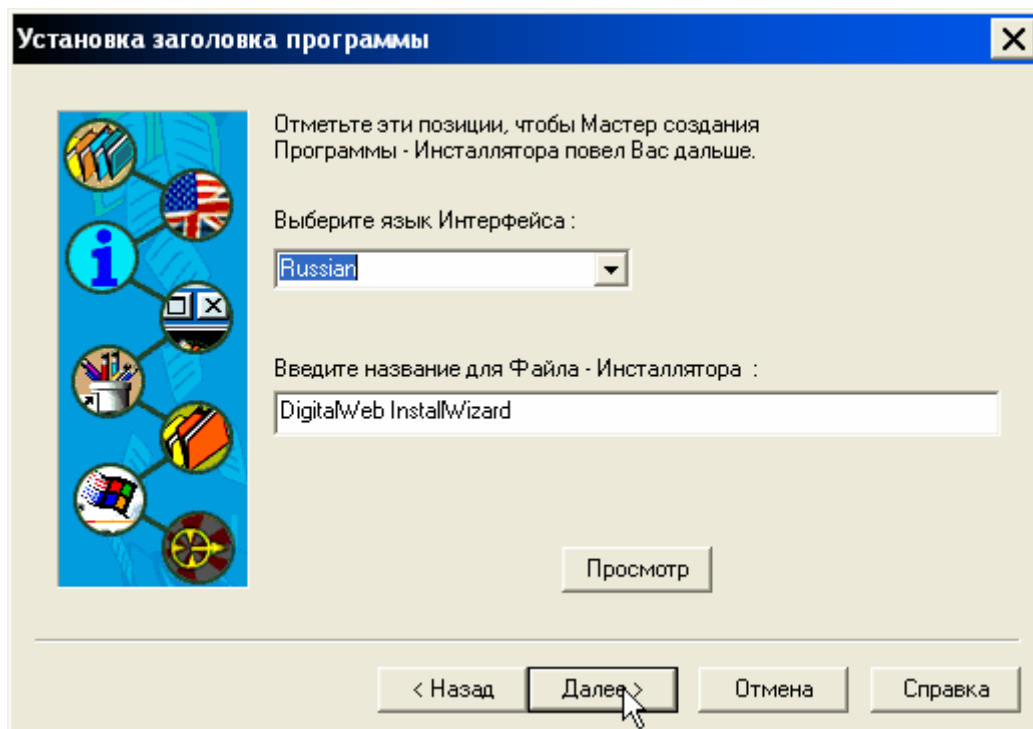


Рис. 326

Нажав кнопку **Просмотр** можно посмотреть как будет выглядеть окно при инсталляции (Рис. 327).

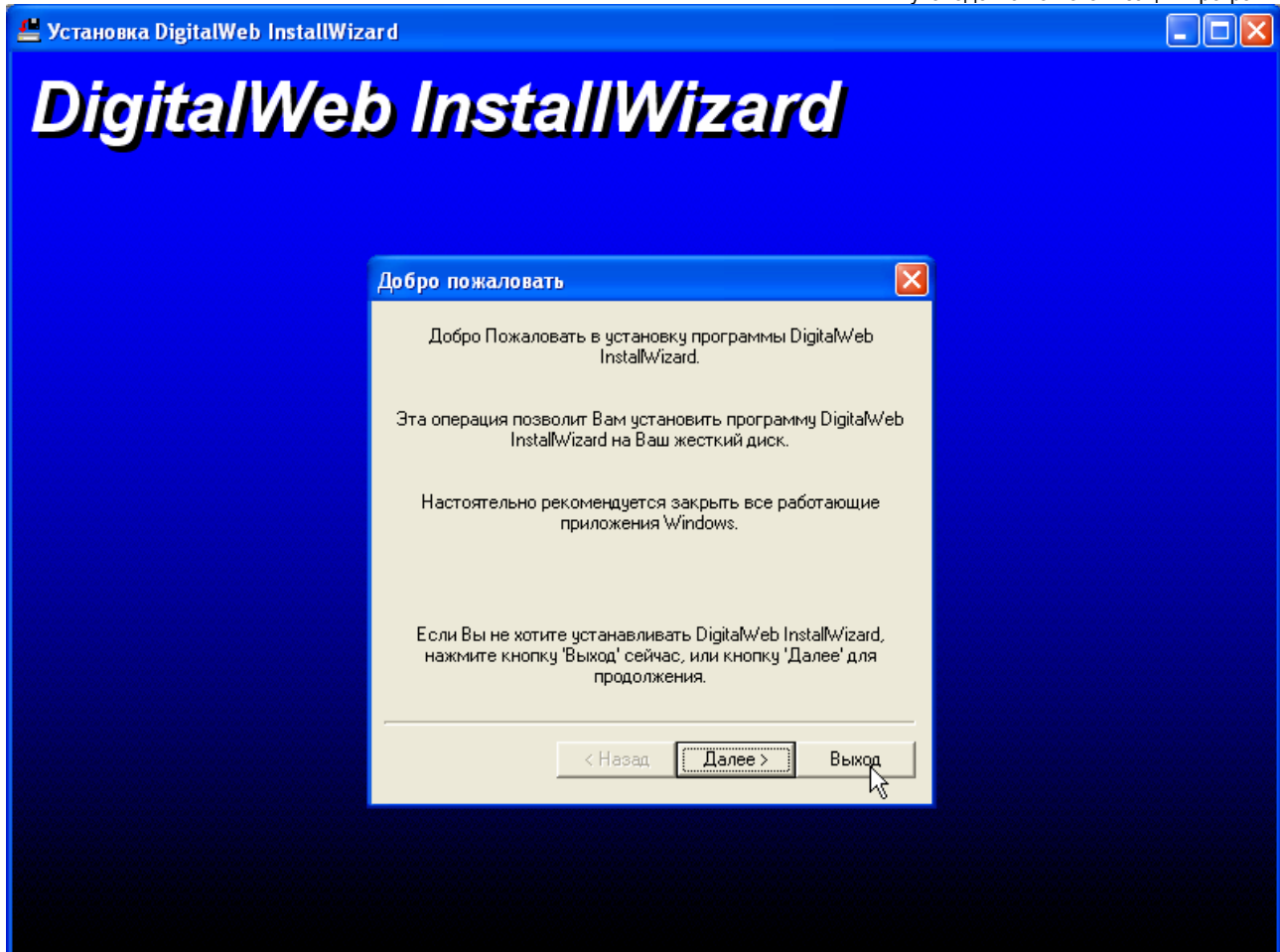


Рис. 327

Нажимаем **Выход** для выхода и **Далее** для перехода к следующему окну **Shell** (Рис. 328).

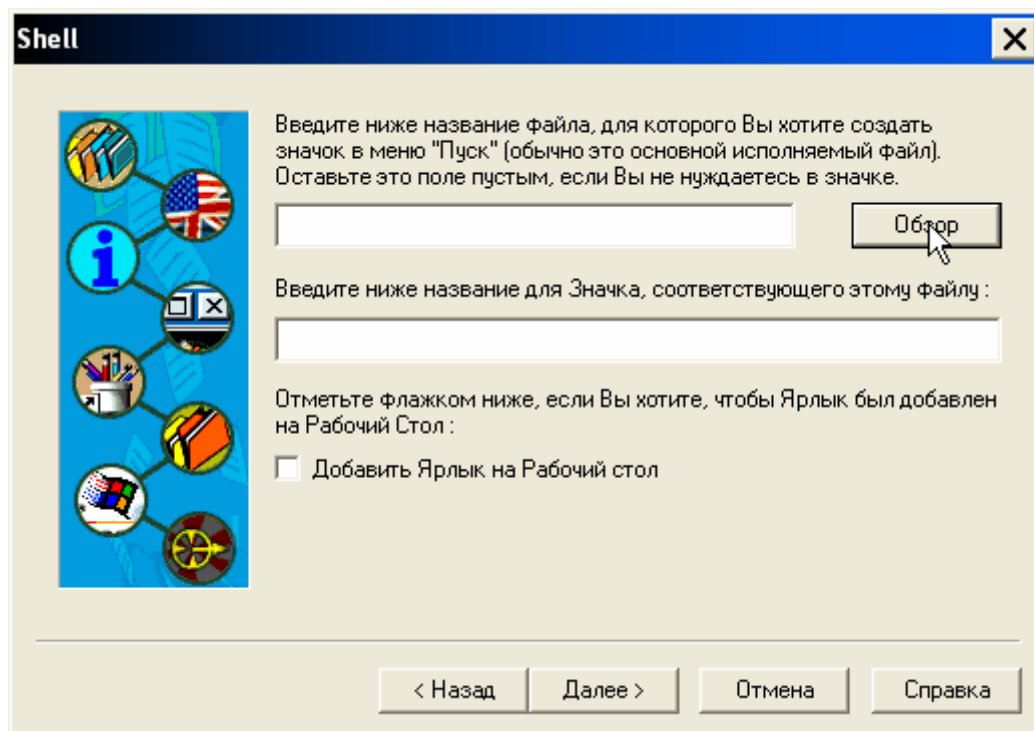


Рис. 328

В верхнем поле вводим имя файла, для которого мы хотим создать значок в меню Пуск или нажимаем кнопку **Обзор** и переходим в окно **Открыть** (Рис. 329) и выбираем этот файл.

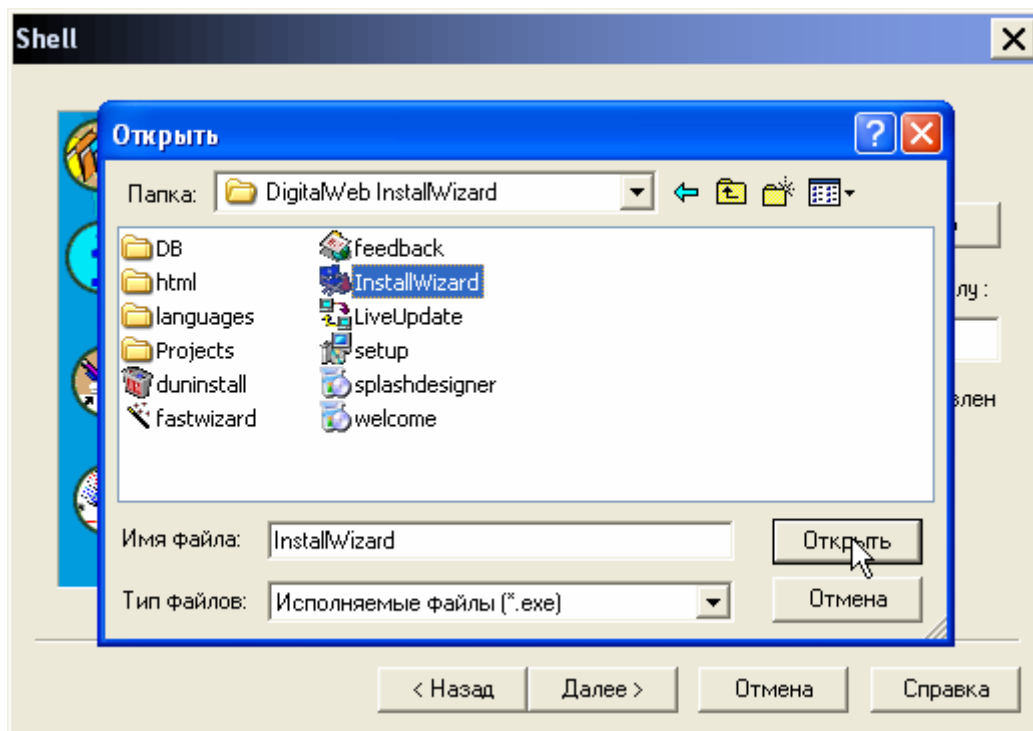


Рис. 329

В нижнем поле вводим название для значка и отмечаем флажком опцию **Добавить ярлык на Рабочий стол** если хотим поместить ярлык программы после завершения инсталляции на Рабочий стол (Рис. 330).

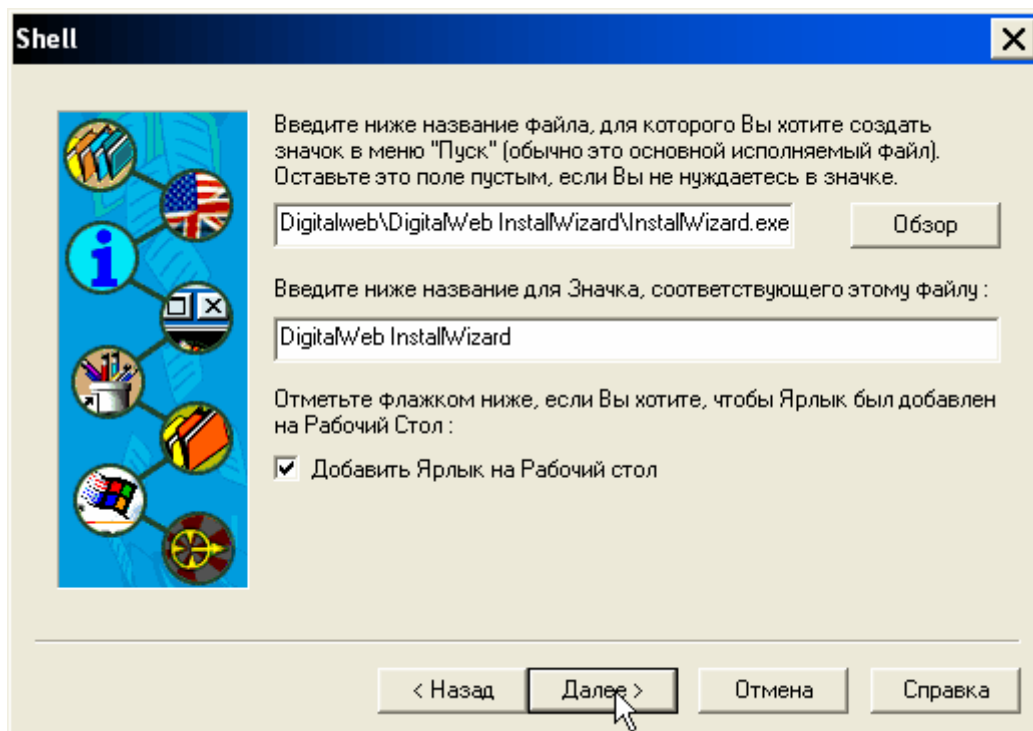


Рис. 330

Опять кнопка **Далее** и мы в окне **Информация** (Рис. 331). Здесь можно ввести информацию об установке программы или Лицензионную информацию.

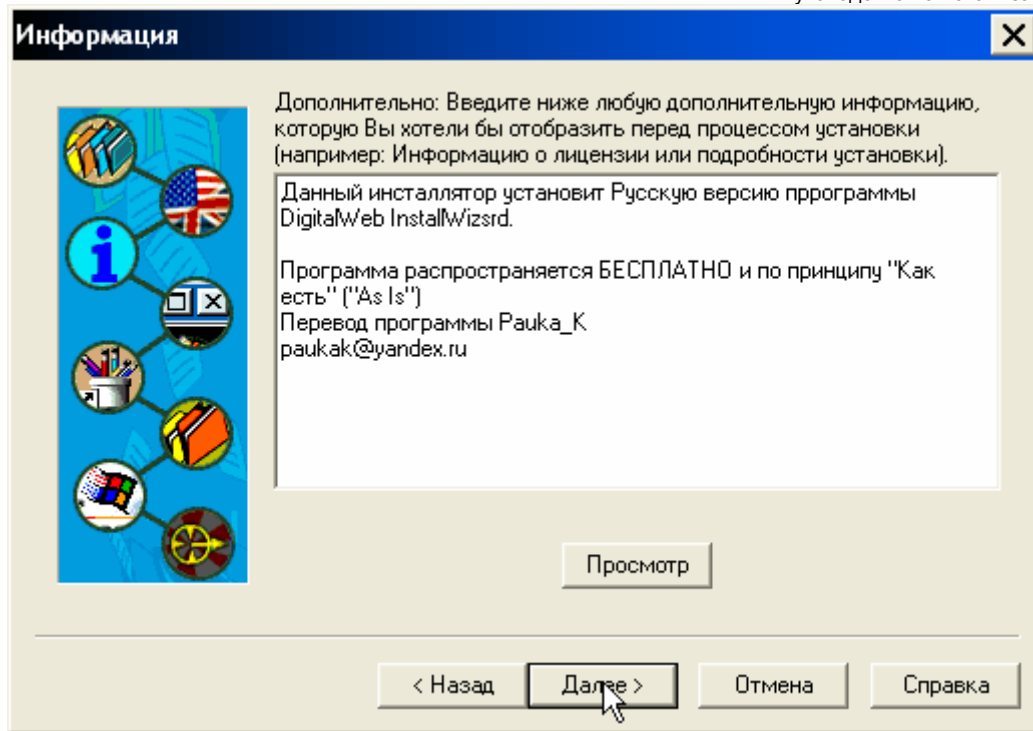


Рис. 331

Нажав кнопку **Просмотр** можно посмотреть как будет выглядеть окно при инсталляции (Рис. 332).

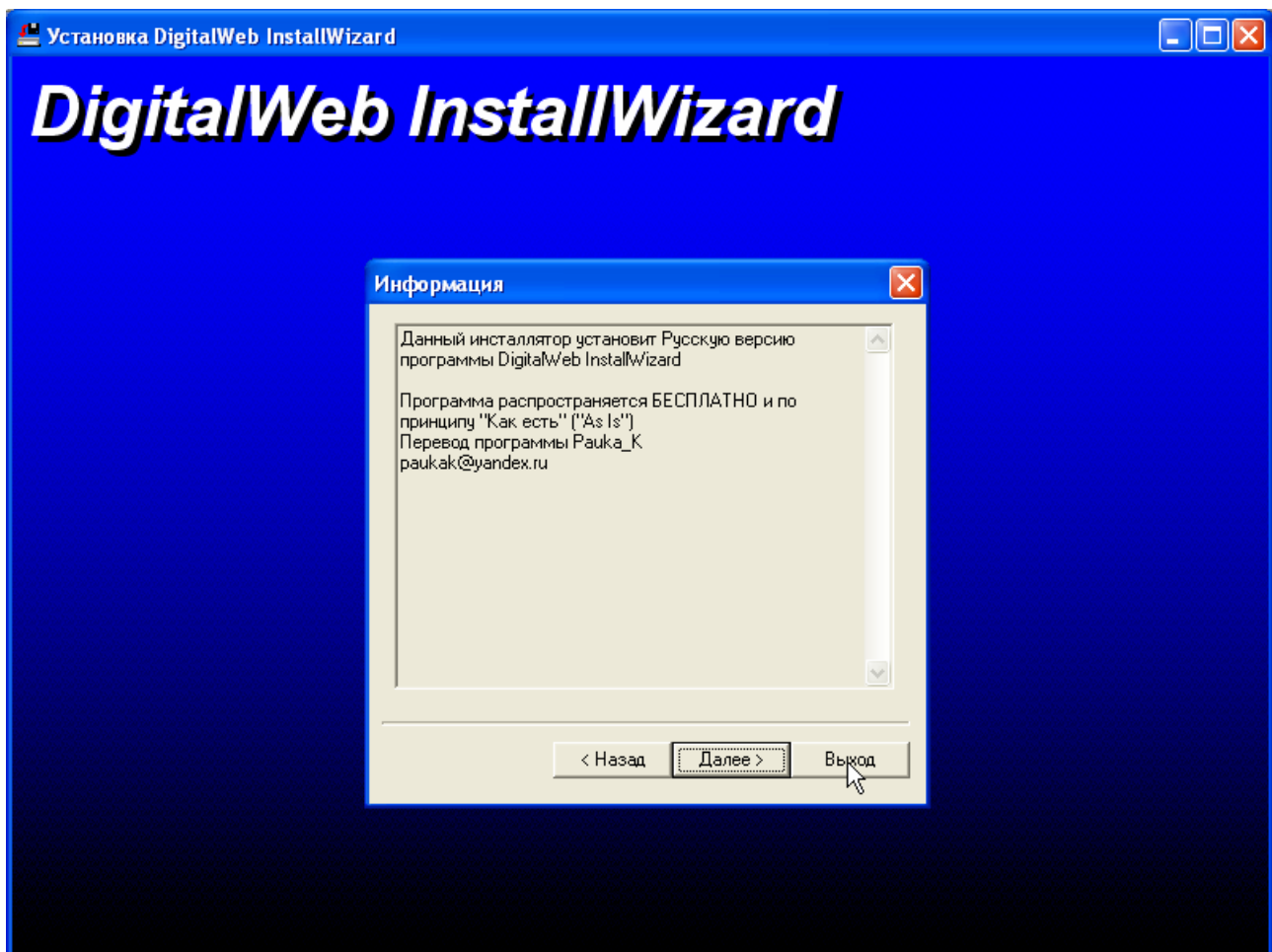


Рис. 332

Далее переходим к следующему окну **Окно** (Рис. 333), где выбираем формат окна программы инсталляции.

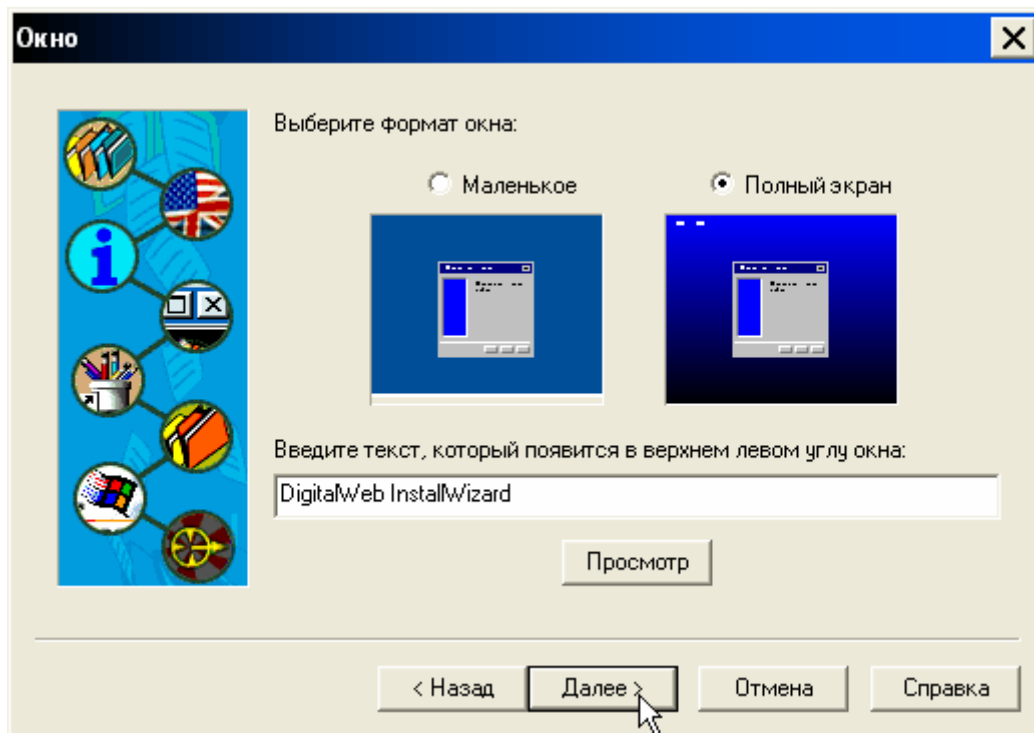


Рис. 333

Выбрав **Полный экран** и нажав **Просмотр** посмотрим внешний вид окна инсталлятора (Рис. 334).

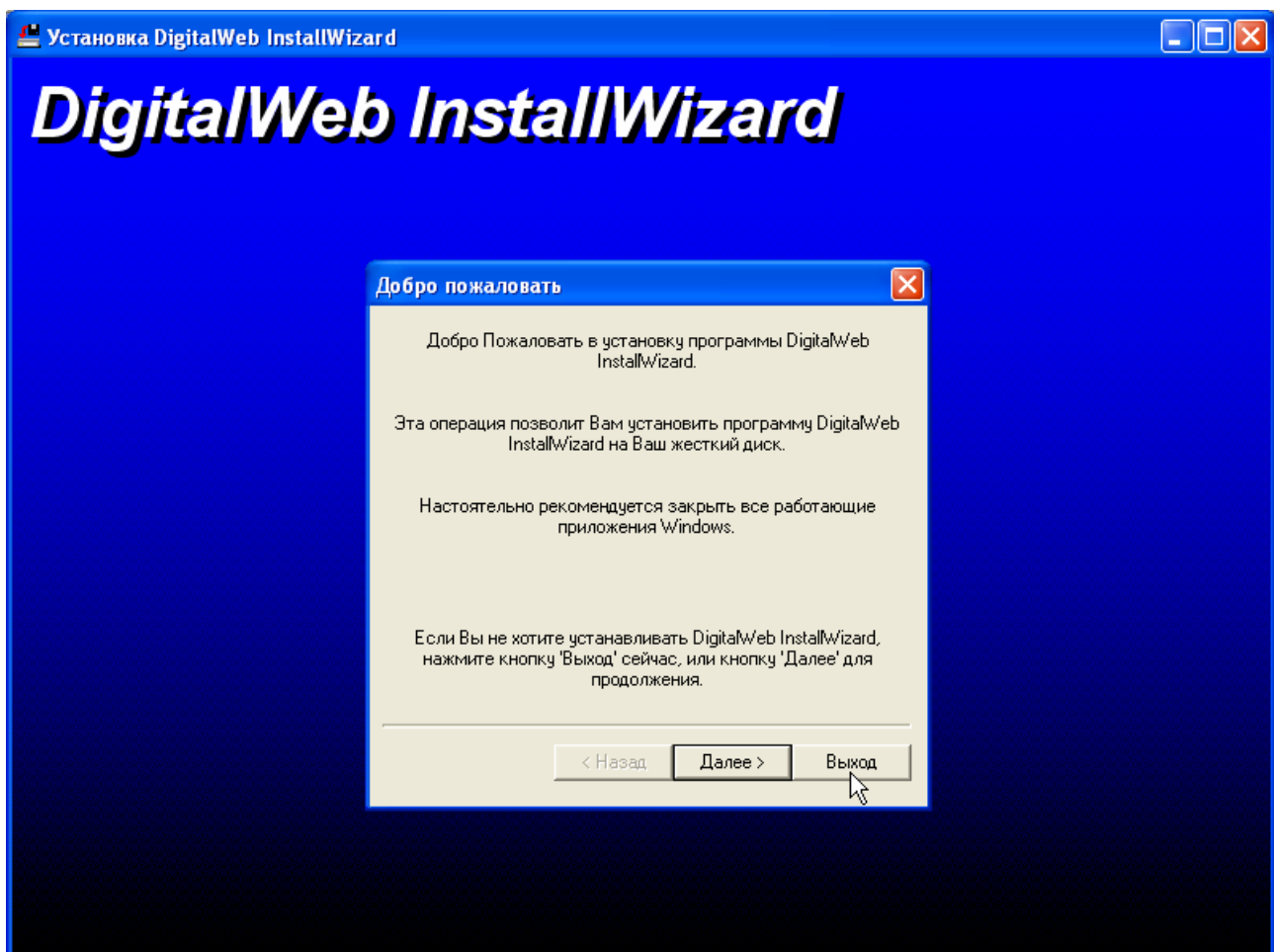


Рис. 334

Выберем опцию формата окна **Маленькое** (Рис. 335).



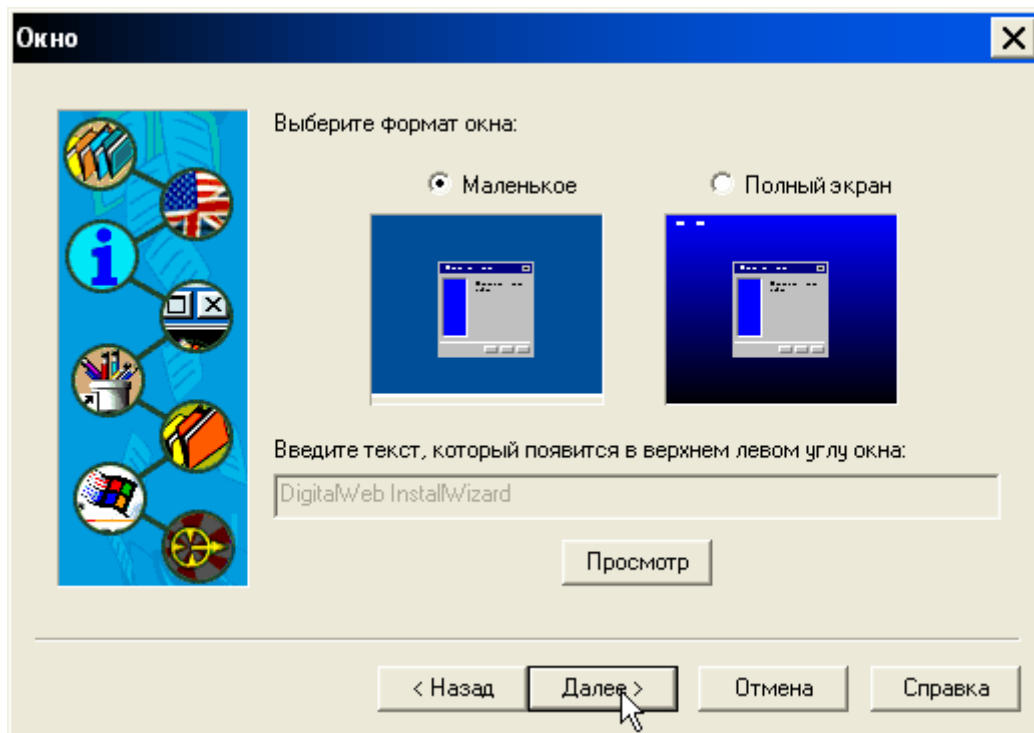


Рис. 335

Таким же образом просмотрим внешний вид окна при данной опции (Рис. 336).

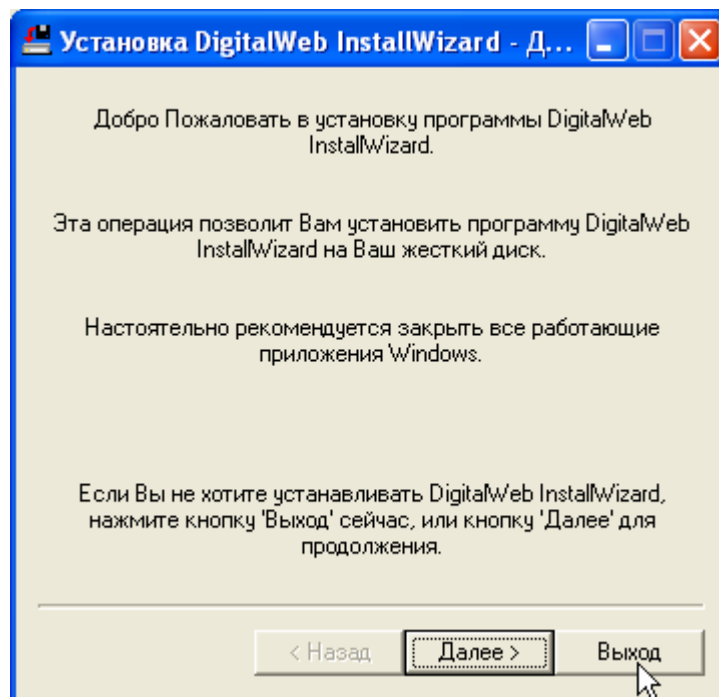


Рис. 336

Выбрав желаемый размер окна переходим к следующему окну **Изображение** (Рис. 337).

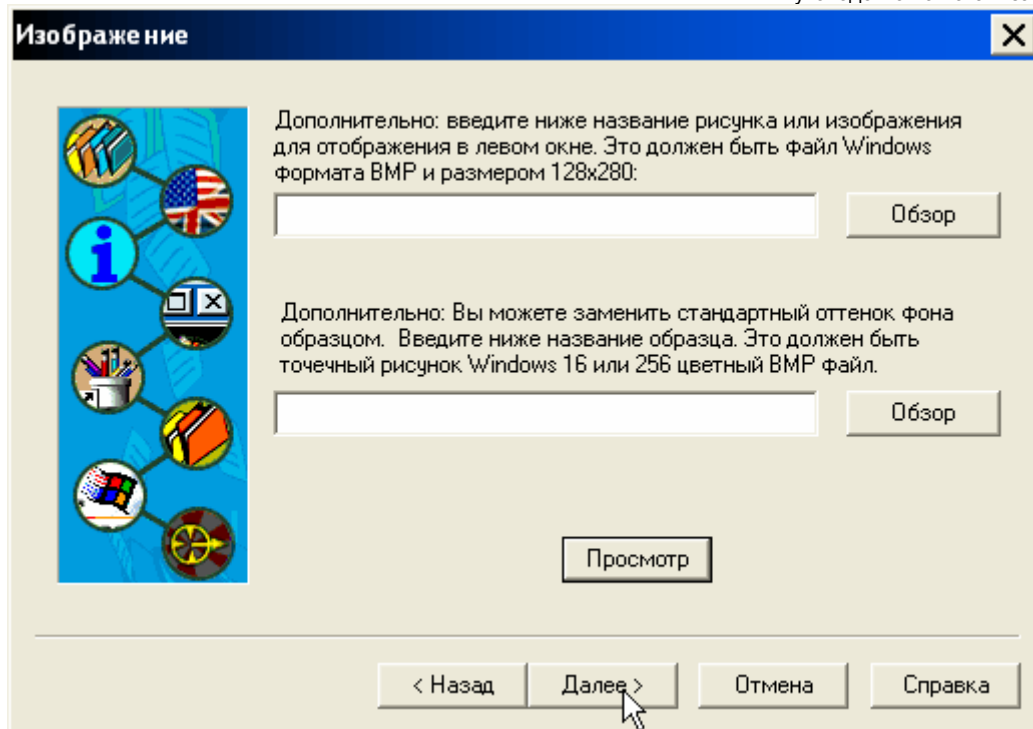


Рис. 337

Здесь можно заменить цвет фона и задать изображение, которое будет появляться в левом поле окна.

Нажимаем **Далее** и переходим в окно **Директория для установки** (Рис. 338). Здесь указываем каталог для установки программы, записи ключей реестра и файлов \*.ini.

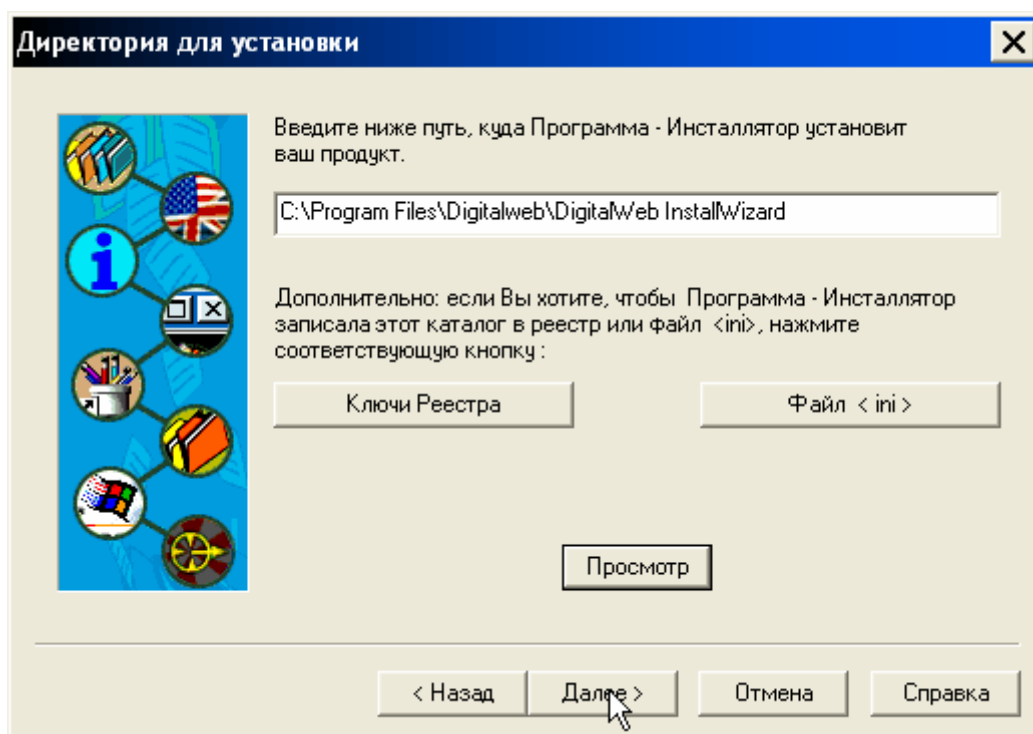


Рис. 338

Надав **Далее** переходим к окну **Опции Последнего Этапа** (Рис. 339). В верхнем поле можно ввести ссылку на файл с последней информацией о программе или русификаторе.

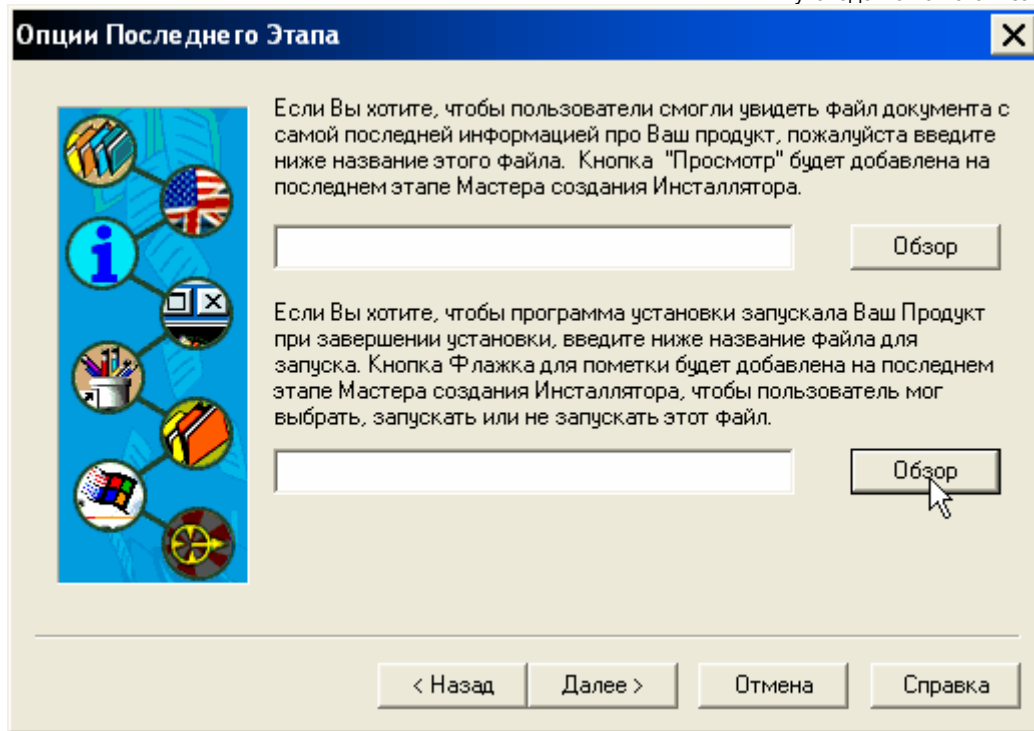


Рис. 339

Если хотим, чтобы после завершения инсталляции запускалась наша программа, в нижнем поле можно ввести путь к основному файлу или нажав кнопку **Обзор** перейти в окно **Открыть** для выбора файла (Рис. 340).

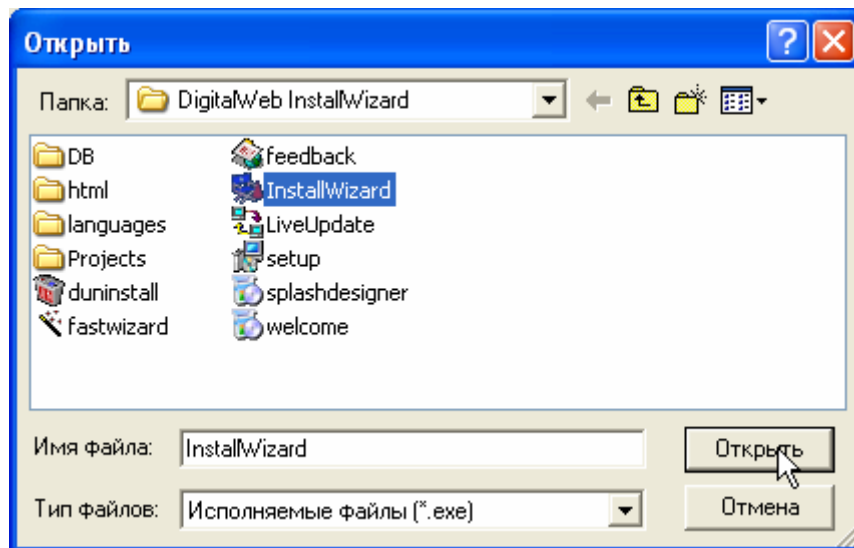


Рис. 340

Выбрав файл, нажимаем **Далее** (Рис. 341).

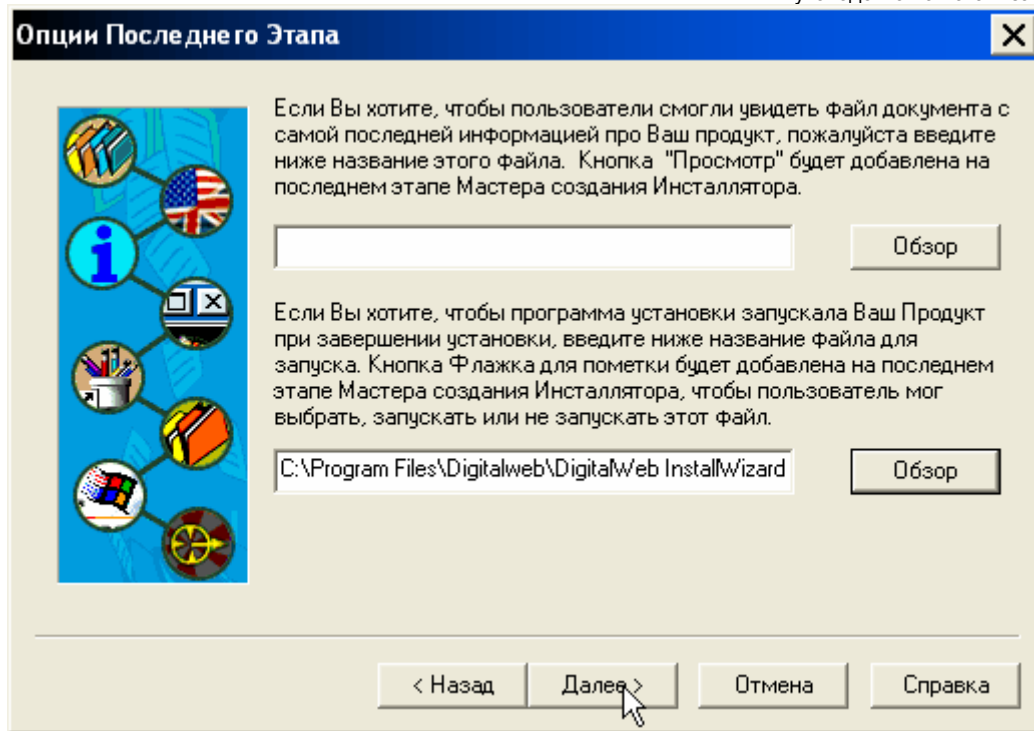


Рис. 341

Переходим к окну **Деинсталлятор** (Рис. 342). Если мы хотим создать деинсталлятор, отмечаем флажком опцию **Создать деинсталлятор**.

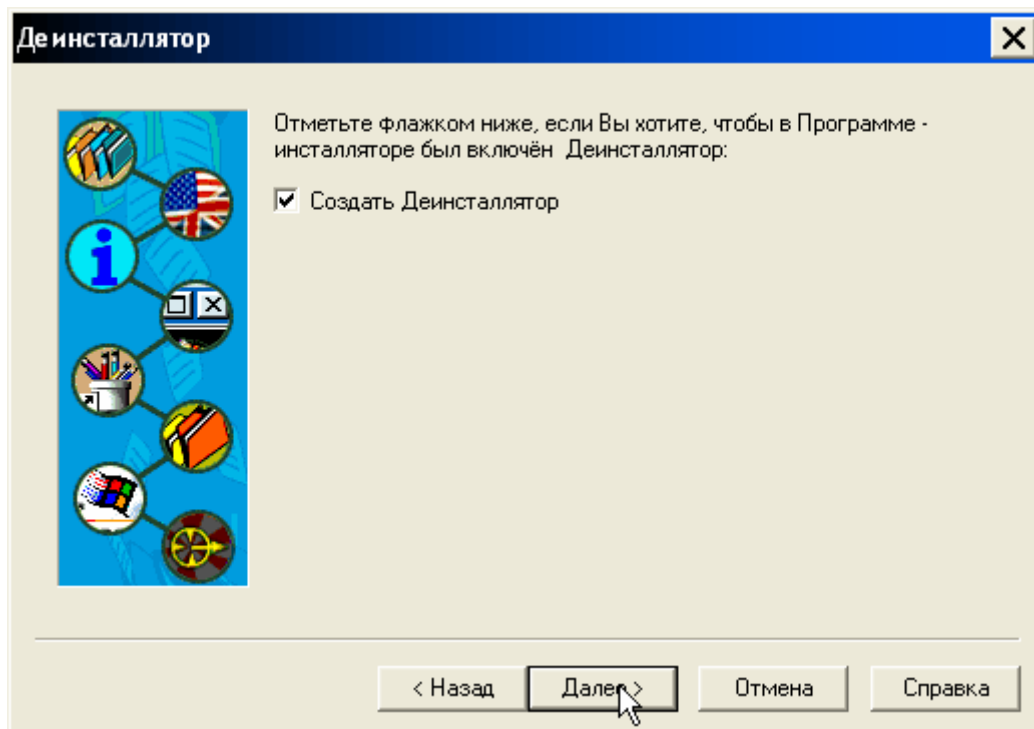


Рис. 342

Нажимаем **Далее** и переходим к окну **Завершение** (Рис. 343).

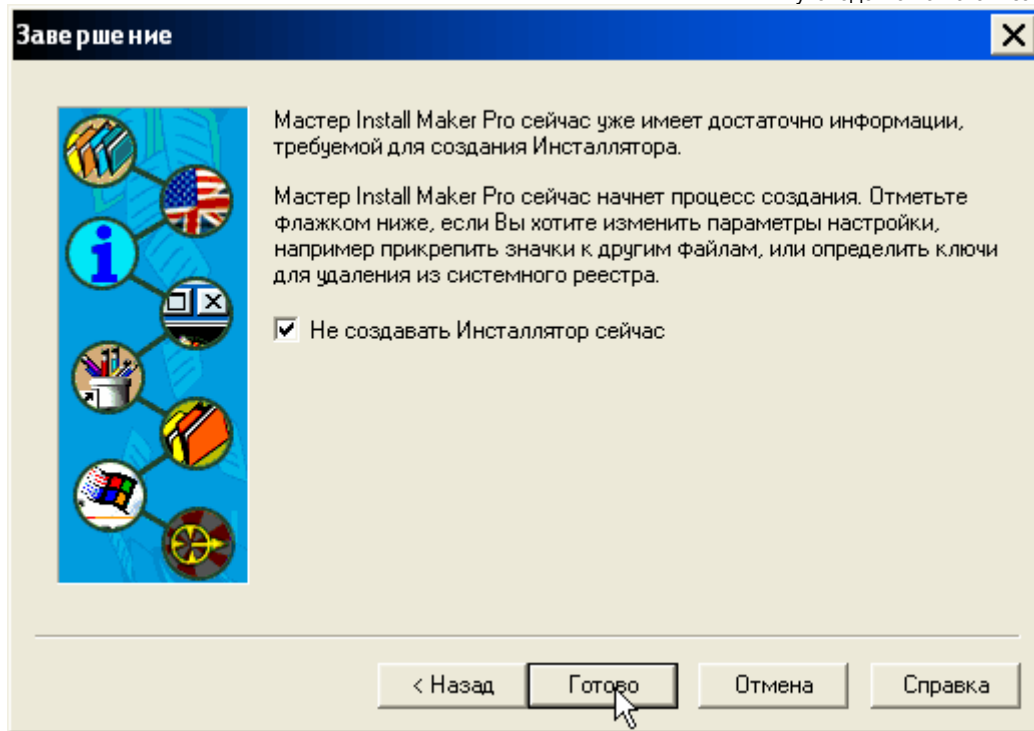


Рис. 343

Если мы не хотим создавать инсталлятор в сейчас, отмечаем эту опцию флажком, нажимаем **Готово** (Рис. 343) и переходим в окно **Установка** (Рис. 344).

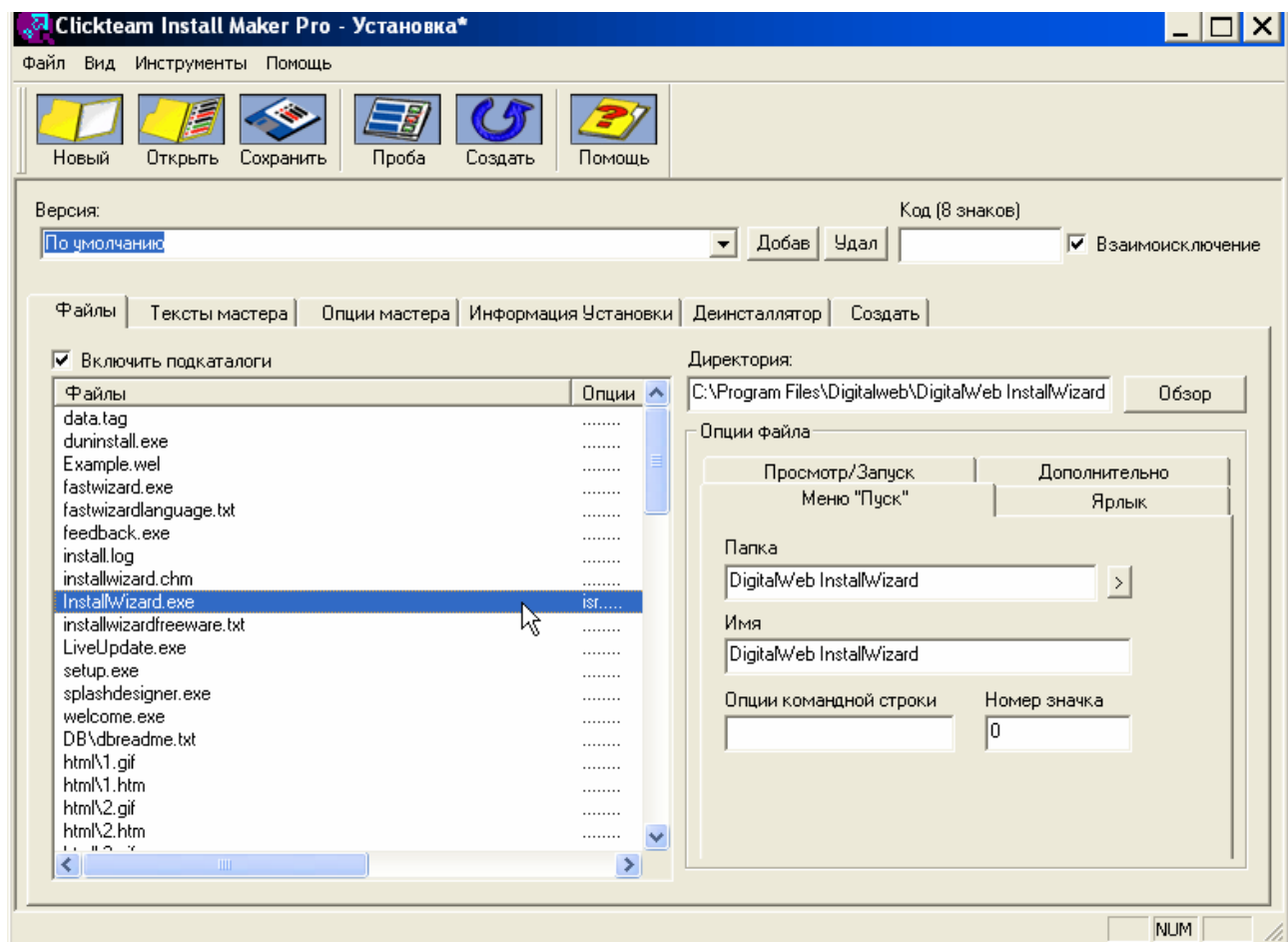


Рис. 344

На рис. слева выделен файл `installwizard.exe`, справа четыре закладки, определяют параметры этого файла (расположение в папке меню Пуск, название ярлыка и т.д.).

И этот файл единственный (не считая деинсталлятора), который располагается в меню Пуск.

Чтобы добавить в меню Пуск другой файл сделаем следующее. Выделим слева необходимый нам файл (например, fastwizard.exe), а справа в закладках укажем имя папки, имя этого файла и т.д. И так можно произвести операции с другими файлами (Рис. 345).

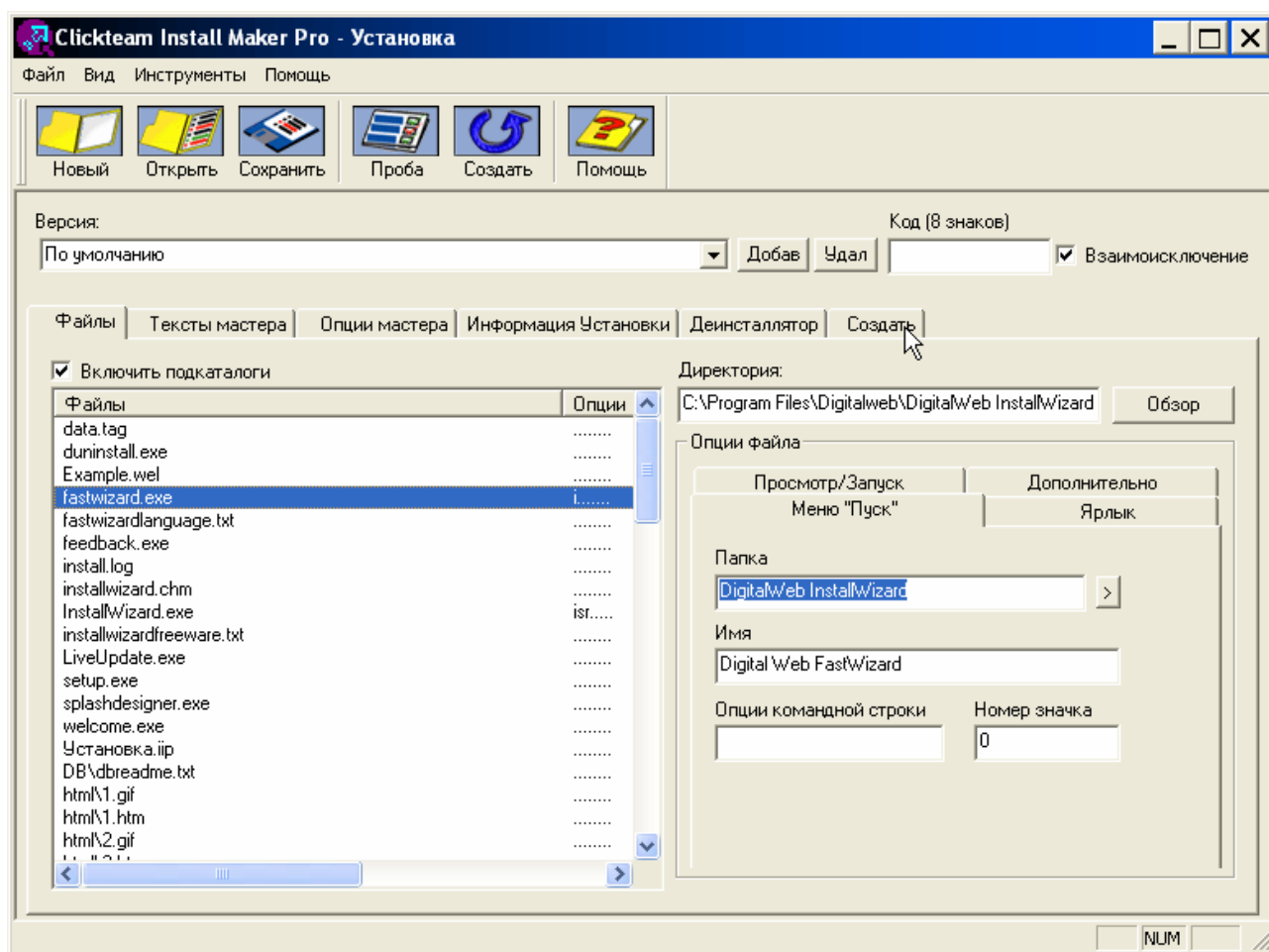


Рис. 345

Кроме того, открывая закладки сверху (Файлы, Тексты мастера, Опции мастера, Информация Установки, Деинсталлятор) можно изменять параметры инсталлятора. Таким образом, можно создавать инсталлятор без использования Мастера.

Сделав необходимые изменения и добавления переходим к закладке **Создать**. (Рис. 346). Выбираем систему Windows, под которую будет создан наш инсталлятор. Далее для создания инсталлятора нажимаем кнопку **Создать** в правой части этой закладки или в одноимённую кнопку панели инструментов.



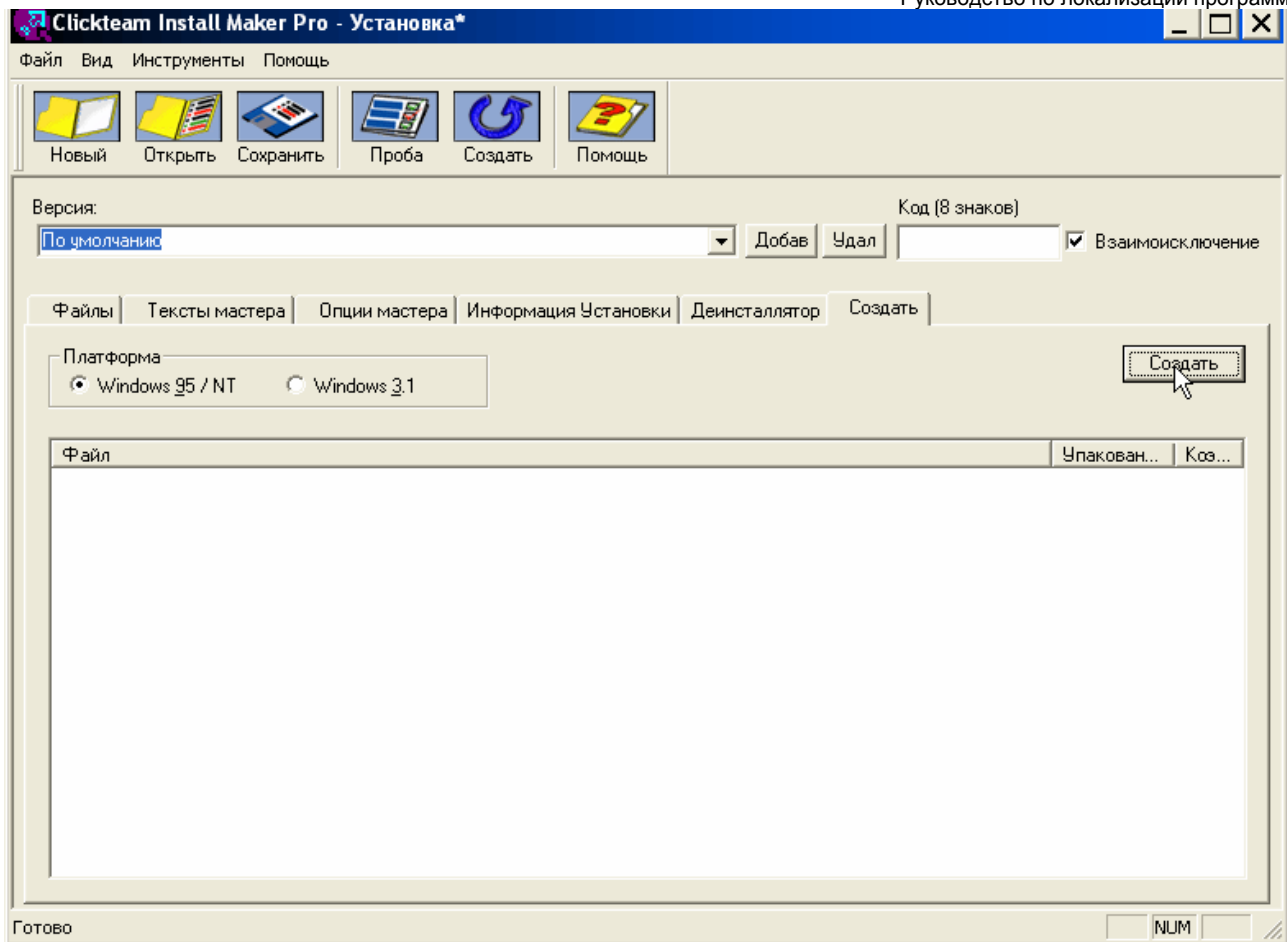


Рис. 346

Появится окно **Сохранить как** где мы введём имя для сохранения инсталлятора. Сохраняем его под именем **digitalwebinstallwizard** (Рис. 347).

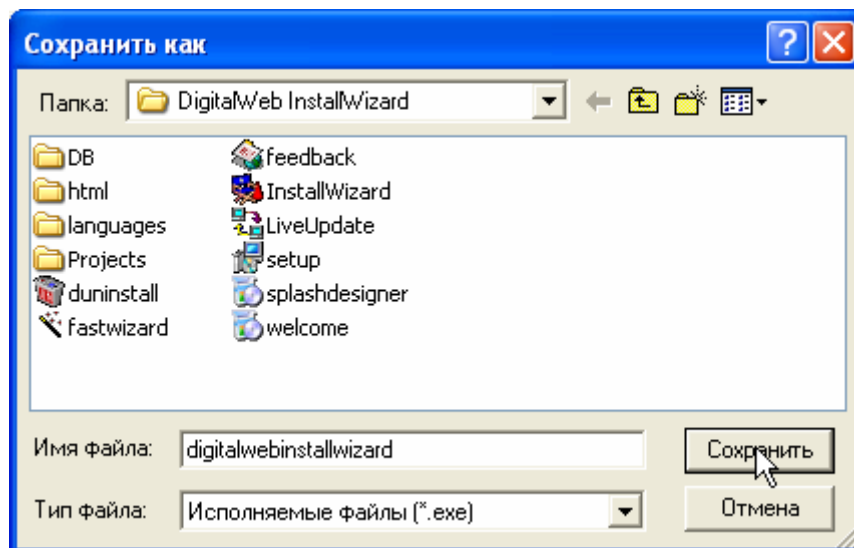


Рис. 347

Нажимаем **Сохранить**. В нижнем поле окна побежит строка индикатора процесса (Рис. 348).

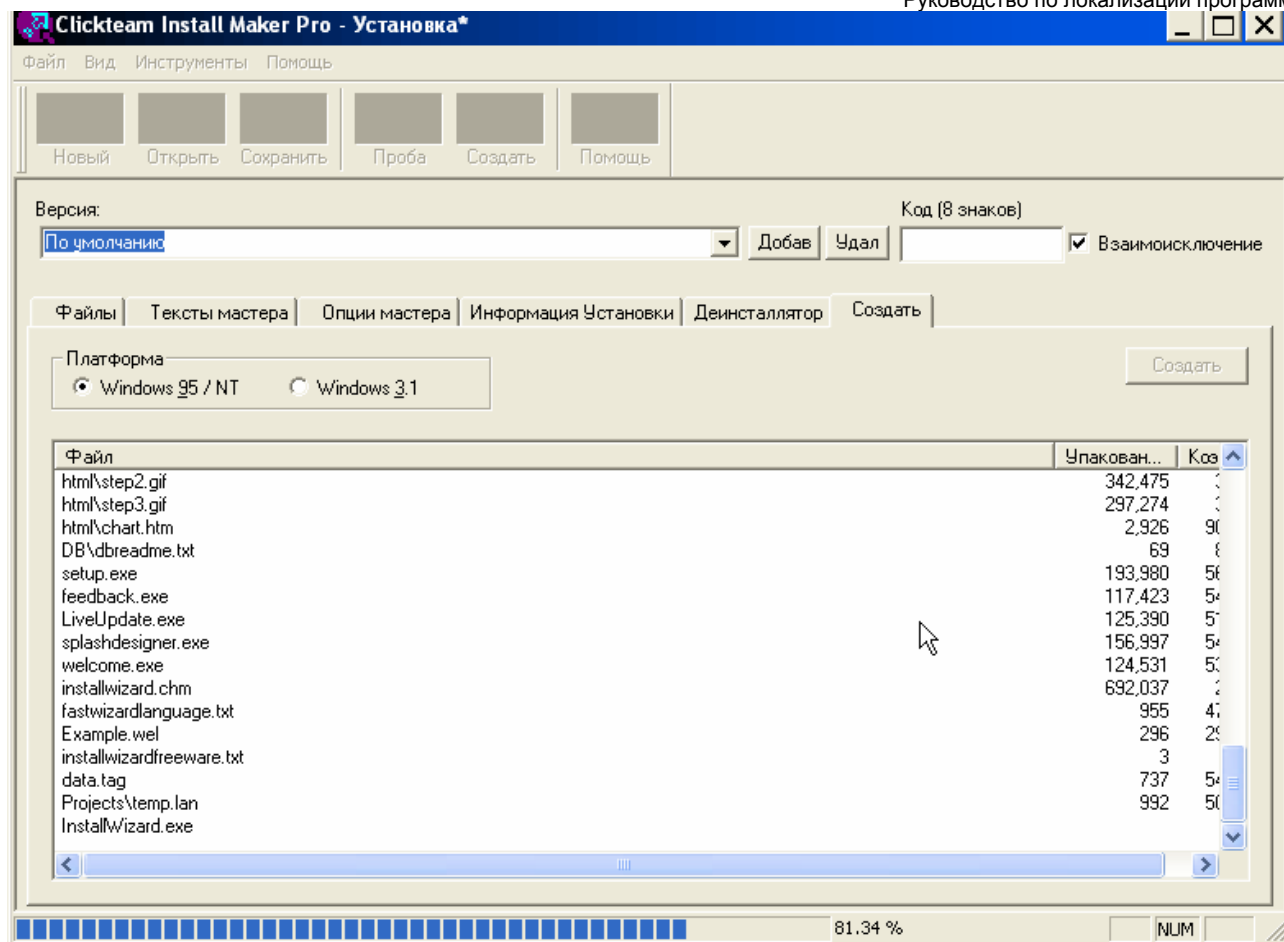


Рис. 348

В окне отобразится информация об инсталляции. Для проверки инсталлятора можно нажать кнопку **Проба** меню (Рис. 349). Если проверка сейчас не требуется, выходим из программы.

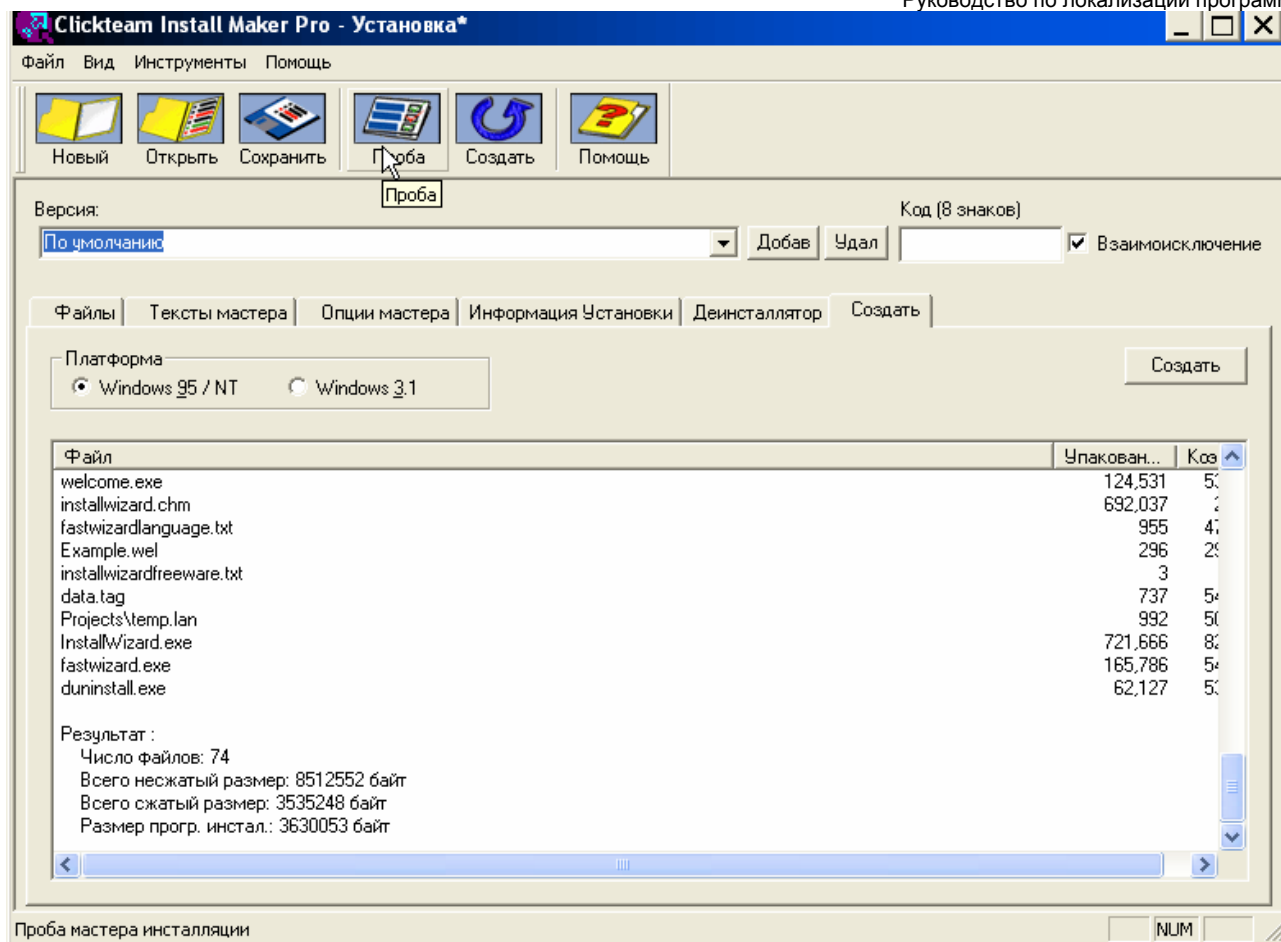


Рис. 349

При выходе из программы, программы попросит сохранить параметры установки инсталлятора. В окне **Сохранить как**, сохраним её под именем Установка (Рис. 350).

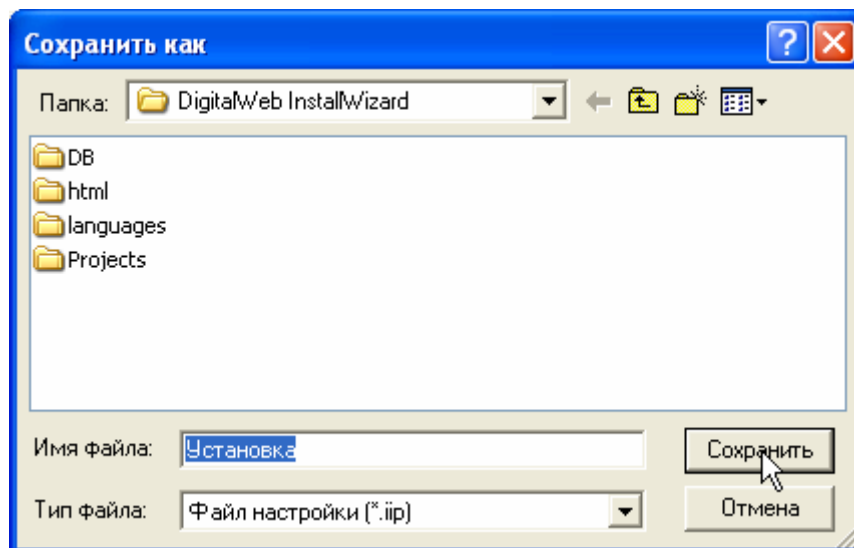


Рис. 350

По умолчанию инсталлятор и файл установки сохранятся в папке, содержащей исходные файлы нашего инсталлятора (Рис. 351).

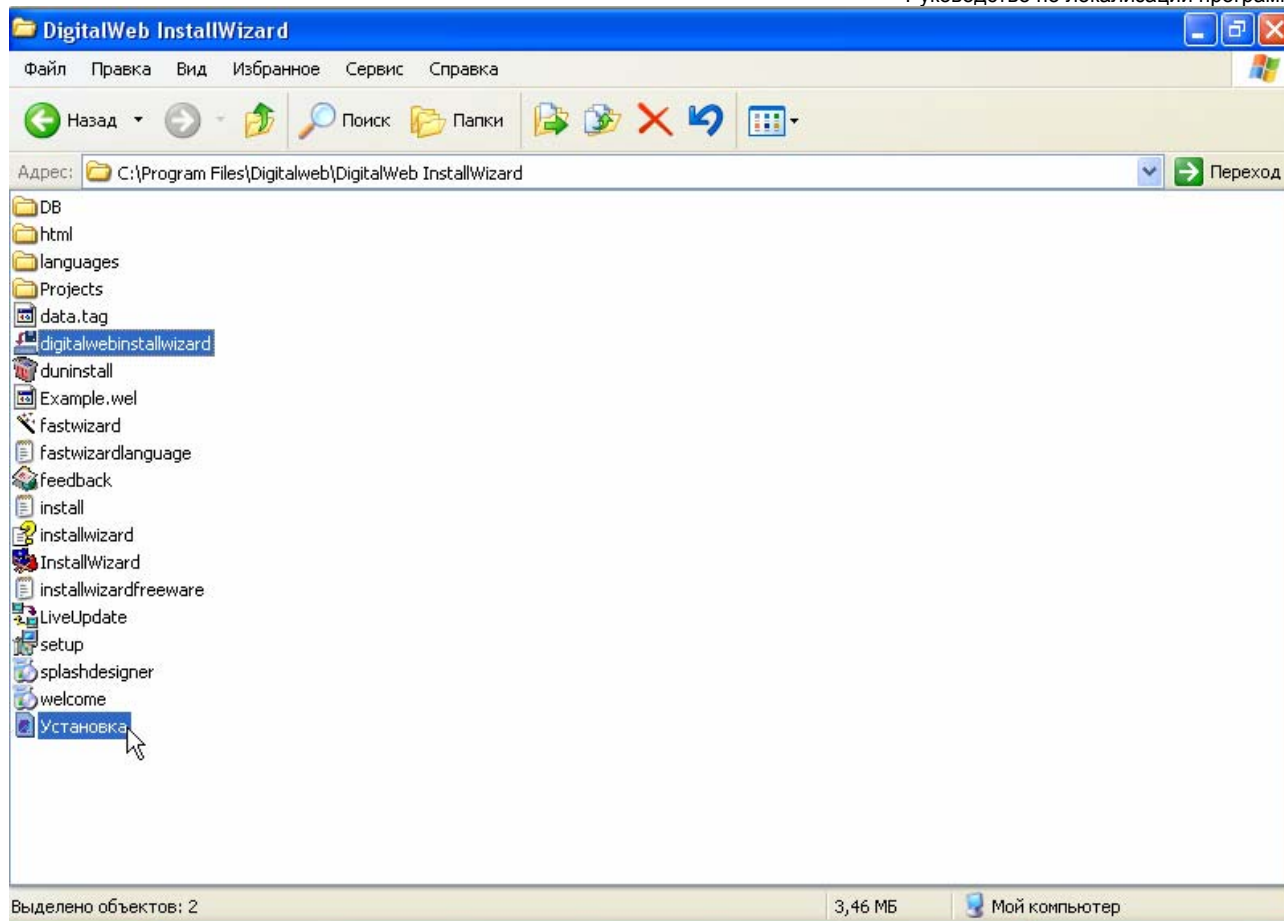


Рис. 351

## Создание патчей-обновлений

Кроме инсталляторов, существует так называемые патчеры или патчмейкеры. Использовать патчмейкеры очень удобно, поскольку создаётся один файл – патч-обновление и не нужно создавать несколько архивов, если у вас много локализованных файлов (см. Создание SFX архивов), и кроме того патч, созданный при помощи этих программ занимает очень мало место, порой даже меньше, чем патч, созданный в программе Restorator.

Так же как и инсталляторов имеется множество программ патчмейкеров. Все они работают по одному принципу и поэтому мы остановимся на рассмотрении двух программ: программы - Cilklickteam Patch Maker и PatchWise Free.

### Программа Cilklickteam Patch Maker

Patch Maker – программа, позволяющая создавать патчи - обновления для программ. Интерфейс программы похож на рассмотренную выше программу для создания инсталляторов **Clickteam Install Maker Pro**, что не удивительно, ведь это два программных продукта одной компании. Однако в отличие от инсталляторов, например Install Maker Pro, Patch Maker – это не полноценный инсталлятор, а только патчер. Т.е. при создании патча-обновления происходит сравнение файлов в каталоге с установленной программой и файлов обновления (в нашем случае локализованных файлов), и их установка определённым образом (параметры установки определяются в разделе **Параметры Файла** на вкладке **Файлы** основного окна программы. Т.е. в патчер заносится информация только об изменениях, произведенных в файле (ах). Кроме того, патчер не создаёт деинсталлятор и ярлыки на рабочем столе и в папке Программы (эти опции просто отсутствуют). В остальном диалоги Мастера и вкладки основного окна программы практически похожи. Поэтому мы рассмотрим основные этапы Мастера, и остановимся на отдельных моментах.

Запустив программу, мы попадаем в первый диалог Мастера – **Добро пожаловать** (Рис. 352).

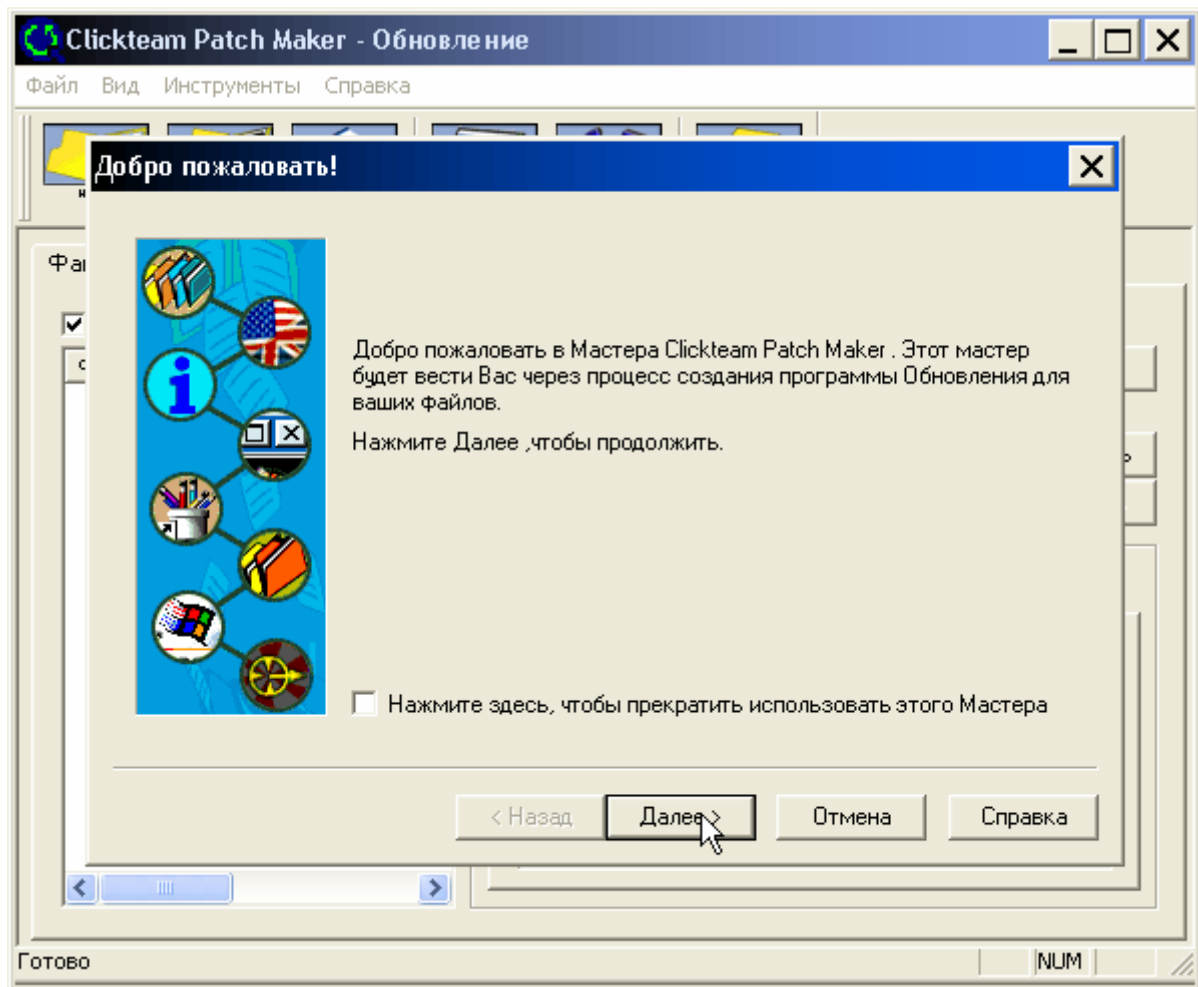


Рис. 352

Нажимаем **Далее** и переходим к следующему диалогу **Каталоги** (Рис. 353). Здесь указываем путь к каталогу, который содержит файлы с установленной программой и к каталогу с файлами обновления (локализованными файлами) введя пути в соответствующие поля или нажав кнопки **Обзор** и указав каталоги в окне **Обзор папок**.

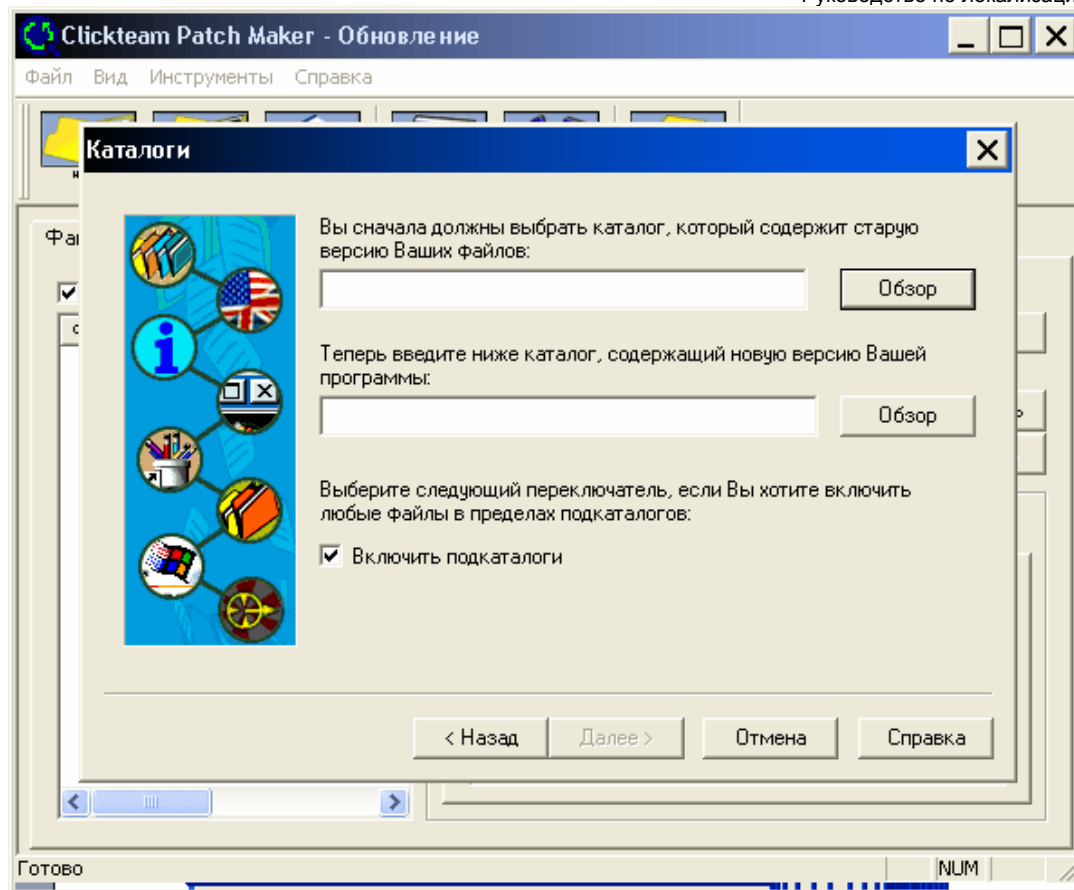


Рис. 353

Если обновляются файлы в и подкаталогах отмечаем флажком опцию **Включить подкаталоги** (Рис. 354) и нажимаем **Далее**.

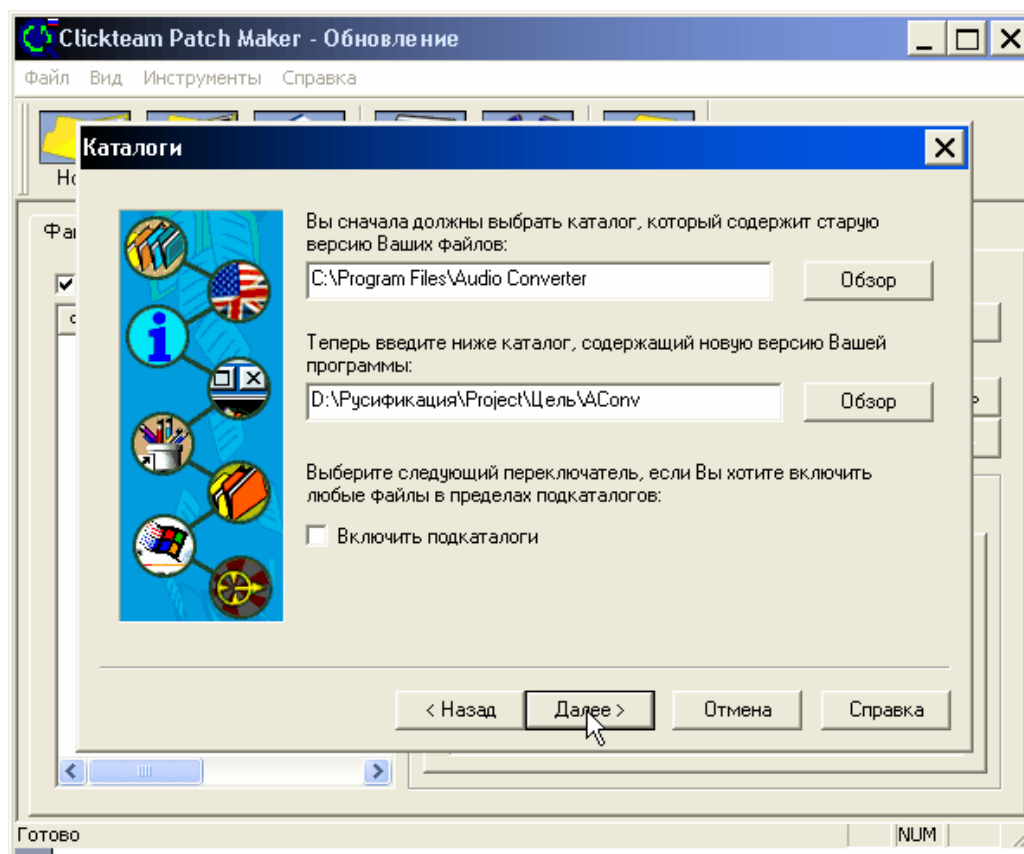


Рис. 354



В следующем окне **Установка названия Вашей программы** (Рис. 355). выбираем язык интерфейса при инсталляции (выбираем Английский – тогда при инсталляции будет Русский) программы и вводим название нашего патча-обновления.

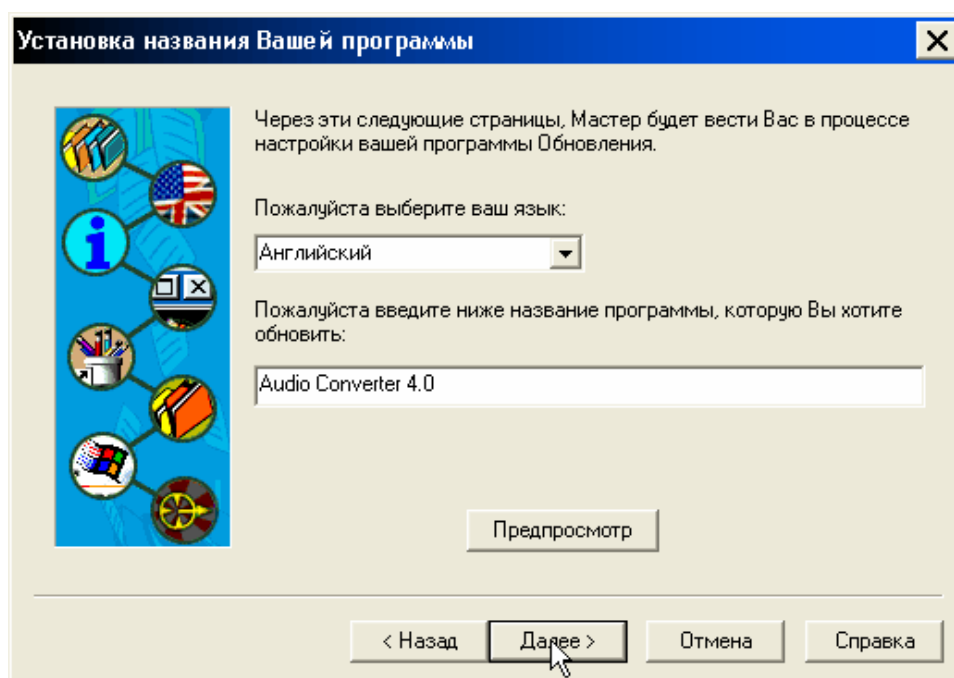


Рис. 355

Опять нажимаем **Далее** и в окне **Информация** (Рис. 356) можно ввести информацию об установке программы обновления или Лицензионную информацию.

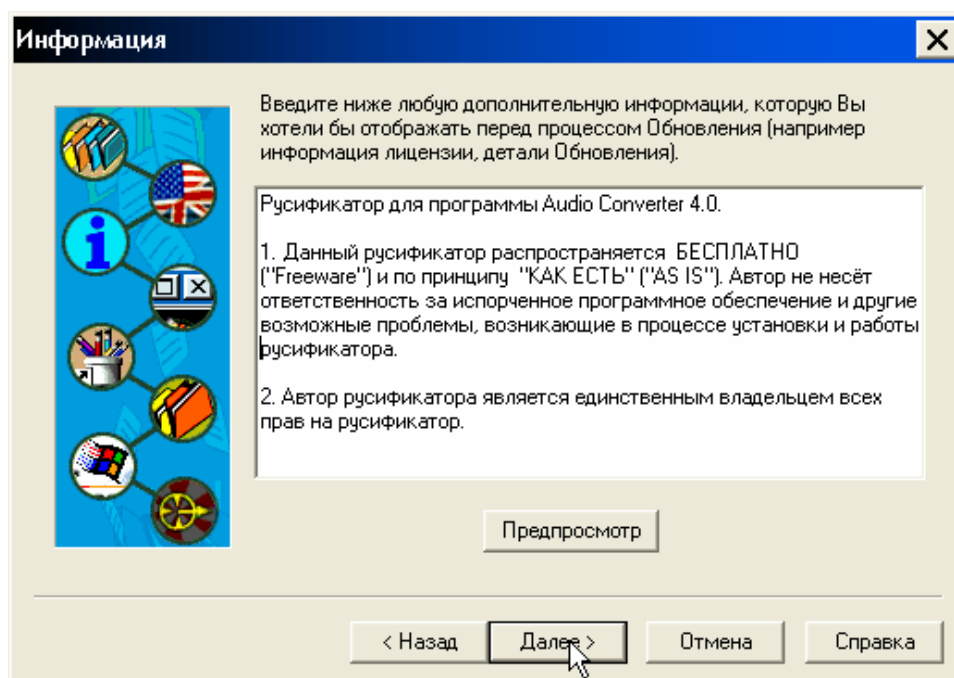


Рис. 356

Нажав **Далее** переходим к следующему окну **Окно** (Рис. 357), где выбираем формат окна программы инсталляции.

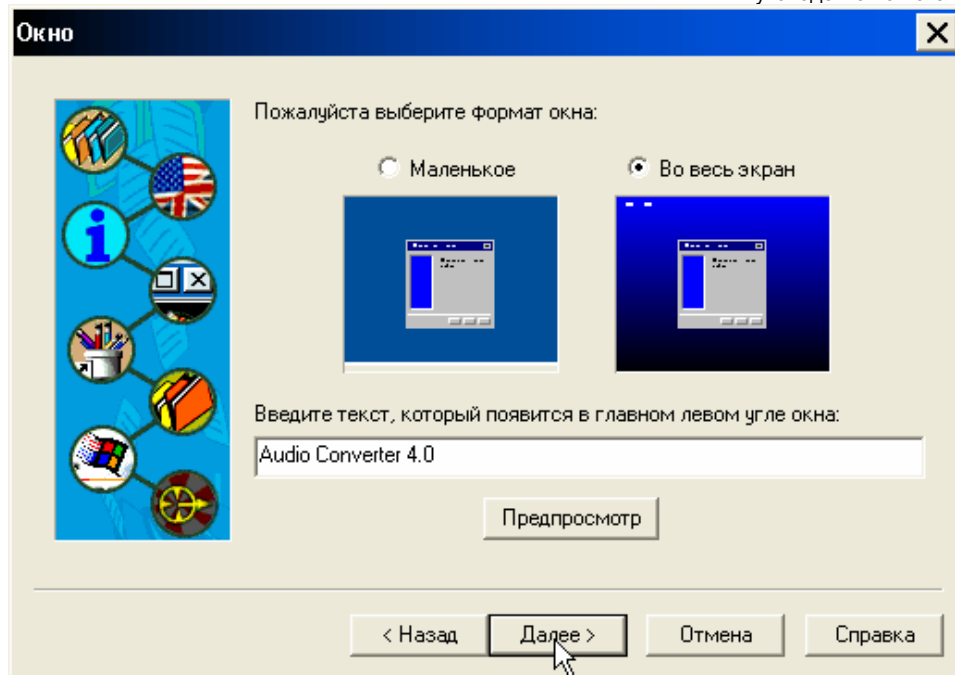


Рис. 357

Выбрав желаемый размер окна переходим к следующему окну **Рисунки** (Рис. 358). Здесь можно заменить цвет фона и задать изображение, которое будет появляться в левом поле окна.

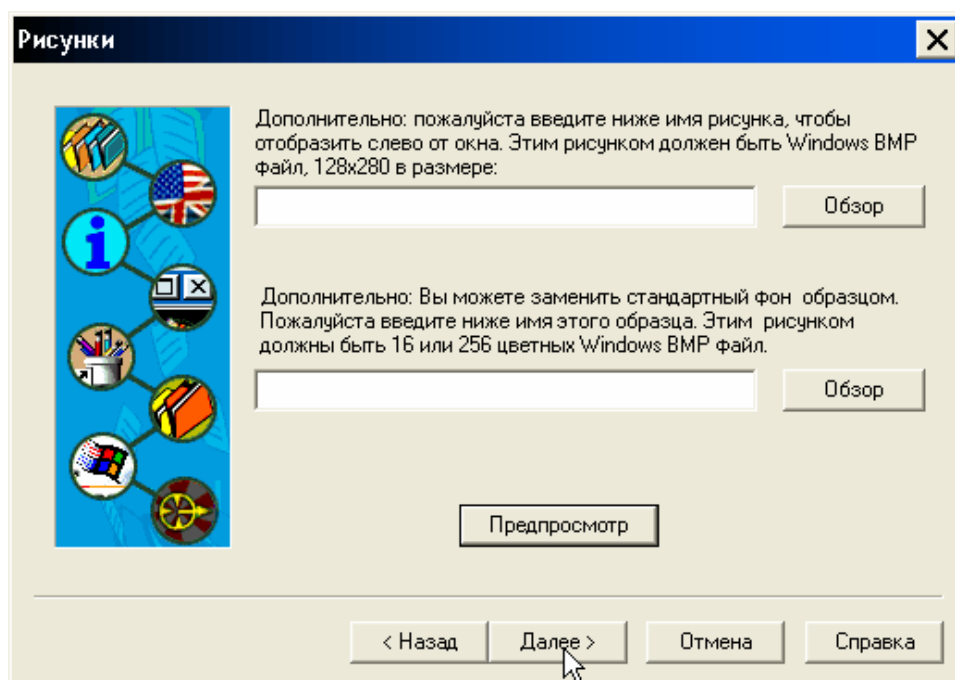


Рис. 358

Нажимаем **Далее** и переходим в окно **Инсталляционный каталог** (Рис. 359). Здесь указываем каталог для установки программы-обновления, записи ключей реестра и файлов \*.ini.

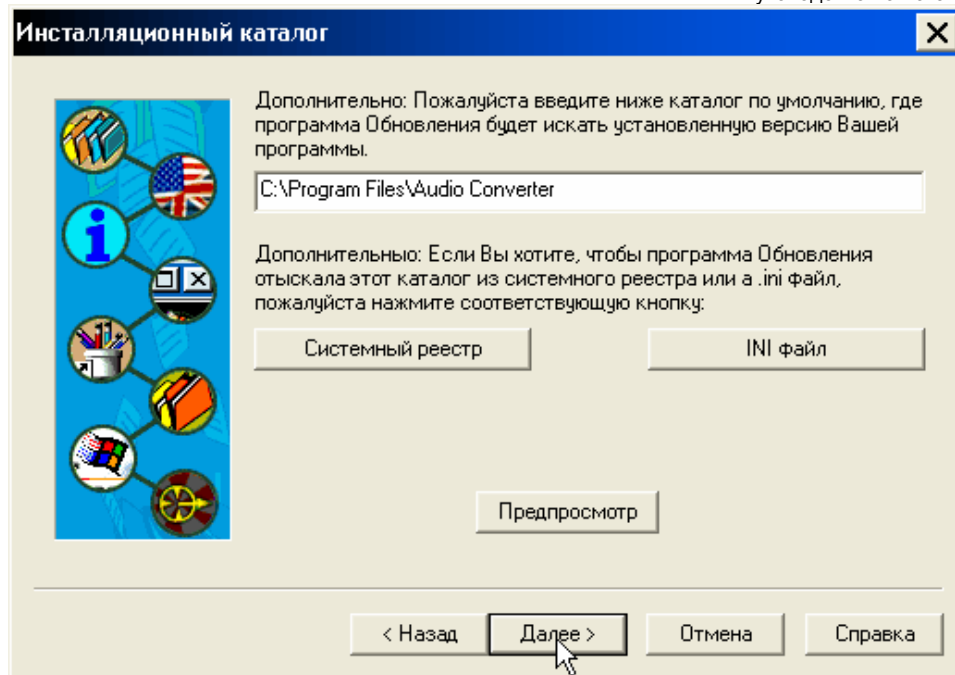


Рис. 359

Нажимаем **Далее** и переходим к окну **Конец** (Рис. 360). Если мы не хотим создавать программу обновления сейчас, отмечаем эту опцию флажком, нажимаем **Готово**.

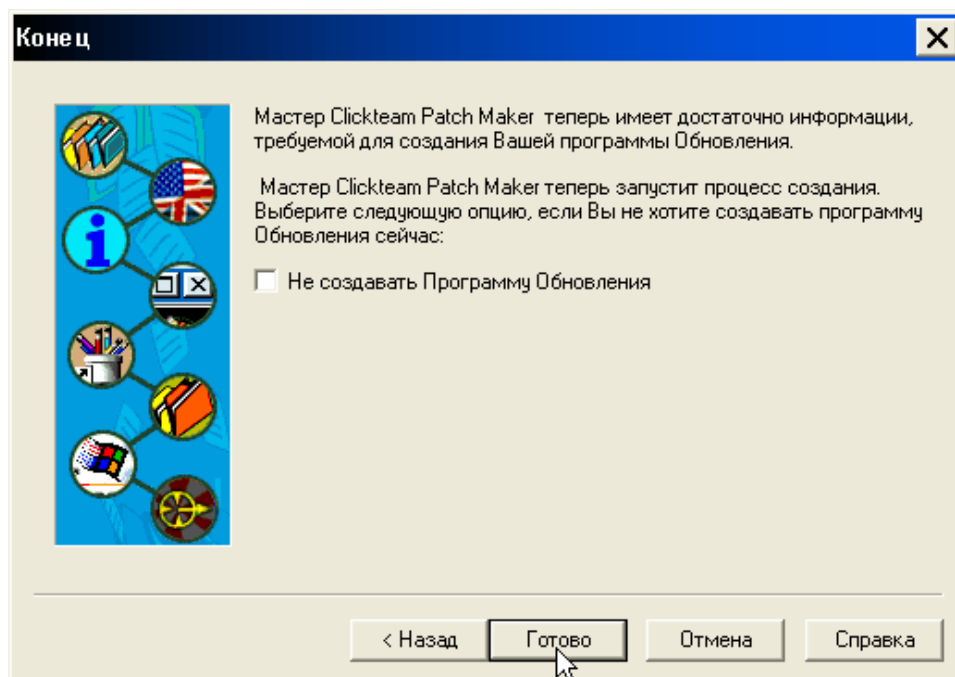


Рис. 360

Далее сохраняем созданный нами патч-обновление например. под именем Aconv4Rus и переходим в окно **Обновление** (Рис. 361).

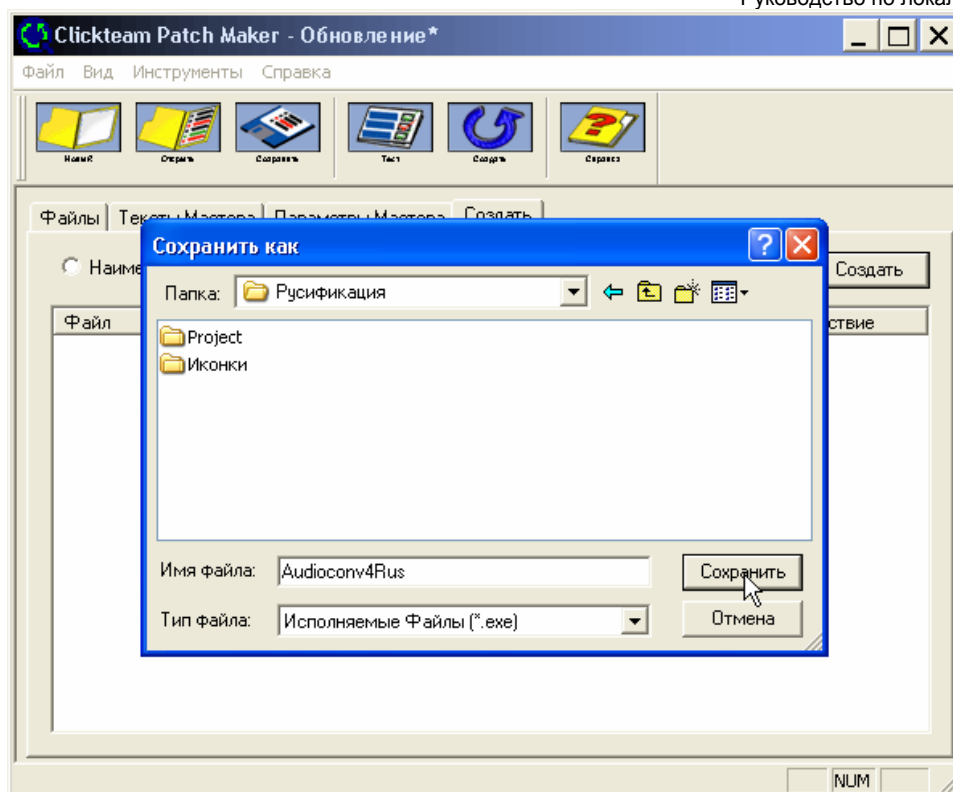


Рис. 361

В нижнем поле окна **Обновление** побегит строка индикатора процесса (Рис. 362).

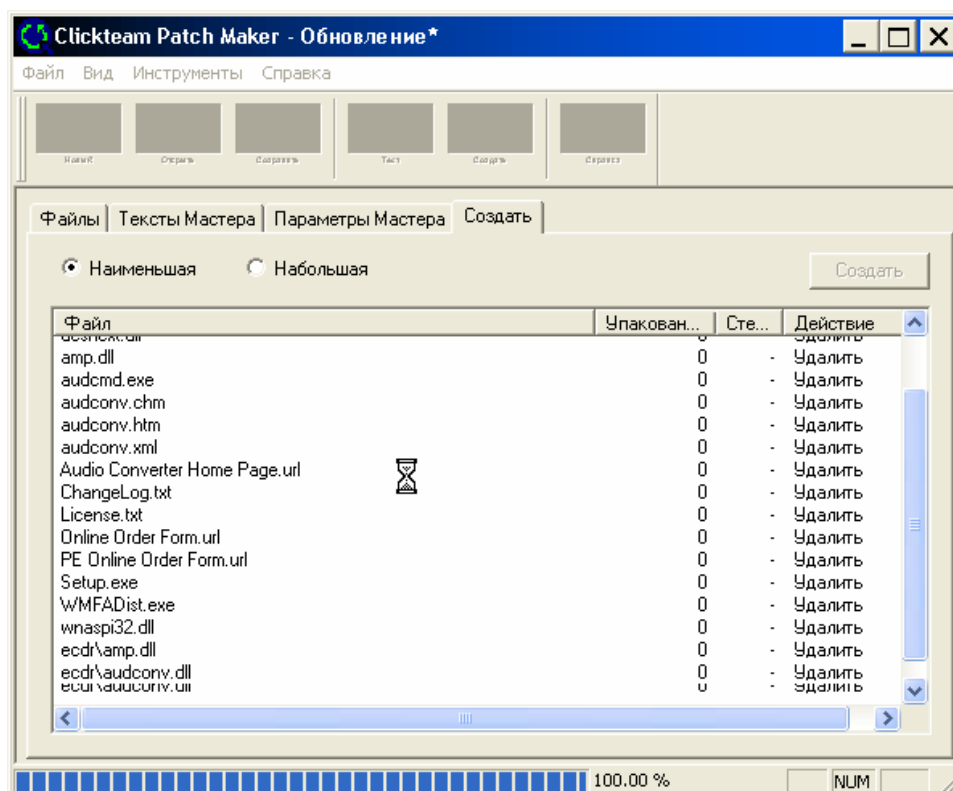


Рис. 362

После окончания процесса мы увидим, что в столбце **Действие** напротив двух обновляемых файлов стоит **Обновить**, напротив всех других – **Удалить** (Рис. 363).

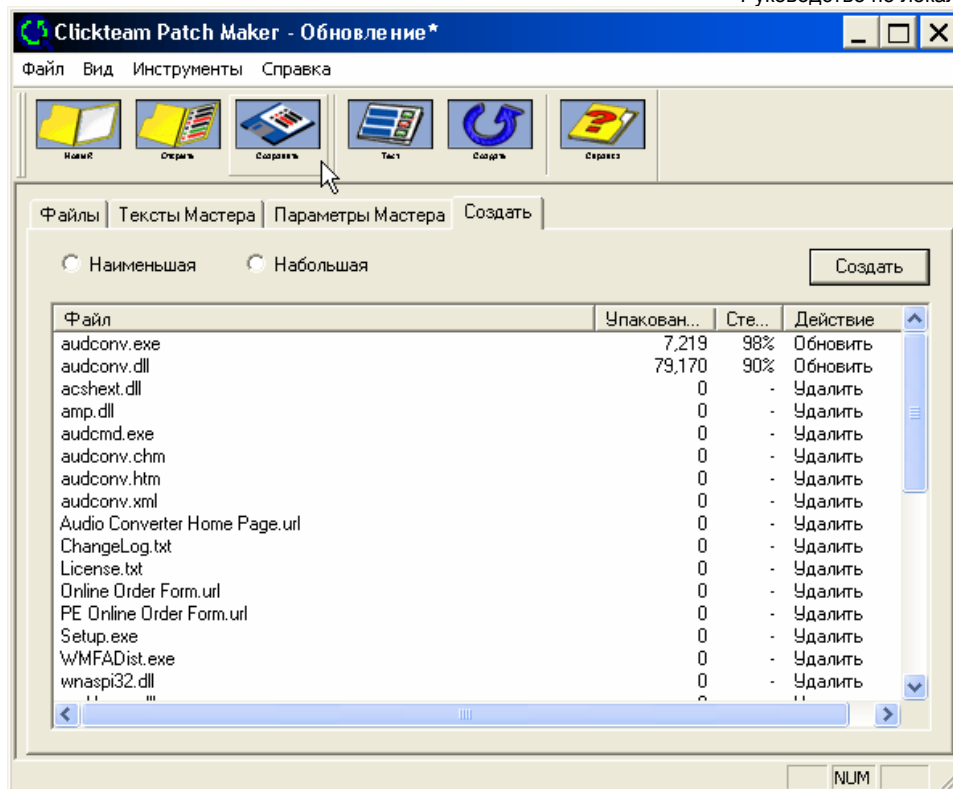


Рис. 363

Поскольку нам не нужно удалять файлы, не требующие обновления, переходим на вкладку **Файлы** (Рис. 364).

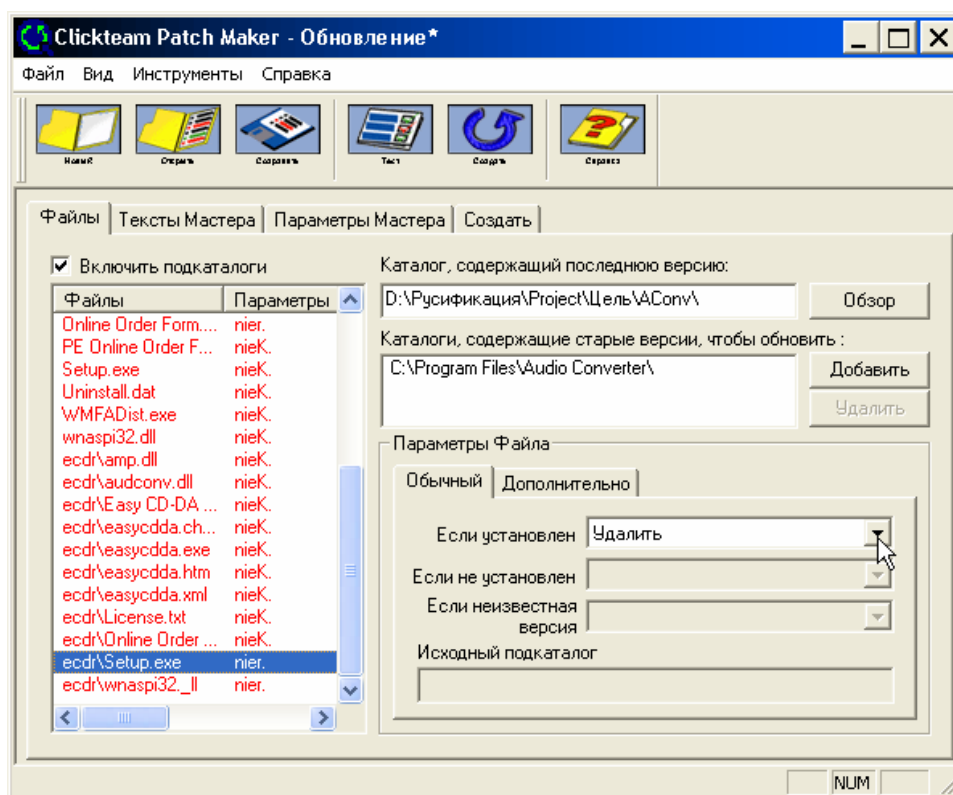


Рис. 364

Здесь в разделе **Параметры Файла** для файлов, не требующих обновления (текст **красного** цвета) в строке **Если установлен** вместо **Удалить** выбираем **Пропустить** (Рис. 365).

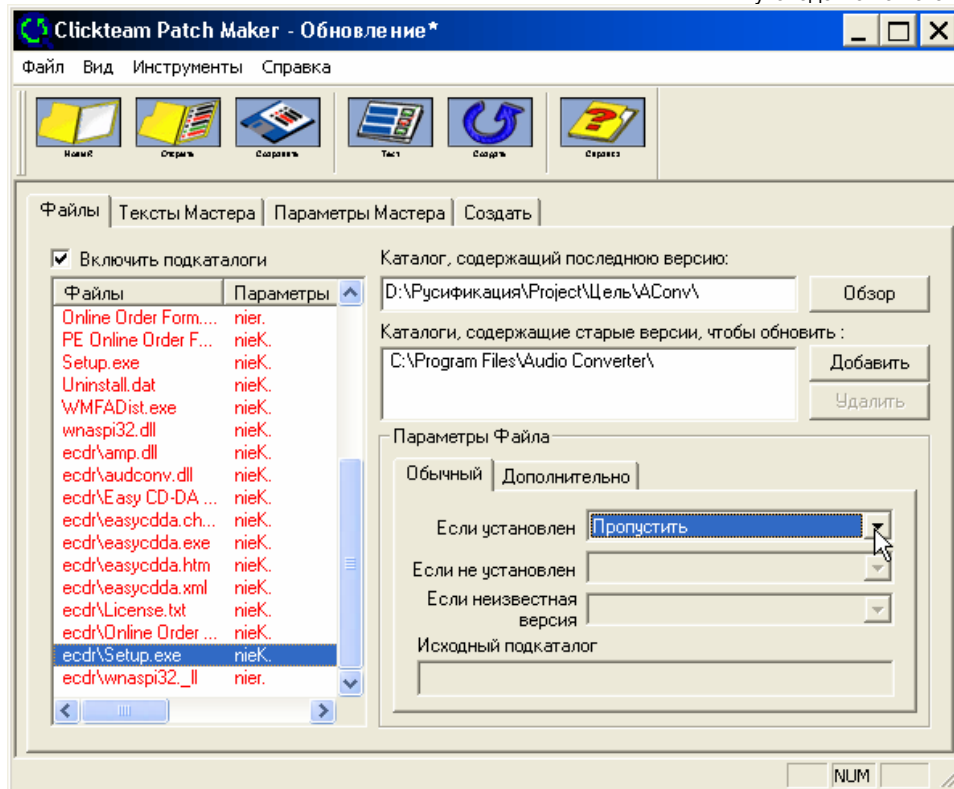


Рис. 365

Для обновляемых файлов (текст **чёрного** цвета) в строках **Если не установлен** и **Если неизвестная версия** (Рис. 366) вместо опций **Пропустить** и **Неустраняемая ошибка**

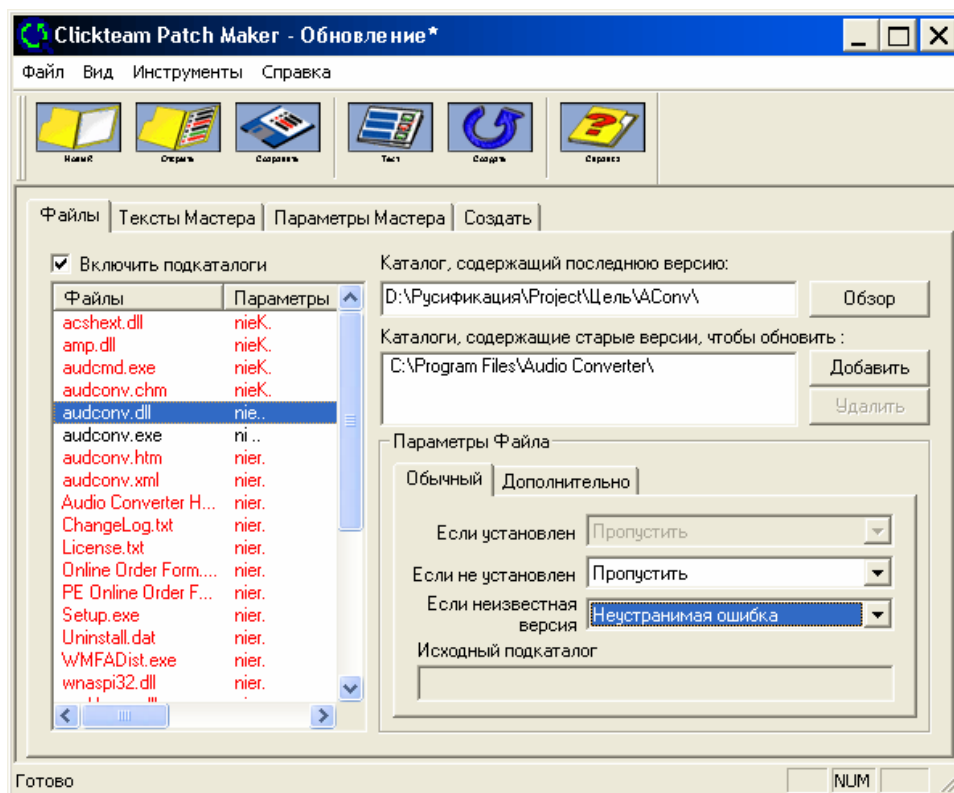


Рис. 366

выбираем соответственно **Установить это** (для установки обновления в любом случае) или другие опции по Вашему требованию (Рис. 367).



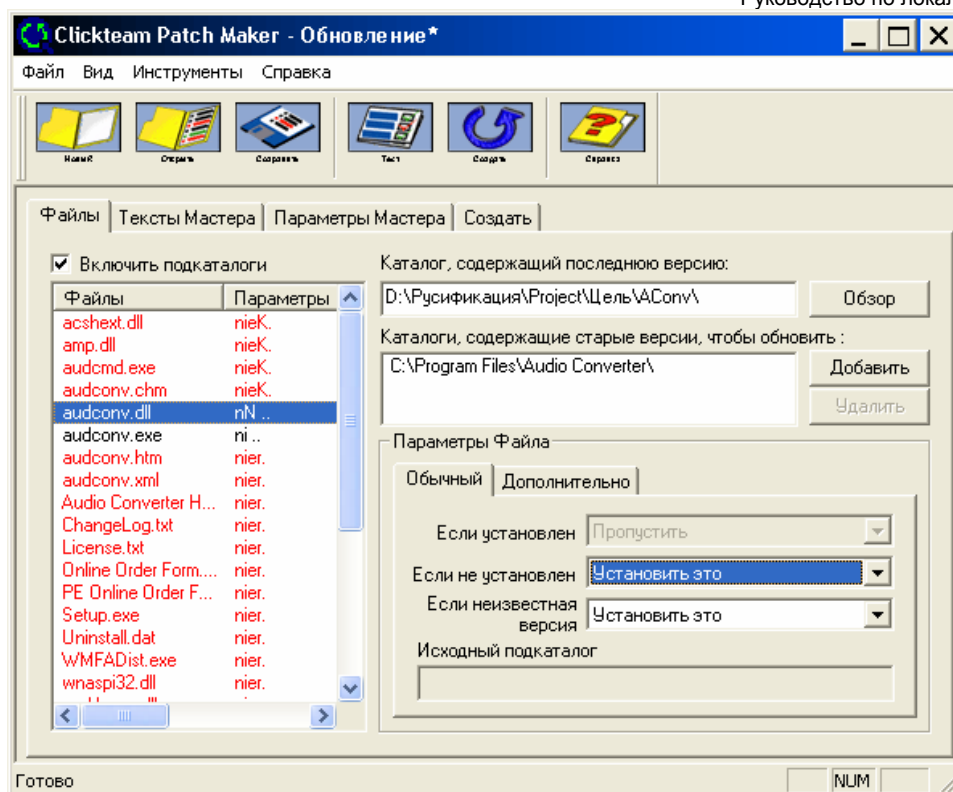


Рис. 367

После этого переходим на вкладку **Создать** и нажимаем кнопку **Создать** для создания патча-обновления (вернее внесения изменения в уже созданный нами патч) (Рис. 368). Если у нас уже существует файл патча-обновления с таким же именем появится диалоговое окно с запросом о перезаписи существующего файла. Естественно мы примем эти изменения.

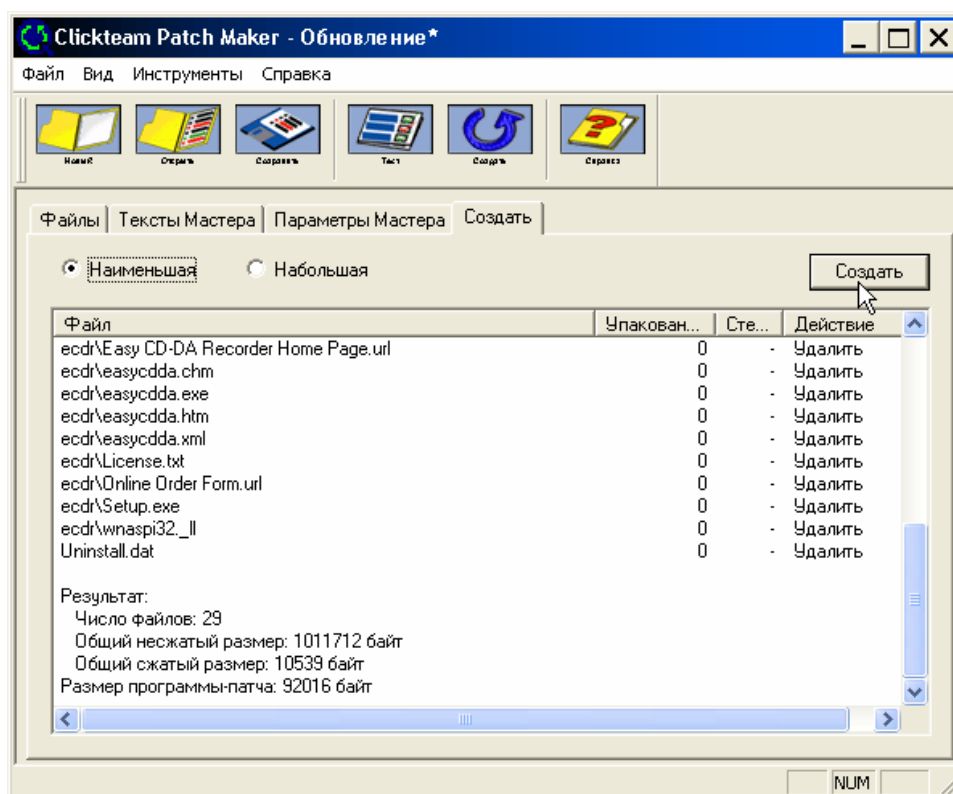


Рис. 368

Опять нижнем поле окна **Обновление** побежит строка индикатора процесса (Рис. 369).

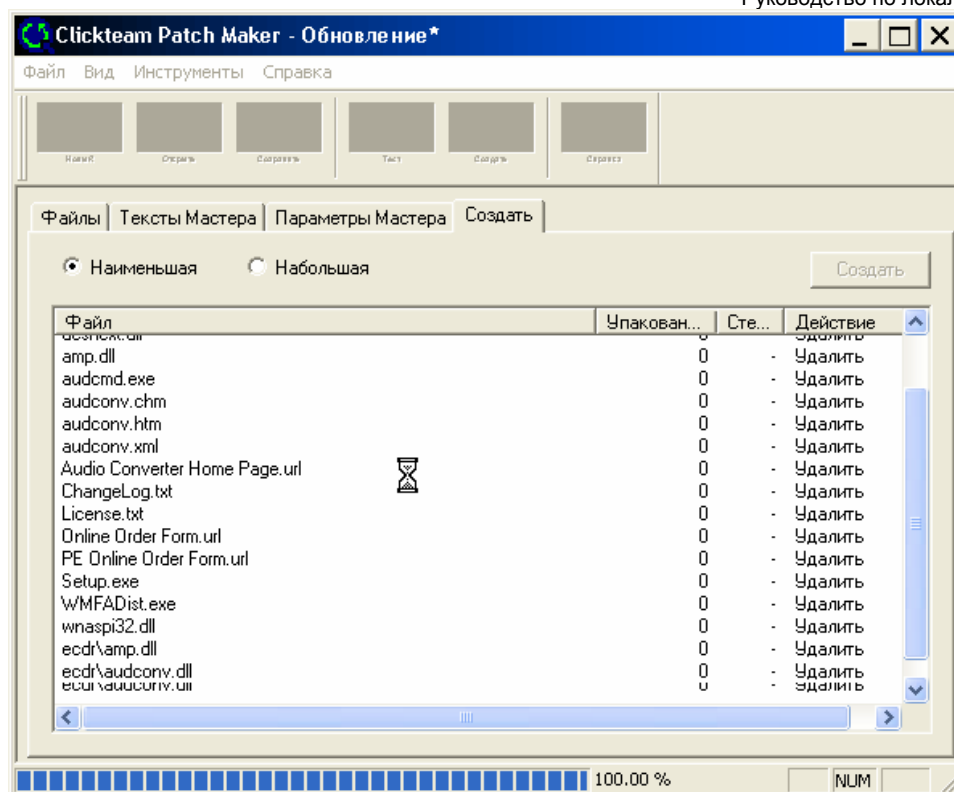


Рис. 369

После окончания процесса мы увидим, что в столбце **Действие** для файлов не требующих обновления действие изменилось с **Удалить** на **Нет**, т.е. обновление коснётся только двух необходимых нам файлов (Рис. 370). Аналогично Install Maker Pro можно протестировать созданный нами патч-обновление нажав кнопку **Тест** на панели инструментов.

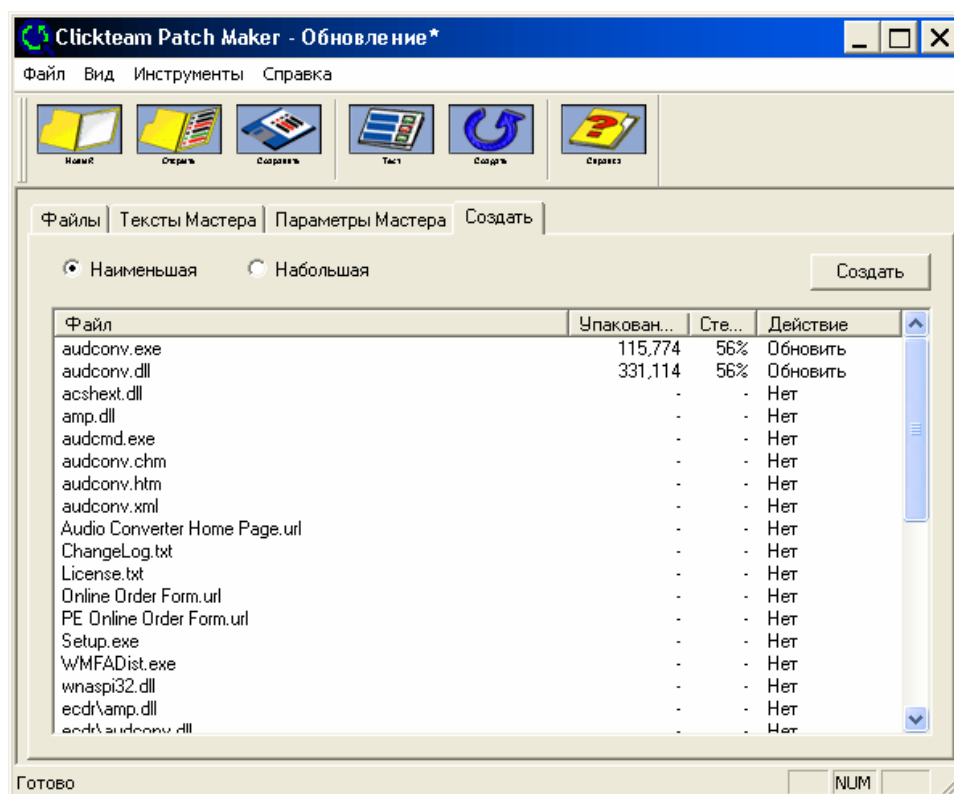


Рис. 370

После этого выходим из программы. Программа спросит о сохранении изменений в проект обновления (Рис. 371).

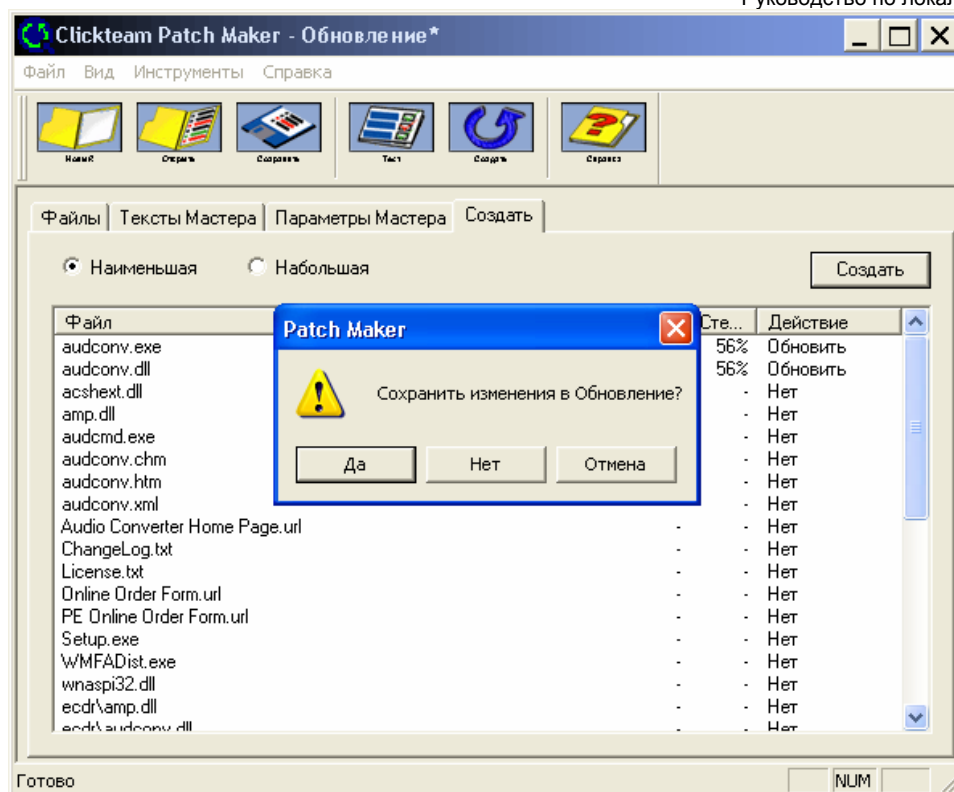


Рис. 371

Если нужно сохранить проект (если планируется дальнейшая работа с ним, изменение и т.п.) сохраняем его в окне **Сохранить как**, сохраним её под именем, например Обновление AConv40 (Рис. 372).

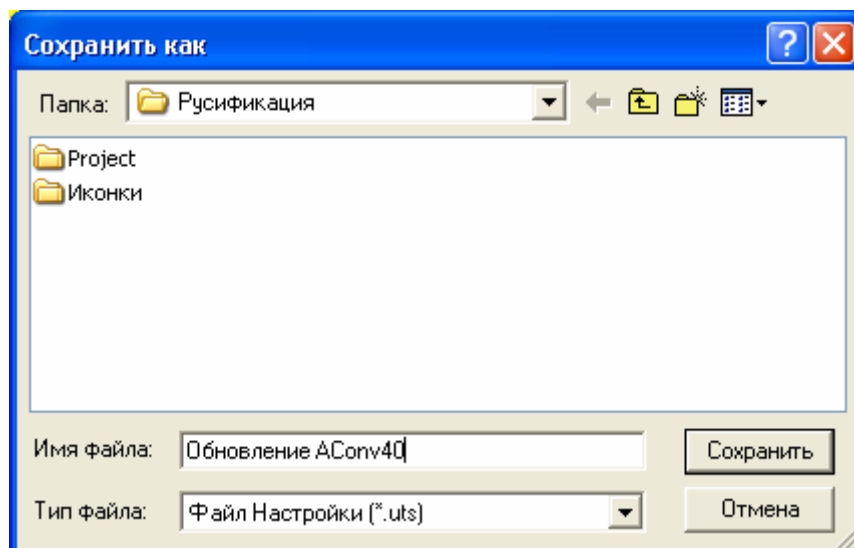


Рис. 372

## Программа PatchWise Free

Это наверное самый популярный патчер, который позволяет создавать патчи очень маленького размера. Также как и в предыдущем случае, рассмотрим работу программы с использованием Мастера. Запустив программу, мы увидим окно Диспетчера проектов (Рис. 373), в котором предлагается создать новый проект или открыть существующий. Выбираем **Создать новый проект** и нажимаем **ОК**.

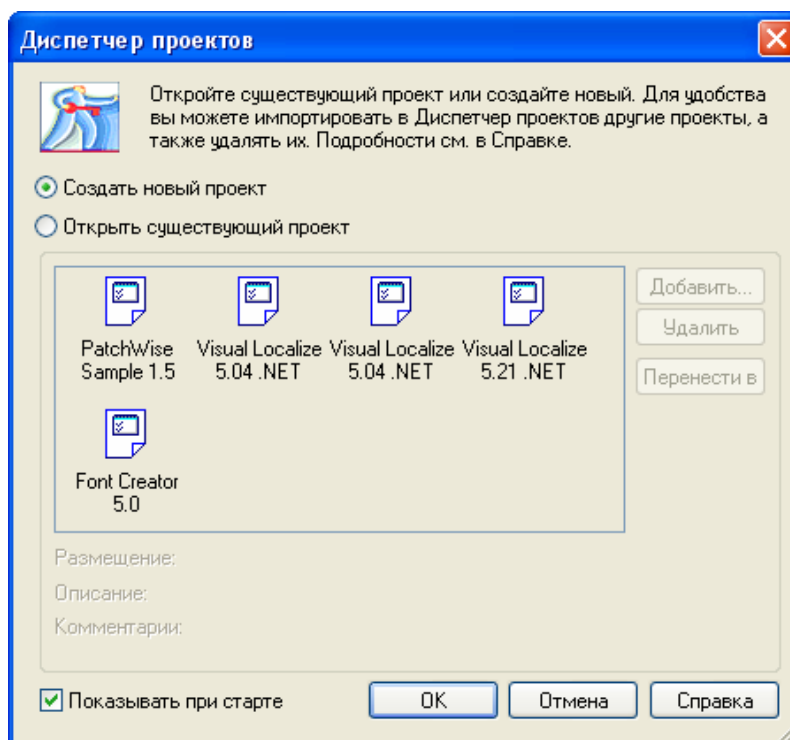


Рис. 373

Далее появляется окно приветствия Мастера проектов (Рис. 374). Нажимаем **Далее**. Если нажать **Отмена**, то мы перейдем в окно создания патча без Мастера.

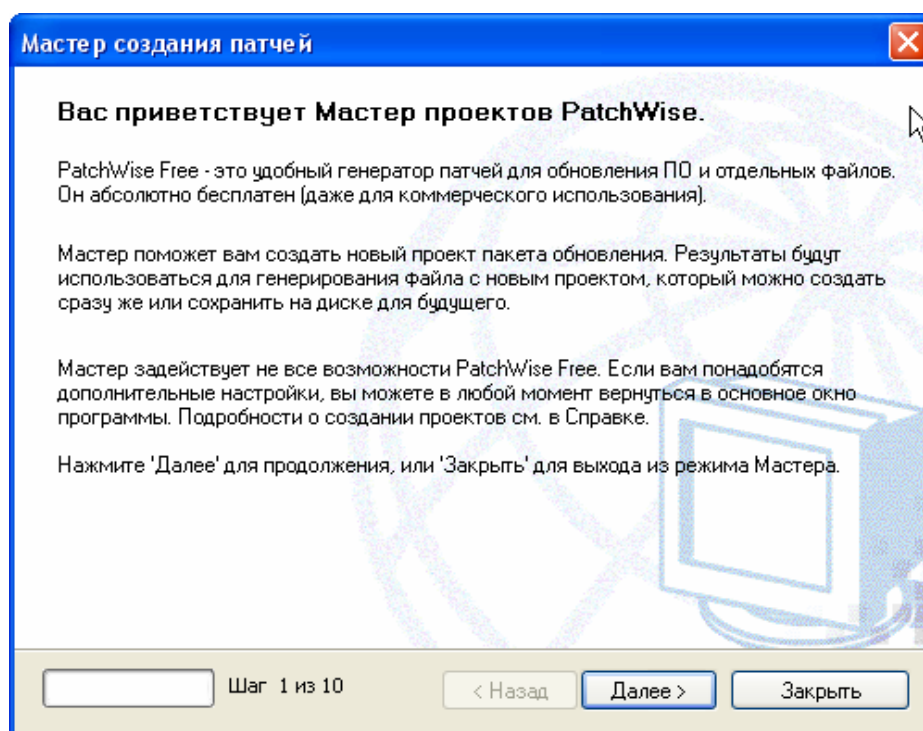


Рис. 374

В следующем окне **Информация о проекте** вводим общую информацию о патче-русификаторе. Вводим необходимую информацию и нажимаем **Далее**.

The screenshot shows a window titled "Мастер создания патчей" (Patch Creation Master). The current step is "Информация о проекте" (Project Information), with the instruction "Укажите информацию о вашем проекте обновления." (Specify information about your update project). A progress bar at the bottom indicates "Шаг 2 из 10" (Step 2 of 10). The form contains three text input fields: "Имя приложения, включая версию:" (Application name, including version) with the value "Font Creator 5.0", "Описание проекта (необязательно):" (Project description (optional)) with the value "Русификатор Font Creator 5.0", and "Комментарии проекта (необязательно):" (Project comments (optional)) which is empty. Navigation buttons at the bottom are "< Назад" (Back), "Далее >" (Next), and "Заккрыть" (Close).

Рис. 375

Следующее окно **Информация о авторе** (Рис. 376) предоставляет вам возможность ввести информацию о себе. Заполнив поля нажимаем **Далее**.

The screenshot shows the same "Мастер создания патчей" window, but the current step is "Информация об авторе" (Author Information), with the instruction "Укажите вашу контактную информацию." (Specify your contact information). The progress bar indicates "Шаг 3 из 10" (Step 3 of 10). The form contains three text input fields: "Автор проекта:" (Project author) with the value "Pauka\_K", "Контактный e-mail (необязательно):" (Contact email (optional)) with the value "Pauka\_K@mail.ru", and "Домашняя страница (необязательно):" (Home page (optional)) with the value "http://paukak.narod.ru/". There is a checked checkbox labeled "Сохранить эту информацию как стандартную" (Save this information as standard). Navigation buttons at the bottom are "< Назад" (Back), "Далее >" (Next), and "Заккрыть" (Close).

Рис. 376

Следующее окно **Папка приложения** (Рис. 377). В данном окне указываем пути к папке с оригинальными (непереведенными) файлами, базовую папку назначения (папка с непереведенными оригинальными файлами – скопировав путь из поля выше) и папку с измененными (переведенными файлами). Указав все пути нажимаем **Далее**.

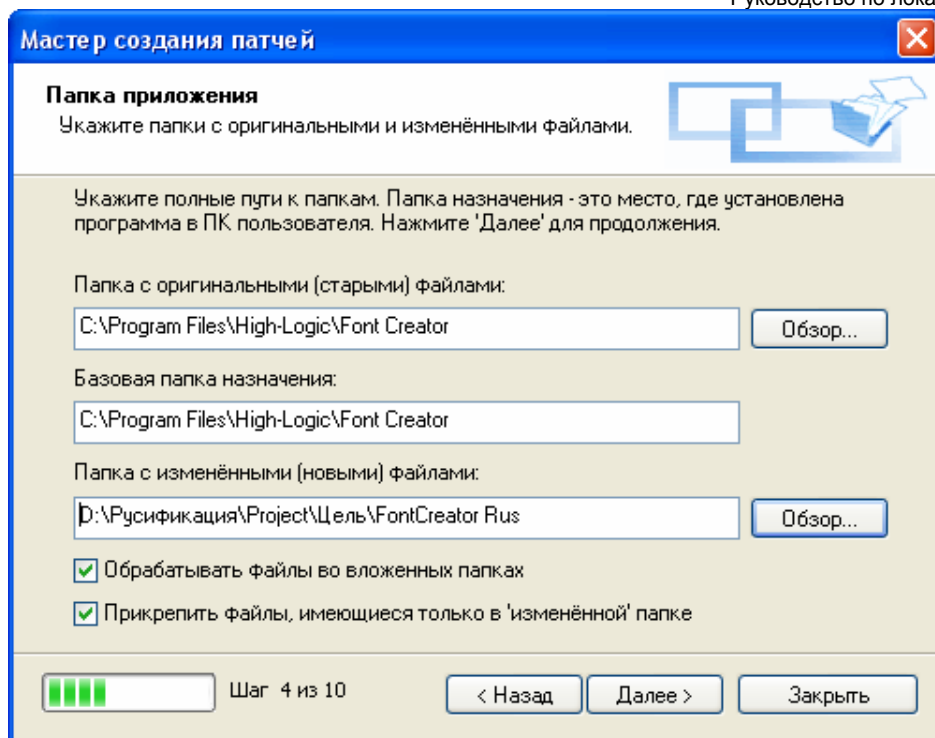


Рис. 377

Переходим в окно **Файлы приложения** (Рис. 378). В этом окне указываем главный исполняемый файл (exe-файл) в папке с оригинальными файлами. Нажимаем **Далее**.

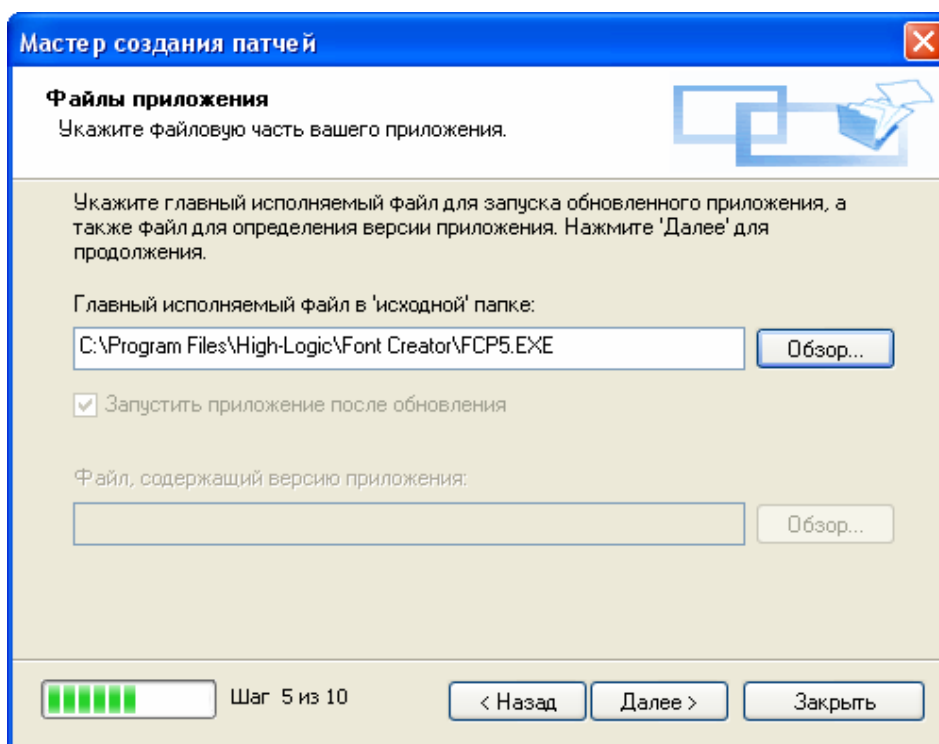


Рис. 378

Следующее окно Результат (Рис. 379). В этом окне указываем путь к каталогу, в котором и будет создан создаваемый нами файл патча-русификатора. После этого опять нажимаем **Далее**.



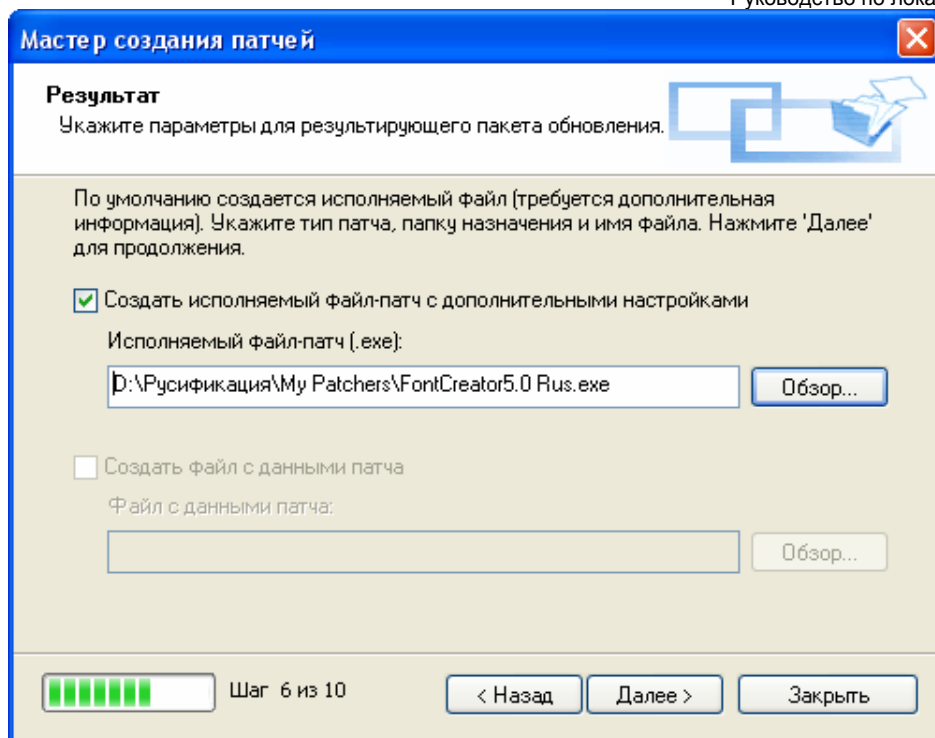


Рис. 379

В окне **Файлы документации** в выпадающем списке справа вверху можно выбрать три вкладки: **License Agreement (Лицензионное соглашение)** (Рис. 380), **User Guide (Руководство пользователя)** (Рис. 381), и **Readme File (Информация)** (Рис. 382). В этих вкладках можно написать (или импортировать из текстового файла) всю необходимую информацию.

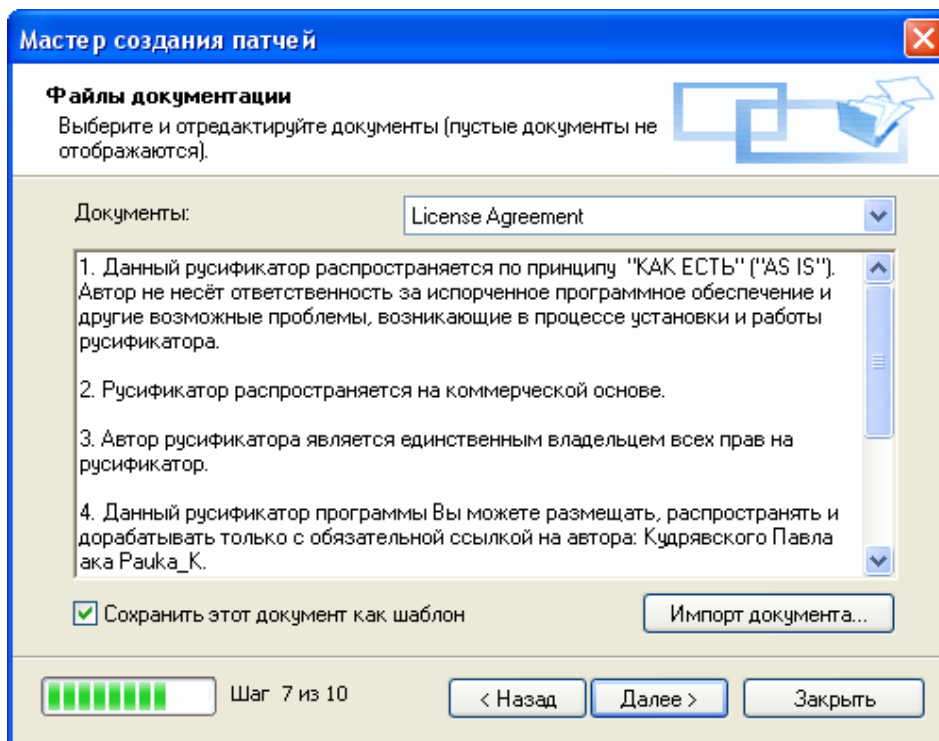


Рис. 380

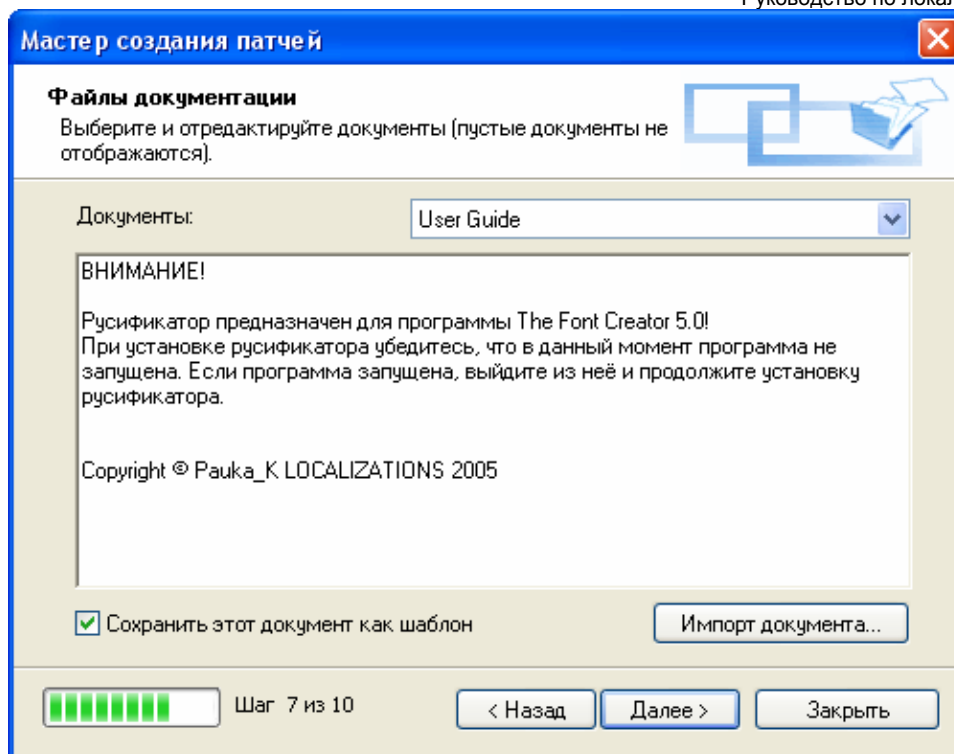


Рис. 381

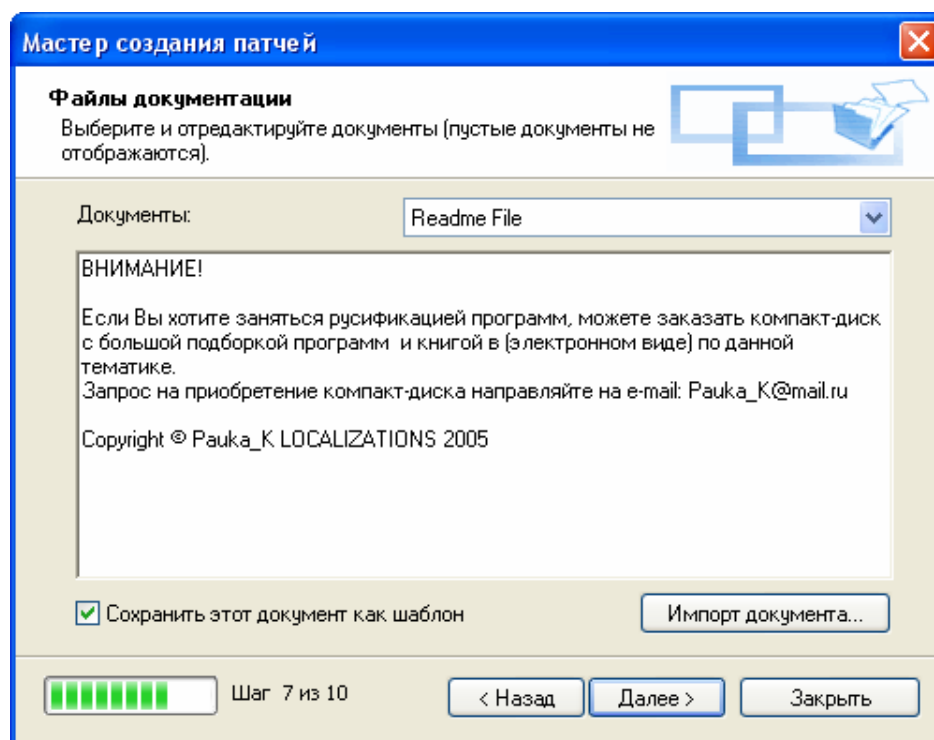


Рис. 382

Заполнив все вкладки, которые считаете нужным заполнить, переходим в следующее диалоговое окно **Интерфейс** (Рис. 383). В этом окне можно выбрать язык и внешний вид т.е. стиль пакета обновления (полноэкранный или сжатый), фоновое окно, заставку, значок и рисунок пакета обновления. Прделав все необходимые установки нажимаем **Далее**.

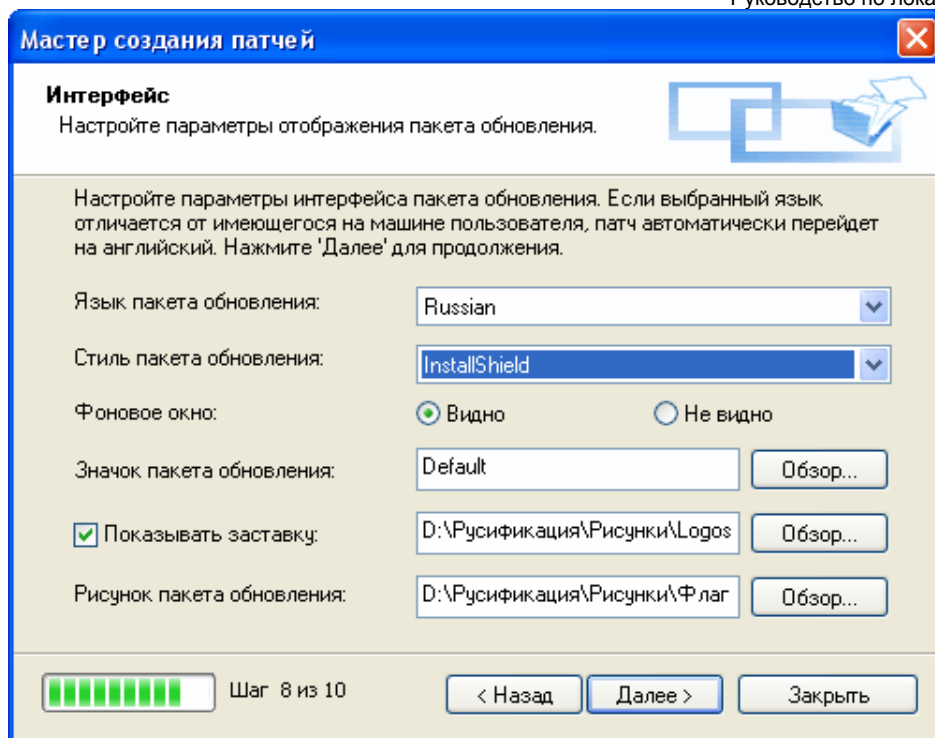


Рис. 383

Следующее окно **Пост-операция** (Рис. 384). Если указать в нем основной исполняемый файл (exe-файл) программы, то после установки патча программа автоматически запустится. Если нет необходимости запускать программу после установки патча, оставьте поле пустым. Нажимаем **Далее**.

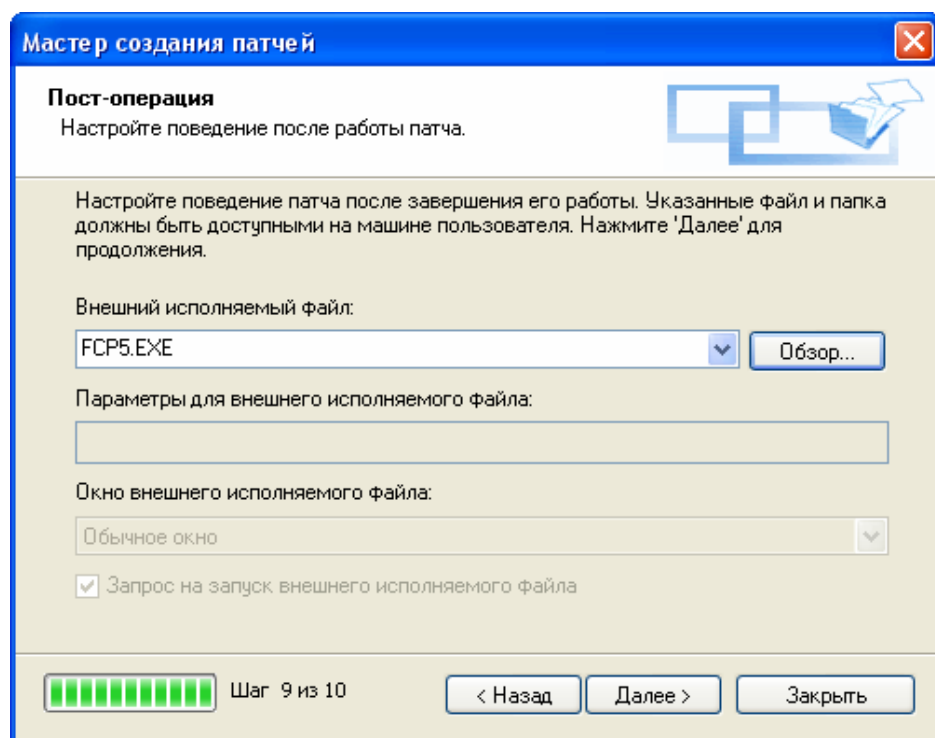


Рис. 384

Окно **Все готово!** (Рис. 385). Все установочные данные для создания патча мы внесли, осталось только создать патч. Если поставить флажок в поле **Создать патч по окончании работы Мастера**, то патч будет создан сразу же после нажатия кнопки **Закреть**. Пока флажок не ставим и нажимаем **Закреть**.

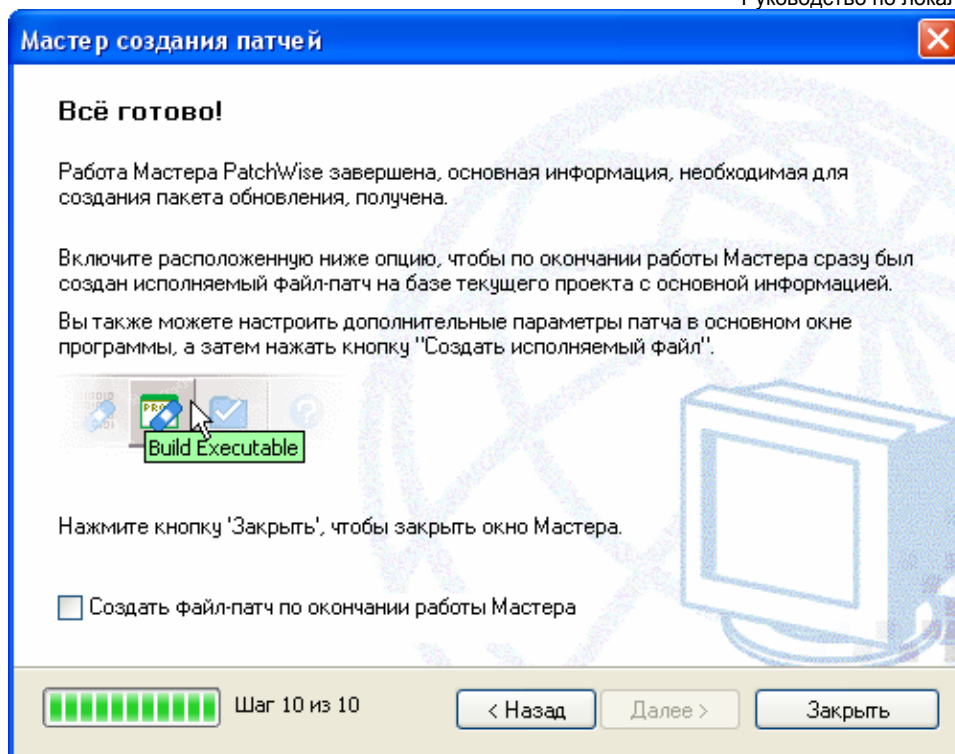


Рис. 384

Попадаем в основное окно программы (Рис. 385). Здесь мы можем изменить настройки, сделанные в Мастере, а также ввести свою информацию об авторских правах.

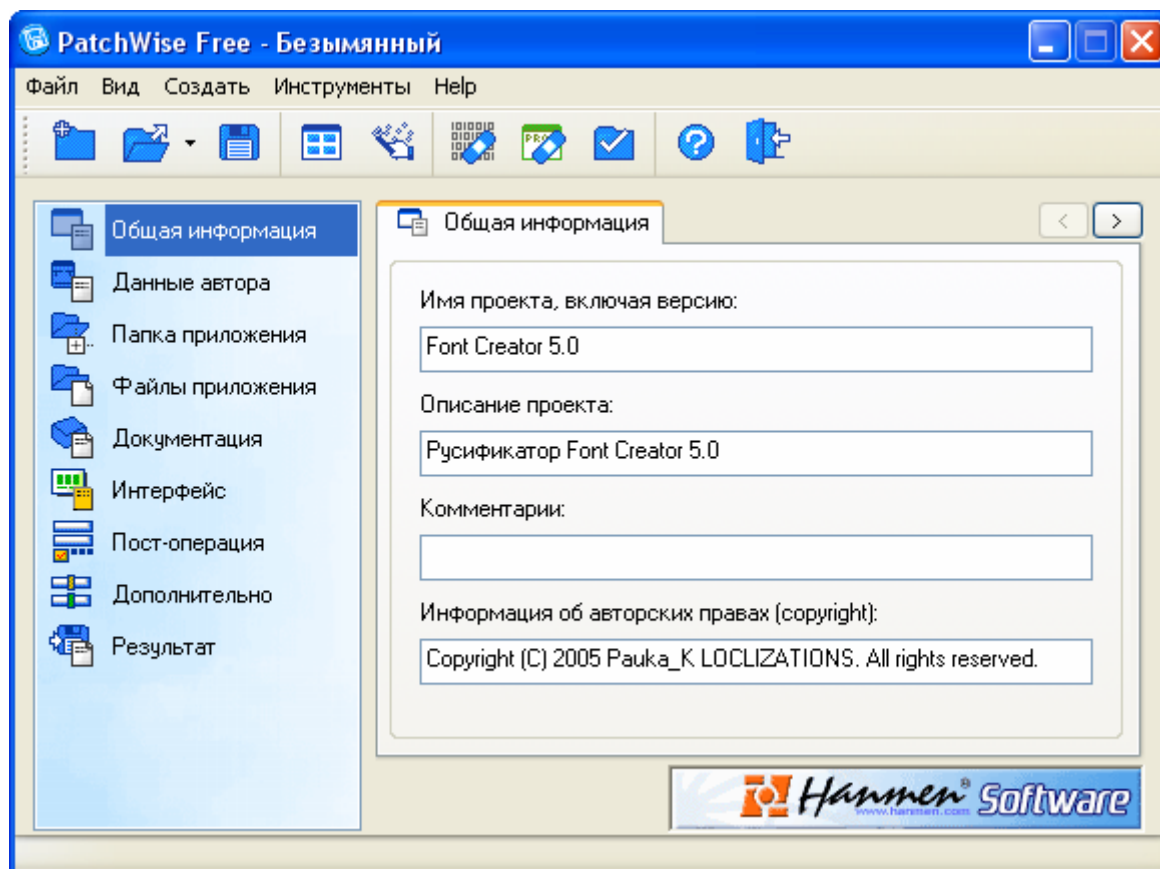


Рис. 385

Если проект пригодится в дальнейшем, нажимаем кнопку панели **инструментов** **Сохранить проект** (Рис. 386).

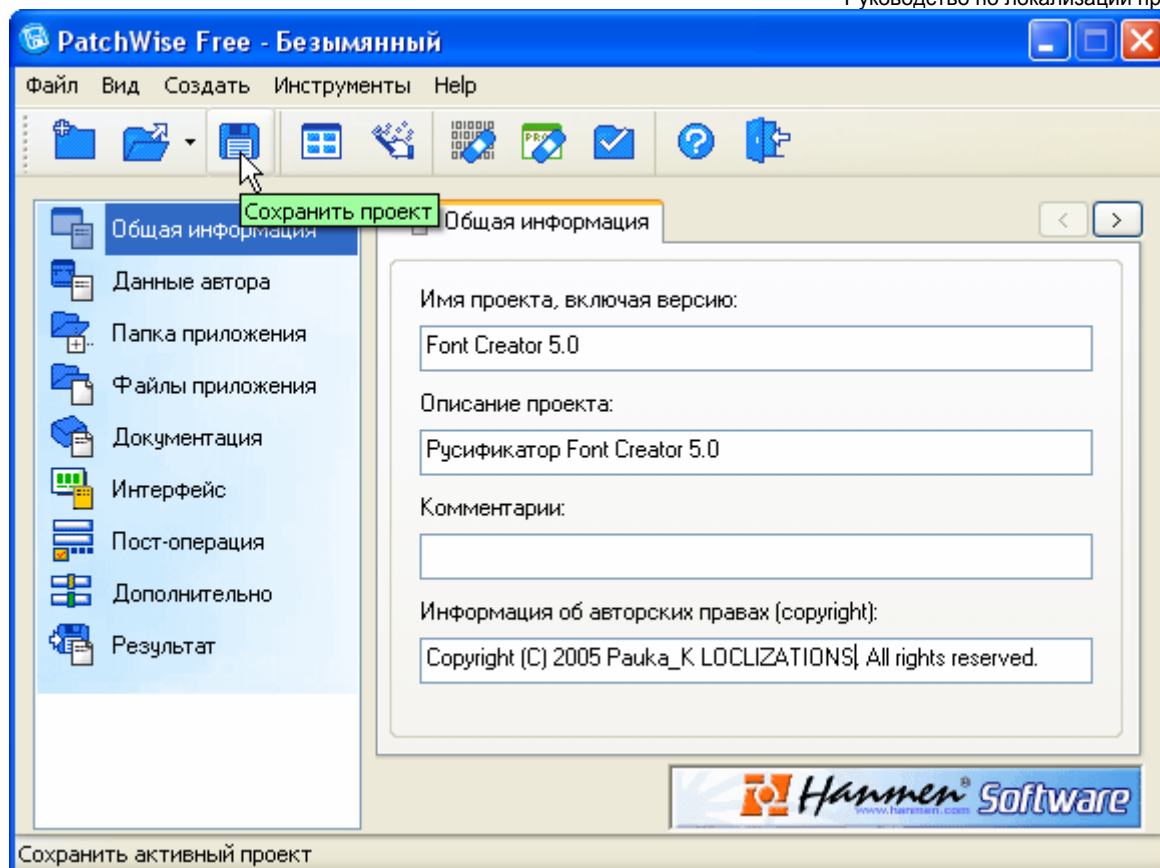


Рис. 386

Теперь можно создать патч. Нажимаем кнопку панели инструментов **Создать исполняемый (EXE) файл-патч** (Рис. 387).

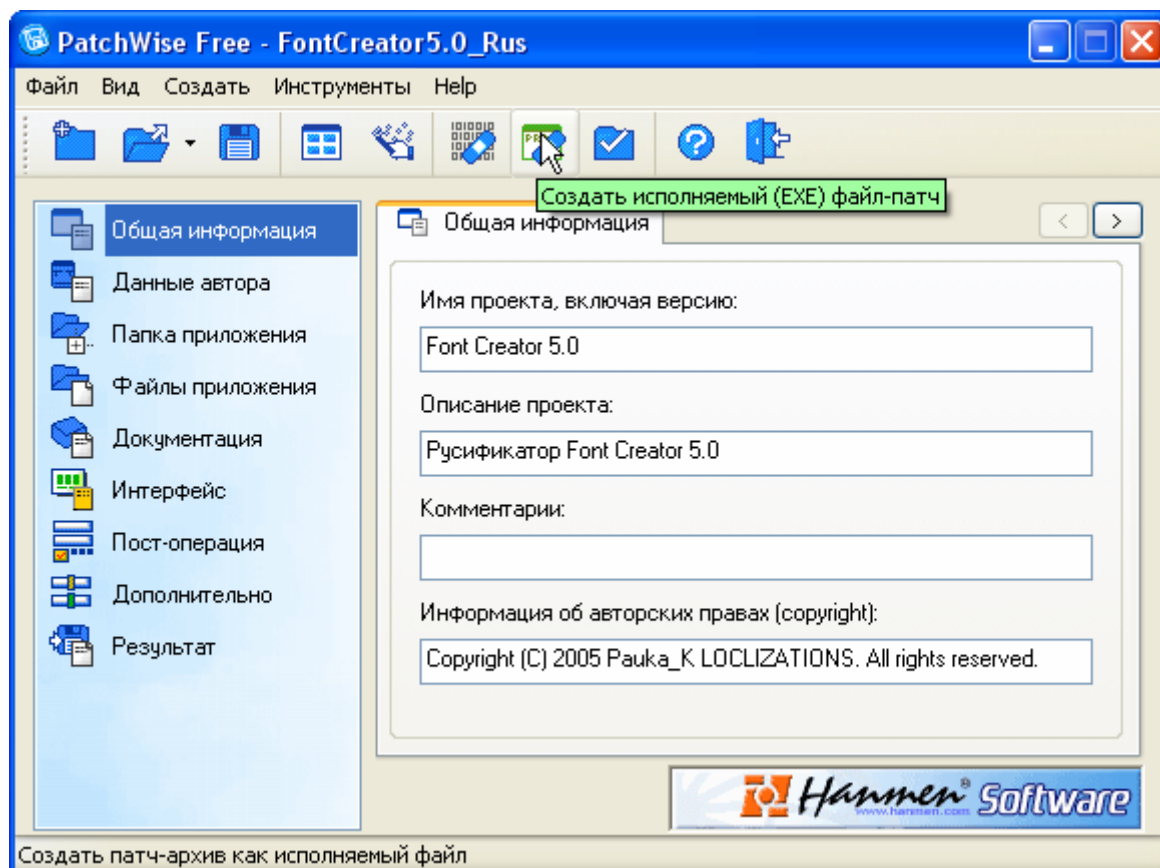


Рис. 387

Появится окно **Создание пакета обновления** со стоками индикатора процесса (Рис. 388).

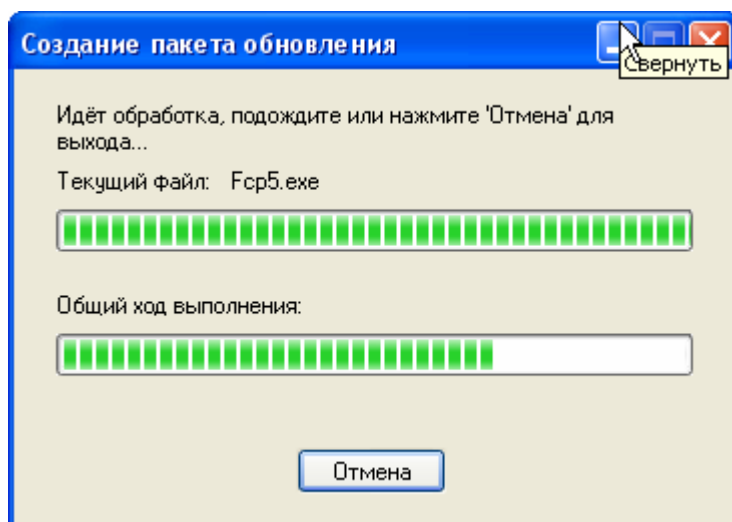


Рис. 388

По окончании процесса появится окно об успешном создании патча (Рис. 389).

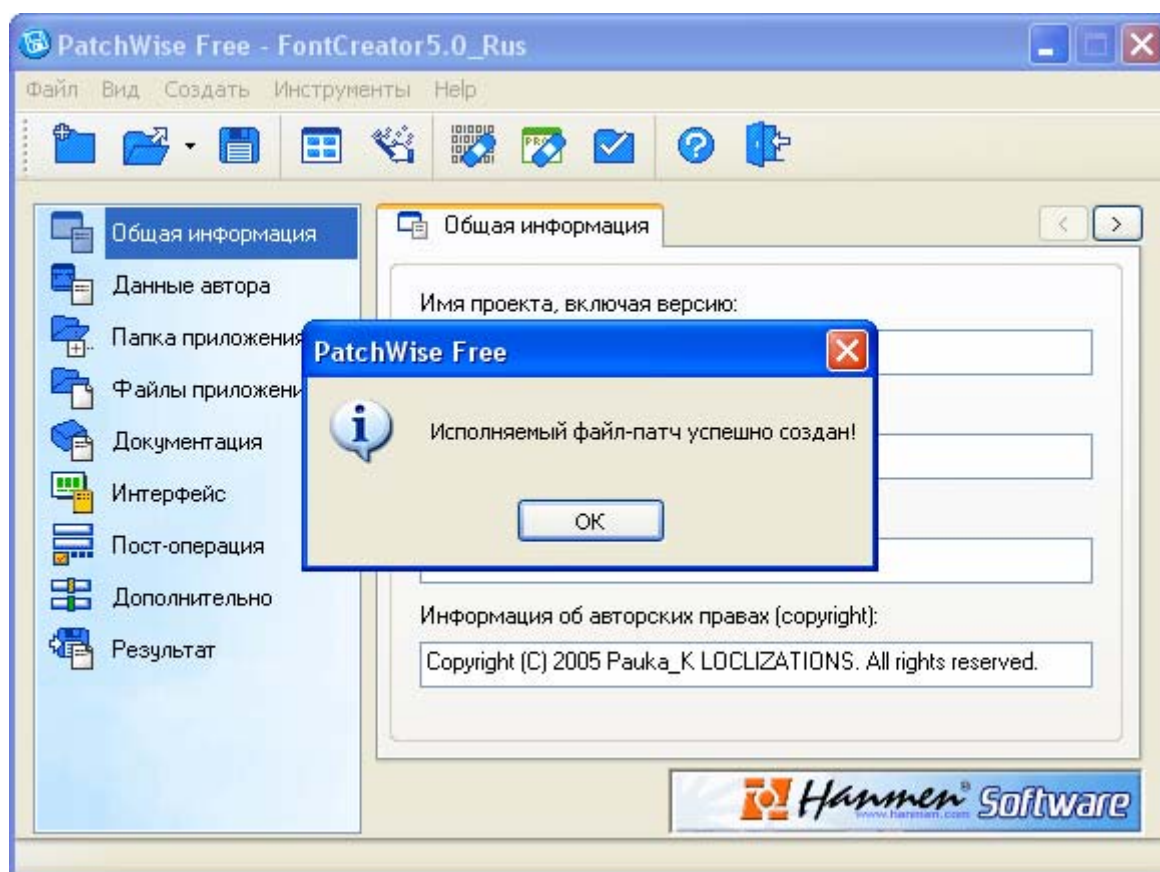


Рис. 389

Теперь можно протестировать созданный патч нажав кнопку **Тест EXE патча** на панели управления (Рис. 390). Если что-то нас не удовлетворяет (ошибки в тексте лицензионного соглашения, значок или заставка обновления и т.д.) можно отменить выполнение теста, в вернуться в главное окно программы и внести изменения.



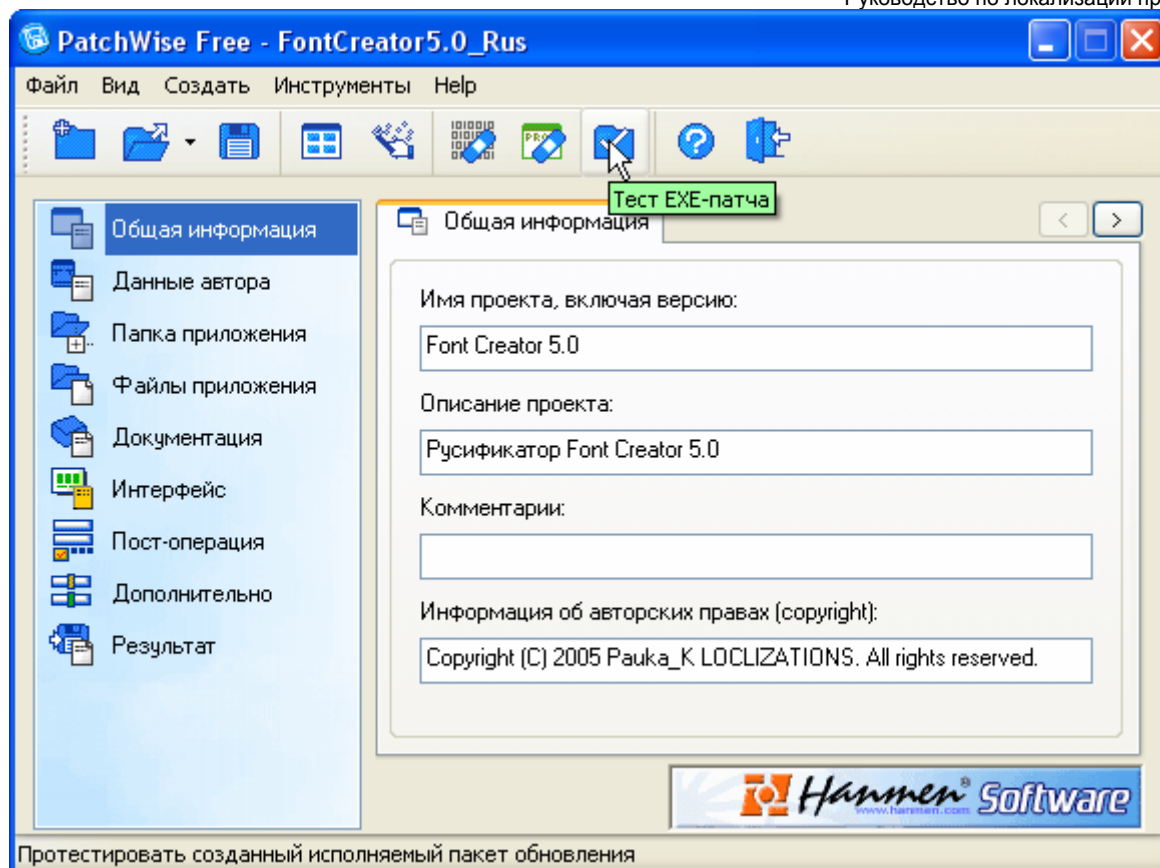


Рис. 390

## Глава 12

# Некоторые замечания по переводу программ

## Дополнительные программы

Кроме описанных выше программ Вам могут понадобиться Photoshop или другой редактор графики (подойдёт и обычный Paint) для редактирования графических ресурсов, программа для просмотра графики типа ACDSee или IrfanView, программа для захвата экрана SnagIT или MW Snap, переводчик Prompt XT или Stylus для перевода больших кусков текста, хороший словарь. Желательно на своём компьютере установить 2 системы для тестирования русифицированных программ Windows 98/ME и Windows 2000/XP.

## Возможные проблемы

### Проблемные файлы

Иногда бывает так, что при переводе программы случается какая-то ошибка, и переведенный файл отказывается работать. Для решения проблемы можно просто заменить расширение переведенного файла на \*.rus или \*.ru а имя оставить как у оригинального, и поместить в папку с программой, не заменяя оригинального файла. После проверки, и выяснения, что переведенный файл с расширением \*.rus или \*.ru работает, из него можно удалить неиспользуемые ресурсы типа BITMAP, ICON, CURSOR и т.д. Но работает это лишь с программами, написанными на Delphi и C++ Builder.



Вот такая проблема возникла при переводе программы для создания патчей-обновлений Patch Factory.

Перевод самого интерфейса программы (exe-файла) произошёл удачно. Однако имелся языковой пакет для установки созданного патча-обновления (он выбирается при создании патча, т.е. язык на котором будет происходить установка патча) - Default.sfp. Открытие его в разных редакторах не принесло успеха. Но привлекла внимание одна надпись вверху (при открытии этого файла в текстовом редакторе: **"This program must be run under Win32"**). Значит это приложение - exe-файл!

Для перевода этого файла пришлось выполнить следующие действия.

1. Меняем расширение \*.sfp на \*.exe.
  2. Открываем приложение в программе Restorator.
  3. При открытии ресурсов пишет "Повреждённые данные" - значит упакована.
  4. Для определения упаковщика сканируем программу с помощью file insPEctor и определяем упаковщика - это UPX.
  5. Распаковываем с помощью UPX Ripper.
  4. Переводим приложение на русский язык.
  5. Далее упаковываем переведенное приложение с помощью опять же UPX Ripper.
  6. После этого меняем расширение \*.exe на \*.sfp и название файла Default.sfp на Russian.sfp (или оставляем таким же, тогда русский язык будет языком по умолчанию).
- И всё. Русский языковой пакет готов!

### Чем переводить?

Программ для перевода, т.е. редакторов ресурсов должно быть несколько. Это связано с тем, что часто бывает так, что при переводе каким-то одним редактором программа (например, Passolo) не работает. Поэтому нужно использовать другой редактор (например, Language Localizator), или просто перенести в другой редактор переведенные ресурсы.

Например, при переводе программы использовался Visual Localize, после чего, программа может вообще не работать. Чтобы устранить это, нужно открыть в программе Restorator переведенный файл и извлечь из него все ресурсы. После чего открыть оригинальный файл и перенести в него все извлеченные (переведенные) ресурсы в той же программе Restorator.

Но и тут не без проблем. Часть бывает такое, что при добавлении извлеченных ресурсов, Restorator выдает ошибку о правильности добавляемого файла, и не добавляет его. Но и для устранения этого есть способ. Нужно открыть оригинальный файл в программе Restorator и просмотреть ресурсы на наличие строк с двойным разделителем (SEPARATOR, SEPARATOR), и удалить из этих строк (, SEPARATOR) включая запятую. В итоге должна остаться строка только с MENUITEM SEPARATOR.

А бывает и такое, что диалоги переводятся в одном редакторе ресурсов, меню во втором, в строки в третьем!

### Проблемы с пропатчиванием файлов

Может случиться так, что созданный Вами патч отказывается пропатчить программу на другом компьютере. Вот так при переводе программы Microsoft FrontPage XP пришлось столкнуться со следующей проблемой: патч файла Fpcutl.dll (созданный в программе Restorator!) успешно пропатчив программу на моём компьютере, после переинсталляции программы (той же самой программы!) либо при инсталляции её на другом компьютере, отказывался патчить файл! В этом случае остаётся только заменять файлы готовым русифицированным файлом (например, саморазворачивающийся SFX RAR архив) либо создавать патчи-обновления с помощью специальных программ-патчеров или инсталляторы с пакетом русифицированных файлов.

Иногда файлы, которые приходится русифицировать, являются элементом контекстного меню и их нужно не пропатчивать, а заменять готовыми русифицированными и притом в DOS-режиме (пример тому программа PicaView) или использовать для этого специальные программы. Т.е. прежде чем выкладывать локализованные программы в виде патчей, инсталляторов, SFX-архивов или патчей-обновлений проверьте их работоспособность и имеющиеся ошибки.

## Устранение проблем отображения кириллицы

### Если вместо русских букв интерфейса видны непонятные символы

1. В вашей системе Windows отсутствуют шрифты с поддержкой кириллицы. Их надо установить с диска русской версии Windows. В переводах используются следующие шрифты: **Arial, Times New Roman, MS Sans Serif, Tahoma, Verdana, Comic Sans MS**.
2. Некоторые программы берут значения не из кодовой страницы со знаками кириллицы.

Необходимо **ОДИН РАЗ** выполнить следующие операции, чтобы в дальнейшем не иметь проблем с отображением кириллицы в локализованных программах.

Для этого выполните следующее:

а) зайдите в редактор регистрационного реестра Windows, запустив файл **Regedit.exe**

б) откройте в редакторе регистрационного реестра ветвь

**[HKEY\_LOCAL\_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\Nls\Codepage]**

и измените в этой ветви параметры

"1250" = "cp\_1250.nls", "1252" = "cp\_1252.nls", "1253" = "cp\_1253.nls", "1254" = "cp\_1254.nls", "1255" = "cp\_1255.nls" на такие значения:

"1250" = "cp\_1251.nls", "1252" = "cp\_1251.nls", "1253" = "cp\_1251.nls", "1254" = "cp\_1251.nls", "1255" = "cp\_1251.nls".

**(для Windows 98/ME)**

или

"1250" = "c\_1250.nls", "1252" = "c\_1252.nls", "1253" = "c\_1253.nls", "1254" = "c\_1254.nls", "1255" = "c\_1255.nls"

на такие значения: "1250" = "c\_1251.nls", "1252" = "c\_1251.nls", "1253" = "c\_1251.nls", "1254" = "c\_1251.nls", "1255" = "c\_1251.nls", "1255" = "c\_1251.nls".

**(для Windows 2k/XP)**

в) выйдите из редактора регистрационного реестра и перезагрузите компьютер.

## Если по каким-либо причинам не установился нужный шрифт

### 1. Момент.

В этом случае у Вас видимо, установлен английский шрифт **Tahoma** (или другие см. выше, **это касается Windows 98/ME!**). Тогда вам придется установить этот русский шрифт вручную:

а) перезагрузите компьютер

б) нажмите кнопку **Пуск** и выберите пункт **Настройка/Панель управления**

в) в панели управления выберите элемент **Шрифты**

г) в окне шрифтов выберите шрифт **Tahoma Обычный**, либо если такого нет, выберите шрифт **Tahoma**

д) нажмите правую кнопку мыши на шрифте и выберите пункт **Удалить** и выбранный шрифт должен исчезнуть из окна шрифтов

е) выберите из меню окна шрифтов пункт **Файл/Установить шрифт...**

ж) в окне добавления шрифтов установите флажок "Копировать шрифты в папку **Fonts** (если он не установлен)

з) здесь же выберите папку (куда вы разархивировали архив с русификатором), в которой находится русский шрифт **tahoma**

и) в списке шрифтов должно появиться название шрифта **Tahoma** или **Tahoma Обычный**

к) выберите название этого шрифта и нажмите кнопку **ОК** (после этого шрифт должен появиться в окне шрифтов).

**Вполне вероятно, что это у вас не получится с первого раза, но продолжайте и все обязательно получится!**

**Примечание:** эту операцию можно выполнить в DOS режиме скопировав файл шрифта в папку со шрифтами, используя любой файловый менеджер, например **Volkov Commander**.

л) перезагрузите компьютер.

### 2. Момент.

Вполне возможно, что у вас еще возникнут проблемы со шрифтами **Arial, Tahoma, Verdana, Comic Sans MS**. Чтобы избежать этого:

а) зайдите в редактор регистрационного реестра Windows, запустив файл **Regedit.exe**

б) откройте в редакторе регистрационного реестра ветвь

**[HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\FontSubstitutes]**

и введите в этой ветви следующие параметры:

"Arial,204"="Arial,204"

"Tahoma,0"="Tahoma,204"

"Verdana,0"="Verdana,204"

"Comic Sans MS,0"="Comic Sans MS,204" (*для Windows 2k/XP*)

в) выйдите из редактора регистрационного реестра и перезагрузите компьютер.

Для **Windows 98/ME** это делается следующим образом. Надо в файле **WIN.INI** (C:\Windows) в разделе **FontSubstitutes** добавить следующие строки:

Arial,0=Arial,204

Arial,204=Arial,204

Tahoma,0=Tahoma,204

Verdana,0=Verdana,204

Comic Sans MS,0=Comic Sans MS,204

г) перезагрузите компьютер.

Для **Windows XP** запустите апплет **Язык и региональные стандарты** из **Панели управления** и в разделах **Региональные параметры**, **Языки** и **Дополнительно** установите язык **Русский**. В разделе **Региональные параметры** укажите расположение **Россия**.

Распространение, перепечатка, как отдельных глав, так и всей книги возможна только с разрешения авторов.

**Copyright © 2005г. Все права защищены.**

Pauka\_K – Кудрявский Павел Александрович [Pauka\\_K@mail.ru](mailto:Pauka_K@mail.ru)

utter – Тейс Георгий Николаевич [utter@yandex.ru](mailto:utter@yandex.ru)